



2017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/>

目次

1. 2017年3月期 第3四半期決算概要P3
2. セグメント別業績及び2017年3月期業績予想.....P11
3. 中期経営計画P23

1. 2017年3月期 第3四半期決算概要



2017年3月期 第3四半期事業トピックス

業績概況		<ul style="list-style-type: none"> ■ 売上高 11,616百万円(前年同期比104.2%) 営業利益 1,400百万円(前年同期比105.8%)
トピックス	デバッグ	<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」の提供を開始 <ul style="list-style-type: none"> ：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 <ul style="list-style-type: none"> ：中国(上海)に子会社を設立 ：(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 <ul style="list-style-type: none"> ：「VR酔いスコアリングサービス」の提供を開始 ・10月: 海外初となる北米における自動車走行テストを実施 ・11月: 自動車走行テストにおける走行距離が10万Kmを突破 ・12月: 国立研究開発法人産業技術総合研究所とVRコンテンツと生体に係る安全性における共同研究を開始
	メディア	<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 <ul style="list-style-type: none"> 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 ・8月 : ゲーム音楽プロジェクト「Music 4Gamer」を開始 ・9月 : 2018年1月に「EVO Japan」開催を決定、開催に向けてEVO Japan実行委員会有限責任事業組合を設立
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 ■ 中間配当を期初予想の9円から11円へ、期末配当を5円から6円へ増配修正 <ul style="list-style-type: none"> ※2016年10月1日付けの分割を考慮しない場合の期末配当金は12円、年間配当金は23円



2017年3月期 第3四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、最終損益は前期に発生した特別損失の計上がないため大幅増益

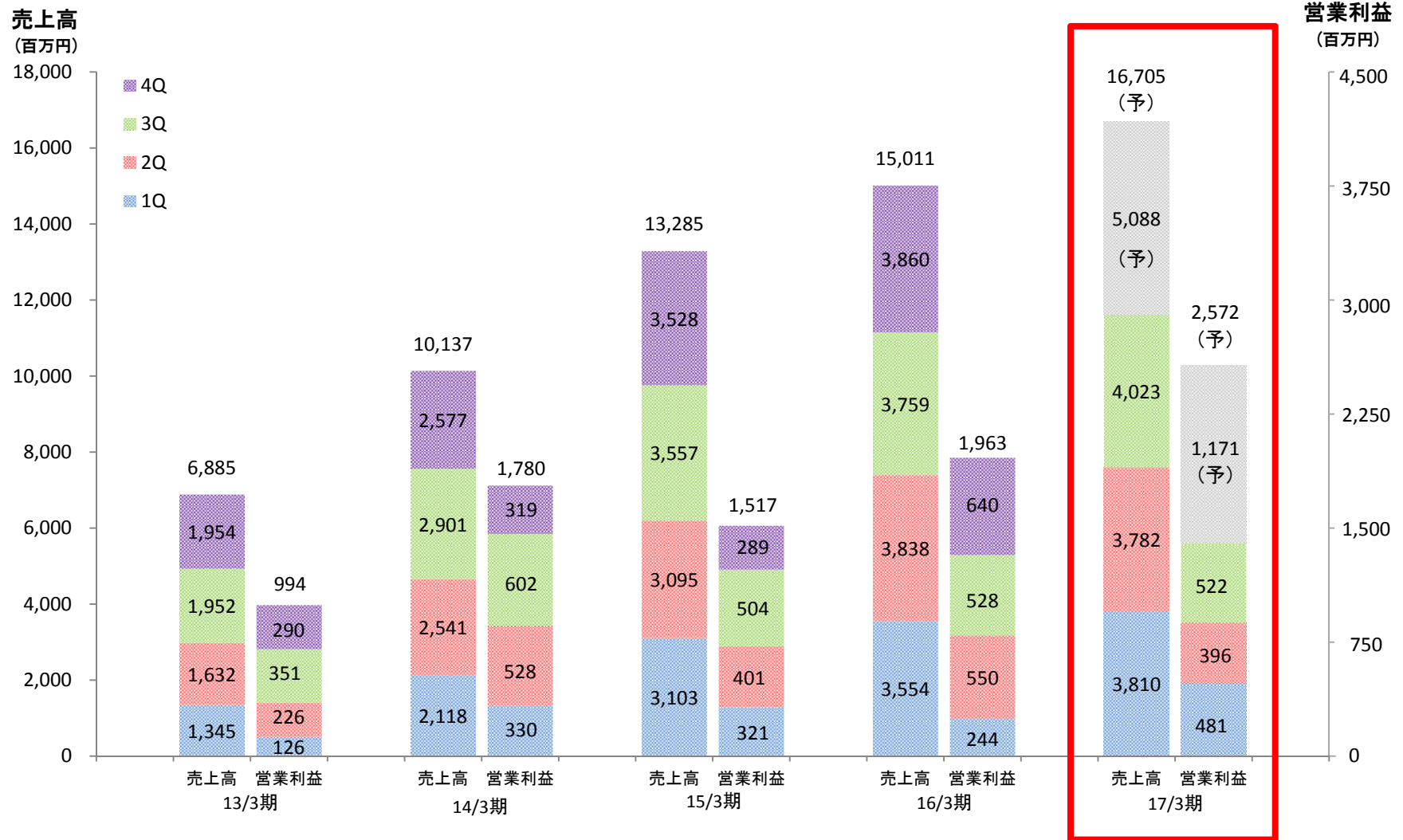
(単位：百万円)

	連結業績			サマリー
	前期実績 16/3期3Q	当期実績 17/3期3Q (前年同期比)	17/3期 通期予想 (前期比)	
売上高	11,151	11,616 (104.2%)	16,705 (111.3%)	デバッグ事業が110%以上の成長を達成し、業績を牽引
売上原価	8,023	8,252 (102.9%)	-	
売上総利益	3,128	3,363 (107.5%)	-	
販売費及び 一般管理費	1,804	1,962 (108.8%)	-	
営業利益	1,323	1,400 (105.8%)	2,572 (131.0%)	デバッグ事業の増収に伴い増益
売上高 営業利益率	11.9%	12.1% (+0.2ポイント)	15.4%	
経常利益	1,329	1,458 (109.8%)	2,579 (131.7%)	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	567	831 (146.6%)	1,608 (444.5%)	前期は事業構造改善費用等の特別損失を計上したため当期は大幅に増益



通期連結売上高、営業利益推移

➤ 売上高・営業利益ともに3Q伸長するも、想定した水準には達せず進捗に遅れ

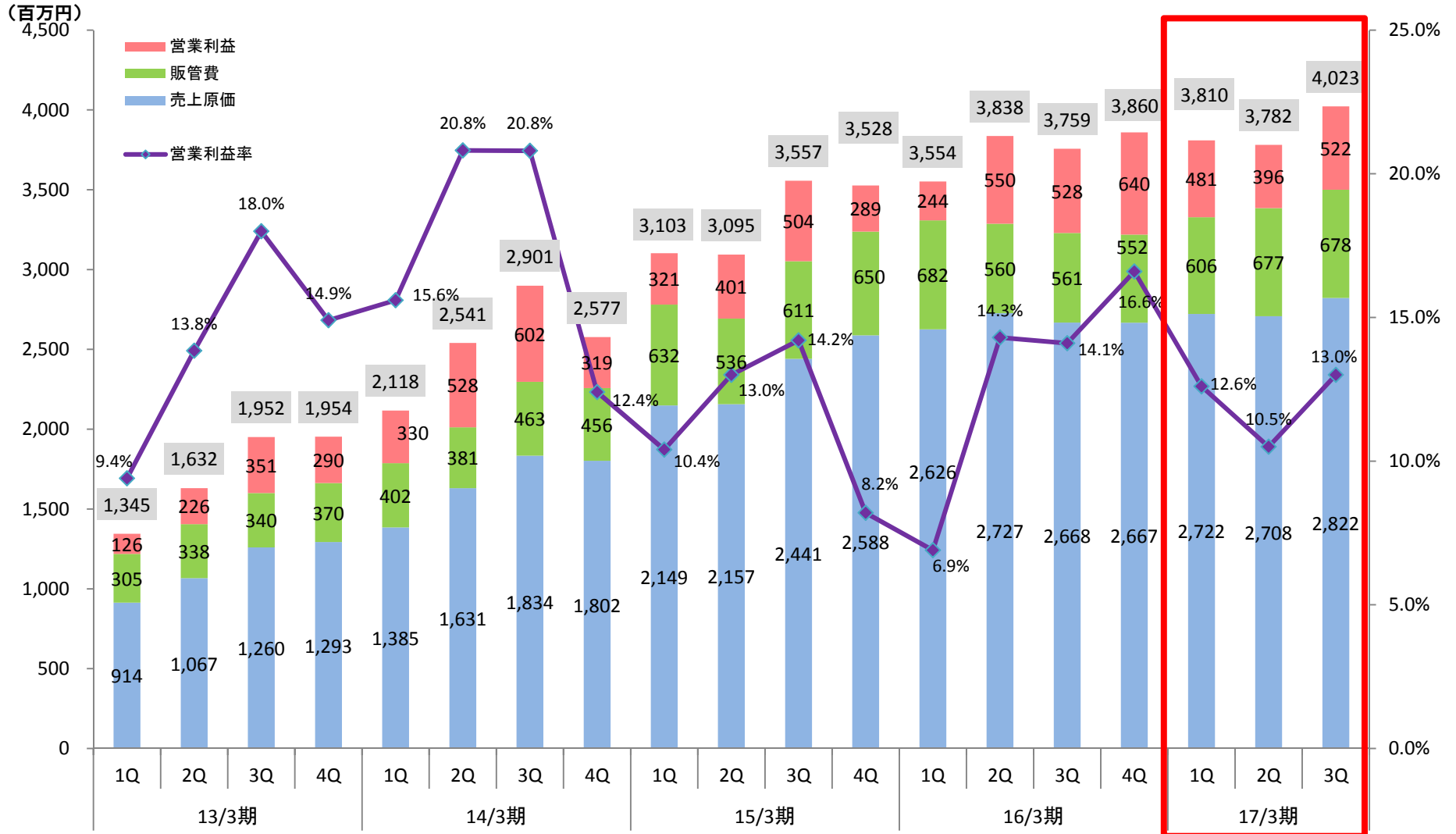




四半期連結売上高、営業利益推移

▶ デバッグ事業の増収及びクリエイティブ事業における収益改善により、利益率は改善傾向

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	3Q末	増減額		期末	3Q末	増減額
流動資産	5,064	6,288	1,224	流動負債	3,374	3,507	132
(うち)現金及び預金	2,197	4,047	1,849	(うち)短期借入金	1,299	1,632	332
(うち)受取手形及び売掛金	2,230	1,940	△290	固定負債	69	1,043	973
固定資産	1,469	1,816	347	(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	328	29	負債合計	3,444	4,551	1,106
(うち)無形固定資産	580	744	164	株主資本	2,773	3,280	506
(うち)投資その他の資産	589	743	153	(うち)資本金	300	300	-
資産合計	6,533	8,105	1,571	(うち)資本剰余金	368	277	△90
				(うち)利益剰余金	3,604	4,201	596
				(うち)自己株式	△1,499	△1,499	-
				その他の包括利益累計額	41	41	0
				新株予約権・非支配株主持分	274	231	△42
				純資産合計	3,089	3,553	464
				負債・純資産合計	6,533	8,105	1,571

- 流動資産:受取手形及び売掛金が減少した一方で、現金及び預金が増加したことにより、1,224百万円の増加(前期比24.2%増)
- 固定負債:転換社債型新株予約権付社債が増加したことにより973百万円の増加
- 純資産 :子会社株式の追加取得により資本剰余金が減少及び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で、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し、464百万円の増加(前期比15.0%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、さらに期末配当を5円から6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)

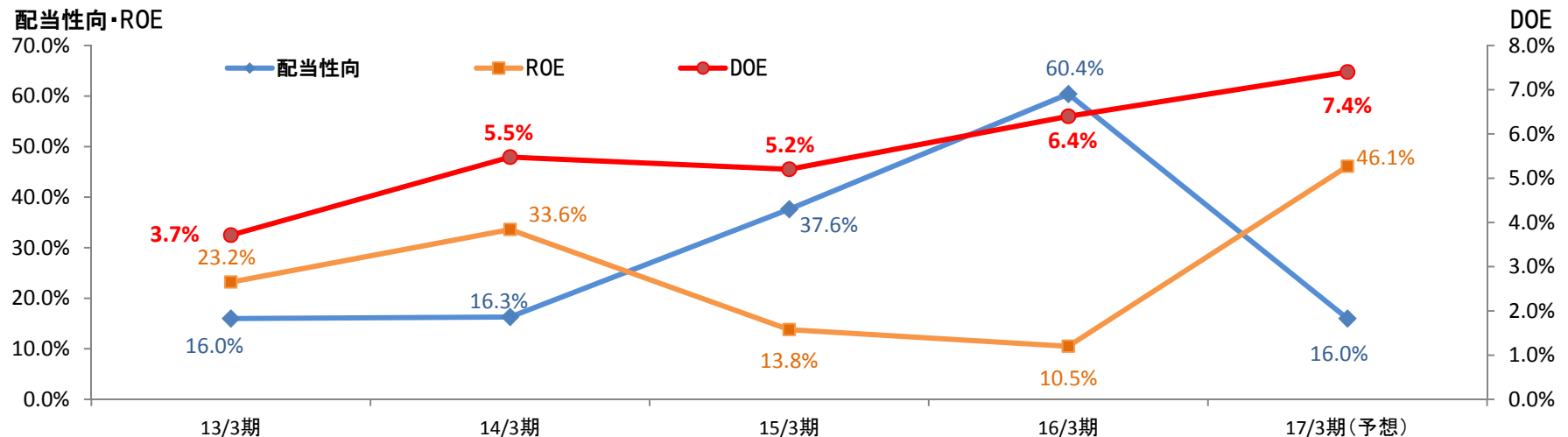
- ① 連結ベースでの中期的な目標純資産配当率(DOE)を7%とする
- ② ①に連結業績等を総合的に勘案した配当政策を導入する

※ 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%	7.4%
配当性向	16.0%	16.3%	37.6%	60.4%	16.0%
ROE	23.2%	33.6%	13.8%	10.5%	46.1%



※2016年10月1日を効力発生日として1:2に株式を分割。当該分割を考慮しない場合の期末配当金は12円、年間配当金は23円



配当及び株式の状況

- 中間配当・期末配当ともに期初予想より増配修正、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株式を1:2に分割

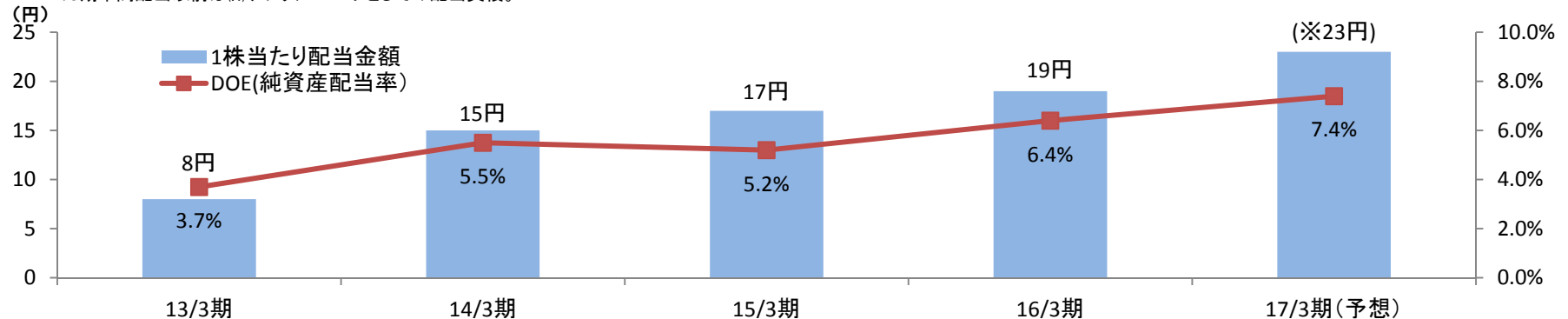
1株当たり配当金推移

	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	(※23円)
(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	6円(※12円)

※2016年10月1日を効力発生日として1:2の分割を実施。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

2017/3Q末	
保有自己株式数	: 1,515,404株

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。

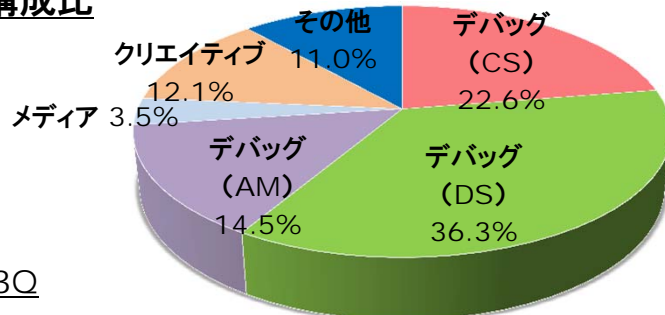


2017年3月期 第3四半期セグメント別業績の概要

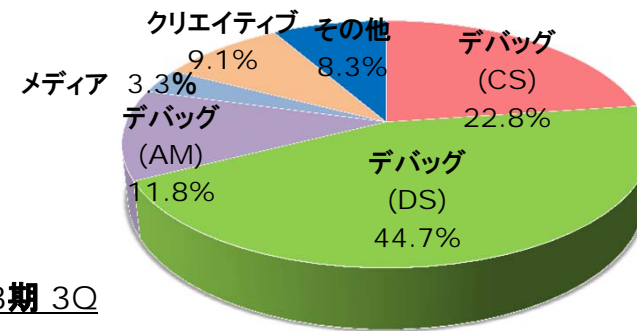
▶ デバッグ以外のセグメントの減収及び来期以降に対する先行投資をデバッグ事業の伸長が吸収し、増収増益で着地

事業セグメント	事業内容		16/3期3Q	17/3期3Q	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	8,217	9,246	1,028	(112.5%)		
		セグメント利益	1,808	2,097	288	(115.9%)		
		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	2,531	2,653	121	(104.8%)
		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	4,065	5,213	1,148	(128.2%)
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	1,620	1,380	△240	(85.1%)		
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	389	388	△0	(99.8%)		
		セグメント 損益	32	△44	△77	(-)		
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	1,360	1,053	△307	(77.4%)		
		セグメント 損失	△227	△158	69	(-)		
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	1,237	961	△275	(77.7%)		
		セグメント 利益	51	47	△4	(91.4%)		
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 売上高調整額	△53	△33	20	(-)		
		セグメント 利益調整額	△341	△541	△199	(-)		
合計		売上高	11,151	11,616	464	(104.2%)		
		営業利益	1,323	1,400	76	(105.8%)		

売上高構成比



16/3期 3Q



17/3期 3Q



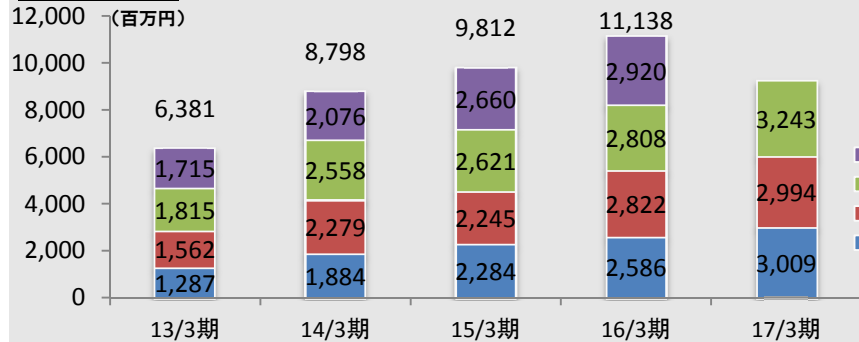
デバッグ事業

売上高・セグメント利益の前期比較				
	前期実績 16/3期 3Q	当期実績 17/3期 3Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	8,217百万	9,246百万	1,028百万	112.5%
セグメント利益	1,808百万	2,097百万	288百万	115.9%

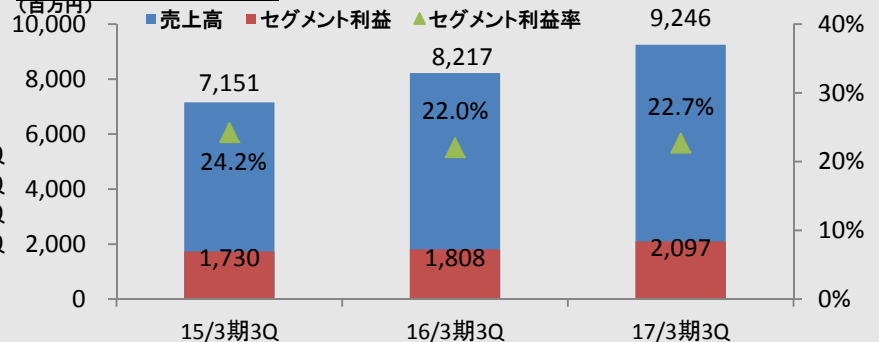
事業ハイライト・今後の見通し

- ◆ 売上高・セグメント利益ともに2桁成長を達成
- ◆ 来期の継続的な取引を見据え、サービス品質の向上に注力
- モバイルゲーム案件のデバッグ需要の拡大に伴い、3Qから4Qにかけても増収増益見込み

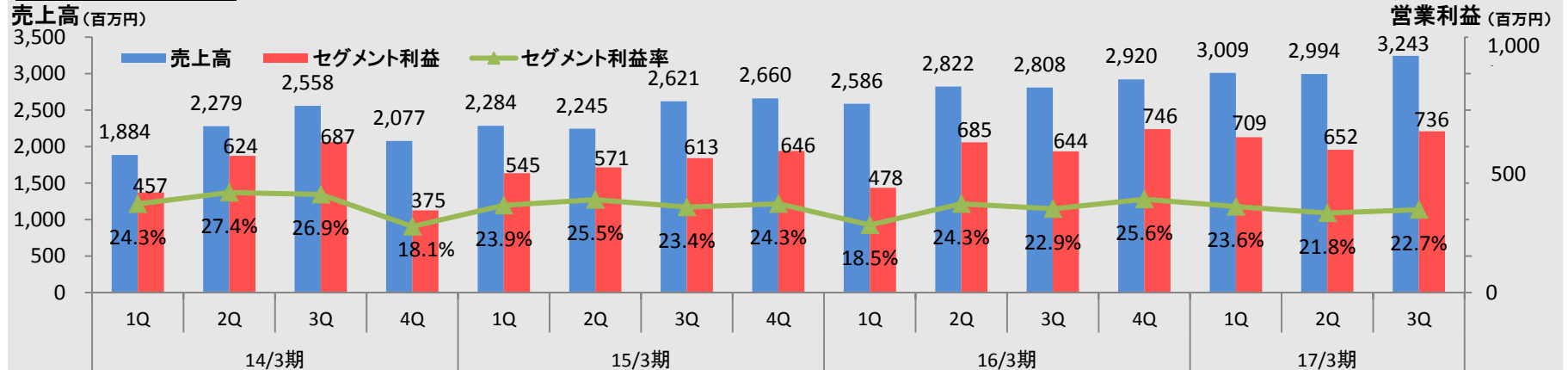
売上高推移



セグメント業績推移



四半期別業績推移





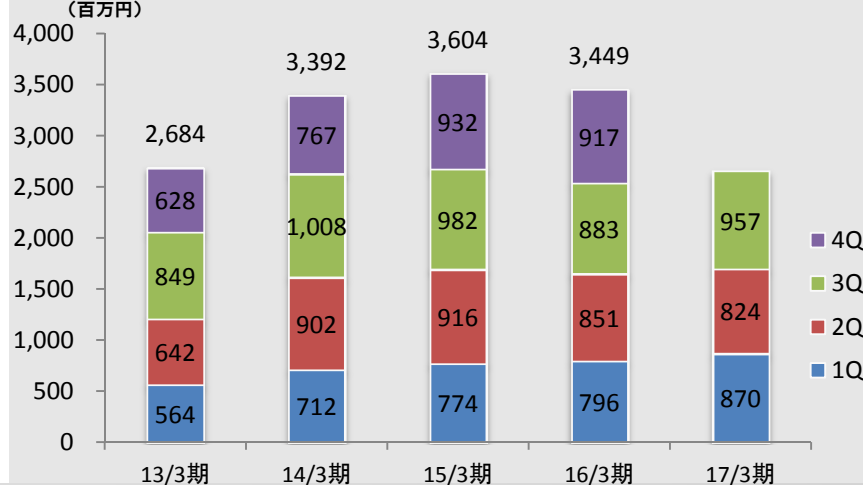
デバッグ事業(CS:コンシューマゲームリレーション)

事業ハイライト	今後の見通し
<ul style="list-style-type: none"> ◆ PS4向けの大型タイトルのデバッグ案件を受注 ◆ VR(バーチャルリアリティ)を活用したゲーム開発需要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 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 大型タイトルのデバッグ案件が4Qも継続し、好調に推移する見込み ■ PSVRやNintendo Switch等新ハードに向けたタイトルの案件獲得に注力

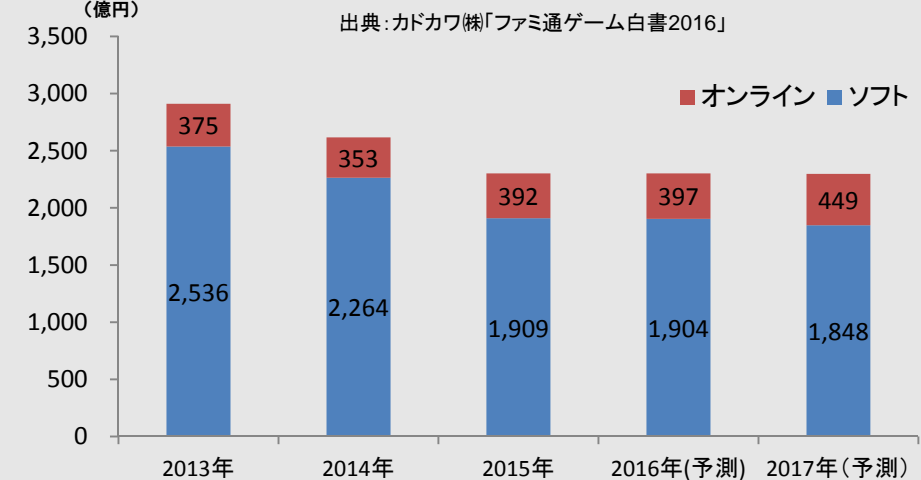
売上高の前期比較

	前期実績 16/3期 3Q	当期実績 17/3期 3Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	2,531百万	2,653百万	121百万	104.8%	<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





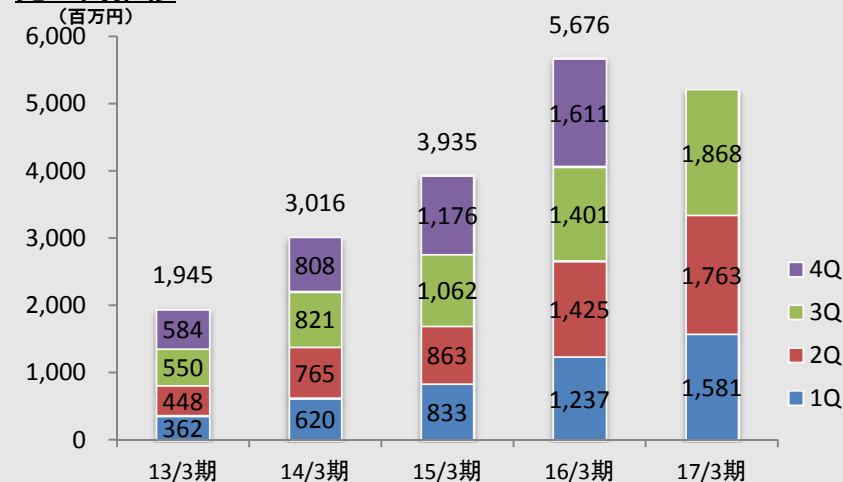
デバッグ事業(DS:デジタルソリューションリレーション)

事業ハイライト	今後の見通し
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 前年同期比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強固な収益基盤を形成 ◆ システム検証領域も着実に成長 ⇒ 第2の基幹事業と位置づけ、内部体制を整備、事業方針を一部転換(詳細はP21) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ デバッグ需要は引き続き拡大、4Qもさらに伸長する見込み ■ VR/AR等の新技術を活用したアプリのデバッグノウハウを蓄積し付加価値の高いサービスの開発・展開に注力 ■ アライアンスパートナーとの協業を通じシステム検証領域におけるAI活用を推進(詳細はP22)

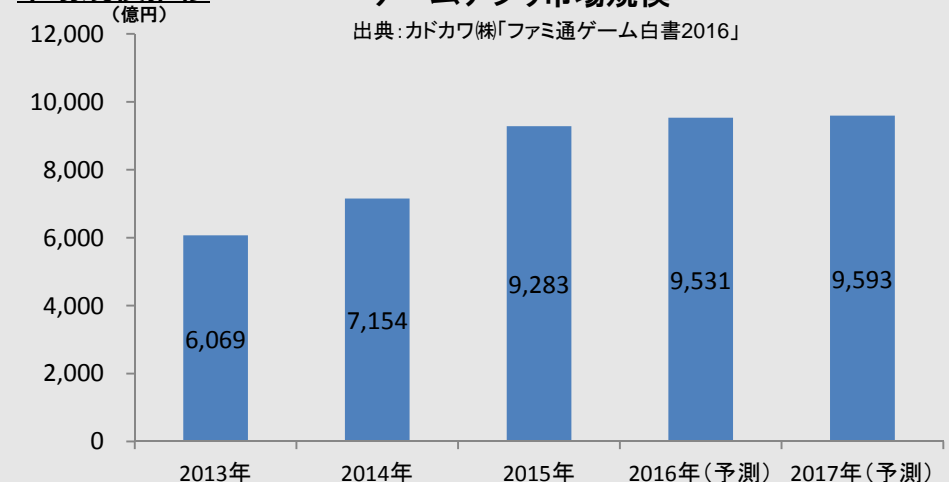
売上高の前期比較

	前期実績 16/3期 3Q	当期実績 17/3期 3Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	4,065百万	5,213百万	1,148百万	128.2%	<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㈱「ファミ通ゲーム白書2016」



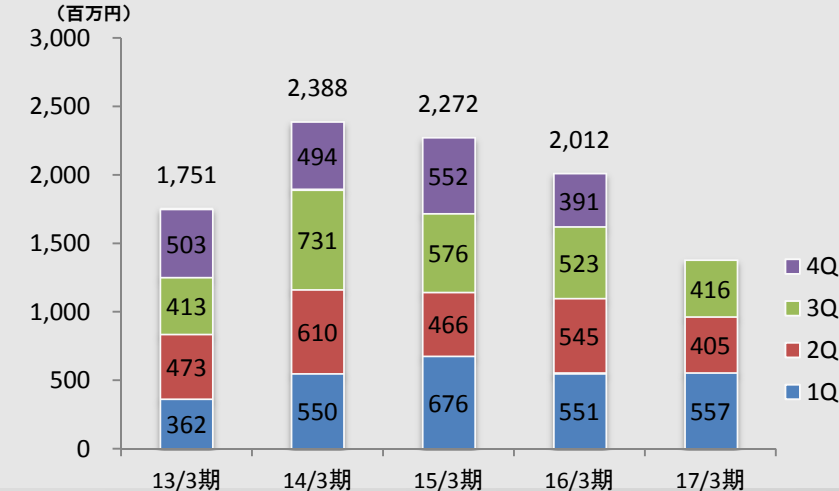
デバッグ事業(AM:アミューズメントリレーション)

事業ハイライト	今後の見通し
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 段階的な規制強化の影響を受け、開発スケジュールの流動的な状態が継続しており減収 ◆ 新規取引先獲得のための営業活動を強化 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 引き続きパチンコ・パチスロの開発動向を注視する必要あり ■ カジノを含む統合型リゾートの整備推進法案が可決されたことを受け、今後の市場動向に期待

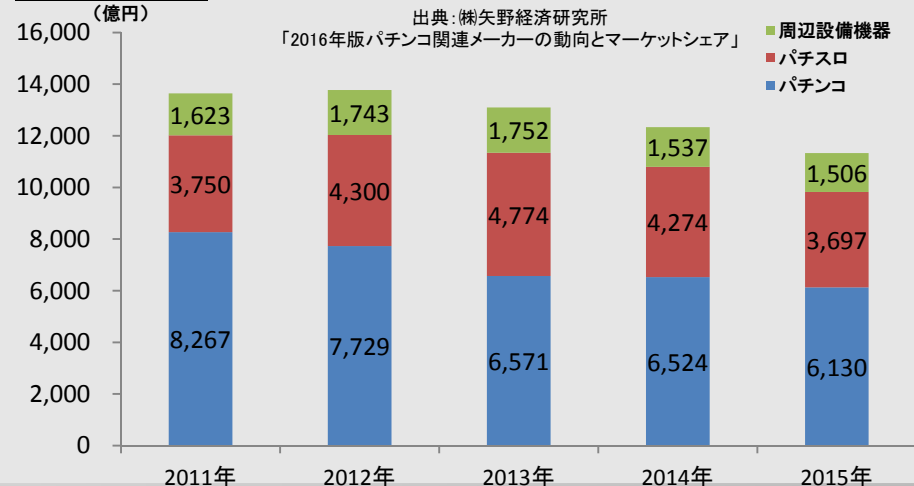
売上高の前期比較

	前期実績 16/3期 3Q	当期実績 17/3期 3Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	1,620百万	1,380百万	△240百万	85.1%	<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	今後の見通し
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 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締結を実現し「EVO Japan」を2018年1月に開催決定 ⇒これに伴いLLPを設立、プロモーション等の先行投資を実施したことに伴い一時的に減益 ◆ 世界的なゲームメディア企業Gamer Network Ltd.と協業、新サイト「GamesIndustry.biz Japan Edition」を4月にオープン ◆ ゲーム音楽プロジェクト「Music 4Gamer」を開始 	<ul style="list-style-type: none"> ■ ゲーム音楽コンサートを開催すること等から、4Q損益は改善する見込み ■ 新サイトの運営や「EVO Japan」の開催、ゲーム音楽プロジェクト等の新分野・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に注力

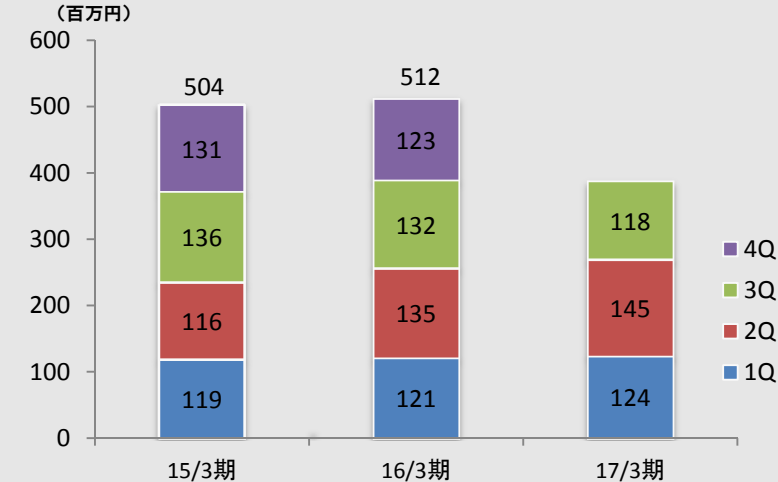
売上高・セグメント損益の前期比較

	前期実績 16/3期 3Q	当期実績 17/3期 3Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	389百万	388百万	△0百万	99.8%
セグメント損益	32百万	△44百万	△77百万	—

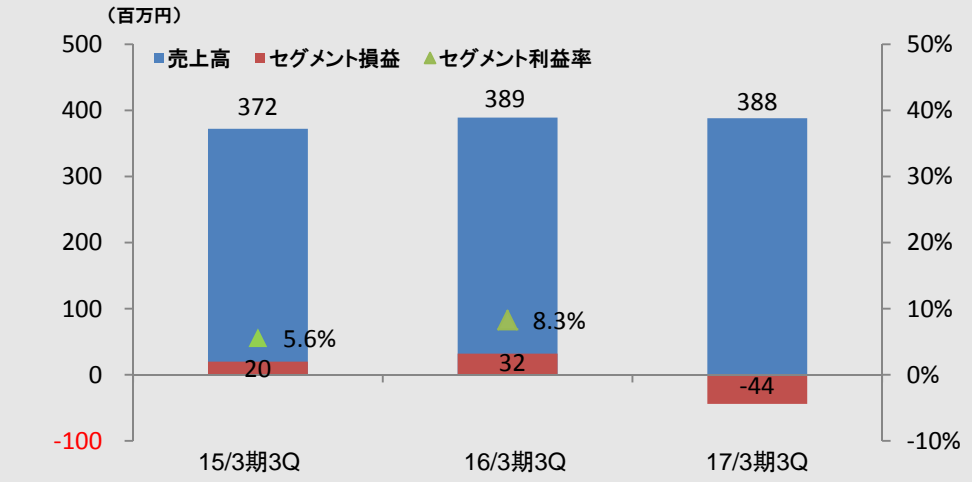
【事業内容】
総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」等を運営
(<http://www.4gamer.net/>)

- 13/3期3QよりAetas(株)を子会社化
メディア事業を開始

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	今後の見通し
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 当期より新たな施策としてメーカー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 ⇒ 上期は開発遅延の影響を受け一時的にコストが増加するも3Qは損失が△3百万と黒字化が見えるまでに改善 ◆ グローバルなゲーム開発に対する知見・経験が豊富な人材を積極的に登用し代表取締役を含むマネジメント体制を刷新、中国市場を視野に入れた機動的な事業運営体制を構築 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 中国企業向けIP(知的財産)ビジネスを開始し、収益基盤をさらに拡大 ■ 2016年8月よりゲームの企画・開発・運営を行う㈱PGユニバースを子会社化 ⇒ 2017年2月に経営の効率化を図るため㈱フレ임ハーツと合併

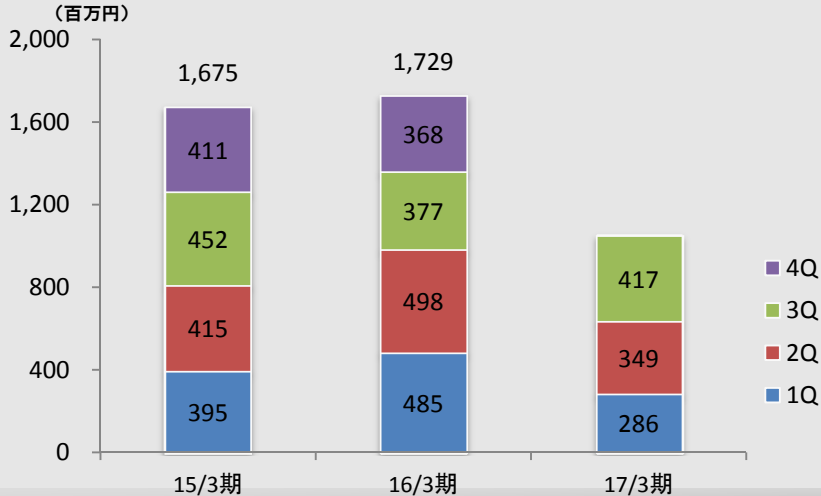
売上高・セグメント損失の前期比較

	前期実績 16/3期 3Q	当期実績 17/3期 3Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	1,360百万	1,053百万	△307百万	77.4%
セグメント損失	△227百万	△158百万	69百万	—

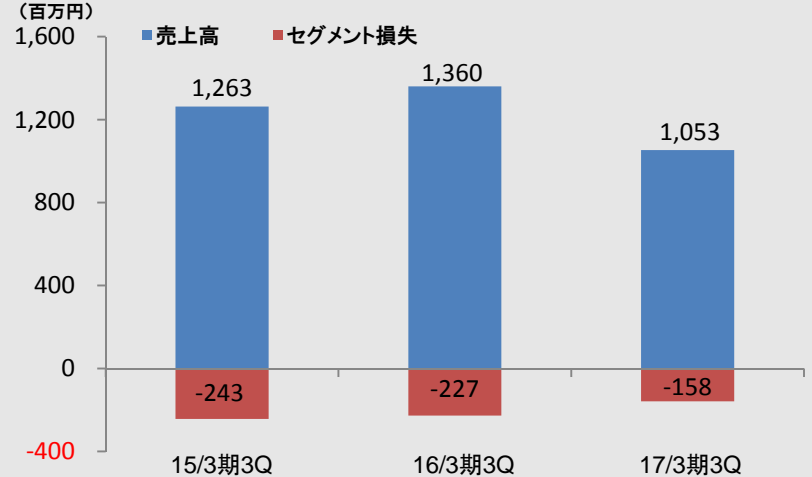
【事業内容】 ゲーム開発・CG映像制作:㈱フレ임ハーツ

- 2014年4月:3DCGコンテンツ開発事業を行う㈱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㈱G&D、㈱デジタルハーツ・ビジュアルと合併し㈱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

- ◆ 主要クライアントにおけるシステム開発需要が減少し、減収
- ◆ グループ連携を強化し、デバッグ事業におけるシステム検証案件も着実に獲得

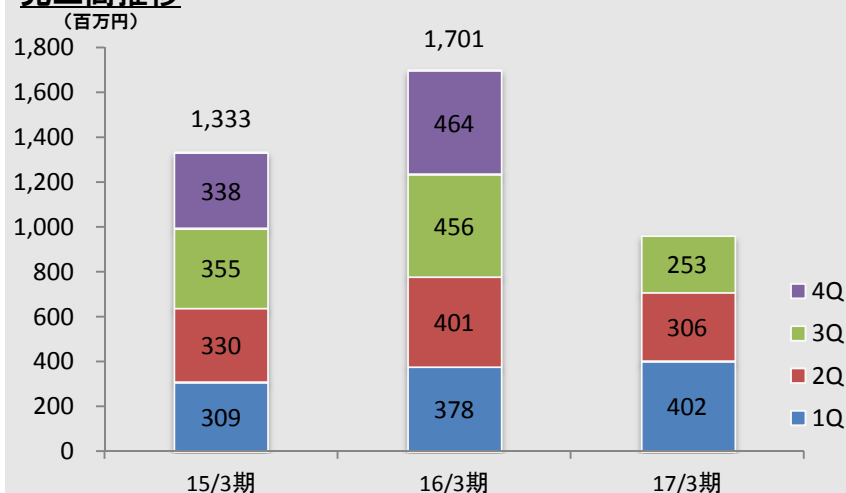
今後の見通し

- 既存顧客からの取引規模拡大及び新規取引先獲得のための営業活動に注力
- デバッグ事業のシステム検証領域における成長を促進

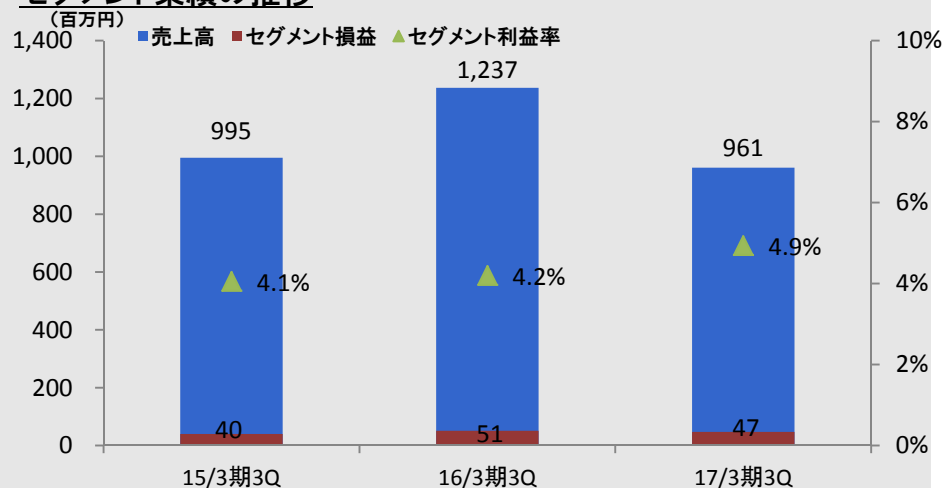
売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 16/3期 3Q	当期実績 17/3期 3Q	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月に子会社化 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	1,237百万	961百万	△275百万	77.7%	
セグメント利益	51百万	47百万	△4百万	91.4%	

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

▶会社想定より進捗に遅れがあるものの、通期予想は据え置き

(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

- 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6円(※12円)(DOE 7.4%)
※2016年10月1日を効力発生日として1:2に株式を分割、当該分割を考慮しない場合の金額について記載



システム検証領域における事業展開

システム検証領域におけるデバッグ事業の拡大

仮説

- ◆ IoT市場の拡大を背景に全産業のシステムを対象に労働集約的な工程であるデバッグ・第三者検証需要が顕在化
- ◆ システムエンジニアをカウンターとしてアプローチすることで、障壁が高かった企業システムを対象としたデバッグ工程のアウトソースを促進

結果

- ✓ IT業界の慢性的なエンジニア不足によりプロジェクトマネジメント人材の確保が困難。さらなる継続的な人材投資が必要
- ✓ システム開発の大規模化、複雑化に伴いテスト設計に係る難易度/ボリュームが増えることで、利益率の改善が困難に

AI等を活用した新サービスの開発

仮説

- ◆ 上流からのアプローチではなく、労働集約的なニーズを中心にアプローチし、テクノロジーをレバレッジとして安定的な利益創出を実現
- ◆ 当社が保有する過去のバグデータ及び蓄積されているノウハウをAI等のテクノロジーと融合させることで、独自の競争優位性を確保

結果

- ✓ ユーザー行動が想定しやすく限定された操作範囲内でのAI等の活用が最も即効性がある
- ✓ 多様なソフトウェアを対象に親和性の高い分野を探求した結果、エンターテインメント以外の領域での活用パフォーマンスが高い

「エンジニア」×「デバッグ」 から 「人材」×「技術」へシフト

今後のアクション

- システム検証事業を中心として、「労働集約的ビジネスモデルからの技術集約型ビジネスへのシフト」を図り、構造的に利益率を改善
 - 約2年間かけて組成した研究開発チームが主導し、労働集約的なビジネスモデルから技術集約型へのシフトを開始
 - AI等の技術を活用した新たなソリューションおよび内部効率の改善を目的とした効果測定を実施
 - テクノロジーを活用したサービスを提供することにより、クライアントの課題に対して主導的なアプローチを実現

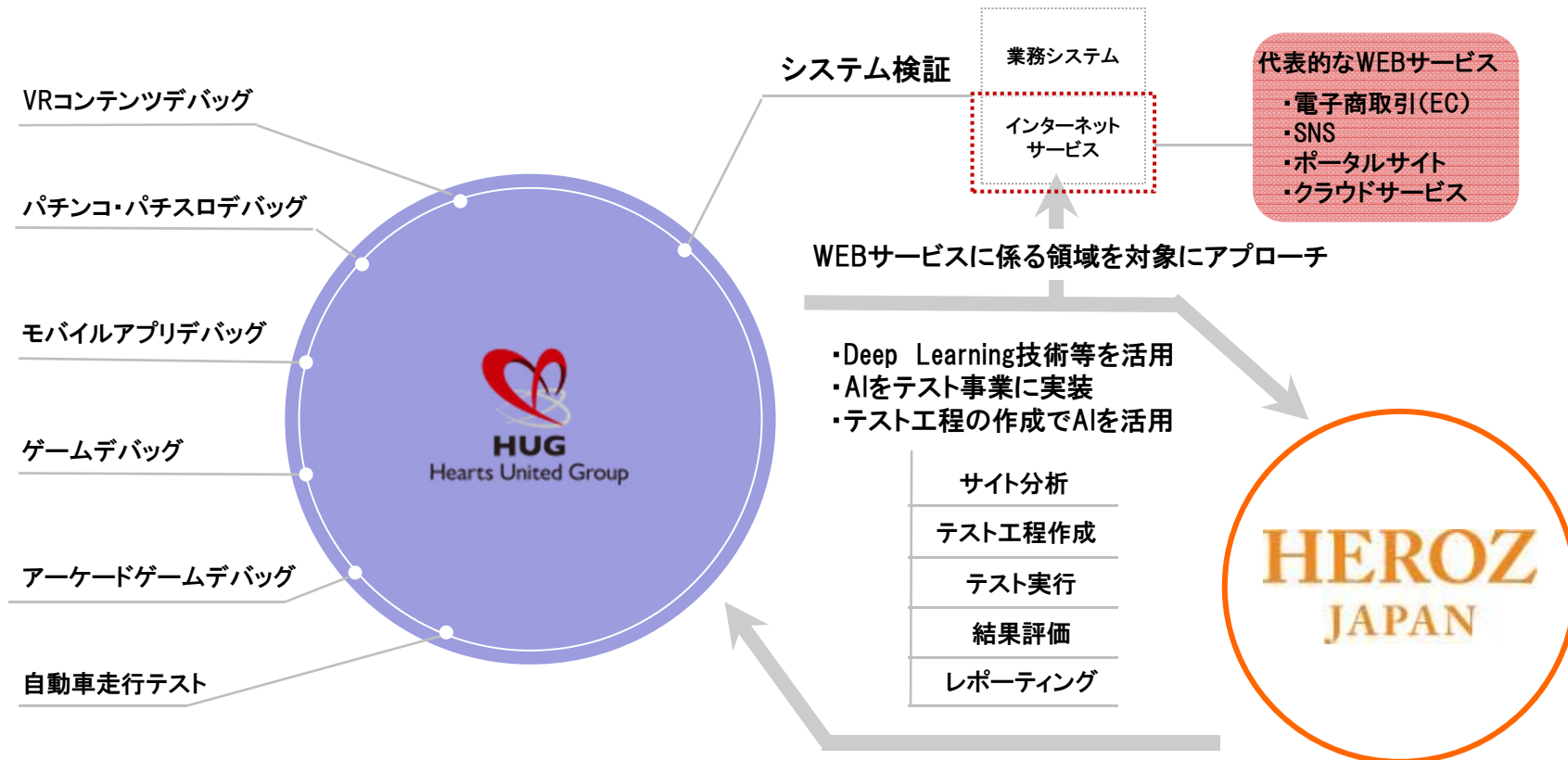


システム検証領域におけるAIの活用について

- WEBビジネス市場は、2020年までの10年間CAGR17%で成長し2020年には47兆円にまで拡大する見込み
- 急速な市場拡大を背景にWEBサービスに係るテスト工数が増加、品質基準の向上が加速
- IT人材不足が深刻化、インターネット専門職の求人倍率は数年で5倍以上に上昇

(出典: 経済産業省、「平成23年度次世代高信頼・省エネ型IT基盤技術開発・実証事業」)

2017年2月にAIの先駆者であるHEROZ(株)とソフトウェア検証におけるAI活用に係る業務提携を締結
WEBサービスに係るシステム検証分野でのAI活用を推進



3. 中期経営計画



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
- 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
- システム検証分野を第2の基幹事業として位置づけ
- 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

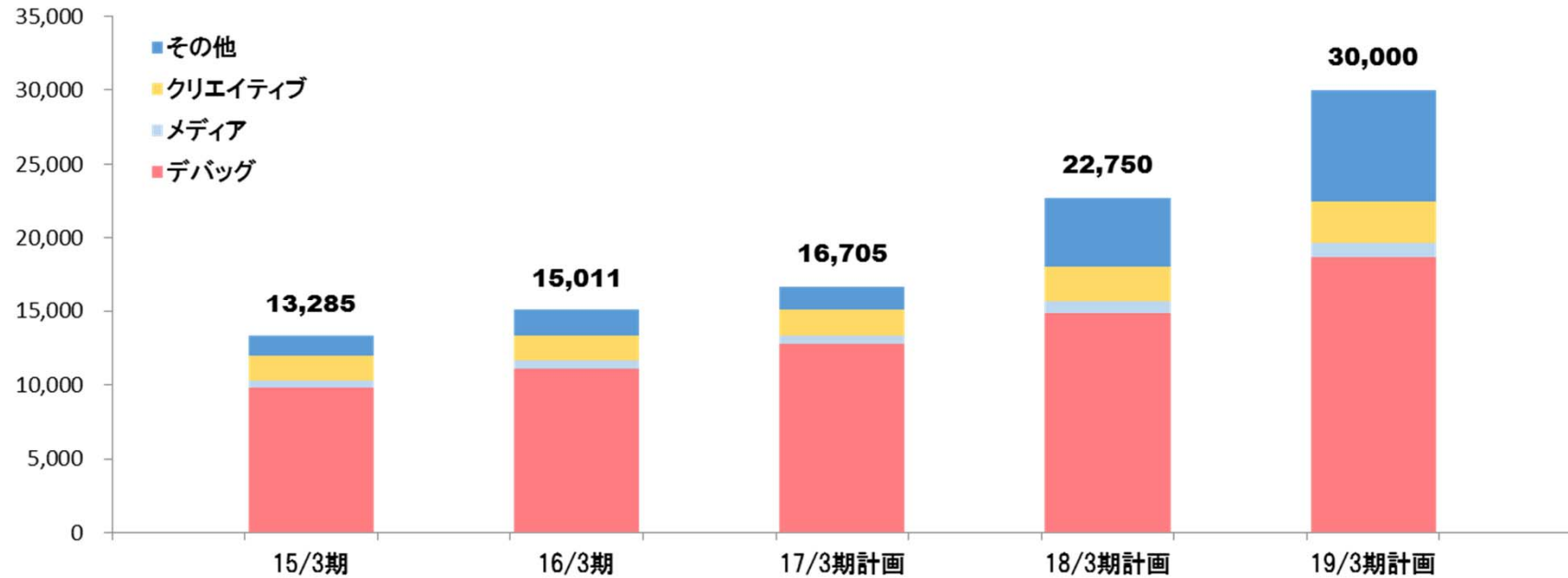
その他 : M&A等を活用した新規事業の創造及び成長

- 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

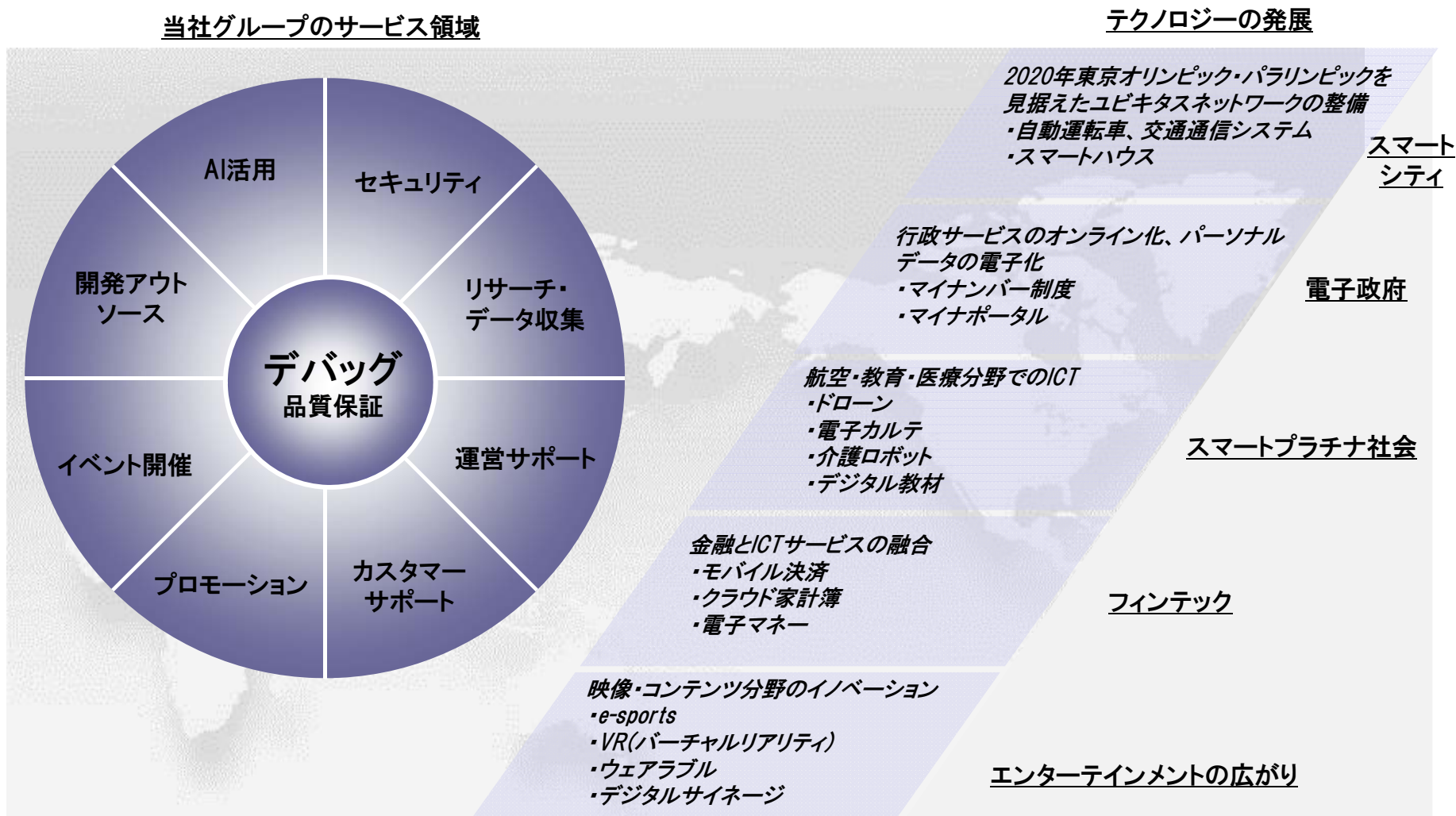
	2016年3月期 実績		2019年3月期 新中期経営計画目標値
売上高	150億円	+149億円 (200%)	300億円
営業利益率	13.1%	+3%	16%
経常利益	19億円	+28億円 (248%)	48億円
EPS (1株当たり当期純利益)	31.4円	+231円 (835%)	262円※
DOE (純資産配当率)	6.4%	—	6%
配当性向	60.4%	△44%	16%
ROE (株主資本利益率)	10.5%	+28%	39%

※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





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。

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"> ■総合デバッグサービス ■ゲーム開発・CG映像制作 ■「Fuguai.com」運営 ■「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	23,890,800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. ■DIGITAL Hearts (Shanghai) Co., Ltd. ■Aetas株式会社 ■株式会社PGユニバース □株式会社ZEG ■DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd. ■DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd. ■EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合 ■株式会社フレイムハーツ ■株式会社ネットワーク21 <p>※2017年2月1日付けで㈱PGユニバースは㈱フレイムハーツに吸収合併</p>	
従業員数(連結)	668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 8月 9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 (株)PGユニバースの株式を取得し子会社化 EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合を設立
2017年(平成29年)	2月	(株)フレイムハーツと(株)PGユニバースの2社を合併

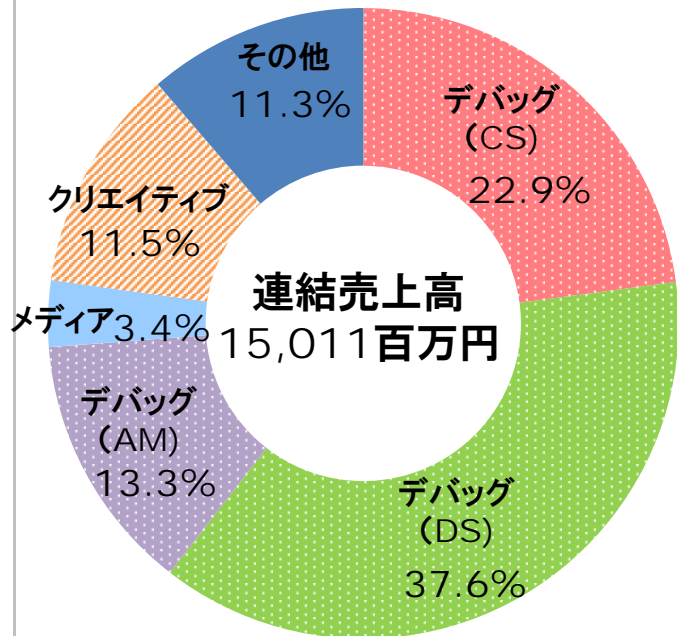


グループ構成

	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
	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	aetas	総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」等の企画・運営等 メディア
	EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合		EVO Japan の開催及び運営等 メディア
	株式会社フレイムハーツ	FLAME Hearts®	ゲーム開発及びCG映像制作等 クリエイティブ
	株式会社ネットワーク21	NETWORK21	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



連結売上高
15,011百万円

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%

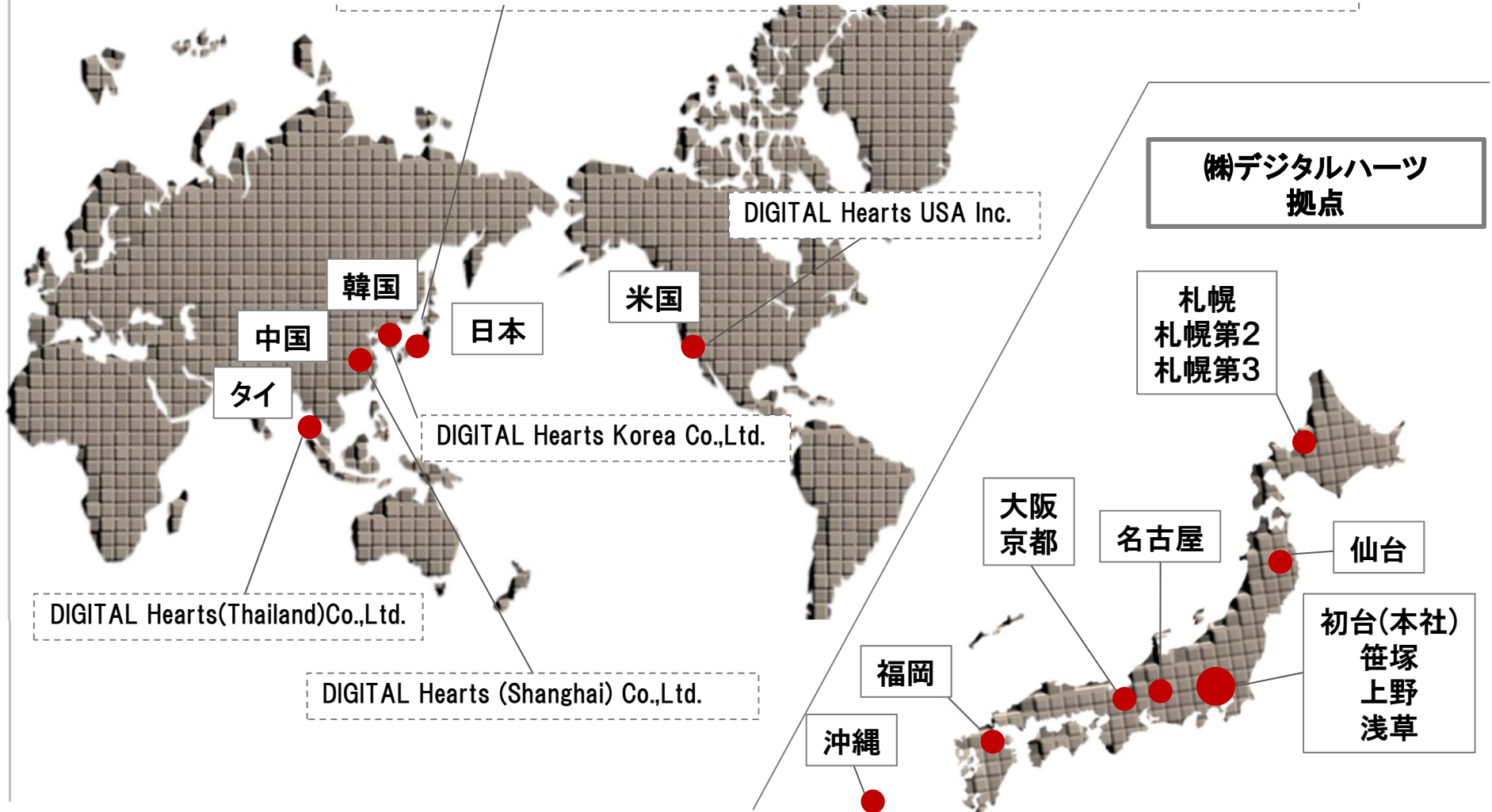
システム開発事業
Fuguai.com事業
デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業



グループ会社と事業拠点

- ・(株)デジタルハーツ(国内13拠点)
- ・Aetas(株)
- ・EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合

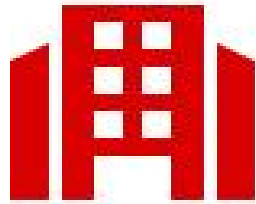
- ・(株)フレイムハーツ
- ・(株)ネットワーク21
- ・(株)ZEG





デバッグ事業

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.
 DIGITAL Hearts (Shanghai) Co.,Ltd.

検証作業

不具合情報報告
(毎日)



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

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



4Gamer.net

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

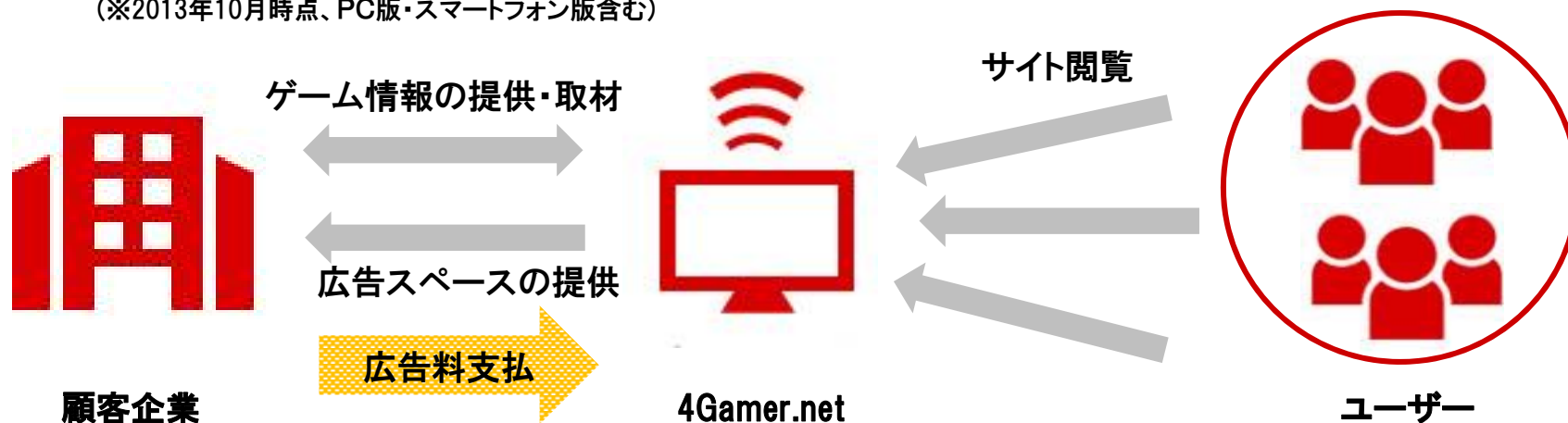
ゲームファンのための日本最大級の総合ゲーム情報サイトの運営

- 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/>



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/その他の事業




<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