

【表紙】

【提出書類】 四半期報告書

【根拠条文】 金融商品取引法第24条の4の7第1項

【提出先】 関東財務局長

【提出日】 平成27年2月9日

【四半期会計期間】 第2期第3四半期(自平成26年10月1日至平成26年12月31日)

【会社名】 株式会社ハーツユナイテッドグループ

【英訳名】 Hearts United Group Co.,Ltd.

【代表者の役職氏名】 代表取締役社長 CEO 宮澤 栄一

【本店の所在の場所】 東京都港区六本木六丁目10番1号

【電話番号】 03(6406)0081

【事務連絡者氏名】 取締役 CFO 風間 啓哉

【最寄りの連絡場所】 東京都港区六本木六丁目10番1号

【電話番号】 03(6406)0081

【事務連絡者氏名】 取締役 CFO 風間 啓哉

【縦覧に供する場所】 株式会社東京証券取引所
(東京都中央区日本橋兜町2番1号)

第一部 【企業情報】

第1 【企業の概況】

1 【主要な経営指標等の推移】

回次	第1期 第3四半期 連結累計期間	第2期 第3四半期 連結累計期間	第1期
会計期間	自 平成25年4月1日 至 平成25年12月31日	自 平成26年4月1日 至 平成26年12月31日	自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日
売上高 (千円)	7,560,509	9,756,262	10,137,958
経常利益 (千円)	1,460,411	1,220,549	1,788,544
四半期(当期)純利益 (千円)	855,720	597,536	1,087,820
四半期包括利益又は包括利益 (千円)	865,327	636,540	1,103,312
純資産額 (千円)	3,528,174	4,227,052	3,766,848
総資産額 (千円)	6,536,967	7,916,305	7,160,543
1株当たり四半期(当期)純利益金額 (円)	72.46	50.03	91.92
潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益金額 (円)	71.64	50.02	91.07
自己資本比率 (%)	53.3	52.4	51.9

回次	第1期 第3四半期 連結会計期間	第2期 第3四半期 連結会計期間
会計期間	自 平成25年10月1日 至 平成25年12月31日	自 平成26年10月1日 至 平成26年12月31日
1株当たり四半期純利益金額 (円)	29.76	21.44

- (注) 1. 当社は四半期連結財務諸表を作成しておりますので、提出会社の主要な経営指標等の推移については記載しておりません。
2. 第1期第3四半期連結累計期間の四半期連結財務諸表及び第1期の連結財務諸表は、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連結財務諸表を引き継いで作成しております。
3. 前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となっておりますが、「第3四半期連結会計期間」と記載しております。
4. 売上高には、消費税等は含まれておりません。

2 【事業の内容】

当社グループは、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、同社の「3DCGコンテンツ開発事業」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」を加えた3つへ変更しております。

詳細は、「第4 経理の状況 1 四半期連結財務諸表 注記事項（セグメント情報等）セグメント情報」の「3. 報告セグメントの変更等に関する事項」に記載しております。

なお、変更後の事業セグメントは以下のとおりであります。

事業セグメント	事業内容	主な関係会社	
デバッグ事業	ソフトウェアの不具合を検出し顧客に報告するサービス	株式会社デジタルハーツ DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd. DIGITAL Hearts USA Inc. DIGITAL Hearts(Thailand) Co.,Ltd.	
コンシューマゲームリレーション	主に家庭用ゲームソフトウェア、オンラインゲームを対象としたデバッグサービス		
デジタルソリューションリレーション	主にソーシャルゲームやスマートフォンアプリ等モバイルコンテンツを対象としたデバッグサービス		
アミューズメントリレーション	主にパチンコ・パチスロ等の遊技機を対象としたデバッグサービス		
メディア事業	日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」の運営等	Aetas株式会社 株式会社リインフォース(関連会社)	
クリエイティブ事業	3DCGコンテンツ開発事業	3Dグラフィックスエンジン「千鳥」を技術基盤としたCG映像制作サービス	株式会社プレミアムエージェンシー
	開発アウトソーシング事業	ゲームの開発工程の一部を受託し開発を行うサービス	株式会社G & D
	映像制作事業	映像加工技術全般を提供するサービス	株式会社デジタルハーツ・ビジュアル
その他の事業	システム開発事業	ITサービスに関わる総合的なソリューションを提供するサービス	株式会社ネットワークニー
	Fuguai.com事業	不具合情報のポータルサイト「Fuguai.com」の運営	株式会社デジタルハーツ
	デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業	クリエイターの育成が可能となるユーザー参加型ゲームの運営	株式会社デジタルハーツ

また、主要な関係会社の異動は、以下のとおりであります。

(クリエイティブ事業)

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。

(メディア事業)

持分法非適用としておりました株式会社リインフォースにつきましては、重要性が増したため、第1四半期連結会計期間から持分法適用の範囲に含めております。

この結果、平成26年12月31日現在では、当社グループは、当社、連結子会社9社及び持分法適用関連会社1社により構成されることとなりました。

第2 【事業の状況】

1 【事業等のリスク】

当第3四半期連結累計期間において、当四半期報告書に記載した事業の状況、経理の状況等に関する事項のうち、投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項の発生又は前事業年度の有価証券報告書に記載した「事業等のリスク」についての重要な変更はありません。

なお、重要事象等は存在していません。

2 【経営上の重要な契約等】

当第3四半期連結会計期間において、経営上の重要な契約等の決定又は締結等はありません。

3 【財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

(1) 業績の状況

当第3四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の影響が残る中、企業収益並びに雇用・所得環境は緩やかに回復しつつあるものの、新興国、資源国及び欧州における債務問題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、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。このため、当社グループでは、デバッグの作業拠点であるLab.(ラボ)の増床・新設等を通じた人材確保及びデバッグに必要な実機端末や検証環境の整備等、顧客ニーズに柔軟に対応できる体制を構築することでデバッグ需要のさらなる取り込みに注力し、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、これまでデバッグ事業で培ってきた「ユーザー目線」による独自のテストノウハウを活用したリサーチ及びコンサルティングサービス「DH-EYE」の提供を開始するなど、付加価値の高い新サービスの開発に注力するとともに、デバッグ事業とは異なる事業領域においても、それらのノウハウやグループの経営資源を共有し、企画立案からリリースまでを手がけたネイティブアプリゲーム「モグモグとパクパク～不思議なタマゴ～」を開発するなど、新たな取り組みも積極的に推進して参りました。

また、事業の垣根を越えた多角的な業容拡大を目的として、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し、さらに、平成26年11月には株式会社ZMPとの連携により、自動車業界向けのデバッグ及びデータ収集等実験代行に関する事業の開始に向け準備を進めるなど、中期経営計画の初年度としてその達成を実現する戦略投資を重点施策として取り組んで参りました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は、引き続きデバッグ事業が伸長するとともに、連結子会社化した株式会社ネットワークニー及び株式会社プレミアムエージェンシーの影響により、9,756,262千円(前年同四半期比29.0%増)となりました。

営業利益は、事業モデルの異なる子会社の連結に伴い営業費用が増加したことに加え、デバッグ事業を中心に将来を見据えた人材確保及び育成等の積極的な投資を実施した結果、1,227,492千円(前年同四半期比16.0%減)、経常利益は1,220,549千円(前年同四半期比16.4%減)、四半期純利益は597,536千円(前年同四半期比30.2%減)となりました。

連結業績

	平成26年3月期 第3四半期	平成27年3月期 第3四半期	増減率
売上高	7,560,509千円	9,756,262千円	29.0%
営業利益	1,461,744千円	1,227,492千円	16.0%
経常利益	1,460,411千円	1,220,549千円	16.4%
四半期純利益	855,720千円	597,536千円	30.2%

セグメント別の状況は、以下のとおりであります。

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、同社の「3DCGコンテンツ開発事業」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」を加えた3つへ変更しております。

また、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3四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るとともに、前年同四半期比については、前第3四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。

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、セグメント利益又は損失は営業利益ベースとなっております。

デバッグ事業 売上高 7,151,501千円、セグメント利益 1,730,413千円

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。

() デバッグ事業：コンシューマゲームリレーション 売上高 2,672,829千円

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」等の高性能な新型ハードの登場とともに、マルチプラットフォーム対応のゲーム展開が本格化しており、年末商戦においては、シリーズものの新作タイトルやそれらの新型ハードに向けたタイトルの開発が活発化致しました。

このような状況のもと、当社グループでは、顧客ニーズに対応するため、テスト用の新型ハードの整備等を通じ磐石な受注体制を構築することで、マルチプラットフォーム対応や新型ハード向けの大型タイトル案件の受注を獲得して参りました。

また、多様化する顧客ニーズに応じた提案力の向上及び営業活動に注力し、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2,672,829千円(前年同四半期比2.0%増)となりました。

() 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 2,759,242千円

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。特に成長著しいソーシャルゲーム市場では、ユーザー嗜好の多様化に対応したネイティブアプリゲームの開発が進み、タイトル数が増加していることに加え、モバイル端末の高性能化等に伴い1タイトルの開発規模が増大し、開発期間が長期化する傾向にあります。

このため、顧客企業である開発会社においては、開発に経営資源を集中することを目的に、デバッグ工程のアウトソーシングが加速し、当社グループでは、継続的な案件の受注確保に加え、新規のネイティブアプリゲーム案件の獲得に向けた営業活動に注力して参りました。

また、ユーザー視点を活かしたマーケティング支援サービスの提供開始や、アディッシュ株式会社との協力体制のもと、デバッグとカスタマーサポートをワンストップで提供するサービスを開始するなど、サービス範囲の拡充を図るとともに、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、平成25年11月29日付けで子会社化したシステム開発事業を営む株式会社ネットワークニーと連携し、組織横断的な営業活動の推進体制を構築するとともに、事業基盤の相互活用の取り組みとして、平成26年11月に「仙台技術センター」を開設するなど、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2,759,242千円(前年同四半期比25.0%増)となりました。

() デバッグ事業：アミューズメントリレーション 売上高 1,719,429千円

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む一方、パチスロにおける型式試験方法が平成26年9月16日より変更されたことに伴い、顧客企業においては開発段階であった機種仕様の変更及び見直し等が実施され、開発スケジュールの大幅な変更を余儀なくされました。

このような市場環境のもと、当社グループでは、引き続き、顧客企業との関係強化に取り組むとともに、効率的なデバッグ体制を提案することで、受注獲得増加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1,719,429千円(前年同四半期比9.2%減)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7,151,501千円(前年同四半期比6.4%増)、セグメント利益は1,730,413千円(前年同四半期比2.2%減)となりました。

メディア事業 売上高 372,429千円、セグメント利益 20,904千円

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3四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3四半期連結累計期間のメディア事業の売上高は372,429千円(前年同四半期比3.1%減)、セグメント利益は20,904千円(前年同四半期比46.8%減)となりました。

クリエイティブ事業 売上高 1,263,366千円、セグメント損失 243,394千円

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3四半期連結累計期間においては、「開発アウトソーシング事業」を行っている株式会社G&Dにおいて、グループ事業の連携を通じネイティブアプリゲーム「モグモグとパクパク～不思議なタマゴ～」を開発するなど、グループシナジーの創出に注力して参りました。

一方、平成26年4月より連結子会社化した株式会社プレミアムエージェンシーにおいては、業務プロセスの見直しや販売費及び一般管理費の圧縮等の施策による利益改善により、上期に発生した損失の吸収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クリエイティブ事業の売上高は1,263,366千円、セグメント損失は243,394千円となりました。

その他 売上高 995,248千円、セグメント利益 40,354千円

当社グループでは、中期経営計画を達成すること及び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ことを目的として、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3四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995,248千円、セグメント利益は40,354千円となりました。

(2) 財政状態の分析

(資産)

流動資産の残高は5,193,389千円となり、前連結会計年度末における流動資産5,549,319千円に対し、355,930千円の減少(前期比6.4%減)となりました。

これは、主として受取手形及び売掛金が679,787千円増加した一方で、現金及び預金が939,200千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2,722,916千円となり、前連結会計年度末における固定資産1,611,223千円に対し、1,111,692千円の増加(前期比69.0%増)となりました。

これは、主としてのれんが587,902千円増加したこと及び投資その他の資産が200,506千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3,434,566千円となり、前連結会計年度末における流動負債3,372,863千円に対し、61,703千円の増加(前期比1.8%増)となりました。

固定負債の残高は254,686千円となり、前連結会計年度末における固定負債20,830千円に対し、233,856千円の増加となりました。

これは、主として長期借入金が179,352千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4,227,052千円となり、前連結会計年度末における純資産3,766,848千円に対し、460,203千円の増加(前期比12.2%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191,116千円減少した一方で、四半期純利益の計上により利益剰余金が597,536千円、さらに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) 従業員数

連結会社の状況

第1四半期連結会計期間において、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、「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。同社を連結の範囲に含めたこと等により、「クリエイティブ事業」セグメントの従業員数は、前連結会計年度末に比べ、167名増加しております。

(4) 生産、受注及び販売の状況

生産実績

事業の特性上、該当事項はありません。

受注実績

当第3四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	790,689		260,346	

- (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. 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、「クリエイティブ事業」を新たに報告セグメントに加えているため、前年同四半期比は記載しておりません。
 4. 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。

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26年4月1日 至平成26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	2,672,873	2.6
	デジタルソリューションリレーション	2,754,686	25.2
	アミューズメントリレーション	1,714,569	9.5
	小計	7,142,129	6.6
メディア事業		372,429	3.1
クリエイティブ事業		1,256,812	253.6
その他		984,891	712.0
合計		9,756,262	29.0

- (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. 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、「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。
 4. 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。

(5) 主要な設備

新設、休止、大規模改修、除却、売却等について、当第3四半期連結累計期間に著しい変動があった設備は次のとおりであります。

国内子会社

当社は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、同社を連結の範囲に含めております。この結果、以下の設備が増加しております。

会社名 (所在地)	セグメントの 名称	設備の内容	帳簿価額(千円)				
			建物	工具、器具 及び備品	リース資産	ソフト ウェア	合計
株式会社プレミアム エージェンシー (東京都港区)	クリエイティブ 事業	本社事務所 コンテンツ 開発ツール	6,157	22,750	36,696	181,467	247,071

- (注) 上記金額には消費税等は含まれておりません。

第3 【提出会社の状況】

1 【株式等の状況】

(1) 【株式の総数等】

【株式の総数】

種類	発行可能株式総数(株)
普通株式	38,400,000
計	38,400,000

【発行済株式】

種類	第3四半期会計期間末 現在発行数(株) (平成26年12月31日)	提出日現在 発行数(株) (平成27年2月9日)	上場金融商品取引所 名又は登録認可金融 商品取引業協会名	内容
普通株式	11,945,400	11,945,400	東京証券取引所 (市場第一部)	単元株式数は100株で あります。
計	11,945,400	11,945,400		

- (注) 1. 完全議決権株式であり、権利内容に何ら制限のない当社における標準となる株式であります。
2. 提出日現在の発行数には、平成27年2月1日からこの四半期報告書提出日までの新株予約権の行使により発行された株式数は、含まれておりません。

(2) 【新株予約権等の状況】

該当事項はありません。

(3) 【行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等】

該当事項はありません。

(4) 【ライツプランの内容】

該当事項はありません。

(5) 【発行済株式総数、資本金等の推移】

年月日	発行済株式 総数増減数 (株)	発行済株式 総数残高 (株)	資本金 増減額 (千円)	資本金 残高 (千円)	資本準備金 増減額 (千円)	資本準備金 残高 (千円)
平成26年10月1日～ 平成26年12月31日		11,945,400		300,686		300,686

(6) 【大株主の状況】

当四半期会計期間は第3四半期会計期間であるため、記載事項はありません。

(7) 【議決権の状況】

当第3四半期会計期間末日現在の「議決権の状況」については、株主名簿の記載内容が確認できないため、記載することができないことから、直前の基準日（平成26年9月30日）に基づく株主名簿による記載をしております。

【発行済株式】

平成26年9月30日現在

区分	株式数(株)	議決権の数(個)	内容
無議決権株式			
議決権制限株式(自己株式等)			
議決権制限株式(その他)			
完全議決権株式(自己株式等)			
完全議決権株式(その他)	普通株式 11,943,200	119,432	株主としての権利内容に制限のない標準となる株式
単元未満株式	普通株式 2,200		
発行済株式総数	11,945,400		
総株主の議決権		119,432	

(注) 「単元未満株式」欄の普通株式には、当社所有の自己株式2株が含まれております。

【自己株式等】

該当事項はありません。

2 【役員の状況】

該当事項はありません。

第4 【経理の状況】

1. 四半期連結財務諸表の作成方法について

- (1) 当社の四半期連結財務諸表は、「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」(平成19年内閣府令第64号)に基づいて作成しております。
- (2) 前第3四半期連結累計期間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。

2. 監査証明について

当社は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、第3四半期連結会計期間(平成26年10月1日から平成26年12月31日まで)及び第3四半期連結累計期間(平成26年4月1日から平成26年12月31日まで)に係る四半期連結財務諸表について、有限責任監査法人トーマツによる四半期レビューを受けております。

1 【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3四半期連結会計期間 (平成26年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,693,276	2,754,076
受取手形及び売掛金	1,483,727	2,163,514
たな卸資産	16,254	7,274
その他	359,446	316,602
貸倒引当金	3,384	48,079
流動資産合計	5,549,319	5,193,389
固定資産		
有形固定資産	323,470	390,404
無形固定資産		
のれん	595,594	1,183,497
その他	99,954	356,304
無形固定資産合計	695,549	1,539,801
投資その他の資産		
その他	600,284	793,169
貸倒引当金	8,081	460
投資その他の資産合計	592,203	792,709
固定資産合計	1,611,223	2,722,916
資産合計	7,160,543	7,916,305
負債の部		
流動負債		
短期借入金	1,610,200	1,626,976
未払費用	524,235	697,752
未払法人税等	518,120	216,103
賞与引当金	49,612	40,676
その他	670,695	853,058
流動負債合計	3,372,863	3,434,566
固定負債		
長期借入金	12,150	191,502
その他	8,680	63,184
固定負債合計	20,830	254,686
負債合計	3,393,694	3,689,253

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成26年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成26年12月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	300,571	300,686
資本剰余金	300,571	300,686
利益剰余金	3,086,659	3,493,079
自己株式	4	4
株主資本合計	3,687,797	4,094,448
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	5,542
為替換算調整勘定	25,995	45,600
その他の包括利益累計額合計	29,984	51,143
新株予約権	-	14,548
少数株主持分	49,066	66,911
純資産合計	3,766,848	4,227,052
負債純資産合計	7,160,543	7,916,305

(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)

	前第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)	当第3四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年12月31日)
売上高	7,560,509	9,756,262
売上原価	4,851,471	6,748,024
売上総利益	2,709,037	3,008,238
販売費及び一般管理費	1,247,293	1,780,746
営業利益	1,461,744	1,227,492
営業外収益		
受取利息	765	945
受取配当金	191	-
投資事業組合運用益	3,077	6,919
補助金収入	-	10,000
その他	5,365	15,460
営業外収益合計	9,399	33,325
営業外費用		
支払利息	4,787	21,138
持分法による投資損失	-	13,385
為替差損	2,255	1,804
その他	3,689	3,940
営業外費用合計	10,732	40,268
経常利益	1,460,411	1,220,549
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	1,220,549
法人税、住民税及び事業税	610,245	551,955
法人税等調整額	16,449	55,243
法人税等合計	593,795	607,199
少数株主損益調整前四半期純利益	856,317	613,350
少数株主利益	597	15,813
四半期純利益	855,720	597,536

【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)

	前第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)	当第3四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年12月31日)
少数株主損益調整前四半期純利益	856,317	613,350
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	2,638	1,553
為替換算調整勘定	11,648	21,636
その他の包括利益合計	9,009	23,190
四半期包括利益	865,327	636,540
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	864,742	618,695
少数株主に係る四半期包括利益	584	17,845

【注記事項】

(継続企業の前提に関する事項)

該当事項はありません。

(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)

当第3四半期連結累計期間(自平成26年4月1日至平成26年12月31日)

(1) 連結の範囲の重要な変更

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ため、連結の範囲に含めております。

(2) 持分法適用の範囲の重要な変更

第1四半期連結会計期間より、株式会社リインフォースの重要性が増したため、持分法適用の範囲に含めております。

(追加情報)

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の範囲に含めたことに伴い、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。

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係)

当第3四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第3四半期連結累計期間に係る減価償却費(のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。)及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

	前第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)	当第3四半期連結累計期間 (自 平成26年4月1日 至 平成26年12月31日)
減価償却費	98,916千円	198,767千円
のれんの償却額	57,931千円	121,673千円

(株主資本等関係)

前第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. 配当金支払額

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完全親会社であるため、配当金の支払額は下記の完全子会社の株主総会及び取締役会において決議された金額であります。

決議	株式の種類	配当金の 総額(千円)	1株当たり 配当額(円)	基準日	効力発生日	配当の原資
平成25年6月27日 定時株主総会	普通株式 (株デジタルハーツ)	58,089	5	平成25年 3月31日	平成25年 6月28日	利益剰余金
平成25年11月5日 取締役会	普通株式 (株デジタルハーツ)	83,038	7	平成25年 9月30日	平成25年 12月6日	利益剰余金

2. 基準日が当第3四半期連結累計期間に属する配当のうち、配当の効力発生日が当第3四半期連結会計期間の末日後となるもの

該当事項はありません。

当第3四半期連結累計期間(自 平成26年4月1日 至 平成26年12月31日)

1. 配当金支払額

決議	株式の種類	配当金の 総額(千円)	1株当たり 配当額(円)	基準日	効力発生日	配当の原資
平成26年6月26日 定時株主総会	普通株式	95,553	8	平成26年3月31日	平成26年6月27日	利益剰余金
平成26年11月4日 取締役会	普通株式	95,563	8	平成26年9月30日	平成26年12月5日	利益剰余金

2. 基準日が当第3四半期連結累計期間に属する配当のうち、配当の効力発生日が当第3四半期連結会計期間の末日後となるもの

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】

前第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	クリエイ ティブ事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	6,699,299	384,492	355,431	7,439,224	121,284	7,560,509		7,560,509
セグメント間の内部 売上高又は振替高	22,079		420	22,499		22,499	22,499	
計	6,721,379	384,492	355,851	7,461,724	121,284	7,583,009	22,499	7,560,509
セグメント利益又は 損失()	1,769,524	39,283	23,300	1,785,507	26,217	1,759,290	297,546	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、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 297,546千円は、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ニーの株式取得により、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。

当第3四半期連結累計期間(自 平成26年4月1日 至 平成26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	クリエイ ティブ事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	7,142,129	372,429	1,256,812	8,771,371	984,891	9,756,262		9,756,262
セグメント間の内部 売上高又は振替高	9,371		6,554	15,925	10,357	26,282	26,282	
計	7,151,501	372,429	1,263,366	8,787,297	995,248	9,782,545	26,282	9,756,262
セグメント利益又は 損失()	1,730,413	20,904	243,394	1,507,923	40,354	1,548,277	320,785	1,227,492

(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 320,785千円は、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)

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1,597,425千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)

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。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の区分方法により作成したものを記載しております。

(事業セグメントの利益又は損失の測定方法の変更)

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3四半期連結累計期間のデバッグ事業のセグメント利益が412,153千円減少しております。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の利益又は損失の測定方法により作成したものを記載しております。

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、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3四半期連結累計期間において709,575千円であります。

(1株当たり情報)

1株当たり四半期純利益金額及び算定上の基礎並びに潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額及び算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前第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)	当第3四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年12月31日)
(1) 1株当たり四半期純利益金額	72円46銭	50円03銭
(算定上の基礎)		
四半期純利益金額(千円)	855,720	597,536
普通株主に帰属しない金額(千円)		
普通株式に係る四半期純利益金額(千円)	855,720	597,536
普通株式の期中平均株式数(株)	11,809,245	11,944,665
(2) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額	71円64銭	50円02銭
(算定上の基礎)		
四半期純利益調整額(千円)		
普通株式増加数(株)	135,096	671
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額の算定に含めなかった潜在株式で、前連結会計年度末から重要な変動があったものの概要		平成26年5月9日開催の取締役会決議に基づく第3回新株予約権 新株予約権の個数 4,200個 新株予約権の目的となる株式数 普通株式 420,000株

2 【その他】

第2期（平成26年4月1日から平成27年3月31日まで）中間配当について、平成26年11月4日開催の取締役会において、平成26年9月30日の株主名簿に記載された株主に対し、次のとおり中間配当を行うことを決議いたしました。

配当金の総額	95,563千円
1株当たりの金額	8円00銭
支払請求権の効力発生日及び支払開始日	平成26年12月5日

第二部 【提出会社の保証会社等の情報】

該当事項はありません。

独立監査人の四半期レビュー報告書

平成27年2月5日

株式会社ハーツユニテッドグループ
取締役会 御中

有限責任監査法人トーマツ

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 藤本 貴子 印

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 野田 智也 印

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、「経理の状況」に掲げられている株式会社ハーツユニテッドグループの平成26年4月1日から平成27年3月31日までの連結会計年度の第3四半期連結会計期間（平成26年10月1日から平成26年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（平成26年4月1日から平成26年12月31日まで）に係る四半期連結財務諸表、すなわち、四半期連結貸借対照表、四半期連結損益計算書、四半期連結包括利益計算書及び注記について四半期レビューを行った。

四半期連結財務諸表に対する経営者の責任

経営者の責任は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して四半期連結財務諸表を作成し適正に表示することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない四半期連結財務諸表を作成し適正に表示するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

監査人の責任

当監査法人の責任は、当監査法人が実施した四半期レビューに基づいて、独立の立場から四半期連結財務諸表に対する結論を表明することにある。当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に準拠して四半期レビューを行った。

四半期レビューにおいては、主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対して実施される質問、分析的手続その他の四半期レビュー手続が実施される。四半期レビュー手続は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。

当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

監査人の結論

当監査法人が実施した四半期レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、株式会社ハーツユニテッドグループ及び連結子会社の平成26年12月31日現在の財政状態及び同日をもって終了する第3四半期連結累計期間の経営成績を適正に表示していないと信じさせる事項がすべての重要な点において認められなかった。

その他の事項

会社の平成26年3月31日をもって終了した前連結会計年度の第3四半期連結会計期間及び第3四半期連結累計期間に係る四半期連結財務諸表並びに前連結会計年度の連結財務諸表は、それぞれ、前任監査人によって四半期レビュー及び監査が実施されている。前任監査人は、当該四半期連結財務諸表に対して平成26年2月10日付で無限定の結論を表明しており、また、当該連結財務諸表に対して平成26年6月26日付で無限定適正意見を表明している。

利害関係

会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以上

(注) 1. 上記は四半期レビュー報告書の原本に記載された事項を電子化したものであり、その原本は当社（四半期報告書提出会社）が別途保管しております。

2. XBRLデータは四半期レビューの対象には含まれていません。