



2018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/>

目次

1. 2018年3月期 第3四半期決算概要……………P3
2. セグメント別業績及び通期業績予想……………P7
3. 第2創業期における当社の取り組み……………P19

1. 2018年3月期 第3四半期決算概要



2018年3月期 第3四半期 連結損益サマリー

- モバイルゲーム市場の成長に加え、国内コンシューマゲーム市場も11年ぶりにハード/ソフトともに前年増となるなどゲーム市場は好況(※株式会社Gzブレイン調べ)
- 好況な事業環境を追い風に、デバッグ事業が業績を牽引し、3Q累計の売上高・営業利益は過去最高を更新
- 第2創業をスタートし、人材を中心に攻めの投資を加速したことにより、販管費が増加

(単位：百万円)

	前期実績 17/3期 3Q	当期実績		通期業績予想	
		18/3期 3Q	前年同期比	予想数値	前期比
売上高	11,616	12,960	111.6%	17,622	114.1%
売上原価	8,252	9,085	110.1%	-	-
原価率	71.0%	70.1%	△0.9ポイント	-	-
売上総利益	3,363	3,874	115.2%	-	-
販売費及び一般管理費	1,962	2,322	118.3%	-	-
営業利益	1,400	1,551	110.7%	2,200	115.4%
営業利益率	12.1%	12.0%	△0.1ポイント	12.5%	+0.1ポイント
経常利益	1,458	1,567	107.4%	2,225	111.4%
親会社株主に帰属する四半期純利益	831	1,003	120.6%	1,382	173.8%

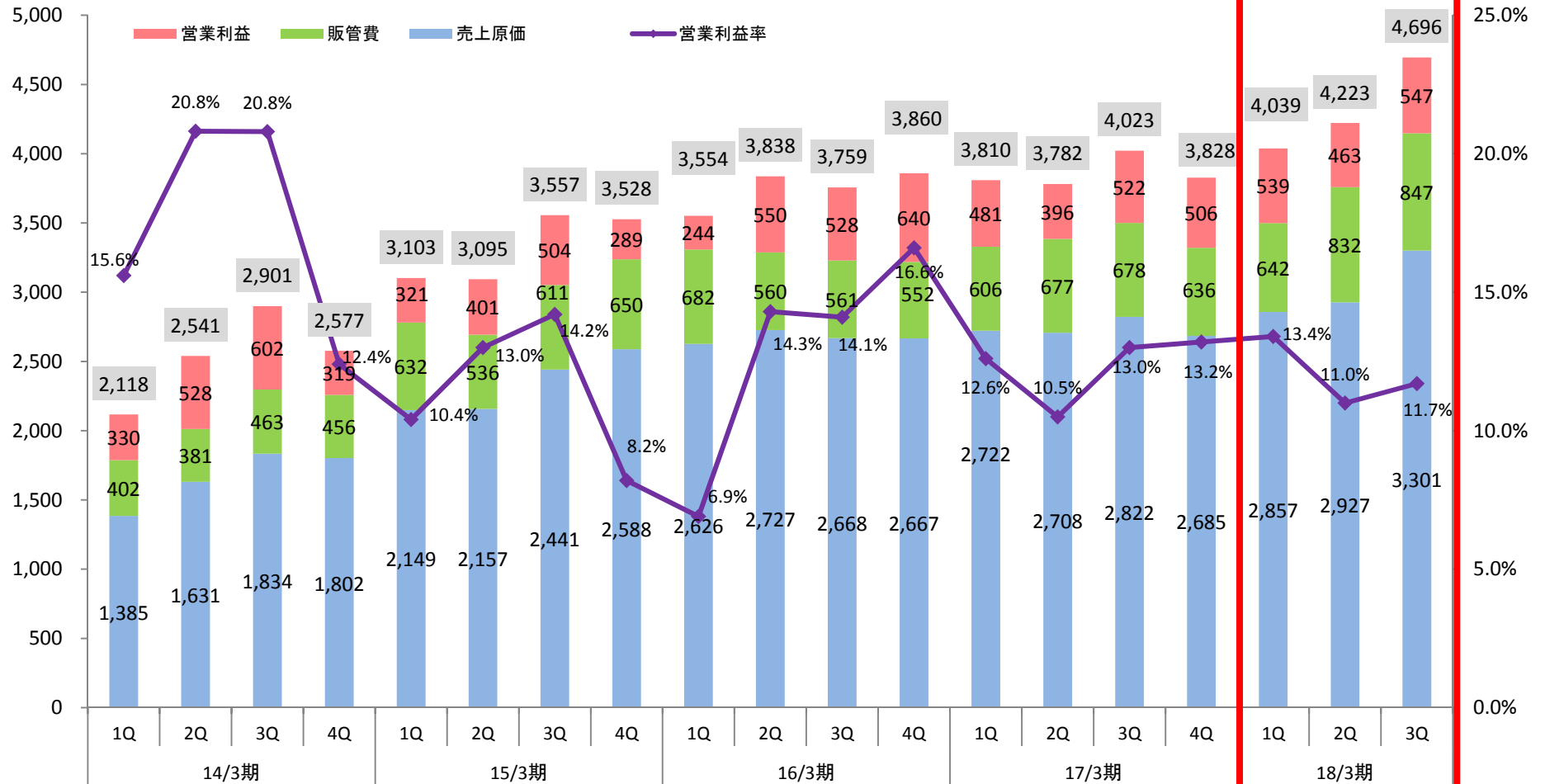


四半期連結売上高、営業利益推移

- 四半期ベースで過去最高の売上高を達成
- マネジメント層をはじめとする人員の拡充及びそれに伴う採用費等の増加により、2Qより販管費が増加

四半期推移

(百万円)





連結貸借対照表

(百万円)

	17/3期	18/3期	対前期末		17/3期	18/3期	対前期末
	期末	3Q末	増減額		期末	3Q末	増減額
流動資産	6,221	6,455	234	流動負債	3,759	3,722	△36
(うち)現金及び預金	3,344	3,581	236	(うち)短期借入金	1,630	1,600	△30
(うち)受取手形 及び売掛金	1,942	2,412	470	固定負債	1,033	1,080	46
固定資産	1,430	1,764	334	(うち)転換社債型新株予約権付社債	1,017	1,017	—
(うち)有形固定資産	298	505	207	負債合計	4,793	4,803	10
(うち)無形固定資産	238	233	△4	株主資本	2,590	3,163	572
(うち)投資その他の資産	893	1,024	131	(うち)資本金	300	300	—
資産合計	7,651	8,219	568	(うち)資本剰余金	277	331	54
				(うち)利益剰余金	4,164	4,936	771
				(うち)自己株式	△2,152	△2,405	△252
				その他の包括利益累計額	42	35	△6
				非支配株主持分	225	217	△8
				純資産合計	2,858	3,416	557
				負債・純資産合計	7,651	8,219	568

- 流動資産:現金及び預金が増加したことにより234百万円の増加(前期比3.8%増)
- 固定資産:本社移転や新拠点の開設に伴い、建物付属設備、工具器具備品、敷金等が増加したことにより、334百万円の増加(前期比23.4%増)
- 純資産 :親会社株主に帰属する四半期純利益の計上により利益剰余金が増加した一方、自己株式の取得により減少し、557百万円の増加(前期比19.5%増)

2. セグメント別業績及び通期業績予想

【セグメント別業績に関する注意事項】

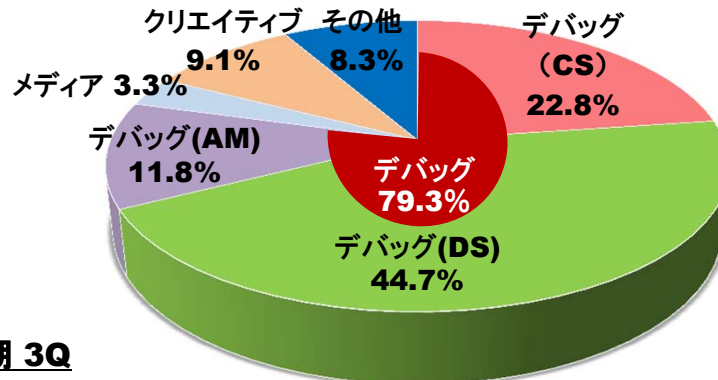
各セグメント及びリレーションの売上高については、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて記載。
セグメント利益は営業利益ベースの数値を記載。



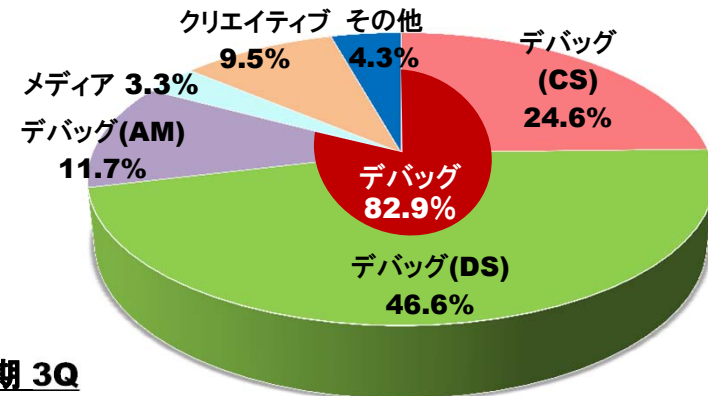
2018年3月期 第3四半期セグメント別業績の概要

事業セグメント	事業内容		17/3期3Q	18/3期3Q	増減額	(前年同期比)	
デバッグ事業	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	売上高	9,246	10,848	1,602	(117.3%)	
		セグメント利益	2,097	2,325	227	(110.9%)	
	コンシューマゲーム リレーション (CS)	コンシューマゲーム、オンラインゲーム、アーケードゲーム向けデバッグサービス	売上高	2,653	3,223	570	(121.5%)
	デジタルソリューション リレーション (DS)	モバイルゲーム、モバイルアプリ向けデバッグサービス システムテスト、自動車検証及びセキュリティサービス	売上高	5,213	6,092	879	(116.9%)
アミューズメント リレーション (AM)	パチンコ・パチスロ向けデバッグサービス	売上高	1,380	1,532	152	(111.0%)	
メディア事業	日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」等の運営 ゲーム関連イベントの企画・運営	売上高	388	435	46	(112.0%)	
		セグメント 損失	△44	△67	△22	(-)	
クリエイティブ事業	コンシューマゲームやソーシャルゲームの受託開発・CG映像制作	売上高	1,053	1,239	186	(117.7%)	
		セグメント 損益	△158	171	329	(-)	
その他	システム開発事業	売上高	961	560	△401	(58.3%)	
		セグメント 損益	47	△49	△96	(-)	
調整額	セグメント利益調整額: 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 売上高調整額	△33	△123	△90	(-)	
		セグメント 利益調整額	△541	△829	△287	(-)	
合計		売上高	11,616	12,960	1,343	(111.6%)	
		営業利益	1,400	1,551	150	(110.7%)	

売上高構成比



17/3期 3Q



18/3期 3Q



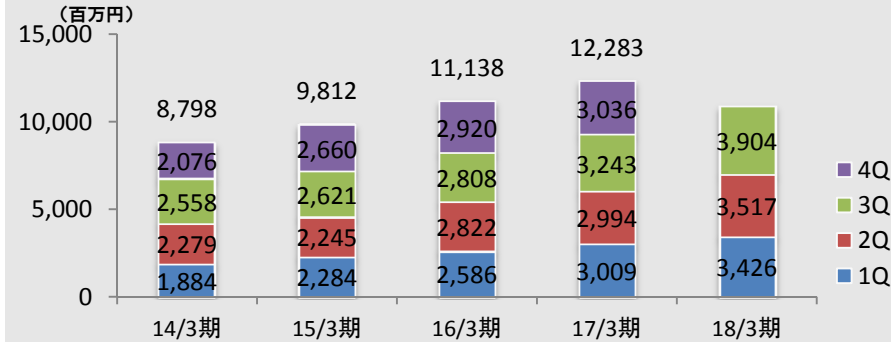
デバッグ事業

売上高・セグメント利益の前期比較				
	前期実績 17/3期 3Q	当期実績 18/3期 3Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	9,246百万	10,848百万	1,602百万	117.3%
セグメント利益	2,097百万	2,325百万	227百万	110.9%

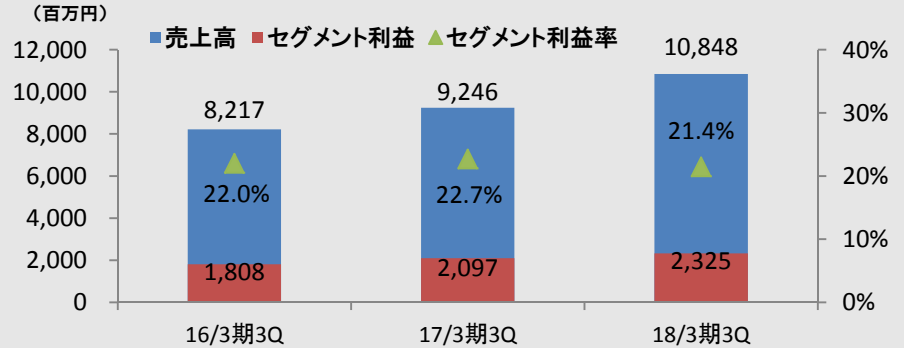
事業ハイライト・当期の見通し

- ◆ 全リレーションで2桁成長を達成、売上高・セグメント利益ともに過去最高を更新
- ◆ 3Qに新たに拠点を2カ所開設し、受注体制を強化
- デバッグ需要は引き続き増加、業容拡大に向け積極的な投資を実施予定

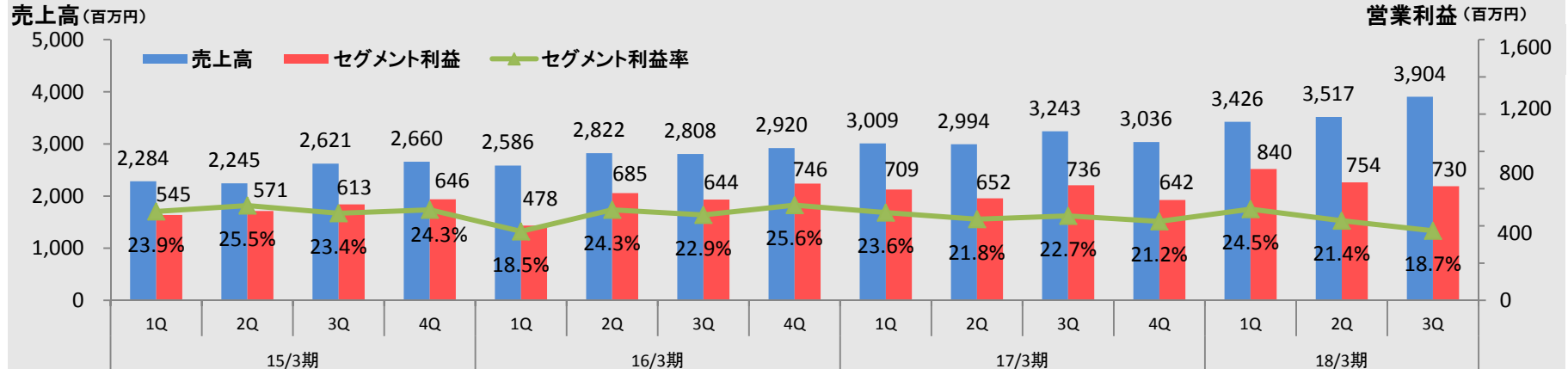
売上高推移



セグメント業績の推移



四半期別業績推移





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

大型タイトル案件が高稼働で推移したことに加え、大手顧客企業との取引拡大を実現し、前期比120%以上の増収を達成

当期の見通し

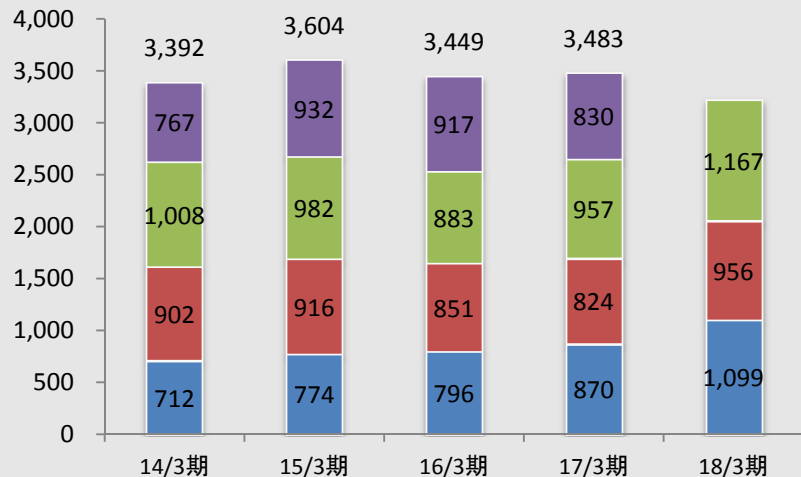
4Qも引き続き高いシェアを堅持し、好調に推移する見通し

売上高の前期比較

	前期実績 17/3期 3Q	当期実績 18/3期 3Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	2,653百万	3,223百万	570百万	121.5%	<ul style="list-style-type: none"> ■ コンシューマゲームソフト向けデバッグ(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

(百万円)

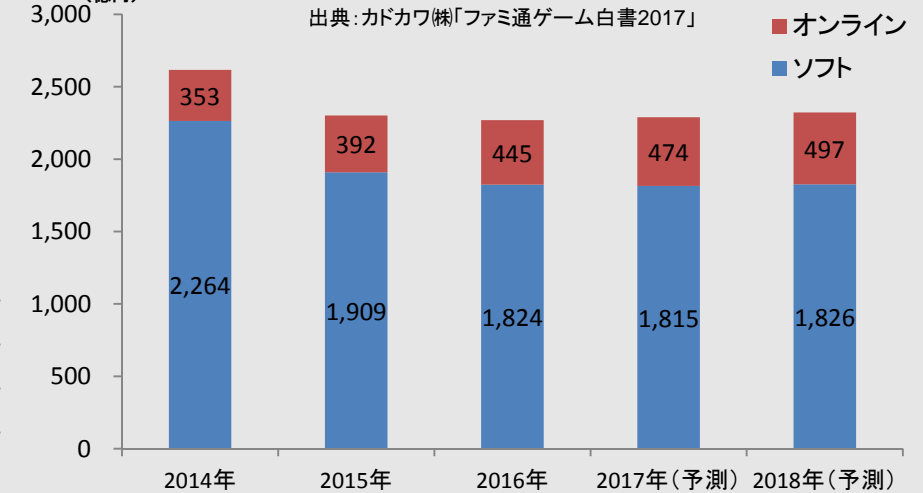


市場規模推移

(億円)

ゲームソフト及びオンラインゲーム市場規模

出典: カドカワ(株)「ファミ通ゲーム白書2017」





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

モバイルゲーム案件の受注増加に加え、システムテスト案件の新規顧客開拓が順調に進み、引き続き前期比110%以上の成長を実現

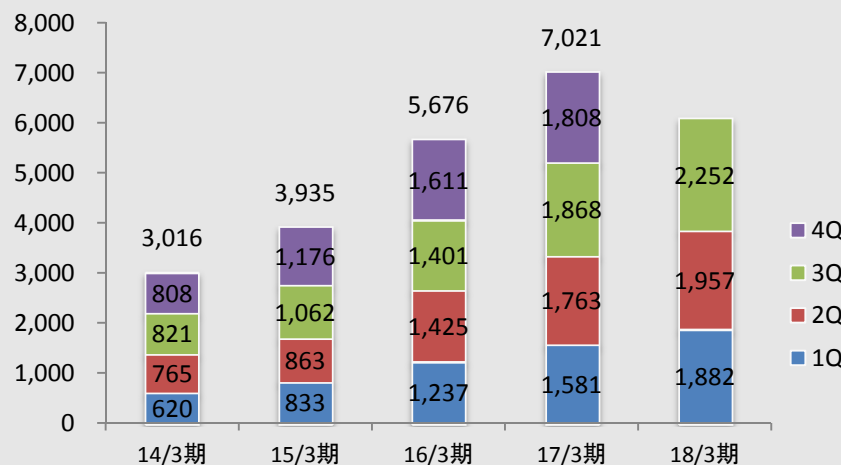
当期の見通し

モバイルゲーム案件はさらに増加、また、人材強化及び新サービスの開発等が奏功しシステムテストの売上も4Qで大きく増加する見込み

売上高の前期比較

	前期実績 17/3期 3Q	当期実績 18/3期 3Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	5,213百万	6,092百万	879百万	116.9%	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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) ■ システムテスト、自動車走行テスト ■ セキュリティサービス

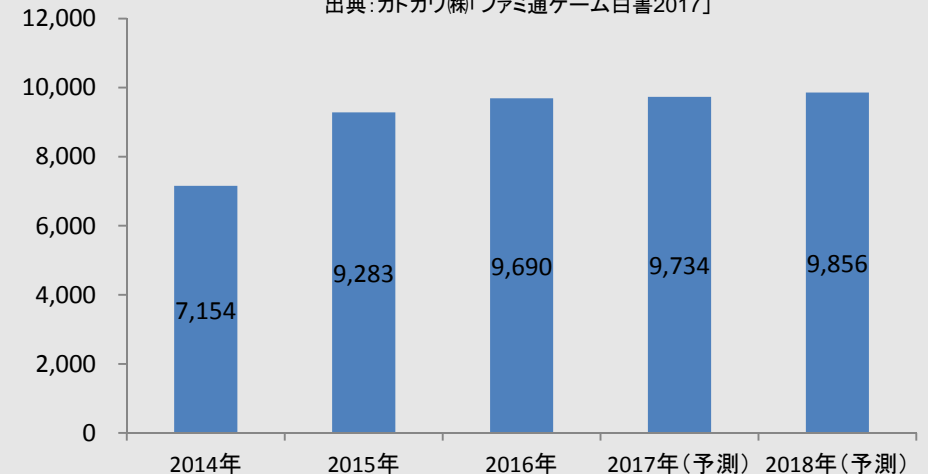
売上高推移 (百万円)



市場規模推移 (億円)

ゲームアプリ市場規模

出典: カドカワ(株)「ファミ通ゲーム白書2017」





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

2018年2月の規則改正に向けた駆け込み需要を確実に取り込み、増収を達成

当期の見通し

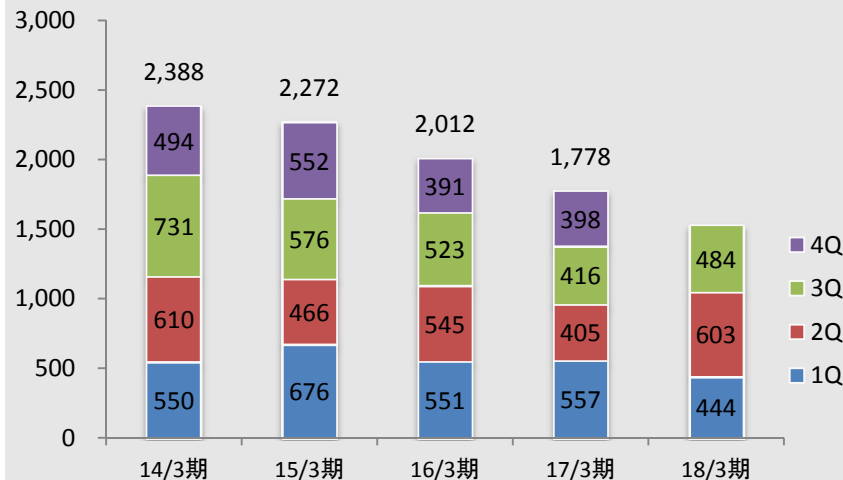
4Qは駆け込み需要の反動減が見込まれ、低調に推移する見通し

売上高の前期比較

	前期実績 17/3期 3Q	当期実績 18/3期 3Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	1,380百万	1,532百万	152百万	111.0%	<ul style="list-style-type: none"> 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

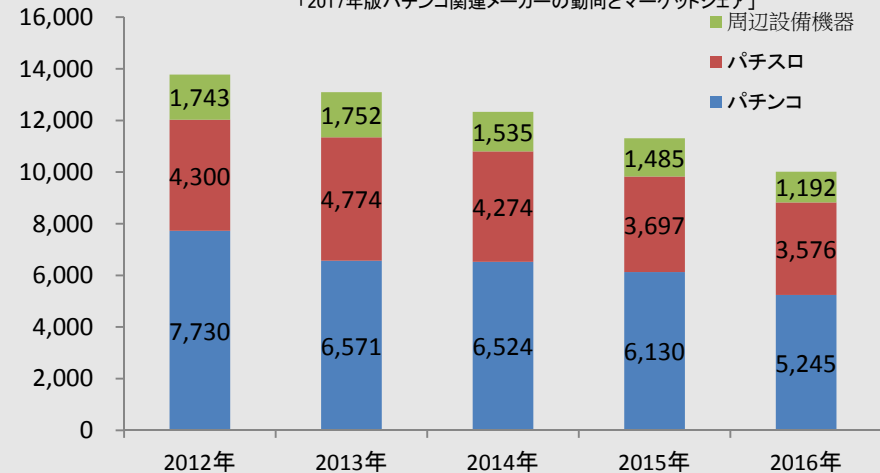
売上高推移

(百万円)



市場規模推移

(億円)



パチンコ・パチスロ市場規模

出典: 株式会社 矢野経済研究所
「2017年版パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」

- 周辺設備機器
- パチスロ
- パチンコ



メディア事業

事業ハイライト

ゲーム情報サイト「4Gamer.net」の広告サービスは安定的に推移するも、2018年1月開催の格闘ゲーム大会「EVO Japan」に係る費用増加により損失を計上

当期の見通し

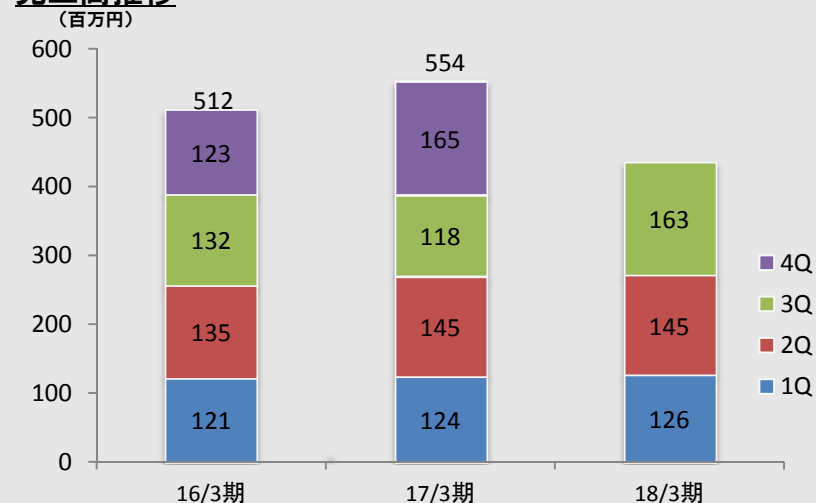
「4Gamer.net」等の広告サービスは安定的に推移
「EVO Japan」はエントリー数が7,000名を超え大盛況となった一方、収益面では課題有り

売上高・セグメント損失の前期比較

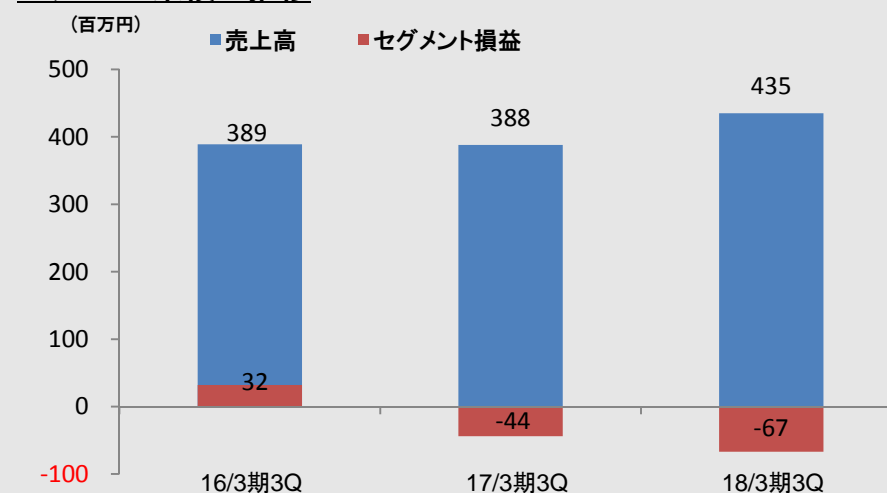
	前期実績 17/3期 3Q	当期実績 18/3期 3Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	388百万	435百万	46百万	112.0%
セグメント損失	△44百万	△67百万	△22百万	—

- 【事業内容】 ゲーム情報サイト「4Gamer.net」を運営
- 13/3期3QよりAetas(株)を子会社化、メディア事業を開始
 - EVO Japan開催に向けEVO Japan 実行委員会有限責任事業組合を設立

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

新規案件の獲得及び厳格なプロジェクト管理の徹底により、収益性が大幅に改善
継続的かつ安定的に利益を創出

当期の見通し

制作体制のさらなる強化により堅調に推移する見通し

売上高・セグメント損益の前期比較

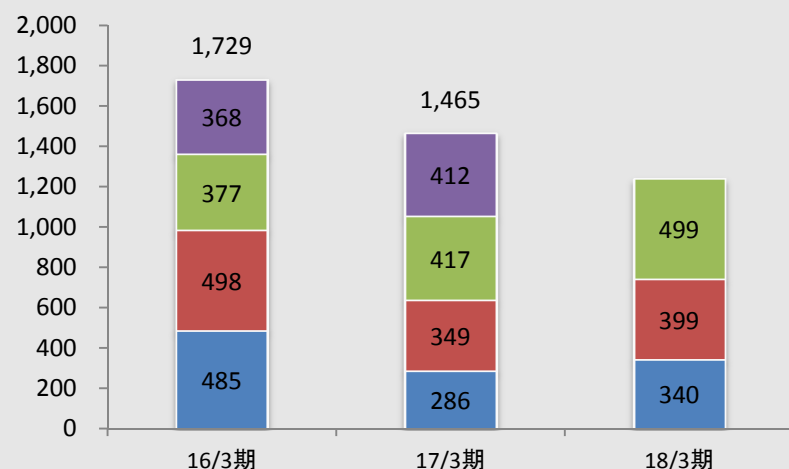
	前期実績 17/3期 3Q	当期実績 18/3期 3Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	1,053百万	1,239百万	186百万	117.7%
セグメント損益	△158百万	171百万	329百万	—

【事業内容】 ゲーム開発・CG映像制作:㈱フレームハーツ

- 2014年4月:㈱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㈱G&D、㈱デジタルハーツ・ビジュアルと合併し㈱フレームハーツへ商号変更
- 2017年2月:2016年8月に子会社化した㈱PGユニバースを㈱フレームハーツに吸収合併

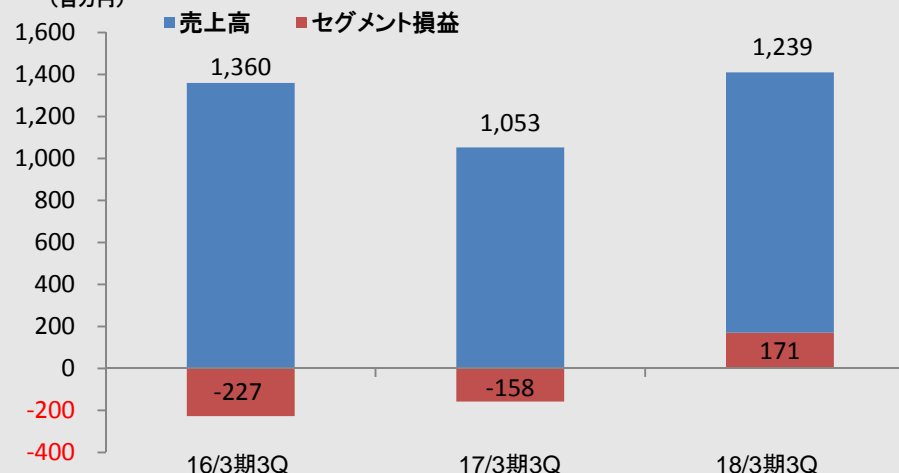
売上高推移

(百万円)



セグメント業績の推移

(百万円)





その他の事業

事業ハイライト

システムエンジニアリングサービスの売上が減少し減収減益
システムテスト事業拡大のためデバッグ事業を展開する(株)デジタルハーツと合併

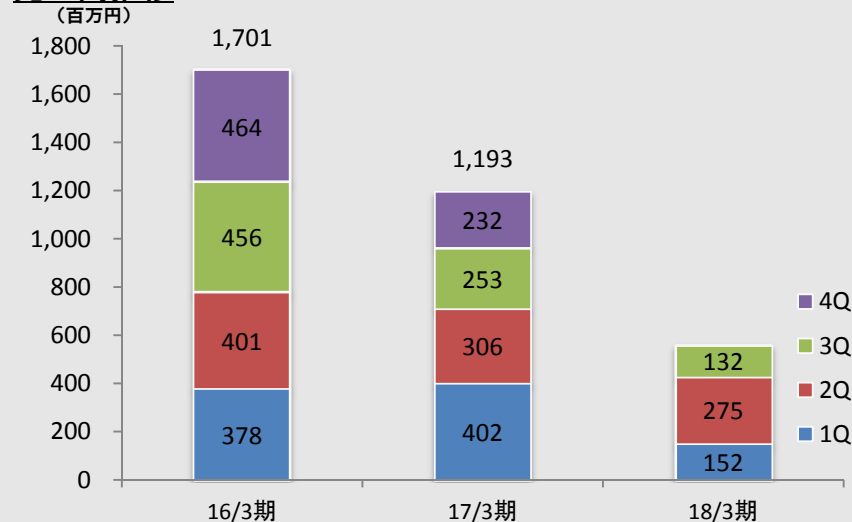
当期の見通し

知見のさらなる共有等を図り、システムテスト領域における成長を促進

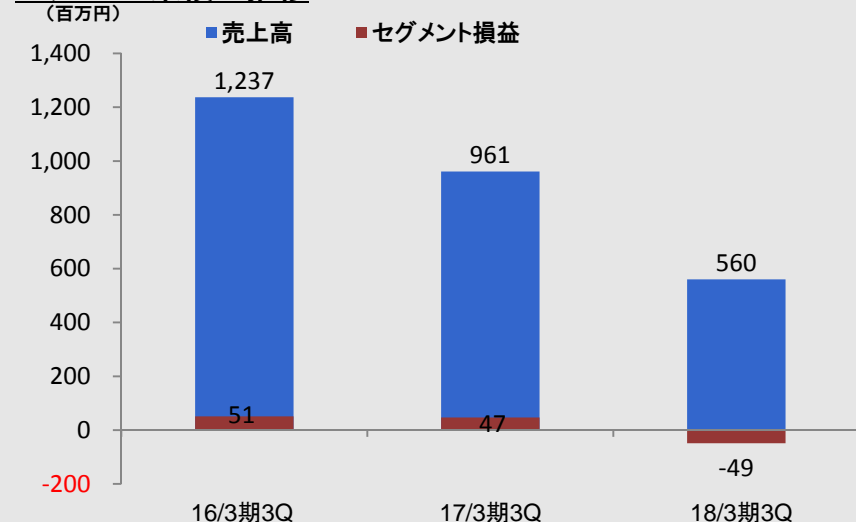
売上高・セグメント損益の前期比較

	前期実績 17/3期 3Q	当期実績 18/3期 3Q	対前年同期		【事業内容】 システム開発及び検証事業 ・2013年12月：(株)ネットワーク21を子会社化 システム開発事業を開始 ・2017年10月：(株)ネットワーク21をデバッグ事業を行う(株)デ ジタルハーツに吸収合併
			増減額	前期比	
売上高	961百万	560百万	△401百万	58.3%	
セグメント損益	47百万	△49百万	△96百万	—	

売上高推移



セグメント業績の推移





エンターテインメント分野 事業トピックス

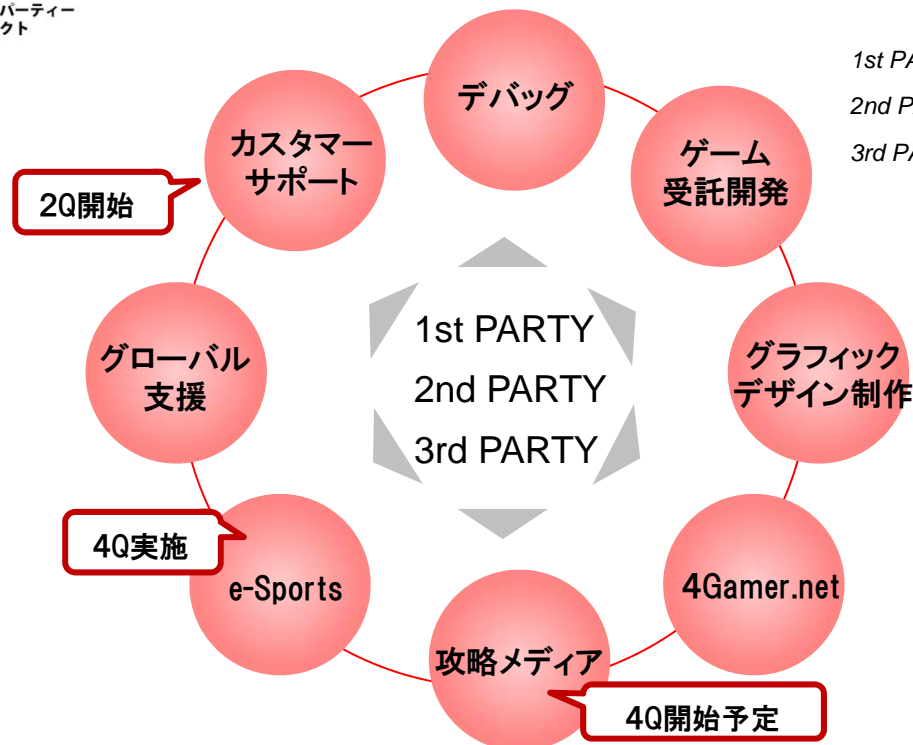
業界No.1のゲームサポーター(4th PARTY※)を目指し事業領域を拡大

- ◆ ゲームを接点に人材確保を加速させ独自の人材プラットフォームを構築
- ◆ カスタマーサポートや攻略メディア等の競争力がある新サービスを一気に展開



ゲーム業界の4th PARTYとして業界発展に寄与

※当社呼称



1st PARTY :ゲームハードウェア制作会社

2nd PARTY :ゲームソフトウェア制作会社(特定ハード向け)

3rd PARTY :ゲームソフトウェア制作会社(複数ハード向け)



エンタープライズ分野 事業トピックス

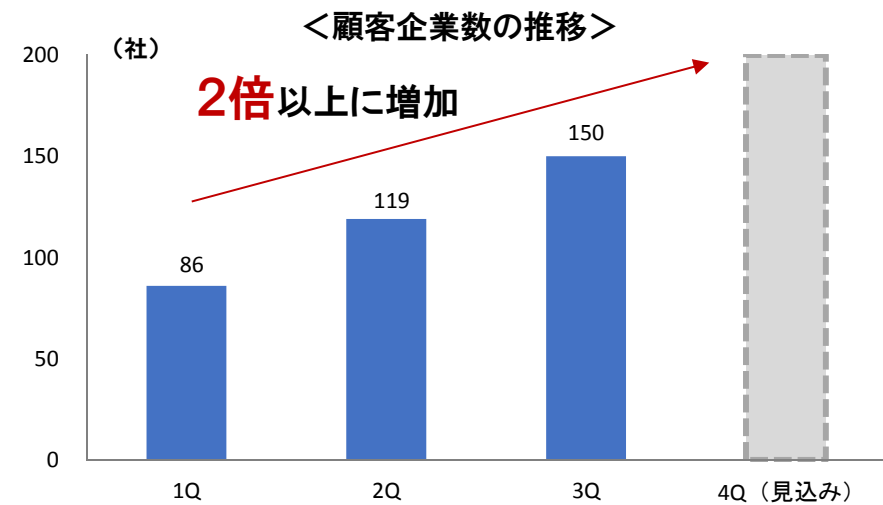
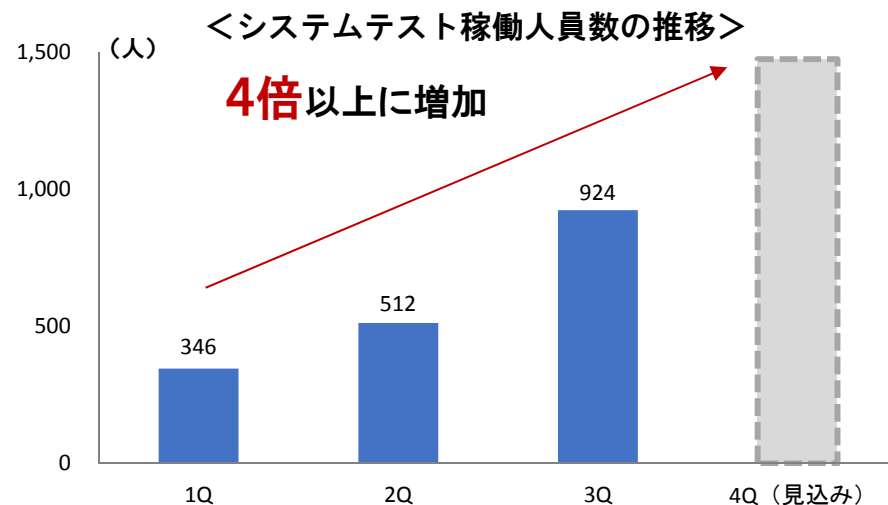
人材育成・技術活用が進展、下期において成果が出始め売上が大幅に拡大

人材の採用、育成の強化

- ◆ 首都圏のみならず西日本にも営業部門を配置
- ◆ ツール活用の認定エンジニアを採用、育成
- ◆ テストエンジニア数は2Qから約2倍に増加
- ◆ セキュリティ推進室の設置、専門人材を積極採用

技術の活用

- ◆ 技術を活用し顧客ニーズの多様化に対応
- ◆ 自動化等のツールを導入
 - ・ マイクロフォーカスエンタープライズ社、日本ヒューレット・パッカード社と協業、負荷テストツール導入
 - ・ エフセキュア社と協業、脆弱性診断ツール導入
 - ・ Web、アプリにおける機能テストの自動化
 - ・ プログラム修正に伴う回帰テストツール導入
 - ・ Webサイトのデッドリンクチェックツール導入





通期業績見通し

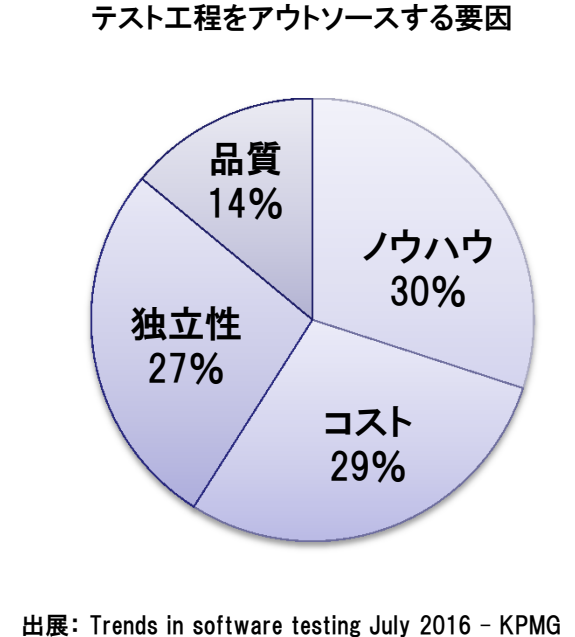
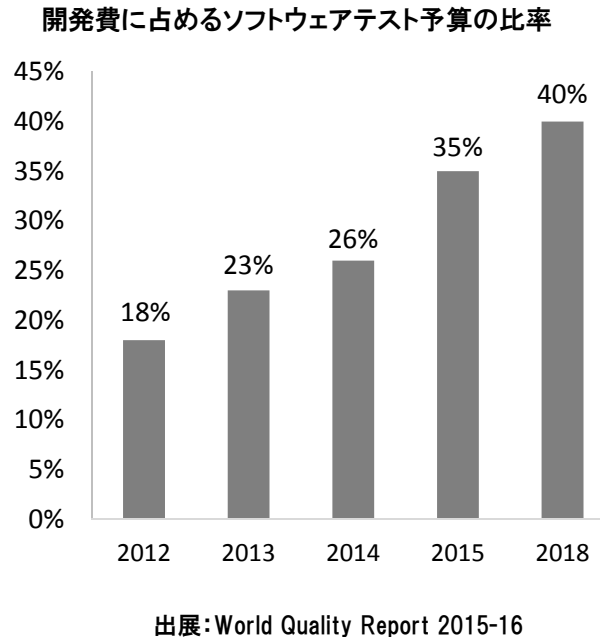
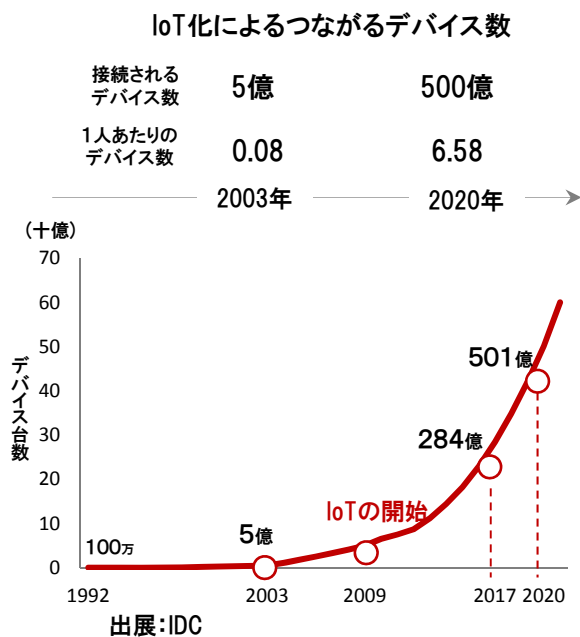
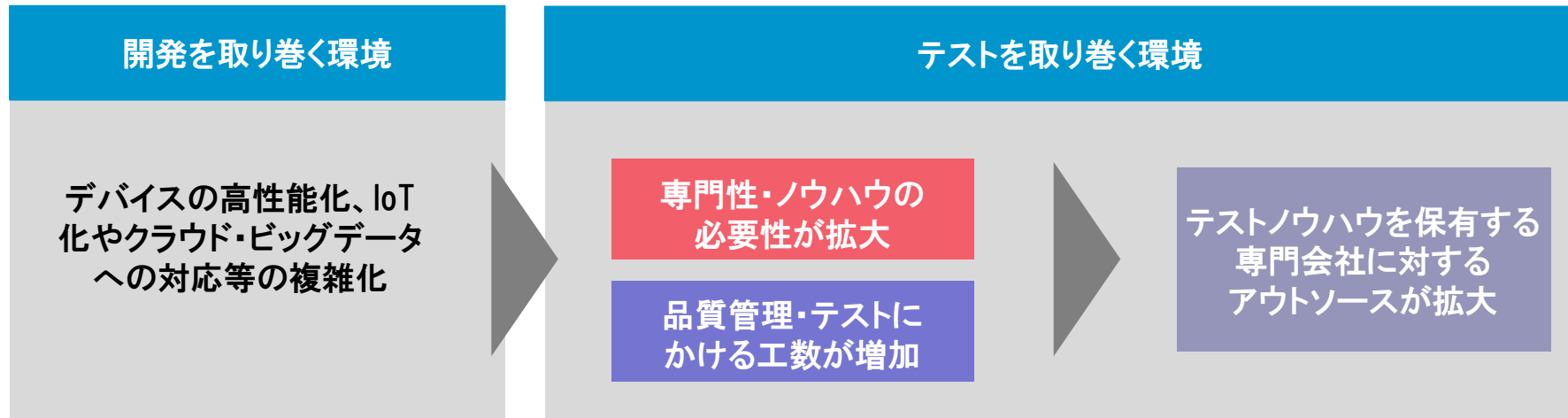
好況であるエンターテインメント分野、成果が出始めたエンタープライズ分野ともに、積極的な攻めの投資に踏み切り地盤固めを強化、来期以降の飛躍的な成長を目指す

	当期実績 18/3期 3Q	通期業績予想	進捗率
売上高	12,960	17,622	73.5%
営業利益	1,551	2,200	70.5%
経常利益	1,567	2,225	70.4%
親会社株主に帰属する当期純利益	1,003	1,382	72.6%

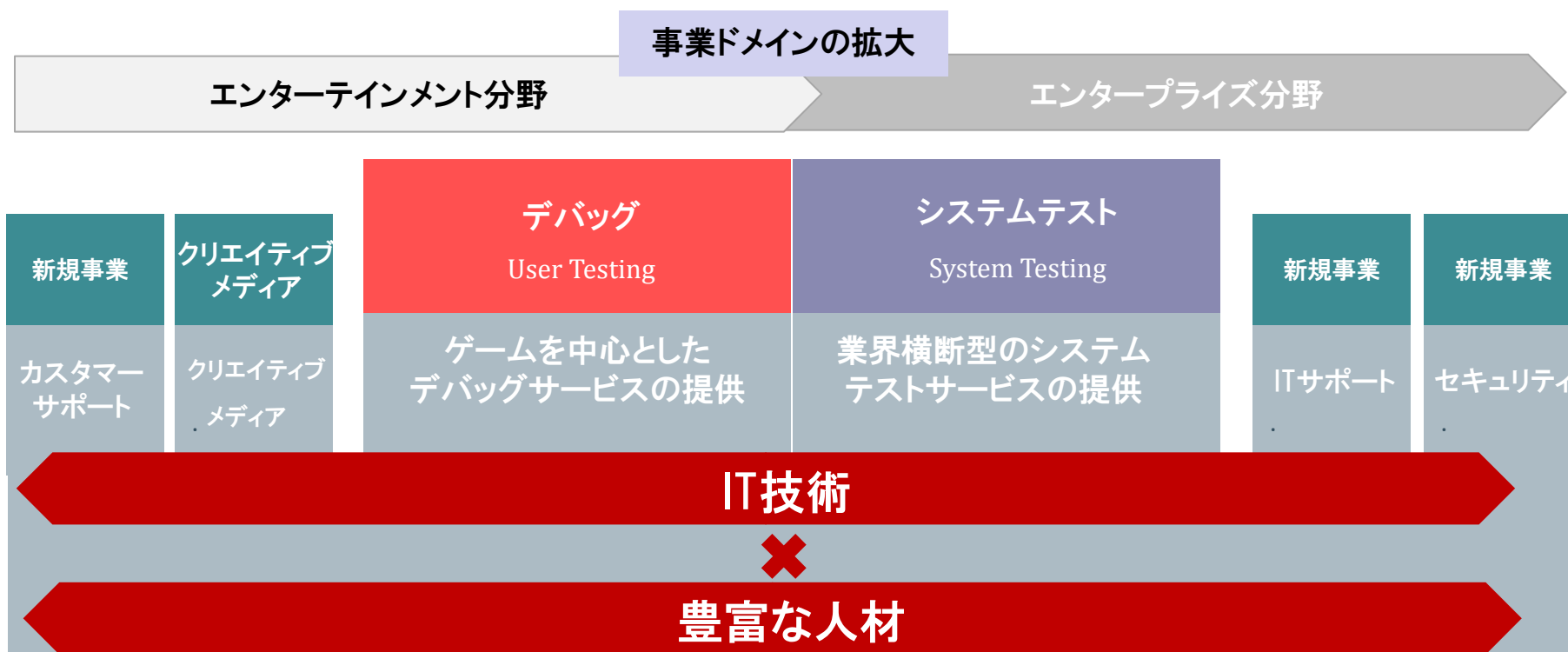
- ◆ 期初予想は売上高、営業利益ともに下期の伸長を想定
- ◆ 6月に代表取締役社長を交代し新マネジメント体制に変更、第2創業をスタート
- ◆ 第2創業の飛躍的な成長に向け下期に成長投資を実施、このため営業利益の計画進捗に遅れ

3. 第2創業期における当社の取り組み

(2017/11/10 発表資料 再掲)

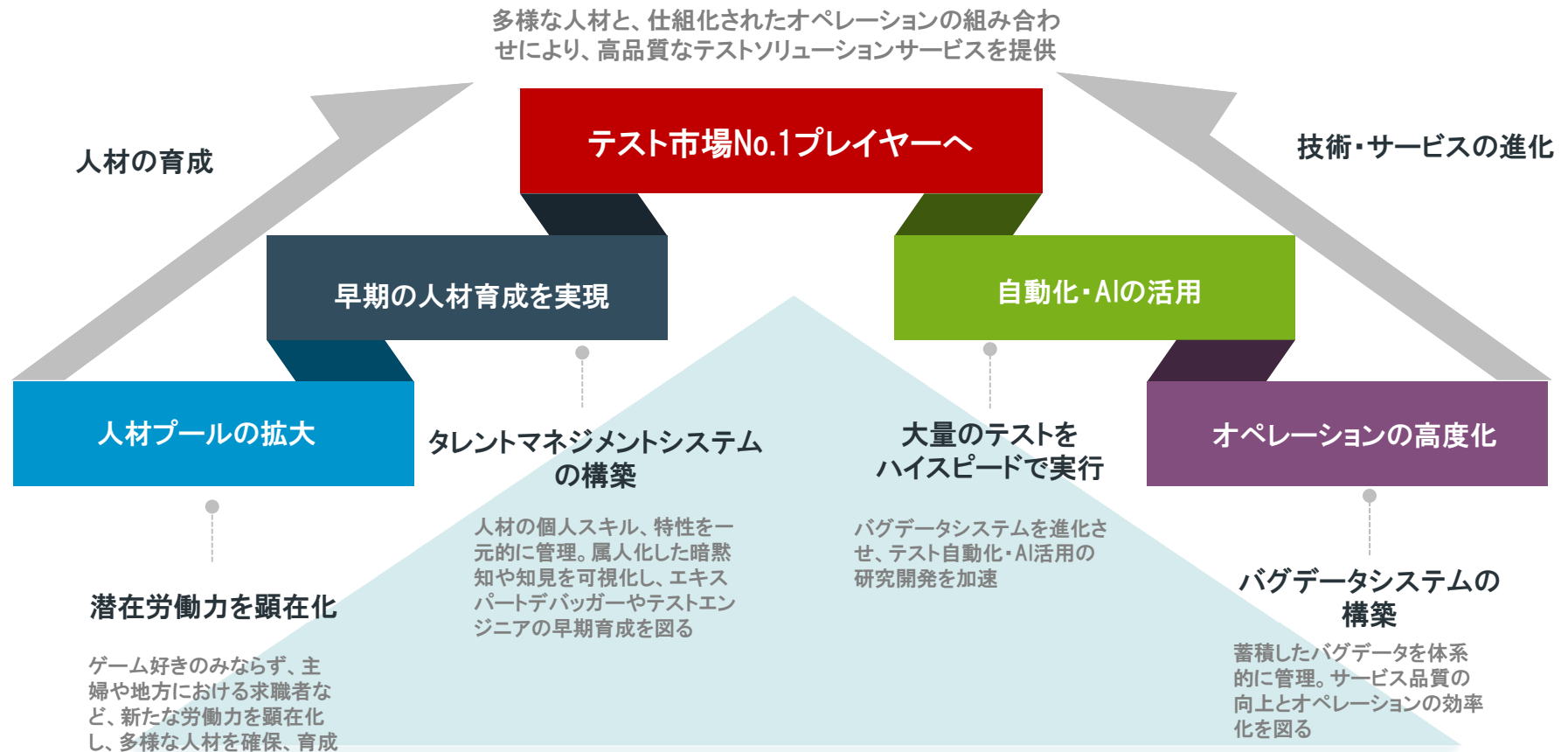


- 環境変化・アウトソースニーズの拡大を受け事業ドメインを拡大し成長を加速



- ✓ これまでのデバッグノウハウを活用し、エンタープライズ分野におけるシステムテスト事業を大きく拡大
- ✓ 人材の技術力の向上とともに、テストの自動化やAIの活用を推進しサービスの品質を向上
- ✓ テストと親和性の高い新規事業を開始、テストサービスと組み合わせたソリューションサービスを提供

➤ デバッグ・システムテストを中心とした人材の育成・サービスの進化に注力



- タレントマネジメントシステムを構築し人材管理と人材育成の仕組化を加速

仕組化

人材データベースの整備

タレントマネジメントシステムへ進化

- バグデータシステムと連携させることで、最適なアサイン管理やキャリア開発を可能とするタレントマネジメントシステムを構築
- 独自の人事テストを導入し、技術・スキルの体系化と定量化を実施

多様な人材の育成

多様な人材をプロフェッショナル人材へ

キャリアパスの拡充・充実化

デバッグ
マネジメント

エキスパート
デバッガー

テストエンジニア

ITサポート
エンジニア

セキュリティ
エンジニア

etc.....

人材層の拡大

8,000名を超える登録テスターと全国15拠点のネットワークをさらに拡大
(フリーター、学生、地方のIT人材、主婦、高齢者)

潜在労働力を顕在化、地方における雇用の創出に注力

技術・サービスの進化

サービスの拡充

- テクノロジーパートナーとの協働により最新ツールと、当社の人材サービスをかけあわせたソリューションサービスを展開
- テストと親和性の高いセキュリティサービスも拡充、展開

システム化の拡大

- バグデータを機械学習やマイニングを通じて活用し、顧客ニーズやテストに関する傾向分析、工数予測を可能とするバグデータベースシステムを構築
- タレントマネジメントシステムとの連携により、最適な人材アサイン、供給体制のコントロールを実施

自動化・AI活用

- 機能テスト、回帰テスト等の自動化・AIの活用が見込まれる領域における研究開発、サービス開発に注力
- 自動化・AI等のテクノロジーを活用したテストサービスを提供できる人材を育成

販売体制の強化

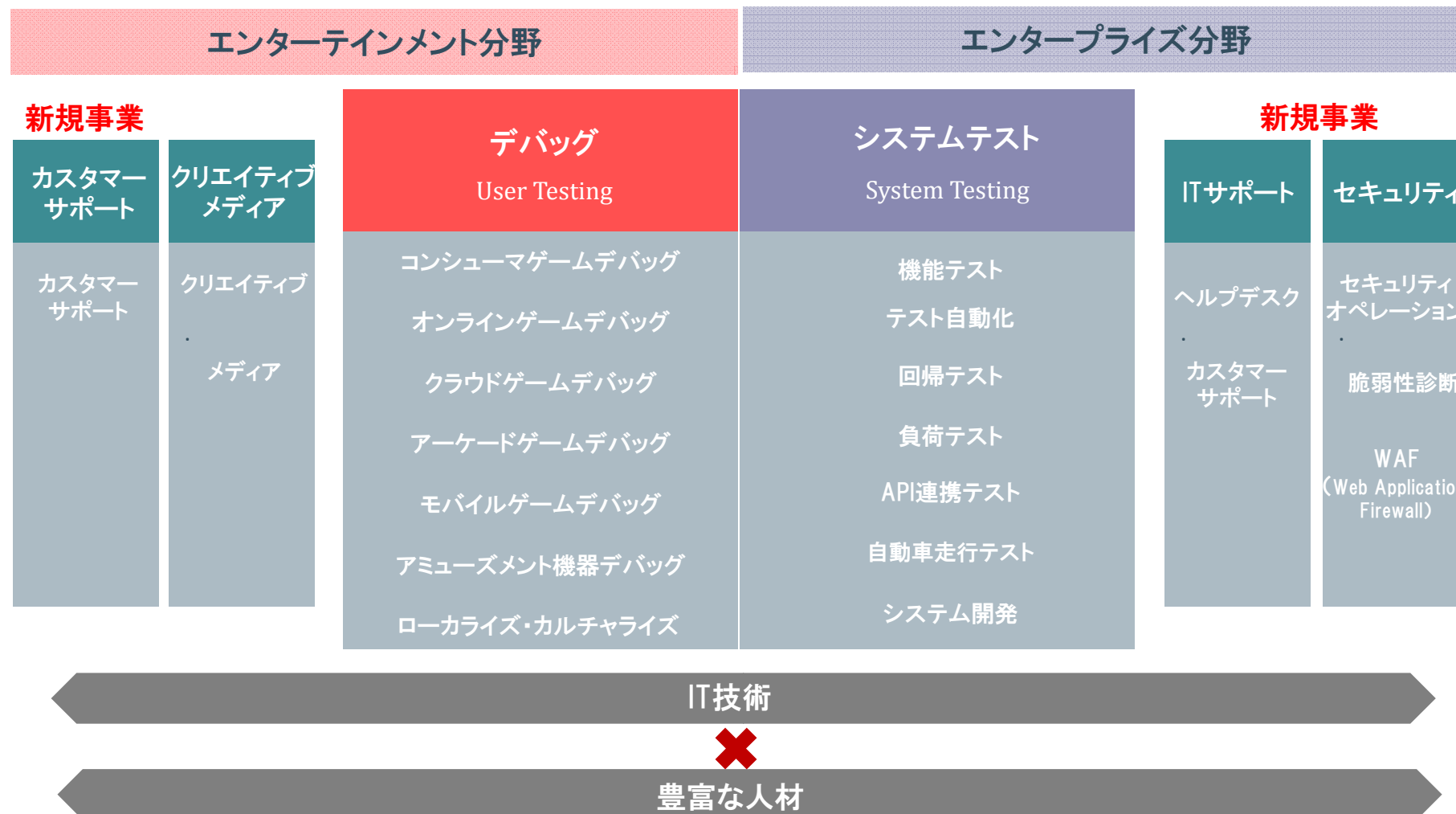
- トップセールスを含めた大手クライアントを対象とした直販体制の整備・強化
- 顧客層が幅広い情報通信系企業とのアライアンス(OEM)提携によりSME市場へのアプローチを強化



第2創業:グループ事業戦略 -事業分野別サービス-

2017/11/10
発表資料 再掲

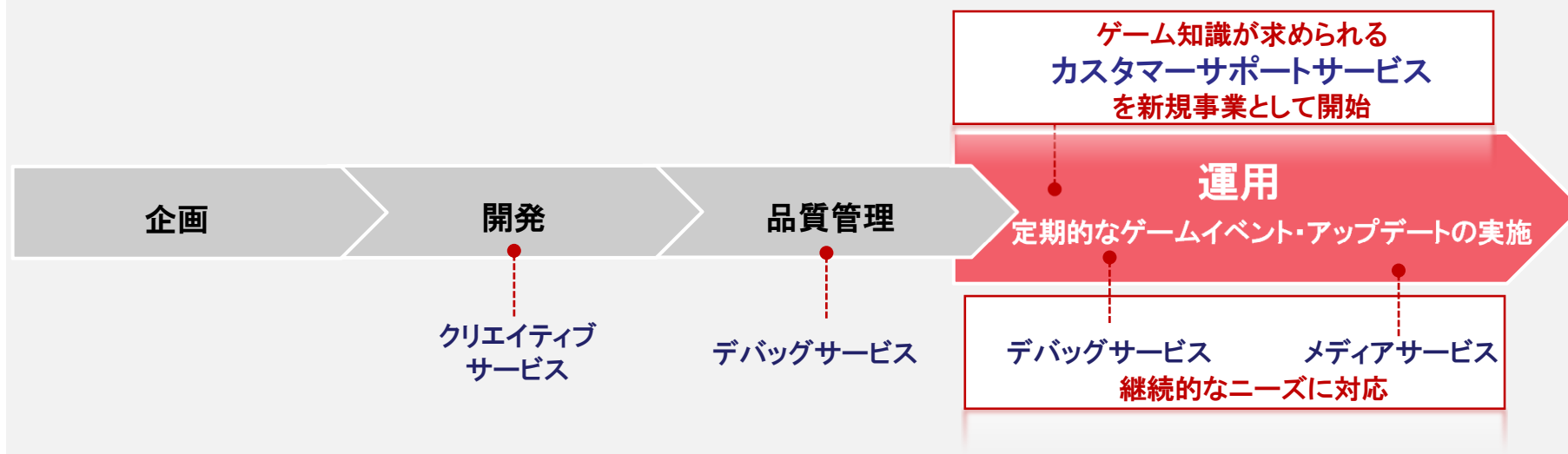
➤ 人と技術への投資を加速し、顧客ニーズを踏まえた技術労働集約型のビジネスを展開



第2創業:グループ事業戦略 -エンターテインメント分野における事業展開-

独自のポジション、圧倒的なゲーム知識を活かし収益機会を最大化、業界No.1のゲームサポーターへ

モバイルゲームの普及・オンラインプレイの一般化により、リリース後の運用工程における継続的な改善が重要に



デバッグサービス

- タイトルリーダー、エキスパートデバッガーの早期育成を強化
- 属人的なノウハウを可視化、共有することでサービス品質を向上

クリエイティブ・メディアサービス

- クリエイティブ・メディアサービスは収益ともに成長フェーズへ
- ゲーマーを武器にした新たなメディアサービスも拡充予定

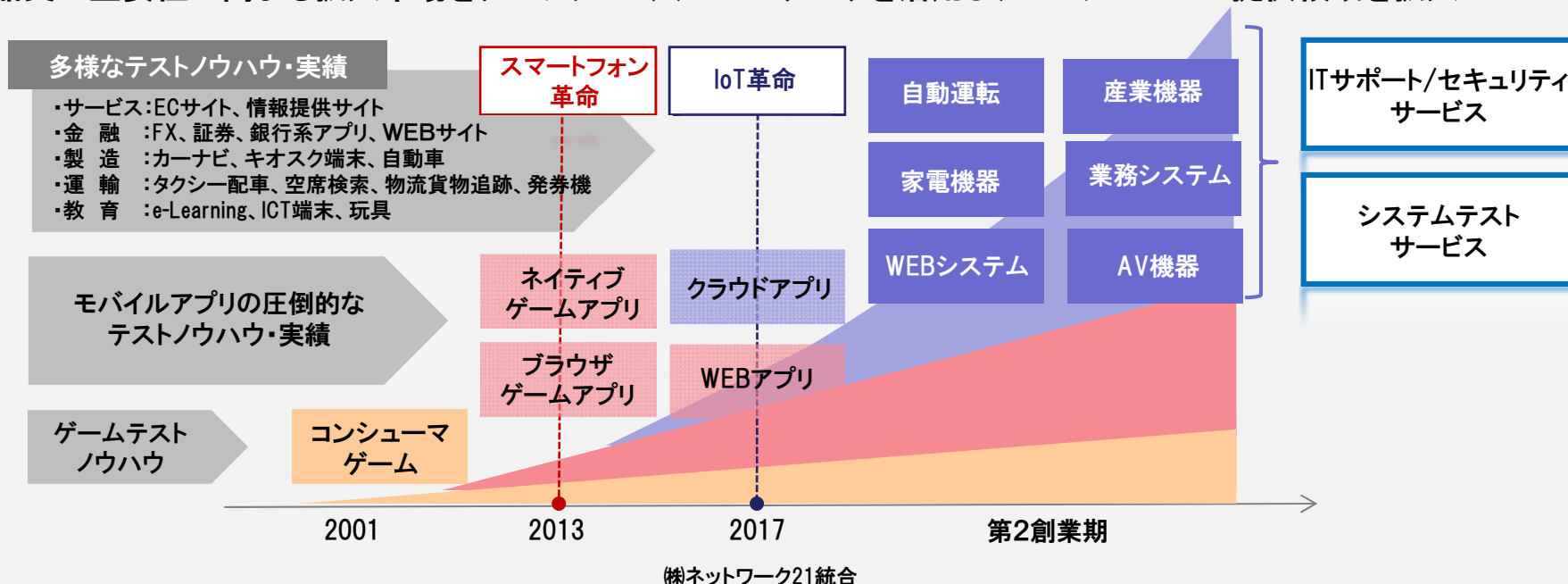
NEW カスタマーサポートサービス

デバッグ時のバグ検出状況をカスタマーサポートに共有/相互に連携することで差別化を図った高品質なカスタマーサポートサービスを展開

第2創業:グループ事業戦略 -エンタープライズ分野における事業展開-

既存事業の強みを活かしエンタープライズ分野の新市場開拓を加速、第2の事業の柱へ

品質の重要性が高まる拡大市場をターゲットに、テストノウハウを活用しテストサービスの提供領域を拡大



システムテストサービス

AIの活用・テスト自動化を促進、人材テストと有機的にかきあわせた独自のソリューションサービスを提供

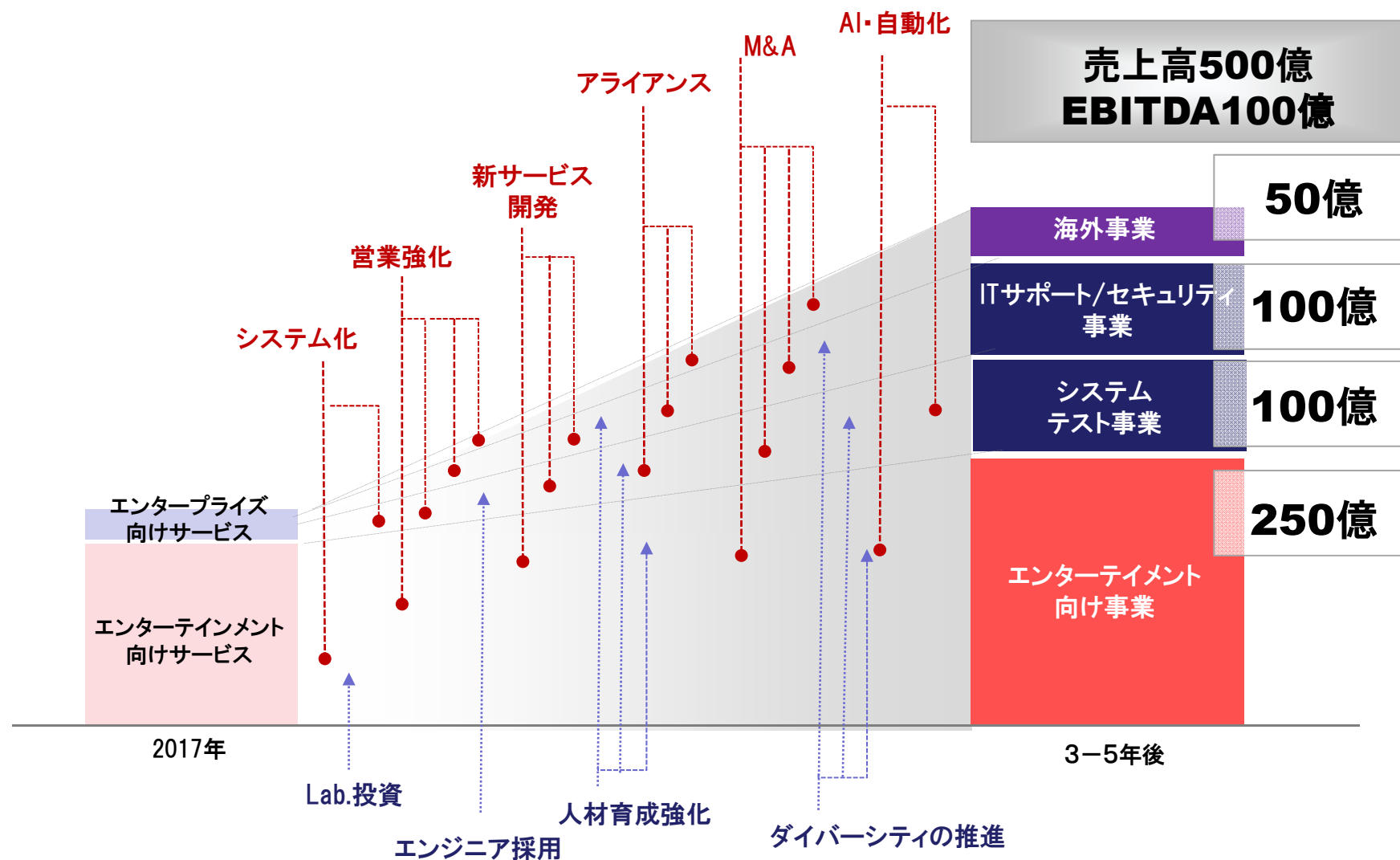
ITサポートサービス

旧（株）ネットワーク21のIT保守サービスを、システムテスト・セキュリティサービスとクロスセルで促進

NEW セキュリティサービス

サイバーセキュリティビジネスのニーズの高まりに対応すべくセキュリティテストやセキュリティ人材を活用したサービスを新事業として展開

- 全員スピード経営を実行し、3年を目標に遅くとも5年以内に目標達成を目指す





株式会社 ハーツ ユナイテッド グループ

＜お問い合わせ先＞

IR 広報室

電話:03-3373-0081

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)を実施す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。

また、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。

なお、各社の会社名、サービス・製品名は各社の商標または登録商標です。

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






(2017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 玉塚 元一
本店所在地	東京都新宿区西新宿三丁目20番2号 東京オペラシティビル41階
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 ■「4Gamer.net」運営、ゲームイベントの企画・運営 ■システム開発
資本金	300,686千円
発行済株式総数	23,890,800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. ■DIGITAL Hearts (Shanghai) Co., Ltd. □株式会社ZEG ■Aetas株式会社 ■EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合 ■株式会社フレ임ハーツ
従業員数(連結)	722人

年	月	概要
2001年(平成13年)	4月	㈱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㈱G&Dを設立
	5月	東京都新宿区に連結子会社として㈱デジタルハーツ・ビジュアルを設立
	11月	Aetas㈱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「㈱ハーツユニテッドグループ」を設立し純粋持株会社体制へ移行
	11月	㈱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	㈱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㈱ZMPと㈱ZEGを設立
2016年(平成28年)	1月	㈱G&D、㈱デジタルハーツ・ビジュアル、㈱プレミアムエージェンシーの3社を合併し㈱フレ임ハーツに商号変更
	7月	中国(上海)に連結子会社としてDIGITAL Hearts (Shanghai) Co.,Ltd.を設立
	8月	㈱PGユニバースの株式を取得し子会社化
	9月	EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合を設立
2017年(平成29年)	2月	㈱PGユニバースを㈱フレ임ハーツに吸収合併
	7月	本社をデバッグ主要子会社の本社所在地(東京都新宿区)に移転
	10月	子会社である株式会社デジタルハーツ及び株式会社ネットワーク21を合併 DIGITAL Hearts Korea Co., Ltd.及びDIGITAL Hearts (Thailand) Co.,Ltd.の事務所を閉鎖

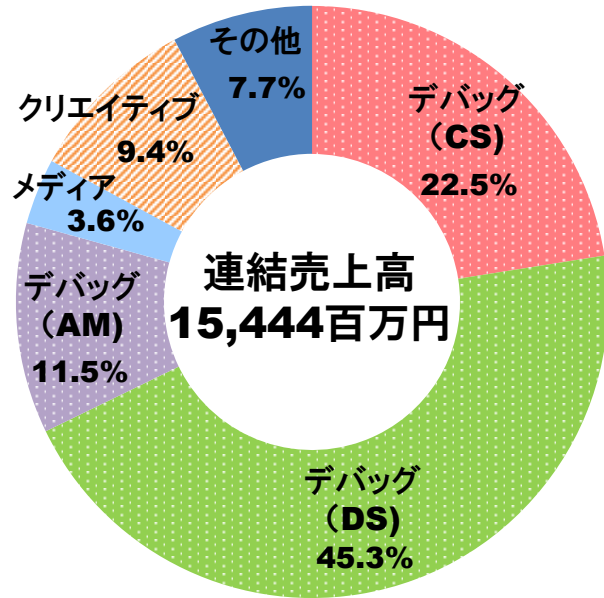


グループ構成

	会社名	事業内容	セグメント
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	 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 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 (Shanghai) Co., Ltd.	 DIGITAL Hearts Shanghai	ソフトウェアのデバッグサービス提供等 デバッグ
	Aetas株式会社	 aetas	総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」等の企画・運営等 メディア
	EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合		EVO Japanの開催及び運営等 メディア
	株式会社フレイムハーツ	 FLAME Hearts	ゲーム開発及びCG映像制作等 クリエイティブ
	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



事業セグメント



2017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

22.5%

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

45.3%

デジタルソリューションリレーション(DS)
ソーシャルゲーム等のモバイルコンテンツの検証/
システムテスト/自動車走行テスト等

11.5%

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

3.6%

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

9.4%

ゲーム開発・CG映像制作

その他の事業

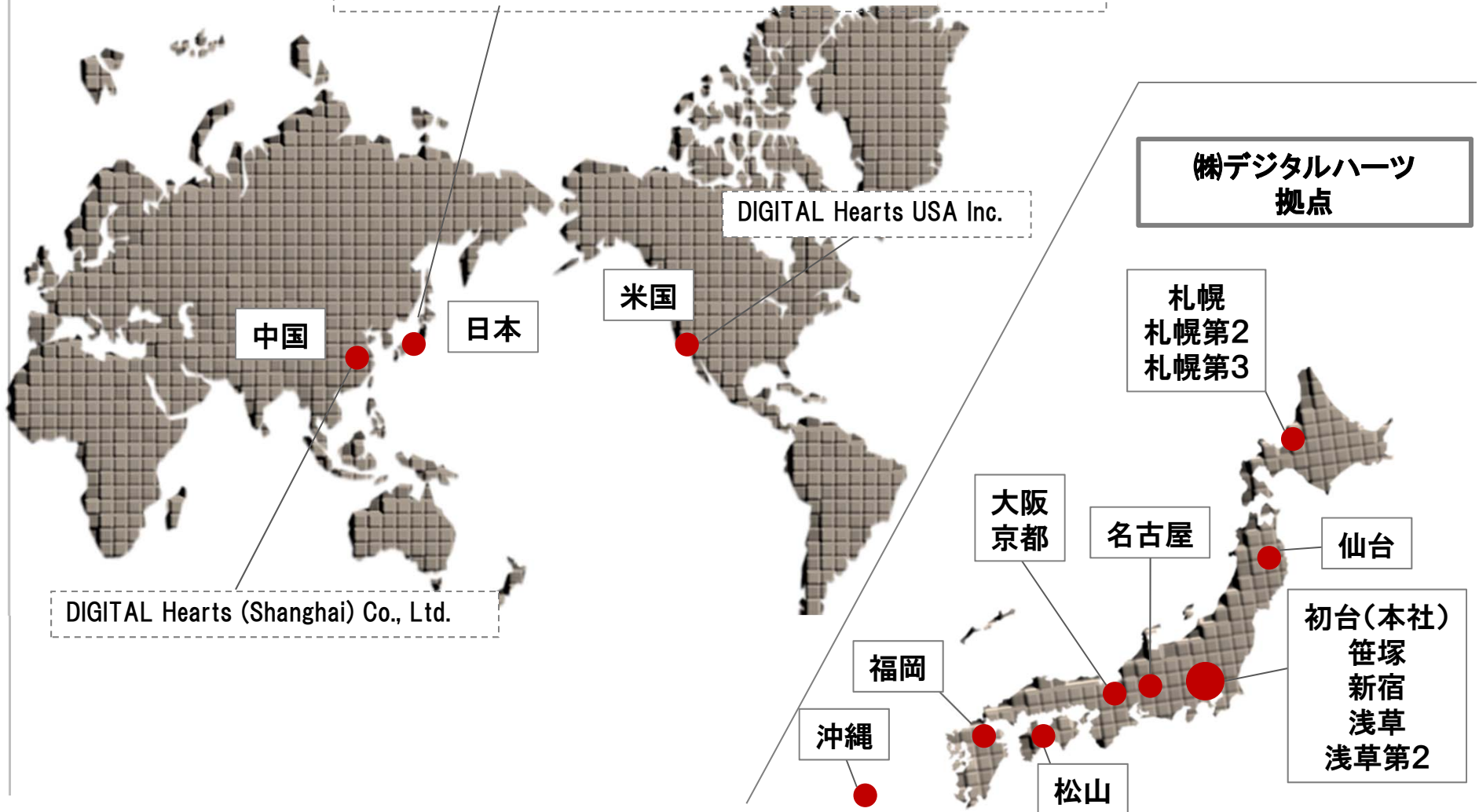
7.7%

システム開発事業等



グループ会社及び事業拠点

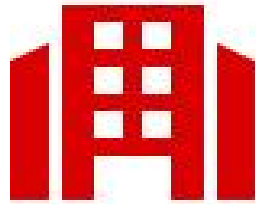
- ・(株)デジタルハーツ(国内15拠点)
- ・(株)フレ임ハーツ
- ・Aetas(株)
- ・(株)ZEG
- ・EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合





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 USA Inc.
DIGITAL Hearts (Shanghai) 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

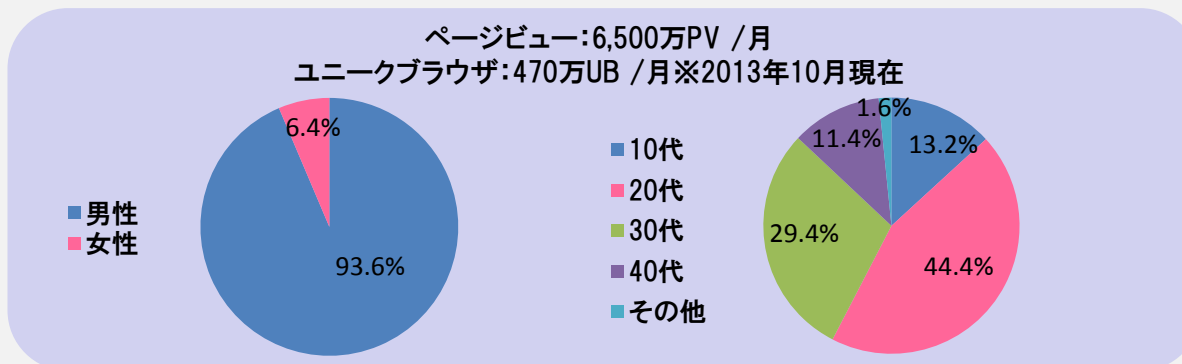
メディア運営

4Gamer.net

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

ゲームファンのための総合ゲーム情報サイト

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ほか、編集者のセンスによる連載記事など他のメディアには真似のできない更新頻度及び網羅性が特徴



gamesindustry.biz

japan edition

<http://jp.gamesindustry.biz/>

「4Gamer.net」「GamesIndustry.biz」と連携し、ゲーム業界の動向及び技術トレンドに関する情報を配信・集約

イベント企画・運営



2018年1月
世界規模の格闘ゲーム大会
「EVO Japan」を開催



♪ Music 4Gamer ♪
ゲーム音楽コンサートの
企画・開催

※ Evo & Shoryuken. All Rights Reserved.

※ EVO JapanはEVO Japan Executive Committee LLPが運営・企画を行います



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、等

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





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す。
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。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。
VR(バーチャルリアリティ・仮想現実)	現実ではないが現実のように感じられる環境を人工的に作り出す技術。身体に装着する機器、コンピュータにより合成した映像・音響などの効果により、3次元空間にいるように感じることができる。
AR(拡張現実)	人が知覚する現実環境をコンピュータにより拡張する技術、コンピュータにより拡張された現実環境そのものを指す言葉。