「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

2013年3月期　第3四半期決算説明資料

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3四半期決算概況　・・・・・・・・・・・・ P3

2. 今後の取り組み及び2013年3月期　業績見通し　・・・・・P19

第3四半期累計期間　主要施策

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＋507百万円、前期比159.7%（850百万円→1,357百万円）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
- ソーシャルゲーム市場の盛り上がりに伴い、札幌第2Lab.及び韓国 Seoul 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
- 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

第3四半期累計期間　トピックス

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)
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

3Q業績サマリー

- 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6社（前期3Q：3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3Q実績 12/3期 （前期実績比）	当3Q実績 13/3期 （前期実績比）	※通期予想 13/3期 （進捗率）	前3Q実績 12/3期 （前期実績比）	当3Q実績 13/3期 （前期実績比）	※通期予想 13/3期 （進捗率）
売上高	4,171 (–)	4,931 (118.2%)	6,922 (71.2%)	4,169 (139.0%)	4,641 (111.3%)	6,318 (73.5%)
営業利益	757 (–)	703 (92.9%)	1,088 (64.7%)	775 (189.5%)	772 (99.6%)	1,095 (70.5%)
売上高営業利益率	18.1% (–)	14.3% (△3.9ポイント)	15.7% (–)	18.6% (+5.0ポイント)	16.6% (△2.0ポイント)	17.3% (–)
経常利益	732 (–)	706 (96.4%)	1,092 (64.6%)	752 (184.1%)	784 (104.2%)	1,104 (71.0%)
当期四半期純利益	384 (–)	392 (102.2%)	596 (65.8%)	403 (178.2%)	467 (115.7%)	594 (78.6%)

12/3期 1Qまでは個別決算のみ

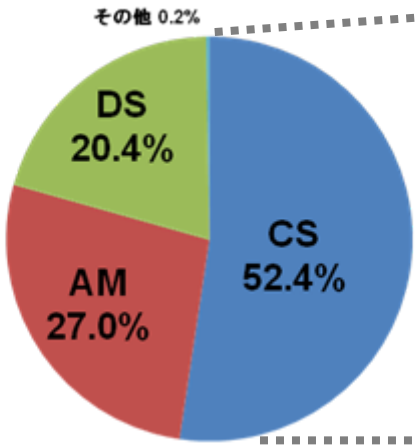
当社グループの事業セグメントについて

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

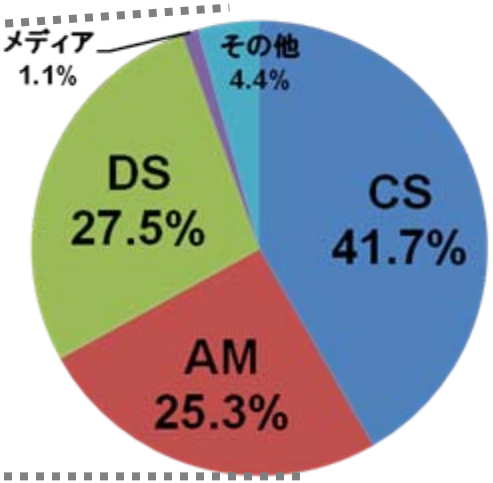
事業セグメント	分野別リレーション区分	特徴
デバッグ（不具合検出）	コンシューマゲームリレーション（CS）	主にコンシューマゲーム、オンラインゲーム向けデバッグサービスが中心 海外コンシューマゲーム向け実績も当リレーションに含む
	デジタルソリューションリレーション（DS）	主にソーシャルゲームやスマートフォンアプリなど、モバイル向けデバッグサービスが中心 WEBシステムなどのシステム検証及び海外モバイル向け実績も当リレーションに含む
	アミューズメントリレーション（AM）	主にパチンコ・パチスロ向けデバッグサービスが中心
メディア	メディア事業	日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」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	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

売上高構成比

12/3 3Q累計



13/3 3Q累計



セグメント別業績の概要

事業セグメント		前3Q：12/3期	当3Q：13/3期	増減額 (前期比)	サマリー
デバッグ事業	売上高	4,161百万	4,660百万	499百万 (112.0%)	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
	営業利益	1,260百万	1,277百万	16百万 (101.3%)	
コンシューマゲームリレーション（CS）	売上高	2,184百万	2,054百万	△129百万 (94.1%)	↓ 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	850百万	1,357百万	507百万 (159.7%)	↑ 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）	売上高	1,126百万	1,248百万	121百万 (110.8%)	→ 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	―	55百万	― (―)	↑ 子会社化に伴い12月より業績に寄与
	営業利益	―	18百万	― (―)	
その他	売上高	10百万	215百万	205百万 (2,119.1%)	↑ 開発アウトソーシング事業の受注が本格化
	営業利益	△74百万	△86百万	△12百万 (―)	↓ 3Dコンテンツ制作事業の進捗に遅れ

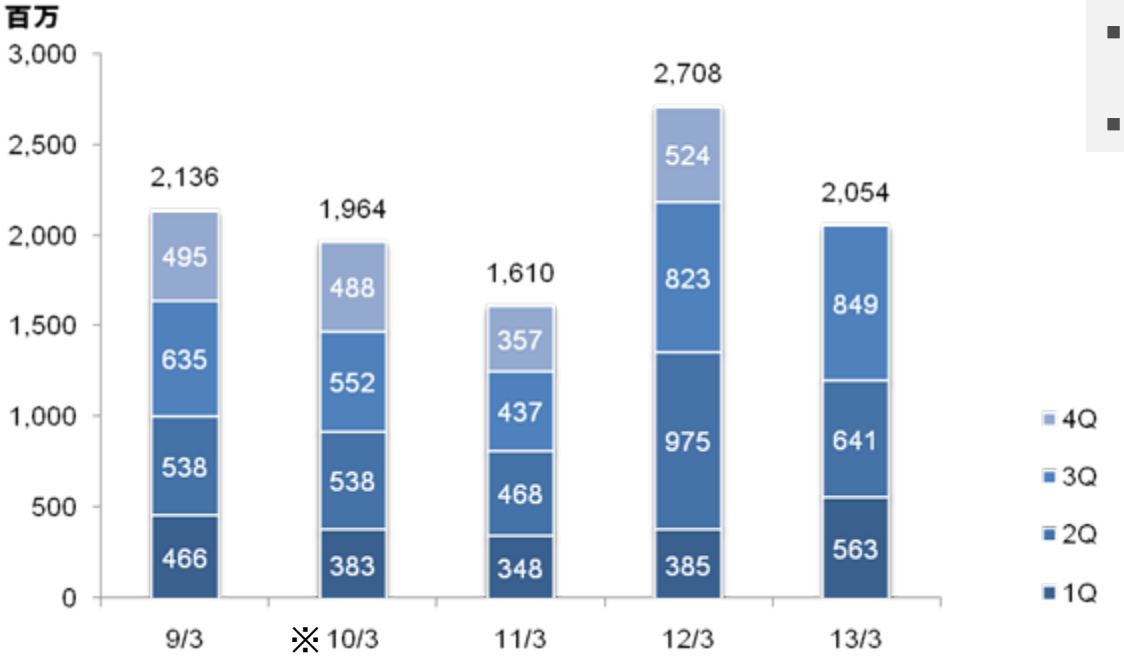
※　メディア事業は当3Qより連結子会社としているため前期数値及び増減比較なし

デバッグ事業（CS：コンシューマゲームリレーション）

- ✓ 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
- ✓ 商戦期に偏りのあるパッケージソフト向け案件の比率が低減し安定的に推移

売上高の前年同期比較・推移

	前3Q実績 12/3期	当3Q実績 13/3期	対前年同期 増減額	対前年同期 前年同期比
売上高	2,184百万	2,054百万	△129百万	94.1%



- **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

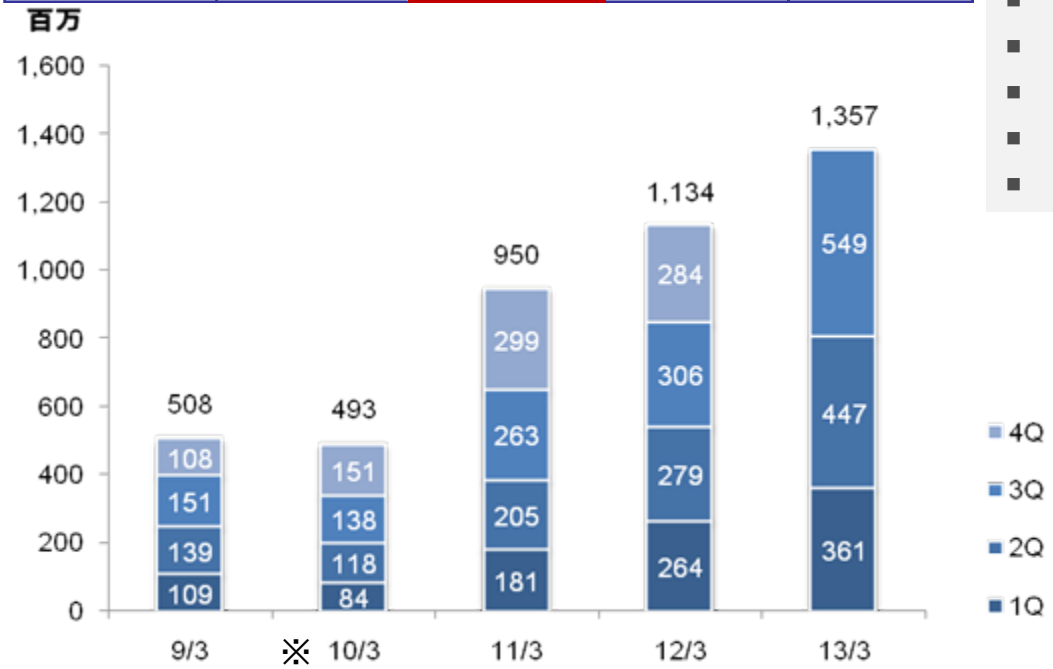
※10/3期まではリレーション組替前数値
（家電検証・モバイルアプリローカライズを含む）

デバッグ事業（DS：デジタルソリューションリレーション）

- ✓ 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事業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
- ✓ 既存顧客からのアウトソース比率を高めプロジェクトごとの売上拡大に注力
- ✓ 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3Q実績 12/3期	当3Q実績 13/3期	対前年同期 増減額	対前年同期 前年同期比
売上高	850百万	1,357百万	507百万	159.7%



- **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

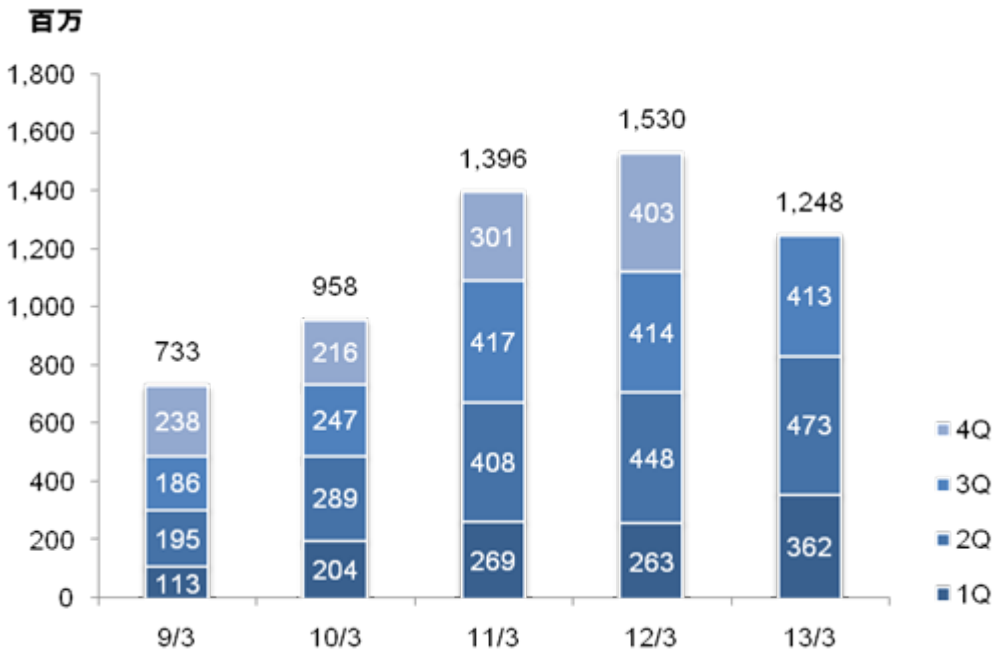
※10/3期まではリレーション組替前数値
（家電検証・モバイルアプリローカライズは含まない）

デバッグ事業（AM：アミューズメントリレーション）

- ✓ 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3Q実績 12/3期	当3Q実績 13/3期	対前年同期 増減額	対前年同期 前年同期比
売上高	1,126百万	1,248百万	121百万	110.8%



- **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

メディア事業

- 2012年11月30日にAetas株式会社の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・シナジー効果を享受し、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7,000名を超える登録テスター
    - デジタルハーツの70万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3Q実績 13/3期
売上高	55百万
営業利益	18百万

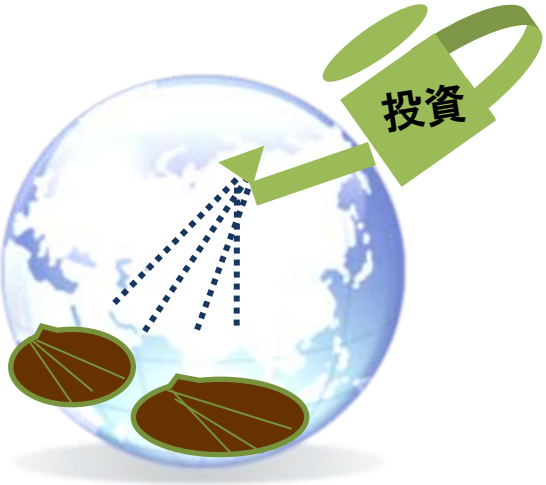
※営業利益はのれん償却控除後の金額（償却前24百万）

その他

- **開発アウトソーシング事業**
  - 子会社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**
  - 2012年5月に株式会社デジタルハーツ・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
  - 日本市場における3D市場の勢いが鈍化
- **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・営業利益の前年同期比較

その他	前3Q実績 12/3期	当3Q実績 13/3期
売上高	10百万	215百万
営業利益	△74百万	△86百万



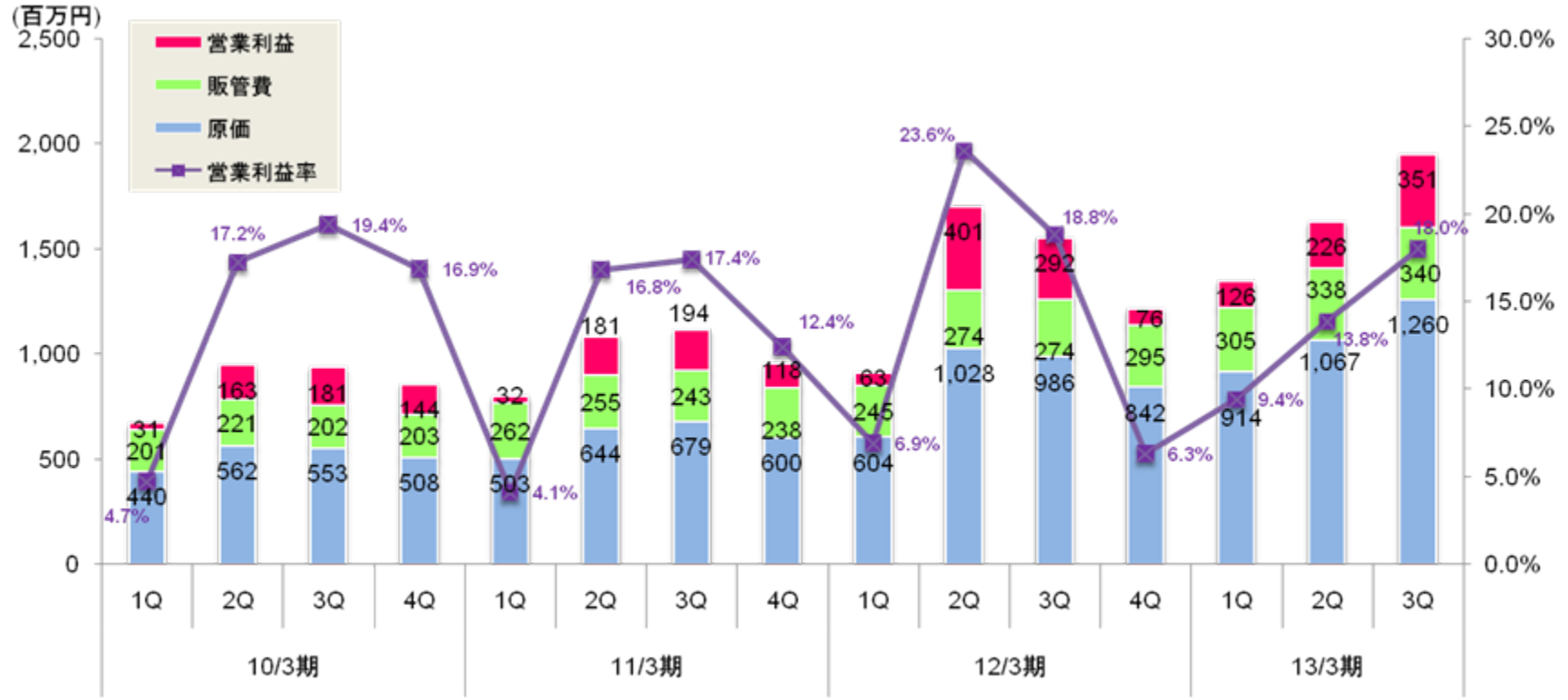
- ✓ 2008年7月： 不具合情報のポータルサイト「Fuguai.com」を開設
- ✓ 2011年2月： 3Dコンテンツ制作事業を開始
- ✓ 2012年3月： 開発アウトソーシング事業を開始

連結営業利益推移（半期・四半期対比）

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	
	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	3Q累計
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	703百万
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%	14.3%

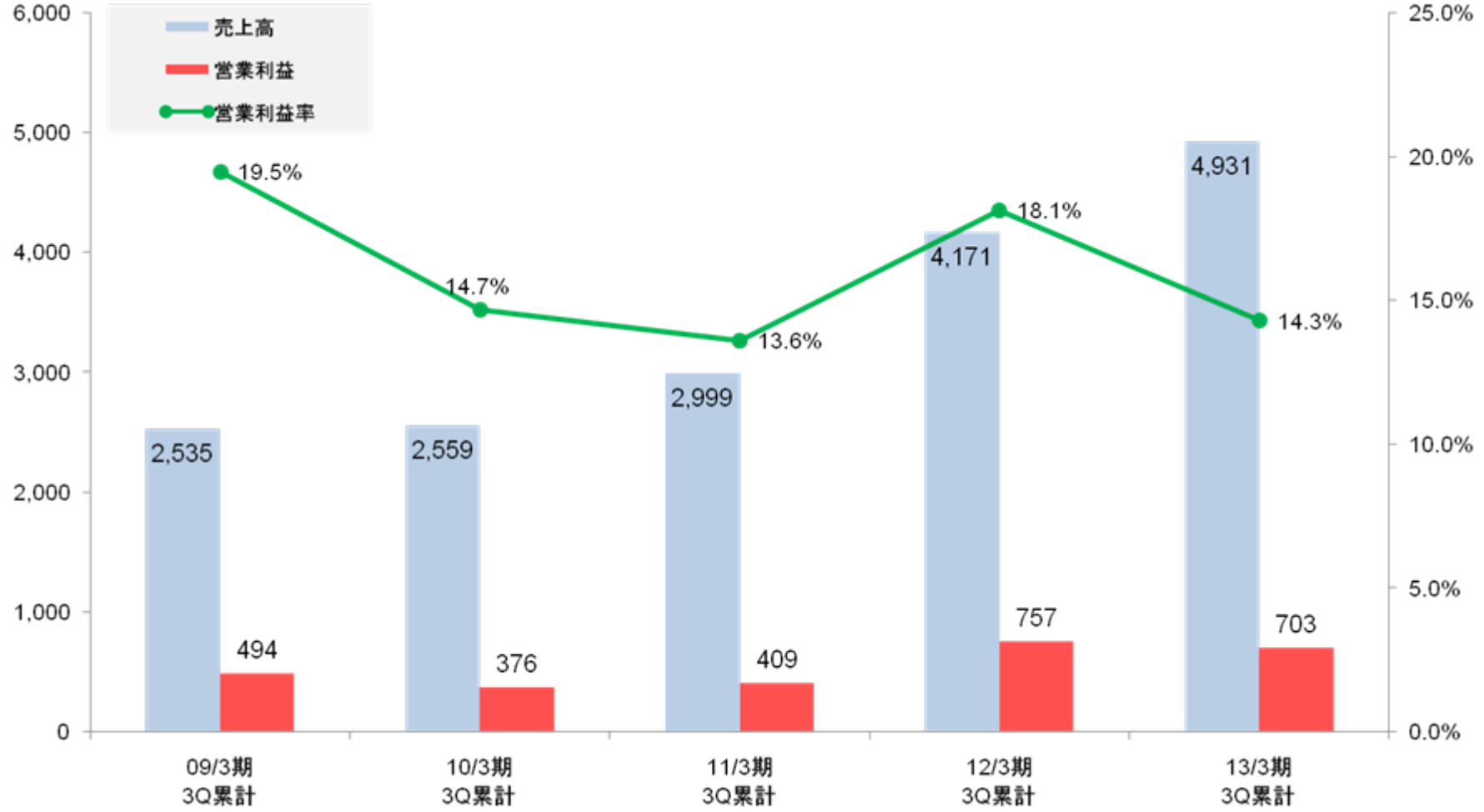
四半期別推移



※ 12/3期 1Qまでは個別決算のみ

連結売上高・営業利益推移 （3Q累計対比）

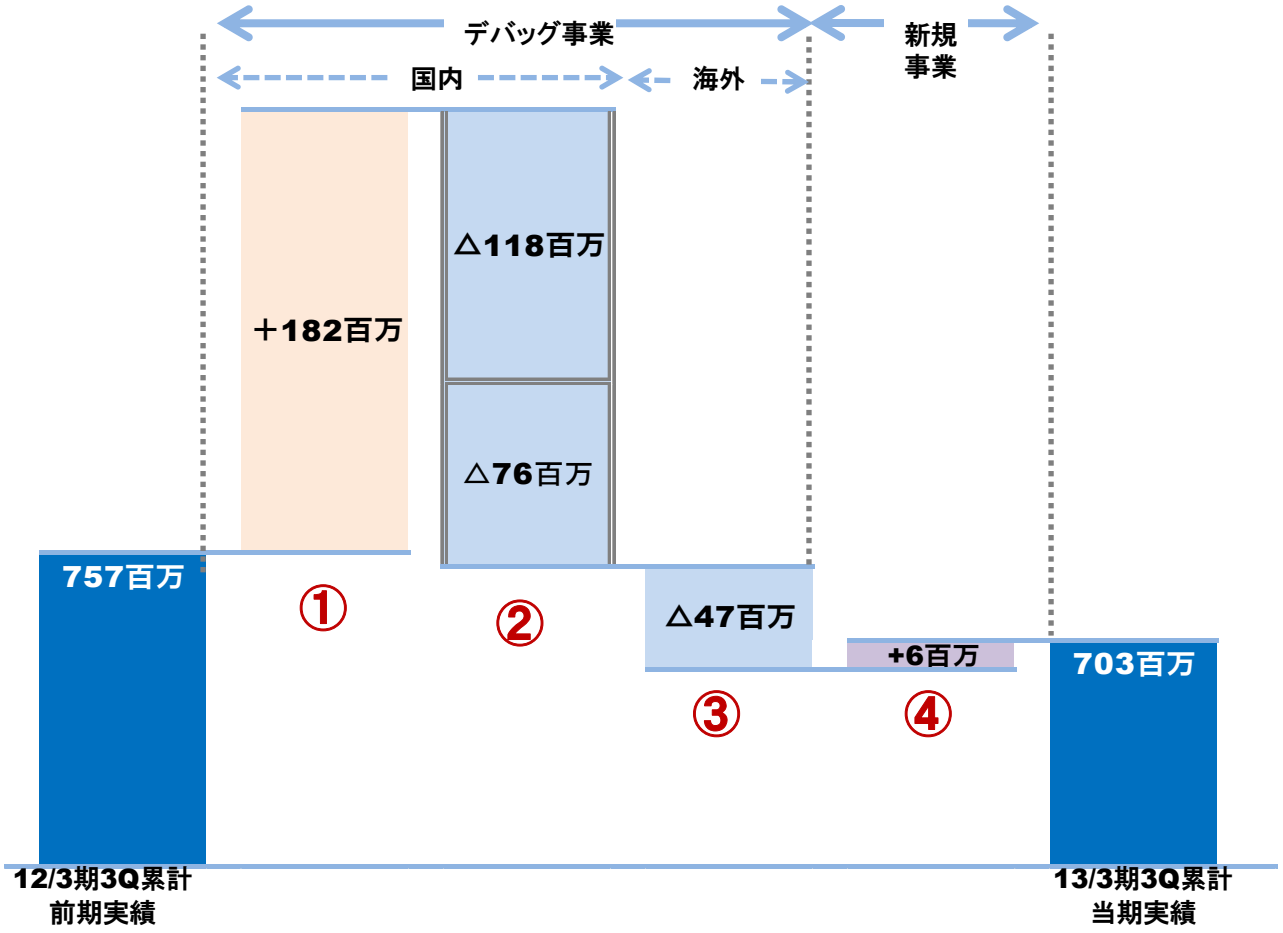
（百万円）



※ 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**

連結営業利益の変動要因（対前年同期比較）



① **売上高の増加**によるもの

② **リソース（人・設備）増強**のための投資コスト

人件費及びLab. 増設（2拠点）による原価の増加（△118百万円）、事業拡大による一般管理費の増加（△76百万円）によるもの

③ **海外デバッグライン拡充**のための投資コスト

主にアメリカ子会社の移転拡張、韓国Seoul Lab.の増設等、今後のグローバル展開のための体制整備によるもの

④ **新規事業展開**のための投資コストが**低減**

2事業を新たに開始（前期3Q末：2事業⇒当期3Q末：4事業）、利益貢献を見込む事業を積極的に展開

連結貸借対照表

（単位：百万円）

	12/3 期末	13/3 3Q末	対前期末 増減額
流動資産	2,451	3,207	756
(うち)現金及び預金	1,597	1,817	220
(うち) 受取手形及び売掛金	763	1,239	475
固定資産	708	1,267	559
(うち)有形固定資産	207	265	57
(うち)無形固定資産	62	617	554
(うち)投資その他の資産	437	385	△52
資産合計	3,159	4,475	1,315

	12/3 期末	13/3 3Q末	対前期末 増減額
流動負債	862	1,867	1,005
(うち)未払費用	346	408	61
固定負債	30	26	△4
負債合計	893	1,893	1,000
株主資本	2,246	2,546	299
(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	1,741	2,040	299
その他の包括利益累計額	△4	4	9
少数株主持分	24	30	6
純資産合計	2,266	2,581	315
負債･純資産合計	3,159	4,475	1,315

- 固定資産 ： 主としてのれんが522百万円増加したことにより559百万円増加(前期比79.0%増)
- 流動負債 ： 主として未払法人税等が120百万円減少した一方で、短期借入金が1,000百万円増加したことにより1,005百万円増加(前期比116.6%増)

人員・バグ蓄積件数の推移

連結実績

	12/3 3Q末時点	13/3 3Q末時点	増減数
バグ蓄積件数	63万件	71万件	+8万件
タイトルリーダー数	181人	225人	+44人
登録者数	6,019人	7,735人	+1,716人
正社員数	180人	216人	+36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
- 子会社増(3社⇒6社)に伴い正社員が増加、当社社員数は162名

「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

目次

1. 2013年3月期　第3四半期決算概況　・・・・・・・・・・・・・ P3

2. 今後の取り組み及び2013年3月期　業績見通し　・・・・・P19

2013年3月期　株主還元

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（ ）書きで記載しております。

	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期 (8月3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

※　2012年12月31日発行済株式総数(11,601,000株)に基づく予想

3. 株主優待制度の新設　2012年9月14日公表

- 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単元）以上保有の株主の皆様に一律、おこめギフト券（2kg分）を発送

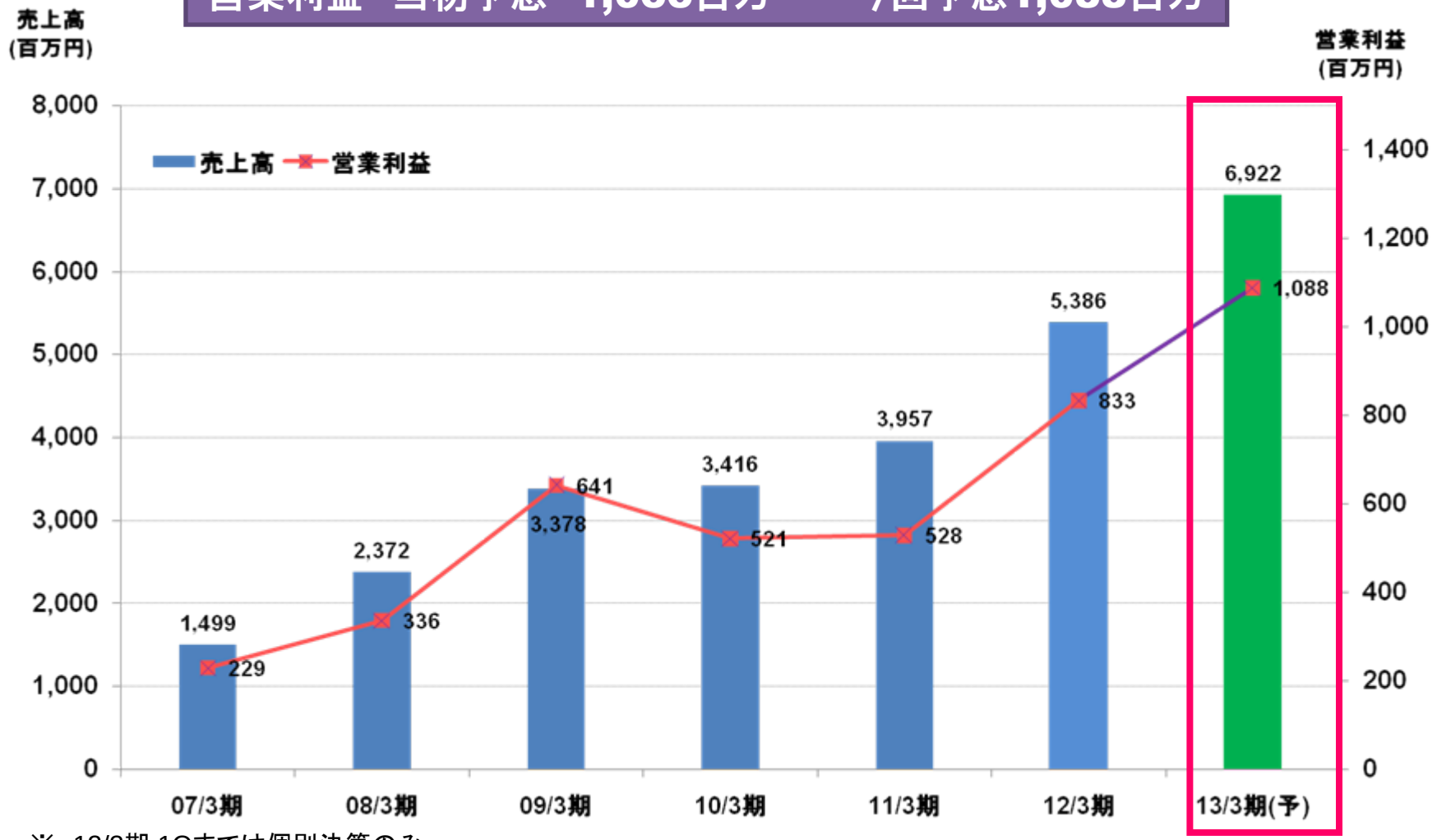
4. 株主優待制度の拡充　2013年2月1日公表

- 上記内容を拡充し、優待内容をおこめギフト券 2kg分⇒6kg分に変更

2013年3月期　業績予想　1

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

2013年3月期　業績予想　2

通期業績予想を上方修正（11月2日公表）

（単位：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

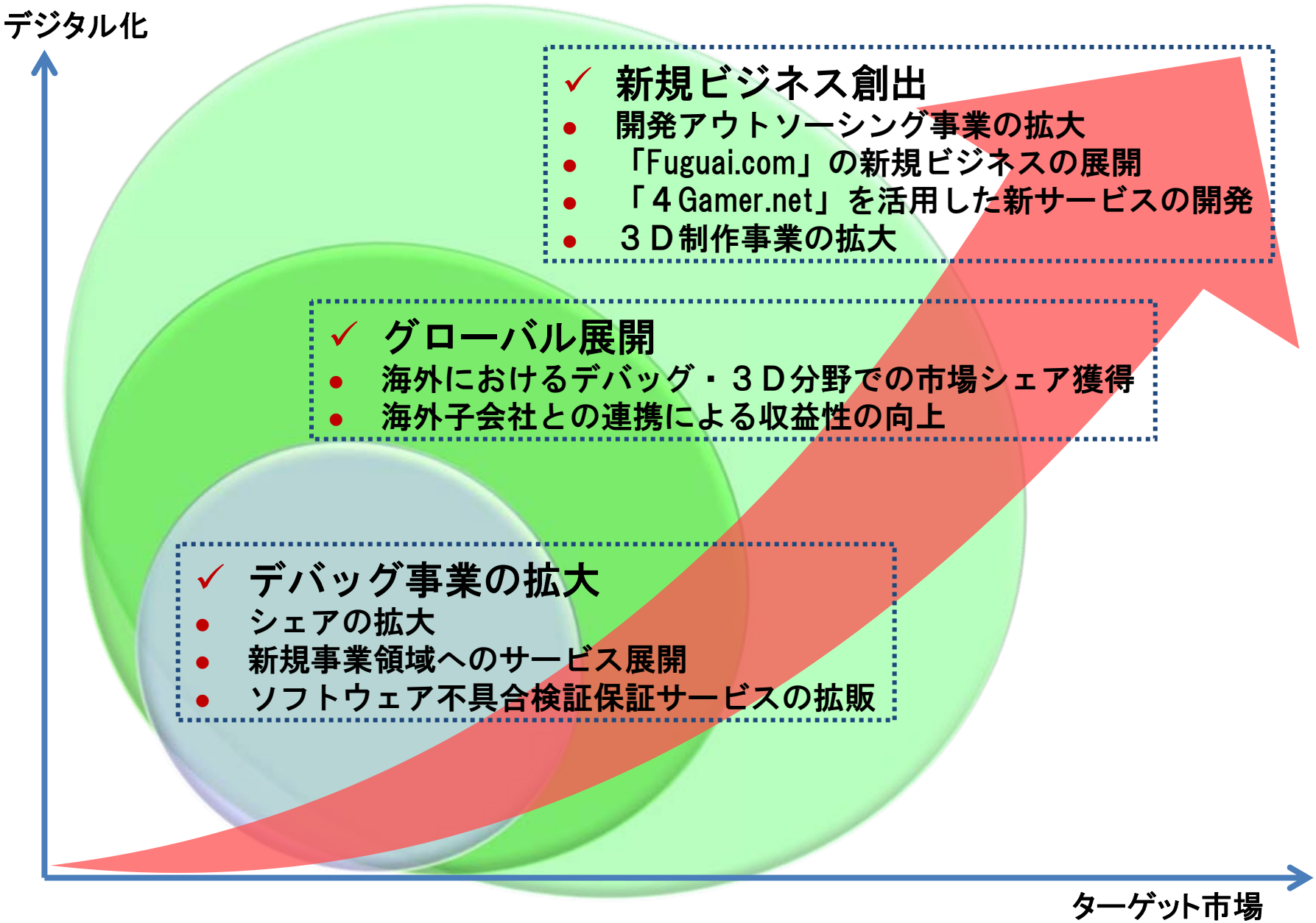
- ✓ コンシューマゲームは年末商戦に向け3Q以降、**堅調に推移**する見込み
- ✓ 市況が好調である**デジタルソリューションリレーション**が引き続き業績を牽引
- ✓ **「ソフトウェア不具合検証保証サービス」**の開発により確立した競争優位性を武器にマーケットシェアをさらに拡大

セグメント別　通期業績見通し

引き続き、モバイルアプリ需要が拡大、DSが業績を牽引する見込み

事業セグメント		ターゲット市場		環境	当社取り組み
デバッグ	CS	コンシューマゲーム	国内	↑ 年末に向けた**新ハード投入** ↓ 発売タイトルの減少	・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プラットフォーマーの海外展開の加速 ↑ 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
メディア		コンシューマゲーム モバイルアプリ		↑ ゲーム関連情報サイトとしての**確固たる地位** （月間PV数6,500万、ユニークユーザー数330万） ↑ スマートフォン、タブレット型端末等のインターネット接続端末の普及により**WEBメディアの需要拡大**	・デバッグ事業との**顧客リレーションを活かした**営業活動に注力 ・デバッグ事業とのシナジーを活かした**新サービスの開発等**に注力
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**

今後の取り組み


デジタル化
✓ 新規ビジネス創出
● 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
● 「４Gamer.net」を活用した新サービスの開発
● ３Ｄ制作事業の拡大
✓ 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。

DIGITAL Hearts®
SAVE THE DIGITAL WORLD

「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

参考資料

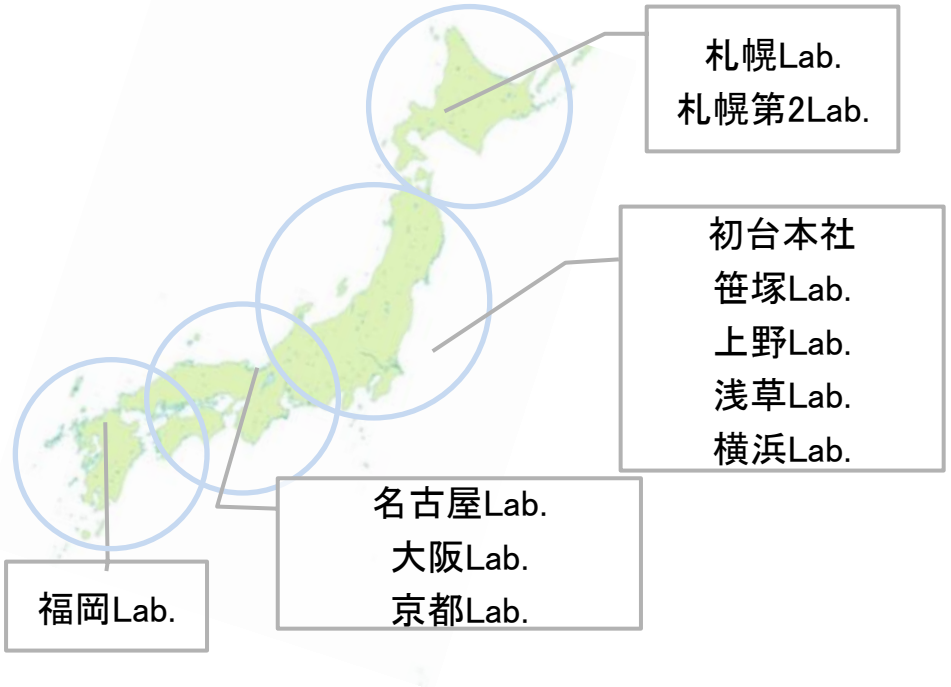
- 会社概要
- 沿革
- 事業内容
- サービス提供の流れ
- ユーザーデバッグサービス　ビジネスモデル
- デバッグ事業を取り巻く3つの重要性
- メディア事業概要
- その他の事業概要

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	2億7,298万円(2012年12月31日現在)
発行済株式数	11,601,000株(2012年12月31日現在)
グループ事業内容	■総合デバッグサービス ■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 ■「Fuguai.com」運営 ■「4Gamer.net」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	8,022人(2012年12月末現在・連結登録スタッフ含む)

グループ会社

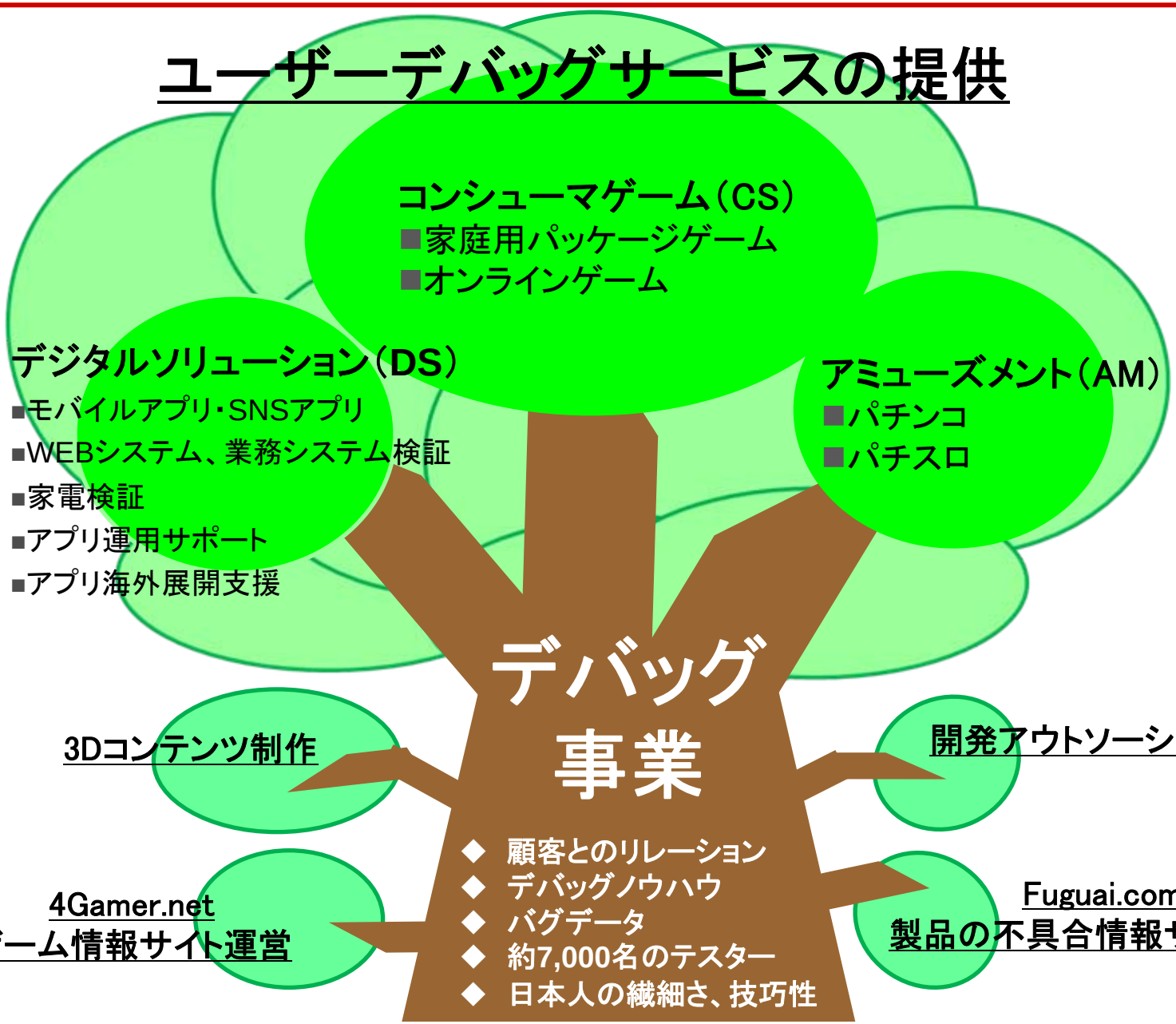
- DIGITAL Hearts Korea Co., Ltd.
- DIGITAL Hearts USA　Inc.
- DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.
- 株式会社G＆D
- 株式会社デジタルハーツ・ビジュアル
- Aetas株式会社



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	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)］
「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］	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)］
不具合情報のポータルサイト「Fuguai.com」をオープン		
	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	2011年	東京都台東区に上野Lab.(ラボ)を開設
東京証券取引所　市場第一部へ市場変更		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、	2012年	株式会社G&Dを設立
1株を100株に分割し売買単位を100株に集約		株式会社デジタルハーツ・ビジュアルを設立
10月1日を効力発生日として1株を2株に分割		東京都台東区に浅草Lab.(ラボ)を開設
中間配当を実施		北海道札幌市中央区に札幌第2Lab.(ラボ)を開設
総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」を運営するAetas(株)を子会社化		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



サービス提供の流れ

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7,000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

- ✓ 専門知識・マネー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ヵ月の支払いサイト

ユーザーデバッグサービス　ビジネスモデル

家庭用ゲームソフト開発とデバッグサービスの関係

企画 → 設計 → 試作プログラム → アルファテスト → 不具合修正 B版作成 → ベータテスト → 不具合修正 プレマスター版作成 → 作成基準 プレテスト → ハードメーカー 承認 マスター版完成 → 量産販売

ユーザーデバッグサービスの提供

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

不具合情報報告

毎日バグ報告

検証依頼

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

デバッグ事業を取り巻く3つの重要性

✓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。

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。