

2018年3月期 第1四半期決算説明資料

株式会社 ハーツ ユナイテッド グループ

東証第一部:3676

URL:<http://www.heartsunitedgroup.co.jp/>

目次

- 1. 2018年3月期 第1四半期決算概要……………P3
- 2. セグメント別業績及び通期業績予想……………P8
- 3. 今後の取り組み……………P18

1. 2018年3月期 第1四半期決算概要



2018年3月期 第1四半期 連結損益サマリー

▶ デバッグ事業が売上・利益ともに110%以上の成長を達成し増収増益

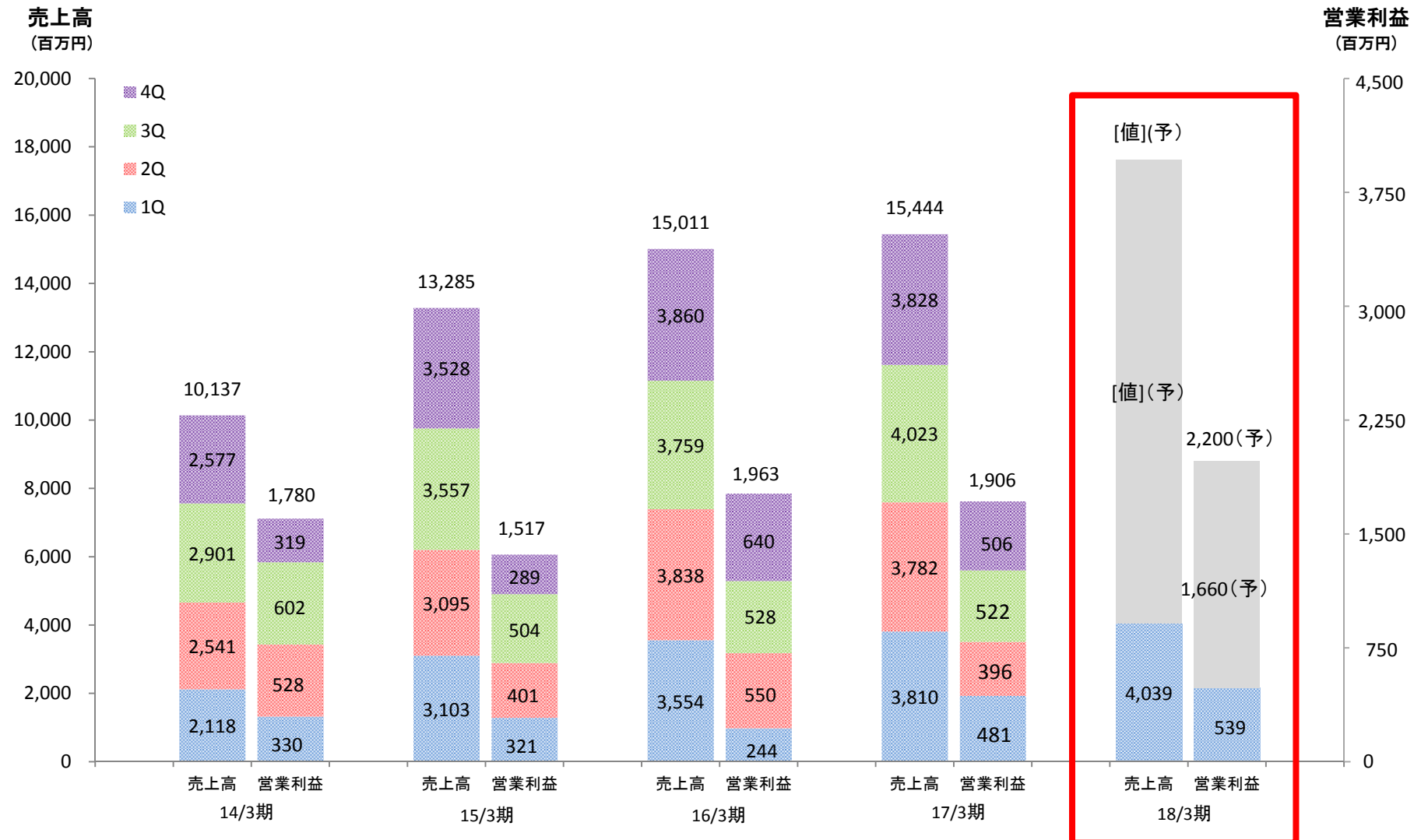
(単位：百万円)

	連結業績			サマリー
	前期実績 17/3期 1Q	当期実績 18/3期 1Q (前年同期比)	18/3期 通期予想 (前期比)	
売上高	3,810	4,039 (106.0%)	17,622 (114.1%)	デバッグ事業が110%以上の成長を達成し、業績を牽引
売上原価	2,722	2,857 (105.0%)	-	
原価率	71.4%	70.7% (△0.7ポイント)	-	
売上総利益	1,087	1,182 (108.6%)	-	
販売費及び 一般管理費	606	642 (105.8%)	-	
営業利益	481	539 (112.2%)	2,200 (115.4%)	デバッグ事業の伸長及びクリエイティブ事業の収益改善により増益
売上高 営業利益率	12.6%	13.4% (+0.7ポイント)	12.5% (+0.1ポイント)	
経常利益	526	532 (101.1%)	2,225 (111.4%)	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	298	360 (120.7%)	1,382 (173.8%)	



通期連結売上高、営業利益推移

▶ 第1四半期では売上高・営業利益ともに過去最高を更新、会社計画に対しても想定通りに進捗



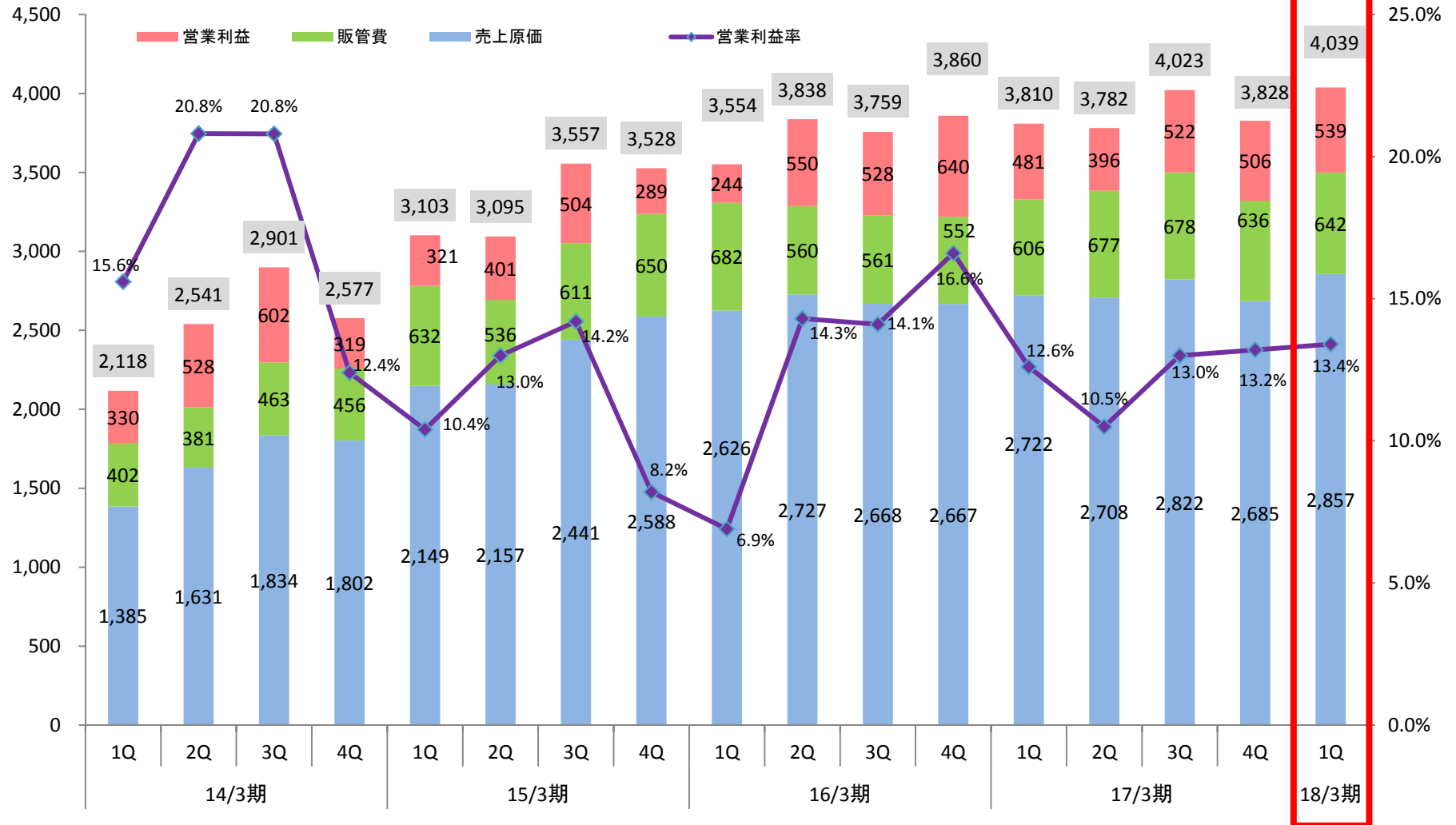


四半期連結売上高、営業利益推移

▶ 四半期ベースで過去最高の売上高を達成、利益率も安定して推移

四半期推移

(百万円)





連結貸借対照表

(百万円)

	17/3期	18/3期	対前期末		17/3期	18/3期	対前期末
	期末	1Q末	増減額		期末	1Q末	増減額
流動資産	6,221	5,802	△419	流動負債	3,759	3,469	△290
(うち)現金及び預金	3,344	3,086	△258	(うち)短期借入金	1,630	1,625	△5
(うち)受取手形 及び売掛金	1,942	2,075	133	固定負債	1,033	1,031	△2
固定資産	1,430	1,391	△39	(うち)転換社債型新株予約権付社債	1,017	1,017	—
(うち)有形固定資産	298	327	29	負債合計	4,793	4,500	△292
(うち)無形固定資産	238	220	△18	株主資本	2,590	2,468	△122
(うち)投資その他の資産	893	843	△50	(うち)資本金	300	300	—
資産合計	7,651	7,193	△458	(うち)資本剰余金	277	277	—
				(うち)利益剰余金	4,164	4,389	225
				(うち)自己株式	△2,152	△2,499	△347
				その他の包括利益累計額	42	40	△2
				非支配株主持分	225	184	△41
				純資産合計	2,858	2,692	△165
				負債・純資産合計	7,651	7,193	△458

- 流動資産:主に現金及び預金が減少したことにより419百万円の減少(前期比6.7%減)
- 流動負債:主に未払法人税等及び賞与引当金が減少したことにより290百万円の減少(前期比7.7%減)
- 純資産 :主に親会社株主に帰属する四半期純利益の計上により利益剰余金が増加した一方で、自己株式を取得したこと及び期末配当の実施に伴い利益剰余金が減少したことにより165百万円の減少(前期比5.8%減)

2. セグメント別業績及び通期業績予想

【セグメント別業績に関する注意事項】

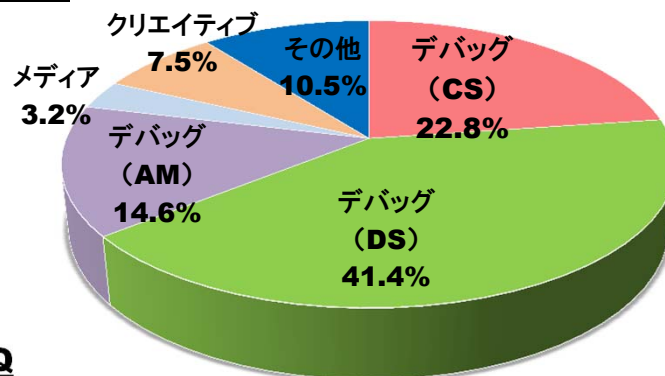
各セグメント及びリレーションの売上高については、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて記載。
セグメント利益は営業利益ベースの数値を記載。



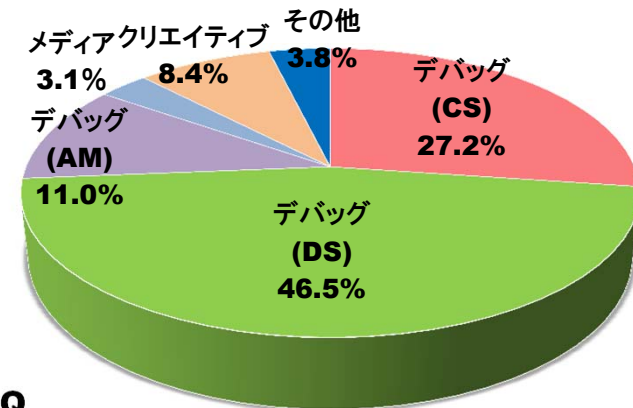
2018年3月期 第1四半期セグメント別業績の概要

事業セグメント	事業内容		17/3期1Q	18/3期1Q	増減額	(前年同期比)	
デバッグ事業		売上高	3,009	3,426	417	(113.9%)	
		セグメント利益	709	840	131	(118.5%)	
	コンシューマゲームリレーション (CS)	コンシューマゲーム、オンラインゲーム、アーケードゲーム向けデバッグサービス	売上高	870	1,099	229	(126.3%)
	デジタルソリューションリレーション (DS)	モバイルゲーム、モバイルアプリ向けデバッグサービス WEBシステム、業務システム、家電、自動車検証及びサイバーセキュリティサービス	売上高	1,581	1,882	301	(119.1%)
	アミューズメントリレーション (AM)	パチンコ・パチスロ向けデバッグサービス	売上高	557	444	△113	(79.7%)
メディア事業	日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」等の運営 ゲーム関連イベントの企画・運営	売上高	124	126	2	(101.8%)	
		セグメント損益	0	△68	△68	(-)	
クリエイティブ事業	コンシューマゲームやソーシャルゲームの受託開発・CG映像制作	売上高	286	340	54	(118.9%)	
		セグメント損益	△85	23	109	(-)	
その他	システム開発事業	売上高	402	152	△249	(37.9%)	
		セグメント損益	8	△32	△41	(-)	
調整額	セグメント利益調整額: 報告セグメントに帰属していない一般管理費等の全社費用	セグメント売上高調整額	△11	△6	4	(-)	
		セグメント利益調整額	△151	△223	△71	(-)	
合計		売上高	3,810	4,039	228	(106.0%)	
		営業利益	481	539	58	(112.2%)	

売上高構成比



17/3期 1Q



18/3期 1Q



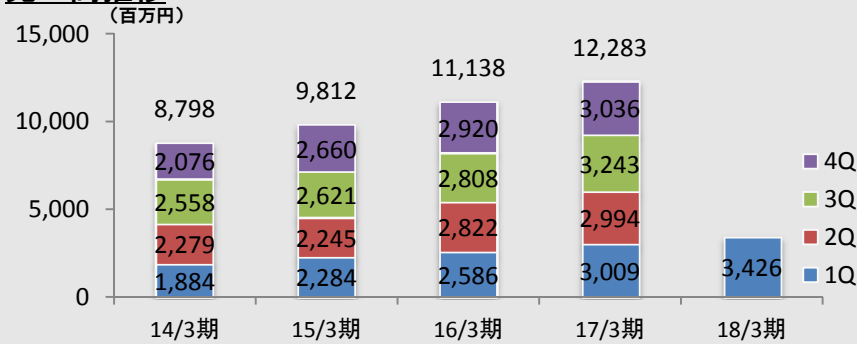
デバッグ事業

売上高・セグメント利益の前期比較				
	前期実績 17/3期 1Q	当期実績 18/3期 1Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	3,009百万	3,426百万	417百万	113.9%
セグメント利益	709百万	840百万	131百万	118.5%

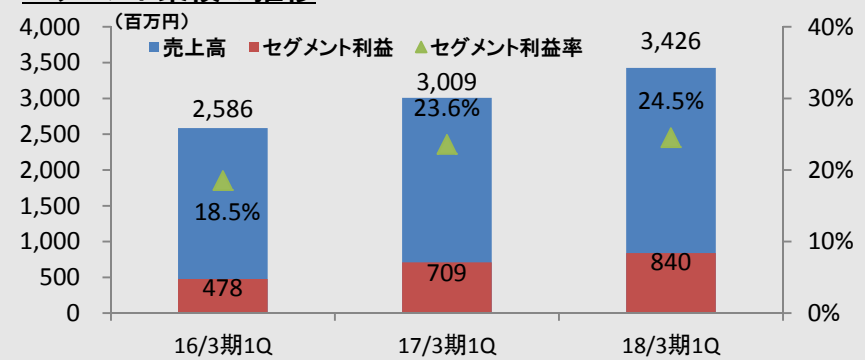
事業ハイライト・当期の見通し

- ◆ CS、DSが好調に推移、前期比110%以上の成長を実現
- ◆ 増収により利益率が改善
- 下期以降、緩やかな増収基調で推移する見通し

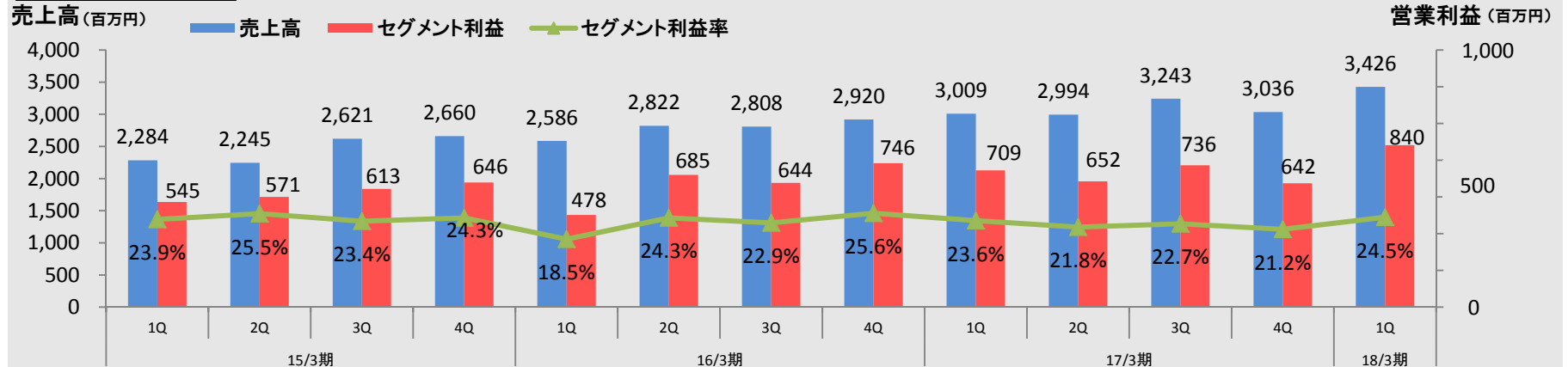
売上高推移



セグメント業績の推移



四半期別業績推移





デバッグ事業(CS:コンシューマゲームリレーション)

事業ハイライト

大型タイトル案件が高稼働となり1Qは好調に推移、前期比126%の成長を実現
Nintendo Switch向けのタイトルやVRコンテンツのデバッグ案件も増加

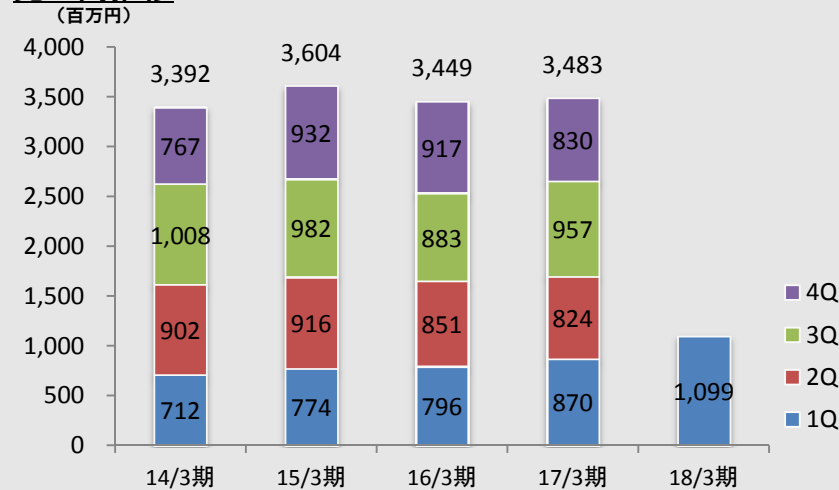
当期の見通し

顧客の開発スケジュールにあわせ堅調に推移する見通し

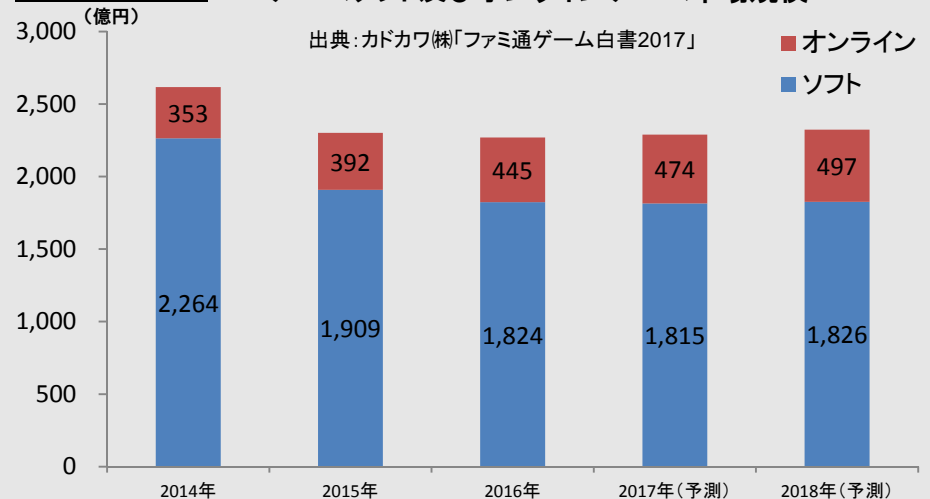
売上高の前期比較

	前期実績 17/3期 1Q	当期実績 18/3期 1Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	870百万	1,099百万	229百万	126.3%	<ul style="list-style-type: none"> ■ コンシューマゲームソフト向けデバッグ(国内/海外) ■ オンラインゲームデバッグ ■ アーケードゲームデバッグ ■ コンシューマゲーム用ソフトの翻訳(ローカライズ)

売上高推移



市場規模推移





デバッグ事業(DS:デジタルソリューションリレーション)

事業ハイライト

モバイルゲーム分野におけるゲームリリース後のデバッグ需要も継続的に獲得し強固な収益基盤を形成、シェア拡大に成功し前期比119%の成長を実現

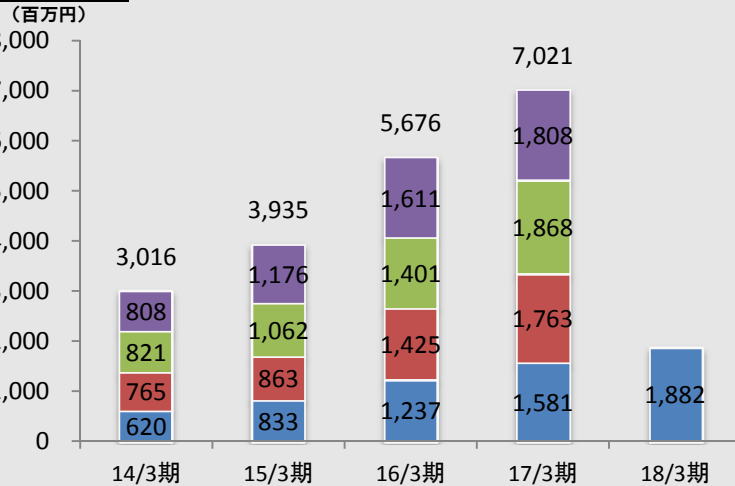
当期の見通し

モバイルゲーム案件の受注増加及びシステム検証分野の受注拡大により引き続き成長を継続する見通し

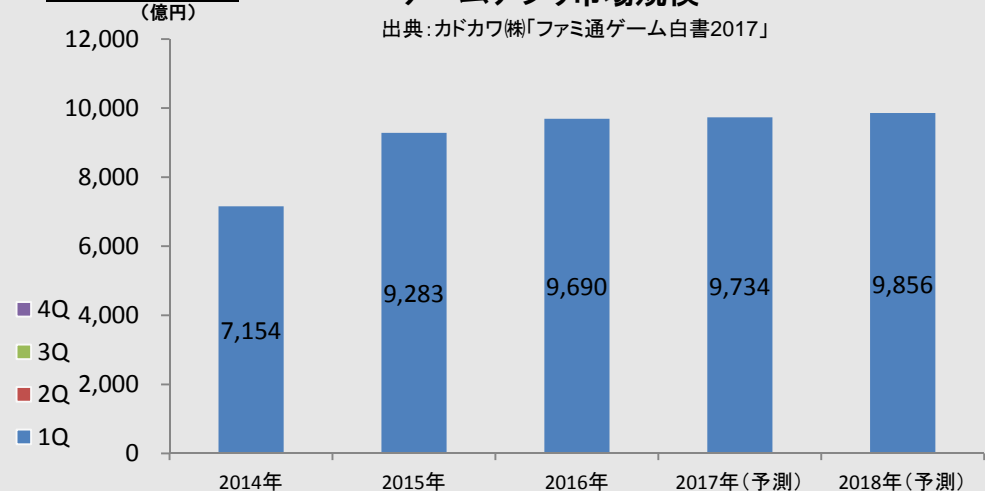
売上高の前期比較

	前期実績 17/3期 1Q	当期実績 18/3期 1Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	1,581百万	1,882百万	301百万	119.1%	<ul style="list-style-type: none"> ■ アプリデバッグ(国内/海外) ■ SNSゲームアプリデバッグ、ローカライズ、運用サポート(国内/海外) ■ WEBシステム、業務システム検証、家電検証、自動車検証 ■ サイバーセキュリティサービス

売上高推移



市場規模推移



ゲームアプリ市場規模

出典: カドカワ(株)「ファミ通ゲーム白書2017」



デバッグ事業(AM:アミューズメントリレーション)

事業ハイライト

段階的な規制強化により顧客企業の開発が鈍化、デバッグ需要が減少し減収

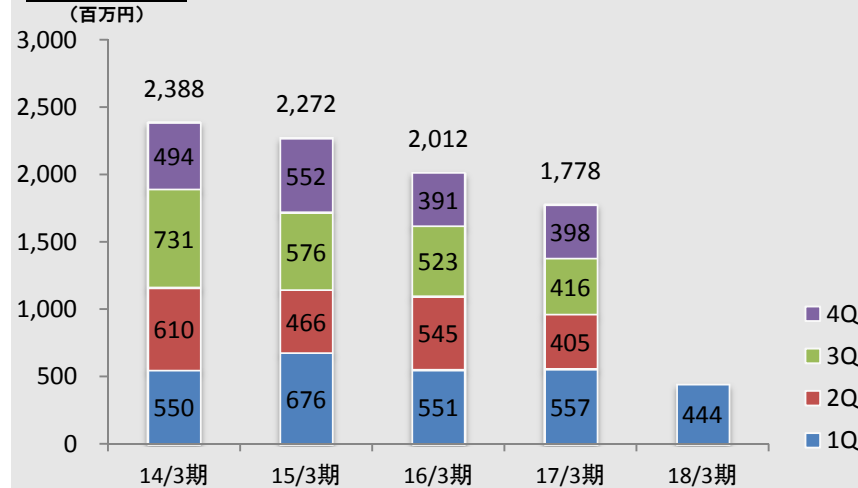
当期の見通し

2018年2月の規則改正に向けて駆け込み需要やその反動が見込まれ、引き続き流動的に推移する見通し

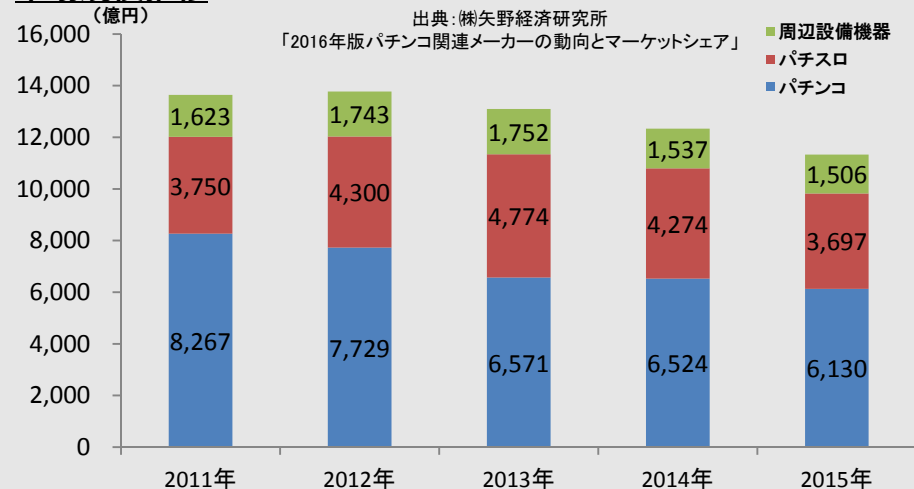
売上高の前期比較

	前期実績 17/3期 1Q	当期実績 18/3期 1Q	対前年同期		サービス項目
			増減額	前期比	
売上高	557百万	444百万	△113百万	79.7%	<ul style="list-style-type: none"> パチンコ向けデバッグ パチスロ向けデバッグ その他開発支援サービス

売上高推移



市場規模推移





メディア事業

事業ハイライト

ゲーム情報サイト「4Gamer.net」の広告サービスは安定的に推移するも、2018年1月に開催予定の格闘ゲーム大会「EVO Japan」に係る先行投資により損失計上

当期の見通し

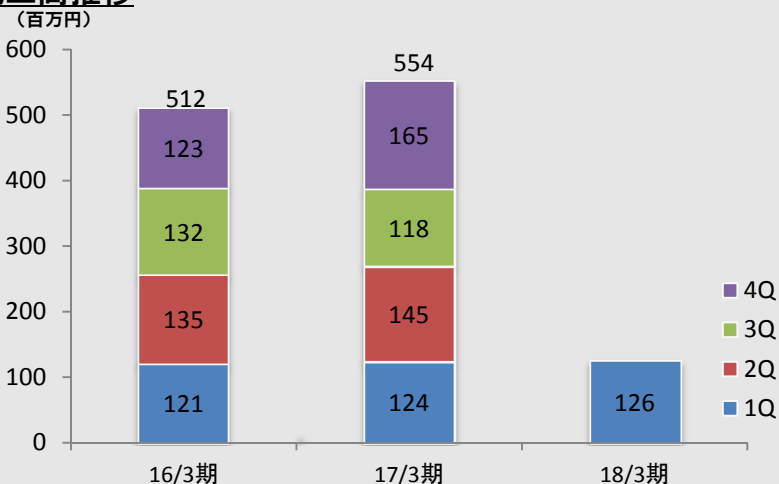
「4Gamer.net」の広告サービスは安定的に推移、「EVO Japan」の収益計上は4Qに集中する見込み

売上高・セグメント損益の前期比較

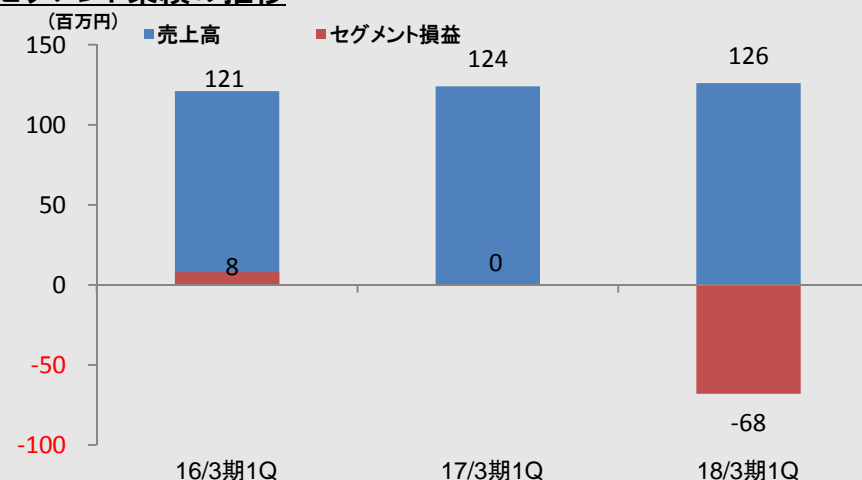
	前期実績 17/3期 1Q	当期実績 18/3期 1Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	124百万	126百万	2百万	101.8%
セグメント損益	0百万	△68百万	△68百万	—

- 【事業内容】 ゲーム情報サイト「4Gamer.net」を運営
- 13/3期3QよりAetas(株)を子会社化、メディア事業を開始
 - EVO Japan開催に向けEVO Japan 実行委員会有限責任事業組合を設立

売上高推移



セグメント業績の推移





クリエイティブ事業

事業ハイライト

大型タイトルの受注及び厳格なプロジェクト管理により収益性が大幅に改善

当期の見通し

引き続き効率的な事業運営に努め安定的に推移する見通し

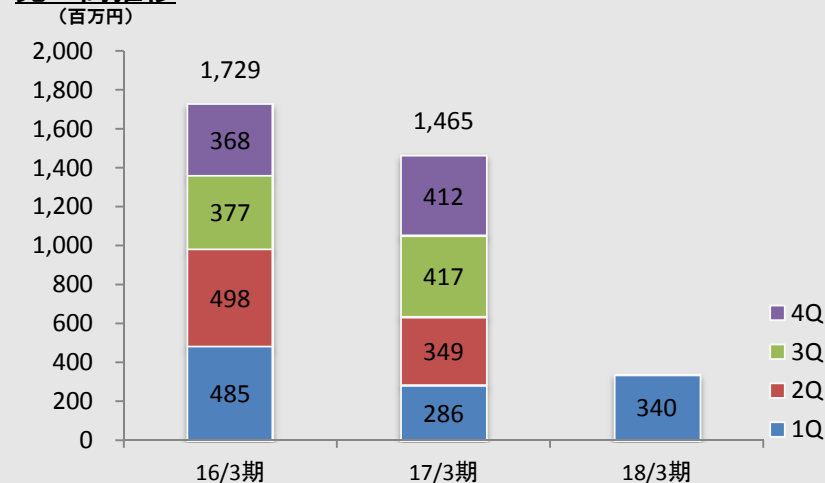
売上高・セグメント損益の前期比較

	前期実績 17/3期 1Q	当期実績 18/3期 1Q	対前年同期	
			増減額	前期比
売上高	286百万	340百万	54百万	118.9%
セグメント損益	△85百万	23百万	109百万	—

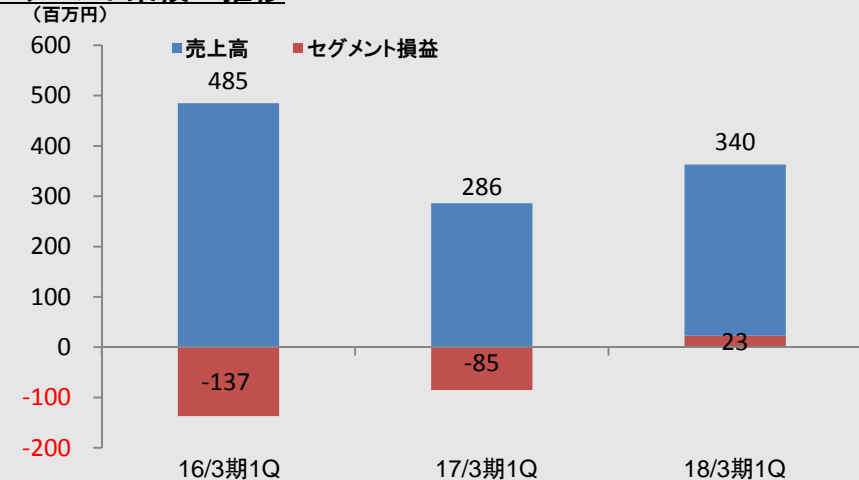
【事業内容】 ゲーム開発・CG映像制作:㈱フレームハーツ

- 2014年4月:㈱プレミアムエージェンシーを子会社化
- 2016年1月:同様の事業を行う㈱G&D、㈱デジタルハーツ・ビジュアルと合併し㈱フレームハーツへ商号変更
- 2017年2月:2016年8月に子会社化した㈱PGユニバースを㈱フレームハーツに吸収合併

売上高推移



セグメント業績の推移





その他の事業

事業ハイライト

システムエンジニアリングサービスの売上が減少し減収減益

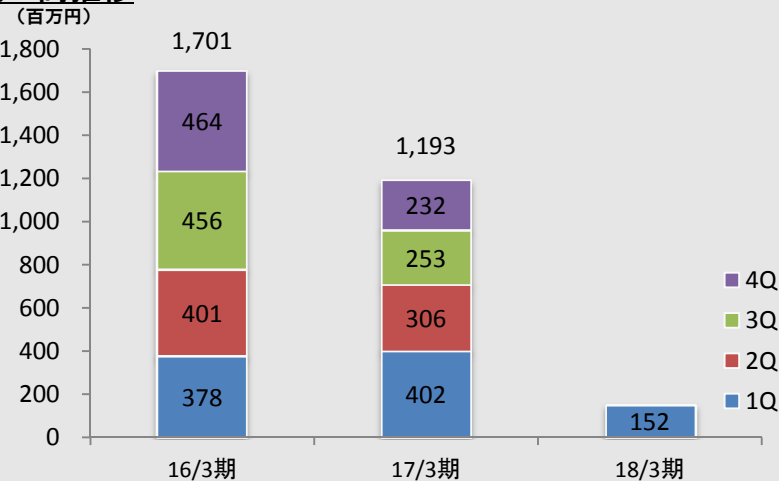
当期の見通し

システムエンジニアリングサービスの売上は引き続き減少傾向
 検証事業拡大のため9月にデバッグ事業を展開する(株)デジタルハーツ本社所在地に移転予定

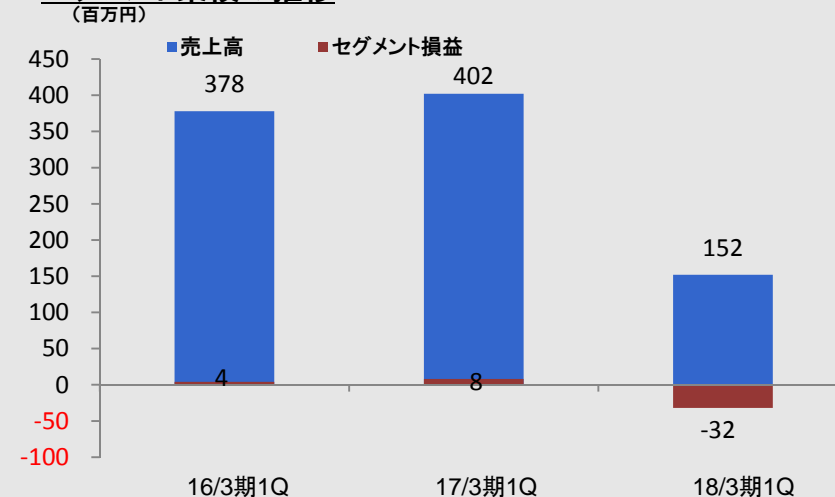
売上高・セグメント損益の前期比較

	前期実績 17/3期 1Q	当期実績 18/3期 1Q	対前年同期		【事業内容】 システム開発及び検証事業 ・2013年12月、(株)ネットワーク21を子会社化 システム開発事業を開始
			増減額	前期比	
売上高	402百万	152百万	△249百万	37.9%	
セグメント損益	8百万	△32百万	△41百万	—	

売上高推移



セグメント業績の推移





2018年3月期 通期連結業績予想

(百万円)	17/3期 実績	18/3期 予想	対前期増減額	前期比
売上高	15,444	17,622	2,177	114.1%
営業利益	1,906	2,200	293	115.4%
営業利益率	12.3%	12.5%		+0.1ポイント
経常利益	1,997	2,225	227	111.4%
親会社株主に帰属する当期純利益	795	1,382	587	173.8%

2018年3月期 通期連結業績予想

売上高・営業利益ともに**110%以上の増収増益**を計画
経営基盤を強化し、第2創業期として成長の新たなステージへ

- **売上高 17,622百万(前期比114.1%)**
 - デバッグ事業は引き続き110%を超える成長を継続
 - 成長余地の大きいシステム検証分野や自動車等、エンターテインメント業界とは異なる領域における事業展開を加速
- **営業利益 2,200百万(前期比115.4%)**
 - デバッグ事業の伸長及びメディア事業・クリエイティブ事業の収益改善により増益

2018年3月期 配当予想

- **17/3期 年間配当 11.5円(DOE 9.4%) ⇒ 18/3期 年間配当 11.5円(DOE 8.3%)**

※ 2016年10月1日付けで1:2に株式分割。17/3期の年間配当は、この分割に伴う影響を加味し、遡及修正を行った場合の金額を記載

3. 今後の取り組み



第二創業期の経営方針

- 2018年3月期からの3年間で第二創業期と位置づけ、既存事業の競争力強化と新分野での事業展開を加速させる

エンターテインメント分野

競争力の強化

開発規模の拡大・多様化への対応力強化
システム化・仕組化改革により生産性を向上
クライアント付加価値の提供

非エンターテインメント分野

新市場開拓の加速

商品・サービスの開発
マーケティング力・営業力の強化
M&A・事業提携の推進

多様なサービス展開に合わせた人材育成

現場起点とスピード重視のための組織・業務基盤の改革

創造的かつ柔軟な経営で、“第二創業期”の新たな成長ステージを実現



新市場開拓の加速 ～商品・サービスの開発強化～

- IoTの急速な普及により、関連するサービスのアウトソースニーズが拡大

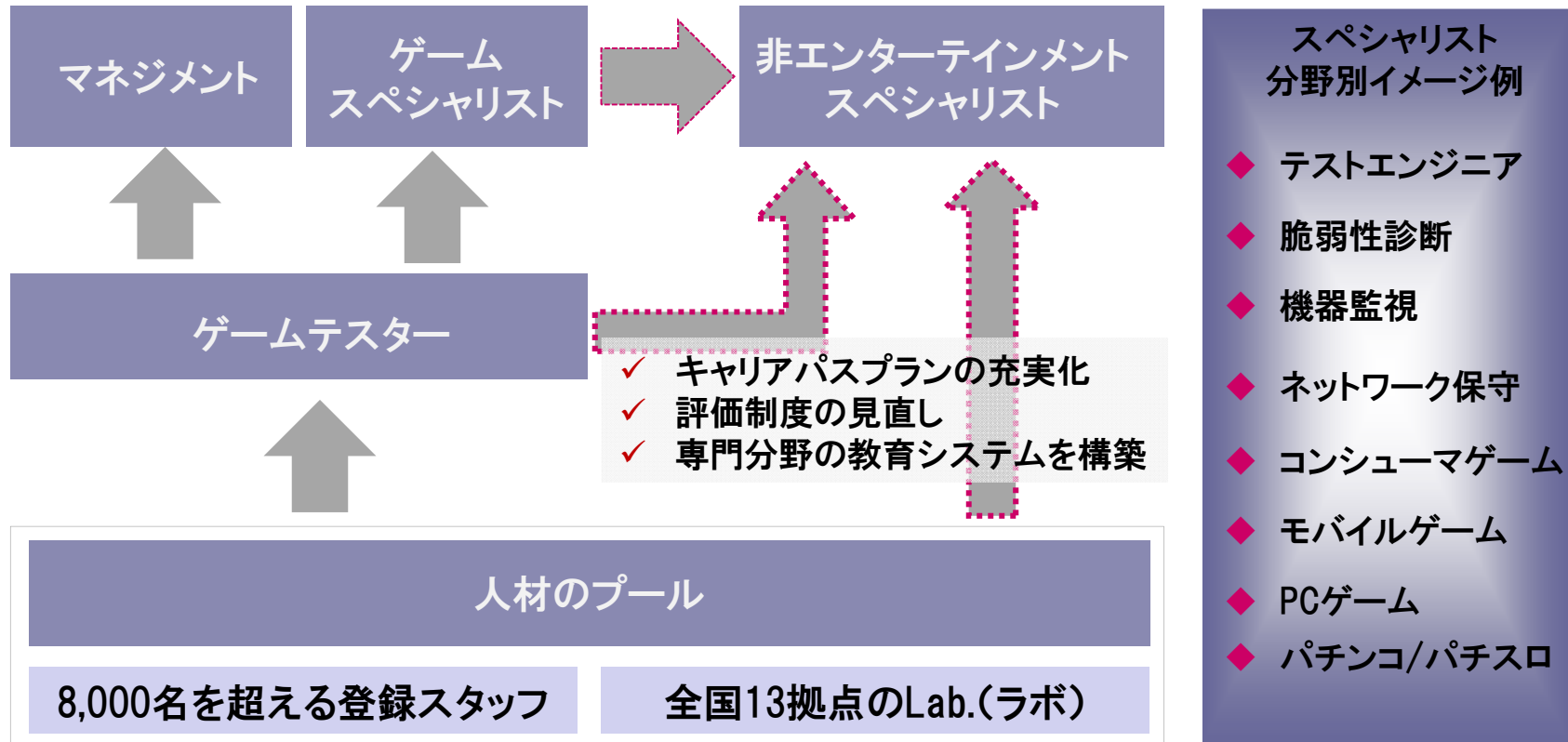
サービス分野	提供サービス例	展開方法
システム検証	アプリケーションテスト Webシステムテスト等	直販 代理店 アライアンス OEM
セキュリティ	脆弱性診断 UTM WAF 監視サービス等	
IT保守	IT保守 ネットワーク保守等	

営業力、技術力、人材力強化により急速に拡大する新市場を開拓



多様なサービス展開に合わせた人材育成

- 体系的な教育体制を確立し多様なサービスが提供できる人材育成モデルへとシフト



雇用の拡大を実現する独自の人材プラットフォームを構築



株式会社 ハーツ ユナイテッド グループ

＜お問い合わせ先＞

IR 広報室

電話:03-3373-0081

Email:ir_info@heartsunitedgroup.com

HPアドレス:<http://www.heartsunitedgroup.co.jp/>

本資料はインベスター・リレーションズに関わる活動(IR活動)を実施する際の参考となる情報の提供を目的としたものであり、投資判断の参考となる情報の提供及び投資勧誘を目的としたものではありません。

本資料は弊社が信頼に足ると思われる各種情報に基づいて作成しておりますが、弊社はその正確性及び完全性を保証するものではありません。また、本資料の内容は、作成時における弊社の見解または評価を示したものであり、市場環境の変化等により予告なく変更される場合があります。

弊社及びその関係会社、またはそれらの役職員は本資料に記載されている証券もしくは金融商品について、利害関係もしくはポジションを有している場合があります、また自己もしくは委託による買付けあるいは売付けを行うことがあります。

尚、本資料は弊社の著作物であり、著作権法により保護されております。弊社の事前の承諾なく、本資料の全部もしくは一部を引用または複製、転送等により使用することを禁じます。

参考資料

- ・会社概要
- ・沿革
- ・グループ構成
- ・事業セグメント
- ・グループ会社と事業拠点
- ・デバッグ事業
- ・メディア事業
- ・クリエイティブ事業
- ・その他の事業
- ・ご参考～用語集～



会社概要

(2017年6月30日時点)

商号	株式会社ハーツユナイテッドグループ(英文名: Hearts United Group Co.,Ltd.)	
設立年月日	2013年(平成25年)10月1日	
上場日・上場取引所	2013年(平成25年)10月1日東京証券取引所市場第一部上場 (株式会社デジタルハーツの情報) 2008年(平成20年)2月1日マザーズ市場上場 2011年(平成23年)2月25日マザーズ市場より東京証券取引所市場第一部へ市場変更	
代表者の役職・氏名	代表取締役社長 CEO 玉塚 元一	
本店所在地	東京都新宿区西新宿三丁目20番2号 東京オペラシティビル32階	
事業内容	子会社等の経営管理及びそれに付帯または関連する業務	
グループ事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■総合デバッグサービス ■ゲーム開発・CG映像制作 	<ul style="list-style-type: none"> ■「4Gamer.net」運営 ■システム開発
資本金	300,686千円	
発行済株式総数	23,890,800株	
グループ会社	<ul style="list-style-type: none"> ■株式会社デジタルハーツ ■株式会社デジタルハーツ 	
■連結子会社	<ul style="list-style-type: none"> ■DIGITAL Hearts USA Inc. ■DIGITAL Hearts (Shanghai) Co., Ltd. ■Aetas株式会社 ■株式会社ネットワーク21 	
□関連会社	<ul style="list-style-type: none"> ■DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd. ■DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd. ■EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合 ■株式会社フレイムハーツ □株式会社ZEG 	
従業員数(連結)	668人	



沿革

年	月	概要
2001年(平成13年)	4月	(有)デジタルハーツを設立 デバッグサービスの提供を開始
2003年(平成15年)	10月	株式会社に組織変更
2007年(平成19年)	9月	Microsoft Corporation より「Xbox360®」の推奨ゲームテスト企業認定(AOTP)を日本企業として初めて取得
	10月	プライバシーマークの付与認定を取得
2008年(平成20年)	2月	東京証券取引所マザーズ市場に上場
2011年(平成23年)	2月	東京証券取引所市場第一部へ市場変更
	7月	韓国に連結子会社としてDIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.を設立
	10月	アメリカに連結子会社としてDIGITAL Hearts USA Inc.を設立
	12月	タイに連結子会社としてDIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.を設立
2012年(平成24年)	3月	東京都新宿区に連結子会社として(株)G&Dを設立
	5月	東京都新宿区に連結子会社として(株)デジタルハーツ・ビジュアルを設立
	11月	Aetas(株)の全株式を取得し子会社化
2013年(平成25年)	10月	株式移転により純粋持株会社である「(株)ハーツユニテッドグループ」を設立し純粋持株会社体制へ移行
	11月	(株)ネットワーク21の株式を取得し子会社化
2014年(平成26年)	4月	(株)プレミアムエージェンシーの株式取得及び第三者割当増資引受により子会社化
2015年(平成27年)	1月	東京都文京区に(株)ZMPと(株)ZEGを設立
2016年(平成28年)	1月	(株)G&D、(株)デジタルハーツ・ビジュアル、(株)プレミアムエージェンシーの3社を合併し(株)フレームハーツに商号変更
	7月	中国(上海)に連結子会社としてDIGITAL Hearts (Shanghai) Co.,Ltd.を設立
	8月	(株)PGユニバースの株式を取得し子会社化
	9月	EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合を設立
2017年(平成29年)	2月	(株)PGユニバースを(株)フレームハーツに吸収合併
	7月	本社をデバッグ主要子会社の本社所在地(東京都 新宿区)に移転

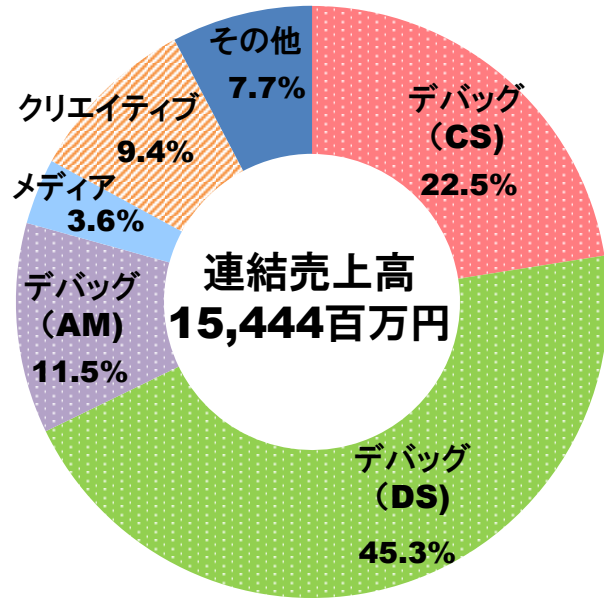


グループ構成

	会社名	事業内容	セグメント
株式会社 ハーツ ユニテッド グループ	株式会社デジタルハーツ	 ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ その他
	DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.	 ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ
	DIGITAL Hearts USA Inc.	 ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ
	DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.	 ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ
	DIGITAL Hearts (Shanghai) Co.,Ltd.	 ソフトウェアのデバッグサービス提供等	デバッグ
	Aetas株式会社	 総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」等の企画・運営等	メディア
	EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合	EVO Japan の開催及び運営等	メディア
	株式会社フレイムハーツ	 ゲーム開発及びCG映像制作等	クリエイティブ
	株式会社ネットワーク21	 コンテンツプログラムから基幹システムまで幅広い分野でのシステム開発等	その他
	株式会社ZEG(関連会社)	出資比率 49.0% 自動車業界向けのデバッグ及びデータ収集等実験代行に関する事業	



事業セグメント



2017年3月期売上高構成比

※売上構成比は、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて算出

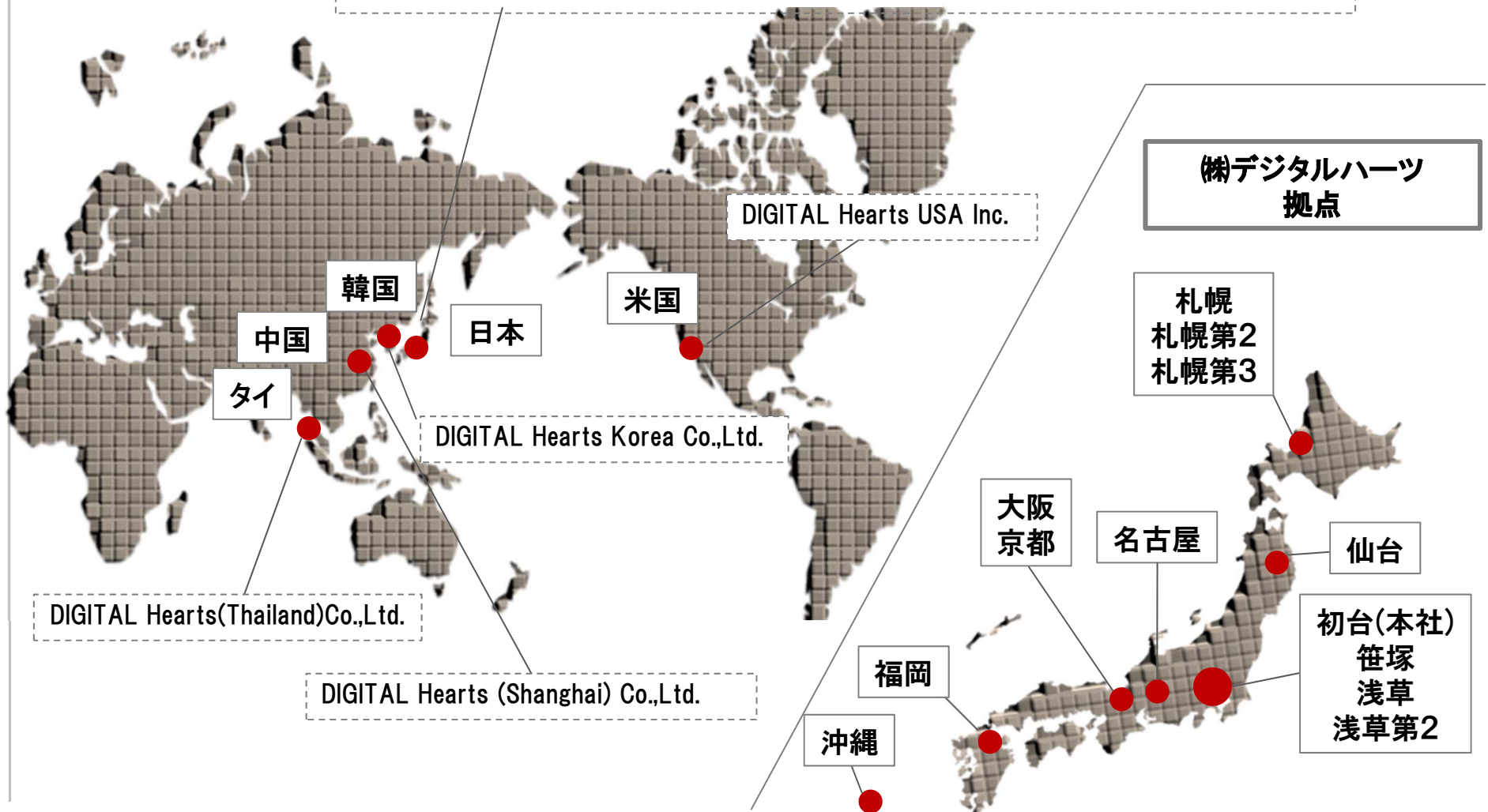
デバッグ事業	22.5%	コンシューマゲームリレーション(CS) 家庭用パッケージゲーム/オンラインゲーム等の検証
	45.3%	デジタルソリューションリレーション(DS) ソーシャルゲーム等のモバイルコンテンツ / システム検証 / 自動車走行テスト等
	11.5%	アミューズメントリレーション(AM) パチンコ/パチスロ等の検証
メディア事業	3.6%	4Gamer.net 日本最大級の総合ゲーム情報サイトの運営等
クリエイティブ事業	9.4%	ゲーム開発・CG映像制作
その他の事業	7.7%	システム開発事業 Fuguai.com事業 デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業



グループ会社と事業拠点

- ・(株)デジタルハーツ(国内13拠点)
- ・Aetas(株)
- ・EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合

- ・(株)フレイムハーツ
- ・(株)ネットワーク21
- ・(株)ZEG



(株)デジタルハーツ
拠点

札幌
札幌第2
札幌第3

大阪
京都

名古屋

仙台

初台(本社)
笹塚
浅草
浅草第2

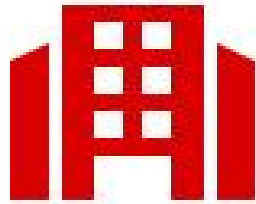
福岡

沖縄



デバッグ事業

顧客企業



- ・ゲーム業界
- ・モバイル業界
- ・パチンコ・パチスロ業界
- ・家電業界
- ・システム業界
- ・その他

不具合検証依頼



当社グループ

株式会社デジタルハーツ
 DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.
 DIGITAL Hearts USA Inc.
 DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.
 DIGITAL Hearts (Shanghai) Co.,Ltd.

検証作業

不具合情報報告
(毎日)



登録スタッフ



- ・指紋認証入室管理・監視カメラの設置等
安全なセキュリティ体制
- ・登録テスター全員を対象とした身元保証
人制度

料金支払



- ・人数×工数×単価
(ノウハウ料含む)
- ・1ヶ月の支払いサイト



メディア事業

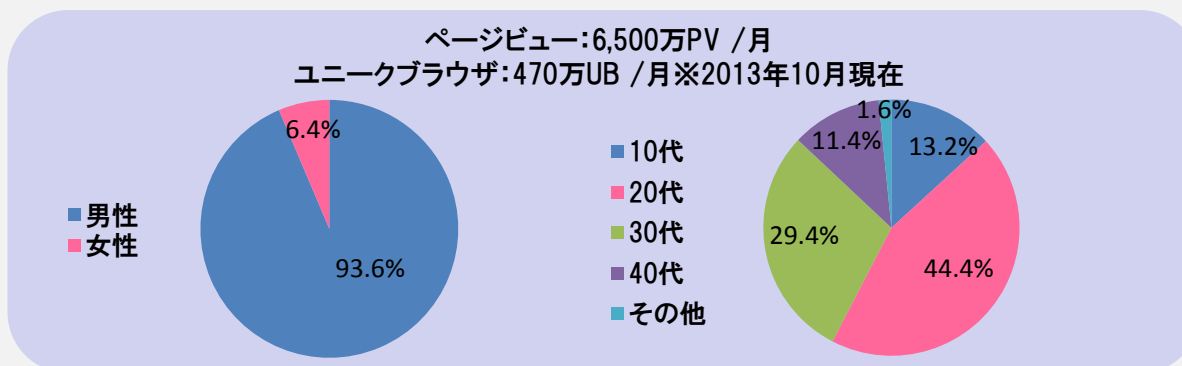
メディア運営

4Gamer.net

<http://www.4gamer.net/>

ゲームファンのための総合ゲーム情報サイト

世界中のゲーム関連情報を取り扱っており、速報、レビュー記事、関連ハードウェア情報の他、編集者のセンスによる連載記事など他メディアには真似のできない更新頻度及び網羅性が特徴



gamesindustry.biz

japan edition

<http://jp.gamesindustry.biz/>

「4Gamer.net」「GamesIndustry.biz」と連携し、ゲーム業界の動向及び技術トレンドに関する情報を配信・集約

イベント企画・運営



2018年1月
世界規模の格闘ゲーム大会
「EVO Japan」を開催予定



♪ Music 4Gamer ♪
ゲーム音楽コンサートの
企画・開催

※ Evo & Shoryuken. All Rights Reserved.

※ EVO JapanはEVO Japan Executive Committee LLPが運営・企画を行います

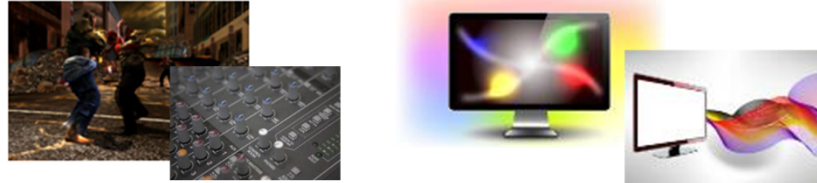


クリエイティブ事業/その他の事業

<クリエイティブ事業>

ゲーム開発・CG映像制作

コンシューマゲーム、ソーシャルゲームの受託開発及びCGを活用した映像制作等、顧客企業のデジタルコンテンツ制作におけるクリエイティブ領域全般にわたる制作サービスを提供



<その他の事業>

システム開発	Fuguai.com運営	デジタルハーツ・ クリエイターズ・ネットワーク
<p>コンテンツプログラムから基幹システムまで幅広いシステムを開発</p> 	<p>製品の“不具合”に関する情報を、幅広く収集・掲載することにより、製品の品質向上を目指す不具合情報のポータルサイトを運営</p>  <p>http://www.fuguai.com/</p>	<p>クリエイターの育成支援を通じたイラストの制作、ゲームの運営等</p> 



ご参考 ～用語集～

？用語？	用語の意味
バグ	コンピュータプログラムの誤りや欠陥、不具合のこと。
デバッグ	一般的には、コンピュータプログラムの誤り＝「バグ」を探し、修正することを指す。 当社グループの「デバッグサービス」は、修正作業を行わず『バグを発見し報告する』ことに特化している。
アウトソーシング	自社の業務や工程の一部または全部を、それを得意とする企業に外部委託すること。
Lab. (ラボ)	デバッグ作業を行う拠点を、当社グループでは「Lab.(ラボ)」と呼称している。
テスター	デバッグ作業を行うスタッフを、当社グループでは「テスター」と呼称している。 アルバイト登録制であり、「登録テスター」は当社グループに登録しているスタッフを指している。
コンシューマゲーム	家庭用ゲーム機(据置型、携帯型)で遊ぶゲーム。
マルチ展開	1つのタイトルを複数ハードに対し展開すること。
オンラインゲーム	インターネットを介して複数の人が同時に参加し遊ぶコンピュータゲーム及びインターネット経由でダウンロード販売されるゲームコンテンツ。
SNS (ソーシャル・ネットワーキング・サービス)	人と人とのつながりを促進するコミュニティ、交流を目的としたコミュニティをWEB上で作るサービスの総称。
ソーシャルゲーム	ソーシャルネットワーキング上で提供され他のユーザーとプレイするオンラインゲーム。
ブラウザゲーム	WEBブラウザ上で動作するゲームでダウンロードやインストールの必要なく遊ぶことができる。
ネイティブアプリゲーム	スマートフォンなどの端末上で動作するプログラムによって作られたアプリゲーム。 ダウンロード、インストールして遊ぶことができる。
VR(バーチャルリアリティ・仮想現実)	現実ではないが現実のように感じられる環境を人工的に作り出す技術。身体に装着する機器、コンピュータにより合成した映像・音響などの効果により、3次元空間にいるように感じることができる。
AR(拡張現実)	人が知覚する現実環境をコンピュータにより拡張する技術、コンピュータにより拡張された現実環境そのものを指す言葉