

「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

2013年3月期 第2四半期決算説明資料

株式会社 デジタルハーツ®

東証第一部 : 3620

URL : <http://www.digitalhearts.co.jp/>



「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

目次

1. 2013年3月期 第2四半期決算概況 P2
2. 今後の取り組みと2013年3月期 業績見通し P14

- 2012/04 **事業** 組織変更:コンシューマ・モバイル向け営業部門を統合、システム検証及びFuguai.com事業部を統合した部門を新設
- 2012/06 **海外** デジタルハーツの米国子会社DIGITAL Hearts USA Inc. オフィスを移転・拡張
- 2012/07 **株式** 株式分割(1→100株に分割)、単元株制度(1単元:100株)を導入
- 2012/08 **事業** 東京都台東区に浅草Lab.(ラボ)を設立
- 2012/08 **株式** 立会外分売を実施
- 2012/08 **株式** 中間配当開始を含む年間配当予想を修正(増配)
- 2012/09 **事業** 消費者庁「インターネットからの端緒情報の収集・分析の向上に係る実証実験」落札
- 2012/09 **海外** ハリウッド近郊に子会社デジタルハーツ・ビジュアル(3Dコンテンツ制作事業)のサテライトオフィスを設立
- 2012/09 **株式** 株主優待制度新設のお知らせ
- 2012/09 **事業** ソフトウェア不具合検証保証サービスの提供を開始
- 2012/10 **株式** 株式分割(1→2株に分割)

- 通期進捗に関しては想定通りに推移
 - 〔売上〕連結・個別ともに堅調に推移し増収。
 - 〔利益〕連結子会社5社(前期2Q:1社)への先行投資および新規領域・新サービスのマーケットシェア獲得のための投下コストが増加し減益。

※ 2012/11/2 に通期業績予想を上方修正

(百万円)

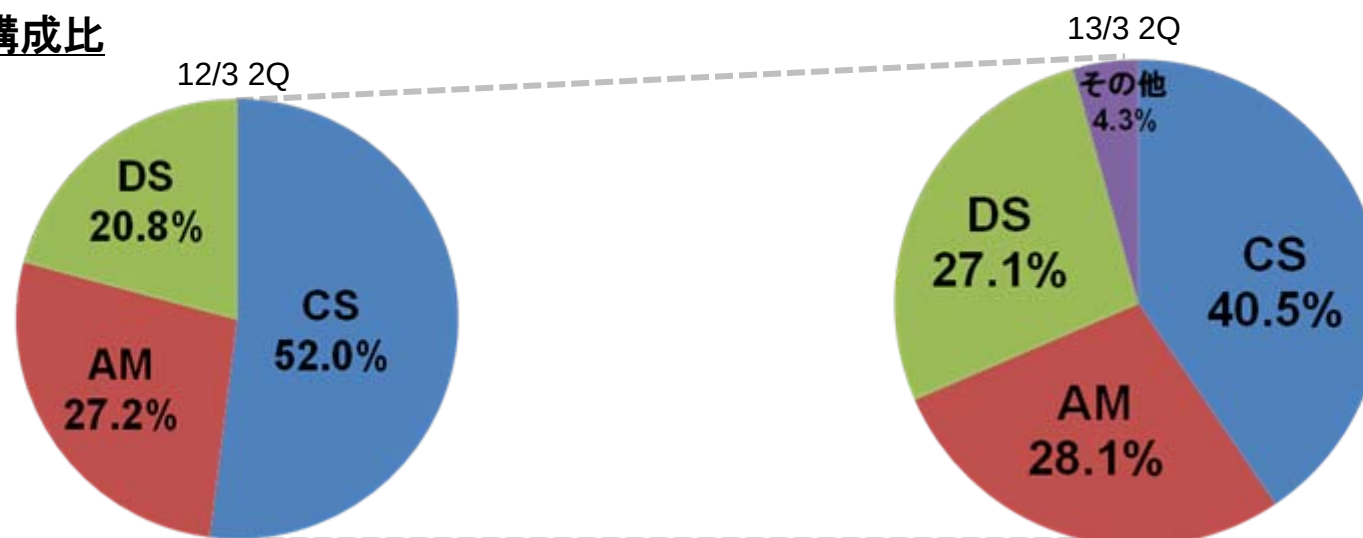
	連 結			個 別		
	前2Q実績 12/3期 (前期実績比)	当2Q実績 13/3期 (前期実績比)	※今回修正予想 13/3期 (前期実績比)	前2Q実績 12/3期 (前期実績比)	当2Q実績 13/3期 (前期実績比)	※今回修正予想 13/3期 (前期実績比)
売上高	2,618 (—)	2,978 (113.8%)	6,922 (128.5%)	2,618 (139.2%)	2,841 (108.5%)	6,318 (117.4%)
営業利益	464 (—)	352 (75.8%)	1,088 (130.5%)	475 (221.7%)	418 (88.0%)	1,095 (124.1%)
売上高 営業利益率	17.8% (—)	11.8% (△5.9ポイント)	15.7% (+0.2ポイント)	18.2% (+6.8ポイント)	14.7% (△3.4ポイント)	17.3% (+0.9ポイント)
経常利益	463 (—)	356 (77.0%)	1,092 (135.4%)	474 (221.6%)	427 (90.2%)	1,104 (128.0%)
当期四半期 純利益	244 (—)	196 (80.4%)	596 (135.4%)	255 (221.4%)	249 (97.5%)	594 (120.4%)

12/3期 1Qまでは個別決算のみ

事業部門別売上高の概要(連結)

		前2Q実績 12/3期 (前期比)	当2Q実績 13/3期 (前期比)	サマリー
デ バ ッ グ	コンシューマゲーム リレーション (CS)	1,360百万 (166.7%)	1,205百万 (88.6%)	↓ 据置機向けゲームタイトルの減少 → 繁忙期の波・受注トレンドに変化
	デジタルソリューション リレーション (DS)	544百万 (140.5%)	808百万 (148.6%)	↑ 取引社数、アプリ数の増加 ↑ システム検証等 事業領域の拡大
	アミューズメント リレーション (AM)	712百万 (105.1%)	835百万 (117.2%)	→ タイトル数は例年通り ↑ 安定的に案件を受注
そ の 他	開発アウトソーシング事業 3Dコンテンツ制作事業 Fuguai.com事業等	0百万 (—)	129百万 (—)	↑ 子会社を通じたグローバル連携による体制整備 ↑ 営業活動の本格化
合 計		2,618百万 (139.2%)	2,978百万 (113.8%)	CSがタイトル減少の外部環境影響を受けるも、 DSが大幅に業績を牽引し、増収

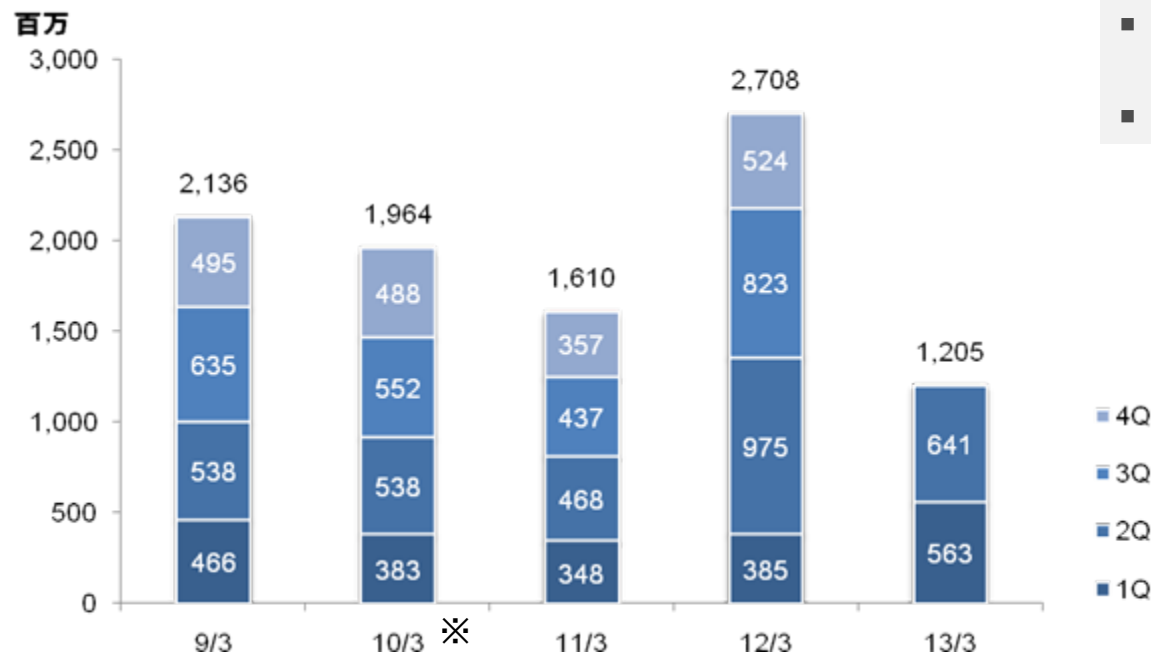
売上高構成比



- ✓ オンラインゲーム・アーケードゲーム等の継続性の高い案件受注に注力
- ✓ 前期取引拡大を実現した既存顧客より引き続き**安定受注**
- ✓ 据置機向けのタイトルは減少するも、年末商戦に向けた**3DS等のタイトル増に期待**
⇒前年と比較し、繁忙期の波が変化

売上高の前年同期比較・推移

	前2Q実績 12/3期	当2Q実績 13/3期	対前年同期	
			増減額	前年同期比
売上高	1,360百万	1,205百万	△155百万	88.6%



サービス項目

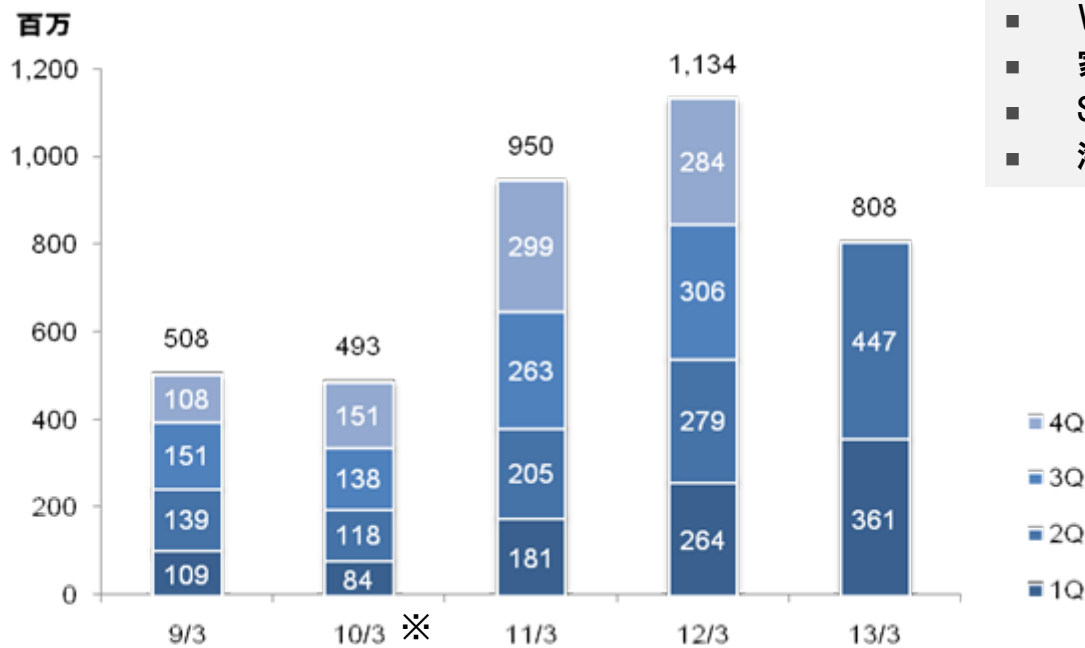
- コンシューマ用ゲームソフトデバッグ
- オンラインゲームデバッグ
- アーケードゲームデバッグ
- コンシューマ用ゲームソフトの翻訳
(ローカライズ)
- 海外取引 コンシューマ用ゲームソフトデバッグ

※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を含む)

- ✓ コンプガチャ規制の影響はなく、引き続きソーシャルゲームアプリ案件の**需要増加**
- ✓ CS部門との連携により**新規開拓・新規プロジェクト案件**を受注
- ✓ WEBシステムや業務システム等、**システム検証**は**新規・リピート案件**が堅調に推移

売上高の前年同期比較・推移

	前2Q実績 12/3期	当2Q実績 13/3期	対前年同期	
			増減額	前年同期比
売上高	544百万	808百万	264百万	148.6%



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

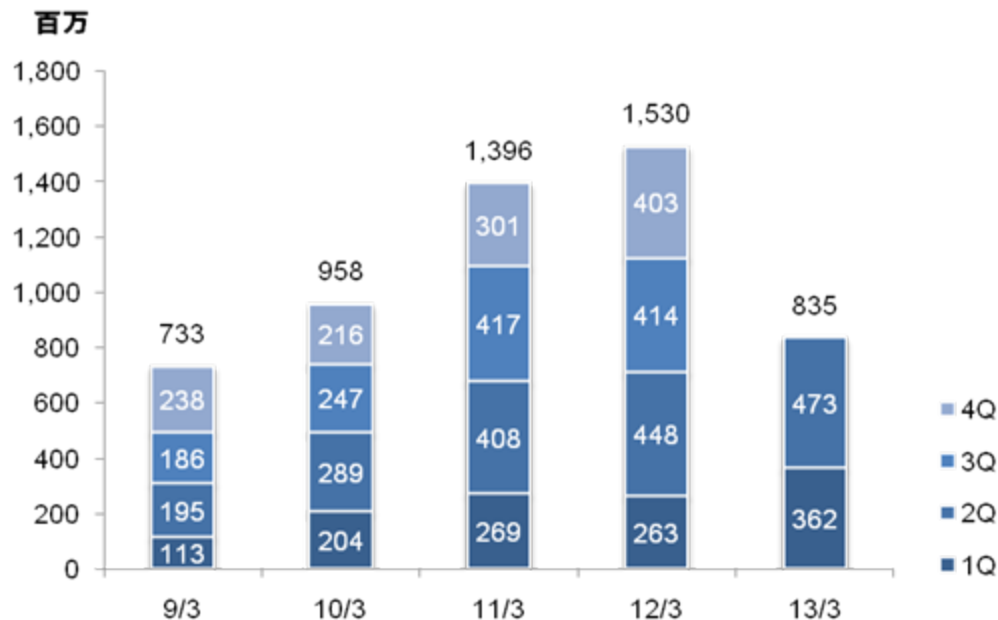
※10/3期まではリレーション組替前数値
 (家電検証・モバイルアプリローカライズは含まない)

- ✓ 震災の影響からの回復により**新規機種開発は例年通りに推移**
- ✓ 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**

売上高の前年同期比較・推移

	前2Q実績 12/3期	当2Q実績 13/3期	対前年同期	
			増減額	前年同期比
売上高	712百万	835百万	122百万	117.2%

- **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



- 開発アウトソーシング事業

- 株式会社G&Dを通じ、グローバルネットワークを活かしたサービス提供体制を整備
受注活動に注力し、サービス提供を開始

- 3Dコンテンツ制作事業

- 事業展開の迅速化、業務効率化を目的に5月にデジタルハーツ・ビジュアルとして
分社化
- 海外を中心とした営業活動を本格化

- Fuguai.com事業

- デバッグ事業と連携し消費者庁の「インターネットからの端緒情報の収集・分析の
向上に係る実証実験」案件を落札

売上高の前年同期比較

	前2Q実績 12/3期	当2Q実績 13/3期	対前年同期 増減額
売上高	0百万	129百万	128百万

- ✓ 2008年7月：ポータルサイト「Fuguai.com」を開設
- ✓ 2011年2月：3Dコンテンツ事業を開始
- ✓ 2012年3月：開発アウトソーシング事業を開始

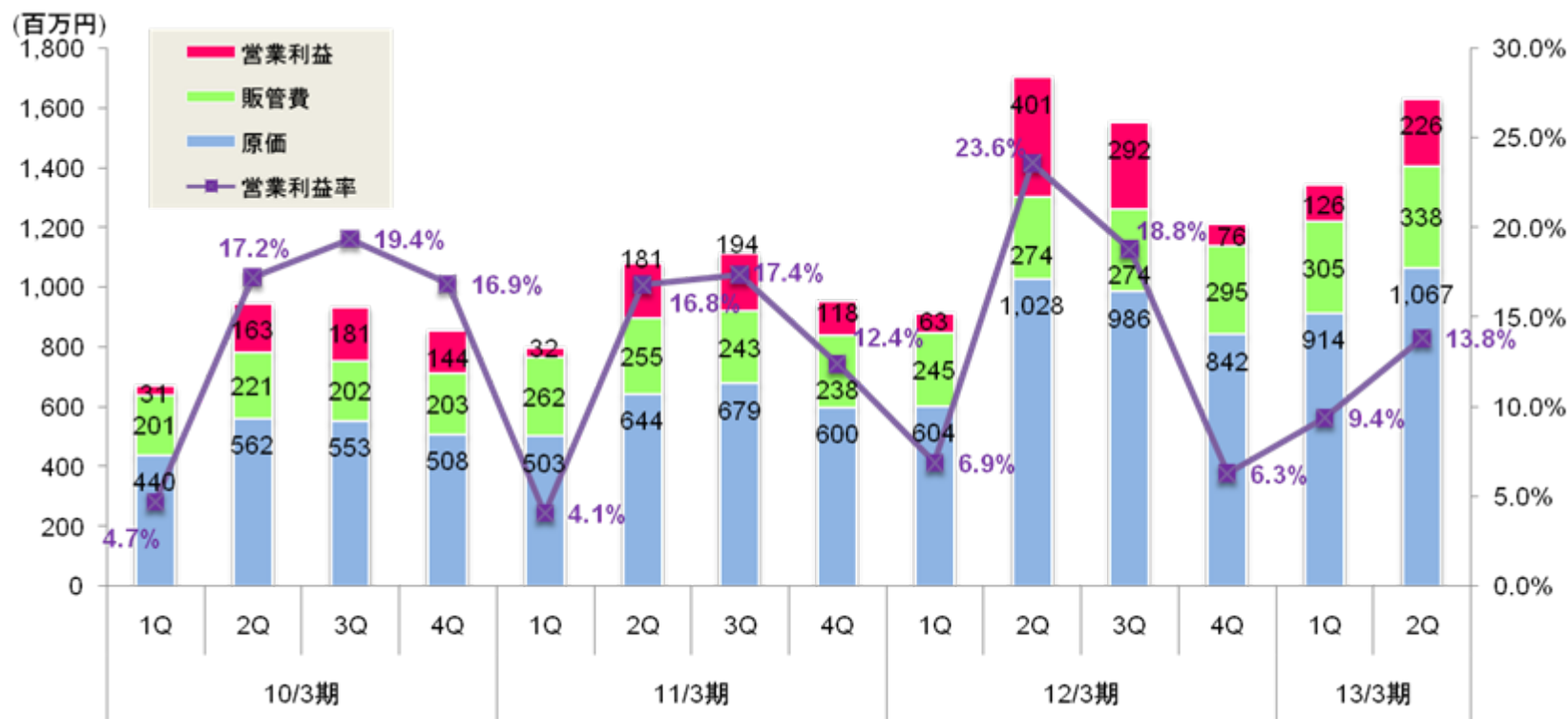


営業利益推移(連結)

半期・通期別推移

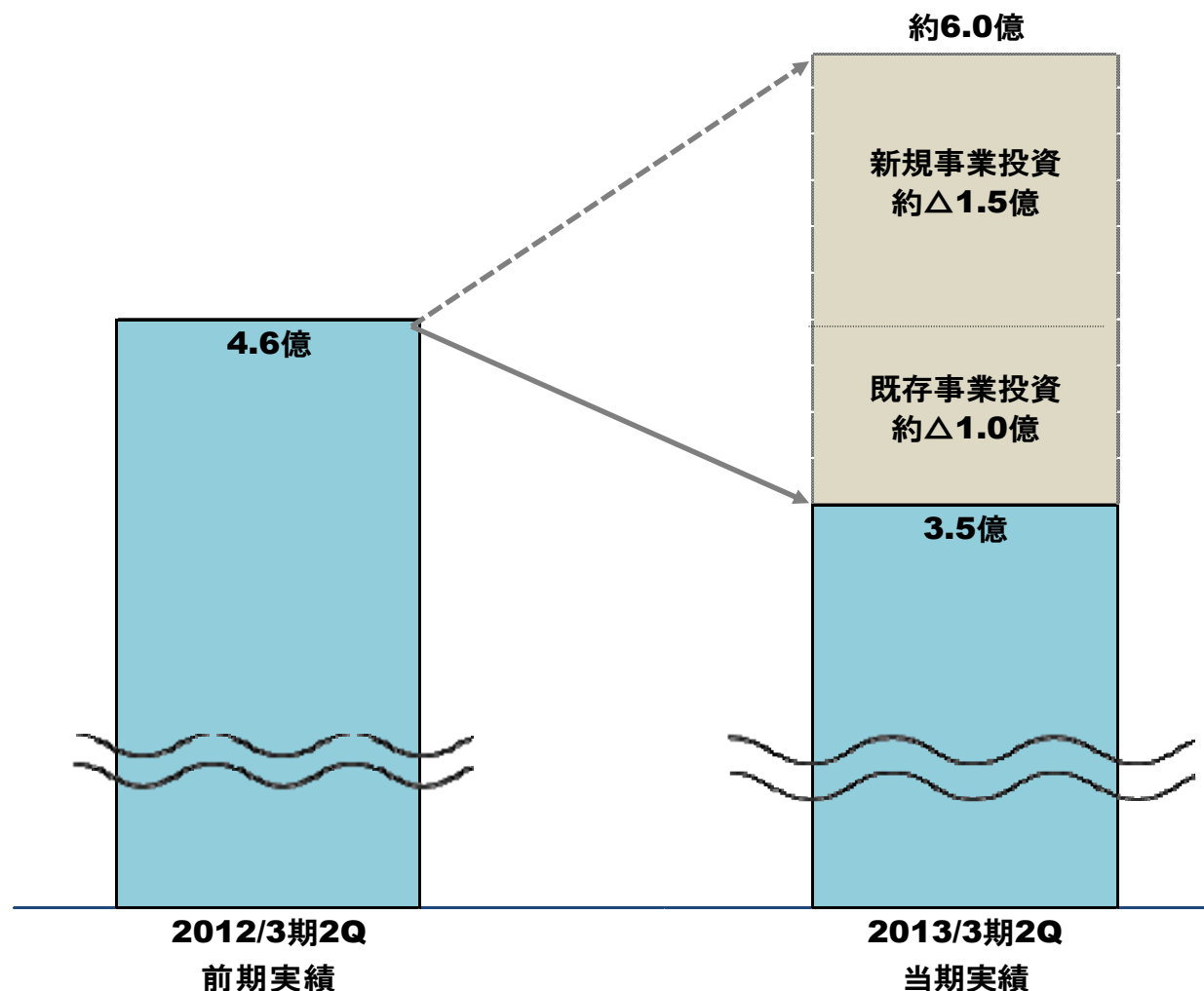
	10/3期実績			11/3期実績			12/3期実績			13/3期実績
	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期	上半期
営業利益	194百万	326百万	521百万	214百万	313百万	528百万	464百万	368百万	833百万	352百万
営業利益率	12.0%	18.2%	15.3%	11.4%	15.1%	13.3%	17.8%	13.3%	15.5%	11.8%

四半期別推移



※ 12/3期 1Qまでは個別決算のみ

連結営業利益の変動要因（対前年同期比較）



- ✓ 主に子会社立上げを含む新規事業への先行投資(約△1.5億)
- ✓ 主に国内デバッグ事業において新サービス開発、事業規模拡大に備えたリソースの増強(約△1.0億)

貸借対照表(連結)

(百万円)

	12/3 期末	13/3 2Q末	対前期末 増減額		12/3 期末	13/3 2Q末	対前期末 増減額
流動資産	2,451	2,494	42	流動負債	862	779	△82
(うち)現金及び預金	1,597	1,382	△215	(うち)未払費用	346	361	14
(うち)受取手形 及び売掛金	763	966	202	固定負債	30	26	△4
固定資産	708	716	8	負債合計	893	806	△87
(うち)有形固定資産	207	246	38	株主資本	2,246	2,385	138
(うち)無形固定資産	62	81	18	(うち)資本金	272	272	0
(うち)投資その他の資産	437	388	△48	(うち)資本剰余金	232	232	0
資産合計	3,159	3,210	50	(うち)利益剰余金	1,741	1,879	138
				その他の包括利益累計額	△4	△9	△4
				少数株主持分	24	27	3
				純資産合計	2,266	2,404	137
				負債・純資産合計	3,159	3,210	50

流動資産: 主として法人税等の納付等により現金及び預金が減少した一方で、売上高の増加に伴い受取手形及び売掛金が増加したこと及び案件の増加に伴いたな卸資産が増加したことによるもの

純資産 : 主として1株当たり1,000円の期末配当を実施したことにより利益剰余金が減少した一方で、四半期純利益の計上により利益剰余金が増加したことによるもの

連結実績

	12/3 2Q末時点	13/3 2Q末時点	増減率
バグ蓄積件数	61万件	69万件	13.1%
タイトルリーダー数	182	217	19.2%
登録者数	5,136	7,579	47.6%
正社員数	163	190	16.6%

※ 12/3期 1Qまでは個別実績

- 案件増加に対応するため登録テスター数が増加
- アメリカの移転・拡張により受注体制を整備、登録テスターを確保
- 正社員数は子会社設立により増加、当社正社員数は160名

「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

目次

1. 2013年3月期 第2四半期決算概況 P2
2. 今後の取り組みと2013年3月期 業績見通し P14

1. 配当予想を修正(増配) 2012年8月3日公表
2. 中間配当を実施、2012年10月1日を効力発生日として1株を2株に分割

	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期 (8月3日公表)
年間配当金	500円	750円 (うち記念配当250円)	1,000円	9円予定 ※(1,200円)
うち中間配当金	0円	0円	0円	6円 ※(600円)
うち期末配当金	500円	750円	1,000円	3円予定 ※(600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の分割を実施いたしました。
これら分割を考慮しない場合の1株当たり配当金は()書きで記載しています。

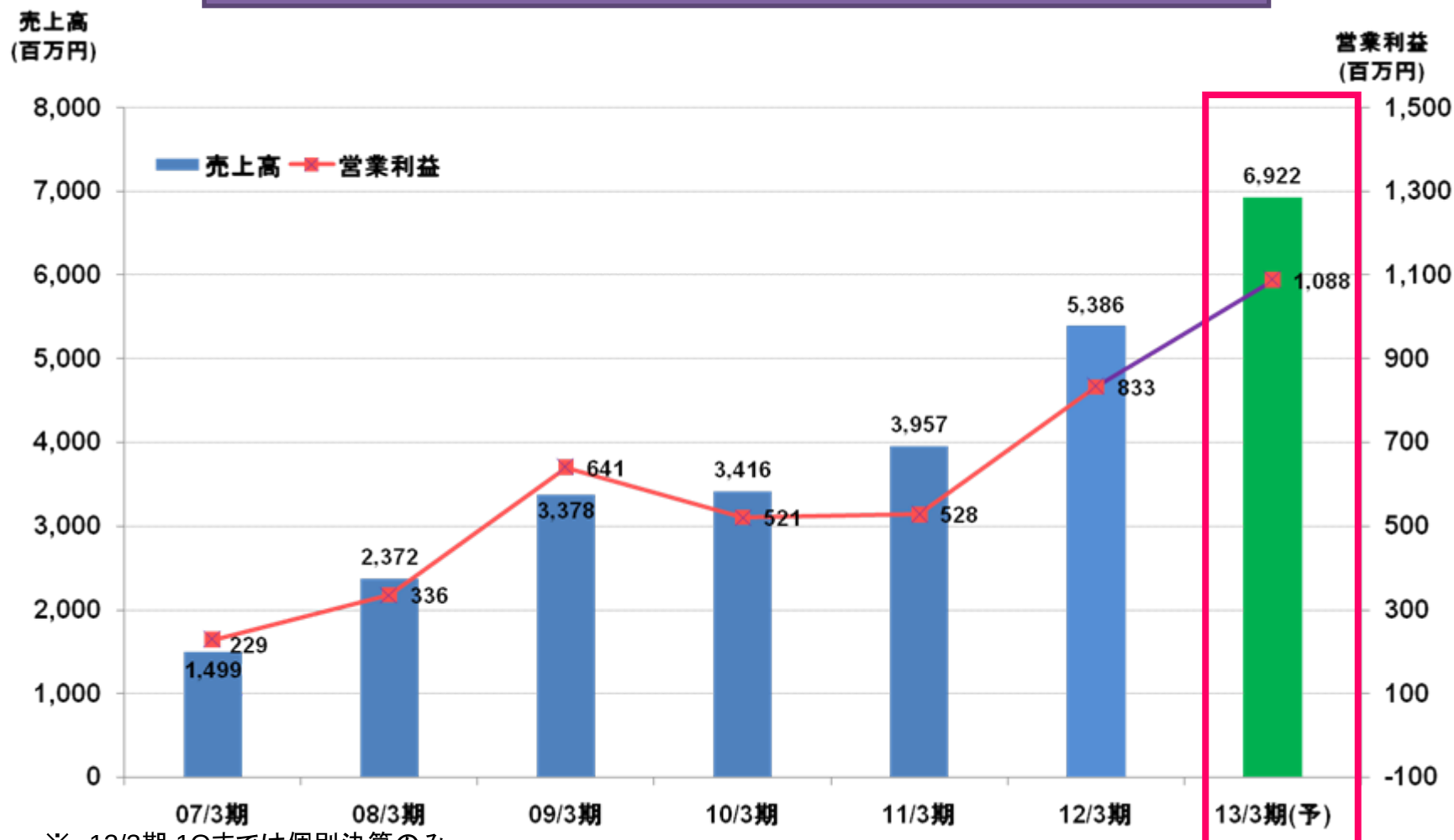
3. 株主優待制度の新設

- 2013年3月31日時点の株主名簿に記録された株主様を対象に開始
- 100株(1単位)以上保有の株主の皆様へ一律、おこめギフト券(2kg分)を発送



通期業績予想を上方修正(11月2日公表)

売上高 当初予想 6,599百万 → 今回予想6,922百万
営業利益 当初予想 1,033百万 → 今回予想1,088百万



※ 12/3期 1Qまでは個別決算のみ

通期業績予想を上方修正(11月2日公表)

(百万円)

	連 結				個 別			
	前期実績 12/3期 (前期実績比)	当初予想 13/3期 (前期実績比)	今回修正予想 13/3期 (前期実績比)	対当初予想 増減額 (対当初予想増減率)	前期実績 12/3期 (前期実績比)	当初予想 13/3期 (前期実績比)	今回修正予想 13/3期 (前期実績比)	対当初予想 増減額 (対当初予想増減率)
売上高	5,386 (-)	6,599 (122.5%)	6,922 (128.5%)	+323 (+4.9%)	5,383 (136.0%)	6,015 (111.7%)	6,318 (117.4%)	302 (+5.0%)
営業利益	833 (-)	1,033 (123.9%)	1,088 (130.5%)	+54 (5.3%)	882 (167.1%)	1,015 (115.1%)	1,095 (124.1%)	79 (+7.8%)
売上高 営業利益率	15.5% (-)	15.7% (+0.2ポイント)	15.7% (+0.2ポイント)	+0.0ポイント	16.4% (+3.0ポイント)	16.9% (+0.5ポイント)	17.3% (+0.9ポイント)	+0.4ポイント
経常利益	806 (-)	1,030 (127.8%)	1,092 (135.4%)	+61 (6.0%)	863 (174.3%)	1,027 (119.1%)	1,104 (128.0%)	77 (+7.5%)
当期純利益	440 (-)	568 (129.1%)	596 (135.4%)	+27 (4.9%)	493 (177.3%)	566 (114.7%)	594 (120.4%)	27 (+4.9%)

* 12/3期 1Qまでは個別決算のみ

- ✓ コンシューマゲームは年末商戦に向け3Q以降、**堅調に推移**する見込み
- ✓ 市況が好調である**デジタルソリューションリレーション**が引き続き業績を牽引
- ✓ 「**ソフトウェア不具合検証保証サービス**」の開発により確立した競争優位性を武器にマーケットシェアをさらに拡大

引き続き、デジタルソリューションが業績を牽引する見込み

当社事業部門		ターゲット市場		環境	当社取り組み
デバッグ	CS	コンシューマーゲーム	国内	↑ 年末に向けた 新ハード投入 ↓ 据置型ハード機向けタイトルが減少	・顧客企業に向けた 付加価値の高いサービス の提供に注力 ・引き続き、 オンライン・アーケード 向け案件の受注に注力
			海外	↑ 北米の市場規模は日本国内の4倍以上	・米国子会社の受注体制を6月に整備、北米での受注活動を 本格化
	DS	モバイルアプリ	国内	↑ 品質に対する意識の向上、 アウトソーシングの加速 ↑ SNSゲーム のアプリ数の増加 ↑ スマートフォン 向けアプリ、サイトの増加 ↑ アプリのリッチコンテンツ化	・ CSと連携 した営業活動に注力 ・機会ロスを防ぐ人員配置により 効率的な受注活動体制 を整備
			海外	↑ SNSプラットフォームの海外展開の加速 ↑ 日本から海外へ進出する企業の増加	・マーケティング、ローカライズ等、グローバル展開のトータルサポートに注力 ・米国子会社を通じ、日本との連携を活かした営業活動に注力
		システム		↑ 新規参入領域、組込みソフトウェア開発費は4.21兆円(2009年版組込みソフトウェア産業実態調査) ↑ 不具合の原因の 4割以上が「ソフトウェアの不具合」	・内製作業で行われている検証作業のアウトソース化を促進 ・営業活動を拡大、新サービスである「 ソフトウェア不具合検証保証サービス 」等を通じ付加価値の高いサービス提供を実施
	AM	アミューズメント		→ 開発タイトル数は例年通りに推移 ↑ プログラムの 肥大化	・デバッグの上流工程である開発工程に対してサービス範囲を拡充 ・競争力のある提案営業により シェアが低い企業 への営業活動に注力 ・アミューズメント機器デバッグに 特化した人員 を育成
その他				●開発アウトソーシング事業 ↑ 開発費を低減するためグローバルな開発体制が進行 ●3Dコンテンツ制作事業 ↑ 米国を中心に世界的な3Dコンテンツ不足により3Dコンテンツ制作需要が活発化 → 日本での3Dマーケットの拡大は先の見通し ●Fuguai.com事業 ↑ 企業ブランドを守るための品質向上に向けて取り組む企業の増加	・デバッグ事業との連携による営業活動、シナジー効果を活かしたサービス開発に注力 ・グローバル体制を活かし付加価値の高いサービス提供を実施、信用力を獲得

デジタル化

- ✓ **新規ビジネス創出**
 - 3D制作事業の拡大
 - 開発アウトソーシング事業の拡大
 - Fuguai.comの新規ビジネスの展開

- ✓ **グローバル展開**
 - 海外におけるデバッグ・3D分野での市場シェア獲得
 - 海外子会社との連携による収益性の向上

- ✓ **デバッグ事業の拡大**
 - シェアの拡大
 - 新規事業領域へのサービス展開
 - ソフトウェア不具合検証保証サービスの拡販

ターゲット市場

「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

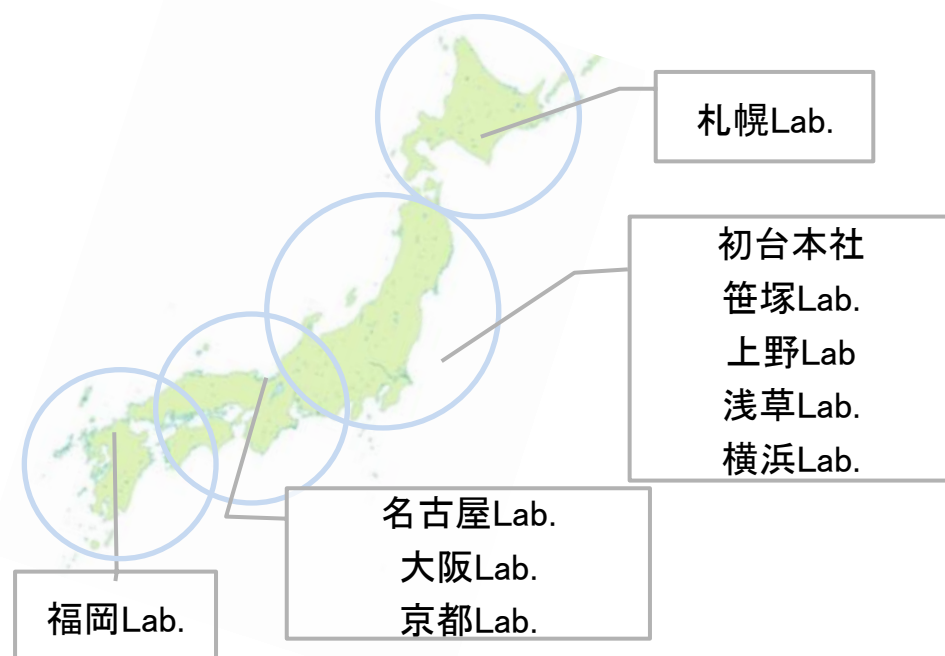
- 会社概要
- ユーザーデバッグサービス ビジネスモデル
- 沿革
- デバッグ事業を取り巻く3つの重要性
- 事業内容
- その他の事業
- サービス提供の流れ



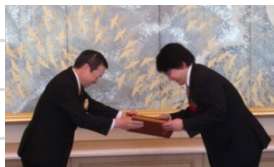
社名	株式会社デジタルハーツ(DIGITAL Hearts Co.,Ltd.)
設立	2001年(平成13年)4月19日
上場日	2008年(平成20年)2月1日 (2011年2月 マザーズ市場より市場変更) 東京証券取引所 市場第一部(証券コード:3620)
資本金	2億7,298万円(2012年9月30日現在)
発行済株式数	5,800,500株(2012年9月30日現在)
グループ事業内容	■総合デバッグサービス ■社内検証によるデバッグサービス ■テストプレイ & チューニングサービス ■デバッグスタッフの派遣 ■3Dコンテンツ制作サービス ■開発アウトソーシングサービス
事業リレーション	■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	7,829人(2012年9月末現在・連結登録スタッフ含む)

グループ会社

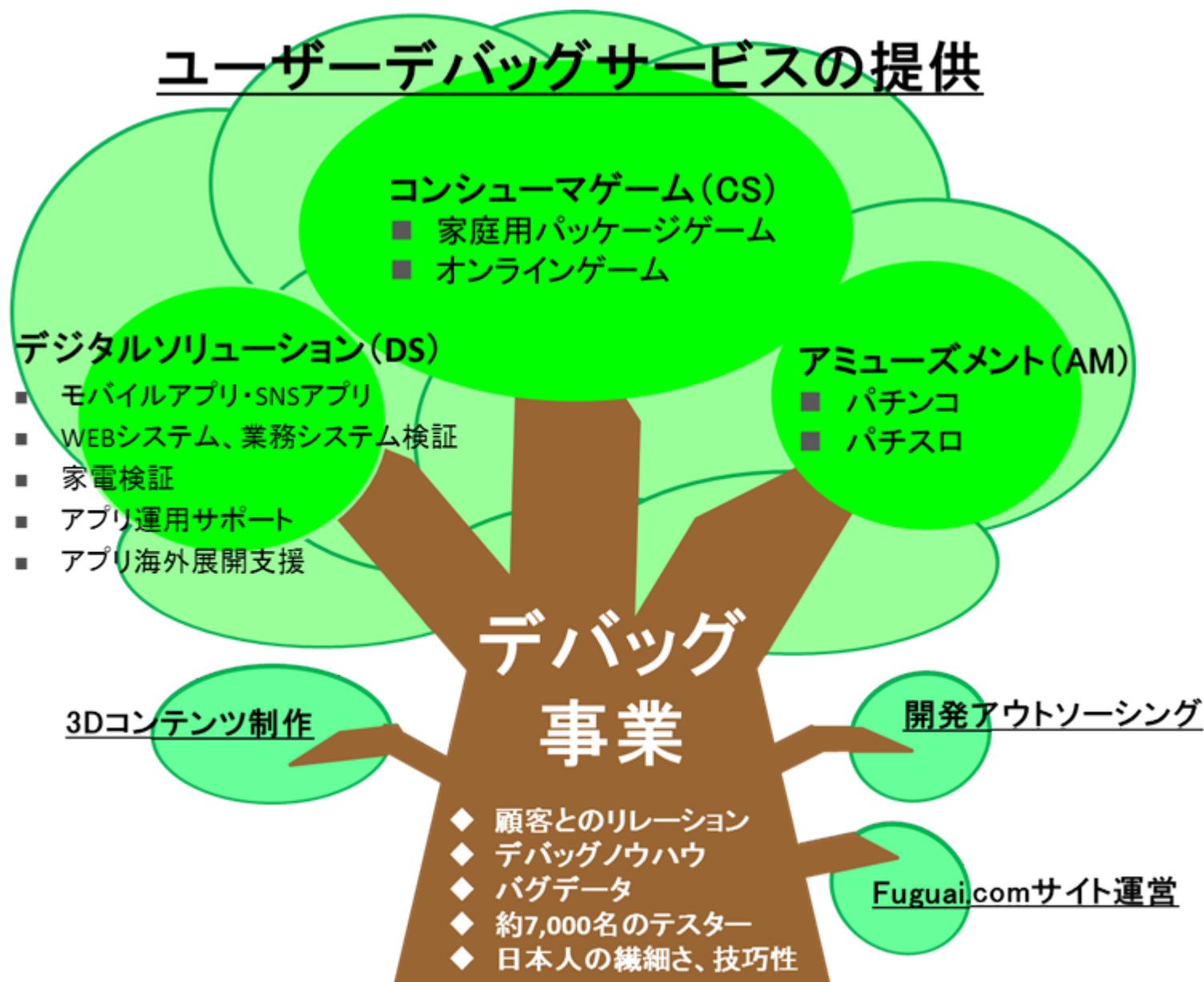
- DIGITAL Hearts Korea Co., Ltd.
- DIGITAL Hearts USA Inc.
- DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.
- 株式会社G & D
- 株式会社デジタルハーツ・ビジュアル



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	2001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
一般労働者派遣事業の許可を取得	2002年	
パチスロを対象としたデバッグサービスの提供を開始	2003年	
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		
	2005年	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
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	2007年	神奈川県横浜市西区に横浜営業所を開設 [現、横浜Lab.(ラボ)]
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	2008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)]
	2009年	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
	2010年	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	東京都台東区に上野Lab.(ラボ)を開設 京都府京都市南区に京都Lab.(ラボ)を開設 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
		
7月1日を効力発生日として単元株制度を採用、 1株を100株に分割し売買単位を100株に集約 10月1日を効力発生日として1株を2株に分割 中間配当を実施	2012年	株式会社G&Dを設立 株式会社デジタルハーツ・ビジュアルを設立 東京都台東区に浅草Lab.(ラボ)を開設

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70万件を超える過去のバグデータ
- ✓ 約7,000名のテスト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



テストター

- ✓ 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



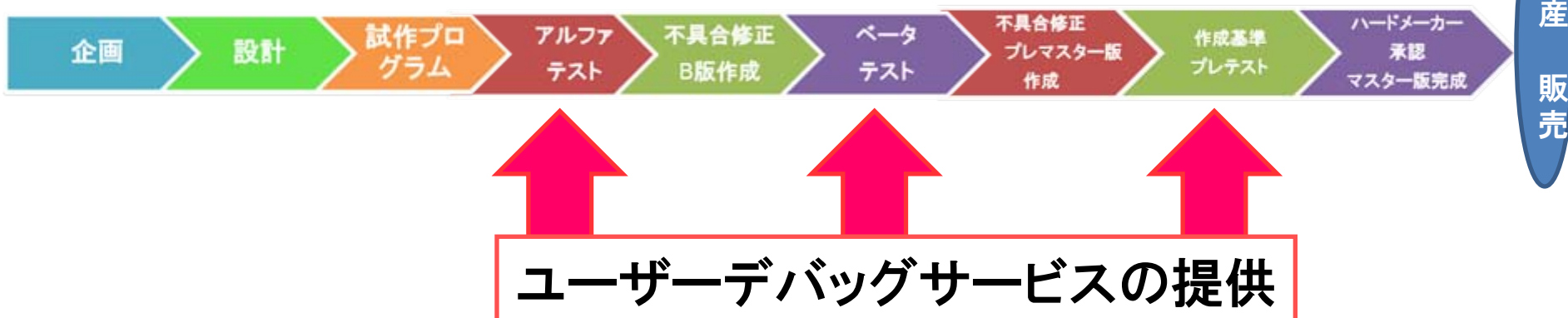
- ✓ 指紋認証入室管理・監視カメラの設置など完全なセキュリティ体制
- ✓ 登録テスター全員を対象とした身元保証人制度

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

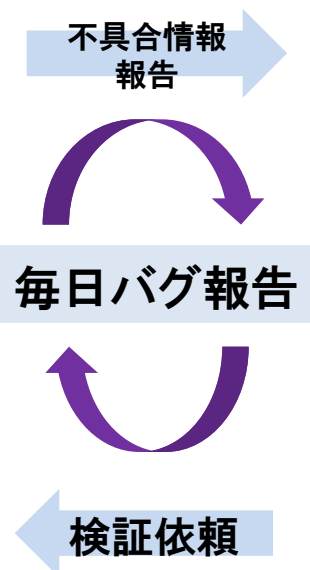
家庭用ゲームソフト開発とデバッグサービスの関係



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

Illustration of three groups of people, each with a lock icon, representing secure staff and security measures.



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

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。



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子会社であるデジタルハーツ・ビジュアルを通じサービスを展開。

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。

