



平成30年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成29年8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-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29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 : 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30年3月期第1四半期の連結業績(平成29年4月1日～平成29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	%
30年3月期第1四半期	810	0.8	66	△40.1	66	△36.4	38	△42.2
29年3月期第1四半期	803	—	111	—	103	—	66	—

(注) 包括利益 30年3月期第1四半期 42百万円(△25.1%) 29年3月期第1四半期 57百万円(—%)

	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
30年3月期第1四半期	15	32	14	86
29年3月期第1四半期	27	28	25	95

(注) 1. 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29年3月期第1四半期の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. 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。これに伴い、前連結会計年度の期首より株式分割が行われたものと仮定して、1株当たり四半期純利益及び潜在株式調整後1株当たり四半期純利益を算定しております。

(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	%	百万円	%
30年3月期第1四半期	1,867	—	1,122	—	60.1	—
29年3月期	2,062	—	1,136	—	55.1	—

(参考) 自己資本 30年3月期第1四半期 1,122百万円 29年3月期 1,136百万円

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
29年3月期	—	0.00	—	23.00	23.00
30年3月期	—	—	—	—	—
30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30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29年5月12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30年3月期の連結業績予想(平成29年4月1日～平成30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	3,829	16.4	292	△32.9	292	△32.4	177	△36.3	70.33

(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) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無  
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)  
 新規 ー社 (社名) 、除外 ー社 (社名)

- (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. 8「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項(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 : 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)	30年3月期1Q	2,528,600株	29年3月期	2,523,000株
② 期末自己株式数	30年3月期1Q	90株	29年3月期	90株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	30年3月期1Q	2,525,248株	29年3月期1Q	2,452,813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。前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。

※ 四半期決算短信は四半期レビューの対象外です

※ 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) 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. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(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
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	8
(重要な後発事象)	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

当第1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、企業収益や雇用環境の改善などを背景に緩やかな回復基調が見受けられるものの、個人消費の回復は足踏み状況にあり、先行き不透明な状況となっております。

このような環境下、当社グループを取り巻く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安定的に推移し、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29年度には9,600億円（出所：株式会社矢野経済研究所「スマホゲームの市場動向と将来性分析 2017」）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、当社グループはゲームなどのエンターテインメント系企業及び金融・商業・サービス業などの企業へ向けた人材ソリューション・受託開発を行うソリューション事業及び、ゲームコンテンツの企画・開発・運営及びライセンスビジネス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810,374千円（前年同四半期比0.8%増）、営業利益は66,963千円（前年同四半期比40.1%減）、経常利益は66,075千円（前年同四半期比36.4%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益は38,693千円（前年同四半期比42.2%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。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に支えられ、受注が安定的に推移し、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1,035となりました。

この結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は793,833千円（前年同四半期比1.5%増）、セグメント利益は190,569千円（前年同四半期比21.4%減）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、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）、『フルーツ・フォレスト』『バトルドラゴン いにしへの財宝』『ミステリーハート 琥珀の心臓』（PCブラウザゲーム）を引き続き運営してまいりました。

ライセンスサービスについては、当社保有IPである『改造町人シュビビンマン』の家庭用ゲーム化権を他社にライセンスアウトし、当該許諾製品が当第1四半期において発売されました。

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開発案件を受注しました。

この結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は16,541千円（前年同四半期比22.6%減）、セグメント損失は492千円（前年同四半期はセグメント損失11,653千円）となりました。ライセンス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、一部タイトルの売上高が計画を下回ったこと、また協業開発サービスにおいて、受注損失が発生したことから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1四半期連結会計期間末における総資産は、投資有価証券の増加60,551千円があったものの、現金及び預金の減少202,149千円などにより、1,867,167千円となり、前連結会計年度比195,449千円の減少(前連結会計年度比9.5%減)となりました。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における負債は、短期借入金の減少50,000千円、未払法人税等の減少133,850千円、賞与引当金の減少28,549千円などにより、744,414千円となり、前連結会計年度比182,035千円の減少(前連結会計年度比19.6%減)となりました。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末における純資産は、利益剰余金における配当金の支払に伴う減少58,026千円、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上に伴う増加38,693千円などにより、1,122,753千円となり、前連結会計年度比13,413千円の減少(前連結会計年度比1.2%減)となりました。

## (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345.5プロジェクトを起点に、当期末476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、343.3となっており、当期首月次稼働プロジェクト数から2.2減少しております。

稼働単価につきましては、期首期末とも604千円を見込んでおります。なお、当事業年度6月における稼働単価につきましては、601千円となり、期首604千円より3千円の減少となりました。

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。

以上の結果から、平成30年3月期の業績予想につきましては、平成29年5月12日の「平成29年3月期決算短信[日本基準](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. 四半期連結財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成29年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	916,150	714,001
受取手形及び売掛金	435,059	406,080
有価証券	4,001	3,999
仕掛品	22,070	10,224
その他	63,929	66,156
貸倒引当金	△342	△330
流動資産合計	1,440,869	1,200,132
固定資産		
有形固定資産	65,438	64,321
無形固定資産		
ソフトウェア	3,980	3,547
のれん	202,049	189,421
無形固定資産合計	206,029	192,968
投資その他の資産		
投資有価証券	253,611	314,163
その他	96,668	95,582
投資その他の資産合計	350,279	409,746
固定資産合計	621,747	667,035
資産合計	2,062,616	1,867,167

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成29年6月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
短期借入金	50,000	—
1年内償還予定の社債	43,000	43,000
1年内返済予定の長期借入金	31,240	31,240
未払金	254,761	254,365
未払法人税等	165,864	32,013
賞与引当金	61,910	33,360
その他	90,333	146,003
流動負債合計	697,109	539,983
固定負債		
社債	144,500	126,500
長期借入金	84,840	76,320
その他	—	1,610
固定負債合計	229,340	204,430
負債合計	926,449	744,414
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	307,211	308,051
資本剰余金	305,919	306,759
利益剰余金	528,576	509,242
自己株式	△173	△173
株主資本合計	1,141,533	1,123,880
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△5,366	△1,127
その他の包括利益累計額合計	△5,366	△1,127
非支配株主持分	—	—
純資産合計	1,136,166	1,122,753
負債純資産合計	2,062,616	1,867,167

## (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)

	前第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)	当第1四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年6月30日)
売上高	803,761	810,374
売上原価	504,547	535,832
売上総利益	299,213	274,541
販売費及び一般管理費	187,414	207,578
営業利益	111,798	66,963
営業外収益		
受取利息	28	1,091
その他	13	—
営業外収益合計	41	1,091
営業外費用		
支払利息	236	287
社債発行費	2,015	—
為替差損	4,978	885
支払手数料	634	662
その他	107	143
営業外費用合計	7,973	1,979
経常利益	103,867	66,075
税金等調整前四半期純利益	103,867	66,075
法人税等	36,964	27,381
四半期純利益	66,902	38,693
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	38,693



## 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)

	前第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)	当第1四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年6月30日)
四半期純利益	66,902	38,693
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△9,545	4,239
その他の包括利益合計	△9,545	4,239
四半期包括利益	57,357	42,932
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	57,357	42,932
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。

(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。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。