



平成 28 年 5 月 25 日

各 位

会 社 名 株式会社ハーツユナイテッドグループ
代表者名 代表取締役社長 CEO 宮澤 栄一
(コード番号：3676 東証第一部)
問 合 先 取 締 役 C F O 風 間 啓 哉
(T E L . 0 3 - 6 4 0 6 - 0 0 8 1)

(訂正)「中期経営計画」の一部訂正に関するお知らせ

平成 28 年 5 月 13 日に公表いたしました『「中期経営計画」の見直し及び策定に関するお知らせ』の記載内容について一部訂正すべき事項がありましたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 訂正理由

当社は、当社の会計監査人である有限責任監査法人トーマツ(以下、「トーマツ」)の確認のもと、平成 28 年 5 月 13 日に「平成 28 年 3 月期 決算短信〔日本基準〕(連結)」を公表いたしました。その時点において、当社の連結子会社である株式会社フレ임ハーツ(旧 株式会社プレミアムエージェンシー、以下、「フレ임ハーツ」)の株式取得時に発生したのれん等の評価に関してもトーマツと概ねの合意形成が図られておりました。その状況下において急遽、平成 28 年 5 月 18 日に、トーマツより本件に関する新たな見解、要望を受け、フレ임ハーツの将来に向けての財務の健全性及び事業性について協議して参りました。

当社は、平成 28 年 3 月期において、同社の再建に注力することで大幅な損失改善が実現できており、同社の再建は概ね完了しております。また、クリエイティブセグメント全体におけるさらなる事業効率の向上を達成するため、同社と当該セグメントにおける子会社 2 社の合併及び組織再編を実施し、事業の成長軌道への転換を着実に図って参りました。

この度、上記の見解、要望を受け、フレ임ハーツ及びクリエイティブセグメントにおける前向きな財務の健全性及び収益性の向上をより一層高めることを目的として、平成 28 年 3 月期に特別損失を計上することといたしました。

このため、平成 28 年 5 月 13 日に公表いたしました『「中期経営計画」の一部訂正に関するお知らせ』の一部を訂正いたします。

2. 訂正の内容

訂正前及び訂正後の全文をそれぞれ添付し、訂正の箇所には下線を付して表示しております。

以 上



平成 28 年 5 月 13 日

各 位

会 社 名 株式会社ハーツユナイテッドグループ
 代表者名 代表取締役社長 CEO 宮澤 栄一
 (コード番号: 3676 東証第一部)
 問合せ先 取締役 CFO 風間 啓哉
 (T E L . 03-6406-0081)

「中期経営計画」の見直し及び策定に関するお知らせ

当社は、新たに平成29年3月期（第4期）～平成31年3月期（第6期）の3カ年を対象とする中期経営計画を策定し、本日開催の取締役会において決議いたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 見直しの理由及び概要

当社グループは、平成25年11月に、平成27年3月期（第2期）～平成29年3月期（第4期）の3カ年を対象とする中期経営計画を策定し、公表いたしておりましたが、その後のM&A等の進捗及び事業環境の変化に伴い、前計画を見直す必要があると判断し、新たに平成29年3月期（第4期）～平成31年3月期（第6期）の3カ年を対象とする中期経営計画（以下、「新中期経営計画」）を策定いたしました。

当社グループは、これまで平成27年3月期からスタートし平成29年3月期を最終年度とする中期経営計画の達成に向け、コア事業であるデバッグ事業を中心に培ってきた競争優位性や多様性を原動力とした力強い自律成長及びM&Aの活用による企業価値の向上を目指して参りました。

このような状況のもと、デバッグ事業においては、コンシューマ及びモバイル等のゲーム市場におけるシェアの拡大や、システム及び自動車等のIoT（Internet of Things）の流れを背景とした新たな領域におけるサービス展開等、順調に事業を拡大する一方、アミューズメント市場において、平成26年9月にパチスロ型式試験方法が変更されて以降、パチンコ・パチスロともに射幸性を抑制するための規制強化が実施されており、急激な外部環境の変化による開発スケジュールの流動化が継続しております。

このため、アミューズメント市場における開発鈍化の影響、及び当初想定していたM&Aが未実現であることもふまえ、最終年度の計画数値を下記のとおり、見直しました。

【連結数値目標】

	平成29年3月期 (計画公表値)	平成29年3月期 (見直し後)
売上高	300億円	167億円
営業利益率	16%	<u>15.0%</u>
経常利益	48億円	25億円
EPS	243円	<u>137.4円</u>
DOE	7%	<u>5.2%</u>
配当性向	20%	<u>13.8%</u>
ROE	37%	<u>37.8%</u>

2. 新中期経営計画の概要

(1) 新中期経営計画における基本方針

当社グループは平成31年3月期までを「成長機会における独自性を活かしたパフォーマンスを最大化する期間」と位置づけるとともに、引き続き、前中期経営計画の基本方針を継続し、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て参ります。

<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
- ② 独自性を追求したサービス開発
- ③ 経営資源の戦略的活用

(2) 策定対象期間：平成29年3月期（第4期）～平成31年3月期（第6期）

(3) 連結数値目標及びセグメント別収益目標

	平成28年3月期 (実績値)	平成31年3月期 (計画)
売上高	150億円	300億円
営業利益率	13.1%	16%
経常利益	19億円	<u>47億円</u>
EPS	<u>83.1円</u>	<u>256円</u>
DOE	<u>5.9%</u>	6%
配当性向	<u>22.9%</u>	<u>16%</u>
ROE	<u>25.5%</u>	<u>37%</u>

(百万円)

セグメント	平成29年3月期(計画)	平成30年3月期(計画)	平成31年3月期(計画)
デバッグ事業	12,752	14,900	18,700
メディア事業	565	800	1,000
クリエイティブ事業	1,800	2,400	2,800
その他の事業	1,586	4,650	7,500
合計	16,705	22,750	30,000

(4) 利益還元方針

当社は、株主の皆様への継続的かつ安定的な利益還元を経営の重要な課題の一つとして位置づけ、連結ベースでの中期的な目標純資産配当率（DOE）を7%としたうえで、連結業績等を総合的に勘案しながら配当を実施致します。

今後も中期経営計画の進捗を踏まえ、株主還元の拡充の観点から、中期的には目標純資産配当率（DOE）7%の実現を目指して参ります。

以上

※上記数値は、現時点において入手可能な情報に基づいて策定したものであります。実際の業績は、今後様々な要因によって予想数値と異なる可能性があります。



HUG

Hearts United Group Co.,Ltd.

訂正前

2017-2019年度 中期経営計画

株式会社 ハーツ ユナイテッド グループ

2016年5月13日

東証第一部:3676

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



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

目次

1. 前中期経営計画(15/3期～17/3期)レビュー
2. 新中期経営計画(17/3期～19/3期)



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

1. 前中期経営計画(15/3期～17/3期)レビュー



前中期経営計画のレビュー

◆ 戦略骨子と振り返り

コンセプト: 力強い自律成長及びM&Aの活用による売上拡大によりグループ売上高300億円を目指す

モバイルアプリ等を中心としたデバッグ案件やシステム及び自動車等のIoT関連のデバッグ案件を中心に力強い自律成長を遂げる一方、アミューズメント市場における急激な外部環境の変化による開発鈍化の影響、及び当初想定していたM&Aが未実現であり計画は後ろ倒しへ

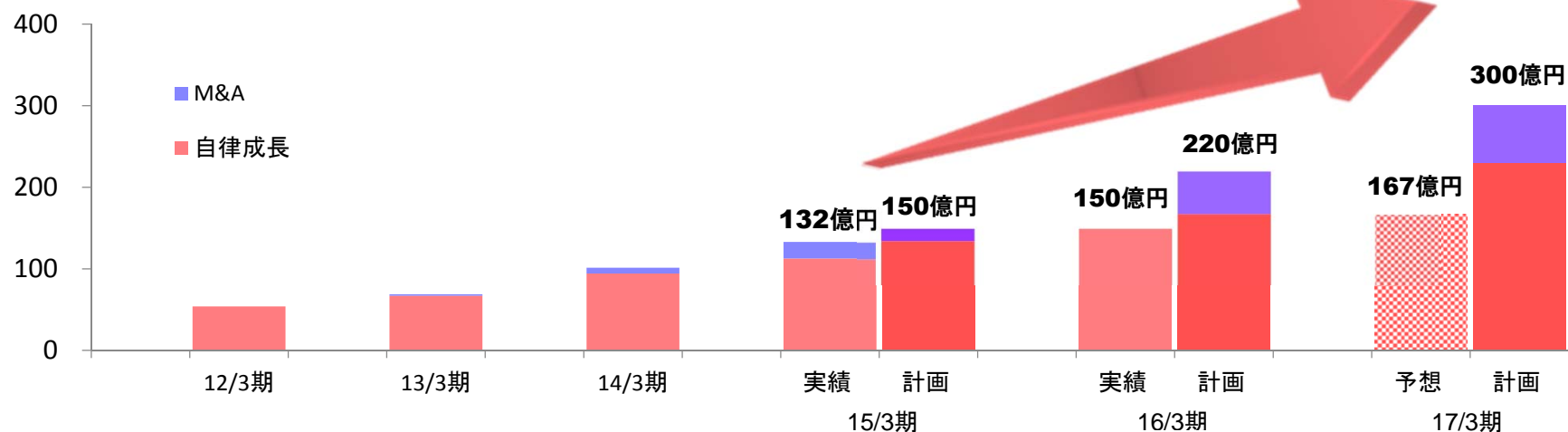
基本方針

- ◆ 地域や領域を越えたデバッグ事業成長の追求
- ◆ 独自性を追求したサービス開発
- ◆ 経営資源の戦略的活用

振り返り

- | | |
|----------|--|
| 15 / 3 期 | <ul style="list-style-type: none"> ● システム検証分野に本格参入 ● 映像制作会社を子会社化、クリエイティブ関連サービスを拡充 ● (株)ZMPと合併会社を設立、自動車業界向けデバッグ事業を開始 |
| 16 / 3 期 | <ul style="list-style-type: none"> ● メディア運営を行う子会社株式の一部を売却し、松竹ブロードキャスティング(株)と業務提携を締結 ● (株)UBICとAIを活用したサービス開発を研究 ● グループ内の子会社3社を統合、組織再編を実施 |

(売上高: 億円)



← 前中期経営計画期間 →



前中期経営計画:グループ財務指標

	2017年3月期 前中期経営計画公表値	2017年3月期 予想
売上高	300億円	167億円
営業利益率	16%	<u>15.0%</u>
経常利益	48億円	25億円
EPS (1株当たり当期純利益)	243円	<u>137.4円</u>
DOE (純資産配当率)	7%	<u>5.2%</u>
配当性向	20%	<u>13.8%</u>
ROE (株主資本利益率)	37%	<u>37.8%</u>



前中期経営計画:セグメント別振り返り

(単位:百万円)

セグメント	15/3期 (実績/前中期経営計画公表値)		16/3期 (実績/前中期経営計画公表値)		17/3期 (予想/前中期経営計画公表値)	
	デバッグ事業	9,812	10,900	11,138	13,000	12,752
メディア事業	504	700	512	900	565	1,000
クリエイティブ事業	1,675	3,400	1,729	8,100	1,800	13,400
その他の事業	1,333		1,701		1,586	
合計	13,285	15,000	15,011	22,000	16,705	30,000

※15/3期、16/3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。
 ※前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。

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

➤ アミューズメント市場の開発鈍化及び新規分野の事業拡大に遅れ

- コンシューマ・モバイル向けゲーム分野は想定通りに成長、特にモバイルアプリのデバッグ売上は大幅に伸長
- アミューズメント市場は想定外の規制により開発が鈍化、その影響を受け低調に推移
- 新たな市場(システム検証・自動車業界)のデバッグ需要を積極的に開拓

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

➤ 新サービスの開発、リリースが想定よりも長期化

- 放送・映像関連事業を行う松竹ブロードキャスティング(株)との資本業務提携やグローバルなゲームメディアであるGamer Network Ltd.とのアライアンスにより新たな取り組みを推進

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

➤ アミューズメント市場の開発鈍化の影響を受けM&Aにより取得した子会社の再建が想定よりも遅延

- セグメント全体の組織再編を完了、持続的かつ安定した収益基盤を構築

その他:(基本方針)M&A等を活用した新規事業の創造・展開

➤ 既存のシステム開発事業は順調に進捗、一方、市場動向及び経営環境を鑑み16/3期においてM&Aは未実施

2. 新中期経営計画(17/3期～19/3期)



新中期経営計画の位置づけ及び経営ビジョン

新中期経営計画の位置づけ

2019年3月期までを

「成長機会における独自性を活かしたパフォーマンスを最大化する期間」

と位置づけるとともに、引き続き、前中期経営計画の基本方針を継続し
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

経営ビジョン

既存領域での力強い自律成長に加え、新たな分野での成長機会の開拓を実施し、
グループ連結売上高300億円を目指します

- 環境変化に対応した機動的か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



新中期経営計画:基本方針及び事業戦略

新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

セグメント別事業戦略

デバッグ事業 : エンターテインメント分野を軸とした自律成長の堅持と新規領域での機会創出及び成長

- リーダー人材の育成の早期化と国内シェアの拡大
- システム検証分野を第2の基幹事業として位置づけ
- VR/ARなどの新しいマーケットニーズを早期にビジネス化
- デバッグサービスにおける付加価値の創造

メディア事業 : 4Gamer.netのブランド価値の最大化、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

- 複数のWebサイト運営を実施することによる事業の拡大
- e-sports等のゲームイベントを中心とした動画配信やゲームイベント関連等、他メディアとのアライアンスによる4Gamerブランドを活用した新規事業の創出

クリエイティブ事業 : 選択と集中を基本戦略とし事業の合理性を追求するとともに技術力を強化

- 営業体制の拡充と中堅人材の積極採用による事業組織の強化
- 最新のゲーム開発ツールを採用していくことにより技術力及び企業ブランドを向上

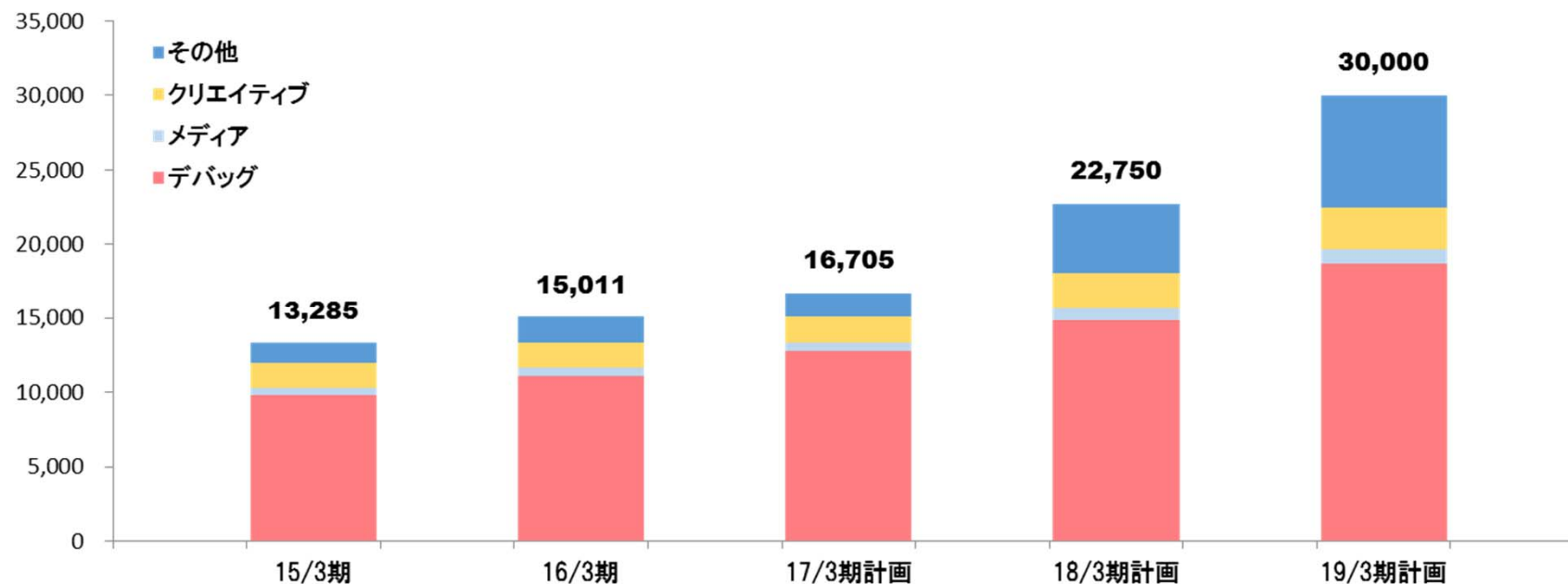
その他 : M&A等を活用した新規事業の創造及び成長

- システム開発事業の安定成長及びシステム検証事業の成長支援
- 新たな分野での検証事業の開拓を目的としたM&Aの検討
- 中国ゲーム市場での資本参画を視野に入れた投資検討



新中期経営計画:セグメント別売上目標

(売上高:百万円)



(百万円)

← 新中期経営計画期間 →

セグメント	15/3期 実績	16/3期 実績	17/3期 計画	18/3期 計画	19/3期 計画
デバッグ事業	9,812	11,138	12,752	14,900	18,700
メディア事業	504	512	565	800	1,000
クリエイティブ事業	1,675	1,729	1,800	2,400	2,800
その他の事業	1,333	1,701	1,586	4,650	7,500
合計	13,285	15,011	16,705	22,750	30,000

※15/3期、16/3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。

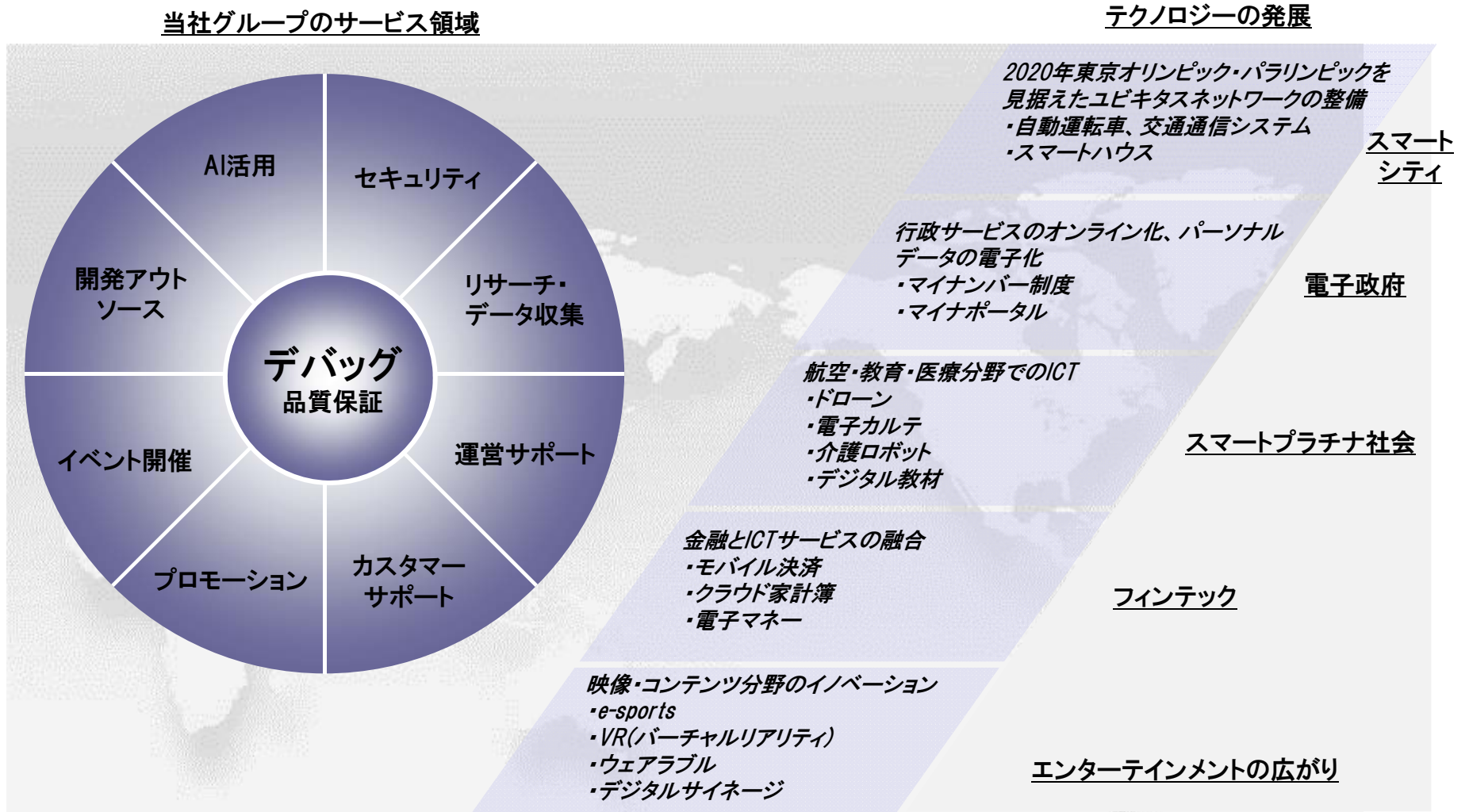


新中期経営計画:グループ財務指標

	2016年3月期 実績		2019年3月期 新中期経営計画目標値
売上高	150億円	+149億円 (200%)	300億円
営業利益率	13.1%	+3%	16%
経常利益	19億円	+28億円 (244%)	<u>47億円</u>
EPS (1株当たり当期純利益)	<u>83.1円</u>	+173円 (308%)	<u>256円</u>
DOE (純資産配当率)	<u>5.9%</u>	—	6%
配当性向	<u>22.9%</u>	<u>△6%</u>	16%
ROE (株主資本利益率)	<u>25.5%</u>	+12%	<u>37%</u>

新中期経営計画：サービスの進化と対象市場の拡大

➤ デジタル化の進展に伴いビジネス機会は急速に拡大、「ユーザー品質満足度」を追求したサービスを提供





株式会社 ハーツ ユナイテッド グループ

＜お問い合わせ先＞
経営企画室 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)を実施す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。



訂正後



平成 28 年 5 月 13 日

各 位

会 社 名 株式会社ハーツユナイテッドグループ
 代表者名 代表取締役社長 CEO 宮澤 栄一
 (コード番号: 3676 東証第一部)
 取締役 CFO 風間 啓哉
 問合せ先 (T E L . 03-6406-0081)

「中期経営計画」の見直し及び策定に関するお知らせ

当社は、新たに平成29年3月期（第4期）～平成31年3月期（第6期）の3カ年を対象とする中期経営計画を策定し、本日開催の取締役会において決議いたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 見直しの理由及び概要

当社グループは、平成25年11月に、平成27年3月期（第2期）～平成29年3月期（第4期）の3カ年を対象とする中期経営計画を策定し、公表いたしておりましたが、その後のM&A等の進捗及び事業環境の変化に伴い、前計画を見直す必要があると判断し、新たに平成29年3月期（第4期）～平成31年3月期（第6期）の3カ年を対象とする中期経営計画（以下、「新中期経営計画」）を策定いたしました。

当社グループは、これまで平成27年3月期からスタートし平成29年3月期を最終年度とする中期経営計画の達成に向け、コア事業であるデバッグ事業を中心に培ってきた競争優位性や多様性を原動力とした力強い自律成長及びM&Aの活用による企業価値の向上を目指して参りました。

このような状況のもと、デバッグ事業においては、コンシューマ及びモバイル等のゲーム市場におけるシェアの拡大や、システム及び自動車等のIoT（Internet of Things）の流れを背景とした新たな領域におけるサービス展開等、順調に事業を拡大する一方、アミューズメント市場において、平成26年9月にパチスロ型式試験方法が変更されて以降、パチンコ・パチスロともに射幸性を抑制するための規制強化が実施されており、急激な外部環境の変化による開発スケジュールの流動化が継続しております。

このため、アミューズメント市場における開発鈍化の影響、及び当初想定していたM&Aが未実現であることもふまえ、最終年度の計画数値を下記のとおり、見直しました。

【連結数値目標】

	平成29年3月期 (計画公表値)	平成29年3月期 (見直し後)
売上高	300億円	167億円
営業利益率	16%	15.4%
経常利益	48億円	25億円
EPS	243円	143.7円
DOE	7%	6.1%
配当性向	20%	13.2%
ROE	37%	45.8%

2. 新中期経営計画の概要

(1) 新中期経営計画における基本方針

当社グループは平成31年3月期までを「成長機会における独自性を活かしたパフォーマンスを最大化する期間」と位置づけるとともに、引き続き、前中期経営計画の基本方針を継続し、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て参ります。

<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
- ② 独自性を追求したサービス開発
- ③ 経営資源の戦略的活用

(2) 策定対象期間：平成29年3月期（第4期）～平成31年3月期（第6期）

(3) 連結数値目標及びセグメント別収益目標

	平成28年3月期 (実績値)	平成31年3月期 (計画)
売上高	150億円	300億円
営業利益率	13.1%	16%
経常利益	19億円	<u>48億円</u>
EPS	<u>31.4円</u>	<u>262円</u>
DOE	<u>6.4%</u>	6%
配当性向	<u>60.4%</u>	<u>16%</u>
ROE	<u>10.5%</u>	<u>39%</u>

(百万円)

セグメント	平成29年3月期(計画)	平成30年3月期(計画)	平成31年3月期(計画)
デバッグ事業	12,752	14,900	18,700
メディア事業	565	800	1,000
クリエイティブ事業	1,800	2,400	2,800
その他の事業	1,586	4,650	7,500
合計	16,705	22,750	30,000

(4) 利益還元方針

当社は、株主の皆様への継続的かつ安定的な利益還元を経営の重要な課題の一つとして位置づけ、連結ベースでの中期的な目標純資産配当率（DOE）を7%としたうえで、連結業績等を総合的に勘案しながら配当を実施致します。

今後も中期経営計画の進捗を踏まえ、株主還元の拡充の観点から、中期的には目標純資産配当率（DOE）7%の実現を目指して参ります。

以上

※上記数値は、現時点において入手可能な情報に基づいて策定したものであります。実際の業績は、今後様々な要因によって予想数値と異なる可能性があります。



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

訂正後

2017-2019年度 中期経営計画

株式会社 ハーツ ユナイテッド グループ

2016年5月13日

東証第一部:3676

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



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

目次

1. 前中期経営計画(15/3期～17/3期)レビュー
2. 新中期経営計画(17/3期～19/3期)



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

1. 前中期経営計画(15/3期～17/3期)レビュー



前中期経営計画のレビュー

◆ 戦略骨子と振り返り

コンセプト: 力強い自律成長及びM&Aの活用による売上拡大によりグループ売上高300億円を目指す

モバイルアプリ等を中心としたデバッグ案件やシステム及び自動車等のIoT関連のデバッグ案件を中心に力強い自律成長を遂げる一方、アミューズメント市場における急激な外部環境の変化による開発鈍化の影響、及び当初想定していたM&Aが未実現であり計画は後ろ倒しへ

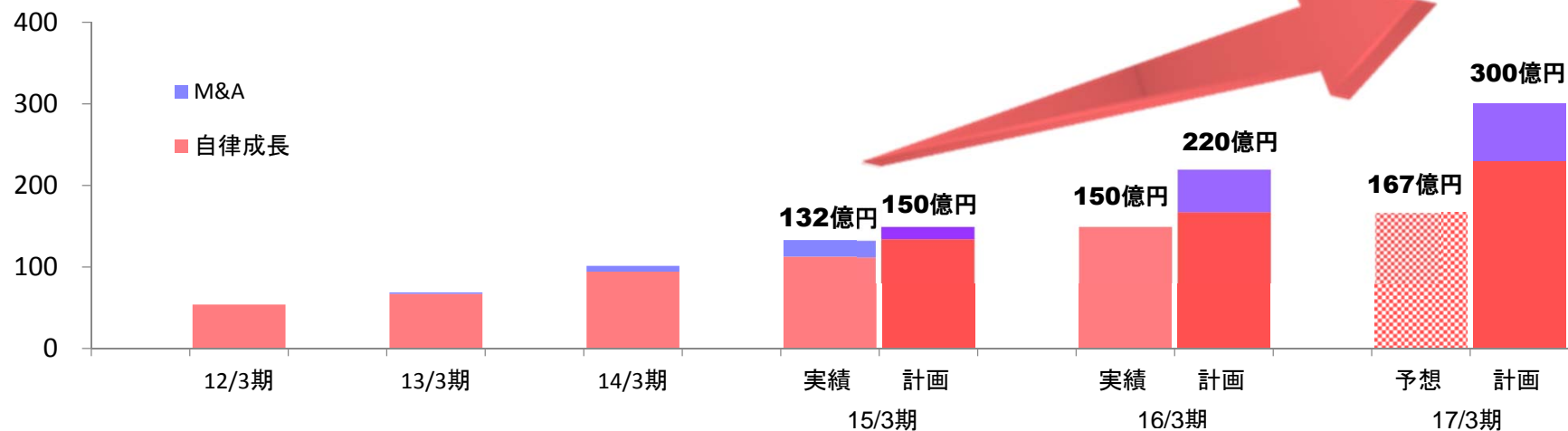
基本方針

- ◆ 地域や領域を越えたデバッグ事業成長の追求
- ◆ 独自性を追求したサービス開発
- ◆ 経営資源の戦略的活用

振り返り

- | | |
|----------|--|
| 15 / 3 期 | <ul style="list-style-type: none"> ● システム検証分野に本格参入 ● 映像制作会社を子会社化、クリエイティブ関連サービスを拡充 ● (株)ZMPと合併会社を設立、自動車業界向けデバッグ事業を開始 |
| 16 / 3 期 | <ul style="list-style-type: none"> ● メディア運営を行う子会社株式の一部を売却し、松竹ブロードキャスティング(株)と業務提携を締結 ● (株)UBICとAIを活用したサービス開発を研究 ● グループ内の子会社3社を統合、組織再編を実施 |

(売上高: 億円)



← 前中期経営計画期間 → 4



前中期経営計画:グループ財務指標

	2017年3月期 前中期経営計画公表値	2017年3月期 予想
売上高	300億円	167億円
営業利益率	16%	<u>15.4%</u>
経常利益	48億円	25億円
EPS (1株当たり当期純利益)	243円	<u>143.7円</u>
DOE (純資産配当率)	7%	<u>6.1%</u>
配当性向	20%	<u>13.2%</u>
ROE (株主資本利益率)	37%	<u>45.8%</u>



前中期経営計画:セグメント別振り返り

(単位:百万円)

セグメント	15/3期 (実績/前中期経営計画公表値)		16/3期 (実績/前中期経営計画公表値)		17/3期 (予想/前中期経営計画公表値)	
	デバッグ事業	9,812	10,900	11,138	13,000	12,752
メディア事業	504	700	512	900	565	1,000
クリエイティブ事業	1,675	3,400	1,729	8,100	1,800	13,400
その他の事業	1,333		1,701		1,586	
合計	13,285	15,000	15,011	22,000	16,705	30,000

※15/3期、16/3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。
※前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。

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

➤ アミューズメント市場の開発鈍化及び新規分野の事業拡大に遅れ

- コンシューマ・モバイル向けゲーム分野は想定通りに成長、特にモバイルアプリのデバッグ売上は大幅に伸長
- アミューズメント市場は想定外の規制により開発が鈍化、その影響を受け低調に推移
- 新たな市場(システム検証・自動車業界)のデバッグ需要を積極的に開拓

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

➤ 新サービスの開発、リリースが想定よりも長期化

- 放送・映像関連事業を行う松竹ブロードキャスティング(株)との資本業務提携やグローバルなゲームメディアであるGamer Network Ltd.とのアライアンスにより新たな取り組みを推進

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

➤ アミューズメント市場の開発鈍化の影響を受けM&Aにより取得した子会社の再建が想定よりも遅延

- セグメント全体の組織再編を完了、持続的かつ安定した収益基盤を構築

その他:(基本方針)M&A等を活用した新規事業の創造・展開

➤ 既存のシステム開発事業は順調に進捗、一方、市場動向及び経営環境を鑑み16/3期においてM&Aは未実施

2. 新中期経営計画(17/3期～19/3期)



新中期経営計画の位置づけ及び経営ビジョン

新中期経営計画の位置づけ

2019年3月期までを

「成長機会における独自性を活かしたパフォーマンスを最大化する期間」

と位置づけるとともに、引き続き、前中期経営計画の基本方針を継続し
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

経営ビジョン

既存領域での力強い自律成長に加え、新たな分野での成長機会の開拓を実施し、
グループ連結売上高300億円を目指します

- 環境変化に対応した機動的か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



新中期経営計画:基本方針及び事業戦略

新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

セグメント別事業戦略

デバッグ事業 : エンターテインメント分野を軸とした自律成長の堅持と新規領域での機会創出及び成長

- リーダー人材の育成の早期化と国内シェアの拡大
- システム検証分野を第2の基幹事業として位置づけ
- VR/ARなどの新しいマーケットニーズを早期にビジネス化
- デバッグサービスにおける付加価値の創造

メディア事業 : 4Gamer.netのブランド価値の最大化、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

- 複数のWebサイト運営を実施することによる事業の拡大
- e-sports等のゲームイベントを中心とした動画配信やゲームイベント関連等、他メディアとのアライアンスによる4Gamerブランドを活用した新規事業の創出

クリエイティブ事業 : 選択と集中を基本戦略とし事業の合理性を追求するとともに技術力を強化

- 営業体制の拡充と中堅人材の積極採用による事業組織の強化
- 最新のゲーム開発ツールを採用していくことにより技術力及び企業ブランドを向上

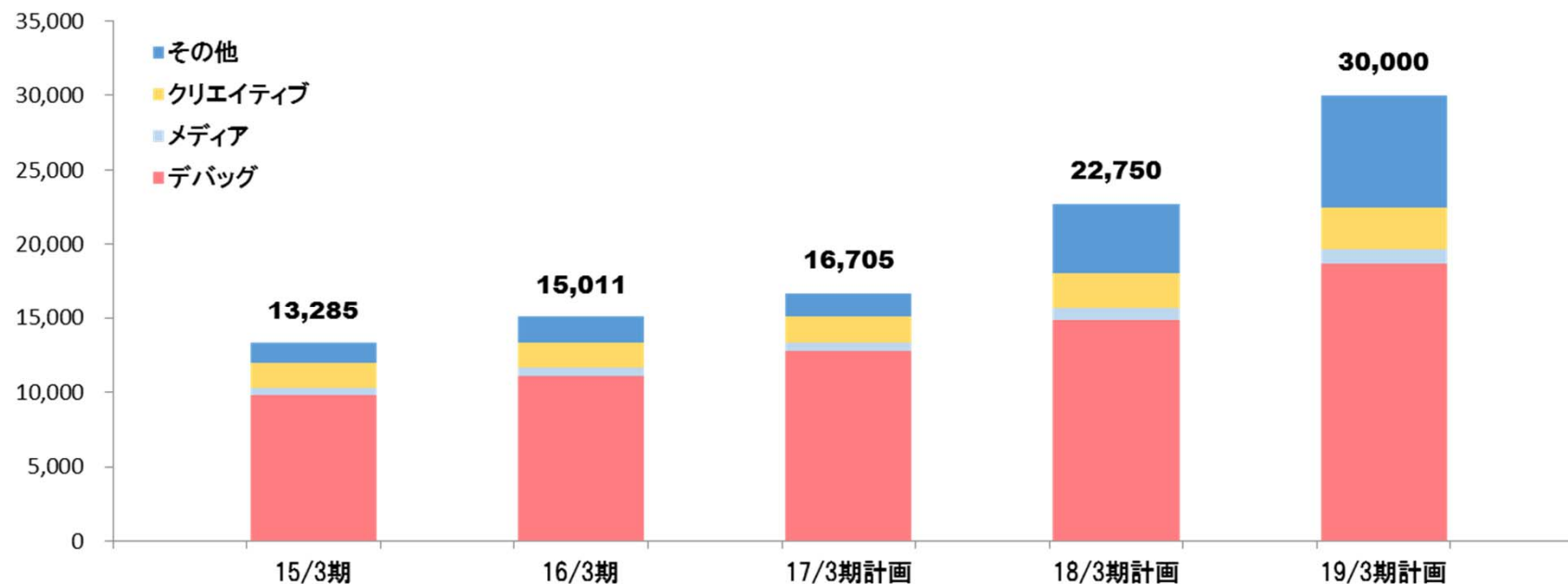
その他 : M&A等を活用した新規事業の創造及び成長

- システム開発事業の安定成長及びシステム検証事業の成長支援
- 新たな分野での検証事業の開拓を目的としたM&Aの検討
- 中国ゲーム市場での資本参画を視野に入れた投資検討



新中期経営計画:セグメント別売上目標

(売上高:百万円)



(百万円)

新中期経営計画期間

セグメント	15/3期 実績	16/3期 実績	17/3期 計画	18/3期 計画	19/3期 計画
デバッグ事業	9,812	11,138	12,752	14,900	18,700
メディア事業	504	512	565	800	1,000
クリエイティブ事業	1,675	1,729	1,800	2,400	2,800
その他の事業	1,333	1,701	1,586	4,650	7,500
合計	13,285	15,011	16,705	22,750	30,000

※15/3期、16/3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。

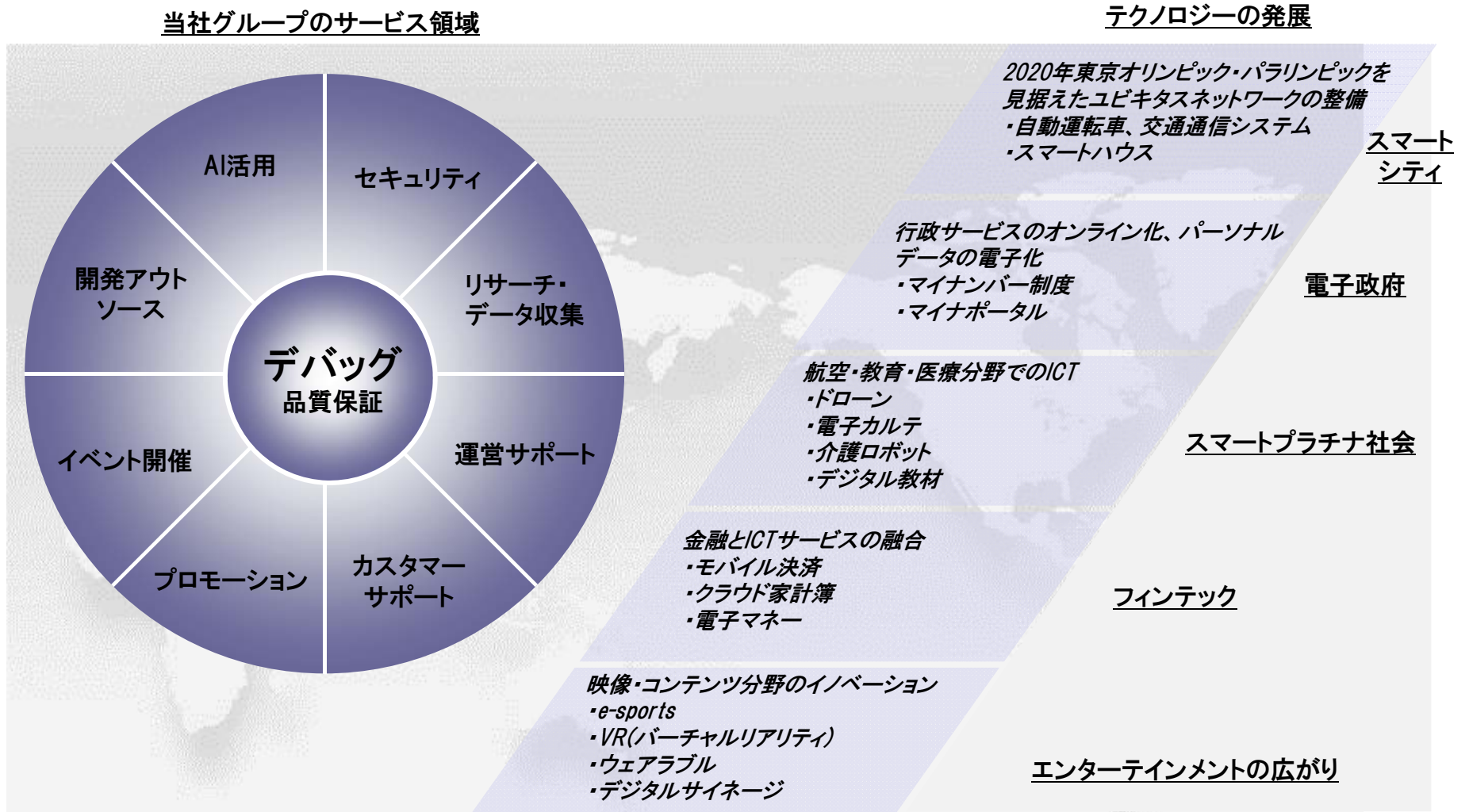


新中期経営計画:グループ財務指標

	2016年3月期 実績		2019年3月期 新中期経営計画目標値
売上高	150億円	+149億円 (200%)	300億円
営業利益率	13.1%	+3%	16%
経常利益	19億円	+28億円 (248%)	48億円
EPS (1株当たり当期純利益)	31.4円	+231円 (835%)	262円
DOE (純資産配当率)	6.4%	—	6%
配当性向	60.4%	△44%	16%
ROE (株主資本利益率)	10.5%	+28%	39%

新中期経営計画：サービスの進化と対象市場の拡大

➤ デジタル化の進展に伴いビジネス機会は急速に拡大、「ユーザー品質満足度」を追求したサービスを提供





株式会社 ハーツ ユナイテッド グループ

＜お問い合わせ先＞
経営企画室 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)を実施す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さ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。