



平成26年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成26年2月3日

上場会社名 株式会社ハーツユニテッドグループ 上場取引所 東
 コード番号 3676 URL <http://www.heartsunitedgroup.co.jp/>
 代表者 (役職名)代表取締役社長 CEO (氏名)宮澤 栄一
 問合せ先責任者 (役職名)取締役 (氏名)風間 啓哉 (TEL)03(6406)0081
 四半期報告書提出予定日 平成26年2月10日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成26年3月期第3四半期の連結業績(平成25年4月1日～平成25年12月31日)

(1) 連結経営成績(累計) (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
26年3月期第3四半期	7,560	—	1,461	—	1,460	—	855	—
25年3月期第3四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 包括利益 26年3月期第3四半期 865百万円(—%) 25年3月期第3四半期 一百万円(—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
26年3月期第3四半期	円 銭 72.46	円 銭 71.64
25年3月期第3四半期	—	—

(注) 当社は、平成25年10月1日に単独株式移転の方法により設立されたため、前年同四半期実績はありません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
26年3月期第3四半期	百万円 6,536	百万円 3,528	% 53.3
25年3月期	—	—	—

(参考) 自己資本 26年3月期第3四半期 3,482百万円 25年3月期 一百万円

(注) 当社は、平成25年10月1日に単独株式移転の方法により設立されたため、前期実績はありません。

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
25年3月期	円 銭 —	円 銭 —	円 銭 —	円 銭 —	円 銭 —
26年3月期	—	—	—	—	—
26年3月期(予想)	—	—	—	6.00	6.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

(注) 当社は、平成25年10月1日に単独株式移転の方法により設立されたため、前期実績及び当第2四半期までの実績はありません。

3. 平成26年3月期の連結業績予想(平成25年4月1日～平成26年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	9,777	—	1,660	—	1,658	—	956	—	80.91

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

(注) 当社は、平成25年10月1日に単独株式移転の方法により設立されたため、前期実績はありません。

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
 新規 一社(社名) 、除外 一社(社名)
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無
- (4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	26年3月期3Q	11,895,000株	25年3月期	一株
② 期末自己株式数	26年3月期3Q	2株	25年3月期	一株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	26年3月期3Q	11,809,245株	25年3月期3Q	一株

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

- この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

- 本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信(添付資料)の5ページ「連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。
- 四半期決算補足説明資料については、四半期決算短信開示後速やかにTDnet及び当社ホームページに掲載致します。
- 当第3四半期連結累計期間(平成25年4月1日から平成25年12月31日まで)の四半期連結財務諸表は、単独株式移転の方法により完全子会社となった株式会社デジタルハーツの四半期連結財務諸表を引き継いで作成しております。
- 当四半期連結会計期間(平成25年10月1日から平成25年12月31日まで)は、当社設立後最初の四半期連結会計期間ですが、「第3四半期連結会計期間」として記載しております。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	5
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	5
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	6
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	6
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	6
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	6
3. 四半期連結財務諸表	7
(1) 四半期連結貸借対照表	7
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	9
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	9
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	10
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	11
(継続企業の前提に関する注記)	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	11
(セグメント情報等)	11
4. 補足情報	12
(1) 生産、受注及び販売の状況	12

1. 当四半期決算に関する定性的情報

当社は、平成25年10月1日に単独株式移転の方法により株式会社デジタルハーツの完全親会社として設立されましたが、連結の範囲に実質的な変更はないため、前年同四半期と比較を行っている項目につきましては株式会社デジタルハーツの平成25年3月期第3四半期連結累計期間(平成24年4月1日から平成24年12月31日まで)との比較、また、前連結会計年度末と比較を行っている項目につきましては株式会社デジタルハーツの平成25年3月期連結会計年度末(平成25年3月31日)との比較を行っております。

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、金融緩和等の各種経済政策を背景に、設備投資の増加や雇用・所得環境の改善等、一部で緩やかな景気回復の兆しがみられたものの、世界経済の不確実性は引き続き大きく、依然として先行き不透明な状況が続いております。

当社グループを取り巻くデジタル関連市場においては、スマートフォンやタブレット端末の普及によるデバイスの高機能化並びにインターネット環境の飛躍的な進歩により、コンテンツ及びサービス等の変化に伴うビジネスモデルの多様化が急速に進んでおり、この流れを受け、当社グループの収益機会も増加するものと見込んでおります。

特に、デバッグ事業と関連するソフトウェア・コンテンツ市場においては、開発会社の高品質かつスピーディな開発需要を背景に、限られた期間において十分に不具合を検出することが必要不可欠となっており、デバッグ工程のアウトソーシングが拡大する傾向にあります。

このような事業環境において、当社グループでは、さらなる成長が見込まれるデバッグ事業において、国内外で増加傾向にあるデバッグ需要の取り込み及び付加価値の高いサービス提供に注力し、顧客企業からの高い信頼を獲得して参りました。

また、メディア事業及びその他の事業においても、デジタル化の進展に伴いプロモーションや開発等の工程における顧客企業からのサポート需要が増加しているため、それらの需要に的確に応えたサービス提供に努め、その実績を着実に積んで参りました。

さらに、当社グループでは、事業の垣根を越えたグループ連携による多角的な業容拡大を実現するため、システム開発事業を展開している株式会社ネットワークニーを子会社化するなど、グループ事業の拡充を推進して参りました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は、7,560,509千円(前年同四半期比53.3%増)、営業利益は1,461,744千円(前年同四半期比107.8%増)、経常利益は1,460,411千円(前年同四半期比106.8%増)、四半期純利益は855,720千円(前年同四半期比118.0%増)となりました。

■連結業績

	平成25年3月期 第3四半期	平成26年3月期 第3四半期	増減率
売上高	4,931,423千円	7,560,509千円	53.3%
営業利益	703,580千円	1,461,744千円	107.8%
経常利益	706,076千円	1,460,411千円	106.8%
四半期純利益	392,487千円	855,720千円	118.0%

セグメント別の状況は、以下のとおりであります。

なお、各セグメントの売上高については、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて記載しており、セグメント利益は営業利益ベースとなっております。

① デバッグ事業 売上高 6,725,515千円、セグメント利益 2,132,174千円

当セグメントにおいては、顧客企業が求める、不具合のない高品質な製品の開発に貢献すべく、製品の品質保持及び品質向上に必要不可欠な最終チェックであるデバッグ工程のアウトソーシングサービスを提供しております。

(i) デバッグ事業：コンシューマゲームリレーション 売上高 2,624,608千円

日本国内のコンシューマゲーム市場における当第3四半期連結累計期間のゲームソフトの販売市場は前年同期比95.2%（平成25年12月末時点、エンターブレイン調べ）と縮小したものの、大型タイトルや人気シリーズの続編タイトルの投入とともに、海外で発売され注目を集めている「PlayStation®4」等の新型ハードが国内でも販売予定であることから、今後の市場の盛り上がりが見込まれております。

このような状況のもと、当社グループの顧客企業においては、それらの新型ハードに向けたタイトル開発はもとより、次世代機への端境期であることも相俟って既存ハード向けにもタイトルの開発が進み、さらに、複数のハードで同時発売されるタイトルが増加傾向にあることから、開発工程に係る工数が増加及び集中する傾向にあり、デバッグ工程のアウトソーシング化が加速しております。

このため、当社グループでは、それらの家庭用ゲーム機向けタイトルのデバッグニーズを取り込むため、受注体制の強化及び高品質なサービス提供に注力するとともに、既存顧客との関係強化により、開発の早期段階から品質管理工程に関する総合的なサービス提供に努め、長期にわたる大型案件を受注して参りました。

その結果、当第3四半期連結累計期間のデバッグ事業のうちコンシューマゲームリレーションの売上高は2,624,608千円（前年同四半期比27.6%増）となりました。

(ii) デバッグ事業：デジタルソリューションリレーション 売上高 2,207,257千円

スマートフォンやタブレット端末の普及により活性化をみせるモバイルコンテンツ市場においては、今後も引き続きソーシャルゲームをはじめとするスマートフォンアプリ開発の世界規模での成長が見込まれております。

このような状況のもと、ソーシャルゲーム市場では、ゲーム性を追求した表現の自由度が高いダウンロード型であるネイティブアプリ開発への移行により、開発タイトル規模の増大が進むとともに、新たなプラットフォームの確立等を背景に引き続き開発タイトル数が増加しております。

このため、当社グループでは、ソーシャルゲーム案件において、従来のブラウザ上で動作するゲーム案件に加え、新たにデバッグニーズが発生したネイティブアプリのゲーム案件の受注獲得にも注力致しました。

また、品質を追求したサービス提供に努めたことによりリピート率が向上し、顧客企業との取引規模の拡大を実現したほか、新たに信頼を獲得した顧客企業からも安定的に案件を受注することができました。

さらに、システム検証案件における受注体制の強化や、サイバーセキュリティサービス等の新サービスの開発を通じ、事業領域の拡大に努めて参りました。

その結果、当第3四半期連結累計期間のデバッグ事業のうちデジタルソリューションリレーションの売上高は2,207,257千円(前年同四半期比62.2%増)となりました。

(iii)デバッグ事業：アミューズメントリレーション 売上高 1,893,649千円

日本国内の遊技機業界では、パチンコ設置台数は減少傾向にあるものの、パチスロ設置台数は緩やかに増加しております。

このような状況のもと、遊技機の開発メーカーにおいては、ユーザーの拡大につながるゲーム性が豊かな遊技機の開発に注力する傾向にあり、内部設計の複雑化に伴い開発体制が増大するとともに、映像面での演出ボリュームが増加し、デバッグに要する作業工数が増加致しました。

このため、当社グループでは、効率的なデバッグ体制の提案や、デバッグに関連するサービスの拡充を推進し、付加価値の高いサービス提供に努め、顧客企業からのアウトソーシングの拡大に努めて参りました。

また、サービス品質の統一及び向上を目的とした積極的な人材育成に取り組み、顧客企業からの信頼獲得を実現して参りました。

さらに、好況であるパチスロ市場においてパチスロ案件の受注増加を図るべく営業活動に注力し、新規顧客開拓及び既存顧客に対する新規案件の受注獲得にも積極的に努めて参りました。

その結果、当第3四半期連結累計期間のデバッグ事業のうちアミューズメントリレーションの売上高は1,893,649千円(前年同四半期比51.7%増)となりました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間のデバッグ事業の売上高は6,725,515千円(前年同四半期比44.1%増)、セグメント利益は2,132,174千円(前年同四半期比66.9%増)となりました。

② メディア事業 売上高 384,492千円、セグメント利益 39,283千円

当セグメントにおいては、日本最大級の総合ゲームサイト「4Gamer.net」の運営を通じ、サイト上でゲームメーカーをはじめとする顧客企業に広告サービスの提供を行い、プロモーション活動を支援しております。

当サイトでは、独自取材による付加価値の高い情報をスピーディに配信することで、メディアとしての信頼性の維持及び向上に努め媒体力の強化を図って参りました。

その具体的な取り組みとして、スマートフォン向けサイトのリニューアルやユーザー参加型の企画の実施など、ユーザーとの接点の強化に取り組むとともに、積極的な取材活動を通じ、ユーザーが求める情報配信に努めて参りました。

また、これまで培ってきたユーザーへの発信力及び影響力を活かし、顧客企業からの長期契約案件の獲得に注力し、安定した収益の拡大に努めて参りました。

その結果、当第3四半期連結累計期間のメディア事業の売上高は384,492千円、セグメント利益は39,283千円となりました。

③ その他 売上高 472,765千円、セグメント損失 △53,459千円

当社グループでは、多様な収益源を確保することにより安定的な事業の成長を図るべく、新しいマーケットへの参入や事業ノウハウを活用した新規事業の開発に積極的に取り組んでおります。

その他の事業では、ゲーム開発のサポートを行う「開発アウトソーシング事業」、映像加工技術全般

に関するサービスを提供している「映像制作事業」、不具合情報のポータルサイトを運営する「Fuguai.com事業」、クリエイターの育成支援を行う「デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業」等の業務を行っております。

また、グループ事業の拡充とともに、既存事業との高いシナジー効果が期待できるため、システム開発事業を行う株式会社ネットワークニーを平成25年12月より子会社化したことに伴い、当第3四半期連結累計期間より新たに「システム開発事業」等を当該セグメントに含めております。

当第3四半期連結累計期間においては、その他の事業の売上高は472,765千円、セグメント損失は△53,459千円となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

流動資産の残高は5,096,902千円となり、前連結会計年度末における流動資産3,607,705千円に対し、1,489,197千円の増加(前期比41.3%増)となりました。

これは、主として現金及び預金が1,000,953千円増加したこと並びに受取手形及び売掛金が436,105千円増加したことによるものであります。

固定資産の残高は1,440,064千円となり、前連結会計年度末における固定資産1,253,494千円に対し、186,569千円の増加(前期比14.9%増)となりました。

これは、主としてのれんが115,163千円及び投資その他の資産が50,150千円増加したことによるものであります。

(負債)

流動負債の残高は2,889,998千円となり、前連結会計年度末における流動負債2,055,021千円に対し、834,977千円の増加(前期比40.6%増)となりました。

これは、主として短期借入金358,980千円及び未払費用149,762千円並びに未払法人税等112,732千円増加したことによるものであります。

固定負債の残高は118,794千円となり、前連結会計年度末における固定負債19,209千円に対し、99,584千円の増加(前期比518.4%増)となりました。

これは、主として長期借入金108,350千円増加したことによるものであります。

(純資産)

純資産の残高は3,528,174千円となり、前連結会計年度末における純資産2,786,968千円に対し、741,205千円の増加(前期比26.6%増)となりました。

これは、主として期末配当及び中間配当の実施に伴い利益剰余金が141,127千円減少した一方で、四半期純利益の計上により利益剰余金が855,720千円増加したことによるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

平成26年3月期の連結業績予想につきましては、概ね計画通りに推移しており、平成25年11月5日に公表致しました「平成26年3月期通期業績予想の修正に関するお知らせ」に記載の業績予想数値から変更はございません。

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

(特定子会社以外の子会社の異動)

平成25年11月29日付けで株式会社ネットワーク二一の株式を取得し子会社化したため、当第3四半期連結累計期間より連結の範囲に含めております。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

該当事項はありません。

3. 四半期連結財務諸表
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

当第3四半期連結会計期間
 (平成25年12月31日)

資産の部	
流動資産	
現金及び預金	3,185,626
受取手形及び売掛金	1,709,852
たな卸資産	21,195
その他	181,653
貸倒引当金	△1,424
流動資産合計	5,096,902
固定資産	
有形固定資産	290,076
無形固定資産	
のれん	618,413
その他	99,615
無形固定資産合計	718,028
投資その他の資産	
その他	440,018
貸倒引当金	△8,058
投資その他の資産合計	431,959
固定資産合計	1,440,064
資産合計	6,536,967
負債の部	
流動負債	
短期借入金	1,358,980
未払費用	582,910
未払法人税等	396,858
賞与引当金	61,196
その他	490,053
流動負債合計	2,889,998
固定負債	
長期借入金	108,350
資産除去債務	781
その他	9,663
固定負債合計	118,794
負債合計	3,008,792

(単位：千円)

当第3四半期連結会計期間
(平成25年12月31日)

純資産の部	
株主資本	
資本金	300,226
資本剰余金	300,226
利益剰余金	2,854,559
自己株式	△4
株主資本合計	3,455,008
その他の包括利益累計額	
その他有価証券評価差額金	633
為替換算調整勘定	27,126
その他の包括利益累計額合計	27,760
少数株主持分	45,405
純資産合計	3,528,174
負債純資産合計	6,536,967

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書
 四半期連結損益計算書
 第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	当第3四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)
売上高	7,560,509
売上原価	4,851,471
売上総利益	2,709,037
販売費及び一般管理費	1,247,293
営業利益	1,461,744
営業外収益	
受取利息	765
受取配当金	191
投資事業組合運用益	3,077
その他	5,365
営業外収益合計	9,399
営業外費用	
支払利息	4,787
為替差損	2,255
その他	3,689
営業外費用合計	10,732
経常利益	1,460,411
特別利益	
固定資産売却益	760
負ののれん発生益	3,294
特別利益合計	4,055
特別損失	
固定資産売却損	1,023
事務所移転費用	13,329
特別損失合計	14,353
税金等調整前四半期純利益	1,450,113
法人税、住民税及び事業税	610,245
法人税等調整額	△16,449
法人税等合計	593,795
少数株主損益調整前四半期純利益	856,317
少数株主利益	597
四半期純利益	855,720

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	当第3四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)
少数株主損益調整前四半期純利益	856,317
その他の包括利益	
その他有価証券評価差額金	△2,638
為替換算調整勘定	11,648
その他の包括利益合計	9,009
四半期包括利益	865,327
(内訳)	
親会社株主に係る四半期包括利益	864,742
少数株主に係る四半期包括利益	584

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

当第3四半期連結累計期間(自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当第3四半期連結累計期間(自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

当第3四半期連結累計期間(自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)

① 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント			その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	四半期連結 損益計算書 計上額 (注)3
	デバッグ 事業	メディア 事業	計				
売上高							
外部顧客への売上高	6,703,670	384,492	7,088,163	472,345	7,560,509	—	7,560,509
セグメント間の内部 売上高又は振替高	21,844	—	21,844	420	22,264	△22,264	—
計	6,725,515	384,492	7,110,007	472,765	7,582,773	△22,264	7,560,509
セグメント利益又は 損失(△)	2,132,174	39,283	2,171,458	△53,459	2,117,999	△656,255	1,461,744

(注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、Fuguai.com事業、ゲームソフトウェア開発のアウトソーシング事業及び映像制作事業等を含んでおります。また、株式会社ネットワーク二を子会社化したことに伴い、新たにシステム開発事業等を含んでおります。

2. セグメント利益の調整額△656,255千円は、主に報告セグメントに帰属していない一般管理費等の全社費用であります。

3. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

② 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(のれんの金額の重要な変動)

「その他」において、株式会社ネットワーク二の株式取得により、同社を連結子会社としたことに伴い、のれんが発生しております。当該事象によるのれんの増加額は、当第3四半期連結累計期間において164,278千円であります。

4. 補足情報

(1) 生産、受注及び販売の状況

① 生産実績

事業の特性上、該当事項はありません。

② 受注実績

当社グループのデバッグ事業及びメディア事業は、受注から役務提供までの所要日数が短く、期中の受注高と販売実績とがほぼ対応するため、記載を省略しています。

③ 販売実績

当第3四半期連結累計期間における販売実績をセグメントごとに示すと、次のとおりであります。

区分		当第3四半期連結累計期間 (自 平成25年4月1日 至 平成25年12月31日)	
		金額(千円)	前年同四半期比(%)
デバッグ 事業	コンシューマゲームリレーション	2,610,624	—
	デジタルソリューションリレーション	2,199,397	—
	アミューズメントリレーション	1,893,649	—
	小 計	6,703,670	—
メディア事業		384,492	—
その他		472,345	—
合 計		7,560,509	—

(注) 1. セグメント間の取引については相殺消去しております。

2. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

3. 当第3四半期連結累計期間の主な相手先別の販売実績及び当該販売実績の総販売実績に対する割合については、当該割合が100分の10以上である相手先がないため記載を省略しております。