



株式会社デジタルハーツホールディングス

2024 年 3 月期第 2 四半期決算説明会

2023 年 11 月 10 日

2024年3月期第2四半期 エグゼクティブサマリー



上期は、成長市場での積極投資で売上を伸ばすも、コロナ禍以降の回復が遅れていた米国テスト子会社の体制・事業計画を見直したことで減損を計上、
下期は、一転して増収増益トレンドに回復し、**半期過去最高の売上高・営業利益へ**

売上高	営業利益	親会社株主に帰属する四半期純損失
18,669 百万円 (前期比106.3%)	729 百万円 (前期比53.2%)	△436 百万円 (前期比 ー)

》エンタープライズ事業

- ・エンジニア採用を中心とする戦略的投資やシフトレフト対応サービスの拡充等を通じ、売上高は120%以上の成長を継続
- ・海外子会社でコロナ影響からの新規受注回復の遅れ等による売上の低下に伴い粗利率が悪化、さらにスピノフ上場準備の一時的費用が発生したためセグメント利益が減少

》エンターテインメント事業

- ・国内デバッグにおいて好調であった前年上期からの反動で大型案件が減少したことにより減収減益
- ・グローバル及びその他においては、世界同時発売タイトルの増加を背景に、アジア言語に加え欧米言語への対応力を強化するも、中国におけるコロナやゲーム規制の影響を受け減速

》全社連結業績

- ・コロナや市場変化への対応が遅れ、収益性が悪化していた米国テスト子会社において、経営体制の刷新や組織再編の実施を含め事業計画を大幅に見直したことで、のれんの減損等による特別損失10億円が発生

》下期見通し

- ・エンタープライズ事業の海外子会社立て直しによる収益性改善や、国内デバッグの増収転換等による粗利率改善も見込まれ、半期として過去最高の売上高・営業利益更新を予想

Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

2

二宮：本日は決算説明会にご参加いただきまして、誠にありがとうございます。それでは私の方から上半期の決算説明の方をさせていただきます。

まず、上期業績に関しましては、売上高 186 億 6,900 万円、前期比 106%、営業利益 7 億 2,900 万円、前期比 53.2%、後段しますけれども、純利益に関しましては、減損の影響もありマイナス 4 億 3,600 万円という結果になっております。

この内容ですけれども、まずエンタープライズ事業、これに関しましては、この上半期ですね、エンジニアの採用を中心とした積極的な投資を行ってまいりました。さらにはサービスの拡充を通して、売上高に関しましては、前期比 120%以上の高成長を継続することができております。

一方、われわれの海外子会社、これがコロナの影響もあり、新規受注の回復が大幅に遅れました。これによって、粗利率が低下したというところが大きな悪化の要因になっております。

また、先般発表させていただいておりますスピノフ上場、これの準備費用が一時的に発生しております。このため、セグメント利益の方が減少しているという形でございます。

続いてエンターテインメント事業、ここにおきましては昨年、上半期かなり好調な状況がありました。この反動がこの上半期にありまして、大型案件が減少してしまったということにより、国内デバッグを中心に減収減益が発生しております。

また、グローバル及びその他の事業におきましては、昨今、世界同時タイトルがかなり増えてきております。ここに対して、アジア以外の欧米言語の対応力、これを強化してまいったのですが、一方で中国におけるコロナやゲーム規制の影響が、コロナであったりゲーム規制の影響を受けて、時々一時減速をしているという状況でございます。

全社連結業績におきましては、先ほど申し上げた米国を中心とした子会社ですね、ここがなかなか収益性が悪化しているということもございまして、経営体制の刷新、並びに事業の再編の実施を行っております。これにより、事業計画を大幅に見直したことによりまして、のれんの減損、これを特別損失で10億円の計上をしております。

上半期ですね、かなり厳しい状況ではあったんですけれども、この下期に関してはエンタープライズ事業の海外子会社立て直し、ならびに国内デバッグの増収転換、こういったことがありますので粗利益の大幅な改善が見込まれております。

したがって、上半期の反省を活かしながら、この下期に関しましては、半期として過去最高の売上高、もしくは営業利益を更新していきたいと考えております。

2024年3月期 通期連結業績予想の修正



- 上期の実績を踏まえ、通期連結業績予想を修正
- 成長投資を継続しつつ、下期の営業利益は半期として過去最高となる17億円を計画

(百万円)	23/3期	24/3期 期初予想	24/3期 修正予想	期初予想比
売上高	36,517	40,750	40,000	98.2%
営業利益	3,000	3,120	2,500	80.1%
営業利益率	8.2%	7.7%	6.3%	△1.4ポイント
経常利益	3,152	3,160	2,560	81.0%
親会社株主に帰属する 当期純利益	799	2,100	550	26.2%

主な修正理由

売上高	・ 前期好調だった国内ゲーム開発の反動や中国ゲーム市場環境変化による上期売上高への影響が想定以上 ・ エンタープライズ事業の海外子会社において、コロナ禍以降の新規受注獲得の遅れ等により売上の回復が想定を下回る
利益	・ 国内デバッグ事業や米国テスト事業等、高粗利率事業での減収に伴う収益性の悪化 ・ ゲーム業界向け翻訳・LQA、マーケティング支援といったグローバル事業強化に伴う先行投資のコスト増 ・ LOGIGEAR CORPORATIONをはじめとする子会社ののれん等の減損損失10億円を特別損失として計上

Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

3

この具体的な金額なんですけれども、下期の営業利益に関しましては、半期として過去最高となる17億円を計画しております。

一方、この上期かなり厳しい実績を踏まえまして、通期の連結業績の予想を修正させていただいております。具体的な修正内容としましては、売上高 400 億円、営業利益 25 億円、経常利益 25 億 6,000 万円、当期純利益に関しましては、先ほど申し上げた通り、減損の影響もありますので 5 億 5,000 万円という形になっております。

主な修正理由これは先ほどと重複いたしますけれども、前期ですね、かなり上半期好調でしたので、その反動が、国内ゲームデバッグにおいて発生しております。ここは想定よりも大幅に出てしまったというところが一つの要因になります。

もう一つは、エンタープライズ事業において、やはり海外の子会社、これの収益、新規受注の獲得が想定よりも遅れてしまったというところが、売上の主な要因になっております。

利益面に関しましては、国内デバッグもしくは米国テスト事業で、これかなり高利益な事業です。ここが減収になりますので、そのため収益性が悪化したという形になります。さらに LOGIGEAR CORPORATION、これの減損を行っておりますので、この 10 億円の特別損失、ここが主な要因で修正をさせていただいているという形でございます。

- 下期の売上については、堅調なIT投資需要、国内ゲーム市場の需要回復等を背景に、**前年同期比2桁増収と再び高成長トレンドへ**
- **売上拡大や粗利率の大幅改善に、販管費コントロールも加わり、下期営業利益率は8.3%に上昇する計画**

売上高・粗利率



販管費・営業利益



24/3期 下期ポイント

- ・エンタープライズ事業は高成長を継続、上期減収となったエンターテインメント事業も増収トレンドに回復し、下期売上高は前年同期比112.5%と高成長トレンドへ
- ・両事業における粗利率改善に加え、成長投資やスピンオフ上場準備費用を含めた販管費も半期で40億円程度にコントロール

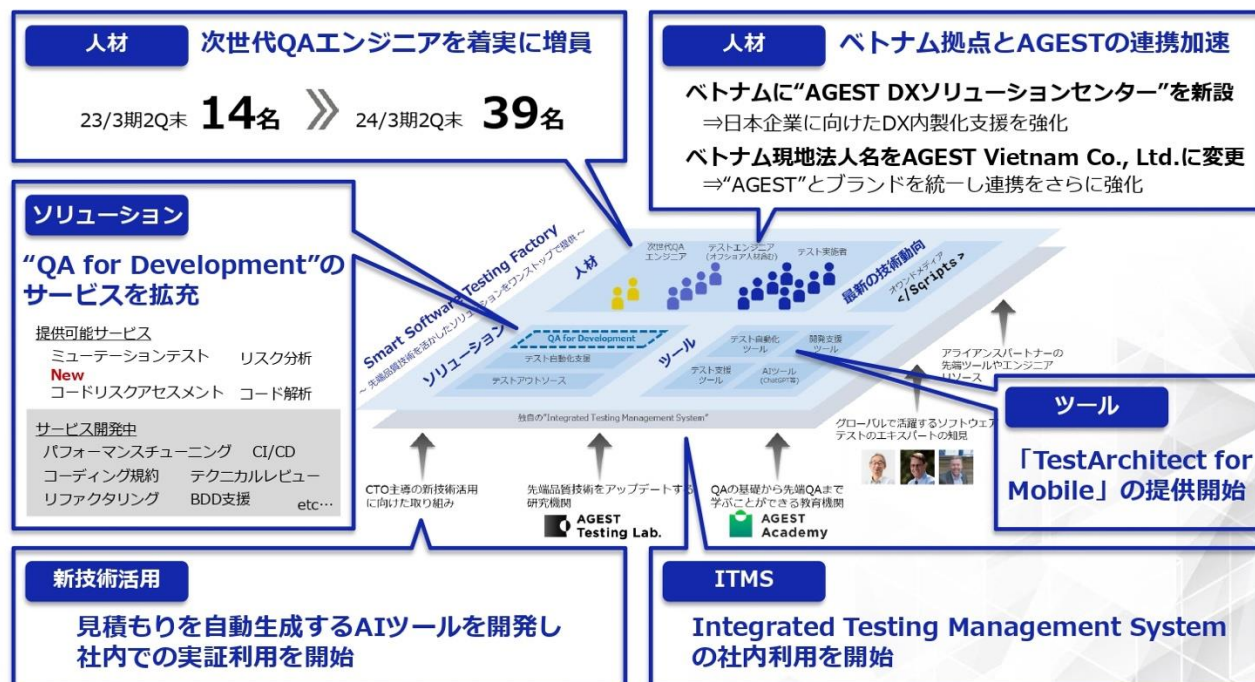
Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

4

一方下期、繰り返しになりますけれども、AGEST を中心とした国内の QA ソリューション事業、これかなり堅調に推移しております。今後も堅調な IT 投資の需要はあると思っておりますので、大きく改善していくと。ならびに国内のゲーム市場の需要回復ですね、これも見込めておりますので、前年同期比 2 桁増収という形で、再び高成長トレンドへ転換していきたいと思っております。

売上であたり粗利の改善も当然あるんですけれども、下期は販管費、ここも半年間で 40 億程度、ここに抑えていきます。結果、下期営業利益率、これは 8.3%に上昇するという形になりますので、下期に関しましては、しっかりと利益をつくっていくということをお約束していきたいと思っております。

1. エンジニア採用やソリューションの強化、独自ツールの開発といった技術活用を進め、DX加速やIT投資拡大も追い風に、今後も売上高は2桁増収ペースを継続



5

具体的な取り組みになります。まずエンタープライズ事業に関しましては、この上半期ですね、この下期、もしくは来期以降に成長を加速するための取り組みをやってまいりました。

まず人材面ですね。ここ、われわれがいちばん強化をしている開発のエンジニアのスキルを持ったQAのエンジニア。ここをわれわれ、次世代QAエンジニアと称しておりますけれども、ここがわれわれが得意としている、他の会社、テスト会社がやっていない領域のエンジニアになります。

これは、開発工程の中でビルドいわゆるコードを書くタイミング、ここで品質を上げていくことが可能になるエンジニアです。ここが昨年と比べまして大幅に伸長させていただいていると。

この売上の単価も実はテスト業界ではかなり高い、1人当たり150万円以上の受注単価になるエンジニア層になっております。さらにこの下にいろんなエンジニアがついてきますので、後段CFOパートでもありますけれども、1社あたりの売上高っていうのが大幅に改善していったという形になっております。

続いて右側ですね、人材のところなんですけれども。われわれベトナムにLOGIGEAR、子会社としてオフショアセンターを持っておりました。ここを日本向けの拠点という形にシフトチェンジをし

てっております。当然、アメリカもあるんですけども、今まで少なかった日本からの発注量、ここを大幅に増やしていくという取り組みをしております。

ですので、ベトナム、ハノイに AGEST DX ソリューションセンターを新設、ならびにブランド名も AGEST Vietnam という形で統一して連携を強化しております。ここに関してはですね、既に 50 名を超える日本語を話せる N2 以上のエンジニアがおります。ですので、ブリッジ機能は十分に果たしてまいりますから、日本からの発注を日本のデリバリーと同じ品質でサービス提供ができるという体制を構築しております。

続いてサービス面ですね。これ、当然テストアウトソースであったりテスト自動化支援、こういった一般的なテスト会社がやっている領域、ここも当然拡充はしていったいます。

しかし、われわれがいちばん差別化を図っている、先ほど申し上げた、ビルディングをしてる最中、ここでの品質を上げるためのソリューション。われわれ QA for Development っていうんですけども、このサービスの拡充を行っております。

先日発表いたしましたので、今、5 サービスほどに拡充をしました。これは他の会社がほぼやれてない領域よりわれわれが参入しているという形ですので、テスト会社の中でも競争優位性を十分つくっていけるのかなというふうに思っております。ここは下期以降ですね、ここに書いてありますサービス開発のところはラインナップを揃え、来期の更なる拡大に活かしていきたいと思っております。

さらにこの上期、新技術の活用を開始いたしました。これは昨今話題になっている生成 AI のツールを活用しております。これ元々ですね、われわれが持って行ったテストデータ、これを生成 AI を加えることによって、仕様書から見積書を自動生成する仕組みでございます。さらにはテスト観点まで今作れる形が整っております。

今後、テストシナリオであったりアウトプットをレポート、こういったものを生成 AI を使って作成していくと。この半年間で実証実験をしっかりとやって、来期以降になると思うんですけども、生産性の向上、ならびにデリバリー体制の拡大ですね、ここにつなげていきたいと思っております。

さらに統合テスト管理ツール、ITMS というものをこの間、開発を進めておりました。この社内利用が開始されております。これは今、申し上げた AI ツールであったり自動化ツールというものを組み合わせて、統合的にクライアント様が管理できる、こういったツールになっております。これ来年の 4 月には外販を始めていきたいと思っておりますので、まずこれはこの下期、社内利用でブラッシュアップしていきたいと思っております。

2.

グローバルNo.1 QAカンパニーに向け、グループ事業再編を実施 (株)AGESTを中心に日本における事業拡大にフォーカスする組織体制へシフト

Point 1

グループ組織再編、経営体制の刷新

- ・エンタープライズ事業を展開する各社を(株)AGESTの子会社にする事で、新生AGESTとしての連結経営体制へ
- ・米国LOGIGEAR CORPORATIONのマネジメント体制を刷新

Point 2

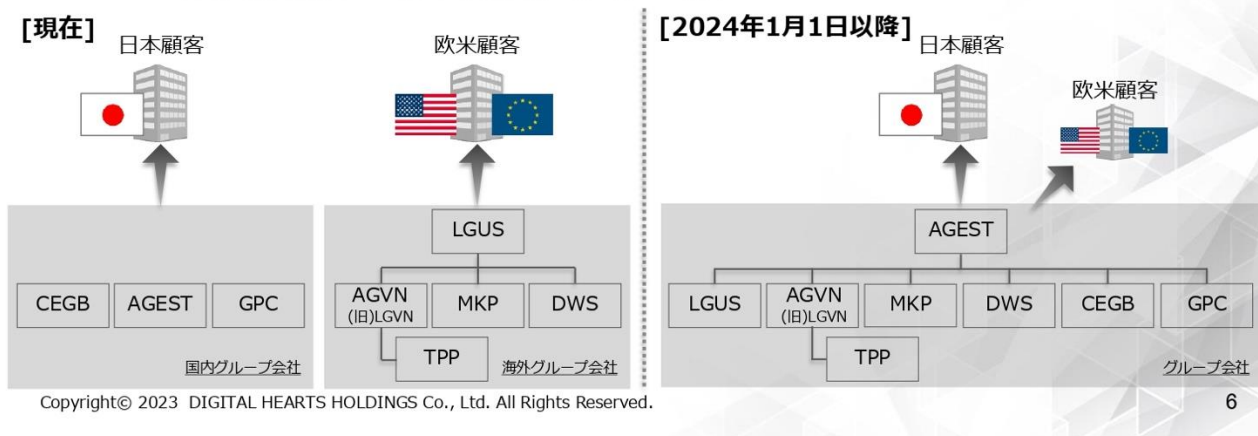
ベトナムリソースの日本活用を本格化

- ・ベトナム子会社の商号をAGEST Vietnam Co., Ltd.に変更し、AGESTブランドに統一
- ・ハノイにAGEST DXソリューションセンターを設立し、日本向けデリバリー機能を強化

Point 3

エンタープライズ事業の成長加速のため海外戦略を転換

- ・欧米顧客向けサービスに活用していたベトナムエンジニアや独自ツールを、AGESTの強力な営業力のもと、日本国内企業向けサービスに積極活用する方針へと転換



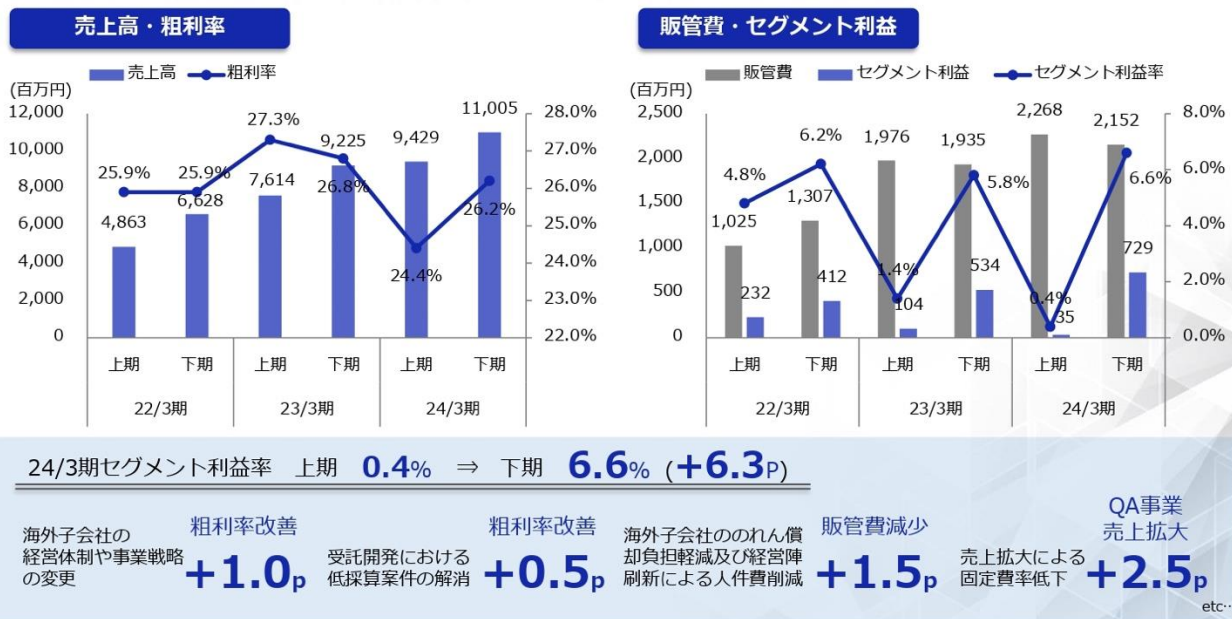
二つ目ですね。これ、上期の反省も踏まえて大きく刷新をしております。今までグループ会社、LOGIGEAR USの子会社として海外子会社があったんですけども、1月1日以降、AGESTの連結子会社という形でAGESTがグリップをしていくという経営体制に移行を進めております。既に米国LOGIGEAR CORPORATIONのマネジメント体制は刷新をしておりますので、AGESTを中心としてエンタープライズ事業を伸ばしていく体制、これを構築しております。

二つ目、先ほど申し上げた通り、ベトナムリソースの日本活用、これを本格化しております。これ、二つ意味があってですね、一つ目は日本のデリバリー体制、これがどうしても不足をしていきます。ですので、ベトナムを活用することによって、われわれが受注できるキャパシティを増やしていくという観点がございます。

もう一点はですね、LOGIGEAR USの利益率、これを改善するためにはベトナムの稼働率、これを改善する必要があります。今回、日本からの発注量を増やすことによってベトナムの稼働率を上げると、こういう取り組みを進めております。したがって、USの粗利率も向上していくという形になってまいります。

さらにですね、エンタープライズ事業におきましては、各子会社が持っている独自のツールであったり、エンジニアリソースってものがあります。当然、欧米顧客に対しての提供、これも行っていくんですけども、今後は、AGESTの強力な営業力のもと、こういったもののサービスの拡販にも努めてまいりたいと思っております。

- 引き続き売上高は前期比約120%成長を継続し、下期はエンタープライズ事業初となる半期で売上高100億円を計画
- 海外子会社の回復等により粗利率が改善、売上拡大による固定費率の低下もあり、**下期のセグメント利益率は過去最高水準の約7%まで回復する見通し**



Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

7

こういった取り組みをしながら、引き続き積極投資を行ってまいります。売上高に関しましては、当然、前期比率 120%成長を継続してまいりたいと。この下期に関しましては、エンタープライズ事業で初めてであります半期での売上高 100 億円、これを達成してまいりたいと思っております。

利益面に関しても、海外子会社の先ほど申し上げたような利益率の改善、でこれに伴いまして売上拡大による固定費の低下ということも見込まれております。したがってセグメント利益率に関しても、過去最高水準の 7%まで回復する見通しでございます。

具体的には下に書いてあります通り、まず先ほど申し上げたベトナムの稼働率の改善ですね。これを中心として海外子会社の事業戦略の変更による利益率の改善、これは 1.0 ポイント。で、上期ですね、日本の中で受託開発において不採算という低粗利の案件がございました。これが下期なくなってまいりますので、利益改善率改善としては 0.5 ポイント。今回減損を行っておりまして、海外子会社ののれんの償却負担が軽減されます。さらに経営陣の刷新という形でリストラを行いました。これによる人件費の削減、これによって 1.5 ポイントの改善が見込まれております。

さらに QA 事業を中心に売上拡大してまいりますので、固定比率、これは確率が下がってまいります。これによって 2.5 ポイントの改善。で、下期 7%の利益率の水準まで達成していきたいと思っております。

1. デバッグ品質の向上及び生産性改善に向けた取り組みを推進

- 独自の品質管理メソッドDHQ(*)によるサービス品質の向上や大型案件の受入体制を強化
- 生産性の改善に向け、業務プロセスの見直しやツール活用を推進
- デバッグ+αサービスの提供により受注ゲームタイトルを総合的に支援

2. 新規アライアンスや新技術への投資拡大により、世界市場を見据えたサービスを強化

- 世界同時発売タイトル向けに、翻訳・LQAからデバッグまでワンストップ受注体制を強化
- 海外子会社のリソース拡大とグローバルサービスの強化により、現地グローバルゲーム企業向け売上の拡大を目指す
- 新規アライアンスの活用や新技術への投資等を積極化し、点から面への拡大を目指す

Topics1	Topics2	Topics3
Localsoft, S.L.と業務提携を締結	(株)ロゼッタと共同開発契約を締結	TNK Factoryと業務提携を締結
 スペインのローカライズ企業	 AI自動翻訳の開発・運営を行う企業	 韓国国内最大級のマーケティングアドテック企業
⇒欧米における事業拡大を加速	⇒生成AIを活用したゲーム向け 翻訳エンジンの開発を開始	⇒韓国におけるマーケティング 事業を拡大

Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved. *DHQ…Digital Hearts Qualityの略、顧客最適なQCDを実現する当社独自の品質管理メソッド

8

続いて、エンターテインメントになります。エンターテインメントは生産性の改善ならびにわれのサービス提供の品質、これの向上に上期、努めてまいりました。これは当然競合に勝っていくということもありますし、大型案件の受け入れ体制を強化すること、もしくは粗利率を改善していくこと、こういったところの取り組みを今後も推進してまいりたいと思っております。

二つ目、これがこの下期だけではなく、今後のわれわれのエンターテインメント事業の成長戦略の一つの柱になってくると思っております。今、グローバル市場を見据えた展開というのが必要不可欠になってくると思っております。それに対する投資、これを上半期行ってまいりました。具体的には、世界同時発売のタイトル、かなり増えてきています。ですので、デバッグだけではなく、翻訳、言葉のQA、こういったものをワンストップで受けられる体制の強化を行っております。

また、海外子会社のリソースの拡大も努めております。さらにはグローバルで展開できるサービス力の強化、これを行うことによって、日本だけではなく、現地クライアント様の売上の拡大、これを目指しております。

最後に、新規アライアンスの活用、新技術への投資、これを積極化してまいりました。これによって、今まで得られなかった売上の拡大、これを目指しております。

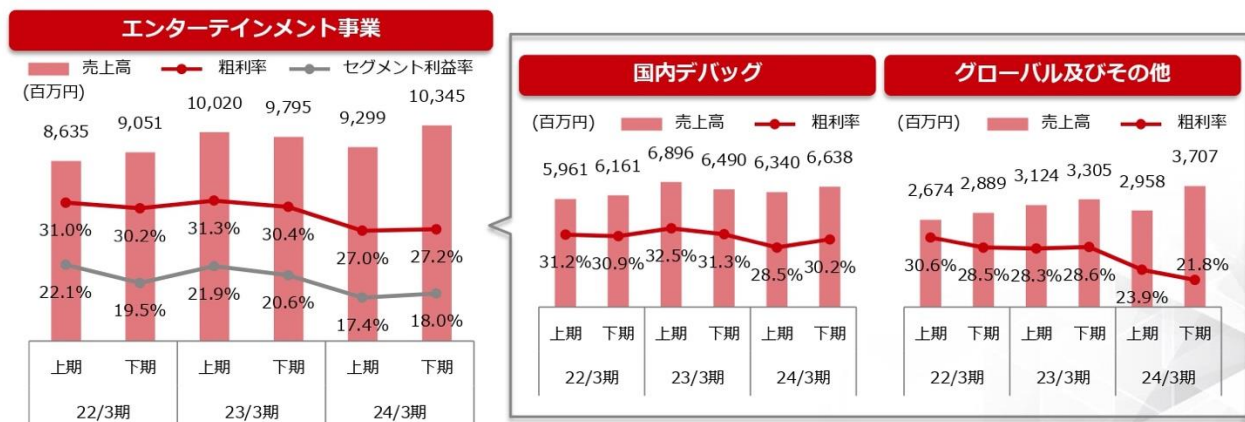
具体的には、一つ目のトピックスとしましては、われわれ、この間にですね、アジア圏を中心に翻訳であったりは強かったと自負してるんですけども、欧米に関してはかなり攻めきれてないというか後発の状況であります。これは当然、拠点がない問題もありましたので、今回スペインのローカライズ企業であります Localsoft 社と業務提携を結びました。これによって欧米による事業拡大、これを加速していきたいと思っております。

二つ目、AI の自動翻訳の開発をしている会社のロゼッタ様、ここと生成 AI を活用したゲーム向けの翻訳エンジンの開発、これを開始しております。

実はですね、われわれデバッグにおいては、国内においてもトップシェアだと思うんですけども、この翻訳であったりする LQA の領域、これは後発になってます。ですので、この AI を活用することによって、大きな的に対して、圧倒的な生産能力を提供するサービス、これを構築してまいりたいと思っております。これによって、翻訳事業のところを大きく成長させていくということを考えております。

三つ目、われわれデバッグ、LQA 以外にも、マーケティングならびにプロモーションの支援ですね、こういったところも強化していってます。今回 TNK Factory との業務提携を結ぶことによって、韓国のマーケティング事業を拡大していくという取り組みを行っております。

- 国内デバッグは、**下期以降市場環境も好転**するため、前年反動で減収となった上期から一転して**下期は増収**となる計画であり、価格転嫁も進み**粗利率も30%へ回復**へ
- グローバル及びその他は、**継続的な先行投資の効果により大幅増収**を計画



24/3期 下期ポイント

- ・ グローバル及びその他は、アジア言語に加え、欧米言語のローカライズサービスを強化することで売上は拡大するも、先行的な人員投下や提携先活用に伴い粗利率は低下する見込み
- ・ ゲーム向けAI翻訳エンジンの開発や生成AIの社内利用・ツール化により業務の生産性を向上するとともに、品質やサービス提供スピードの劇的改善を目指す

Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

9

こういった取り組みを行いながら、下期の見通しなんですけれども、まず下期でデバッグに関しては、これ上期かなり前期の反動がございました。想定以上にありました。一方、下期の受注のところはですね、概ね見込めてきております。ですので、前年の反動で減収した上期から一転して、下期に関しましては増収に大きく転じると考えております。

また、実はこの4月に従業員ならび派遣スタッフならびにテスターですね。このあたりの支給単価を大幅に見直して賃金上昇を先に行いました。例年であれば下期のタイミングで賃上げと価格転嫁を行ってたんですけれども、この上期に関しては、先行して賃上げを行うという取り組みを行いました。なぜかといいますと、来年以降、4月に価格転換をしていく、このスキームを作るために、上半期においては、先行したと。ですので、下期に関しては例年通り価格転換が行われておりますので、粗利率に関しましては確実に30%を回復していくという見通しになっております。

グローバル及びその他に関しましては、これは先ほど申し上げたような先行投資を行っております。この効果が発現していきますので、大幅な増収、下期37億円を達成していきたいと思っております。

ただ一方ですね、今、どうしても先行投資をしているということで、欧米を中心として人的投下が必要になりますし、提携先の活用というのをまずスタートしては必要になってまいります。そのため、粗利額としては増加すると思うんですけれども、率に関しては低下、一時的に低下するという見通しになっております。

結論ですね、上期非常にふがいない成績になってしまったと反省をしております。この成績を真摯に受け止めて、下期は確実に手を打ててきてると思っておりますので、過去最高の売上、ならびに過去最高の利益、これをしっかりと達成してまいりたいと思っております。

スピノフ上場の目的及び目標



それぞれ独立した上場企業グループとしてのブランド力・資金力を積極活用し
各事業の成長ポテンシャルを最大化

新生AGESTグループ

AGEST
先端品質技術を追求めた
グローバルNo.1のQAカンパニーへ
- (株)AGESTを中心に成長を加速

市場環境

国内ソフトウェア
テスト市場(*1)

約6兆円

- ・慢性的なエンジニア不足
- ・“品質”が競争力の源泉となっており、テストの重要性が向上
- ・テスト技術が高度化

数値目標



*1 出典：経済産業省「特定サービス産業動態統計調査及び独立行政法人情報処理推進機構「ソフトウェア開発データ分析データ集2022」を参考に当社にて算出
Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

新生DHグループ

DIGITAL HEARTS
エンターテインメント業界の
グローバル・クオリティ・パートナーへ
- 世界市場や新規領域に積極果敢に挑戦

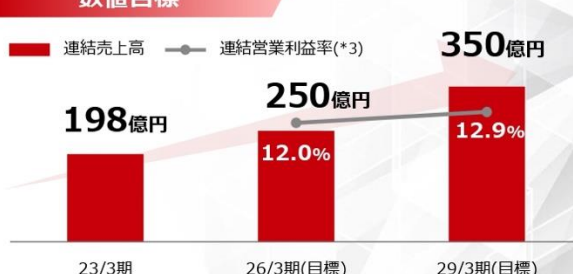
市場環境

世界デジタル
コンテンツ市場(*2)

約53兆円

- ・ゲームの世界同時展開が加速、国内市場から世界市場へ
- ・ゲーム以外のエンターテインメントコンテンツが増加

数値目標



*2 出典：経済産業省「コンテンツの世界市場・日本市場の概観」
デジタルコンテンツの定義：音楽、出版、映像、ゲームのデジタル市場
1ドル=150.67円で算出
*3 26/3期、29/3期はスピノフ上場後を想定した数値であり、23/3期実績と定義が異なるため連結営業利益率は記載を省略

最後になりますけど、スピノフのお話になります。今回、このスピノフをなぜやるかといいますと、われわれエンタープライズ並びにエンターテインメント、双方ともに大きなポテンシャルを持ったマーケットがあると考えております。そこで、われわれ両事業の成長ポテンシャルを最大化するために、このスピノフ上場を計画しております。

AGEST に関しましては、まず国内のソフトウェアテスト市場、これ6兆円を超えております。さらに慢性的にエンジニアが不足している、ならびによく最近言われておりますけれどもソフトウェアの不具合による事業のミスってことが非常に多く発生しております。

ですので、品質が各事業者様の競争の源泉になっているという形です。ですので、テストの重要性が非常に増していった。さらにはテストが高度化しておりますので、専門業者へのアウトソースニーズこれが高まってきたと。

そういった大きなマーケットを今後見込まれているというふうに思っております。その中で、われわれは先ほど申し上げたように、われわれしかできない領域のテスト、QA のソリューション、こういったものを保有しておりますし、他社に先駆けて AI の活用であったり、自動化のツールですね、こういったものの活用を進めております。

ですので、十分にわれわれ競合他社に比べても勝っていけるというポテンシャルならびにケイパビリティを保有してきてるというに思っております。ですからこの市場に対してそういったものを投入することによって大きく成長できると考えております。したがってわれわれ 29 年 3 月期におきましては 800 億円、ならびに営業利益率は 10%を超える目標を掲げてまい進していきたいと思っております。

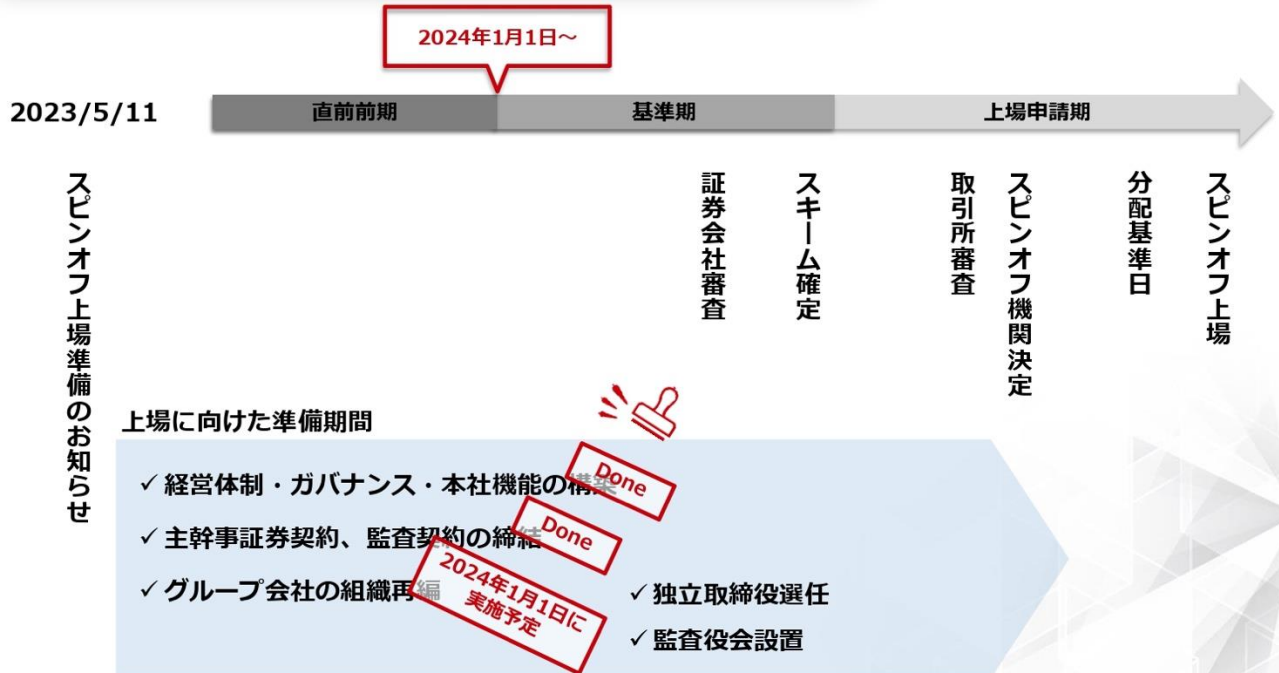
エンターテインメントに関しても、ここも非常に大きなマーケットがあります。先ほど申し上げた通り、ゲームタイトルが世界同時で販売されていくということは加速していております。ですので、従来通りの国内だけを見るのではなくて、やはりグローバル展開、これをしっかりとやる必要があります。そういった観点になりますと、世界のデジタルコンテンツ市場、これ 53 兆円と言われております。さらにはゲーム以外のエンターテインメントのデジタルコンテンツ、こういったものが非常に増加していております。

実はわれわれ、このエンタメ好きが集まる環境であったり文化があります。さらには今まで培ってきた、20 年培ってきたエンターテインメント業界におけるスキル、ナレッジ、こういったものを保有しております。これをグローバルで展開していくというところに非常に可能性を感じております。ここを、今まで投資を抑制しておりましたけども、しっかりと投資をすることによって、新たに成長させていくということをコミットしていきたいと思っております。

したがって、2029 年 3 月期においては 350 億円、営業利益率 12.9%という形で、この両事業ともに最大のポテンシャルを、再度ポテンシャルを最大化していくということを念頭に置いておりますので、ぜひともご支援いただけたらなと思っております。

スピノフ上場のスケジュールイメージ

✓ DIGITAL HEARTS HLDGS.



*一般的に想定しうるスケジュールを記載。
実際のスケジュールは、スピノフ上場準備の過程において今後修正が入る可能性有。

Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

11

最後にスケジュールになります。この間、一部コストも使いながら、上場準備を行ってまいりました。経営体制、ガバナンス、本社機能の構築、これは既に終わりました。主幹事証券契約、監査契約の締結も終わりました。グループの再編、これも1月1日に実施予定になっております。

ですので、この2024年1月1日からを基準期といたしまして、2025年の上場を目指して進めていきたいと思っております。

私からは以上になります。ありがとうございました。

2024年3月期第2四半期 連結損益計算書



- 国内デバッグは前年反動で減収も、IT投資需要増を背景にエンタープライズ事業が売上牽引
- エンターテインメント事業の減収影響に成長投資やスピンオフ上場費用増が重なり営業減益
- コロナ禍以降回復が遅れた米国テスト子会社ののれん減損等による10億円の特別損失を計上

(百万円)	23/3期2Q	24/3期2Q	増減額	前期比
売上高	17,562	18,669	1,106	106.3%
売上原価	12,376	13,868	1,491	112.1%
原価率	70.5%	74.3%		+3.8ポイント
売上総利益	5,185	4,800	△385	92.6%
販管費	3,812	4,070	257	106.8%
営業利益	1,372	729	△642	53.2%
営業利益率	7.8%	3.9%		△3.9ポイント
経常利益	1,517	792	△724	52.2%
親会社株主に帰属する 四半期純利益/純損失	945	△436	△1,382	—
EBITDA	1,920	1,279	△640	66.6%

Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

13

伊丹：続きまして、私、伊丹から上期実績について簡単にご説明させていただきます。

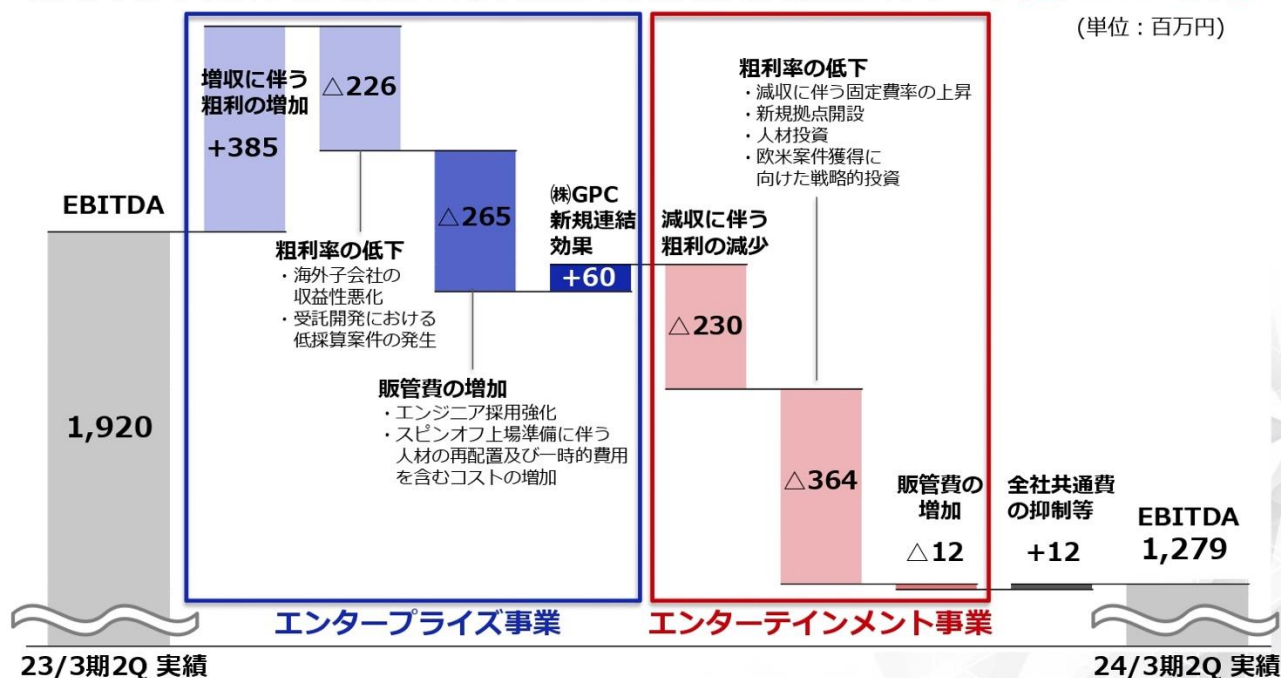
まず、こちら連結 PL になります。連結売上高 186 億円、エンタープライズ事業の売上けん引ということがありましたので、前期比 106%の伸長となっております。

連結営業利益につきましては、7 億 2,900 万円。今、説明が二宮からもありましたけれども、エンターテインメント、デバッグにおける減収であるとか、エンタープライズ海外事業の影響、スピンオフ上場準備費用などの影響もありまして、前年に比べると減益という形となっております。

また、アメリカの子会社におけるのれんの減損ですね。こちらの特別損失 10 億円の発生もありましたので、四半期純利益につきましては 4 億円のマイナスとなっております。EBITDA につきましては 12 億 7,900 万円となりました。

エンターテインメント事業の前年反動による売上減少の影響に、
米国テスト子会社の収益悪化や上場準備関連を含む販管費増加も重なり一時的にEBITDAが減少

(単位：百万円)



Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

14

続いて、EBITDAの増減分析についてご説明いたします。まず左側エンタープライズ事業です。こちら増収に伴う粗利の増加が3億8,500万円。一方、粗利率が少し低下いたしましたのでこちらの影響でマイナスの2億2,600万円。販管費につきましては、エンジニア採用などの成長投資であるとか、スピンオフ上場準備に伴う費用増がありましたので2億6,500万円のEBITDAマイナス。GPC、新しくこの春から連結している会社の影響として、6,000万円のプラスとなっております。

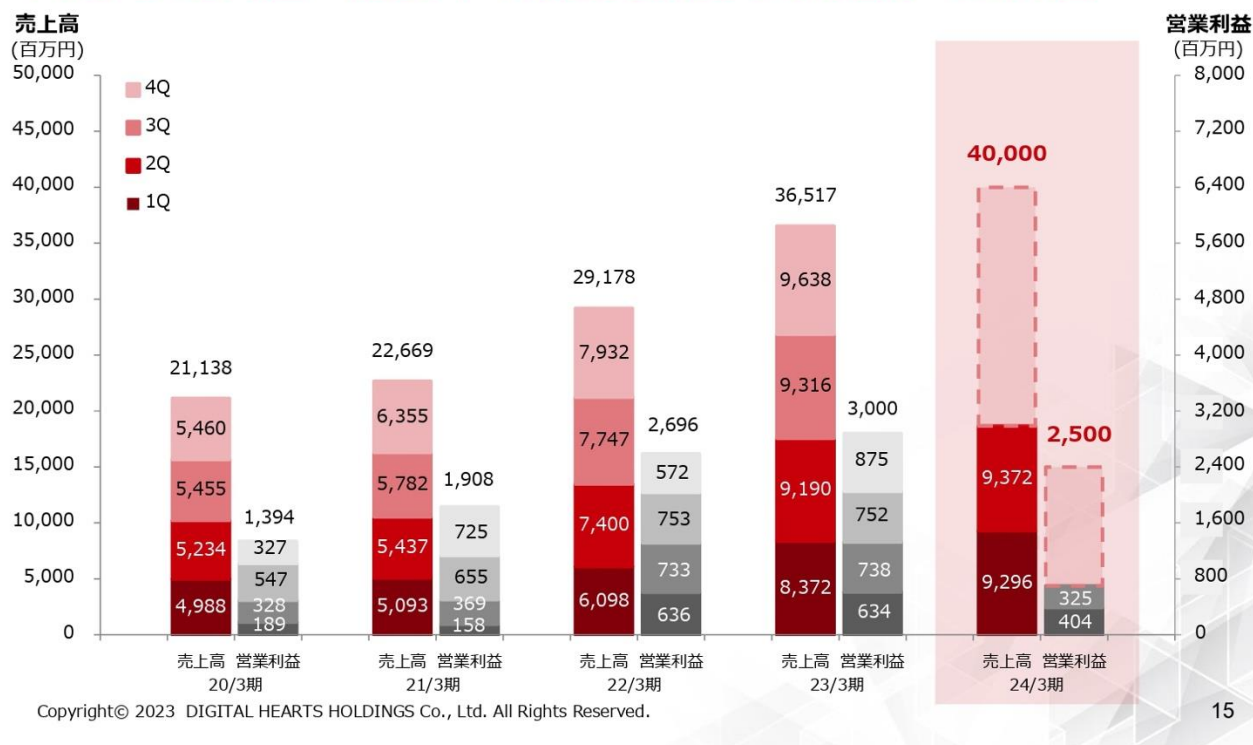
一方、エンターテインメント事業、こちらにも説明ありましたが、減収に伴う粗利の減少ということで2億3,000万円。粗利率につきましては人材投資、テスター時給の増加であるとか、欧米案件の獲得に向けた積極的な投資もありましたので3億6,400万円、粗利率の低下の影響が出ております。

また、販管費につきましては、ほぼ前年並み1,200万円増加にとどめており、全社共通費につきましても前年並み、やや減る傾向にありましたので、EBITDA全体としては12億7,900万円という結果となりました。

売上高 / 営業利益トレンド



上期は、エンタープライズ事業が牽引し増収となるも米国子会社の収益悪化等により減益
下期から増収増益へ転換し、半期過去最高となる売上高・営業利益を目指す



こうした結果を受けまして、二宮からもありましたが、通期業績について予想の見直しをしております。連結売上高で 400 億円、連結営業利益で 25 億円、下期には一転、増収増益ということで目指していきたいと考えております。

2024年3月期第2四半期 連結貸借対照表



(百万円)	23/3期(期末)	24/3期(2Q末)	増減額(対前期末)
資産合計	19,581	19,291	△290
流動資産	12,528	13,072	543
現金及び預金	6,456	6,997	540
固定資産	7,052	6,218	△834
有形固定資産	1,169	1,335	165
無形固定資産	4,188	3,021	△1,166
のれん	3,468	2,423	△1,045
投資その他の資産	1,694	1,861	166
負債合計	10,107	10,842	735
流動負債	9,930	10,644	713
短期借入金	5,106	5,606	500
固定負債	176	198	22
純資産合計	9,474	8,448	△1,025
株主資本	8,283	7,310	△973
その他の包括利益累計額	522	713	190
新株予約権	6	—	△6
非支配株主持分	661	424	△236
負債・純資産合計	19,581	19,291	△290

Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

16

続いて、バランスシートになります。こちらにあります通り、総資産につきましては3月末の195億円から192億円へと約3億円減少した形になっております。ポイントといたしましては、現金及び預金、こちらが69億円と、3月末に比べて5億円増加。先ほどの説明にありました減損に伴い、のれんが24億円ということで、10億円のマイナス。

一方で負債サイドでいきますと、短期借入金こちらが56億円と5億円のプラス。のれんの減損に伴い84億円の純資産ということで、こちらが10億円のマイナスとなっております。

2024年3月期第2四半期 連結キャッシュ・フロー



(百万円)	前期実績 23/3期2Q	当期実績 24/3期2Q	増減額
営業活動CF	1,430	1,156	△273
※ 法人税等の支払等差引前の営業CF	1,843	1,532	△310
投資活動CF	△1,496	△592	904
財務活動CF	1,488	△200	△1,688
現金及び現金同等物に係る換算差額	254	176	△77
現金及び現金同等物の増減額	1,676	540	△1,135
現金及び現金同等物の期首残高	5,173	6,456	1,283
現金及び現金同等物の四半期末残高	6,850	6,997	147

Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

17

続いて、連結キャッシュ・フローになります。営業活動に伴うキャッシュ・フローにつきましては11億円のプラス、投資活動に伴うキャッシュ・フローが5億9,000万円のマイナス、財務活動に伴うキャッシュ・フローが2億円のマイナスとなり、現金及び現金同等物の増減につきましては、5億4,000万円のプラスとなりました。

2024年3月期第2四半期 セグメント別実績



(百万円)	前期実績 23/3期2Q	当期実績 24/3期2Q	前期比
売上高	17,562	18,669	106.3%
エンタープライズ	7,614	9,429	123.8%
エンターテインメント	10,020	9,299	92.8%
調整額	△72	△58	—
営業利益	1,372	729	53.2%
エンタープライズ	104	35	33.5%
エンターテインメント	2,192	1,618	73.8%
調整額	△924	△923	—
EBITDA	1,920	1,279	66.6%
エンタープライズ	443	397	89.6%
エンターテインメント	2,379	1,772	74.5%

Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

19

続いて、セグメント別の実績についてご説明させていただきます。売上高につきましては186億円のうちエンタープライズが94億円、エンターテインメントが92億円と、両事業ほぼ同じサイズにまで成長してきております。

営業利益につきましては7億2,900万円、このうちエンタープライズ事業が3,500万円、エンターテインメント事業が16億円と減益となっております。EBITDAにつきましては12億円のうち、エンタープライズが約4億円、エンターテインメントが17億円となっております。

- 国内IT投資の増加等を追い風に、エンジニア採用や技術力の強化、提供サービスの拡充により、売上高は**前期比123.8%と高成長**を継続
- (株)AGESTを中心とするグループ体制への子会社再編、本部人員増強や本社機能移転といった**スピノフ上場準備関連の費用**が発生
- コロナ禍以降回復が遅れていた米国LOGIGEAR CORPORATIONにおいて経営体制の刷新・成長戦略の見直しを実施

(百万円)	前期実績 23/3期2Q	当期実績 24/3期2Q	前期比
売上高	7,614	9,429	123.8%
QAソリューション	4,583	6,287	137.2%
ITサービス及びその他	3,030	3,141	103.7%
セグメント利益	104	35	33.5%
EBITDA	443	397	89.6%

Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

20

続きまして、エンタープライズ事業のサマリーについて簡単に説明させていただきます。まず売上94億円につきましては、コア事業となるQAソリューション、こちらが前期比137%の62億円まで伸長しております。

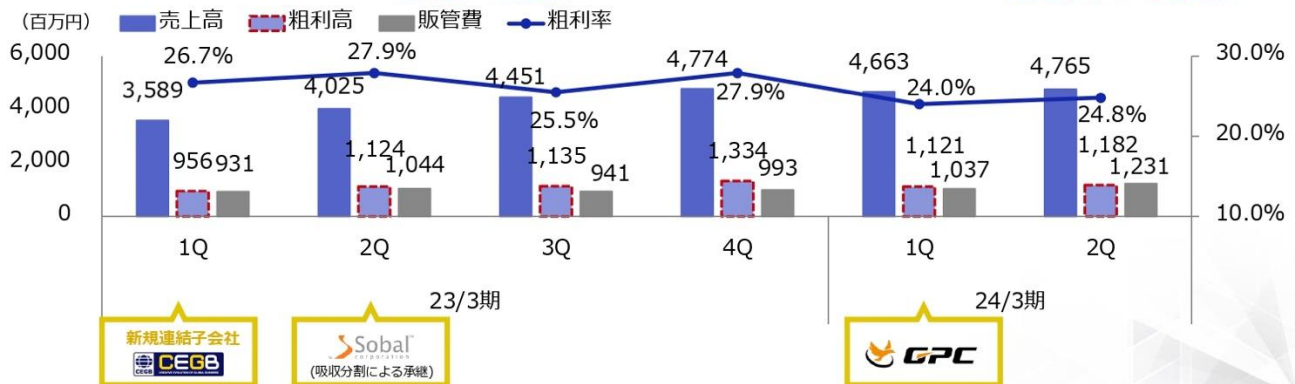
一方、ITサービス及びその他につきましては、安定的な売上を確保しておりまして、前期比103%の31億円、セグメント利益は3,500万円となっております。

エンタープライズ事業 主要KPI



エンタープライズ事業

業績推移



QAソリューション

受注顧客数(*)

23/3期2Q	650社
24/3期2Q	822社
受注顧客数増減内訳	
国内	+103社
海外	+69社

平均顧客単価(*)

23/3期2Q	12百万円
24/3期2Q	14百万円

エンジニア数

23/3期2Q	1,026名
24/3期2Q	1,082名
エンジニア数増減内訳	
国内	+102名
海外	△46名

Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

*受注顧客数と平均顧客単価は直近12ヵ月の実績から算出
なお、連結が12ヵ月未満の子会社は除いて算出

21

続きまして、主要 KPI について簡単にご説明させていただきます。まず四半期売上高につきましては、棒グラフ、一番左にあります。昨年の第 1 クォーターでは 35 億円のレベルでありましたが、この終わった第 2 クォーター3 カ月で見ますと 47 億円ということで、年率 1.2 倍のペースで売上拡大を続けております。

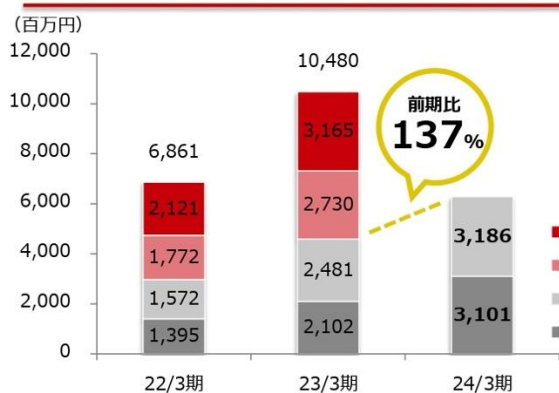
一方で粗利益率、こちらは昨年 27%前後で推移しておりましたが、海外事業の影響等もありまして、第 1 クォーター、第 2 クォーターともに 24%台まで下がっております。ただ、こちら二宮からの説明もありましたが、下期については回復を予想しておりまして、26%、27%まで粗利益率については回復を見込んでおります。

また下段、QA ソリューションにつきましては、受注顧客数が 822 社、国内を中心に 100 社以上増えておりまして、平均顧客単価につきましては、1 年前の 1,200 万円から 1,400 万円と増加。受注顧客数および顧客単価ともに増加することで、売上高の増加につながっております。

また、エンジニア数につきましては、第 2 クォーター末で 1,082 名、年率で国内で 100 人のペースでエンジニアを増やすことができております。

- DXの加速等を背景に、国内におけるソフトウェアテスト需要の拡大は続いており、M&Aの効果を除いても**前期比127.6%**の大幅増収を達成
- 欧米顧客向けに活用していた**ベトナムのテスト拠点**や**海外子会社の独自ツール**を(株)AGESTの営業力を使い**国内顧客向けサービス**に積極活用する方針に転換
- “テック”ブランドを活用した採用強化により、**次世代QAエンジニアからポテンシャル人材**まで幅広い人的リソース強化が進み、エンジニア数は**1,082名**に
- 海外子会社の影響で低下した粗利率は、**3Q以降は30%台への回復**を見込む

売上高推移



Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上高・粗利率の推移

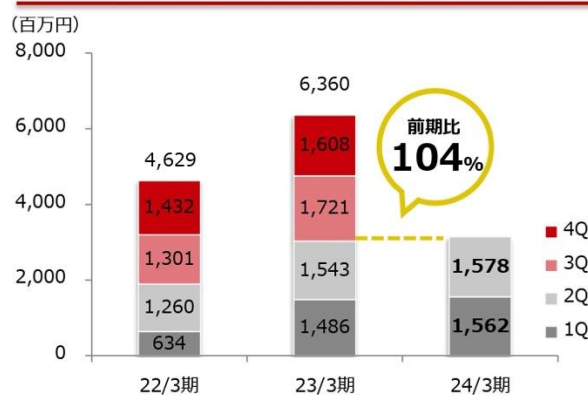


続いて、エンタープライズ事業のうち QA ソリューションについてご説明いたします。こちら売上高前年同期比で 137%となっております。第 1 四半期に GPC という会社を買収してグループインしておりますので、その M&A の効果を除いたとしても、前期比 127%と大幅な増収を達成しております。

先ほども少し触れましたが、粗利益率ですね。QA ソリューション、比較的高い粗利率取れますので、右側見ていただきますと、昨年 30%前後、30%強で推移していた粗利益率、こちら若干下がりがまして、30%を切る水準で第 1 クォーター、第 2 クォーター推移しておりますけれども、下期につきましては QA ソリューションの粗利益率 30%を回復する見込みであります。

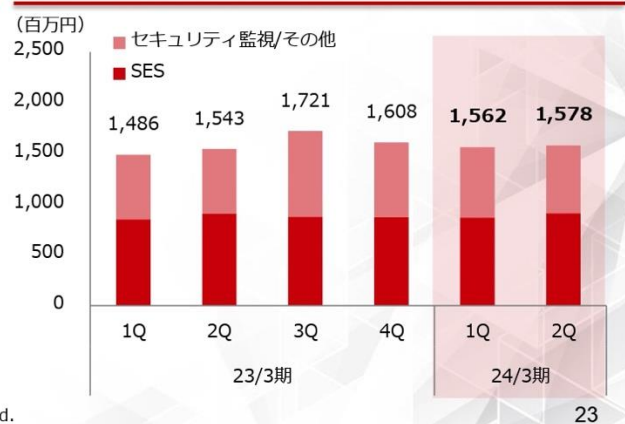
- リモートワークの拡大等を背景に増加する需要を確実に捉えることで、**セキュリティ監視サービスが前期比113.2%**と安定的に高水準の売上を維持
- SES事業では、(株)アイデンティティーのエンジニア登録人数が**32千人**に

売上高推移



Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

サービス別売上高推移



続いて、IT サービス及びその他になります。こちらはセキュリティ監視サービスですね。こちら安定的に推移しておりまして、前期比 113%ということで高い水準をキープしております。また一方 SES 事業、こちらは子会社のアイデンティティー、こちらのエンジニア登録人数が 3 万 2,000 人と拡大しておりまして、こちらも順調に推移いたしております。

- **国内デバッグ**は、前年反動の影響で上期減収となるも**売上高63億円と高水準**を維持しており、需要回復期となる下期には一転して増収増益トレンドへ
- **グローバル及びその他**は、中国市場でのコロナや規制の影響が残るものの、外部リソース活用強化や翻訳関連ツール開発といった成長投資を積極化
- セグメント利益は、売上減少やテスター時給引き上げの影響もあり一時的に減益となるも、**下期には売上高・利益率ともに回復**する見込み

(百万円)	前期実績 23/3期2Q	当期実績 24/3期2Q	前期比
売上高	10,020	9,299	92.8%
国内デバッグ	6,896	6,340	91.9%
グローバル及びその他	3,124	2,958	94.7%
セグメント利益	2,192	1,618	73.8%
EBITDA	2,379	1,772	74.5%

Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

24

続いて、エンターテインメント事業になります。こちら売上高 92 億円、前期比 92%となっており
ますけれども、国内デバッグこちらが 63 億円、グローバル及びその他で 29 億円となっております。

- 国内デバッグは、コンソールゲームにおいて大型タイトルが相次いで発売された前年からの反動影響が大きく減収となるものの、“DHQ”等を通じたサービス品質強化に取り組み、1Qから2Qにかけて**四半期売上高31億円と高水準を維持**
- 粗利率は、売上減やテスター時給引き上げ、新拠点開設等の影響で一時的に低下したものの、10月以降の価格転嫁の浸透や売上拡大効果により**下期30%台への回復**を見込む

売上高推移



Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上高・粗利率推移



25

続いて、国内デバッグの内容についてご説明いたします。こちら、左下グラフありますが、売上高、前期比 92%となっておりますが、22 年 3 月期の第 1 クォーター、第 2 クォーターの売上が 30 億前後、昨年の第 1 クォーター、第 2 クォーターが 33 億円、35 億円とかなり高い数字になっておりましたので、そこからの反動ということで 92%となっておりますが、2 年前に比較すると 31 億円という水準、そうそう悪くはない水準でもありますので、この高水準を維持しつつ、さらに下期については伸ばしていきたいと考えております。

また粗利益率につきましても、テスターの時給引き上げであるとか、新しい拠点の開設なんかもありましたので、この上期 28%台、若干下がっておりますが、こちらも 10 月以降ですね、価格転嫁の浸透が進むと見込んでおりますので、国内デバッグの粗利益率 30%台への回復ということを見込んでおります。

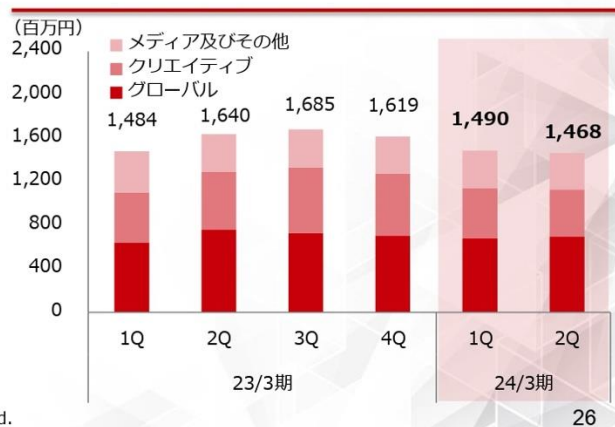
- 中国市場におけるコロナやゲーム規制の影響余波に加え、台湾ローカルの広告代理店事業切り離し等の影響もあり減収となるも、事業再編影響を除いたグローバルサービス(翻訳・LQA・マーケティング支援)の売上高は**前期比110%と高成長**を継続
- 欧米向け事業拡大を狙った**スペインのローカライズ企業との業務提携や、AI活用ゲーム翻訳エンジン**の開発開始等、成長市場を見据えた取り組みを推進

売上高推移



Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

サービス別売上高推移



次に、グローバル及びその他になります。こちら中国市場におけるコロナやゲーム規制の影響、また台湾におけるローカルの広告代理店事業の切り離しという影響もありましたので、これらを除いたグローバルサービスの売上高をとってみますと、前期比 110%と、高い成長期を記録しております。マーケットとしてはまだまだ伸びる、強い成長分野であると考えております。

そうした中で、二宮からも説明ありましたが、スペインのローカライズ企業との業務提携であるとか、ロゼッタ様との AI を活用したゲーム翻訳エンジンの共同開発を開始するなど、やはりここは成長分野でありますので、今後も成長に向けた投資を継続してまいりたいと考えております。

2024年3月期 通期連結業績予想



- 上期の実績を踏まえ、通期連結業績予想を修正
- 連結売上高400億円、連結営業利益25億円（スピンオフ上場準備費用3億円を想定）
- 海外子会社における減損損失の影響大きく、親会社株主に帰属する当期純利益は5億円
- 下期は、一転して業績回復、営業利益は半期として過去最高の17億円を計画

(百万円)	23/3期 実績	24/3期 期初予想	24/3期 修正予想	前期比	期初予想比
売上高 ^(*)	36,517	40,750	40,000	109.5%	98.2%
エンタープライズ	16,840	20,650	20,435	121.3%	99.0%
エンターテインメント	19,815	20,100	19,645	99.1%	97.7%
営業利益	3,000	3,120	2,500	83.3%	80.1%
(除くスピンオフ上場準備費)	3,000	3,370	2,800	93.3%	83.1%
営業利益率	8.2%	7.7%	6.3%	△2.0ポイント	△1.4ポイント
経常利益	3,152	3,160	2,560	81.2%	81.0%
(除くスピンオフ上場準備費)	3,152	3,410	2,860	90.7%	83.9%
親会社株主に帰属する 当期純利益	799	2,100	550	68.8%	26.2%
EBITDA	4,176	4,180	3,460	82.8%	82.8%

Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

*セグメント間調整があるため、両事業の売上高合計と連結売上高の数値は一致しません。

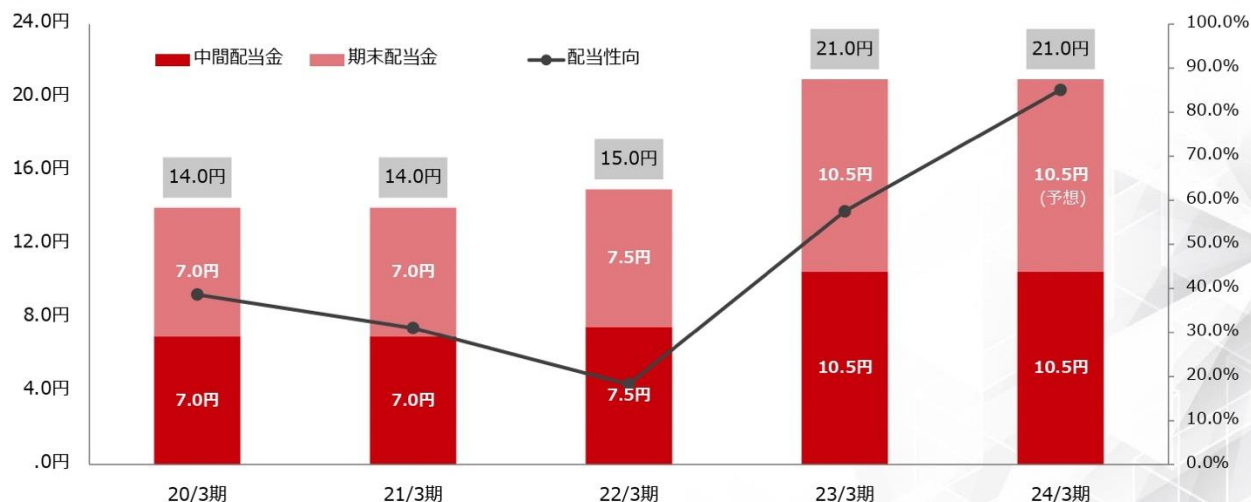
27

次に、通期の業績の予想になります。二宮からもご説明させていただきましたが、売上高につきましては400億円、うちエンタープライズ事業が204億円、前期比で121%。エンターテインメント事業につきましては196億円とほぼ前年並み。営業利益につきましては25億円、当期純利益につきましては5億5,000万円と、予想を修正させていただいております。

中間配当金は、期初予想通り10.5円
年間配当金は**21.0円**と前年同水準の安定的な配当を予想

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



Copyright© 2023 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

28

最後に、配当のご説明になります。こちら中間配当金は期初予想通りの10.5円といたします。年間配当金につきましては期末も含めまして21円と、前年と同水準を予想しております。

私からの説明は以上とさせていただきます。

[了]