



---

# 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 2015年1月期 第1四半期決算補足資料

---

ゲームビジネスのグローバル化に伴い、デバッグ・  
検証セグメントの海外売上割合が20%超となる

2Q以降、アミューズメント機器デバッグ、Eコマース  
サポート、ネイティブアプリの国内外サポートが拡大見込み

証券コード:3657  
銘柄略称:ポールHD  
2014年6月6日

1. 2015年1月期 第1四半期連結決算概況・・・ 2
2. 2015年1月期 通期連結業績予想 …… 7
3. <参考> 今後の事業戦略 ……11
4. <参考> 会社概要・事業内容 ……15

# 1-1. 2015年1月期 第1四半期連結業績概況

ゲームビジネスのグローバル化により、国内＋海外6ヵ国9拠点の連携によるローカライズ、ユーザーサポート増加により**増収**  
営業・経常利益は人件費・拠点増加、為替差益減少により**減益**

単位:百万円(単位未満切捨)

	【当期】 2015/1期 第1四半期 (2014.2-2014.4)		【前期】 2014/1期 第1四半期 (2013.2-2013.4)		前年同期比	
	実績	利益率	実績	利益率	増減額	増減率
売上高	<b>3,510</b>	- %	<b>3,251</b>	- %	<b>258</b>	<b>+8.0%</b>
営業利益	<b>495</b>	14.1%	<b>507</b>	15.6%	<b>△12</b>	<b>△2.5%</b>
経常利益	<b>494</b>	14.1%	<b>573</b>	17.6%	<b>△79</b>	<b>△13.8%</b>
四半期純利益	<b>263</b>	7.5%	<b>326</b>	10.0%	<b>△63</b>	<b>△19.3%</b>

※比率については表示単位未満を四捨五入

## 1-2. 2015年1月期 第1四半期 セグメント別業績概況

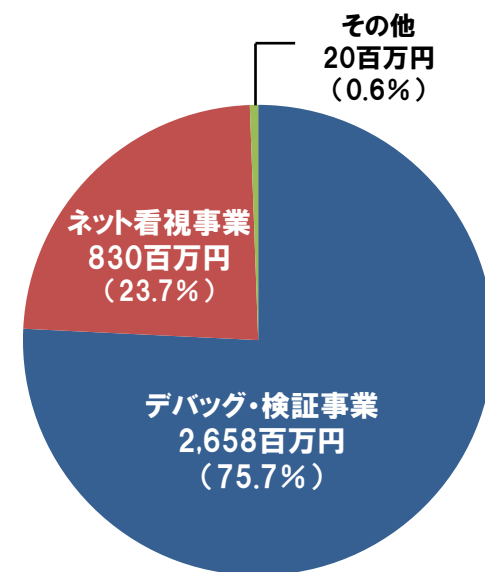


デバッグ・検証事業は、海外売上高が20%超に  
ネット看視事業は、ネットショッピング・オークションの取引量増加に  
伴う出品物チェック・広告審査が増加

単位:百万円(単位未満切捨)

		【当期】 2015/1期 第1四半期実績	【前期】 2014/1期 第1四半期実績	前年 同期比
デバッグ・ 検証事業	売上高	<b>2,658</b>	2,507	+6.0%
	営業利益	<b>480</b>	464	+3.5%
ネット 看視事業	売上高	<b>830</b>	729	+13.9%
	営業利益	<b>42</b>	49	△14.1%

2015年1月期 第1四半期  
セグメント別 売上高構成比  
売上高合計 3,510百万円



※比率については表示単位未満を四捨五入

## 1-3. 2015年1月期 第1四半期 セグメント別トピックス



### デバッグ・検証事業

売上高 2,658百万円(売上構成比75.7%)

#### ■ 海外現地業務が順調に拡大

＞ 海外営業力強化を図り、**海外売上高**が**当事業の20%超**まで拡大

#### ■ ゲームビジネスのグローバル化による国内外拠点連携サポート

＞ 各国毎に別々の外注会社を利用している企業へワンストップサービス提案

＞ 国内メーカーは、**アジア**(中国、台湾、韓国、タイ、ベトナム等)へ**積極的展開**

中国では家庭用ゲーム機の製造販売解禁

当社グループの中国、韓国、シンガポール拠点の重要性が高まりつつある

＞ 海外メーカーは、日本、アジア進出を狙う企業が増加傾向

### ネット看視事業

売上高 830百万円(売上構成比23.7%)

#### ■ Eコマース関連サポート業務が増加

＞ **ネットショッピング・オークション**の出品物チェック、薬事法や景品表示法に基づく広告審査、エンドユーザーからのお問い合わせ対応業務が増加

#### ■ デバッグ・検証事業との相互送客

＞ **ネイティブアプリ**の**グローバル展開**に伴い、国内のユーザーサポートを担当

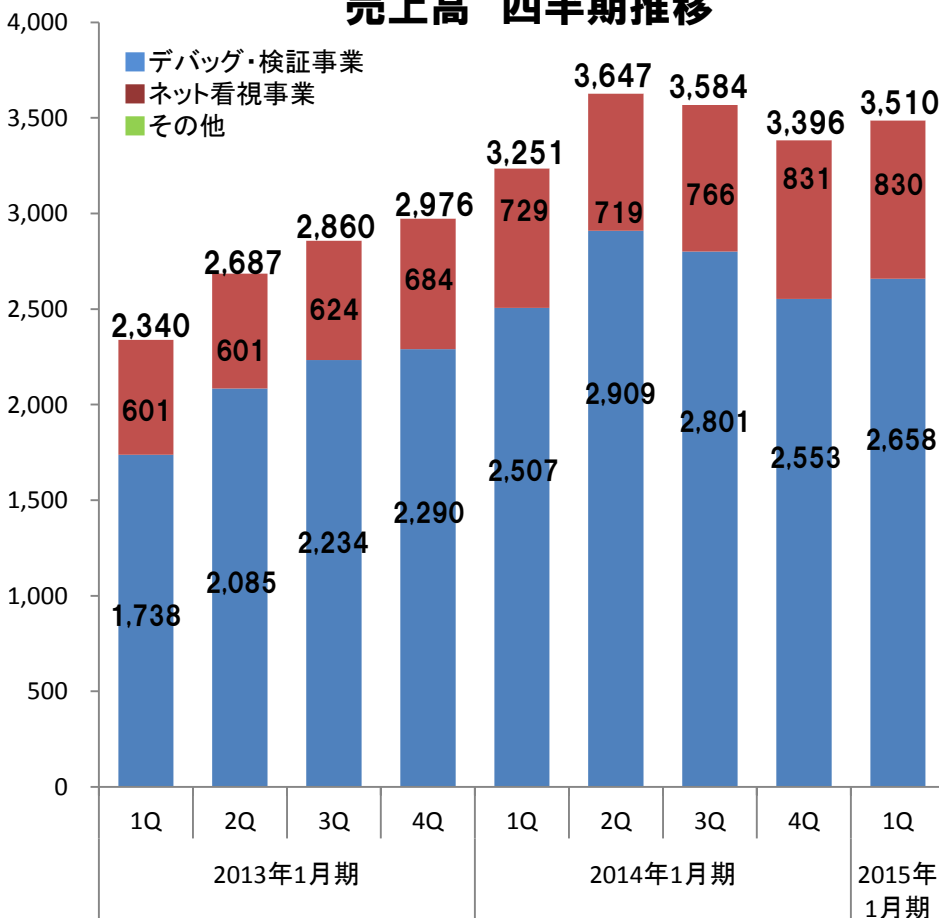
#### ■ 学校裏サイト調査の受注堅調、延べ21自治体・約9,000校の導入実績

# 1-4. 四半期業績推移(売上高・営業利益)

**前四半期比ではアミューズメント機器デバッグが増加し、増収増益**  
**前年同四半期比では人件費・拠点増加により、増収減益**

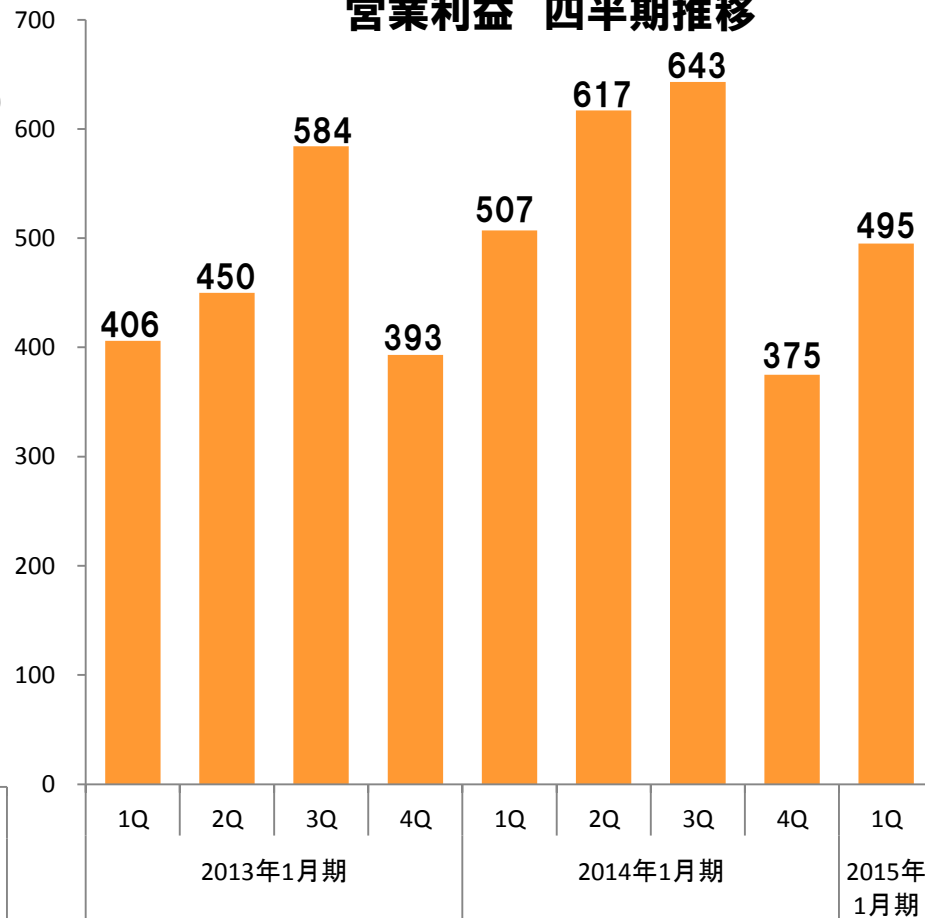
(単位:百万円、単位未満切捨)

**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。

# 1-5. 財政状況 連結貸借対照表

法人税、配当金支払により、現金及び預金減少  
引き続き借入金ゼロ、自己資本比率81.3%高水準維持

単位:百万円(単位未満切捨)

	2015/1期1Q末	2014/1期末	増減額
<b>流動資産合計</b>	6,883	7,036	△152
(うち現金及び預金)	4,569	4,959	△390
有形固定資産	297	295	2
無形固定資産	1,397	1,456	△58
投資その他の資産	555	440	114
<b>固定資産合計</b>	2,250	2,191	58
<b>資産合計</b>	9,134	9,228	△93
<b>流動負債合計</b>	1,650	1,680	△29
<b>固定負債合計</b>	58	53	4
<b>負債合計</b>	1,708	1,734	△25
<b>純資産合計</b>	7,426	7,494	△67
(うち資本金)	1,233	1,233	0
(うち資本剰余金)	1,279	1,279	0
(うち利益剰余金)	4,538	4,579	△40
<b>負債純資産合計</b>	9,134	9,228	△93

## 2-1. 2015年1月期 通期連結業績予想

**海外デバッグ・Eコマースサポート事業を成長原動力とし**  
**国内デバッグは品質向上・高付加価値化にて市場競争力を強化**  
**海外投資や人件費上昇への対応により利益率は低下を見込む**

単位:百万円(単位未満切捨)

	2015/1期 通期予想	2014/1期 通期実績	増減率
売上高	14,961	13,879	+7.8%
営業利益	2,183	2,144	+1.8%
経常利益	2,186	2,290	△4.5%
当期純利益	1,211	1,205	+0.5%
1株当たり当期純利益	63.74円	63.55円	+0.19円
1株当たり配当	16円	16円	±0円

※比率については表示単位未満を四捨五入



## 2-2. 2015年1月期 連結業績予想 進捗状況

2Q累計予想に対する進捗率は売上高49.0%、営業利益50.9%  
 2Q以降も引き続きアミューズメント機器、海外事業、Eコマース  
 市場の好環境が期待され、概ね計画どおり推移する見込み

単位:百万円(単位未満切捨)

	第1四半期 実績	第2四半期(累計)		通期	
		予想	進捗率	予想	進捗率
売上高	<b>3,510</b>	7,162	49.0%	<b>14,961</b>	23.5%
営業利益	<b>495</b>	974	50.9%	<b>2,183</b>	22.7%
経常利益	<b>494</b>	977	50.6%	<b>2,186</b>	22.6%
四半期(当期) 純利益	<b>263</b>	490	53.7%	<b>1,211</b>	21.8%

※比率については表示単位未満を四捨五入

## 2-3. 株主還元(配当予想)

2015年1月期は1株当たり**16円**を予定

### 配当政策

連結当期純利益に対し、**配当性向25%**を目途

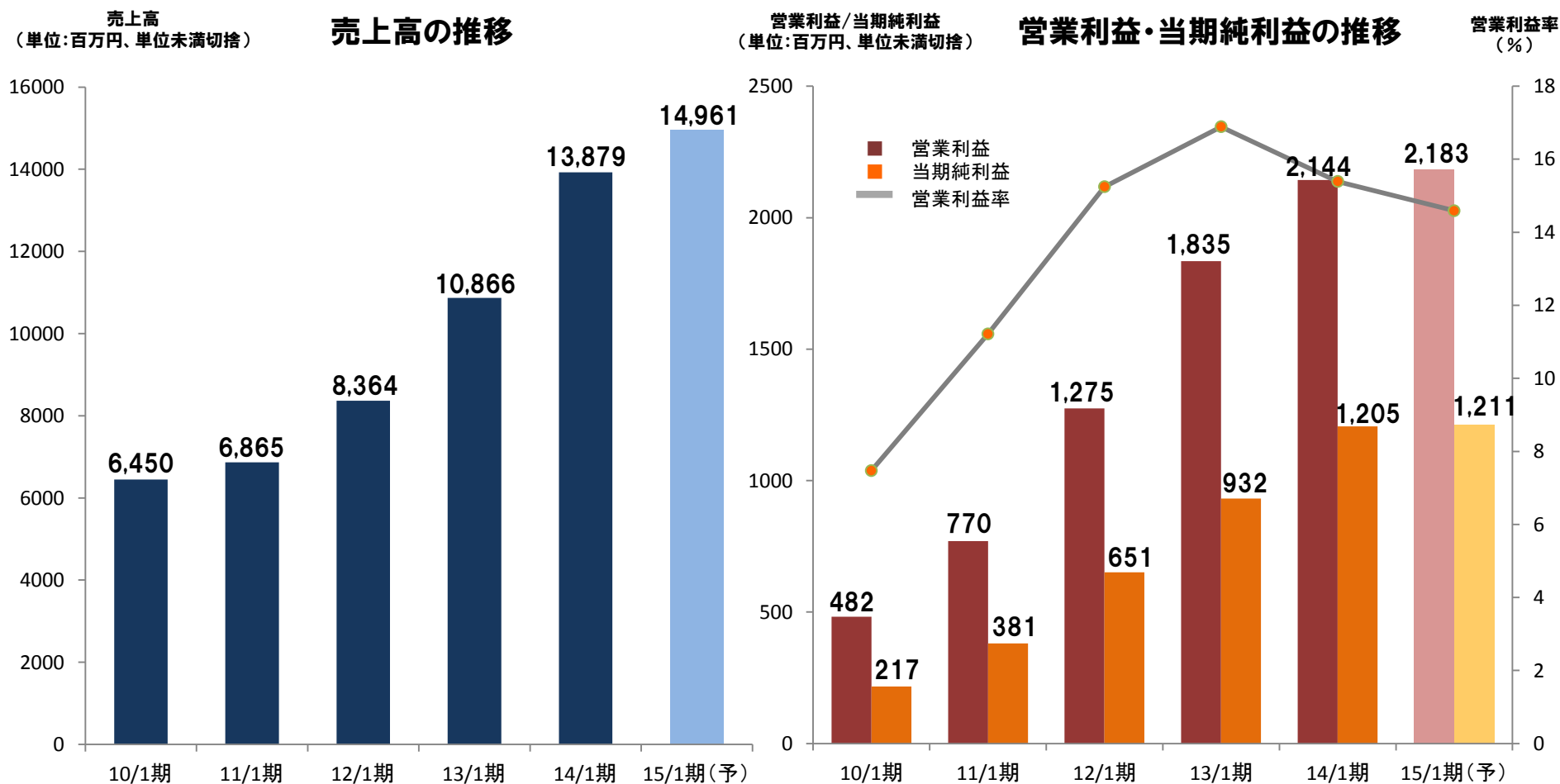
### 1株当たりの年間配当金の推移



(注)当社は2013年1月9日付で普通株式1株につき2株の株式分割、また2014年1月9日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。そのため、2012年1月期及び2013年1月期の配当金額については、当該株式分割に伴う影響を加味し、遡及修正を行った場合の数値を記載しております。

## 2-4. 通期連結業績の推移、計画

海外投資や人件費上昇への対応により利益率低下を見込むが  
国内外において着実な**市場シェア・業績拡大**を図っていく



(注)15/1期は14年3月10日公表の業績予想を参考情報として記載しております。

## 3-1. 今後の事業戦略 サマリー

- 1 国内における市場競争力強化による  
持続的な業績拡大**
- 2 グローバル展開加速による  
海外売上高の拡大**
- 3 Eコマースに付随するサポートサービス拡大**

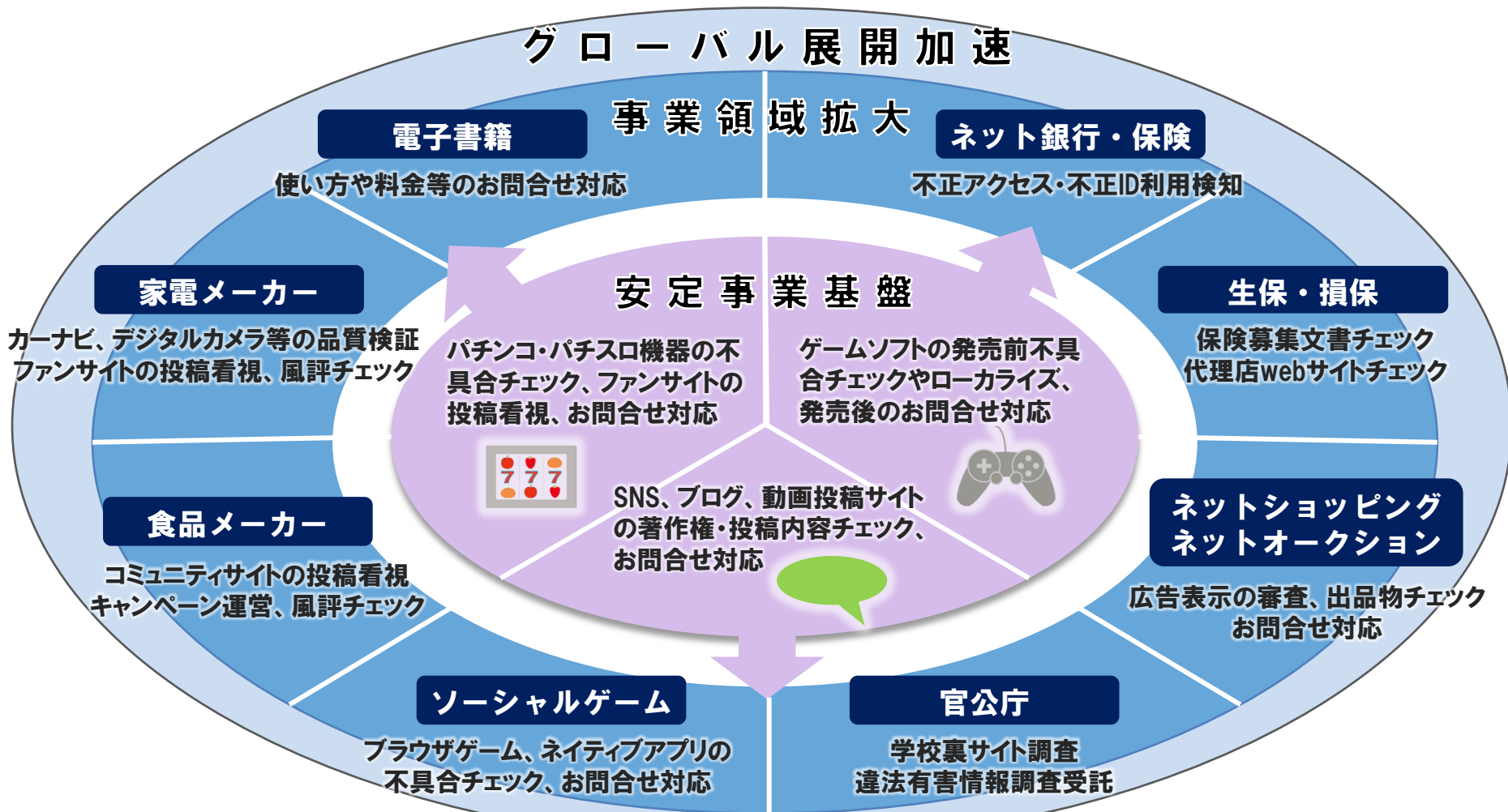
## 3-2. 今後の事業成長イメージ(1)

今後3年の年平均売上高成長率は10%を想定  
3年後の営業利益率は18%を目指す



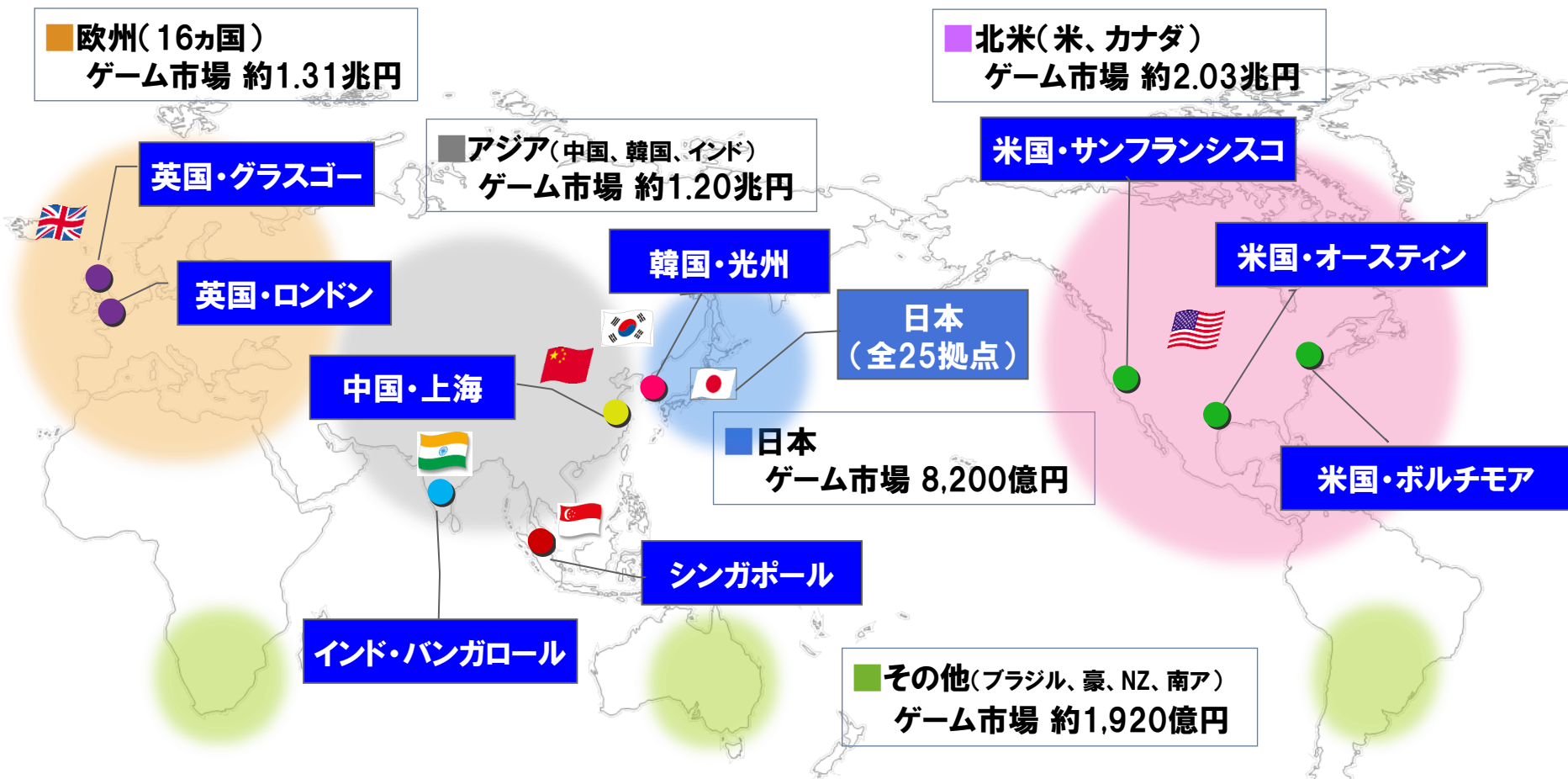
## 3-3. 今後の事業成長イメージ(2)

安定収益基盤である国内デバッグを品質向上・高付加価値化し  
市場競争力を高め、海外デバッグ・Eコマース付随サポートを拡大



## 3-4. 今後の事業成長イメージ (3)

日本のゲーム市場は世界の20%以下と推定  
海外9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(出所 NeoGAF)

## 4-1. 会社概要

(2014年4月30日現在)

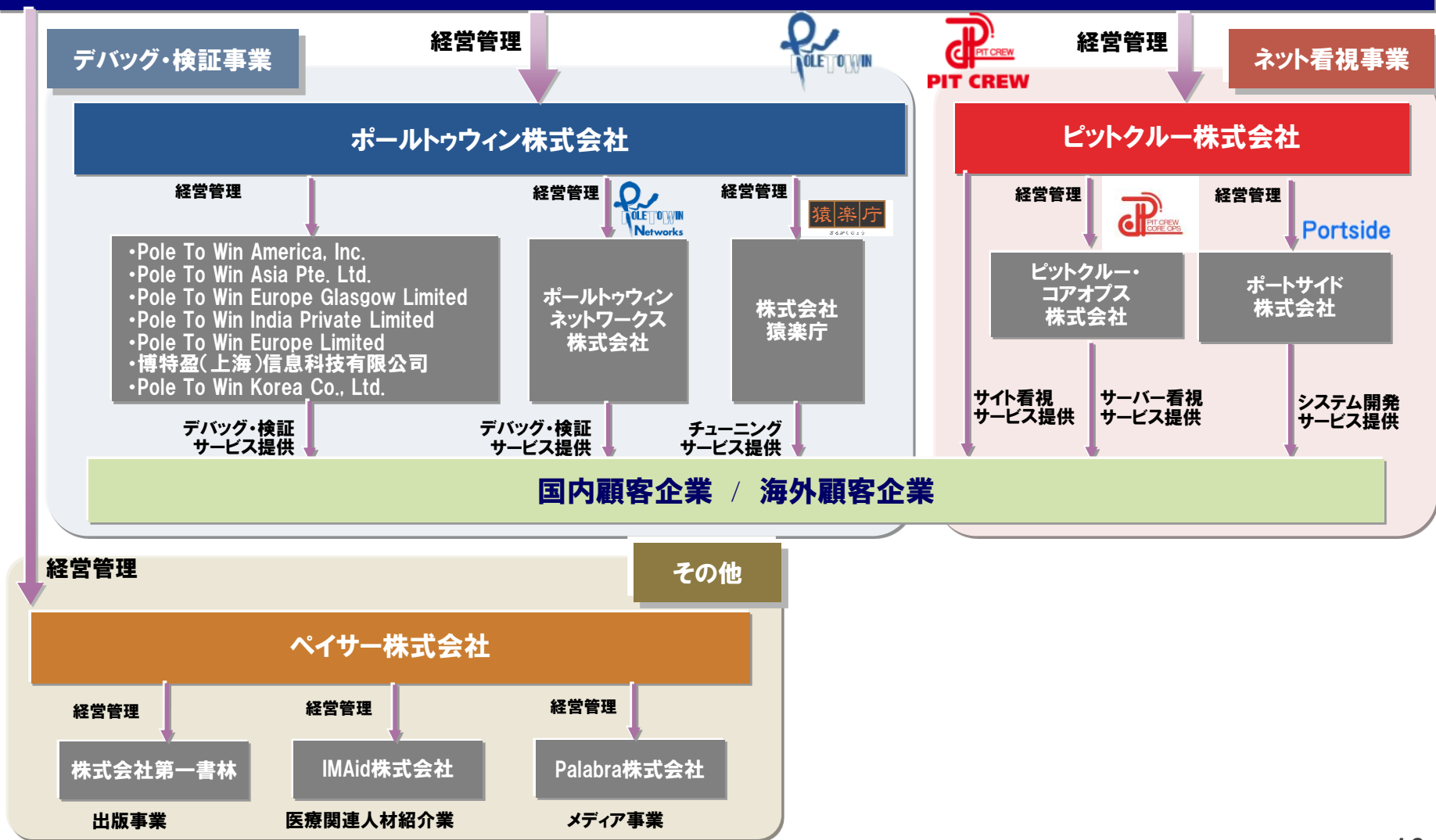
会社名	ポルトゥウィン・ピットクルーホールディングス株式会社	
代表者	代表取締役会長 橘 民義 代表取締役社長 小西 直人	
本社所在地	東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿NSビル11F	
設立	2009年2月2日	
資本金	12億3,349万円（2014年1月31日現在）	
上場市場/コード	東京証券取引所市場第一部（証券コード:3657 銘柄略称:ポールHD）	
事業内容	<p>当社及び連結子会社17社で構成されるグループ全体の事業活動の支配・管理及びこれに付帯または関連する業務</p> <p>【当社グループの主な事業】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> <li>3. その他 出版・メディアに関する事業等</li> </ol>	
連結業績 (2014/1期)	売上高 : 138億7,900万円 経常利益 : 22億9,000万円 当期純利益 : 12億500万円	連結従業員数: 1,919人 （内正社員数 558人、2014年1月31日現在）



# 4-2. グループの構成(連結子会社17社)

(2014年4月30日現在)

## ポルトゥウィン・ピットクルーホールディングス株式会社



## 4-3. 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、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 Limited	Pole To Win India Private Limited	Pole To Win Europe Limited	博特盈(上海)信息科技有限公司
		Pole To Win Korea Co., Ltd.	株式会社猿楽庁

### 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
------------	------------	------------------

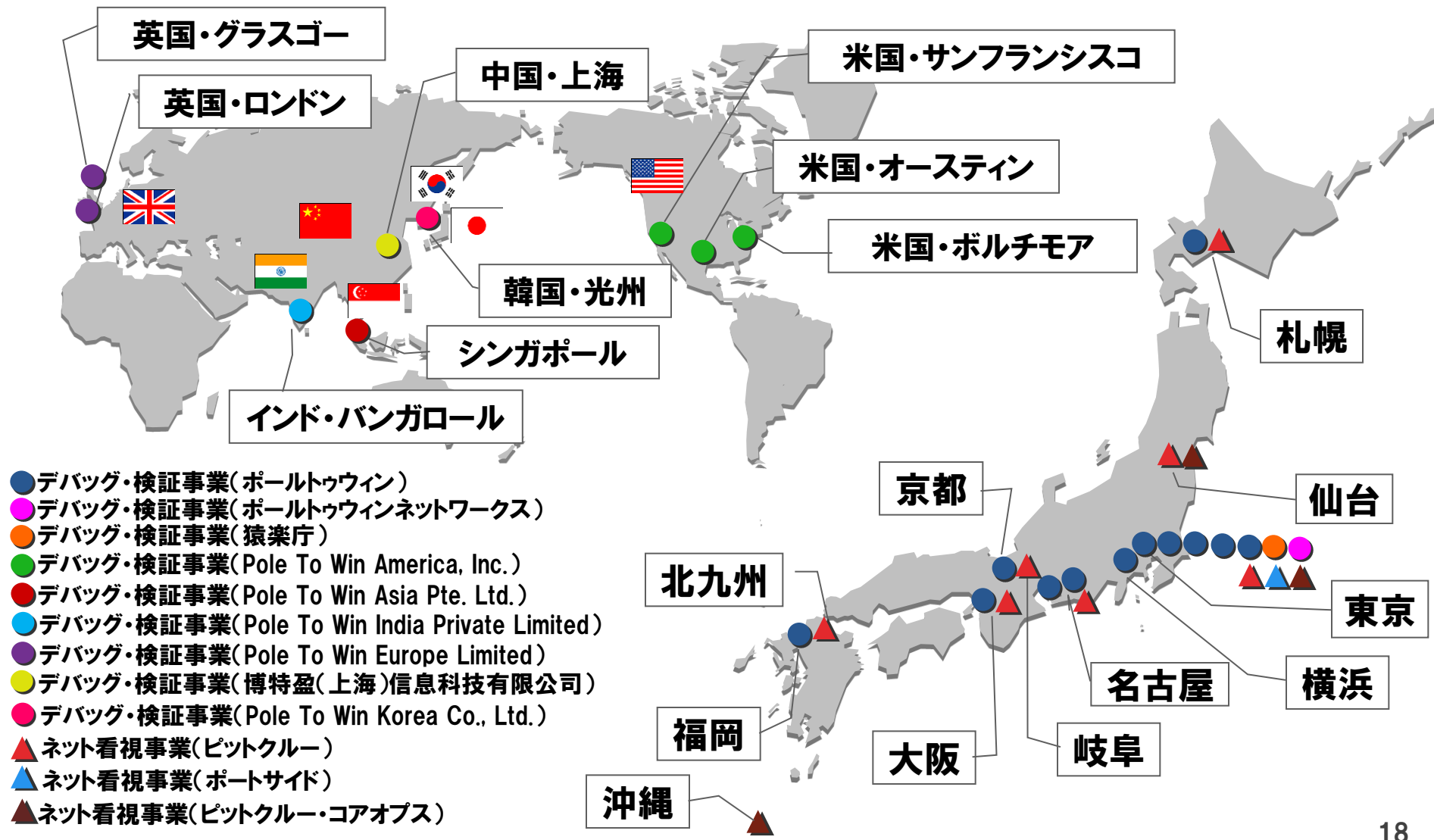
### その他

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	株式会社第一書林	IMAid株式会社	Palabra株式会社
----------	----------	-----------	-------------

# 4-4. 事業拠点(デバッグ・検証& ネット看視事業)

## ■ 国内25拠点、海外9拠点で事業展開



- 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。