

第3号

2015.4.1-
2016.3.31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 | 2016年3月期 株主通信 証券コード:6033



成長戦略

**クリエイター&エンジニアカンパニーとしての
更なるブランド構築・浸透を目指します**

トップインタビュー 代表取締役社長CEO **佐藤昌平**に聞く

**もう、ゲームだけとは言わせない
高い技術力を武器に、事業領域は急速に拡大中**

extreme NEWS DIGEST

株式会社ウィットネストを連結子会社化



事業紹介

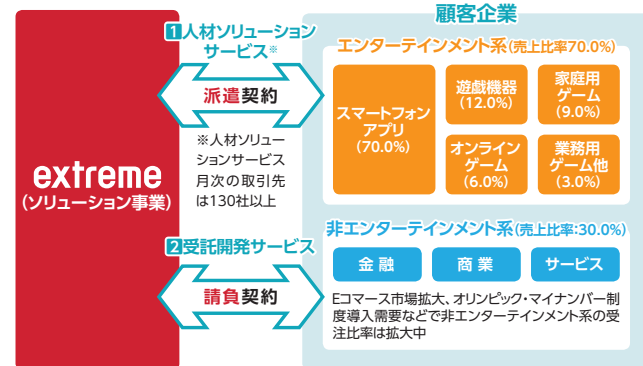
新しいエンターテインメントの制作スタイルを通じて、 コンテンツ産業の発展に貢献してまいります

当社はクリエイティブな開発スキルを有するクリエイター・エンジニアのプロダクション企業です。法人向けにゲームなどのエンターテインメントソフトウェア開発サービスを提供するソリューション事業、個人向けにPCオンライン、スマートフォンなどのゲームサービスを提供するコンテンツプロパティ事業の2事業を展開しています。

extreme

ソリューション事業

開発、設計・企画プランニングスキルを有する当社社員が顧客企業のプロジェクトに参画し、開発業務を行います。独自スキルを持った人材を柔軟に供給できることが特徴です。



ソリューション事業 主要KPI

プロジェクト稼働数※1

3,412

クリエイター・エンジニア数※2

307名

取引先数※3

212社

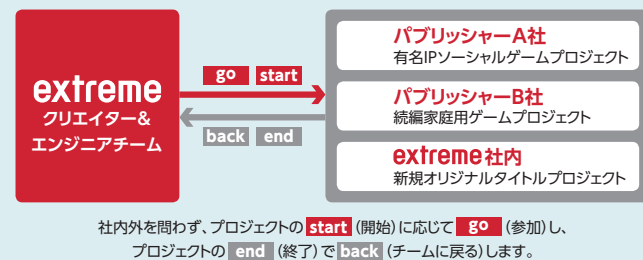
※1 プロジェクト稼働数は、人材ソリューションサービス及び受託開発サービスを合算した期中累計から算出
 ※2 クリエイター・エンジニア数は、期末日時点における社外常駐プロジェクトに従事したクリエイター・エンジニア数
 ※3 取引先数は、期中において取引(売上)が発生した顧客企業数を1とした通期合算から算出

CLOSE UP

エクストリームのクリエイター&エンジニアが求められる理由

業界のデファクトスタンダードとなった
「ハリウッドスタイル」

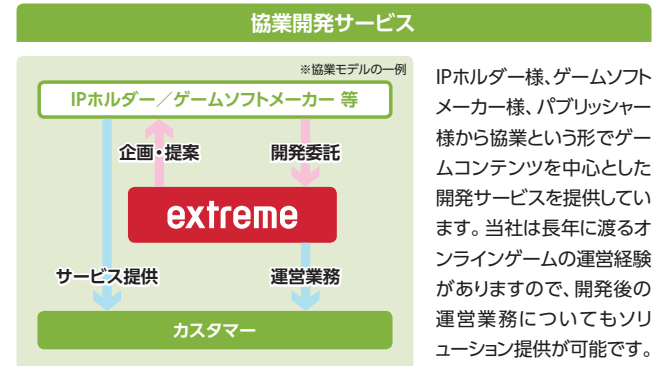
当社の掲げるハリウッドスタイル



スキルの高いクリエイターがその都度集結して、総力を上げ最高のクオリティを出す「ハリウッドスタイル」が、エンターテインメントのコンテンツ開発でデファクトスタンダードになりつつあります。さらなる存在感を増すべくクリエイター&エンジニアの採用・育成に積極的に取り組んでまいります。

コンテンツプロパティ事業

PC・スマホ向けゲームの企画・開発・運営や、ゲームキャラクター等の使用許諾、協業スタイルでの他社とのゲーム開発や運用を行います。



ゲームサービス

自社にてオンラインゲーム、ソーシャルアプリ、スマートフォンアプリなどを企画・開発しています。



PC他社プラットフォーム向け

ライセンスサービス

マルチユース戦略
 > フィギュア > ライトノベル(小説)
 > ラジオドラマCD など

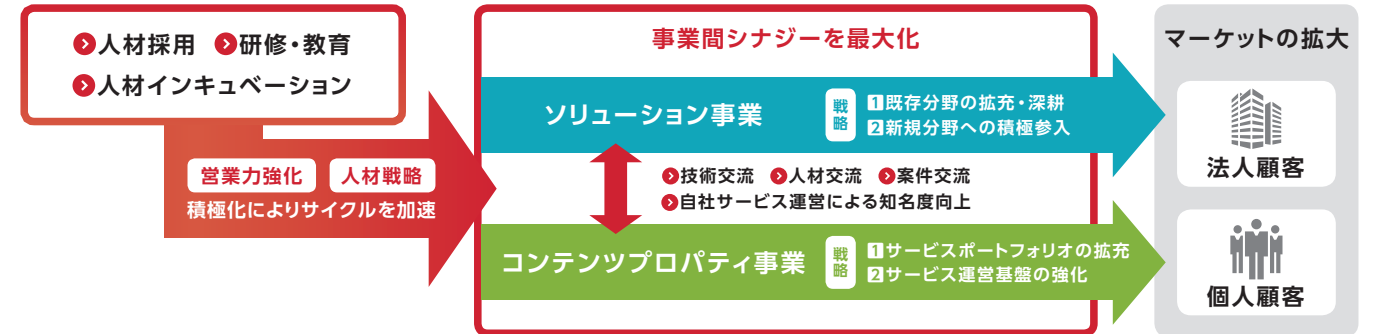


成長戦略

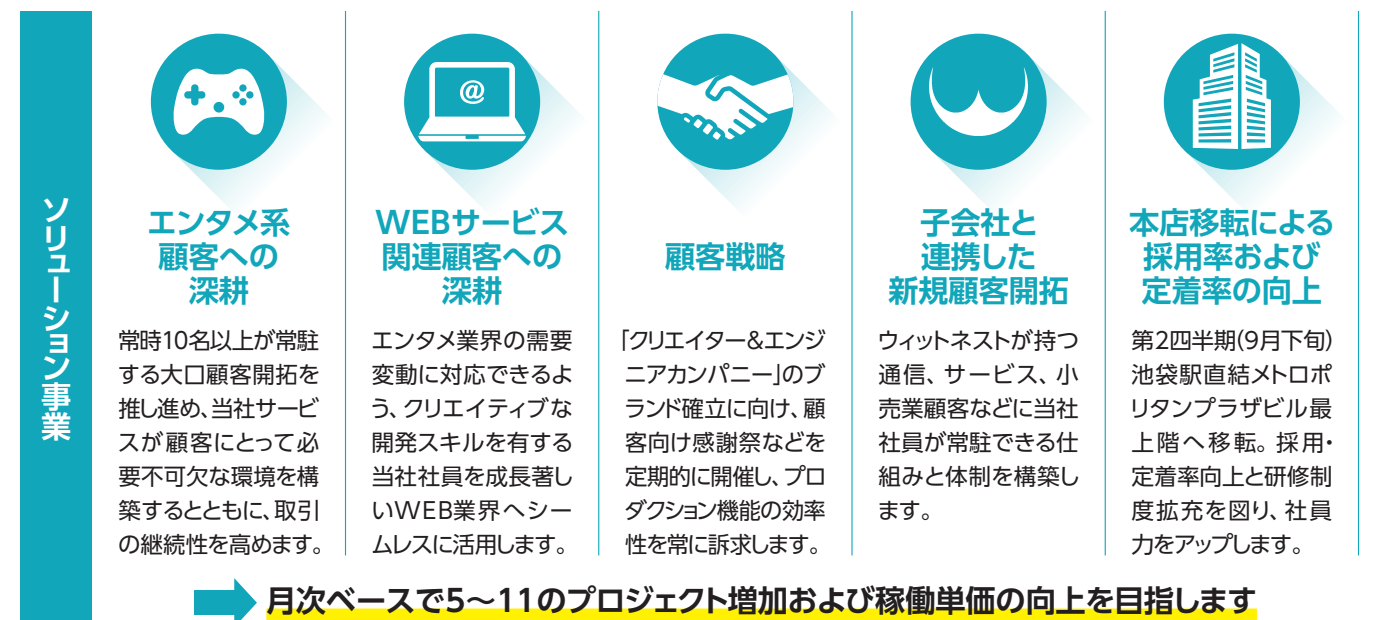
〈エクストリームが目指すもの〉 クリエイター&エンジニアカンパニーとしての 更なるブランド構築・浸透を目指します

中期目標

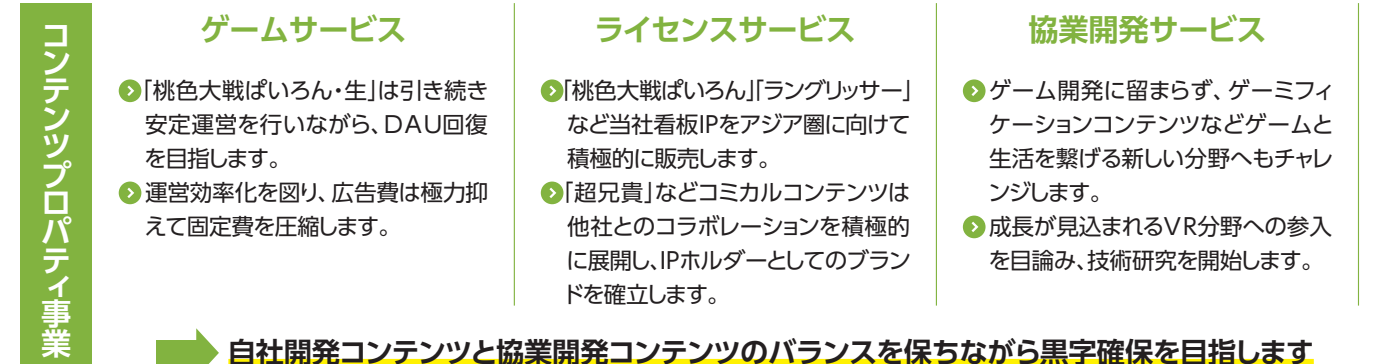
事業間シナジーの最大化を通じた売上・利益成長を目指し、売上高100億円超、東証一部への市場変更を中期目標とします。



2017年度戦略



月次ベースで5~11のプロジェクト増加および稼働単価の向上を目指します



自社開発コンテンツと協業開発コンテンツのバランスを保ちながら黒字確保を目指します



もう、ゲームだけとは言わせない 高い技術力を武器に、 事業領域は急速に拡大中

代表取締役社長 CEO

佐藤 昌平

ソリューション事業の
好調により売上、利益
ともに前期比増

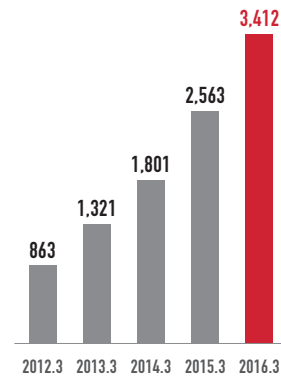
Q 当期（2016年3月期）の経営成績について解説してください。

A ゲームソフトなどのエンターテインメント系ソフトウェア市場は、スマートフォンの急速な普及を追い風として、拡大傾向が続いています。ただ、当期は業界全体にインパクトを与えるような大ヒット作が生まれず、上位メーカーのシェアもほぼ変わらないなど、市場がやや硬直化してきている様子が見受けられました。

このような環境の中、当社はゲーム開発のプロフェッショナル集団である「クリエイター&エンジニアプロダクション」として、顧客企業に当社社員が常駐して開発業務を行うソリューション事業のさらなる拡大、強化に励みました。その結果、当期の売上高は前期比44.1%増、営業利益は同1.7%増となりました。

主力のソリューション事業では、期中の稼働プロジェクト数が3,412と、前期比849増加するなど、引き続き非常に高い稼働率を確保することができ、売上高、利益ともに大幅な伸びとなりました。ゲームソフトの開発などを手掛けるコンテンツプロパティ事業は、上半期に一部案件の開発中止などが影響した結果、利益を計上することはできませんでしたが、業容は順調に拡大しており、売上高は前期から44.1%増と大幅に増加しました。

プロジェクト稼働数



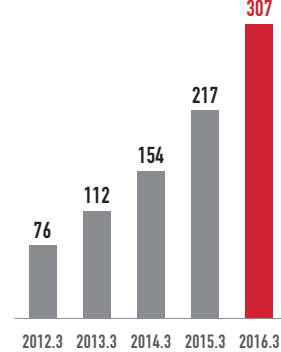
新たな成長ドライバー
として期待される、
非ゲーム系の受注が増加

Q 当期の主な成果を紹介してください。

A ソリューション事業では、スマートフォン向け案件の急増に対応するため、クリエイターやエンジニアの採用、養成を急ぎました。この結果、クリエイターとエンジニアは前期末の217名から307名に増加し、これに伴って先ほどご紹介したとおり、プロジェクトの稼働数が大幅に増加、取引先数も順調に拡大しました。

非ゲーム系の仕事を増やすことができたのも当期の大きな成果です。当社の高い技術力をゲーム以外の分野でも活用することで、収益の拡大や経営の安定化につなげたいとの考えから、非ゲーム系企業への働きかけを強化した結果、楽天証券や一休といった大手ウェブ系サービス向

クリエイター&エンジニア数(人)



ソリューション事業での
新たな挑戦。コンテンツ
プロパティ事業の安定化

けの開発案件を数多く受注することに成功しました。ソリューション事業の売上高に占める非ゲーム系のウエイトは、従来の10%程度から当期は30%程度にまで増えており、新たな成長のドライバーとして期待できる状況になってきました。

Q 今後の成長戦略について教えてください。

A ソリューション事業では、「クリエイターとエンジニアのプロダクションカンパニー」という当社の存在を、さらに有名にしていけることが最大の課題だと考えています。映画やテレビの世界では、プロダクションの存在が当たり前になっており、優れたプロダクションには高い評価が与えられ、優秀な人材も集まるようになっています。ソフトウェアの世界でも、同じようなことができないはずがありません。この業界にプロダクションという存在を確立させることが、当社をさらに成長させるとともに、業界をさらに活性化し、レベルアップさせることにもつながると考えています。また、当期の成果としてご紹介したとおり、ゲーム開発で培った高度な技術をゲーム以外の分野に応用していくことも、今後の成長に向けた重要な戦略となっています。

コンテンツプロパティ事業では、まずは安定して黒字を計上できる状況を確立することが当面の課題となります。ソリューション事業と比べると安定性に欠けるビジネスですが、ヒット作の開発に成功すれば莫大な収益を会社にもたらす可能性があるほか、クリエイターやエンジニアの士気、技術力を高められるというメリットも決して小さくはありません。会社を活性化し、さらなる飛躍の可能性を育んでいくためにも、当事業の存在は非常に重要であると考えています。

堅調な事業環境・
新たな体制で、
増収増益を見込む

Q 2017年3月期の事業計画について教えてください。

A 事業環境は引き続き堅調に推移するとみており、売上高は前期比43.1%増、営業利益は同74.5%の増加を見込んでいます。

当期の主な動きをいくつかご紹介しますと、4月にピーシーフェーズ株式会社が同社のソリューション事業を分割新設した株式会社ウィットネストを当社が子会社化しました。ウィットネストはサーバーの開発や構築、運営、保守などを得意としており、今後は当社グループとしてソフトウェアの開発からサービスの運用までを一気通貫で受託できる体制が整い、新規顧客の開拓に加え、既存のクライアントとの取引深耕にも貢献すると期待しています。また9月中旬には、本社を池袋駅に直結した「メトロポリタンプラザビル」に移転します。業容拡大に伴う人員増に対応するとともに、人材採用面でも大きなメリットになると考えています。

唯一無二の存在としての
地位の確立、さらなる
事業領域の拡大

Q 株主の皆様へのメッセージをお願いします。

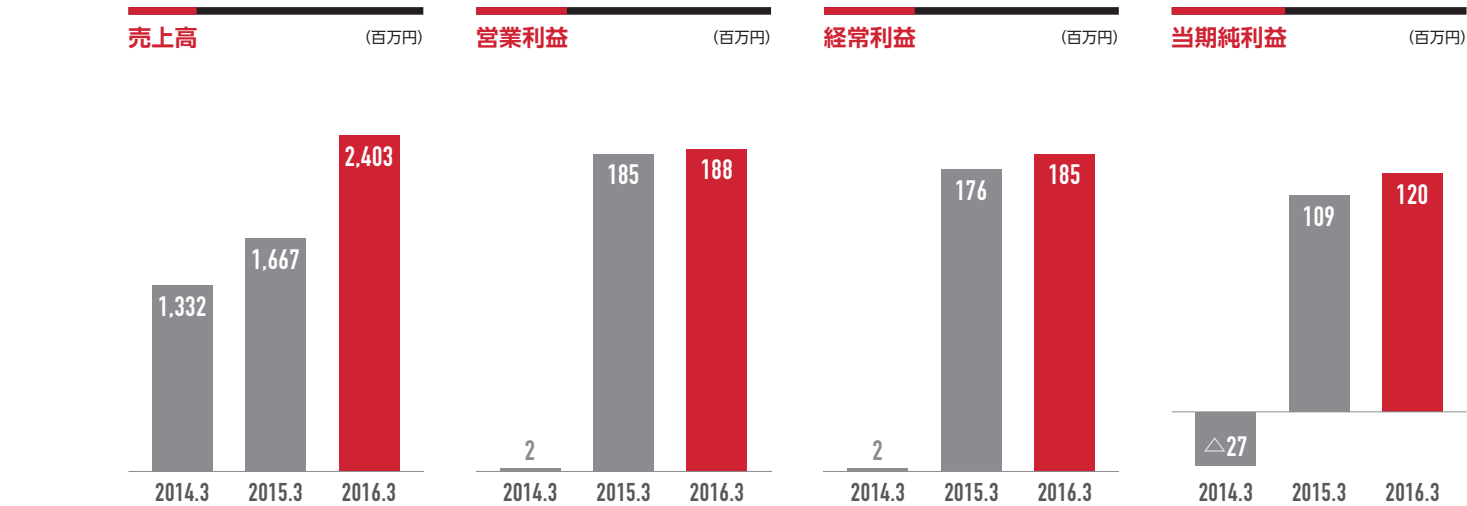
A 当社は、当期純利益の20%を配当性向の目安として業績に応じた配当を実施することを株主還元の基本方針としています。この方針に基づき、当期の配当金については1株当たり20円とさせていただきます。次期の配当予想につきましては、1株当たり30円を予定しています。

当社は「まじめに面白いを創る会社。未来の楽しいを造る会社。」を企業コンセプトに掲げ、業界で唯一無二の「クリエイターとエンジニアのプロダクションカンパニー」として、その地位の確立に懸命に取り組んでいます。ゲーム分野だけでなく、幅広い業種へと事業領域も広がってきており、これからますますの成長を実現することで、株主の皆様から賜ったご厚情にお応えしてまいります所存です。

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心からお願い申し上げます。

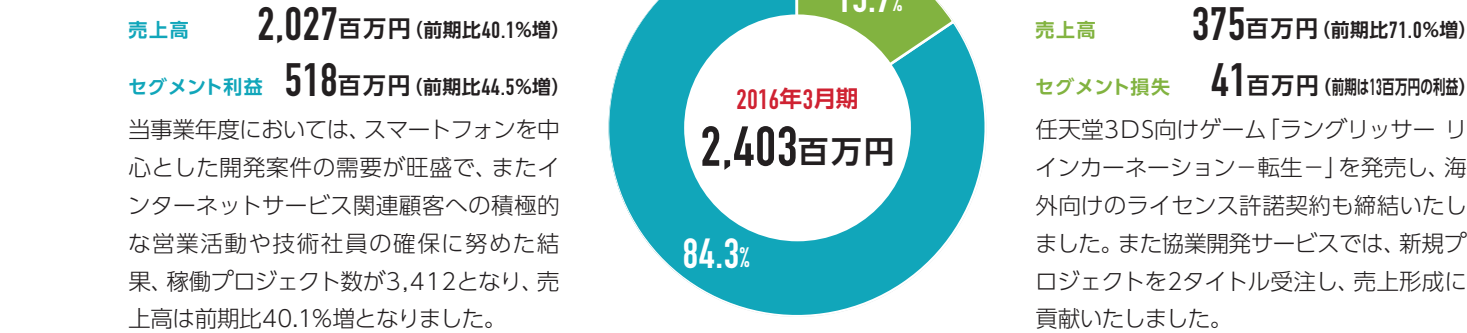
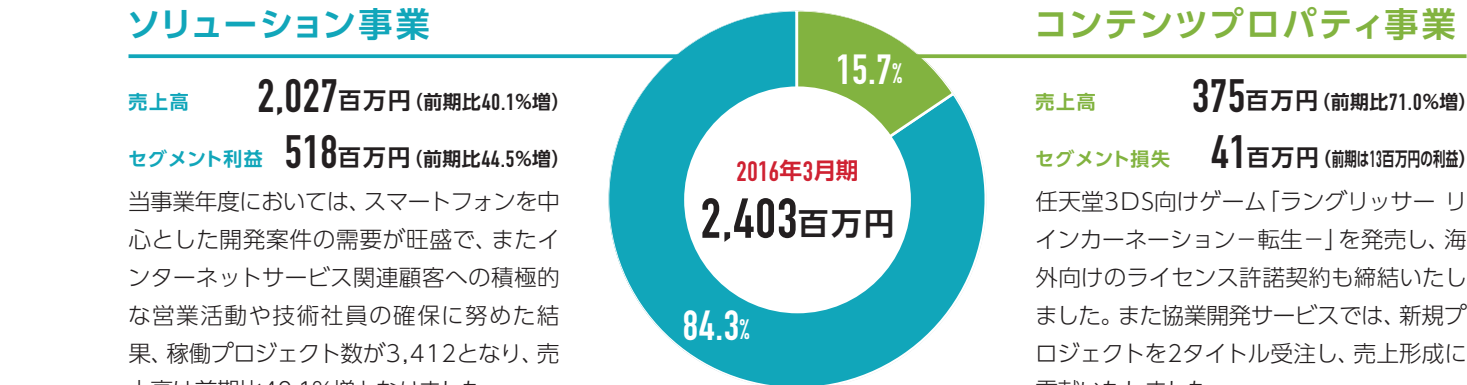
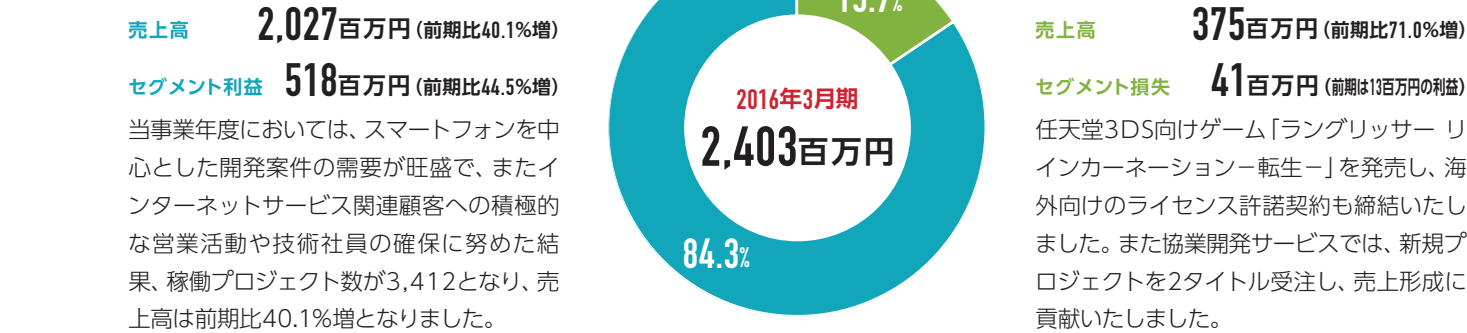
主要経営指標	(百万円)	2014.2	2015.2	2016.2	2017.2(計画)
--------	-------	--------	--------	--------	------------

主要経営指標	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 (計画)
売上高	1,332	1,667	2,403	3,441
営業利益	2	185	188	326
経常利益	2	176	185	327
当期純利益又は純損失	△27	109	120	210
1株当たり当期純利益又は純損失 (円)	△31.15	115.03	102.00	178.29
純資産	260	739	854	—
総資産	610	1,162	1,237	—
1株当たり純資産 (円)	296.07	634.28	697.13	—
自己資本比率 (%)	42.6	63.6	69.1	—
自己資本当期純利益率 (ROE) (%)	—	21.9	15.1	—
総資産経常利益率 (ROA) (%)	0.4	19.9	15.5	—



セグメント別概況

ソリューション事業 コンテンツプロパティ事業



会社概要	株式情報
------	------

社名	株式会社エクストリーム EXTREME CO.,LTD.			株式状況	発行可能株式総数	3,572,000株
設立	2005年5月6日				発行済株式総数	1,226,100株
本社所在地	〒171-0014 東京都豊島区池袋2-51-13 佐久間製菓ビル7階				株主数	1,202名
名古屋オフィス所在地	〒460-0003 愛知県名古屋市中区錦1-19-24 名古屋第一ビル4階			大株主		
資本金	295,391,800円			株主名	持株数	持株比率
従業員数	346名 ※契約社員・アルバイト含む			佐藤昌平	626,400株	51.1%
役員 (2016年 6月28日現在)	代表取締役社長 CEO	佐藤	昌平	投資事業組合オリックス10号	37,300株	3.0%
	常務取締役	長岡	裕二	長岡裕二	30,000株	2.4%
	取締役 管理本部長	由佐	秀一郎	由佐秀一郎	22,200株	1.8%
	取締役 (社外)	山口	十思雄	井筒象二郎	16,100株	1.3%
	常勤監査役 (社外)	牧	雄三郎	浅井松寿	15,000株	1.2%
	監査役 (社外)	川口	弥代	高本俊一	15,000株	1.2%
	監査役 (社外)	楠元	完成	SMBC日興証券株式会社	9,800株	0.8%
				黒田禮文	9,700株	0.8%
				日本証券金融株式会社	9,300株	0.8%
				所有者別株式分布状況		
				金融機関 0.8%		
				その他の法人 3.5%		
				個人・その他 91.3%		
				外国法人等 0.5%		
				金融商品取引業者 4.0%		

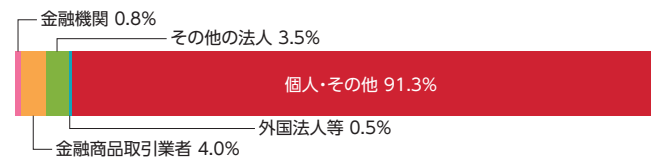
株式情報

株式状況	発行可能株式総数	3,572,000株
	発行済株式総数	1,226,100株
	株主数	1,202名

大株主

株主名	持株数	持株比率
佐藤昌平	626,400株	51.1%
投資事業組合オリックス10号	37,300株	3.0%
長岡裕二	30,000株	2.4%
由佐秀一郎	22,200株	1.8%
井筒象二郎	16,100株	1.3%
浅井松寿	15,000株	1.2%
高本俊一	15,000株	1.2%
SMBC日興証券株式会社	9,800株	0.8%
黒田禮文	9,700株	0.8%
日本証券金融株式会社	9,300株	0.8%

所有者別株式分布状況



配当方針
IRカレンダー

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、当期純利益の20%を配当性向の目途とし、業績に応じた配当を実施してまいります。2016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20円とさせていただきます。

2016 7月 8月 9月 10月 11月 12月 2017 1月 2月 3月 4月 5月 6月

2017年第2四半期
決算発表

2017年3月期
決算発表

IRカレンダー



● 決算発表
● 決算発表
● 定時株主総会

株主メモ

上場市場	東京証券取引所マザーズ	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)
事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで	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
定時株主総会	毎事業年度の末日翌日から3ヶ月以内	電話照会先	0120-49-7009 (フリーダイヤル)
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	公告掲載方法	電子公告 公告掲載URL: http://www.e-xtrême.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。)
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)		

extreme NEWS DIGEST

株式会社ウィットネストを連結子会社化



2016年4月に、ピーシーフェーズ株式会社のソリューション事業（WEBサイト・アプリ運用支援サービスを展開）を会社分割した、新設分割会社の株式会社ウィットネストを連結子会社としました。当社は収益安定化のため、エンターテインメント系企業の顧客に留まらず、インターネットサービス業界など社員の技術力をシームレスに活用できる分野へ積極的に参入を図っています。株式会社ウィットネストには高い技術力を保有するクリエイター・エンジニアが多数在籍し、インターネットサービス業界をはじめ、非エンターテインメント業界（通信・小売・サービス等）の顧客を数多く有しています。今回の連結子会社化により、当社事業戦略の幅が広がるとともに、新規顧客の開拓、ソリューション事業の更なる成長が期待できます。

SI事業

インフラ設計からサイト運用まで
ワンストップのソリューションを提供します。



コンサルティング



サービス構築



システム開発



保守・運用

ウィットネストの 事業内容

APIエコノミー※構築支援事業

APIは企業と顧客との関係をより深める、
これまでにない機会を提供します。



顧客

API

企業

※APIエコノミーとは 自社のデータ、ソフトウェア、システム資産を、APIを通じて広く公開し、他社にそのまま利用してもらう、ないしは、他社が新たなサービスを提供することにより、参加する企業の資産、サービスの付加価値を高める経済活動と定義されます。

当社ホームページをリニューアルし、 見やすさと内容を充実



www.e-extreme.co.jp

2016年2月に見やすさと内容を充実させ、当社ホームページをリニューアルしました。ホームページではニュースリリースによる最新情報ほか、事業内容や投資家情報を発信しております。また当社をご理解いただくためのコンテンツページ「What's extreme?」もぜひご覧ください。

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>



池袋メトロポリタン プラザビルへ 本社を移転予定

2016年9月中旬に、メトロポリタンプラザビル21階（東京都豊島区西池袋一丁目11番1号）への本社移転を予定しております。業容の拡大に伴う人員増加への対応や、本社機能の充実と効率的な組織運営の実現、また優秀な人材の採用を図るため、現在よりも優れた立地や交通アクセスを勘案し決定しました。



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。