

第9号

2018.4.1-  
2019.3.31まじめに面白いを**創**る会社。未来の楽しいを**造**る会社。

# extreme times

株式会社エクストリーム | 2019年3月期 株主通信 証券コード:6033

トップインタビュー ▶ 代表取締役社長CEO **佐藤昌平**に聞く「ラングリッサー」の大ヒットで大幅増益  
強力な三本の事業の柱が確立し、新たな成長局面に入りました実績紹介 ▶ **楽天証券株式会社様**

「お客様のために」という意識を第一にしたクリエイティブを

[extreme NEWS DIGEST]

株式会社オルトプラスと  
合併会社を設立特集 ▶ **ラングリッサー28年の歴史**

世界33地域で配信される「ラングリッサー」



## 「ラングリッサー」の大ヒットで大幅増益 強力な三本の事業の柱が確立し、 新たな成長局面に入りました

代表取締役社長 CEO  
佐藤昌平

### 「当期（2019年3月期）の 経営成績」

**コンテンツプロパティ事業の躍進で、利益は前期比3倍の水準に。  
主力のソリューション事業も堅調に推移しました**

スマートフォン向けゲーム・アプリ市場が引き続き拡大する中、当社グループは事業セグメントを再編いたしました。開発要員を顧客企業に派遣する「ソリューション事業」、顧客から開発業務を受託する「受託開発事業」、ゲームやライセンスサービスなどを手がける「コンテンツプロパティ事業」の新たな3事業において、さらなる強化に取り組みました。

ここ数年は深刻な技術者不足に悩まされてきましたが、当期は中途採用の強化などが奏功した結果、旺盛な需要を十分に取り込むことができ、主力のソリューション事業、受託開発事業ともに多くの案件への対応が可能となりました。また、コンテンツプロパティ事業においては、当社が商標権を保有するゲーム「ラングリッサー」のスマートフォン版アプリが、中国市場で大ヒットしたことから、利益が大幅に増加しました。これらの結果、当期の売上高は前期比約2倍、営業利益は約3倍と大幅な増収増益となりました。

### 「当期の主な成果」

**「ラングリッサー」のヒットが最大のトピック。  
中途採用の増加で、ソリューション事業・受託開発事業は順調に拡大**

当期のトピックは、何と言っても「ラングリッサー」の大ヒットです。1990年代にヒットした名作ゲームのライセンスの使用を、中国の有力ベンチャー企業に許諾したところ、非常に完成度の高いスマートフォン向けゲームに仕上がりました。昨年8月に中国でサービスを開始、その後台湾や香港などでも配信がスタートしました。現地での収益計上に相応の時間を要することなどから、当期に計上したラングリッサー関連の収益は昨年8月から今年1月までの6ヶ月分に過ぎませんが、それでも当期業績に絶大なインパクトを与えてくれました。

ソリューション事業、受託開発事業も引き続き堅調です。新設した「採用課」の効果もあって、当期の中途採用者は前期からほぼ倍の100人強に増加し、より多くのプロジェクトを稼働させることができました。特に受託開発事業では、人気施設の予約・順番受付サイトを展開する、株式会社EPARKとの資本業務提携に基づいたEPARK事業に係る開発業務が収益の柱となりました。2,500万人もの登録会員を抱える大規模サービスの基幹システムの開発運営業務を一手に引き受けることは、収益面だけでなく開発力の向上や人材採用の面でも大きな強みとなりました。

### 「今後の事業戦略」

**優秀な人材の獲得が成長への最重要課題。  
海外にも視野を広げ、年間売上高100億円超という中期目標に挑みます**

コンテンツプロパティ事業や受託開発事業の拡大など、当社グループの収益構造は大きく変わりつつありますが、我々の競争力の源泉が、高い人材力であることに変わりはありません。タレント性の高いクリエイティブなエンジニア集団であり続けることが、これからも当社にとって最も重要かつ基本的な事業戦略です。優秀な人材の奪い合いが続く中、いかに多くの人材を確保して旺盛な需要に対応していくかが、今後の成長の鍵を握ると考えています。

引き続き採用活動と人材育成には注力してまいります。国内だけで十分な人材を獲得することは非常に困難になっていることも事実です。また、今後のグローバルな事業展開に備えるためにも、海外の優秀な人材を積極的に活用していくことが非常に重要になってくると考えています。こうした考えのもと、当社はこのたび、ゲーム開発・運営を手がける株式会社オルトプラスと合併会社を設立し、ベトナム・ハノイ市のソフトウェア開発拠点を共同で運営することで合意しました。海外におけるソフトウェア開発の中核拠点と位置付け、ベトナムの若くて優秀なソフトウェア開発技術者を活用した開発受託や人材サービスを展開していく計画です。

一方、コンテンツプロパティ事業では、「ラングリッサー」において配信地域拡大に伴う収益をしっかりと確保しながら、ゲーム以外のメディアへの展開も検討していきたいと考えています。また、「ラングリッサー」に続く新たな有カタイトルの発掘、開発にも引き続き取り組んでまいります。

こうした取り組みを通じて、「年間売上高100億円超、東証一部への市場変更」という中期目標を達成したいと考えています。

### 「次期（2020年3月期）の 事業計画」

**「ラングリッサー」は日韓でも配信がスタートし、収益貢献がさらに拡大。  
海外の優秀な人材の活用にも取り組みます**

スマートフォン関連のアプリ・ゲーム市場は引き続き拡大基調をたどるとみられ、次期においても各事業セグメントで増収増益を達成できる見通しです。ソリューション事業と受託開発事業については、旺盛な需要にお応えするための陣容をしっかりと整えながら、海外まで視野を広げ優秀な人材を確保するための種まきを行ってまいります。

コンテンツプロパティ事業では、「ラングリッサー」の配信地域が大幅に拡大します。今年4月にスタートした待望の日本配信では、おかげさまで非常に多くのユーザーを獲得し、順調なスタートを切ることができました。6月からは韓国、その後も東南アジアでのサービスも計画しております。収益面においては、今年1月に配信がスタートした北米と欧州での収益が加わるため、次期はラングリッサー関連の収益が安定的に業績に貢献しそうです。

### 「株主の皆様へ」

**好調な業績を受け、当期配当は21円に増配。地道な努力を積み重ねて  
日本を代表するデジタルクリエイタープロダクションを目指します**

当社は、親会社株主に帰属する当期純利益の20%を配当性向の目安として業績に応じた配当を実施することを株主還元の基本方針としています。この方針に基づき、当期の配当金については前期比14円増の1株当たり21円とさせていただきます。

「ラングリッサー」の大ヒットで大幅な増益となった当期ですが、この成功は決して偶発の産物ではなく、数年間を費やした地道な取り組みによるものです。これからも当社グループは、地道な努力を積み重ねて、誰もがその名を知っているような「日本を代表するデジタルクリエイタープロダクション」を目指してまいります。当社グループの取り組みに対して、長期間にわたるご支援をいただければ幸いです。

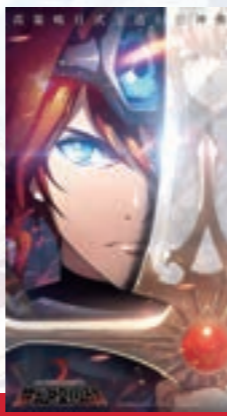
株主の皆様には引き続きご指導とご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。



## 特集

## 世界33地域で配信される「ラングリッサー」

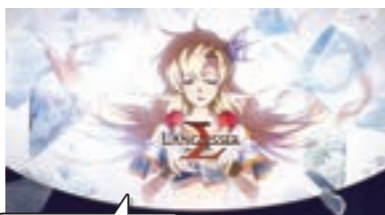
昨年8月の中国を皮切りに、世界各地で配信され人気を集めるスマートフォンアプリ版「ラングリッサー」。同シリーズは、1991年の第1作目発売以来、多くの続編や移植作品がリリースされ、シミュレーションRPGゲームの金字塔とも呼ばれています。2019年4月には待望の日本配信も開始され、ますますパワーアップした「ラングリッサー」の28年に及ぶ軌跡をたどります。



ラングリッサーシリーズ第1作目のパッケージ

スマートフォン版ラングリッサー中国配信バージョン

台湾でのプロモーション活動



ラングリッサーモバイル日本版配信

## ラングリッサー28年の歴史

1991	<b>ラングリッサー (メガドライブ)</b> シリーズの第1作目は、ゲームブランド「メサイヤ」から1991年に発売された、メガドライブ版「ラングリッサー」です。ゲームファンからの高い評価を受け、その後多くの続編や移植作品が発売されました。国内累計売り上げ本数は100万本を超えています。
1993	<b>ラングリッサー〜光輝の末裔〜 (PCエンジン)</b>
1994	<b>ラングリッサーII (メガドライブ)</b>
1995	<b>デアラングリッサー (スーパーファミコン)</b>
1996	<b>ラングリッサーIII (セガサターン) / デアラングリッサー-FX (PC-FX)</b>
1997	<b>ラングリッサーIV (セガサターン)</b>
1998	<b>ラングリッサーV〜The End of Legend〜 (セガサターン)</b>
1999	<b>ラングリッサー ミレニアム (ドリームキャスト)</b>
2000	<b>ラングリッサー ミレニアム WS ~The Last Century~ (ワンダースワン)</b>
2015	<b>ラングリッサー リンカーネーション-転生- (ニンテンドー3DS)</b>
2016	<b>天津紫龍奇点互動娛樂有限公司(中国・北京市)との間でライセンス契約を締結</b> 「ラングリッサー」について、アジア圏における有力ゲームパブリッシャーである天津紫龍奇点互動娛樂有限公司(中国・北京市、以下「紫龍」と)との間で、中国本土をはじめとする世界各地でのスマートフォン向けゲームアプリを許諾するライセンス契約を締結しました。
2018.8	<b>中国でスマートフォン版ラングリッサーの配信が開始</b> 2016年の紫龍とのライセンス契約締結以来、約3年の制作期間を経て様々な要素をパワーアップさせた完全新作として配信を開始。セールスランキングでTOP3入りを果たし、多くのゲームユーザーからの人気を集める話題作となりました。
2018.10	<b>台湾・香港・マカオで配信開始</b> 中国大陸での人気を受け、事前登録者数が100万人を突破。セールスランキングでは1位を獲得し、台湾においてはテレビCMの放映やリアルイベントの開催、食品メーカーとのタイアップなど様々なプロモーション活動が行われました。
2019.1	<b>英語圏(米国・カナダ・EU加盟各国・イギリス・オーストラリア・ニュージーランド)で配信開始</b>
2019.4	<b>待望の日本版「ラングリッサー モバイル」配信</b> 満を持して開始された日本配信では、リリースからわずか一週間で150万ダウンロードを記録。また、シリーズの原点である1作目と2作目をPlayStation®4/Nintendo Switch™へと対応させた「ラングリッサーI&II」も同月発売されました。初回生産分には、ゲーム内のイラストやマップ画面などをかつての「ラングリッサー」のデザインに変更できる「クラシックモード」の限定特典が付き、多くのゲームファンの注目を集めました。
2019.6	<b>韓国版配信</b>

## エクストリームは、誰もが知る日本を代表するデジタルクリエイタープロダクションへ

「ラングリッサー」は今後、展開地域のさらなる拡大を進める予定です。当社はこれらの多様な実績と、常駐型ソリューションや持帰り型の受託開発を行うBtoB事業など、多角的なビジネスモデルが盤石な事業基盤を構築しております。引き続き、コンテンツホルダーとしての生きた知見から生まれるアイデアを、高品質なクリエイティブとして昇華し、世界にまたがるデジタルクリエイタープロダクションとして、グローバル展開を推進してまいります。

## 実績紹介

## 「お客様のために」という意識を第一にしたクリエイティブを

## 楽天証券株式会社様

豊富な現場経験を活かした固定概念に捉われない視点で、顧客の目指す理念を体現。

株式会社エクストリーム  
クリエイター&エンジニア本部  
音羽 少梅株式会社エクストリーム  
クリエイター&エンジニア本部  
佐々木 宏

**Q** 証券取引サービスの提供において、重要なことはなんですか？

**A** お客様からの信頼につながる、スピード感ある対応を大切にしています

1999年の創業以来、当社は「お客様からの信頼が最大の価値」と認識し、常にお客様の立場を発想の原点とした質の高い仕事を心がけています。最良かつ革新的な投資サービスの提供により、近年では若い層や初めて投資を行うお客様にも多くご利用いただけるようになりました。お客様が実際にご利用される画面そのものを制作するクリエイティブ部門においては、ニーズをすぐに反映するスピード感を重要視しています。

**Q** エクストリームの社員と、どんな業務をどのように進めているのでしょうか？

**A** 所属を問わずコミュニケーションがとれる自由な環境の下、Webサイトの開発に参画していただいています

サービスの最前線であるWebサイトの開発や制作、運用に参画していただいています。当社はクリエイティブ部隊とコールセンター部隊がひとつの部署になっており、コールセンターにいただいたお客様のニーズをすぐにWebサイトへ反映させられるよう、情報が活発にやり取りできる環境を整えています。また、雇用形態に関係なく活躍してほしいという思いから、3食無料の社員食堂の提供や社員イベントの開催も行っております。

**Q** エクストリームの社員の評価を教えてください

**A** ただ画面を作るだけでは終わらせない、視野の広さと意識の高い姿勢が印象的です

仕事に対して意識の高い方が多い印象です。ある一人の方のエピソードですが、定期的で開催している投資家様向けのイベントでエクストリームの社員さんが会場に来られていたこともありました。ただ画面を作るだけで終わるのではなく、自分が携わっているサービスがお客様にどう見られているのかということまでアンテナをはりつつ意識を向けて考えられる方が多いので、安心して業務を任せられています。

**Q** 専門性も問われる金融・証券業界において、クリエイターに期待することはなんですか？

**A** 固定概念に捉われない、柔軟性のある自由な発想を求めています

「金融=堅い」というイメージがあると思いますが、意外と自由にクリエイティブを表現できます。扱う商材は確かに難しい部分もありますが、それに疑問や関心を持つことが重要と考えています。当社は金融機関のためクリエイティブに関してあまり強くはなく、自社のサービスを客観的に見られない場合もあります。「お客様から見てどうか」「このサービスは実際どうなのか」といった、新鮮な目線でひと味違う提案ができる方に活躍いただいています。

## 楽天証券株式会社様について

1999年創業。日本最大級のインターネット・ショッピングモールを運営する楽天グループの傘下で、日本初のオンライン専門証券サービスを開始。日本の投資家を元気にすることを使命として「お客様からの信頼が最大の価値」と認識し、常にお客様の立場を発想の原点とした投資サービスを提供している。リーズナブルな手数料や、楽天ポイントを投資に利用できる「ポイント投資」が好評を博し、300万人以上のユーザー数を誇る(2019年4月時点、楽天証券調べ)。

楽天証券株式会社  
カスタマーサービス本部  
副本部長  
神田 康之 様

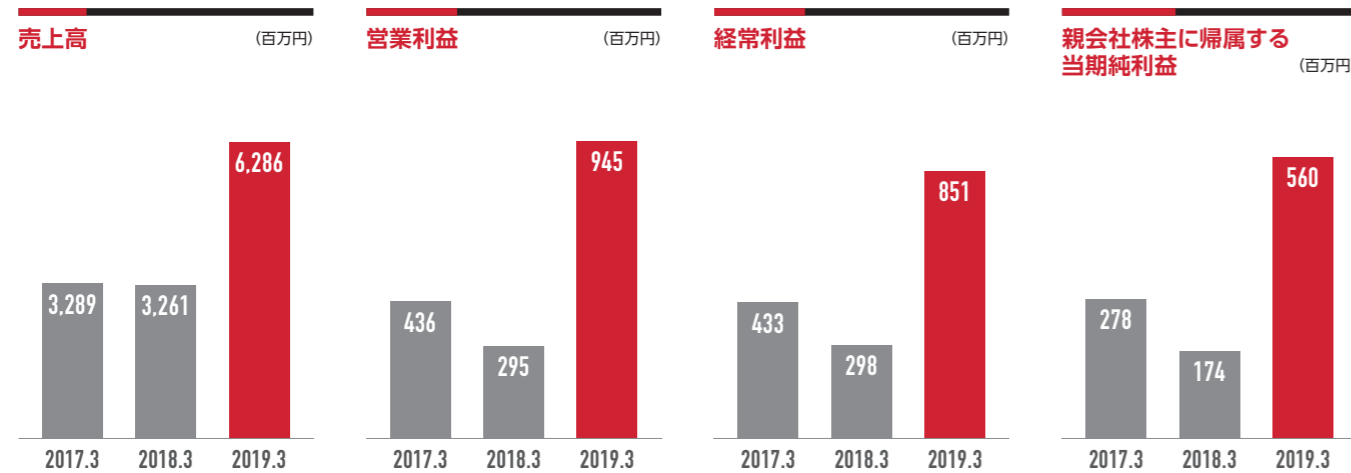


財務ハイライト

FINANCIAL HIGHLIGHTS

主要経営指標	(百万円)	2017.3	2018.3	2019.3	2020.3 (計画)
売上高		3,289	3,261	6,286	7,020
営業利益		436	295	945	1,050
経常利益		433	298	851	1,000
親会社株主に帰属する当期純利益		278	174	560	672
1株当たり当期純利益	(円)	56.51	34.59	104.48	123.55
純資産		1,136	1,257	2,254	—
総資産		2,062	2,099	3,677	—
1株当たり純資産	(円)	225.17	246.91	367.17	—
自己資本比率	(%)	55.1	59.9	54.2	—
自己資本当期純利益率 (ROE)	(%)	24.5	14.6	34.5	—
総資産経常利益率 (ROA)	(%)	21.0	14.3	29.5	—

※ 当社は、2018年11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。2018年3月期以前の数値については、当該株式分割の影響を考慮しております。



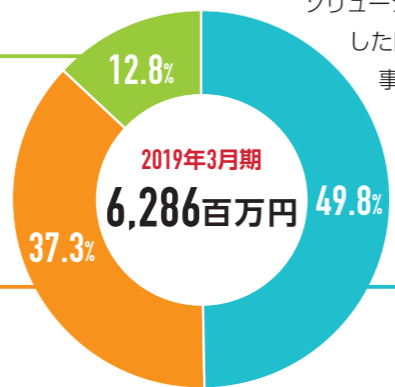
セグメント別概況

コンテンツプロパティ事業

売上高 807百万円  
セグメント利益 785百万円

受託開発事業

売上高 2,347百万円  
セグメント利益 59百万円



ソリューション事業においては、スマートフォンを中心とした開発案件における需要が堅調に推移。受託開発事業ではEPARK関連事業が業績に貢献しました。コンテンツプロパティ事業においては、「ラングリッター」のヒットによるロイヤリティ収益の影響が大きく、増益に寄与しました。

ソリューション事業

売上高 3,131百万円  
セグメント利益 683百万円

※ 表示単位未満の端数は切り捨てて表記しております。

会社概要 / 株式情報 / 配当方針 / IRカレンダー / 株主メモ (2019年3月31日現在)

会社概要

社名	株式会社エクストリーム EXTREME CO.,LTD.	
設立	2005年5月6日	
本社所在地	〒171-0021 東京都豊島区西池袋1-11-1 メトロポリタンプラザビル 21F	
名古屋オフィス所在地	〒460-0003 愛知県名古屋市中区錦3-1-30 錦マルエムビル 2F	
資本金	414,051,524円	
従業員数	368名 ※契約社員・アルバイト含む	
役員 (2019年6月26日現在)	代表取締役社長 CEO	佐藤 昌平
	取締役 管理本部長	由佐 秀一郎
	取締役 ソリューション事業本部長	奥富 洋幸
	取締役 (社外)	山口 十思雄
	常勤監査役	佐藤 泉
	監査役 (社外)	西田 弥代
	監査役 (社外)	楠元 克成

株式情報

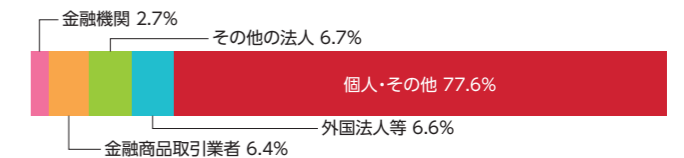
株式状況	発行可能株式総数	14,288,000株
	発行済株式総数	5,430,376株
	株主数	3,830名

大株主

株主名	持株数	持株比率
佐藤昌平	2,472,800株	45.54%
株式会社EPARK	297,176株	5.47%
長岡裕二	111,600株	2.06%
上田八木短資株式会社	107,500株	1.98%
BNYM SA / NV FOR BNYM FOR BNY GCM CLIENT ACCOUNTS M LSCB RD	91,700株	1.69%
株式会社SBI証券	59,144株	1.09%
J.P. MORGAN BANK LUXEMBOURG S.A. 1300000	54,700株	1.01%
松井証券株式会社	52,400株	0.97%
由佐秀一郎	51,600株	0.95%
日本証券金融株式会社	40,200株	0.74%

※ 持株比率は、自己株式を控除して計算しております。

所有者別株式分布状況

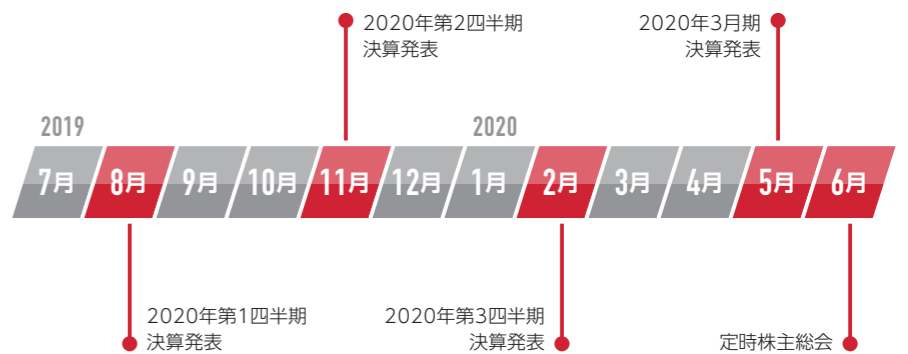


配当方針

当社は、株主の皆様への配当の充実を図りながら、将来の事業展開と経営体質強化のために必要な内部留保を確保しつつ、安定した配当を継続していくことを基本方針としております。具体的には、親会社株主に帰属する当期純利益の20%を配当性向の目安とし、業績に応じた配当を実施してまいります。2019年3月期の配当につきましては、上記の方針に基づき、1株につき21円とさせていただきます。

配当性向 20%を目途

IRカレンダー



株主メモ

上場市場	東京証券取引所マザーズ
事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会	毎事業年度の末日翌日から3ヶ月以内
基準日	定時株主総会 毎年3月31日 剰余金の配当 毎年3月31日及び毎年9月30日 そのほか必要があるときは、あらかじめ公告して定めた日
株主名簿管理人	東京証券代行株式会社 東京都千代田区神田錦町三丁目11番地 (NMF竹橋ビル6F)

事務取扱場所	東京証券代行株式会社 本店 東京都千代田区神田錦町三丁目11番地 (NMF竹橋ビル6F)
郵便物送付先	東京証券代行株式会社 事務センター 〒168-8522 東京都杉並区泉和二丁目8番4号
電話照会先	0120-49-7009 (フリーダイヤル)
公告掲載方法	電子公告 公告掲載URL: <a href="http://www.e-extreme.co.jp/ir/notice.html">http://www.e-extreme.co.jp/ir/notice.html</a> (ただし、事故その他やむを得ない事由によって電子公告ができない場合は、日本経済新聞に掲載して行います。)

# extreme NEWS DIGEST

## 株式会社オルトプラスと 合併会社を設立

株式会社オルトプラスは、フィーチャーフォン、スマートフォンなどのモバイル端末向けソーシャルゲームの企画、開発及び運営を行う「ソーシャルゲーム事業」を主たる事業としております。2013年9月にはオフショア開発拠点として、ベトナム・ハノイ市に100%子会社であるALTPLUS VIETNAM Co.,Ltd.(以下、「APV」という。)を設立し、非ゲーム領域における他社の開発受託も積極的に行っておりまいた。

そのような状況の中で、当社とオルトプラスは協議を重ね、新しい市場開拓を視野に入れたソリューション提供を実現する合併会社の設立を決定いたしました。優秀な人材の確保と開発コストの圧縮という重要な課題に対し、互いに合併会社を介してAPVを最大限活用しながら事業を行っていく計画としております。また、同計画を踏まえオルトプラスは2019年8月を目途に保有するAPVの持分全てを合併会社に譲渡する方針であります。

### 設立する合併会社の概要

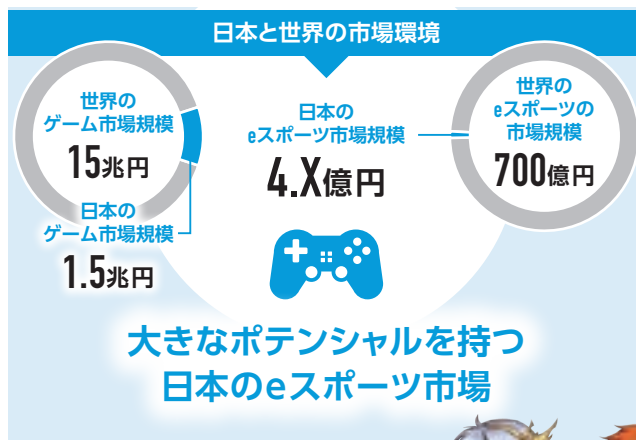
名称	株式会社エクストラボ
所在地	東京都豊島区西池袋一丁目11番1号
代表者の役職・氏名	代表取締役 三ヶ尻卓(オルトプラス執行役員)
事業内容	オフショア開発拠点を活用したITサービスの開発 上記関連事業(企画・運営等)
資本金	10,000千円
設立年月日	2019年6月3日
出資比率	株式会社エクストリーム:51%、株式会社オルトプラス:49%

## extreme eスポーツ、始動!

当社の公式サイトにて、eスポーツに関するコンテンツの提供がスタートしました。

総務省の調査「eスポーツ産業に関する調査研究」によると、日本国内でのeスポーツの市場規模は未だ5億円未満です。これは全世界の市場規模700.9億円の1.3%未満に過ぎません。しかしゲーム市場全体で考えると、日本は世界で第三位となる14%ほどを占める巨大な市場であり、日本のeスポーツ市場のポテンシャルも本来は相応の大きさがあるはずで

す。当社は今後、成長著しいeスポーツを企業戦略として取り入れるべく、まずは業界の最新情報などを皆様にお伝えしていきます。将来的にはeスポーツによる「体験」の提供を目指し、新しいゲーム文化を日本で花開かせることに貢献してまいります。



## 「ラングリッサー」世界配信を記念した株主優待を実施

2018年8月より中国を皮切りに世界各地で配信開始となり、2019年4月には日本での配信も開始された「ラングリッサー」。この世界配信を記念し、日ごろご支援いただいている株主の皆様への感謝の意を表するとともに、株主の皆様へ当社事業への理解を深めていただくことにより、当社株式の魅力を高め中長期的に保有いただけることを目的として記念株主優待を実施いたします。

### 1 対象となる株主様

2019年3月31日現在(基準日)の株主名簿に記載された単元株(100株)以上の普通株式を保有されている株主様を対象といたします。

### 2 記念株主優待の内容

当社保有知的財産を活用した家庭用ゲームソフトPlayStation4向けソフト「ラングリッサーI&II【限定版】」及び当社社員が開発に携わった家庭用ゲームソフト(タイトル未定、決定次第当社ホームページ等でお知らせいたします)を2本セットとして、抽選で200名の株主様に贈呈いたします。

### 3 応募方法

対象となる株主様に、2019年6月下旬に発送する「第14期定時株主総会決議ご通知」に応募券を同封いたしますので、応募期間中に応募券をご返送ください。応募期間については、応募券にてご案内させていただきます。

### 4 抽選方法及び 抽選結果のお知らせ方法

2019年8月上旬に当社にて厳正な抽選を行い、抽選結果(当選された株主様の株主番号等)を当社ホームページにてお知らせいたします。

### 5 記念優待品の発送

抽選終了後、10月上旬より随時発送いたします。



この冊子は環境保全のため、  
植物油インキとFSC®認証紙  
を使用しています。



ユニバーサルデザイン(UD)の  
考えに基づいた見やすいデザイ  
ンの文字を採用しています。