

○連結損益計算書

(単位：百万円)

科 目	15/3期 前期	16/3期 当期
売上高	13,285	15,011
営業利益	1,517	1,963
経常利益	1,525	1,958
親会社株主に帰属する当期純利益	539	361

○連結貸借対照表

(単位：百万円)

科 目	15/3期 前期末	16/3期 当期末
流動資産	5,756	5,064
固定資産	2,516	1,469
資産合計	8,272	6,533
流動負債	3,823	3,374
固定負債	280	69
負債合計	4,104	3,444
株主資本	4,036	2,773
資本金	300	300
その他の包括利益累計額	55	41
新株予約権	14	14
非支配株主持分	61	260
純資産合計	4,168	3,089
負債純資産合計	8,272	6,533

○連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

科 目	15/3期 前期	16/3期 当期
営業活動によるキャッシュ・フロー	870	1,080
投資活動によるキャッシュ・フロー	△568	△17
財務活動によるキャッシュ・フロー	△950	△1,913
現金及び現金同等物に係る換算差額	14	△10
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△634	△860
現金及び現金同等物の期首残高	3,693	3,058
現金及び現金同等物の期末残高	3,058	2,197



○会社概要

社 名	株式会社ハーツユナイテッドグループ (Hearts United Group Co.,Ltd.)
設 立	2013年10月1日
資 本 金	300百万円
発行済株式総数	11,945,400株
上場証券取引所	東京証券取引所 市場第一部 (証券コード:3676)
グ ル ー プ 会 社 (※は関連会社)	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名

○株主メモ

事業年度	4月1日～翌年3月31日
定時株主総会	毎年6月
基準日 定時株主総会	毎年3月31日
期末配当金	毎年3月31日
中間配当金	毎年9月30日
株主名簿管理人 特別口座の口座管理機関	三菱UFJ信託銀行株式会社
同連絡先	三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 〒137-8081 東京都江東区東砂七丁目10番11号 TEL. 0120-232-711 (通話料無料)
上場証券取引所	東京証券取引所
公告の方法	電子公告により行う
公告掲載URL	http://www.heartsunitedgroup.co.jp/

(ただし、電子公告によることができない事故、その他のやむを得ない事由が生じたときは、日本経済新聞に公告いたします。)

ホームページのご紹介

当社のホームページでは、投資家の皆様向けの情報をはじめ、事業内容や最新のニュースなど、さまざまな情報を公開しています。

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



株式会社 ハーツ ユナイテッド グループ

証券コード：3676

株主通信

2 0 1 6 年 3 月 期

2015.4.1 ▶ 2016.3.31



代表取締役社長 CEO
宮澤 栄一

○2016年3月期 決算ハイライト

売上高	15,011百万円 (前期比113.0%)
営業利益	1,963百万円 (前期比129.4%)
経常利益	1,958百万円 (前期比128.4%)
親会社株主に 帰属する当期純利益	361百万円 (前期比67.0%)
年間配当金	19円

○2017年3月期 業績予想

売上高	16,705百万円 (前期比111.3%)
営業利益	2,572百万円 (前期比131.0%)
経常利益	2,579百万円 (前期比131.7%)
親会社株主に 帰属する当期純利益	1,608百万円 (前期比444.5%)
年間配当金	19円

挑戦と改革を 新たな成長の「礎」に

Q 当期の業績を振り返っていかがでしょうか？

当期は、モバイルコンテンツ向けのデバッグサービスの売上が前期比144.2%を達成しデバッグ事業を大きく牽引いたしました。一方、パチンコ・パチスロ向けのデバッグサービスは、段階的に続く規制の影響を受けましたが、当社が得意とするPS4等のゲーム機やスマートフォン等のモバイル向けのゲーム案件の獲得に注力し、デバッグ事業の売上は前期比113.5%を達成することができました。さらに、デバッグ事業だけではなく、メディア事業、クリエイティブ事業、その他の事業の全セグメントで前期を上回る実績となり、全体では売上高15,011百万円(前期比113.0%)、営業利益1,963百万円(前期比129.4%)と過去最高の売上高、営業利益を達成し、経常利益は1,958百万円(前期比128.4%)となりました。一方、親会社株主に帰属する当期純利益は、のれん等の減損損失を特別損失として計上したことにより、361百万円(前期比67.0%)となりました。

また、継続的な人材育成と人材確保が今後の成長における土台になると考え、業務正社員制度を活用するなど、多様な人材が活躍できる環境整備に注力するとともに、新たな取り組みとして、前期より、株式会社ZMPとの合併会社を通じた自動車向けのデバッグサービスの開始や、株式会社UBICと人工知能(AI)を活用したデバッグの研究を開始

するなど、新たなサービス創造へのチャレンジを行い、その成果は着実に表れていると実感しています。

Q 次期の見通しについてお聞かせください

次期も引き続き、大手ゲームメーカーの参入により、ゲームのモバイルアプリ開発はさらに品質を重要視する傾向が高まるとともに、銀行、小売業、航空会社、行政機関等においても多種多様なスマートフォンアプリの開発が進むことが見込まれ、当社では引き続きデバッグ需要の開拓を推進いたします。また、昨今モバイル端末はあらゆる機器と連携するなど、IoTの流れが加速しており、特に注力しているシステム検証分野の事業拡大も積極的に行ってまいります。

また、コンシューマゲーム市場で発売を控える「PlayStation®VR」や新ゲーム機「NX」など、新たなハードの登場によるコンテンツ開発の活発化が見込まれ、デバッグ需要の獲得に注力するとともに、メディア事業やクリエイティブ事業においても、ビジネス機会の拡大が期待されます。このため、次期においてもデバッグ事業を中心にグループ全体で堅実な成長を予想しております。

Q 中期経営計画の進捗について

当社は2013年11月に、2014年4月からスタートする3ヵ年の中期経営計画を策定し、2017年3月期はその最終年度となります。

2014年、2015年をそれぞれ振り返ると、2014年

はM&Aにより大きくグループが進化し、これまで持ち得なかった技術的な知見と事業領域を拡大いたしました。2015年は、M&A後の組織再編やグループシナジーの創出に努め、サイバーセキュリティ、車やIoT関連システムなどの新領域へのデバッグサービスを展開してまいりました。

ゲームデバッグ会社として「品質」と向き合い続けたノウハウをベースに、中期経営計画をスタートして以降、M&Aや新領域へのサービス展開など、これまでにない施策を実施し、次期以降のパフォーマンスを出せる十分な土台を築くことができたと確信しています。

アミューズメント市場の急激な市場縮小という外部環境の影響や目指していたM&Aを実現できなかったことから、2017年度を最終年度とする中期経営計画は達成できませんでしたが、新たに2017年度を初年度とする新中期経営計画を策定し、その達成に向け力強い成長を目指してまいります。

○新中期経営計画(2017年3月期～2019年3月期)

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
2	独自性を追求したサービス開発
3	経営資源の戦略的活用

グループ財務指標(2019年3月期計画)		
売上高	営業利益率	経常利益
300億円	16%	48億円
EPS	ROE	DOE
262円	39%	6%

デバッグ事業

独自のデバッグノウハウを活かしさらなる成長・発展を目指します

人材確保・育成により体制を強化

8,000名を超えるデバッグスタッフ（テスター）が働く企業であるからこそ、多様な人材が違いを受け入れいきいきと働くことができる職場づくり、そしてそのパワーを活かす組織づくりに取り組んでいます。その一環として、2015年6月には「業務正社員制度」を導入。

150名を超えるテスターを正社員にいたしました。



新たな領域にチャレンジ

2015年1月

(株)ZMPと合弁会社(株)ZEGを設立、自動車業界向けデバッグ事業は順調に進捗。

10プロジェクトを超える実績。

ZEG



2016年2月

防衛省の外局である防衛装備庁より「サイバー攻撃対処技術等に関する動向調査」を受注。



サービスの進化を追求

デバッグ

AI

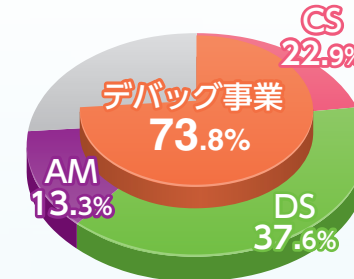
2015年10月

100万件のバグデータとバグを見つける経験値をもとに、(株)UBICの人工知能(AI)による解析を組み合わせ、ソフトウェアのバグへのアプローチを研究。



2016年6月

第一弾としてAIによる次世代ネット書き込み監視サービス「DH-AI」のサービス提供を開始。



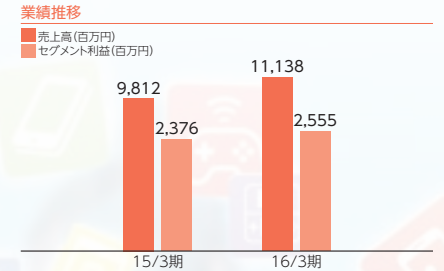
売上高構成比

発売前の製品の不具合をユーザー視点から検証して報告

売上高 **11,138**百万円
(前期比113.5%)

セグメント利益 **2,555**百万円
(前期比107.5%)

- ✓ 顧客ニーズに対応した付加価値の高いサービスの提供により増収増益を達成
- ✓ デジタルソリューションリレーションが前期比144.2%と大きく伸長

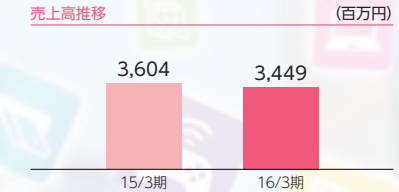


コンシューマゲームリレーション (CS)

売上高 **3,449**百万円
(前期比95.7%)

- ✓ PlayStation®4等に向けた新規案件の獲得に注力
- ✓ VRコンテンツ向けのデバッグ体制を整備

主に国内外の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を提供

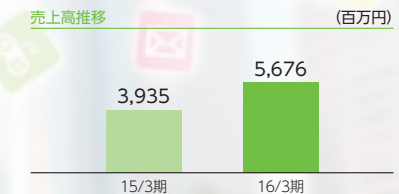


デジタルソリューションリレーション (DS)

売上高 **5,676**百万円
(前期比144.2%)

- ✓ ゲームアプリのデバッグ需要がさらに拡大し大幅増収を達成
- ✓ WEBシステムや自動車関連等のデバッグ実績も着実に増加

主にソーシャルゲーム、スマートフォンアプリ等モバイルコンテンツ向けデバッグサービスを提供

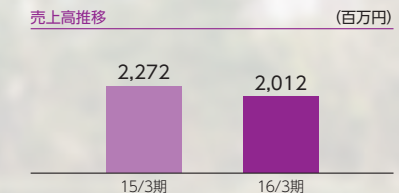


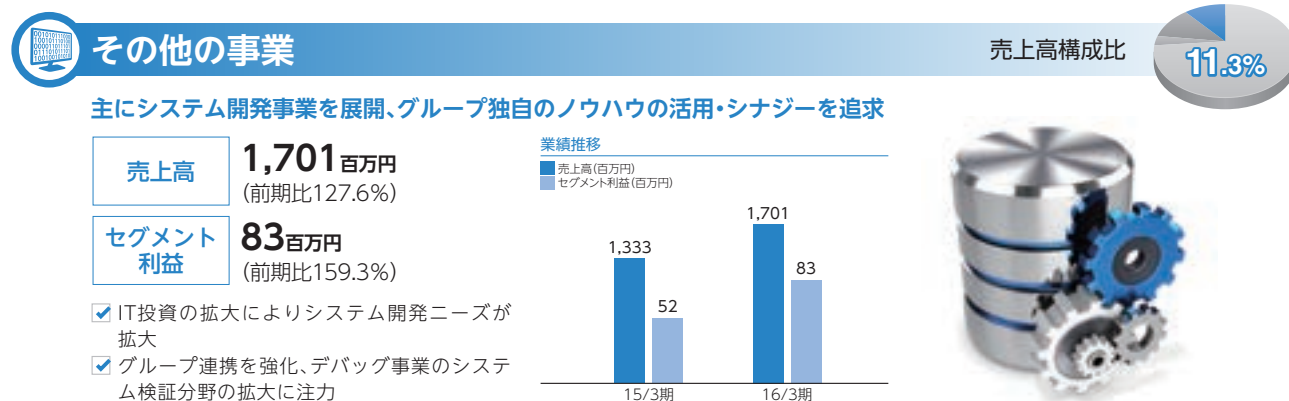
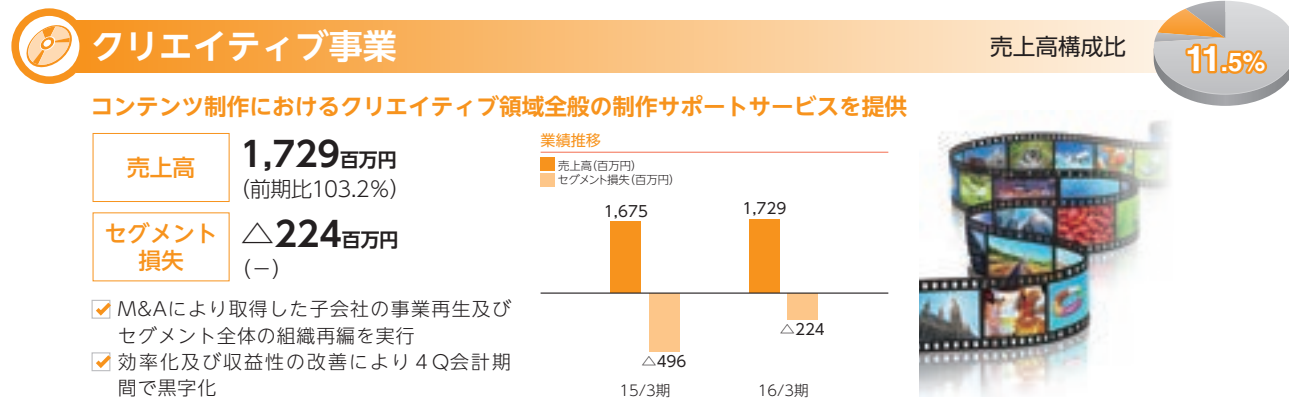
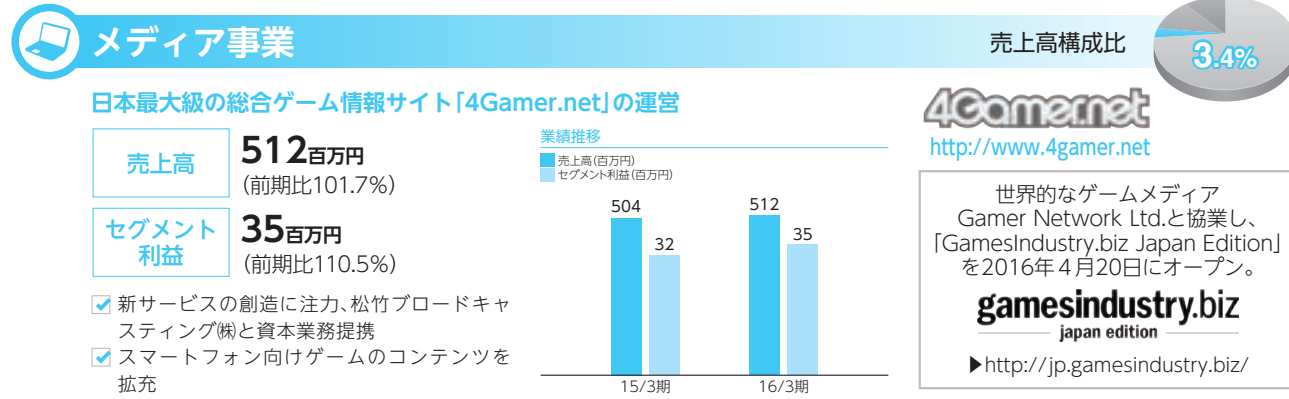
アミューズメントリレーション (AM)

売上高 **2,012**百万円
(前期比88.6%)

- ✓ 段階的な規制により市場が縮小、新規タイトルの開発が鈍化
- ✓ 市場影響を最小限に留めたものの減収

主にパチンコ、パチスロ向けデバッグサービスを提供





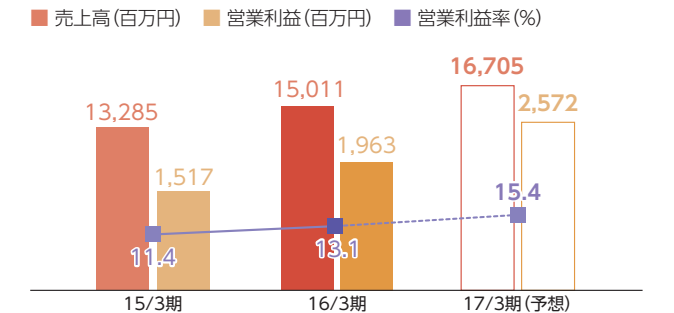
基幹事業であるデバッグ事業の2桁成長を継続し、過去最高の売上高・営業利益を目指します

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する見込みです。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してまいります。

●連結業績予想

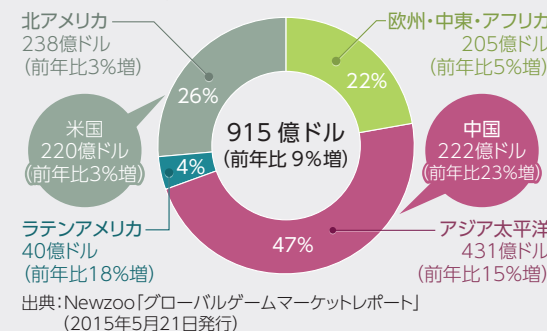
(百万円)	16/3期 当期実績	17/3期 次期予想	前期比
売上高	15,011	16,705	111.3%
営業利益	1,963	2,572	131.0%
経常利益	1,958	2,579	131.7%
親会社株主に帰属 する当期純利益	361	1,608	444.5%

●連結業績の推移



2015年には中国が米国を逆転、世界最大のゲーム市場となる見通し 中国ゲーム市場に参入、デバッグ産業の創出を目指す

2015年の地域別の市場規模予測



2016年5月に今後、中国におけるゲームデバッグ事業を展開するため、(株)ウィズ・パートナーズと業務提携を行い、さらに第三者割当により発行される第1回無担保転換社債型新株予約権付社債の募集を実施いたしました。

中国では、2014年1月に据置型の家庭用ゲーム機の製造・販売が解禁され、その後、2015年には「PlayStation®4」が発売。ゲーム人口が約5億人にも及び中国で、家庭用ゲーム市場の拡大が見込まれています。

当社グループは中国現地企業と強固なネットワークを持つ(株)ウィズ・パートナーズと共に、中国におけるゲームデバッグ事業を展開いたします。

■第1回無担保転換社債型新株予約権付社債の内容

払込期日	当該発行による潜在株式数	資金調達額	転換価額
2016年6月9日	40万株	10億17百万円	2,543円

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

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

■ 当社グループのサービス領域



グループ財務指標
(2019年3月期計画)

売上高	300億円	営業利益率	16%	経常利益	48億円
EPS	262円	ROE	39%	DOE	6%

スマートシティ

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

電子政府

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

スマートプラチナ社会

航空・教育・医療分野でのICT

フィンテック

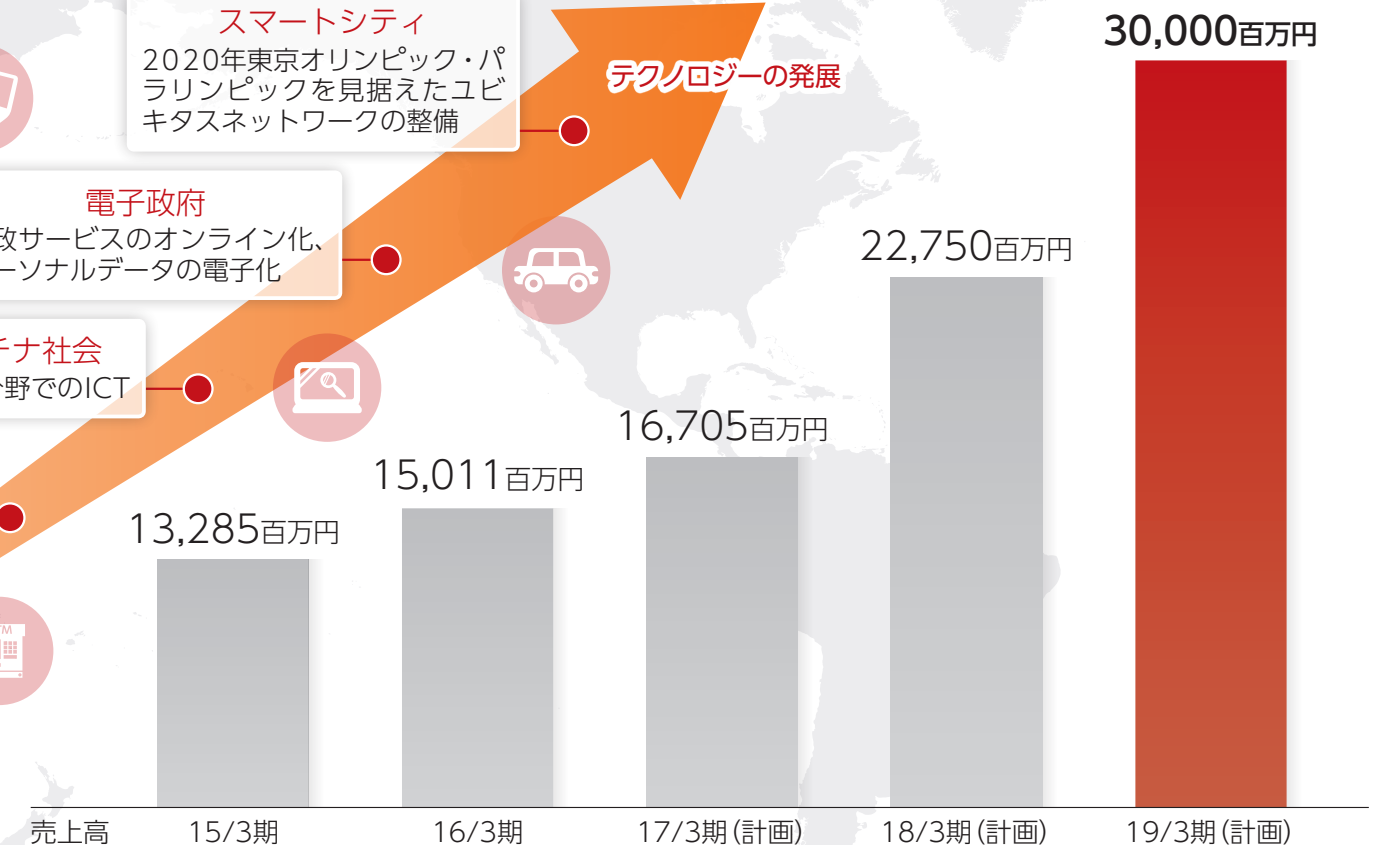
金融とICTサービスの融合

エンターテインメントの広がり

ウェアラブルやVRの進化
映像・コンテンツ分野のイノベーション

テクノロジーの発展

グループ財務指標 (2016年3月期実績)		
売上高	営業利益率	経常利益
150億円	13.1%	19億円
EPS	ROE	DOE
31.4円	10.5%	6.4%



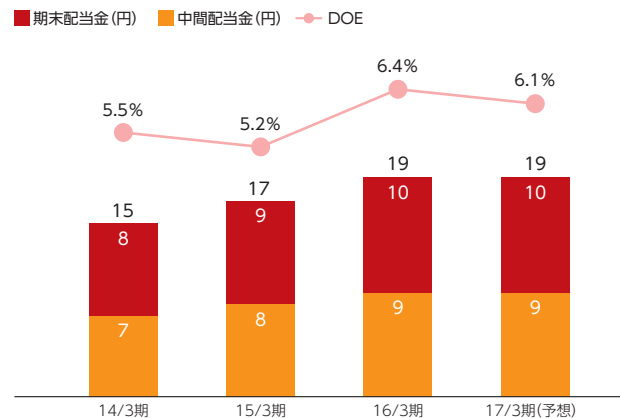
既存領域での力強い自律成長に加え、新たな分野での成長機会の開拓を実施し、
グループ連結売上高300億円を目指します

7期連続増配を実施

当社は、連結ベースでの中期的な目標純資産配当率（DOE）を7％としたうえで、連結業績等を総合的に勘案しながら配当を実施いたします。

当期の年間配当金につきましては、前年より2円増配し19円とさせていただき、次期は、当期と同じく19円の年間配当を予定しております。

■ 配当金・DOEの推移



※14/3期第2四半期の配当実績は、株式会社デジタルハーツの配当実績であります。

■ 自己株式の取得

今後の事業展開に応じた機動的な資本政策を遂行するとともに、株主還元及び資本効率向上のため自己株式を取得いたしました。

取得期間 2015年5月12日から 2015年7月30日まで	取得した株式の総数	513,800株
	株式の取得価額の総額	999,788千円
取得期間 2016年2月29日から 2016年3月23日まで	取得した株式の総数	243,900株
	株式の取得価額の総額	499,861千円

■ 株主還元指標の推移

	14/3 期	15/3 期	16/3 期	17/3 期 (予想)
年間配当金	15 円	17 円	19 円	19 円
純資産配当率 (DOE)	5.5%	5.2%	6.4%	6.1%
配当性向	16.3%	37.6%	60.4%	13.2%
株主資本利益率 (ROE)	33.6%	13.8%	10.5%	45.8%

株主優待 お米券を6 kg分贈呈！



100株(1単元)以上保有の株主の皆様へ一律
お米券(6kg分)を贈呈しております。

※毎年3月31日現在の株主名簿に記載された株主様を対象

デバッガー座談会

デバッグのプロフェッショナル、 現役デバッガーが語る デバッグとは？

Q 「バグ」はソフトウェアの中に潜んでいて、
外側からでは見えませんが、
どうやって見つけるのでしょうか？

A バグが出やすい条件というのはいくつかあり、まずはその条件や仕様書に沿ったテストをします。ただそれだけでは、全部のバグが発見されるわけではありません。そのため、当たり前の方法を試すのではなく、奇想天外な視点からバグをあぶりだします。例えば、素早い動作、複数の動作を同時に行うと、ソフトウェアが止まってしまうなど、色々な場合で違ったバグがでるので、日々、色々な目線、感覚から、「こんなバグが出るのでは？」と思いながらデバッグ作業に取り組んでいます。

Q 8,000名を超える登録テスターが在籍し、
たくさんの方が動いていますが、
デバッグに向いている人はどんな人でしょうか、
どんな経験が活かせますか？

A 対象製品がゲームであれば、ゲームが好きで、そのゲーム経験や知識をもちろん活かすことができますが、デバッグは、色々な目線が必要なので、操作が苦手でもデバッグに向いている人はたくさんいます。

経験上のノウハウもありますが、何にでも疑問を持てる人がデバッグに向いていると思います。デバッ

グをしていると一見、正しい動作に思える挙動もたくさんありますが、「本当にこれでいいのかな？」と常に疑問に思うことが大事です。後は、想像力も重要です。人によって気づく部分は違うので、ある人から見れば気づくバグも、他の人から見たら気づかなかったりしますが、一人で色んな人の「こんな風に操作しそうな人は、恐らく次にこの行動をするな」という感覚を想像して、色んな角度からテストすると、より多くのバグ発見につながります。

Q 最後に、デバッグの一番の醍醐味は何でしょうか？

A お客様の開発を支える仕事なので、「こんな重大なバグがあるとは思わなかったし見つけられなかった！見つけてくれてありがとう！！」とお客様に喜んでもらえることが、何より嬉しいですね。

また、デジタル化が進むにつれて、デバッグの世界はどんどん奥深くなっており、これまで未知だった新たな「バグ」を沢山見つけることができます。

最近、ビジネス系のWEBシステムやECサイトなどのデバッグを担当して、「気づきにくいバグの量が非常に多い」「新しいタイプのバグが出やすい」など、コンテンツによって様々な新しい発見があり、すごく面白さを感じています。まだ経験していない分野のデバッグにどんどん挑戦していきたいです。



業務統括本部 業務部 業務統括本部 業務部 業務統括本部 業務部
村田 喬洋 西山 慶 阿部 夏果