

2014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/>



2014年3月期 決算数値に関するご説明

株式会社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。

当社の連結財務諸表は、連結子会社となった株式会社デジタルハーツの連結財務諸表を引き継いでおります。

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、株式会社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、株式会社デジタルハーツの連結業績との比較を行っております。

目 次

1. 2014年3月期 決算概要・・・・・・・・・・・・・・P 4
2. 2014年3月期 セグメント別業績の概要・・・・・・・・・・P15
3. 次期見通し及び中期経営計画・・・・・・・・・・・・・・P23

1. 2014年3月期 決算概要



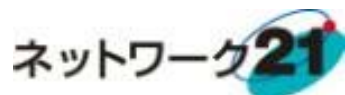
2014年3月期 主なトピックス

1. 持株会社体制へ移行(2013年10月1日)

経営と執行の分離及び各事業の専門性の追求を目的に純粋持株会社体制に移行
同日付けで株式会社デジタルハーツが直接支配する子会社の全株式の現物配当を実施し当社が直接支配する子会社へと組織再編

2. 事業の多角化に向けた取り組み

株式会社ネットワーク21、株式会社プレミアムエージェンシーを子会社化



(2013年11月29日に子会社化)

システム開発事業を中心とした総合的なITソリューションサービスを様々な業種及び業態の顧客に提供



(2014年4月1日に子会社化)

自社開発の 3D グラフィックスエンジン「千鳥」を技術基盤としたゲーム開発事業及びCG映像制作事業等を展開

子会社化の主な目的

デバッグ事業における顧客基盤・営業力・ノウハウ・リソース提供力との融合により
システム検証分野を強化

当社グループのノウハウ・事業基盤の共有により**高品質なコンテンツ開発を実現**



2014年3月期 トピックス

2013/4	デバッグ	デジタルハーツ	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	新サービス
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」とパイブドビッツの「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	「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	新サービス
2013/5	デバッグ	デジタルハーツ	パイブ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	新サービス
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	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	新サービス
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	
2013/11	I R	HUG	通期業績予想を上方修正	
2013/11	I R	HUG	2017年3月期までの中期経営計画を発表	
2013/11	I R	HUG	株式会社ネットワーク21の株式を取得し子会社化	
2013/12	デバッグ	デジタルハーツ	ウェブルートとインテグレーションパートナー契約締結、セキュリティソリューションの販売開始	
2014/3	デバッグ	デジタルハーツ	受注増加に伴うサービス提供体制の強化のため福岡Lab.(ラボ)を約3倍に増床	
2014/4	I R	HUG	株式会社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	



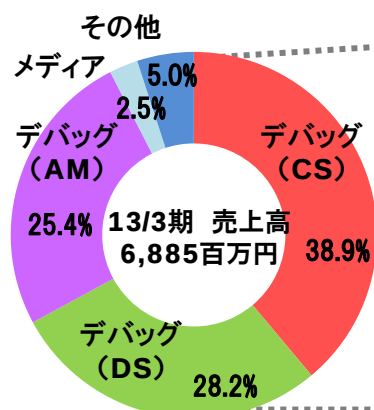
当社グループの事業セグメント

事業セグメント	分野別リレーション区分	特徴
デバグ（不具合検出）	「デバグサービス」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	
	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
不具合	アミューズメント リレーション（AM）	主にパチンコ・パチスロ向けデバグサービスが中心
メディア	メディア事業（※1）	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 - システム開発事業（※2） - 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 - 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 - 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 - クリエイターの育成が可能となるユーザー参加型ゲームの運営事業

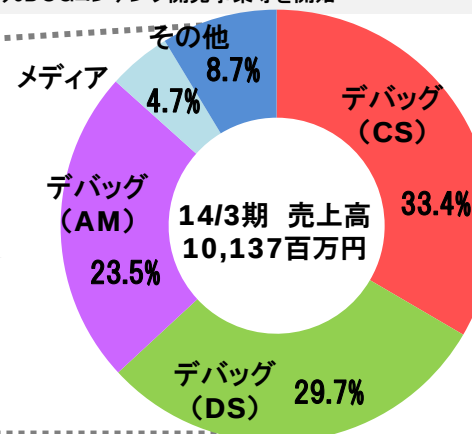
※1 メディア事業はAetas(株)を子会社化したことにより、2012年12月より連結業績に取り込み

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

※ 株式会社プレミアムエージェンシーを子会社化したことにより、2014年4月より3DCGコンテンツ開発事業等を開始



147.2%の伸張



※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



2014年3月期 連結業績サマリー

売上高 前期比147.2% 営業利益 前期比179.1% 成長

- デバッグ事業が好調に推移し**大幅に増収増益**を達成
- 業績が好調に推移し11月5日に業績予想を上方修正、修正計画も達成

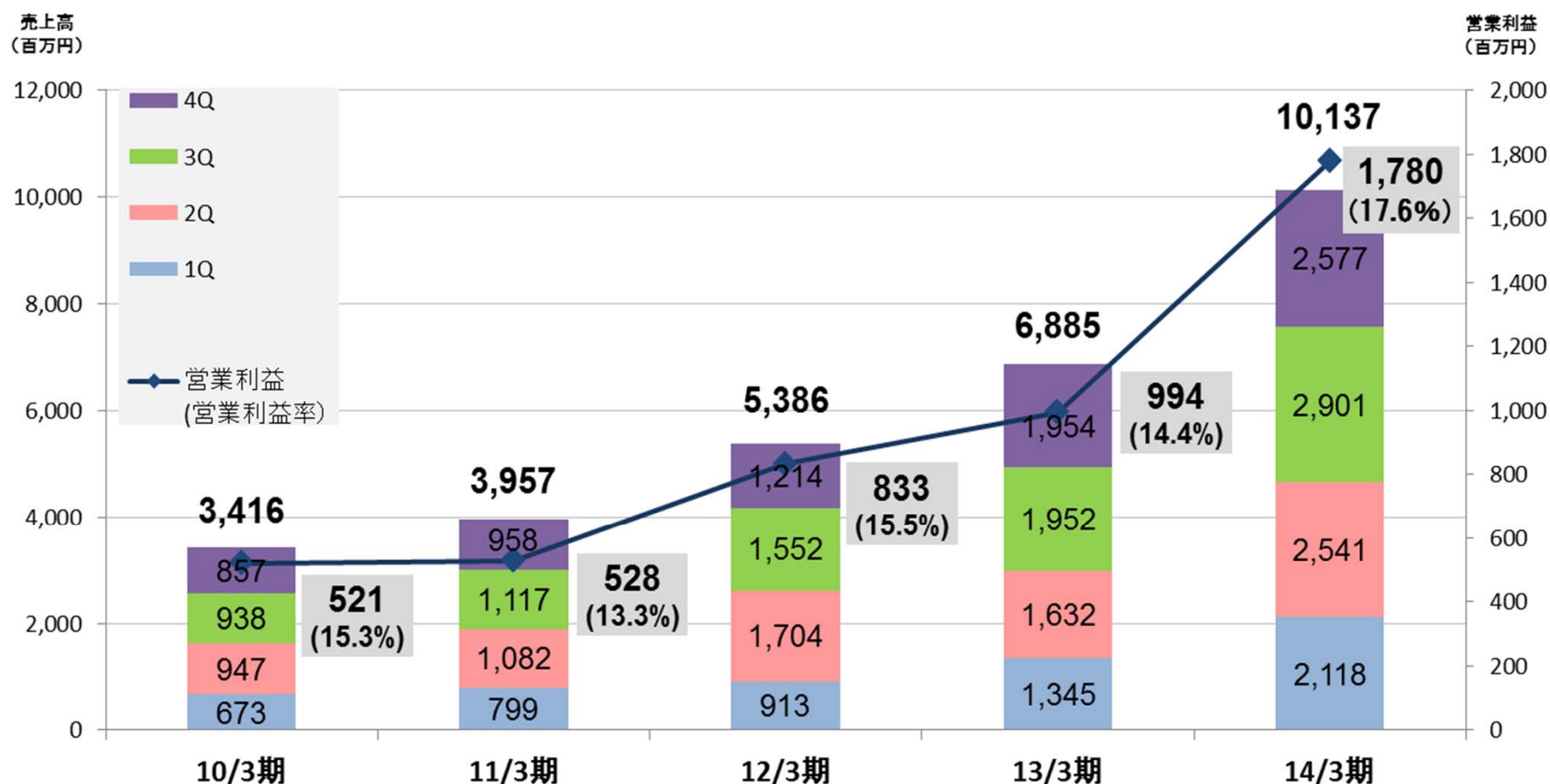
(百万円)		13/3期 前期実績	14/3期 当期実績	対前期比較 増減額	前期比	14/3期 予想(11/5公表)	
						当期業績予想	予想比
売上高		6,885	10,137	3,252	147.2%	9,777	103.7%
内訳	デバッグ	6,381	8,798	2,416	137.9%	-	-
	メディア	175	483	308	275.6%	-	-
	その他	345	880	535	254.9%	-	-
	セグメント間調整額	△16	△24	△7	-	-	-
営業利益		994	1,780	786	179.1%	1,660	107.2%
内訳	デバッグ	1,741	2,631	889	151.1%	-	-
	メディア	27	35	7	127.4%	-	-
	その他	△99	△45	53	-	-	-
	調整額(※)	△676	△840	△163	-	-	-
営業利益率		14.4%	17.6%	+3.1ポイント		17.0%	+0.6ポイント
経常利益		996	1,788	792	179.5%	1,658	107.9%
当期純利益		579	1,087	508	187.7%	956	113.7%

※ 営業利益の調整額は、主に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



連結売上高、営業利益推移

過去最高の業績を更新、継続的な増収増益を実現

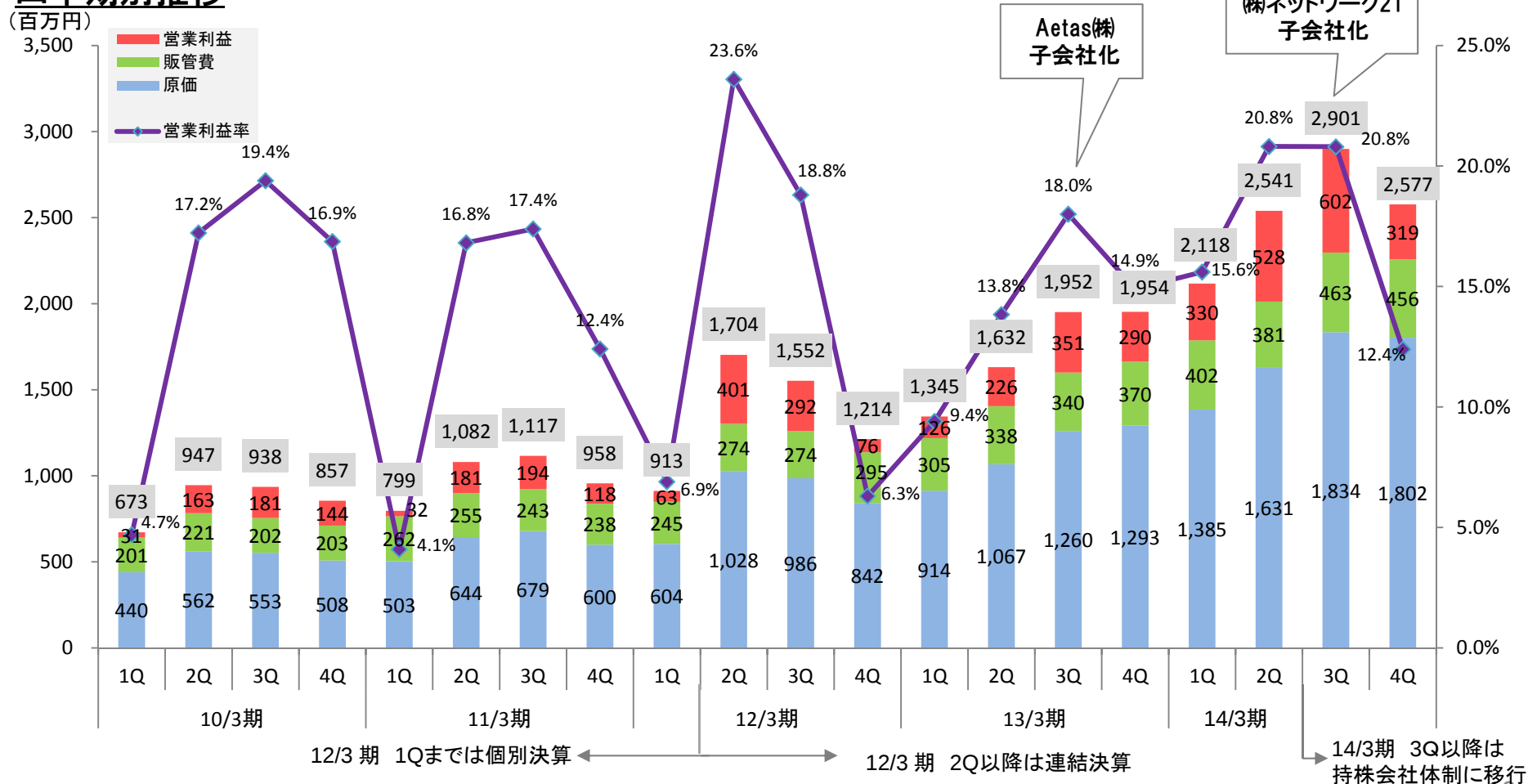




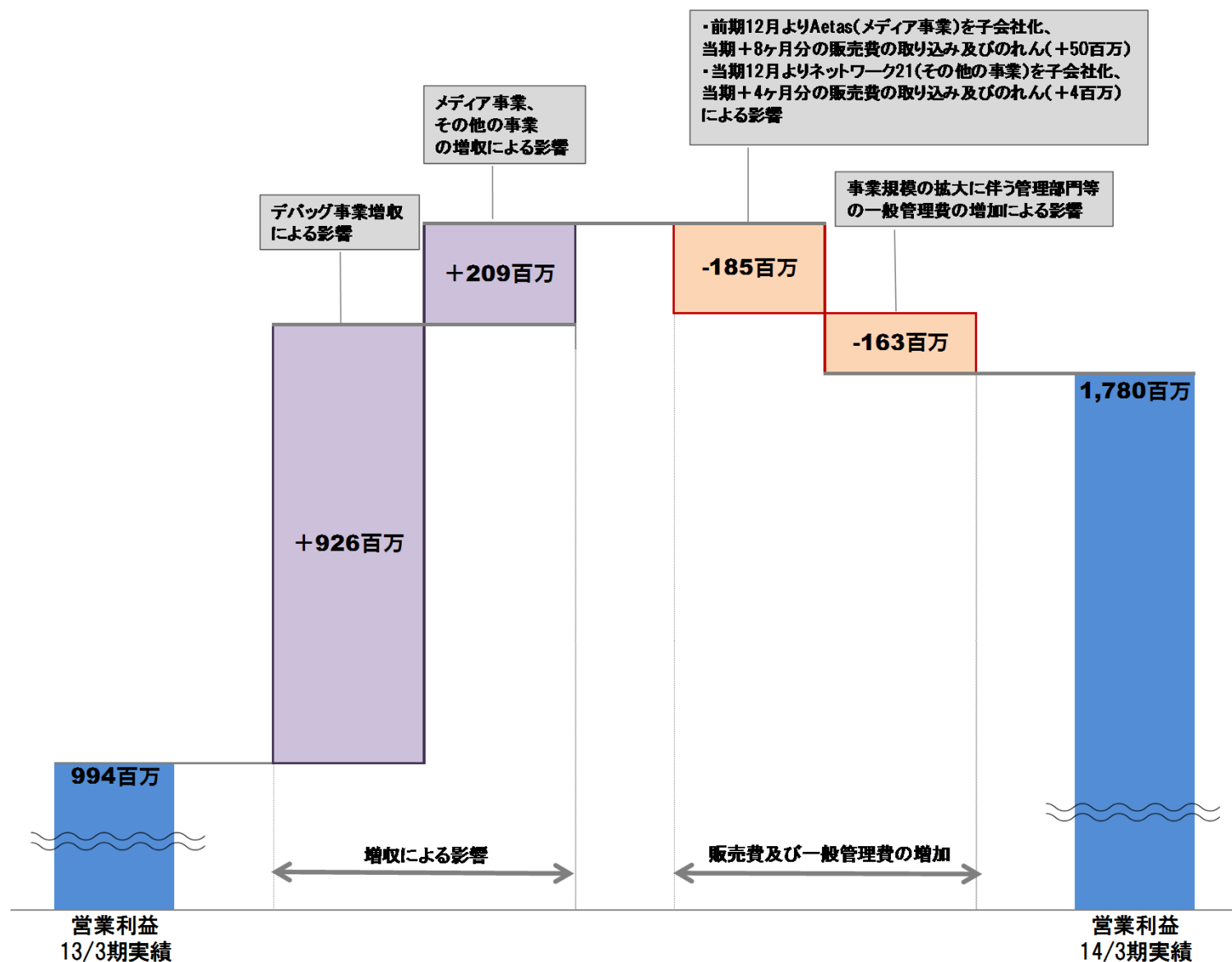
四半期別連結売上高、営業利益推移

- ✓ 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
- ✓ 4Qは来期に備えた設備、人材への投資が発生

四半期別推移



営業利益増減分析





連結貸借対照表

(百万円)

	13/3期 期末	14/3期 期末	対前期末 増減額		13/3期 期末	14/3期 期末	対前期末 増減額
流動資産	3,607	5,549	1,941	流動負債	2,055	3,372	1,317
(うち)現金及び預金	2,184	3,693	1,508	(うち)短期借入金	1,000	1,610	610
(うち)受取手形 及び売掛金	1,273	1,483	209	固定負債	19	20	1
固定資産	1,253	1,611	357	負債合計	2,074	3,393	1,319
(うち)有形固定資産	262	323	60	株主資本	2,736	3,687	951
(うち)無形固定資産	608	695	86	(うち)資本金	274	300	26
(うち)投資その他の資産	381	592	210	(うち)資本剰余金	234	300	66
資産合計	4,861	7,160	2,299	(うち)利益剰余金	2,227	3,086	858
				その他の包括利益累計額	18	29	11
				少数株主持分	32	49	16
				純資産合計	2,786	3,766	979
				負債・純資産合計	4,861	7,160	2,299

- 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1,941百万円増加(前期比53.8%増)
- 流動負債 :主に短期借入金及び未払法人税等の増加により1,317百万円増加(前期比64.1%増)
- 純資産 :主に利益剰余金が配当の実施に伴い141百万円減少した一方、当期純利益の計上により1,087百万円増加した結果、979百万円増加(前期比35.2%増)



連結キャッシュ・フロー計算書

(百万円)	前期実績 13/3期	当期実績 14/3期	増減額
営業活動CF	330	1,561	1,230
(※参考 法人税など支払等差引前の営業CF)	791	2,051	1,260
投資活動CF	△649	△368	281
財務活動CF	893	308	△585
現金及び現金同等物に係る換算差額	12	6	△5
現金及び現金同等物の増減額	586	1,508	921
現金及び現金同等物の期首残高	1,597	2,184	586
現金及び現金同等物の期末残高	2,184	3,693	1,508

- 営業活動CF：主に税金等調整前当期純利益、減価償却費及びのれん償却額の資金増加項目が、法人税等の支払額及び売上債権の増加額の資金減少項目を上回ったことによるもの
- 投資活動CF：主に関係会社株式取得に伴う前渡金による支出、有形固定資産の取得による支出並びに敷金及び保証金の差入による支出等の資金減少項目が、投資有価証券の売却による収入の資金増加項目を上回ったことによるもの
- 財務活動CF：主に短期借入れによる収入等の資金増加項目が短期借入金及び長期借入金の返済による支出並びに配当金等の資金減少項目を上回ったことによるもの



株主還元

期末配当予想を6円⇒8円に増配、5期連続増配予定

(基本方針)

連結ベースでの中期的な目標配当性向を20%とした上で、期間業績に応じた業績連動型の配当の実施

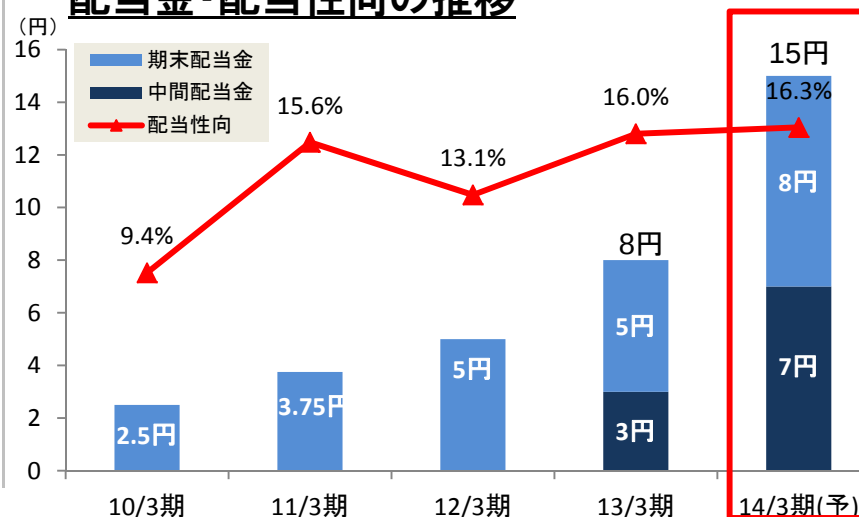
1株当たり配当金の推移

	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期	14/3期
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円予定
配当性向	9.4%	15.6%	13.1%	16.0%	16.3%

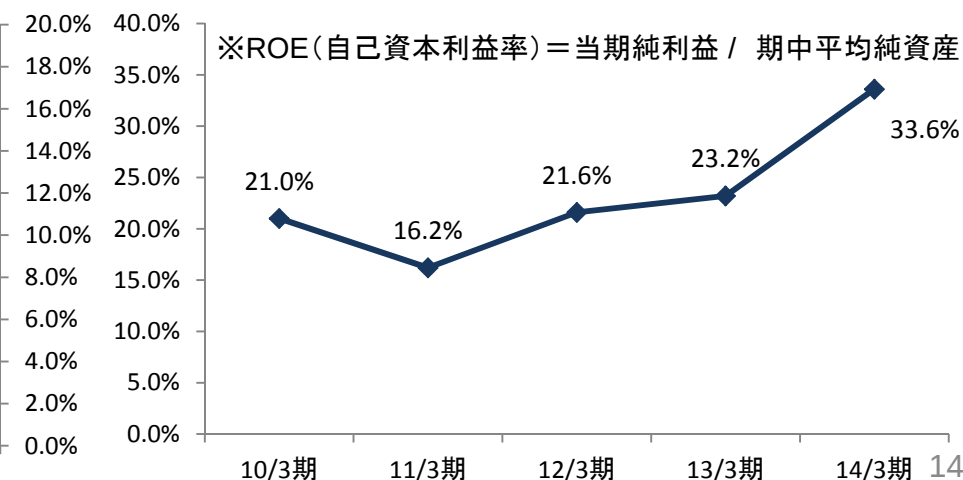
※2012年7月1日を効力発生日として1:100の分割、10月1日を効力発生日として1:2の分割を実施。そのため13/3期中間配当以前の配当状況はこれらの分割に伴う影響を加味し遡及修正を行った場合の金額を記載。なお、配当実績は()書きで記載。

※14/3期中間配当以前は(株)デジタルハーツとしての配当実績。

配当金・配当性向の推移



ROEの推移



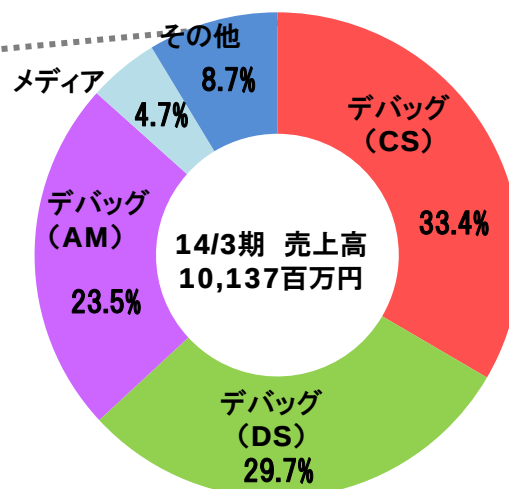
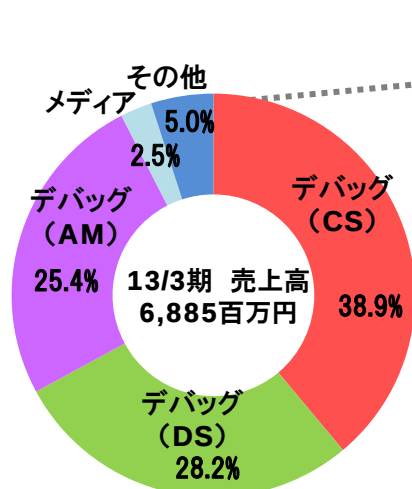
※ROE(自己資本利益率) = 当期純利益 / 期中平均純資産

2. 2014年3月期 セグメント別業績の概要



2014年3月期 セグメント別業績の概要

事業セグメント		13/3期	14/3期	増減額	(前期比)	サマリー
デバッグ事業	売上高	6,381百万	8,798百万	2,416百万	(137.9%)	↑ 全リリースで過去最高売上高を達成、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	1,741百万	2,631百万	889百万	(151.1%)	
	コンシューマゲーム リリース (CS)	2,684百万	3,392百万	708百万	(126.4%)	↑ 複数のハードで同時発売されるタイトルが増加傾向にありアウトソーシング化が加速
	デジタルソリューション リリース (DS)	1,945百万	3,016百万	1,071百万	(155.1%)	↑ 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 リリース (AM)	1,751百万	2,388百万	636百万	(136.3%)	↑ 演出パターンの増加等開発規模が拡大傾向にあり、デバッグの工数が増加
メディア事業	売上高	175百万	483百万	308百万	(275.6%)	↑ Aetas㈱の子会社化により2012年12月より事業開始、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	27百万	35百万	7百万	(127.4%)	
その他	売上高	345百万	880百万	535百万	(254.9%)	↑ ㈱ネットワーク21の子会社化によりシステム開発事業が2013年12月より連結業績に寄与 ↓ 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
	セグメント利益	△99百万	△45百万	53百万	(一)	
合計	売上高	6,885百万	10,137百万	3,252百万	(147.2%)	↑ デバッグ事業を中心に全セグメント好調に推移し、大幅な増収増益を達成
	営業利益	994百万	1,780百万	786百万	(179.1%)	



・各セグメント及びリリース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しており、合計値は内部売上高等を消去して記載

・セグメント利益は営業利益ベースの数値を記載しており、合計値は一般管理費等の全社費用を含む

以降のページも同様の前提で記載

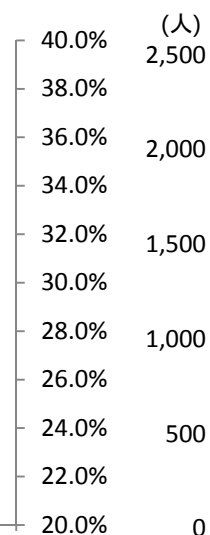
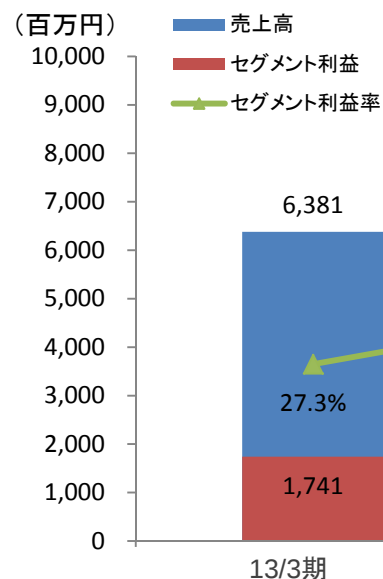


デバッグ事業

- ✓ デバッグ事業の**全リリース**において**20%以上の大幅増収**を達成
- ✓ 国内3拠点に加え米国オフィスの**増床及び人材の確保**を通じ受注体制を強化
- ✓ 新サービスの開発等を通じサービスの**付加価値を向上**、競争力を強化

売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 13/3期	当期実績 14/3期	対前期	
			増減額	前期比
売上高	6,381百万	8,798百万	2,416百万	137.9%
セグメント利益	1,741百万	2,631百万	889百万	151.1%



平均臨時雇用者数推移



デバッグ事業(CS:コンシューマゲームリレーション)

- ✓ 複数のハードで同時発売されるタイトルが増加し**アウトソーシングニーズが拡大**
- ✓ 開発早期段階から総合的なサービスを提供することで**大型案件を受注**
- ✓ 海外子会社を通じ**北米のアウトソーシングニーズ**の取り込みに注力、業績も堅調に推移

売上高の前期比較

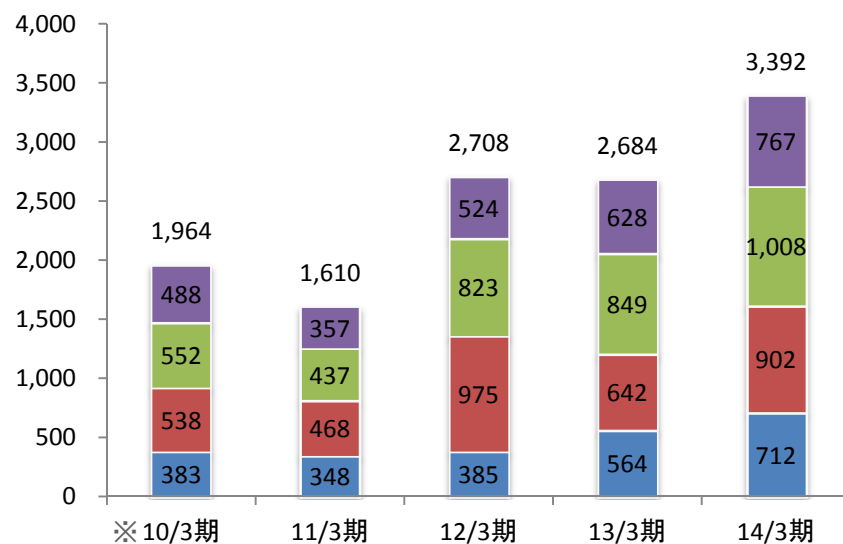
	前期実績 13/3期	当期実績 14/3期	対前期	
			増減額	前期比
売上高	2,684百万	3,392百万	708百万	126.4%

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

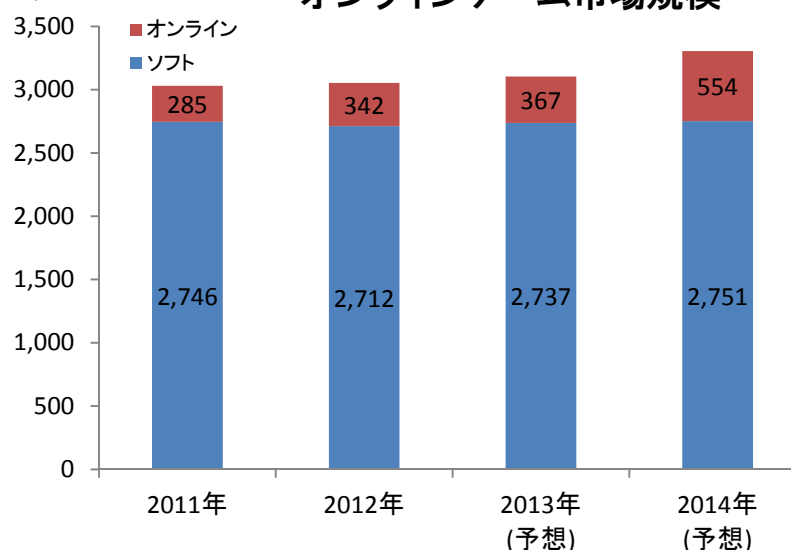
売上高推移

(百万円)



市場規模推移

(億円)



※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)

出典: 株式会社エンターブレイン「ファミ通ゲーム白書2013」



デバッグ事業(DS:デジタルソリューションリレーション)

- ✓ **ネイティブアプリ開発**の活発化により、引き続きソーシャルゲーム向け案件が増加
- ✓ 顧客企業との**取引規模の拡大**を実現、**新規顧客の開拓**にも注力
- ✓ 中期的な成長に向け**新サービスの開発**や**新領域への積極展開**等、新たな取り組みを推進

売上高の前期比較

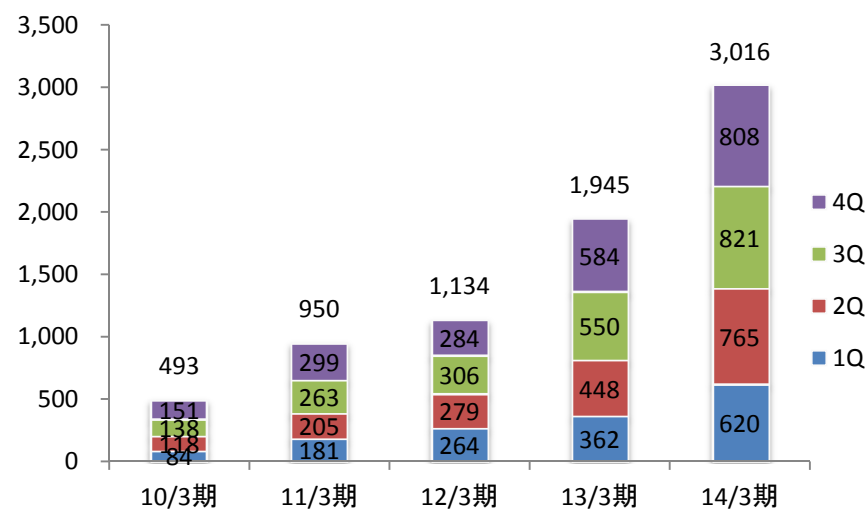
	前期実績 13/3期	当期実績 14/3期	対前期	
			増減額	前期比
売上高	1,945百万	3,016百万	1,071百万	155.1%

サービス項目

- アプリデバッグ
- SNSゲームアプリデバッグ、運用サポート
- WEBシステム、業務システム検証、家電検証
- 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

(百万円)



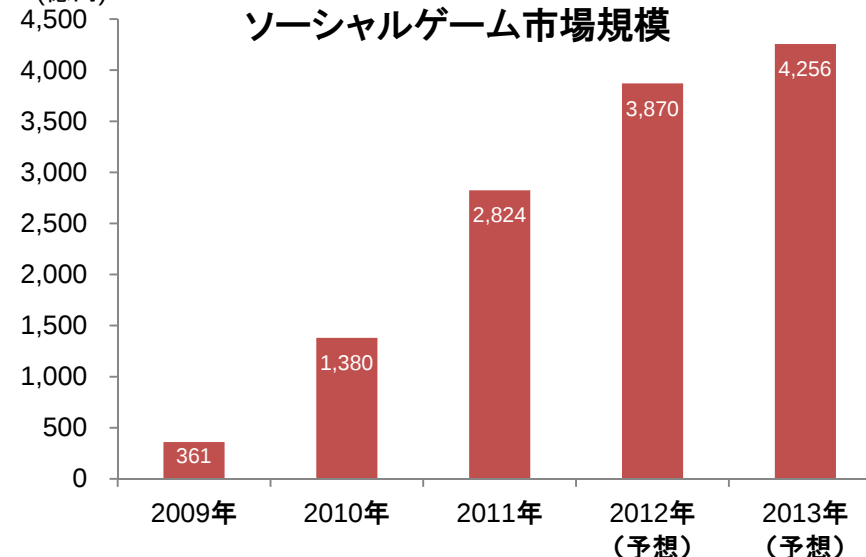
※

※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は含まない)

市場規模推移

(億円)

ソーシャルゲーム市場規模



出典: 株式会社野村総合研究所「ソーシャルゲーム市場に関する調査結果 2012」



デバッグ事業(AM:アミューズメントリレーション)

- ✓ 演出パターンの増加等の影響により、開発規模が増大し**アウトソーシングニーズが拡大**
- ✓ 高付加価値サービスの提供により既存及び新規顧客企業からの**信頼獲得**を実現
- ✓ **パチスロ案件**を中心とした**新規案件**の受注獲得に注力

売上高の前期比較

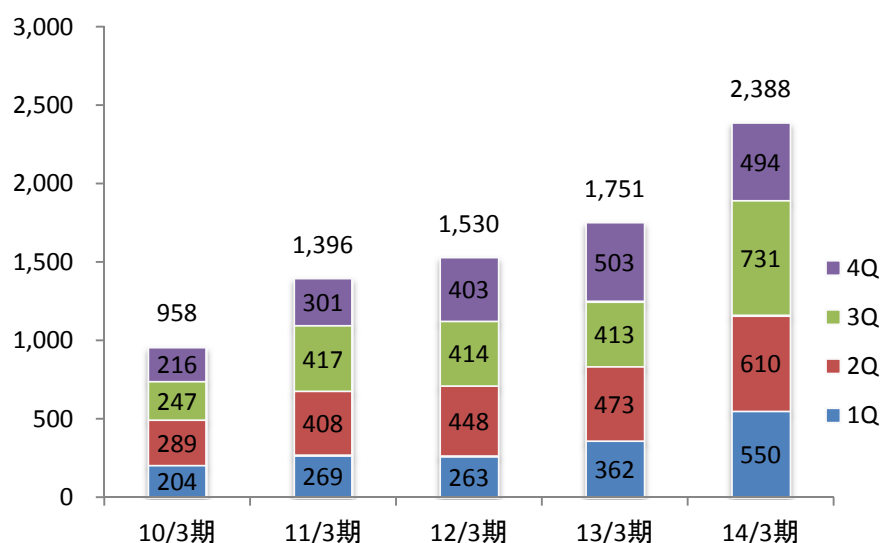
	前期実績 13/3期	当期実績 14/3期	対前期	
			増減額	前期比
売上高	1,751百万	2,388百万	636百万	136.3%

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

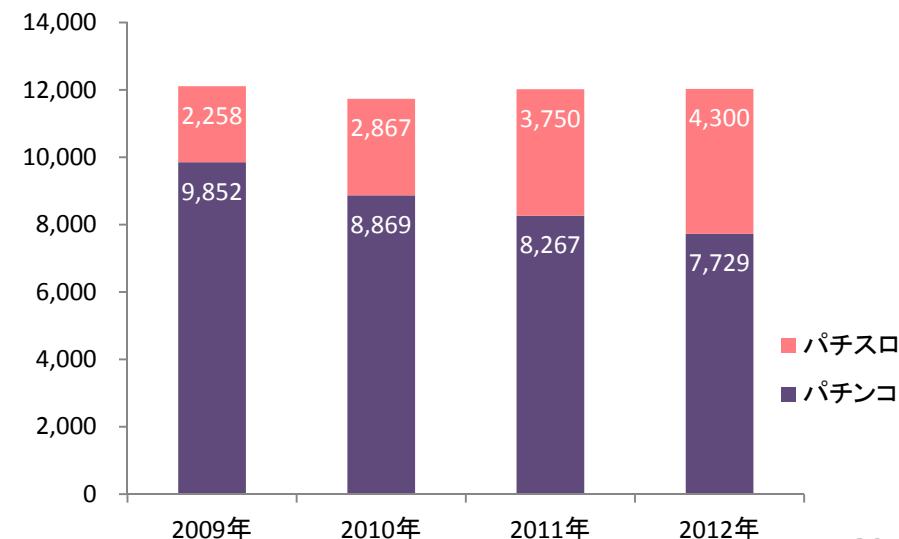
(百万円)



市場規模推移

(億円)

パチンコ・パチスロ市場規模



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



メディア事業



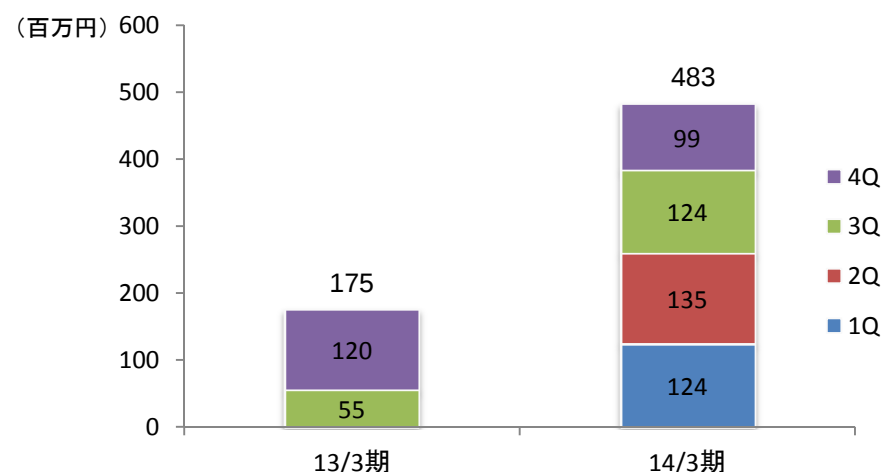
日本最大級の総合ゲーム情報サイト <http://www.4gamer.net/>

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**通期で連結業績に寄与**

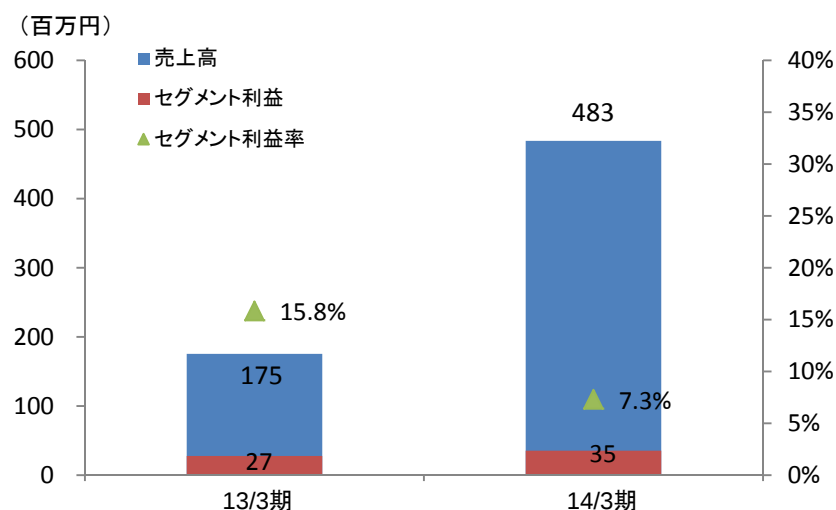
- ✓ **スマートフォン向けゲームアプリ**を中心としたコンテンツを拡充、多様化するユーザーニーズに対応
- ✓ 年間契約や長期広告プランの獲得に注力し**安定的な収益基盤**を構築

売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 13/3期	当期実績 14/3期	対前期	
			増減額	前期比
売上高	175百万	483百万	308百万	275.6%
セグメント利益	27百万	35百万	7百万	127.4%



※ 13/3期3QよりAetas株式会社を子会社化したことによりメディア事業を開始



※セグメント利益はのれん償却後の金額を記載



その他の事業

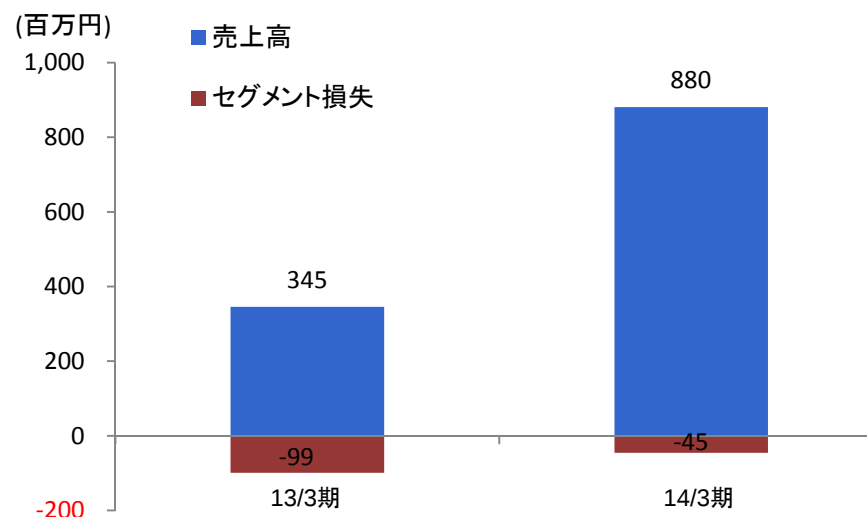
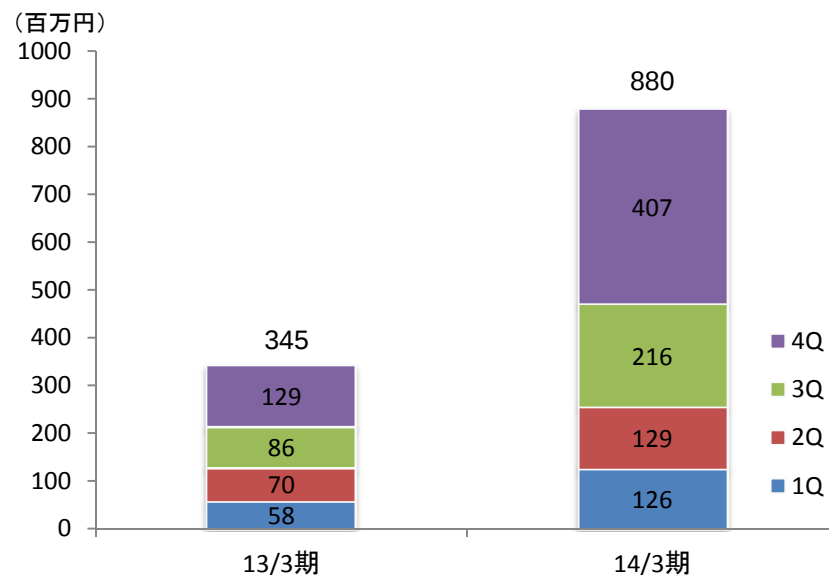
- ✓ 開発アウトソーシング事業: **着実な開発実績**により収益を拡大
- ✓ システム開発事業: (株)ネットワーク21の子会社化に伴い**2013年12月より連結業績寄与**

売上高・セグメント利益の前期比較

	前期実績 13/3期	当期実績 14/3期	対前期	
			増減額	前期比
売上高	345百万	880百万	535百万	254.9%
セグメント損失	△99百万	△45百万	53百万	—

事業内容

- 開発アウトソーシング事業
- システム開発事業
- 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(DCN事業)



※セグメント損失は㈱ネットワーク21取得ののれん償却後の金額を記載 22

3. 次期見通し及び中期経営計画

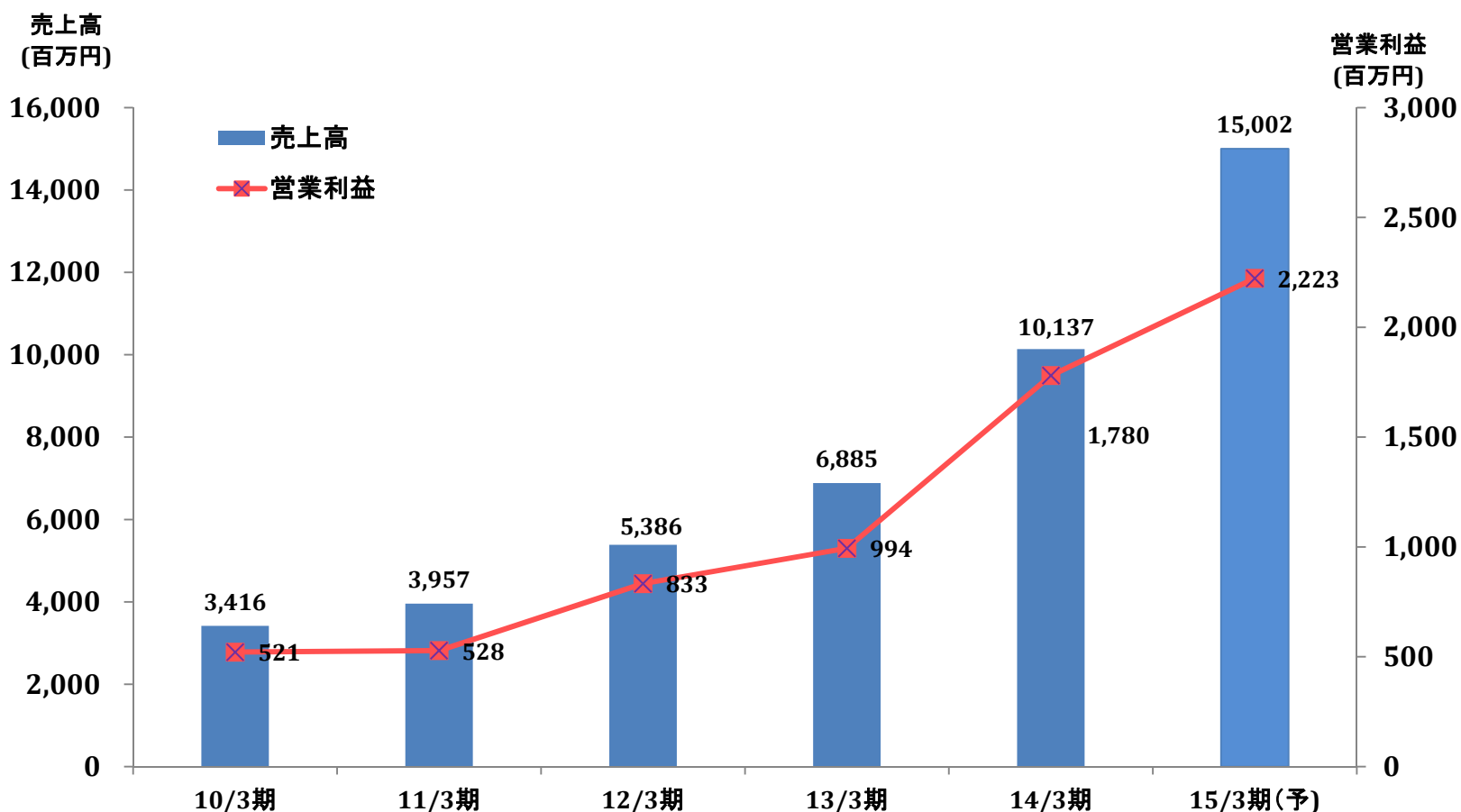


2015年3月期 通期連結業績見通し

中期経営計画の1年目として更なる飛躍を目指す

売上高：15,002百万 (前期比:148.0%)

営業利益：2,223百万 (前期比:124.9%)





2015年3月期 通期連結業績予想及び配当予想

通期連結業績予想

(単位:百万円)

	14/3期		15/3期		
	通期 連結実績	前期比	通期 連結予想	対前期増減額	前期比
売上高	10,137	147.2%	15,002	4,864	148.0%
営業利益	1,780	179.1%	2,223	442	124.9%
営業利益率	17.6%	+3.1ポイント	14.8%	△2.7ポイント	
経常利益	1,788	179.5%	2,201	412	123.1%
当期純利益	1,087	187.7%	1,210	122	111.3%

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

配当予想

14/3期

15円

(中間配当7円、期末配当8円)

配当性向:16.3%



15/3期 予想

15円

(中間配当7円、期末配当8円)

配当性向:14.8%



中期経営計画:基本方針

中期経営計画の位置づけ

中期経営計画の策定にあたり、2017年3月期までを
「経営基盤の強化を図り、チャレンジング且つ飛躍的な進化を遂げる期間」
と位置づけ、以下の基本方針を掲げております。

中期経営計画における基本方針

基本方針 1: 地域や領域を越えたデバッグ事業成長の追求

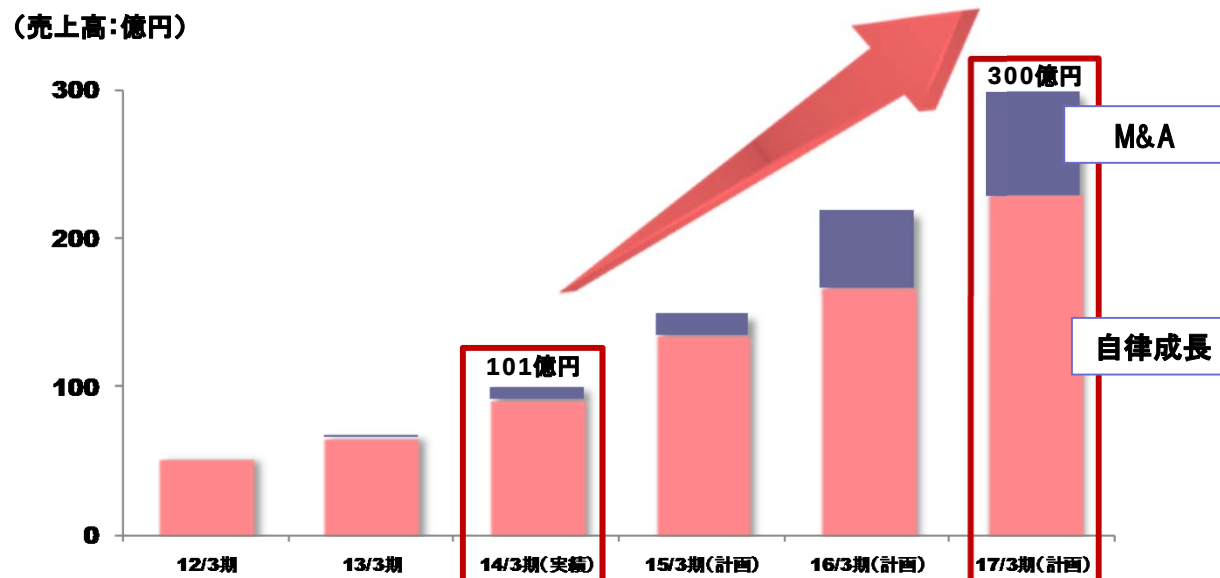
基本方針 2: 独自性を追求したサービス開発

基本方針 3: 経営資源の戦略的活用

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。



■ 新たな経営ビジョンを実現するため、2013年10月1日に単独株式移転の方法により、持株会社体制に移行いたしました。以下はグループ全体の永続的な成長に必要なマイルストーンとして位置づけております。

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



中期経営計画: グループ財務指標

- 中期経営計画期間中に到達すべき財務指標として下記を設定しております。

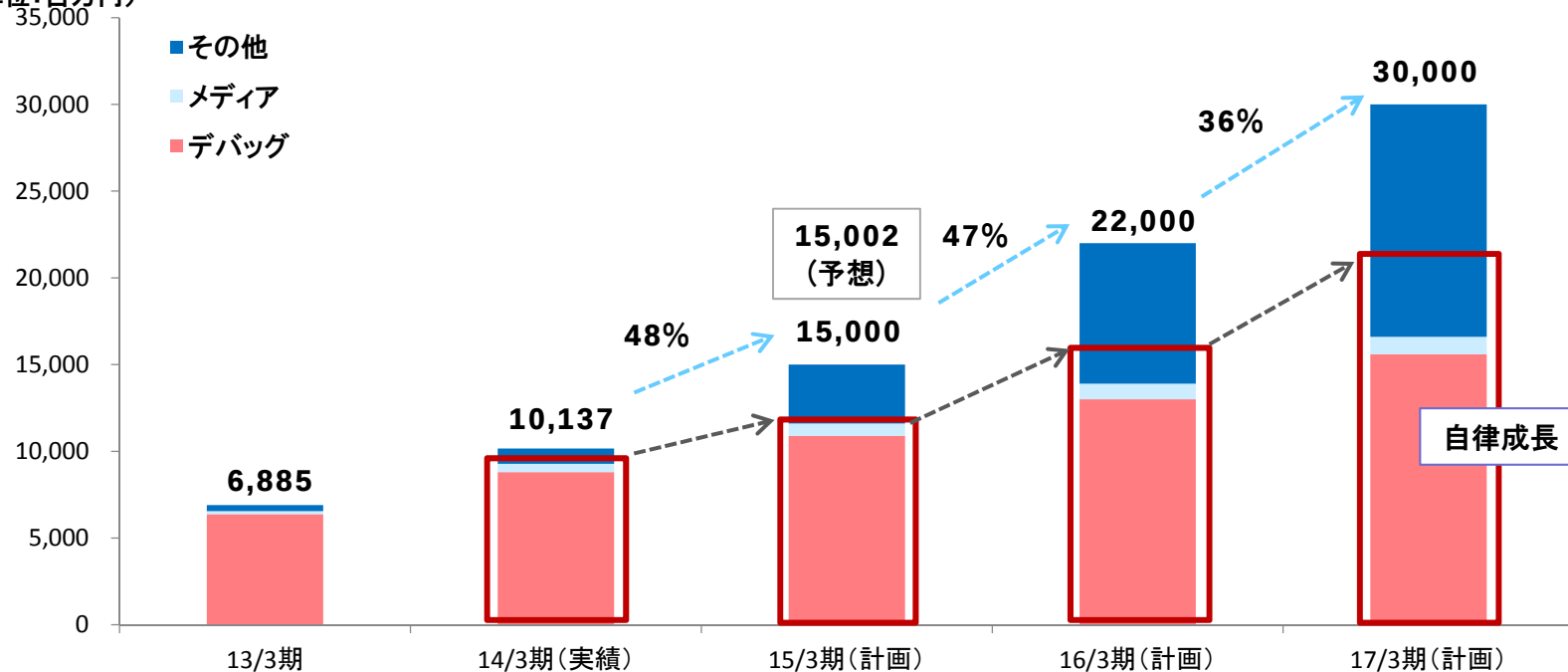
2014年3月期実績		150%以上の 増収増益目標		2017年3月期計画
売上高	101億円	◀	+198億円 (+196%)	300億円
営業利益率	17.6%	◀	-	16%
経常利益	17億円	◀	+30億円 (+168%)	48億円
ROE (株主資本利益率)	33.6%	◀	+3%	37%
EPS (1株当たり当期純利益)	91.9円	◀	+151円 (+164%)	243円
配当性向	16.3%	◀	+4%	20%



中期経営計画：セグメント別売上高目標

■ セグメント別の売上高目標イメージは下記の通りです。

(単位:百万円)



(単位:百万円)

中期経営計画期間

セグメント	13/3期	14/3期(実績)	15/3期 (中期経営計画公表値/予想)	16/3期(計画)	17/3期(計画)
デバッグ事業	6,381	8,798	10,900	13,000	15,600
メディア事業	175	483	700	900	1,000
その他の事業	345	880	3,400	8,100	13,400
合 計	6,885	10,137	15,000	22,000	30,000

※13/3期、14/3期の各セグメントの売上高はセグメント間の内部売上高又は振替高を含めて記載しているため、各セグメント売上高の合計は上記合計と必ずしも一致しません。
※15/3期のセグメント別売上高(予想)は非開示としております。



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
- ・その他の事業
- ・ご参考～用語集～



会社概要

(2014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	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 ■開発アウトソーシングサービス ■システム開発 ■映像制作サービス ■「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	300,571千円	
発行済株式総数	11,944,200株	
グループ会社	■株式会社デジタルハーツ ■DIGITAL Hearts 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 ■株式会社ネットワーク21	
従業員数(連結)	277人	

※2014年4月1日に株式会社プレミアムエージェンシーを子会社化しておりますが、参考資料はすべて2014年3月31日時点の情報を記載しております。



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(AOTP)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
	11月	株式会社ネットワーク21の株式を取得し子会社化
2014年(平成26年)	4月	株式会社プレミアムエージェンシーの株式取得及び第三者割当増資引受により子会社化

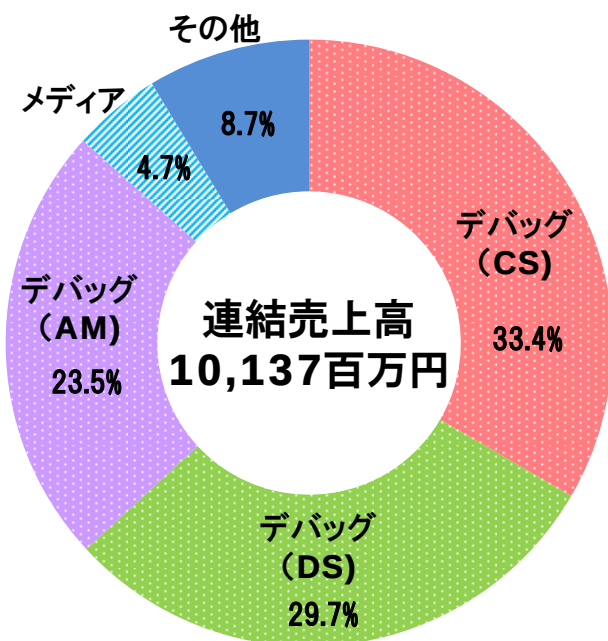


グループ構成

	会社名	事業内容	事業セグメント
 株式会社 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 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(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 aetas	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
	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



事業セグメント



2014年3月期売上高構成比

※売上構成比は、内部売上高を含めて算出

デバッグ事業

33.4%

コンシューマゲームリレーション(CS)
家庭用パッケージゲーム/オンラインゲーム等の
検証

29.7%

デジタルソリューションリレーション(DS)
ソーシャルゲーム、スマートフォンアプリ等の
モバイルコンテンツ / システム検証等

23.5%

アミューズメントリレーション(AM)
パチンコ/パチスロ等の検証

メディア事業

4.7%

4Gamer.net
日本最大級の総合ゲーム情報サイトの運営等

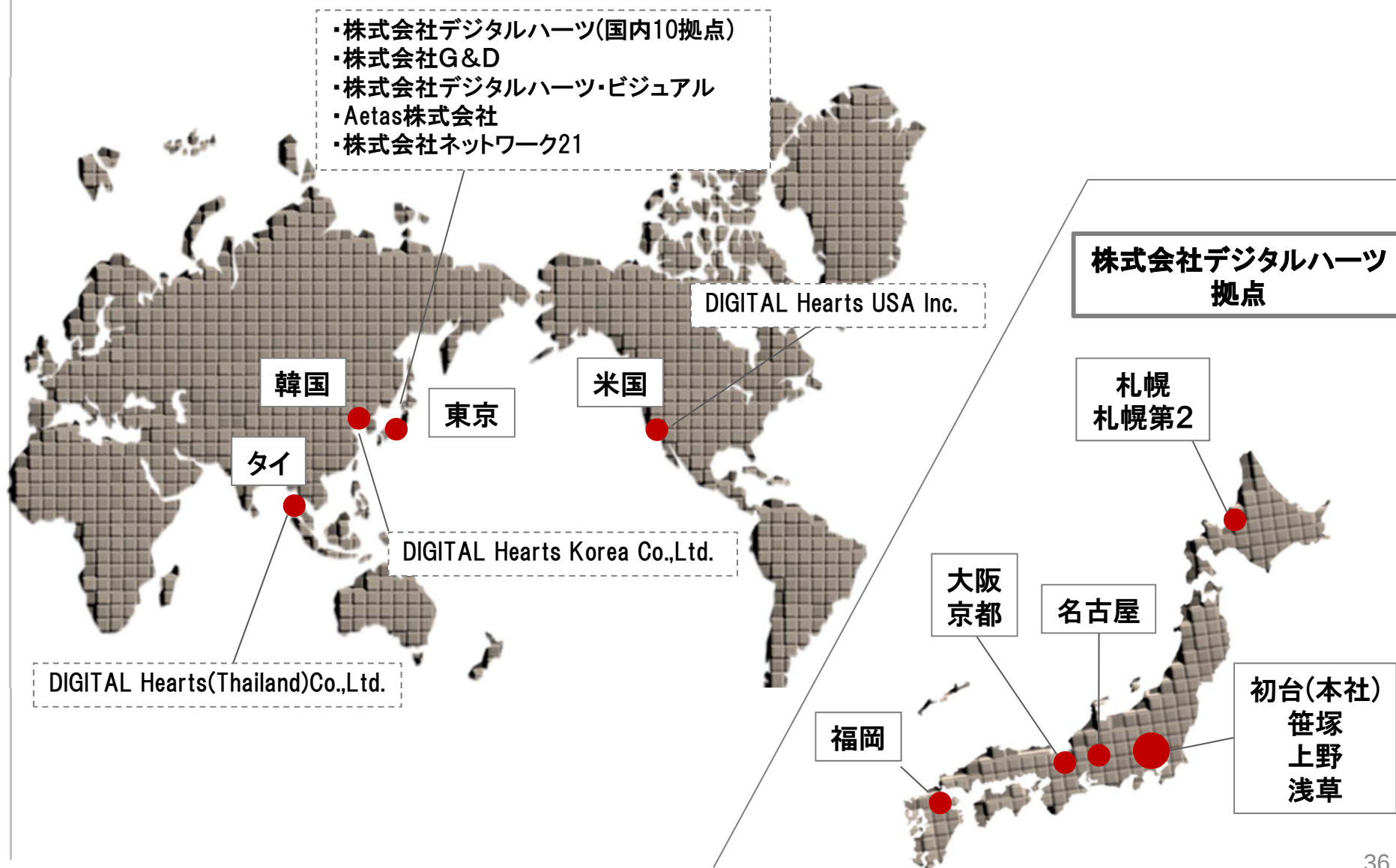
その他の事業

8.7%

開発アウトソーシング事業
システム開発事業
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



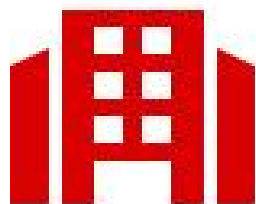
グループ会社と事業拠点





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



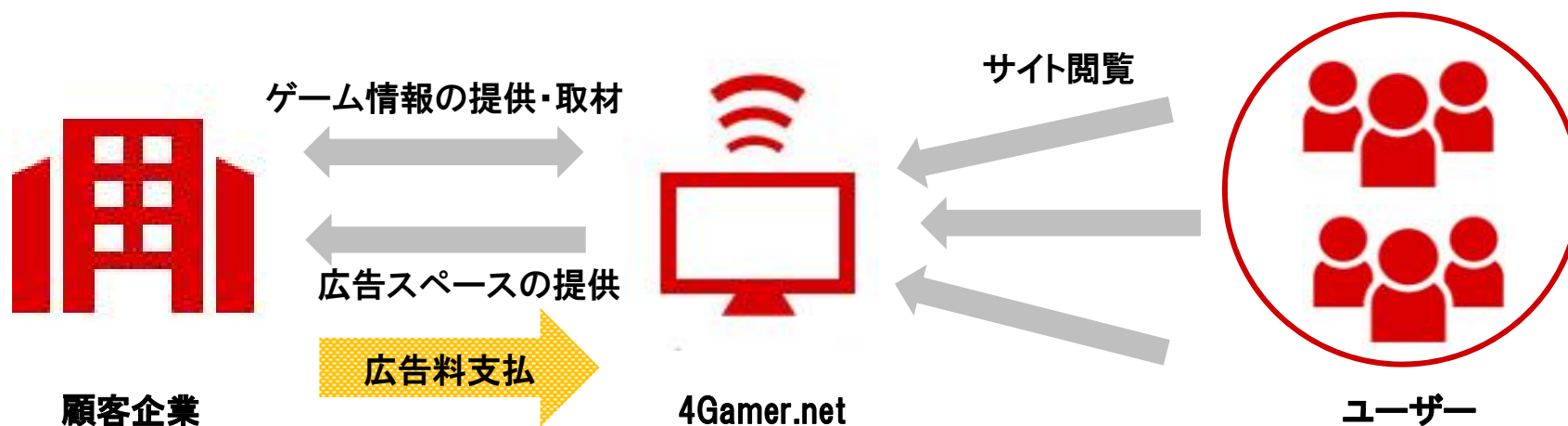
- ・指紋認証入室管理・監視カメラの設置等
安全なセキュリティ体制
- ・登録テスター全員を対象とした身元保証
人制度

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)





その他の事業

開発アウトソーシングサービス

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

システム開発

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

映像制作サービス

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、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

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、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



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



配信ゲーム第1弾：クロスライブ

<https://cross-tribe.jp>



ご参考 ～用語集～

？用語？	用語の意味
バグ	コンピュータプログラムの誤りや欠陥、不具合のこと。
デバッグ	一般的には、コンピュータプログラムの誤り＝「バグ」を探し、修正することを指す。 当社グループの「デバッグサービス」は、修正作業を行わず『バグを発見し報告する』ことに特化している。
アウトソーシング	自社の業務や工程の一部または全部を、それを得意とする企業に外部委託すること。
Lab. (ラボ)	デバッグ作業を行う拠点を、当社グループでは「Lab.(ラボ)」と呼称している。
テスター	デバッグ作業を行うスタッフを、当社グループでは「テスター」と呼称している。 アルバイト登録制であり、「登録テスター」は当社グループに登録しているスタッフを指している。
コンシューマゲーム	家庭用ゲーム機(据置型、携帯型)で遊ぶゲーム。
オンラインゲーム	インターネットを介して複数の人が同時に参加し遊ぶコンピュータゲーム及びインターネット経由でダウンロード販売されるゲームコンテンツ
SNS (ソーシャル・ネットワーキング・サービス)	人と人とのつながりを促進するコミュニティ、交流を目的としたコミュニティをWEB上で作るサービスの総称。
ソーシャルゲーム	ソーシャルネットワーキング上で提供され他のユーザーとプレイするオンラインゲーム。
ブラウザゲーム	WEBブラウザ上で動作するゲームでダウンロードやインストールの必要なく遊ぶことができる。
ネイティブアプリゲーム	スマートフォンなどの端末上で動作するプログラムによって作られたアプリゲーム。 ダウンロード、インストールして遊ぶことができる。