

2019年3月期 決算説明資料

2019/05/13

東証第一部 3676

<https://www.digitalhearts-hd.com/>

決算概要

過去最高 の売上高を更新

売上高

19,254百万円
(前期比111.0%)

- 主力のエンターテインメント事業は**15期連続増収**を達成
- 注力事業のエンタープライズ事業は前期比**1.7倍以上**に成長

攻めの投資 を継続

営業利益

1,605百万円
(前期比92.5%)

- エンターテインメント事業は**増益**を達成
- エンタープライズ事業において専門人材をはじめとする**積極的な投資**を実施

特別利益 を計上

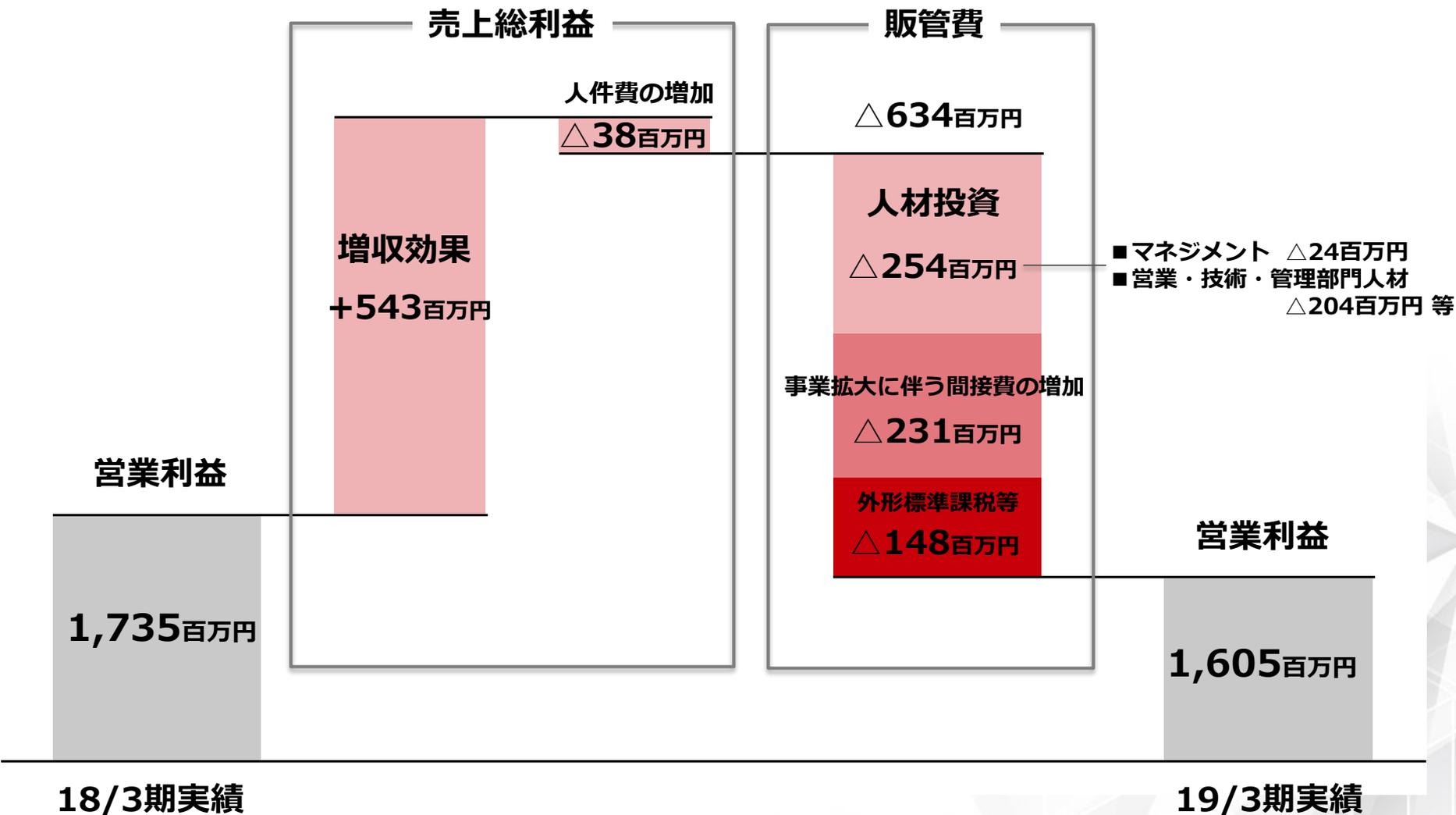
親会社株主に帰属する当期純利益

1,575百万円
(前期比131.3%)

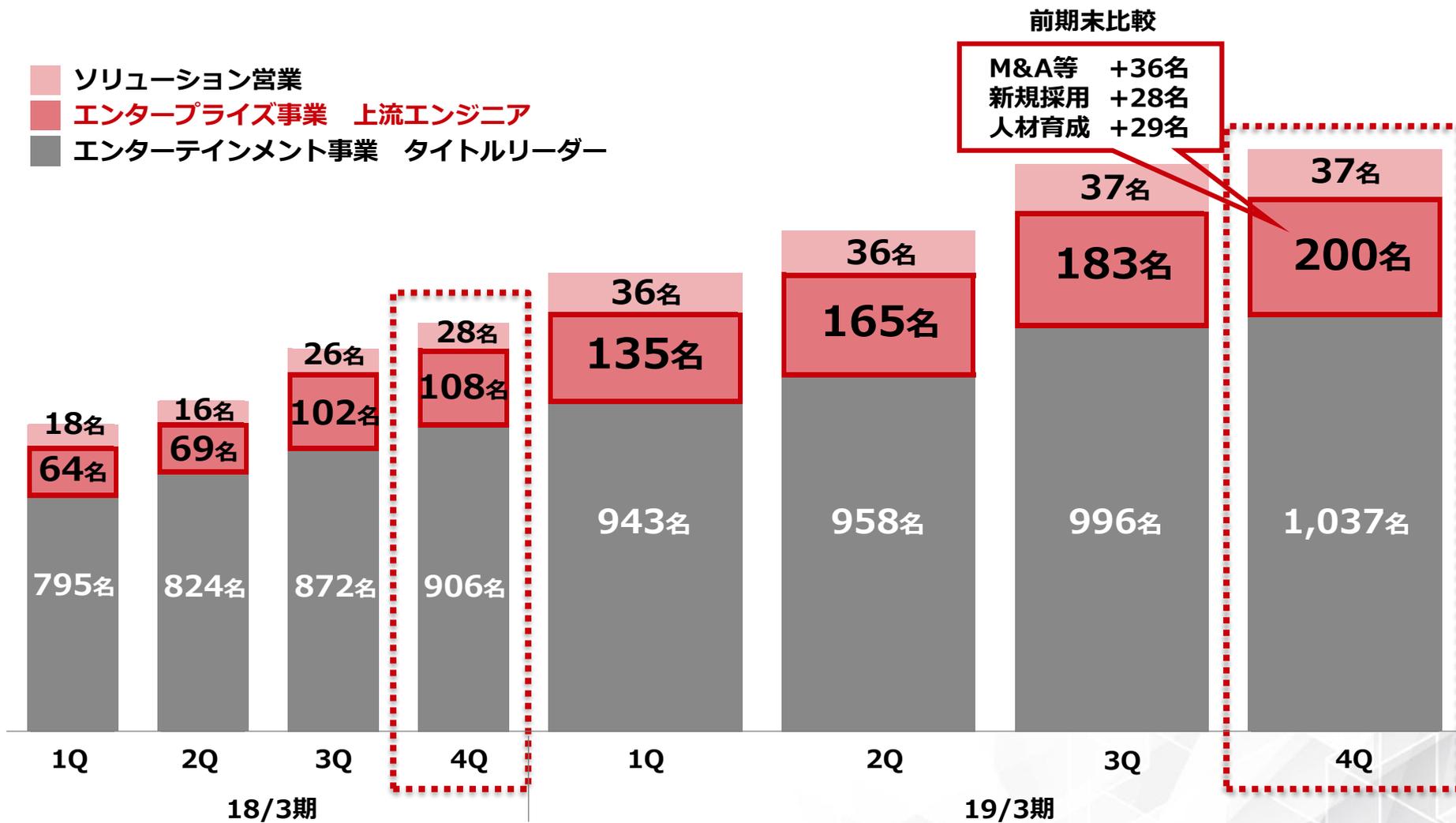
- 保有株式の売却により、特別利益**733百万円**を計上
- 特別利益の計上により、親会社株主に帰属する当期純利益は**増益**を達成

過去最高の売上高を更新するも、
営業利益は中長期的な成長を見据えた人材投資等により減益

(百万円)	18/3期	19/3期	増減額	前期比
売上高	17,353	19,254	1,901	111.0%
売上原価	12,394	13,791	1,396	111.3%
原価率	71.4%	71.6%		+0.2ポイント
売上総利益	4,958	5,463	504	110.2%
販管費	3,222	3,857	634	119.7%
営業利益	1,735	1,605	△130	92.5%
営業利益率	10.0%	8.3%		△1.7ポイント
経常利益	1,782	1,651	△131	92.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,200	1,575	375	131.3%

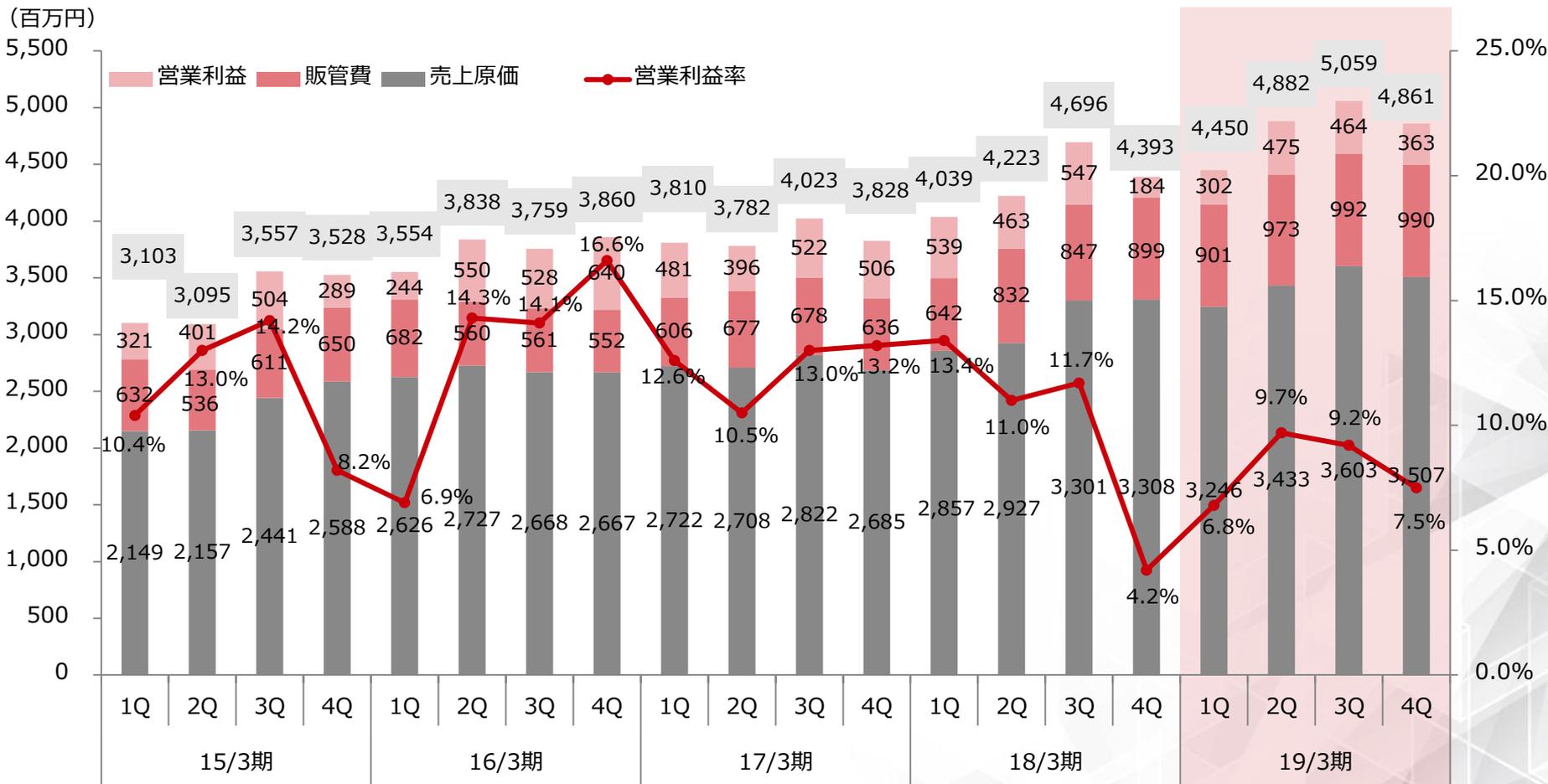


上流エンジニア数は前期末と比較し**約2倍**に増加

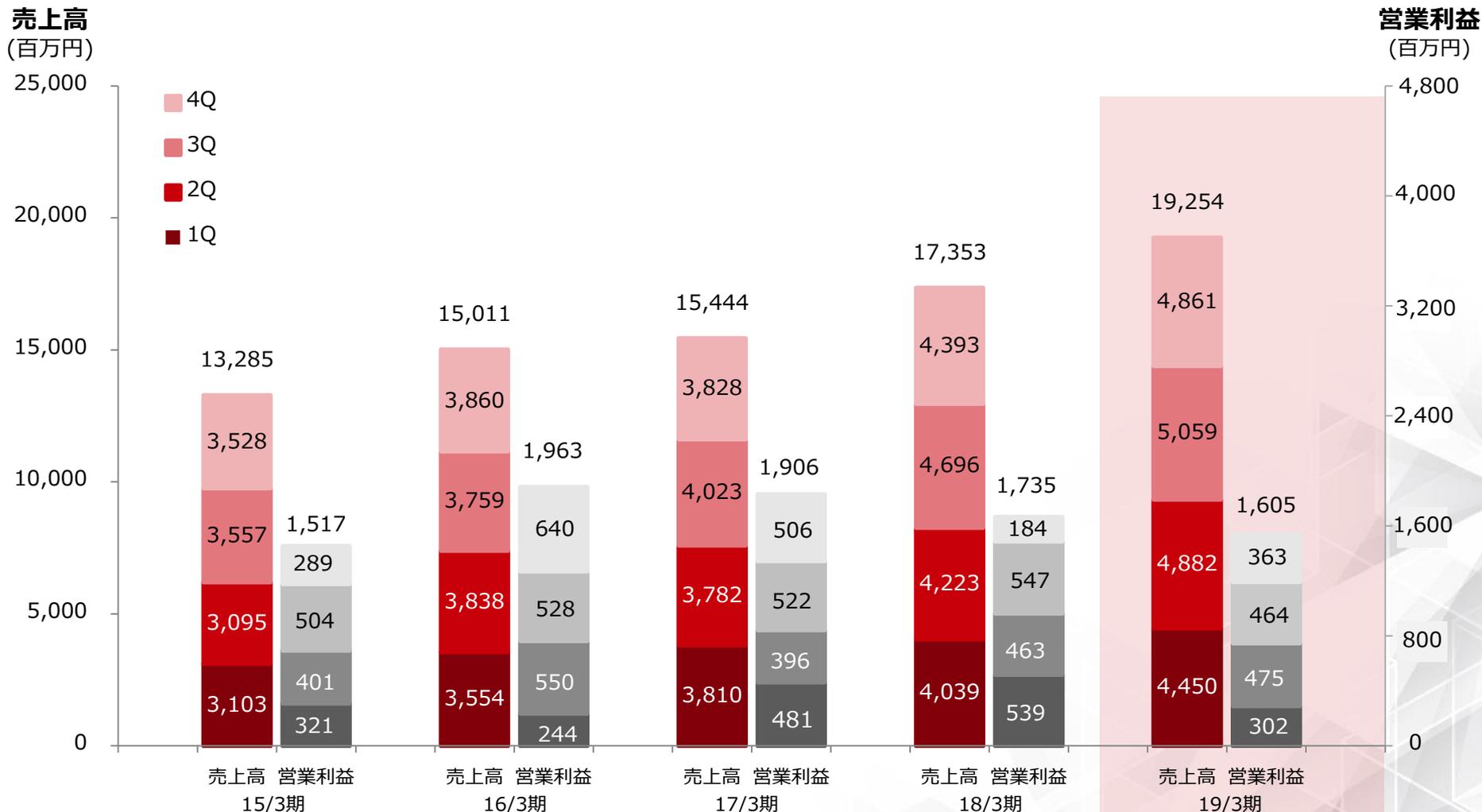


4Qは3Qと比較し、デバッグの粗利率の低下及び粗利率の低いエンタープライズ事業の売上構成比率上昇の影響により、営業利益率が低下

四半期別推移



売上高は、每期増収を継続 18/3期よりエンタープライズ事業拡大に向けた攻めの投資を実施



連結貸借対照表

(百万円)	18/3期(期末)	19/3期(期末)	増減額(対前期末)
資産合計	8,575	9,832	1,257
流動資産	6,732	7,403	671
現金及び預金	3,894	4,197	303
受取手形及び売掛金	2,480	2,724	243
固定資産	1,842	2,428	586
有形固定資産	473	558	84
無形固定資産	286	763	476
投資その他の資産	1,082	1,107	25
負債合計	5,005	4,819	△185
流動負債	3,929	4,192	263
短期借入金	1,600	1,704	104
固定負債	1,075	627	△448
転換社債型新株予約権付社債	1,017	508	△508
純資産合計	3,570	5,012	1,442
株主資本	3,340	4,763	1,422
その他の包括利益累計額	28	28	△0
新株予約権	—	13	13
非支配株主持分	200	207	6
負債・純資産合計	8,575	9,832	1,257

(百万円)	前期実績 18/3期	当期実績 19/3期	増減額
営業活動CF	1,436	889	△546
※ 法人税等の支払等差引前の営業CF	2,148	1,415	△732
投資活動CF	△618	62	680
財務活動CF	△250	△693	△443
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2	0	2
現金及び現金同等物の増減額	564	258	△306
現金及び現金同等物の期首残高	3,344	3,894	549
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	—	9	9
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	△15	—	15
現金及び現金同等物の期末残高	3,894	4,162	268

セグメント別業績

【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。

- 主力のエンターテインメント事業は前期比で**増収増益**を達成
- エンタープライズ事業では**攻めの投資**の効果発現により大幅増収を達成

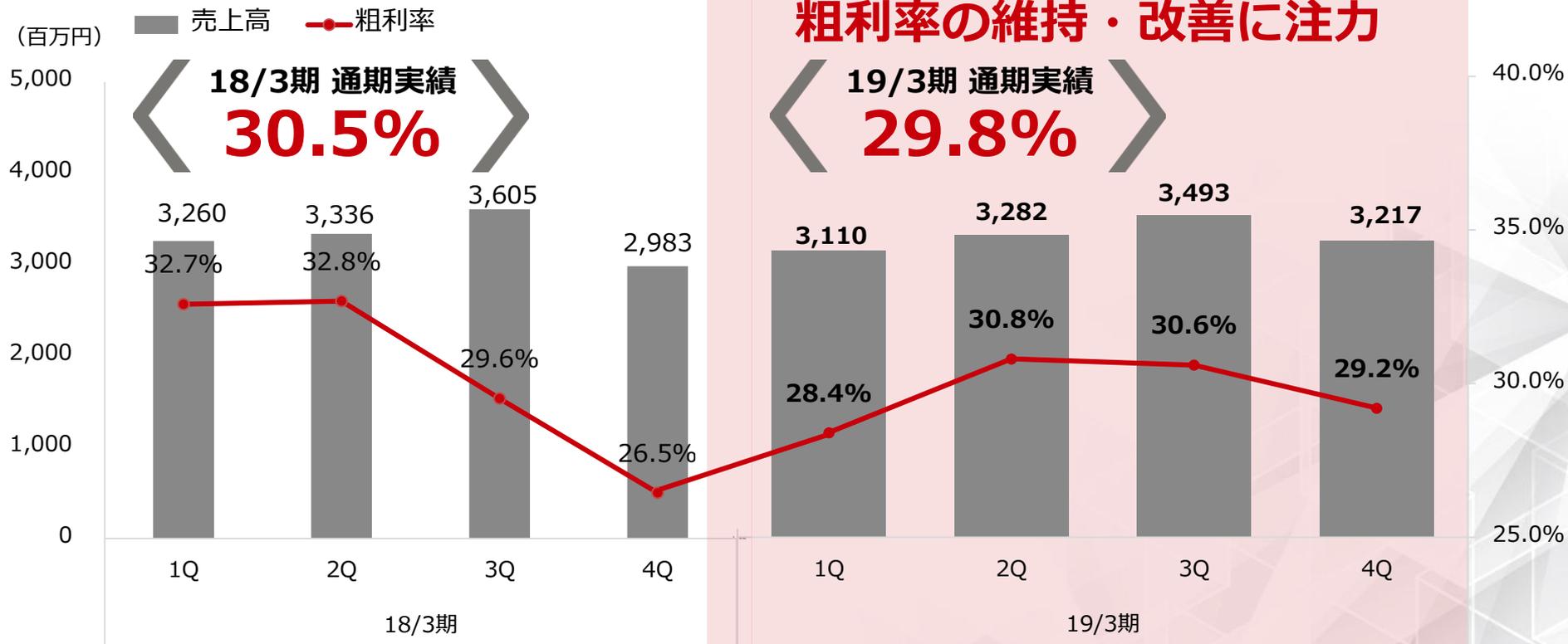
(百万円)	前期実績 18/3期	当期実績 19/3期	前期比
売上高	17,353	19,254	111.0%
エンターテインメント	15,568	15,951	102.5%
エンタープライズ	1,892	3,302	174.5%
調整額	△108	△0	—
営業利益	1,735	1,605	92.5%
エンターテインメント	2,966	3,086	104.0%
エンタープライズ	△14	△226	—
調整額	△1,215	△1,254	—
営業利益率	10.0%	8.3%	△1.7ポイント

- 事業環境の変化等の影響を受けつつも、前期比で**増収増益**を達成
- AMは規制強化の影響により**大幅減収**となるも、MSは**2桁成長**を継続し、デバッグ全体では前期と同水準の売上高を維持
- クリエイティブ、メディア及びその他**ともに増収**を達成

(百万円)	前期実績 18/3期	当期実績 19/3期	前期比
売上高	15,568	15,951	102.5%
デバッグ	13,186	13,103	99.4%
ゲームコンソール(GC)	4,174	4,156	99.6%
モバイルソリューション(MS)	7,399	8,172	110.4%
アミューズメント(AM)	1,612	775	48.1%
クリエイティブ	1,743	1,891	108.4%
メディア及びその他	638	956	149.8%
セグメント利益	2,966	3,086	104.0%

- 2019年2月より新たに子会社化したOrgosoft Co., Ltd.の売上が貢献
- 4Qは売上高が想定程伸長しなかったことにより、粗利率は3Qと比較し低下
- AM人材のシフト等のコストコントロールにより通期の粗利率は前期と同水準を維持

デバッグ 四半期別推移



■ ゲームコンソール(GC)

前期に引き続き大型タイトル案件の受注を獲得し、高い売上高を維持

■ モバイルソリューション(MS)

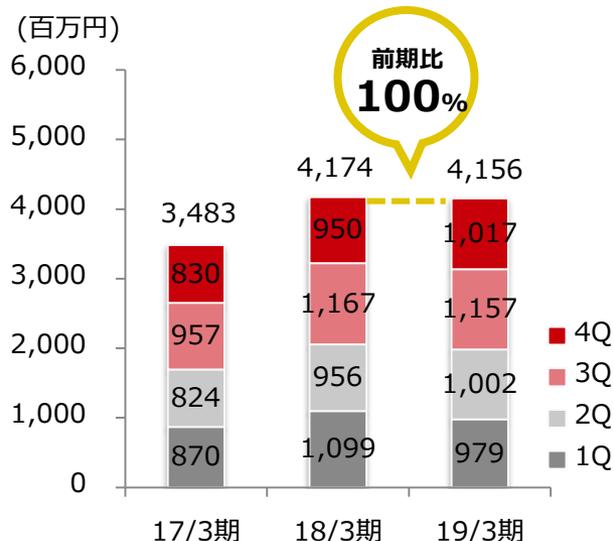
運営フェーズでの継続案件が堅調に推移し、前期比110%の高い成長を継続

■ アミューズメント(AM)

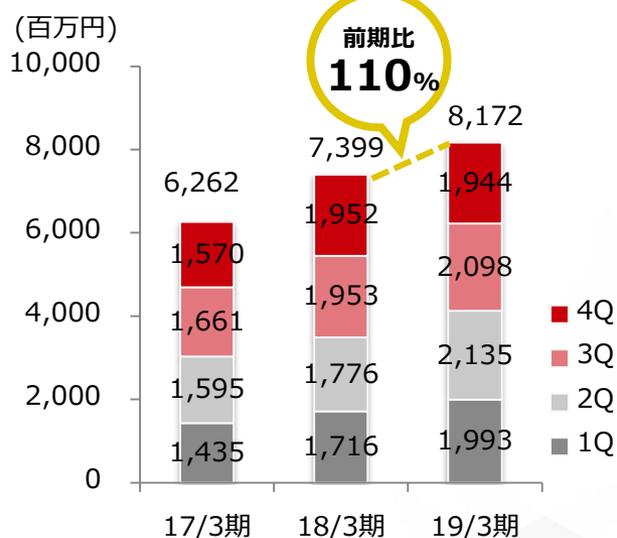
規制強化の反動減から復調傾向にあるものの、想定より下回って着地

四半期別売上高の推移

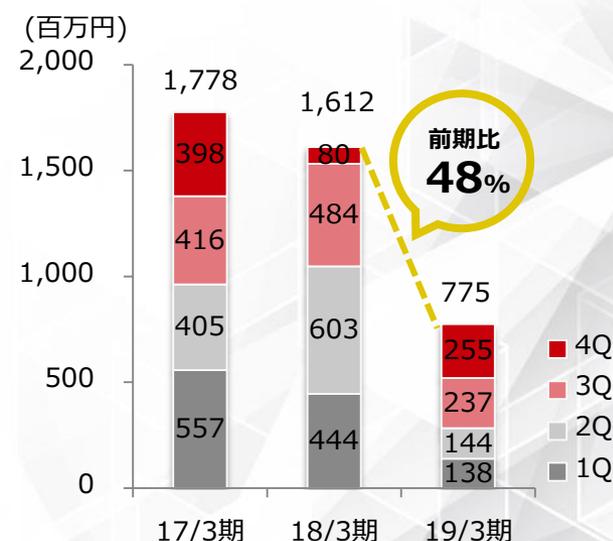
ゲームコンソール(GC)



モバイルソリューション(MS)



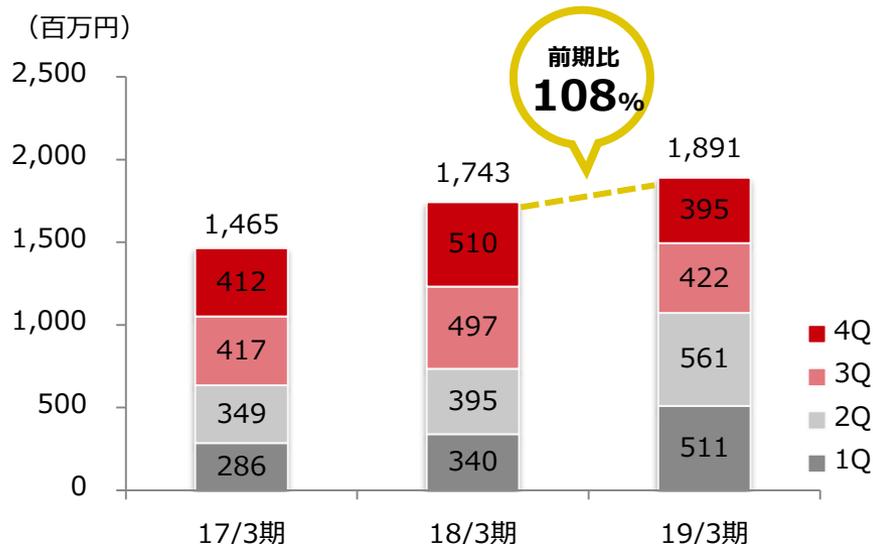
アミューズメント(AM)



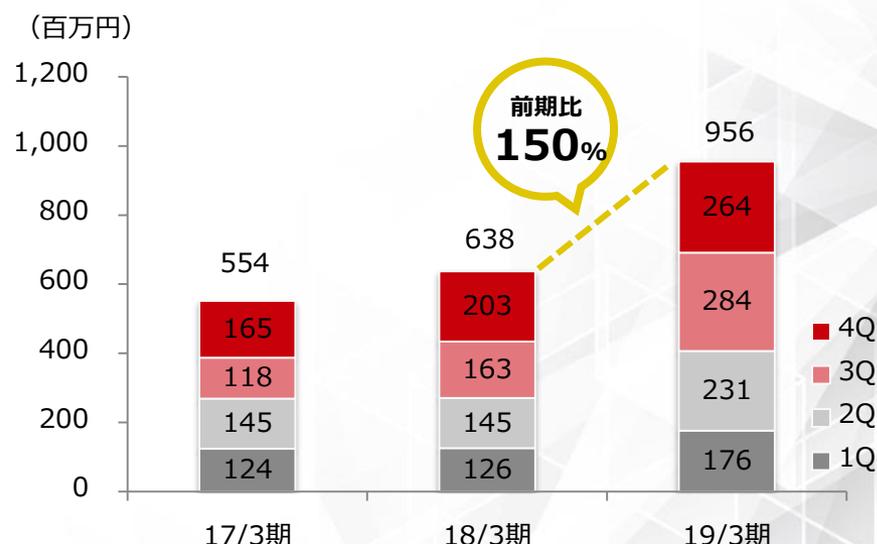
- **クリエイティブ**
引き続きゲーム開発及び2D/3Dグラフィック制作の新規・既存案件を確実に獲得
- **メディア及びその他**
4Gamer.netは安定的に推移、その他18/3期から新たに開始したカスタマーサポートサービスの売上が貢献

四半期別売上高の推移

クリエイティブ



メディア及びその他



■ 人材強化や新規事業提携により、売上高前期比**約1.7倍の成長**を実現

(百万円)	前期実績 18/3期	当期実績 19/3期	前期比
売上高	1,892	3,302	174.5%
システムテスト	1,084	1,395	128.7%
ITサービス・セキュリティ	808	1,907	236.0%
セグメント利益	△14	△226	—

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



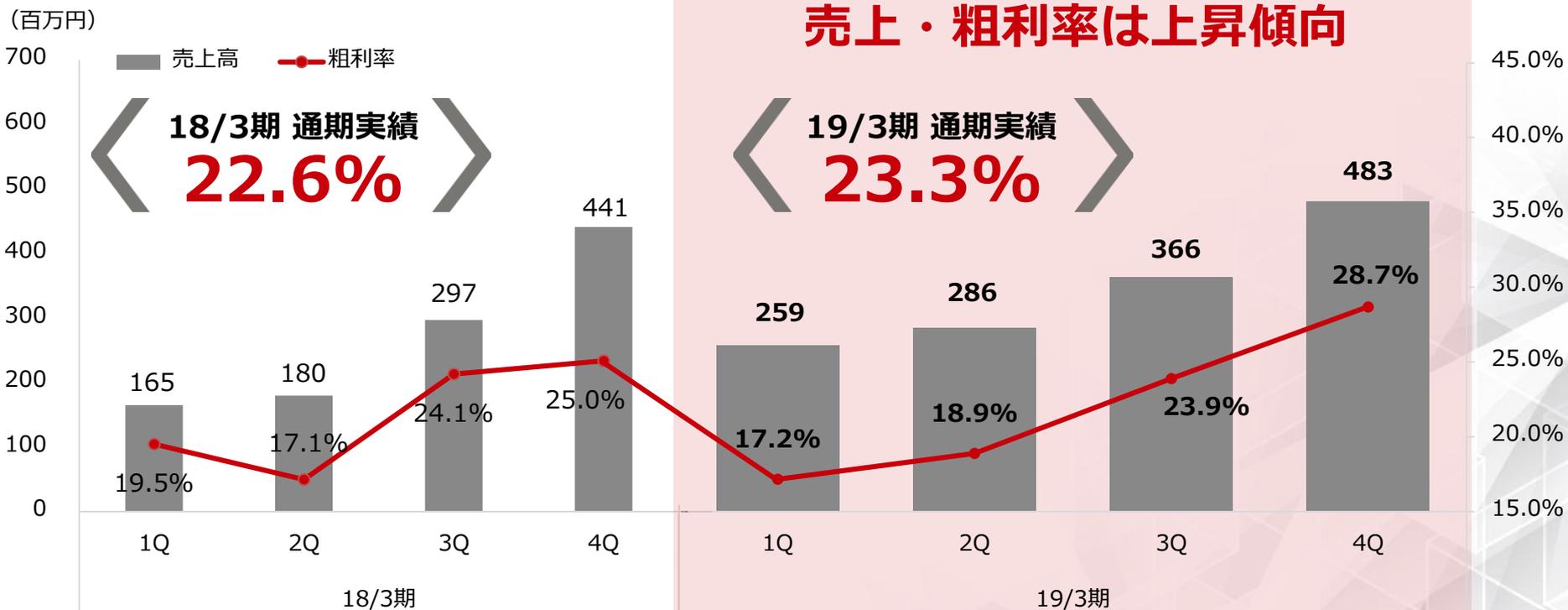
(株)キープアヘッドよりシステム開発事業を譲受
2018年6月から連結開始

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月より新たに子会社化した(株)エイネットの売上が貢献
- 増収効果及び稼働率の向上により、4Qの粗利率は大幅改善
- 増収に伴う固定比率の低下により、通期粗利率は前期比で改善

システムテスト 四半期別推移



■ システムテスト

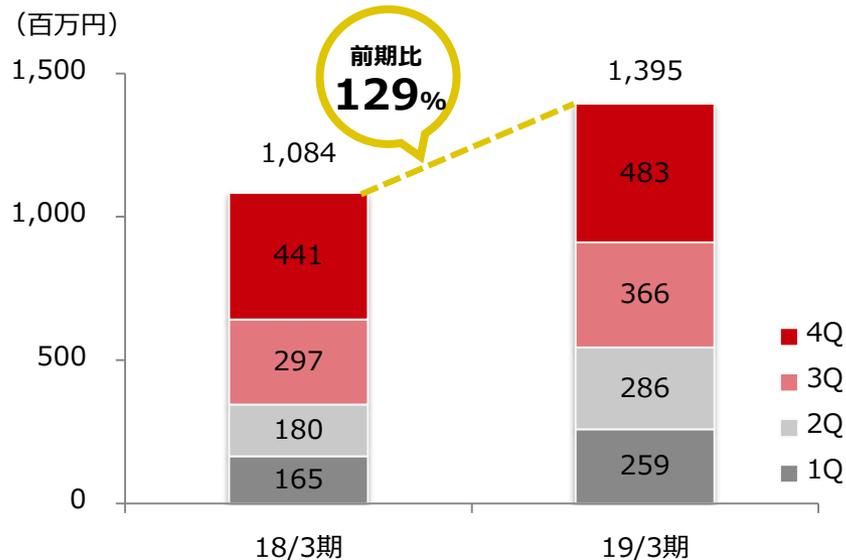
既存顧客との取引拡大及び新規顧客開拓が確実に進捗し、大幅増収を達成

■ ITサービス・セキュリティ

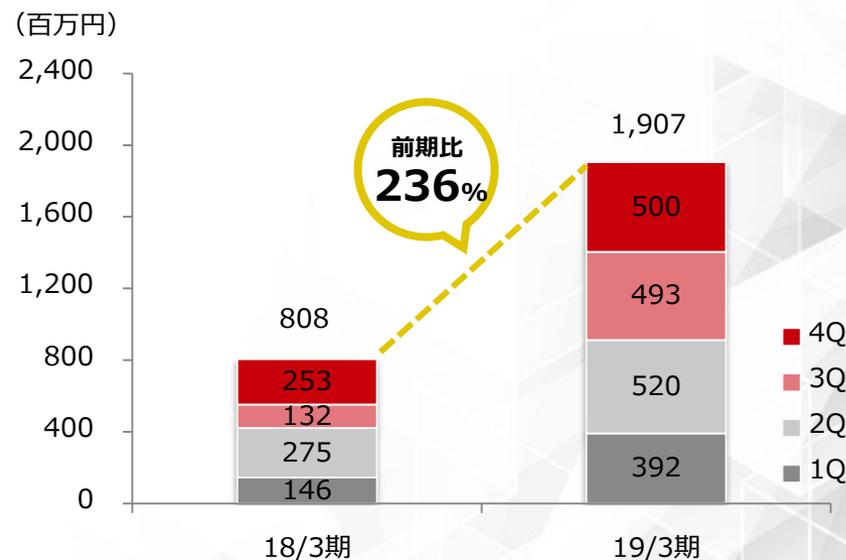
ネットワーク関連の新サービス等が好調に推移、
セキュリティサービスは来期以降の成長に向けた事業基盤の整備を推進

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



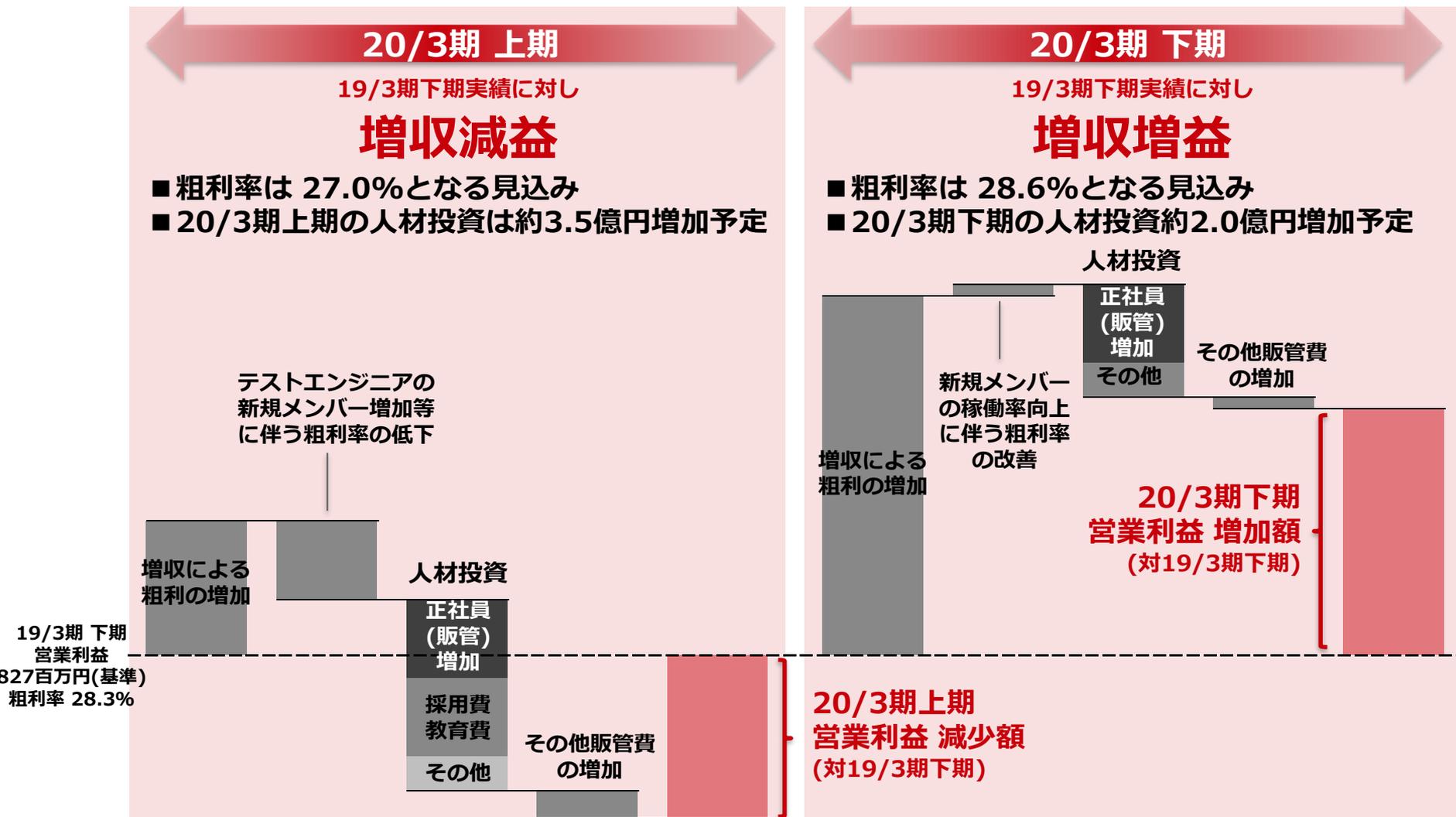
2020年3月期 通期業績予想

さらなる成長を追求し過去最高の売上高を目指す

(百万円)	19/3期 実績	20/3期 予想	前期比
売上高	19,254	23,000	119.5%
エンターテインメント	15,951	17,450	109.4%
エンタープライズ	3,302	5,550	168.0%
営業利益	1,605	1,800	112.1%
営業利益率	8.3%	7.8%	△0.5ポイント
経常利益	1,651	1,830	110.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,575	1,250	79.3%

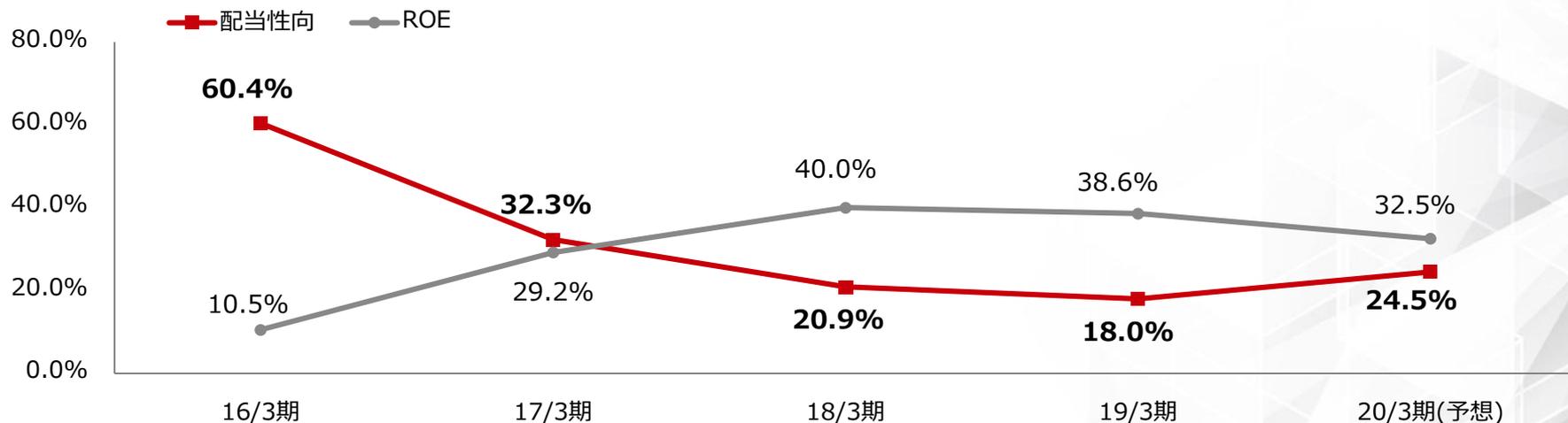
- 売上高**
- ・エンターテインメント事業は、MSでのシェア拡大を中心に高い成長を見込む
 - ・エンタープライズ事業は、受注体制の強化及びテスト自動化推進により、確実に案件を獲得
- 利益**
- ・引き続き専門人材を中心とする攻めの先行投資を実施
 - ・19/3期の保有株式売却による特別利益の影響を除外すると当期純利益は増益

下期以降の飛躍を見据え、上期は攻めの投資を継続



配当方針をDOE7%から配当性向20%に変更 20/3期の年間配当金は、19/3期より**1円増配**となる14.0円を予想

	16/3期	17/3期	18/3期	19/3期	20/3期 (予想)
年間配当金	9.5円	11.5円	11.5円	13.0円	14.0円
(うち中間配当金)	4.5円	5.5円	5.5円	6.5円	7.0円
(うち期末配当金)	5.0円	6.0円	6.0円	6.5円	7.0円



※1 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。

※2 2019年5月10日に「株主還元方針の変更及び株主優待制度の廃止に関するお知らせ」を開示。詳細は、当資料P46をご参照ください。

成長戦略

アジアNo.1の
総合テスト・ソリューションカンパニーへ



SAVE the DIGITAL WORLD



約8,000名の登録テスターの活用により
流動的な開発スケジュールに柔軟に対応



多様なIT人材を輩出できる
プラットフォームへ

エンターテインメント領域、エンタープライズ領域ともに成長市場であり 当社のビジネスチャンスも拡大

ゲーム業界に
新規プレイヤーが参入



グローバル
ゲーム市場は成長

CAGR **9.3%**

※2018年-2021年の市場成長率
出典：Newzoo "Global Games Market Report 2018"

クラウドゲームの増加

CAGR **27.2%**

※2018年-2026年の市場成長率
出典：Zion Market Research "Cloud Gaming Market by Cloud Type ,
by Streaming Type , and by Device : Global Industry Perspective,
Comprehensive Analysis, and Forecast, 2018–2026"

次世代通信5G

	4G	5G
高速・大容量	毎秒1ギガビット	毎秒 20 ギガビット
同時多接続	10万台 / 1km ²	100 万台 / 1km ²
低遅延	10ミリ秒	1 ミリ秒

※出典：週刊ダイヤモンド 2019/03/23発売号

IoTの進展



IT人材不足

2030年
約**79**万人

※出典：経済産業省「IT人材の最新動向
と将来推計に関する調査結果」

サイバー攻撃の
リスク増大



既存事業の深化

主力事業である エンターテインメント事業

- ✓ デバッグサービスを中心に、ゲーム開発支援、翻訳・ローカライズ等多様なサービスをグローバルに提供することで、顧客エンゲージメントを強化
- ✓ 継続的な業務改善により、サービス品質及び収益性のさらなる向上を目指す

新規事業の大胆な推進

注力事業と位置付ける エンタープライズ事業

- ✓ 今後加速度的に増加が見込まれるシステムテストのアウトソーシングニーズを確実に取り込むための強固な事業基盤を構築
- ✓ ITサービスやセキュリティ等、システムテストと親和性の高い新規事業を創造

サービス強化とテストセンター（Lab.）の構造改革を推進

グローバルサービスを強化

翻訳・ローカライズ等に対応できる
テスターを増強し、受注体制を強化

外国人登録テスター数
(2019/04/01現在)

269名

新サービスを拡充

カスタマーサポートやゲーム攻略本制作等、主力であるデバッグの周辺サービスを拡充し、**ゲーム開発を総合的にサポート**できる体制を強化

社内教育プログラムを拡充

Lab.管理者の**マネジメント研修**やデバッグの**プロフェッショナル研修**等Lab.の生産性及びサービス品質向上に向けた教育プログラムを拡充

海外事業を強化

中国子会社において、営業強化・オペレーションの改善を行い、**黒字化を実現**。また、韓国でゲームデバッグ・ローカライズ等を提供する**Orgosoft Co., Ltd.**を子会社化

Lab.を新設

テスト人材の確保・育成を目的に、テストセンターであるLab.を新たに

3拠点開設

基幹システムを刷新

テスターのスキル・嗜好等を可視化する**タレントマネジメントシステム**の開発に着手（2019年秋に正式ローンチ予定）

成果

- ✓ 最低賃金が上昇する中、主力のデバッグサービスの粗利率は約30%を維持
- ✓ グローバルサービスの売上高は17/3期から19/3期で約**2.5倍**に成長

人材・技術強化を推進

JSTQB^(※)資格取得を推進

社内教育プログラムを新設

資格保有者数は**国内最大規模**へ

Foundation Level
(基礎技術者向け) **333名**

Advanced Level
(高度技術者向け) **27名**

※JSTQB…国内におけるソフトウェアテスト技術者資格
2019/05/10現在のグループ全社合計について記載

M&A等

上流エンジニアの確保及びテストノウハウ
の習得を目的にM&A等を加速

M&A等による
上流エンジニア増員数 **36名**

ベトナムに拠点を新設

上流エンジニアの確保・育成を目的に
GNTグループとベトナムに合併会社を設立

ベトナムにおける
上流エンジニアの増員数 **11名**

セキュリティ人材育成

ゲームテスターの中からセキュリティエキス
パートを育成する社内教育プログラムを開始

研修後、試験に合格した
エキスパート候補者 **28名**

テストエンジニア研修を開始

バルテス^(株)の教育プログラムを活用し、
ゲームテスターからテストエンジニアへ

研修後、試験に合格した
テストエンジニア候補者 **13名**

成 果

- ✓ 受注キャパシティを超えるほどの依頼があり、システムテストのアウトソーシングニーズを確信
- ✓ エンターテインメント領域で活躍するテスターのエンタープライズ領域への**人材シフト**を促進

1. Lab.の構造改革

2. ゲームメーカー向けサービスの拡充・強化

3. 海外事業の強化

Lab.の構造改革

Lab.の生産性を高め、収益の構造改革を行うとともに、
より多くの人材をエンタープライズ領域で活躍できる人材へシフト

収益の構造改革

(現在)

週5日、8時間勤務の正社員・
契約社員・アルバイトスタッ
フで、デバッグのエキスパート
やプロジェクトマネジメント
担当者を含む

週2-3日勤務のアルバイトス
タッフで、テスト実行を担当

(目指す姿)

“テストエンジニア”
としてエンタープライズ領域
で活躍できる人材へ育成

人材シフト後も、
高いサービス品質を維持
できる体制を構築



固定費の徹底的な削減

- ✓ Lab.の管理者に定期的なマネジメント研修を実施し、コストコントロール機能を強化
- ✓ テスタースキルのボトムアップに注力



基幹システムの刷新

- ✓ タレントマネジメントシステムの本格稼働
- ✓ テスターのスキルや稼働状況を可視化し最適なLab.運営を実現

ゲームメーカー向けサービスの拡充・強化

多様なサービスを提供することで、ゲーム開発を総合的に支援



ゲーム開発



2D/3D
グラフィック制作



翻訳・ローカライズ



デバッグ



ゲーム攻略本
制作



ゲーム情報サイト
運営



カスタマー
サポート

開発

品質管理

運用

海外事業の強化

中国・韓国の子会社を中心に、海外ゲームメーカーの新規顧客開拓に注力

海外ゲームメーカーのクライアント数推移

(18/3期 実績)

45社



(19/3期 実績)

67社



(20/3期 目標)

80社以上

1. システムテストサービスの基盤強化

2. システム開発の体制強化

3. セキュリティサービスの本格化

システムテストサービスの基盤強化

積極的な人材投資を継続し受注体制の強化を図るとともに、サービスの付加価値向上に努め、飛躍的な成長を目指す



人材強化

- ✓ スキルセットに合わせエンジニアの種類を再定義、積極的な人材投資を継続
- ✓ 新規採用、人材育成、M&Aのなかでも特にゲームテスターからの育成に注力

エンジニアの再定義

テストエンジニア数 目標

19/3期以前 上流エンジニア：全エンジニアの総数

19/3期末

20/3期末

20/3期以降 従来の“上流エンジニア”を
テストエンジニア、システムエンジニア、
インフラエンジニアの3つに細分化

89名



150名



テスト自動化を推進

- ✓ CTOを中心に、テスト自動化プロジェクトを推進
- ✓ テスト自動化エンジニアの育成に注力



受注体制強化

- ✓ “統合コントロールセンター”を新設し、テストエンジニアの稼働状況及びプロジェクト進捗管理を強化。機会損失のない体制を整備

システム開発の体制強化

開発の上流工程からシステムテストまで一貫して受注することで収益機会を最大化



M&A・アライアンスを強化

- ✓ システムエンジニアの増強を目的とするM&Aやアライアンスを強化



オフショア拠点を拡大

- ✓ システムエンジニアの増強及びコストコントロールの強化を目的に、オフショア拠点を拡大

(参考) 当社の提供サービス

■ システム開発サービス

開発計画

要件定義

システム設計

プログラミング

50名を超えるシステムエンジニアによるシステムの開発支援サービス

■ システムテストサービス

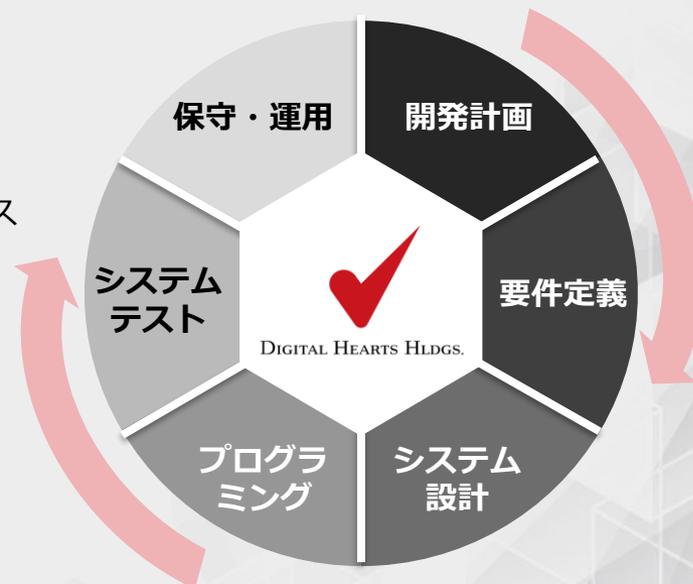
システムテスト

専門人材による効率的かつ精度の高いテストを実施

■ ITサービス

保守・運用

情報システム部門のサポート等、幅広いサービスを提供



セキュリティ事業の本格化

大手企業からの受注を獲得し、通信業界や旅行業界向け等の案件が複数進行中
セキュリティ検査や監視分野のエキスパートを強みに、さらなる事業拡大を推進



セールsteam

Key Person

シリコンバレーの企業の日本法人等
マネジメント経験豊富なリーダー

検査team

Key Person

官公庁等の検査プロジェクト統括経験を持つ
国内トップ級のホワイトハッカー

監視team

Key Person

大手セキュリティメーカーからも指名される
監視ビジネスのエキスパート

デジタルハーツサイバーブートキャンプ

ゲーム好きをはじめとする約8,000名の登録テスターの中からセキュリティエキスパートを育成

ゲームテスターからセキュリティエキスパートの育成を目指す

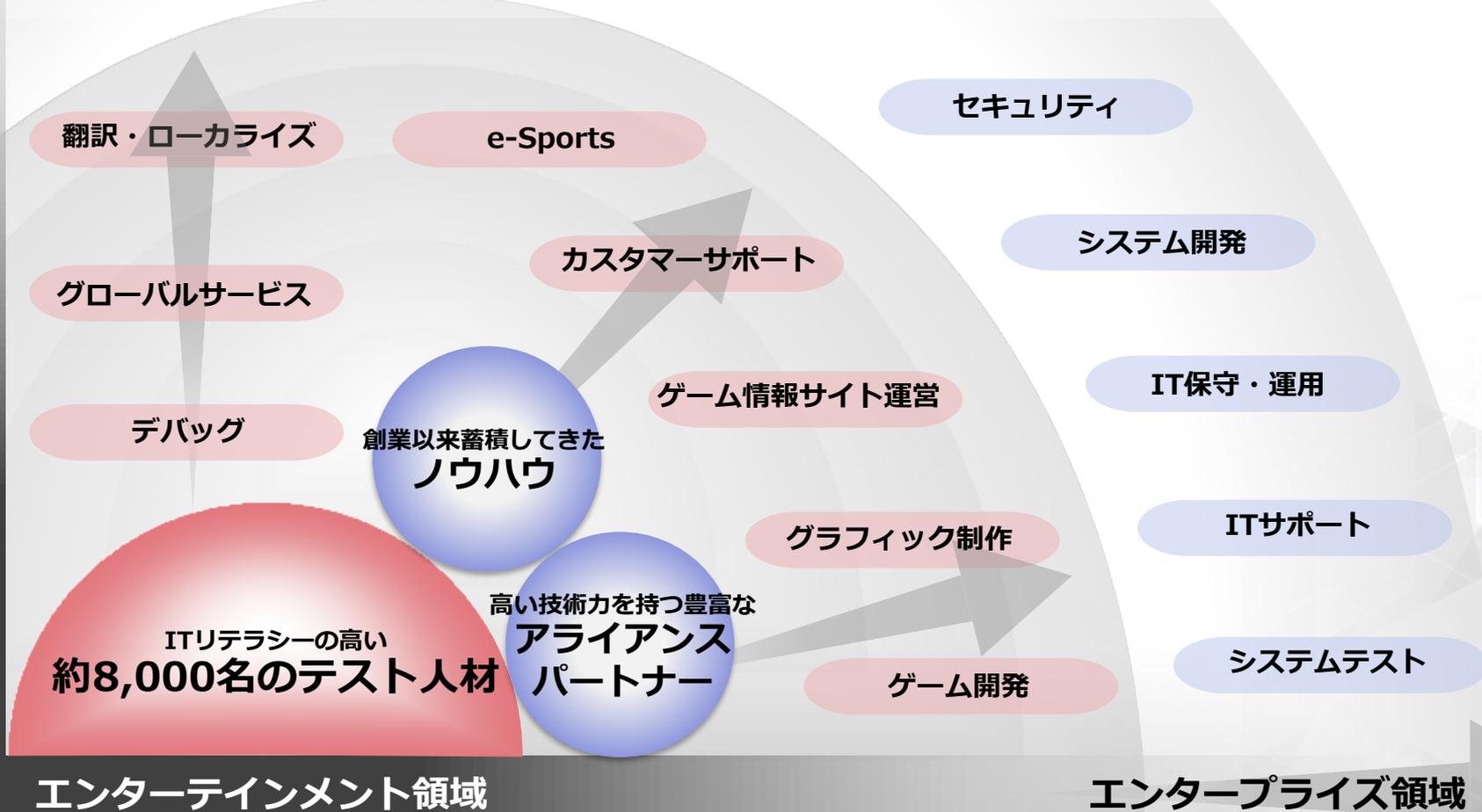


タレントマネジメントシステム

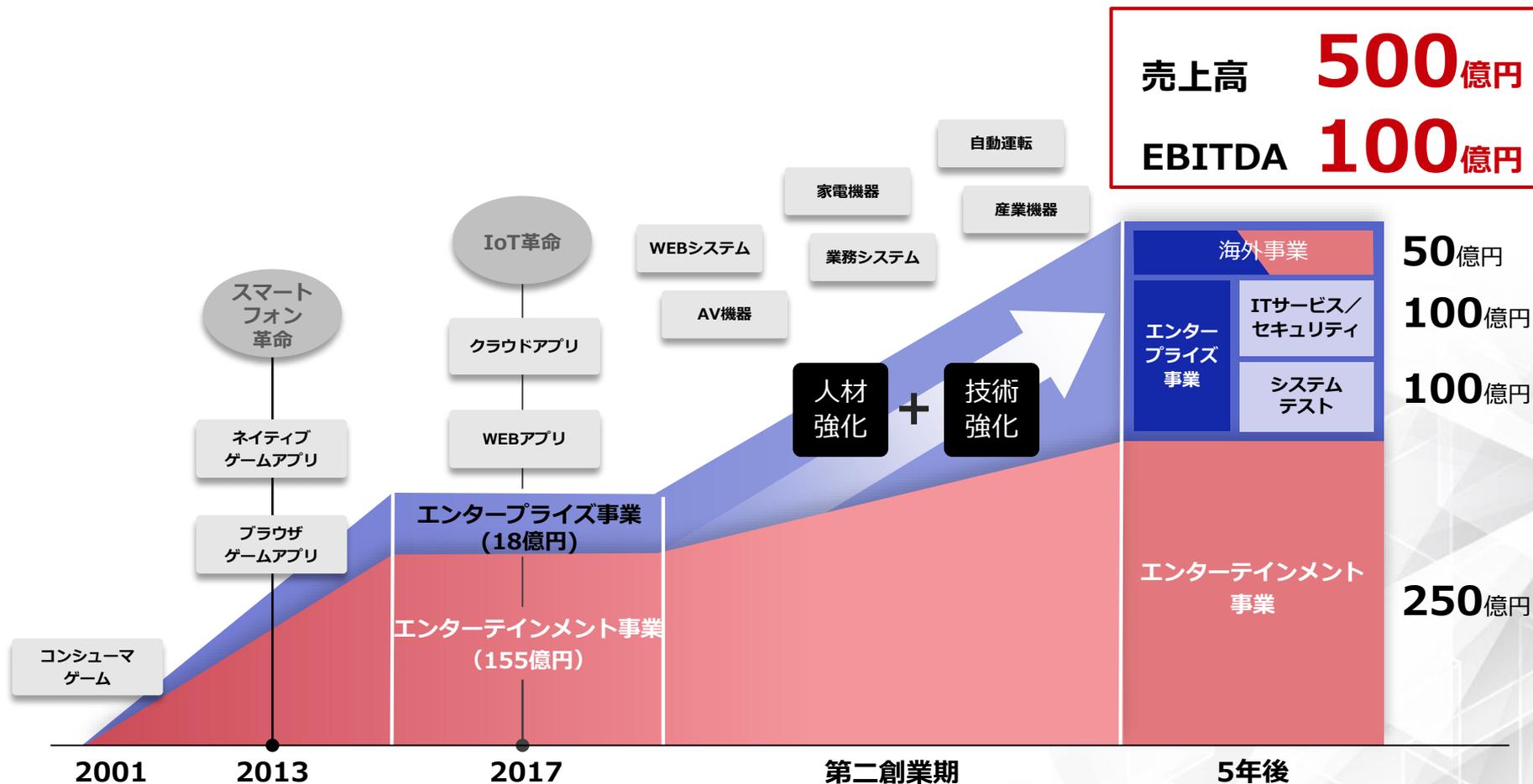
約8,000名の登録テスターの職歴・スキル・嗜好等のデータベース

当社グループの約8,000名の**人材**と**技術**を掛け合わせることで、
幅広いサービスを多様なクライアントに提供

サービスの深化



アジアNo.1の 「総合テスト・ソリューションカンパニー」へ



參考資料

8,000名

を超えるテスターの雇用を創出



44.4%

が社外役員



国内有数の
のテスト専門企業



20カ国以上
の外国籍者が在籍



デジタル社会
の安全

を支えるビジネス



CAGR 27.5%

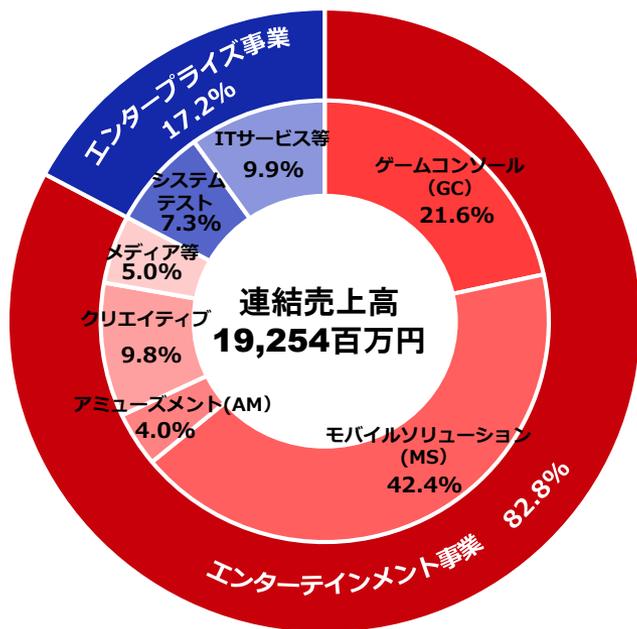
の高い市場成長率(※)



(2019/03/31現在)

※2017年-2021年のソフトウェアテストアウトソース市場の成長率。各種資料を参考に当社にて作成。
(参考)「Global Pure Play Software Testing Services Market 2017-2021」関連サイト
「Global Software Testing Market 2017-2021」関連サイト

ソフトウェアの不具合を検出するデバッグ・システムテストが主力

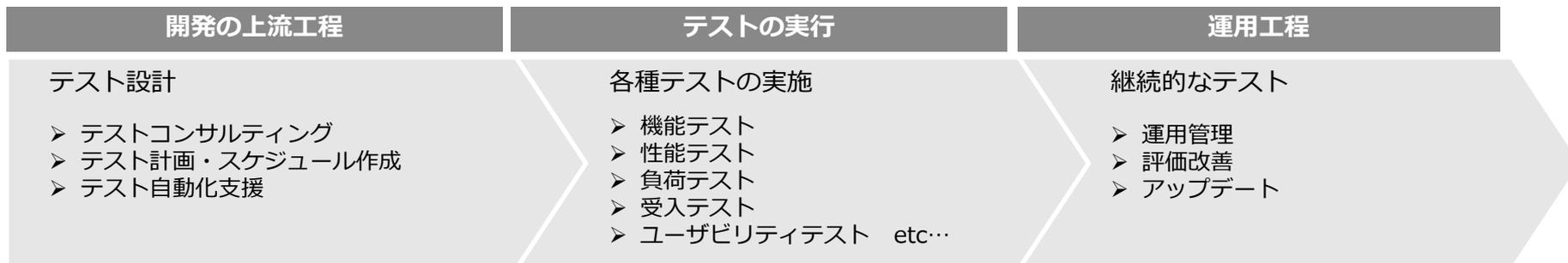


2019年3月期売上高構成比

※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

事業区分	業務内容	割合	詳細説明
エンターテインメント事業	デバッグ	21.6%	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 (MS) モバイルゲームの検証
		4.0%	アミューズメント (AM) パチンコ/パチスロの検証
	9.8%	ゲーム開発、2D/3Dグラフィック制作	
	5.0%	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、カスタマーサポート等	
	エンタープライズ事業	システムテスト	7.3%
ITサービス/セキュリティ		9.9%	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
クリエイティブ		9.8%	ゲーム開発、2D/3Dグラフィック制作

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

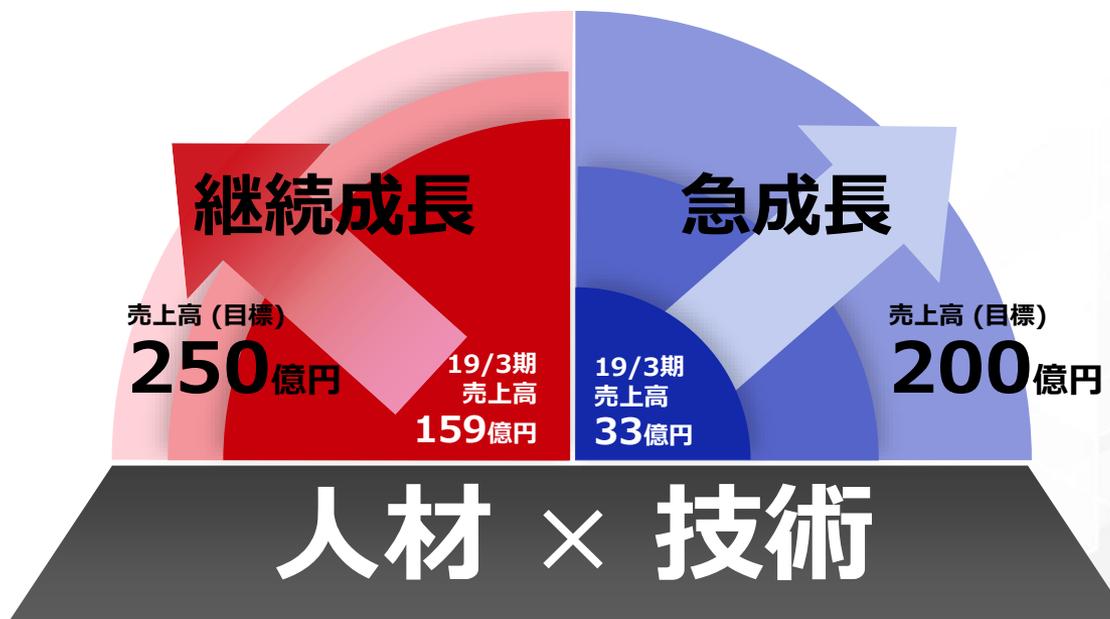
主力事業であるエンターテインメント事業の成長を追求するとともに エンタープライズ事業を第二の収益の柱へ

エンターテインメント事業

- ゲーム市場は安定的に成長
- ◆ グループ連携を強化し、デバッグのみならず、受託開発やローカライズ等ゲーム開発を総合的に支援
- ◆ 引き続き事業の拡大を図り、売上高250億円を目指す

エンタープライズ事業

- IT人材不足の深刻化等によりテスト工程のアウトソースが加速
- ◆ 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付け、売上高200億円を目指す



主なリスク

当社の取り組み

1. 機密情報の漏洩

- ・テストルームへの私物持ち込み禁止
- ・指紋認証入室/監視カメラの設置等物理的なセキュリティ対策
- ・登録テスター全員を対象とする身元保証人制度の導入

2. AI等の技術革新による既存サービスの陳腐化

- ・テスト自動化プロジェクト等最新技術への対応を推進
- ・付加価値の向上を図るべく新サービスの開発を促進

3. 生産年齢人口の減少

- ・多様な世代/人種/バックグラウンドを持つメンバーが活躍できる社内教育体制を整備
- ・海外拠点も活用した戦略的な人材確保

4. 企業買収や新規事業の拡大

- ・綿密な市場調査やデューデリジェンスの実施
- ・買収後の適切な経営管理体制の構築によるリスク低減

(百万円)		15/3期	16/3期	17/3期	18/3期	19/3期
エンターテインメント事業	売上高	11,609	12,696	13,544	15,568	15,951
	セグメント利益	1,915	2,379	2,453	2,966	3,086
デバッグ	売上高	9,430	10,455	11,524	13,186	13,103
ゲームコンソール(GC)	売上高	3,604	3,449	3,483	4,174	4,156
モバイルソリューション(MS)	売上高	3,554	4,994	6,262	7,399	8,172
アミューズメント(AM)	売上高	2,272	2,012	1,778	1,612	775
クリエイティブ	売上高	1,675	1,729	1,465	1,743	1,891
メディア及びその他	売上高	504	512	554	638	956
エンタープライズ事業	売上高	1,713	2,382	1,952	1,892	3,302
	セグメント損益	50	71	203	△ 14	△ 226
システムテスト	売上高	380	681	758	1,084	1,395
ITサービス・セキュリティ	売上高	1,333	1,701	1,193	808	1,907
セグメント間調整額	売上高	△ 39	△ 70	△ 52	△ 108	△ 0
	セグメント利益	△ 447	△ 486	△ 750	△ 1,215	△ 1,254
連結合計	売上高	13,285	15,011	15,444	17,353	19,254
	営業利益	1,517	1,963	1,906	1,735	1,605

株主還元方針の見直し

「第二創業期」として中長期的な成長を見据えた積極的な投資を実施
 そのため内部留保及び株主還元のバランスを勘案し株主還元方針を変更

- 19/3期以前：DOE7%を目途に連結業績に準じて安定的な配当を実施
 さらに、毎年3月末現在の株主の皆様にも株主優待を実施
- 20/3期以降：配当性向20%を下限に連結業績に準じて安定的な配当を実施
 また、株主平等の観点から株主優待制度を廃止

20/3期の株主還元

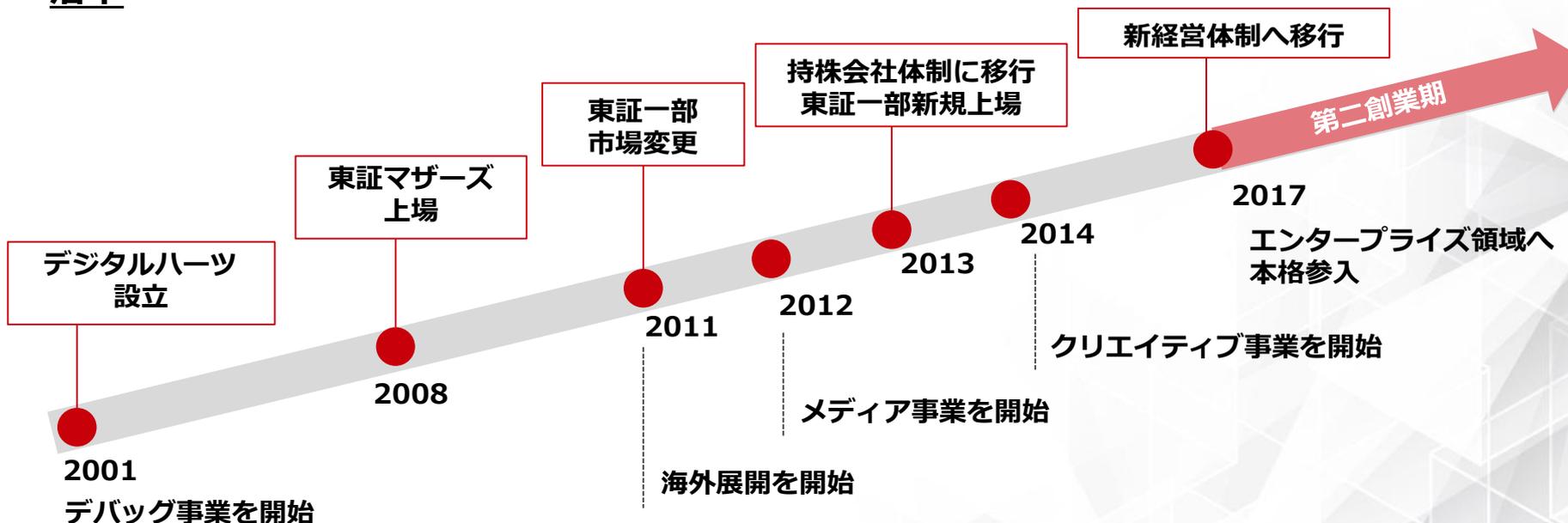
	中間配当金	期末配当金	年間配当金	株主優待
19/3期	6.5円	6.5円	13.0円	(1単元以上保有) お米ギフト券3Kg相当分 (2単元以上保有) お米ギフト券6Kg相当分
20/3期(予想)	7.0円	7.0円	14.0円	1.0円増配 —

※自己株式の取得については、成長投資を確保した上で、資本政策上の必要性、財務体質への影響等を考慮し、機動的に実施いたします。

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	連結従業員数	862名(正社員)
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：4社

(2019/03/31現在)

沿革



(2019/03/31現在)

株式会社デジタルハーツ

【国内事業拠点】

エンターテインメント事業

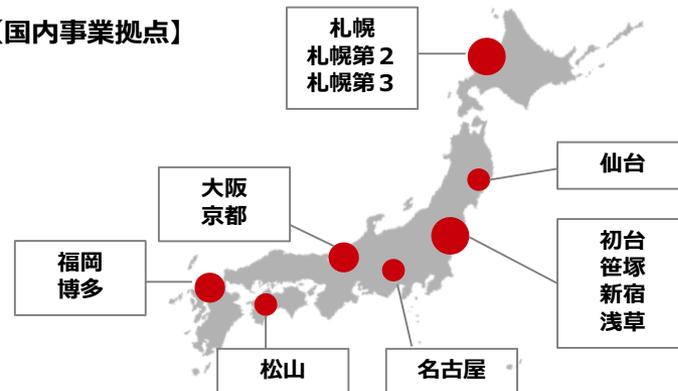
エンタープライズ事業



事業内容：ゲームデバッグ、ローカライズ
システムテスト、システムの受託開発、ITサポート、セキュリティ等

【強み】

- 約8,000名の登録テスター
- 150万件以上のバグデータ
- 全国14拠点のテストセンター
- 4,000台以上の検証端末



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

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、ローカライズ等

Orgosoft 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、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：システムテスト
システムの受託開発等

DIGITAL HEARTS GNT VIET NAM COMPANY LIMITED

エンタープライズ事業



事業内容：システムテスト等

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：ゲームの受託開発
2D/3Dグラフィック制作

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サービス
セキュリティ

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



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さ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。