



ポールトゥウィン・ピットクルーホールディングス株式会社

2013年1月期 決算補足資料

過去最高売上・利益を更新
前期比 売上高: +29.9%、営業利益: +43.9%
次期は人・場所・機材への投資、海外企業取引拡大
中長期に渡り成長可能な事業基盤構築

証券コード: 3657
銘柄略称: ポールHD
2013年3月11日

1. 2013年1月期 通期連結決算概況	・・・ 2
2. 2014年1月期 通期連結業績予想	・・・ 9
3. 今後の事業戦略	・・・13
4. <参考>会社概要・事業内容	・・・18

1-1. 2013年1月期 通期連結業績概況

概ね当期計画どおり推移し、**過去最高売上・利益を更新**

前期比 売上高:29.9%増、営業利益:43.9%増

アミューズメント機器、スマホ向けアプリ・ゲームデバッグが牽引

単位:百万円(単位未満切捨)

	【当期】 2013/1期 実績				【前期】 2012/1期 実績		【当期】 2013/1期 計画	
	実績	利益率	前期比	計画比	実績	利益率	計画	利益率
売上高	10,866	- %	129.9%	99.9%	8,364	- %	10,875	- %
営業利益	1,835	16.9%	143.9%	101.1%	1,275	15.3%	1,816	16.7%
経常利益	1,885	17.4%	147.2%	103.5%	1,280	15.3%	1,822	16.8%
当期純利益	932	8.6%	143.0%	95.5%	651	7.8%	976	9.0%

※比率については表示単位未満を四捨五入

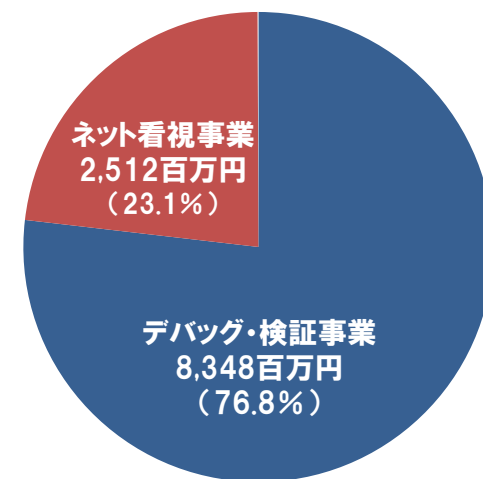
1-2. 2013年1月期 通期セグメント別業績概況

デバッグ・検証は、海外M&A寄与により売上大幅増加
アミューズメント機器、スマホ向けアプリ・ゲームデバッグが堅調
ネット看視は、ユーザーサポート、広告審査が牽引

単位:百万円(単位未満切捨)

		【当期】 2013/1期 通期実績	【前期】 2012/1期 通期実績	前期比
デバッグ・ 検証事業	売上高	8,348	6,015	138.8%
	営業利益	1,751	1,116	150.2%
ネット 看視事業	売上高	2,512	2,342	107.3%
	営業利益	63	58	109.2%

2013年1月期 通期
セグメント別 売上高構成比
売上高合計 10,866百万円



※比率については表示単位未満を四捨五入

1-3. 2013年1月期 通期セグメント別トピックス

デバッグ・検証事業

売上高 8,348百万円(売上構成比76.8%)

- アミューズメント機器デバッグの受注増加
 - ＞新機種開発旺盛な既存顧客取引拡大、新規顧客獲得営業による成果
- スマートフォン向けアプリ・ゲームデバッグの受注増加
 - ＞大手顧客の積極的なコンテンツ投入への対応
 - モバイルデバッグ企業M&Aにより受注体制拡大寄与
- 海外の事業基盤確立、グローバル展開加速
 - ＞海外5ヵ国8拠点業務体制となり、海外デバッグ企業M&Aによる売上寄与

ネット看視事業

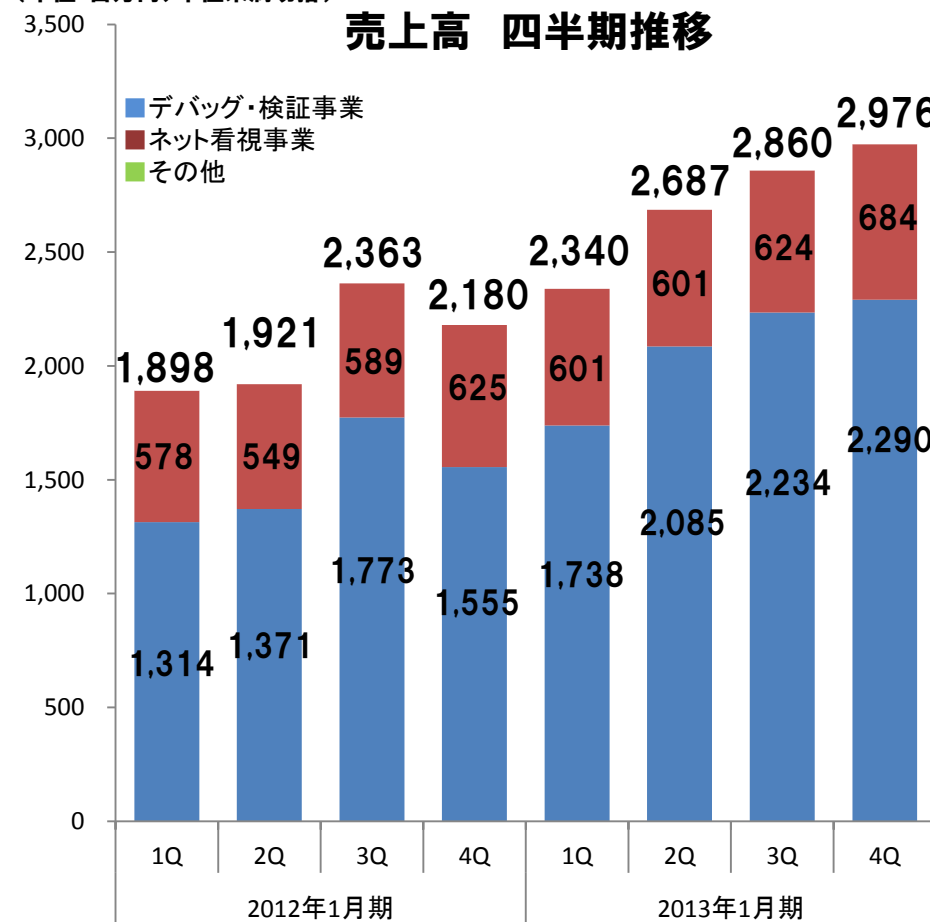
売上高 2,512百万円(売上構成比23.1%)

- Eコマース向けユーザーサポート、広告審査受注
 - ＞電子書籍、ネット通販等の運営サポート依頼増加
- ソーシャルゲーム関連サービスが好調推移
 - ＞新たな参入企業に対する運営サポートコンサルティング
 - ゲーム内不正対策、ユーザーサポート業務受注増加
- 学校裏サイト対策業務ノウハウの多方面展開
 - ＞経産省よりネット上の違法・有害情報対策の調査研究を受託

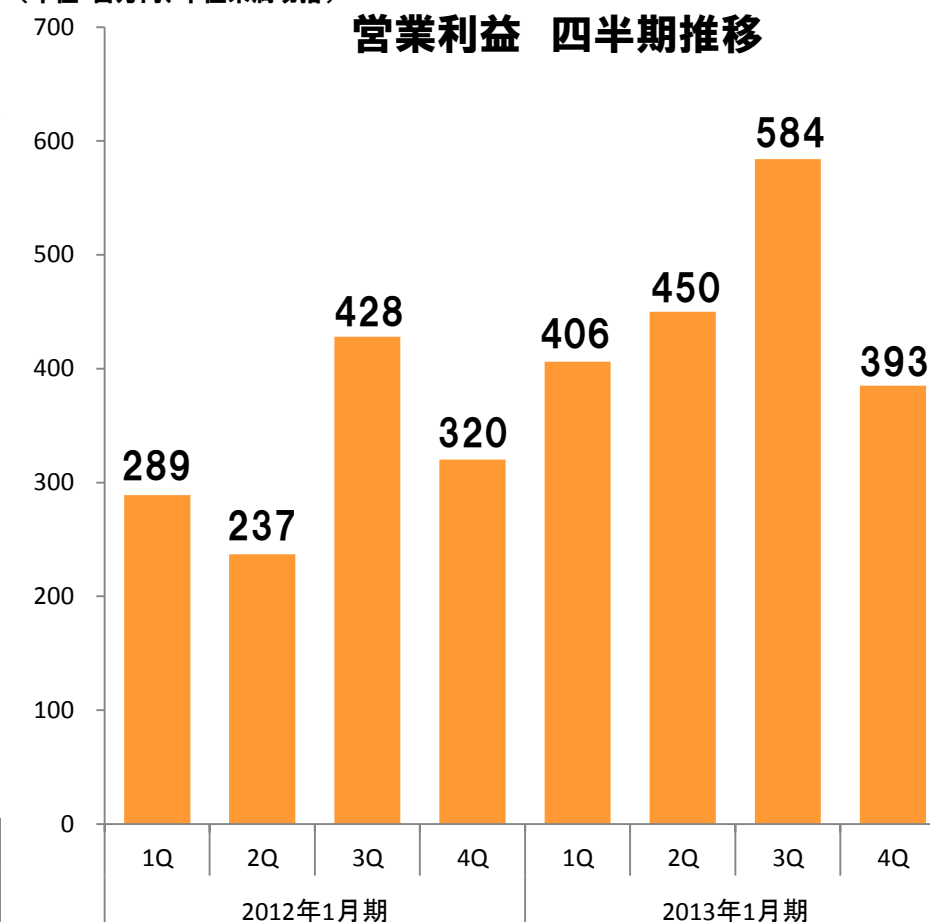
1-4. 四半期業績推移(売上高・営業利益)

季節性ある家庭用ゲームソフト以外の分野も着実成長
4Qより海外M&A3社連結開始により、**四半期最高売上高**

(単位:百万円、単位未満切捨)



(単位:百万円、単位未満切捨)



(注)四半期会計期間の売上高、営業利益は、社内管理数値による参考情報です。

1-5. 財政状況 連結貸借対照表

**11月公募増資によりM&A用借入金返済、借入金ゼロ
のれん(無形固定資産)増。自己資本比率78.2%高水準維持**

単位:百万円(単位未満切捨)

	2013/1期末	2012/1期末	増減
流動資産合計	5,918	4,922	996
(うち現金及び預金)	4,199	3,733	466
有形固定資産	221	108	113
無形固定資産	1,320	47	1,272
投資その他の資産	405	337	68
固定資産合計	1,947	493	1,454
資産合計	7,866	5,415	2,450
流動負債合計	1,589	1,027	561
固定負債合計	121	34	87
負債合計	1,711	1,062	648
純資産合計	6,154	4,353	1,801
(うち資本金)	1,228	712	516
(うち資本剰余金)	1,275	758	516
(うち利益剰余金)	3,657	2,887	770
負債純資産合計	7,866	5,415	2,450

1-6. 財政状況 連結キャッシュ・フロー計算書

投資CFでは、子会社株式取得、敷金等支出が増加
財務CFでは、11月に公募増資1,007百万円を実施

単位:百万円(単位未満切捨)

	2013/1期 (2012.2-2013.1)	2012/1期 (2011.2-2012.1)	前年同期比
営業キャッシュ・フロー	1,199	803	395
投資キャッシュ・フロー	△1,561	△119	△1,442
財務キャッシュ・フロー	848	1,014	△165
現金及び現金同等物に係る換算差額	0	△4	5
現金及び現金同等物の増減額	487	1,694	△1,207
現金及び現金同等物の期首残高	3,712	2,018	1,694
現金及び現金同等物の期末残高	4,199	3,712	487

1-7. 株主還元

配当予想(12月12日公表)に基づき
1株**30円**(普通配当27円+市場変更記念配当3円)実施

配当政策

連結当期純利益に対し、**配当性向25%**を目途

2013/1月期

6/27公表
修正予想
1株54円

普通配当54円
+市場変更
記念配当6円



10/16公表
修正予想
1株60円

1株→2株
株式分割に
よる調整



12/12公表
修正予想
1株30円

2-1. 2014年1月期 通期連結業績予想

グローバル展開を本格化し売上規模拡大
国内外にて積極的投資（人・場所・機材）を実施し
中長期に渡り成長可能な事業基盤構築

単位:百万円(単位未満切捨)

		2014/1期 通期予想	2013/1期 通期実績	前期比
売上高		13,028	10,866	119.9%
営業利益		1,842	1,835	100.4%
経常利益		1,840	1,885	97.6%
当期純利益		1,041	932	111.8%
1株当たり配当	普通	27円	27円	±0円
	記念	-円	3円	△3円

※比率については表示単位未満を四捨五入

2-2. 2014年1月期 通期連結業績予想背景

デバッグ・検証事業

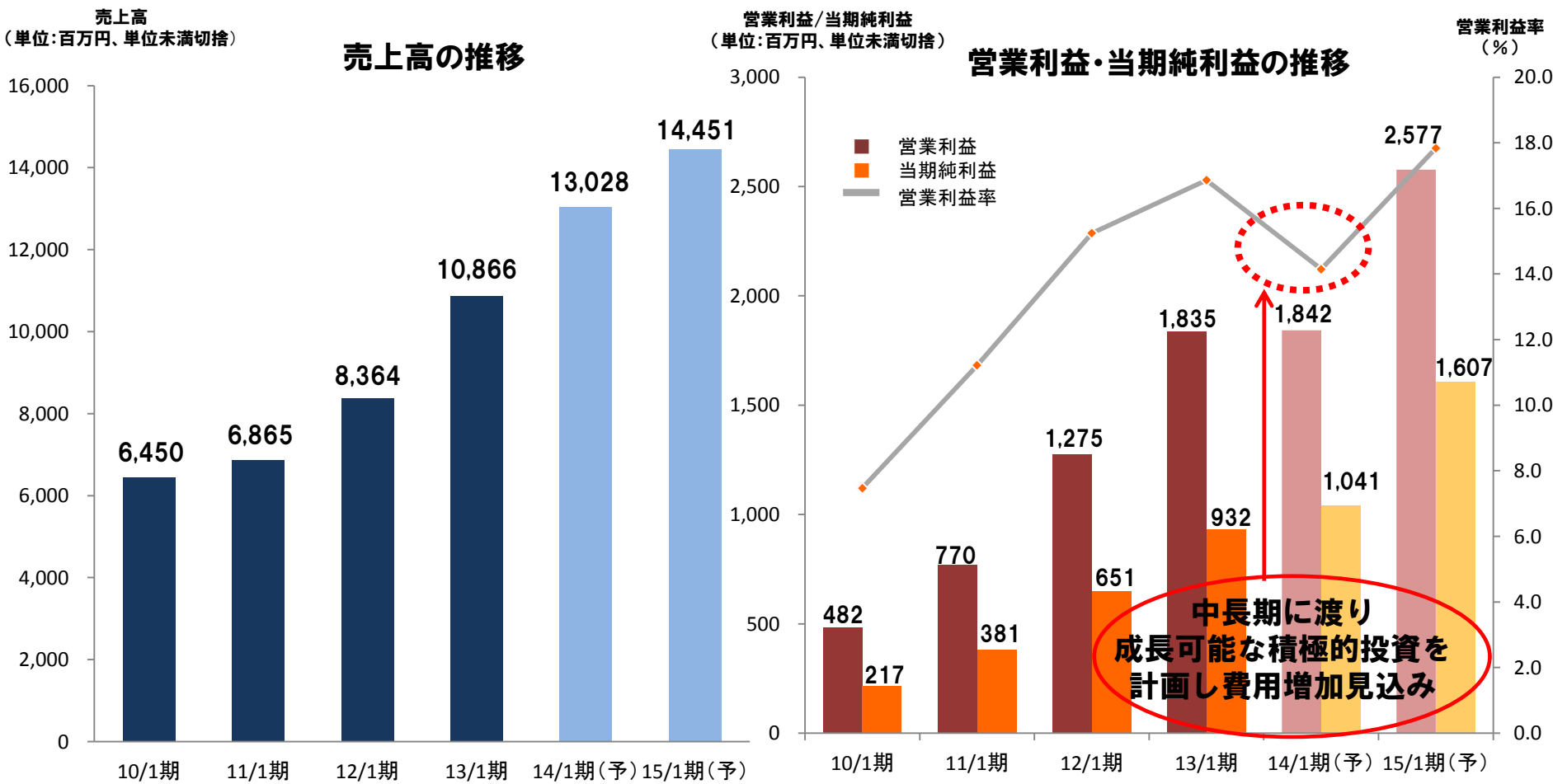
- 国内市場における更なる市場シェア拡大
 - ＞スマートフォン向けアプリ・ゲーム、アミューズメント機器、新ゲーム機投入が期待される家庭用ゲームソフト。顧客との緊密な関係を重視し、**大型受注**
- 海外現地企業との取引拡大
 - ＞既存子会社とM&A子会社間の**相互送客**による取引拡大
 - 国内企業のグローバル展開へも対応
- ソーシャルゲーム運営の総合サポート
 - ＞グループ一体営業により、デバッグ、ローカライズ、ユーザーサポートの「ワンストップ・フルサービス」

ネット看視事業

- Eコマース向けユーザーサポート、広告審査拡大
 - ＞**電子書籍**、ネット通販等に関する運営サポート受注営業、**大型受注**
- ソーシャルゲームグローバル展開対応
 - ＞デバッグ・検証事業の海外拠点と連携したグローバルユーザーサポート

2-3. 通期連結業績の推移、計画

グループ会社間シナジーを高め、**国内外において市場シェア拡大**
投資分野成長による増収増益を目指す



2-4. 3ヵ年計画概要

2013/1期(1年目)実績については、概ね計画どおりに進捗
引き続き、2012/9/7公表の3ヵ年計画を目標として経営推進

■2012年9月7日公表3ヵ年計画

単位:百万円(単位未満切捨)

	2012/1期		2013/1期(1年目)			2014/1期(2年目)			2015/1期(3年目)		
	実績	利益率	計画	利益率	前期比	計画	利益率	前期比	計画	利益率	前期比
売上高	8,364	- %	10,875	- %	+30.0%	13,124	- %	+20.7%	14,451	- %	+10.1%
営業利益	1,275	15.3%	1,816	16.7%	+42.4%	2,083	15.9%	+14.7%	2,577	17.8%	+23.7%
経常利益	1,280	15.3%	1,822	16.8%	+42.3%	2,083	15.9%	+14.3%	2,577	17.8%	+23.7%
当期純利益	651	7.8%	976	9.0%	+49.8%	1,214	9.3%	+24.3%	1,607	11.1%	+32.4%

※比率については表示単位未満を四捨五入

■2014年1月期 3ヵ年計画と業績予想の差異について

3ヵ年計画策定時と前提が異なることとなった主な事項

- ・M&Aが完了していなかった子会社について、直近実績を鑑みた売上利益を予想
- ・近年の国内事業急拡大に対応した拠点移転増床、管理者増員等の投資計画
- ・新ゲーム機発売予定に伴うデバッグ機材整備の投資計画

3-1. 今後の事業戦略 サマリー

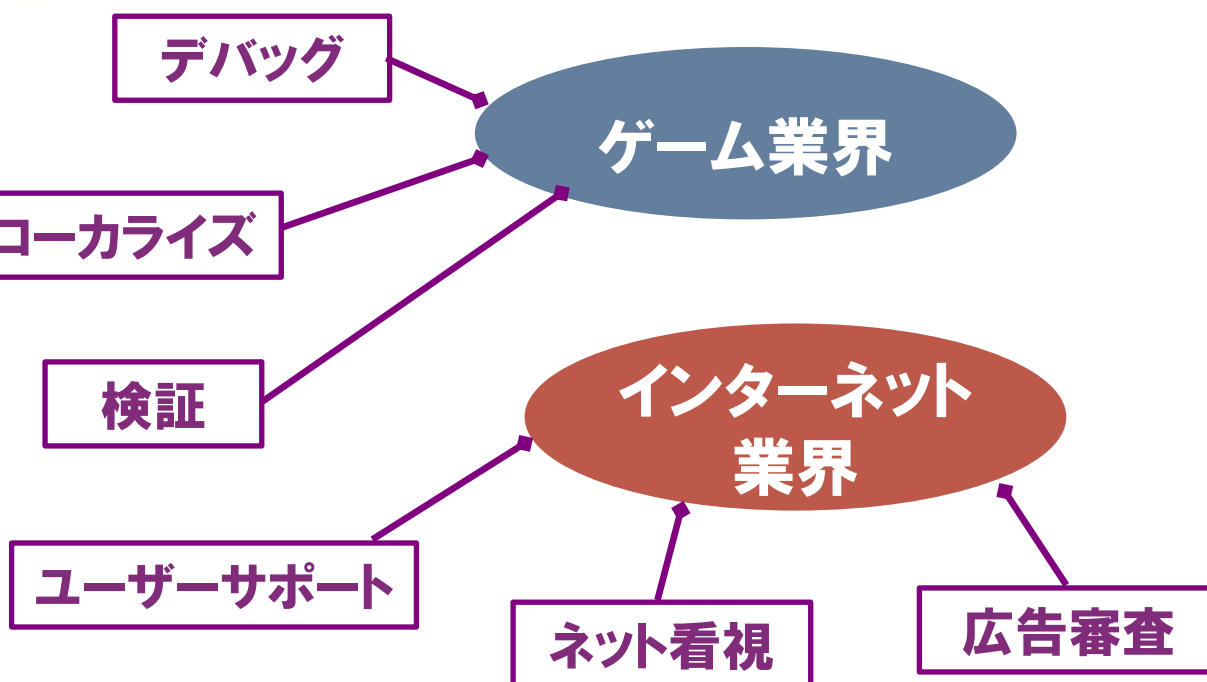
- 1 社会のネット化・IT化により複雑化する
コンテンツ・システムへの総合サポート**
- 2 海外展開による取引エリアの拡大
国内19拠点、海外8拠点の連携・相互送客**
- 3 既存ノウハウを活用した取引業界の拡大**

3-2. 今後の事業戦略 (0) これまでの事業領域

創業以来、デバッグ・看視のアウトソーシング市場を創出
ゲーム業界、インターネット業界に**強固な事業基盤**を確立



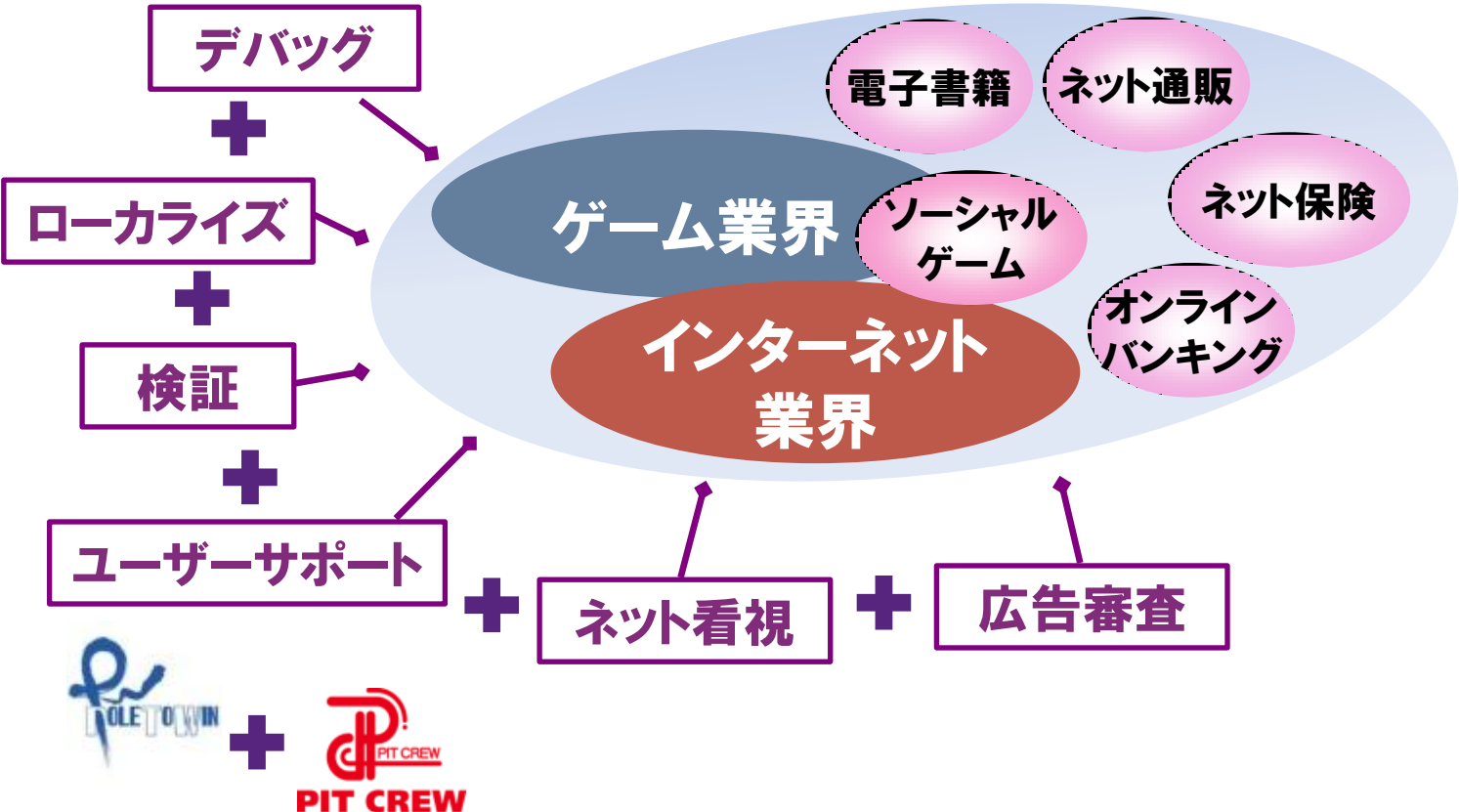
グループ各社毎に営業
強固な事業基盤確立



3-3. 今後の事業戦略（1）現在の事業領域

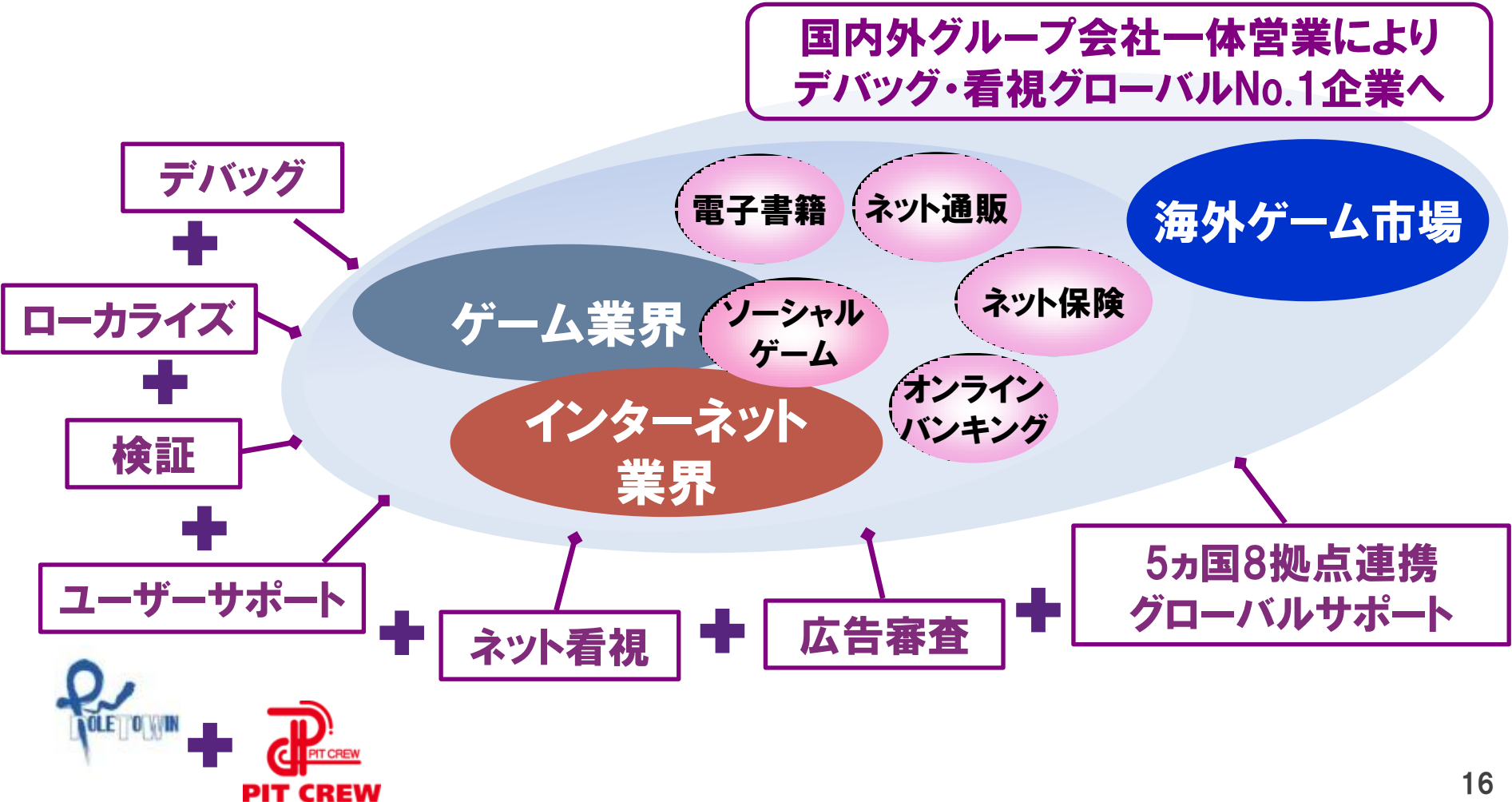
ネット化・IT化により複雑化するコンテンツ・システムの総合サポート
デバッグ・看視双方を必要とするサービス、業界が増加

グループ一体営業により
取引規模・業界拡大



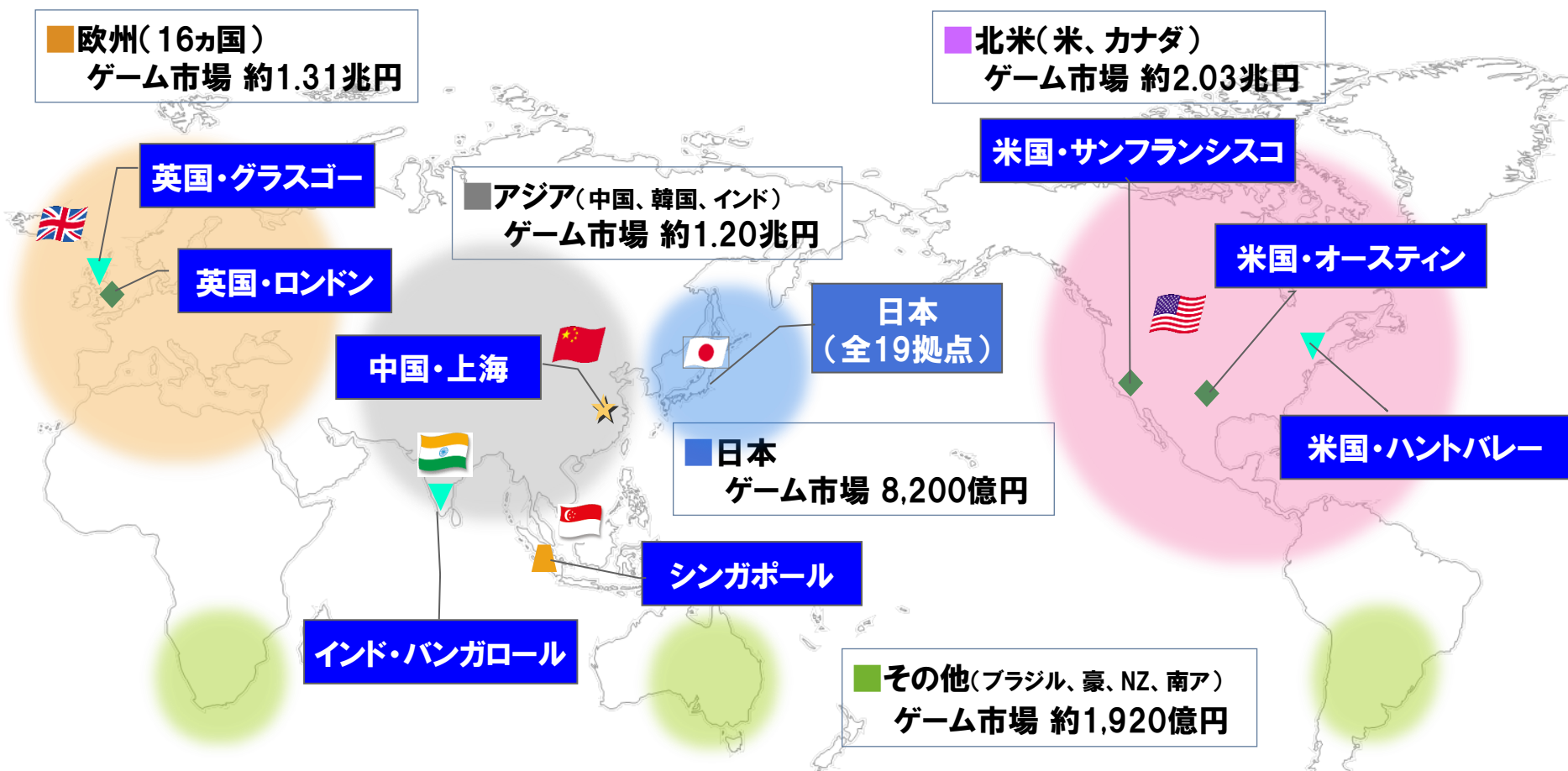
3-4. 今後の事業戦略（2）今後の事業領域

海外展開による取引エリア拡大
巨大ゲーム市場が存在する海外にて、現地企業との取引拡大



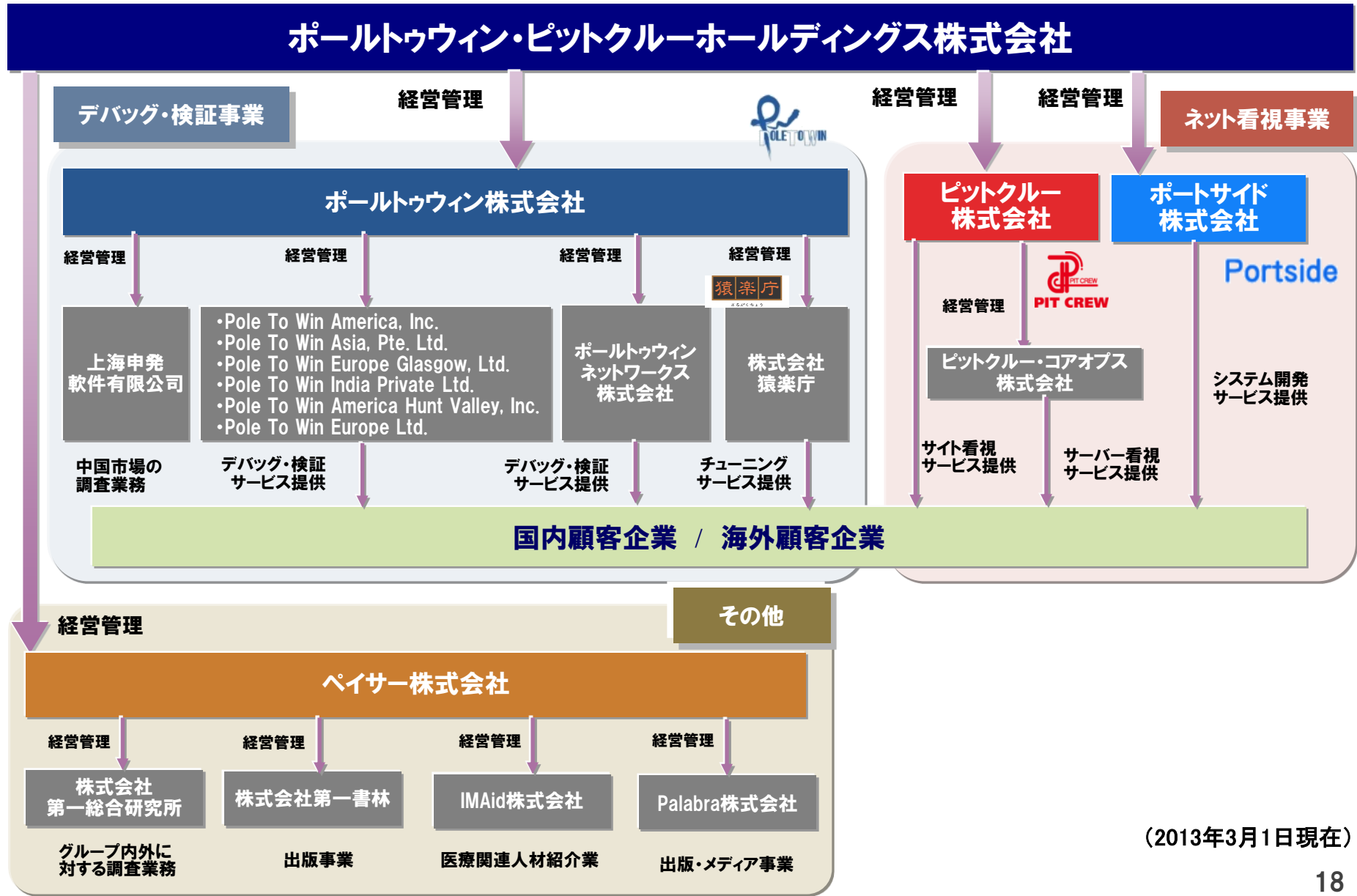
3-5. 今後の事業戦略 (3) グローバルマーケット

日本のゲーム市場は世界の20%以下と推定
海外8拠点を活用し、**グローバルマーケットへの展開**を加速



※ゲーム市場(金額)は2011年ベース。据置型ゲーム+携帯型ゲーム+ダウンロードゲーム+ブラウザゲーム+モバイルゲーム等が対象。
中国は据置型ゲームの販売は禁止されているが「ブラックマーケット」が非常に大きい。(出所 NeoGAF)

4-1. グループの構成(連結子会社18社)



4-2. 事業セグメント

デバッグ・検証事業

デバッグ・検証とは

ソフトウェアのプログラムが設計・仕様どおりに動作するか、意図しない現象が発生しないか等を
確認・報告

- ① デバッグサービス : 主に家庭用ゲーム、モバイルコンテンツ、アミューズメント機器等向け
- ② 検証サービス : 主にIT家電等に対する動作検証作業
- ③ 翻訳サービス : 海外のゲームユーザーに魅力を伝える高品質な翻訳

ポルトゥウィン株式会社	ポルトゥウィンネットワークス株式会社	Pole To Win America, Inc.	Pole To Win Asia Pte. Ltd.
Pole To Win Europe Glasgow, Ltd.	Pole To Win India Private Ltd.	Pole To Win America Hunt Valley, Inc.	Pole To Win Europe Ltd.
		株式会社猿楽庁	上海申発軟件有限公司

ネット看視事業

ネット看視とは

インターネットサイトを健全に運営し、利用者が安心できるように、違法有害情報や不正利用を
検出・排除

- ① ネット看視サービス : インターネットサイト看視に関するサービス
- ② ユーザーサポートサービス : 電話やメールによる問い合わせへの返信対応等

ピットクルー株式会社	ポートサイド株式会社	ピットクルー・コアオプス株式会社
------------	------------	------------------

その他

グループ内外の市場調査、グループ内外の出版・メディアに関する事業、医療関連人材紹介業

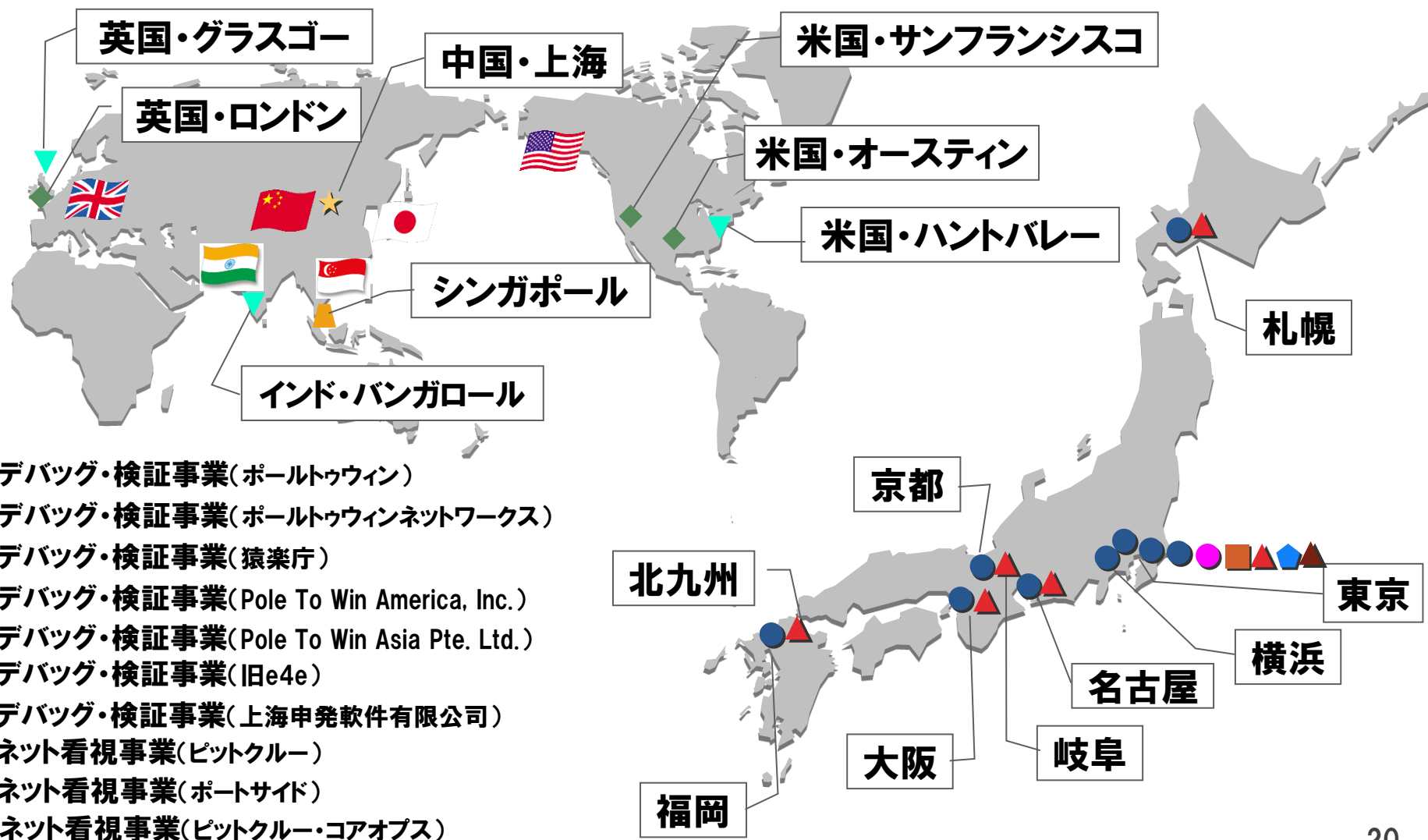
ペイサー株式会社	株式会社第一総合研究所	株式会社第一書林
IMAid株式会社	Palabra株式会社	

(2013年3月1日現在)

4-3. 事業拠点（デバッグ・検証 & ネット看視事業）



■ 国内19拠点、海外8拠点で事業展開（2013年3月1日現在）



- 本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements)を含みます。これらは、現在における見込み、予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。
- それらリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内および国際的な経済状況が含まれます。
- 今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正をおこなう義務を負うものではありません。