



**HUG**

Hearts United Group

# 2015年3月期 第3四半期決算説明資料

---

株式会社 ハーツ ユナイテッド グループ

東証第一部:3676

URL:<http://www.heartsunitedgroup.co.jp/>



# 2015年3月期 第3四半期決算に関するご説明

## 1. 決算数値について

(株)ハーツユナイテッドグループ(以下、当社)は、2013年10月1日に単独株式移転の方法により(株)デジタルハーツの完全親会社として設立されました。連結の範囲に実質的な変更はないため、当社設立前の実績は、(株)デジタルハーツの連結実績を記載しており、比較を行っている項目については、(株)デジタルハーツの連結業績との比較を行っております。

## 2. セグメントについて

第1四半期より「クリエイティブ事業」を新たなセグメントとして追加するとともに、従来「その他」に区分していた「開発アウトソーシング事業」及び「映像制作事業」を「クリエイティブ事業」として集約しております。また、同四半期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、13/3期及び14/3期のセグメント数値については遡及適用しており、13/3期のセグメント数値は会計監査人の監査を受けておりません。

### 【セグメント詳細】

事業セグメント	分野別リレーション区分	特徴
「デバッグサービス」とは…発売前のソフトウェアの不具合をチェックし、顧客に報告するサービス		
デバッグ	コンシューマゲームリレーション (CS) 	主にコンシューマゲーム、オンラインゲーム向けデバッグサービスが中心。海外コンシューマゲームデバッグ実績も当該リレーションに含む
	デジタルソリューションリレーション (DS) 	主にソーシャルゲームやスマートフォンアプリなど、モバイル向けデバッグサービスが中心。システム検証及び海外モバイル向け実績も当該リレーションに含む
	アミューズメントリレーション (AM) 	主にパチンコ・パチスロ向けデバッグサービスが中心
メディア	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
クリエイティブ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・3DCGコンテンツ開発事業(※1)</li> <li>・開発アウトソーシング事業</li> <li>・映像制作事業</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自社開発の3Dグラフィックスエンジン「千鳥」を技術基盤としたコンテンツ開発事業</li> <li>・開発工程の一部を受託する開発アウトソーシング事業</li> <li>・映像加工技術全般に関する包括的なサービスを提供する事業</li> </ul>
その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>・システム開発事業(※2)</li> <li>・Fuguai.com事業</li> <li>・デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・不具合情報のポータルサイト「Fuguai.com」を運営するFuguai.com事業</li> <li>・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事業</li> </ul>



**HUG**

Hearts United Group

---

# 目次

---

- 1. 2015年3月期 第3四半期決算概要……………P 4
- 2. セグメント別業績及び通期業績予想……………P14
- 3. 今後の展開及び中期経営計画 ……………P24



**HUG**

Hearts United Group Co., Ltd.

---

# 1. 2015年3月期 第3四半期決算概要

---



# 2015年3月期 第3四半期業績ハイライト

## 業績概況

- 売上高 9,756百万円（前年同期比 129.0%）
  - ・ M&Aによる連結子会社2社の増加及びデバッグ事業の伸張により増収
- 営業利益 1,227百万円（前年同期比 84.0%）
  - ・ 子会社の一時的な損失の取り込み及び販管費の増加により減益

## トピックス

### デバッグ

- デバッグ作業拠点の新設・拡充（3拠点新設、1拠点増床⇒全国13拠点のネットワーク）
  - ・ 4月：京都Lab.(ラボ)にシールドルームを設置
  - ・ 11月：仙台技術センターを新設、札幌第2Lab.(ラボ)を増床
  - ・ 12月：札幌第3Lab.(ラボ)・沖縄Lab.(ラボ)を新設
- 新サービス/事業連携
  - ・ 9月：デバッグノウハウを活用したリサーチ&コンサルティングサービス「DH-EYE」の提供を開始
  - ・ 11月：アディッシュ(株)と業務提携、デバッグからカスタマーサポートまでワンストップでサポート
  - ・ 12月：「サイバーセキュリティサービス」を民主党に提供
  - ・ 1月：デバッグサービスの自動車業界への共同展開を目的に(株)ZMPと合併会社(株)ZEGを設立

### メディア

- Aetas(株) オフィス移転（4月）

### クリエイティブ

- (株)プレミアムエージェンシーを子会社化(4月)
- (株)G&D 新ゲームリリース
  - ・ 12月：しりとりにパズルゲーム「モグモグとパクパク～不思議なタマゴ～」をリリース

## 15/3期通期業績予想

- 通期業績予想を修正  
パチンコ及びパチスロにおける市場環境の影響により期初予想を下回る見込み
- |      |      |           |   |      |              |
|------|------|-----------|---|------|--------------|
| 売上高  | 期初予想 | 15,002百万円 | → | 今回予想 | 13,500百万円に修正 |
| 営業利益 | 期初予想 | 2,223百万円  | → | 今回予想 | 1,785百万円に修正  |

## 株主還元

- 配当方針の変更及び期末配当を増配修正(8円→9円)



# 2015年3月期 第3四半期連結損益サマリー

(百万円)	14/3期3Q	15/3期3Q (対前年同期増減額/前年同期比)	15/3期期初予想 (前期比)	15/3期今回修正予想 (前期比)	サマリー
<b>売上高</b>	7,560	9,756 (+2,195 <sup>1</sup> 129.0%)	15,002 (148.0%)	13,500 (133.2%)	● M&Aによる連結子会社2社の増加及びデバッグ事業の伸張により増収
内訳	デバッグ	7,151 (+430 <sup>1</sup> 106.4%)	10,584	9,967	
	メディア	384 (Δ12 <sup>1</sup> 96.9%)	528	502	
	クリエイティブ	355 (+907 <sup>1</sup> 355.0%)	2,655	1,779	● 櫛プレミアムエージェンシー寄与:925百万
	その他	121 (+873 <sup>1</sup> 820.6%)	1,234	1,252	● 櫛ネットワーク21寄与:943百万
	セグメント間調整額	Δ22 (Δ3 <sup>1</sup> -)	-	-	
<b>売上原価</b>	4,851	6,748 (+1,896 <sup>1</sup> 139.1%)	-	-	
<b>売上総利益</b>	2,709	3,008 (+299 <sup>1</sup> 111.0%)	-	-	
<b>売上総利益率</b>	35.8%	30.8% (Δ5.0ポイント)	-	-	
<b>販売費及び一般管理費</b>	1,247	1,780 (+533 <sup>1</sup> 142.8%)	-	-	
<b>営業利益</b>	1,461	1,227 (Δ234 <sup>1</sup> 84.0%)	2,223 (124.9%)	1,785 (100.2%)	● 連結子会社の一時的な損失の取り込み及び販管費の増加により減益
内訳	デバッグ	1,730 (Δ39 <sup>1</sup> 97.8%)	-	-	
	メディア	39 (Δ18 <sup>1</sup> 53.2%)	-	-	
	クリエイティブ	Δ23 (Δ220 <sup>1</sup> -)	-	-	● 櫛プレミアムエージェンシーの営業損失:Δ197百万(うちのれん償却:Δ53百万)
	その他	Δ26 (+66 <sup>1</sup> -)	-	-	
	調整額	Δ297 (Δ23 <sup>1</sup> -)	-	-	
<b>営業利益率</b>	19.3%	12.6% (Δ6.8ポイント)	14.8% (Δ2.7ポイント)	13.2% (Δ4.3ポイント)	● 原価率の高い事業を営む連結子会社2社の取り込み及び2社分の販管費の増加により低下
<b>経常利益</b>	1,460	1,220 (Δ239 <sup>1</sup> 83.6%)	2,201 (123.1%)	1,762 (98.5%)	
<b>四半期純利益</b>	855	597 (Δ258 <sup>1</sup> 69.8%)	1,210 (111.3%)	944 (86.8%)	● 連結子会社に係るのれん償却等による実効税率上昇の影響を受け減益

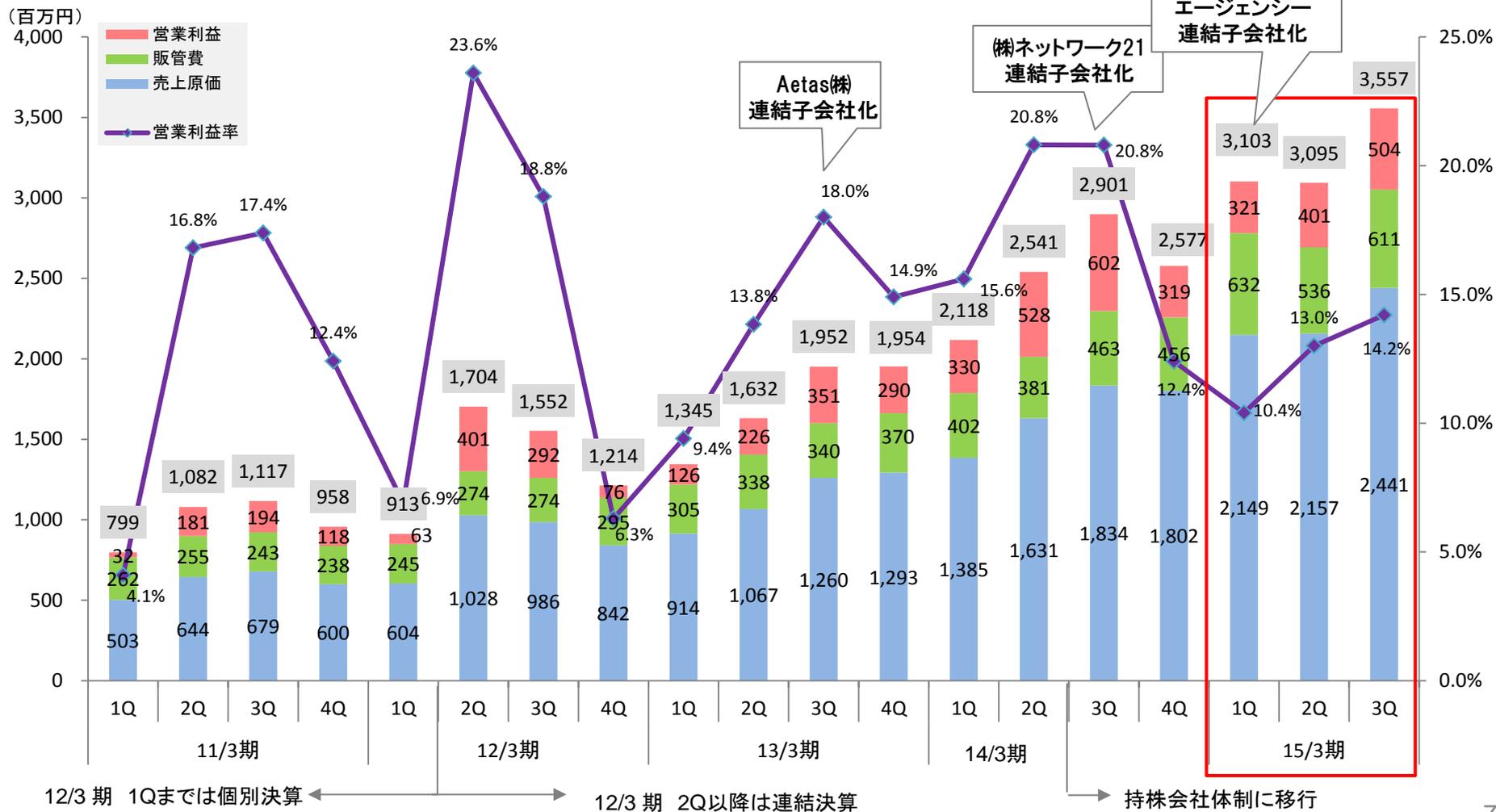
・各セグメントの売上高については、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて記載。セグメント利益は営業利益ベースの数値を記載。  
 ・調整額は、報告セグメントに帰属していない一般管理費等の全社費用を記載。



# 四半期別連結売上高、営業利益推移

▶ 当期より連結子会社が2社新たに増加したことにより増収に寄与する一方、売上原価、販管費も増加

## 四半期別推移





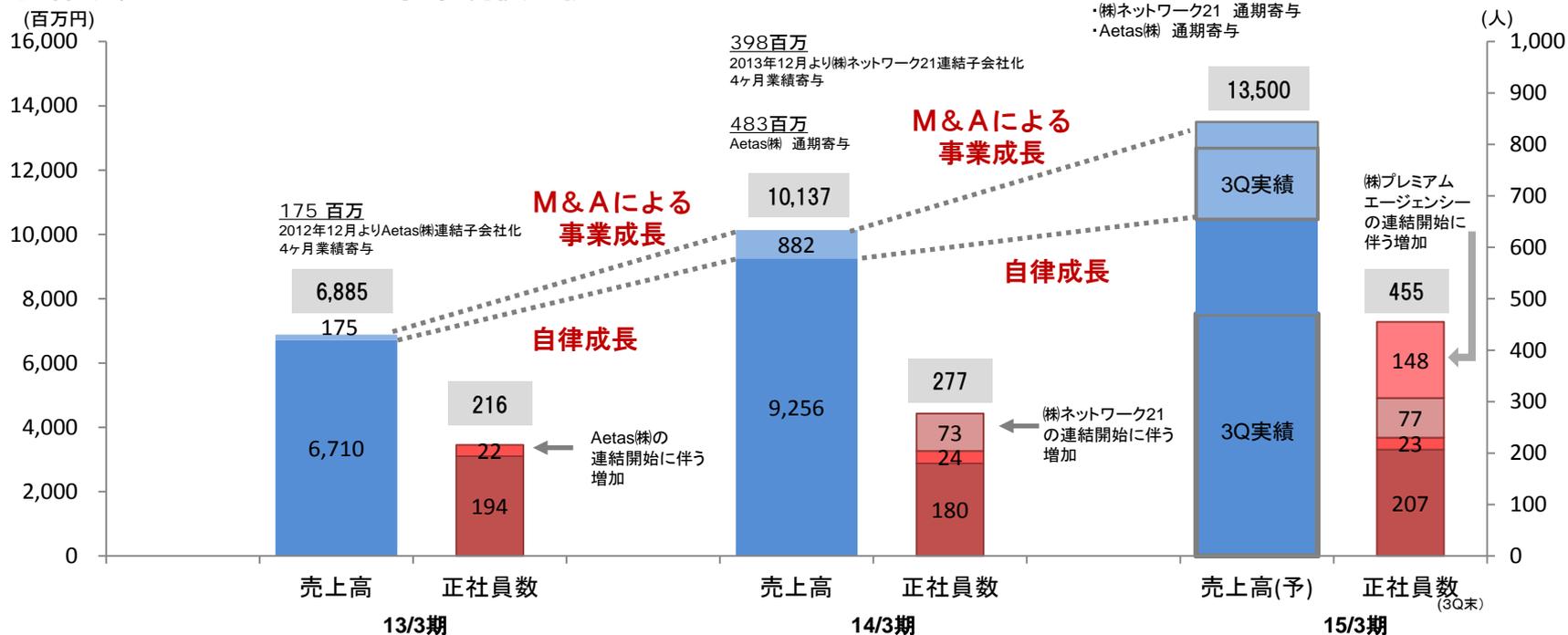
# 連結売上高の推移とM&Aによる影響分析

## ● 新規連結子会社の業績取り込み時期

会社名	事業セグメント	13/3期		14/3期				15/3期		
		3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
Aetas(株) (2012年12月より連結開始)	メディア事業	→								
(株)ネットワーク21 (2013年12月より連結開始)	その他の事業	→								
(株)プレミアムエージェンシー (2014年4月より連結開始)	クリエイティブ事業	→								

## ● 自律成長とM&Aによる事業規模の拡大（通期業績及び正社員数の推移）

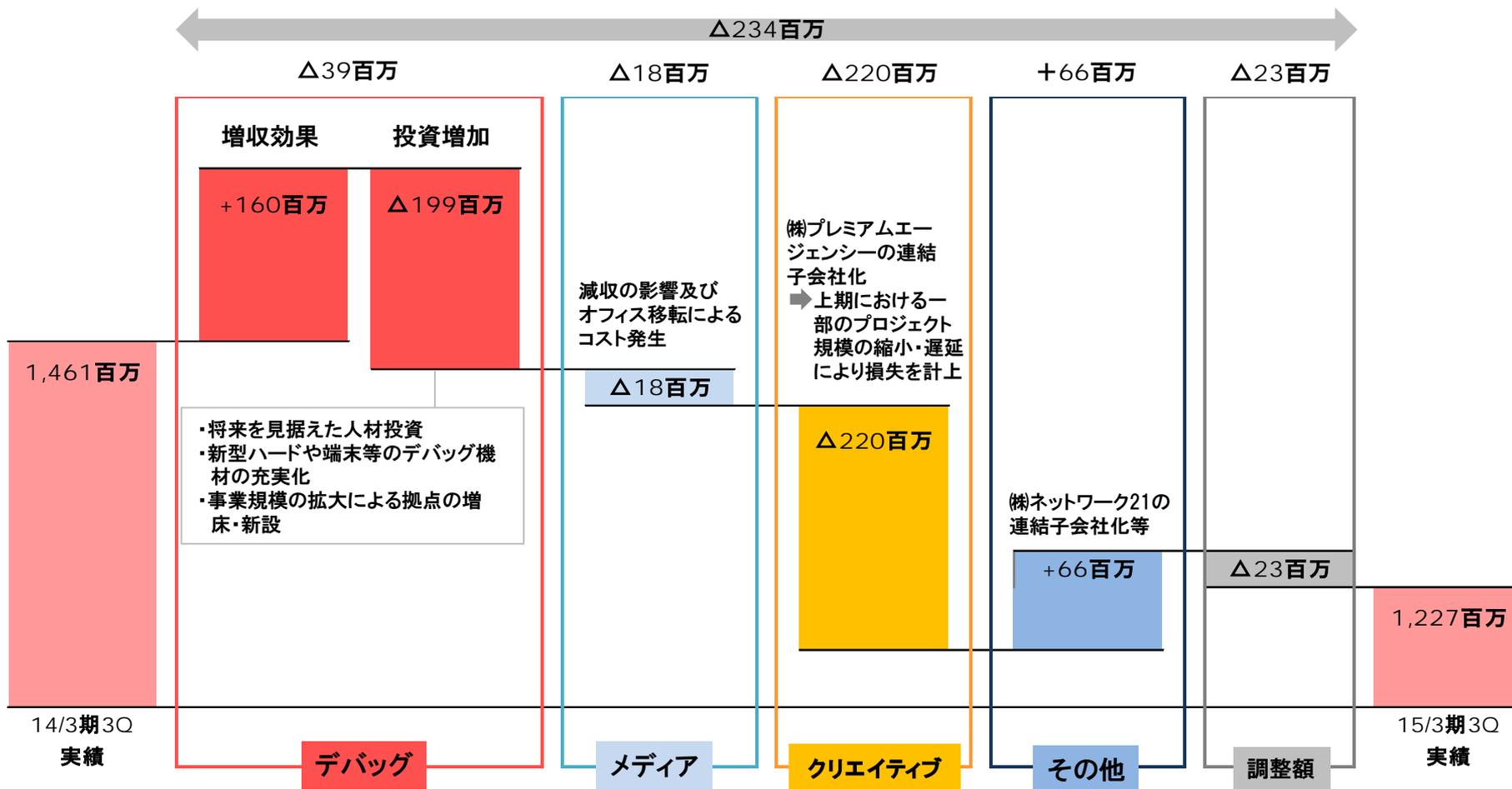
・2014年4月に(株)プレミアムエージェンシーを連結子会社化 通期寄与  
 ・(株)ネットワーク21 通期寄与  
 ・Aetas(株) 通期寄与





# 営業利益 増減分析

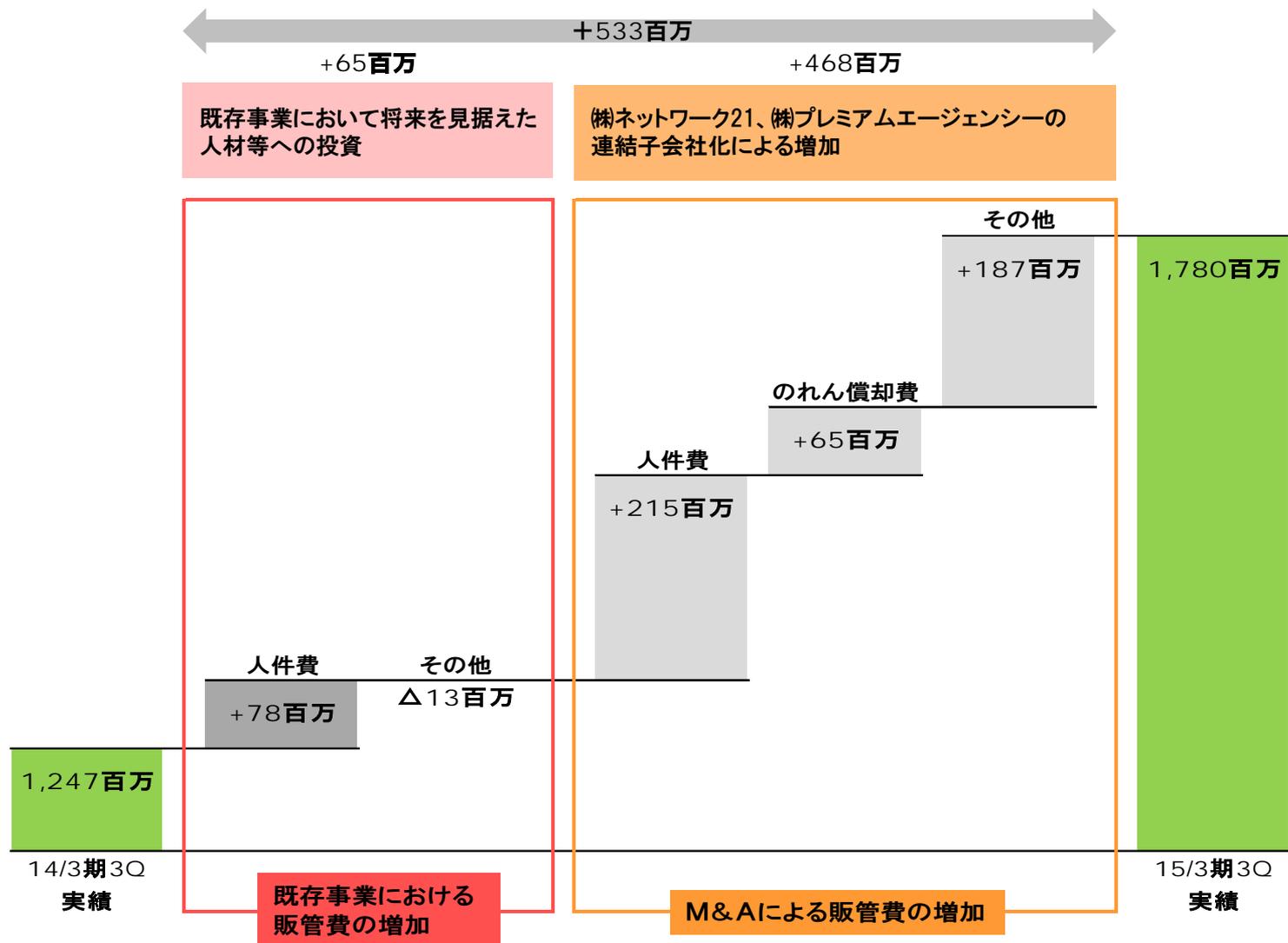
▶ デバッグ事業における投資及びクリエイティブ事業で一時的に発生した損失の影響を受け着地





# 販売費及び一般管理費 増減分析

➤ 連結子会社の増加に伴い人件費等が増加





# 連結貸借対照表

(百万円)

	14/3期	15/3期	対前期末		14/3期	15/3期	対前期末
	期末	3Q末	増減額		期末	3Q末	増減額
流動資産	5,549	5,193	△355	流動負債	3,372	3,434	61
(うち)現金及び預金	3,693	2,754	△939	(うち)短期借入金	1,610	1,626	16
(うち)受取手形 及び売掛金	1,483	2,163	679	固定負債	20	254	233
固定資産	1,611	2,722	1,111	負債合計	3,393	3,689	295
(うち)有形固定資産	323	390	66	株主資本	3,687	4,094	406
(うち)無形固定資産	695	1,539	844	(うち)資本金	300	300	0
(うち)投資その他の資産	592	792	200	(うち)資本剰余金	300	300	0
資産合計	7,160	7,916	755	(うち)利益剰余金	3,086	3,493	406
				その他の包括利益累計額	29	51	21
				新株予約権・少数株主持分	49	81	32
				純資産合計	3,766	4,227	460
				負債・純資産合計	7,160	7,916	755

- 流動資産 : 受取手形及び売掛金が増加した一方で、現金及び預金が減少したことにより355百万円の減少  
(前期比6.4%減)
- 固定資産 : のれんが増加したこと及び投資その他の資産が増加したことにより1,111百万円の増加  
(前期比69.0%増)
- 純資産 : 期末配当及び中間配当の実施に伴い利益剰余金が減少した一方、四半期純利益の計上により利益剰余金が増加、さらに新株予約権の新規発行により新株予約権が増加し、460百万円の増加  
(前期比12.2%増)

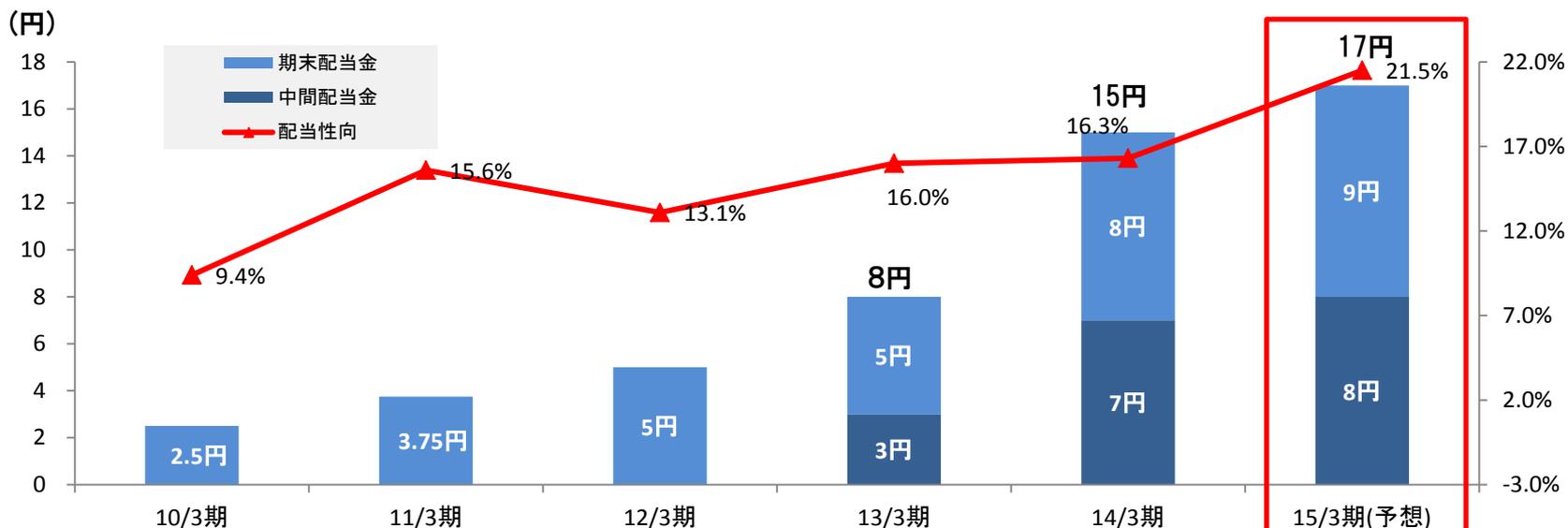


# 株主還元 ①

▶ 中間配当：7円⇒8円に増配(2014年8月4日公表)、期末配当：8円⇒9円に増配(2015年2月2日公表)

## 1株当たり配当金・配当性向の推移 6期連続増配

	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期	14/3期	15/3期(予想)
年間配当金	2.5円 (500円)	3.75円 (750円)	5円 (1,000円)	8円 (11円)	15円	17円
うち中間配当金	0円	0円	0円	3円 (6円)	7円	8円
うち期末配当金	2.5円 (500円)	3.75円 (750円)	5円 (1,000円)	5円	8円	9円(予想)
配当性向	9.4%	15.6%	13.1%	16.0%	16.3%	21.5%



※2012年7月1日を効力発生日として1:100の分割、10月1日を効力発生日として1:2の分割を実施。そのため13/3期中間配当以前の配当状況はこれらの分割に伴う影響を加味し遡及修正を行った場合の金額を記載。なお、配当実績は( )書きで記載。

※14/3期中間配当以前は㈱デジタルハーツとしての配当実績。



## 株主還元 ②

▶利益還元の充実と企業価値の向上を図る観点から、資本効率の概念も含めた配当方針へ変更

(基本方針)

① 連結ベースでの中期的な目標純資産配当率(DOE)を7%とする

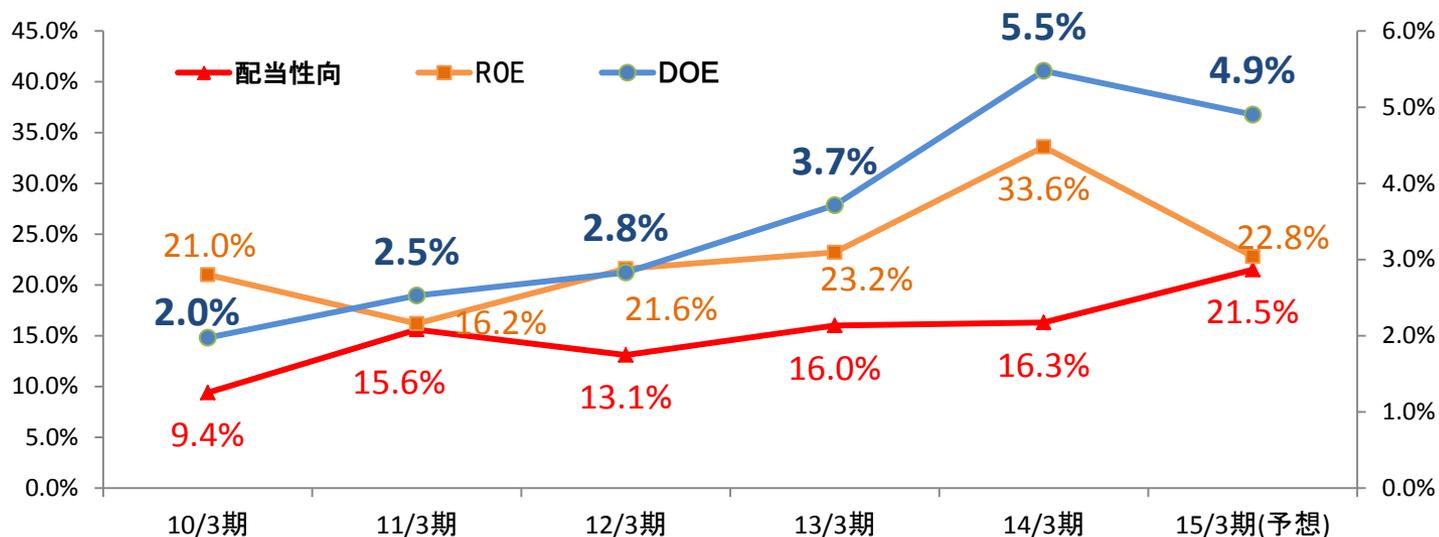
② ①に連結業績等を総合的に勘案した配当政策を導入する

※ 純資産配当率(DOE) = 配当性向 × 株主資本利益率(ROE)

株主の皆様への利益配分を示す「配当性向」と資本効率を示す「株主資本利益率(ROE)」より構成される株主還元指標のひとつ

### DOE、配当性向及びROEの推移

	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期	14/3期	15/3期(予想)
DOE	2.0%	2.5%	2.8%	3.7%	5.5%	4.9%
配当性向	9.4%	15.6%	13.1%	16.0%	16.3%	21.5%
ROE	21.0%	16.2%	21.6%	23.2%	33.6%	22.8%





**HUG**

Hearts United Group Co., Ltd.

---

## 2. セグメント別業績及び通期業績予想

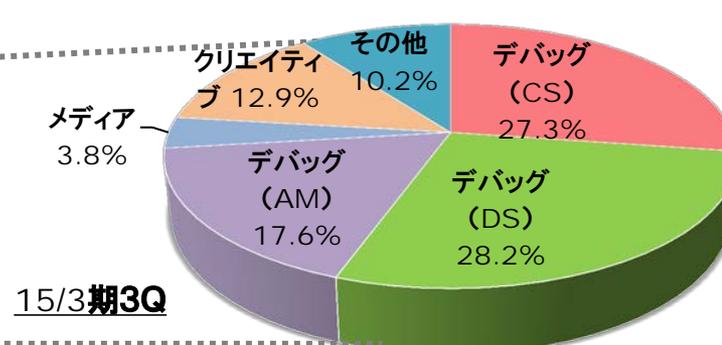
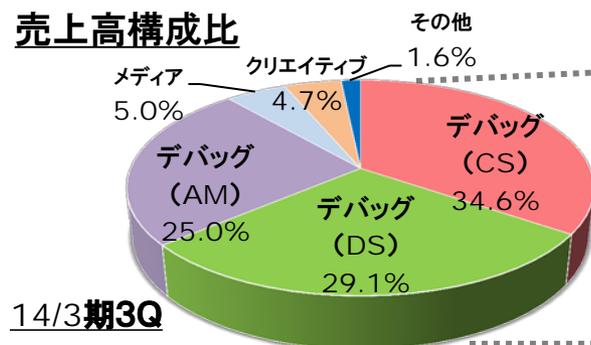
---



# 2015年3月期 第3四半期セグメント別業績の概要

事業セグメント		14/3期3Q	15/3期3Q	増減額 (前年同期比)		サマリー	
デバッグ事業	売上高	6,721	7,151	430	(106.4%)	↑ DSが引き続きデバッグ事業を大きく牽引	
	セグメント利益	1,769	1,730	△39	(97.8%)	→ 将来を見据えた人材育成及び設備・テスト用実機端末の整備など積極的な投資を実施	
	コンシューマゲーム リレーション (CS)	売上高	2,620	2,672	52	(102.0%)	↑ マルチ展開される大型タイトル及び新型ハード向けタイトルの受注を獲得
	デジタルソリューション リレーション (DS)	売上高	2,207	2,759	551	(125.0%)	↑ ネイティブゲームアプリ案件の増加により大幅に増収
アミューズメント リレーション (AM)	売上高	1,893	1,719	△174	(90.8%)	↓ パチンコ・パチスロ市場環境の影響を受け減収	
メディア事業	売上高	384	372	△12	(96.9%)	↓ 減収及びオフィス移転によるコスト増により減益	
	セグメント利益	39	20	△18	(53.2%)		
クリエイティブ事業	売上高	355	1,263	907	(355.0%)	↑ ㈱プレミアムエージェンシーの連結子会社化により開始した3DCGコンテンツ開発事業が当期より通期で連結業績に寄与	
	セグメント損失	△23	△243	△220	(-)	↓ ㈱プレミアムエージェンシー：一部のプロジェクト規模の縮小・遅延により上期に損失計上	
その他	売上高	121	995	873	(820.6%)	↑ ㈱ネットワーク21の連結子会社化により開始したシステム開発事業が当期より通期で連結業績に寄与	
	セグメント利益/損失	△26	40	66	(-)		
調整額	セグメント売上高調整額	△22	△26	△3	(-)	：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	
	セグメント利益調整額	△297	△320	△23	(-)		
合計	売上高	7,560	9,756	2,195	(129.0%)	↑ M&Aによる連結子会社2社の増加及びデバッグ事業の伸張により増収	
	営業利益	1,461	1,227	△234	(84.0%)	↓ 子会社における一時的な損失の取り込み及び販管費の増加により減益	

## 売上高構成比



・各セグメント及びリレーション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。セグメント利益は営業利益ベースの数値を記載。以降のページも同様の前提で記載。



# デバッグ事業

➤スマートフォン向けゲームを対象としたDSリレーションが好調に推移し増収するも将来に向けた投資により減益

<b>背景・環境</b>	<b>重点施策</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● コンシューマゲーム、ソーシャルゲーム市場の融合が進み、ゲーム全体の市場規模は、さらに拡大</li> <li>● 開発規模の増大によりデバッグ工数が増加</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 顧客ニーズに対応したデバッグ体制を構築 (Lab.3拠点を新設、国内13拠点へ)</li> <li>■ 「DH-EYE」等のコンサルティング要素を高めたサービスの提供</li> </ul>
<b>業界トピック・変化</b>	<b>当社グループへの影響</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 有効求人倍率の上昇(2014年平均有効求人倍率1.09倍、前年比+0.16ポイント)、特にIT業界において慢性的な人材不足</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ リソース提供力を有する当社グループが優位に。将来的な事業拡大を見据えた人材の育成が課題</li> </ul>

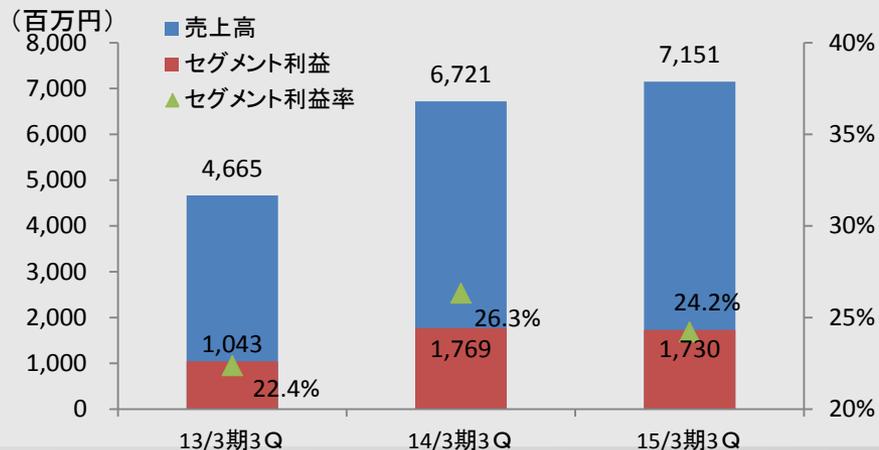
**今後の見通し**

- ◆ 大型案件の受注及び取引規模の拡大により4Qも好調に推移
- ◆ 人材の確保・育成に注力し、業界シェアを拡大
- ◆ 新たな市場開拓への布石を打つとともに既存領域において拡大するデバッグニーズを獲得

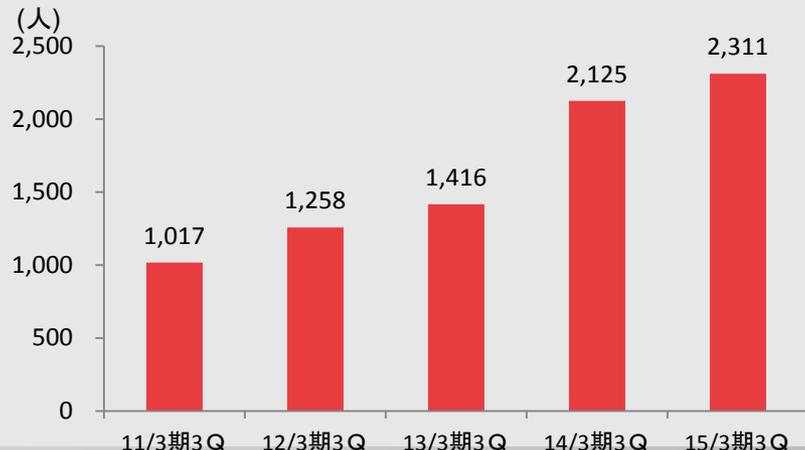
## 売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 14/3期3Q	当期実績 15/3期3Q	対前年同期		サマリー
			増減額	前期比	
売上高	6,721百万	7,151百万	430百万	106.4%	DSが引き続き業績を牽引
セグメント利益	1,769百万	1,730百万	△39百万	97.8%	機材や設備の充実化・人材育成等の投資を実施

## セグメント業績の推移



## 平均臨時雇用者数推移





# デバッグ事業(CS:コンシューマゲームリレーション)

➤ 市場規模は横ばいも新ハードであるPS4向け等のマルチ展開タイトルが増加し安定的な成長を実現

<b>背景・環境</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>開発タイトル数は微減するものの、複数ハードに提供されるマルチ展開※が加速</li> <li>ハードの高性能化によるオンライン機能の強化によりデバッグ工数が増加</li> </ul>	<b>重点施策</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>マルチ展開される大型タイトル案件の獲得</li> <li>PS4向けタイトル案件の獲得(機材への投資、競争優位性を確立)</li> <li>長期にわたる継続案件の獲得</li> </ul>
<b>業界トピック・変化</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>2014年年間ソフト販売数でダブルミリオンが5タイトルに。2006年以来8年ぶりの記録</li> <li>中国で家庭用ゲーム機の販売が解禁</li> </ul>	<b>当社グループへの影響</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>次期以降、引き続き高いデバッグニーズを期待</li> </ul>

<b>今後の見通し</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 継続案件の受注増加により4Qの季節性が緩和</li> <li>◆ PS4、XboxOne等、次世代ハードが出揃ったことでマルチ展開タイトルの開発が加速し案件規模が拡大</li> <li>◆ ウェアラブル端末やバーチャルリアリティを用いた新しいゲーム分野の拡大によりデバッグニーズが拡大</li> </ul>
--

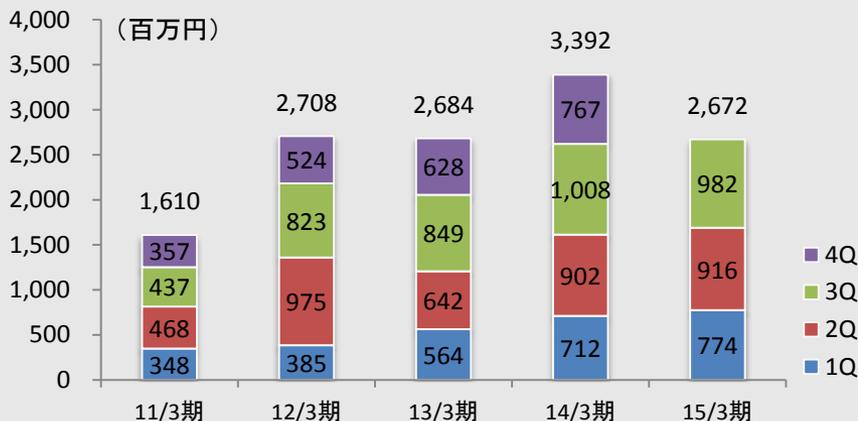
## 売上高の前期比較

※ マルチ展開とは・・・1つのタイトルを複数ハードに対し展開すること

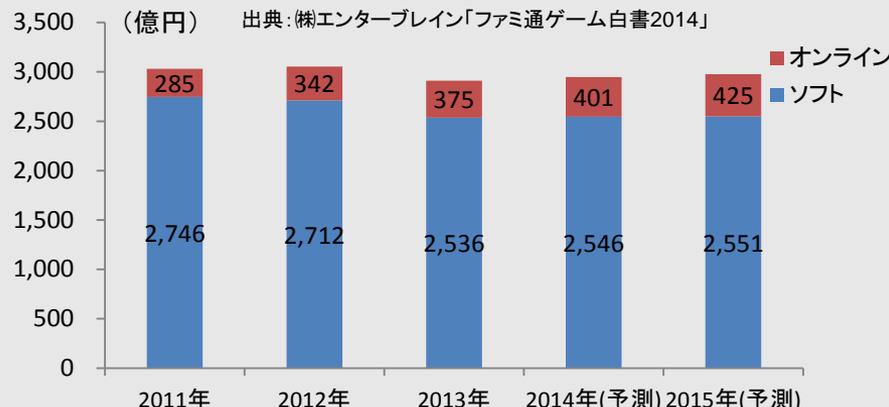
	前期実績 14/3期3Q	当期実績 15/3期3Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	2,620百万	2,672百万	52百万	102.0%

<b>サービス項目</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ コンシューマゲーム用ソフトデバッグ(国内/海外)</li> <li>■ オンラインゲームデバッグ</li> <li>■ アーケードゲームデバッグ</li> <li>■ コンシューマゲーム用ソフトの翻訳(ローカライズ)</li> </ul>
--

## 売上高推移



## 市場規模推移 ゲームソフト及びオンラインゲーム市場規模





# デバッグ事業(DS:デジタルソリューションリレーション)

➤市場の拡大に加えてデバッグ工程のアウトソーシングが浸透し大幅増収、デバッグセグメントを牽引

背景・環境	重点施策
<ul style="list-style-type: none"> <li>● ネイティブゲームアプリ開発の活発化</li> <li>● スマートフォン端末の高性能化、ゲーム性の追求により、開発規模が増大、開発期間の長期化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ネイティブゲームアプリ案件の受注拡大</li> <li>■ タイトルリーダーの育成に注力</li> <li>■ デバッグの周辺工程におけるサービス提供による付加価値向上</li> </ul>
業界トピック・変化	当社グループへの影響
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 開発規模の増大によりリリース遅延タイトルが増加</li> <li>● ゲームの高度化に伴い高スキル人材への需要が拡大</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 受注タイミングが流動的に</li> <li>◆ コンシューマゲームデバッグのノウハウを持つ当社グループへの需要が拡大</li> <li>◆ 人材育成が課題</li> </ul>

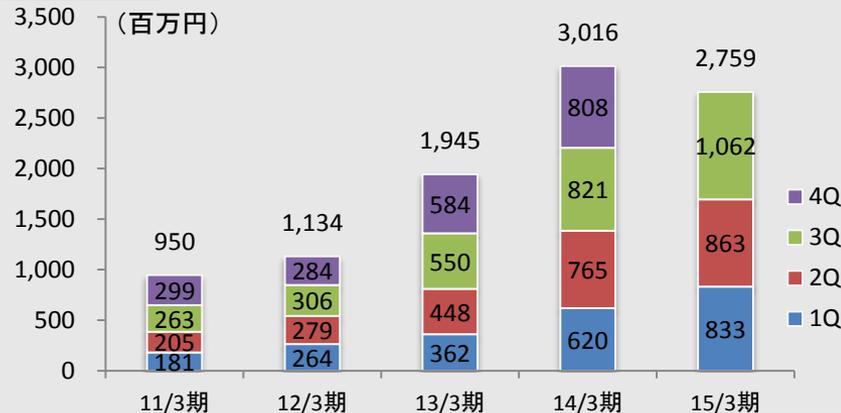
今後の見通し
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 3Qに引き続き、遅延していたネイティブゲームアプリ開発の本格稼動が重なり4Qも好調に推移する見通し。引き続きデバッグセグメントを牽引</li> <li>◆ 開発期間の長期化、開発規模の増大は引き続き継続し、デバッグ工数が増加、取引規模が拡大</li> <li>◆ システム開発分野における検証ニーズの獲得</li> </ul>

## 売上高の前期比較

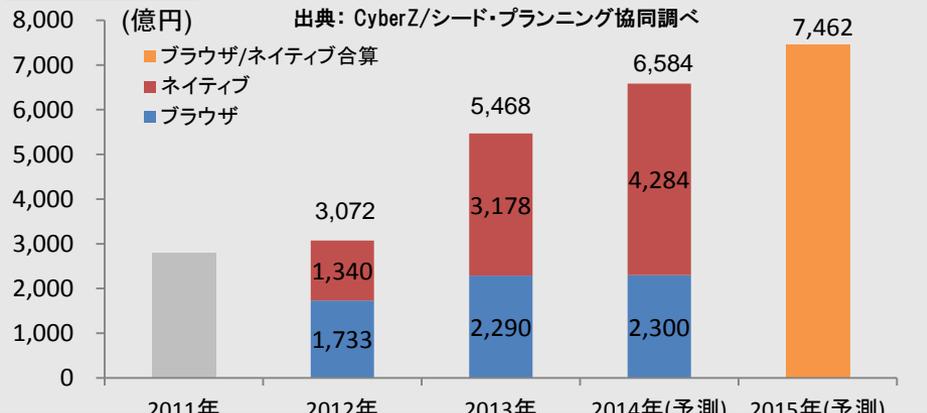
	前期実績 14/3期3Q	当期実績 15/3期3Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	2,207百万	2,759百万	551百万	125.0%

サービス項目
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ アプリデバッグ(国内/海外)</li> <li>■ SNSゲームアプリデバッグ、ローカライズ、運用サポート(国内/海外)</li> <li>■ WEBシステム、業務システム検証、家電検証</li> <li>■ サイバーセキュリティサービス</li> </ul>

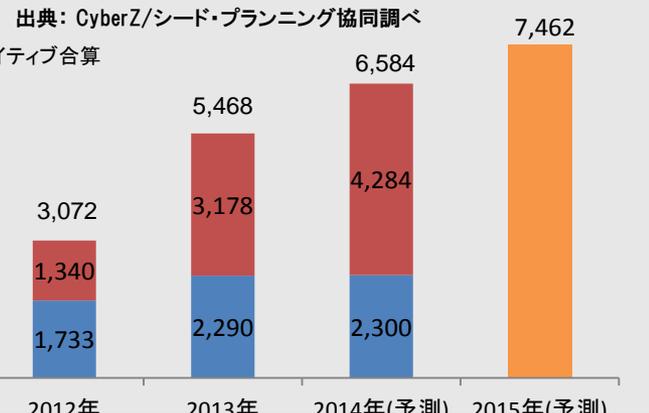
## 売上高推移



## 市場規模推移



## スマートフォンゲーム市場規模





# デバッグ事業(AM:アミューズメントリレーション)

## パチンコ及びパチスロにおける市場環境の影響を受け減収

背景・環境	重点施策
<ul style="list-style-type: none"> <li>パチンコ・パチスロ市場の縮小によりタイトル数が減少</li> <li>遊戯性の複雑化により開発規模は増大傾向</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>付加価値の高いサービス提供によりシェアを拡大</li> <li>新規取引先獲得のための営業活動を強化</li> </ul>
業界変化	当社グループへの影響
<ul style="list-style-type: none"> <li>2014年9月パチスロ型式試験方法が変更(1Qと比較し3Qのパチスロ試験受理件数は43%に減少、一般財団法人 保安通信協会)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>約7割がパチンコ向けデバッグであることからパチスロ型式試験方法変更の直接的な影響は軽微</li> <li>顧客の分散化により影響は一時的</li> </ul>

**今後の見通し**

- ◆ 3Qに引き続き4Qも市場環境の影響を受け受注の波は流動的に推移する見通し
- ◆ メーカーの開発スケジュールは引き続き不透明

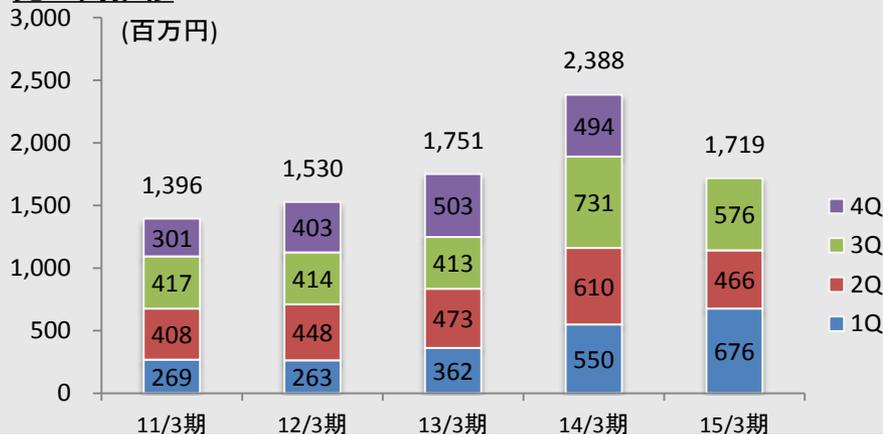
## 売上高の前期比較

	前期実績 14/3期3Q	当期実績 15/3期3Q	対前年同期	
			増減額	前期比
<b>売上高</b>	<b>1,893百万</b>	<b>1,719百万</b>	<b>△174百万</b>	<b>90.8%</b>

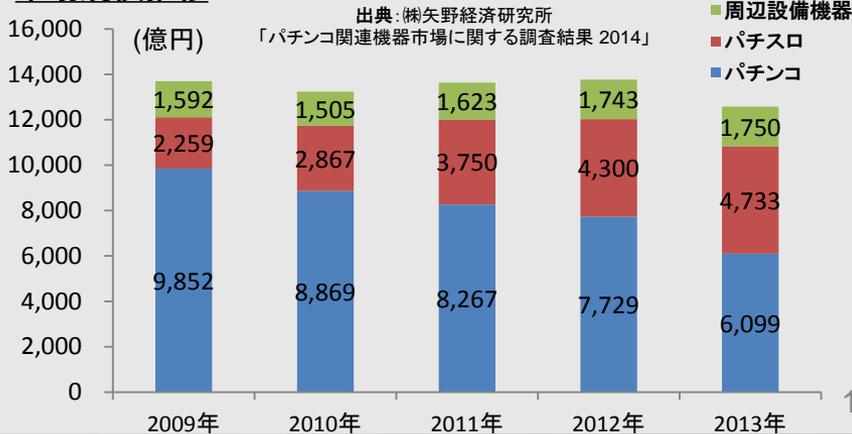
**サービス項目**

- パチンコ向けデバッグ
- パチスロ向けデバッグ
- その他開発支援サービス

## 売上高推移



## 市場規模推移



## パチンコ・パチスロ市場規模

出典: 榊矢野経済研究所  
「パチンコ関連機器市場に関する調査結果 2014」

- 周辺設備機器
- パチスロ
- パチンコ



# メディア事業

## 顧客ニーズの変化に伴い対象領域をスマートフォン向けゲームにも拡大

<b>背景・環境</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームのマルチデバイスへの展開が加速し、広告手法が多様化</li> <li>SNS機能を活用した情報配信のリアルタイム化が加速</li> </ul>	<b>重点施策</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>成長市場であるスマートフォン向けゲームを対象にしたコンテンツ拡充及びサービス開発</li> </ul>
<b>業界トピック・変化</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームのプレイ動画共有サービスが普及</li> <li>YouTube等を利用した広告収入モデルなど広告手法が多様化</li> </ul>	<b>当社グループへの影響</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>日本最大級のゲーム情報サイトとして独自のブランドを確立している「4Gamer.net」への注目度が上昇</li> </ul>

**今後の見通し**

- ◆ 4Qも安定的に推移する見通し
- ◆ スマートフォン向けゲームを対象にしたコンテンツを拡充し、顧客企業・ユーザーへの訴求範囲を拡大
- ◆ 「4Gamer」ブランドの価値向上を目的とした新たな施策を実行

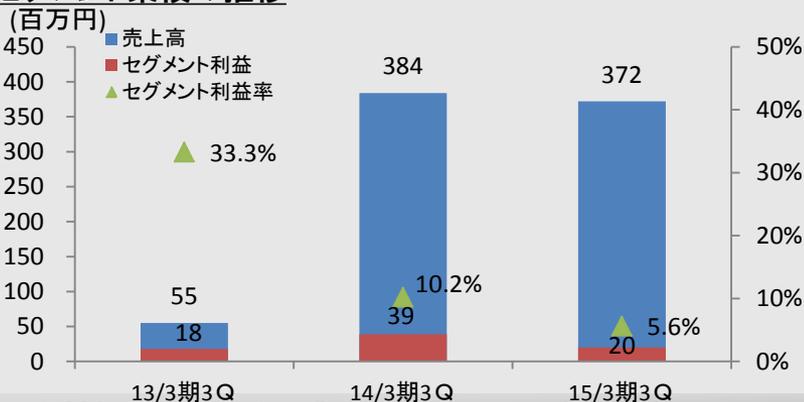
### 売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 14/3期3Q	当期実績 15/3期3Q	対前年同期		サマリー
			増減額	前期比	
売上高	384百万	372百万	△12百万	96.9%	前期と同水準で着地
セグメント利益	39百万	20百万	△18百万	53.2%	減収及びオフィス移転によるコスト増により減益

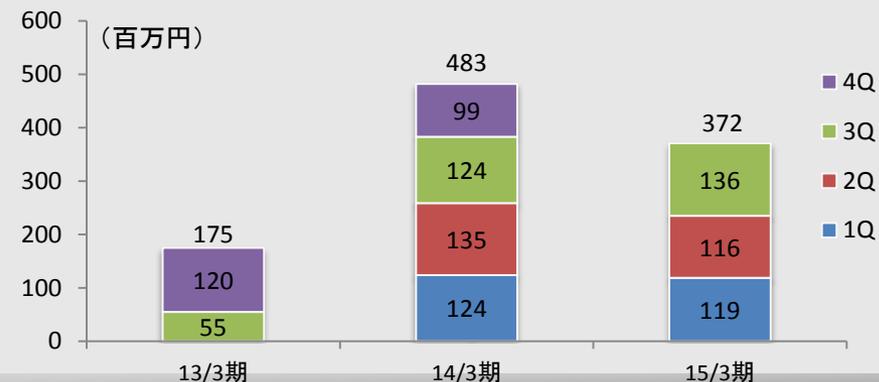
※セグメント利益はAetas(株)の株式取得に係るのれん償却後の金額を記載

13/3期3QよりAetas(株)を子会社化したことによりメディア事業(総合ゲーム情報サイト <http://www.4gamer.net/> の運営)を開始

### セグメント業績の推移



### 売上高推移





# クリエイティブ事業

▶(株)プレミアムエージェンシーの連結子会社化により売上拡大に寄与するも上期に計上した損失により減益

<b>背景・環境</b>	<b>重点施策</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014年4月より(株)プレミアムエージェンシーを子会社化、当期より通期で連結業績に寄与</li> <li>● 液晶画面の大型化・映像品質の向上により、開発規模が増大</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ (株)プレミアムエージェンシーの収益化</li> <li>■ グループ各社と(株)G&amp;Dとの連携を強化しネイティブゲームアプリを開発</li> </ul>
<b>業界トピック・変化</b>	<b>当社グループへの影響</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 2014年9月パチスロ型式試験方法が変更(1Qと比較し3Qのパチスロ試験受理件数は43%に減少、一般財団法人 保安通信協会)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 3DCGコンテンツ開発事業及び映像制作事業の一部顧客における開発スケジュールの変更により、受注案件が遅延</li> </ul>

**今後の見通し**

- ◆ (株)プレミアムエージェンシーの収益化に向けた建て直しは完了、収益性は改善
- ◆ 12月リリースのネイティブゲームアプリ「モグモグとパクパク～不思議なタマゴ～」のプロモーション等の費用が発生する見込み

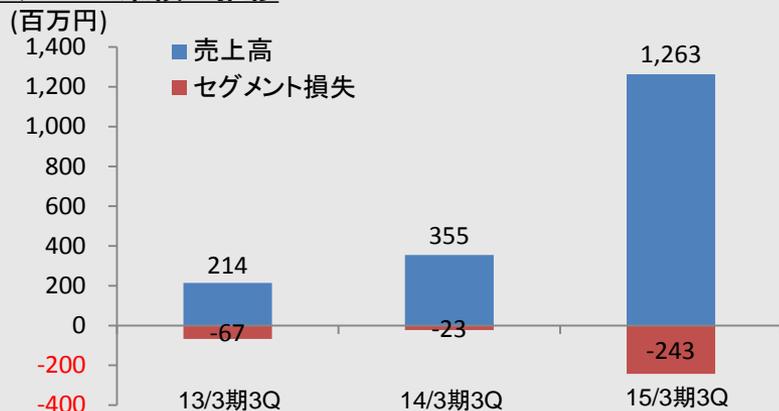
## 売上高・セグメント損失の前期比較

	前期実績 14/3期3Q	当期実績 15/3期3Q	対前年同期		サマリー
			増減額	前期比	
売上高	355百万	1,263百万	907百万	355.0%	(株)プレミアムエージェンシーの業績寄与:925百万
セグメント損失	△23百万	(※1)△243百万	△220百万	—	(株)プレミアムエージェンシーの損失取り込み:△197百万(※2)

※1 セグメント損失は(株)プレミアムエージェンシーの株式取得に係るのれん償却後の金額を記載

※2 うち、のれん償却:△53百万

## セグメント業績の推移



事業内容	会社名
■ 3DCGコンテンツ開発事業	(株)プレミアムエージェンシー 2014年4月より子会社化し事業を開始
■ 開発アウトソーシング事業	(株)G&D 2012年3月 新設により事業を開始
■ 映像制作事業	(株)デジタルハーツ・ビジュアル 2011年2月 事業を開始、2012年5月に分社化



## その他の事業

➤システム開発事業を中核とした収益基盤の構築を実現、引き続き他セグメントとの親和性を検証・創出

背景・環境	重点施策
<ul style="list-style-type: none"> <li>2013年12月よりシステム開発事業を行う㈱ネットワーク21を連結子会社化、当期より通期で連結業績に寄与</li> <li>市場におけるIT投資は引き続き拡大</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>グループ連携によりデバッグ事業の成長に寄与する取り組みを推進</li> </ul>
業界トピック・変化	当社グループへの影響
<ul style="list-style-type: none"> <li>2015年問題:情報システムへの投資拡大、大規模プロジェクトの開発ピークの重なりによって、2015年のIT人材不足が懸念</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>デバッグ事業のシステム検証分野においての需要拡大を想定</li> </ul>

今後の見通し
<ul style="list-style-type: none"> <li>開発ニーズが安定していることから4Qも堅調に推移する見通し</li> <li>グループシナジーを追求し、強固な収益基盤を構築</li> </ul>

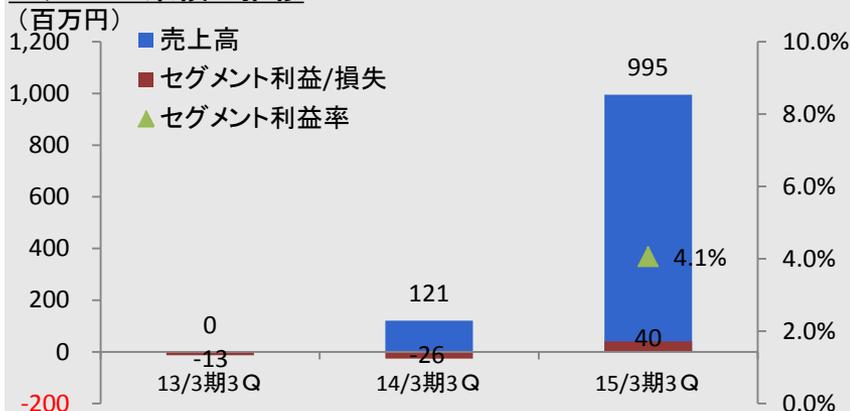
### 売上高・セグメント利益/損失の前期比較

	前期実績 14/3期3Q	当期実績 15/3期3Q	対前年同期		サマリー
			増減額	前期比	
売上高	121百万	995百万	873百万	820.6%	㈱ネットワーク21の業績寄与:943百万
セグメント利益/損失(※1)	△26百万	40百万	66百万	—	㈱ネットワーク21の利益寄与:51百万(※2)

※1 セグメント利益/損失は㈱ネットワーク21の株式取得に係るのれん償却後の金額を記載

※2 うち、のれん償却:△11百万

### セグメント業績の推移



事業内容	会社名
■ システム開発事業	㈱ネットワーク21
■ Fuguai.com事業	2013年12月より子会社化し事業を開始 ㈱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	2008年7月 サイトオープン ㈱デジタルハーツ 2013年2月 事業を開始



# 2015年3月期 通期連結業績予想

▶パチンコ及びパチスロにおける市場環境の影響を受け通期業績予想を修正(2015年2月2日公表)

(百万円)	14/3期 前期実績		15/3期 期初予想		15/3期 今回修正予想		期初予想比		
	実績	前期比	予想	前期比	予想	前期比	増減額	期初予想比	
<b>売上高</b>	10,137	147.2%	15,002	148.0%	13,500	133.2%	△1,502	90.0%	
内訳	デバッグ	8,775	137.9%	10,584	120.6%	9,967	113.6%	△617	94.2%
	メディア	483	275.6%	528	109.2%	502	103.8%	△26	95.1%
	クリエイティブ(※1)	878	254.5%	2,655	442.3%	1,779	344.7%	△876	67.0%
	その他			1,234		1,252		+17	
<b>営業利益</b>	1,780	179.1%	2,223	124.9%	1,785	100.2%	△438	80.3%	
<b>営業利益率</b>	17.6%	+3.1ポイント	14.8%	△2.7ポイント	13.2%	△4.3ポイント	△1.6ポイント		
<b>経常利益</b>	1,788	179.5%	2,201	123.1%	1,762	98.5%	△439	80.0%	
<b>四半期純利益</b>	1,087	187.7%	1,210	111.3%	944	86.8%	△266	78.0%	

※1 第1四半期連結会計期間より、(株)プレミアムエージェンシーを子会社化したことにより「クリエイティブ事業」を新たなセグメントとして追加するとともに、従来「その他」に区分していた「開発アウトソーシング事業」及び「映像制作事業」を「クリエイティブ事業」として集約しております。

※ 各セグメント及びリリースの売上高については、内部取引を相殺消去しております。

## 通期連結業績予想修正のポイント

- ◆2014年9月16日よりパチスロにおける型式試験方法が変更  
⇒デバッグ事業のアミューズメントリリース及びクリエイティブ事業の一部顧客において、新規タイトル開発の遅延等が発生したため、期初予想を下回る見込み



**HUG**

Hearts United Group Co., Ltd.

---

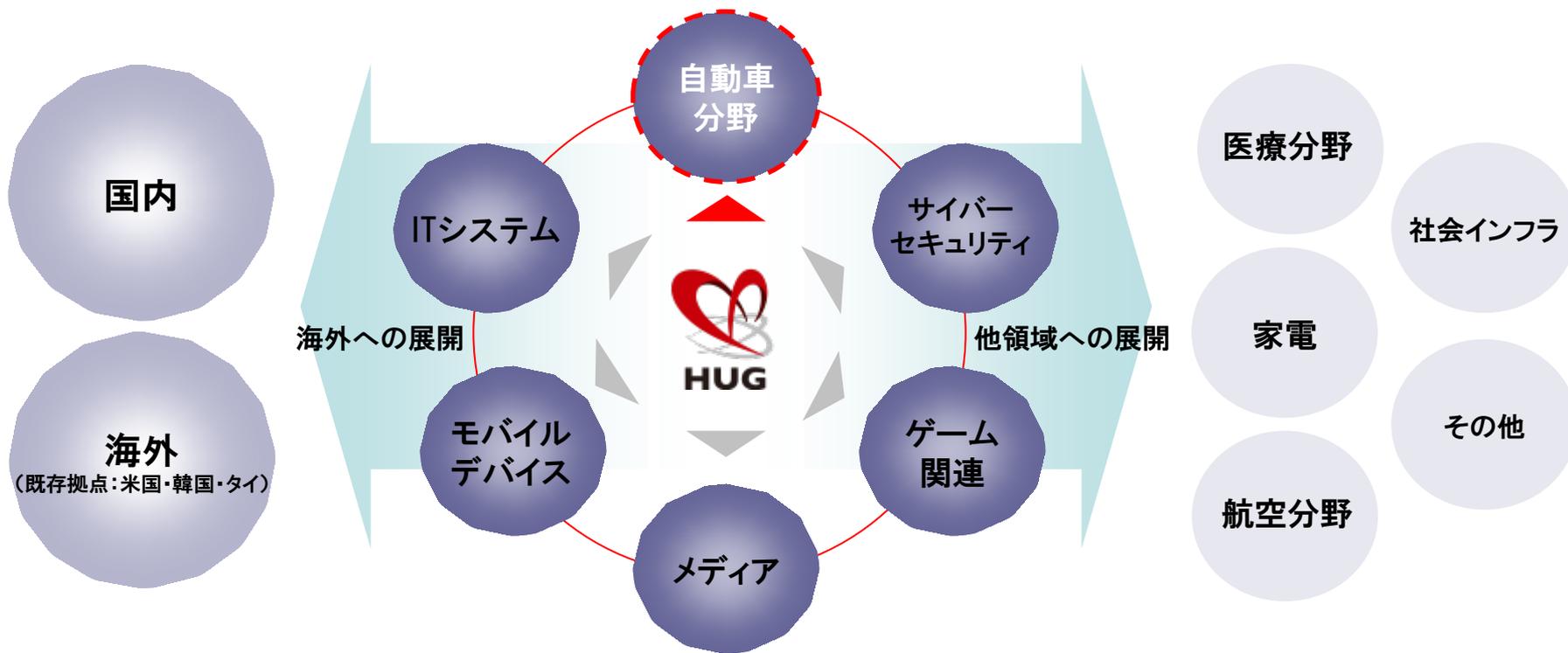
## 3. 今後の展開及び中期経営計画

---

# 今後の展開について ①

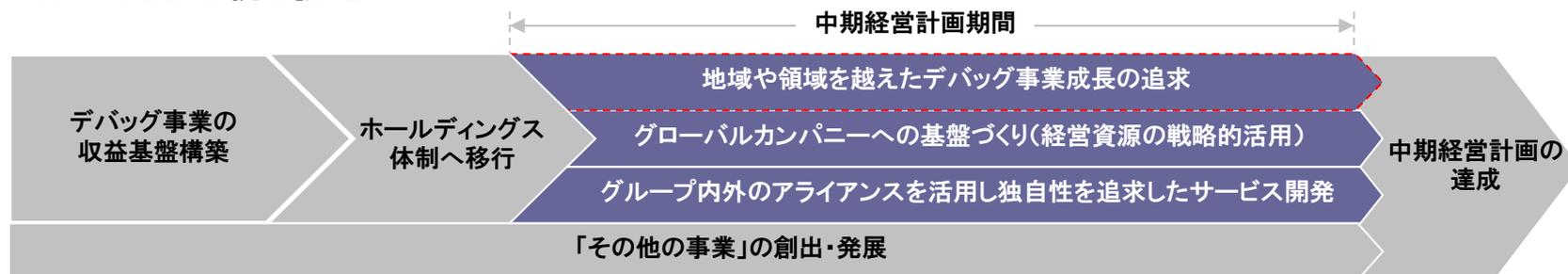
当社グループの基幹事業である「デバッグ」は他領域への展開が可能な上、汎用性が高いため、今後の各種産業の発展において必要不可欠なものに

## 当社グループのポジショニング



## 今後の展開について ②

- 「地域や領域を越えたデバッグ事業の成長」の実現を目的とし、既存事業の成長はもとより外部とのアライアンスにおいても引き続き強化



### 地域や領域を越えたデバッグ事業成長の追求

- ◆ 中期経営計画の達成を目的として、既存事業の成長に加え、2013年11月に(株)ネットワーク21、2014年4月に(株)プレミアムエージェンシーを連結子会社化したことで、グループ規模の拡大を実現するとともにエンターテインメント業界以外への「デバッグ」の提供が可能に。
- ◆ (株)ZMPとの業務提携及び合併会社の設立により、自動車産業への進出が可能に。

タイミング	アプローチ	対象先	目的
2013年11月	連結子会社化	(株)ネットワーク21	システム開発分野におけるデバッグニーズの獲得
2014年3月	合併会社設立	(株)KADOKAWA (株)ドワンゴ	(株)リインフォースを設立し新たなメディアプラットフォームの創造と検証
2014年4月	連結子会社化	(株)プレミアムエージェンシー	ゲーム開発分野におけるデバッグニーズの獲得及び「クリエイティブ事業」の専門性を追求
2015年1月	合併会社設立	(株)ZMP	自動車分野におけるデバッグニーズの獲得

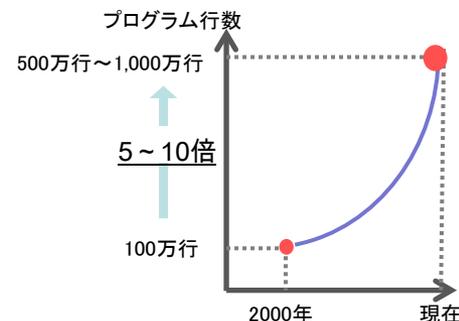
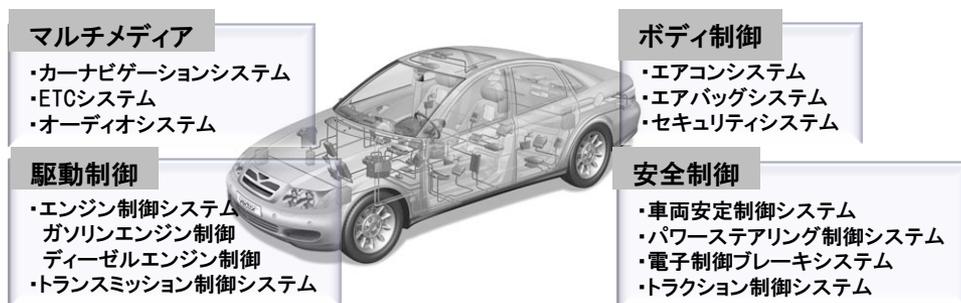
# 今後の展開について～自動車分野への進出①～

➤ 2015年1月16日に株ZMPとの合併会社株ZEGを設立(当社関連会社)、自動車産業へ進出

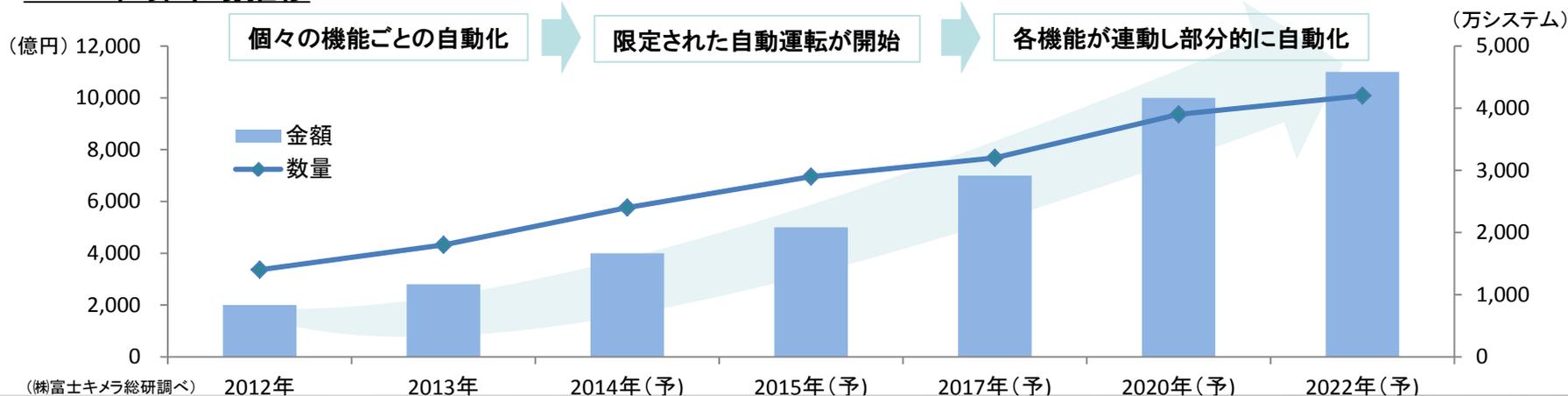
## 市場環境

- 自動車に搭載されるソフトウェアの規模は大規模化するとともに、活用対象が拡大しソフトウェアの重要性が増大
- 先進運転支援技術(ADAS)の発展により車載ソフトウェアが高度化、先進国での普及により今後さらに拡大基調で推移する見通し
- 2020年東京オリンピックに向けた交通インフラの整備、渋滞問題の解消、高齢化社会を背景に日本国内のADAS市場は2018年に2,100億円規模※に成長見込み ※株フロスト&サリバンの調べ

## 自動車における組み込みソフトウェアの役割と組み込みソフトウェア規模



## ADAS世界市場推移





# 今後の展開について～自動車分野への進出②～

➤ 2015年1月16日に(株)ZMPとの合併会社(株)ZEGを設立(当社関連会社)、自動車産業へ進出

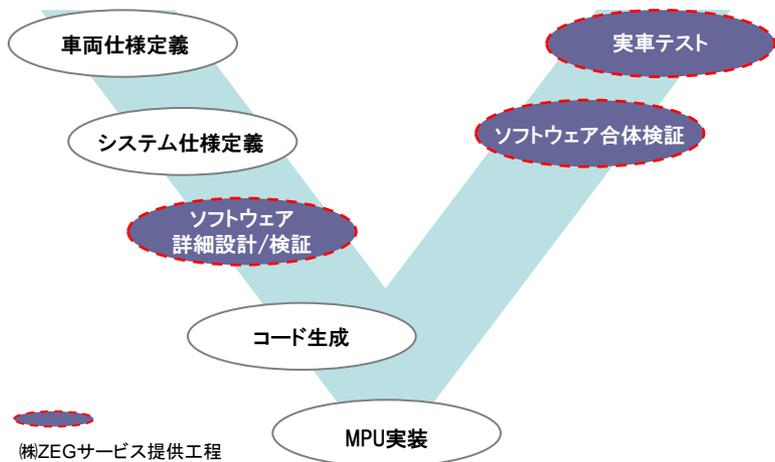
## 背景

- 新技術の実用化に向けた精度の高いテスト需要が急増
- 高い網羅性・大量のテスト人員による走行テスト・データ収集が必要不可欠

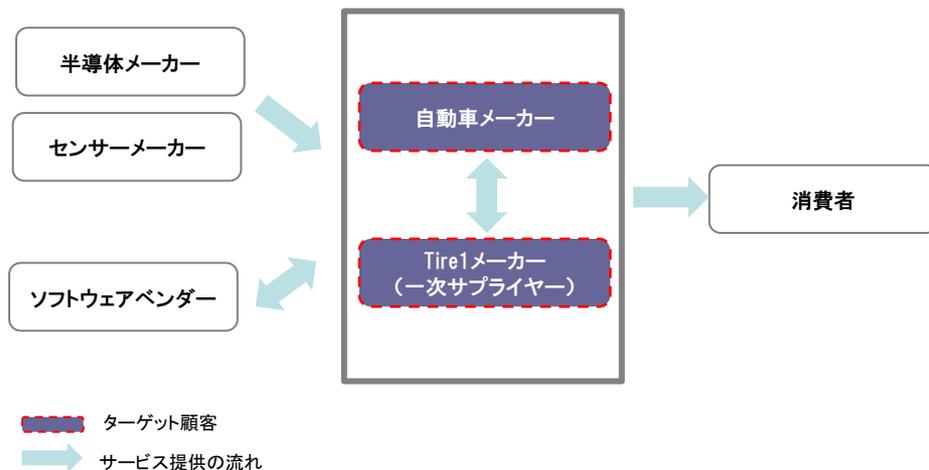
## 目的

- ◆ 当社グループの豊富なテスト人材・ソフトウェア検証ノウハウと、(株)ZMPの有する自動運転技術・センサーシステムの知見を融合
- ◆ 自動車業界向けのデバッグ及びデータ収集等の実験代行に関する事業を共同展開

## 自動車制御ソフトウェア開発工程とサービス範囲



## 業界構造とターゲット顧客



サービスの流れ : 自動車のデバッグやデータ収集など、従来自動車・部品メーカーが社内で行っていた業務を代行





## 中期経営計画:基本方針

### 中期経営計画の位置づけ

中期経営計画の策定にあたり、2017年3月期までを  
**「経営基盤の強化を図り、チャレンジング且つ飛躍的な進化を遂げる期間」**  
と位置づけ、以下の基本方針を掲げております。

### 中期経営計画における基本方針

基本方針 1:地域や領域を越えたデバッグ事業成長の追求

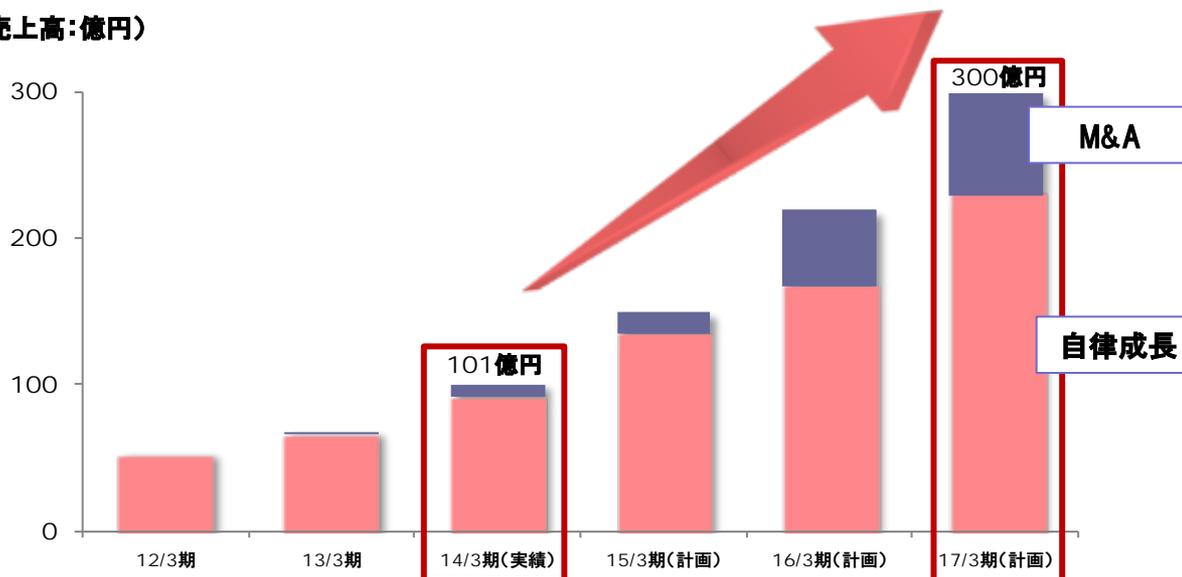
基本方針 2:独自性を追求したサービス開発

基本方針 3:経営資源の戦略的活用

## ◆ 経営ビジョン

力強い自律成長に加えてM&Aも活用し、  
**グループ連結売上高300億円・時価総額1,000億円を目指します。**

(売上高：億円)



■ 新たな経営ビジョンを実現するため、2013年10月1日に単独株式移転の方法により、持株会社体制に移行いたしました。以下はグループ全体の永続的な成長に必要なマイルストーンとして位置づけております。

- 環境変化に対応した機動的且つダイナミックな経営判断により経営の機動性を向上
- 効果的な経営資源の調達及び配分を行うことでグループの経営効率を向上



# 中期経営計画:グループ財務指標

■ 中期経営計画期間中に到達すべき財務指標として下記を設定しております。

**150%以上の  
増収増益目標**

2014年3月期実績

2017年3月期計画

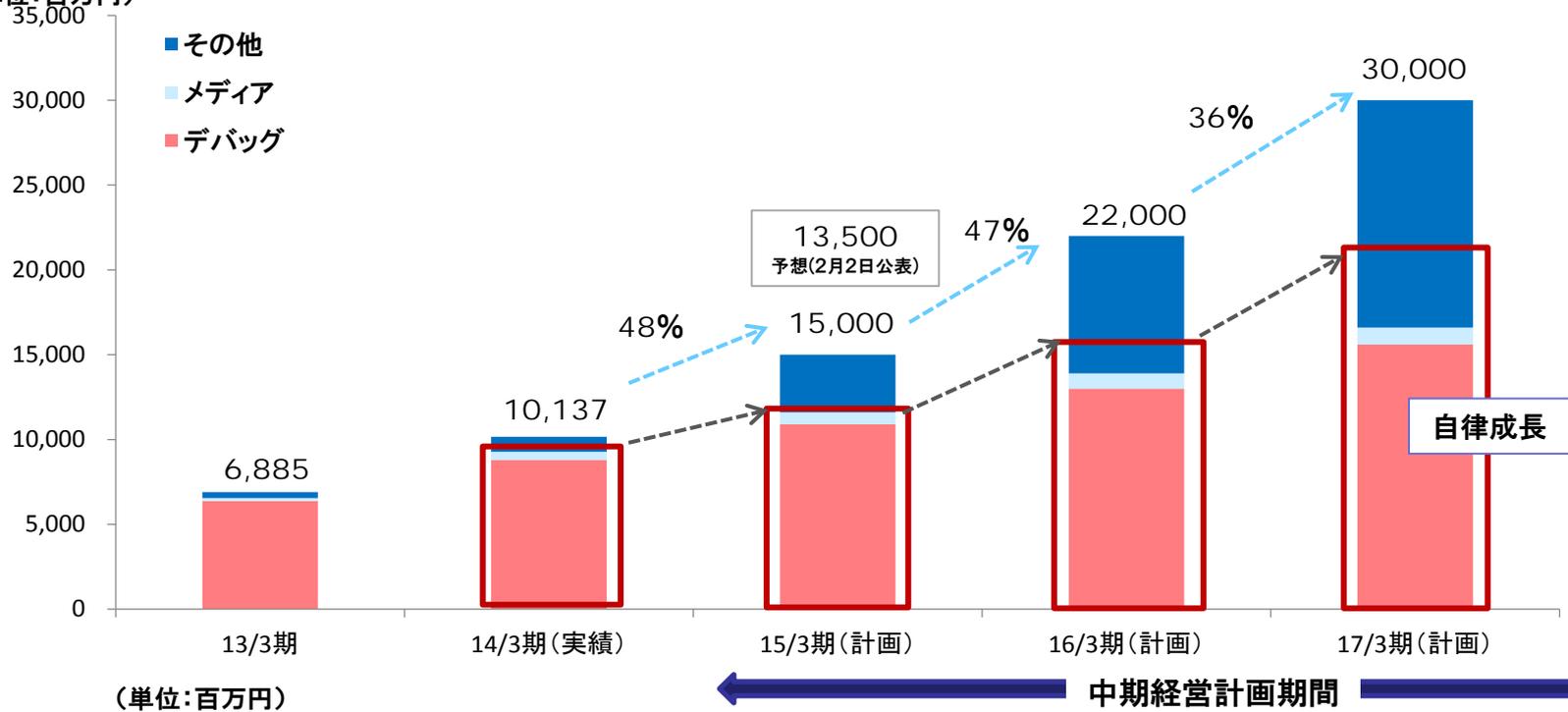
売上高	101億円	+198億円 (+196%)	300億円
営業利益率	17.6%	-	16%
経常利益	17億円	+30億円 (+168%)	48億円
ROE (株主資本利益率)	33.6%	+3%	37%
EPS (1株当たり当期純利益)	91.9円	+151円 (+164%)	243円
配当性向	16.3%	+4%	20%



# 中期経営計画:セグメント別売上高目標

■ セグメント別の売上高目標イメージは下記の通りです。

(単位:百万円)



セグメント	13/3期	14/3期(実績)	15/3期 (中期経営計画公表値/予想(2月2日公表))		16/3期(計画)	17/3期(計画)
			15/3期(公表)	15/3期(予想)		
デバッグ事業	6,381	8,798	10,900	9,967	13,000	15,600
メディア事業	175	483	700	502	900	1,000
その他の事業	345	880	3,400	3,031	8,100	13,400
合計	6,885	10,137	15,000	13,500	22,000	30,000

※13/3期、14/3期の各セグメントの売上高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いるため、各セグメント売上高の合計は上記合計と必ずしも一致しません。  
 ※クリエイティブ事業の売上高はその他の事業に含めております。



## 株式会社 ハーツ ユナイテッド グループ

＜お問い合わせ先＞  
経営企画グループ IR担当  
電話:03-6406-0081

Email:[ir\\_info@heartsunitedgroup.com](mailto:ir_info@heartsunitedgroup.com)

HPアドレス:<http://www.heartsunitedgroup.co.jp/>

本資料はインベスター・リレーションズに関わる活動(IR活動)を実施される際の参考となる情報の提供を目的としたものであり、投資判断の参考となる情報の提供及び投資勧誘を目的としたものではありません。

本資料は弊社が信頼に足ると思われる各種情報に基づいて作成しておりますが、弊社はその正確性及び完全性を保証するものではありません。また、本資料の内容は、作成時における弊社の見解または評価を示したものであり、市場環境の変化等により予告なく変更される場合があります。

弊社及びその関係会社、またはそれらの役職員は本資料に記載されている証券もしくは金融商品について、利害関係もしくはポジションを有している場合があります、また自己もしくは委託による買付けあるいは売付けを行うことがあります。

尚、本資料は弊社の著作物であり、著作権法により保護されております。弊社の事前の承諾なく、本資料の全部もしくは一部を引用または複製、転送等により使用することを禁じます。



**HUG**

Hearts United Group

---

# 参考資料

---

- ・会社概要
- ・沿革
- ・グループ構成
- ・事業セグメント
- ・グループ会社と事業拠点
- ・デバッグ事業
- ・メディア事業
- ・クリエイティブ事業
- ・その他の事業
- ・ご参考～用語集～



# 会社概要

(2014年12月31日時点)

商号	株式会社ハーツユナイテッドグループ(英文名:Hearts United Group Co.,Ltd.)	
設立年月日	2013年(平成25年)10月1日	
上場日・上場取引所	2013年(平成25年)10月1日東京証券取引所市場第一部上場 (株式会社デジタルハーツの情報) 2008年(平成20年)2月1日マザーズ市場上場 2011年(平成23年)2月25日マザーズ市場より東京証券取引所市場第一部へ市場変更	
代表者の役職・氏名	代表取締役社長 CEO 宮澤 栄一	
本店所在地	東京都港区六本木六丁目10番1号	
事業内容	子会社等の経営管理及びそれに付帯または関連する業務	
グループ事業内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>■総合デバッグサービス</li> <li>■3DCGコンテンツ開発</li> <li>■映像制作サービス</li> <li>■「Fuguai.com」運営</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■「4Gamer.net」運営</li> <li>■開発アウトソーシングサービス</li> <li>■システム開発</li> <li>■クリエイター支援(ユーザー参加型ゲームの運営)等</li> </ul>
資本金	300,686千円	
発行済株式総数	11,945,400株	
グループ会社	<ul style="list-style-type: none"> <li>■株式会社デジタルハーツ</li> <li>■DIGITAL Hearts USA Inc.</li> <li>■株式会社デジタルハーツ・ビジュアル</li> <li>■Aetas株式会社</li> <li>■株式会社プレミアムエージェンシー</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.</li> <li>■DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.</li> <li>■株式会社G&amp;D</li> <li>■株式会社ネットワーク21</li> </ul>
従業員数(連結)	455人	

年	月	概要
2001年(平成13年)	4月	(有)デジタルハーツを設立 デバッグサービスの提供を開始
2003年(平成15年)	10月	株式会社に組織変更
2007年(平成19年)	9月	Microsoft Corporation より「Xbox360®」の推奨ゲームテスト企業認定(AOTP)を日本企業として初めて取得
	10月	プライバシーマークの付与認定を取得
2008年(平成20年)	2月	東京証券取引所マザーズ市場に上場
2011年(平成23年)	2月	東京証券取引所市場第一部へ市場変更
	7月	韓国に連結子会社としてDIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.を設立
	10月	アメリカに連結子会社としてDIGITAL Hearts USA Inc.を設立
	12月	タイに連結子会社としてDIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.を設立
2012年(平成24年)	3月	東京都新宿区に連結子会社として(株)G&Dを設立
	5月	東京都新宿区に連結子会社として(株)デジタルハーツ・ビジュアルを設立
	11月	Aetas(株)の全株式を取得し子会社化
2013年(平成25年)	10月	株式移転により純粋持株会社である「(株)ハーツユナイテッドグループ」を設立し純粋持株会社体制へ移行
	11月	(株)ネットワーク21の株式を取得し子会社化
2014年(平成26年)	3月	東京都中央区に(株)KADOKAWA、(株)ドワンゴと(株)リインフォースを設立
	4月	(株)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子会社化
2015年(平成27年)	1月	東京都文京区に(株)ZMPと(株)ZEGを設立



# グループ構成

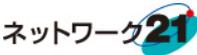
会社名

事業内容

事業セグメント

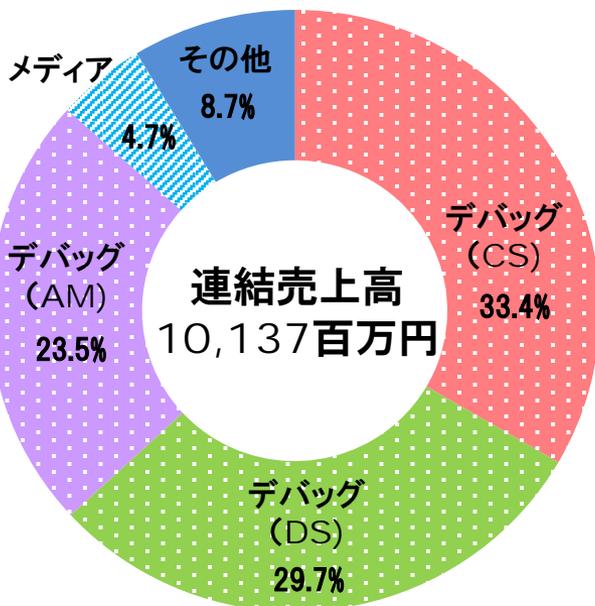


株式会社  
ハーツ  
ユニテッド  
グループ

株式会社デジタルハーツ		ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ その他
DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.		ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ クリエイティブ
DIGITAL Hearts USA Inc.		ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ
DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.		ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ クリエイティブ
株式会社G&D		コンシューマゲーム及びモバイル端末向けゲームコンテンツの受託開発等	クリエイティブ
株式会社デジタルハーツ・ビジュアル		映像制作サービスの提供等	クリエイティブ
Aetas株式会社		総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」等の企画・運営等	メディア
株式会社ネットワーク21		コンテンツプログラムから基幹システムまで幅広い分野でのシステム開発等	その他
株式会社プレミアムエージェンシー		3DCGコンテンツ開発、ゲーム開発、映像・音楽制作等	クリエイティブ



# 事業セグメント



## 2014年3月期売上高構成比

※売上構成比は、内部売上高を含めて算出  
 ※セグメント変更前の数値について記載

デ  
バ  
ッ  
グ  
事  
業

33.4%

コンシューマゲームリレーション(CS)  
 家庭用パッケージゲーム/オンラインゲーム等の  
 検証

29.7%

デジタルソリューションリレーション(DS)  
 ソーシャルゲーム、スマートフォンアプリ等の  
 モバイルコンテンツ / システム検証等

23.5%

アミューズメントリレーション(AM)  
 パチンコ/パチスロ等の検証

メ  
デ  
ィ  
ア  
事  
業

4.7%

4Gamer.net  
 日本最大級の総合ゲーム情報サイトの運営等

ク  
リ  
エ  
ィ  
ブ  
事  
業

8.7%

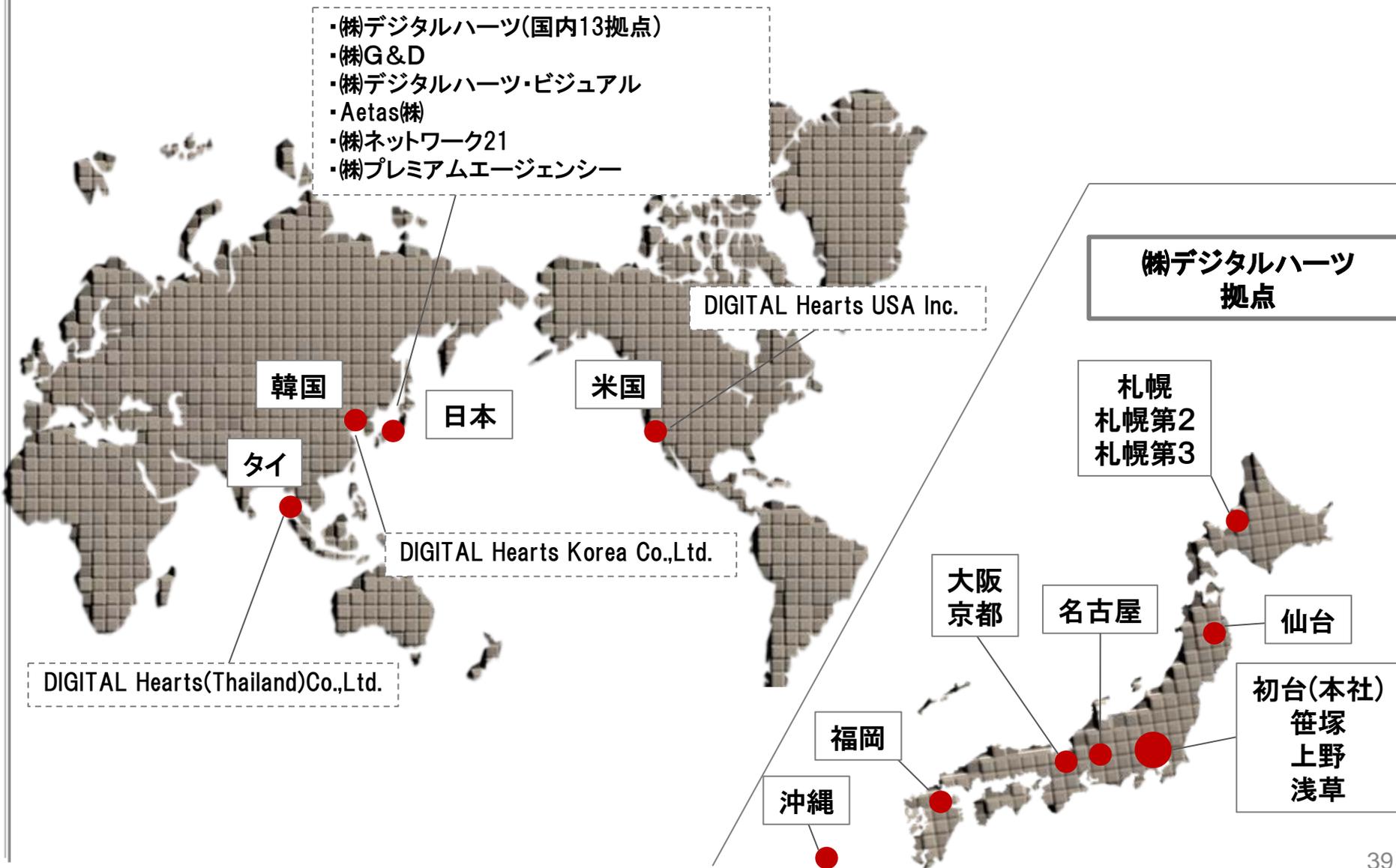
3DCGコンテンツ開発事業  
 開発アウトソーシング事業  
 映像制作事業

そ  
の  
他  
の  
事  
業

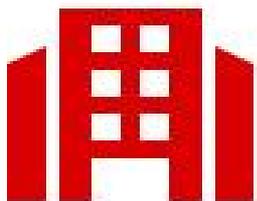
システム開発事業  
 Fuguai.com事業  
 デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業



# グループ会社と事業拠点



## 顧客企業



- ・ゲーム業界
- ・モバイル業界
- ・パチンコ・パチスロ業界
- ・家電業界
- ・システム業界
- ・その他

不具合検証依頼



## 当社グループ

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.

検証作業

不具合情報報告  
(毎日)



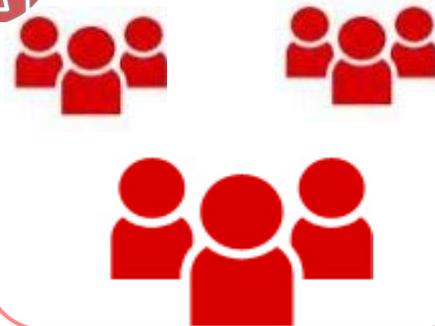
料金支払



- ・人数×工数×単価  
(ノウハウ料含む)
- ・1ヶ月の支払いサイト



## 登録スタッフ



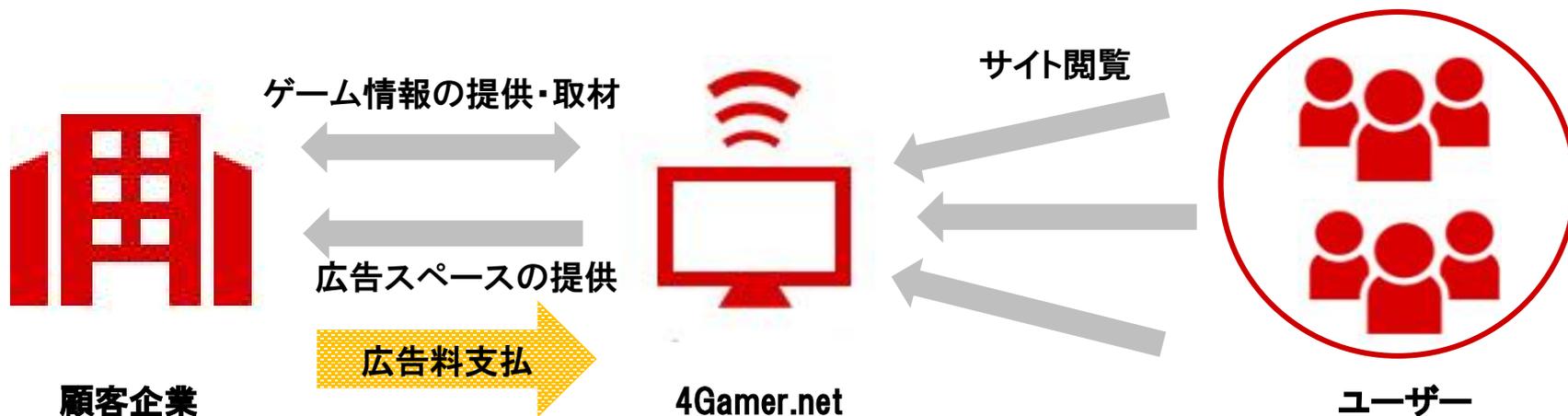
- ・指紋認証入室管理・監視カメラの設置等  
安全なセキュリティ体制
- ・登録テスター全員を対象とした身元保証  
人制度

**4Gamer.net** <http://www.4gamer.net/>

ゲームファンのための日本最大級の総合ゲーム情報サイトの運営

世界中のゲーム関連情報を取り扱っており、速報、レビュー記事、関連ハードウェア情報の他、編集者のセンスによる連載記事など、他メディアにはない更新頻度が強み

ページレビュー数:6,500万PV/月、ユニークユーザー数:470万UU/月とユーザーとゲームユーザーからも支持が高く、メディアとしての確固たる地位を確立  
(※2013年10月時点、PC版・スマートフォン版含む)



## <クリエイティブ事業>

3DCGコンテンツ開発	開発アウトソーシングサービス	映像制作サービス
<p>自社開発の3Dグラフィックスエンジン「千鳥」を技術基盤とし、ゲーム開発をはじめCG映像制作事業を展開</p> 	<p>コンシューマゲーム・モバイルコンテンツの開発工程のトータルアウトソーシングサービスを提供</p> 	<p>コンピュータ処理により特殊映像効果を実現する映像加工技術全般に関する包括的なサービスを提供</p> 

## <その他の事業>

システム開発	Fuguai.com運営	クリエイター支援 ユーザー参加型ゲームの運営
<p>コンテンツプログラムから基幹システムまで幅広いシステムを開発</p> 	<p>製品の“不具合”に関する情報を、幅広く収集・掲載することにより、製品の品質向上を目指す不具合情報のポータルサイトを運営</p>  <p><a href="http://www.fuguai.com/">http://www.fuguai.com/</a></p>	<p>ユーザーの交流を通してゲームの物語を進行させる一方、クリエイターがユーザーから対価を得て要望に沿った素材を作成、提供ができるゲームを運営</p> 



## ご参考 ～用語集～

?用語?	用語の意味
バグ	コンピュータプログラムの誤りや欠陥、不具合のこと。
デバッグ	一般的には、コンピュータプログラムの誤り＝「バグ」を探し、修正することを指す。 当社グループの「デバッグサービス」は、修正作業を行わず『バグを発見し報告する』ことに特化している。
アウトソーシング	自社の業務や工程の一部または全部を、それを得意とする企業に外部委託すること。
Lab. (ラボ)	デバッグ作業を行う拠点を、当社グループでは「Lab.(ラボ)」と呼称している。
テスター	デバッグ作業を行うスタッフを、当社グループでは「テスター」と呼称している。 アルバイト登録制であり、「登録テスター」は当社グループに登録しているスタッフを指している。
コンシューマゲーム	家庭用ゲーム機(据置型、携帯型)で遊ぶゲーム。
マルチ展開	1つのタイトルを複数ハードに対し展開すること
オンラインゲーム	インターネットを介して複数の人が同時に参加し遊ぶコンピュータゲーム及びインターネット経由でダウンロード販売されるゲームコンテンツ
SNS (ソーシャル・ネットワーキング・サービス)	人と人とのつながりを促進するコミュニティ、交流を目的としたコミュニティをWEB上で作るサービスの総称。
ソーシャルゲーム	ソーシャルネットワーキング上で提供され他のユーザーとプレイするオンラインゲーム。
ブラウザゲーム	WEBブラウザ上で動作するゲームでダウンロードやインストールの必要なく遊ぶことができる。
ネイティブアプリゲーム	スマートフォンなどの端末上で動作するプログラムによって作られたアプリゲーム。 ダウンロード、インストールして遊ぶことができる。