



2023年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2022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 <https://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 2022年8月12日 配当支払開始予定日 ー
 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. 2023年3月期第1四半期の連結業績（2022年4月1日～2022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	%
2023年3月期第1四半期	1,936	13.5	224	23.9	309	60.3	208	45.5
2022年3月期第1四半期	1,706	8.0	181	△16.2	193	△9.0	143	9.4

(注) 包括利益 2023年3月期第1四半期 198百万円 (14.3%) 2022年3月期第1四半期 173百万円 (12.4%)

	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
2023年3月期第1四半期	37.98	37.90
2022年3月期第1四半期	26.22	26.04

(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	%
2023年3月期第1四半期	5,235	3,942	69.2
2022年3月期	5,030	3,824	70.0

(参考) 自己資本 2023年3月期第1四半期 3,623百万円 2022年3月期 3,523百万円

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
2022年3月期	—	0.00	—	17.00	17.00
2023年3月期	—	—	—	—	—
2023年3月期（予想）	—	—	—	16.00	16.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

当社は定款において第2四半期末日及び期末日を配当基準日と定めておりますが、現時点では第2四半期末日における配当予想額は未定とさせていただきます。

3. 2023年3月期の連結業績予想（2022年4月1日～2023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	7,700	6.5	600	1.3	660	△7.6	440	△2.8	80.06

（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（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：有
新規 1社 （社名）株式会社Dragami Games

（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 : 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

（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（会計方針の変更）」をご参照下さい。

（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）	2023年3月期1Q	5,496,776株	2022年3月期	5,496,776株
② 期末自己株式数	2023年3月期1Q	848株	2022年3月期	800株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2023年3月期1Q	5,495,967株	2022年3月期1Q	5,471,972株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の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

業績予想につきましては、現時点においても不確実な要素が大きいことから、記載しておりません。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
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	7
(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
(会計方針の変更)	8
(セグメント情報等)	9
(重要な後発事象)	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1四半期連結累計期間におけるわが国の経済は、経済社会活動の正常化が進む中で、持ち直しの動きが見られる一方、海外情勢等による原材料価格の上昇や供給面での制約、金融資本市場の変動等による下振れリスクに加え、新型コロナウイルス感染症の収束が見えず、全体としては楽観できない状況であります。

このような状況下、当社グループにおいては、一部の事業部門において在宅勤務を引き続き実施し、事態の長期化に備えつつ、当社社員が顧客先に常駐し、技術ソリューションを提供する「デジタル人材事業」、ゲーム・各種システム開発などを請け負う「受託開発事業」、当社が保有するゲームタイトル等の使用許諾を行う「コンテンツプロパティ事業」を展開し、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1,936,477千円（前年同四半期比13.5%増）、営業利益は224,888千円（前年同四半期比23.9%増）、経常利益は309,677千円（前年同四半期比60.3%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は208,762千円（前年同四半期比45.5%増）となりました。

セグメントごとの経営成績は、次のとおりであります。

<デジタル人材事業>

デジタル人材事業は、ゲーム・スマートフォンアプリ・WEB・IT企業などに対し、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）が顧客企業に常駐し、開発業務を提供しております。

当第1四半期連結累計期間においては、企業のDX推進などによる技術ソリューションに対する旺盛な需要を背景に、新規・既存案件とも順調に推移いたしました。なお、稼働プロジェクト数は1,910（前年同四半期稼働プロジェクト数は1,676）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1,275,566千円（前年同四半期比13.6%増）、セグメント利益は253,853千円（前年同四半期比2.5%増）となりました。

<受託開発事業>

受託開発事業は、主にデジタル人材事業を通じて顧客から持ち込まれるスマートフォンアプリ開発案件、クラウドプラットフォーム構築、CRM(Customer Relationship Management)構築～導入～運用など、案件を持ち帰り形式にて受託し、納品するサービスを提供しております。案件種別としては、「新規」「保守」「保守開発」「EPARK事業」の4つに大別されます。

子会社の株式会社エクストラボ、EXTREME VIETNAM Co.,Ltd.及び株式会社E P A R Kテクノロジーズについても当該事業に含まれます。

当第1四半期連結累計期間においては、EXTREME VIETNAM Co.,Ltd.において、新規案件が想定通り受注できなかった影響が発生したものの、その他の子会社（株式会社エクストラボ・株式会社E P A R Kテクノロジーズ）及び親会社における受託開発プロジェクトが想定通り推移した結果、黒字確保をいたしました。

この結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は695,046千円（前年同四半期比17.1%増）、セグメント利益は22,648千円（前年同四半期はセグメント損失28,966千円）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、当社が保有するゲーム・キャラクター等の知的財産を活用し、様々な事業展開を行うセグメントであり、具体的には、ゲーム運営のほかに、当社が保有するゲームタイトルまたはキャラクターなどを様々な商材へ使用許諾を行うライセンス事業が含まれております。

当第1四半期連結累計期間においては、当社がライセンス許諾したスマートフォン版ゲームアプリ『ラングリッサー』の運営により、ライセンス許諾先である香港紫龍互娛有限公司及び上海紫舜信息技术有限公司を通じてゲーム販売額に応じたロイヤルティ収益が発生いたしました。

この結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は107,029千円（前年同四半期比17.7%減）、セグメント利益は105,116千円（前年同四半期比7.2%減）となりました。

(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、5,235,261千円となり、前連結会計年度比204,545千円の増加(前連結会計年度比4.1%増)となりました。これは主に、現金及び預金が210,624千円、受取手形、売掛金及び契約資産が55,080千円、それぞれ増加した一方、投資有価証券が81,089千円減少したことによるものです。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における負債は、1,292,385千円となり、前連結会計年度比85,697千円の増加(前連結会計年度比7.1%増)となりました。これは主に、未払費用を含むその他流動負債が175,235千円増加した一方、短期借入金が100,000千円、賞与引当金が62,404千円減少したことによるものです。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末における純資産は、3,942,876千円となり、前連結会計年度比118,847千円の増加(前連結会計年度比3.1%増)となりました。これは主に、利益剰余金における配当金の支払いに伴い93,431千円減少した一方、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上に伴い208,762千円増加したことによるものです。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

「デジタル人材事業」については、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。

受託開発事業については、前期における受注実績をベースに、新規・保守案件に大別し、新規案件は期末時点での受注済み案件及び受注確度が高い案件の積み上げにより、予想値を算出しております。保守案件については、前期末時点において継続中の案件及び1契約当たりの契約金額を抽出し、その積み上げによって予想値を算出しております。子会社(株式会社E P A R Kテクノロジーズ)における売上高については、株式会社E P A R Kと子会社の間で締結された業務委託契約の内容を勘案し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、ライセンス事業が主な収益源となっておりますが、前期におけるライセンス許諾ロイヤリティ実績及びライセンシーの独自予測を参考に算出した数値を予想値としております。

以上の結果から、2023年3月期の業績予想につきましては、2022年5月13日の「2023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 (2022年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,670,802	1,881,427
受取手形、売掛金及び契約資産	1,189,022	1,244,102
有価証券	49,960	57,310
仕掛品	4,280	7,293
その他	145,600	168,207
貸倒引当金	—	△3,689
流動資産合計	3,059,667	3,354,652
固定資産		
有形固定資産	46,958	46,885
無形固定資産		
ソフトウェア	85,622	77,587
ソフトウェア仮勘定	6,159	6,159
無形固定資産合計	91,781	83,747
投資その他の資産		
投資有価証券	1,435,655	1,354,566
関係会社株式	135,486	135,142
その他	268,533	267,635
貸倒引当金	△7,367	△7,367
投資その他の資産合計	1,832,307	1,749,976
固定資産合計	1,971,048	1,880,609
資産合計	5,030,716	5,235,261

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
負債の部		
流動負債		
短期借入金	100,000	—
1年内返済予定の長期借入金	28,560	28,560
未払金	634,587	682,130
未払法人税等	62,933	95,398
賞与引当金	126,574	64,169
その他	187,312	362,547
流動負債合計	1,139,967	1,232,805
固定負債		
長期借入金	66,720	59,580
固定負債合計	66,720	59,580
負債合計	1,206,687	1,292,385
純資産の部		
株主資本		
資本金	419,031	419,031
資本剰余金	412,838	412,838
利益剰余金	2,672,065	2,787,395
自己株式	△1,082	△1,133
株主資本合計	3,502,853	3,618,132
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	5,441	△10,565
為替換算調整勘定	15,392	16,246
その他の包括利益累計額合計	20,834	5,680
新株予約権	19,007	21,590
非支配株主持分	281,332	297,472
純資産合計	3,824,028	3,942,876
負債純資産合計	5,030,716	5,235,261

(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 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
売上高	1,706,514	1,936,477
売上原価	1,255,775	1,430,169
売上総利益	450,739	506,307
販売費及び一般管理費	269,191	281,418
営業利益	181,548	224,888
営業外収益		
受取利息	9,803	18,776
為替差益	—	68,035
助成金収入	330	—
損害賠償収入	2,162	—
その他	728	1,361
営業外収益合計	13,025	88,173
営業外費用		
支払利息	434	290
為替差損	479	—
受益権売却損	296	—
持分法による投資損失	—	344
その他	226	2,750
営業外費用合計	1,438	3,385
経常利益	193,135	309,677
税金等調整前四半期純利益	193,135	309,677
法人税等	44,426	95,773
四半期純利益	148,709	213,903
非支配株主に帰属する四半期純利益	5,215	5,141
親会社株主に帰属する四半期純利益	143,494	208,762

(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 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
四半期純利益	148,709	213,903
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	24,917	△16,007
為替換算調整勘定	324	853
その他の包括利益合計	25,241	△15,154
四半期包括利益	173,950	198,749
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	168,735	193,607
非支配株主に係る四半期包括利益	5,215	5,141

(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。

(会計方針の変更)

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第31号 2021年6月17日。以下「時価算定会計基準適用指針」という。)を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準適用指針第27-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準適用指針が定める新たな会計方針を将来にわたって適用することといたしました。

この結果、当第1四半期連結累計期間の損益に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第1四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)

1. 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
	デジタル 人材事業	受託開発 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	988,082	588,387	130,044	1,706,514	—	1,706,514
セグメント間の内部 売上高又は振替高	134,442	5,286	—	139,728	△139,728	—
計	1,122,525	593,673	130,044	1,846,243	△139,728	1,706,514
セグメント利益又は 損失(△)	247,594	△28,966	113,326	331,954	△150,405	181,548

(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(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。

当第1四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)

1. 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
	デジタル 人材事業	受託開発 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	1,136,061	693,386	107,029	1,936,477	—	1,936,477
セグメント間の内部 売上高又は振替高	139,505	1,660	—	141,165	△141,165	—
計	1,275,566	695,046	107,029	2,077,642	△141,165	1,936,477
セグメント利益	253,853	22,648	105,116	381,618	△156,729	224,888

(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。

2. 報告セグメントの変更等に関する情報

当第1四半期連結会計期間より、従来「デジタル人材事業」に含めていた費用の一部を管理部門に係る一般管理費として、「調整額」に含めております。

なお、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報につきましても、変更後の方法により作成しております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。