HUG
Hearts United Group

2016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/

HUG
Hearts United Group

目　次

1. 2016年3月期　決算概要・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・P3

2. セグメント別業績及び2017年3月期業績予想・・・・・・・・・・・P12

3. 取り組み及び中期経営計画　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・P23

2016年5月13日に、2016年3月期の業績開示を行いましたが、2016年5月25日に2016年3月期の業績を一部訂正しており、本資料は訂正後の数値を反映しております。

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

HUG
Hearts United Group Co., Ltd.

1. 2016年3月期　決算概要

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

2016年3月期　業績ハイライト

業績概況		**売上高、営業利益ともに過去最高を更新** ■ 売上高 15,011百万円（前年同期比113.0%） ・全セグメントで増収を達成 ■ 営業利益 1,963百万円（前年同期比129.4%） ・増収に伴い増益
トピックス	デバッグ	■ 人材育成に注力、新サービス開発も積極的に実施 ・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 ・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 ・10月：㈱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 ・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 ・2月　：防衛装備庁より「サイバー攻撃対処技術等に関する動向調査」を受注 ・3月　：エアロセンス㈱と協業しドローンを活用したデータ収集サービスを全国展開
	メディア	■ 7月：松竹ブロードキャスティング㈱と業務提携 完全子会社Aetas㈱の株式の40.0%を松竹ブロードキャスティング㈱に譲渡
	クリエイティブ	■ 7月　：㈱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 ■ 9月　：当セグメント内再編を実施、事業構造改善費用172百万円を特別損失として計上 ■ 1月　：クリエイティブ事業を行う子会社3社を合併し㈱フレイムハーツに商号変更 ■ 3月　：㈱フレイムハーツののれん及び固定資産について減損損失594百万円を計上
株主還元		■ 自己株式を取得 5月～7月：取得株式総数：513,800株、取得価額総額999百万円 2月～3月：取得株式総数：243,900株、取得価額総額499百万円 ■ 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） ■ 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）

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

2016年3月期　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、計画比はデバッグ事業が想定より遅れ未達成

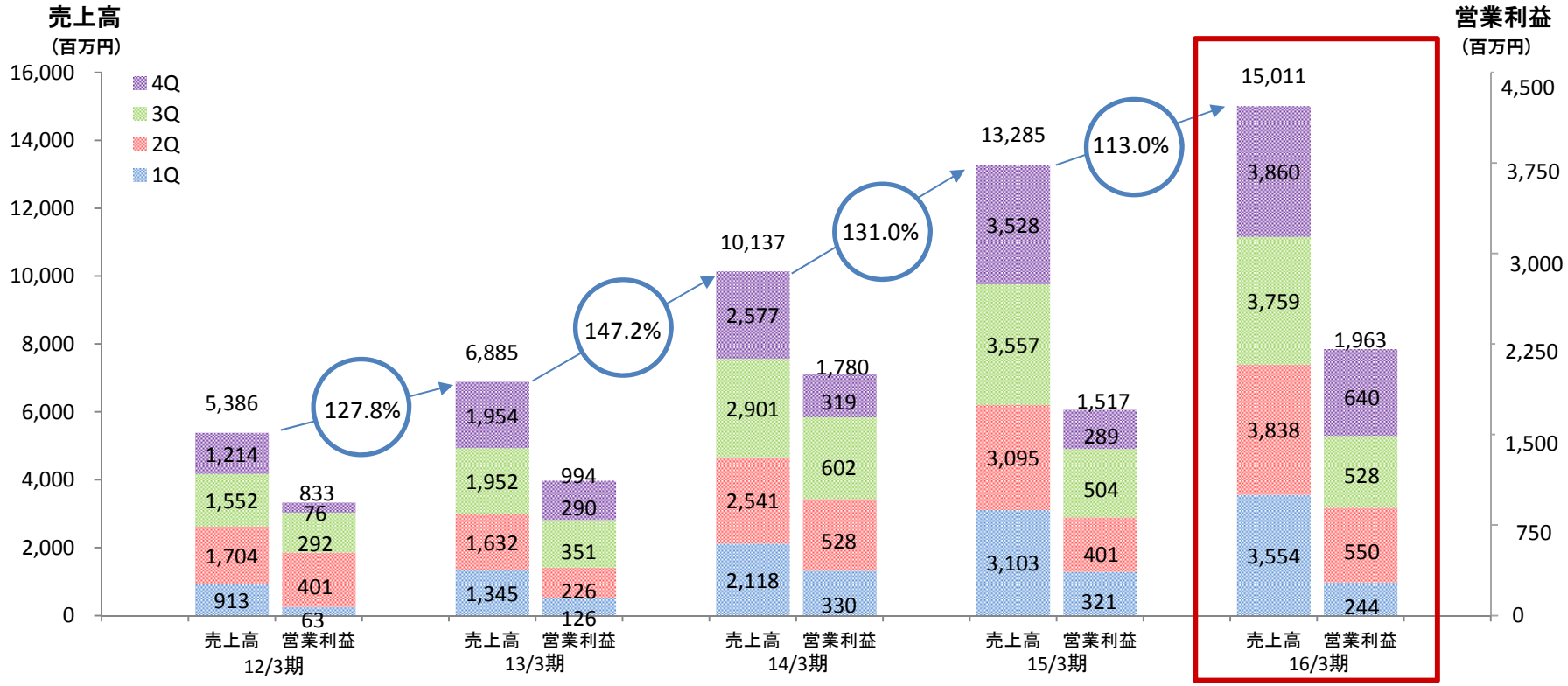
（単位：百万円）

	連結業績			サマリー
	前期実績 15/3期	当期実績 16/3期 （前年同期比）	16/3期（9/18公表） 通期予想 （達成率）	
売上高	13,285	15,011 (113.0%)	16,034 (93.6%)	全セグメントで増収を達成、特にデバッグ事業は二桁成長を達成し大きく伸長
売上原価	9,336	10,690 (114.5%)	-	積極的な人材投資により売上原価が増加
売上総利益	3,948	4,320 (109.4%)	-	
販売費及び一般管理費	2,431	2,356 (96.9%)	-	
営業利益	1,517	1,963 (129.4%)	2,252 (87.2%)	・前期はクリエイティブ事業における不採算開発案件が発生、当期は採算性を重視した事業運営により損失が改善 ・人材投資等に伴う固定費の増加を吸収
売上高営業利益率	11.4%	13.1% (＋1.7ポイント)	14.0%	
経常利益	1,525	1,958 (128.4%)	2,314 (84.6%)	
親会社株主に帰属する当期純利益	539	361 (67.0%)	1,239 (29.2%)	2Qで事業構造改善費用等の特別損失201百万円を計上 4Qで減損損失594百万円を特別損失として計上

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

通期連結売上高、営業利益推移

➢12期連続増収を達成、売上高・営業利益ともに過去最高を更新



M＆Aを通じた連結子会社化　業績の取り込み時期

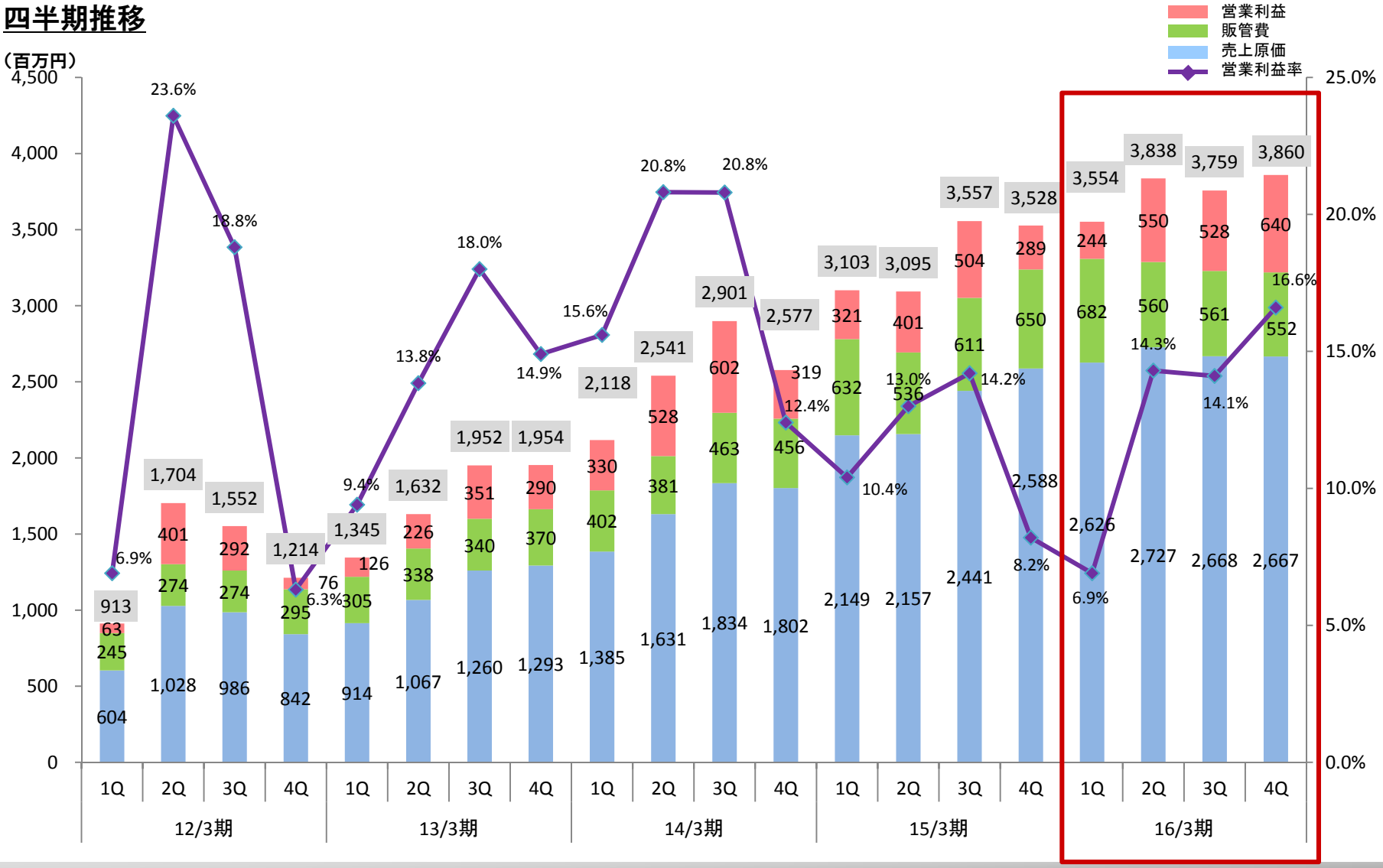
会社名		13/3期		14/3期				15/3期				16/3期			
		3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
Aetas㈱	（2012年12月より連結）														
㈱ネットワーク21	（2013年12月より連結）														
㈱プレミアムエージェンシー	（2014年4月より連結） 2016年1月よりグループ会社2社と合併し、㈱フレイムハーツに商号変更														
㈱システム工房東京	（2015年3月より連結） 2015年3月に㈱ネットワーク21が吸収合併														

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

四半期連結売上高、営業利益推移

➢デバッグ事業の粗利率の改善及びクリエイティブ事業の黒字化により4Qの利益率が改善

四半期推移



Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結貸借対照表

（百万円）

	15/3期 期末	16/3期 期末	対前期末 増減額
流動資産	5,756	5,064	△691
(うち)現金及び預金	3,058	2,197	△860
(うち) 受取手形 及び売掛金	2,374	2,230	△143
固定資産	2,516	1,469	△1,047
(うち)有形固定資産	368	299	△69
(うち)無形固定資産	1,505	580	△925
(うち)投資その他の資産	642	589	△52
資産合計	8,272	6,533	△1,739

	15/3期 期末	16/3期 期末	対前期末 増減額
流動負債	3,823	3,374	△449
(うち)短期借入金	1,603	1,299	△303
固定負債	280	69	△210
負債合計	4,104	3,444	△659
株主資本	4,036	2,773	△1,263
(うち)資本金	300	300	―
(うち)資本剰余金	300	368	67
(うち)利益剰余金	3,435	3,604	169
(うち)自己株式	△0	△1,499	△1,499
その他の包括利益累計額	55	41	△14
新株予約権・非支配株主持分	76	274	198
純資産合計	4,168	3,089	△1,079
負債・純資産合計	8,272	6,533	△1,739

- 流動資産：未収還付法人税等が増加した一方で、現金及び預金が減少したことにより691百万円の減少(前期比12.0%減)
- 流動負債：短期借入金が減少したことにより449百万円の減少(前期比11.7%減)
- 純資産　：関係会社株式の一部売却等により非支配株主持分が増加したこと及び親会社株主に帰属する当期純利益の計上により利益剰余金が増加した一方で、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ことに加え、自己株式を取得したことにより純資産が減少したことにより1,079百万円の減少(前期比25.9%減)

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結キャッシュ・フロー

（百万円）	前期実績 15/3期	当期実績 16/3期	増減額
営業活動CF	870	1,080	210
（※参考　法人税など支払等差引前の営業CF）	1,682	2,278	595
投資活動CF	△568	△17	551
財務活動CF	△950	△1,913	△963
現金及び現金同等物に係る換算差額	14	△10	△24
現金及び現金同等物の増減額	△634	△860	△226
現金及び現金同等物の期首残高	3,693	3,058	△634
現金及び現金同等物の期末残高	3,058	2,197	△860

- 営業活動CF：税金等調整前当期純利益及び減損損失並びに減価償却費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：無形固定資産の取得による支出及び有形固定資産の取得による支出等の資金減少項目が、事業譲渡による収入及び投資有価証券の売却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：短期借入れの返済による支出及び自己株式の取得による支出等の資金減少項目が、短期借入れによる収入及び連結の範囲の変更を伴わない子会社株式の売却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

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

株主還元 ①

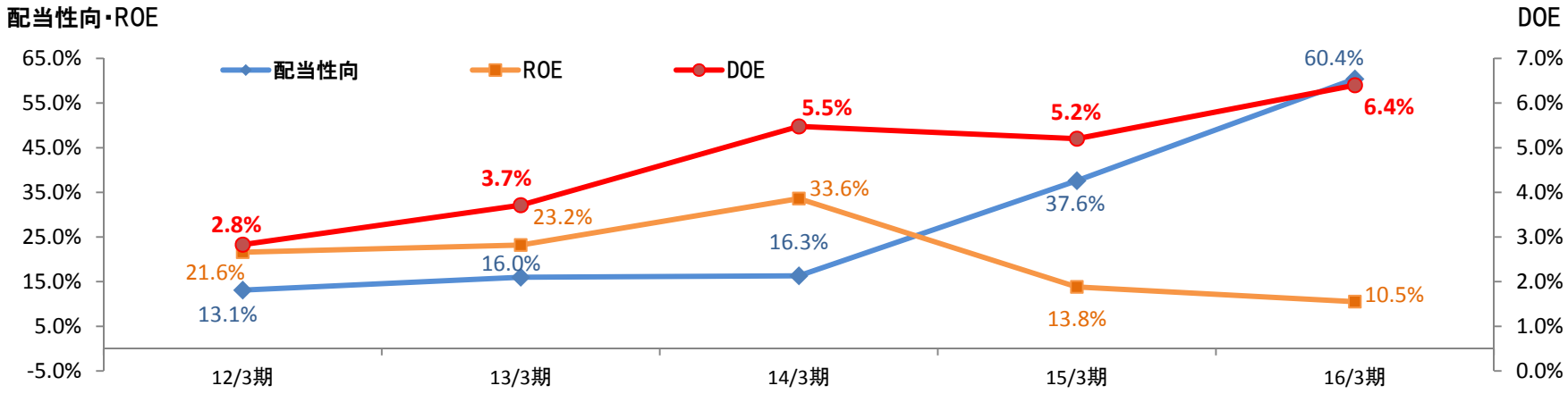
➢前期より利益還元の充実と企業価値の向上を図る観点から、新たにDOEを取り入れた配当方針へ変更
➢中間配当を期初予想の8円から9円へと増配修正、さらに**期末配当を9円から10円へと増配**修正

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

	12/3期	13/3期	14/3期	15/3期	16/3期
DOE	2.8%	3.7%	5.5%	5.2%	6.4%
配当性向	13.1%	16.0%	16.3%	37.6%	60.4%
ROE	21.6%	23.2%	33.6%	13.8%	10.5%



Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

株主還元 ②

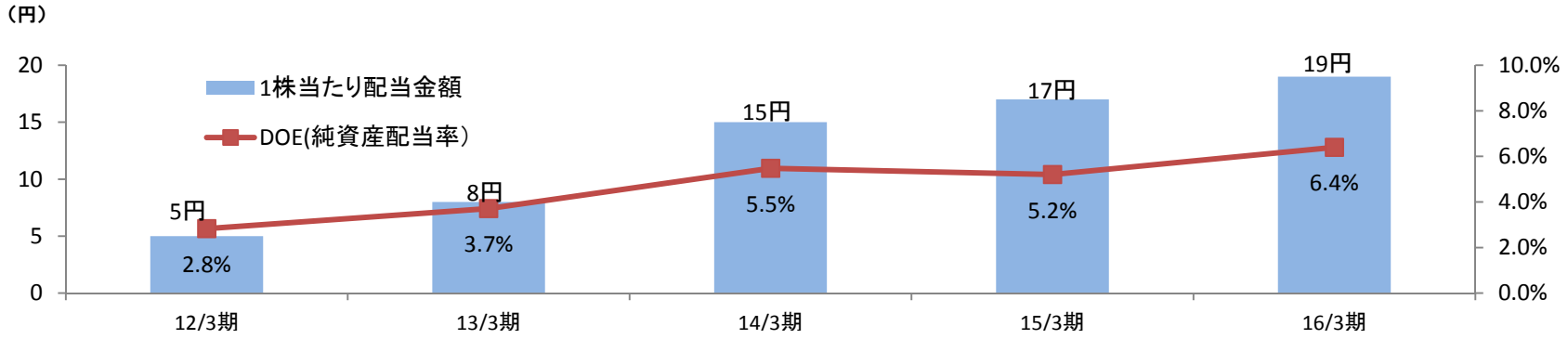
➢株主還元及び資本効率向上等のため自己株式を取得
➢期末配当を期初予想の9円から10円へと増配修正、これにより年間配当は19円となり7期連続増配予定

1株当たり配当金推移

	12/3期	13/3期	14/3期	15/3期	16/3期
年間配当金	5円	8円	15円	17円	19円
（うち中間配当金）	0円	3円	7円	8円	9円
（うち期末配当金）	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 合 計
取得期間：2015年5月12日～2015年7月30日		取得期間：2016年2月29日～2016年3月23日		
取得した株式の総数	：513,800株	取得した株式の総数	：243,900株	757,700株
株式の取得価額の総額	：999,788千円	株式の取得価額の総額	：499,861千円	1,499,649千円



※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。

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

HUG
Hearts United Group Co., Ltd.

2. セグメント別業績及び2017年3月期業績予想

【セグメント別業績に関する注意事項】

- ✓ 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。
- ✓ 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。

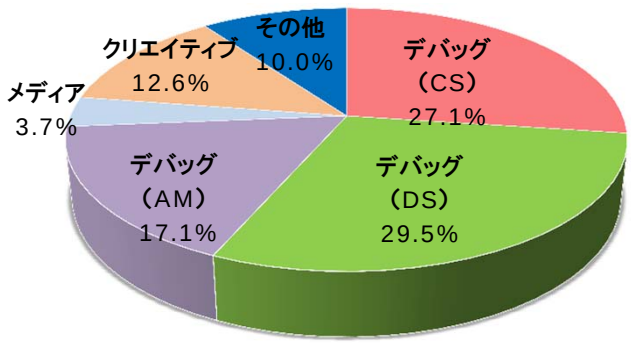
Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

2016年3月期　セグメント別業績の概要

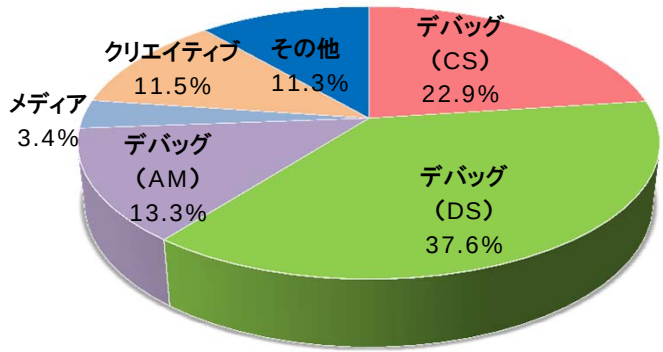
事業セグメント		事業内容		15/3期	16/3期	増減額	(前年同期比)
デバッグ事業		ソフトウェアの不具合をチェックし、顧客に報告するサービス	売上高	9,812	11,138	1,325	(113.5%)
			セグメント利益	2,376	2,555	178	(107.5%)
	コンシューマゲームリレーション（CS）	コンシューマゲーム、オンラインゲーム、アーケードゲーム向けデバッグサービス	売上高	3,604	3,449	△155	(95.7%)
	デジタルソリューションリレーション（DS）	モバイルゲーム、モバイルアプリ向けデバッグサービス WEBシステム、業務システム、家電、自動車テスト及びサイバーセキュリティサービス	売上高	3,935	5,676	1,741	(144.2%)
	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	2,272	2,012	△259	(88.6%)
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	売上高	504	512	8	(101.7%)
			セグメント利益	32	35	3	(110.5%)
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	1,675	1,729	53	(103.2%)
			セグメント損失	△496	△224	272	(－)
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	売上高	1,333	1,701	368	(127.6%)
			セグメント利益	52	83	31	(159.3%)
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	△39	△70	△30	(－)
			セグメント利益調整額	△447	△486	△38	(－)
合計			売上高	13,285	15,011	1,726	(113.0%)
			営業利益	1,517	1,963	446	(129.4%)

売上高構成比

15/3期



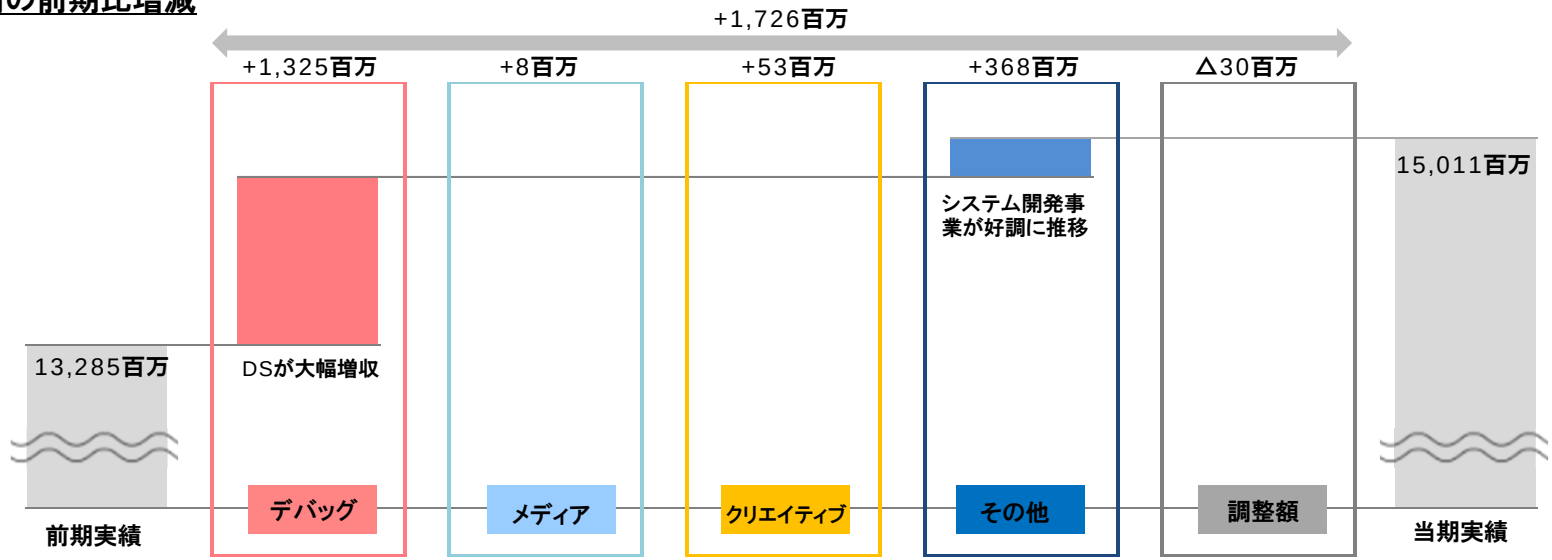
16/3期



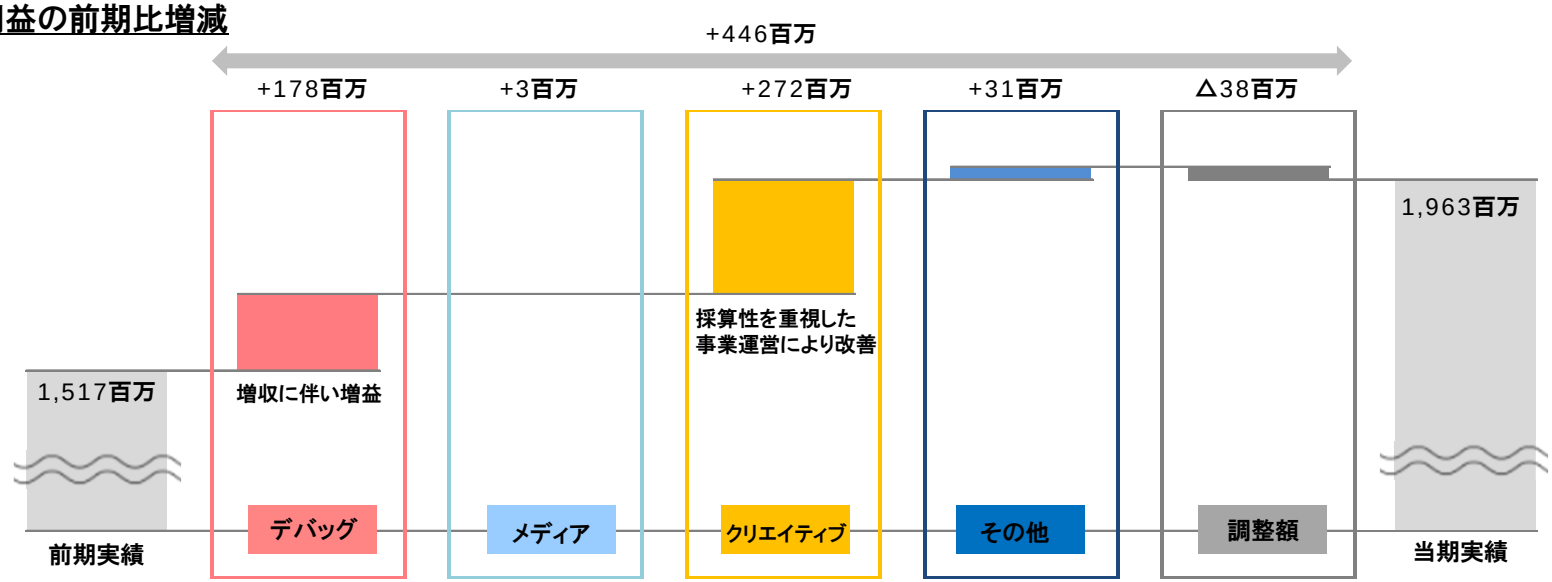
Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

セグメント別　前期比増減要因

売上高の前期比増減



営業利益の前期比増減



Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

デバッグ事業

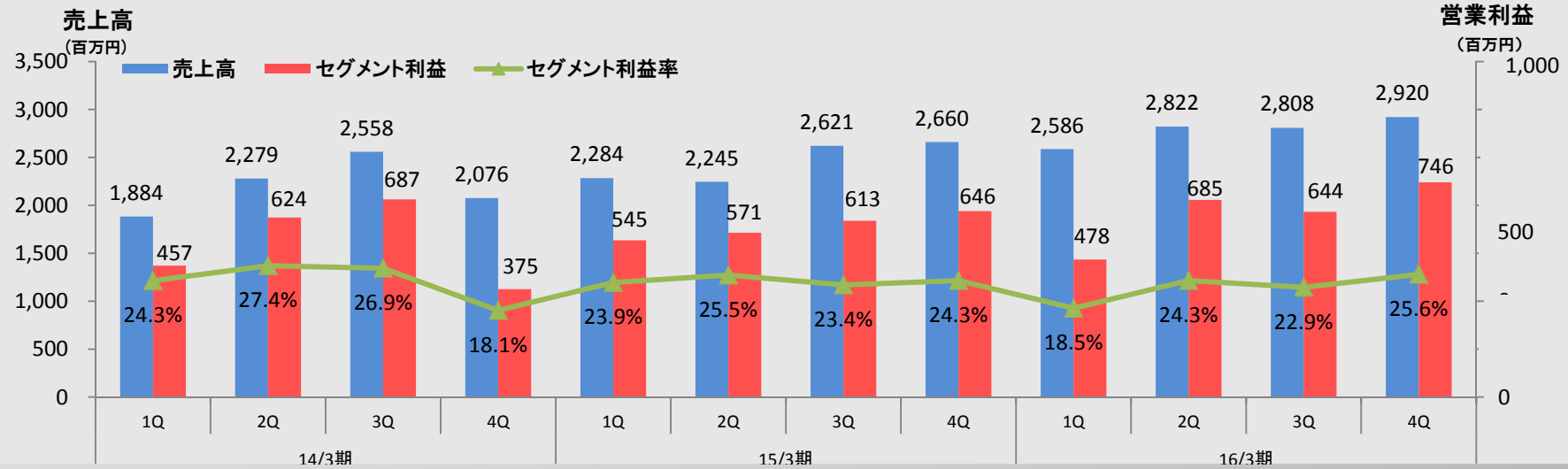
事業ハイライト	今後の見通し
◆ AMリレーションが想定以上に落ち込むもDSリレーションが144%の成長を実現しセグメント全体で過去最高の売上高・セグメント利益を達成 ◆ 人材の確保・タイトルリーダーの育成など積極的な人材投資を実施 ◆「業務正社員制度」を導入、100名を超えるテスターを正社員として登用	■ 引き続きAM市場動向を注視する必要はあるものの、CS・DSの開発環境は総じて好況 ■ IoT市場の拡大に伴いエンターテインメント分野以外のソフトウェアを対象としたデバッグサービスの展開に注力

売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 15/3期	当期実績 16/3期	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	9,812百万	11,138百万	1,325百万	113.5%
セグメント利益	2,376百万	2,555百万	178百万	107.5%

【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



Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

デバッグ事業（CS：コンシューマゲームリレーション）

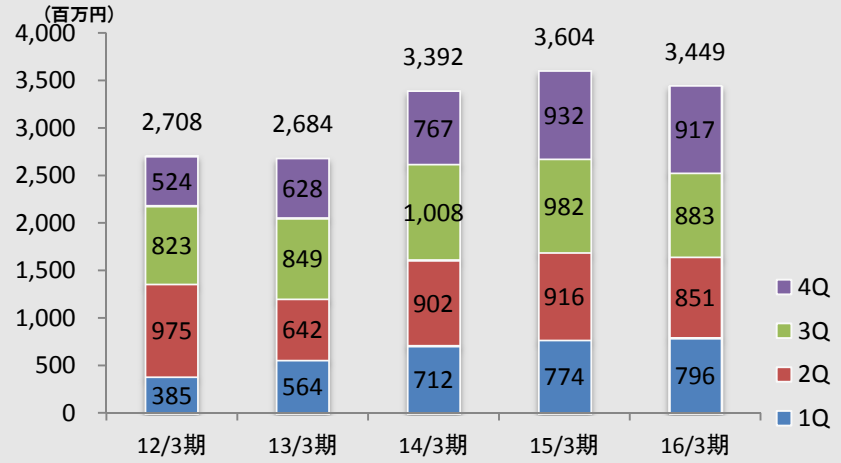
事業ハイライト	今後の見通し
◆ 顧客企業における開発スケジュールの変更等により前期と同水準の着地 ◆ 提案型の営業強化により既存顧客との取引規模の拡大に注力 ◆ VR（バーチャルリアリティ）等、新たなジャンルのゲームに備えた受注体制を整備	■ PS4の普及により大型タイトルの開発が本格化 ■ PSVR（2016年10月発売予定）や任天堂の新ハード「NX（開発コード名）」（2017年3月発売予定）に向けたタイトルの開発が活発化 ■ VR（バーチャルリアリティ）の普及等によりゲーム分野の領域が拡大、ユーザー目線によるデバッグ需要が増加

売上高の前期比較

	前期実績 15/3期	当期実績 16/3期	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	3,604百万	3,449百万	△155百万	95.7%

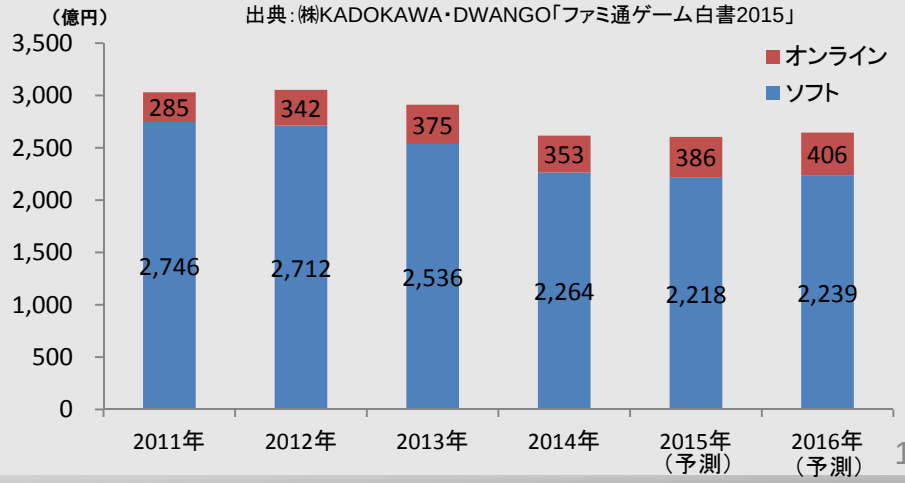
サービス項目
- コンシューマゲームソフト向けデバッグ（国内/海外）
- オンラインゲームデバッグ
- アーケードゲームデバッグ
- コンシューマゲーム用ソフトの翻訳（ローカライズ）

売上高推移



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

出典：㈱KADOKAWA・DWANGO「ファミ通ゲーム白書2015」



Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

デバッグ事業（DS：デジタルソリューションリレーション）

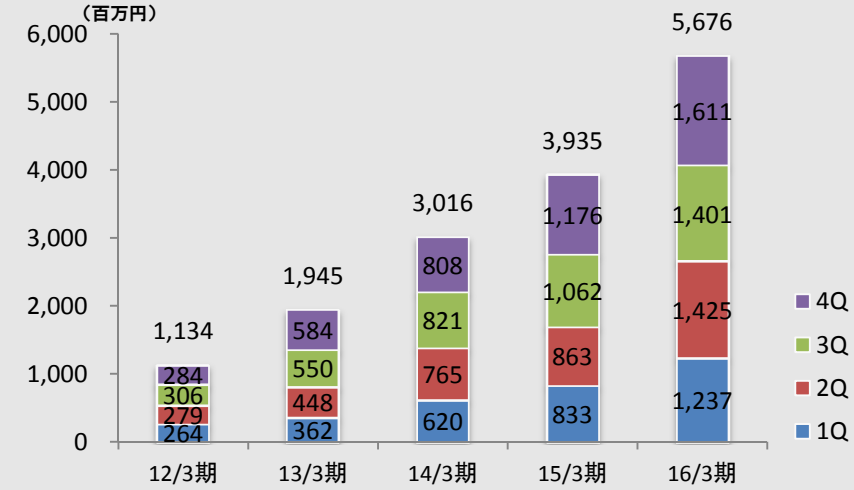
事業ハイライト	今後の見通し
◆ 前期より継続している人材投資等の取引規模の拡大に向けた取り組みが奏功し前期比144%の大幅増収を達成 ◆ ゲームリリース後の運営フェーズにおけるデバッグ需要も継続的に獲得 ◆ システム検証及び自動車分野のデバッグ案件受注も順調に拡大	■ 引き続き大手ゲームメーカーを中心としたゲーム性の高いゲームアプリ開発が活発化 ■ 品質重視の傾向が強まりデバッグ工程のアウトソーシングがさらに加速 ■ IoT関連の多様なアプリの増加やインターネットに接続されるデバイスの急増によりシステム検証需要も拡大

売上高の前期比較

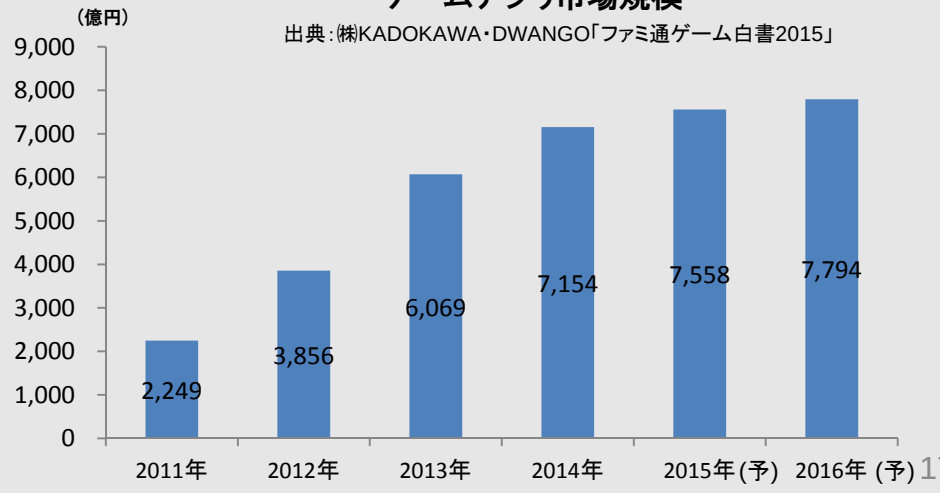
	前期実績 15/3期	当期実績 16/3期	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	3,935百万	5,676百万	1,741百万	144.2%

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、自動車検証
- 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



Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

デバッグ事業（AM：アミューズメントリレーション）

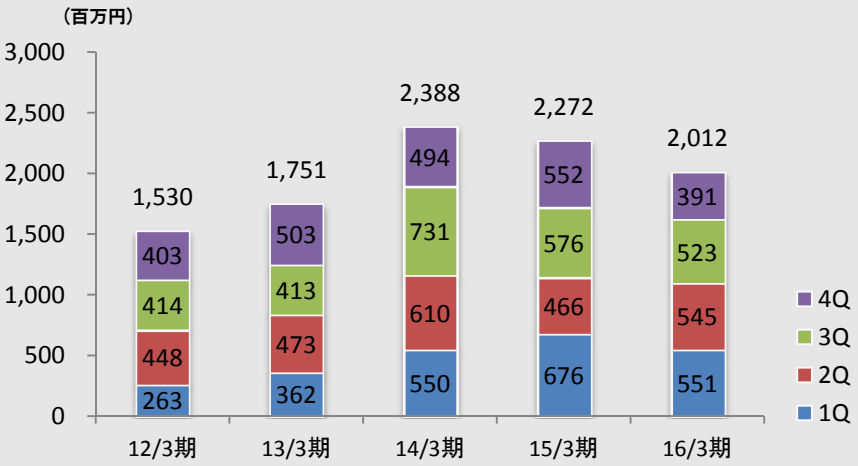
事業ハイライト	今後の見通し
◆ パチンコ、パチスロともに段階的に射幸性を低下させる規制等が施行 （パチンコ：2015 年11 月、パチスロ：2015 年12 月） ◆ 開発環境の回復が想定より時間を要し、開発スケジュールは引き続き流動的、その市場環境の影響を受け前期を下回って着地	■ 段階的な規制強化が継続しているため、引き続き開発動向を注視する必要あり

売上高の前期比較

	前期実績 15/3期	当期実績 16/3期	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	2,272百万	2,012百万	△259百万	88.6%

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

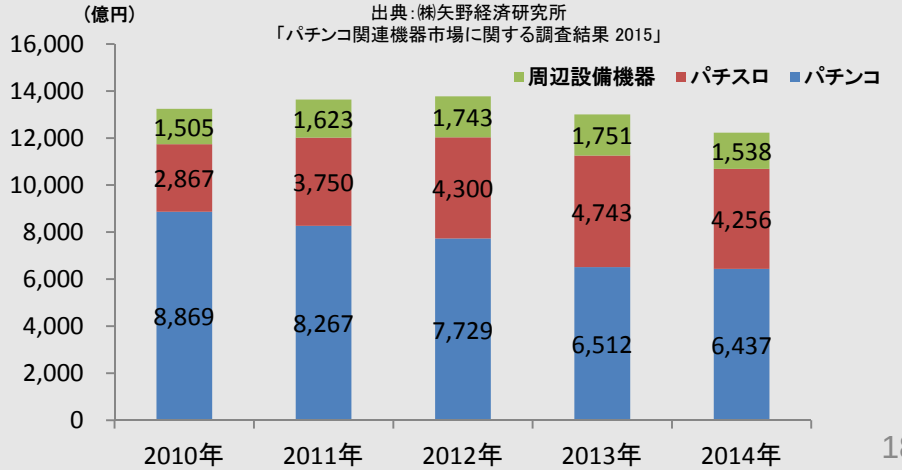
売上高推移



市場規模推移

パチンコ・パチスロ市場規模

出典：㈱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 2015」



Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

メディア事業

事業ハイライト	今後の見通し
◆ 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 Aetas㈱の株式の40%を松竹ブロードキャスティング㈱に譲渡し業務提携を締結、新たな取り組みを積極的に実施 ◆ 世界有数のゲーム情報メディア企業Gamer Network Ltd.と協業、「GamesIndustry.biz Japan Edition」を4月にオープンし顧客企業・ユーザーへの遡及範囲を拡大	■ 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 ■ ゲームのプレイ動画共有サービスが普及 ■ e-Sportsの盛り上がりを背景としたメディアの新たなビジネス機会が拡大

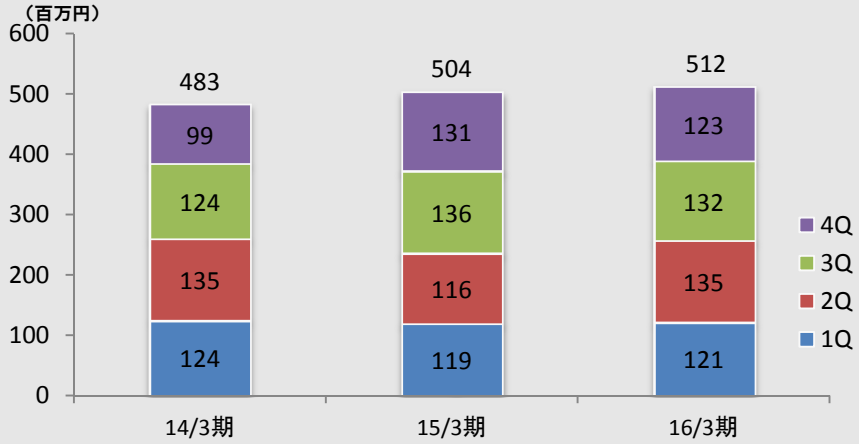
売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 15/3期	当期実績 16/3期	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	504百万	512百万	8百万	101.7%
セグメント利益	32百万	35百万	3百万	110.5%

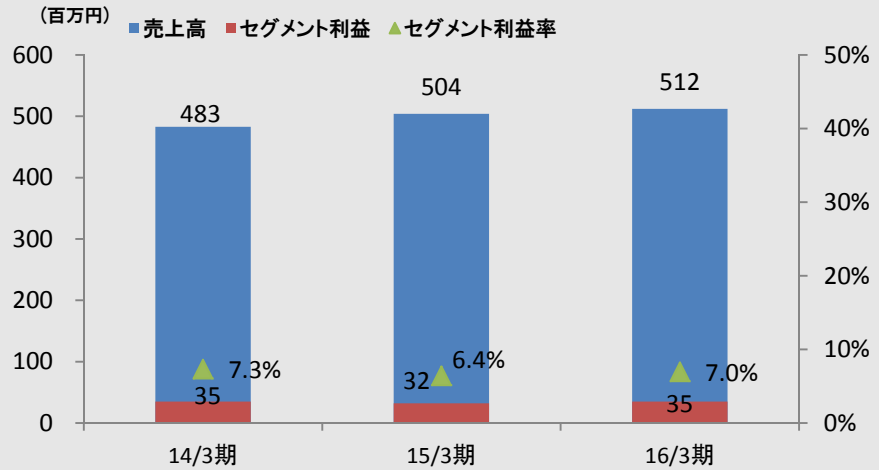
【事業内容】
13/3期3QよりAetas㈱を子会社化
メディア事業を開始
総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」を運営
(http://www.4gamer.net/)

※セグメント利益はAetas㈱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



Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

クリエイティブ事業

事業ハイライト	今後の見通し
◆ 前期にM&Aにより取得した子会社の再建及びクリエイティブ事業全体の組織再編を完了し4Q黒字化を達成 ◆ 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確保及び成長軌道への転換を図るための体制構築に注力	■ ゲーム開発の分業化の流れにより開発工程におけるアウトソーシング需要が拡大

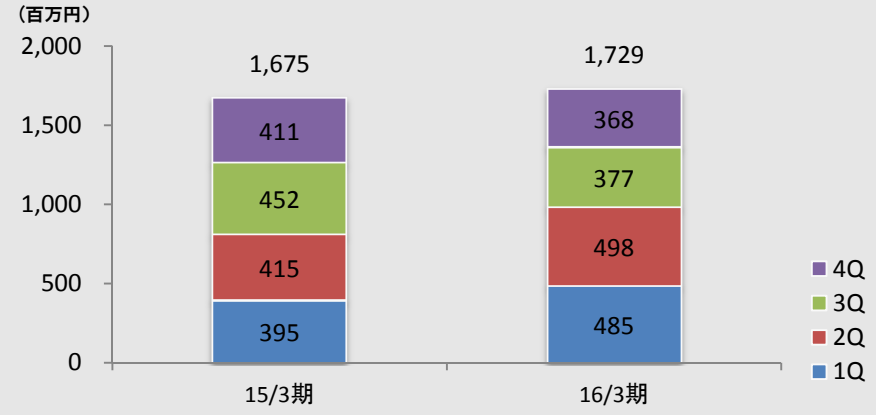
売上高・セグメント損失の前期比較

	前期実績 15/3期	当期実績 16/3期	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	1,675百万	1,729百万	53百万	103.2%
セグメント損失	△496百万	△224百万	272百万	ー

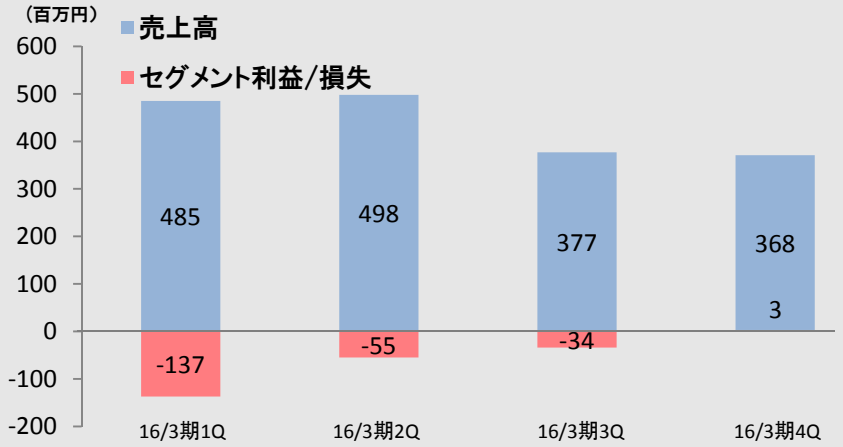
【事業内容】 ゲーム開発・CG映像制作：㈱フレイムハーツ
- 2014年4月：3DCGコンテンツ開発事業を行う㈱プレミアムエージェンシーを子会社化
- 2016年1月：同様の事業を行う㈱G&D、㈱デジタルハーツ・ビジュアルと合併し㈱フレイムハーツへ商号変更

※ セグメント損失は㈱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



Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

その他の事業

事業ハイライト	今後の見通し
◆ システム開発事業が好調に推移し増収増益を達成 ◆ ㈱ネットワーク21が㈱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	■ 生産性向上や競争力強化を目的とした戦略的なIT投資が活発化 ■ ウェアラブルデバイスの進化や自動運転車及びドローンの実用化に向けIoTの普及が加速 ■ デバッグ事業のシステム検証分野における成長スピードを加速させるため、4月に子会社であった㈱ネットワーク21の株式を追加取得し完全子会社化

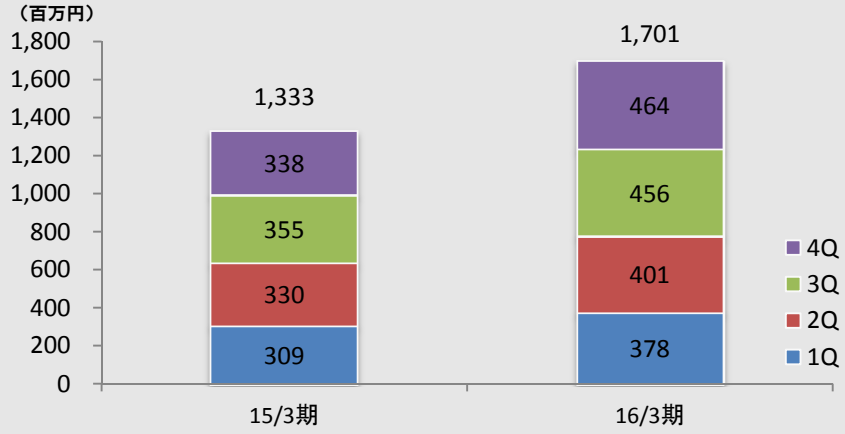
売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 15/3期	当期実績 16/3期	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	1,333百万	1,701百万	368百万	127.6%
セグメント利益	52百万	83百万	31百万	159.3%

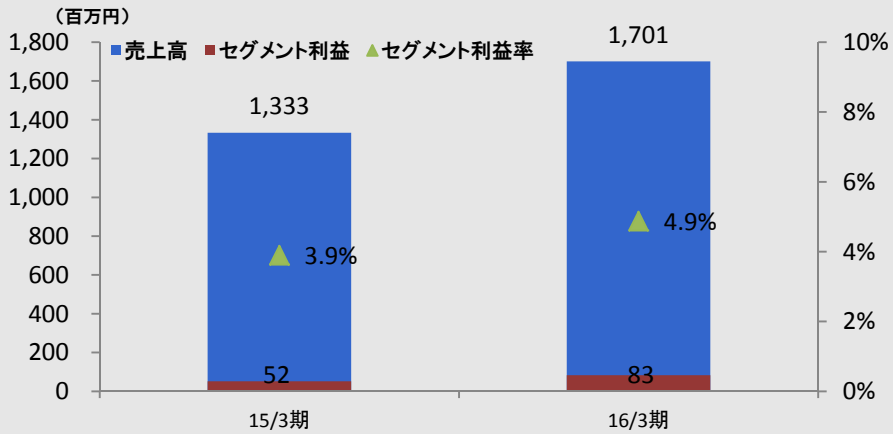
【事業内容】
システム開発事業:㈱ネットワーク21、2013年12月に子会社化
Fuguai.com事業:㈱デジタルハーツ
デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業:
㈱デジタルハーツ

※ セグメント利益は㈱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

売上高推移



セグメント業績の推移



Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

2017年3月期　通期連結業績予想及び配当予想

（百万円）	16/3期　実績	17/3期　予想	対前期増減額	前期比
売上高	15,011	16,705	1,693	111.3%
営業利益	1,963	2,572	608	131.0%
営業利益率	13.1%	15.4%	+2.3ポイント	
経常利益	1,958	2,579	621	131.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	361	1,608	1,246	444.5%

2017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　16,705百万(111.3%)　デバッグ事業　110%以上の成長**
  バーチャルリアリティによる盛り上がりや新ハードの登場が期待されるコンシューマゲーム及び品質・ゲーム性重視の傾向が続くスマートフォンゲーム等、当社グループが得意とするゲームのデバッグニーズは引き続き拡大。さらに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等、エンターテインメント以外の領域におけるデバッグサービスを積極的に展開

- **営業利益　2,572百万(131.0%)**
  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

2017年3月期　配当予想

- 16/3期　年間配当19円(DOE　6.4%)　⇒　17/3期　年間配当　19円(DOE　6.1%)

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

3. 取り組み及び中期経営計画

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

創業15年の振り返り

日本初

Microsoft Corp. より「Xbox 360」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

チャレンジ

デバッグ専門企業として日本で初めて上場

成長

上場前(2007年売上実績14億、営業利益2億)と比較し業績は約10倍に成長

雇用

累計1万5千人を超える雇用の創出

独自性

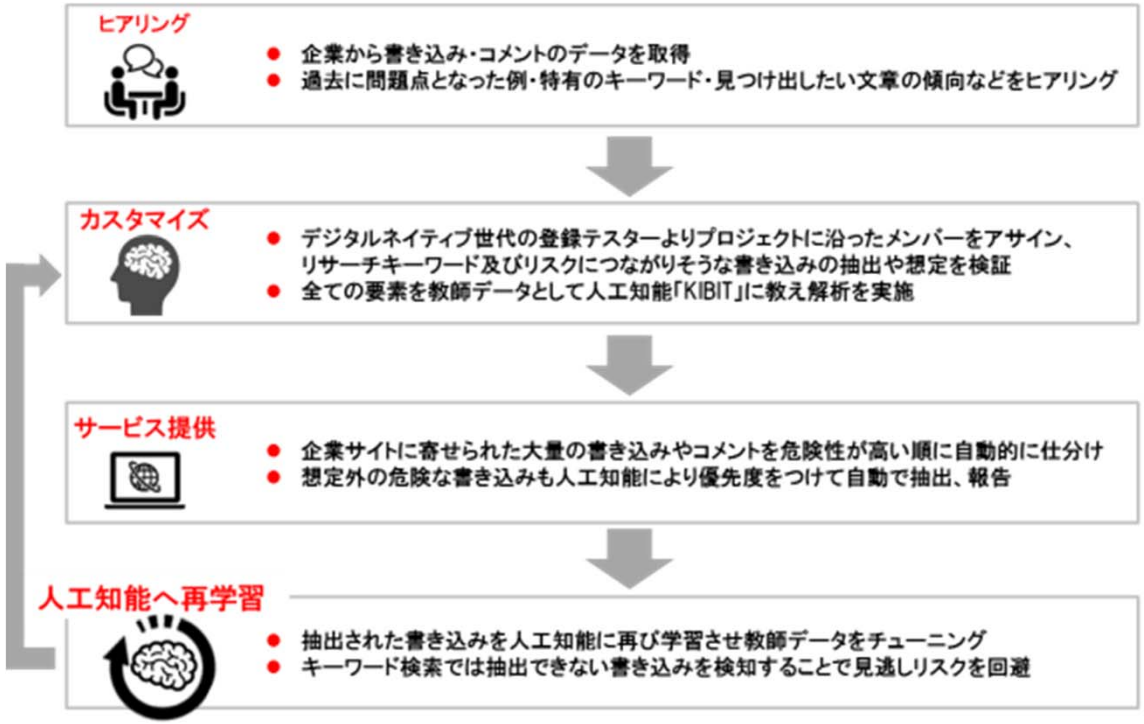
100万件を超えるバグ検出データを蓄積

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

プロジェクトの進捗について：人工知能を活用した新サービス開発

2015年10月より㈱UBICと人工知能を活用した新サービス開発の共同研究を実施
→ 第1弾として新サービス：次世代ネット書き込み監視サービス「DH－AI」を2016年6月より提供開始

【サービス特徴とサービスフロー】



- ✓ ヒトの4,000倍の処理能力を持つ人工知能の導入により大幅なコスト低減
- ✓ 従来のキーワード検索では実現できなかった微妙なニュアンスを含む書き込みを検出
- ✓ 想定外の危険な書き込みも人工知能により優先度をつけて自動で抽出
- ✓ インターネットに精通した8,000名を超えるテスターの感覚値を活用し人工知能をカスタマイズ
- ✓ デバッグで培った予期せぬユーザー行動パターンを分析する能力を監視サービスに応用

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

前中期経営計画(15/3期～17/3期)のレビュー:戦略骨子と振り返り

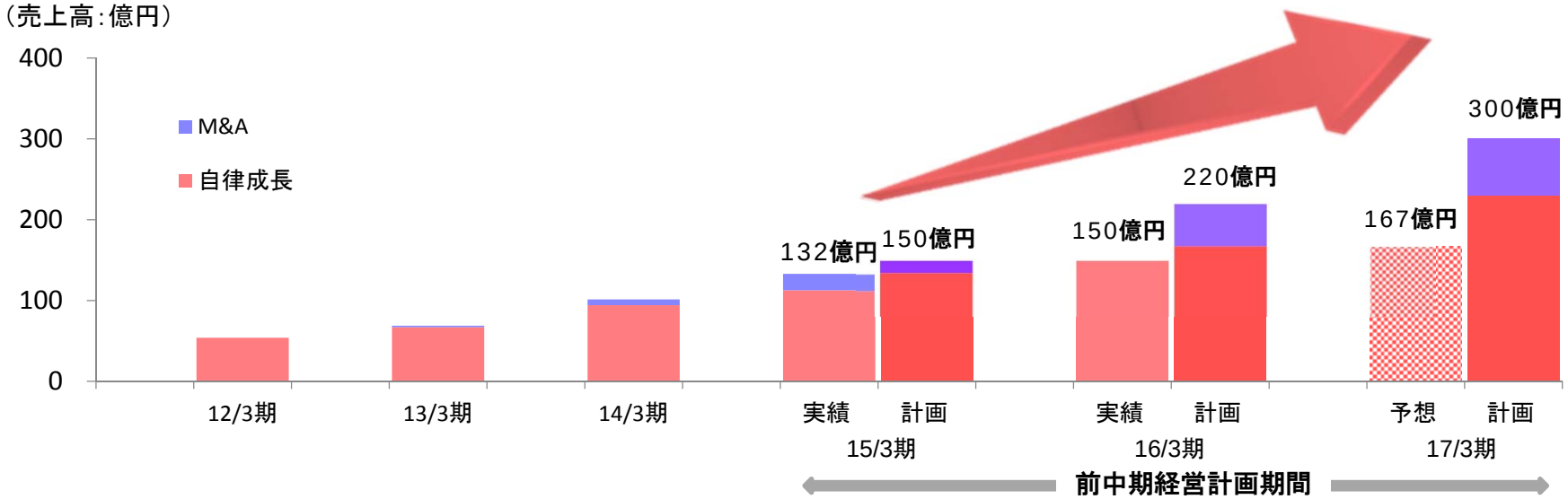
◆ 戦略骨子と振り返り

コンセプト:力強い自律成長及びM＆Aの活用による売上拡大によりグループ売上高300億円を目指す

モバイルアプリ等を中心としたデバッグ案件やシステム及び自動車等のIoT関連のデバッグ案件を中心に力強い自律成長を遂げる一方、アミューズメント市場における急激な外部環境の変化による開発鈍化の影響、及び当初想定していたM＆Aが未実現であり計画は後ろ倒しへ

基本方針
◆ 地域や領域を越えたデバッグ事業成長の追求
◆ 独自性を追求したサービス開発
◆ 経営資源の戦略的活用

振り返り	
15/3期	● システム検証分野に本格参入 ● 映像制作会社を子会社化、クリエイティブ関連サービスを拡充 ● ㈱ZMPと合弁会社を設立、自動車業界向けデバッグ事業を開始
16/3期	● メディア運営を行う子会社株式の一部を売却し、松竹ブロードキャスティング㈱と業務提携を締結 ● ㈱UBICとAIを活用したサービス開発を研究 ● グループ内の子会社3社を統合、組織再編を実施



Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

前中期経営計画(15/3期～17/3期)のレビュー:グループ財務指標

	2017年3月期 前中期経営計画公表値	2017年3月期 予想
売上高	300億円	167億円
営業利益率	16%	15.4%
経常利益	48億円	25億円
EPS (1株当たり当期純利益)	243円	143.7円
DOE (純資産配当率)	7%	6.1%
配当性向	20%	13.2%
ROE (株主資本利益率)	37%	45.8%

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

前中期経営計画(15/3期～17/3期)のレビュー:セグメント別振り返り

(単位:百万円)

セグメント	15/3期 (実績/前中期経営計画公表値)		16/3期 (実績/前中期経営計画公表値)		17/3期 (予想/前中期経営計画公表値)	
デバッグ事業	9,812	10,900	11,138	13,000	12,752	15,600
メディア事業	504	700	512	900	565	1,000
クリエイティブ事業	1,675	3,400	1,729	8,100	1,800	13,400
その他の事業	1,333		1,701		1,586	
合　計	13,285	15,000	15,011	22,000	16,705	30,000

※15/3期、16/3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。
※前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。

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

- アミューズメント市場の開発鈍化及び新規分野の事業拡大に遅れ
  - コンシューマ・モバイル向けゲーム分野は想定通りに成長、特にモバイルアプリのデバッグ売上は大幅に伸長
  - アミューズメント市場は想定外の規制により開発が鈍化、その影響を受け低調に推移
  - 新たな市場(システム検証・自動車業界)のデバッグ需要を積極的に開拓

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

- 新サービスの開発、リリースが想定よりも長期化
  - 放送・映像関連事業を行う松竹ブロードキャスティング㈱との資本業務提携やグローバルなゲームメディアであるGamer Network Ltd.とのアライアンスにより新たな取り組みを推進

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

- アミューズメント市場の開発鈍化の影響を受けM&Aにより取得した子会社の再建が想定よりも遅延
  - セグメント全体の組織再編を完了、持続的かつ安定した収益基盤を構築

その他:(基本方針)M&A等を活用した新規事業の創造・展開

- 既存のシステム開発事業は順調に進捗、一方、市場動向及び経営環境を鑑み16/3期においてM&Aは未実施

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

新中期経営計画(17/3期～19/3期)の位置づけ及び経営ビジョン

新中期経営計画の位置づけ

2019年3月期までを

「成長機会における独自性を活かしたパフォーマンスを最大化する期間」

と位置づけるとともに、引き続き、前中期経営計画の基本方針を継続し
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

経営ビジョン

既存領域での力強い自律成長に加え、新たな分野での成長機会の開拓を実施し、
グループ連結売上高300億円を目指します

- 環境変化に対応した機動的か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

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

新中期経営計画(17/3期～19/3期)：基本方針及び事業戦略

新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

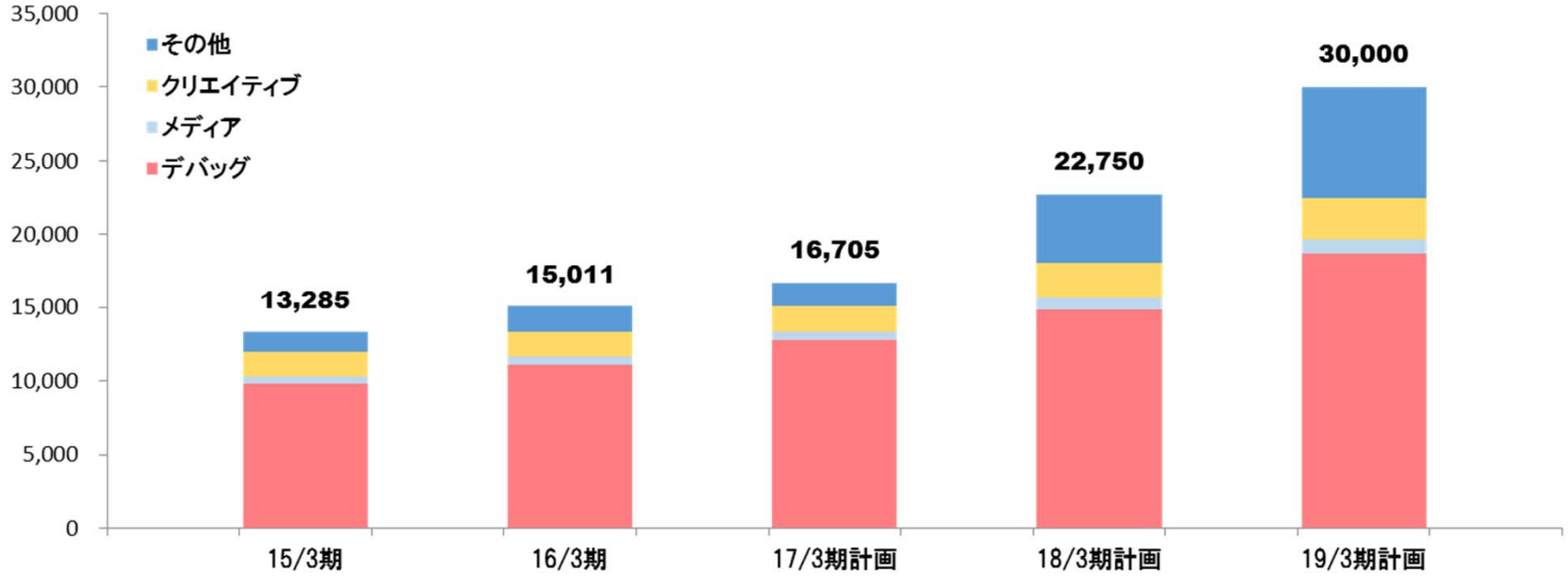
セグメント別事業戦略

デバッグ事業 ： エンターテインメント分野を軸とした自律成長の堅持と新規領域での機会創出及び成長	
➢ リーダー人材の育成の早期化と国内シェアの拡大 ➢ VR/ARなどの新しいマーケットニーズを早期にビジネス化	➢ システム検証分野を第2の基幹事業として位置づけ ➢ デバッグサービスにおける付加価値の創造
メディア事業 ： 4Gamer.netのブランド価値の最大化、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	
➢ 複数のWebサイト運営を実施することによる事業の拡大 ➢ e-sports等のゲームイベントを中心とした動画配信やゲームイベント関連等、他メディアとのアライアンスによる4Gamerブランドを活用した新規事業の創出	
クリエイティブ事業 ： 選択と集中を基本戦略とし事業の合理性を追求するとともに技術力を強化	
➢ 営業体制の拡充と中堅人材の積極採用による事業組織の強化 ➢ 最新のゲーム開発ツールを採用していくことにより技術力及び企業ブランドを向上	
その他 ： M＆A等を活用した新規事業の創造及び成長	
➢ システム開発事業の安定成長及びシステム検証事業の成長支援	➢ 新たな分野での検証事業の開拓を目的としたM＆Aの検討 ➢ 中国ゲーム市場での資本参画を視野に入れた投資検討

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

新中期経営計画(17/3期～19/3期)：セグメント別売上目標

（売上高：百万円）



（百万円）

新中期経営計画期間

セグメント	15/3期　実績	16/3期　実績	17/3期　計画	18/3期　計画	19/3期　計画
デバッグ事業	9,812	11,138	12,752	14,900	18,700
メディア事業	504	512	565	800	1,000
クリエイティブ事業	1,675	1,729	1,800	2,400	2,800
その他の事業	1,333	1,701	1,586	4,650	7,500
合　計	13,285	15,011	16,705	22,750	30,000

※15/3期、16/3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。

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

新中期経営計画(17/3期～19/3期)：グループ財務指標

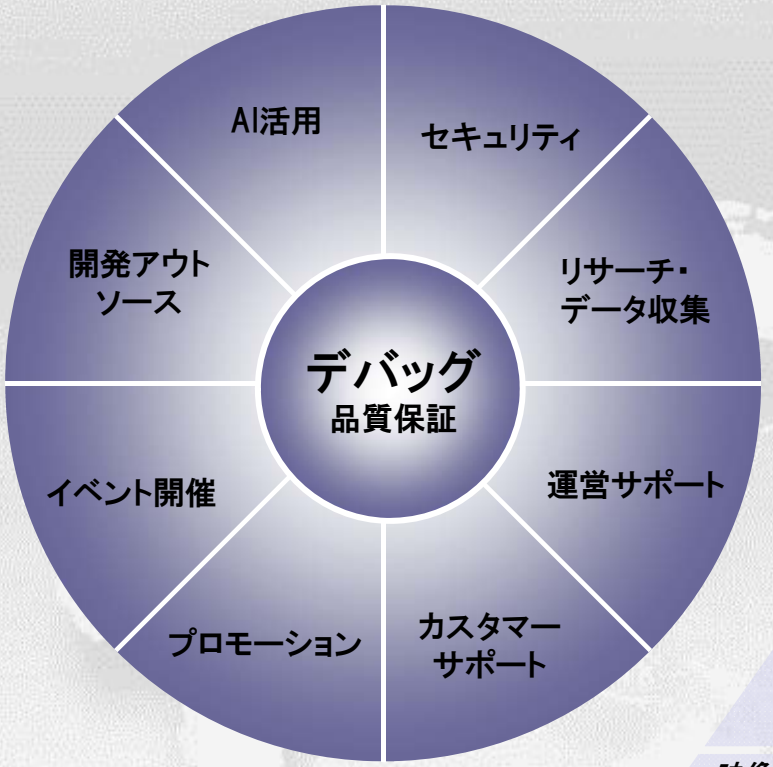
	2016年3月期 実績		2019年3月期 新中期経営計画目標値
売上高	150億円	+149億円 (200%)	300億円
営業利益率	13.1%	+3%	16%
経常利益	19億円	+28億円 (248%)	48億円
EPS (1株当たり当期純利益)	31.4円	+231円 (835%)	262円
DOE (純資産配当率)	6.4%	―	6%
配当性向	60.4%	△44%	16%
ROE (株主資本利益率)	10.5%	+28%	39%

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

新中期経営計画(17/3期～19/3期)：サービスの進化と対象市場の拡大

➢ デジタル化の進展に伴いビジネス機会は急速に拡大、「ユーザー品質満足度」を追求したサービスを提供

当社グループのサービス領域



テクノロジーの発展

2020年東京オリンピック・パラリンピックを見据えたユビキタスネットワークの整備
・自動運転車、交通通信システム
・スマートハウス

スマートシティ

行政サービスのオンライン化、パーソナルデータの電子化
・マイナンバー制度
・マイナポータル

電子政府

航空・教育・医療分野でのICT
・ドローン
・電子カルテ
・介護ロボット
・デジタル教材

スマートプラチナ社会

金融とICTサービスの融合
・モバイル決済
・クラウド家計簿
・電子マネー

フィンテック

映像・コンテンツ分野のイノベーション
・e-sports
・VR(バーチャルリアリティ)
・ウェアラブル
・デジタルサイネージ

エンターテインメントの広がり

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

株式会社 ハーツ ユナイテッド グループ

＜お問い合わせ先＞
経営企画室　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。

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

HUG
Hearts United Group

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～

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

会社概要

（2016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	■総合デバッグサービス　■「4Gamer.net」運営 ■ゲーム開発・CG映像制作　■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)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 Korea Co.,Ltd. ■DIGITAL Hearts USA Inc.　■DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd. ■Aetas株式会社　■株式会社フレイムハーツ ■株式会社ネットワーク21 □株式会社ZEG
従業員数(連結)	597人

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

沿革

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	㈱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㈱フレイムハーツに商号変更

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

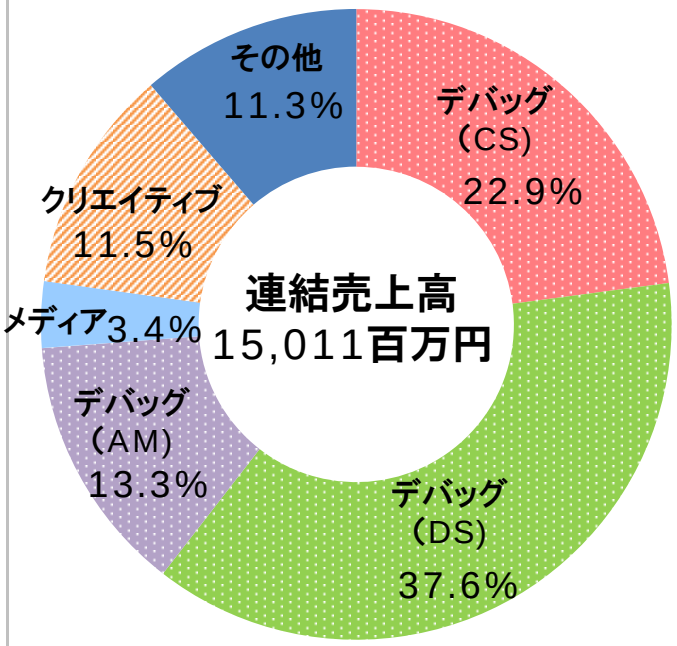
グループ構成

株式会社ハーツユナイテッドグループ

会社名	事業内容	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
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
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
株式会社フレイムハーツ	ゲーム開発及びCG映像制作等	クリエイティブ
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

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

事業セグメント



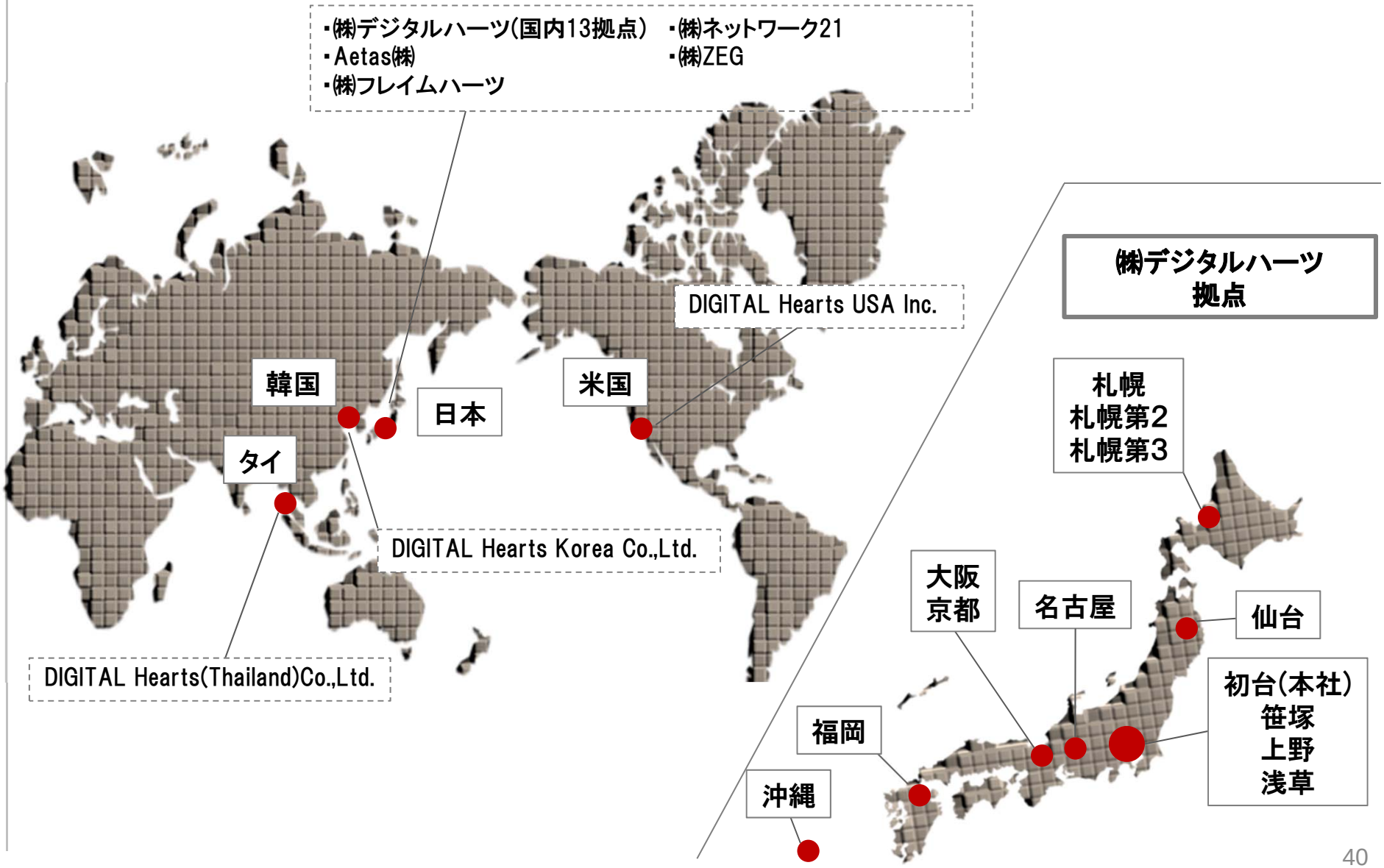
2016年3月期売上高構成比

※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	22.9%	**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
	37.6%	**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
	13.3%	**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	3.4%	**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	11.5%	ゲーム開発・CG映像制作
その他の事業	11.3%	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

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

グループ会社と事業拠点



Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

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）

report

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

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

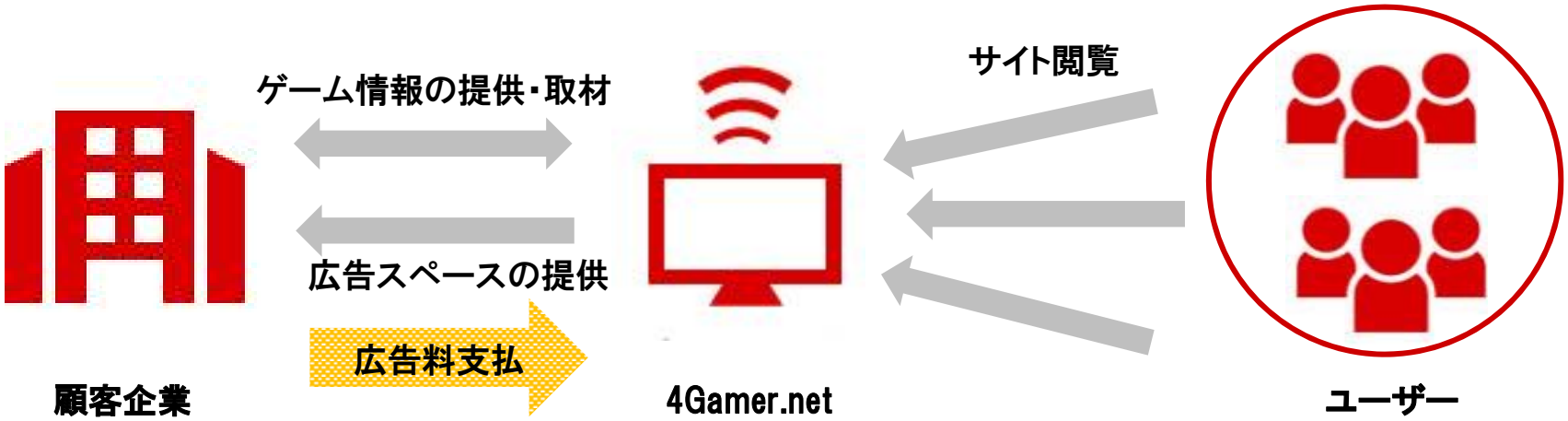
メディア事業

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）



Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

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
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 	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 http://www.fuguai.com/	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

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

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。

Copyright© 2016 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.