

2019年3月期
第3四半期決算説明資料

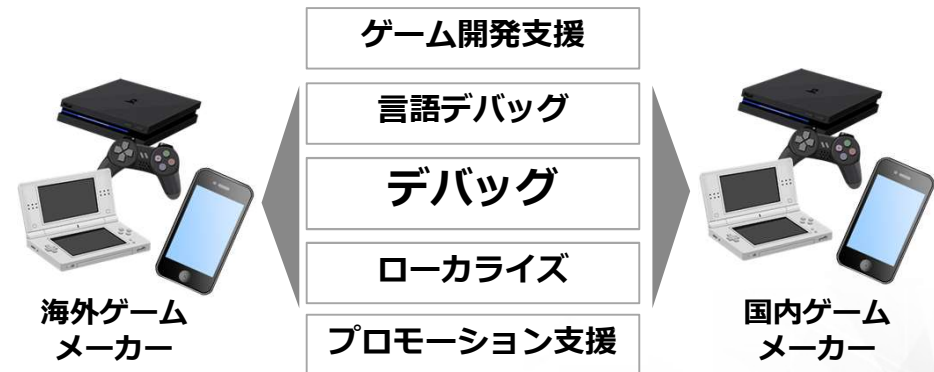
2019/02/08

決算概要

モバイルゲーム向けデバッグを中心に 継続的な成長を実現

サービス強化

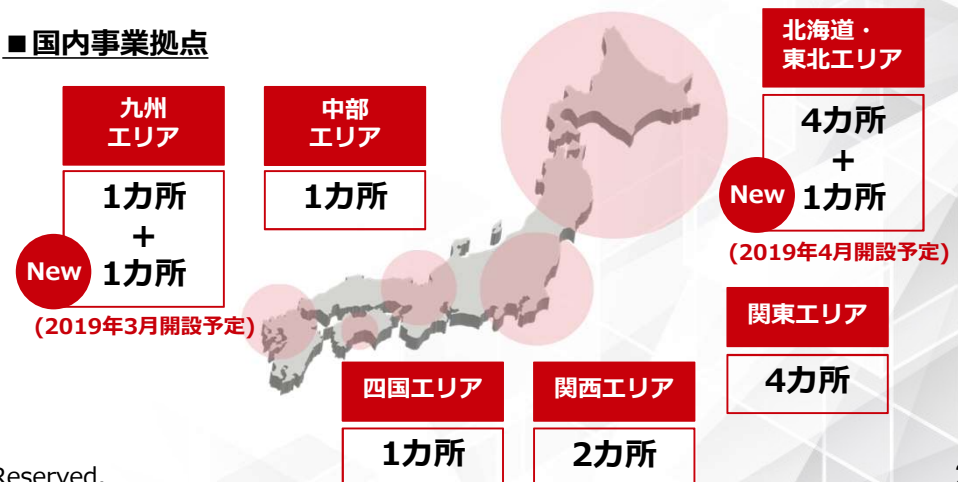
- ✓ 付加価値の高いサービスの提供に注力し
顧客エンゲージメントを強化
- ✓ 言語デバッグ・ローカライズ等
グローバルサービスの提供体制を強化
- ✓ ゲーム開発支援・プロモーション支援等
グループ連携を促進



事業基盤強化

- ✓ テストセンターであるLab.の
業務改革を推進
- ✓ 九州・北海道エリアにLab.を新設予定
全国15拠点へ

■ 国内事業拠点



第二の収益の柱とすべく事業拡大に向けた取り組みを強化 売上高前期比約2倍の成長を実現

事業基盤強化

- ✓ 上流エンジニアの確保・育成に注力
- ✓ ソフトウェアテスト技術者資格「JSTQB」資格保有者数国内最大規模へ

■上流エンジニア数

18/3期3Q末

19/3期3Q末

102名



183名

M&A等

- ✓ (株)キープaheadからシステム開発事業を譲受
- ✓ 医療系システムのテストに強い(株)エイネットを子会社化



サービス拡充

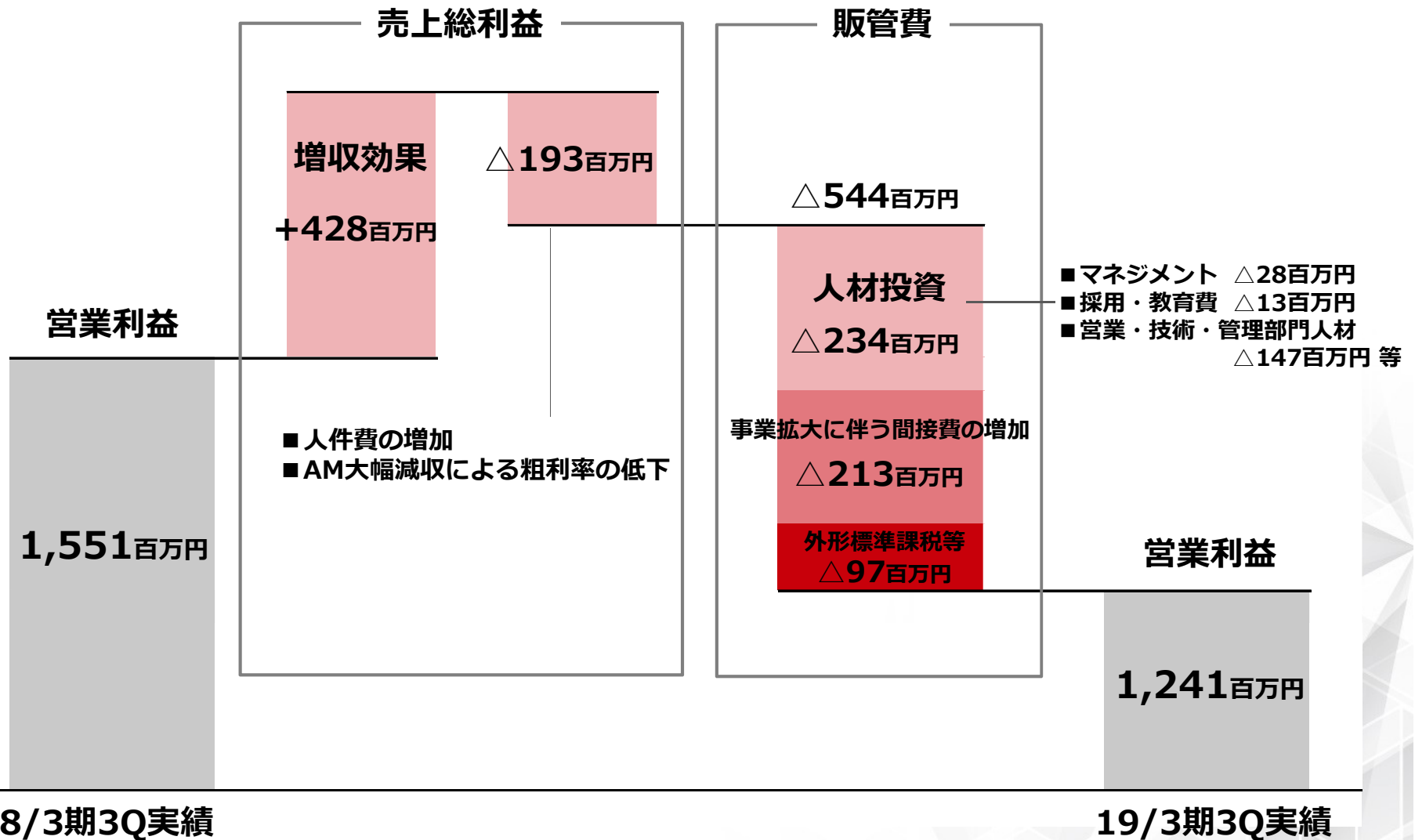
- ✓ 中小企業向けトータルサポートサービスを拡充
- ✓ 他社とのアライアンスも積極的に活用しセキュリティ事業を強化



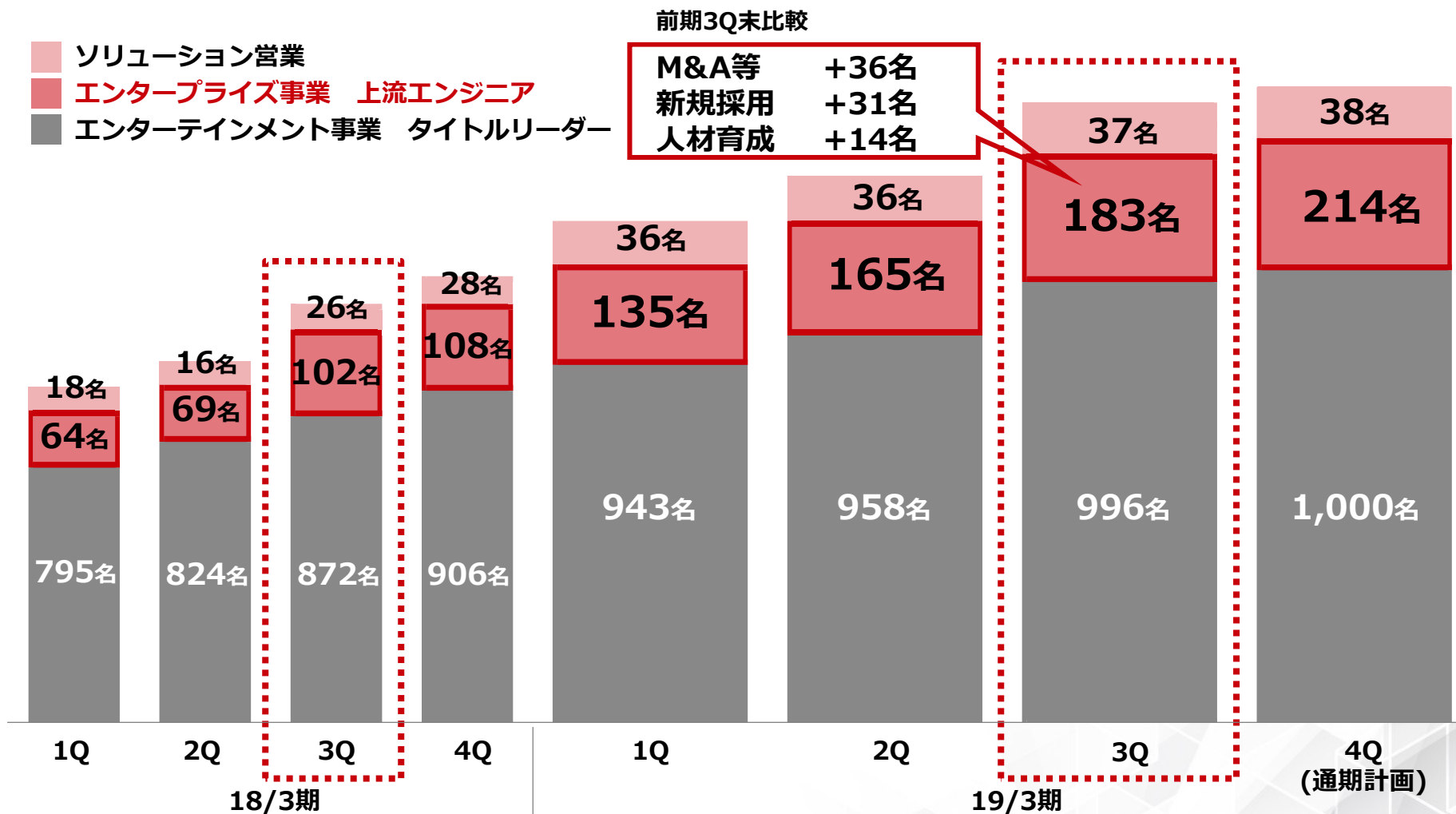
過去最高の売上高を更新するも、
攻めの投資を継続したことにより営業利益率は低下

(百万円)	18/3期3Q	19/3期3Q	増減額	前期比
売上高	12,960	14,393	1,433	111.1%
売上原価	9,085	10,284	1,198	113.2%
原価率	70.1%	71.5%		+1.3ポイント
売上総利益	3,874	4,109	235	106.1%
販管費	2,322	2,867	544	123.4%
営業利益	1,551	1,241	△309	80.1%
営業利益率	12.0%	8.6%		△3.3ポイント
経常利益	1,567	1,233	△334	78.7%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,003	847	△155	84.5%

営業利益分析

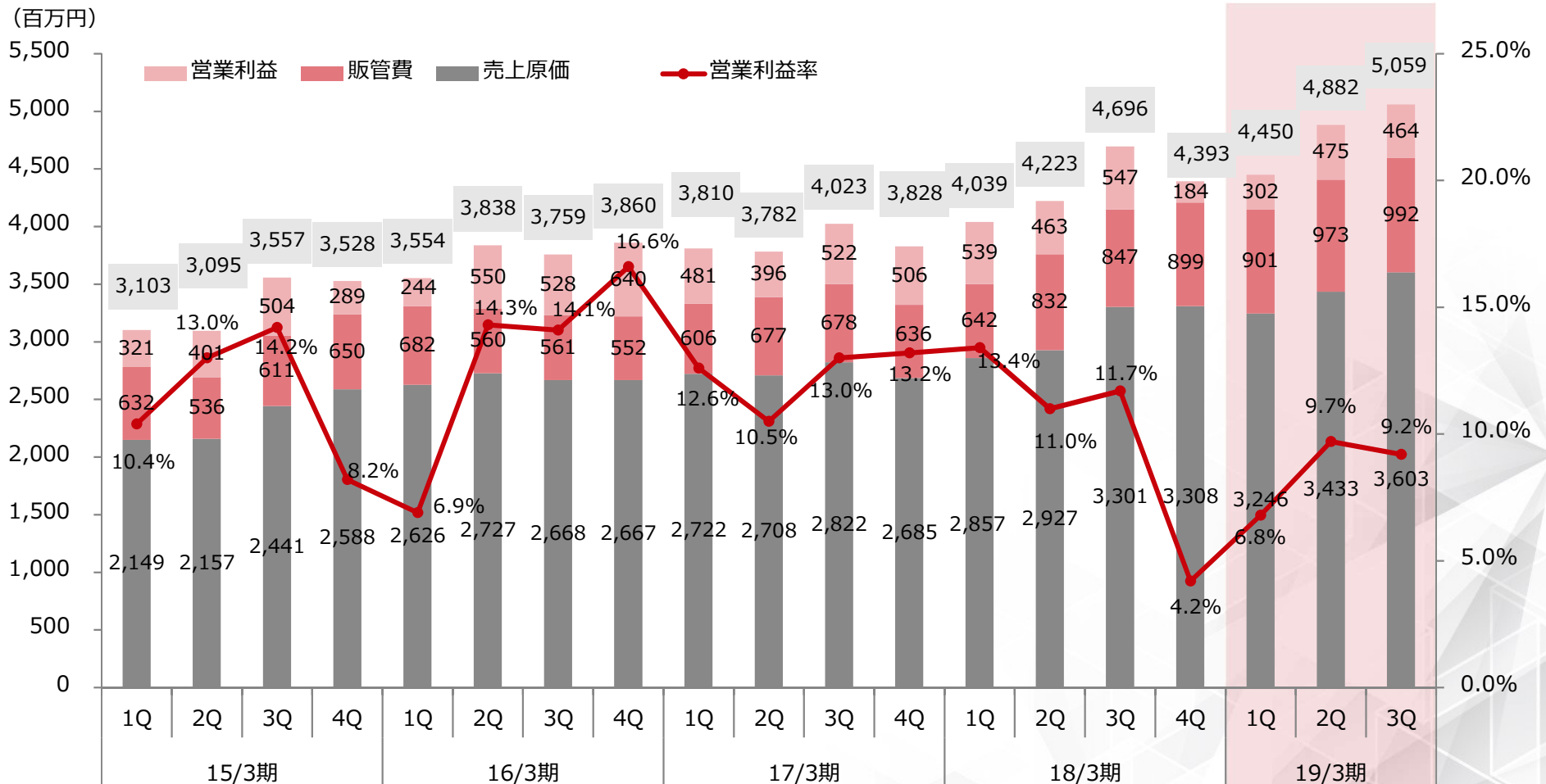


上流エンジニア数は前期3Q末と比較し**1.5倍以上**に増加

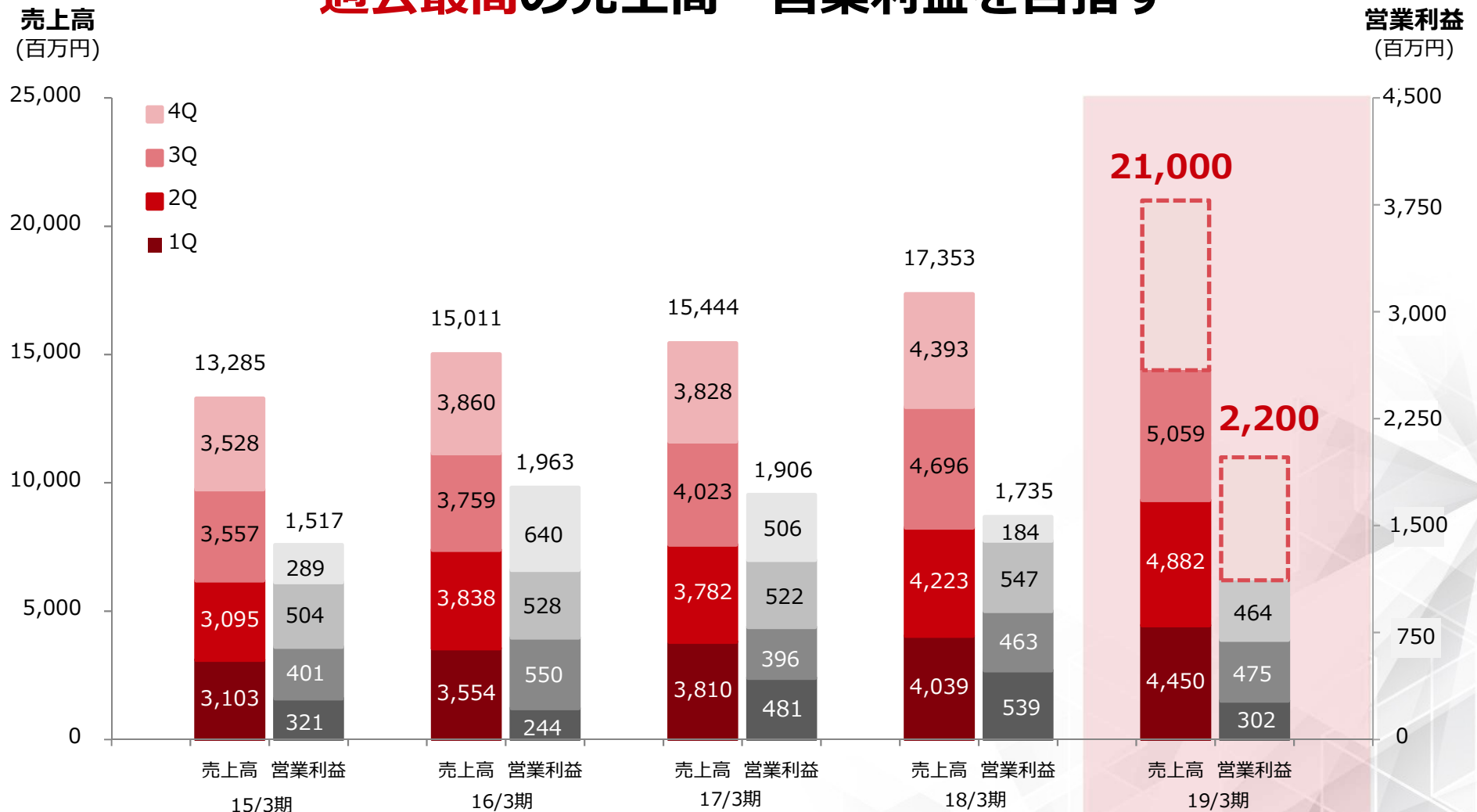


3Qの売上高はエンタープライズ事業の伸張により過去最高を更新
 営業利益率は先行投資を継続しながらも**9%以上**を維持

四半期推移



期初計画を据え置き 過去最高の売上高・営業利益を目指す

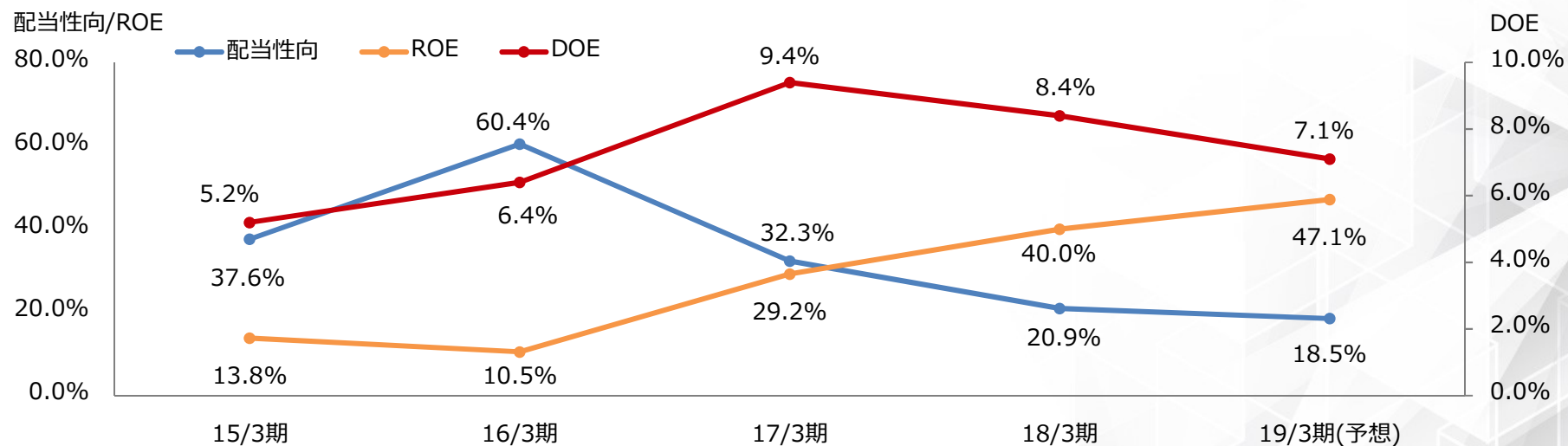


連結貸借対照表

(百万円)	18/3期(期末)	19/3期(3Q末)	増減額(対前期末)
資産合計	8,575	9,364	789
流動資産	6,732	6,691	△41
現金及び預金	3,894	3,750	△144
受取手形及び売掛金	2,480	2,506	26
固定資産	1,842	2,673	830
有形固定資産	473	458	△14
無形固定資産	286	621	335
投資その他の資産	1,082	1,592	510
負債合計	5,005	4,727	△277
流動負債	3,929	3,610	△318
短期借入金	1,600	1,700	100
固定負債	1,075	1,117	41
転換社債型新株予約権付社債	1,017	1,017	—
純資産合計	3,570	4,636	1,066
株主資本	3,340	4,035	694
その他の包括利益累計額	28	389	361
新株予約権	—	13	13
非支配株主持分	200	197	△2
負債・純資産合計	8,575	9,364	789

純資産配当率(DOE)7%を目途に 安定的な配当を実施

	15/3期	16/3期	17/3期	18/3期	19/3期 (予想)
年間配当金	8.5円	9.5円	11.5円	11.5円	13.0円
(うち中間配当金)	4.0円	4.5円	5.5円	5.5円	6.5円
(うち期末配当金)	4.5円	5.0円	6.0円	6.0円	6.5円



※2016年10月1日を効力発生日として1：2の分割を実施。

17/3期中間配当以前の配当状況は当該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。

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。
- ・19/3期1Qよりセグメント区分を変更。そのため、18/3期以前のセグメント別業績は、セグメント変更後の数値に組み替えて記載、比較を実施。

エンタープライズ事業の大幅増収により 売上高は**2桁成長**を達成

(百万円)	前期実績 18/3期3Q	当期実績 19/3期3Q	前期比
売上高	12,960	14,393	111.1%
エンターテインメント	11,870	12,074	101.7%
エンタープライズ	1,197	2,319	193.7%
調整額	△108	△0	—
営業利益	1,551	1,241	80.1%
エンターテインメント	2,523	2,351	93.2%
エンタープライズ	△75	△195	—
調整額	△896	△914	—
営業利益率	12.0%	8.6%	△3.3ポイント

エンターテインメント事業 業績サマリー

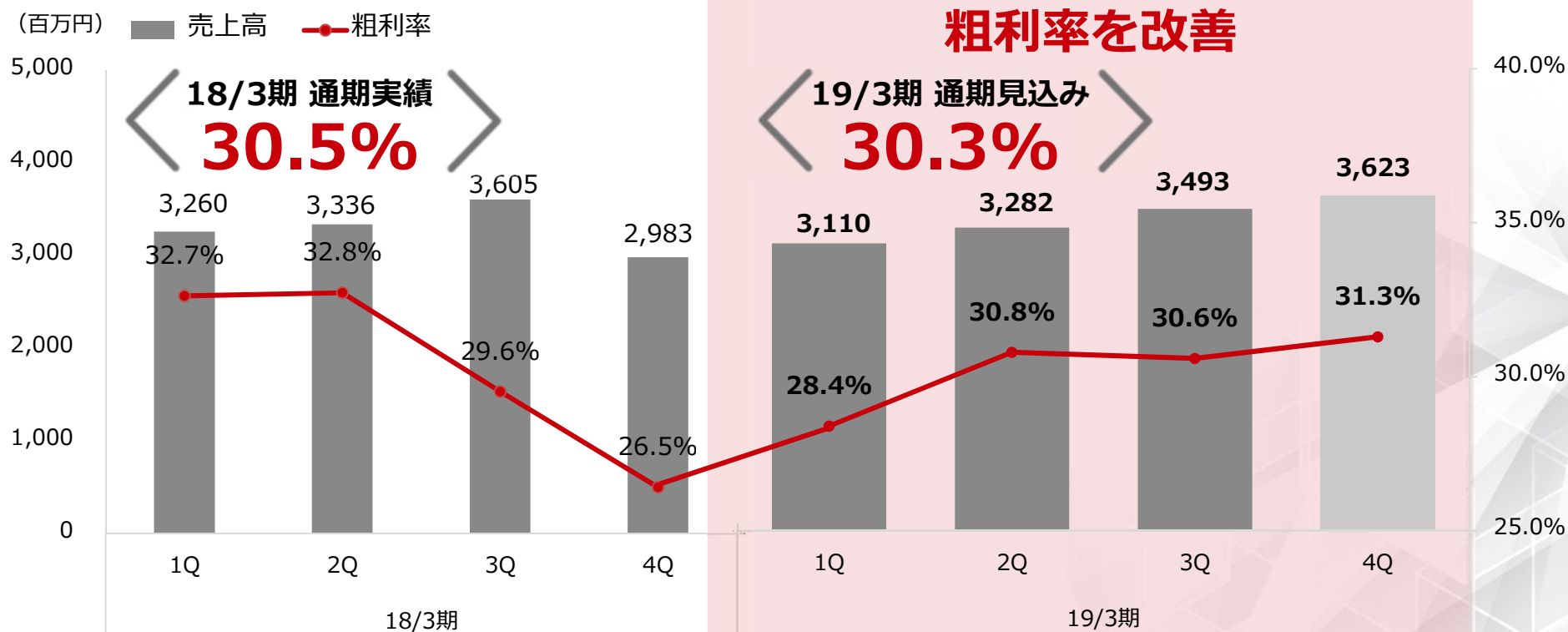


- デバッグのMS売上が前期比114.3%と引き続き好調に推移
- クリエイティブ、メディア及びその他も大幅増収を達成
- デバッグのAMの大幅な減収等により減益

(百万円)	前期実績 18/3期3Q	当期実績 19/3期3Q	前期比
売上高	11,870	12,074	101.7%
デバッグ	10,202	9,886	96.9%
ゲームコンソール(GC)	3,223	3,139	97.4%
モバイルソリューション(MS)	5,446	6,227	114.3%
アミューズメント(AM)	1,532	520	34.0%
クリエイティブ	1,233	1,495	121.3%
メディア及びその他	435	692	159.1%
セグメント利益	2,523	2,351	93.2%

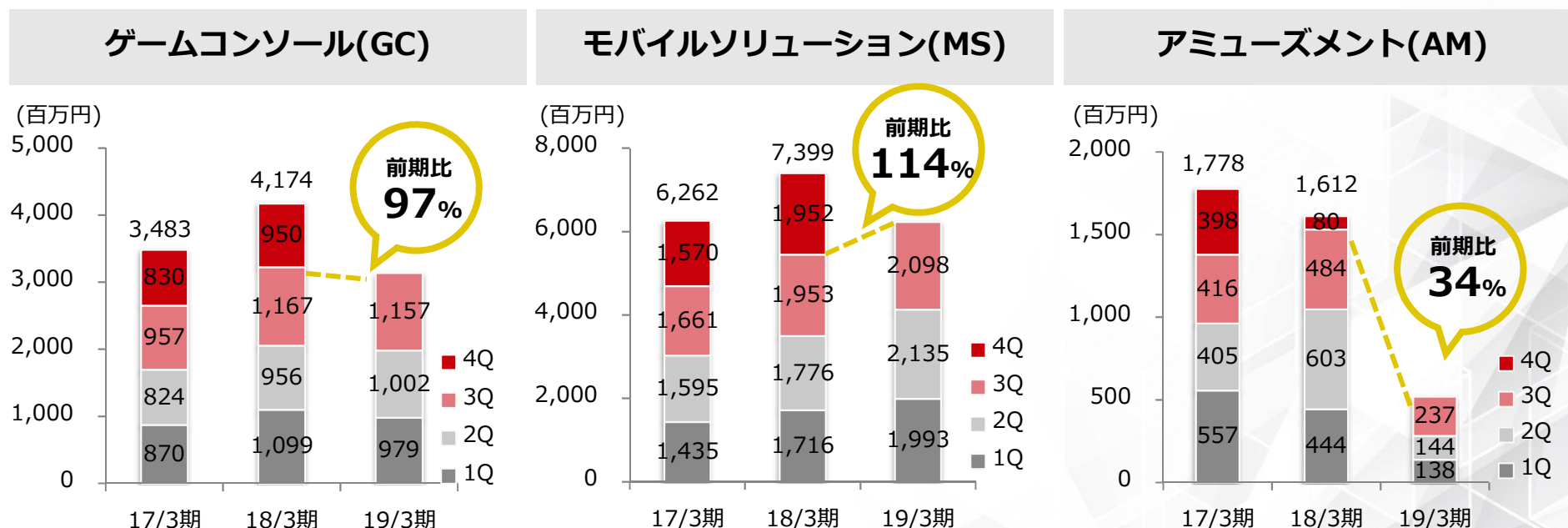
- 3Qの売上が想定程伸長しなかったことにより、粗利率も2Qと同水準で推移
- 増収効果により4Qの粗利率は改善する見込み
- 通期粗利率は、前期並みの30.3%を目指す

デバッグ 四半期別推移



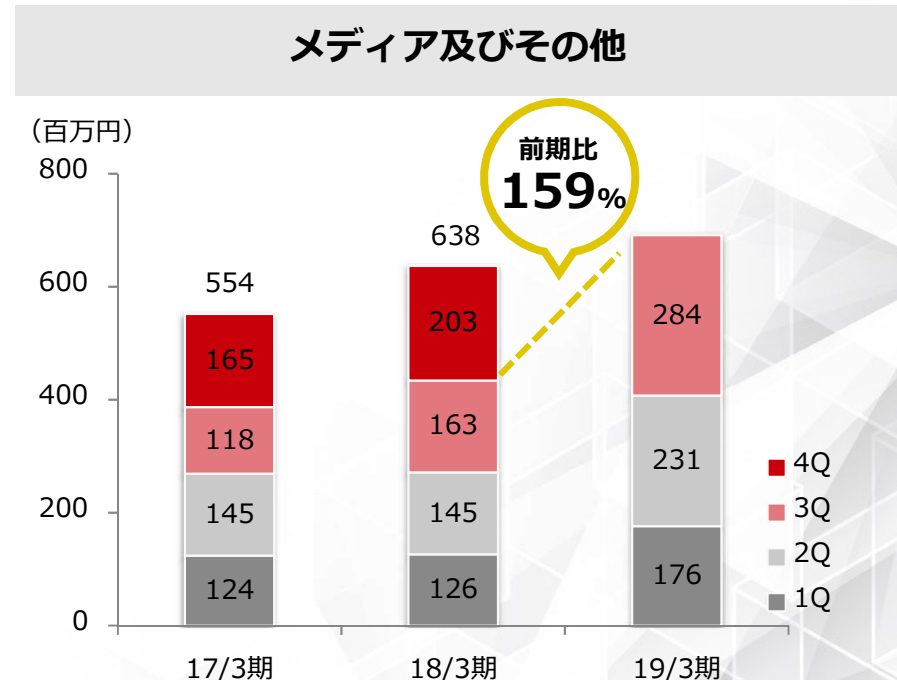
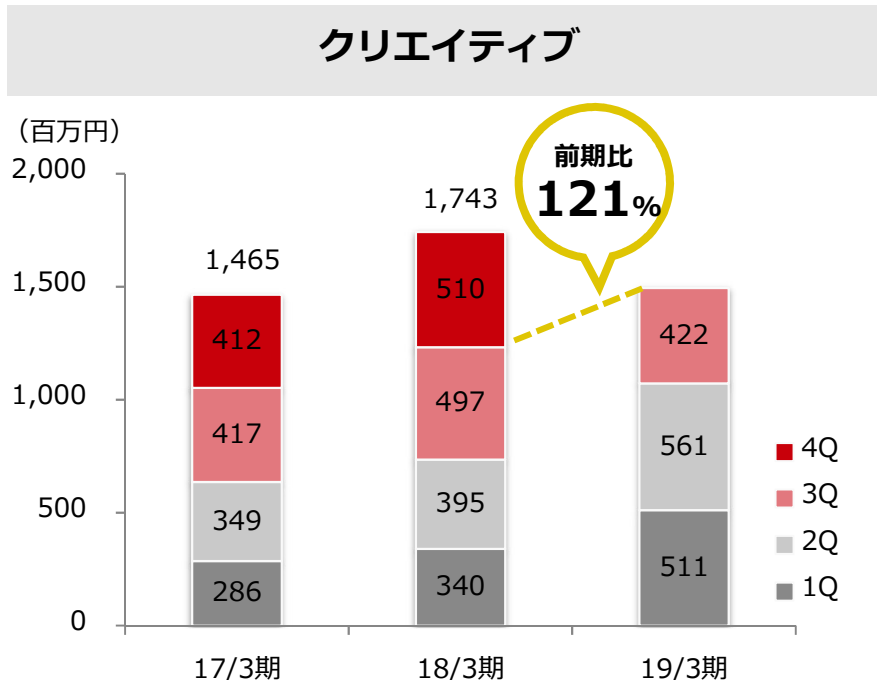
- ゲームコンソール(GC)
大型タイトル案件のデバッグ工数が想定程伸長せず、前期と同水準で着地
- モバイルソリューション(MS)
運営フェーズでの継続案件が堅調に推移し、前期比114%の高い成長を継続
- アミューズメント(AM)
規制強化の反動減から復調傾向にあるものの、想定より下回って着地

四半期別売上高の推移



- **クリエイティブ**
引き続きゲーム開発及び2D/3Dグラフィック制作の新規・既存案件を確実に獲得
- **メディア及びその他**
4Gamer.netは安定的に推移、その他18/3期から新たに開始したカスタマーサポートサービスも貢献

四半期別売上高の推移



■ 人材強化や新規事業提携により、売上高前期比**約2倍の成長**を実現

(百万円)	前期実績 18/3期3Q	当期実績 19/3期3Q	前期比
売上高	1,197	2,319	193.7%
システムテスト	642	911	141.8%
ITサービス・セキュリティ	554	1,407	253.8%
セグメント利益	△75	△195	—

Topics
1

M&A等

システムテスト



医療系システムのテストに強い(株)エイネットを子会社化

2018年9月から連結開始

ITサービス・セキュリティ



(株)キープアヘッドよりシステム開発事業を譲受

2018年6月から連結開始

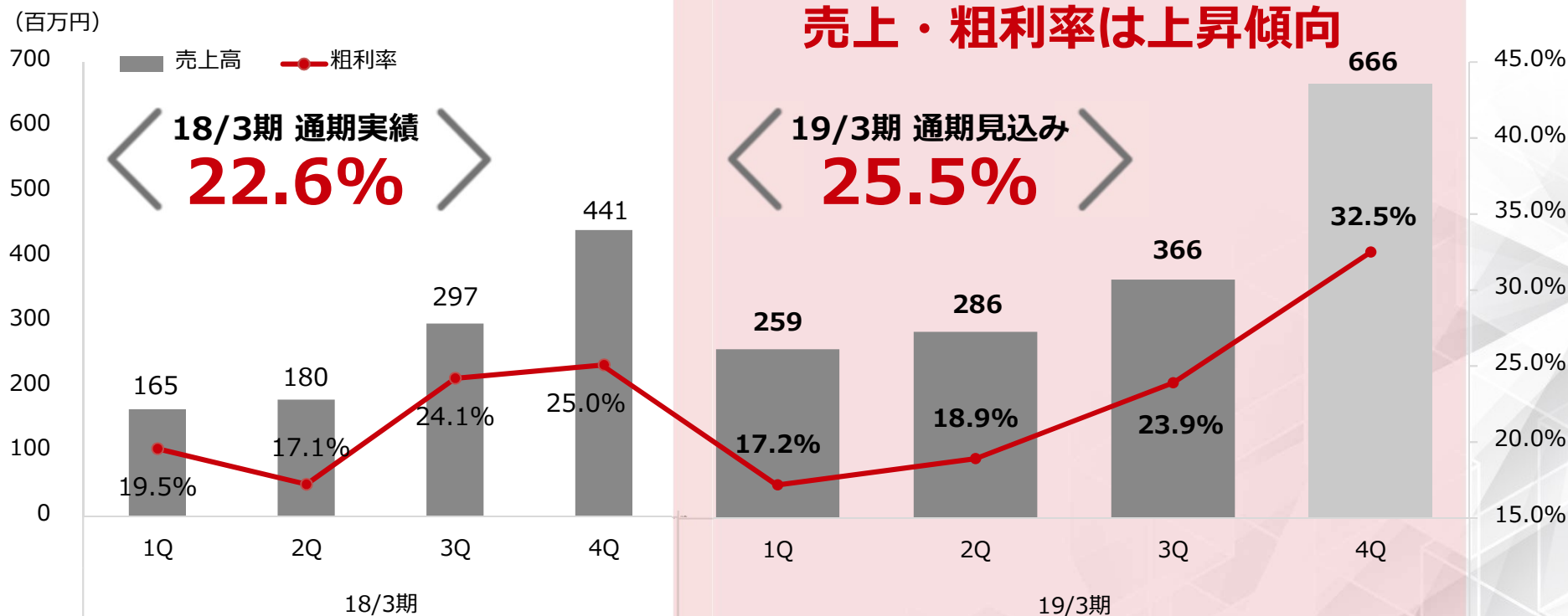
Topics
2

システムテスト 受注案件事例

- ✓ 情報・通信 : ECサイト、音楽配信サイト
- ✓ 金融 : ネットバンク、ネット証券サイト
- ✓ 食品 : IoTを活用した飲料機器
- ✓ 自動車 : コネクティッドカー向けシステム、カーナビ
- ✓ 不動産 : 営業支援システム、物件管理システム
- ✓ 医療 : 病院内情報システム、医療機器

- 2018年9月から、新たに子会社化した(株)エイネットの収益が貢献
- 売上の拡大・稼働率の向上により、3Qの粗利率は大幅改善
- 投資効果が現れはじめ、4Qも増収・粗利率の向上が継続する見込み

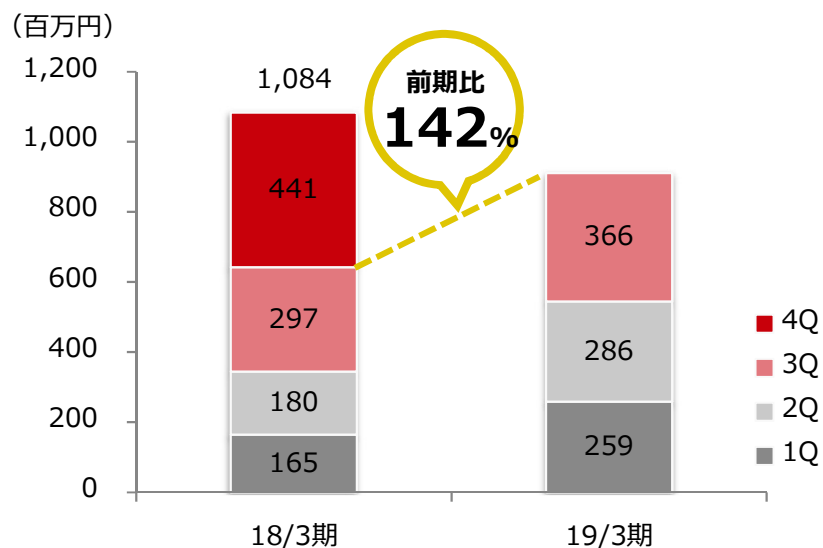
システムテスト 四半期別推移



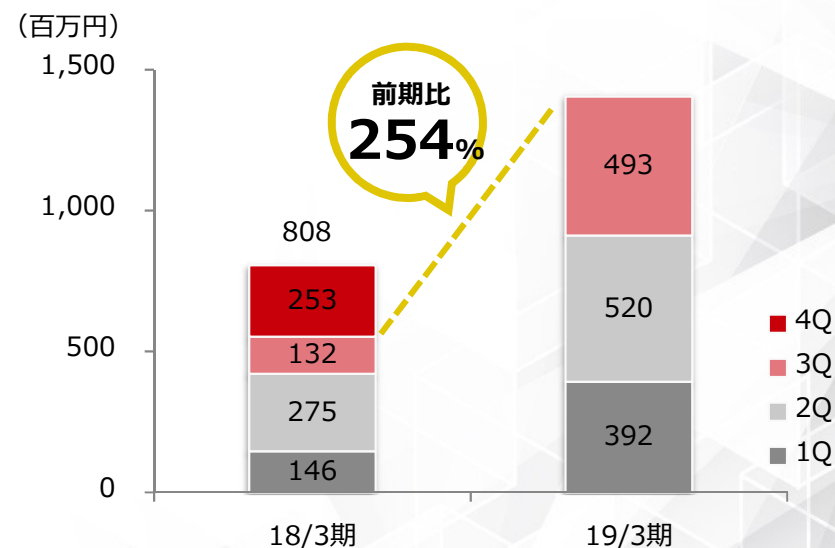
- システムテスト
既存顧客との取引拡大及び新規顧客開拓が確実に進捗し、大幅増収を達成
- ITサービス・セキュリティ
ネットワーク関連の新サービス等が好調に推移、セキュリティ事業等来期以降の成長に向けた事業基盤の整備を推進

四半期別売上高の推移

システムテスト



ITサービス・セキュリティ



2019年3月期 通期業績見通し

- 先行投資の効果が現れ、4Qの収益性は**大幅に改善**する見込み
- 期初計画通り、**過去最高**の売上高・営業利益を目指す

(百万円)	18/3期 実績	19/3期 予想	前期比
売上高	17,353	21,000	121.0%
エンターテインメント	15,568	17,000	109.2%
エンタープライズ	1,878	4,000	212.9%
営業利益	1,735	2,200	126.7%
営業利益率	10.0%	10.5%	+0.5ポイント
経常利益	1,782	2,224	124.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,200	1,533	127.7%

成長戦略

(2018/11/12発表資料より抜粋し再掲)

エンターテインメント事業の成長を追求するとともに、
エンタープライズ事業を第二の事業の柱へ

エンターテインメント事業

エンタープライズ事業

顧客エンゲージメント強化

- ・流動的な開発スケジュールに合わせ柔軟にテスト人材をアサイン
- ・案件に応じた提案力の強化
- ・ニーズを捉えたサービスの拡充

継続成長

19/3期
売上高 (計画)

170億円

18/3期
売上高
155億円

急成長

19/3期
売上高 (計画)

40億円

18/3期
売上高
18億円

第二の事業の柱として拡大

- ・急激な市場拡大にあわせたサービス領域の拡大
- ・業務提携やM&Aの積極的活用
- ・自社技術での新サービス開発

人材 × 技術

採用・育成の強化、モチベーション向上
業務効率化やサービス開発など技術への投資

顧客エンゲージメント強化

ゲームデバッグを継続強化するとともに、ゲーム開発支援、カスタマーサポート、グローバルサービスなどのサービスを拡充し、多様化するクライアントニーズにグループ全体で幅広く対応



サービス領域の拡大

積極的な投資を継続し、人材強化、技術強化、営業強化を進めることで不動産や飲料メーカーなど従来にない新規分野における案件を着実に獲得

消費者向け システムテスト

産業向け システムテスト

モバイルアプリ・WEBアプリ
ECサイト など

多端末検証など
デバッグとの共通インフラの活用

自動運転
家電機器 など

デバッグでの経験を活かした
ユーザー目線でのシステムテスト

業務システム
医療系システム など

提携やM&Aなどで確保・育成した
上流エンジニアによるシステムテスト

案件事例

音楽配信

- ✓ 音楽配信システム
- ✓ テスト自動化
- ✓ 脆弱性診断

通信サービス

- ✓ WEBシステム
- ✓ テスト自動化

フィンテック

- ✓ ネット小口決済システム
- ✓ 負荷診断
- ✓ 脆弱性診断

不動産

- ✓ 営業支援システム
- ✓ 物件管理システム

飲料メーカー

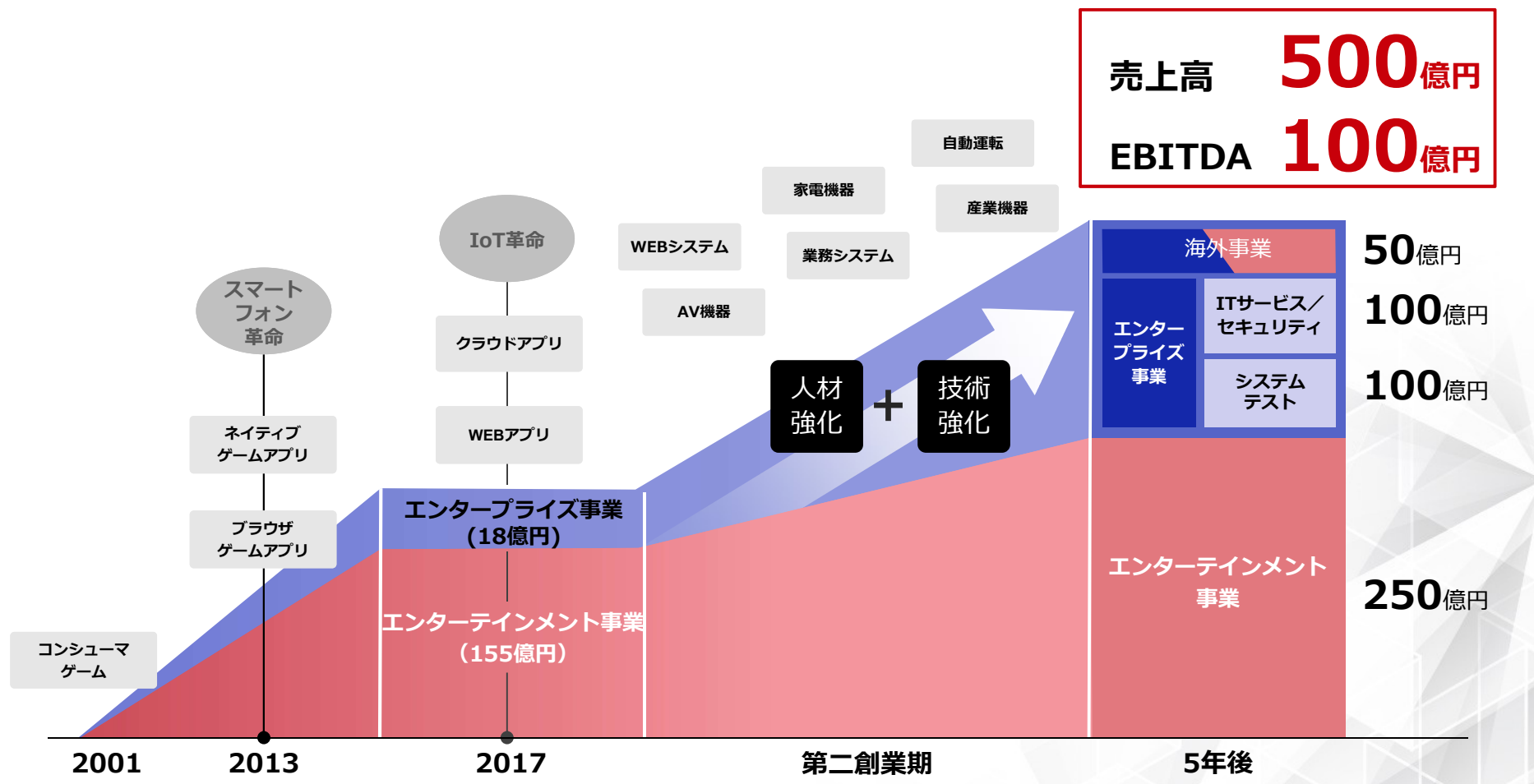
- ✓ IoT活用システム
- ✓ テスト自動化

自動車部品

- ✓ コネクティッドカー向けシステム
- ✓ 音声認識システム

アジアNo.1の 「総合テスト・ソリューションカンパニー」へ

売上高 **500**億円
EBITDA **100**億円



参考資料

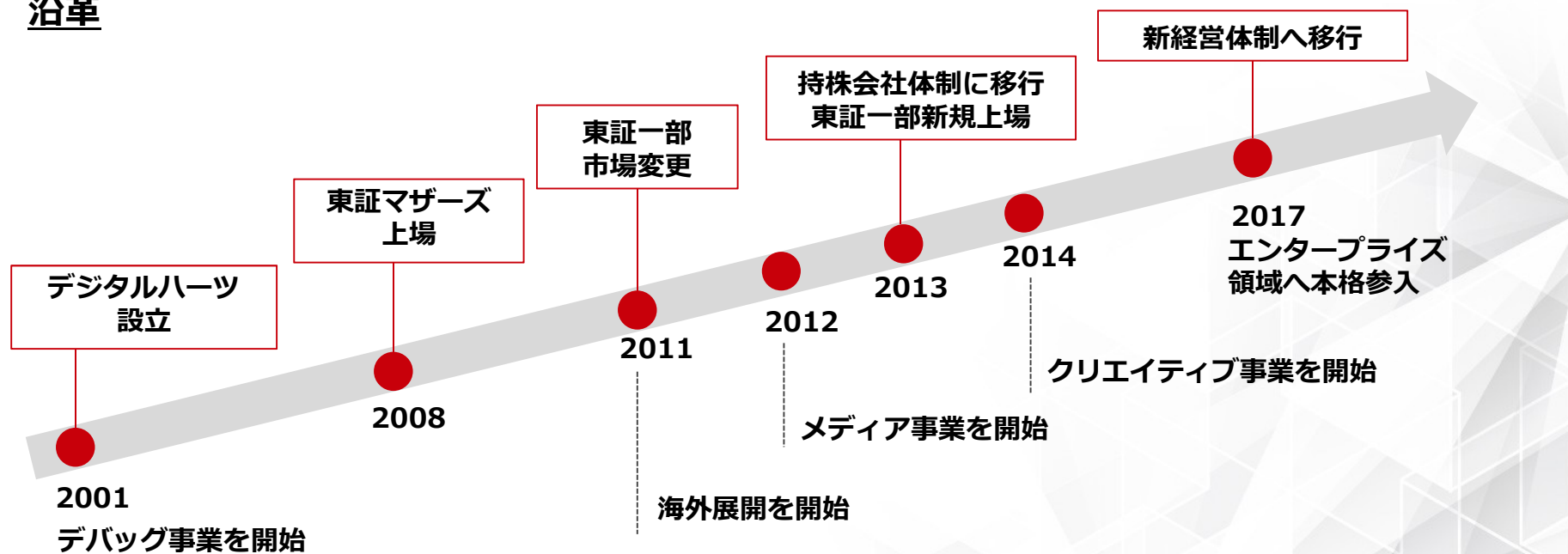
会社概要



商号	(株)デジタルハーツホールディングス	資本金	300,686千円
所在地	東京都新宿区西新宿三丁目20番2号	発行済株式数	23,890,800株
設立	2013年(平成25年)10月1日	決算期	3月
代表者	代表取締役社長CEO 玉塚 元一	従業員数	808名(連結)
上場市場	東京証券取引所 市場第一部 証券コード：3676、略称：デジハHD	グループ会社	国内：6社、海外：3社

(2018/12/31現在)

沿革



グループ会社概要

株式会社デジタルハーツ

エンターテインメント事業

エンタープライズ事業

事業内容：ゲームデバッグ
システムのテスト・受託開発
セキュリティ等

DIGITAL HEARTS (Shanghai) Co., Ltd.

エンターテインメント事業

事業内容：ゲームデバッグ等

DIGITAL HEARTS GNT VIET NAM COMPANY LIMITED

エンタープライズ事業

事業内容：システムのテスト等

DIGITAL HEARTS USA Inc.

エンターテインメント事業

事業内容：ローカライズ等

株式会社エイネット

エンタープライズ事業

事業内容：システムのテスト・受託開発等

Aetas株式会社

エンターテインメント事業

事業内容：日本最大級のゲーム情報サイト
「4Gamer.net」の企画・運営等

株式会社フレームハーツ

エンターテインメント事業

事業内容：ゲーム開発、2D/3Dグラフィック
制作等

株式会社デジタルハーツネットワークス

エンタープライズ事業

事業内容：インターネット通信関連事業及び
セキュリティ事業

株式会社ZEG

(持分法適用会社)

エンタープライズ事業

事業内容：自動車走行テスト及びデータ収集

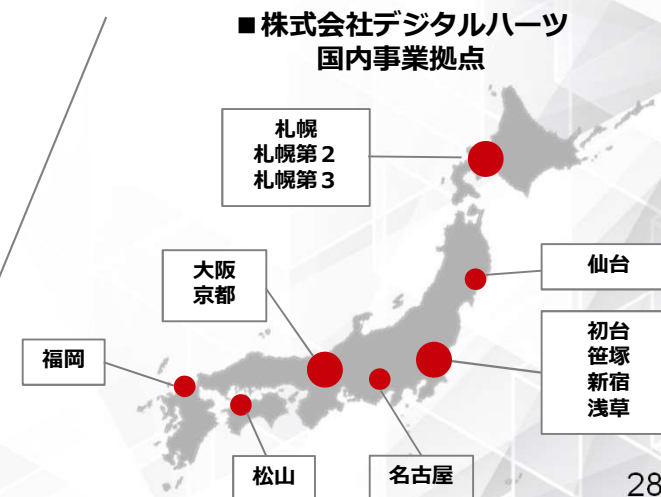
■グループ会社拠点

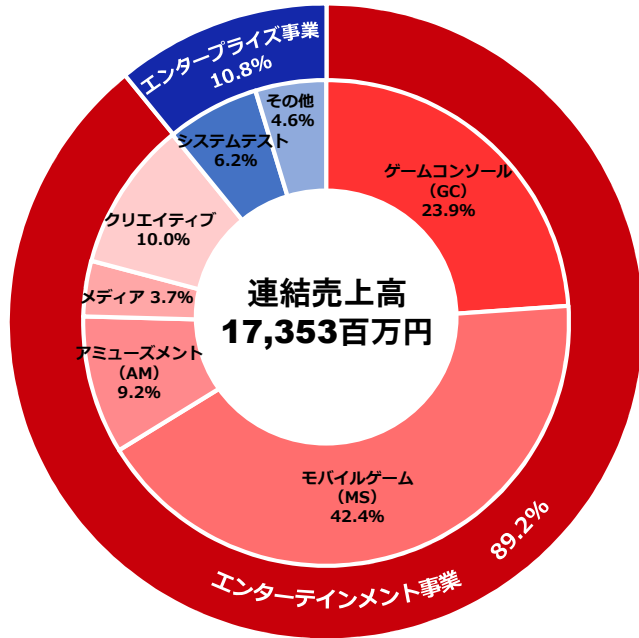


(2018/12/31現在)

Copyright© 2019 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

■株式会社デジタルハーツ 国内事業拠点





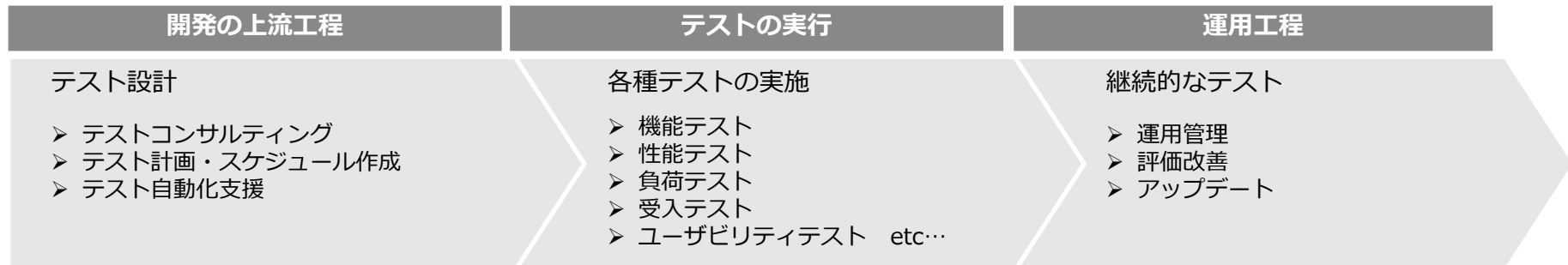
2018年3月期売上高構成比

※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

事業セグメント	サブセグメント	割合	詳細
エンターテインメント事業	デバッグ	75.5%	ゲームコンソール (GC) 家庭用ゲーム/オンラインゲーム/アーケードゲーム等の検証
		42.4%	モバイルソリューションズ (MS) モバイルゲームの検証
		9.2%	アミューズメント (AM) パチンコ/パチスロ等の検証
	メディア	3.7%	日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」等の企画・運営、ゲーム関連イベントの企画・運営
	クリエイティブ	10.0%	ゲーム開発・2D/3Dグラフィック制作
	エンタープライズ事業	システムテスト	6.2%
ITサービス/セキュリティ		4.6%	システム開発、ITサポート、カスタマーサポート、セキュリティ等

デバッグ / システムテスト サービス概要

提供サービス



サービス特徴

ジャンル	特徴	主要顧客	参入障壁	テスト市場 外注比率
デバッグ	ユーザー目線によるテスト	・ゲームメーカー	高 ↑デバッグ専用機材購入のライセンスが必要 ↑流動的な開発スケジュールに合わせた人材管理ノウハウが必要	高
システムテスト	エンジニアの知見を用いたテスト	・SIer ・開発ベンダー ・エンドユーザー (情報システム部)	中 ↑IT人材不足	低

セグメント別サマリー

エンターテインメント事業

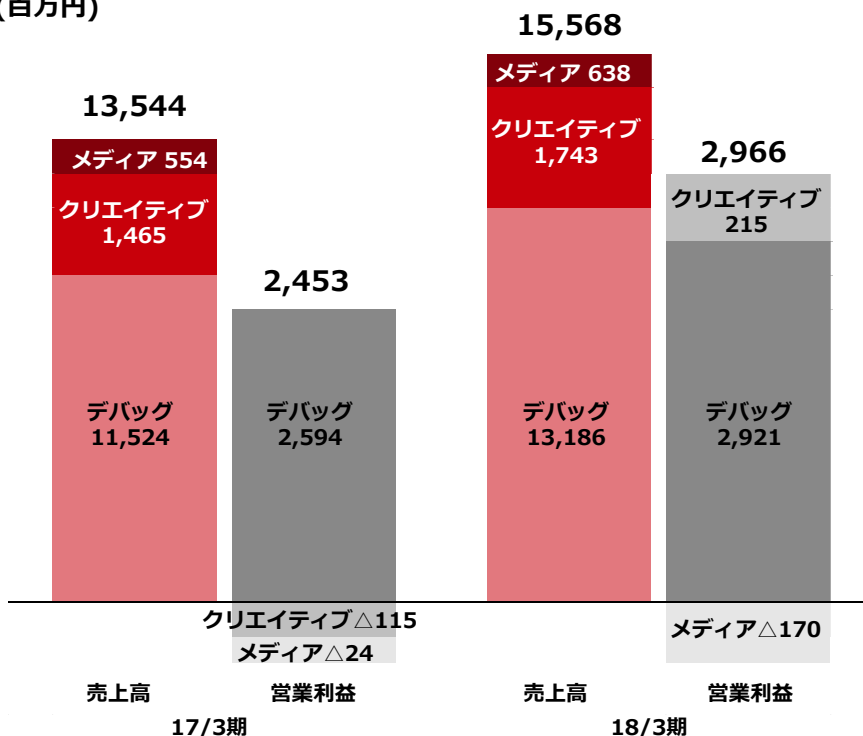
- ◆ ゲームのデバッグ堅調、カスタマーサポートなど運用フェーズでの事業も拡大
- 引き続き事業の拡大を図り、2020年に売上高250億円を目指す

エンタープライズ事業

- ◆ 事業領域拡大のための人材投資・技術投資を加速
- 成長牽引分野と位置づけ、2020年に売上高200億円を目指す

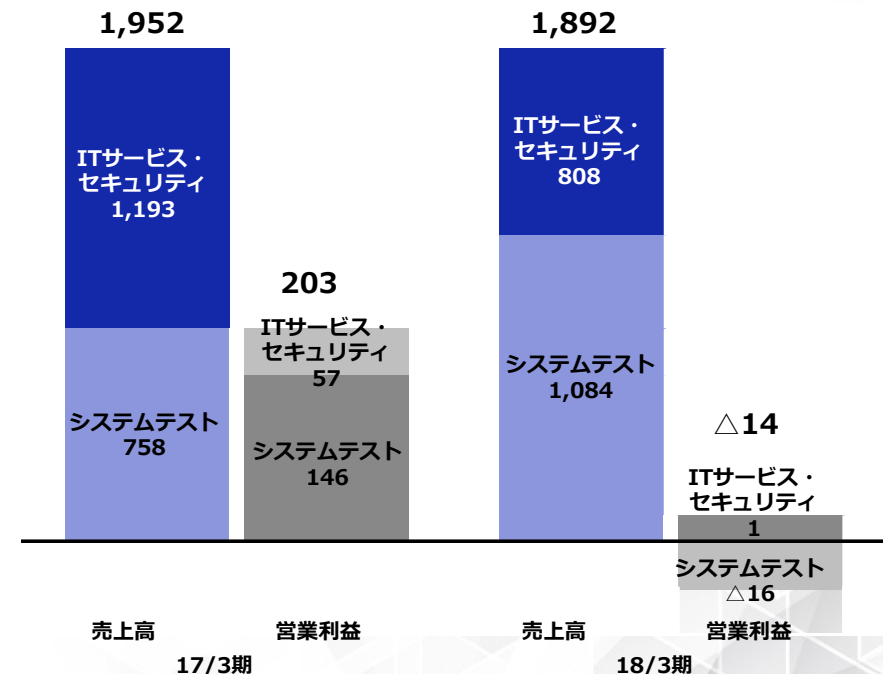
売上高・セグメント損益推移

(百万円)



売上高・セグメント損益推移

(百万円)



セグメント別業績推移

(百万円)		14/3期	15/3期	16/3期	17/3期	18/3期
エンターテインメント事業	売上高	9,360	11,609	12,696	13,544	15,568
	セグメント利益	遡及不可	1,915	2,379	2,453	2,966
デバッグ	売上高	8,435	9,430	10,455	11,524	13,186
ゲームコンソール(GC)	売上高	3,392	3,604	3,449	3,483	4,174
モバイルゲーム(MS)	売上高	2,655	3,554	4,994	6,262	7,399
アミューズメント(AM)	売上高	2,388	2,272	2,012	1,778	1,612
メディア	売上高	483	504	512	554	638
クリエイティブ	売上高	442	1,675	1,729	1,465	1,743
エンタープライズ事業	売上高	798	1,713	2,382	1,952	1,892
	セグメント損益	遡及不可	50	71	203	-14
システムテスト	売上高	360	380	681	758	1,084
ITサービス・セキュリティ	売上高	438	1,333	1,701	1,193	808
セグメント間調整額	売上高	-24	-39	-70	-52	-108
	セグメント利益	-353	-447	-486	-750	-1,215
連結合計	売上高	10,137	13,285	15,011	15,444	17,353
	営業利益	1,780	1,517	1,963	1,906	1,735

ターゲット・イシュー・プログラム(TIP)による資金調達

<概要>

自己株式を充当予定

	第4回 新株予約権	第5回 新株予約権	第6回 新株予約権
発行方法	ドイツ銀行ロンドン支店に対する第三者割当		
調達予定額	110.2億円 ^(a)		
手取概算額	110.2億円 ^(b)		
発行新株 予約権数	20,000個	14,000個	6,800個
発行による 潜在株式数	2,000千株	1,400千株	680千株
行使価額	2,100円	3,000円	3,850円
行使価額の修正	なし		
希薄化率	17.1% ^(c)		
新株予約権 行使期間	3年		
行使停止条項	あり		

<目的>

エンタープライズ分野の システムテストやセキュリティー事業の 拡大に向けた人材・技術投資		
内部投資	10.0億円	エンジニア等の 外部スペシャリストの採用、内 部人員の育成
	25.0億円	AI・テスト自動化ツールの 開発、ライセンス取得
外部資源の獲得	75.2億円	ソフトウェアテストや セキュリティー事業における プロフェッショナル人材、 関連テクノロジーやノウハウの 獲得に向けたM&A及び 資本業務提携

(a) 調達予定額は、本新株予約権の行使に際して出資される財産の額の合計額です。行使期間中における株価推移によっては、行使が行われない場合があり、また、消却された場合には、調達額が減少する可能性があります。

(b) 手取概算額は、調達予定額に本新株予約権の発行価額の総額を加え、発行諸費用を差し引いた金額です。

(c) 第4回新株予約権の行使に関しては、自己株式を優先的に充当する予定であり、その場合の希薄化率は8.7%となりますが、上記表中の希薄化率は仮に全ての行使に対して新株式が交付された場合の数値を記載しております。



DIGITAL HEARTS HLDGS.

＜お問い合わせ先＞

IR 広報部

電話：03-3373-0081

Email：ir_info@digitalhearts.com

HPアドレス：<https://www.digitalhearts-hd.com>

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。

また、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。

なお、各社の会社名、サービス・製品名は各社の商標または登録商標です。