

2020年3月期 第2四半期決算説明資料

2019/11/11

東証第一部 3676

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

決算概要

業績概況

売上高

10,222百万円
(前期比109.5%)

営業利益

518百万円
(前期比66.7%)

- 第2四半期累計売上高は過去最高を更新するも、攻めの投資により減益
- 主力のデバッグ・システムテストは売上・利益ともに好調に推移
- 第2四半期連結会計期間ではエンタープライズ事業の黒字化を達成

事業 トピックス

- テスト自動化技術を有する米国のLogiGearグループを子会社化
⇒B/Sは2Q～、P/Lは4Q～連結開始
- セキュリティ事業の拡大を目的に株式会社ラックと合併会社を設立
⇒2019年12月から営業開始予定

株式関係

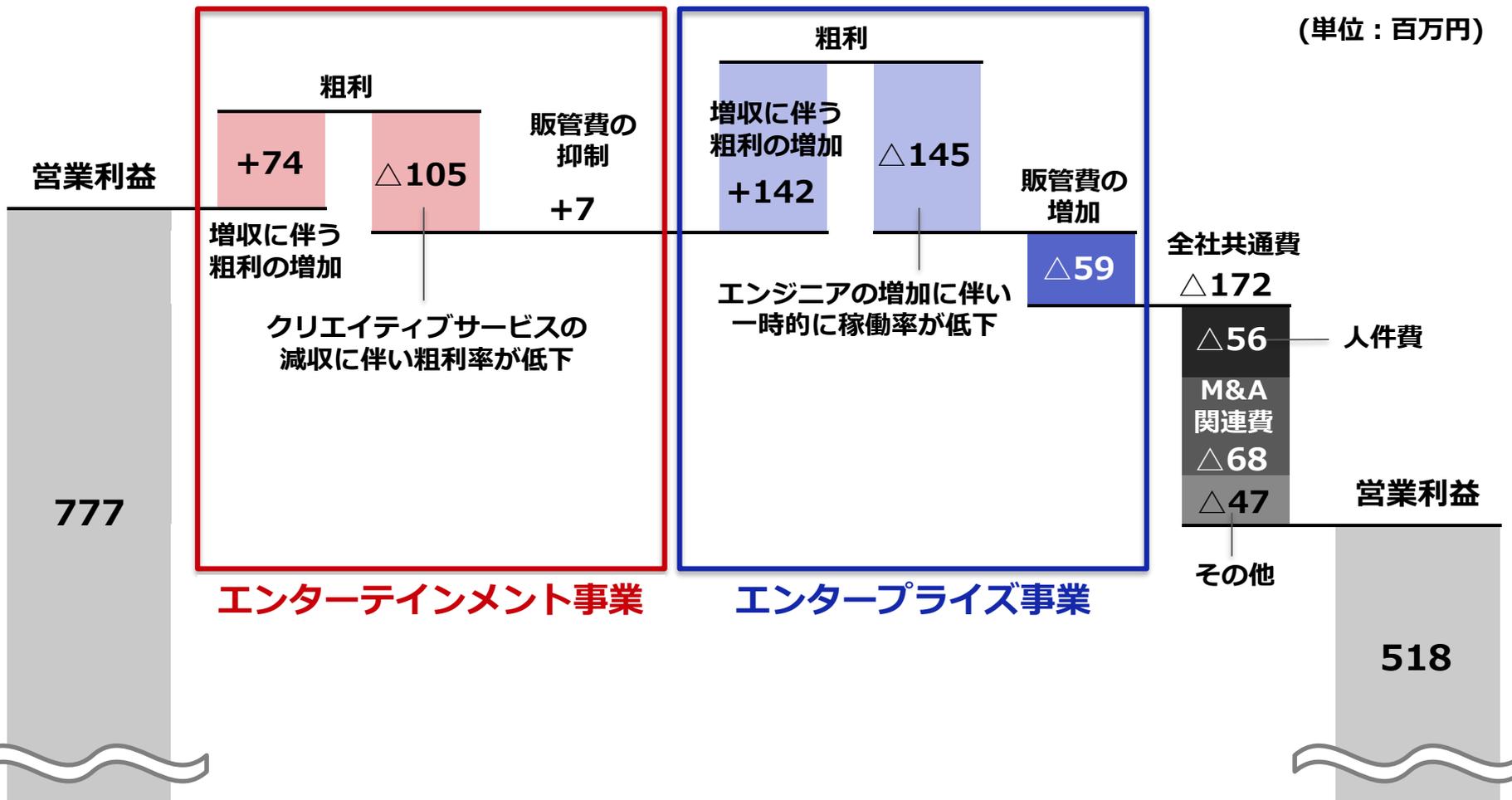
- 自己株式の取得を決議
取得期間：2019年11月12日～2020年2月6日
取得株式総数：70万株(上限)
※発行済株式総数（自己株式を除く）に対する割合：3.18%
取得価額総額：5億円(上限)

売上高は第2四半期累計期間で過去最高を更新するも、
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)	19/3期2Q	20/3期2Q	増減額	前期比
売上高	9,333	10,222	888	109.5%
売上原価	6,680	7,603	922	113.8%
原価率	71.6%	74.4%		+2.8ポイント
売上総利益	2,652	2,619	△33	98.7%
販管費	1,875	2,100	225	112.0%
営業利益	777	518	△259	66.7%
営業利益率	8.3%	5.1%		△3.3ポイント
経常利益	754	513	△241	68.1%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	508	277	△231	54.6%

主にエンジニア採用関連費及びM&A関連費が増加したことにより減益

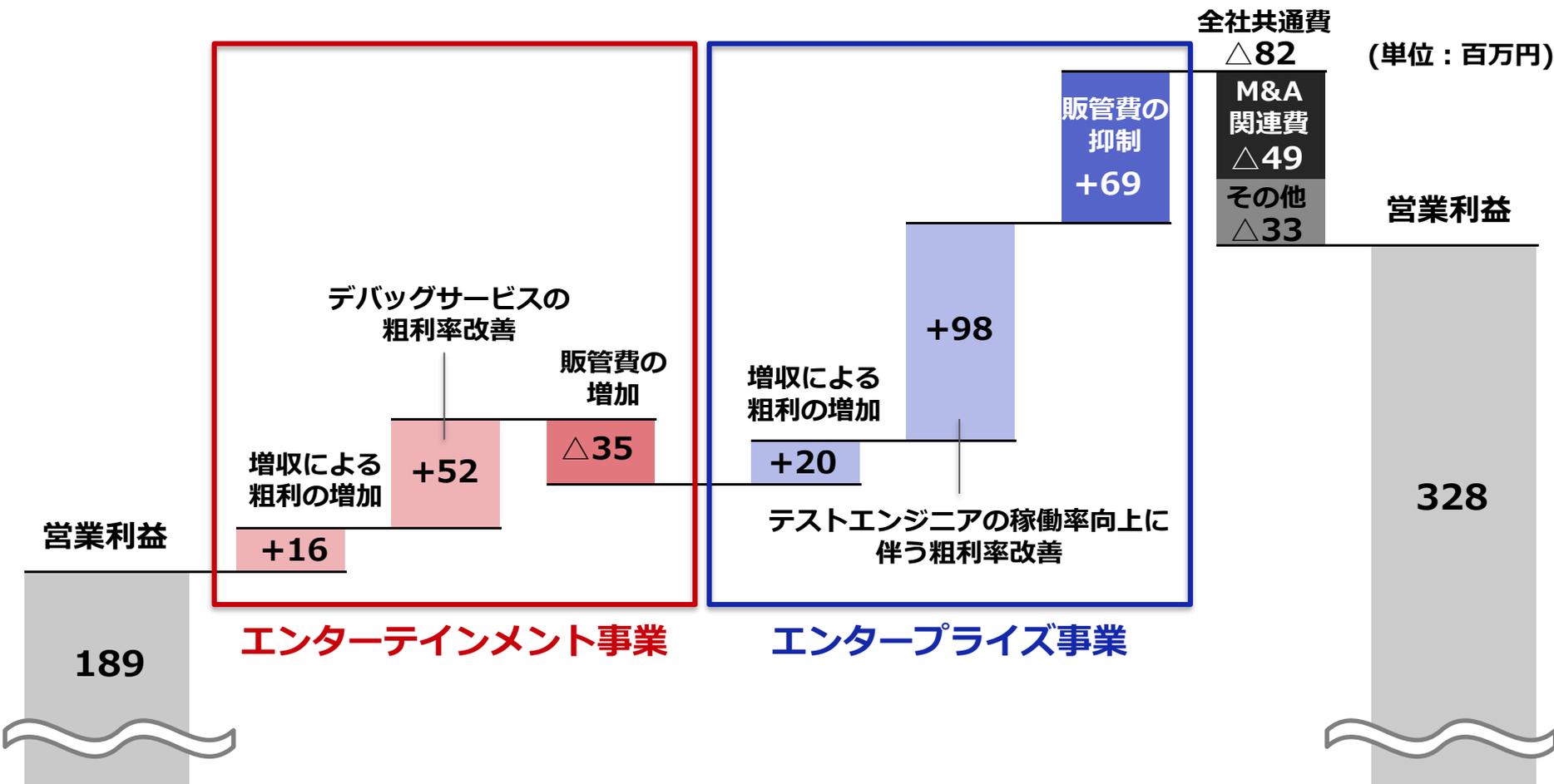
(単位：百万円)



19/3期2Q実績

20/3期2Q実績

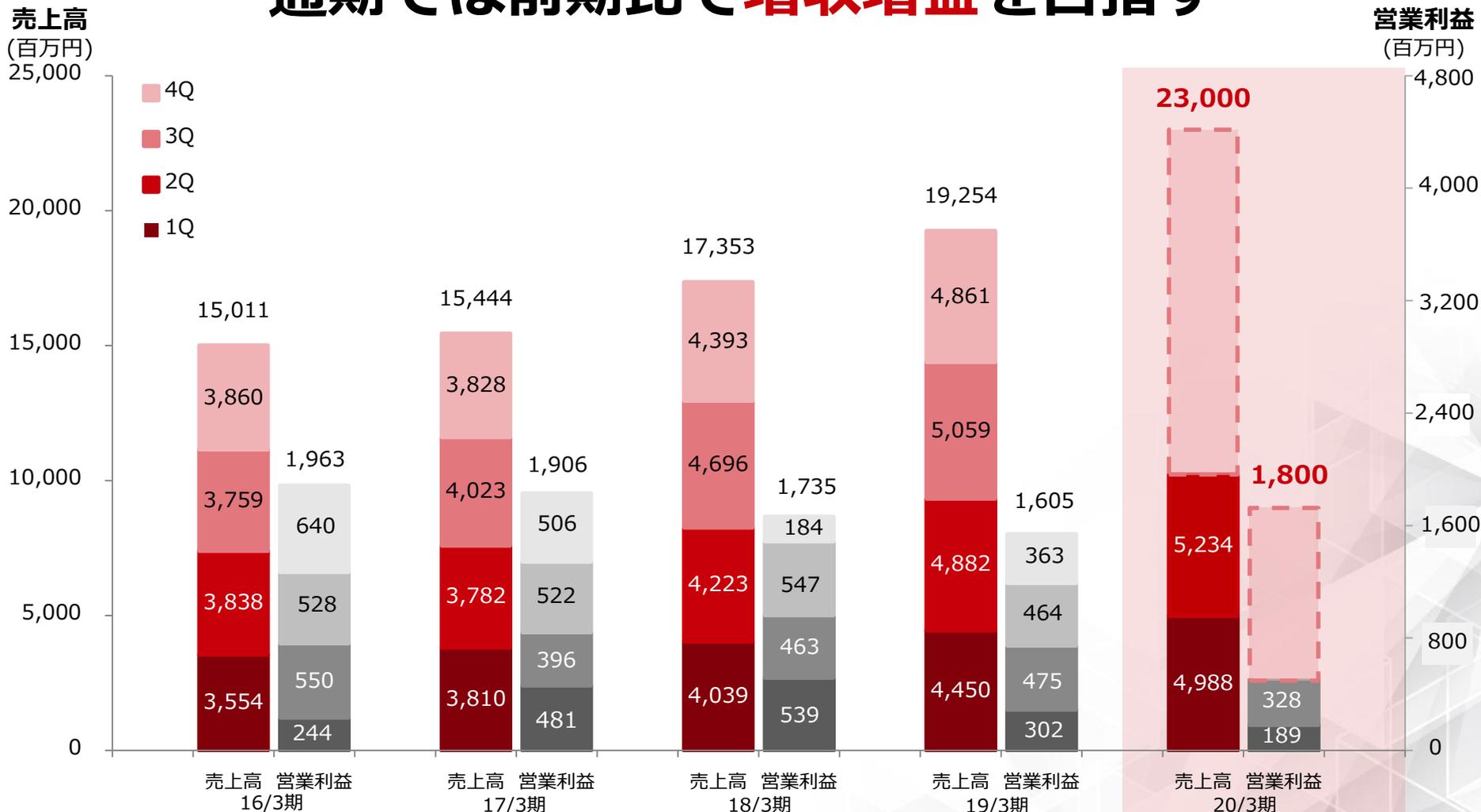
前四半期比では両事業とも増収増益を達成
特に損失を計上していたエンタープライズ事業は黒字化を実現



20/3期1Q実績

20/3期2Q実績

上期は攻めの投資を継続し、下期からの収益改善を計画
通期では前期比で増収増益を目指す



連結貸借対照表

(百万円)	19/3期(期末)	20/3期(2Q末)	増減額(対前期末)
資産合計	9,832	10,827	994
流動資産	7,403	7,574	170
現金及び預金	4,197	3,849	△347
受取手形及び売掛金	2,724	3,017	293
固定資産	2,428	3,252	824
有形固定資産	558	646	88
無形固定資産	763	1,404	640
投資その他の資産	1,107	1,202	95
負債合計	4,819	5,304	484
流動負債	4,192	4,679	487
短期借入金	1,704	2,504	799
固定負債	627	624	△2
転換社債型新株予約権付社債	508	508	—
純資産合計	5,012	5,522	510
株主資本	4,763	5,039	275
その他の包括利益累計額	28	17	△10
新株予約権	13	13	—
非支配株主持分	207	452	245
負債・純資産合計	9,832	10,827	994

(百万円)	前期実績 19/3期2Q	当期実績 20/3期2Q	増減額
営業活動CF	315	△5	△321
※ 法人税等の支払等差引前の営業CF	569	483	△86
投資活動CF	△449	△963	△514
財務活動CF	△40	637	677
現金及び現金同等物に係る換算差額	2	△15	△17
現金及び現金同等物の増減額	△171	△347	△175
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四半期末残高	3,732	3,814	82

セグメント別実績

【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。

- 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を達成
- 攻めの先行投資やM&A関連費用等の増加により減益

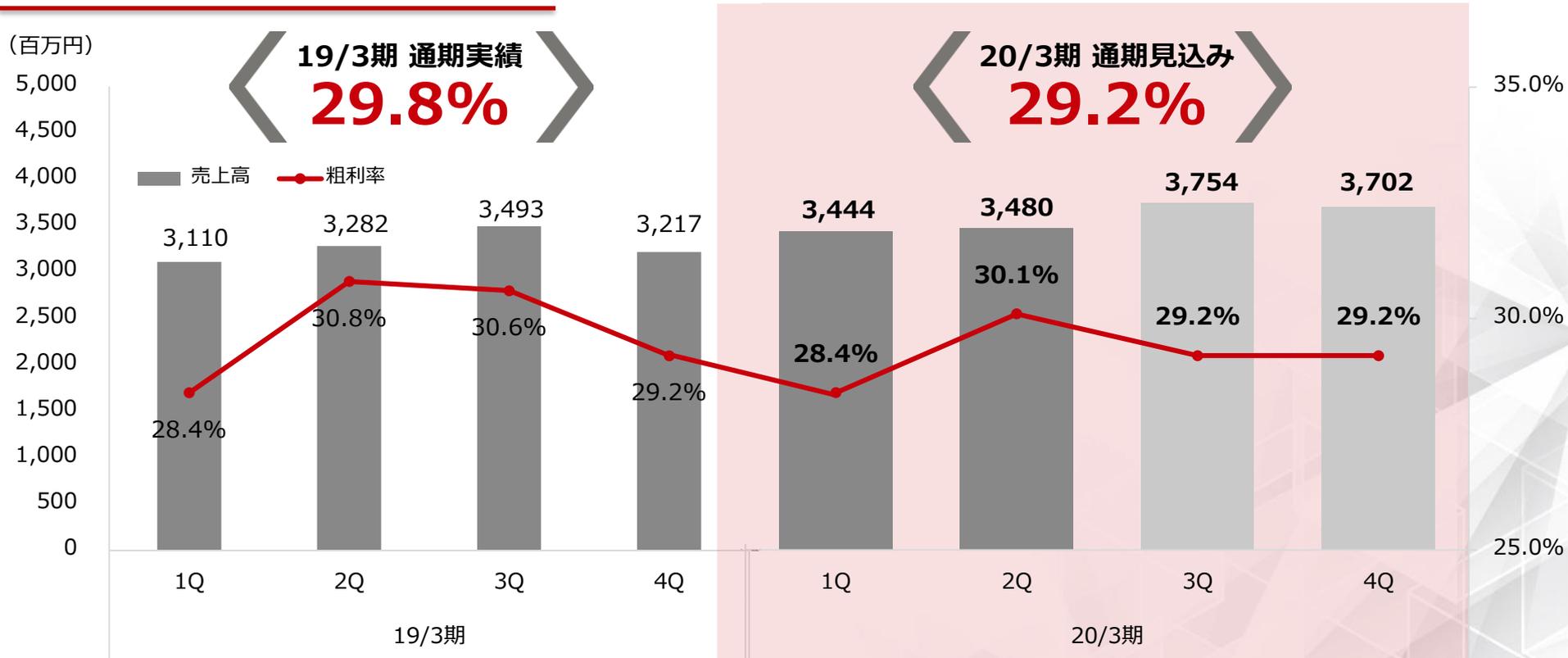
(百万円)	前期実績 19/3期2Q	当期実績 20/3期2Q	前期比
売上高	9,333	10,222	109.5%
エンターテインメント	7,874	8,127	103.2%
エンタープライズ	1,459	2,094	143.5%
調整額	△0	—	—
営業利益	777	518	66.7%
エンターテインメント	1,511	1,487	98.4%
エンタープライズ	△119	△181	—
調整額	△614	△787	—
営業利益率	8.3%	5.1%	△3.3ポイント

- 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
- デバッグはGC/MS/AM**全てにおいて増収**を達成

(百万円)	前期実績 19/3期2Q	当期実績 20/3期2Q	前期比
売上高	7,874	8,127	103.2%
デバッグ	6,393	6,925	108.3%
ゲームコンソール(GC)	1,981	2,242	113.2%
モバイルソリューション(MS)	4,128	4,184	101.3%
アミューズメント(AM)	282	498	176.3%
クリエイティブ	1,073	657	61.3%
メディア及びその他	408	544	133.5%
セグメント利益	1,511	1,487	98.4%

- 2019年2月より子会社化したOrgosoft Co., Ltd.の業績が通期で寄与
- 業務効率化等の取り組みの効果が徐々に発現し、2Qの粗利率が改善
- 最低賃金が上昇する中、業務改革の推進により、通期の粗利率は前期並みを維持

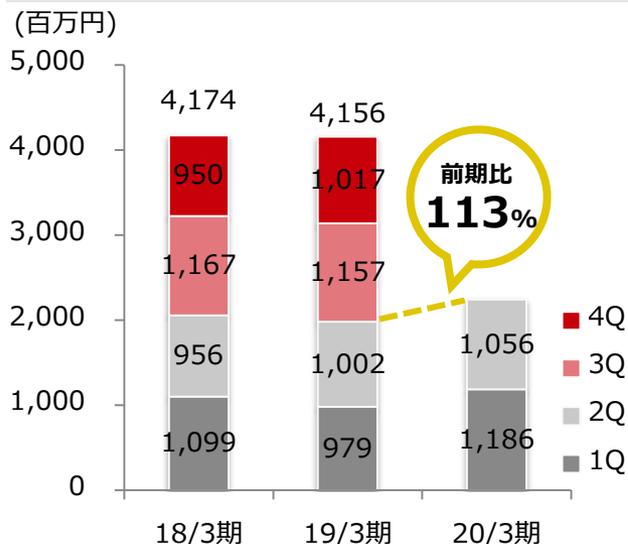
デバッグ 四半期別推移



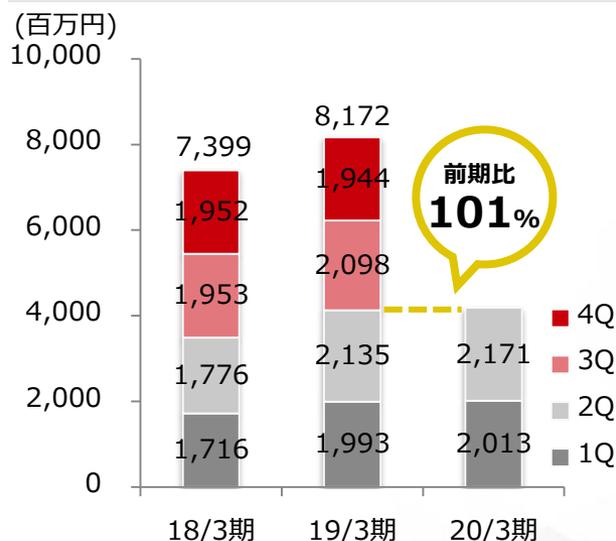
- **ゲームコンソール(GC)**
複数の大型タイトル案件を受注し大幅増収を達成、3Qが繁忙期になる見込み
- **モバイルソリューション(MS)**
市場環境の影響を受け成長率は鈍化するも、下期も堅調に推移する見通し
- **アミューズメント(AM)**
規制強化の反動減から復調傾向にあるものの、引き続き市場動向には注視が必要

四半期別売上高の推移

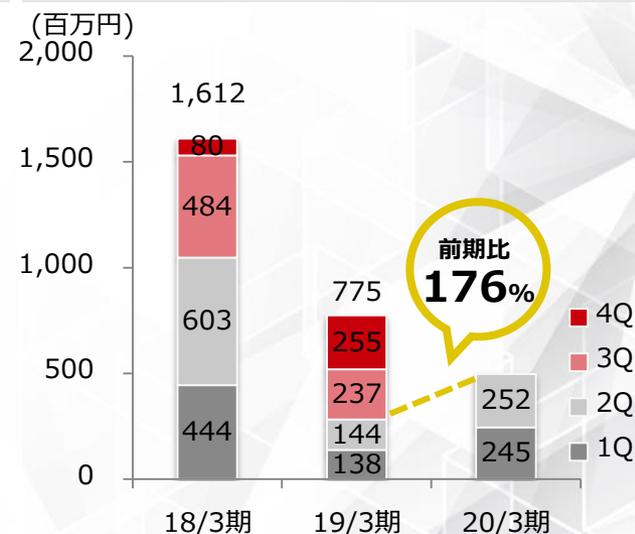
ゲームコンソール(GC)



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

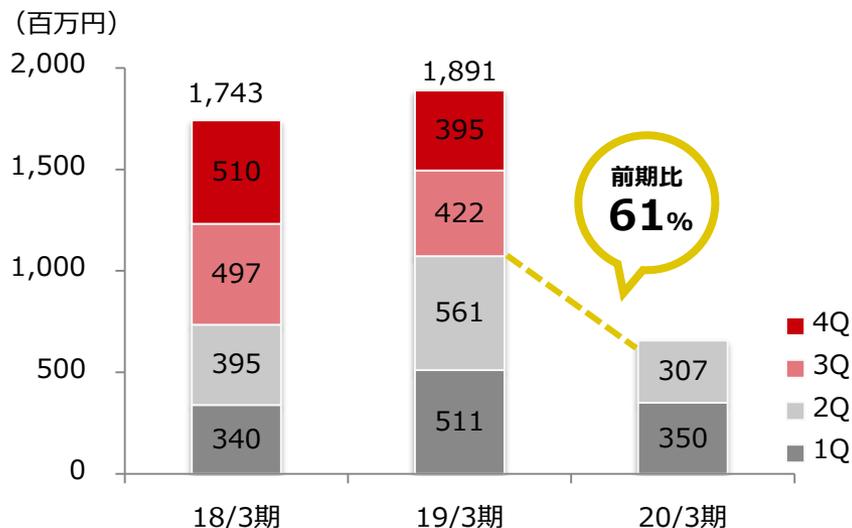
顧客企業におけるモバイルゲームの新規タイトル開発数の減少を受け大幅減収
デバッグ事業との連携を強化し、さらなるシナジーを追求

■ メディア及びその他

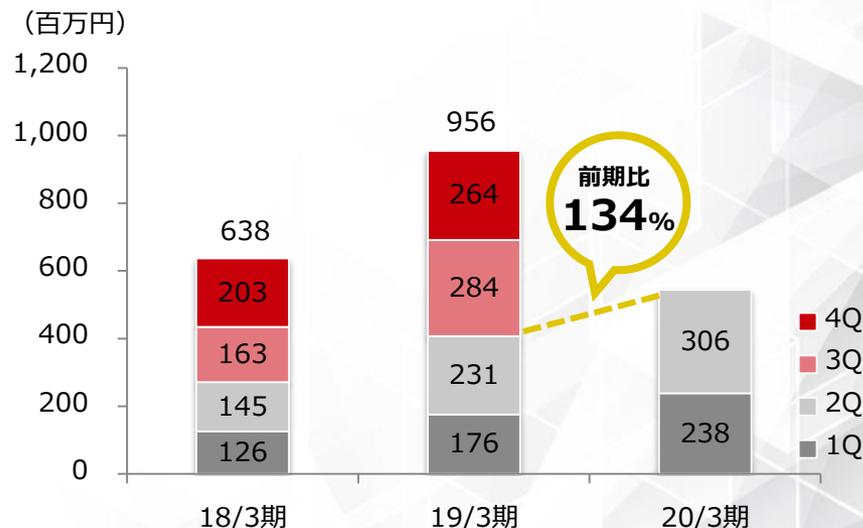
4Gamer.net / カスタマーサポートサービスともに増収を達成
下期も引き続き安定的に推移する見通し

四半期別売上高の推移

クリエイティブ



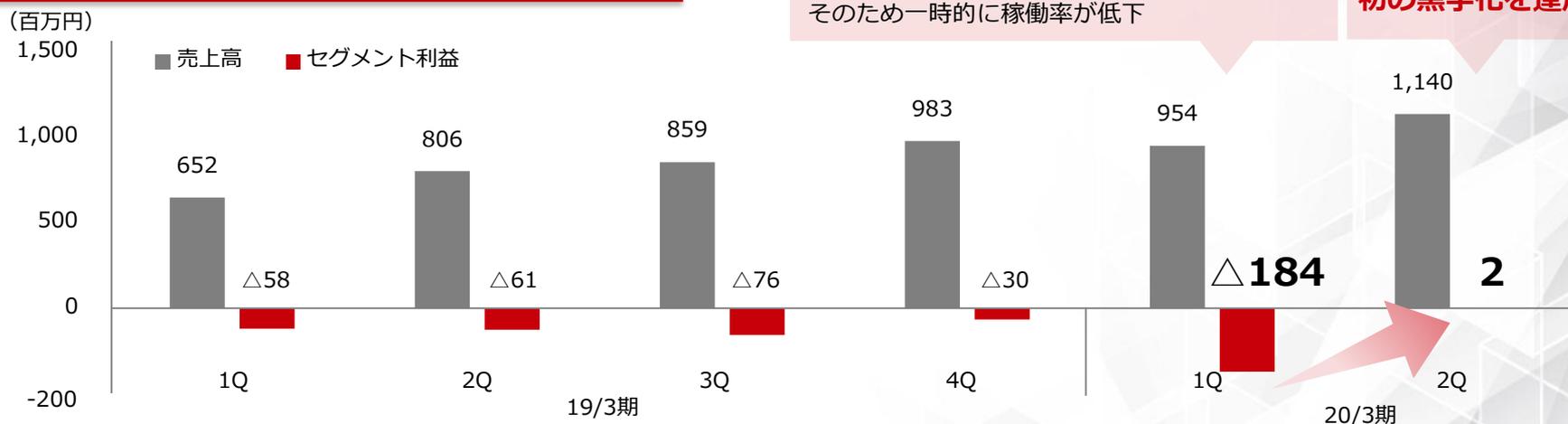
メディア及びその他



■ 売上は順調に伸張、さらなる事業拡大に向けアライアンスやM&Aを推進

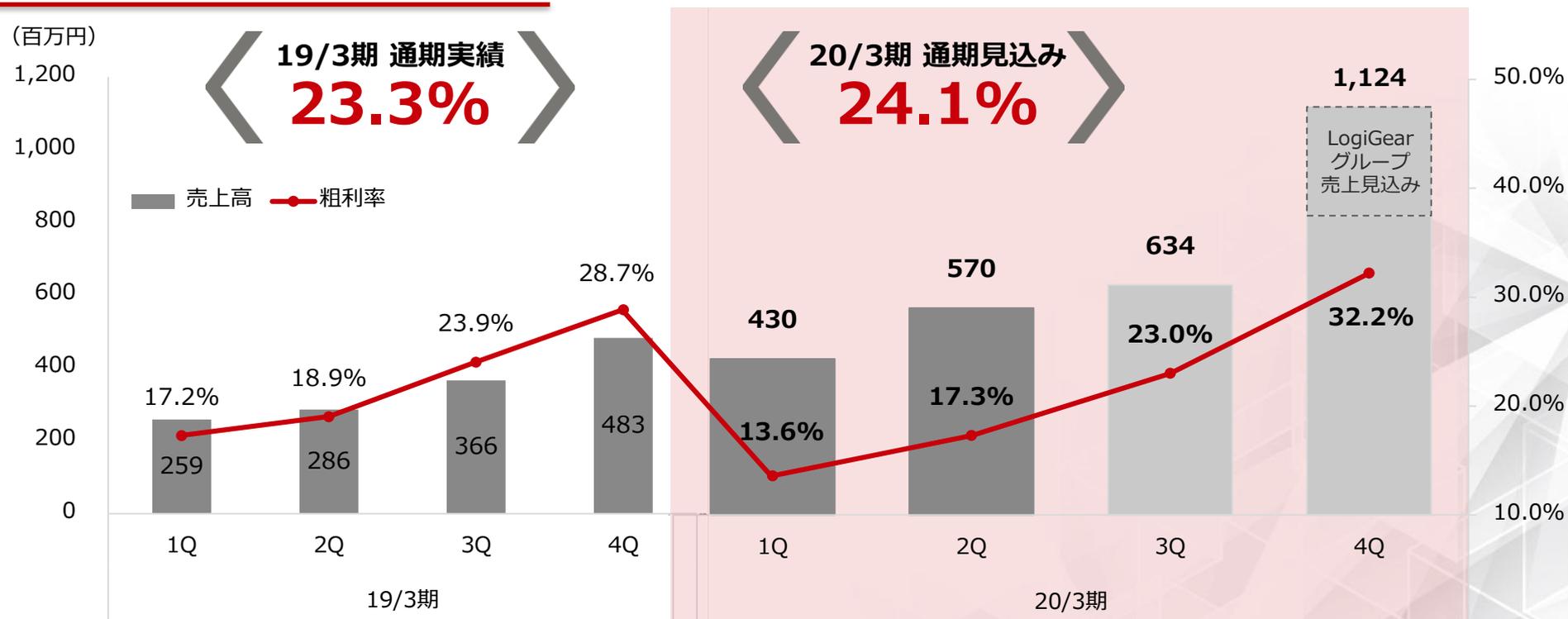
(百万円)	前期実績 19/3期2Q	当期実績 20/3期2Q	前期比
売上高	1,459	2,094	143.5%
システムテスト	545	1,001	183.4%
ITサービス・セキュリティ	913	1,093	119.7%
セグメント利益	△119	△181	—

エンタープライズ事業 四半期別推移



- 増収に伴う稼働率の向上により、2Qの粗利率は大幅改善
- 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

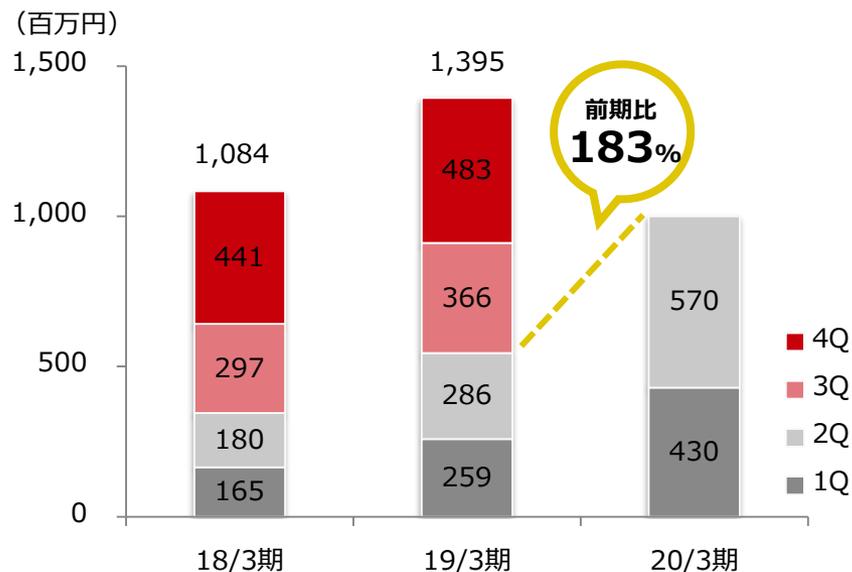
新規顧客開拓及び1社あたりの取引規模の拡大が順調に進み、大幅増収を達成

■ ITサービス・セキュリティ

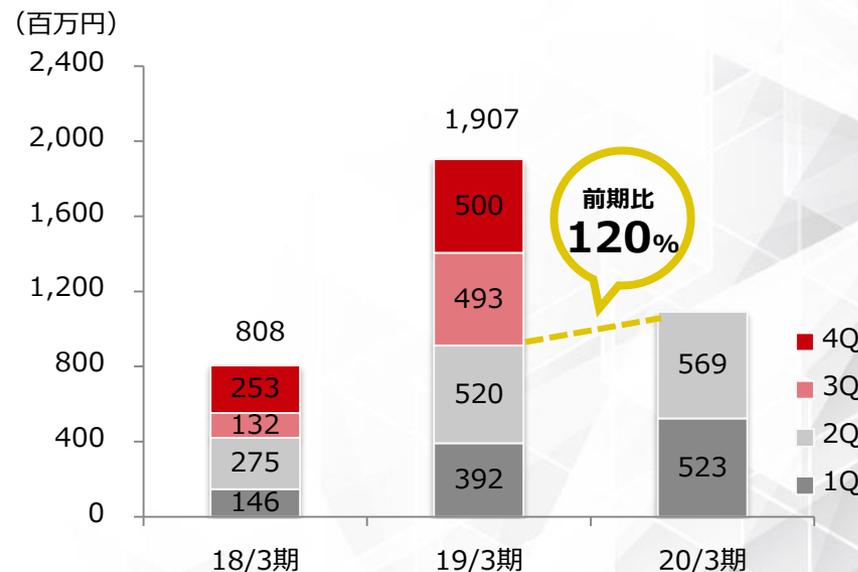
システムの受託開発が好調に推移するとともに、大手企業向けセキュリティサービスの新規案件を獲得

四半期別売上高の推移

システムテスト



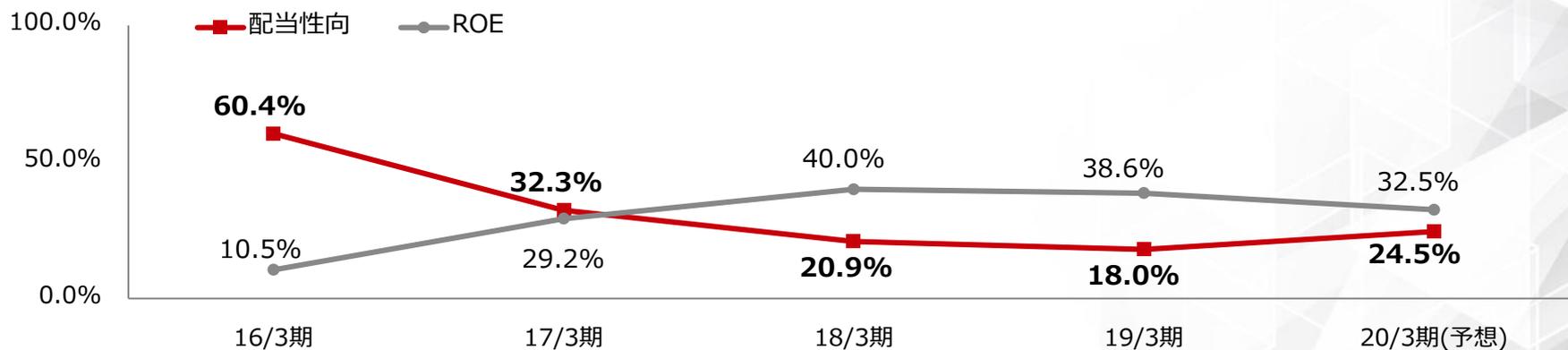
ITサービス・セキュリティ



中間配当金は、前期比**0.5円増配**の7.0円
 期末配当金も前期比**0.5円増配**の7.0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

配当性向/ROEの推移

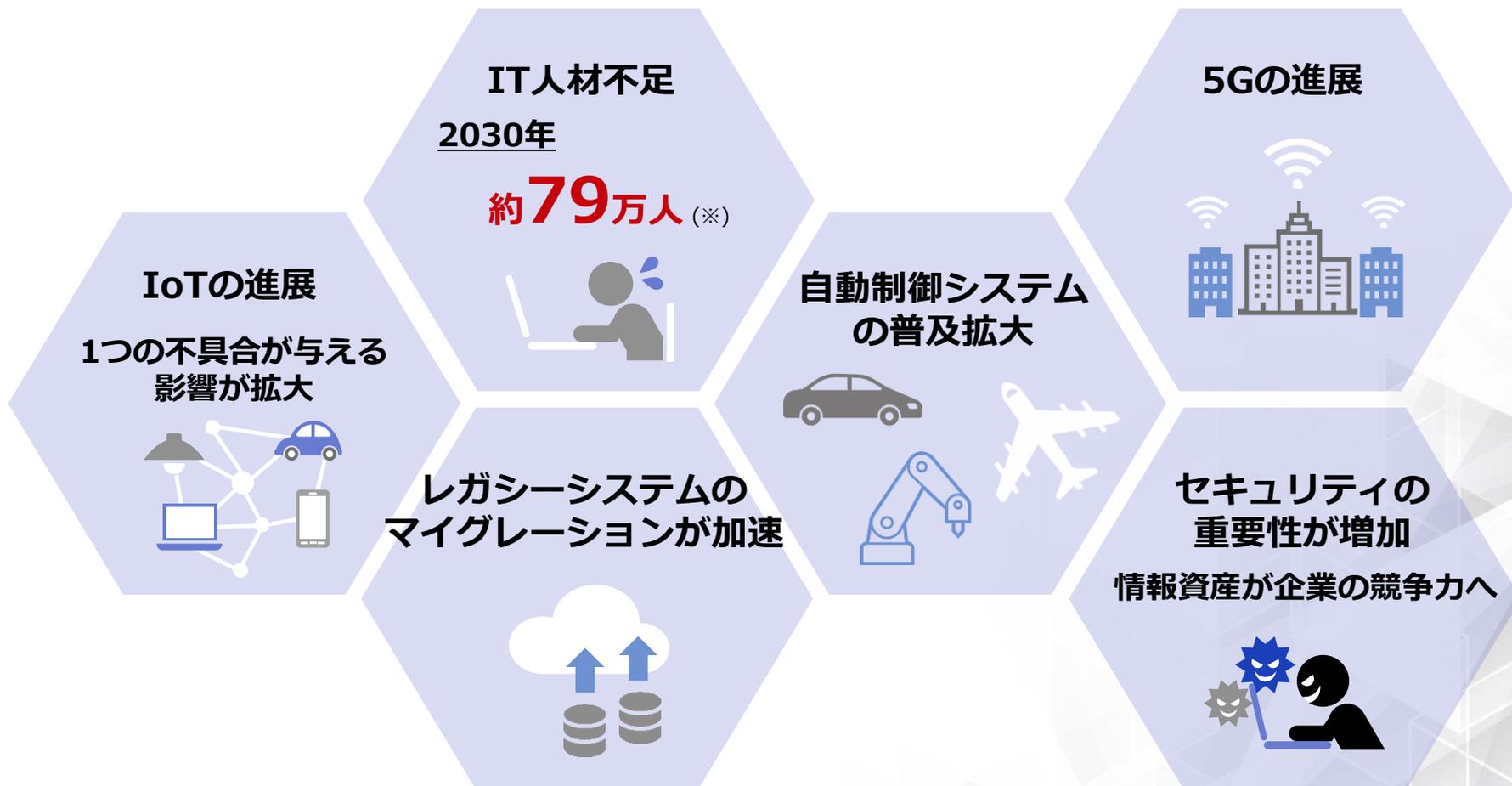


※2016年10月1日を効力発生日として1：2の分割を実施。

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。

2020年3月期下期見通し及び成長戦略

社内リソースだけでは品質が確保できない時代へ “第三者”の視点からのテストが必要不可欠に



従来のシステム開発体制から脱却しなければ 品質を担保できない時代へ

理想

- ✓ ユーザー企業にも開発エンジニア・テストエンジニアが在籍し、開発・メンテナンスを主導



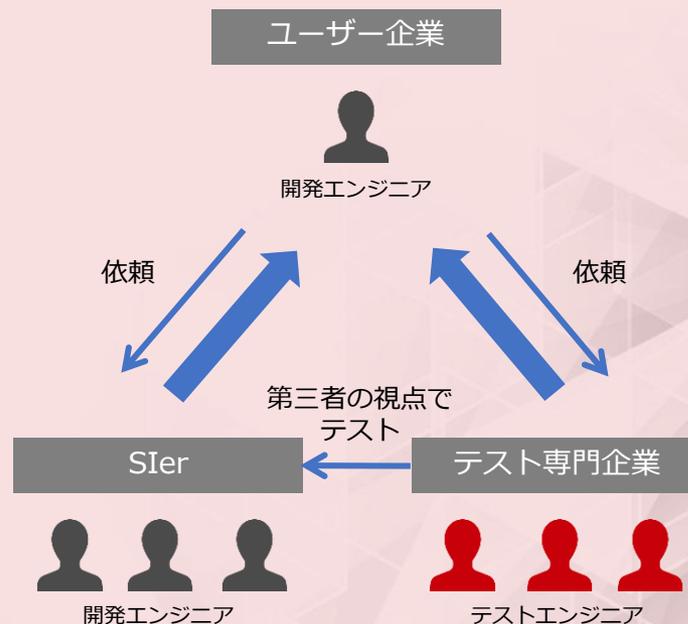
現状

- ✓ ユーザー企業にIT人材が不足しており、SIerに大きく依存
- ✓ SIerが実施するテストは開発者視点からのテストに留まり、致命的な不具合を検出しにくい点等が課題



新しい形

- ✓ “第三者”の視点からのテストにより品質を向上
- ✓ 専門的な知見のあるテストエンジニアが担当することで、精度の高いテストを効率的に実施



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

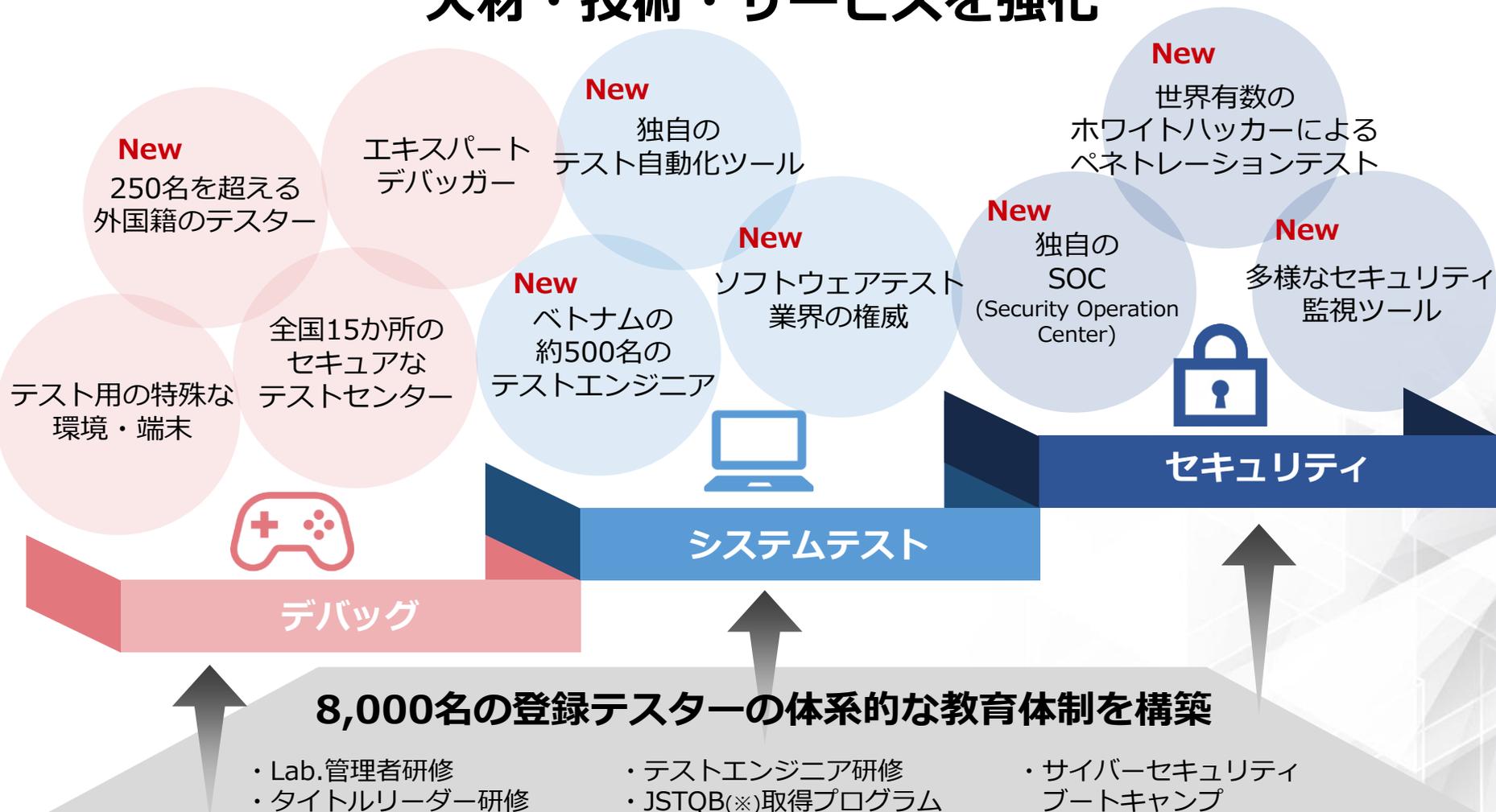


システムテスト

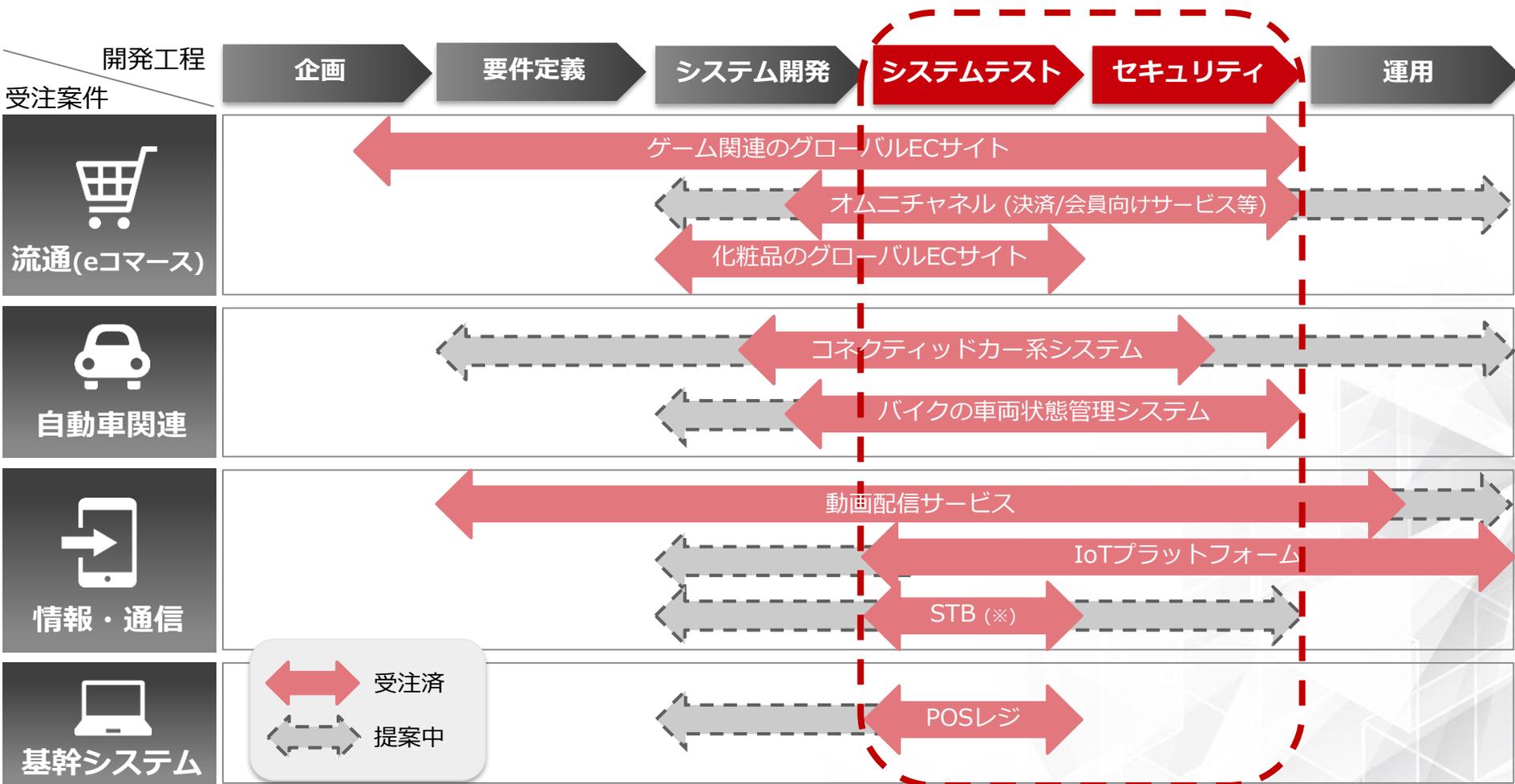


セキュリティ

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



当期重点施策

上期進捗

デバッグ

- Lab.の構造改革
- 海外事業の強化

システムテスト

- 人材強化
- テスト自動化推進
- 受注体制強化

セキュリティ

- 事業本格化

Lab.の構造改革の効果発現

前期比

地方拠点
活用比率

+2.6 ポイント

人件費の
変動費比率

+5.2 ポイント

LogiGearグループを子会社化 技術・人材を増強



500名 **自動化**
テストエンジニア ツール

売上は前期比

8倍以上に急拡大

海外事業の売上が大幅伸張

海外事業売上高
(百万円)



M&Aの効果を除くとしても 高い成長を実現

前期比

売上高

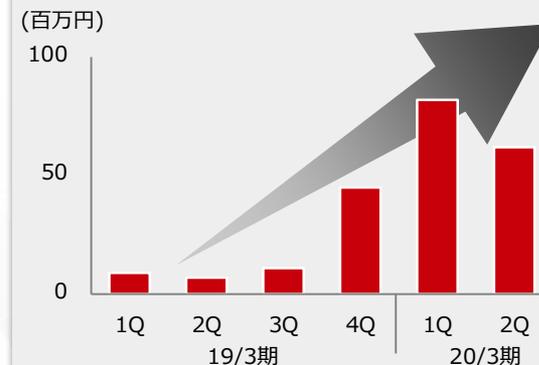
171%

1社の平均
取引金額

164%

※M&Aの効果を除く成長率を記載

四半期別売上高推移



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

1. **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
2. **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
3. **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

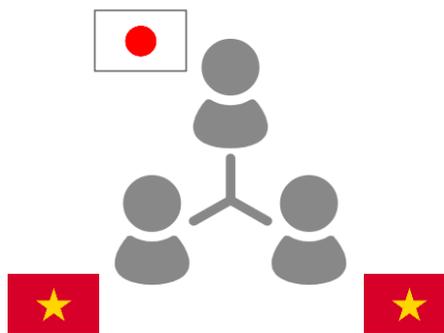
**専門営業人材
の増強**



- ✓ 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

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し、販売力を強化



合併会社概要

商号	株式会社レッドチーム・テクノロジーズ	資本金	80百万円(資本準備金40百万円を含む)
本社所在地	東京都新宿区西新宿三丁目20番2号	設立予定日	2019年11月(予定)
代表者	代表取締役 岡田 卓也	出資比率	当社：60.0% 株式会社ラック：40.0%
事業概要	ホワイトハッカーサービスの提供及び技術支援等		

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

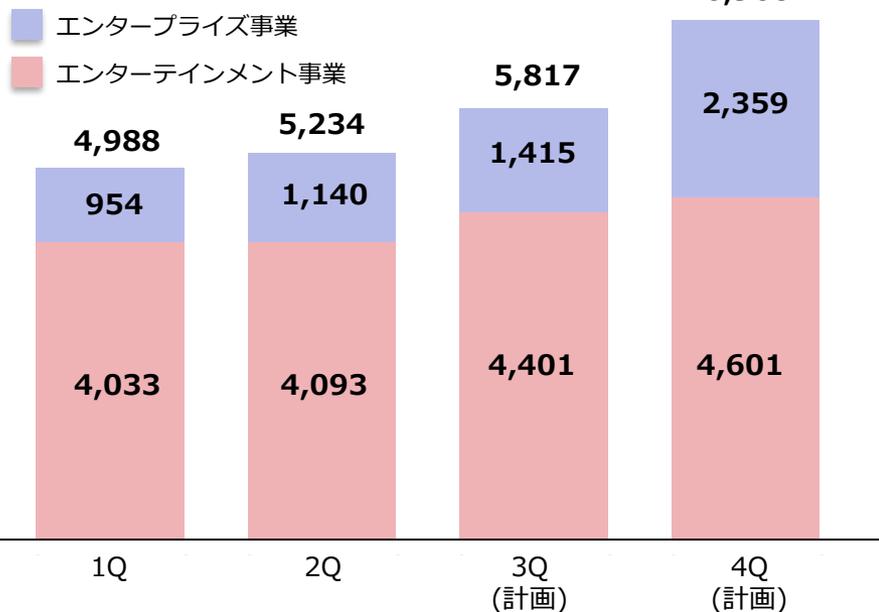
(百万円)	19/3期 実績	20/3期 予想	前期比
売上高	19,254	23,000	119.5%
エンターテインメント	15,951	17,130	107.4%
エンタープライズ	3,302	5,870	177.7%
営業利益	1,605	1,800	112.1%
営業利益率	8.3%	7.8%	△0.5ポイント
経常利益	1,651	1,830	110.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,575	1,250	79.3%

売上高

上期比較で下期は**125%**成長を見込む

売上高

(百万円)



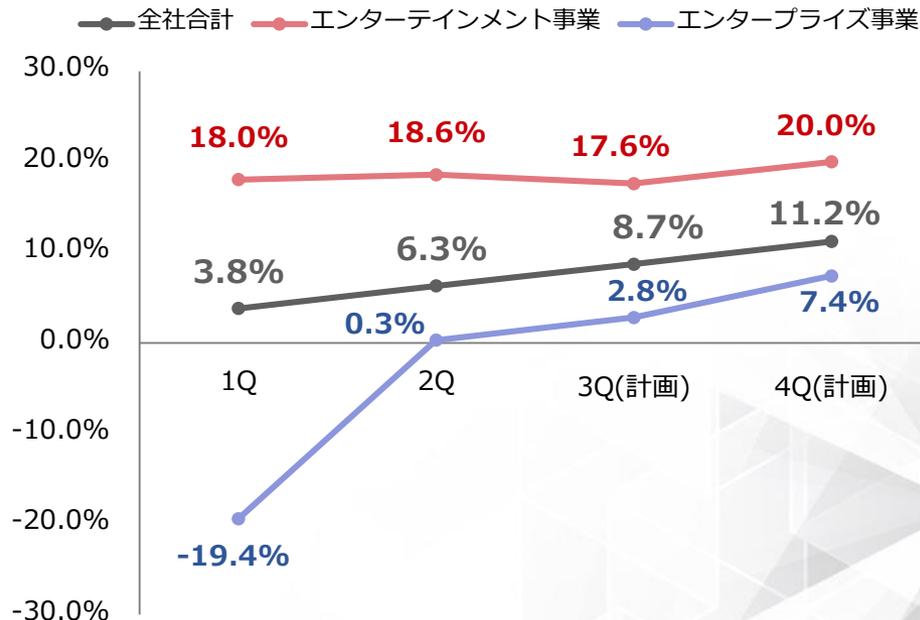
(下期見通し)

- ✓ 3Qはデバッグサービスの繁忙期により大きく伸張
- ✓ エンタープライズ事業は右肩上がりの成長を継続
- ✓ 4Qから新たに子会社化したLogiGearグループの業績が寄与

営業利益率

エンタープライズ事業の**黒字**を継続

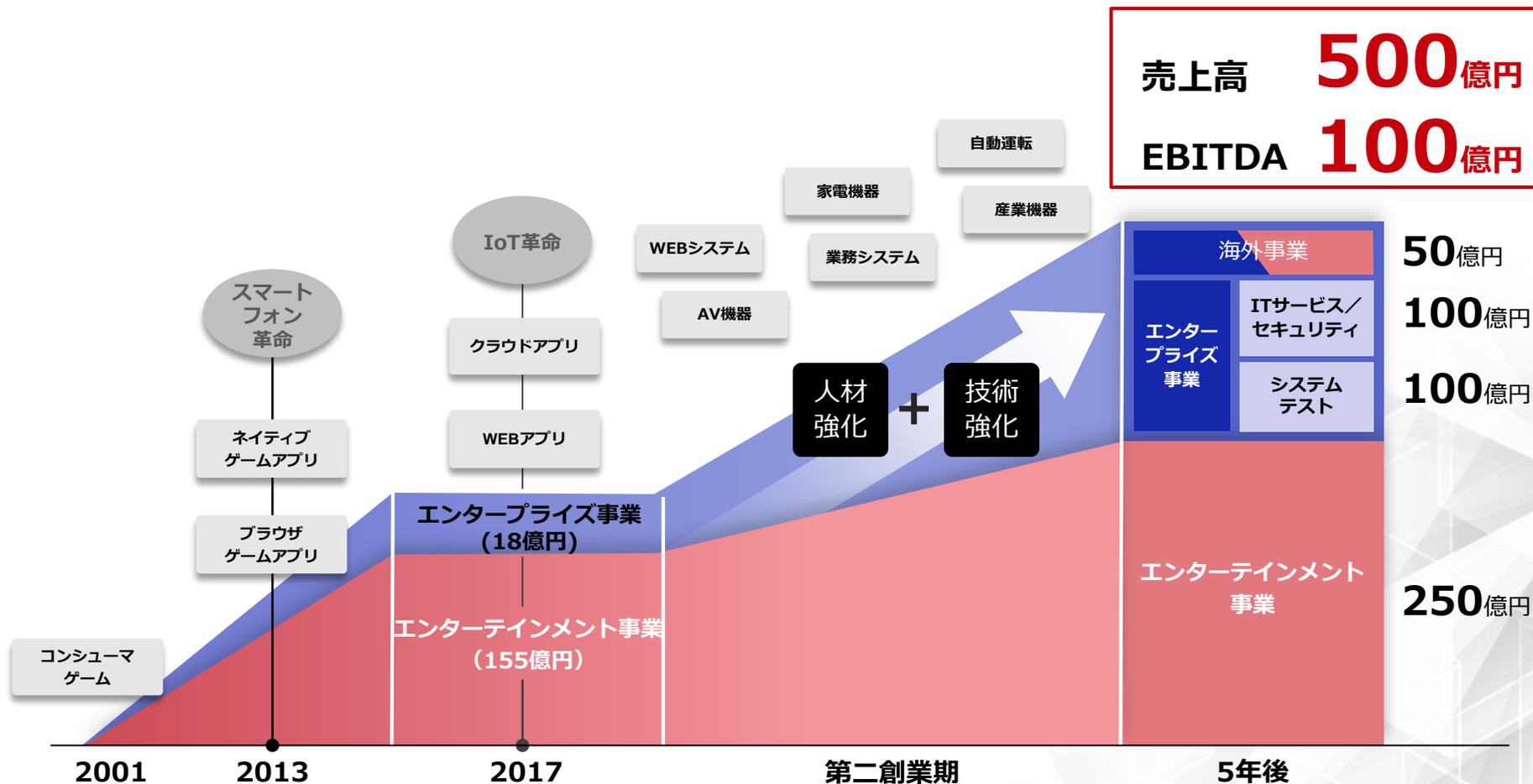
営業利益率



(下期見通し)

- ✓ 4Qからクリエイティブ事業の利益貢献を見込む
- ✓ 下期はエンタープライズ事業で利益貢献を目指す
- ✓ 全社共通費は前期下期並みで推移する見通し

売上高500億円、EBITDA100億円の達成を目指す





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。

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

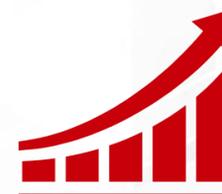


20カ国以上
の外国籍者が在籍



CAGR27.5%

の高い市場成長率(※)



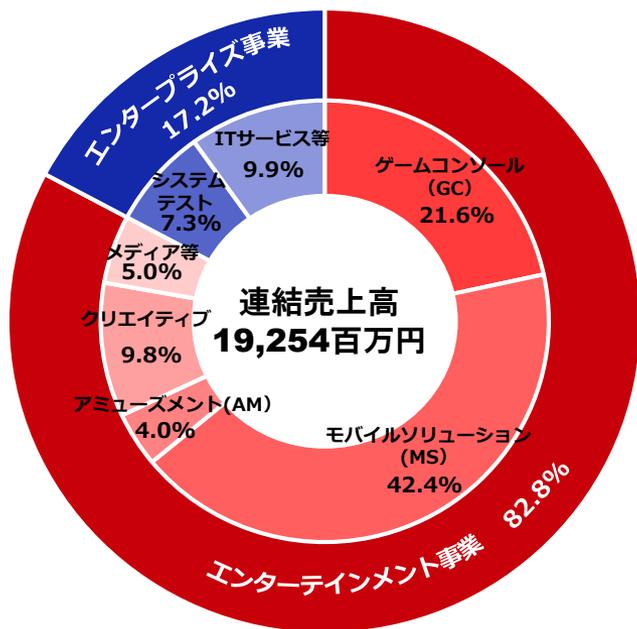
デジタル社会
の**安全**

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

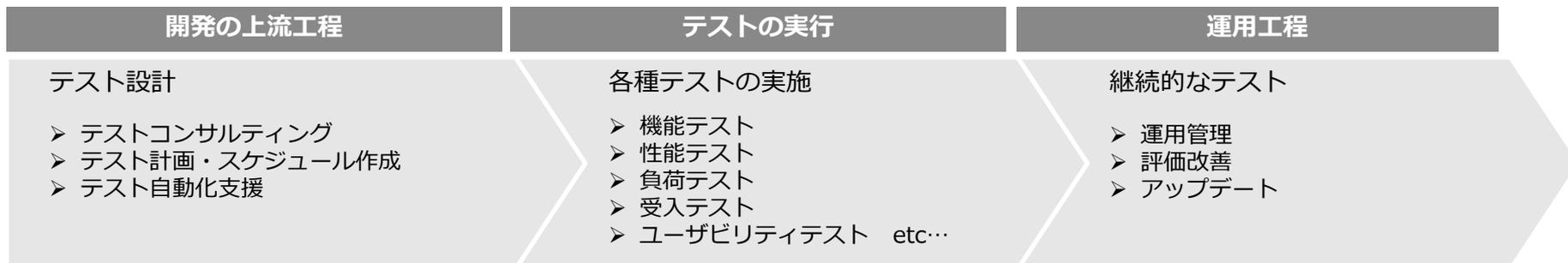


2019年3月期売上高構成比

※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	業務内容	割合	詳細
エンターテインメント事業	デバッグ	68.0%	<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	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
	システムテスト	7.3%	<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
エンタープライズ事業	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

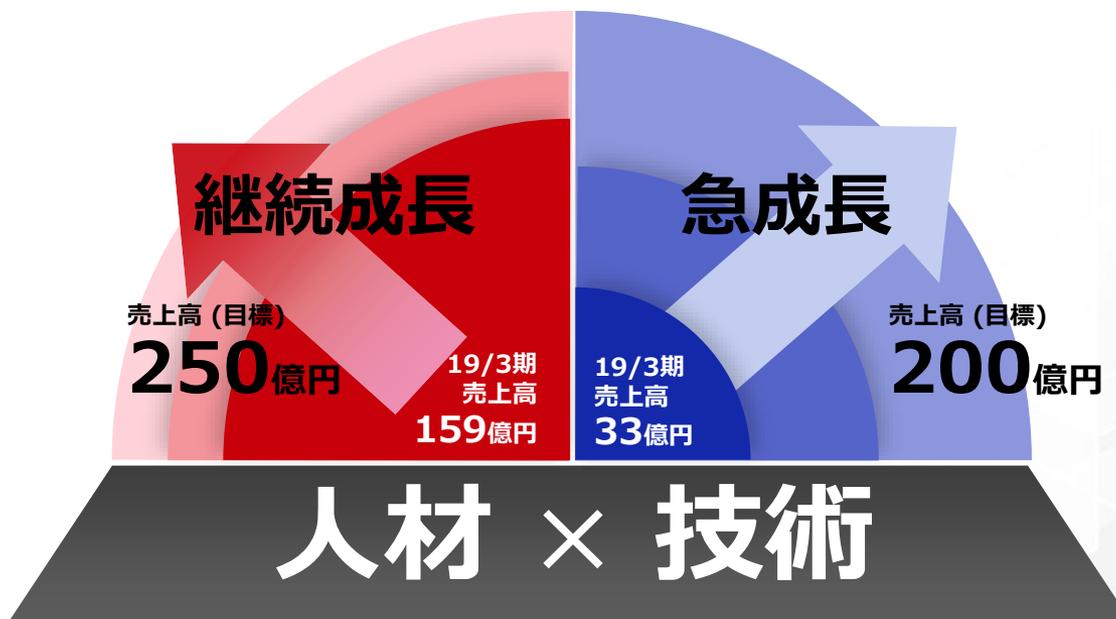
主力事業であるエンターテインメント事業の成長を追求するとともに エンタープライズ事業を第二の収益の柱へ

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には株主優待を実施
- 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

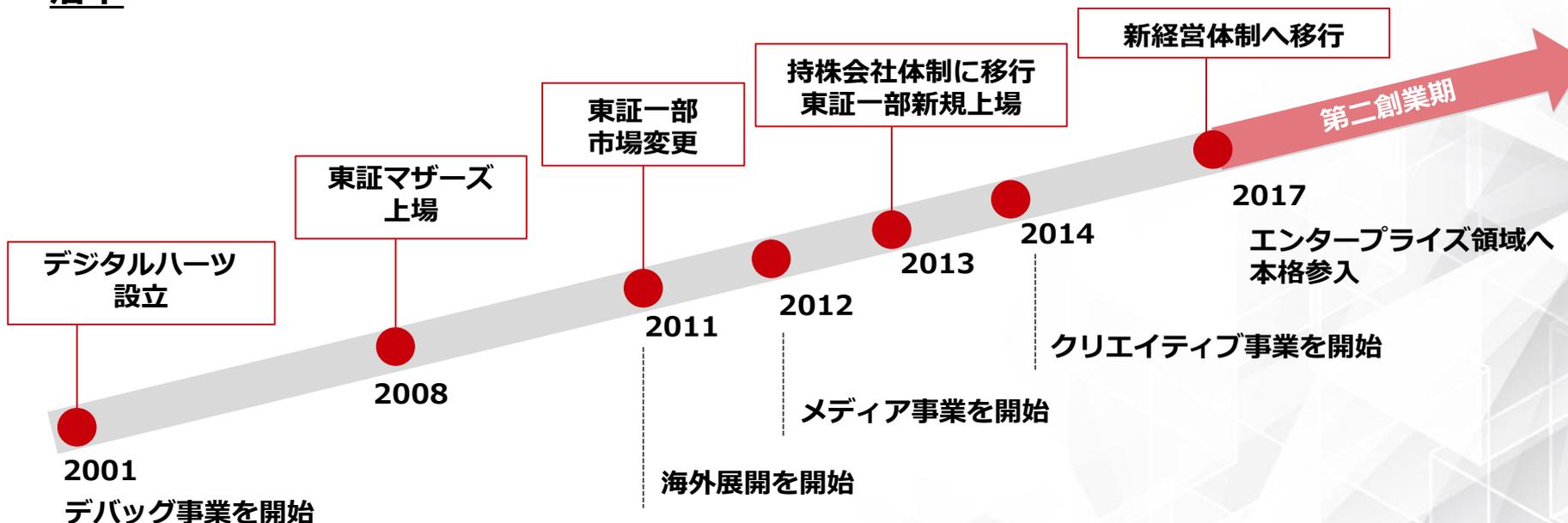
20/3期の株主還元

	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	1,319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：7社、海外：6社 (2019/09/30現在)

沿革



(2019/09/30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