



HUG
Hearts United Group

2015年3月期 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 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

当連結会計年度より「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、当連結会計年度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	・ 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	・ 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	・ シ ス テ ム 開 発 事 業  ・ F u g u a i . c o m 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 決算概要P4
2. セグメント別業績P16
3. 次期業績予想/中期経営計画P25
4. 今後の展開P32

1. 2015年3月期 決算概要



2015年3月期 業績ハイライト

業績概況		<ul style="list-style-type: none"> ■ 前期比 増収減益 M&Aの影響による販管費の増加、クリエイティブ事業の営業損失により減益
トピックス	デバッグ	<ul style="list-style-type: none"> ■ デバッグ作業拠点の新設・拡充（3拠点新設、1拠点増床⇒全国13拠点のネットワーク） <ul style="list-style-type: none"> ・ 4月：京都Lab.(ラボ)にシールドルームを設置 ・ 11月：仙台技術センターを新設、札幌第2Lab.(ラボ)を増床 ・ 12月：札幌第3Lab.(ラボ)・ 沖縄Lab.(ラボ)を新設 ■ 新サービス/事業連携 <ul style="list-style-type: none"> ・ 9月：デバッグノウハウを活用したリサーチ&コンサルティングサービス「DH-EYE」の提供を開始 ・ 11月：アディッシュ(株)と業務提携、デバッグからカスタマーサポートまでのワンストップサポートを開始 ・ 12月：「サイバーセキュリティサービス」を民主党に提供 ・ 1月：デバッグサービスの自動車業界への共同展開を目的として(株)ZMPと合弁会社(株)ZEGを設立 ・ 2月：FROSK(株)とパートナー契約を締結、エラー検知・分析ツール「SmartBeat」の販売を開始
	メディア	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aetas(株) 本社移転（4月）
	クリエイティブ	<ul style="list-style-type: none"> ■ (株)プレミアムエージェンシーを子会社化(4月) ■ (株)G&D 新ゲームリリース <ul style="list-style-type: none"> ・ 12月：しりとりにパズルゲーム「モグモグとパクパク～不思議なタマゴ～」をリリース
	その他	<ul style="list-style-type: none"> ■ (株)ネットワーク21 (株)システム工房東京を子会社化し吸収合併(3月) ⇒当連結会計年度は貸借対照表のみ連結
通期業績予想との差異		<ul style="list-style-type: none"> ■ 前回公表(2/2)予想を下回る着地 <ul style="list-style-type: none"> ・ (株)プレミアムエージェンシーにおいて開発案件の不採算プロジェクトが4Qで発生 ・ 繰延税金資産の取り崩しにより216百万円を法人税等調整額に計上
株主還元		<ul style="list-style-type: none"> ■ 配当方針の変更及び期末配当の増配修正(2/2公表) <ul style="list-style-type: none"> ・ 資本効率の概念を取り入れDOEを指標として採用、期末配当8円⇒9円に増配修正



2015年3月期 連結損益サマリー

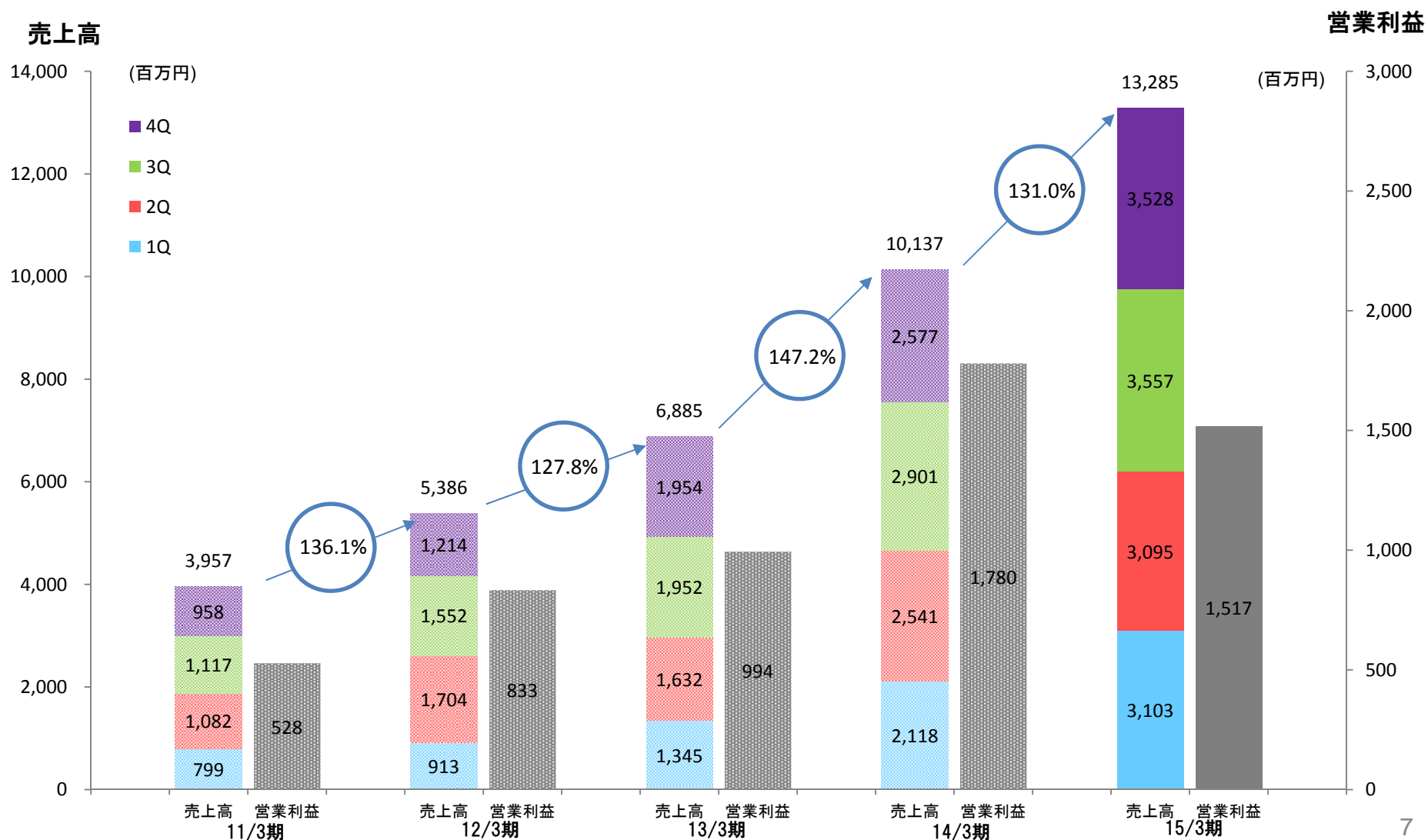
(百万円)	14/3期 実績	15/3期 実績 (対前期増減額/前期比)	15/3期 予想(2/2公表) (実績-予想・実績/予想)	サマリー
売上高	10,137	13,285 (+3,147 131.0%)	13,500 (Δ214 98.4%)	● M&Aによる連結子会社2社の増加及びデバッグ事業の伸張により増収
内訳	デバッグ	8,798 9,812 (+1,014 111.5%)	9,967 (Δ154 98.4%)	
	メディア	483 504 (+20 104.2%)	502 (+2 100.4%)	
	クリエイティブ	442 1,675 (+1,232 378.5%)	1,779 (Δ103 94.2%)	● ㈱プレミアムエージェンシー寄与:1,166百万
	その他	438 1,333 (+895 304.4%)	1,252 (+81 106.5%)	● ㈱ネットワーク21寄与:1,250百万
	セグメント間調整額	Δ24 Δ39 (Δ15 -)	-	
売上原価	6,653	9,336 (+2,683 140.3%)		
売上総利益	3,484	3,948 (+464 113.3%)		
売上総利益率	34.4%	29.7% (Δ4.7ポイント)		
販売費及び一般管理費	1,703	2,431 (+727 142.7%)		
営業利益	1,780	1,517 (Δ263 85.2%)	1,785 (Δ267 85.0%)	● M&Aの影響による原価・販管費の増加、クリエイティブ事業の営業損失により減益
内訳	デバッグ	2,144 2,376 (+231 110.8%)		
	メディア	35 32 (Δ3 91.1%)		
	クリエイティブ	Δ26 Δ496 (Δ469 -)		● ㈱プレミアムエージェンシーの損失:Δ389百万(うちのれん償却:Δ69百万)
	その他	Δ18 52 (+71 -)		
	調整額	Δ353 Δ447 (Δ94 -)		
営業利益率	17.6%	11.4% (Δ6.1ポイント)	13.2% (Δ1.8ポイント)	● 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
経常利益	1,788	1,525 (Δ262 85.3%)	1,762 (Δ236 86.6%)	
当期純利益	1,087	539 (Δ547 49.6%)	944 (Δ404 57.2%)	● 繰延税金資産の取り崩しにより216百万円を法人税等調整額に計上

※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。



通期連結売上高、営業利益推移

▶11期連続増収を達成するも、クリエイティブ事業で発生した営業損失により減益





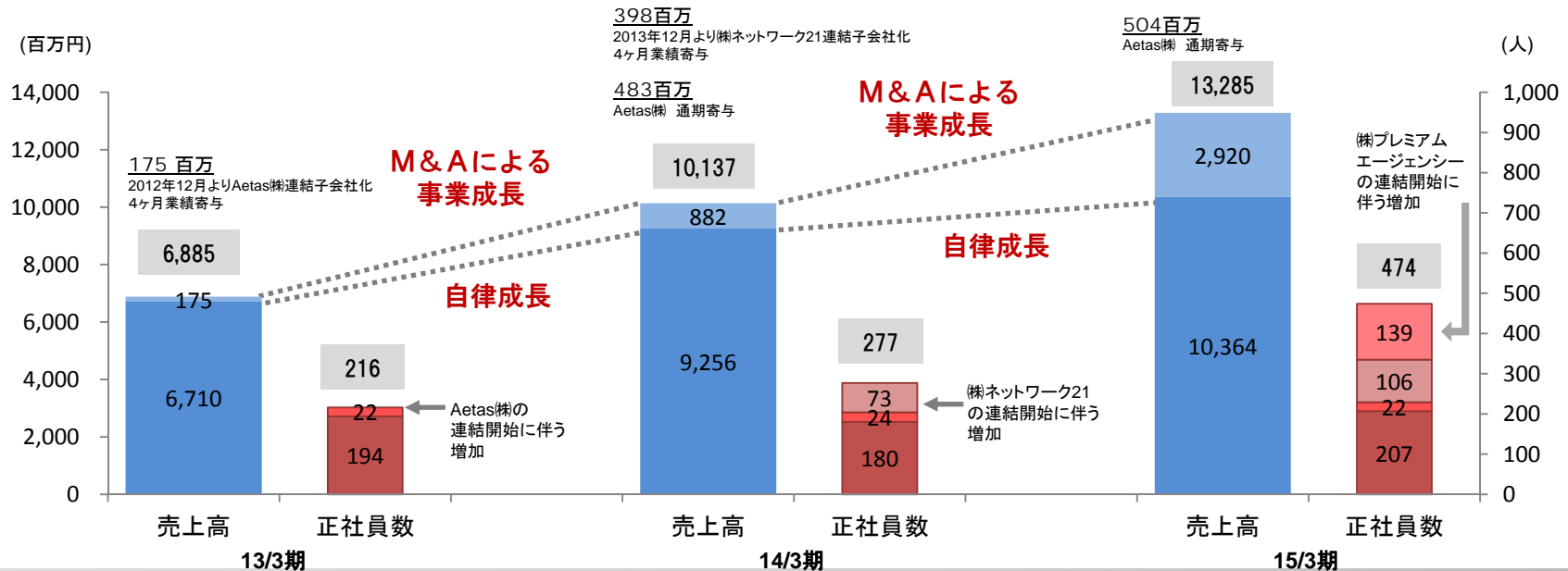
連結売上高の推移とM&Aによる影響分析

● 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	3Q	4Q
Aetas(株) (2012年12月より連結開始)	メディア事業	[Starts in 3Q 13/3 and continues through 4Q 15/3]									
㈱ネットワーク21 (2013年12月より連結開始)	その他の事業	[Starts in 3Q 14/3 and continues through 4Q 15/3]									
㈱プレミアムエージェンシー (2014年4月より連結開始)	クリエイティブ事業	[Starts in 1Q 15/3 and continues through 4Q 15/3]									

※㈱ネットワーク21が子会社化及び吸収合併した㈱システム工房東京は、当連結会計年度は貸借対照表のみ連結

● 自律成長とM&Aによる事業規模の拡大（通期業績及び正社員数の推移）



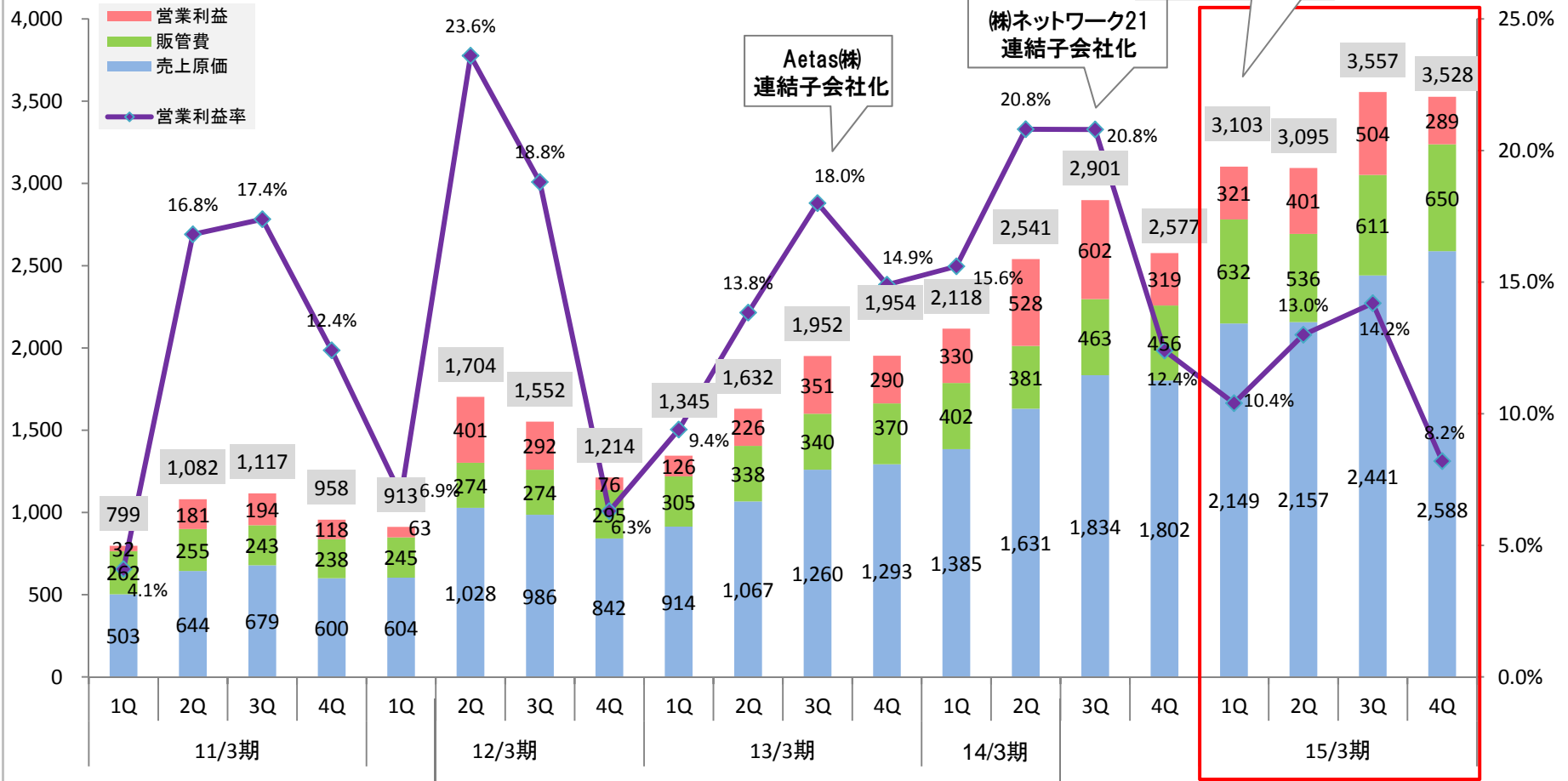


四半期別連結売上高、営業利益推移

▶(株)プレミアムエージェンシーにおいて開発案件の不採算プロジェクトが4Qで発生したことにより利益率が低下

四半期別推移

(百万円)



12/3 期 1Qまでは個別決算

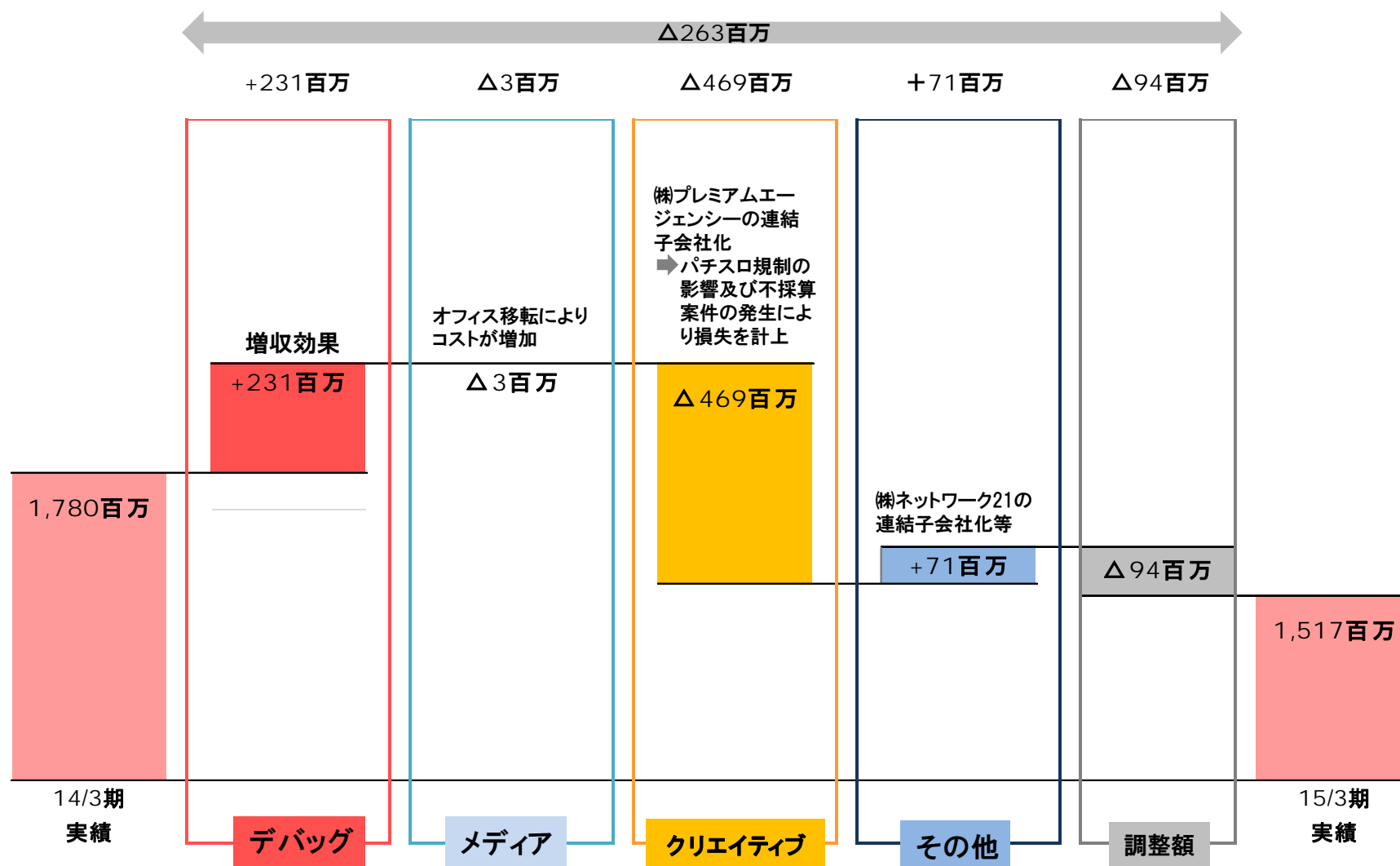
12/3 期 2Q以降は連結決算

持株会社体制に移行



営業利益 増減分析

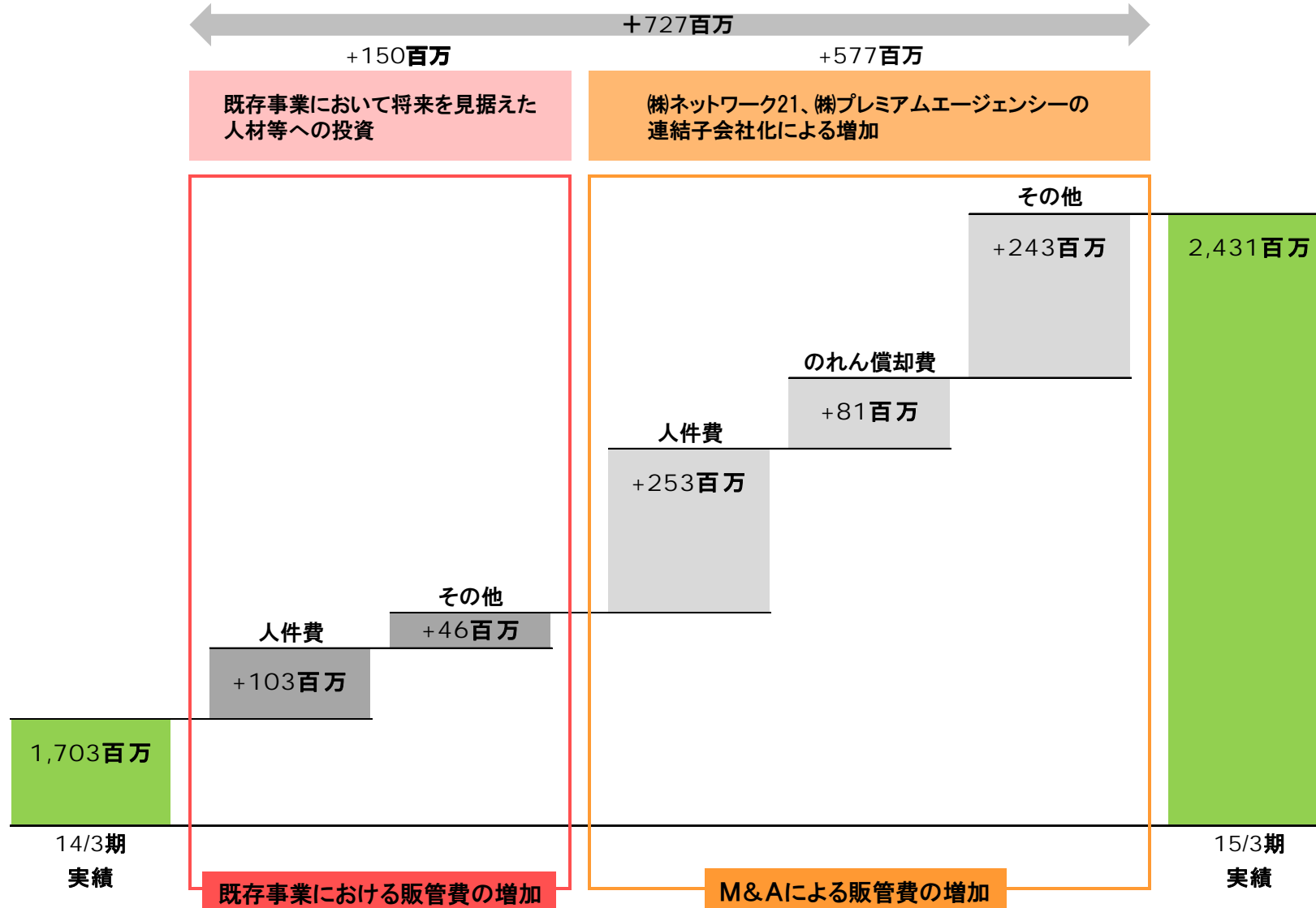
▶ デバッグ事業が増収増益となるもクリエイティブ事業で発生した営業損失の影響を受け前期を下回って着地





販売費及び一般管理費 増減分析

▶ 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	期末	増減額		期末	期末	増減額
流動資産	5,549	5,756	207	流動負債	3,372	3,823	450
(うち)現金及び預金	3,693	3,058	△634	(うち)短期借入金	1,610	1,603	△6
(うち)受取手形 及び売掛金	1,483	2,374	890	固定負債	20	280	259
固定資産	1,611	2,516	905	負債合計	3,393	4,104	710
(うち)有形固定資産	323	368	44	株主資本	3,687	4,036	349
(うち)無形固定資産	695	1,505	810	(うち)資本金	300	300	0
(うち)投資その他の資産	592	642	49	(うち)資本剰余金	300	300	0
資産合計	7,160	8,272	1,112	(うち)利益剰余金	3,086	3,435	348
				その他の包括利益累計額	29	55	25
				新株予約権・少数株主持分	49	76	27
				純資産合計	3,766	4,168	402
				負債・純資産合計	7,160	8,272	1,112

- 流動資産 : 現金及び預金が減少した一方で、受取手形及び売掛金が増加したことにより207百万円の増加(前期比3.7%増)
- 固定資産 : 無形固定資産が増加したことにより905百万円の増加(前期比56.2%増)
- 純資産 : 期末配当及び中間配当の実施に伴い利益剰余金が減少した一方、当期純利益の計上により利益剰余金が増加したことにより、402百万円の増加(前期比10.7%増)



連結キャッシュ・フロー計算書

(百万円)	前期実績 14/3期	当期実績 15/3期	増減額
営業活動CF	1,561	870	△691
(※参考 法人税など支払等差引前の営業CF)	2,051	1,682	△369
投資活動CF	△368	△568	△200
財務活動CF	308	△950	△1,258
現金及び現金同等物に係る換算差額	6	14	7
現金及び現金同等物の増減額	1,508	△634	△2,143
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期末残高	3,693	3,058	△634

- 営業活動CF:主に税金等調整前当期純利益及び未払消費税等の資金増加項目が、法人税等の支払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、敷金及び保証金の差入による支出並びに無形固定資産の取得による支出等の資金減少項目が、投資事業組合からの分配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
- 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 ①

▶利益還元の充実と企業価値の向上を図る観点から、資本効率の概念も含めた配当方針へ変更

(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

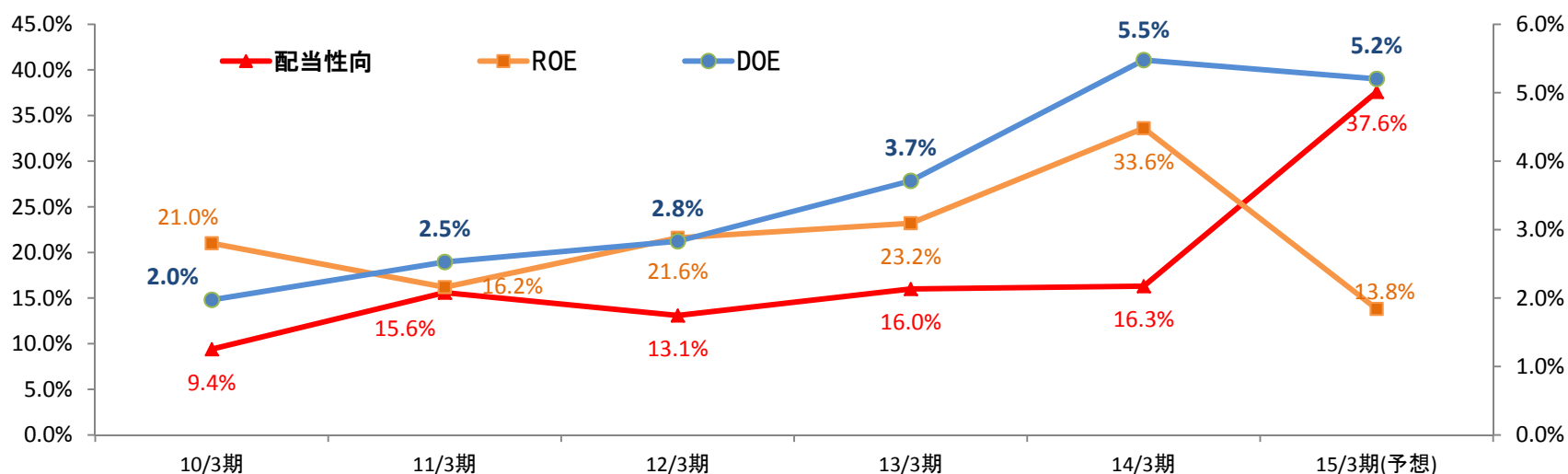
※ 純資産配当率(DOE) = 配当性向 × 株主資本利益率(ROE)

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

	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期	14/3期	15/3期(予想)
DOE	2.0%	2.5%	2.8%	3.7%	5.5%	5.2%
配当性向	9.4%	15.6%	13.1%	16.0%	16.3%	37.6%
ROE	21.0%	16.2%	21.6%	23.2%	33.6%	13.8%

配当性向・ROE



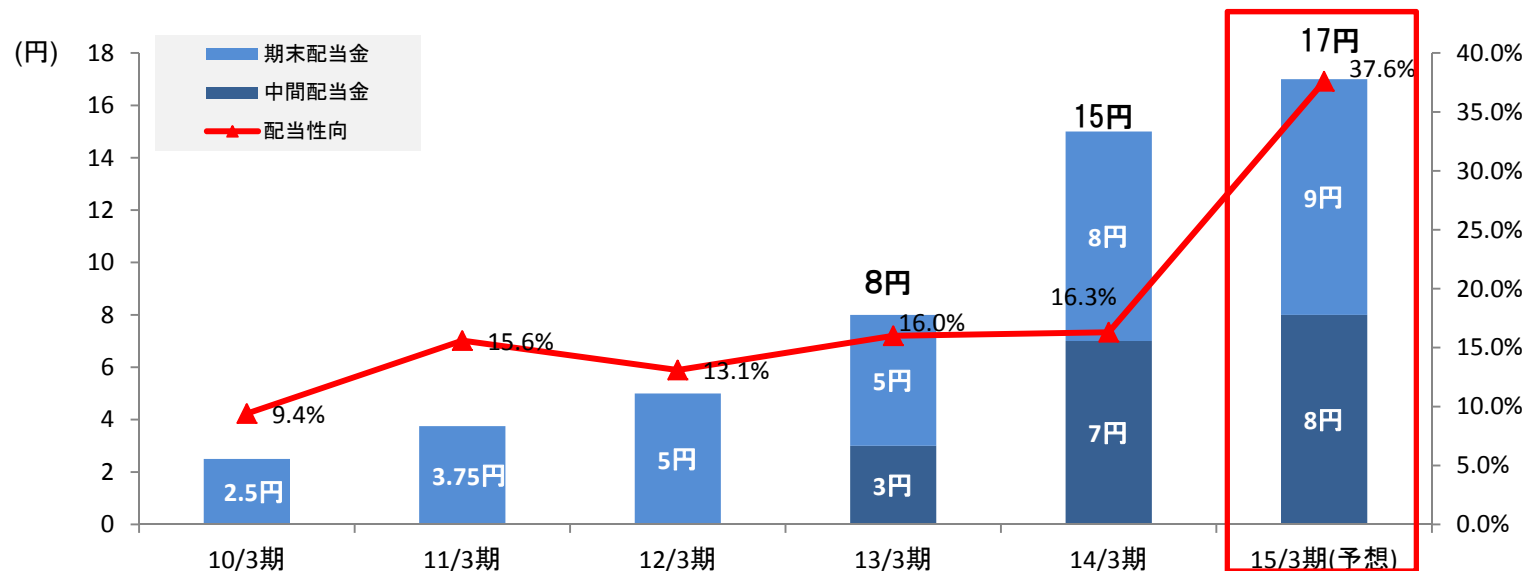


株主還元 ②

➤ **中間配当**: 7円⇒8円に**増配**(2014年8月4日公表)、**期末配当**: 8円⇒9円に**増配**(2015年2月2日公表)

1株当たり配当金・配当性向の推移 6期連続増配

	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	17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	9円(予想)
配当性向	9.4%	15.6%	13.1%	16.0%	16.3%	37.6%



※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。

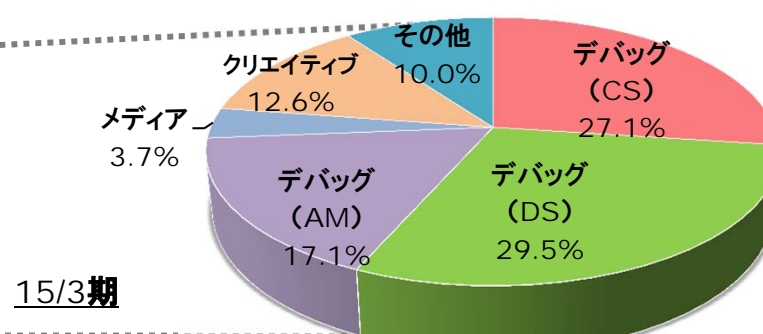
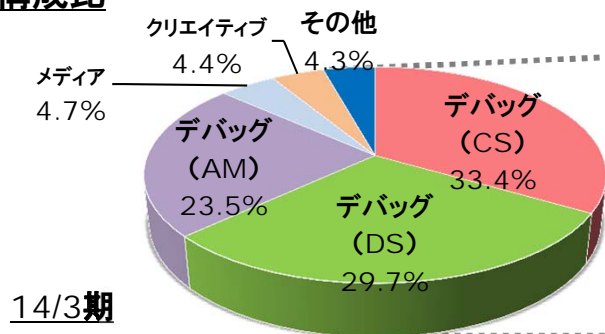
2. セグメント別業績



2015年3月期 セグメント別業績の概要

事業セグメント		14/3期	15/3期	増減額	(前期比)	サマリー	
デバッグ事業	売上高	8,798	9,812	1,014	(111.5%)	↑ CS、DSで過去最高売上高を更新	
	セグメント利益	2,144	2,376	231	(110.8%)	↑ 増収効果により増益	
	コンシューマゲーム リレーション (CS)	売上高	3,392	3,604	212	(106.3%)	↑ マルチ展開される大型タイトル及び新型ハード向け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	3,016	3,935	918	(130.4%)	↑ 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	2,388	2,272	△116	(95.1%)	↓ パチンコ・パチスロ市場環境の影響を受け減収
メディア事業	売上高	483	504	20	(104.2%)	→ 安定的に推移し前期と同水準で着地	
	セグメント利益	35	32	△3	(91.1%)		
クリエイティブ事業	売上高	442	1,675	1,232	(378.5%)	↑ ㈱プレミアムエージェンシーの連結子会社化により開始した3DCGコンテンツ開発事業が当期より通期で連結業績に寄与	
	セグメント損失	△26	△496	△469	(-)	↓ ㈱プレミアムエージェンシー：不採算案件発生等の影響により減益	
その他	売上高	438	1,333	895	(304.4%)	↑ ㈱ネットワーク21の連結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	△18	52	71	(-)		
調整額	セグメント売上高調整額	△24	△39	△15	(-)	：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	△353	△447	△94	(-)		
合計	売上高	10,137	13,285	3,147	(131.0%)	↑ 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	
	営業利益	1,780	1,517	△263	(85.2%)	↓ M&Aの影響による原価・販管費の増加、クリエイティブ事業の営業損失により減益	

売上高構成比



※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

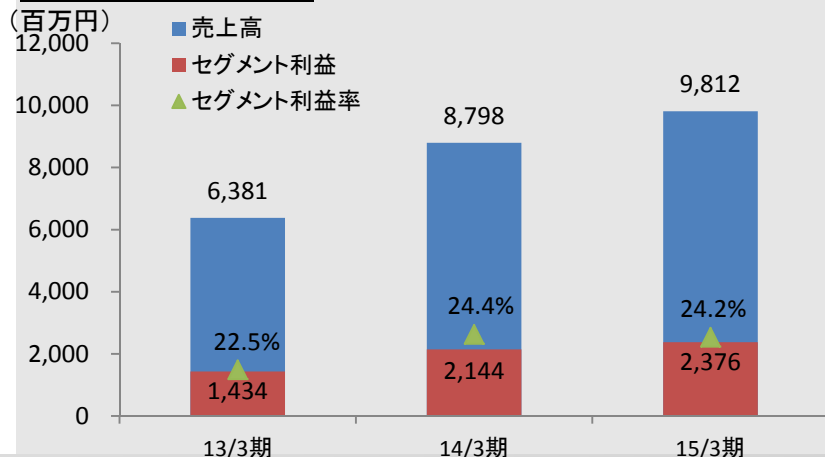
▶スマートフォン向けゲームを対象としたDSリレーションが大躍進、過去最高の売上高・利益を達成

事業トピックス	事業環境	事業ハイライト
<ul style="list-style-type: none"> ● 新たな市場開拓 <ul style="list-style-type: none"> ・ (株)ZMPと合弁会社(株)ZEGを設立、自動車業界へのデバッグサービスの提供を開始 ● 受注体制の強化 <ul style="list-style-type: none"> ・ Lab.(ラボ)3拠点を新設、全国13拠点へ ・ 新型ゲーム機、携帯端末等機材を拡充 ● 競争力を強化 <ul style="list-style-type: none"> ・ 人材の育成に注力 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ AMリレーションは市場環境の影響を受けるも、ゲームやエンターテインメントと異なる分野におけるデバッグニーズはさらに拡大 ◆ 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 ◆ ハードの高機能化に伴いゲームの開発規模が増大し、デバッグ工数が増加 	<ul style="list-style-type: none"> ■ DSリレーションがデバッグ事業の売上高の最大の構成比率を占めるリレーションへと成長 ■ CSリレーションの季節性の緩和、DSリレーションの売上比率の拡大により季節変動が縮小

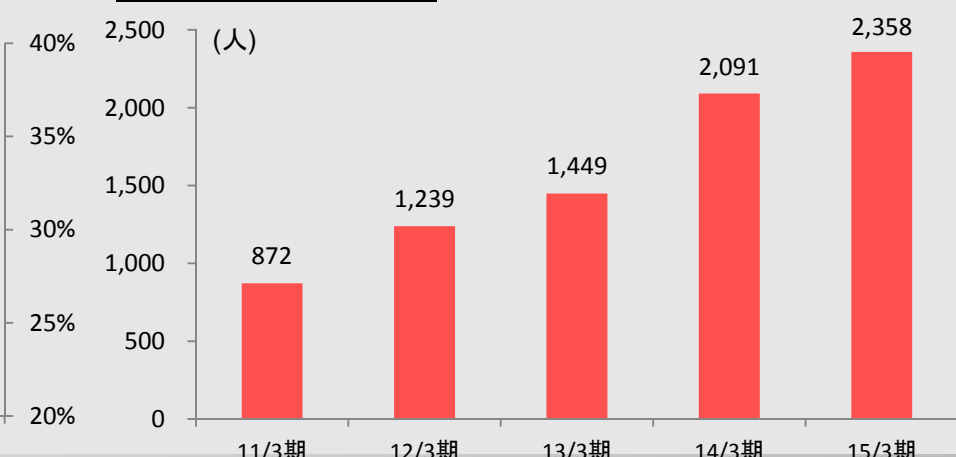
売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 14/3期	当期実績 15/3期	対前年同期		サマリー
			増減額	前期比	
売上高	8,798百万	9,812百万	1,014百万	111.5%	CS、DSで過去最高売上高を更新
セグメント利益	2,144百万	2,376百万	231百万	110.8%	増収効果により増益

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一方、新ハードであるPS4向け等のマルチ展開タイトルが増加し安定的な成長を実現

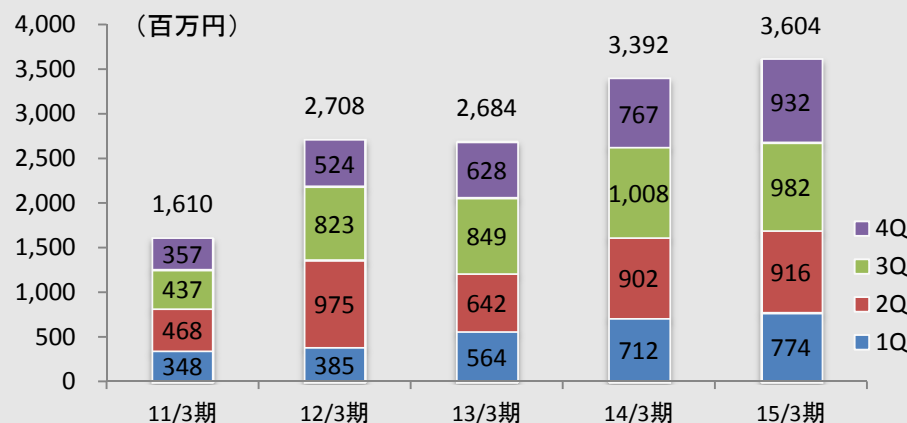
事業トピックス	事業環境	事業ハイライト
<ul style="list-style-type: none"> ● PS4向けゲームソフトのデバッグ受注体制を強化し競争優位性を確立 ● 提案型営業の強化により既存顧客との取引規模の拡大を実現 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ マルチ展開タイトル※の開発が加速 ◆ ウェアラブル端末やバーチャルリアリティを用いた新しいゲーム分野が拡大 ◆ 2015年リリース予定の大型タイトル開発が本格化 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 取引規模の拡大により年末商戦で繁忙期となる3Qに引き続き4Qも安定的に受注を獲得 ■ 次世代ハードが出揃ったことで、マルチ展開タイトルのデバッグ工数がさらに増加し、収益獲得の機会も増加

※ マルチ展開とは・・・1つのタイトルを複数ハードに対し展開すること

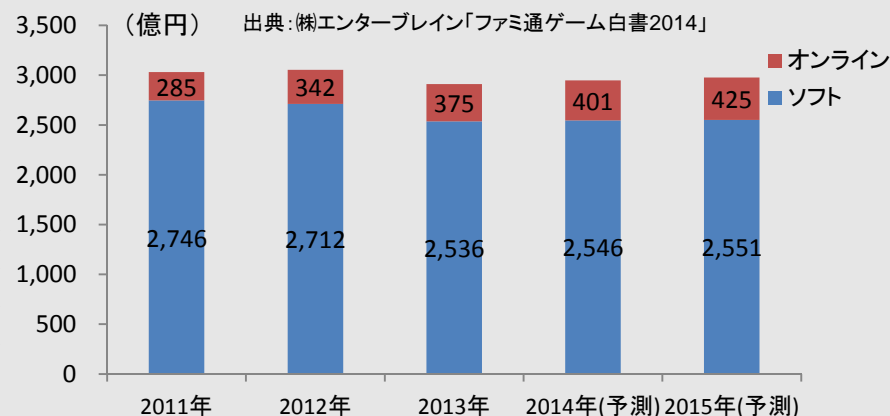
売上高の前期比較

	前期実績 14/3期	当期実績 15/3期	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	3,392百万	3,604百万	212百万	106.3%	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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 ゲームソフト及びオンラインゲーム市場規模





デバッグ事業(DS:デジタルソリューションリレーション)

▶ デバッグ工程のアウトソーシングが加速し大幅増収を達成、デバッグ事業を牽引する中核リレーションへと成長

事業トピックス	事業環境	事業ハイライト
<ul style="list-style-type: none"> ● コンシューマゲームデバッグで培ったノウハウを活用し、シェアの拡大を実現 ● デバッグの周辺工程におけるサービス提供によりサービスの付加価値を向上 ● システム検証分野におけるデバッグニーズの獲得に注力 ● 自動車業界向けのデバッグサービスを開始 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ スマートフォン端末の高性能化 ◆ ネイティブゲームアプリ開発が活発化 ゲーム性の追求により開発規模が増大、開発期間が長期化 ◆ 大手コンシューマゲームメーカーの本格参入、さらなる盛り上がりが期待 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 下期以降、シェア拡大に向けた取り組みが奏功し大幅増収 ■ 新たな分野(システム検証、自動車業界)におけるデバッグサービスの提供を加速 ■ 増加するデバッグニーズに対応するため、人材育成に注力

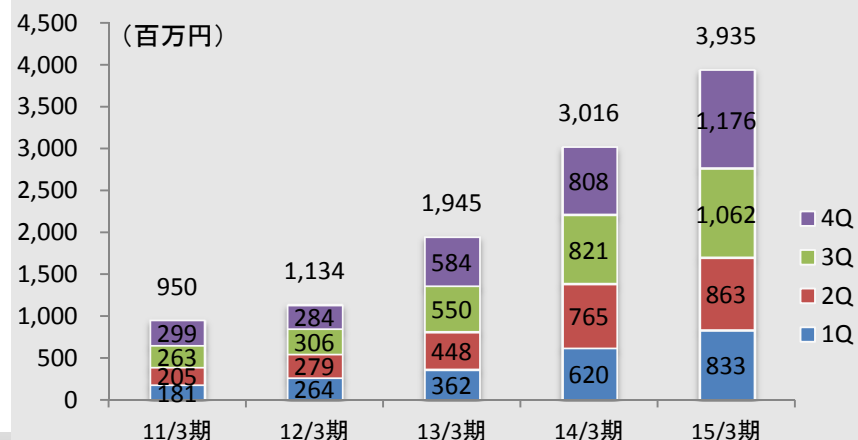
売上高の前期比較

	前期実績 14/3期	当期実績 15/3期	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	3,016百万	3,935百万	918百万	130.4%

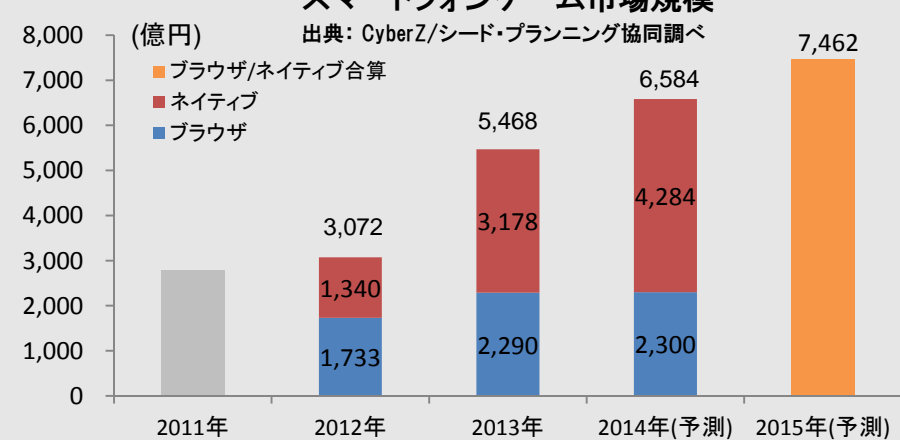
サービス項目

- 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)

▶パチンコ及びパチスロにおける市場環境の影響を受け減収

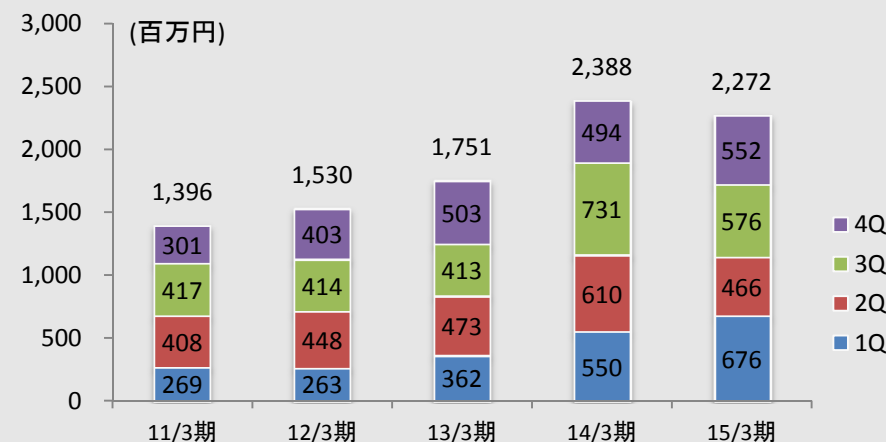
事業トピックス	事業環境	事業ハイライト
<ul style="list-style-type: none"> 付加価値の高いサービス提供により取引規模の拡大に注力 新規取引先獲得のための営業活動を強化 	<ul style="list-style-type: none"> 2014年9月 パチスロ型式試験方法が変更メーカーの開発スケジュールが大幅に変更 2015年3月 日本遊技機工業組合がパチンコの内規変更を公表 2015年11月の適用に向け引き続きメーカーの開発スケジュールは不透明 	<ul style="list-style-type: none"> パチスロの型式試験方法が変更になった2Q以降、その市場環境の影響を受け、前期を下回っての着地 下期以降、緩やかな回復基調の兆し

売上高の前期比較

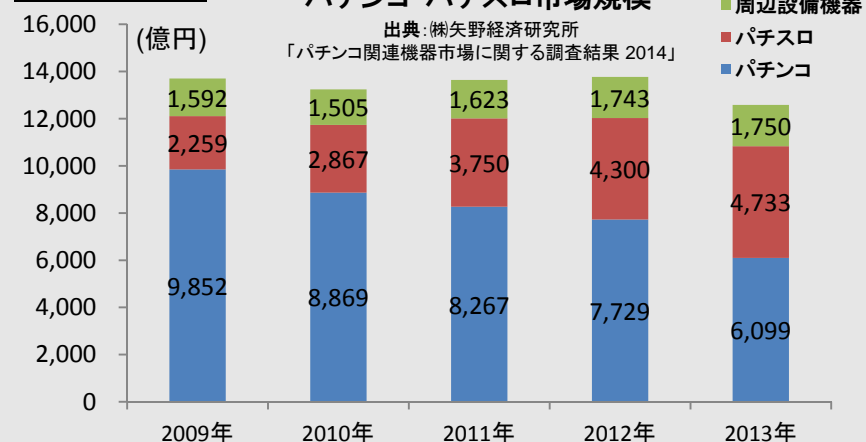
	前期実績 14/3期	当期実績 15/3期	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	2,388百万	2,272百万	△116百万	95.1%

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





メディア事業

顧客ニーズの変化に伴い対象領域をスマートフォン向けゲームにも拡大

事業トピックス	事業環境	事業ハイライト
<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・ユーザーへの波及範囲を拡大 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームのプレイ動画共有サービスが普及 ゲームのマルチデバイスへの展開が加速し、広告手法が多様化 SNS機能を活用した情報配信のリアルタイム化が加速 	<ul style="list-style-type: none"> 「4Gamer.net」ブランドの活用により引き続き安定的に推移 1Qでオフィス移転によるコストが発生

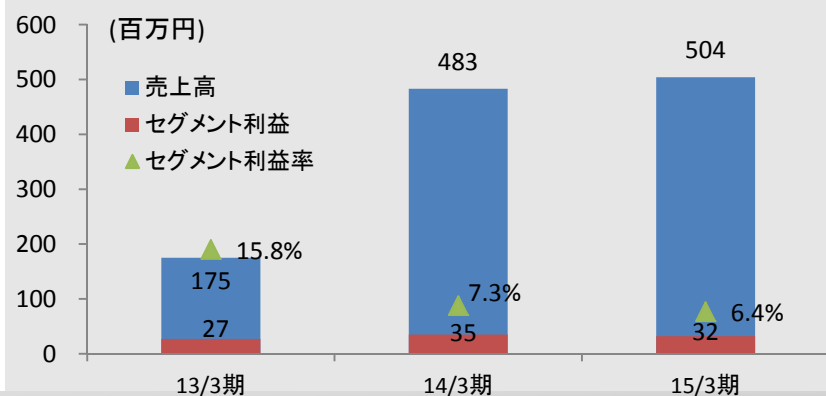
売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 14/3期	当期実績 15/3期	対前年同期		サマリー
			増減額	前期比	
売上高	483百万	504百万	20百万	104.2%	安定的に推移
セグメント利益	35百万	32百万	△3百万	91.1%	オフィス移転によりコストが増加

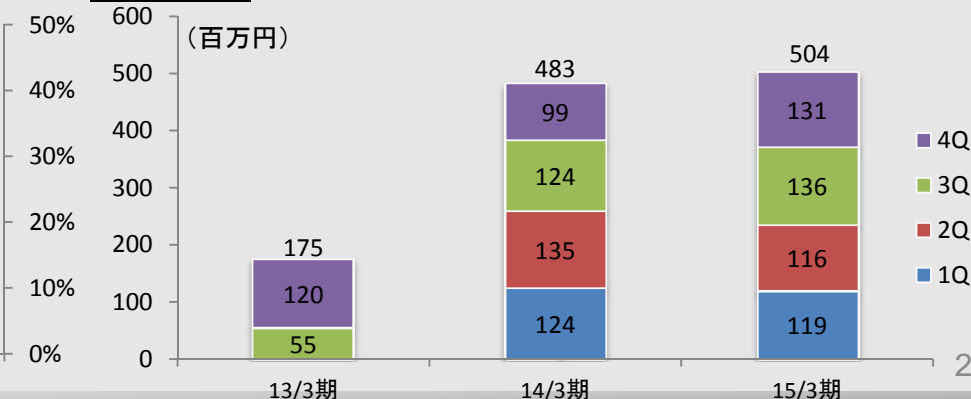
※セグメント利益はAetas(株)の株式取得に係るのれん償却後の金額を記載

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連結子会社化により売上拡大に寄与するも不採算案件の発生により減益

事業トピックス	事業環境	事業ハイライト
<ul style="list-style-type: none"> 3DCGコンテンツ開発事業:2014年4月より(株)プレミアムエージェンシーを子会社化し、当期より事業開始。同社の収益化へ向けた体制の建て直しに注力 開発アウトソーシング事業:(株)G&Dが2014年12月にネイティブゲームアプリ「モグモグとパクパク～不思議なタマゴ～」をリリース 	<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 2014年9月 パチスロ型式試験方法が変更メーカーの開発スケジュールが大幅に変更 2015年3月 日本遊技機工業組合がパチンコの内規変更を公表 2015年11月の適用に向け引き続きメーカーの開発スケジュールは不透明 	<ul style="list-style-type: none"> 3DCGコンテンツ開発事業において、市場環境及び不採算案件発生の影響により営業損失を計上 12月に「モグモグとパクパク～不思議なタマゴ～」をリリース、15万ダウンロードを突破

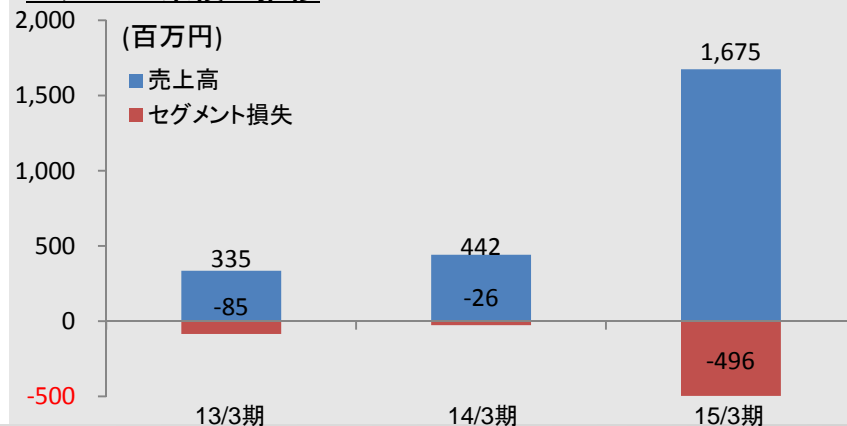
売上高・セグメント損失の前期比較

	前期実績 14/3期	当期実績 15/3期	対前年同期		サマリー
			増減額	前期比	
売上高	442百万	1,675百万	1,232百万	378.5%	(株)プレミアムエージェンシーの業績寄与:1,166百万
セグメント損失	△26百万	(※1)△496百万	△469百万	—	(株)プレミアムエージェンシーの損失取り込み:△389百万(※2)

※1 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

※2 うち、のれん償却:△69百万

セグメント業績の推移



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

会社名

(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

(株)G&D
2012年3月 新設により事業を開始

(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



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

事業トピックス	事業環境	事業ハイライト
<ul style="list-style-type: none"> ● システム開発事業:2013年12月より子会社化した㈱ネットワーク21が当期より通期で業績に寄与 ● 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 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 情報システムの投資拡大、大規模プロジェクトの開発ピークの重なりによって、引き続きシステム開発需要は旺盛 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 開発ニーズが安定していることからシステム開発事業が堅調に推移 ■ 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

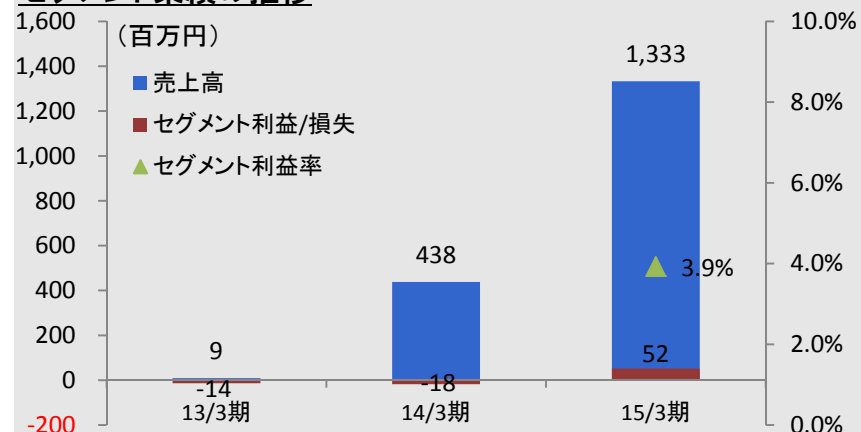
売上高・セグメント利益/損失の前期比較

	前期実績 14/3期	当期実績 15/3期	対前年同期		サマリー
			増減額	前期比	
売上高	438百万	1,333百万	895百万	304.4%	㈱ネットワーク21の業績寄与:1,250百万
セグメント利益/損失(※1)	△18百万	52百万	71百万	—	㈱ネットワーク21の利益寄与:46百万(※2)

※1 セグメント利益/損失は㈱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

※2 うち、のれん償却:△13百万

セグメント業績の推移



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

会社名

- ㈱ネットワーク21
2013年12月より子会社化し事業を開始
- ㈱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
2013年2月 事業を開始

3. 次期業績予想/中期経営計画



2016年3月期 通期連結業績予想及び配当予想

(百万円)	15/3期 実績	16/3期 予想	増減額	前期比
売上高	13,285	16,034	2,749	120.7%
営業利益	1,517	2,252	734	148.4%
営業利益率	11.4%	14.0%		+2.6ポイント
経常利益	1,525	2,314	788	151.7%
当期純利益	539	1,437	897	266.3%

2016年3月期 通期連結業績予想 ポイント

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(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(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

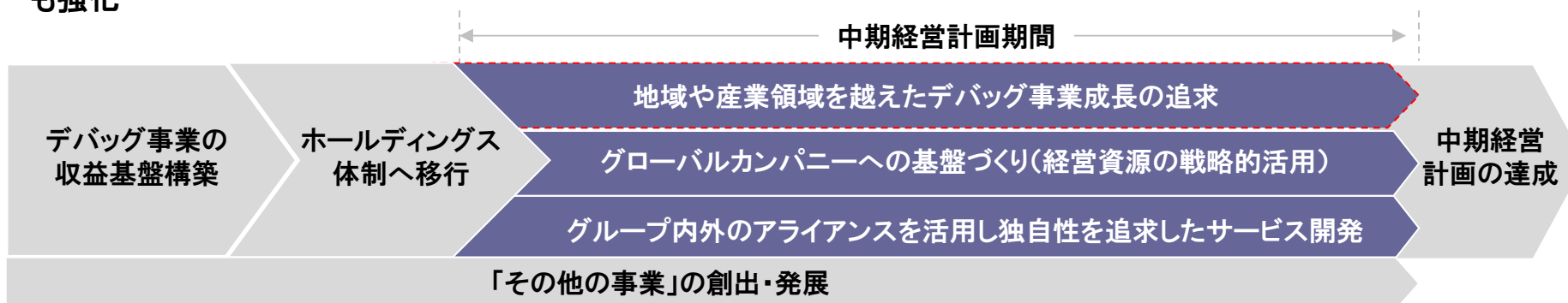
2016年3月期 配当予想

- 15/3期 年間配当17円(DOE 5.2%) ⇒ 16/3期 年間配当 17円(DOE 4.3%)

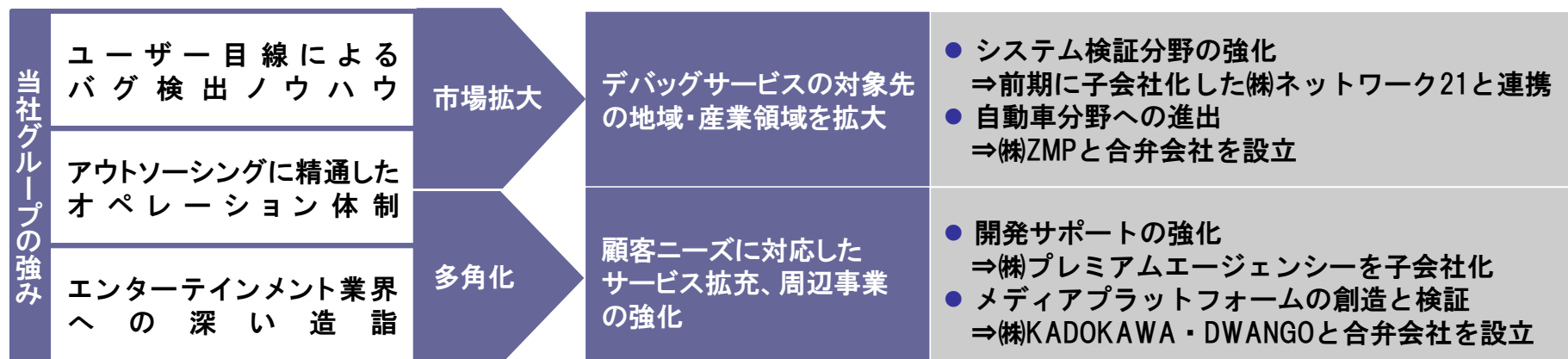


中期経営計画:達成に向けた取り組み

➤「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



中期経営計画達成に向けたこれまでのアクション





中期経営計画:1年目の振り返り・次期の見通し

▶ 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。

● 当期の振り返り	● 次期の見通し
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	
<ul style="list-style-type: none"> ● 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 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	
<ul style="list-style-type: none"> ● 安定的に推移、市況に対応したサービス展開を実施 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	
<ul style="list-style-type: none"> ● 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 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	
<ul style="list-style-type: none"> ● システム開発事業が堅調に推移 	<ul style="list-style-type: none"> ● M&Aも引き続き積極的に実行

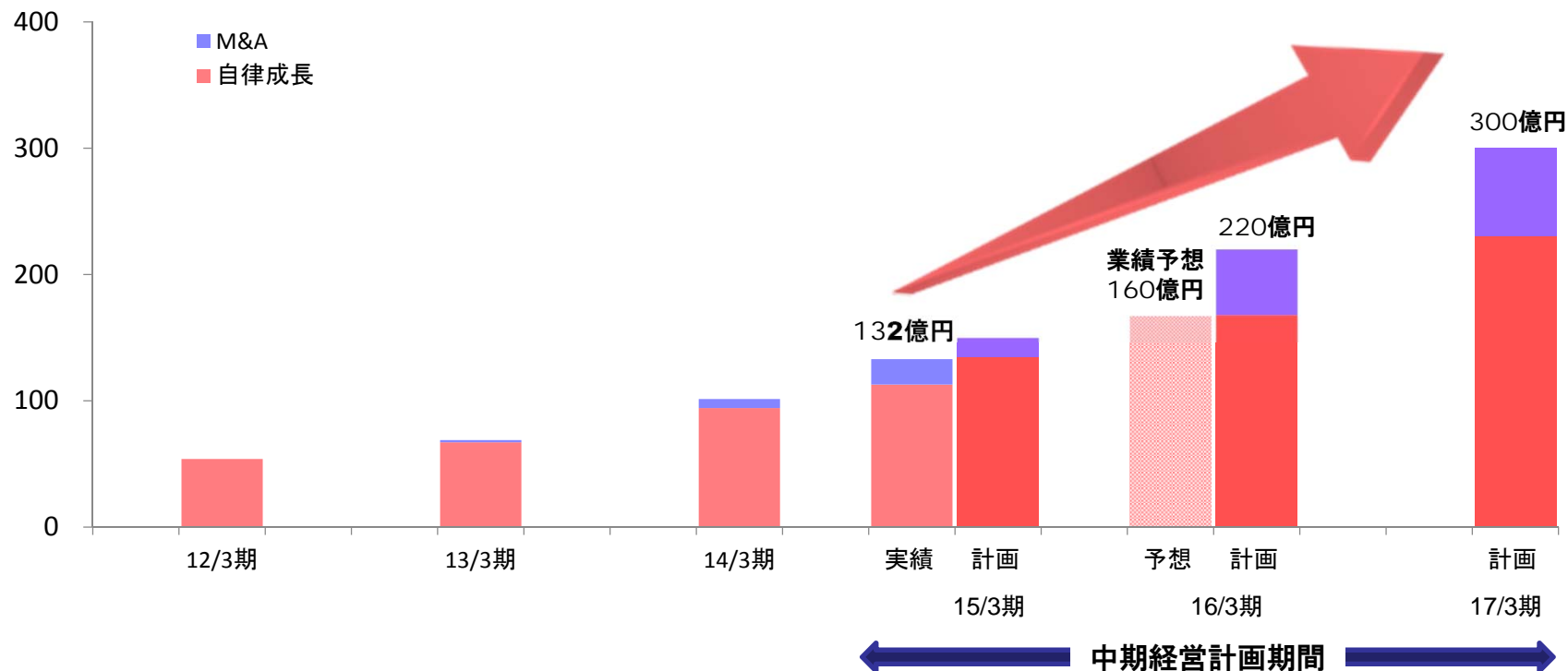


中期経営計画:経営ビジョン

◆ 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)

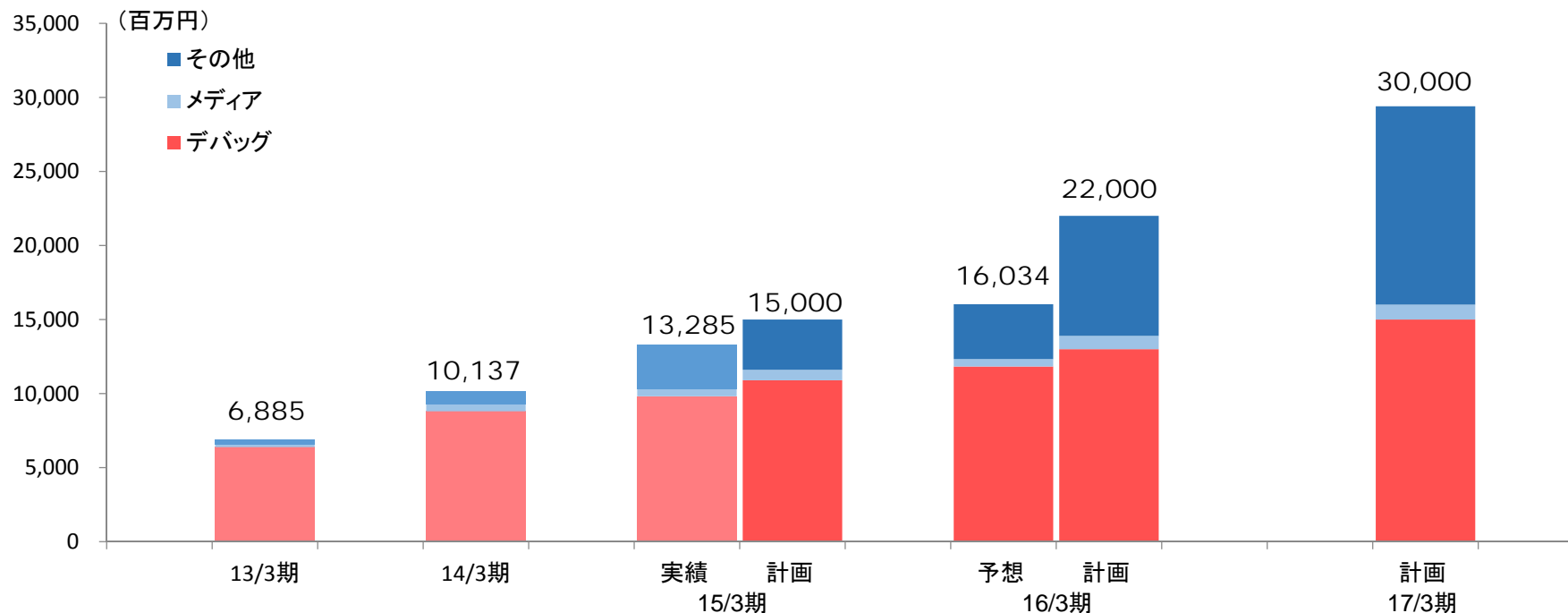


- 環境変化に対応した機動的且つダイナミックな経営判断により経営の機動性を向上
- 効果的な経営資源の調達及び配分を行うことでグループの経営効率を向上



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%

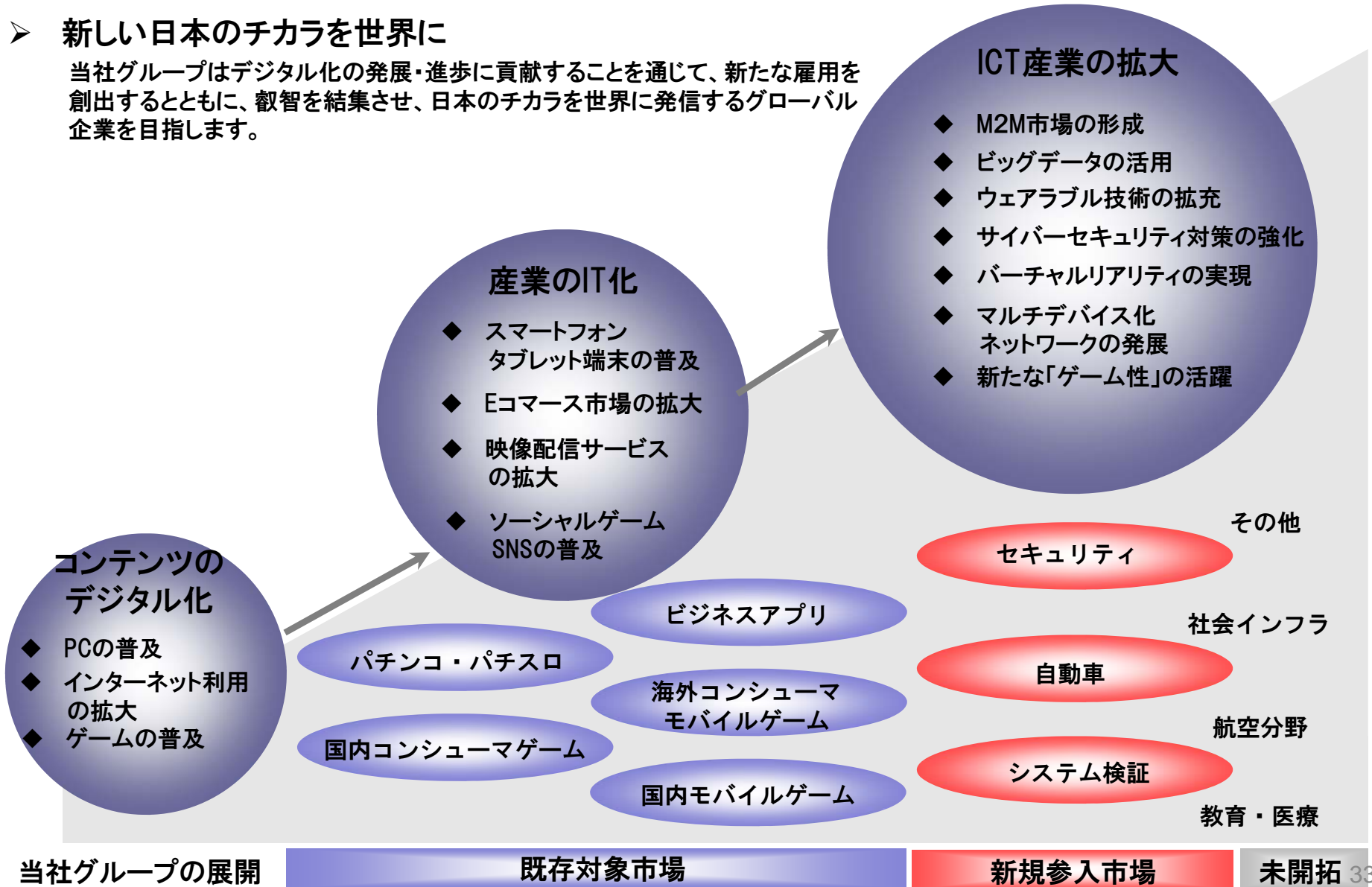
4. 今後の展開



今後の展開:テクノロジーの発展と対象市場の拡大

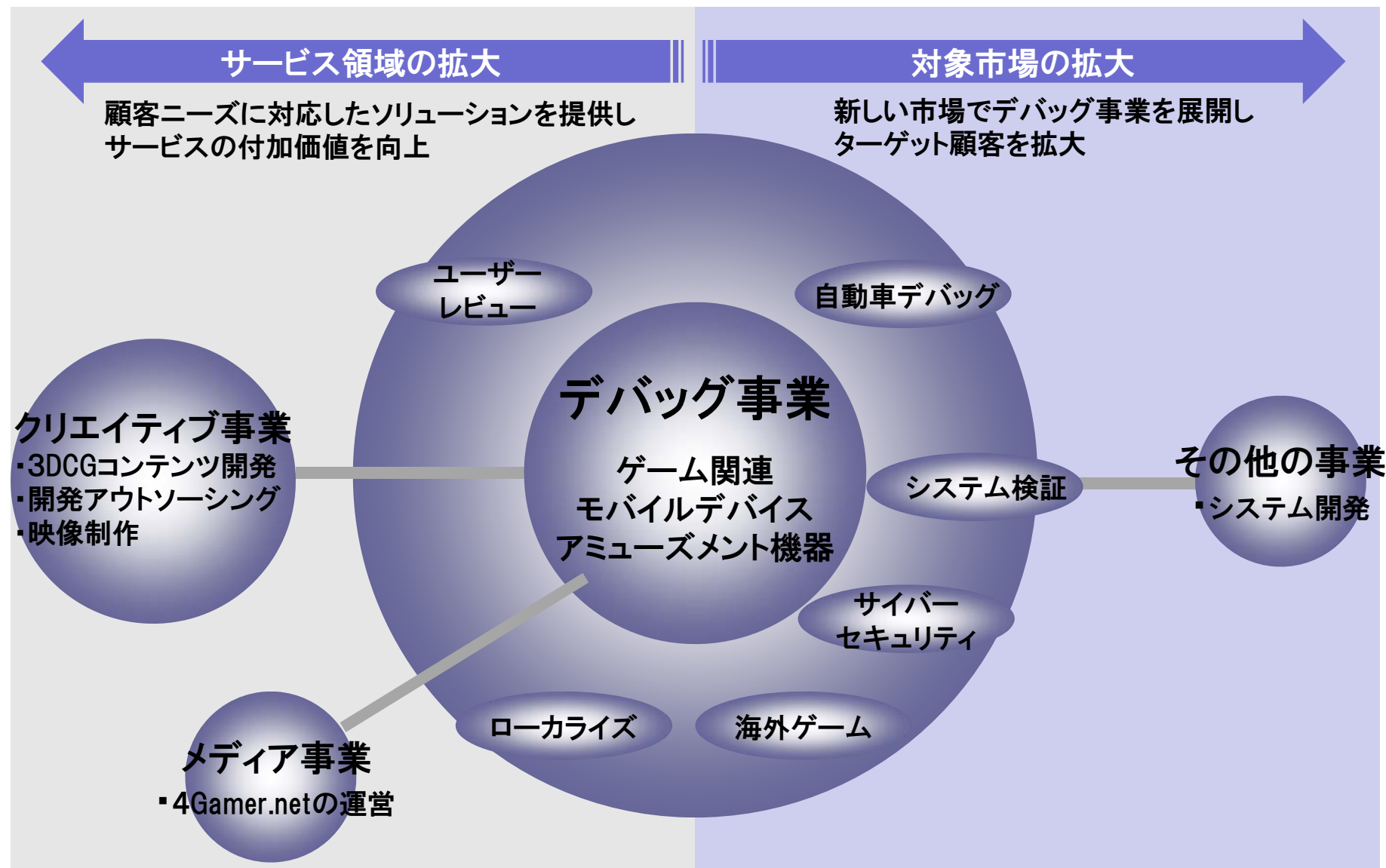
➤ 新しい日本のチカラを世界に

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





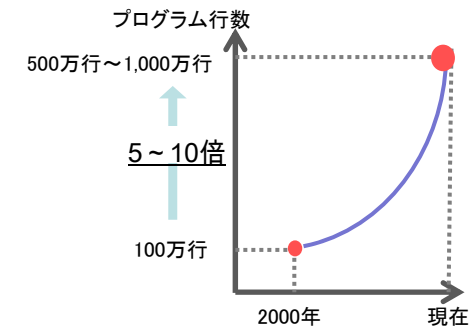
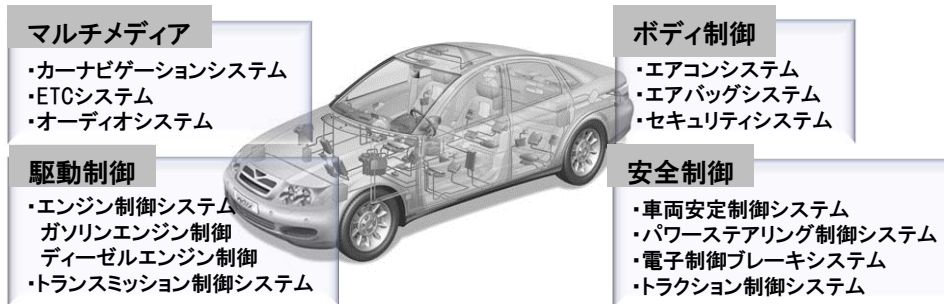
今後の展開（ご参考～自動車分野への進出①～）

➤ 2015年1月16日に(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

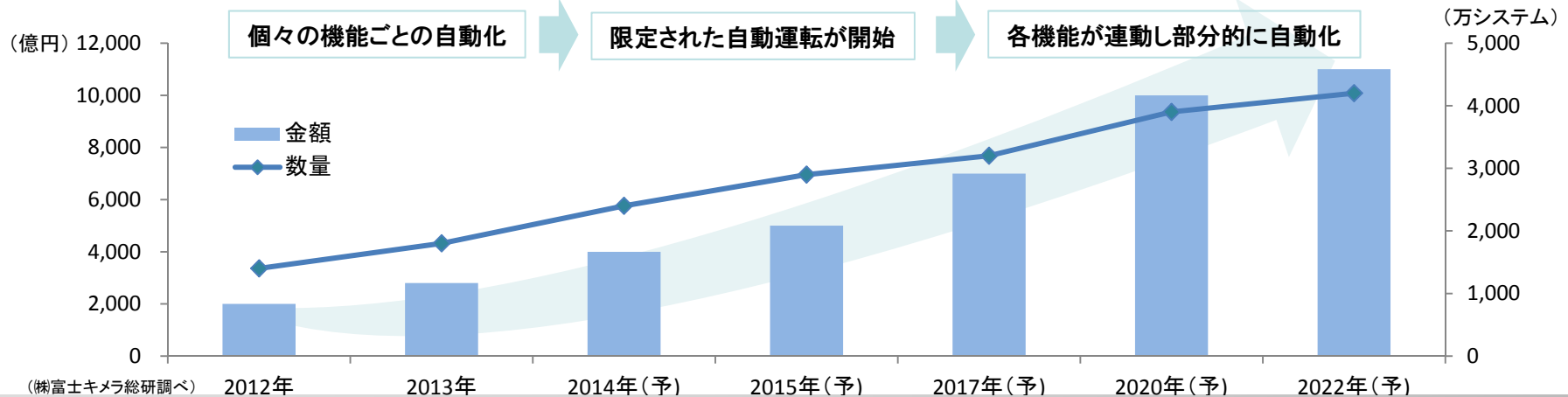
市場環境

- 自動車に搭載されるソフトウェアの規模は大規模化するとともに、活用対象が拡大しソフトウェアの重要性が増大
- 先進運転支援技術(ADAS)の発展により車載ソフトウェアが高度化、先進国での普及により今後さらに拡大基調で推移する見通し
- 2020年東京オリンピックに向けた交通インフラの整備、渋滞問題の解消、高齢化社会を背景に日本国内のADAS市場は2018年に2,100億円規模※に成長見込み ※(株)フロスト&サリバン調べ

自動車における組み込みソフトウェアの役割と組み込みソフトウェア規模



ADAS世界市場推移





今後の展開（ご参考～自動車分野への進出②～）

➤ 2015年1月16日に(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

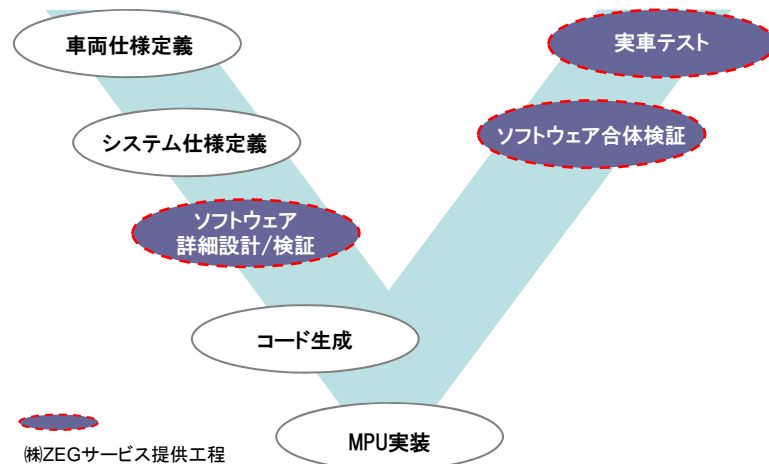
背景

- 新技術の実用化に向けた精度の高いテスト需要が急増
- 高い網羅性・大量のテスト人員による走行テスト・データ収集が必要不可欠

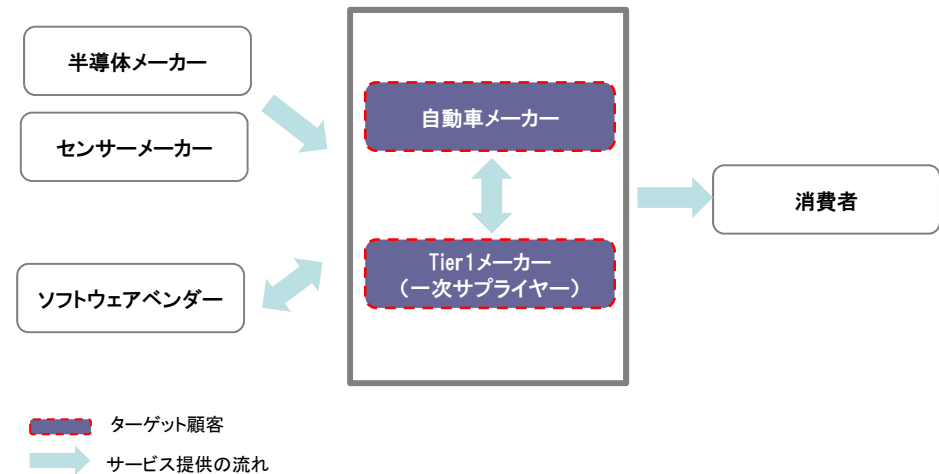
目的

- ◆ 当社グループの豊富なテスト人材・ソフトウェア検証ノウハウと、(株)ZMPの有する自動運転技術・センサーシステムの知見を融合
- ◆ 自動車業界向けのデバッグ及びデータ収集等の実験代行に関する事業を共同展開

自動車制御ソフトウェア開発工程とサービス範囲



業界構造とターゲット顧客



サービスの流れ： 自動車のデバッグやデータ収集など、従来自動車・部品メーカーが社内で行っていた業務を代行





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3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	<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 ■「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 ■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 □株式会社リインフォース ■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 □株式会社ZEG 	
<ul style="list-style-type: none"> ■連結子会社 □関連会社 		
従業員数(連結)	474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(AXTP)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)	3月 4月	東京都中央区に(株)KADOKAWA、(株)ドワンゴ(現:(株)KADOKAWA・DOWANGO)と(株)リインフォースを設立 (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



グループ構成

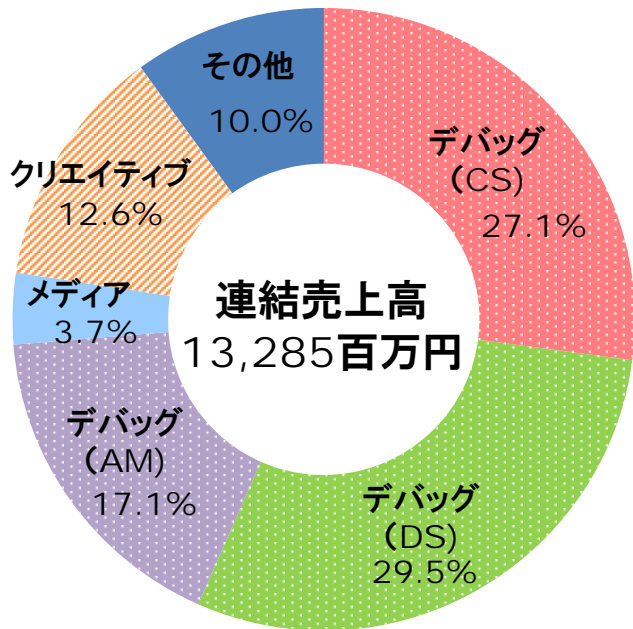
会社名	事業内容	事業セグメント
株式会社デジタルハーツ	 DIGITAL Hearts®	ソフトウェアのデバッグサービス提供等 デバッグ その他
DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.	 DIGITAL Hearts® Korea	ソフトウェアのデバッグサービス提供等 デバッグ クリエイティブ
DIGITAL Hearts USA Inc.	 DIGITAL Hearts® USA SAVE THE DIGITAL WORLD	ソフトウェアのデバッグサービス提供等 デバッグ
DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.	 DIGITAL Hearts® Thailand	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	 DIGITAL Hearts Visual®	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
株式会社リインフォース(関連会社)	出資比率 33.3%	ゲームに関する情報サービスやコミュニケーションツール等、各種事業インフラの構築・提供・運営の準備
株式会社ZEG(関連会社)	出資比率 49.0%	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



株式会社ハーツユニテッドグループ



事業セグメント



2015年3月期売上高構成比

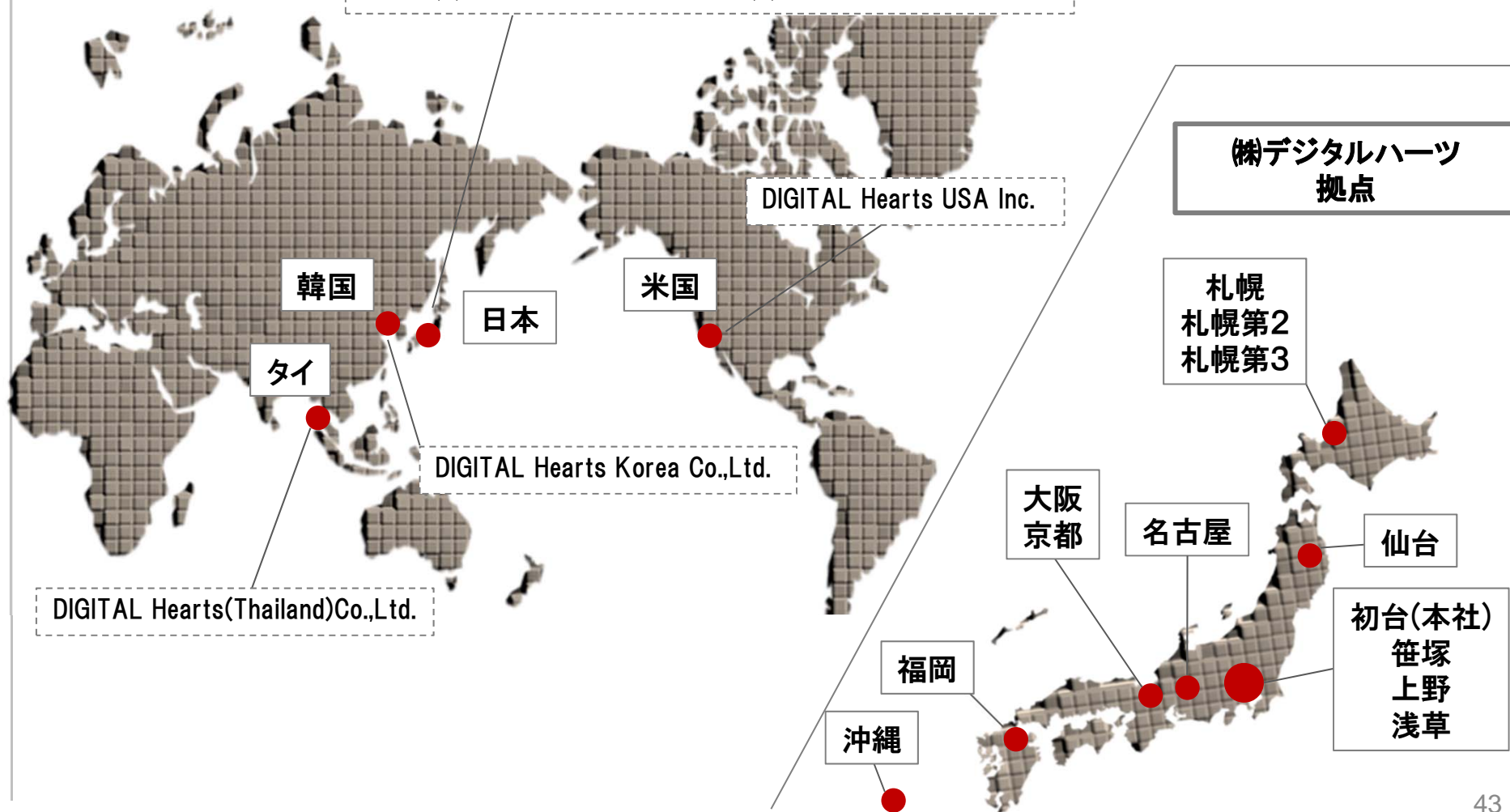
※売上構成比は、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて算出

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%	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	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

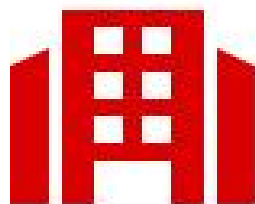
- ・(株)デジタルハーツ(国内13拠点)
- ・(株)G&D
- ・(株)デジタルハーツ・ビジュアル
- ・Aetas(株)
- ・(株)ネットワーク21
- ・(株)プレミアムエージェンシー
- ・(株)リインフォース
- ・(株)ZEG





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)



登録スタッフ



- ・指紋認証入室管理・監視カメラの設置等
安全なセキュリティ体制
- ・登録テスター全員を対象とした身元保証
人制度

料金支払



- ・人数×工数×単価
(ノウハウ料含む)
- ・1ヶ月の支払いサイト



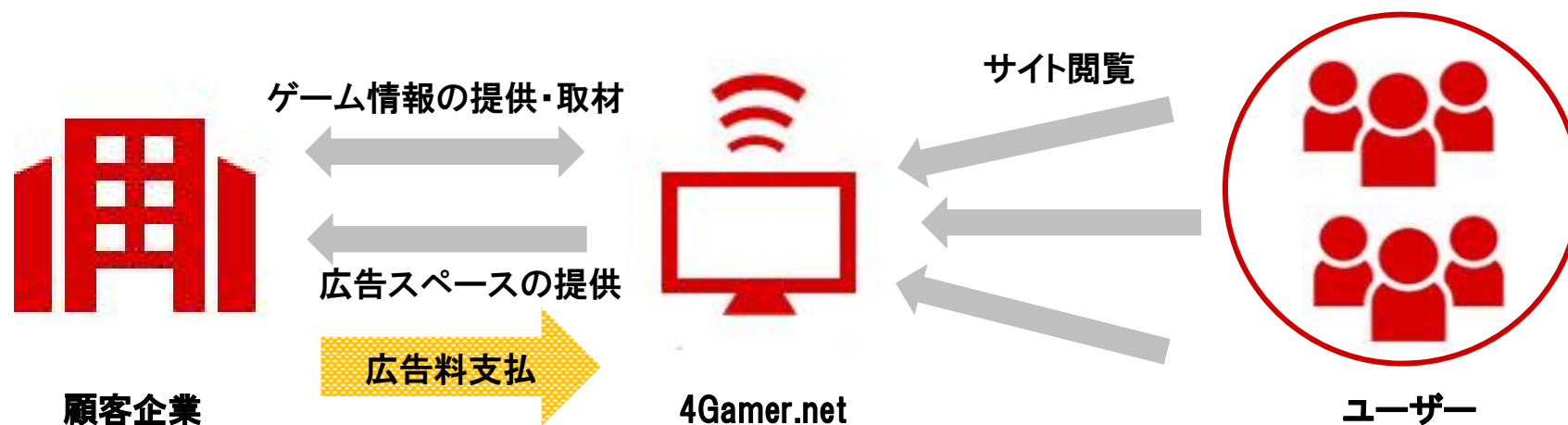
メディア事業

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。
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。