

「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

2012年3月期 決算説明資料

株式会社デジタルハーツ[®]



「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

目次

1. 2012年3月期 決算概況 P3
2. 今後の取り組みと2013年3月期 業績見通し P16

- 2011/04 組織改編:機能別組織から事業別組織へ
- 2011/07 韓国子会社(100%出資)を設立
- 2011/08 札幌、名古屋のデバッグ拠点を増床
- 2011/09 京都のデバッグ拠点を増床
- 2011/10 米国子会社(100%出資)を設立
- 2011/10 不具合情報のポータルサイト「Fuguai.com」が2011年度グッドデザイン賞を受賞
- 2011/11 DeNAパートナーデベロッパー様向け「海外展開サポート」を支援
- 2011/12 東京(笹塚)デバッグ拠点を増床
- 2011/12 タイ王国子会社(49.0%出資)を設立
- 2011/12 「劇場版イナズマイレブンGO 究極の絆 グリフォン」に当社3Dサービスが採用
- 2012/02 「GREE Platform」でのアプリ配信をサポート
- 2012/03 開発支援会社 株式会社G&D(61.7%出資)を設立

● 過去最高売上高・最高益を達成

- デバッグ事業はCSリレーションが大きく牽引し、他2リレーションでも堅調に推移
- 組織改編が奏功し営業力強化に繋がり、新規開拓及び取引拡大を実現
- 複数の大口顧客からの新規大型プロジェクトを受注
- 今後の成長に向けて事業投資、新規事業推進、海外子会社を設立

(百万円)	個別	連結		個別	
	11/3期	12/3期		12/3期	
	実績	実績	前期比	実績	前期比
売上高	3,957	5,386	—	5,383	136.0%
営業利益	528	833	—	882	167.1%
売上高 営業利益率	13.3%	15.5%	—	16.4%	+3.0ポイント
経常利益	495	806	—	863	174.3%
当期純利益	278	440	—	493	177.3%

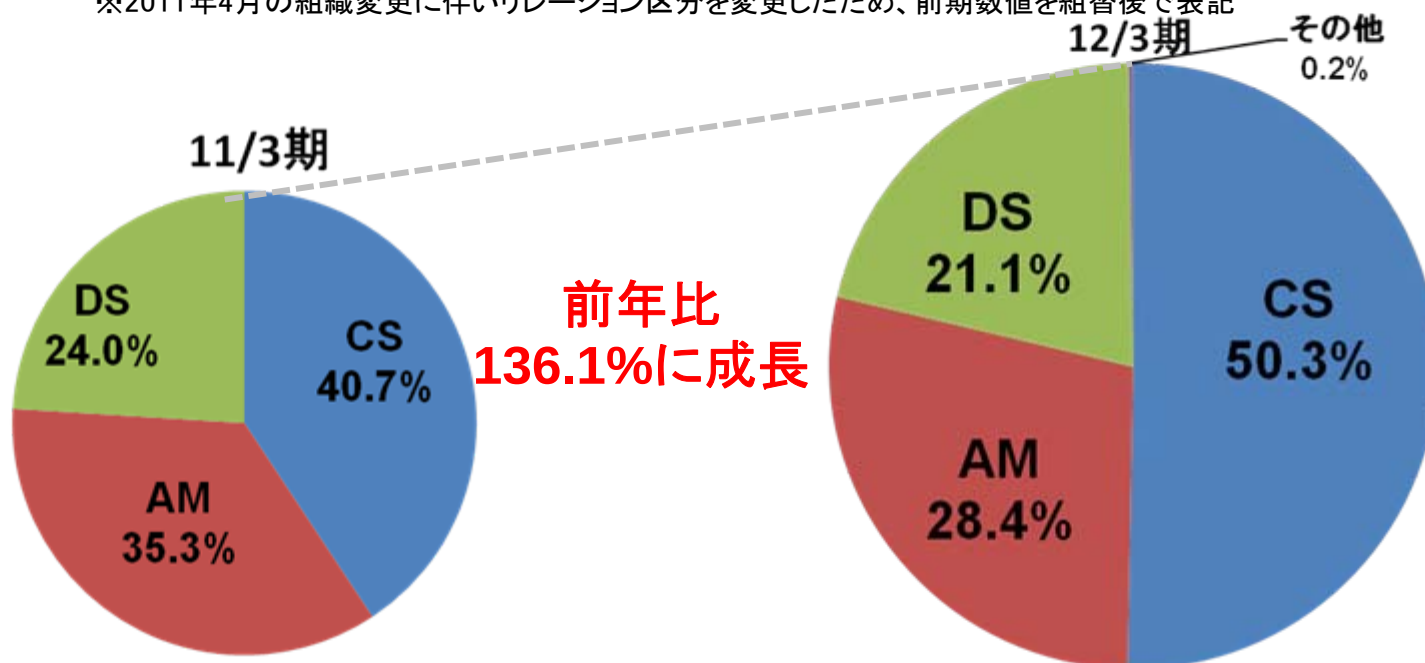
※11/3期までは個別決算のみ

事業部門別売上高の概要

(百万円)		11/3期 実績	12/3期	
			実績	前期比
デ バ ッ グ	コンシューマゲーム リレーション(CS)	1,610	2,708	168.1%
	デジタルソリューション リレーション(DS)	950	1,134	119.5%
	アミューズメント リレーション(AM)	1,396	1,530	109.6%
そ の 他	3Dコンテンツ制作事業 Fuguai. com事業 等	—	12	—
合 計		3,957	5,386	136.1%

※11/3期までは個別決算のみ

※2011年4月の組織変更に伴いリレーション区分を変更したため、前期数値を組替後で表記



CS(コンシューマゲームリレーション)

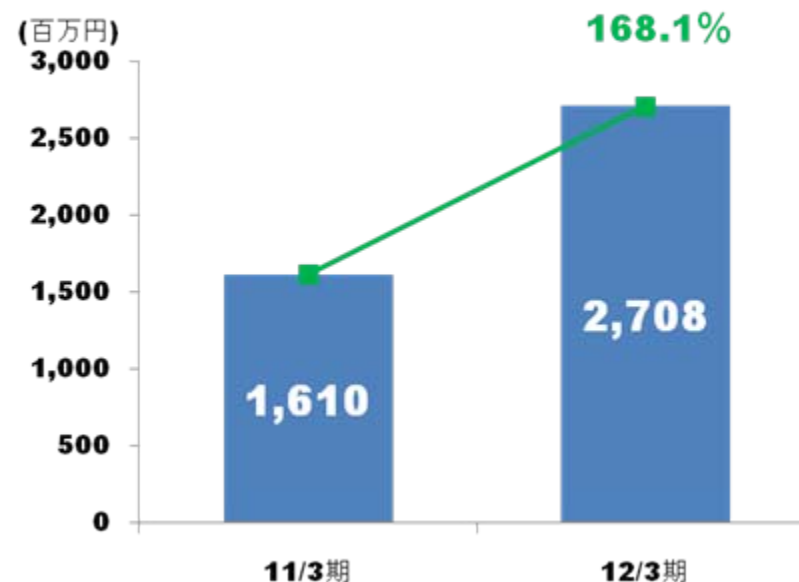
(百万円)	11/3期	12/3期	対前期	
	実績	実績	増減額	増減率
売上高	1,610	2,708	1,097	168.1%

※ 11/3期までは個別決算のみ

※ 2011年4月の組織変更に伴いリレーション区分を変更したため、前期数値を組替後で表記

● 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



- ✓ 新型ハードの登場により年末商戦に向けた**新作タイトル数**が前年より**増加**
- ✓ 新型ハード向けタイトル+**既存ハード向けタイトル**のアウトソーシングが進む
- ✓ **複数のクライアント**より新シリーズタイトル等の大型案件を受注

DS(デジタルソリューションリレーション)

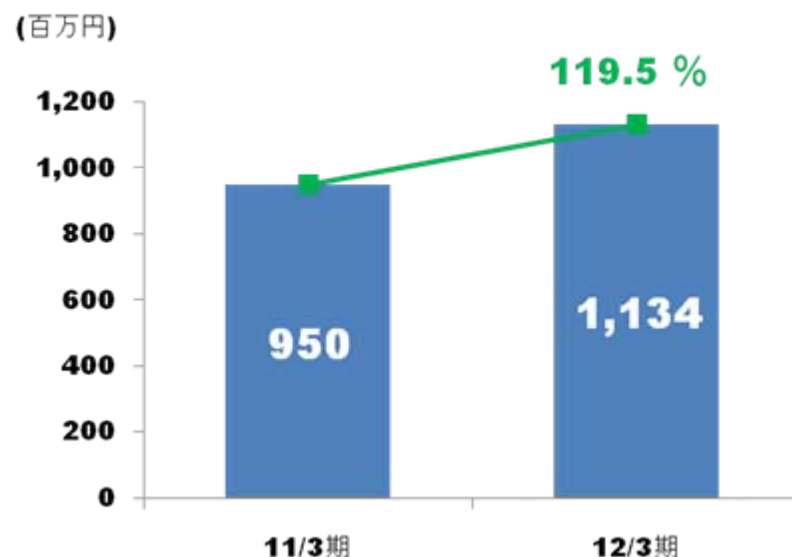
(百万円)	11/3期	12/3期	対前期	
	実績	実績	増減額	増減率
売上高	950	1,134	184	119.5%

※ 11/3期までは個別決算のみ

※ 2011年4月の組織変更に伴いリレーション区分を変更したため、前期数値を組替後で表記

サービス項目

- フィーチャーフォン向け、スマートフォン向けアプリデバッグ
- スマートデバイス向けアプリデバッグ
- SNSゲームデバッグ
- 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



- ✓ スマートフォン普及 + SNS市場の盛り上がりにより引き続き**需要増加**
- ✓ デバッグに留まらず運用サポートや海外対応など**需要の多様化**
- ✓ WEBシステムや業務システム等、**システム検証**の分野を開拓

AM(アミューズメントリレーション)

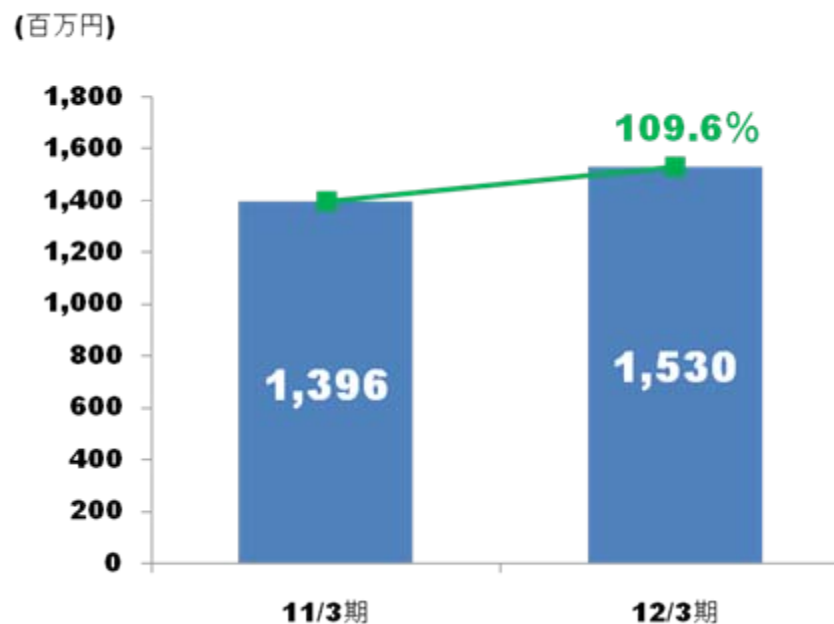
(百万円)	11/3期	12/3期	対前期	
	実績	実績	増減額	増減率
売上高	1,396	1,530	133	109.6%

※ 11/3期までは個別決算のみ

※ 2011年4月の組織変更に伴いリレーション区分を変更したため、前期数値を組替後で表記

● 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



- ✓ 前期同様、ゲーム性に富んだ機種開発に貢献しうる提案営業に注力
- ✓ 震災の影響を受けるも、2Q以降は稼働改善、その後は**堅調に推移**

その他の事業

(百万円)	12/3期 実績
売上高	12

- 3Dコンテンツ制作事業
- Fuguai.com事業
- 開発アウトソース事業



3Dコンテンツ制作事業

- 営業活動に注力
- サービス品質の向上・コスト競争力を強化
 - 韓国子会社とタイ王国子会社との連携を図ったサービス体制を整備

⇒ 映画「劇場版イナズマイレブンGO 究極の絆 グリフォン」の
2D/3D変換制作の一部に**当社サービスが採用**

Fuguai.com事業

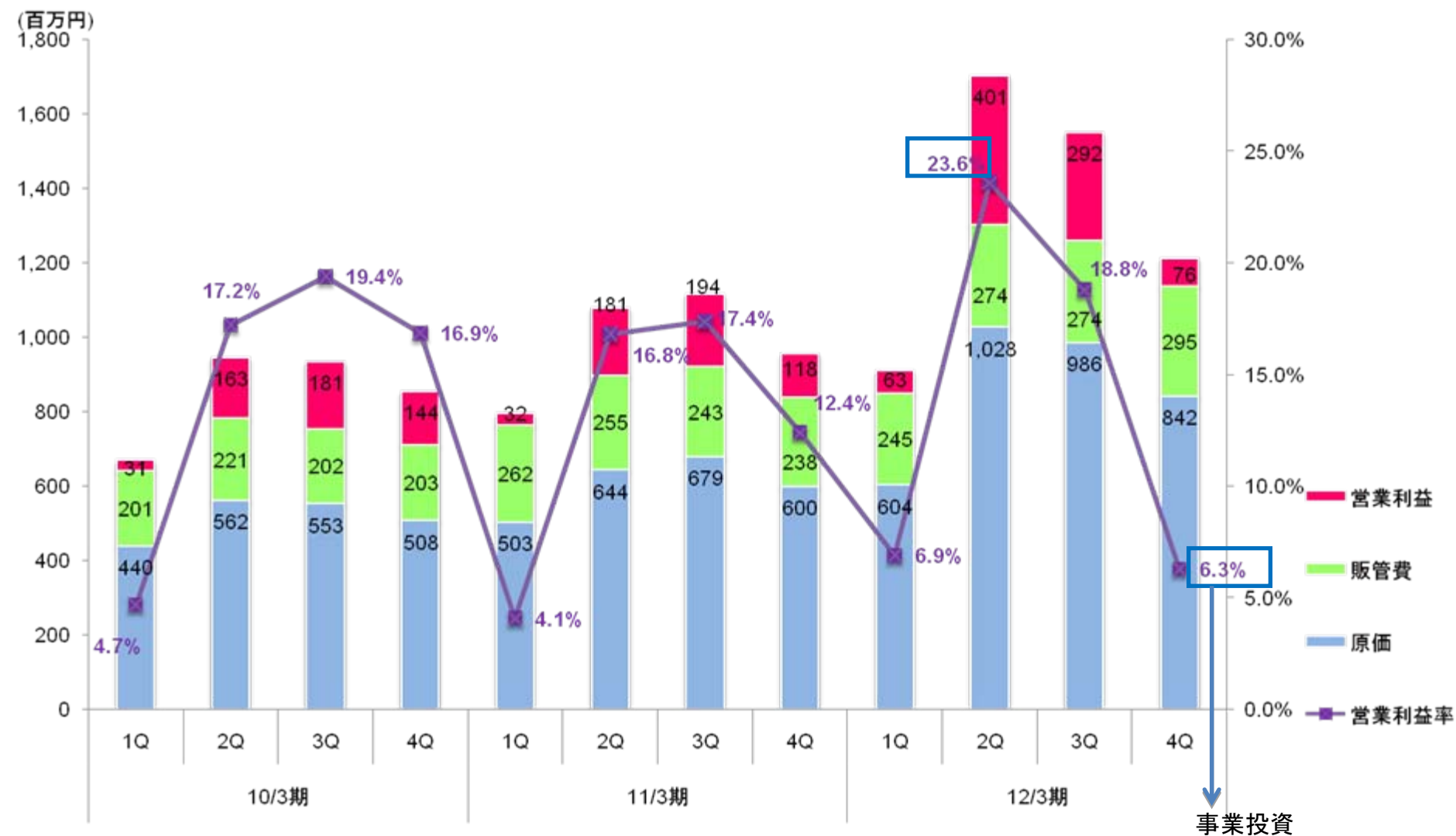
- 会員数の増加を目指した取り組み
 - 「グッドデザイン賞」を受賞
 - スマートフォンページを開設
- ビジネスモデル構築に向けた取り組み
 - BtoBビジネスとして情報提供が可能なシステムを実装

開発アウトソース事業

- ユーザーデバッグを含めたゲーム開発のトータルアウトソーシングニーズに対応する事を目的として
株式会社G&Dを設立

(連結)営業利益・営業費用の推移

過去最高益を達成、営業利益率も大幅に改善

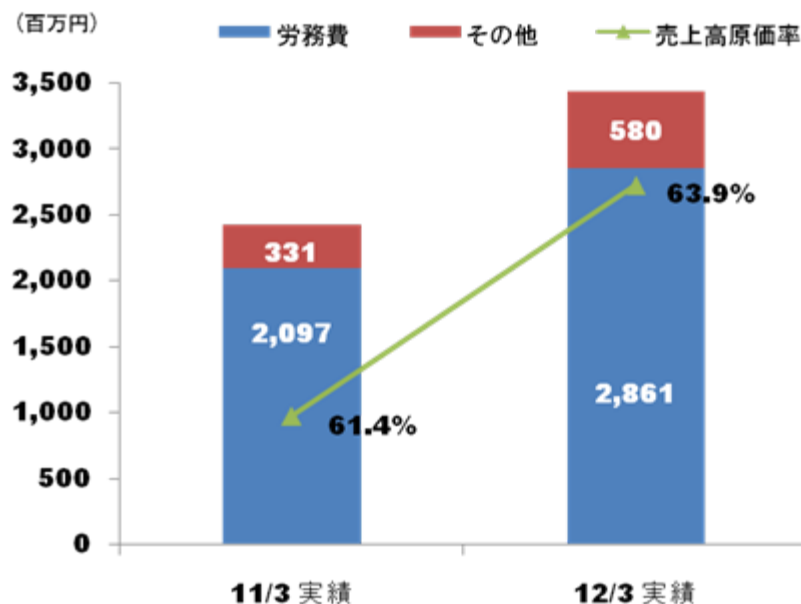


※ 12/3期 1Qまでは個別決算のみ

（個別）売上原価と販管費

(百万円)	11/3期 実績	12/3期 実績	対前期 増減率
売上原価	2,428	3,441	41.7%
(うち)労務費	2,097	2,861	36.4%
対売上高原価率	61.4%	63.9%	+2.6ポイント

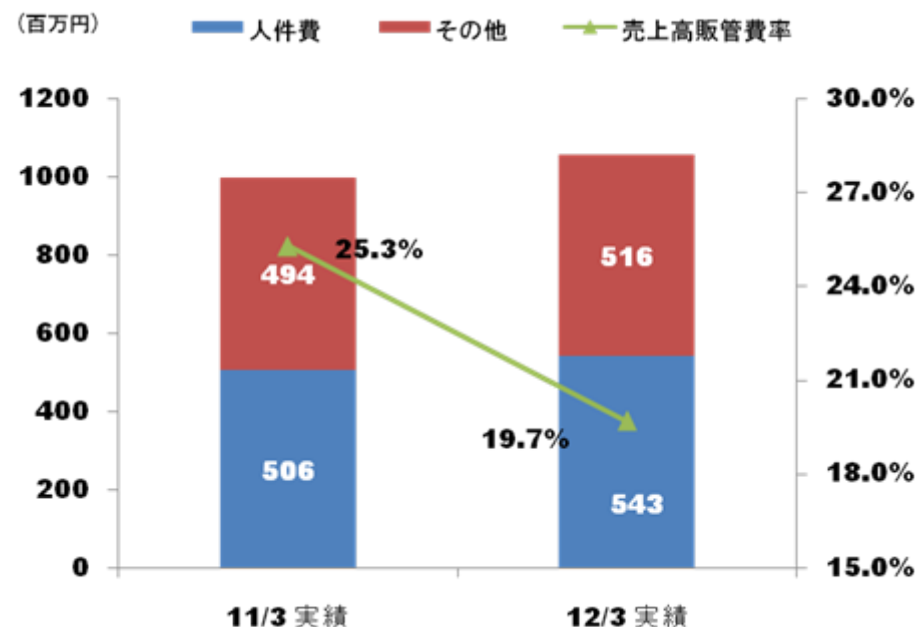
売上原価構成の推移



- ・新規事業や新領域(システム検証等)の外注費増加により売上原価率+1.8ポイント
- ・原価に対する労務費比率は低減

(百万円)	11/3期 実績	12/3期 実績	対前期 増減率
販売費及び一般管理費	1,000	1,059	5.9%
(うち)人件費	506	543	7.4%
対売上高販管费率	25.3%	19.7%	△5.6ポイント

販管費構成の推移



販管費比率の低減 △5.6ポイント

貸借対照表

(百万円)	個別 11/3期末	連結 12/3期末	対前期末 増減額
流動資産	1,668	2,451	782
(うち)現金預金	1,054	1,597	542
(うち)売掛金及び 受取手形	545	763	218
固定資産	674	708	33
(うち)有形固定資産	138	207	69
(うち)無形固定資産	58	62	3
(うち)投資その他の資産	477	437	△39
資産合計	2,343	3,159	816

(百万円)	個別 11/3期末	連結 12/3期末	対前期末 増減額
流動負債	484	862	378
固定負債	10	30	20
負債合計	494	893	398
株主資本	1,849	2,246	397
(うち)資本金	272	272	0
評価・換算差額等	△1	—	1
その他の包括利益累計額	—	△4	△4
少数株主持分	—	24	24
純資産合計	1,848	2,266	418
負債・純資産合計	2,343	3,159	816

※11/3期までは個別決算のみ

- 流動資産:主に売上高増加による現金及び預金の増加、受取手形及び売掛金の増加
- 固定資産:主に営業保証金の精算により投資その他の資産が減少した一方で、事業規模の拡大に伴い実施した複数のLab.(ラボ)の増床、デバッグ機材の購入等により有形固定資産が増加
- 流動負債:主に未払費用及び未払法人税等が増加
- 純資産:主に当期純利益の計上により利益剰余金が増加した一方で、1株当たり750円の期末配当を実施したことにより利益剰余金が減少

キャッシュ・フロー計算書

(百万円)	個別 11/3 実績	連結 12/3 実績	前期 増減額
営業活動CF	307	705	397
(※参考 法人税など支払等差引前の営業CF)	530	920	390
投資活動CF	△92	△138	△45
財務活動CF	△28	△20	8
現金及び現金同等物に係る換金差額	△0	△3	△3
現金及び現金同等物の増加額	186	542	356
現金及び現金同等物の期首残高	868	1,054	186
現金及び現金同等物の期末残高	1,054	1,597	542

※11/3期までは個別決算のみ

- 営業活動CF:主に税金等調整前当期純利益、未払費用の増加額及び減価償却費等の資金増加項目が、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:主に事業規模の拡大に伴い実施したLab.(ラボ)の増床並びにデバッグ機材の購入に伴う有形固定資産の取得による支出及び定期預金の預入による支出等の資金減少項目が、定期預金の払戻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CF:主として配当金の支払額によるもの

連結実績

	11/3末時点	12/3末時点	増減率
バグ蓄積件数	56万件	65万件	+16.1%
タイトルリーダー数	176人	179人	+1.7%
登録者数	4,588人	6,099人	+32.9%
正社員数	151人	176人	+16.6%

※2011年3月期は個別実績

- 案件増加に対応するため登録テスター数が増加
- 正社員数は子会社設立により増加、当社正社員数は157名

「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

目次

1. 2012年3月期 決算概況 P3
2. 今後の取り組みと2013年3月期 業績見通し P16

- ✓ **国内事業**
⇒ 既存市場拡大、新規市場開拓、事業領域拡大
- ✓ **海外事業**
⇒ 付加価値の向上(技術力×コスト競争力の強化)

海外展開ロードマップ

- **1st Step : 主要各国への拠点設立(費用先行)**
- **2nd Step : 各地域での認知、拡大(収益拡大)**
- **3rd Step : グローバル体制の強みを構築(利益貢献)**

ユーザーの視点で想定外運用検証

開発者の視点で設計通りの動作・処理

能動的
デバッグ

日本人の感性で
付加価値を出す



受動的
デバッグ

海外の作業拠点を確保
コスト競争力を出す

グローバルなデバッグ需要に応えるサービス体制を早期確立

デバッグ事業

本年度も全リレーションで増収予想

●CS(コンシューマゲームリレーション)事業

- 新ハード投入の期待、ハード性能の高度化によりデバッグ工数が増加
- 引き続き、アウトソース比率が拡大傾向
- 海外市場ニーズの取り込み

●DS(デジタルソリューションリレーション)事業

- スマートフォン、SNS市場の拡大を追い風に案件数が増加
- システム検証分野の拡大

●AM(アミューズメントリレーション)事業

- プログラムの肥大化によりデバッグ工数が増加
- 体制強化によりシェア拡大を目指す

その他の事業

● 3Dコンテンツ制作事業

- 11/3期で構築した土台を活かして、案件稼働を活発化
- 海外営業を推進

● Fuguai.com事業

- ビジネスモデルの構築により収益化

● 開発アウトソース事業

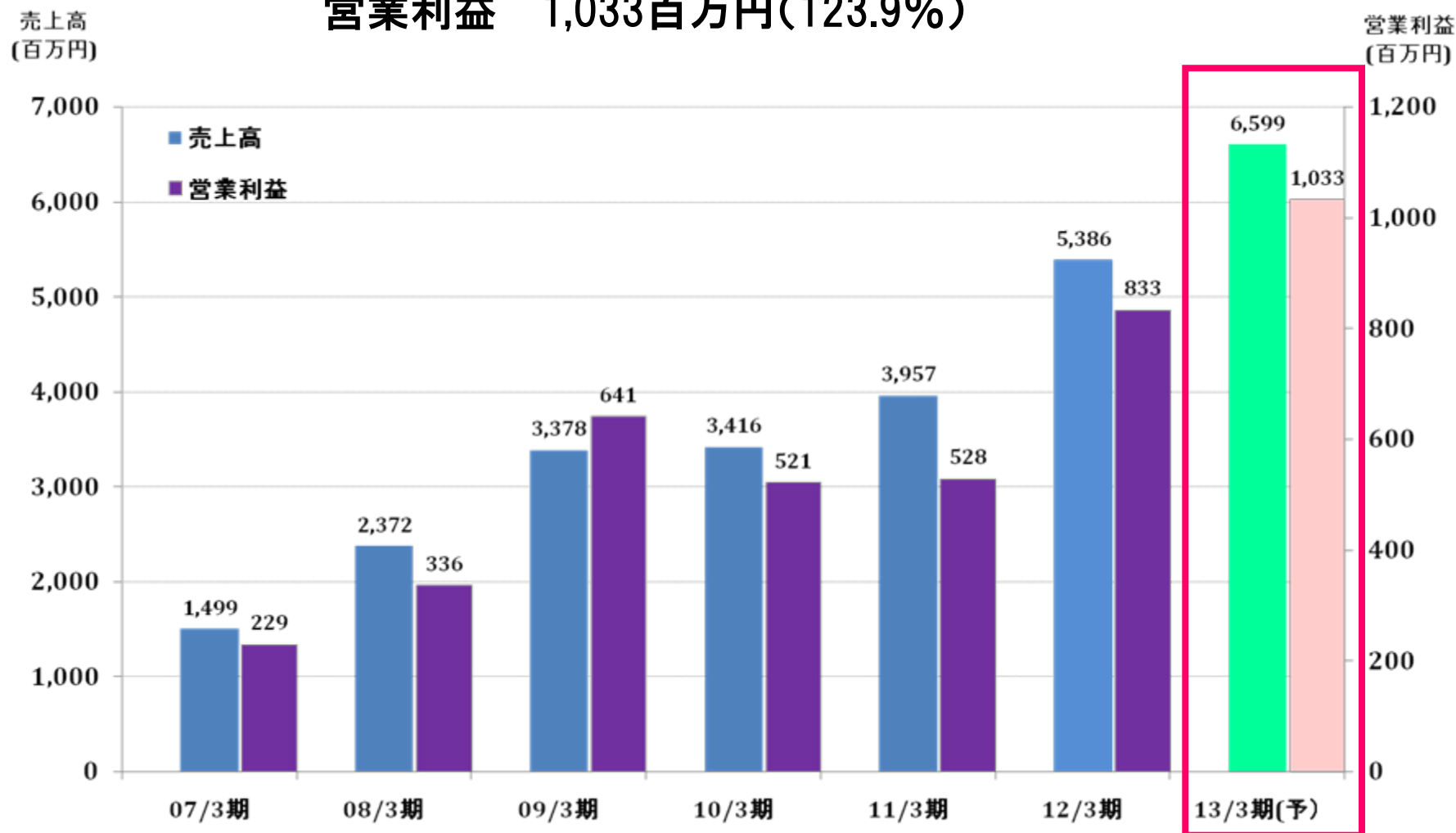
- グローバル体制を活かしニーズにあったサービス展開に注力

2013年3月期 業績予想 1

予 想 数 値

売上高 6,599百万円(122.5%)

営業利益 1,033百万円(123.9%)



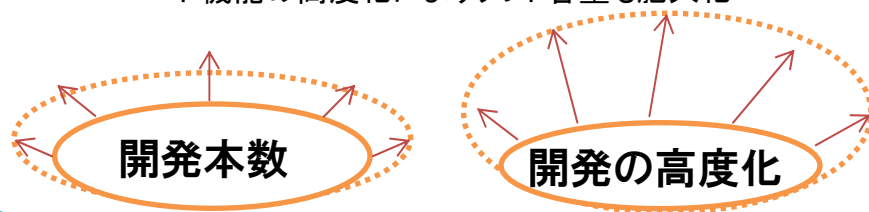
※ 11/3期 までは個別決算のみ

(百万円)	連結	個別	連結		個別	
	12/3期	12/3期	13/3期		13/3期	
	実績	実績	予想	前期比	予想	前期比
売上高	5,386	5,383	6,599	122.5%	6,015	111.7%
営業利益	833	882	1,033	123.9%	1,015	115.1%
売上高 営業利益率	15.5%	16.4%	15.7%	+0.2ポイント	16.9%	+0.5ポイント
経常利益	806	863	1,030	127.8%	1,027	119.1%
当期純利益	440	493	568	129.1%	566	114.7%

CS(コンシューマゲームリレーション)

ゲーム開発市場見通し

- ✓ 3DSやVitaの普及と新ハードにより市場活性化
- ✓ ハード機能の高度化によりソフト容量も肥大化



新作タイトル増加・容量の肥大化でデバッグ工数は増加見込み

デバッグ需要



デバッグ需要の拡大+シェアの拡大

Digital Hearts USA Inc.を中心とした
北米市場の開拓

今期の信頼を維持、 増収増益見込み

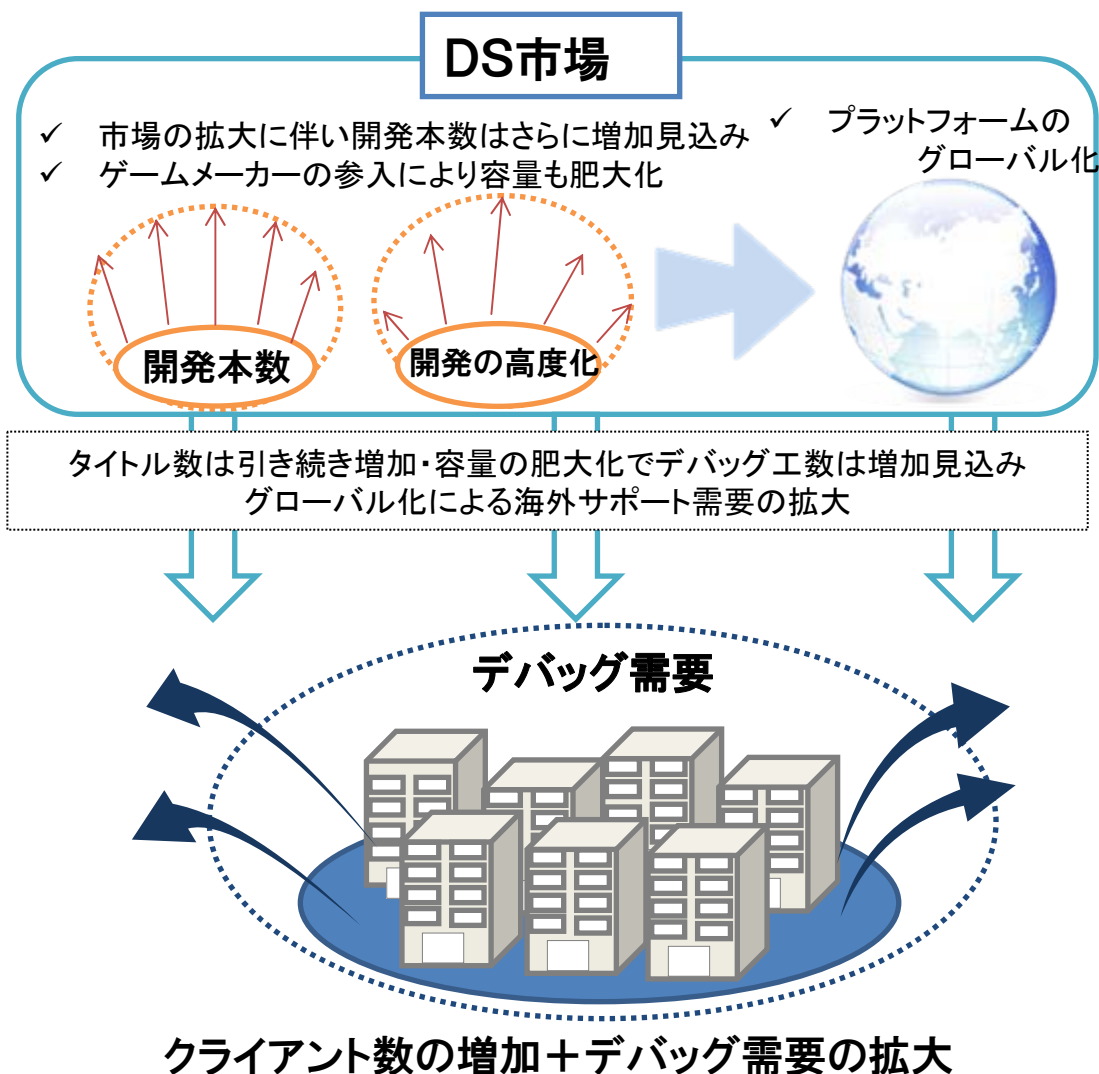
● 開発市場動向

- 新型ハードの登場により新作タイトル開発の活発化
- ゲームの複雑化によりデバッグ工数は増加見込み

● 当社の取り組み

- 顧客別の提案営業の強化
- 事業間シナジーを活かしDSと連携した営業活動に注力
- タイの子会社を稼働
- 北米市場の開拓に注力

DS(デジタルソリューションリレーション)



開発市場はさらに活発化、市場恩恵・営業注力により大幅増収見込み。

●開発市場動向

- SAP数、タイトル開発本数はさらに増加
- ゲームの高度化が進みデバッグ工数が増加
- 海外展開の加速

●当社の取り組み

- 事業間シナジーを活かしCSと連携した営業活動に注力
- 海外展開支援など、サービスを多様化
- システム検証分野の積極的な営業活動、人材投入にも引き続き注力

AM(アミューズメントリレーション)

AM市場

- ✓ 震災の影響から復活
- ✓ ハード機能の高度化によりソフト容量も肥大化

開発本数

開発の高度化

タイトル数は横ばい・容量の肥大化でデバッグ工数は増加見込み

デバッグ需要



デバッグ需要の拡大+シェアの拡大

ソフト容量の肥大化により
増収増益見込み

●開発市場動向

- タイトル開発本数は横ばい
- プログラムの大規模化によりデバッグ工数の増加

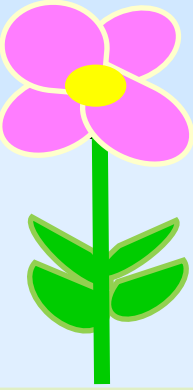
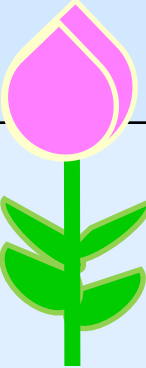
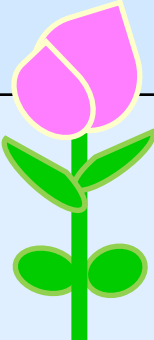
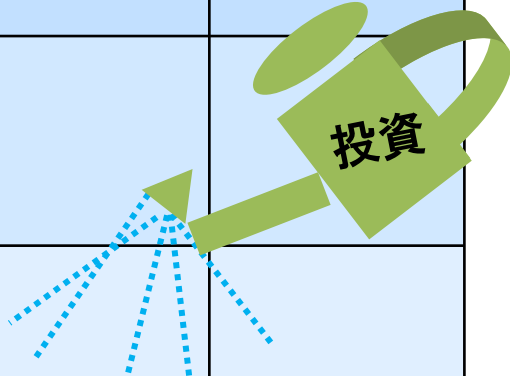
●当社の取り組み

- 付加価値をつけた営業活動によりシェアの拡大に注力
- デバッグの上流工程である開発工程に対してのサービス範囲を拡充

その他の事業

- **3Dコンテンツ制作事業**
 - 技術力、生産性、コスト競争力を兼ね備えたサービス体制をもとに、より一層の盛り上がりが見込まれる海外の映像関係業界を中心とした営業活動に注力
- **Fuguai.com事業**
 - 受注活動客ニーズを捉えた新サービスの開発に注力
 - 製造業やシステム開発事業領域での販売シナジーを見込み、ユーザーデバッグサービスとの顧客基盤を共有した営業活動に注力
- **開発アウトソース事業**
 - グローバルネットワークを活用し、クライアントニーズにあったサービス提供に注力

事業別 事業成熟度と今後の見通し

第3ステージ (発展期) アウトソーシング比率 8割以上 その他サービス採用も 強化	コンシューマ ゲーム	アミューズ メント	デジタル ソリューション	Fuguai. com	3Dコンテンツ 制作支援	開発アウト ソーシング サービス
第2ステージ (成長期) アウトソーシング化 の進行						
第1ステージ (導入期) デバッグ試用を推進						
今期見通し	●新ハード投入の期待 ●ハード性能の高度化により デバッグ工数増加 ●海外市場ニーズの取り込み	●プログラムの肥大化により デバッグ工数増加 ●体制強化によりシェア拡大	●スマートフォン普及 SNSの拡大による追い風 ●システム検証分野の拡大	●ビジネスモデルの構築 により収益化	●構築した土台を活かし 案件稼働を活発化 ●海外営業を推進	●グローバルネットワークの 活用 ●ニーズにあったサービス 提供に注力

既存市場の拡大・事業領域の拡大

新規市場を獲得

「Made in Japan」から 「Checked by Japan」へ



株式会社デジタルハーツ

＜お問い合わせ先＞

経営企画グループ IR担当

電話: 03-3379-2219

Email: ir@digitalhearts.com

HPアドレス: www.digitalhearts.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。

「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

参考資料

- 会社概要
- ユーザーデバッグサービス ビジネスモデル
- 沿革
- デバッグ事業を取り巻く3つの重要性
- 事業内容
- その他の事業
- サービス提供の流れ

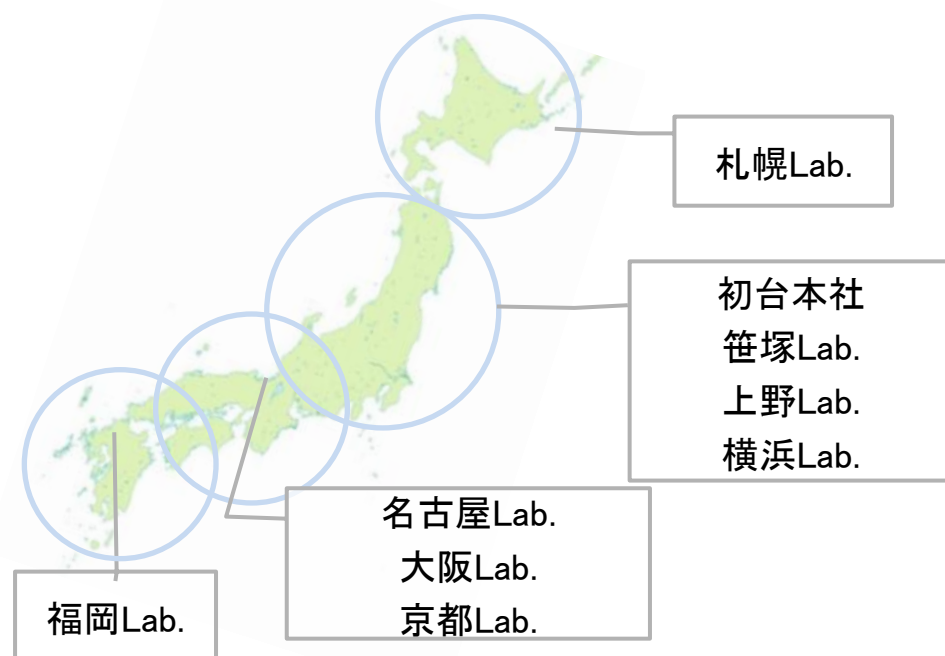


会社概要

社名	株式会社デジタルハーツ(DIGITAL Hearts Co.,Ltd.)
設立	2001年(平成13年)4月19日
上場日	2008年(平成20年)2月1日 (2011年2月 マザーズ市場より市場変更) 東京証券取引所 市場第一部(証券コード:3620)
資本金	2億7,294万円(2012年3月31日現在)
発行済株式数	57,981株(2012年3月31日現在)
事業内容	■総合デバッグサービス ■社内検証によるデバッグサービス ■テストプレイ & チューニングサービス ■デバッグスタッフの派遣 ■3Dコンテンツ制作サービス ■開発アウトソースサービス
事業リレーション	■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 ■その他の事業
本社	東京都新宿区西新宿三丁目20番2号
拠点	大阪/名古屋/札幌/横浜/笹塚/福岡/上野/京都
従業員数	6,319人(2012年3月末現在・連結登録スタッフ含む)
主要取引先	株式会社 インデックス 株式会社 カプコン 株式会社 セガ 株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメント 株式会社 ディーピー 任天堂 株式会社 マイクロソフト ディベロップメント 株式会社 (五十音順、敬称略)

グループ会社

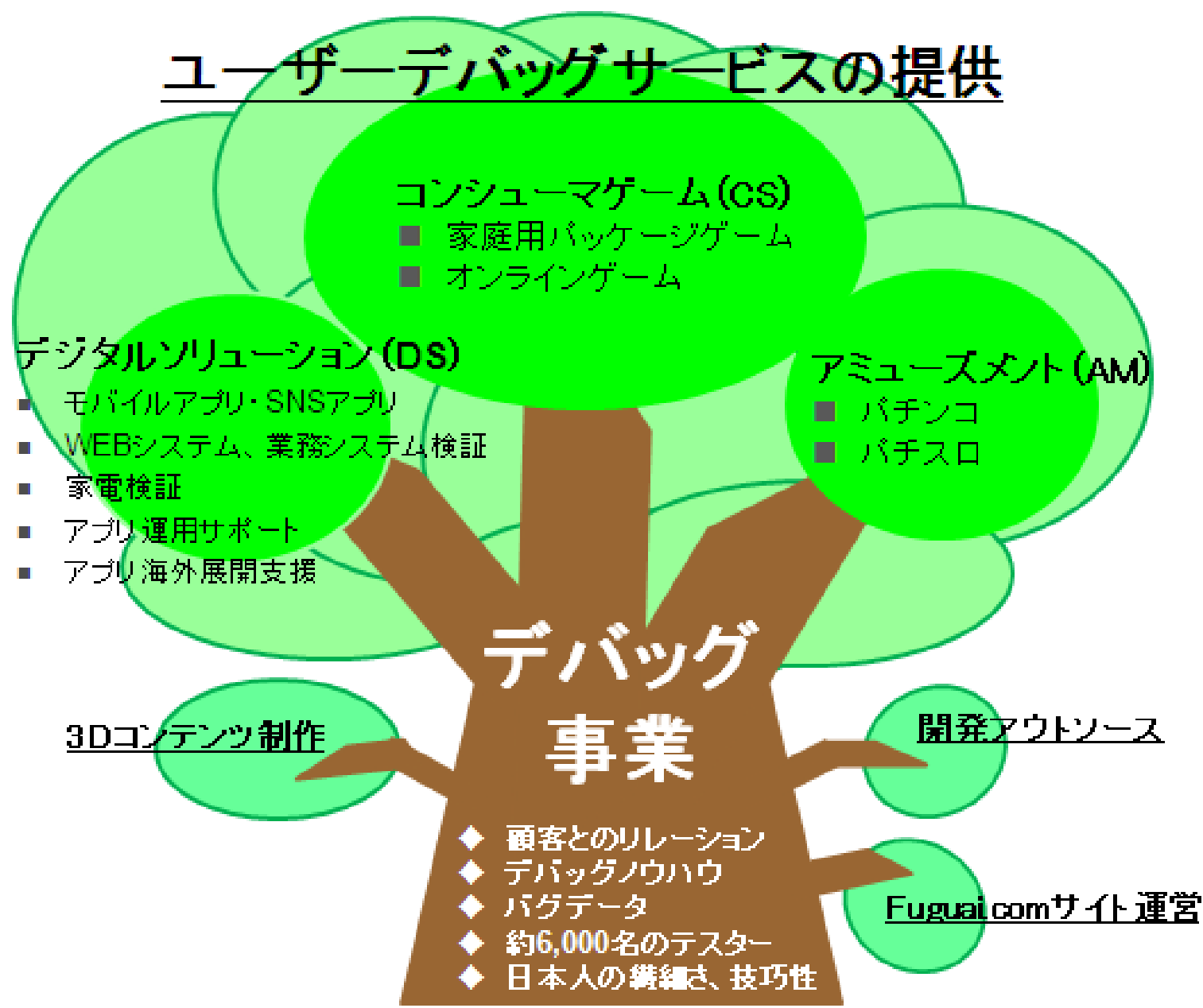
- DIGITAL Hearts Korea Co., Ltd.
- DIGITAL Hearts USA Inc.
- DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.
- 株式会社G & D



会社概要:沿革

事業概要の沿革	年月	事業拠点の沿革
コンシューマゲーム及びパチンコを対象としたデバッグサービスの提供を開始 一般労働者派遣事業の許可を取得 パチスロを対象としたデバッグサービスの提供を開始 携帯電話アプリケーションを対象としたデバッグサービスの提供を開始 株式会社に組織変更	2001年 2002年 2003年	東京都杉並区方南一丁目に有限会社デジタルハーツを設立 事業規模の拡大に伴い本社を渋谷区笹塚二丁目に移転  大阪府大阪市淀川区に大阪営業所を開設 愛知県名古屋市中村区名駅南に名古屋営業所を開設 神奈川県横浜市西区に横浜営業所を開設 [現、横浜Lab.(ラボ)]
Microsoft Co.,Ltd. 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 「プライバシーマーク」の付与認定を取得 東京証券取引所 マザーズ市場に上場 [証券コード:3620] 不具合情報のポータルサイト「Fuguai.com」をオープン 	2005年 2007年 2008年 2009年 2010年	北海道札幌市中央区に札幌営業所を開設 [現、札幌Lab.(ラボ)] 福岡県福岡市中央区に福岡Lab.(ラボ)を開設 米国ロサンゼルスにロサンゼルス営業所を開設 事業の拡大に伴い本社を新宿区西新宿三丁目に移転 本社移転に伴い、旧本社事務所を笹塚Lab.(ラボ)に名称変更
3Dコンテンツ制作事業を開始 東京証券取引所 市場第一部へ市場変更 	2011年 2012年	東京都台東区に上野Lab.(ラボ)開設 京都府京都市南区に京都Lab.(ラボ)開設 韓国に子会社DIGITAL Hearts Korea Co., Ltd.を設立 米国に子会社DIGITAL Hearts USA Inc.を設立 タイに子会社DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd. を設立 株式会社G&Dを設立

ユーザーデバッグサービスの提供



企画

開発

デ
バ
グ

販売

【ユーザーデバッグサービス】

発売前の不具合をユーザー目線でチェック

その結果をクライアントに報告

※ プログラムの修正作業は行わない

【サービスご提供の流れ】

打ち合わせ(人数や期間などデバッグ体制について)



- ✓ 東証一部上場の信用力
- ✓ 約60万件を超える過去のバグデータ
- ✓ 約6,000名のテスターのスキルデータ

効率的なデバッグ体制のご提案
短納期・急な増員もスピーディにご対応

チーム体制でデバッグ作業

タイトルリーダー



テスター

- ✓ 専門知識・マネジメントスキルを持ち合わせたタイトルリーダー
- ✓ テスターを対象に当社雇用による教育・研修を実施

デバッグの結果をご報告



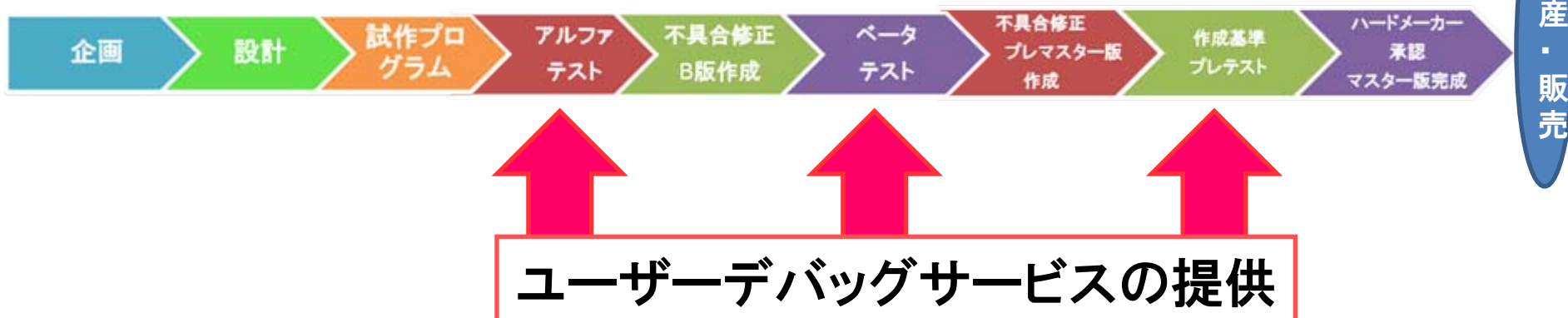
- ✓ 指紋認証入室管理・監視カメラの設置など完全なセキュリティ体制
- ✓ 登録テスター全員を対象とした身元保証人制度

ご請求



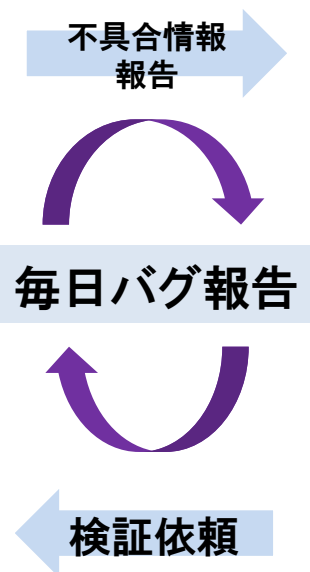
- ✓ 人数×工数×単価（ノウハウ料含む）
- ✓ 1カ月の支払いサイト

家庭用ゲームソフト開発とデバッグサービスの関係



DIGITAL Hearts
SAVE THE DIGITAL WORLD

- ✓ 当社雇用による登録スタッフ
(社保対象者全加入)
- ✓ 身元保証人制度による完全なセキュリティ



クライアント

- 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

✓ ユーザーデバッグの重要性

- 製品のコンピュータ制御拡大に伴い、不具合撲滅を目指したソフトウェアデバッグニーズが増大

✓ アウトソーシングの重要性

- ゲーム市場の縮小や開発費の増加に伴い、固定費(メーカー内で抱えているデバッグ人員)を変動費化するニーズが増加
- 専門会社へのアウトソーシングを通じ、バグを見つけるパフォーマンスが大きく改善

✓ 「Made in Japan」から「Checked by Japan」への重要性

- 緻密で繊細な日本人の国民性を活かした日本発ビジネスの世界展開

3Dコンテンツ制作サービス

2D映像を3D映像に変換するサービスで、画像の切り抜きや遠近の微調整など、繊細さ・技巧性が必要。

デバッグとの事業シナジーを活かし、国内外の映像制作会社をターゲットにサービスを展開。

作業一例) ロトスコープ
オブジェクト(被写体)を1つ1つ切り抜く作業



Fuguai.comサービス

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。



開発アウトソーシングサービス

子会社である株式会社G&Dを通じて、開発からデバッグまでの全工程を請け負うトータルアウトソーシングサービスを展開。

