

2021年3月期 第3四半期決算説明資料

2021/2/9

東証第一部 3676

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

決算概要

01

新型コロナウイルスの影響を受けるも
増収増益を達成

売上高

16,313百万円(前期比 **104.1%**) ↑

営業利益

1,183百万円(前期比 **111.0%**) ↑

注力事業であるエンタープライズ事業が
大幅な増収増益を達成し業績を牽引

03

四半期ベースで
過去最高益を達成

21/3期3Q会計期間 営業利益

655百万円

前年同四半期比
119.7%

02

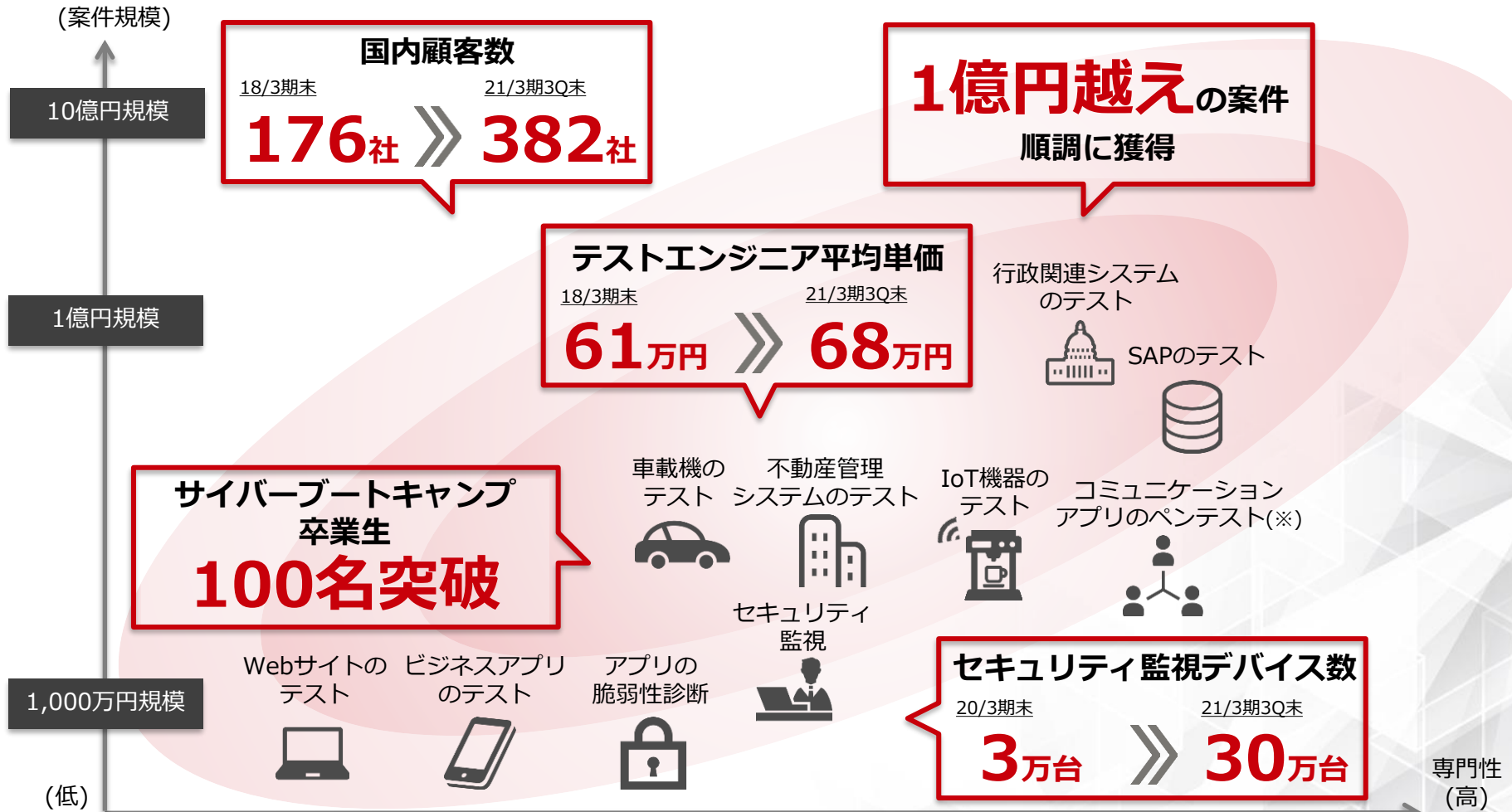
エンタープライズ事業の累計実績が
第二創業期初の黒字化を実現

国内エンタープライズ事業セグメント利益(※)

(百万円)



18/3期の第二創業期開始以降、受注案件の高度化・大型化を実現 エンタープライズ事業の売上高100億円も視野に



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
 上期は一部新型コロナウイルスの影響を受けるも、下期は回復傾向へ

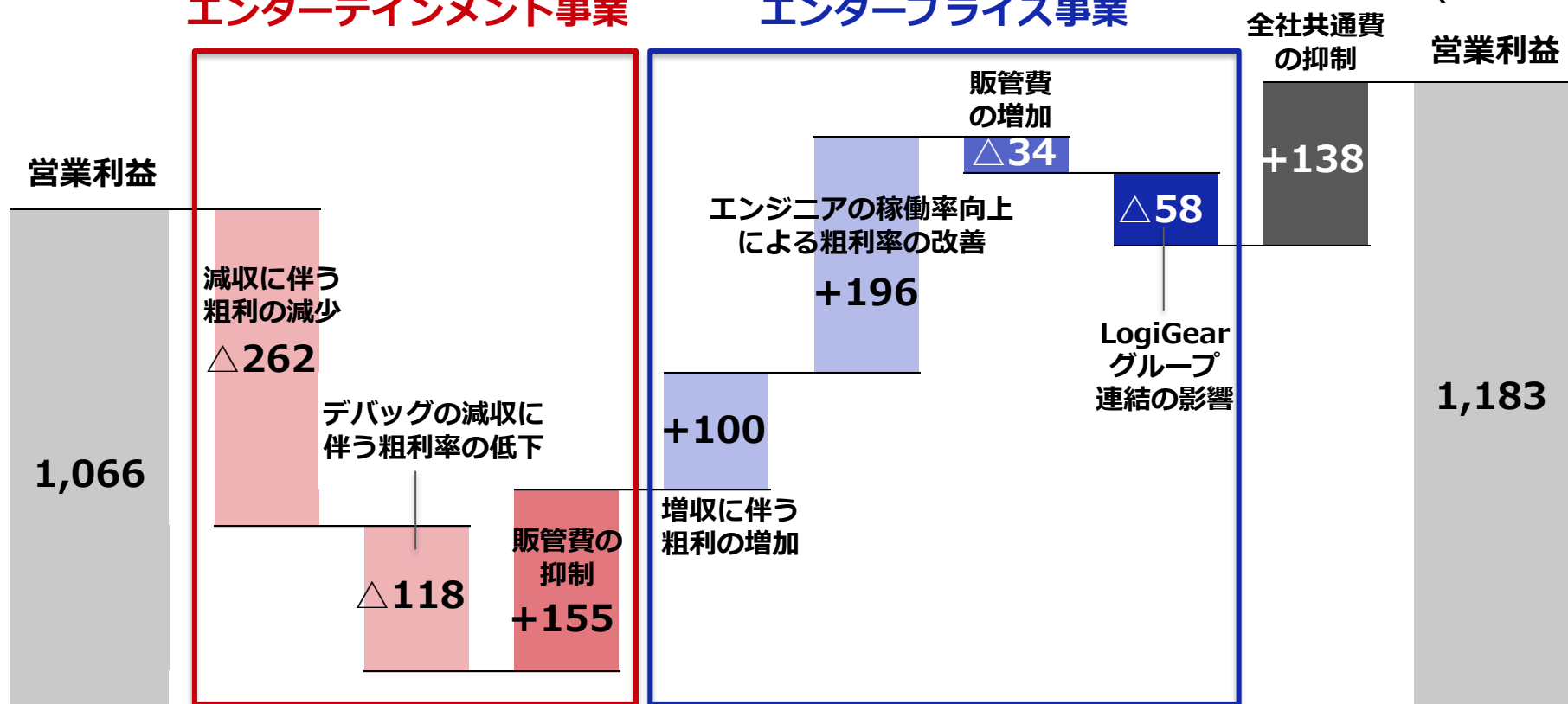
(百万円)	20/3期3Q	21/3期3Q	増減額	前期比
売上高	15,677	16,313	636	104.1%
売上原価	11,552	11,821	269	102.3%
原価率	73.7%	72.5%		△1.2ポイント
売上総利益	4,125	4,491	366	108.9%
販管費	3,059	3,308	249	108.2%
営業利益	1,066	1,183	116	111.0%
営業利益率	6.8%	7.3%		+0.5ポイント
経常利益	1,055	1,245	189	118.0%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	652	794	141	121.7%
EBITDA	1,318	1,513	194	114.8%

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

エンターテインメント事業

エンタープライズ事業

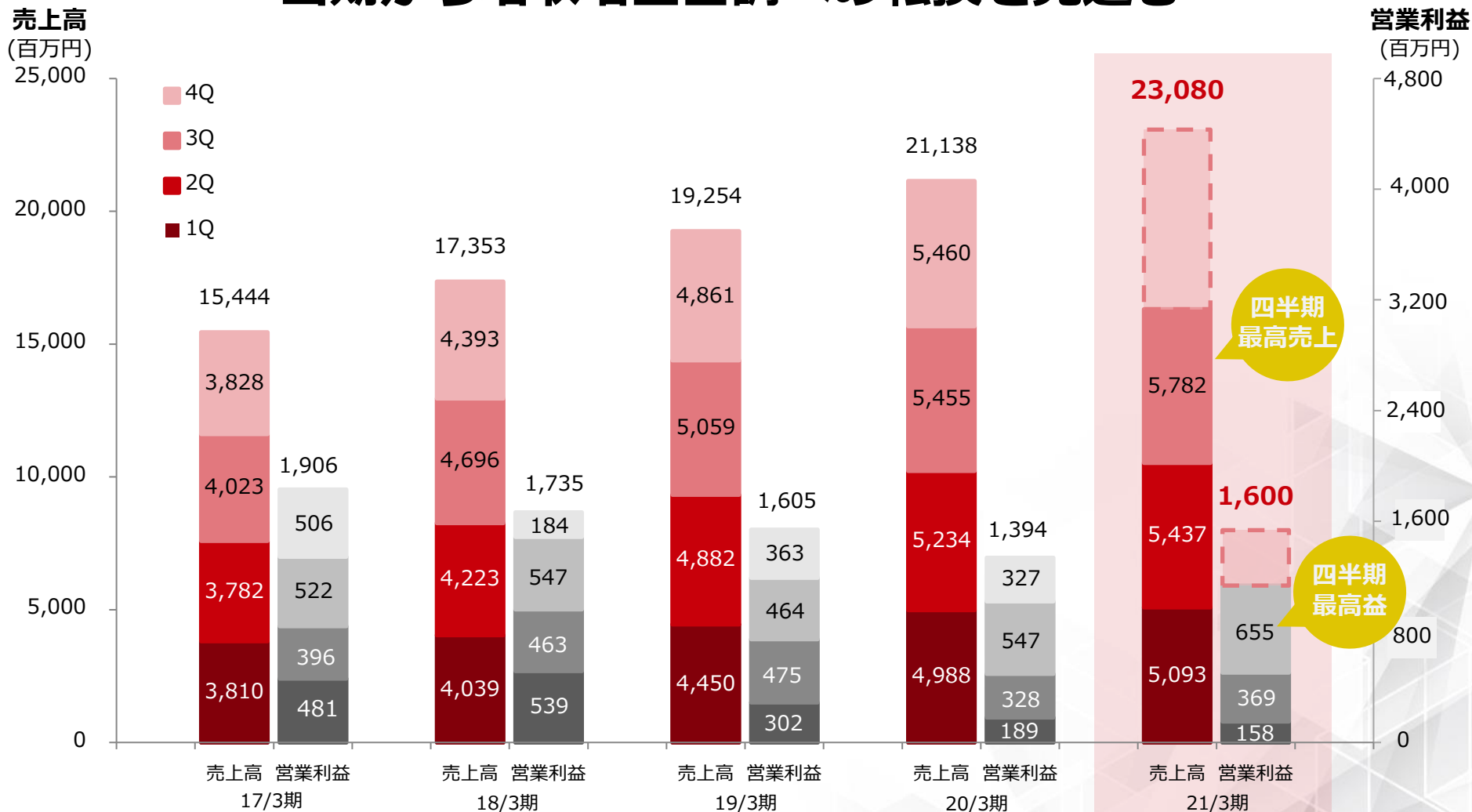
(単位：百万円)



20/3期3Q

21/3期3Q

四半期で過去最高の売上高・営業利益を更新 当期から増収増益基調への転換を見込む



(百万円)	20/3期(期末)	21/3期(3Q末)	増減額(対前期末)
資産合計	10,637	11,177	540
流動資産	7,453	8,017	564
現金及び預金	3,739	4,085	346
受取手形及び売掛金	2,985	3,201	215
固定資産	3,183	3,160	△23
有形固定資産	579	565	△13
無形固定資産	1,379	1,432	53
投資その他の資産	1,225	1,161	△63
負債合計	5,198	5,196	△1
流動負債	5,134	5,061	△73
短期借入金	2,546	2,552	6
固定負債	63	135	72
純資産合計	5,438	5,980	541
株主資本	4,898	5,460	562
その他の包括利益累計額	24	19	△4
新株予約権	13	13	—
非支配株主持分	502	487	△15
負債・純資産合計	10,637	11,177	540

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3四半期 セグメント別実績

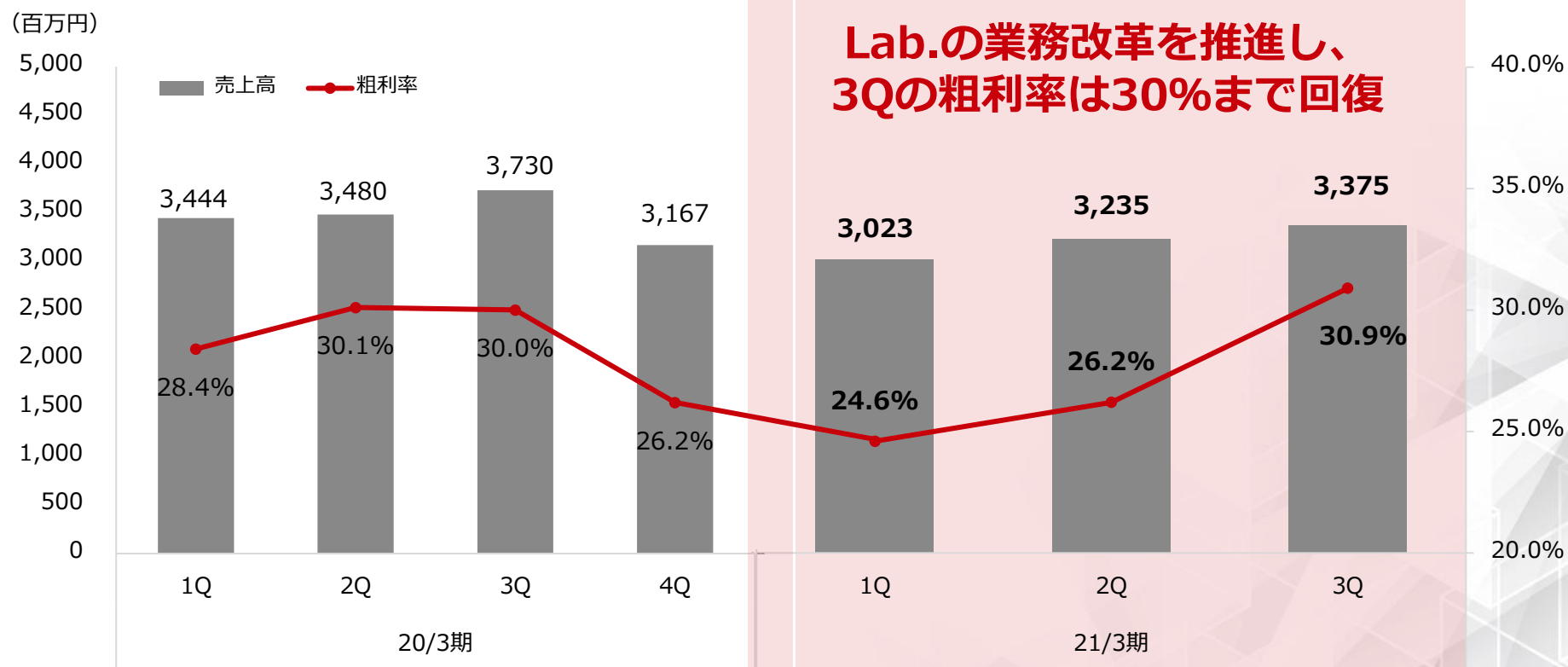
(百万円)	前期実績 20/3期3Q	当期実績 21/3期3Q	前期比
売上高	15,677	16,313	104.1%
エンターテインメント	12,449	11,538	92.7%
エンタープライズ	3,228	4,775	147.9%
調整額	—	—	—
営業利益	1,066	1,183	111.0%
エンターテインメント	2,379	2,153	90.5%
エンタープライズ	△167	36	—
調整額	△1,145	△1,006	—
EBITDA	1,318	1,513	114.8%
エンターテインメント	2,531	2,252	89.0%
エンタープライズ	△96	246	—

- 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3Q	当期実績 21/3期3Q	前期比
売上高	12,449	11,538	92.7%
デバッグ	10,655	9,633	90.4%
ゲームコンソール(GC)	3,583	3,428	95.7%
モバイルソリューション(MS)	6,325	5,783	91.4%
アミューズメント(AM)	746	420	56.4%
クリエイティブ	940	1,051	111.8%
メディア及びその他	853	853	100.0%
セグメント利益	2,379	2,153	90.5%
EBITDA	2,531	2,252	89.0%

- 前期4Qから新型コロナウイルスの影響を受け、Lab.の稼働率が低下し粗利率が一時的に悪化したものの、当期3Qは増収効果やLab.の統廃合等によるコストコントロールの強化により**粗利率が大幅改善**
- 通期の粗利率は前期並みの**30%程度**を目指す

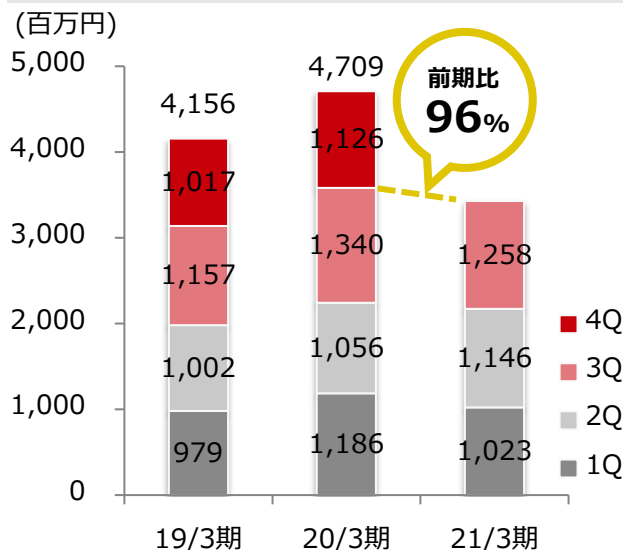
デバッグ 四半期別推移



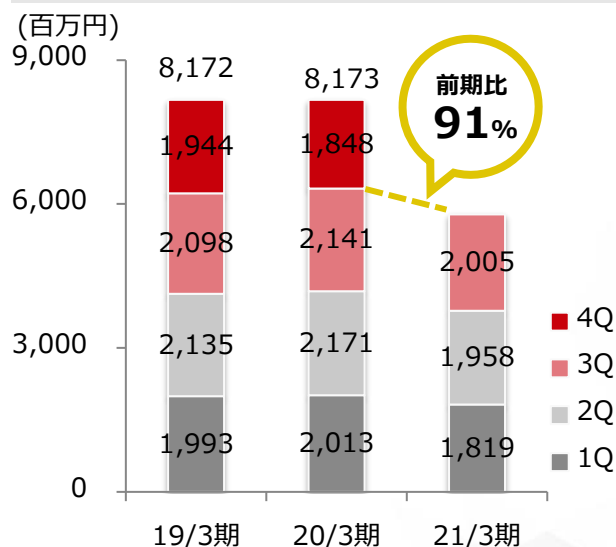
- **ゲームコンソール(GC)**
大型タイトル案件の稼働により好調だった前期と同水準の売上を維持
- **モバイルソリューション(MS)**
新型コロナウイルスや事業環境の変化の影響を受け、デバッグ需要が縮小
- **アミューズメント(AM)**
引き続き厳しい市場環境であり、規制や顧客の動向には注視が必要

四半期別売上高の推移

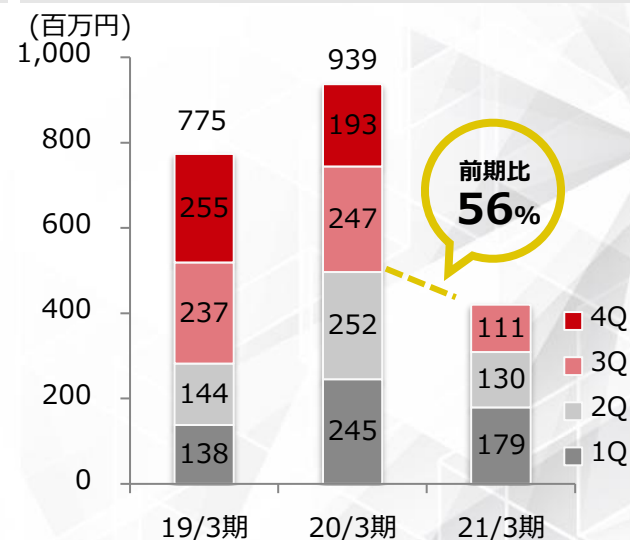
ゲームコンソール(GC)



モバイルソリューション(MS)



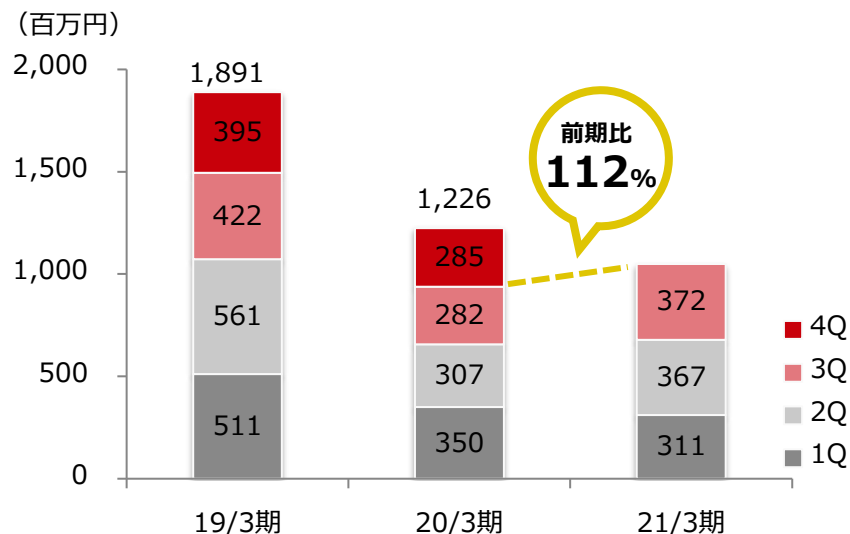
アミューズメント(AM)



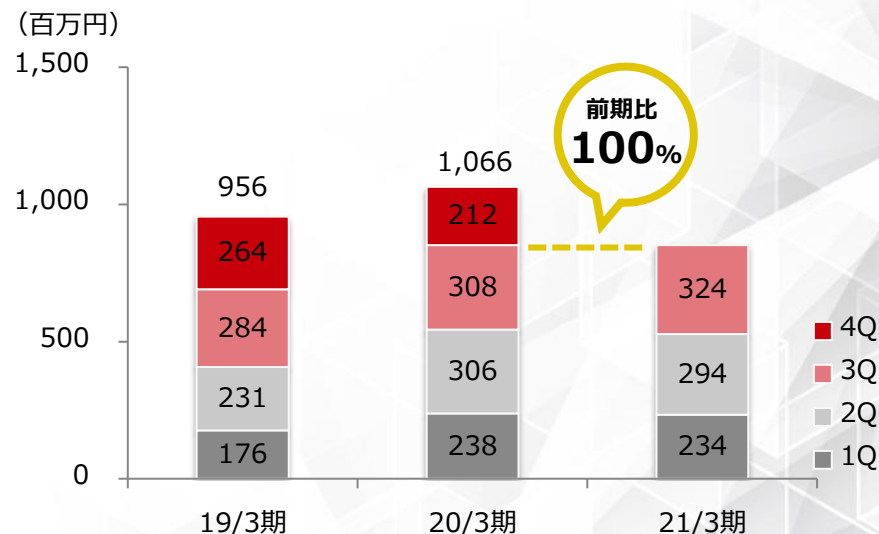
- クリエイティブ**
 ゲーム開発の新規案件を獲得するとともに、コストコントロールを強化することで、増収増益を達成
- メディア及びその他**
 上期は新型コロナウイルスの影響により4Gamer.netへの広告掲載等が減少するも、3Qからは回復傾向。カスタマーサポートサービスでは順調に新規案件を獲得

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

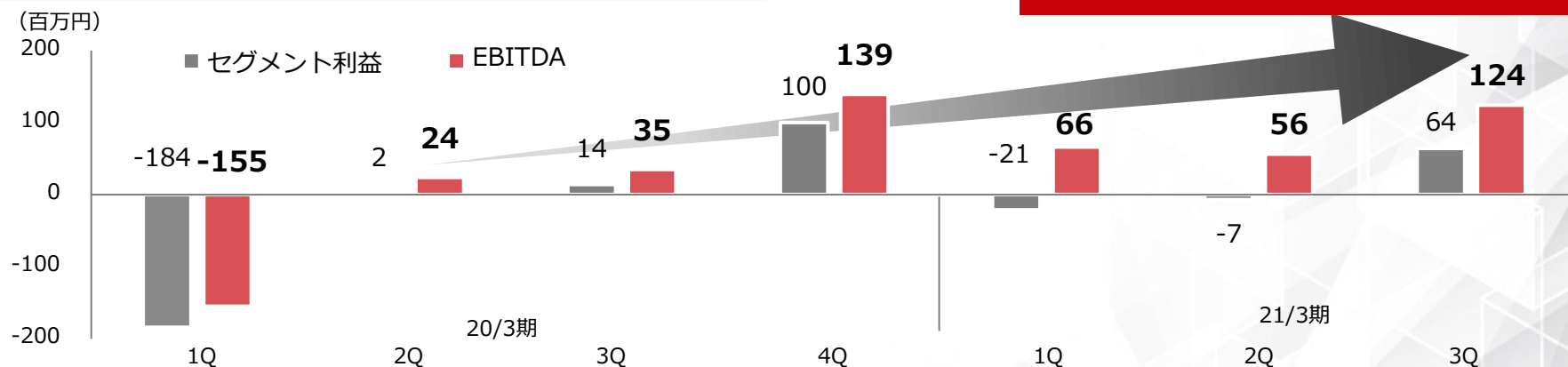


■ 累計期間で第二創業期初の黒字化を達成、通期での利益貢献を目指す

(百万円)	前期実績 20/3期3Q	当期実績 21/3期3Q	前期比
売上高	3,228	4,775	147.9%
システムテスト	1,489	2,503	168.0%
ITサービス・セキュリティ	1,738	2,272	130.7%
セグメント利益	△167	36	—
EBITDA	△96	246	—

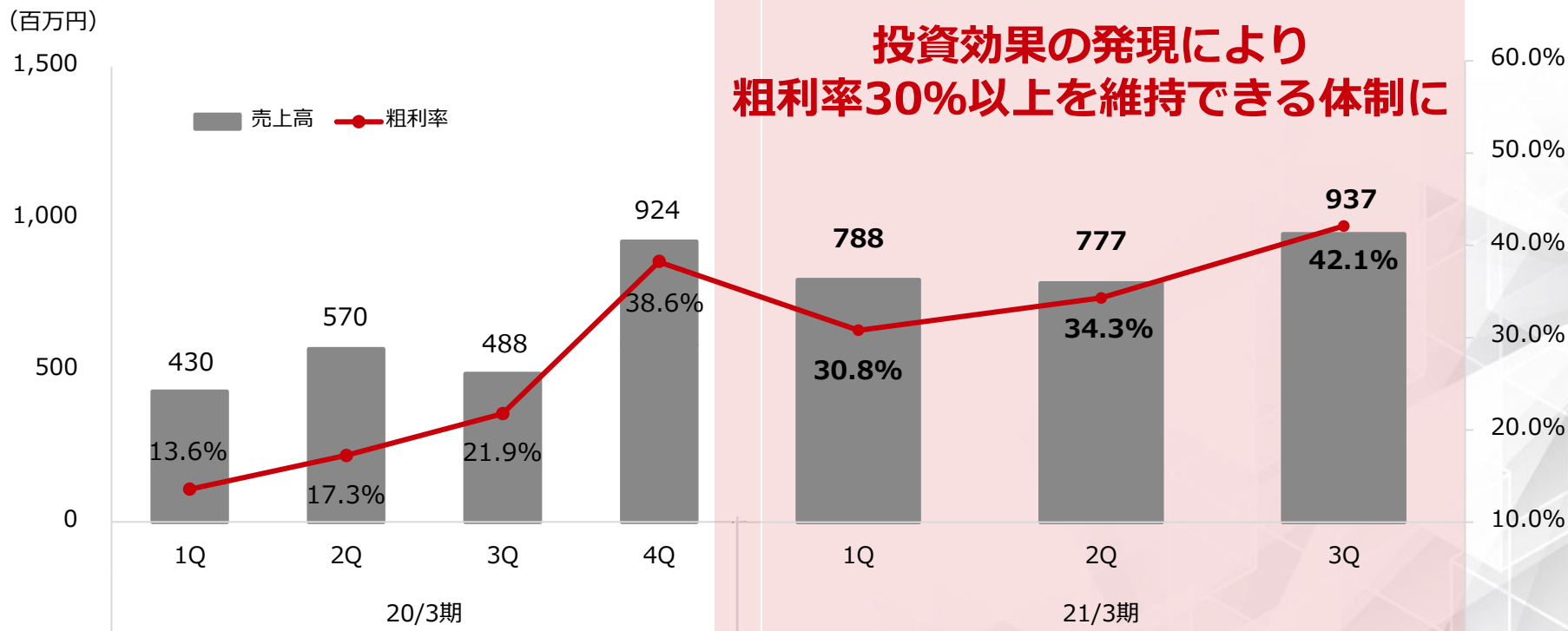
エンタープライズ事業 四半期別利益推移

投資効果の発現により
EBITDAは大きく成長



- 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3Qに四半期として過去最高売上高を更新、増収効果により粗利率も大幅上昇
- 4Qは繁忙期となることから、売上高・粗利率ともに高水準となる見込み

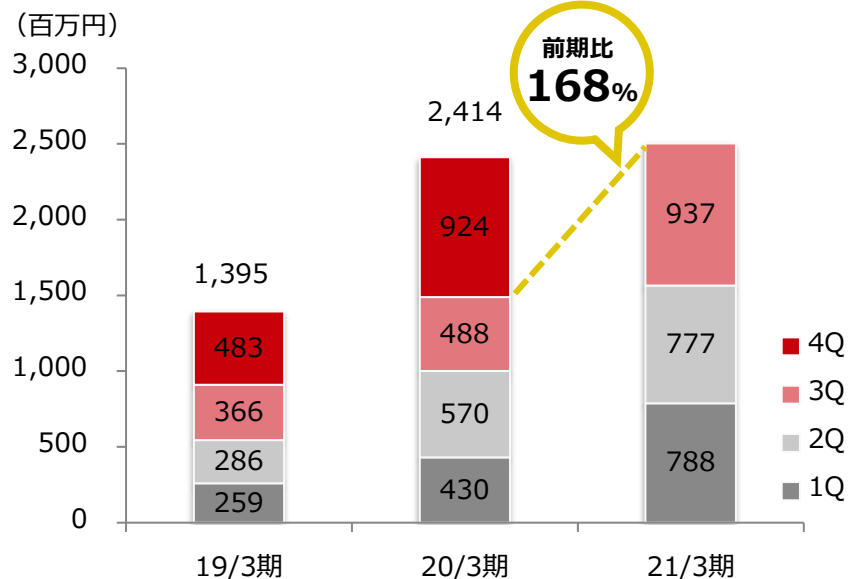
システムテスト 四半期別推移



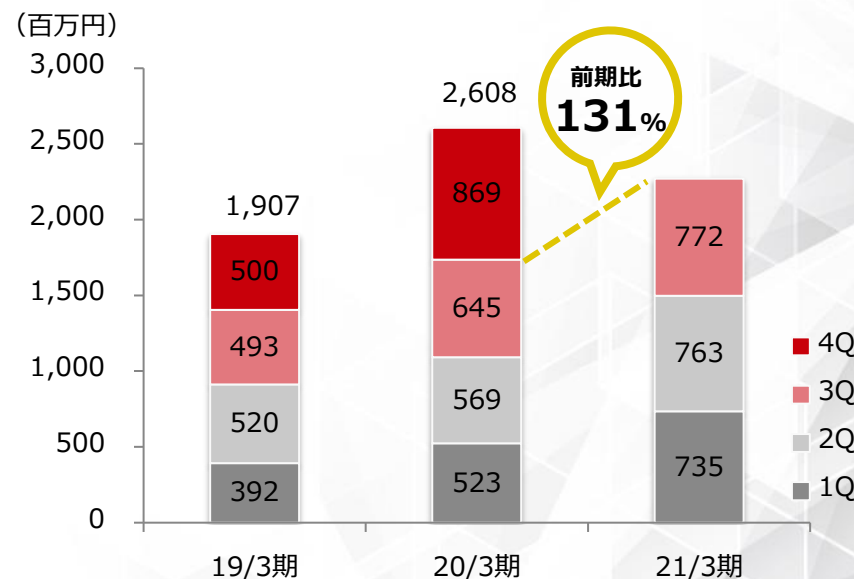
- システムテスト
第二創業期以降実施した先行投資の効果が発現し、大型案件の獲得が進み大幅増収を達成
- ITサービス・セキュリティ
システム開発、保守・運用、セキュリティサービスすべてにおいて増収を達成

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

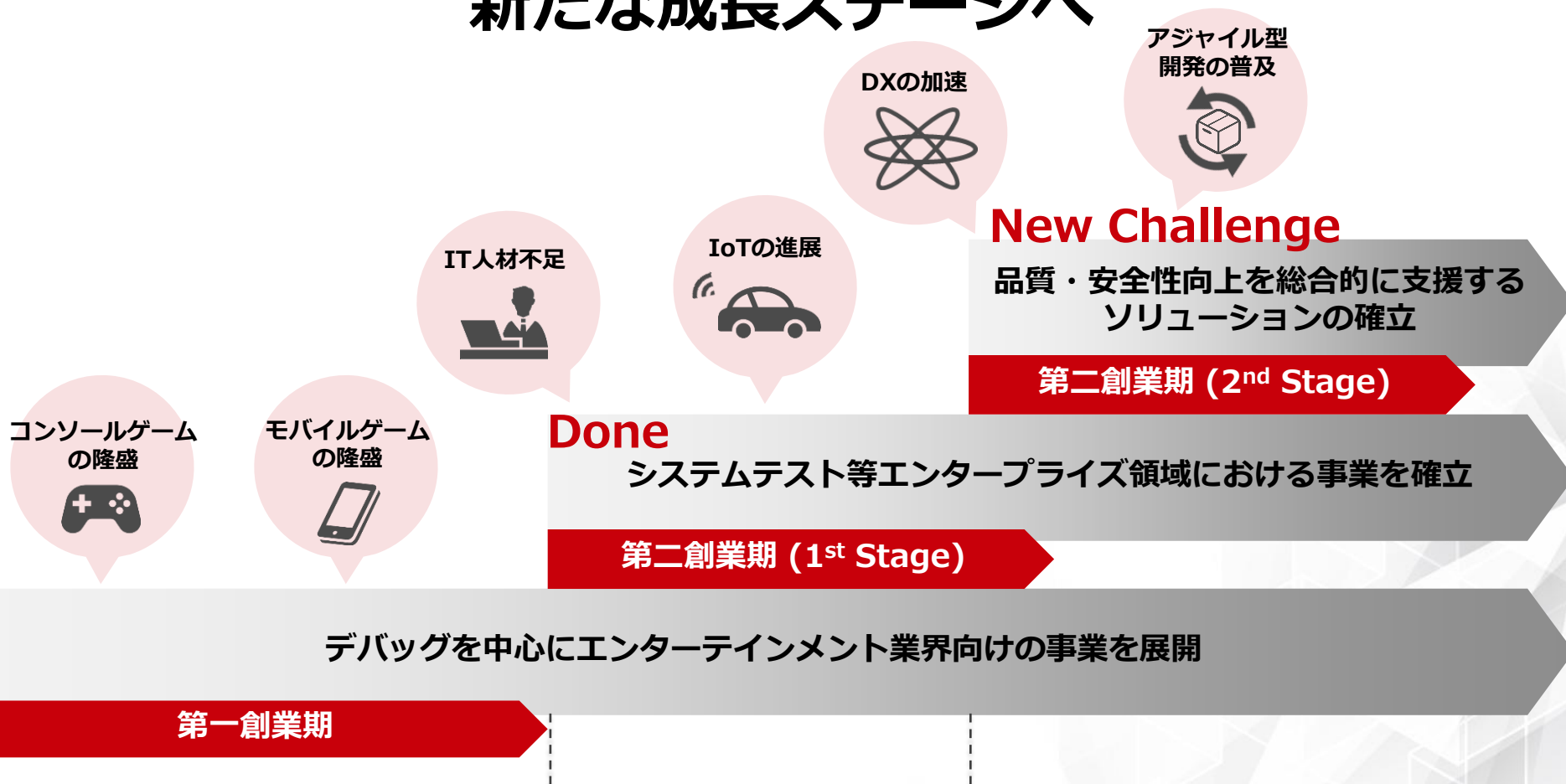


- エンタープライズ事業の成長により、**増収増益**を計画
- 新型コロナウイルス等の影響を受けるも、エンターテインメント事業は**前期と同水準を維持**

(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%

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

エンタープライズ事業の成長基盤構築に向けた先行投資の効果が発現

人材

国内のテストエンジニア数
従来の約3倍に増員

18/3期末

21/3期3Q末

49名 ≫ 139名

サービス

エンタープライズ事業の売上高
100億円も視野に

18/3期実績

21/3期計画

18億円 ≫ 71億円

顧客基盤

エンタープライズ事業顧客数
200社以上増加

18/3期末

21/3期3Q末

176社 ≫ 382社

※LogiGearグループを除く国内グループ会社における顧客数

サービス

テストエンジニア平均単価
順調に上昇

(万円)

70
60
50

20/3期

21/3期

21/3期3Q
68万円

サービス

高度テクノロジー
サービスを拡充



TestArchitect™

テスト自動化



Synack

ペネトレーションテスト

vmware

CROWDSTRIKE

FIREEYE™

セキュリティ監視



Panaya

WORKSOFT

ERP

サービス

セキュリティ売上高
従来の約5倍に成長

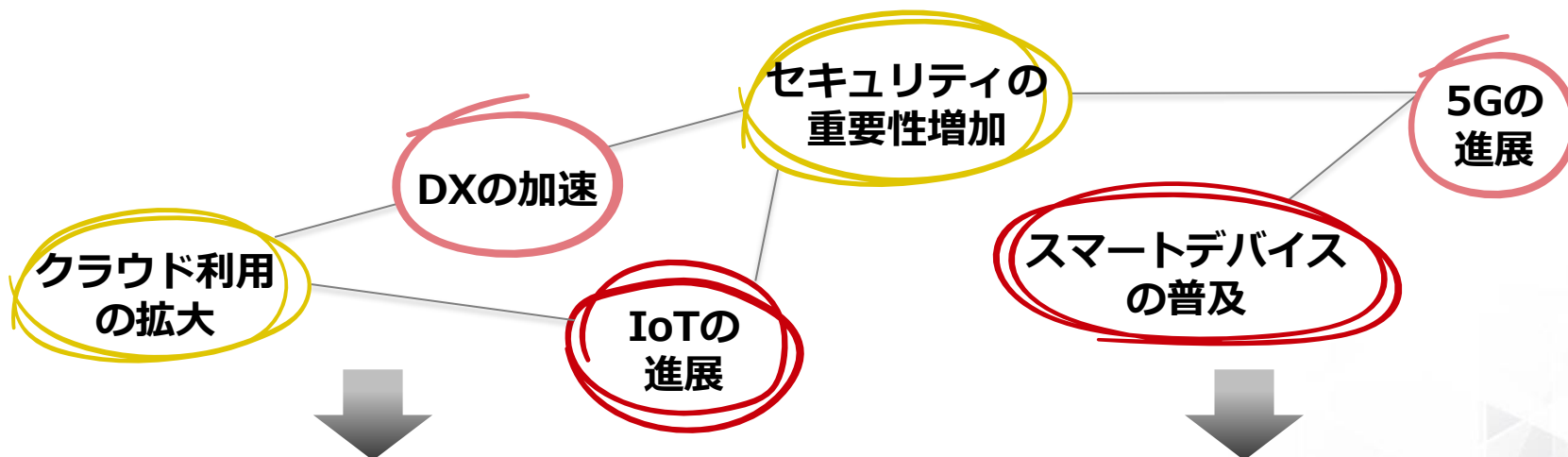
(百万円)

400
200
0

18/3期末

21/3期3Q末

デジタル化時代を勝ち抜くためには製品の品質・安全性はもちろん
変化の速い顧客ニーズに柔軟に対応できる“アジリティ”がこれまで以上に重要に



事業会社

- ・新しいユーザー体験を創造する企業の台頭
- ・変化の速い顧客ニーズへの対応が競争力の源泉に

**付加価値の高いサービスの
迅速な提供が重要に**

ユーザー

- ・ライフスタイルが多様化
- ・スマートフォンで完結できるような利便性を追求

**ニーズの多様化・
変化のスピードが加速**

第二創業期2nd Stageでは Quality/ Security/ Agilityを提供できる企業への進化を目指す



革新的なITサービスを提供する企業のようなサービス・プロダクト開発を
どのような業種・ステージの企業でも実践できるよう当社グループが支援

当社グループのサービス提供領域

QAコンサルティング

テスト自動化

ペネトレーションテスト

マニュアルテスト

負荷テスト/信頼性テスト

脆弱性診断

サーバー監視

クラウド環境構築支援

CI/CD環境構築支援

Target 3

革新的なITサービスを提供している企業

- ・IT技術を駆使した革新的なサービスを提供している企業
- ・最先端技術を活用できるエンジニア人材を大勢社内に抱え込み

Target 2

アジャイル型開発へ移行済の企業

- ・アジャイル型開発は行っているものの、人材やノウハウが不足している企業

Target 1

アジャイル型開発へこれから移行する企業

新しい提供バリューの実現に向け CTO室を新設し、人材・技術力の向上を追求

■ CTO室ヘッド



CTO 城倉和孝
(Chief Technology Officer)

元合同会社DMM.comのCTO。7年間にわたり同社のエンジニア組織拡大と育成に従事。



CTSO 高橋寿一
(Chief Testing Solution Officer)

元ソニー(株)のソフトウェア品質担当部長。ソフトウェアテストの博士号を有し、著書も多数。

(株)ロジギアジャパン
代表取締役社長兼務

■ CTO室のミッション

1. 人材強化

- テックリード人材の積極採用
- 企業ブランディングの刷新

2. 技術力向上

- 勉強会の定期開催等による知見・ノウハウの共有
- ツールや手法等最新技術の評価

3. エンジニアリング強化

- 技術課題の横断的支援
- 新しい技術活用に向けたR&Dの推進

Topics

1

2021年1月にSAPサービスパートナー契約を締結 SAP向け総合テストソリューションサービスを本格化

サービスの特徴

自動化ツールを活用し
プロジェクトの効率化・コスト削減を実現

 Panaya

SAP推奨ツール

- ・アップグレードやシステム改修時の影響分析をわずか48時間で可視化
- ・テスト管理機能も保有

WORKSOFT

- ・Panayaと互換性の高いテスト自動化ツール



SAP専門エンジニアによる
高品質なサービスを提供

ベトナム人材の活用

グループ連携により、ベトナム拠点のエンジニアの中からSAP専門人材を育成

アライアンスの活用

SAPインテグレーションに強みのある企業と協業し、エンジニアを確保

SAP案件受注実績



大手化粧品
メーカー



産業用機械
メーカー



自動車部品
メーカー



貴金属製品
メーカー



エネルギー
供給会社



産業用アパレル
メーカー

Topics
2

(株)レッドジャーニーと業務提携を締結 顧客企業におけるDX推進の支援体制を強化



DIGITAL HEARTS

DX支援

顧客企業のDXに関する取り組みにおいて、組織のあり方から事業開発やプロダクトづくりのトランスフォーム等、組織変革の現場に伴走

具体的な支援内容

- ・コンサルティング/メンタリング
- ・事業開発支援
- ・プロダクト開発支援
- ・人材育成/チーム育成
- ・研修/ワークショップ

テスト・品質デザイン

お客様のプロダクトにおいて、重要なユーザー体験の一つである「品質」を、アジリティを保ちながら保証する戦略と体制を支援

具体的な支援内容

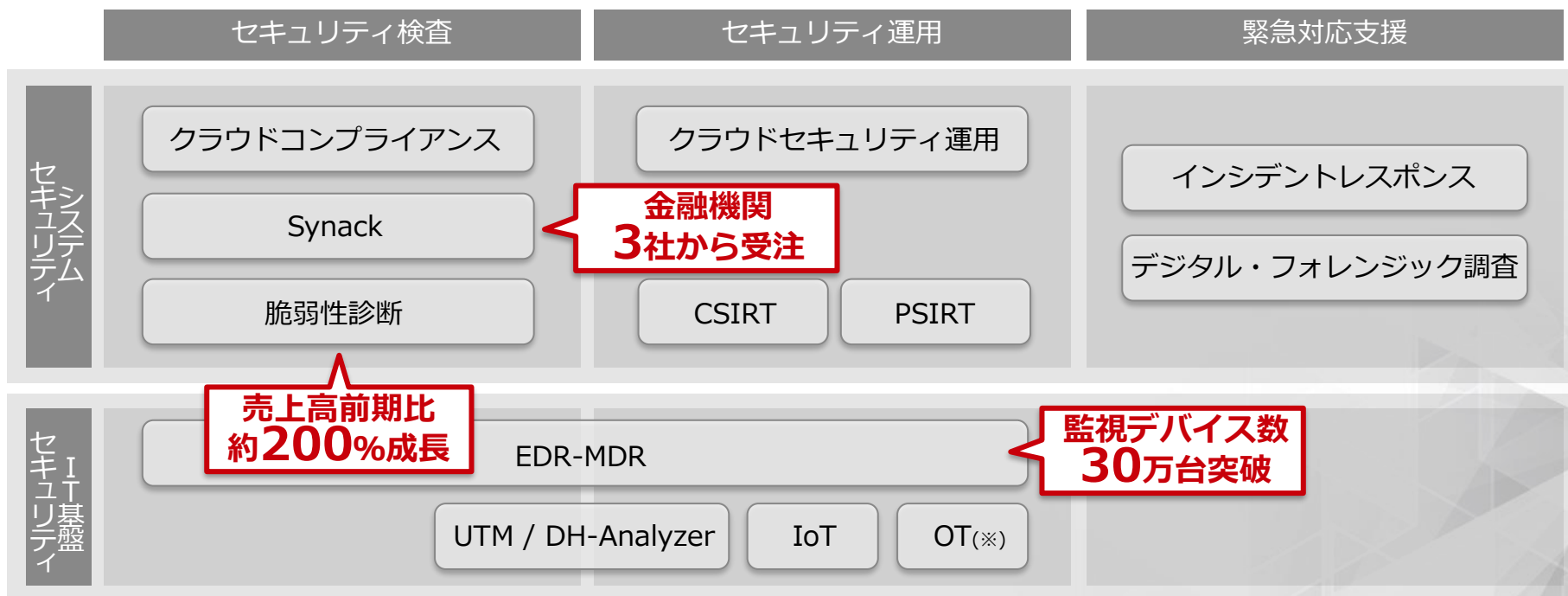
- ・QAコンサルティング
- ・アジャイルテスト支援
- ・テスト戦略/計画
- ・脆弱性診断
- ・テストシナリオ作成
- ・負荷試験
- ・テスト実施

etc..

Topics
3

増加するセキュリティニーズに対し 網羅的にサービスを提供できる体制を構築

当社グループのセキュリティサービス



セキュリティ
人材フル

ハイレイヤーのセキュリティエキスパートを採用



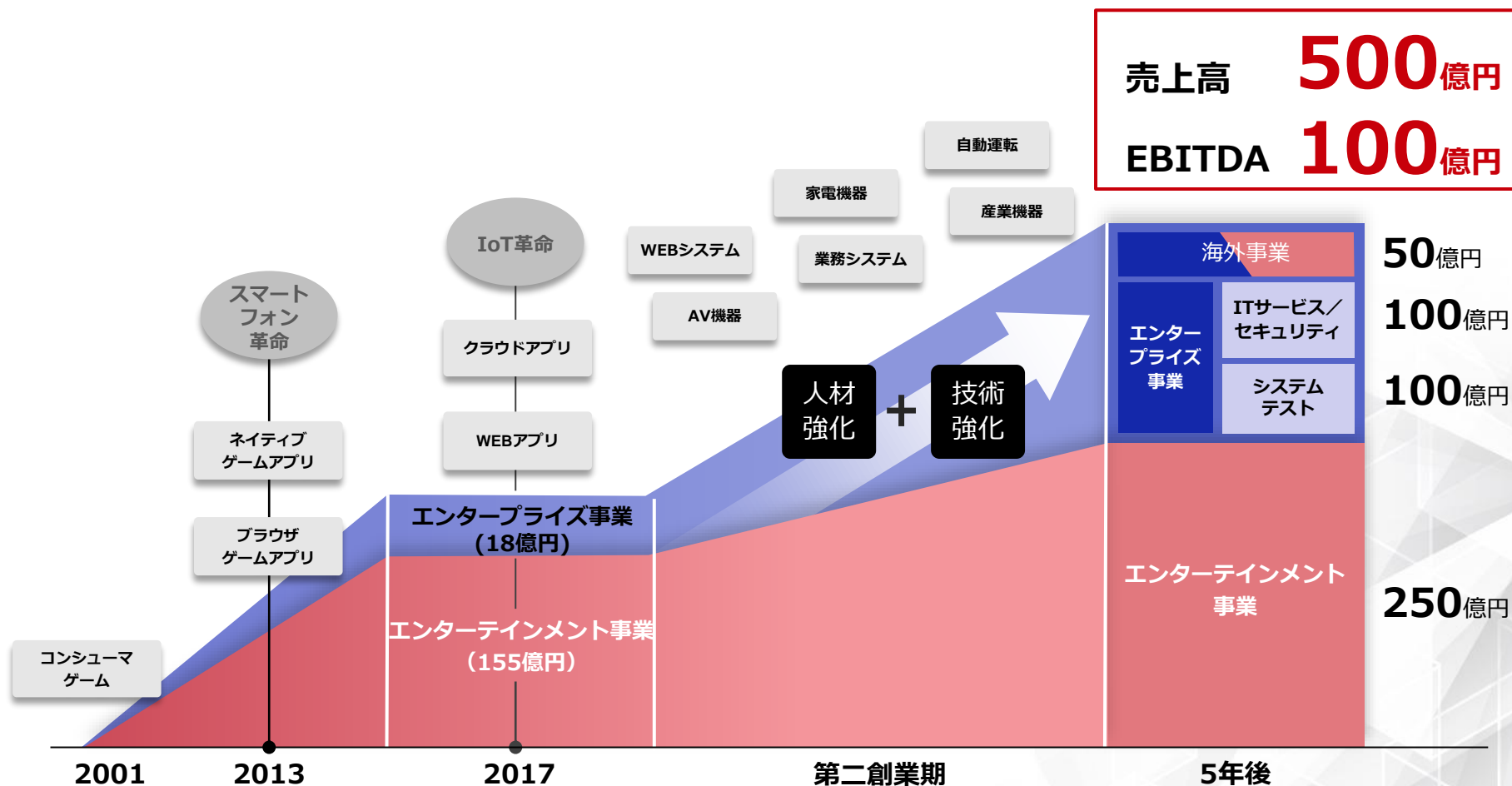
第二創業期以降
10名増員

テスターからセキュリティ人材を育成



第二創業期以降
103名育成

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**

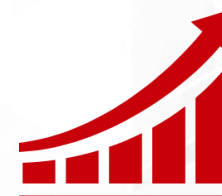
を支えるビジネス



20カ国以上
の外国籍者が在籍



CAGR 12%
の高い市場成長率(※)



※2020年-2024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 2020-2024」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

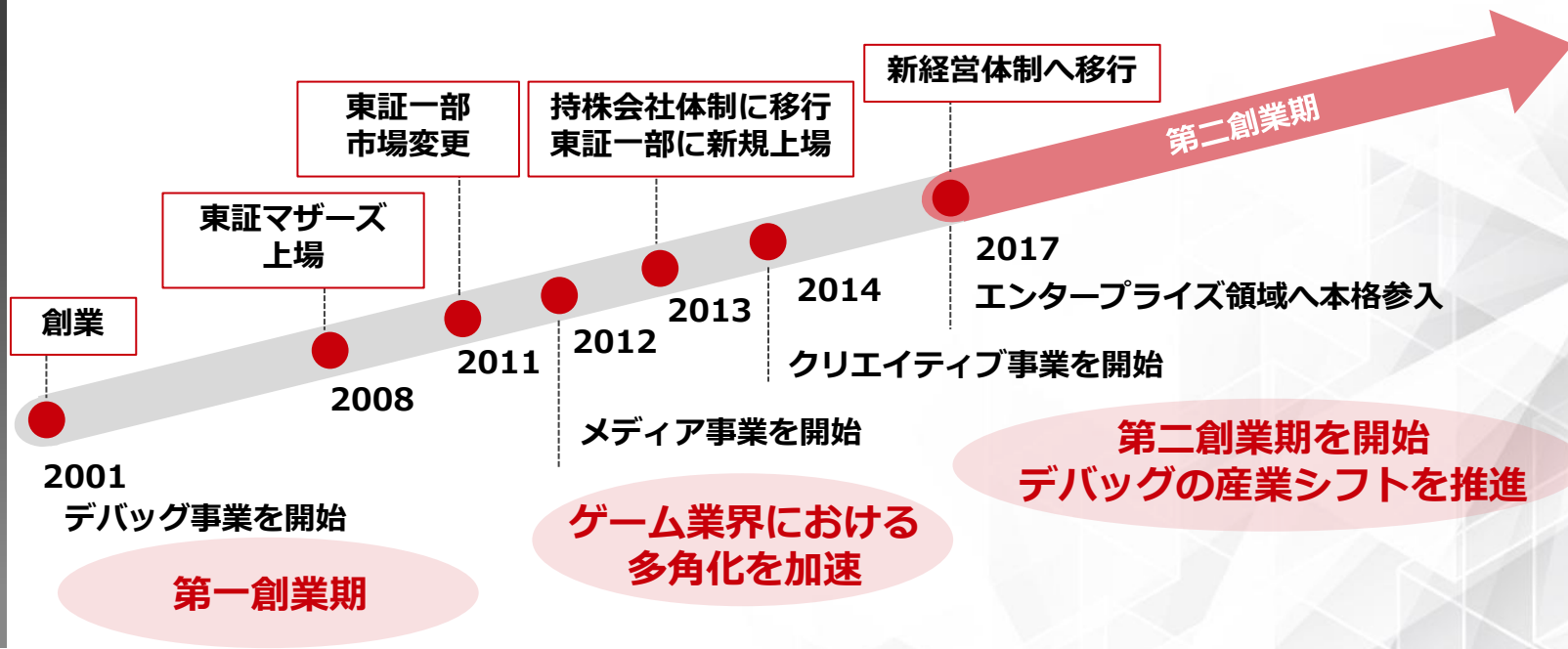
5Gの進展

当社グループが
目指す姿

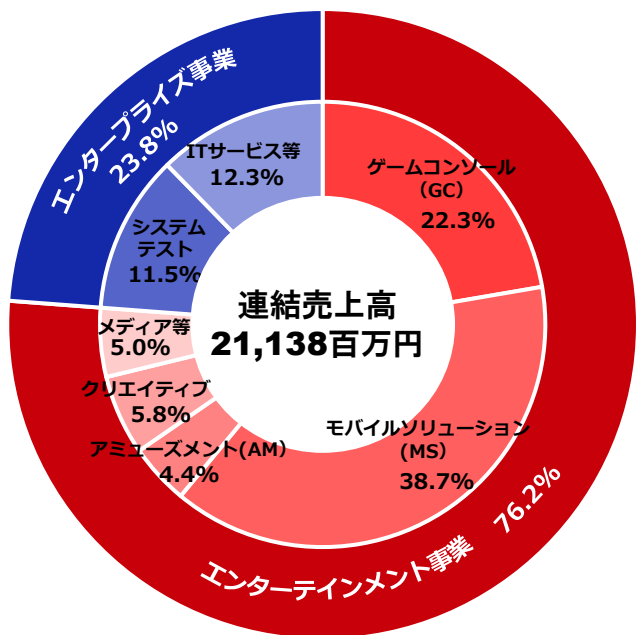
国内No.1の
ゲームデバッグカンパニーへ

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

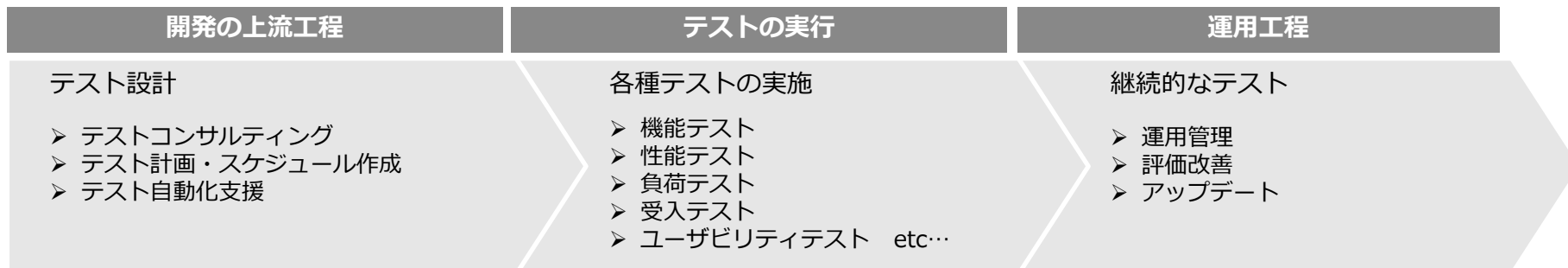


2020年3月期売上高構成比

※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
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

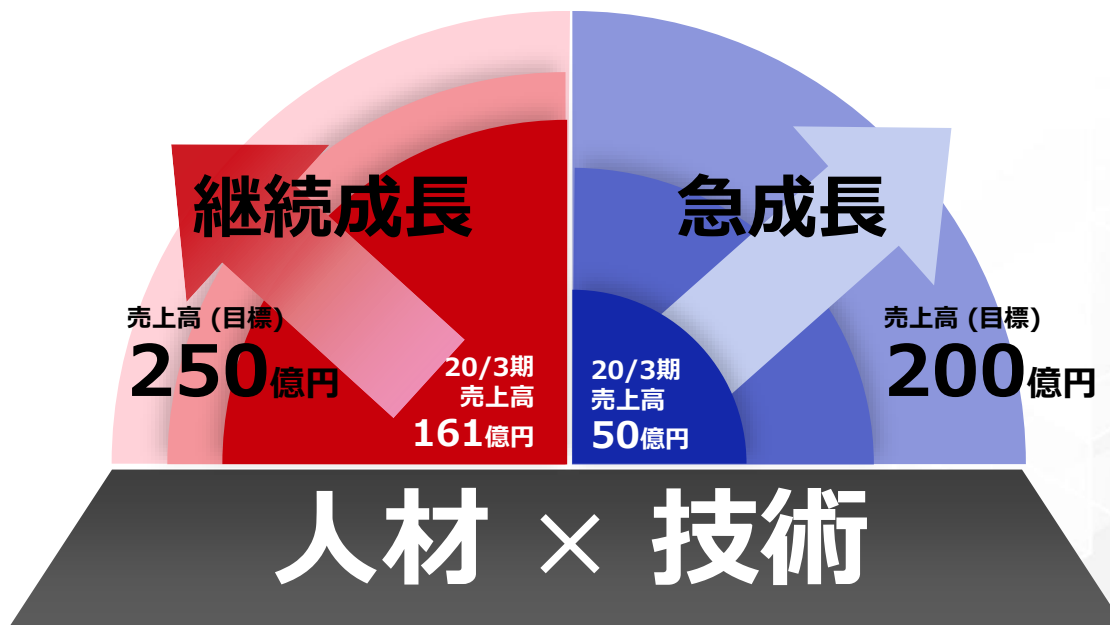
主力事業であるエンターテインメント事業の成長を追求するとともに エンタープライズ事業を第二の収益の柱へ

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



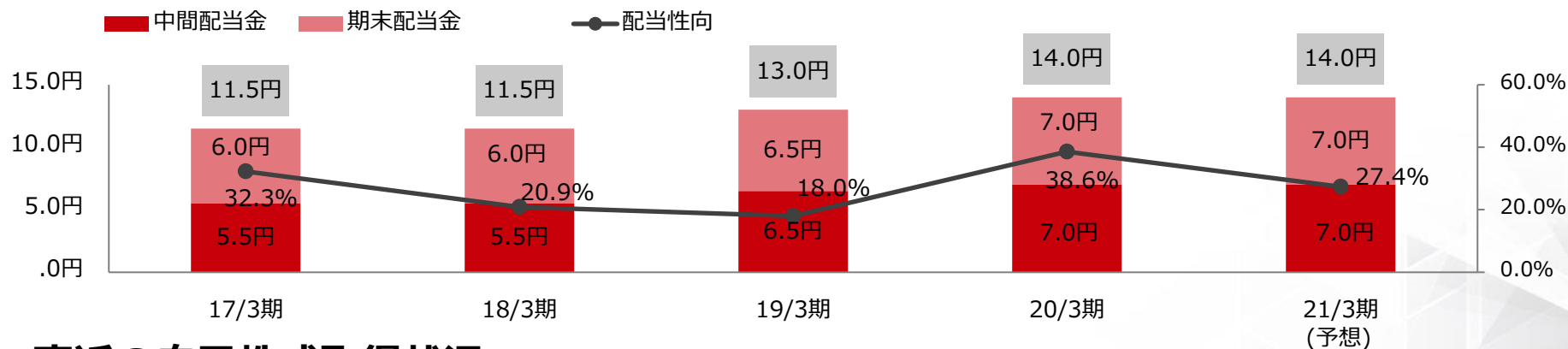
セグメント別業績推移

(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

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

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

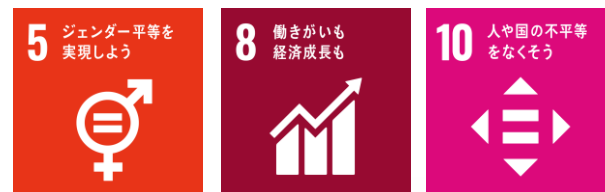
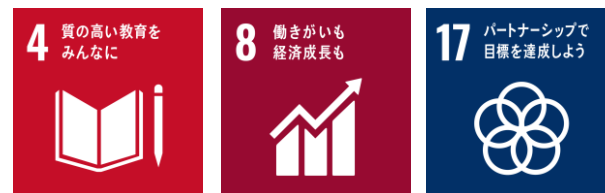
- ・学生やフリーター、役者・ミュージシャン等の夢を追いかけている方、障がいをお持ちの方といった多種多様な人材が日々3,000名以上活躍できる場の提供
- ・言語デバッグ等に従事するアジアや欧米等20カ国以上の外国籍の人材の雇用

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

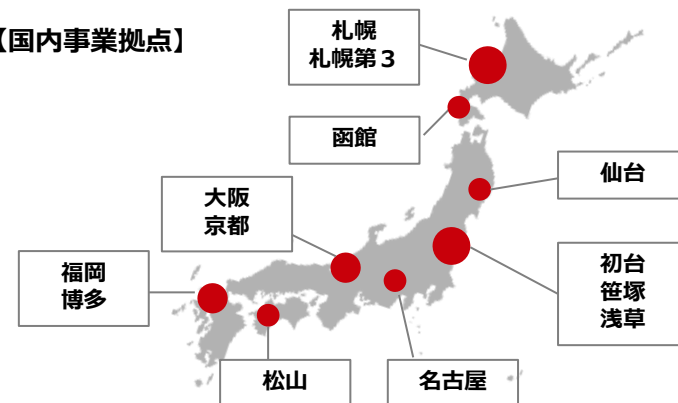
- ・全国に展開するテストセンター (Lab.) や在宅勤務を活用した地方における雇用創出
- ・独立行政法人情報処理推進機構から「中小企業サイバーセキュリティお助け隊 in 東北」の受託



(2020/12/31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
- 200万件以上のバグデータ
- 全国13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。