

2025年3月期 第2四半期決算説明資料

2024/11/7

東証プライム 3676

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

エグゼクティブサマリー

【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。
- 25/3期1Qよりセグメント区分を変更。
そのため、24/3期のセグメント別業績は、変更後の数値に組み替えて記載、比較を実施。

売上高

19,906百万円
(前期比106.6%)

営業利益

825百万円
(前期比113.1%)

親会社株主に帰属する中間純利益

455百万円
(前期比 -)

Point
1

2025年3月期上期は増収増益を達成

- グローバルサービスや海外子会社の売上を大きく伸ばした**DHグループ事業が売上・利益ともに業績を牽引**
- AGESTグループ事業も1Qの赤字から一転し**2Qは黒字化**、上期では前期比増収増益を達成
- 前期計上した海外テスト子会社の減損損失の反動により、**中間純利益は黒字転換**

Point
2

上期実績を受け、通期連結業績予想を修正^(*)

修正後計画：売上高 **42,020**百万円(前期比108.3%)、営業利益 **2,540**百万円(前期比124.5%)

- DHグループ事業は**期初計画据え置き**
- AGESTグループ事業は上期実績を考慮し修正
⇒ 期初計画と比較し売上高△18億円、セグメント利益△5億円修正。1Qに発生した特定案件のリスケジュールといった特殊要因は解消、下期利益は期初計画の水準へ回帰する見通し

Point
3

スピノフ上場準備は順調、**2025年内上場を目指す**

- 社外取締役の選任や内部統制の体制構築が完了、主幹事証券会社による審査、東京証券取引所による審査を経て2025年内に上場へ

Point
4

スピノフ上場後に向け**ユニークな独自戦略を加速**

- DHグループ事業：最新AI技術と独自ノウハウにより開発した**ゲーム特化型AI翻訳エンジン「ELLA」**の本格展開
- AGESTグループ事業：テスト専門としての技術力と知見を活かした**AIテストツール「TFACT」**の開発を推進

ゲーム・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”

日本を中心に世界中のゲーム・エンターテインメント企業及びそのお客様に、楽しく、安心して遊べるコンテンツの制作・普及のための最適なサービスを提供

市場の課題

「コンテンツの品質」「開発・制作のスピード/コスト」「グローバル化」

ゲーム業界は技術進化や市場のグローバル化により、複雑かつ熾烈なグローバル競争にさらされており、制作のスピード向上とコスト抑制を両立した魅力あるコンテンツ作りに課題

成長戦略

「品質」×「グローバル」×「ワンストップ」

20年を超す国内デバッグ(QA)で培った実績・経験、顧客基盤、人材をベースに事業領域をサービス軸と地域軸で拡大し、**グローバル化を加速するワンストップ・ソリューション**を提供

地理的拡大

新規

グローバル

欧米

M&A

アライアンス

M&A・アライアンス
の積極化

英語デバッグ

ゲーム開発

音声収録

アジア

翻訳・LQA

マーケティング

アート制作

国内デバッグ

カスタマーサポート

デバッグ

サービスの拡充

25/3期注力事業

25/3期 上期進捗

- ・グローバル展開の加速により、同事業で**2桁の売上成長**を実現
- ・**ゲーム特化型AI翻訳エンジン「ELLA」**の開発や音声収録スタジオ等のキャパシティ拡大を実施
- ・各国のゲームショウに出展、**グローバルブランディング**を強化

DHグループ事業のAI戦略

- 革新的なゲームAI翻訳エンジン「ELLA」



株式会社ロゼッタと共同で“世界無二”の**ゲーム特化型AI翻訳エンジン「ELLA」**を開発
高い翻訳品質及び圧倒的スピードでコンテンツのグローバル展開に革命を起こす

ゲームのグローバルコンテンツ化 ⇒ 「世界同時発売」への対応が必須だが…

- ① 翻訳に多大な時間を要するため、世界同時発売は困難
- ② 同時発売に向け多言語を並行開発すると、手戻りが増えリリース遅延リスクが拡大
- ③ 一般的な機械翻訳ではゲームの世界観やキャラクターの個性が反映されず「NG品質」



ELLA
Expressive Localization and Linguistic AI



**「ELLA」は、エンタメ品質に妥協せず、翻訳にかかる時間を大幅短縮
コンテンツの魅力そのままに世界同時発売を実現**

AI翻訳エンジン「ELLA」

プロフェッショナル

キャラクタージェネレーターAIが実現する
キャラクター性や世界観を反映したAI自動翻訳



“エンタメ品質”に妥協しないゲームに精通した
ネイティブスタッフによるレビュー

「ELLA」を体験したゲームメーカーからの声

“細かい機微を取り違えることがある一方で、たまに「そのまんまだな」とドキッとするくらいしっかり訳しているところもあ
ると感じました。まだ人間には及ばないところがあるものの、一昔前と比べるとすごい技術だと思わざるを得ません。”

日本ファルコム株式会社 代表取締役社長 近藤季洋様

出典：4Gamer.net “ [インタビュー] 日本ファルコムの近藤社長が、AI翻訳エンジン「ELLA」を使って訳した「界の軌跡」のセリフをチェック。TGS来場者の回答との答え合わせも
【PR】 ”より抜粋

Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

エンタープライズシステムの「品質」を先端技術で支えるAIテスト企業

多様化するQAニーズに対応するため、先端品質テクノロジーの実装、テスト領域の拡大等の進化を継続
QA専門企業のノウハウと最先端のAI技術を活用、革新的な**完全自律型AIテスト**の実現を目指す

市場の課題

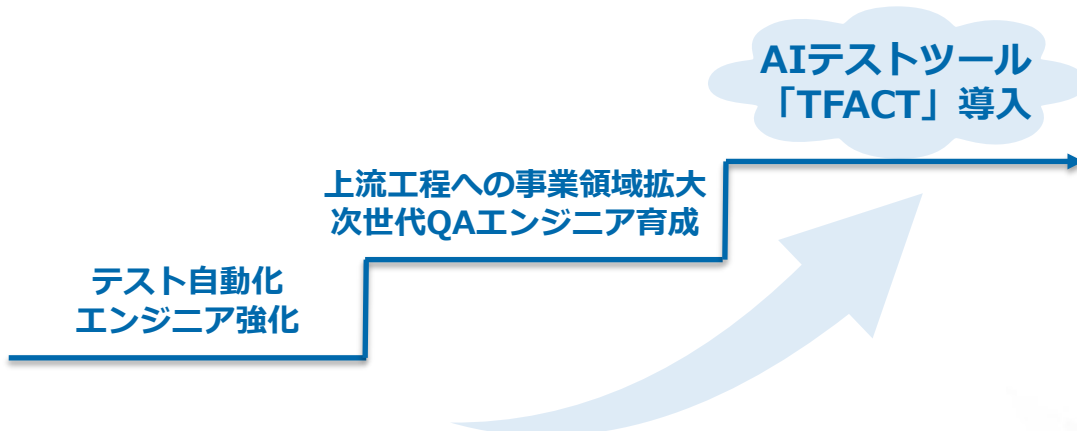
ソフトウェアが複雑化・高度化 + 業界全体でのエンジニア不足

- ①ソフトウェアの複雑化により、テストに求められる知見も高度化
- ②アジャイル開発の普及によりテストの頻度は増加する一方、開発期間は短期化
- ③エンジニア不足により自社リソースだけでは品質を担保できない

成長戦略

QA先端技術の活用による「QA品質の向上」「スピード改善」「生産性大幅アップ」

- ①先端品質テクノロジーに対応できる**次世代QAエンジニア**の強化
- ②AIを活用したQAサービスの開発、開発上流への**シフトレフト対応**といった領域拡大
- ③完全自律型AIの独自開発、**AIテストの本格化**による生産性大幅改善を目指す



25/3期 上期進捗

- ・ 不具合箇所特定をAIが支援する**AI Debug for Enterprise**の提供開始
- ・ 大企業向け品質コンサルやQA体制構築支援といった**大規模・継続案件**が増加
- ・ 「**TFACT**」を開発、2025年1月に導入予定

AI機能を標準搭載した独自のテスト管理ツール「TFACT」を2025年1月より導入予定
テストの精度及びスピードを大幅に向上

TFACT
Testing Factory
AGEST AI Assist

単なるテスト自動化ではなく、事前準備や結果検証・分析等を
エンジニアに代わってAIが実施
次世代QAエンジニアとTFACTの活用により、
スピード、高度なQA、リソース不足を解決



AGEST独自開発のAIテストツール
「TFACT」



AGESTの高度QAを支える
次世代QAエンジニア

完全自律型AIへのステップ

Step0

対話型AI



Step1
2025~

AI機能を標準搭載した「TFACT」

- ・シナリオ作成～実行～検証～デバッグ～レポート作成をAIが実施し次世代QAエンジニアを強力サポート
- ・テスト自動化ツールとの効率的な連携が可能
- ・「TFACT」導入により、**テスト工数を30%削減**

Step2
2026~



自律走行型AI

最終Step
202X~



完全自律型AI

スピノフ上場に向け、当期より完全に独立した2グループ経営をスタート

DHグループ

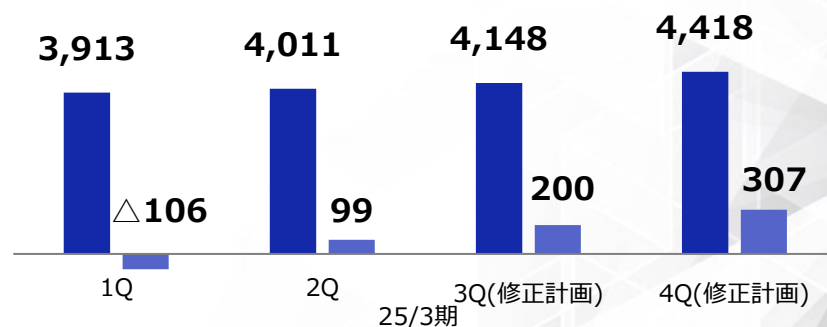
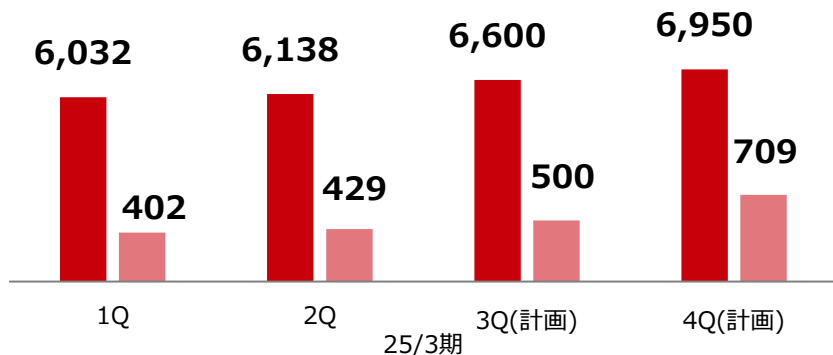
AGESTグループ

	25/3期2Q	25/3期通期計画
売上高	12,170 百万円 (前期比107.0%)	25,720 百万円 (前期比109.5%)
セグメント利益	832 百万円 (前期比111.2%)	2,040 百万円 (前期比117.6%)

	25/3期2Q	25/3期通期計画(修正後)
売上高	7,925 百万円 (前期比103.7%)	16,490 百万円 (前期比103.2%)
セグメント利益/損失	△6 百万円 (前期比 -)	500 百万円 (前期比163.7%)

(百万円) ■ 売上高 ■ セグメント利益

(百万円) ■ 売上高 ■ セグメント利益/損失



- ▶ グローバルサービスを中心に売上が順調に拡大
- ▶ 上期は、期初計画通り順調に進捗
- ▶ ゲーム特化型AI翻訳エンジン「ELLA」のローンチや音声収録サービスの本格化等、成長戦略を着実に実行

- ▶ 1Qは特定案件のクライアント側のリスケジュールの影響を受けたものの、2Qから黒字化
- ▶ 下期は1Qの特殊要因解消により、着実な利益創出を見込む
- ▶ 大手自動車メーカーの品質コンサルや大手流通企業のQA体制構築支援等、大規模・継続案件の獲得が進捗

明確に異なる事業価値創造戦略を有する2つの事業を個別に上場、
経営フォーカスと最適な資本政策でそれぞれの事業の持つポテンシャルを最大化

DHグループ事業

- 確立され、差別化された事業モデル
- 明確なValue Proposition
- コア事業の縦横展開(グローバル展開)

AGESTグループ事業

- 変化・革新を求められる事業モデル
- イノベーションから生まれる事業価値
- 技術とスペシャリストの付加価値向上

拠点投資と安定成長

技術投資と革新的な成長

- ✓ 経営のフォーカスが高まり、新たな株主も惹きつける最適な資本政策で、中期的な収益性が向上
- ✓ 内在する個別事業価値が市場で直接評価されることで、それぞれの事業が有する本源的な価値に収れん
- ✓ コングロマリット・ディスカウント等が解消され、シンプルでわかりやすい株価形成へ

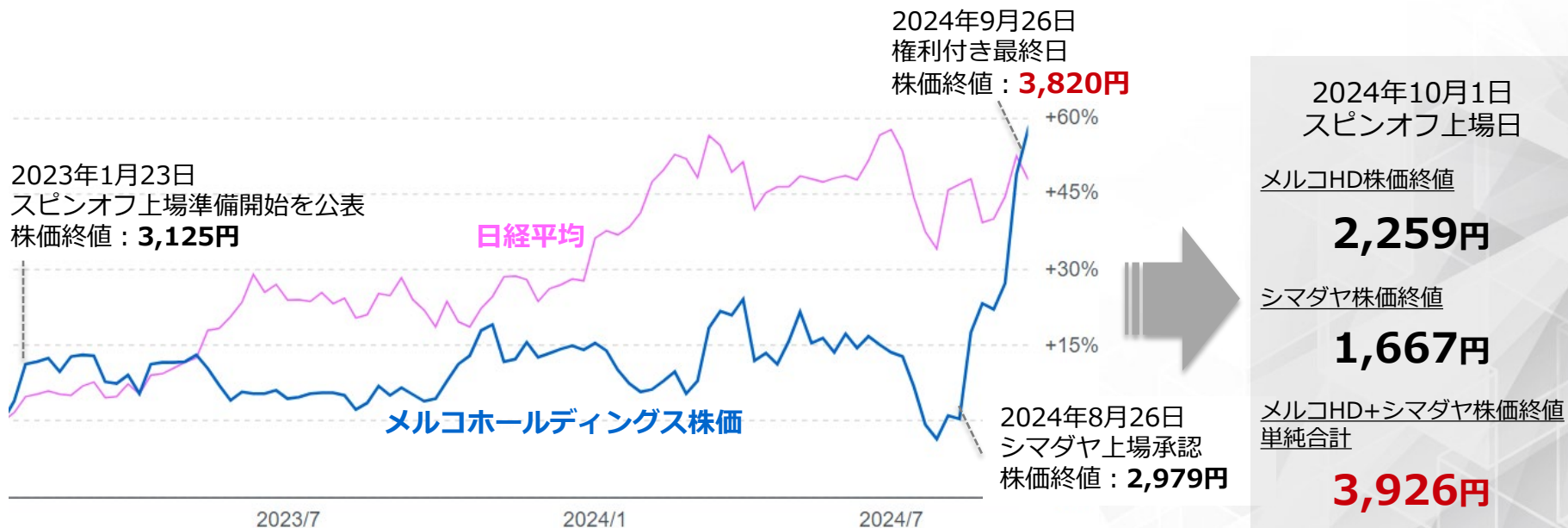
スピノフのスキーム



(ご参考) 直近のスピンオフ上場事例

(株)メルコホールディングスの事例：(株)メルコホールディングスからシマダヤ(株)をスピンオフ上場により分離

スケジュール	
2023年1月23日	スピンオフ上場準備開始を公表
2024年5月13日	スピンオフ上場を定時株主総会に付議することを公表
2024年6月26日	定時株主総会にてスピンオフ上場を決議
2024年8月26日	東京証券取引所よりシマダヤ(株)の上場承認
2024年9月26日	権利付き最終日
2024年9月30日	分配基準日
2024年10月1日	現物配当効力発生日、シマダヤ(株)が東京証券取引所へ上場、分配実行



2025年3月期第2四半期 連結業績

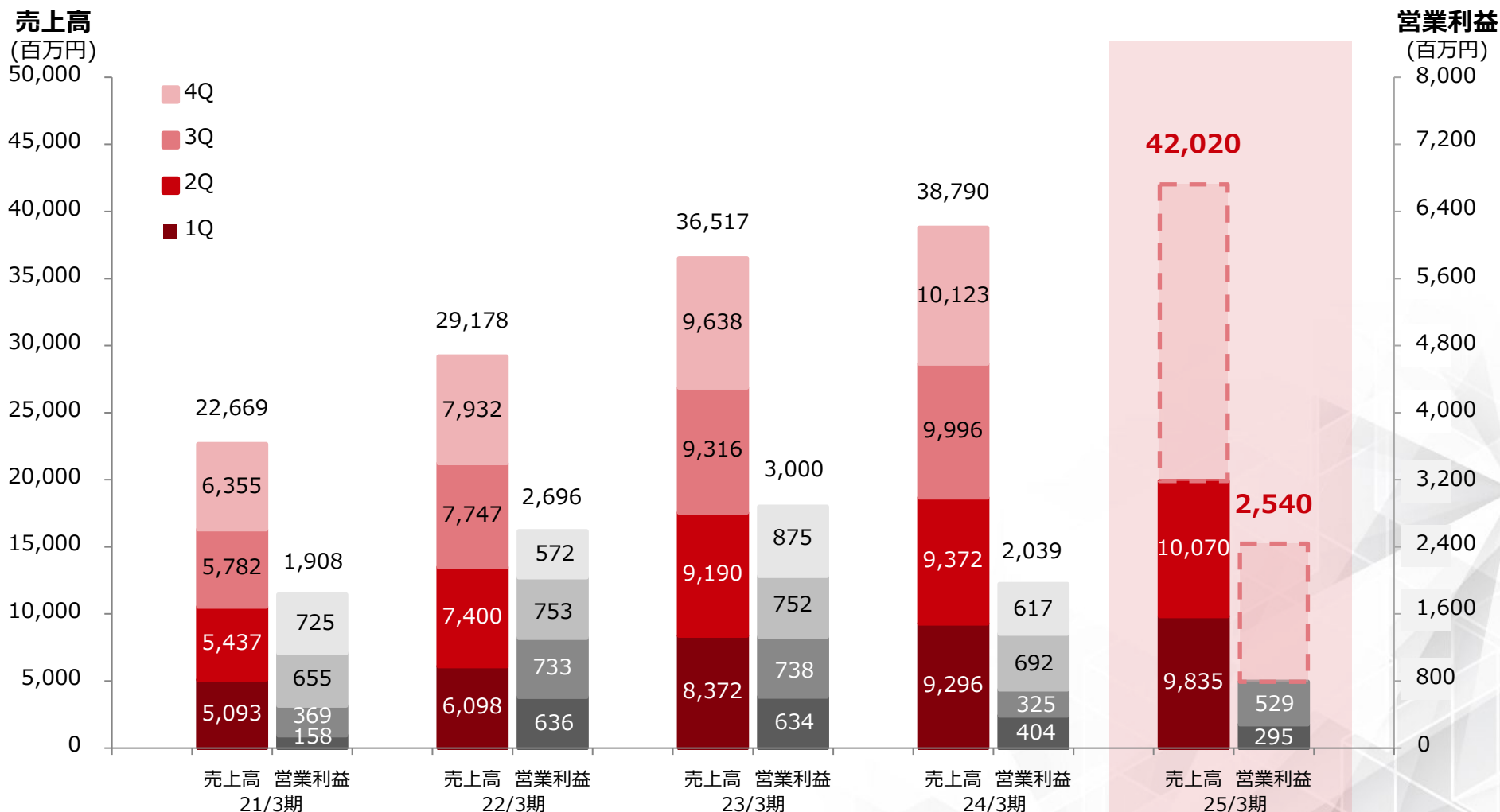
【セグメント別業績に関する注意事項】

- 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。
- 25/3期1Qよりセグメント区分を変更。
そのため、24/3期のセグメント別業績は、変更後の数値に組み替えて記載、比較を実施。

- DHグループ事業、AGESTグループ事業ともに増収増益を達成
- 1Qに一時的に収益性が低下していたAGESTグループ事業も、2Qから安定的に利益を創出
- 前期計上した海外テスト子会社の減損損失の反動により、中間純利益は黒字転換

(百万円)	24/3期2Q	25/3期2Q	増減額	前期比
売上高	18,669	19,906	1,236	106.6%
売上原価	13,868	15,031	1,163	108.4%
原価率	74.3%	75.5%		+1.2ポイント
売上総利益	4,800	4,874	73	101.5%
販管費	4,070	4,048	△22	99.5%
営業利益	729	825	95	113.1%
営業利益率	3.9%	4.1%		+0.2ポイント
経常利益	792	809	17	102.1%
親会社株主に帰属する 中間純利益/純損失	△436	455	891	—
EBITDA	1,279	1,314	34	102.7%

それぞれの専門性に特化した独立経営により両事業の成長を加速させ
通期で増収増益を目指す



2025年3月期第2四半期 連結貸借対照表

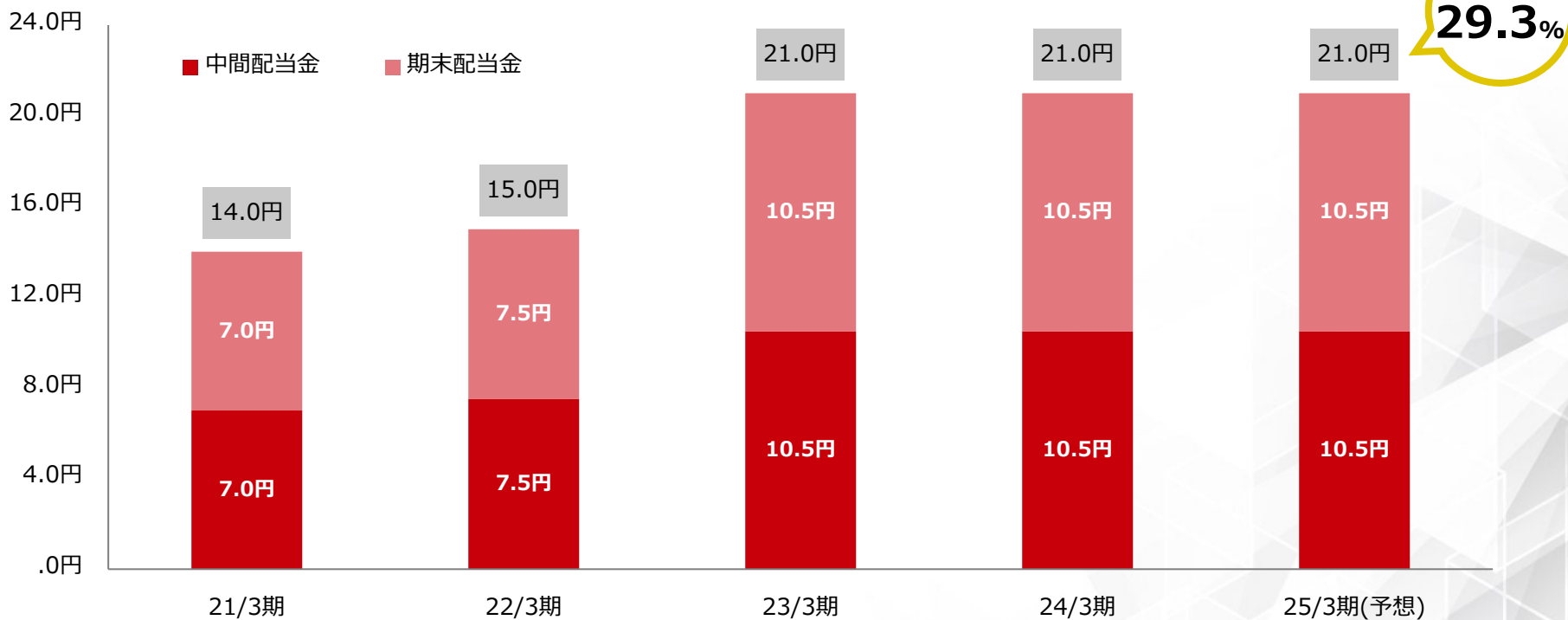
(百万円)	24/3期(期末)	25/3期(2Q末)	増減額(対前期末)
資産合計	21,103	21,163	60
流動資産	13,526	13,528	1
現金及び預金	6,858	6,930	71
固定資産	7,576	7,635	58
有形固定資産	1,491	1,490	△0
無形固定資産	2,908	2,842	△65
のれん	2,313	2,193	△120
投資その他の資産	3,177	3,302	124
負債合計	12,250	11,945	△305
流動負債	12,026	11,722	△304
短期借入金	7,095	6,760	△335
固定負債	224	223	△1
純資産合計	8,852	9,217	365
株主資本	7,685	7,918	232
その他の包括利益累計額	729	868	138
非支配株主持分	436	430	△5
負債・純資産合計	21,103	21,163	60

(百万円)	前期実績 24/3期2Q	当期実績 25/3期2Q	増減額
営業活動CF	1,156	1,257	101
※ 法人税等の支払等差引前の営業CF	1,532	1,516	△16
投資活動CF	△592	△714	△122
財務活動CF	△200	△612	△411
現金及び現金同等物に係る換算差額	176	140	△35
現金及び現金同等物の増減額	540	71	△468
現金及び現金同等物の期首残高	6,456	6,858	401
現金及び現金同等物の中間期末残高	6,997	6,930	△67

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**に安定的な配当**を実施



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。
- 25/3期1Qよりセグメント区分を変更。
そのため、24/3期のセグメント別業績は、変更後の数値に組み替えて記載、比較を実施。

スピンオフ上場後を見据え、 25/3期から“DHグループ”及び“AGESTグループ”の開示セグメントに変更

*変更部分に下線

■ 24/3期以前

開示セグメント	主要サービス等
エンターテインメント事業	
国内デバッグ	ゲームデバッグ
グローバル及びその他	翻訳・LQA マーケティング支援 ゲーム開発支援 カスタマーサポート

エンタープライズ事業	
QAソリューション	システムテスト セキュリティテスト 受託開発 ERP/CRM導入支援
ITサービス及びその他	<u>エンジニア派遣(SES)</u> セキュリティ監視 保守・運用支援

調整	セグメント間取引 <u>持株会社の費用</u>
----	----------------------------

■ 25/3期以降

開示セグメント	主要サービス等	主要会社
DHグループ事業		
	<u>持株会社の費用</u>	(株)デジタルハーツホールディングス
国内デバッグ	ゲームデバッグ <u>その他デバッグ等(AGEST業務の一部請負等)</u>	(株)デジタルハーツ
グローバル及びその他	翻訳・LQA マーケティング支援 ゲーム開発支援 カスタマーサポート <u>エンジニア派遣(SES)</u>	(株)デジタルハーツ DIGITAL HEARTS CROSSグループ (株)フレイムハーツ Aetas(株) (株)アイデンティティ

AGESTグループ事業		
QAソリューション	システムテスト セキュリティテスト 受託開発 ERP/CRM導入支援	(株)AGEST LOGIGEAR CORPORATION (株)CEGB (株)GPC
ITサービス及びその他	セキュリティ監視 保守・運用支援	(株)AGEST

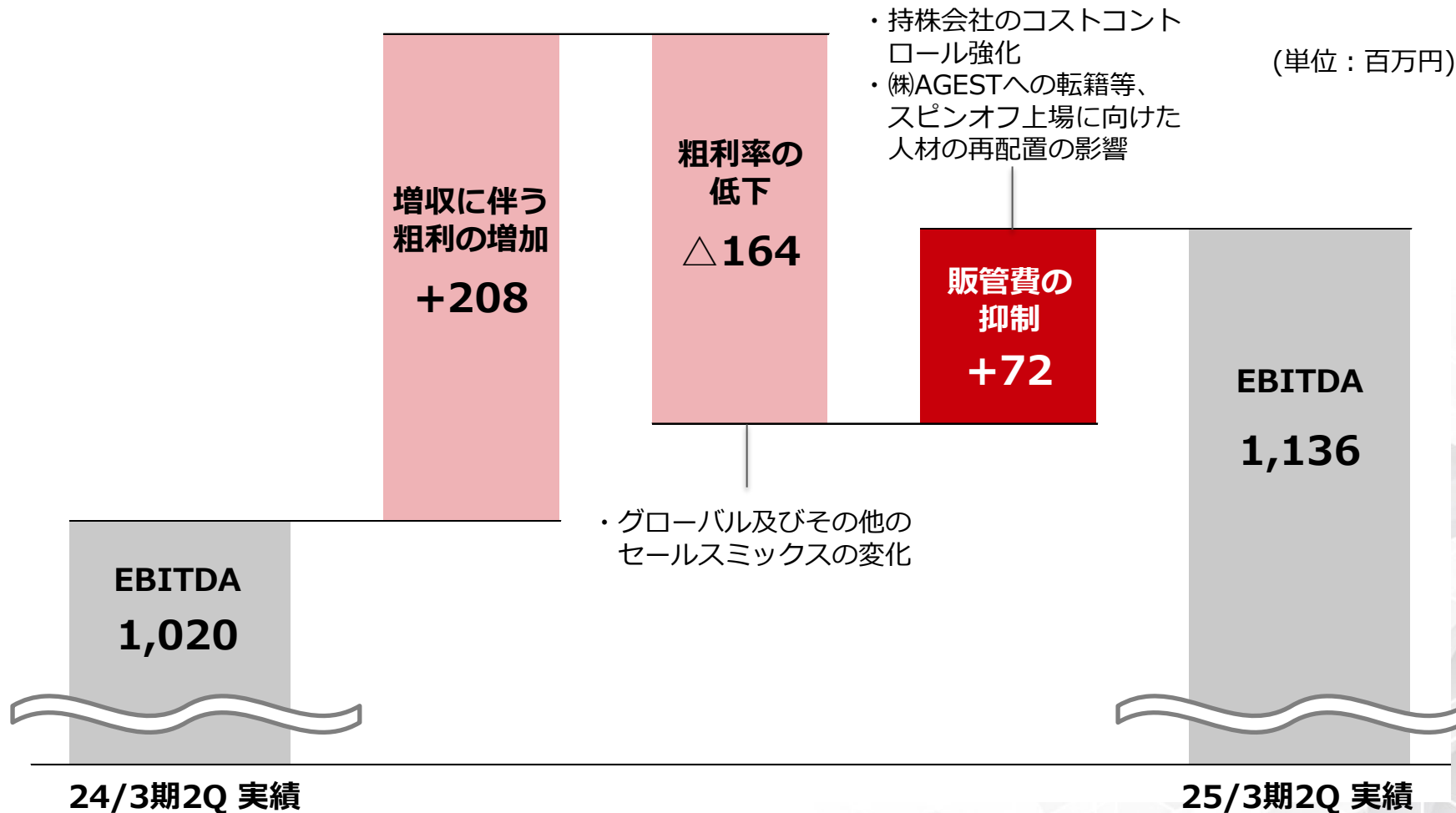
調整	セグメント間取引	-
----	----------	---

(百万円)	前期実績 24/3期2Q	当期実績 25/3期2Q	前期比
売上高	18,669	19,906	106.6%
DHグループ	11,379	12,170	107.0%
AGESTグループ	7,639	7,925	103.7%
調整額	△350	△190	—
営業利益	729	825	113.1%
DHグループ	748	832	111.2%
AGESTグループ	△18	△6	—
EBITDA	1,279	1,314	102.7%
DHグループ	1,020	1,136	111.4%
AGESTグループ	259	177	68.5%

- **ゲーム特化型AI翻訳エンジン「ELLA」**をローンチするなどのサービス強化により翻訳・LQAやマーケティング支援の新規案件が増加し、**グローバル及びその他で2桁成長**を達成
- 国内デバッグも、一部の国内ゲームメーカーにおけるタイトル開発の中止・延期の影響を受けつつも、戦略的なリソース集中等の営業強化や、**サービスの高付加価値化による受注単価引き上げ**により、前年を上回る売上を確保し**安定成長**を実現
- セールスマックスの変化等の影響により粗利率は低下するも、増収効果や前期2Qに実施したスピンオフ上場準備に伴うグループ人材の再配置による販管費の減少により、**2桁増益**を実現

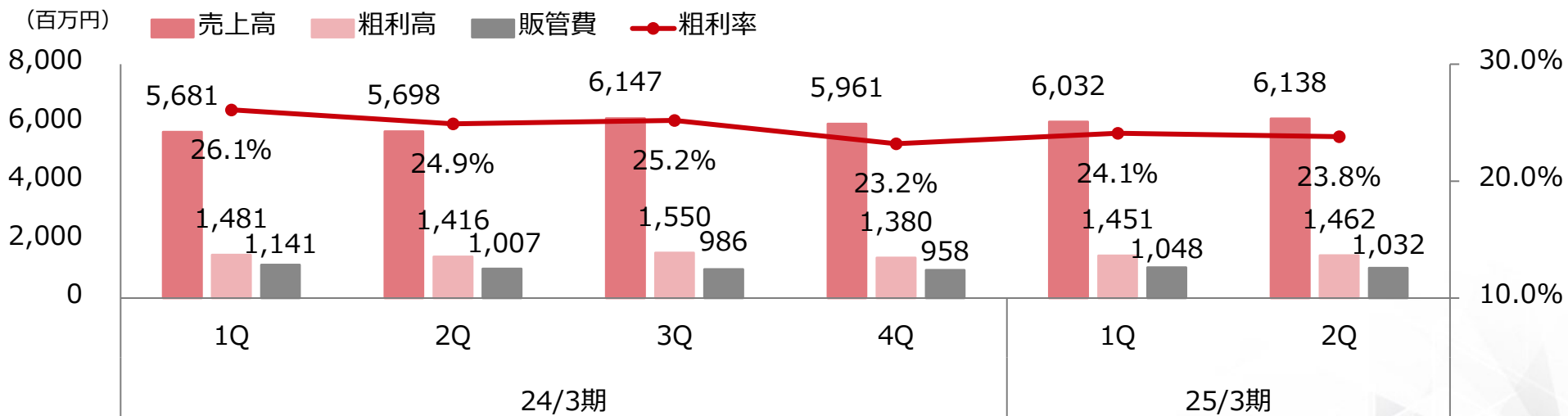
(百万円)	前期実績 24/3期2Q	当期実績 25/3期2Q	前期比
売上高	11,379	12,170	107.0%
国内デバッグ	6,597	6,800	103.1%
グローバル及びその他	4,782	5,370	112.3%
セグメント利益	748	832	111.2%
EBITDA	1,020	1,136	111.4%

セールスマックスの変化等の影響により粗利率は低下したものの、増収効果や販管費のコントロールにより、EBITDAは前期比111.4%と大幅に伸長

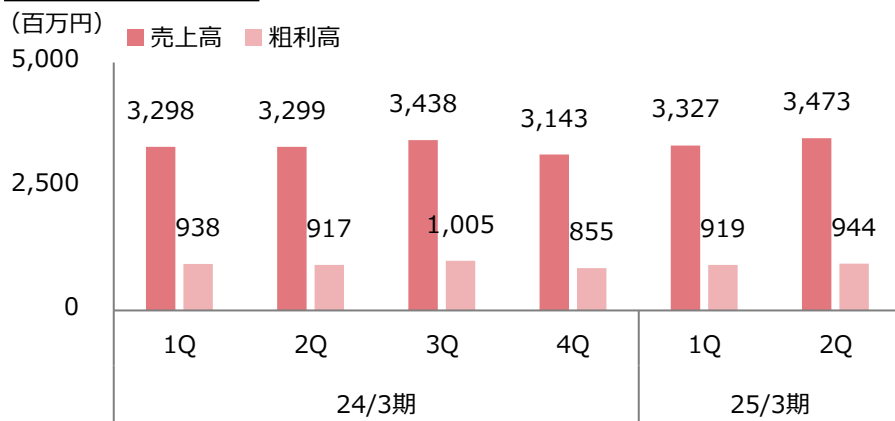


業績推移

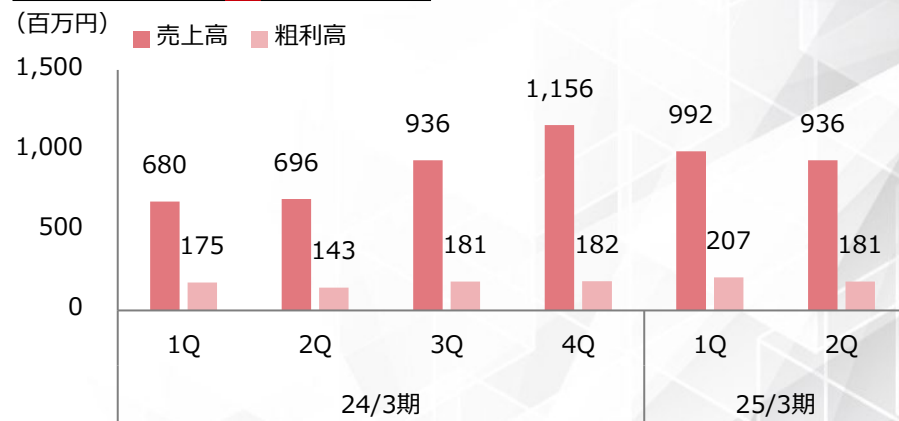
DHグループ事業全体



国内デバッグ

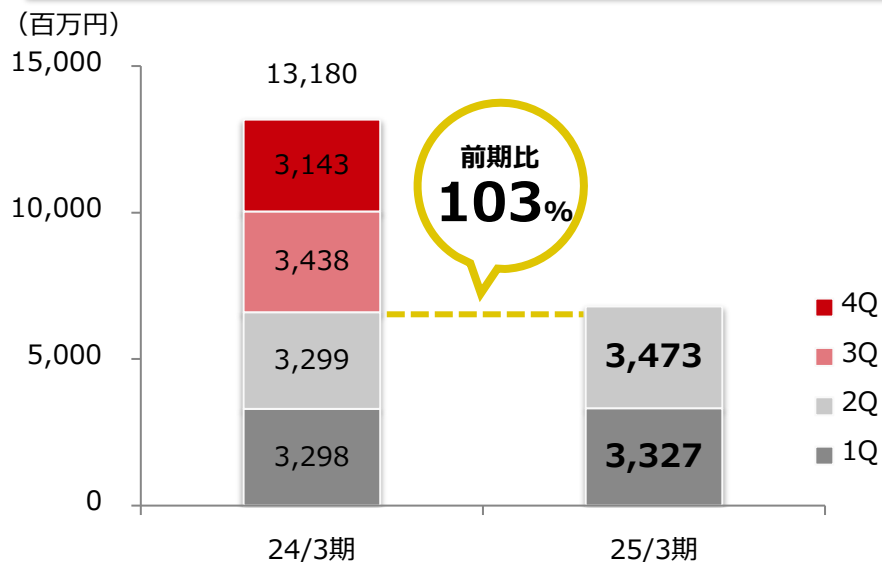


グローバル(*)サービス

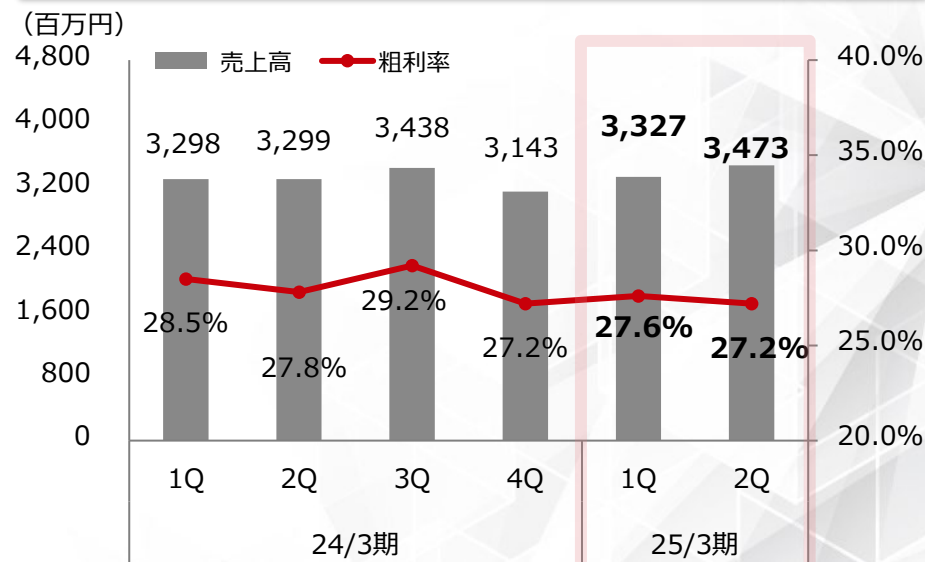


- 重点クライアントとの関係強化及び新規タイトル開発を活発に行っているクライアントにリソースを集中させるなどの**戦略的な営業活動**に注力
- 報酬引き上げや教育等の人的資本及び拠点・職場環境への投資といった品質強化策を実施したことにより、当期上期の粗利率は27.4%となるも、**概ね期初計画通り**に進捗
- テスターのリソースを活かしたAI開発におけるアノテーションや品質管理ビジネスの拡大に向け、**完全自動運転車両を開発するTuring(株)へ2024年4月に資本参加**

売上高推移

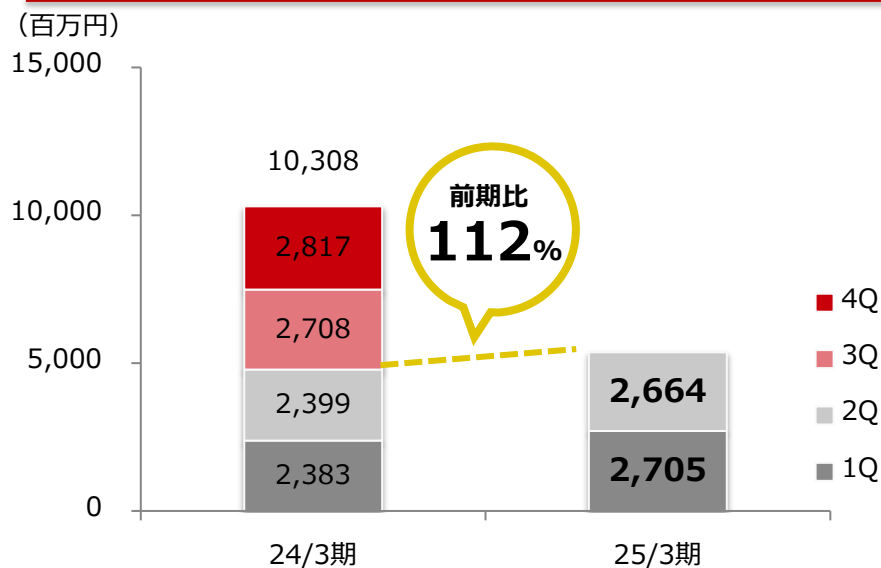


売上高・粗利率推移

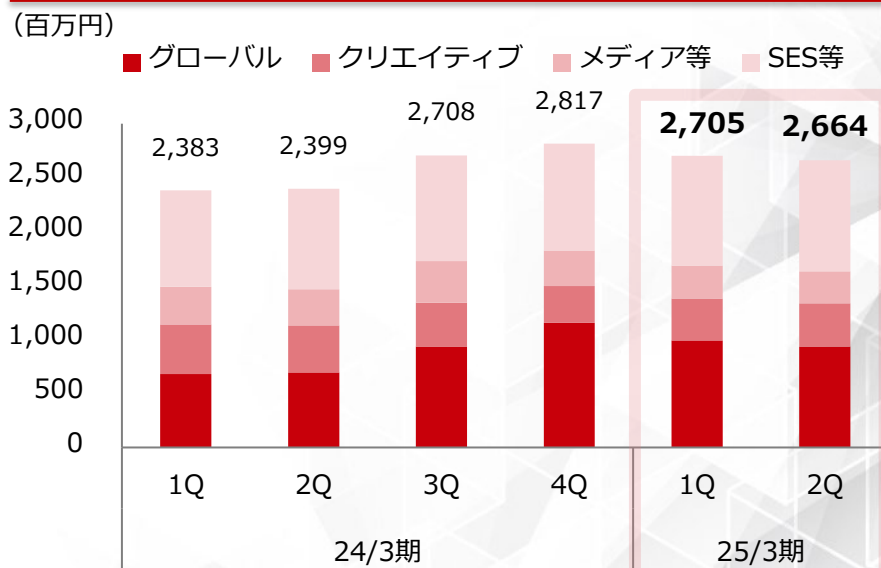


- 前期から取り組みを強化してきた欧州言語向け翻訳・LQAサービスや、EC事業者向けマーケティング支援サービス等が伸長し、**グローバルサービス(翻訳・LQA・マーケティング支援)の売上高は前期比140%と高成長を実現**
- 株式会社ロゼッタと共同開発した**革新的なゲーム特化型AI翻訳エンジン「ELLA」**を武器に、さらなる成長に向けた営業活動を強化
- “ChinaJoy”や“gamescom”、“東京ゲームショウ”といった各国の大規模ゲームショウに出展することで、**「DIGITAL HEARTS」のグローバルブランディングの確立に注力**

売上高推移



サービス別売上高推移

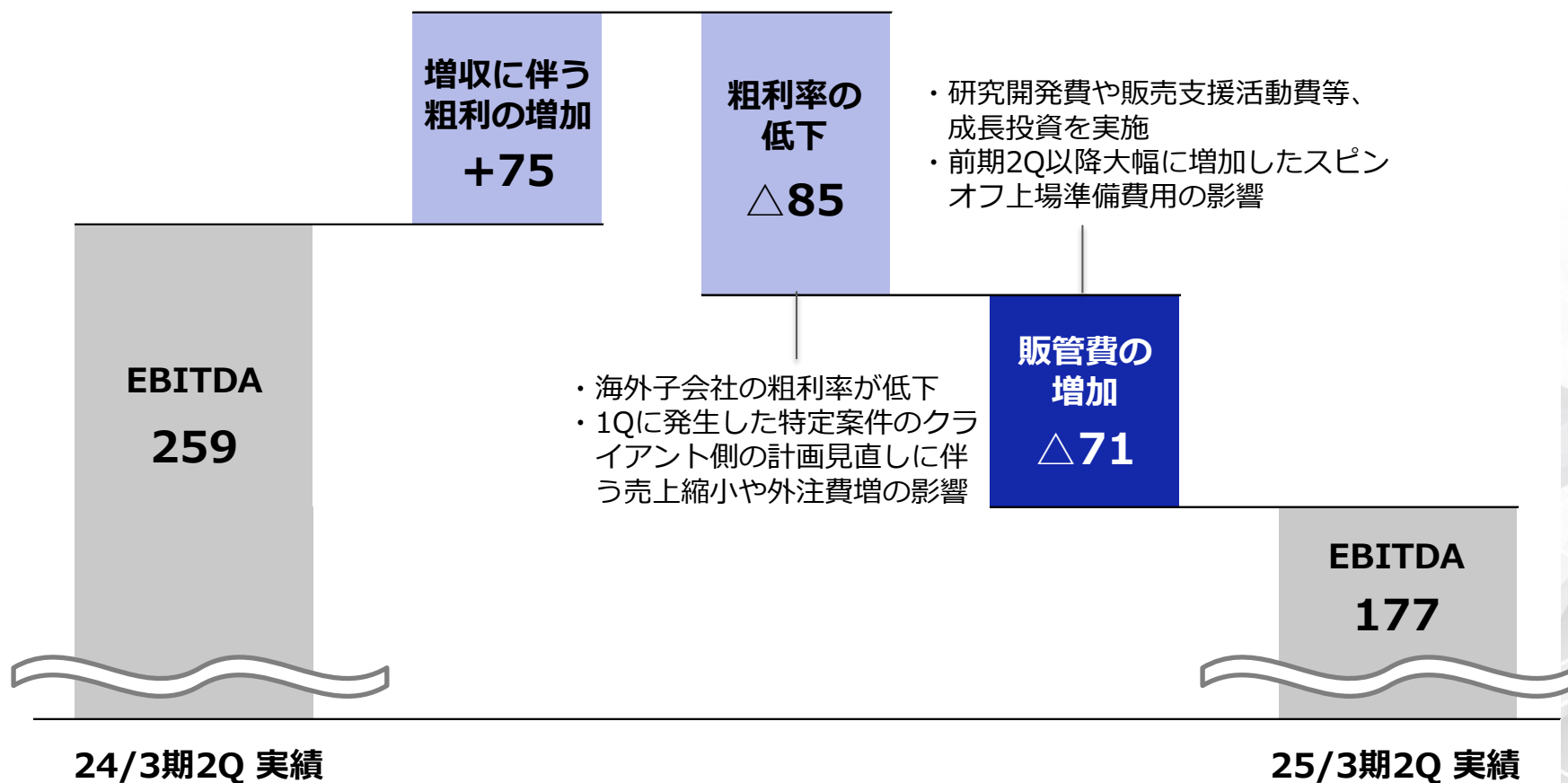


- QAソリューションは、引き続き海外事業が低調に推移するなか、国内事業は1Qにイレギュラーがありつつも**好況な市場環境を追い風に2桁増収を実現**
- ITサービス及びその他は、収益性の低い事業の**戦略的な縮小**により減収
- 1Qに発生した特定案件のクライアント側の計画見直しに伴う一時的な収益性の低下の影響大きく、上期のセグメント利益は赤字となるも、**2Q(7月-9月)には黒字回復しており、下期以降も安定的な利益を創出する見込み**

(百万円)	前期実績 24/3期2Q	当期実績 25/3期2Q	前期比
売上高	7,639	7,925	103.7%
QAソリューション	6,294	6,843	108.7%
ITサービス及びその他	1,345	1,081	80.4%
セグメント利益	△18	△6	—
EBITDA	259	177	68.5%

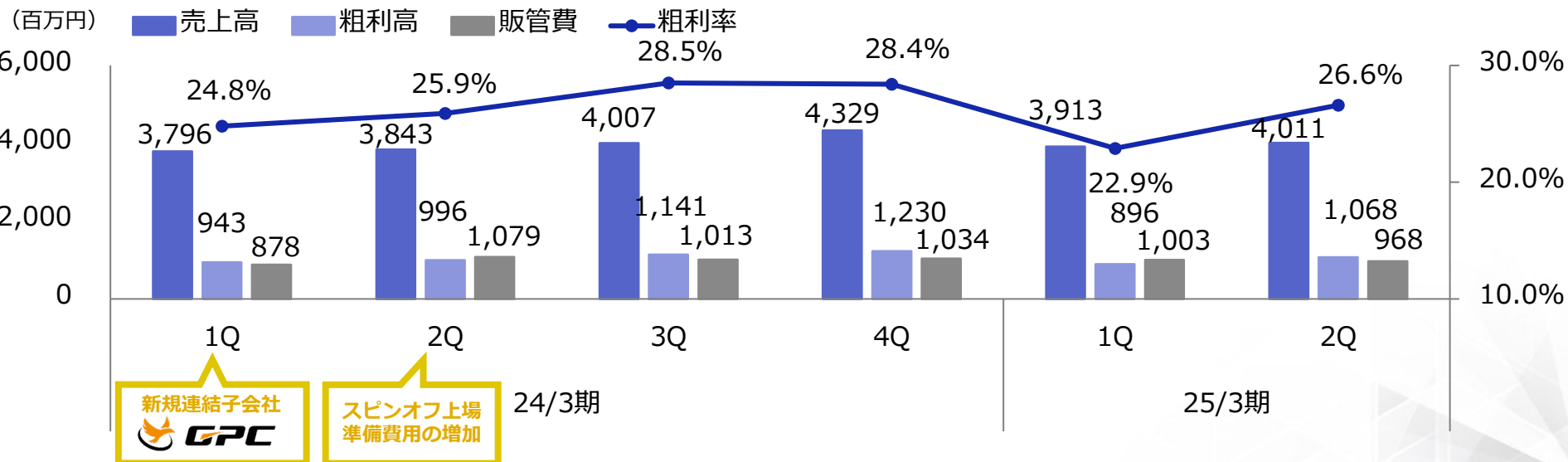
EBITDAは、1Qの特定案件の計画見直しやスピノフ上場準備費用等の販管費増の影響大きく上期で減益となるも、2Q(7月-9月)には増益トレンドに回復しており、通期でも増益を見込む

(単位：百万円)



AGESTグループ事業

業績推移



QAソリューション KPI

受注顧客数(*)

24/3期2Q

822社

25/3期2Q

867社

受注顧客数増減内訳

国内 **+41社**

海外 **+4社**

平均顧客単価(*)

24/3期2Q

14百万円

25/3期2Q

15百万円

エンジニア数

24/3期2Q

1,082名

25/3期2Q

1,064名

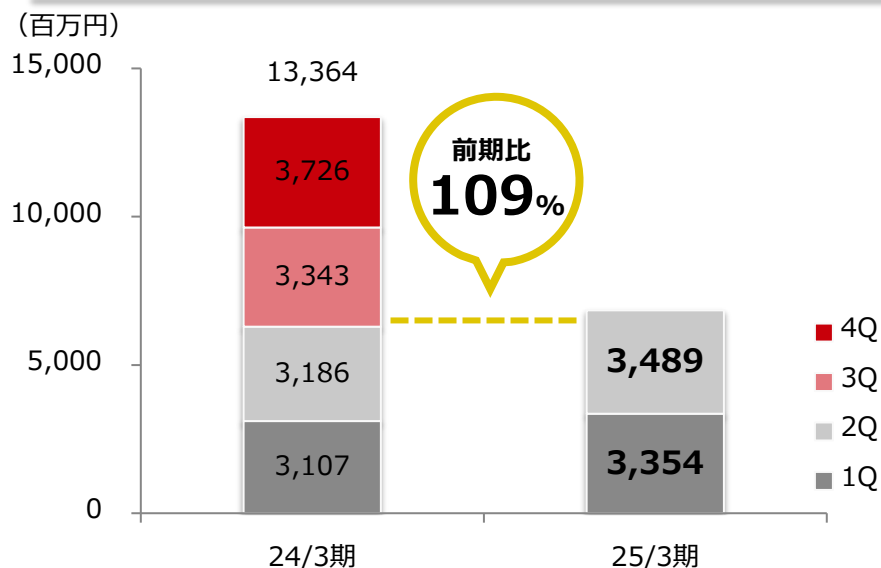
エンジニア数増減内訳

国内 **+47名**

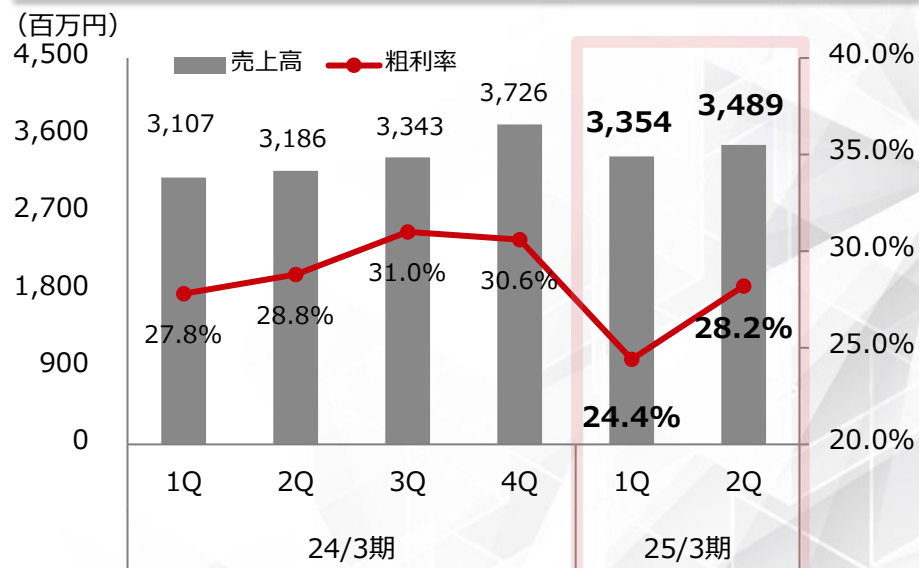
海外 **△65名**

- 国内のQAソリューションは**前期比115%と2桁増収**を達成するなど、**堅調に推移**
- 特定案件における計画見直しに伴う売上縮小や外注費の増加により当期1Qは粗利率が大幅に低下するも、**2Q(7月-9月)は概ね通常の水準まで回復**、下期は前期並みの粗利率にまで改善する見通し
- シフトレフト対応QA強化やAI活用本格化により、**“テック”企業としてのブランド構築**や**競合他社との差別化**に注力

売上高推移



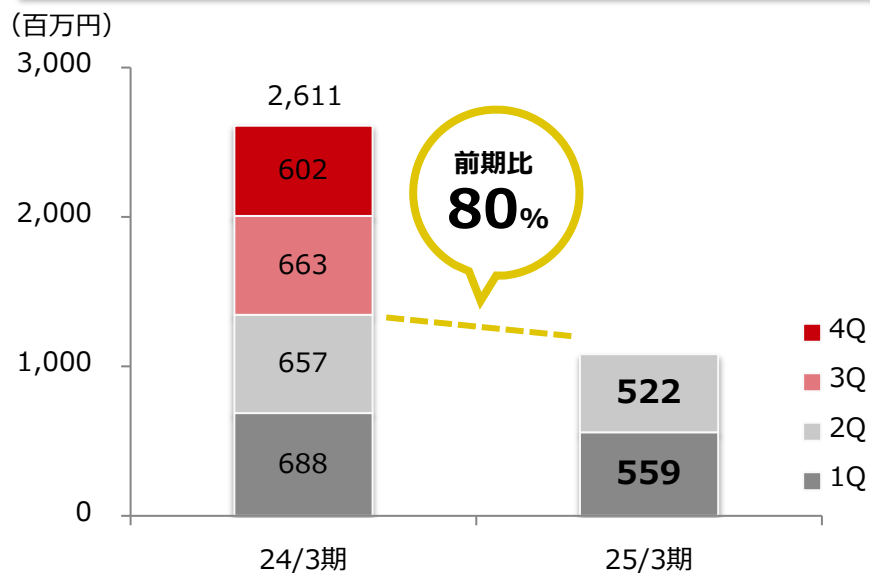
売上高・粗利率の推移



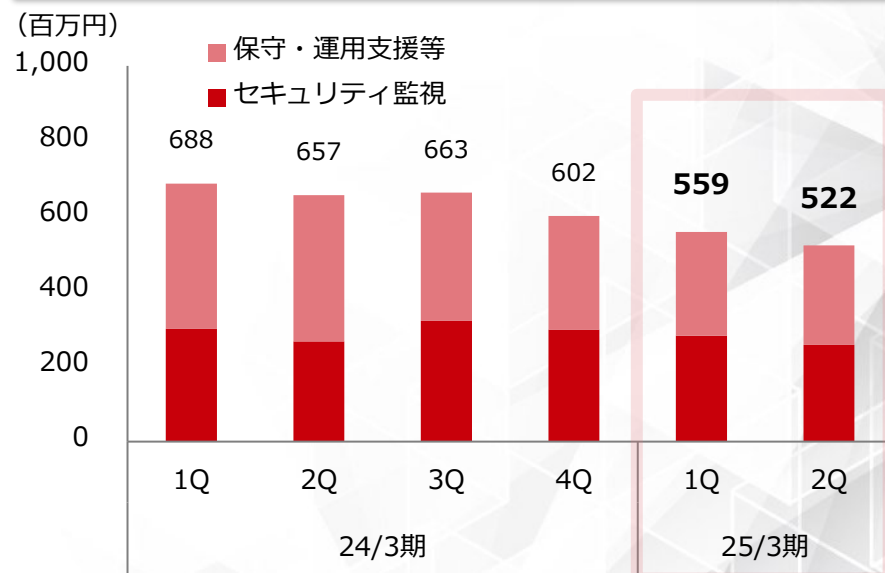
- 保守・運用支援等、一部の低収益サービスの**戦略的な縮小**を実施
- セキュリティ監視の監視台数が国内トップレベルの**71万台を突破**
- 「日本サイバーセキュリティファンド1号投資事業有限責任組合(*)」に出資するなど、**セキュリティ事業を強化**

*2024年4月1日に設立されたセキュリティ関連企業がセキュリティ企業に投資するファンド

売上高推移



サービス別売上高推移



- 上期実績を踏まえ、主にAGESTグループ事業の計画を修正
- 概ね計画通り進捗しているDHグループ事業については、期初計画を据え置き
- 2024年10月末に実施した連結子会社であるMK Partnersの株式譲渡に伴う株式譲渡売却益の影響を下期見込みに反映

(百万円)	24/3期 実績	25/3期	25/3期	期初予想比	
		期初予想 (2024年5月9日付)	修正予想 (2024年11月7日付)	△	%
売上高	38,790	44,100	42,020	△2,080	95.3%
DHグループ	23,488	25,720	25,720	—	—
AGESTグループ	15,975	18,380	16,490	△1,890	89.7%
調整額	△674	—	△190	△190	—
営業利益	2,039	3,100	2,540	△560	81.9%
DHグループ	1,734	2,040	2,040	—	—
AGESTグループ	305	1,060	500	△560	47.2%
営業利益率	5.3%	7.0%	6.0%		△1.0ポイント
経常利益	2,059	3,100	2,470	△630	79.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	176	2,100	1,600	△500	76.2%

成長戦略について

■当社におけるスピノフ上場の目的

1. 1つの事業に特化

それぞれの事業専門性や成長戦略に集中することで成長を加速

2. “変化即応”型経営の実現

売上規模が同規模の両事業を分離し、マネジメントが1つの事業に特化することで、わずかな変化を見逃さず迅速な経営判断を実施

3. 企業カルチャーの醸成

エンターテインメント愛あふれる多様な人材とエンジニア集団それぞれに合わせた企業カルチャーを醸成

4. 成長戦略に合わせた資本政策

それぞれの企業ステージや成長戦略に合わせた機動的な資金調達及び株主還元の実施

5. コングロマリット・ディスカウントの回避/解消

事業成長と株主還元のバランス銘柄とグロース銘柄を明確にし、投資スタイルに合わせた投資を実現

	DHグループ事業	AGESTグループ事業
市場環境	<ul style="list-style-type: none">▶ ゲームやエンターテインメント業界▶ 制作コストの高騰及びグローバル展開が課題 <p>⇒ グローバルサービスに対する需要が拡大</p>	<ul style="list-style-type: none">▶ エンタープライズ向けITサービス業界▶ DX投資加速の一方、慢性的なIT人材不足 <p>⇒ テストのアウトソーシング需要が拡大</p>
当社ならではの付加価値	<ul style="list-style-type: none">▶ 創業以来培ってきたゲーム業界における知見及び豊富なエンタメ人材 <p>⇒ 日本の“エンタメ品質”を世界へ</p>	<ul style="list-style-type: none">▶ 日本・欧州・米国それぞれでトップレベルのQAエンジニアの知見▶ シリコンバレーのテスト自動化ノウハウ <p>⇒ AI×ハイスキルエンジニアの新たなQA</p>
成長ステージ	<ul style="list-style-type: none">▶ 国内デバッグ20年以上の歴史で構築した強固な顧客基盤と圧倒的シェア▶ グローバル領域での成長を目指す	<ul style="list-style-type: none">▶ 市場黎明期中、DX投資を背景に事業全体が急成長▶ IT技術の急速な進化に伴う変化が加速
資本政策	<ul style="list-style-type: none">▶ 国内デバッグで創出する安定したキャッシュフローを拠点投資と株主還元のバランス配分	<ul style="list-style-type: none">▶ 市場からの調達も含む機動的な資金調達により技術やM&A等の成長投資を加速
人材・企業文化	<ul style="list-style-type: none">▶ エンターテインメント愛あふれる多様な人材 <p>⇒ それぞれの個性を活かし笑顔で働ける環境</p>	<ul style="list-style-type: none">▶ QAに特化したテック集団 <p>⇒ 先端技術を常にアップデート</p>

ゲーム・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”

日本を中心に世界中のゲーム・エンターテインメント企業及びそのお客様に、
楽しく、安心して遊べるコンテンツの制作・普及のためのサービスを提供します

ゲーム開発

アート制作

音声収録

翻訳・LQA

デバッグ

カスタマーサポート

マーケティング

プレイヤー

ゲームメーカー

当社グループ

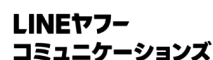


自身がプレイヤーであり、ゲームインサイトをもった「ゲーム好き」が参画

多数の国内ゲームメーカーと取引実績があり、
昨今では海外ゲームメーカーやインディーゲームまで取引が拡大

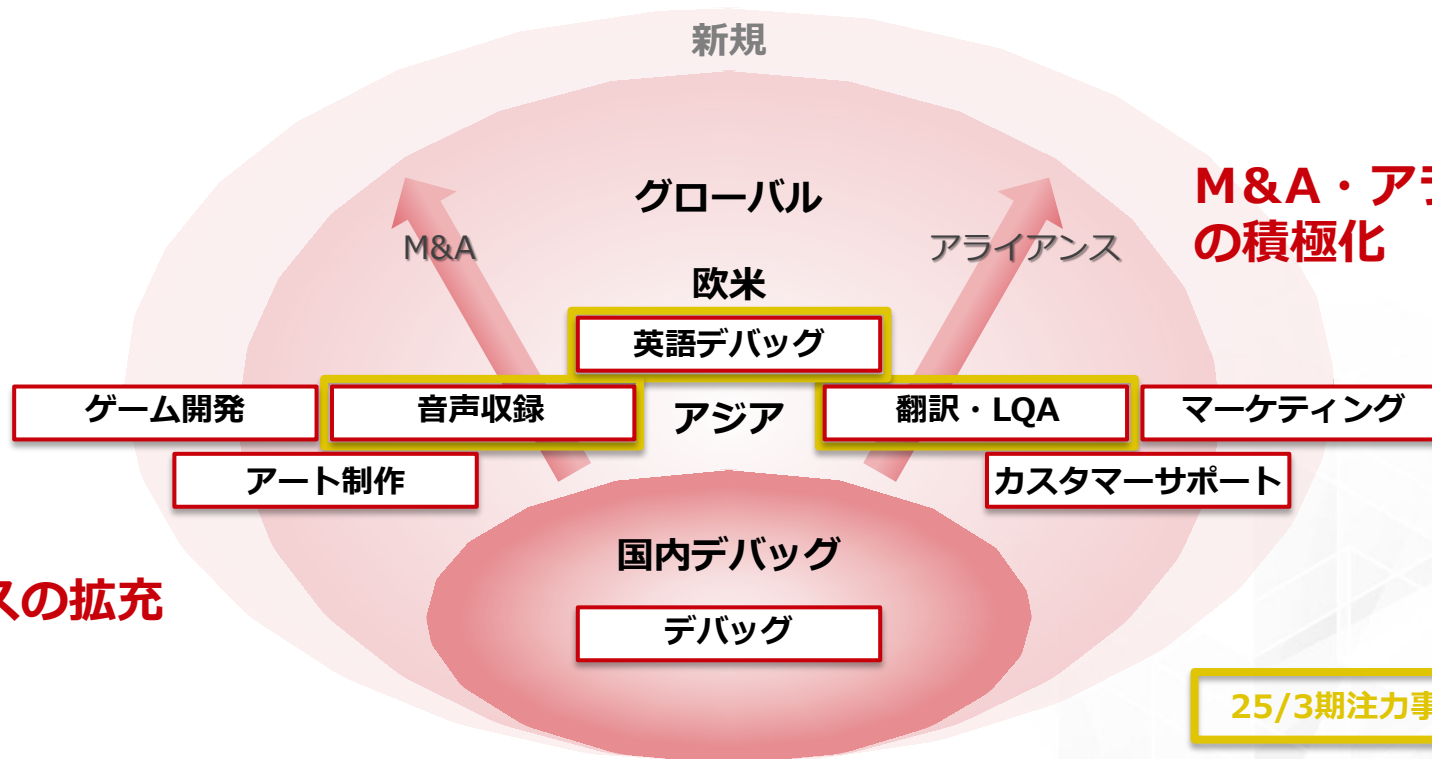
■ クライアントの事例

*アルファベット順



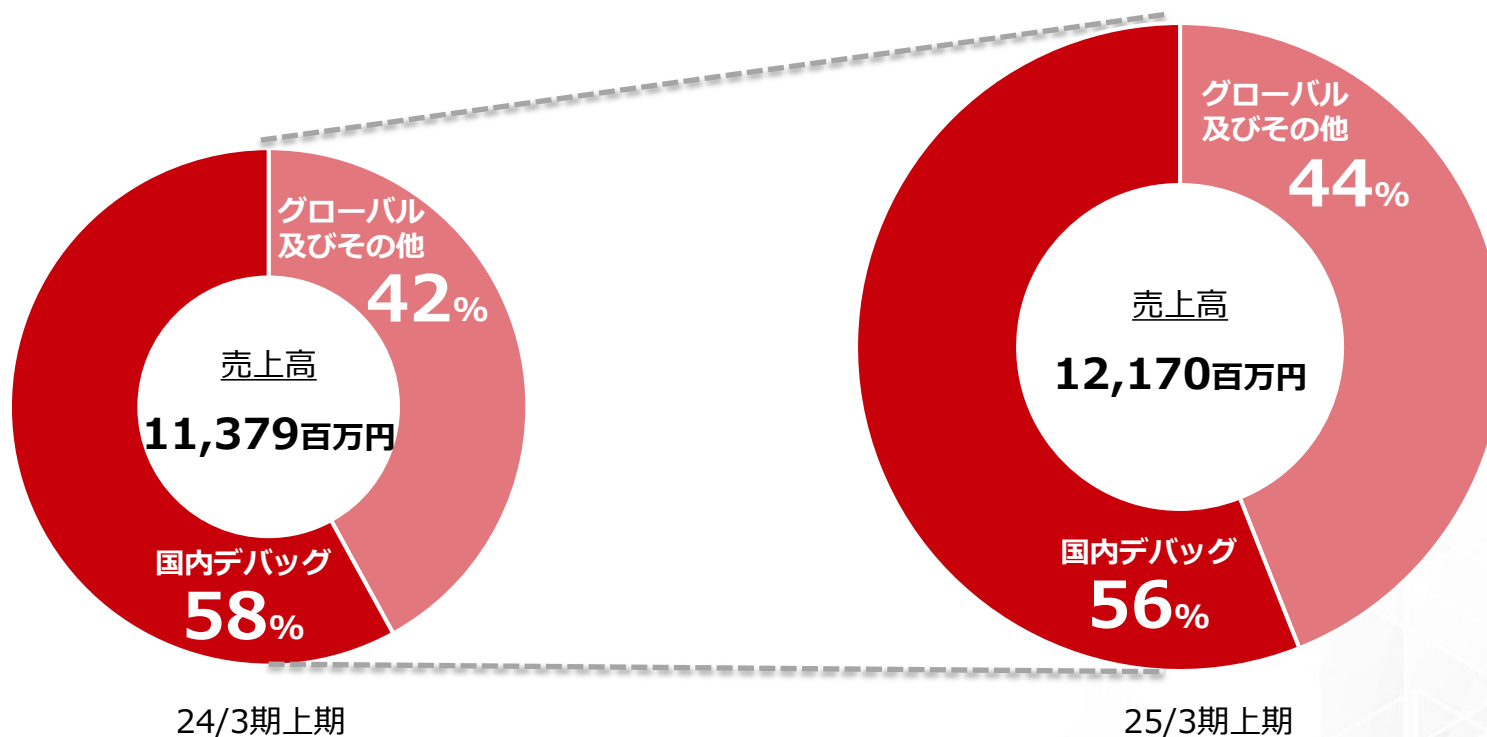
20年を超える国内デバッグで培った実績・経験、顧客基盤、人材をベースに
事業領域をサービス軸と地域軸で拡大し、
国内デバッグ会社からOne-stop Solutionを提供するグローバル・パートナーへ

地理的拡大



サービスの拡充

グローバル及びその他が2桁成長を実現し業績をけん引 売上構成比率も上昇



国内デバッグ

コンソールゲームやモバイルゲームに
潜む不具合をユーザー目線から検出す
るサービス



グローバル及びその他

翻訳・LQA(*)やマーケティング支援、2D/3Dグラ
フィック制作や音声収録等、コンテンツのグロー
バル展開に必要なサービス

Point1 “不具合をなくす”だけではない“エンタメ品質保証”

一般的なデバッグ

仕様書通り
正しく動作してるか



仕様書に沿ったテスト

操作がわかりにくいかな

DHのデバッグ



キャラクターの性格と
発言の内容が合っているか

ユーザー視点を活かした
不具合検出

Point2 ユニークな人材を活用したビジネスモデル

DHのテスター

コアゲーマー

アニメ好き

漫画好き



引きこもり経験者

経歴不問、登録アルバイト

DHのプロフェッショナル人材



元ハードゲーム
メーカー出身者
豊富な経験・知識を持つ多様なメンバー



元大手ゲームパブ
リッシャー出身者



翻訳の
プロフェッショナル

Point3 ユニークなマーケットポジション

エンタメコンテンツ市場

展開先の国・地域の
文化・慣習に合わせた調整



コンテンツの
グローバル展開が加速

ゲームの世界観に
合った翻訳

クライアントの
海外進出を支援

DHの注力事業



デバッグ



翻訳・LQA



マーケティング

当社のソリューションに対する需要が
グローバルで拡大

既存サービスを
グローバル対応へ

グローバルソリューションをワンストップで提供できる体制の構築や マーケティング活動に注力

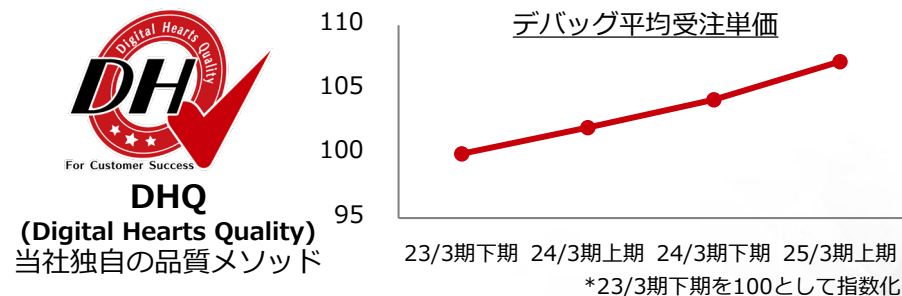
サービス拡充

アライアンスも活用しながら
One-stop gateway to Asiaとなるサービスを拡充



付加価値向上

DHQをはじめサービスの付加価値向上に努め
受注単価も順調に上昇



新規顧客開拓

中国・欧州・日本における各国最大規模のゲームショーへの出展等を通じ
企業認知度の向上やグローバルクライアントの獲得に注力

ゲームショー出展風景



ChinaJoy 2024



gamescom 2024



東京ゲームショー 2024

これまで機械翻訳では難しいと言われてきたゲームの翻訳に “感情”を表現するAI翻訳エンジン「ELLA」が革命を起こす

翻訳ニーズの拡大：スマートフォンやゲーム機の世界的な普及 ⇒ 急速なグローバル需要の拡大
従来の機械翻訳：没入感が求められるゲームやエンタメコンテンツの翻訳には不向き



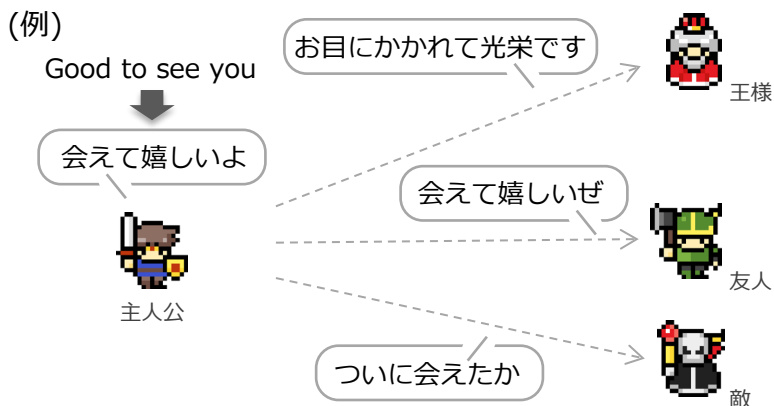
個性を創り出す
キャラクタージェネレーターAI



“エンタメ品質”に妥協しない
ゲームに精通したネイティブスタッフ

Point1

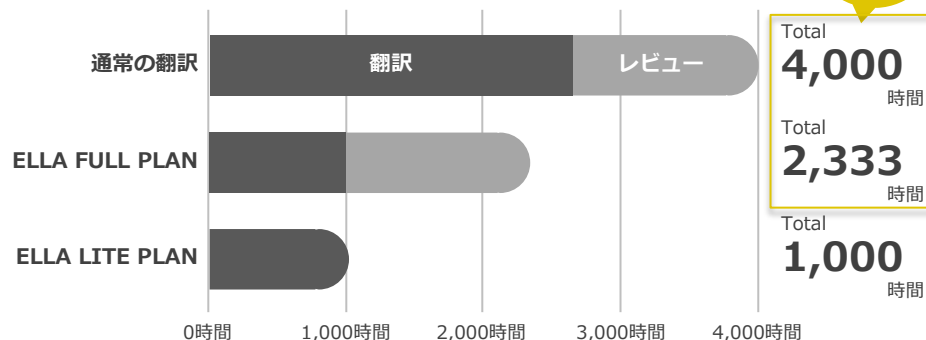
世界観やキャラクター個性を反映した
感情豊かな翻訳を実現



Point2

圧倒的スピードを実現

(例) 100万文字の日本語を英語に翻訳した場合



あらゆるゲームの多言語世界同時発売を強力支援

エンタープライズシステムの「品質」を先端技術で支えるAIテスト企業

多様化するQAニーズに対応するため、先端品質テクノロジーの実装、テスト領域の拡大等の進化を継続
QA専門企業のノウハウと最先端のAI技術を活用、革新的な**完全自律型AIテスト**の実現を目指す



QA先端技術の活用による「QA品質の向上」「スピード改善」「生産性大幅アップ」

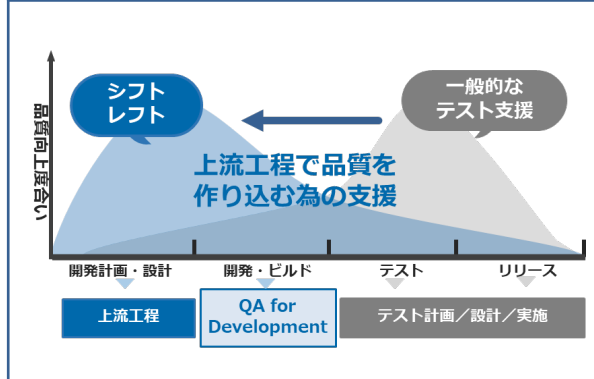
- ① 先端品質テクノロジーに対応できる**次世代QAエンジニア**の強化
- ② AI活用QAサービスの開発、開発上流への**シフトレフト対応**といった領域拡大
- ③ 完全自律型AIの独自開発、**AIテストの本格化**による生産性大幅改善を目指す

これまでAGESTが積み重ねてきた技術力をベースに、
AIをフル活用したQAサービスを開発し業界のデファクトスタンダード構築を目指す

- 競合他社に先駆けシフトレフト対応「QA for Development」やAIを活用したQAサービスを開始するなど、AIを含む最先端技術を使ったサービス展開を推進
- AIテストに必要なツール連携には、AGEST独自のテスト自動化プロダクトのノウハウや経験をフル活用
- AGESTのテストプロセスは国際規格に準拠しており、AIテスト導入に必要な標準化に迅速に適用可能

シフトレフト型テストソリューションやAI活用サービスの展開

QA for Development



AI Debug for Enterprise



不具合発生時のログ情報の分析から、原因の特定、レポートの作成、ソースコード修正まで、
自律型AIエージェントと次世代QAエンジニアが連携して対応

独自のテスト自動化プロダクト

TestArchitect

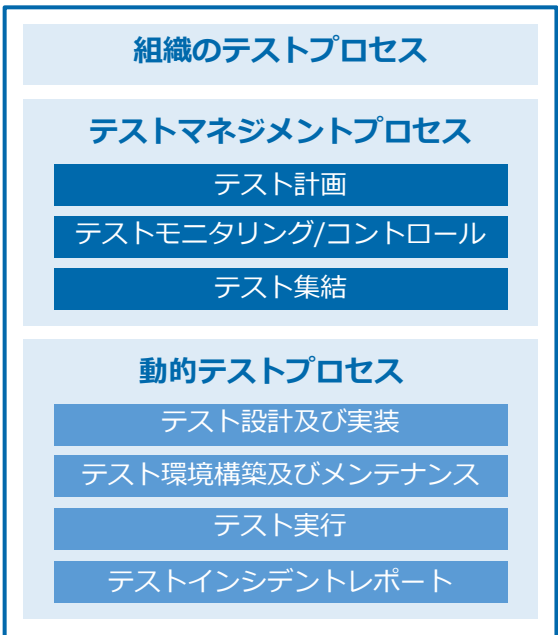


- WEB
- Mobile
- On-Premise
- Desktop
- IoT
- Environment
- Visual Regression

- グローバルでも数少ない全方位のテスト環境に対応したテスト自動化ツール
- グローバルで20年にわたりサービスを提供し続けたノウハウ

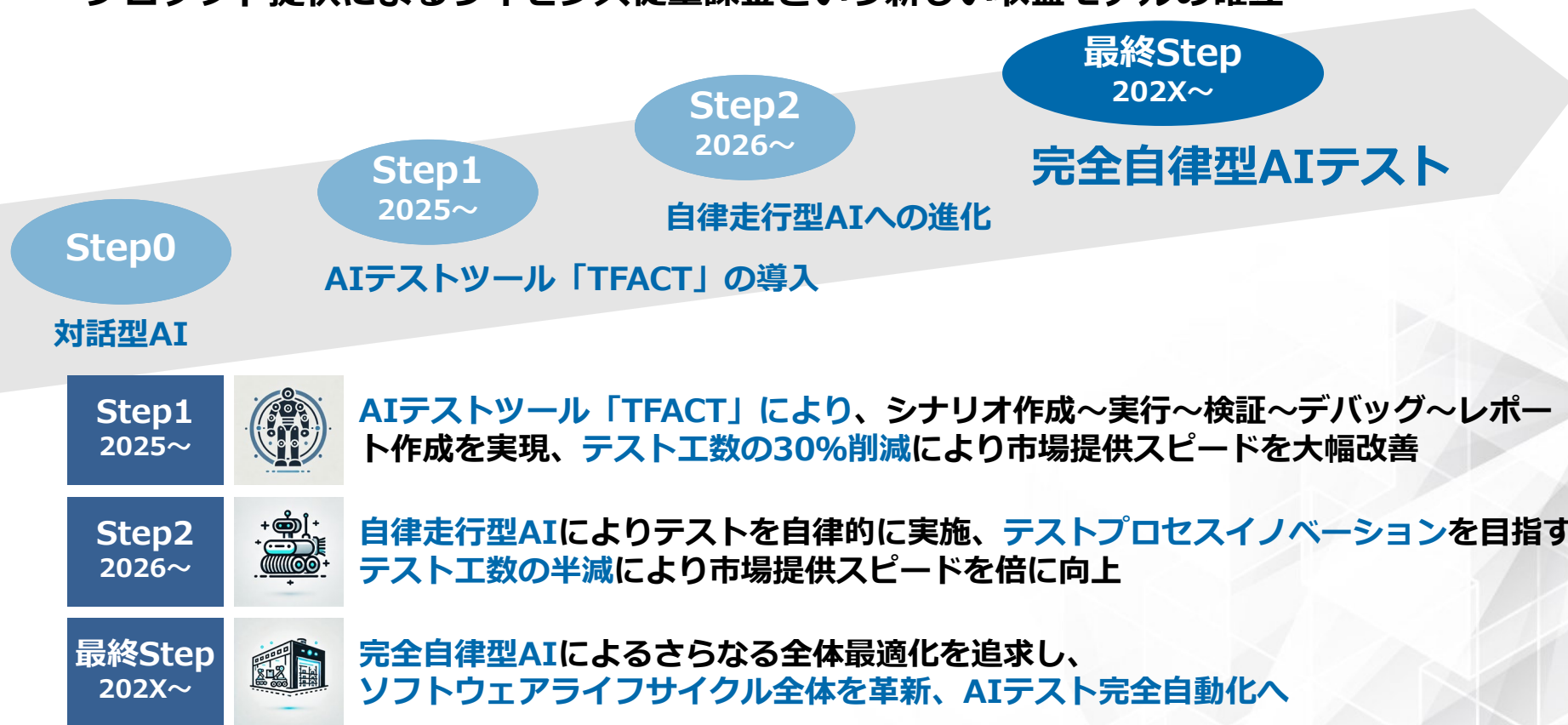
「ISO/IEC/IEEE 29119」準拠標準化されたテストプロセス

AGESTの標準テストプロセスの一例



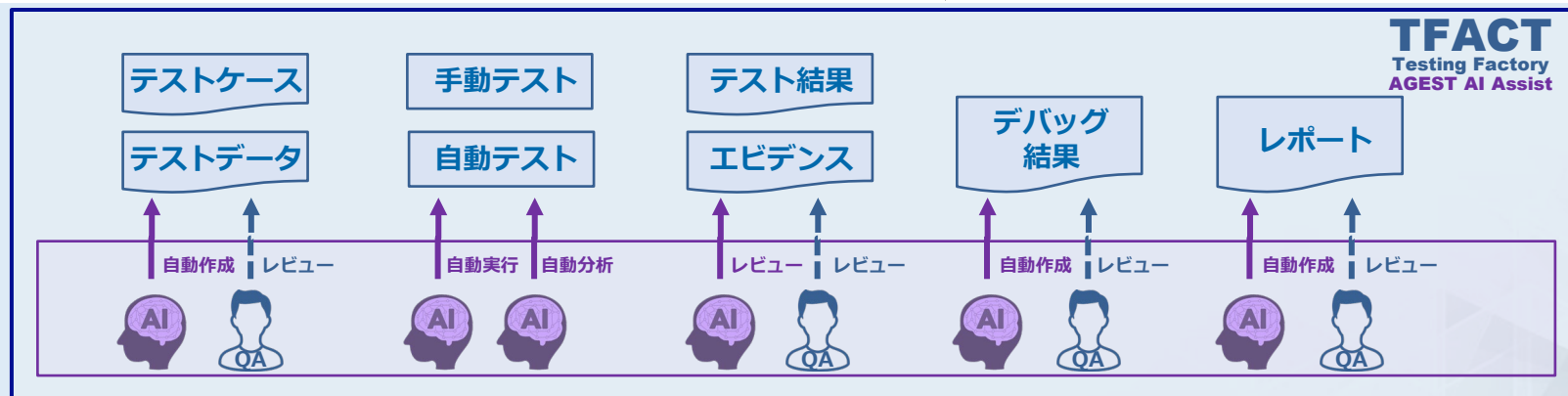
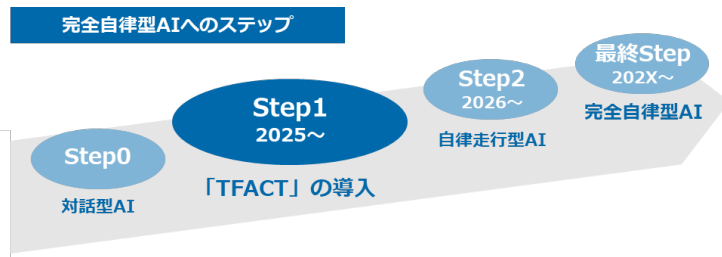
AI活用により目指すQAサービスの進化

- ・ 完全自律型AIテストとして業界のデファクトスタンダードの構築へ
- ・ テスト工数の大幅削減、スピードアップによる提供価値の劇的改善
- ・ 次世代QAエンジニア強化とAIテスト活用による受注キャパシティ増加
- ・ プロダクト提供によるライセンス従量課金という新しい収益モデルの確立



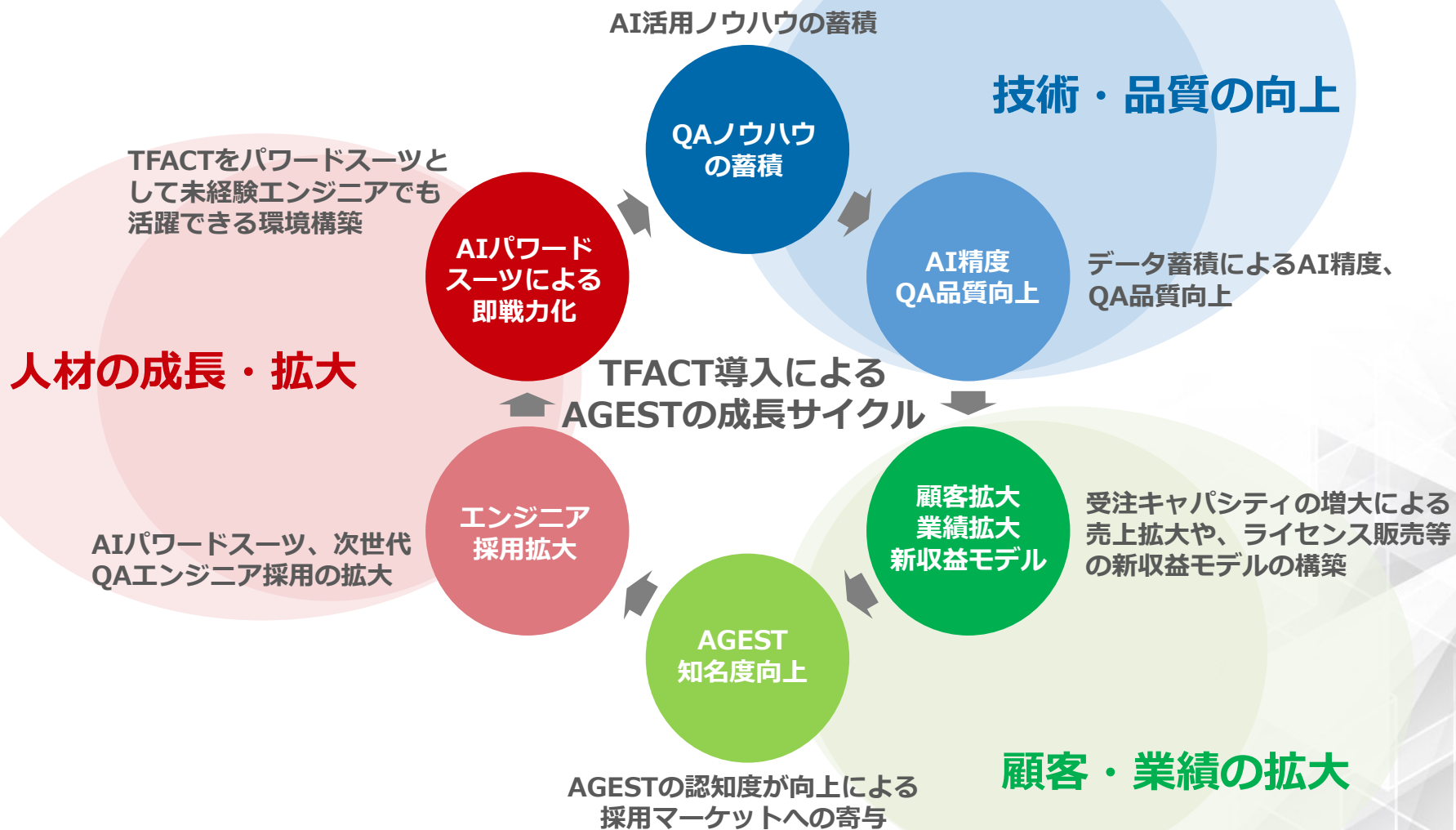
AI機能を標準搭載した独自のテスト管理ツール「TFACT」を2025年1月より導入

- AI機能が次世代QAエンジニアを強力サポート
- シナリオ作成～実行～検証～デバッグ～レポート作成をAIが実施
- テスト自動化ツールとの効率的な連携
- AI機能によりテスト工数を30%削減



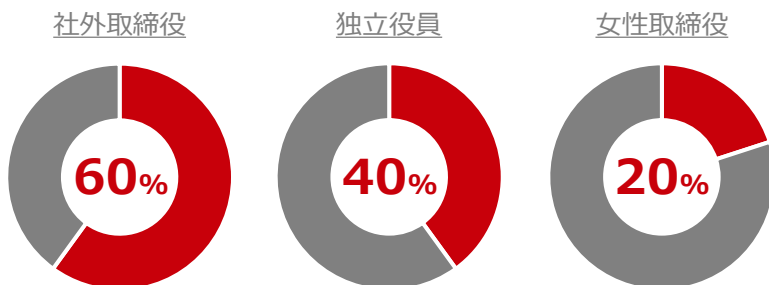
AI Test Case Designer	AI Test Automation	AI Test Result Analyzer	AI Debug	AI Incident Report
<p>AIがテスト自動実行に必要なテストステップを自動生成</p>	<p>AIがテスト対象の要素を分析し、テストステップを自動実行</p>	<p>AIがテスト実施内容を検証し、問題の有無を分析</p>	<p>AIが問題が出たテスト結果をデバッグし、問題点を自動で抽出</p>	<p>AIが問題のある実施結果を分析してインシデントレポートを作成</p>

AIテストのパイオニア企業として、QAプロセスの業界デファクトスタンダードを確立するとともに
AGEST独自の成長サイクルによる継続的な事業拡大を目指す



取締役会

創業者や様々な業種の企業経営経験者、公認会計士、弁護士等、多様なバックグラウンドを持つメンバーから成り、多角的な視点からのディスカッションを実施



監査役会

財務・会計やコンプライアンス等の専門的知見や経験を有するメンバーが、取締役の職務の執行を監査

投資委員会

M&A等一定規模の投資が発生する際、事前に審議することで適切な投資を実施

リスクマネジメント委員会

全グループ会社横断型でのリスクの洗い出し及び対応策を策定

(2024年3月31日現在)

女性管理職比率^{*1}

12.4%

全従業員に占める
外国人の割合^{*1}

9.5%

全従業員に占める
障がい者の割合^{*2}

2.9%

ISTQB資格保有者数^{*3}

500名

^{*1} 報告対象：国内グループ会社全社

^{*2} 報告対象：(株)デジタルハーツホールディングス、(株)デジタルハーツ、(株)AGEST、(株)デジタルハーツプラス

^{*3} 報告対象：全グループ会社

ISTQB…ソフトウェアテスト技術者資格

(ご参考) 競合比較

(百万円)	現在の当社 24/3期 実績	現在の当社 25/3期 修正後計画 (期初計画)	DHグループ			AGESTグループ			
			DHグループ	DHグループ	P社	AGEST グループ	AGEST グループ	S社	V社
			24/3期 実績	25/3期 修正後計画	24/1期 実績	24/3期 実績	25/3期 修正後計画	24/8期 実績	24/3期 実績
売上高	38,790	42,020 (44,100)	23,488	25,720	46,980	15,975	16,490 (18,380)	110,627	10,362
営業利益	2,039	2,540 (3,100)	1,734	2,040	404	305	500 (1,060)	10,537	840
営業利益率	5.3%	6.0% (7.0%)	7.4%	7.9%	0.9%	1.9%	3.0% (5.8%)	9.5%	8.1%
当期純利益	176	1,600 (2,100)	—	—	△1,967	—	—	5,127	518
EBITDA	3,077	3,516 (4,076)	2,320	—	1,573	757	—	13,424	1,033
PER	102.02倍	(8.59倍)	—	—	—	—	—	54.39倍	15.43倍
EBITDA倍率	6.29倍	(4.75倍)	—	—	10.72倍	—	—	21.06倍	8.11倍
時価総額	19,351	19,351	—	—	16,864	—	—	282,659	8,386

*1 PER、EBITDA倍率、時価総額は、2024年11月6日の株価終値より算出

*2 当社計画のカッコ内の数値は、2024年5月9日付の期初計画及びその期初計画に基づき算出した数値

*3 EBITDAの一部は、各社公表資料より当社にて算出

參考資料

当社グループの
ミッション

SAVE the DIGITAL WORLD

マクロ環境

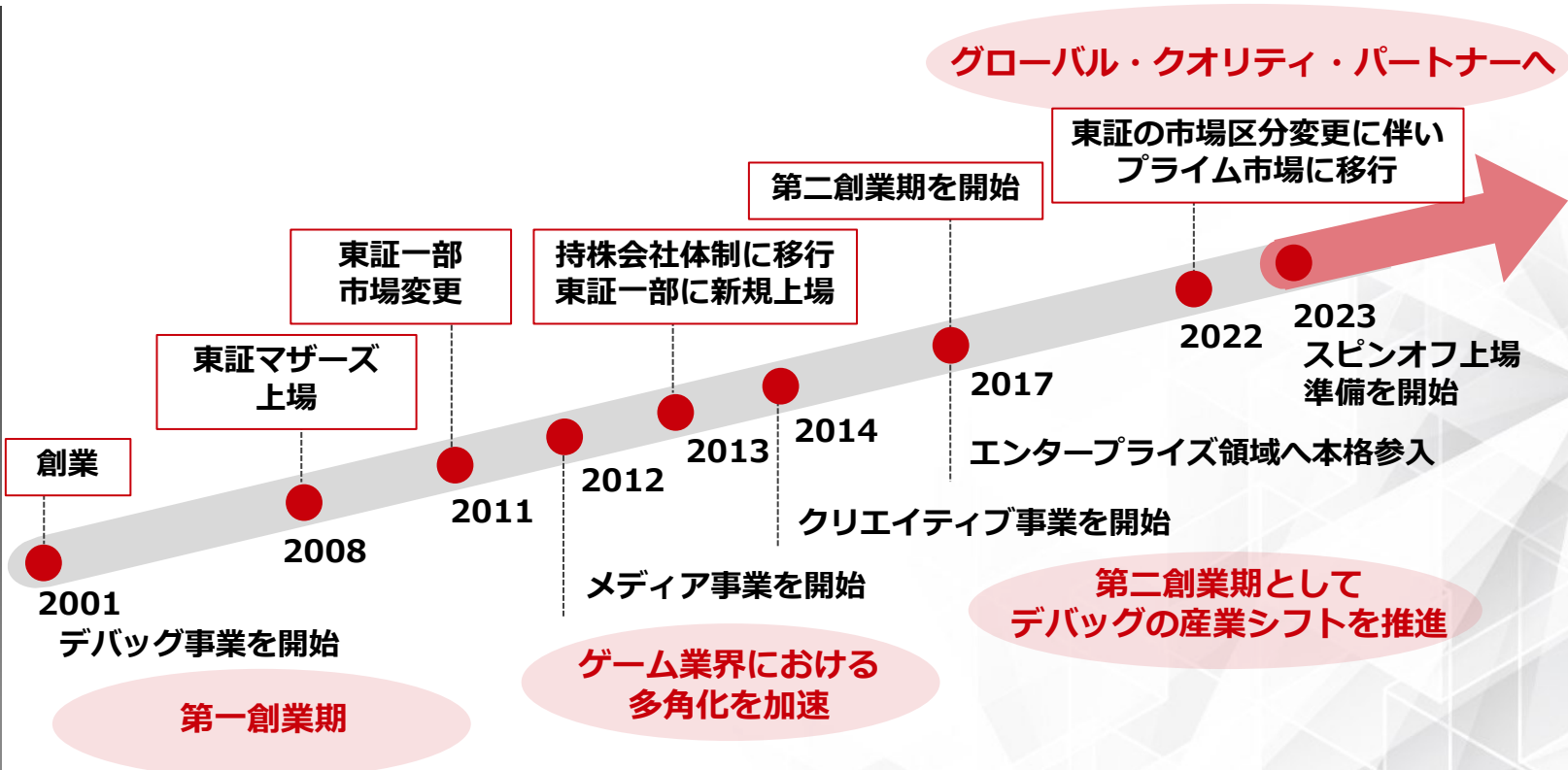
コンソールゲームの
隆盛

モバイルゲームの
隆盛

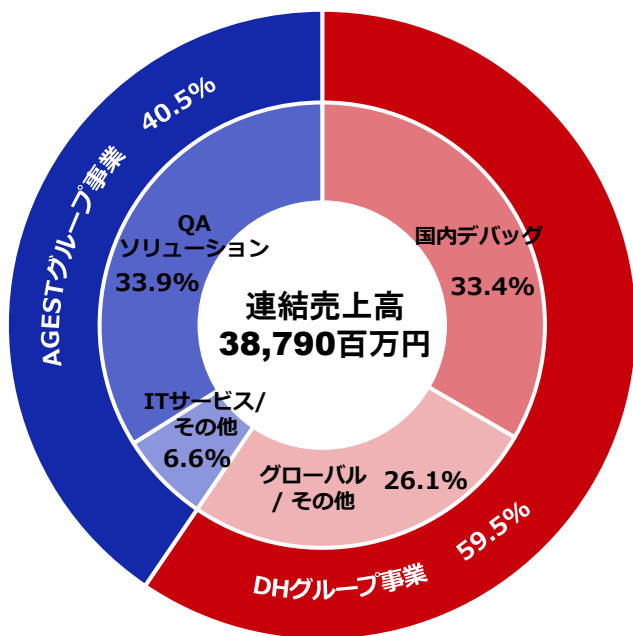
IoTの進展

DXの進展

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・QA(Quality Assurance)が主力



2024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

DHグループ事業	国内デバッグ	33.4%	<ul style="list-style-type: none"> ▶ コンソールゲーム / モバイルゲームの検証
	グローバル/その他	26.1%	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ゲームの翻訳・LQA(*1) ▶ マーケティング支援 ▶ ゲーム開発、2D/3Dグラフィック制作 ▶ 総合ゲーム情報サイト“4Gamer.net”の運営 ▶ エンジニア派遣
AGESTグループ事業	QAソリューション	33.9%	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Webシステムや業務システム等の検証 ▶ テスト自動化支援 ▶ セキュリティテスト ▶ ERP導入支援 ▶ システムの受託開発
	ITサービス/その他	6.6%	<ul style="list-style-type: none"> ▶ セキュリティ監視 ▶ 保守・運用支援

*1 LQA…Linguistic Quality Assuranceの略で、翻訳されたテキストや構成の品質を確認すること

 **DIGITAL HEARTS HLDGS.**
(持株会社)

(2024/9/30現在)

DHグループ事業

株式会社デジタルハーツ

国内企業向けゲームデバッグ・ローカライズ等

DIGITAL HEARTS CROSS Group

マーケティング支援

DIGITAL HEARTS (Shanghai) Co., Ltd.

ゲームデバッグ・ローカライズ等

Digital Hearts Linguitronics Taiwan Co., Ltd.

ゲームの翻訳等

JetSynthesys Digital Services Private Limited

海外クライアント向けゲームデバッグ

株式会社フレームハーツ

ゲーム開発支援・2D/3Dグラフィック制作支援

Aetas株式会社

日本最大級の総合ゲーム情報サイト“4Gamer.net”の運営等

株式会社アイデンティティー

フリーランスエンジニアを活用したエンジニア派遣

AGESTグループ事業

株式会社AGEST

システムテスト、サイバーセキュリティ等

AGEST Vietnam Co., Ltd.

システムテスト、システム開発支援

LOGIGEAR CORPORATION

システムテスト、テスト自動化支援

MK Partners, Inc.

Salesforceのコンサルティング

DEVELOPING WORLD SYSTEMS LIMITED

Oracle製品の導入支援、保守・運用支援等

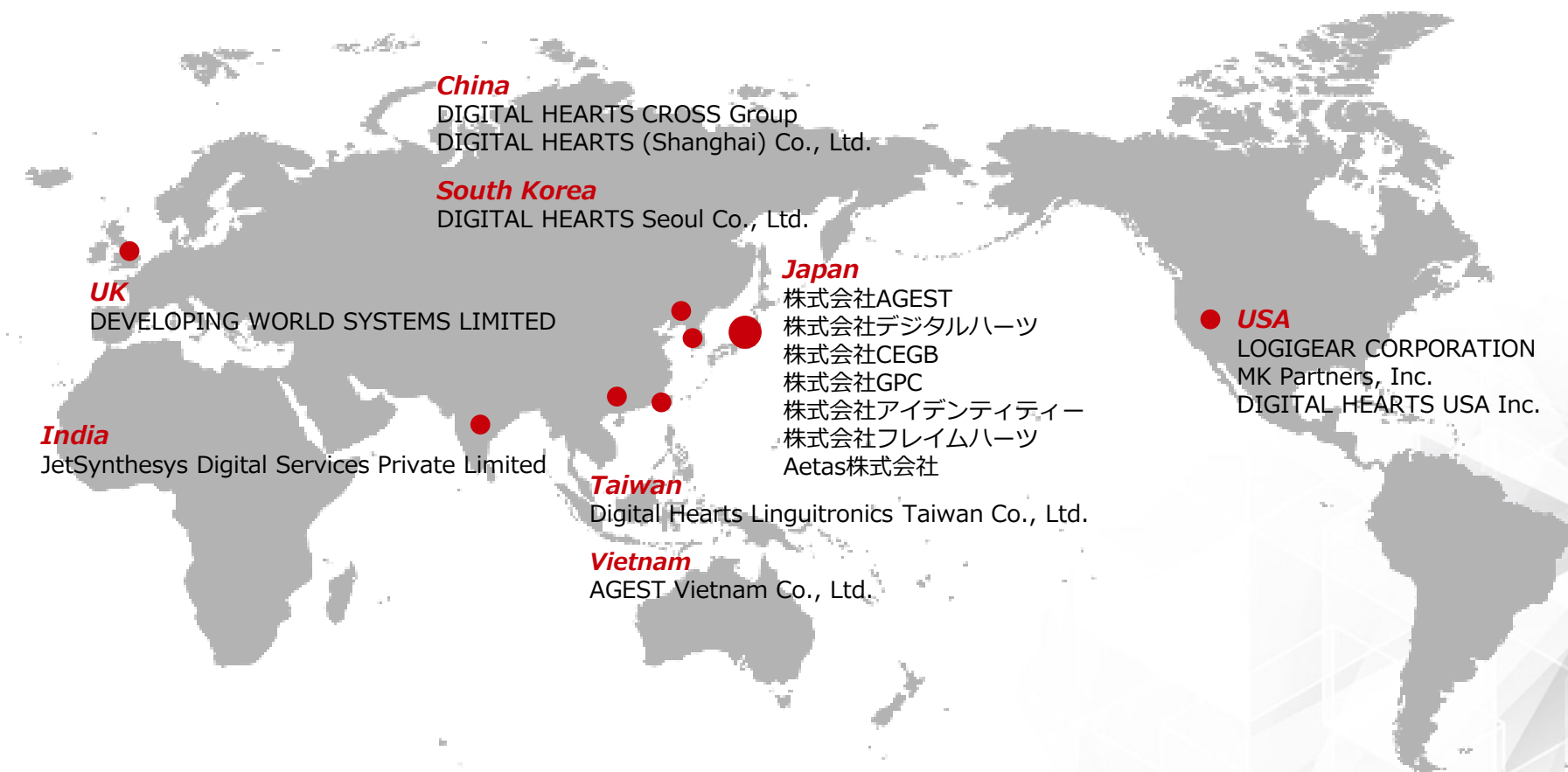
株式会社CEGB

SAPの導入・運用支援、システム開発支援等

株式会社GPC

SAP/ERP導入支援、オープン系システム開発等

(2024/9/30現在)



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

DHグループ



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

AGESTグループ

AGEST

エンタープライズシステムの“品質”を
先端技術で支えるAIテスト企業へ
- (株)AGESTを中心に成長を加速

市場環境

世界デジタル
コンテンツ市場(*1)

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

市場環境

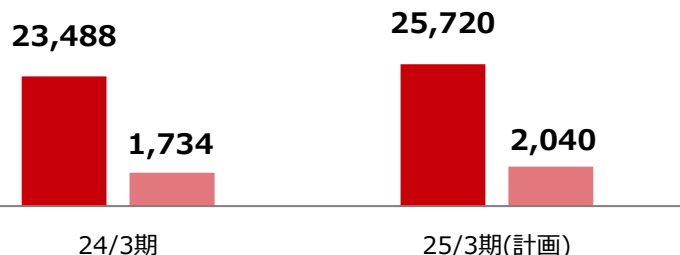
国内ソフトウェア
テスト市場(*2)

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

■売上高 ■セグメント利益 (百万円)

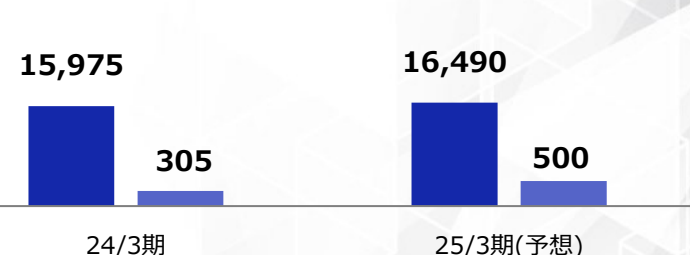


*1 出典：経済産業省「コンテンツの世界市場・日本市場の概観」
デジタルコンテンツの定義：音楽、出版、映像、ゲームのデジタル市場
1ドル=150.67円で算出

Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

数値目標

■売上高 ■セグメント利益 (百万円)



*2 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「ソフトウェア開発分析データ集2022」を参考に当社にて算出

(百万円)	17/3期	18/3期	19/3期	20/3期	21/3期	22/3期	23/3期	24/3期
売上高	15,444	17,353	19,254	21,138	22,669	29,178	36,517	38,790
エンタープライズ事業	1,952	1,892	3,302	5,022	7,021	11,491	16,840	19,714
エンターテインメント事業	13,544	15,568	15,951	16,115	15,647	17,687	19,815	19,180
調整額	-52	-108	-0	-	-	-	-138	-105
営業利益	1,906	1,735	1,605	1,394	1,908	2,696	3,000	2,039
エンタープライズ事業	203	-14	-226	-67	188	645	639	423
エンターテインメント事業	2,453	2,966	3,086	2,964	3,077	3,668	4,214	3,325
調整額	-750	-1,215	-1,254	-1,503	-1,356	-1,616	-1,853	-1,709
営業利益率	12.3%	10.0%	8.3%	6.6%	8.4%	9.2%	8.2%	5.3%
エンタープライズ事業	10.4%	-	-	-	2.7%	5.6%	3.8%	2.1%
エンターテインメント事業	18.1%	19.1%	19.3%	18.4%	19.7%	20.7%	21.3%	17.3%
親会社株主に帰属する当期純利益	795	1,200	1,575	792	974	1,778	799	176
総資産	7,651	8,575	9,832	10,637	14,338	17,610	19,581	21,103
流動資産	6,221	6,813	7,403	7,453	9,744	10,392	12,528	13,526
現金及び預金	3,344	3,894	4,197	3,739	5,076	5,208	6,456	6,858
固定資産	1,430	1,761	2,428	3,183	4,593	7,217	7,052	7,576
のれん	201	150	481	1,027	2,467	4,588	3,468	2,313
負債合計	4,793	5,005	4,819	5,198	8,024	10,044	10,107	12,250
有利子負債	1,646	1,610	1,764	2,553	4,797	5,590	5,106	7,095
純資産合計	2,858	3,570	5,012	5,438	6,314	7,566	9,474	8,852
自己資本	2,632	3,369	4,791	4,922	5,691	6,991	8,806	8,415
自己資本比率	34.4%	39.3%	48.7%	46.3%	39.7%	39.7%	45.0%	39.9%
ネットキャッシュ	1,698	2,283	2,433	1,186	278	-382	1,350	-236
D/Eレシオ (倍)	0.6	0.5	0.4	0.5	0.8	0.8	0.6	0.8
営業CF	1,825	1,436	889	1,086	1,416	3,077	2,850	1,759
投資CF	-610	-618	62	-1,018	-1,813	-2,537	-1,903	-2,369
財務CF	-69	-250	-693	-515	1,730	-546	141	934
ROE	29.2%	40.0%	38.6%	16.3%	18.4%	28.0%	10.1%	2.1%
配当性向	32.3%	20.9%	18.0%	38.6%	31.0%	18.2%	57.5%	264.5%

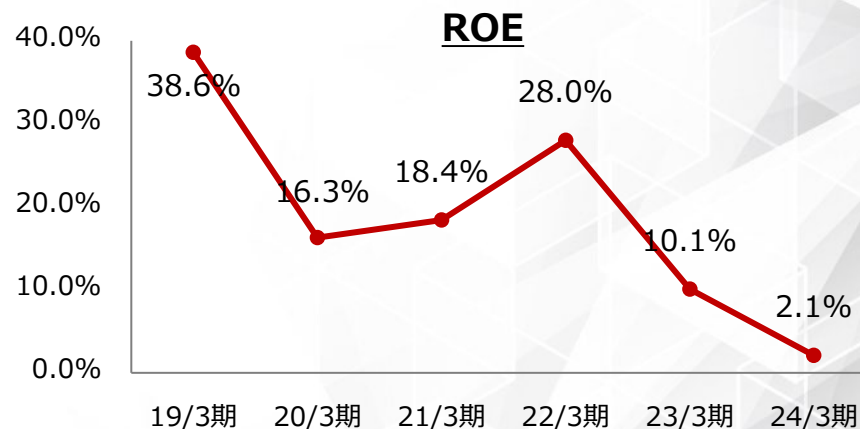
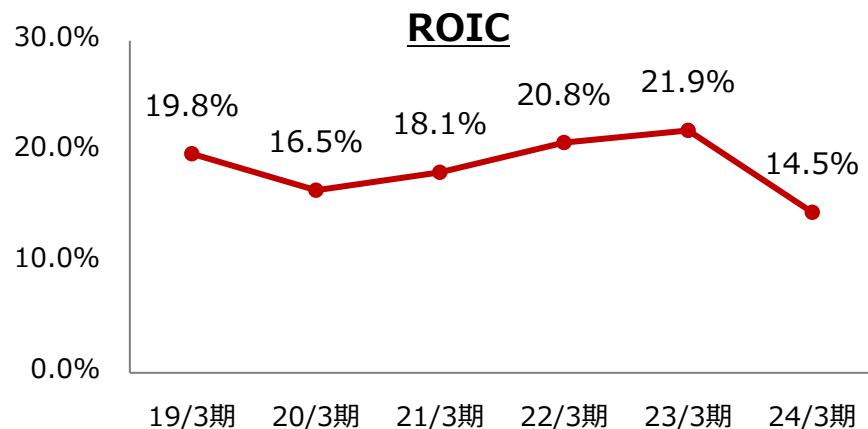
基本方針

当社は、健全な財務基盤のもと、人材、技術、M&A等への積極的な成長投資を行うことで、持続的な企業価値向上を目指しています。また、その投資判断においては“ROIC15%以上”という当社の財務規律を遵守することで、最適な資本効率の維持に努めています。

これらの結果、当社では、2023年3月期までの過去5年間に於いて、成長が期待されるエンタープライズ事業でCAGR+54.8%、安定成長事業であるエンターテインメント事業においてもCAGR+4.9%と高い売上成長率を記録する一方、資本効率の面では、同5年間のROICは15%~20%前後と当社のWACC(5~7%)を大きく上回る水準を維持してまいりました。

また、当社では、エンタープライズ事業及びエンターテインメント事業それぞれの成長スピードの加速及び資本効率の維持・向上を目的に、2023年5月よりエンタープライズ事業の中核子会社である株式会社AGESTの株式分配型スピンオフ及び上場に向けた準備を進めております。今後も、このような資本コストを意識した経営やさらなる成長に向けた挑戦を続けることで、企業価値の最大化を目指してまいります。

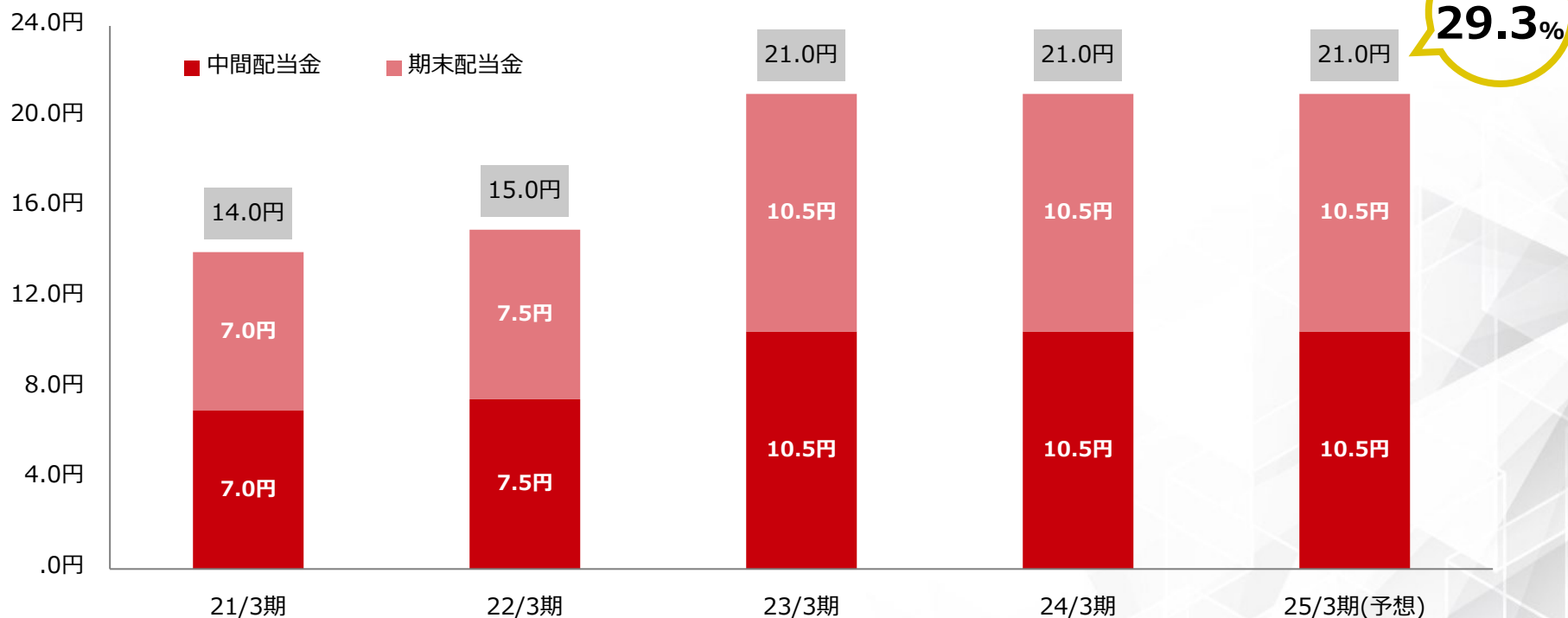
ROIC/ROE推移



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



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

- ・テスト自動化やAI活用等、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

- ・ソフトウェアテスト技術者資格“ISTQB”取得支援制度の整備
- ・「AGEST Academy」において、世界トップレベルのテストエンジニアトレーニングプログラムを提供

人材 多様な人材が活躍できる職場の実現

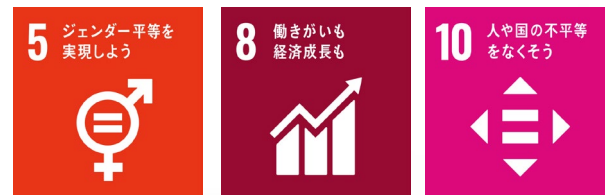
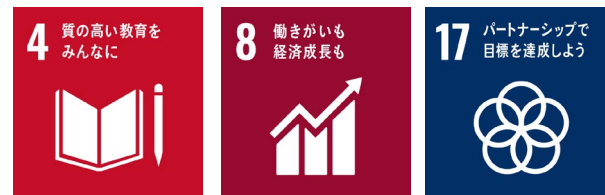
- ・学生やフリーター、役者・ミュージシャン等の夢を追いかけられている方、障がいをもつ方といった多種多様な人材が日々3,000名以上活躍できる場の提供
- ・言語デバッグ等に従事するアジアや欧米等40カ国以上の外国籍の人材の雇用

技術 安心・安全なデジタル社会の実現

- ・「AGEST Testing Lab.」を新設し、産学連携により常に進化するソフトウェア社会を支えるための新しいテスト技法の研究を推進
- ・AIを活用した独自のツールやソリューションの開発を推進

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



用語	意味
バグ	コンピュータプログラムの誤りや欠陥、不具合のこと。
システムテスト	エンタープライズシステムに潜むバグを検出する業務。
デバッグ	ゲームソフトに潜むバグをユーザー目線で検出する業務。なお、一般的にデバッグは、バグを検出し修正することを指すが、当社グループの「デバッグサービス」は、修正作業は行わず「バグを発見し報告する」ことに特化している。
QA	Quality Assurance(品質保証)の略。
LQA	Linguistic Quality Assuranceの略であり、翻訳されたテキストや構成の品質を確認すること。
シフトレフト	ソフトウェア開発において、バグや脆弱性による開発の手戻りを防ぐため、開発工程の早い段階からテストやセキュリティ対策を行うことで、開発サイクル全体の高速化と安全性を高める考え方。
QA for Development	シフトレフトに対応した高付加価値型ソリューションの当社呼称。
テスター	デバッグ業務を行うスタッフのこと。(当社の呼称) ゲーム好きをはじめ、役者やミュージシャン等多種多様な人材が在籍。登録アルバイト制であり、現在約8,000名が登録している。
次世代QAエンジニア	ソフトウェア開発の知識とテストの知識両方を持ち合わせ、開発からリリース後までトータルで品質向上の最適化を実現できる最上位のQAエンジニア。
クオリティスト	品質向上スペシャリストを指す当社独自のワード。エンジニアだけではなく、テスターやゲーム翻訳者、2D/3Dグラフィックデザイナー等も含む。
コンソールゲーム	Nintendo SwitchやPlayStation等、専用のハード機器を用いて遊ぶゲームのこと。
ウォーターフォール型開発	開発前に搭載する機能や仕様を明確に定義し、開発プロセスに沿って順番に開発を行うスタイル。「前の工程に戻れない」という前提で開発を進めるのが特徴。
アジャイル開発	開発したいシステムのスタイルを大まかに定義し、計画・設計・実装・テストといった開発工程を機能単位の小規模なサイクルで繰り返し開発を進めていく手法のこと。ウォーターフォール型開発とは異なり、「前の工程に戻る」ことを前提に開発を進めるのが特徴。



DIGITAL HEARTS HLDGS.

＜お問い合わせ先＞

IR 広報室

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。