



平成28年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成27年11月12日  
上場取引所 東

上場会社名 株式会社エクストリーム  
 コード番号 6033 URL <http://www.e-extreme.co.jp/>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 CEO (氏名) 佐藤 昌平  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役執行役員 管理本部長 (氏名) 由佐 秀一郎 (TEL) 03-6673-8535  
 四半期報告書提出予定日 平成27年11月13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 : 無  
 四半期決算説明会開催の有無 : 有

(百万円未満切捨て)

1. 平成28年3月期第2四半期の業績 (平成27年4月1日～平成27年9月30日)

(1) 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	%
28年3月期第2四半期	1,123	46.4	22	△70.7	23	△68.2	15	△67.0
27年3月期第2四半期	767	—	75	—	74	—	47	—
	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					
28年3月期第2四半期	13.37		12.22					
27年3月期第2四半期	53.92		—					

- (注) 1. 平成27年3月期第2四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、当社株式は非上場であり、期中平均株価が把握できないため、記載しておりません。  
 2. 当社は、平成26年10月15日付で普通株式1株を200株に株式分割しておりますが、当該株式分割が前事業年度の期首に行われたと仮定し、1株当たり四半期純利益を算定しております。

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
28年3月期第2四半期	1,045	712	68.1
27年3月期	1,162	739	63.6

(参考) 自己資本 28年3月期第2四半期 712百万円 27年3月期 739百万円

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
27年3月期	—	0.00	—	30.00	30.00
28年3月期	—	0.00	—	—	—
28年3月期(予想)	—	—	—	20.00	20.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 平成28年3月期の業績予想 (平成27年4月1日～平成28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	2,200	32.0	200	8.2	185	5.4	117	7.5	100.55

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

(注) 詳細は、添付資料P. 5「2. サマリー情報（注記事項）に関する事項（1）四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用」をご覧ください。

(2) 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

(3) 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）
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数（四半期累計）

28年3月期2Q	1,172,100株	27年3月期	1,166,500株
28年3月期2Q	45株	27年3月期	—株
28年3月期2Q	1,170,673株	27年3月期2Q	879,000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ます。なお、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に対する四半期レビュー手続は終了しておりません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

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、その達成を当社として約束する趣旨ではありません。また、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、添付資料P. 4「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

## ○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) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	5
(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	5
3. 四半期財務諸表	6
(1) 四半期貸借対照表	6
(2) 四半期損益計算書	7
(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 四半期財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(セグメント情報等)	9

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

当第2四半期累計期間におけるわが国経済は、政府の経済政策や日銀による金融緩和策を背景に、雇用・所得環境の改善傾向が続き、景気は緩やかな回復基調で推移しました。しかしながら、中国経済をはじめとした海外景気の下振れ懸念等から先行きは依然不透明な状況となっております。

このような環境下、当社を取り巻くエンターテインメント系ソフトウェア業界におきましては、スマートフォンの普及が本格化し、拡大傾向が続いております。また、スマートフォンにおけるゲーム市場は、平成28年度には8,000億円規模（出所：CyberZ/シード・プランニング共同調べ）まで成長すると予想されており、今後も同環境は大きく成長していくことが予想されます。

このような状況下、当社はゲームを中心としたエンターテインメント系企業へ向けた人材ソリューション事業及び、パソコン・モバイル・家庭用ゲーム機器向けゲームコンテンツの企画・開発・運営を行うコンテンツプロパティ事業を引き続き積極的に展開し、取り組んでまいりました。

この結果、当第2四半期累計期間における売上高は1,123,135千円（前年同四半期比46.4%増）、営業利益は22,201千円（前年同四半期比70.7%減）、経常利益は23,800千円（前年同四半期比68.2%減）、四半期純利益は15,654千円（前年同四半期比67.0%減）となりました。

次に事業別状況について説明いたします。

#### <ソリューション事業>

ソリューション事業は、人材ソリューションサービス及び受託開発サービスの2種で構成されますが、両事業とも主にスマートフォンアプリ、家庭用ゲーム、遊戯機器などのエンターテインメント系企業及び金融、WEBサービス業などの企業に対し、プログラミング・グラフィック制作などのスキルを持った当社社員（クリエイター&エンジニア）が直接顧客企業に常駐し、開発業務を行っております。中でも、スマートフォンを中心とした開発案件は昨今需要が旺盛であり、これに対応するため、前四半期において営業体制の強化を図り、当第2四半期累計期間においては更なる収益機会の獲得に努めました。

また、クリエイター&エンジニアの安定的な確保を図るために、自社養成に積極的に取り組み、クリエイター&エンジニアの自社養成プログラム『プロジェクトNSCA（ナスカ）』を継続し、経験者採用に留まらない技術社員の確保に引き続き努めました。

この結果、当第2四半期累計期間における稼働プロジェクト数は1,523となり、前第2四半期累計期間における1,206プロジェクトから317プロジェクト増加し、当第2四半期累計期間における売上高は903,488千円（前年同四半期比33.1%増）、セグメント利益は213,406千円（前年同四半期比22.7%増）となりました。

#### <コンテンツプロパティ事業>

コンテンツプロパティ事業は、ゲームサービス、ライセンスサービス、協業開発サービスの3種で構成されますが、当第2四半期累計期間においては、前四半期同様、主にゲームサービスに力を入れてまいりました。

ゲームサービスにおいては、既存タイトルである「桃色大戦ぱいろん・ぷらす」（PCオンラインゲーム）、「桃色大戦ぱいろん・生」（PCブラウザゲーム）、「つみにん〜うみにん大サーカス」「桃色大戦ぱいろん〜モバ雀〜」（スマートフォンアプリ）を運営してまいりました。また、7月には家庭用ゲーム参入第1弾タイトルとして、任天堂3DS向け家庭用ゲーム「ラングリッサー リインカーネーションー転生ー」を発売いたしました。

「桃色大戦ぱいろん・ぷらす」及び「桃色大戦ぱいろん・生」につきましては、課金サービス開始からそれぞれ6年、4年を経過しましたが、定着したファンの支持を引き続き得ております。一方で、「桃色大戦ぱいろん・ぷらす」においては、長期間のサービス提供によるゲームシステムの陳腐化、マシンスペックに左右される動作環境など、アーキテクチャ（設計思想）のウィークポイントが散見されるようになりました。このような状況を勘案し、「桃色大戦ぱいろん・ぷらす」については、平成27年12月21日をもってサービス終了とし、マシンスペックに左右されず、ゲームシステムの機能強化を継続的に行っている「桃色大戦ぱいろん・生」へのサービス移管を決定し、「桃色大戦ぱいろん・ぷらす」ユーザーの登録情報及び保有データの引き継ぎサービスを開始いたしました。

新規タイトルについては、任天堂3DS向け家庭用ゲーム「ラングリッサー リインカーネーションー転生ー」を7月23日に発売いたしました。本作品では限定版及び通常版の2バージョンを発売し、それぞれ売上形成に貢献いたしました。

ライセンスサービスについては、任天堂3DS向け家庭用ゲーム「ラングリッサー リインカーネーションー転生ー」において、米国Aksys Games Localization, Incとライセンス許諾契約を締結し、全世界での販売権をAksys Games Localization, Incへ許諾するとともに、海外バージョンのローカライズ（翻訳）開発業務を当社が受注しました。また、ゲームサウンドCDライセンス許諾契約を締結するなど、メディアミックス展開についても積極的に推し進めました。

協業開発サービスについては、大手ゲームパブリッシャーよりブラウザゲーム開発案件を継続受託し、売上形成に貢献いたしました。

この結果、当第2四半期累計期間における売上高は219,646千円（前年同四半期比147.9%増）、セグメント損失は39,283千円（前年同四半期はセグメント損失3,480千円）となりました。ゲームサービスにおける既存タイトル、ライセンスサービス、協業開発サービスについては、利益を確保いたしました。ゲームサービスにおける新規タイトルの不調により、セグメント損失が発生いたしました。

## (2) 財政状態に関する説明

### ① 総資産・負債・純資産の状況

#### (総資産)

当第2四半期会計期間末における総資産は、売上高増加に伴う売掛金の増加45,868千円、投資有価証券の増加119,381千円があったものの、現金及び預金の減少287,253千円などにより、1,045,772千円となり、前事業年度比117,218千円の減少（前事業年度比10.1%減）となりました。

#### (負債)

当第2四半期会計期間末における負債は、短期借入金の増加10,000千円、賞与引当金の増加10,477千円があったものの、未払法人税等の減少67,550千円などにより、333,425千円となり、前事業年度比89,680千円の減少（前事業年度比21.2%減）となりました。

#### (純資産)

当第2四半期会計期間末における純資産は、主に配当金の支払に伴う利益剰余金の減少19,340千円などにより、712,346千円となり、前事業年度比27,538千円の減少（前事業年度比3.7%減）となりました。

### ② キャッシュ・フローの状況

当第2四半期累計期間における現金及び現金同等物は、前事業年度末と比べ287,253千円減少し、401,340千円となりました。

当第2四半期累計期間における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

#### (営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果使用した資金は96,017千円（前年同四半期は110,297千円の収入）となりました。これは、主に税引前四半期純利益23,800千円及び減価償却費22,434千円があったものの、売上債権の増加による資金の減少46,537千円及び法人税等の支払額76,045千円などにより資金使用したことによるものであります。

#### (投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果使用した資金は161,008千円（前年同四半期は13,869千円の支出）となりました。これは、主に投資有価証券の取得による支出164,391千円により資金使用したことによるものであります。

#### (財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果使用した資金は30,227千円（前年同四半期は15,644千円の支出）となりました。これは、主に配当金の支払額34,873千円により資金使用したことによるものであります。

## (3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

ソリューション事業につきましては、部門毎の前期末稼働プロジェクト数をベースに、当期採用予定数及び離職率予想などを勘案して算出し、合理的な積み上げ予測に基づいて推定される収益を予想値としております。具体的には当期首232.75プロジェクトを起点に、当期末402.75プロジェクトまで月次稼働プロジェクト数が推移すると見込んでおります。なお、当事業年度9月における月次稼働プロジェクト合計数は、288.67となっており、当期首月次稼働プロジェクト数から55.92増加しております。

稼働単価につきましては、期首572千円を起点に期末565千円へ推移すると見込んでおります。稼働単価は若干の低下を見込んでおりますが、これは当社技術社員の自社養成プロジェクトを拡充するためであります。自社養成プロジェクト社員は、業務実績を勘案し、当初は低単価で稼働いたしますが、技術及び実績の蓄積により、単価は上昇して行く傾向があり、中長期においては稼働単価の底上げを図る戦略として積極的に展開してまいります。なお、当事業年度9月における稼働単価につきましては、577千円となり、期首572千円より5千円の増加となりました。

コンテンツプロパティ事業につきましては、運営中タイトル、開発進行中タイトル及び協業開発案件の積み上げにより算出した収益を予想値としております。運営中タイトルは、過去の実績等に基づきプラットフォーム毎に予想値を算出しており、リリース後の時間経過による利用者の減少状況を勘案しつつ、利用者数に対する課金率、課金単価実績を乗じた日次売上を積み上げ、通期の収益を予想値として策定しております。開発進行中タイトルにつきましては、開発に要する期間、ゲームジャンル、販売先となるゲームプラットフォームの登録会員数または流通事業者への販売見込み数のヒアリング等さまざまな要素を考慮し、保守的な売上本数を見込んで算出しております。協業開発案件については、受注確定した案件の積み上げを元に収益の予想値を策定しております。なお、当第2四半期累計期間において、運営中タイトル、開発進行中タイトル及び協業開発案件において、概ね計画通り推移しております。

以上の結果から、平成28年3月期の業績予想につきましては、平成27年5月14日の「平成27年3月期決算短信[日本基準] (非連結)」発表時の業績予想から変更しておりません。なお、業績予想につきましては、当社が現時点で入手可能な情報に基づいて判断したものであり、さまざまな要因によって異なる結果となる可能性があります。

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

(税金費用の計算方法)

税金費用については、当第2四半期会計期間を含む事業年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

## 3. 四半期財務諸表

## (1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成27年3月31日)	当第2四半期会計期間 (平成27年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	688,594	401,340
売掛金	199,224	245,092
有価証券	10,018	10,005
製品	538	—
仕掛品	14,243	21,936
その他	34,375	33,400
貸倒引当金	△1,878	△2,310
流動資産合計	945,116	709,463
固定資産		
有形固定資産	14,517	25,422
無形固定資産	22,252	7,591
投資その他の資産		
投資有価証券	140,920	260,302
その他	44,087	47,541
貸倒引当金	△3,902	△4,549
投資その他の資産合計	181,105	303,294
固定資産合計	217,874	336,308
資産合計	1,162,991	1,045,772
<b>負債の部</b>		
流動負債		
短期借入金	—	10,000
1年内償還予定の社債	7,000	7,000
1年内返済予定の長期借入金	10,080	10,080
未払金	161,882	154,243
未払法人税等	79,789	12,238
賞与引当金	22,279	32,756
その他	81,415	54,986
流動負債合計	362,446	281,305
固定負債		
社債	32,500	29,000
長期借入金	28,160	23,120
固定負債合計	60,660	52,120
負債合計	423,106	333,425
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	276,046	277,726
資本剰余金	274,754	276,434
利益剰余金	189,267	169,927
自己株式	—	△173
株主資本合計	740,068	723,915
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△183	△11,568
評価・換算差額等合計	△183	△11,568
純資産合計	739,884	712,346
負債純資産合計	1,162,991	1,045,772



## (2) 四半期損益計算書

## 第2四半期累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年9月30日)	当第2四半期累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年9月30日)
売上高	767,236	1,123,135
売上原価	515,494	808,110
売上総利益	251,741	315,024
販売費及び一般管理費	176,050	292,822
営業利益	75,691	22,201
営業外収益		
受取利息	76	1,468
為替差益	1,793	—
投資有価証券売却益	—	620
その他	546	474
営業外収益合計	2,416	2,562
営業外費用		
支払利息	846	246
支払手数料	—	583
その他	2,321	132
営業外費用合計	3,167	963
経常利益	74,939	23,800
税引前四半期純利益	74,939	23,800
法人税等	27,541	8,145
四半期純利益	47,397	15,654

## (3) 四半期キャッシュ・フロー計算書

(単位:千円)

	前第2四半期累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年9月30日)	当第2四半期累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年9月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税引前四半期純利益	74,939	23,800
減価償却費	4,249	22,434
賞与引当金の増減額(△は減少)	357	10,477
貸倒引当金の増減額(△は減少)	1,637	1,102
受取利息	△76	△1,468
投資有価証券売却損益(△は益)	—	△620
支払利息	846	246
為替差損益(△は益)	△1,759	0
売上債権の増減額(△は増加)	△25,679	△46,537
たな卸資産の増減額(△は増加)	△3,136	△7,153
未払金の増減額(△は減少)	19,795	368
その他	25,307	△23,836
小計	96,482	△21,187
利息の受取額	76	1,468
利息の支払額	△840	△252
法人税等の還付額	14,859	—
法人税等の支払額	△280	△76,045
営業活動によるキャッシュ・フロー	110,297	△96,017
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
投資有価証券の取得による支出	—	△164,391
投資有価証券の売却による収入	—	32,069
有形固定資産の取得による支出	△8,423	△15,296
無形固定資産の取得による支出	△2,970	△11,389
差入保証金の差入による支出	△2,475	△2,000
投資活動によるキャッシュ・フロー	△13,869	△161,008
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入れによる収入	—	10,000
長期借入金の返済による支出	△12,144	△5,040
社債の償還による支出	△3,500	△3,500
自己株式の取得による支出	—	△173
株式の発行による収入	—	3,360
配当金の支払額	—	△34,873
財務活動によるキャッシュ・フロー	△15,644	△30,227
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,759	△0
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	82,543	△287,253
現金及び現金同等物の期首残高	325,259	688,594
現金及び現金同等物の四半期末残高	407,802	401,340

## (4) 四半期財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

前第2四半期累計期間(自 平成26年4月1日 至 平成26年9月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント			調整額 (注) 1	四半期損益 計算書計上額 (注) 2
	ソリューション 事業	コンテンツ プロパティ事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	678,634	88,601	767,236	—	767,236
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—
計	678,634	88,601	767,236	—	767,236
セグメント利益又は損失(△)	173,979	△3,480	170,498	△94,807	75,691

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の調整額は、各報告セグメントに配分していない全社費用(報告セグメントに  
帰属しない販売費及び一般管理費)であります。

2. セグメント利益又は損失(△)は、四半期損益計算書の営業利益と調整を行っております。

当第2四半期累計期間(自 平成27年4月1日 至 平成27年9月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント			調整額 (注) 1	四半期損益 計算書計上額 (注) 2
	ソリューション 事業	コンテンツ プロパティ事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	903,488	219,646	1,123,135	—	1,123,135
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—
計	903,488	219,646	1,123,135	—	1,123,135
セグメント利益又は損失(△)	213,406	△39,283	174,123	△151,921	22,201

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の調整額は、各報告セグメントに配分していない全社費用(報告セグメントに  
帰属しない販売費及び一般管理費)であります。

2. セグメント利益又は損失(△)は、四半期損益計算書の営業利益と調整を行っております。