



HUG

Hearts United Group

2016年3月期 第1四半期決算説明資料

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/>









2016年3月期 第1四半期決算に関するご説明

【決算数値について】

- ✓ 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。連結の範囲に実質的な変更はないため、当社設立前の業績は、(株)デジタルハーツの連結実績を記載及び比較。
- ✓ 前連結会計年度より「クリエイティブ事業」を新たなセグメントとして追加。また、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。
- ✓ 前連結会計年度より費用の配分方法等を変更。このため、14/3期のセグメント数値は遡及適用。

【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"> ・ 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 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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 ・ 開発工程の一部を受託する開発アウトソーシング事業 ・ 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
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・ シ ス テ ム 開 発 事 業  ・ F u g u a i . c o m 事 業 ・ デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業 	<ul style="list-style-type: none"> ・ コンテン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「Fuguai.com」を運営するFuguai.com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事業

【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				16/3期	
		3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	
Aetas(株)	(2012年12月より連結開始) メディア事業	[Progress bar from 13/3Q to 16/3Q]											
(株)ネットワーク21	(2013年12月より連結開始) その他の事業	[Progress bar from 14/3Q to 16/3Q]											
(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	[Progress bar from 14/3Q to 16/3Q]											
(株)システム工房東京(※)	(2015年3月より連結開始) その他の事業	[Progress bar from 15/3Q to 16/3Q]											

(※)2015年3月に(株)ネットワーク21が吸収合併



HUG

Hearts United Group

目次

- 1. 2016年3月期 第1四半期決算概要P4
- 2. セグメント別業績P12
- 3. 通期業績予想/中期経営計画P21
- 4. 今後の展開P28



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

1. 2016年3月期 第1四半期決算概要



2016年3月期 第1四半期連結損益サマリー

➤ 1Qは先行投資により減益になるも通期では増収増益見込み

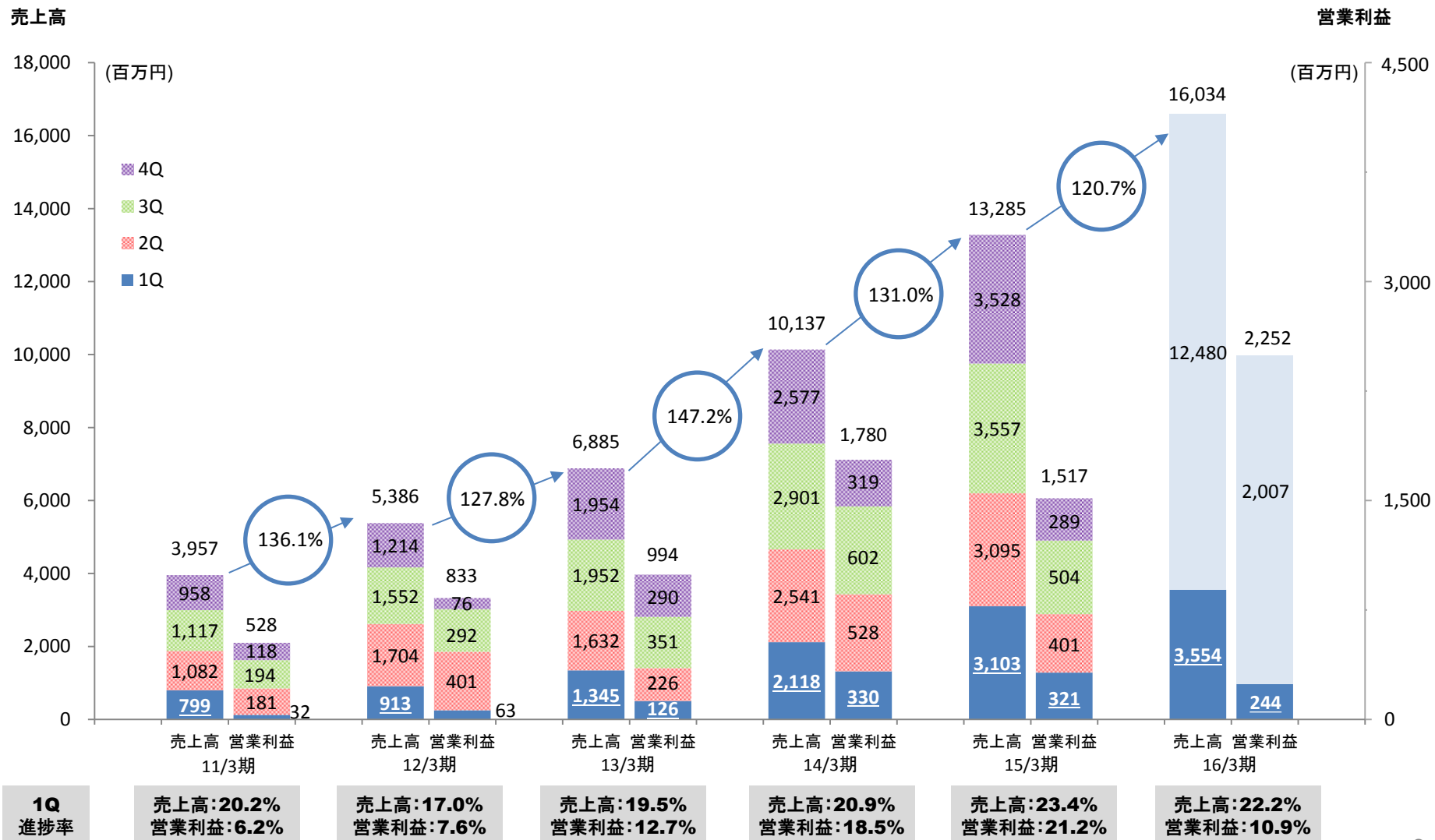
(単位：百万円)

	連結業績			サマリー
	前期実績 15/3期1Q	当期実績 16/3期1Q (前年同期比)	16/3期 通期予想 (進捗率)	
売上高	3,103	3,554 (114.5%)	16,034 (22.2%)	全セグメント増収、特にデバッグ事業が引き続き伸長
売上原価	2,149	2,626 (122.2%)	-	- 2Q以降の繁忙期に備えデバッグ事業における人材投資を実施
売上総利益	953	927 (97.2%)	-	
販売費及び 一般管理費	632	682 (107.9%)	-	
営業利益	321	244 (76.1%)	2,252 (10.9%)	人材投資等の原価の増加により減益
売上高 営業利益率	10.4%	6.9% (△3.5ポイント)	14.0%	
経常利益	318	242 (76.4%)	2,314 (10.5%)	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	135	104 (76.9%)	1,437 (7.2%)	



通期連結売上高、営業利益推移

➤2Q以降のデバッグ需要の盛り上がりに向け順調に推移

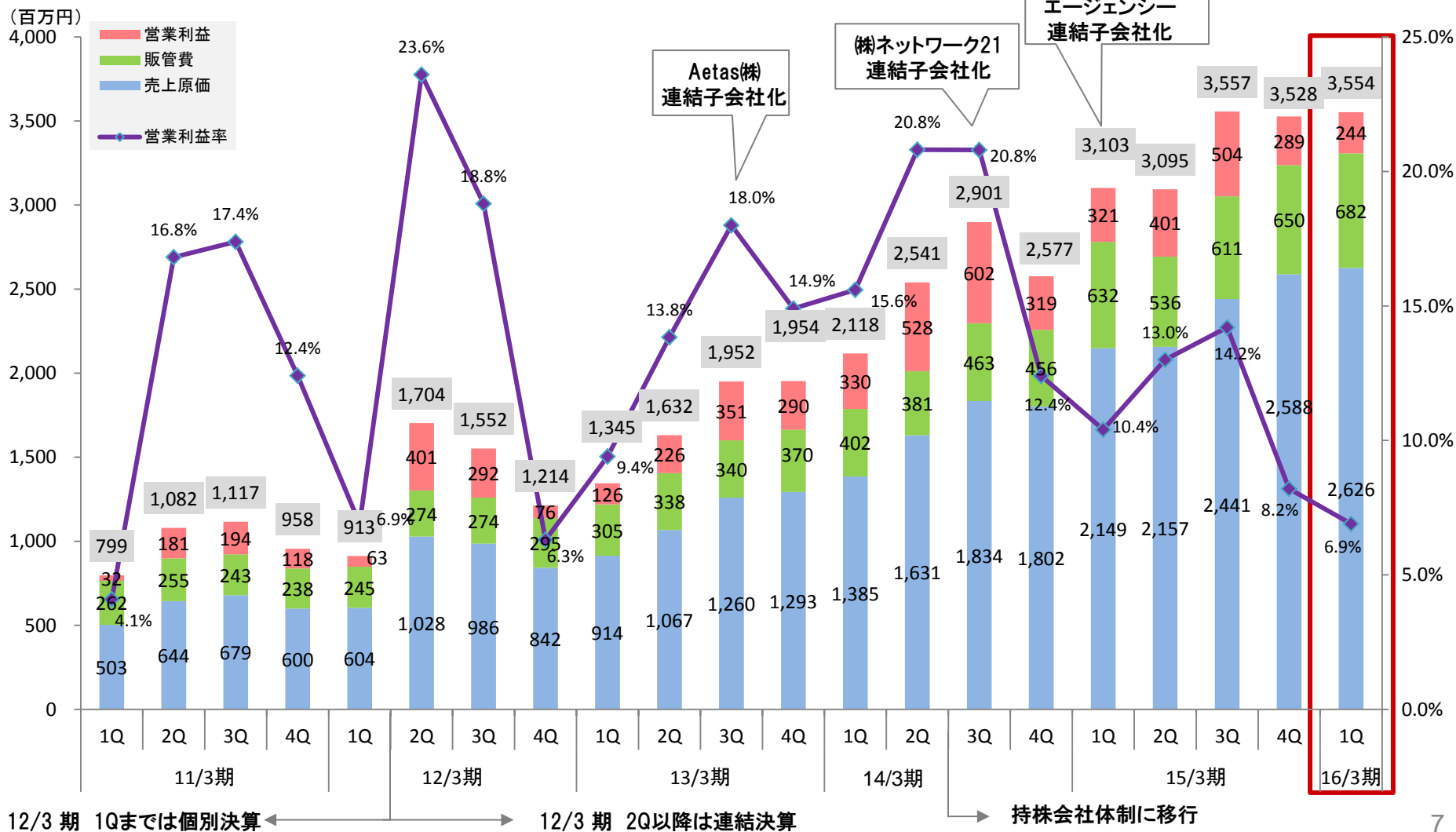




四半期別連結売上高、営業利益推移

➢2Q以降の繁忙期に備えデバッグ事業における人材投資を実施したことにより利益率が低下

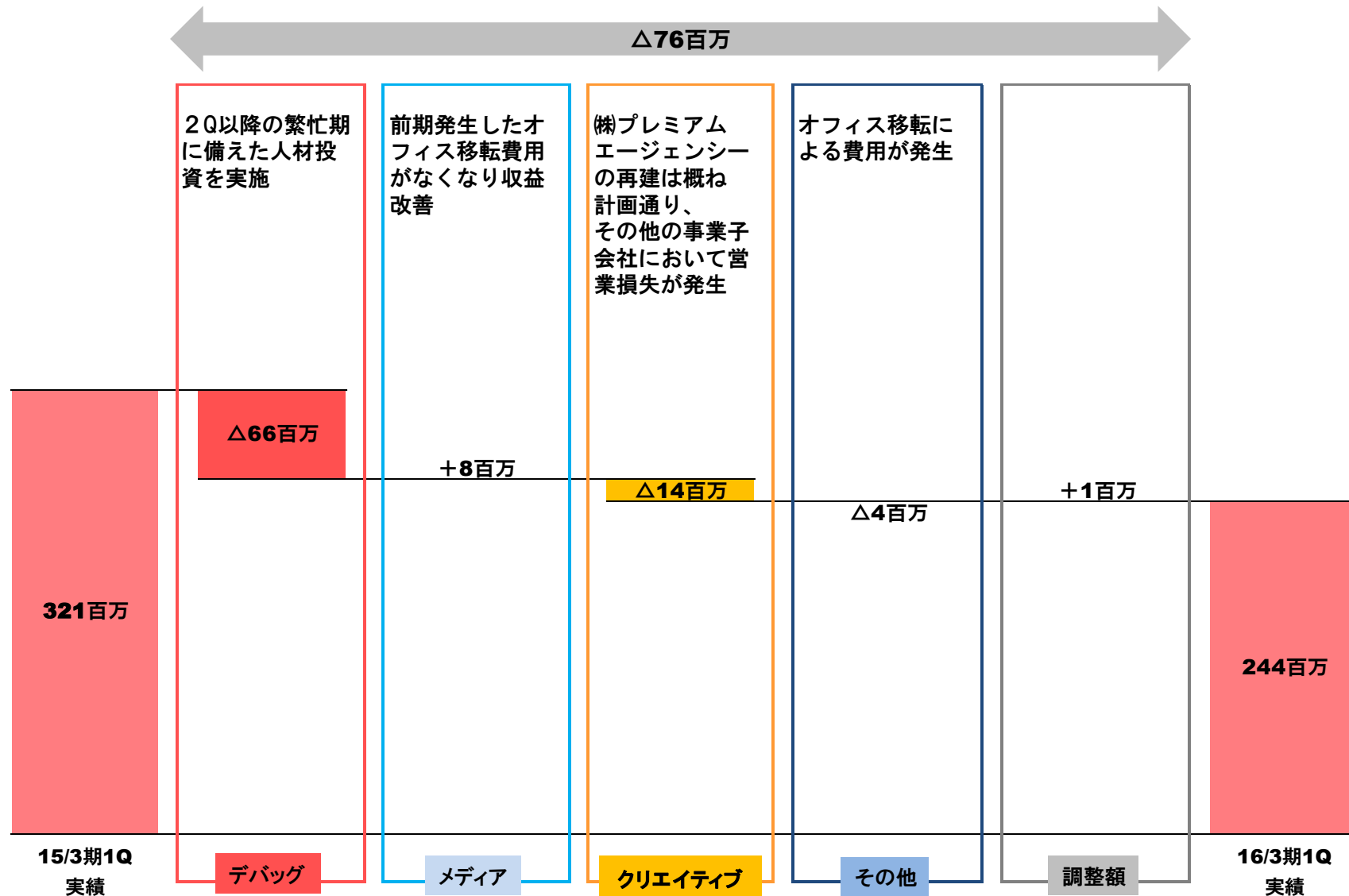
四半期別推移





営業利益 増減分析

▶グループ資源の最適化に努める一方、主力のデバッグ事業における投資を実施し減益





連結貸借対照表

(百万円)

	15/3期	16/3期	対前期末		15/3期	16/3期	対前期末
	期末	1Q末	増減額		期末	1Q末	増減額
流動資産	5,756	4,697	△1,058	流動負債	3,823	3,566	△257
(うち)現金及び預金	3,058	1,872	△1,186	(うち)短期借入金	1,603	1,880	277
(うち)受取手形 及び売掛金	2,374	2,076	△297	固定負債	280	263	△17
固定資産	2,516	2,533	17	負債合計	4,104	3,829	△274
(うち)有形固定資産	368	420	52	株主資本	4,036	3,269	△767
(うち)無形固定資産	1,505	1,459	△45	(うち)資本金	300	300	—
(うち)投資その他の資産	642	653	11	(うち)資本剰余金	300	300	—
資産合計	8,272	7,231	△1,041	(うち)利益剰余金	3,435	3,449	14
				(うち)自己株式	△0	△782	△782
				その他の包括利益累計額	55	57	1
				新株予約権・少数株主持分	76	75	△0
				純資産合計	4,168	3,402	△766
				負債・純資産合計	8,272	7,231	△1,041

- 流動資産 : 現金及び預金が減少し1,058百万円減少(前期比18.4%減)
- 流動負債 : 短期借入金が増加した一方で、未払法人税等及び流動負債のその他が減少し257百万円減少(前期比6.7%減)
- 純資産 : 自己株式の取得に伴い766百万円減少(前期比18.4%減)



株主還元 ①

➢ 前期より利益還元の充実と企業価値の向上を図る観点から、新たにDOEを取り入れた配当方針へ変更

(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)

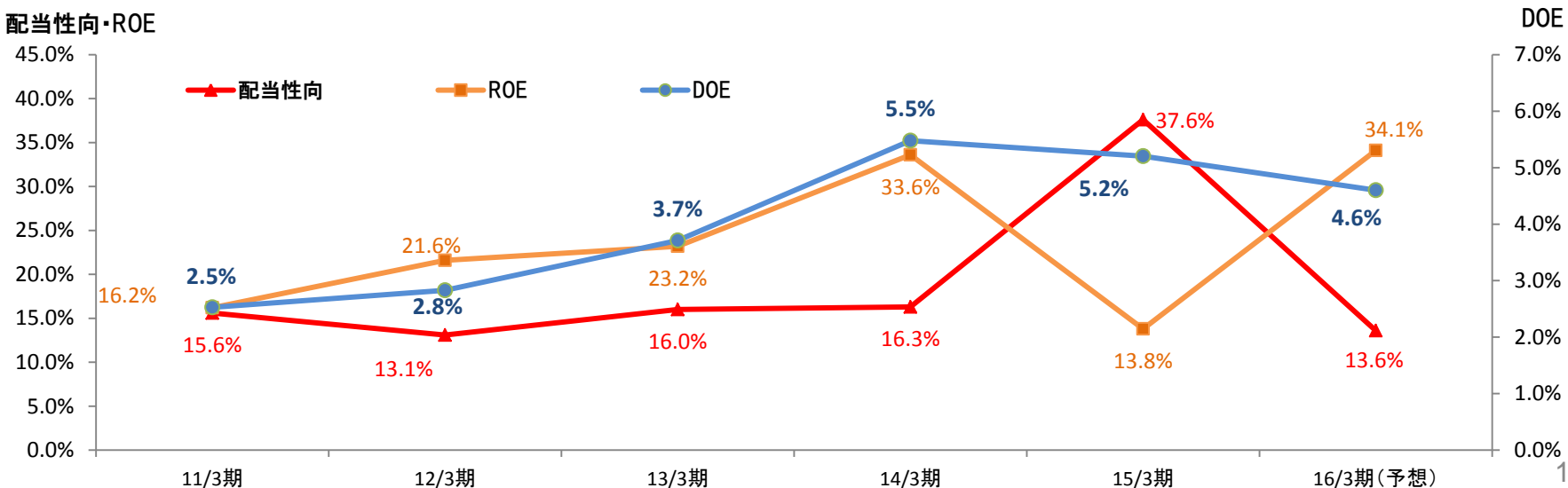
株主の皆様への利益配分を示す「配当性向」と資本効率を示す「株主資本利益率(ROE)」より構成される株主還元指標のひとつ

資本効率の概念を取り入れ
経営効率のさらなる向上へ

DOE、配当性向及びROEの推移

	11/3期	12/3期	13/3期	14/3期	15/3期	16/3期(予想)
DOE	2.5%	2.8%	3.7%	5.5%	5.2%	4.6%
配当性向	15.6%	13.1%	16.0%	16.3%	37.6%	13.6%
ROE	16.2%	21.6%	23.2%	33.6%	13.8%	34.1%

配当性向・ROE





株主還元 ②

▶機動的な資本政策、株主還元及び資本効率向上のため自己株式を取得

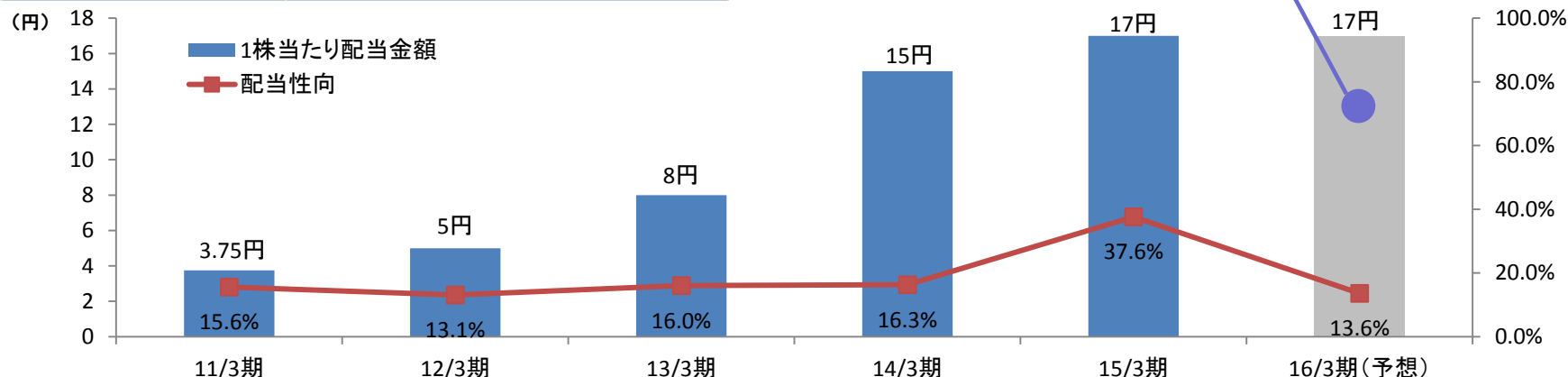
1株当たり配当金及び配当性向の推移

	11/3期	12/3期	13/3期	14/3期	15/3期	16/3期(予想)
年間配当金	3.75円	5円	8円	15円	17円	17円
配当性向	15.6%	13.1%	16.0%	16.3%	37.6%	13.6%

自己株式の取得

自己株式の取得	
取得期間	2015年5月12日～2015年7月30日
取得した株式の総数	513,800株
株式の取得価額の総額	999,788千円

自己株式取得を含む総還元性向は**83.1%**



※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。

※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。



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

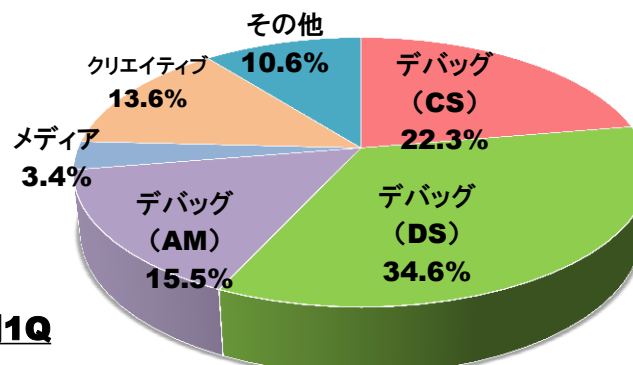
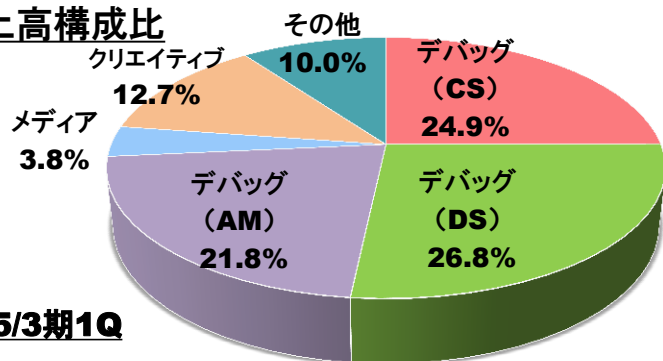
2. セグメント別業績



2016年3月期 第1四半期セグメント別業績の概要

事業セグメント	単位：百万円	15/3期1Q	16/3期1Q	増減額	(前年同期比)	サマリー
デバッグ事業	売上高	2,284	2,586	302	(113.2%)	↑ 引き続きDSが好調に推移、デバッグセグメントを牽引
	セグメント利益	545	478	△66	(87.7%)	↓ 2Q以降の繁忙期に備えた投資を実施し減益
	コンシューマゲーム リレーション (CS)	774	796	22	(102.9%)	→ 年末商戦に向け開発されるタイトルの受注獲得に注力
	デジタルソリューション リレーション (DS)	833	1,237	404	(148.5%)	↑ 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	676	551	△124	(81.6%)	↓ 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	119	121	1	(101.5%)	→ 前期と同水準で安定的に推移
	セグメント利益	0	8	8	(1,170.0%)	
クリエイティブ事業	売上高	395	485	89	(122.8%)	↑ グループ連携を通じた受注案件の増加が増収に寄与
	セグメント損失	△122	△137	△14	(-)	↓ ㈱プレミアムエージェンシーの再建は概ね計画通り、その他の事業子会社で営業損失が発生
その他	売上高	309	378	69	(122.5%)	→ ㈱ネットワーク21が人員増加に伴いオフィスを移転
	セグメント利益	8	4	△4	(51.8%)	
調整額	セグメント売上高調整額	△4	△17	△12	(-)	: 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	△110	△109	1	(-)	
合計	売上高	3,103	3,554	450	(114.5%)	↑ 全セグメントで増収を達成
	営業利益	321	244	△76	(76.1%)	↓ 2Q以降の繁忙期に備えデバッグ事業における人材投資を実施したことにより減益

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

事業ハイライト

- ◆ 引き続きデジタルソリューションリレーションが好調に推移
- ◆ 「業務正社員制度」を導入、100名を超えるテスターを正社員として登用
- ◆ 2Q以降の繁忙期に備えた人材確保・育成に注力
- ◆ 前期増強した地方拠点の稼働に向けた投資を実施

今後の見通し

- デジタルソリューションリレーションを中心に2Q以降さらに受注が増加する見込み
- 増収効果及び地方拠点稼働率の改善によりセグメント利益率は上昇基調で推移する見込み

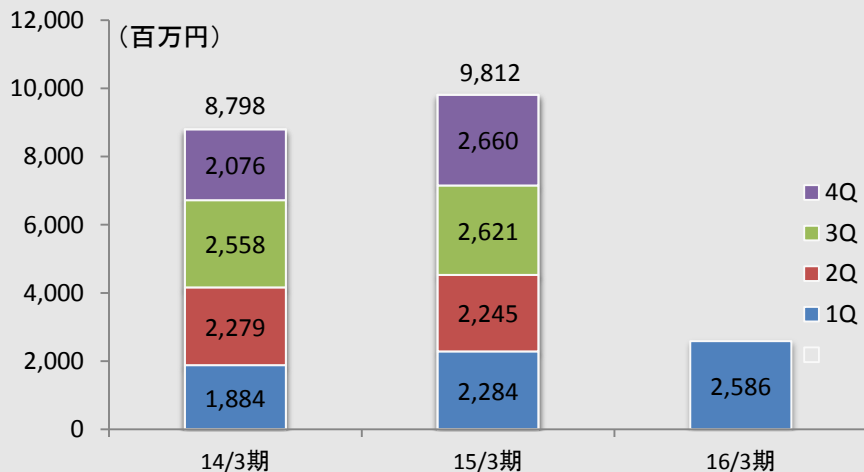
売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 15/3期1Q	当期実績 16/3期1Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	2,284百万	2,586百万	302百万	113.2%
セグメント利益	545百万	478百万	△66百万	87.7%

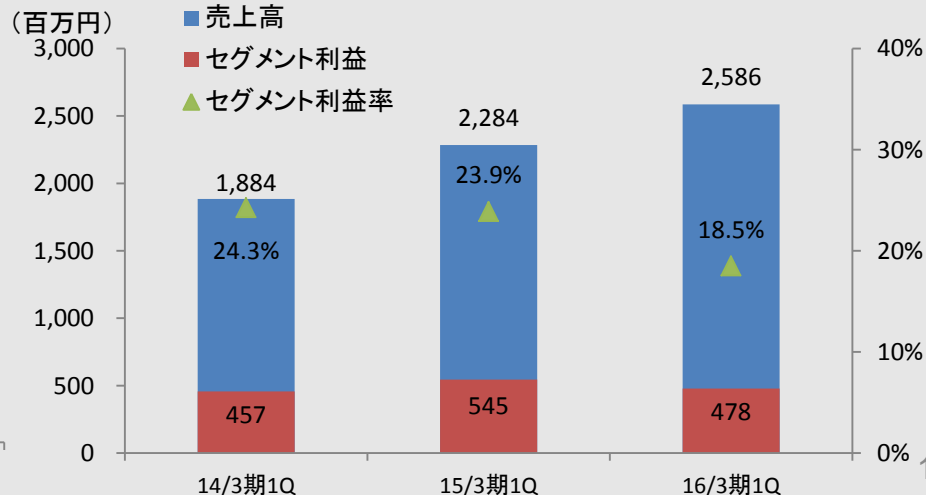
【事業内容】

コンシューマゲームリレーション(CS)
 デジタルソリューションリレーション(DS)
 アミューズメントリレーション(AM)
 におけるデバッグサービスの提供

売上高推移



セグメント業績の推移





デバッグ事業(CS:コンシューマゲームリレーション)

事業ハイライト

- ◆ 大型タイトルの発売が2Q以降のため1Qは前期と同水準の着地
- ◆ 引き続きPS4向けタイトル案件の受注体制を整備し競争力を強化

今後の見通し

- 複数の有カタイトルの発売が発表されるなど年末商戦に向けたタイトルの開発が本格化
- マルチ展開(※)されるタイトルも引き続き増加傾向のためデバッグ需要が増加
- 2Q以降さらに受注が増加する見込み

※ 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

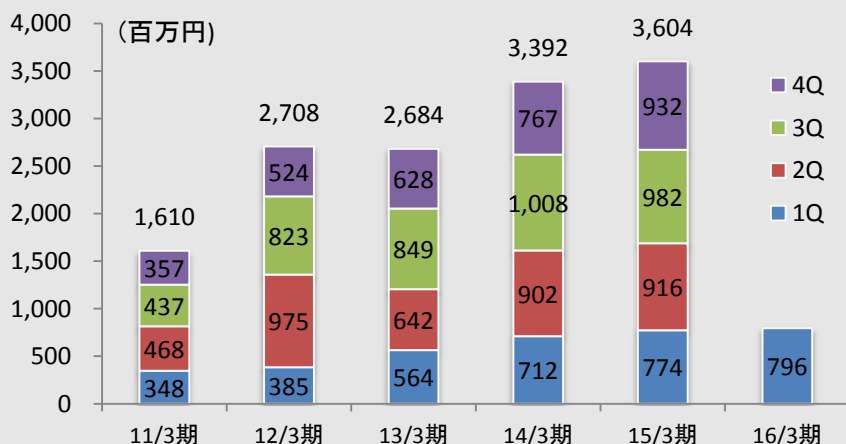
売上高の前期比較

	前期実績 15/3期1Q	当期実績 16/3期1Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	774百万	796百万	22百万	102.9%

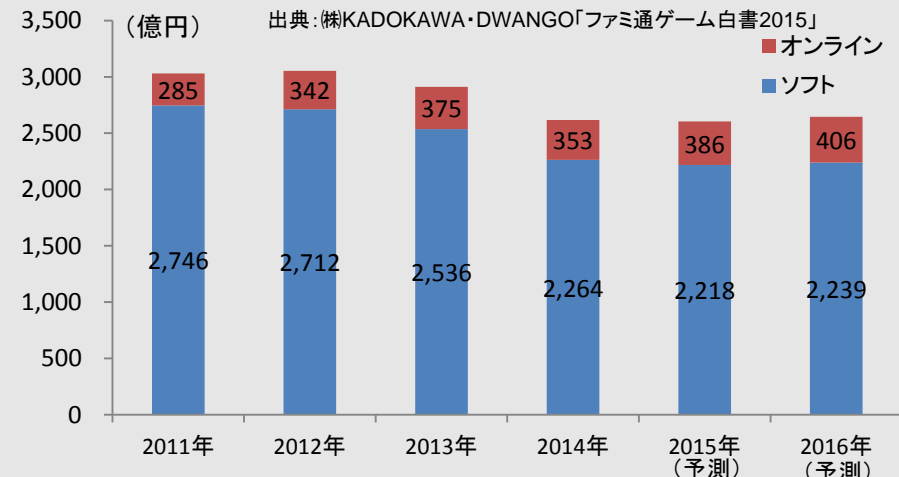
サービス項目

- コンシューマゲーム用ソフトデバッグ(国内/海外)
- オンラインゲームデバッグ
- アーケードゲームデバッグ
- コンシューマゲーム用ソフトの翻訳(ローカライズ)

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

出典: (株)KADOKAWA・DWANGO「ファミ通ゲーム白書2015」

■ オンライン
■ ソフト



デバッグ事業(DS:デジタルソリューションリレーション)

事業ハイライト

- ◆ 引き続きネイティブゲームアプリ案件の増加により大幅増収
- ◆ 既存タイトル向けの機能拡充やアップデートなどゲームリリース後の運営フェーズにおけるデバッグ需要を継続的に獲得
- ◆ システム検証案件の獲得も順調に推移

今後の見通し

- 大手コンシューマゲームメーカーの本格参入によりさらなる盛り上がりが期待
- デバッグ案件に加え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需要も拡大
- 2Q以降も好調に推移する見通し

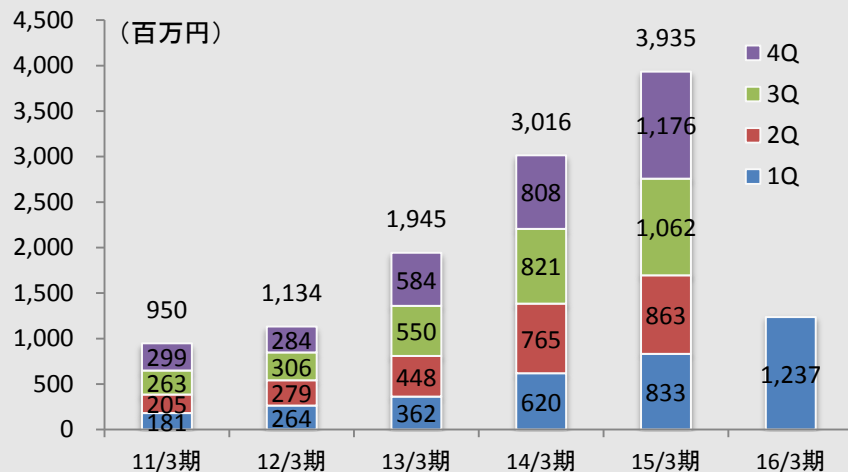
売上高の前期比較

	前期実績 15/3期1Q	当期実績 16/3期1Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	833百万	1,237百万	404百万	148.5%

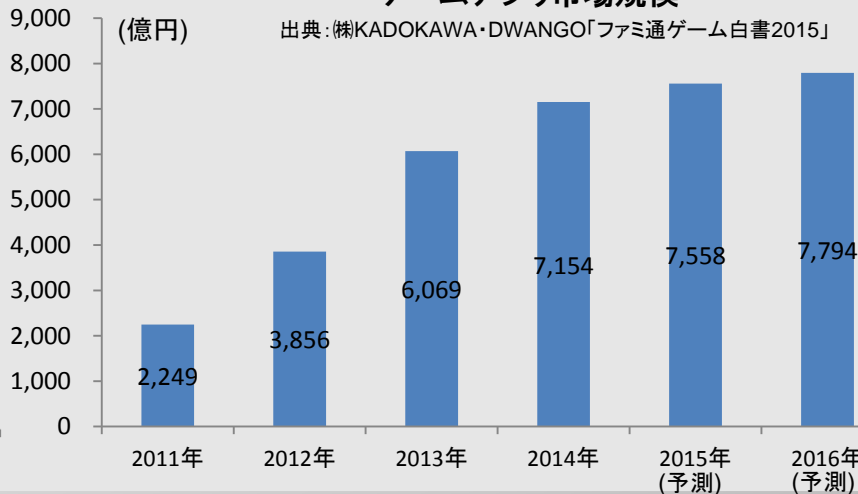
サービス項目

- アプリデバッグ(国内/海外)
- 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)
- WEBシステム、業務システム検証、家電検証
- サイバーセキュリティサービス

売上高推移



市場規模推移





デバッグ事業(AM:アミューズメントリレーション)

事業ハイライト

- ◆ 市場環境が好調であった前期1Qと比較し、引き続きパチスロ規制の影響を受け減収
- ◆ 前期下期以降、緩やかな回復基調

今後の見通し

- パチスロ
 - ・2014年9月よりパチスロ型式試験方法が変更(2014年8月公表)
 - ・2015年12月より自主規制(2015年7月公表)
- パチンコ
 - ・2015年11月より内規変更(2015年3月公表)
- デバッグ需要においてパチスロ規制の影響は回復傾向、パチンコ規制の影響は軽微であるが受注タイミングは流動的

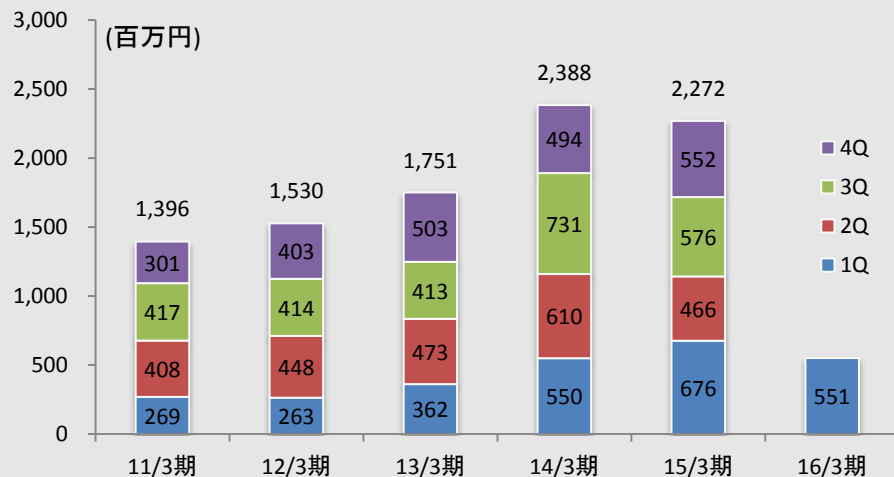
売上高の前期比較

	前期実績 15/3期1Q	当期実績 16/3期1Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	676百万	551百万	△124百万	81.6%

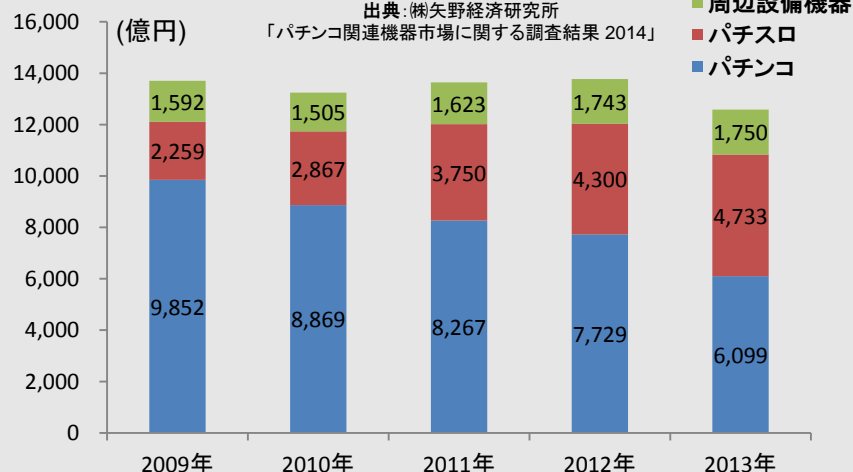
サービス項目

- 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: 株式会社 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

事業ハイライト

- ◆ 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
- ◆ ニュースメディアの枠を越えた新サービスの創造を促進
松竹ブロードキャスティング(株)と業務提携
Aetas(株)の40.0%を松竹ブロードキャスティング(株)に譲渡

今後の見通し

- 松竹ブロードキャスティング(株)との事業連携を推進
- 2Q以降も安定的に推移する見通し

売上高・セグメント利益の前期比較

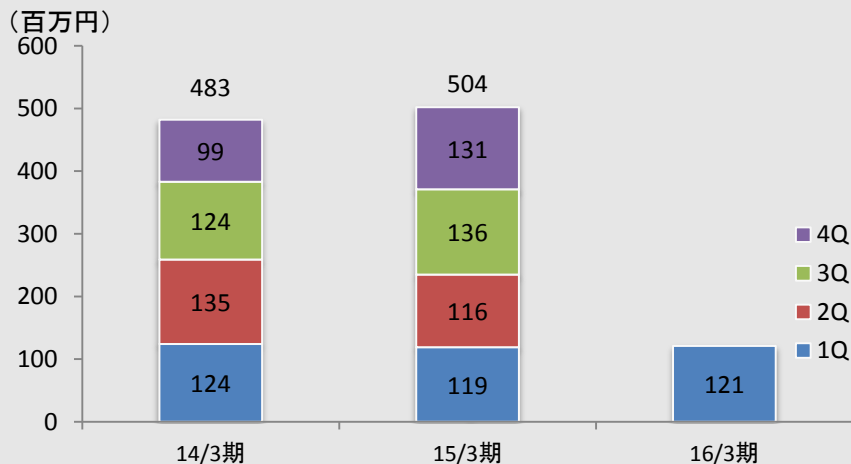
	前期実績 15/3期1Q	当期実績 16/3期1Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	119百万	121百万	1百万	101.5%
セグメント利益	0百万	8百万	8百万	1,170.0%

【事業内容】

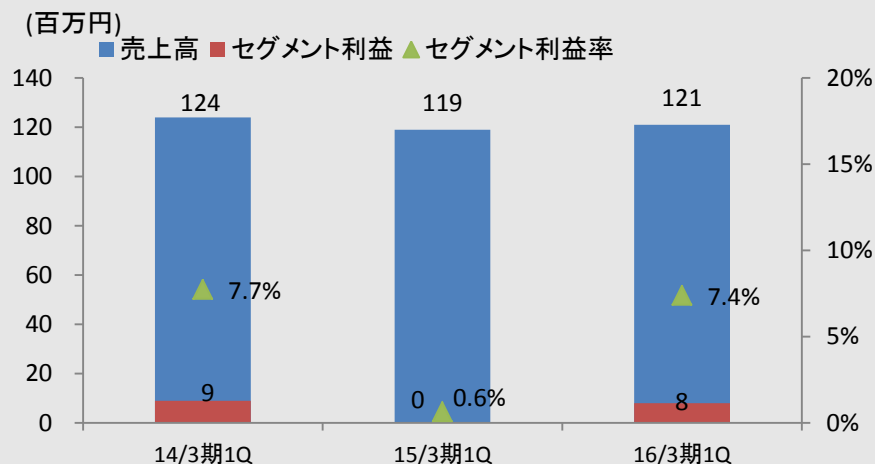
13/3期3QよりAetas(株)を子会社化
メディア事業を開始
総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」を運営
(<http://www.4gamer.net/>)

※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

売上高推移



セグメント業績の推移





クリエイティブ事業

事業ハイライト

- ◆ グループ連携を通じた営業活動により増収
- ◆ 3DCGコンテンツ開発事業：(株)プレミアムエージェンシーにおいて事業の選択と集中を実行、概ね計画通りに推移
- ◆ その他の事業子会社において営業損失が発生

今後の見通し

- 事業の成長性及び収益性を勘案し、経営資源の有効活用を図る選択と集中を継続
- 当該セグメントのリソースの再配置等により事業効率を向上

売上高・セグメント損失の前期比較

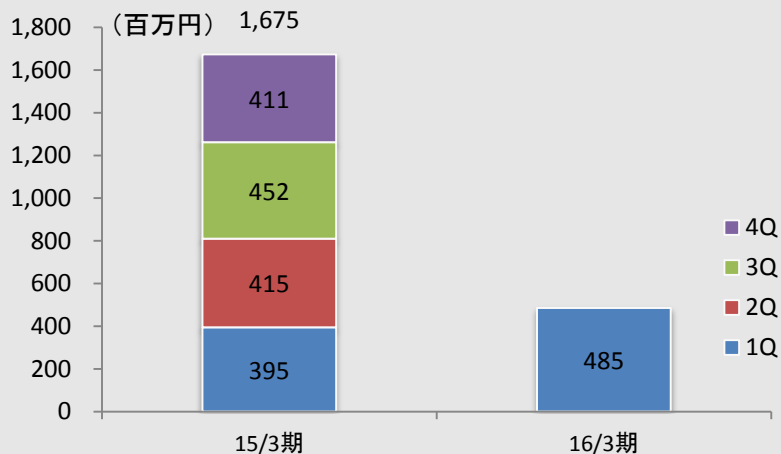
	前期実績 15/3期1Q	当期実績 16/3期1Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	395百万	485百万	89百万	122.8%
セグメント損失	△122百万	△137百万	△14百万	—

【事業内容】

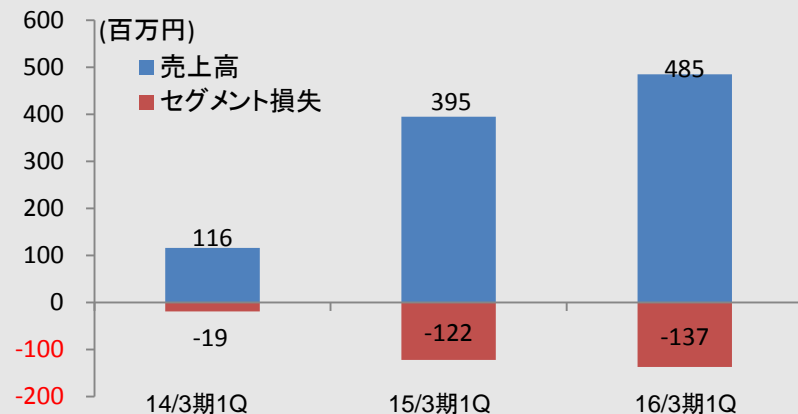
3DCGコンテンツ開発事業：(株)プレミアムエージェンシー
2014年4月より子会社化
開発アウトソーシング事業：(株)G&D 2012年3月設立
映像制作事業：(株)デジタルハーツ・ビジュアル 2012年5月設立

※ 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

売上高推移



セグメント業績の推移





その他の事業

事業ハイライト

- ◆ (株)ネットワーク21が(株)システム工房東京を子会社化し吸収合併、当期より業績寄与
- ◆ 人員増加に伴いオフィスを移転
- ◆ グループ連携を強化しデバッグ事業のシステム検証案件の獲得に注力

今後の見通し

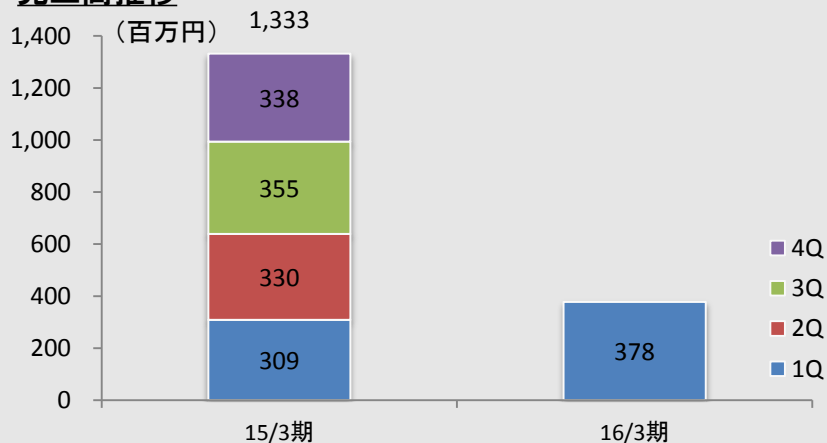
- システム開発事業が引き続き堅調に推移する見通し
- M&Aも引き続き積極的に実行

売上高・セグメント利益の前期比較

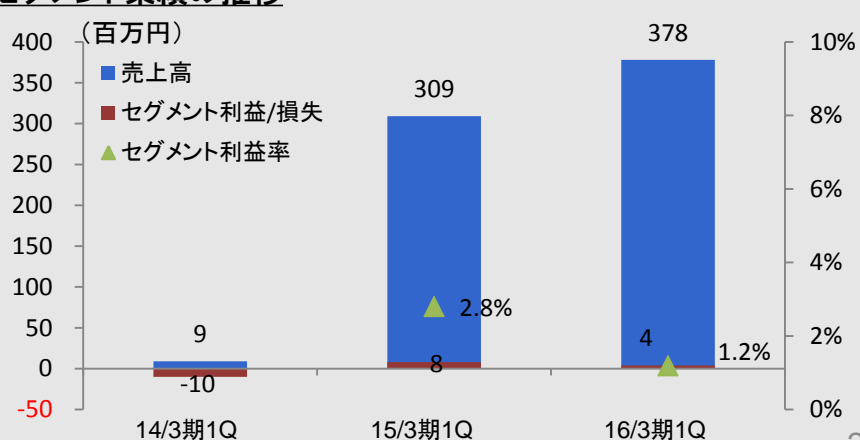
	前期実績 15/3期1Q	当期実績 16/3期1Q	対前年同期		【事業内容】 システム開発事業：(株)ネットワーク21、2013年12月より子会社化 Fuguai.com事業：(株)デジタルハーツ デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業： (株)デジタルハーツ
			増減額	前期比	
売上高	309百万	378百万	69百万	122.5%	
セグメント利益	8百万	4百万	△4百万	51.8%	

※ セグメント利益は(株)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

売上高推移



セグメント業績の推移





HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

3. 通期業績予想/中期経営計画



2016年3月期 通期連結業績予想及び配当予想

▶ 通期業績予想、配当予想は変更なし

(百万円)	15/3期 実績	16/3期 予想	増減額	前期比
売上高	13,285	16,034	2,749	120.7%
営業利益	1,517	2,252	734	148.4%
営業利益率	11.4%	14.0%		+2.6ポイント
経常利益	1,525	2,314	788	151.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	539	1,437	897	266.3%

2016年3月期 通期連結業績予想 ポイント

基幹事業であるデバッグ事業の成長により増収増益

- 売上高 **16,034**百万(**120.7%**) デバッグ事業 **120%**以上の成長 圧倒的なシェア確立へ
好調なスマートフォン向けゲーム及び成長余地の大きいシステム検証・自動車業界向けデバッグサービスを提供するデジタルソリューションリレーションを牽引役とし、コンシューマゲームリレーションの着実な成長という下支えのもと、大幅に増収
- 営業利益 **2,252**百万(**148.4%**)
デバッグ事業の増収、クリエイティブ事業の収益性の改善により増益

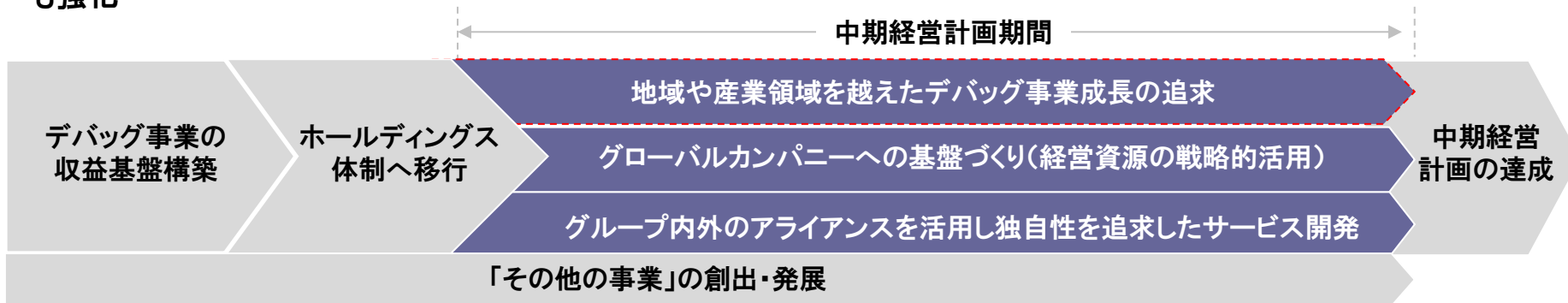
2016年3月期 配当予想

- **15/3期** 年間配当**17**円(DOE **5.2%**) ⇒ **16/3期** 年間配当 **17**円(DOE **4.6%**)

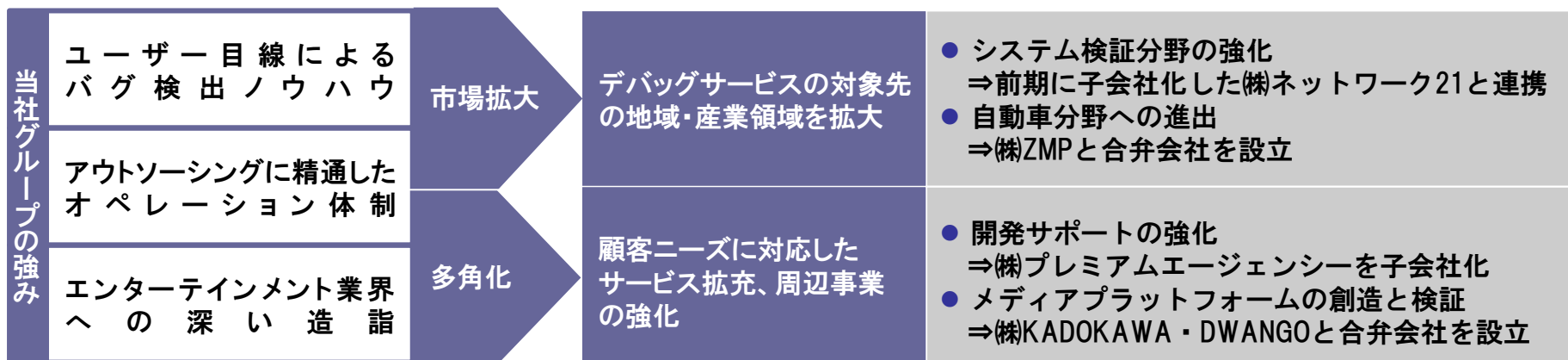


中期経営計画:達成に向けた取り組み

➤「地域や産業領域を越えたデバッグ事業の成長」の実現を目的に、既存事業の成長はもとより外部とのアライアンスも強化



中期経営計画達成に向けたこれまでのアクション





中期経営計画:1年目の振り返り・今期の見通し

➤ 中期経営計画の変更は行わず、引き続きデバッグ事業の力強い自律成長とM&Aによる成長を目指す

(単位:百万円)

セグメント	13/3期	14/3期	15/3期 (実績/中期経営計画公表値)		16/3期 (業績予想/中期経営計画公表値)		17/3期(計画)
デバッグ事業	6,381	8,798	9,812	10,900	16,034	13,000	15,600
メディア事業	175	483	504	700		900	1,000
クリエイティブ事業	345	880	1,675	3,400		8,100	13,400
その他の事業			1,333				
合計	6,885	10,137	13,285	15,000	16,034	22,000	30,000

※13/3期、14/3期、15/3期の各セグメントの売上高実績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。
 ※16/3期の業績予想にはM&Aによる成長は織り込んでいないため差異が発生しています。
 ※中期経営計画公表値の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。

● 当期の振り返り

● 次期の見通し

デバッグ事業:(基本方針)年平均成長率(CAGR)20%以上を目指し対象市場の成長斜角に応じた成果を創出

- ゲーム(コンシューマ・モバイル)分野は想定通りに成長
- アミューズメント分野は規制により想定外の影響
- 新たな市場(システム検証・自動車業界)のデバッグ需要の開拓

- ゲーム分野で培ったデバッグノウハウを強みにシェアを拡大、特にスマートフォン向けゲームデバッグがさらに業績を牽引
- 新たな市場でのパフォーマンスを発揮

メディア事業:(基本方針)4Gamer.netのブランド価値の維持・向上、独自のサービスを展開し顧客企業・ユーザーへの訴求力を強化

- 安定的に推移、市況に対応したサービス展開を実施

- ブランド価値を高める新たな施策を遂行

クリエイティブ事業:(基本方針)選択と集中を基本戦略とし事業の合理性を追求

- 2014年4月に㈱プレミアムエージェンシーを連結子会社化
収益化に向けた体制の建て直しに注力するも当初想定より遅延

- 選択と集中により収益化を推進

その他:(基本方針)M&A等を活用した新規事業の創造・展開

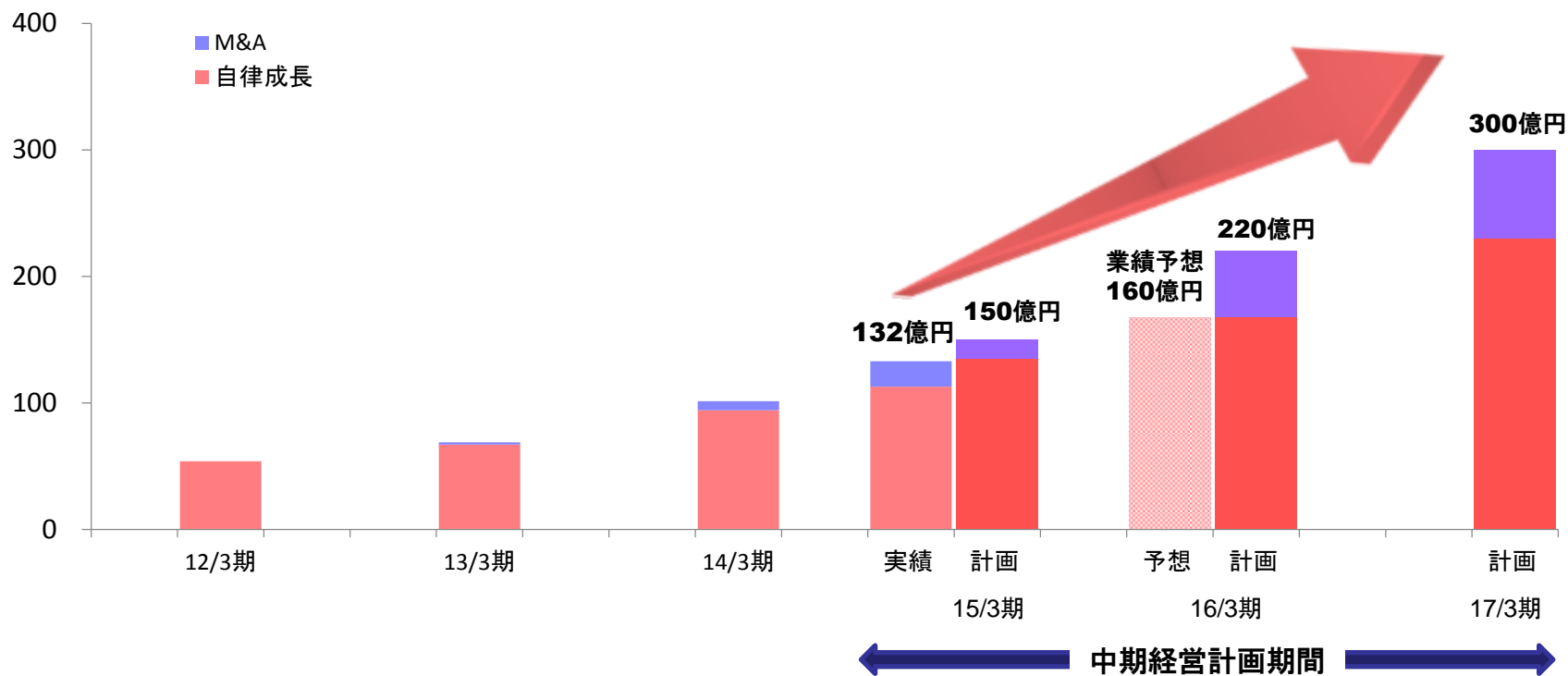
- システム開発事業が堅調に推移

- M&Aも引き続き積極的に実行

◆ 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)

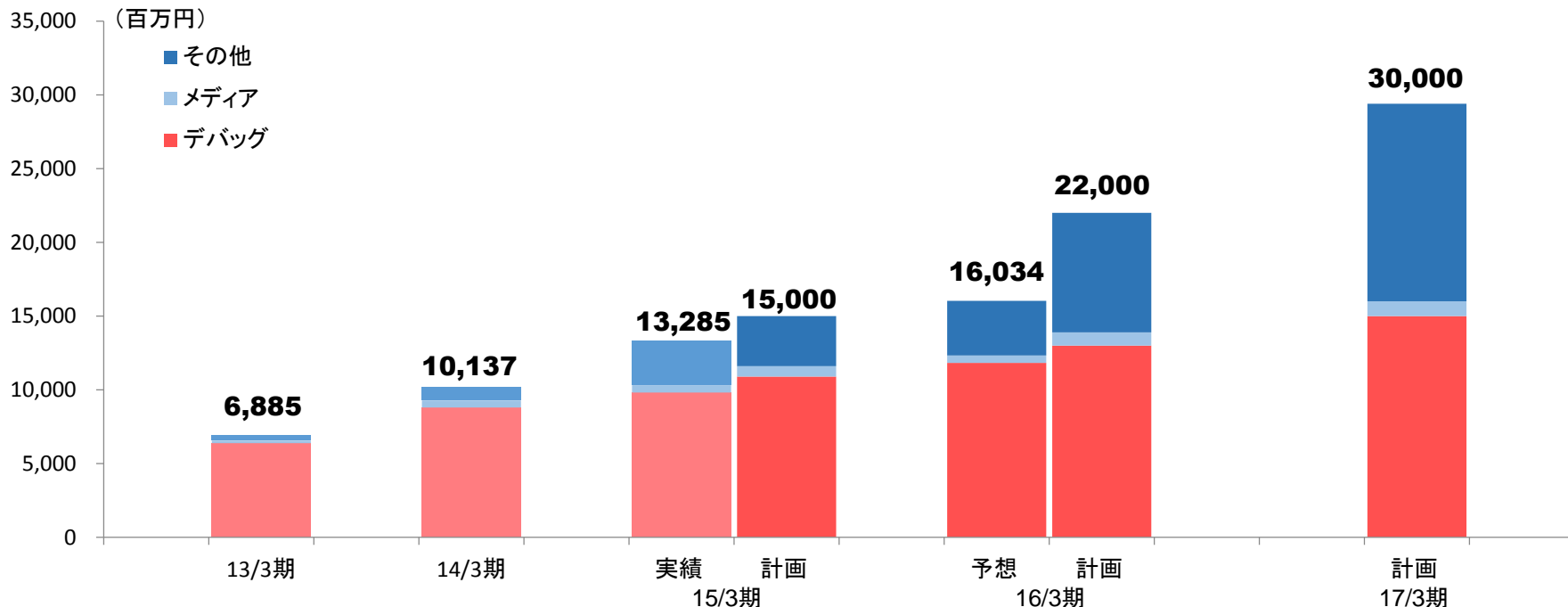


- 環境変化に対応した機動的且つダイナミックな経営判断により経営の機動性を向上
- 効果的な経営資源の調達及び配分を行うことでグループの経営効率を向上



中期経営計画: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)

← 中期経営計画期間 →

セグメント	13/3期	14/3期	15/3期 (実績/中期経営計画公表値)		16/3期 (業績予想/中期経営計画公表値)		17/3期(計画)	
			実績	計画	業績予想	計画	計画	計画
デバッグ事業	6,381	8,798	9,812	10,900	16,034	13,000	15,600	
メディア事業	175	483	504	700		900	1,000	
クリエイティブ事業	345	880	1,675	3,400	8,100	13,400		
その他の事業			1,333					
合計	6,885	10,137	13,285	15,000	16,034	22,000	30,000	

※13/3期、14/3期、15/3期の各セグメントの売上高実績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。

※16/3期の業績予想にはM&Aによる成長は織り込んでいないため差異が発生しています。

※中期経営計画公表値の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。



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%



HUG

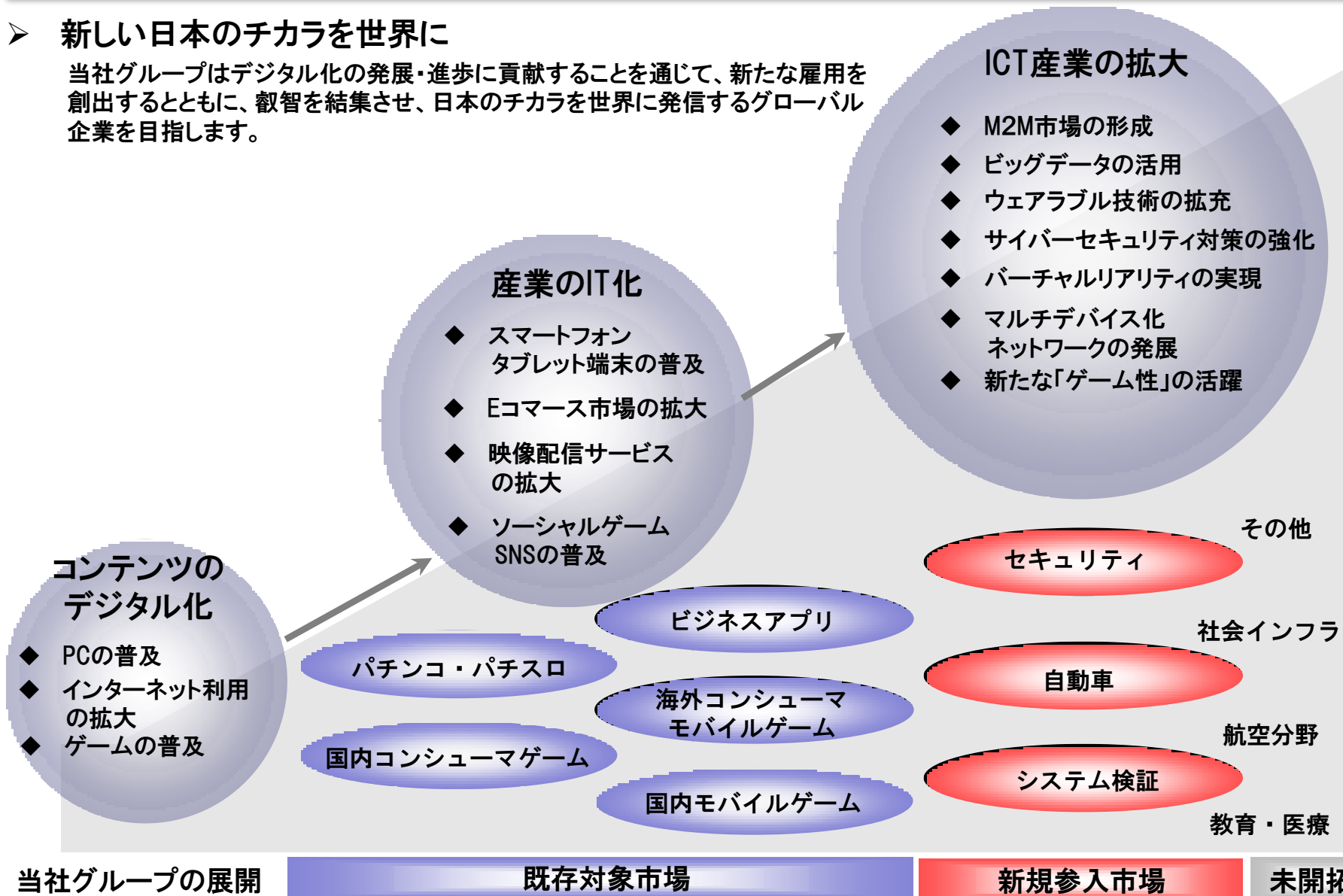
Hearts United Group Co., Ltd.

4. 今後の展開

今後の展開:テクノロジーの発展と対象市場の拡大

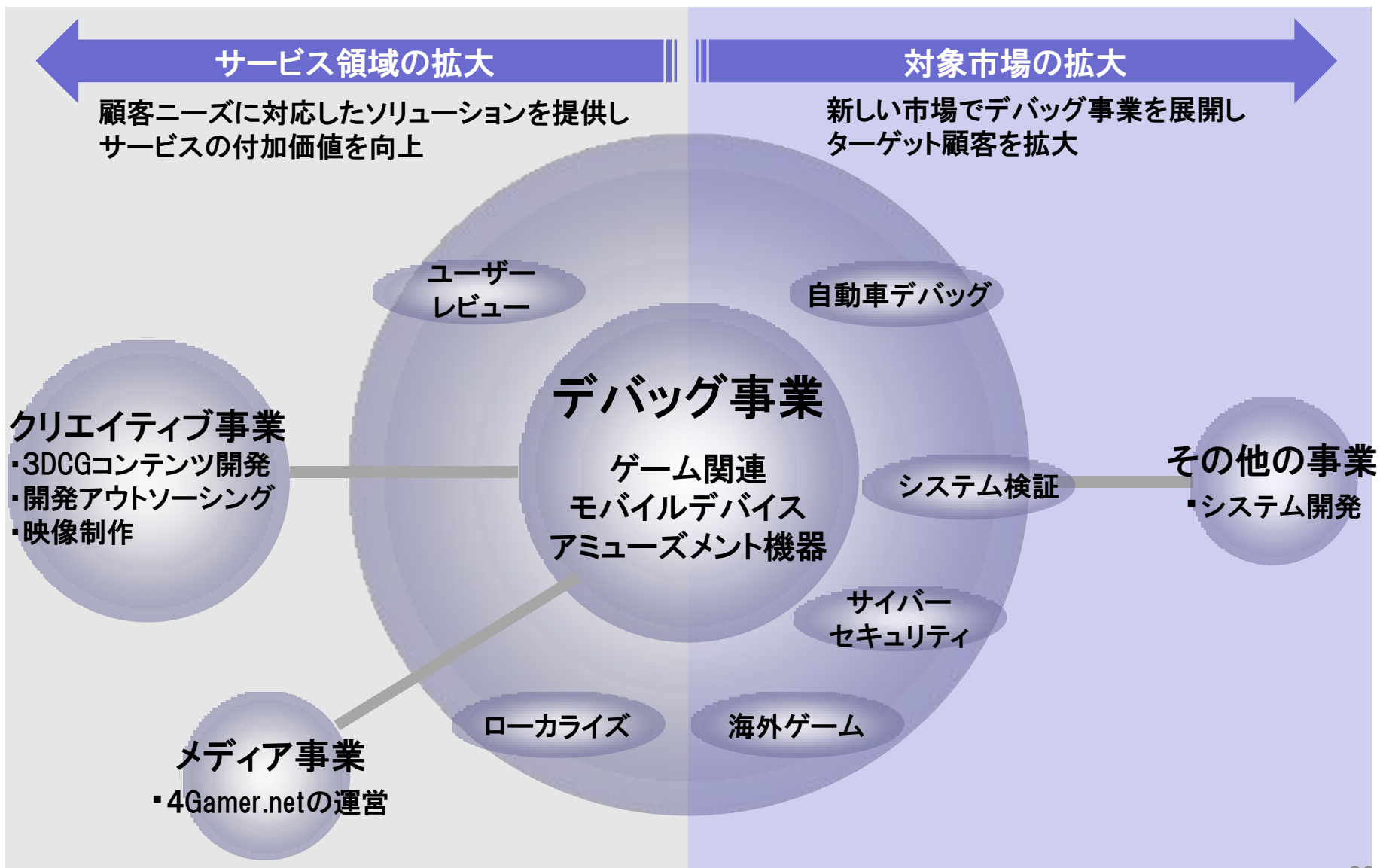
➤ 新しい日本のチカラを世界に

当社グループはデジタル化の発展・進歩に貢献することを通じて、新たな雇用を創出するとともに、叡智を結集させ、日本のチカラを世界に発信するグローバル企業を目指します。





今後の展開: 当社グループのポジショニング



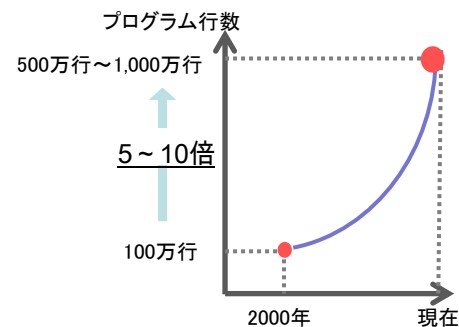
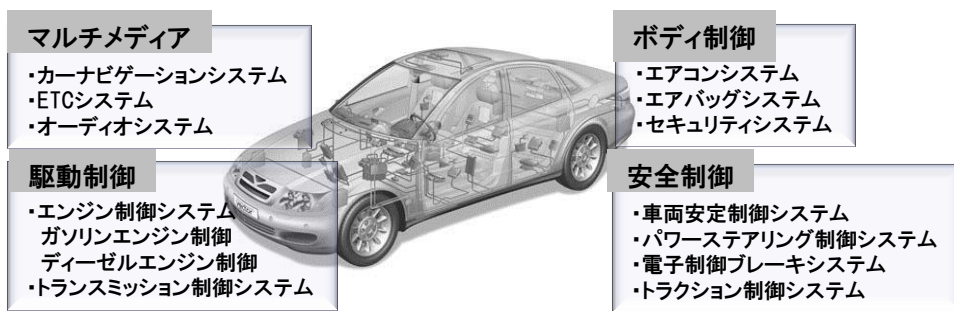
今後の展開（ご参考～自動車分野への進出①～）

➤ 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

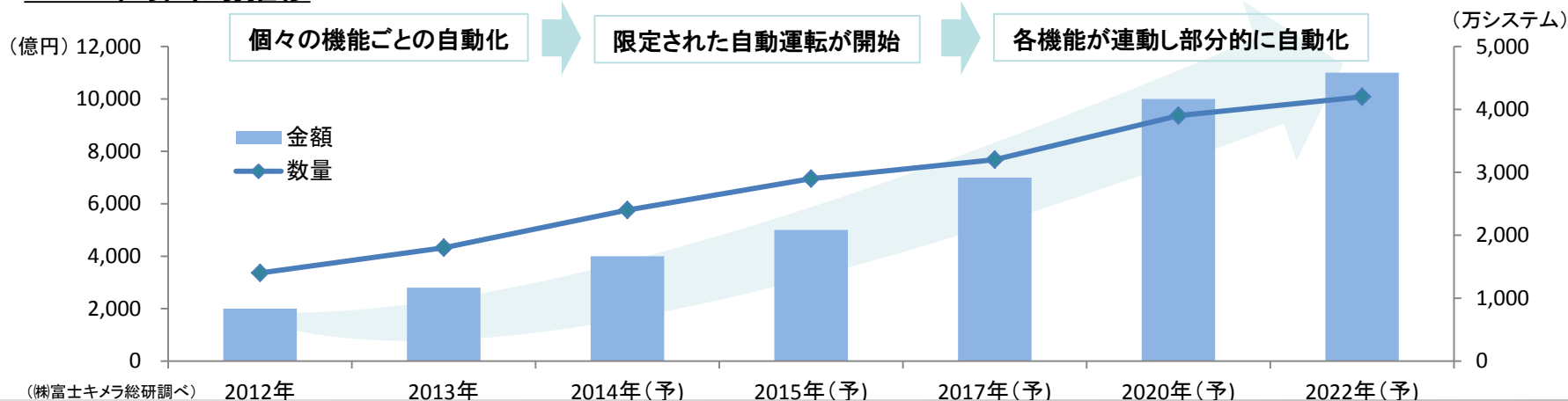
市場環境

- 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（ご参考～自動車分野への進出②～）

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

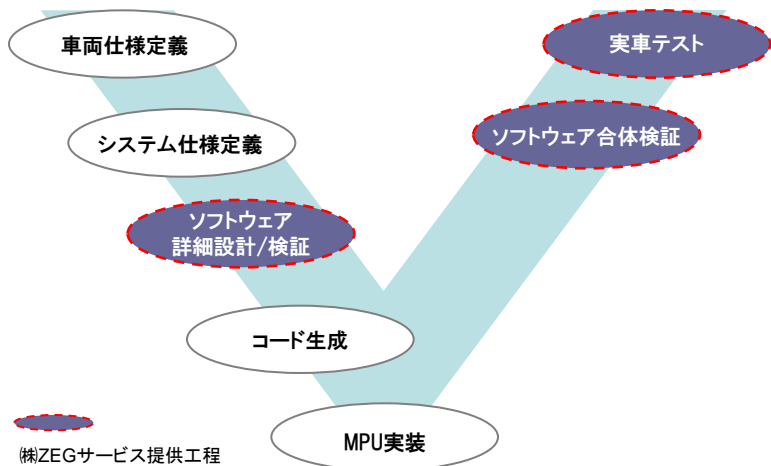
背景

- 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

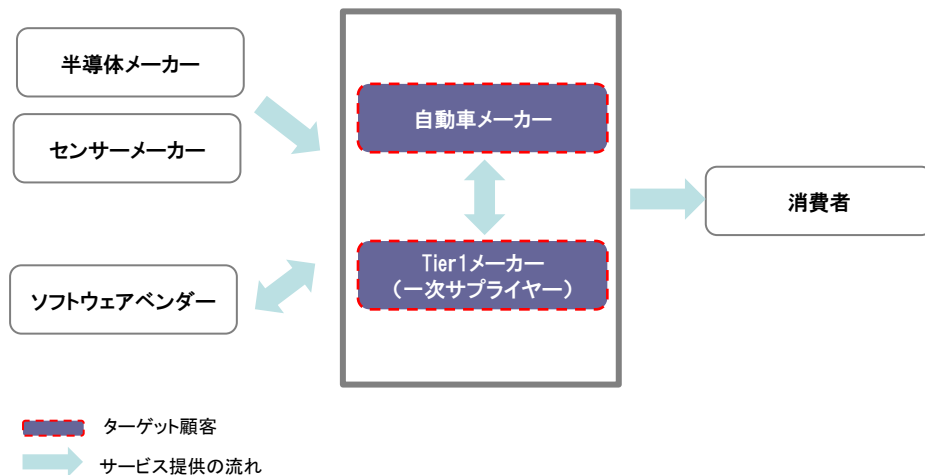
目的

- ◆ 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、株式会社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





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

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


(2015年6月30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"> ■総合デバッグサービス ■3DCGコンテンツ開発 ■映像制作サービス ■「Fuguai.com」運営 	<ul style="list-style-type: none"> ■「4Gamer.net」運営 ■開発アウトソーシングサービス ■システム開発 ■クリエイター支援(ユーザー参加型ゲームの運営)等
資本金	300,686千円	
発行済株式総数	11,945,400株	
グループ会社 ■連結子会社 □関連会社	<ul style="list-style-type: none"> ■株式会社デジタルハーツ ■DIGITAL Hearts USA Inc. ■株式会社デジタルハーツ・ビジュアル ■Aetas株式会社 ■株式会社プレミアムエージェンシー □株式会社ZEG 	<ul style="list-style-type: none"> ■DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd. ■DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd. ■株式会社G&D ■株式会社ネットワーク21
従業員数(連結)	629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 10月	Microsoft Corporation より「Xbox360®」の推奨ゲームテスト企業認定(AXTP)を日本企業として初めて取得 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 7月 10月 12月	東京証券取引所市場第一部へ市場変更 韓国に連結子会社としてDIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.を設立 アメリカに連結子会社としてDIGITAL Hearts USA Inc.を設立 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 5月 11月	東京都新宿区に連結子会社として(株)G&Dを設立 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 Aetas(株)の全株式を取得し子会社化
2013年(平成25年)	10月 11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 (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 4月	東京都中央区に(株)KADOKAWA、(株)ドワンゴ(現:(株)KADOKAWA・DWANGO)と(株)リインフォースを設立 (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

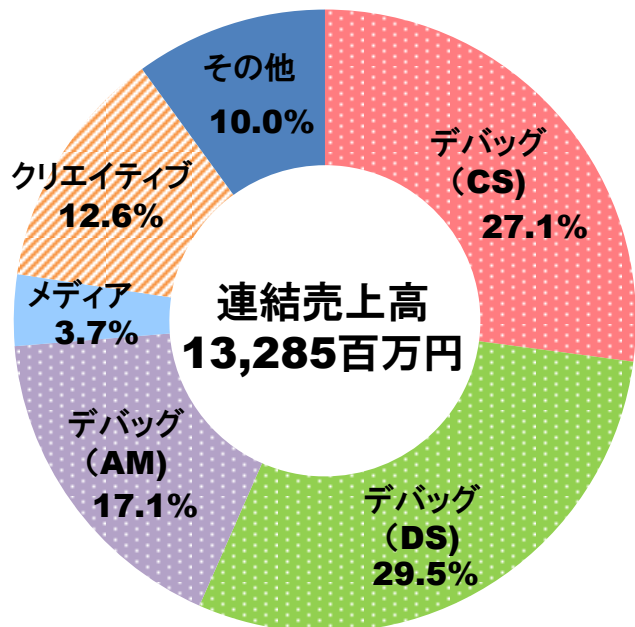
会社名	事業内容	事業セグメント
株式会社デジタルハーツ	 DIGITAL Hearts [®] ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ その他
DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.	 DIGITAL Hearts [®] Korea ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ
DIGITAL Hearts USA Inc.	 DIGITAL Hearts [®] USA ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ
DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.	 DIGITAL Hearts [®] Thailand ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ
株式会社G&D	 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	 DIGITAL Hearts Visual [®] 映像制作サービスの提供等	クリエイティブ
Aetas株式会社	 aetas 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	 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	 Premium Agency ^{Inc.} 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
株式会社ZEG(関連会社)	出資比率 49.0% 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	



株式会社ハーツユニテッドグループ



事業セグメント



2015年3月期売上高構成比

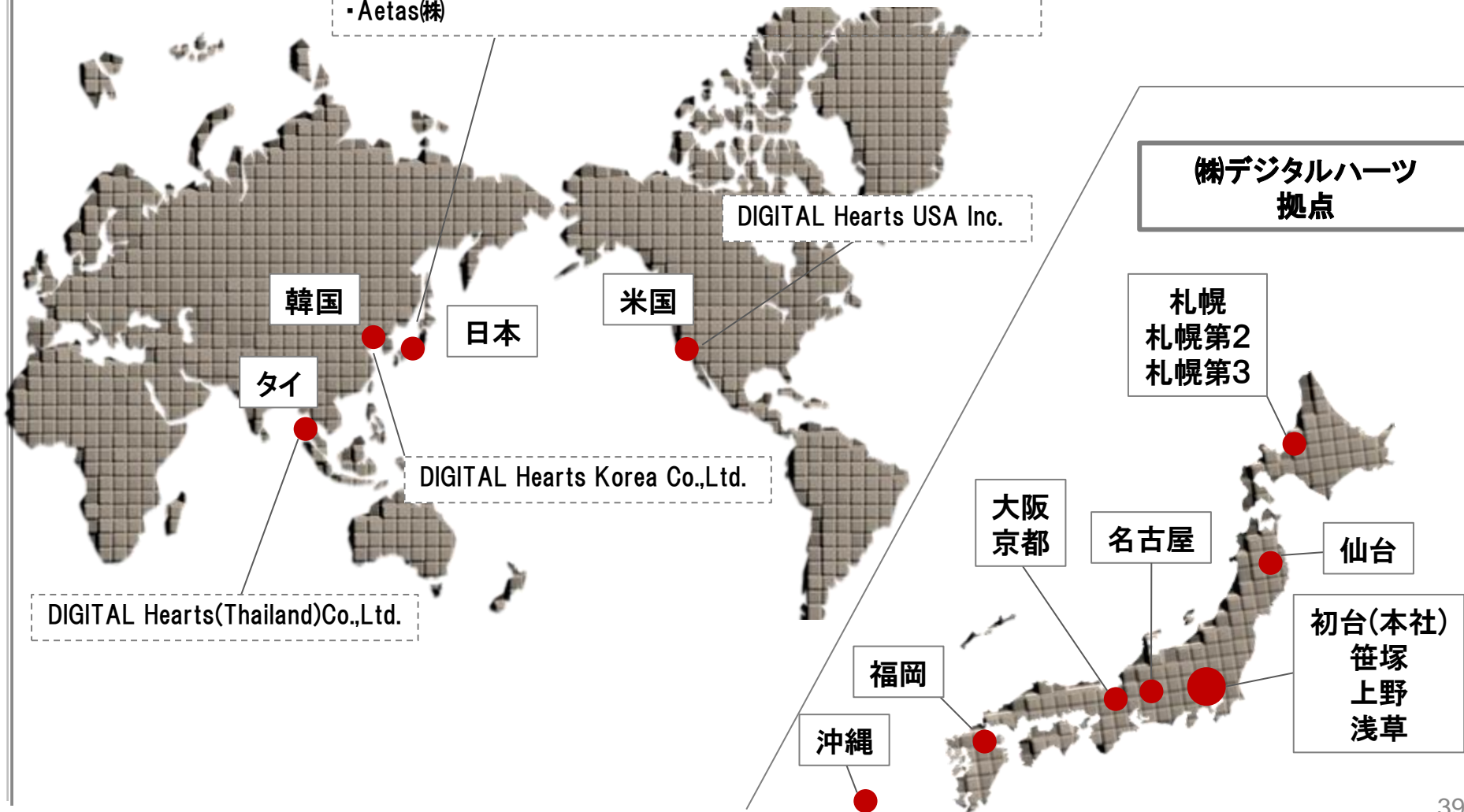
※売上構成比は、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて算出

デ バ ッ グ 事 業	27.1%	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
	29.5%	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
	17.1%	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	3.7%	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	12.6%	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
事 業 そ の 他 の	10.0%	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

- ・(株)デジタルハーツ(国内13拠点)
- ・(株)ネットワーク21
- ・(株)G&D
- ・(株)プレミアムエージェンシー
- ・(株)デジタルハーツ・ビジュアル
- ・(株)ZEG
- ・Aetas(株)



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



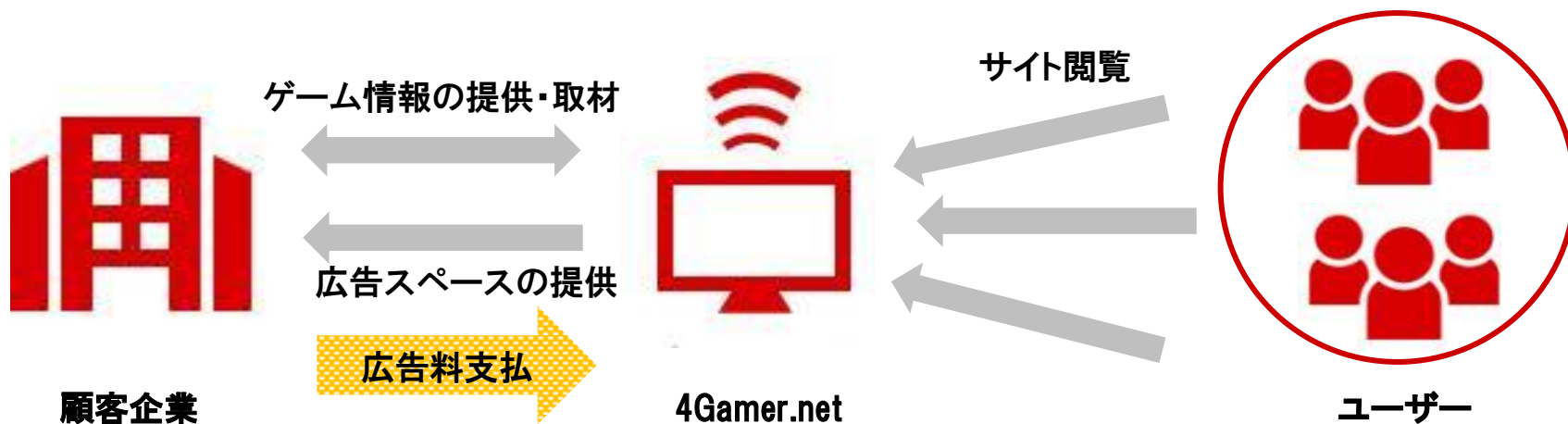
- ・指紋認証入室管理・監視カメラの設置等
安全なセキュリティ体制
- ・登録テスター全員を対象とした身元保証
人制度

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>http://www.fuguai.com/</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。