

2021年3月期 第2四半期決算説明資料

2020/11/10

東証第一部 3676

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

決算概要

2Q過去最高 の売上高を更新

売上高

10,531百万円
(前期比103.0%)

- 主力のエンターテインメント事業は新型コロナウイルスの影響等により**減収**
- 注力事業のエンタープライズ事業は前期比**約1.5倍の成長**を継続

新型コロナウイルスの 影響を受けるも 増益を達成

営業利益

527百万円
(前期比101.8%)

- 売上の増加に伴い、エンタープライズ事業の**収益性が大幅に改善**
- 前期発生したM&A関連費用がなくなったことに加え、各事業におけるコスト削減等**販管費抑制**を推進

上期は計画通りに進捗 通期業績予想 達成を見込む

通期業績予想

売上高

23,080百万円

営業利益

1,600百万円

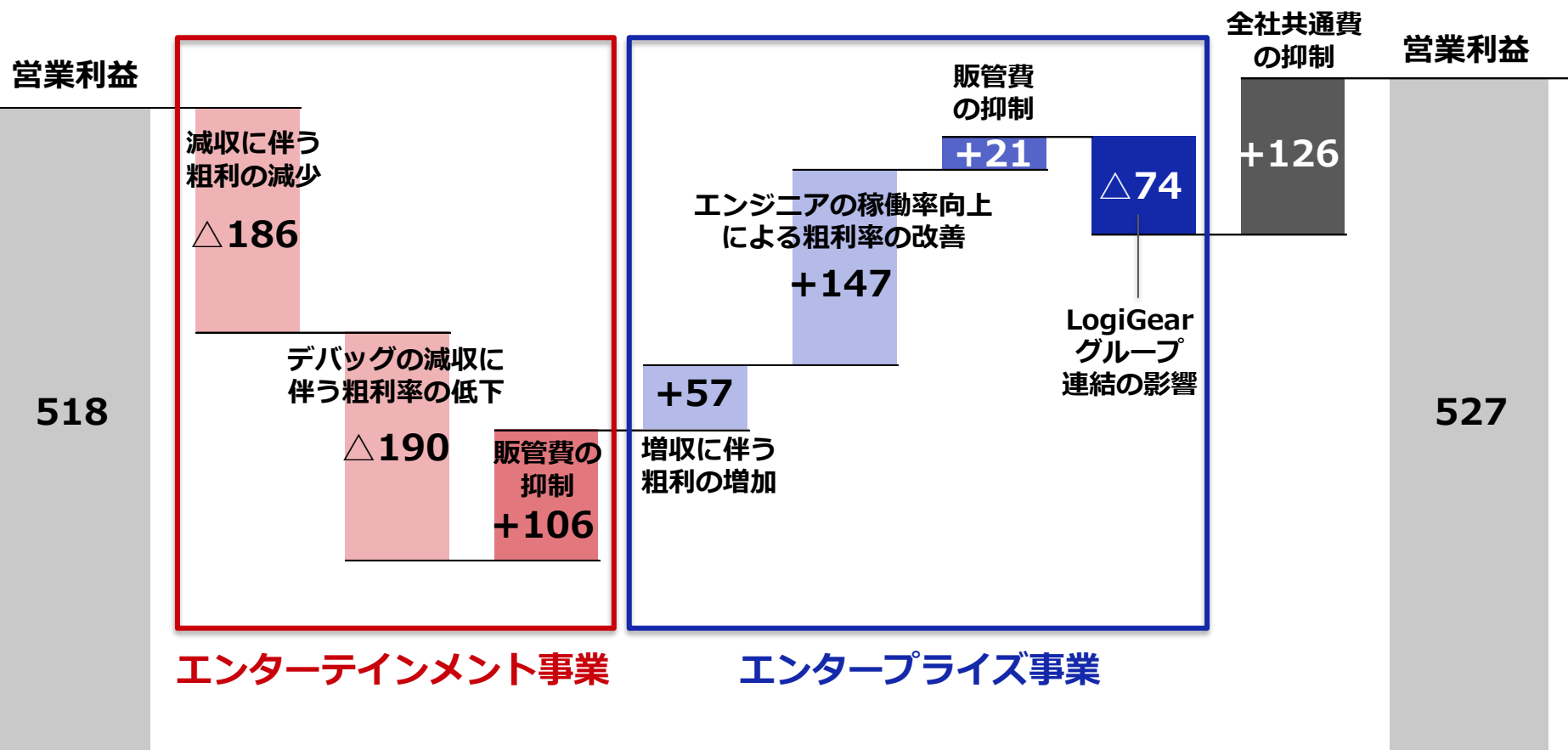
- 上期は両事業ともに、売上は概ね計画通りに進捗、利益は計画を**上振れて着地**
- 下期は繁忙期等により、売上・利益ともに**大きく伸長**する見通し

新型コロナウイルスの影響を受けるも、
事業拡大に注力しているエンタープライズ事業が業績を牽引し、増収増益を達成

(百万円)	20/3期2Q	21/3期2Q	増減額	前期比
売上高	10,222	10,531	308	103.0%
売上原価	7,603	7,820	217	102.9%
原価率	74.4%	74.3%		△0.1ポイント
売上総利益	2,619	2,710	90	103.5%
販管費	2,100	2,182	81	103.9%
営業利益	518	527	9	101.8%
営業利益率	5.1%	5.0%		△0.1ポイント
経常利益	513	570	56	111.1%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	277	355	78	128.1%
EBITDA	687	753	66	109.6%

新型コロナウイルスの影響を受けデバッグが大幅減益となった一方、事業拡大に注力するエンタープライズ事業では大幅な収益改善を実現

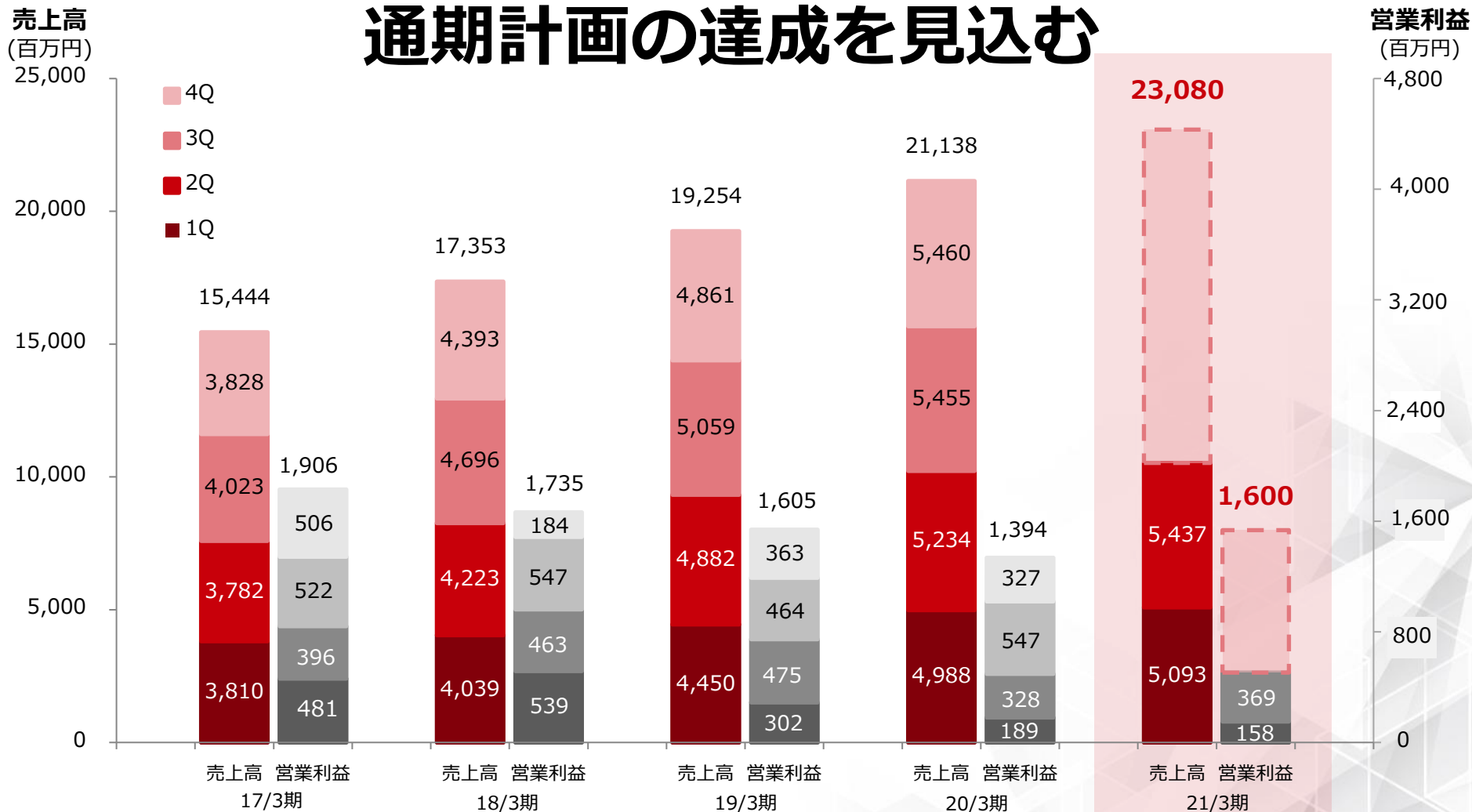
(単位：百万円)



20/3期2Q

21/3期2Q

エンタープライズ事業の成長加速による通期黒字化に加え エンターテインメント事業も下期には繁忙期となることから 通期計画の達成を見込む



連結貸借対照表

(百万円)	20/3期(期末)	21/3期(2Q末)	増減額(対前期末)
資産合計	10,637	10,459	△177
流動資産	7,453	7,291	△161
現金及び預金	3,739	3,482	△256
受取手形及び売掛金	2,985	3,099	114
固定資産	3,183	3,167	△16
有形固定資産	579	549	△29
無形固定資産	1,379	1,424	45
投資その他の資産	1,225	1,193	△32
負債合計	5,198	4,788	△409
流動負債	5,134	4,655	△478
短期借入金	2,546	2,551	4
固定負債	63	132	69
純資産合計	5,438	5,670	232
株主資本	4,898	5,172	274
その他の包括利益累計額	24	20	△3
新株予約権	13	13	—
非支配株主持分	502	463	△39
負債・純資産合計	10,637	10,459	△177

(百万円)	前期実績 20/3期2Q	当期実績 21/3期2Q	増減額
営業活動CF	△5	101	107
※ 法人税等の支払等差引前の営業CF	483	317	△165
投資活動CF	△963	△261	701
財務活動CF	637	△90	△727
現金及び現金同等物に係る換算差額	△15	△2	13
現金及び現金同等物の増減額	△347	△252	94
現金及び現金同等物の期首残高	4,162	3,704	△458
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	—	△3	△3
現金及び現金同等物の四半期末残高	3,814	3,447	△367

セグメント別実績及び通期連結業績予想

【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。

2021年3月期第2四半期 セグメント別実績

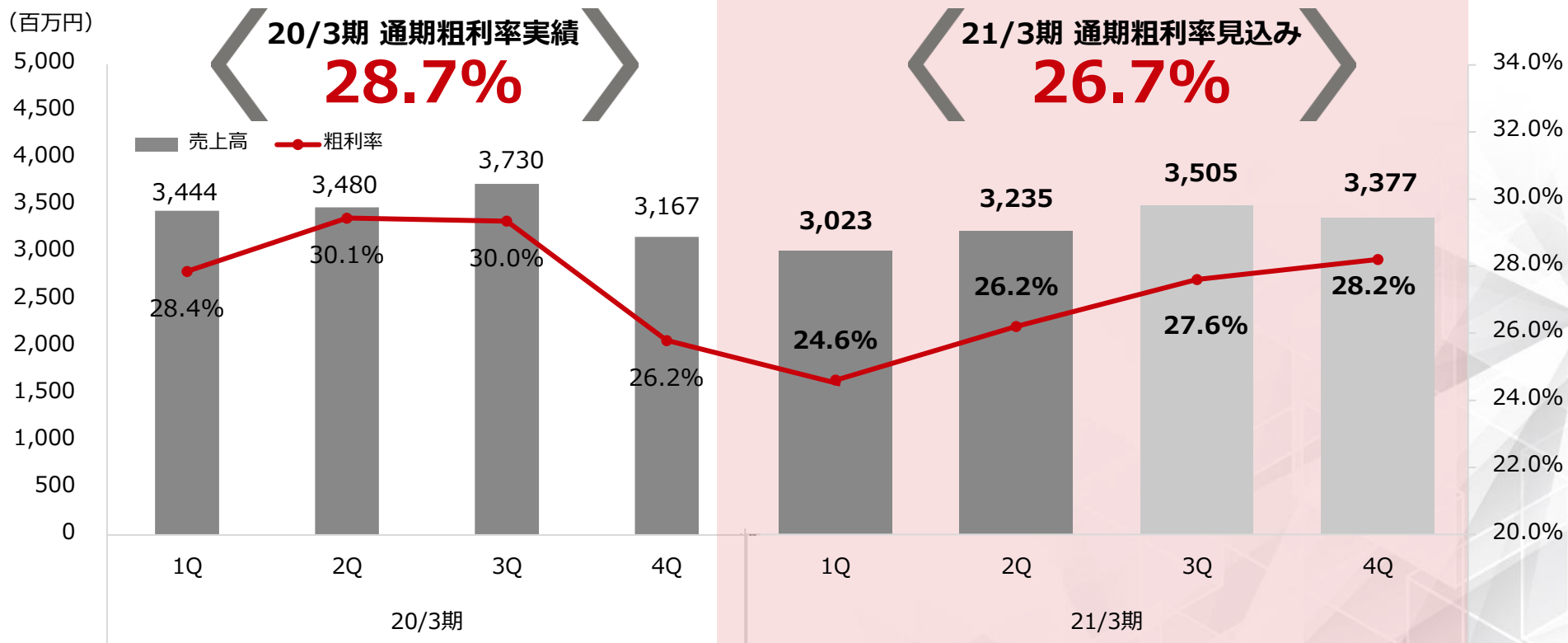
(百万円)	前期実績 20/3期2Q	当期実績 21/3期2Q	前期比
売上高	10,222	10,531	103.0%
エンターテインメント	8,127	7,466	91.9%
エンタープライズ	2,094	3,064	146.3%
調整額	—	—	—
営業利益	518	527	101.8%
エンターテインメント	1,487	1,217	81.8%
エンタープライズ	△181	△28	—
調整額	△787	△660	—
EBITDA	687	753	109.6%
エンターテインメント	1,587	1,278	80.5%
エンタープライズ	△131	122	—

- 新型コロナウイルスの影響を受け、タイトル開発に一部遅延・延期が発生したことにより、デバッグは大幅減収減益
- クリエイティブ、メディア及びその他は収益性の改善が進み増益を達成

(百万円)	前期実績 20/3期2Q	当期実績 21/3期2Q	前期比
売上高	8,127	7,466	91.9%
デバッグ	6,925	6,258	90.4%
ゲームコンソール(GC)	2,242	2,170	96.8%
モバイルソリューション(MS)	4,184	3,778	90.3%
アミューズメント(AM)	498	309	62.1%
クリエイティブ	657	679	103.2%
メディア及びその他	544	529	97.2%
セグメント利益	1,487	1,217	81.8%
EBITDA	1,587	1,278	80.5%

- 新型コロナウイルスの影響により、Lab.の稼働率が下がったことで粗利率が低下
- 年末商戦期や来春に発売されるタイトルの開発活発化により、下期はコンソールゲーム向けを中心にデバッグ需要が回復する見込み
- コストコントロールの強化等により、粗利率も改善する見通し

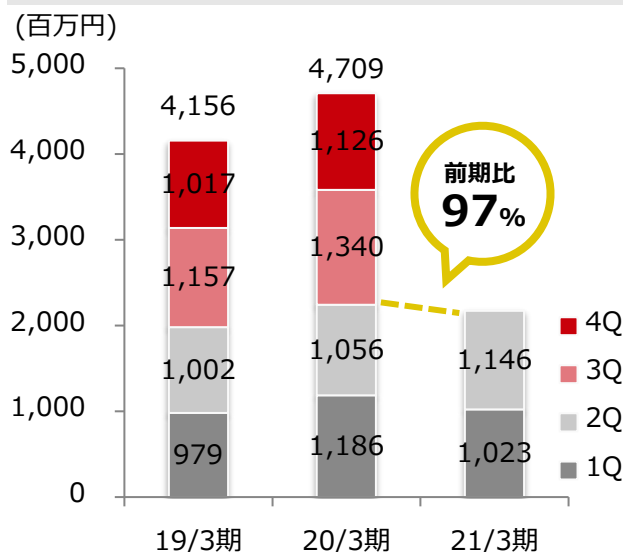
デバッグ 四半期別推移



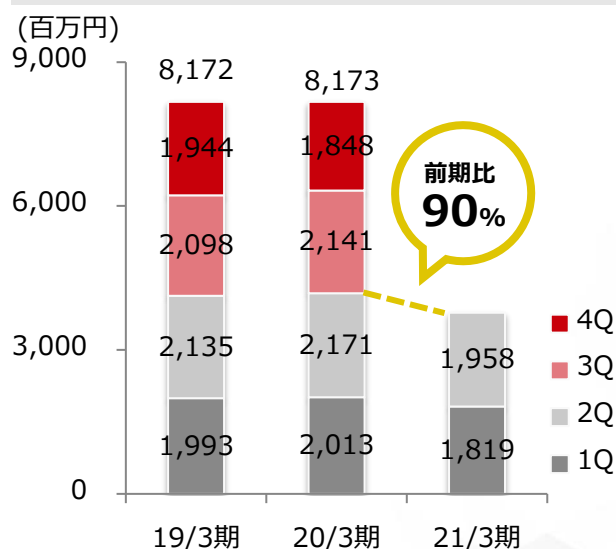
- ゲームコンソール(GC)
大型タイトル案件の稼働により好調だった前期と同水準の売上を維持
- モバイルソリューション(MS)
新型コロナウイルスや事業環境の変化の影響を受け、デバッグ需要が縮小
- アミューズメント(AM)
引き続き厳しい市場環境であり、規制や顧客の動向には注視が必要

四半期別売上高の推移

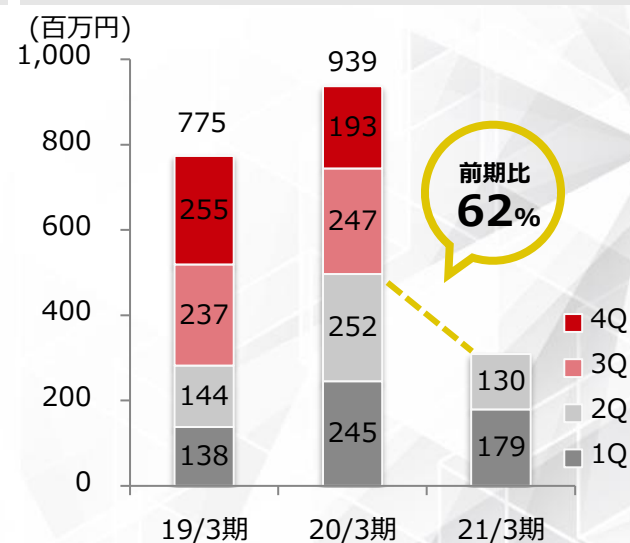
ゲームコンソール(GC)



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

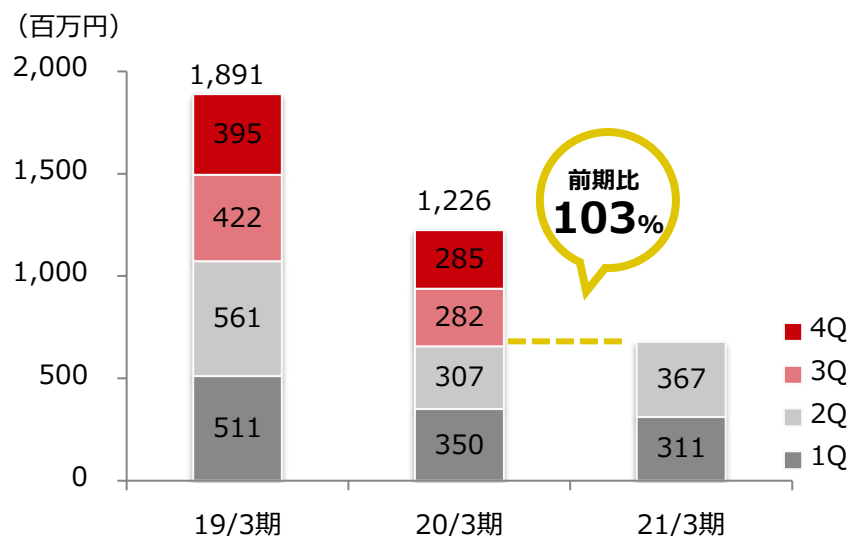
ゲーム開発の新規案件を獲得するとともに、コストコントロールを強化することで、増収増益を達成

■ メディア及びその他

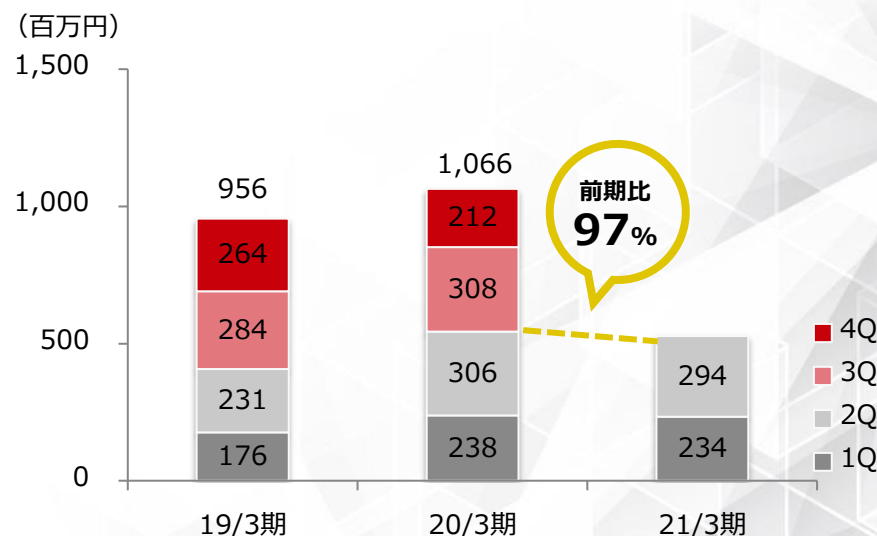
4Gamer.netにおいてイベント関連の売上が減少するも、カスタマーサポートサービス等は順調に推移

四半期別売上高の推移

クリエイティブ



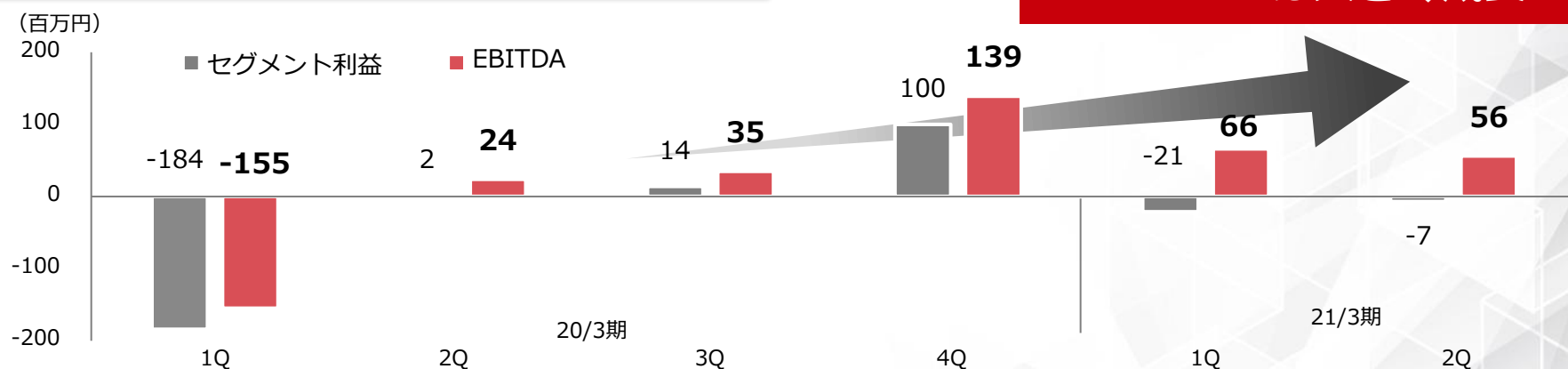
メディア及びその他



■ 前期比でセグメント利益は大幅改善、 EBITDAは前期2Q以降プラスを継続

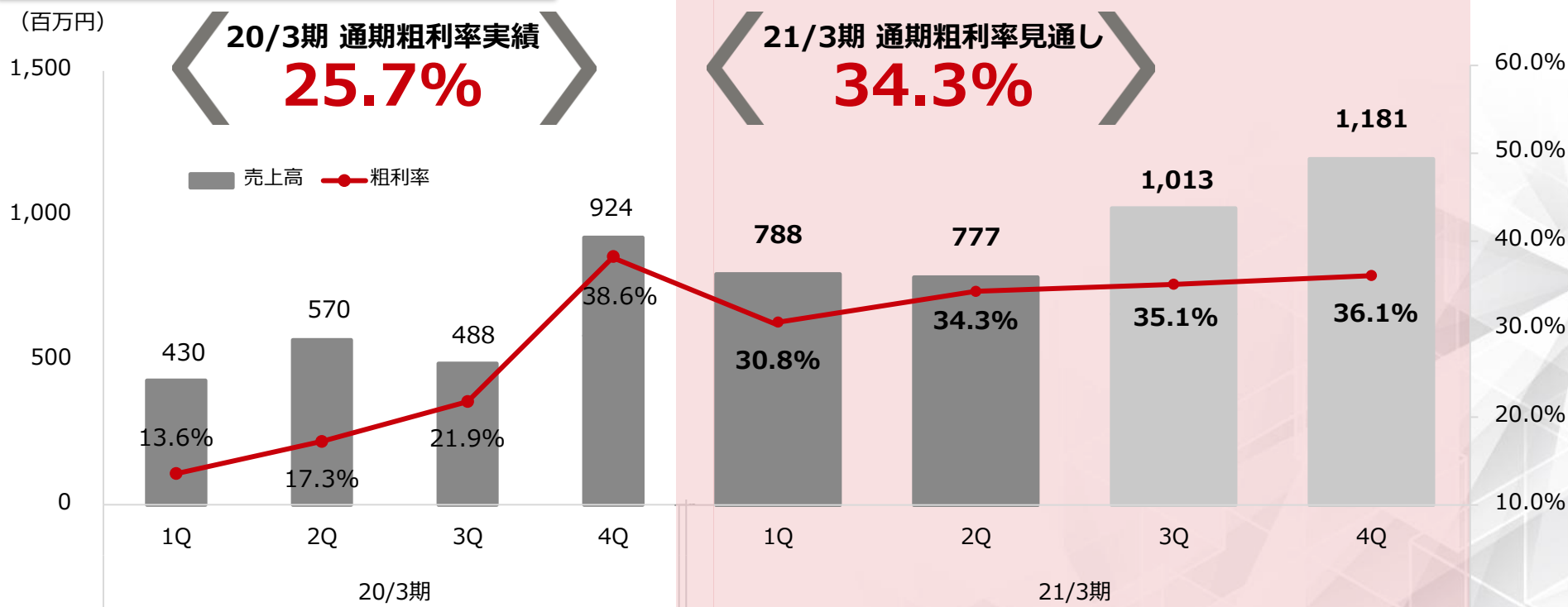
(百万円)	前期実績 20/3期2Q	当期実績 21/3期2Q	前期比
売上高	2,094	3,064	146.3%
システムテスト	1,001	1,565	156.4%
ITサービス・セキュリティ	1,093	1,499	137.1%
セグメント利益	△181	△28	—
EBITDA	△131	122	—

エンタープライズ事業 四半期別利益推移



- 前期4Qから連結を開始したLogiGearグループの貢献及び既存事業の成長により、売上高・粗利率は前期比で大きく伸長
- 当期2Qは、新型コロナウイルスの影響により米国での売上一時的に縮小するも、下期は引き続き右肩上がりに成長する見通し
- 下期は増収効果により粗利率が改善する見通し、通期の粗利率は34.3%を目指す

システムテスト 四半期別推移



■ システムテスト

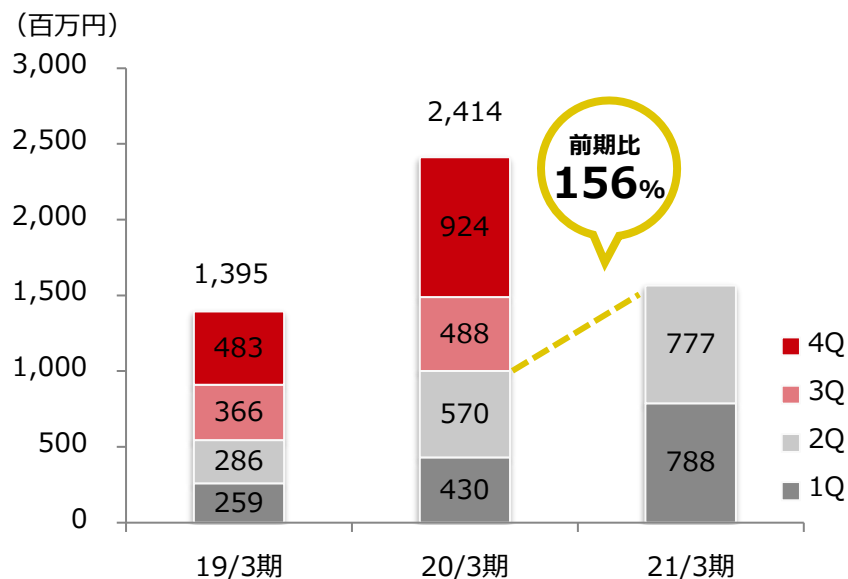
新型コロナウイルスの影響により経済活動が停滞した状況下においても、安全性を確保したうえでサービスを提供できる体制を整備することで需要を着実に獲得

■ ITサービス・セキュリティ

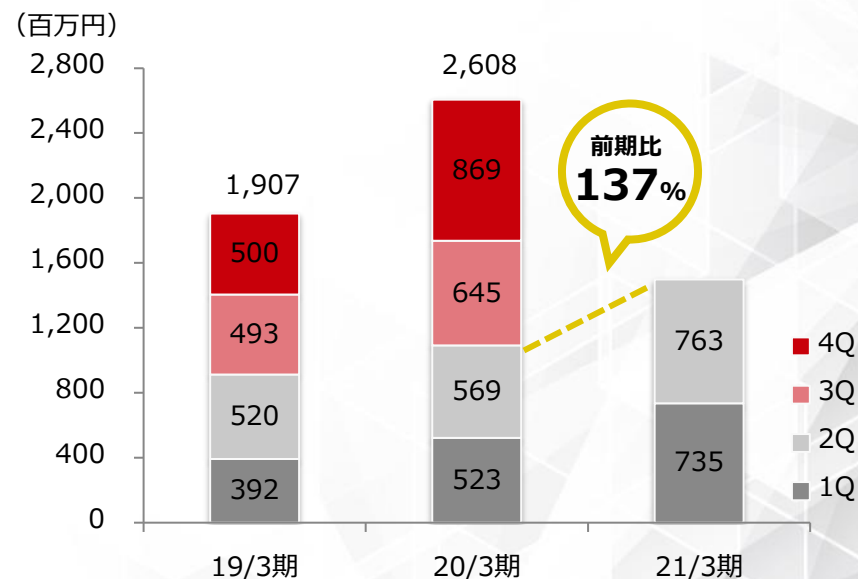
システム開発、保守・運用、セキュリティサービスすべてにおいて増収を達成

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



- エンタープライズ事業の成長により、**増収増益**を計画
- 新型コロナウイルス等の影響を受けるも、エンターテインメント事業は**前期と同水準を維持**

(百万円)	20/3期 実績	21/3期 予想	前期比
売上高	21,138	23,080	109.2%
エンターテインメント	16,115	15,885	98.6%
エンタープライズ	5,022	7,195	143.3%
営業利益	1,394	1,600	114.8%
営業利益率	6.6%	6.9%	+0.3ポイント
経常利益	1,372	1,600	116.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	792	1,100	138.9%
EBITDA	1,732	1,927	111.2%

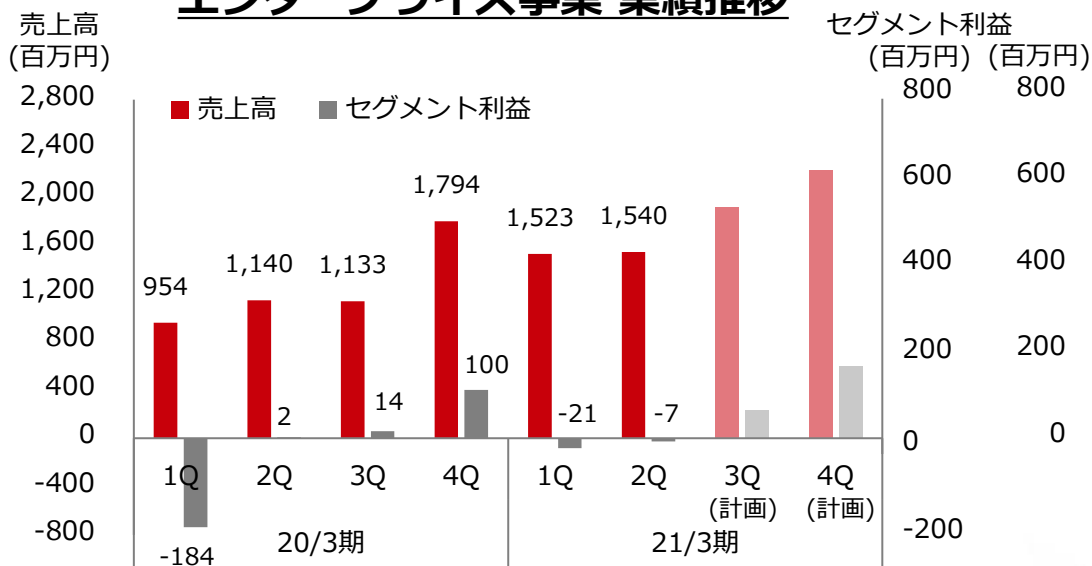
売上高見通し

- ✓ エンターテインメント事業は例年通り、年末商戦期以降に発売予定のタイトルの開発活発化により、下期が繁忙期となる見込み
- ✓ エンタープライズ事業は、前期4Qから連結を開始したLogiGearグループの貢献や、さらなる強化策の実施により、引き続き右肩上がりの成長を継続

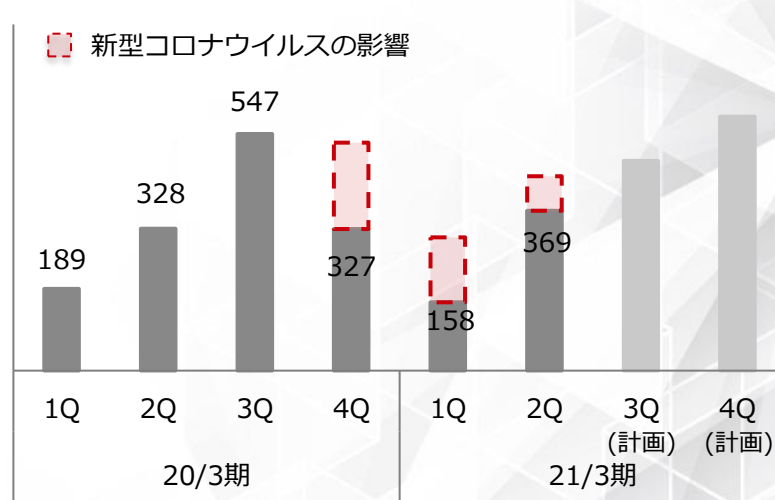
営業利益見通し

- ✓ エンタープライズ事業は第二創業期として初の通期利益貢献を見込む
- ✓ 前期4Q以降新型コロナウイルスの影響を受けていたものの、当期下期から巡航速度に回復する見通し

エンタープライズ事業 業績推移



連結営業利益推移

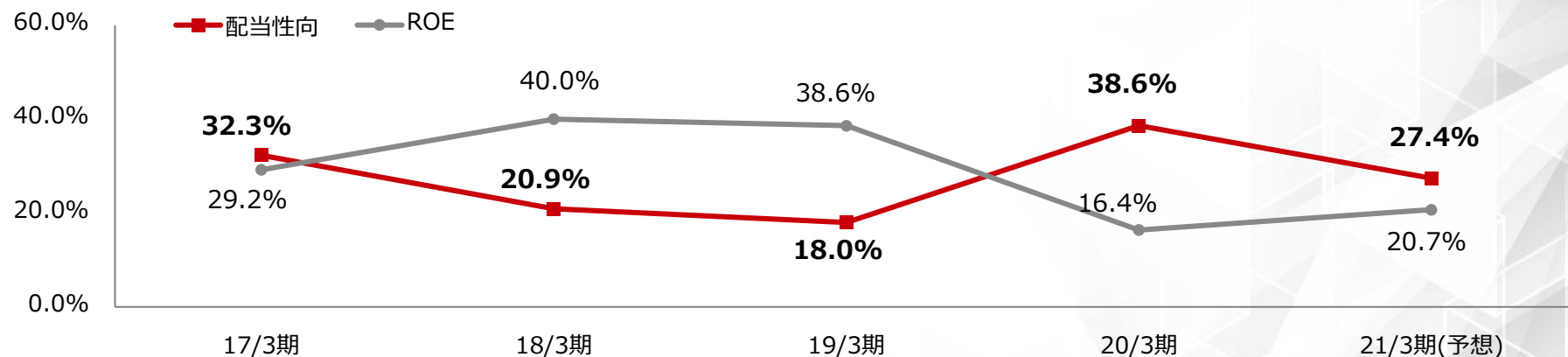


安定配当の基本方針のもと、中間配当は7.0円を決議 年間配当金は前期と同水準の14.0円を予想

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、株主の皆様にも安定的な配当を実施

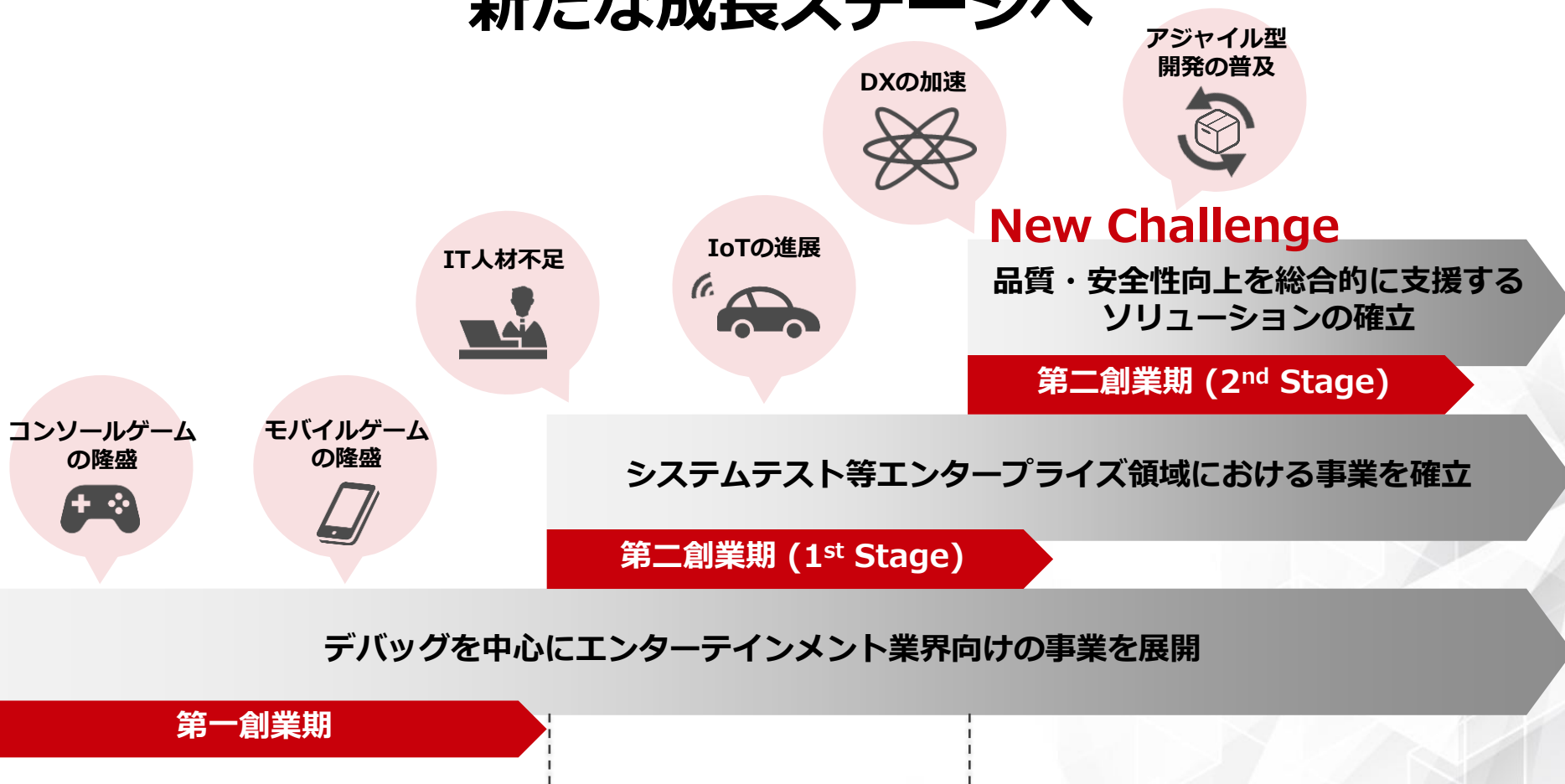
	17/3期	18/3期	19/3期	20/3期	21/3期 (予想)
年間配当金	11.5円	11.5円	13.0円	14.0円	14.0円
(うち中間配当金)	5.5円	5.5円	6.5円	7.0円	7.0円
(うち期末配当金)	6.0円	6.0円	6.5円	7.0円	7.0円



※ 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。

第二創業期の取り組み

エンタープライズ事業の成長基盤構築は完了 DXの加速等事業環境の変化に伴う新しい需要の獲得に向け 新たな成長ステージへ



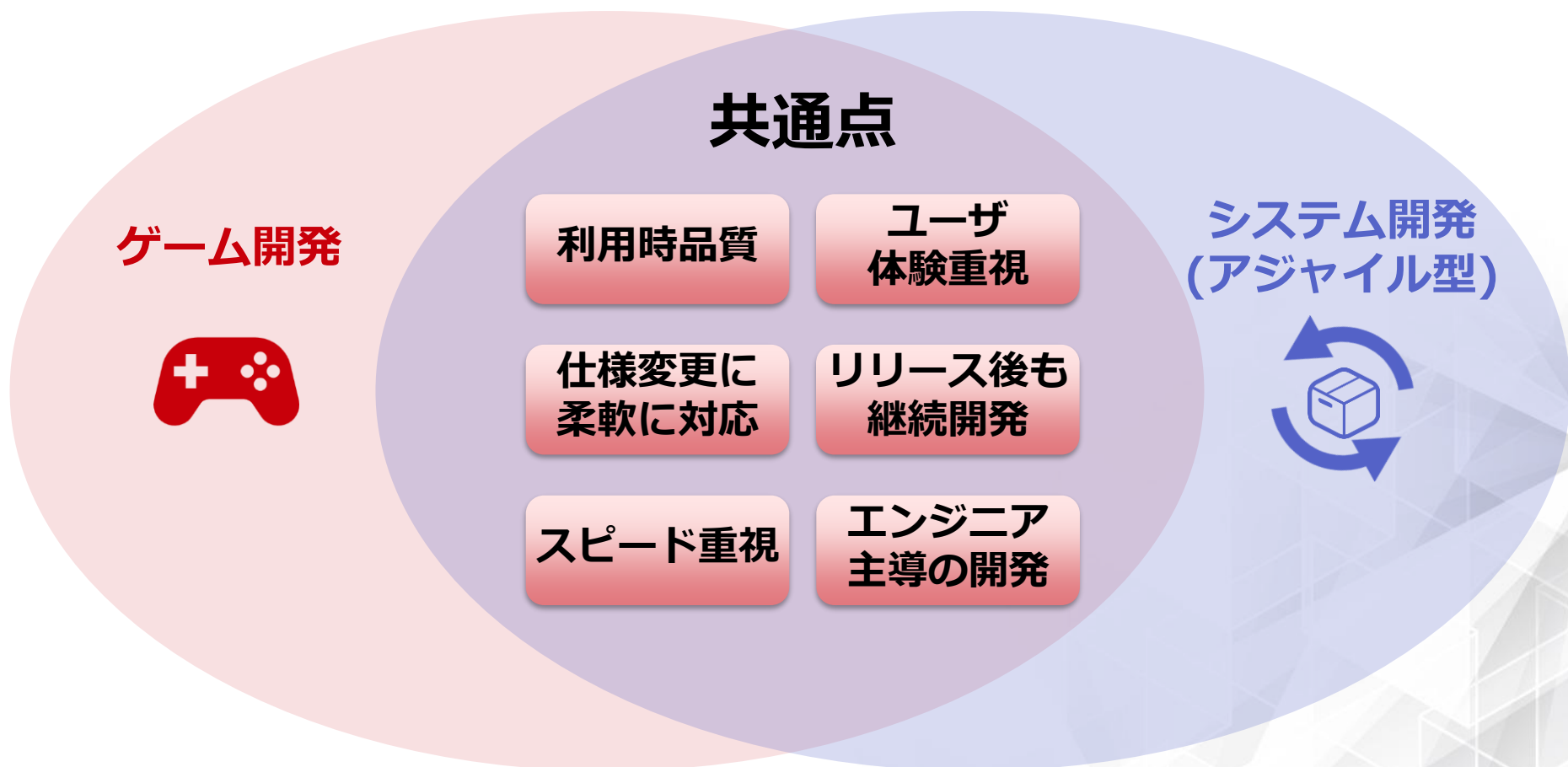
2017年6月

2020年10月

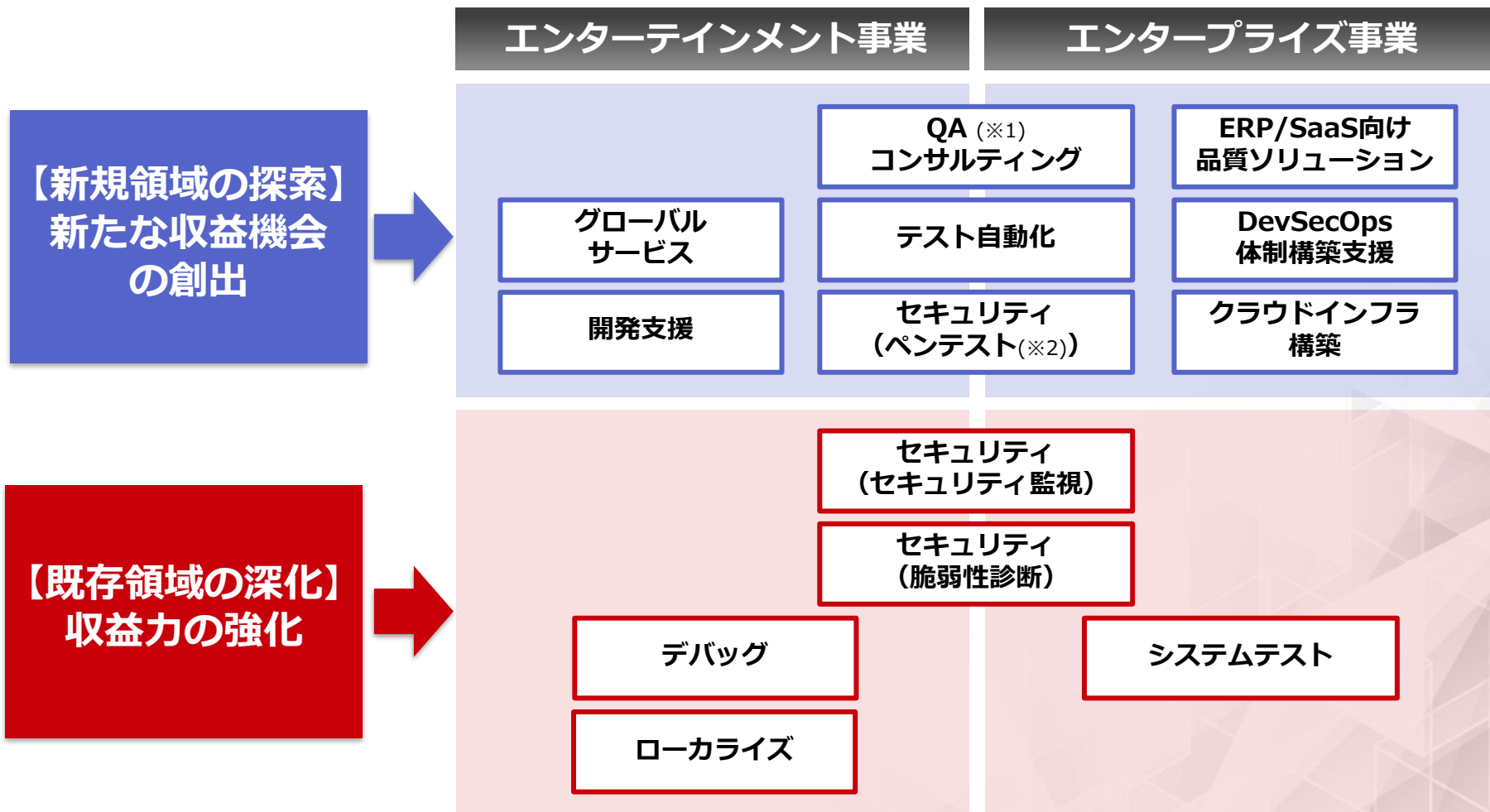
変化の速い事業環境に対応するためソフトウェアの開発手法も変化 ソフトウェアへの品質担保に対するニーズも多様化

	従来の開発手法 (ウォーターフォール型)	今後増加する開発手法 (アジャイル型)
仕様変更への対応	開発前に仕様を確定、 開発中の変更は原則不可	開発期間中にも仕様を柔軟に変更
実装方法	全体計画に従って機能をまとめて実装	小さい単位に分けて実装
リリース タイミング	全工程の完了後にリリース	機能別に短期間でリリース
テストタイミング	リリース前にまとめて実施	各工程で頻繁に実施
テスト手法	マニュアルテスト中心	マニュアルテストと自動化されたテスト を併用

ゲーム開発のプロセスはアジャイル型開発との共通点が多く
当社グループの強みであるエンターテインメント事業とカルチャーが類似



「ソフトウェアの不具合検出」から 「事業の品質・安全性の向上を総合的に支援」するサービスへの進化を目指す



新たなサービスに関する営業活動も順調に進捗



新たな成長を確実なものにするため、 各種エンジニアの採用・育成を強化

強化するエンジニア

QAコンサル

品質デザイン、品質基準、QA戦略等を行う人材

テストエンジニア

テスト計画から実施を行うエンジニア

クラウドインフラ エンジニア

AWSやGCP等のクラウド移行、運用支援を行うエンジニア

セキュリティ エンジニア

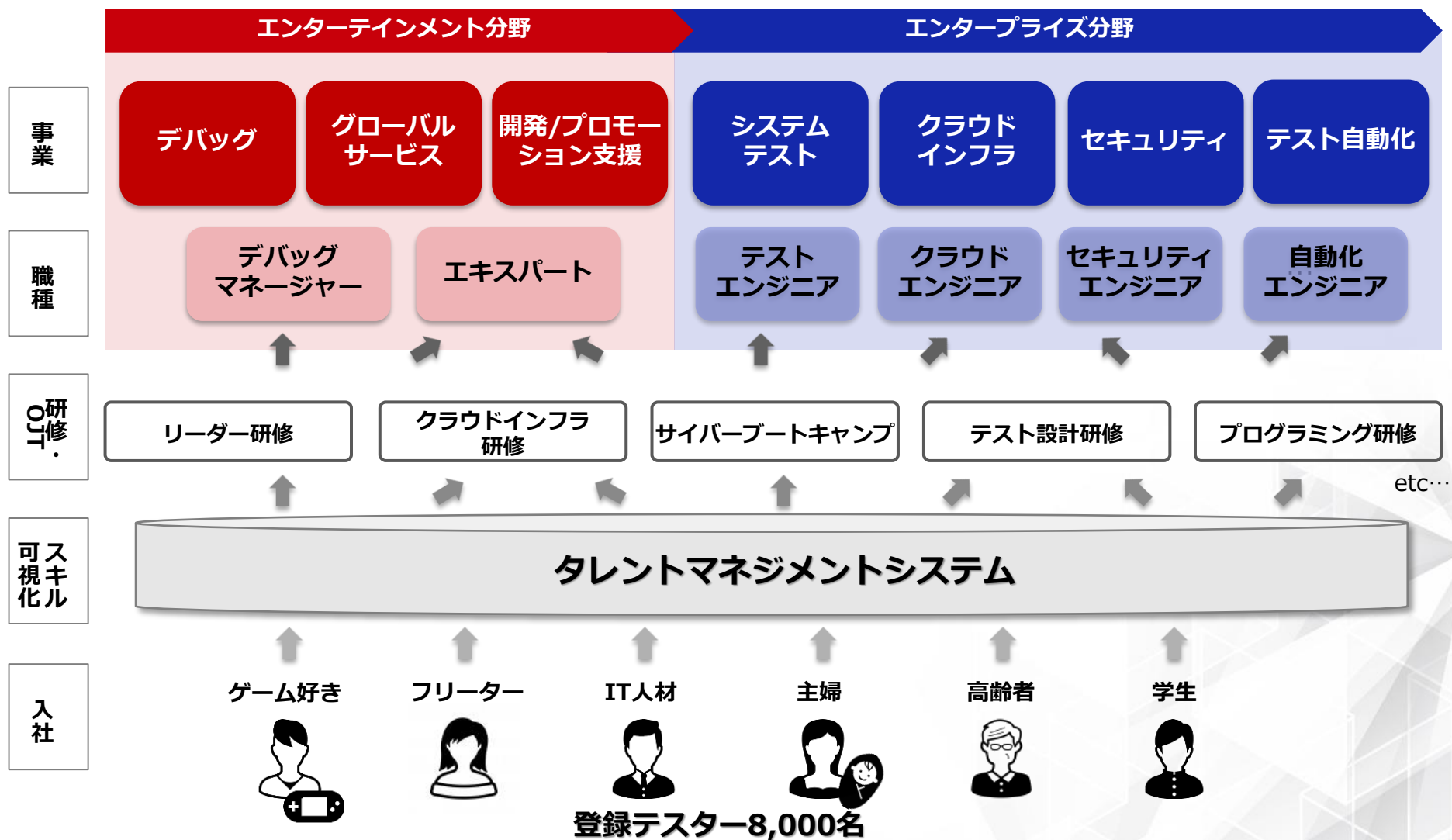
脆弱性診断やセキュリティ監視等を実施するエンジニア

採用

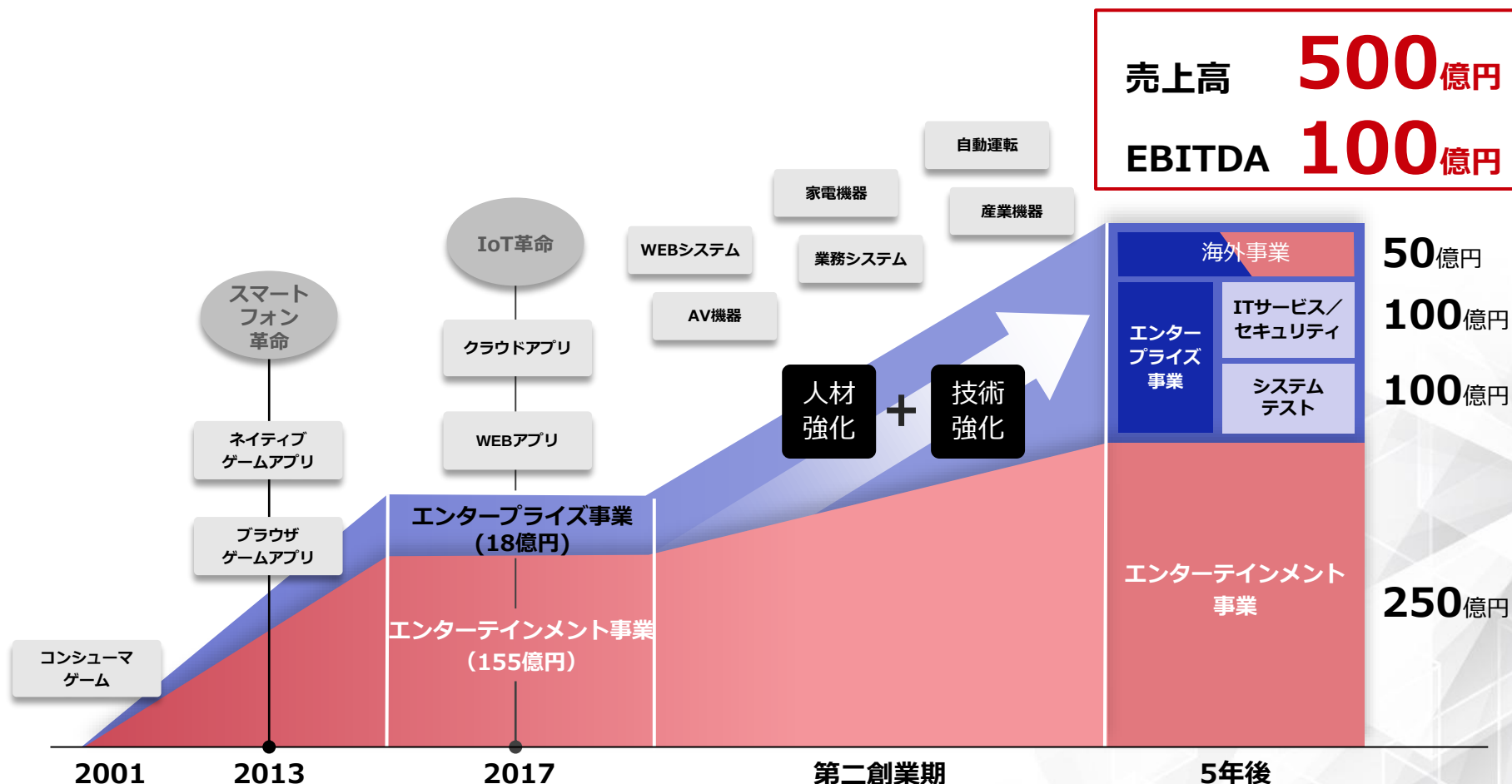
- 企業ブランディングの刷新
- SNSやエンジニアイベントを活用した採用手法の導入
- リファラル採用の強化
- M&Aの活用

育成

- タレントマネジメントシステムの活用による社内人材育成の強化
- アライアンスも積極活用した社内研修制度の拡充



売上高500億円、EBITDA100億円の達成を目指す

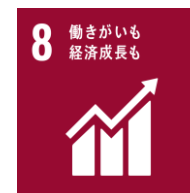


当社グループの取り組み事例とSDGsの各目標の関連

人材

日本におけるIT人材不足の解消

- ・全従業員を対象とするソフトウェアテスト技術者資格"JSTQB"取得支援制度の整備
- ・正社員向けエシカルハッカー養成講座やエンジニア育成プログラムの実施
- ・株式会社ワークポートと共同で無料エンジニアスクールを開校
- ・HASSYADAI.socialと共同で、高校生を対象とするエシカルハッカーの発掘・育成実証事業の実施



人材

多様な人材が活躍できる職場の実現

- ・学生やフリーター、役者・ミュージシャン等の夢を追いかけられている方、障がいをお持ちの方といった多種多様な人材が日々3,000名以上活躍できる場の提供
- ・言語デバッグ等に従事するアジアや欧米等20カ国以上の外国籍の人材の雇用



技術

安心・安全なデジタル社会の実現

- ・デバッグやシステムテストサービスを通じた様々なソフトウェアの品質向上支援
- ・サイバーセキュリティ関連サービスの提供によるネット社会における情報資産の保全
- ・テスト自動化やAI活用に関する研究/開発を通じた技術革新への挑戦



地域社会

地域活性化及び地方におけるIT格差の解消

- ・全国に展開するテストセンター (Lab.) や在宅勤務を活用した地方における雇用創出
- ・独立行政法人情報処理推進機構から「中小企業サイバーセキュリティお助け隊 in 東北」の受託

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



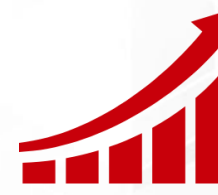
国内有数
のテスト専門企業



20カ国以上
の外国籍者が在籍



CAGR 12%
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



※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

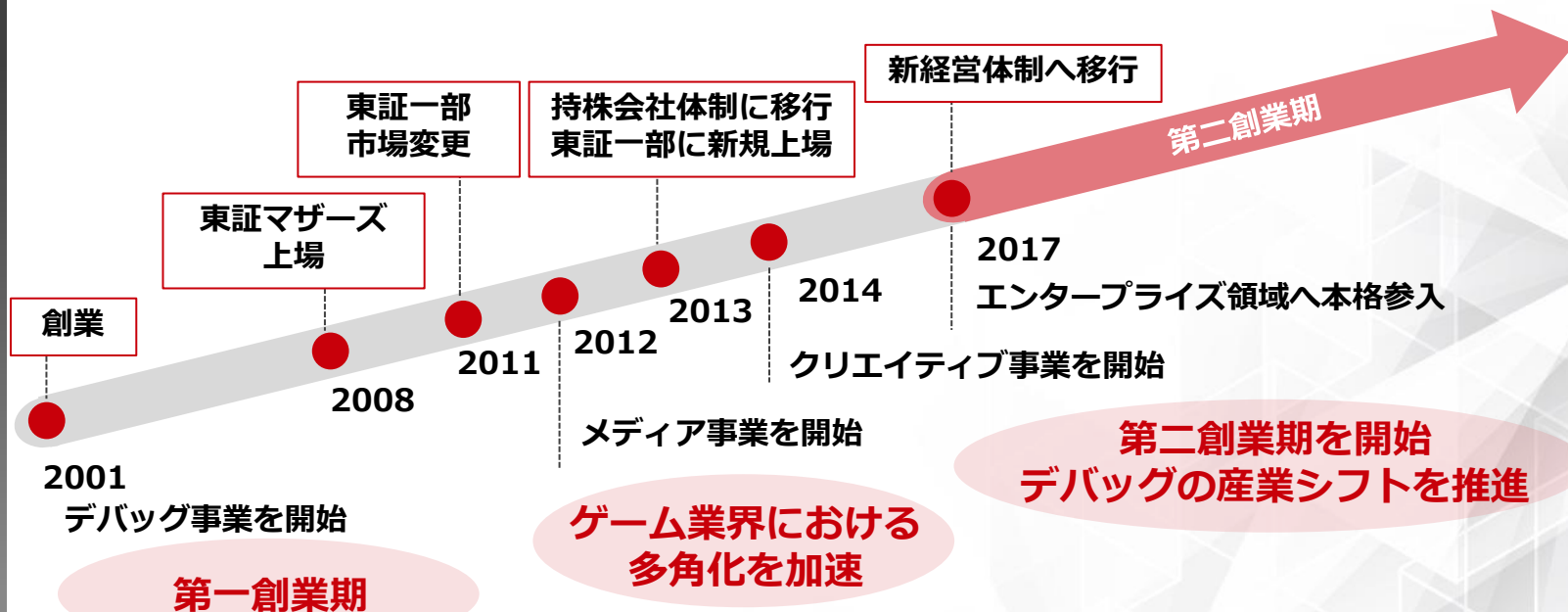
5Gの進展

当社グループが
目指す姿

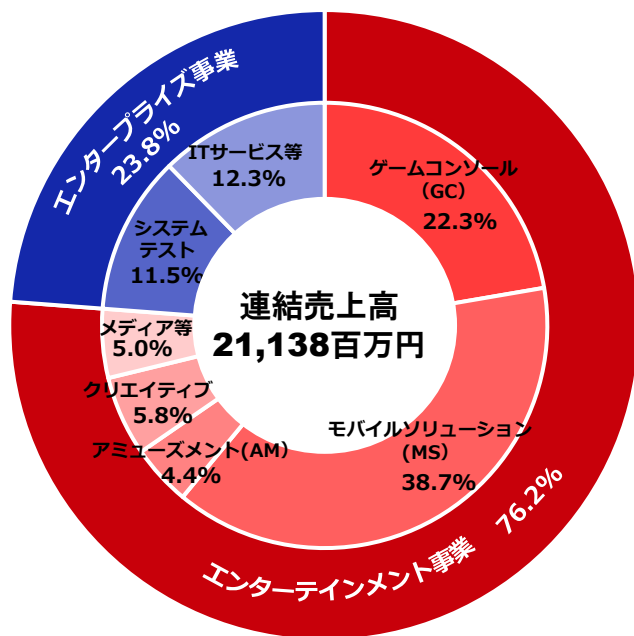
国内No.1の
ゲームデバッグカンパニーへ

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

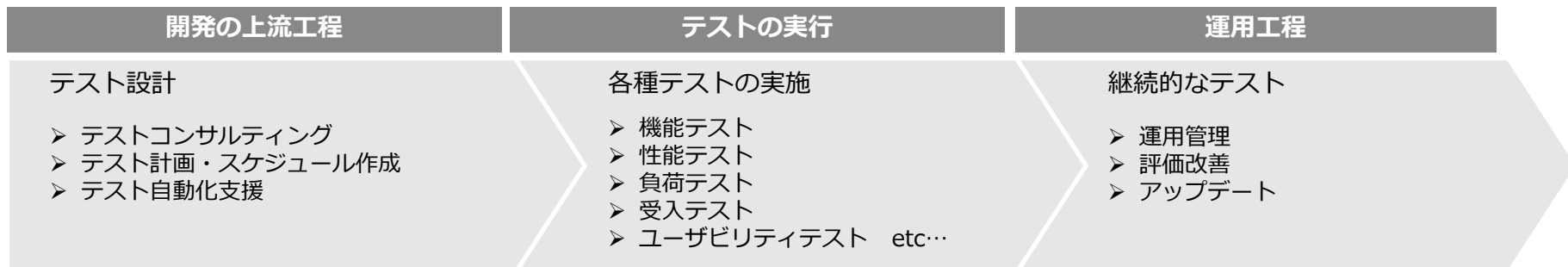


2020年3月期売上高構成比

※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

エンターテインメント事業	デバッグ	22.3%	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
		38.7%	モバイルソリューション (MS) モバイルゲームの検証
		4.4%	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
エンタープライズ事業	システムテスト	11.5%	・ 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

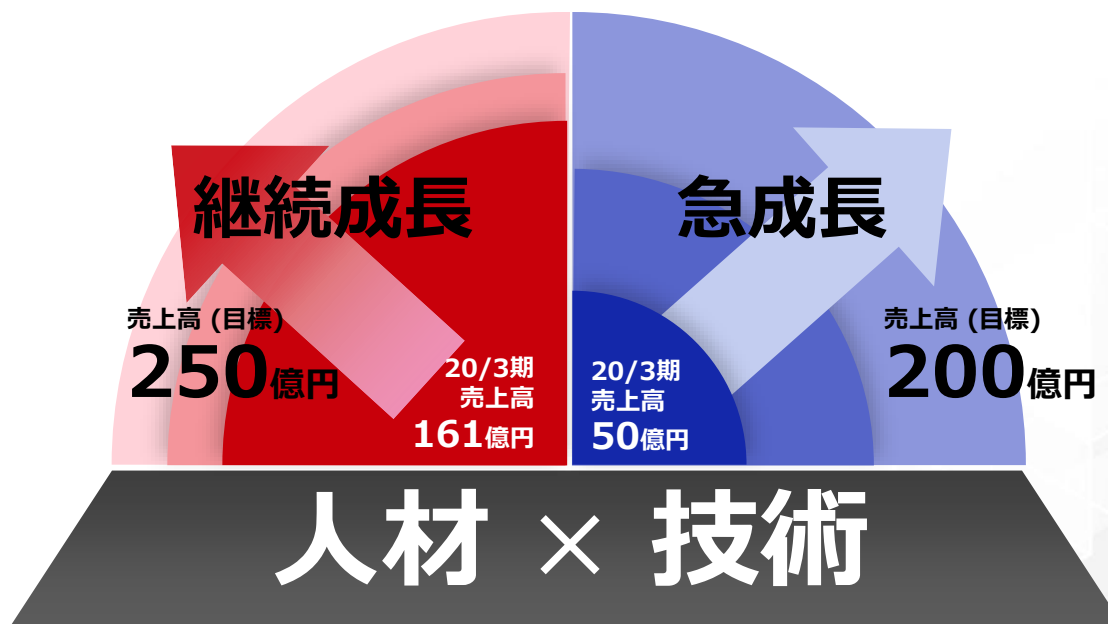
主力事業であるエンターテインメント事業の成長を追求するとともに エンタープライズ事業を第二の収益の柱へ

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

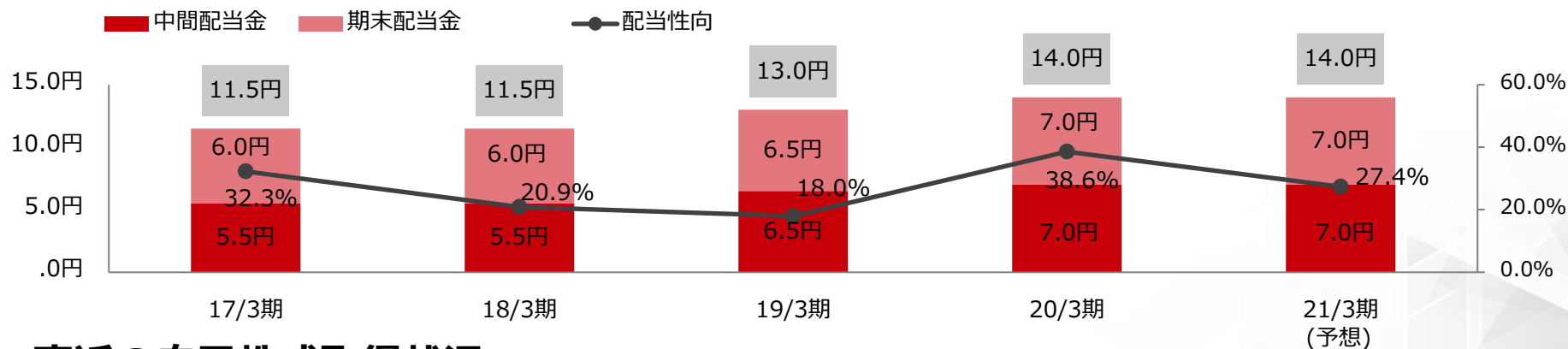
- ・綿密な市場調査やデューデリジェンスの実施
- ・買収後の適切な経営管理体制の構築によるリスク低減

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

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

(2020/9/30現在)

株式会社デジタルハーツ

エンターテインメント事業

エンタープライズ事業

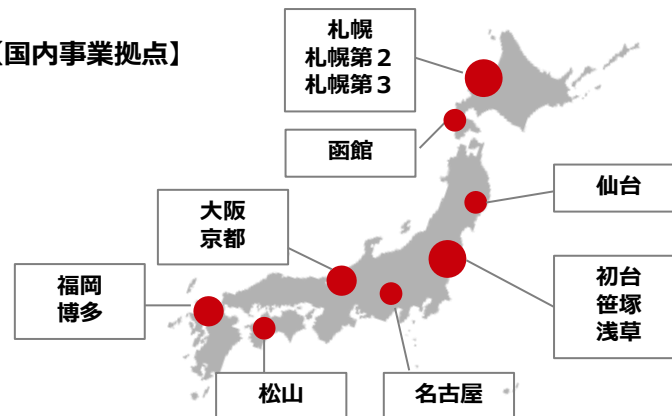


事業内容：ゲームデバッグ、ローカライズ
システムテスト、システムの受託開発、ITサポート、セキュリティ等

【強み】

- 約8,000名の登録テスター
- 200万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

【国内事業拠点】



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

株式会社フレイムハーツ

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。