



HUG
Hearts United Group

2015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/>



2015年3月期 第2四半期決算に関するご説明







1. 決算数値について

(株)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)デジタルハーツの完全親会社として設立されました。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)デジタルハーツの連結実績を記載しており、比較を行っている項目については、(株)デジタルハーツの連結業績との比較を行っております。

2. セグメントについて

第1四半期より「クリエイティブ事業」を新たなセグメントとして追加するとともに、従来「その他」に区分していた「開発アウトソーシング事業」及び「映像制作事業」を「クリエイティブ事業」として集約しております。また、同四半期よりセグメントの業績をより適切に評価するために費用の配分方法等を変更しております。このため、13/3期及び14/3期のセグメント数値については遡及適用しており、13/3期のセグメント数値は会計監査人の監査を受けておりません。

【セグメント詳細】

事業セグメント	分野別リレーション区分	特徴
「デバッグサービス」とは…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		
デバッグ	コンシューマゲームリレーション (CS) 	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デバッグ実績も当該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。システム検証及び海外モバイル向け実績も当該リレーションに含む
	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 	日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」の運営
クリエイティブ	<ul style="list-style-type: none"> 3DCGコンテンツ開発事業 開発アウトソーシング事業 映像制作事業 	<ul style="list-style-type: none"> 自社開発の3Dグラフィックスエンジン「千鳥」を技術基盤としたコンテンツ開発事業 開発工程の一部を受託する開発アウトソーシング事業 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
その他	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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 不具合情報のポータルサイト「Fuguai.com」を運営するFuguai.com事業 クリエイターの育成が可能となるユーザー参加型ゲームの運営事業

目次

1. 2015年3月期 第2四半期決算概要……………P 4
2. セグメント業績及び下期見通し……………P13
3. 今後の展開及び中期経営計画……………P24



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

1. 2015年3月期 第2四半期決算概要



2015年3月期 第2四半期連結損益サマリー

(百万円)	14/3期2Q	15/3期2Q (対前年同期増減額/前年同期比)		15/3期予想 (進捗率)	サマリー
売上高	4,659	6,199		15,002	● M&Aによる連結子会社2社の増加及びデバッグ事業の伸張により増収
		+1,540	133.1%	(41.3%)	
内訳	デバッグ	4,163	4,530 +366	108.8%	
	メディア	259	235 △24	90.7%	
	クリエイティブ	237	810 +572	340.8%	● ㈱プレミアムエージェンシー寄与:594百万
	その他	17	639 +622	3650.4%	● ㈱ネットワーク21寄与:612百万
	セグメント間調整額	△19	△17 +2		
営業利益	858	723		2,223	● 子会社における一時的な損失の取り込み及び販管費の増加により減益
		△135	84.2%	(32.5%)	
内訳	デバッグ	1,081	1,116 +35	103.2%	
	メディア	26	0 △26	0.4%	
	クリエイティブ	△22	△206 △183		● ㈱プレミアムエージェンシーの損失:△182百万(うちのれん償却:△35百万)
	その他	△22	24 +46		
	調整額	△205	△212 △6		
営業利益率	18.4%	11.7%		14.8%	● 原価率の高い子会社2社の取り込み及び販管費の増加により低下
		△6.8ポイント			
経常利益	859	719		2,201	
		△139	83.7%	(32.7%)	
四半期純利益	502	341		1,210	● 連結子会社ののれん償却等による実効税率増加の影響を受け減益
		△161	68.0%	(28.2%)	

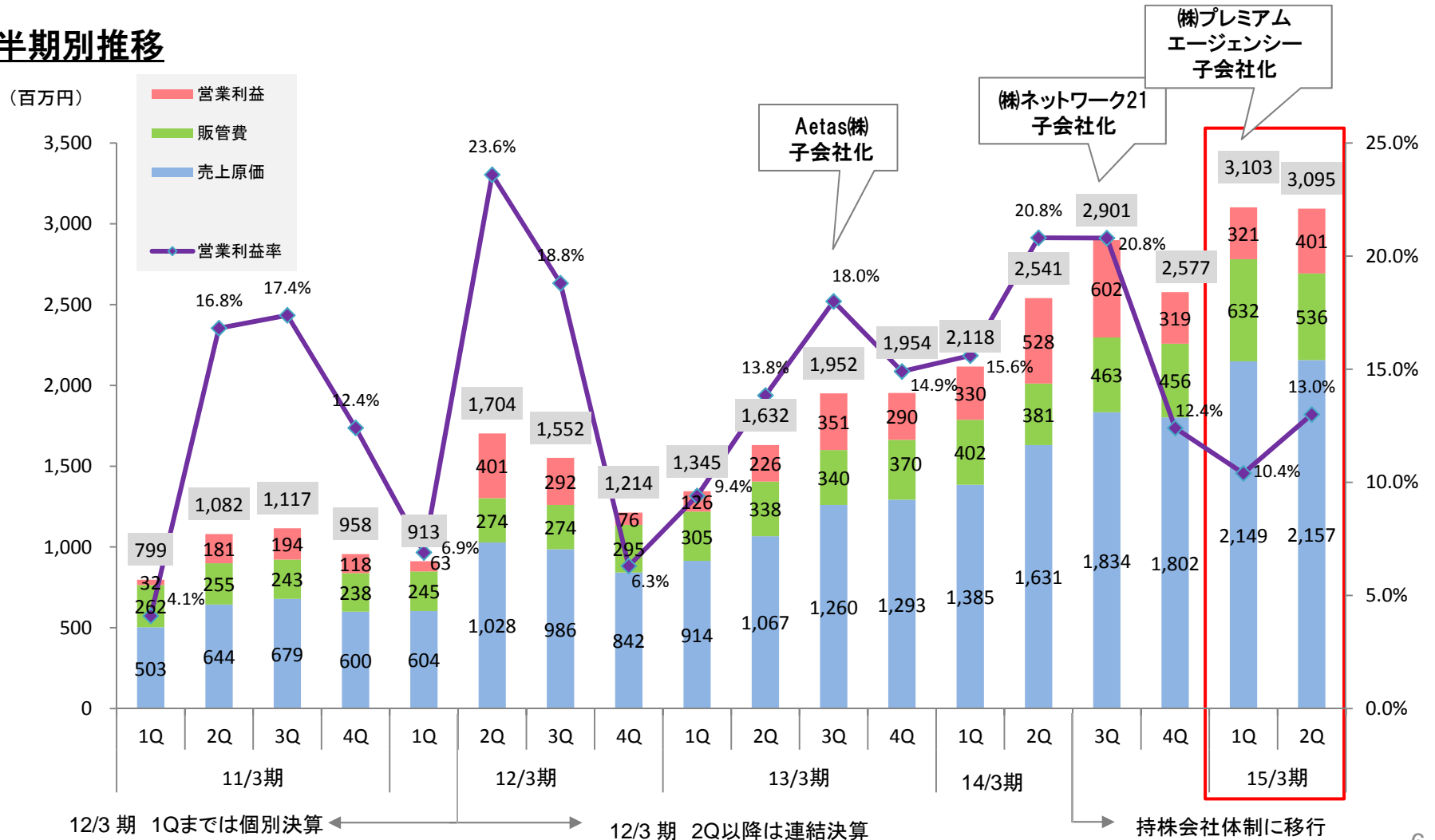
・各セグメントの売上高については、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて記載。セグメント利益は営業利益ベースの数値を記載。
 ・調整額は、報告セグメントに帰属していない一般管理費等の全社費用を記載。



四半期別連結売上高、営業利益推移

▶ 当期より連結子会社が2社増加した影響により増収に寄与する一方、売上原価、販管費が増加

四半期別推移





連結売上高の推移とM&Aによる影響分析

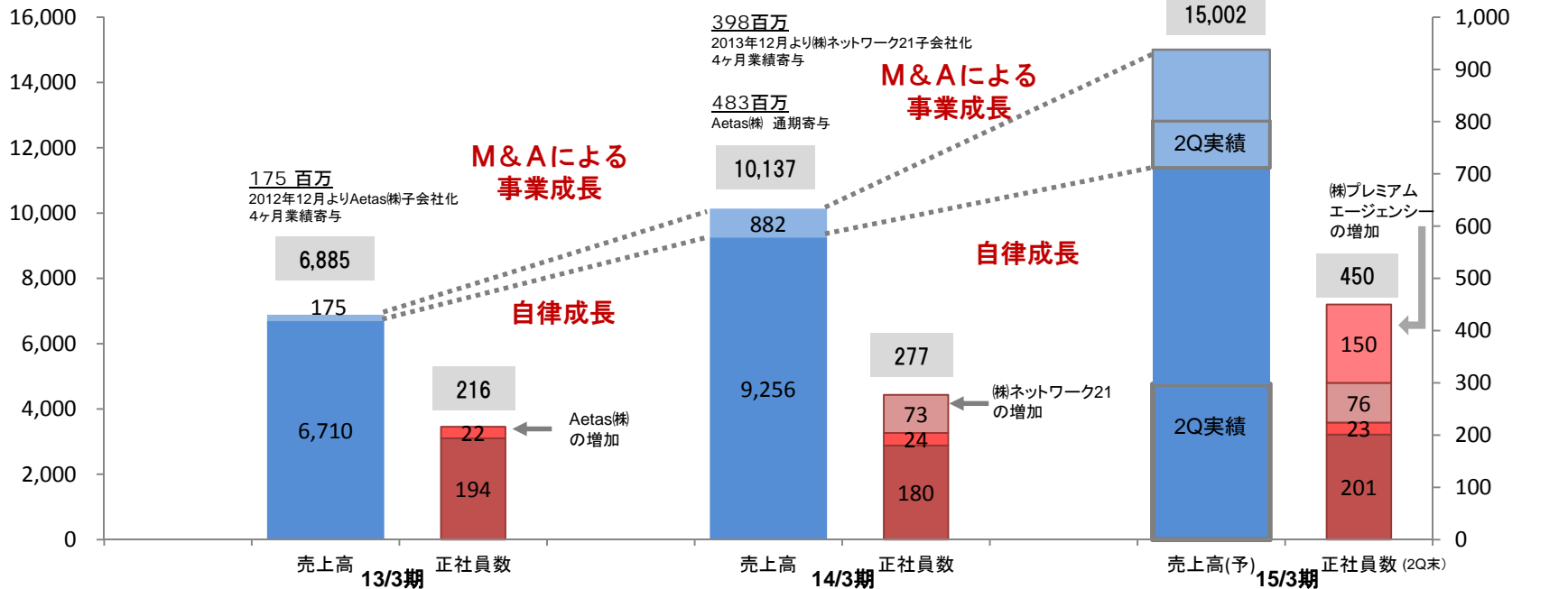
● 新規連結子会社の業績取り込み時期

会社名	事業セグメント	13/3期		14/3期				15/3期	
		3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
Aetas(株) (2012年12月より子会社化)	メディア事業								
(株)ネットワーク21 (2013年12月より子会社化)	その他の事業								
(株)プレミアムエージェンシー (2014年4月より子会社化)	クリエイティブ事業								

● 通期業績及び正社員数 自律成長とM&Aによる事業成長

(百万円)

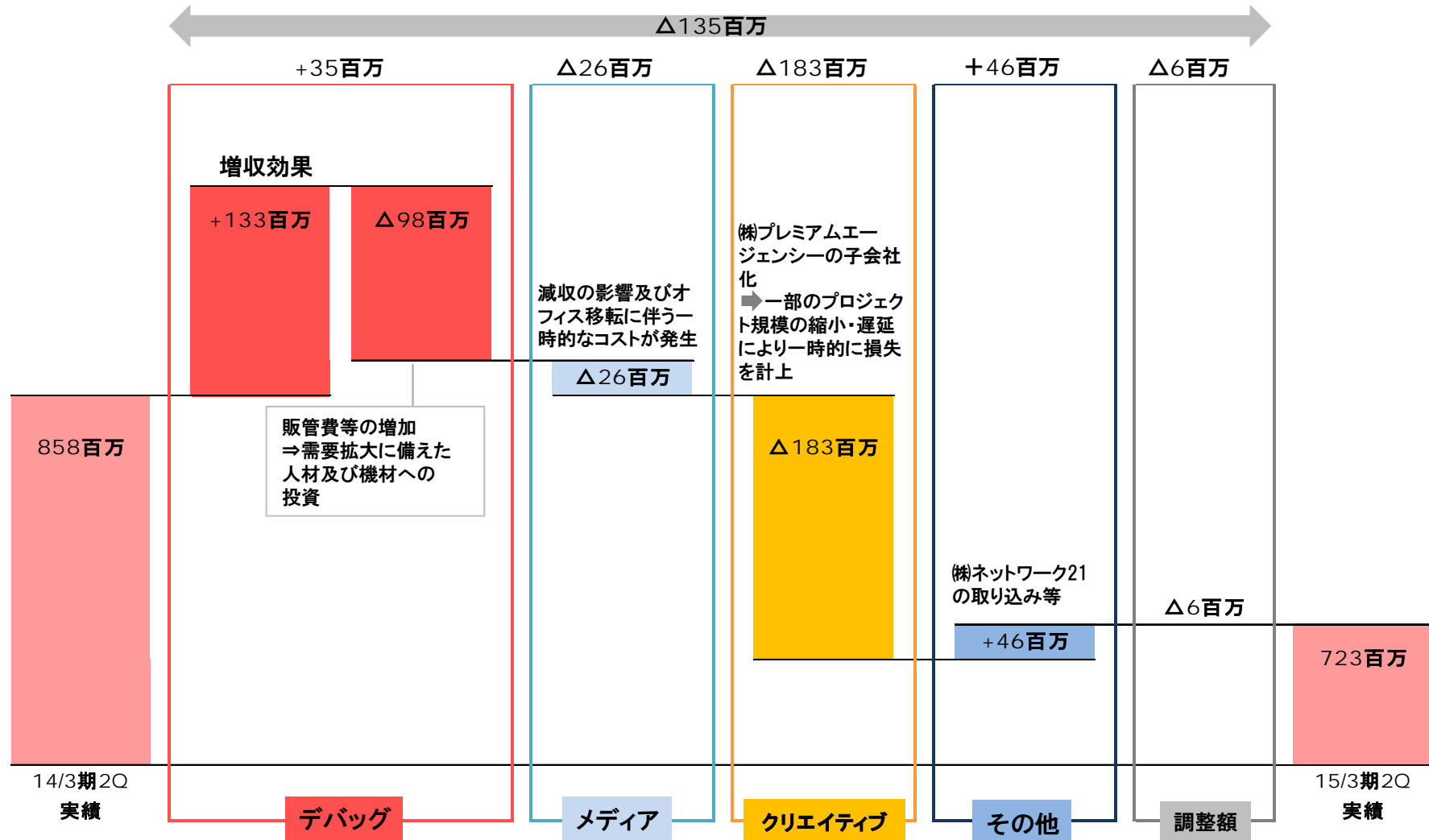
・2014年4月に(株)プレミアムエージェンシーを子会社化 通期寄与
 ・(株)ネットワーク21 通期寄与
 ・Aetas(株) 通期寄与





営業利益 増減分析

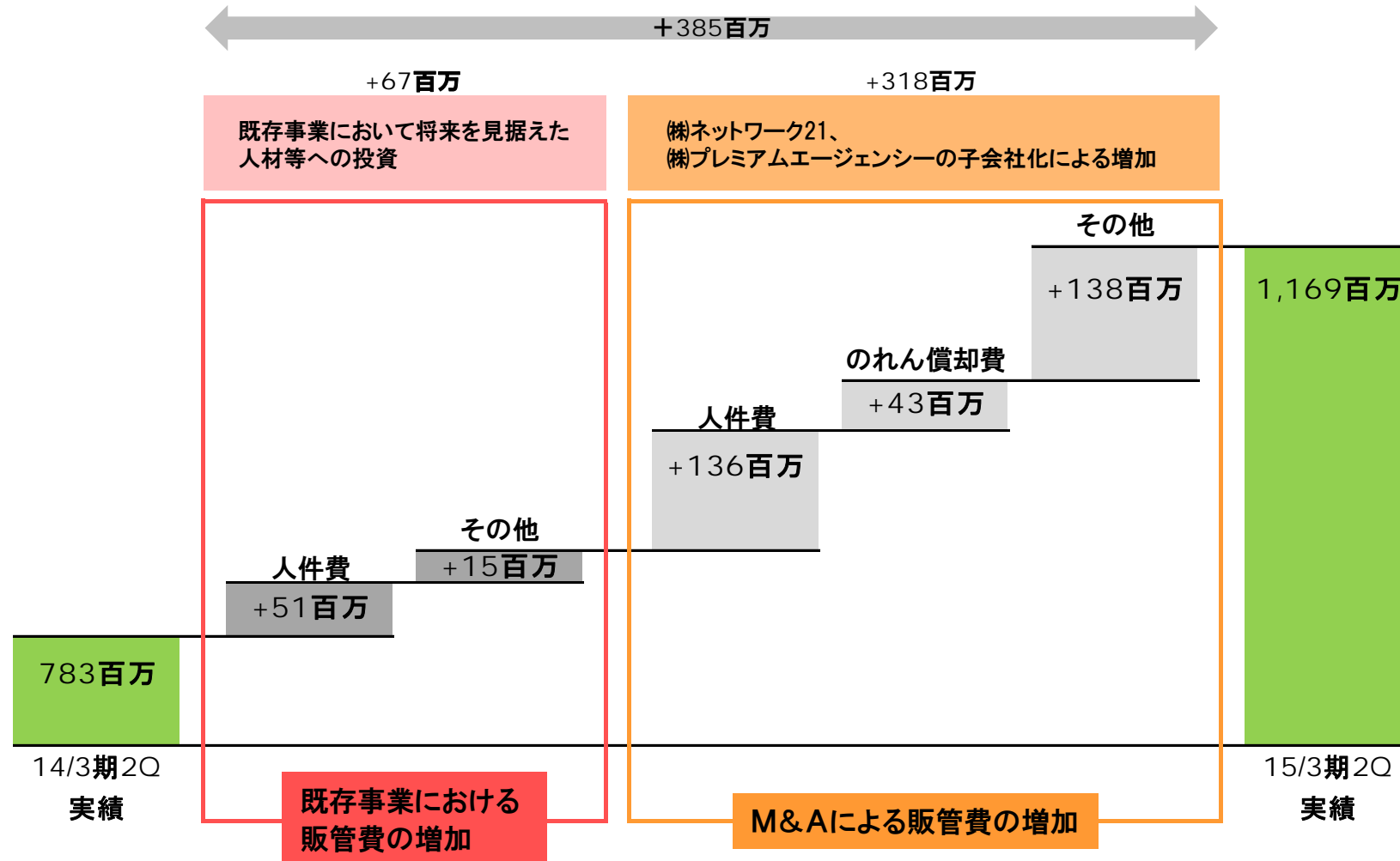
▶ デバッグ事業における投資及びクリエイティブ事業における損失の影響により前期を下回って着地





販売費及び一般管理費 増減分析

▶ デバッグ事業を中心とする人材確保及び連結子会社の増加に伴い人件費等が増加





連結貸借対照表

(百万円)

	14/3期	15/3期	対前期末		14/3期	15/3期	対前期末
	期末	2Q末	増減額		期末	2Q末	増減額
流動資産	5,549	5,281	△267	流動負債	3,372	3,636	263
(うち)現金及び預金	3,693	3,059	△633	(うち)短期借入金	1,610	1,988	378
(うち)受取手形 及び売掛金	1,483	1,953	469	固定負債	20	291	270
固定資産	1,611	2,692	1,081	負債合計	3,393	3,927	534
(うち)有形固定資産	323	365	41	株主資本	3,687	3,933	246
(うち)無形固定資産	695	1,578	882	(うち)資本金	300	300	0
(うち)投資その他の資産	592	749	156	(うち)資本剰余金	300	300	0
資産合計	7,160	7,974	813	(うち)利益剰余金	3,086	3,332	245
				その他の包括利益累計額	29	38	8
				新株予約権・少数株主持分	49	73	24
				純資産合計	3,766	4,046	279
				負債・純資産合計	7,160	7,974	813

- 流動資産 : 受取手形及び売掛金が増加した一方、現金及び預金が減少したことにより267百万円の減少(前期比4.8%減)
- 固定資産 : のれんが増加したことにより1,081百万円の増加(前期比67.1%増)
- 純資産 : 利益剰余金が期末配当の実施に伴い95百万円減少した一方、四半期純利益の計上により341百万円増加し、また新株予約権の新規発行により新株予約権が14百万円増加した結果、279百万円の増加(前期比7.4%増)



連結キャッシュ・フロー計算書

(百万円)	14/3期2Q	15/3期2Q	増減額
営業活動CF	478	85	△393
(※参考 法人税など支払等差引前の営業CF)	755	460	△294
投資活動CF	△90	△362	△272
財務活動CF	△57	△362	△305
現金及び現金同等物に係る換算差額	2	6	3
現金及び現金同等物の増減額	333	△633	△967
現金及び現金同等物の期首残高	2,184	3,693	1,508
現金及び現金同等物の四半期末残高	2,518	3,059	541

- 営業活動CF:主に税金等調整前四半期純利益及び法人税等の還付額等の資金増加項目が、法人税等の支払額及び未払金の減少額等の資金減少項目を上回ったことによるもの
- 投資活動CF:主に連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出、無形固定資産の取得による支出及び有形固定資産の取得による支出等によるもの
- 財務活動CF:主に短期借入金の返済による支出等の資金減少項目が、短期借入れによる収入等の資金増加項目を上回ったことによるもの



株主還元

➤ 中間配当予想を7円⇒8円に増配、6期連続増配予定

(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

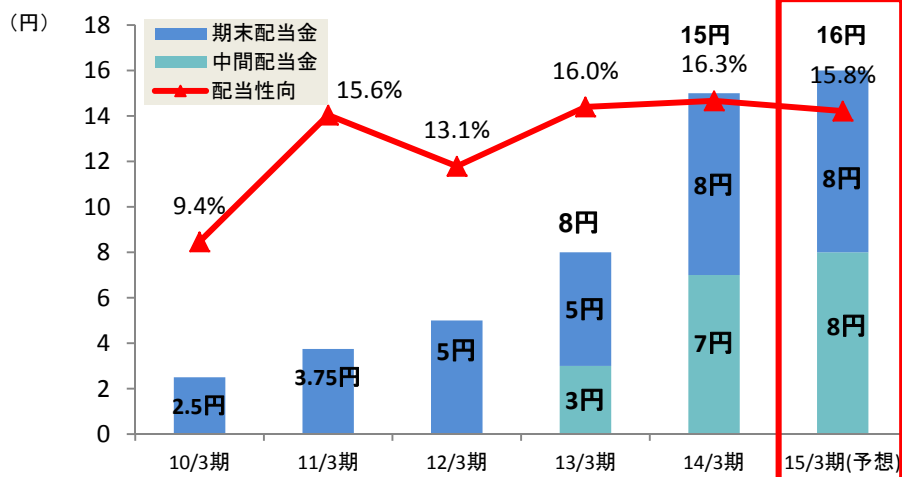
1株当たり配当金の推移

	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期	14/3期	15/3期(予想)
年間配当金	2.5円 (500円)	3.75円 (750円)	5円 (1,000円)	8円 (11円)	15円	16円
うち中間配当金	0円	0円	0円	3円 (6円)	7円	8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	8円	8円
配当性向	9.4%	15.6%	13.1%	16.0%	16.3%	15.8%

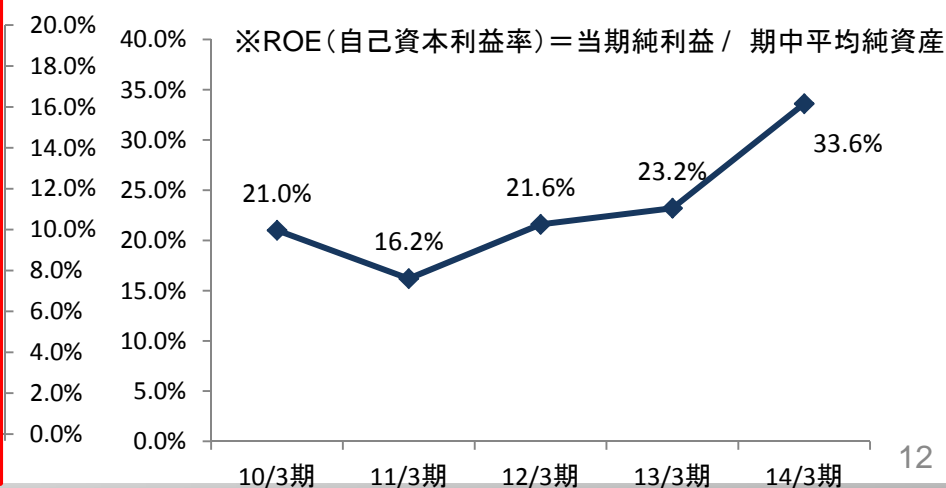
※2012年7月1日を効力発生日として1:100の分割、10月1日を効力発生日として1:2の分割を実施。そのため13/3期中間配当以前の配当状況はこれらの分割に伴う影響を加味し遡及修正を行った場合の金額を記載。なお、配当実績は()書きで記載。

※14/3期中間配当以前は株式会社デジタルハーツとしての配当実績。

配当金・配当性向の推移



ROEの推移



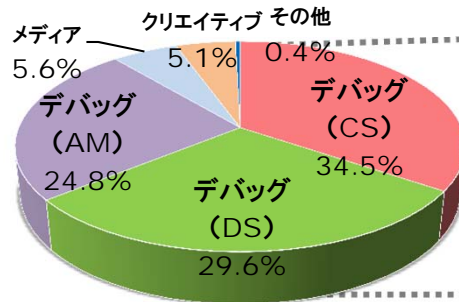
2. セグメント別業績及び下期見通し



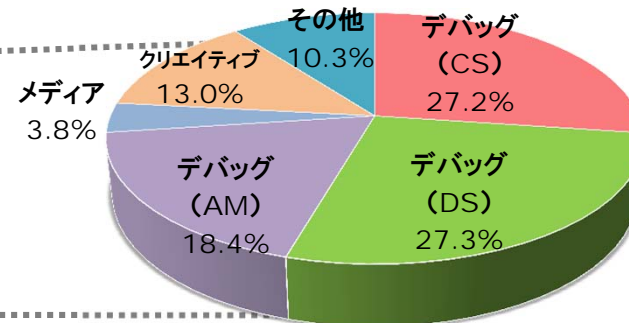
2015年3月期 第2四半期セグメント別業績の概要

事業セグメント		14/3期2Q	15/3期2Q	増減額	(前年同期比)	サマリー	
デバッグ事業	売上高	4,163百万	4,530百万	366百万	(108.8%)	↑ DSが引き続きデバッグ事業を大きく牽引	
	セグメント利益	1,081百万	1,116百万	35百万	(103.2%)		
	コンシューマゲーム リレーション (CS)	売上高	1,615百万	1,690百万	74百万	(104.6%)	↑ マルチ展開される大型タイトルの受注を獲得
	デジタルソリューション リレーション (DS)	売上高	1,385百万	1,696百万	311百万	(122.4%)	↑ 既存顧客からのリピート案件及び新規案件の受注を獲得
アミューズメント リレーション (AM)	売上高	1,161百万	1,142百万	△19百万	(98.4%)	→ 付加価値の高いサービスの提供によりシェア拡大に注力	
メディア事業	売上高	259百万	235百万	△24百万	(90.7%)	↓ 減収及びオフィス移転費用等の一時的なコストが発生し減益	
	セグメント利益	26百万	0百万	△26百万	(0.4%)		
クリエイティブ事業	売上高	237百万	810百万	572百万	(340.8%)	↑ ㈱プレミアムエージェンシーの子会社化により3DCGコンテンツ開発事業を開始、当期より通期で連結業績に寄与 ↓ 3DCGコンテンツ開発事業において、一部案件規模の縮小により一時的に損失を計上	
	セグメント損失	△22百万	△206百万	△183百万	(-)		
その他	売上高	17百万	639百万	622百万	(3,650.4%)	↑ ㈱ネットワーク21の子会社化により開始したシステム開発事業が当期より通期で連結業績に寄与	
	セグメント利益/損失	△22百万	24百万	46百万	(-)		
調整額	セグメント売上高調整額	△19百万	△17百万	2百万	(-)	: 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	
	セグメント利益調整額	△205百万	△212百万	△6百万	(-)		
合計	売上高	4,659百万	6,199百万	1,540百万	(133.1%)	↑ M & Aによる連結子会社2社の増加及びデバッグ事業の伸張により増収 ↓ 子会社における一時的な損失の取り込み及び販管費の増加により減益	
	営業利益	858百万	723百万	△135百万	(84.2%)		

売上高構成比



14/3期2Q



15/3期2Q

・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。以降のページも同様の前提で記載。



デバッグ事業

➤市場成長の著しいスマートフォン向けゲームを対象とした、DSリレーションが売上・利益を牽引し増収増益を達成

背景・環境	<ul style="list-style-type: none"> ■ コンシューマゲーム・ソーシャルゲーム市場の融合が進み、ゲーム全体の市場規模はさらに拡大 ■ 開発規模の増大によるデバッグ工数の増加
重点施策	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 顧客ニーズに対応した効率的なデバッグ体制を構築（新設：仙台技術センター・京都シールドルーム） ◆ 「DH-EYE」等のコンサルティング要素を高めたサービスの提供（2014年9月より本格稼働）

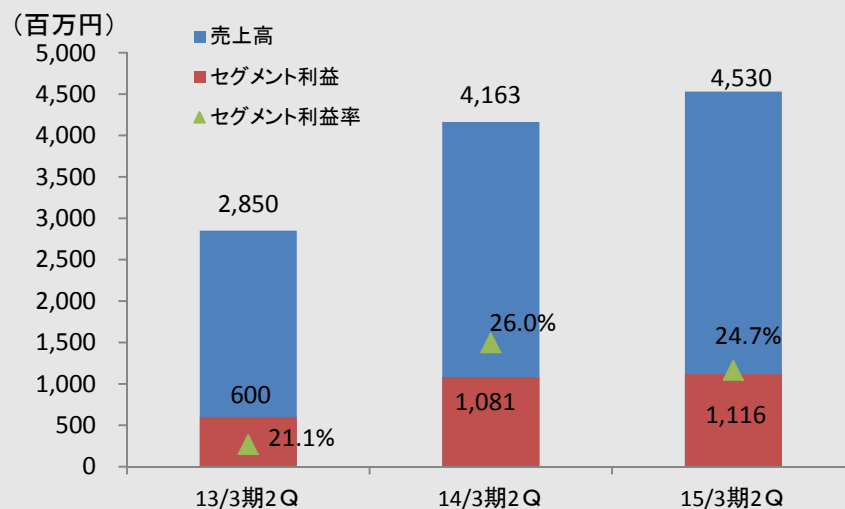
下期の見通し

- 大型案件の受注及び取引規模の拡大により好調に推移
- 新たな市場開拓への布石を打つとともに既存領域において拡大するデバッグニーズを獲得

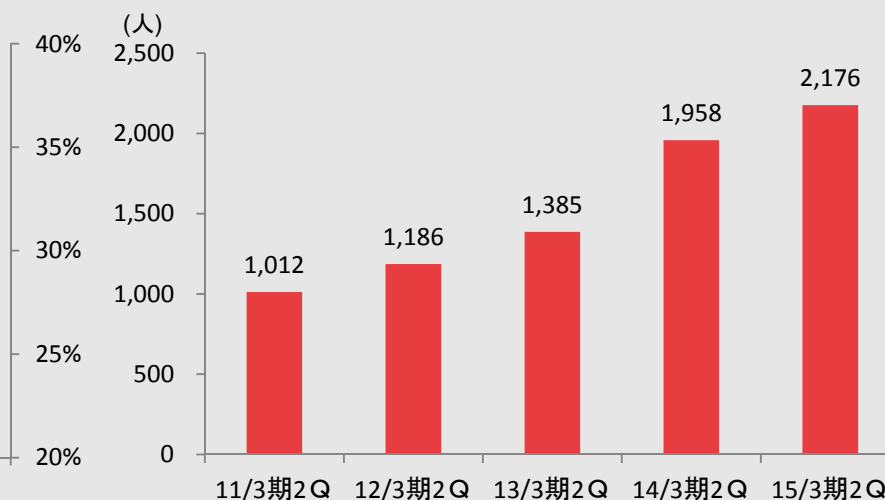
売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 14/3期2Q	当期実績 15/3期2Q	対前年同期		サマリー
			増減額	前期比	
売上高	4,163百万	4,530百万	366百万	108.8%	DSが引き続き業績を牽引
セグメント利益	1,081百万	1,116百万	35百万	103.2%	機材や設備の充実・人材育成等の投資を実施

セグメント業績の推移



平均臨時雇用者数推移





デバッグ事業(CS:コンシューマゲームリレーション)

➤ 市場規模は横ばいであるがゲームタイトルのマルチ展開の影響を受け安定的な成長を実現

背景・環境	<ul style="list-style-type: none"> ■ 開発タイトル数は微減するものの複数ハードに提供されるマルチ展開が加速 ■ ハードの高性能化によるオンライン機能の強化によりデバッグ工数が増加
重点施策	<ul style="list-style-type: none"> ◆ マルチ展開される大型タイトル案件の獲得 ◆ アーケードゲームやダウンロード版タイトル等、長期にわたる継続案件の獲得

下期の見通し

- 例年同様に年末商戦向け各ゲームメーカーの開発ラインが複数並走するため、3Qにおいて繁忙期となる見通し
- 年末商戦に向けた大型タイトル案件の獲得
- PS4、XboxOne等、次世代ハードが出揃ったことでマルチ展開タイトルの開発が加速し案件規模が拡大

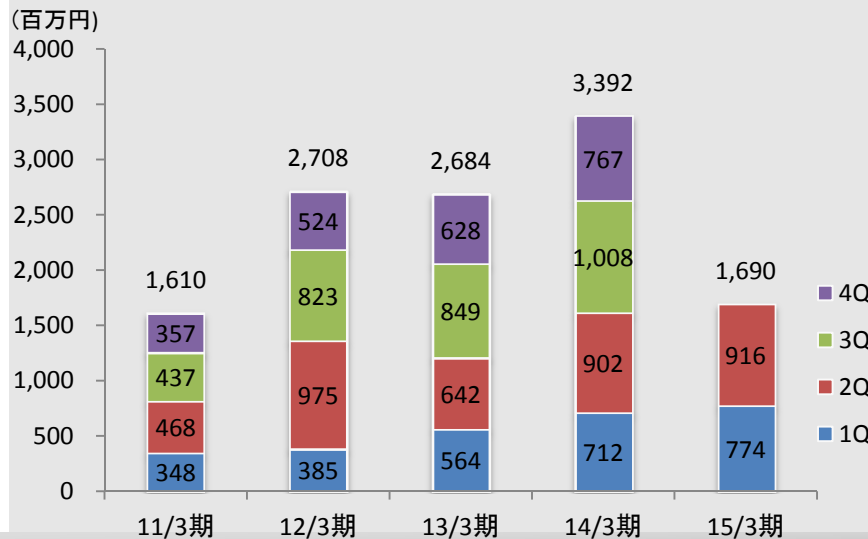
売上高の前期比較

	前期実績 14/3期2Q	当期実績 15/3期2Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	1,615百万	1,690百万	74百万	104.6%

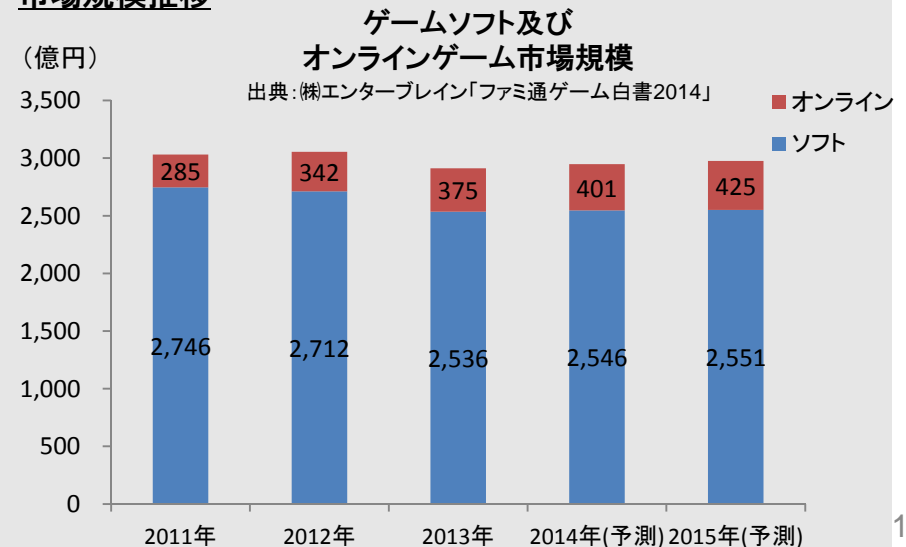
サービス項目

- コンシューマゲーム用ソフトデバッグ(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)

➤ 市場の拡大に加えてデバッグ工程のアウトソーシングが浸透しデバッグセグメントを牽引

背景・環境	<ul style="list-style-type: none"> ■ ネイティブゲームアプリ開発の活発化 ■ ユーザー獲得競争の激化によりゲームのクオリティが向上し品質重視の傾向に ■ スマートフォン端末の高性能化、ゲーム性の追求により、開発規模が増大、開発期間の長期化 	下期の見通し	<ul style="list-style-type: none"> ● 遅延していたネイティブゲームアプリ開発の本格稼働が重なり好調に推移する見通し、引き続きデバッグセグメントを牽引 ● 品質・ゲーム性重視の傾向が強まりデバッグ工程のアウトソーシングがさらに加速 ● 開発期間の長期化、開発規模の増大は引き続き継続しデバッグ工数が増加、取引規模が拡大 ● システム開発分野における検証ニーズの獲得
重点施策	<ul style="list-style-type: none"> ◆ CSゲームデバッグで培ったノウハウを活かしネイティブゲームアプリ案件の受注拡大に注力 ◆ 開発フェーズに加えアップデートが発生する運用フェーズにおけるデバッグニーズの獲得 		

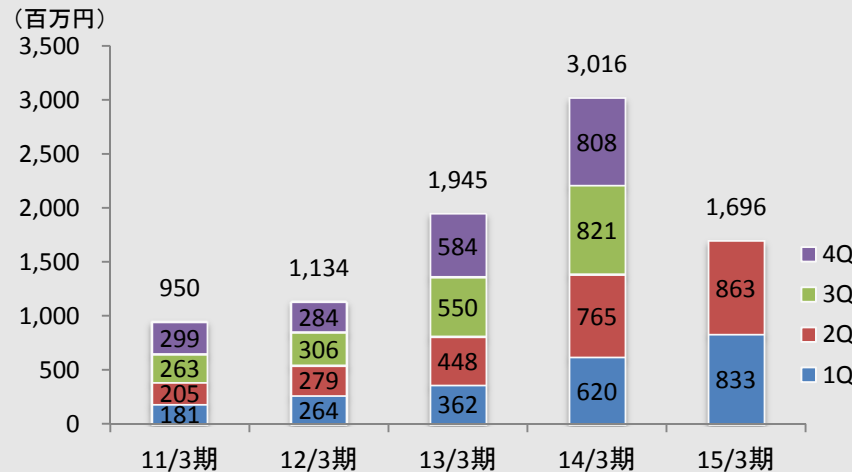
売上高の前期比較

	前期実績 14/3期2Q	当期実績 15/3期2Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	1,385百万	1,696百万	311百万	122.4%

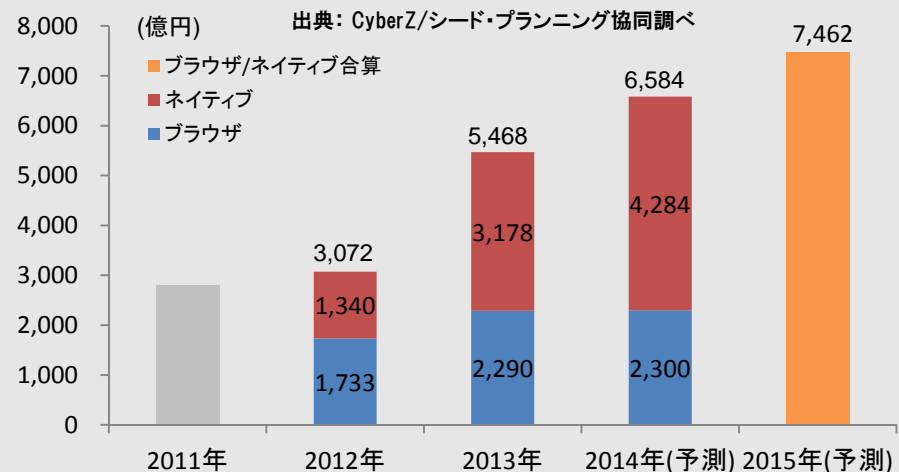
サービス項目

- 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
- 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





デバッグ事業(AM:アミューズメントリレーション)

➤ 厳しい市場環境の影響を受けるも前期と同等の水準で着地

背景・環境	<ul style="list-style-type: none"> パチンコ・パチスロ市場はやや縮小しているが、タイトル数は横ばい 遊戯性の複雑化により開発規模は拡大傾向
重点施策	<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 新規取引先獲得のための営業活動を強化

下期の見通し

- 当リレーションの売上の約7割がパチンコ向けデバッグであることから、パチスロ型式試験変更の影響は軽微
- 顧客企業の開発スケジュールの影響を受けるため引き続き受注の波は流動的に推移する見通し

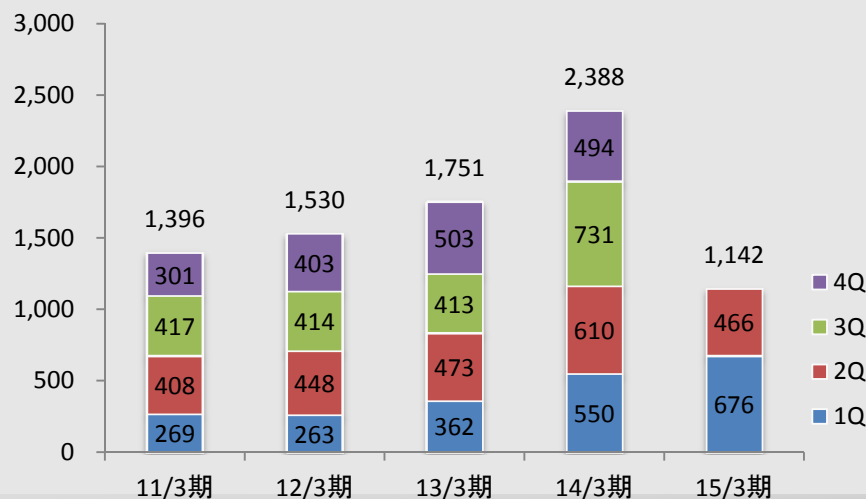
売上高の前期比較

	前期実績 14/3期2Q	当期実績 15/3期2Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	1,161百万	1,142百万	△19百万	98.4%

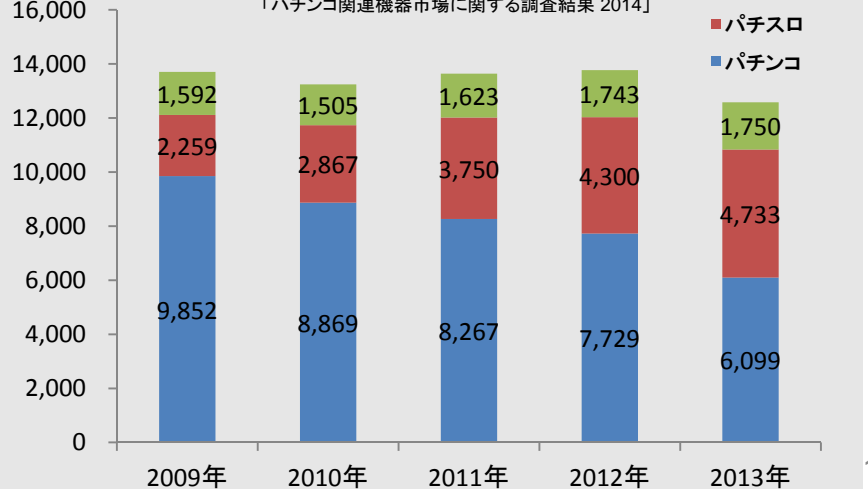
サービス項目

- 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 (百万円)



市場規模推移 (億円)





メディア事業

▶ 既存顧客の広告費削減の影響を受けての着地、対象領域をスマートフォン向けゲームにも拡大

背景・環境	<ul style="list-style-type: none"> ■ SNSや動画等を通じた情報共有のリアルタイム化が加速 ■ 情報配信手法の多様化により顧客ニーズが変化 	▶	下期の見通し	<ul style="list-style-type: none"> ● スマートフォン向けゲームを対象にしたコンテンツを拡充し、顧客企業・ユーザーへの訴求範囲を拡大 ● 「4Gamer」ブランドの価値向上を目的とした新たな施策を実行
重点施策	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 成長市場であるスマートフォン向けゲームを対象にしたコンテンツ拡充及びサービス開発 			

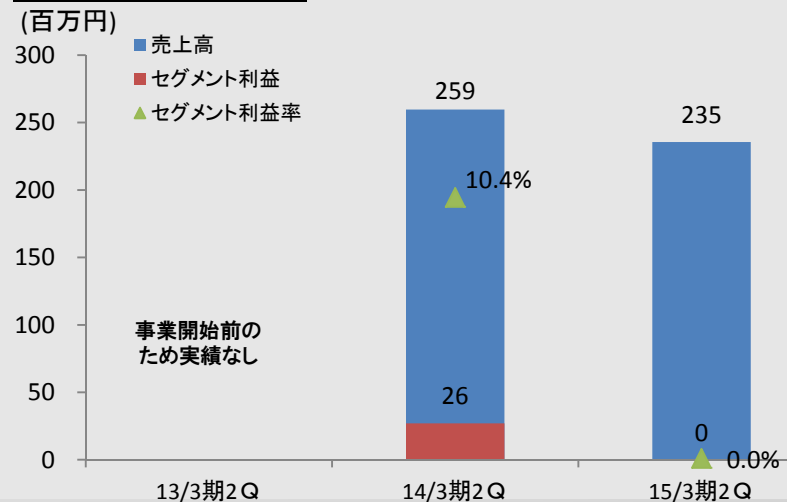
売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 14/3期2Q	当期実績 15/3期2Q	対前年同期		サマリー
			増減額	前期比	
売上高	259百万	235百万	△24百万	90.7%	前期2Qに受注が重なった反動により減収
セグメント利益	26百万	0百万	△26百万	0.4%	減収及びオフィス移転費用等の一時的なコストが発生し減益

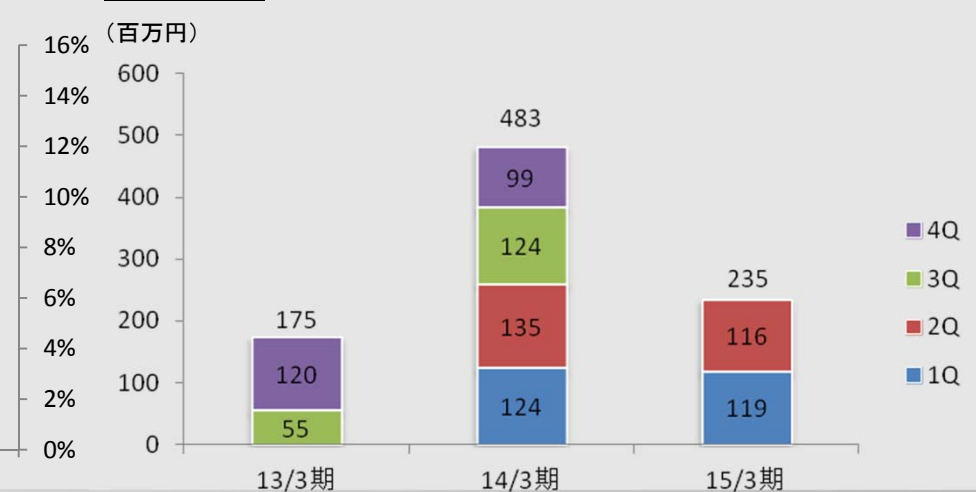
(※)セグメント利益はAetas(株)の株式取得におけるのれん償却後の金額を記載

13/3期3QよりAetas(株)を子会社化したことによりメディア事業(総合ゲーム情報サイト <http://www.4gamer.net/> の運営)を開始

セグメント業績の推移



売上高推移





クリエイティブ事業

▶(株)プレミアムエージェンシーの子会社化により売上拡大に寄与するも案件規模縮小に伴う損失の取り込みにより減益

背景・環境	<ul style="list-style-type: none"> ■ 液晶画面の大型化、映像品質の向上により開発規模が増大 ■ 家庭用ゲーム・遊技機市場は緩やかに縮小傾向
重点施策	<ul style="list-style-type: none"> ◆ (株)プレミアムエージェンシーの不採算プロジェクトの整理、プロジェクト管理の抜本的な見直しにより開発稼働率を向上

下期の見通し

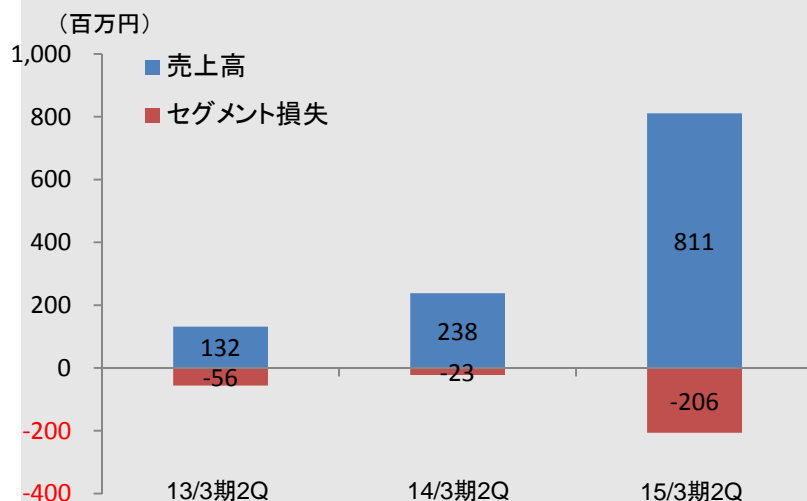
- (株)プレミアムエージェンシーの収益化に向けた体制の建て直しは完了しているため収益性が改善
- グループ各社と(株)G&Dとの連携を強化し技術力を向上
- 当該セグメントで通期黒字化を見込む

売上高・セグメント損失の前期比較

	前期実績 14/3期2Q	当期実績 15/3期2Q	対前年同期		サマリー
			増減額	前期比	
売上高	237百万	810百万	572百万	340.8%	(株)プレミアムエージェンシーの業績寄与:594百万
セグメント損失	△22百万	(※)△206百万	△183百万	—	(株)プレミアムエージェンシーの損失取り込み:△182百万

(※) セグメント損失は(株)プレミアムエージェンシーの株式取得等におけるのれん償却後の金額を記載

セグメント業績の推移



事業内容	会社名
■ 3DCGコンテンツ開発事業	(株)プレミアムエージェンシー 2014年4月より子会社化し事業を開始
■ 開発アウトソーシング事業	(株)G&D 2012年3月 新設により事業を開始
■ 映像制作事業	(株)デジタルハーツ・ビジュアル 2011年2月 事業を開始、2012年5月に分社化

※当第1四半期より「クリエイティブ事業」を新たなセグメントとして追加し、従来「その他」に区分していた「開発アウトソーシング事業」及び「映像制作事業」を「クリエイティブ事業」として集約。このため13/3期及び14/3期の数値については遡及適用しており、13/3期の数値は会計監査人の監査を受けておりません。



その他の事業

➤システム開発事業を中核とした収益基盤の構築を実現、引き続き他セグメントとの親和性を検証・創出

背景・環境	■ 2013年12月よりシステム開発事業を行う㈱ネットワーク21を子会社化、当期より通期で連結業績に寄与
重点施策	◆ グループ連携によりデバッグ事業の成長に寄与する取り組みを推進

下期の見通し

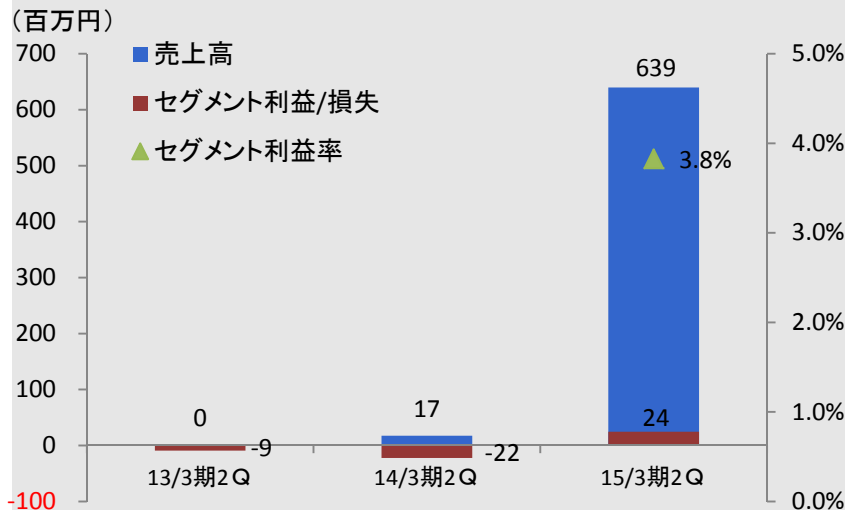
- 開発ニーズが安定していることから引き続き安定的な成長を継続
- グループシナジーを追求し強固な収益基盤を構築

売上高・セグメント利益/損失の前期比較

	前期実績 14/3期2Q	当期実績 15/3期2Q	対前年同期		サマリー
			増減額	前期比	
売上高	17百万	639百万	622百万	3650.4%	㈱ネットワーク21の業績寄与:612百万
セグメント利益/損失	△22百万	(※)24百万	46百万	—	

(※) セグメント利益は㈱ネットワーク21の株式取得におけるのれん償却後の金額を記載

セグメント業績の推移



事業内容

事業内容	会社名
■ システム開発事業	㈱ネットワーク21 2013年12月より子会社化し事業を開始
■ Fuguai.com事業	㈱デジタルハーツ 2008年7月 サイトオープン
■ 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 2013年2月 事業を開始

※当第1四半期より「クリエイティブ事業」を新たなセグメントとして追加し、従来「その他」に区分していた「開発アウトソーシング事業」及び「映像制作事業」を「クリエイティブ事業」として集約。このため13/3期及び14/3期の数値については遡及適用しており、13/3期の数値は会計監査人の監査を受けておりません。



2015年3月期 下期見通し

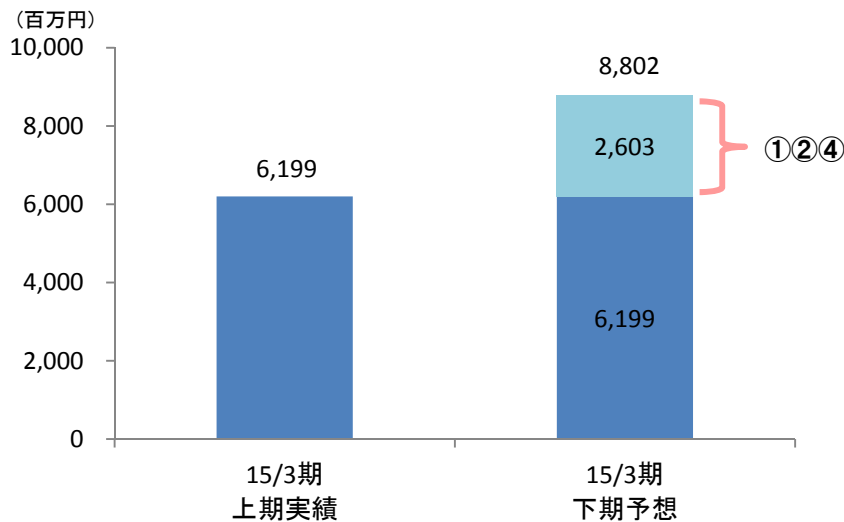
▶ 上期はM&A効果及びデバッグ事業の受注タイミング等の影響を受けたものの、通期は期初計画通り推移する見込み
 → **通期予想変更なし**

サマリー

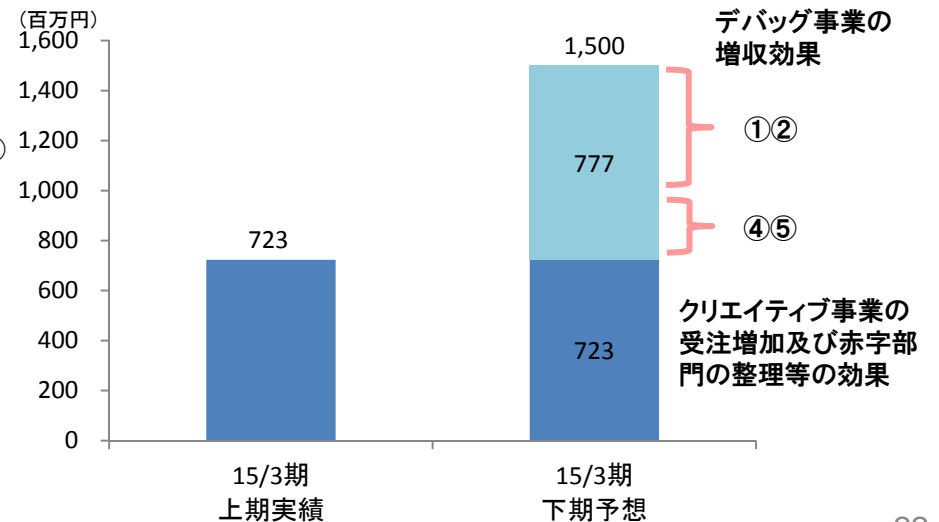
ID	セグメント	リレーション	下期見通し	要因
①	デバッグ	CS	売上 ↑ / 営業利益 ↑	例年通り3Qが繁忙期になる見込み
②	デバッグ	DS	売上 ↑ / 営業利益 ↑	市場規模の拡大に伴いデバッグニーズ増加の流れ変わらず
③	デバッグ	AM	売上 → / 営業利益 →	開発スケジュールの影響を受けるも通期計画に大きな変更なし
④	クリエイティブ	—	売上 ↑ / 営業利益 ↑	下期の受注増加に伴い売上及び営業利益も増加する見込み
⑤	クリエイティブ	—	— / 営業利益 ↑	上期実施の不採算部門の整理等の効果が発現

※IDを下記グラフに使用

売上高



営業利益



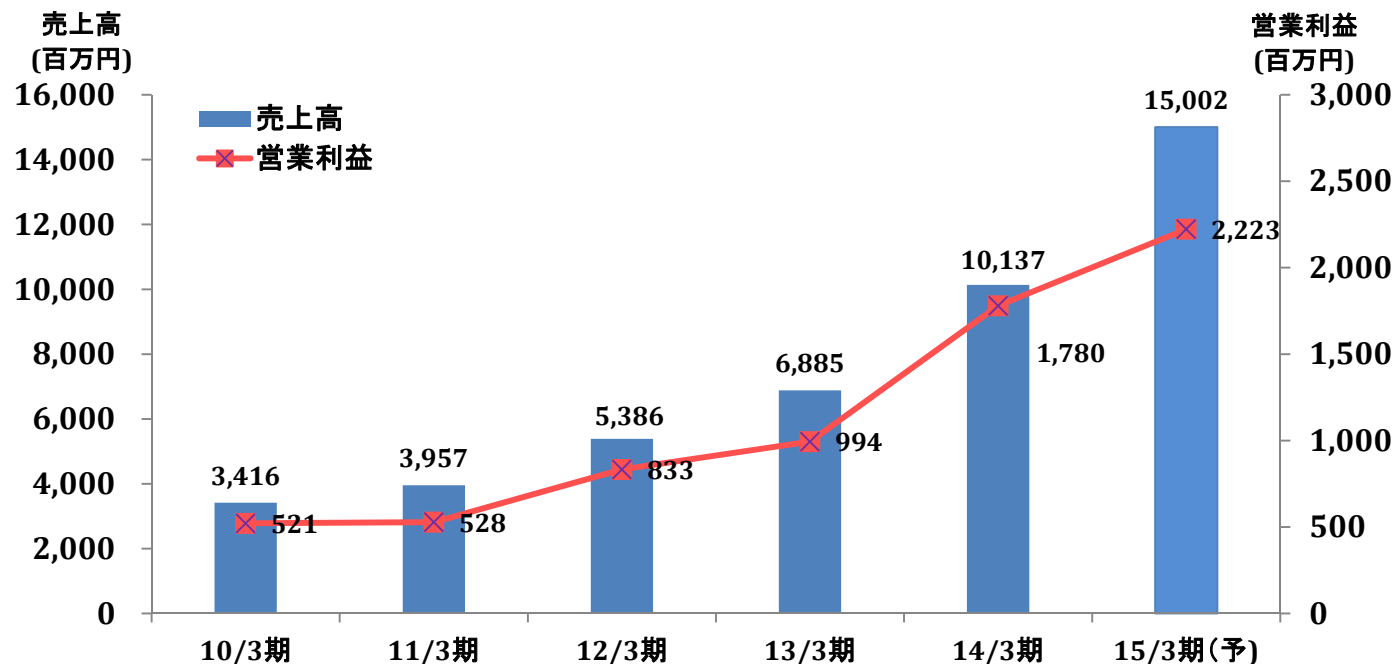


2015年3月期 通期連結業績見通し

中期経営計画の1年目として更なる飛躍を目指す

(単位:百万円)

	14/3期		15/3期		
	通期 連結実績	前期比	通期 連結予想	対前期増減額	前期比
売上高	10,137	147.2%	15,002	4,864	148.0%
営業利益	1,780	179.1%	2,223	442	124.9%
営業利益率	17.6%	+3.1ポイント	14.8%		△2.7ポイント
経常利益	1,788	179.5%	2,201	412	123.1%
当期純利益	1,087	187.7%	1,210	122	111.3%



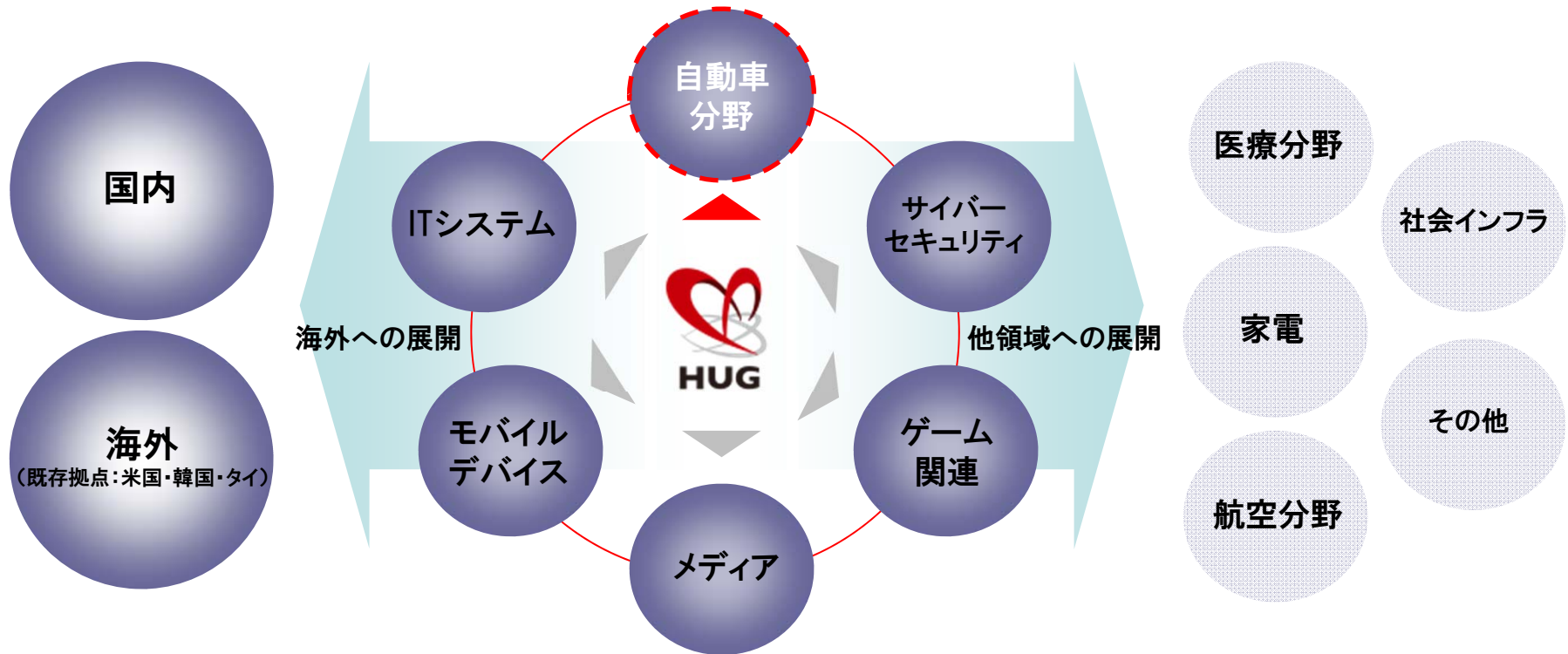
3. 今後の展開及び中期経営計画



今後の展開について

当社グループの基幹事業である「デバッグ」は他領域への展開が可能な上、汎用性が高いため、今後の各種産業の発展において必要不可欠なものに

当社グループのポジショニング





今後の展開について

2014年11月4日に(株)ZMP社との業務提携及び合弁会社設立を発表、自動車産業への進出が可能に

「デバッグ × 自動車」で新たな市場を開拓

柔軟・迅速なドライバーの確保

8,000名を超える豊富なテスト人材
85万件のバグ検出実績



- デバッグ専門企業の 高度なセキュリティ体制により情報の機密性を担保
- テストに精通したスタッフによる高品質なテストの実施
- 短期間・短納期の要望にも柔軟に対応

自動運転分野の技術力とテスト走行の実績

独自のハードウェア&ソフトウェア・プラットフォーム
国内・海外でのデータ収集走行の実績



- テスト走行に最適化した自社開発データロガーシステム
- 車両情報(CAN)だけでなく、カメラ・GPS・加速度・ジャイロなどを設置し同時計測可能

背景及び目的

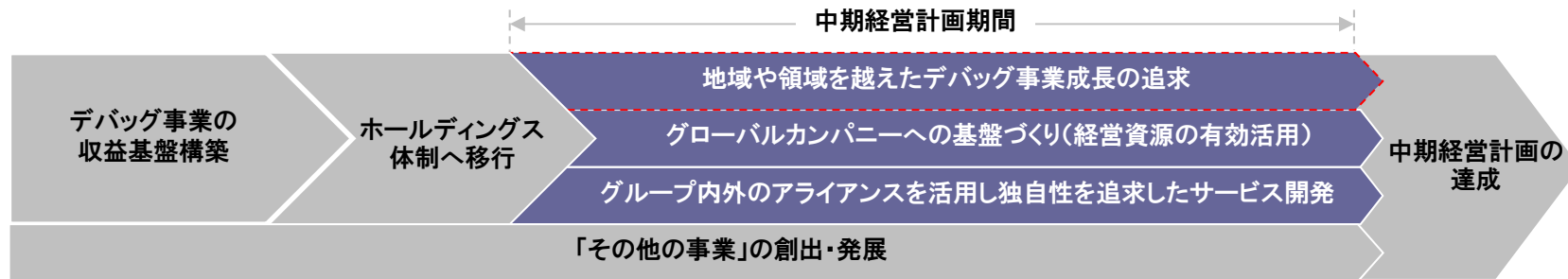
近年、自動車は、搭載される先進運転支援技術(ADAS)の高度化により車載ソフトウェアが高度化、複雑化する一方、車載ソフトウェア検証のための実走行テストは、テスト項目の高い網羅性・大量のテスト人員を要し、自動車メーカー・部品メーカーにとって大きな負担となっております。

このため、当社グループの豊富なテスト人材及びユーザー目線での検証ノウハウと(株)ZMPが独自に保有する自動車の自動運転技術・センサシステムの知見を組み合わせることで、「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」を共同展開することを目的として、業務提携を行うとともに、本事業を推進するための合弁会社を設立することといたしました。



今後の展開について

- 「地域や領域を越えたデバッグ事業の成長」の実現を目的とし、既存事業の成長はもとより外部とのアライアンスにおいても引き続き強化



地域や領域を越えたデバッグ事業成長の追求

- ◆ 中期経営計画の達成を目的として、既存事業の成長に加え、2013年11月に㈱ネットワーク21、2014年4月に㈱プレミアムエージェンシーを子会社化したことで、グループ規模の拡大を実現するとともにエンターテインメント業界以外への「デバッグ」の提供が可能に。
- ◆ ㈱ZMPとの業務提携及び合併会社の設立により、自動車産業への進出が可能に。

タイミング	アプローチ	対象先	目的
2013年11月	連結子会社化	㈱ネットワーク21	システム開発分野におけるデバッグニーズの獲得
2014年3月	合併会社設立	㈱KADOKAWA ㈱ドワンゴ	㈱リインフォースを設立し新たなメディアプラットフォームの創造と検証
2014年4月	連結子会社化	㈱プレミアムエージェンシー	ゲーム開発分野におけるデバッグニーズの獲得及び「クリエイティブ事業」の専門性を追求
2014年11月	合併会社設立	㈱ZMP	自動車分野におけるデバッグニーズの獲得



中期経営計画: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

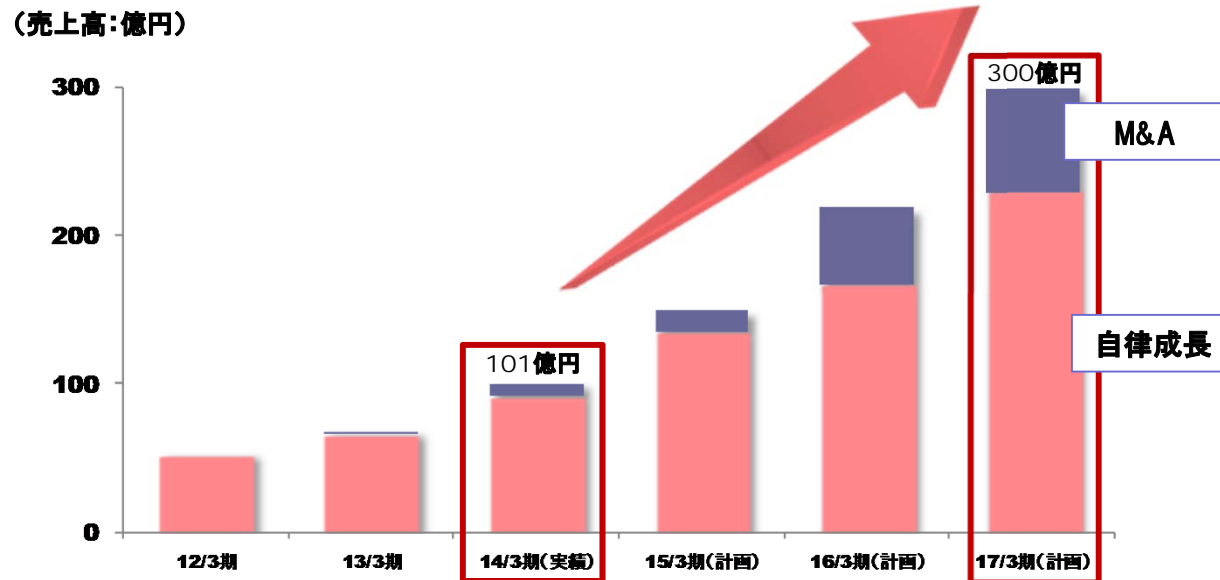
基本方針 1:地域や領域を越えたデバッグ事業成長の追求

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:グループ財務指標

- 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

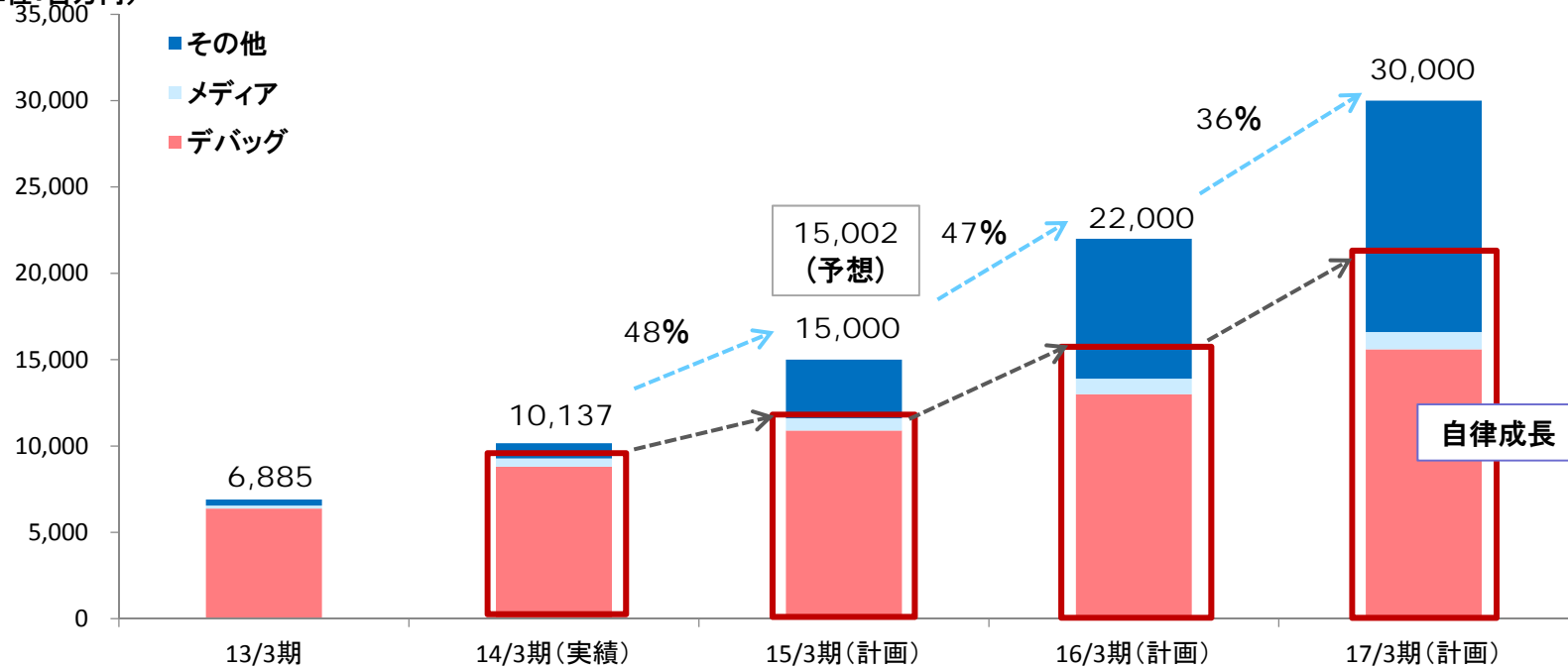
2014年3月期実績		150%以上の 増収増益目標	2017年3月期計画
売上高	101億円	+198億円 (+196%)	300億円
営業利益率	17.6%	-	16%
経常利益	17億円	+30億円 (+168%)	48億円
ROE (株主資本利益率)	33.6%	+3%	37%
EPS (1株当たり当期純利益)	91.9円	+151円 (+164%)	243円
配当性向	16.3%	+4%	20%



中期経営計画: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(実績)	15/3期 (中期経営計画公表値/予想)		16/3期(計画)	17/3期(計画)
デバッグ事業	6,381	8,798	10,900	15,002	13,000	15,600
メディア事業	175	483	700		900	1,000
その他の事業	345	880	3,400		8,100	13,400
合計	6,885	10,137	15,000	15,002	22,000	30,000

※13/3期、14/3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。
 ※15/3期のセグメント別売上高(予想)は非開示としております。
 ※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。



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。

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







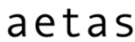
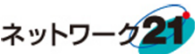

(2014年9月30日時点)

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 ■3DCGコンテンツ開発 ■映像制作サービス ■「Fuguai.com」運営 	<ul style="list-style-type: none"> ■「4Gamer.net」運営 ■開発アウトソーシングサービス ■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 ■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 ■株式会社プレミアムエージェンシー 	<ul style="list-style-type: none"> ■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)	450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)	3月	東京都中央区に(株)KADOKAWA、(株)ドワンゴと(株)リインフォースを設立
	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



グループ構成

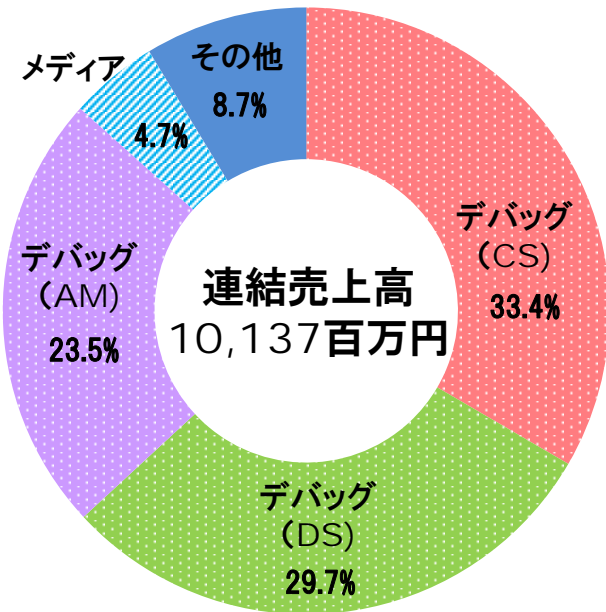
会社名	事業内容	事業セグメント
株式会社デジタルハーツ 	ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ その他
DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd. 	ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ クリエイティブ
DIGITAL Hearts USA Inc. 	ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ
DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd. 	ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ クリエイティブ
株式会社G&D 	コンシューマゲーム及びモバイル端末向けゲームコンテンツの受託開発等	クリエイティブ
株式会社デジタルハーツ・ビジュアル 	映像制作サービスの提供等	クリエイティブ
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
株式会社プレミアムエージェンシー 	3DCGコンテンツ開発、ゲーム開発、映像・音楽制作等	クリエイティブ



株式会社ハーツユニテッドグループ



事業セグメント



2014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
 ※セグメント変更前の数値について記載

デバッグ事業

33.4%

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

29.7%

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

23.5%

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

4.7%

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

8.7%

3DCGコンテンツ開発事業
 開発アウトソーシング事業
 映像制作事業

その他の事業

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

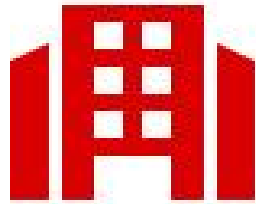
(2014年9月30日時点)

- ・(株)デジタルハーツ(国内10拠点)
- ・(株)G&D
- ・(株)デジタルハーツ・ビジュアル
- ・Aetas(株)
- ・(株)ネットワーク21
- ・(株)プレミアムエージェンシー





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)



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

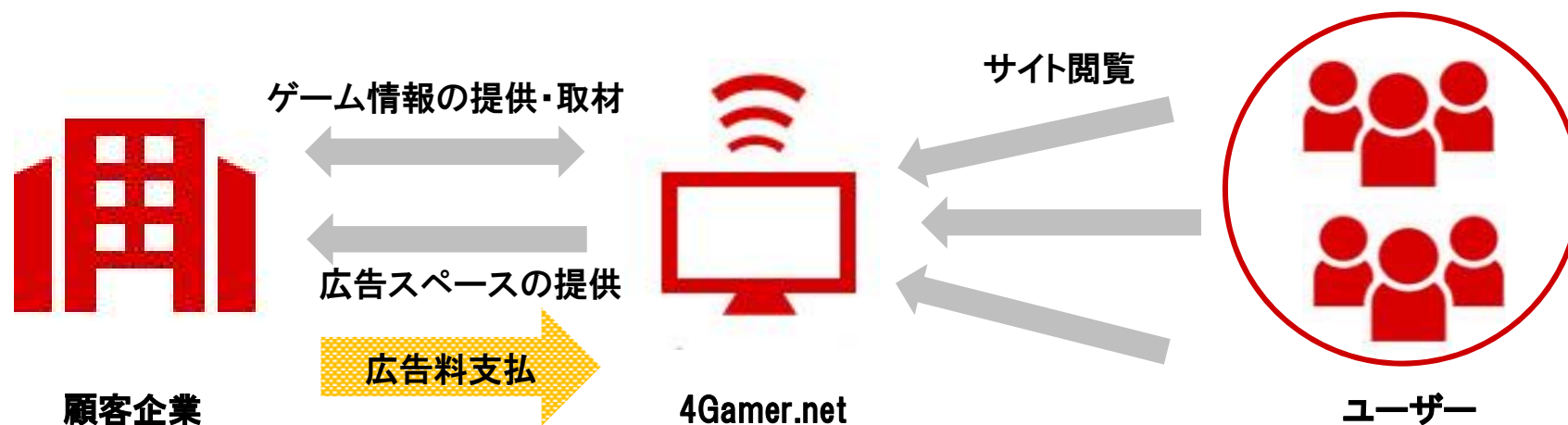


4Gamer.net <http://www.4gamer.net/>

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

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>

3DCGコンテンツ開発	開発アウトソーシングサービス	映像制作サービス
<p>自社開発の3Dグラフィックスエンジン「千鳥」を技術基盤とし、ゲーム開発をはじめCG映像制作事業を展開</p> 	<p>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</p> 	<p>コンピュータ処理により特殊映像効果を実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</p> 

<その他の事業>

システム開発	Fuguai.com運営	クリエイター支援 ユーザー参加型ゲームの運営
<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>ユーザーの交流を通して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</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。
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。