



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

2012年1月期 決算説明会

**ソーシャルゲーム市場等が好環境の恩恵を受け、
前期比増収増益、通期計画を達成
今期配当予想を31円→38円に修正
次期も市場環境良好と予想、増収増益計画**

証券コード:3657

2012年3月13日

1. 2012年1月期 通期連結決算概況	・・・ 2
2. 2013年1月期 通期連結業績予想	・・・ 9
及び3ヵ年計画	
3. 会社概要・事業内容	・・・18
4. 今後の事業戦略	・・・25

1. 2012年1月期 通期連結決算概況

1-1. 2012年1月期 通期連結業績概況



ソーシャルゲーム等の当社ビジネス関連市場が好環境である恩恵を受け、前期比増収増益、通期計画達成

単位：百万円(単位未満切捨)

	【当期】 2012/1期 実績		【前期】 2011/1期 実績		前期比	【当期】 2012/1期 計画		計画比
	実績	売上比	実績	売上比		計画	売上比	
売上高	8,364	100.0%	6,865	100.0%	+21.8%	7,733	100.0%	+8.2%
営業利益	1,275	15.3%	770	11.2%	+65.5%	998	12.9%	+27.7%
経常利益	1,280	15.3%	769	11.2%	+66.5%	996	12.9%	+28.5%
当期純利益	651	7.8%	381	5.6%	+70.8%	541	7.0%	+20.5%

※比率については表示単位未満を四捨五入

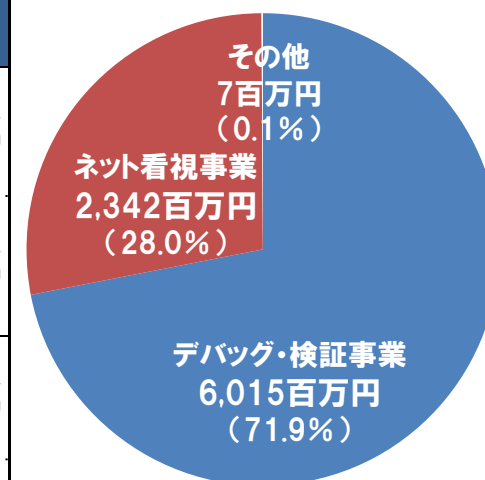
1-2. 2012年1月期 通期セグメント別業績概況



**ソーシャルゲームのデバッグ・ユーザーサポートを
当社グループ一体となって営業推進、受注拡大
家庭用ゲーム・アミューズメント機器デバッグが堅調に推移**

単位:百万円(単位未満切捨)

		【当期】 2012/1期	【前期】 2011/1期	前期比
デバッグ・ 検証事業	売上高	6,015	4,703	+27.9%
	営業利益	1,166	682	+70.9%
ネット 看視事業	売上高	2,342	2,144	+9.2%
	営業利益	58	82	△29.6%

2012年1月期 通期
セグメント別 売上高構成比

売上高合計 8,364百万円

※比率については表示単位未満を四捨五入

1-3. 2012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 6,015百万円(売上構成比71.9%)

- ソーシャルゲーム市場の拡大により、**ソーシャルゲーム**のデバッグ受注が**増加**
⇒ 2012年1月に**横浜スタジオを増床**し受注拡大に対応
- 従来ゲーム機の普及、**新型ゲーム機**の発売、家庭用ゲームの**リッチコンテンツ化**、メーカーの**デバッグアウトソーシング化**傾向等により、**家庭用ゲームソフト**のデバッグ受注が**増加**
- アミューズメント機器のデバッグ受注が堅調に推移し、業績を下支え
- 米国現地法人Pole To Win America, Inc.の**取引社数**が**55社**となり、**海外現地売上**が**前年比約3倍に成長**

ネット看視事業

売上高 2,342百万円(売上構成比28.0%)

- ソーシャルゲーム市場の拡大により、**ソーシャルゲーム**の**ユーザーサポート**受注が増加
⇒ 大型タイトルを中心に月間約15万件のメールサポートを受託対応
中部(名古屋)サポートセンター、札幌サポートセンターを増床し受注拡大に対応
- インターネット上の**広告審査業務**が**前期比約1.6倍**に増加
- 2011年度は、**14自治体**より約7,200校を対象とした**学校裏サイト調査**(スクールネットパトロール)業務を受託。また、2省庁より違法有害情報、権利侵害調査を受託
- ネット系**銀行、広告代理店、保険代理店**へ**不正アクセス検知・判定システム**を提供開始

1-4. 財政状況 連結貸借対照表

上場による**株式発行**により、**現預金、純資産が増加**
有利子負債を圧縮 自己資本比率が80.4%へ

単位：百万円(単位未満切捨)

	2012/1期末	2011/1期末	増減
流動資産合計	4,922	3,125	1,797
（うち現金及び預金）	3,733	2,076	1,657
有形固定資産	108	73	35
無形固定資産	47	43	4
投資その他の資産	337	293	43
固定資産合計	493	410	82
資産合計	5,415	3,535	1,880
流動負債合計	1,027	999	28
固定負債合計	34	56	△22
負債合計	1,062	1,056	6
純資産合計	4,353	2,479	1,873
（うち資本金）	712	50	662
（うち資本剰余金）	758	96	662
（うち利益剰余金）	2,887	2,338	548
負債純資産合計	5,415	3,535	1,880

1-5. 財政状況 連結キャッシュ・フロー計算書



上場による**株式発行**により、財務キャッシュ・フローが増加

単位:百万円(単位未満切捨)

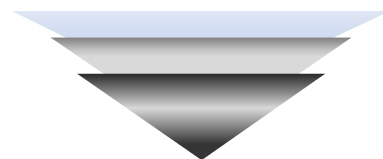
	2012/1期	2011/1期	増減
営業キャッシュ・フロー	803	612	191
投資キャッシュ・フロー	△119	△114	△4
財務キャッシュ・フロー	1,014	△55	1,070
現金及び現金同等物に係る換算差額	△4	△10	5
現金及び現金同等物の増減額	1,694	431	1,263
現金及び現金同等物の期首残高	2,018	1,586	431
現金及び現金同等物の期末残高	3,712	2,018	1,694

1-6. 株主還元

配当予想を上方修正

配当政策

連結当期純利益に対し、**配当性向25%を目途**



2012/1月期

当初配当予想

1株31円

増益により
配当予想を修正



修正配当予想

1株38円

2. 2013年1月期 連結業績予想 及び3ヵ年計画

2-1. 2013年1月期 通期連結業績予想

ソーシャルゲーム、家庭用ゲーム、ネットビジネス等
当社ビジネス関連市場の好環境が見込まれ、増収増益を予想
配当性向25%に基づき、1株当たり配当予想は44円

単位:百万円(単位未満切捨)

	2013/1期 通期予想	2012/1期 通期実績	増減
売上高	9,140	8,364	+9.3%
営業利益	1,350	1,275	+5.9%
経常利益	1,340	1,280	+4.6%
当期純利益	766	651	+17.5%
1株当たり配当予想	44円	38円	+6円

※比率については表示単位未満を四捨五入

2-2. 2013年1月期 通期連結業績予想の背景



デバッグ・検証事業

- ソーシャルゲームの種類の増加、ユーザー層拡大、品質向上、グローバル化により、**国内外で市場の拡大**が予測され、引き続き**ソーシャルゲームのデバッグ増加**が見込まれる
- 「ニンテンドー3DS」「PlayStation Vita」等、**新型ゲーム機の普及**が進むとともに、今年末に「Wii U」の**発売**が予定され、**家庭用ゲーム市場は堅調な推移を予測**
⇒ **家庭用ゲームソフトのデバッグ増加**が見込まれる
- 2012年春より、**欧州拠点(英国ロンドン)**が**業務開始予定**
⇒ **米国売上に加え、デバッグやローカライズ(翻訳)の海外売上が増加見込み**

ネット看視事業

- デバッグ・検証事業と同様、**ソーシャルゲーム市場の拡大とグローバル化**に対応
⇒ 主要事業会社の**営業部門を一箇所に集約**。**グループ一体営業推進**により、ソーシャルゲームビジネス顧客企業のデバッグ、ユーザーサポート、海外展開等を**総合サポート**
- ネット通販等、**電子商取引市場の拡大**により、広告審査、権利侵害調査(偽ブランド等)、不正検知、ユーザーサポートなど、**Eコマース関連業務の受注が増加見込み**
- ネット系銀行、広告代理店、保険代理店へ**不正アクセス検知・判定システムの提供拡大**
- Facebook、Twitterを利用したプロモーションの運営サポートの問い合わせが増加
⇒ **ソーシャルメディアの看視、運用サポート業務の受注増加**が見込まれる

2-3. 3ヵ年計画概要

単位:百万円(単位未満切捨)

	2012/1期		2013/1期(予)			2014/1期(予)			2015/1期(予)		
	実績	構成比	計画	構成比	前期比	計画	構成比	前期比	計画	構成比	前期比
売上高	8,364	100.0%	9,140	100.0%	+9.3%	10,152	100.0%	+11.1%	11,512	100.0%	+13.4%
営業利益	1,275	15.3%	1,350	14.8%	+5.9%	1,620	16.0%	+20.0%	2,177	18.9%	+34.4%
経常利益	1,280	15.3%	1,340	14.7%	+4.6%	1,620	16.0%	+20.9%	2,177	18.9%	+34.4%
当期純利益	651	7.8%	766	8.4%	+17.5%	1,012	10.0%	+32.1%	1,385	12.0%	+36.9%

3ヵ年計画の背景

※比率については表示単位未満を四捨五入

デバッグ・検証事業

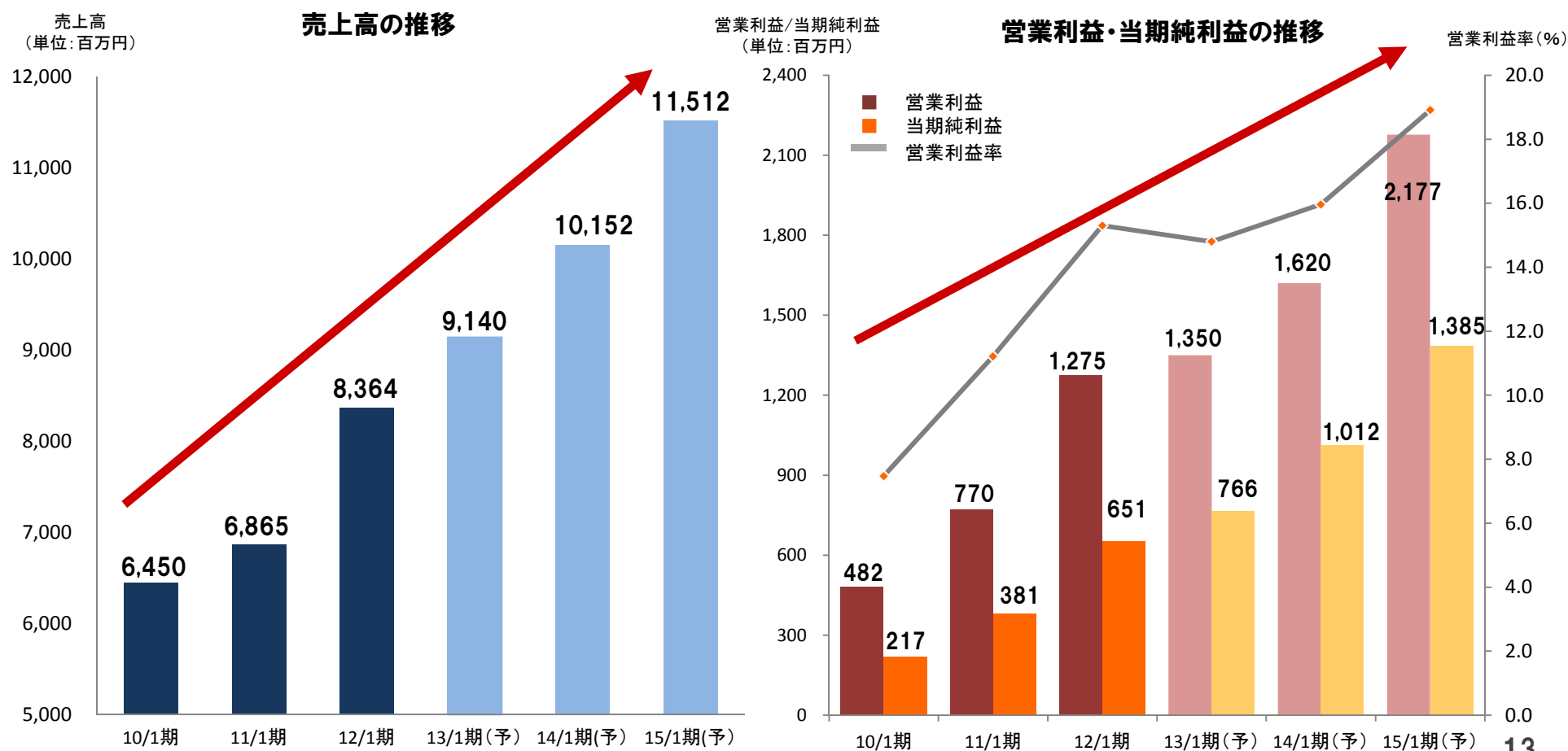
- ソーシャルゲーム市場の拡大継続により、国内外においてデバッグ・翻訳の受注増加が見込まれる。
- 家庭用ゲーム、アミューズメント機器市場は堅調に推移するものと予測される。
- 米国現地法人設立4年目を迎え、また、欧州支店稼働により、海外現地売上拡大が見込まれる。

ネット看視事業

- スマートフォンの普及、プラットフォームの海外展開の加速により、ソーシャルゲーム市場拡大が予測されることから、引き続きソーシャルゲームのユーザーサポート受注増加が見込まれる。
- Eコマースの拡大により、広告審査、出品物看視、権利侵害調査、問い合わせ対応業務の増加が見込まれる。
- ポートサイド設立3年目を迎え、不正検知・判定システムの導入社数増加見込み。

2-4. 通期連結業績の推移、計画

当社ビジネス関連**市場の好環境**が続き、**増収増益**を計画
投資分野(デバッグ海外展開、ネット看視事業)の**成長**により、
事業規模拡大、収益性向上を見込む



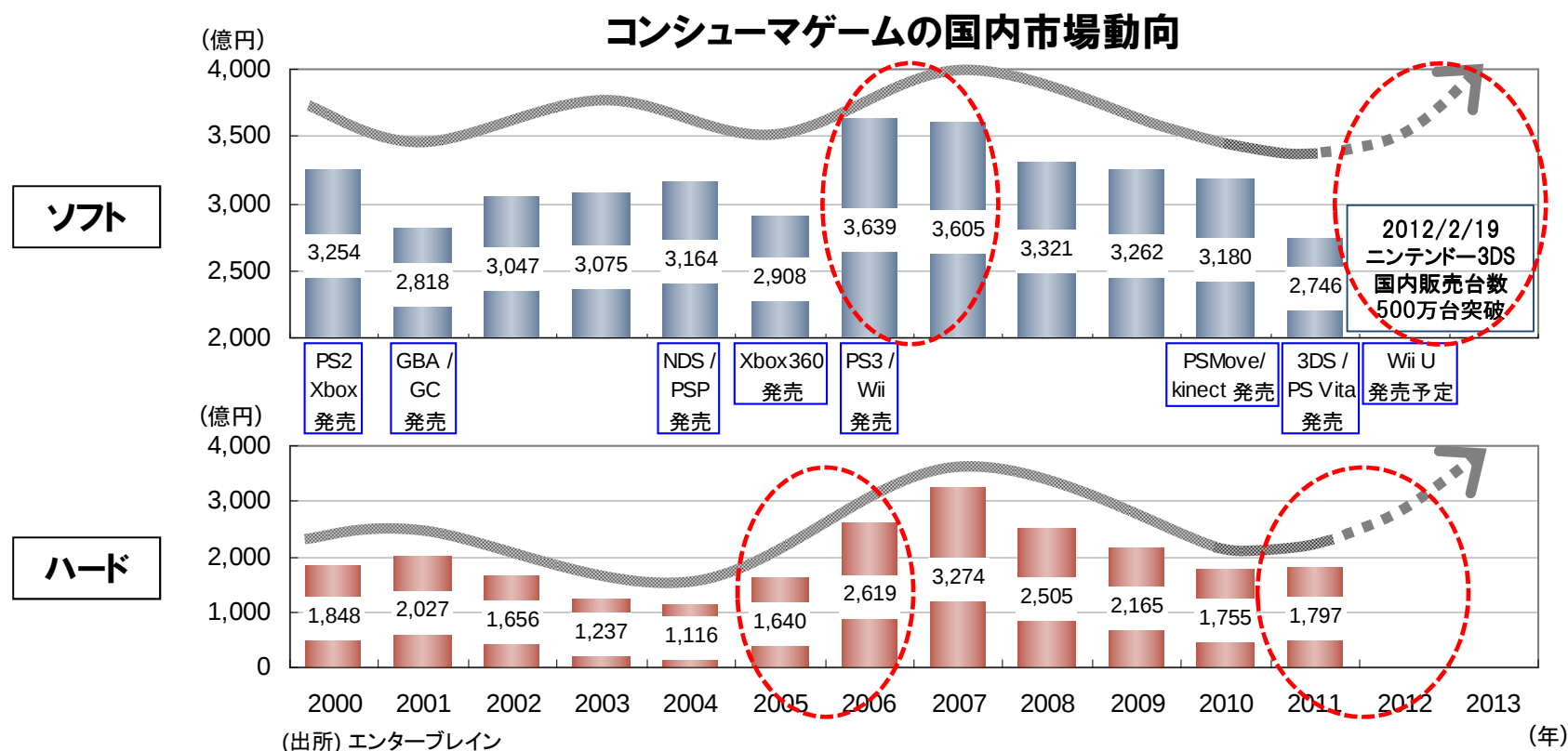
2-5. デバッグ・検証事業の事業環境

■ 家庭用ゲーム市場は今後拡大サイクルへ

「ニンテンドー3DS」が2月時点で国内販売台数500万台を突破

「PlayStation Vita」の普及も進み、今年末には「Wii U」が発売予定

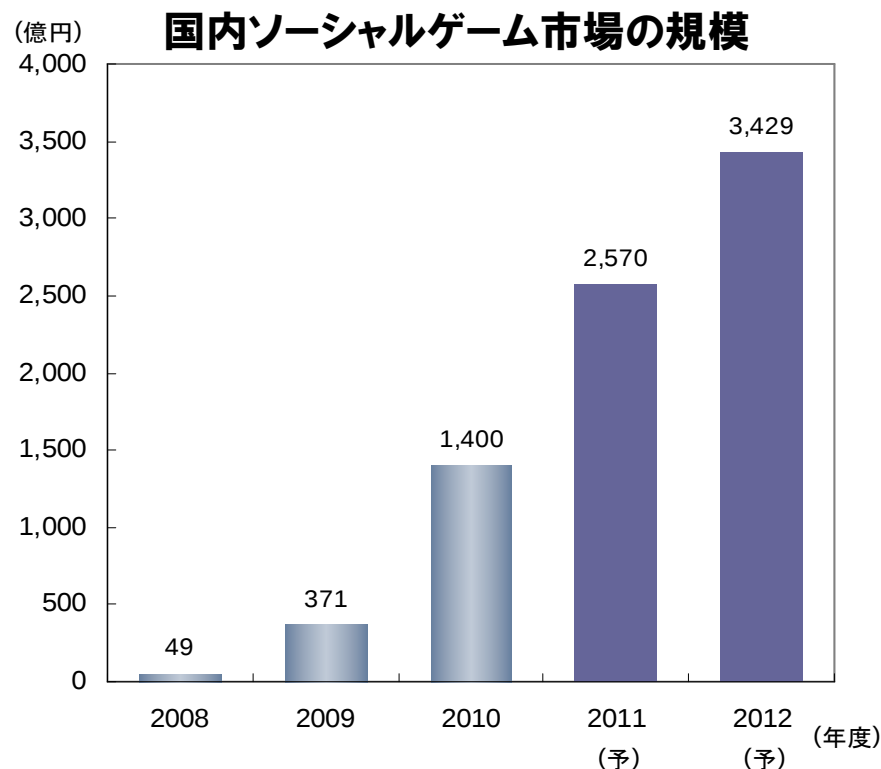
⇒ 新型ゲーム機用のタイトルも増加見込み



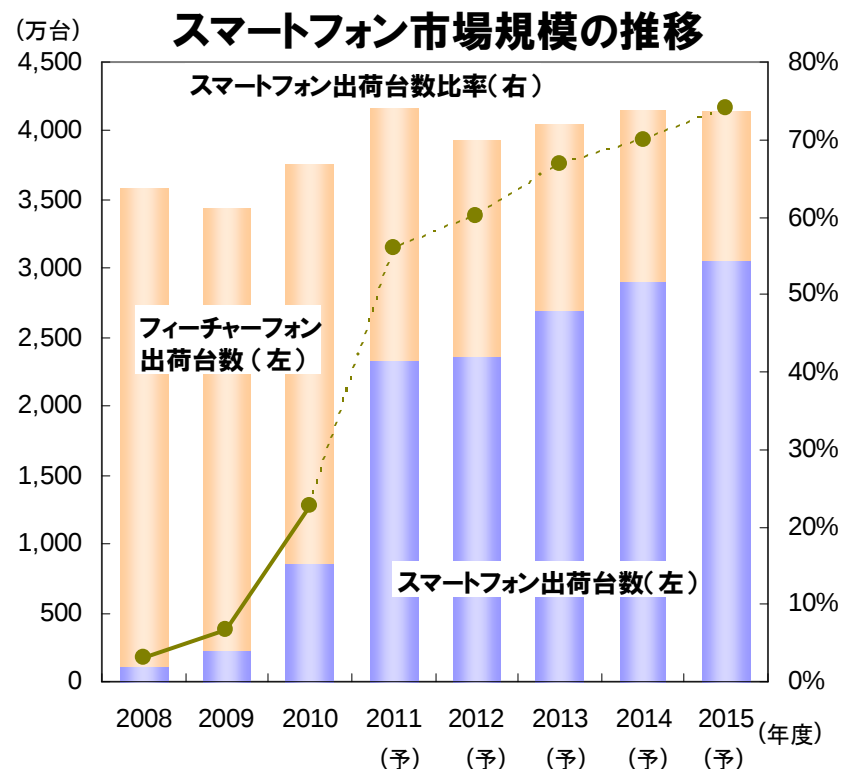
2-6. デバッグ・検証事業 & ネット看視事業の事業環境



■ ソーシャルゲームプラットフォームの海外展開が本格化し、スマートフォンの普及拡大により、ソーシャルゲーム市場は今後も成長



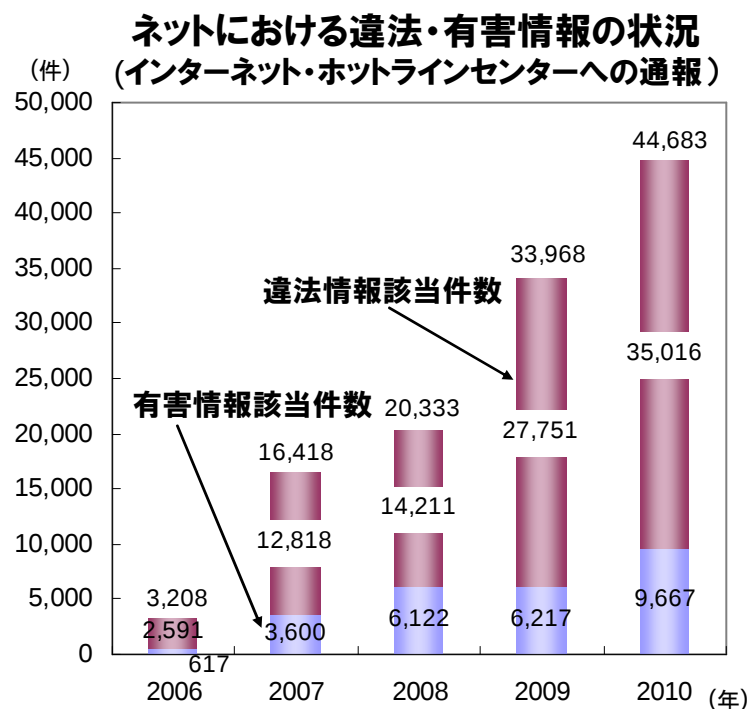
(注) 日本国内のユーザーがソーシャルゲームの利用対価として支払った金額の合計。広告収入は含まず。予測は矢野経済研究所。
(出所) 矢野経済研究所



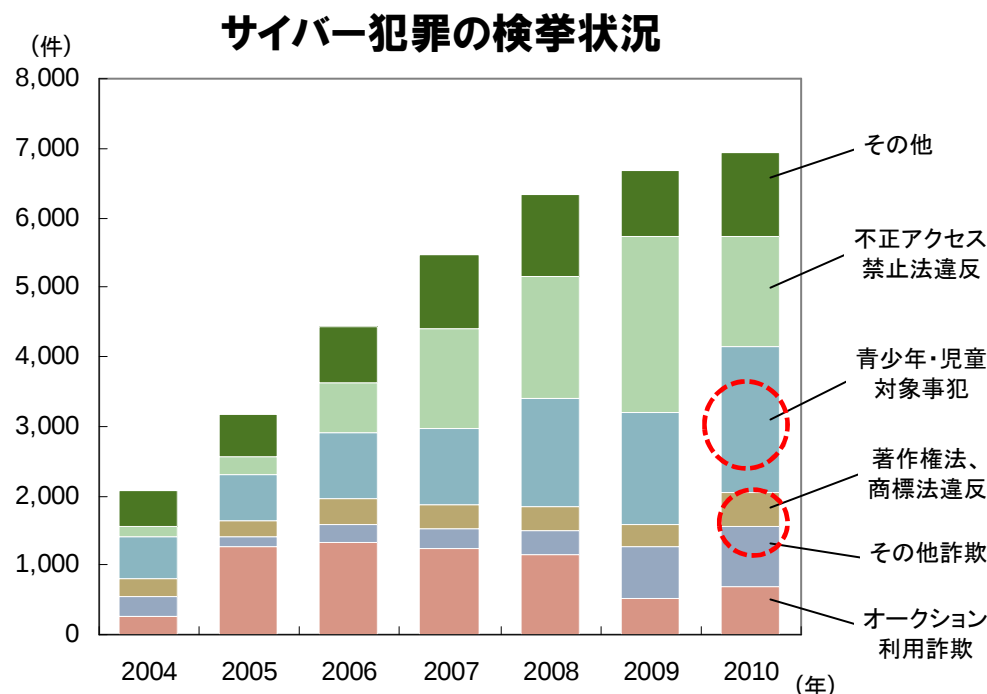
(注) 2011年度の予測は2011年10月時点。2012年度以降の予測は2011年7月時点。
(出所) (株) MM総研 [東京・港]

2-7. ネット看視事業の事業環境(1)

■ 高まり続けるネット「看視」の必要性 青少年保護、知的財産権保護等対策の社会的高まり



(注) 運用が開始された2006年は6-12月の件数
(出所) 警察庁「インターネット・ホットラインセンターの運用状況について」

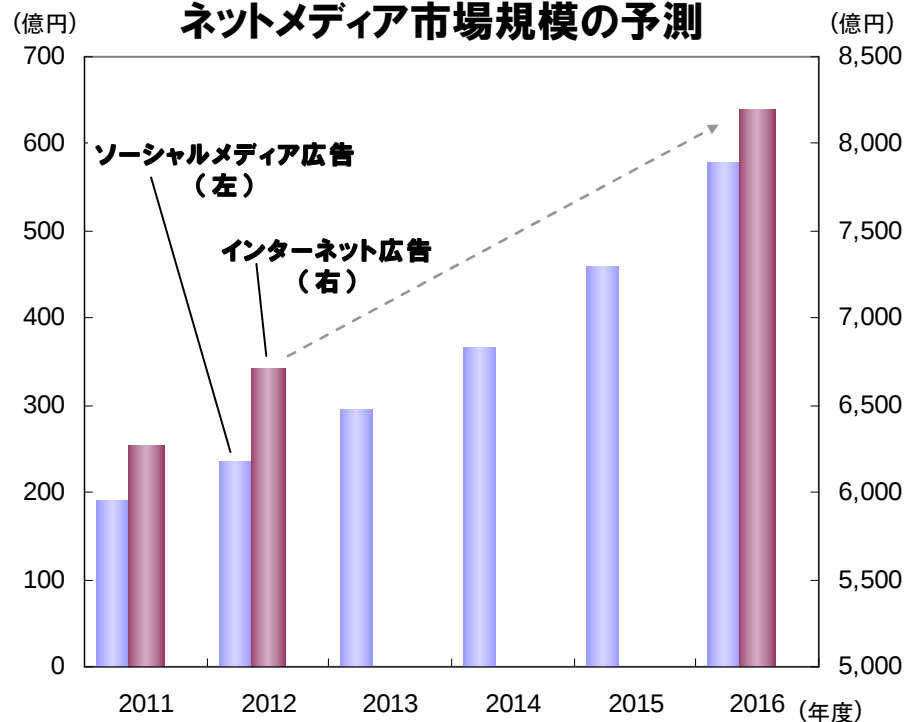


(注) 上記でサイバー犯罪は、①不正アクセス禁止法違反、②コンピュータ・電磁的記録対象犯罪(上記では「その他」に含まれる)、および③ネットワーク利用犯罪の合計。なおネットワーク利用犯罪の定義は、犯行の過程でネットワーク(インターネット)を利用した犯罪。「その他」は、②のほかにも名誉毀損、脅迫、覚せい剤取締法違反等の薬事事犯など。
(出所) 警察庁「サイバー犯罪の検挙状況等について」

2-8. ネット看視事業の事業環境(2)

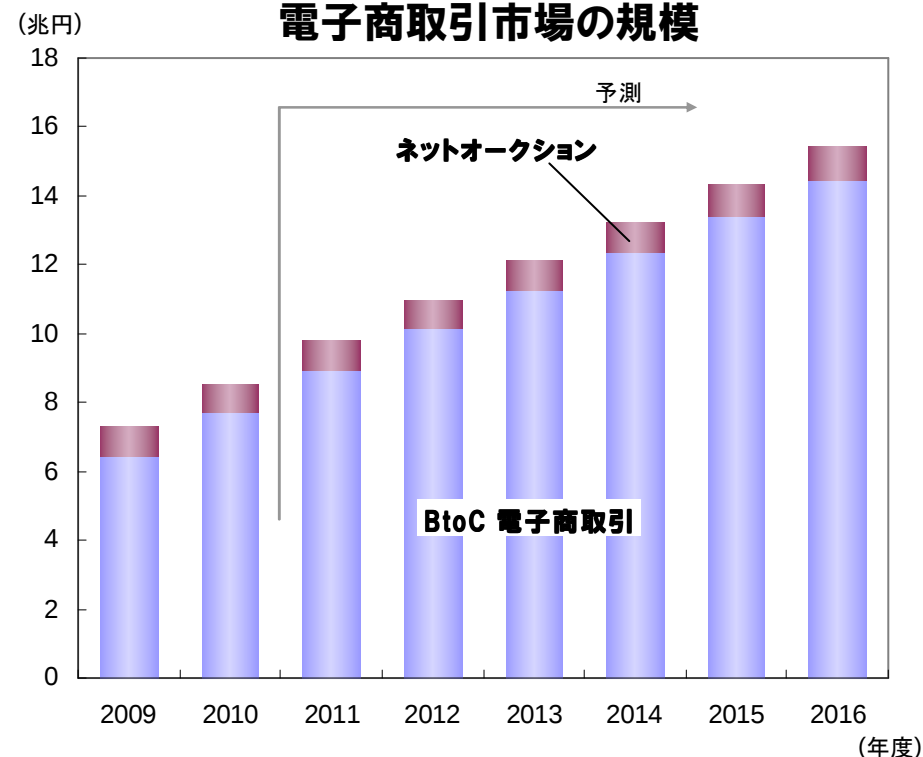


ネットメディア市場規模の予測



(注) ソーシャルメディアは、mixi、Twitter、Facebookを対象とし、それらが得る広告収入。
インターネット広告は、Webサイトや携帯電話向け情報サイトにおける広告関連の市場(ただし、広告コンテンツの制作費は除く)。すべて予測値で予測は2011年11月。
(出所) 野村総合研究所

電子商取引市場の規模



(注) 予測は2011年11月
(出所) 野村総合研究所

広告審査

知的財産権
侵害チェック

不正アクセス
検知

ユーザー
サポート

ネット看視事業の領域が広範囲に拡大

3. 会社概要・事業内容

3-1. 会社概要

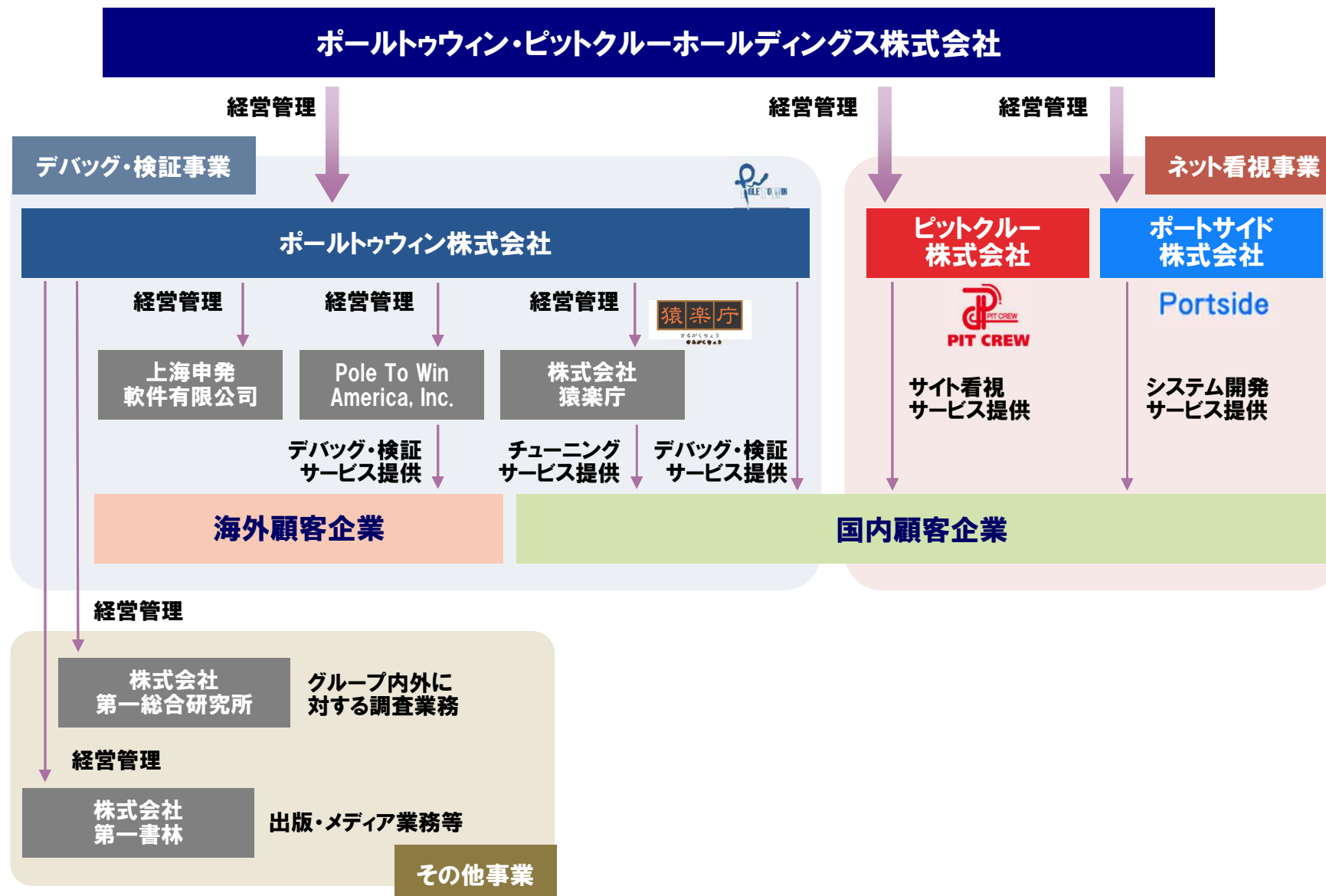


会社名	ポールトゥウィン・ピットクルーホールディングス株式会社	
代表者	代表取締役会長 橘 民義 代表取締役社長 小西 直人	
本社所在地	東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿NSビル11F	
設立	2009年2月2日	
資本金	7億1,240万円(2012年1月31日現在)	
事業内容	当社及び連結子会社8社で構成されるグループ全体の事業活動の支配・管理及びこれに付帯または関連する業務。 【当社グループの主な事業】 1.デバッグ・検証事業 2.ネット看視事業 3.その他事業	
連結業績 (2012/1期)	売上高 :83億6,422万円 経常利益 :12億8,075万円 当期純利益: 6億5,189万円	従業員数:341人 (外、平均臨時雇用人員:540人)

注)連結業績の数字は単位未満切捨

3. 会社概要・事業内容

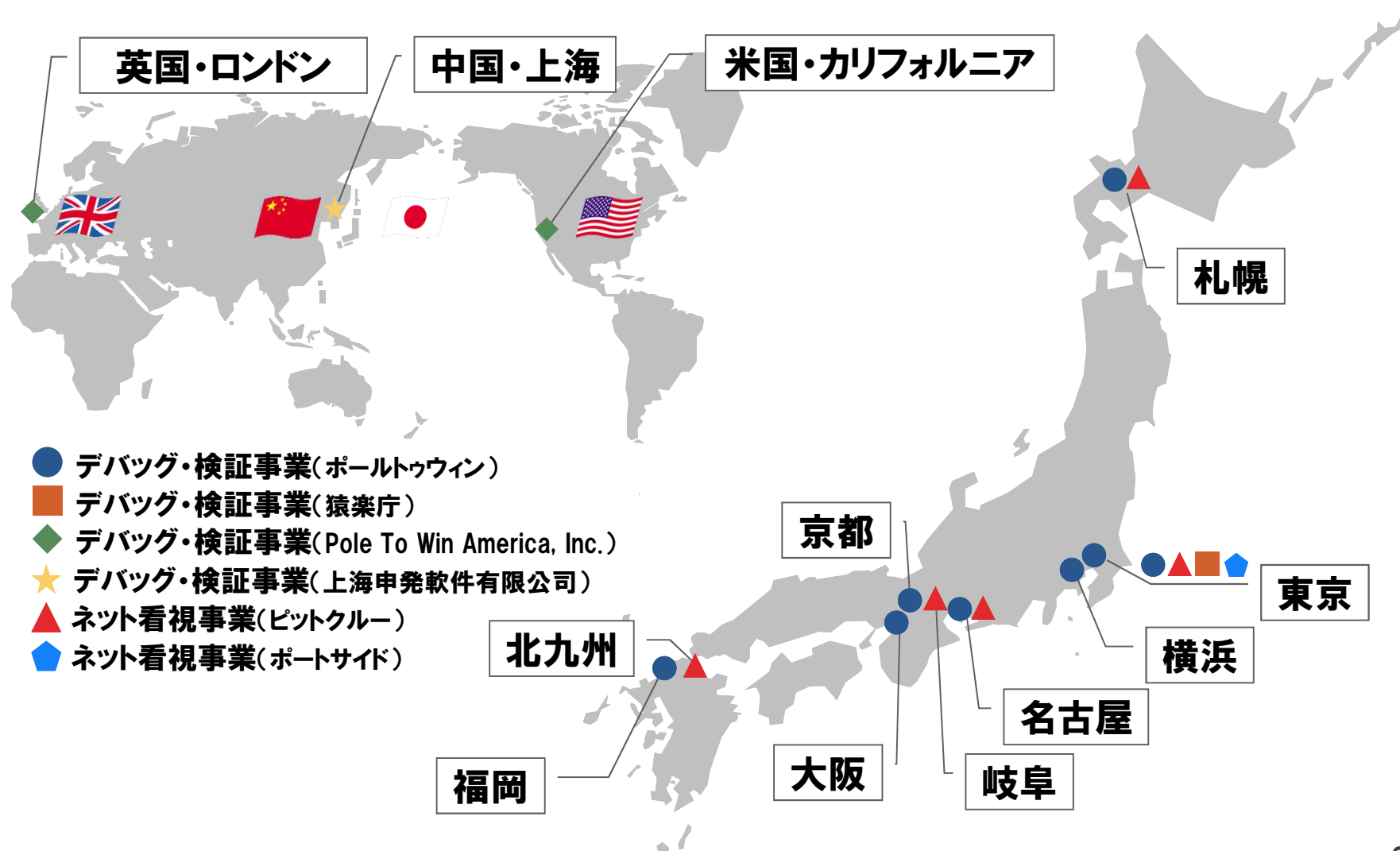
3-2. グループの構成



3-3. 事業拠点



■ 国内15拠点、海外3拠点で事業展開



3-4. 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

ポールトゥウィン株式会社

Pole To Win America, Inc.

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

ビットクルー株式会社

ポートサイド株式会社

その他事業

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

株式会社第一総合研究所

株式会社第一書林

3-5. デバッグ・検証事業とは



■ デバッグサービス

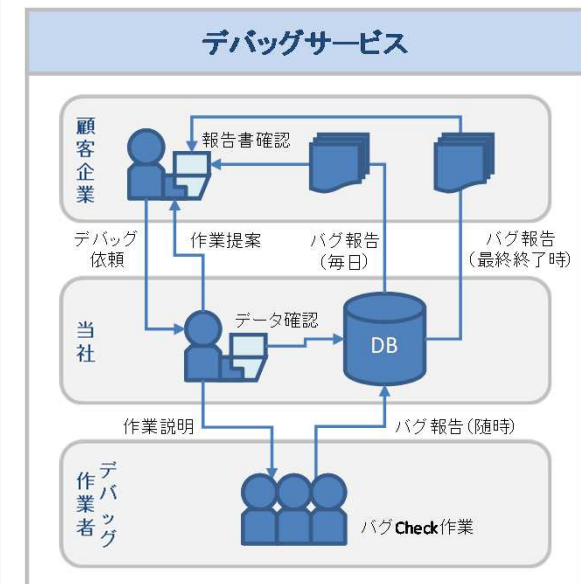
家庭用ゲーム、モバイルコンテンツ、PCソフト、アミューズメント機器(パチンコ・パチスロ)等の不具合検出および難易度チューニング。

■ 検証サービス

開発中のIT家電、携帯電話、車載情報機器等の不具合検出や動作確認。

■ 翻訳サービス

海外向けゲーム・ソフトのゲーム内テキスト、取扱説明書、Webサイト、企画書等の翻訳(EFIGS)。
(製品のローカライズプロセスを熟知した翻訳者による対応)



3-6. ネット看視事業とは



■ ネット看視*サービス

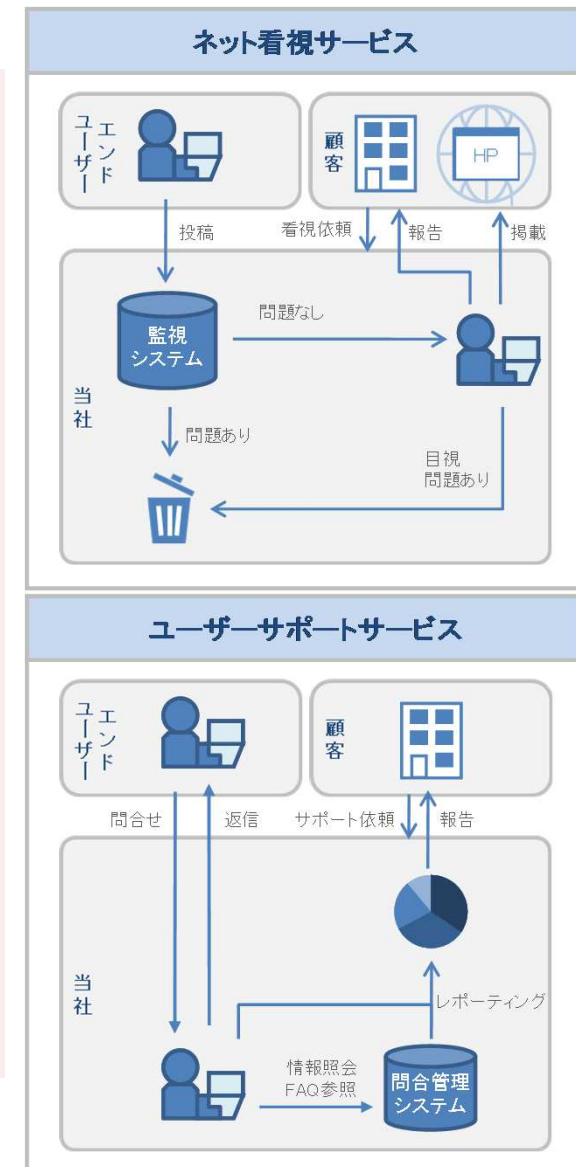
Eコマースにおける不正情報や、顧客企業が運営するインターネット上の掲示板・ブログ・SNS等に投稿されるテキスト、画像、動画等のチェックをシステムと有人を組み合わせて実施。

派生業務：a. スクールネットパトロールサービス
b. 広告審査サービス
c. Web巡回サービス
d. サーバー看視サービス

■ ユーザーサポートサービス

ゲームソフト／ハードやソーシャルアプリ利用者等からの電話・メール問い合わせに返信等の対応を行うサポートサービスを受託。

※安心・安全なインターネット環境を実現するための見守りでありたいという思いから、当社グループでは従来のネット「監視」ではなく「看視」と表現しております。



4. 今後の事業戦略

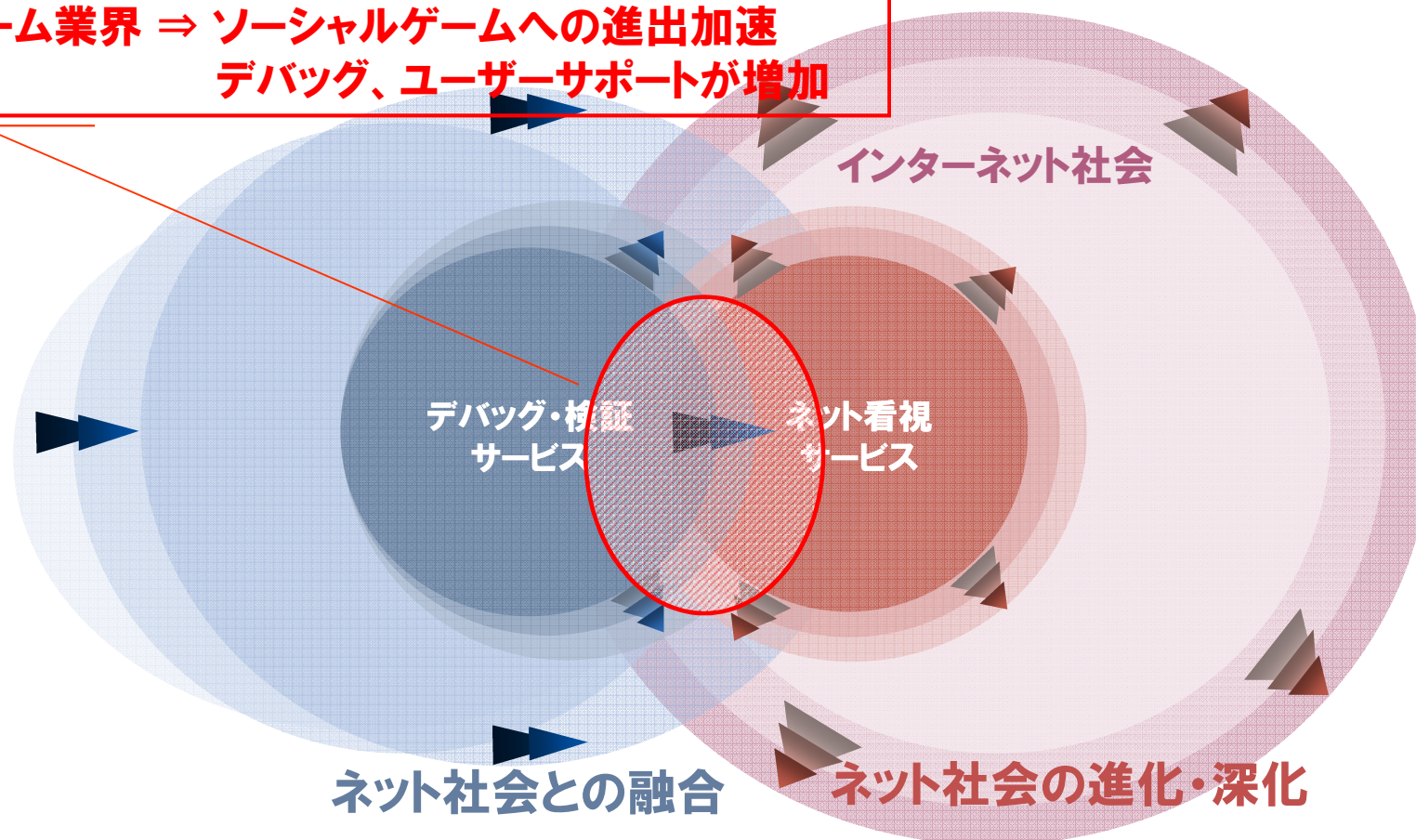
4-1. 今後の事業戦略のポイント

- 1 各々の**市場**が**融合**し、**ソーシャルネット**の成長に合わせた**新しいビジネス**が誕生
- 2 多様な形で成長するゲーム業界で**北米**及び**欧州市場**へ進出
- 3 新たなネットビジネスに「**システム**」と「**有人**」を組み合わせた**看視ニーズ**の高まり
- 4 **人の力を最大限発揮する総合ソリューション力**と**システム**の最大限の**活用**による**付加価値UP**

4-2. 事業ドメインの融合

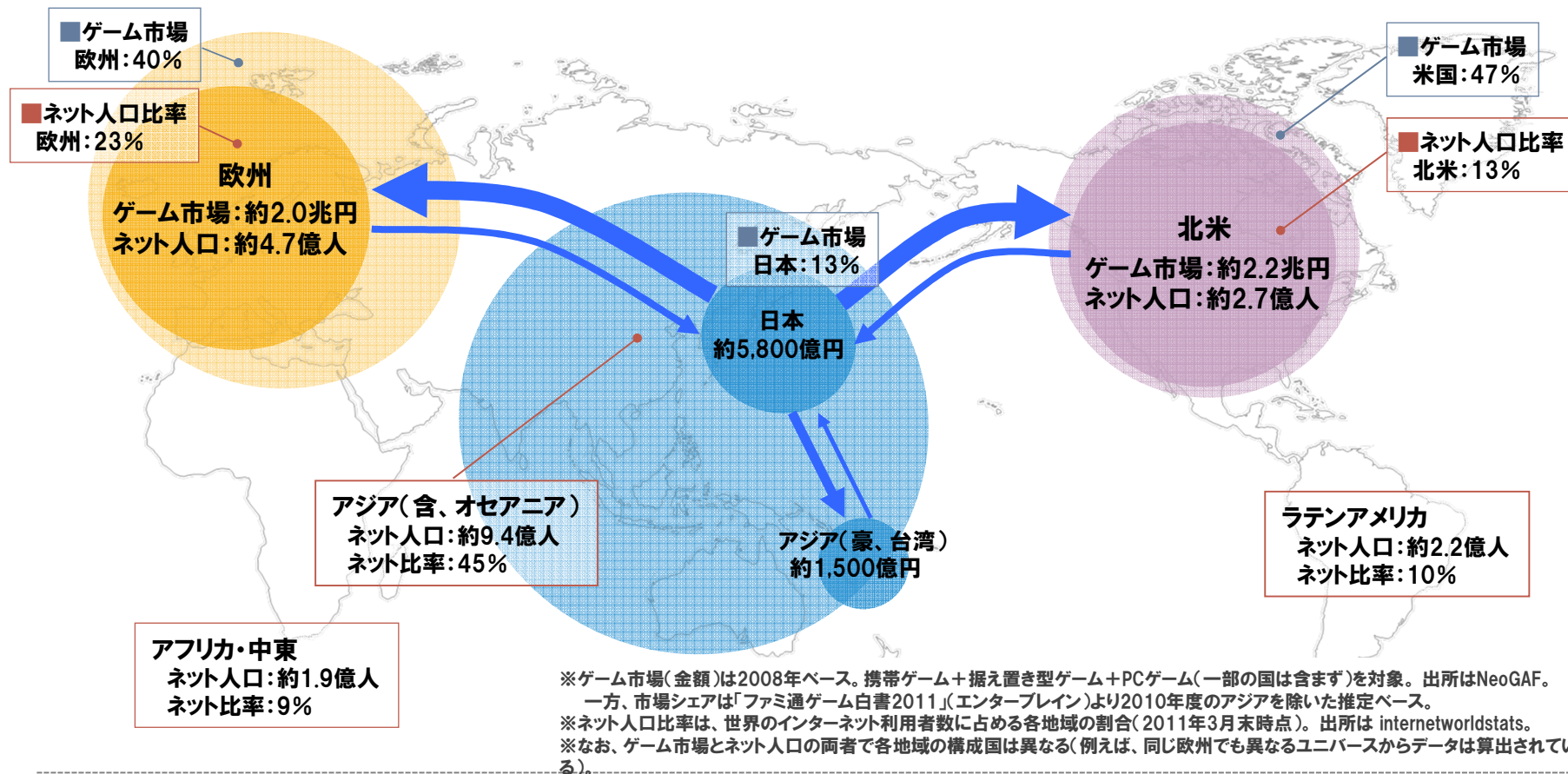
- 当社が強固な基盤を持つゲーム業界では、ユーザーサポートが重要なソーシャルゲームに進出…**シナジー効果発揮**の先駆事例
⇒ソーシャルネット市場を支える企業集団としての地位確立へ

ゲーム業界 ⇒ ソーシャルゲームへの進出加速
デバッグ、ユーザーサポートが増加



4. 今後の事業戦略

4-3. 市場のグローバル化に合わせた両事業の展開



デバッグ検証事業

日本のゲーム市場は世界の1割程度。
より大きな北米、欧州市場に展開を広げる

ネット看視事業

日本の大手ネット企業が北米進出。
将来的にアジア市場も魅力

(注)現時点において、上記のうち、Pole To Win America, Inc. 欧州支店(平成23年8月設置)については海外展開のための事業立ち上げ段階にあり、上海申発軟件有限公司については将来のアジア展開にかかる現地市場調査等を行っております。

4-4. システム看視ツールの活用

ノウハウのパッケージ化

■SEKISYO

ポートサイドが提供するインターネット ⇒ ネット系銀行へ不正口座開設検知システム提供
不正検知プラットフォーム ⇒ 広告代理店、保険代理店への提供開始

■こんぷらRobo

ポートサイドが提供する単語・文章NG判定プラットフォーム

画像認識エンジン

高度高速な画像認識エンジンの開発、実用化へ

テキスト認識エンジン

■COSMOSTAR

メタデータ社と提携し、ピットクルーがサービス提供しているソーシャルメディアの運用支援総合サービス。

「Interop Tokyo 2011」で
「Best of Show Award」
ベンチャー部門のグランプリを受賞。



更なる効率的な看視の実現

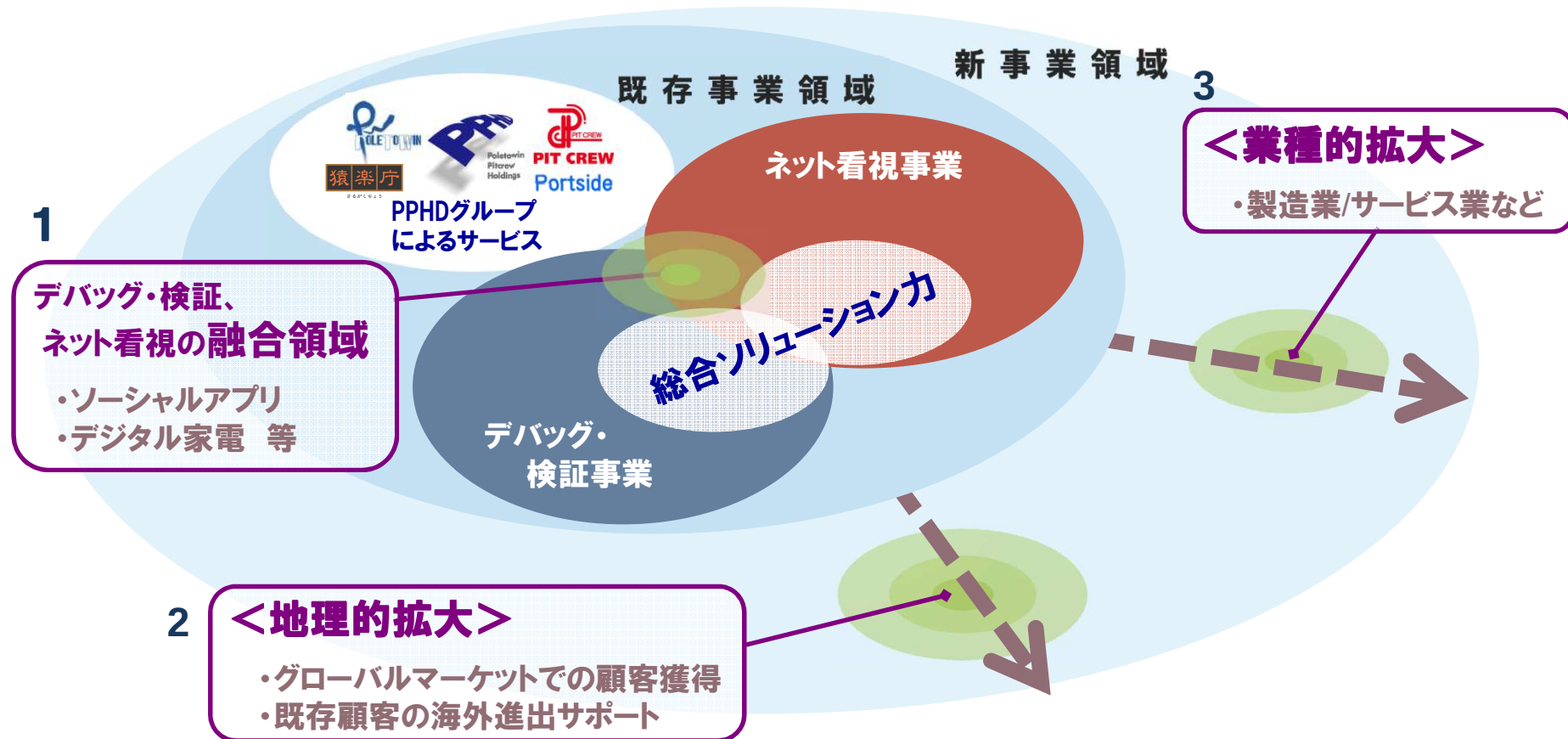
同業他社ではできないシステム投資・
ソフトウェア投資に成長資金を充当

看視ノウハウを有するシステムの拡販

4-5. 総合ソリューション力による事業領域拡大



1. ソーシャルネット市場における、事業間シナジー効果の発揮
⇒ ワンストップ・フルサービスの提供
2. 北米を中心としたグローバル展開 ⇒ 今後、欧州にも進出
3. 人にしかできない分野への事業領域拡張



将来見通しに関する注意事項



- 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。