



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

2014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/>



2014年3月期第3四半期 決算数値について

株式会社ハーツユナイテッドグループ(以下、当社)は、2013年10月1日に単独株式移転の方法により、株式会社デジタルハーツの完全親会社として設立されました。

当社の第3四半期連結財務諸表は、完全子会社となった株式会社デジタルハーツの連結財務諸表を引き継いでおります。

連結の範囲に実質的な変更はないため、当社設立前の実績は、株式会社デジタルハーツの連結実績を記載しており、前年同四半期と比較を行っている項目については、株式会社デジタルハーツの連結業績との比較を行っております。



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

目 次

1. 2014年3月期第3四半期決算概況P4
2. 2014年3月期 業績見通しP20
3. 中期経営計画P25

1. 持株会社体制へ移行(2013年10月1日)

機動的な意思決定、グループ経営の効率化、各社の事業特性に応じた成長の実現を目的に持株会社体制に移行

同日付で(株)デジタルハーツが保有する子会社の全株式の現物配当を実施し当社の直接子会社へと組織再編

2. 通期業績予想を上方修正 (2013年11月5日)

特にデバッグ事業が好調に推移、通期業績予想を下記のとおり上方修正

売上高 : 9,777百万 (前期比:142.0%)

営業利益 : 1,660百万 (前期比:167.1%)

3. 中期経営計画を発表(2013年11月5日)

➡ 詳細はP25

事業トピックス

- 新サービス「サイバーセキュリティサービス」を開発、提供を開始
- 株式会社ネットワーク21の株式を取得し子会社化

2013/4	デバッグ	デジタルハーツ	新サービス	悪質なサイバー攻撃から情報資産を守る「サイバーセキュリティサービス」を開始
2013/4	デバッグ	デジタルハーツ		「サイバーセキュリティサービス」とパイプドビッツの「政治山」とのサービス融合を目指し協業
2013/4	デバッグ	デジタルハーツ		Mozilla Japan と協力関係を構築
2013/5	デバッグ	デジタルハーツ	新サービス	「サイバーセキュリティサービス」を活用し、ネット選挙対策に向け Yahoo! JAPAN と協業 「サイバーセキュリティサポート」の提供を開始
2013/5	デバッグ	デジタルハーツ	新サービス	パイプドビッツと新サービス「政治山ネットセキュリティ サイバーセキュリティ診断」を提供開始
2013/6	その他の事業	デジタルハーツ		プレイバイウェブ型 RPG『クロストライブ』小説版、LINEノベルにて配信開始
2013/6	デバッグ	デジタルハーツ		「サイバーセキュリティサービス」自由民主党のネット選挙活動に導入
2013/6	その他の事業	デジタルハーツ	新サービス	プレイバイウェブ型 RPG『クロストライブ』正式サービス開始
2013/7	デバッグ	デジタルハーツ		「デバッグサービス」・「サイバーセキュリティサービス」提供体制の増強のため笹塚 Lab.(ラボ)を増床
2013/7	デバッグ	デジタルハーツ		コンシューマゲーム関連の受注増加に対応するため京都Lab.(ラボ)を移転し増床
2013/7	デバッグ	デジタルハーツ		Android端末向けモバイルセキュリティソフトを開発へ
2013/8	その他の事業	G&D		ヤマダゲームで「ヤマダビ」をリリース
2013/9	デバッグ	デジタルハーツUSA		米国子会社、デバッグ需要の増加に伴いオフィスを約2倍に増床
2013/10	IR	HUG		株式会社ハーツユナイテッドグループ設立、新規上場(証券コード:3676)
2013/10	IR	HUG		子会社株式配当によりデジタルハーツの子会社6社をハーツユナイテッドグループの直接子会社に組織再編
2013/11	IR	HUG		通期業績予想を上方修正
2013/11	IR	HUG		2017年3月期までの中期経営計画を発表
2013/11	IR	HUG		株式会社ネットワーク21の株式を取得し子会社化
2013/12	デバッグ	デジタルハーツ		ウェブルートとインテグレーションパートナー契約締結、セキュリティソリューションの販売開始

2014年3月期第3四半期 業績サマリー

売上高 前期比153.3% 営業利益 前期比207.8% 成長






- デバッグ事業が好調に推移、第3四半期売上高・営業利益 **過去最高を更新**
- 売上高の増加及び固定費の抑制により**利益率が向上**

※ 11/5に通期期初予想を上方修正

(単位：百万円)

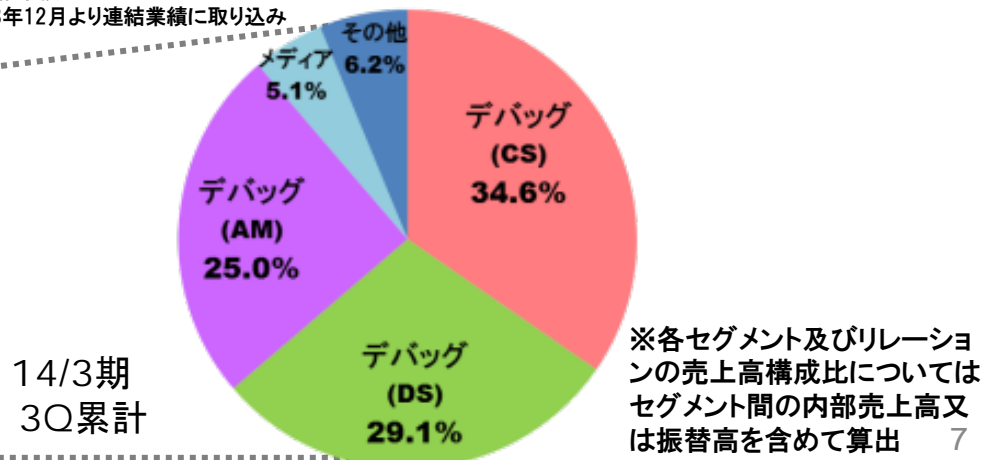
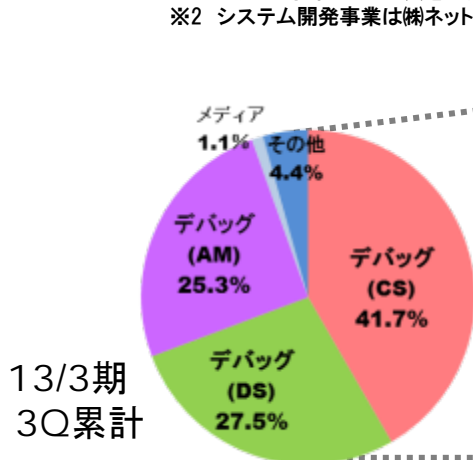
	連結業績		
	前期実績 13/3期3Q (前期実績比)	当期実績 14/3期3Q (前期実績比)	14/3期 通期予想※ (進捗率)
売上高	4,931 (118.2%)	7,560 (153.3%)	9,777 (77.3%)
営業利益	703 (92.9%)	1,461 (207.8%)	1,660 (88.0%)
売上高 営業利益率	14.3% (△3.9ポイント)	19.3% (+5.1ポイント)	17.0%
経常利益	706 (96.4%)	1,460 (206.8%)	1,658 (88.1%)
四半期純利益	392 (102.2%)	855 (218.0%)	956 (89.5%)

当社グループの事業セグメント

事業セグメント	分野別リレーション区分	特徴
（不具合検出） デバッグ	※ 「デバッグサービス」とは コンシューマゲーム リレーション（CS） 	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 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向け実績も当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 WEBシステムなどのシステム検証及び海外モバイル向け実績も当リレーションに含む
	不具合 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（※1） 	日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」の運営
その他	<ul style="list-style-type: none"> 開発アウトソーシング事業 システム開発事業（※2） 映像制作事業 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"> 開発工程の一部を受託する開発アウトソーシング事業 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 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 不具合情報のポータルサイト「Fuguai.com」を運営するFuguai.com事業 ゲームを通じたクリエイターが育成が可能となるユーザー参加型ゲームの運営事業

※1 メディア事業はAetas(株)を子会社化したことにより、2012年12月より連結業績に取り込み

※2 システム開発事業は(株)ネットワーク21を子会社化したことにより、2013年12月より連結業績に取り込み



セグメント別業績の概要

事業セグメント		13/3期 3Q	14/3期 3Q	増減額	(前期比)	サマリー	
デバッグ事業	売上高	4,665百万	6,725百万	2,059百万	(144.1%)	↑ 全リリースで第3四半期累計最高売上高を達成、好調に推移 特にDSは前期に引き続き業績を牽引	
	セグメント利益	1,277百万	2,132百万	854百万	(166.9%)		
	コンシューマゲーム リリース (CS)	売上高	2,056百万	2,624百万	568百万	(127.6%)	↑ 大手顧客企業のソフト開発の活発化によりデバッグ需要が拡大 複数のハードで同時発売されるタイトルが増加傾向にありアウトソーシング化が加速
	デジタルソリューション リリース (DS)	売上高	1,361百万	2,207百万	846百万	(162.2%)	↑ ブラウザ型ゲームも引き続きアウトソーシング化が進行し案件が増加 ネイティブアプリ開発の活発化によるタイトル数の増加
アミューズメント リリース (AM)	売上高	1,248百万	1,893百万	645百万	(151.7%)	↑ 付加価値の高いサービス提供により顧客企業からの信頼獲得 パテスロ新規案件を獲得	
メディア事業 (※1)	売上高	55百万	384百万	329百万	(695.3%)	↑ 今期より通年で連結業績に寄与 安定収益の拡大により堅調に推移	
	セグメント利益	18百万	39百万	20百万	(213.6%)		
その他 (※2)	売上高	215百万	472百万	257百万	(219.4%)	↑ 開発アウトソーシング事業は堅調に推移	
	セグメント利益	△86百万	△53百万	32百万	(-)	↓ 映像制作事業の方針転換・新規事業 (DCN事業) への初期投資による費用が発生	

- ・各セグメント及びリリース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

※1 メディア事業はAetas(株)を子会社化したことにより、2012年12月より連結業績に取り込み

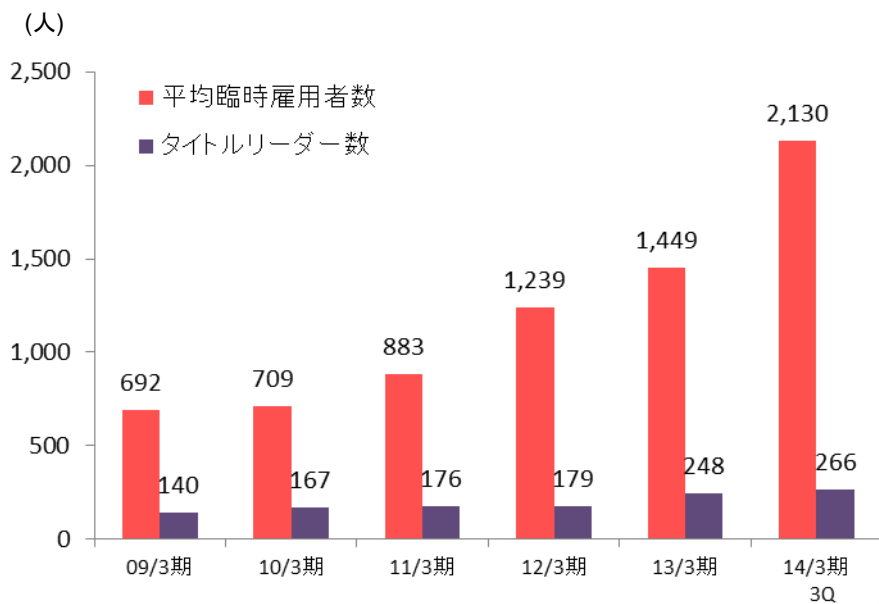
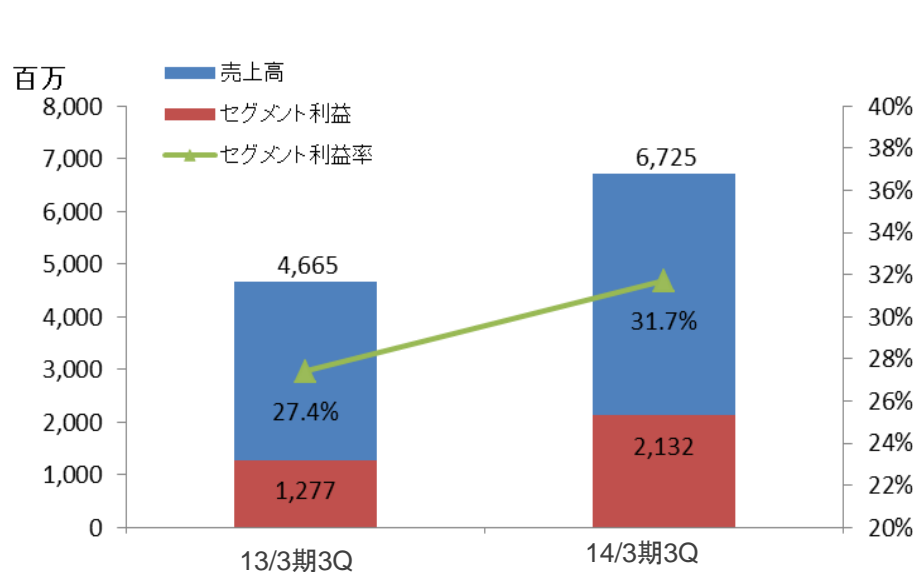
※2 2013年12月より子会社化した(株)ネットワーク21のシステム開発事業を含む

以降のページも同様の前提で記載

- ✓ デバッグ事業の全リレーションにおいて大幅増収、好調に推移
- ✓ 売上高の増加及び固定費の抑制により利益率が向上
- ✓ サービスの付加価値向上のため新サービス開発等、サービス領域を拡大

売上高・セグメント利益の前期比較

	前期3Q実績 13/3期3Q	当期3Q実績 14/3期3Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	4,665百万	6,725百万	2,059百万	144.1%
セグメント利益	1,277百万	2,132百万	854百万	166.9%





デバッグ事業(CS:コンシューマゲームリレーション)

- ✓ 複数のハードで同時発売されるタイトルが増加傾向のため**アウトソーシング化が加速**
- ✓ 顧客企業からの信用獲得により品質管理マネジメントを含む**総合的なサービスを提供**
長期にわたる大型案件の受注が増加

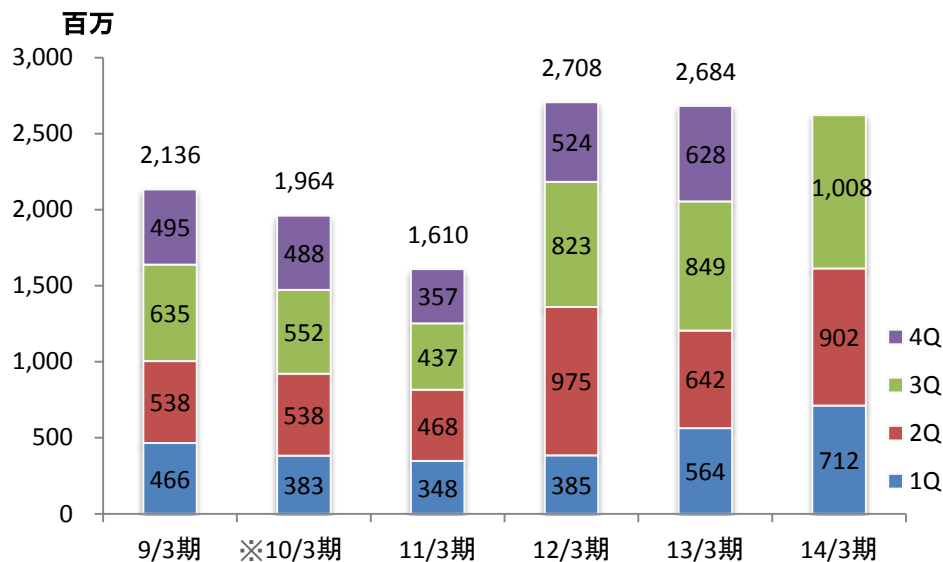
売上高の前期比較

	前期3Q実績 13/3期3Q	当期3Q実績 14/3期3Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	2,056百万	2,624百万	568百万	127.6%

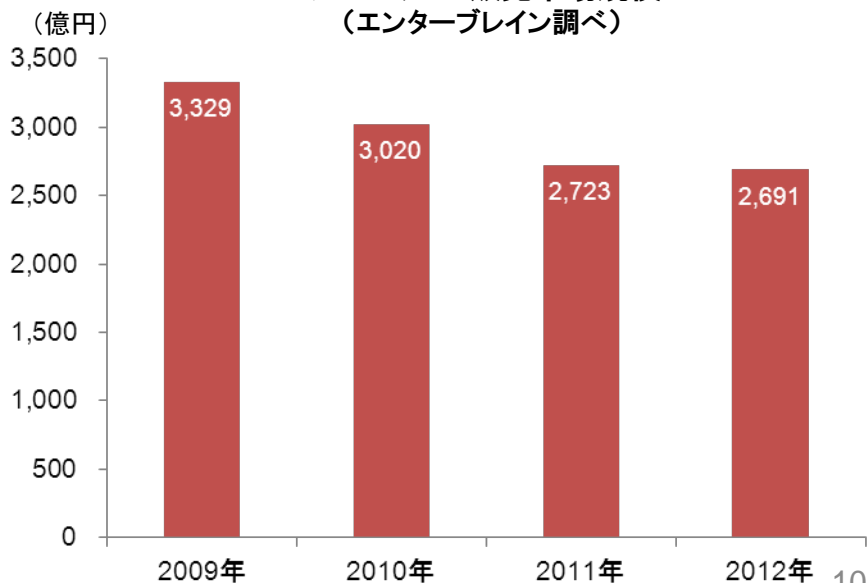
サービス項目

- コンシューマ用ゲームソフトデバッグ
- オンラインゲームデバッグ
- アーケードゲームデバッグ
- コンシューマ用ゲームソフトの翻訳(ローカライズ)
- 海外取引 コンシューマ用ゲームソフトデバッグ

売上高推移



市場規模推移



※10/3期まではリレーション組替前数値(家電検証・モバイルアプリローカライズ含む)



デバッグ事業(DS:デジタルソリューションリレーション)

- ✓ ネイティブアプリ開発へのシフトによりソーシャルゲーム向け案件が増加
- ✓ 品質を追求したサービス提供によりリピート率が向上、顧客企業との取引規模が拡大
- ✓ 「サイバーセキュリティサービス」の提供開始、自由民主党より案件を受注

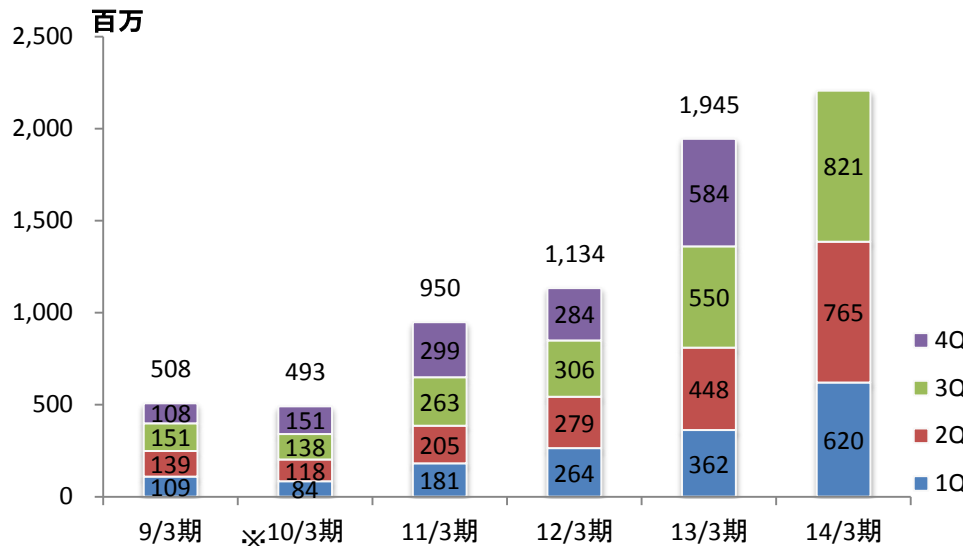
売上高の前期比較

	前期3Q実績	当期3Q実績	対前期	
	13/3期3Q	14/3期3Q	増減額	前期比
売上高	1,361百万	2,207百万	846百万	162.2%

サービス項目

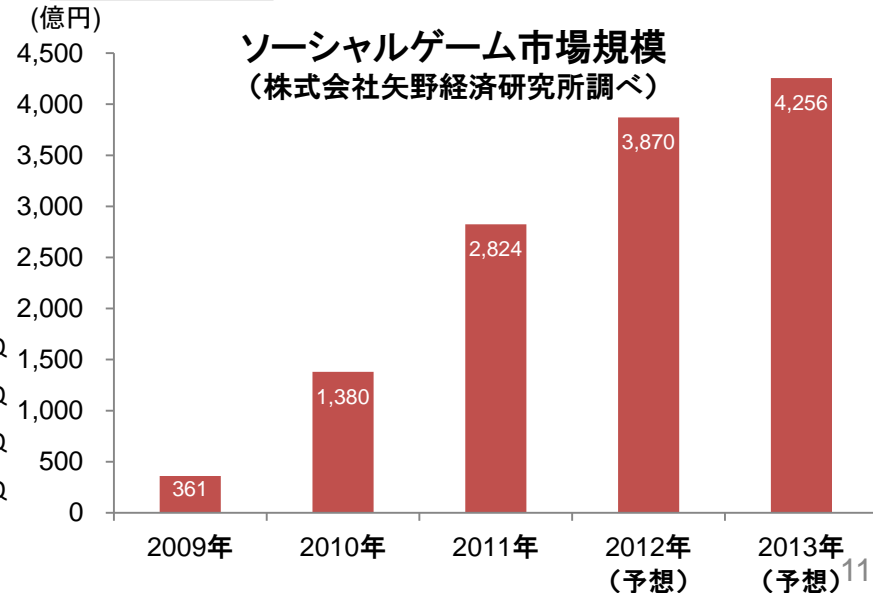
- アプリデバッグ
- SNSゲームデバッグ、運用サポート
- WEBシステム、業務システム検証、家電検証
- SNSアプリ運用サポート
- 海外取引 アプリデバッグ・ローカライズ・運用サポート
- 新サービス「サイバーセキュリティサービス」

売上高推移



※10/3期まではリレーション組替前数値(家電検証・モバイルアプリローカライズは含まない)

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)

- ✓ 高付加価値サービスの提供により既存及び新規顧客企業からの**信頼獲得を実現**
- ✓ **シェア拡大**を目的とした**人材育成**に注力しサービス品質を向上
- ✓ **パチスロ案件**の獲得に注力、**新規案件が増加**

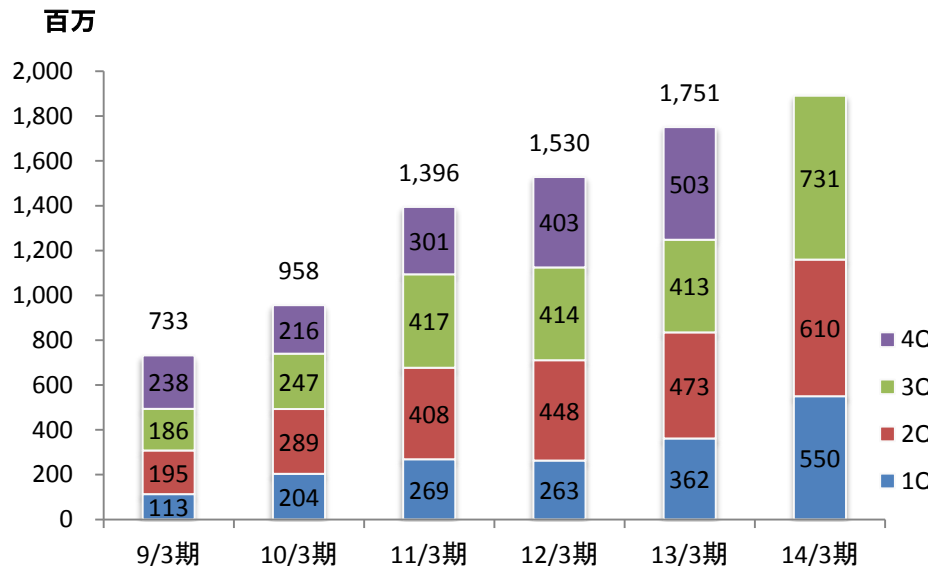
売上高の前期比較

	前期3Q実績	当期3Q実績	対前期	
	13/3期3Q	14/3期3Q	増減額	前期比
売上高	1,248百万	1,893百万	645百万	151.7%

サービス項目

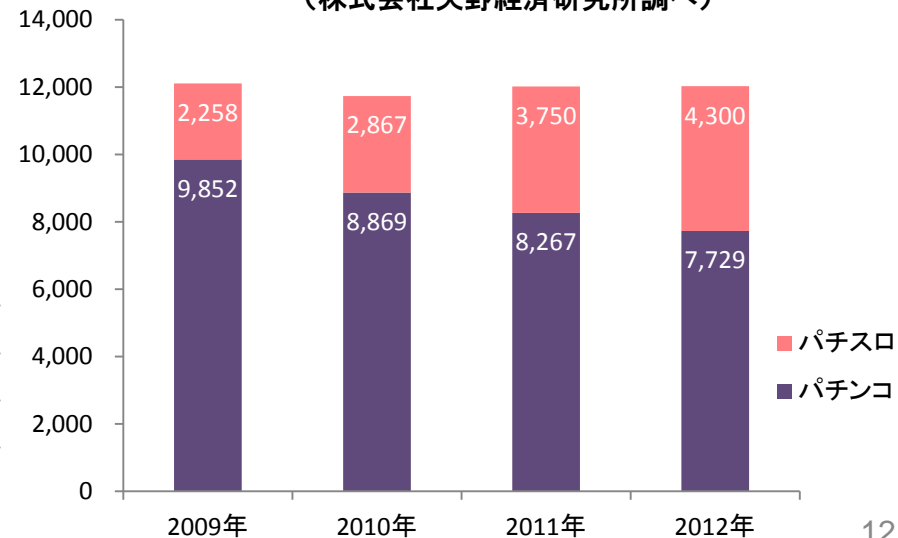
- パチンコ向けデバッグ
- パチスロ向けデバッグ
- その他開発支援サービス

売上高推移



市場規模推移

(億円)



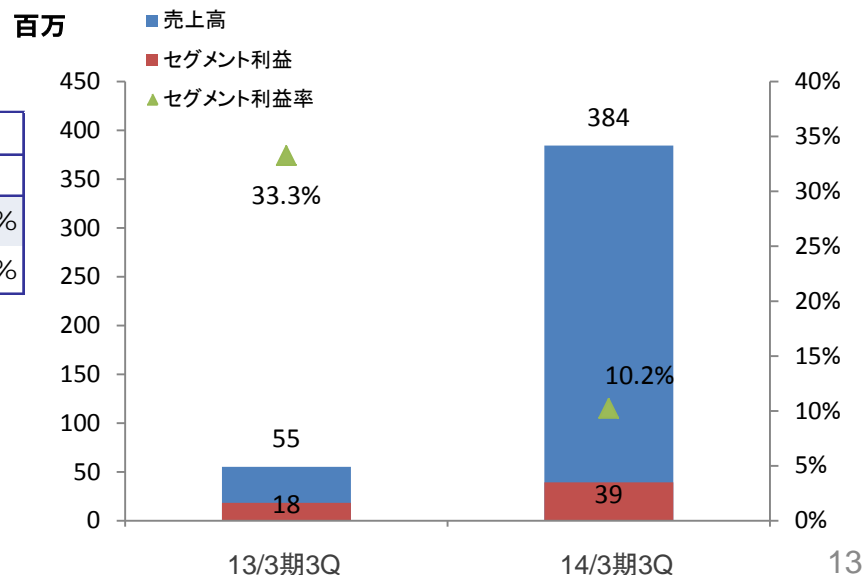
4Gamer.net

日本最大級の総合ゲーム情報サイト
<http://www.4gamer.net/>

- 2012年11月30日にAetas(株)の全株式を取得し子会社化、
当期より通年で連結業績に寄与
 - ✓ **スマートフォンサイトを完全リニューアル**、ユーザーとの接点を強化
 - ✓ 年間契約や長期広告プランの獲得に注力し**安定収益を拡大**
 - ✓ **PC向けオンラインゲームをターゲット**とした受注活動に注力

売上高・セグメント利益の前期比較

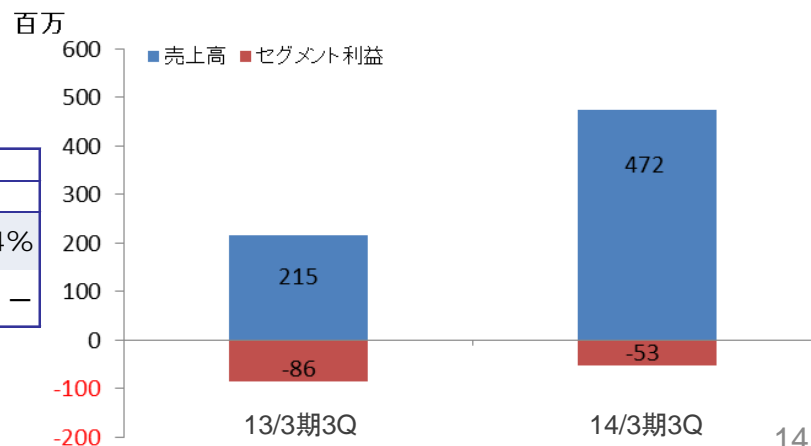
	前期3Q実績 13/3期3Q	当期3Q実績 14/3期3Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	55百万	384百万	329百万	695.3%
セグメント利益	18百万	39百万	20百万	213.6%



- **開発アウトソーシング事業**
 - コンシューマ・ソーシャルゲーム制作の実績をもとにさらなる顧客獲得に注力
- **システム開発事業等** →(株)ネットワーク21の子会社化に伴い、2013年12月より業績寄与
 - システムの開発から顧客企業のIT環境の運用・保守に至る総合的なサービスを提供
- **映像制作事業** ※3Dコンテンツ制作事業より名称変更
 - 蓄積したノウハウ・技術を活かし映像加工技術全般に関する包括的なサービスを提供
- **Fuguai.com事業**
 - メーカー及びユーザーより、リコール・不具合情報を収集し集約しているポータルサイトを運営
- **デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業（DCN事業）**
 - 2013年2月より本事業を開始、ゲームコンテンツ「クロストライブ」サービスを開始
(<https://cross-tribe.jp/>)

売上高・セグメント利益の前期比較

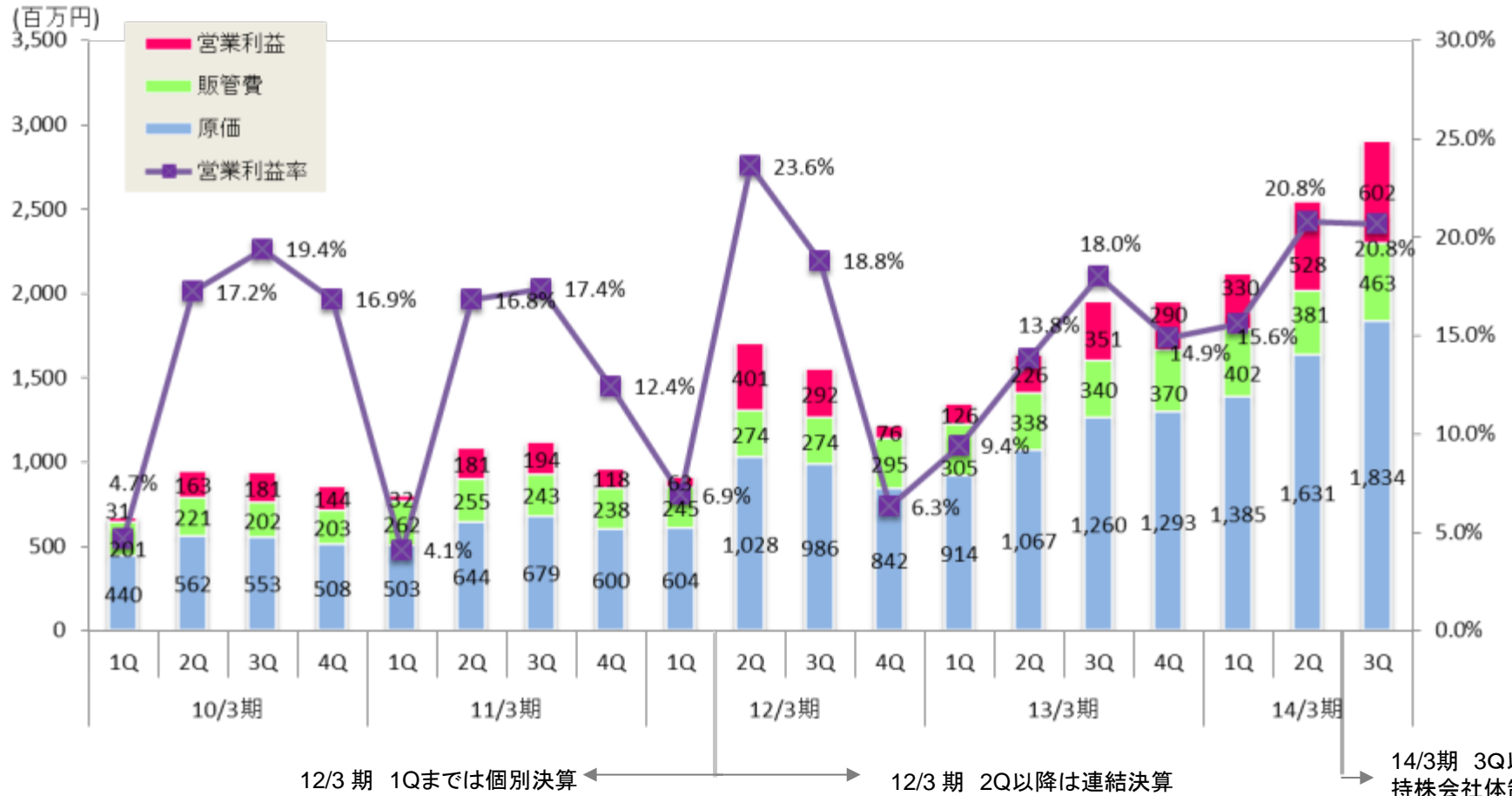
	前期3Q実績 13/3期3Q	当期3Q実績 14/3期3Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	215百万	472百万	257百万	219.4%
セグメント損失	△86百万	△53百万	32百万	—



連結営業利益推移（四半期推移）

- ✓ **デバッグ事業の増収**及び**固定費の抑制**により**利益率が向上**
- ✓ **海外子会社**及び**新規事業の投資費用**が**低減**

四半期別推移



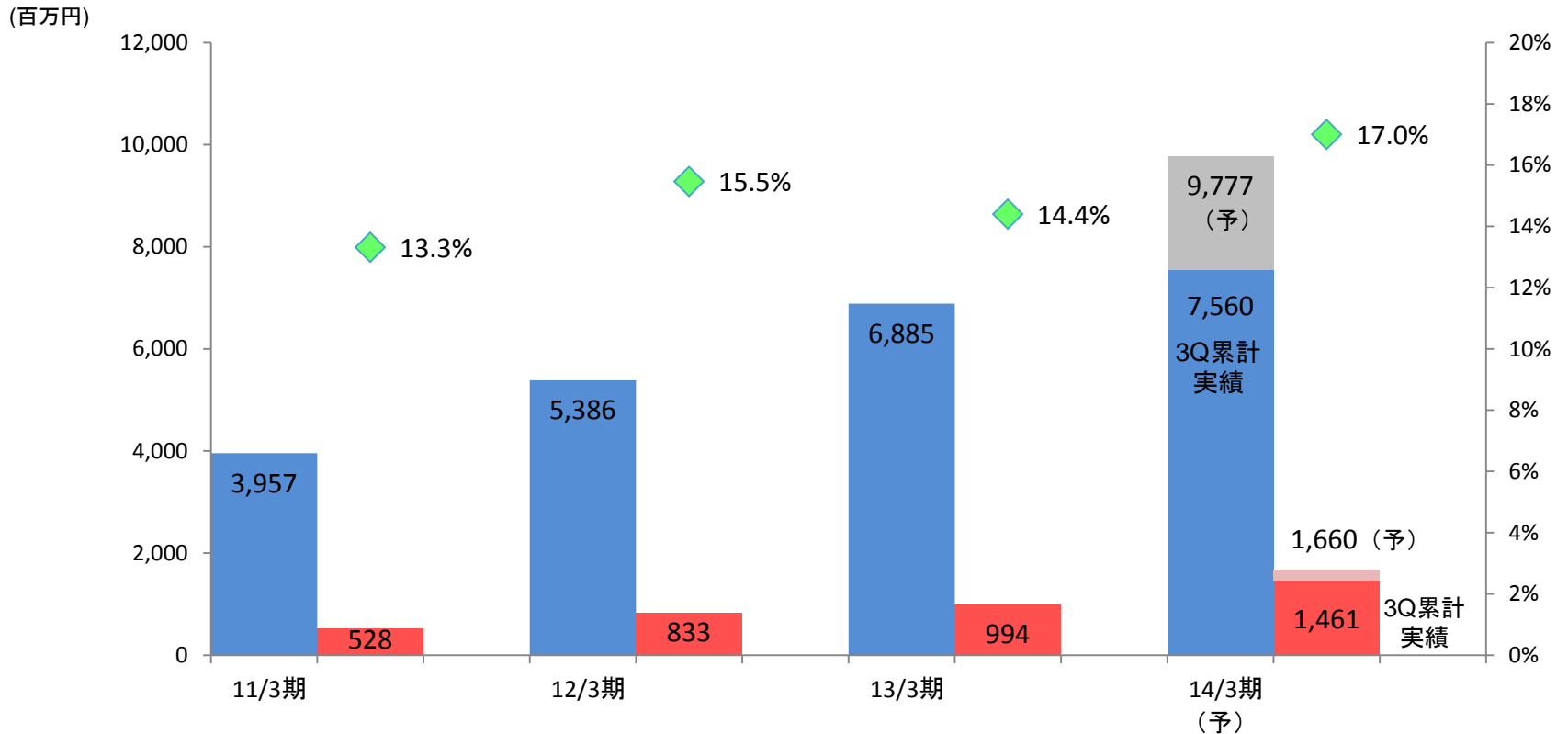


連結売上高・営業利益推移（年度別対比）

半期・通期別推移

	11/3期実績			12/3期実績			13/3期実績			14/3期実績/予想		
	デジタルハーツ 個別決算			デジタルハーツグループ連結決算						ハーツユナイテッドグループ 連結業績予想		
	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期	上半期	下半期予想	通期予想
売上高	1,881百万	2,076百万	3,957百万	2,618百万	2,767百万	5,386百万	2,978百万	3,907百万	6,885百万	4,659百万	5,117百万	9,777百万
営業利益	214百万	313百万	528百万	464百万	368百万	833百万	352百万	641百万	994百万	858百万	802百万	1,660百万
営業利益率	11.4%	15.1%	13.3%	17.8%	13.3%	15.5%	11.8%	16.4%	14.4%	18.4%	15.7%	17.0%

通期別推移



連結貸借対照表

(百万円)

	13/3期	14/3期	対前期末		13/3期	14/3期	対前期末
	期末	3Q末	増減額		期末	3Q末	増減額
流動資産	3,607	5,096	1,489	流動負債	2,055	2,889	834
(うち)現金及び預金	2,184	3,185	1,000	(うち)短期借入金	1,000	1,358	358
(うち)受取手形 及び売掛金	1,273	1,709	436	固定負債	19	118	99
固定資産	1,253	1,440	186	負債合計	2,074	3,008	934
(うち)有形固定資産	262	290	27	株主資本	2,736	3,455	718
(うち)無形固定資産	608	718	109	(うち)資本金	274	300	26
(うち)投資その他の資産	381	431	50	(うち)資本剰余金	234	300	66
資産合計	4,861	6,536	1,675	(うち)利益剰余金	2,227	2,854	626
				その他の包括利益累計額	18	27	9
				少数株主持分	32	45	13
				純資産合計	2,786	3,528	741
				負債・純資産合計	4,861	6,536	1,675

- 流動資産 :主に現金及び預金の増加、受取手形及び売掛金の増加により1,489百万円増加(前期比41.3%増)
- 流動負債 :主に短期借入金の増加、未払費用及び未払法人税等の増加により834百万円増加(前期比40.6%増)
- 純資産 :主に利益剰余金が配当の実施に伴い141百万円減少した一方、四半期純利益の計上により855百万円増加した結果、741百万円の増加(前期比26.6%増)

中間配当予想を増配修正(2013.8.2公表)

✓ 中間配当6円予想を**7円に増配**、これにより年間配当は12円から**13円**に修正

(基本方針)

連結ベースでの中期的な**目標配当性向を20%**とした上で、期間業績に応じた業績連動型の配当の実施

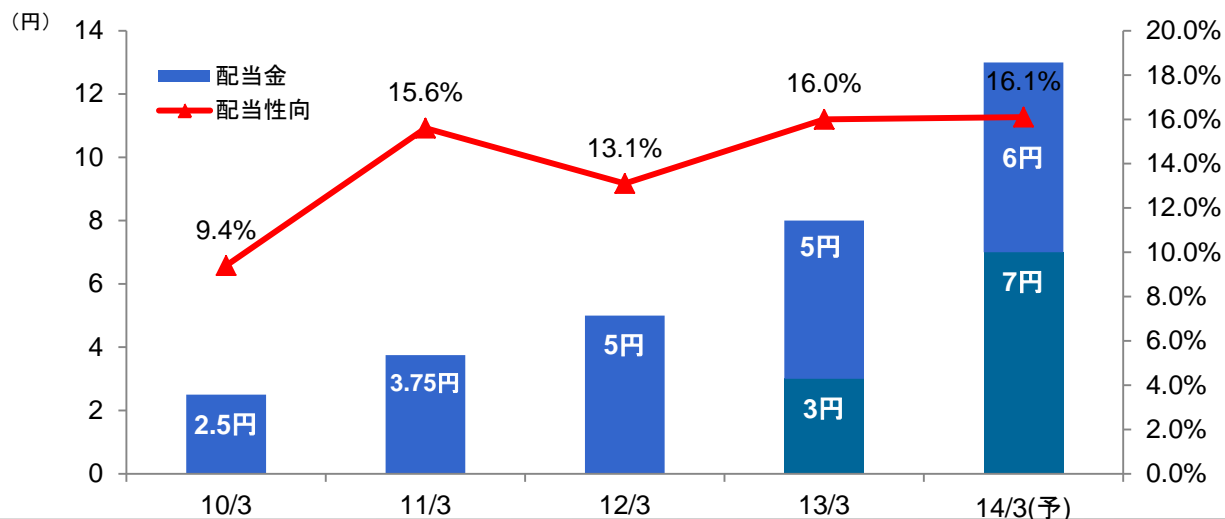
配当金推移

	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期	14/3期(予想)
年間配当金	2.5円 (500円)	3.75円 (750円) <small>(うち記念配当250円)</small>	5円 (1,000円)	8円 (11円)	13円予定
うち中間配当金	0円	0円	0円	3円 (6円)	7円
うち期末配当金	2.5円 (500円)	3.75円 (750円)	5円 (1,000円)	5円	6円予定

配当性向推移

	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期	14/3期(予想)
配当性向	9.4%	15.6%	13.1%	16.0%	16.1%

※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の分割を実施いたしました。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しております。なお、配当実績は()書きで記載しております。
※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です。





HUG

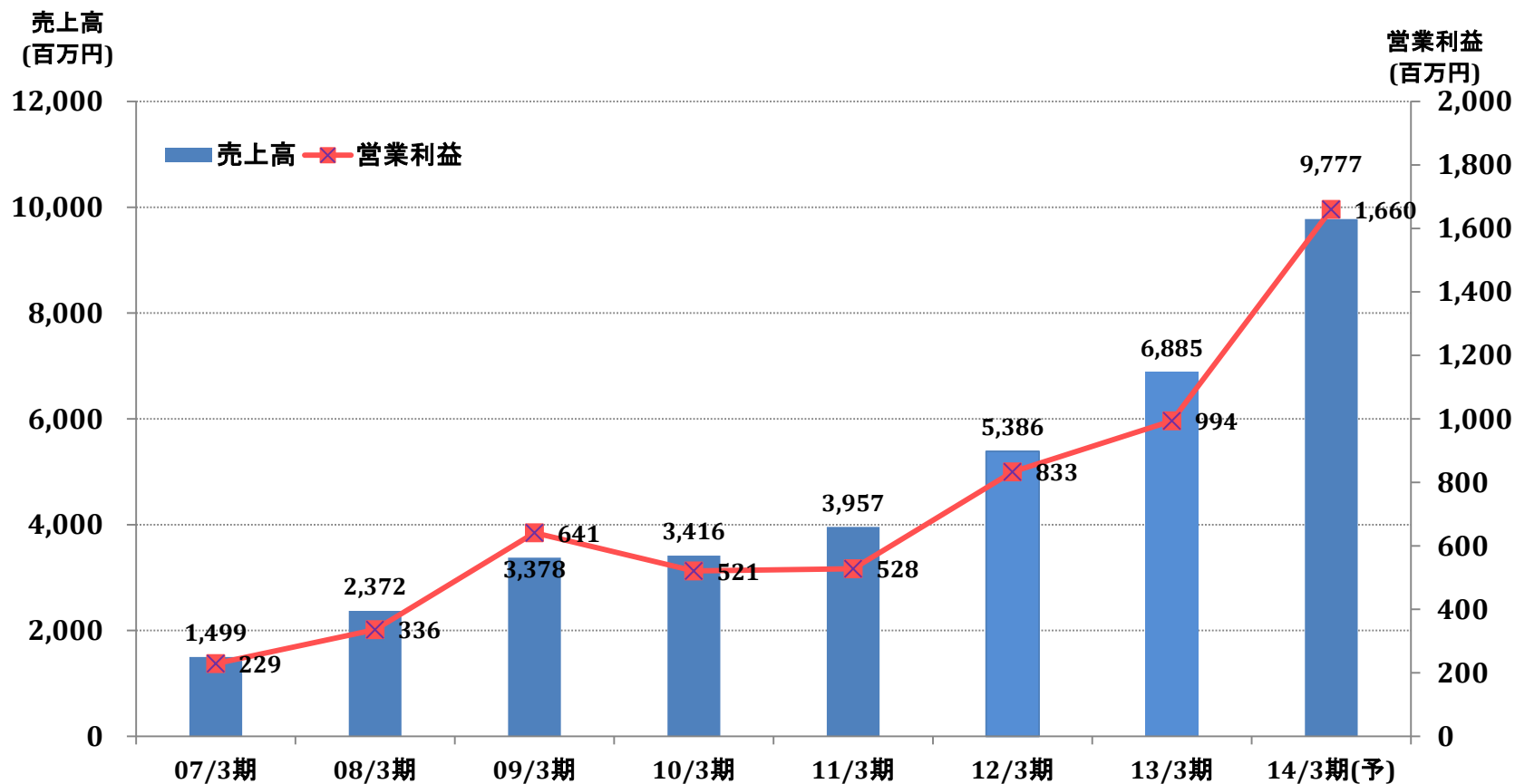
Hearts United Group Co., Ltd.

目 次

1. 2014年3月期第3四半期決算概況P4
2. 2014年3月期 業績見通しP20
3. 中期経営計画P25

2014年3月期 通期業績予想 1

売上高：9,777百万 (前期比:142.0%)
 営業利益：1,660百万 (前期比:167.1%)



※ 12/3期 1Qまでは個別決算のみ

(単位:百万円)

	連 結		
	13/3期 通期 実績 (前期比)	14/3期 通期予想	
		対前期増減額	(前期比)
売上高	6,885 (127.8%)	9,777 (142.0%)	
営業利益	994 (119.2%)	1,660 (167.1%)	
売上高 営業利益率	14.4% ($\Delta 1.1$ ポイント)	17.0% (+2.6ポイント)	
経常利益	996 (123.5%)	1,658 (166.4%)	
当期純利益	579 (131.5%)	956 (165.0%)	

	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)
タイトル数	<ul style="list-style-type: none"> ● マルチ展開されるタイトル数が増加 	<ul style="list-style-type: none"> ● ブラウザアプリゲームも引き続き増加 ● ネイティブアプリゲームのタイトル数は大幅に増加 	<ul style="list-style-type: none"> ● タイトル数は横ばい
開発規模	<ul style="list-style-type: none"> ● ハードの機能が多様化し、ソフト開発規模は増大 	<ul style="list-style-type: none"> ● ネイティブアプリ等、リッチコンテンツ化が加速 	<ul style="list-style-type: none"> ● プログラムはさらに肥大化
アウトソース化	<ul style="list-style-type: none"> ● 大型タイトルにおいてアウトソーシング化が加速 	<ul style="list-style-type: none"> ● 開発の短期化、開発規模の増大に伴いデバッグ需要が大幅に増加 	<ul style="list-style-type: none"> ● 引き続き安定的に推移
取り組み	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 長期にわたる大型案件の受注獲得に注力 ✓ 海外デバッグニーズの取り込みに注力 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ リピート率の高い運営型タイトルの受注獲得に注力 ✓ システム検証領域において新たなマーケットを開拓 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 付加価値の高いサービス提供によりシェアを拡大 ✓ 新規顧客開拓に注力

メディア事業 通期で業績貢献

- 独自コンテンツの強化によりメディアとしての総合価値を向上
- ユーザーへの訴求力を高めるとともに顧客企業からの長期契約案件の獲得に注力

その他の事業

- 開発アウトソーシング事業
 - コンテンツ制作、運用代行等、市場ニーズが高い工程にサービス範囲を拡張
 - デバッグ事業とのシナジーを活かした総合的なサービス展開に注力
- システム開発事業等
 - グループ事業との高いシナジー効果を発揮すべくグループ連携を強化
- 映像制作事業 ※3Dコンテンツ制作事業より名称変更
 - 技術力を軸とした顧客層を拡大し有望市場を開拓
- Fuguai.com事業
 - 公共性の高い情報資産を活用し企業と消費者を繋ぐソリューションサービスを開発
- デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業（DCN事業）
 - ゲームメーカー、クリエイター、ユーザーの橋渡しとなるゲームプラットフォームを構築



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

目 次

1. 2014年3月期第3四半期決算概況P4
2. 2014年3月期 業績見通しP20
3. 中期経営計画P25



企業理念と目指す方向性

◆ 企業理念

「心」がツナガル豊かな社会を目指して
～ Connect with your heart ～

「心」がある社会を創造したい
「心」があるビジネスを創造したい
「心」がある企業でありたい
「心」がある全ての仲間たちと

多様化する「情報通信技術」の健全且つ進歩的な発展と雇用の創出を通じて、豊かな社会に貢献することこそが、ハーツユナイテッドグループの存在意義であり経営目標であると考えております。

◆ 当社グループが目指す方向性

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、新たな雇用に創出するとともに、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。

中期経営計画の基本方針

中期経営計画の位置づけ

中期経営計画の策定にあたり、2017年3月期までを
「経営基盤の強化を図り、チャレンジング且つ飛躍的な進化を遂げる期間」
と位置づけ、以下の基本方針を掲げております。

中期経営計画における基本方針

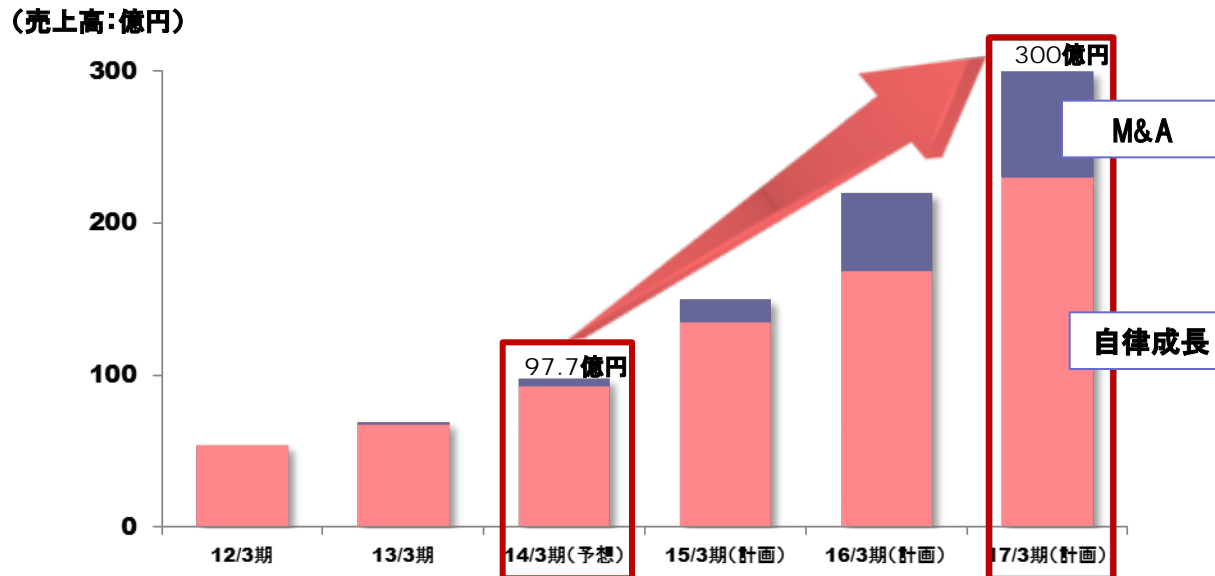
基本方針 1: 地域や領域を越えたデバッグ事業成長の追求

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

◆ 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。



■ 新たな経営ビジョンを実現するため、2013年10月1日に単独株式移転の方法により、持株会社体制に移行いたしました。以下はグループ全体の永続的な成長に必要なマイルストーンとして位置づけております。

- 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。

約200%の
増収増益目標

2014年3月期予想

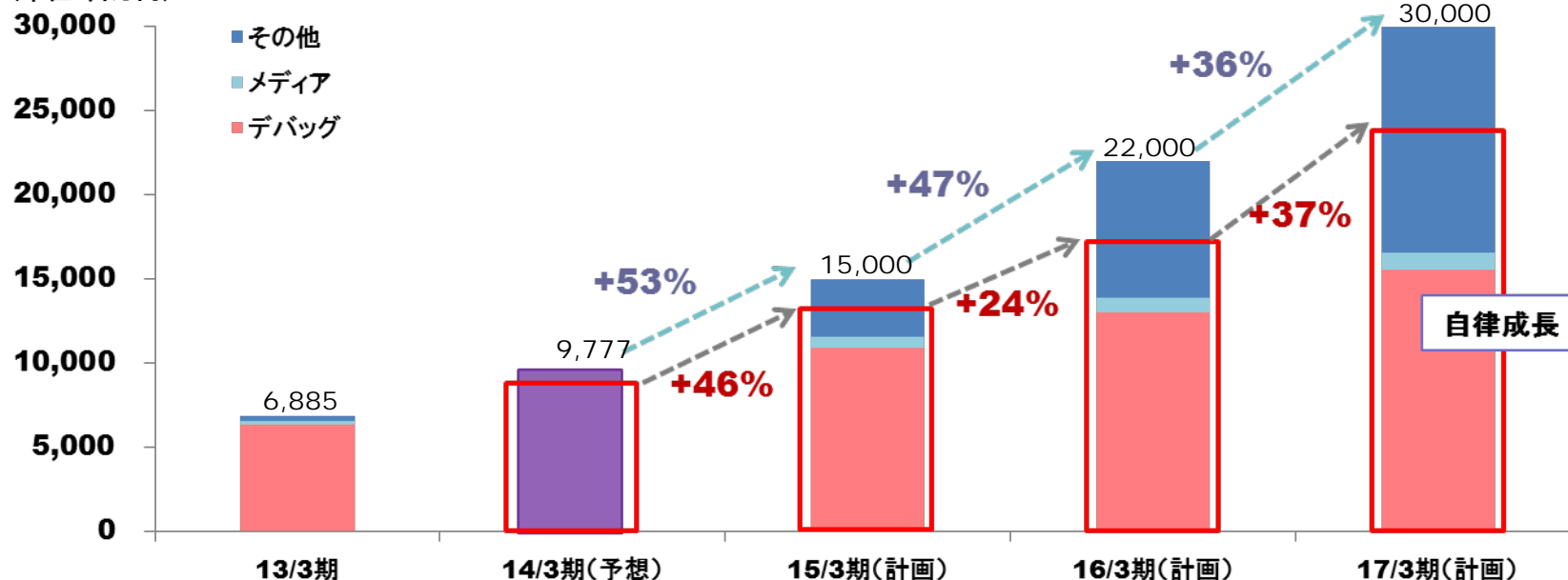
2017年3月期計画

売上高	97.7億円	+202億円 (+207%)	300億円
営業利益率	17.0%	-	16%
経常利益	16.5億円	+31億円 (+189%)	48億円
ROE (株主資本利益率)	30.2%	+7%	37%
EPS (1株当たり当期純利益)	80.9円	+162円 (+201%)	243円
配当性向	16.1%	+4%	20%

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)



(単位:百万円)

中期経営計画期間

セグメント	13/3期	14/3期(予想)	15/3期(計画)	16/3期(計画)	17/3期(計画)
デバッグ事業	6,381		10,900	13,000	15,600
メディア事業	175	9,777	700	900	1,000
その他の事業	345		3,400	8,100	13,400
合計	6,885	9,777	15,000	22,000	30,000

※13/3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。

※14/3期のセグメント別売上高(予想)は非開示としております。



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 Co., Ltd.

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
- ・その他の事業
- ・ご参考～用語集～



会社概要

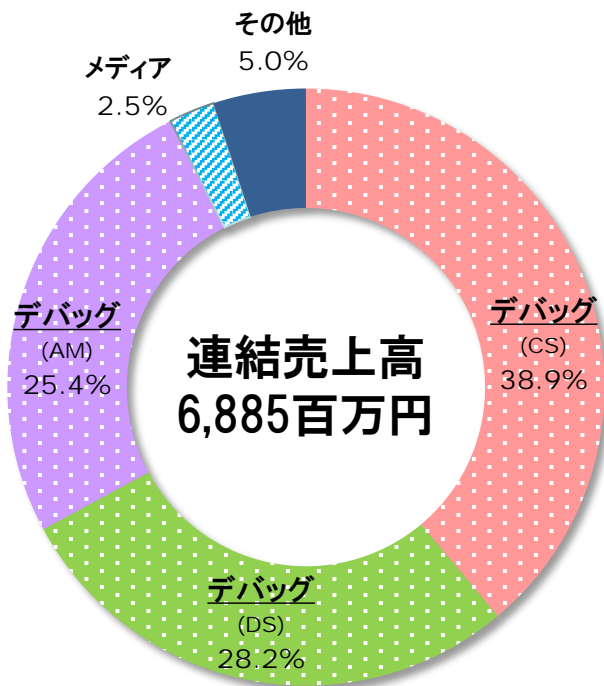
(2013年12月31日時点)

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	デバッグ事業、メディア事業及びその他の事業を行う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 ■開発アウトソーシングサービス ■映像制作サービス ■クリエイター支援(ユーザー参加型ゲームの運営)等 ■「4Gamer.net」運営 ■システム開発 ■「Fuguai.com」運営
資本金	300,226千円
発行済株式総数	11,895,000株
グループ会社	■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 ■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)	275人

年	月	概要
2001年(平成13年)	4月	有限会社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式会社G&Dを設立
	5月	東京都新宿区に連結子会社として株式会社デジタルハーツ・ビジュアルを設立
	11月	Aetas株式会社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「株式会社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	株式会社ネットワーク21の株式を取得し子会社化

	会社名	事業内容	事業セグメント
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 	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. 	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. 	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. 	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
	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	その他
	株式会社デジタルハーツ・ビジュアル 	映像制作サービスの提供等	その他
	Aetas株式会社 	PC・オンラインゲーム情報サイト「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

事業セグメント



デバッグ事業

38.9%

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

28.2%

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

25.4%

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

2.5%

メディア
事業

4Gamer.net
日本最大級の総合ゲーム情報サイトの運営等

5.0%

その他の
事業

開発アウトソーシング事業
映像制作事業
Fuguai.comサイト運営
デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業

2013年3月期売上高構成比

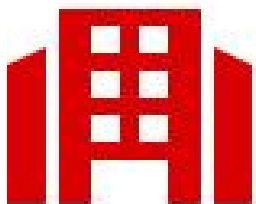
※売上構成比は、内部売上高を含めて算出

※システム開発事業は、当期3Qより事業開始のため、上記数値には含まれていません。

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



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)



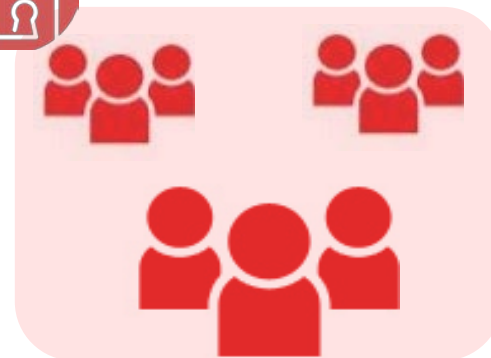
料金支払



- ・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

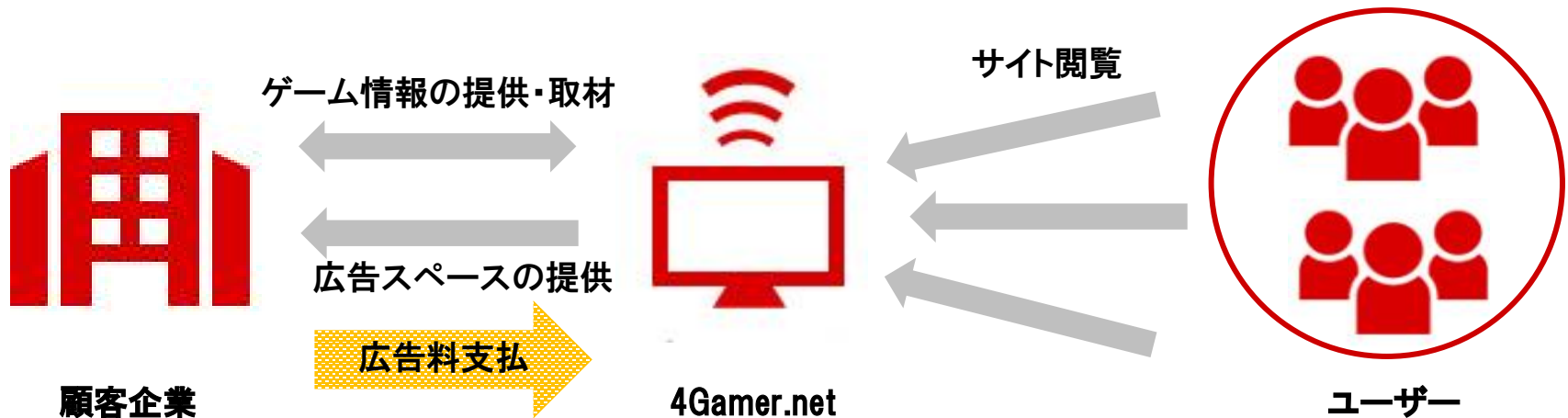
4Gamer.net <http://www.4gamer.net/>

ゲームファンのための日本最大級の総合ゲームサイト情報サイトの運営

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:330万UU/月とユーザーとゲームユーザーからも指示が高く、メディアとしての確固たる地位を確立

(※2011年12月現在、30日以内の同IPを除外し、Googleアナリティクスで測定)



開発アウトソーシングサービス

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

システム開発

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

映像制作サービス

コンピュータ処理により特殊映像効果を表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

Fuguai.com運営

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

クリエイター支援：ユーザー参加型ゲームの運営

ユーザーの交流を通じゲームの物語を進行させる一方、クリエイターがユーザーから対価を得て要望に沿った素材を作成、提供ができるゲームを運営



<http://www.fuguai.com/>



配信ゲーム第1弾：クロスライブ
<https://cross-tribe.jp>



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。
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。
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。