

「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

2012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®

代表取締役 CEO 宮澤 栄一



「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

目次

1. 2012年3月期 第2四半期決算概況 P 3
2. 通期業績予想 P 13
3. 2012年3月期 今後の取組み P 16

- **連結：韓国子会社は先行投資期間、人材育成に注力**
 - **売上高**：デバッグ事業全般が堅調に推移
特にコンシューマゲームリレーションが好調で業績を牽引
 - **営業利益**：韓国子会社設立関連費用がかかったことにより、対単体で△10百万円
- **個別：過去最高売上・最高益を達成**
 - **売上高**：連結同様
 - **営業利益**：売上高の増加に伴い固定費負担が吸収され利益率が上昇

(百万円)	単体	連結				単体			
	11/3期 2Q累計	12/3期 2Q累計				12/3期 2Q累計			
	実績	直近予想 (11/08/26)	修正予想 (11/10/13)	実績	前年同期比	直近予想 (11/08/26)	修正予想 (11/10/13)	実績	前年同期比
売上高	1,881	2,250	2,618	2,618	—	2,250	2,618	2,618	139.2%
営業利益	214	270	464	464	—	270	475	475	221.7%
売上高 営業利益率	11.4%	12.0%	17.8%	17.8%	—	12.0%	18.2%	18.2%	+6.8ポイント
経常利益	213	272	462	463	—	272	473	474	221.6%
四半期純利益	115	150	244	244	—	150	255	255	221.4%

※11/3期までは単体決算のみ

貸借対照表概要

(百万円)	単体 11/3期 年度末	連結 12/3期 2Q末	対前期末 増減額
流動資産	1,668	2,093	424
(うち)現金預金	1,054	1,139	84
(うち)売掛金及び 受取手形	545	855	310
固定資産	674	750	76
(うち)有形固定資産	138	197	59
(うち)無形固定資産	58	65	6
(うち)投資その他	477	488	10
資産合計	2,343	2,844	501

(百万円)	単体 11/3期 年度末	連結 12/3期 2Q末	対前期末 増減額
流動負債	484	795	311
固定負債	10	10	0
負債合計	494	806	311
株主資本	1,849	2,050	201
(うち)資本金	272	272	0
(うち)資本剰余金	232	232	0
(うち)利益剰余金	1,343	1,544	201
純資産合計	1,848	2,038	190
負債・純資産合計	2,343	2,844	501

※11/3期までは単体決算のみ

- 流動資産:主として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によるもの
- 固定資産:主として事業規模の拡大に伴い実施した名古屋営業所、札幌Lab. (ラボ)及び京都Lab.(ラボ)の増床並びにデバッグ機材の購入等により有形固定資産が増加したことによるもの
- 流動負債:主として未払費用及び未払法人税等が増加したことによるもの
- 自己資本比率: 71.7%

キャッシュ・フロー計算書概要

(百万円)	単体 11/3 2Q累計 実績	連結 12/3 2Q累計 実績	前年 同期比 増減
営業活動CF	91	239	147
(※参考 法人税等支払前の営業CF)	164	368	204
投資活動CF	△58	△194	△135
財務活動CF	△28	△44	△15
現金及び現金同等物の増加額	4	△9	△13
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四半期末残高	873	1,045	172

※11/3期までは単体決算のみ

- 営業活動CF:主として税金等調整前四半期純利益、未払費用の増加額及び減価償却費等の資金増加項目が、売上債権の増加額及び法人税等の支払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:、主として定期預金の預入による支出及び事業規模の拡大に伴い実施した名古屋営業所、札幌Lab. (ラボ)及び京都Lab.(ラボ)の増床並びにデバッグ機材の購入等に伴う有形固定資産の取得による支出によるもの
- 財務活動CF:主として配当金の支払額によるもの

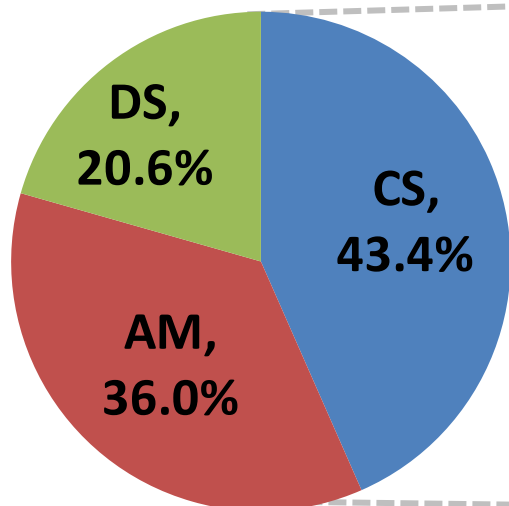
事業別売上高の概要

(百万円)		11/3期 2Q累計 実績	12/3期 2Q累計 実績	前年同期比
デ バ ッ グ	コンシューマゲーム リレーション(CS)	816	1,360	166.7%
	デジタルソリューション リレーション(DS)	387	544	140.5%
	アミューズメント リレーション(AM)	677	712	105.1%
そ の 他	3Dコンテンツ制作事業 Fuguai. com事業	—	0	—

※11/3期までは単体決算のみ

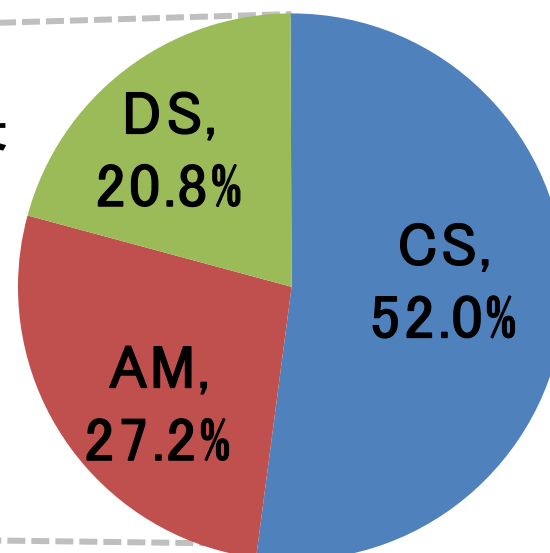
※2011年4月の組織変更に伴いリレーション区分を変更したため、前期数値を組替後で表記

11/3期 2Q累計



139.2%の伸長

12/3期 2Q累計



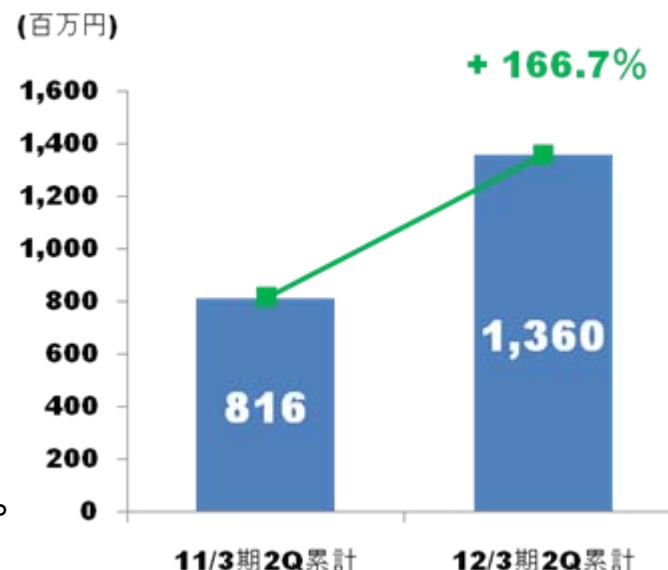
CS(コンシューマゲームリレーション)

(百万円)	11/3期 2Q累計	12/3期 2Q累計	対前年同期	
	実績	実績	増減額	増減率
売上高	816	1,360	544	166.7%

※ 11/3期までは単体決算のみ

※ 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

- 新型ハード向けのキラータイトルが続々と発表される。
既存顧客への提案・深耕営業に注力。
- 複数のクライアントにおいて、当社へのアウトソース比率が上昇。



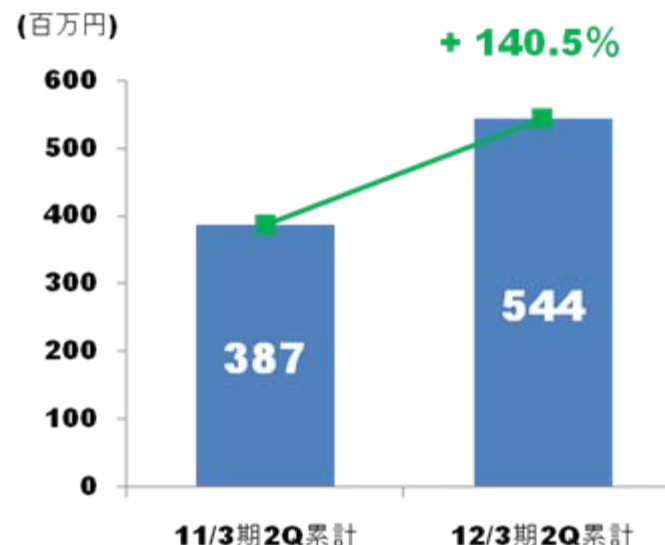
DS(デジタルソリューションリレーション)

(百万円)	11/3期 2Q累計	12/3期 2Q累計	対前年同期	
	実績	実績	増減額	増減率
売上高	387	544	156	140.5%

※ 11/3期までは単体決算のみ

※ 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

- 顧客ニーズに合わせたサービス展開・新規営業への注力の
結果、案件数が増加。
- モバイルコマースやeコマースのシステム検証に注力。



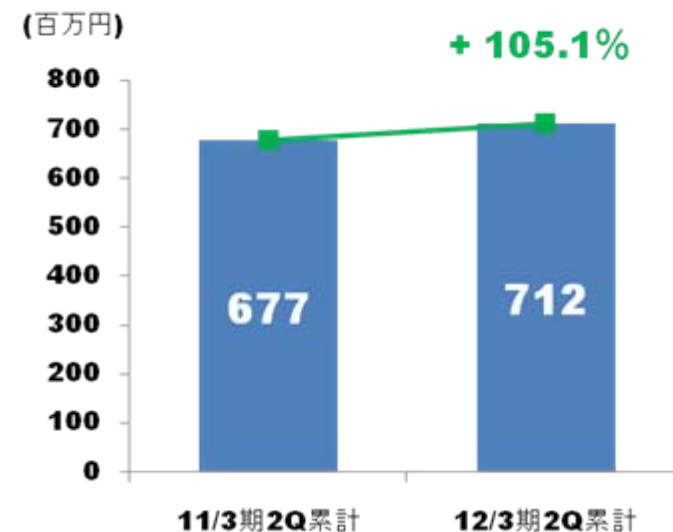
AM(アミューズメントリレーション)

(百万円)	11/3期 2Q累計	12/3期 2Q累計	対前年同期	
	実績	実績	増減額	増減率
売上高	677	712	34	105.1%

※ 11/3期までは単体決算のみ

※ 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

- 前期同様に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。
- 1Qで震災の影響を受けるも、2Qは稼働改善、堅調に推移。

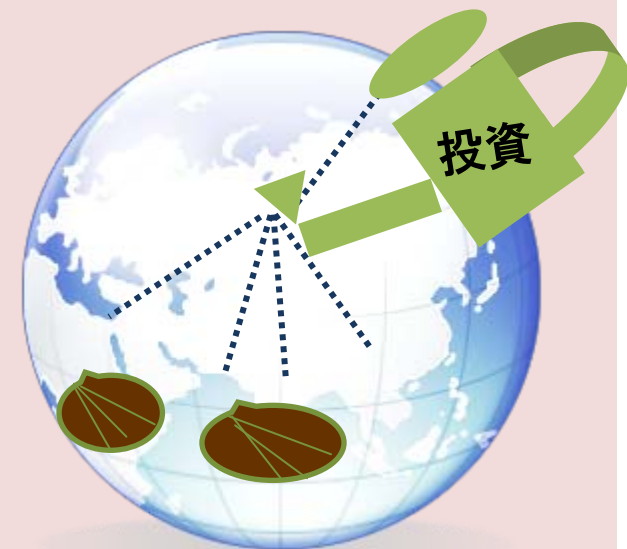


3Dコンテンツ制作事業

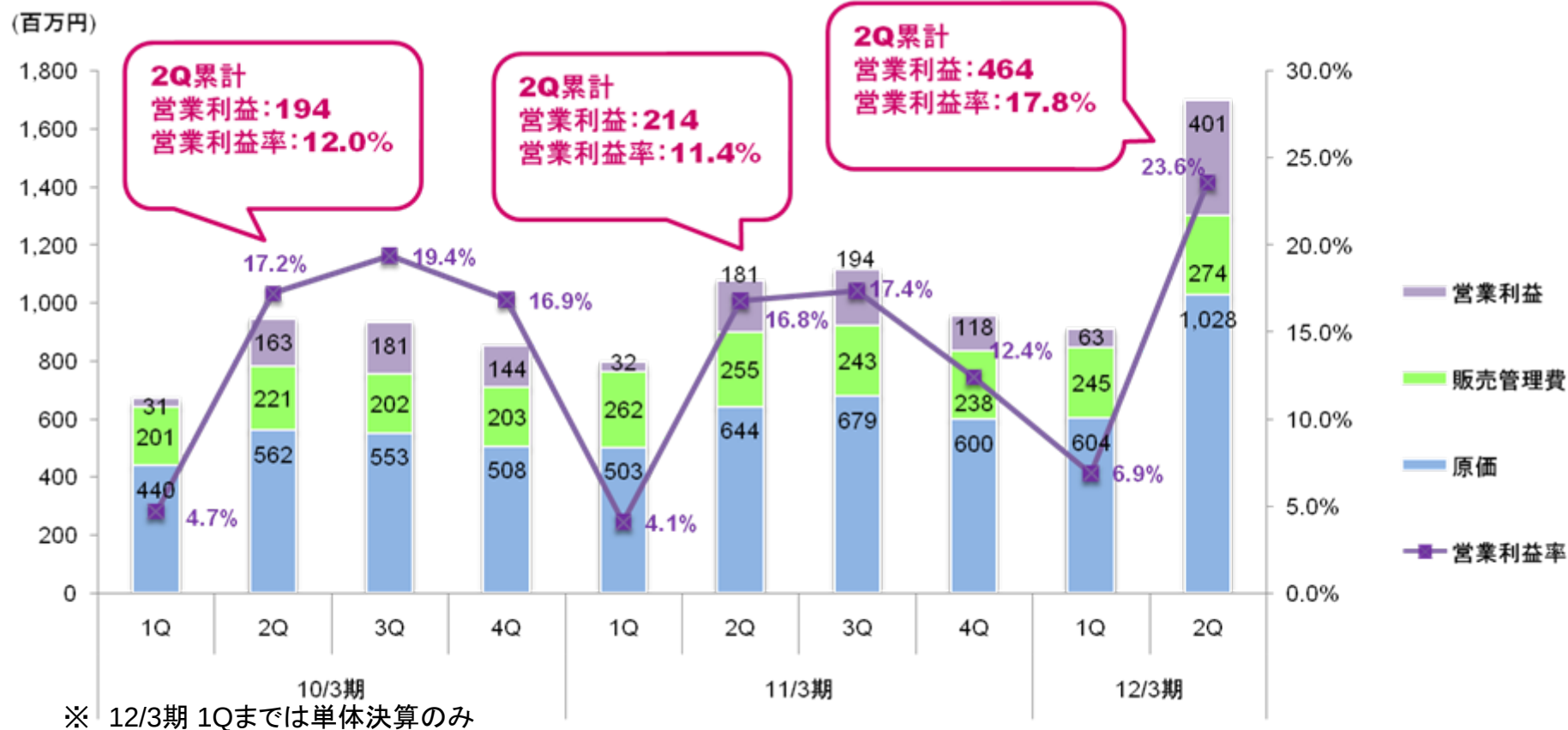
- 収益化への取り組み
 - 映像関係業界を中心とした新規開拓に注力
 - 国際競争力を強化した業務体制の構築
- 技術力の向上への取り組み
 - グローバルな人材育成に注力

Fuguai.com事業

- 会員数の増加を目指した取り組み
 - 「グッドデザインエキスポ 2011」に出展、「グッドデザイン賞を受賞」
- 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



(連結)営業利益・営業費用の推移



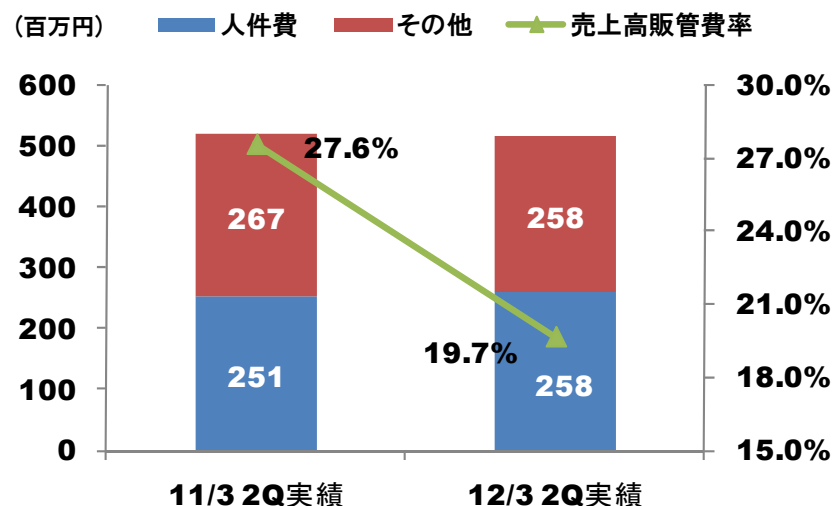
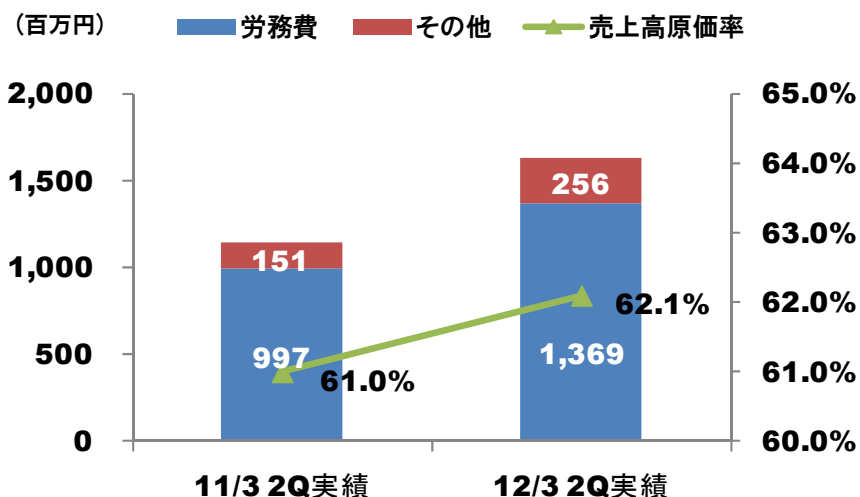
売上高の増加により、2Q累計営業利益は対前年同期で+250百万円
過去最高益を達成

⇒ 営業利益率は11.4%から17.8%と大幅改善

(ご参考:単体) 売上原価と販売管理費

(百万円)	11/3期 2Q累計 実績	12/3期 2Q累計 実績	対前年同期 増減率
売上原価	1,148	1,625	41.6%
(うち)労務費	997	1,369	37.3%
対売上高原価率	61.0%	62.1%	+1.1ポイント

(百万円)	11/3期 2Q累計 実績	12/3期 2Q累計 実績	対前年同期 増減率
販売費及び 一般管理費	518	516	△0.4%
(うち)人件費	251	258	2.7%
対売上高販管費率	27.6%	19.7%	△7.9ポイント



- 売上原価 : 新規事業の人員増加により+1.1ポイント
- 販売管理費: 前期の人員増加の負担率を事業規模拡大により軽減、販管比率△7.9ポイント

実績

アウトソース化の加速により
取引社数・バグ蓄積件数増加
シリーズタイトルやマルチプラットフォーム化の
増加により実績のある当社に有利

✓取引社数 **880社(2011/9)**

2010/9 693社 **27.0%** 

✓バグ蓄積件数 **61万件(2011/9)**

2010/9 51万件 **19.6%** 

採用・教育・配置

独自の研修制度により
短期間で即戦力を育て上げるシステム

✓登録数 **5,136人(2011/9)**

2010/9 4,381人 **17.2%** 

✓タイトルリーダー数 **182人(2011/9)**

2010/9 165人 **10.3%** 

✓正社員数 **163人(2011/9)**

2010/9 152人 **7.2%** 

「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

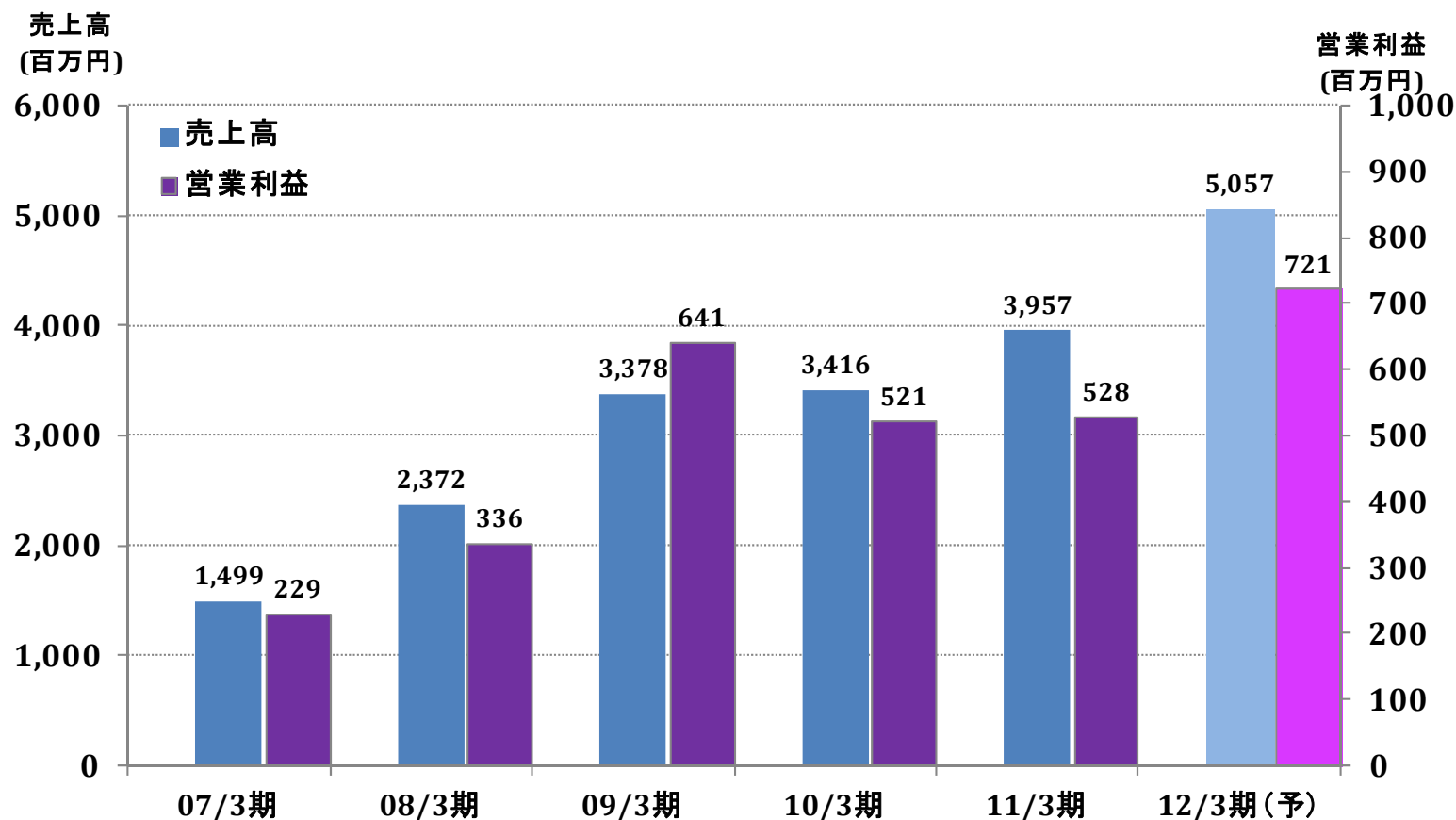
目次

- 1. 2012年3月期 第2四半期決算概況 P 3
- 2. 通期業績予想 P 13
- 3. 2012年3月期 今後の取組み P 16

2012年3月期予想

売上高: 4,509百万円→5,057百万円に修正

営業利益: 645百万円→721百万円に修正



※ 11/3期までは単体決算のため、単体数値を記載

2012年3月期 業績予想



(百万円)	単体 11/3期	連結 12/3期			単体 12/3期			
	実績	直近予想 (11/08/26)	今回予想 (11/11/4)	直近予想比	直近予想 (11/08/26)	今回予想 (11/11/4)	直近予想比	前年同期比
売上高	3,957	4,509	5,057	112.2%	4,509	5,029	111.5%	127.1%
営業利益	528	645	721	111.8%	645	772	119.5%	146.2%
売上高 営業利益率	13.3%	14.3%	14.3%	+0ポイント	14.3%	15.3%	+1.0ポイント	+2.0ポイント
経常利益	495	646	701	108.4%	646	751	116.2%	151.7%
当期純利益	278	355	357	100.6%	355	407	114.7%	146.4%

※ 11/3期までは単体決算のみ

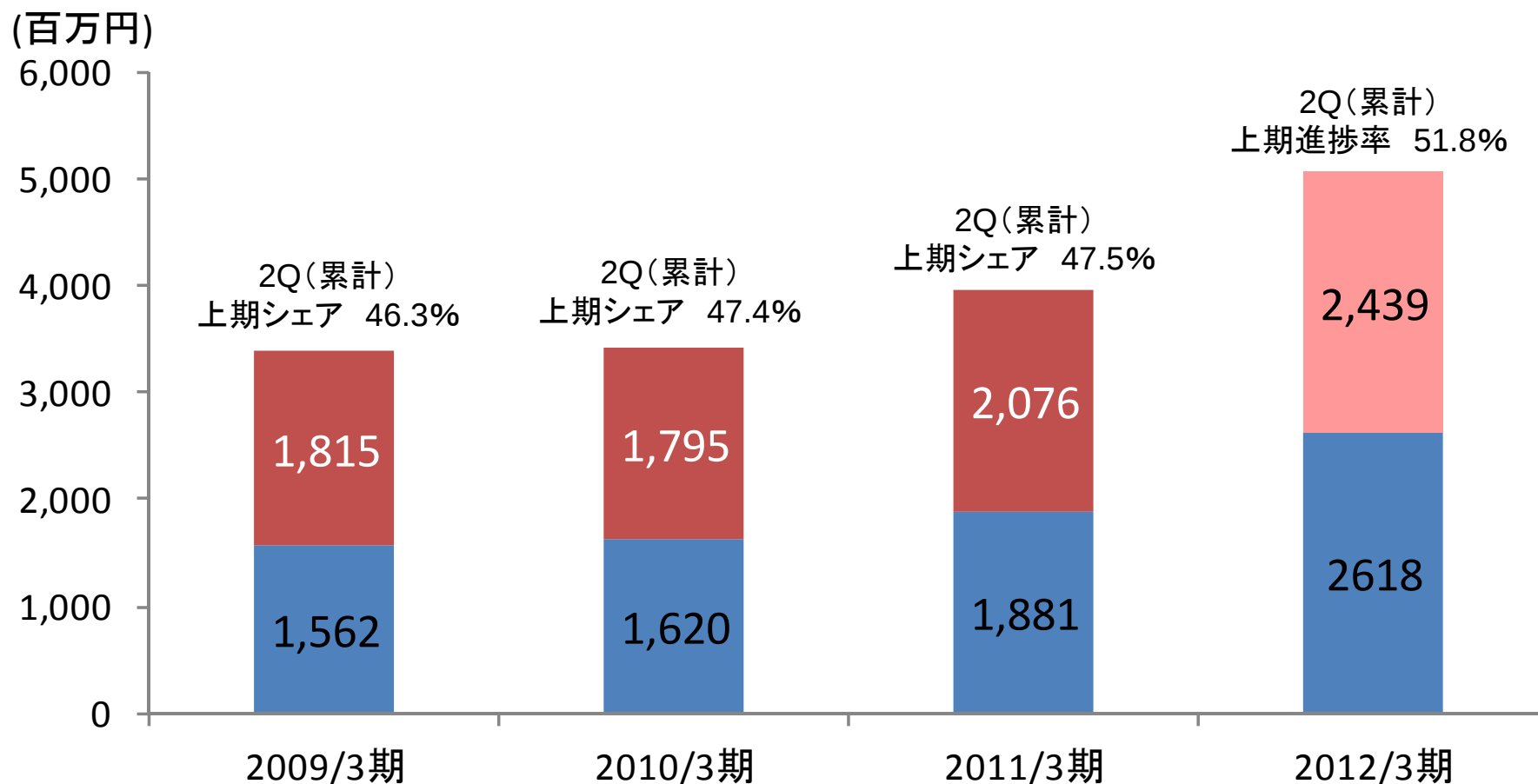
- **売上高** : デバッグ事業の全リレーションにおいて堅調に推移
特にコンシューマゲームリレーションが好調
- **営業利益**: 下期は新規事業及び海外事業への先行投資等に係るコストの発生を見込むも、売上高の増加に伴い増加

「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

目次

- 1. 2012年3月期 第2四半期決算概況 P 3
- 2. 通期業績予想 P 13
- 3. 2012年3月期 今後の取組み P 16

12/3期 連結売上高予想と進捗率



※ 11/3期までは単体決算のみ

- ✓ 潜在的ニーズのある市場の取り込み
- ✓ 付加価値の向上
技術力×コスト競争力の強化



- 1st Step：韓国に子会社を設立
- 2nd Step：デジクラフト社(タイ王国)と業務提携
- 3rd Step：米国に子会社を設立

ユーザーの視点で想定外運用検証

能動的
デバッグ

日本人の感性で
付加価値を出す

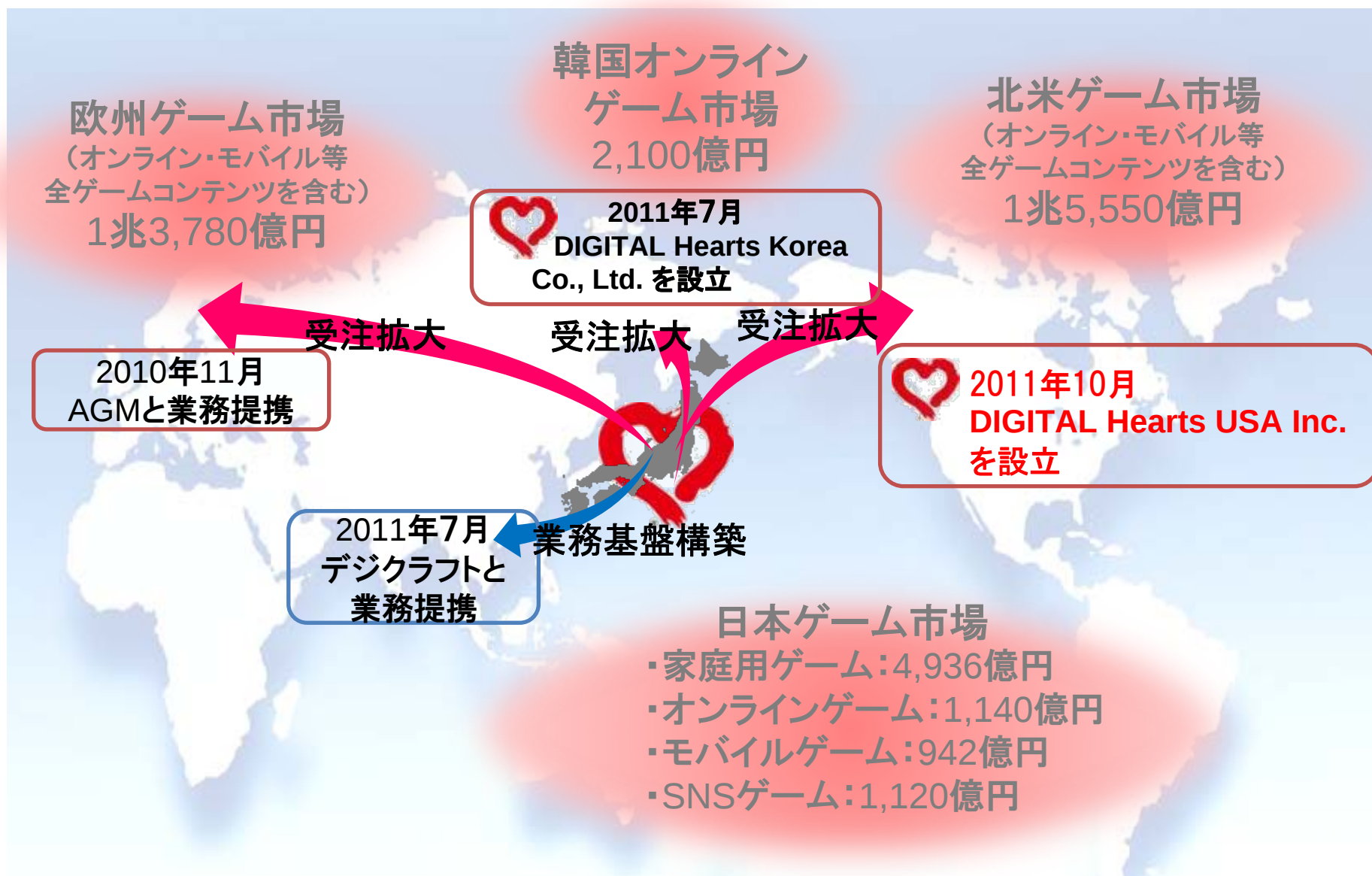
開発者の視点で設計通りの動作・処理

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確立



韓国を中心とした営業活動
及び3Dコンテンツ制作
サービス提供に注力

北米・欧州を中心とした
営業活動に注力

Digital Hearts Korea Co., Ltd.

デバッグサービス等の提供

3Dコンテンツ制作
サービスの提供

Digital Hearts Co., Ltd.

デバッグサービス等の提供

3Dコンテンツ制作サービスの提供

その他(Fuguai.com等)サービスの提供

Digital Hearts USA Inc.

デバッグサービス等の提供

3Dコンテンツ制作
サービスの提供

クライアント

→ 3Dコンテンツ制作サービスの流れ

→ デバッグサービスの流れ

デバッグ事業

業界の追い風を受け、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
 - 3DS、PlayStationVita等、新ハード向けソフトのデバッグ案件増加により増収予想
- DS(デジタルソリューションリレーション)事業
 - スマートフォン市場の拡大を追い風に大幅増収予想
- AM(アミューズメントリレーション)事業
 - 今期に培ったリレーション、信頼を維持

その他事業

- 3Dコンテンツ制作事業
 - 人員の教育・育成により技術力の向上に注力
 - 体制構築とともに営業活動を推進
- Fuguai.com事業
 - 新たなビジネスモデルの構築により収益化

- ロトスコープ作業に注力し、業務体制を確立
- 新規営業に注力

2D/3D変換ワークフロー

2D映像の入力

ロトスコープ

当社の強み

3D映像の生成

左目用映像

右目用映像

ロトスコープ作業

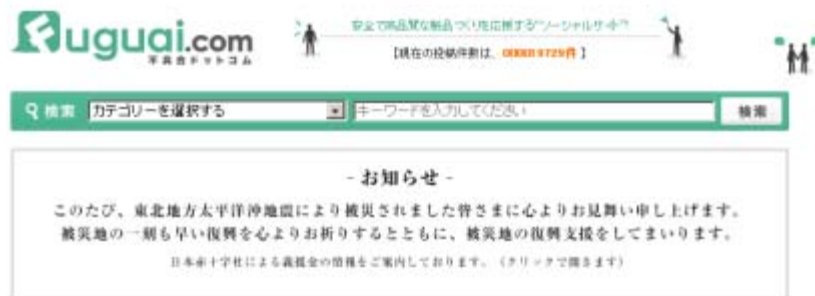
- 2D映像の背景から、3D対象オブジェクトの輪郭を切り抜く手法
- **人の手と目**で細かく複雑な部分も、視認時に分かり易く見える様、正確な作業が必要不可欠



埋没しやすい
細部まで
正確な作業

©

- 需要のある付加価値の創出
- 収益化に繋がる事業モデルを構築



fuguai.comってどんなサイト?

「これって故障?」「不具合発見!」など、普段使用している製品の不具合情報やメーカー発表リコール情報を共有できるサイトです。
あなたの不具合情報の投稿がメーカーの安全で高品質な製品づくりを応援します。



5月 新サイトリニューアルオープン
10月 グッドデザイン賞を受賞

- 2008年7月サイト開設以来、発売後の製品不具合情報を約20,000件掲載
- メーカー発表情報に加え、4,500人を超えるサイト会員から日々不具合情報(ユーザーの声)が寄せられる
- 製品発売後のメーカー発表、ユーザー登録の不具合情報をベースに、新しいビジネスモデルを構築
- 第11期に事業化を図るべく、事業本部を新設

(ご参考) 新旧リレーション比較

<2011年3月期>

デバッグサービス

コンシューマゲーム リレーション

- コンシューマ用ゲームソフト
- オンラインゲーム
- 家電
- SNSアプリ(オンラインPC)
- 海外展開支援
- Webシステム等(業務システム)

モバイル リレーション

- モバイルアプリ
- スマートデバイス
向けアプリ
- SNSアプリ(モバイル)

アミューズメント リレーション

- パチンコ
- パチスロ

家電分野等での売上区分が
デジタルソリューション事業部門に移管

モバイルリレーションは
マルチプラットフォーム化に迅速に対応し、
そのソリューションを展開していくため
デジタルソリューションに名称変更

<2012年3月期>

デバッグサービス

コンシューマゲーム リレーション

- コンシューマ用ゲームソフト
- オンラインゲーム
- 海外展開支援(ゲーム)

デジタルソリューション リレーション

- モバイルアプリ
- スマートデバイス向けアプリ
- SNSアプリ(モバイル)
- 海外展開支援(モバイル)
- 家電 ■ SNSアプリ(オンラインPC)
- Webシステム等(業務システム)

アミューズメント リレーション

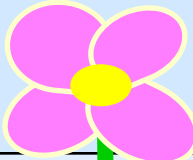
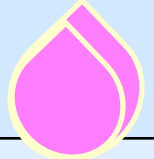
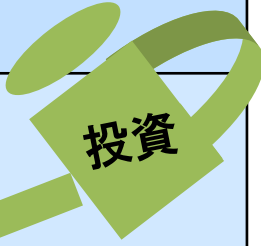
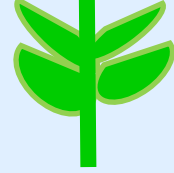
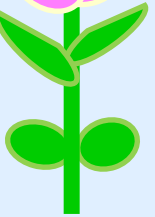
- パチンコ
- パチスロ

その他事業

Fuguai.
comの
収益化

3D
コンテンツ
制作等の
新規事業

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
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	●発売タイトル数回復 ●オンライン化、SNSの普及、マルチプラットフォーム化の恩恵	●機種の大容量化の追い風 ●ゲーム性重視による企画からのニーズ拡大	●スマートフォンの普及、ソーシャルメディアの拡大による追い風	●製品ユーザーからの「不具合」情報の蓄積とサイト認知拡大を目指す	●緻密で繊細な作業スキルを身に付けた登録テスター約4,000名を活かし、ロトスコープ作業を開始

既存クライアントを深耕

新規クライアントを獲得

「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・沿革
- 当社のビジネスモデル
- 当社の「ユーザーデバッグ」とは？
- 当社を取り巻く3つの重要性
- 当社の特長と強み(1) 高い参入障壁
- 当社の強み(2) 全国規模の事業インフラ



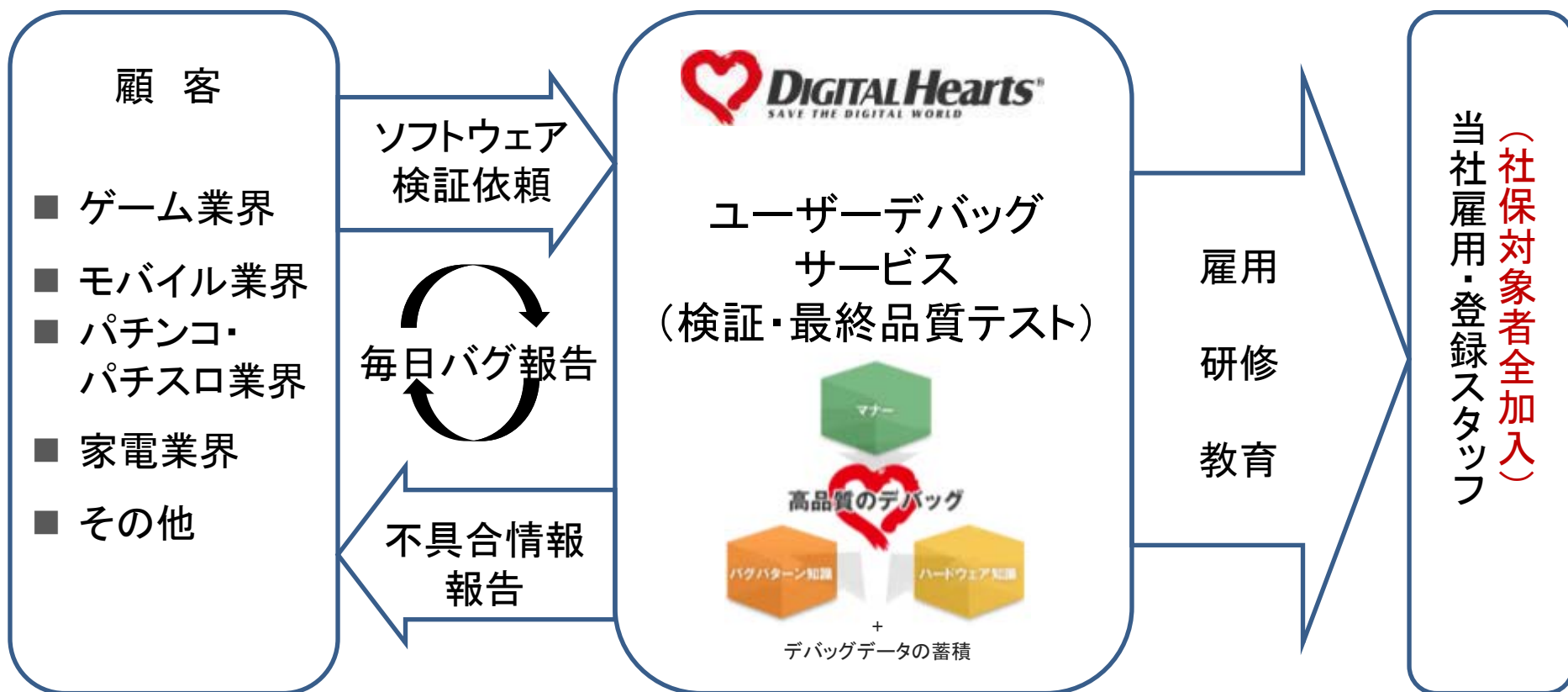
会社概要・沿革



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日より (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	2億7,286万円(2011年9月30日現在)
発行済株式数	57,921株(2011年9月30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
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 ■3Dコンテンツ制作事業 ■Fuguai.com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	5,321人(2011年9月末現在・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)

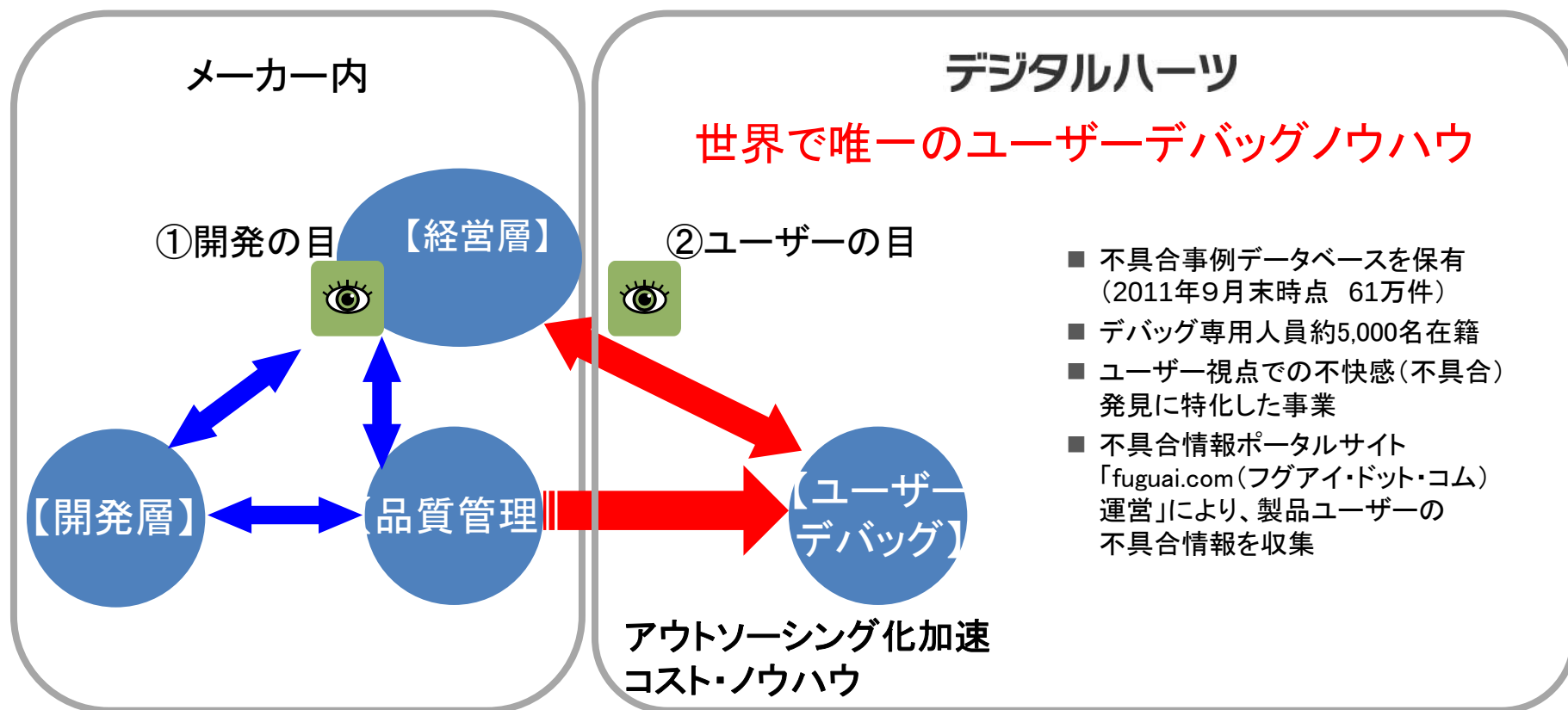
年月	沿革
2001年4月	東京都杉並区方南一丁目に有限会社デジタルハーツを設立 コンシューマゲーム及びパチンコを対象としたデバッグサービスの提供を開始
2001年10月	事業規模の拡大に伴い本社を渋谷区笹塚二丁目に移転
2002年9月	一般労働者派遣事業の許可を取得
2003年1月	パチスロを対象としたデバッグサービスの提供を開始
2003年9月	携帯電話アプリケーションを対象としたデバッグサービスの提供を開始
2003年10月	株式会社に組織変更
2004年8月	社団法人コンピュータエンターテインメント協会に正会員として加入
2005年4月	大阪府大阪市淀川区に大阪営業所を開設
2005年8月	愛知県名古屋市中村区名駅南に名古屋営業所を開設
2007年7月	神奈川県横浜市西区に横浜営業所を開設 [現、横浜Lab.(ラボ)]
2007年9月	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
2007年10月	「プライバシーマーク」の付与認定を取得
2008年2月	東京証券取引所 マザーズ市場に上場 [証券コード:3620]
2008年5月	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4月	福岡県福岡市中央区に福岡Lab.(ラボ)を開設
2009年9月	米国ロサンゼルスにロサンゼルス営業所を開設
2010年5月	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
2011年2月	東京都台東区に上野Lab.(ラボ)開設 東京証券取引所 市場第一部へ市場変更
2011年3月	京都府京都市南区に京都Lab.(ラボ)開設
2011年7月	韓国に子会社DIGITAL Hearts Korea Co., Ltd.を設立
2011年10月	米国にDIGITAL Hearts USA Inc.を設立

発売前のソフトウェアの不具合を ユーザー視点から検証して報告するサービス (当社で言う“デバッグサービス”)



✓ 認識のギャップを埋める「ユーザーデバッグ」

- 開発者が予期しない動作をユーザー視点から行うことにより、ユーザーが不快を感じる現象「不具合」を見つけ出すデバッグ
- ユーザーデバッグにより、メーカーは2つの観点(2つの目)から不具合を比較・検証でき、不具合の深刻度と今後の対応策を瞬時に判断する体制を実現できる



✓ 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

- 不況による企業業績の悪化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

✓ 独立性

他社資本が
入っていないため
取引会社の制限がない

✓ 機材

ゲームのデバッグには
ライセンス契約した
専用機材が必要

✓ 信用力

発売前の製品を扱うからこそ
「上場」
という信用力が必要

✓ セキュリティ

ハード面(指紋認証入室管理・専門業者による書類廃棄等)とソフト面(登録テスター
5,136名全員に身元保証人)の充実
により創業から情報漏洩0件

✓ 全11拠点の事業ネットワーク

- 2010/05/06 本社移転、笹塚Lab.(ラボ) 開設
- 2011/02/15 上野Lab. 新設
- 2011/03/01 京都Lab. 新設
- 2011/07 DIGITAL Hearts Korea Co., Ltd. を設立
- 2011/10 DIGITAL Hearts USA Inc. を設立

DIGITAL Hearts USA Inc.

DIGITAL Hearts Korea Co., Ltd.

札幌Lab.

初台本社
笹塚Lab.
上野Lab.
横浜Lab.

福岡Lab.

名古屋営業所
大阪営業所
京都Lab.