



**HUG**  
Hearts United Group

## 2016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/>









# 2016年3月期 第3四半期決算に関するご説明

## 【決算数値について】

- ✓ 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。連結の範囲に実質的な変更はないため、当社設立前の業績は、(株)デジタルハーツの連結実績を記載及び比較。
- ✓ 15/3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。また、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。
- ✓ 15/3期より費用の配分方法等を変更。このため、14/3期のセグメント数値は遡及適用。

## 【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…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	・ゲーム開発  ・CG映像制作	・コンシューマゲームやソーシャルゲームの受託開発 ・CGを活用した映像制作
	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	・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支援を通じたイラスト制作、ゲームの運営事業

## 【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				16/3期							
		3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q					
Aetas(株)	(2012年12月より連結)																		
㈱ネットワーク21	(2013年12月より連結)																		
㈱プレミアムエージェンシー	(2014年4月より連結) 2016年1月よりグループ会社2社と合併し、 ㈱フレイムハーツに商号変更																		
㈱システム工房東京	(2015年3月より連結) 2015年3月に㈱ネットワーク21が吸収合併																		

---

# 目次

---

1. 2016年3月期 第3四半期決算概要……………P4
2. セグメント別業績及び今後の見通し……………P13
3. 取り組み及び中期経営計画 ………………P23

---

# 1. 2016年3月期 第3四半期決算概要

---



## 2016年3月期 第3四半期業績ハイライト

業績概況		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 売上高 11,151百万円(前年同期比114.3%) ・全セグメントで増収を達成</li> <li>■ 営業利益 1,323百万円(前年同期比107.8%) ・増収に伴い増益</li> </ul>
トピックス	デバッグ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 人材育成に注力、新サービス開発も積極的に実施</li> <li>・6月：「業務正社員制度」を導入、100名を超えるテスターを正社員として登用</li> <li>・9月：不具合を再現し発生原因をタイムリーに解明する「リアルタイム検証サービス」の提供を開始</li> <li>・10月：(株)UBICとデバッグ・サイバーセキュリティに人工知能を活用した新サービス開発の共同研究を開始</li> <li>・10月：一般社団法人 日本eスポーツ協会へ参画及び理事に就任</li> </ul>
	メディア	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 7月：松竹ブロードキャスティング(株)と業務提携 完全子会社Aetas(株)の株式の40.0%を松竹ブロードキャスティング(株)に譲渡</li> </ul>
	クリエイティブ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 7月：(株)プレミアムエージェンシーの株式を追加取得し完全子会社化 3Dソリューション事業を譲渡</li> <li>■ 9月：当セグメント内における事業の選択と集中・拠点の集約等を実施、 事業構造改善費用172百万円を特別損失として計上</li> <li>■ 1月：クリエイティブ事業を行う子会社3社を合併し(株)フレームハーツに商号変更</li> </ul>
16/3期 通期 業績予想		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 9月：通期業績予想を修正</li> <li>・売上高、営業利益、経常利益は期初公表予想から変更なし</li> <li>・親会社株主に帰属する当期純利益 ⇒ クリエイティブセグメント等における特別損失201百万円の計上により下方修正</li> </ul>
株主還元		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 5月～7月：自己株式を取得（取得株式総数：513,800株、取得価額総額：999百万円）</li> <li>■ 中間配当を期初予想の8円から9円へと増配修正(2015年11月2日公表)</li> <li>■ 期末配当を期初予想の9円から10円へと増配修正(2016年2月5日公表)</li> </ul>



## 2016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、最終損益は特別損失の計上により減益

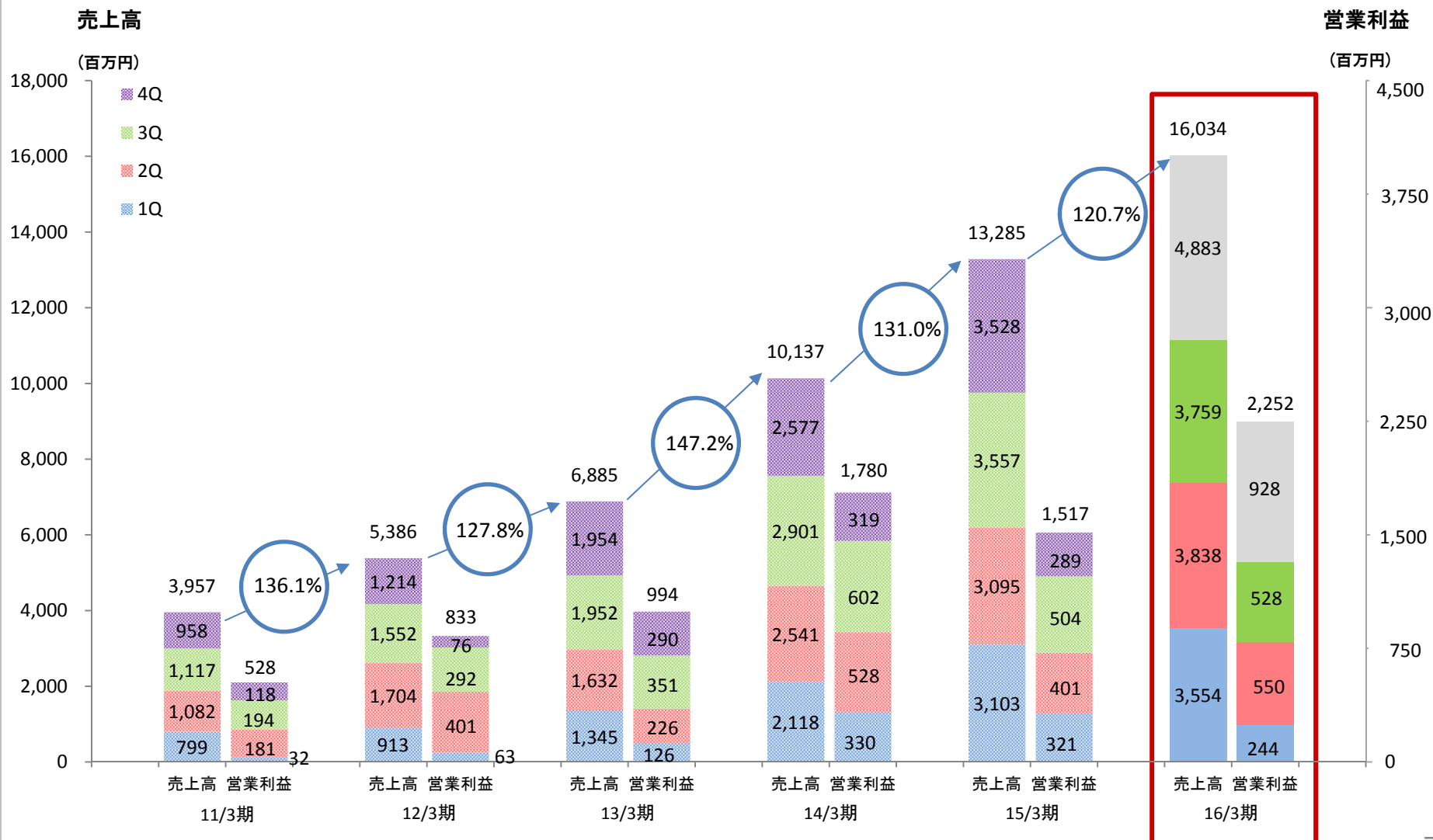
(単位：百万円)

	連結業績			サマリー
	前期実績 15/3期3Q	当期実績 16/3期3Q (前年同期比)	16/3期(9/18公表) 通期予想 (前期比) (進捗率)	
売上高	9,756	11,151 (114.3%)	16,034 (120.7%) (69.5%)	全セグメントで増収を達成、特にデバッグ事業が伸長
売上原価	6,748	8,023 (118.9%)		- 積極的な人材投資により売上原価が増加
売上総利益	3,008	3,128 (104.0%)		-
販売費及び 一般管理費	1,780	1,804 (101.3%)		-
営業利益	1,227	1,323 (107.8%)	2,252 (148.4%) (58.8%)	人材投資等に伴う固定費の増加を吸収し増益
売上高 営業利益率	12.6%	11.9% (Δ0.7ポイント)	14.0%	
経常利益	1,220	1,329 (108.9%)	2,314 (151.7%) (57.4%)	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	597	567 (94.9%)	1,239 (229.5%) (45.8%)	2Qで事業構造改善費用等の特別損失201百万円を計上



# 通期連結売上高、営業利益推移

▶ 前期比で増収増益を達成、計画比では3Q進捗が想定よりも遅れ

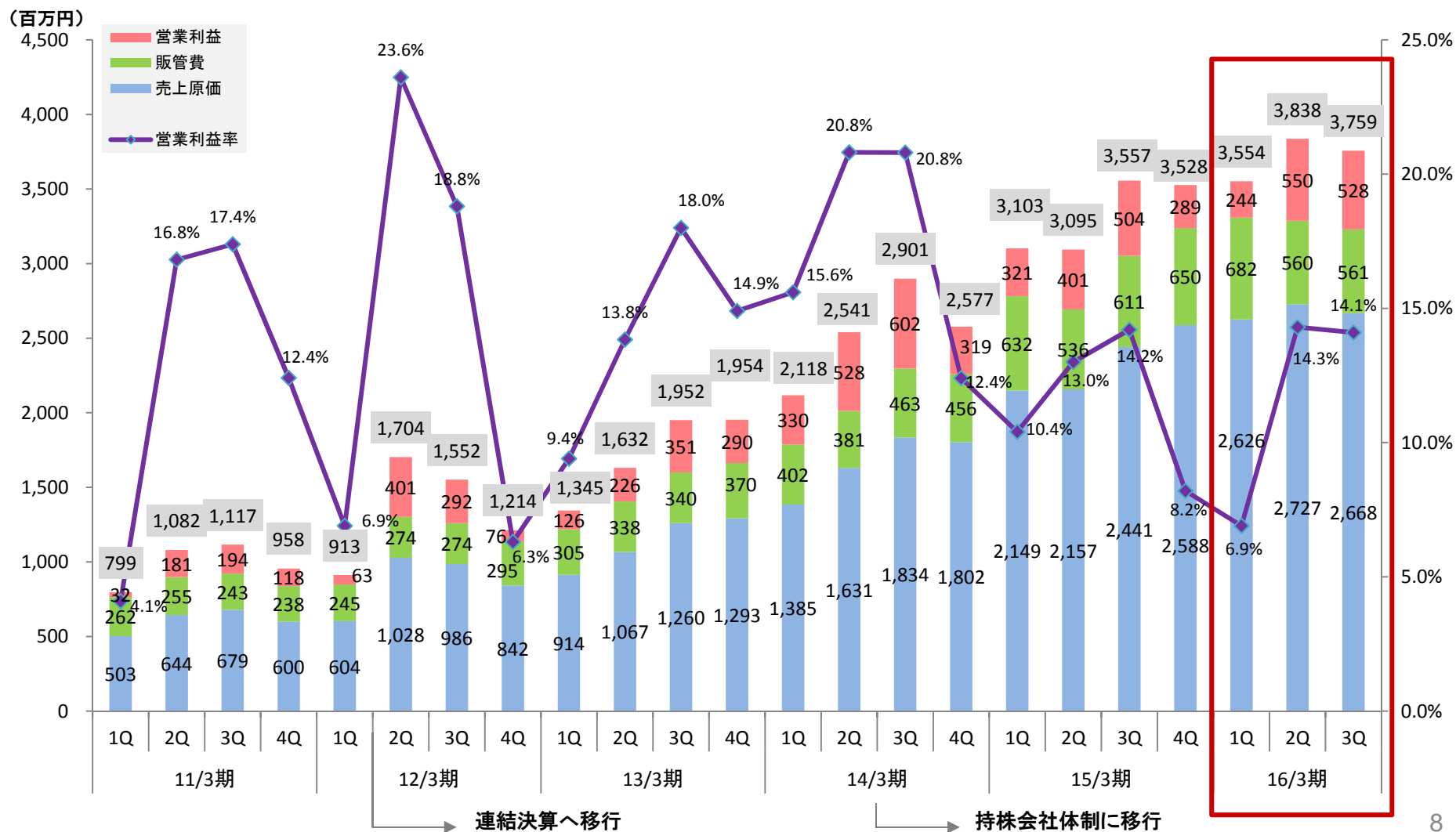




# 四半期連結売上高、営業利益推移

▶2Qと比較して3Qの売上高・営業利益は同程度の水準で推移

## 四半期推移

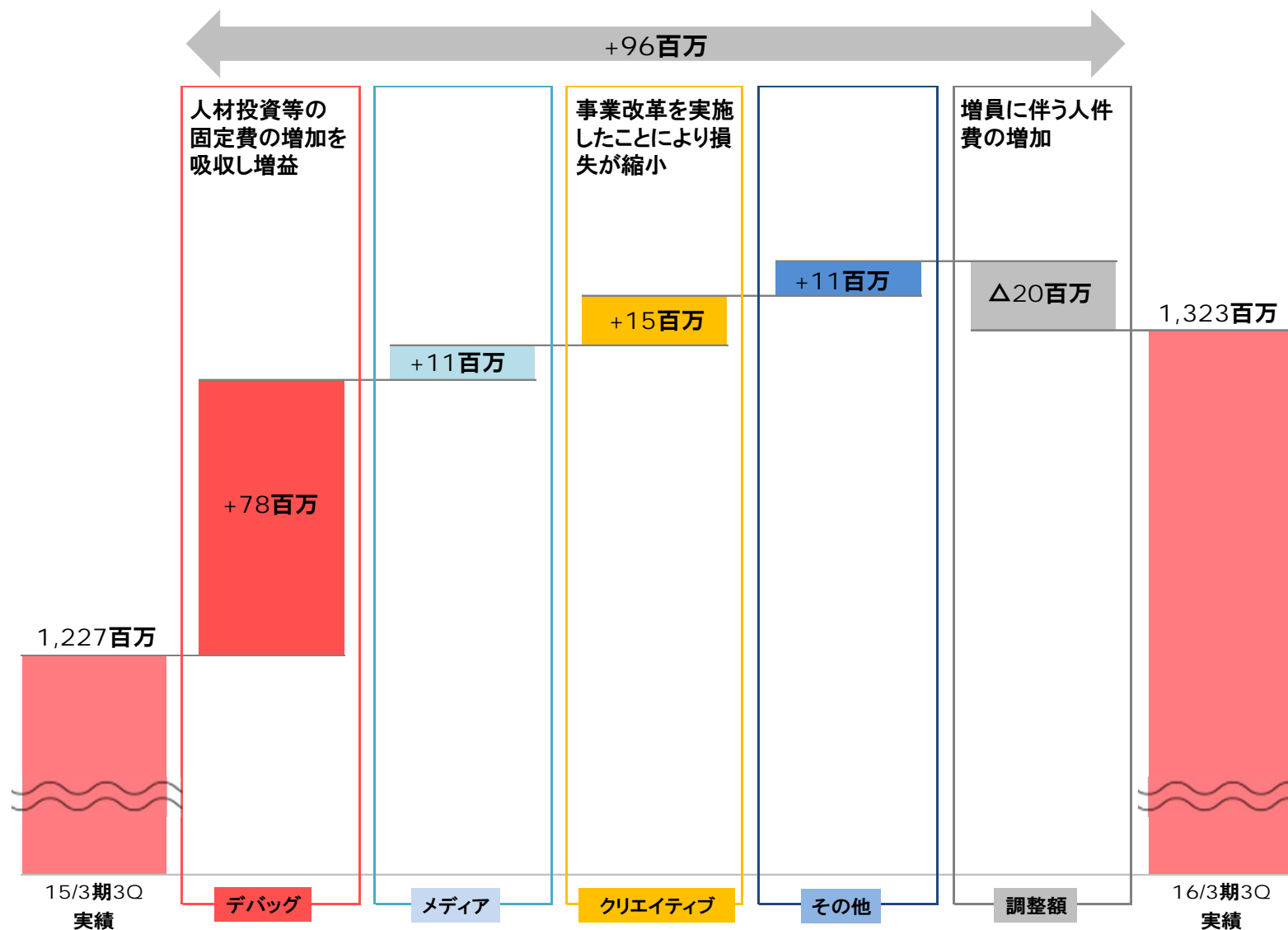






## 営業利益 増減分析

➤ 全セグメントで増益に貢献、特にデバッグ事業の増収による増益が寄与





## 連結貸借対照表

(百万円)

	15/3期	16/3期	対前期末		15/3期	16/3期	対前期末
	期末	3Q末	増減額		期末	3Q末	増減額
流動資産	5,756	4,835	△921	流動負債	3,823	3,083	△740
(うち)現金及び預金	3,058	2,215	△842	(うち)短期借入金	1,603	1,372	△231
(うち)受取手形 及び売掛金	2,374	2,179	△194	固定負債	280	95	△184
固定資産	2,516	2,131	△384	負債合計	4,104	3,178	△925
(うち)有形固定資産	368	325	△42	株主資本	4,036	3,479	△557
(うち)無形固定資産	1,505	1,213	△292	(うち)資本金	300	300	-
(うち)投資その他の資産	642	592	△49	(うち)資本剰余金	300	368	67
資産合計	8,272	6,966	△1,305	(うち)利益剰余金	3,435	3,810	374
				(うち)自己株式	△0	△999	△999
				その他の包括利益累計額	55	46	△8
				新株予約権・非支配株主持分	76	261	185
				純資産合計	4,168	3,787	△380
				負債・純資産合計	8,272	6,966	△1,305

- 流動資産:現金及び預金が減少したことにより921百万円の減少(前期比16.0%減)
- 流動負債:短期借入金が減少したこと及び流動負債のその他が減少したことにより740百万円の減少(前期比19.4%減)
- 純資産 :関係会社株式の一部売却等による非支配株主持分の増加、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上による利益剰余金の増加の一方、期末配当及び中間配当の実施に伴う利益剰余金の減少、自己株式の取得による純資産の減少により、380百万円の減少(前期比9.1%減)



# 株主還元 ①

- ▶ 前期より利益還元の充実と企業価値の向上を図る観点から、新たにDOEを取り入れた配当方針へ変更
- ▶ 配当方針を目処に中間配当を期初予想の8円から9円へと増配修正、さらに**期末配当を9円から10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

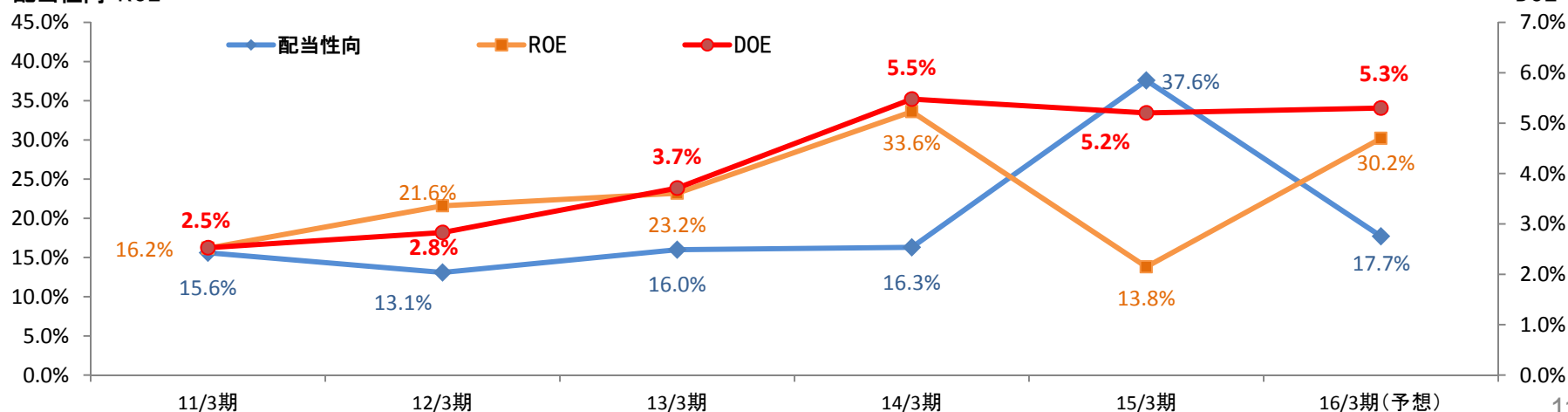
※ 純資産配当率(DOE) = 配当性向 × 株主資本利益率(ROE)

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

	11/3期	12/3期	13/3期	14/3期	15/3期	16/3期(予想)
DOE	2.5%	2.8%	3.7%	5.5%	5.2%	5.3%
配当性向	15.6%	13.1%	16.0%	16.3%	37.6%	17.7%
ROE	16.2%	21.6%	23.2%	33.6%	13.8%	30.2%

配当性向・ROE





## 株主還元 ②

- 株主還元及び資本効率向上等のため自己株式を取得
- 期末配当を期初予想の9円から10円へと増配修正、これにより年間配当は19円となり7期連続増配予定

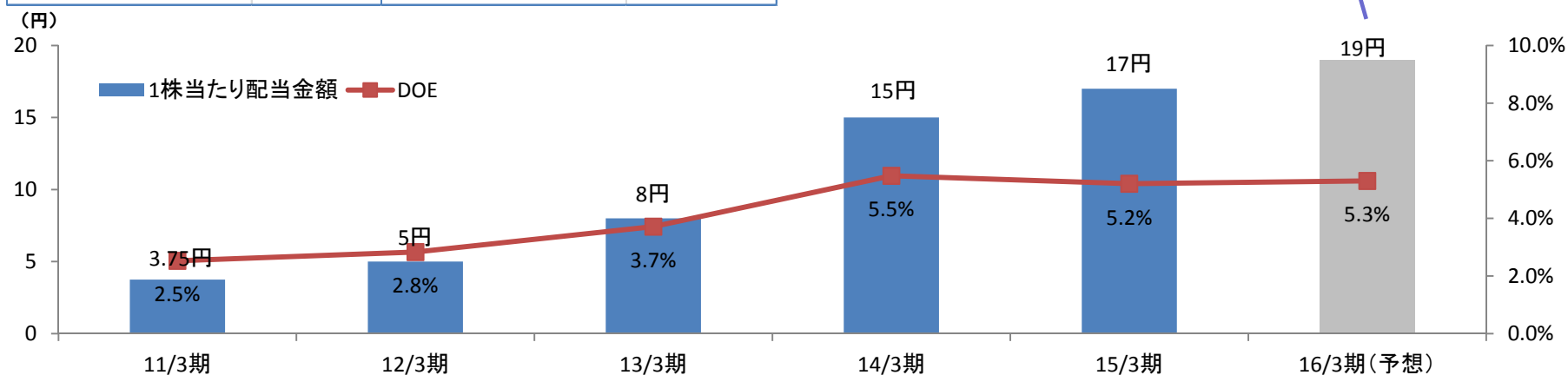
### 1株当たり配当金推移

	11/3期	12/3期	13/3期	14/3期	15/3期	16/3期(予想)
年間配当金	3.75円	5円	8円	15円	17円	19円
(うち中間配当金)	0円	0円	3円	7円	8円	9円
(うち期末配当金)	3.75円	5円	5円	8円	9円	10円

### 自己株式の取得

自己株式の取得	
取得期間: 2015年5月12日～2015年7月30日	
取得した株式の総数: 513,800株	株式の取得価額の総額: 999,788千円

自己株式取得を含む総還元性向は**98.2%**の見込み



※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。

---

## 2. セグメント別業績及び今後の見通し

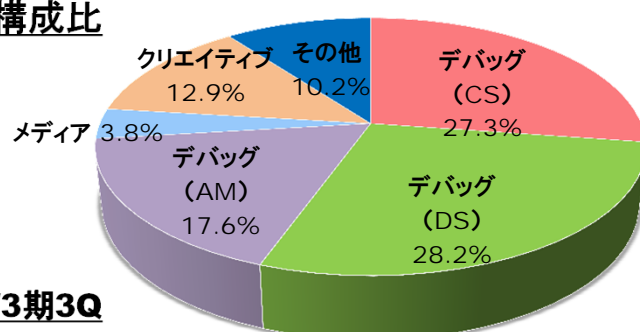
---



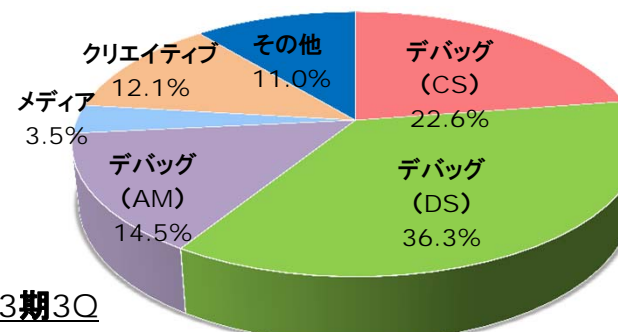
## 2016年3月期 第3四半期セグメント別業績の概要

事業セグメント	単位：百万円	15/3期3Q	16/3期3Q	増減額	(前年同期比)	サマリー	
デバッグ事業	売上高	7,151	8,217	1,066	(114.9%)	↑ DSがデバッグ事業を大きく牽引	
	セグメント利益	1,730	1,808	78	(104.5%)	↑ 人材投資等の固定費の増加を吸収し増益	
	コンシューマゲーム リレーション (CS)	売上高	2,672	2,531	△141	(94.7%)	→ 一部の案件が4Qに遅延
	デジタルソリューション リレーション (DS)	売上高	2,759	4,065	1,305	(147.3%)	↑ ネイティブゲームアプリ案件の増加により大幅に増収
	アミューズメント リレーション (AM)	売上高	1,719	1,620	△98	(94.3%)	→ 顧客の開発スケジュールは流動的な状況が継続
メディア事業	売上高	372	389	16	(104.5%)	→ 前期と同水準で安定的に推移	
	セグメント利益	20	32	11	(154.7%)		
クリエイティブ事業	売上高	1,263	1,360	97	(107.7%)	↑ グループ連携を通じた受注案件の増加が増収に寄与	
	セグメント損失	△243	△227	15	(-)	→ セグメント内の事業効率を高めるため事業の選択と集中・拠点の集約等を実施	
その他	売上高	995	1,237	241	(124.3%)	↑ システム開発事業が堅調に推移	
	セグメント利益	40	51	11	(128.8%)		
調整額	セグメント売上高調整額	△26	△53	△27	(-)	:管理費等の全社費用が増加	
	セグメント利益調整額	△320	△341	△20	(-)		
合計	売上高	9,756	11,151	1,395	(114.3%)	↑ 全セグメントで増収を達成	
	営業利益	1,227	1,323	96	(107.8%)	↑ 固定費の増加を吸収し増益	

### 売上高構成比



15/3期3Q



16/3期3Q

※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

## 事業ハイライト

- ◆ デジタルソリューションリレーションが引き続き好調に推移し増収増益を達成
- ◆ 「業務正社員制度」を導入、100名を超えるテスターを正社員として登用
- ◆ 人材の確保・タイトルリーダーの育成など積極的な人材投資を実施

## 今後の見通し

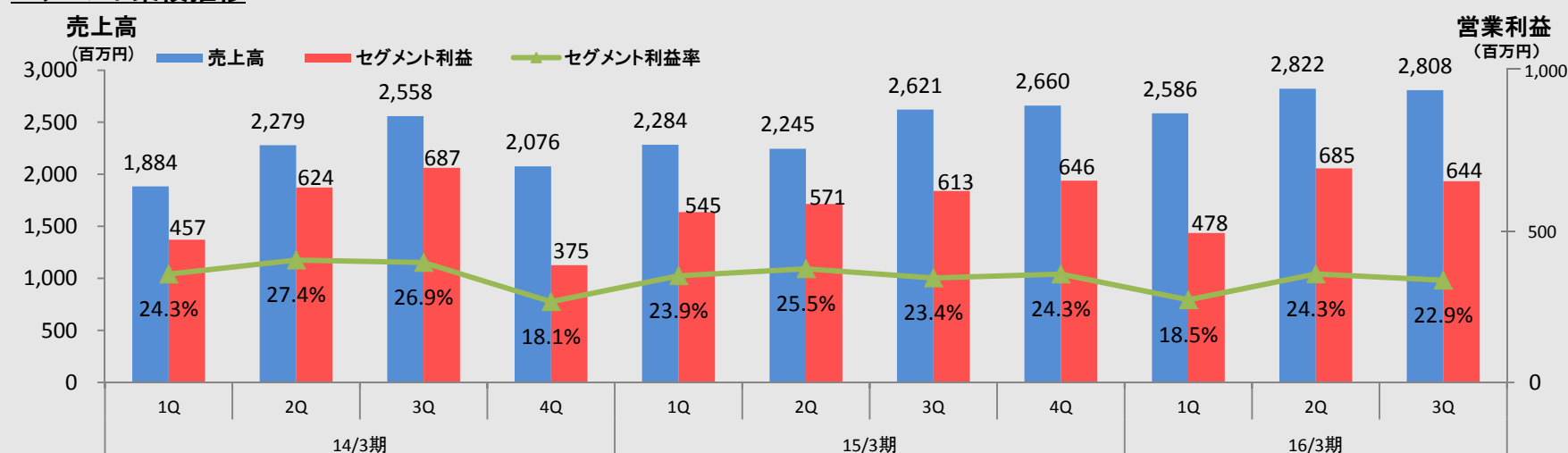
- 4Qにコンシューマゲームリレーション、デジタルソリューションリレーションの受注が集中することから、売上・利益ともに増加する見込み
- 来期も引き続き、アミューズメントリレーションの市場動向は注視する必要があるものの、コンシューマゲームリレーション、デジタルソリューションリレーションの開発環境は総じて好況

## 売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 15/3期3Q	当期実績 16/3期3Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	7,151百万	8,217百万	1,066百万	114.9%
セグメント利益	1,730百万	1,808百万	78百万	104.5%

【事業内容】下記分野におけるデバッグサービスの提供  
 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)

## セグメント業績推移





# 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

- ◆ 受注計画に対し想定よりも進捗が遅れ前期と同水準の着地
- ◆ 想定していた大型案件のデバッグ開始時期が3Qから4Qへと遅延
- ◆ コンシューマゲームソフト向けデバッグ需要は堅調に推移
- ◆ 顧客のアーケードゲームの開発規模が縮小、その影響を受けアーケード向けデバッグ案件が減少

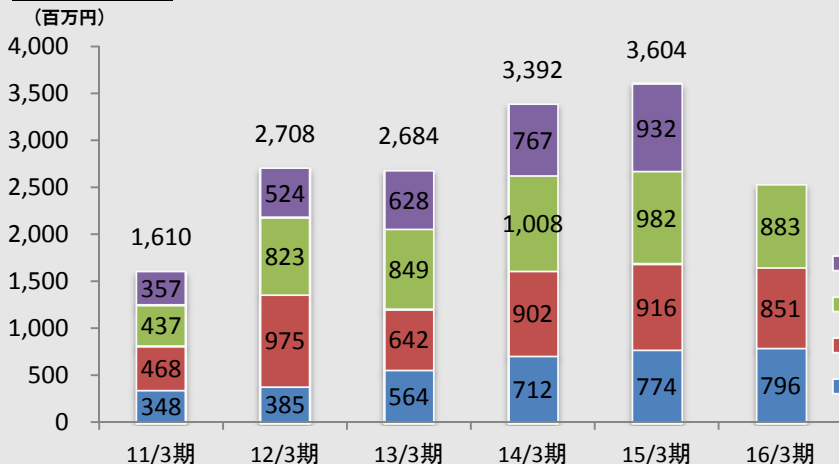
## 今後の見通し

- 遅延タイトル案件、春以降発売予定のタイトル案件の受注により4Qに売上が集中する見込み
- 来期はPS4や新ハード等に向けた開発の活発化によりマルチタイトルが増加する見込み

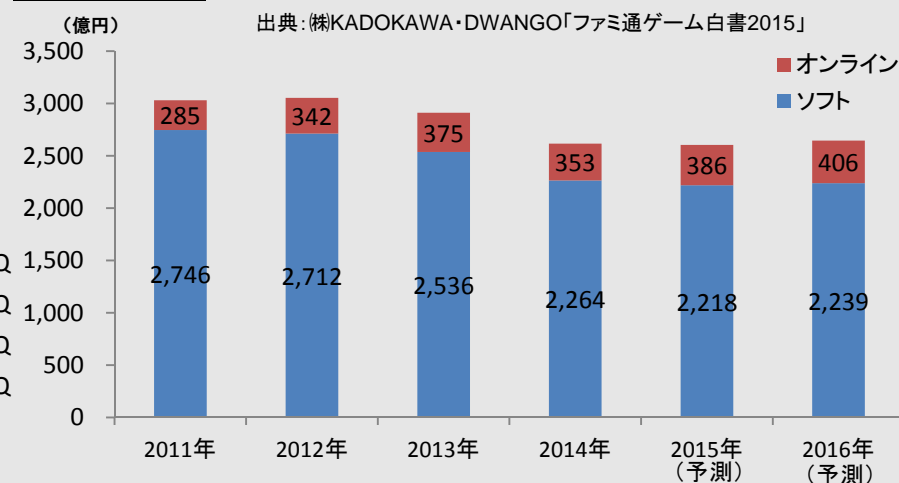
## 売上高の前期比較

	前期実績 15/3期3Q	当期実績 16/3期3Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	2,672百万	2,531百万	△141百万	94.7%	<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

- ◆ デバッグ需要を確実に取り込み、想定どおりに推移  
前期比147%の大幅増収を達成、過去最高の売上高を更新
- ◆ ネイティブゲームアプリ案件が増加、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
- ◆ 付加価値の高いサービス提供により顧客との取引規模を拡大
- ◆ システム検証案件の受注も順調に拡大

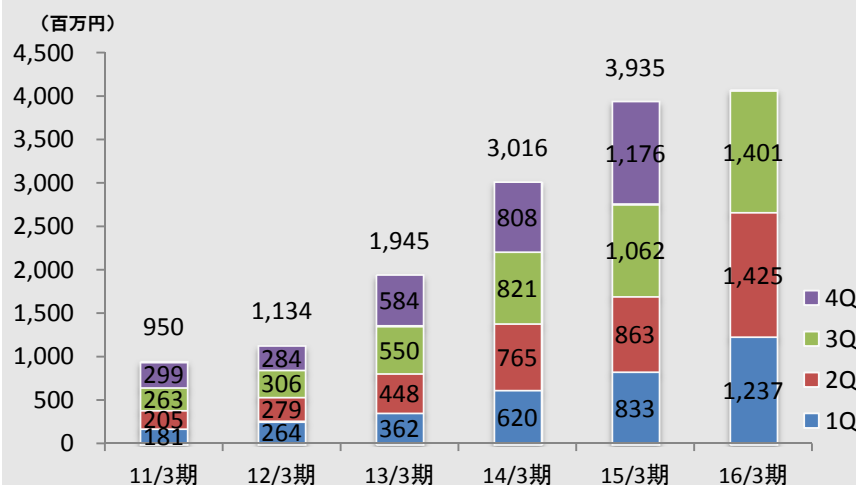
## 今後の見通し

- 4Q以降も引き続き好調に推移する見込み
- 大手コンシューマゲームメーカーの本格参入によりさらなる盛り上がり期待
- 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
- 来期も引き続き良好な受注環境が継続

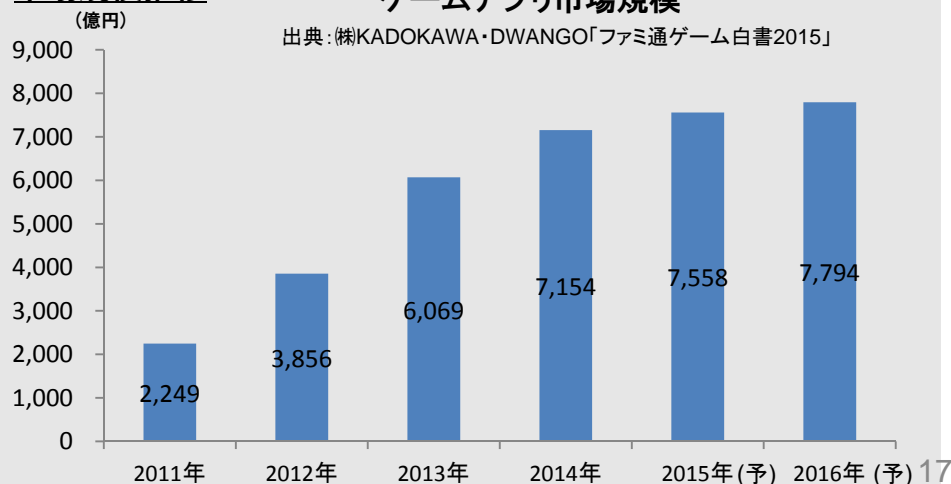
## 売上高の前期比較

	前期実績 15/3期3Q	当期実績 16/3期3Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	2,759百万	4,065百万	1,305百万	147.3%	<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>■ WEBシステム、業務システム検証、家電検証、自動車検証</li> <li>■ サイバーセキュリティサービス</li> </ul>

## 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)

## 事業ハイライト

- ◆ 開発環境の回復が想定より時間を要し売上水準はほぼ横ばいを維持
- ◆ パチンコ、パチスロともに段階的に射幸性を低下させる規制等が施行  
(パチンコ:2015年11月、パチスロ:2015年12月)

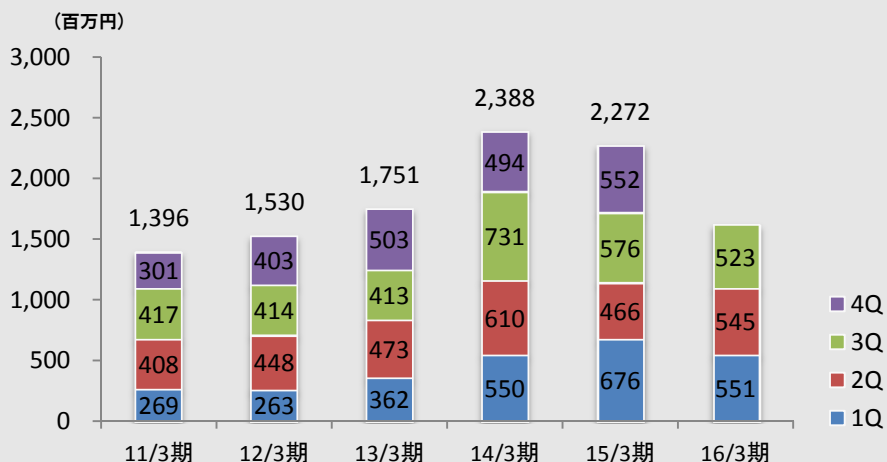
## 今後の見通し

- 段階的な規制強化が継続しているため、開発動向を注視する必要あり

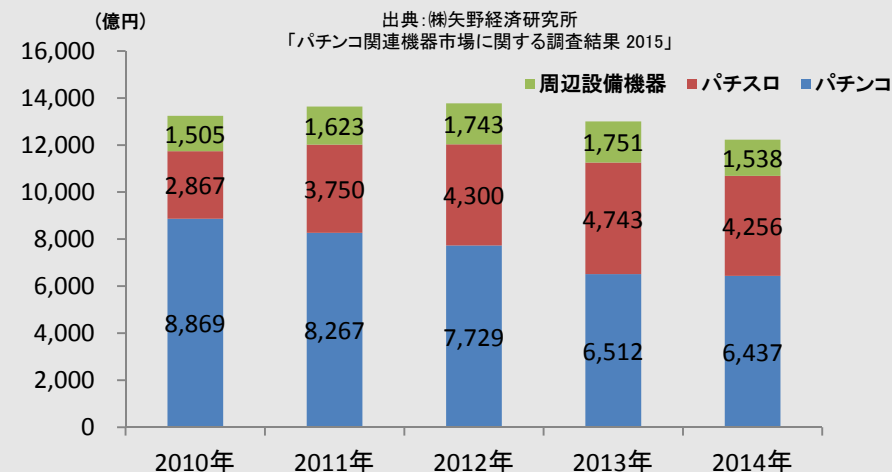
## 売上高の前期比較

	前期実績 15/3期3Q	当期実績 16/3期3Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	1,719百万	1,620百万	△98百万	94.3%	<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	今後の見通し
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 想定どおりに推移</li> <li>◆ 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</li> <li>◆ ニュースメディアの枠を越えた新サービスの創造に注力 松竹ブロードキャスティング(株)と業務提携 Aetas(株)の株式の40.0%を松竹ブロードキャスティング(株)に譲渡</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 4Q以降も安定的に推移する見込み</li> <li>■ 松竹ブロードキャスティング(株)との事業連携を推進する等、新たな取り組みも積極的に実施</li> </ul>

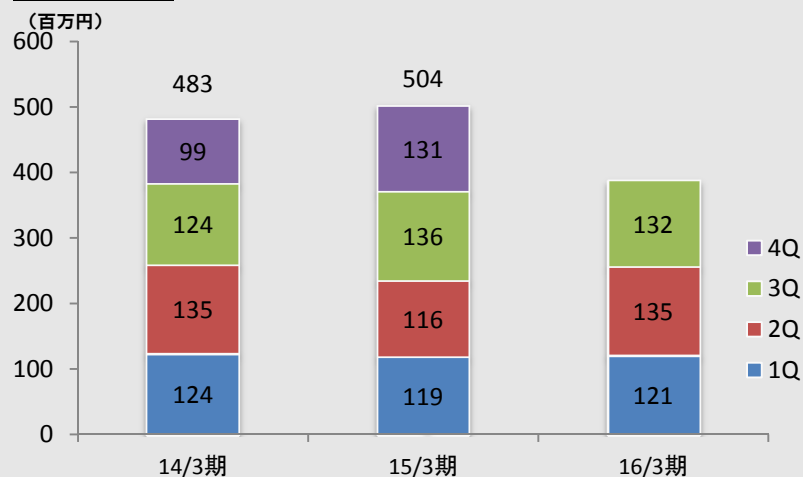
## 売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 15/3期3Q	当期実績 16/3期3Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	372百万	389百万	16百万	104.5%
セグメント利益	20百万	32百万	11百万	154.7%

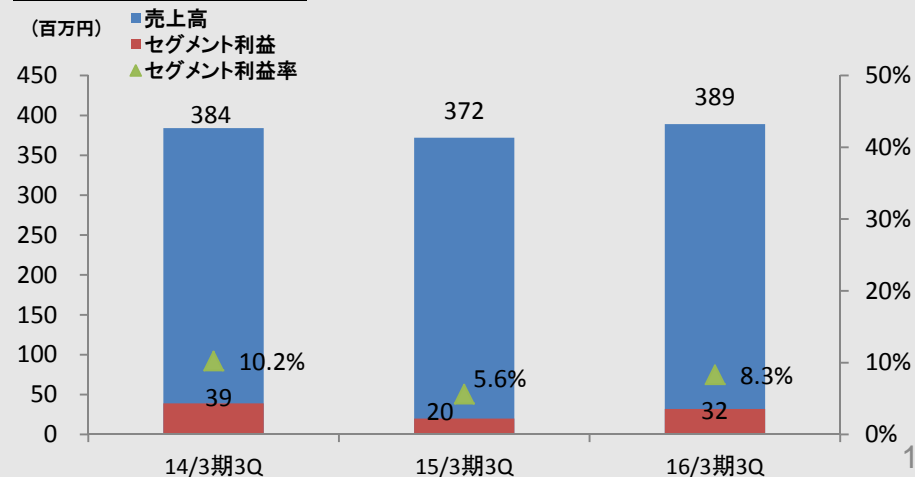
【事業内容】  
13/3期3QよりAetas(株)を子会社化  
メディア事業を開始  
総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」を運営  
(<http://www.4gamer.net/>)

※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



### 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

- ◆ パチンコ・パチスロ市場動向の不確実性等を考慮し、セグメント全体の改革を実行
- ◆ 前期に子会社化した(株)プレミアムエージェンシーの再建は概ね完了、子会社3社の合併に向け事業の選択と集中・拠点の集約等を実施
- ◆ 採算性重視のプロジェクト管理を徹底し、統合に向けた共通の営業基盤を整備

## 今後の見通し

- 4Qより収益貢献の見込み
- 来期よりクリエイティブ事業全体における持続的かつ安定した収益を確保し成長軌道への転換を目指す

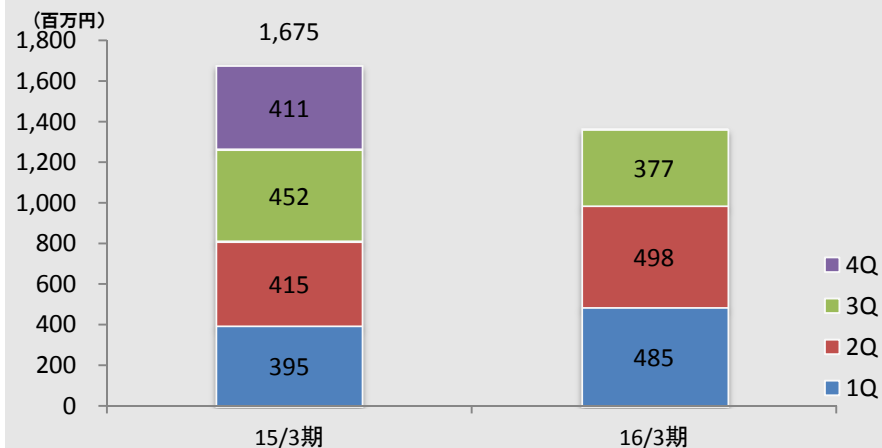
## 売上高・セグメント損失の前期比較

	前期実績 15/3期3Q	当期実績 16/3期3Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	1,263百万	1,360百万	97百万	107.7%
セグメント損失	△243百万	△227百万	15百万	—

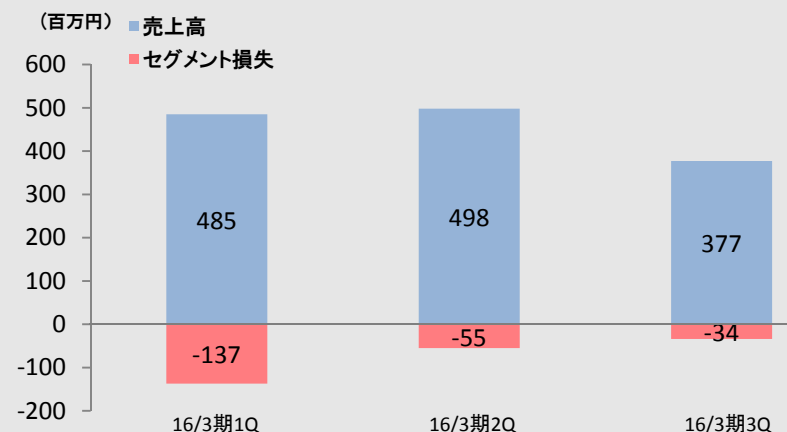
- 【事業内容】 ゲーム開発・CG映像制作:(株)フレ임ハーツ
- 2014年4月:3DCGコンテンツ開発事業を行う(株)プレミアムエージェンシーを子会社化
  - 2016年1月:同様の事業を行う(株)G&D、(株)デジタルハーツ・ビジュアルと合併し(株)フレ임ハーツへ商号変更

※ 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に係るのれん償却後の金額を記載

## 売上高推移



## 当期の四半期別業績推移





## その他の事業

### 事業ハイライト

- ◆ 想定どおりに推移
- ◆ (株)ネットワーク21が(株)システム工房東京を子会社化し吸収合併、当期より業績寄与
- ◆ 人員増加に伴いオフィスを移転
- ◆ グループ連携を強化しデバッグ事業のシステム検証案件の獲得に注力

### 今後の見通し

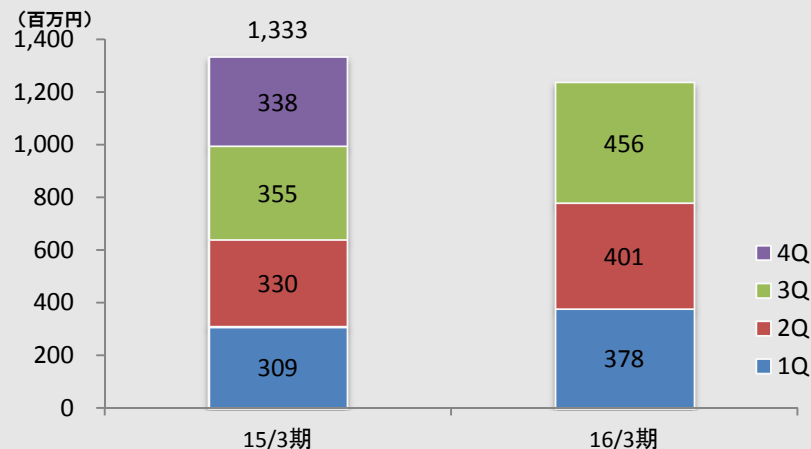
- 4Q以降もシステム開発事業が堅調に推移する見通し
- M&Aも引き続き積極的に実行していく方針

### 売上高・セグメント利益の前期比較

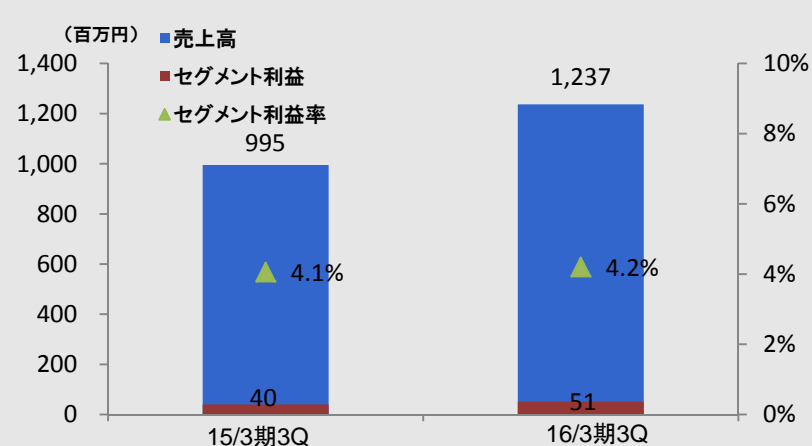
	前期実績 15/3期3Q	当期実績 16/3期3Q	対前年同期		【事業内容】 システム開発事業:(株)ネットワーク21、2013年12月に子会社化 Fuguai.com事業:(株)デジタルハーツ デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業: (株)デジタルハーツ
			増減額	前期比	
売上高	995百万	1,237百万	241百万	124.3%	
セグメント利益	40百万	51百万	11百万	128.8%	

※ セグメント利益は(株)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





## 2016年3月期 通期連結業績予想及び配当予想

➤3Q進捗に想定よりも遅れがあるものの、通期予想は据え置き

(百万円)	15/3期 実績	16/3期 期初予想	16/3期 修正予想 (2015/9/18公表)	対前期増減額	前期比
売上高	13,285	16,034	16,034	2,749	120.7%
営業利益	1,517	2,252	2,252	734	148.4%
営業利益率	11.4%	14.0%	14.0%	+2.6ポイント	
経常利益	1,525	2,314	2,314	788	151.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	539	1,437	1,239	699	229.5%

### 2016年3月期 通期連結業績予想

#### 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 16,034百万(前期比120.7%) デバッグ事業 120%以上の成長 圧倒的なシェア確立へ好調なスマートフォン向けゲーム及び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を提供するデジタルソリューションリレーションを牽引役とし、コンシューマゲームリレーションの着実な成長という下支えのもと、大幅に増収
- 営業利益 2,252百万(前期比148.4%)  
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
- 親会社株主に帰属する当期純利益 1,239百万(前期比229.5%)  
クリエイティブセグメント等における特別損失201百万円を計上したため、2015年9月18日に業績予想を修正

### 2016年3月期 配当予想

- 15/3期 年間配当17円(DOE 5.2%) ⇒ 16/3期 年間配当19円(DOE 5.3%)

---

## 3. 取り組み及び中期経営計画

---



# 各プロジェクトの進捗について ～①自動車産業への進出～

➤ 2015年1月に(株)ZMPとの合併会社(株)ZEGを設立(当社関連会社)、自動車産業へ進出

## 自動車関連デバッグ実績

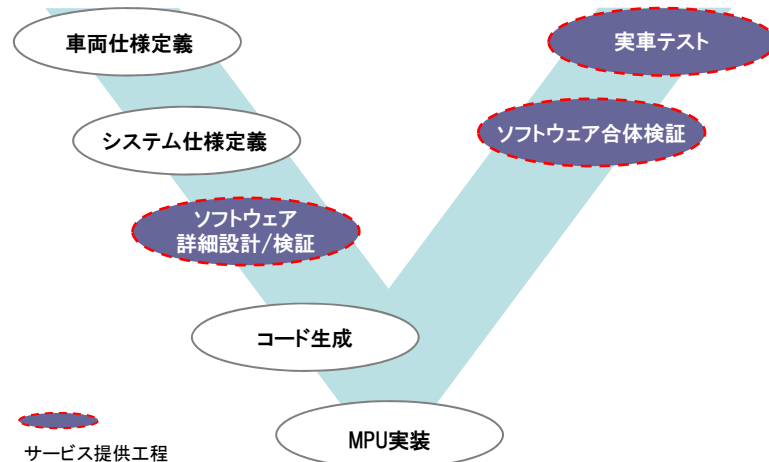
### 10プロジェクトを超える実績

大手自動車メーカー1社、Tier1・2メーカー5社、ほか半導体メーカーやソフトウェアベンダーとの取引実績

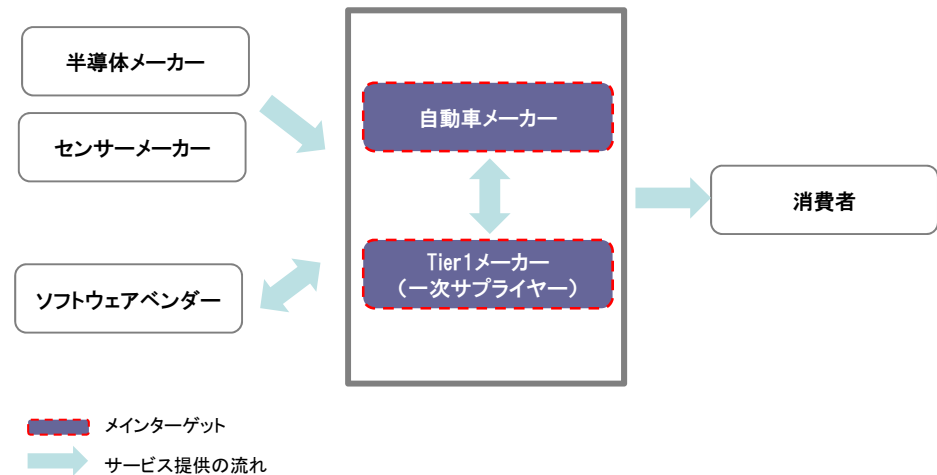
### 延べ走行距離40,000Km超え

公道、市街地、住宅地、高速道路などご依頼にあわせた日本国内の様々な地域での走行実績

## 自動車制御ソフトウェア開発工程とサービス範囲



## 業界構造とメインターゲット



サービスの流れ：自動車のデバッグや走行によるデータ収集等、従来自動車・部品メーカーが社内で行う業務を代行







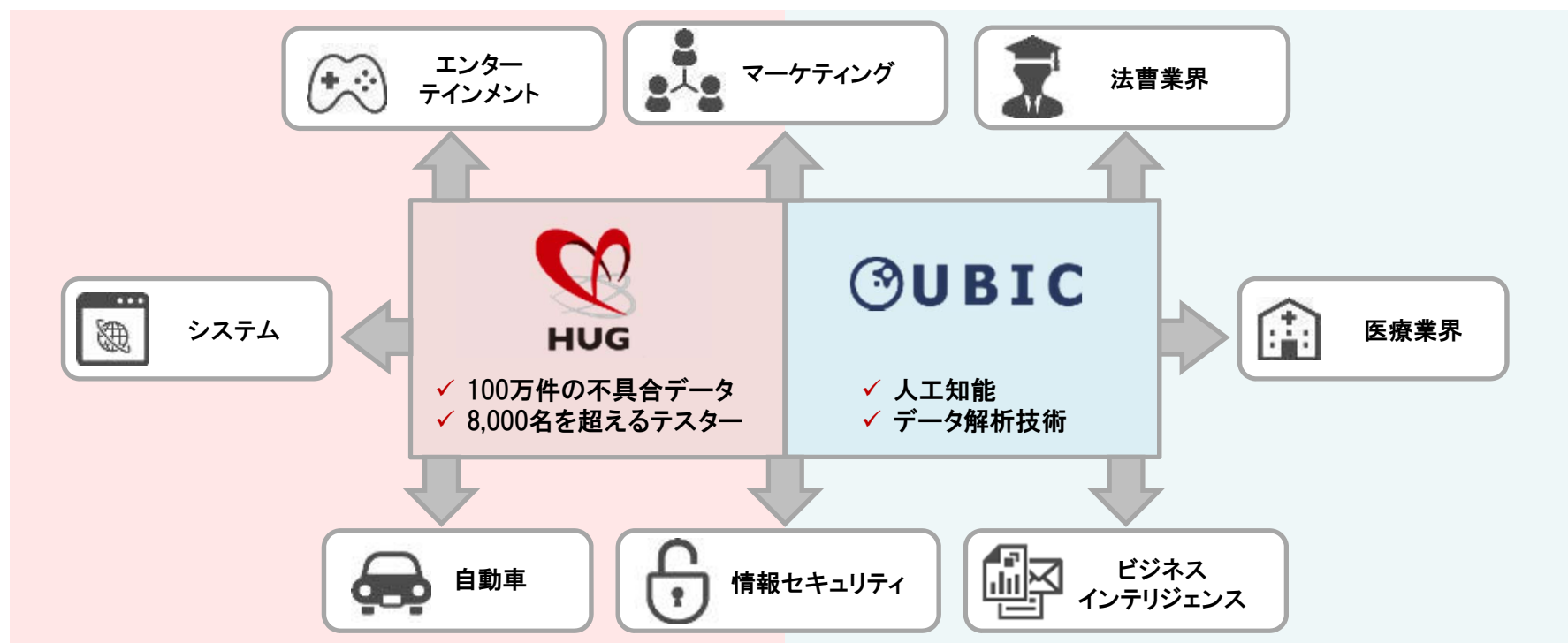
## 各プロジェクトの進捗について ～②人工知能の活用～

▶(株)UBICと、デバッグ及びサイバーセキュリティサービスに人工知能を活用した新サービス開発の共同研究を実施

HUG  
100万件を超えるバグデータと  
デバッグのプロフェッショナルの感覚・経験値

UBIC  
暗黙知を学習し行動を予測する人工知能による解析

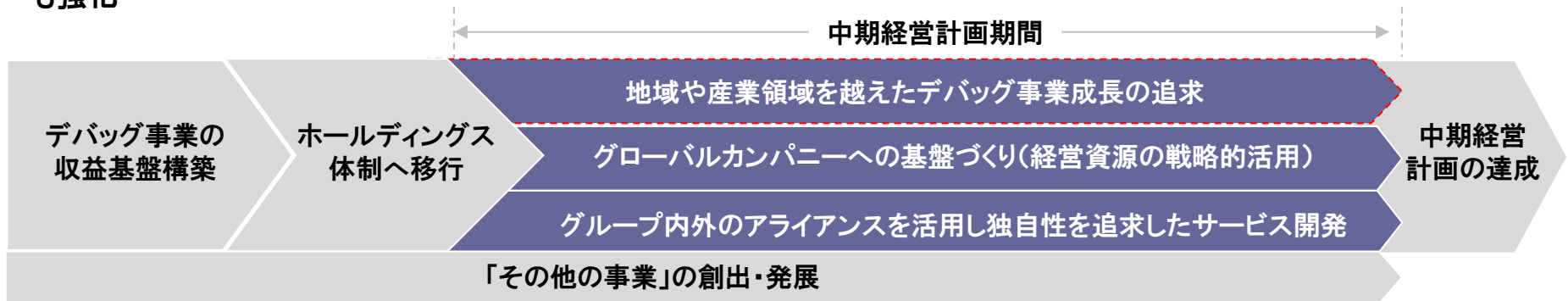
- ◆ 世界に類を見ない人工知能(AI)によるソフトウェアを対象としたバグ検出へのアプローチを研究
- ◆ 安全で快適なデジタル社会を支える先進的なサイバーセキュリティ技術の確立





## 中期経営計画:達成に向けた取り組み

➤「地域や産業領域を越えたデバッグ事業の成長」の実現を目的に、既存事業の成長はもとより外部とのアライアンスも強化



<p>デバッグサービスの対象先の地域・産業領域を拡大</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● システム検証分野の強化 ⇒14/3期に子会社化した(株)ネットワーク21と連携</li> <li>● 自動車分野への進出 ⇒(株)ZMPと合併会社を設立</li> </ul>
<p>顧客ニーズに対応したサービスの拡充、周辺事業の強化</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 開発サポートの強化 ⇒(株)プレミアムエージェンシーを子会社化</li> <li>● ニュースメディアの枠を越えた新サービスの創造を促進 ⇒松竹ブロードキャスティング(株)と業務提携</li> </ul>
<p>独自性を追求したサービス開発</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● デバッグ、サイバーセキュリティ ⇒(株)UBICと人工知能を活用した新サービス開発の共同研究を開始</li> </ul>



## 中期経営計画:1年目の振り返り・今後の見通し

▶ 中期経営計画の変更は行わず、引き続きデバッグ事業の力強い自律成長とM&Aによる成長を目指す

(単位:百万円)

セグメント	13/3期	14/3期	15/3期 (実績/中期経営計画公表値)		16/3期 (業績予想/中期経営計画公表値)		17/3期(計画)
デバッグ事業	6,381	8,798	9,812	10,900	16,034	13,000	15,600
メディア事業	175	483	504	700		900	1,000
クリエイティブ事業	345	880	1,675	3,400		8,100	13,400
その他の事業			1,333				
合計	6,885	10,137	13,285	15,000	16,034	22,000	30,000

※13/3期、14/3期、15/3期の各セグメントの売上高実績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。

※16/3期の業績予想にはM&Aによる成長は織り込んでいないため差異が発生しています。

※中期経営計画公表値の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。

### ● 1年目の振り返り

### ● 今後の見通し

デバッグ事業:(基本方針)年平均成長率(CAGR)20%以上を目指し対象市場の成長斜角に応じた成果を創出

- ゲーム(コンシューマ・モバイル)分野は想定通りに成長
- アミューズメント分野は規制により想定外の影響
- 新たな市場(システム検証・自動車業界)のデバッグ需要の開拓

- ゲーム分野で培ったデバッグノウハウを強みにシェアを拡大、特にスマートフォン向けゲームデバッグがさらに業績を牽引
- 新たな市場でのパフォーマンスを発揮

メディア事業:(基本方針)4Gamer.netのブランド価値の維持・向上、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

- 安定的に推移、市況に対応したサービス展開を実施

- ブランド価値を高める新たな施策を遂行

クリエイティブ事業:(基本方針)選択と集中を基本戦略とし事業の合理性を追求

- 2014年4月に(株)プレミアムエージェンシーを連結子会社化  
収益化に向けた体制の建て直しに注力するも当初想定より遅延

- 選択と集中により収益化を推進

その他:(基本方針)M&A等を活用した新規事業の創造・展開

- システム開発事業が堅調に推移

- M&Aも引き続き積極的に実行

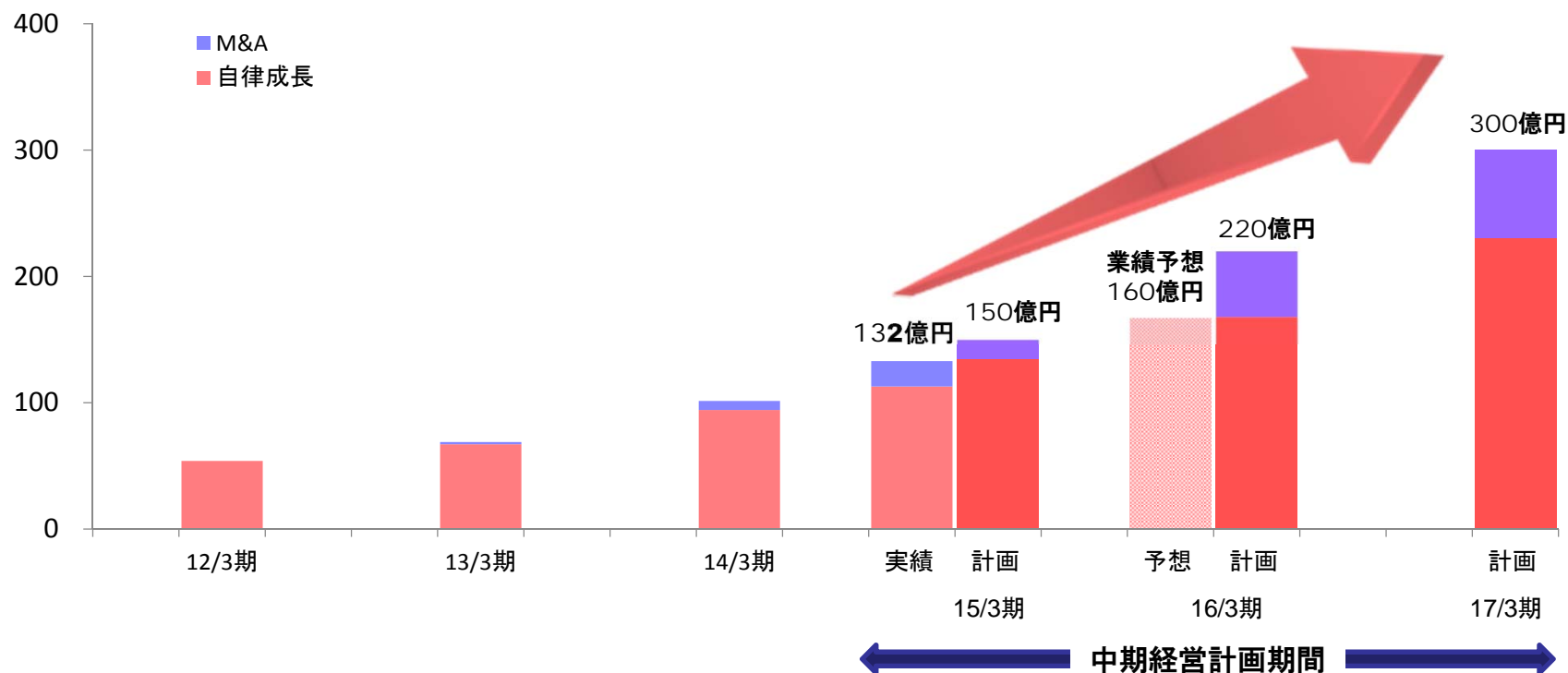


## 中期経営計画:経営ビジョン

### ◆ 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。

(売上高:億円)

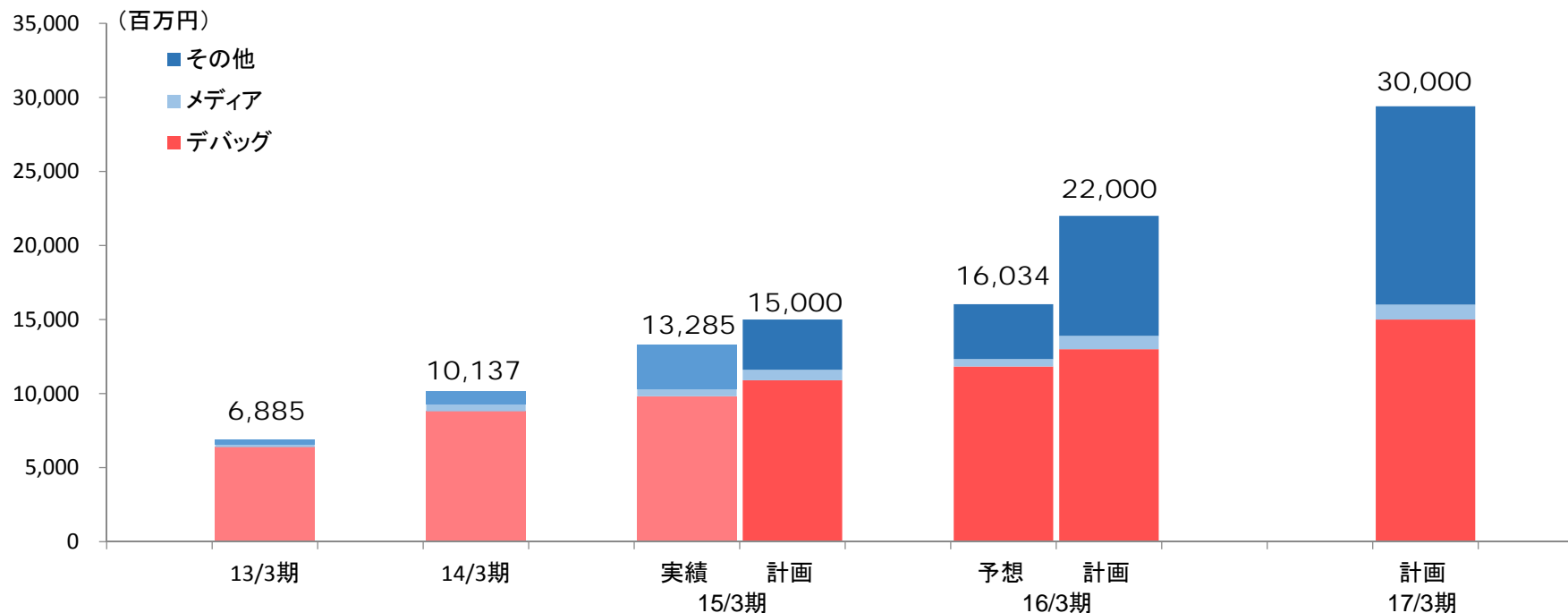


- 環境変化に対応した機動的且つダイナミックな経営判断により経営の機動性を向上
- 効果的な経営資源の調達及び配分を行うことでグループの経営効率を向上



## 中期経営計画: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)

← 中期経営計画期間 →

セグメント	13/3期	14/3期	15/3期 (実績/中期経営計画公表値)		16/3期 (業績予想/中期経営計画公表値)		17/3期(計画)
			実績	計画	業績予想	計画	
デバッグ事業	6,381	8,798	9,812	10,900	16,034	13,000	15,600
メディア事業	175	483	504	700		900	1,000
クリエイティブ事業	345	880	1,675	3,400		8,100	13,400
その他の事業			1,333				
合計	6,885	10,137	13,285	15,000	16,034	22,000	30,000

※13/3期、14/3期、15/3期の各セグメントの売上高実績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。

※16/3期の業績予想にはM&Aによる成長は織り込んでいないため差異が発生しています。

※中期経営計画公表値の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。



## 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。

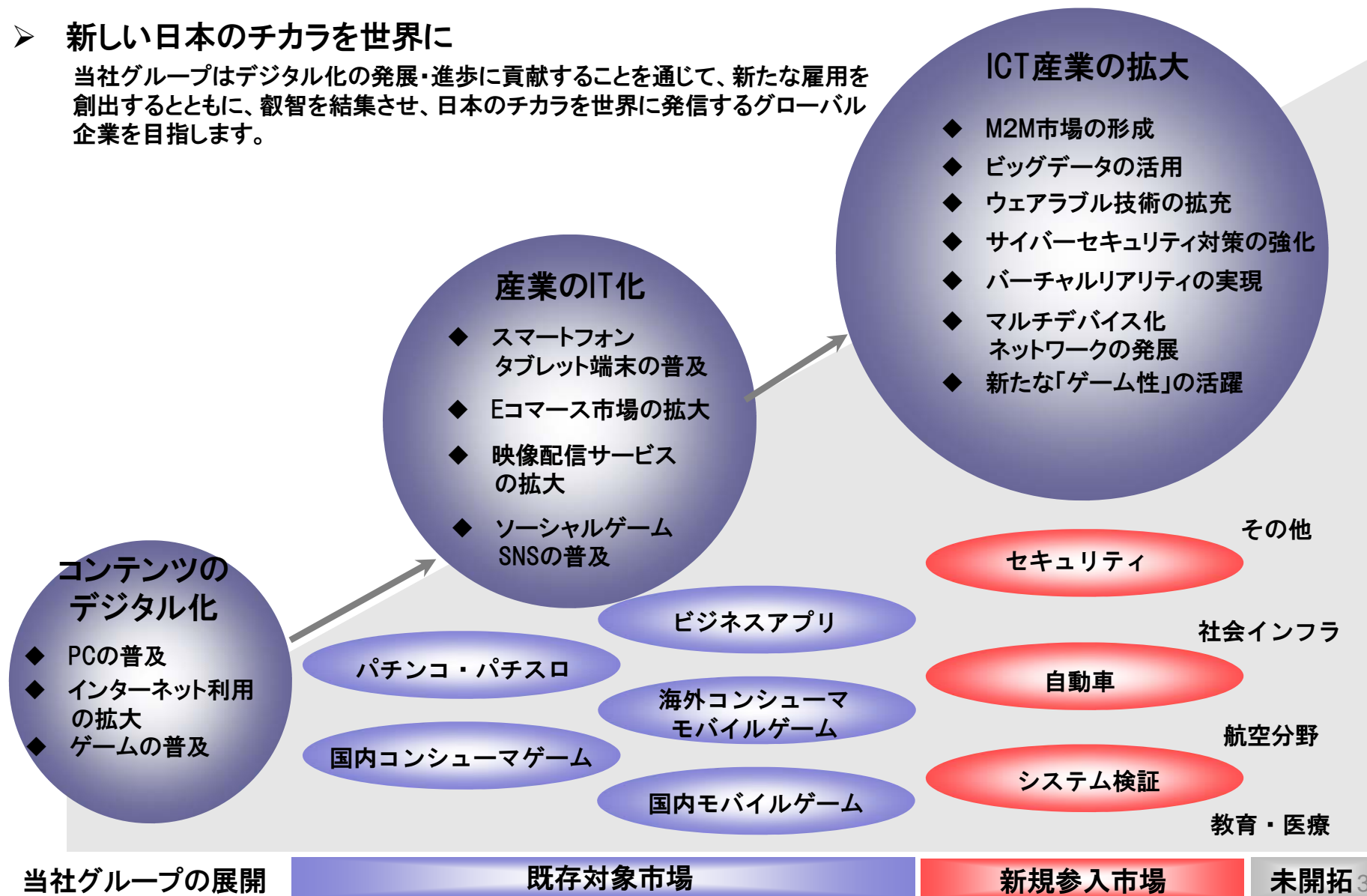
2014年3月期実績		150%以上の 増収増益目標	2017年3月期計画
売上高	101億円	+198億円 (+196%)	300億円
営業利益率	17.6%	-	16%
経常利益	17億円	+30億円 (+168%)	48億円
ROE (株主資本利益率)	33.6%	+3%	37%
EPS (1株当たり当期純利益)	91.9円	+151円 (+164%)	243円
配当性向	16.3%	+4%	20%



# 今後の展開:テクノロジーの発展と対象市場の拡大

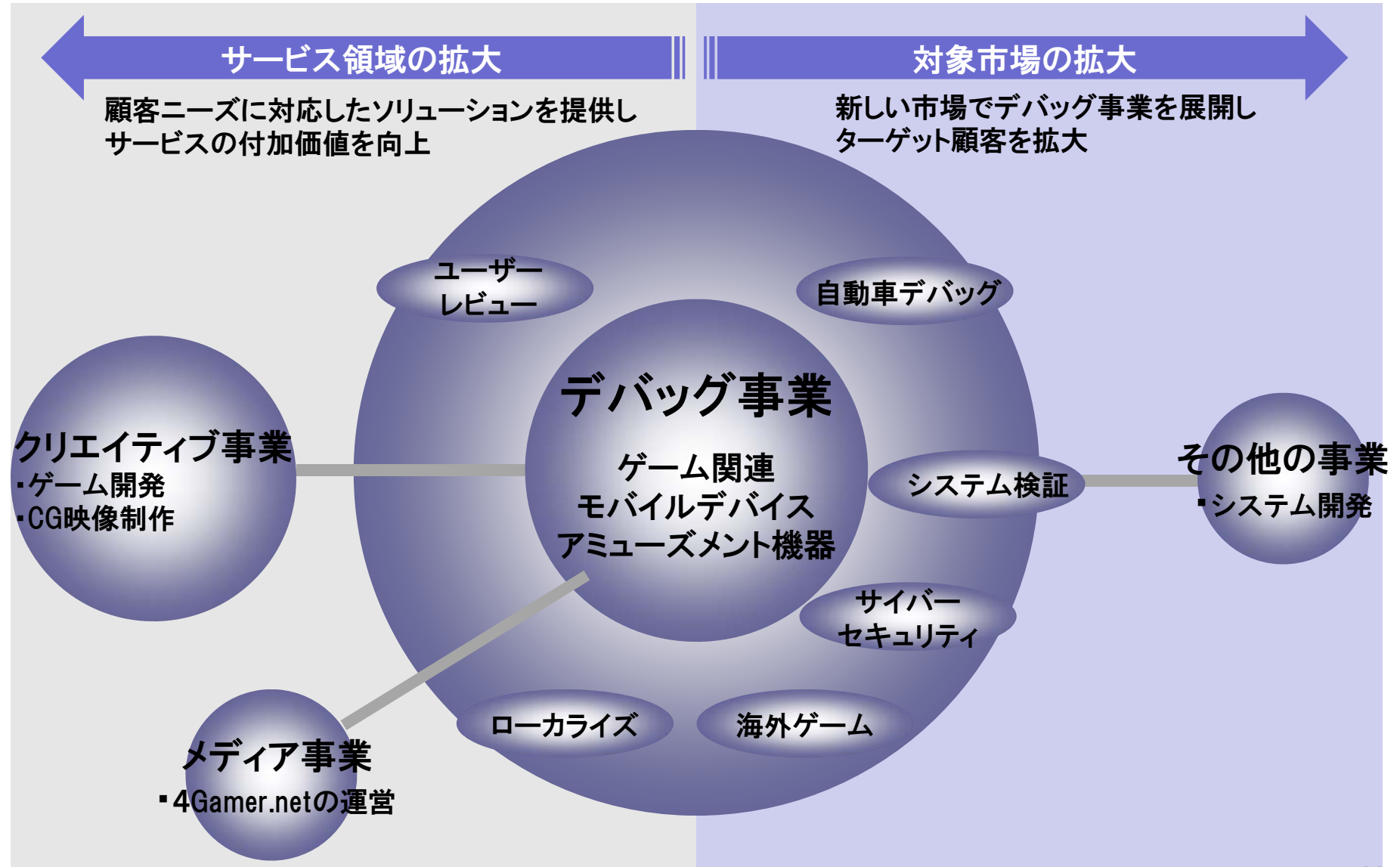
## ➤ 新しい日本のチカラを世界に

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、新たな雇用を創出するとともに、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。





## 今後の展開: 当社グループのポジショニング







## 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

(2015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	■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	11,945,400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. ■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 □株式会社ZEG ■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)	629人








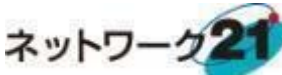


## 沿革

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(AOTP)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	(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)フレームハーツに商号変更

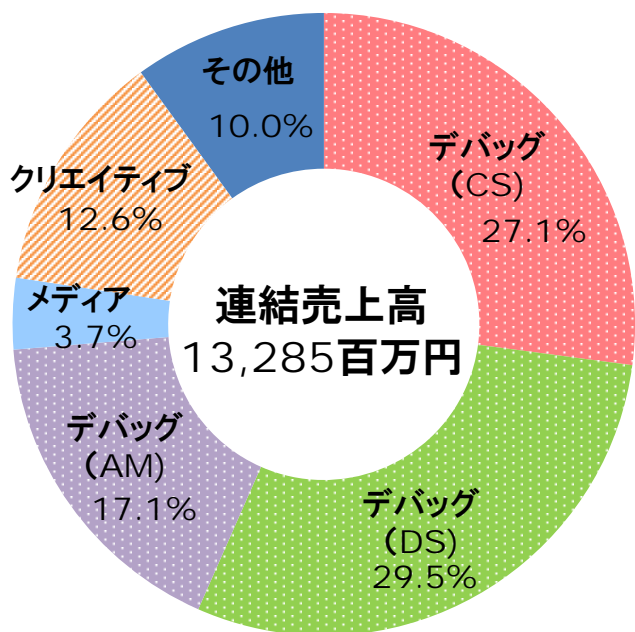


## グループ構成

	会社名	事業内容	セグメント
 HUG 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	 ソフトウェアのデバッグサービス提供等	<div style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">デバッグ</div> <div style="background-color: blue; color: white; padding: 2px;">その他</div>
	DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.	 ソフトウェアのデバッグサービス提供等	<div style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">デバッグ</div>
	DIGITAL Hearts USA Inc.	 ソフトウェアのデバッグサービス提供等	<div style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">デバッグ</div>
	DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.	 ソフトウェアのデバッグサービス提供等	<div style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">デバッグ</div>
	Aetas株式会社	 総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」等の企画・運営等	<div style="background-color: teal; color: white; padding: 2px;">メディア</div>
	株式会社フレイムハーツ	 ゲーム開発及びCG映像制作等	<div style="background-color: orange; color: white; padding: 2px;">クリエイティブ</div>
	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	<div style="background-color: blue; color: white; padding: 2px;">その他</div>
	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



## 2015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	27.1%	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
	29.5%	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
	17.1%	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	3.7%	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 ィ ブ 事 業	12.6%	ゲーム開発・CG映像制作
そ の 他 の 事 業	10.0%	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

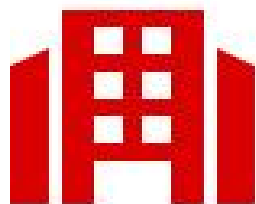
- ・(株)デジタルハーツ(国内13拠点)
- ・(株)ネットワーク21
- ・Aetas(株)
- ・(株)ZEG
- ・(株)フレ임ハーツ





## 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.

検証作業

不具合情報報告  
(毎日)

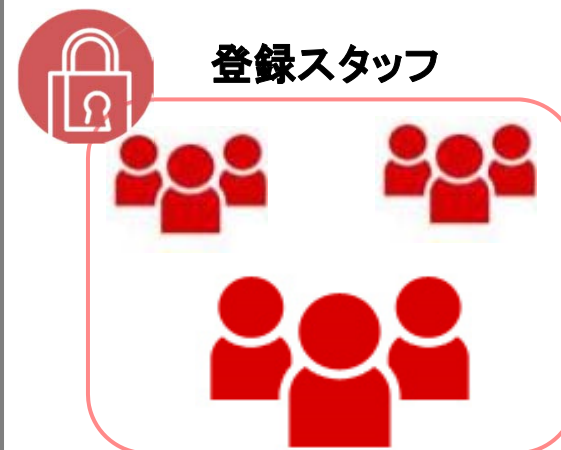


料金支払



- ・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





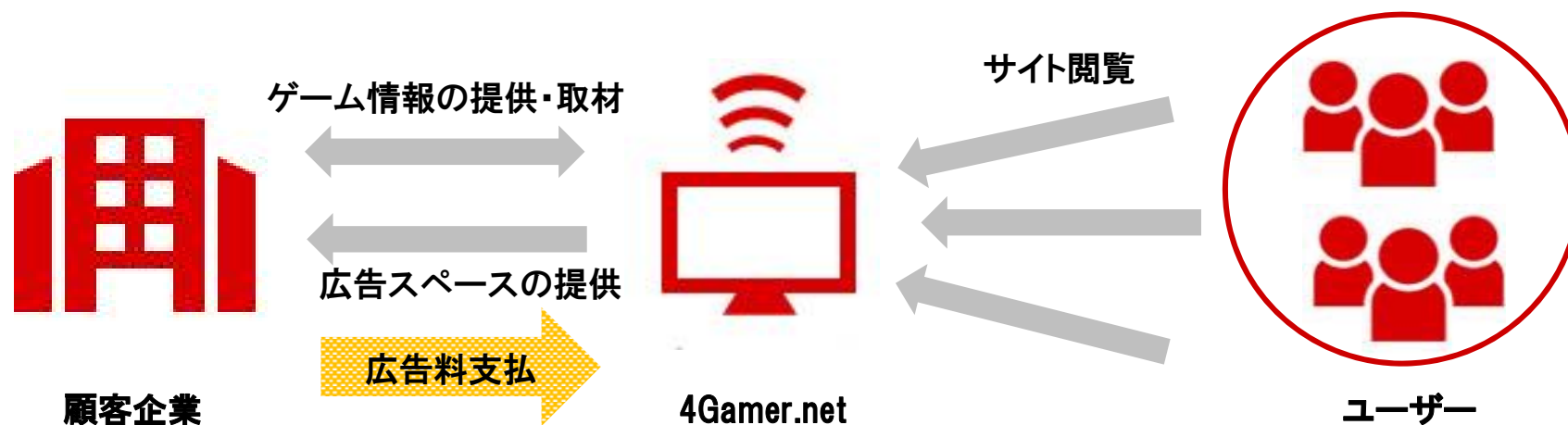
## メディア事業

**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>

#### 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><a href="http://www.fuguai.com/">http://www.fuguai.com/</a></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。