

創刊号

2014.4.1-  
2015.3.31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 | 2015年3月期 株主通信

技術交流施設  
[Co-CORE] (ここあ)

## お陰さまで 上場しました さらなる成長へ加速!



徹底解説 ▶ extremeのビジネスモデルを詳細解説

## extreme ってどんな会社?

トップインタビュー ▶ 代表取締役社長CEO 佐藤昌平に聞く

## 2つの事業のシナジーで高い成長性を確保 非ゲーム分野にも大きなビジネスチャンス

新作紹介 ▶ 新作タイトル続々登場!

シミュレーションRPGの金字塔、15年の時を経て3DSで復活

## 『ラングリッサー リンカーネーション -転生-』発売決定



徹底解説

# extreme ってどんな会社?

当社はタレント性を有するクリエイター・エンジニアを抱えるプロダクションです。そして当社はエンターテインメント業界の発展を支えるクリエイティブカンパニーです。

## 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。登録型派遣会社とは異なり、タレント性や独自スキルを持った人材を柔軟に供給することができるのが、当社の大きな特徴です。

プロジェクト稼働数<sup>※1</sup>

2,563

クリエイター・エンジニア数<sup>※2</sup>

217人

取引先数<sup>※3</sup>

156件



## まじめに面白いを創る会社。 未来の楽しいを造る会社。

## 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。

### 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



映像制作



オンラインゲーム



遊戯機器



家庭用ゲーム



スマートフォンアプリ

顧客企業

エンターテインメント企業のほかにも、Eコマース市場拡大、オリンピック、マイナンバー制度導入需要などで、非エンターテインメント系の受注比率は拡大中

人材ソリューションサービス 派遣契約

受託開発サービス 請負契約

当社のあゆみ

2005

当社設立

2007

任天堂Wii  
「バーチャルコンソール」にて  
メサイヤゲームス配信開始

2008

ソニー・コンピュータエンタテインメント  
「ゲームアーカイブス」にて  
メサイヤゲームス配信開始

PCオンラインゲーム  
「桃色大戦ばいろん・ぶらす」  
課金サービス開始

2011

ニコニコアプリ  
「桃色大戦ばいろん・生」  
サービス開始

2014

スマートフォン向けゲームアプリ  
「うみにん〜うみにん大サーカス〜」配信開始  
人材インキュベーション・技術交流施設  
「Co-CORE(ここあ)」を設置  
東京証券取引所マザーズ市場上場  
日本コンピュータシステム株式会社と  
メサイヤブランドに関する譲渡契約を締結

extreme  
の強み1

独自の人材教育制度 クリエイター・エンジニアを持続的に強化・拡充していくことができる人材養成システム「NSCA(ナスカ)」<sup>※4</sup>

### 1 教育・研修システム 2 人材インキュベーション

- ▶ プログラマ、映像オースライザー等の教育カリキュラム
- ▶ ビジネスリーダー養成プロジェクトの開催

技術交流施設  
「Co-CORE」(ここあ)

- ▶ 研修用機材として各種開発用機材を導入・設置
- ▶ 社員が自主開催する研修への活用



※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

※4 NSCA(ナスカ)：「Project NSCA」は、「次世代のクリエイターを目指せ！」をスローガンに、「ゲームを創りたい」「映像制作に携わりたい」という熱い気持ちを持った業界未経験者を対象に、当社の行動指針の一つである「スピード・クオリティ・チャレンジ」の「チャレンジ」を具現化した新しい取り組みです。

extreme  
の強み2

ソリューション事業

コンテンツプロパティ事業

### 事業間シナジーを生む事業運営体制

ソリューション事業において培った企画力、技術力、デザイン力、販売力、運営力といった要素の複合的作用

【成功事例】  
「桃色大戦ばいろん」  
シリーズ

【麻雀ゲーム】  
テーブルゲームとして  
完成されたジャンル

+ 『萌え』 =

新規性・オリジナリティを  
有する  
【麻雀ゲーム】



トップインタビュー

# 2つの事業のシナジーで 高い成長性を確保 非ゲーム分野にも 大きなビジネスチャンス

代表取締役社長 CEO  
佐藤昌平



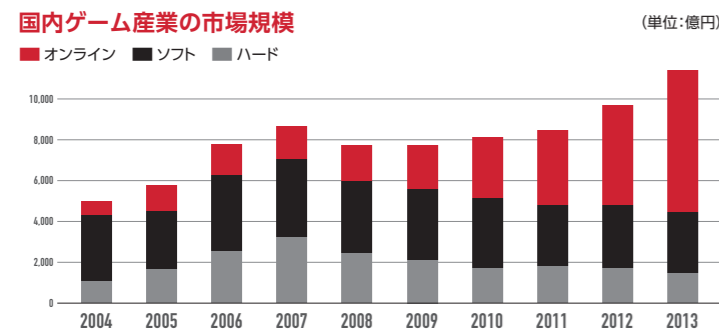
タレント性の高い  
クリエイティブな  
エンジニア集団

**Q** 事業内容と市場でのポジションについて教えてください。

**A** エクストリームは、ゲームなどのエンターテインメント系企業のプロジェクトに当社社員が技術参画したり、開発業務を請け負ったりする「クリエイター・エンジニアプロダクション」です。タレント性の高いクリエイティブな技術者集団であることを最大の強みとしており、月次ベースで100社以上の顧客を抱えるなど、主に国内ゲーム市場で確たる地位を築いています。

ゲームの開発には、高度なプログラミング能力だけでなく、ゲームを演出するクリエイティブな表現力など、芸術的な才能も求められます。当社はこうした能力に秀でた人材を社内育成する人材教育制度を備えており、タレント性や高度なスキルを持った人材が安定的に活躍できるシステムを確立しています。また、豊富な人材が活躍できるよう、自社ゲームの開発や、ゲーム以外の分野への進出にも力を入れています。

## 拡大続けるスマホゲーム市場。 開発ソリューションの重要性がさらに高まる



**Q** 国内のゲーム市場の動向について解説してください。

**A** 国内ゲーム産業の市場規模は2013年に1兆円を突破しました。なかでもスマートフォン(スマホ)ゲーム市場は急速に拡大しており、2016年度には国内スマホゲーム市場は8,000億円を超えるとの予想もあります。

スマホゲーム市場では、従来型ゲームよりもユーザーの裾野が格段に広がっており、ゲームをヒットさせるには技術力だけでなく、企画力やマーケティング力なども問われるようになってきました。このため、ゲーム会社は企画や宣伝により注力しなければならなくなっており、当社のようなゲーム開発のプロフェッショナル集団に開発業務をアウトソースする傾向がさらに強まっているのです。

事業間シナジーの最大化や  
非ゲーム分野の拡大で、  
売上高100億円超を目指す

**Q** 今後の成長戦略について教えてください。

**A** 高いスキルを持つ人材が継続的かつ顧客のボリュームニーズに合わせて技術参画できるという点に加え、ソリューション事業とコンテンツプロパティ事業という2つの事業を併せ持っていることが当社の大きな強みです。それぞれ法人顧客、個人顧客をターゲットとしている点では異なりますが、技術やノウハウなど共通する部分も多く、事業間のシナジーをさらに高めていくことで、両事業のさらなる成長が可能であると考えています。

また、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重要な戦略です。現代のゲームは、ユーザーインターフェイスやネットワーク通信、グラフィックスなど様々な最先端の技術を結集して作られています。こうした技術を利用して、金融機関や社会インフラ向けのソフトウェアの開発などを受託するケースが増えてきており、非ゲーム分野の業務の比率を増やしていくことで、収益の拡大とともに経営の安定化にもつながると考えています。

こうした取り組みを通じて、将来的には売上高100億円、東証1部への市場変更を実現したいと考えています。海外ゲーム市場への進出も、中長期的な目標の一つです。

当期は増収増益を確保。  
来期は研修施設への  
投資に注力

**Q** 当期の経営成績と来期の計画について教えてください。

**A** 2015年3月期の経営成績は売上高が前期から25%の増加、経常利益と当期純利益も黒字転換を果たすなど、ほぼ期初計画通りの成績を残すことができました。2016年3月期については、売上高は引き続き大幅な増加となる見込みですが、研修施設などへの投資が増えるため、営業利益は前期比8%程度の増加となる見込みです。今後の業容拡大に備え、研修施設の新設や教育プログラムの拡充などを急ぐ必要があると判断しました。



スピードとクオリティ、  
チャレンジで、  
ワクワクするような未来を

**Q** 株主の皆様へのメッセージをお願いします。

**A** おかげさまで当社は昨年12月に東証マザーズへの上場を果たしました。これを記念し、当期末の配当金については普通配当20円に記念配当10円を加え、1株当たり30円とさせていただきます。今後は当期純利益の20%を一つの目安とし、株主の皆様への利益還元を努めてまいります。

当社はまだまだ若い会社ですが、企業コンセプトである「まじめに面白いを創る会社。未来の楽しいを造る会社。」の通り、株主の皆様だけでなくあらゆるステークホルダーの皆様に、ワクワクするような楽しい未来をお届けできるよう、スピードとクオリティ、そしてチャレンジの精神をもって社業に邁進してまいります。

株主の皆様には是非、長きにわたってご指導とご鞭撻を賜り、当社の成長を温かく見守っていただけますよう、心からお願い申し上げます。



ここからはうみにんが  
extremeを案内するぞ



あなたは「うみにん」を知っていますか？

20世紀末、無表情でミステリアス、それでいて可愛いこの生物は、子供から女子高生までひっぱりだこの人気者になりました。しかし、いつしかその姿は人々の目にとまらなくなりました。

うみにんはいなくなってしまったのでしょうか？……

いいえ、この不思議な生物は、私たちの側にいたのです。……ずっと。

彼らが最近また注目されるようになったきっかけの一つに、新種の発見がありました。それも多種多様なうみにんが現れ、研究所員を驚かせたのです。

うみにん研究所日記より



絶大な人気を誇る  
新感覚オンライン  
麻雀ゲーム

extreme title

PC

# 桃色大戦ぱいろん・ぷらす

麻雀を知らない初心者の方も安心、お手軽麻雀ゲーム！



2008年9月よりPCダウンロード型ゲームとして正式サービスを開始しました。「萌え」+「麻雀」というコンセプトで魅力的なキャラクターとともに、カード(特殊能力)を駆使して戦う新感覚オンライン麻雀ゲームです。簡単なマウス操作でプレイでき、真剣勝負としても、パーティゲームとしても楽しめます。

### POINT 1

#### 魅力的なキャラクターたち

対局をサポートする魅力的なキャラクターたち。イカサマや反撃の時はキャラクター独自の演出で対局を盛り上げます。キャラクターは、次々と登場しますので、お気に入りのキャラクターを見つけてください！



### POINT 2

#### さまざまなカードを駆使

さまざまな能力を秘めたカード。あがり役を積み込んだり、対戦相手の行動を妨害したりと勝利に導く助けをしてくれます。数多のカードを選ぶのはユーザー次第！自分のスタイルにあったカードを実装して、対局を有利に進めることができます。対戦相手にカードを使われた時は、こちらでカードの属性で反撃でき、三すくみの属性の出し方によって、「攻撃成功」「反撃成功」「相殺」といった結果になります。相手のカードを予測し、うまく反撃を成功させることがコツ！



## 桃色大戦ぱいろん・生ニコニコアプリに登場！

「桃色大戦ぱいろん・生」は「桃色大戦ぱいろん・ぷらす」のブラウザゲーム化要望を受けて開発したサービス。2011年4月よりニコニコアプリ(ダウンゴ)においてPCブラウザゲームとして正式サービスを提供しております。



スマートフォン

## 『桃色大戦ぱいろん』シリーズ最新作、 『桃色大戦ぱいろん～モバ雀～』 配信開始！

株式会社モブキャストが運営するmobcast プラットフォーム向けコンテンツとしてスマートフォン専用ゲーム『桃色大戦ぱいろん～モバ雀～』の配信を開始いたしました。『桃色大戦ぱいろん～モバ雀～』は、PC向けオンラインゲームである『桃色大戦ぱいろん』シリーズの世界観をベースとした、本格派美少女ソーシャル麻雀ゲームです。これまでのシリーズに登場した190人以上の人気キャラクターが総出演！さらに今回はスマートフォン版限定の描きおろしイラストを追加し、見どころ満載です。ユーザーは彼女たちを自由に選抜し、思い描く理想のチームを作り上げて麻雀バトルに臨みます。



## インディーズゲームレーベル 「メサイヤゲームス」を発足！

2014年11月14日をもって当社と、日本コンピュータシステム株式会社はメサイヤコンテンツ関連商品に関する著作権等譲渡(譲受)契約を締結しました。これらに基づき、さまざまなメサイヤ関連商品を企画・開発及び、サブライセンス業務を行っております。また、メサイヤゲームスは、メサイヤにおける数々のコアゲーマーに向けたゲームタイトルを、国内外問わず展開していくインディーズゲームレーベルも立ち上げています。



### 「メサイヤ」とは？

1980年代よりPCエンジン、スーパーファミコンなどの家庭用ゲームにおいて、人気を博した日本コンピュータシステム株式会社保有するゲームブランドです。発売したタイトル数は100超を数え、ブランド創設から20年超経過した現在でも、ゲームファンの根強い支持を得ております。

名作シリーズ  
復活!!



MESAIYA  
GAMES



主要作品 超兄貴シリーズ ラングリッサーシリーズ  
重装機兵レイノス 重装機兵ヴァルケン など

LINEスタンプに  
遂に登場!!



## 『うみにん』『超兄貴』 LINE クリエイターズ スタンプ配信

当社は、LINE株式会社が運営する無料通話・メールアプリ「LINE」スタンプショップ内、クリエイターズスタンプにて、『うみにん』や『超兄貴』のLINEスタンプの販売を開始しました。便利で面白いスタンプが盛りだくさんですので、是非お求めください。



New Release



# ラングリッサー リンカーネーション

# LANGRISSE R

RE:INCARNATION - 転生 -

タイトル:ラングリッサー リンカーネーション 転生  
ジャンル:戦術型シミュレーションRPG CERO:C  
対応機種:ニンテンドー3DS  
プレイ人数:1人 発売日:2015年7月23日予定  
価格:限定版 9,241円(税抜) 通常版 5,537円(税抜)  
※ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。



この剣を制すもの世界を制す

## 『ラングリッサー リンカーネーション 転生』が発売決定 シミュレーションRPGの金字塔 15年の時を経て3DSで復活

「ラングリッサー」はメガドライブ・PC エンジン・セガサターン・プレイステーション・ドリームキャスト・ワンダースワン等の様々なプラットフォームで発売された正統派戦術型シミュレーションRPGです。シリーズ累計で100万本を超える大ヒット作であり、現在も多数の熱狂的なファンに支えられています。

本作「ラングリッサー リンカーネーション 転生」は、重厚な過去作のシナリオテキストを踏襲。過去作から話題となった扇情的な表現が魅力のファンタジー作品として、キャラクターを含むビジュアルもリニューアルし、装いも新たに完全新作として復活します。

### CHARACTER

#### キャラクター

鬼才カイエダヒロシ氏による血の通った魅力あるキャラクターたち。

**カイエダヒロシ:**「株式会社ハドソン」「株式会社ロケットスタジオ」を経てフリーランスに転向。以降多数のキャラクターデザインなどを手がける。

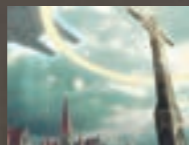
### STORY

#### ストーリー

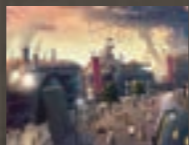
#### 光輝・帝国・闇の3つの勢力

本作では、激動の時代を舞台に光輝・帝国・闇の3つの勢力による熾烈な戦いが展開します。

**光輝** 女神シリスを信奉する教会を中心とした組織。強力な帝国に反抗するべく、軍事を蓄えている。世界が危機に瀕した時に現われるという「ラングリッサー」の使い手を待ち望んでいる。



**帝国** 強力な軍力と、古代文明の残した空中要塞「方舟」によって大陸のほとんどを手中に収める巨大国家。地上には鉄道を敷き、列車砲などの兵器を使って、多くの国を軍力で支配している。



**闇** 帝国にも光輝にも属さない人々。他の勢力から迫害されているが、特殊な力を持つ者も多い。闇の者達を一つにまとめる「闇の皇子ボージェル」が現われ、彼らを導いているという。

### 指揮官と傭兵による戦略ゲーム

主人公を含む、30体におよぶ主要キャラクターはすべて指揮官となり、彼らに仕える傭兵と共に戦略的にゲームを展開します。最大、傭兵10対10で戦う迫力のバトルシーンや、戦略性のあるシリーズならではの「指揮官システム」を完全再現。過去作のファンも納得するゲームシステムです。



### うみにん突撃インタビュー!

「ラングリッサー リンカーネーション 転生」開発秘話

## オリジナルを尊重しつつ 新しい要素も盛り込んでいく



チーフデザイナー/ディレクター  
**齋藤 創志**

**Q** ゲーム化の経緯について教えてください。

**A** 昨年メサイヤブランドの譲渡を受け、ブランドの本格的な復活を考える過程の中で、やはり第1弾はメサイヤを代表する「ラングリッサー」がふさわしいと考えました。また、既存のユーザー様はもちろん、ラングリッサーをご存じない若年層の方にも幅広くプレイしていただきたいという思いがあり、ニンテンドー3DSで発売することになりました。

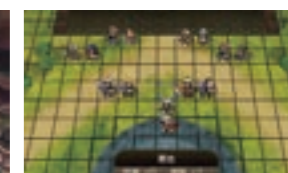
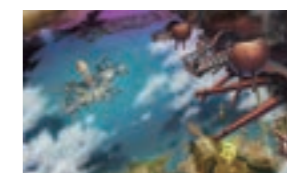
**Q** 家庭用ゲームの開発にあたって重視したことは?

**A** ニンテンドー3DSということで、ラングリッサーとしては初めての2画面構成によるゲームシステムになったことが大きな変化でした。せっかくの2画面構成ですから、情報量が多いシミュレーションゲームにおいて、どのような要素を効率的に表現し、ユーザーに理解してもらうかを意識して開発を行いました。



**Q** ラングリッサーの面白さとは何でしょうか。

**A** やはり、指揮官と傭兵による「指揮官システム」だと思います。指揮官は常に傭兵を指揮し、より有利に戦闘に臨みます。しかし傭兵は失いやすく、賢く配置しなければ無駄死にさせることもあります。指揮する立場の苦悩のようなものを味わえるのも「ラングリッサー」の面白さの一つなのかもしれません。



**Q** ユーザーへのメッセージをお願いします。

**A** 「ラングリッサー リンカーネーション 転生」は、「ラングリッサー」の新しい姿の一つだと思っています。今作では、オリジナルの持つ良さを踏襲しつつ、大胆に現代のエッセンスを取り入れ、ラングリッサーでありながら新しいイメージを創り出すことに成功した作品です。旧来からのファンの方も、これからのファンの方も、共に楽しみいただけるよう、スタッフ一同毎日遅くまで一切の妥協をすることなく、作り上げた渾身の一作です。ぜひ、お手に取って楽しんでいただければ嬉しく思います。

### SYSTEM

#### システム

#### 指揮官と傭兵による戦略ゲーム

本作は、「出撃準備」⇒「ステージ攻略」を繰り返すことでゲームが展開します。

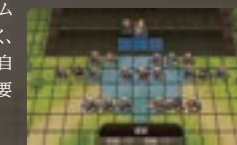
**出撃準備** 戦場に連れていく傭兵を雇用します。指揮官毎に傭兵を雇用することができますが、傭兵を雇用するにはコストがかかります。少数精鋭、多勢など、傭兵の布陣はあなたの腕の見せ所。万全の戦支度を整えて戦場に向かいましょう。



**ステージ攻略** 敵を全滅させる、または指定場所に移るといった勝利条件を満たすことでステージをクリアしていきます。傭兵ギルドで雇用した兵をうまく使い、軍を指揮して強敵を撃破しましょう。



**指揮官システム** 「ラングリッサー」は戦争の臨場感を出すために“対多数”の戦闘システムを重視しています。本作でも、シリーズファンに大好評を得た「指揮官システム」を採用。「指揮官システム」とは各指揮官が傭兵を率いて戦うシステムです。戦場では、指揮官だけでなく、様々な種類の傭兵をうまく活用して、自分だけの戦術を組み立てることが必要になります。

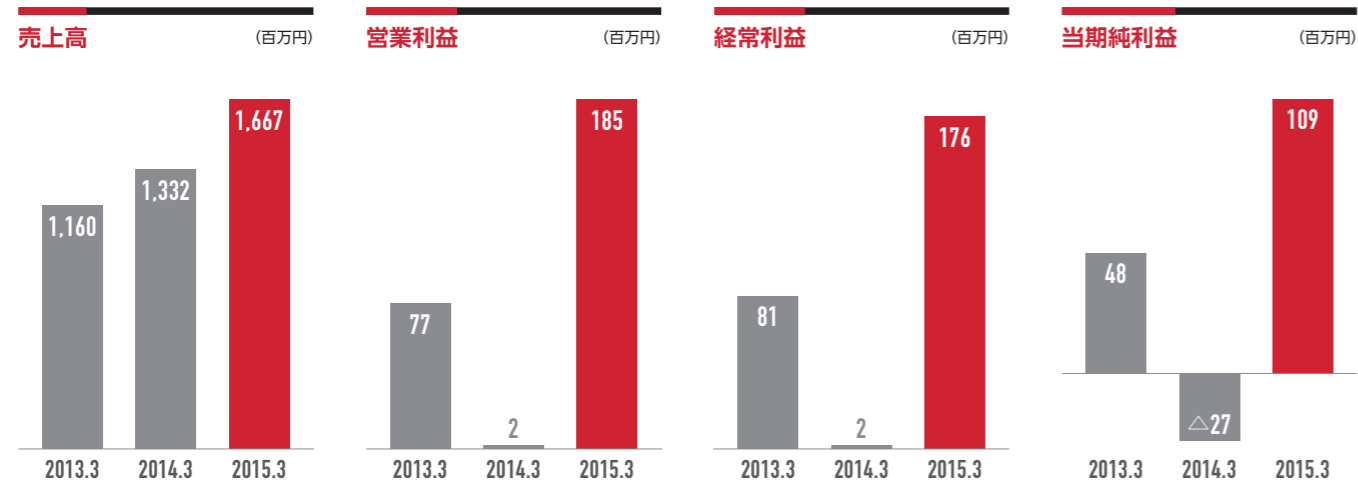




## 財務ハイライト

## FINANCIAL HIGHLIGHTS

| 主要経営指標           | (百万円) | 2013.3 | 2014.3 | 2015.3 | 2016.3 (計画) |
|------------------|-------|--------|--------|--------|-------------|
| 売上高              |       | 1,160  | 1,332  | 1,667  | 2,200       |
| 営業利益             |       | 77     | 2      | 185    | 200         |
| 経常利益             |       | 81     | 2      | 176    | 185         |
| 当期純利益又は純損失       |       | 48     | △27    | 109    | 117         |
| 1株当たり当期純利益       | (円)   | 54.89  | △31.15 | 115.03 | 100.97      |
| 純資産              |       | 291    | 260    | 739    | —           |
| 総資産              |       | 596    | 610    | 1,162  | —           |
| 1株当たり純資産         | (円)   | 327.45 | 296.07 | 634.28 | —           |
| 自己資本比率           | (%)   | 48.8   | 42.6   | 63.6   | —           |
| 自己資本当期純利益率 (ROE) | (%)   | 18.1   | —      | 21.9   | —           |
| 総資産経常利益率 (ROA)   | (%)   | 15.9   | 0.4    | 19.9   | —           |



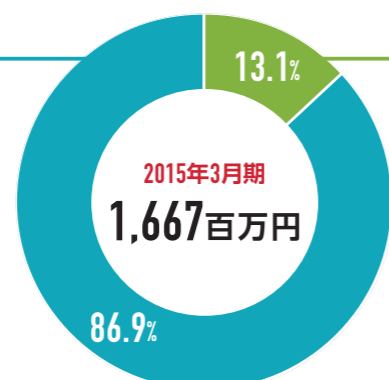
## セグメント別概況

## ソリューション事業

売上高 1,447百万円 (前期比43.9%増)

セグメント利益 359百万円 (前期比33.9%増)

当事業年度においては、ソーシャルゲーム・スマートフォンアプリ市場の好調を背景に受注が順調に拡大いたしました。年間稼働プロジェクト数は2,563となり、前期比42.3%増となりました。



## コンテンツプロパティ事業

売上高 219百万円 (前期比32.7%減)

セグメント利益 13百万円 (前期比—)

前事業年度に続き、PC向けオンラインゲームの企画・開発・運営に力を入れて参りました。中でも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よりブラウザゲーム開発案件を受託し、売上形成に貢献いたしました。

## 会社概要 / 株式情報 / 配当方針 (2015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          | 〒171-0014 東京都豊島区池袋2-51-13<br>佐久間製菓ビル7階   |        |
| 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<br>名古屋第一ビル4階 |        |
| 資本金            | 276,046,800円                             |        |
| 従業員数           | 289名 ※契約社員・アルバイト含む                       |        |
| 役員             | 代表取締役社長 CEO                              | 佐藤 昌平  |
| (2015年6月29日現在) | 常務取締役執行役員<br>ソリューション事業本部長                | 長岡 裕二  |
|                | 取締役執行役員 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)                                  | 長澤 正浩  |
|                | 監査役(社外)                                  | 川口 弥代  |

## 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  | 1,166,500株 |
|      | 株主数      | 1,308名     |

## 大株主

| 株主名            | 持株数      | 持株比率  |
|----------------|----------|-------|
| 佐藤昌平           | 586,400株 | 50.2% |
| 投資事業組合オリックス10号 | 52,000株  | 4.5%  |
| 株式会社SBI証券      | 38,100株  | 3.2%  |
| 日本証券金融株式会社     | 25,800株  | 2.2%  |
| 長岡裕二           | 20,000株  | 1.7%  |
| 由佐秀一郎          | 20,000株  | 1.7%  |
| 松井証券株式会社       | 14,500株  | 1.2%  |
| 楽天証券株式会社       | 10,100株  | 0.9%  |
| 大和証券株式会社       | 9,900株   | 0.8%  |
| 半谷智之           | 8,000株   | 0.7%  |

## 所有者別株式分布状況



## 配当方針

## 配当方針の変更

当社では、株主の皆様に対する利益還元を経営の重要な課題の一つとして位置付けております。しかしながら、当社は成長過程にあり、強固な財務基盤の強化を図るために内部留保に重点を置き、これまで無配とさせていただいておりましたが、業績が堅調に推移するとともに財務基盤も整ってきたことから、株主の皆様への利益還元を実施することにいたしました。今後は、将来の成長に向けた内部留保の確保に努めつつ、業績に応じた配当を実施することを基本方針とし、当期純利益の20%を配当性向の目的とすることといたします。

配当性向 20%を目標

## 2015年3月期 1株当たり配当金

配当方針の変更に伴い、次のとおり当社の年間1株当たり配当予想額を前回予想の0円から20円に修正させていただきます。また、2014年12月25日に東京証券取引所マザーズへ上場したことを鑑み、株主の皆様のご多大なご支援に対し感謝の意を表するため、1株当たり10円の記念配当も合わせて実施することを決定いたしました。これにより、期末配当金は、1株当たり30円(普通配当20円、記念配当10円)となります。

1株当たり配当金  
20円(普通配当)+10円(記念配当)=30円

## 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<br>剰余金の配当 毎年3月31日及び毎年9月30日<br>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<br>東京都千代田区大手町二丁目6番2号   |

|        |  |
|--------|--|
| 事務取扱場所 | 東京証券代行株式会社 本店<br>東京都千代田区大手町二丁目6番2号   |
| 郵便物送付先 | 東京証券代行株式会社 事務センター<br>〒168-8522 東京都杉並区和泉二丁目8番4号   |
| 電話照会先  | 0120-25-6501 (フリーダイヤル)   |
| 公告掲載方法 | 電子公告<br>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><br>(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

## 期末配当予想を修正 記念配当と合わせ、 1株当たり配当金を30円に

従来無配としていた2015年3月期の期末配当を30円（普通配当20円、記念配当10円）実施することといたしました。当社は、これまで、財務基盤の強化を図るために内部留保に重点を置き、無配としていましたが、業績が堅調に推移するとともに財務基盤も整ってきたことから、株主様への利益還元を実施することを決定いたしました。⇒詳細につきましてはP10をご参照ください

## 雇用創出効果の高い企業を表彰する 『Job Creation 2014』受賞



2014年12月に雇用創出効果の高い企業を表彰する「Job Creation 2014」を昨年に続き2年連続で受賞しました。社内外のプロジェクトに社員を適材適所で参画させることで、常に顧客ニーズを満たす開発形態を提供しております。また、独自の

研修制度を整えるとともに、2014年6月にはインキュベーション施設「Co-CORE(ここあ)」を開設しました。社員の情報交換と、一人一人のさらなるスキル向上をバックアップし、社員及び業界全体の発展に貢献してまいります。



## 東京証券取引所 マザーズ市場に上場

2014年12月25日に東京証券取引所マザーズ市場に上場いたしました。これもひとえに、皆様方の温かいご支援・ご協力の賜物と心より感謝申し上げます。今後も皆様方のご期待にお応えするべく、

「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、「スピード・クオリティ・チャレンジ」を行動指針として掲げ、事業拡大と企業価値の向上を目指してまいります。

## 名古屋オフィスを開設

第二の拠点として、2014年6月に名古屋オフィスを開設いたしました。東京本社と同様に開発、研修、営業の拠点として、事業を行ってまいります。



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-xtreme.co.jp](http://www.e-xtreme.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。