



**2026年3月期  
(第3四半期)**

**決算説明資料**

**2026年2月12日**

**株式会社エクストリーム 証券コード：6033**

# ご説明内容

**1 FY2025 第3四半期決算概要**

---

**2 FY2025 第3四半期セグメント業績**

---

**3 FY2025 通期計画**

---

**4 参考資料**

---

# 1.FY2025 第3四半期決算概要

# FY2025 第3四半期決算概要

## 連結P/Lサマリー

- 第3四半期累計での前年同期比では、収益性の高いコンテンツプロパティ事業において、人気作の発売があった前期に対し減収減益となった一方、他2事業が増収増益となり、連結売上高では増収を達成。
- 前四半期比では、デジタル人材事業・受託開発事業ともに増収増益。コンテンツプロパティ事業は新作タイトル発売に伴う原価計上により、増収減益となった。

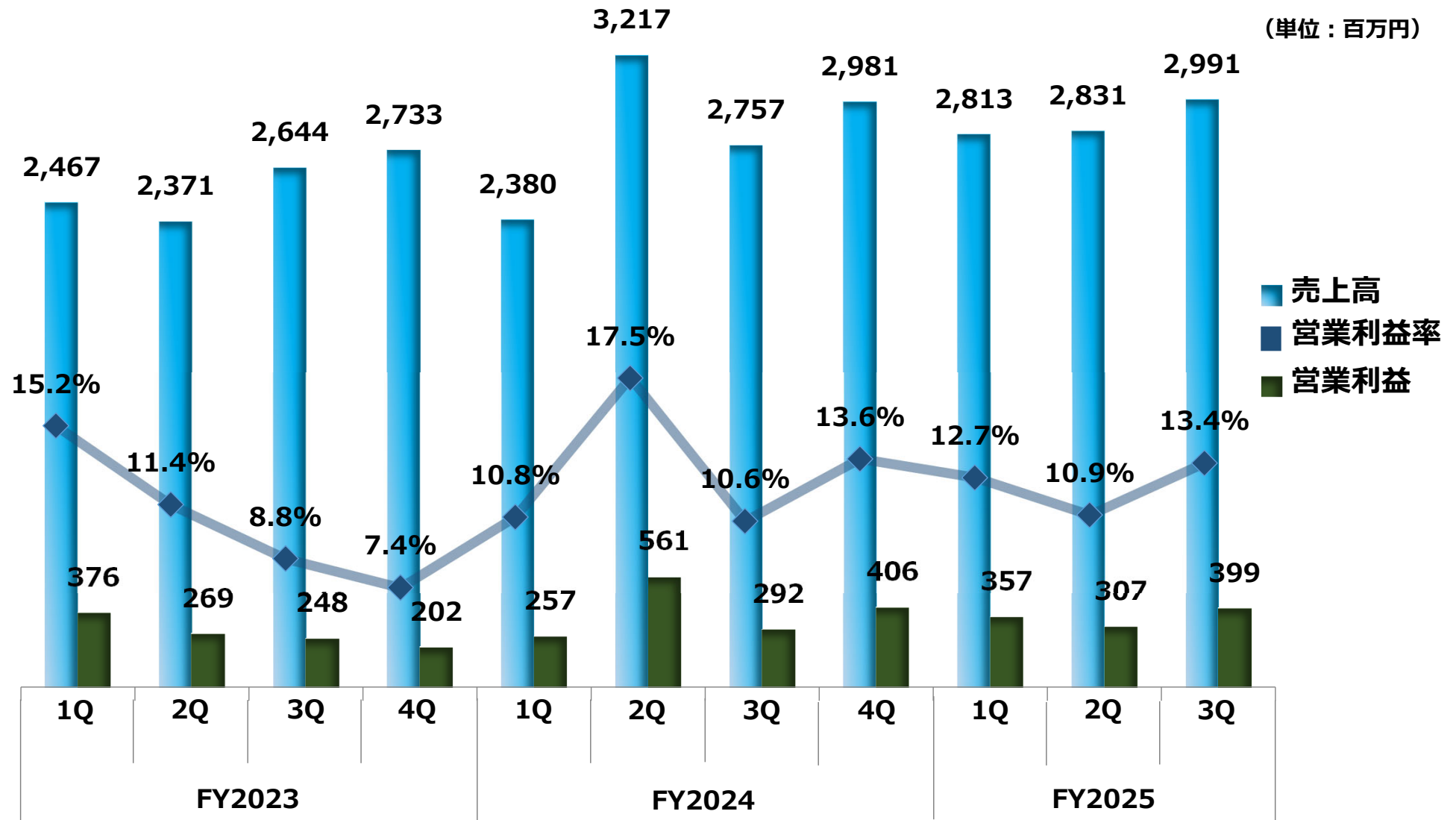
(単位：百万円)

	FY24 3Q累計	FY25 3Q累計	前年同期比	FY25 2Q	FY25 3Q	前四半期比
売上高	8,355	8,636	103.4%	2,831	2,991	105.7%
デジタル人材事業	4,818	5,294	109.9%	1,771	1,850	104.5%
受託開発事業	2,384	2,736	114.8%	892	926	103.9%
コンテンツプロパティ事業	1,223	684	56.0%	193	242	125.2%
営業利益	1,111	1,065	95.8%	307	399	130.0%
デジタル人材事業	604	684	113.1%	199	272	136.7%
受託開発事業	569	642	112.8%	201	222	110.3%
コンテンツプロパティ事業	567	361	63.7%	113	99	87.5%
調整額（全社販管費）	△631	△623	—	△206	△194	—
経常利益	1,330	1,235	92.9%	397	514	129.6%
親会社株主に帰属する当期純利益	868	804	92.6%	263	345	131.2%

※上記において、売上高・営業利益にはセグメント間の内部売上高または振替高が含まれております。

# FY2025 第3四半期決算概要

## 連結売上高・営業利益・営業利益率推移



# FY2025 第3四半期決算概要

## 連結B/Sサマリー

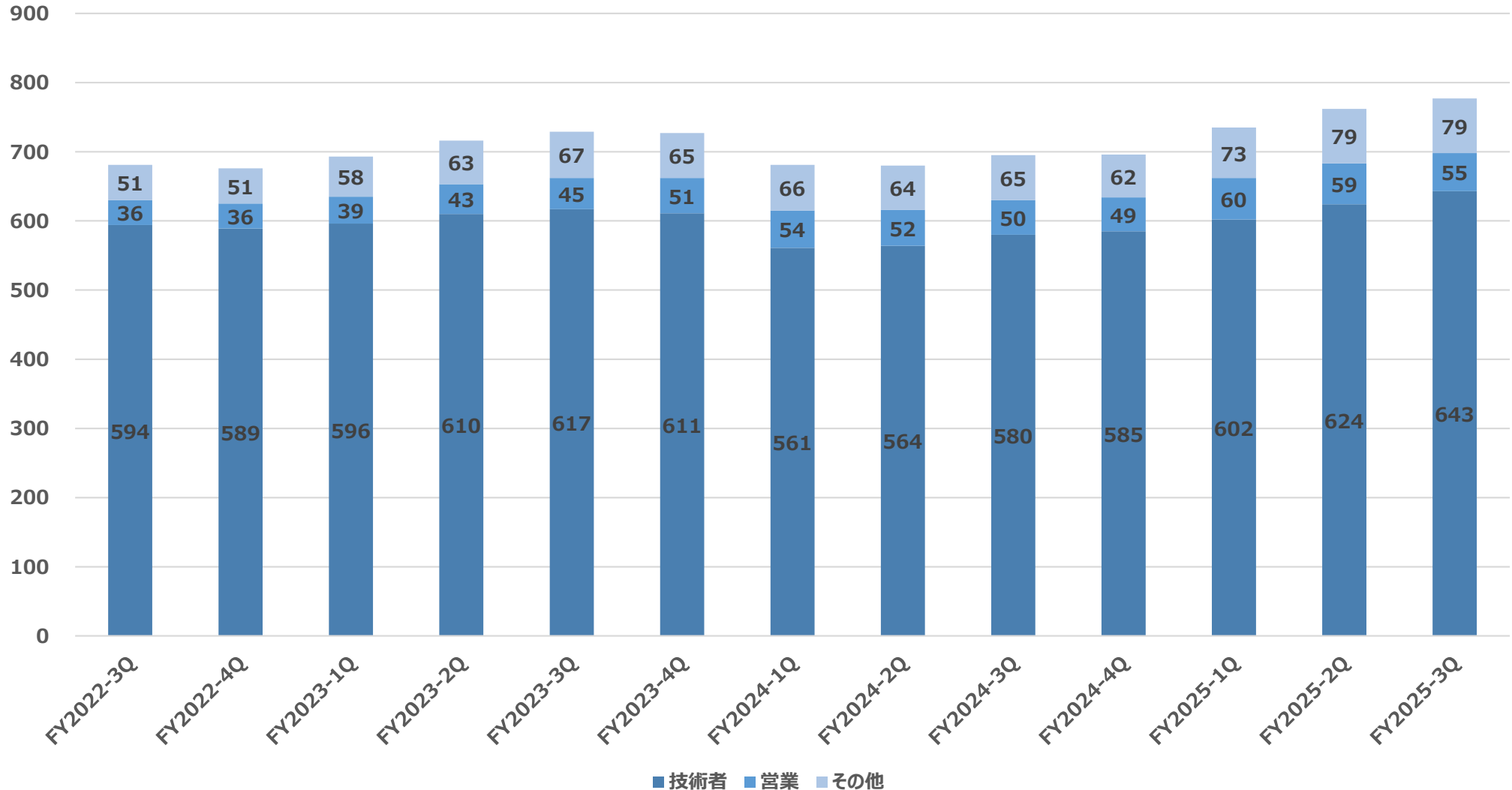
(単位：百万円)

	2025年9月末	2025年12月末	前期末比
流動資産	6,554	6,898	105.2%
現預金	4,702	4,911	104.4%
固定資産	2,186	2,214	101.3%
のれん	135	127	93.9%
総資産	8,741	9,113	104.3%
	2025年9月末	2025年12月末	前期末比
流動負債	2,295	2,260	98.5%
固定負債	12	12	97.3%
純資産	6,433	6,840	106.3%
利益剰余金	5,352	5,697	106.5%

# FY2025 第3四半期決算概要

## 連結従業員数推移

(単位：人)



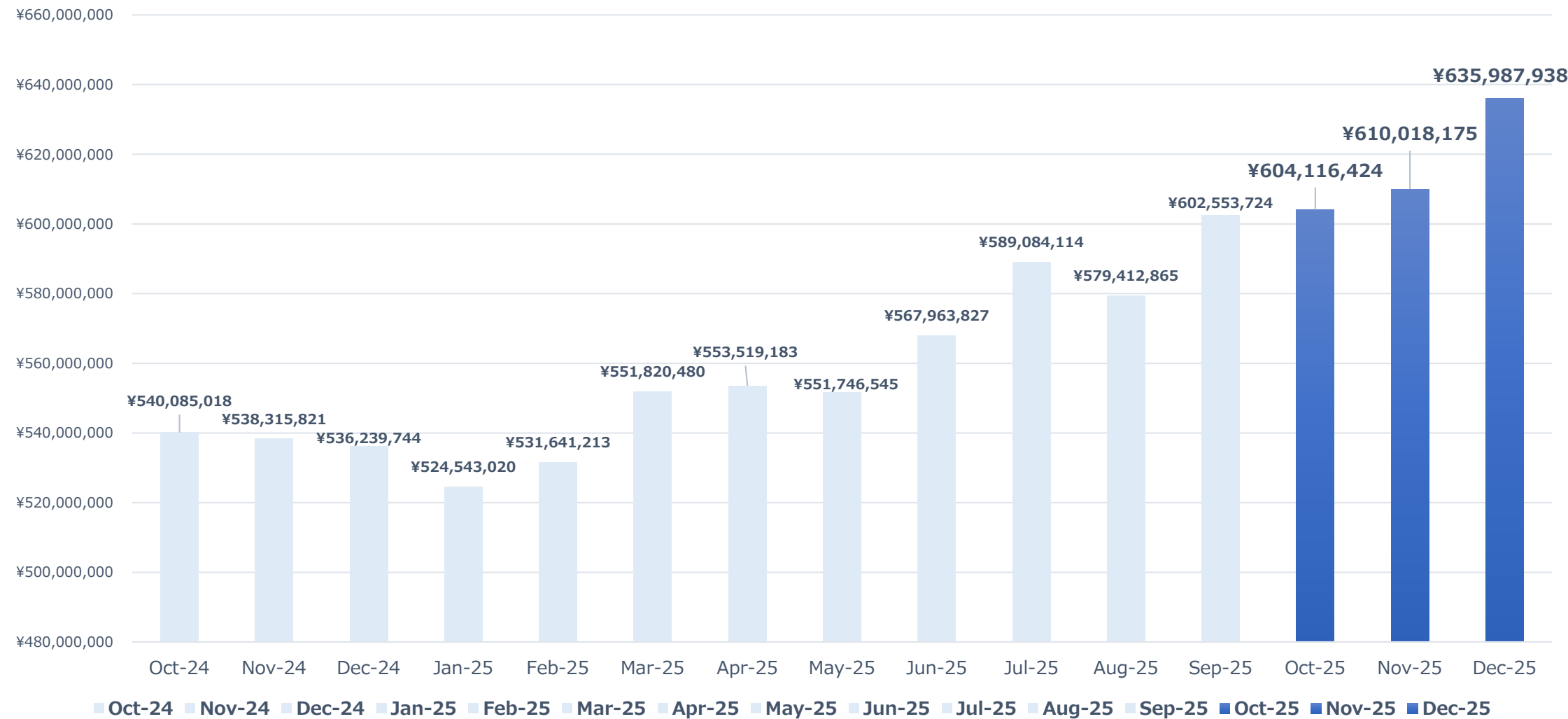
■引き続き非エンターテインメント系の技術者採用が順調に推移、連結従業員数は12月末時点で**777名**。

# 1.FY2025 第3四半期セグメント業績



# デジタル人材事業

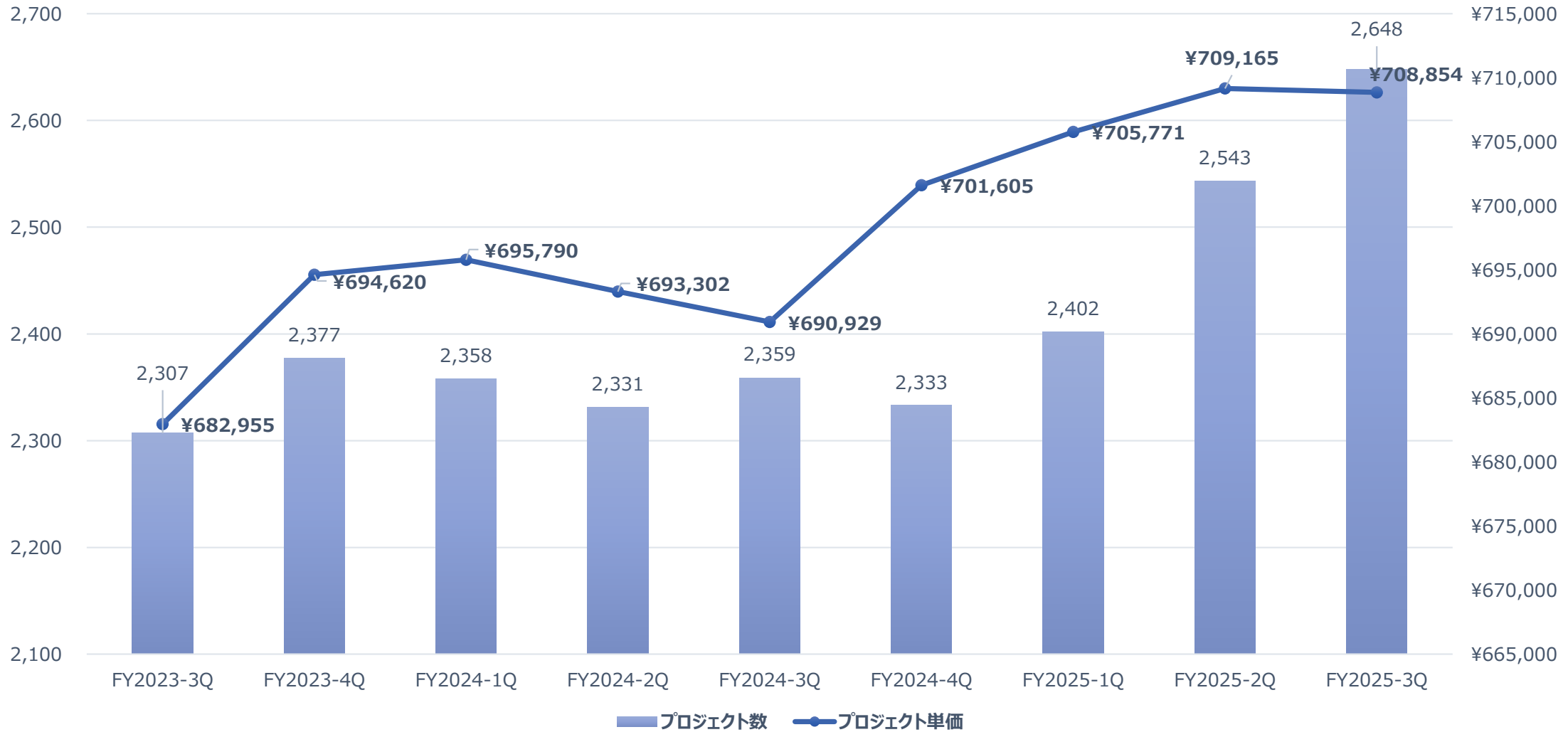
## 単月売上高推移



■稼働プロジェクト数の増加に伴い単月売上高が伸長、第3四半期合計では前年同期比で**114.6%**。

# デジタル人材事業

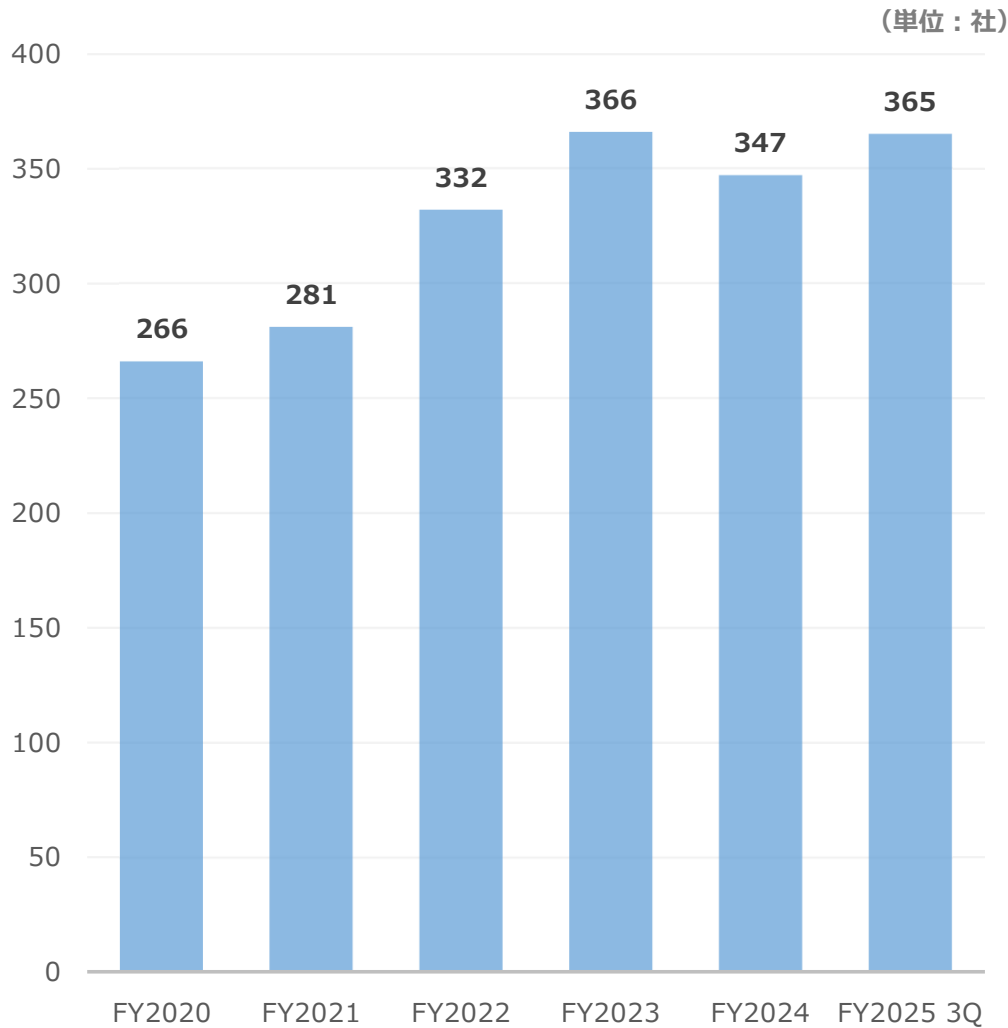
## プロジェクト稼働数・平均単価



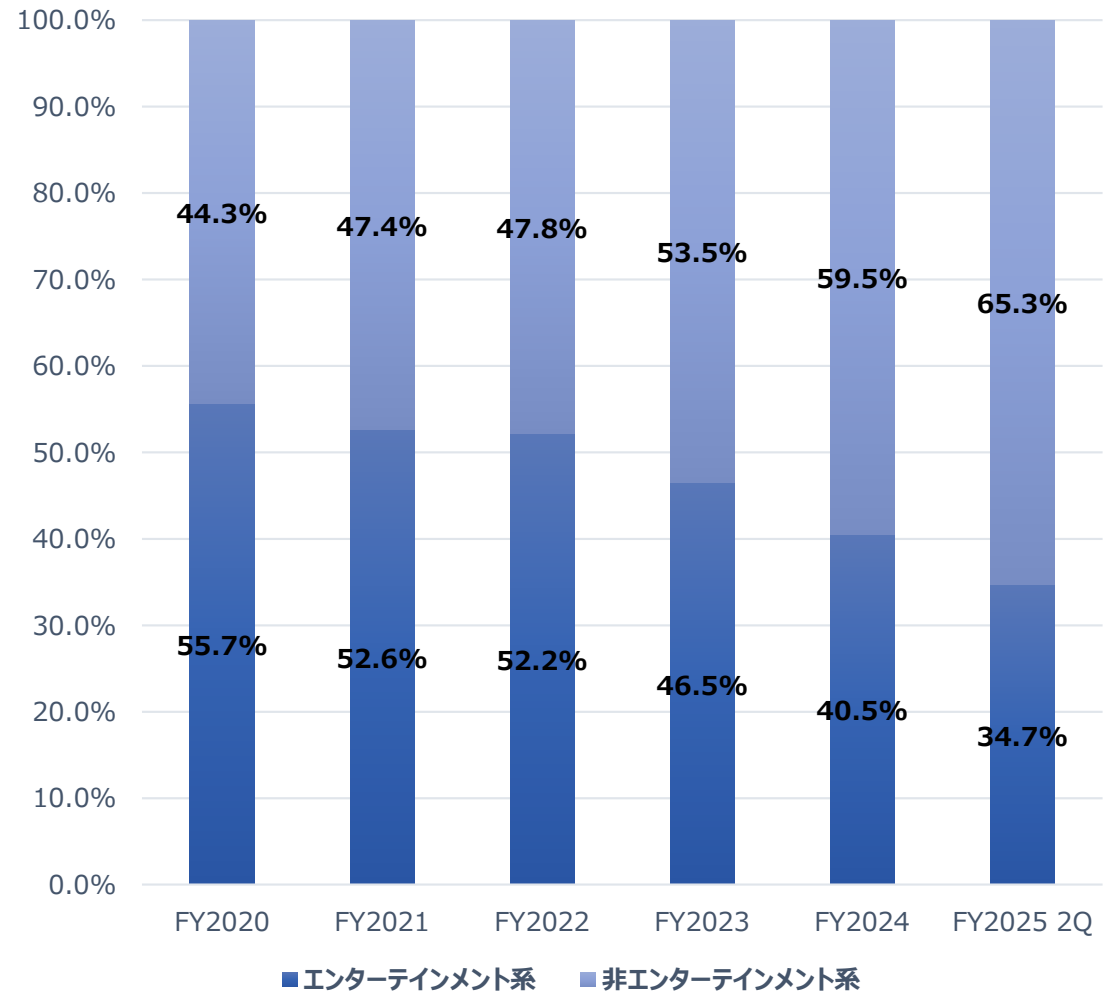
■プロジェクト単価は前四半期比でほぼ横ばいであるが、稼働数は伸長、四半期合計で2,600件を突破。

# デジタル人材事業

## クライアント数



## プロジェクト属性



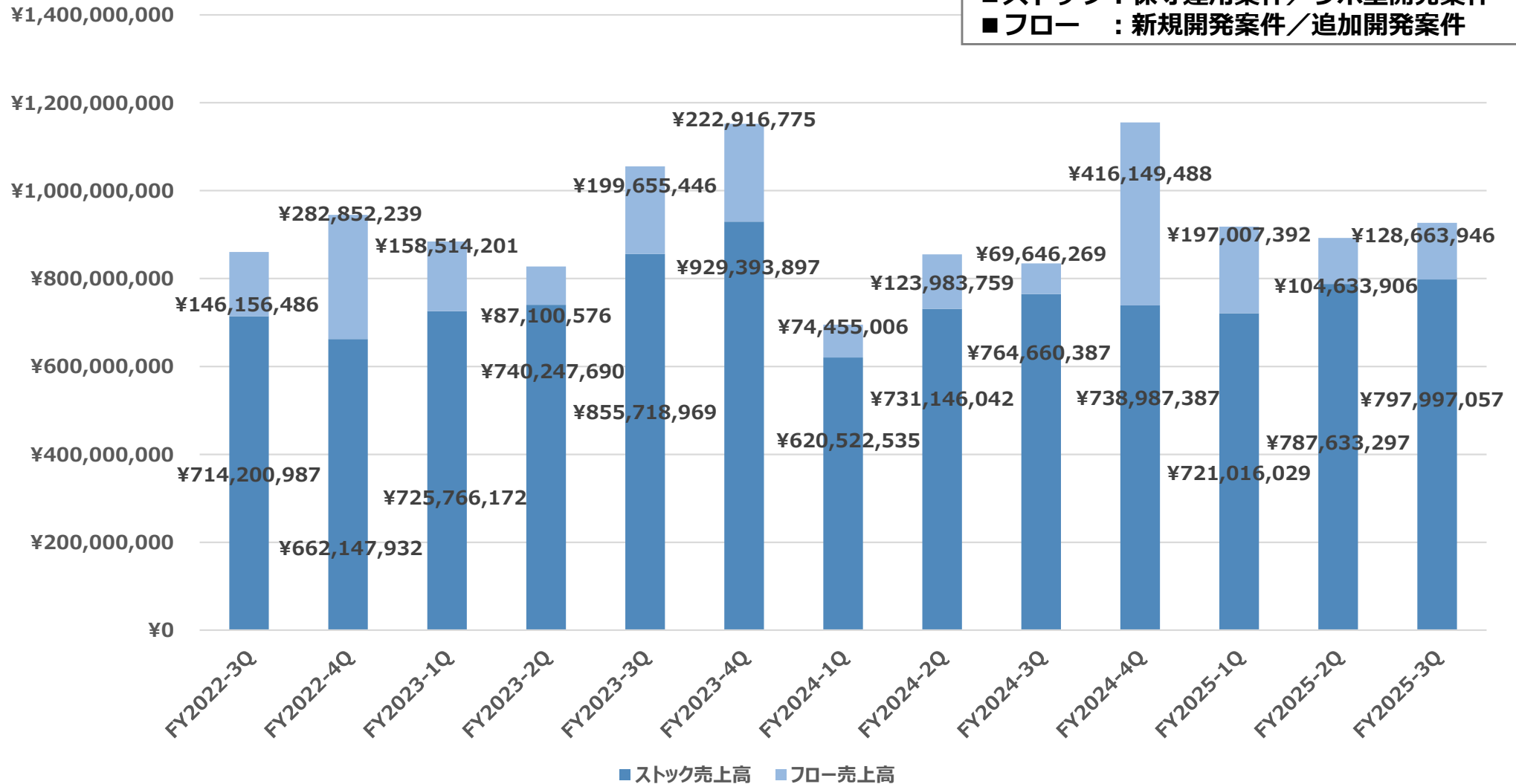
■名古屋オフィスの拡大や大阪オフィス立ち上がりの寄与もあり、非エンターテインメント業界のクライアント、プロジェクトが引き続き増加。

# 受託開発事業

## 四半期毎売上高推移（ストック／フロー）

【ストック／フローの定義】

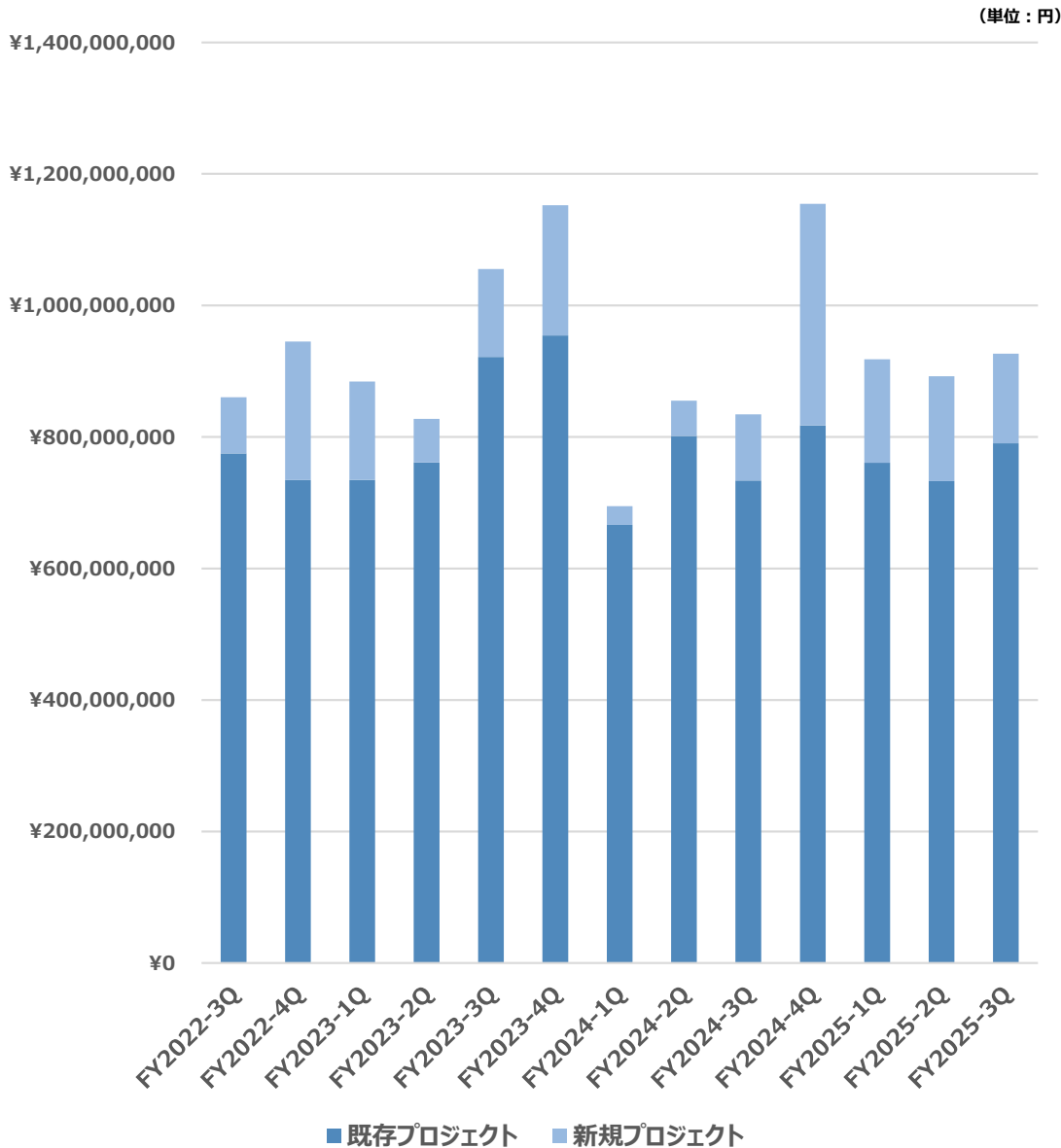
- スtock：保守運用案件／ラボ型開発案件
- フロー：新規開発案件／追加開発案件



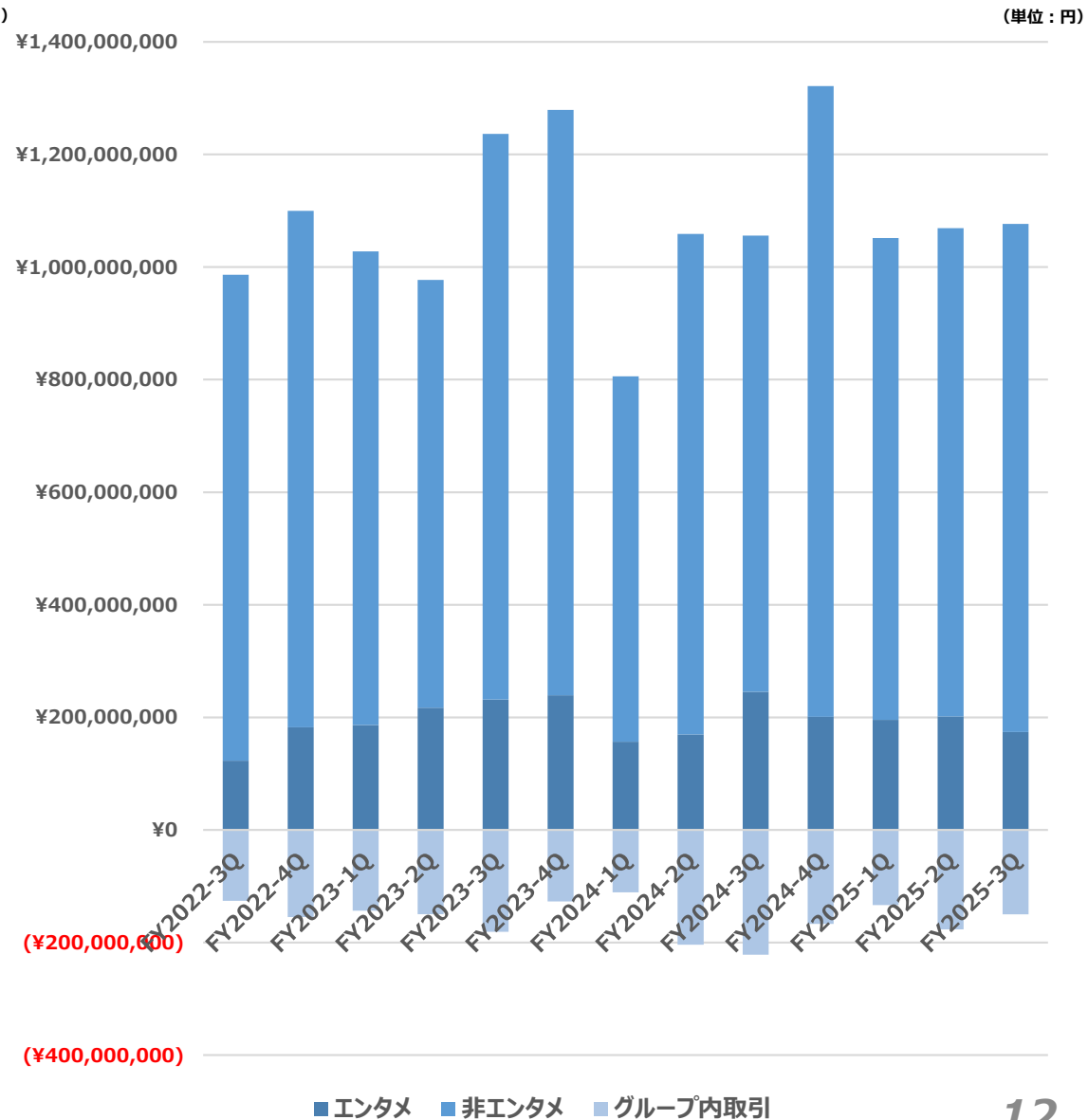
■ 売上高は前四半期比**103.9%**、前年同期比**111.1%**と順調に推移。

# 受託開発事業

## 売上高推移（新規/既存）

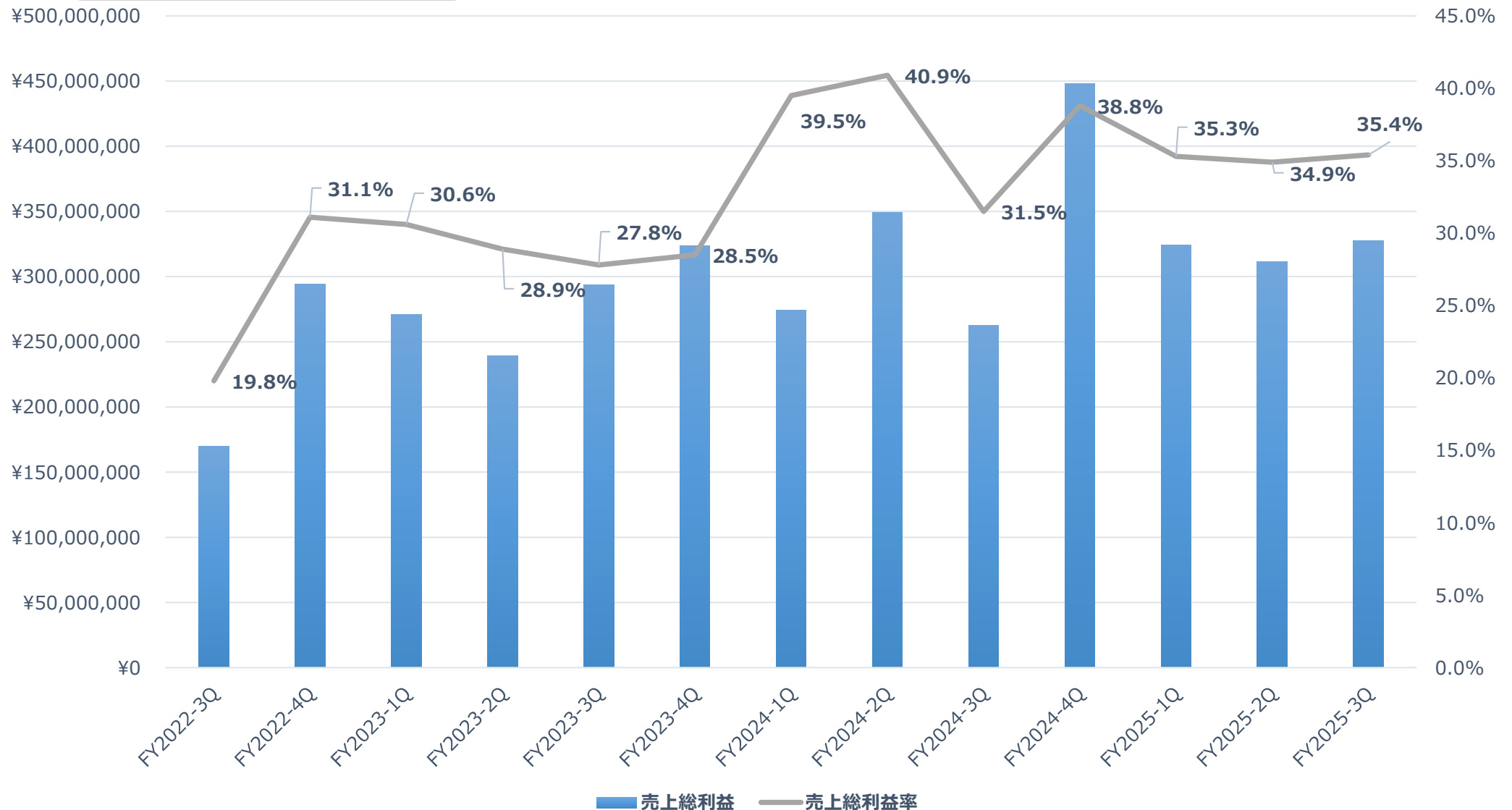


## 売上高推移（エンタメ/非エンタメ）



# 受託開発事業

## 売上総利益推移



■ 売上総利益率は引き続き高水準を安定して維持。

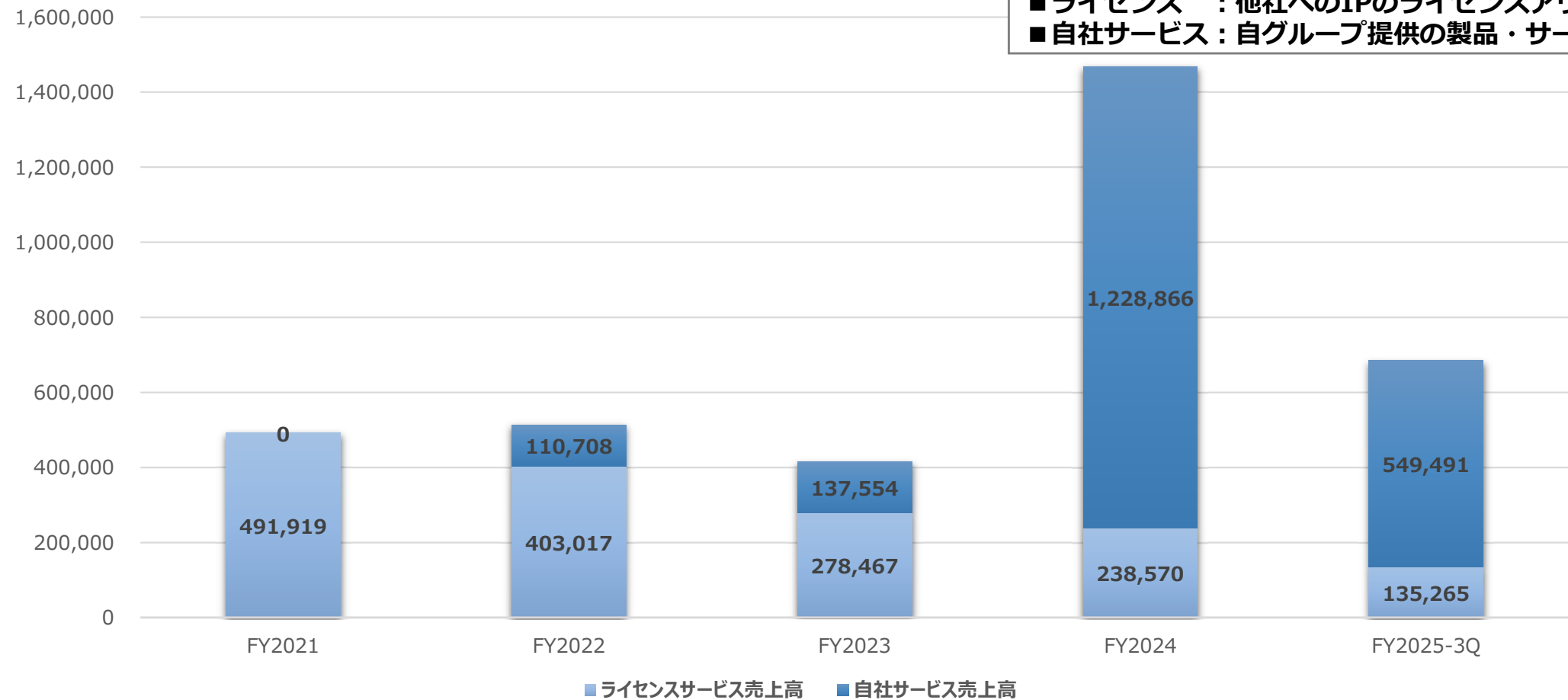
# コンテンツプロパティ事業

## 通期売上高推移（ライセンス／自社サービス）

（単位：千円）

【ライセンス/自社サービスの定義】

- ライセンス：他社へのIPのライセンスアウト
- 自社サービス：自グループ提供の製品・サービス



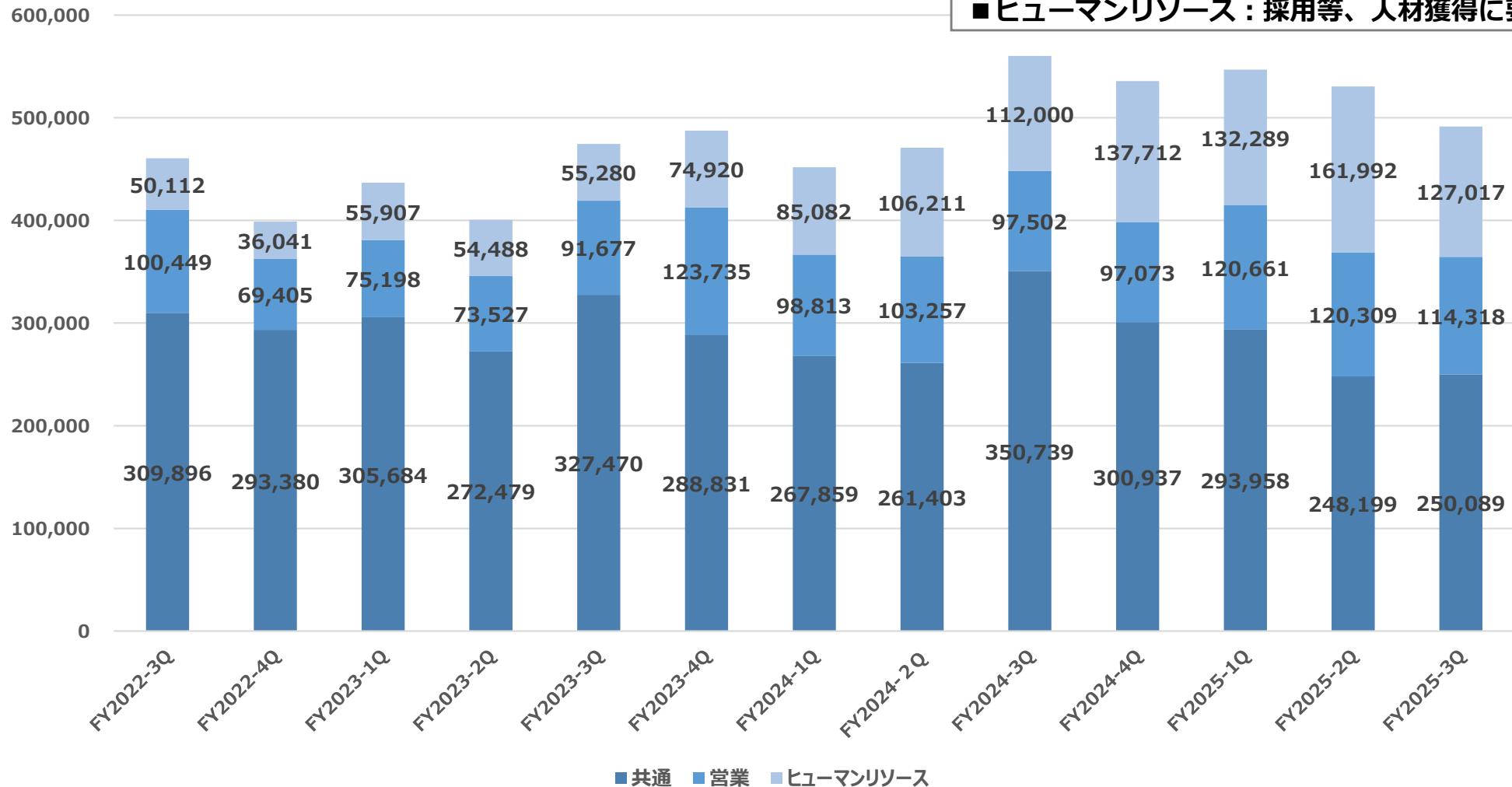
■ 前期から引き続き自社タイトルの売上高が寄与、通期計画を上回り進捗。

# 販売管理費

## 連結販売管理費推移

(単位：千円)

■ ヒューマンリソース：採用等、人材獲得に要するコスト



■ ヒューマンリソース費用は技術者採用の状況により変動、その他の共通販管費は大きな変動なく推移。



## 3.FY2025 通期計画

---

# FY2025 通期計画

## 連結P/L計画 (修正あり)

(単位：百万円)

	今回発表計画 (2026年2月12日発表)	増減率	前回発表計画 (2025年5月14日発表)
売上高	11,770	7.0%	11,000
営業利益 (営業利益率)	1,350 (11.5%)	35.0%	1,000 (9.1%)
経常利益	1,550	61.0%	963
親会社株主に帰属する当期純利益	1,050	70.5%	616
1株当たり当期純利益	196円13銭	-	115円22銭

### ■売上高

- デジタル人材事業 (7,400百万円 前回発表数値比105.7%)
- 受託開発事業 (3,470百万円 前回発表数値比99.1%)
- コンテンツプロパティ事業 (900百万円 前回発表数値比180.0%)

-デジタル人材事業は、非エンターテインメント系プロジェクトの好調な受注獲得を背景に、コンテンツプロパティ事業は、前期および今期にリリースしたゲームタイトルの売上が計画を上回って推移したため、今回上方修正を行っております。尚、受託開発事業は期首計画値から大きな変更はございません。

### ■営業利益

デジタル人材事業において社員採用が順調に推移し、また、収益率の高いコンテンツプロパティ事業の増収の結果、営業利益率が計画に対して上昇する見込みのため、2026年3月期連結業績計画を修正いたしました。

※各事業毎の売上高には、セグメント間の内部売上高または振替高が含まれております。

# FY2025 通期計画

## 配当 (修正あり)

	今回発表計画 (2026年2月12日発表)	前回発表計画 (2025年5月14日発表)
1株当たり配当金	62円	57円

- 連結業績計画修正のとおり、親会社株主に帰属する当期純利益が当初計画を上回る見通しとなりました。株主の皆様には安定した配当の維持および業績動向を勘案した結果、期末配当金につきましては、当初計画の1株当たり57円から5円増額し、1株当たり62円へ修正いたします。

## 4. 参考資料

# 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 & ITエンジニアプロダクションです

## コンテンツプロパティ事業

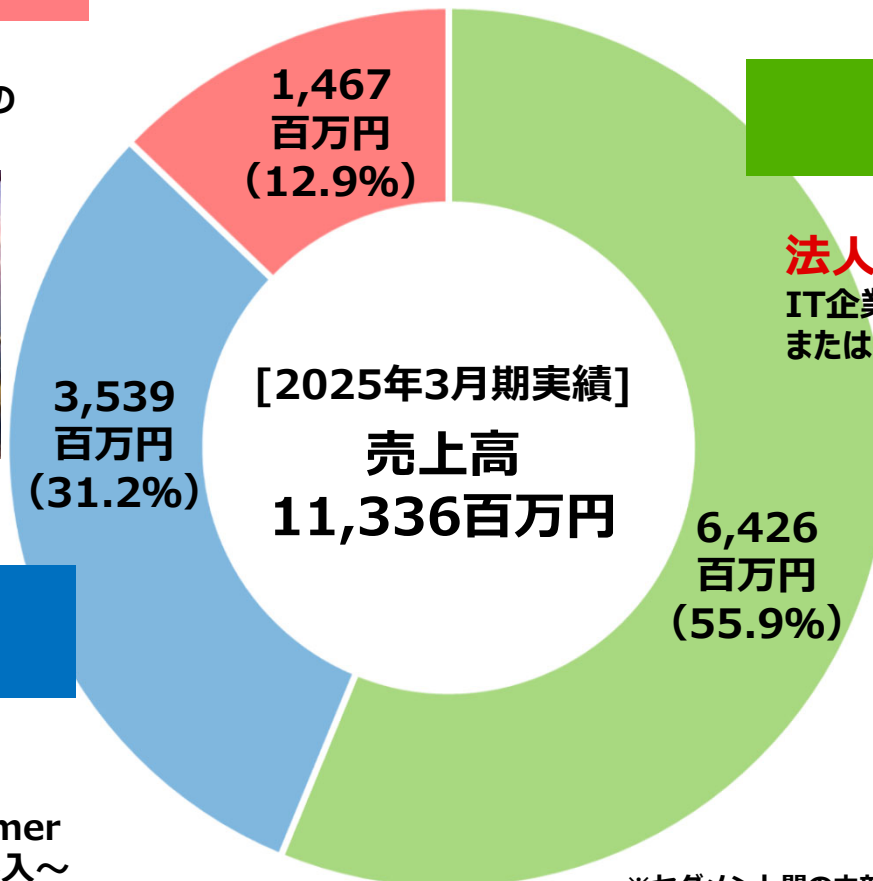
当社が保有するゲーム・キャラクター等の  
知的財産を活用し、様々な事業を展開



## 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

## セグメント別売上構成



## デジタル人材事業

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



※セグメント間の内部売上高または振替高含む。

# 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
名古屋オフィス	愛知県名古屋市西区名駅一丁目1番17号
大阪オフィス	大阪府大阪市北区堂山町1-5 三共梅田ビル9階
代 表 者	代表取締役社長CEO 佐藤 昌平
資 本 金	424百万円 ※2025年3月末現在
従 業 員 数	連結695名 単体486名 ※2025年3月末現在
事 業 内 容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタル人材事業（顧客常駐型開発）</li> <li>・受託開発事業</li> <li>・コンテンツプロパティ事業（ゲーム開発・販売、ライセンス許諾）</li> </ul>
グループ会社	100%子会社：株式会社エクストラボ、EXTREME VIETNAM Co.,Ltd、 子 会 社：株式会社Dragami Games、エス・イー・エス株式会社、酒田エス・イー・エス株式会社

## 【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

# extreme

デジタル人材事業  
受託開発事業  
コンテンツプロパティ事業



会社名	株式会社エクストラボ
所在地	東京都豊島区西池袋 1-11-1
事業概要	主にベトナム子会社と連携し、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」も展開。

会社名	EXTREME VIETNAM Co., LTD.
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を含め、約150名が在籍。主に日本からの法人顧客による受託開発業務を高品質・低価格で提供。

会社名	エス・イー・エス株式会社
所在地	東京都台東区台東 1-1-14
事業概要	エンターテインメント事業及びシステムソリューション事業の2事業を展開する受託開発会社。ゲーム等の受託開発事業においては、大手ゲームパブリッシャーを主な取引先として、40年を超える取引実績があり、業界内でも老舗として名が通った企業。

会社名	株式会社 Dragami Games
所在地	東京都品川区東五反田 1-2-33
事業概要	主に家庭用ゲームソフトの企画・開発・販売を行う。世界的なヒット作となったゾンビアクションゲーム「LOLLIPOP CHAINSAW」はじめ、多数のヒット作を保有。2022年6月「角川ゲームス」より吸収分割承継を受け誕生。

会社名	酒田エス・イー・エス株式会社
所在地	山形県酒田市中町1-4-10
事業概要	エス・イー・エス株式会社より業務を受託している。



# 沿革

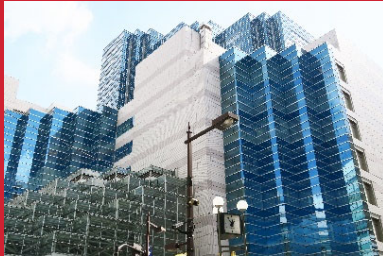
2005.5

東京都豊島区において  
資本金15,000千円にて会社設立



2016.9

東京都豊島区西池袋1-11-1  
(メトロポリタンプラザビル)に本社移転



2014.6

愛知県名古屋市に名古屋オフィス開設

2014.12

東京証券取引所マザーズ市場へ上場

2014.11

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

2006.5

デジタル人材事業  
人材ソリューションサービス開始

2006.9

コンテンツプロパティ事業ゲームサービスとしてPCオンラインゲーム  
『桃色大戦ぱいろん・ぶらす』課金サービス開始  
※現在はサービス終了



2021.10

EXTREME VIETNAM Co.,Ltd.を  
100%子会社化

2019.6

株式会社エクストラボを設立

2019.12

一般社団法人 日本経済団体連合会  
(経団連)加盟

2018.8

中国にてスマートフォンゲームアプリ  
『ラングリッサー（夢幻模擬戦）』サービス開始  
(以降、世界各国にて同サービスを展開)

2019.8

日本にてスマートフォンゲームアプリ『ラングリッサーモバイル』サービス開始



2023.4

愛知県名古屋市西区名駅1-1-17  
(名駅ダイヤメイツビル)に名古屋オフィス移転

2022.4

東京証券取引所  
グロース市場へ市場変更

2022.7

株式会社ドラガミゲームスを子会社化

2022.11

エス・イー・エス株式会社を子会社化

2024.12

本社ビル内（メトロポリタンプラザビル）に  
オフィス増床

2025.1

大阪府大阪市に大阪オフィスを開設

2025  
2024  
2023  
2022  
2021  
2020  
2019  
2018  
2016  
2014  
2006  
2005





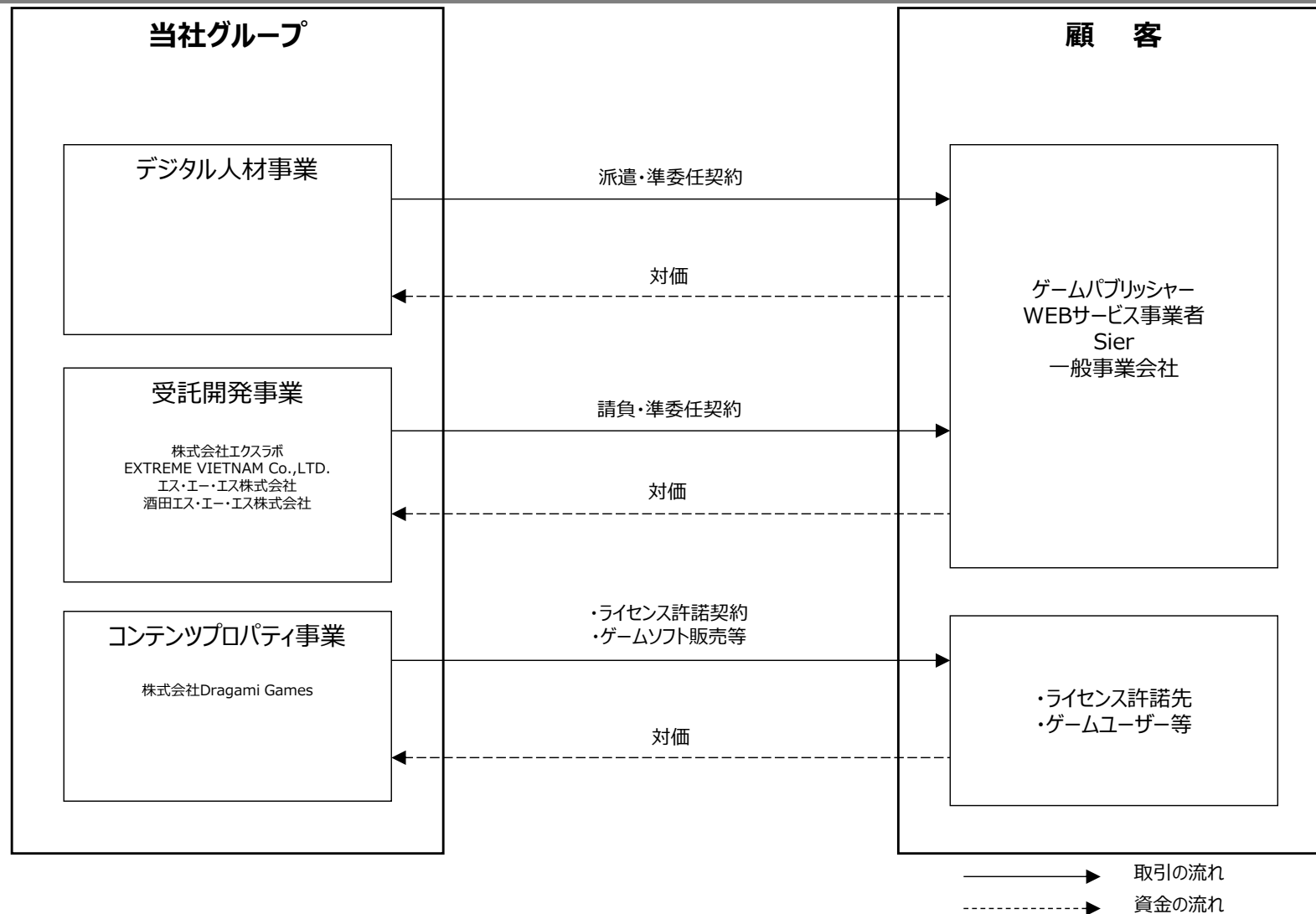
# 代表者略歴



- |          |                                     |
|----------|-------------------------------------|
| 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<br>(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<br>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<br>代表取締役就任             |
| 2005年5月  | 当社設立 代表取締役就任 (現任)                   |

代表取締役社長CEO  
佐藤 昌平

# ビジネスモデル



- ・ デジタル人材事業は、技術人材派遣または準委任契約により対価を得るビジネスモデル。
- ・ 受託開発事業は、開発案件を受託（請負契約）し、対価を得るビジネスモデル。
- ・ コンテンツプロパティ事業は、知的財産のライセンス許諾、ゲームソフト販売などを通じて対価を得るビジネスモデル。

# 事業紹介/デジタル人材事業

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

**当社**  
(デジタル人材事業)

派遣  
または  
請負契約

顧客企業

エンターテインメント系 (売上比率34.7%)

スマートフォン  
アプリ  
(67.2%)

遊機器  
(2.8%)

家庭用ゲーム  
(22.6%)

オンラインゲーム  
(4.2%)

業務用ゲーム他  
(3.2%)

非エンターテインメント系 (売上比率 : 65.3%)

IT  
(58.7%)

金融 (フィンテック)・官公庁・  
通信 (IoT)・製造等

WEB  
(41.3%)

WEBサイト・ネット広告・放送・総合  
サービスメディア等

# 事業紹介/デジタル人材事業（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
- デバイスの流行り廃りに左右されない、盤石な経営基盤

# 事業紹介/デジタル人材事業（主要顧客）

エンターテインメント・WEB・ITの幅広い企業と取引



※上記は一例です

# 事業紹介/受託開発事業

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。  
フロー売上高からストック売上高へ、ベトナム子会社の活用も今後積極的に展開。



# 事業紹介/受託開発事業

## 受託開発事業

大規模プラットフォームに関わる各種開発・保守が強みです。  
安定的な稼働実績を強みとして、ナショナルクライアントから直接受注し、  
開発ノウハウを海外含めグループ内に蓄積しています。

### 当社グループ受託開発事業の強み



研究・開発段階から  
お客様とサービスを  
作り上げた実績



技術に裏打ちされた企  
画力を元にご提案、事  
業立ち上げ



豊富な実績を活かし  
た最適なシステムへ  
のご提案



お客様の課題に合わせ  
多様なチーム組成可能  
なネットワーク

- ・ビッグデータ分析での分析基盤の設計開発および分析、AIを活用したシステム開発
- ・リアルタイムコミュニケーションを実現する技術を活用した映像配信プラットフォーム開発
- ・遠隔地にある設備をデバイス上の操作でオペレーション支援システムの開発



# 事業紹介/コンテンツプロパティ事業

## コンテンツプロパティ事業

100タイトル超の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が強みです。

「ラングリッサー」シリーズなどは30年を超えるロングセラーIPとなっており、  
長い期間に渡って収益を生み出すことが出来るIPを保有・活用できることは大きな強みです。  
同時に、新たなIPを生み出すべく、グループ会社のドラガミゲームスでは、自社においてゲーム  
ソフトの企画・開発・販売を行い、パブリッシャーとして自社サービスを展開しています。



## DRAGAMI GAMES



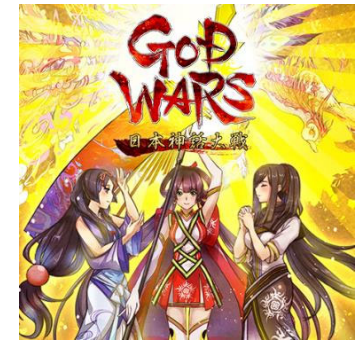
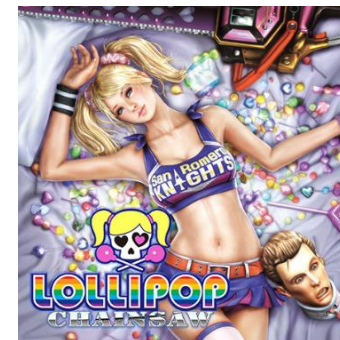
▲ 四半世紀を超える超ロングライフIPの  
筋肉派シューティングゲーム  
「超兄貴」シリーズ



▲ 重厚な世界観/物語・描き込まれた  
グラフィックが魅力の根強い人気  
を誇る「重装機兵」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」





# 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

### デジタル人材事業

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

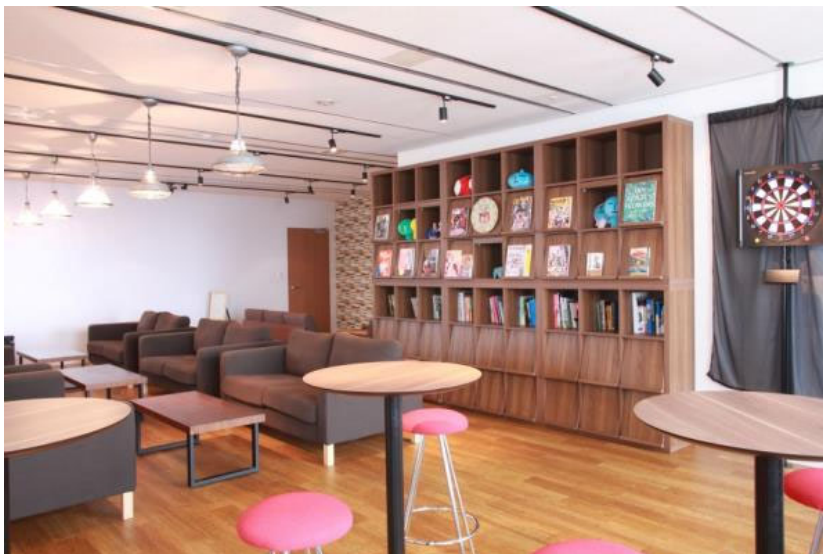
- プログラマー、3Dグラフィッカー等の教育カリキュラム
- バーチャル研修（eラーニング）

### 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

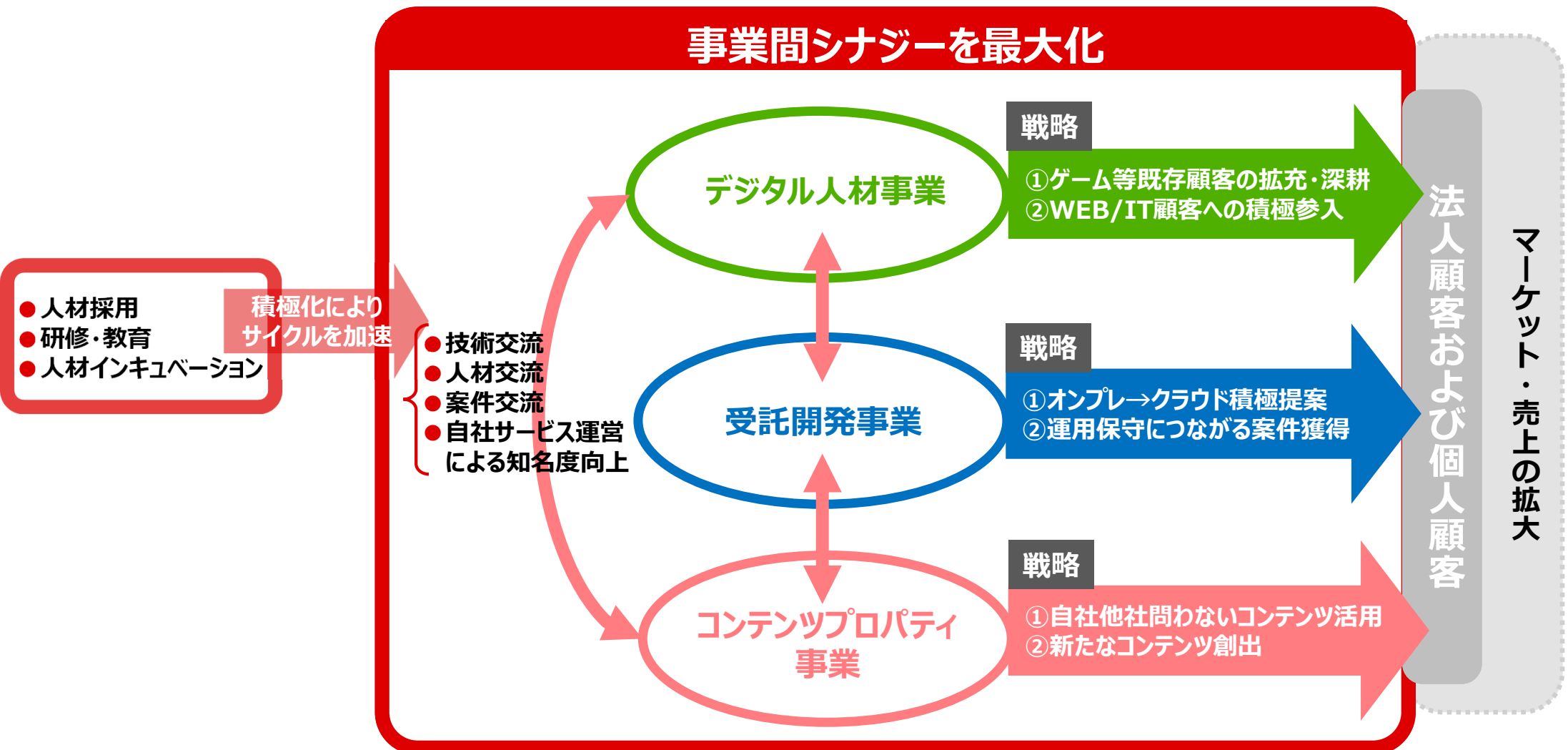


#### \*「Co-CORE」の意味

- ① Co(会社)のCORE(中心)
- ② Co(個)がCORE(会社の中心)

# 成長戦略

デジタルクリエイター＆ITエンジニアプロダクションとしての機能を活かし、事業間シナジーを最大化、売上・利益の拡大・成長を目指します。



# 成長戦略（デジタル人材事業）

## 具体的な成長戦略

### 人材戦略

#### IT人材流動化に対応する採用強化

- ・コンテンツプロパティ事業など自社プロダクトを通じた採用
- ・フリーランス人材などの活用
- ・採用部門、採用活動への積極投資
- ・社員ケア、サポートシステムによる定着率向上

#### 教育・研修制度の拡充による 人材力強化

- ・当社独自の研修システムによる人材力の相対的強化
  - ・バディシステムの活用（※）
- ※顧客先にて先輩社員が後輩社員をケア

#### 外国人技術者の活用

- ・ベトナム人材の将来的な活用
- ・日本からベトナムへの技術支援制度の構築

### 顧客戦略

#### エンタメ系既存顧客の深堀り

- ・ゲーム系顧客は、1社当たりの取引額を拡大させる
- ・技術社員が顧客の他部門案件を当社へフィードバック
- ・実績の積み上げによるチーム常駐の拡大
- ・IT技術者をゲーム開発プロジェクトへ参画

#### WEB業界など対象顧客の多様化

- ・ゲーム開発で培った技術（UI/UX）を他業界へ展開
- ・WEBサービスのアプリ化に伴う開発需要の取り込み
- ・単純派遣ではない、企画提案型開発ソリューションの提供

#### 提供サービス（職種）の多様化

- ・開発工程だけではなく、プロモーション、データサイエンティスト、デバッグなど周辺業務の提供
- ・進出する業界によっては、更に専門性の高い職種への展開



# 成長戦略（受託開発事業）

## 具体的な成長戦略

- ・主に大規模プラットフォームに関わる各種開発・保守実績を踏まえ、ナショナルクライアントから直接案件を受注し、開発ノウハウを海外含めグループ内に蓄積していくことで業容拡大を目指します。
- ・大規模プラットフォームをメインとしたソリューション提供は、運用型サービスがセットとなるケースが多く、新規受注～保守・運用開発～追加開発と安定的な受注が獲得できるサービスラインを構築します。

一般的な  
受託開発モデル

### 新規案件

- ・受注の蓋然性リスク
- ・見積誤りリスク
- ・追加工数発生リスク



利益確保の蓋然性にリスク

当社の目指す  
受託開発モデル

### 新規案件

- ・受注の蓋然性リスク
- ・見積誤りリスク
- ・追加工数発生リスク

### 保守・運用案件

- ・年間契約など継続性が高い
- ・障害等の発生がなければ高い利益率を確保できる

### 追加開発案件

- ・構築済システムがベースとなるため工数見積・開発要件の不透明リスクが少ない



新規案件で利益確保できなくても保守・運用～追加開発案件で利益確保



# 成長戦略（コンテンツプロパティ事業）

## 具体的な成長戦略

- ・ 100タイトル超のゲームタイトルやキャラクターに関するIPをベースに、ゲームサービスやライセンスサービスなど収益源をマルチに展開し、利益率の高いプロジェクトを積み上げていきます。
- ・ また、他社IPとの相互連携、事業提携なども視野に入れ、知的財産活用機会を積極的に広げていきます。
- ・ なお、本事業は、事業環境・景気動向などによって業績の変動が大きいいため、状況に応じた事業戦略を立案しスピーディに実行していく方針です。

### 【ゲームサービス】



▲日本・中国を中心に大ヒットを記録しているスマホ版「ラングリッサー」



▲のべ100タイトル超のゲームタイトルを保有するメサイヤゲームス

自社運営・販売

プラットフォーム配信

ライセンスアウト

### 【ライセンスサービス】



▲ラングリッサーモバイル公式アートブック



▲女性にも人気のロングセラー「うみにん」



▲200体以上の萌えキャラが人気の「桃色大戦ばいろん」

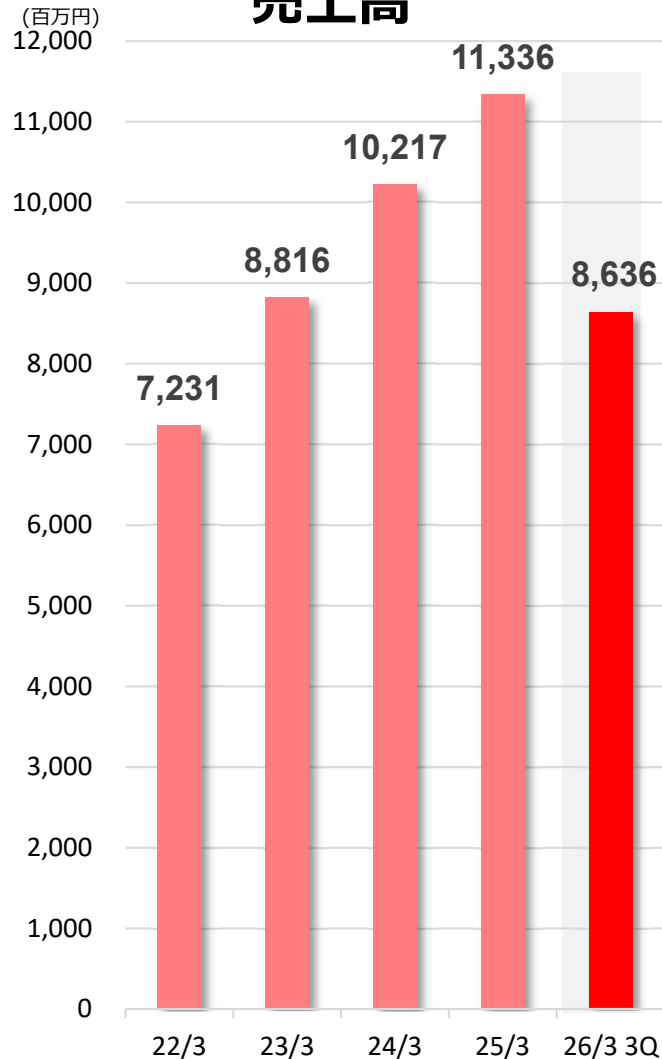
フィギュア

ライトノベル/MOOK

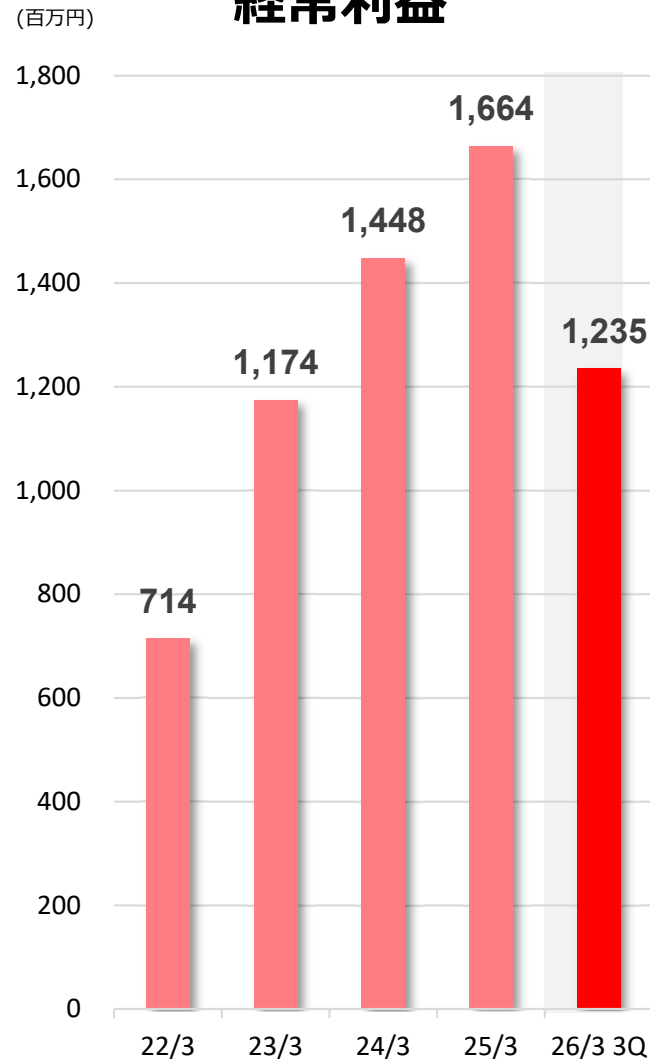
音楽CD/DVD等

# 業績推移

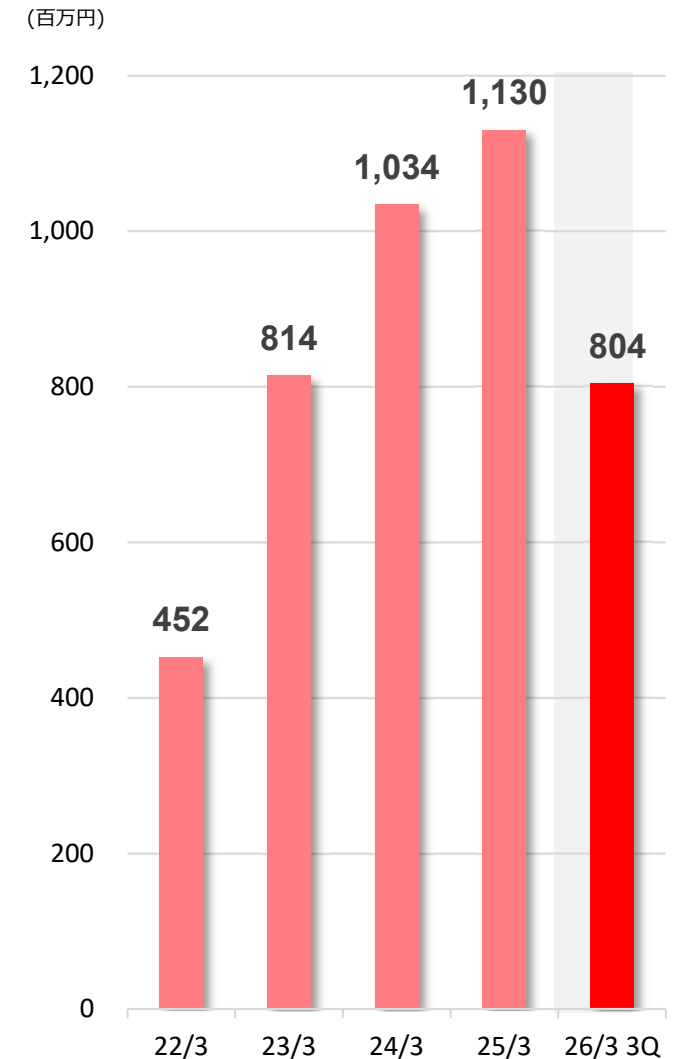
## 売上高



## 経常利益



## 親会社株主に帰属する当期純利益



# リスク情報

影響する 事業セグメント	主要なリスク	顕在化の 可能性/時期	顕在化した場 合の影響度	リスク対応策
デジタル人材事業	エンジニア確保が計画通り進まないことにより事業成長が阻害される恐れ	中/中長期	大	効率的な採用活動、離職防止施策、会社知名度向上等
デジタル人材事業	経済状況の変化等に伴い、顧客情勢が変化し、労働力に対する需要の減少などが発生した場合、エンジニア派遣者数や稼働率が低下する恐れ	中/中長期	大	取引先顧客数の拡大、サービス提供先業種の拡充等
デジタル人材事業	労働者派遣法、労働者派遣事業と請負により行われる事業との区分に関する基準などの改変による派遣事業に関するビジネスモデルが阻害される恐れ	中/中長期	大	制度改正のモニタリングと業界団体等を通じた関連省庁へのパブコメ・委員会参加など
受託開発事業	受注計画通りに営業活動が進捗せず、失注や顧客の事情により契約が途中終了するなどの恐れ	中/中長期	大	受注計画に基づいた営業活動の進捗モニタリング及び顧客開拓の多角化
受託開発事業	期日までに顧客に対して作業を完了・納品できなかった場合には損害遅延金、最終的に作業完了・納品ができなかった場合には損害賠償が発生する恐れ	中/中長期	大	開発状況の定期的なモニタリング及び開発体制の随時見直し、入替え
受託開発事業	保守開発案件における365日24時間サービス提供案件において、サーバダウンや通信ネットワーク機器の故障及び自然災害や火災・事故等によるシステム障害発生への恐れ	小/不明	中	サーバ負荷分散、各種セキュリティ対策、稼働状況の定期的なモニタリング、異常発生時の対応方法の手順化など



# リスク情報

影響する 事業セグメント	主要なリスク	顕在化の 可能性/時期	顕在化した場 合の影響度	リスク対応策
受託開発事業	契約不適合責任発生への恐れ	中/中長期	大	開発部門・外部業者による納品前検品、動作確認等の不具合検査の徹底
コンテンツプロパティ事業	ゲームタイトル、キャラクター等の知的財産について、第三者の権利が成立した場合、また、認識していない権利がすでに成立している場合、第三者より損害賠償及び使用差止め等の訴えを起こされる恐れ	小/不明	中	当社グループ及び外部へのパテント等の調査委託、各許諾地域における商標登録、意匠登録等の徹底
コンテンツプロパティ事業	新規コンテンツの創出において、開発の遅延、停滞などによる追加的な支出の発生、あるいは計画通りに収益が確保できない場合においては、投資が回収できず、減損損失等が発生する恐れ	小/不明	中	財務状況を勘案した投資計画策定及び開発経過の定期的なモニタリング、適切なタイミングでの投資継続の意思決定等

その他のリスクについては、有価証券報告書の「事業等のリスク」をご参照ください。

# IRに関するお問合せ

- 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。

<https://www.e-extreme.co.jp/ir/inquiry/>

※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。

# 本資料の取扱いについて

# extreme

## ＜本資料の取り扱いについて＞

本資料には、将来の見通し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に関する情報は、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。