



平成29年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成29年2月14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-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 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29年2月14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3四半期の連結業績(平成28年4月1日～平成28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		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3四半期	2,427	—	344	—	345	—	218	—
28年3月期第3四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 包括利益 29年3月期第3四半期 222百万円(—%) 28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
29年3月期第3四半期	88.87	84.48
28年3月期第3四半期	—	—

(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	%
29年3月期第3四半期	1,868	1,055	56.5
28年3月期	—	—	—

(参考) 自己資本 29年3月期第3四半期 1,055百万円 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	—	0.00	—	—	—
29年3月期(予想)	—	—	—	23.00	23.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

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。配当予想の修正については、本日(平成29年2月14日)公表いたしました「業績予想および配当予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

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	—	433	—	434	—	277	—	112.78

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

- 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。
- 連結業績予想の修正については、本日(平成29年2月14日)公表いたしました「業績予想および配当予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

※ 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)
② 期末自己株式数
③ 期中平均株式数 (四半期累計)

29年3月期3Q	2,460,600株	28年3月期	2,452,200株
29年3月期3Q	90株	28年3月期	90株
29年3月期3Q	2,456,859株	28年3月期3Q	2,342,504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	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(セグメント情報等)	8

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3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、政府・日銀による経済政策や金融政策などを背景に、企業収益や雇用・所得環境は緩やかな回復基調が続いていると見受けられます。しかしながら、英国のEU離脱問題や米国の新政権発足に伴う政策変更の影響などにより、為替、株価が乱高下するなど、景気の先行きは不透明な状況にあります。

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、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3四半期連結累計期間における売上高は2,427,909千円、営業利益は344,633千円、経常利益は345,048千円、親会社株主に帰属する四半期純利益は218,334千円となりました。

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3四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3,179となり、前年同期比30.5%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3四半期連結累計期間における売上高は2,352,477千円、セグメント利益は641,427千円となりました。

<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3四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、既存タイトルである『つみにん〜うみにん大サーカス』(スマートフォンアプリ)を引き続き運営するとともに、新規タイトルとして『フルーツ・フォレスト』(PCブラウザゲーム)を平成28年11月30日より「mixiゲーム」にて、また平成28年12月7日より「Yahoo!モバゲー」にてそれぞれサービスを開始いたしました。平成29年1月19日には『バトルドラゴン いにしへの財宝』(PCブラウザゲーム)を「mixiゲーム」にてサービスを開始し、本事業年度から本格的に活動を開始した海外アプリ事業は、市場への投入が順調に進んでおります。

ライセンスサービスについては、当社保有IPである『超兄貴』において、コミックス(ファミ通クリアコミックス)、コミュニケーションアプリ(コミコミ)などのライセンスアウト商品が発売となりました。

協業開発サービスについては、受注済みであった2プロジェクトを納品し、売上形成に貢献いたしました。

この結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は75,432千円、セグメント利益は1,678千円となりました。

(注) 当社は、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3四半期連結会計期間末における総資産は、1,868,397千円となりました。主な内訳は、現金及び預金758,834千円、受取手形及び売掛金394,649千円、のれん214,677千円及び投資有価証券255,040千円であります。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末における負債は、812,908千円となりました。主な内訳は、未払金229,360千円、未払法人税等114,885千円、社債191,000千円及び長期借入金127,440千円であります。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産は、1,055,488千円となりました。

(注) 当社は、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

①連結業績予想について

平成29年3月期の通期業績予想につきましては、当第3四半期累計期間の業績に鑑み、上方修正しております。詳細につきましては、平成29年2月14日に公表いたしました「業績予想および配当予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

②期末配当予想について

平成29年3月期の期末配当予想につきましては、前述の業績修正のとおり、当初予想利益を上回る見通しとなりました。株主の皆様には安定した配当の維持および業績動向を勘案した結果、期末配当金につきましては、前回配当予想1株当たり15円から8円増額し、1株当たり23円へ修正いたします。詳細につきましては、平成29年2月14日に公表いたしました「業績予想および配当予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

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

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3四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3四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は軽微であります。

(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3四半期連結会計期間 (平成28年12月31日)	
資産の部	
流動資産	
現金及び預金	758,834
受取手形及び売掛金	394,649
有価証券	2,686
仕掛品	42,090
その他	40,864
貸倒引当金	△2,725
流動資産合計	1,236,400
固定資産	
有形固定資産	56,125
無形固定資産	
のれん	214,677
ソフトウェア	4,562
無形固定資産合計	219,239
投資その他の資産	
投資有価証券	255,040
その他	101,591
投資その他の資産合計	356,631
固定資産合計	631,997
資産合計	1,868,397
負債の部	
流動負債	
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	229,360
未払法人税等	114,885
賞与引当金	30,603
その他	119,620
流動負債合計	571,548
固定負債	
社債	148,000
長期借入金	93,360
固定負債合計	241,360
負債合計	812,908
純資産の部	
株主資本	
資本金	296,651
資本剰余金	295,359
利益剰余金	468,374
自己株式	△173
株主資本合計	1,060,211
その他の包括利益累計額	
その他有価証券評価差額金	△4,723
その他の包括利益累計額合計	△4,723
純資産合計	1,055,488
負債純資産合計	1,868,397

(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28年4月1日 至平成28年12月31日)
売上高	2,427,909
売上原価	1,552,472
売上総利益	875,437
販売費及び一般管理費	530,803
営業利益	344,633
営業外収益	
受取利息	1,475
為替差益	3,715
その他	1,248
営業外収益合計	6,438
営業外費用	
支払利息	924
社債発行費	2,015
支払手数料	2,659
その他	424
営業外費用合計	6,024
経常利益	345,048
税金等調整前四半期純利益	345,048
法人税等	126,714
四半期純利益	218,334
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	218,334

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28年4月1日 至平成28年12月31日)
四半期純利益	218,334
その他の包括利益	
その他有価証券評価差額金	4,436
その他の包括利益合計	4,436
四半期包括利益	222,770
(内訳)	
親会社株主に係る四半期包括利益	222,770
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3四半期連結累計期間(自平成28年4月1日至平成28年12月31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	2,352,477	75,432	2,427,909	—	2,427,909
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	2,352,477	75,432	2,427,909	—	2,427,909
セグメント利益	641,427	1,678	643,106	△298,472	344,633

(注) 1. セグメント利益の調整額は、各報告セグメントに配分していない全社費用(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)であります。

2. セグメント利益は、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。