Financial Results 財務情報（要約）

連結損益計算書

（単位：百万円）

科　目	14/3期 前期	15/3期 当期
売上高	10,137	13,285
営業利益	1,780	1,517
経常利益	1,788	1,525
当期純利益	1,087	539

連結貸借対照表

科　目	14/3期 前期末	15/3期 当期末
流動資産	5,549	5,756
固定資産	1,611	2,516
資産合計	7,160	8,272
流動負債	3,372	3,823
固定負債	20	280
負債合計	3,393	4,104
株主資本	3,687	4,036
資本金	300	300
その他の包括利益累計額	29	55
新株予約権	—	14
少数株主持分	49	61
純資産合計	3,766	4,168
負債純資産合計	7,160	8,272

連結キャッシュ・フロー計算書

科　目	14/3期 前期	15/3期 当期
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,561	870
投資活動によるキャッシュ・フロー	△368	△568
財務活動によるキャッシュ・フロー	308	△950
現金及び現金同等物に係る換算差額	6	14
現金及び現金同等物の増減額（△は減少）	1,508	△634
現金及び現金同等物の期首残高	2,184	3,693
現金及び現金同等物の期末残高	3,693	3,058

FSC ミックス 責任ある木質資源を使用した紙 FSC® C022915 www.fsc.org
VEGETABLE OIL INK

Corporate Data 会社概要（2015年3月31日時点）

■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
■上場日　2013年10月1日 東京証券取引所 市場第一部（証券コード:3676）
■資本金　300百万円
■発行済株式総数　11,945,400株
■事業セグメント　デバッグ事業
・コンシューマゲームリレーション
・デジタルソリューションリレーション
・アミューズメントリレーション
メディア事業
クリエイティブ事業
その他の事業
■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.
株式会社G&D
株式会社デジタルハーツ・ビジュアル
Aetas株式会社
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
＊株式会社リインフォース
＊株式会社ZEG
■従業員数（連結）　474名

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。

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

HUG 株式会社 ハーツ ユナイテッド グループ

株主通信

2015年3月期

2014.4.1 ▶ 2015.3.31

証券コード：3676

代表取締役社長 CEO
宮 澤　栄 一

11期連続の増収
今後もさらなる成長を目指します

Q. 当期の業績を振り返っていかがでしょうか

スマートフォンなどソフトウェアの進歩による製品のデジタル化の進展。

数年前から続くこの変化は、当期もさらに加速度を増しました。これに伴い、当社グループへのデバッグニーズは、モバイルコンテンツを中心に大きく拡大しており、スマートフォン向けゲーム案件の獲得が好調に進捗いたしました。

一部、パチンコ・パチスロ向けのデバッグサービスや、コンテンツ制作サービスにおいて、パチスロ市場の急な規制等による外部環境の影響を受け、期初計画を下回る結果となりましたが、当社グループの強みであるゲームデバッグサービスの積極的な営業展開により、11期連続の増収を継続することができました。

また、持続的な成長を実現するため、積極的な人材育成や新サービスへの投資等、様々な取り組みを進めるとともに、システム検証や自動車分野への本格的なデバッグ事業の展開を開始いたしました。

この結果、当期の連結業績の売上高は13,285百万円（前期比131.0%）、営業利益はM&A等の影響により1,517百万円（前期比85.2%）、経常利益は1,525百万円（前期比85.3%）、当期純利益は繰延税金資産を取り崩したことにより539百万円（前期比49.6%）となりました。

Q. 次期の見通しについてお聞かせください

次期は、任天堂株式会社と株式会社ディー・エヌ・エーの連携など、家庭用ゲーム及びスマートフォン向けゲーム市場の垣根を越えたゲーム市場の発展がさらなる追い風となり、当社グループの強みをこれまで以上に発揮できる環境が期待されます。

このため、既存分野においては、好調であるスマートフォン向けゲームのデバッグを中心にさらなる成長を目指すとともに、引き続き、システム検証や自動車分野をはじめとするエンターテインメント業界以外の分野へ事業展開を加速させることで、デバッグ事業がグループの成長を牽引し、売上高は16,034百万円（前期比120.7%）、営業利益は2,252百万円（前期比148.4%）と当期を大きく上回る見込みです。

Q. 株主の皆様への還元について教えてください

当期の年間配当金は、前期より２円増配し、1株あたり17円とし、次期も１株あたり17円を予定しております。

株主優待制度につきましては、毎年3月31日の株主名簿に記載された100株（1単元）以上保有の株主様に一律、おこめギフト券（6kg分）を贈呈いたします。

大変ご好評をいただいており、当期も同じ内容で実施いたします。

今後もさらなる成長を目指し、業績の拡大を図るとともに、株主の皆様への還元に努めます。

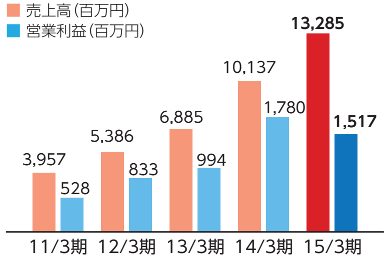
Q. 最後に株主の皆様へのメッセージをお願いします

当期は、中期経営計画の初年度として、外部環境の影響は受けたものの、組織を育てる施策や今後の成長に向けた新たな分野への挑戦など、着実なスタートが切れたものと認識しております。

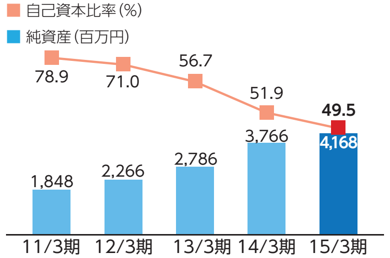
今後もグループ一丸となって事業を推し進めるとともに、デバッグのノウハウを活用した事業展開が可能な分野を拡大すること、独自性を活かしたサービスを創出していくことに注力し、さらなる企業価値・株主価値の向上に努めてまいります。株主の皆様には、今後も当社グループのさらなる成長を応援していただければと存じます。

財務ハイライト※1･2

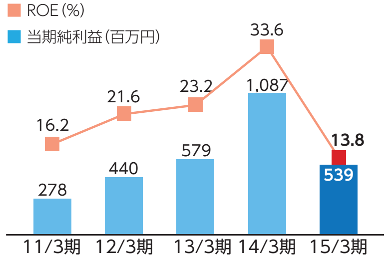
売上高&営業利益



自己資本比率&純資産



ROE&当期純利益



※1. 13/3期以前の実績は、単独株式移転の方法により完全子会社となった株式会社デジタルハーツの実績を記載しております。
※2. 12/3期より連結決算となっております。11/3期の数値につきましては、個別決算の数値となっております。

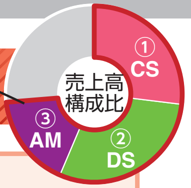
自己株式取得のお知らせ

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するものであります。

(1) 取得対象株式の種類：当社普通株式
(2) 取得し得る株式の総数：60万株（上限）
(3) 株式の取得価額の総額：10億円（上限）
(4) 取得期間：2015年５月12日から2015年７月31日まで

デバッグ事業

73.7%



セグメント業績

(百万円)	14/3期 前期実績	15/3期 当期実績	前期比
売上高	8,798	9,812	111.5%
セグメント利益	2,144	2,376	110.8%

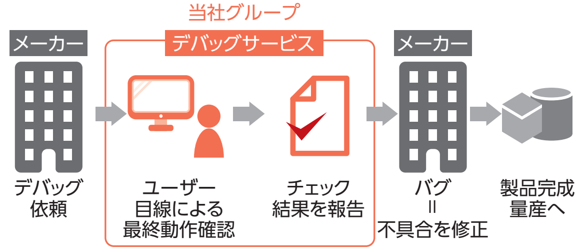
過去最高の売上高、利益を更新

アミューズメントリレーションは市場環境の影響を受けるも、コンシューマゲームリレーション・デジタルソリューションリレーションが好調に推移し、増収増益を達成。

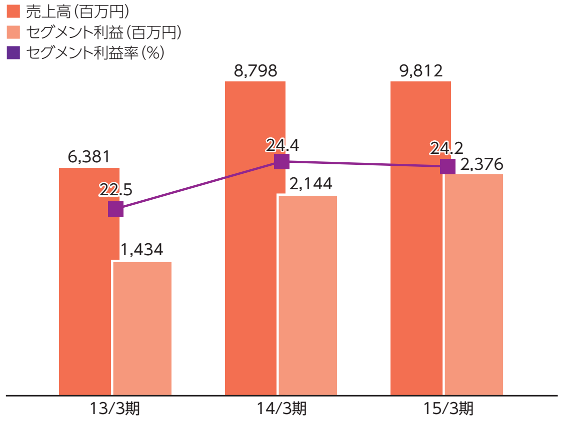
事業内容

「ユーザー目線」で動作テストを行う専門部隊が、製品の不具合を検出・報告する「ユーザーデバッグサービス」を提供。
柔軟な組織体制の構築により、流動的な開発スケジュールにあわせ、1日単位でテスト人数を調整できるため、お客様の開発の効率化をサポートしています。
その実績は、ゲーム、パチンコ・パチスロ、WEBサイトや業務システムなどIT全般に係るソフトウェアと多岐にわたり、海外展開についても積極的に取り組んでいます。

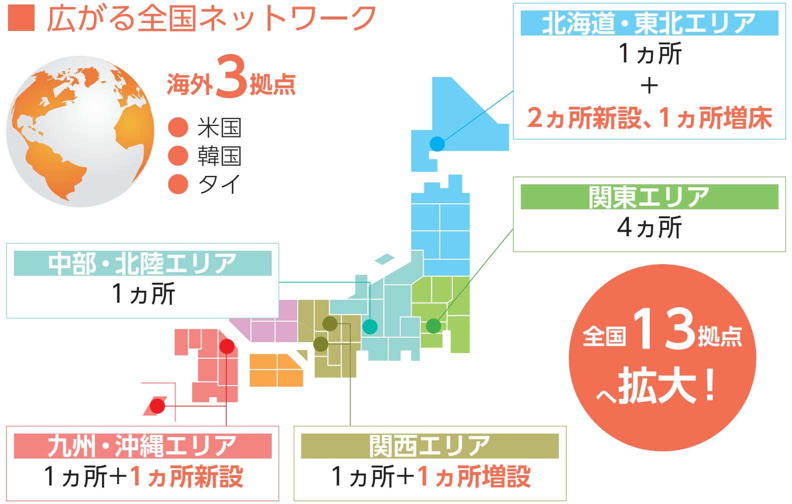
サービス提供の流れ



業績推移



広がる全国ネットワーク



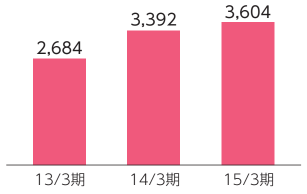
① コンシューマゲームリレーション(CS)

売上高構成比 **27.1%**

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

売上高 3,604百万円(前期比106.3%)

売上高推移(百万円)



当期のハイライト

PlayStation®4などの次世代ハードが出揃ったことで、マルチ展開※タイトルのデバッグ工数が増加し、収益獲得の機会が増加。提案型営業を強化するなど、既存顧客との取引規模の拡大に成功し、安定的な成長を実現。

※マルチ展開:1つのタイトルを複数のハードに対し展開すること

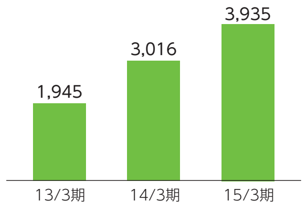
② デジタルソリューションリレーション(DS)

売上高構成比 **29.5%**

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及びシステム検証サービスを提供

売上高 3,935百万円(前期比130.4%)

売上高推移(百万円)



当期のハイライト

成長著しいソーシャルゲーム市場において、ネイティブアプリゲーム開発の活発化、1タイトルの開発規模の増大により、デバッグ工程のアウトソーシングが加速。これらの事業環境が追い風となり、大幅増収を達成し、デバッグ事業の成長を牽引する中核リレーションとして大きく躍進。

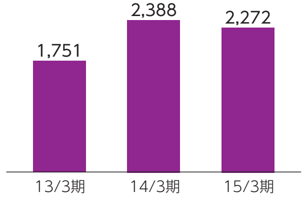
③ アミューズメントリレーション(AM)

売上高構成比 **17.1%**

主にパチンコ、パチスロ向けデバッグサービスを提供

売上高 2,272百万円(前期比95.1%)

売上高推移(百万円)

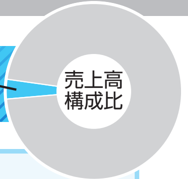


当期のハイライト

9月より適用されたパチスロの型式試験方法の変更等の市場環境の影響を受け、下期以降は緩やかな回復基調の兆しはあるも、前期を下回っての着地。

メディア事業

3.7%



セグメント業績

(百万円)	14/3期 前期実績	15/3期 当期実績	前期比
売上高	483	**504**	**104.2%**
セグメント利益	35	**32**	**91.1%**

スマートフォン向けゲームを対象にしたコンテンツを拡充し、顧客企業・ユーザーへの訴求範囲を拡大。安定的に推移し、前期と同水準の着地。

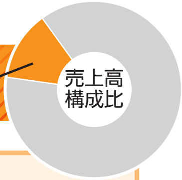
事業内容

日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」を運営。
ゲーム情報を消費者の皆様に発信するとともに、サイト上でゲームメーカーをはじめとする顧客企業に広告サービスの提供を行い、顧客企業のプロモーション活動を支援しています。

4Gamer.net
(http://www.4gamer.net/)
ページビュー数：6,500万PV/月
ユニークユーザー数： 470万UB/月
スマートフォンからも閲覧可能

クリエイティブ事業

12.6%



セグメント業績

(百万円)	14/3期 前期実績	15/3期 当期実績	前期比
売上高	442	**1,675**	**378.5%**
セグメント損失	△26	**△496**	**—**

2014年4月より連結子会社化した㈱プレミアムエージェンシーにおいて、市場環境及び不採算案件発生の影響により営業損失を計上。同社の収益化に向けた体制の立て直しに注力。
㈱G&Dにおいては、デバッグ事業で培った「ユーザー目線」を活かした独自ゲームアプリ（➡ Pick Up）を開発。

事業内容

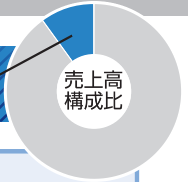
クリエイティブ事業では、コンテンツ制作における クリエイティブ領域全般にわたる制作サポートサービスを提供。
「3DCGコンテンツ開発事業」「開発アウトソーシング事業」「映像制作事業」などの事業を展開しています。

Pick Up

新感覚しりとりゲーム"つなGETパズル"。
早くも15万ダウンロード突破！iOS、Androidで好評配信中！
【モグモグとパクパク～不思議なタマゴ～】

その他の事業

10.0%



セグメント業績

(百万円)	14/3期 前期実績	15/3期 当期実績	前期比
売上高	438	**1,333**	**304.4%**
セグメント損益	△18	**52**	**—**

2013年12月より連結子会社化した㈱ネットワーク21が通期で業績寄与。情報システム分野における国内投資の拡大により開発ニーズが安定していることから、システム開発事業が堅調に推移。デバッグ事業との連携を強化し、デバッグ事業の成長に寄与する取り組みを推進。

事業内容

「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」などの事業を展開しています。

※ 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また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。

NEWS

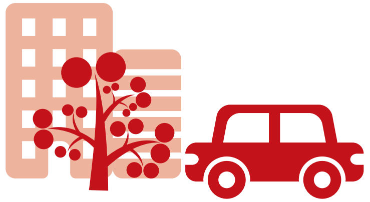
㈱ZMPと合弁会社を設立、自動車業界向けデバッグサービス開始！

近年、デジタル化が急速に進む一方、ソフトウェアの不具合によるトラブルは増加し、社会に与える影響は年々大きくなっています。自動車分野も同様に、搭載されるソフトウェアは大規模化しており、さらにその技術革新や技術の実用化に向けた研究開発が活発化しています。このため、精度の高いテスト需要が拡大していることから、自動運転技術分野で高い技術力を持つ株式会社ZMPと、「自動車業界向けのデバッグサービス」を提供する株式会社ZEGを、2015年1月に合弁会社として設立いたしました。

既に、設立後、約1ヶ月で案件を受注するなど、本格的な稼動を開始しており、将来有望な事業領域でのさらなる需要拡大が期待できます。

会社概要

名称	株式会社ZEG
設立日	2015年1月16日
資本金	3,000万円
出資比率	当社 49.0% ㈱ZMP 51.0%
代表取締役社長	谷口　恒
事業内容	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



基幹事業であるデバッグ事業の成長により増収増益の見通し

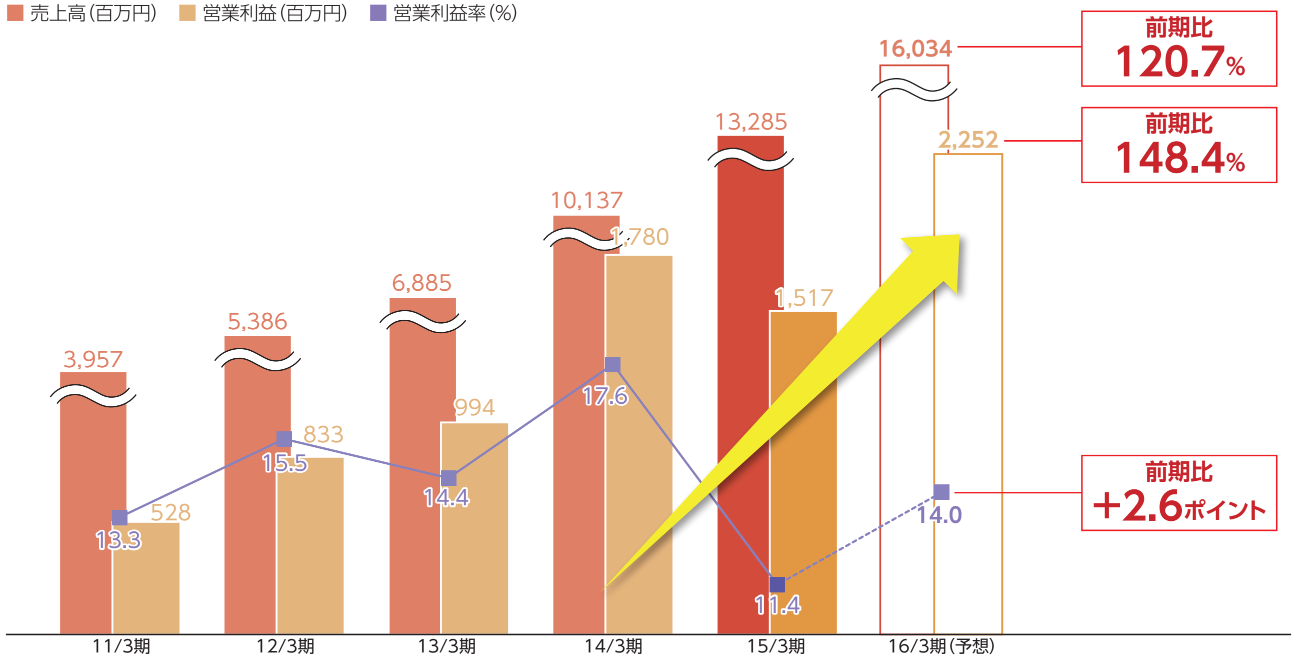
デバッグ事業120%以上の成長 圧倒的なシェア確立へ

好調なスマートフォン向けゲーム及び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を提供するデジタルソリューションリレーションを牽引役とし、コンシューマゲームリレーションの着実な成長という下支えのもと、デバッグ事業を中心としたより一層の成長を目指します。また、デバッグ事業の増収効果に加え、クリエイティブ事業の収益性の改善に努めることで、営業利益、経常利益、当期純利益も大幅に増益を見込んでおります。

●連結業績予想

(百万円)	15/3期 当期実績	16/3期 次期予想	前期比
売上高	13,285	**16,034**	**120.7%**
営業利益	1,517	**2,252**	**148.4%**
経常利益	1,525	**2,314**	**151.7%**
当期純利益	539	**1,437**	**266.3%**

●連結業績の推移



力強い自律成長に加えてM&Aも活用し、グループ売上高300億円、時価総額1,000億円を目指す

当社グループは、2015年３月期から2017年３月期までの３ヵ年を「経営基盤の強化を図り、チャレンジングかつ飛躍的な進化を遂げる期間」と位置づけ、「中期経営計画」を策定し、その達成に向け邁進しております。

次期は中期経営計画の２年目を迎え、引き続き、その達成に向け、市場環境に応じた機動的かつ効率的な経営を推進し、グループ事業の拡大を図って参ります。

▶新しい日本の力を世界に

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を創出するとともに叡智を集結させ、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。

中期経営計画目標(2017年3月期)

売上高	**300** 億円
営業利益率	**16.0** %
経常利益	**48** 億円

次期(2016年3月期)中期経営計画目標

売上高 **220** 億円

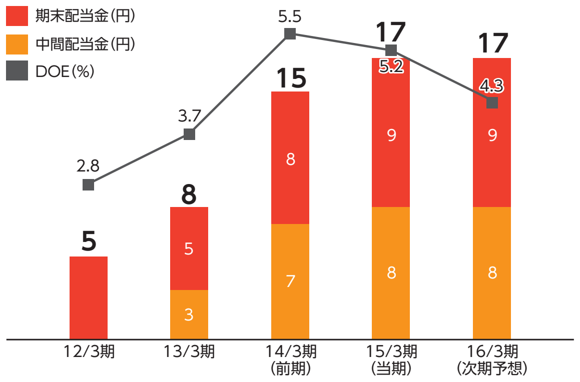
※ 中期経営計画の目標値は、M&A等による成長を織り込んでいることから、2016年３月期の業績予想と中期経営計画数値として公表している売上高目標値との差異が生じております。

6期連続増配

当社は、株主の皆様への利益還元の充実とさらなる企業価値の向上を図る観点から資本効率の概念も含めた純資産配当率（DOE）を採用した配当方針へと変更し、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17円とさせていただき、次期は、当期と同じく17円の年間配当を予定しております。

※「純資産配当率（DOE）」は、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です。

●配当金とDOEの推移



※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株式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。
※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について記載しております。

●株主還元指標の推移

	12/3期	13/3期	14/3期(前期)	15/3期(当期)	16/3期(次期予想)
年間配当金	5円	8円	15円	17円	17円 予定
うち中間配当金	0円	3円	7円	8円	8円 予定
うち期末配当金	5円	5円	8円	9円	9円 予定
DOE	2.8%	3.7%	5.5%	5.2%	4.3%
配当性向	13.1%	16.0%	16.3%	37.6%	14.1%
ROE	21.6%	23.2%	33.6%	13.8%	30.5%

株主優待 お米券を6kg分贈呈！

100株（1単元）以上保有の株主の皆様に一律お米券（6kg分）を贈呈

※毎年3月31日現在の株主名簿に記録された株主様を対象

株主優待も好評です！

Award アワード

「日本テクノロジー Fast50」で36位を受賞、アジアを対象とした「アジア太平洋地域テクノロジーFast500」でも403位を受賞

テクノロジー・メディア・テレコミュニケーション業界での成長性や成功のベンチマークともなるFast50では36位となり6度目の受賞、さらに国内のみならずアジア太平洋地域を対象にしたFast500においても403位を受賞することができました。

「Global Growth Company 2014」に選出

世界経済フォーラム(World Economic Forum)が、世界で急成長を遂げている企業を選出する「Global Growth Company」に、当社グループのビジネスモデル、年間売上高や成長率が高く評価され選出されました。

ダイヤモンド賞を受賞

ダイヤモンド経営者倶楽部主催の新春賀詞交歓会において、優良な業績を上げた上場企業としてダイヤモンド賞を受賞いたしました。

Stock Information 株式の状況（2015年3月31日時点）

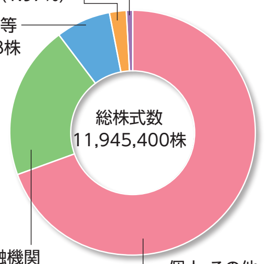
株式の状況

発行可能株式総数	38,400,000株
発行済株式の総数	11,945,400株
株主数	7,986名

■大株主の状況

株主名	持株数（株）	持株比率（%）
宮澤 栄一	5,200,000	43.53
日本マスタートラスト信託銀行株式会社（信託口）	660,600	5.53
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社（信託口）	490,300	4.10
ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー505041	320,000	2.67
資産管理サービス信託銀行株式会社（証券投資信託口）	276,000	2.31

所有者別株式分布状況



※「個人・その他」には自己名義株式2株（0.0%）を含んでおります。

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。）