



2022年5月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年4月14日
東

上場会社名 株式会社テンダ 上場取引所
 コード番号 4198 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 (氏名) 菌部 晃 (TEL) 03-3590-4150
 コーポレート本部長
 四半期報告書提出予定日 2022年4月14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. 2022年5月期第3四半期の連結業績(2021年6月1日~2022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	%
2022年5月期第3四半期	2,398	10.3	246	△2.2	236	△5.6	155	△7.0
2021年5月期第3四半期	2,175	—	251	—	250	—	167	—

(注) 包括利益 2022年5月期第3四半期 156百万円(△8.1%) 2021年5月期第3四半期 170百万円(—%)

	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
2022年5月期第3四半期	74.04	71.10
2021年5月期第3四半期	90.65	—

- (注) 1. 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を2022年5月期第1四半期の期首から適用しており、2022年5月期第3四半期に係る数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。
2. 2021年5月期第3四半期の対前年同四半期増減率については、2020年5月期第3四半期の四半期連結財務諸表を作成していないため、記載しておりません。
3. 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ったことにより、期中平均株価が把握できないため、記載しておりません。
4. 2022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、当社株式が2021年6月10日に東京証券取引所JASDAQ(スタンダード)に上場したため、新規上場日から2022年5月期第3四半期連結会計期間の末日までの平均株価を期中平均株価とみなして算定しております。

(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	%
2022年5月期第3四半期	2,675	1,958	73.2
2021年5月期	1,875	1,002	53.4

(参考) 自己資本 2022年5月期第3四半期 1,958百万円 2021年5月期 1,002百万円

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
2021年5月期	—	0.00	—	24.00	24.00
2022年5月期	—	0.00	—	—	—
2022年5月期(予想)	—	—	—	22.00	22.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2022年5月期の連結業績予想(2021年6月1日~2022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	3,431	14.9	320	△6.4	310	△7.7	228	1.9	107.83

(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 : 無
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
 新規 一社(社名) — 、除外 一社(社名) —
- (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 : 有
 - 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)	2022年5月期3Q	2,133,000株	2021年5月期	2,000,000株
② 期末自己株式数	2022年5月期3Q	—株	2021年5月期	157,000株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2022年5月期3Q	2,098,000株	2021年5月期3Q	1,843,000株

※ 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。

○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	3
(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
(会計方針の変更)	8
(セグメント情報等)	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、新型コロナウイルス感染症の長期化の影響もあり先行き不透明な状況が続きました。一方で、ポストコロナを見据えた経済活動が各所で行われていることから、今後の経済活動の活性化が期待されております。

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、新型コロナウイルス感染症の影響下でも景気は回復局面にあります。特に中小企業におけるデジタルトランスフォーメーション(DX)の遅れが指摘されていますが、当社としては、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、海外企業による日本市場の切り崩しが徐々に見られており、業界内の競争がさらに厳しさを増しております。

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、受託開発と「ITソリューションのサブスクリプションモデル」と銘打つ「テングラボ」(非常駐型準委任契約による開発)の契約推進を実施いたしました。ビジネスプロダクト事業においては、行動制限の緩和を機に展示会等への参加や製品認知度向上のための広告宣伝を行う一方で既存製品の付加価値向上のためのバージョンアップや新サービスのための研究開発活動を実施いたしました。ゲームコンテンツ事業においては主力タイトルの運営強化に加えて原価を中心としたコスト管理に注力いたしました。

以上の結果、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2,398百万円(前年同期比10.3%増)、営業利益は246百万円(同2.2%減)、経常利益は236百万円(同5.6%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益は155百万円(同7.0%減)となりました。なお、「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等の適用により、売上高は6百万円増加し、営業利益及び経常利益はそれぞれ4百万円増加しております。

セグメントの経営成績は次のとおりであります。

(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、企業のDX化等に向けた投資等が活性化されつつある状況もあり受託開発が順調に推移、また上記の「テングラボ」も想定を上回る受注があったことや原価管理を徹底したことから、売上高は1,653百万円(前年同期比23.6%増)、セグメント利益は546百万円(同37.0%増)となりました。なお、収益認識会計基準等の適用により、売上高は2百万円増加し、セグメント利益は0百万円増加しております。

(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、主力製品である「Dojo」が堅調に推移しております。加えて新サービスの開発を進め2021年11月末に「Dojoウェブマニュアル」をリリースいたしました。費用面では広告宣伝費及び研究開発費等の投資を行いました。その結果、売上高は406百万円(前年同期比5.7%増)、セグメント利益は55百万円(同53.1%減)となりました。なお、収益認識会計基準等の適用により、売上高は3百万円増加し、セグメント利益は3百万円増加しております。

(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、主力プラットフォームにおける競合ゲームの活況を受け、自社タイトル「ヴァンパイア†ブラッド」等の業績に影響が出たため追加の集客施策などのイベントを実施しつつも原価を中心としたコスト削減に注力いたしました。しかしながら、売上高は338百万円(前年同期比25.3%減)、セグメント利益は20百万円(同76.4%減)となりました。なお、収益認識会計基準等の適用による売上高及びセグメント利益への影響はありません。

(2) 財政状態に関する説明

財政状態については、次のとおりであります。

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800百万円増加し、2,675百万円となりました。

(流動資産)

流動資産は、前連結会計年度末に比べ797百万円増加し、2,412百万円となりました。これは主に現金及び預金の増加が641百万円あったこと、売上債権の増加が132百万円あったこと等によります。

(固定資産)

固定資産は、前連結会計年度末に比べ2百万円増加し、263百万円となりました。これは有形固定資産の減少が6百万円あったこと、ソフトウェアの増加が7百万円あったこと、投資その他の資産の増加が1百万円あったことによります。

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155百万円減少し、717百万円となりました。

(流動負債)

流動負債は、前連結会計年度末に比べ66百万円減少し、530百万円となりました。これは主に短期借入金の減少が50百万円あったこと、1年内返済予定の長期借入金の減少が23百万円あったこと、未払法人税等の減少が25百万円あったこと、買掛金の増加が45百万円あったこと等によります。

(固定負債)

固定負債は、前連結会計年度末に比べ89百万円減少し、187百万円となりました。これは主に長期借入金の減少が92百万円あったこと等によります。

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955百万円増加し、1,958百万円となりました。これは、親会社株主に帰属する四半期純利益を155百万円計上したこと、株式上場による新株発行及び自己株式の処分等により資本金及び資本剰余金の増加が701百万円あったこと、自己株式の減少が144百万円あったこと、剰余金の配当を44百万円行ったこと等によります。

収益認識会計基準等の適用により、利益剰余金の期首残高が3百万円減少したこと等により純資産が減少しております。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2021年7月15日の「2021年5月期 決算短信〔日本基準〕(連結)」で公表いたしました2022年5月期通期の連結業績予想に変更はありません。

今後、連結業績予想に修正がある場合には、速やかに開示いたします。

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 (2021年5月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年2月28日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,271,069	1,912,988
受取手形及び売掛金	303,848	—
受取手形、売掛金及び契約資産	—	436,488
商品	855	1,680
仕掛品	12,125	11,327
貯蔵品	2,652	2,603
その他	26,644	49,904
貸倒引当金	△1,807	△2,577
流動資産合計	1,615,388	2,412,416
固定資産		
有形固定資産	31,684	25,647
無形固定資産		
ソフトウェア	59,562	66,755
その他	242	242
無形固定資産合計	59,804	66,998
投資その他の資産	168,937	170,759
固定資産合計	260,426	263,405
資産合計	1,875,815	2,675,821

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年5月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年2月28日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	82,048	127,691
短期借入金	50,000	—
1年内返済予定の長期借入金	146,944	123,597
未払法人税等	71,268	45,459
賞与引当金	—	9,950
製品保証引当金	—	255
その他	246,114	223,267
流動負債合計	596,376	530,220
固定負債		
長期借入金	276,924	184,823
その他	—	2,413
固定負債合計	276,924	187,236
負債合計	873,300	717,457
純資産の部		
株主資本		
資本金	100,000	288,500
資本剰余金	242,062	755,081
利益剰余金	793,005	900,967
自己株式	△144,911	—
株主資本合計	990,157	1,944,549
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	900	—
為替換算調整勘定	11,456	13,815
その他の包括利益累計額合計	12,357	13,815
純資産合計	1,002,514	1,958,364
負債純資産合計	1,875,815	2,675,821

(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)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年6月1日 至 2021年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2022年2月28日)
売上高	2,175,387	2,398,921
売上原価	1,249,582	1,388,943
売上総利益	925,805	1,009,977
販売費及び一般管理費	673,895	763,513
営業利益	251,910	246,463
営業外収益		
受取利息	12	19
受取配当金	9	11
助成金収入	4,655	3,811
その他	22	31
営業外収益合計	4,700	3,874
営業外費用		
支払利息	2,152	1,705
為替差損	3,877	3,246
株式公開費用	—	8,830
その他	0	17
営業外費用合計	6,029	13,799
経常利益	250,580	236,538
特別利益		
投資有価証券売却益	—	1,601
特別利益合計	—	1,601
税金等調整前四半期純利益	250,580	238,139
法人税、住民税及び事業税	78,416	83,103
法人税等調整額	5,091	△290
法人税等合計	83,507	82,813
四半期純利益	167,072	155,326
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	155,326

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)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年6月1日 至 2021年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2022年2月28日)
四半期純利益	167,072	155,326
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	353	△900
為替換算調整勘定	3,178	2,358
その他の包括利益合計	3,532	1,457
四半期包括利益	170,605	156,783
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	170,605	156,783
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)

当社は、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。上場にあたり、2021年6月9日を払込期日とする公募増資による新株式123,000株の発行により、資本金及び資本剰余金がそれぞれ183,885千円増加しております。また、2021年6月9日を払込期日とする自己株式の処分157,000株により、資本剰余金が324,519千円増加し、自己株式が144,911千円減少しております。

また、新株予約権の行使により、資本金及び資本剰余金がそれぞれ4,615千円増加しております。

これらの結果、当第3四半期連結会計期間末において、資本金が288,500千円、資本剰余金が755,081千円となっております。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することとしております。これによる主な変更点として、受託開発契約について、従来は、受託開発の進捗部分について成果の確実性が認められる場合には、工事進行基準によっておりましたが、財又はサービスに対する支配が顧客に一定の期間にわたり移転する場合には、財又はサービスを顧客に移転する履行義務を充足するにつれて、一定の期間にわたり収益を認識する方法に変更しております。履行義務の充足にかかる進捗度の測定は、各報告期間の期末日までに発生した売上原価が、予想される売上原価の合計に占める割合に基づいて行っております。ただし、契約における取引開始日から完全に履行義務を充足すると見込まれる時点までの期間がごく短い受託開発契約については代替的な取り扱いを適用し、一定の期間にわたり収益を認識せず、完全に履行義務を充足した時点で収益を認識しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は6,370千円増加し、売上原価は2,025千円増加し、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ4,345千円増加しております。また利益剰余金の当期首残高は3,132千円減少しております。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「受取手形及び売掛金」は、第1四半期連結会計期間より「受取手形、売掛金及び契約資産」に含めて表示することとしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することとしております。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第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。

当第3四半期連結累計期間(自 2021年6月1日 至 2022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	1,653,479	406,895	338,545	2,398,921	—	2,398,921
セグメント間の内部売上高 又は振替高	12,797	—	—	12,797	△12,797	—
計	1,666,277	406,895	338,545	2,411,718	△12,797	2,398,921
セグメント利益	546,988	55,389	20,039	622,418	△375,954	246,463

(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△375,954千円は、セグメント間取引消去15,957千円及び各報告セグメントに配分していない全社費用△391,911千円であります。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

会計方針の変更に記載のとおり、第1四半期連結会計期間の期首から収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益又は損失の算定方法を同様に変更しております。

当該変更により、従来の方法に比べて、当第3四半期連結累計期間の「ITソリューション事業」の売上高は2,789千円増加、セグメント利益は763千円増加し、「ビジネスプロダクト事業」の売上高は3,581千円増加、セグメント利益は3,581千円増加しております。「ゲームコンテンツ事業」につきましては、売上高及びセグメント利益への影響はありません。