



2021年7月5日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 エ ク ス ト リ 一 ム
代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 C E O 佐 藤 昌 平
(コード番号: 6033 東証マザーズ)
問 合 わせ 先 取 締 役 管 理 本 部 長 : 由 佐 秀 一 郎
TEL. 03-6673-8535

2022年3月期 投資に関する説明会

以下のとおり、投資に関する説明会を開催いたしましたので、お知らせいたします。

○開催状況

開催日時 2020年7月5日（月）17:30～
開催方法 オンラインによる動画配信形式
開催場所（URL） https://www.okasan-online.co.jp/ir/6033_20210702.html
説明会資料名 株式会社エクストリーム 会社説明資料

【添付資料】

1. 投資説明会において使用した資料

以 上

extreme

extreme

■ 株式会社エクストリーム 会社説明資料

2021年6月22日

株式会社エクストリーム 証券コード：6033

会社概要



持分法関連会社

extreme

ソリューション事業
受託開発事業
コンテンツプロパティ事業

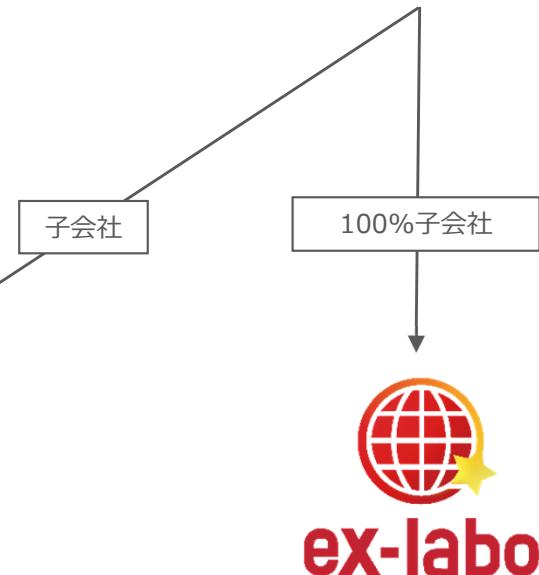


会 社 名	株式会社EPARKテクノロジーズ
本社所在地	東京都豊島区東池袋3丁目22-17 東池袋セントラルプレイス5F
事 業 概 要	WebやIoT技術とAR/VR、AI（機械学習）など最新のデジタルテクノロジーを活用し、DX（デジタルトランスフォーメーション）サービスの企画立案、データの検証、PoC、開発、運用まで一気通貫で提供

受託開発事業

会 社 名	株式会社エクスラボ
本社所在地	東京都豊島区西池袋一丁目11番1号
事 業 概 要	受託開発事業におけるオフショア開発拠点として、品質の高い技術サービスを適切な価格で提供。また、クライアントの要望に応じ、柔軟な開発体制を構築する「ラボ型サービス」や現地進出のサポートを行う「インキュベーションラボサービス」を提供

受託開発事業



会 社 名	EXTREME VIETNAM Co., LTD.
本社所在地	ベトナム国ハノイ市
事 業 概 要	日本人技術者の他、開発、安定運用の実績が豊富な現地技術者が100名弱、日本語対応可能なスタッフも40名在籍。高い日本語力と経験で顧客の企業文化・開発意図まで考慮し、最高の開発環境で高品質のサービスを提供

受託開発事業

extreme
vietnam

100%子会社

会社概要

会 社 名	株式会社エクストリーム（英訳名 EXTREME CO.,LTD.）
設 立	2005年5月（3月決算）
本 社	東京都豊島区西池袋一丁目11番1号
名 古 屋 オ フ イ ス	愛知県名古屋市中区錦三丁目5番31号
代 表 者	代表取締役社長CEO 佐藤 昌平
資 本 金	417百万円
従 業 員 数	連結582名 単体381名※2021年3月末現在
事 業 内 容	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム、スマホアプリ、IT、WEB系ソフトウェア顧客常駐型開発 ・スマホアプリ、クラウドプラットフォーム等受託開発 ・ゲームライセンス許諾等コンテンツプロパティ事業
グルーブ会社	株式会社EPARKテクノロジーズ、株式会社エクスラボ、EXTREME VIETNAM Co.,Ltd、株式会社EPARKペットライフ

【企業コンセプト】

まじめに面白いを創る会社。未来の楽しいを造る会社。

【行動指針】

スピード × クオリティ × チャレンジ

会社概要

当社は、クリエイティブな開発スキルを有する
デジタルクリエイタープロダクションです

コンテンツプロパティ事業

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、様々な事業を展開



受託開発事業

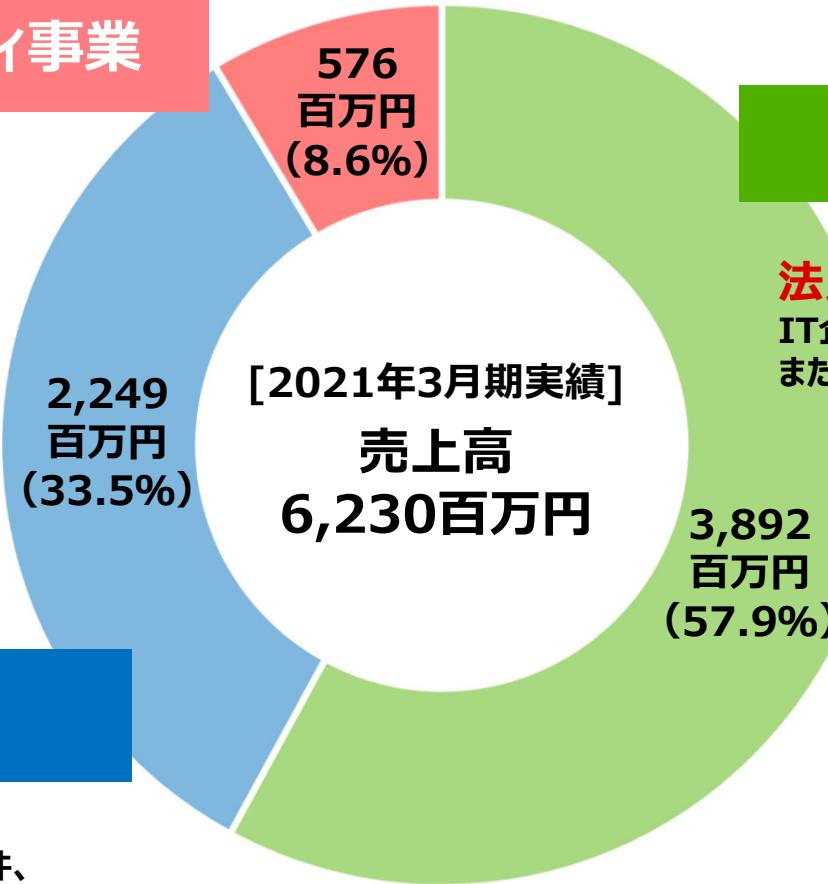
法人向けにスマートフォンアプリ開発案件、
クラウドプラットフォーム構築、CRM(Customer
Relationship Management)構築～導入～
運用など、案件を持ち帰り形式にて受託・納品

ソリューション事業

法人向けにゲーム・スマートフォンアプリ・WEB・
IT企業などへソフトウェア開発サービスを派遣契約
または請負契約にて提供



セグメント別売上構成



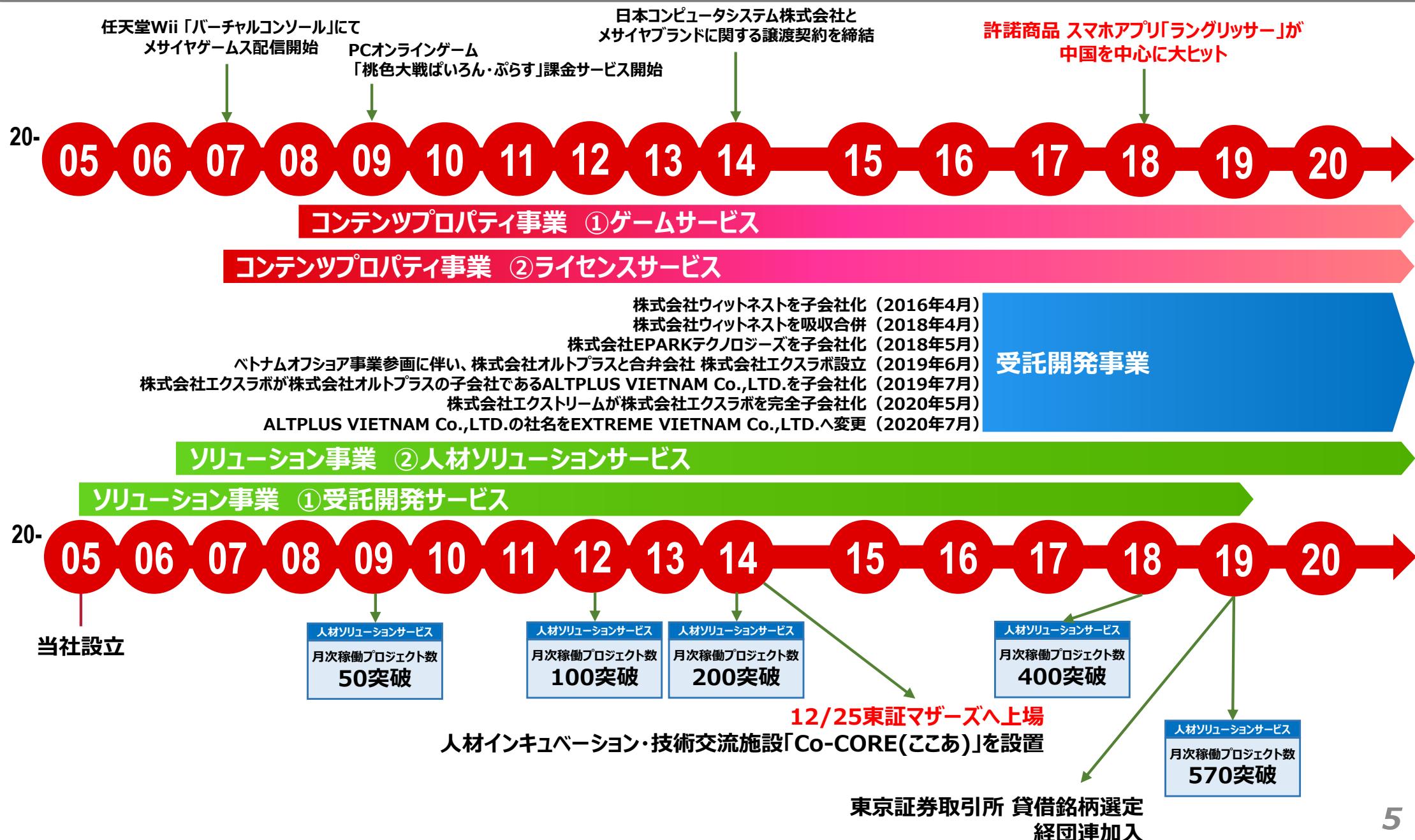
代表者略歴



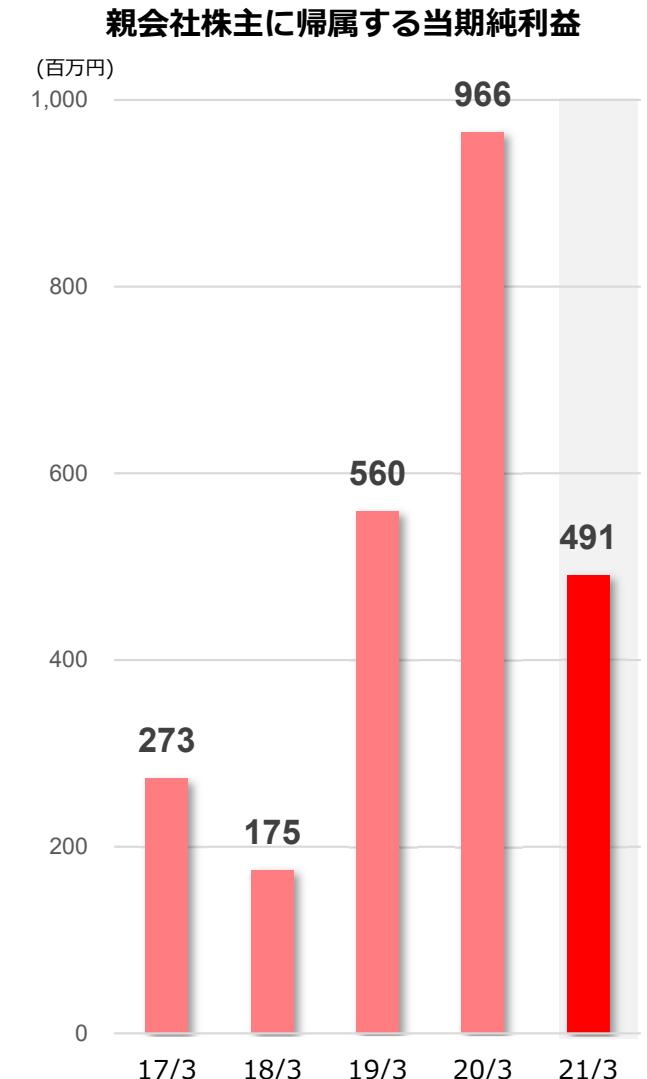
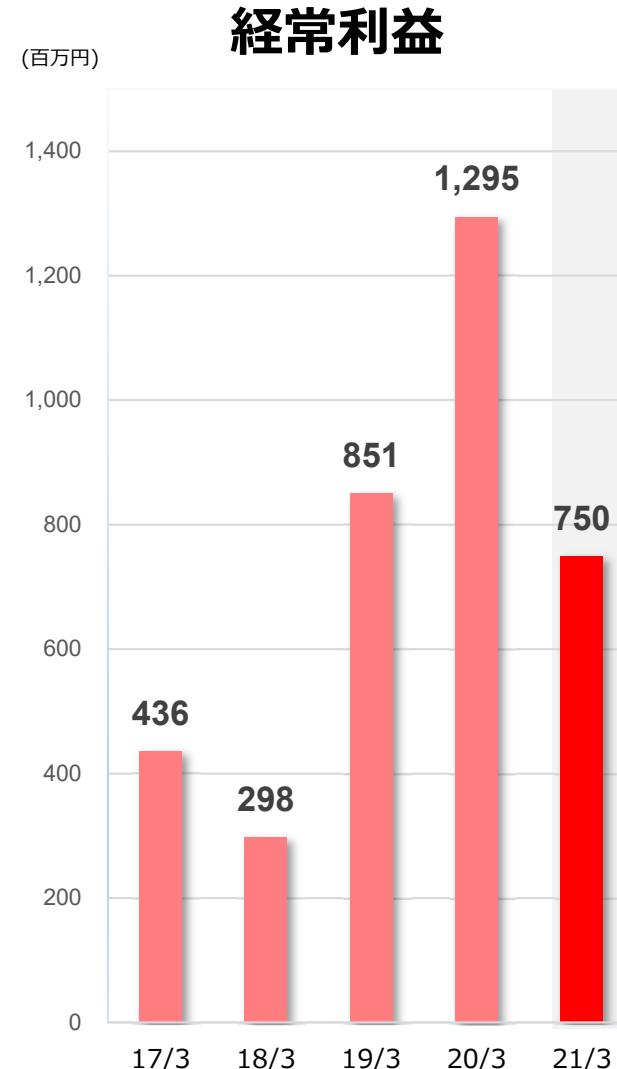
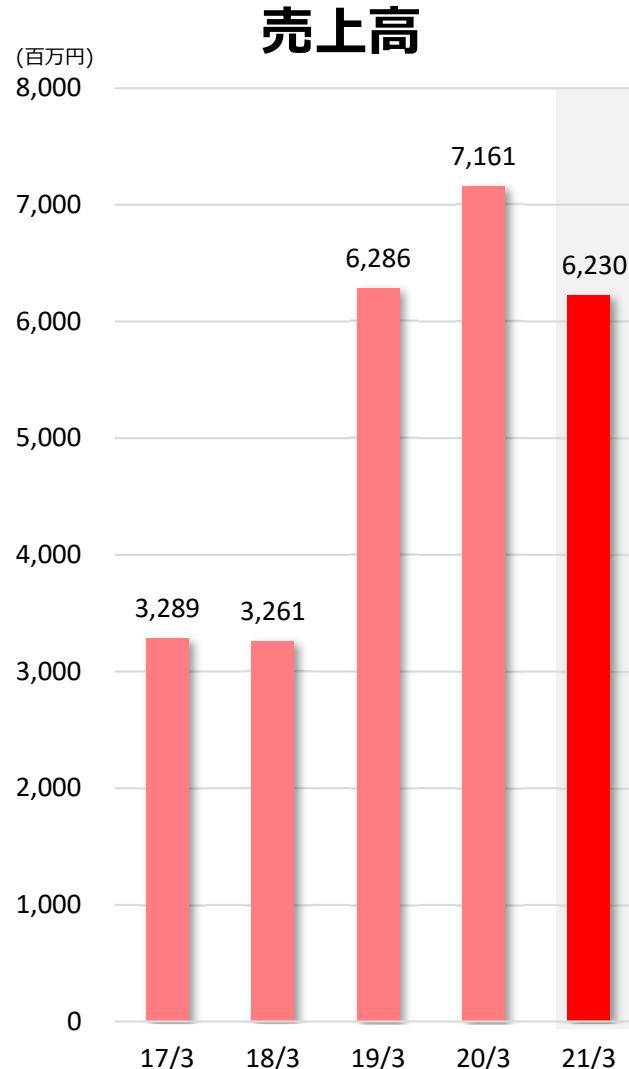
代表取締役社長 C E O
佐藤 昌平

1964年 2月	大阪府生まれ
1989年 4月	サミー工業株式会社入社 (現サミー株式会社)
1996年11月	日本コンピュータシステム株式会社入社 同社メサイヤ事業部事業部長
2000年 5月	株式会社クロスノーツ設立 代表取締役就任
2005年 5月	当社設立 代表取締役社長就任
2014年 6月	当社代表取締役社長CEO就任 (現任)

沿革



業績推移



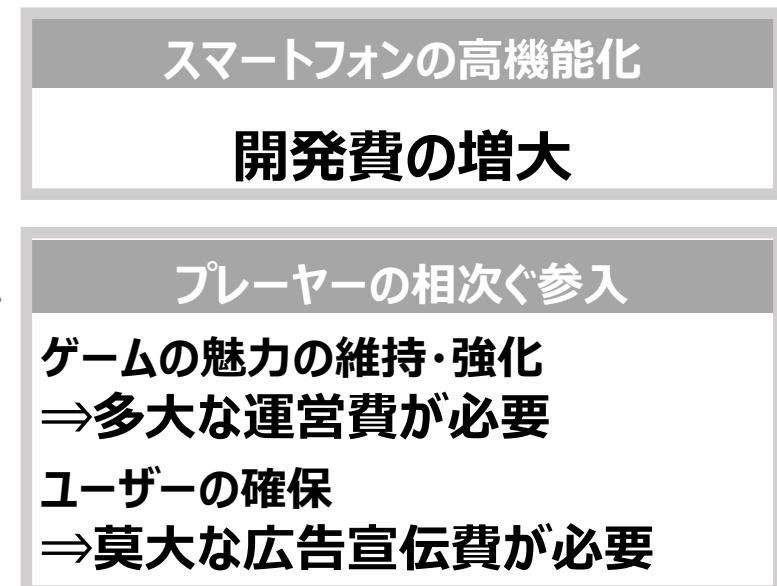
事業紹介/ソリューション事業（市場動向）

ゲーム市場の動向

ゲーム専用機からスマホへのシフトに伴い、利用者の裾野が広がったことで、
技術力だけではなく、企画力も必要な時代へ

=パブリッシャーは企画・宣伝に注力

一方で…



プロフェッショナル集団に対するアウトソーシング需要の増加が
予想される

事業紹介/ソリューション事業（市場動向）

ゲーム・スマートフォンアプリ市場の動向

テレビ・映画・出版業界等と同様にスマホ等のゲーム業界においても

パブリッシング機能とプロダクション機能の切り分け

が徐々に進んでいる

【パブリッシング 機能】

- ・出版社
- ・テレビ局
- ・映画配給会社 等

【プロダクション 機能】

- ・編集プロダクション
- ・番組制作会社
- ・映画製作会社

出版・放送

- フジテレビ
日テレ
講談社 等
↓
吉本興業
ジャニーズ
編プロ 等

協業体制確立

映画

- ディズニー
東宝
東映
↓
ピクサー
スタジオジブリ
タバック

協業体制確立

ゲーム業界

- DeNA
任天堂
ガンホー
↓
エクストリーム
？？？
？？？

協業体制
確立途上

事業紹介/ソリューション事業（事業の強み）

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＝競合他社が少ない

【当社の人材活用モデル】

- 研修・教育の実施により、取引先企業に対して、
当社社員の技術力を企業として担保
- 当社社員は営業マンとしての側面を持つことから、
お客様先での取引拡大に寄与
- デバイスの流行廃りに左右されない、**盤石な経営基盤**

当社の強み（高い人材力）

*タレント性…視覚表現力や演出力などクリエイティブな開発スキル

タレント性* の高いクリエイティブなエンジニア集団

職種

ゲーム系プログラマ

IT系プログラマ

WEB系プログラマ

インフラエンジニア

IT系システムエンジニア

WEBコーダー

ゲームディレクター

WEBディレクター

ゲーム開発プランナー

ゲーム運営プランナー

スクリプター

テスター

2Dデザイナー

3Dデザイナー

WEBデザイナー

映像オーサライザー

など

教育 研修

企画力

技術力

デザイン力

販売力

運営力

ソリューション事業

クリエイティブな開発スキル
⇒エンターテインメント系企業
を中心とした多くの需要

受託開発事業

個別のタレント性を複合活用
⇒独自性の高いサービスを
継続的に投入



当社の強み（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自社養成システム

① 教育・研修システム
ソフトウェア的施策

- プログラマー、3Dグラフィッカー等の教育カリキュラム
- バーチャル研修（e-ラーニング）

② 人材インキュベーション
システム
ハードウェア的施策

- 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



*「Co-CORE」の意味
① Co(会社)のCORE(中心)
② Co(個)がCORE(会社の中心)



事業紹介/ソリューション事業（主要顧客）

スマートフォン・家庭用ゲーム・IT・WEB企業などを
中心に多数のお客様企業と取引

<ゲーム系顧客>



<WEB・EC系顧客>



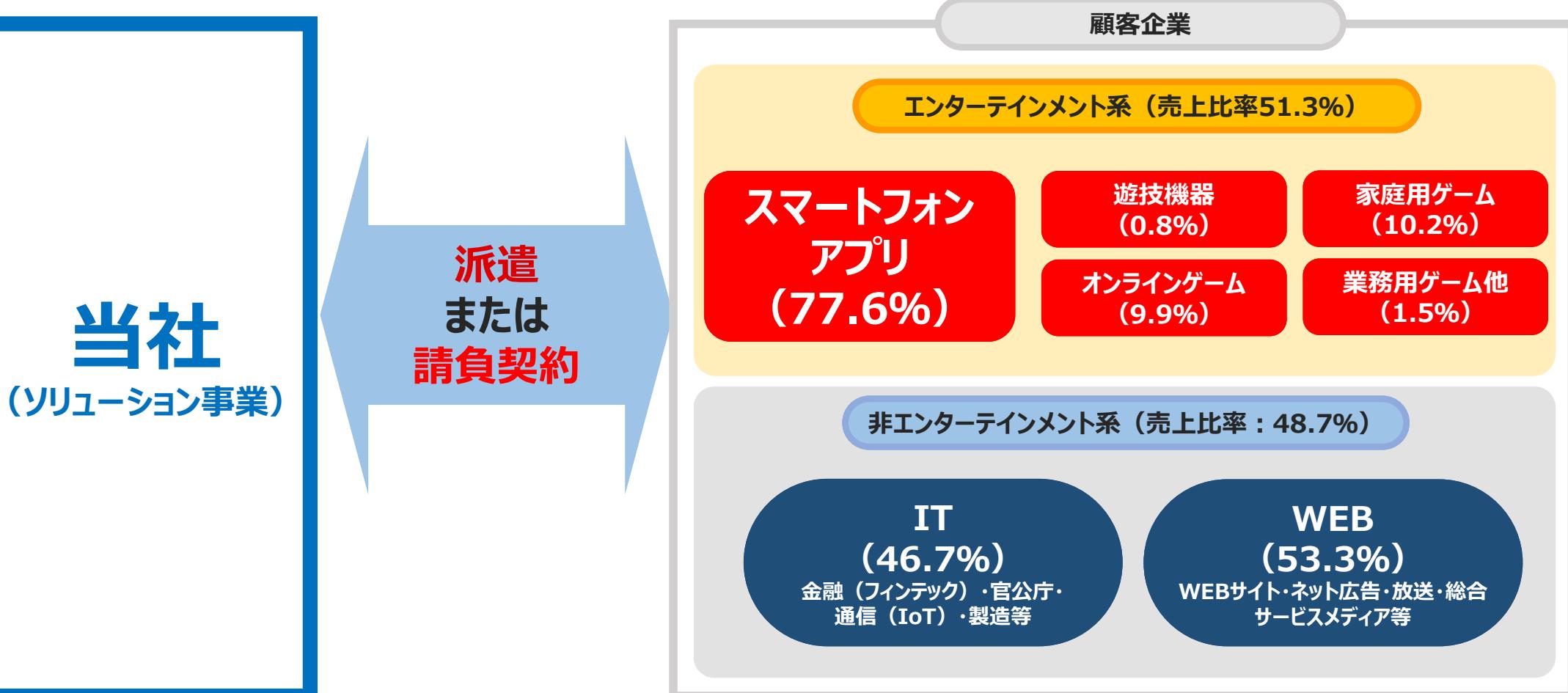
<IT系顧客>



※上記は一例です

事業紹介/ソリューション事業

開発・設計・企画技能を有する当社社員が
顧客企業のプロジェクトに参画し、開発業務を行う



事業紹介/受託開発事業（事業戦略）

受託開発事業は、以下の売上区分でパイプラインを構成し、それぞれがグループ内シナジーを生むよう効率的な運営で受注拡大と高利益体制を今後構築して行く。

売上1（フロー）から売上2・3（ストック）へ、ベトナム子会社の活用も今後積極的に展開。



事業紹介/コンテンツプロパティ事業

ゲームタイトルやキャラクターに関するIPを保有し、
これらIPを利用したゲームサービスやライセンスサービスを行っております。
また、ソリューション事業において蓄積した技術力を活かし、
ゲームタイトルの制作・開発・配信を行っております。



1980年代より家庭用ゲームにおいて100タイトル以上リリースし人気を博したゲームブランド「メサイヤ」に係るゲームタイトルの著作権を保有しております。ライセンスサービスをはじめ、スマートフォンアプリ配信、キャラクター事業などマルチユース展開を行っております。



▲四半世紀を超える超ロングライフIPの筋肉派シューTINGゲーム
「超兄貴」シリーズ



▲シリーズ累計100万本超を誇る「ラングリッサー」シリーズ



▲累計60万人以上の会員を獲得し、「萌え+麻雀」の新ジャンルで人気を博した「桃色大戦ぱいろん」シリーズ



▲日本・中国を中心にアジア地域において大ヒットを記録しているスマホ版「ラングリッサー」



▲PS4用ソフトとして2015年12月発売の「重装機兵」シリーズ

事業紹介/コンテンツプロパティ事業

スマートフォン版ゲームアプリ『ラングリッサー』ヒット継続中！



2018年8月中国を皮切りに世界展開を行ったスマートフォン版ゲームアプリ『ラングリッサー』が主にアジア地域で大ヒット！累計100万ダウンロードを超え、今なおヒットが継続中！直近では、『サクラ大戦』『幽遊白書』『オーバーロード』などの著名ゲーム・アニメ作品などとのコラボレーションも実施し、今後ますます勢いのある展開に。

<https://langrisser.zlongame.co.jp/> にて詳細情報公開中

FY2020 通期決算概要

連結PLサマリー

- 直近予想値（2021/2/12開示）に対し、売上高98.9%、営業利益 93.7%で着地。
- ソリューション事業は前期水準を上回る売上を達成、単価施策が奏功し利益率は大きく上昇した。
- 受託開発事業は期末納品案件にて受注損失が発生し、セグメント利益が赤字となつた。
- コンテンツプロパティ事業はラングリッサー効果が一巡した。

(単位：百万円)

	FY19実績	FY20予想	FY20実績	前期比	FY20 3Q	FY20 4Q	前四半期比
売上高	7,161	6,300	6,230	87.0%	1,559	1,585	101.7%
ソリューション事業	3,593	—	3,892	108.3%	943	1,058	112.2%
受託開発事業	2,447	—	2,249	91.9%	582	547	93.9%
コンテンツプロパティ事業	1,252	—	576	46.1%	145	97	66.9%
営業利益	1,379	750	703	51.0%	201	94	46.8%
ソリューション事業	729	—	834	114.4%	212	208	98.2%
受託開発事業	5	—	△121	—	△4	△48	—
コンテンツプロパティ事業	1,187	—	518	43.7%	127	79	62.3%
調整額（全社販管費）	△543	—	△528	97.2%	△134	△145	—
経常利益	1,295	710	750	58.2%	184	180	97.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	966	470	491	50.9%	122	126	103.1%

※セグメント別の業績予想は開示しておりません。FY20予想は、2021年2月12日発表「通期業績予想（連結）および配当予想の修正に関するお知らせ」より。

FY2021 見通しと戦略

連結PL予想

(単位：百万円)

	2020年3月期 実績 (FY19)	2021年3月期 実績 (FY20)	2022年3月期 予想 (FY21)	前年同期比
売上高	7,161	6,230	7,000	112.4%
営業利益 ()は営業利益率	1,379 (19.3%)	703 (11.3%)	330 (4.7%)	46.9%
経常利益	1,295	750	350	46.6%
親会社株主に帰属する当期純利益	966	491	242	49.3%
1株当たり当期純利益	177円69銭	90円14銭	44円38銭	49.2%

■ 売上高内訳イメージ

→ソリューション事業 (4,500百万円 前期比115.6%)

WEB系顧客拡大・積極採用によりプロジェクト数増加を想定

→受託開発事業 (2,200百万円 前期比97.8%)

EPARK関連1,500百万円、ベトナム事業400百万円、エクストリーム受託開発300百万円を想定

→コンテンツプロパティ事業 (300百万円 前期比52.0%)

ラングリッサー・ロイヤルティ収益を想定

■ 営業利益イメージ

→減益を想定。技術人材の獲得を強化し、事業拡大を目的として採用に係るWEBサービス等の立ち上げ、当社グループ及びソリューション事業の認知度向上を図るためにメディアを活用した広告宣伝費を投入する予定。