



HUG

Hearts United Group

2017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/>



HUG

Hearts United Group

目次

- 1. 2017年3月期 第1四半期決算概要P3
- 2. セグメント別業績及び2017年3月期業績予想P11
- 3. 取り組み及び中期経営計画P21



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

1. 2017年3月期 第1四半期決算概要



2017年3月期 第1四半期事業トピックス

業績概況	<p>第1四半期では売上高、営業利益ともに過去最高を更新</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 売上高 3,810百万円(前年同期比107.2%) <ul style="list-style-type: none"> ・主力のデバッグ事業が好調に推移、業績を牽引し増収を継続 ■ 営業利益 481百万円(前年同期比196.5%) <ul style="list-style-type: none"> ・デバッグ事業の増益により大幅増益、営業利益率も前期1Q:6.9%⇒当期1Q:12.6%と大きく改善
トピックス	<p>デバッグ</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ デバッグサービスの付加価値向上に注力 <ul style="list-style-type: none"> ・4月：VRコンテンツ専属デバッグチームを結成 ・5月：中国ゲーム市場への参入を決定 ・6月：(株)FRONTEO(旧：(株)UBIC)との共同研究によりAIによるネット書き込み監視サービス「DH-AI」を開始 ・6月：自動車走行テストの稼働テスター数が500名を突破 ・7月：Unityの日本における品質管理協力企業に選定 ・7月：中国(上海)に子会社を設立 ・7月：(株)ソニー・インタラクティブエンタテインメント ジャパンアジアの「China Hero Project」に参画 ・8月：大阪Lab.(ラボ)を移転、増床
	<p>メディア</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ アライアンス戦略による4Gamer.netブランドを活用した新規事業を推進 <ul style="list-style-type: none"> ・4月：「Eurogamer.net」を運営するGamer Network Ltd.とメディア展開において協業 新たにゲーム業界情報サイト「GamesIndustry.biz Japan Edition」をオープン ・7月：世界最大級の格闘ゲーム大会「EVO」の主催者とパートナー契約を締結、「EVO Japan」の開催を決定
	<p>その他</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ システム開発・検証分野の事業の拡大を強化 <ul style="list-style-type: none"> ・4月：(株)ネットワーク21の株式を追加取得し完全子会社化
その他施策	<ul style="list-style-type: none"> ■ 2016年5月、中国におけるゲームデバッグ事業推進のため(株)ウィズ・パートナーズとの業務提携及び第三者割当による新株予約権付社債を発行
配当・株式	<ul style="list-style-type: none"> ■ 2016年10月1日を効力発生日として1株につき2株の割合をもって分割予定 ■ 中間配当を期初予想の9円から11円へと増配修正(2016年8月8日公表)



2017年3月期 第1四半期連結損益サマリー

▶売上高・営業利益ともに増収増益を達成、営業利益率も大幅に改善

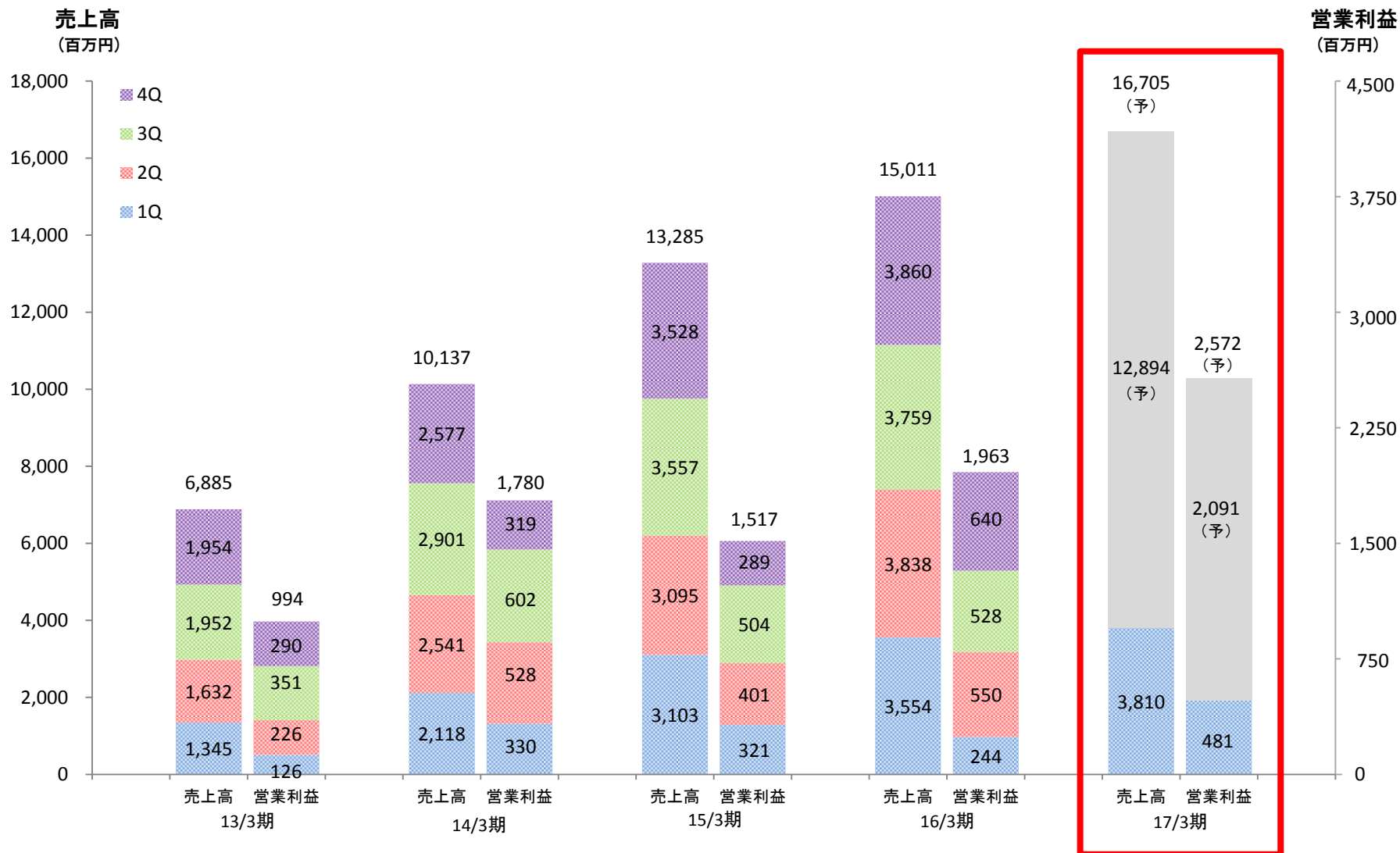
(単位：百万円)

	連結業績			サマリー
	前期実績 16/3期1Q	当期実績 17/3期1Q (前年同期比)	17/3期 通期予想 (進捗率)	
売上高	3,554	3,810 (107.2%)	16,705 (22.8%)	デバッグ事業が好調に推移し増収
売上原価	2,626	2,722 (103.6%)	-	
売上総利益	927	1,087 (117.4%)	-	増収により売上総利益が増加
販売費及び 一般管理費	682	606 (88.9%)	-	
営業利益	244	481 (196.5%)	2,572 (18.7%)	増収による売上総利益の増加と販管費の抑制を実現し大幅増益を達成
売上高 営業利益率	6.9%	12.6% (+5.7ポイント)	15.4%	
経常利益	242	526 (216.8%)	2,579 (20.4%)	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	104	298 (287.1%)	1,608 (18.6%)	



通期連結売上高、営業利益推移

➤ 第1四半期では売上高・営業利益ともに過去最高を更新、会社計画に対しても想定通りに進捗

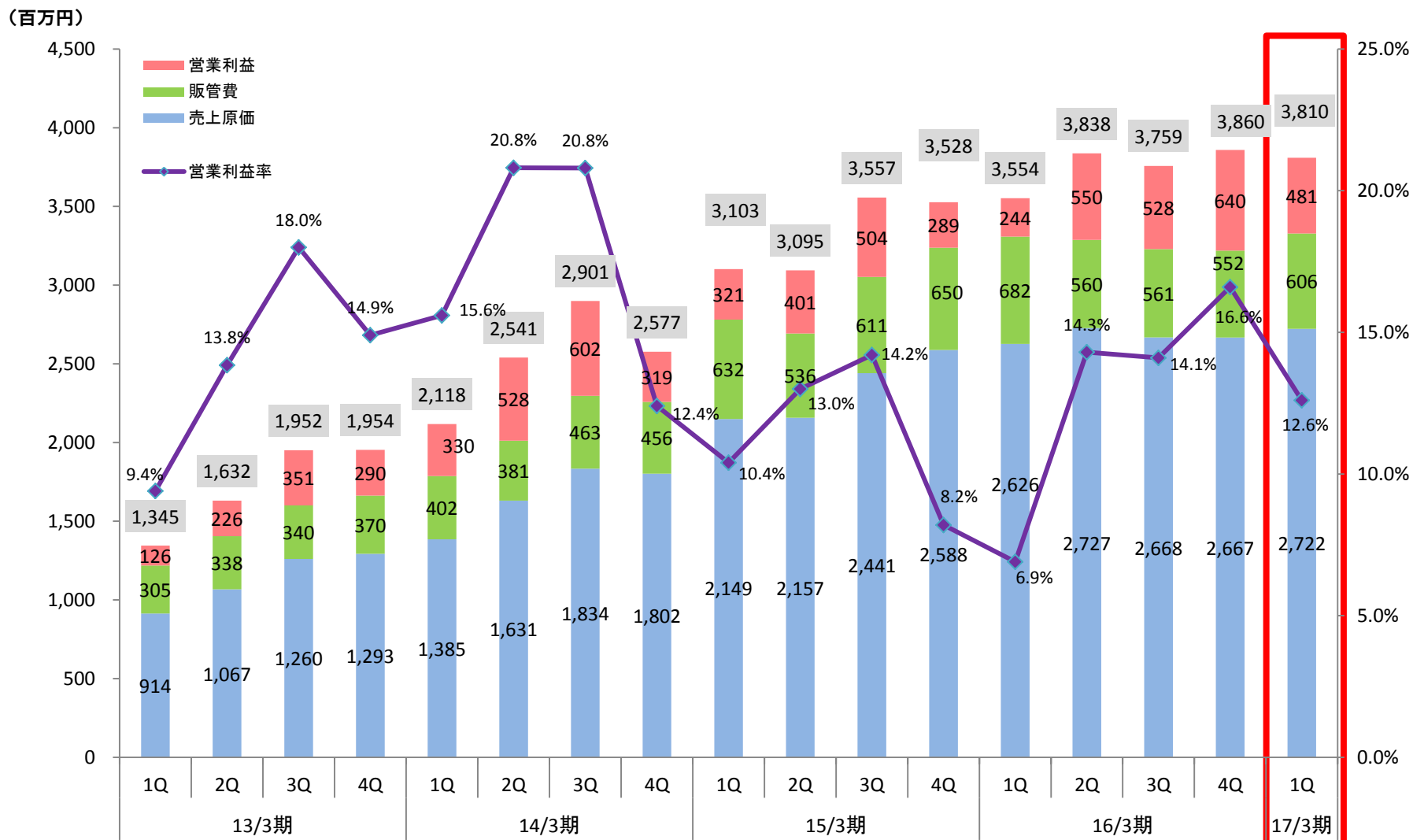




四半期連結売上高、営業利益推移

▶ 季節性の影響が緩和、前期比でも増収増益を達成し利益率も大きく改善

四半期推移





連結貸借対照表

(百万円)

	16/3期	17/3期	対前期末		16/3期	17/3期	対前期末
	期末	10末	増減額		期末	10末	増減額
流動資産	5,064	5,807	742	流動負債	3,374	3,329	△44
(うち)現金及び預金	2,197	2,971	774	(うち)短期借入金	1,299	1,630	331
(うち)受取手形 及び売掛金	2,230	2,152	△78	固定負債	69	1,063	994
固定資産	1,469	1,681	212	(うち)転換社債型新株予約権付社債	-	1,017	1,017
(うち)有形固定資産	299	302	2	負債合計	3,444	4,393	949
(うち)無形固定資産	580	555	△24	株主資本	2,773	2,870	96
(うち)投資その他の資産	589	823	233	(うち)資本金	300	300	-
資産合計	6,533	7,488	954	(うち)資本剰余金	368	277	△90
				(うち)利益剰余金	3,604	3,791	186
				(うち)自己株式	△1,499	△1,499	-
				その他の包括利益累計額	41	30	△10
				新株予約権・非支配株主持分	274	194	△80
				純資産合計	3,089	3,095	5
				負債・純資産合計	6,533	7,488	954

- 流動資産:現金及び預金が774百万円増加したこと等により742百万円の増加(前期比14.7%増)
- 固定負債:転換社債型新株予約権付社債が1,017百万円増加したことにより994百万円の増加
- 純資産 :純資産の残高は3,095百万円となり5百万円の増加(前期比0.2%増)



配当方針

➤ 中間配当を期初予想の9円から11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

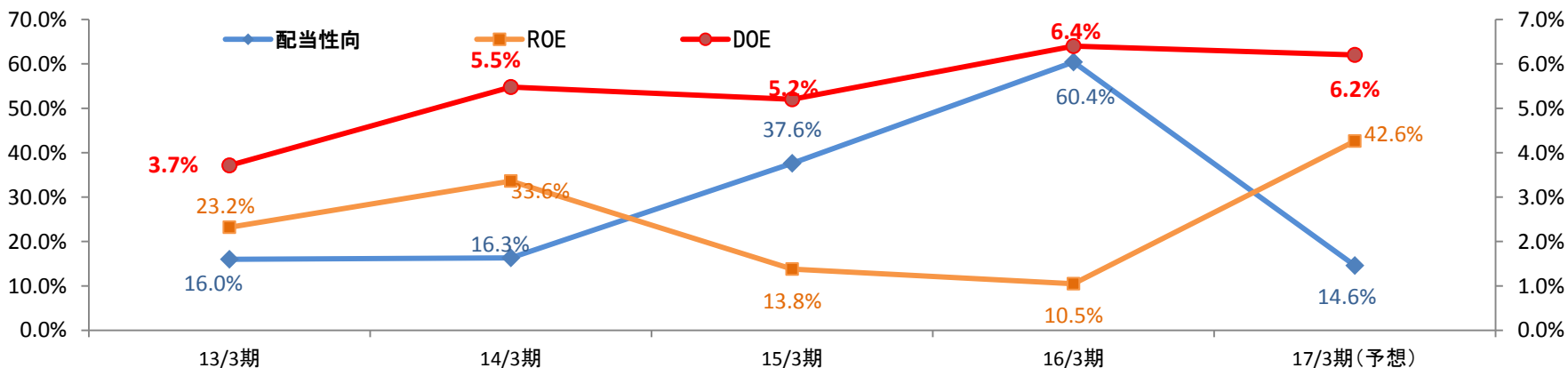
※ 純資産配当率(DOE) = 配当性向 × 株主資本利益率(ROE)

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

	13/3期	14/3期	15/3期	16/3期	17/3期 (予想)
DOE	3.7%	5.5%	5.2%	6.4%	6.2%
配当性向	16.0%	16.3%	37.6%	60.4%	14.6%
ROE	23.2%	33.6%	13.8%	10.5%	42.6%

配当性向・ROE





配当及び株式の状況

- 中間配当を期初予想の9円から11円へと増配修正、これにより配当を開始して以来8期連続増配予定
- 2016年10月1日を効力発生日として1:2に株式を分割予定

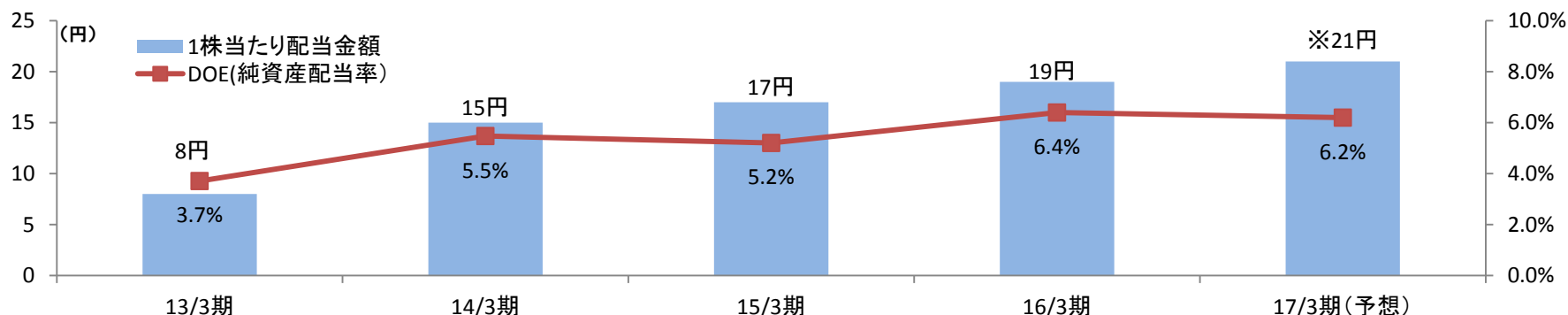
1株当たり配当金推移

	13/3期	14/3期	15/3期	16/3期	17/3期(予想)
年間配当金	8円	15円	17円	19円	<u>(※21円)</u>
(うち中間配当金)	3円	7円	8円	9円	11円
(うち期末配当金)	5円	8円	9円	10円	5円 <u>(※10円)</u>

※2016年10月1日を効力発生日として1:2の分割を実施予定。株式分割を考慮しない場合の金額を()で記載

・ 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。



自己株式の取得状況

2017/1Q末

保有自己株式数 : 757,702株



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

2. セグメント別業績及び2017年3月期業績予想

【セグメント別業績に関する注意事項】

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。

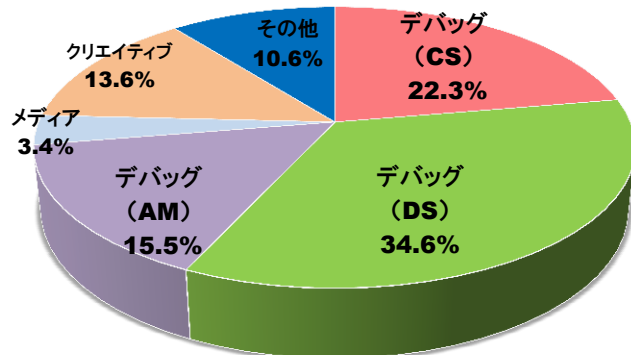
セグメント利益は営業利益ベースの数値を記載。

2017年3月期 第1四半期セグメント別業績の概要

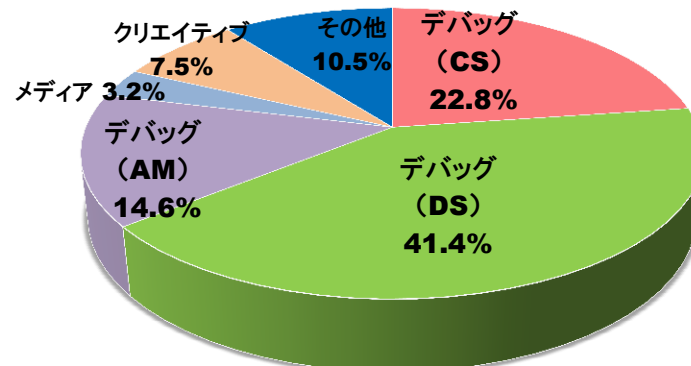
事業セグメント	事業内容		16/3期1Q	17/3期1Q	増減額	(前年同期比)		
デバッグ事業	ソフトウェアの不具合をチェックし、顧客に報告するサービス	売上高	2,586	3,009	423	(116.4%)		
		セグメント利益	478	709	230	(148.2%)		
		コンシューマゲーム リレーション (CS)	コンシューマゲーム、オンラインゲーム、アーケードゲーム向けデバッグサービス	売上高	796	870	73	(109.3%)
		デジタルソリューション リレーション (DS)	モバイルゲーム、モバイルアプリ向けデバッグサービス WEBシステム、業務システム、家電、自動車検証及びサイバーセキュリティサービス	売上高	1,237	1,581	343	(127.8%)
アミューズメント リレーション (AM)	パチンコ・パチスロ向けデバッグサービス	売上高	551	557	5	(101.0%)		
メディア事業	日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」等の運営	売上高	121	124	3	(102.6%)		
		セグメント利益	8	0	△8	(5.4%)		
クリエイティブ事業	コンシューマゲームやソーシャルゲームの受託開発・CG映像制作	売上高	485	286	△198	(59.0%)		
		セグメント損失	△137	△85	51	(-)		
その他	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	売上高	378	402	23	(106.2%)		
		セグメント利益	4	8	4	(199.9%)		
調整額	セグメント利益調整額：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	△17	△11	5	(-)		
		売上高調整額	△109	△151	△42	(-)		
		セグメント利益調整額	△109	△151	△42	(-)		
合計		売上高	3,554	3,810	256	(107.2%)		
		営業利益	244	481	236	(196.5%)		

売上高構成比

16/3期 1Q



17/3期 1Q





デバッグ事業

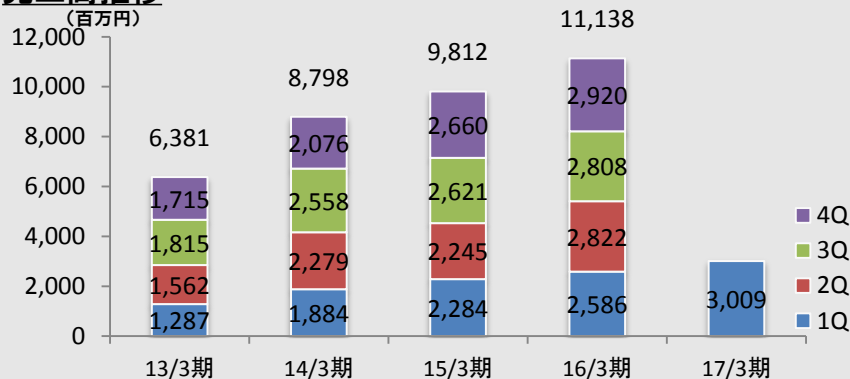
売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 16/3期 1Q	当期実績 17/3期 1Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	2,586百万	3,009百万	423百万	116.4%
セグメント利益	478百万	709百万	230百万	148.2%

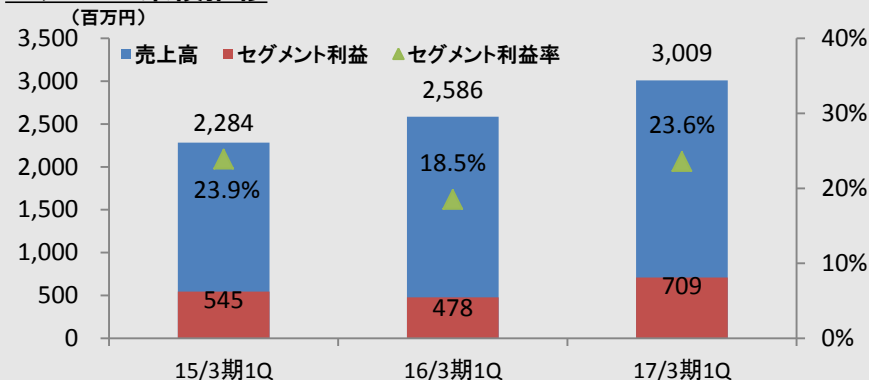
事業ハイライト

- ◆ 季節性の影響が緩和され四半期ベースでも過去最高売上高を達成し好調に推移
- ◆ 人材育成に対する継続的な取り組みが奏功
前期1Qと比較してセグメント利益率が5.1ポイント改善
(セグメント利益率:前期1Q 18.5% ⇒ 当期1Q 23.6%)

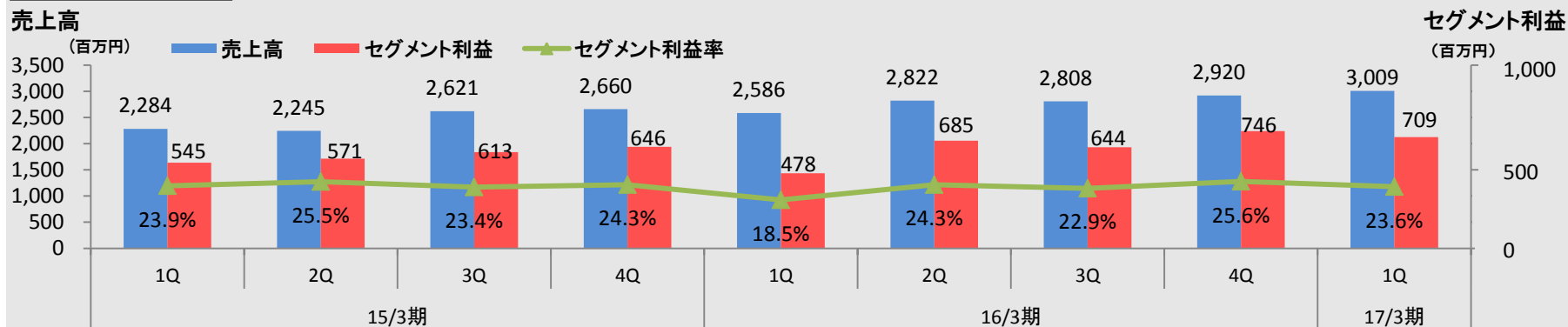
売上高推移



セグメント業績推移



四半期別業績推移





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

- ◆ 開発の早期段階から品質管理に係る総合的なサポートを実施、顧客企業との強固な関係を構築し取引規模を拡大
- ◆ VR(バーチャルリアリティ)等、新たなジャンルのゲームに備えた受注体制を整備
- ◆ 中国におけるゲームデバッグ事業を積極的に推進

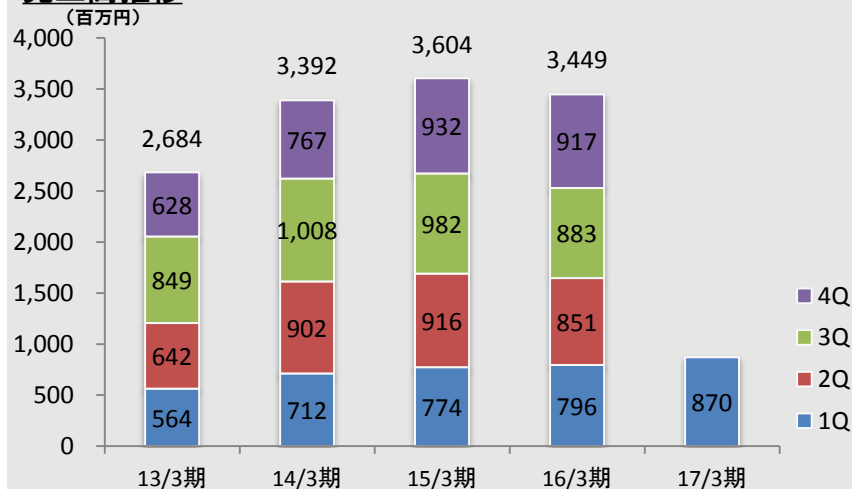
今期の見通し

- 年末商戦に向けて開発されている大型タイトルの案件受注が増加する見込み
- PSVR(2016年10月発売予定)や任天堂の新ハード「NX(開発コード名)」(2017年3月発売)に向けたタイトルの案件獲得に注力

売上高の前期比較

	前期実績 16/3期 1Q	当期実績 17/3期 1Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	796百万	870百万	73百万	109.3%	<ul style="list-style-type: none"> ■ コンシューマゲームソフト向けデバッグ(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)

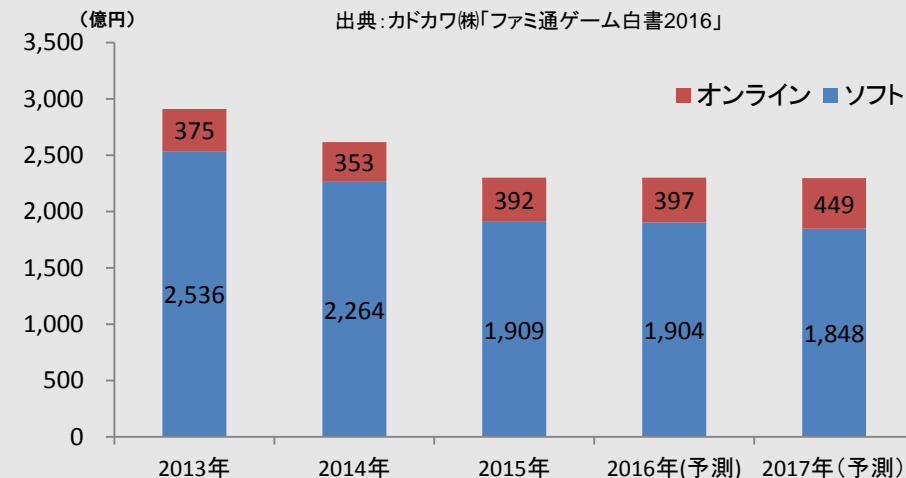
売上高推移



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: カドカワ(株)「ファミ通ゲーム白書2016」





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120%以上の増収を達成し順調に成長
- ◆ 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することで高い成長を持続
- ◆ システム検証及び自動車分野をはじめ、エンターテインメント以外の分野でも着実に実績を積みデバッグノウハウを蓄積

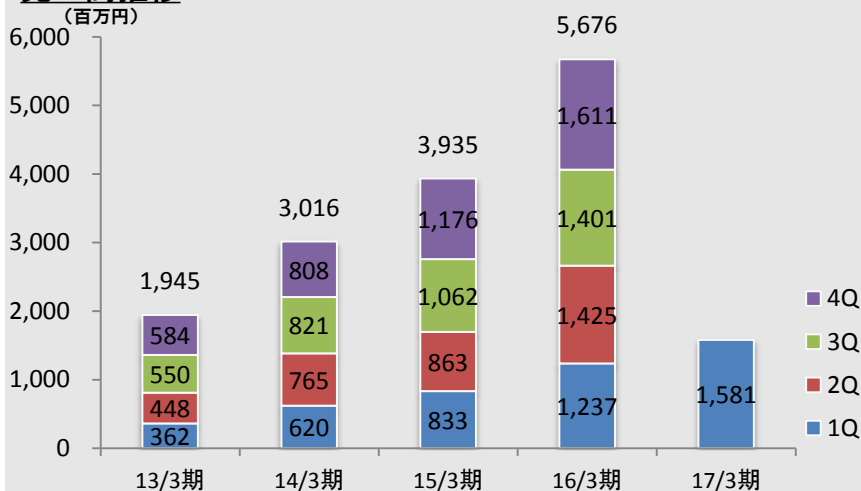
今期の見通し

- 「Pokemon GO」をはじめAR等の新たな技術を活用したアプリ開発が加速、開発環境は総じて好況のためデバッグ需要も拡大する見込み
- ゲーム以外の多種多様なアプリ(VR/AR・SNS・ナビゲーション・教育・ビジネス等)のデバッグノウハウを活用した付加価値の高いサービス展開に注力

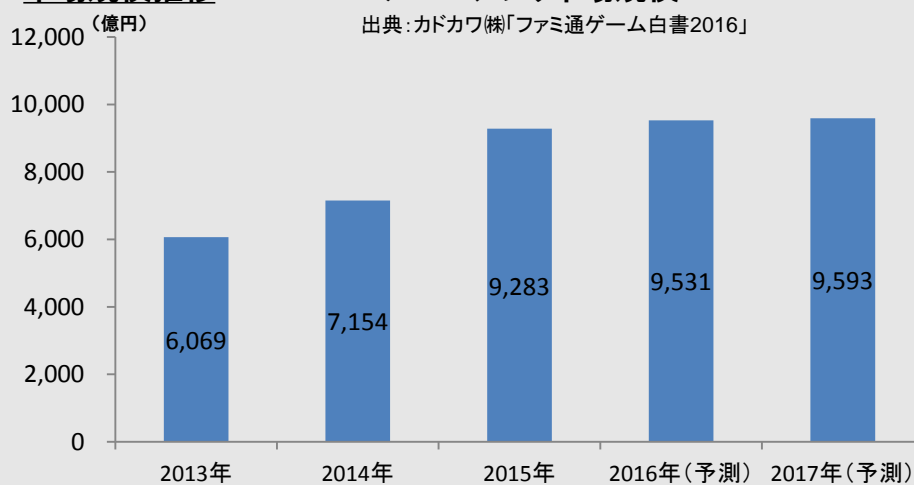
売上高の前期比較

	前期実績 16/3期 1Q	当期実績 17/3期 1Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	1,237百万	1,581百万	343百万	127.8%	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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



ゲームアプリ市場規模

出典:カドカワ(株)「ファミ通ゲーム白書2016」



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

- ◆ 開発スケジュールの流動的な状態が継続しており前期と同程度の水準で推移
- ◆ 新規取引先獲得のための営業活動を強化

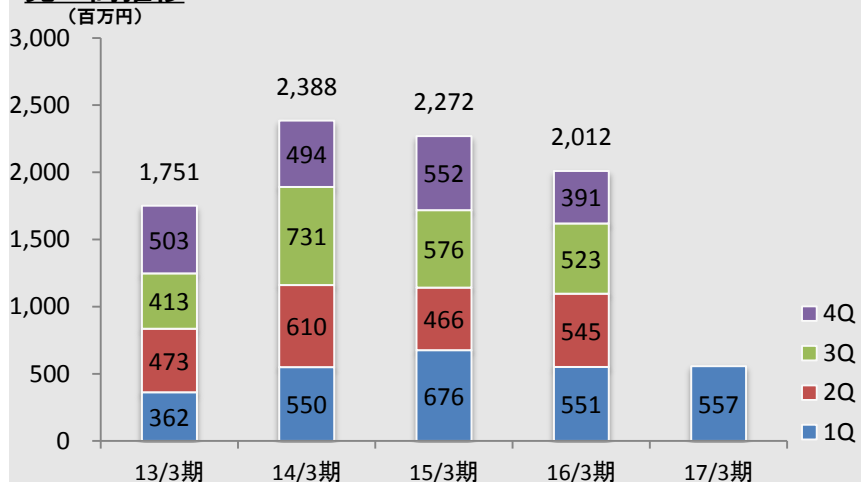
今期の見通し

- 段階的な規制強化が継続しているため引き続き開発動向を注視する必要あり
- パチスロの開発環境は回復基調であるものの、パチンコは引き続き流動的

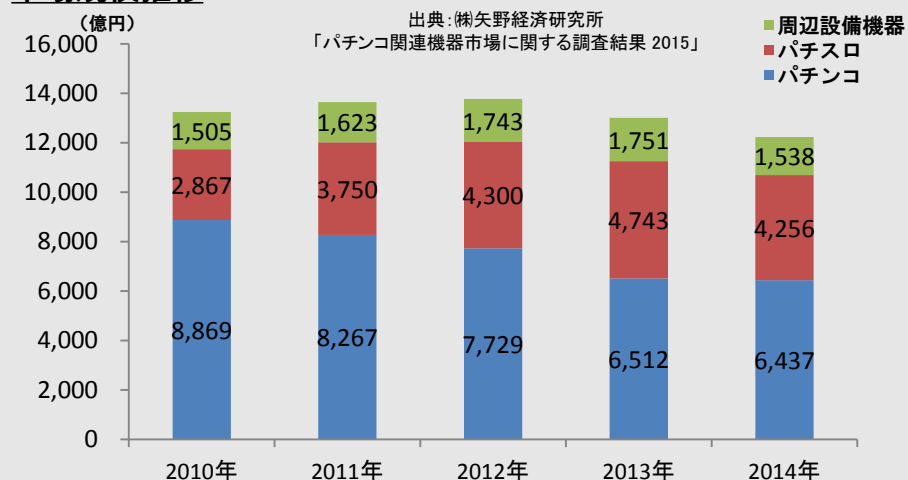
売上高の前期比較

	前期実績 16/3期 1Q	当期実績 17/3期 1Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	551百万	557百万	5百万	101.0%	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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

- ◆ 世界有数のゲーム情報メディア企業Gamer Network Ltd.と協業、「GamesIndustry.biz Japan Edition」を4月にオープンし顧客企業・ユーザーへの遡及範囲を拡大
- ◆ 世界最大級の格闘ゲーム大会「EVO」の日本開催「EVO Japan」に向けた取り組みに注力

今期の見通し

- 新サイトの運営や「EVO Japan」の開催などに向け新分野・成長分野への事業展開を加速
- 引き続き「4gamer.net」のブランドを活用した新規事業の創出を推進

売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 16/3期 1Q	当期実績 17/3期 1Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	121百万	124百万	3百万	102.6%
セグメント利益	8百万	0百万	△8百万	5.4%

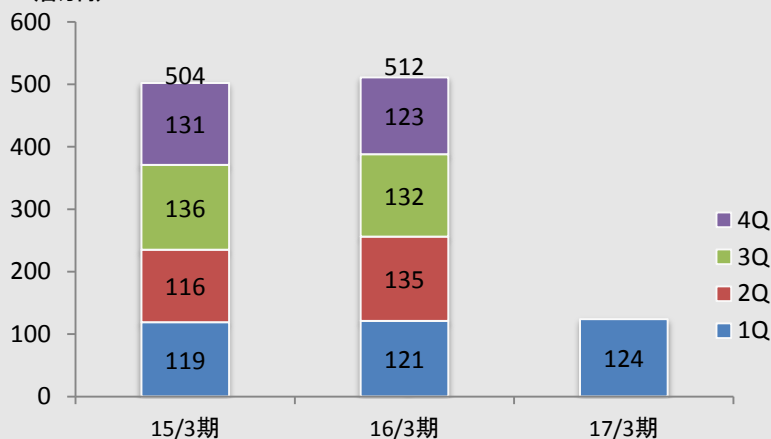
【事業内容】

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」等を運営
(<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

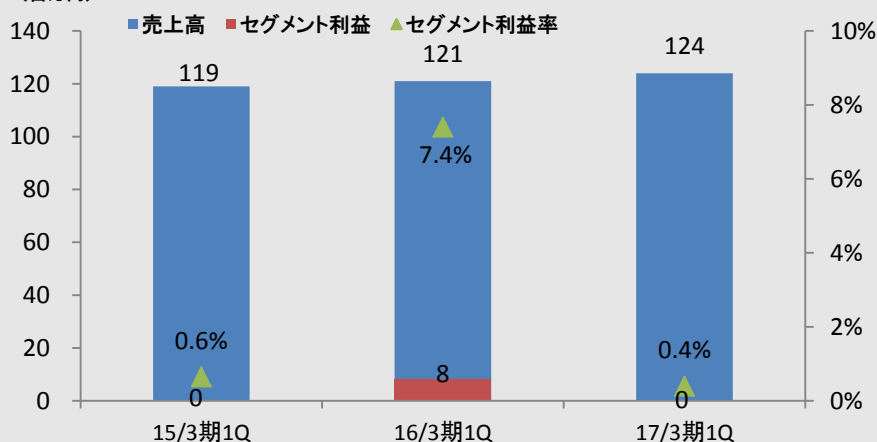
売上高推移

(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

- ◆ 新たな施策として他社との協業運営を軸としたレベニューシェアモデルの案件を受託、開発スケジュールの一部遅延の影響により一時的にコストが増加

今期の見通し

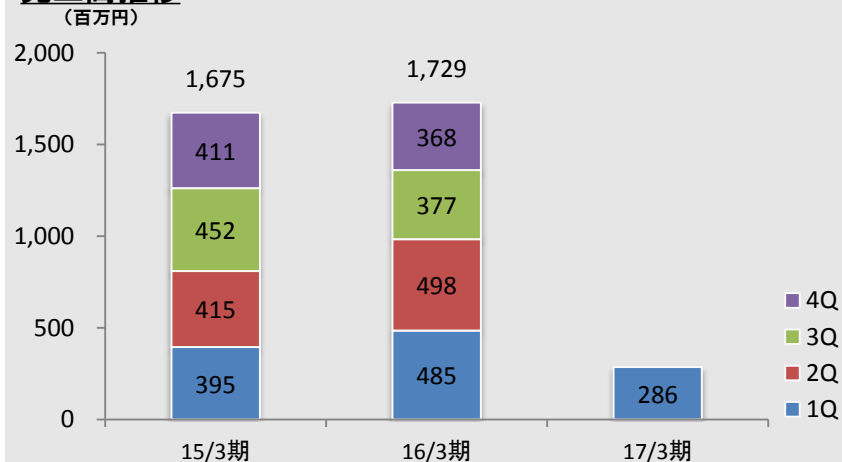
- レベニューシェア案件のタイトルが下期にリリース、下期以降レベニューシェアの収益が拡大見込み
- 2016年8月よりゲームの企画・開発・運営を行う(株)PGユニバースを子会社化し技術力を強化

売上高・セグメント損失の前期比較

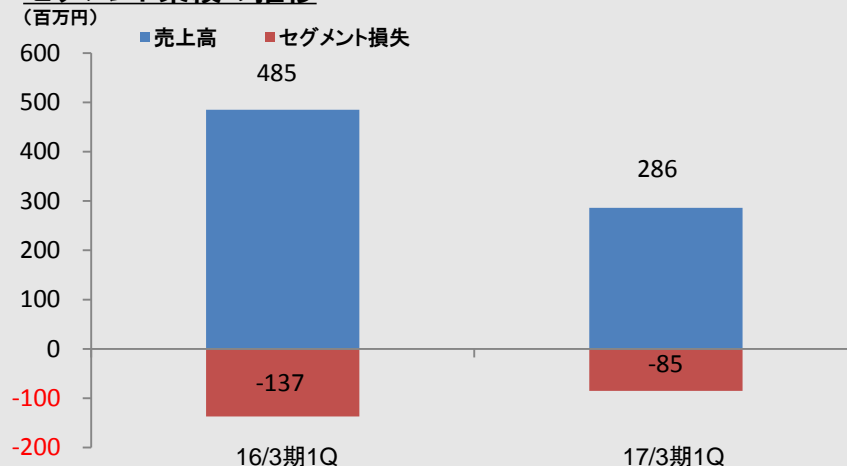
	前期実績 16/3期 1Q	当期実績 17/3期 1Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	485百万	286百万	△198百万	59.0%
セグメント損失	△137百万	△85百万	51百万	—

- 【事業内容】 ゲーム開発・CG映像制作:(株)フレ임ハーツ
- 2014年4月:3DCGコンテンツ開発事業を行う(株)プレミアムエージェンシーを子会社化
 - 2016年1月:同様の事業を行う(株)G&D、(株)デジタルハーツ・ビジュアルと合併し(株)フレ임ハーツへ商号変更

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

- ◆ システム開発事業が堅調に推移し増収増益
- ◆ グループ一体となったシステム開発・検証分野の事業体制を強化することを目的に、㈱ネットワーク21の株式を追加取得し完全子会社化

今期の見通し

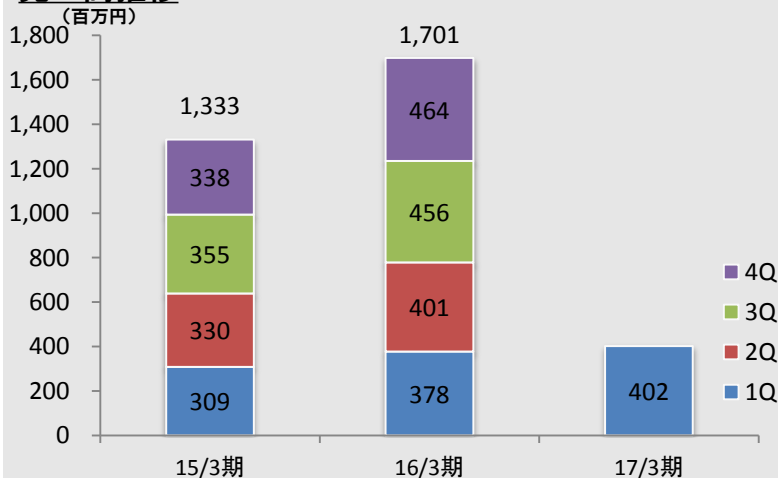
- システム開発事業が引き続き堅調に推移する見通し
- デバッグ事業のシステム検証分野における成長を促進

売上高・セグメント利益の前期比較

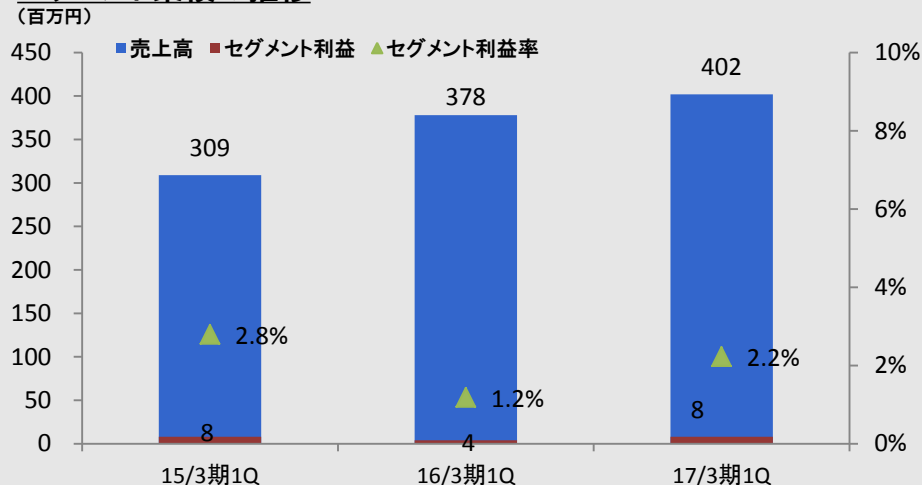
	前期実績 16/3期 1Q	当期実績 17/3期 1Q	対前年同期		【事業内容】 システム開発事業：㈱ネットワーク21、2013年12月に子会社化 Fuguai.com事業：㈱デジタルハーツ デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業： ㈱デジタルハーツ
			増減額	前期比	
売上高	378百万	402百万	23百万	106.2%	
セグメント利益	4百万	8百万	4百万	199.9%	

※ セグメント利益は㈱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

売上高推移



セグメント業績の推移





2017年3月期 通期連結業績予想及び配当予想

(百万円)	16/3期 実績	17/3期 予想	対前期増減額	前期比
売上高	15,011	16,705	1,693	111.3%
営業利益	1,963	2,572	608	131.0%
営業利益率	13.1%	15.4%		+2.3ポイント
経常利益	1,958	2,579	621	131.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	361	1,608	1,246	444.5%

2017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 **16,705**百万(**111.3%**) デバッグ事業 **110%**以上の成長
バーチャルリアリティによる盛り上がりや新ハードの登場が期待されるコンシューマゲーム及び品質・ゲーム性重視の傾向が続くスマートフォンゲーム等、当社グループが得意とするゲームのデバッグニーズは引き続き拡大。さらに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等、エンターテインメント以外の領域におけるデバッグサービスを積極的に展開
- 営業利益 **2,572**百万(**131.0%**)
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

2017年3月期 配当予想

※2016年10月1日を効力発生日として1:2に株式を分割予定、分割を考慮しない場合の金額

- **16/3期** 年間配当**19**円(**DOE 6.4%**) ⇒ **17/3期** 中間配当**11**円/期末配当**5**円(※**10**円)(**DOE 6.2%**)



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

3. 取り組み及び中期経営計画

テクノロジーの進展とデバッグサービス領域の拡大

AR/VR

- 2016年4月にVRコンテンツ専属デバッグチームを結成
AR・VRデバッグ実績をもとに独自のデバッグ手法を研究

機能チェック

- ネットワーク接続
- カメラ性能
- ジャイロセンサー
- GPS



ユーザビリティ検証

多様な機能を活用するコンテンツが増加しデバッグ工数が増大

自動車

- 2015年1月に(株)ZMPと合併会社(株)ZEGを設立
自動車業界向けのデバッグ・データ収集事業を開始

取引企業
10社以上

稼働テスター
500名以上

IoT市場の広がり

- 2013年12月よりシステム開発事業を行う(株)ネットワーク21を子会社化
エンターテインメント以外のソフトウェアを対象にしたデバッグ・第三者検証サービスの展開に注力

要件定義

設計

開発

単体・統合・
総合テスト

デバッグ・
第三者検証

(検証実績例)

- サービス : ECサイト、情報提供サイト
- 金融 : FX・証券・銀行・クレジット・保険のアプリやWebサイト
- 製造 : カーナビ、キオスク端末、自動車
- 運輸 : タクシー配車システム、空席検索システム、物流貨物追跡、発券機
- 教育 : e-Learning、ICT端末、玩具

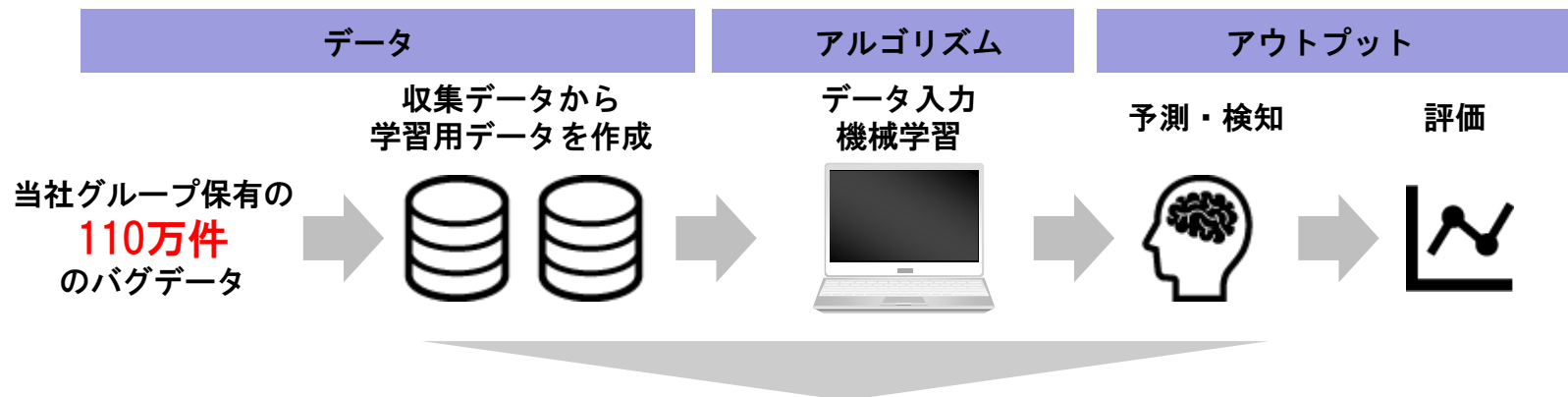
- 機能テスト
- 表示テスト
- 多環境テスト
- 接続性テスト
- ユーザビリティテスト



テクノロジー(AI)の活用に向けた取り組み

- 2015年10月に株式会社FRONTEO(旧:株式会社UBIC)と人工知能を活用した新サービスの共同研究を開始
エキスパートデバッガーのノウハウを活用、機械学習を通じたバグ検出率の向上に対する検証を実施

【AI活用プロセス】



自然言語解析能力の高い株式会社FRONTEOのAI「KIBIT」を活用し
2016年6月より第1弾サービス次世代ネット書き込み監視サービス「DH-AI」の提供を開始

【DH-AIサービスフロー】



- ✓ ヒトの4,000倍の処理能力を持つ人工知能の導入により大幅なコスト低減
- ✓ 従来のキーワード検索では実現できなかった微妙なニュアンスを含む書き込みを検出
- ✓ 想定外の危険な書き込みも人工知能により優先度をつけて自動で抽出
- ✓ インターネットに精通した8,000名を超えるテスターの感覚値を活用し人工知能をカスタマイズ
- ✓ デバッグで培った予期せぬユーザー行動パターンを分析する能力を監視サービスに応用



新中期経営計画(17/3期～19/3期)の位置づけ及び経営ビジョン

- 2016年5月 M&A等の進捗及び事業環境の変化に伴い前中期経営計画を見直し新たに2019年3月期を最終年度とする新中期経営計画を公表

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(17/3期～19/3期) : 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

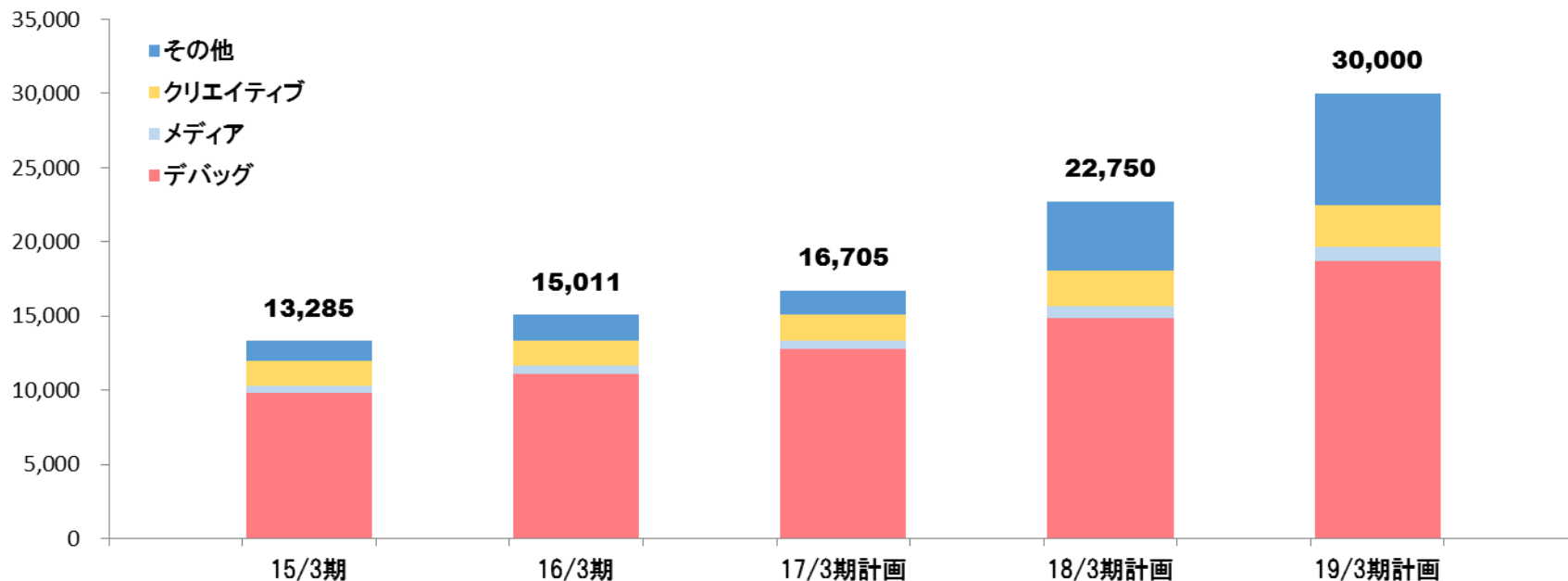
その他 : M&A等を活用した新規事業の創造及び成長

- 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(17/3期～19/3期)：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(17/3期～19/3期)：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%

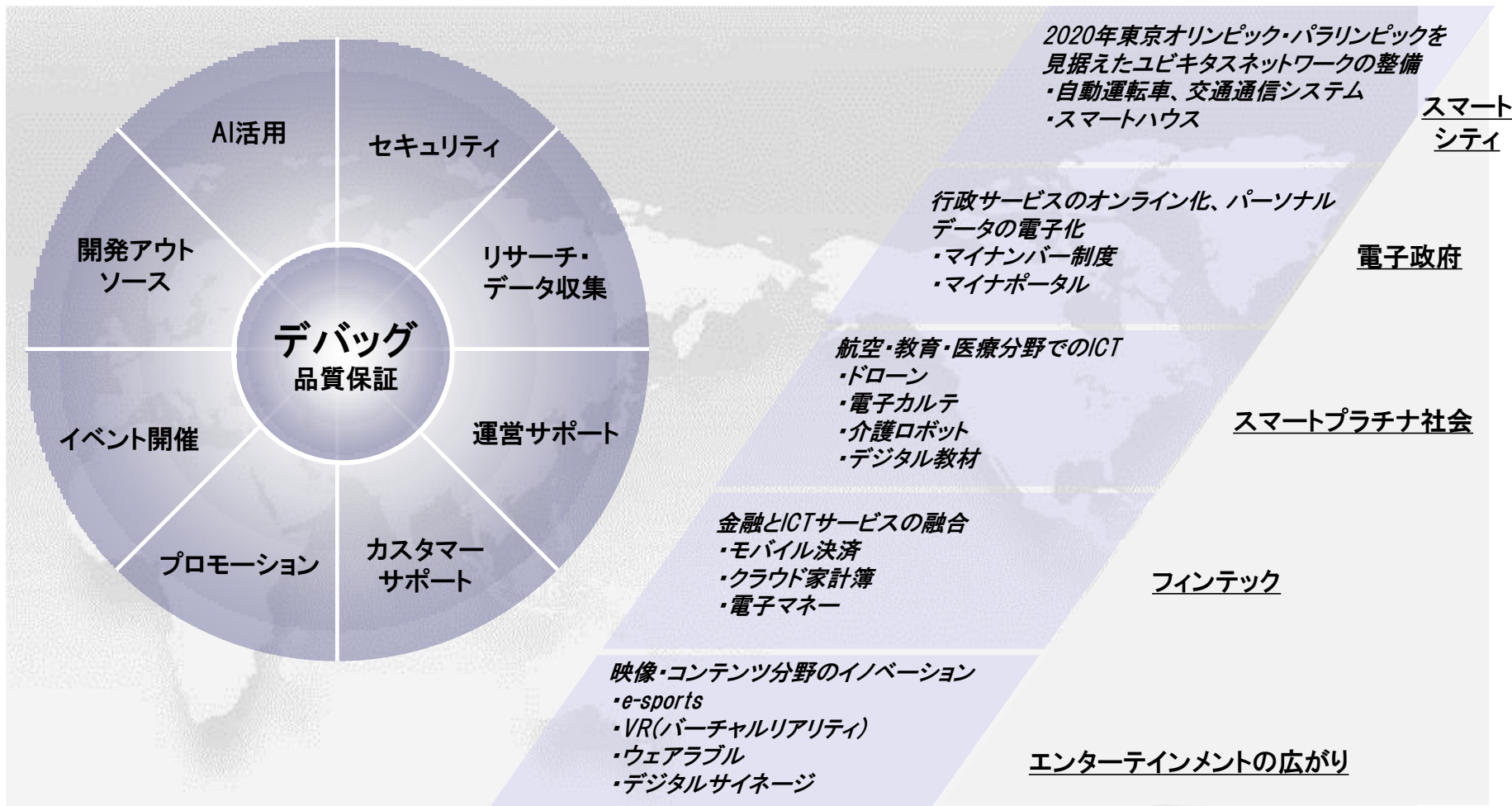
※2016年10月1日を効力発生日とした1:2の株式分割を考慮しないで記載

新中期経営計画(17/3期～19/3期)：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

当社グループのサービス領域

テクノロジーの発展





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。



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

(2016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 ■ゲーム開発・CG映像制作 ■「Fuguai.com」運営 	<ul style="list-style-type: none"> ■「4Gamer.net」運営 ■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	<ul style="list-style-type: none"> ■株式会社デジタルハーツ ■株式会社デジタルハーツ ■株式会社ネットワーク21 □株式会社ZEG 	
■連結子会社	<ul style="list-style-type: none"> ■DIGITAL Hearts USA Inc. ■株式会社フレイムハーツ 	
□関連会社	<ul style="list-style-type: none"> ■DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd. ■DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd. 	
従業員数(連結)	649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)	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
2016年(平成28年)	1月 7月	(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の3社を合併し(株)フレイムハーツに商号変更 中国(上海)に連結子会社としてDIGITAL Hearts (Shanghai) Co.,Ltd.を設立






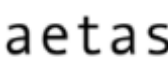


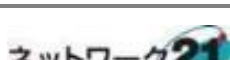


グループ構成

会社名

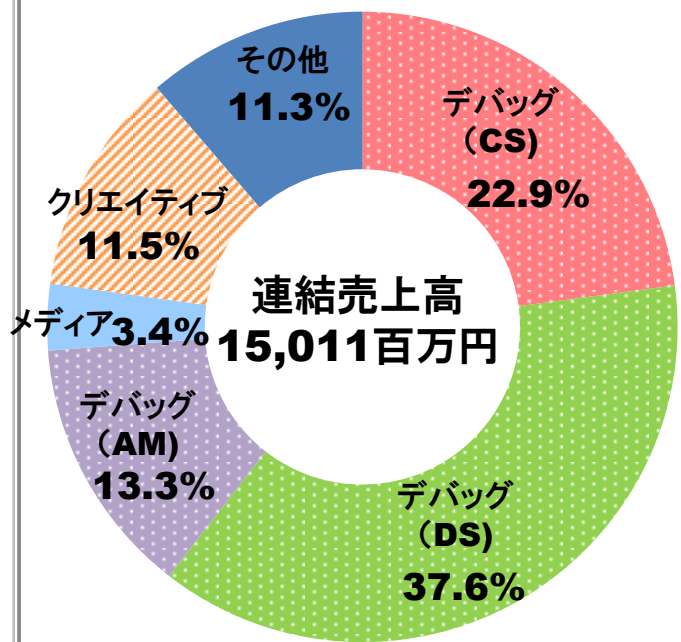
事業内容

セグメント

株式会社ハーツ ユニテッド グループ	会社名	事業内容	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 <small>SAVE THE DIGITAL WORLD</small>	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
	DIGITAL Hearts (Shanghai) Co.,Ltd.	 DIGITAL Hearts® Shanghai	ソフトウェアのデバッグサービス提供等 デバッグ
	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
	株式会社フレイムハーツ		ゲーム開発及びCG映像制作等 クリエイティブ
	株式会社PGユニバース		コンシューマゲーム、スマートフォンアプリの企画・開発 クリエイティブ
	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



事業セグメント



2016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

22.9%

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

37.6%

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

13.3%

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

3.4%

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

11.5%

ゲーム開発・CG映像制作

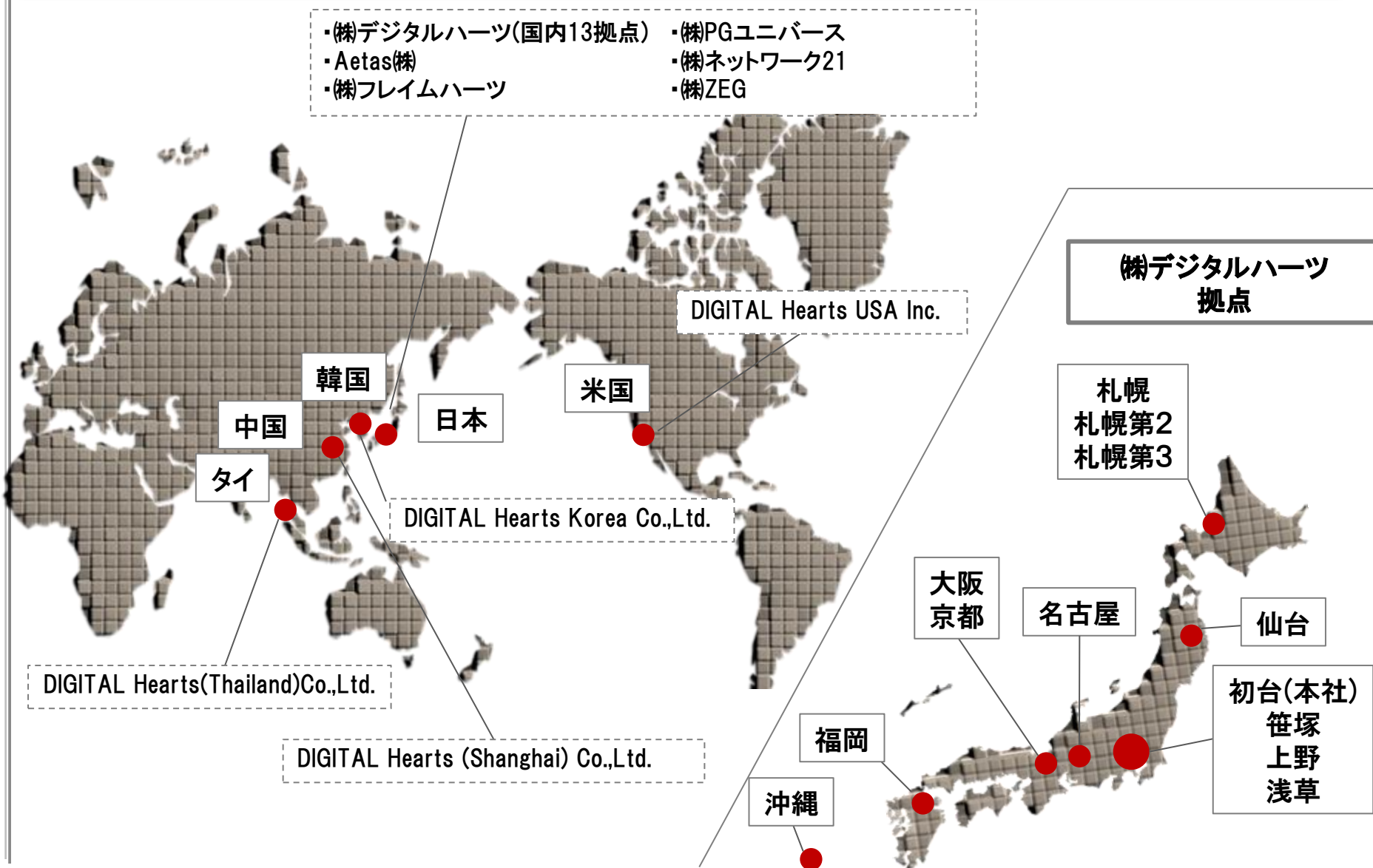
その他の事業

11.3%

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



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



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.
DIGITAL Hearts (Shanghai) Co.,Ltd.

検証作業



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/>

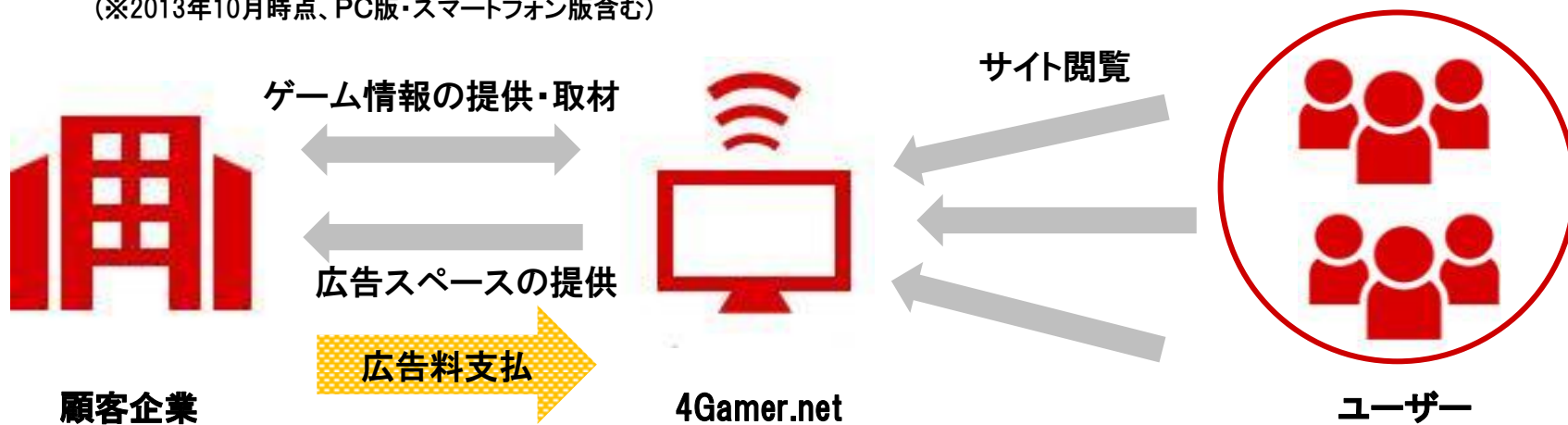
ゲームファンのための日本最大級の総合ゲーム情報サイトの運営

- ゲーム業界関係者のためのゲーム業界情報サイト
「GamesIndustry.biz Japan Edition」も2016年4月にオープン
<http://jp.gamesindustry.biz/>

gamesindustry
agent

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

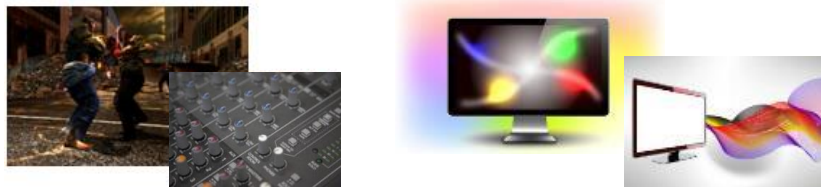
ページレビュー数:6,500万PV/月、ユニークユーザー数:470万UU/月とユーザーとゲームユーザーからも支持が高く、メディアとしての確固たる地位を確立
(※2013年10月時点、PC版・スマートフォン版含む)



<クリエイティブ事業>

ゲーム開発・CG映像制作

コンシューマゲーム、ソーシャルゲームの受託開発及びCGを活用した映像制作等、顧客企業のデジタルコンテンツ制作におけるクリエイティブ領域全般にわたる制作サービスを提供



<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。
VR(バーチャルリアリティ・仮想現実)	現実ではないが現実のように感じられる環境を人工的に作り出す技術。身体に装着する機器、コンピュータにより合成した映像・音響などの効果により、3次元空間にいるように感じることができる。
AR(拡張現実)	人が知覚する現実環境をコンピュータにより拡張する技術、コンピュータにより拡張された現実環境そのものを指す言葉