



平成28年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（非連結）

平成27年8月13日

東

上場会社名 株式会社エクストリーム 上場取引所
 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8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 : 無
 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28年3月期第1四半期の業績（平成27年4月1日～平成27年6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1四半期	510	—	△5	—	△4	—	△2	—
27年3月期第1四半期	—	—	—	—	—	—	—	—
	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1四半期	△2.37		—					
27年3月期第1四半期	—		—					

- （注）1. 当社は、平成27年3月期第1四半期においては、四半期財務諸表を作成していないため、平成27年3月期第1四半期の数値及び平成28年3月期第1四半期の対前年同四半期増減率を記載しておりません。
 2. 平成28年3月期第一四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失であるため、記載しておりません。

（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1四半期	1,073	706	65.8
27年3月期	1,162	739	63.6

（参考）自己資本 28年3月期第1四半期 706百万円 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	—	—	—	—	—
28年3月期（予想）	—	0.00	—	20.00	20.00

- （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. 27年3月期期末配当の内訳 普通配当 20円00銭 記念配当 10円00銭

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	100.97

（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. 4「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）	28年3月期1Q	1,171,700株	27年3月期	1,166,500株
② 期末自己株式数	28年3月期1Q	45株	27年3月期	—株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	28年3月期1Q	1,169,487株	27年3月期1Q	—株

(注) 当社は、平成27年度3月期第1四半期においては、四半期財務諸表を作成していないため、平成27年3月期第1四半期における期中平均株式数（四半期累計）を記載しておりません。

※ 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. 3「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	3
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	4
(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	4
3. 四半期財務諸表	5
(1) 四半期貸借対照表	5
(2) 四半期損益計算書	6
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(セグメント情報等)	7
(重要な後発事象)	7

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1四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積極的な金融緩和策の推進により、景気は緩やかな回復基調にありました。しかし、一方では、円安傾向が続いたことによる輸入原材料の価格上昇や物価上昇を背景とした実質所得の伸び悩みによる個人消費の冷え込みに加え、欧州におけるギリシャ問題が再燃し、方向感が定まらない経済環境が続きました。

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、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1四半期における売上高は510,923千円、営業損失は5,880千円、経常損失は4,221千円、四半期純損失は2,775千円となりました。

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、スマートフォンアプリ、オンラインゲーム、家庭用ゲーム、遊戯機器、映像制作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。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、当四半期においては組織変更を行い、クリエイティブソリューション部、ITソリューション部、中部リージョンソリューション部の三事業部制へ移行し、営業体制の強化を図りました。

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、自社養成に本格的に取り組み、当四半期よりクリエイター&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4コース追加し、経験者採用に留まらない技術社員の確保に努めました。

この結果、当第1四半期における稼働プロジェクト数は716となり、売上高は431,707千円、セグメント利益97,458千円となりました。

<コンテンツプロパティ事業>

コンテンツプロパティ事業においては、前四半期に続き、主にPC向けオンラインゲームの企画・開発・運営に力を入れてまいりました。

ゲームサービスについては、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」(スマートフォンアプリ)、及び当第1四半期にサービス提供を開始したスマートフォンアプリ「桃色大戦ぱいろん〜モバ雀〜」を運営してまいりました。「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。しかし、当第1四半期に投入した「桃色大戦ぱいろん〜モバ雀〜」については、サービス開始前に2万人以上の登録ユーザーを確保したものの、開発遅延が発生し、サービス提供開始後の利用者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、販売商品の見直しやプラットフォームによる集客施策など、可能な限りの施策を行いました。しかし、収益が改善する見込みが立たないことから、平成27年8月28日をもってサービスを終了することとなりました。

なお、営業活動から生ずる損益が継続してマイナスであるコンテンツまたはゲームに関連する資産等について、各資産グループの帳簿価額を回収可能価額まで減額した結果、ソフトウェア及びソフトウェア仮勘定16,326千円を一括償却することとなりました。

ライセンスサービスについては、当社保有IPである人気ロボットゲーム「重装機兵」シリーズを韓国Antic Game World社へライセンス許諾し、平成27年4月2日より韓国国内向けスマートフォン対応3DメカアクションRPG「Knights of Cosmos」においてサービスを開始いたしました。また、当社保有IPである人気キャラクター「超兄貴」についても

LINEスタンプを販売するなど、積極的なIP活用を行いました。

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。

以上の結果、売上高79,215千円、セグメント損失26,426千円となりました。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が、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

総資産・負債・純資産の状況

(総資産)

当第1四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31,879千円、投資有価証券の増加100,960千円があったものの、現金及び預金の減少280,166千円などにより、1,073,213千円となり、前事業年度比89,778千円の減少(前事業年度比7.7%減)となりました。

(負債)

当第1四半期会計期間末における負債は、未払金の増加31,918千円があったものの、未払法人税等の減少77,872千円などにより、367,015千円となり、前事業年度比56,091千円の減少(前事業年度比13.3%減)となりました。

(純資産)

当第1四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37,770千円などにより、706,197千円となり、前事業年度比33,686千円の減少(前事業年度比4.6%減)となりました。

(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プロジェクトを起点に、当期末402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、242となっており、当期首月次稼働プロジェクト数から9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6月における稼働単価につきましては、590千円となり、期首572千円より18千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(家庭用ゲーム)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(家庭用ゲーム)につきましては、企画段階において、販売先となる流通事業者へ当社タイトルの販売見込み数をヒアリングするとともに、過去のシリーズ作品の販売実績を勘案し、保守的な売上本数を見込んで算出してしております。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1四半期累計期間において、運営中タイトル、開発中タイトル(家庭用ゲーム)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) 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1四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1四半期会計期間 (平成27年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	688,594	408,427
売掛金	199,224	231,104
有価証券	10,018	10,013
製品	538	532
仕掛品	14,243	41,475
その他	34,375	65,974
貸倒引当金	△1,878	△2,179
流動資産合計	945,116	755,348
固定資産		
有形固定資産	14,517	26,918
無形固定資産	22,252	7,417
投資その他の資産		
投資有価証券	140,920	241,881
その他	44,087	46,237
貸倒引当金	△3,902	△4,590
投資その他の資産合計	181,105	283,528
固定資産合計	217,874	317,864
資産合計	1,162,991	1,073,213
負債の部		
流動負債		
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	193,800
未払法人税等	79,789	1,916
賞与引当金	22,279	15,765
その他	81,415	80,312
流動負債合計	362,446	308,875
固定負債		
社債	32,500	32,500
長期借入金	28,160	25,640
固定負債合計	60,660	58,140
負債合計	423,106	367,015
純資産の部		
株主資本		
資本金	276,046	277,606
資本剰余金	274,754	276,314
利益剰余金	189,267	151,497
自己株式	—	△173
株主資本合計	740,068	705,245
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△183	952
評価・換算差額等合計	△183	952
純資産合計	739,884	706,197
負債純資産合計	1,162,991	1,073,213

(2) 四半期損益計算書

第1四半期累計期間

(単位:千円)

	当第1四半期累計期間 (自 平成27年4月1日 至 平成27年6月30日)
売上高	510,923
売上原価	368,424
売上総利益	142,498
販売費及び一般管理費	148,379
営業損失(△)	△5,880
営業外収益	
受取利息	1,307
為替差益	631
その他	159
営業外収益合計	2,098
営業外費用	
支払利息	126
支払手数料	263
その他	48
営業外費用合計	438
経常損失(△)	△4,221
税引前四半期純損失(△)	△4,221
法人税等	△1,445
四半期純損失(△)	△2,775

(3) 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)

当第1四半期累計期間(自 平成27年4月1日 至 平成27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	431,707	79,215	510,923	—	510,923
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—
計	431,707	79,215	510,923	—	510,923
セグメント利益又は損失(△)	97,458	△26,426	71,031	△76,912	△5,880

(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損失と調整を行っております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。