



HUG

Hearts United Group

2016年3月期 第2四半期決算説明資料

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2四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"> ・ 3DCGを使ったゲーム、映像制作事業 ・ 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  ・ 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 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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「Fuguai.com」を運営するFuguai.com事業 ・ クリエイターの育成支援を通じたイラスト制作、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	2Q
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	→											
(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	→											

(※)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2四半期決算概要……………P4
2. セグメント別業績及び下期見通し……………P14
3. 今後の展開及び中期経営計画……………P25



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

1. 2016年3月期 第2四半期決算概要



2016年3月期 第2四半期業績ハイライト

業績概況		<ul style="list-style-type: none"> ■ 売上高 7,392百万円(前年同期比119.2%) <ul style="list-style-type: none"> ・全セグメントで増収を達成 ■ 営業利益 795百万円(前年同期比110.0%) <ul style="list-style-type: none"> ・増収に伴い増益
トピックス	デバッグ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 人材育成に注力、新サービス開発も積極的に実施 <ul style="list-style-type: none"> ・6月：「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 ・9月：不具合を再現し発生原因をタイムリーに解明する「リアルタイム検証サービス」の提供を開始 ・10月：(株)UBICとデバッグ・サイバーセキュリティに人工知能を活用した新サービス開発の共同研究を開始 ・10月：一般社団法人 日本eスポーツ協会へ参画及び理事に就任
	メディア	<ul style="list-style-type: none"> ■ 7月：松竹ブロードキャスティング(株)と業務提携 Aetas(株)の株式の40.0%を松竹ブロードキャスティング(株)に譲渡
	クリエイティブ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 7月：(株)プレミアムエージェンシーの株式を追加取得し完全子会社化 3Dソリューション事業を譲渡 ■ 9月：当セグメント内における事業の選択と集中・拠点の集約等を実施、 事業構造改善費用172百万円を特別損失として計上 (2016年1月に当該セグメントの事業を行う子会社3社を合併予定)
16/3期 通期 業績予想		<ul style="list-style-type: none"> ■ 9月：通期業績予想を修正 <ul style="list-style-type: none"> ・売上高、営業利益、経常利益は期初公表予想から変更なし ・親会社株主に帰属する当期純利益 ⇒ クリエイティブセグメント等における特別損失201百万円の計上により下方修正
株主還元		<ul style="list-style-type: none"> ■ 5月～7月：自己株式を取得（取得株式総数:513,800株、取得価額総額:999百万円） ■ 中間配当を期初予想の8円から9円へと増配修正(2015年11月2日公表)



2016年3月期 第2四半期連結損益サマリー

▶売上高、営業利益ともに二桁成長を達成し順調に推移、特別損失の計上により最終損益は減益

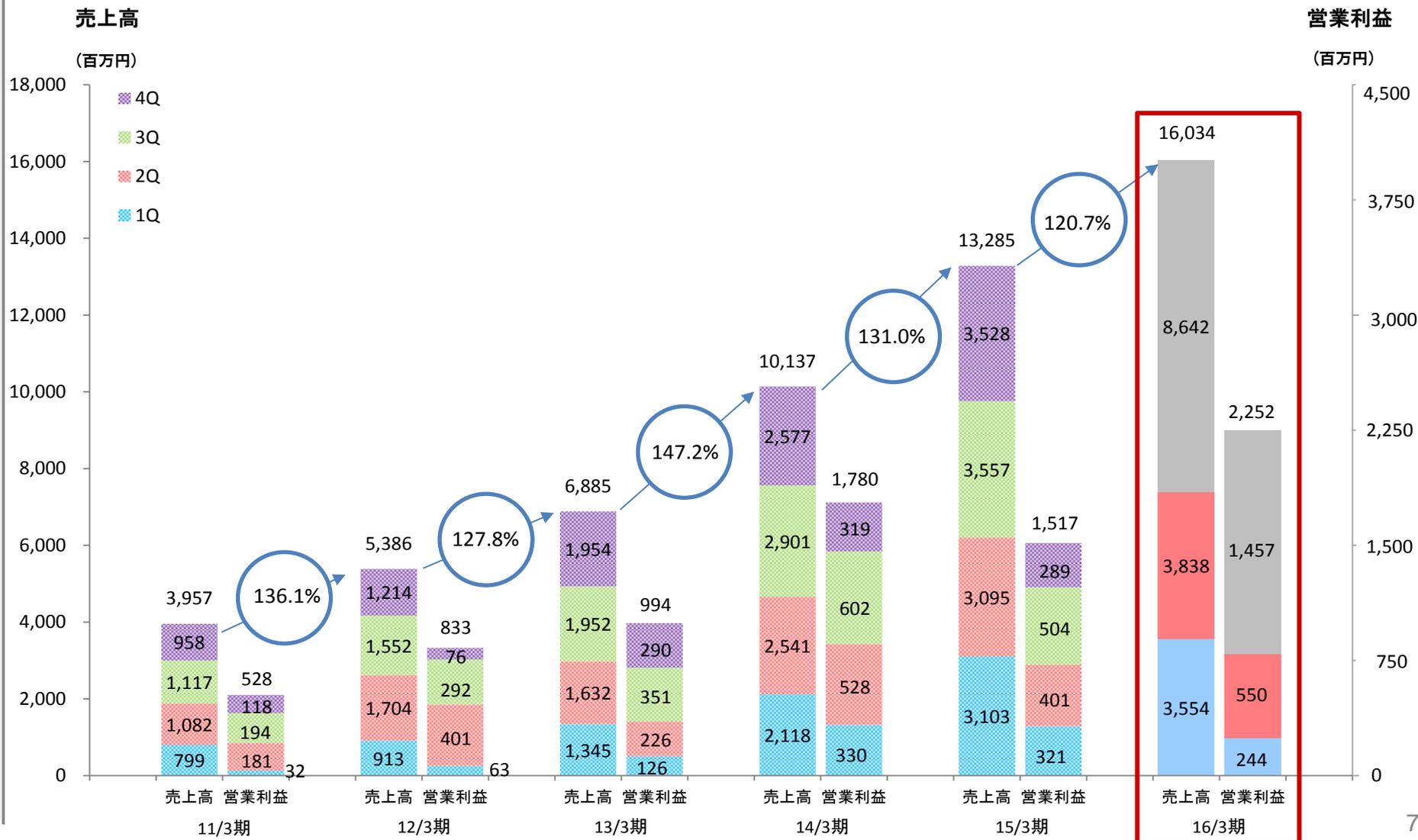
(単位：百万円)

	連結業績				サマリー
	前期実績 15/3期2Q	当期実績 16/3期2Q (前年同期比)	16/3期 期初 通期予想	16/3期 修正後(9/18公表) 通期予想 (前期比) (進捗率)	
売上高	6,199	7,392 (119.2%)	16,034	16,034 (120.7%) (46.1%)	全セグメントで増収を達成、特にデバッグ事業が伸長
売上原価	4,306	5,354 (124.3%)	-	-	- 繁忙期に備えた人材投資が上期に集中し売上原価が増加
売上総利益	1,892	2,037 (107.7%)	-	-	
販売費及び 一般管理費	1,169	1,242 (106.3%)	-	-	
営業利益	723	795 (110.0%)	2,252	2,252 (148.4%) (35.3%)	主にデバッグ事業の増収に伴い増益
売上高 営業利益率	11.7%	10.8% (△0.9ポイント)	14.0%	14.0%	
経常利益	719	799 (111.2%)	2,314	2,314 (151.7%) (34.6%)	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	341	268 (78.7%)	1,437	1,239 (229.5%) (21.7%)	事業構造改善費用等の特別損失201百万円を計上



通期連結売上高、営業利益推移

➤ 増収増益を達成、下期のデバッグ需要の盛り上がりに向け順調に進捗

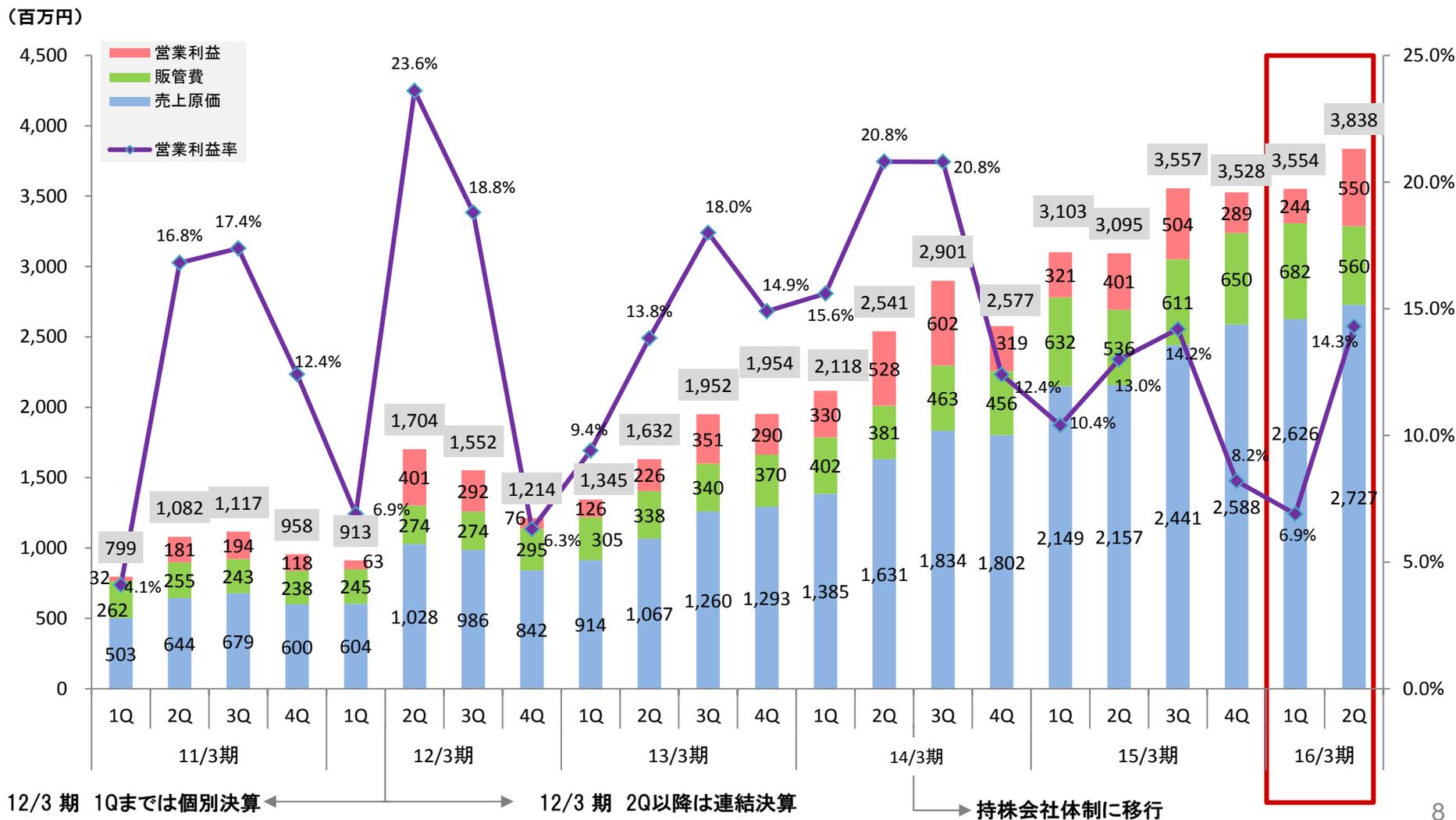




四半期連結売上高、営業利益推移

➢1Qと比較し増収増益、1Qから継続して実施している人材投資の効果が見られはじめ利益率が改善

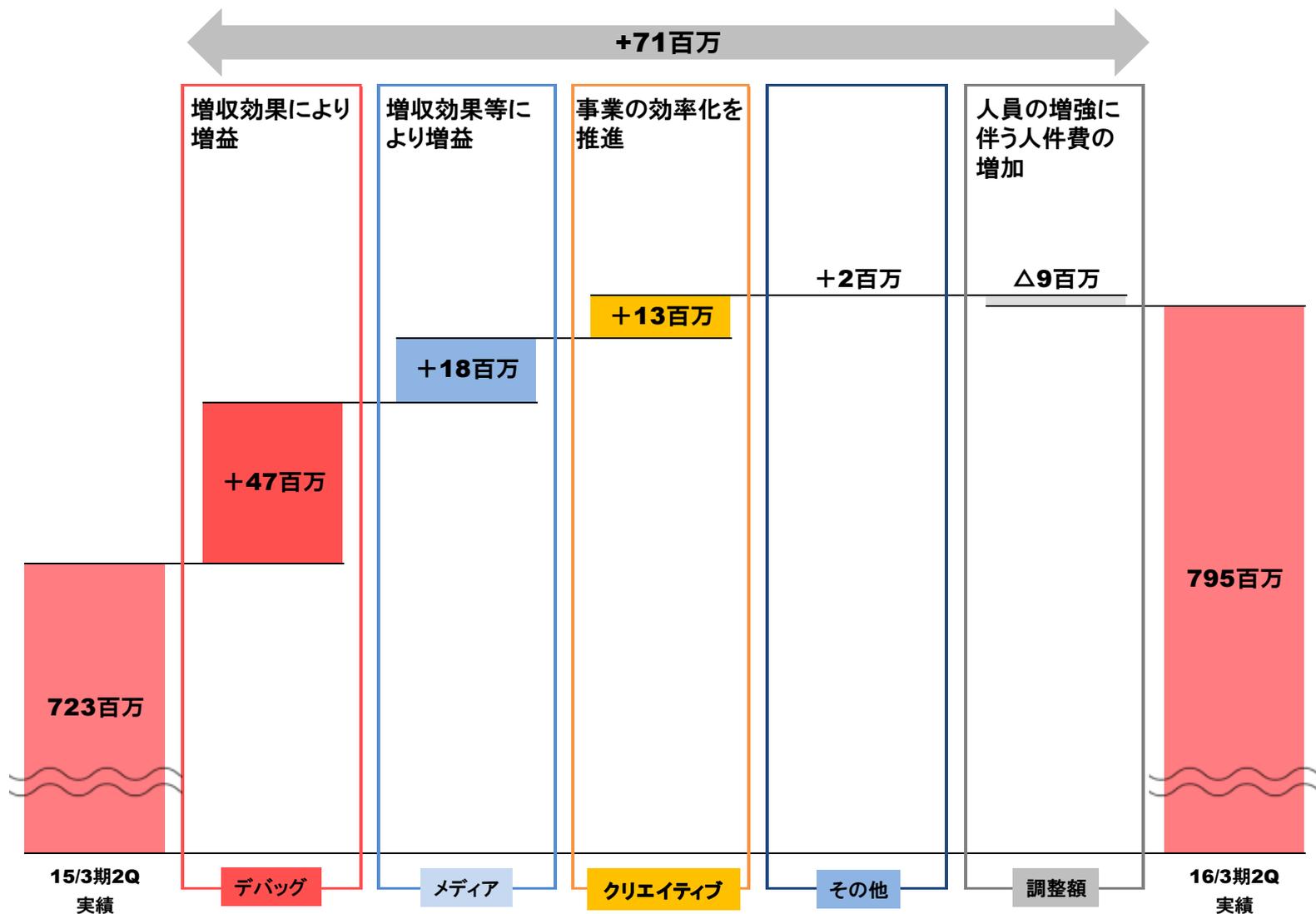
四半期推移





営業利益 増減分析

➤ 全セグメントで増益に貢献、特にデバッグ事業の増収が寄与





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	2Q末	増減額		期末	2Q末	増減額
流動資産	5,756	4,746	△1,009	流動負債	3,823	3,253	△570
(うち)現金及び預金	3,058	2,132	△926	(うち)短期借入金	1,603	1,436	△167
(うち)受取手形 及び売掛金	2,374	2,181	△192	固定負債	280	115	△164
固定資産	2,516	2,197	△319	負債合計	4,104	3,368	△735
(うち)有形固定資産	368	346	△21	株主資本	4,036	3,283	△753
(うち)無形固定資産	1,505	1,246	△258	(うち)資本金	300	300	-
(うち)投資その他の資産	642	603	△38	(うち)資本剰余金	300	368	67
資産合計	8,272	6,944	△1,328	(うち)利益剰余金	3,435	3,614	178
				(うち)自己株式	△0	△999	△999
				その他の包括利益累計額	55	45	△9
				新株予約権・少数株主持分	76	246	169
				純資産合計	4,168	3,575	△593
				負債・純資産合計	8,272	6,944	△1,328

- 流動資産 : 現金及び預金が減少し1,009百万円減少(前期比17.5%減)
- 流動負債 : 短期借入金の減少及び流動負債のその他の減少により570百万円減少(前期比14.9%減)
- 純資産 : 関係会社株式の売却による非支配株主持分の増加、及び親会社株主に帰属する四半期純利益の計上により利益剰余金が増加。一方、期末配当の実施に伴う利益剰余金の減少、及び自己株式の取得により減少。これにより、593百万円の減少(前期比14.2%減)



連結キャッシュ・フロー

(百万円)	前期実績 15/3期2Q	当期実績 16/3期2Q	増減額
営業活動CF	85	182	96
(※参考 法人税など支払等差引前の営業CF)	460	694	233
投資活動CF	△362	14	377
財務活動CF	△362	△1,119	△756
現金及び現金同等物に係る換算差額	6	△3	△9
現金及び現金同等物の増減額	△633	△926	△292
現金及び現金同等物の期首残高	3,693	3,058	△634
現金及び現金同等物の四半期末残高	3,059	2,132	△927

- キャッシュ・フローの分析

主に自己株式取得による支出999百万円により、財務活動CFが△1,119百万円となり、現金及び現金同等物は926百万円減少



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
- ▶ 配当方針を目処に中間配当を期初予想の8円から9円へと増配修正

資本効率の概念を取り入れ経営効率のさらなる向上へ

(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

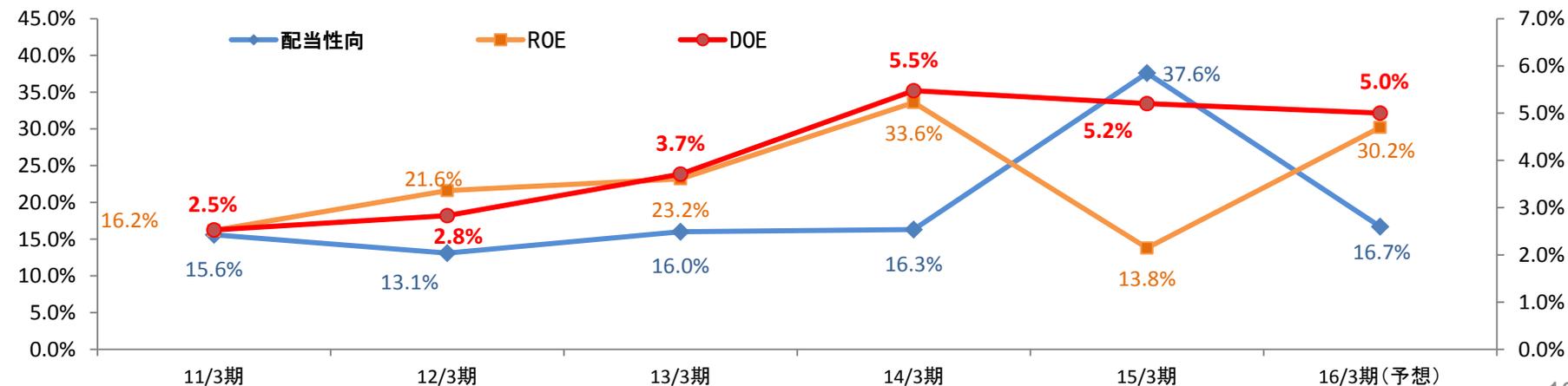
※ 純資産配当率(DOE) = 配当性向 × 株主資本利益率(ROE)

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

	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%	5.0%
配当性向	15.6%	13.1%	16.0%	16.3%	37.6%	16.7%
ROE	16.2%	21.6%	23.2%	33.6%	13.8%	30.2%

配当性向・ROE





株主還元 ②

- 株主還元及び資本効率向上等のため自己株式を取得
- 中間配当を期初予想の8円から9円へと増配修正、これにより年間配当は18円となり7期連続増配予定

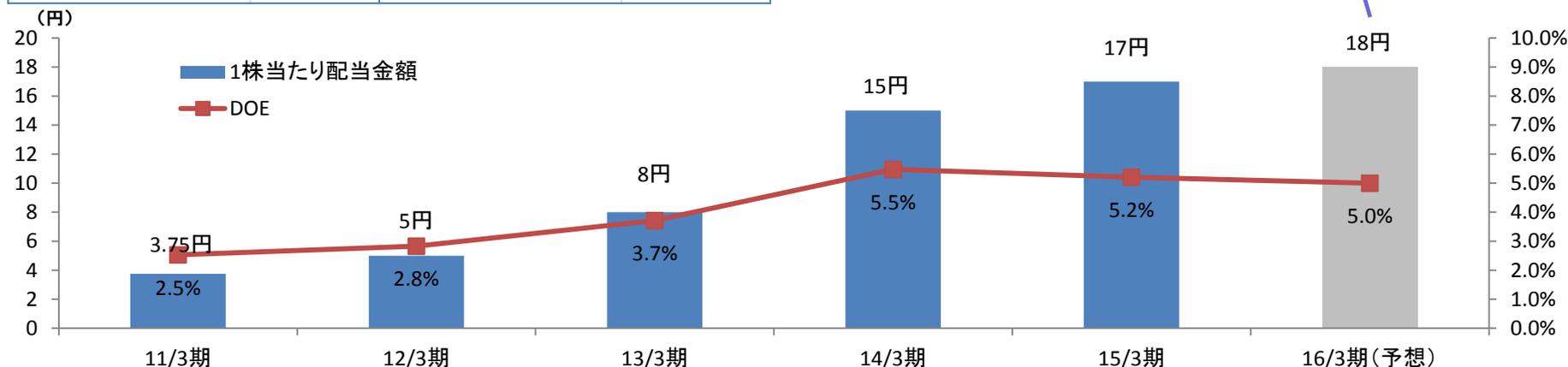
1株当たり配当金推移

	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	18円
(うち中間配当金)	0円	0円	3円	7円	8円	9円
(うち期末配当金)	3.75円	5円	5円	8円	9円	9円

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**97.3%**



※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(株)デジタルハーツとしての配当実績。



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

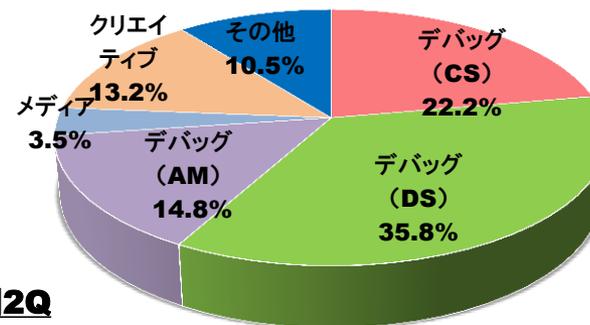
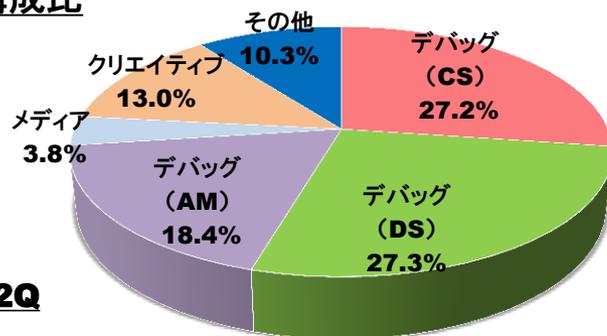
2. セグメント別業績及び下期見通し



2016年3月期 第2四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2Q	16/3期2Q	増減額	(前年同期比)	サマリー	
デバッグ事業	売上高	4,530	5,409	879	(119.4%)	↑ 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	1,116	1,164	47	(104.3%)	↑ 増収に伴い増益	
	コンシューマゲーム リレーション (CS)	売上高	1,690	1,648	△41	(97.5%)	→ 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)	売上高	1,696	2,663	966	(157.0%)	↑ 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	1,142	1,097	△45	(96.0%)	→ 引き続き顧客の開発スケジュールは流動的	
メディア事業	売上高	235	256	21	(108.9%)	→ 前期と同水準で安定的に推移	
	セグメント利益	0	18	18	(-)		
クリエイティブ事業	売上高	810	983	172	(121.3%)	↑ 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	△206	△192	13	(-)	→ セグメント内の事業効率を高めるため事業の選択と集中・拠点等の集約を実施	
その他	売上高	639	780	140	(122.0%)	↑ システム開発事業が堅調に推移	
	セグメント利益	24	26	2	(109.3%)		
調整額	セグメント売上高調整額	△17	△37	△20	(-)	: 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	△212	△221	△9	(-)		
合計	売上高	6,199	7,392	1,193	(119.2%)	↑ 全セグメントで増収を達成	
	営業利益	723	795	71	(110.0%)	↑ 増収に伴い増益	

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
- ◆ 繁忙期に備えた人材確保・育成に注力、上期に人材投資が集中

下期の見通し

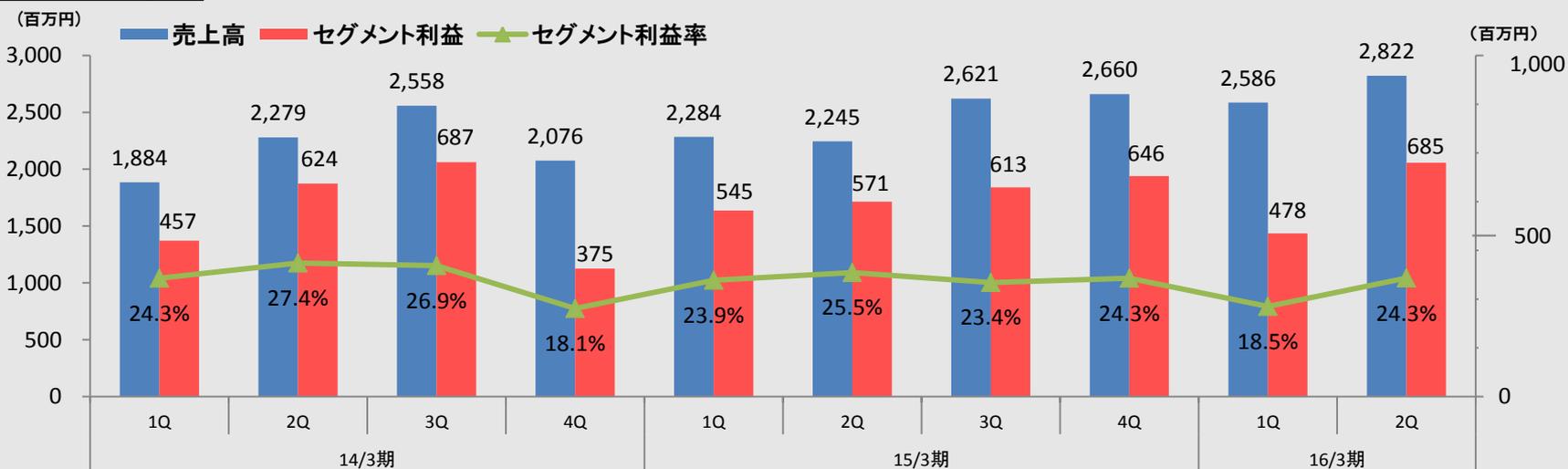
- デジタルソリューションリレーション、コンシューマゲームリレーションにおいて3Q以降さらに受注が増加する見込み
- 増収効果、粗利率の改善によりセグメント利益率は上昇基調で推移する見込み

売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 15/3期2Q	当期実績 16/3期2Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	4,530百万	5,409百万	879百万	119.4%
セグメント利益	1,116百万	1,164百万	47百万	104.3%

【事業内容】下記分野におけるデバッグサービスの提供
 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)

セグメント業績推移





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

- ◆ 顧客の開発スケジュールが下期に集中したため、上期は前期と同水準の着地
- ◆ 年末商戦に向けたタイトルの開発が活発化
- ◆ PS4向けタイトル案件の受注体制を整備し競争力を強化

下期の見通し

- 年末商戦に向け各ゲームメーカーの開発ラインが複数並走するため、3Qのデバッグ需要が盛り上がる見通し
- 来春発売予定のタイトルも充実しているため、昨年同様に4Qも高水準で推移する見通し

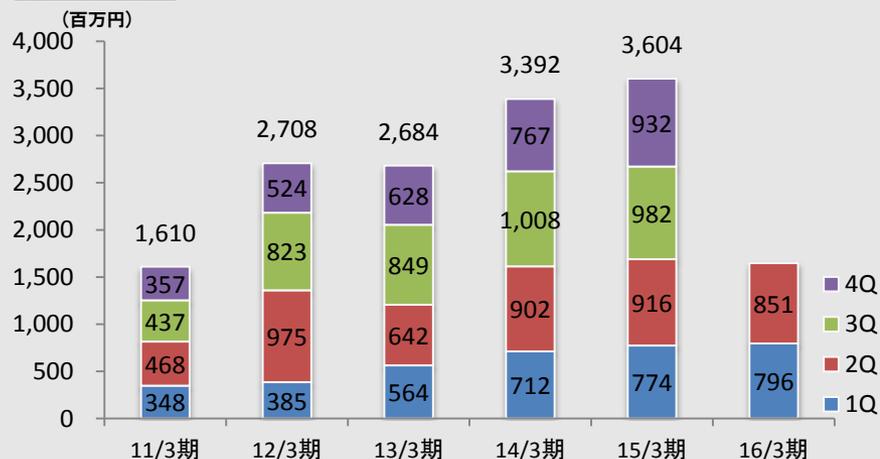
売上高の前期比較

	前期実績 15/3期2Q	当期実績 16/3期2Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	1,690百万	1,648百万	△41百万	97.5%

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)

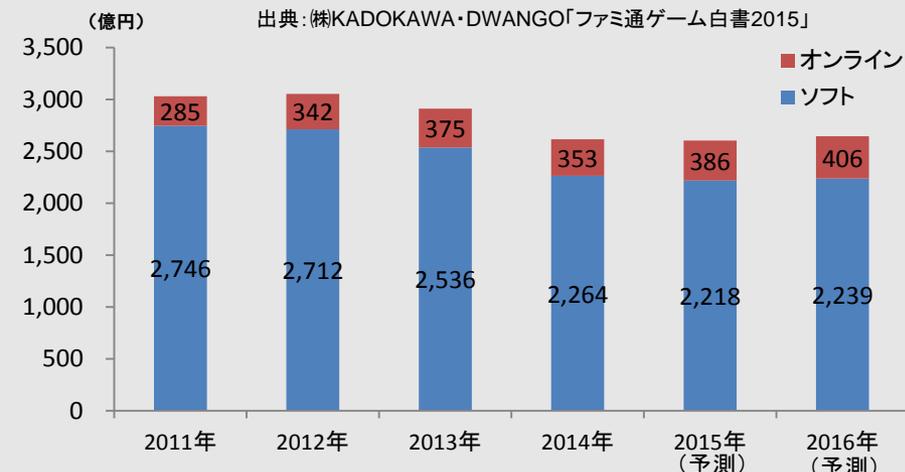
売上高推移



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: 株式会社KADOKAWA・DWANGO「ファミ通ゲーム白書2015」





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

- ◆ ネイティブゲームアプリ案件の増加により前期比157%の大幅増収を達成、過去最高売上高を更新
- ◆ 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も継続的に獲得
- ◆ 付加価値の高いサービス提供により顧客との取引規模を拡大
- ◆ システム検証案件の受注も順調に拡大

下期の見通し

- 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見込まれる
- 品質・ゲーム性重視の傾向が強まりデバッグ工程のアウトソーシングがさらに加速
- 2Q以降も引き続き好調に推移しデバッグ事業を牽引

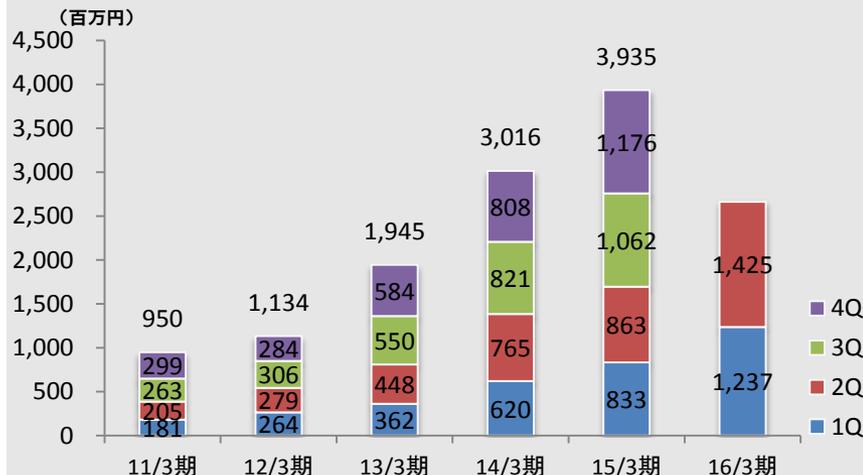
売上高の前期比較

	前期実績 15/3期2Q	当期実績 16/3期2Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	1,696百万	2,663百万	966百万	157.0%

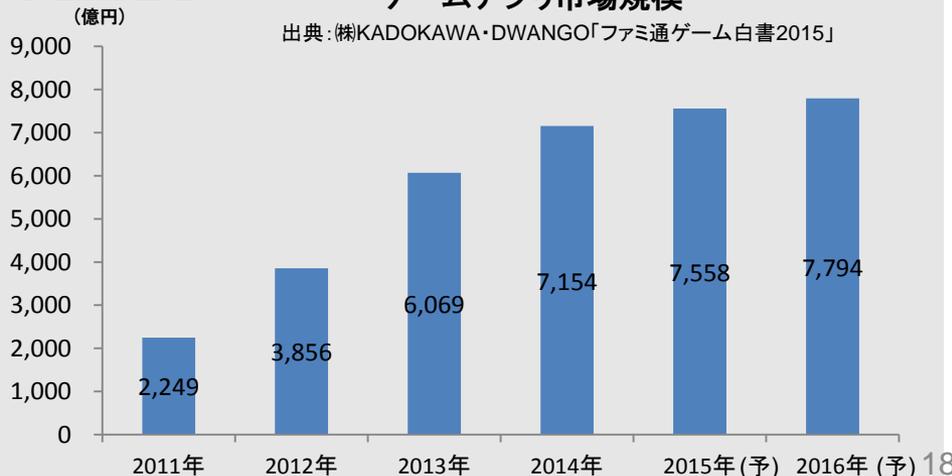
サービス項目

- 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、自動車検証
- 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

- ◆ 射幸性の高い機種を制限する自主規制の適用
(パチンコ:2015年11月、パチスロ:2015年12月)
- ◆ 上記規制の影響により、前期下期以降、タイトルの開発は緩やかな回復基調であるものの、本格的な稼動には至らず、前期と同水準の着地

下期の見通し

- 新規取引先獲得のための営業活動を強化
- 引き続き、受注の波は流動的に推移する見通し

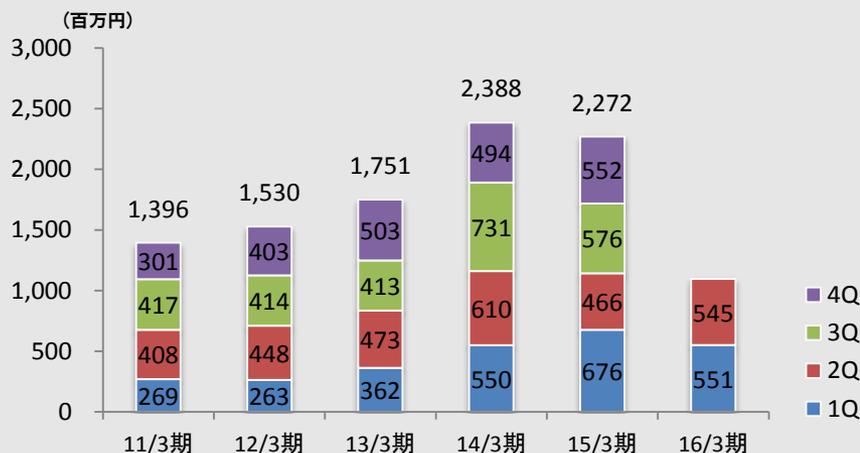
売上高の前期比較

	前期実績 15/3期2Q	当期実績 16/3期2Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	1,142百万	1,097百万	△45百万	96.0%

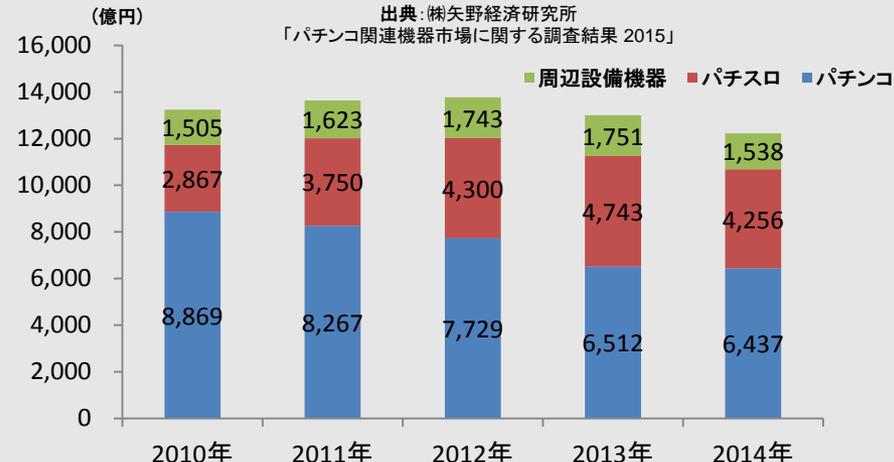
サービス項目

- 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





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)の株式の40.0%を松竹ブロードキャスティング(株)に譲渡

下期の見通し

- 松竹ブロードキャスティング(株)との事業連携を推進
- 3Q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2Q	当期実績 16/3期2Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	235百万	256百万	21百万	108.9%
セグメント利益	0百万	18百万	18百万	—

【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

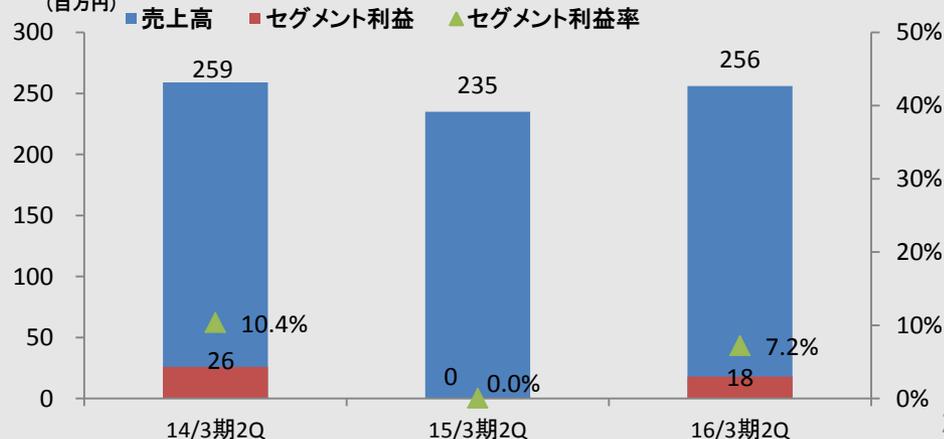
売上高推移

(百万円)



セグメント業績の推移

(百万円)





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収益性の向上に向けた案件運営の改善及び費用削減
- ◆ 事業の選択と集中及び拠点の集約等を実施

下期の見通し

- 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
- 2016年1月に子会社3社を合併予定、オフィス移転・集約効果や子会社間の合併に伴う施策の効果が発現

売上高・セグメント損失の前期比較

	前期実績 15/3期2Q	当期実績 16/3期2Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	810百万	983百万	172百万	121.3%
セグメント損失	△206百万	△192百万	13百万	—

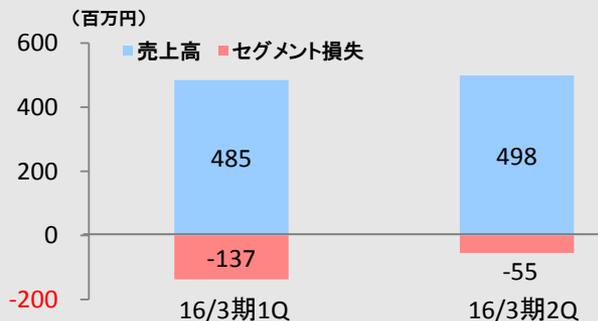
【事業内容】

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

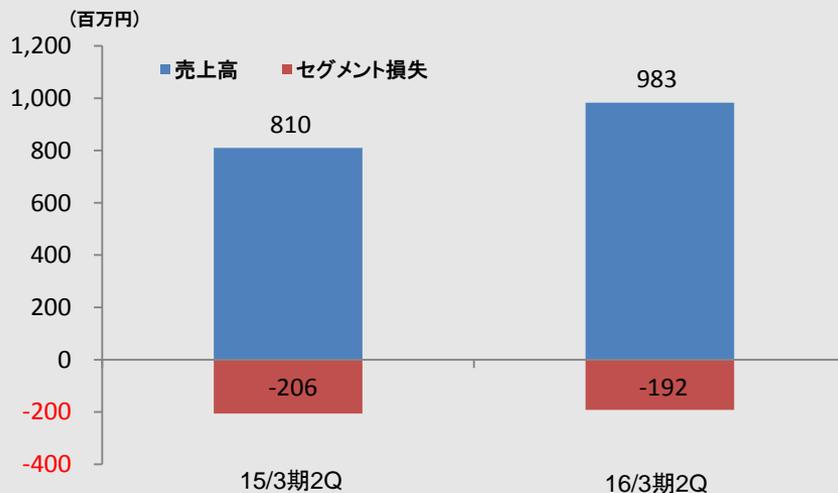
※ (株)G&D、(株)デジタルハーツ・ビジュアル、(株)プレミアムエージェンシーは2016年1月に合併後、(株)フレイムハーツに社名変更予定

当期四半期別業績推移と施策



	売上高	営業損失	施策
1Q	485百万	△137百万	(株)プレミアムエージェンシーの不採算部門の撤退
2Q	498百万	△55百万	合併に向けた拠点の集約等を実施
下期	収益貢献		子会社3社の合併、事業の効率化

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

下期の見通し

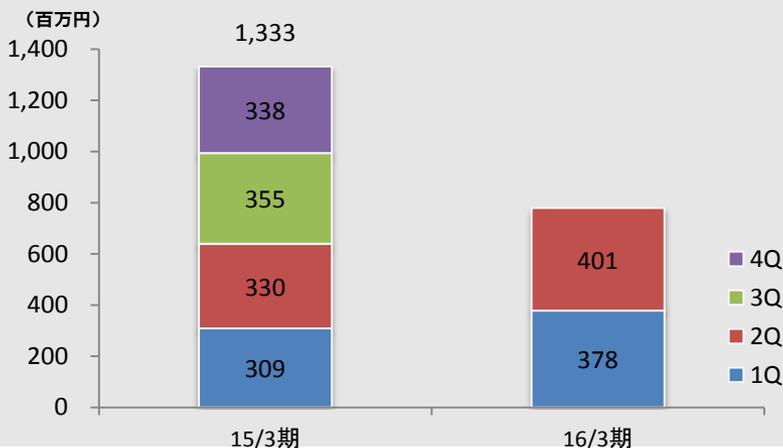
- システム開発事業が引き続き堅調に推移する見通し
- M&Aも引き続き積極的に実行

売上高・セグメント利益の前期比較

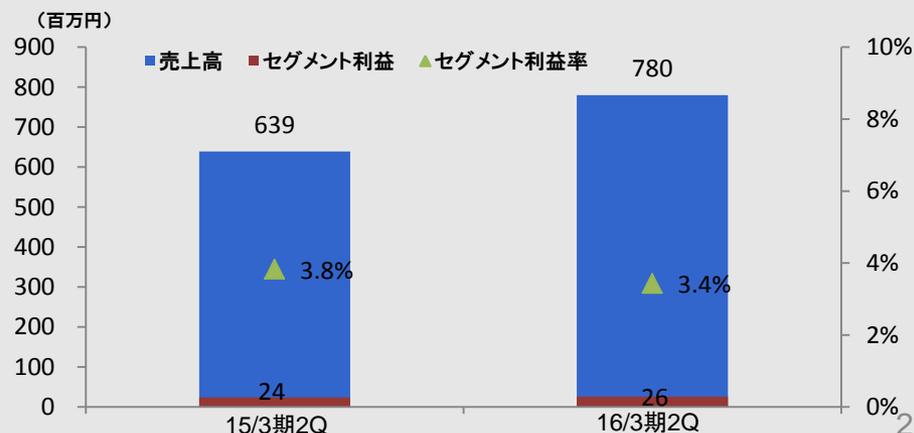
	前期実績 15/3期2Q	当期実績 16/3期2Q	対前年同期		【事業内容】 システム開発事業：(株)ネットワーク21、2013年12月より子会社化 Fuguai.com事業：(株)デジタルハーツ デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業： (株)デジタルハーツ
			増減額	前期比	
売上高	639百万	780百万	140百万	122.0%	
セグメント利益	24百万	26百万	2百万	109.3%	

※ 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



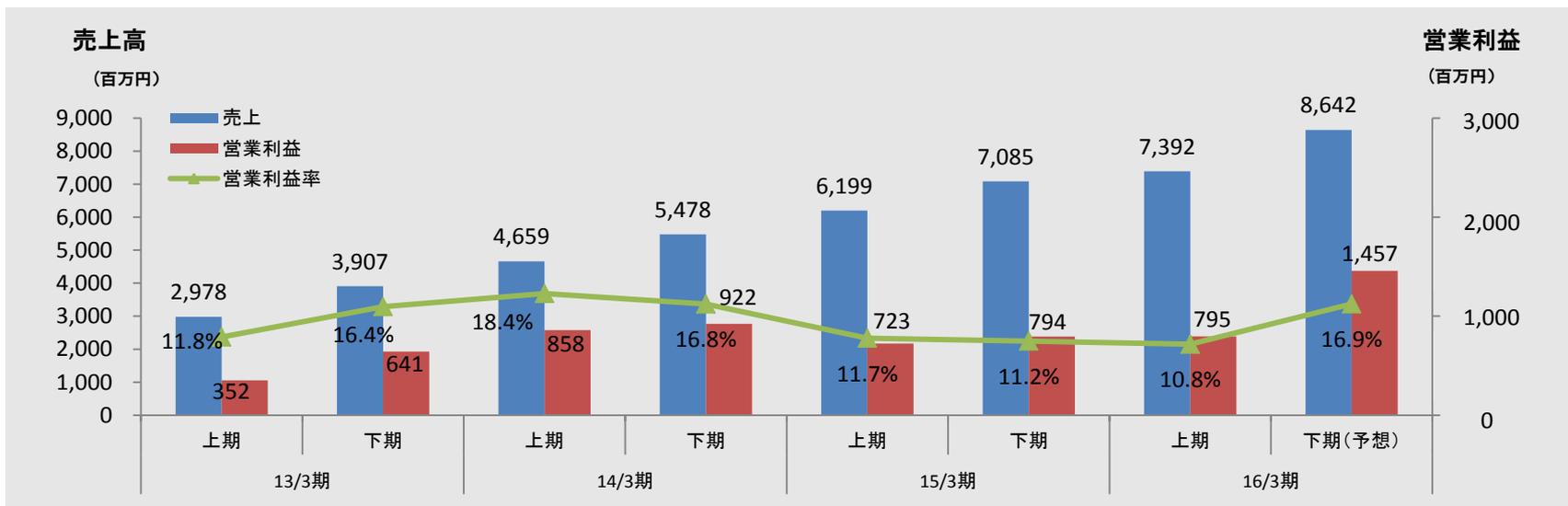
セグメント業績の推移





2016年3月期 下期見通し

セグメント	リレーション	下期見通し	要因
デバッグ	CS/DS/AM	売上 ↑ / 営業利益 ↑	上期に実施した人材確保・育成が順調に進捗、テスター及び拠点の稼働率が向上
デバッグ	CS	売上 ↑ / 営業利益 ↑	年末商戦の3Qの盛り上がりに加え、4Qも高水準で推移する見通し
デバッグ	DS	売上 ↑ / 営業利益 ↑	デバッグニーズ増加の流れは変わらず、引き続き好調に推移する見通し
デバッグ	AM	売上 → / 営業利益 →	開発スケジュールは引き続き流動的、下期も上期と同水準で推移する見通し
クリエイティブ	—	売上 ↑ / 営業利益 ↑	受注増加に伴い売上及び営業利益も増加する見込み
クリエイティブ	—	— / 営業利益 ↑	選択と集中、事業の効率化の効果が発現





2016年3月期 通期連結業績予想及び配当予想

(百万円)	15/3期 実績	16/3期 期初予想	16/3期 修正予想 (2015/9/18公表)	対前期増減額	前期比
売上高	13,285	16,034	16,034	2,749	120.7%
営業利益	1,517	2,252	2,252	734	148.4%
営業利益率	11.4%	14.0%	14.0%	+2.6ポイント	
経常利益	1,525	2,314	2,314	788	151.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	539	1,437	1,239	699	229.5%

2016年3月期 通期連結業績予想

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(前期比**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(前期比**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
- 親会社株主に帰属する当期純利益 **1,239**百万(前期比**229.5%**)
クリエイティブセグメント等における特別損失201百万円を計上したため、2015年9月18日に業績予想を修正

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**18**円(DOE **5.0%**)



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

3. 今後の展開及び中期経営計画



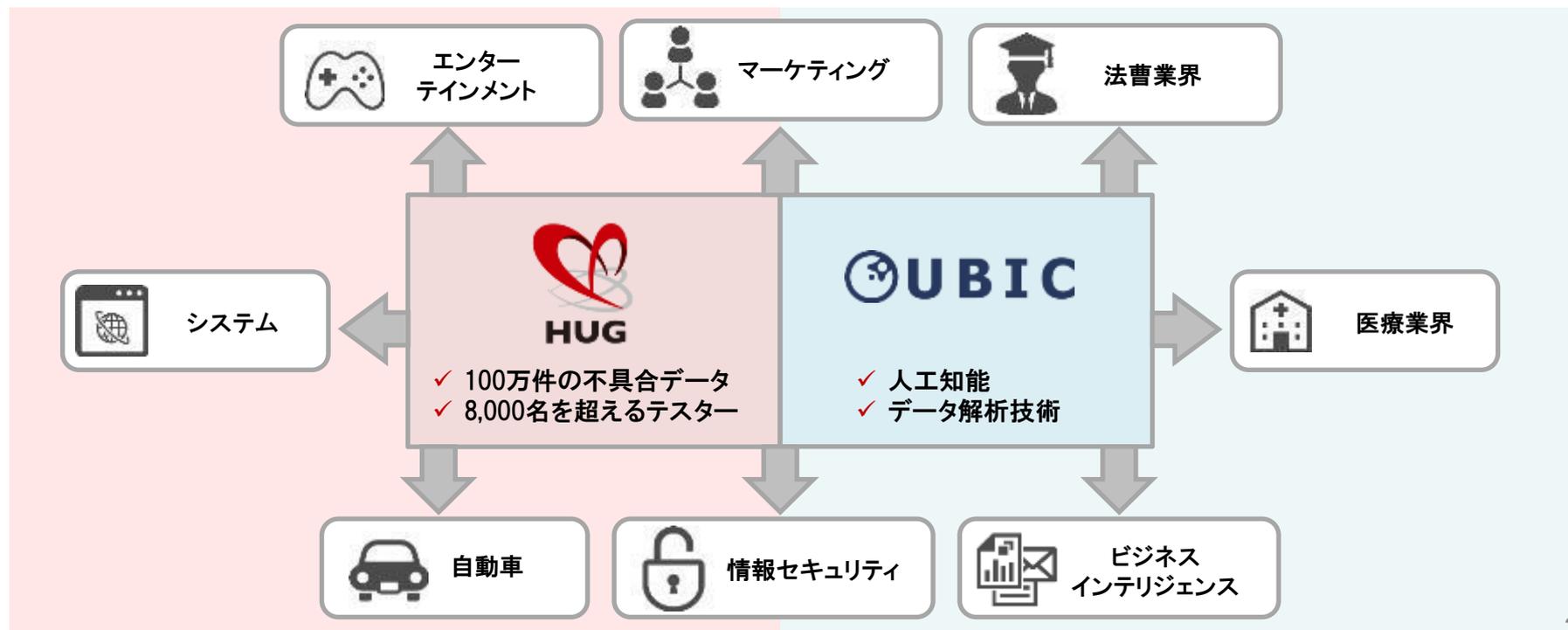
新たな取り組み ～人工知能の活用～

▶(株)UBICと、デバッグ及びサイバーセキュリティサービスに人工知能を活用した新サービスの共同研究を開始

HUG
100万件を超えるバグデータと
デバッグのプロフェッショナルの感覚・経験値

UBIC
暗黙知を学習し行動を予測する人工知能による解析

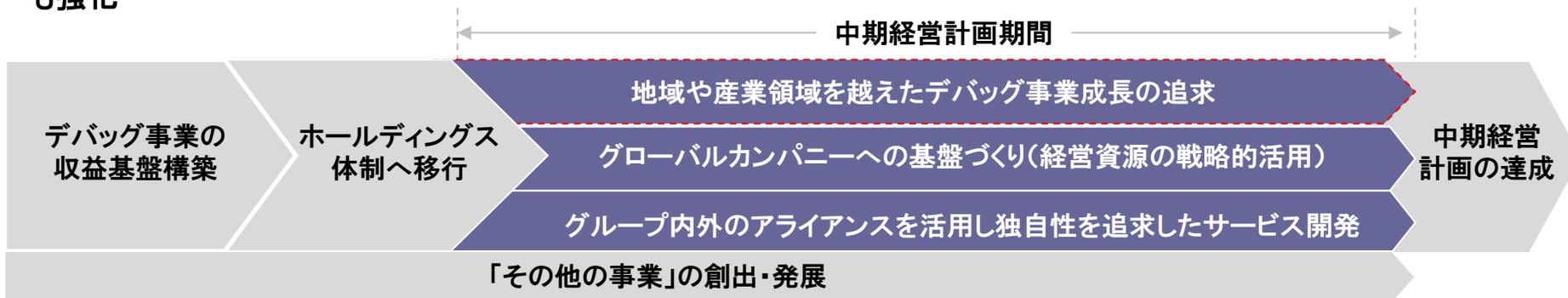
- ◆ 世界に類を見ない人工知能(AI)によるソフトウェアのバグへのアプローチを研究
- ◆ 安全で快適なデジタル社会を支える先進的なサイバーセキュリティ技術の確立





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



<p>デバッグサービスの対象先の地域・産業領域を拡大</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● システム検証分野の強化 ⇒前年に子会社化した(株)ネットワーク21と連携 ● 自動車分野への進出 ⇒(株)ZMPと合弁会社を設立
<p>顧客ニーズに対応したサービスの拡充、周辺事業の強化</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 開発サポートの強化 ⇒(株)プレミアムエージェンシーを子会社化 ● 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
<p>独自性を追求したサービス開発</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● デバッグ、サイバーセキュリティ ⇒(株)UBICと人工知能を活用した新サービス開発の共同研究を開始



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。

● 1年目の振り返り

● 今後の見通し

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

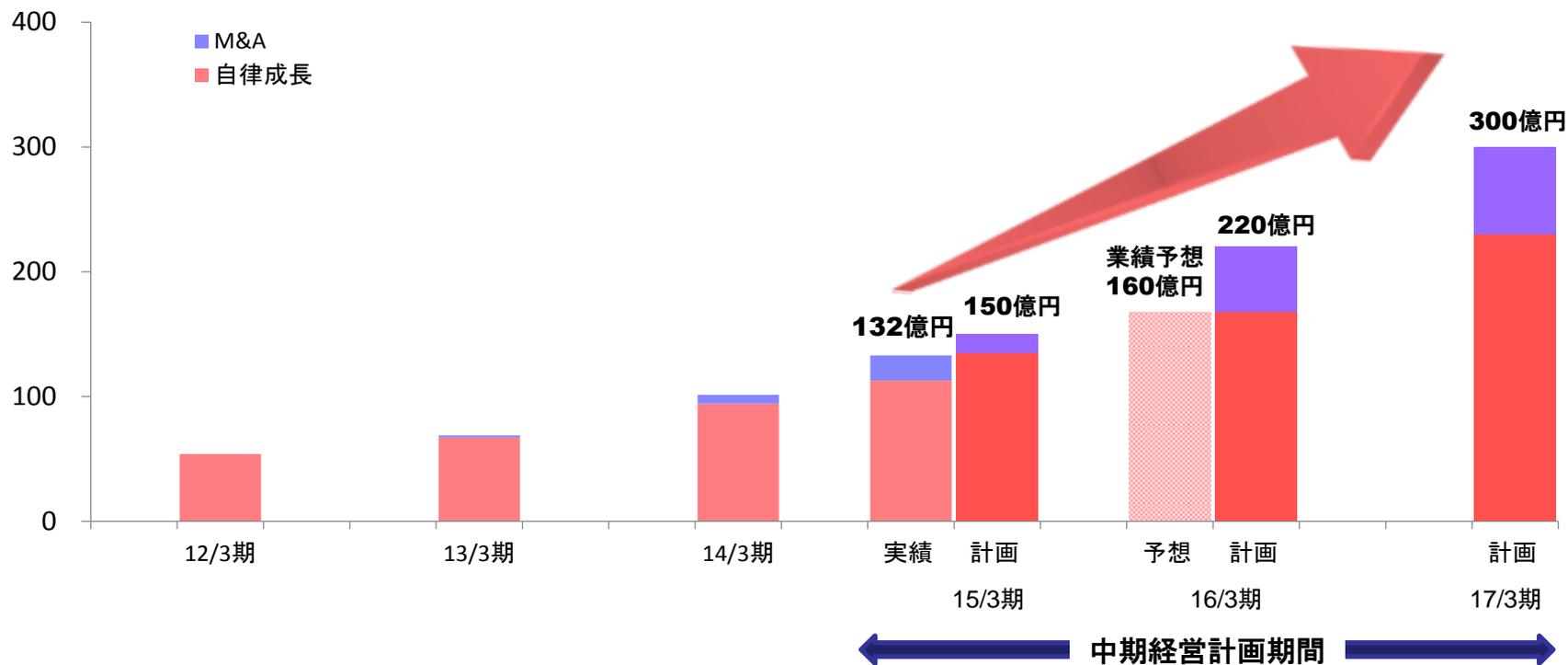
- システム開発事業が堅調に推移

- 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)

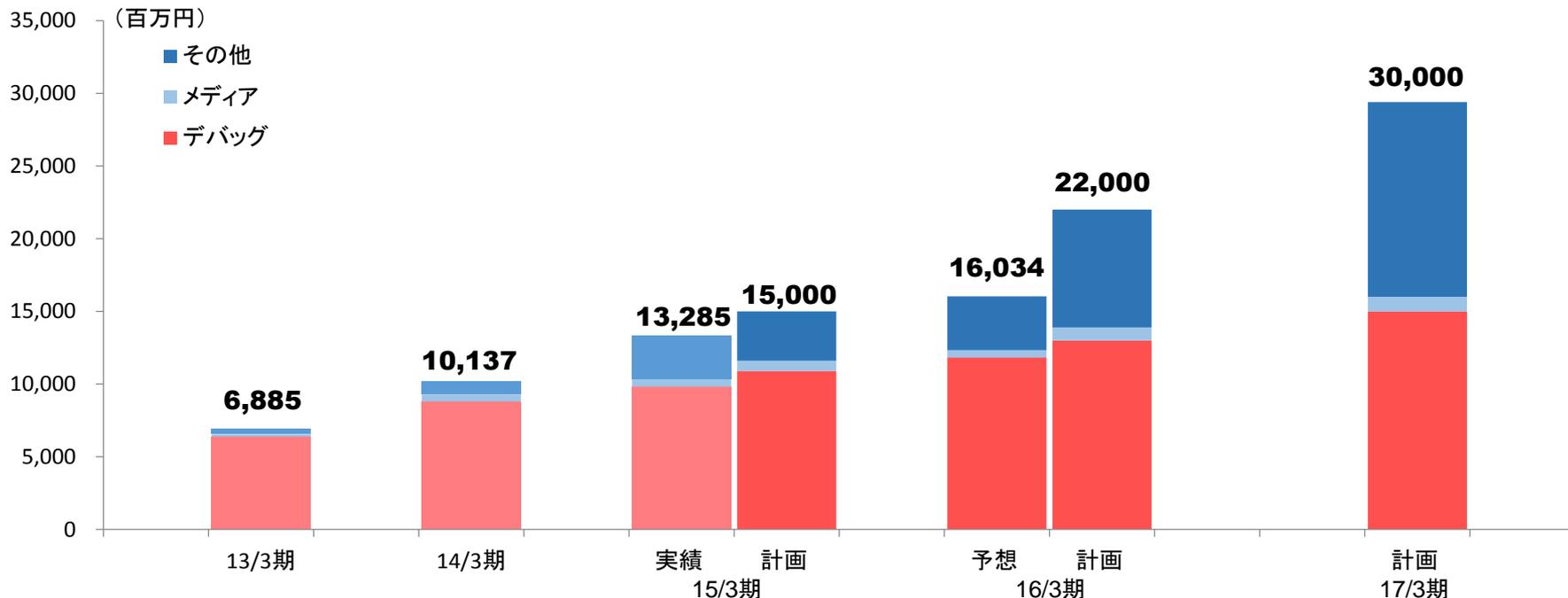


- 環境変化に対応した機動的且つダイナミックな経営判断により経営の機動性を向上
- 効果的な経営資源の調達及び配分を行うことでグループの経営効率を向上



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

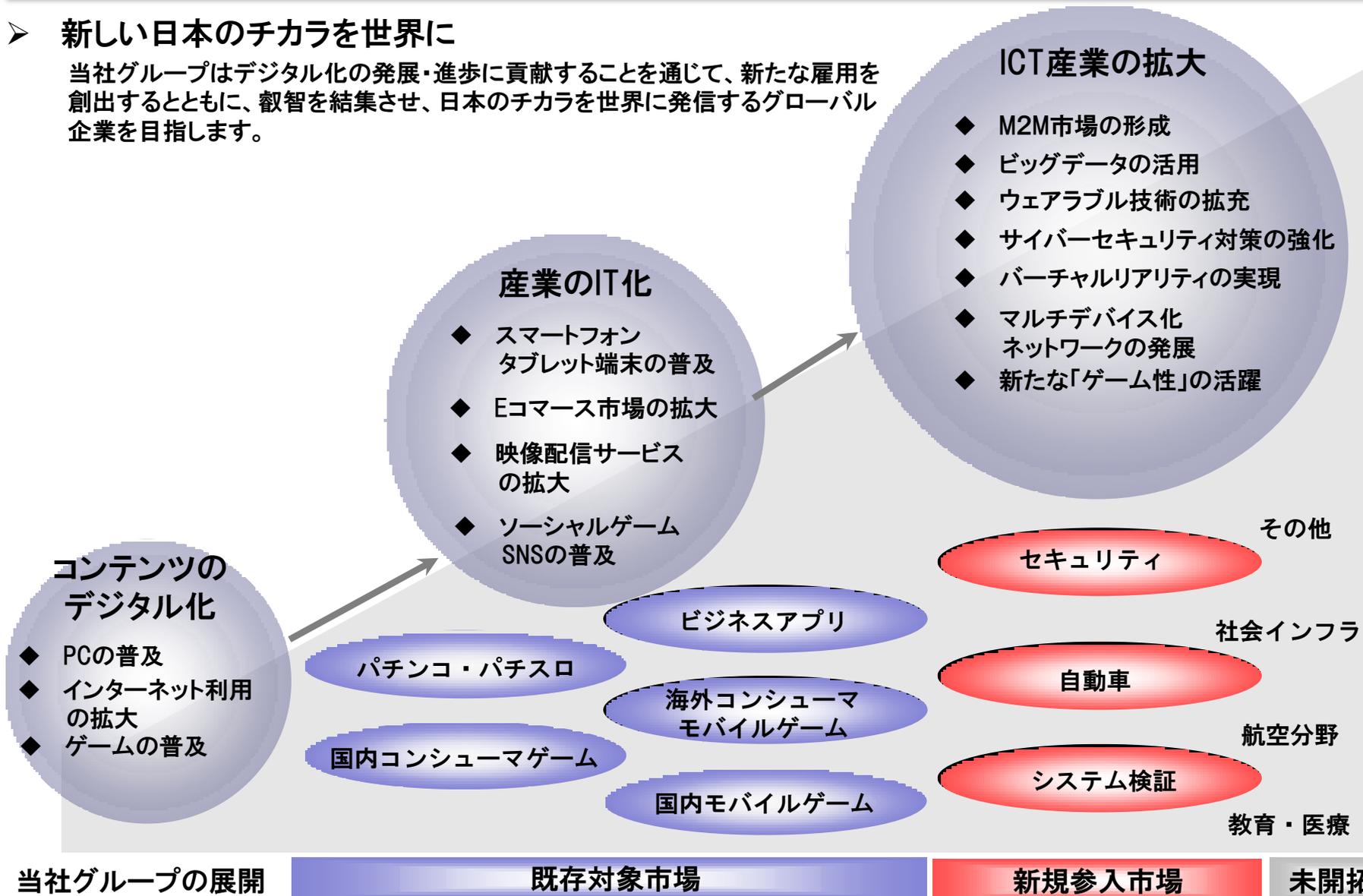
売上高	101億円	+198億円 (+196%)	300億円
営業利益率	17.6%	-	16%
経常利益	17億円	+30億円 (+168%)	48億円
ROE (株主資本利益率)	33.6%	+3%	37%
EPS (1株当たり当期純利益)	91.9円	+151円 (+164%)	243円
配当性向	16.3%	+4%	20%



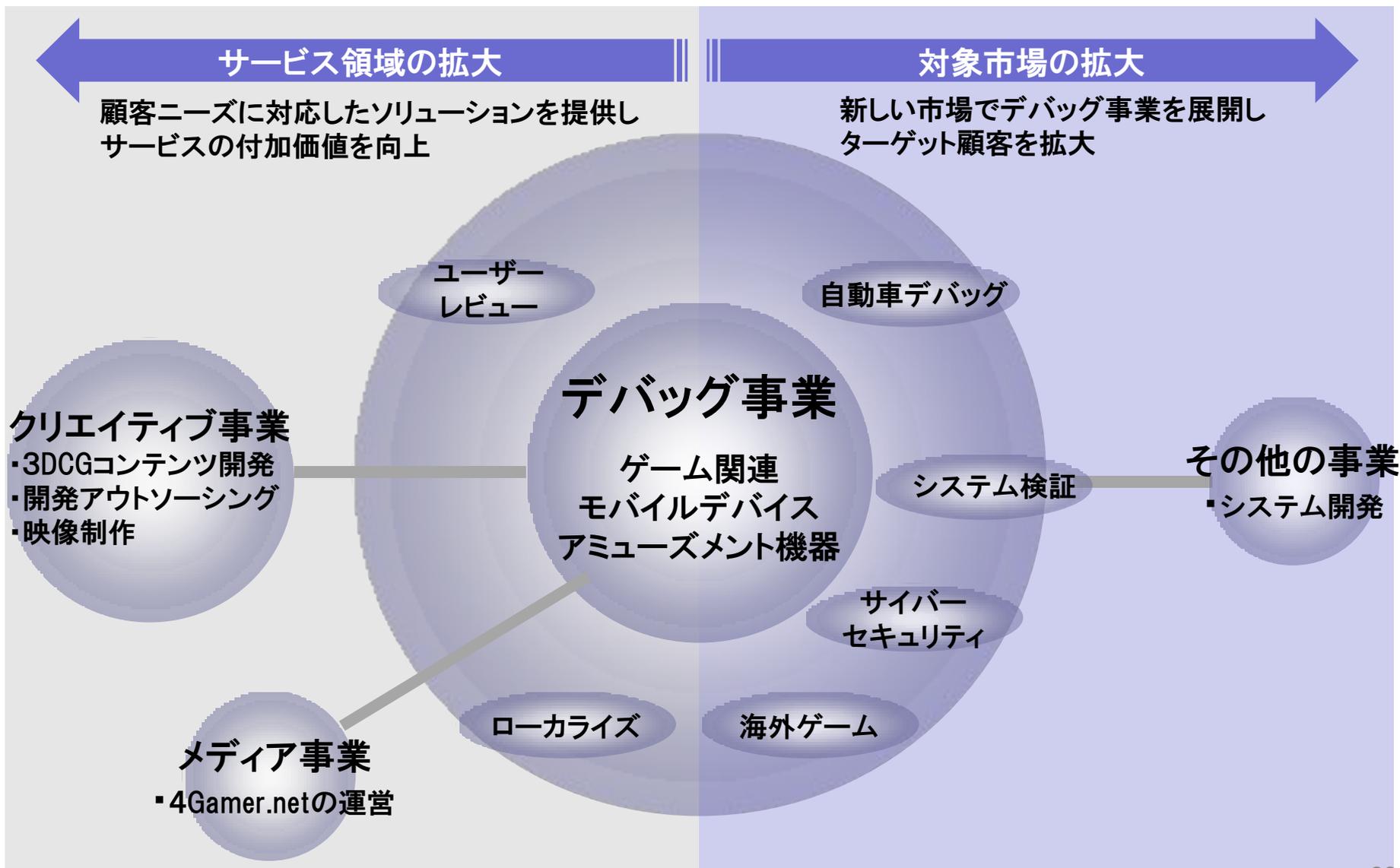
今後の展開:テクノロジーの発展と対象市場の拡大

➤ 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～）

➤ 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

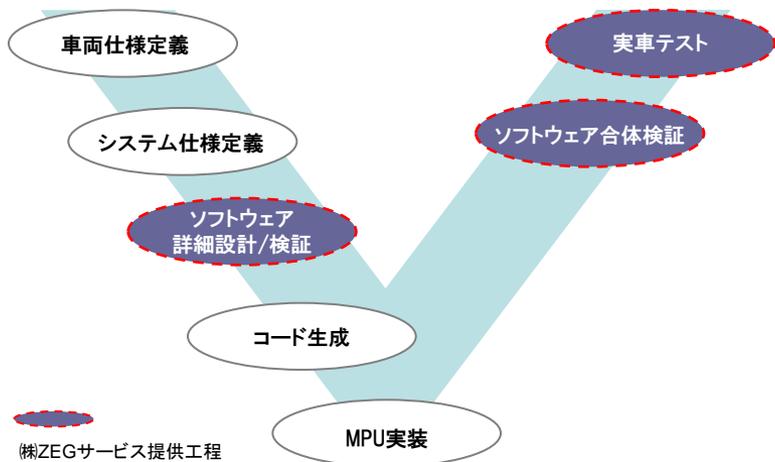
背景

- 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

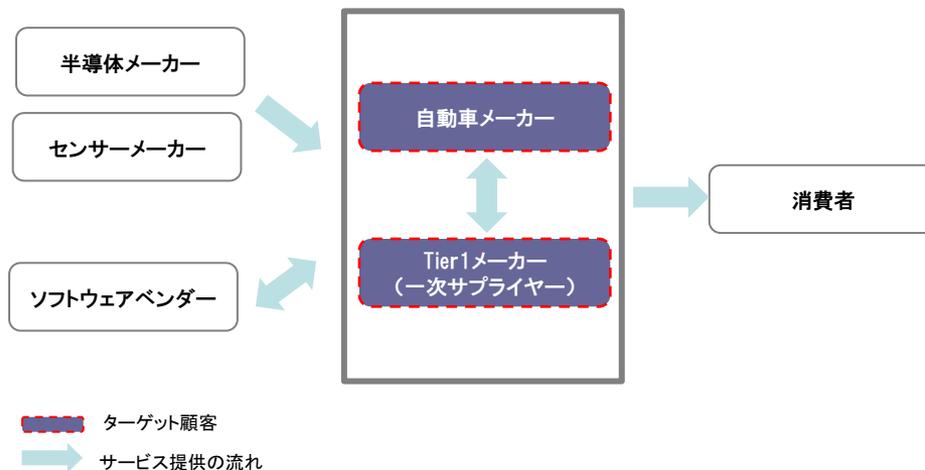
目的

- ◆ 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

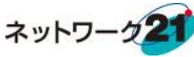
(2015年9月30日時点)

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)	622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



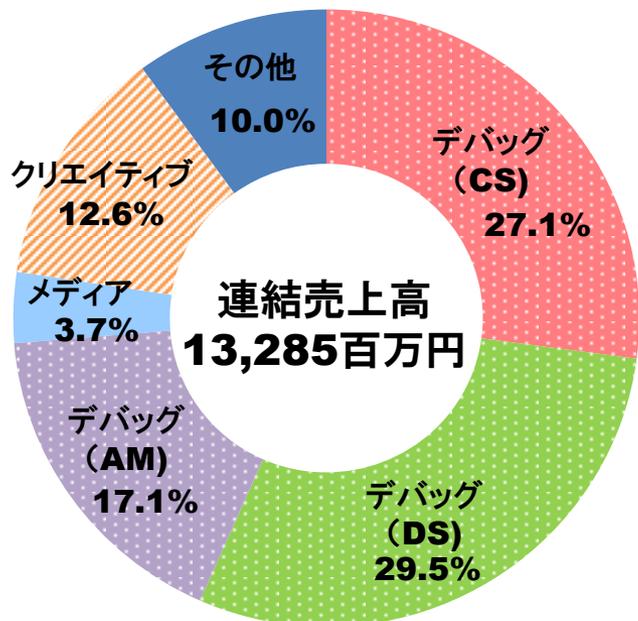
グループ構成

	会社名	事業内容	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	 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 SAVE THE DIGITAL WORLD	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		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		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
	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)G&D、(株)デジタルハーツ・ビジュアル、(株)プレミアムエージェンシーは2016年1月に合併後、(株)フレイムハーツに社名変更予定



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
クリエイティブ事業	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
その他の事業	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)



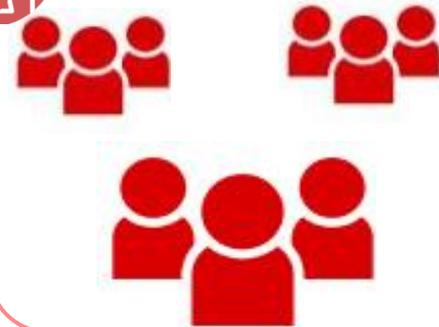
料金支払



- ・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



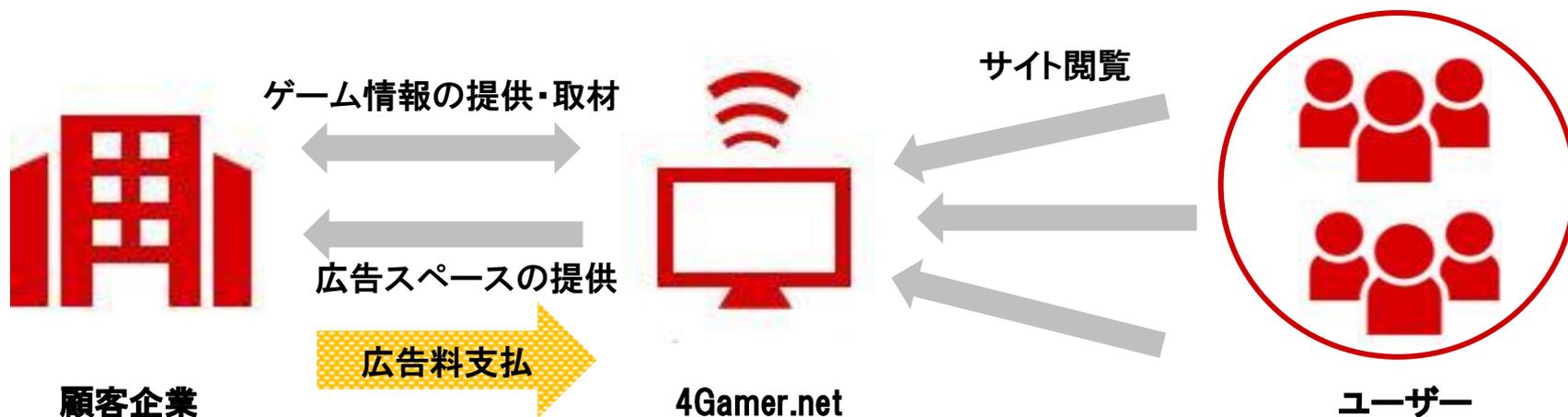
- ・指紋認証入室管理・監視カメラの設置等
安全なセキュリティ体制
- ・登録テスター全員を対象とした身元保証
人制度

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>3DCGを使ったハイクオリティなゲーム制作をはじめ、映像制作からサウンド制作まで幅広いサービスを提供</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	デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク
<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>クリエイターの育成支援を通じたイラストの制作、ゲームの運営等</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。