



HUG

Hearts United Group Co.,Ltd.

2015年3月期 第1四半期決算説明資料

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1四半期決算数値に関するご説明

(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。

目次

1. 2015年3月期 第1四半期決算概要……………P 4
2. 2015年3月期 業績見通し及び中期経営計画……………P21



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

1. 2015年3月期 第1四半期決算概要



2015年3月期 第1四半期トピックス

2014/3	ニュース	HUG	ゲームに関する情報サービスの企画・開発・運営の準備を始めるために、(株)KADOKAWA、(株)ドワンゴとともに(株)リインフォースを設立
2014/4	IR	HUG	(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
2014/4	デバッグ	デジタルハーツ	多様化する顧客ニーズに対応した最適な検証環境を構築するため、京都 Lab.(ラボ)にシールドルームを設置
2014/5	IR	HUG	2014年3月期期末配当を6円から8円に増配
2014/5	ニュース	HUG	急成長を遂げている企業として、世界経済フォーラムにおける「Global Growth Company 2014」に選出
2014/5	IR	HUG	取締役3名に対し、募集新株予約権(有償ストック・オプション)を発行
2014/6	IR	HUG	社外取締役を選任
2014/6	その他の事業	ネットワーク21	飲食店向けレジシステム「レジコ」を販売開始
2014/7	クリエイティブ	Q&D	「らくらくスマートフォン」向けのゲーム『みんなで脳カストレッチング』を開発
2014/8	IR	HUG	2015年3月期中間配当を7円から8円に増配

PICK UP

子会社化した(株)ネットワーク21、(株)プレミアムエージェンシーが当期より通期で業績に寄与

<連結業績取り込み時期>	2014年3月期		2015年3月期
	第3四半期	第4四半期	第1四半期
 ネットワーク21 (2013年11月29日に子会社化)		→	
 Premium Agency (2014年4月1日に子会社化)			→



2015年3月期 第1四半期連結業績サマリー

将来の成長・事業発展に備えグループ事業を多様化、経営基盤を強化

- デバッグ事業の伸張及び新たに子会社化した2社の業績貢献により増収
- 連結子会社の増加により外注費及び人件費が増加

(単位：百万円)

	連結業績		
	前期実績 14/3期1Q (前期実績比)	当期実績 15/3期1Q (前期実績比)	15/3期 通期予想 (進捗率)
売上高	2,118 (157.4%)	3,103 (146.5%)	15,002 (20.7%)
営業利益	330 (261.5%)	321 (97.4%)	2,223 (14.5%)
売上高 営業利益率	15.6% (+6.2ポイント)	10.4% (Δ5.2ポイント)	14.8%
経常利益	327 (247.9%)	318 (97.1%)	2,201 (14.5%)
四半期純利益	178 (236.0%)	135 (75.9%)	1,210 (11.2%)



当社グループの事業セグメント

(株)プレミアムエージェンシーの子会社化により「**クリエイティブ事業**」を新たなセグメントとして追加
 (株)プレミアムエージェンシーが行う「**3DCGコンテンツ開発事業**」に加え、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

<旧セグメント>(2014年3月期)

デバッグ事業			メディア事業	その他の事業				
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)		開発アウトソーシング	映像制作	システム開発	Fuguai.com	デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク

<新セグメント>(2015年3月期以降)



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	
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)		3DCGコンテンツ 開発	開発アウトソーシング	映像制作	システム開発	Fuguai.com

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(※1) ・ 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(※2) ・ 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

※1 3DCGコンテンツ開発事業は(株)プレミアムエージェンシーを子会社化したことにより、2014年4月より連結業績に取り込み。

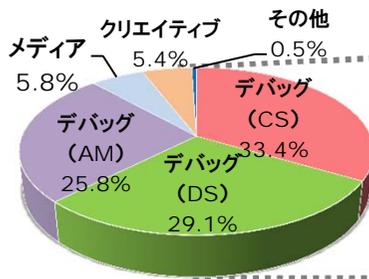
※2 システム開発事業は(株)ネットワーク21を子会社化したことにより、2013年12月より連結業績に取り込み。



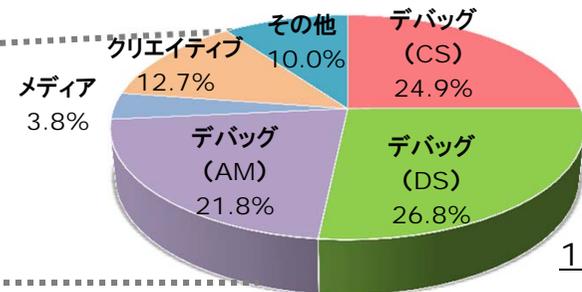
2015年3月期 第1四半期セグメント別業績の概要

事業セグメント		14/3期1Q	15/3期1Q	増減額	(前期比)	サマリー	
デバッグ事業	売上高	1,884百万	2,284百万	399百万	(121.2%)	↑ DSが引き続きデバッグ事業を大きく牽引 ↑ 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 ↑ 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 ↑ 開発規模の増大によりデバッグ工数が増加	
	セグメント利益	457百万	545百万	88百万	(119.3%)		
	コンシューマゲームリレーション (CS)	売上高	712百万	774百万	61百万		(108.6%)
	デジタルソリューションリレーション (DS)	売上高	620百万	833百万	212百万		(134.3%)
アミューズメントリレーション (AM)	売上高	550百万	676百万	125百万	(122.8%)		
メディア事業	売上高	124百万	119百万	△4百万	(96.1%)	↓ オフィス移転に伴い一時的なコストが発生	
	セグメント利益	9百万	0百万	△8百万	(8.0%)		
クリエイティブ事業	売上高	116百万	395百万	278百万	(340.0%)	↑ ㈩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、当期より通年で連結業績に寄与 ↓ 3DCGコンテンツ開発事業において、一部プロジェクト規模の縮小により一時的に損失を計上	
	セグメント損失	△19百万	△122百万	△103百万	(-)		
その他	売上高	9百万	309百万	299百万	(3114.0%)	↑ ㈩ネットワーク21の子会社化によりシステム開発事業が当期より通年で連結業績に寄与	
	セグメント利益/損失	△10百万	8百万	19百万	(-)		
調整額	セグメント売上高調整額	△16百万	△4百万	11百万	(-)	: 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	△107百万	△110百万	△3百万	(-)		
合計	売上高	2,118百万	3,103百万	985百万	(146.5%)	↑ デバッグ事業の伸張及び新たに子会社化した2社の業績貢献により増収 ↓ 連結子会社の増加により外注費及び人件費が増加	
	営業利益	330百万	321百万	△8百万	(97.4%)		

売上高構成比



14/3期1Q



15/3期1Q

- ・15/3期1Qよりセグメント区分を変更。そのため、14/3期1Qのセグメント別業績は、セグメント変更後の数値に組み替えて記載、比較を実施。
- ・15/3期1Qより費用の配分方法を変更。そのため、14/3期1Qのセグメント利益は、変更後の算出方法により組み替えて記載、比較を実施。
- ・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



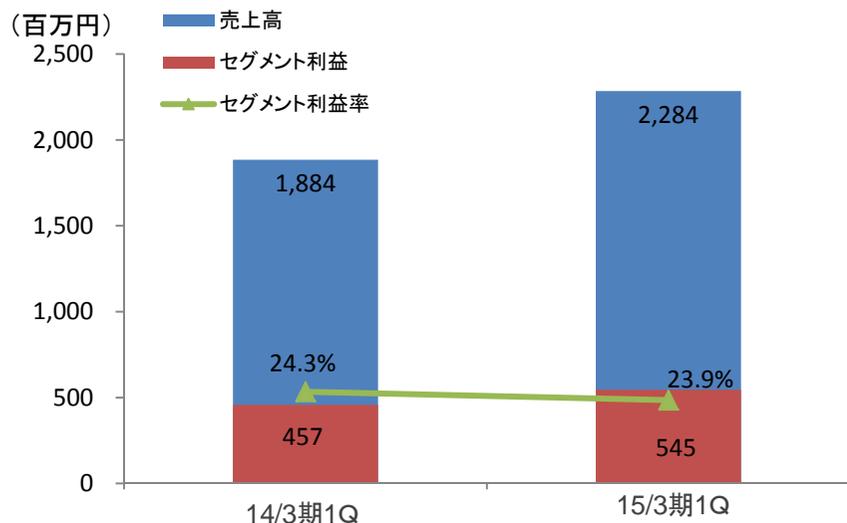
デバッグ事業

- ✓ デバッグ事業の**全リレーション**において**増収**を達成
- ✓ 前期に引き続き**デジタルソリューションリレーション**が業績を牽引
- ✓ 今後の受注拡大に備え、検証環境の拡充や人材育成を通じ**受注体制を強化**

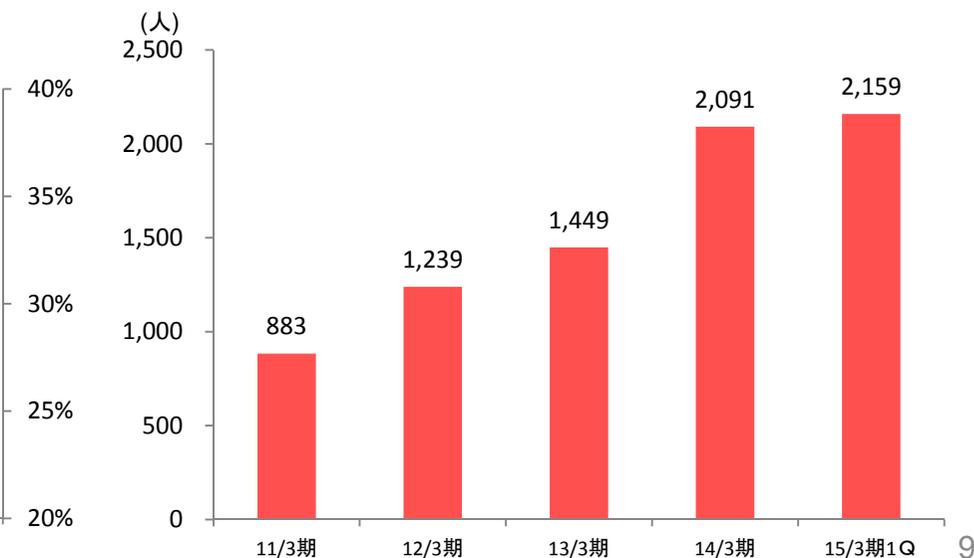
売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 14/3期1Q	当期実績 15/3期1Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	1,884百万	2,284百万	399百万	121.2%
セグメント利益	457百万	545百万	88百万	119.3%

セグメント業績の前期比較



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)

- ✓ 複数のハードで同時発売されるタイトルが増加し、引き続き**アウトソーシングニーズが拡大**
- ✓ 開発の早期段階から品質管理に係る総合的なサービスを提供することにより**競争力を強化**

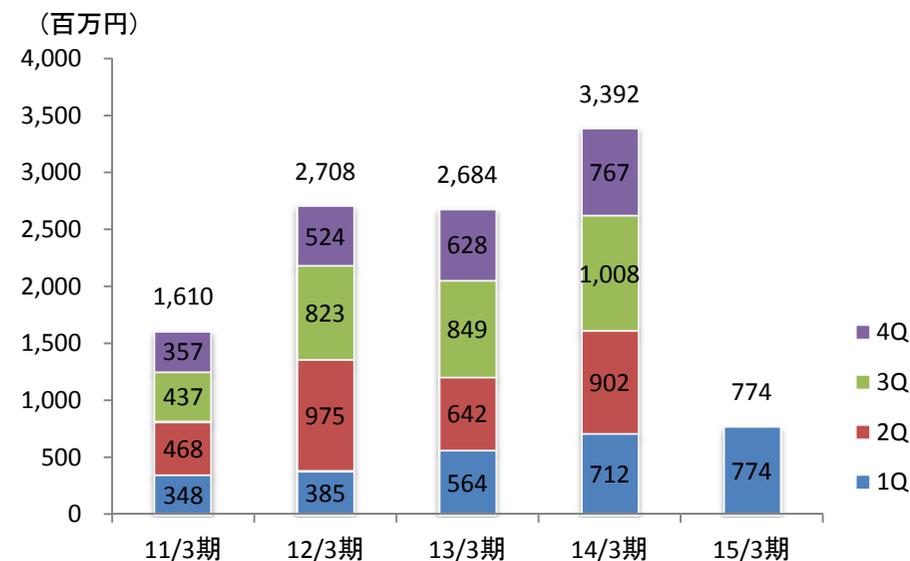
売上高の前期比較

	前期実績 14/3期1Q	当期実績 15/3期1Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	712百万	774百万	61百万	108.6%

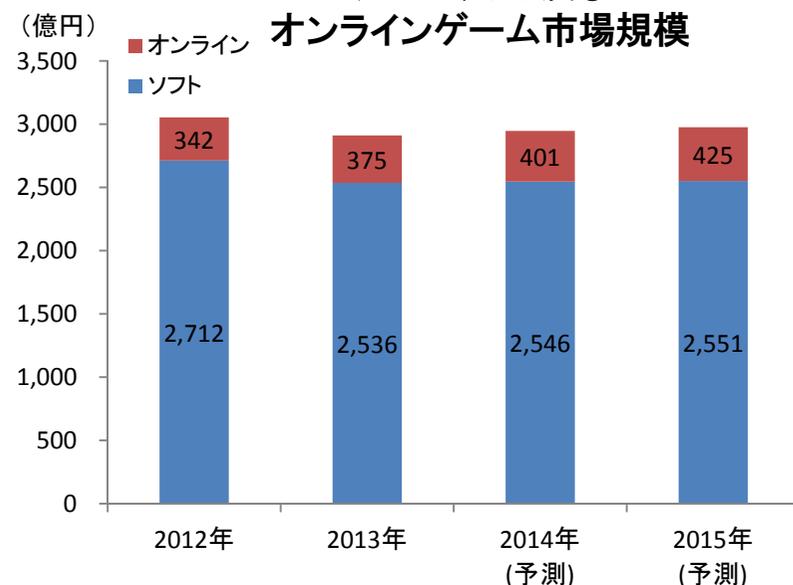
サービス項目

- 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



出典: (株)エンターブレイン「ファミ通ゲーム白書2014」



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**の活発化により、引き続きソーシャルゲーム向け案件が増加
- ✓ 顧客企業との取引規模の拡大を実現、新規顧客開拓等の**営業活動に注力**

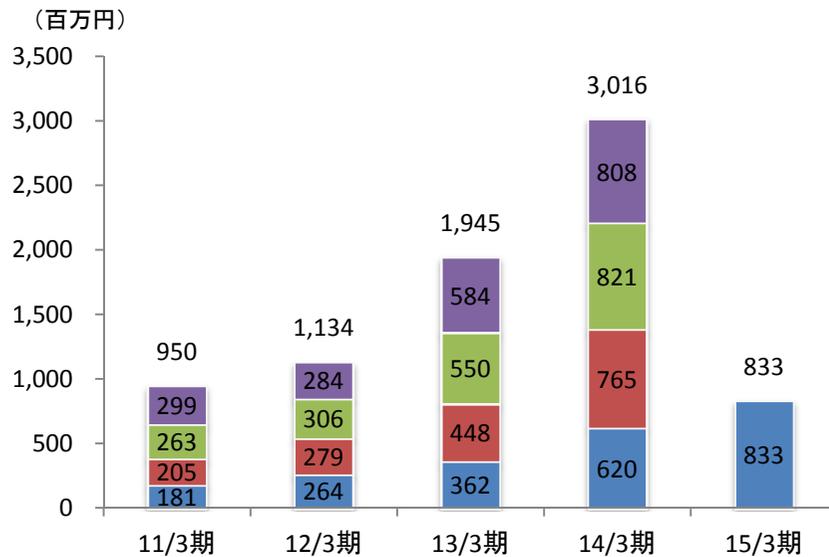
売上高の前期比較

	前期実績 14/3期1Q	当期実績 15/3期1Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	620百万	833百万	212百万	134.3%

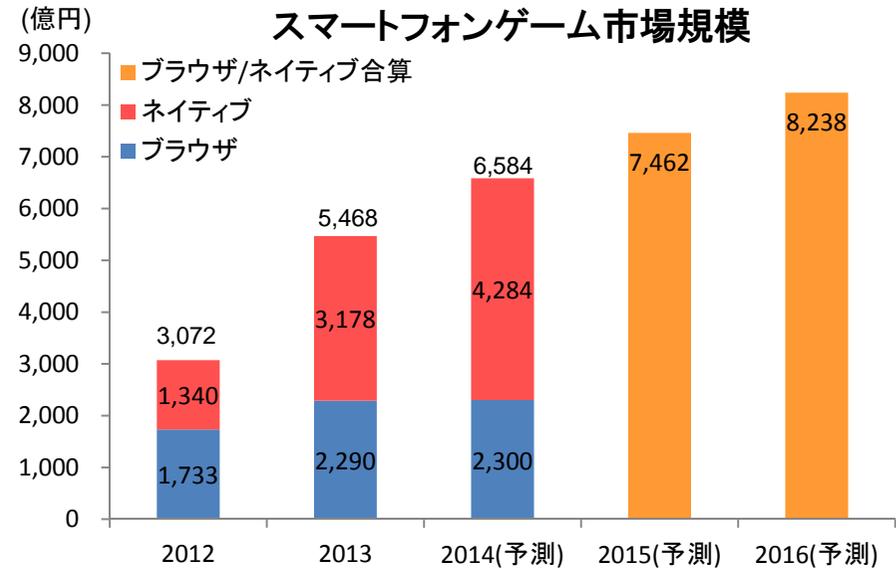
サービス項目

- アプリデバッグ(国内/海外)
- SNSゲームアプリデバッグ、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
- SNSゲームアプリ等の翻訳(ローカライズ)
- 新サービス「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



出典: CyberZ/シード・プランニング協同調べ



デバッグ事業(AM:アミューズメントリレーション)

- ✓ 演出パターンの増加等の影響により、開発規模が増大しアウトソーシングニーズが拡大
- ✓ 高付加価値サービスの提供により顧客企業からのリピート率が向上

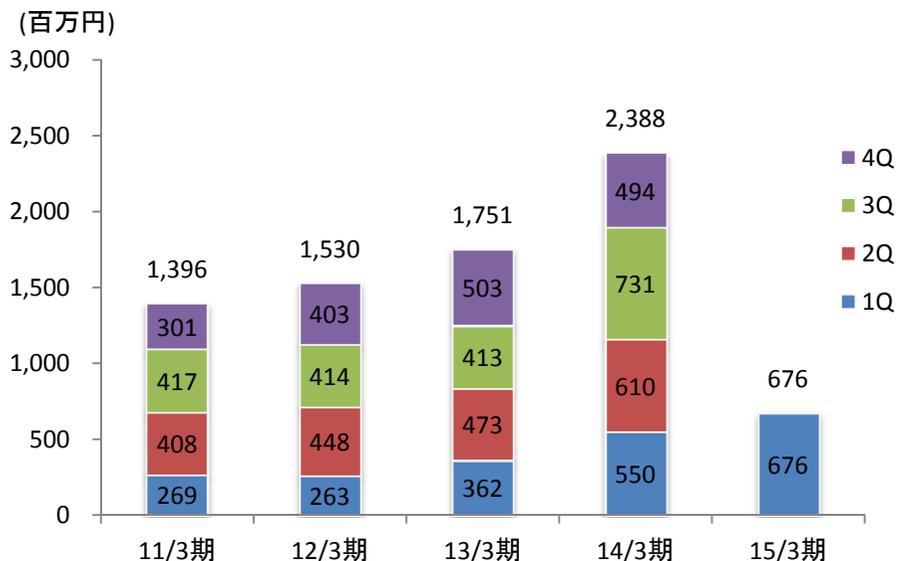
売上高の前期比較

	前期実績 14/3期1Q	当期実績 15/3期1Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	550百万	676百万	125百万	122.8%

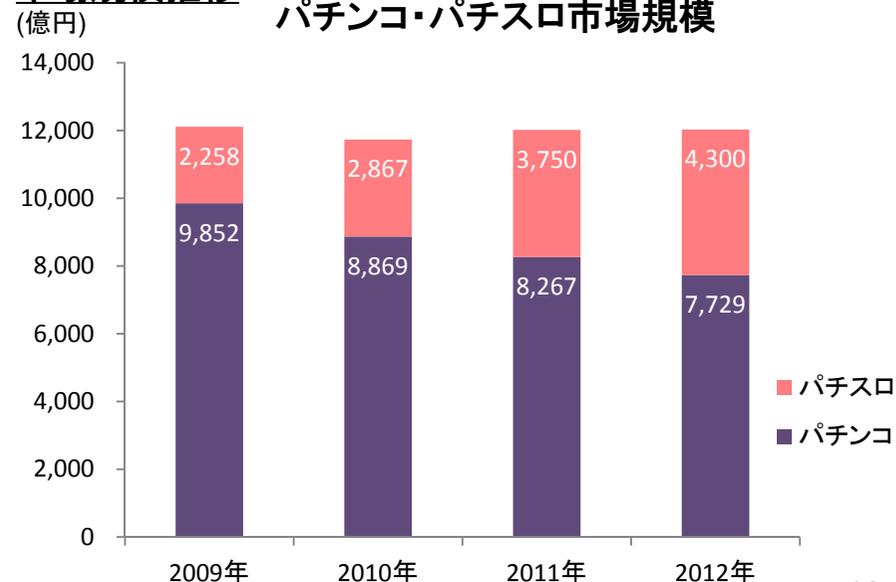
サービス項目

- 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



出典: (株)矢野経済研究所「パチンコ関連機器市場に関する調査結果 2013」



メディア事業



日本最大級の総合ゲーム情報サイトの運営

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

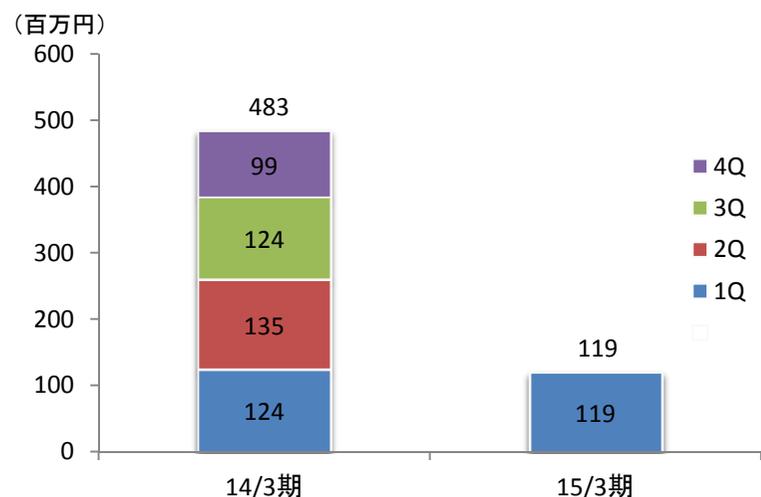
- ✓ 多様化するユーザーニーズに対応する等、スマートフォン向けゲームアプリを中心としたコンテンツを拡充
- ✓ オフィス移転に伴い一時的なコストが発生

売上高・セグメント利益の前期比較

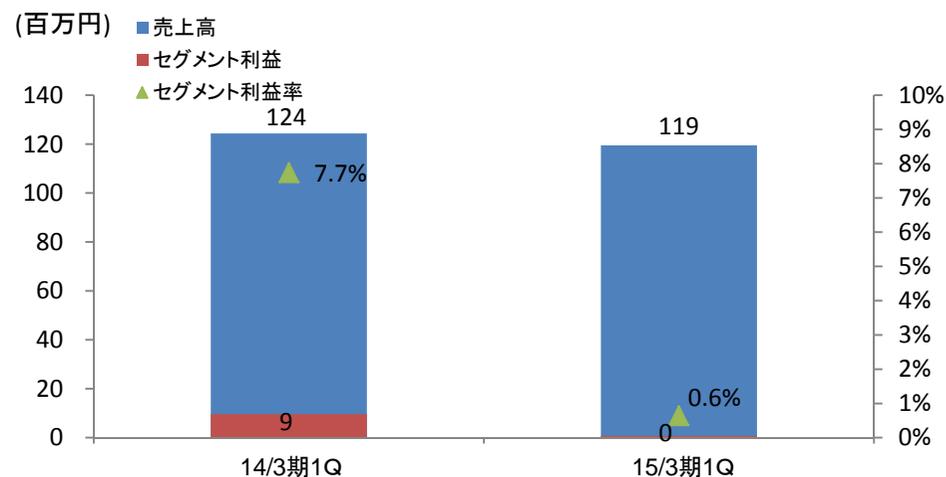
	前期実績 14/3期1Q	当期実績 15/3期1Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	124百万	119百万	△4百万	96.1%
セグメント利益	9百万	0百万	△8百万	8.0%

(※)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

売上高推移



セグメント業績の前期比較





クリエイティブ事業

- ✓ 開発アウトソーシング事業は**着実な開発実績**により堅調に推移
- ✓ (株)プレミアムエージェンシーの子会社化に伴い当期より**3DCGコンテンツ開発事業**を開始
⇒ 一部プロジェクト規模の縮小により一時的に損失を計上

売上高・セグメント損失の前期比較

	前期実績 14/3期1Q	当期実績 15/3期1Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	116百万	395百万	278百万	340.0%
セグメント損失	△19百万	(※)△122百万	△103百万	—

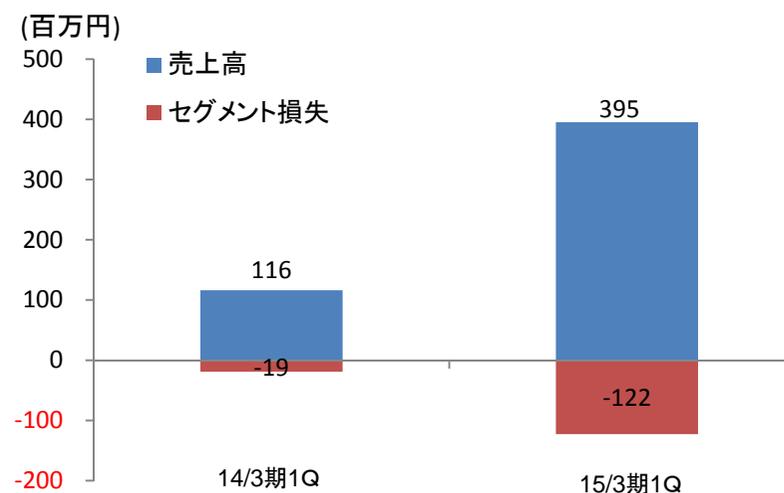
(※) セグメント損失は(株)プレミアムエージェンシーの株式取得等におけるのれん償却後の金額を記載

セグメント業績の前期比較

事業内容

- 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

- ✓ 2011年2月：映像制作事業を開始
- ✓ 2012年3月：開発アウトソーシング事業を開始
- ✓ 2014年4月：3DCGコンテンツ開発事業を開始





その他の事業

✓ システム開発事業:(株)ネットワーク21の子会社化に伴い当期より**通期で連結業績に寄与**

売上高・セグメント利益/損失の前期比較

	前期実績 14/3期1Q	当期実績 15/3期1Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	9百万	309百万	299百万	3114.0%
セグメント利益/損失	△10百万	(※)8百万	19百万	—

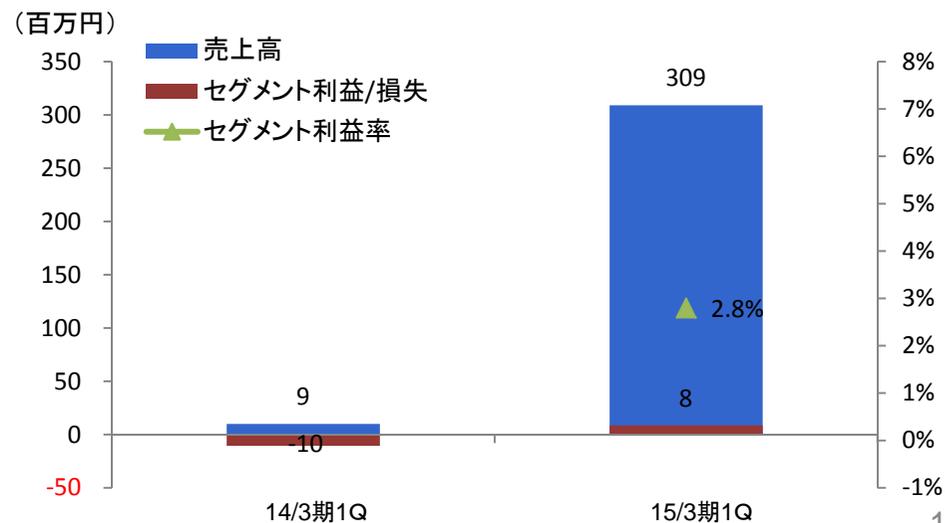
(※) セグメント利益は(株)ネットワーク21の株式取得におけるのれん償却後の金額を記載

事業内容

- 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 (DCN事業)

- ✓ 2008年7月 :不具合情報のポータルサイト「Fuguai.com」を開設
- ✓ 2013年2月 :DCN事業を開始
- ✓ 2013年12月:システム開発事業を開始

セグメント業績の前期比較

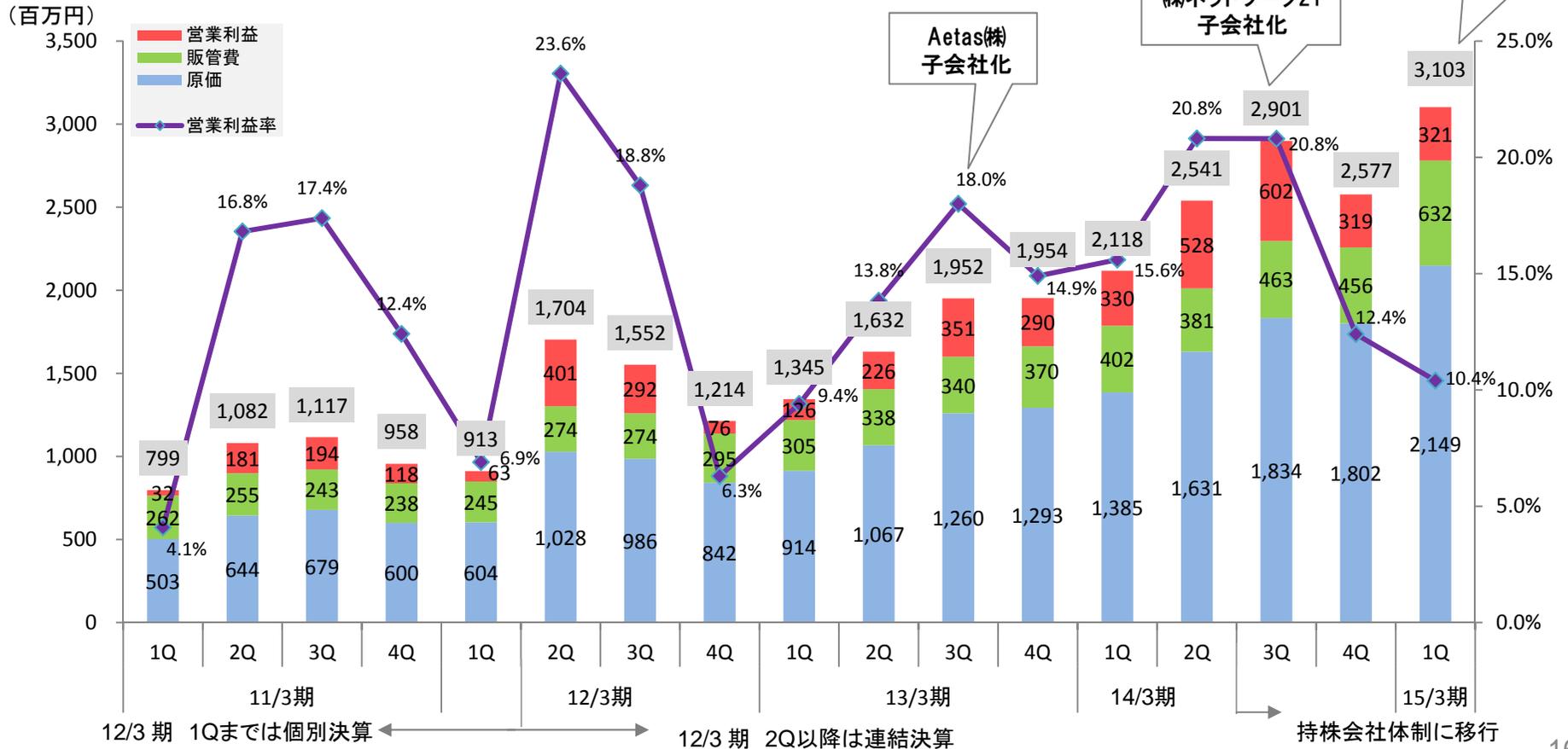




四半期別連結売上高、営業利益推移

- ✓ デバッグ事業の伸長、新規連結子会社2社の業績寄与により増収
- ✓ 連結子会社の増加により原価及び販売管理費が増加
 - ・外注比率が高い開発案件の増加により原価が増加
 - ・人件費やのれん償却費等の増加により販売管理費が増加

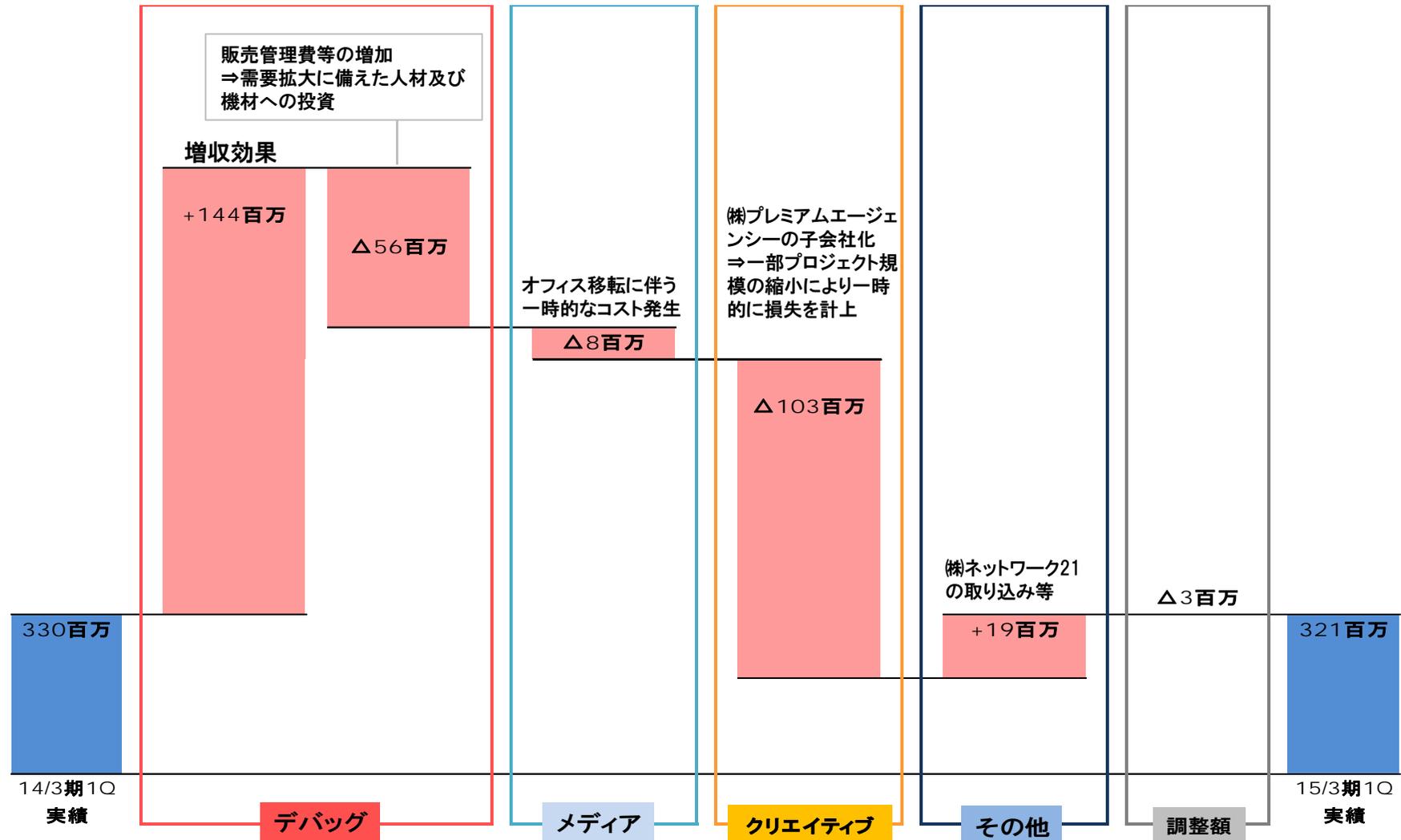
四半期別推移





営業利益 増減分析

デバッグ事業増益の一方、新規連結子会社の増加に伴い販売管理費等が増加





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	1Q末	増減額		期末	1Q末	増減額
流動資産	5,549	5,083	△466	流動負債	3,372	3,690	317
(うち)現金及び預金	3,693	2,658	△1,034	(うち)短期借入金	1,610	2,222	612
(うち)受取手形 及び売掛金	1,483	2,015	531	固定負債	20	279	258
固定資産	1,611	2,707	1,096	負債合計	3,393	3,969	575
(うち)有形固定資産	323	381	58	株主資本	3,687	3,727	39
(うち)無形固定資産	695	1,623	928	(うち)資本金	300	300	-
(うち)投資その他の資産	592	702	110	(うち)資本剰余金	300	300	-
資産合計	7,160	7,790	630	(うち)利益剰余金	3,086	3,126	39
				その他の包括利益累計額	29	27	△2
				新株予約権・少数株主持分	49	66	17
				純資産合計	3,766	3,821	54
				負債・純資産合計	7,160	7,790	630

- 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466百万円減少(前年同期比8.4%減)
- 流動負債 : 未払法人税等が減少した一方、短期借入金等が増加したことにより317百万円の増加(前期比9.4%増)
- 純資産 : 利益剰余金が配当の実施に伴い95百万円減少した一方、四半期純利益の計上により135百万円増加し、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、54百万円の増加(前期比1.4%増)



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

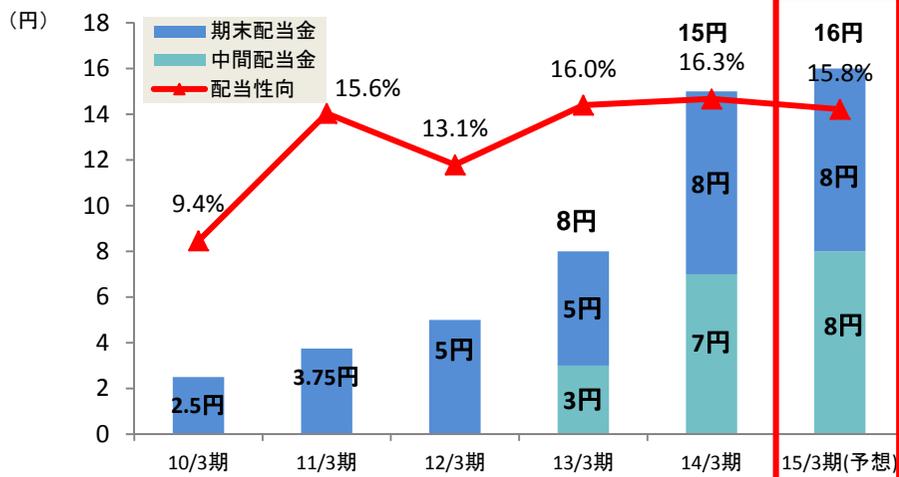
1株当たり配当金の推移

	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%

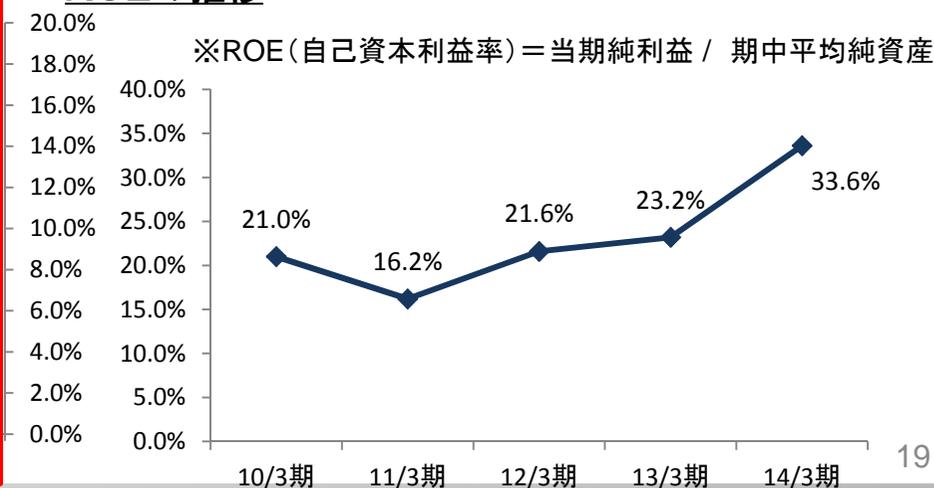
※2012年7月1日を効力発生日として1:100の分割、10月1日を効力発生日として1:2の分割を実施。そのため13/3期中間配当以前の配当状況はこれらの分割に伴う影響を加味し遡及修正を行った場合の金額を記載。なお、配当実績は()書きで記載。

※14/3期中間配当以前は㈱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



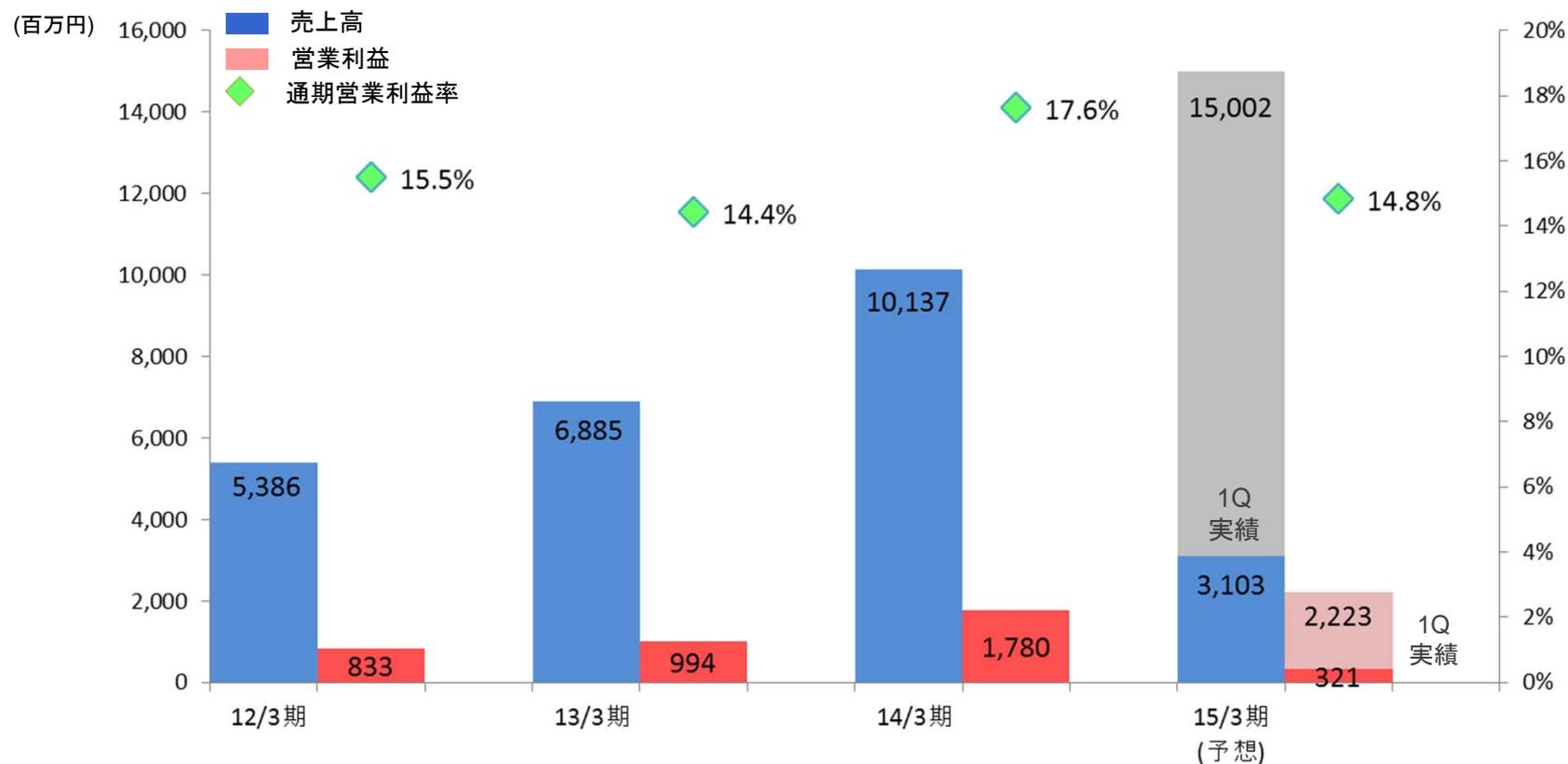


連結売上高・営業利益推移（年度別対比）

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			15/3期実績/予想
	㈱デジタルハーツ 個別決算			㈱デジタルハーツ連結決算						㈱ハーツユナイテッドグループ 連結決算/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	通期	通期
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	5,478百万	10,137百万	15,002百万
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	922百万	1,780百万	2,223百万
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%	16.8%	17.6%	14.8%

通期別推移



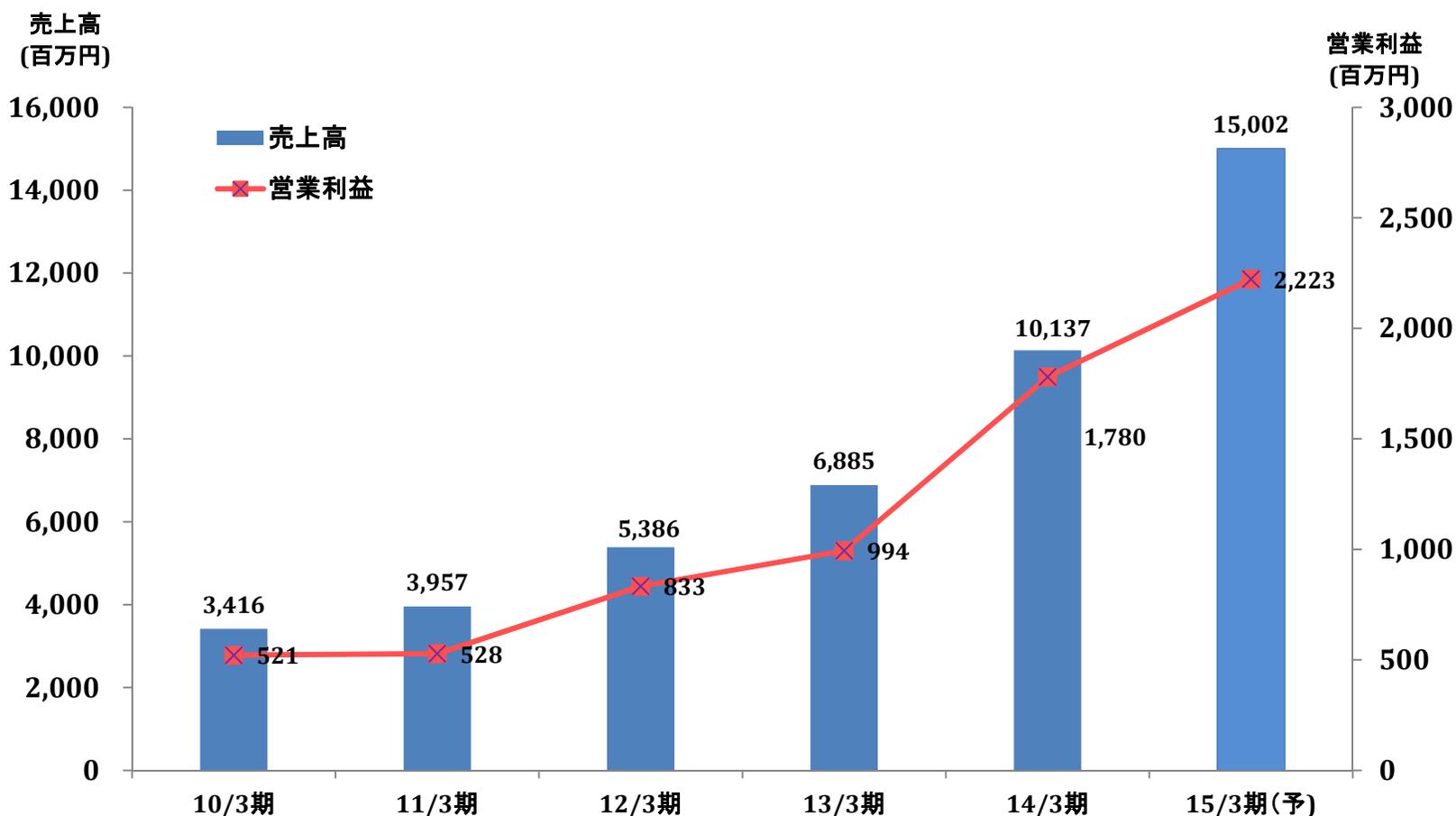
2. 2015年3月期 業績見通し及び中期経営計画



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

売上高：15,002百万 (前期比:148.0%)
営業利益：2,223百万 (前期比:124.9%)





2015年3月期 通期連結業績予想及び配当予想

通期連結業績予想

(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%

- **デバッグ事業のさらなる追求**
開発の複雑化を背景に**デバッグ事業で120%以上の成長**見込み
- **グループ連携によるサービスの拡充を通じ多様化する顧客ニーズに対応**
子会社化した**(株)ネットワーク21、(株)プレミアムエージェンシーの業績が通期で連結業績に寄与**

配当予想

14/3期

15円
(中間配当7円、期末配当8円)
配当性向:16.3%



15/3期 予想

16円
(中間配当8円、期末配当8円)
配当性向:15.8%



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

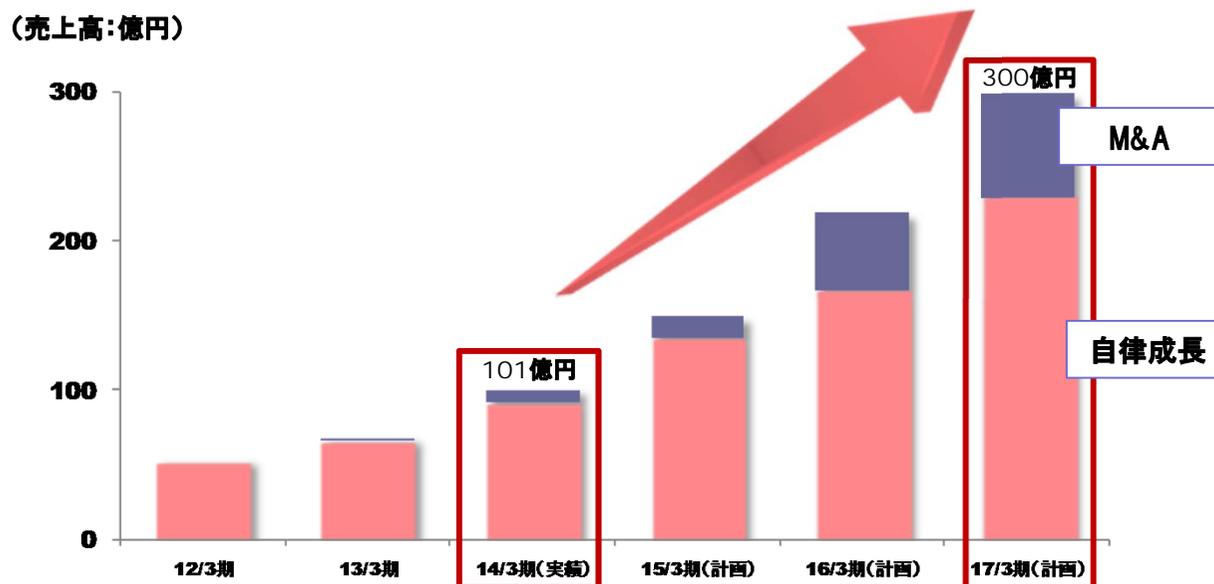
基本方針 1:地域や領域を越えたデバッグ事業成長の追求

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。

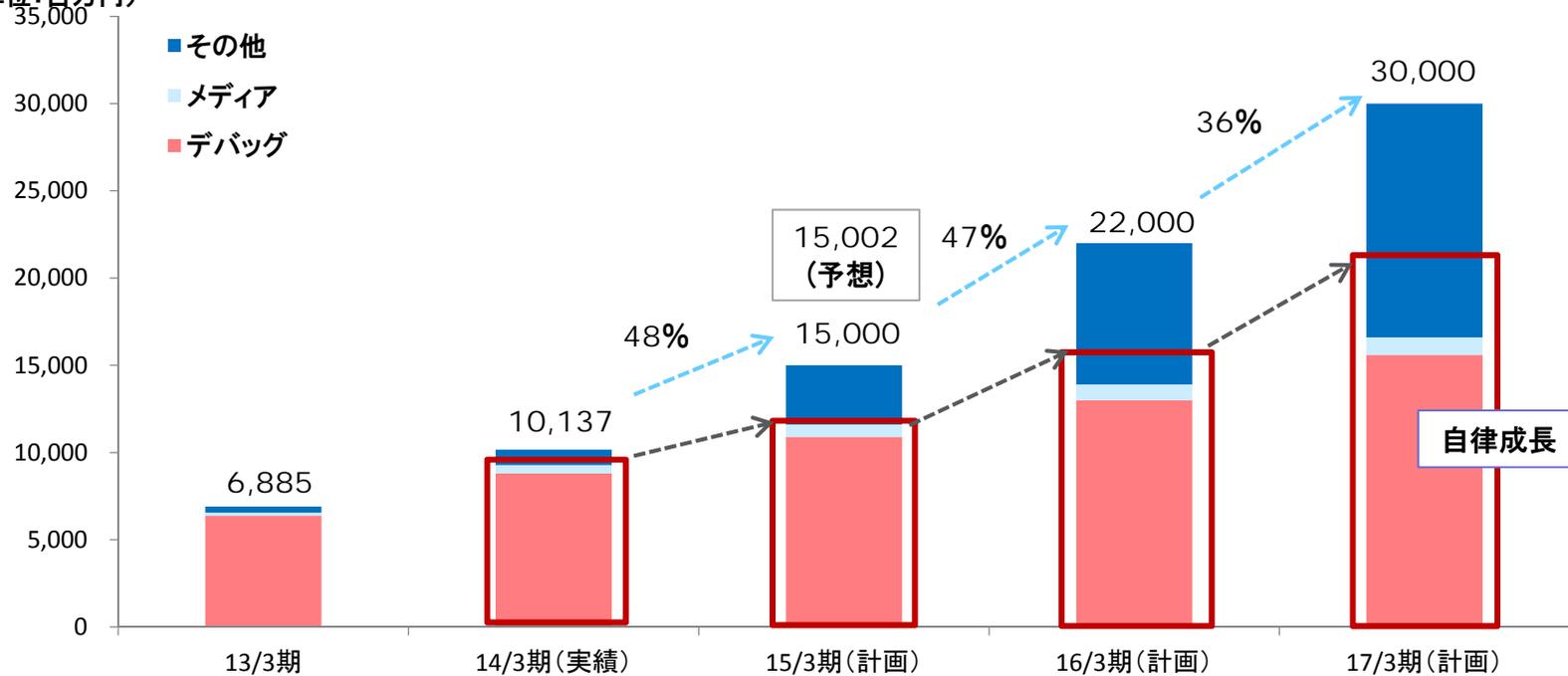
2014年3月期実績		150%以上の 増収増益目標	2017年3月期計画
売上高	101億円	+198億円 (+196%)	300億円
営業利益率	17.6%	-	16%
経常利益	17億円	+30億円 (+168%)	48億円
ROE (株主資本利益率)	33.6%	+3%	37%
EPS (1株当たり当期純利益)	91.9円	+151円 (+164%)	243円
配当性向	16.3%	+4%	20%



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6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	■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 ■「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	300,571千円	
発行済株式総数	11,944,200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 ■株式会社プレミアムエージェンシー ■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)	459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	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

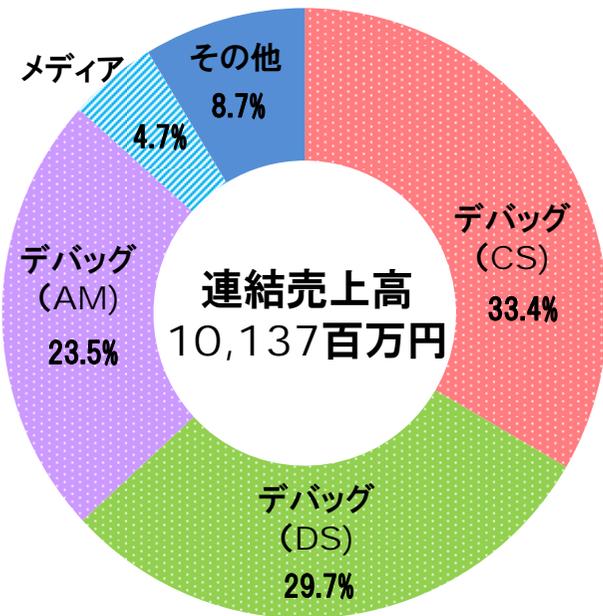
会社名	事業内容	事業セグメント
株式会社デジタルハーツ 	ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ その他
DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd. 	ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ クリエイティブ
DIGITAL Hearts USA Inc. 	ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ
DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd. 	ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ クリエイティブ
株式会社G&D 	コンシューマゲーム及びモバイル端末向けゲームコンテンツの受託開発等	クリエイティブ
株式会社デジタルハーツ・ビジュアル 	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
ユナイテッド
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%

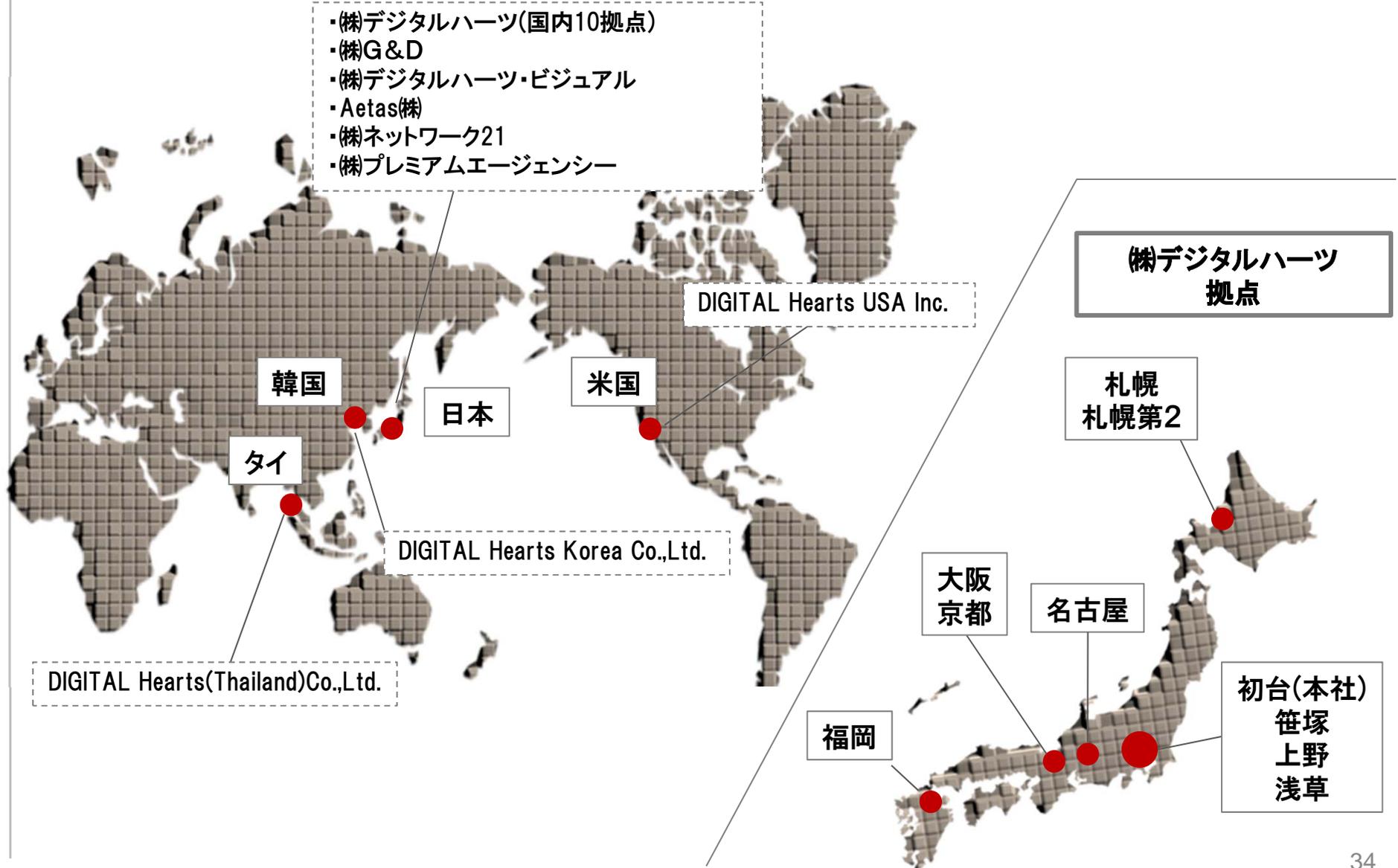
3DCGコンテンツ開発事業
 開発アウトソーシング事業
 映像制作事業

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



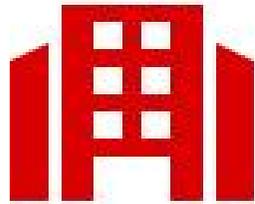
グループ会社と事業拠点





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



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



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

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>

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。