



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

2014年3月期 第2四半期決算説明資料

株式会社 ハーツ ユナイテッド グループ

東証第一部:3676

URL:<http://www.heartsunitedgroup.co.jp/>



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

目 次

1. 2014年3月期第2四半期決算概況P3
2. 2014年3月期 業績見通しP18
3. 中期経営計画P26



2014年3月期第2四半期 トピックス

2013/4	デバッグ	デジタルハーツ	新サービス	悪質なサイバー攻撃から情報資産を守る「サイバーセキュリティサービス」を開始
2013/4	デバッグ	デジタルハーツ		「サイバーセキュリティサービス」とパイプドビッツの「政治山」とのサービス融合を目指し協業
2013/4	デバッグ	デジタルハーツ		Mozilla Japan と協力関係を構築
2013/5	デバッグ	デジタルハーツ	新サービス	「サイバーセキュリティサービス」を活用し、ネット選挙対策に向け Yahoo! JAPAN と協業 「サイバーセキュリティサポート」の提供を開始
2013/5	デバッグ	デジタルハーツ	新サービス	パイプドビッツと新サービス「政治山ネットセキュリティ サイバーセキュリティ診断」を提供開始
2013/6	その他の事業	デジタルハーツ		プレイバイウェブ型 RPG『クロストライブ』小説版、LINEノベルにて配信開始
2013/6	デバッグ	デジタルハーツ		「サイバーセキュリティサービス」自由民主党のネット選挙活動に導入
2013/6	その他の事業	デジタルハーツ	新サービス	プレイバイウェブ型 RPG『クロストライブ』正式サービス開始
2013/7	デバッグ	デジタルハーツ		「デバッグサービス」・「サイバーセキュリティサービス」提供体制の増強のため笹塚 Lab.(ラボ)を増床
2013/7	デバッグ	デジタルハーツ		コンシューマゲーム関連の受注増加に対応するため京都Lab.(ラボ)を移転し増床
2013/7	デバッグ	デジタルハーツ		Android端末向けモバイルセキュリティソフトを開発へ
2013/8	その他の事業	G & D		ヤマダゲームで「ヤマダビ」をリリース
2013/9	デバッグ	デジタルハーツUSA		米国子会社、デバッグ需要の増加に伴いオフィスを約2倍に増床
2013/10	I R	HUG		株式会社ハーツユナイテッドグループ設立、新規上場(証券コード:3676)
2013/10	I R	HUG		子会社株式配当によりデジタルハーツの子会社6社をハーツユナイテッドグループの直接子会社に組織再編
2013/10	I R	HUG		株式会社ネットワーク21の株式取得(子会社化)に関する基本合意書締結

2014年3月期第2四半期 業績サマリー

売上高 前期比156.4% 営業利益 前期比243.8% 成長

- デバッグ事業が好調に推移、第2四半期売上高・営業利益**過去最高を更新**
- 売上高の増加、子会社収益の改善により**利益率が向上**

※ 11/5に通期予想を上方修正

(単位：百万円)

	連結業績				(参考) デジタルハーツ 業績		
	前期実績 13/3期2Q (前期実績比)	当期実績 14/3期2Q (前期実績比)	期初通期予想 14/3期通期 (進捗率)	※今回修正予想 14/3期通期 (進捗率)	前期実績 13/3期2Q (前期実績比)	当期実績 14/3期2Q (前期実績比)	期初通期予想 14/3期通期 (進捗率)
売上高	2,978 (113.8%)	4,659 (156.4%)	9,109 (51.1%)	9,777 (47.7%)	2,841 (108.5%)	4,078 (143.6%)	8,012 (50.9%)
営業利益	352 (75.8%)	858 (243.8%)	1,451 (59.2%)	1,660 (51.7%)	418 (88.0%)	831 (198.4%)	1,392 (59.7%)
売上高 営業利益率	11.8% (△5.9ポイント)	18.4% (+6.6ポイント)	15.9%	17.0%	14.7% (△3.4ポイント)	20.4% (+5.6ポイント)	17.4%
経常利益	356 (77.0%)	859 (240.8%)	1,447 (59.3%)	1,658 (51.8%)	427 (90.2%)	836 (195.7%)	1,388 (60.3%)
四半期純利益	196 (80.4%)	502 (255.6%)	852 (59.0%)	956 (52.5%)	249 (97.5%)	492 (197.8%)	846 (58.2%)

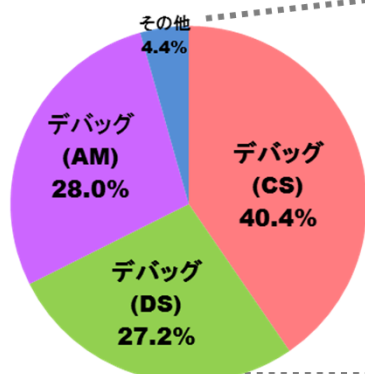
株式会社ハーツユニテッドグループは、2013年10月1日に単独株式移転の方法により、株式会社デジタルハーツの完全親会社として設立されました。そのため、14/3期通期予想は、株式会社ハーツユニテッドグループの連結業績予想です。

当社グループの事業セグメント

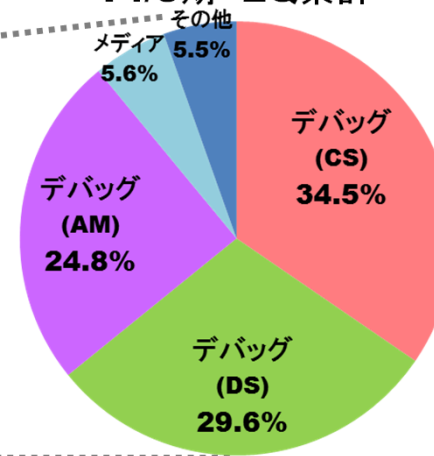
前期3Qよりメディア事業を展開するAetas(株)の全株式を取得し連結子会社としたことにより、報告セグメントを、従来の「デバッグ事業」に「メディア事業」を加えた2つに変更し、報告セグメントに含まれない事業を「その他」として区分

事業セグメント	分野別リレーション区分	特徴
(不具合検出) デバッグ  不具合	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向け実績も当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 WEBシステムなどのシステム検証及び海外モバイル向け実績も当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
その他	開発アウトソーシング事業 映像制作事業 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 	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 不具合情報のポータルサイト「Fuguai.com」を運営するFuguai.com事業 ゲームを通じたクリエイターが育成が可能となるユーザー参加型ゲームの運営事業

13/3期 2Q累計



14/3期 2Q累計



※各セグメント及びリレーションの売上高構成比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算出



セグメント別業績の概要

事業セグメント		13/3期 2Q	14/3期 2Q	増減額	(前期比)	サマリー	
デバッグ事業	売上高	2,850百万	4,163百万	1,313百万	(146.1%)	↑ 全リレーションで第2四半期累計最高売上高を達成、好調に推移 特にDSは前期に引き続き業績を牽引	
	セグメント利益	753百万	1,258百万	504百万	(166.9%)		
	コンシューマゲーム リレーション (CS)	売上高	1,205百万	1,615百万	410百万	(134.0%)	↑ 大手顧客企業のソフト開発の活発化によりデバッグ需要が拡大 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ス化が加速
	デジタルソリューション リレーション (DS)	売上高	809百万	1,385百万	576百万	(171.2%)	↑ ブラウザ型ゲームも引き続きアウトソース化が進行し案件が増加 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
	アミューズメント リレーション (AM)	売上高	835百万	1,161百万	326百万	(139.1%)	↑ 付加価値の高いサービス提供により顧客企業からの信頼獲得 パチスロ新規案件を獲得
メディア事業	売上高	—	259百万	259百万	(—)	↑ 今期より通年で連結業績に寄与 安定収益の拡大により堅調に推移	
	セグメント利益	—	26百万	26百万	(—)		
その他	売上高	131百万	255百万	123百万	(193.6%)	↑ 開発アウトソーシング事業は堅調に推移	
	セグメント利益	△65百万	△44百万	20百万	(—)	↓ 映像制作事業の方針転換・新規事業（DCN事業）への初期投資による費用が発生	

※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

※報告セグメントの変更に伴い、セグメント業績の前期比較は、前期の数値を変更後の報告セグメントに組み替えて記載

※メディア事業は前3Qより事業を開始しているため、前期数値及び増減比較なし

以降のページも同様の前提で記載

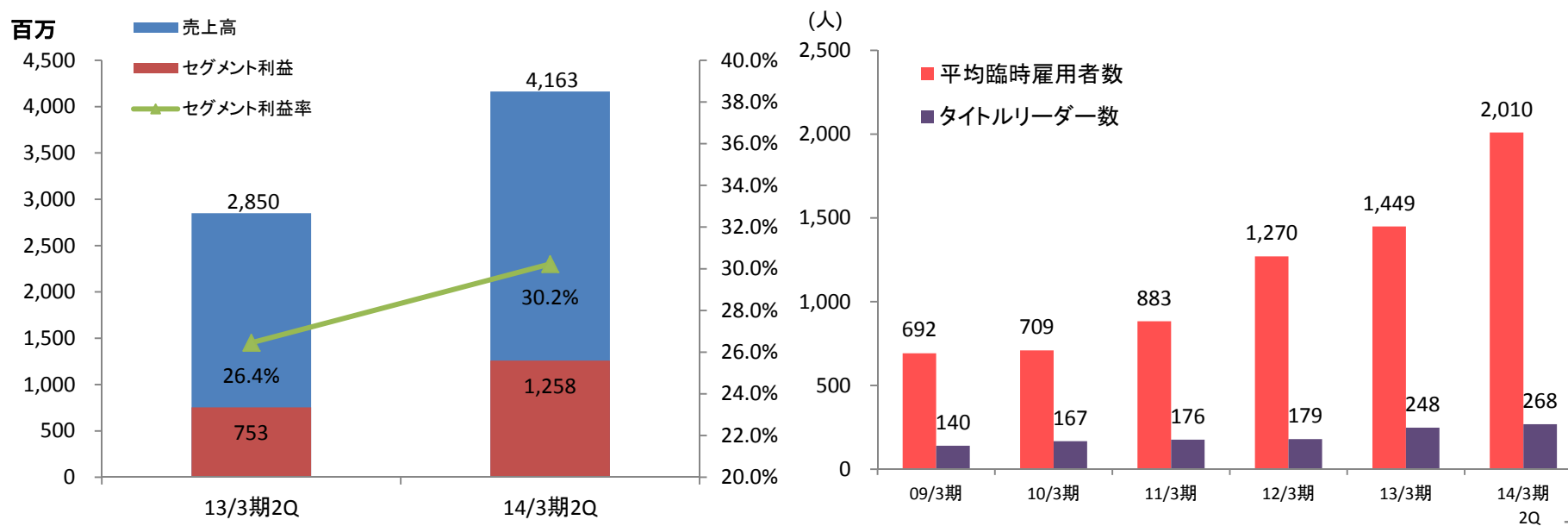


デバッグ事業

- ✓ デバッグ事業の全リレーションにおいて好調に推移
- ✓ 売上高の増加及び固定費の抑制、子会社の利益貢献により利益率が向上
- ✓ サービスの付加価値向上のため新サービス開発等、サービス領域を拡大

売上高・セグメント利益の前期比較

	前期2Q実績 13/3期2Q	当期2Q実績 14/3期2Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	2,850百万	4,163百万	1,313百万	146.1%
セグメント利益	753百万	1,258百万	504百万	166.9%





デバッグ事業(CS:コンシューマゲームリレーション)

- ✓ 顧客企業の開発タイトル数の増加に伴い家庭用ゲーム向けデバッグ需要が拡大
- ✓ 複数のハードで同時発売されるタイトルが増加傾向のためアウトソーシングが加速
- ✓ 顧客企業からの信用獲得により総合的な品質管理マネジメント案件が増加

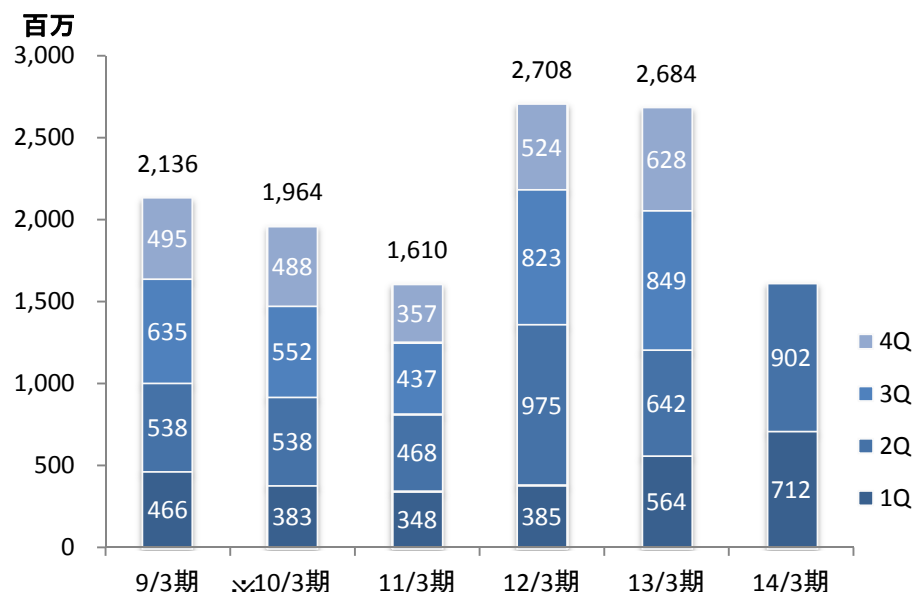
売上高の前期比較

	前期2Q実績 13/3期2Q	当期2Q実績 14/3期2Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	1,205百万	1,615百万	410百万	134.0%

サービス項目

- コンシューマ用ゲームソフトデバッグ
- オンラインゲームデバッグ
- アーケードゲームデバッグ
- コンシューマ用ゲームソフトの翻訳(ローカライズ)
- 海外取引 コンシューマ用ゲームソフトデバッグ

売上高推移

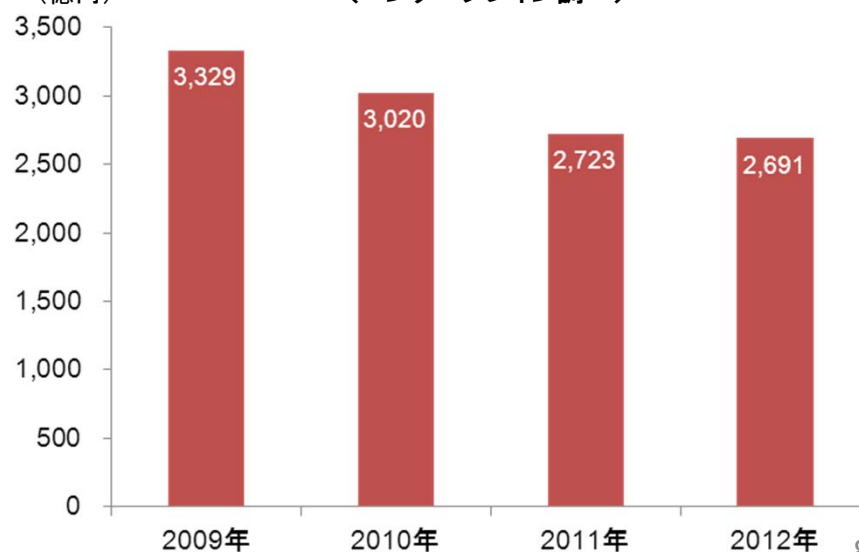


※10/3期まではリレーション組替前数値(家電検証・モバイルアプリローカライズ含む)

市場規模推移

(億円)

ゲームソフト販売市場規模 (エンターブレイン調べ)





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へのシフト**によりソーシャルゲーム向け案件が拡大
- ✓ 品質を追求したサービス提供により**大型案件・継続案件が大幅に増加**
- ✓ 「**サイバーセキュリティサービス**」の提供開始、自由民主党より案件を受注

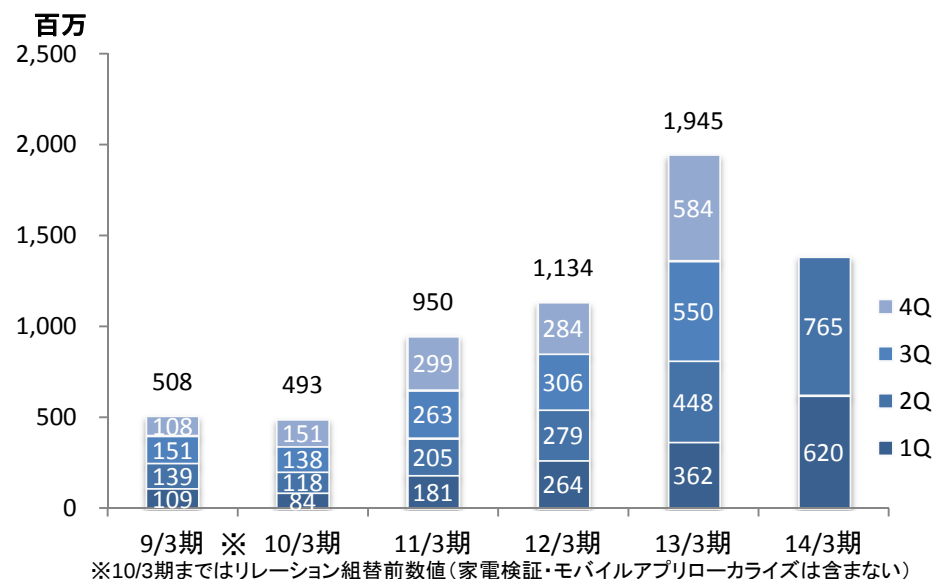
売上高の前期比較

	前期2Q実績 13/3期2Q	当期2Q実績 14/3期2Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	809百万	1,385百万	576百万	171.2%

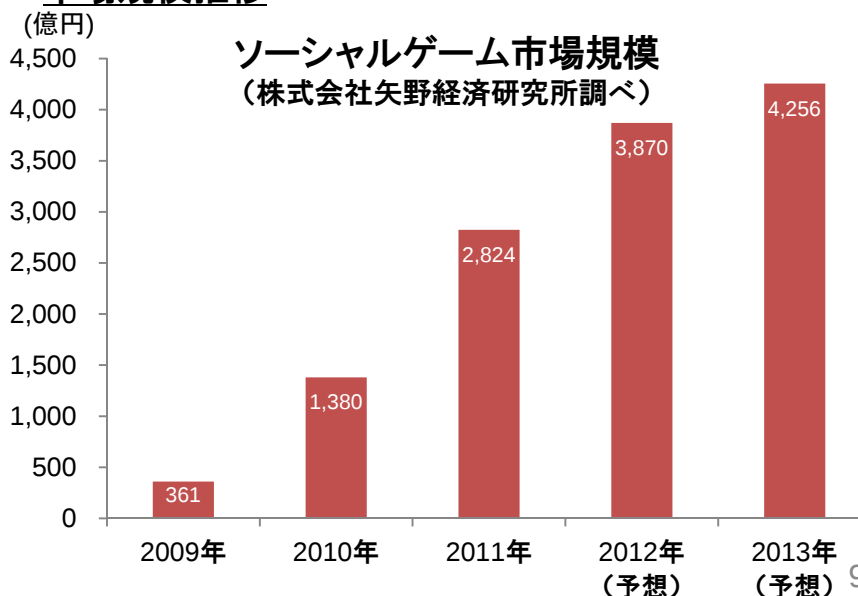
サービス項目

- アプリデバッグ
- SNSゲームデバッグ、運用サポート
- WEBシステム、業務システム検証、家電検証
- SNSアプリ運用サポート
- 海外取引 アプリデバッグ・ローカライズ・運用サポート
- 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





デバッグ事業(AM:アミューズメントリレーション)

- ✓ 高付加価値サービスの提供により既存及び新規顧客企業からの**信頼獲得を実現**
- ✓ **シェア拡大**を目的とした**人材育成**に注力しサービス品質を向上
- ✓ 好況である**パチスロ市場**におけるデバッグニーズの取り込みに注力し取引規模を拡大

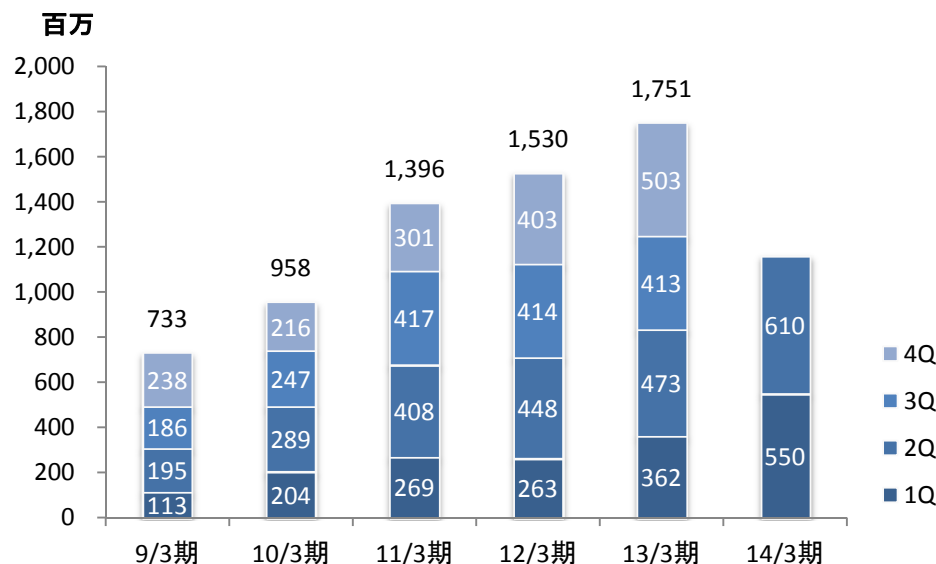
売上高の前期比較

	前期2Q実績 13/3期2Q	当期2Q実績 14/3期2Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	835百万	1,161百万	326百万	139.1%

サービス項目

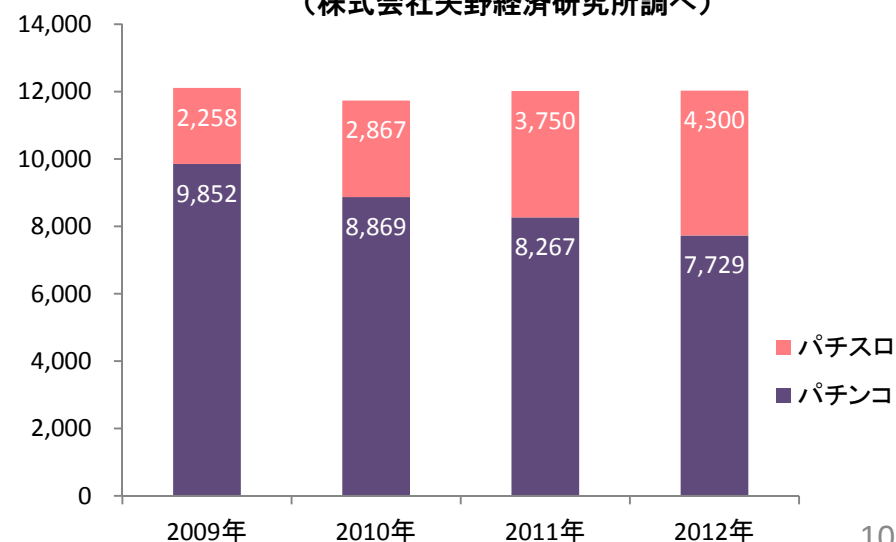
- パチンコ向けデバッグ
- パチスロ向けデバッグ
- その他開発支援サービス

売上高推移



市場規模推移 (億円)

パチンコ・パチスロ市場規模 (株式会社矢野経済研究所調べ)





メディア事業

4Gamer.net

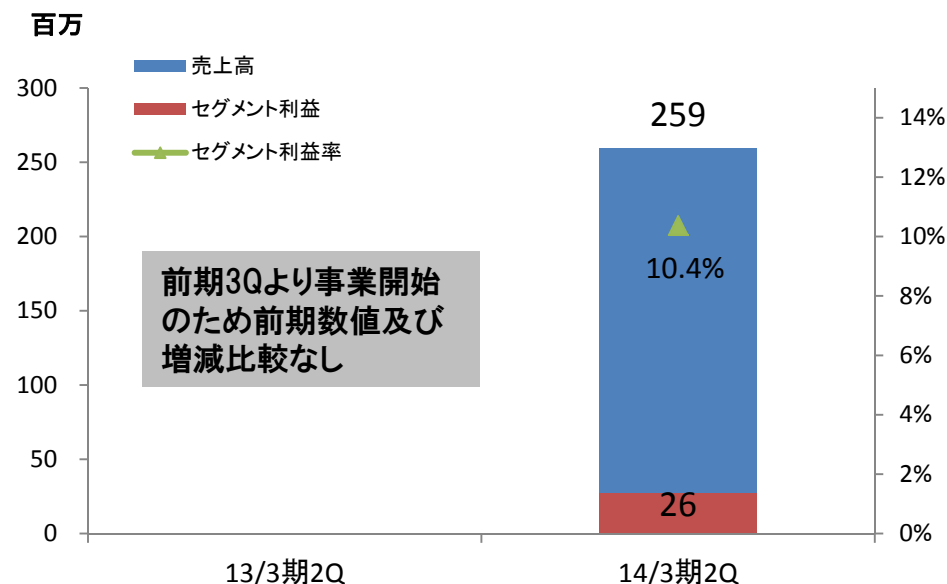
日本最大級の総合ゲーム情報サイト

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

- 2012年11月30日にAetas(株)の全株式を取得し子会社化、
当期より**通年で連結業績に寄与**
 - ✓ **スマートフォンサイト**を完全リニューアルし開設、ユーザーとの接点を強化
 - ✓ 年間契約や長期広告プランの獲得に注力し**安定収益を拡大**
 - ✓ 再びの盛り上がりを見せる**PC向けオンラインゲーム**をターゲットとした受注活動に注力

売上高・セグメント利益

	当期2Q実績 14/3期2Q
売上高	259百万
セグメント利益	26百万

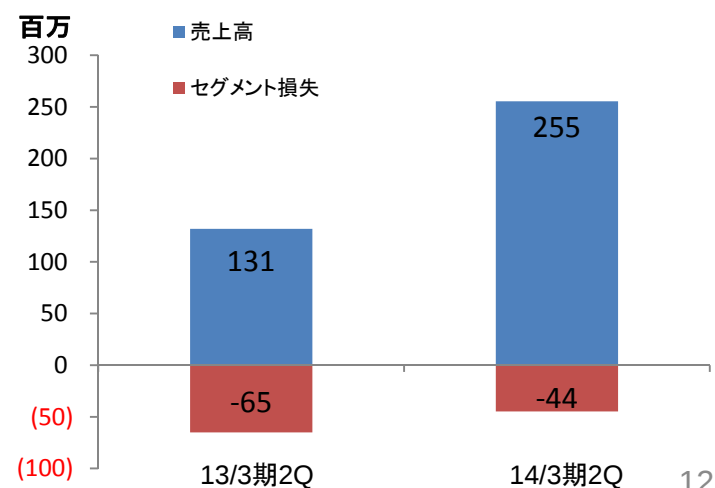


その他の事業

- 開発アウトソーシング事業
 - コンシューマ・ソーシャルゲーム制作の実績をもとにさらなる**顧客獲得に注力**
- 映像制作事業 ※3Dコンテンツ制作事業より名称変更
 - 蓄積したノウハウ・技術を活かし映像加工技術全般に関する**包括的なサービスを提供**
- Fuguai.com事業
 - メーカー及びユーザーより、リコール・不具合情報を収集し集約しているポータルサイトを運営
- 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）
 - 2013年2月よりクリエイターとゲームメーカーの架け橋となるべく本事業を開始
 - 第1弾としてゲームコンテンツ「**クロストライブ**」サービスを開始（<https://cross-tribe.jp/>）

売上高・セグメント利益の前期比較

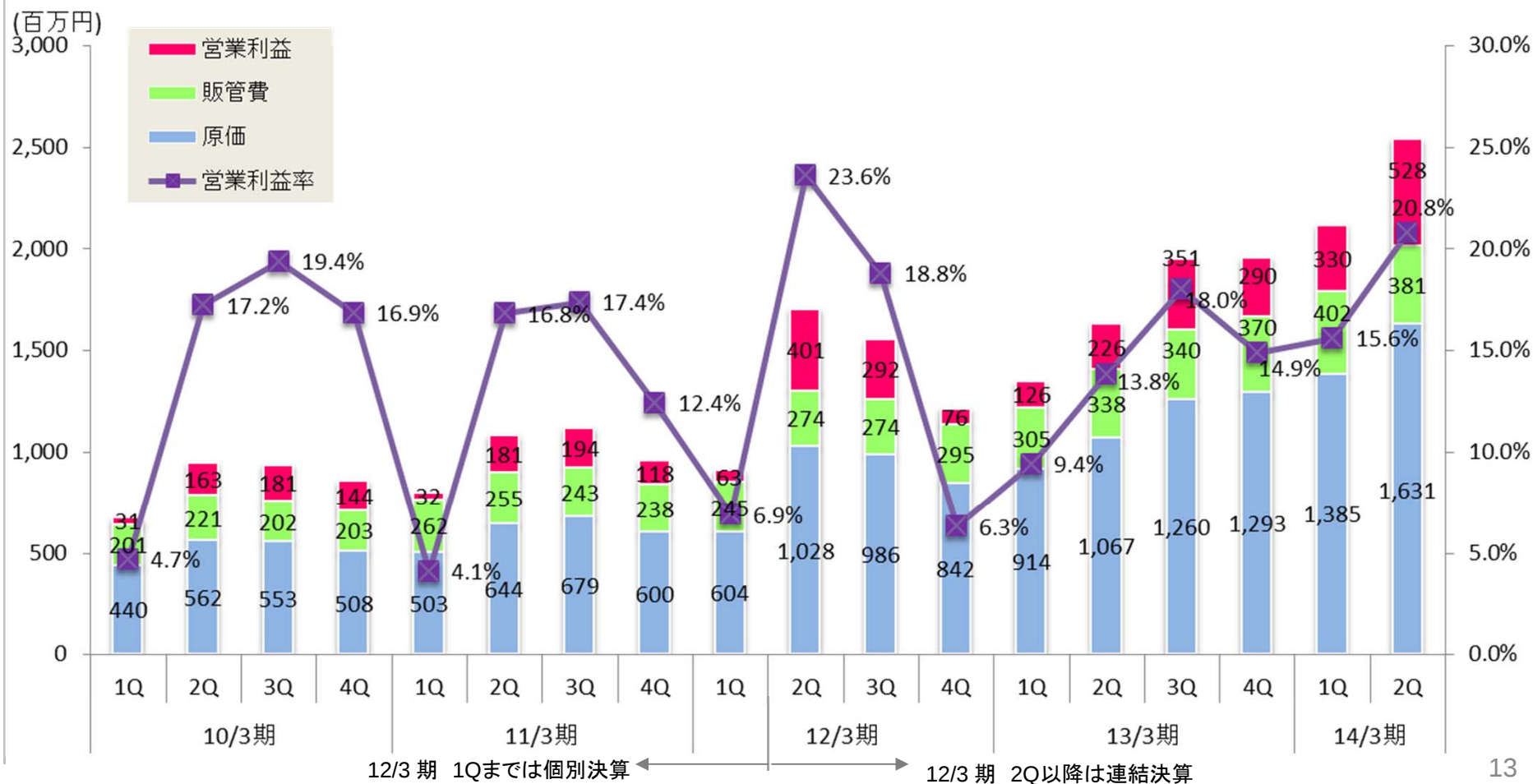
	前期2Q実績 13/3期2Q	当期2Q実績 14/3期2Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	131百万	255百万	123百万	193.6%
セグメント損失	△65百万	△44百万	20百万	—



連結営業利益推移（四半期推移）

- ✓ デバッグ事業の増収及び固定費の抑制により利益率が向上
- ✓ 海外子会社及び新規事業の投資費用が低減

四半期別推移





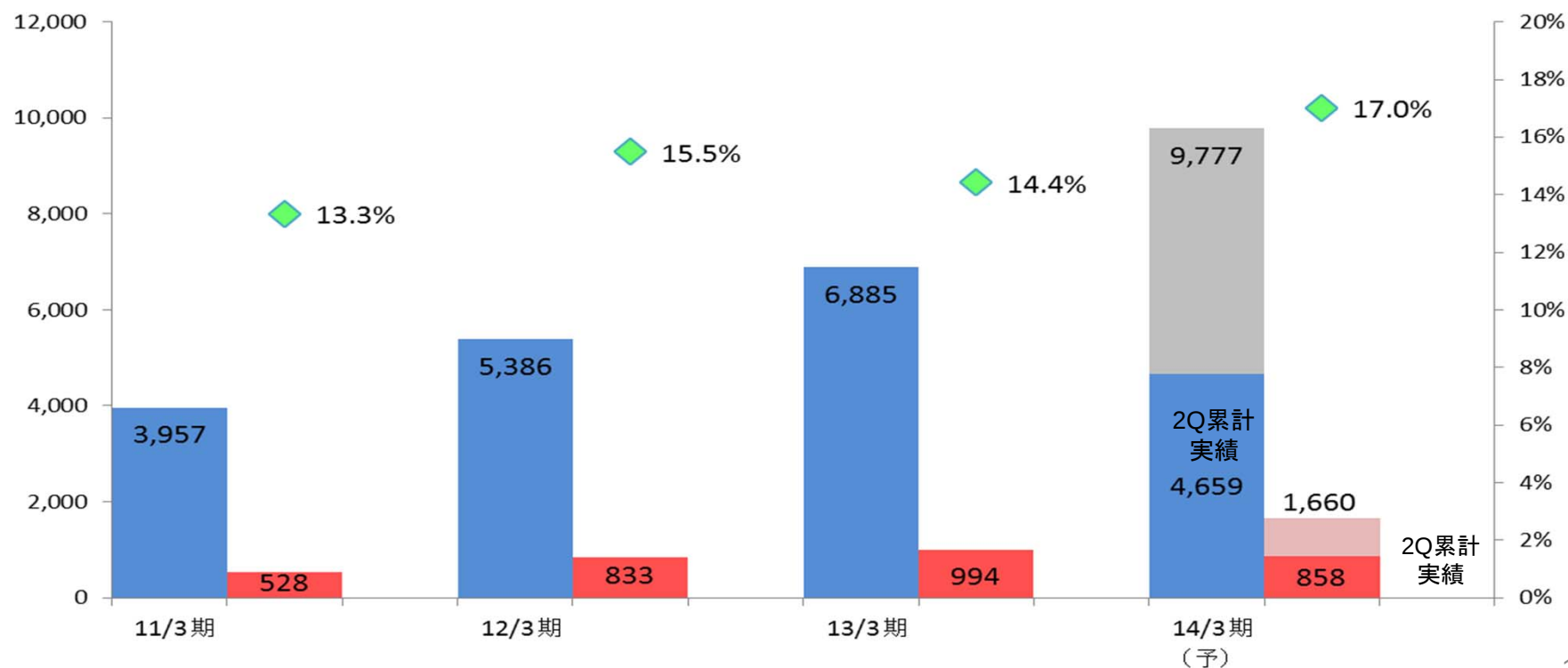
連結売上高・営業利益推移（年度別対比）

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/予想			
	デジタルハーツ 個別決算			デジタルハーツグループ連結決算									ハーツユナイテッドグループ 連結業績予想
	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	下半期予想	通期予想	
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	5,117百万	9,777百万	
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	802百万	1,660百万	
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%	15.7%	17.0%	

通期別推移

(百万円)





連結貸借対照表

(百万円)

	13/3期 期末	14/3期 2Q末	対前期末 増減額		13/3期 期末	14/3期 2Q末	対前期末 増減額
流動資産	3,607	4,241	633	流動負債	2,055	2,225	169
(うち)現金及び預金	2,184	2,518	333	(うち)短期借入金	1,000	1,000	—
(うち)受取手形 及び売掛金	1,273	1,535	261	固定負債	19	12	△7
固定資産	1,253	1,208	△44	負債合計	2,074	2,237	162
(うち)有形固定資産	262	268	5	株主資本	2,736	3,184	448
(うち)無形固定資産	608	568	△40	(うち)資本金	274	276	1
(うち)投資その他の資産	381	372	△9	(うち)資本剰余金	234	236	1
資産合計	4,861	5,450	589	(うち)利益剰余金	2,227	2,672	444
				その他の包括利益累計額	18	20	1
				少数株主持分	32	8	△23
				純資産合計	2,786	3,213	426
				負債・純資産合計	4,861	5,450	589

- 流動資産 : 主に現金及び預金の増加、受取手形及び売掛金の増加により633百万円増加(前期比17.6%増)
- 流動負債 : 主に未払法人税等が81百万円増加したこと及び未払費用が70百万円増加したことにより169百万円増加(前期比8.3%増)
- 純資産 : 主に期末配当の実施に伴い利益剰余金が58百万円減少した一方で、四半期純利益の計上により利益剰余金が502百万円増加したことにより426百万円の増加(前期比15.3%増)



株主還元の強化

中間配当予想を増配修正(2013.8.2公表)

✓ 中間配当6円予想を**7円に増配**、これにより年間配当は12円から**13円**に修正

(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

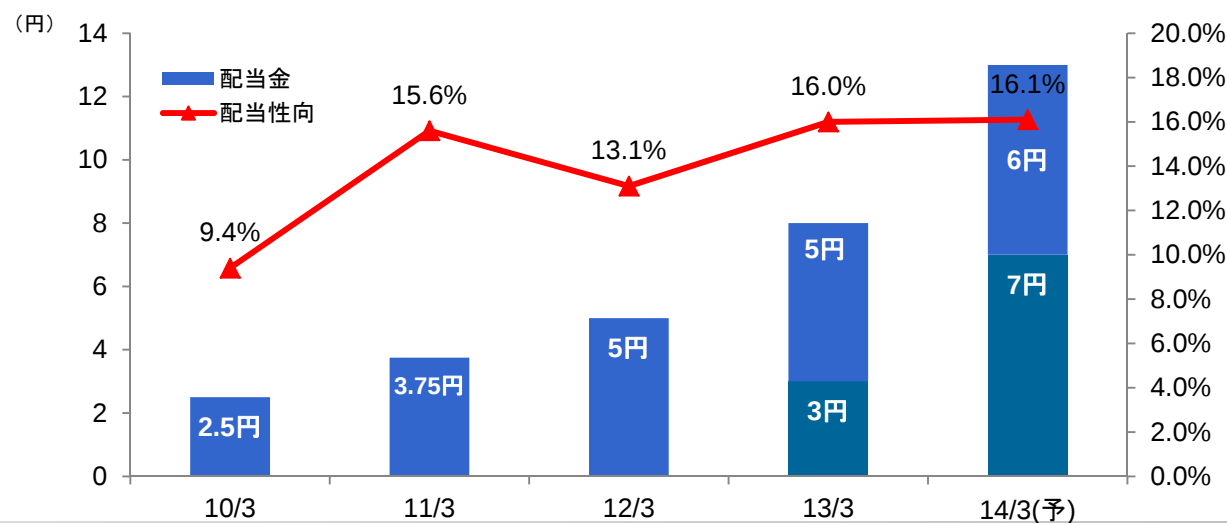
配当金推移

	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期	14/3期(予想)
年間配当金	2.5円 (500円)	3.75円 (750円) (うち記念配当250円)	5円 (1,000円)	8円 (11円)	13円予定
うち中間配当金	0円	0円	0円	3円 (6円)	7円予定
うち期末配当金	2.5円 (500円)	3.75円 (750円)	5円 (1,000円)	5円	6円予定

配当性向推移

	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期	14/3期(予想)
配当性向	9.4%	15.6%	13.1%	16.0%	16.1%

※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の分割を実施いたしました。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しております。
なお、配当実績は()書きで記載しております。





HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

目 次

1. 2014年3月期第2四半期決算概況P3
2. 2014年3月期 業績見通しP18
3. 中期経営計画P26

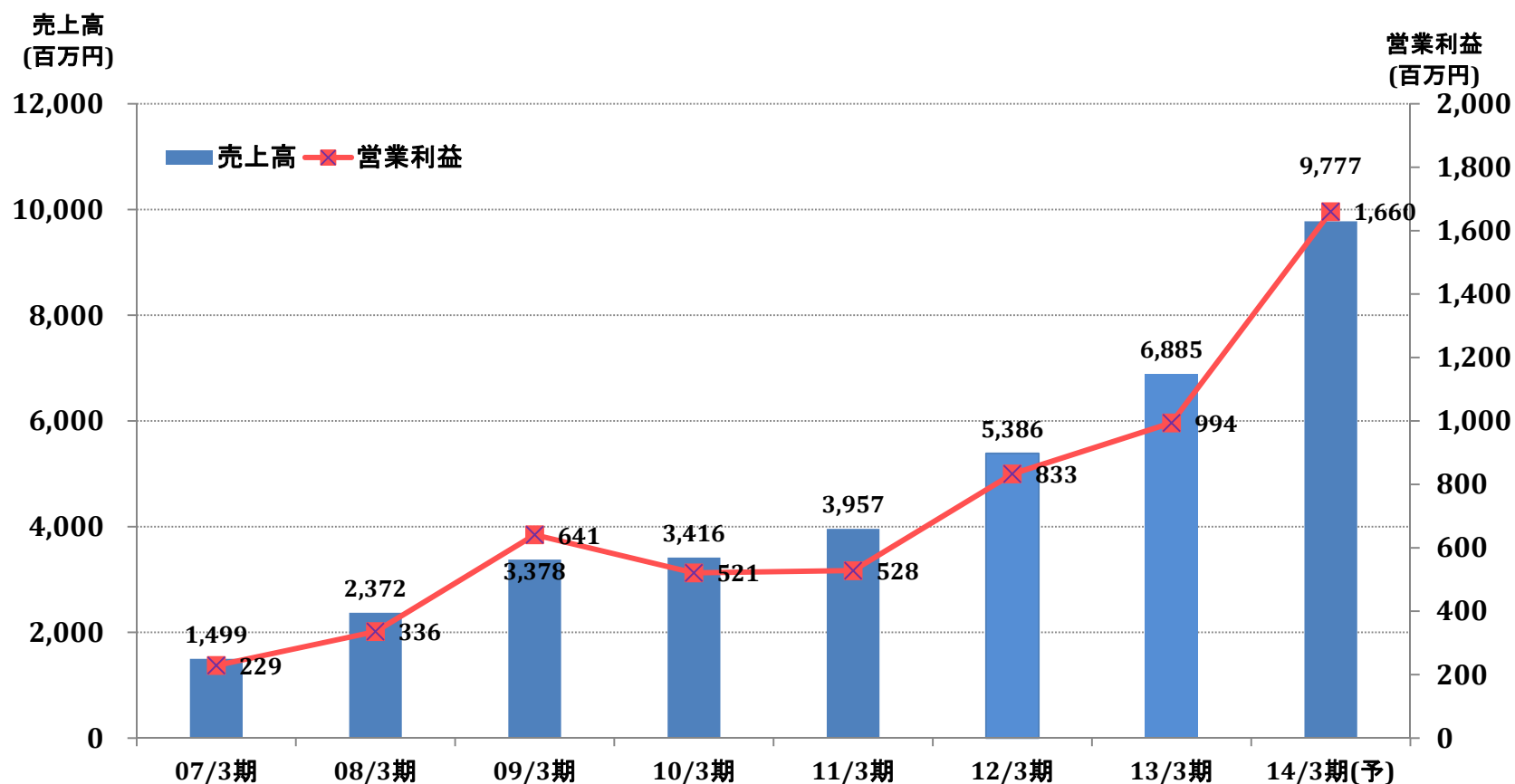


2014年3月期 通期業績予想 1

業績予想を上方修正

売上高：9,109百万 → **9,777百万 (前期比:142.0%)**

営業利益：1,451百万 → **1,660百万 (前期比:167.1%)**



※ 12/3期 1Qまでは個別決算のみ

14/3期 は(株)ハーツユナイテッドグループの連結業績予想

2014年3月期 通期業績予想 2

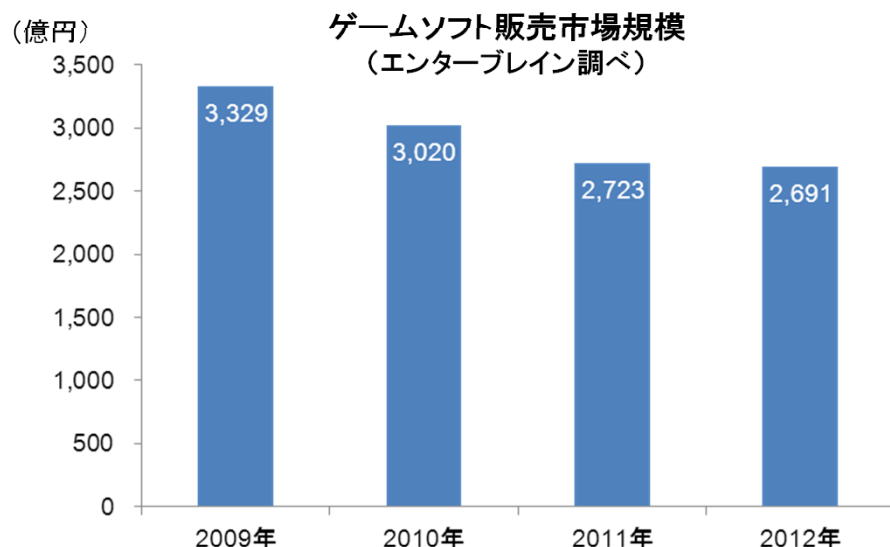
✓ 全セグメントにおいて予想を上回って推移、業績予想を上方修正

(単位:百万円)

	連 結				
	13/3通期 実績 (前期比)	14/3通期期初予想		14/3通期今回修正予想	
		対前期増減額	(前期比)	対前期増減額	(前期比)
売上高	6,885	9,109		9,777	
	(127.8%)	2,223	(132.3%)	2,891	(142.0%)
営業利益	994	1,451		1,660	
	(119.2%)	457	(146.0%)	666	(167.1%)
売上高 営業利益率	14.4%	15.9%		17.0%	
	(△1.1ポイント)	—	(+1.5ポイント)	—	(+2.6ポイント)
経常利益	996	1,447		1,658	
	(123.5%)	451	(145.3%)	661	(166.4%)
当期純利益	579	852		956	
	(131.5%)	272	(147.1%)	376	(165.0%)

14/3期通期予想は(株)ハーツユナイテッドグループの連結業績予想

2014年3月期 重点施策(デバッグ事業 CS)



主なトピックス

- 上半期ゲームソフト販売市場は前年同期比87.6%の950億円
- PS4・Xbox oneの登場
- 家庭用ゲームハード・PC・タブレットのプラットフォームのボーダレス化が加速
- 欧米で2DSが発売開始
- 新型ゲームハードビジネス参入企業が増加

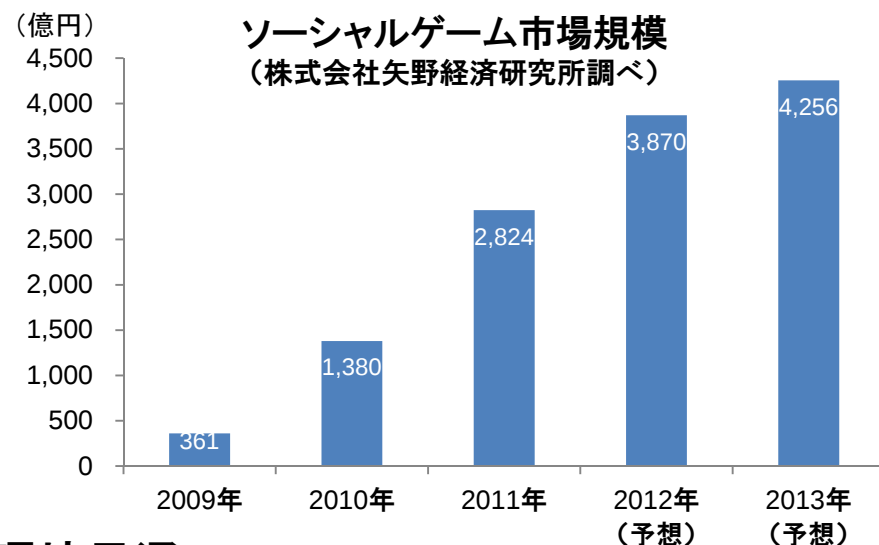
環境見通し

タイトル数	開発規模	アウトソース化
◆ 新型ハード登場もあり、据置機向けタイトルが増加	◆ ハード機能の多様化により引き続き増大	◆ 引き続き安定的に推移 ◆ 大型タイトル開発においてはアウトソーシングが進行

2014年3月期主要施策

- ✓ 北米・アジアを中心とした海外デバッグニーズの取り込みに注力
- ✓ オンラインゲーム、アーケードゲーム向けのシェアを拡大
- ✓ ローカライズ等のデバッグ関連サービスの拡充による付加価値の創出

2014年3月期 重点施策(デバッグ事業 DS)



主なトピックス

- 2013年スマートフォン予想出荷台数3,400万台
携帯購入者の88%を占有
- 家庭用ゲームメーカーによるスマートフォン
新プラットフォーム展開
- ネイティブアプリ開発が活性化
- ソーシャルゲームのグローバル展開の
加速に期待

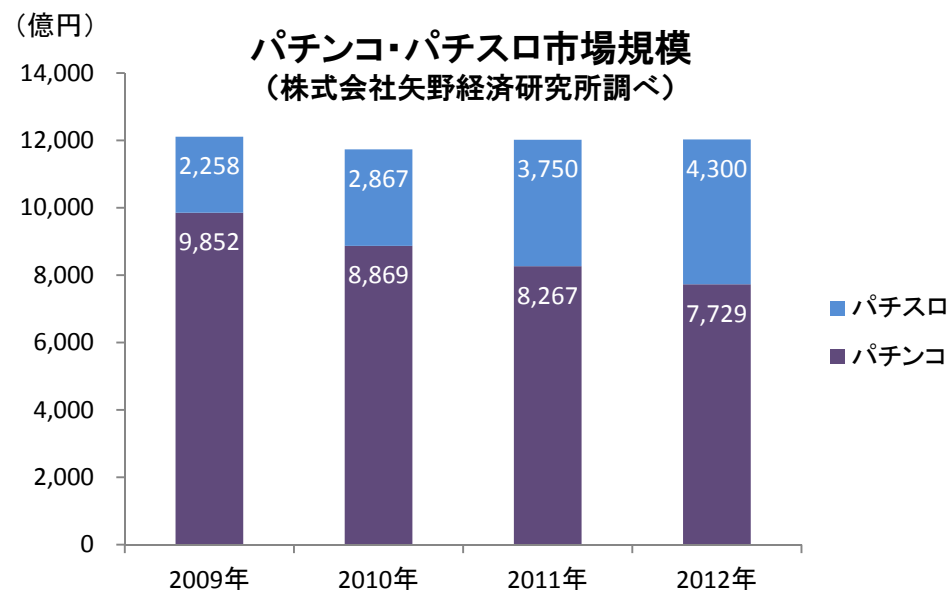
環境見通し

タイトル数	開発規模	アウトソース化
◆ ブラウザアプリは減少するも、ネイティブアプリ開発へのシフトによりタイトル数は増加	◆ ネイティブアプリ等、リッチコンテンツ化が進む	◆ 開発の短期化、開発規模の増大に伴い需要が増加

2014年3月期主要施策

- ✓ リピート率の高い運営型タイトルの増加により安定受注を確保
- ✓ 韓国、アメリカの子会社と連携した海外配信支援サービスの提供に注力
- ✓ システム検証領域における営業活動に注力し新たなマーケットを開拓

2014年3月期 重点施策(デバッグ事業 AM)



主なトピックス

- 2012年度パチンコ機市場は前年度比93.5%
- 2012年度パチスロ機市場は前年度比114.7%

環境見通し

タイトル数	開発規模	アウトソース化
◆ パチンコタイトル数は横ばい ◆ パチスロタイトル数は増加	◆ プログラムは引き続き肥大化	◆ 引き続き安定的に推移

2014年3月期主要施策

- ✓ 提案型の営業、高品質なサービス提供によるシェアの拡大
- ✓ パチスロにおけるデバッグニーズの取り込みに注力
- ✓ デバッグ関連サービスの拡充による付加価値の創出

メディア事業 通期で業績貢献

- 独自コンテンツとシステム構築によりメディアとしての総合価値を向上
- ユーザーへの訴求力を高めるとともに顧客企業からの長期契約案件の獲得に注力

その他の事業

- 開発アウトソーシング事業
 - コンテンツ制作、運用代行等、市場ニーズが高い工程にサービス範囲を拡張
 - デバッグ事業とのシナジーを活かした総合的なサービス展開に注力
- 映像制作事業 ※3Dコンテンツ制作事業より名称変更
 - 技術力を軸とした顧客層を拡大し有望市場を開拓
- Fuguai.com事業
 - 公共性の高い情報資産を活用し企業と消費者を繋ぐソリューションサービスを開発
- 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）
 - ゲームメーカー、クリエイター、ユーザーの橋渡しとなるゲームプラットフォームを構築



新サービス：サイバーセキュリティサービス

求められるセキュリティ対策

日本の情報セキュリティ対策は総じて不十分であり、サイバー攻撃はこの5年で**倍増**。
手口は常に巧妙化するとともに、PCだけでなく**スマートデバイスまでもが標的に**。

8,000人を超えるテスター
を組織できるデジタルハーツ



インターネット分野の
最先端の研究者
(奈良先端科学技術大学院大学
及び東京大学の助教・准教授)

「セキュリティデバッガー」部隊を結成

取り組み

- ✓ ネット選挙向けサービスを展開
 - 販路拡大のためYahoo! JAPAN、パイプロビッツ社と協業
 - 自民党より案件を受注
- ✓ セキュリティツール領域にも範囲を拡大
 - ウェブルート社の協力のもとモバイルセキュリティソフトを開発へ

ターゲット・サービス領域を拡大・さらなる充実を図る



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

目 次

1. 2014年3月期第2四半期決算概況P3
2. 2014年3月期 業績見通しP18
3. 中期経営計画.....P26



企業理念と目指す方向性

◆ 企業理念

「心」がツナガル豊かな社会を目指して
～ Connect with your heart ～

「心」がある社会を創造したい
「心」があるビジネスを創造したい
「心」がある企業でありたい
「心」がある全ての仲間たちと

多様化する「情報通信技術」の健全且つ進歩的な発展と雇用の創出を通じて、豊かな社会に貢献することこそが、ハーツユナイテッドグループの存在意義であり経営目標であると考えております。

◆ 当社グループが目指す方向性

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、新たな雇用に創出するとともに、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。



中期経営計画の基本方針

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

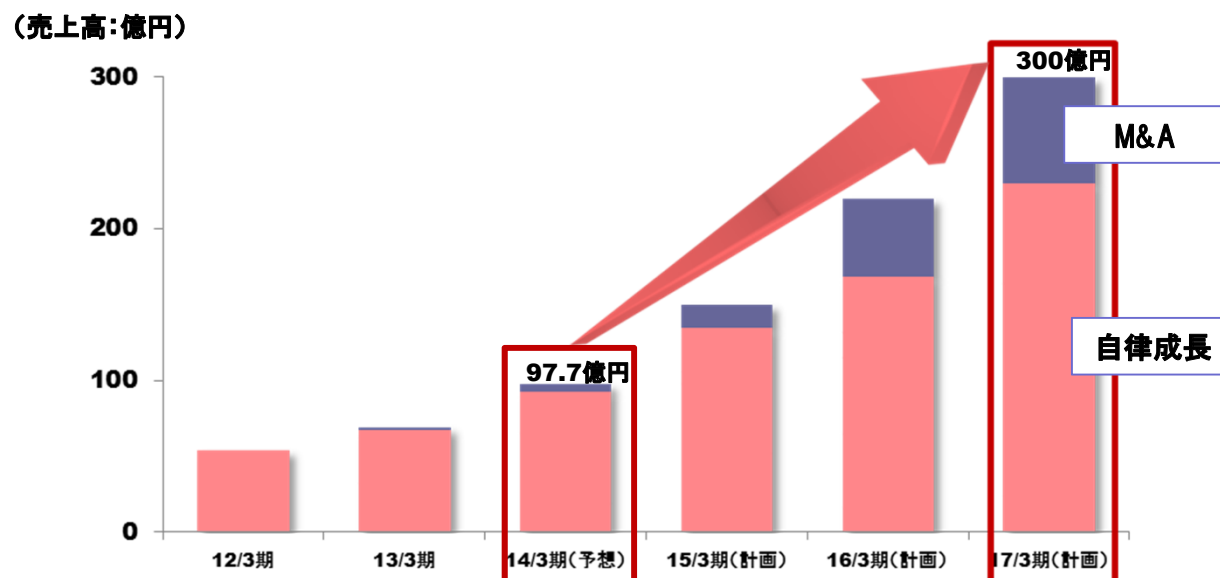
基本方針 1: 地域や領域を越えたデバッグ事業成長の追求

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



グループ財務指標

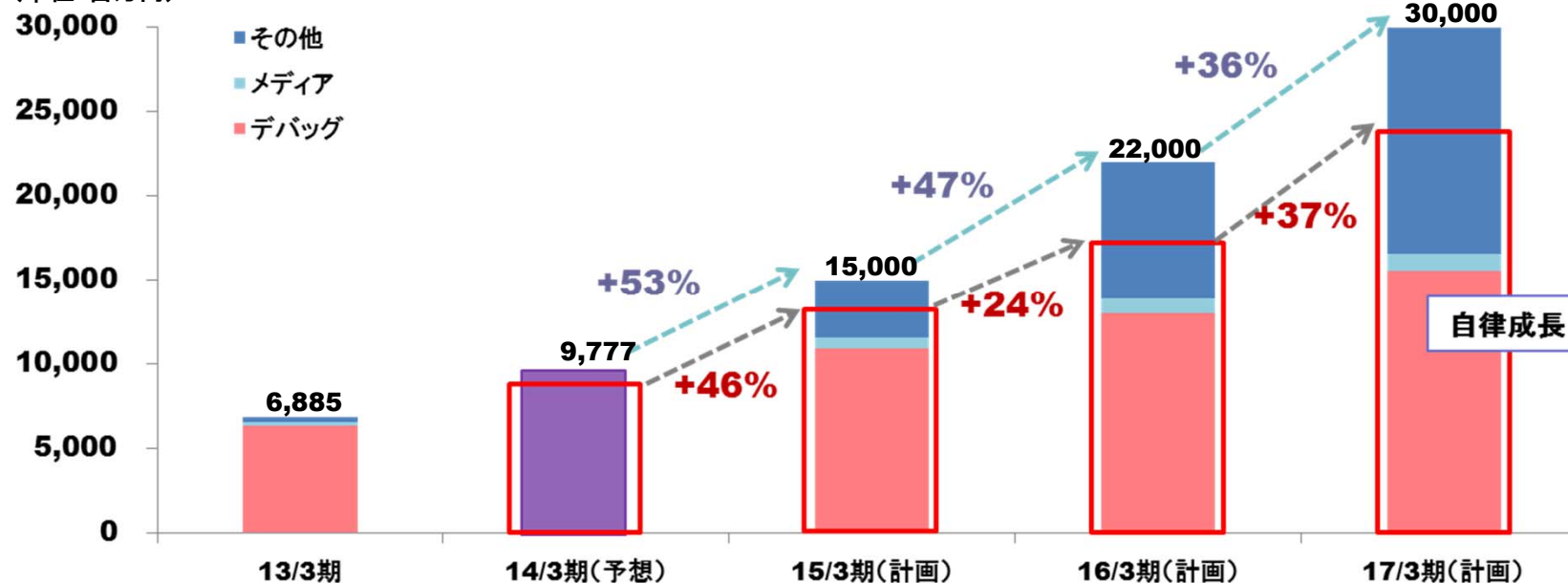
- 中期経営計画期間中に到達すべき財務指標として下記を設定しております。

2014年3月期予想		約200%の 増収増益目標		2017年3月期計画
売上高	97.7億円	◀	+202億円 (+207%)	300億円
営業利益率	17.0%	◀	-	16%
経常利益	16.5億円	◀	+31億円 (+189%)	48億円
ROE (株主資本利益率)	30.2%	◀	+7%	37%
EPS (1株当たり当期純利益)	80.9円	◀	+162円 (+201%)	243円
配当性向	16.1%	◀	+4%	20%

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(予想)	15/3期(計画)	16/3期(計画)	17/3期(計画)
デバッグ事業	6,381	9,777	10,900	13,000	15,600
メディア事業	175		700	900	1,000
その他の事業	345		3,400	8,100	13,400
合 計	6,885	9,777	15,000	22,000	30,000

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



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。



HUG

Hearts United Group Co., Ltd.

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
- ・その他の事業



会社概要

2013年10月1日に株式会社ハーツユナイテッドグループを設立し持株会社体制へ移行



株式会社デジタルハーツは株式会社ハーツユナイテッドグループの連結子会社へ

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	デバッグ事業、メディア事業及びその他の事業を行う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 ■「4Gamer.net」運営 ■映像制作サービス ■開発アウトソーシングサービス ■「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)等	
資本金	300,000千円(2013年10月1日時点)	
発行済株式総数	11,862,600株	
グループ会社	■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. ■株式会社デジタルハーツ・ビジュアル ■株式会社G&D ■Aetas株式会社	
従業員数(連結)	203人(2013年9月30日時点)	



沿革

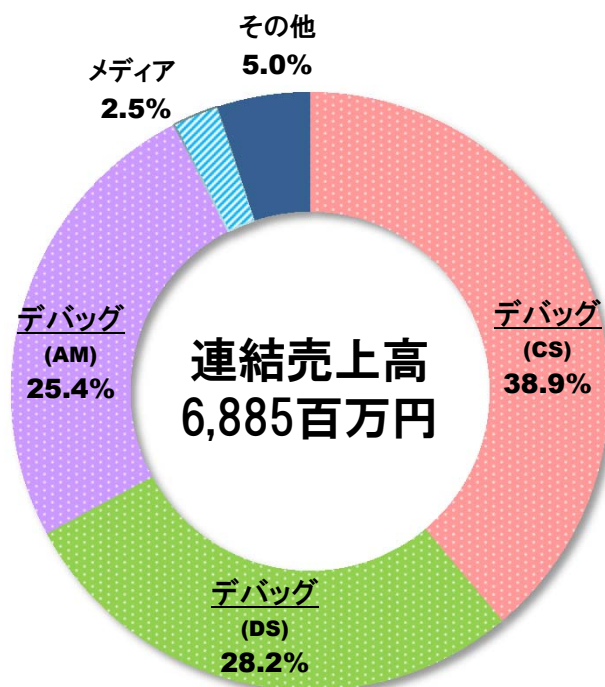
年	月	概 要
2001年(平成13年)	4月	有限会社デジタルハーツを設立 デバッグサービスの提供を開始
2003年(平成15年)	10月	株式会社に組織変更
2007年(平成19年)	9月	Microsoft Corporation より「Xbox360®」の推奨ゲームテスト企業認定(AXTP)を日本企業として初めて取得
	10月	プライバシーマークの付与認定を取得
2008年(平成20年)	2月	東京証券取引所マザーズ市場に上場
2011年(平成23年)	2月	東京証券取引所市場第一部へ市場変更
	7月	韓国に連結子会社としてDIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.を設立
	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式会社G&Dを設立
	5月	東京都新宿区に連結子会社として株式会社デジタルハーツ・ビジュアルを設立
	11月	Aetas株式会社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「株式会社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



グループ構成

	会社名	事業内容	事業セグメント
 株式会社 ハーツ ユニテッド 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 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
	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 その他
	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	その他
	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	その他
	Aetas株式会社 	PC・オンラインゲーム情報サイト 「4Gamer.net」等の企画・運営等	メディア

事業セグメント



2013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

デ
バ
ッ
グ
事
業

38.9%

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

28.2%

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

25.4%

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

2.5%

4Gamer.net
日本最大級の総合ゲーム情報サイトの運営等

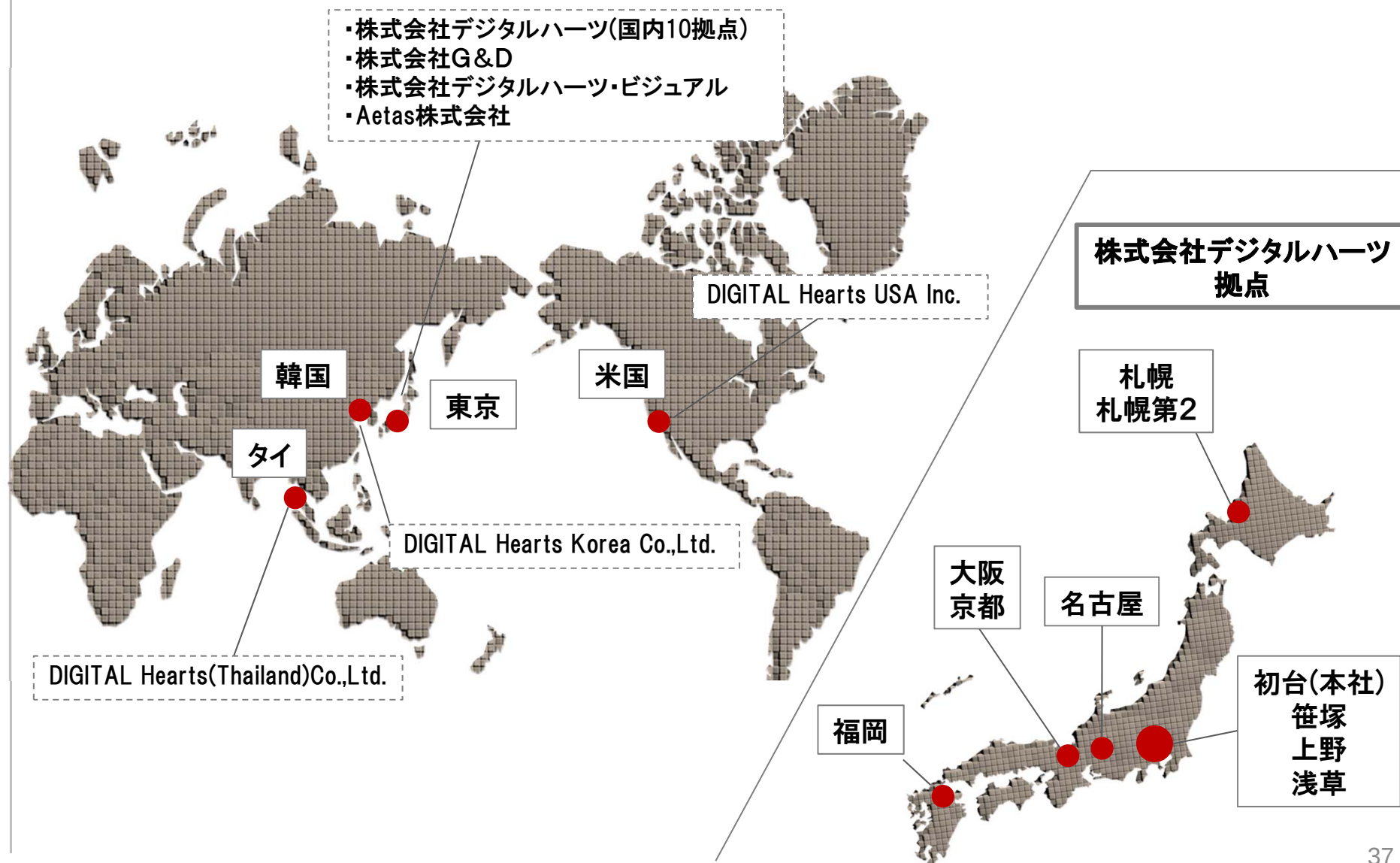
そ
の
他
の
事
業

5.0%

開発アウトソーシング事業
映像制作事業
Fuguai.comサイト運営
デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業



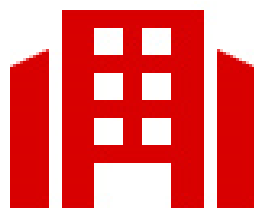
グループ会社と事業拠点





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

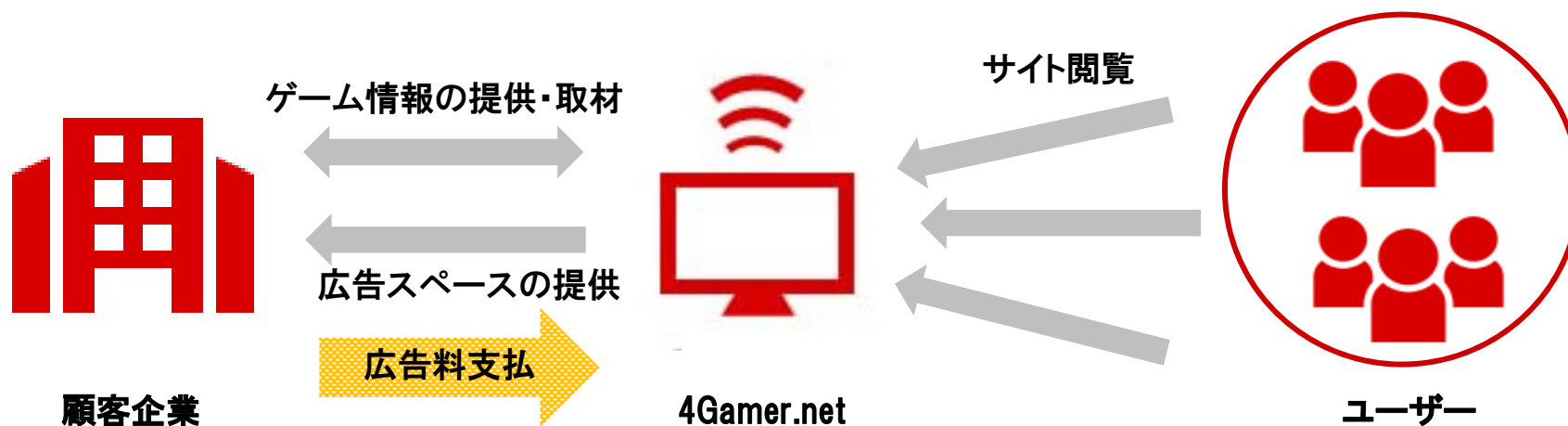
4Gamer.net

<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サイト情報サイトの運営

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:330万UU/月とユーザーとゲームユーザーからも指示が高く、メディアとしての確固たる地位を確立
(※2011年12月現在、30日以内の同IPを除外し、Googleアナリティクスで測定)





その他の事業

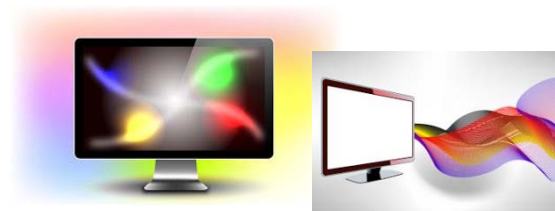
開発アウトソーシングサービス

デバッグ事業とのシナジー、グローバル体制を活かし、コンシューマゲーム・モバイルコンテンツの受託開発等、開発工程のトータルアウトソーシングサービスを提供



映像制作サービス

2D映像の3D映像への変換をはじめ、コンピュータ処理により特殊映像効果を表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



Fuguai.com運営

製品の“不具合”に関する情報を、公表された情報と消費者からの声の双方から幅広く収集・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



<http://www.fuguai.com/>

クリエイター支援:ユーザー参加型ゲームの運営

ユーザーの交流を通じゲームの物語を進行させる一方、イラストレーター等の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



配信ゲーム第1弾: クロストライブ

<https://cross-tribe.jp>