

2027年3月期 第1四半期決算説明資料

株式会社エクストリーム

2026年8月14日

グロース

6033

extreme

2027年3月期 第1四半期決算概要	03
--------------------	----

2027年3月期 通期計画	18
---------------	----

2027年3月期 第1四半期決算概要

extreme

全社

TSDが増収を牽引するも、
CPDの反動減から前年同期比で減益

売上高 **3,095**百万円
前年同期比 +10.0%

営業利益 **267**百万円
前年同期比 ▲25.4%

ヒューマンリソース*
前年同期比 +**56.1%**

連結従業員数
前年同期比 +**126人**

TSD(トータルソリューション事業)

デジタル人材部門で価格転嫁が進み
利益率が上昇

売上高 **2,878**百万円
前年同期比 +12.2%

営業利益 **503**百万円
前年同期比 +17.0%

顧客数
前年同期比 +**6.6%**

顧客単価
前年同期比 +**5.2%**

CPD(コンテンツプロパティ事業)

発売タイトル(自社サービス)の反動により
減収減益

売上高 **222**百万円
前年同期比 ▲10.7%

営業利益 **99**百万円
前年同期比 ▲33.0%

ライセンス売上
前年同期比 ▲**28.2%**

自社サービス売上
前年同期比 ▲**6.1%**

*採用等、人材獲得に要するコスト

2027年3月期 第1四半期 決算概要

extreme

- － 売上高は10%増の30億円。2年連続で1Qにおける過去最高売上を更新
- － 一方、営業利益は25%の減少。売上増はあったものの、人件費・採用費の増加に加えて、M&A関連費用など全社費用の一時的な増加が影響

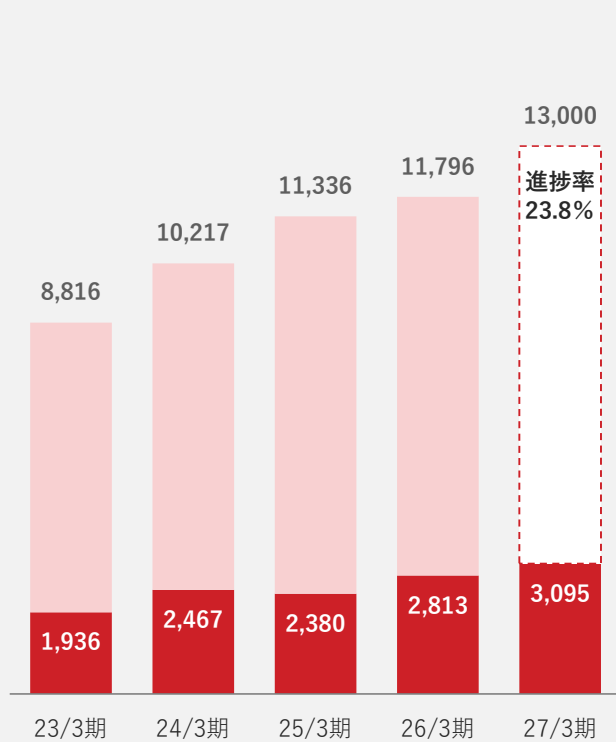
(単位：百万円)	2025年3月期1Q	2026年3月期1Q	2027年3月期1Q			通期予想	
	実績	実績	実績	対前年差異	対前年変化率	金額	進捗率
売上高	2,380	2,813	3,095	+281	+10.0%	13,000	23.8%
売上総利益	706	904	1,001	+96	+10.7%	-	-
売上総利益率	29.7%	32.1%	32.3%	-	-	-	-
営業利益	257	357	267	▲90	▲25.4%	1,300	20.5%
営業利益率	10.8%	12.7%	8.6%	▲4.1pt	-	10.0%	-
経常利益	394	323	307	▲16	▲5.0%	1,400	22.0%
親会社株主帰属 当期純利益	249	194	180	▲14	▲7.5%	920	19.6%

2027年3月期 第1四半期 進捗状況

extreme

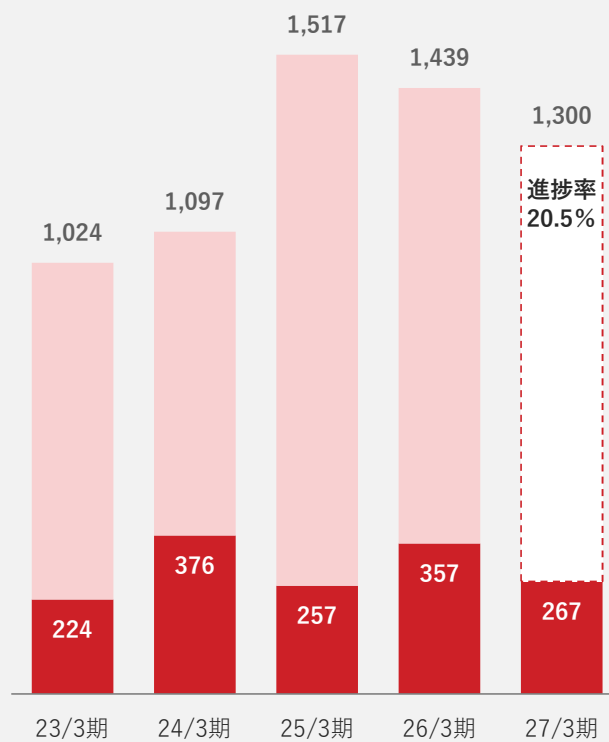
売上高 (百万円)

■ 1Q実績 ■ 通期実績 □ 通期見通し



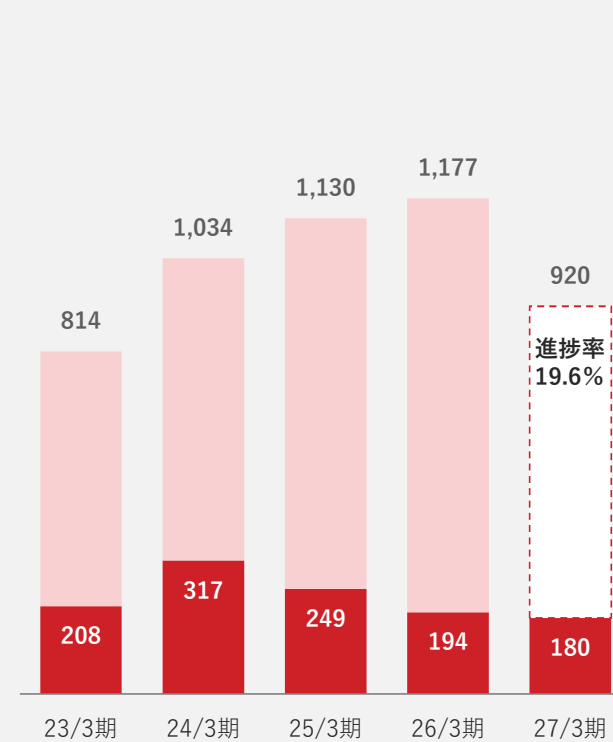
営業利益 (百万円)

■ 1Q実績 ■ 通期実績 □ 通期見通し



親会社株主帰属当期純利益 (百万円)

■ 1Q実績 ■ 通期実績 □ 通期見通し



四半期業績推移

extreme

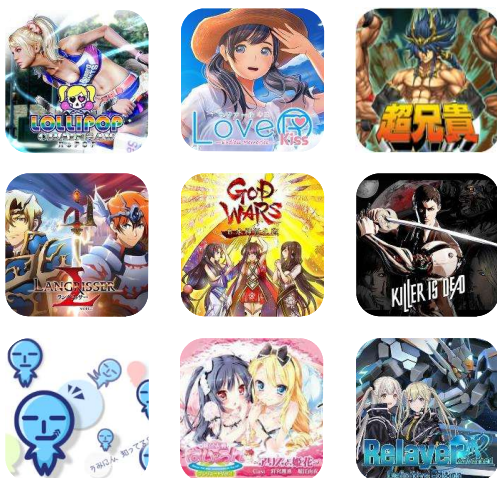
(単位：百万円)	2024/3期				2025/3期				2026/3期				2027/3期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	対4Q比較
売上高	2,467	2,371	2,644	2,733	2,380	3,217	2,757	2,981	2,813	2,831	2,991	3,159	3,095	▲2.0%
売上総利益	813	669	723	690	706	1,035	852	942	904	837	891	947	1,001	+ 5.7%
売上総利益率	33.0%	28.2%	27.3%	25.2%	29.7%	32.2%	30.9%	31.6%	32.1%	29.6%	29.8%	30.0%	32.3%	+ 2.3pt
営業利益	376	269	248	202	257	561	292	406	357	307	399	374	267	▲28.7%
営業利益率	15.2%	11.3%	9.4%	7.4%	10.8%	17.5%	10.6%	13.6%	12.7%	10.9%	13.4%	11.9%	8.6%	▲3.2pt
経常利益	394	404	530	118	394	404	530	334	323	397	514	433	307	▲29.0%
親会社株主帰属 当期純利益	249	285	332	166	249	285	332	262	194	263	345	373	180	▲51.7%

■ 構成比

CPD（コンテンツプロパティ事業）

7.2%

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、ライセンスサービスやtoC向け自社サービスを展開



TSD（トータルソリューション事業）

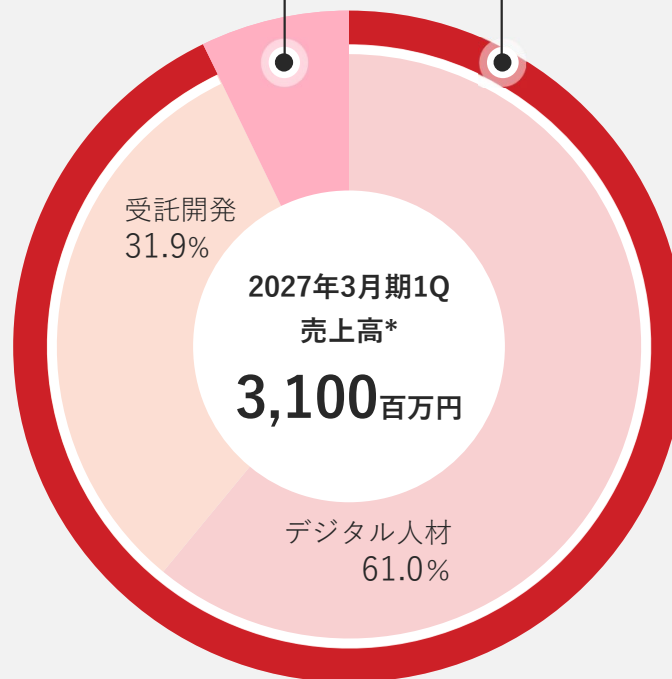
92.8%

デジタル人材

WEBサービス事業者、Sier、ゲームパブリッシャーなどに対し、ソフトウェア開発サービスを派遣契約や準委任契約にて提供

受託開発

法人向けにスマートフォンアプリ開発、プラットフォーム開発、CRM構築などの開発案件を受託・納品し、その後の保守・運用までを請け負うほか、開発・運用体制を顧客に提供するラボ型サービスを提供



*TSDとCPD間の内部売上高又は振替高を含む売上高

2027年3月期 第1四半期 セグメント別業績推移

extreme

- TSDは増収増益。主力のデジタル人材部門は価格引上げが進捗し、売上高・利益率ともに伸長。受託開発部門は増収となったものの、オフィス移転費用など販管費増加が重石となり、利益率は26.5%から23.6%へ低下
- 対照的に、CPDは減収減益。前年にあった新作発売の反動から自社サービスが伸び悩み

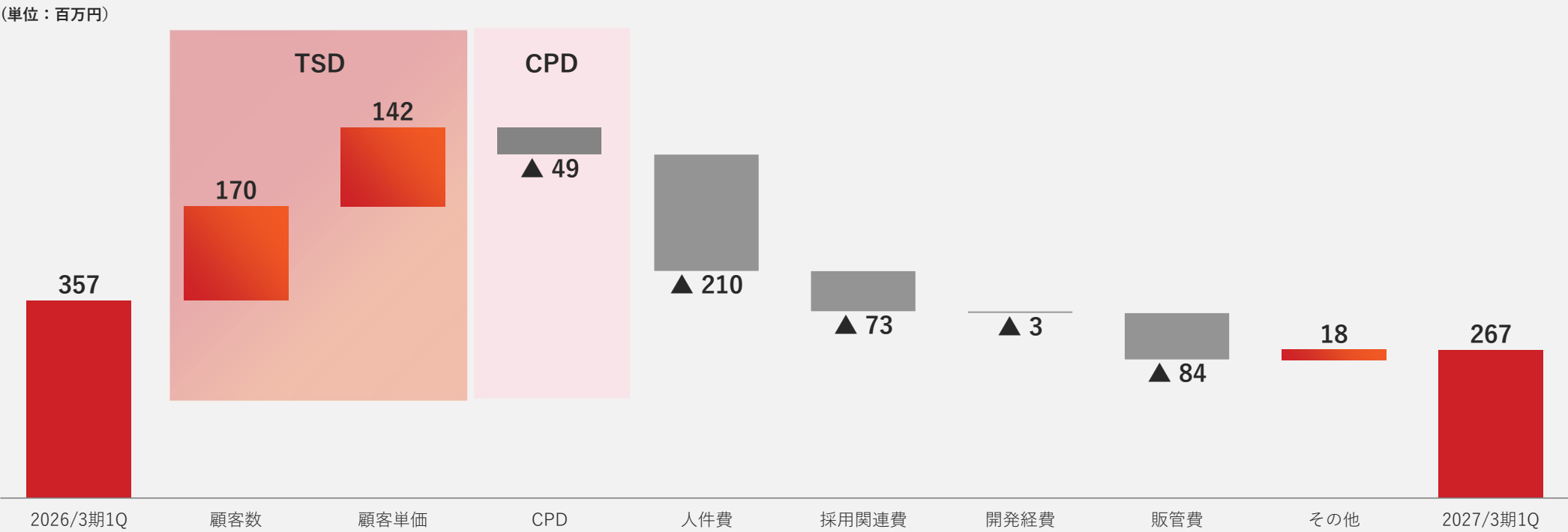
(単位：百万円)	2025年3月期1Q	2026年3月期1Q ^{*1}	2027年3月期1Q			通期予想	
	実績	実績	実績	対前年差異	対前年変化率	金額	進捗率
売上高	2,380	2,813	3,095	+281	+10.0%	13,000	23.8%
TSD ^{*2}	2,314	2,566	2,878	+312	+12.1%	12,500	23.0%
デジタル人材	1,619	1,648	1,890	+241	+14.7%	8,300	22.8%
受託開発	694	918	988	+70	+7.7%	4,200	23.5%
CPD	93	248	222	▲26	▲10.7%	500	44.5%
営業利益	257	357	267	▲90	▲25.4%	1,300	20.5%
TSD	373	430	503	+73	+17.0%	-	-
デジタル人材	203	187	270	+82	+44.3%	-	-
受託開発	169	243	233	▲9	▲4.0%	-	-
CPD	59	149	99	▲49	▲33.0%	-	-
調整額（全社販管費）	▲175	▲222	▲336	▲114	-	-	-

*1：2026年3月期の数値はTSDへの統合に伴う内部売上高・振替高を遡及修正しており、過年度数値とは非連続

*2：TSDの売上高にはセグメント間の内部売上高又は振替高を含む

2027年3月期 第1四半期 営業利益増減要因分析

- TSDは顧客数・顧客単価ともにプラスに寄与し、CPDの減益分と人件費の増加分をカバー
- さらなる成長に向けた採用の強化に加え、子会社のオフィス移転費用やM&A関連費用など一時的な要因から販管費が増加

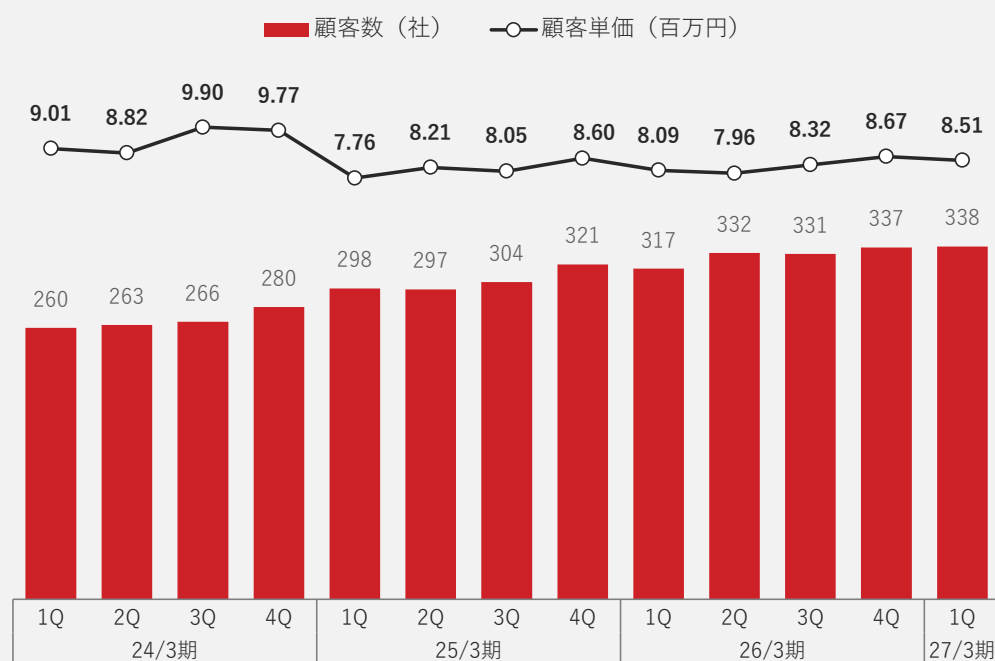


セグメント別の状況：TSD

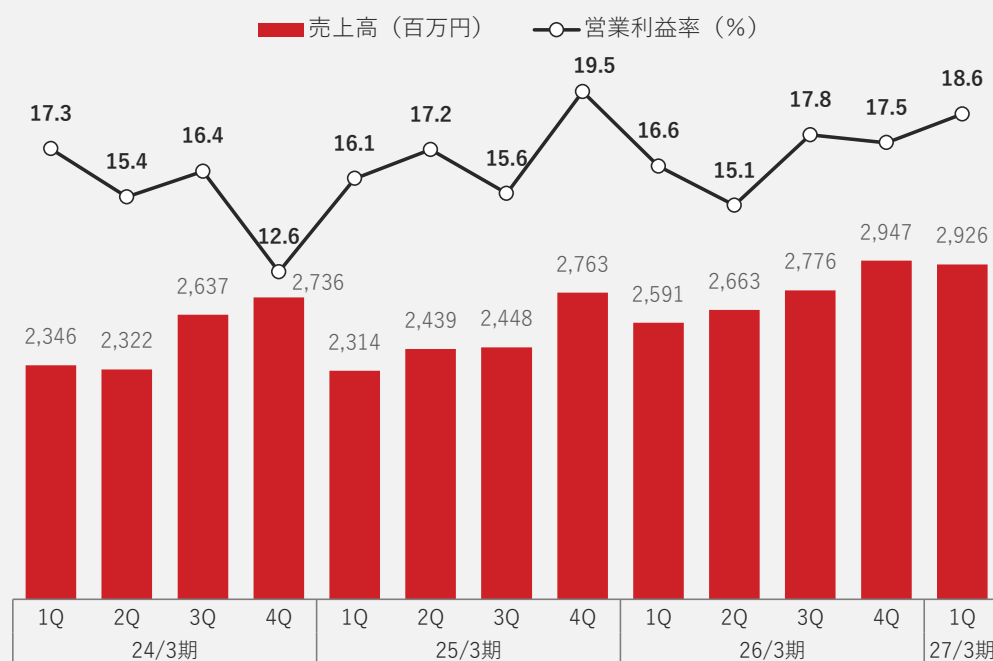
extreme

- 顧客数・顧客単価ともに前年同期比で約6%増加。季節要因から単価は4Qから1Qにかけて低下する傾向
- 2027年3月期は、1Qとして過去最高の売上高を記録し、営業利益率も高水準を確保

顧客数*1と顧客単価の四半期推移



四半期業績推移*2



*1：顧客数は当該四半期に売上高へ計上のあった社数

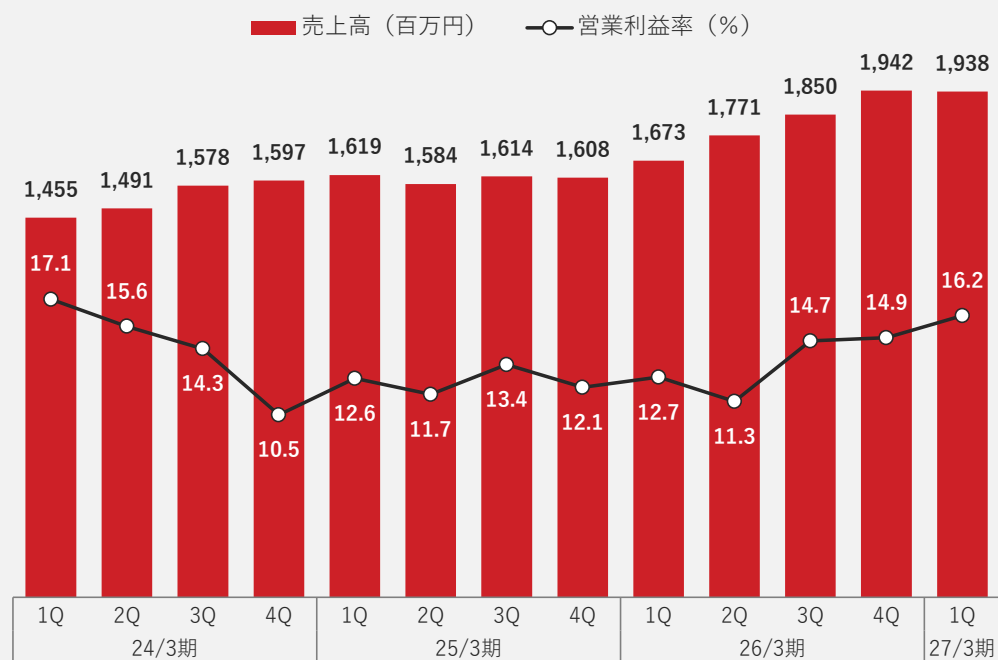
*2：売上高・営業利益率は、内部売上高・振替高を含む

セグメント別の状況：TSD（部門別内訳）

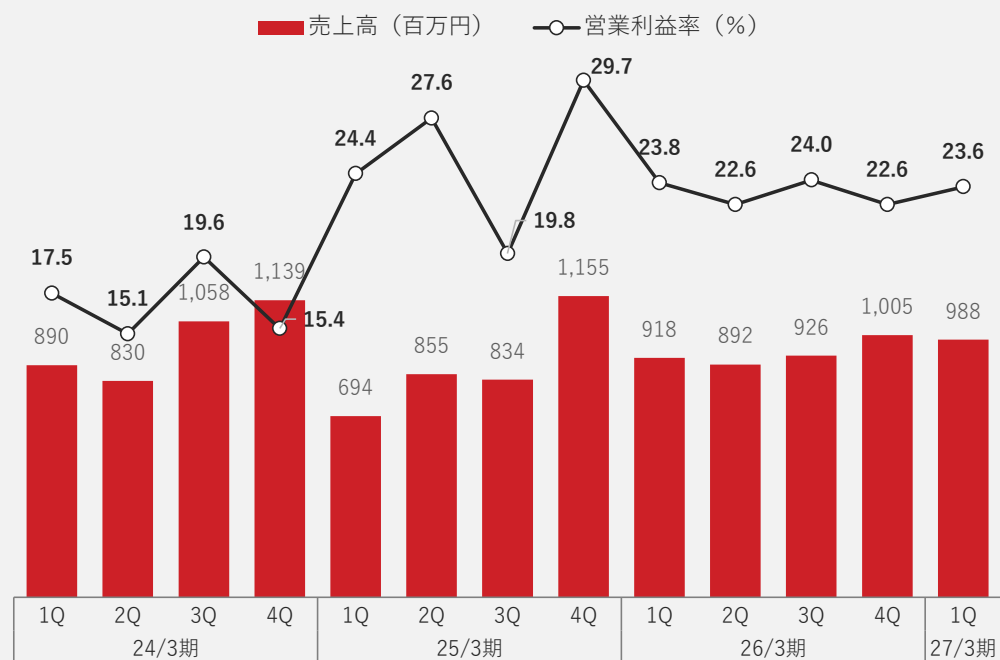
extreme

- デジタル人材部門は、プロジェクトの期越えとなり、前4Qから成長が一服するも、前年同期比で売上高・利益率ともに大幅に伸長
- 受託開発部門は、例年1Qは季節要因から弱含む傾向があるなか、当期は高水準を維持。利益率は前4Qを上回る水準を確保

デジタル人材部門の四半期業績推移*



受託開発部門の四半期業績推移*



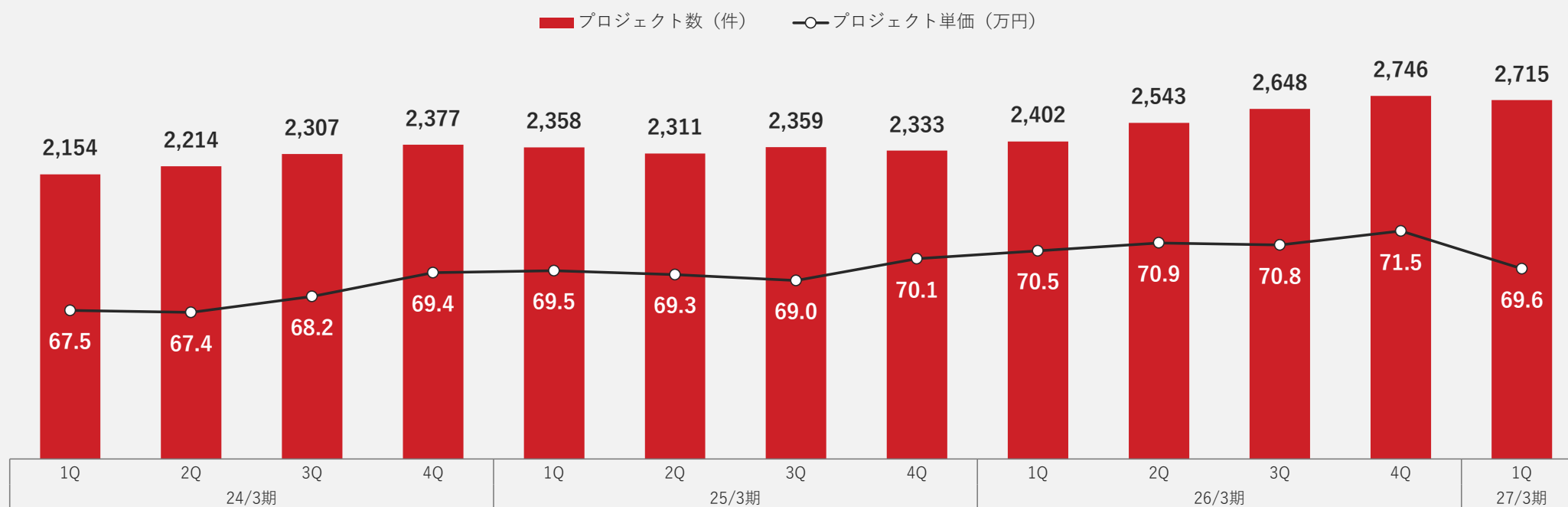
*売上高・営業利益率は、内部売上高・振替高を含む

セグメント別の状況：TSD（デジタル人材部門）

extreme

- 採用により社員数が増加し、それに伴ってプロジェクト数も順調に積み上がり、プロジェクト稼働数は前年同期比で300件超の大幅増
- デジタル人材部門の拡充方針のもと、コロナ禍以来となる新卒採用による技術者育成を開始。1Qでは新卒社員の稼働開始に伴いプロジェクト単価が一時的に低下したものの、今後はスキル向上により単価上昇を見込む

プロジェクト稼働数と平均単価の四半期推移

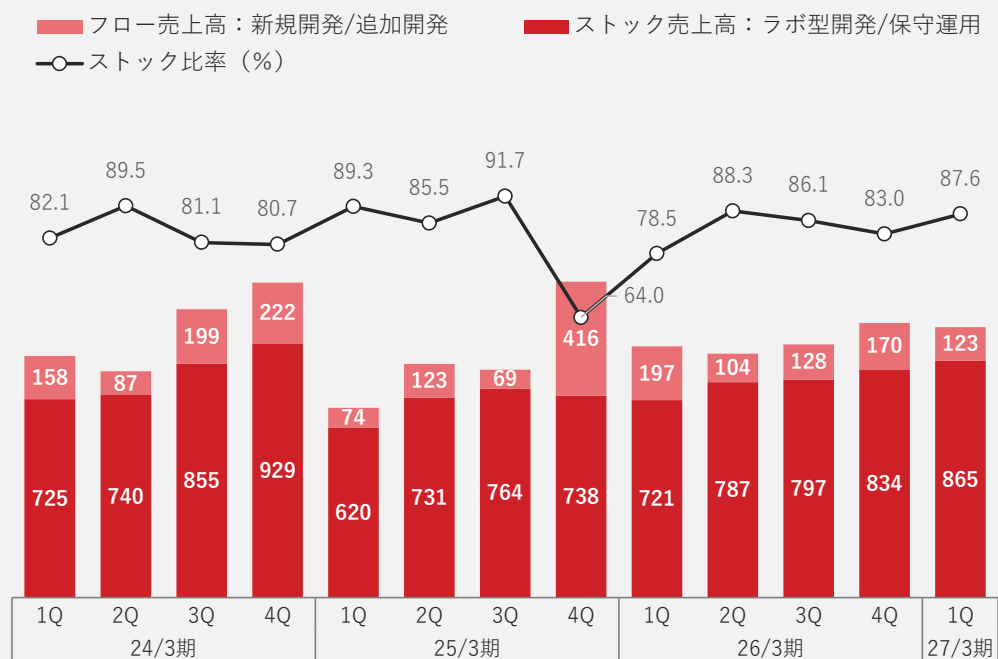


セグメント別の状況：TSD（受託開発部門）

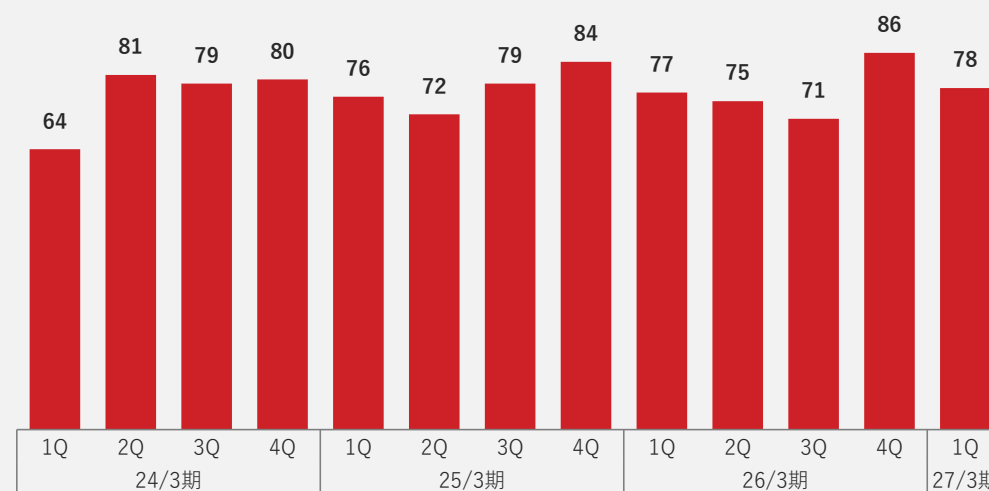
extreme

- － 案件端境期となりフロー売上高は伸び悩む一方、アジャイル開発のニーズを受けてラボ型開発案件が増加。ストック売上高は増加基調
- － 開発案件数は前年同期比で増加傾向にはあるものの、増加幅は小幅に留まっている状況。2Q以降、TSDとしていっそう営業を強化する方針

■ スtock売上高/フロー売上高の四半期推移（百万円）



■ 開発件数の四半期推移*



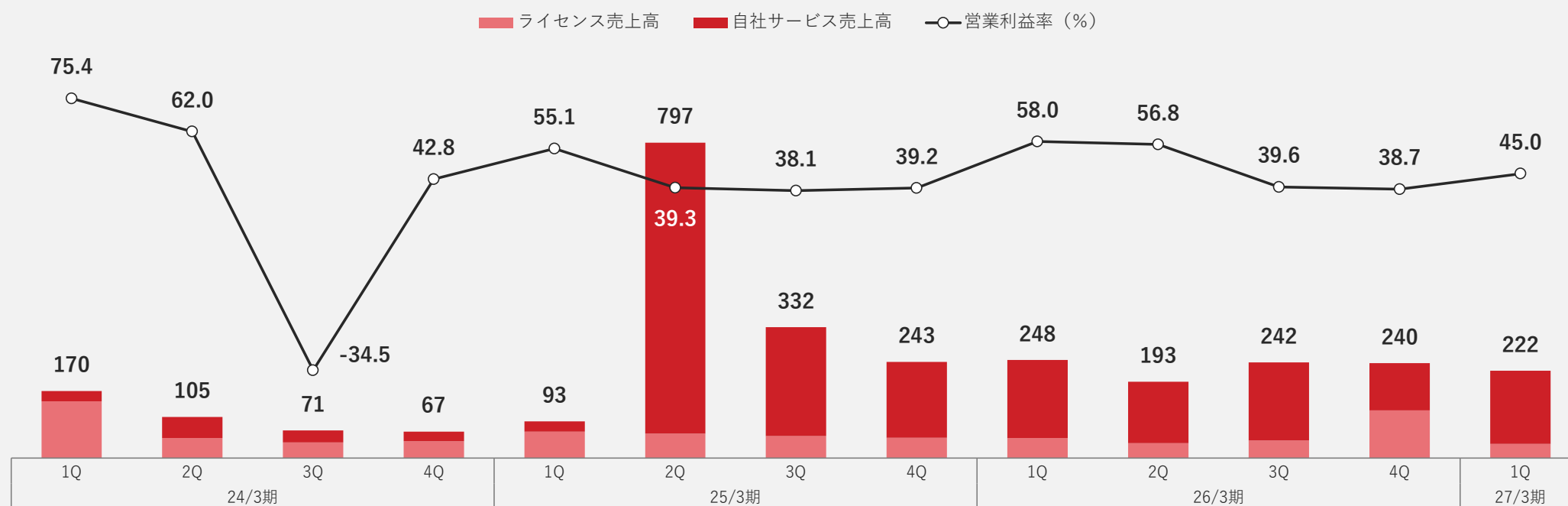
*開発件数は仕掛を含む

セグメント別の状況：CPD

extreme

- 自社サービス売上高は、新タイトルとなる『LoveR Kiss Endless Memories Nintendo Switch 2 Edition』が貢献し、前4Qを上回る水準を確保。ただし、前年同期比ではまだ減収
- なお、前4Qのライセンス売上高急増はラングリッサーの契約一時金の影響。1Qのライセンス売上高はその反動もあって減少となるも、ほぼ想定通りの進捗

■ 四半期業績推移（百万円）



バランスシート

extreme

- 総資産は前期末より若干の増大。企業買収に伴うのれんの計上が影響
- 1Q末時点の自己資本比率は69.4%、ネットキャッシュは34億円。前期末よりそれぞれ0.8pt、1億円の低下ながら、財務の安定性に変化なし

■ 資産の部

(単位：百万円)	2026年3月期	2027年3月期1Q	増減額
流動資産	6,260	6,327	+ 67
現預金	4,191	4,279	+ 87
売掛金	1,360	1,277	▲82
固定資産	3,181	3,386	+ 205
投資有価証券	1,568	1,627	+ 58
のれん	119	375	+ 256
長期預金・保険積立金	917	770	▲146
資産合計	9,441	9,713	+ 272

■ 負債・純資産の部

(単位：百万円)	2026年3月期	2027年3月期1Q	増減額
流動負債	2,191	2,615	+ 423
有利子負債	650	850	+ 200
未払費用	134	371	+ 237
固定負債	14	24	+ 10
負債合計	2,206	2,639	+ 433
純資産	7,235	7,073	▲161
株主資本	6,717	6,548	▲168
負債・純資産合計	9,441	9,713	+ 272

TSD

株式会社アットアイパス、株式会社インフィズジャパンを子会社化

子会社化により、福岡を拠点とするSES・受託開発企業2社を取り込み、地方拠点の技術者基盤・採用育成力を強化。幅広い開発領域への対応力と新規取引拡大を通じて、グループの中長期的な成長を加速。短期的な業績インパクトは限定的ながら、中長期の成長余地を拡大



CPD

シリーズ完全新作ゲーム『ラングリッサー：剣の海』を正式発表

『ラングリッサー』シリーズにおいて、ライセンシーである、天津紫龍奇点互動娛樂有限公司（本社：北京市、CEO王 一）より、完全新作となるマルチプラットフォーム向けゲーム『ラングリッサー：剣の海』のリリースが発表。全世界の公式サイトにて事前登録を受付中



2027年3月期 通期計画

extreme

2027年3月期 通期見通し

extreme

- ー 業績見通しは従来想定を据置き。売上高・営業利益ともに1Q時点では概ね計画通りにあり、2Q以降も特に変更要因は発生していないと認識
- ー 2Q以降の業績に関しては、前年同期比較で増収減益となる見通し。オフィス移転費用などの一時的な要因が一巡し、営業利益率は徐々に高まる見通し

(単位：百万円)	2026年3月期1Q			2027年3月期			前年比較	
	通期実績	1Q	2Q~4Q	見通し	1Q実績	2Q~4Q見通し	通期想定変化率	2Q~4Q想定変化率
売上高	11,796	2,813	8,982	13,000	3,095	9,904	+10.2%	+10.3%
売上総利益	3,581	904	2,677	-	1,001	-	-	-
売上総利益率	30.4%	32.1%	29.8%	-	32.3%	-	-	-
営業利益	1,439	357	1,081	1,300	267	1,032	▲9.7%	▲4.5%
営業利益率	12.2%	12.7%	12.0%	10.0%	8.6%	10.4%	-	-
経常利益	1,669	323	1,345	1,400	307	1,092	▲16.1%	▲18.8%
親会社株主帰属 当期純利益	1,177	194	982	920	180	739	▲21.9%	▲24.8%

2027年3月期 セグメント別通期見通し

extreme

- － TSDは、概ね計画通りの進捗。2Q～4Qにおいても計画通りの成長を見込む
- － CPDは、前期にあった発売タイトル(自社サービス)の反動減により、2Q～4Qでは大幅な減収を想定

(単位：百万円)	2026年3月期1Q*1			2027年3月期			前年比較	
	通期実績	1Q	2Q～4Q	見通し	1Q実績	2Q～4Q見通し	通期想定変化率	2Q～4Q想定変化率
売上高	11,796	2,813	8,982	13,000	3,095	9,904	+10.2%	+10.3%
TSD*2	10,890	2,566	8,324	12,500	2,878	9,621	+14.8%	+15.6%
デジタル人材	7,148	1,648	5,499	8,300	1,890	6,409	+16.1%	+16.5%
受託開発	3,742	918	2,824	4,200	988	3,211	+12.2%	+13.7%
CPD	925	248	676	500	222	277	▲46.0%	▲59.0%
営業利益	1,439	357	1,081	1,300	267	1,032	▲9.7%	▲4.5%
TSD	1,843	430	1,412	-	503	-	-	-
デジタル人材	885	187	698	-	270	-	-	-
受託開発	957	243	714	-	233	-	-	-
CPD	460	149	311	-	99	-	-	-
調整額（全社販管費）	▲864	▲222	▲642	-	▲336	-	-	-

*1：2026年3月期の数値はTSDへの統合に伴う内部売上高・振替高を遡及修正しており、過年度数値とは非連続

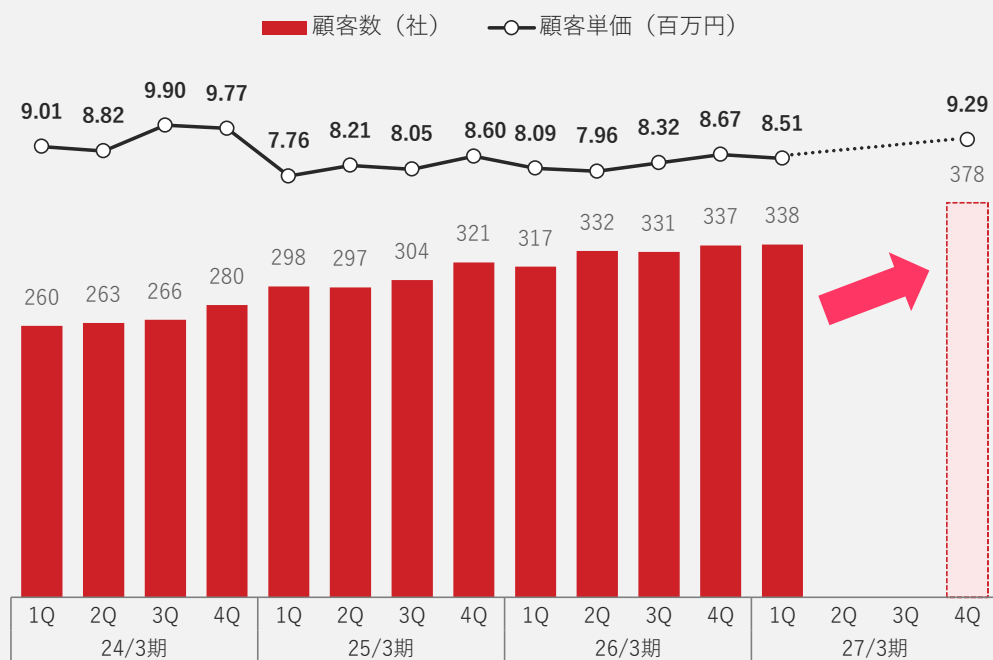
*2：TSDの売上高にはセグメント間の内部売上高又は振替高を含む

通期見通し KPI前提

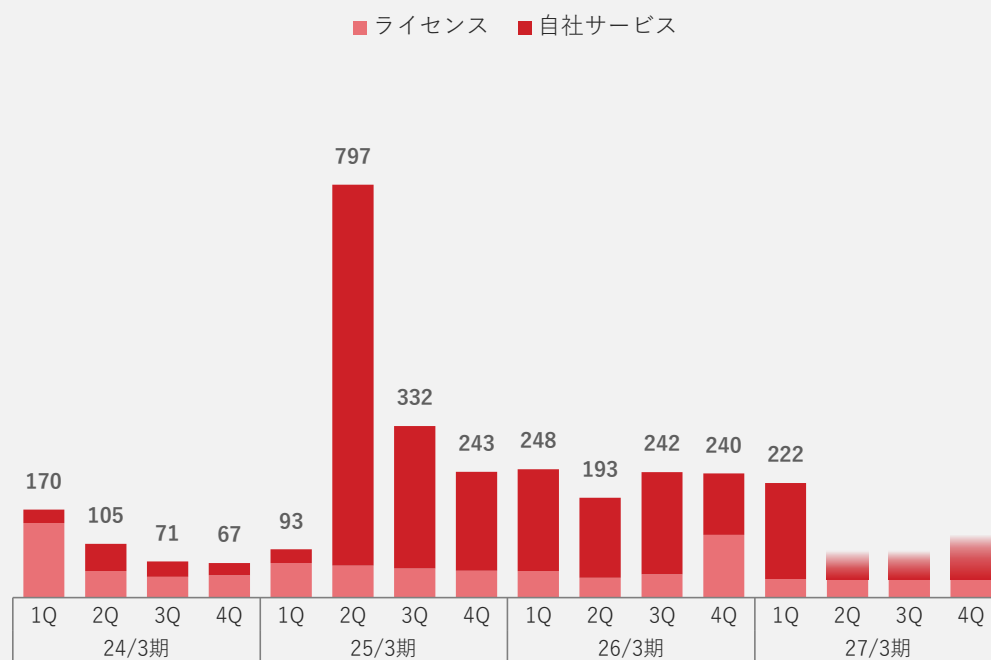
extreme

- トータルソリューションの提供により、成長ルートを確立。顧客数を増加しつつ、顧客単価の上昇を見込む
- CPDでは、既存IPをフル活用し、自社サービス売上高・ライセンス売上高の増加の足掛かりを構築

顧客数*と顧客単価の四半期推移（四半期基準*）



ライセンス売上高/自社サービス売上高の四半期推移（百万円）

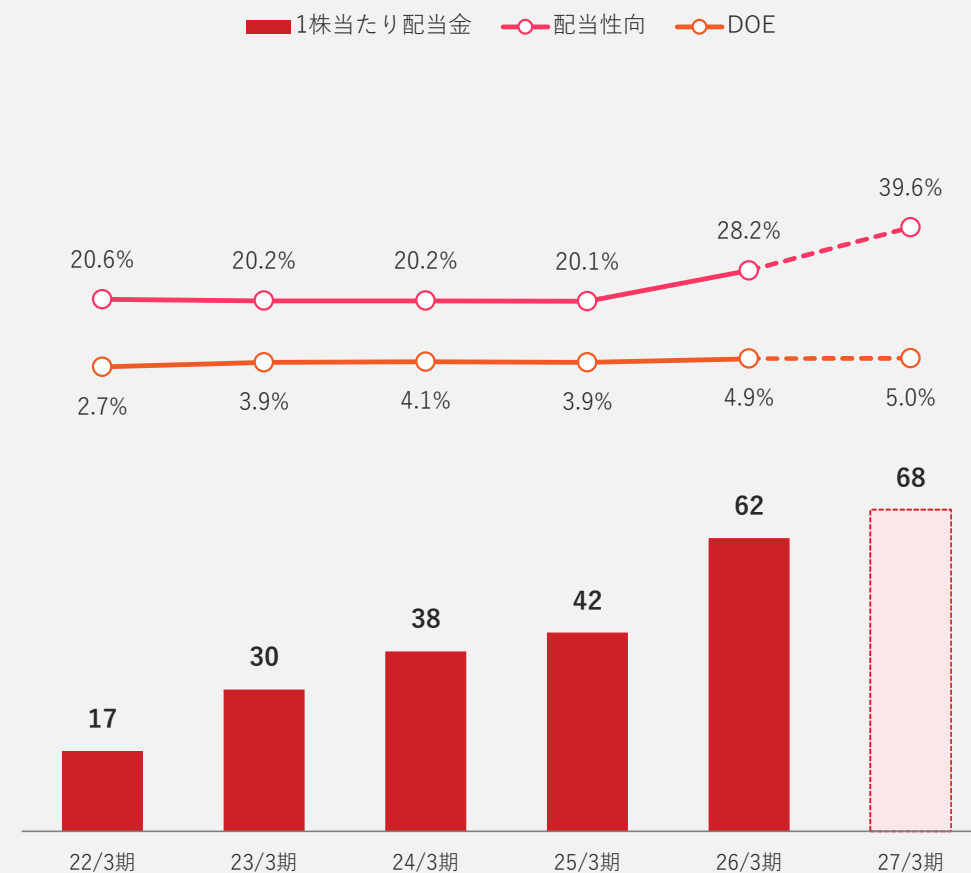


*中期経営計画では年度基準を採用しているため、数字は一致しない

配当方針について

配当性向20%、または、DOE5%*を基準に、各事業年度の業績、フリーキャッシュ・フロー、将来に向けた成長投資を勘案した上で、安定的かつ継続的な配当を実施することを基本方針とします。

■ 配当金・配当性向・DOEの推移



*CPDの単年度毎の収益の振れ幅が大きいため、より安定的かつ継続的な配当を実現するために、2026年3月期よりDOE（株主資本配当率）を導入

本資料の取扱いについて

本資料は、将来の診通りに関する記述が含まれています。これらの記述は、当該記述を作成した時点における情報に基づいて作成されたものです。これらの記述は、将来の結果を保証するものではなく、リスクや不確実性を内包するものです。実際の結果は環境の変化などにより、将来の見通しと大きく異なる可能性があることにご留意ください。上記の実際の結果に影響を与える要因としては、国内外の経済情勢や当社グループの関連する業界動向等が含まれますが、これらに限られるものではありません。また、本資料に含まれる当社グループ以外の情報は、公開情報等から引用したものであり、かかる情報の正確性、適切性等について当社は何らの検証も行っておらず、また、これを保証するものではありません。

 IRに関するお問合せ <http://www.e-xtreme.co.jp/ir/inquiry/>

本資料及びご説明内容に関するお問合せ・ご質問につきましては、当社IRお問合せフォームからお願い致します。
※お電話による対応は行っておりません。予めご了承くださいませよう、お願い申し上げます。

extreme

