平成24年３月期　第３四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成24年２月３日

上 場 会 社 名	株式会社デジタルハーツ	上場取引所	東
コ ー ド 番 号	3620	URL	http://www.digitalhearts.co.jp
代　　表　　者	(役職名)代表取締役社長 CEO	(氏名)宮澤　栄一	
問合せ先責任者	(役職名)管理本部長	(氏名)風間　啓哉	(TEL)03(3379)2053
四半期報告書提出予定日	平成24年２月10日	配当支払開始予定日	―

四半期決算補足説明資料作成の有無　：　有
四半期決算説明会開催の有無　：　無

(百万円未満切捨て)

1.　平成24年３月期第３四半期の連結業績（平成23年４月１日～平成23年12月31日）

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
24年３月期第３四半期	4,171	―	757	―	732	―	384	―
23年３月期第３四半期	―	―	―	―	―	―	―	―

(注)　包括利益　24年３月期第３四半期　374百万円(　―%)　23年３月期第３四半期　―百万円(　―%)

	１株当たり四半期純利益	潜在株式調整後１株当たり四半期純利益
	円　銭	円　銭
24年３月期第３四半期	6,633.　66	6,438.　67
23年３月期第３四半期	―	―

(注)　24年３月期第２四半期連結累計期間より四半期連結財務諸表を作成しているため、23年３月期第３四半期の数値及び対前年同四半期増減率については記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
24年３月期第３四半期	2,972	2,187	73.3
23年３月期	―	―	―

(参考)　自己資本　24年３月期第３四半期　2,180百万円　23年３月期　―百万円

(注)　24年３月期第２四半期連結累計期間より四半期連結財務諸表を作成しているため、23年３月期の数値については記載しておりません。

2.　配当の状況

	年間配当金				
	第１四半期末	第２四半期末	第３四半期末	期末	合計
	円　銭	円　銭	円　銭	円　銭	円　銭
23年３月期	―	0.　00	―	750.　00	750.　00
24年３月期	―	0.　00	―		
24年３月期(予想)				500.　00	500.　00

(注)　１．直近に公表されている配当予想からの修正の有無　：　無
　　２．23年３月期期末配当金の内訳　普通配当500円00銭　記念配当250円00銭

3.　平成24年３月期の連結業績予想（平成23年４月１日～平成24年３月31日）

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		１株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円　銭
通期	5,057	―	721	―	701	―	357	―	6,176.　26

(注)　１．直近に公表されている業績予想からの修正の有無　：　無
　　２．24年３月期第２四半期連結累計期間より四半期連結財務諸表を作成しているため、対前期増減率については記載しておりません。

4. その他

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動　　：　有

(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規　２社　(社名)　DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.
DIGITAL Hearts USA Inc.　　、除外　―社　(社名)

(注)　詳細は、添付資料６ページ「当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動」をご覧下さい。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用　　：　無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

①　会計基準等の改正に伴う会計方針の変更　　：　無

②　①以外の会計方針の変更　　：　無

③　会計上の見積りの変更　　：　無

④　修正再表示　　：　無

(4) 発行済株式数（普通株式）

①　期末発行済株式数（自己株式を含む）	24年３月期３Ｑ	57,969株	23年３月期	57,885株
②　期末自己株式数	24年３月期３Ｑ	―株	23年３月期	―株
③　期中平均株式数（四半期累計）	24年３月期３Ｑ	57,918株	23年３月期３Ｑ	57,797株

※　四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※　業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

１．本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信(添付資料)の５ページ「連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

２．第２四半期連結累計期間より四半期連結財務諸表を作成しているため、前年同四半期数値、前期数値、対前年同四半期増減率及び対前期増減率については記載しておりません。

○添付資料の目次

1.　当四半期決算に関する定性的情報 …… 2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報 …… 2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報 …… 5
(3) 連結業績予想に関する定性的情報 …… 5
2.　サマリー情報(その他)に関する事項 …… 6
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 …… 6
3.　四半期連結財務諸表 …… 7
(1) 四半期連結貸借対照表 …… 7
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書 …… 8
四半期連結損益計算書
第３四半期連結累計期間 …… 8
四半期連結包括利益計算書
第３四半期連結累計期間 …… 9
(3) 継続企業の前提に関する注記 …… 10
(4) セグメント情報等 …… 10
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 …… 10
4.　(参考)四半期財務諸表(個別) …… 11
(1) (参考)四半期貸借対照表(個別) …… 11
(2) (参考)四半期損益計算書(個別)
第３四半期累計期間 …… 12
5.　補足情報 …… 13
(1) 事業等のリスク …… 13
(2) 生産、受注及び販売の状況 …… 14

1.　当四半期決算に関する定性的情報

第２四半期連結累計期間より四半期連結財務諸表を作成しているため、業績数値の前年同四半期との比較は行っておりません。

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

当第３四半期連結累計期間におけるわが国経済は、平成23年３月11日に発生した東日本大震災による影響で各産業界が大きく停滞する中、サプライチェーンの回復等により景気は緩やかな回復基調を示していたものの、雇用・所得環境においては依然として厳しい状況が継続しており、さらに欧州の財政不安及び金融不安による急速な円高等、先行きが不透明な状況が続いております。

このような状況のもと、当社グループを取り巻くコンシューマゲームや携帯電話、アミューズメント機器をはじめとする開発市場におきましては、低下した消費者マインドや、消費活動の成熟化に伴い多様化するユーザー嗜好にも十分な訴求力を持つ製品需要に対応するため、これまで以上に完成度の高いソフトウェアを、より低コストかつスピーディに開発することが求められるようになりました。このため、メーカーや開発会社は人件費の削減に加え、高品質な製品の開発に経営資源を集中することを目的としてデバッグ工程をアウトソーシングする傾向にあり、この傾向は引き続き拡大していくものと見込んでおります。

このような経営環境において、当社グループでは「Made in JapanからChecked by Japanへ」というスローガンのもと、今後さらに増加すると見込まれる消費者的視点からのユーザーデバッグ需要に備えるとともに、高品質なサービスを提供し、受注拡大に努めて参りました。

また、海外におけるデバッグニーズの取り込み及び新規事業の拡大を推進するため、連結子会社として、平成23年７月に韓国にDIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.を、平成23年10月には米国にDIGITAL Hearts USA Inc.を海外営業の拠点として設立致しました。

さらに、平成23年12月にはコスト競争力を強化し、これらの海外展開を加速させるため、タイ王国に作業拠点としてDIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.を設立し、今後の海外事業の基盤整備に努めて参りました。

なお、連結子会社につきましては、第２四半期連結会計期間以降に設立したため、当第３四半期連結累計期間は投資段階であり、人材の確保及び教育に注力して参りました。

以上の結果、当第３四半期連結累計期間の売上高は4,171,302千円、営業利益は757,040千円、経常利益は732,660千円、四半期純利益は384,208千円となりました。

当社グループは第１四半期会計期間より当社グループのセグメントを見直し、「デバッグ事業」を報告セグメントとし、３Ｄコンテンツ制作事業等は「その他の事業」の区分として集計することと致しました。

なお、当社グループの報告セグメントはデバッグ事業のみとなりますが、関連市場の動向及び当社グループの取り組みは事業分野別に記載しております。

① デバッグ事業

(ｉ)コンシューマゲームリレーション

日本国内のコンシューマゲーム市場におきましては、ゲームソフトの販売市場は東日本大震災の影響やミリオンタイトルの減少により、前年同四半期比88.2%（平成23年12月末時点、エンターブレイン調

べ）と大幅に縮小致しました。

しかしながら、ゲームの開発市場は、ニンテンドー３ＤＳ™や平成23年12月に発売が開始されたPlayStation® Vitaの登場により、新型ハード向けのタイトルやヒット歴を持つシリーズの続編タイトルの開発が進み、ハードウェア・ソフトウェアともに大きな注目を集めました。

このような状況のもと、各ソフトメーカーの年末商戦に向けた開発タイトル数は増加傾向にあったため、ソフトメーカー内における従来型ハードウェア向けソフトのデバッグ工程のアウトソーシングが進み、当社グループではそれらの受注活動に注力するとともに、新型ハードウェア向けソフトのデバッグ工程の受注活動にも積極的に取り組みました。

また、既存顧客の信頼と満足度を向上させるべく、サービスの品質向上とともに顧客ニーズを捉えた提案営業に努めてきた結果、第２四半期及び第３四半期連結会計期間を中心に複数の大型案件の受注に繋がりました。

さらに、海外の中でもとりわけ市場規模の大きい米国のコンシューマゲーム市場では、PlayStation® Vitaが平成24年２月に発売予定であることから、連結子会社のDIGITAL Hearts USA Inc.では、タイトル開発の本格化によるデバッグ工程のアウトソーシングの増加を見込み、日本での実績をもとにした営業活動の基盤整備に努めて参りました。

その結果、年末商戦に向けた市況の盛り上がりに加え、既存顧客からのアウトソーシング比率が上昇し、当第３四半期連結累計期間のコンシューマゲームリレーションの売上高は2,184,151千円となりました。

(ⅱ)デジタルソリューションリレーション

日本国内のモバイル市場におきましては、平成23年４月から11月の携帯電話国内出荷台数が1,848万台となり、前年同期比85.2%(社団法人電子情報技術産業協会調べ)と減少しているものの、国内における平成23年12月末の携帯電話の契約数は１億2,175万件（社団法人電気通信事業者協会調べ)と依然として大きな規模を保ちつつ拡大しております。

また、OSが世界共通であるスマートフォンの普及に伴い、世界規模のソーシャルゲームプラットフォームの構築が加速し、さらに、スマートフォン向けアプリは、ゲームを筆頭に健康管理、生活情報及びビジネスで利用できるアプリ等、多種多様なアプリが開発され、その数は急速に増加しております。

このような状況のもと、当社グループでは、国内外でのアプリ配信需要の拡大に備えた海外展開を支援するサービスの提供に注力するとともに、モバイルゲームアプリのデバッグ案件のみならず、スマートフォン向けに多様化が進むWEBサイトやビジネスアプリなどのデバッグ案件の受注活動にも積極的に努めて参りました。

また、テスト工程が複雑であるシステム検証の受注活動及び検証体制の整備に努め、WEBシステムや業務システム等の案件を受注致しました。

その結果、顧客ニーズに合わせたサービス展開及び新規取引先の開拓が案件数の増加に繋がり、当第３四半期連結累計期間のデジタルソリューションリレーションの売上高は850,283千円となりました。

(ⅲ)アミューズメントリレーション

日本国内のパチンコ・パチスロ市場におきましては、ゲーム性の魅力向上等により稼働が改善し、パチスロ機の市場環境は回復基調にあったものの、平成22年のパチンコ参加人口が1,670万人（平成23年８月、レジャー白書 2011）と前年より50万人減少したこと等の影響により、パチンコホールでは、パ

チンコ機の新台入替需要が減速致しました。

その結果、平成22年のパチンコ・パチスロ市場規模は19兆3,800億円（平成23年８月、レジャー白書2011）と前年より縮小し、さらに、平成23年においては、東日本大震災によるホール営業時間の短縮や新台供給不足等に伴う集客低下の影響を受けました。

このような状況のもと、当社グループでは、既存顧客からのアウトソーシングを促すため、ファン目線での開発に貢献しうる独自のモニタリングサービスである「DH EYE」の企画提案等による差別化を図った営業活動に注力して参りました。

また、通常のユーザーデバッグ工程より上流の開発工程に対して、開発支援サービスの提供やソリューション提案を行うことにより、顧客ニーズを捉えたサービス提供に努めて参りました。

その結果、震災の影響により案件の稼働が一時的に悪化したものの、６月以降は稼働が改善したことにより、大型案件を受注するなど堅調に推移し、当第３四半期連結累計期間のアミューズメントリレーションの売上高は1,126,698千円となりました。

②その他の事業

３Ｄコンテンツ市場におきましては、「アバター」を契機とした世界的な３Ｄ映画化の進行や３Ｄ対応テレビの普及等、３Ｄコンテンツに対する需要は増加傾向にあります。

このような状況のもと、当社グループでは、３Ｄ映像へと変換・生成する作業であるロトスコープ※1やクリーンプレート※2、ペイントバック※3など、２Ｄ/３Ｄ変換の一連のコンバーティング※4作業技術の習得と人材の育成、及び新規顧客獲得のための国内外の映像関係業界を中心とした営業活動に注力して参りました。

また、DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.及びDIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.との連携を図った業務体制を構築し、高品質かつコスト競争力を強化したサービス提供の体制も整備致しました。

その結果、映画「劇場版イナズマイレブンGO 究極の絆 グリフォン」の２Ｄ映像の３Ｄ変換制作の一部に当社サービスが採用されるなど、昨年から継続してきた営業活動や人材育成が着実に成果として現れて参りました。

Fuguai.com事業におきましては、平成23年５月にはサイトをリニューアルオープンするなど、ユーザーの利便性を高めるとともに認知度の向上に注力し、収益化に向けた活動に努め、その取り組みの一環として出展した「グッドデザインエキスポ2011」では「2011年度グッドデザイン賞」を受賞することができました。

以上の結果、当第３四半期連結累計期間のその他の事業の売上高は10,170千円となりました。

※１　ロトスコープ　　：２Ｄ映像から３Ｄ対象オブジェクトの輪郭を切り抜く作業
※２　クリーンプレート：３Ｄ対象オブジェクトを取り除いた背景イメージを作成する作業
※３　ペイントバック　：２Ｄから３Ｄへ変換した後の修正、仕上げ作業
※４　コンバーティング：オブジェクトと背景に遠近を作り出す作業

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

(資産)

流動資産の残高は2,260,557千円となりました。

これは、主として売上高の増加に伴い現金及び預金が増加したこと、並びに受取手形及び売掛金が増加したことによるものであります。

固定資産の残高は711,821千円となりました。

これは、主として営業保証金の精算により投資その他の資産が減少した一方で、事業規模の拡大に伴い実施した名古屋営業所、札幌Lab.(ラボ)、京都Lab.(ラボ)及び笹塚Lab.(ラボ)の増床並びにデバッグ機材の購入等により有形固定資産が増加したことによるものであります。

(負債)

流動負債の残高は755,317千円となりました。

これは、主として未払費用及び未払法人税等が増加したことによるものであります。

固定負債の残高は、主としてその他の増加に伴い、29,416千円となりました。

(純資産)

純資産の残高は2,187,645千円となりました。

これは、主として四半期純利益の計上により利益剰余金が増加した一方で、１株当たり750円の期末配当を実施したことにより利益剰余金が減少したことによるものであります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成24年３月期の業績予想につきましては、概ね計画通りに推移しており、平成23年11月４日に公表致しました「平成24年３月期 通期業績予想の修正に関するお知らせ」に記載の業績予想数値から変更はございません。

2.　サマリー情報(その他)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

(特定子会社の異動)

平成23年７月26日付けで韓国にDIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.を設立したため、第２四半期連結会計期間より連結の範囲に含めております。

また、平成23年10月10日付けで米国にDIGITAL Hearts USA Inc.を設立したため、当第３四半期連結会計期間より連結の範囲に含めております。

(特定子会社以外の子会社の異動)

平成23年12月29日付けでタイ王国にDIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.を設立したため、当第３四半期連結会計期間より連結の範囲に含めております。

3.　四半期連結財務諸表
（1）四半期連結貸借対照表

（単位：千円）

	当第３四半期連結会計期間 （平成23年12月31日）
資産の部	
流動資産	
現金及び預金	1,451,471
受取手形及び売掛金	726,767
たな卸資産	3,049
その他	79,928
貸倒引当金	△659
流動資産合計	2,260,557
固定資産	
有形固定資産	207,030
無形固定資産	65,278
投資その他の資産	439,512
固定資産合計	711,821
資産合計	2,972,378
負債の部	
流動負債	
未払費用	304,409
未払法人税等	242,831
賞与引当金	13,462
その他	194,614
流動負債合計	755,317
固定負債	
資産除去債務	3,051
その他	26,364
固定負債合計	29,416
負債合計	784,733
純資産の部	
株主資本	
資本金	272,933
資本剰余金	232,933
利益剰余金	1,684,485
株主資本合計	2,190,352
その他の包括利益累計額	
その他有価証券評価差額金	△1,312
為替換算調整勘定	△8,892
その他の包括利益累計額合計	△10,204
少数株主持分	7,497
純資産合計	2,187,645
負債純資産合計	2,972,378

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第３四半期連結累計期間

（単位：千円）

	当第３四半期連結累計期間 （自　平成23年４月１日 至　平成23年12月31日）
売上高	4,171,302
売上原価	2,620,112
売上総利益	1,551,190
販売費及び一般管理費	794,150
営業利益	757,040
営業外収益	
受取利息	1,768
助成金収入	4,440
その他	4,087
営業外収益合計	10,296
営業外費用	
支払利息	157
投資事業組合運用損	1,457
為替差損	11,988
債権売却損	733
営業保証金精算損	20,287
その他	52
営業外費用合計	34,676
経常利益	732,660
税金等調整前四半期純利益	732,660
法人税、住民税及び事業税	350,588
法人税等調整額	△2,136
法人税等合計	348,451
少数株主損益調整前四半期純利益	384,208
四半期純利益	384,208

四半期連結包括利益計算書
第３四半期連結累計期間

（単位：千円）

	当第３四半期連結累計期間 （自　平成23年４月１日 至　平成23年12月31日）
少数株主損益調整前四半期純利益	384,208
その他の包括利益	
その他有価証券評価差額金	△194
為替換算調整勘定	△9,289
その他の包括利益合計	△9,484
四半期包括利益	374,724
（内訳）	
親会社株主に係る四半期包括利益	375,121
少数株主に係る四半期包括利益	△397

(3) 継続企業の前提に関する注記

当第３四半期連結累計期間(自　平成23年４月１日　至　平成23年12月31日)

該当事項はありません。

(4) セグメント情報等

【セグメント情報】

当第３四半期連結累計期間(自　平成23年４月１日　至　平成23年12月31日)

当社グループは、デバッグ事業を単一の報告セグメントとしており、その他の事業については重要性が乏しいため、記載を省略しております。

(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当第３四半期連結累計期間(自　平成23年４月１日　至　平成23年12月31日)

該当事項はありません。

4.　(参考)四半期財務諸表(個別)

この四半期財務諸表(個別)は「四半期財務諸表等の用語、様式及び作成方法に関する規則」(平成19年内閣府令第63号)に基づき当社が任意で作成したものです。

(1) (参考)四半期貸借対照表(個別)

(単位：千円)

	前事業年度 (平成23年３月31日)	当第３四半期会計期間 (平成23年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,054,725	1,351,685
受取手形及び売掛金	545,122	726,767
たな卸資産	1,815	3,049
その他	68,572	79,225
貸倒引当金	△ 1,722	△ 662
流動資産合計	1,668,513	2,160,065
固定資産		
有形固定資産	138,028	185,674
無形固定資産	58,904	50,919
投資その他の資産	477,626	572,745
固定資産合計	674,560	809,340
資産合計	2,343,073	2,969,405
負債の部		
流動負債		
未払費用	238,197	300,940
未払法人税等	122,573	242,831
賞与引当金	25,894	13,462
その他	97,569	193,639
流動負債合計	484,234	750,873
固定負債		
資産除去債務	1,493	3,051
その他	9,129	6,842
固定負債合計	10,622	9,894
負債合計	494,857	760,767
純資産の部		
株主資本		
資本金	272,821	272,933
資本剰余金	232,821	232,933
利益剰余金	1,343,691	1,704,083
株主資本合計	1,849,333	2,209,950
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△ 1,117	△ 1,312
評価・換算差額等合計	△ 1,117	△ 1,312
純資産合計	1,848,216	2,208,638
負債純資産合計	2,343,073	2,969,405

(2) (参考)四半期損益計算書(個別)

第３四半期累計期間

(単位：千円)

	前第３四半期累計期間 (自　平成22年４月１日 至　平成22年12月31日)	当第３四半期累計期間 (自　平成23年４月１日 至　平成23年12月31日)
売上高	2,999,131	4,169,977
売上原価	1,828,012	2,615,539
売上総利益	1,171,118	1,554,437
販売費及び一般管理費	761,928	779,023
営業利益	409,189	775,414
営業外収益		
受取利息	1,605	1,767
助成金収入	－	4,440
その他	1,255	5,487
営業外収益合計	2,860	11,695
営業外費用		
支払利息	－	157
投資事業組合運用損	1,597	1,457
為替差損	811	12,163
債権売却損	1,002	733
営業保証金精算損	－	20,287
その他	56	52
営業外費用合計	3,468	34,851
経常利益	408,582	752,258
特別利益		
受取補償金	25,482	－
特別利益合計	25,482	－
特別損失		
固定資産除却損	6,810	－
事務所移転費用	2,616	－
本社移転費用	2,512	－
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	8,384	－
特別損失合計	20,324	－
税引前四半期純利益	413,740	752,258
法人税、住民税及び事業税	188,288	350,588
法人税等調整額	△ 1,139	△ 2,136
法人税等合計	187,148	348,451
四半期純利益	226,592	403,806

5.　補足情報

(1) 事業等のリスク

第２四半期連結会計期間において、韓国に子会社を設立したことに伴い、当社における事業リスクを検討した結果、前事業年度の決算短信に記載した事業リスクの「(事業の内容について)⑬海外展開について」の記載内容を、表題も含め以下のとおり変更しております。

⑬ 海外事業について

当社グループは、ユーザーデバッグサービスの提供事業を軸として、幅広いビジネス展開を積極的に行っていく方針であり、そのため、進出先の市場動向の調査や参入形態の考慮を十分に行い、事業リスクの軽減を図りながら、海外における子会社設立、合弁事業等の展開を推進しております。

しかしながら、当該進出国の事業環境の変化等により計画どおり進まない場合には、投下資本を回収できず、当社グループの業績や財務状況に影響を及ぼす可能性があります。

その他、予期せぬ法律または規制の変更、大規模な自然災害の発生、政治経済の変化、為替変動、商習慣の相違、雇用制度や労使慣行の相違、不利な影響を及ぼす租税制度の変更等により、当社グループの事業や業績に影響を及ぼす可能性があります。

(2) 生産、受注及び販売の状況

当社グループは平成24年３月期第２四半期連結累計期間より四半期連結財務諸表を作成しているため、株式会社デジタルハーツにおける生産、受注及び販売の状況を記載しております。

なお、当社グループの報告セグメントはデバッグ事業のみであり、デバッグ事業においては事業分野別に記載しております。

① 生産実績

事業の特性上、該当事項はありません。

② 受注実績

当社のデバッグ事業は、業務の請負若しくは人材の派遣により業務が実施され、主にサービスの提供時間に対して課金するシステムを採用しているとともに、受注から販売までの所要日数が短く常に受注残高は僅少であり、期中の受注高と販売実績とがほぼ対応するため、記載を省略しております。

③ 販売実績

当第３四半期累計期間における販売実績を事業部門別に示すと、次のとおりであります。

事業部門		当第３四半期累計期間 (自　平成23年４月１日 至　平成23年12月31日)	
		金額(千円)	前年同四半期比(%)
デバッグ事業	コンシューマゲームリレーション	2,182,825	174.1
	デジタルソリューションリレーション	850,283	130.7
	アミューズメントリレーション	1,126,698	102.9
その他の事業		10,170	―
合計		4,169,977	139.0

(注) １．平成23年４月の組織変更に伴いリレーション区分を変更したため、前年同四半期比はサービス移管による組替後の数値にて記載しております。

２．主な相手先別の販売実績及び当該販売実績の総販売実績に対する割合

相手先	前第３四半期累計期間 (自　平成22年４月１日 至　平成22年12月31日)		当第３四半期累計期間 (自　平成23年４月１日 至　平成23年12月31日)	
	金額(千円)	割合(%)	金額(千円)	割合(%)
株式会社バンダイナムコゲームス	334,238	11.1	―	―

３．上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

４．当第３四半期累計期間の主な相手先別の販売実績及び当該販売実績の総販売実績に対する割合については、当該割合が100分の10以上である相手先がないため記載を省略しております。