

平成29年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28年8月12日

上場会社名 株式会社エクストリーム 上場取引所 東  
 コード番号 6033 URL <http://www.e-xtreme.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28年8月12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29年3月期第1四半期の連結業績(平成28年4月1日～平成28年6月30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		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
29年3月期第1四半期	803	—	111	—	103	—	66	—
28年3月期第1四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 包括利益 29年3月期第1四半期 57百万円(—%) 28年3月期第1四半期 —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
29年3月期第1四半期	27.28	25.95
28年3月期第1四半期	—	—

(注) 平成29年3月期第1四半期より四半期連結財務諸表を作成しているため、平成28年3月期第1四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	%
29年3月期第1四半期	1,683	888	52.7
28年3月期	—	—	—

(参考) 自己資本 29年3月期第1四半期 888百万円 28年3月期 —百万円

(注) 平成29年3月期第1四半期より四半期連結財務諸表を作成しているため、平成28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
28年3月期	—	0.00	—	20.00	20.00
29年3月期	—	—	—	—	—
29年3月期(予想)	—	0.00	—	15.00	15.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

当社は、平成28年8月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。平成29年3月期(予想)の1株当たり配当額につきましては、株式分割を考慮した額を記載しております。なお、平成28年5月13日に公表した1株当たりの予想第2四半期配当金、予想期末配当金及び通期配当総額の実質的な変更はありません。

3. 平成29年3月期の連結業績予想(平成28年4月1日～平成29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		親会社株主に帰属する当期純利益	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	3,441	—	326	—	327	—	210	85.67

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

- 業績予想につきましては、平成29年3月期第1四半期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。
- 当社は、平成28年8月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。このため、1株当たり当期純利益については、当該株式分割の影響を考慮しております。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 有

(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 1社 (社名) 株式会社ウィットネスト、除外 1社 (社名)

(注) 詳細は、添付資料P. 4「2. サマリー情報(注記事項)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」をご参照下さい。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

(注) 詳細は、添付資料P. 4「2. サマリー情報(注記事項)に関する事項(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用」をご参照下さい。

(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 : 有
- 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)	29年3月期1Q	2,454,200株	28年3月期	2,452,200株
② 期末自己株式数	29年3月期1Q	90株	28年3月期	90株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	29年3月期1Q	2,452,813株	28年3月期1Q	2,338,974株

(注) 当社は、平成28年8月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。当連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して期末発行済株式数、期末自己株式数及び期中平均株式数を算定しております。

※ 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連結財務諸表に対する四半期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

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. 2「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3) 連結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) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	4
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	4
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	4
(4) 追加情報	4
3. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(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	7
(3) 四半期連結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

#### ①当期の経営成績

当第1四半期連結累計期間における我が国経済は、資源価格や株価の下落、急速な円高の進行等によって、企業業績の動向に慎重な見方が広がるとともに、個人消費についても力強さを欠くものとなり、依然として景気の先行きは不透明な状態が続きました。

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、引き続き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9,450億円（出所：株式会社矢野経済研究所「スマホゲーム市場に関する調査結果 2015」）に達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および、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1四半期連結累計期間における売上高は803,761千円、営業利益は111,798千円、経常利益は103,867千円、親会社株主に帰属する四半期純利益は66,902千円となりました。

セグメントごとの業績は次のとおりであります。

#### <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および受託開発サービスの2種で構成されます。このうち、人材ソリューションサービスは、主にスマートフォンアプリ、ゲームなどのエンターテインメント系企業や金融、商業、サービス業などの企業に対し、プログラミング・グラフィック開発スキル、設計・企画プランニング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。受託開発サービスについては、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、開発業務を行う場合と案件を持ち帰り、開発～納品～保守・運用を行うケースに分別されます。

当第1四半期連結累計期間においては、スマートフォンを中心とした開発案件における旺盛な需要を背景に受注が順調に拡大いたしました。人材ソリューションサービスにおける稼働プロジェクト数は1,032となり、前年同期比44.1%増となりました。また、4月より子会社化した株式会社ウィットネストのソリューション事業も加わり、業績に貢献いたしました。

この結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は782,393千円、セグメント利益は242,487千円となりました。

#### <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1四半期連結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、「桃色大戦ばいろん・生」（PCブラウザゲーム）、「つみにん〜うみにん大サーカス」（スマートフォンアプリ）を運営してまいりました。

「桃色大戦ばいろん・生」については、平成27年12月21日をもってサービス終了した「桃色大戦ばいろん・ぶらす」ユーザーの登録情報および保有データの引き継ぎサービスを行い、「桃色大戦ばいろん・ぶらす」のヘビーユーザーの大半が「桃色大戦ばいろん・生」へ移動しましたが、DAU（1日当たりログイン数）が低調に推移したことから、想定した収益を確保することができませんでした。このような状況を改善すべく、ログインインセンティブキャンペーンや販売商品の見直しなど、可能な限りの施策を行いましたが、収益が改善する見込みが立たないことから、平成28年8月8日をもってサービスを終了いたしました。

ライセンスサービスについては、株式会社マーベラスが運営するスマホ向け本格オンラインRPG『剣と魔法のログレス いにしえの女神』において、当社保有IPである『超兄貴』とのコラボレーションイベントを実施するなど、話題作りに努めました。

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からブラウザゲーム開発案件を受注し、売上形成に貢献いたしました。

この結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は21,368千円、セグメント損失は11,653千円となりました。ライセンスサービスおよび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いて「桃色大戦はいろん・生」の売上高減少により、セグメント損失が発生いたしました。

(注) 当社は、当第1四半期連結会計期間より四半期連結財務諸表を作成しているため、前年同四半期との比較は行っておりません。

## (2) 財政状態に関する説明

総資産・負債・純資産の状況

(総資産)

当第1四半期連結会計期間末における総資産は、1,683,751千円となりました。主な内訳は、現金及び預金644,229千円、売掛金417,490千円及び無形固定資産245,660千円であります。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における負債は、795,595千円となりました。主な内訳は、未払金242,944千円、社債169,500千円及び長期借入金107,560千円であります。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末における純資産は、888,155千円となりました。

(注) 当社は、当第1四半期連結会計期間より四半期連結財務諸表を作成しているため、前連結会計年度末との比較は行っておりません。

## (3) 連結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おいて売上の主要を占める人材ソリューションサービスにつきましては、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332プロジェクトを起点に、当期末424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6月における月次稼働プロジェクト合計数は、355となっており、当期首月次稼働プロジェクト数から20増加しております。

稼働単価につきましては、期首576千円を起点に期末584千円へ推移すると見込んでおります。なお、当事業年度6月における稼働単価につきましては、603千円となり、期首554千円より27千円の増加となりました。

平成28年4月15日付にて子会社化した株式会社ウィットネスト（以下、子会社）におけるソリューション事業については、子会社が新設分割される以前のピーシーフェーズ株式会社における対象事業の過去の経営成績および現在受注済もしくは受注確度が高いプロジェクトの積み上げによって予想値を算出しております。

コンテンツプロパティ事業につきましては、運営中タイトルと開発進行中タイトル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、企画段階において、ジャンル、ターゲット、類似タイトル実績などから想定される獲得ユーザー数をベースに、継続率、課金単価、課金率などの要素を試算し、日時単位の売上の積み上げ計画を作成し、通期の収益を予想値として算出しております。

以上の結果から、平成29年3月期の業績予想につきましては、平成28年5月13日の「平成28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) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

当第1四半期連結会計期間より、株式会社ウィットネストを連結の範囲に含めております。

### (2) 四半期連結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1四半期連結会計期間を含む連結会計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) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

会計方針の変更

(平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱いの適用)

法人税法の改正に伴い、「平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第32号 平成28年6月17日)を当第1四半期連結会計期間に適用し、平成28年4月1日以後に取得する建物附属設備及び構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法に変更しております。

なお、当第1四半期連結累計期間において、四半期連結財務諸表への影響額はありません。

### (4) 追加情報

(繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針の適用)

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第26号 平成28年3月28日)を当第1四半期連結会計期間から適用しております。

## 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1四半期連結会計期間 (平成28年6月30日)	
<b>資産の部</b>	
流動資産	
現金及び預金	644,229
売掛金	417,490
有価証券	10,027
仕掛品	7,138
その他	32,846
貸倒引当金	△2,594
流動資産合計	1,109,137
固定資産	
有形固定資産	16,694
無形固定資産	
のれん	239,933
ソフトウェア	5,727
無形固定資産合計	245,660
投資その他の資産	
投資有価証券	243,727
その他	71,863
貸倒引当金	△3,331
投資その他の資産合計	312,258
固定資産合計	574,613
資産合計	1,683,751

(単位：千円)

当第1四半期連結会計期間  
(平成28年6月30日)

負債の部	
流動負債	
短期借入金	2,350
1年内償還予定の社債	43,000
1年内返済予定の長期借入金	34,080
未払金	242,944
未払法人税等	42,640
賞与引当金	20,926
その他	132,594
流動負債合計	518,535
固定負債	
社債	169,500
長期借入金	107,560
固定負債合計	277,060
負債合計	795,595
純資産の部	
株主資本	
資本金	295,691
資本剰余金	294,399
利益剰余金	316,942
自己株式	△173
株主資本合計	906,860
その他の包括利益累計額	
その他有価証券評価差額金	△18,704
その他の包括利益累計額合計	△18,704
純資産合計	888,155
負債純資産合計	1,683,751



## (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1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	当第1四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年6月30日)
売上高	803,761
売上原価	504,547
売上総利益	299,213
販売費及び一般管理費	187,414
営業利益	111,798
営業外収益	
受取利息	28
その他	13
営業外収益合計	41
営業外費用	
支払利息	236
社債発行費	2,015
為替差損	4,978
その他	742
営業外費用合計	7,973
経常利益	103,867
税金等調整前四半期純利益	103,867
法人税等	36,964
四半期純利益	66,902
非支配株主に帰属する四半期純利益	—
親会社株主に帰属する四半期純利益	66,902

## 四半期連結包括利益計算書

## 第1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	当第1四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年6月30日)
四半期純利益	66,902
その他の包括利益	
その他有価証券評価差額金	△9,545
その他の包括利益合計	△9,545
四半期包括利益	57,357
(内訳)	
親会社株主に係る四半期包括利益	57,357
非支配株主に係る四半期包括利益	—

## (3) 四半期連結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】

当第1四半期連結累計期間(自平成28年4月1日至平成28年6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	四半期連結損益 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	782,393	21,368	803,761	—	803,761
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—
計	782,393	21,368	803,761	—	803,761
セグメント利益又は損失(△)	242,487	△11,653	230,834	△119,035	111,798

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の調整額△119,035千円には、のれん償却額△12,628千円、各報告セグメントに配分していない全社費用(主に報告セグメントに帰属しない販売費及び一般管理費)△106,407千円が含まれております。

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