



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 第2四半期決算説明会

証券コード:3657
2012年9月11日

1. 2013年1月期 第2四半期決算概況	・・・ 2
2. 今後の業績予想と事業戦略	・・・11
3. ＜参考＞会社概要・事業内容	・・・22
4. ＜参考＞事業環境	・・・27

(注) 本資料には会社名を略称で表記した箇所があります。略称は下記のとおりです。
PTW (ポールトゥウィン株式会社)、PTWA(Pole To Win America, Inc.)
PTWE(Pole To Win Europe)、PTWAsia(Pole To Win Asia Pte. Ltd.)

1. 2013年1月期 第2四半期 連結決算概況

1-1. 2013年1月期第2四半期 連結業績概況 (前期比)



前年同期比 売上高:31.6%増、営業利益:62.8%増
アミューズメント機器デバッグが引き続き受注増加
家庭用ゲームソフト、スマホ向けアプリ・ゲームデバッグも堅調推移

単位:百万円(単位未満切捨)

	【当期】 2013/1期 2Q累計実績 (2012.2~7)		【前期】 2012/1期 2Q累計実績 (2011.2~7)		前年同期比	
	実績	売上比	実績	売上比	増減額	増減率
売上高	5,028	100.0%	3,819	100.0%	+1,208	+31.6%
営業利益	857	17.0%	526	13.8%	+330	+62.8%
経常利益	863	17.2%	555	14.5%	+308	+55.5%
四半期純利益	450	9.0%	298	7.8%	+151	+50.8%

※比率については表示単位未満を四捨五入

1-2. 2013年1月期第2四半期 連結業績概況 (予想比)



当社事業関連**市場の好環境**が続き、1Qから計画を上回る推移
 6月27日付で2Q・通期業績予想を上方修正
 2Qも好調推移し、**売上高：107.9%、営業利益：111.3%**を達成

単位：百万円(単位未満切捨)

	2013年1月期 2Q累計			6/27修正予想比	
	期初予想 (3/9公表)	修正予想 (6/27公表)	実績	増減額	達成率
売上高	4,193	4,662	5,028	+366	107.9%
営業利益	517	770	857	+87	111.3%
経常利益	517	802	863	+61	107.6%
四半期純利益	283	438	450	+12	102.7%

※比率については表示単位未満を四捨五入

1-3. 2013年1月期第2四半期 セグメント別業績概況

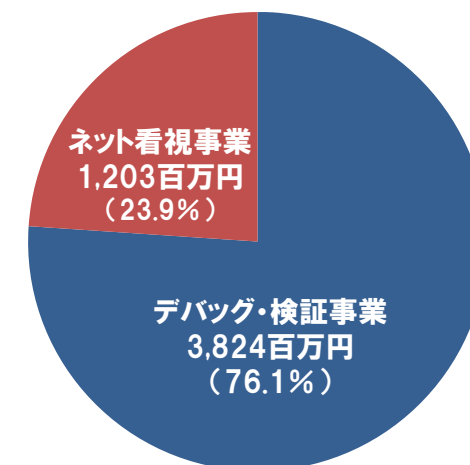


アミューズメント機器、スマホ向けアプリ・ゲームデバッグが拡大
家庭用ゲームソフトデバッグも繁忙期入りにより増加
ネット看視は広告審査業務受注体制整備等により減益

単位:百万円(単位未満切捨)

		【当期】 2013/1期 2Q累計実績 (2012.2~7)	【前期】 2012/1期 2Q累計実績 (2011.2~7)	前期比
デバッグ・ 検証事業	売上高	3,824	2,686	+42.4%
	営業利益	865	483	+78.7%
ネット 看視事業	売上高	1,203	1,127	+6.7%
	営業利益	15	17	△11.6%

2013年1月期 2Q累計
セグメント別 売上高構成比
売上高合計 5,028百万円



※比率については表示単位未満を四捨五入

1-4. 2013年1月期 第2四半期セグメント別トピックス (1)



デバッグ・検証事業

売上高 3,824百万円(売上構成比76.1%)

- アミューズメント機器デバッグが引き続き受注増加
- 家庭用ゲームソフトデバッグが繁忙期入りにより受注増加
- 普及著しいスマートフォン向けアプリ・ゲームのデバッグ、ローカライズ受注拡大
 - ⇒ 2012年7月、モバイルコンテンツデバッグを得意とする(株)ウインライト子会社**2社(国内・シンガポール)**を買収
- 海外展開を加速
 - ⇒ Pole To Win Europe(**英国**)で**ローカライズ業務**を受注開始
 - ⇒ **米国**テキサス州オースティンにPole To Win America, Inc.の**新スタジオ**を**開設**(8月より営業開始)
 - ⇒ 8月にe4e Inc.グループ(本社/米国メリーランド州ハントバレー)の**米・英・インド3社**の株式取得契約締結。9月に**子会社化**予定

1-5. 2013年1月期 第2四半期セグメント別トピックス (2)



ネット看視事業

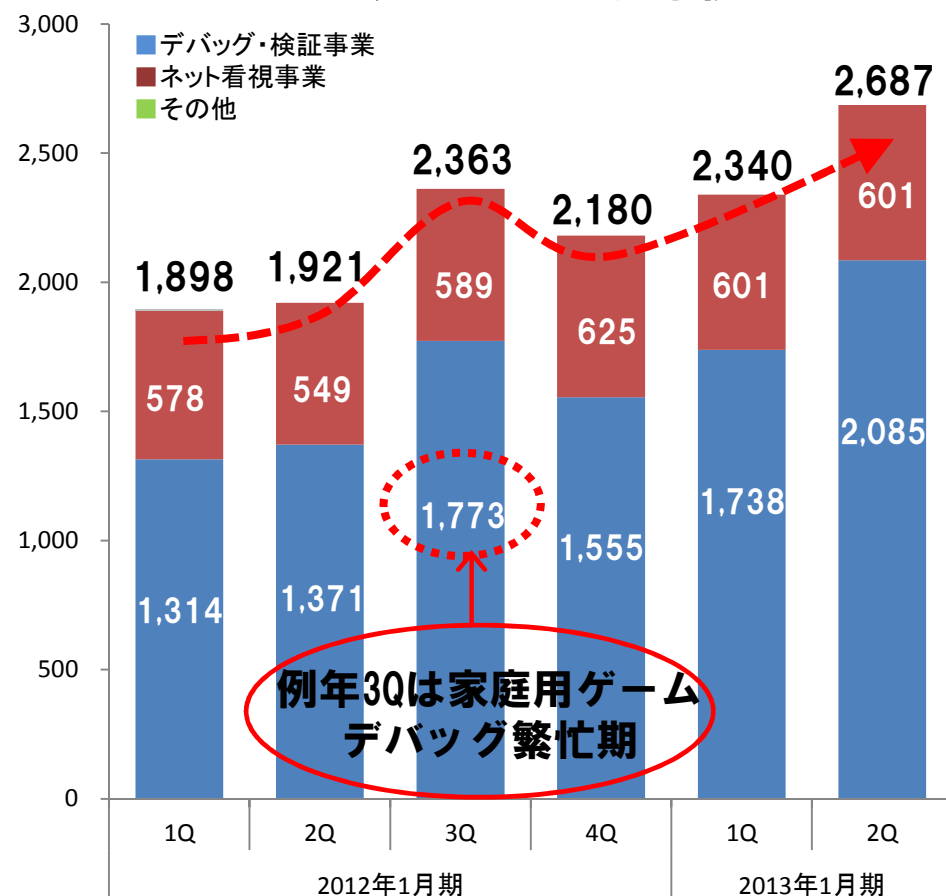
売上高 1,203百万円(売上構成比23.9%)

- ネット企業のほか、**新聞社、小売業界等の企業がEコマース(電子書籍、ネット通販等)に参入し、広告審査、ユーザーサポート業務が増加**
- スマートフォン向けアプリ・ゲーム市場の活況で、ソーシャルゲーム等のユーザーサポート受注が堅調
- 青少年の安全利用実現のため、モバイル向けコミュニティサイトのコンサルティング業務を受注
- ネット銀行大手から、Windows8対応のクロスブラウザテストを受注
- サイト不適切利用対策のためのビッグデータ解析、データマイニング業務を受注

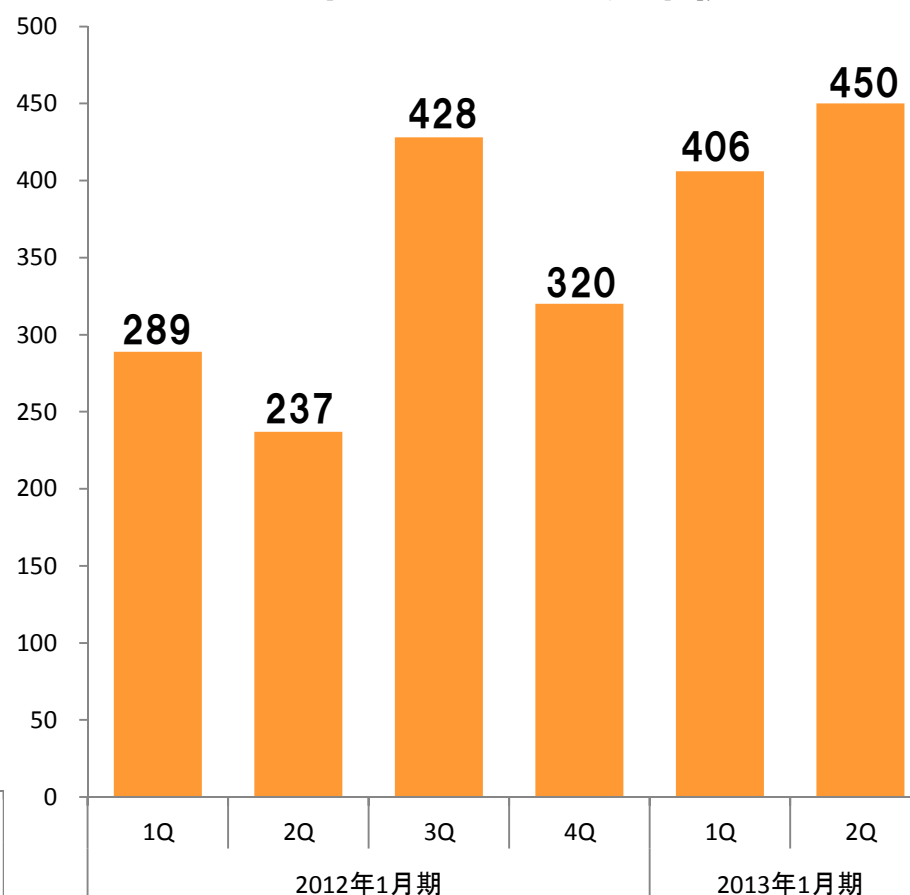
1-6. 四半期業績推移(売上高・営業利益)

幅広い業界に対して、各サービスがバランスよく成長しており、
四半期 **最高**売上高、**最高**営業利益を更新

(単位:百万円、単位未満切捨) **売上高 四半期推移**



(単位:百万円、単位未満切捨) **営業利益 四半期推移**



(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。

1-7. 財政状況 連結貸借対照表

積極的な事業展開により、固定資産、売掛金、未払金等が増加
自己資本比率は、77.8%と高水準を維持

単位：百万円(単位未満切捨)

	2013/1期 2Q末	2012/1期末	増減
流動資産合計	5,347	4,922	425
（うち現金及び預金）	3,859	3,733	126
有形固定資産	143	108	34
無形固定資産	83	47	35
投資その他の資産	392	337	55
固定資産合計	619	493	125
資産合計	5,967	5,415	551
流動負債合計	1,283	1,027	256
固定負債合計	42	34	8
負債合計	1,326	1,062	264
純資産合計	4,640	4,353	286
（うち資本金）	712	712	—
（うち資本剰余金）	758	758	—
（うち利益剰余金）	3,175	2,887	288
負債純資産合計	5,967	5,415	551

1-8. 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、4月に配当金支払161百万円を実施

単位:百万円(単位未満切捨)

	2013/1期 2Q (2012.2-7)	2012/1期 2Q (2011.2-7)	前年同期比
営業キャッシュ・フロー	458	415	43
投資キャッシュ・フロー	△127	△90	△37
財務キャッシュ・フロー	△167	△99	△68
現金及び現金同等物に係る換算差額	△16	△0	△16
現金及び現金同等物の増減額	146	225	△79
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	3,859	2,244	1,615

2. 今後の業績予想と事業戦略

2-1. 通期連結業績予想

当社事業関連**市場の好環境、国内外M&A**を反映し、
9月7日付で通期業績予想を**再上方修正**
前期比 **売上高:30.0%増、営業利益:42.4%増**を予想

単位:百万円(単位未満切捨)

	2012/1期 通期実績	2013/1期 通期			
		期初予想 (3/9公表)	修正予想 (6/27公表)	今回修正予想 (9/7公表)	前期比
売上高	8,364	9,140	9,609	10,875	+30.0%
営業利益	1,275	1,350	1,602	1,816	+42.4%
経常利益	1,280	1,340	1,624	1,822	+42.3%
当期純利益	651	766	921	976	+49.8%

※比率については表示単位未満を四捨五入

2-2. 株主還元

6月27日付けで期初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**

2013/1月期

期初配当予想
(3/9公表)
1株44円

6/27
配当予想修正

修正配当予想
(6/27公表)
1株54円

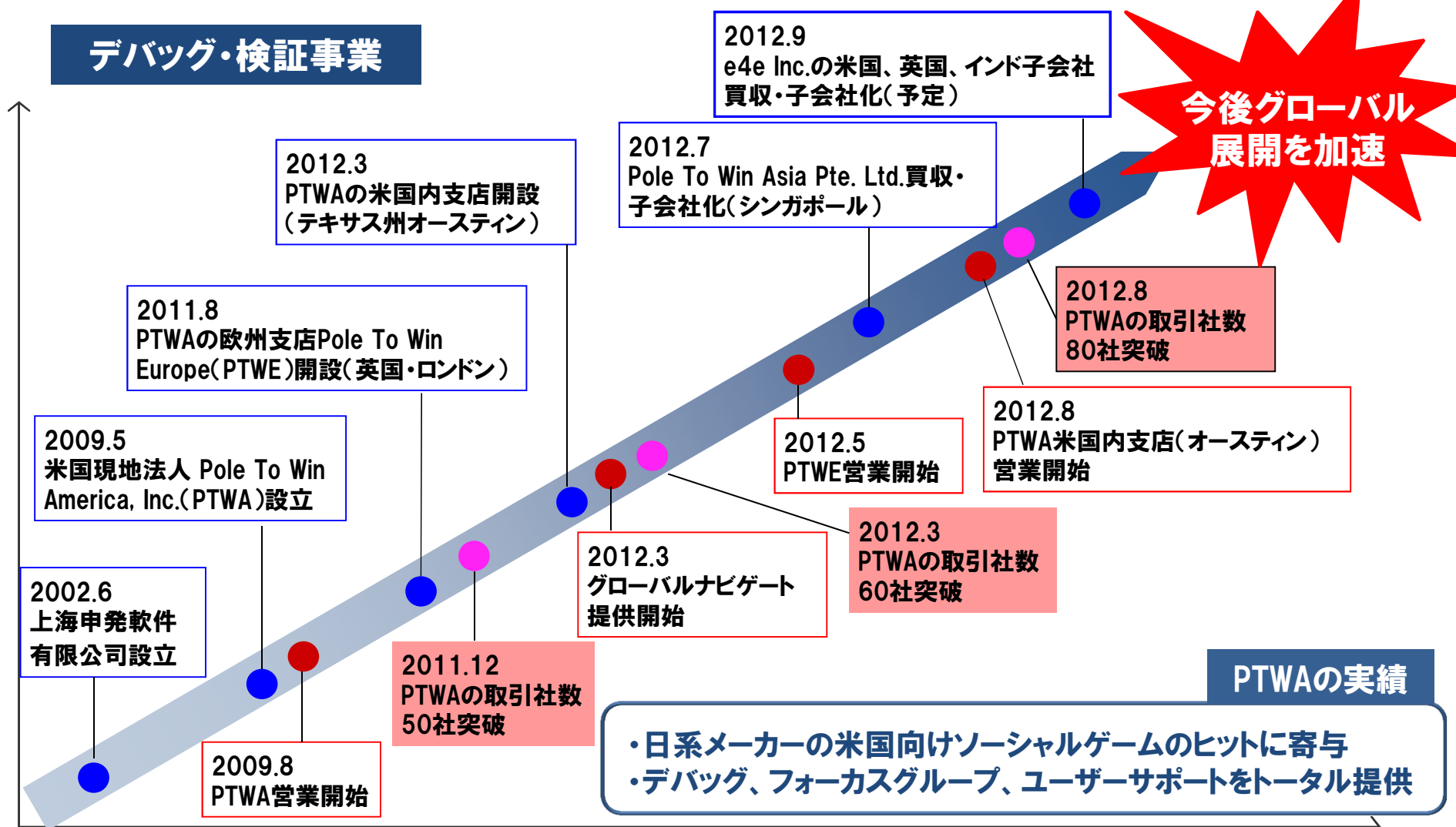
2-3. 今後の事業戦略のポイント

- 1** 海外企業の買収により、北米・欧州・アジア
ゲーム市場への**グローバル展開を加速**
- 2** **新サービス(ビジネス)創出**により、クライアント
企業の成長に寄与、継続的な改善を提案
- 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**

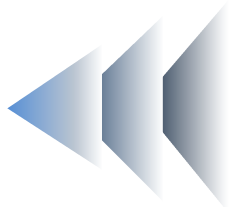
2-4. グローバル展開について(1)

当社グループにおける、これまでの海外展開実績

デバッグ・検証事業



2-5. グローバル展開について(2)



**戦略的な海外企業買収により、
今後のグローバル展開を加速**

1 e4e Inc.3社(米国、英国、インド)を買収、子会社化

- ・2012年9月、ワールドワイドで事業を展開するe4e Inc.より、Interactive Entertainment (IE) 事業3社を買収、子会社化(予定)
- ・10年以上のデバッグ、ユーザーサポート、ローカライズ(翻訳)実績
- ・多数の優良企業が顧客(グローバルソーシャルゲームメーカー、オンラインゲームメーカー等)
- ・2011年12月期の売上高853百万円、税引前利益116百万円(IE事業)

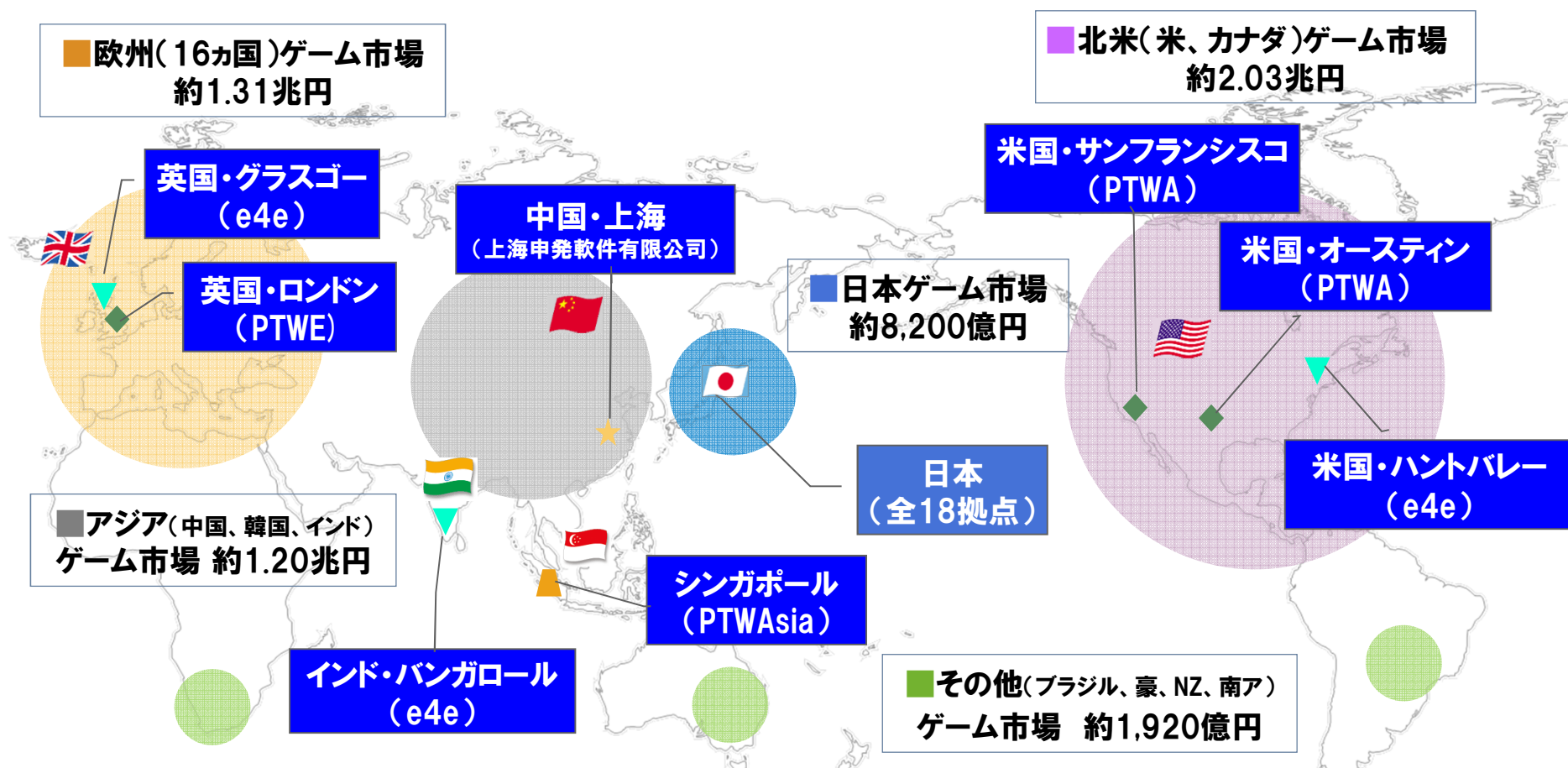
2 (株)ウィンライトのシンガポール子会社を買収、子会社化

- ・2012年7月、Pole To Win Asia Pte. Ltd.を買収、子会社化(モバイルコンテンツのデバッグ)
- ・未開拓のアジア企業へのアプローチ強化

PTWの海外顧客企業が一気に拡大、スピーディーな展開が可能

2-6. ゲーム市場のグローバル化に海外8拠点で対応

日本のゲーム市場は世界の20%以下と推定
買収拠点を足掛かりに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。出所はNeoGAF。

(注) e4e Inc.より買収した3社は、2012年9月21日の株式譲渡手続完了後に、当社の連結子会社となる予定です。

2. 今後の業績予想と事業戦略



2-7. 修正3ヵ年計画概要

**当社事業関連市場の好環境持続、国内外M&Aにより、
期初計画を大きく上回る成長を予想し、3ヵ年計画を修正**

■3/13公表計画

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%

■9/7修正計画

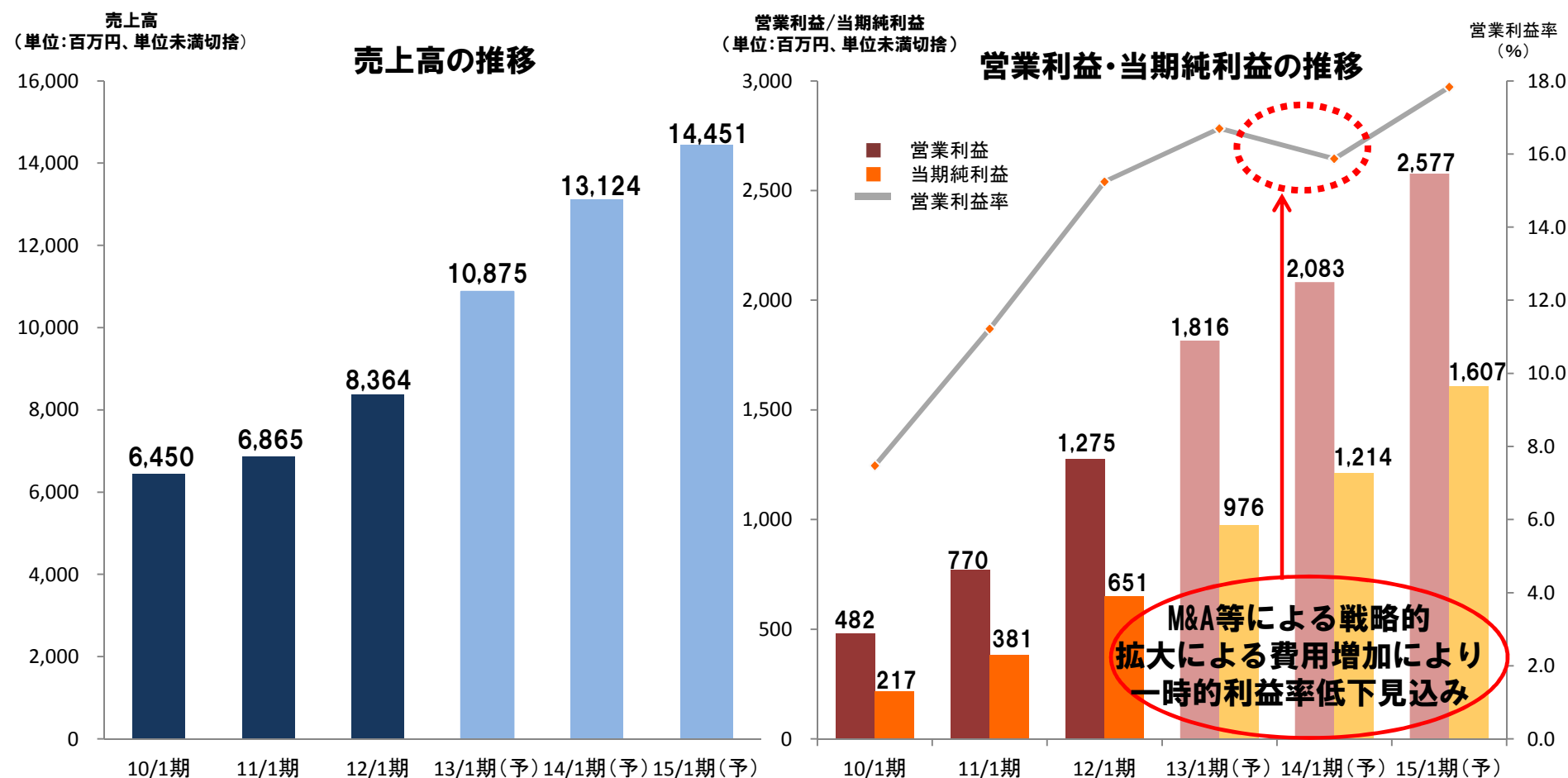
期初計画前倒しの成長予想

	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%	10,875	100.0%	+30.0%	13,124	100.0%	+20.7%	14,451	100.0%	+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

2-8. 通期連結業績の推移、計画

市場拡大追従→当社業務拡大を狙うため、国内外にて
戦略的M&A投資も活用。**投資分野成長による増収増益を計画**



2-9. 修正3ヵ年計画概要 背景(1)

デバッグ・検証事業

- 米国(3拠点)、英国(2拠点)、インド(1拠点) の3ヵ国で
グローバル連携を強化
⇒新規海外優良顧客多数増加により、海外売上大幅増加
- 家庭用ゲームデバッグ業務のグローバル化を推進
⇒海外案件を米、英、インド、日本案件を日、米、英で対応
- Pole To Win Asiaを有効活用しアジア市場開拓
⇒シンガポールを中心にアジア展開、モバイル需要に対応
- **スマートフォン**向けアプリ・ゲーム等の市場拡大
⇒**国内外**において**デバッグ・ローカライズ**の受注増加
- アミューズメント機器市場堅調推移

2-10. 修正3ヵ年計画概要 背景(2)

ネット看視事業

- ネット業界以外の企業もEコマース参入
⇒これまでの広告審査、出品物チェック、ユーザーサポートが
他業種へも拡大
- スマートフォン向けアプリ・ゲーム市場拡大、グローバル化
⇒デバッグ・ローカライズ・ユーザーサポートの**連携シナジー**
- 設立3年目ポートサイドのシステム看視
⇒ネット業界、金融業界、メーカー等、幅広い業界への導入実績
不正検知・判定システムの導入社数増加

その他

- 当社資源を活用した新規ビジネスを積極的に調査・開拓継続

3. <ご参考> 会社概要・事業概要

3-1. 会社概要



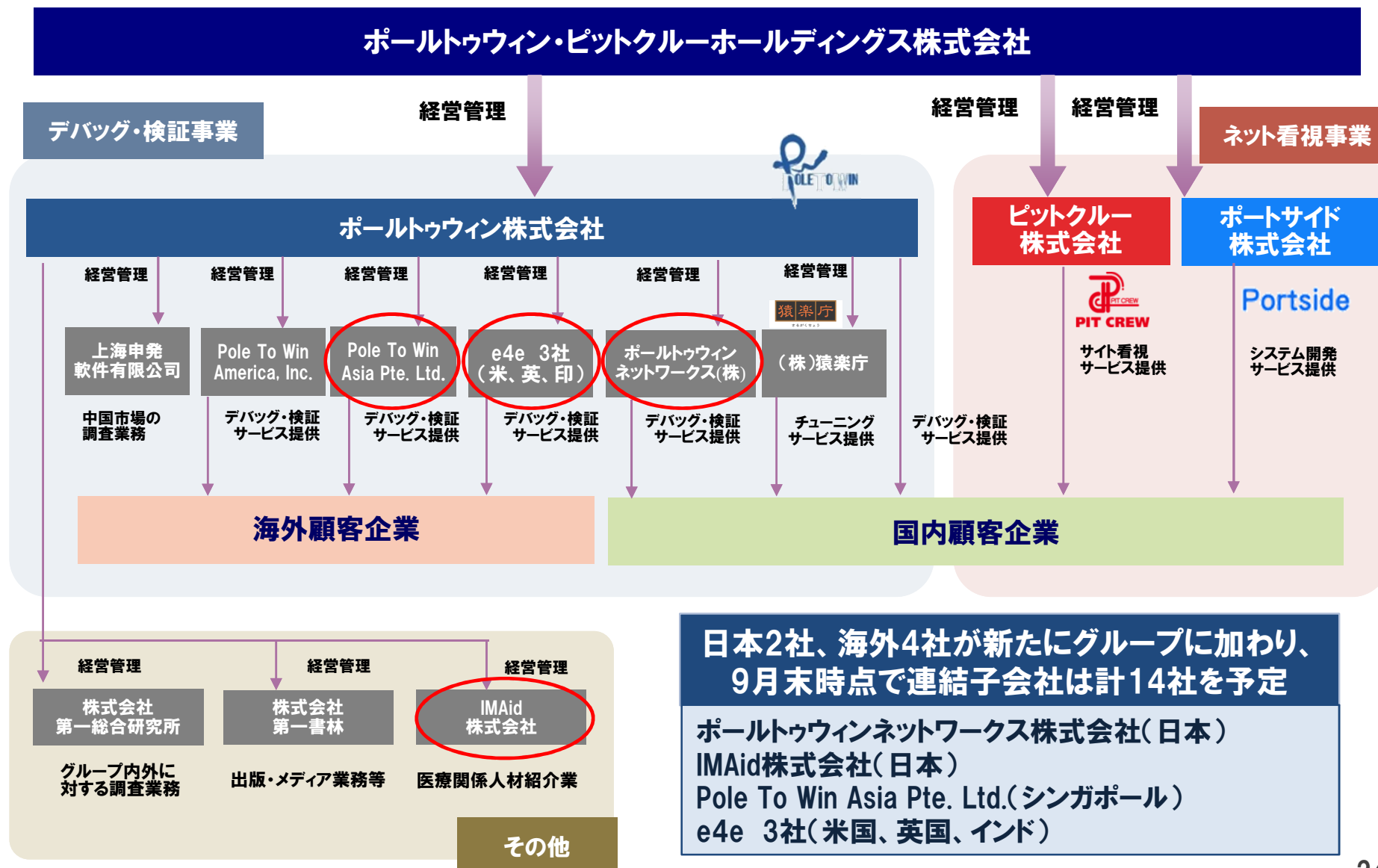
会社名	ポールトゥウィン・ピットクルーホールディングス株式会社
代表者	代表取締役会長 橘 民義 代表取締役社長 小西 直人
本社所在地	東京都新宿区西新宿2-4-1
設立	2009年2月2日
資本金	7億1,240万円(2012年7月31日現在)
事業内容	当社及び連結子会社10社で構成されるグループ全体の事業活動の支配・管理及びこれに付帯または関連する業務。 【当社グループの主な事業】 1.デバッグ・検証事業 ソフトウェア・ハードウェアの品質向上のサポートをするため、不具合の検出を行う事業 2.ネット監視事業 インターネットサイトの健全運営をサポートするために、違法有害情報や不正の検出を行う事業 3.その他事業 市場調査、出版・メディアに関する事業
連結業績 (2012/1期)	売上高 :83億6,422万円 連結従業員数:905人 経常利益 :12億8,075万円 (内正社員数 341人) 当期純利益: 6億5,189万円

3. <参考> 会社概要・事業内容

3-2. グループの構成(連結子会社14社)



2012年9月末時点(予定)



3. <参考> 会社概要・事業内容



3-3. 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.

e4e, Inc. (米国・英国・インド)

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

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、医療関連人材紹介業

株式会社第一総合研究所

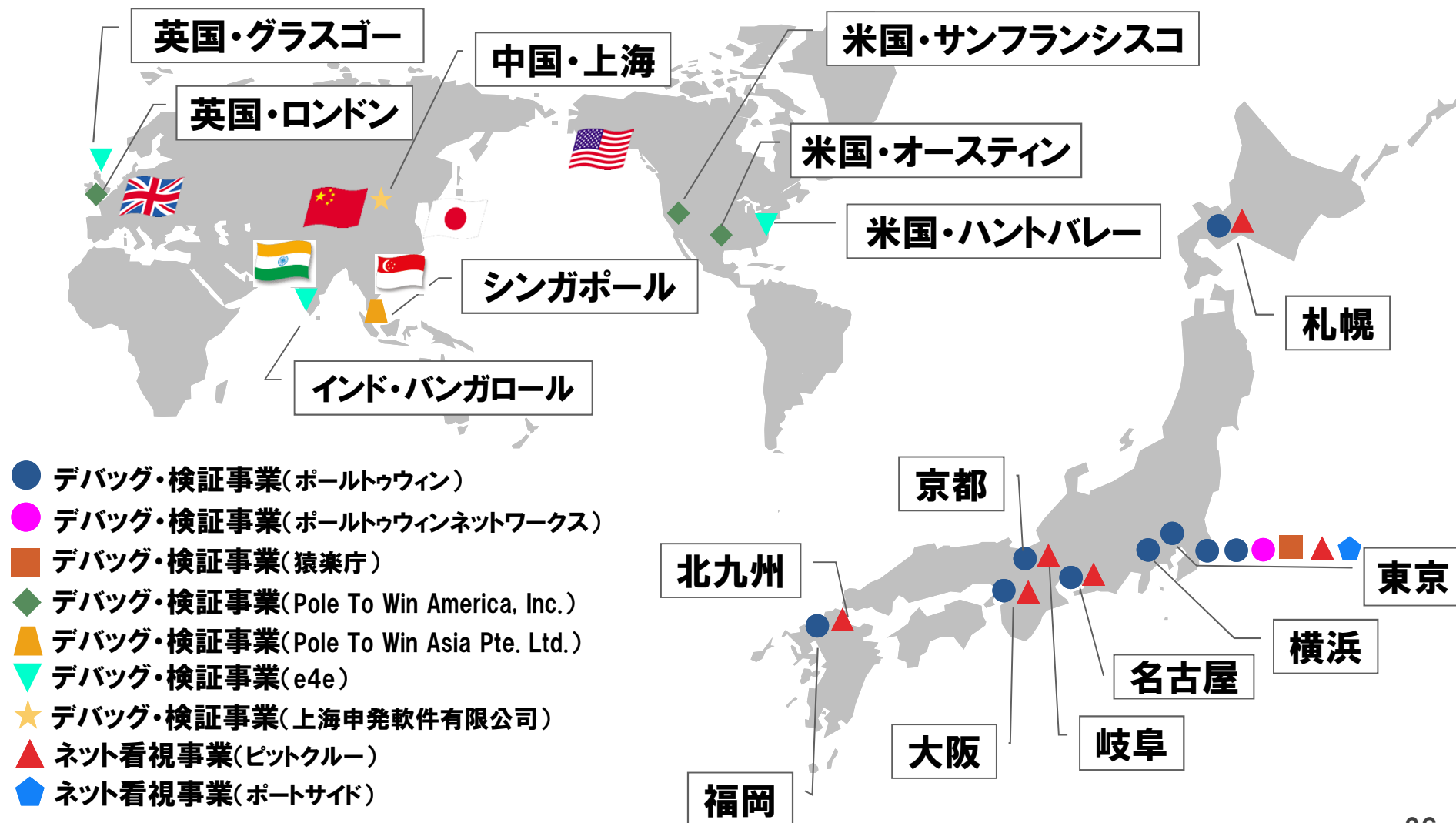
株式会社第一書林

IMAid株式会社

3-4. 事業拠点



■ 国内18拠点、海外8拠点で事業展開(2012年9月末時点予定)



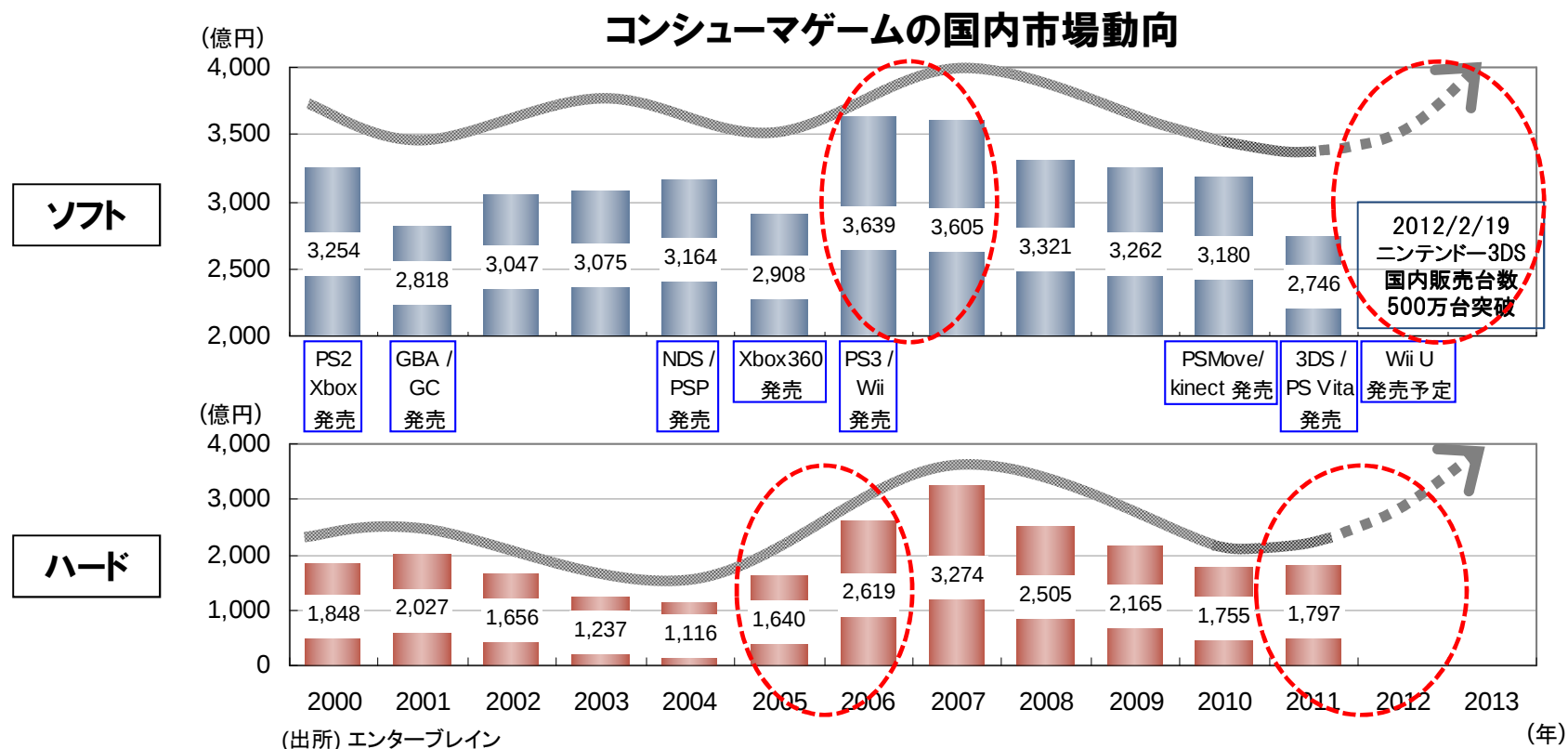
4. <ご参考> 事業環境

4-1. 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」、「PlayStation Vita」の普及も進み、7月28日発売の大画面「ニンテンドー3DS LL」も好調な滑り出し、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

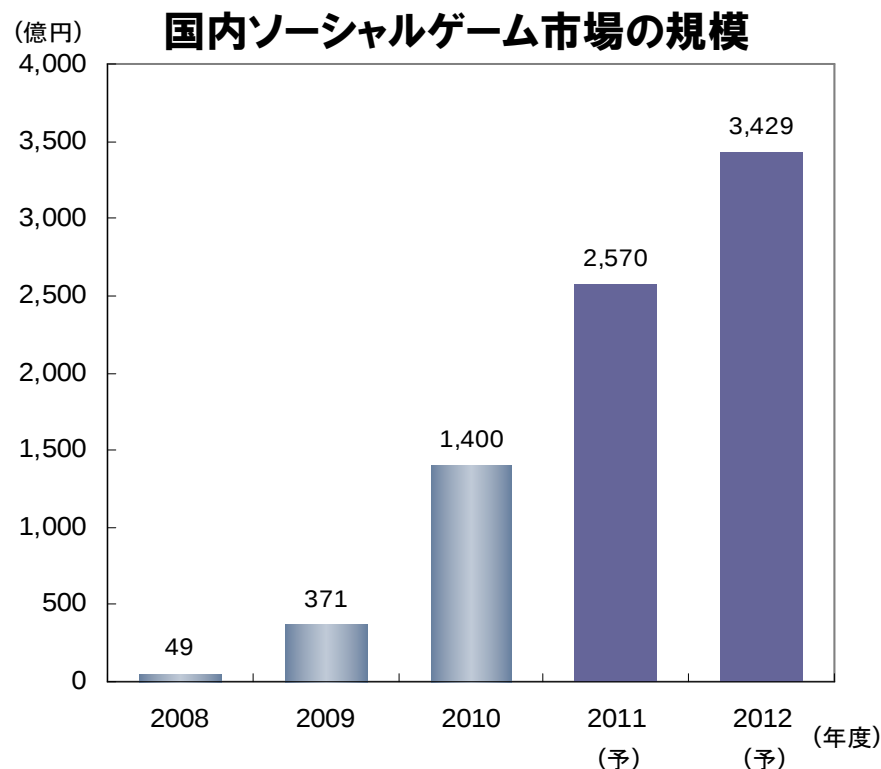


4. <参考資料>事業環境

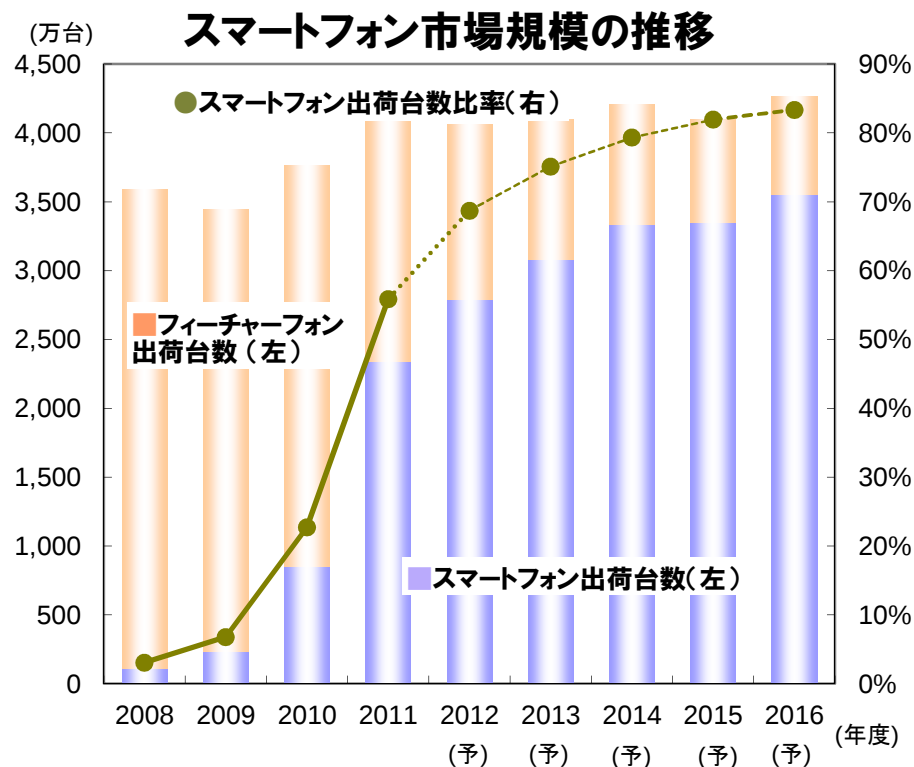
4-2. デバッグ・検証事業 & ネット看視事業の事業環境



■ スマートフォンは一層の普及拡大が予測されており、スマホ向けアプリ・ゲーム市場は今後も成長。大手ゲームメーカーのソーシャルゲーム参入や海外展開も本格化。



(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



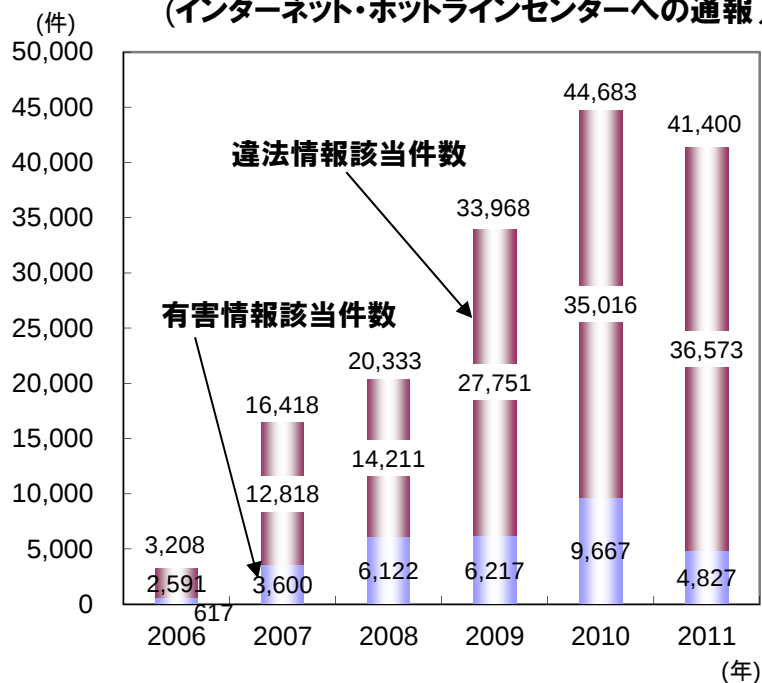
(注) 2012年度以降の予測は2012年3月時点。
(出所) (株) MM総研 [東京・港]

4-3. ネット看視事業の事業環境(1)

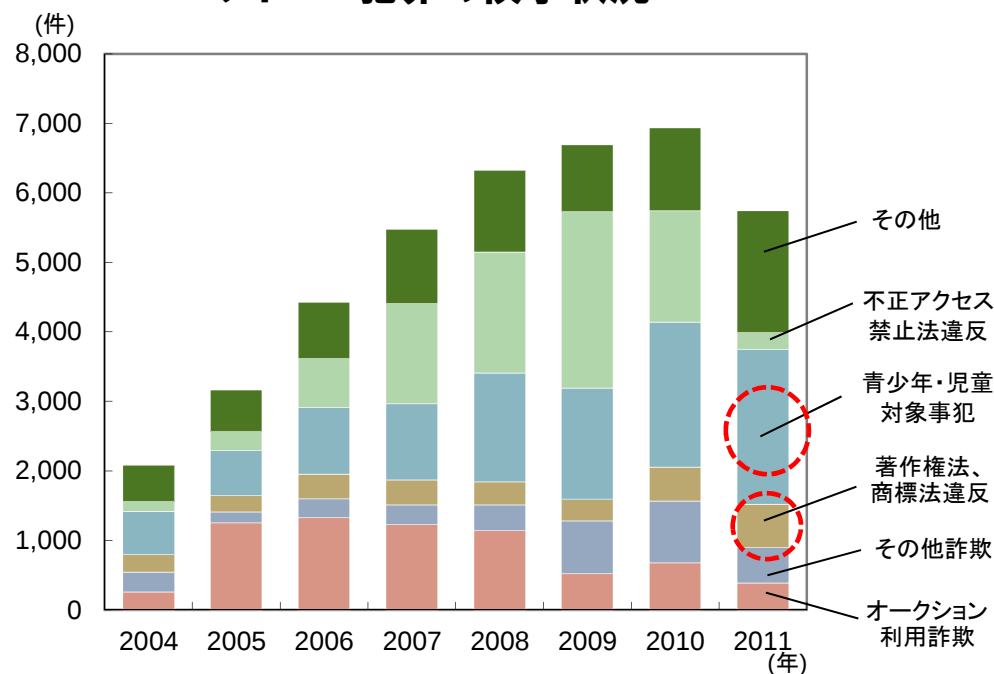


■ 高まり続けるネット「看視」の必要性 青少年保護、知的財産権保護等対策の社会的高まり

ネットにおける違法・有害情報の状況
(インターネット・ホットラインセンターへの通報)



サイバー犯罪の検挙状況

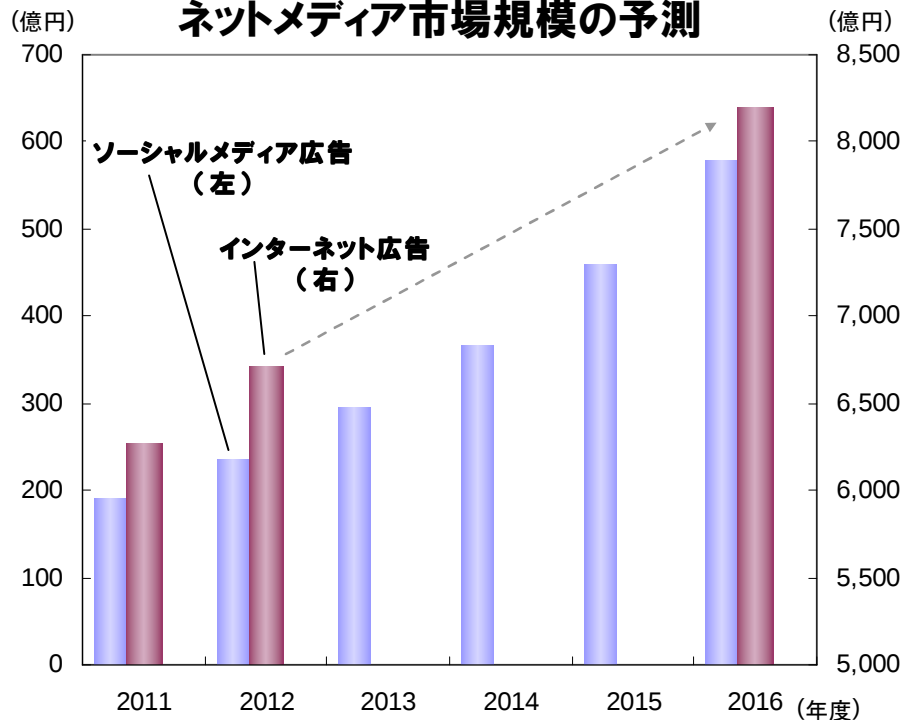


4. <参考資料>事業環境

4-4. ネット看視事業の事業環境(2)

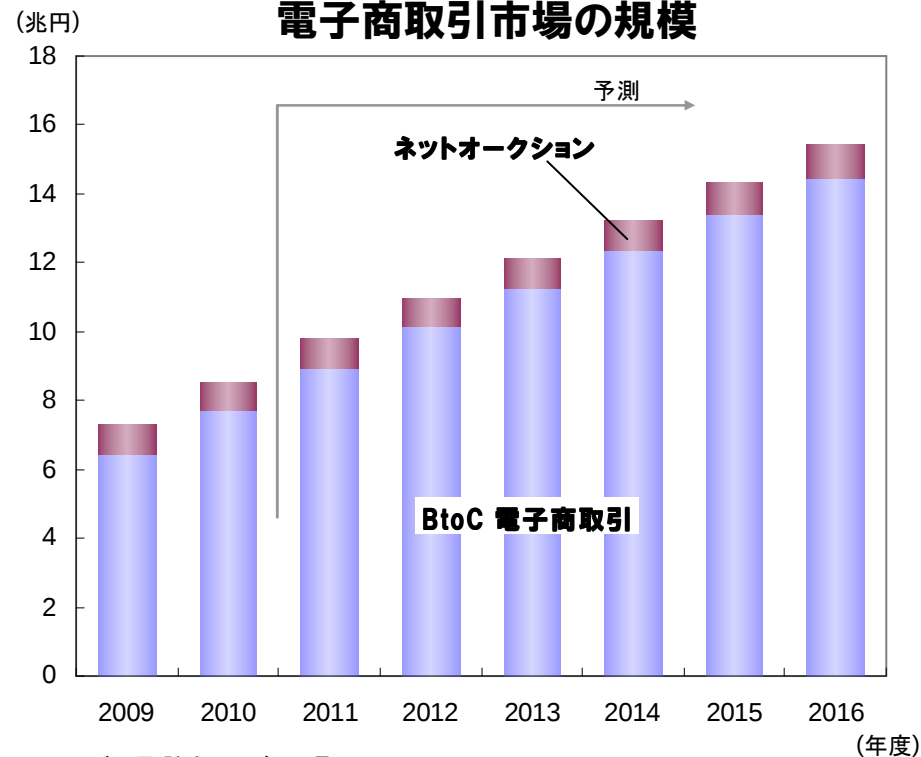


ネットメディア市場規模の予測



(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

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。