

第4号

2016.4.1-
2016.9.30

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 | 2017年3月期 中間株主通信

ごあいさつ

エンターテインメント系ソフトウェア業界で 拡大が見込まれる人材ソリューション事業を 中心に積極展開しました

株主の皆様におかれましては、平素より当社事業へのご理解とご支援を賜り、厚く御礼申し上げます。

ここに、当社第12期第2四半期（2016年4月1日から2016年9月30日まで）の決算概況をご報告申し上げます。

当第2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、資源価格や株価の下落、急速な円高の進行等によって、企業業績の動向に慎重な見方が広がるとともに、個人消費についても力強さを欠くものとなり、依然として景気の先行きは不透明な状態が続きました。

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、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、2016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

代表取締役社長 CEO

佐藤昌平



メント系企業へ向けた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2四半期連結累計期間における売上高は1,622百万円、営業利益は232百万円、経常利益は224百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益は141百万円となりました。

今後とも、株主の皆様のご期待にお応えできるよう精励いたしますので、引き続きご支援とご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

決算ハイライト

事業別状況

ソリューション事業

売上高 1,575百万円

セグメント利益 454百万円

コンテンツプロパティ事業

売上高 47百万円

セグメント損失 9百万円

	(ご参考) 2016年3月期 第2四半期 (累計) (百万円)	2017年3月期 第2四半期 (累計)	2017年3月期 通期 (計画)
売上高	1,123	1,622	3,441
営業利益	22	232	326
経常利益	23	224	327
親会社株主に帰属する四半期 (当期) 純利益	15	141	210
1株当たり四半期 (当期) 純利益	13.37	57.52	85.67

2017年3月期年間配当金 15円予定

※2017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おります。2016年3月期第2四半期の数値はご参考として掲載しております。

※当社は、2016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株当たり四半期 (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。

OUR STRATEGY

戦略解説

プロダクション型の人材提供で市場を変革する クリエイター&エンジニアカンパニー

当社は現在、ソリューション事業の拡大に向けて、ゲーム開発を主とするエンターテインメント系の人材派遣を深耕しつつ、非エンターテインメント系分野への参入を推進し、新たな成長性の確保を目指しています。ここでは、取り組みの全体像を俯瞰する形で戦略解説します。

1 PRODUCTION MODEL プロダクションモデル アウトソーシングニーズに応えるソリューション事業

ゲーム業界では、パブリッシャーであるゲームメーカーが企画から開発、運営、宣伝まで一気通貫体制で自社対応してきましたが、時代の変化により全ての局面での対応が難しくなっています。

当社のソリューション事業は、そうした背景で拡大する開発業務のアウトソーシングニーズを捉え、「プロダクション機能」を提供し、ゲーム業界内で高く評価されてきました。また当社は、顧客企業に供給する技術者・クリエイターを正社員雇用し、育成することで、長くしっかりと働ける環境づくりに取り組んでいます。

機能分化で先行している他業界の例

パブリッシング機能

- 出版社
- テレビ局
- 映画配給会社

プロダクション機能

- 編集プロダクション
- 番組製作会社
- 映画製作会社

従来型のゲーム業界

プログラマーを自社に囲い込んだ一気通貫体制



現状と課題

- ハードウェアの進化とコンテンツの高度化・緻密化進展による、開発の一層の専門化
- 広告宣伝や運営へのリソース投入強化への対応

「プロダクション型」のゲーム業界

ニーズを捉えた「プロダクション機能」の提供



導入メリット

- 入口と出口は自社対応で注力
- 企画力や技術スキル、デザインセンスに優れた人材を顧客企業に柔軟に供給

2 GROWTH STORY 成長ストーリー 「クリエイティビティのある技術者」による顧客の深耕と事業領域の拡大

ソリューション事業は、栄枯盛衰の激しいゲーム業界で、常にデバイス進化の勝ち組やヒットコンテンツによる開発需要を捉え続けることで、エンターテインメント分野における安定的な成長を遂げており、今後さらなる顧客ニーズの深耕を目指します。

一方で近年は、金融関連や商業関連、IT・WEB関連の企業においても、スマートフォン対応のプログラミングやグラフィック制作を伴う開発が求められ、ソリューション事業の新規顧客となっています。当社は、エンターテインメント系の開発業務で培ったスキルを活かし、新たな非エンターテインメント系の顧客企業に対して、「クリエイティビティのある技術者」の人材供給を行っています。

非エンターテインメント系

拡大

非エンターテインメント系

- 金融関連
- 商業関連
- IT・WEBサービス

ソリューション事業における売上比率 **32.6%**

エンターテインメント系

深耕

エンターテインメント系

- スマートフォンアプリ
- 遊戯機器
- オンラインゲーム
- 業務用ゲーム他

ソリューション事業における売上比率 **67.4%**

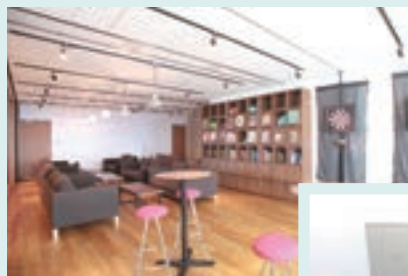
3 HUMAN RESOURCE DEVELOPMENT 人材育成施策

技術者の経験・スキルを管理し教育研修システムで拡充

当事業の成長には、優れた人材の確保が不可欠です。人材の増員については、未経験者への技術訓練・雇用を行う「プロジェクト ナスカ」および経験者の採用を通じ、毎年100名前後を新規獲得しています。

特徴ある教育研修・人材育成システムを実施

- ☑ 多様なプロジェクトやコンテンツプロパティ事業へのフレキシブルな参画による技術スキルの向上
- ☑ 社員一人ひとりの経験・スキルをデータベース管理した研修
- ☑ 人材インキュベーション・技術交流施設「Co-CORE (ここあ)」による、社員間コミュニケーションの活性化や帰属意識の醸成



技術交流施設「Co-CORE (ここあ)」



人材育成プログラム「プロジェクト ナスカ」

4 OUR FUTURE 今後の方向性

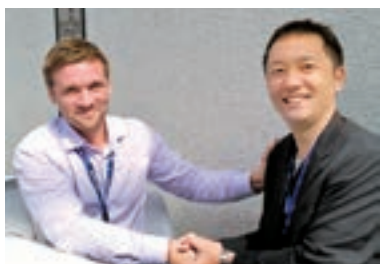
安定成長+αの実現とともにエクストリームブランドを確立

ソリューション事業による安定成長に加え、コンテンツプロパティ事業が持つ可能性と技術・人材面におけるシナジーを追求し、「エクストリームブランド」の確立を目指します。



トピックス

海外ゲームパブリッシャーDatcroft 社 (ロシア連邦・モスクワ) との 日本国内ゲーム配信権契約締結

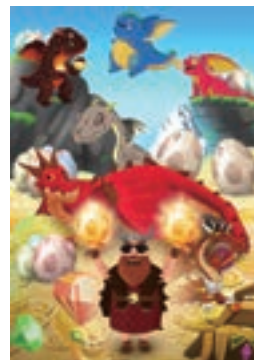


Datcroft Games Ltd CEO, Sergey Sholom氏と
当社代表取締役社長CEO佐藤昌平

ヨーロッパ圏における有力なオンラインゲームディベロッパーであるDatcroft Games Ltd (以下「Datcroft」) との間で、当社海外ゲームパブリッシング事業の第1弾となる、4タイトルのゲーム配信に関するライセンス契約を締結しました。

Datcroft は、ヨーロッパ・北米・アジア地域で、幅広いジャンルのゲームタイトルをPC、モバイル向けに開発・運営しています。今回の契約タイトルに含まれる「Get The Gun」は、北米地域で累計500万ダウンロードの実績があり、またPCブラウザ版「バトルドラゴン〜いにしへの財宝〜」は世界同時配信の予定です。

今後も複数社と包括的な業務・資本提携を行い、良質なゲームタイトルを積極的に配信していく予定です。



「バトルドラゴン〜いにしへの財宝〜」

会社概要／株式情報 (2016年9月30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21階														
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2階														
資本金	296,471,800円														
従業員数	360名 ※契約社員・アルバイト含む														
役員	<table> <tr> <td>代表取締役社長 CEO</td><td>佐藤 昌平</td></tr> <tr> <td>常務取締役</td><td>長岡 裕二</td></tr> <tr> <td>取締役 管理本部長</td><td>由佐 秀一郎</td></tr> <tr> <td>取締役 (社外)</td><td>山口 十思雄</td></tr> <tr> <td>常勤監査役 (社外)</td><td>牧 雄三郎</td></tr> <tr> <td>監査役 (社外)</td><td>川口 弥代</td></tr> <tr> <td>監査役 (社外)</td><td>楠元 克成</td></tr> </table>	代表取締役社長 CEO	佐藤 昌平	常務取締役	長岡 裕二	取締役 管理本部長	由佐 秀一郎	取締役 (社外)	山口 十思雄	常勤監査役 (社外)	牧 雄三郎	監査役 (社外)	川口 弥代	監査役 (社外)	楠元 克成
代表取締役社長 CEO	佐藤 昌平														
常務取締役	長岡 裕二														
取締役 管理本部長	由佐 秀一郎														
取締役 (社外)	山口 十思雄														
常勤監査役 (社外)	牧 雄三郎														
監査役 (社外)	川口 弥代														
監査役 (社外)	楠元 克成														

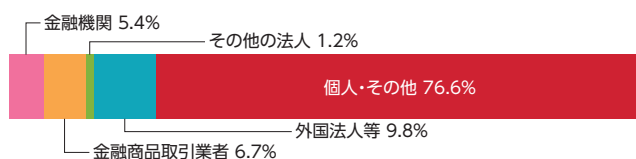
株式情報

株式状況	発行可能株式総数	7,144,000株
	発行済株式総数	2,459,400株
	株主数	1,099名

大株主

株主名	持株数	持株比率
佐藤昌平	1,252,800株	50.9%
株式会社SBI証券	81,300株	3.3%
NOMURA PB NOMINEES LIMITED A/C CPB30072 482276	67,000株	2.7%
資産管理サービス信託銀行株式会社 (証券投資信託口)	66,000株	2.6%
長岡裕二	60,000株	2.4%
BARCLAYS BANK PLC A/C CLIENT SEGREGATED A/C PB CAYMAN CLIENTS	53,000株	2.1%
チェース マンハッタン バンク ジーティーエス クライアンツ アカウント エスクロウ	45,100株	1.8%
由佐秀一郎	44,400株	1.8%
日本証券金融株式会社	34,400株	1.3%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)	33,000株	1.3%

所有者別株式分布状況



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 (神田錦町三丁目ビルディング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 (神田錦町三丁目ビルディング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 東京都杉並区和泉二丁目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: http://www.e-extreme.co.jp/ir/notice.html (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。)

エクストリームの
最新情報はこちら

エクストリームの企業サイト

当社ホームページでは、ニュースリリースによる最新情報のほか、事業内容や投資家情報を発信しております。
www.e-extreme.co.jp

エクストリームの総合情報

YouTube
<http://www.youtube.com/extreme050506>

ニコニコチャンネル
<http://ch.nicovideo.jp/ch8160>



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。