



2021年6月10日

各位

会社名 株式会社テンダ
 代表者 名代表取締役会長 小林 謙
 (コード番号: 4198 東証JASDAQ)
 問合せ先 取締役執行役員経営管理本部長 田村 芳明
 (TEL. 03-3590-4150)

東京証券取引所JASDAQへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ

当社は、本日、2021年6月10日に東京証券取引所JASDAQ(スタンダード)に上場いたしました。今後とも、なお一層のご指導ご鞭撻を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

なお、2021年5月期(2020年6月1日~2021年5月31日)及び2022年5月期(2021年6月1日~2022年5月31日)における当社グループの連結業績予想は、以下のとおりであり、また、最近の決算情報等につきましては別添のとおりであります。

【連結】

(単位:百万円・%)

項目	2022年5月期 (予想)			2021年5月期 (予想)			2021年5月期 第3四半期累計期間 (実績)		2020年5月期 (実績)	
	対売上 高比率	対前期 増減率		対売上 高比率	対前期 増減率		対売上 高比率		対売上 高比率	
売上高	3,431	100.0	15.3	2,976	100.0	△6.8	2,175	100.0	3,193	100.0
営業利益	320	9.3	6.2	301	10.1	3.0	251	11.6	292	9.1
経常利益	310	9.0	5.6	293	9.9	△1.5	250	11.5	298	9.3
親会社株主に帰属 する当期(四半 期)純利益	228	6.7	20.0	190	6.4	△7.4	167	7.7	205	6.4
1株当たり当期 (四半期)純利益	107円83銭			103円17銭			90円65銭		113円32銭	
1株当たり配当金	未定(注)4			未定(注)4			-		19円77銭	

- (注) 1. 2020年5月期(実績)及び2021年5月期第3四半期累計期間(実績)並びに2021年5月期(予想)の1株当たり当期(四半期)純利益は期中平均発行済株式数により算出しております。
2. 2022年5月期(予想)の1株当たり当期純利益は、公募による新株式発行株式数(123,000株)及び公募による自己株式の処分株式数(157,000株)を含めた予定期中平均発行済株式数により算出しております。
3. 当社は、2020年2月14日付で普通株式1株につき100株の株式分割を行っております。上記では、2020年5月期の期首に当該株式分割のすべてが行われたと仮定し、1株当たり当期(四半期)純利益を算出しております。
4. 当社は、株主の皆様への利益還元を経営の重要課題の一つとして認識しております。2021年5月期及び2022年5月期の1株当たり配当金は、連結当期純利益の20%を目安とすることを基本方針としております。なお、2021年5月期(予想)及び2022年5月期(予想)については配当を予定しておりますが、具体的な配当金については現時点で未定であります。

ご注意: この文書は、一般に公表するための記者発表文であり、投資勧誘を目的として作成されたものではありません。投資を行う際は、必ず当社が作成する「新株式発行及び自己株式の処分並びに株式売出届出目論見書(並びに訂正事項分)」をご覧ください。また、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。

【2021年5月期業績予想の前提条件】

1. 当社グループ全体の見通し

当社グループは、当社及び連結子会社2社(アイデアビューロー株式会社、大連天達科技有限公司)の計3社で構成されており、企業のWebサイト(ホームページや商業目的として利用されるWebページ等の総称)の開発・保守・運用(ITソリューション事業)、ビジネスプロダクト(製品)の提供(ビジネスプロダクト事業)及びゲームコンテンツの企画・開発・運営(ゲームコンテンツ事業)などを主な事業として取り組んでおります。

当社グループのITソリューション事業及びビジネスプロダクト事業が属するITサービス市場においては、ワークスタイル改革を目的としたインフラ増強を行う企業が多く見られ、継続してIT投資が行われた状況でした。2021年5月期以降も、デジタル活用によるビジネスにおける新たな価値創出を企図したデジタルトランスフォーメーションへの取り組みが進展し、企業の旺盛なIT投資の流れは継続すると予測されます。一方、安倍内閣時に始まった働き方改革により、2019年4月には働き方改革関連法案が順次施行され、民間企業では、ITを積極的に活用した生産性の向上、ルーティンワークの削減、柔軟な働き方の実現といった取り組みが本格的になっており、ワークスタイル変革ソリューションの需要が今後、更に高まると予測しております。

2020年に入り新型コロナウイルス感染症が世界的に広まり、様々な経済活動に影響が出ており、ITソリューション事業においては、予定していたプロジェクトの延期や縮小などが散見され、ビジネスプロダクト事業においては、対面による営業活動、イベントやセミナーの開催などの活動が制限されましたが、いずれもオンラインによる商談、及びオンラインによるセミナー、並びにWebマーケティング施策によるリード収集等のニューノーマルに対応した営業活動を推進することで、業績への影響を軽減できるように努めております。ゲームコンテンツ事業においては、目立った影響は見られません。一方、今後は企業等の新型コロナウイルス感染予防への取り組みなどにより、在宅ワークなどのワークスタイルが急速に浸透し、それらに対応した需要の創出が期待されるものと考えております。

このような状況のもと、2021年5月期の当社グループの連結業績予想は、売上高2,976百万円(前期比6.8%減)、営業利益301百万円(前期比3.0%増)、経常利益293百万円(前期比1.5%減)、当期純利益190百万円(前期比7.4%減)を見込んでおります。

なお、以下に記載する業績予想につきましては、2020年6月から2021年2月までの実績値及び2021年3月から5月までの予想値を使用して算出しております。

2. 個別の前提条件

(1) 売上高

2021年5月期においては、ITソリューション事業の売上がやや伸び悩み、当社グループの連結売上高は2,976百万円(前期比6.8%減)を見込んでおります。

① ITソリューション事業

ITソリューション事業の売上は、受託開発と技術者支援(SES)で構成され、受託開発は、開発と保守に分けられます。売上計画は、受託開発については、前期からの受注残に加え期初時点で提案中及びニーズが確認できている受注確度の高い案件の提案内容を精査して作成しております。保守及び技術者支援(SES)については、前年の実績等を踏まえて契約期間や解約見込みの精査を行い、差し引きのうえで顧客ごとに人員配置と単価設定を行い、作成しております。

ご注意：この文書は、一般に公表するための記者発表文であり、投資勧誘を目的として作成されたものではありません。投資を行う際は、必ず当社が作成する「新株式発行及び自己株式の処分並びに株式売出届出目論見書(並びに訂正事項分)」をご覧ください。また、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。

ITソリューション事業では、技術者支援（SES）の売上が堅調に推移する一方で、新型コロナウイルス感染症拡大による先行き不透明感により、大企業向けの開発案件などが低調に推移し、2021年5月期の第3四半期累計の売上高は1,339百万円となりました。2021年5月期通期の売上高は1,834百万円（前期比8.2%減）を計画しております。

② ビジネスプロダクト事業

ビジネスプロダクト事業の売上は、パッケージ販売と期間契約（保守及びクラウド製品の利用料）に分けられます。パッケージ販売の売上計画は、ホームページなどからの問い合わせ、展示会、ハウスリスト、代理店販売等のアプローチ別に、過去実績に基づくリード数に過去実績に基づく受注率や平均単価を乗じて計画を策定します。期間契約の計画は、契約期間や解約見込みの精査を行い、前年度末時点での既存契約からの収入見込みと新規受注による契約増加に伴う収入増を踏まえて策定しております。

ビジネスプロダクト事業では、働き方改革の浸透に伴うワークスタイル変革への対応として、当社製品の需要は堅調でありながらも、緊急事態宣言などに伴い、営業活動、イベントやセミナーの開催などの活動が制限されたことで、新規受注の獲得に影響を受けて、2021年5月期の第3四半期累計の売上高は384百万円となりました。2021年5月期通期の売上高は546百万円（前期比2.8%減）を計画しております。

③ ゲームコンテンツ事業

ゲームコンテンツ事業の売上は、「ヴァンパイア†ブラッド」等の自社タイトルの運営、他社タイトルの運営受託、プラットフォームの運用支援で構成され、それぞれ収益形態が異なります。自社タイトルは、ゲームプラットフォーム事業者がユーザーから得た収入から手数料を差し引いた金額が当社の収入になります。なお、ゲームプラットフォーム事業者の収益はユーザーが購入するコイン消費に連動します。2021年5月期の自社タイトルにおける売上計画は、タイトルごとに各種イベントによる過去実績の傾向や季節変動を考慮し、前期売上実績に直近3年間の売上平均伸び率を乗じて策定しております。他社タイトルの運用受託における売上計画は、基本運用費に加え、変動費用のうちカード制作費等は顧客の計画から、レベニューシェアは過去実績から算定し計画策定しております。プラットフォーム運用支援の売上計画は、運用費用（固定費）の過去実績とプラットフォーム売上のレベニューシェアの過去実績を踏まえて計画を策定します。

ゲームコンテンツ事業では、受託新タイトル「新選組 ～桜華妖乱～」の開発遅延に対応するため一部人員を割り当てたことにより、既存タイトルの売上増に繋がる施策が十分に実施できず、やや低調に推移した事から、2021年5月期の第3四半期累計の売上高は452百万円となりました。2021年5月期通期の売上高は596百万円（前期比5.7%減）を計画しております。

(2) 売上原価、売上総利益

売上原価は、労務費と外注費がその主な構成要素となります。労務費は、当社人事制度の等級毎の平均人件費と時間外手当の単価を算出し、2021年5月期の人員計画を勘案して月次で計画を算定しております。外注費は、見込まれる売上(案件)から必要な外注費用を算定し計画策定しております。

第3四半期においては、利益確保に向けて外注から社内内製化への推進及びリモートワーク推進による業務効率化により売上原価の圧縮を実施いたしました。

ご注意：この文書は、一般に公表するための記者発表文であり、投資勧誘を目的として作成されたものではありません。投資を行う際は、必ず当社が作成する「新株式発行及び自己株式の処分並びに株式売出届出目論見書（並びに訂正事項）」をご覧ください。また、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。

以上により、2021年5月期の第3四半期累計の売上原価は1,249百万円、売上総利益は925百万円となりました。2021年5月期通期の当社グループ連結の売上原価は1,738百万円（前期比9.8%減）、売上総利益は1,237百万円（前期比2.3%増）を見込んでおります。

(3) 販売費及び一般管理費、営業利益

販売費及び一般管理費は、人件費と広告宣伝費、研究開発費が主な構成要素となります。人件費については、2021年5月期の人員計画を勘案して月次で算定しております。広告宣伝費については展示会への出店計画等、研究開発費については製品アップデート、AI関連の研究、ゲームエンジン開発といった各セグメントの計画に基づき月次で算定しております。

2021年5月期の第3四半期累計の販売費及び一般管理費においては、研究開発の計画を一部変更し各セグメントの研究開発人員を受託開発に投入したことにより研究開発費が削減されたこと、新型コロナウイルス感染症の影響により一部展示会の中止、リモートワーク推進による通勤費等の経費削減により673百万円となりました。なお、2021年5月期通期の販売費及び一般管理費は全体では935百万円（前期比3.9%減）を計画しております。営業利益は全体で301百万円（前期比3.0%増）を見込んでおります。セグメント別では以下のとおりとなります。セグメント利益の合計額と営業利益の差額499百万円は、セグメント利益の調整額で、主に各報告セグメントに配分していない全社費用であります。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

① ITソリューション事業

新型コロナウイルス感染症が広まり経済環境の先行き不確実な中で、顧客にとって機動的なラボ型開発案件が増加するとともに、技術者支援（SES）案件を外注から社内エンジニアにて対応したことで外注費抑制に繋がり、2021年5月期の第3四半期累計のセグメント利益は399百万円となりました。2021年5月期通期のセグメント利益は、537百万円（前期比24.3%増）を見込んでおります。

② ビジネスプロダクト事業

新型コロナウイルス感染症の広まりにより様々な経済活動に影響が出ており、ITサービス市場においても対面による営業活動、イベントやセミナーの開催などの活動の制限が想定より長引いたことなどにより、2021年5月期の第3四半期累計のセグメント利益は118百万円となりました。2021年5月期通期のセグメント利益は、164百万円（前期比24.9%減）を見込んでおります。

③ ゲームコンテンツ事業

上半期に予定していた受託新タイトル「新選組 ～桜華妖乱～」のリリースが、ゲーム性の向上などを背景に下半期に延期になり開発原価が増加したことなどの影響により、2021年5月期の第3四半期累計のセグメント利益は84百万円となりました。2021年5月期のセグメント利益は、99百万円（前期比30.6%減）を見込んでおります。

(4) 営業外損益、経常利益

営業外項目には、営業外費用として借入金の支払利息や為替差損等を12百万円見込む一方で、助成金収入等の雑収入を4百万円見込んでおります。

ご注意：この文書は、一般に公表するための記者発表文であり、投資勧誘を目的として作成されたものではありません。投資を行う際は、必ず当社が作成する「新株式発行及び自己株式の処分並びに株式売出届出目論見書（並びに訂正事項分）」をご覧ください。また、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。

以上により経常利益は、293百万円（前期比1.5%減）を見込んでおります。

(5) 特別損益、当期純利益

特別損益項目の発生は見込んでおりません。

以上により当期純利益は、190百万円（前期比7.4%減）を見込んでおります。

【2022年5月期業績予想の前提条件】

1. 当社グループ全体の見通し

当社を取り巻く事業環境は、2021年5月期に引き続き堅調に推移するものとして、2022年5月期の当社グループの連結の業績予想は、売上高3,431百万円（前期比15.3%増）、営業利益320百万円（前期比6.2%増）、経常利益310百万円（前期比5.6%増）、当期純利益228百万円（前期比20.0%増）を予想しております。

2. 個別の前提条件

(1) 売上高

2022年5月期においては、当社グループの連結売上高は3,431百万円（前期比15.3%増）を見込んでおります。

① ITソリューション事業

ITソリューション事業では、2022年5月期においても、デジタル活用によるビジネスにおける新たな価値創出を企図したデジタルトランスフォーメーションへの取組みが進展し、企業の旺盛なIT投資の流れは継続すると予測され、受託開発と技術者支援（SES）ともに堅調に推移するものと見込んでおります。受託開発売上については、2021年5月期からの受注残に加え現時点で提案中及びニューズが確認できている受注確度の高い案件の提案内容を精査して作成しております。技術者支援（SES）の2022年5月期の売上計画は、2021年5月期をベースにさらに中途採用、新卒採用、外部パートナーからの要員増加にて計画を策定しております。

以上により、2022年5月期通期は、受託開発におけるコンサル案件の拡大等を踏まえて1,979百万円（前期比7.9%増）を計画しております。

② ビジネスプロダクト事業

ビジネスプロダクト事業の2022年5月期の売上計画は、パッケージ販売は、ホームページなどからの問い合わせ、展示会、ハウスリスト、代理店販売等のアプローチ別の過去実績等に、過去実績に基づく受注率や平均単価を乗じて計画を策定します。期間契約の計画は契約期間や解約見込みの精査を行い、既存契約からの収入見込みと新規受注による契約増加に伴う収入増を踏まえて策定しております。

2022年5月期は、新型コロナウイルス感染症の影響が落ち着きを取り戻すことを見越し、Webセミナーやオンライン面談などのニューノーマル対応の実施、2021年は中止や規模縮小に追い込まれた各展示会が再開し従前の営業活動が実施できると想定し、新規受注件数を前期比135%と見込んでおります。また、下期には新製品のリリースも予定されております。

ご注意：この文書は、一般に公表するための記者発表文であり、投資勧誘を目的として作成されたものではありません。投資を行う際は、必ず当社が作成する「新株式発行及び自己株式の処分並びに株式売出届出目論見書（並びに訂正事項分）」をご覧ください。また、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。

以上により、2022年5月期通期は、700百万円（前期比28.1%増）を計画しております。

③ ゲームコンテンツ事業

2022年5月期の自社タイトルの売上計画は、各種イベントによる季節変動や2021年5月期計画を含む実績傾向を勘案し、成長率及び月毎の変動比率を乗じて策定をしております。他社タイトルの運営受託は、基本運用費に加え、変動費用のうちカード制作費等は顧客の計画から、レベニューシェアは過去実績から算定し策定しております。プラットフォーム運用支援の売上計画は、運用費用（固定費）の過去実績とプラットフォーム売上のレベニューシェアの過去実績を踏まえて計画を策定します。

2022年5月期は、既存タイトルの売上に加えて、2021年にリリースした受託新タイトル「新選組～桜華妖乱～」が安定的に業績に寄与することを想定しております。

以上により、2022年5月期通期は、751百万円（前期比25.9%増）を計画しております。

(2) 売上原価、売上総利益

売上原価は、労務費と外注費がその主な構成要素となります。労務費は、2021年5月期と同様に等級毎の平均人件費と時間外手当単価を算出し、加えて給与上昇分ならび業績賞与分の算定、さらには2022年中途採用見込みを勘案して策定しております。外注費は、見込まれる売上(案件)から必要な外注費用を算定し計画策定をしております。

以上により、2022年5月期の当社グループ連結の売上原価は1,896百万円（前期比9.1%増）、売上総利益は1,534百万円（前期比24.0%増）を見込んでおります。

(3) 販売費及び一般管理費、営業利益

販売費及び一般管理費は、人件費・広告宣伝費・研究開発費が主な構成要素となります。

人件費については、2022年5月期の人員計画を勘案して算定しております。広告宣伝費は展示会への出店計画や各種媒体への掲載計画、研究開発費は製品の開発計画などにに基づき算定しております。2022年5月期の販売費及び一般管理費は、主にビジネスプロダクト事業の展示会出店増加による広告宣伝費の増加、ビジネスプロダクト事業の新製品開発による研究開発費の増加、ITソリューション事業及びビジネスプロダクト事業の求人関係費が人員計画の影響で増加しており、以上により全体では1,214百万円（前期比29.7%増）を計画しております。営業利益は全体で320百万円（前期比6.2%増）を見込んでおります。セグメント別では以下のとおりとなります。下記セグメント利益の合計額と営業利益の差額534百万円は、セグメント利益の調整額で、主に各報告セグメントに配分していない全社費用であります。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

① ITソリューション事業

企業のデジタルトランスフォーメーションへの取組みが進展し、企業の旺盛なIT投資の流れは継続すると予測されます。ITソリューション事業においては、コンサル案件の拡大等による売上増加を踏まえて、2022年5月期のセグメント利益を、578百万円（前期比7.6%増）と見込んでおります。

② ビジネスプロダクト事業

ご注意：この文書は、一般に公表するための記者発表文であり、投資勧誘を目的として作成されたものではありません。投資を行う際は、必ず当社が作成する「新株式発行及び自己株式の処分並びに株式売出届出目論見書（並びに訂正事項分）」をご覧ください。また、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。

働き方改革の浸透にともない、企業のワークスタイル変革への対応として、当社の製品販売が堅調に推移する一方で、新製品の研究開発費用や、再開される展示会への出展費用等を盛り込んだ広告宣伝費用を見込んでいることから、2022年5月期のセグメント利益は、115百万円（前期比29.6%減）を見込んでおります。

③ ゲームコンテンツ事業

2021年5月期にリリースした新タイトルのゲーム「新選組 ～桜華妖乱～」が安定的に業績に寄与し、2022年5月期のセグメント利益は、160百万円（前期比61.2%増）を見込んでおります。

(4) 営業外損益、経常利益

営業外項目には、計上すべき営業外収入は見込んでおりませんが、営業外費用として借入金の支払利息等を2百万円、株式公開に関する費用を7百万円見込んでおります。

以上により経常利益は、310百万円（前期比5.6%増）を見込んでおります。

(5) 特別損益、当期純利益

特別損益項目は、計上すべき特別利益及び特別損失は見込んでおりません。

以上により当期純利益は、228百万円（前期比20.0%増）を見込んでおります。

【業績予想に関する留意事項】

なお、本資料に掲載されている当社グループの当期業績見通しは、本資料の日付時点において入手可能な情報による判断及び仮定を前提にしており、実際の業績は様々な要因によって異なる場合があります。

以上

ご注意：この文書は、一般に公表するための記者発表文であり、投資勧誘を目的として作成されたものではありません。投資を行う際は、必ず当社が作成する「新株式発行及び自己株式の処分並びに株式売出届出目論見書（並びに訂正事項分）」をご覧ください。また、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。



2021年5月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2021年6月10日

上場会社名 株式会社テンダ 上場取引所 東
 コード番号 URL https://www.tenda.co.jp/
 代表者 (役職名) 代表取締役会長 (氏名) 小林 謙
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役執行役員経営管理本部長 (氏名) 田村 芳明 (TEL) 03(3590)4150
 四半期報告書提出予定日 — 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 無
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2021年5月期第3四半期の連結業績(2020年6月1日~2021年2月28日)

(1) 連結経営成績(累計) (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2021年5月期第3四半期	2,175	—	251	—	250	—	167	—
2020年5月期第3四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 包括利益 2021年5月期第3四半期 170百万円 (—%) 2020年5月期第3四半期 一百万円 (—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2021年5月期第3四半期	90.65	—
2020年5月期第3四半期	—	—

(注) 1. 当社は、2020年5月期第3四半期については四半期連結財務諸表を作成していないため、2020年5月期第3四半期の数値及び対前年同四半期増減率並びに2021年5月期第3四半期の対前年同四半期増減率は記載しておりません。
 2. 2021年5月期第3四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、当社株式は非上場であり、期中平均株価が把握できないため、記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2021年5月期第3四半期	1,832	943	51.5
2020年5月期	1,828	809	44.3

(参考) 自己資本 2021年5月期第3四半期 943百万円 2020年5月期 809百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2020年5月期	—	0.00	—	19.77	19.77
2021年5月期	—	0.00	—	—	—
2021年5月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無
 2. 2021年5月期期末の配当予想は未定です。

3. 2021年5月期の連結業績予想(2020年6月1日~2021年5月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益	1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	円 銭
通期	2,976	△6.8	301	3.0	293	△1.5	190	△7.4

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 有

(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

除外 1社 (社名)ユニファイジャパン株式会社

(注) 詳細は、添付資料P. 8「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 (当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動) をご覧ください。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無

② ①以外の会計方針の変更 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 無

④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数 (普通株式)

① 期末発行済株式数 (自己株式を含む)

2021年5月期3Q	2,000,000株	2020年5月期	2,000,000株
2021年5月期3Q	157,000株	2020年5月期	157,000株
2021年5月期3Q	1,843,000株	2020年5月期3Q	—株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数 (四半期累計)

(注) 当社は、2020年5月期3Qについては四半期連結財務諸表を作成していないため、期中平均株式数 (四半期累計) を記載しておりません。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

(2021年5月期の期末配当予想について)

2021年5月期の期末配当予想は、現時点では未定のため開示しておりません。配当予想を決定しましたら速やかに開示いたします。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	2
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)	8
(追加情報)	8
(セグメント情報)	9

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、2020年初頭から世界的に感染が拡大した新型コロナウイルス感染症の拡大の影響下にありました。2021年1月には首都圏、近畿圏などの人口密集地域に二度目の緊急事態宣言が発出され依然として経済の不透明感が継続しております。

当社グループを取り巻く経営環境は、ITソリューション事業及びビジネスプロダクト事業においては、コロナ禍において一時的な需要の足踏み感はありましたが全体としてはDX（デジタルトランスフォーメーション）への移行が加速しており、これらの需要に対応していくことでビジネスチャンスが創出できる状況にあります。ゲームコンテンツ事業は、モバイル端末の高機能化や、5G回線網の整備などによりゲームコンテンツの今後の展開が期待されております。

このような状況のもと、ITソリューション事業においてはラボ型（お客様の状況に応じて必要な人材を必要な期間だけ契約する型式）契約の推進や受託プロジェクトの管理徹底、ビジネスプロダクト事業においては、展示会における新規顧客の獲得の強化、オンライン展示会やオンライン営業等の新しい集客・成約方法の確立、ゲームコンテンツ事業においては新規タイトルの開発と既存タイトルの販促諸施策の実施に取り組みました。

この結果、当社グループの当第3四半期連結累計期間の経営成績は、売上高は2,175百万円、営業利益は251百万円、経常利益は250百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益は167百万円となりました。

各セグメントの経営成績は次のとおりであります。

なお、第1四半期連結会計期間より、報告セグメントの区分を変更しております。

ITソリューション事業

ITソリューション事業においては、新型コロナウイルス感染症の影響で顧客企業のIT投資が抑制され、大型案件の規模縮小や受注延期などが発生しましたが、ラボ型契約が堅調に推移したことなどから、売上高は1,339百万円、セグメント利益は399百万円となりました。

ビジネスプロダクト事業

ビジネスプロダクト事業においては、Dojo等の製品販売が好調であったことなどから、売上高は384百万円、セグメント利益は118百万円となりました。

ゲームコンテンツ事業

ゲームコンテンツ事業においては、外出自粛によるゲーム需要の拡大などにより、売上高は452百万円となったものの、新規タイトルのリリース遅延によりセグメント利益は84百万円となりました。

(2) 財政状態に関する説明

①資産の部

当第3四半期連結会計期間末の総資産は、前連結会計年度末に比べ3百万円増加し、1,832百万円となりました。

(流動資産)

流動資産は、前連結会計年度末に比べ4百万円増加し、1,563百万円となりました。これは、前連結会計年度末に比べ、主として営業活動による売上債権の増加が38百万円あったこと、受託開発ゲームの完成等による仕掛品の減少が19百万円あったこと、現金及び預金の減少が28百万円あったことなどによります。

(固定資産)

固定資産は、前連結会計年度末に比べ0百万円減少し269百万円となりました。これは、前連結会計年度末に比べ、主としてソフトウェアの増加が36百万円あったこと、固定資産の減価償却費を33百万円計上したことなどによります。

②負債の部

当第3四半期連結会計期間末の負債合計は、前連結会計年度末に比べ130百万円減少し、889百万円となりました。

(流動負債)

流動負債は、前連結会計年度末に比べ14百万円減少し、580百万円となりました。これは、前連結会計年度末に比べ、主として1年内返済予定の長期借入金の増加が35百万円あったこと、前受収益の減少が21百万円あったこと、未払消費税等の減少が19百万円あったことなどによります。

(固定負債)

固定負債は、前連結会計年度末に比べ115百万円減少し、308百万円となりました。これは、前連結会計年度末に比べ、金融機関からの長期借入金の返済が115百万円あったことによります。

③純資産の部

当第3四半期連結会計期間末の純資産は、前連結会計年度末に比べ134百万円増加し、943百万円となりました。これは、前連結会計年度末に比べ、主として親会社株主に帰属する当期純利益167百万円を計上したこと、剰余金の配当を36百万円行ったことなどによります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

連結業績予想につきましては、本日公表いたしました「東京証券取引所JASDAQへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ」をご参照ください。なお、上記に記載した業績予想等は、現時点で入手可能な情報に基づき判断したものであり、実際の業績等は様々な要因により異なる可能性があります。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2020年5月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年2月28日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,204,141	1,176,027
受取手形及び売掛金	282,128	320,714
商品	727	1,248
仕掛品	46,963	27,536
貯蔵品	2,613	2,564
その他	24,392	37,183
貸倒引当金	△1,571	△1,807
流動資産合計	1,559,396	1,563,467
固定資産		
有形固定資産	42,947	34,384
無形固定資産		
ソフトウェア	52,919	64,682
その他	242	242
無形固定資産合計	53,161	64,924
投資その他の資産	173,468	169,998
固定資産合計	269,578	269,307
資産合計	1,828,974	1,832,775

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2020年5月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年2月28日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	73,075	77,174
短期借入金	50,000	50,000
1年内返済予定の長期借入金	112,052	147,233
未払法人税等	39,784	42,677
賞与引当金	—	10,204
受注損失引当金	—	711
製品保証引当金	1,124	72
その他	319,471	252,513
流動負債合計	595,507	580,586
固定負債		
長期借入金	423,868	308,420
固定負債合計	423,868	308,420
負債合計	1,019,375	889,006
純資産の部		
株主資本		
資本金	100,000	100,000
資本剰余金	242,062	242,062
利益剰余金	605,525	736,162
自己株式	△144,911	△144,911
株主資本合計	802,676	933,313
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	520	874
為替換算調整勘定	6,401	9,579
その他の包括利益累計額合計	6,922	10,454
純資産合計	809,598	943,768
負債純資産合計	1,828,974	1,832,775

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年6月1日 至 2021年2月28日)
売上高	2,175,387
売上原価	1,249,582
売上総利益	925,805
販売費及び一般管理費	673,895
営業利益	251,910
営業外収益	
受取利息	12
受取配当金	9
助成金収入	4,655
その他	22
営業外収益合計	4,700
営業外費用	
支払利息	2,152
為替差損	3,877
その他	0
営業外費用合計	6,029
経常利益	250,580
税金等調整前四半期純利益	250,580
法人税、住民税及び事業税	78,416
法人税等調整額	5,091
法人税等合計	83,507
四半期純利益	167,072
非支配株主に帰属する四半期純利益	—
親会社株主に帰属する四半期純利益	167,072

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年6月1日 至 2021年2月28日)
四半期純利益	167,072
その他の包括利益	
その他有価証券評価差額金	353
為替換算調整勘定	3,178
その他の包括利益合計	3,532
四半期包括利益	170,605
(内訳)	
親会社株主に係る四半期包括利益	170,605
非支配株主に係る四半期包括利益	—

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)

当第3四半期連結会計期間において、当社の連結子会社であったユニファイジャパン株式会社は、2020年12月1日付けで当社を存続会社とする吸収合併により消滅したため、連結の範囲から除外しております。

(追加情報)

(新型コロナウイルス感染症の影響について)

新型コロナウイルス感染症の影響により緊急事態宣言が首都圏を中心に再発出されるなど、飲食業、旅客業、観光業、イベント関連業など著しく停滞している業界もあり、全体として厳しい状況にある経済活動は継続するものと予想されますが、当社グループの主な事業であるITソリューション事業においては、テレワークやリモート業務をサポートするサービスへの引き合いは活発であり、ビジネスプロダクト事業においてもマニュアル作成自動ツール「Dojo」等への引き合いは活発であり、ゲームコンテンツ事業においては、新型コロナウイルス感染症の影響をほとんど受けない個人向けのゲーム事業を行っております。

新型コロナウイルス感染症の収束時期等を予測することは現時点においても困難であります。翌連結会計年度前半までは一定の影響が継続するとの仮定のもと、現時点では繰延税金資産の回収可能性の判断等の会計上の見積りに重要な影響はないものと判断して会計処理を行っております。

他方、新型コロナウイルス感染症の影響の拡大や長期化など上記仮定に変化が生じた場合には、当社の業績に影響を与える可能性があります。

(セグメント情報)

当第3四半期連結累計期間(自 2020年6月1日 至 2021年2月28日)

1 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	ITソリューション事業	ビジネスプロダクト事業	ゲームコンテンツ事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	1,337,534	384,938	452,914	2,175,387	—	2,175,387
セグメント間の内部売上高 又は振替高	2,411	—	—	2,411	△2,411	—
計	1,339,945	384,938	452,914	2,177,798	△2,411	2,175,387
セグメント利益	399,121	118,007	84,888	602,017	△350,107	251,910

(注) 1. 調整額は、以下のとおりであります。

セグメント利益の調整額△350,107千円は、未実現利益消去△38千円、セグメント間取引消去13,896千円及び各報告セグメントに配分していない全社費用△363,965千円であります。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2 報告セグメントの変更等に関する事項

当社は、2020年6月1日付けで組織変更を行っております。この組織変更に伴って経営管理区分の見直しを行い、第1四半期連結会計期間より、従来「ITソリューション事業」に含めていた「ビジネスプロダクト事業」を新たに報告セグメントとし、また、従来の「オンラインゲーム事業」の名称を「ゲームコンテンツ事業」に変更しております。