

2021年3月期 第1四半期決算説明資料

2020/8/11

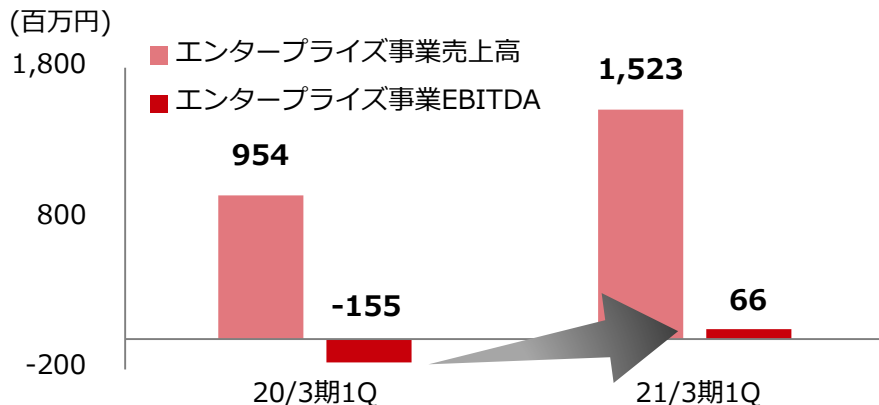
東証第一部 3676

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

決算概要

決算 ポイント

注力事業であるエンタープライズ事業において 大幅増収・収益性の改善を実現



※EBITDA=営業(セグメント)利益+減価償却費+ソフトウェア償却費+商標権償却+のれん償却費+資産除去関連費

- 既存事業の成長に加え、前期に子会社化したLogiGearグループの寄与もあり、売上が大きく伸長
- 粗利率の改善やオペレーションの効率化等により、既存事業の収益性が大幅に改善

通期連結 業績予想

上期は新型コロナウイルスの影響を受けるも、 下期から増収増益トレンドへの転換を目指す

売上高予想

23,080百万円
(前期比109.2%)

営業利益予想

1,600百万円
(前期比114.8%)

- ゲーム業界における新型コロナウイルスの影響は限定的、引き続きエンターテインメント事業で安定的な利益を見込む
- エンタープライズ事業は、成長を加速させ通期黒字化を目指す
- Withコロナ時代を見据え、サービスのリモート対応を促進

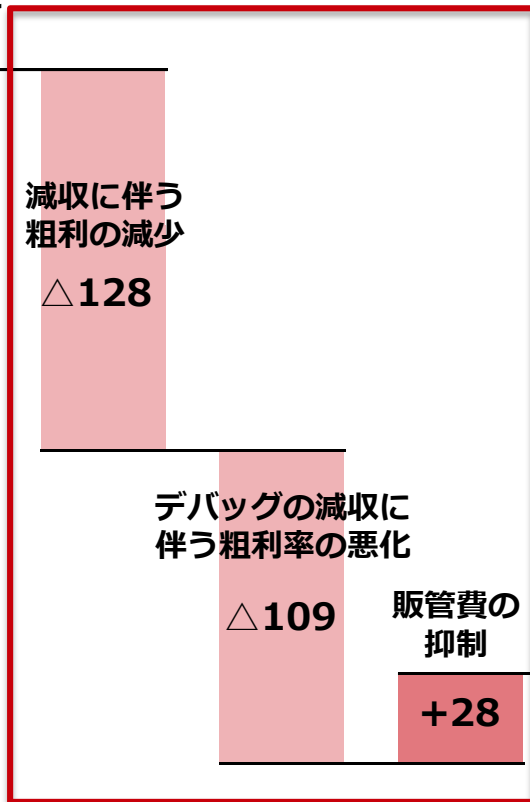
エンターテインメント事業の減収の影響を受け営業利益は減益となるも、
エンタープライズ事業の採算性の改善等によりEBITDAは前期比で成長

(百万円)	20/3期1Q	21/3期1Q	増減額	前期比
売上高	4,988	5,093	104	102.1%
売上原価	3,772	3,819	47	101.3%
原価率	75.6%	75.0%		△0.6ポイント
売上総利益	1,215	1,273	57	104.7%
販管費	1,026	1,115	88	108.7%
営業利益	189	158	△31	83.6%
営業利益率	3.8%	3.1%		△0.7ポイント
経常利益	189	194	4	102.5%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	112	99	△13	88.2%
EBITDA	275	283	8	102.9%

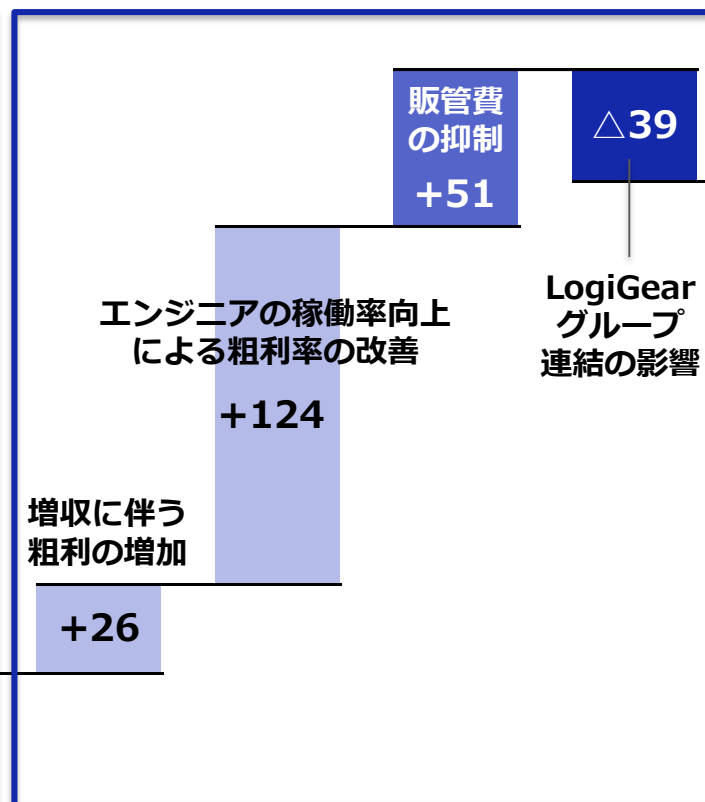
新型コロナウイルスの影響によりデバッグが減収となり粗利率も低下した一方、事業拡大に注力するエンタープライズ事業では大幅な収益改善を実現

20/3期1Q
営業利益

189



エンターテインメント事業

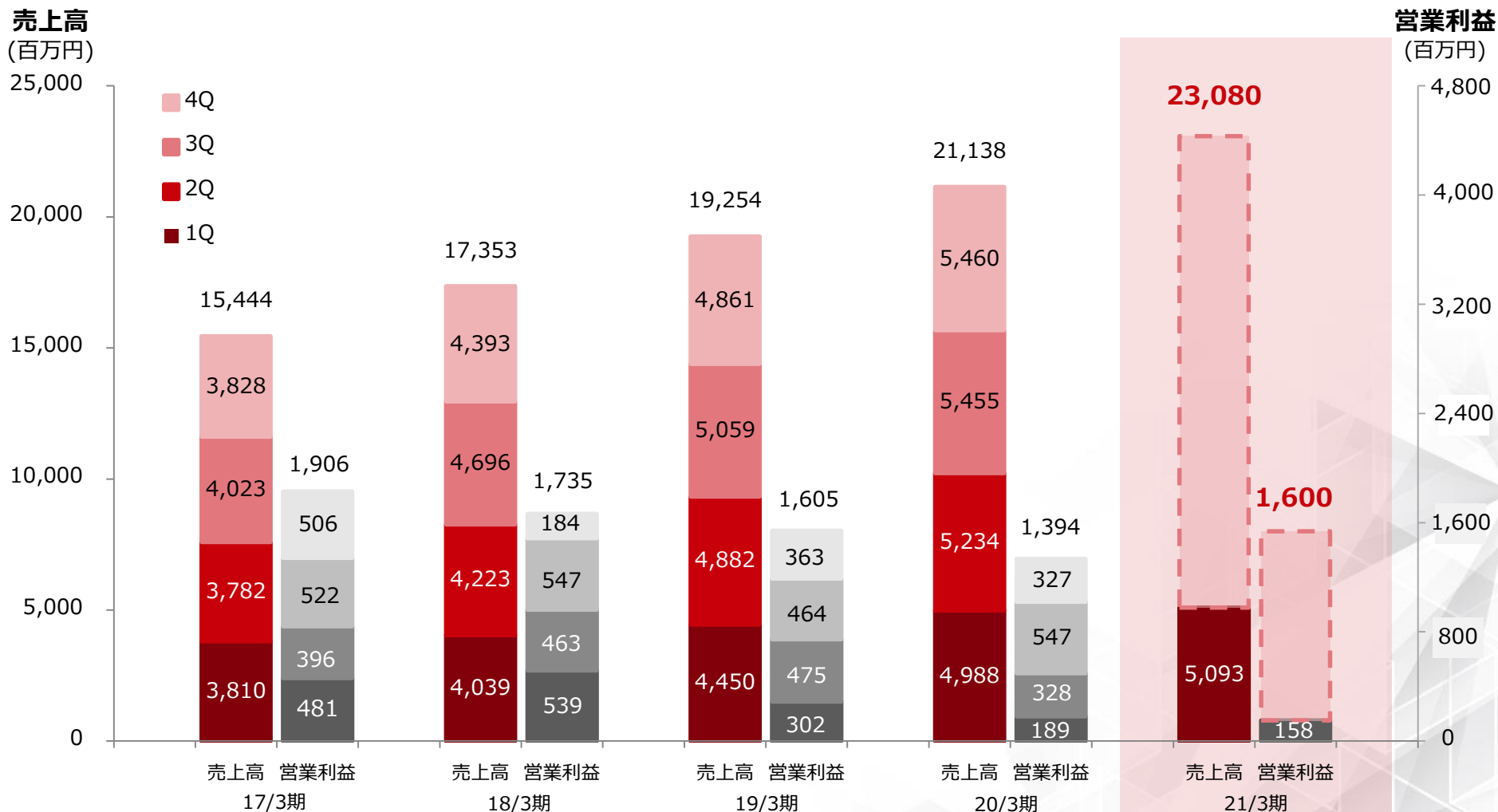


エンタープライズ事業

(単位：百万円)

20/3期1Q 営業利益	189	
減収に伴う粗利の減少	△128	
デバッグの減収に伴う粗利率の悪化	△109	
販管費の抑制	+28	
増収に伴う粗利の増加	+26	
エンジニアの稼働率向上による粗利率の改善	+124	
販管費の抑制	+51	
LogiGearグループ連結の影響	△39	
全社共通費の抑制	+15	
21/3期1Q 営業利益	158	

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回復し、通期では増収増益を目指す



(百万円)	20/3期(期末)	21/3期(1Q末)	増減額(対前期末)
資産合計	10,637	9,854	△782
流動資産	7,453	6,648	△804
現金及び預金	3,739	3,027	△711
受取手形及び売掛金	2,985	2,889	△95
固定資産	3,183	3,205	21
有形固定資産	579	560	△19
無形固定資産	1,379	1,445	66
投資その他の資産	1,225	1,199	△25
負債合計	5,198	4,513	△685
流動負債	5,134	4,450	△684
短期借入金	2,546	2,546	0
固定負債	63	62	△0
純資産合計	5,438	5,340	△97
株主資本	4,898	4,841	△56
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	465	△37
負債・純資産合計	10,637	9,854	△782

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1四半期 セグメント別実績

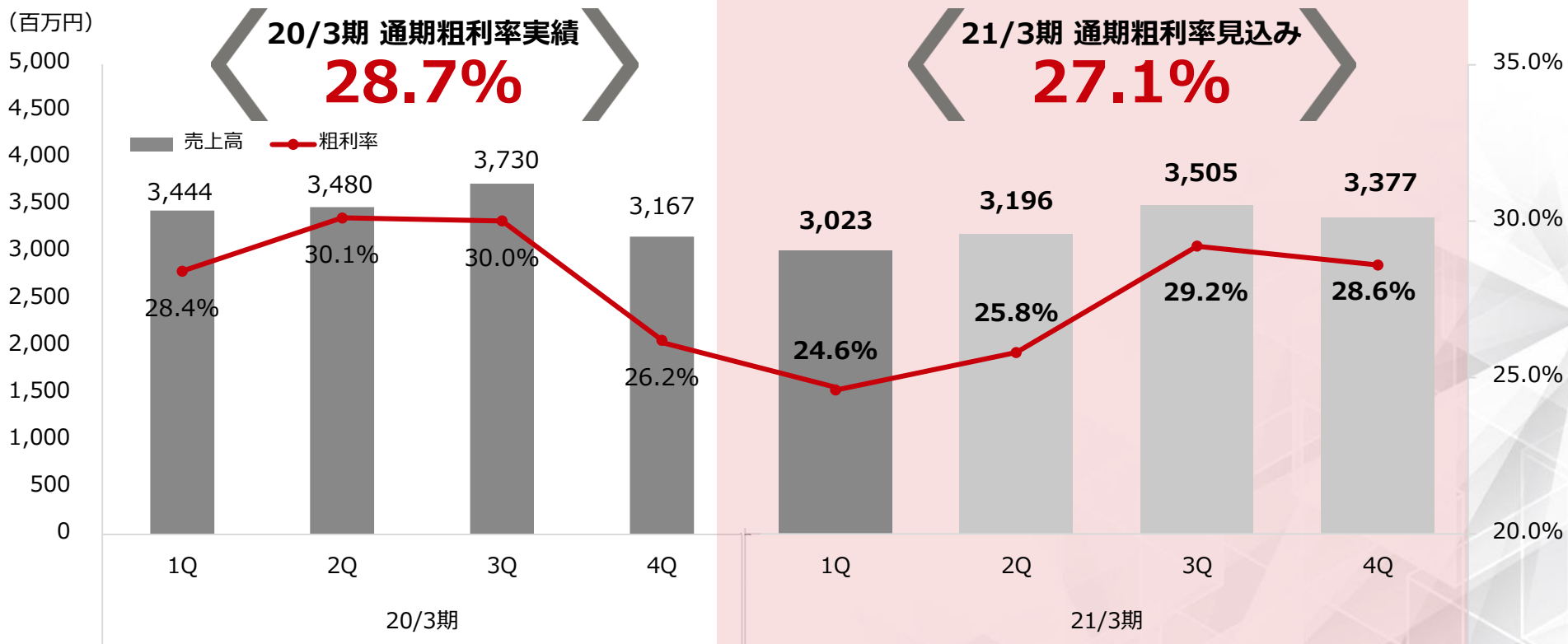
(百万円)	前期実績 20/3期1Q	当期実績 21/3期1Q	前期比
売上高	4,988	5,093	102.1%
エンターテインメント	4,033	3,569	88.5%
エンタープライズ	954	1,523	159.6%
調整額	—	—	—
営業利益	189	158	83.6%
エンターテインメント	727	517	71.1%
エンタープライズ	△ 184	△ 21	—
調整額	△ 352	△ 337	—
EBITDA	275	283	102.9%
エンターテインメント	775	547	70.6%
エンタープライズ	△ 155	66	—

- 新型コロナウイルスの影響により、タイトル開発の一部遅延や海外クライアントからの需要が減少し減収減益
- リモートデバッグへの移行を加速させるとともに、Lab.の統廃合を推進し、コストコントロールを強化

(百万円)	前期実績 20/3期1Q	当期実績 21/3期1Q	前期比
売上高	4,033	3,569	88.5%
デバッグ	3,444	3,023	87.8%
ゲームコンソール(GC)	1,186	1,023	86.3%
モバイルソリューション(MS)	2,013	1,819	90.4%
アミューズメント(AM)	245	179	73.1%
クリエイティブ	350	311	88.8%
メディア及びその他	238	234	98.5%
セグメント利益	727	517	71.1%
EBITDA	775	547	70.6%

- 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
- 年末商戦期に向け徐々にデバッグ需要は回復する見込み
- コストコントロール強化等により下期の粗利率は30%近くまで改善する見通し

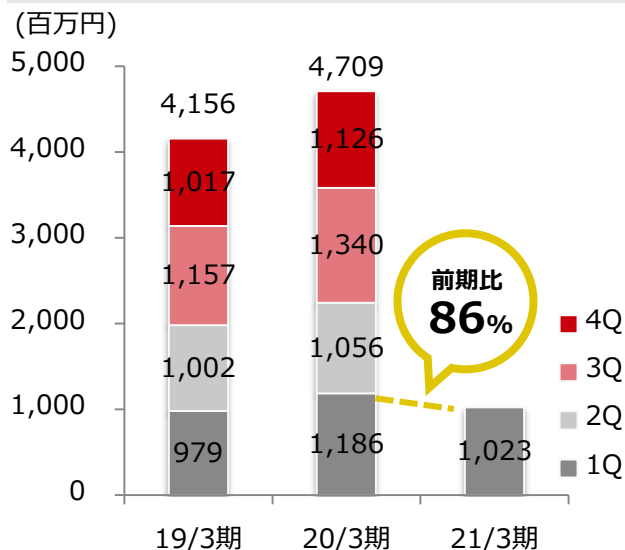
デバッグ 四半期別推移



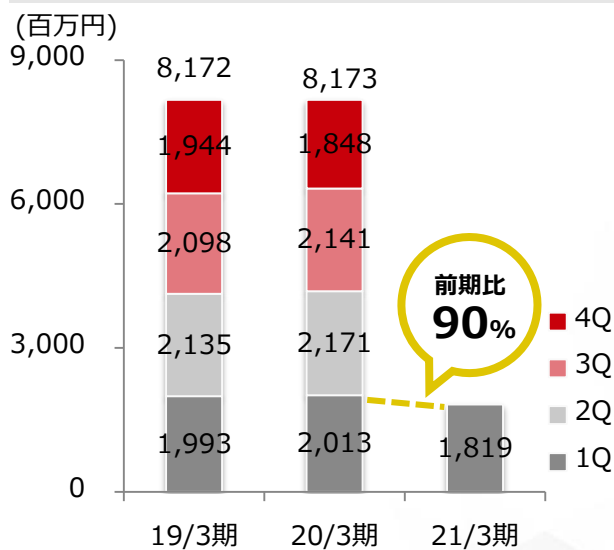
- **ゲームコンソール(GC)**
大型タイトル案件の稼働により好調だった前期からの反動の影響大きく減収
- **モバイルソリューション(MS)**
新型コロナウイルスの影響等を受け、一時的に需要が縮小
- **アミューズメント(AM)**
引き続き厳しい市場環境であり、規制や顧客の動向には注視が必要

四半期別売上高の推移

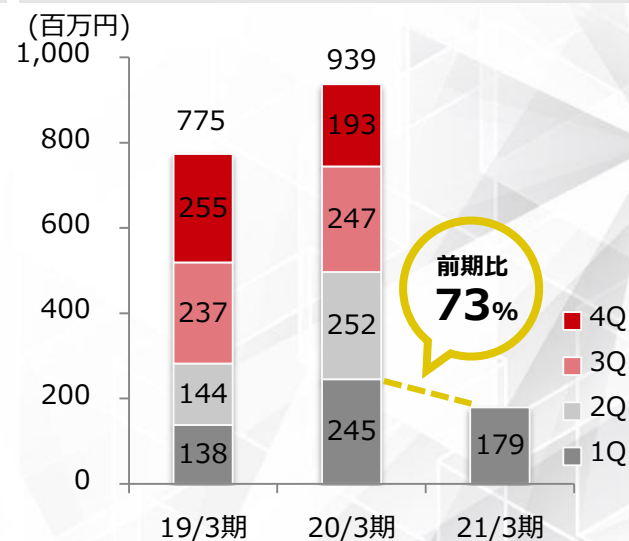
ゲームコンソール(GC)



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

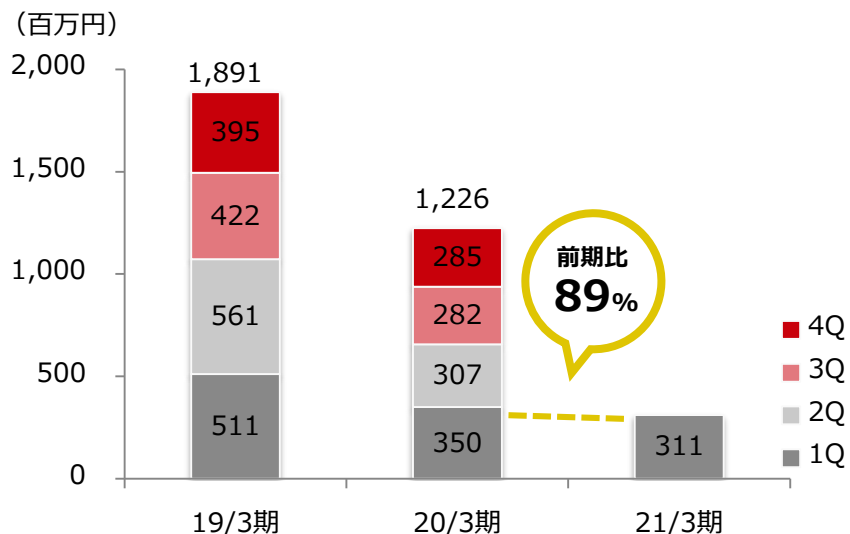
引き続きモバイルゲームの市場環境の影響を受け減収となるも、コストコントロールを強化し増益を達成

■ メディア及びその他

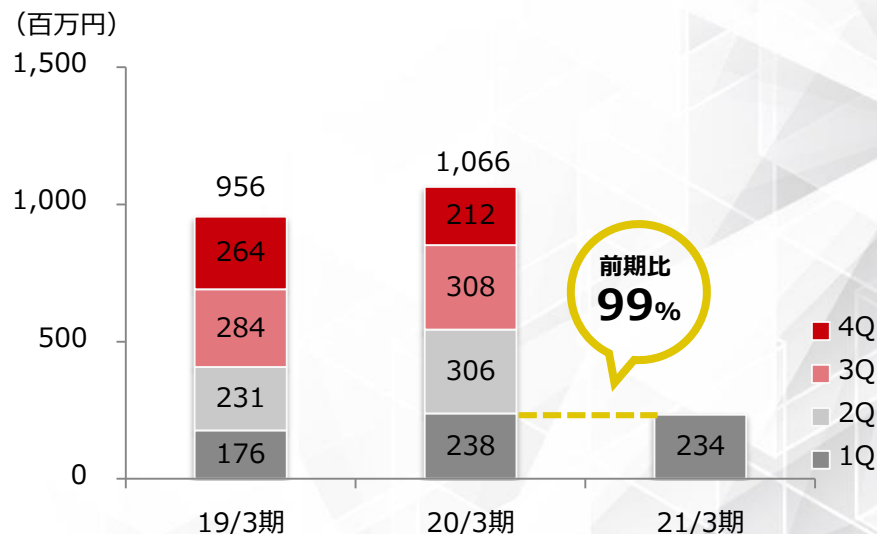
4Gamer.netにおいて海外企業からの広告収入が減少するも、カスタマーサポートサービス等は順調に推移

四半期別売上高の推移

クリエイティブ



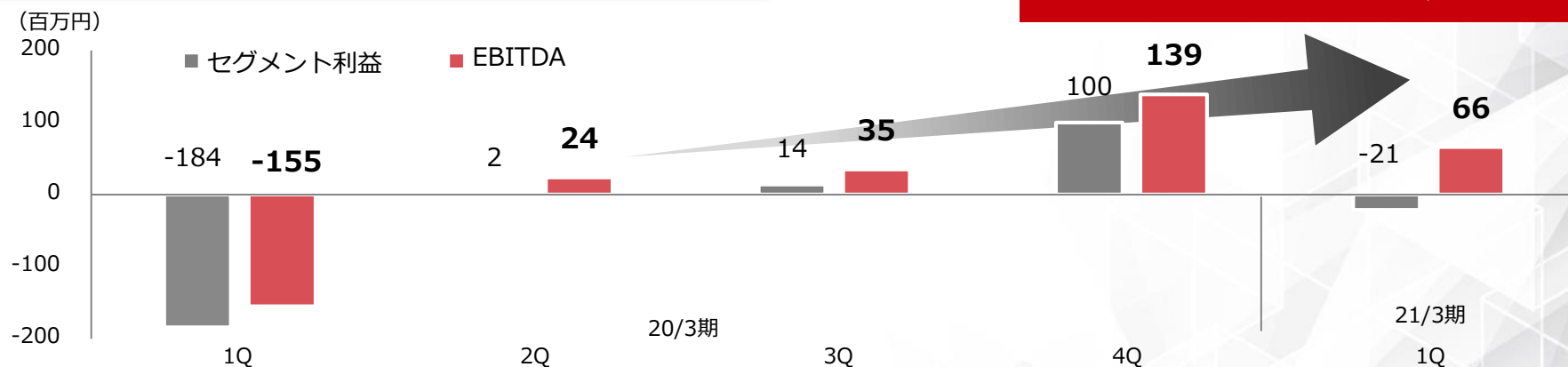
メディア及びその他



■ 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

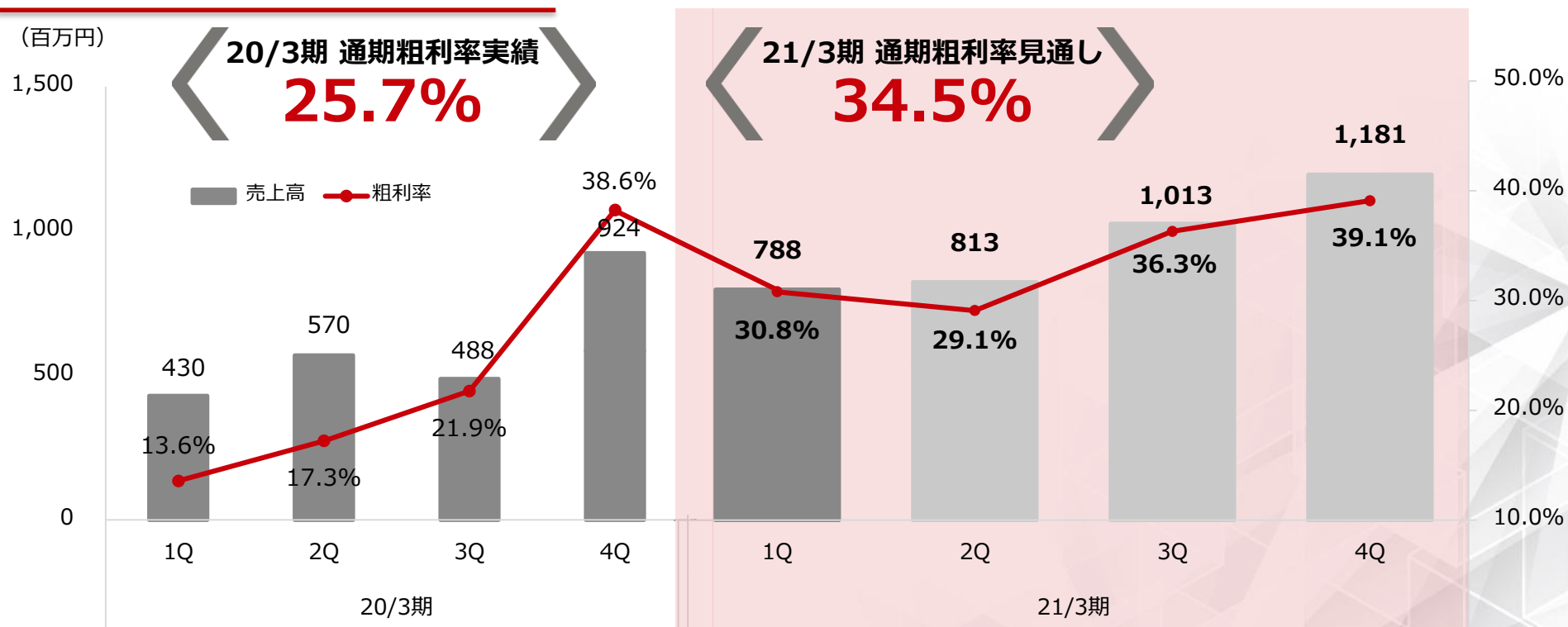
(百万円)	前期実績 20/3期1Q	当期実績 21/3期1Q	前期比
売上高	954	1,523	159.6%
システムテスト	430	788	183.1%
ITサービス・セキュリティ	523	735	140.4%
セグメント利益	△184	△21	—
EBITDA	△155	66	—

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
- 季節性により1Qの売上高は前期4Qと比較し減収となるも、2Q以降は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が改善する見通し、通期の粗利率は34.5%を目指す

システムテスト 四半期別推移



■ システムテスト

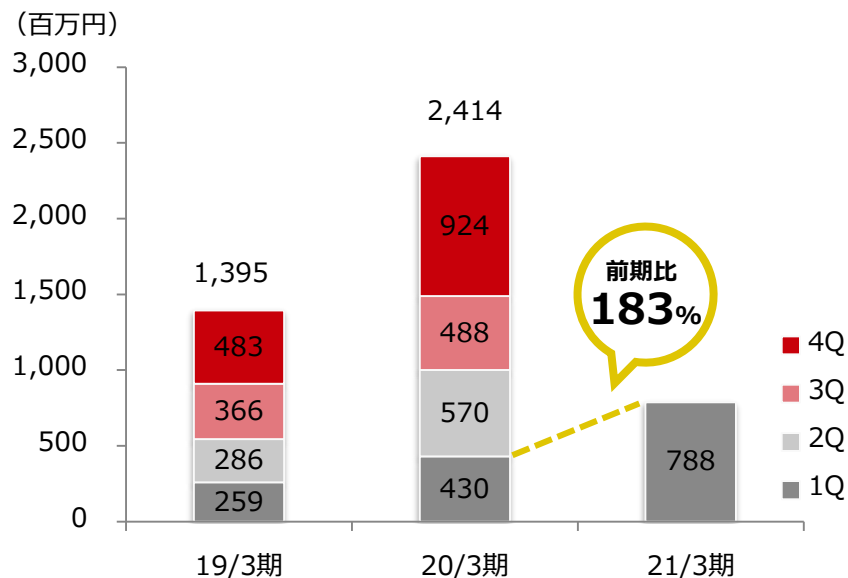
新型コロナウイルスの影響により経済活動が停滞した状況下においても、安全性を確保したうえでサービスを提供できる体制を整備することで需要を着実に獲得

■ ITサービス・セキュリティ

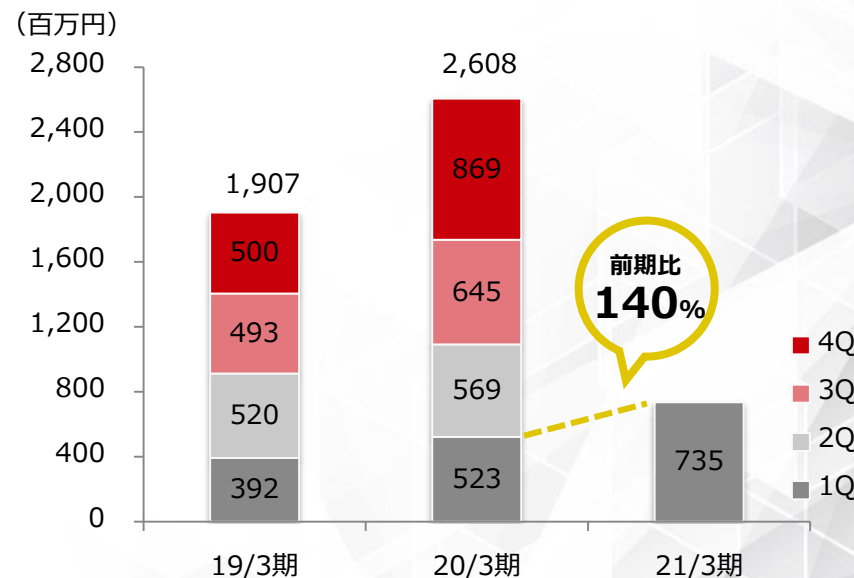
システム開発、保守・運用、セキュリティサービスすべてにおいて増収を達成

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%

前期比で上期は増収減益、下期は増収増益を計画

■ 上期見通し

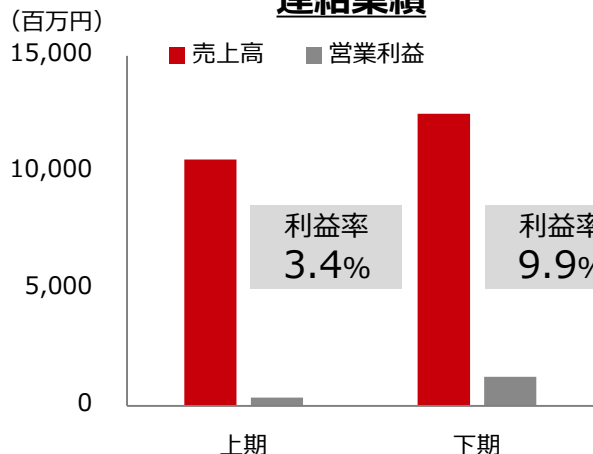
- 売上高は、エンタープライズ事業の高成長の維持により前期比で増収となるも、利益面では新型コロナウイルスの影響によるエンターテインメント事業の減収を受け、減益となる見通し
- 特に新型コロナウイルスの影響が大きい米国LogiGearにおいて、大幅なコスト削減を実施
- Withコロナ時代を見据え、リモートでサービスを提供できる体制作りをフォーカス

■ 下期見通し

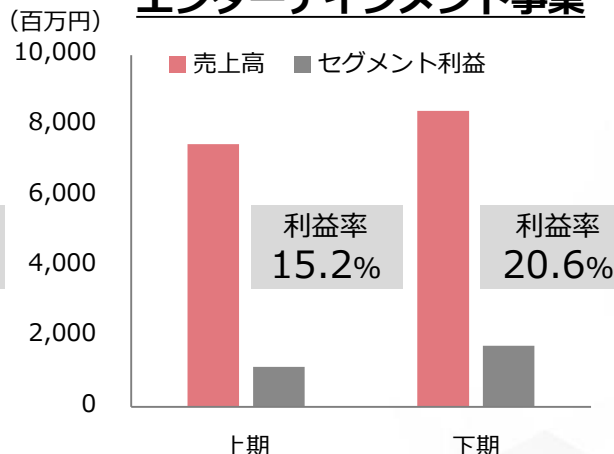
- 新型コロナウイルスの影響も落ち着き、増収増益トレンドへ回復する見通し
- エンターテインメント事業は、デバッグ事業の繁忙期によりセグメント利益率も20%台へ回復する見込み
- エンタープライズ事業は、引き続き売上を拡大し、増収効果による通期黒字化を目指す

21/3期業績イメージ

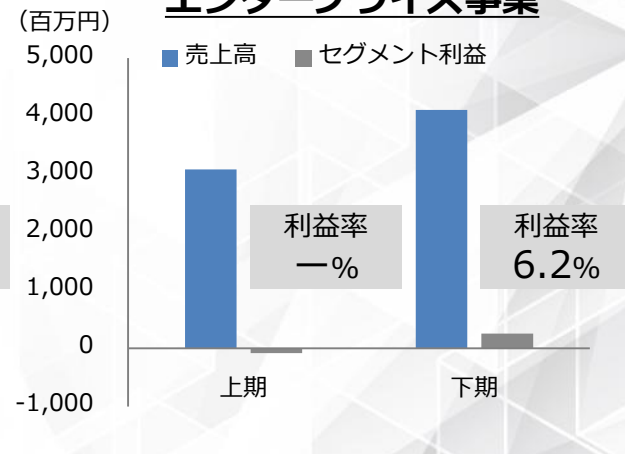
連結業績



エンターテインメント事業



エンタープライズ事業

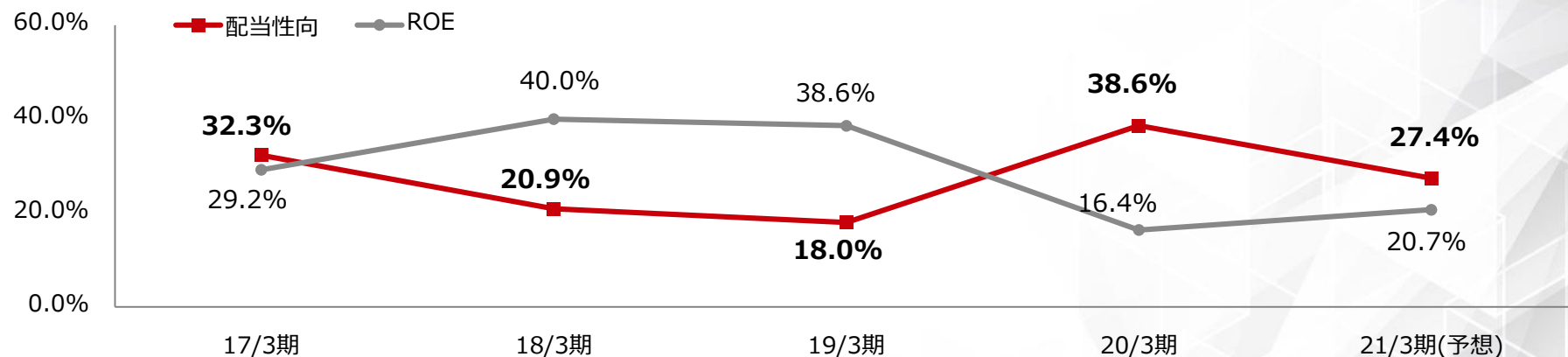


1株当たりの年間配当金は前期と同水準の14.0円を予想

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、株主の皆様へ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

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

第二創業期開始以降

人材・サービス・事業基盤の強化を推進



基盤構築期

拡大期

飛躍期

デバッグ当期テーマ

キャッシュ創出力の最大化

リモートデバッグ 正式に始動

稼働人員数

対応タイトル数



160名

31本

※2020年6月末時点

システムテスト当期テーマ

増加する需要に対し 供給体制の迅速な整備

外部リソースを活用した 新サービス “DH-Tech”を開始



DH-Tech

外部リソースの稼働人員数

158名

※2020年6月末時点

セキュリティ当期テーマ

事業の第3の柱になるための チャレンジ

“DH-SOC”の監視デバイス数 国内トップレベルへ

監視デバイス数

2020年6月末時点

2020年10月以降

約**16万台** >> 約**20万台**

国内トップレベル

テストセンター“Lab.”の 統廃合を推進

- 新宿Lab.の閉鎖完了
- リモートデバッグの推進により、他の拠点の減床を検討

SAP関連の案件の 受注拡大

クライアント事例



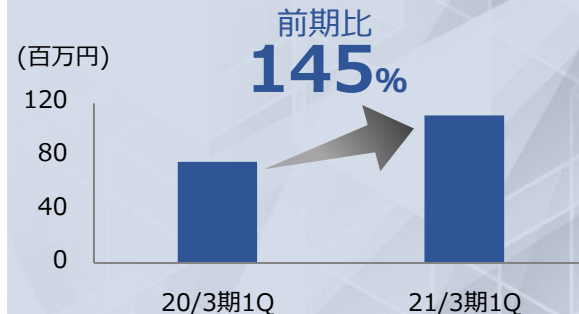
グローバル
化粧品メーカー



自動車部品
メーカー

※PoC案件含む

売上高は 2桁成長を継続



デバッグ

新型ハードの発売や
5Gの普及拡大により

タイトル開発は安定的



- 引き続きアウトソース需要は旺盛



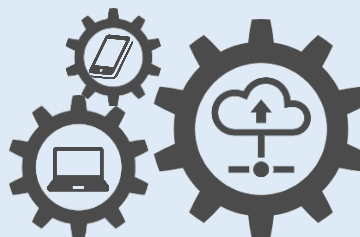
国内における確固たるポジションを維持しつつ、海外市場の開拓を推進

安定的にキャッシュを創出



システムテスト

IoTやDXの進展により
企業のIT投資が増加



- IT人材不足の深刻化
⇒アウトソース需要が拡大



テスト専門企業ならではのノウハウや自動化技術を活用し精度の高いテストを効率的に実施

高成長を継続



セキュリティ

リモートワークの定着により

セキュリティの重要性が増大



- 企業の規模に関わらず対策が必須へ
⇒セキュリティの需要拡大



入口対策から出口対策まで中小企業向け・大手企業向けの多様なサービスを提供できる体制を構築

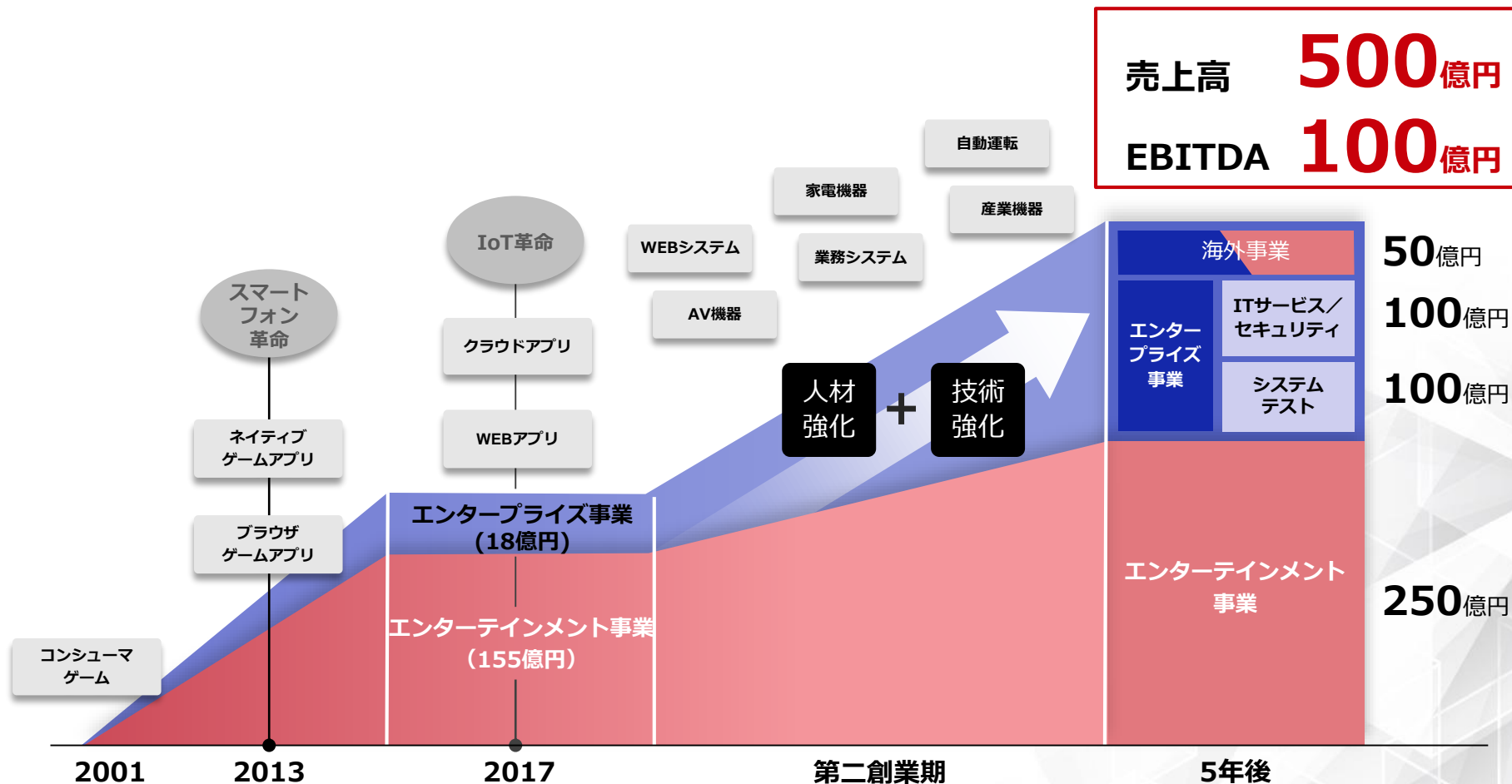
売上規模を拡大



市場環境見通し

当社業績見通し

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



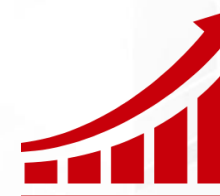
国内有数
のテスト専門企業



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

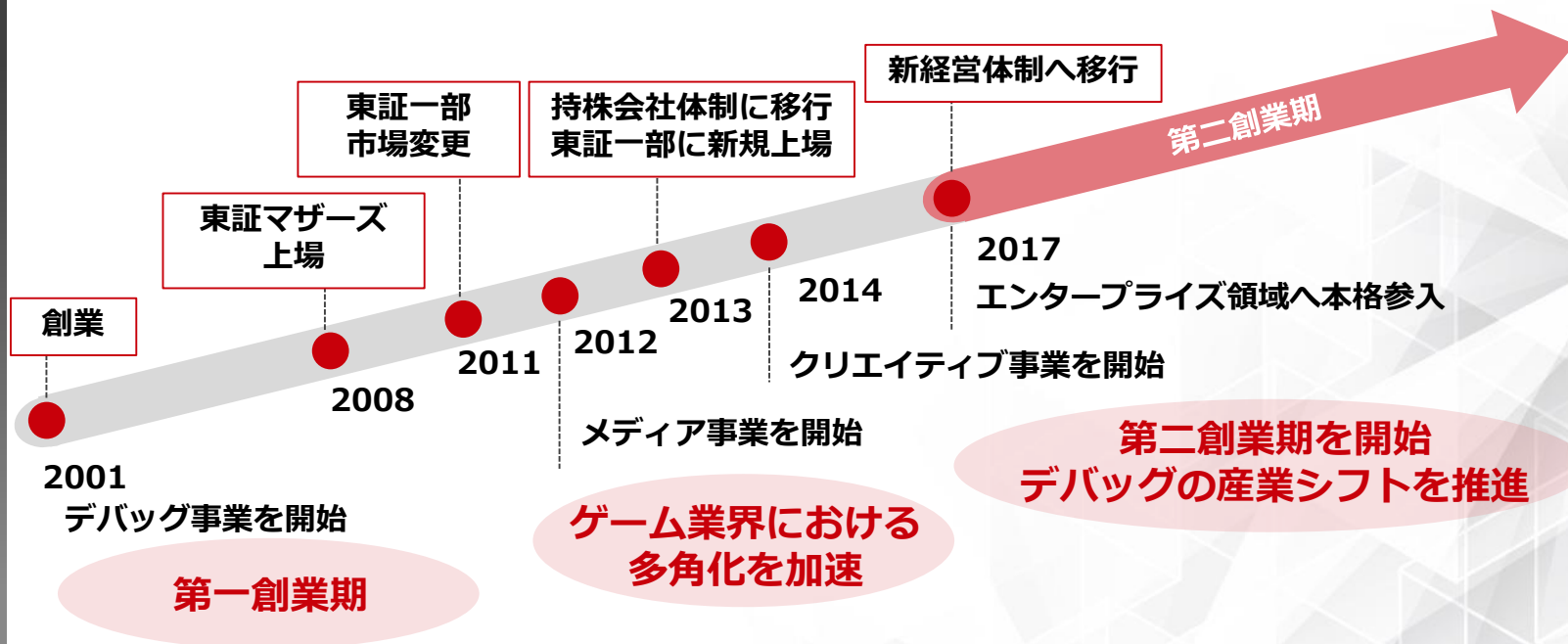
5Gの進展

当社グループが
目指す姿

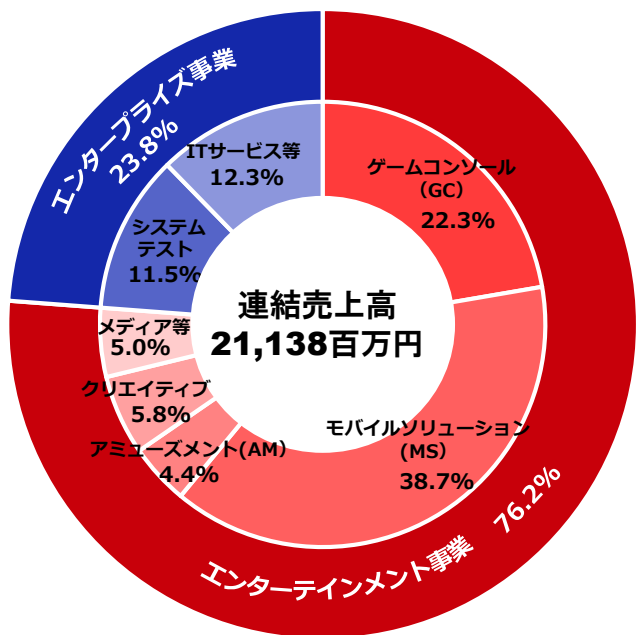
国内No.1の
ゲームデバッグカンパニーへ

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

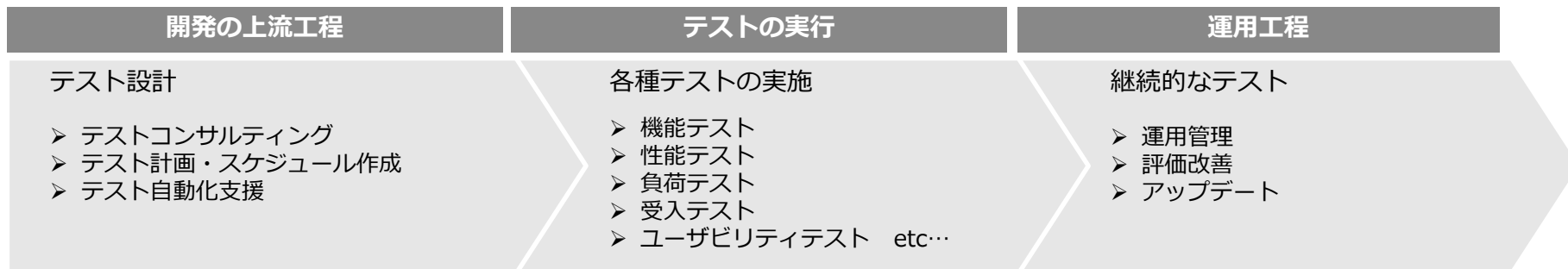


2020年3月期売上高構成比

※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

事業区分	業務内容	割合	詳細説明
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%
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

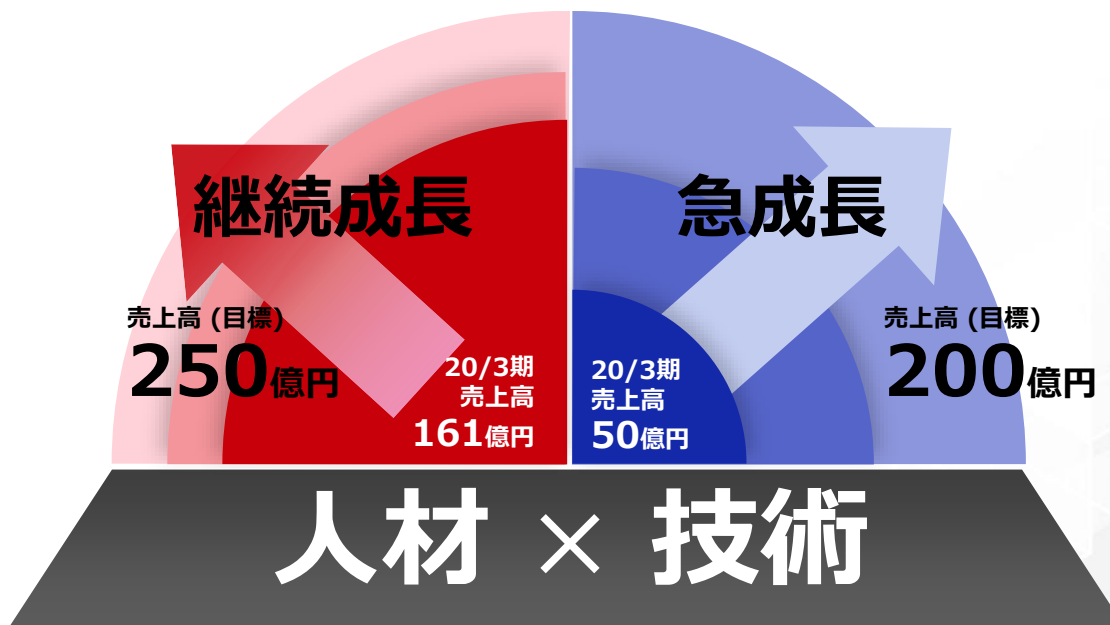
主力事業であるエンターテインメント事業の成長を追求するとともに エンタープライズ事業を第二の収益の柱へ

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

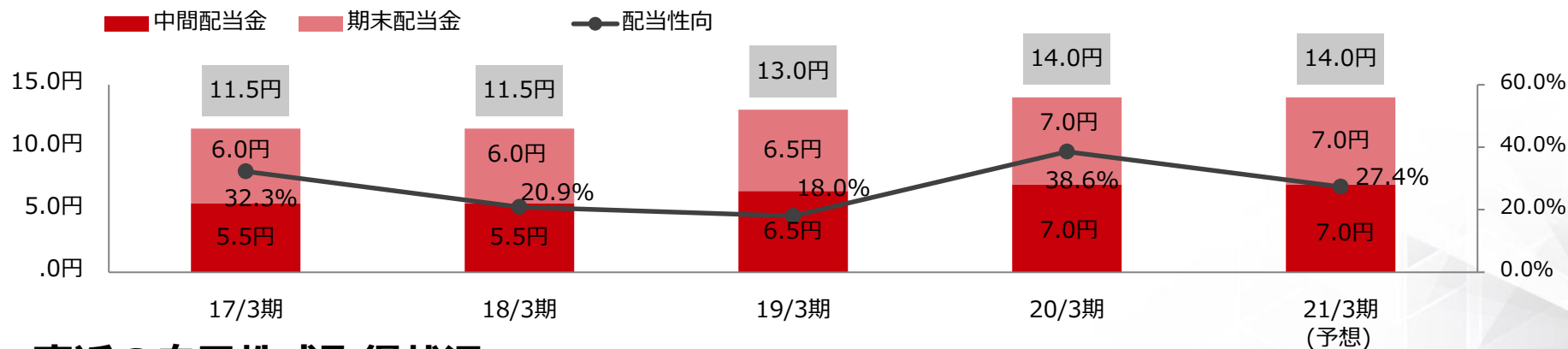
セグメント別業績推移

(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

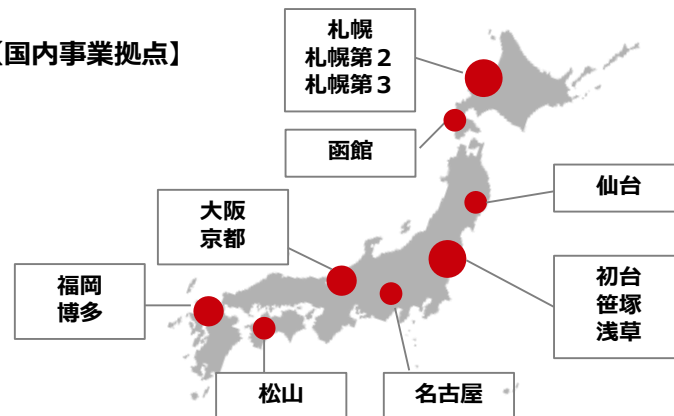
自己株式の取得については、成長投資を確保した上で、資本政策上の必要性、財務体質への影響等を考慮し機動的に実施

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

(2020/6/30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
- 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

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。