

「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

2014年3月期 第1四半期決算説明資料

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. 2014年3月期第1四半期決算概況P2
2. 今後の見通し及び2014年3月期 業績見通しP17

2013/4	デバッグ	新サービス	悪質なサイバー攻撃から情報資産を守る「サイバーセキュリティサービス」を開始
2013/4	デバッグ		「サイバーセキュリティサービス」とパイプドビッツの「政治山」とのサービス融合を目指し協業
2013/4	デバッグ		Mozilla Japan と協力関係を構築
2013/5	デバッグ	新サービス	「サイバーセキュリティサービス」を活用し、ネット選挙対策に向け Yahoo! JAPAN と協業 「サイバーセキュリティサポート」の提供を開始
2013/5	デバッグ	新サービス	パイプドビッツと新サービス「政治山ネットセキュリティ サイバーセキュリティ診断」を提供開始
2013/5	その他の事業		プレイバイウェブ型 RPG『クロストライブ』小説版、LINEノベルにて配信開始
2013/6	デバッグ		「サイバーセキュリティサービス」自由民主党のネット選挙活動に導入
2013/6	その他の事業	新サービス	プレイバイウェブ型 RPG『クロストライブ』正式サービス開始
2013/7	デバッグ		「デバッグサービス」・「サイバーセキュリティサービス」提供体制の増強のため笹塚 Lab.(ラボ)を増床
2013/7	デバッグ		コンシューマゲーム関連の受注増加に対応するため京都Lab.(ラボ)を移転し増床

単独株式移転による持株会社体制移行へのスケジュール(予定)

2013/9/26 株式会社デジタルハーツ株式 上場廃止

2013/10/1 **「株式会社ハーツユナイテッドグループ」(以下、HUG)設立、**
同時に HUG株式 新規上場(東京証券取引所市場第一部)

2014年3月期第1四半期業績サマリー



- 第1四半期売上高・営業利益**過去最高を更新** 売上高+57.4%、営業利益+161.5%
- デバッグ事業が**好調に推移**
- 前期3Qより子会社化し開始した**メディア事業も業績に寄与**
- 売上高の増加、子会社費用の低減により**利益率が向上**

(単位：百万円)

	連結			個別		
	前期実績 13/3期1Q (前期実績比)	当期実績 14/3期1Q (前期実績比)	通期予想 14/3期通期 (進捗率)	前期実績 13/3期1Q (前期実績比)	当期実績 14/3期1Q (前期実績比)	通期予想 14/3期通期 (進捗率)
売上高	1,345 (-)	2,118 (157.4%)	9,109 (23.3%)	1,288 (141.0%)	1,840 (142.9%)	8,012 (23.0%)
営業利益	126 (-)	330 (261.5%)	1,451 (22.7%)	162 (256.6%)	335 (206.2%)	1,392 (24.1%)
売上高 営業利益率	9.4% (-)	15.6% (+6.2ポイント)	15.9%	12.6% (+5.7ポイント)	18.2% (+5.6ポイント)	17.4%
経常利益	132 (-)	327 (247.9%)	1,447 (22.6%)	170 (265.1%)	336 (197.3%)	1,388 (24.2%)
四半期純利益	75 (-)	178 (236.0%)	852 (20.9%)	116 (327.5%)	185 (160.1%)	846 (22.0%)

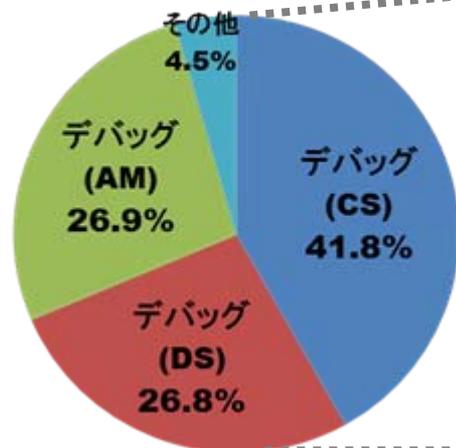
※ 2012/3期 1Qまでは個別決算

当社グループの事業セグメントについて

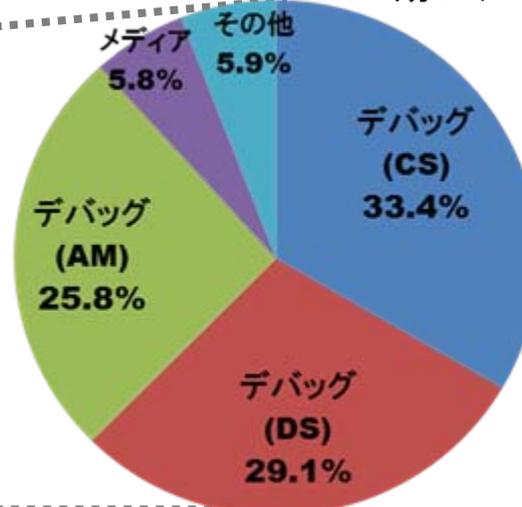
前期3Qよりメディア事業を展開するAetas(株)の全株式を取得し連結子会社としたことにより、報告セグメントを、従来の「デバッグ事業」に「メディア事業」を加えた2つに変更し、報告セグメントに含まれない事業セグメントを「その他」として区分

事業セグメント	分野別リレーション区分	特徴
(不具合検出) デバッグ (不具合)	コンシューマゲーム リレーション (CS) 	主に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が中心 海外コンシューマゲーム向け実績も当リレーションに含む
	デジタルソリューション リレーション (DS) 	主にソーシャルゲームやスマートフォンアプリなど、モバイル向けデバッグサービスが中心 WEBシステムなどのシステム検証及び海外モバイル向け実績も当リレーションに含む
	アミューズメント リレーション (AM) 	主にパチンコ・パチスロ向けデバッグサービスが中心
メディア	メディア事業 	日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」の運営
その他	開発アウトソーシング事業 映像制作事業 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 	開発工程の一部を受託する開発アウトソーシング事業 映像加工技術全般に関する包括的なサービスを提供する事業 不具合情報のポータルサイト「Fuguai.com」を運営するFuguai.com事業 ゲームを通じたクリエイターが育成が可能となるユーザー参加型ゲームの運営事業

売上高構成比 13/3期 1Q



14/3期1Q



※各セグメント及びリレーションの売上高構成比については、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて算出

セグメント別業績の概要

事業セグメント		13/3期 1Q	14/3期 1Q	増減額	(前期比)	サマリー		
デバッグ事業	売上高	1,287百万	1,884百万	596百万	(146.3%)	↑ 全リレーションで第1四半期最高売上高を達成、好調に推移 特にDSは前期に引き続き業績を牽引		
	セグメント利益	324百万	545百万	221百万	(168.3%)			
	コンシューマゲームリレーション (CS)	売上高	563百万	712百万	149百万		(126.6%)	↑ 大手顧客企業のソフト開発が活発化、デバッグ需要が拡大 顧客企業からの信頼獲得によりアウトソーシング比率を拡大
	デジタルソリューションリレーション (DS)	売上高	361百万	620百万	258百万		(171.4%)	↑ タイトル数の増加・開発規模の増大によるソーシャルゲーム向け案件の拡大 新サービス「サイバーセキュリティサービス」の開始
アミューズメントリレーション (AM)	売上高	362百万	550百万	188百万	(152.1%)	↑ 高付加価値なサービス提供により顧客企業からの信頼獲得 パテント新規案件を獲得		
メディア事業	売上高	—	124百万	124百万	(—)	↑ 今期より通年で連結業績に寄与 安定収益の拡大により堅調に推移		
	セグメント利益	—	9百万	9百万	(—)			
その他	売上高	60百万	126百万	65百万	(209.0%)	↑ 開発アウトソーシング事業は堅調に推移 ↓ 映像制作事業の方針転換・新規事業 (DCN事業) への初期投資により費用が拡大		
	セグメント利益	△36百万	△29百万	6百万	(—)			

※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又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

※報告セグメントの変更に伴い、セグメント業績の前期比較は、前期の数値を変更後の報告セグメントに組み替えて記載

※メディア事業は前3Qより事業を開始しているため、前期数値及び増減比較なし

以降のページも同様の前提で記載

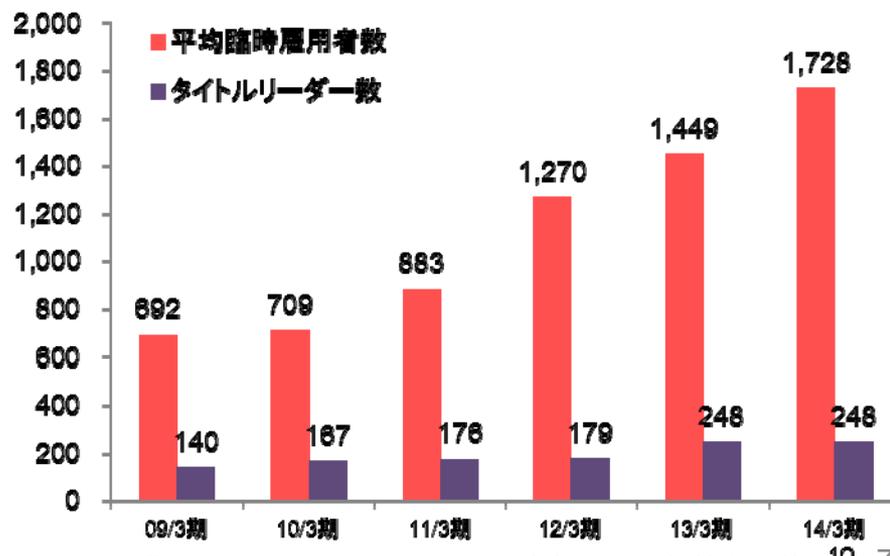
- ✓ デバッグ事業の**全リレーション**において**好調**に推移
- ✓ 売上高の増加に伴い固定費を吸収、海外子会社の収益貢献により**利益率が向上**
- ✓ **サービス付加価値向上**のため新サービス開発等、サービス領域を拡大

売上高・セグメント利益の前期比較

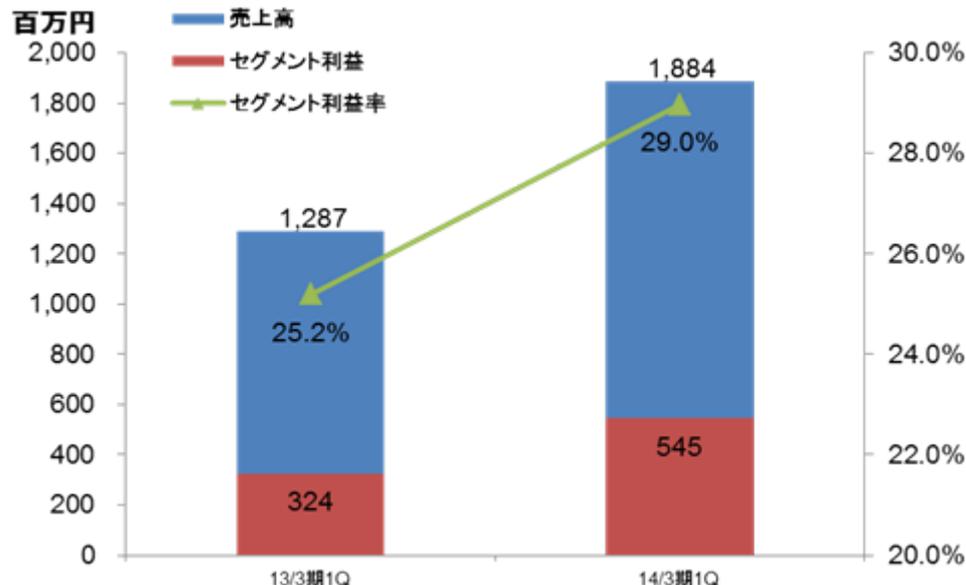
	前期1Q実績 13/3期1Q	当期1Q実績 14/3期1Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	1,287百万	1,884百万	596百万	146.3%
セグメント利益	324百万	545百万	221百万	168.3%

人員数推移

(人) 平均臨時雇用者数＝常用のアルバイト・派遣社員の年間平均雇用人員



※12/3期までは単一セグメントのため全社ベース数値を記載



- ✓ 顧客企業の**開発タイトル数の増加**に伴い家庭用ゲーム向け**デバッグ需要が拡大**
- ✓ 引き続き**オンラインゲーム・アーケードゲーム**等の**継続性の高い案件獲得に注力**
- ✓ 顧客企業からの信用獲得により総合的な**品質管理マネジメント案件が増加**

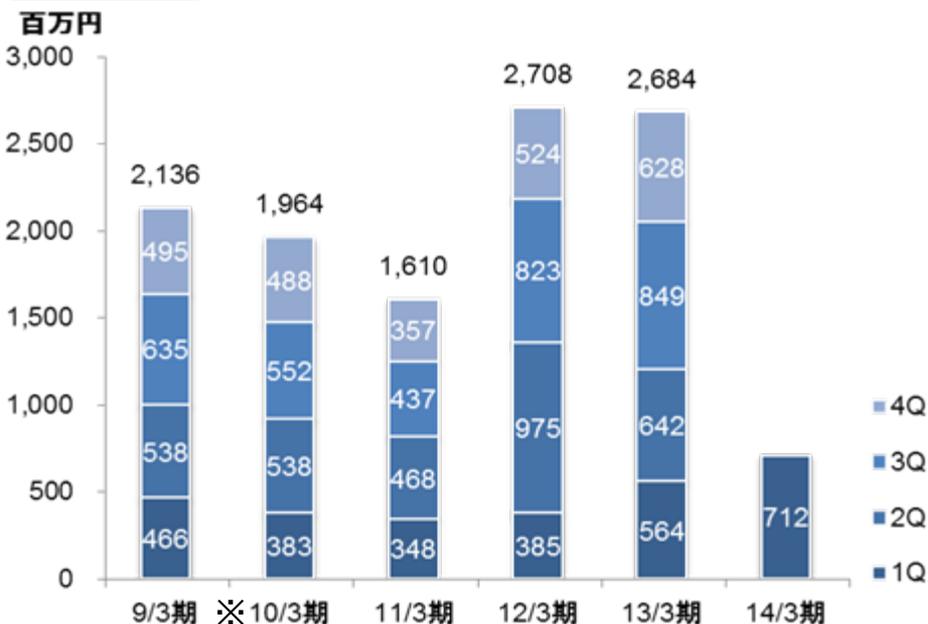
売上高の前期比較

	前期1Q実績	当期1Q実績	対前期	
	13/3期1Q	14/3期1Q	増減額	前期比
売上高	563百万	712百万	149百万	126.6%

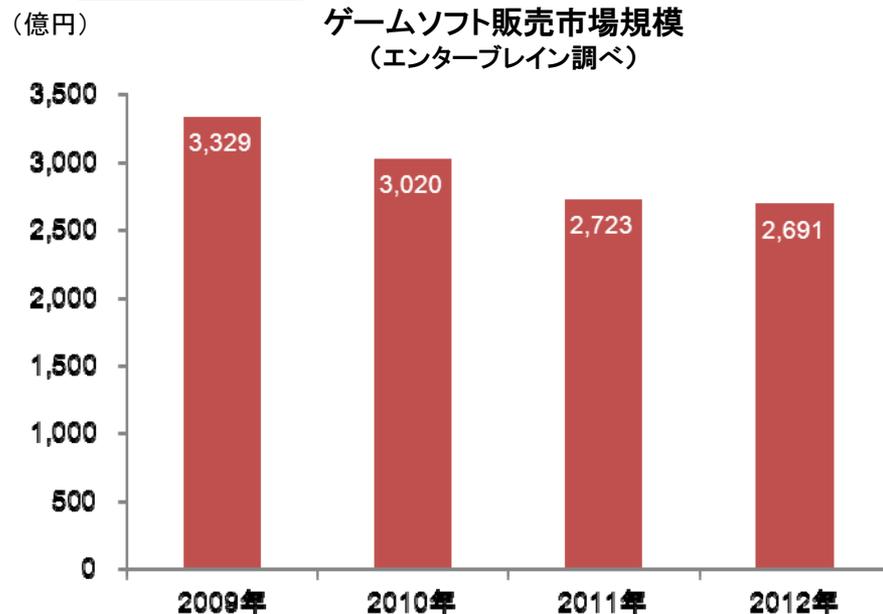
サービス項目

- 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

売上高推移



市場規模推移



※10/3期まではリリース組替前数値 (家電検証・モバイルアプリローカライズを含む)

- ✓ ソーシャルゲーム向け案件の拡大
 - ネイティブアプリ開発への移行等、引き続き開発意欲の高い開発会社からの受注を獲得
 - 前期、取引を拡大した大手顧客企業より**運営型タイトルの安定的な受注**を維持
- ✓ システム検証案件の獲得に注力
- ✓ 新サービス「**サイバーセキュリティサービス**」の提供を開始、自由民主党より案件を受注

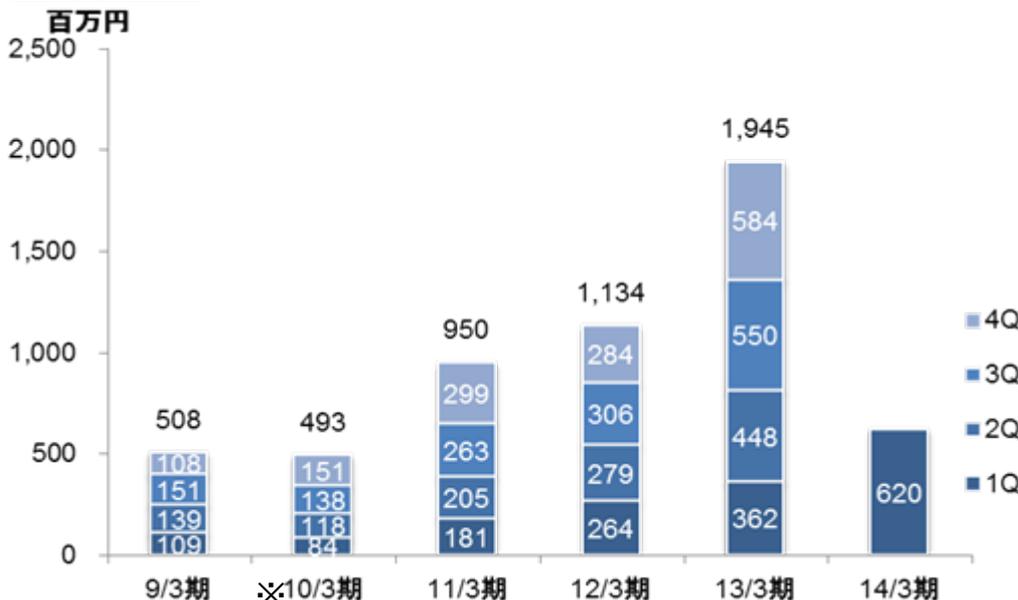
売上高の前期比較

	前期1Q実績	当期1Q実績	対前期	
	13/3期1Q	14/3期1Q	増減額	前期比
売上高	361百万	620百万	258百万	171.4%

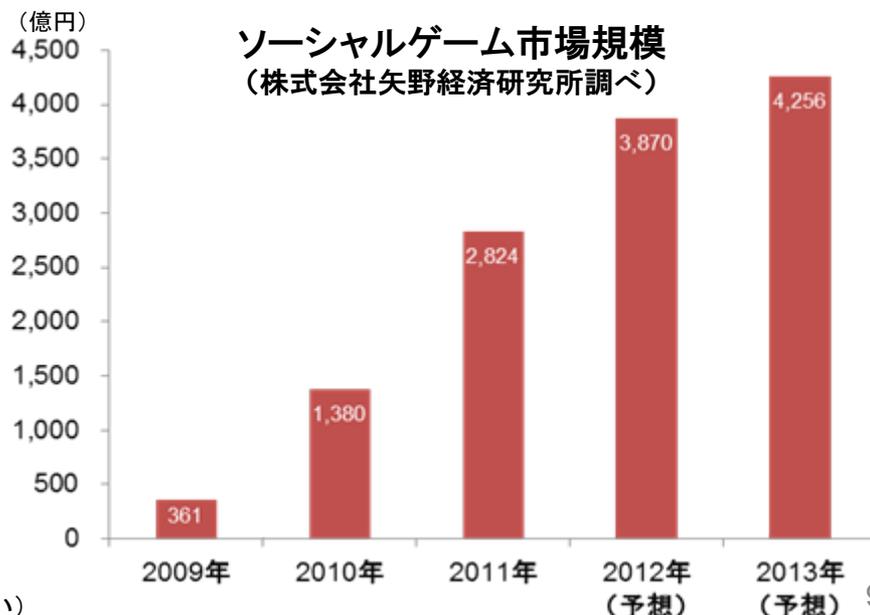
サービス項目

- アプリデバッグ
- SNSゲームデバッグ、運用サポート
- 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
- 新サービス「サイバーセキュリティサービス」

売上高推移



市場規模推移



※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)

- ✓ 高付加価値サービスの提供により顧客企業からの**信頼獲得を実現**
- ✓ サービス品質の向上のため**人材育成**に注力
- ✓ 好況である**パチスロ市場**におけるデバッグニーズの取り込みに注力

売上高の前期比較

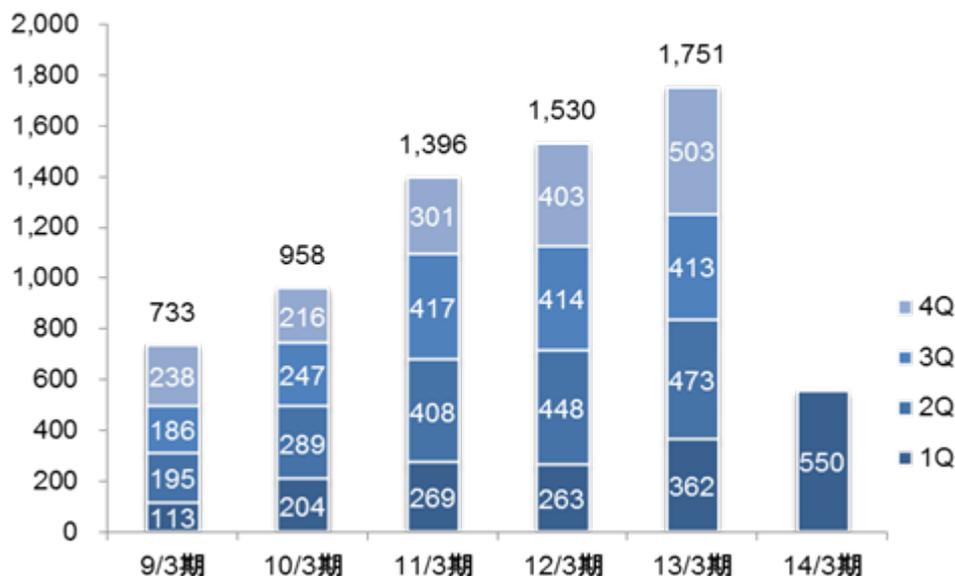
	前期1Q実績	当期1Q実績	対前期	
	13/3期1Q	14/3期1Q	増減額	前期比
売上高	362百万	550百万	188百万	152.1%

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

売上高推移

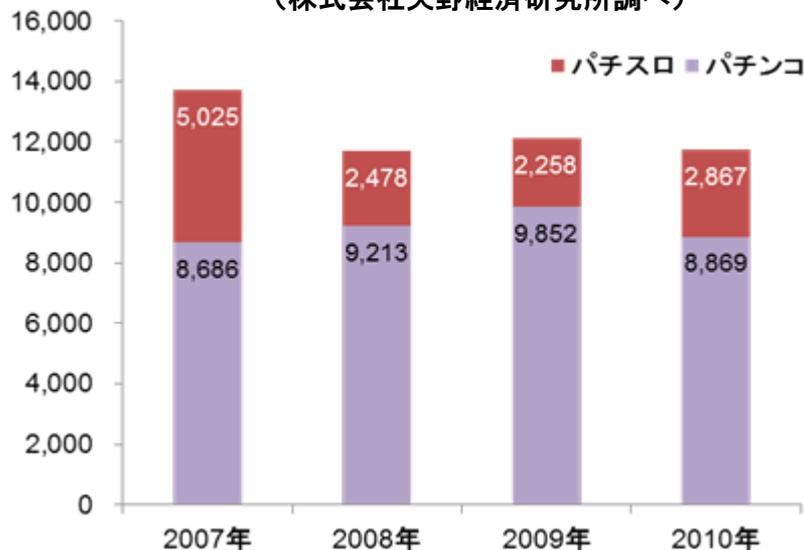
百万円



市場規模推移

(億円)

パチンコ・パチスロ市場規模
(株式会社矢野経済研究所調べ)



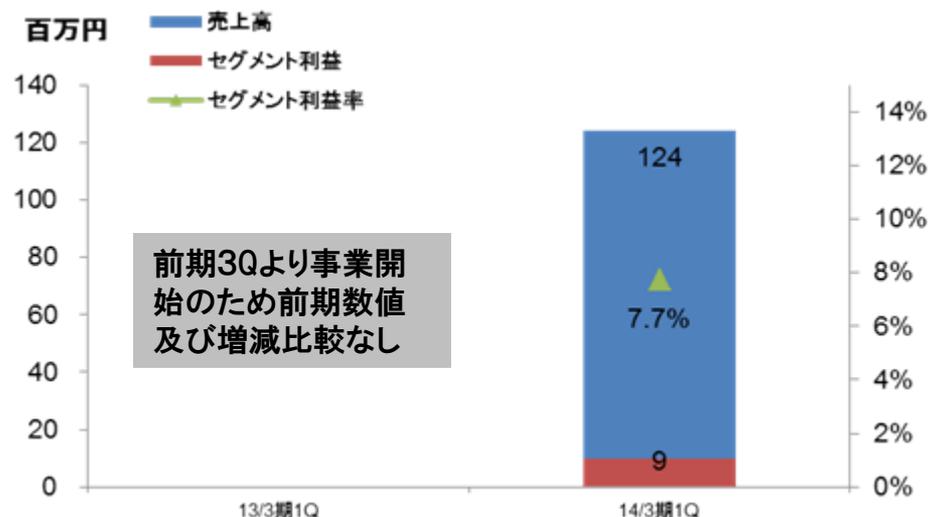


日本最大級の総合ゲーム情報サイト
<http://www.4gamer.net/>

- 2012年11月30日にAetas(株)の全株式を取得し子会社化、
今期より通年で連結業績に寄与
 - ✓ **スマートフォンサイトを完全リニューアルし開設、ユーザーとの接点を強化**
 - ✓ **年間契約や長期広告プランの獲得に注力し安定収益を拡大**
 - ✓ **再びの盛り上がりを見せるPC向けオンラインゲームをターゲットとした受注活動に注力**

売上高・セグメント利益

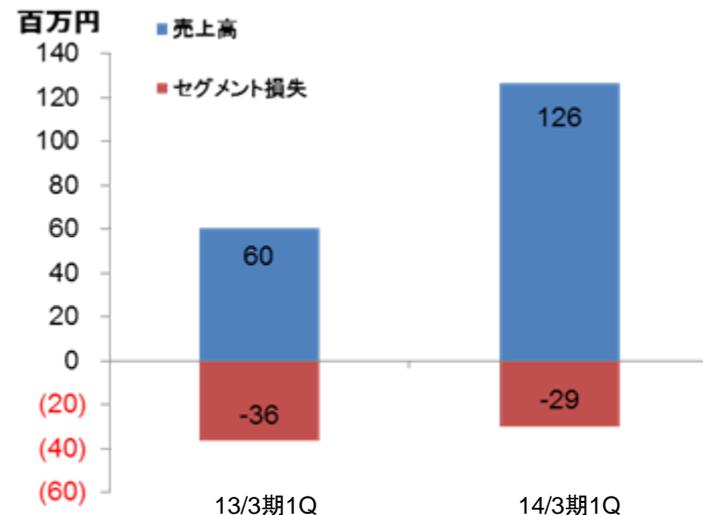
	当期1Q実績 14/3期1Q
売上高	124百万
セグメント利益	9百万



- **開発アウトソーシング事業**
 - コンシューマ・ソーシャルゲーム制作の実績をもとにさらなる**顧客獲得に注力**
 - グローバル連携を図り**コスト競争力と高クオリティ**を兼ね備えたサービス提供に注力
- **映像制作事業** ※3Dコンテンツ制作事業より名称変更
 - 蓄積したノウハウ・技術をVFXサービス等に活かし映像加工技術全般に関する**包括的なサービスを提供**
- **Fuguai.com事業**
 - メーカー及びユーザーより、リコール・不具合情報を収集し集約しているポータルサイトを運営
- **デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業（DCN事業）**
 - 2013年2月よりクリエイターとゲームメーカーの架け橋となるべく、クリエイターを支援する本事業を開始
 - 第1弾としてゲームコンテンツ「**クロスライブ**」サービスを開始

売上高・セグメント利益の前期比較

	前期1Q実績 13/3期1Q	当期1Q実績 14/3期1Q	対前期	
			増減額	前期比
売上高	60百万	126百万	65百万	209.0%
セグメント損失	△36百万	△29百万	6百万	—

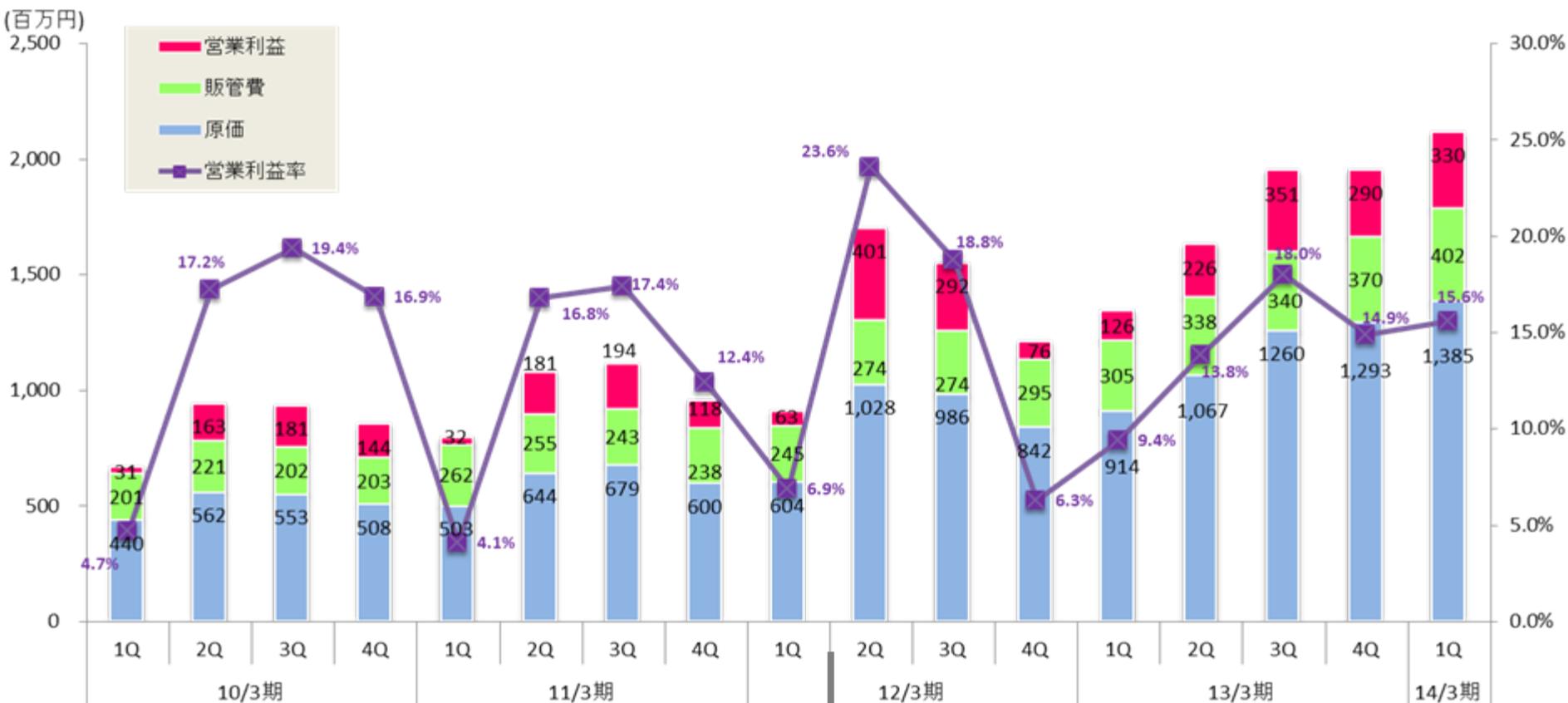


- ✓ 2008年7月：不具合情報のポータルサイト「Fuguai.com」を開設
- ✓ 2011年2月：3Dコンテンツ制作事業を開始
- ✓ 2012年3月：開発アウトソーシング事業を開始
- ✓ 2013年2月：DCN事業を開始

連結営業利益推移（四半期推移）

- ✓ デバッグ事業の増収によるレバレッジ効果により**利益率が向上**
- ✓ 海外子会社及び新規事業の投資費用が低減

四半期別推移



※ 12/3期 1Qまでは個別決算

※ 12/3期 2Q以降 連結決算

連結売上高・営業利益推移（年度別対比）



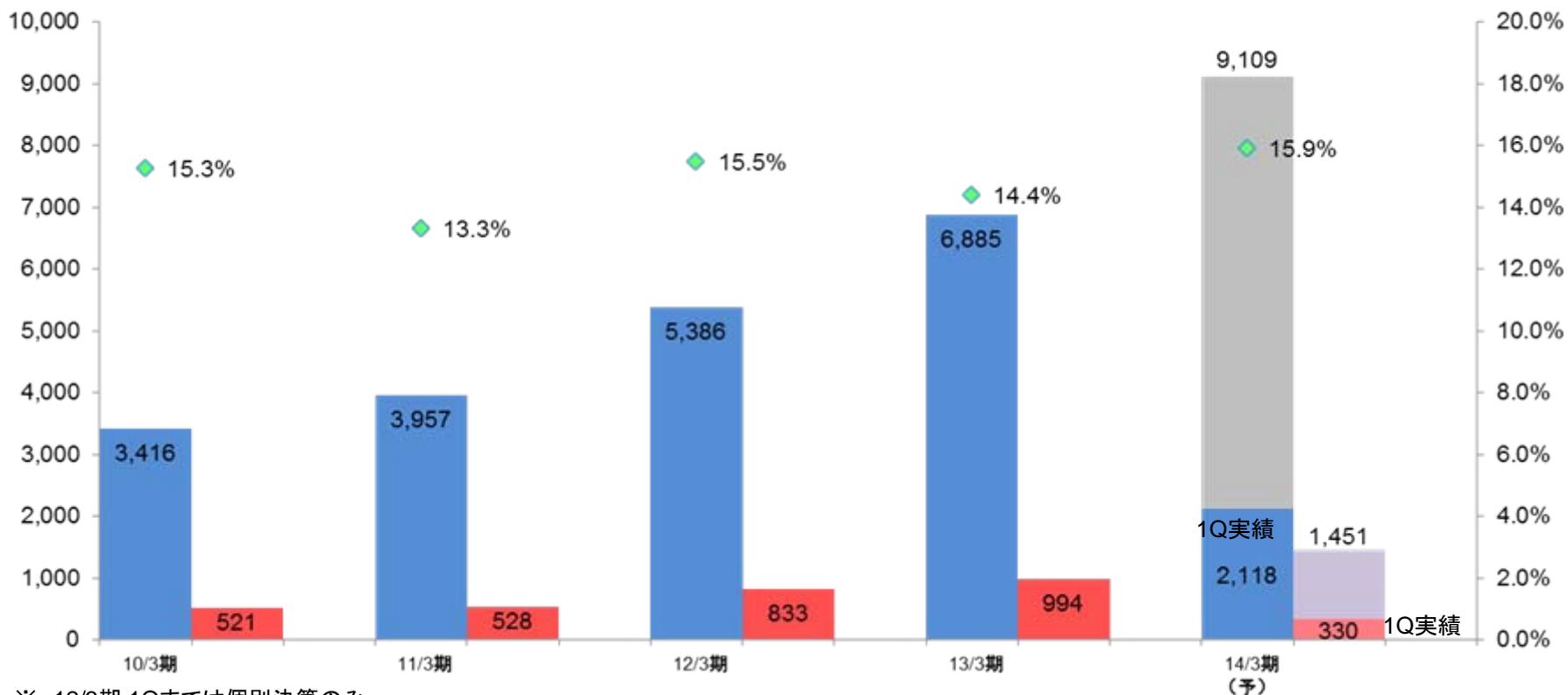
半期・通期別推移

	10/3期実績			11/3期実績			12/3期実績			13/3期実績			14/3期予想
	上半期	下半期	通期	通期									
売上高	1,620百万	1,795百万	3,416百万	1,881百万	2,076百万	3,957百万	2,618百万	2,767百万	5,386百万	2,978百万	3,907百万	6,885百万	9,109百万
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	641百万	994百万	1,451百万
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%	16.4%	14.4%	15.9%

通期別推移

(百万円)

■ 売上高 ■ 営業利益 ◆ 営業利益率



※ 12/3期 1Qまでは個別決算のみ

連結貸借対照表

(百万円)

	13/3	14/3	対前期末		13/3	14/3	対前期末
	期末	1Q末	増減額		期末	1Q末	増減額
流動資産	3,607	3,678	70	流動負債	2,055	1,987	△67
(うち)現金及び預金	2,184	2,182	△2	(うち)短期借入金	1,000	1,000	—
(うち)受取手形 及び売掛金	1,273	1,329	56	固定負債	19	14	△5
固定資産	1,253	1,213	△40	負債合計	2,074	2,001	△72
(うち)有形固定資産	262	263	0	株主資本	2,736	2,858	122
(うち)無形固定資産	608	593	△15	(うち)資本金	274	275	1
(うち)投資その他の資産	381	356	△25	(うち)資本剰余金	234	235	1
資産合計	4,861	4,892	30	(うち)利益剰余金	2,227	2,347	120
				その他の包括利益累計額	18	22	4
				少数株主持分	32	8	△23
				純資産合計	2,786	2,890	103
				負債・純資産合計	4,861	4,892	30

- 流動資産 : 主として受取手形及び売掛金が56百万円増加したことにより70百万円増加(前期比2.0%増)
- 流動負債 : 主として未払費用が52百万円、流動負債のその他が44百万円増加した一方で、未払法人税等が156百万円減少したことにより67百万円減少(前期比3.3%減)
- 純資産 : 主として期末配当の実施に伴い利益剰余金が58百万円減少した一方で、四半期純利益の計上により利益剰余金が178百万円増加したことにより103百万円の増加(前期比3.7%増)

中間配当予想を増配修正

- ✓ 中間配当6円予想を**7円に増配**、これにより期末配当は12円から**13円**に修正
- ✓ 連結配当性向は16.5%→**17.9%**へ

(基本方針)

連結ベースでの中期的な目標配当性向を**20%**とした上で、期間業績に応じた業績連動型の配当の実施

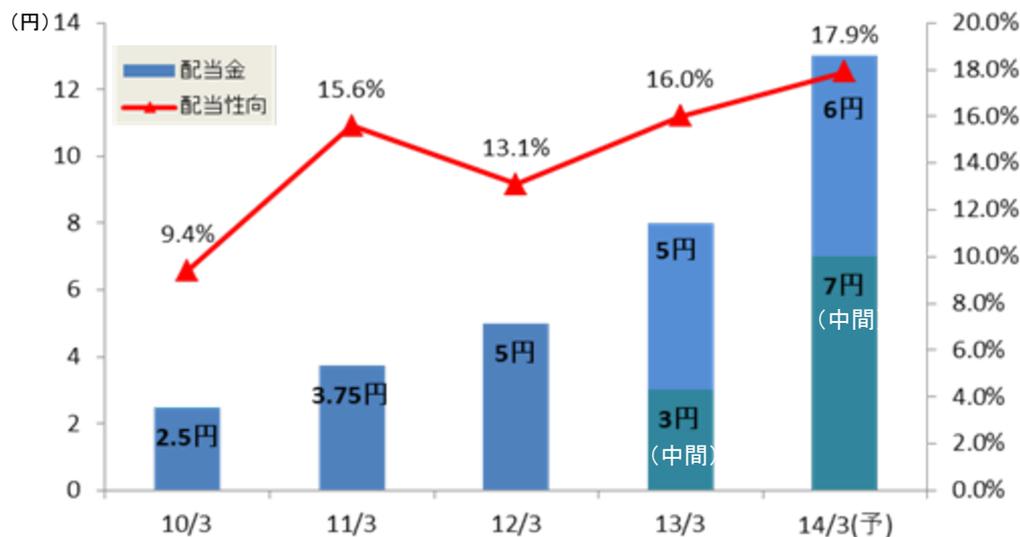
配当金推移

	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期	14/3期(予想)
年間配当金	2.5円 (500円)	3.75円 (750円) <small>(うち記念配当250円)</small>	5円 (1,000円)	8円 (11円)	13円予定
うち中間配当金	0円	0円	0円	3円 (6円)	7円予定
うち期末配当金	2.5円 (500円)	3.75円 (750円)	5円 (1,000円)	5円	6円予定

配当性向推移

	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期	14/3期(予想)
配当性向	9.4%	15.6%	13.1%	16.0%	17.9%

※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中間配当以前の配当状況はこれらの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。なお、配当実績は()書きで記載しております。



※2014年3月期の期末配当(予想)につきましては、単独株式移転により平成25年10月1日(予定)に設立される持株会社「株式会社ハーツユナイテッドグループ」が実施する予定です。

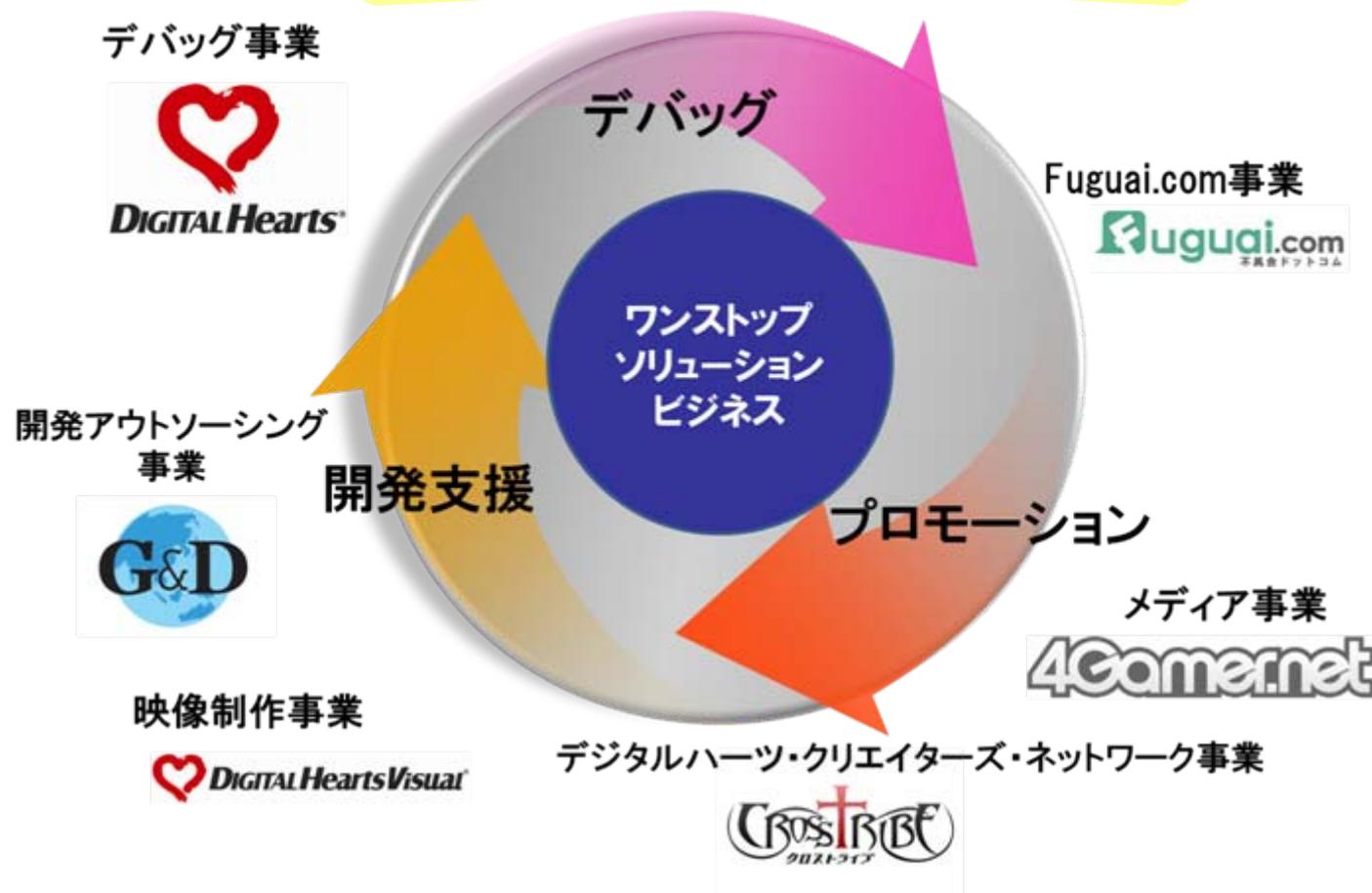
「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

目次

1. 2014年3月期第1四半期決算概況P2
2. 今後の見通し及び2014年3月期 業績見通しP17

グループパフォーマンスの最大化

～サービス範囲を圧倒的に拡大しグループ総合価値を向上～



2013年10月1日付けで株式会社デジタルハーツは、持株会社である株式会社ハーツユナイテッドグループを設立し、持株会社制に移行する予定です。

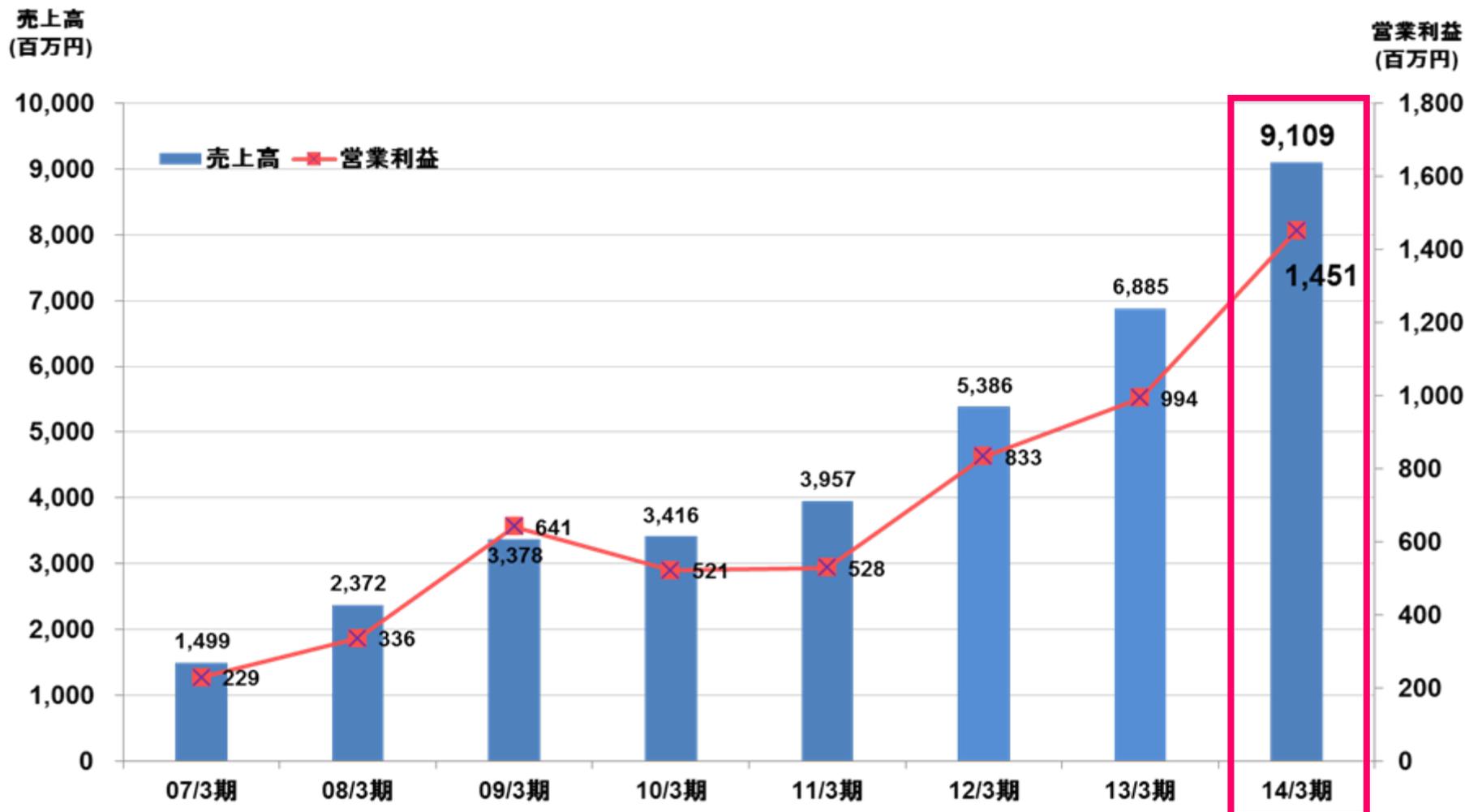
デバッグ事業 大躍進期へ
～新たな飛躍への挑戦～

✓ **新規ビジネスの推進**

✓ **グローバル展開**

✓ **シェアの拡大**

売上高：9,109百万 (前期比:132.3%)
営業利益：1,451百万 (前期比:146.0%)

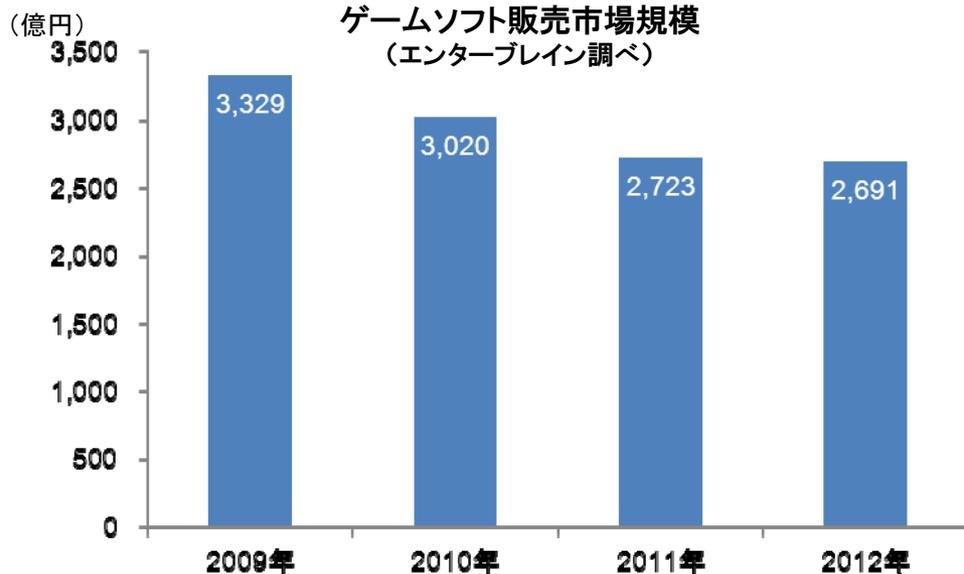


※ 12/3期 1Qまでは個別決算のみ

(百万円)

	連結			個別		
	13/3通期 実績 (前期比)	14/3通期予想		13/3通期 実績 (前期比)	14/3通期予想	
		増減額	(前期比)		増減額	(前期比)
売上高	6,885 (127.8%)	9,109		6,343 (117.8%)	8,012	
		2,223	(132.3%)	(117.8%)	1,668	(126.3%)
営業利益	994 (119.2%)	1,451		1,076 (122.0%)	1,392	
		457	(146.0%)	(122.0%)	315	(129.3%)
売上高 営業利益率	14.4% (△1.1ポイント)	15.9%		17.0% (+0.6ポイント)	17.4%	
		—	(+1.5ポイント)	(+0.6ポイント)	—	(+0.4ポイント)
経常利益	996 (123.5%)	1,447		1,098 (127.3%)	1,388	
		451	(145.3%)	(127.3%)	289	(126.4%)
当期純利益	579 (131.5%)	852		634 (128.4%)	846	
		272	(147.1%)	(128.4%)	212	(133.5%)

- ✓ デバッグ事業は引き続きデジタルソリューションリレーションが中心となり業績を牽引する見込み
- ✓ メディア事業は通期業績寄与、その他の事業(新規事業)も積極的に推進



主なトピックス

2013年3月期

- 前年2月に発売された3DSが普及期へ
- 12月にWii Uが発売
- クラウドゲーミングの新ハードに注目

2014年3月期

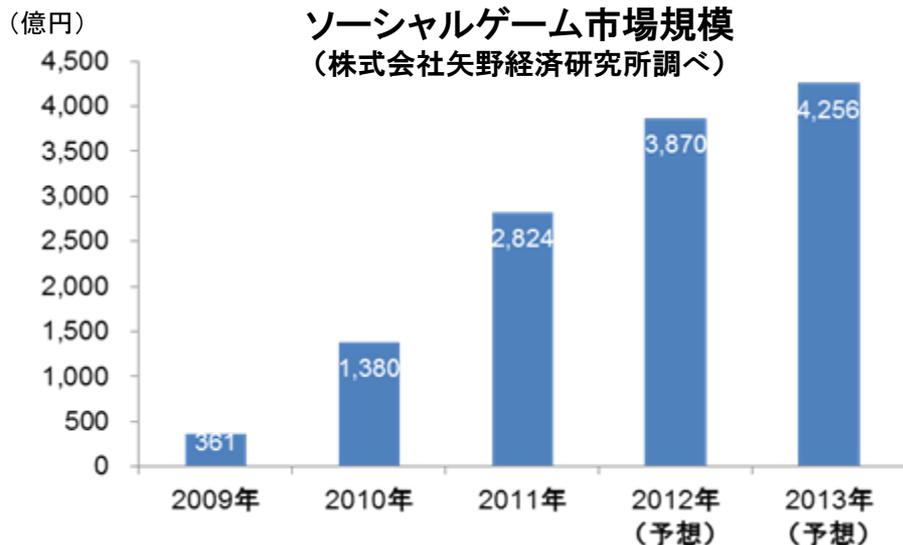
- PS4が発売予定

環境見通し

タイトル数	開発規模	アウトソース化
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 新型ハード登場によるタイトル数は現段階では不透明 ◆ 各社の絞り込みを想定し新規タイトル数は横ばい 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ハード機能の多様化により引き続き増大 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 引き続き安定的に推移

2014年3月期主要施策

- ✓ 北米・アジアを中心とした海外デバッグニーズの取り込みに注力
- ✓ オンラインゲーム、アーケードゲーム向けのシェアを拡大
- ✓ ローカライズ等のデバッグ関連サービスの拡充による付加価値の創出



主なトピックス

2013年3月期

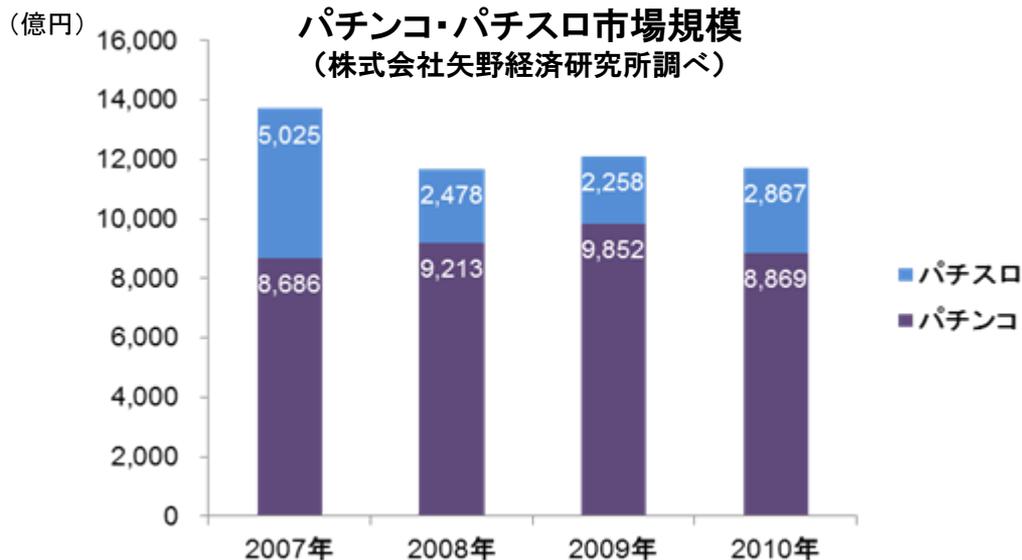
- SNS市場:5月にコンプガチャ規制
- スマートフォン市場
2012年の国内スマートフォン出荷台数は前年比42.1%増の2,848万台
- 独自のSNSプラットフォームが登場

環境見通し

タイトル数	開発規模	アウトソース化
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 運営型のタイトルが増加しているため、大手メーカーのタイトル数は引き続き増加 ◆ 新規タイトル数は微増 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ネイティブアプリ等、リッチコンテンツ化が進む 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 開発の短期化に伴い需要が増加

2014年3月期主要施策

- ✓ リピート率の高い運営型タイトルの増加により安定受注を確保
- ✓ 大手メーカーにおけるシェアを拡大
- ✓ 韓国、アメリカの子会社と連携した海外配信支援サービスの提供に注力
- ✓ システム検証領域における営業活動に注力しマーケットを開拓



主なトピックス

2013年3月期

- パチンコ「新内規」対応機が登場
- 8月 広告宣伝規制

環境見通し

タイトル数	開発規模	アウトソース化
<ul style="list-style-type: none"> ◆ パチンコタイトル数は横ばい ◆ パチスロタイトル数は増加 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ プログラムは引き続き肥大化 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 引き続き安定的に推移

2014年3月期主要施策

- ✓ 提案型の営業、高品質なサービス提供によるシェアの拡大
- ✓ パチスロにおけるデバッグニーズの取り込みに注力
- ✓ デバッグ関連サービスの拡充による付加価値の創出

メディア事業 次期より通期で業績貢献

- 独自コンテンツとシステム構築によりメディアとしての総合価値を向上

ゲーム好きが集まるデジタルハーツ



ゲーム好きのユーザーに支持される



その他の事業

- 開発アウトソーシング事業

- コンテンツ制作、運用代行等、市場ニーズが高い工程にサービス範囲を拡張
- デバッグ事業とのシナジーを活かした総合的なサービス展開に注力

- 映像制作事業 ※3Dコンテンツ制作事業より名称変更

- 技術力を軸とした顧客層を拡大し有望市場を開拓

- Fuguai.com事業

- 公共性の高い情報資産を活用し企業と消費者を繋ぐソリューションサービスを開発

- デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業 (DCN事業)

- ゲームメーカー、クリエイター、ユーザーの橋渡しとなるゲームプラットフォームを構築

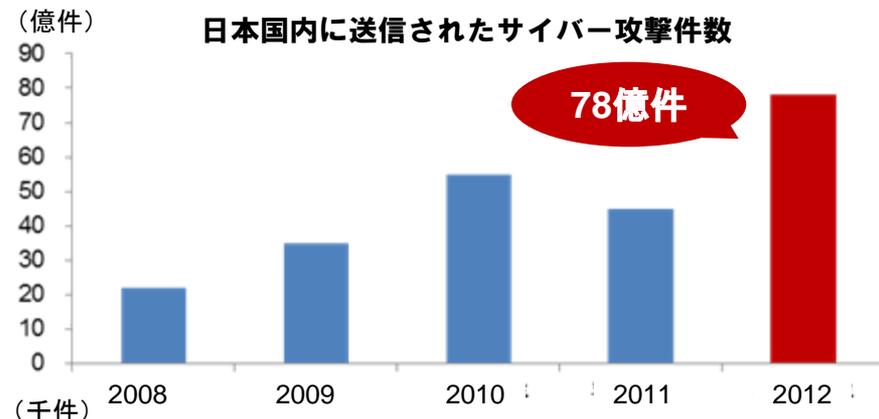
● 求められるセキュリティ対策

米国防総省は電子空間を陸、海、空、宇宙に次ぐ「**第5の戦場**」ととらえて、サイバー攻撃を通常の武力攻撃と同等にみなすと表明。「サイバーコマンド」と呼ばれる専門部隊も大量に配備している。一方、日本は**情報セキュリティ対策**が総じて**不十分**。企業においても標的型攻撃が増加しているにも関わらず、セキュリティ対策の**人材不足**が課題に。

● 巧妙化する手口

日本の政府機関や企業などを対象にした国内外からのサイバー攻撃関連の通信が、2012年だけで少なくとも**約78億件**あり、この**5年で倍増**しており、その手口も遠隔操作など常に進化している。

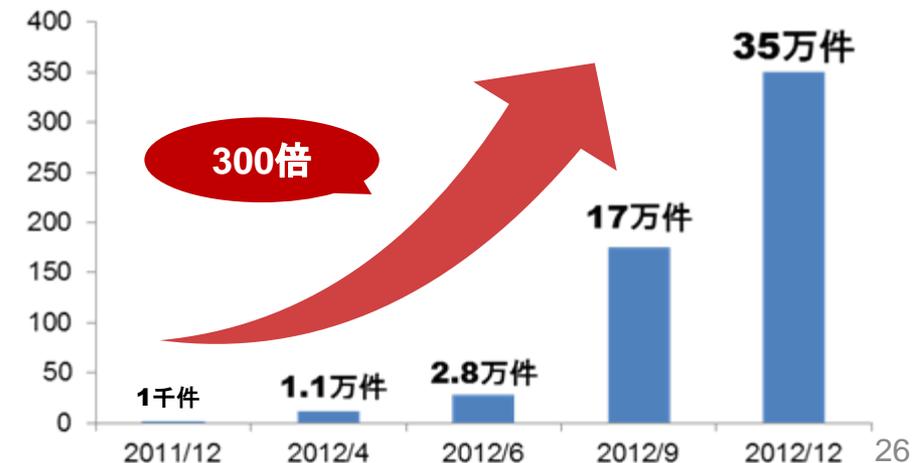
(NICT調べ)



● 拡大する攻撃範囲

スマートデバイスの普及に伴い、PCだけでなくスマートデバイスまでもが標的となっており、過去**1年で**Android向け不正プログラムは約**300倍**と驚異的な速さで広がりを見せている。

(トレンドマイクロ調べ)



サイバーセキュリティ ～圧倒的に拡大 パワフルな展開～

8,000人を超えるテスター
を組織できるデジタルハーツ



インターネット分野の
最先端の研究者
(奈良先端科学技術大学院大学
及び東京大学の助教・准教授)

「セキュリティデバッガー」部隊を結成

取り組み

- ✓ ネット選挙向けサービスを展開
 - 販路拡大のためYahoo! JAPAN、パイプドビッツ社と協業
 - 自民党より案件を受注
- ✓ セキュリティツール領域にも範囲を拡大
 - ウェブルート社の協力のもとモバイルセキュリティソフトを開発へ

ターゲット・サービス領域を拡大しさらなる充実化を図る

「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

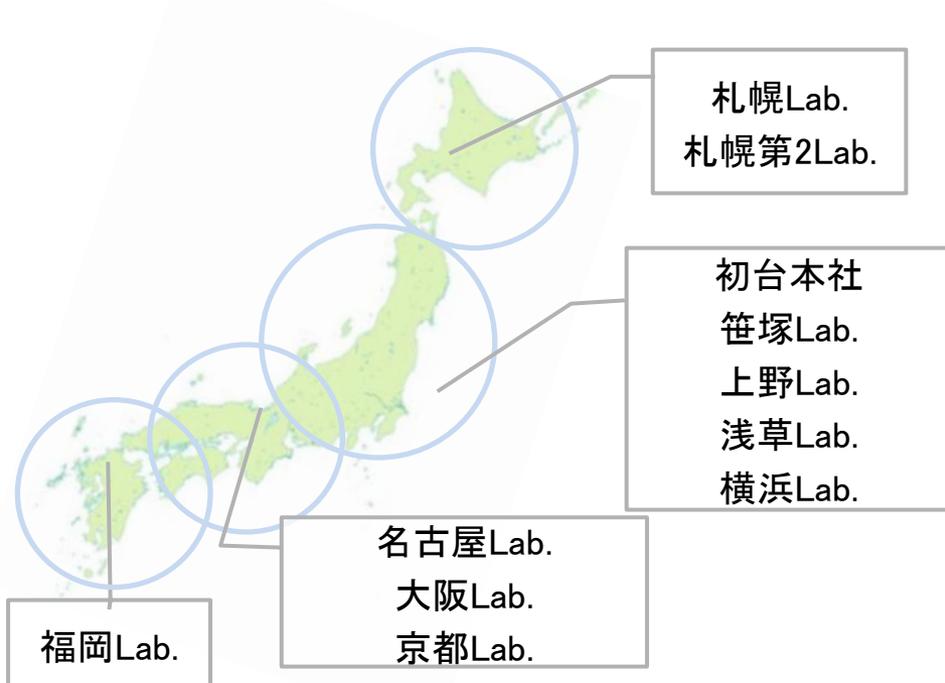
- 会社概要
- ユーザーデバッグサービス ビジネスモデル
- 沿革
- デバッグ事業を取り巻く3つの重要性
- 事業内容
- メディア事業概要
- サービス提供の流れ
- その他の事業概要



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	2億7,525万円(2013年6月30日現在)
発行済株式数	11,742,600株(2013年6月30日現在)
グループ事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■総合デバッグサービス ■映像制作サービス ■開発アウトソーシングサービス ■「Fuguai.com」運営 ■「4Gamer.net」運営 ■クリエイター支援(ユーザー参加型ゲームの運営)
事業セグメント	<ul style="list-style-type: none"> ■デバッグ事業 <ul style="list-style-type: none"> ・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 ■その他
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/浅草/京都
正社員数	209人(連結)

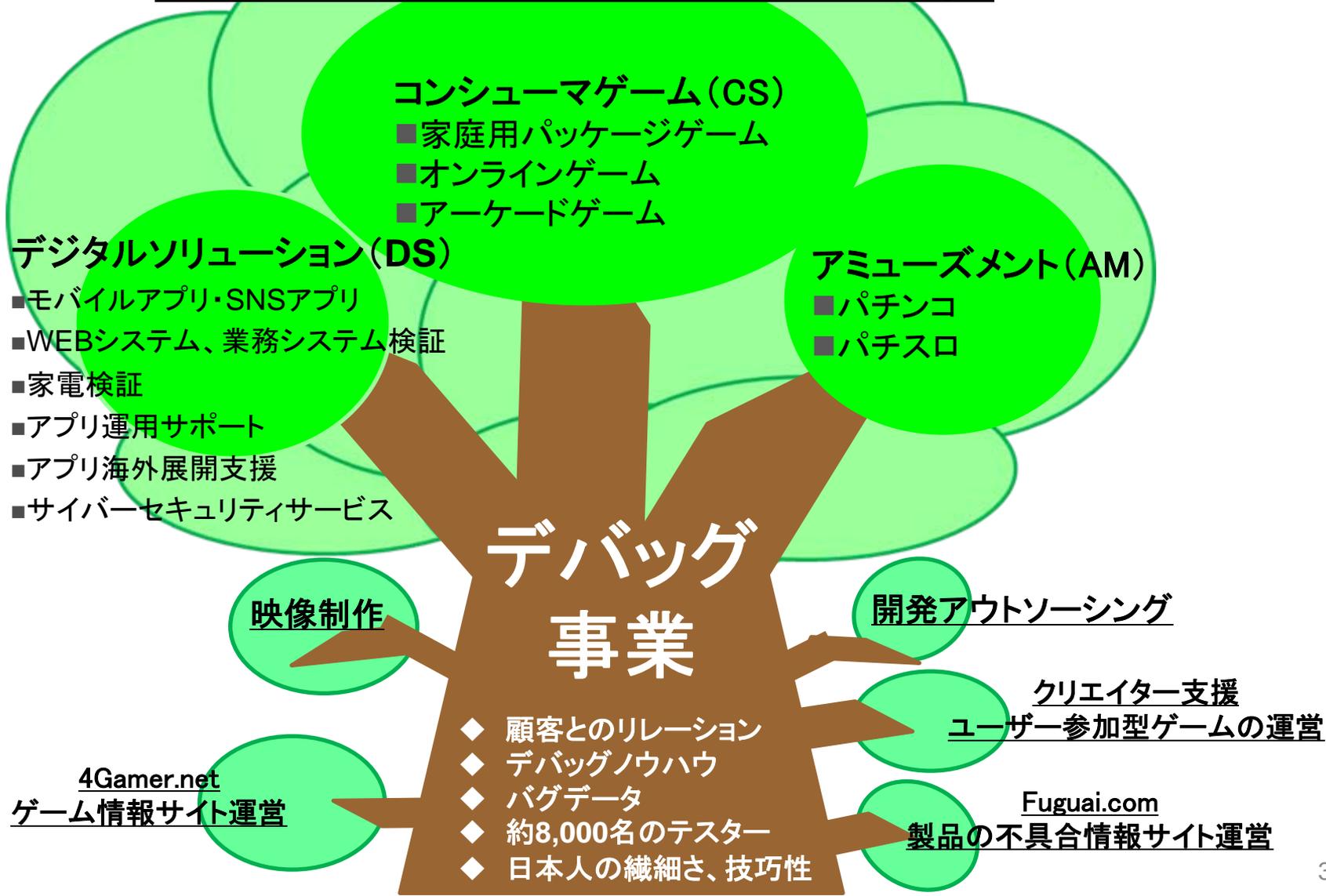
グループ会社

- DIGITAL Hearts Korea Co., Ltd. (2拠点)
- 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 (2拠点)
- Aetas株式会社



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 総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」を運営するAetas(株)を子会社化 株主優待制度の導入及び拡充 デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業を開始	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 北海道札幌市中央区に札幌第2Lab.(ラボ)を開設 韓国にDIGITAL Hearts Korea Co., Ltd. のLab.(ラボ)を開設

ユーザーデバッグサービスの提供





【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8,000名のテストのスキルデータ

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



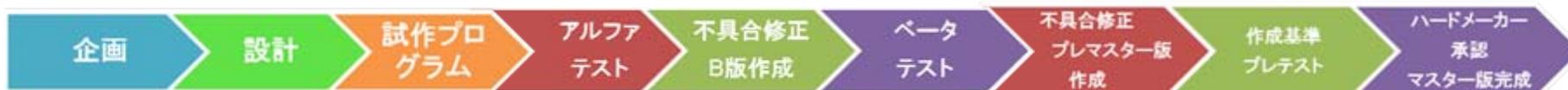
- ✓ 指紋認証入室管理・監視カメラの設置など完全なセキュリティ体制
- ✓ 登録テスター全員を対象とした身元保証人制度

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

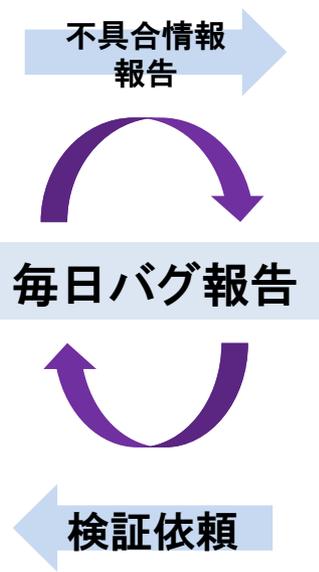


量産
販売



✓ 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

「4Gamer.net」 <http://www.4gamer.net/> ゲームファンのための日本最大級の総合ゲーム情報サイトの運営

世界中のゲーム関連情報を取り扱っており、速報、レビュー記事、関連ハードウェア情報の他、編集者のセンスによる連載記事など、他メディアにはない更新頻度が強み。

ページビュー数：6,500万PV /月、ユニークユーザー数：330万UU /月と※ユーザーとゲームユーザーからも支持が高く、メディアとしての確固たる地位を確立。

(※ 2011年12月現在、30日以内の同IPを除外し、Google アナリティクスで測定)

コンシューマゲームからオンラインゲーム、ハードウェア情報まで、
世界中の最新ゲームニュースを網羅



その他の事業

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。



映像制作サービス

2D映像の3D映像への変換をはじめ、コンピュータ処理により特殊映像効果を表現するVFX等の映像加工技術全般に関する包括的なサービスを提供



Fuguai.com運営

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。



クリエイター支援:ユーザー参加型ゲームの運営

参加するユーザーが互いに交流しゲームの物語を進行させ、一方でイラストレーター、シナリオライター及び声優等、各分野のクリエイターがユーザーから対価を得てユーザーの要望に沿った素材を作成し提供することで、制作されていくゲームを運営。



第1弾: クロストライブ
<https://cross-tribe.jp/>