

2020年3月期 決算説明資料

2020/5/19

東証第一部 3676

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

決算概要

第二創業期として事業拡大に注力しているエンタープライズ事業が 基盤構築ステージから成長ステージへ一歩前進

エンタープライズ事業売上高

2期連続で
前期比 **150%以上**の
売上高成長を実現



エンタープライズ事業セグメント利益

四半期で
100百万円の
利益創出を実現



Topics1

米国で創業25年の歴史を持つ
LogiGearグループを
子会社化



独自の
テスト自動化ツール



豊富な
テストエンジニア

Topics2

(株)ラックと合併会社を設立
セキュリティ事業を強化



Red Team
Technologies

Topics3

(株)パソナテックと協業し
SAP向けサービスの
提供を開始



過去最高
の売上高を更新

売上高

21,138百万円
(前期比109.8%)

- 主力のエンターテインメント事業は**16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**1.5倍以上**に成長

新型コロナ
ウイルス
の影響が発生

営業利益

1,394百万円
(前期比86.8%)

- エンターテインメント事業は新型コロナウイルスやクリエイティブの減収の影響により**前期比96%**で着地
- エンタープライズ事業は**3四半期連続の黒字**を実現し、大幅な**収益改善**を実現
- M&A関連費等の**一時的な費用**が発生

特別損失
を計上

親会社株主に帰属する当期純利益

792百万円
(前期比50.3%)

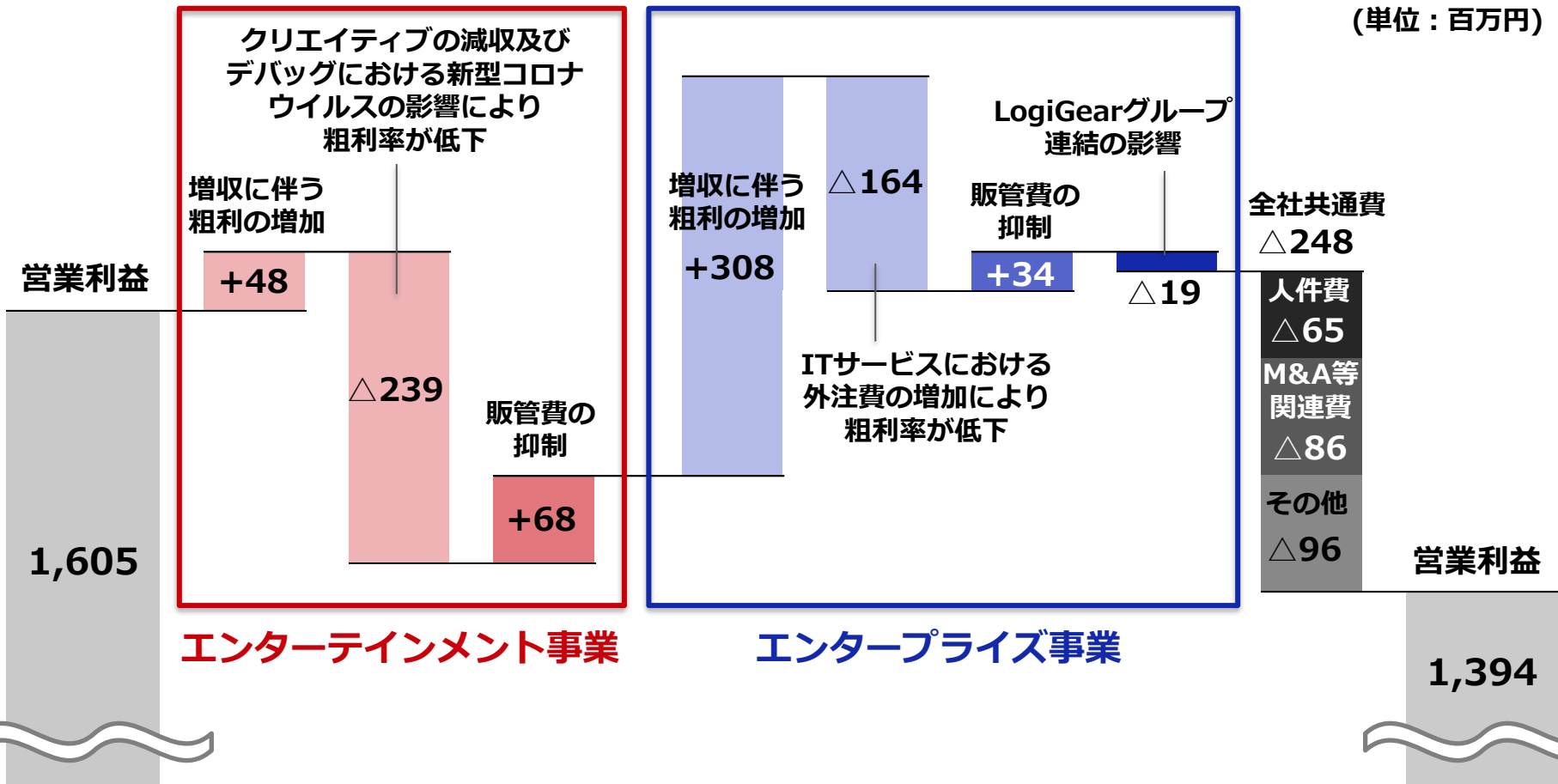
- 新型コロナウイルスの影響を受け、**事業最適化**を実施、拠点集約費用等を特別損失として**75百万円**計上
- 前期に計上した特別利益733百万円及び当期計上した特別損失の影響を除けば**前期並みに推移**

売上高は過去最高を更新
 前期に計上した特別利益の反動減等の影響により、当期純利益は減少

(百万円)	19/3期	20/3期	増減額	前期比
売上高	19,254	21,138	1,883	109.8%
売上原価	13,791	15,566	1,775	112.9%
原価率	71.6%	73.6%		+2.0ポイント
売上総利益	5,463	5,571	108	102.0%
販管費	3,857	4,177	320	108.3%
営業利益	1,605	1,394	△211	86.8%
営業利益率	8.3%	6.6%		△1.7ポイント
経常利益	1,651	1,372	△278	83.1%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,575	792	△783	50.3%

事業拡大に注力するエンタープライズ事業は大幅増益を達成するもクリエイティブの大幅減収の影響やM&A関連費等の増加により減益

(単位：百万円)

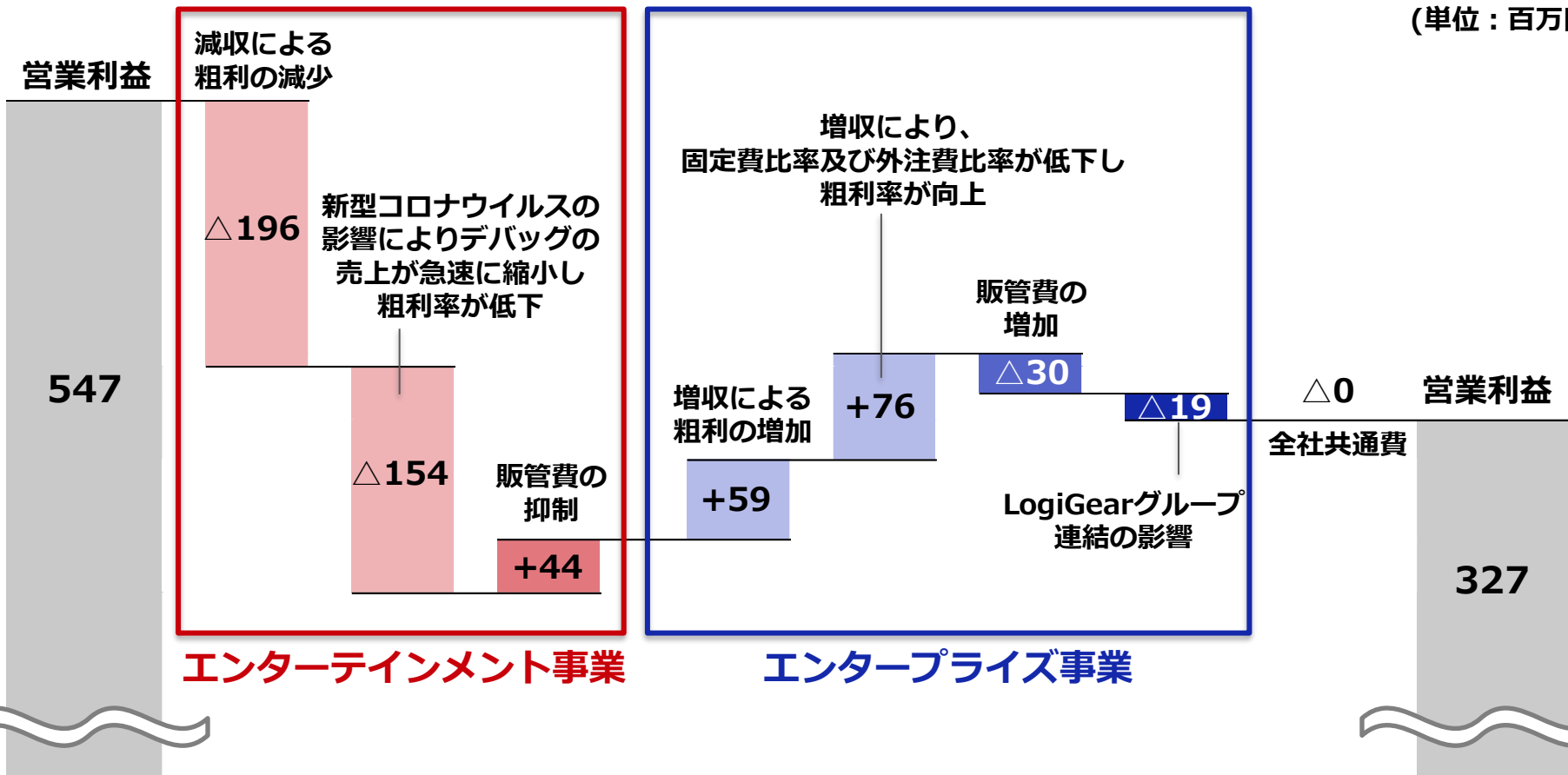


19/3期実績

20/3期実績

エンタープライズ事業は増収効果により増益となるも エンターテインメント事業が新型コロナウイルスの影響等により減益

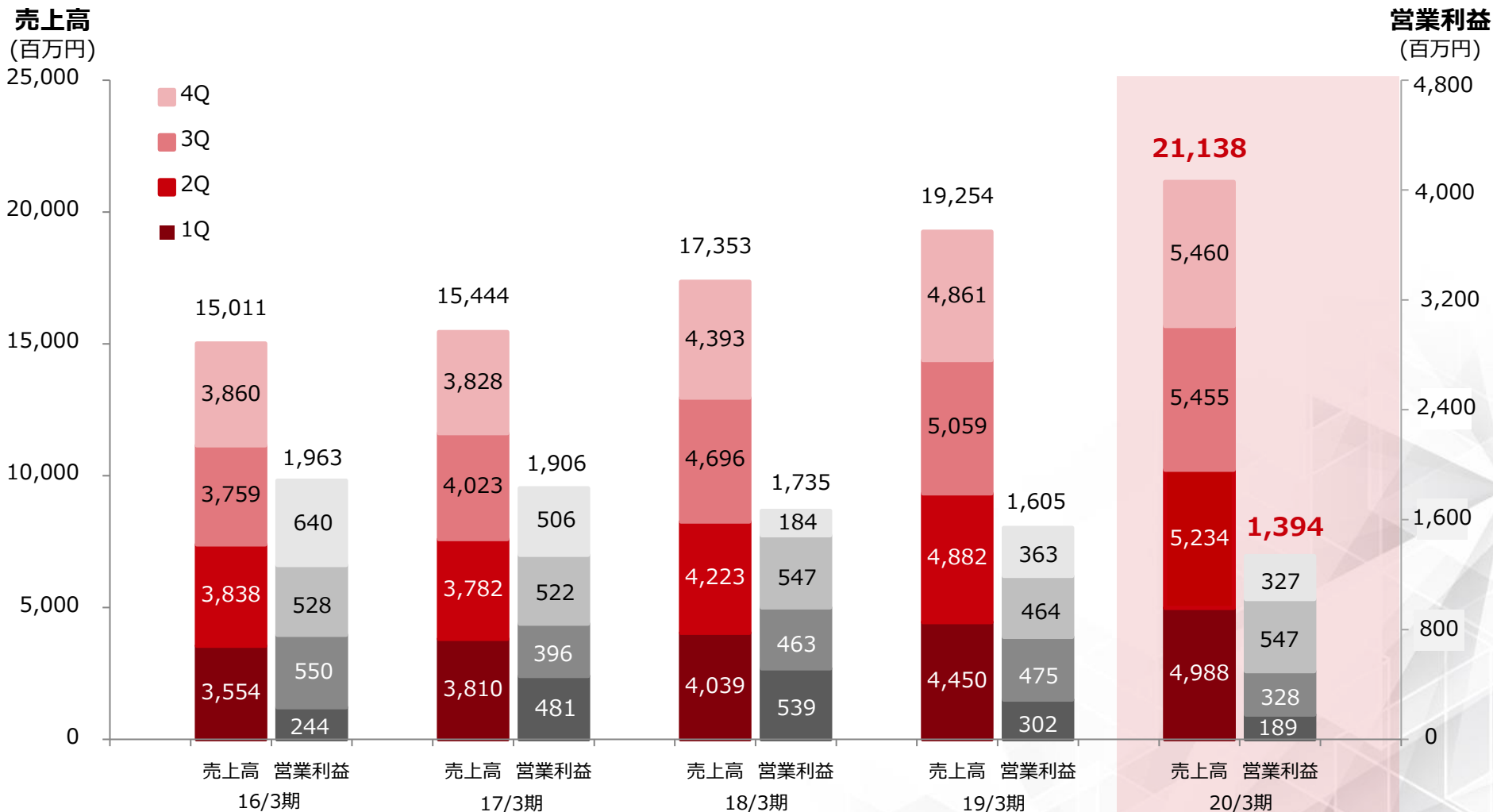
(単位：百万円)



20/3期3Q実績

20/3期4Q実績

4Qから新型コロナウイルスの影響が発生 利益率の高いエンターテインメント事業を中心に、売上が急速に縮小



連結貸借対照表

(百万円)	19/3期(期末)	20/3期(期末)	増減額(対前期末)
資産合計	9,832	10,637	804
流動資産	7,403	7,453	49
現金及び預金	4,197	3,739	△458
受取手形及び売掛金	2,724	2,985	260
固定資産	2,428	3,183	755
有形固定資産	558	579	21
無形固定資産	763	1,379	615
投資その他の資産	1,107	1,225	118
負債合計	4,819	5,198	378
流動負債	4,192	5,134	942
短期借入金	1,704	2,546	841
固定負債	627	63	△563
転換社債型新株予約権付社債	508	—	△508
純資産合計	5,012	5,438	425
株主資本	4,763	4,898	134
その他の包括利益累計額	28	24	△3
新株予約権	13	13	—
非支配株主持分	207	502	295
負債・純資産合計	9,832	10,637	804

(百万円)	前期実績 19/3期	当期実績 20/3期	増減額
営業活動CF	889	1,086	197
※ 法人税等の支払等差引前の営業CF	1,415	1,706	291
投資活動CF	62	△1,018	△1,080
財務活動CF	△693	△515	178
現金及び現金同等物に係る換算差額	0	△11	△11
現金及び現金同等物の増減額	258	△458	△716
現金及び現金同等物の期首残高	3,894	4,162	268
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	9	—	△9
現金及び現金同等物の期末残高	4,162	3,704	△458

セグメント別実績及び2021年3月期見通し

【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。

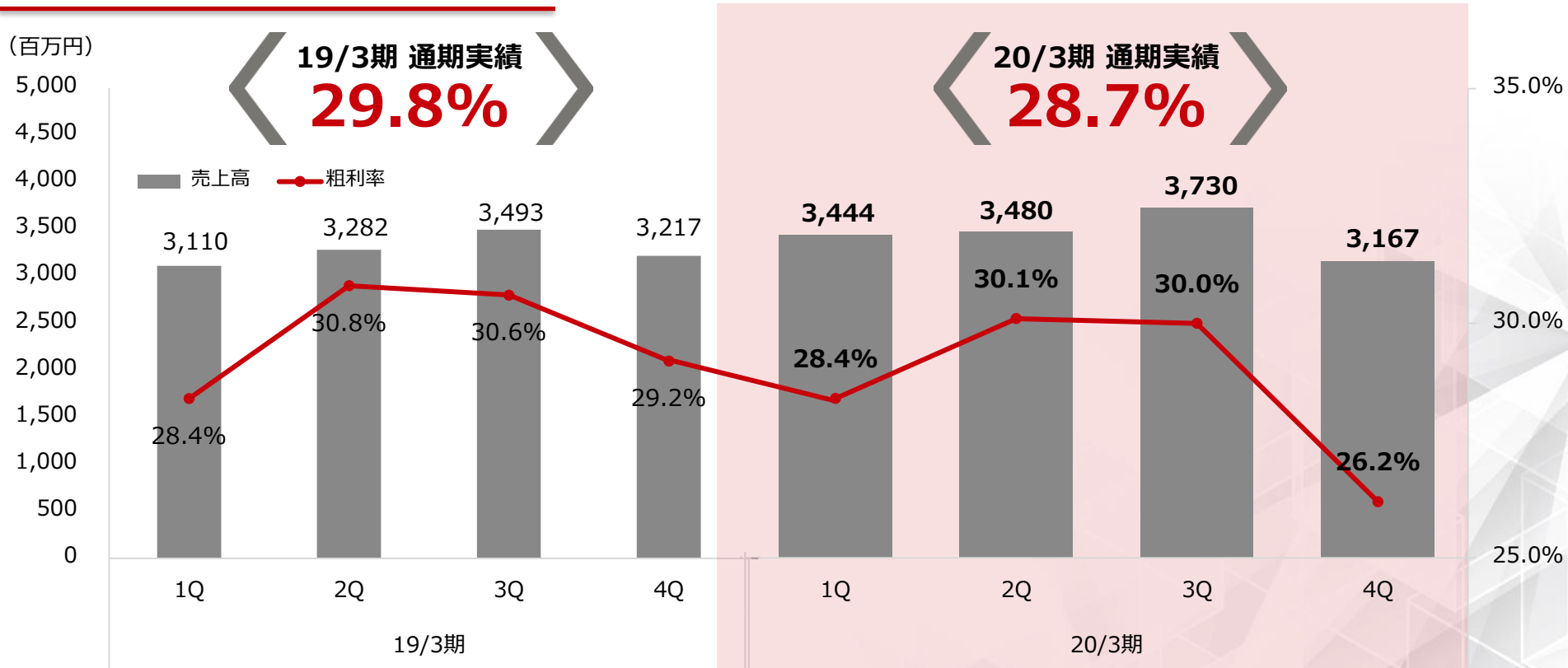
(百万円)	前期実績 19/3期	当期実績 20/3期	前期比
売上高	19,254	21,138	109.8%
エンターテインメント	15,951	16,115	101.0%
エンタープライズ	3,302	5,022	152.1%
調整額	△0	—	—
営業利益	1,605	1,394	86.8%
エンターテインメント	3,086	2,964	96.0%
エンタープライズ	△226	△67	—
調整額	△1,254	△1,503	—
営業利益率	8.3%	6.6%	△1.7ポイント

- 市場環境の変化や新型コロナウイルスの影響を受けるも、**増収**を達成
- クリエイティブの大幅減収の影響を受け減益となるも、主力のデバッグは**増収増益**を達成

(百万円)	前期実績 19/3期	当期実績 20/3期	前期比
売上高	15,951	16,115	101.0%
デバッグ	13,103	13,823	105.5%
ゲームコンソール(GC)	4,156	4,709	113.3%
モバイルソリューション(MS)	8,172	8,173	100.0%
アミューズメント(AM)	775	939	121.2%
クリエイティブ	1,891	1,226	64.8%
メディア及びその他	956	1,066	111.5%
セグメント利益	3,086	2,964	96.0%

- 3Qまではゲームコンソールを中心に売上は順調に拡大
- 4Qは新型コロナウイルスの影響を受けモバイルゲームを中心に売上が急減
- Lab.の業務改革等を推進するも、4Qの急速な売上減少により通期粗利率も低下

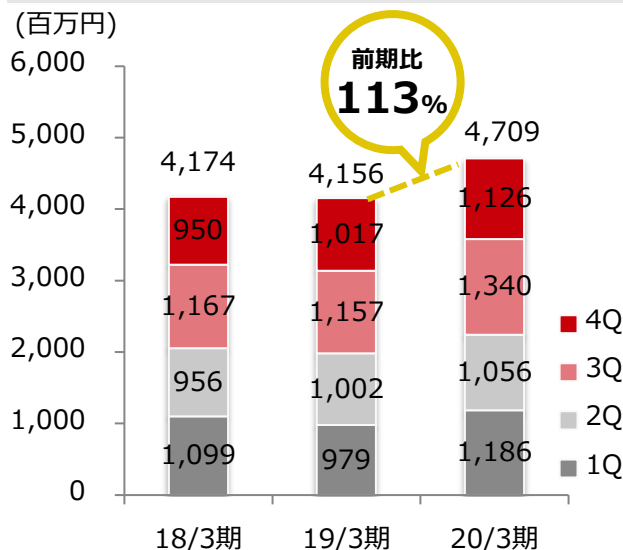
デバッグ 四半期別推移



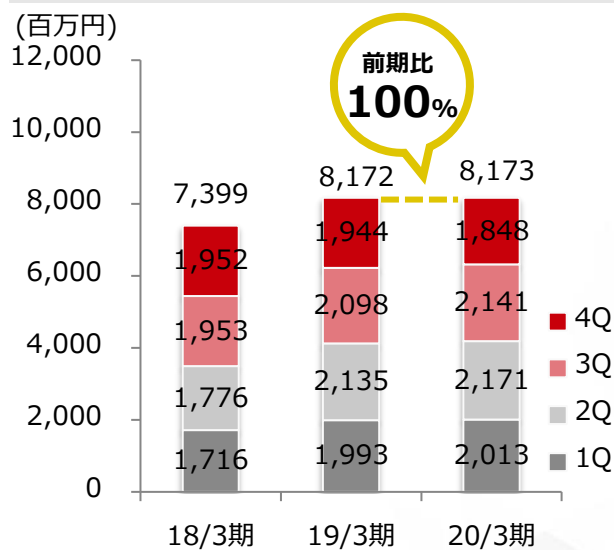
- **ゲームコンソール(GC)**
複数の大型タイトル案件を受注し大幅増収を達成、過去最高の売上高を更新
- **モバイルソリューション(MS)**
4Qは新型コロナウイルスの影響等を受け売上が減少するも通期では前年並みを維持
- **アミューズメント(AM)**
規制強化の反動減から復調傾向にあるものの、引き続き市場動向には注視が必要

四半期別売上高の推移

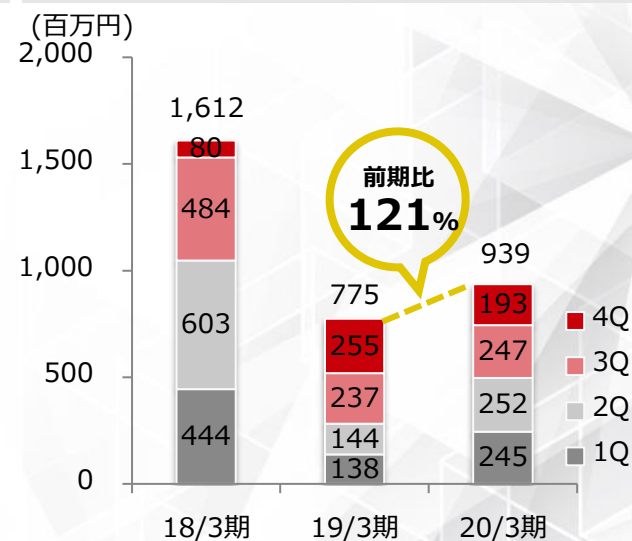
ゲームコンソール(GC)



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

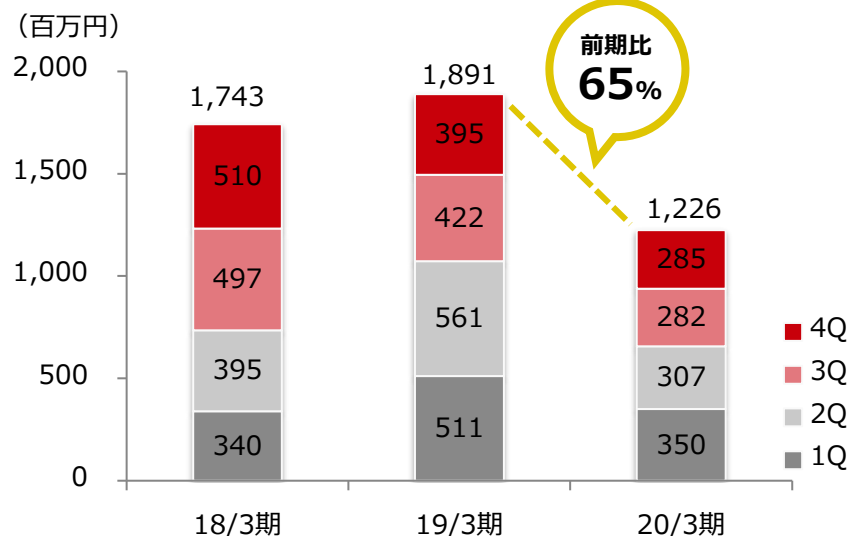
2D/3Dグラフィック制作は底堅く推移した一方、ゲームの受託開発案件が激減
新規案件獲得に向けた営業活動を強化

■ メディア及びその他

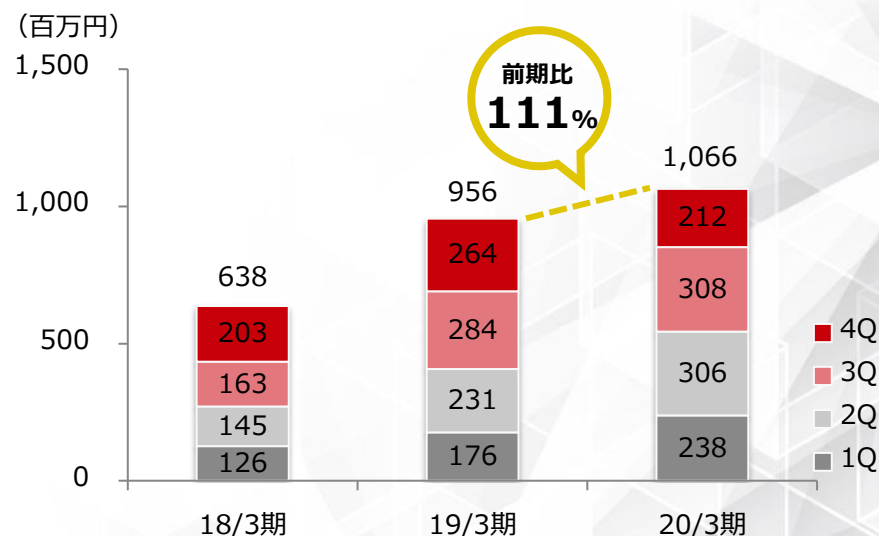
4Gamer.net / カスタマーサポートサービスともに増収を達成

四半期別売上高の推移

クリエイティブ



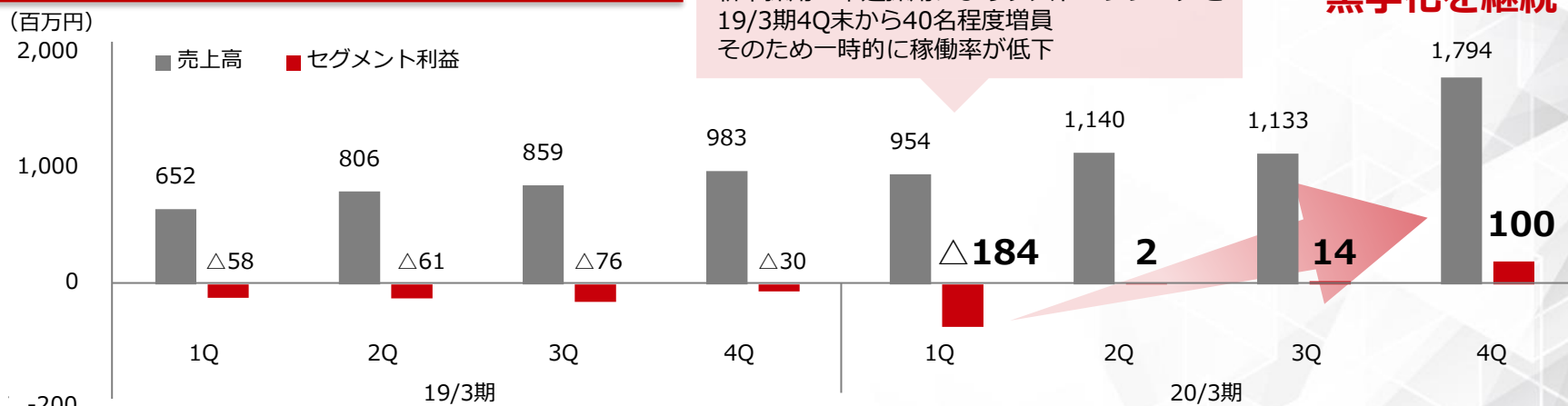
メディア及びその他



■ 2Q以降黒字化を継続、来期通期黒字化に向け引き続き利益体質の安定化に注力

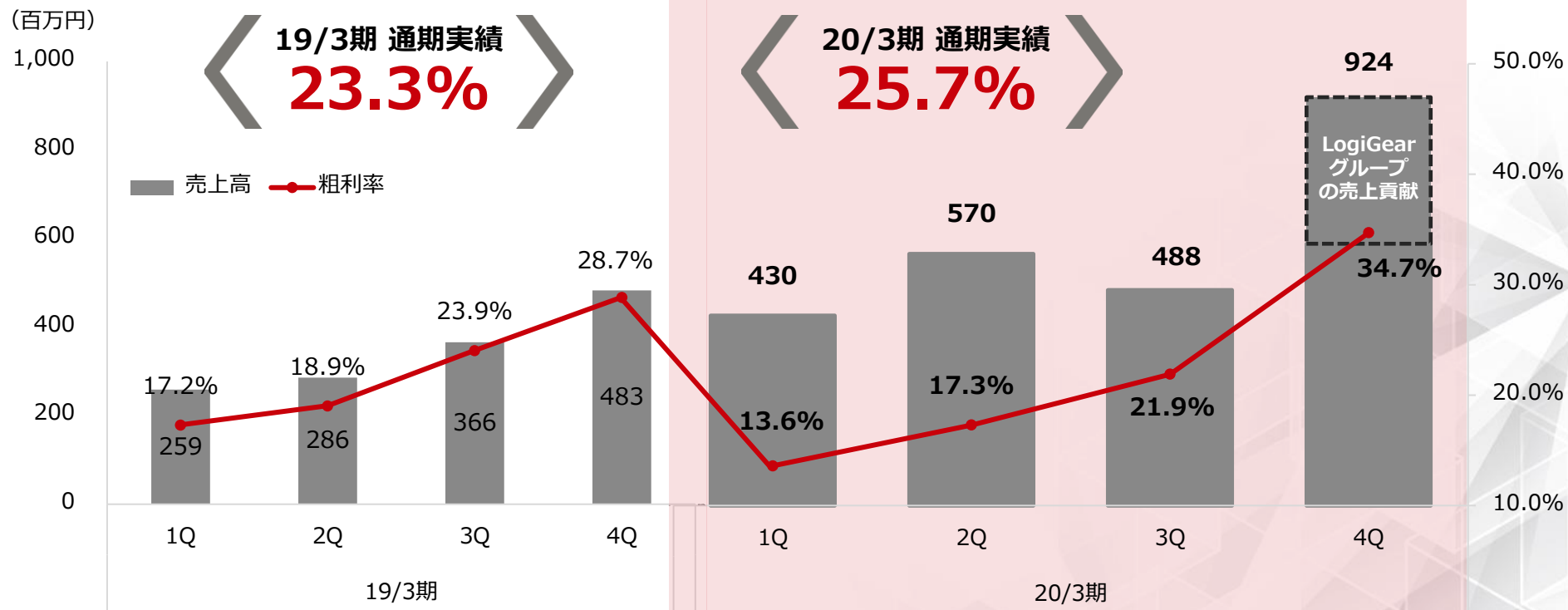
(百万円)	前期実績 19/3期	当期実績 20/3期	前期比
売上高	3,302	5,022	152.1%
システムテスト	1,395	2,414	173.0%
ITサービス・セキュリティ	1,907	2,608	136.7%
セグメント利益	△226	△67	—

エンタープライズ事業 四半期別推移



- 2019年8月に子会社化したLogiGearグループの業績が4Qから寄与
- LogiGearグループの連結開始及び既存案件の外注費抑制により、4Qの粗利率が大幅に改善

システムテスト 四半期別推移



■ システムテスト

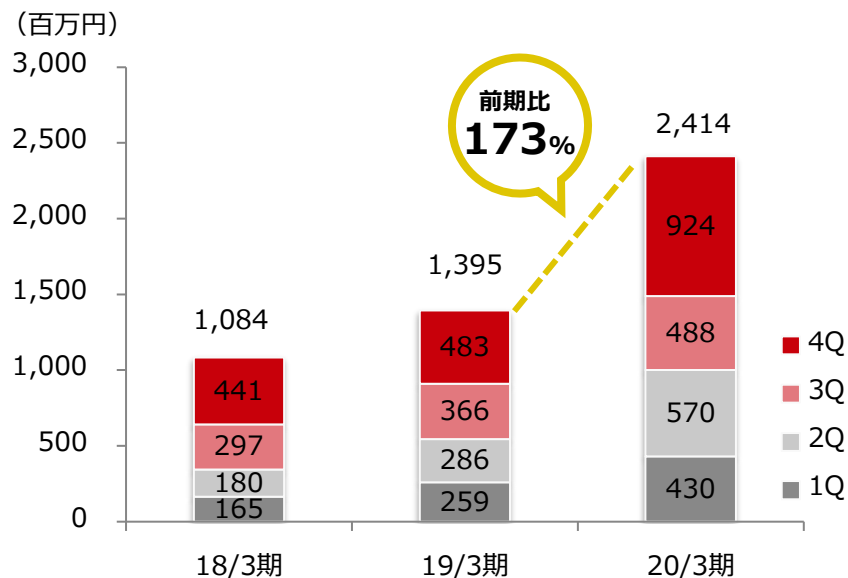
新規顧客開拓及び1社あたりの取引規模の拡大が進み、M&Aの効果を除外しても前期比約150%の成長を実現

■ ITサービス・セキュリティ

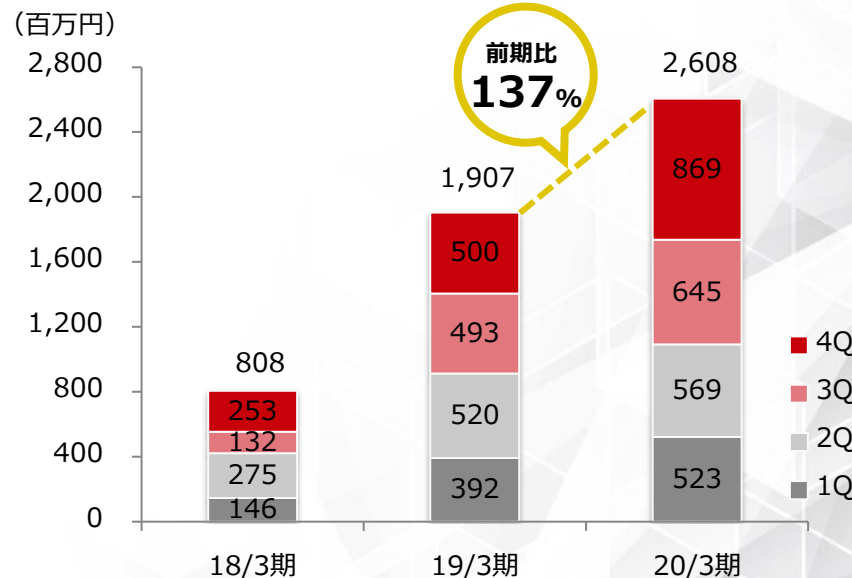
システム開発及びセキュリティサービスが好調に推移し増収を達成
 当期3Qに国内セキュリティ大手(株)ラックと合併会社を設立し、事業拡大を推進

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



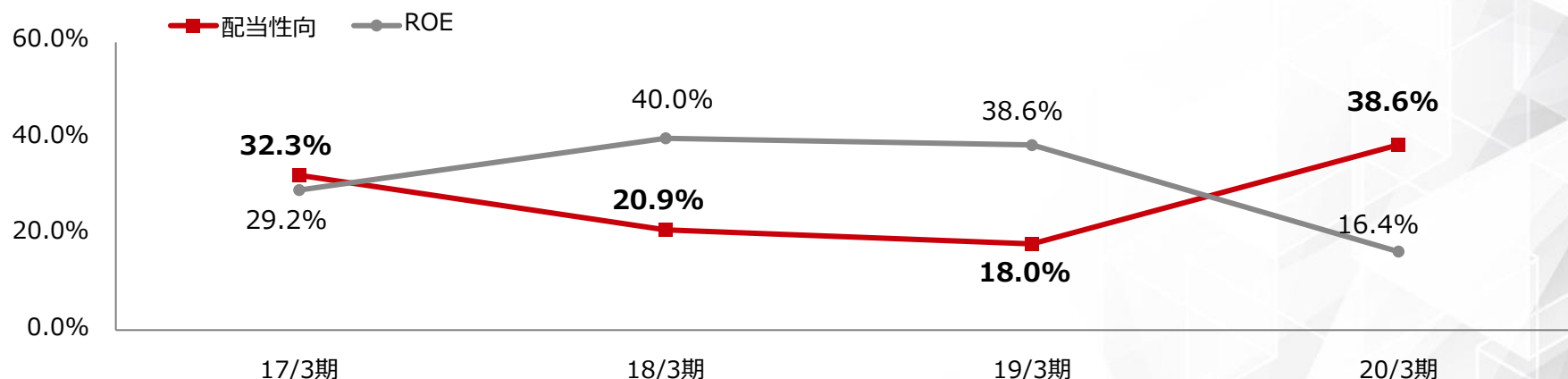
■ 通期連結業績予想

新型コロナウイルスの影響を合理的に算定することが困難なことから、現時点では未定

■ 配当予想

21/3期の年間配当金は、20/3期と同水準の14.0円を予想

	17/3期	18/3期	19/3期	20/3期	21/3期 (予想)
年間配当金	11.5円	11.5円	13.0円	14.0円	14.0円
(うち中間配当金)	5.5円	5.5円	6.5円	7.0円	7.0円
(うち期末配当金)	6.0円	6.0円	6.5円	7.0円	7.0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。

2021年3月期 重点施策

社員を守るための感染防止策の周知徹底を図りながらも 安定的にサービスを提供できる体制を維持

当社グループの主な感染防止策

テレワークへ移行

- バックオフィスメンバーを中心に、本社社員の**80%程度**がテレワークへ移行
- 新たに**リモートデバッグ**を開始(⇒詳細はP29)
- Web会議を積極活用し対面での会議を極力削減

交代勤務の実施

- 在宅勤務が難しい部署は部署内メンバーの交代勤務を実施することで**出社人数を抑制**
- 時差出勤や時短勤務を推奨

その他の措置

- 全社員に学校の休業に伴う保護者の特別休暇や感染疑いがある場合の特別休暇を付与
- 国内外の出張、会食等の抑制
- **アルコール消毒液及びマスク10万枚**を確保しLab.を中心に配布

テストサービスのオペレーションを多様化

変化

リアル → デジタル

接触 → 非接触

お金 → 人

人材

×

契約形態

×

場所

×

時間

×

業務内容



従来

- ・ゲーマー
- ・エンジニア

- ・正社員
- ・契約社員
- ・アルバイト

- ・Lab.
- ・顧客常駐

- ・原則8時間

- ・デバッグ
- ・システムテスト
- ・セキュリティ

今後

- ・フリーランスエンジニア
- ・主婦
- ・シニア層

- ・個人事業主
- ・派遣
- ・アライアンス

- ・テレワーク

- ・1時間~∞
- ・出来高制
- ・時差出勤

- ・人材を活用した新ビジネス

多様な人材を雇用し、労働力を増強

多様な雇用契約を整備することで、採用強化、費用適正化を推進

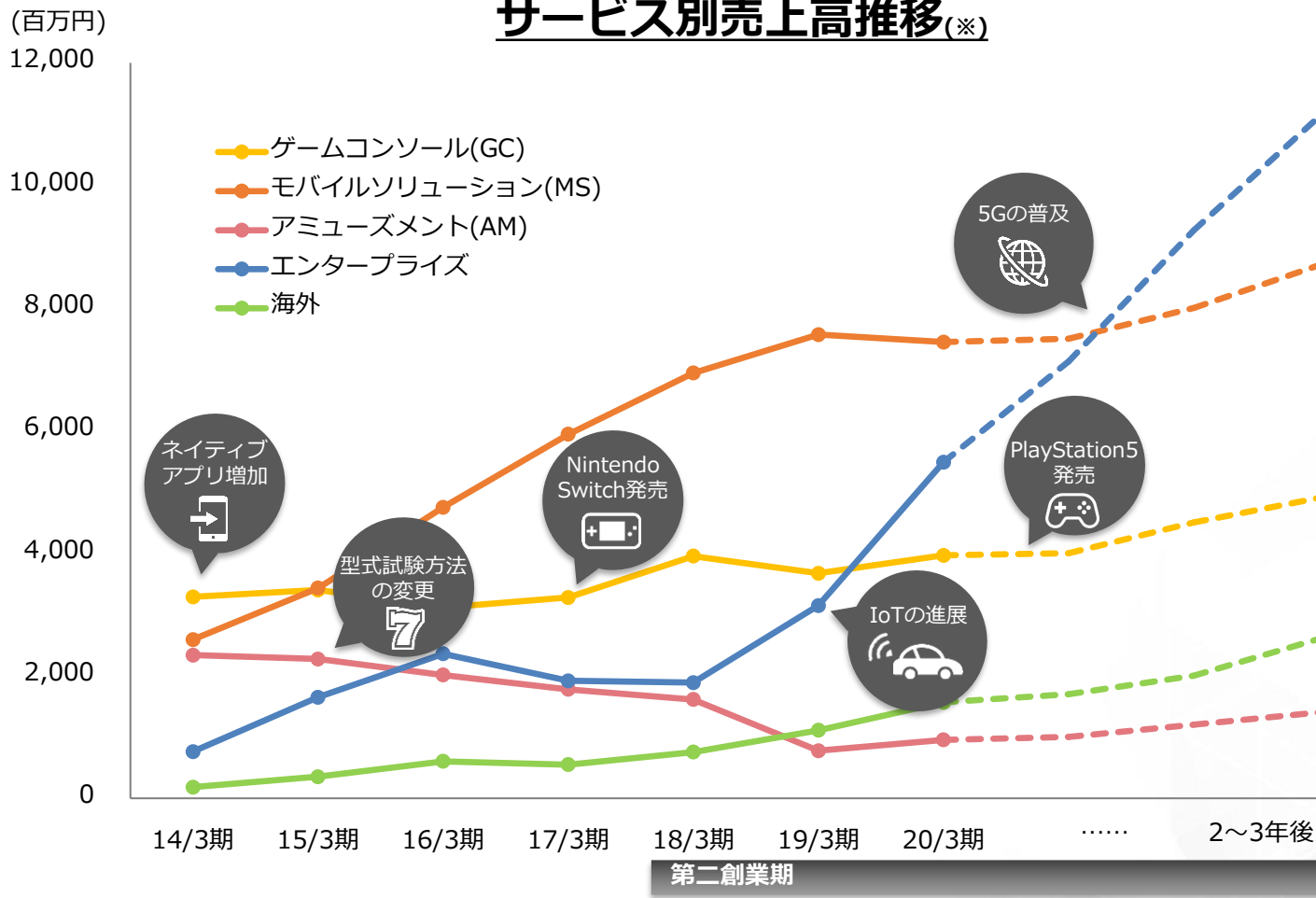
座席数にとらわれないアサインが可能になり、座席効率向上

総合稼働率（人材・機材）アップ

人材の最大活用、サービスメニュー拡充

第二創業期として事業拡大に注力しているエンタープライズ事業は急成長 主力のデバッグも安定的に推移

サービス別売上高推移(※)



今後の見通し

エンタープライズ

IoTの進展やDXの加速により
今後も需要は拡大

モバイルソリューション

5Gの進展により、新たな需要
の拡大

ゲームコンソール

新型ハードの発売やクラウド
ゲームの普及拡大により安定的
に需要は拡大

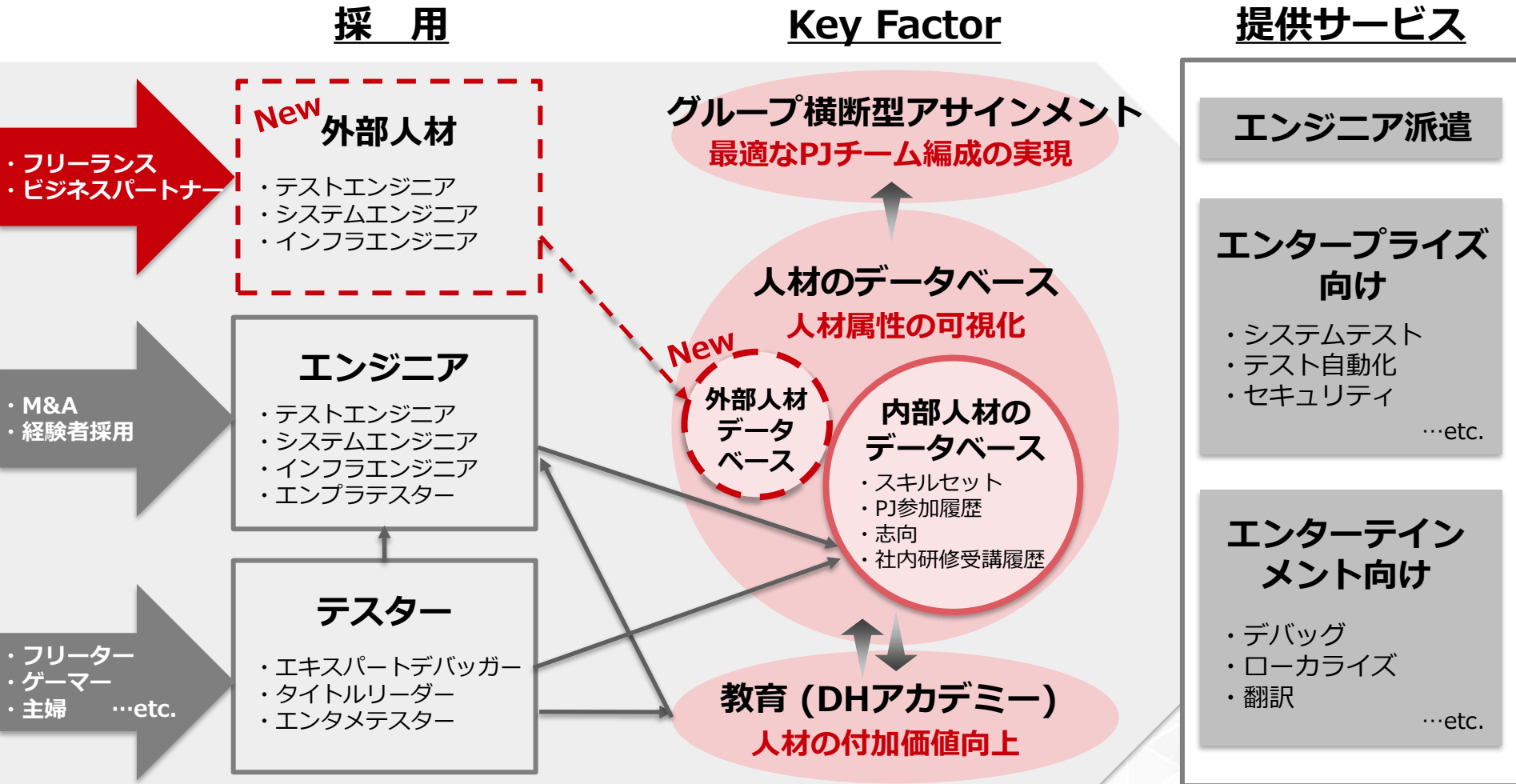
海外

ゲームの翻訳・ローカライズ
の需要はますます拡大

アミューズメント

規制の動向に注視が必要
カジノの誘致等新たな需要の
拡大

急速に増加する需要に対応できる供給体制を整備するため、従来の内部リソースの増強に加え、外部リソースの活用を積極化



潜在的な能力を持つゲームテスターに教育・研修を実施し 高付加価値人材へと転換

研修内容	実績	キャリアシフト事例
<p>1. テストエンジニア研修</p> <p>業務提携先のバルテス(株)のトレーニング研修後、OJTで実践を学んだ後卒業</p>	<p>研修参加者 卒業者</p> <p>40名 >> 21名</p>	<p>コンソールゲームのテスター ↓ 小売業界の決済システムの検証</p> <p>Mさん 時間単価3,200円UP</p>
<p>2. JSTQB(※)資格取得支援プログラム</p> <p>JSTQB取得に特化した社内教育プログラムを実施し資格を取得を支援</p> <p>(※) JSTQB…国内におけるソフトウェアテスト技術者資格</p>	<p>新たに資格を取得したテスター数</p> <p>316名</p>	<p>モバイルゲームのテスター ↓ 遠隔監視システムのテスト設計</p> <p>Tさん 時間単価2,000円UP</p>
<p>3. サイバーブートキャンプ</p> <p>外部講師を招き、2週間の座学を中心にネットワーク知識や攻撃手法等について学習後、社内試験・OJTの後卒業</p>	<p>研修参加者 卒業者</p> <p>74名 >> 56名</p>	<p>コンソールゲームのテスター ↓ 大手企業向けECサイトやLMS・CMS(※)の脆弱性診断</p> <p>Iさん 時間単価1,545円UP</p>

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

デバッグ



テーマ

キャッシュ創出力の最大化

重点施策

1. 粗利率の改善
2. リモートデバッグの開始

システムテスト



テーマ

増加する需要に対し供給体制の迅速な整備

重点施策

1. 外部リソースの活用
2. ベトナムオフショア拠点の活用

セキュリティ



テーマ

事業の第3の柱になるためのチャレンジ

重点施策

1. (株)レッドチーム・テクノロジーズ本格始動
2. セキュリティ監視サービスの拡充及び営業強化

1. 粗利率の改善

高単価サービスの拡充



単価の上昇



- ✓ “ゲーム好きなテスター”のスキル向上による品質強化
- ✓ プランナー・チューニング・スクリプター等の上流工程のサービス拡充
- ✓ テスターのスキルに応じたプライシングの推進

Lab.全体の最適化を推進



限界利益の改善



- ✓ Lab.全体の最適化を統括するオペレーション本部を新設
- ✓ 新宿Lab.を閉鎖し、他の地方拠点の稼働率を向上
- ✓ コストセンターからプロフィットセンターへの転換を目指し、利益最大化に対する意識改革を推進

バックオフィス業務の効率化



間接費の抑制



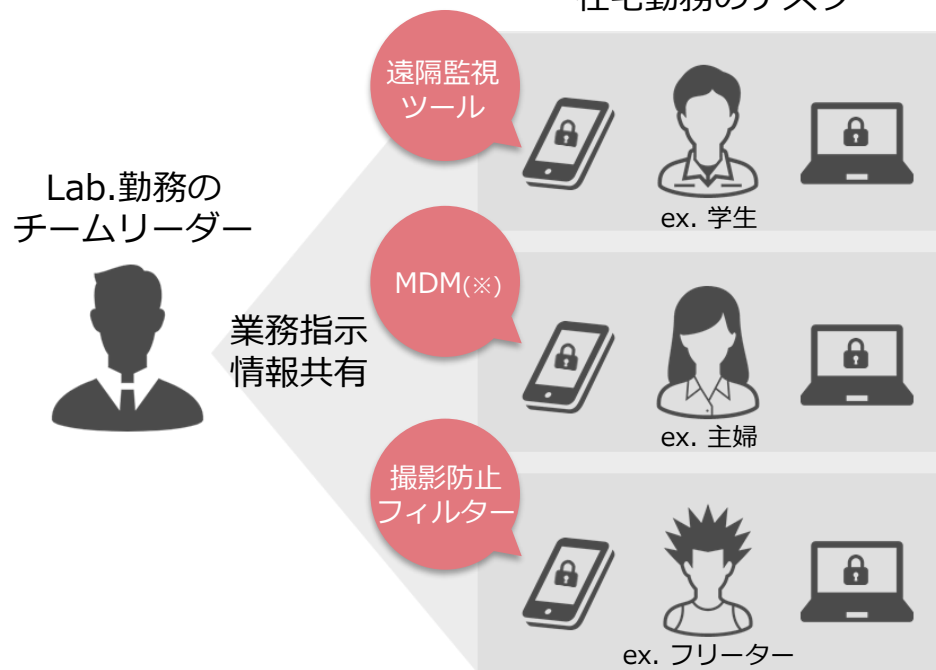
- ✓ テスト人材の選定、アサイン登録の自動化
- ✓ 新基幹システムの導入
- ✓ RPAの活用推進

2. リモートデバッグの開始

リモートデバッグ体制図

従来在宅対応では難しかったセキュリティ面を整備
大手クライアント数社の案件でリモートデバッグ開始

在宅勤務のテスター



21/3期末までに**500**名の在宅テスターの稼働を目指す

目的

1. テスターが働きやすい環境の整備

- ✓ 働き方の多様化に柔軟に対応
- ✓ 長期的にテスターが活躍できる環境整備
- ✓ サステナビリティの一環

2. 今まで以上に多様な人材の活用

- ✓ 拠点のない地域における人材の活用
- ✓ 引きこもりや障がい者等の活用

3. 有事の際にも安定的にサービスを提供できる体制の構築

- ✓ 新型コロナウイルス感染拡大の継続下でも安定的にサービスを提供
- ✓ 有事の際でもテスターの雇用を維持

デバッグ



テーマ

キャッシュ創出力の最大化

重点施策

1. 粗利率の改善
2. リモートデバッグの開始

システムテスト



テーマ

増加する需要に対し供給体制の迅速な整備

重点施策

1. 外部リソースの活用
2. ベトナムオフショア拠点の活用

セキュリティ



テーマ

事業の第3の柱になるためのチャレンジ

重点施策

1. (株)レッドチーム・テクノロジーズ本格始動
2. セキュリティ監視サービスの拡充及び営業強化

1. 外部リソースの活用

増加する需要に対する供給体制を強化するため、外部リソースの活用を推進
フリーランスエンジニアも含めた多様なIT人材を提供できる体制を構築

内部リソース

自社従業員 / Lab.テスターの活用



- ✓ 従来通り新卒・中途採用に注力
- ✓ 教育体制を整備し、ゲームテスターからエンジニアへの転換を目指す



外部リソース

フリーランス / ビジネスパートナーの活用



- ✓ (株)デジタルハーツネットワークスにおいて外部リソースのエンジニアマネジメントを開始
- ✓ フリーランスエンジニア等の人材に適した新たな契約形態を整備

Topic

リモートワークエンジニアリングサービスの提供を開始

新型コロナウイルス終息後の働き方の多様化を見据え、
在宅等リモートエンジニアリング環境におけるセキュリティ監視やプロジェクト管理体制を整備

2. ベトナムオフショア拠点の活用

20/3期に子会社化したLogiGearグループのベトナム拠点に在籍する豊富なテストエンジニアの日本市場における活用を加速

専属営業チームを組成



クライアントのオフショア化をコンサルティングできるチームを組成し営業体制を強化

ブリッジエンジニアの確保・育成



ベトナムのメンバーを日本へ、日本のメンバーをベトナムへ送り込み実践を通じて育成

アライアンスの強化



(株)パソナテックと協業を開始しSAP案件獲得を推進

日系グローバル企業の案件に
ベトナム拠点のエンジニア**100名**の稼働を目指す

デバッグ



テーマ

キャッシュ創出力の最大化

重点施策

1. 粗利率の改善
2. リモートデバッグの開始

システムテスト



テーマ

増加する需要に対し供給体制の迅速な整備

重点施策

1. 外部リソースの活用
2. ベトナムオフショア拠点の活用

セキュリティ



テーマ

事業の第3の柱になるためのチャレンジ

重点施策

1. (株)レッドチーム・テクノロジーズ本格始動
2. セキュリティ監視サービスの拡充及び営業強化

1. (株)レッドチーム・テクノロジーズ本格始動

(株)レッドチーム・テクノロジーズ概要



国内セキュリティ大手(株)ラックと2019年11月に設立した合併会社。
ペンタゴンへのサービス提供実績を有する米国セキュリティベンチャー
Synack社が提供するペネトレーションテストを提供。

ペネトレーションテスト販売実績

様々な業界にサービスを提供し20/3期の年間売上高は**80百万円以上に伸長**^(※)
さらなる売上成長を目指す



ゲームアプリ
開発会社



キャッシュレス
決済運営会社



旅行代理店



ネットショッピング
運営会社

2. セキュリティ監視サービスの拡充及び営業強化

DH-SOCによるMDR・EDRサービスの強化

テレワークの増加を背景に在宅環境も含めたMDR・EDRの需要が増加
自社監視チーム「DH-SOC」が多様なセキュリティニーズに対応したサービスを提供

- ・ MDR… Managed Detection and Responseの略。ネットワーク内に侵入した脅威をいち早く検知し、隔離や除去、回復まで素早い対応を支援するマネージドサービス
- ・ EDR… Endpoint Detection and Responseの略。標的型攻撃やランサムウェア等によるサイバー攻撃を検出して対応するために使用するエンドポイント・セキュリティ

セキュリティ監視サービス導入実績

現在約**15万台**のデバイスの監視に対応



製造業
約107,000台



卸売業・小売業
約15,200台



情報通信業
約15,000台

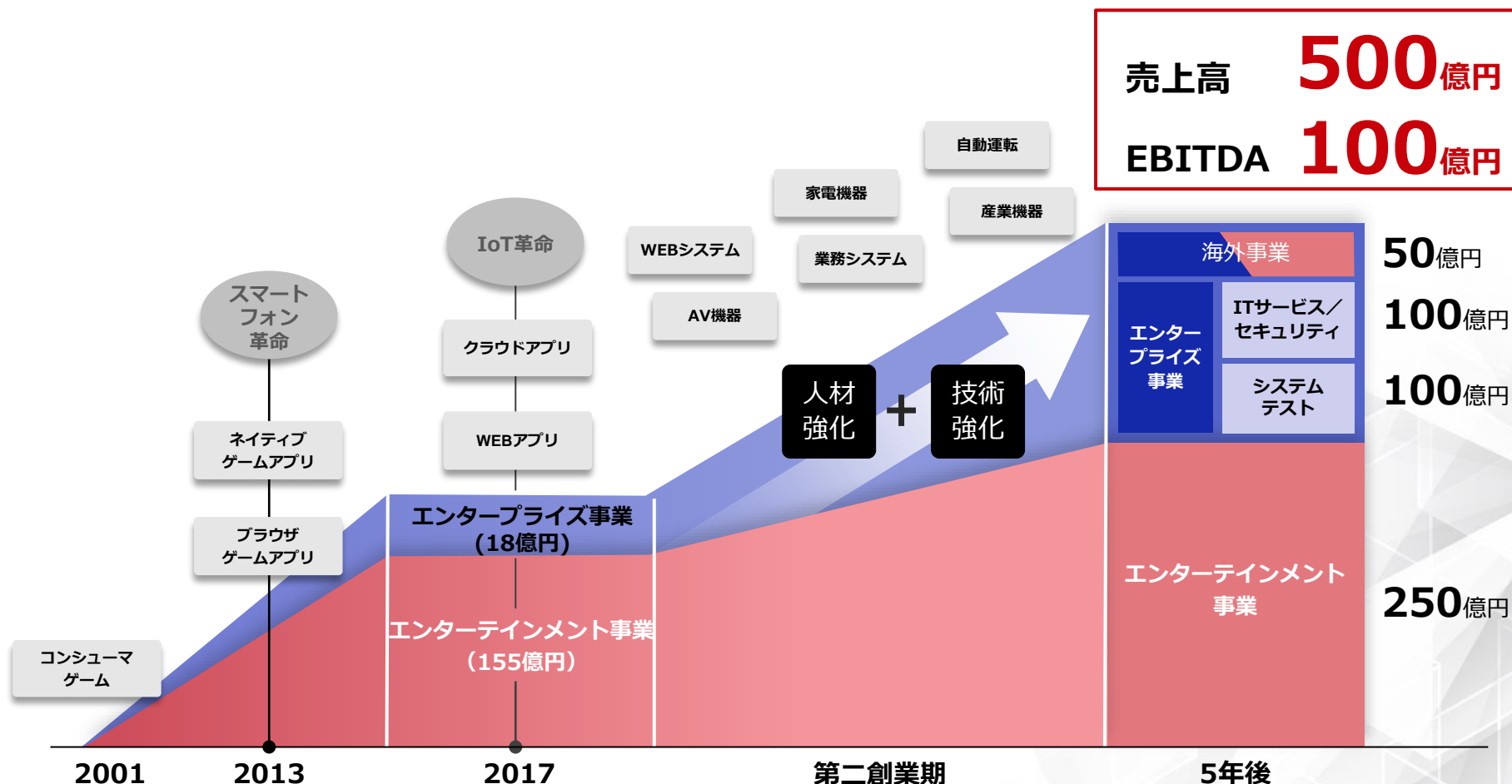


サービス業
約4,200台



金融・保険業
約1,000台

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%
が社外役員



国内有数
のテスト専門企業



**デジタル社会
の安全**

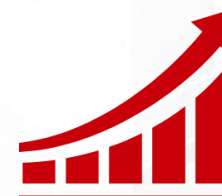
を支えるビジネス



20カ国以上
の外国籍者が在籍



CAGR 12%
の高い市場成長率(※)



※2019年-2023年のソフトウェアテストサービス市場の成長率。
(参考)「Global Software Testing Services Market 2019-2023」関連サイト

マクロ環境

コンソールゲームの隆盛

モバイルゲームの隆盛

IoTの進展

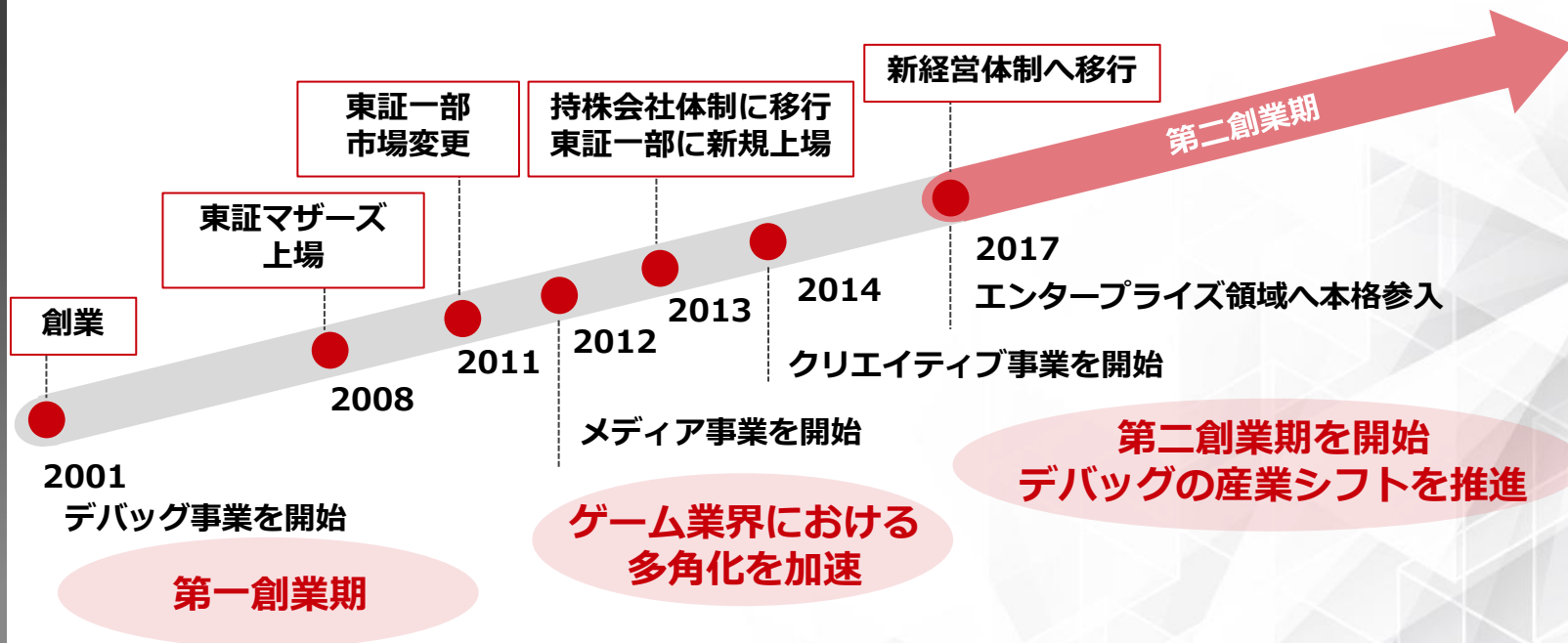
5Gの進展

当社グループが
目指す姿

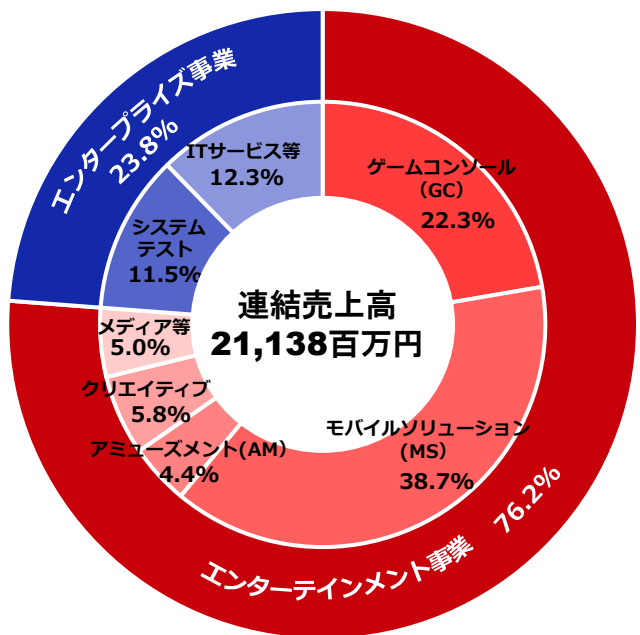
国内No.1の
ゲームデバッグカンパニーへ

アジアNo.1の
総合テスト
ソリューションカンパニーへ

当社グループの
沿革



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

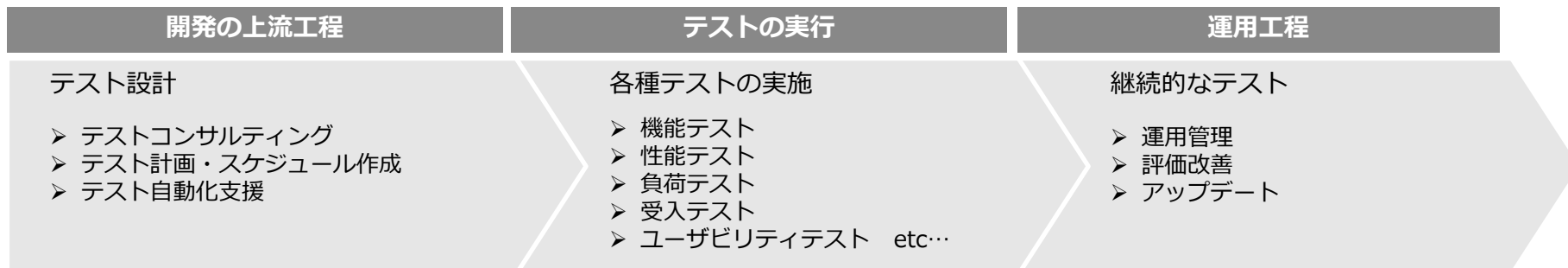


2020年3月期売上高構成比

※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	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	65.4%	<ul style="list-style-type: none"> 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 モバイルソリューション (MS) モバイルゲームの検証 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	5.8%	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
	システムテスト	11.5%	<ul style="list-style-type: none"> Webシステムや業務システム等の検証 自動車走行テスト
	ITサービス/セキュリティ	12.3%	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

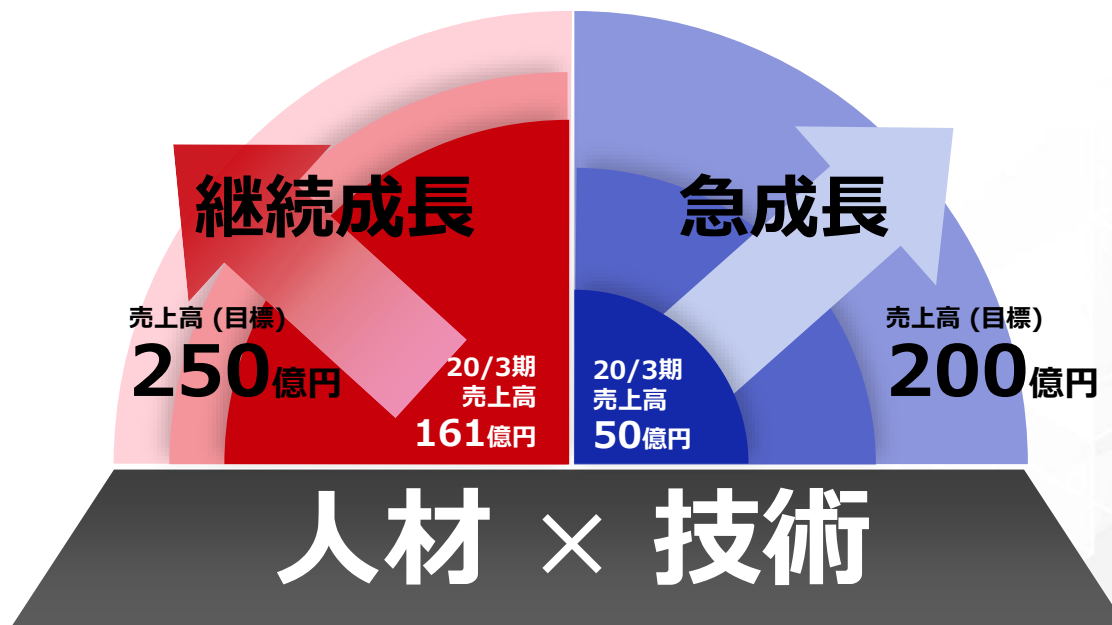
主力事業であるエンターテインメント事業の成長を追求するとともに エンタープライズ事業を第二の収益の柱へ

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

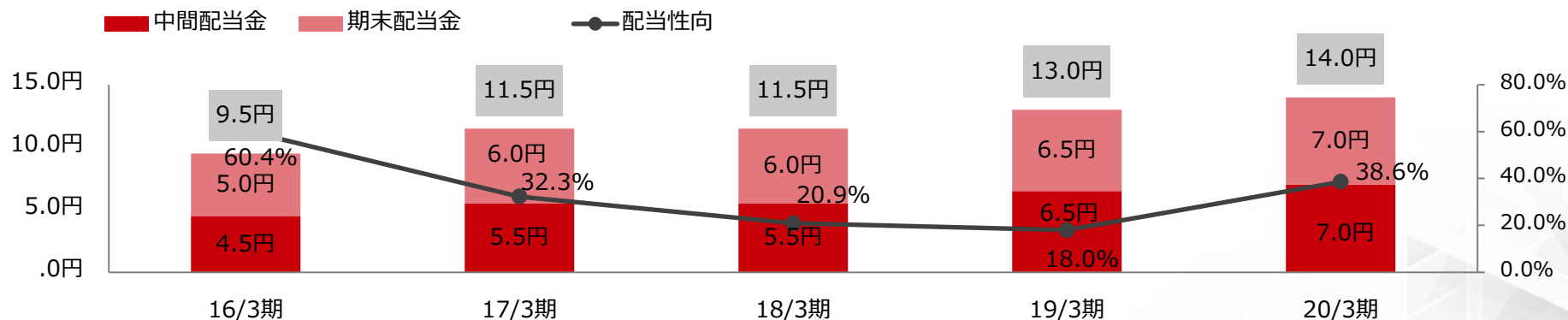
セグメント別業績推移

(百万円)		16/3期	17/3期	18/3期	19/3期	20/3期	
エンターテインメント事業	売上高	12,696	13,544	15,568	15,951	16,115	
	セグメント利益	2,379	2,453	2,966	3,086	2,964	
	デバッグ						
	売上高	10,455	11,524	13,186	13,103	13,823	
	ゲームコンソール(GC)	売上高	3,449	3,483	4,174	4,156	4,709
	モバイルソリューション(MS)	売上高	4,994	6,262	7,399	8,172	8,173
	アミューズメント(AM)	売上高	2,012	1,778	1,612	775	939
	クリエイティブ	売上高	1,729	1,465	1,743	1,891	1,226
メディア及びその他	売上高	512	554	638	956	1,066	
エンタープライズ事業	売上高	2,382	1,952	1,892	3,302	5,022	
	セグメント損益	71	203	△ 14	△ 226	△ 67	
	システムテスト	売上高	681	758	1,084	1,395	2,414
	ITサービス・セキュリティ	売上高	1,701	1,193	808	1,907	2,608
セグメント間調整額	売上高	△ 70	△ 52	△ 108	△ 0	—	
	セグメント利益	△ 486	△ 750	△ 1,215	△ 1,254	△ 1,503	
連結合計	売上高	15,011	15,444	17,353	19,254	21,138	
	営業利益	1,963	1,906	1,735	1,605	1,394	

株主還元基本方針

事業成長投資と経営体質強化のために必要な内部留保を確保しつつ、**配当性向20%**を下限の目途として、株主の皆様へ安定的な配当を実施

配当金の推移



直近の自己株式取得状況

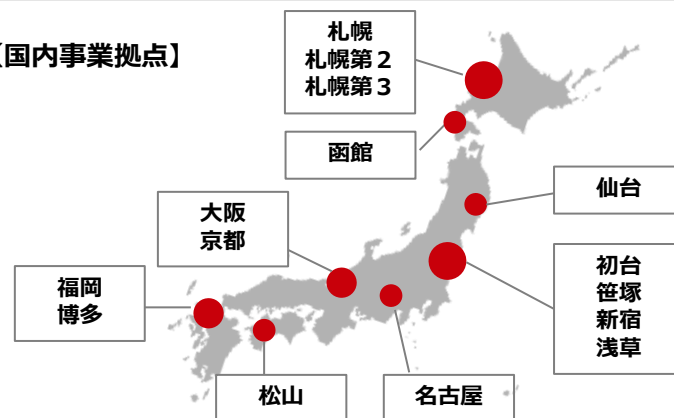
自己株式の取得については、成長投資を確保した上で、資本政策上の必要性、財務体質への影響等を考慮し機動的に実施

取得期間	取得株式総数	取得価額総額
2019/11/12～2020/2/6	474,700株	499百万円
2017/2/20～2017/4/28	664,500株	999百万円

(2020/3/31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 (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

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

LOGIGEAR VIETNAM CO., LTD.

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

株式会社フレ임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

株式会社レッドチーム・テクノロジーズ

エンタープライズ事業



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

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。