

「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

2013年3月期 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月期決算概況P2
- 2. 今後の見通し及び2014年3月期 業績見通しP19

1. デジタルソリューションリレーションの営業・受注体制を強化

- 昨年対比で+810百万円、前期比171.4% (1,134百万円→1,945百万円)を達成
- コンシューマゲーム、ソーシャルゲーム市場において業界横断的な営業体制を整備
- ソーシャルゲーム案件の受注強化のため札幌第2Lab.及び韓国Lab.を増設

2. 「4Gamer.net」を運営するAetas(株)の株式取得により100%子会社化

- 相互の顧客リレーションを活かした営業活動を開始
- 両社の特性・シナジー効果を享受し、新たな可能性を創造

3. 株主還元の充実

- 配当予想を修正し増配(8月3日公表)
- 中間配当の実施、10/1を効力発生日として1株を2株に分割
- 株主優待制度の新設・拡充
- 配当予想を修正し増配(5月10日公表)

2012/04	事業	組織変更:コンシューマゲーム・モバイルコンテンツ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	株主優待制度を新設(1単元以上保有の株主様を対象に一律お米券2kg)
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)
2012/11	事業	通期業績予想を上方修正
2012/11	事業	日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」を運営するAetas株式会社を子会社化
2012/12	事業	札幌に2拠点目のLab.(ラボ)を新設
2012/12	海外	韓国子会社DIGITAL Hearts Korea Co., Ltd.のSeoul Lab.(ラボ)を新設
2013/02	株式	株主優待制度の拡充(1単元以上保有の株主様を対象に一律お米券2kg⇒6kgへ)
2013/02	事業	デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業の開始
2013/03	株式	当社株式の貸借銘柄選定

2013年3月期業績サマリー



- 過去最高売上高、営業利益を達成 売上高 27.8%成長、営業利益 19.2%成長
- 通期予想に対し、個別は概ね計画通り、連結は新規事業の遅れにより未達成
子会社への先行投資及び新規領域・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

※ 2012/11/2 に通期業績予想を上方修正

(単位：百万円)

	連 結			個 別		
	前期実績 12/3期 (前期実績比)	当期実績 13/3期 (前期実績比)	※通期予想 13/3期 (進捗率)	前期実績 12/3期 (前期実績比)	当期実績 13/3期 (前期実績比)	※通期予想 13/3期 (進捗率)
売上高	5,386 (—)	6,885 (127.8%)	6,922 (99.5%)	5,383 (136.0%)	6,343 (117.8%)	6,318 (100.4%)
営業利益	833 (—)	994 (119.2%)	1,088 (91.4%)	882 (167.1%)	1,076 (122.0%)	1,095 (98.3%)
売上高 営業利益率	15.5% (—)	14.4% (△1.1ポイント)	15.7% (—)	16.4% (+3.0ポイント)	17.0% (+0.6ポイント)	17.3% (—)
経常利益	806 (—)	996 (123.5%)	1,092 (91.2%)	863 (174.3%)	1,098 (127.3%)	1,104 (99.4%)
当期純利益	440 (—)	579 (131.5%)	596 (97.1%)	493 (177.3%)	634 (128.4%)	594 (106.7%)

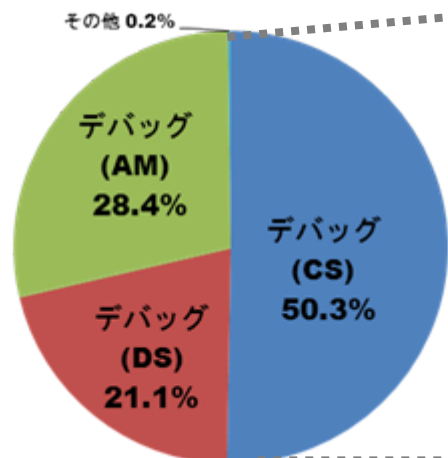
12/3期 1Qまでは個別決算のみ

当社グループの事業セグメントについて

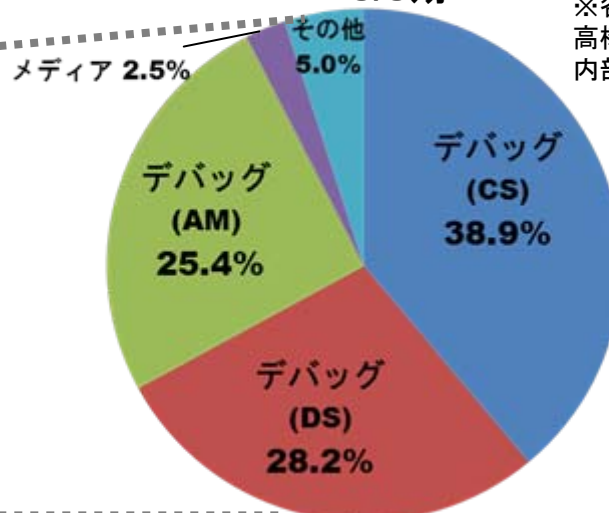
当期3Qよりメディア事業を展開するAetas(株)を連結の範囲に含めたことにより、報告セグメントを、従来の「**デバッグ事業**」に「**メディア事業**」を加えた**2つに変更**し、報告セグメントに含まれない事業セグメントを「**その他**」として区分

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 3Dコンテンツ制作事業 Fuguai.com事業等 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 2D映像の3D変換サービスを提供する3Dコンテンツ制作事業 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 12/3期



13/3期



※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		12/3期	13/3期	増減額	(前期比)	サマリー	
デバッグ事業	売上高	5,373百万	6,381百万	1,007百万	(118.7%)	その他の事業進捗が遅れるも、デバッグ事業が好調に推移。 特にDSが業績を牽引。	
	営業利益	1,522百万	1,741百万	219百万	(114.4%)		
	コンシューマゲーム リレーション (CS) 	売上高	2,708百万	2,684百万	△23百万	(99.1%)	↓ ゲームタイトル数の減少 → 商戦期が集中しないオンラインゲーム等の比率を拡大
	デジタルソリューション リレーション (DS) 	売上高	1,134百万	1,945百万	810百万	(171.4%)	↑ 運営型タイトルの増加により継続的に案件を受注 ↑ 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) 	売上高	1,530百万	1,751百万	221百万	(114.5%)	→ タイトル数は例年通り ↑ 安定的に案件を受注
メディア事業 	売上高	—	175百万	—	(—)	↑ 子会社化に伴い12月より業績に寄与	
	営業利益	—	27百万	—	(—)		
その他 	売上高	12百万	345百万	333百万	(2,782.2%)	↑ 開発アウトソーシング事業の受注が本格化	
	営業利益	△107百万	△99百万	+7百万	(—)	↓ 3Dコンテンツ制作事業の進捗が遅れ	

※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
 ※メディア事業は当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

- ✓ パッケージゲーム市場の発売タイトル数は減少したものの**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しほぼ前期並みの売上高を維持
- ✓ 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**

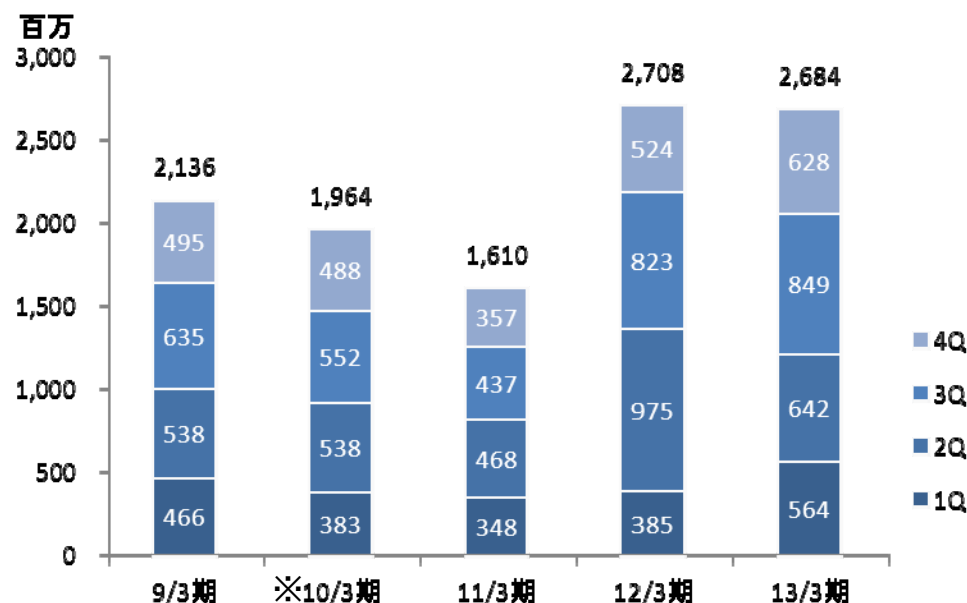
売上高の前期比較

	前期実績 12/3期	当期実績 13/3期	対前期	
			増減額	前期比
売上高	2,708百万	2,684百万	△23百万	99.1%

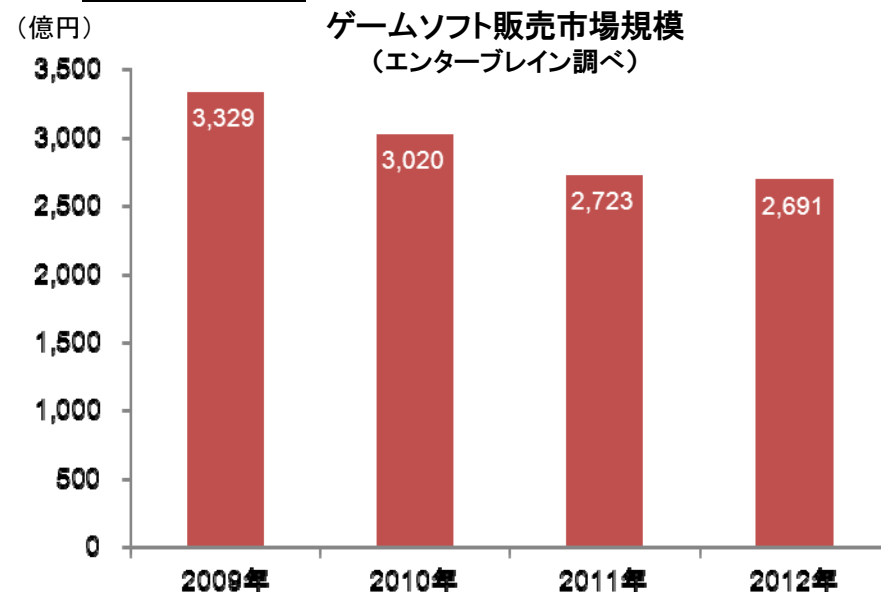
サービス項目

- 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)

デバッグ事業(DS:デジタルソリューションリレーション)



- ✓ ソーシャルゲーム向け案件の拡大により**前期比171.4%を達成**
 - ソーシャルゲーム市場:ゲームメーカーの本格的な参入等による競争激化によりデバッグ工程の**アウトソースが拡大**
 - 運営型タイトルの**安定的な受注**に加え、**新規プロジェクト案件**の獲得を強化
- ✓ WEBシステムや業務システム等、**システム検証案件**の獲得に注力

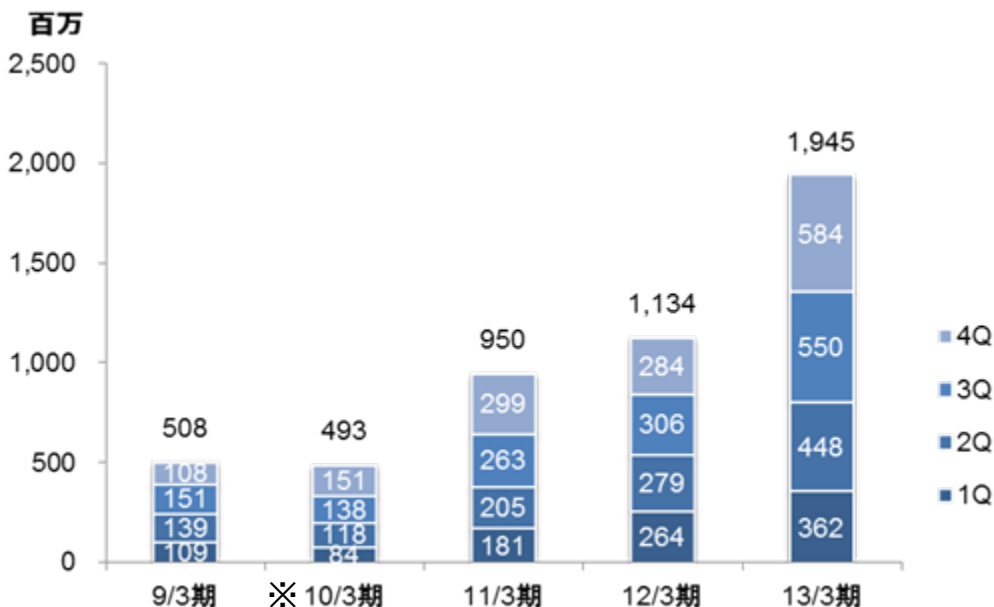
売上高の前期比較

	前期実績 12/3期	当期実績 13/3期	対前期	
			増減額	前期比
売上高	1,134百万	1,945百万	810百万	171.4%

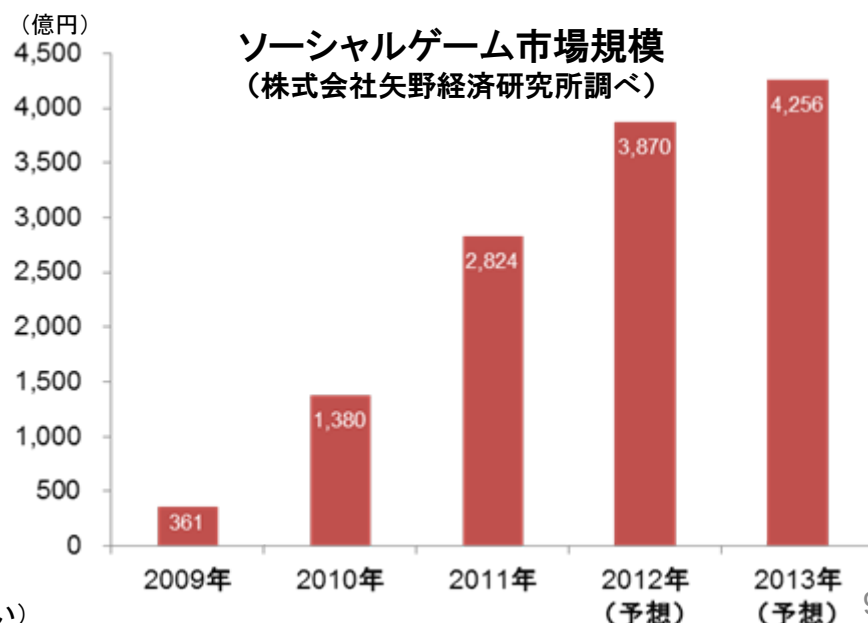
サービス項目

- 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

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)

- ✓ 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

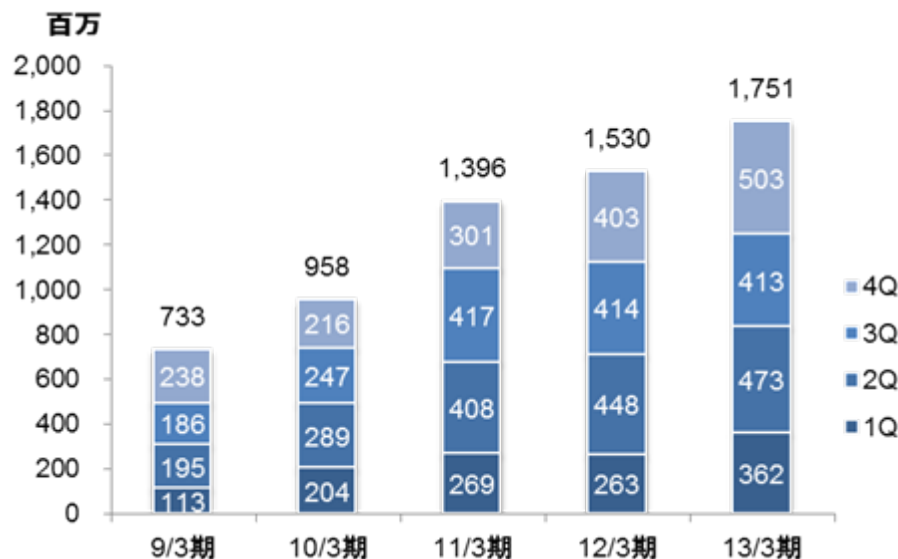
売上高の前期比較

	前期実績 12/3期	当期実績 13/3期	対前期	
			増減額	前期比
売上高	1,530百万	1,751百万	221百万	114.5%

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

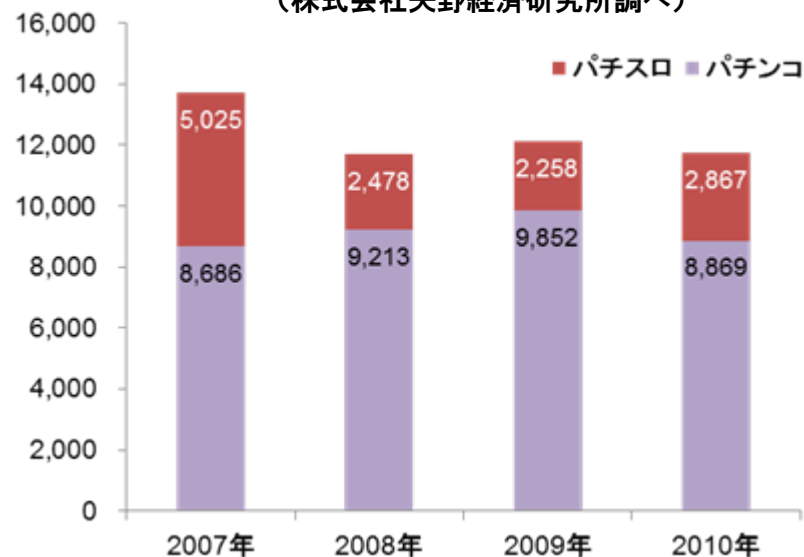
売上高推移



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)



- 2012年11月30日にAetas(株)の全株式を取得し子会社化、**12月より連結業績に寄与**
 - メディア事業に参入、日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」を運営
 - 相互の顧客リレーションを活かした営業活動を開始
 - 両社の特性・シナジー効果を楽しみ、新たな可能性を創造
 - デジタルハーツのゲームコアユーザーを含む8,000名を超える**登録テスター**
 - デジタルハーツの73万件を超える**デバッグノウハウ**
 - デジタルハーツの不具合情報ポータルサイト「Fuguai.com」



「4Gamer.net」の持つユーザーへの強力な**情報配信力**

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



売上高・営業利益

メディア事業	当期実績 13/3期
売上高	175百万
営業利益	27百万

※営業利益はのれん償却控除後の金額
(償却前の営業利益:52百万)

- 開発アウトソーシング事業
 - 子会社(株)G&Dを通じ、海外子会社との連携を活かしたサービス提供体制を整備
 - あらゆるジャンルのゲームコンテンツ制作をサポートするサービスを提供
- 3Dコンテンツ制作事業
 - 日本市場における3D映画市場の勢いが鈍化、海外マーケット獲得に注力
 - 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
 - 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
- 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）
 - 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

売上高・営業利益の前期比較

その他	前期実績 12/3期	当期実績 13/3期
売上高	12百万	345百万
営業利益	△107百万	△99百万

- ✓ 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

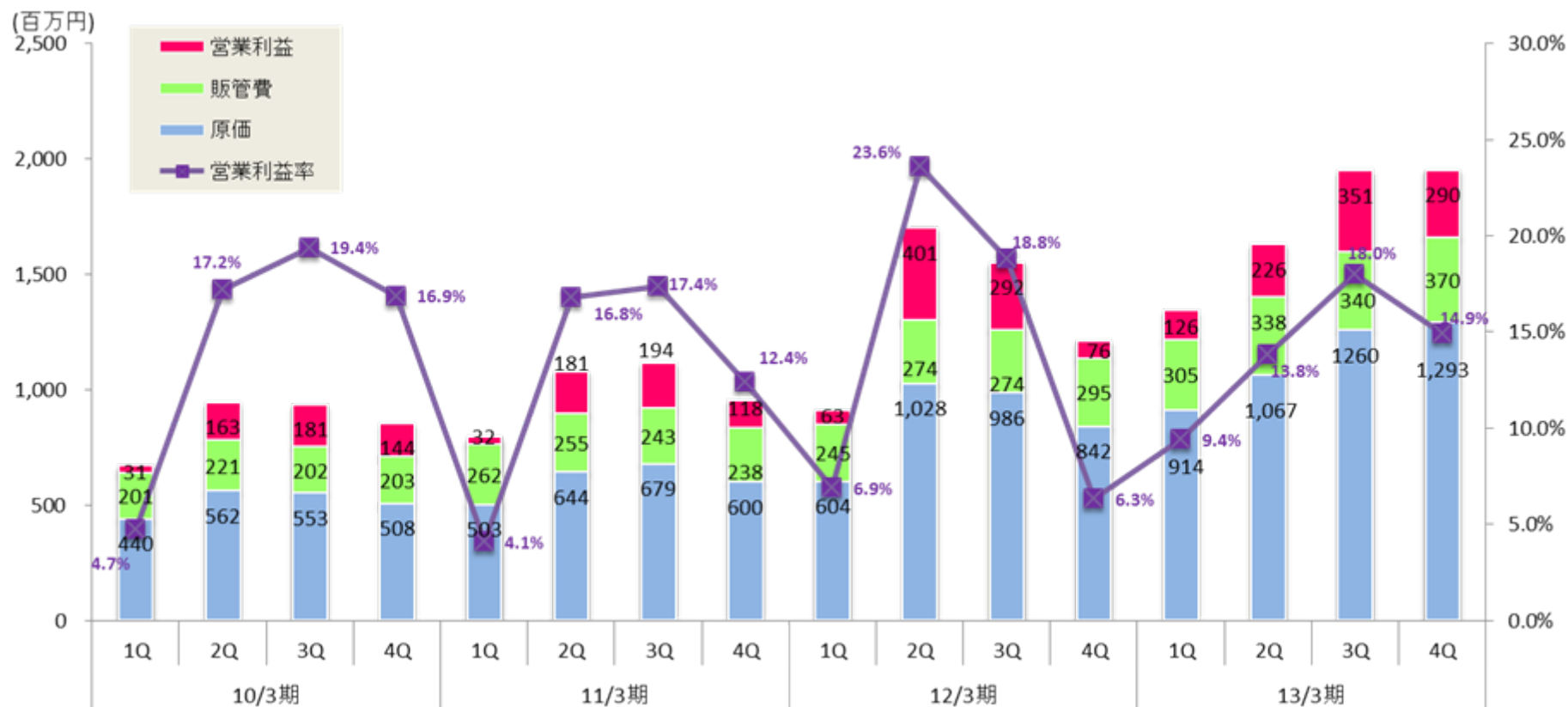


連結営業利益推移（半期・四半期推移）

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	下半期	通期
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	641百万	994百万
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%

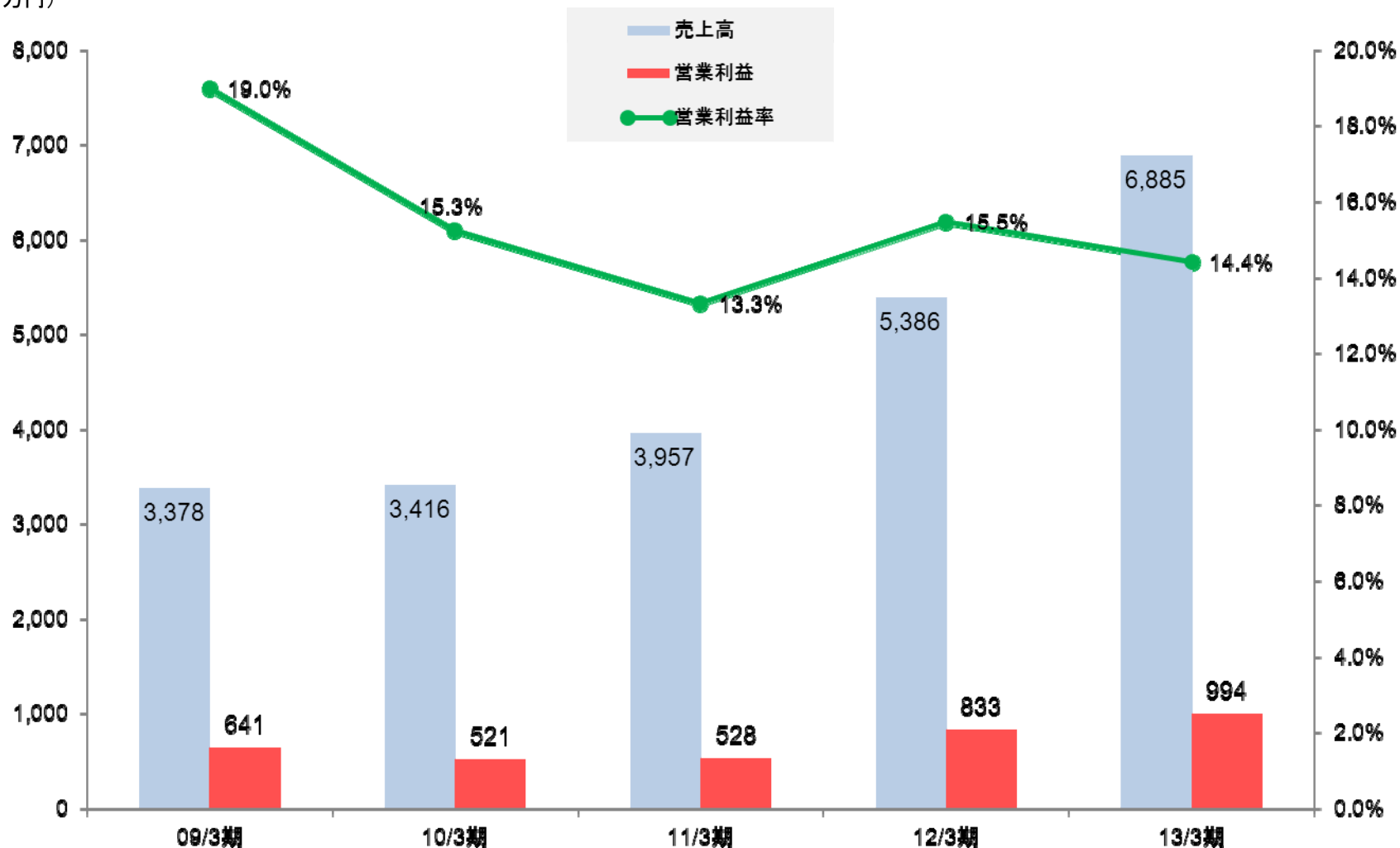
四半期別推移



※ 12/3期 1Qまでは個別決算のみ

連結売上高・営業利益推移（年度別対比）

（百万円）



※ 12/3期 1Qまでは個別決算のみ

✓ 国内デバッグ事業の売上高拡大の一方で今後の事業成長に備え、新規・既存事業への積極的な投資を実施

連結貸借対照表

(単位:百万円)

	12/3	13/3	対前期末		12/3	13/3	対前期末
	期末	期末	増減額		期末	期末	増減額
流動資産	2,451	3,607	1,156	流動負債	862	2,055	1,192
(うち)現金及び預金	1,597	2,184	586	(うち)短期借入金	—	1,000	1,000
(うち)受取手形 及び売掛金	763	1,273	509	固定負債	30	19	△11
固定資産	708	1,253	545	負債合計	893	2,074	1,180
(うち)有形固定資産	207	262	54	株主資本	2,246	2,736	489
(うち)無形固定資産	62	608	546	(うち)資本金	272	274	1
(うち)投資その他の資産	437	381	△56	(うち)資本剰余金	232	234	1
資産合計	3,159	4,861	1,701	(うち)利益剰余金	1,741	2,227	486
				その他の包括利益累計額	△4	18	23
				少数株主持分	24	32	8
				純資産合計	2,266	2,786	520
				負債・純資産合計	3,159	4,861	1,701

- 固定資産 : 主としてのれんが503百万円増加したことにより545百万円増加(前期比76.9%増)
- 流動負債 : 主として短期借入金が1,000百万円増加したことにより1,192百万円増加(前期比138.3%増)
- 純資産 : 主として期末配当及び中間配当の実施に伴い利益剰余金が92百万円減少した一方、当期純利益の計上により利益剰余金が579百万円増加し、520百万円の増加(前期比23.0%増)

連結キャッシュ・フロー計算書

(百万円)	12/3 前期実績	13/3 当期実績	前期 増減額
営業活動CF	705	330	△374
(※参考 法人税など支払等差引前の営業CF)	920	791	△129
投資活動CF	△138	△649	△511
財務活動CF	△20	893	914
現金及び現金同等物に係る換算差額	△3	12	15
現金及び現金同等物の増減額	542	586	44
現金及び現金同等物の期首残高	1,054	1,597	542
現金及び現金同等物の期末残高	1,597	2,184	586

- 営業活動CF:主として税金等調整前当期純利益、減価償却費及び未払費用の増加額の資金増加項目が、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:主として連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出及び案件の増加に伴うデバッグ機材の購入等の有形固定資産の取得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:主として短期借入金の増加額等の資金増加項目が、配当金の支払額等の資金減少項目を上回ったことによるもの

連結実績

	12/3 期末時点	13/3 期末時点	増減数
バグ蓄積件数	65万件	73万件	+8万件
タイトルリーダー数	179人	248人	+69人
登録者数	6,099人	8,106人	+2,077人
正社員数	176人	216人	+40人

- 案件増加に対応するため登録テスター数が増加
- アメリカ子会社の移転・拡張及び韓国子会社のSeoul Lab.設立により海外案件の受注体制を整備、登録テスターを確保
- 子会社の体制強化を図り正社員が増加、当社社員数は161名

● 中間配当の実施、年間配当金を実質的に増配

	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期	
				(8月3日公表)	(5月10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)	11円予定 ※(1,600円)
うち中間配当金	0円	0円	0円	6円 ※(600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)	5円予定 ※(1,000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()書きで記載しております。

	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期	
				(8月3日公表)	(5月10日公表)
支払配当総額	28百万円	43百万円	57百万円	※69百万円	※92百万円

※ 2013年3月31日発行済株式総数(11,617,800株)に基づく予想

● 株主優待制度の導入(1単元以上保有の株主様にお米券6kgを贈呈)

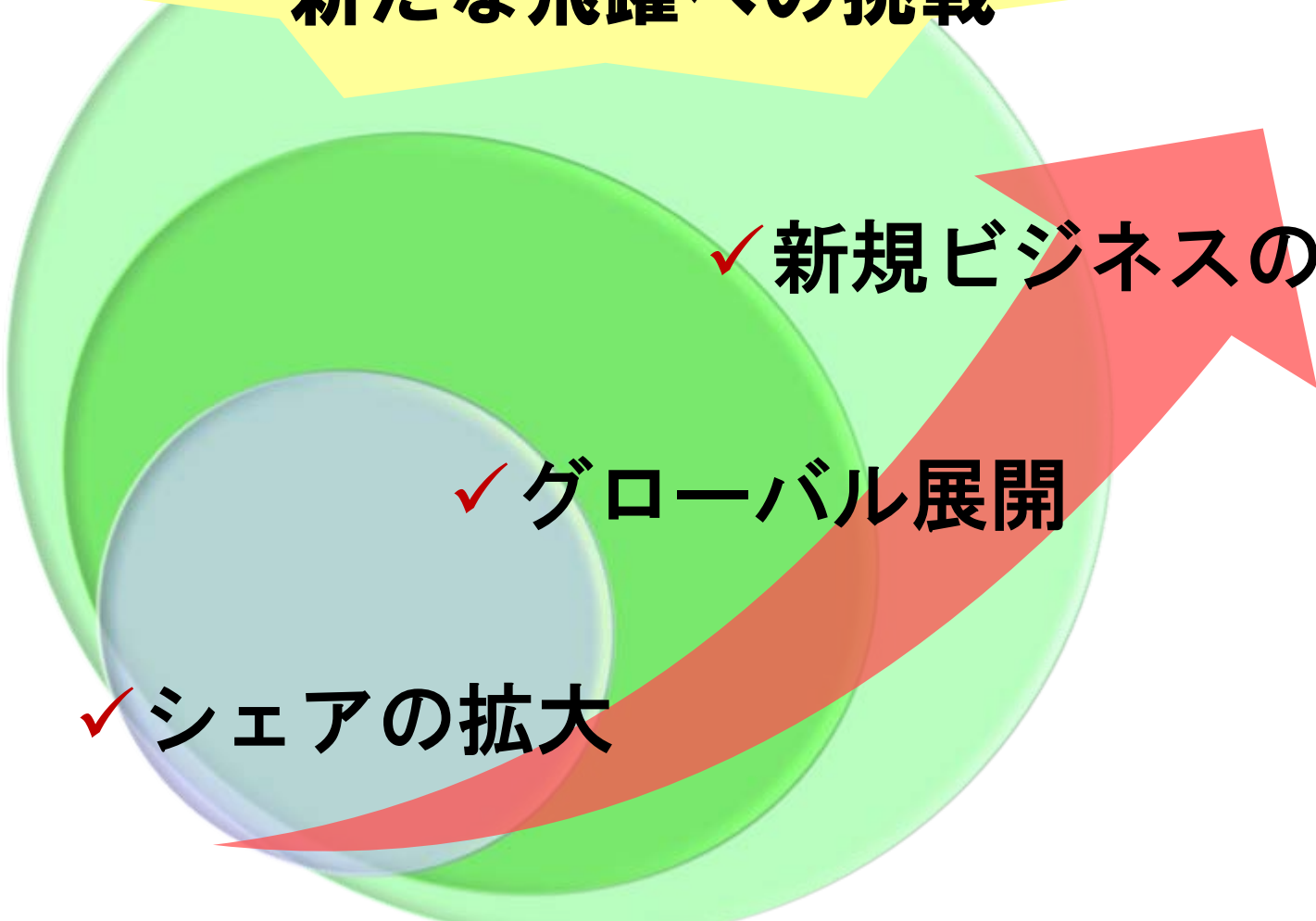


「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

目次

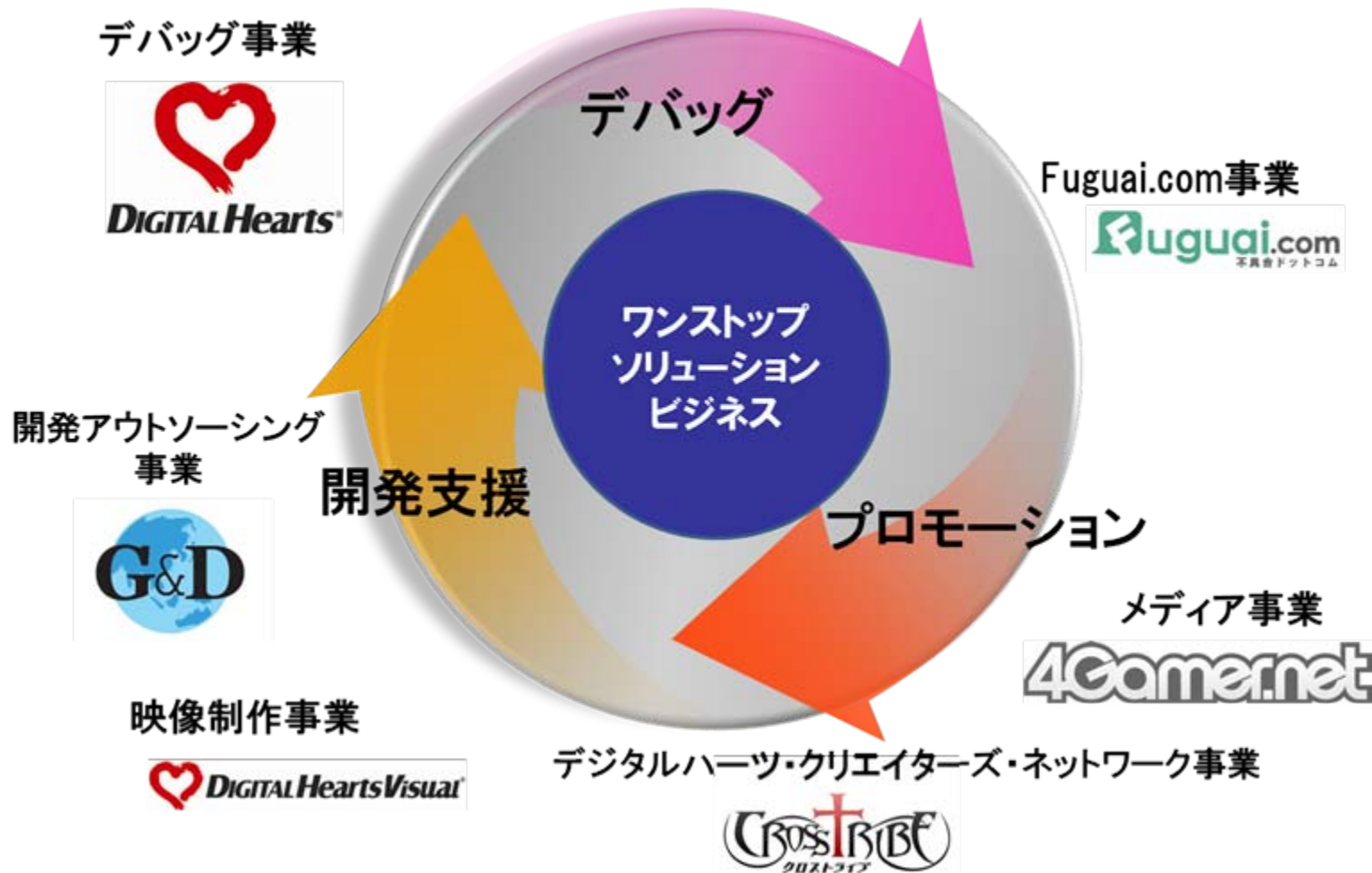
- 1. 2013年3月期決算概況P2
- 2. 今後の見通し及び2014年3月期 業績見通しP19

デバッグ事業 大躍進期へ ～新たな飛躍への挑戦～

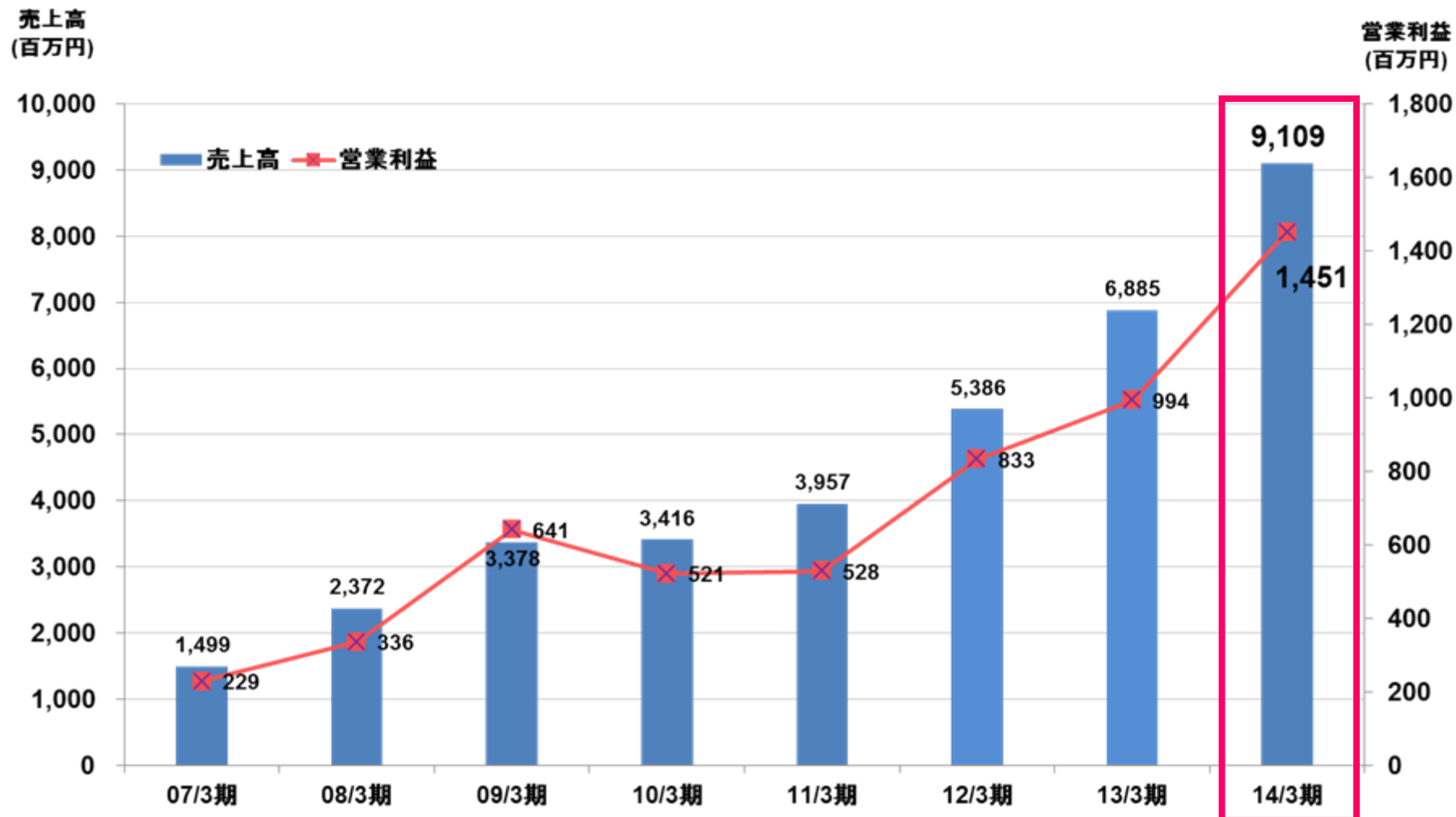
- 
- ✓ 新規ビジネスの推進
 - ✓ グローバル展開
 - ✓ シェアの拡大

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～



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



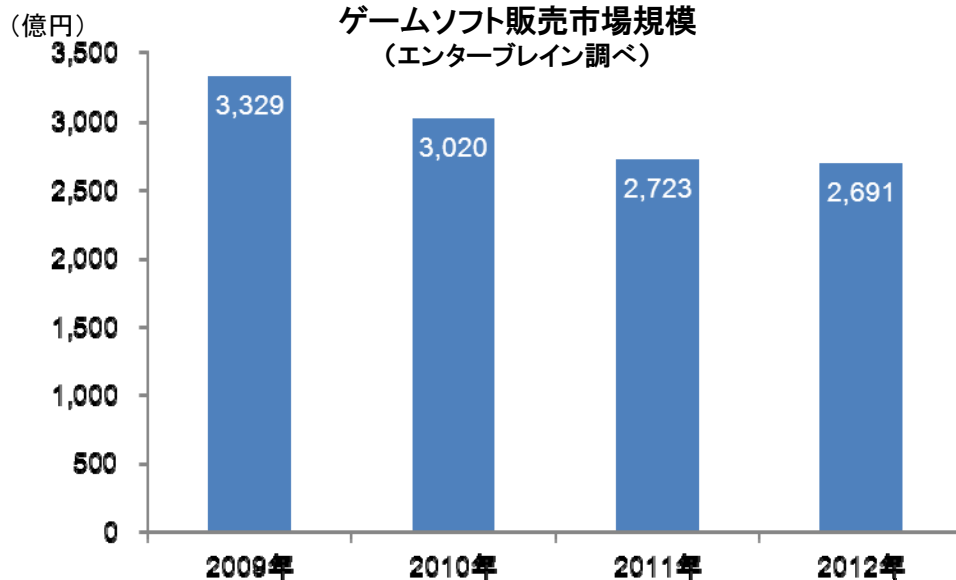
※ 12/3期 1Qまでは個別決算のみ

2014年3月期 業績予想 2

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

2014年3月期 重点施策(デバッグ事業 CS)



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

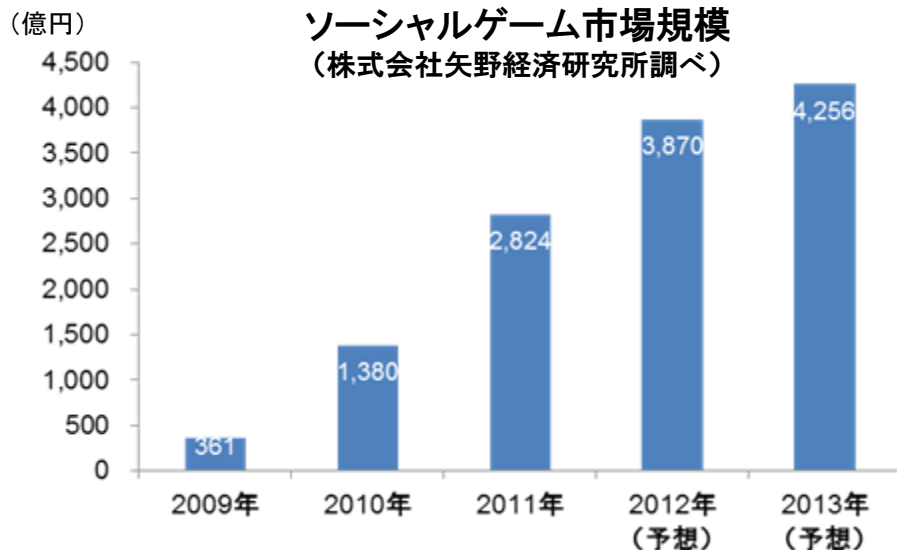
- PS4が発売予定

環境見通し

タイトル数	開発規模	アウトソース化
◆ 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	◆ ハード機能の多様化により引き続き増大	◆ 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

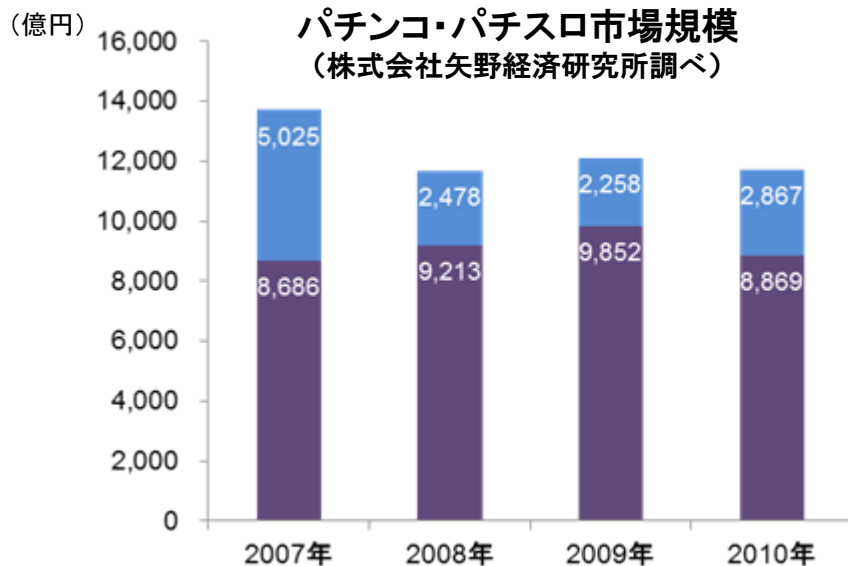
- SNS市場:5月にコンプガチャ規制
- スマートフォン市場
2012年の国内スマートフォン出荷台数は前年比42.1%増の2,848万台
- 独自のSNSプラットフォームが登場

環境見通し

タイトル数	開発規模	アウトソース化
◆ 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	◆ ネイティブアプリ等、リッチコンテンツ化が進む	◆ 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
◆ 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	◆ プログラムは引き続き肥大化	◆ 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

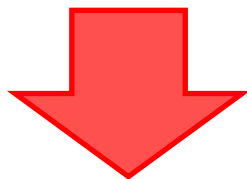
- 開発アウトソーシング事業
 - コンテンツ制作、運用代行等、市場ニーズが高い工程にサービス範囲を拡張
 - デバッグ事業とのシナジーを活かした総合的なサービス展開に注力
- 映像制作事業 ※3Dコンテンツ制作事業より名称変更
 - 技術力を軸とした顧客層を拡大し有望市場を開拓
- Fuguai.com事業
 - 公共性の高い情報資産を活用し企業と消費者を繋ぐソリューションサービスを開発
- デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業 (DCN事業)
 - ゲームメーカー、クリエイター、ユーザーの橋渡しとなるゲームプラットフォームを構築

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

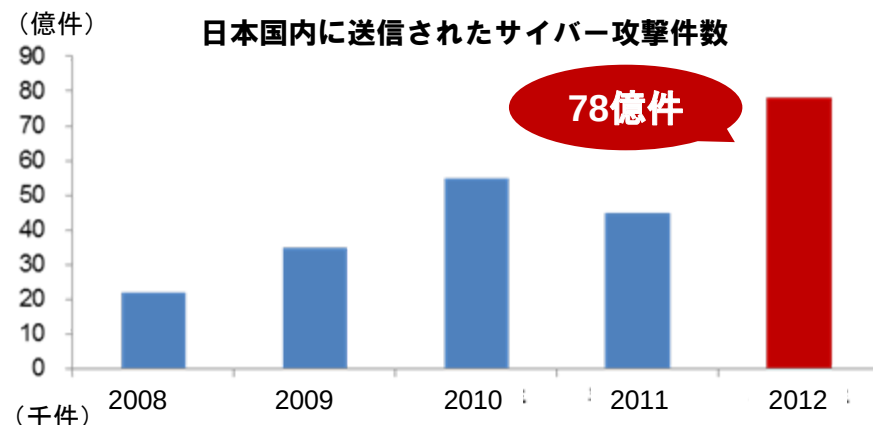
● 求められるセキュリティ対策

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。

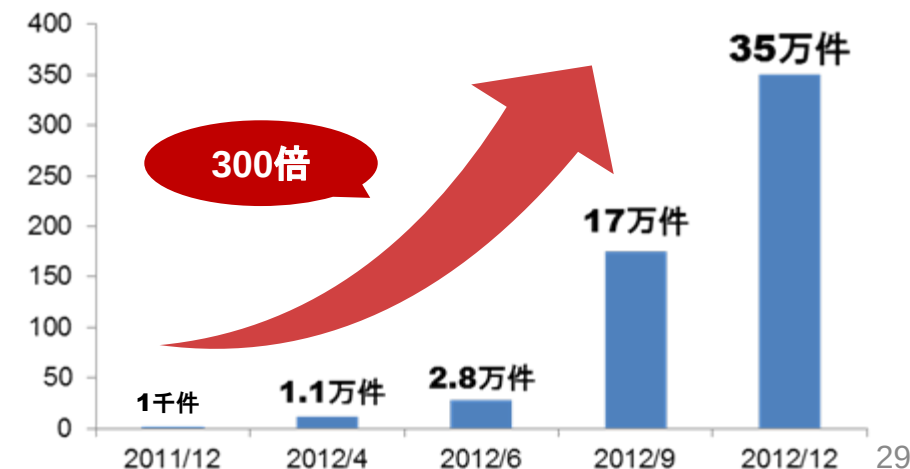
(NICT調べ)



● 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)



想定される被害・事例

虚偽情報の配信

別事件への踏み台として悪用

インターネットを利用したサービスの停止

個人情報の漏洩

機密情報の流出

IPアドレスの流出

サイト閲覧が不能に

メールのやりとりの漏洩

パソコンへのウイルス進入

管理権限の奪取・遠隔操作

- ✓ **ROE(株主資本利益率)**を新たに経営指標として採用
- ✓ 連結ベースでの中期的な目標配当性向を**20%**程度とし、期間業績に応じた**業績連動型**の配当政策を導入

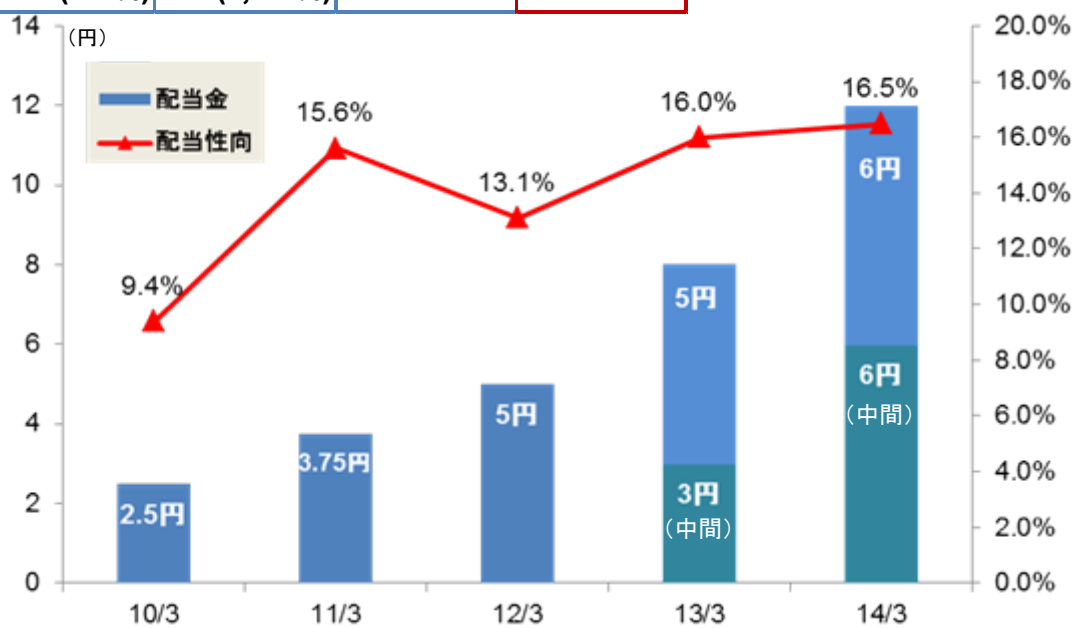
配当金推移

	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) (うち記念配当250円)	5円 (1,000円)	8円予定 (11円)	12円予定
うち中間配当金	0円	0円	0円	3円 (6円)	6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円予定	6円予定

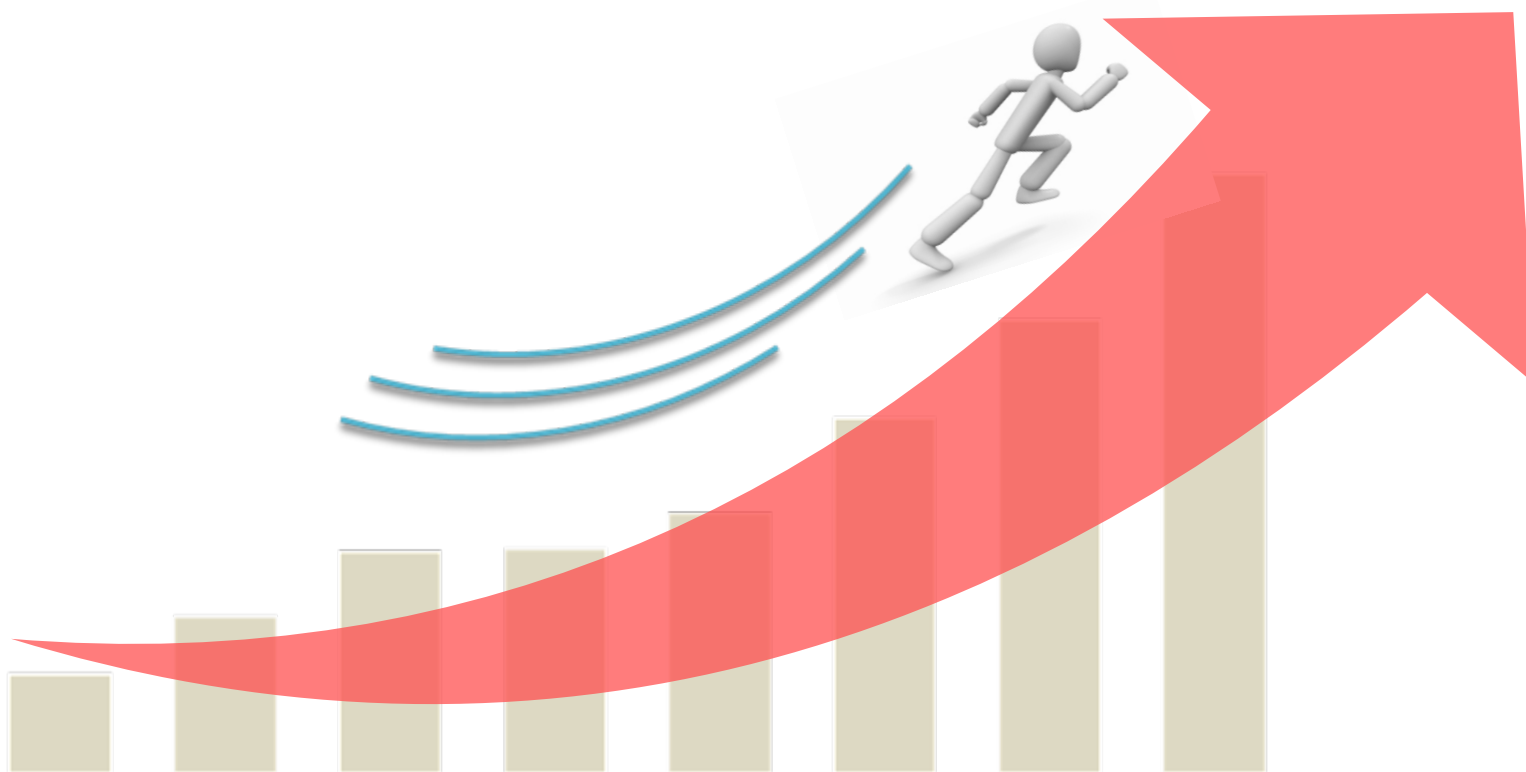
配当性向推移

	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%	16.5%

※ 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、配当実績及び13/3期の年間配当金予定額は()書きで記載しております。



新たなステージへ



「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

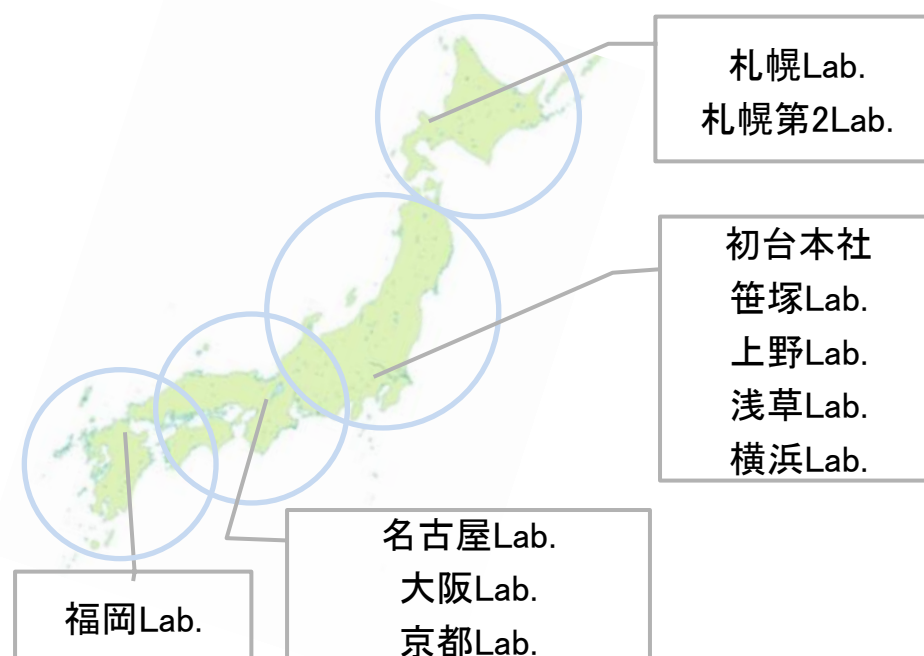
- 会社概要
- ユーザーデバッグサービス ビジネスモデル
- 沿革
- デバッグ事業を取り巻く3つの重要性
- 事業内容
- メディア事業概要
- サービス提供の流れ
- その他の事業概要



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	2億7,416万円(2013年3月31日現在)
発行済株数	11,617,800株(2013年3月31日現在)
グループ事業内容	■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	■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 ■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
従業員数	8,393人(2013年3月末現在・連結登録スタッフ含む)

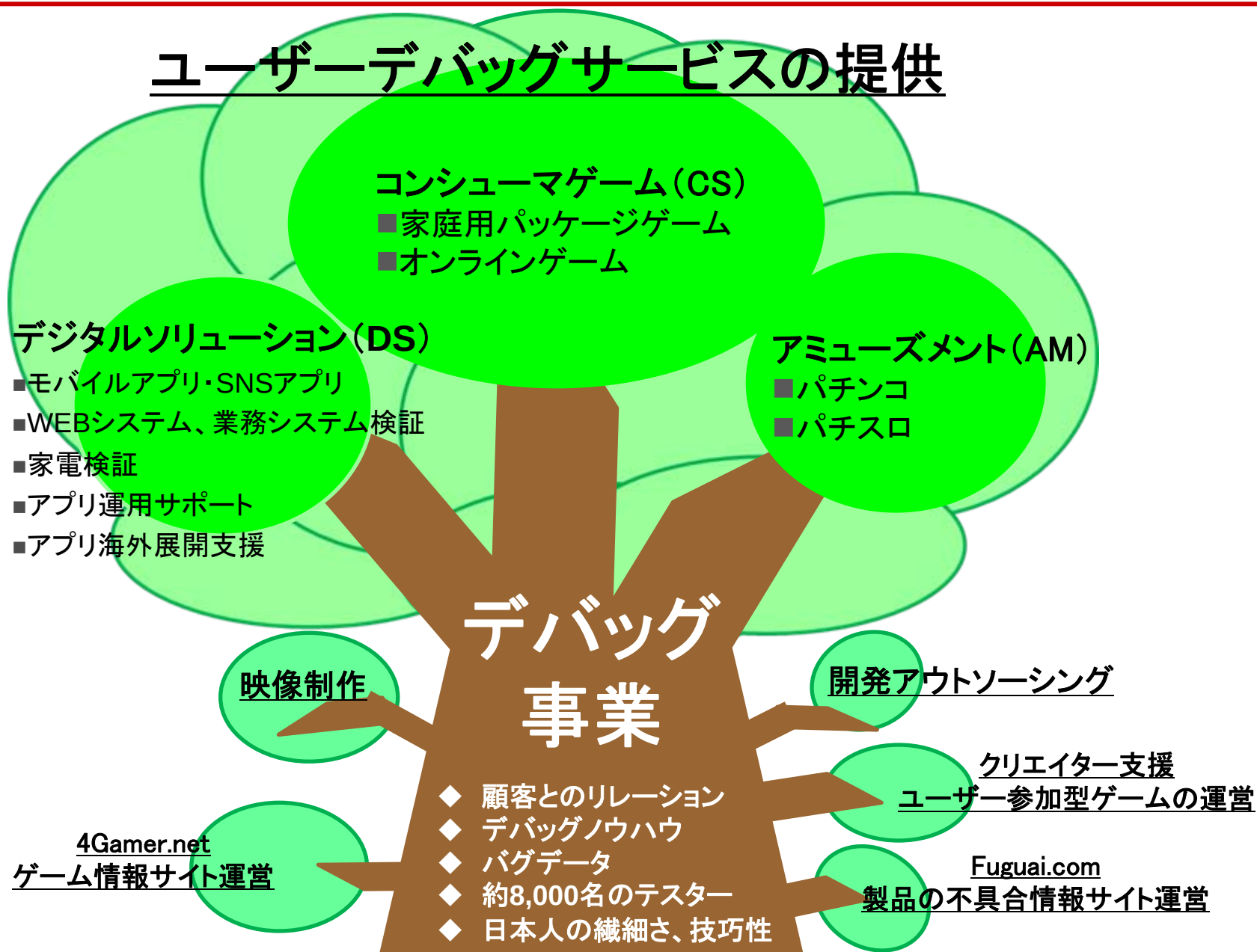
グループ会社

- DIGITAL Hearts Korea Co., Ltd. (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		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	2007年	
	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	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 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

ユーザーデバッグサービスの提供



企画

開発

デバッグ

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8,000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



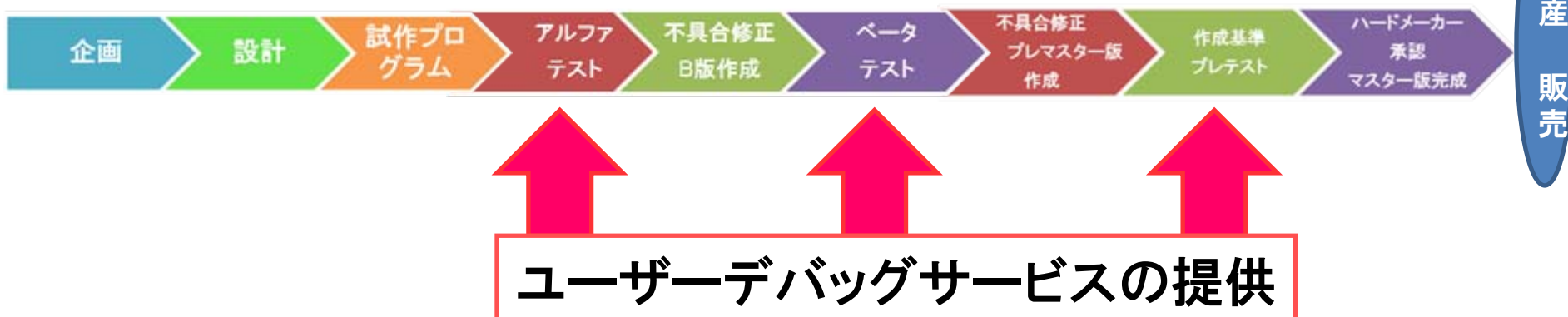
- ✓ 指紋認証入室管理・監視カメラの設置など完全なセキュリティ体制
- ✓ 登録テスター全員を対象とした身元保証人制度

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

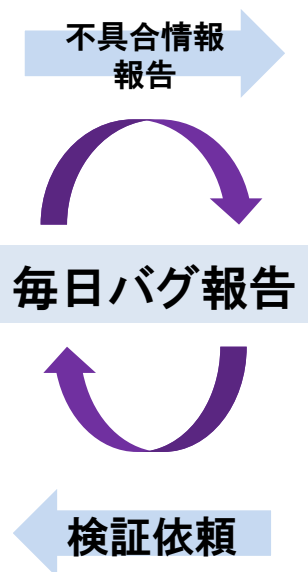
家庭用ゲームソフト開発とデバッグサービスの関係



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

「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



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。



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



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。



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/>