



平成27年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成26年8月4日

上場会社名 株式会社ハーツユナイテッドグループ 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 CFO (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8月11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

1. 平成27年3月期第1四半期の連結業績(平成26年4月1日～平成26年6月30日) (百万円未満切捨て)

(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	%
27年3月期第1四半期	3,103	—	321	—	318	—	135	—
26年3月期第1四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 包括利益 27年3月期第1四半期 135百万円(—%) 26年3月期第1四半期 —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
	円 銭	円 銭
27年3月期第1四半期	11.33	11.33
26年3月期第1四半期	—	—

(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
	百万円	百万円	%
27年3月期第1四半期	7,790	3,821	48.2
26年3月期	7,160	3,766	51.9

(参考) 自己資本 27年3月期第1四半期 3,754百万円 26年3月期 3,717百万円

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
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
26年3月期	—	—	—	8.00	8.00
27年3月期	—	—	—	—	—
27年3月期(予想)	—	8.00	—	8.00	16.00

(注) 直前に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

(注) 1. 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、前年第2四半期までの実績はありません。

2. 平成27年3月期(予想)の中間配当につきましては、本日公表の「平成27年3月期中間配当予想の修正(増配)に関するお知らせ」をご覧ください。

3. 平成27年3月期の連結業績予想(平成26年4月1日～平成27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	15,002	48.0	2,223	24.9	2,201	23.1	1,210	11.3	101.35

(注) 直前に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 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 : 有
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
 新規 1社(社名) 株式会社プレミアムエージェンシー、除外 1社(社名)
 (注) 詳細は、四半期決算短信(添付資料)の6ページ「当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動」
 をご覧下さい。

- (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)
 ② 期末自己株式数
 ③ 期中平均株式数(四半期累計)

27年3月期1Q	11,944,200株	26年3月期	11,944,200株
27年3月期1Q	2株	26年3月期	2株
27年3月期1Q	11,944,198株	26年3月期1Q	—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。

○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	4
	(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
	(4) 追加情報	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	8
	四半期連結損益計算書	
	第1四半期連結累計期間	8
	四半期連結包括利益計算書	
	第1四半期連結累計期間	9
	(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
	(継続企業の前提に関する注記)	10
	(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
	(セグメント情報等)	10
	(企業結合等関係)	11
4.	補足情報	13
	(1) 生産、受注及び販売の状況	13

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ており、連結の範囲に実質的な変更はありません。

このため、前年同四半期と比較を行っている項目については、株式会社デジタルハーツの平成26年3月期第1四半期連結累計期間(平成25年4月1日から平成25年6月30日まで)と比較しております。

(1) 経営成績に関する説明

当第1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、消費税率引き上げに伴う駆け込み需要の反動がある中、日銀の金融政策等を背景に企業収益並びに雇用・所得環境は緩やかな回復基調にあるものの、新興国及び欧州等に起因する世界経済の下振れリスクは依然として存在しており、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複雑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、高品質な製品開発に対する社会的ニーズが高まっているため、当社グループでは、デバッグ需要のさらなる取り込み及び付加価値の高いサービス提供に注力し、製品の品質向上を支えるパートナーとして顧客企業からの高い信頼を獲得して参りました。

また、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、平成26年4月1日付けで「3DCGコンテンツ開発事業」等を行う株式会社プレミアムエージェンシーを子会社化するなど、デバッグ事業を中心に、これまで培ってきた事業基盤の活用を通じて今後の収益機会の発展に努めるとともに、中期経営計画の初年度として、その達成に向け邁進して参りました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は、デバッグ事業の伸長がグループ全体の業績を牽引するとともに、平成25年11月29日付けで株式会社ネットワーク二一及び平成26年4月1日付けで株式会社プレミアムエージェンシーをそれぞれ連結子会社化したことにより、当第1四半期連結累計期間における収益増加に貢献し、3,103,214千円(前年同四半期比46.5%増)となりました。

営業利益は、連結子会社の増加に伴い外注比率が高いプロジェクト案件の増加及び人件費やのれん償却等の販売費及び一般管理費の増加等により、321,492千円(前年同四半期比2.6%減)、経常利益は318,141千円(前年同四半期比3.0%減)、四半期純利益は135,377千円(前年同四半期比24.1%減)となりました。

■連結業績

	平成26年3月期 第1四半期	平成27年3月期 第1四半期	増減率
売上高	2,118,086千円	3,103,214千円	46.5%
営業利益	330,005千円	321,492千円	△2.6%
経常利益	327,826千円	318,141千円	△3.0%
四半期純利益	178,295千円	135,377千円	△24.1%

セグメント別の状況は、以下のとおりであります。

当第1四半期連結会計期間より、株式会社プレミアムエージェンシーを連結子会社化したことに伴い、重要性が増したため、同社の事業を「クリエイティブ事業」とし、新たな報告セグメントとして記載するとともに、前連結会計年度まで「その他」として区分していた「開発アウトソーシング事業」及び「映像制作事業」を当該セグメントに含めております。

このため、前年同四半期比については、前第1四半期連結累計期間の数値をセグメント変更後の数値に組み替えて比較を行っております。

また、当第1四半期連結会計期間より、セグメントの業績をより適切に評価するために費用の配分方法等を変更しております。

このため、前第1四半期連結累計期間の各セグメントの利益又は損失については、変更後の算定方法により組み替えて比較を行っております。

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 2,284,091千円、セグメント利益 545,378千円

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 774,387千円

主に、コンシューマゲームソフト向けのデバッグサービスを提供している当該リレーションの関連市場であるコンシューマゲーム市場では、「PlayStation®4」や「Xbox One」等の新型ハードの登場により、今後のゲーム市場の盛り上がりが見込まれています。

このような状況のもと、家庭用ゲーム開発においては、マルチプラットフォーム対応のゲーム展開が本格化するとともに、ダウンロード販売やフリートップレイ課金など、オンライン機能を活用した新たなビジネスモデルも増加しております。

このため、当社グループでは、開発規模に併せて増加しているデバッグニーズを取り込むため、既存顧客との関係強化に注力し、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て参りました。

その結果、当第1四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774,387千円(前年同四半期比8.6%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 833,300千円

主に、モバイルコンテンツ向けのデバッグサービスを提供している当該リレーションの関連市場であるモバイルコンテンツ市場では、多種多様なスマートフォンアプリの充実化が進んでおります。

また、特に成長著しいソーシャルゲーム市場においては、従来のソーシャルゲームプラットフォーム向けのブラウザゲームに加え、App StoreやGoogle Play向けのネイティブアプリゲーム開発への移行により、開発規模の増大が進むとともに、タイトル数も増加しており、デバッグニーズが拡大しております。

このため、ネイティブアプリゲームの受注獲得に向けた積極的な営業活動に努めるとともに、ユーザー視点を活かしたマーケティング支援サービス等の提供を通じ、顧客企業のニーズに対応した付加価値の高いサービス提供に努めて参りました。

さらに、システム検証分野において、組織横断的な営業活動の推進体制を構築するとともに、システム開発に係る技術力及び専門知識を活かし、これまで以上に顧客ニーズに応じた提案力の強化に取り組んで参りました。

その結果、当第1四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833,300千円(前年同四半期比34.3%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 676,403千円

主に、パチンコ及びパチスロ向けのデバッグサービスを提供している当該リレーションの関連市場である遊技機業界では、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が進んでおります。

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、プログラムの複雑化及び映像面での演出ボリュームの増大等により、デバッグに要する作業工数も増加しております。

このため、当社グループでは、増加するデバッグ工数に対応した効率的なデバッグ体制を提案することで、主要顧客からの受注の拡大に努めるとともに、パチスロ案件を中心とした新規案件獲得にも注力するなど、積極的な営業活動に努めて参りました。

その結果、当第1四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676,403千円(前年同四半期比22.8%増)となりました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間のデバッグ事業の売上高は2,284,091千円(前年同四半期比21.2%増)、セグメント利益は545,378千円(前年同四半期比19.3%増)となりました。

② メディア事業 売上高 119,513千円、セグメント利益 766千円

当セグメントにおいては、日本最大級の総合ゲーム情報サイト「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。

当第1四半期連結累計期間においては、スマートフォン向けゲームに関するコンテンツを拡充するなど、ユーザーのニーズに対応した情報配信に努めるとともに、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確保に努めブランド価値の向上に取り組んで参りました。

その結果、当第1四半期連結累計期間のメディア事業の売上高は119,513千円(前年同四半期比3.9%減)、セグメント利益は766千円(前年同四半期比92.0%減)となりました。

③ クリエイティブ事業 売上高 395,072千円、セグメント損失 △122,673千円

当セグメントにおいては、コンテンツ制作におけるクリエイティブ領域全般にわたる制作サポートサービスを提供しており、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」及び当第1四半期連結会計期間に連結子会社化した株式会社プレミアムエージェンシーが行う「3DCGコンテンツ開発事業」等の事業を展開しております。

当第1四半期連結累計期間においては、それぞれの事業で培ってきた技術力等を融合させることで、相乗効果の創出に努め、さらなる競争力の強化と収益基盤の拡大に注力して参りました。

当第1四半期連結累計期間のクリエイティブ事業の売上高は395,072千円、セグメント損失は△122,673千円となりました。

④ その他 売上高 309,449千円、セグメント利益 8,645千円

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、コンテンツプログラムから基幹システムまで幅広い開発を行う「システム開発事業」、不具合情報のポータルサイトを運営する「Fuguai.com事業」及び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」等の事業を展開しております。

当第1四半期連結累計期間においては、主にシステム開発事業が堅調に推移し、その他の事業の売上高は309,449千円、セグメント利益は8,645千円となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

流動資産の残高は5,083,168千円となり、前連結会計年度末における流動資産5,549,319千円に対し、466,150千円の減少(前期比8.4%減)となりました。

これは、主として受取手形及び売掛金が531,317千円増加した一方で、現金及び預金が1,034,753千円減少したことによるものであります。

固定資産の残高は2,707,565千円となり、前連結会計年度末における固定資産1,611,223千円に対し、1,096,341千円の増加(前期比68.0%増)となりました。

これは、主としてのれんが669,017千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3,690,017千円となり、前連結会計年度末における流動負債3,372,863千円に対し、317,153千円の増加(前期比9.4%増)となりました。

これは、主として未払法人税等が369,175千円減少した一方で、短期借入金が612,192千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279,442千円となり、前連結会計年度末における固定負債20,830千円に対し、258,612千円の増加となりました。

これは、主として長期借入金が168,654千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3,821,273千円となり、前連結会計年度末における純資産3,766,848千円に対し、54,424千円の増加(前期比1.4%増)となりました。

これは、主として期末配当の実施に伴い利益剰余金が95,553千円減少した一方で、四半期純利益の計上により利益剰余金が135,377千円、新株予約権の新規発行により新株予約権が14,548千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

当第1四半期連結累計期間におきましては、概ね計画どおり推移しており、現時点において平成26年5月9日付で「平成26年3月期 決算短信」にて公表しました業績予想からの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

(特定子会社の異動)

平成26年4月1日付けで株式会社プレミアムエージェンシーの株式取得及び第三者割当増資引受を実施したことにより同社を子会社化したため、当第1四半期連結会計期間より同社を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。

(4) 追加情報

株式会社プレミアムエージェンシーを連結の範囲に含めた際、以下の新たな会計処理を採用しております。

(重要な収益及び費用の計上基準)

当四半期連結会計期間末までの進捗部分について成果の確実性が認められるプロジェクトについては工事進行基準(進捗率の見積りは原価比例法)を適用しております。

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)

	前連結会計年度 (平成26年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成26年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,693,276	2,658,523
受取手形及び売掛金	1,483,727	2,015,045
たな卸資産	16,254	19,457
その他	359,446	438,620
貸倒引当金	△3,384	△48,477
流動資産合計	5,549,319	5,083,168
固定資産		
有形固定資産	323,470	381,494
無形固定資産		
のれん	595,594	1,264,612
その他	99,954	359,067
無形固定資産合計	695,549	1,623,679
投資その他の資産		
その他	600,284	710,461
貸倒引当金	△8,081	△8,070
投資その他の資産合計	592,203	702,391
固定資産合計	1,611,223	2,707,565
資産合計	7,160,543	7,790,733
負債の部		
流動負債		
短期借入金	1,610,200	2,222,392
未払費用	524,235	605,376
未払法人税等	518,120	148,945
賞与引当金	49,612	31,654
その他	670,695	681,650
流動負債合計	3,372,863	3,690,017
固定負債		
長期借入金	12,150	180,804
その他	8,680	98,638
固定負債合計	20,830	279,442
負債合計	3,393,694	3,969,459
純資産の部		
株主資本		
資本金	300,571	300,571
資本剰余金	300,571	300,571
利益剰余金	3,086,659	3,126,483
自己株式	△4	△4
株主資本合計	3,687,797	3,727,621
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	3,989	3,995
為替換算調整勘定	25,995	23,345
その他の包括利益累計額合計	29,984	27,341
新株予約権	-	14,548
少数株主持分	49,066	51,761
純資産合計	3,766,848	3,821,273
負債純資産合計	7,160,543	7,790,733

(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1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	当第1四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年6月30日)
売上高	3,103,214
売上原価	2,149,309
売上総利益	953,905
販売費及び一般管理費	632,413
営業利益	321,492
営業外収益	
受取利息	227
その他	5,109
営業外収益合計	5,336
営業外費用	
支払利息	7,776
為替差損	758
その他	153
営業外費用合計	8,687
経常利益	318,141
税金等調整前四半期純利益	318,141
法人税、住民税及び事業税	140,752
法人税等調整額	39,156
法人税等合計	179,908
少数株主損益調整前四半期純利益	138,232
少数株主利益	2,855
四半期純利益	135,377

四半期連結包括利益計算書
第1四半期連結累計期間

(単位：千円)	
当第1四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年6月30日)	
少数株主損益調整前四半期純利益	138,232
その他の包括利益	
その他有価証券評価差額金	6
為替換算調整勘定	△2,809
その他の包括利益合計	△2,803
四半期包括利益	135,429
(内訳)	
親会社株主に係る四半期包括利益	132,734
少数株主に係る四半期包括利益	2,695

(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1四半期連結累計期間(自 平成26年4月1日 至 平成26年6月30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1四半期連結累計期間(自 平成26年4月1日 至 平成26年6月30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1四半期連結累計期間(自 平成26年4月1日 至 平成26年6月30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	クリエイテ ィブ事業	計				
売上高								
外部顧客への 売上高	2,281,576	119,513	392,675	2,793,765	309,449	3,103,214	—	3,103,214
セグメント 間の内部売 上高又は振 替高	2,515	—	2,397	4,912	—	4,912	△4,912	—
計	2,284,091	119,513	395,072	2,798,677	309,449	3,108,126	△4,912	3,103,214
セグメント 利益又は損 失(△)	545,378	766	△122,673	423,470	8,645	432,116	△110,624	321,492

(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、システム開発事業及びFuguai.com事業等を含んでおります。

2. セグメント利益の調整額△110,624千円は、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資産に関する情報

(子会社の取得による資産の著しい増加)

当第1四半期連結会計期間において、株式取得及び第三者割当増資引受により株式会社プレミアムエージェンシーを子会社化したため、同社を連結の範囲に含めております。これにより前連結会計年度の末日に比べ、「クリエイティブ事業」のセグメント資産が1,717,999千円増加しております。

③ 報告セグメントの変更等に関する事項

(報告セグメントの区分方法の変更)

当第1四半期連結会計期間より、株式会社プレミアムエージェンシーを連結子会社化したことに伴い、重要性が増したため、同社の事業を「クリエイティブ事業」とし、新たな報告セグメントとして記載するとともに、前連結会計年度まで「その他」として区分していた「開発アウトソーシング事業」及び「映像制作事業」を当該セグメントに含めております。

これに伴い、当社グループの報告セグメントは、従来までの「デバッグ事業」及び「メディア事業」に、新たに「クリエイティブ事業」を加え、報告セグメントに含まれない事業を「その他」として区分しております。

(事業セグメントの利益又は損失の測定方法の変更)

当第1四半期連結会計期間より、セグメントの業績をより適切に評価するために費用の配分方法等を変更しております。

これにより、従来の方法によった場合に比べ、当第1四半期連結累計期間のデバッグ事業のセグメント利益が155,331千円減少しております。

④ 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)

「クリエイティブ事業」において、当第1四半期連結会計期間に株式会社プレミアムエージェンシーの株式取得及び第三者割当増資引受により同社を子会社化したことに伴い発生したのれんの額は、当第1四半期連結累計期間において709,575千円であります。

(企業結合等関係)

取得による企業結合

(1) 企業結合の概要

① 被取得企業の名称及び事業の内容

被取得企業の名称	株式会社プレミアムエージェンシー
事業の内容	3DCG コンテンツ開発事業等

② 企業結合を行った主な理由

被取得企業が有する技術力及び顧客サービス体制と当社グループのデバッグノウハウとの融合により、開発からデバッグまでの一貫した受注体制をグループ内に構築するため。

③ 企業結合日

平成26年4月1日

④ 企業結合の法的形式

株式の取得及び第三者割当増資引受

⑤ 結合後企業の名称

変更はありません。

⑥ 取得した議決権比率

48.8%

なお、企業結合日後に第三者割当増資を引受けたことにより、当第1四半期会計期間末における議決権比率は57.2%となっております。

⑦ 取得企業を決定するに至った主な根拠

現金を対価とした株式取得及び第三者割当増資の引受けにより、当社が株式会社プレミアムエージェンシーの株式を48.8%取得し、かつ、同社の取締役会を事実上支配するため。

(2) 四半期連結累計期間に係る四半期連結損益計算書に含まれる被取得企業の業績の期間

平成26年4月1日から平成26年6月30日まで

(3) 被取得企業の取得原価及びその内訳

取得の対価	現金及び預金	373,200千円
取得に直接要した費用	アドバイザー費用等	4,053千円
取得原価		377,253千円

なお、企業結合日後、150,000千円を対価として第三者割当増資を引受けております。

(4) 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

① 発生したのれん金額

709,575千円

なお、企業結合日後に第三者割当増資を引受けたことによるのれんは発生しておりません。

② 発生原因

買収評価時に見込んだ将来収益を反映させた投資額が、取得した資産及び引き受けた負債の純額を上回ったため、その差額をのれんとして認識しております。

③ 償却方法及び償却期間

10年間にわたる均等償却

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

当第1四半期連結累計期間における受注実績をセグメントごとに示すと、次のとおりであります。

セグメントの名称	受注高 (千円)	前年同四半期比 (%)	受注残高 (千円)	前年同四半期比 (%)
クリエイティブ事業	263,337	—	200,801	—

(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、前年同四半期比は記載しておりません。

4. 当第1四半期連結会計期間より、株式会社プレミアムエージェンシーを連結子会社としたことに伴い、「クリエイティブ事業」を新たに報告セグメントに加えております。

5. 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1四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1四半期連結累計期間 (自 平成26年4月1日 至 平成26年6月30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リース	774,620	—
	デジタルソリューションリリース	832,653	—
	アミューズメントリリース	674,303	—
	小 計	2,281,576	—
メディア事業		119,513	—
クリエイティブ事業		392,675	—
その他		309,449	—
合 計		3,103,214	—

(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、前年同四半期比は記載しておりません。

4. 当第1四半期連結会計期間より、株式会社プレミアムエージェンシーを連結子会社としたことに伴い、「クリエイティブ事業」を新たに報告セグメントに加えております。

5. 当第1四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。