

## 2018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/>

---

# 目次

---

1. 2018年3月期 第2四半期決算概要……………P3
2. セグメント別業績及び通期業績予想……………P10
3. 第2創業期における当社の取り組み……………P20

---

# 1. 2018年3月期 第2四半期決算概要

---



## 2018年3月期 第2四半期 連結損益サマリー

➤ デバッグ事業が売上・利益ともに110%以上の成長を達成し増収増益

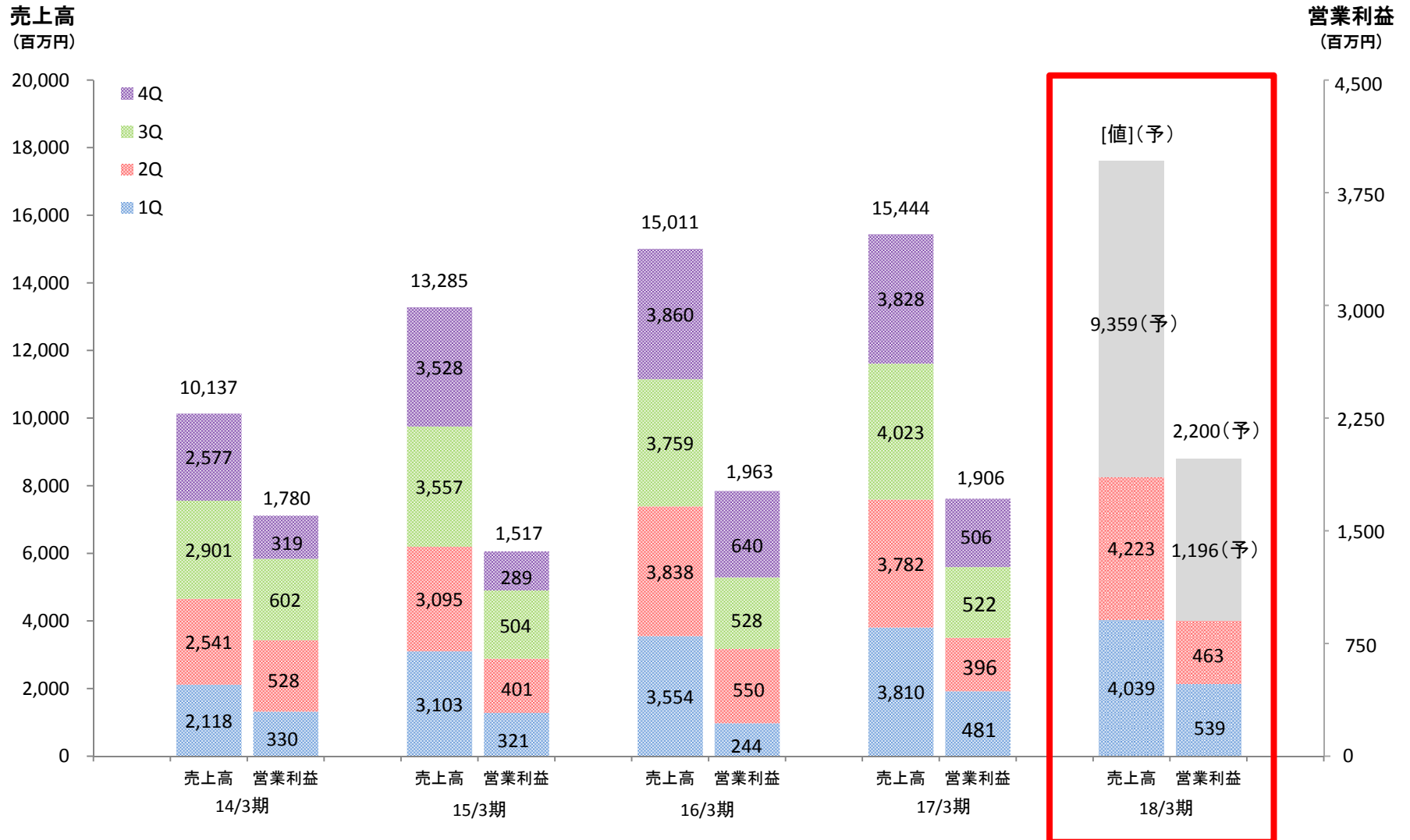
(単位：百万円)

	連結業績			サマリー
	前期実績 17/3期 2Q	当期実績 18/3期 2Q (前年同期比)	18/3期 通期予想 (前期比)	
売上高	7,592	8,263 (108.8%)	17,622 (114.1%)	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	5,430	5,784 (106.5%)	-	
原価率	71.5%	70.0% (△1.5ポイント)	-	
売上総利益	2,161	2,478 (114.6%)	-	
販売費及び 一般管理費	1,284	1,475 (114.9%)	-	新経営体制への移行に伴い、マネジメント層の増員やグループ各社のオフィス集約等を実施したことにより増加
営業利益	877	1,003 (114.3%)	2,200 (115.4%)	デバッグ事業の伸長及びクリエイティブ事業の収益改善により増益
売上高 営業利益率	11.6%	12.1% (+0.6ポイント)	12.5% (+0.1ポイント)	
経常利益	935	1,008 (107.8%)	2,225 (111.4%)	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	557	674 (120.9%)	1,382 (173.8%)	



## 通期連結売上高、営業利益推移

▶2Q累計の売上高・営業利益は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



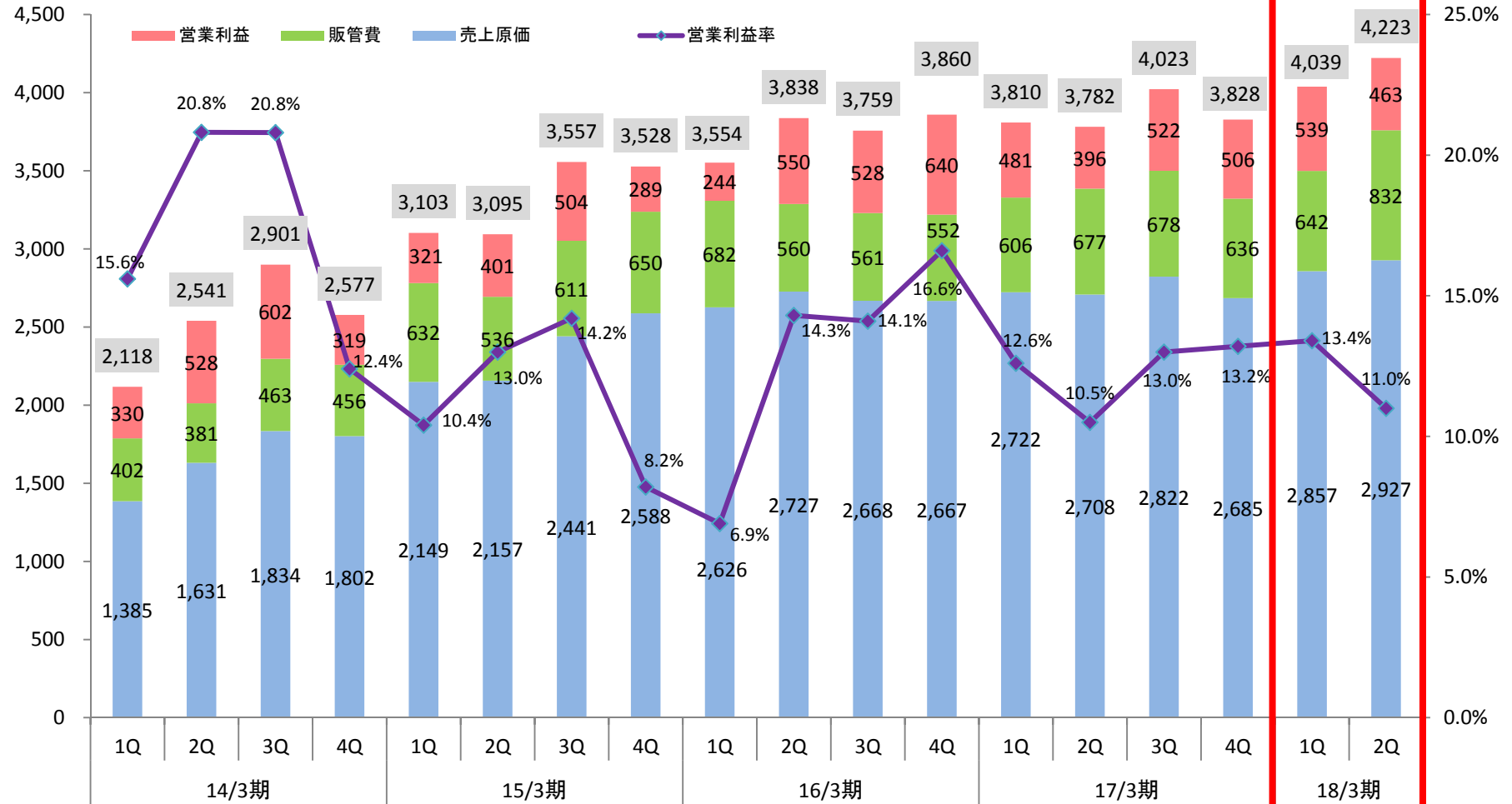


# 四半期連結売上高、営業利益推移

- 四半期ベースで過去最高の売上高を達成
- 6月の新経営体制への移行に伴い、マネジメント層をはじめとする人材投資を実施し、経営基盤を強化

## 四半期推移

(百万円)





## 連結貸借対照表

(百万円)

	17/3期	18/3期	対前期末		17/3期	18/3期	対前期末
	期末	2Q末	増減額		期末	2Q末	増減額
流動資産	6,221	6,297	75	流動負債	3,759	3,801	41
(うち)現金及び預金	3,344	3,706	361	(うち)短期借入金	1,630	1,600	△30
(うち)受取手形 及び売掛金	1,942	2,181	239	固定負債	1,033	1,030	△3
固定資産	1,430	1,725	295	(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	298	427	129	負債合計	4,793	4,831	38
(うち)無形固定資産	238	204	△34	株主資本	2,590	2,935	344
(うち)投資その他の資産	893	1,093	200	(うち)資本金	300	300	—
資産合計	7,651	8,022	371	(うち)資本剰余金	277	332	55
				(うち)利益剰余金	4,164	4,706	541
				(うち)自己株式	△2,152	△2,405	△252
				その他の包括利益累計額	42	43	1
				非支配株主持分	225	212	△12
				純資産合計	2,858	3,191	332
				負債・純資産合計	7,651	8,022	371

- 流動資産:現金及び預金が増加したことにより75百万円の増加(前期比1.2%増)
- 固定資産:有形固定資産が増加したことにより295百万円の増加(前期比20.7%増)
- 純資産 :自己株式の取得により減少した一方、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たことにより、332百万円の増加(前期比11.6%増)



## 連結キャッシュ・フロー

(百万円)	前期実績 17/3期 2Q	当期実績 18/3期 2Q	増減額
営業活動CF	932	858	△74
(※参考 法人税など支払等差引前の営業CF)	930	927	△2
投資活動CF	△413	△332	81
財務活動CF	1,080	△152	△1,232
現金及び現金同等物に係る換算差額	△11	△11	0
現金及び現金同等物の増減額	1,587	361	△1,225
現金及び現金同等物の期首残高	2,197	3,344	1,146
現金及び現金同等物の期末残高	3,785	3,706	△78

- 営業活動CF: 四半期純利益が増加した一方、売上増加に伴い売上債権等が大幅に増加したことにより、前年同期比で微減
- 投資活動CF: HEROZ(株)の転換社債型新株予約権付社債の引受や本社移転に伴う敷金・固定資産の取得により支出が発生
- 財務活動CF: 主に前期期末配当金の支払等による支出



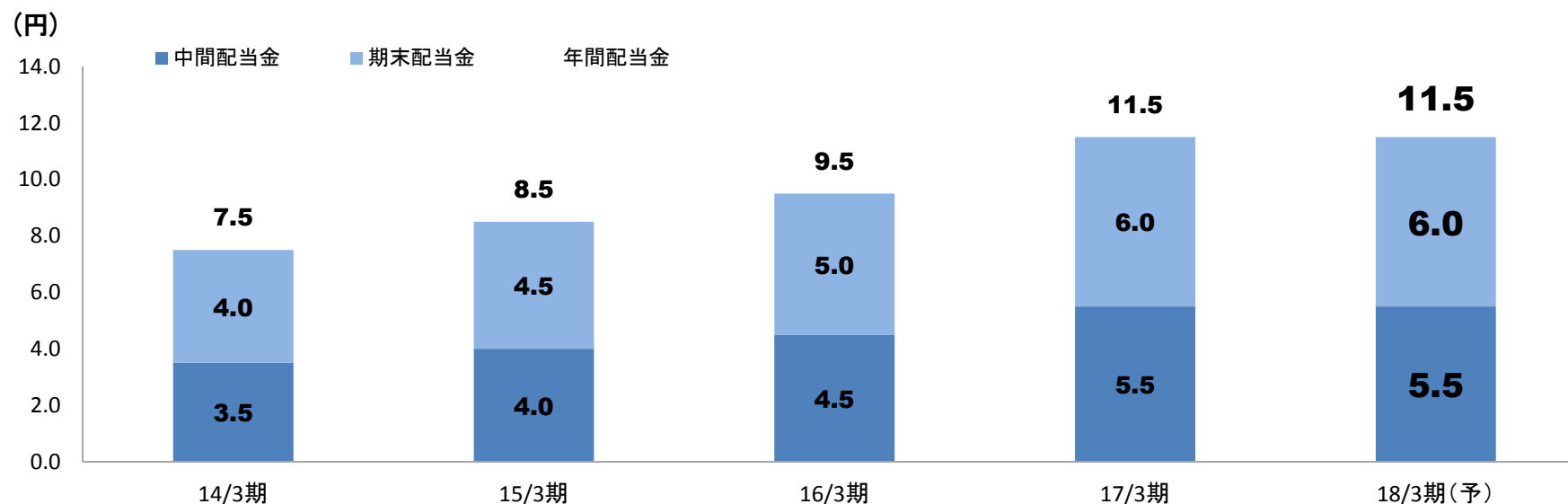


## 配当金の推移

- 中間配当金は期初予想通り5.5円に決定
- 期末配当金も期初予想6.0円から変更なし、年間配当金は11.5円となり、前期と同額の安定した配当を実施予定

### 1株当たり配当金推移

	14/3期	15/3期	16/3期	17/3期	18/3期(予)
年間配当金	7.5円	8.5円	9.5円	11.5円	11.5円
(うち中間配当金)	3.5円	4.0円	4.5円	5.5円	5.5円
(うち期末配当金)	4.0円	4.5円	5.0円	6.0円	6.0円



※2016年10月1日を効力発生日として1:2の分割を実施、17/3期中間配当以前の配当状況は当該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

---

## 2. セグメント別業績及び通期業績予想

---

**【セグメント別業績に関する注意事項】**

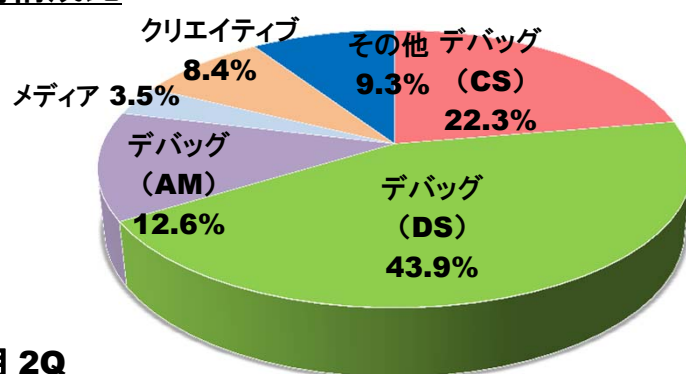
各セグメント及びリレーションの売上高については、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて記載。  
セグメント利益は営業利益ベースの数値を記載。



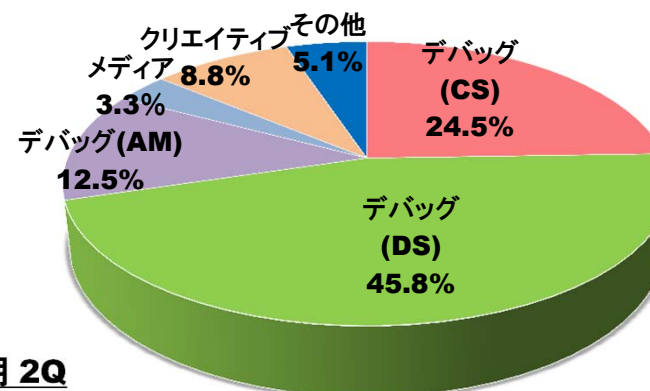
## 2018年3月期 第2四半期セグメント別業績の概要

事業セグメント	事業内容		17/3期2Q	18/3期2Q	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	6,003	6,944	941	(115.7%)	
		セグメント利益	1,361	1,594	233	(117.1%)	
		コンシューマゲームリレーション (CS)	売上高	1,695	2,056	360	(121.3%)
		デジタルソリューションリレーション (DS)	売上高	3,344	3,840	495	(114.8%)
アミューズメントリレーション (AM)	売上高	963	1,047	84	(108.8%)		
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 ゲーム関連イベントの企画・運営	売上高 セグメント損失	269 △17	271 △80	2 △62	(100.9%) (-)	
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 セグメント損益	635 △154	739 81	104 236	(116.4%) (-)	
その他	システム開発事業	売上高 セグメント損益	708 31	427 △38	△280 △69	(60.4%) (-)	
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 セグメント利益調整額	△24 △342	△120 △554	△96 △211	(-) (-)	
合計		売上高 営業利益	7,592 877	8,263 1,003	670 125	(108.8%) (114.3%)	

### 売上高構成比



17/3期 2Q



18/3期 2Q



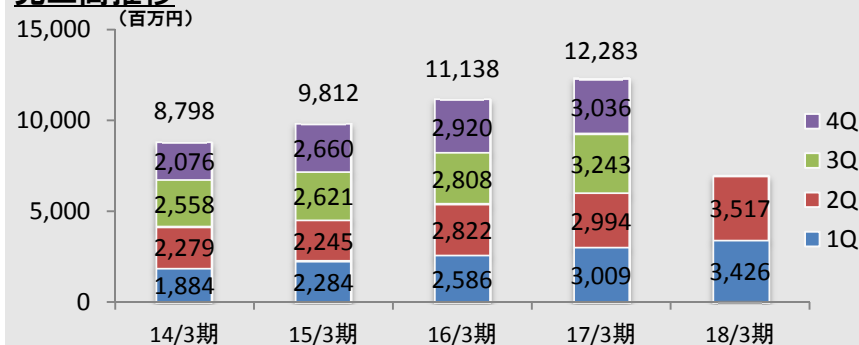
# デバッグ事業

売上高・セグメント利益の前期比較				
	前期実績 17/3期 2Q	当期実績 18/3期 2Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	6,003百万	6,944百万	941百万	115.7%
セグメント利益	1,361百万	1,594百万	233百万	117.1%

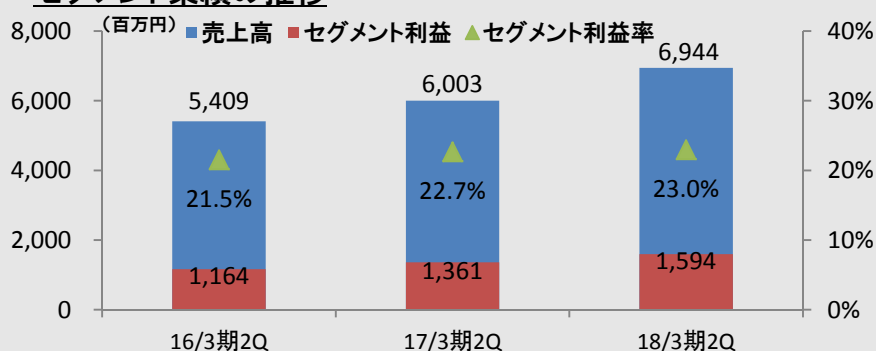
事業ハイライト・当期の見通し

- ◆ 全リレーションで増収を達成、売上高・セグメント利益ともに2桁成長を実現
- ◆ AMの繁忙期に向けた人材投資を実施
- 引き続きデバッグ需要が拡大し、下期さらに成長する見通し

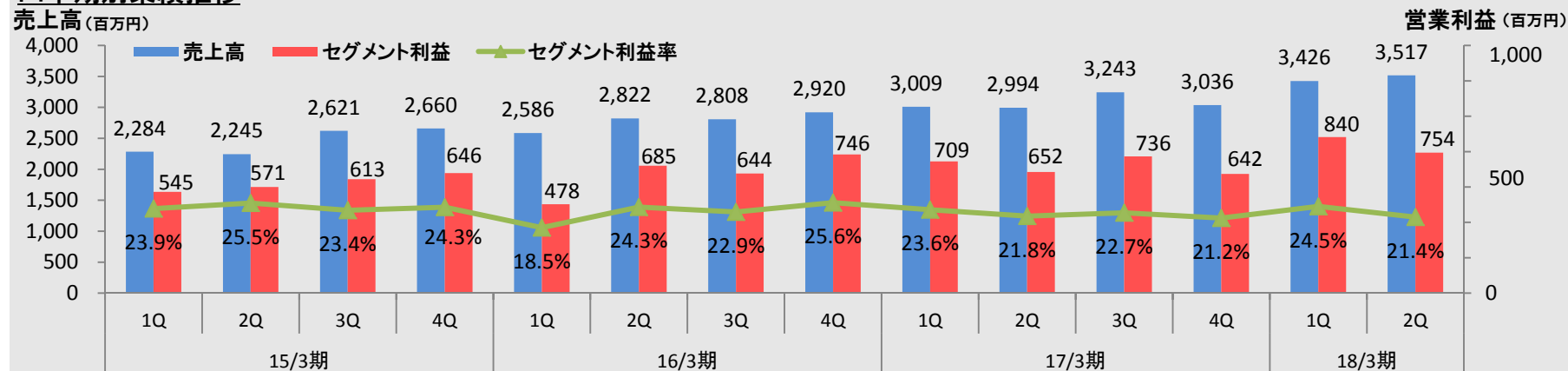
## 売上高推移



## セグメント業績の推移



## 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

1Qに大型タイトル案件が高稼働で推移したことに加え、2Qも新規タイトル案件を着実に獲得し、前期比120%以上の増収を達成

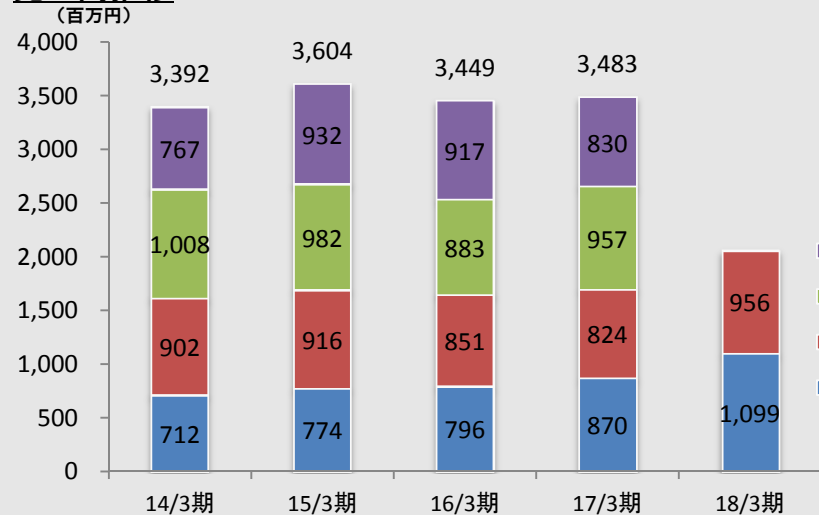
## 当期の見通し

下期も引き続き高いシェアを堅持し、好調に推移する見通し

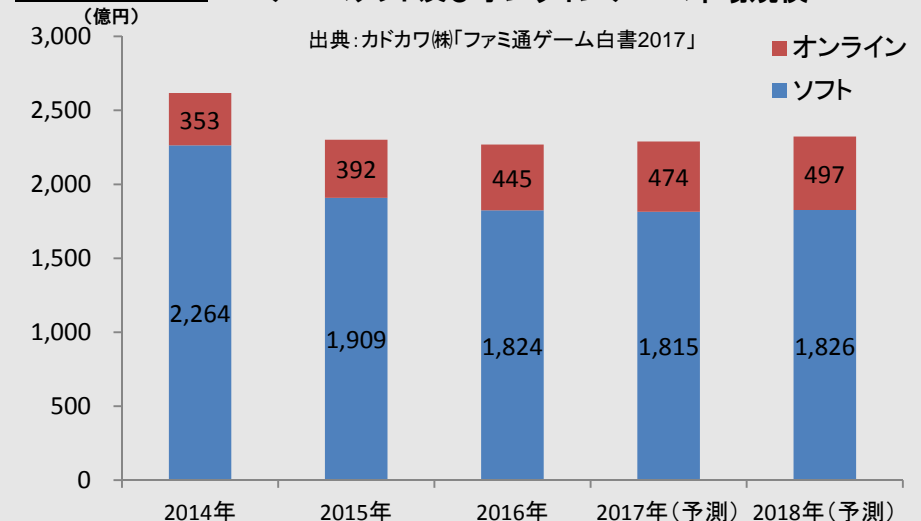
## 売上高の前期比較

	前期実績 17/3期 2Q	当期実績 18/3期 2Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	1,695百万	2,056百万	360百万	121.3%	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ コンシューマゲームソフト向けデバッグ(国内/海外)</li> <li>■ オンラインゲームデバッグ</li> <li>■ アーケードゲームデバッグ</li> <li>■ コンシューマゲーム用ソフトの翻訳(ローカライズ)</li> </ul>

## 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

顧客企業とより強固な関係を構築することで、モバイルゲームの新規案件及びリリース後のデバッグ案件の受注拡大に成功し、引き続き前期比110%以上の成長を実現

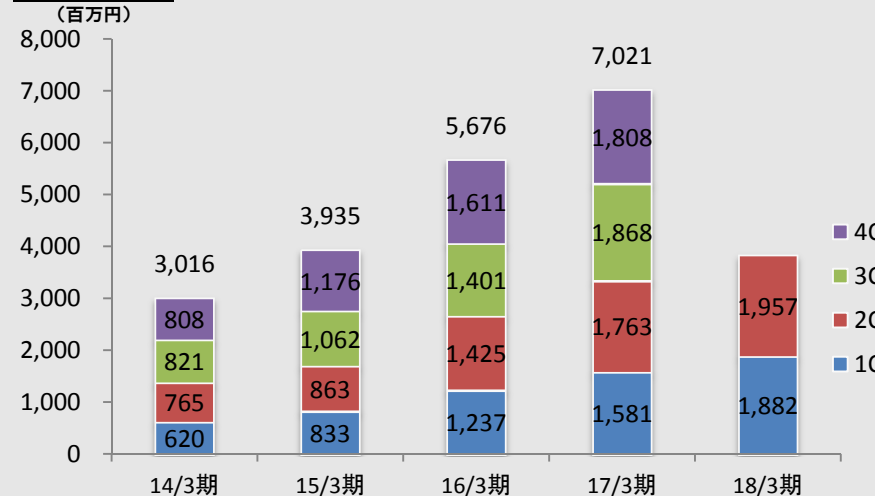
## 当期の見通し

モバイルゲーム案件の受注増加及び脆弱性診断や負荷テスト等の新サービスの開始により、引き続き増収基調で推移する見通し

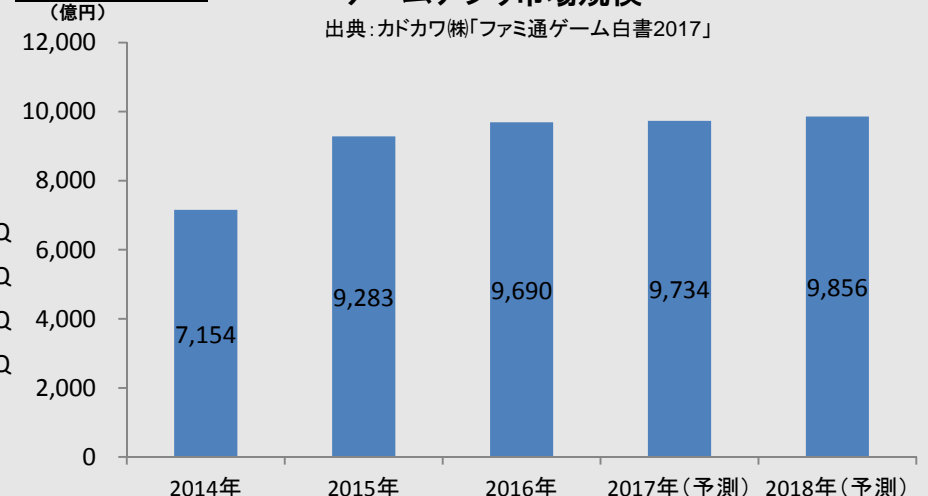
## 売上高の前期比較

	前期実績 17/3期 2Q	当期実績 18/3期 2Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	3,344百万	3,840百万	495百万	114.8%	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ アプリデバッグ(国内/海外)</li> <li>■ 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)</li> <li>■ システムテスト、自動車走行テスト</li> <li>■ セキュリティサービス</li> </ul>

## 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2017」



# 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

2018年2月の規則改正に向けた駆け込み需要を確実に取り込み、増収を達成

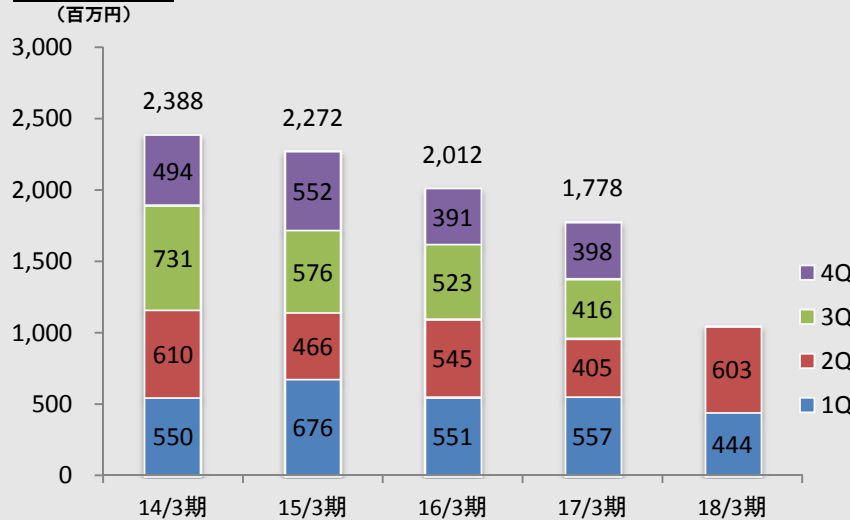
## 当期の見通し

3Qも駆け込み需要が期待される一方、4Qはその反動が見込まれ、引き続き流動的に推移する見通し

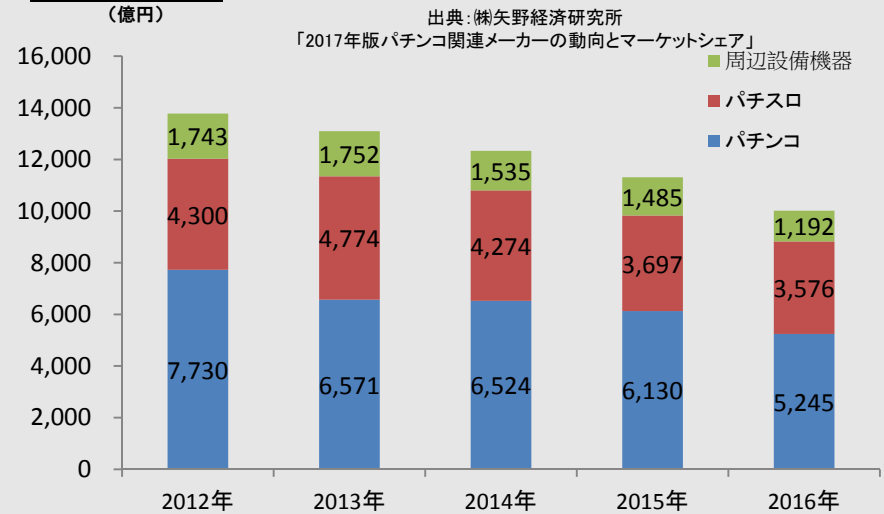
## 売上高の前期比較

	前期実績 17/3期 2Q	当期実績 18/3期 2Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	963百万	1,047百万	84百万	108.8%	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ パチンコ向けデバッグ</li> <li>■ パチスロ向けデバッグ</li> <li>■ その他開発支援サービス</li> </ul>

## 売上高推移



## 市場規模推移





## メディア事業

### 事業ハイライト

ゲーム情報サイト「4Gamer.net」の広告サービスは安定的に推移するも、2018年1月に開催予定の格闘ゲーム大会「EVO Japan」に係る先行投資により損失を計上

### 当期の見通し

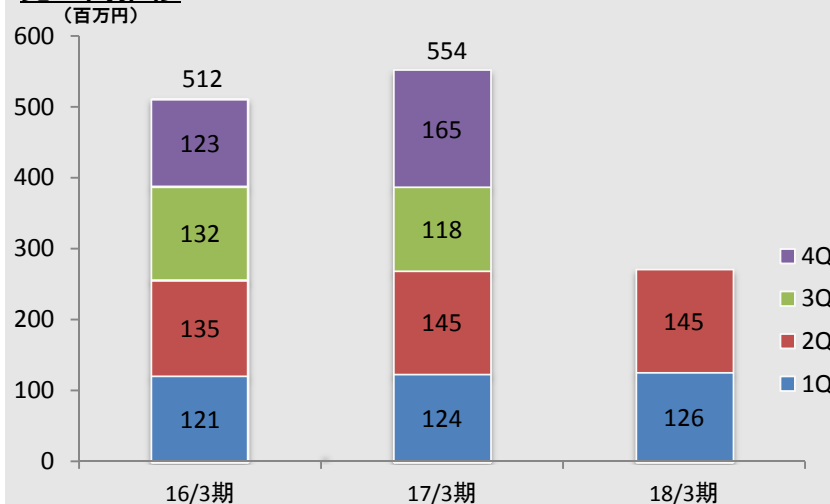
「4Gamer.net」等の広告サービスは安定的に推移、「EVO Japan」の収益は4Qに計上見込み

### 売上高・セグメント損失の前期比較

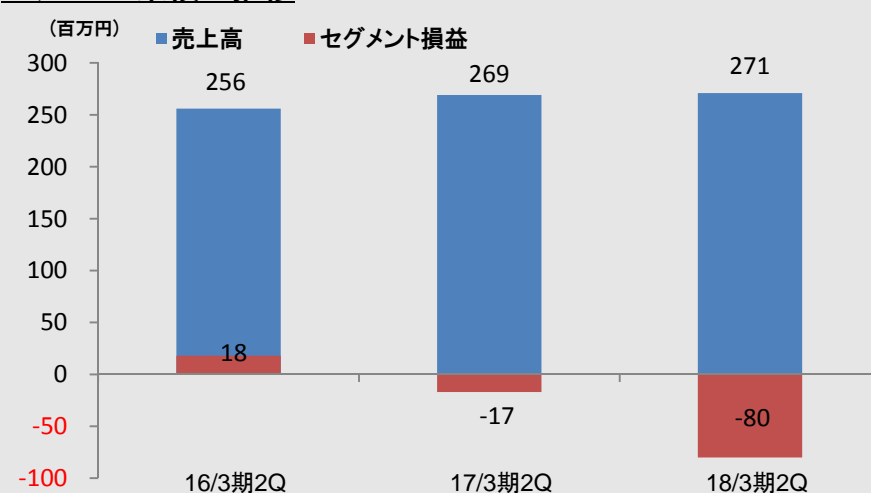
	前期実績 17/3期 2Q	当期実績 18/3期 2Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	269百万	271百万	2百万	100.9%
セグメント損失	△17百万	△80百万	△62百万	—

- 【事業内容】 ゲーム情報サイト「4Gamer.net」を運営
- 13/3期3QよりAetas(株)を子会社化、メディア事業を開始
  - EVO Japan開催に向けEVO Japan 実行委員会有限責任事業組合を設立

### 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

新規案件の獲得及び厳格なプロジェクト管理の徹底により、収益性が大幅に改善  
安定的な利益体質への転換を実現

## 当期の見通し

制作体制のさらなる強化により堅調に推移する見通し

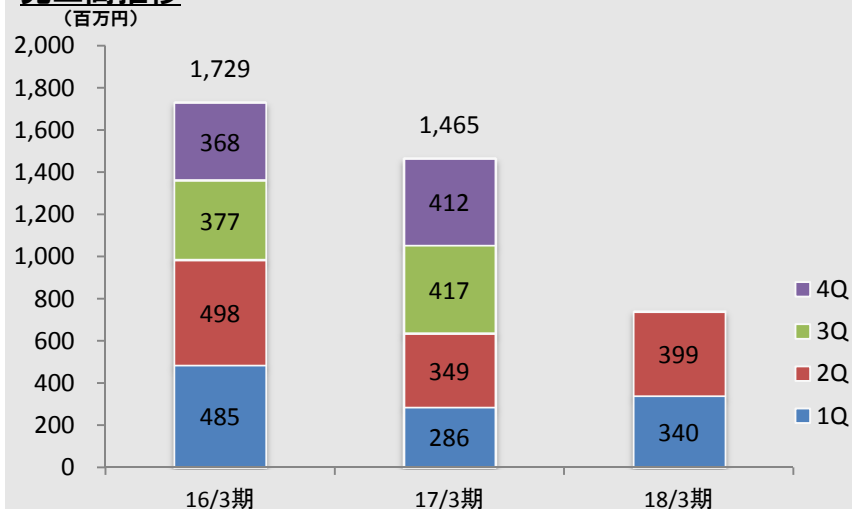
### 売上高・セグメント損益の前期比較

	前期実績 17/3期 2Q	当期実績 18/3期 2Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	635百万	739百万	104百万	116.4%
セグメント損益	△154百万	81百万	236百万	—

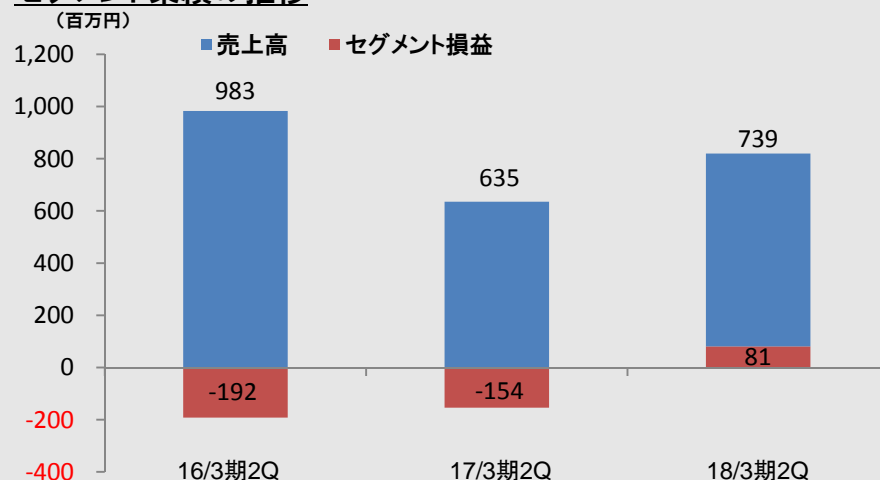
【事業内容】 ゲーム開発・CG映像制作:㈱フレームハーツ

- 2014年4月:㈱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㈱フレームハーツへ商号変更
- 2017年2月:2016年8月に子会社化した㈱PGユニバースを㈱フレームハーツに吸収合併

### 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

システムエンジニアリングサービスの売上が減少し減収減益  
システムテスト事業拡大のためデバッグ事業を展開する(株)デジタルハーツの本社所在地に移転

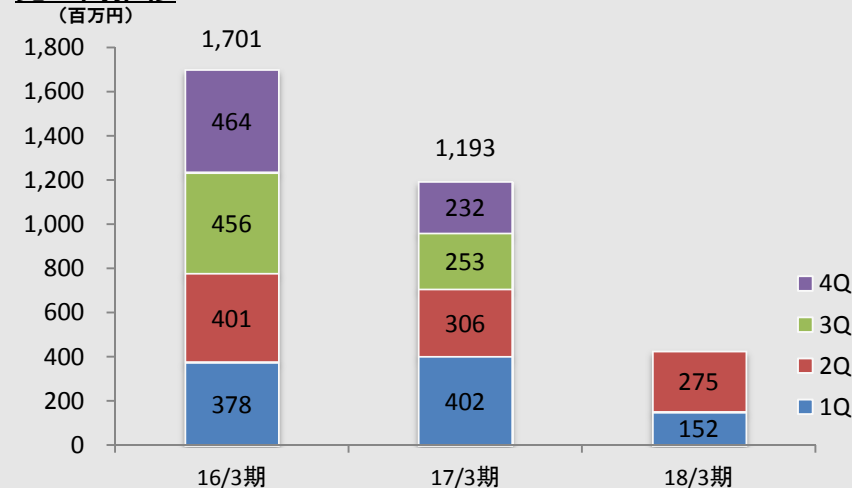
### 当期の見通し

(株)デジタルハーツと合併し、間接費の削減等により収益構造を改善

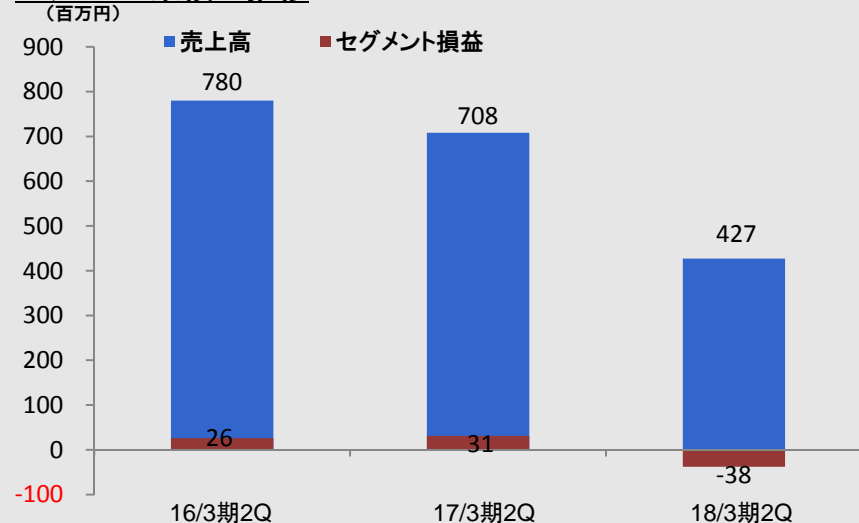
### 売上高・セグメント損益の前期比較

	前期実績 17/3期 2Q	当期実績 18/3期 2Q	対前年同期		【事業内容】 システム開発及び検証事業 ・2013年12月、(株)ネットワーク21を子会社化 システム開発事業を開始
			増減額	前期比	
売上高	708百万	427百万	△280百万	60.4%	
セグメント損益	31百万	△38百万	△69百万	—	

### 売上高推移



### セグメント業績の推移





## 2018年3月期 通期連結業績予想

(百万円)	17/3期 実績	18/3期 予想	対前期増減額	前期比
売上高	15,444	17,622	2,177	114.1%
営業利益	1,906	2,200	293	115.4%
営業利益率	12.3%	12.5%		+0.1ポイント
経常利益	1,997	2,225	227	111.4%
親会社株主に帰属する当期純利益	795	1,382	587	173.8%

### 2018年3月期 通期連結業績予想

売上高・営業利益ともに**110%以上の増収増益**を計画  
経営基盤を強化し、第2創業期として成長の新たなステージへ

- **売上高 17,622百万(前期比114.1%)**
  - デバッグ事業は引き続き110%を超える成長を継続
  - 成長余地の大きいシステム検証分野や自動車等、エンターテインメント業界とは異なる領域における事業展開を加速
- **営業利益 2,200百万(前期比115.4%)**
  - デバッグ事業の伸長及びメディア事業・クリエイティブ事業の収益改善により増益

### 2018年3月期 配当予想

- **17/3期 年間配当 11.5円 ⇒ 18/3期 年間配当 11.5円**

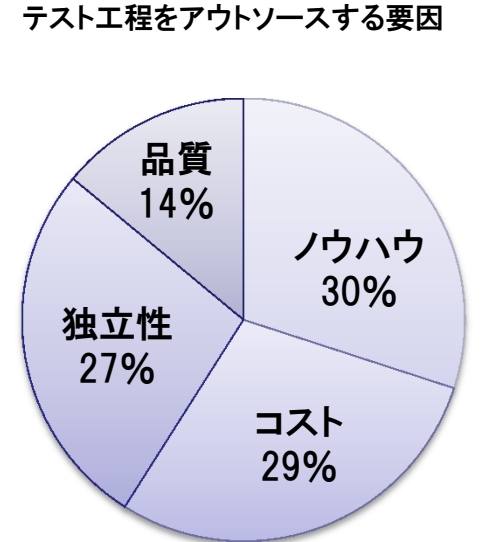
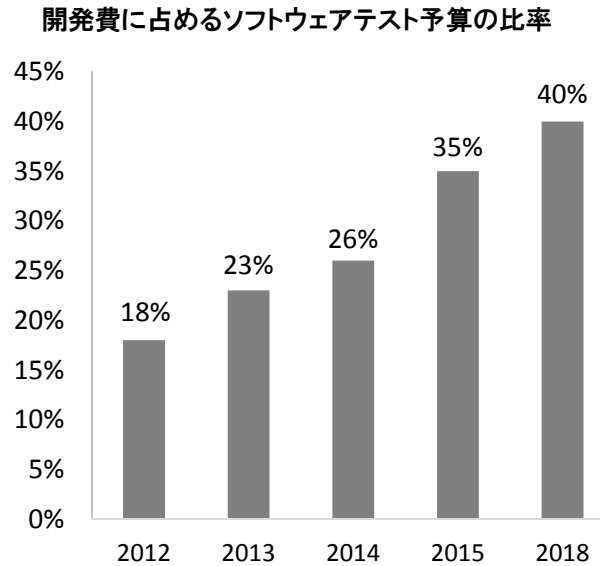
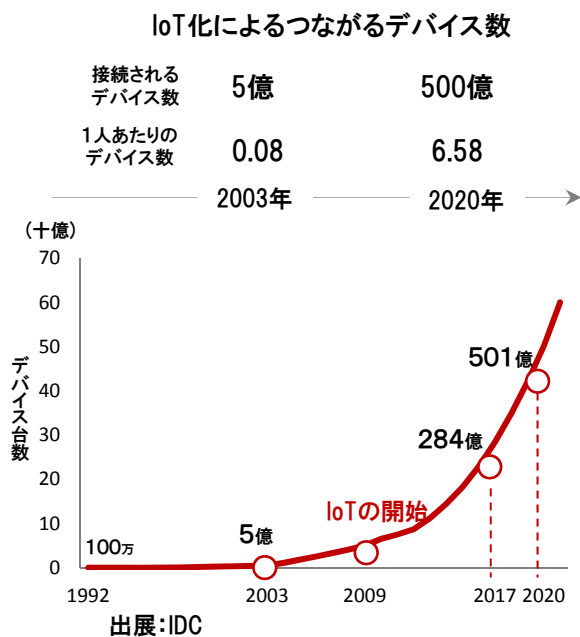
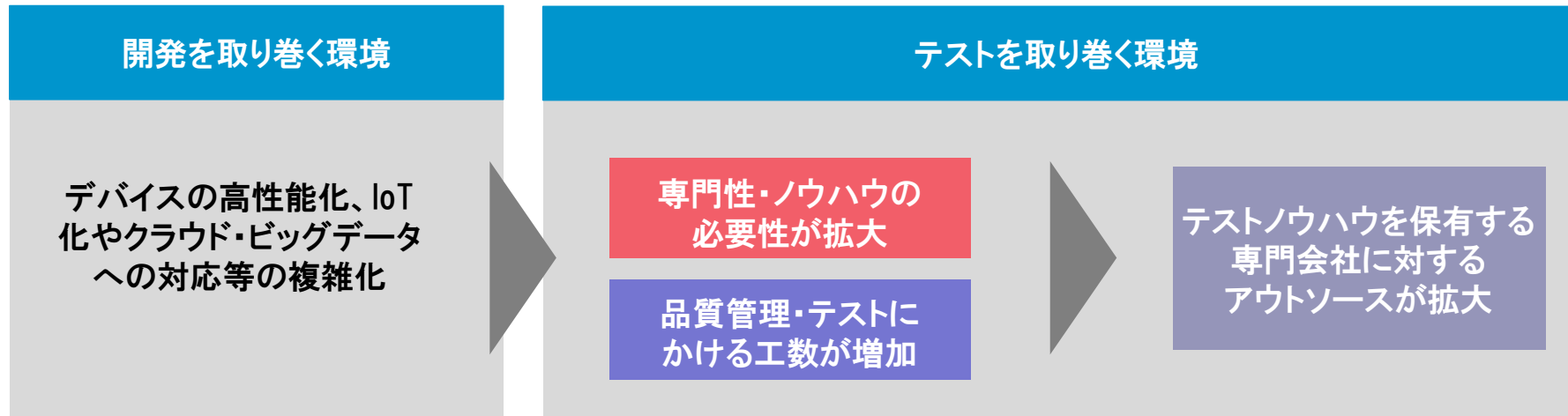
※ 2016年10月1日付けで1:2に株式分割。17/3期の年間配当は、この分割に伴う影響を加味し、遡及修正を行った場合の金額を記載

---

## 3. 第2創業期における当社の取り組み

---

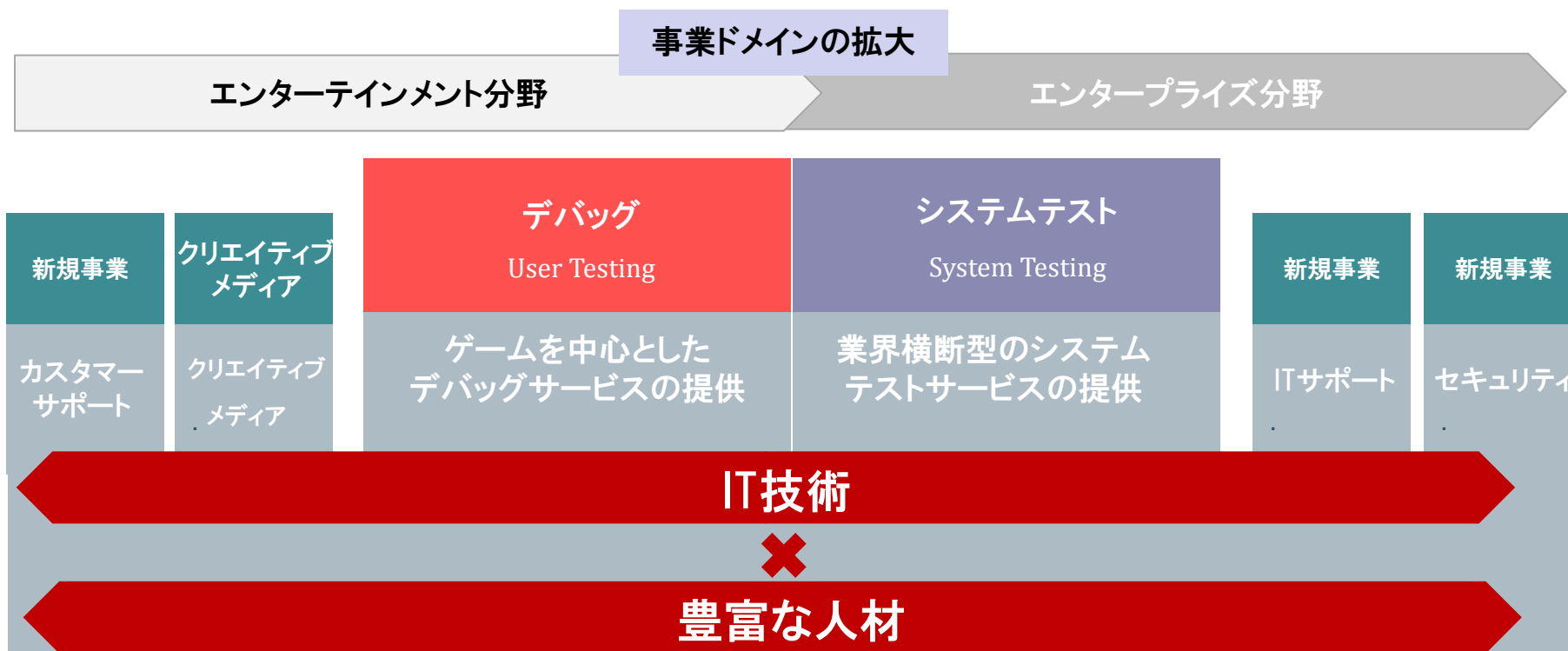
## 第2創業：当社を取り巻くビジネス環境





## 第2創業:グループ事業戦略

- 環境変化・アウトソースニーズの拡大を受け事業ドメインを拡大し成長を加速

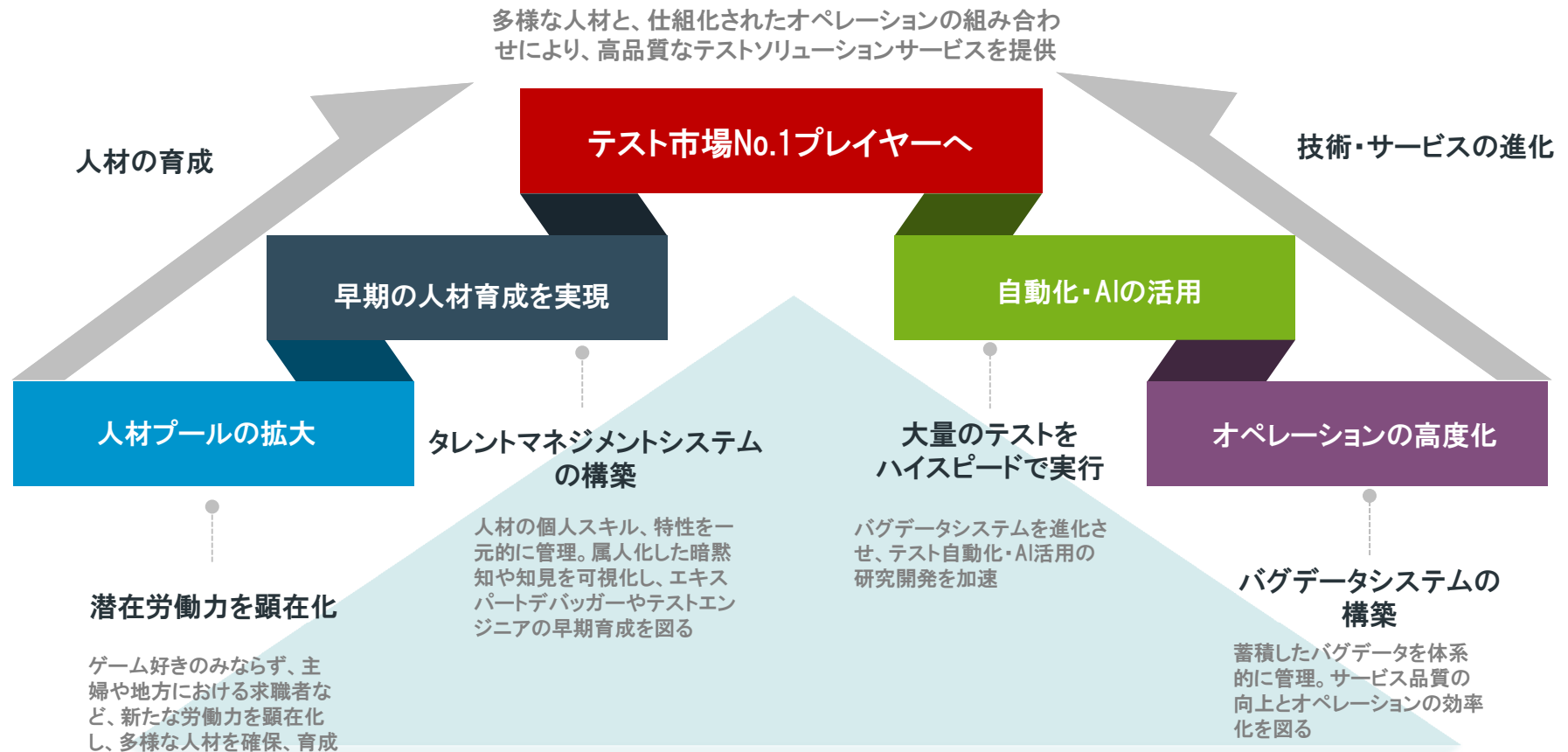


- ✓ これまでのデバッグノウハウを活用し、エンタープライズ分野におけるシステムテスト事業を大きく拡大
- ✓ 人材の技術力の向上とともに、テストの自動化やAIの活用を推進しサービスの品質を向上
- ✓ テストと親和性の高い新規事業を開始、テストサービスと組み合わせたソリューションサービスを提供



## 第2創業: 人材の育成及び技術・サービスの進化について

### ➤ デバッグ・システムテストを中心とした人材の育成・サービスの進化に注力





## 第2創業:人材の確保・育成

- タレントマネジメントシステムを構築し人材管理と人材育成の仕組化を加速

### 仕組化

人材データベースの整備

タレントマネジメントシステムへ進化

- バグデータシステムと連携させることで、最適なアサイン管理やキャリア開発を可能とするタレントマネジメントシステムを構築
- 独自の人事テストを導入し、技術・スキルの体系化と定量化を実施

### 多様な人材の育成

多様な人材をプロフェッショナル人材へ

キャリアパスの拡充・充実化

デバッグ  
マネジメント

エキスパート  
デバッガー

テストエンジニア

ITサポート  
エンジニア

セキュリティ  
エンジニア

etc.....

### 人材層の拡大

8,000名を超える登録テスターと全国15拠点のネットワークをさらに拡大  
(フリーター、学生、地方のIT人材、主婦、高齢者)

潜在労働力を顕在化、地方における雇用の創出に注力





## 第2創業:技術・サービスの進化、販売力の強化

### 技術・サービスの進化

#### サービスの拡充

- テクノロジーパートナーとの協働により最新ツールと、当社の人材サービスをかけあわせたソリューションサービスを展開
- テストと親和性の高いセキュリティサービスも拡充、展開

#### システム化の拡大

- バグデータを機械学習やマイニングを通じて活用し、顧客ニーズやテストに関する傾向分析、工数予測を可能とするバグデータベースシステムを構築
- タレントマネジメントシステムとの連携により、最適な人材アサイン、供給体制のコントロールを実施

#### 自動化・AI活用

- 機能テスト、回帰テスト等の自動化・AIの活用が見込まれる領域における研究開発、サービス開発に注力
- 自動化・AI等のテクノロジーを活用したテストサービスを提供できる人材を育成

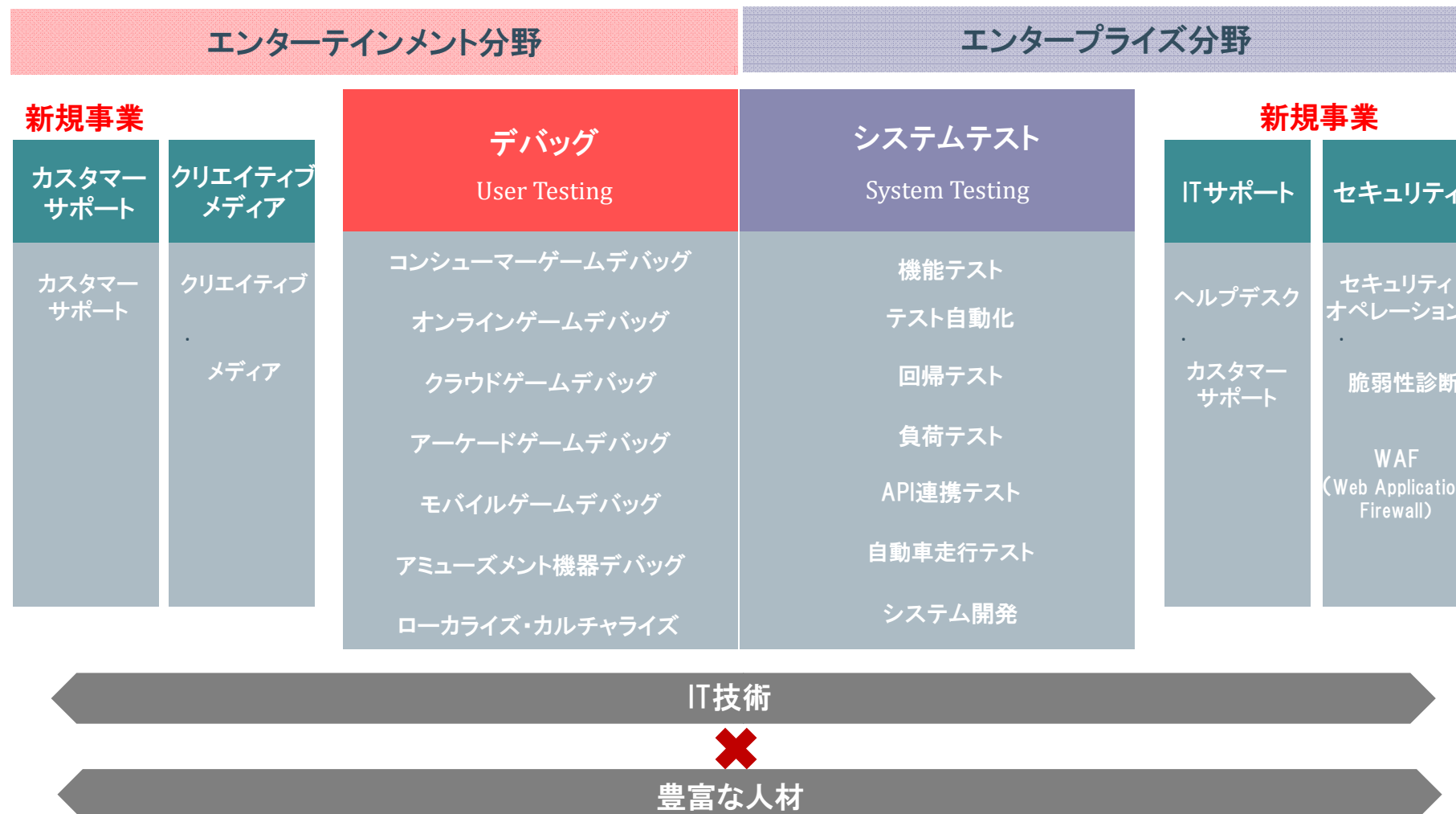
### 販売体制の強化

- トップセールスを含めた大手クライアントを対象とした直販体制の整備・強化
- 顧客層が幅広い情報通信系企業とのアライアンス(OEM)提携によりSME市場へのアプローチを強化



## 第2創業:グループ事業戦略 -事業分野別サービス-

➤ 人と技術への投資を加速し、顧客ニーズを踏まえた技術労働集約型のビジネスを展開

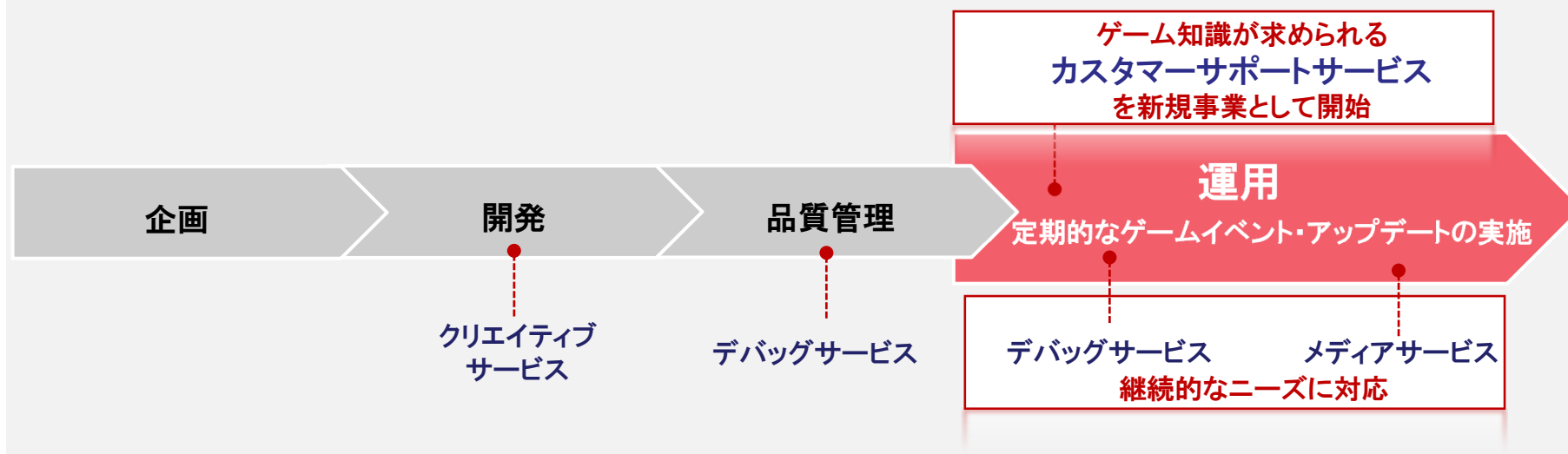




## 第2創業:グループ事業戦略 -エンターテインメント分野における事業展開-

独自のポジション、圧倒的なゲーム知識を活かし収益機会を最大化、業界No.1のゲームサポーターへ

モバイルゲームの普及・オンラインプレイの一般化により、リリース後の運用工程における継続的な改善が重要に



### デバッグサービス

- タイトルリーダー、エキスパートデバッガーの早期育成を強化
- 属人的なノウハウを可視化、共有することでサービス品質を向上

### クリエイティブ・メディアサービス

- クリエイティブ・メディアサービスは収益ともに成長フェーズへ
- ゲーマーを武器にした新たなメディアサービスも拡充予定

### NEW カスタマーサポートサービス

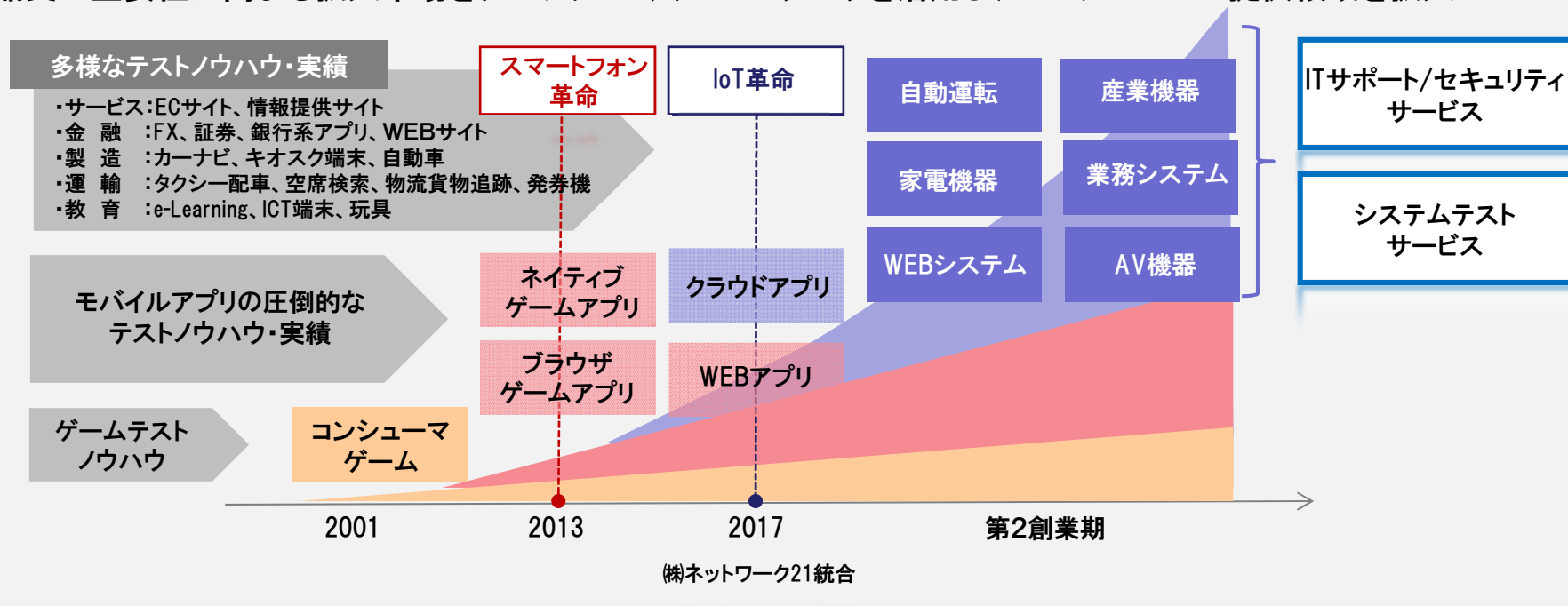
デバッグ時のバグ検出状況をカスタマーサポートに共有/相互に連携することで差別化を図った高品質なカスタマーサポートサービスを展開



## 第2創業:グループ事業戦略 -エンタープライズ分野における事業展開-

既存事業の強みを活かしエンタープライズ分野の新市場開拓を加速、第2の事業の柱へ

品質の重要性が高まる拡大市場をターゲットに、テストノウハウを活用しテストサービスの提供領域を拡大



### システムテストサービス

AIの活用・テスト自動化を促進、人材テストと有機的にかきあわせた独自のソリューションサービスを提供

### ITサポートサービス

旧（株）ネットワーク21のIT保守サービスを、システムテスト・セキュリティサービスとクロスセルで促進

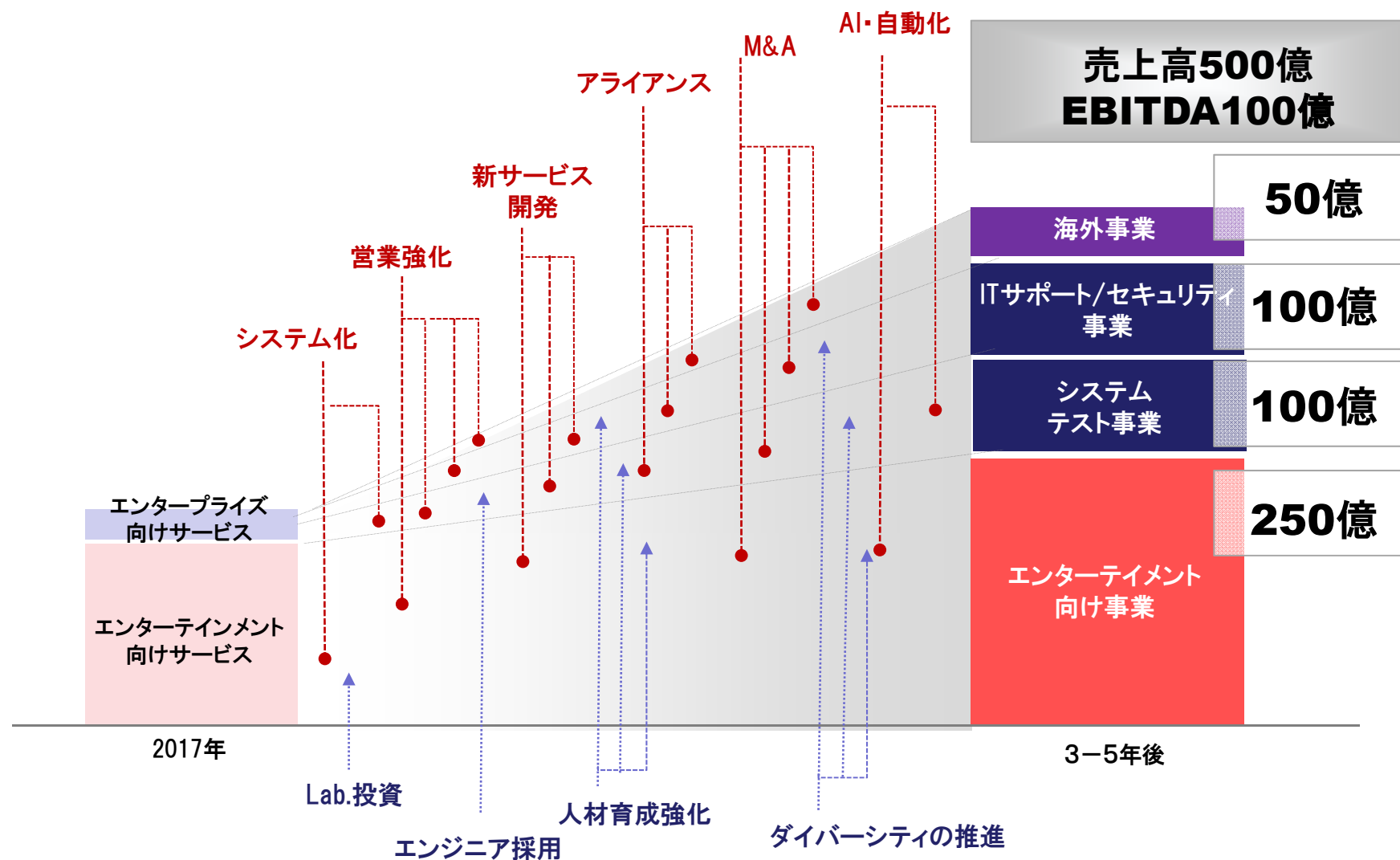
### NEW セキュリティサービス

サイバーセキュリティビジネスのニーズの高まりに対応すべくセキュリティテストやセキュリティ人材を活用したサービスを新事業として展開



## 第2創業: 目標数値

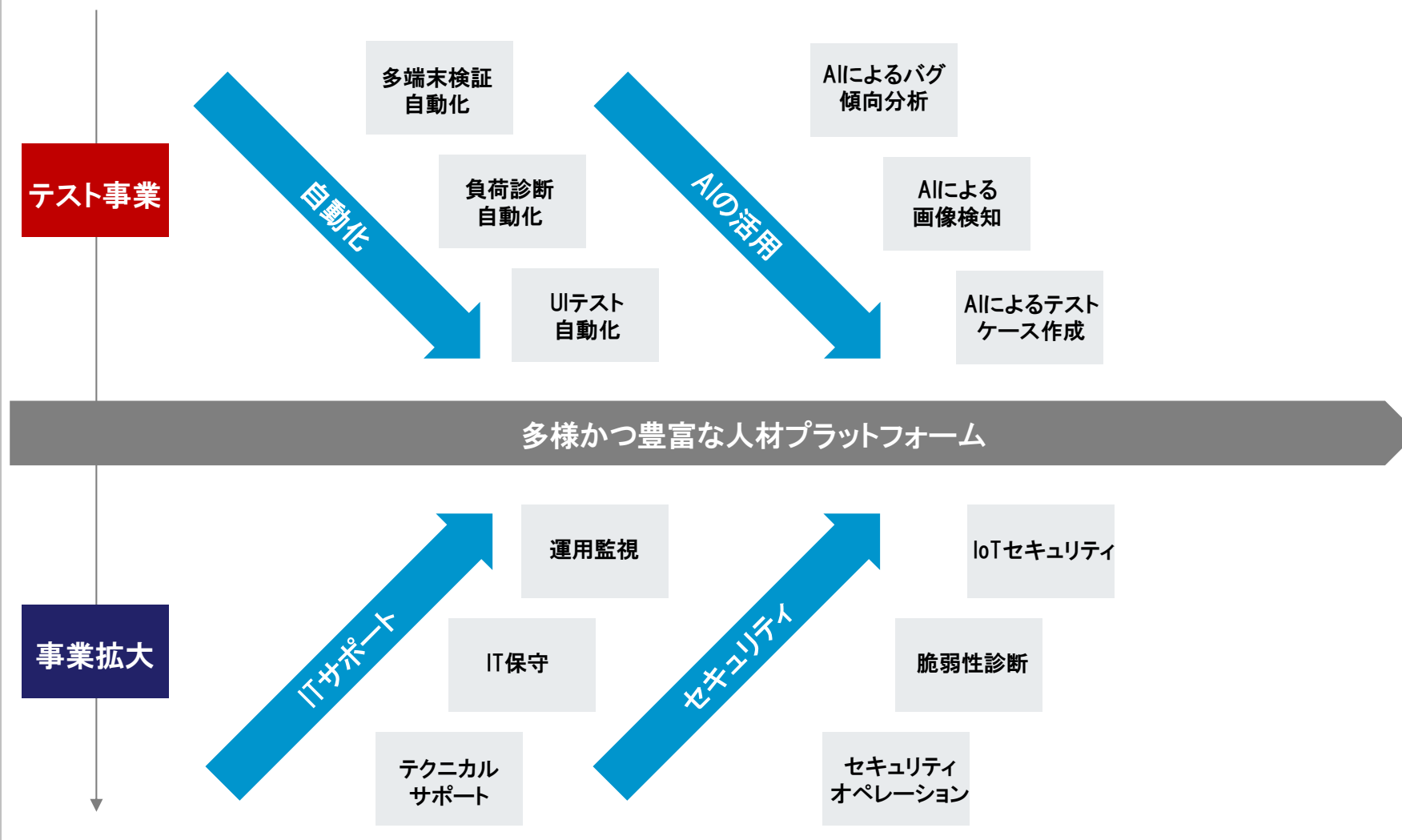
- 全員スピード経営を実行し、3年を目標に遅くとも5年以内に目標達成を目指す





## (ご参考)技術活用・技術力向上によるサービスの進化

➤ 「人によるテスト」と「自動化・AIによる効率的なテスト」を組み合わせ総合的なソリューションを実現

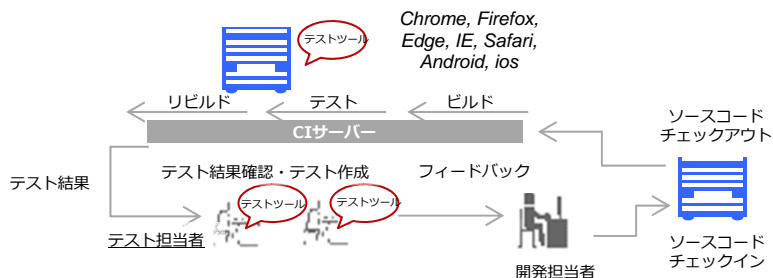




# (ご参考)技術活用について -デバッグ・システムテスト-

## 機能テスト自動化

IDEやスクリプトを用いて一部の機能テストをオートメーション化し、回帰テストなどに活用



利用技術

サービスプロバイダー

Selenium  
Appium



## 負荷診断

負荷テストシナリオを作成し、負荷生成器より仮想的に多数にリクエストを発生させサーバーの負荷・性能を計測



Micro Focus LoadRunner



×



## AI活用

人工知能がサイト解析、テストケースの自動生成を実施

人工知能  
(機械学習)

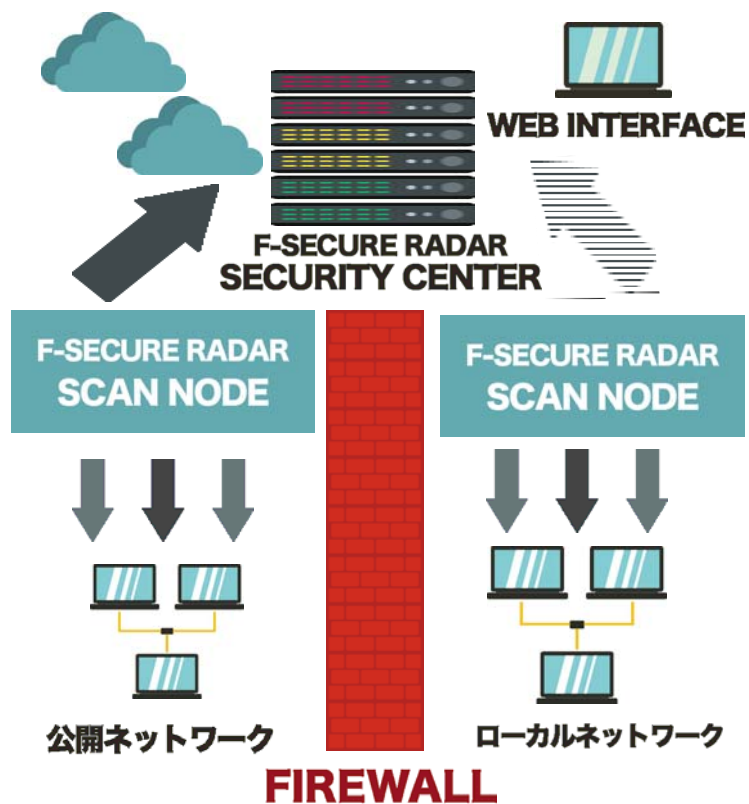


×



## 脆弱性診断

脆弱性診断ツールの活用により、OSやミドルウェアのコンポーネントの脆弱性や、一般的なサイバー攻撃への耐性をチェックする



利用技術

サービスプロバイダー

F-Secure Radar



Burp Suite

×

OWASP ZAP







## 株式会社 ハーツ ユナイテッド グループ

＜お問い合わせ先＞

IR 広報室

電話:03-3373-0081

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。

また、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。

なお、各社の会社名、サービス・製品名は各社の商標または登録商標です。

---

# 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

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 玉塚 元一
本店所在地	東京都新宿区西新宿三丁目20番2号 東京オペラシティビル41階
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	■総合デバッグサービス ■「4Gamer.net」運営、ゲームイベントの企画、運営 ■ゲーム開発・CG映像制作 ■システム開発
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	■株式会社デジタルハーツ ■DIGITAL Hearts USA Inc. ■DIGITAL Hearts (Shanghai) Co., Ltd. □株式会社ZEG ■Aetas株式会社 ■EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合 ■株式会社フレームハーツ
従業員数(連結)	662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	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
	10月	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	東京証券取引所市場第一部へ市場変更
	7月	韓国に連結子会社としてDIGITAL Hearts Korea Co., Ltd.を設立
	10月	アメリカに連結子会社としてDIGITAL Hearts USA Inc.を設立
	12月	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	東京都新宿区に連結子会社として(株)G&Dを設立
	5月	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
	11月	Aetas(株)の全株式を取得し子会社化
2013年(平成25年)	10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
	11月	(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	(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임ハーツに商号変更
	7月	中国(上海)に連結子会社としてDIGITAL Hearts (Shanghai) Co.,Ltd.を設立
	8月	(株)PGユニバースの株式を取得し子会社化
	9月	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)PGユニバースを(株)フレ임ハーツに吸収合併
	7月	本社をデバッグ主要子会社の本社所在地(東京都新宿区)に移転
	10月	子会社である株式会社デジタルハーツ及び株式会社ネットワーク21を合併 DIGITAL Hearts Korea Co., Ltd.及びDIGITAL Hearts (Thailand) Co.,Ltd.の事務所を閉鎖

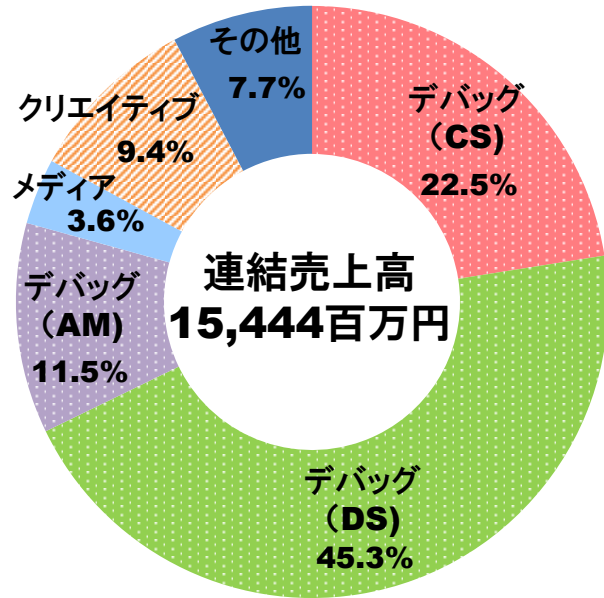


# グループ構成

	会社名	事業内容	セグメント
株式会社 ハーツ ユナイテッド グループ	株式会社デジタルハーツ	 DIGITAL Hearts <sup>®</sup>	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 USA Inc.	 DIGITAL Hearts <sup>®</sup> 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 (Shanghai) Co., Ltd.	 DIGITAL Hearts <sup>®</sup> 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 <sup>®</sup>	ゲーム開発及びCG映像制作等 クリエイティブ
	株式会社ZEG(関連会社)	出資比率 <b>49.0%</b>	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



## 2017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	22.5%	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
	45.3%	デジタルソリューションリレーション(DS) ソーシャルゲーム等のモバイルコンテンツの検証/ システムテスト/自動車走行テスト等
	11.5%	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	3.6%	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	9.4%	ゲーム開発・CG映像制作
その他の事業	7.7%	システム開発事業等



# グループ会社及び事業拠点

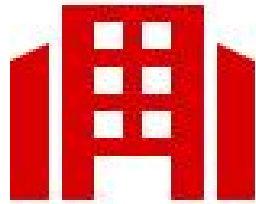
- ・(株)デジタルハーツ(国内13拠点)
- ・(株)フレイムハーツ
- ・Aetas(株)
- ・(株)ZEG
- ・EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合





# 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 USA Inc.  
 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





# メディア事業

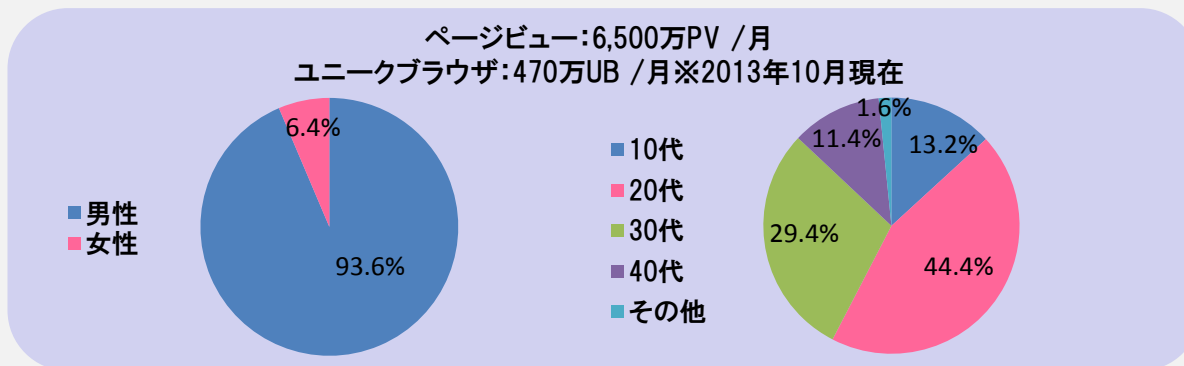
## メディア運営



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

ゲームファンのための総合ゲーム情報サイト

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ほか、編集者のセンスによる連載記事など他のメディアには真似のできない更新頻度及び網羅性が特徴



<http://jp.gamesindustry.biz/>

「4Gamer.net」「GamesIndustry.biz」と連携し、ゲーム業界の動向及び技術トレンドに関する情報を配信・集約

## イベント企画・運営



2018年1月  
世界規模の格闘ゲーム大会  
「EVO Japan」を開催予定



♪ Music 4Gamer ♪  
ゲーム音楽コンサートの  
企画・開催

※ Evo & Shoryuken. All Rights Reserved.

※ EVO JapanはEVO Japan Executive Committee LLPが運営・企画を行います

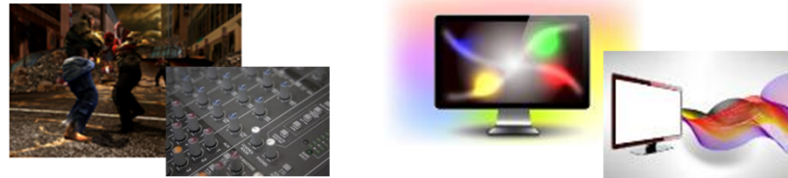


## クリエイティブ事業／その他の事業

### <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、等

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





## 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す。
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。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。