

2020年3月期 第3四半期決算説明資料

2020/2/7

東証第一部 3676

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

決算概要

売上高

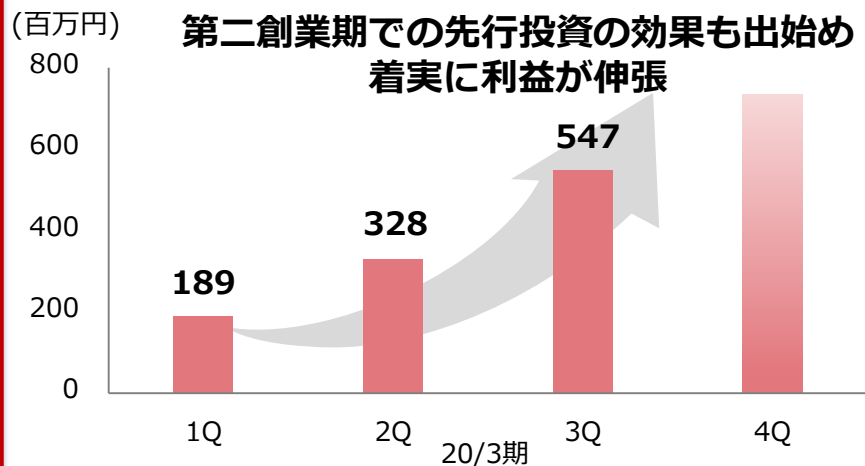
15,677 百万円
(前期比108.9%)

営業利益

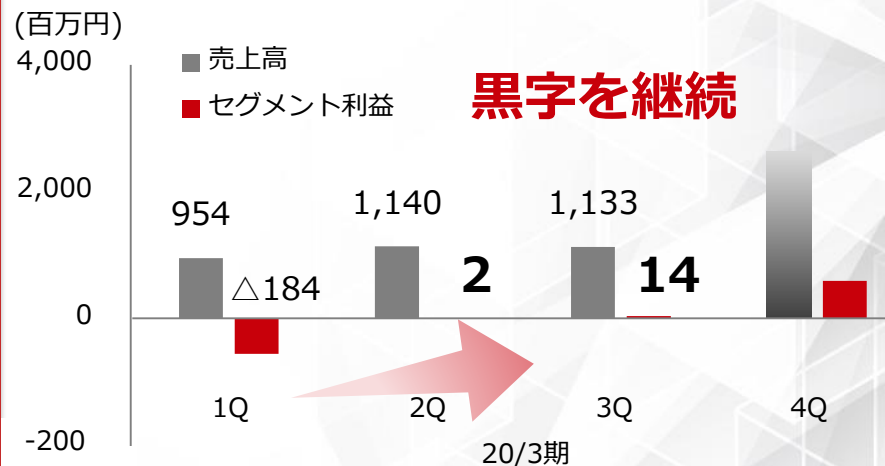
1,066 百万円
(前期比85.9%)

- 3Q累計売上高として**過去最高**を更新
- 3Q会計期間の営業利益は2年ぶりの高水準となる**547百万円**を達成
- エンターテインメント事業・エンタープライズ事業ともに**利益改善**を実現
- エンタープライズ事業が2Qに引き続き3Qも**黒字を継続**

四半期連結営業利益推移



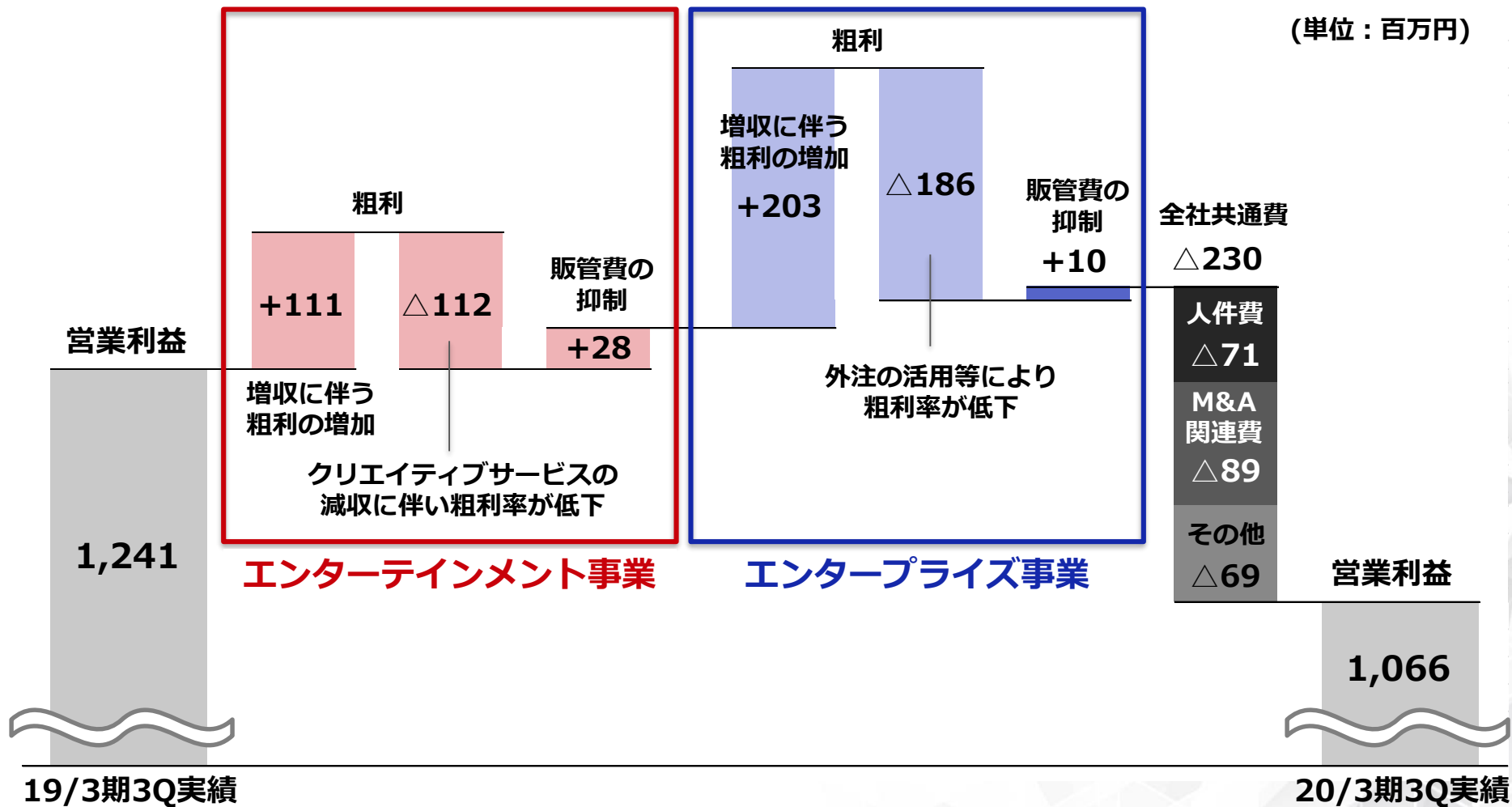
エンタープライズ事業 四半期別推移



売上高は第3四半期累計期間で過去最高を更新
 営業利益はM&A関連費や経営基盤強化に係る費用が増加したことにより減益

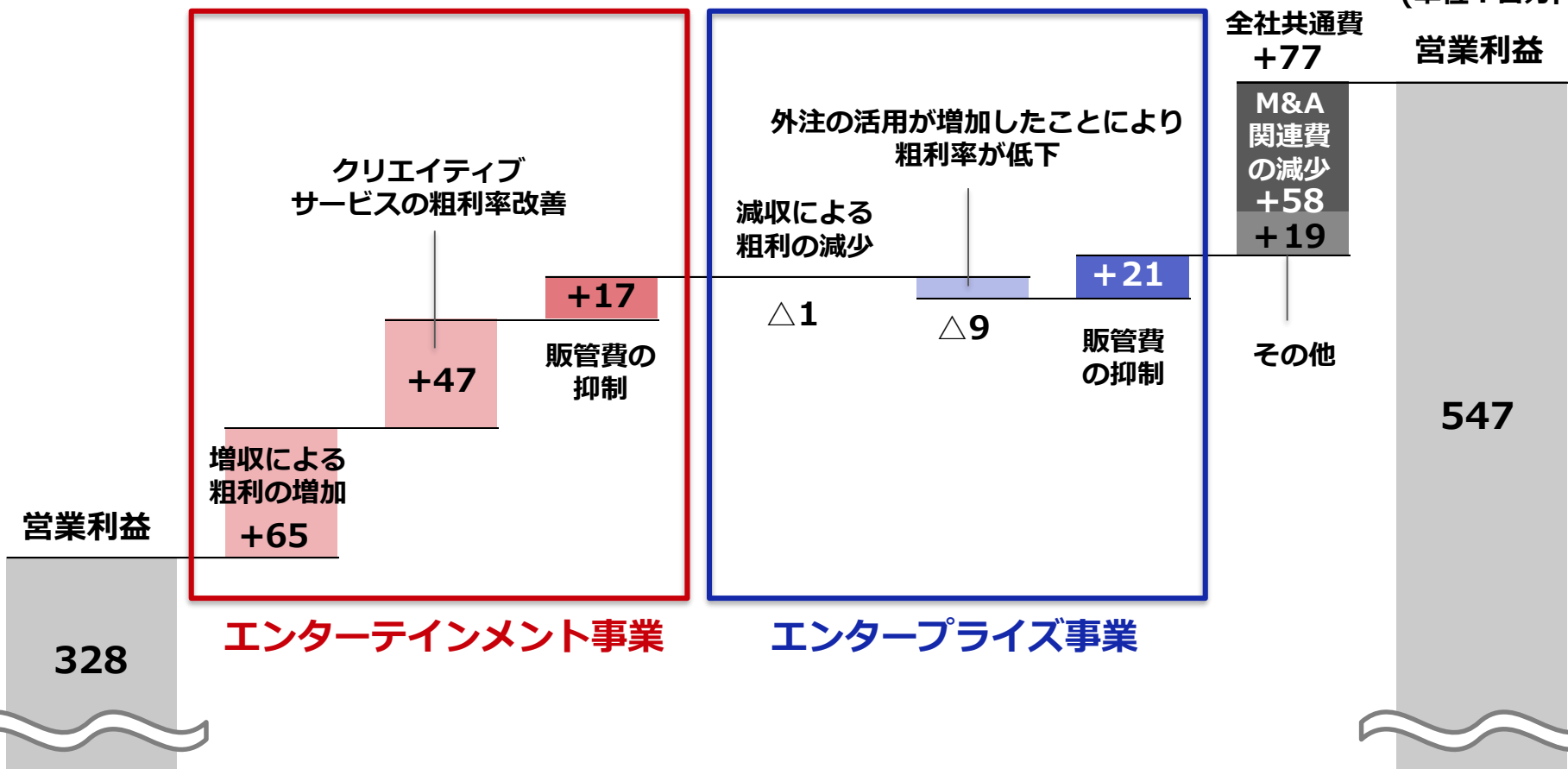
(百万円)	19/3期3Q	20/3期3Q	増減額	前期比
売上高	14,393	15,677	1,284	108.9%
売上原価	10,284	11,552	1,268	112.3%
原価率	71.5%	73.7%		+2.2ポイント
売上総利益	4,109	4,125	16	100.4%
販管費	2,867	3,059	191	106.7%
営業利益	1,241	1,066	△175	85.9%
営業利益率	8.6%	6.8%		△1.8ポイント
経常利益	1,233	1,055	△177	85.6%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	847	652	△194	77.0%

エンターテインメント事業・エンタープライズ事業ともに増益を達成 M&A関連費や採用・教育費等が増加したことにより減益



デバッグサービスを中心とするエンターテインメント事業の増収効果に加え 2Qに発生したM&A費用の反動減により大幅増益を達成

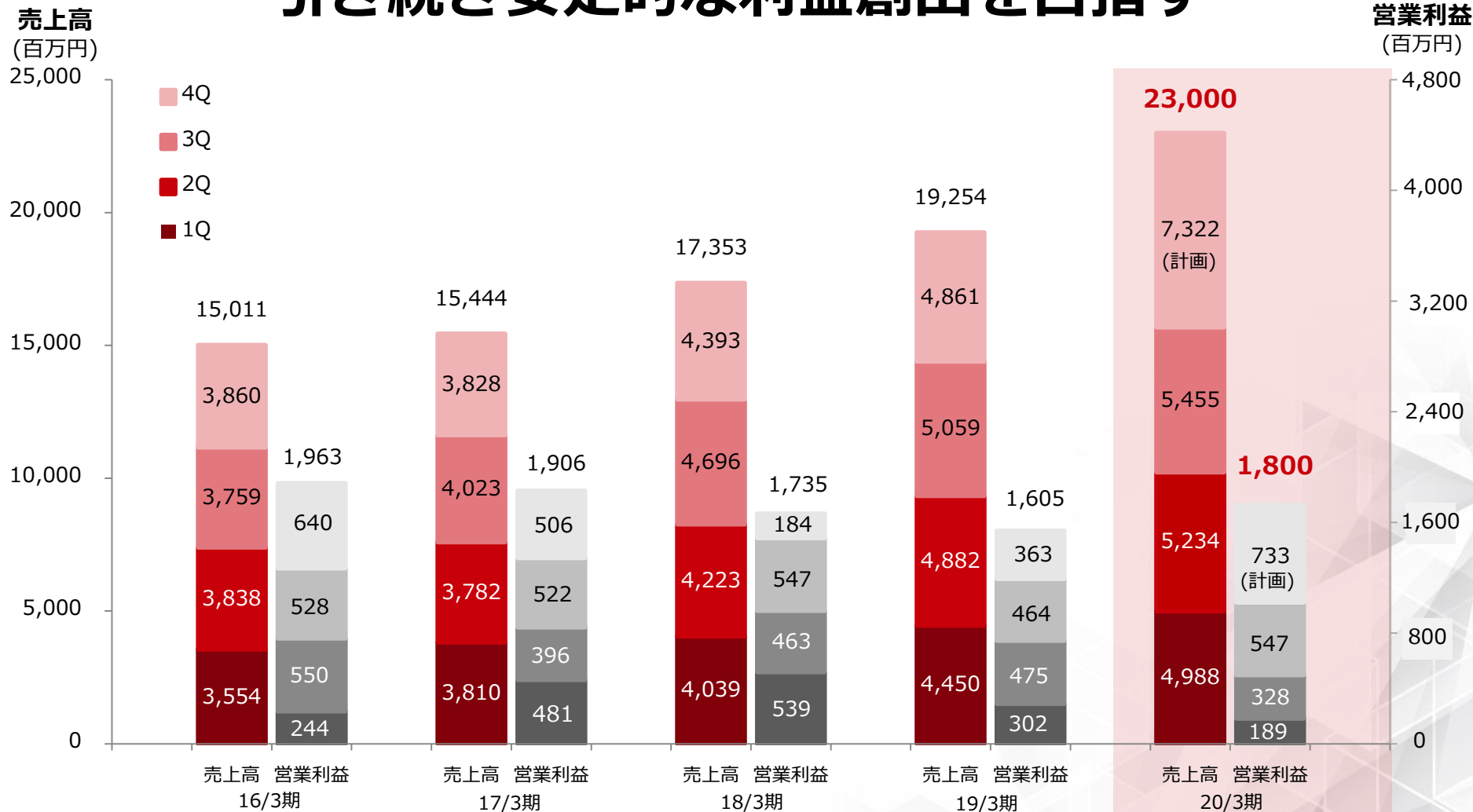
(単位：百万円)



20/3期2Q実績

20/3期3Q実績

第3四半期の営業利益は2年ぶりの高水準となる5億円を達成 引き続き安定的な利益創出を目指す



連結貸借対照表

(百万円)	19/3期(期末)	20/3期(3Q末)	増減額(対前期末)
資産合計	9,832	10,938	1,106
流動資産	7,403	7,710	306
現金及び預金	4,197	3,882	△314
受取手形及び売掛金	2,724	3,013	289
固定資産	2,428	3,227	799
有形固定資産	558	627	69
無形固定資産	763	1,390	627
投資その他の資産	1,107	1,209	102
負債合計	4,819	5,493	673
流動負債	4,192	4,863	671
短期借入金	1,704	2,506	801
固定負債	627	629	2
転換社債型新株予約権付社債	508	508	—
純資産合計	5,012	5,444	432
株主資本	4,763	4,919	155
その他の包括利益累計額	28	22	△5
新株予約権	13	13	—
非支配株主持分	207	489	282
負債・純資産合計	9,832	10,938	1,106

セグメント別実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。

- エンターテインメント事業・エンタープライズ事業ともに増収増益を達成
- LogiGearグループ子会社化に係る費用等の増加により連結営業利益は減益

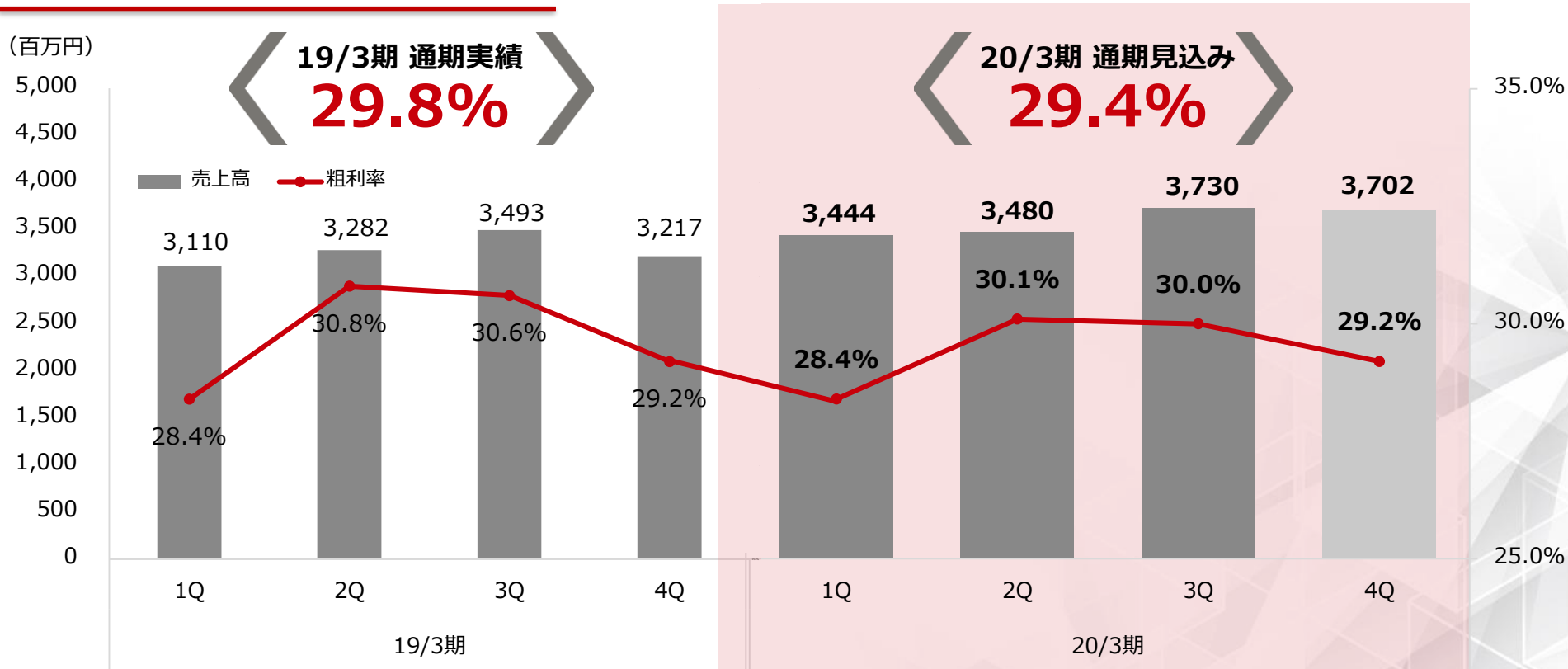
(百万円)	前期実績 19/3期3Q	当期実績 20/3期3Q	前期比
売上高	14,393	15,677	108.9%
エンターテインメント	12,074	12,449	103.1%
エンタープライズ	2,319	3,228	139.2%
調整額	△0	—	—
営業利益	1,241	1,066	85.9%
エンターテインメント	2,351	2,379	101.2%
エンタープライズ	△195	△167	—
調整額	△914	△1,145	—
営業利益率	8.6%	6.8%	△1.8ポイント

- 主力のデバッグが好調に推移し**増収増益**を達成
- 顧客企業におけるモバイルゲームの新規タイトル数が減少した影響を受けクリエイティブは**大幅減収**

(百万円)	前期実績 19/3期3Q	当期実績 20/3期3Q	前期比
売上高	12,074	12,449	103.1%
デバッグ	9,886	10,655	107.8%
ゲームコンソール(GC)	3,139	3,583	114.1%
モバイルソリューション(MS)	6,227	6,325	101.6%
アミューズメント(AM)	520	746	143.5%
クリエイティブ	1,495	940	62.9%
メディア及びその他	692	853	123.3%
セグメント利益	2,351	2,379	101.2%

- 2019年2月より子会社化したOrgosoft Co., Ltd.の業績が通期で寄与
- 増収効果及び業務効率化等の取り組みにより、3Qも粗利率30%を維持
- テスター給与は上昇するも、業務改革の推進により通期の粗利率は前期並みを維持

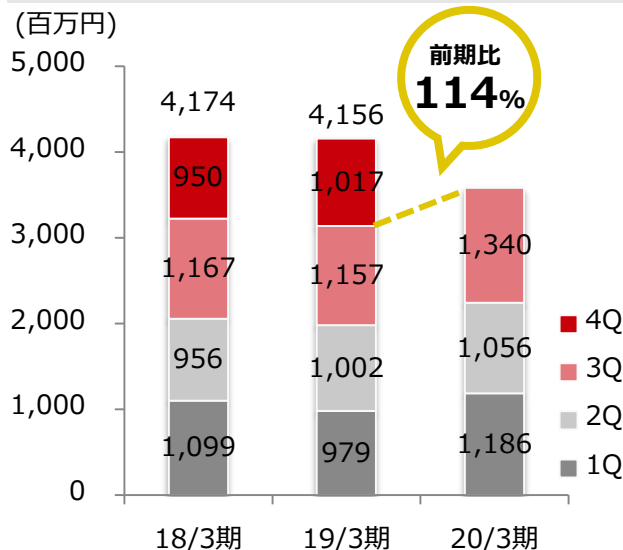
デバッグ 四半期別推移



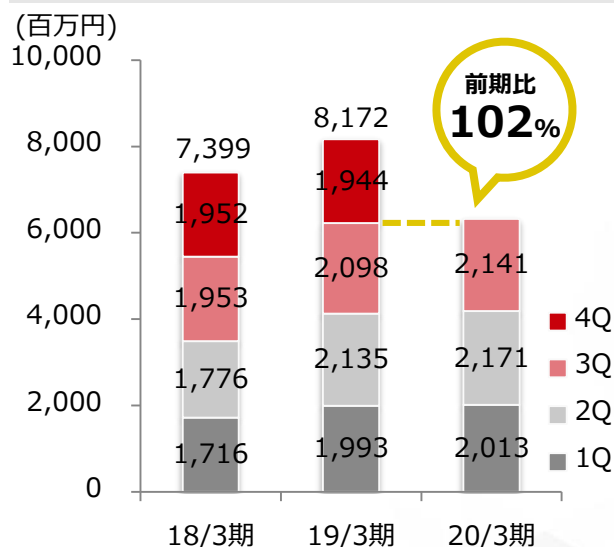
- **ゲームコンソール(GC)**
複数の大型タイトル案件を受注し大幅増収を達成、過去最高の売上高を更新予定
- **モバイルソリューション(MS)**
市場環境の影響を受け成長率は鈍化するも、底堅く推移する見通し
- **アミューズメント(AM)**
規制強化の反動減から復調傾向にあるものの、引き続き市場動向には注視が必要

四半期別売上高の推移

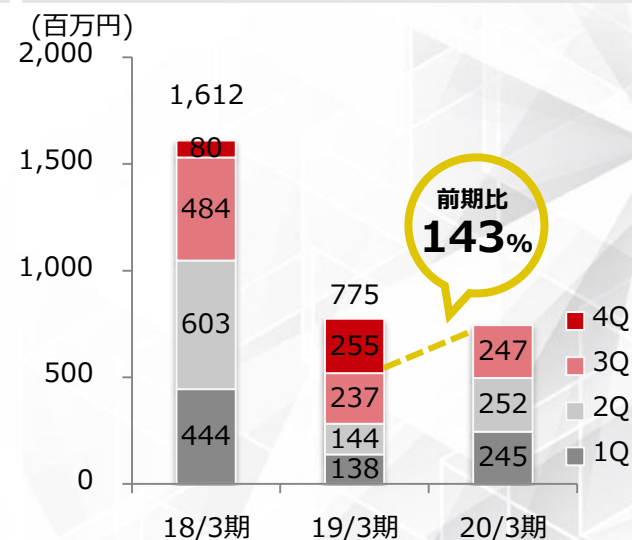
ゲームコンソール(GC)



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

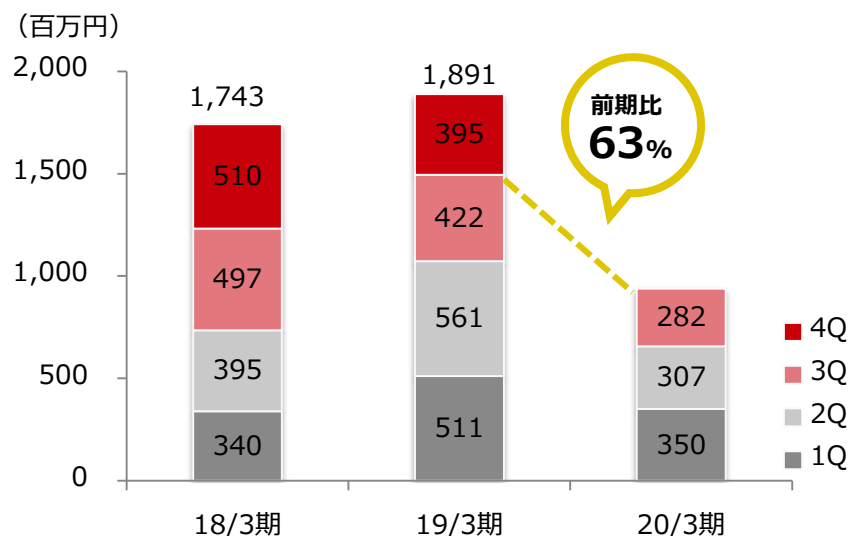
2D/3Dグラフィック制作は底堅く推移した一方、ゲームの受託開発案件が激減
新規案件獲得に向けた営業活動を強化

■ メディア及びその他

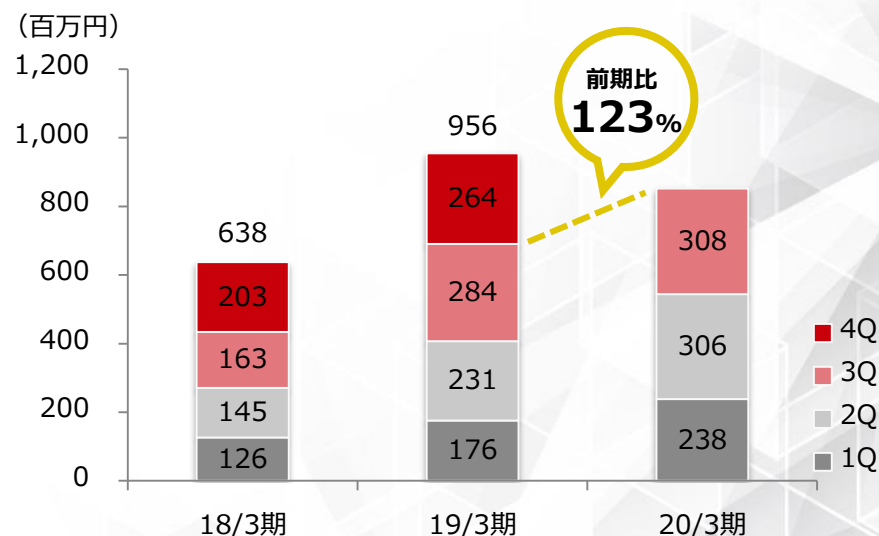
4Gamer.net / カスタマーサポートサービスともに増収を達成
引き続き安定的に推移する見通し

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



■ 2Qに引き続き3Qも黒字化を継続、引き続き利益体質の安定化に注力

(百万円)	前期実績 19/3期3Q	当期実績 20/3期3Q	前期比
売上高	2,319	3,228	139.2%
システムテスト	911	1,489	163.3%
ITサービス・セキュリティ	1,407	1,738	123.6%
セグメント利益	△195	△167	—

Topics1

テスト自動化の豊富な知見・実績を有する
LogiGearグループを子会社化

【LogiGearグループ特徴】

- 米国シリコンバレーで創業25年の実績
- システムテスト業界の権威が代表
- 操作性の高い独自のテスト自動化ツールを保有
- ベトナムに約500名の自動化エンジニアが在籍

Topics2

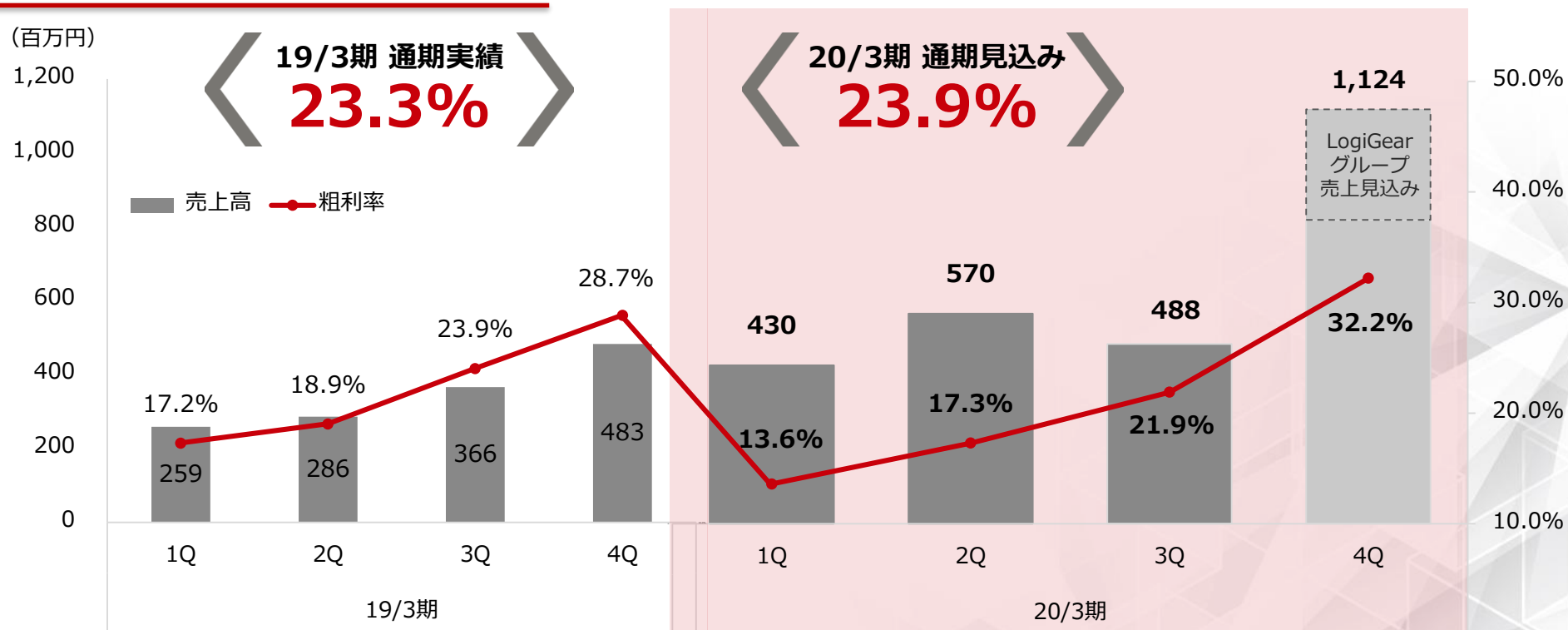
セキュリティ事業のさらなる拡大に向け
株式会社ラックと合併会社を設立

【合併会社の概要】

商号：(株)レッドチーム・テクノロジーズ
 代表者：岡田 卓也
 事業内容：ホワイトハッカーサービスの提供及び
 技術支援等
 出資比率：当社 60.0%、(株)ラック 40.0%

- 2Qと比較し3Qは減収となった一方、利益率の高い案件が増加し粗利率は改善
- 2019年8月より子会社化したLogiGearグループの業績が4Qから寄与する見込み
- テスト自動化の推進等により粗利率のさらなる改善を目指す

システムテスト 四半期別推移



■ システムテスト

新規顧客開拓及び1社あたりの取引規模の拡大が進み、大幅増収を達成

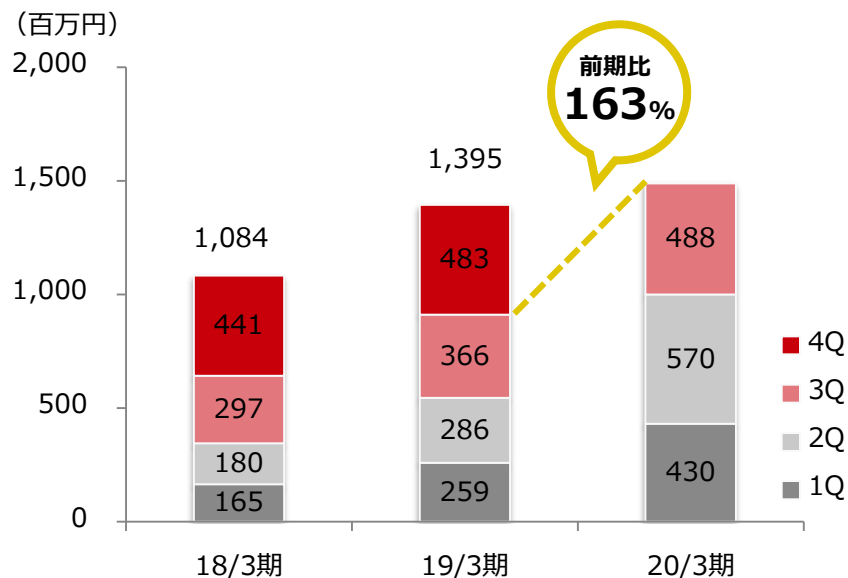
■ ITサービス・セキュリティ

システム開発及びセキュリティサービスが好調に推移し増収を達成

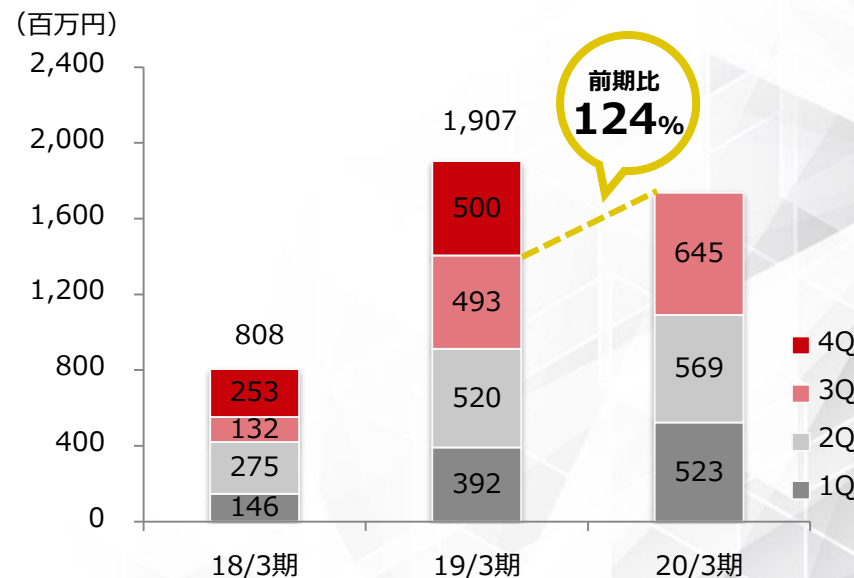
当期3Qに国内セキュリティ大手(株)ラックと合併会社を設立し、事業拡大を推進

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



下期から投資回収フェーズへ
 期初計画を据え置き、前期比で**増収増益**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	17,130	107.4%
エンタープライズ	3,302	5,870	177.7%
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%

第二創業期の進捗

(2019/11/11発表資料より抜粋し再掲)

アジアNo.1の
総合テスト・ソリューションカンパニーへ

人材 × 技術



デバッグ

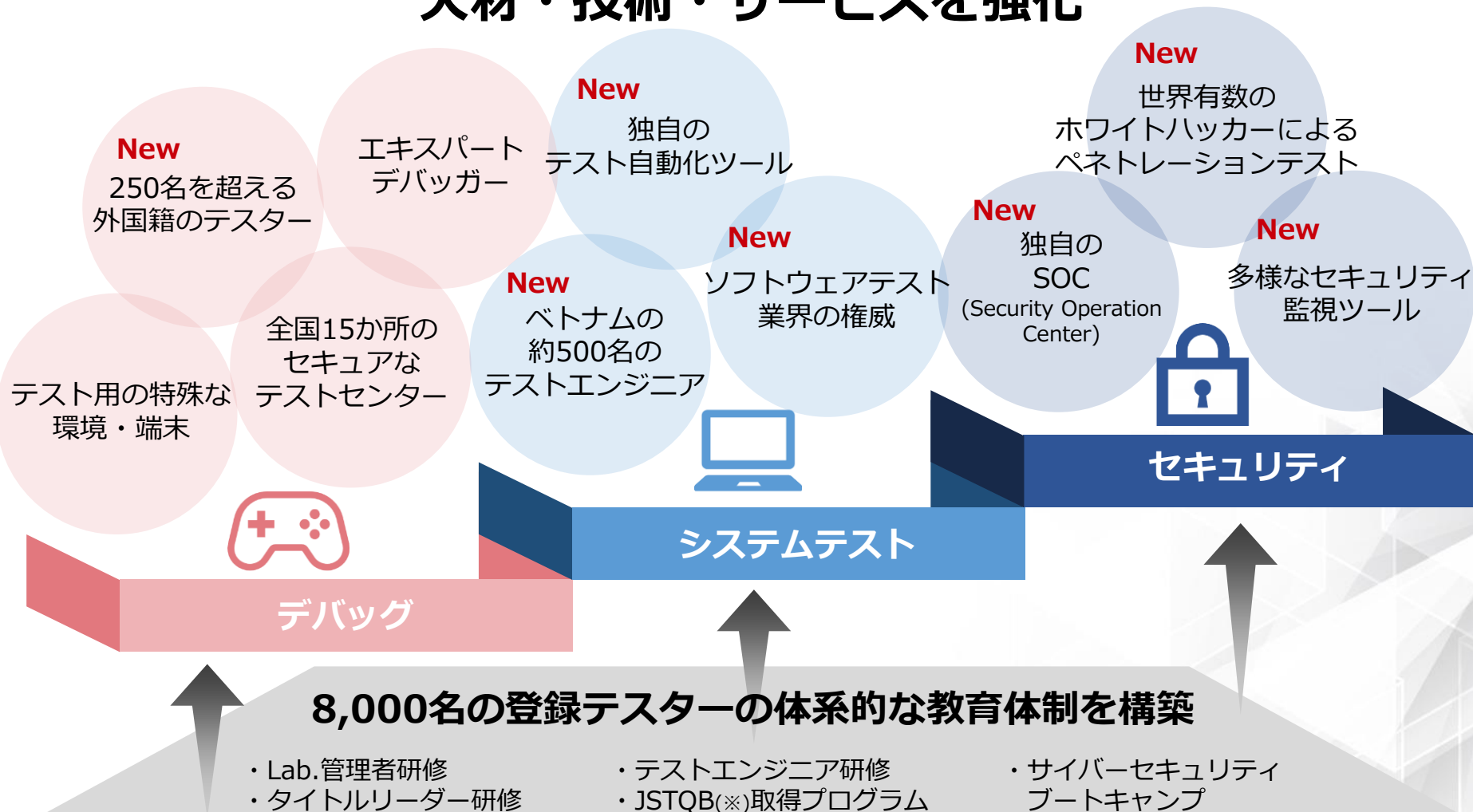


システムテスト

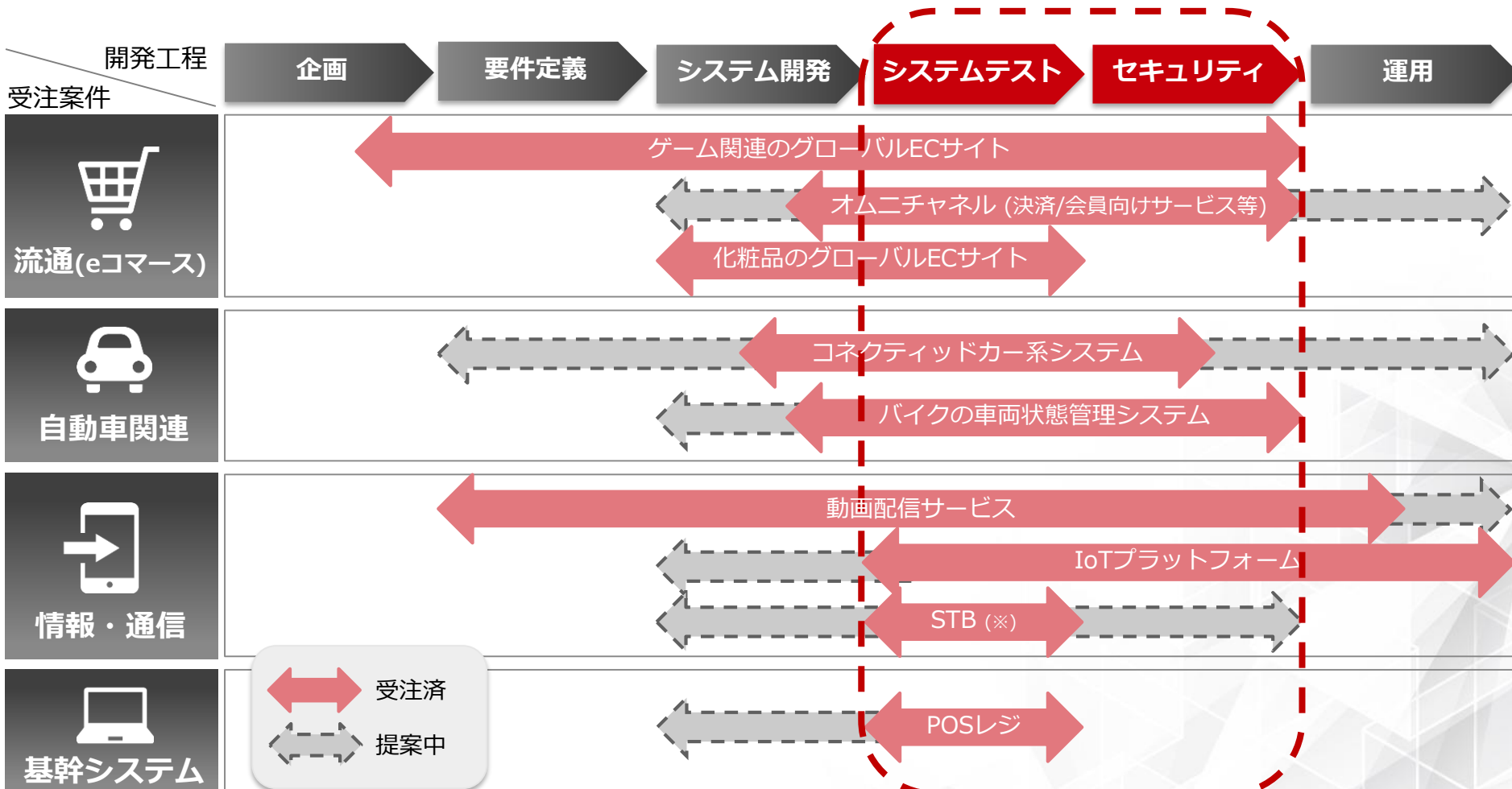


セキュリティ

拡大する市場環境に即した多様なサービスの提供に向け 人材・技術・サービスを強化



提供サービスの多様化及び質の向上が進み 開発工程の幅広い領域での案件獲得が増加



テスト自動化のトライアル案件も続々受注

■テスト自動化トライアル案件の受注事例

Case1

モビリティサービス
ソフトウェア

テスト内容

致命的な不具合の検出

トライアル期間

2か月

ステータス

トライアル終了
本契約締結

Case2

ゲーム
プラットフォーム

テスト内容

チュートリアル
の
テスト自動化

トライアル期間

2か月

ステータス

トライアル中

Case3

オフィス統合ソフト

テスト内容

回帰テストの自動化

トライアル期間

1か月

ステータス

トライアル終了
本契約に向け交渉中

Case4

コネクティッドカー系
システム

テスト内容

回帰テストの自動化

トライアル期間

未定

ステータス

2019年11月末から
トライアル開始

■クライアントの当社への期待値

- 製品の品質向上** : 人的・時間的な制約からテスト実施が不十分だった箇所を自動化で対応
- 自動化の知見** : 知見やノウハウ不足から自動化に対応できないという企業への技術支援
- テスト品質の向上** : 人的なミス等がなく、確実に精度の高いテストを実行

さらなるテスト自動化案件の獲得に向け グループ横断型のサービス提供体制を強化

テスト自動化の提案ができる

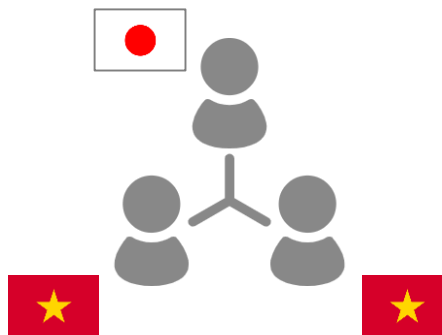
**専門営業人材
の増強**



- ✓ 定期的な勉強会の実施
- ✓ セールスエンジニアの育成

日本とベトナム拠点をつなぐ

**ブリッジエンジニア
の増員**



- ✓ 日本におけるベトナム国籍のエンジニアの採用強化
- ✓ 日本・ベトナム拠点間の相互人材交換

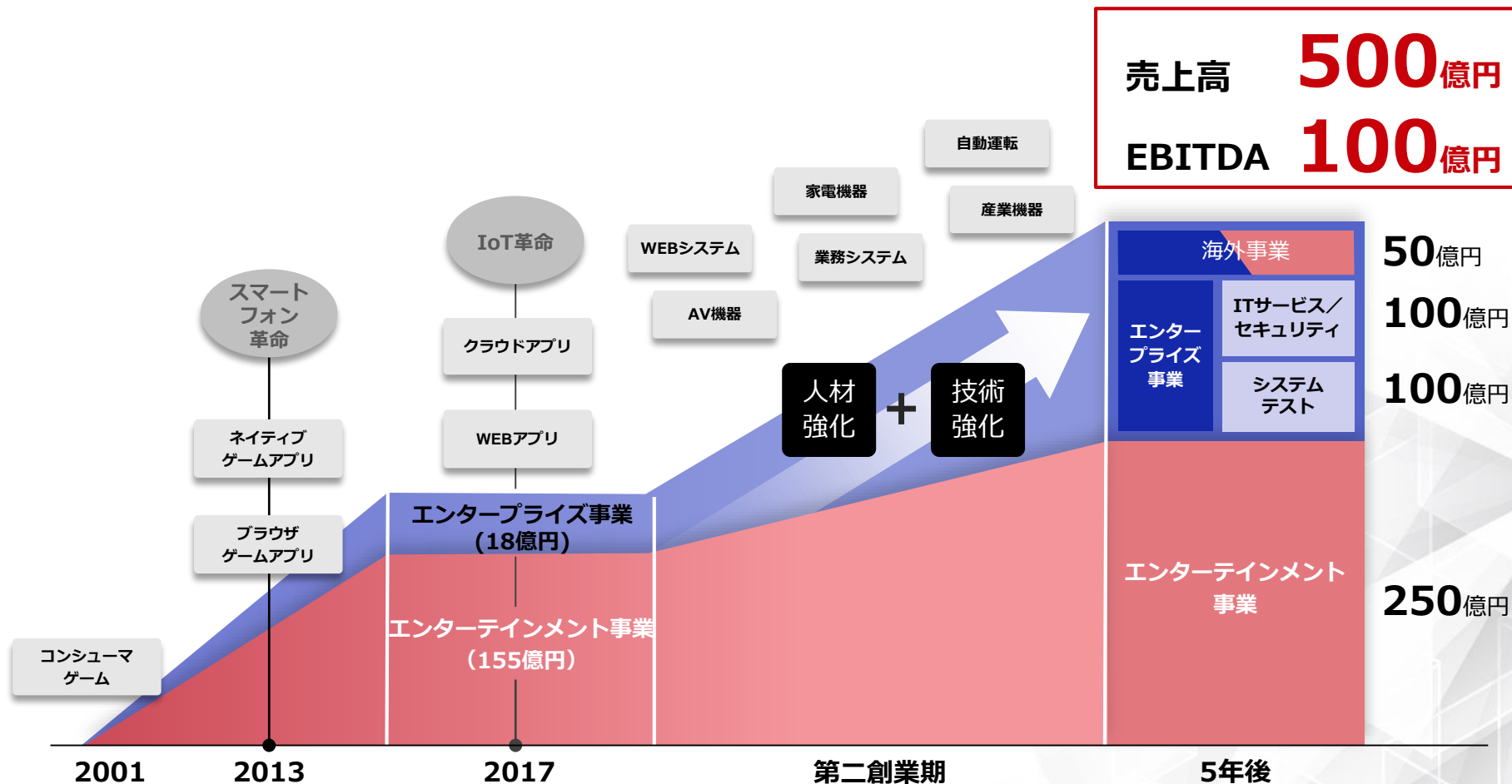
日本市場向け

**自動化ツール
の開発**



- ✓ 日本のWeb/アプリのテストに特化したツール開発
- ✓ 多端末検証の全工程自動化に向けたツール連携

売上高500億円、EBITDA100億円の達成を目指す



參考資料

8,000名

を超えるテスターの雇用を創出



40.0%

が社外役員



国内有数
のテスト専門企業

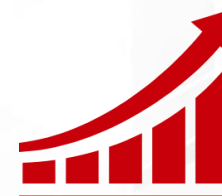


20カ国以上
の外国籍者が在籍



CAGR27.5%

の高い市場成長率(※)



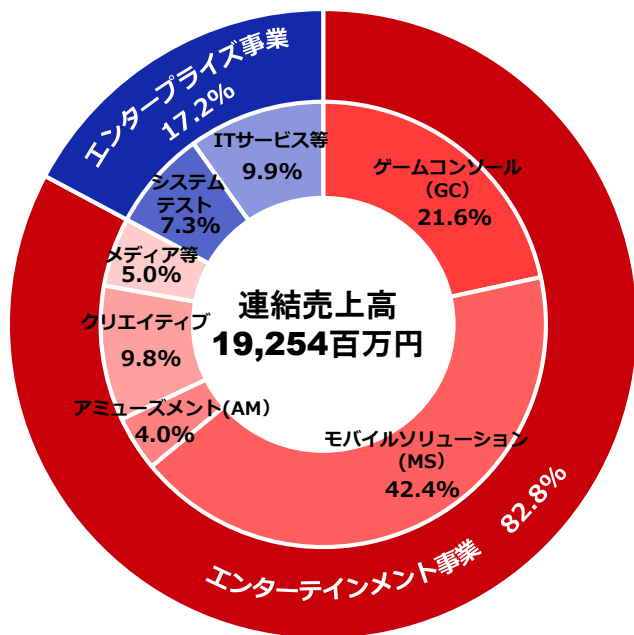
デジタル社会
の**安全**

を支えるビジネス



※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

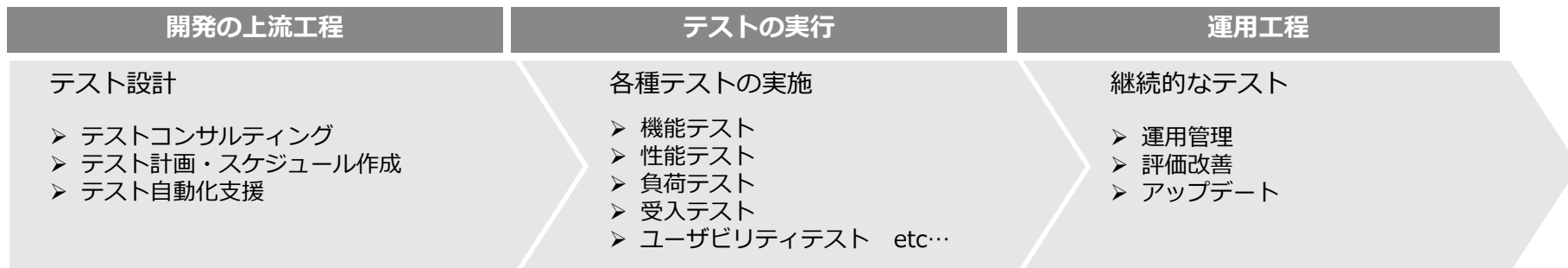


2019年3月期売上高構成比

※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	事業内容	割合	詳細
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
	クリエイティブ	9.8%	ゲーム開発、2D/3Dグラフィック制作
	メディア及びその他	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

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

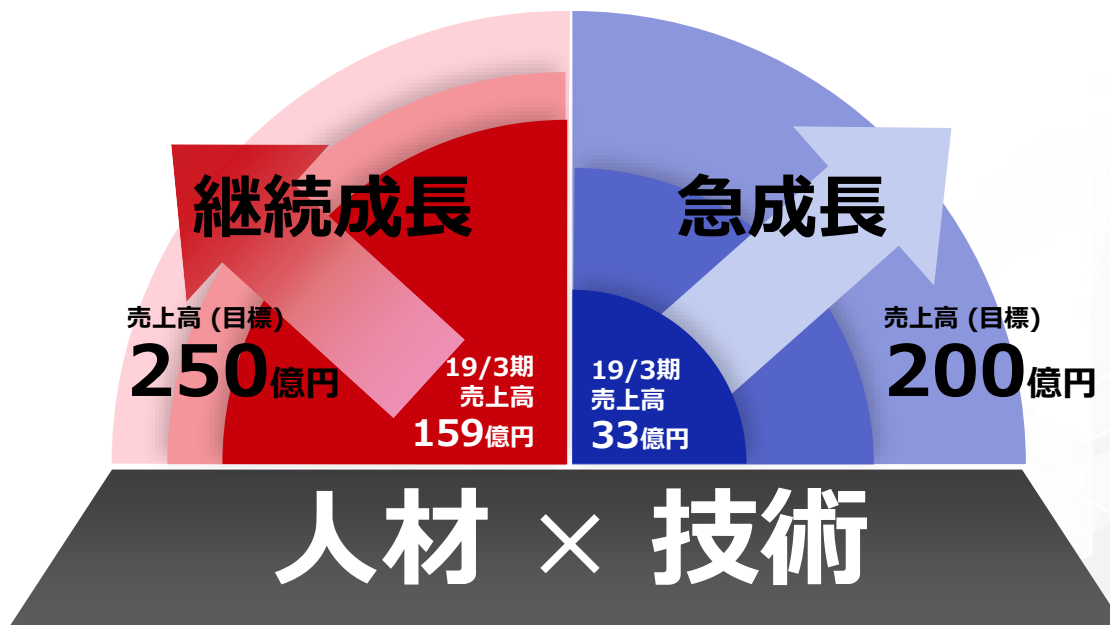
主力事業であるエンターテインメント事業の成長を追求するとともに エンタープライズ事業を第二の収益の柱へ

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

セグメント別業績推移

(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へ株主優待を実施
- 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

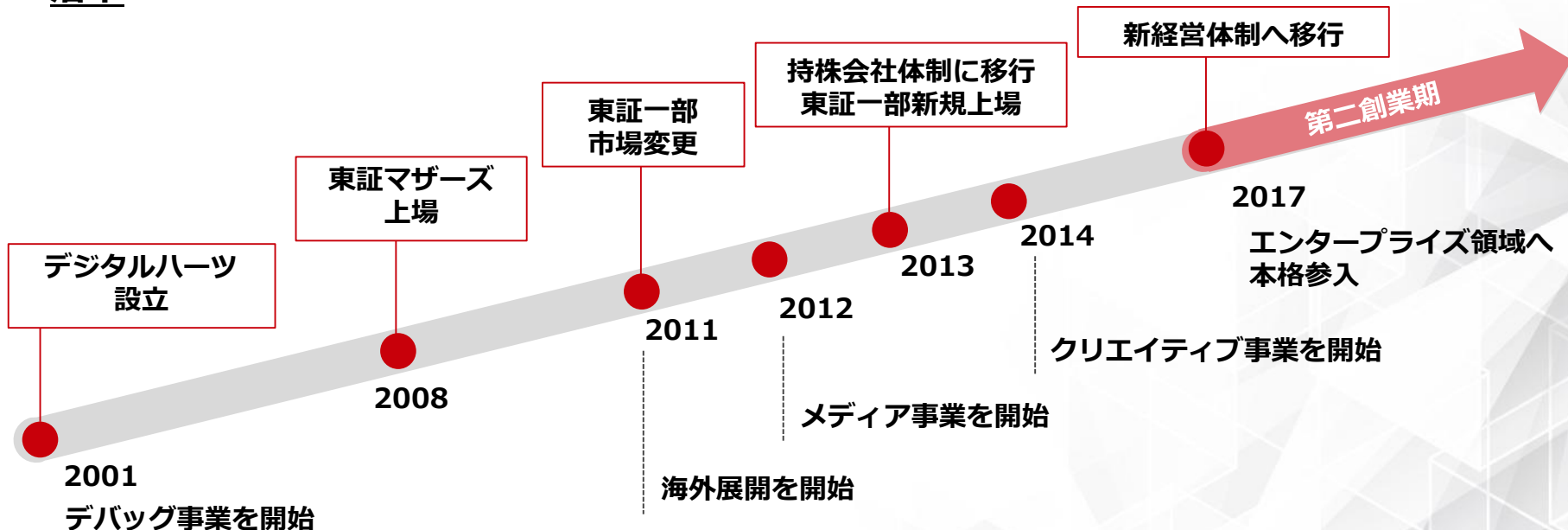
20/3期の株主還元

	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	1,328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：9社、海外：6社 (2019/12/31現在)

沿革



(2019/12/31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

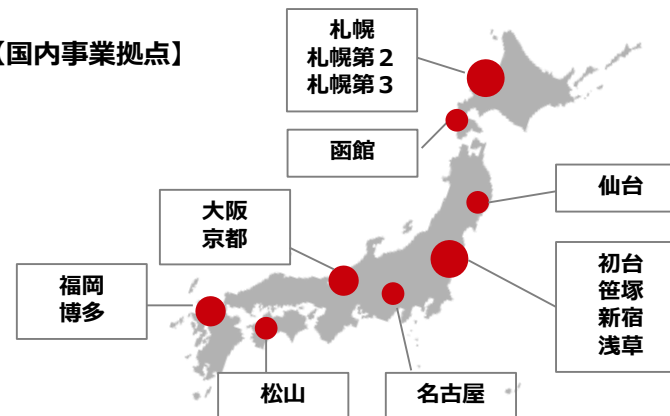
エンタープライズ事業



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15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

LOGIGEAR CORPORATION

エンタープライズ事業



事業内容：システムテスト
テスト自動化支援等

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。