



平成24年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（非連結）

平成23年7月29日

上場会社名 株式会社デジタルハーツ 上場取引所 東
コード番号 3620 URL <http://www.digitalhearts.co.jp>
代表者 (役職名)代表取締役社長 CEO (氏名)宮澤 栄一
問合せ先責任者 (役職名)管理本部長 (氏名)風間 啓哉 (TEL)03(3379)2053
四半期報告書提出予定日 平成23年8月5日 配当支払開始予定日 —
四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成24年3月期第1四半期の業績（平成23年4月1日～平成23年6月30日）

(1) 経営成績(累計) (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
24年3月期第1四半期	913	14.3	63	93.6	64	94.0	35	221.7
23年3月期第1四半期	799	18.7	32	3.5	33	1.7	11	△39.0

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
24年3月期第1四半期	612.39	594.10
23年3月期第1四半期	190.75	184.69

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
24年3月期第1四半期	2,233	1,840	82.4
23年3月期	2,343	1,848	78.9

(参考) 自己資本 24年3月期第1四半期 1,840百万円 23年3月期 1,848百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
23年3月期	—	0.00	—	750.00	750.00
24年3月期	—				
24年3月期(予想)		0.00	—	500.00	500.00

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

2. 23年3月期期末配当金の内訳 普通配当500円00銭 記念配当250円00銭

3. 平成24年3月期の業績予想（平成23年4月1日～平成24年3月31日）

(%表示は、通期は対前期、第2四半期(累計)は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第2四半期(累計)	1,945	3.4	180	△15.7	178	△16.6	98	△15.0	1,695.23
通期	4,509	13.9	645	22.3	646	30.6	355	27.6	6,143.43

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

4. その他

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無

② ①以外の会計方針の変更 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 無

④ 修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）

24年3月期1Q	57,921株	23年3月期	57,885株
----------	---------	--------	---------

② 期末自己株式数

24年3月期1Q	—株	23年3月期	—株
----------	----	--------	----

③ 期中平均株式数（四半期累計）

24年3月期1Q	57,892株	23年3月期1Q	57,780株
----------	---------	----------	---------

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信(添付資料)の6ページ「業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する定性的情報	2
(2) 財政状態に関する定性的情報	5
(3) 業績予想に関する定性的情報	6
2. 四半期財務諸表	7
(1) 四半期貸借対照表	7
(2) 四半期損益計算書	8
(3) 継続企業の前提に関する注記	9
(4) セグメント情報等	9
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	9
(6) 重要な後発事象	9

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する定性的情報

当第1四半期累計期間におけるわが国経済は、平成23年3月11日に発生した東日本大震災とその後の電力供給の制約等により、各産業界が大きく停滞し、雇用・所得環境においても厳しい状況が継続しており、今後の先行き不透明な状況が依然として続いております。

このような状況のもと、当社事業の関連市場であるコンシューマゲームや携帯電話、アミューズメント機器をはじめとする開発市場におきましては、低下した消費者マインドや、消費活動の成熟化に伴い多様化するユーザー嗜好にも十分な訴求力を持つ製品需要に対応するため、これまで以上に完成度の高いソフトウェアを、より低コストかつスピーディに開発することが求められるようになりました。このため、メーカーや開発会社は人件費の削減に加え、高品質な製品の開発に経営資源を集中することを目的としてデバッグ工程をアウトソーシングする傾向にあり、この傾向は引き続き拡大していくものと見込んでおります。

このような経営環境におきまして、当社では「Made in JapanからChecked by Japanへ」というスローガンのもと、今後さらに増加すると見込まれる消費者的視点からのユーザーデバッグ需要に備えるとともに、高品質なサービスを提供し、さらなる受注拡大に努めて参りました。

業務体制におきましては、当社のユーザーデバッグサービス品質の向上に努めるべく、実際に案件に携わるリーダーや、テスターを対象に、リーダーシップ研修や実務研修を通じて、サービスの付加価値を高めることを目的とした教育・研修に注力して参りました。

また、新規事業の推進のため、3Dコンテンツ制作事業におきましても、技術力を習得するための研修に注力し、人材の育成に努めて参りました。

営業活動におきましては、新型ハードウェアの登場により盛り上がり期待されるコンシューマゲームや、スマートフォンの普及により増加傾向にあるモバイルコンテンツのデバッグの受注活動に注力して参りました。

海外展開におきましては、海外顧客企業からの受注拡大を目的に、平成23年6月に米国ロサンゼルスで開催された世界最大のコンピュータゲーム関連の見本市「Electronic Entertainment Expo(以下、E3)」に営業ブースを出展し、海外企業からの受注拡大に積極的に取り組んで参りました。

以上の結果、当第1四半期累計期間の売上高は913,669千円（前年同四半期比14.3%増）、営業利益は63,353千円（前年同四半期比93.6%増）、経常利益は64,293千円（前年同四半期比94.0%増）、四半期純利益は35,452千円（前年同四半期比221.7%増）となりました。

なお、当社は意思決定の迅速化と機動力のさらなる向上、また、よりプロフェッショナルリズムの高い組織の構築を目的として、平成23年4月より、従来の「機能別組織」から「事業部制組織」へと組織を変更致しました。当社のセグメントにつきましては、従来からの「デバッグ事業」を報告セグメントとし、新しい事業としての3Dコンテンツ制作事業、Fuguai.com事業を「その他」の区分としております。

また、デバッグ事業に関して、事業分野別のリレーション区分の見直しも行った結果、当社のセグメント並びにリレーションは以下のとおりとなります。

(デバッグ事業)

デバッグ事業における事業分野別の各リレーションは次のとおりであります。

- ・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

「コンシューマゲームリレーション」は、コンシューマゲーム業界を対象にデバッグ事業及びそれに付随するサービスで構成しております。

「デジタルソリューションリレーション」は、モバイル業界をはじめ、コンテンツ・ソフトウェアビジネスにおけるマルチプラットフォーム化に関連するサービスで構成しております。なお、従来まで「コンシューマゲームリレーション事業」に含んでいたSNSアプリ、WEBシステムを対象としたサービスは「デジタルソリューションリレーション」に移管しております。

「アミューズメントリレーション」はパチンコ・パチスロ業界を対象にデバッグ事業及びそれに付随するサービスで構成しており、従来の「アミューズメント機器リレーション事業」の区分からの変更はございません。

さらに、3Dコンテンツ制作事業、Fuguai.com事業をその他の事業として以下のとおり集約しております。

(その他の事業)

当社は、主力事業であるデバッグ事業と親和性の高い事業領域に進出し、多面的な展開を通じて収益基盤の確立、強化を図っております。そのため、ユーザー参加型の不具合情報のポータルサイトである「Fuguai.com(フグアイ・ドット・コム)」の収益化を目指すとともに、「3Dコンテンツ制作事業」に注力しております。

なお、当社の報告セグメントはデバッグ事業のみとなりますが、関連市場の動向及び当社の取り組みは事業分野別に記載しております。

① デバッグ事業

(i) コンシューマゲームリレーション

コンシューマゲーム市場におきましては、平成22年12月に発売されて以来、依然として順調に販売本数が伸びている「モンスターハンターポータブル® 3rd」のほか、「ゼルダの伝説™ 時のオカリナ 3D」といった強力なタイトルが市場全体を押し上げたものの、東日本大震災の影響もあり、当第1四半期累計期間に販売されたゲームソフトの販売市場規模は前年同四半期比77.1%(平成23年6月末時点、エンターブレイン調べ)と大幅に縮小致しました。

しかしながら、平成23年6月に開催されたE3では、世界中から注目を集めていた新型ハードウェアであるPlayStation® VitaやWii U™の詳細が発表され、さらに、ニンテンドー3DS™やPlayStation® Vita、Kinect™向けの新作ソフトウェアも多数発表されたことにより、ハードウェア・ソフトウェアともに、ゲーム業界を取り巻く環境は、今後の市場の大きな盛り上がりが見込まれております。

このような状況のもと、新型ハードウェアの登場に伴い、各ソフトメーカーは、開発工程に経営資源を集中させ、デバッグ工程をアウトソーシングすることが見込まれるため、当社では、そのアウトソーシング比率を高めるべく、営業活動に注力して参りました。

加えて、既存顧客の満足度や信用力を高める活動に注力したことで、オンラインゲーム等の継続的な案件の受注に至りました。

その結果、当第1四半期累計期間のコンシューマゲームリレーションの売上高は385,319千円となり、サービス移管による組替後の前年同四半期比は10.6%増となりました。

(ii) デジタルソリューションリレーション

モバイル市場におきましては、各通信会社が夏商戦を前にスマートフォンの新製品を発表したことを受け、消費者が夏前の買い替えを控える傾向にあったことから、平成23年4月、5月の携帯電話国内出荷台数は334万台となり、前年同期比62.3%(平成23年7月、社団法人電子情報技術産業協会調べ)と大幅に減少致しました。一方、国内における携帯電話の契約数は1億2,124万契約(平成23年6月末時点、社団法人電気通信事業者協会調べ)と依然として大きな規模を保ちつつ拡大しております。

また、OSが世界共通であるスマートフォン市場の拡大に伴い、モバイルのコンテンツビジネス市場においては、国内コンテンツの海外展開や海外コンテンツの国内展開等、コンテンツ配信におけるサービスやアプリケーションのグローバル化の流れが加速致しました。

さらに、ゲーム開発会社が家庭用ゲームの枠を超え、ソーシャルゲームへ本格展開し、小型コンテンツが主流であったSNSアプリが大型化する傾向にありました。

このような状況のもと、当社は、前期から引き続きモバイルコンテンツの海外展開支援サービスに注力するとともに、ソーシャルゲームコンテンツ運営に必要な一連の業務をパッケージ化したワンストップソリューションサービスの受注拡大に努めて参りました。

その他、ゲーム業界のみならず金融業界や小売業界等の様々な業界において、モバイルと連動するWEBシステムや業務システムが増加傾向にあり、それらのシステム検証の営業活動にも注力して参りました。

その結果、受注案件数の増加に加え、案件の規模が大型化したことにより、当第1四半期累計期間のデジタルソリューションリレーションの売上高は264,316千円となり、サービス移管による組替後の前年同四半期比は45.5%増となりました。

(iii) アミューズメントリレーション

パチンコ・パチスロ市場におきましては、東日本大震災によるホール営業時間の短縮や新台供給不足等に伴う集客低下の影響を受け、当第1四半期累計期間の市場規模は一時的に縮小致しました。

このような状況のもと、当社では、既存顧客からのアウトソーシングを促すため、ファン目線での開発に貢献しうる独自のモニタリングサービスである「DH EYE」の企画提案等による差別化を図った営業活動に注力致しました。

また、通常のユーザーデバッグ工程より上流にあたる開発工程に対して、開発補助サービスの提供やソリューション提案を行うことにより、積極的に顧客ニーズを捉えたサービス提供に努めて参りました。

その結果、東日本大震災の影響により案件の稼働が一時的に悪化したものの、6月以降は改善し、当第1四半期累計期間のアミューズメントリレーションの売上高は263,825千円(前年同四半期比2.1%減)となりました。

なお、当社の平成22年3月期の売上高の57.5%、平成23年3月期の売上高の47.9%はコンシューマゲームリレーション事業部門が占めております。当該事業部門の売上及び利益は、年末商戦に向けた顧客企業のソフトウェア開発時期等に起因して第3四半期会計期間に集中する傾向があります。

②その他の事業

3Dコンテンツ市場におきましては、「アバター」を契機とした世界的な3D映画化の進行や3D対応テレビの普及等、3Dコンテンツに対する需要は増加傾向にあります。

また、平成22年4月に公開された「アリス・イン・ワンダーランド」では2D映像を3D映像に変換する手法が使用されたことにより、3D映像制作のコストダウンが可能になったことから、2D/3D変換を用いた3D映像制作への需要も拡大しております。

このような状況のもと、当社では、2D映像素材を分析し、3D映像へと変換・生成する作業であるロトスコープ作業の技術の習得や、グローバルな人材の育成に注力して参りました。

また、国際競争力を強化した業務体制の構築に取り組み、第2四半期以降に見込まれる受注のための社内体制の整備に努めるとともに、新規顧客の確保のため映像関係業界を中心とした営業活動に注力致しました。

Fuguai.com事業におきましては、平成23年5月にはサイトをリニューアルオープンし、平成23年6月にはFuguai.comで掲載しているメーカー公表の製品の不具合情報をYahoo!® JAPANに提供を開始する等、ユーザーの利便性を高めるとともに認知度の向上に注力し、収益化に向けた活動に努めて参りました。

以上のように、当第1四半期累計期間においては、今後の収益化に向けた体制整備に注力して参りました。

(2) 財政状態に関する定性的情報

(資産)

流動資産の残高は1,544,476千円となり、前事業年度末における流動資産1,668,513千円に対し、124,036千円の減少(前期比7.4%減)となりました。

これは、主として受取手形及び売掛金が48,605千円増加した一方で、現金及び預金が176,165千円減少したことによるものであります。

固定資産の残高は688,755千円となり、前事業年度末における固定資産674,560千円に対し、14,195千円の増加(前期比2.1%増)となりました。

これは、主としてデバッグ機材の購入により有形固定資産が17,112千円増加したことによるものであります。

(負債)

流動負債の残高は383,012千円となり、前事業年度末における流動負債484,234千円に対し、101,222千円の減少(前期比20.9%減)となりました。

これは、主として未払法人税等が107,777千円減少したことによるものであります。

固定負債の残高は、主としてその他の減少に伴い、前事業年度末における10,622千円から753千円減少(前期比7.1%減)し、9,869千円となりました。

(純資産)

純資産の残高は1,840,350千円となり、前事業年度末における純資産1,848,216千円に対し、7,865千円の減少(前期比0.4%減)となりました。

これは、主として四半期純利益の計上により利益剰余金が35,452千円増加した一方で、1株当たり

750円の期末配当を実施したことにより利益剰余金が43,413千円減少したことによるものであります。

(3) 業績予想に関する定性的情報

当第1四半期累計期間におきましては、全体として概ね計画どおりとなっております。なお、第2四半期会計期間以降につきましても当初の計画どおり推移するものと見込まれることから、平成23年5月6日に公表致しました第2四半期累計期間及び通期の業績予想からの変更はございません。

2. 四半期財務諸表

(1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成23年3月31日)	当第1四半期会計期間 (平成23年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,054,725	878,560
受取手形及び売掛金	545,122	593,727
たな卸資産	1,815	1,727
その他	68,572	72,439
貸倒引当金	△1,722	△1,977
流動資産合計	1,668,513	1,544,476
固定資産		
有形固定資産	138,028	155,141
無形固定資産	58,904	61,691
投資その他の資産	477,626	471,922
固定資産合計	674,560	688,755
資産合計	2,343,073	2,233,232
負債の部		
流動負債		
未払費用	238,197	240,398
未払法人税等	122,573	14,795
賞与引当金	25,894	8,720
その他	97,569	119,097
流動負債合計	484,234	383,012
固定負債		
資産除去債務	1,493	1,498
その他	9,129	8,371
固定負債合計	10,622	9,869
負債合計	494,857	392,881
純資産の部		
株主資本		
資本金	272,821	272,869
資本剰余金	232,821	232,869
利益剰余金	1,343,691	1,335,729
株主資本合計	1,849,333	1,841,468
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△1,117	△1,117
評価・換算差額等合計	△1,117	△1,117
純資産合計	1,848,216	1,840,350
負債純資産合計	2,343,073	2,233,232

(2) 四半期損益計算書

第 1 四半期累計期間

(単位：千円)

	前第 1 四半期累計期間 (自 平成22年 4 月 1 日 至 平成22年 6 月30日)	当第 1 四半期累計期間 (自 平成23年 4 月 1 日 至 平成23年 6 月30日)
売上高	799,278	913,669
売上原価	503,965	604,658
売上総利益	295,313	309,010
販売費及び一般管理費	262,590	245,656
営業利益	32,722	63,353
営業外収益		
受取利息	497	495
助成金収入	—	1,300
その他	229	489
営業外収益合計	726	2,285
営業外費用		
支払利息	—	42
為替差損	113	1,199
債権売却損	134	51
その他	56	52
営業外費用合計	305	1,345
経常利益	33,144	64,293
特別利益		
貸倒引当金戻入額	15	—
特別利益合計	15	—
特別損失		
本社移転費用	2,512	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	8,384	—
特別損失合計	10,897	—
税引前四半期純利益	22,262	64,293
法人税、住民税及び事業税	7,364	12,726
法人税等調整額	3,876	16,114
法人税等合計	11,240	28,841
四半期純利益	11,021	35,452

(3) 継続企業の前提に関する注記

当第1四半期累計期間(自 平成23年4月1日 至 平成23年6月30日)

該当事項はありません。

(4) セグメント情報等

【セグメント情報】

I 前第1四半期累計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年6月30日)

当社はデバッグ事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

II 当第1四半期累計期間(自 平成23年4月1日 至 平成23年6月30日)

当社は、デバッグ事業を単一の報告セグメントとしており、その他の事業については重要性が乏しいため、記載を省略しております。

(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当第1四半期累計期間(自 平成23年4月1日 至 平成23年6月30日)

該当事項はありません。

(6) 重要な後発事象

当第1四半期累計期間
(自 平成23年4月1日 至 平成23年6月30日)

(重要な子会社の設立)

当社は、平成23年7月22日開催の取締役会の決議に基づき、平成23年7月26日に次のとおり子会社を設立致しました。

なお、当該子会社の資本金の額が、当社の資本金の額の100分の10以上に相当することから、当社の特定子会社に該当致します。

1. 子会社設立の目的

当社は、韓国におけるデバッグニーズの取り込みと3Dコンテンツ制作の技術力の獲得、及び両事業の営業体制の強化を目的として韓国に子会社を設立することと致しました。

2. 設立する子会社の概要

(1)商号	DIGITAL Hearts Korea Co., Ltd.
(2)代表者	チャン・ジュンソク
(3)所在地	317-7 SANGSU-DONG, MAPO-GU, SEOUL, KOREA
(4)設立年月日	平成23年7月26日
(5)主な事業内容	総合デバッグサービス/3Dコンテンツ制作サービス等
(6)資本金	10億ウォン
(7)出資比率	当社 100%出資