



2024年5月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年1月12日

上場会社名 株式会社テンダ 上場取引所 東
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CEO (氏名) 小林 謙
問合せ先責任者 (役職名) 取締役執行役員社長COO、CFO (氏名) 藺部 晃 (TEL) 03-3590-4150
四半期報告書提出予定日 2024年1月12日 配当支払開始予定日 ー
四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家、アナリスト 向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2024年5月期第2四半期の連結業績(2023年6月1日~2023年11月30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	%
2024年5月期第2四半期	2,194	10.1	242	32.3	242	47.2	170	97.1
2023年5月期第2四半期	1,994	29.5	183	30.2	165	25.7	86	0.2

(注) 包括利益 2024年5月期第2四半期 172百万円(98.8%) 2023年5月期第2四半期 86百万円(0.1%)

	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
2024年5月期第2四半期	78.18	76.87
2023年5月期第2四半期	39.89	39.22

(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	%
2024年5月期第2四半期	3,444	2,389	69.4
2023年5月期	3,221	2,289	71.1

(参考) 自己資本 2024年5月期第2四半期 2,389百万円 2023年5月期 2,289百万円

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
2023年5月期	円 銭 —	円 銭 0.00	円 銭 —	円 銭 40.00	円 銭 40.00
2024年5月期	—	0.00			
2024年5月期(予想)			—	50.00	50.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

3. 2024年5月期の連結業績予想(2023年6月1日~2024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	5,100	20.4	510	12.0	510	16.7	330	23.7	152.11

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 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 : 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)	2024年5月期2Q	2,184,200株	2023年5月期	2,169,500株
② 期末自己株式数	2024年5月期2Q	33株	2023年5月期	—株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2024年5月期2Q	2,182,071株	2023年5月期2Q	2,169,271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	2
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(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	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(セグメント情報等)	10
(重要な後発事象)	12

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2四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による行動制限の緩和により、企業活動及び個人消費行動は徐々に活発に推移しております。一方で、各国の金融引き締めによる景気下振れリスクや円安に起因する物価上昇により、依然として不透明な状況が続いております。

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、生産性向上や業務効率化、新しい働き方を目的としたDX推進によるIT投資需要は堅調なものの、ノーコード・ローコード等の開発手法の普及などに伴い、ユーザー企業の業務内製化が進むなど、求められるサービスの内容に変化が見受けられます。ゲームコンテンツ事業が属するゲーム市場は、大型IP(Intellectual Property)や画像・音楽等の高品質化に伴い開発コストが増加傾向にあります。

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、受託開発につながるコンサルティングフェーズについてMicrosoft Azure OpenAI Serviceなど新たなテクノロジーを活用しながらの営業強化やノーコード・ローコード分野、Microsoft製品の利活用の提案活動に注力してまいりました。加えて、グループ内でのリソース教育の実施、ツール活用セミナー等の広報活動を推進し、案件獲得に向けた各種施策を実行しております。ビジネスプロダクト事業においては、マニュアルトータルソリューションの推進をキーワードに製品の導入から実際の作成支援までを一貫して行うなどのサービス強化を推進し、戦略的パートナーシップ契約など営業領域の拡大のための活動を推進いたしました。ゲームコンテンツ事業においては、オンラインゲームタイトルの運営強化に加えゲームプラットフォームに対する運営人材支援やNintendo Switchにおけるタイトル開発業務等の獲得を行いつつ、前連結会計年度に連結グループ入りした株式会社テンダゲームスとの統合効果創出に注力いたしました。

以上の結果、当社グループの当第2四半期連結累計期間の経営成績は、売上高は2,194百万円（前年同四半期比10.1%増）、営業利益は242百万円（前年同四半期比32.3%増）、経常利益は242百万円（前年同四半期比47.2%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は170百万円（前年同四半期比97.1%増）となりました。

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化等に向けた投資意欲は依然として堅調であり、大規模案件の受注件数は伸び悩んだものの、前連結会計年度に連結グループ入りした連結子会社の増収分が寄与しました。

以上の結果、売上高は1,713百万円（前年同四半期比9.6%増）、セグメント利益は425百万円（前年同四半期比11.0%増）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、マニュアル作成代行等の新規サービスの受注拡大に努めました。具体的には、『プロダクト（デジタルプラットフォーム）＋動画マニュアル作成』を提供し、お客様のDX課題にワンストップでの対応を進めております。製品機能におきましても、生成AIを活用したマニュアル診断機能を追加するなどの機能強化を行い、これにより診断事例の蓄積などが可能となりました。

以上の結果、売上高は263百万円（前年同四半期比8.4%減）、セグメント利益は53百万円（前年同四半期比44.4%減）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、前連結会計年度に連結グループ入りした連結子会社の増収分が寄与した結果、売上高は217百万円（前年同四半期比52.5%増）、セグメント利益は36百万円（前年同四半期比1,716.4%増）と大幅な増収増益となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(1) 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2四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222百万円増加し、3,444百万円となりました。

(流動資産)

流動資産は、前連結会計年度末に比べ239百万円増加し、2,963百万円となりました。これは主に現金及び預金の増加が172百万円あったこと、受取手形、売掛金及び契約資産の増加が39百万円あったこと、その他の増加が29

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16百万円減少し、481百万円となりました。これは有形固定資産の減少が2百万円あったこと、ソフトウェアの増加が8百万円あったこと、のれんの減少が17百万円あったこと、投資その他の資産の減少が6百万円あったことによります。

② 負債の部

当第2四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122百万円増加し、1,055百万円となりました。

(流動負債)

流動負債は、前連結会計年度末に比べ191百万円増加し、941百万円となりました。これは主に1年内返済予定の長期借入金の減少が14百万円あったこと、短期借入金の増加が150百万円あったこと、前受収益の増加が53百万円あったこと、その他の増加が29百万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68百万円減少し、113百万円となりました。これは主に長期借入金の減少が68百万円あったこと等によります。

③ 純資産の部

当第2四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99百万円増加し、2,389百万円となりました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益を170百万円計上したこと、剰余金の配当を86百万円行ったこと等によります。

(2) キャッシュ・フローの状況

当第2四半期連結累計期間における現金及び現金同等物(以下、「資金」という。)は、前連結会計年度末と比べて172百万円増加し、2,268百万円となりました。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期連結累計期間における営業活動の結果獲得した資金は、209百万円となりました。前第2四半期連結累計期間は24百万円の使用であります。資金の増加の主な要因は、税金等調整前四半期純利益が242百万円、前受収益の増加額が53百万円となっており、資金の減少の主な要因は、法人税等の支払額が80百万円となっております。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期連結累計期間における投資活動の結果使用した資金は、前第2四半期連結累計期間に比べ69百万円減少し、32百万円となりました。資金の減少の主な要因は、無形固定資産の取得による支出31百万円となっております。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期連結累計期間における財務活動の結果使用した資金は、前第2四半期連結累計期間に比べ120百万円減少し、6百万円となりました。資金の増加の要因は、短期借入金の純増加額が150百万円、株式の発行による収入が13百万円、資金の減少の主な要因は長期借入金の返済による支出が82百万円、配当金の支払額が86百万円となっております。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社は2024年5月期決算の動向を踏まえ、2023年7月14日に公表した2024年5月期通期連結業績予想を下記のとおり修正しております。

2024年5月期連結業績予想 (2023年6月1日～2024年5月31日)

	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株当たり連結 当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想 (A)	4,800	500	500	330	152.11
今回修正予想 (B)	5,100	510	500	330	152.11
増減額 (B - A)	300	10	10	-	-
増減率 (%)	6.3	2.0	2.0	-	-
(参考) 前期連結実績 (2023年5月期)	4,235	455	436	266	122.95

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 (2023年5月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2023年11月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,095,715	2,268,429
受取手形、売掛金及び契約資産	572,720	611,889
商品	2,304	2,054
仕掛品	15,740	16,273
貯蔵品	240	339
その他	41,083	70,434
貸倒引当金	△4,339	△6,149
流動資産合計	2,723,465	2,963,271
固定資産		
有形固定資産	18,683	16,632
無形固定資産		
ソフトウェア	89,267	98,116
のれん	185,144	167,797
その他	242	242
無形固定資産合計	274,654	266,156
投資その他の資産		
その他	206,458	198,863
貸倒引当金	△1,291	—
投資その他の資産合計	205,166	198,863
固定資産合計	498,503	481,653
資産合計	3,221,969	3,444,924

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年5月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2023年11月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	139,334	129,678
短期借入金	50,000	200,000
1年内返済予定の長期借入金	118,272	103,382
未払法人税等	93,298	78,574
前受収益	162,060	215,403
賞与引当金	7,062	4,814
その他	180,087	209,378
流動負債合計	750,115	941,232
固定負債		
長期借入金	155,036	87,008
その他	27,120	26,990
固定負債合計	182,156	113,998
負債合計	932,272	1,055,230
純資産の部		
株主資本		
資本金	306,017	312,977
資本剰余金	772,598	779,558
利益剰余金	1,194,011	1,277,823
自己株式	—	△62
株主資本合計	2,272,627	2,370,297
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	17,069	19,396
その他の包括利益累計額合計	17,069	19,396
純資産合計	2,289,696	2,389,694
負債純資産合計	3,221,969	3,444,924

(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2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年11月30日)
売上高	1,994,121	2,194,805
売上原価	1,245,999	1,324,240
売上総利益	748,121	870,565
販売費及び一般管理費	564,995	628,214
営業利益	183,126	242,350
営業外収益		
受取利息	55	99
助成金収入	3,234	3,342
事業譲渡益	1,852	—
その他	1,879	76
営業外収益合計	7,021	3,518
営業外費用		
地代家賃	16,564	—
支払利息	1,026	735
為替差損	3,578	2,087
その他	3,950	57
営業外費用合計	25,120	2,880
経常利益	165,027	242,988
特別損失		
訴訟関連損失	6,800	—
特別損失合計	6,800	—
税金等調整前四半期純利益	158,227	242,988
法人税、住民税及び事業税	54,005	66,255
法人税等調整額	17,686	6,141
法人税等合計	71,692	72,396
四半期純利益	86,535	170,592
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	86,535	170,592

四半期連結包括利益計算書
第2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年11月30日)
四半期純利益	86,535	170,592
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	441	2,327
その他の包括利益合計	441	2,327
四半期包括利益	86,977	172,919
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	86,977	172,919
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2022年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年6月1日 至 2023年11月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	158,227	242,988
減価償却費	27,174	25,739
のれん償却額	5,702	17,347
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	2,056	517
受取利息及び受取配当金	△55	△99
助成金収入	△3,234	△3,342
事業譲渡損益 (△は益)	△1,852	—
支払利息	1,026	735
売上債権及び契約資産の増減額 (△は増加)	△58,912	△37,624
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△11,030	△381
仕入債務の増減額 (△は減少)	△23,040	△9,655
賞与引当金の増減額 (△は減少)	1,207	△2,247
前受収益の増減額 (△は減少)	△9,827	53,340
その他	△23,198	△844
小計	64,242	286,472
利息及び配当金の受取額	11	222
助成金の受取額	2,220	499
利息の支払額	△1,009	△790
法人税等の支払額	△89,763	△80,325
法人税等の還付額	—	3,318
営業活動によるキャッシュ・フロー	△24,298	209,397
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△7,042	△941
無形固定資産の取得による支出	△32,208	△31,512
敷金及び保証金の回収による収入	99,576	200
資産除去債務の履行による支出	△20,700	—
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△127,250	—
事業譲渡による収入	1,852	—
その他	△15,636	△4
投資活動によるキャッシュ・フロー	△101,409	△32,258
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	—	150,000
長期借入金の返済による支出	△69,306	△82,918
株式の発行による収入	1,808	13,920
自己株式の取得による支出	—	△62
配当金の支払額	△58,270	△86,487
その他	△958	△990
財務活動によるキャッシュ・フロー	△126,726	△6,538
現金及び現金同等物に係る換算差額	421	2,114
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△252,013	172,713
現金及び現金同等物の期首残高	2,119,328	2,095,715
現金及び現金同等物の四半期末残高	1,867,315	2,268,429

(4) 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。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第2四半期連結累計期間(自 2022年6月1日 至 2022年11月30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	1,563,836	287,750	142,534	1,994,121	—	1,994,121
セグメント間の内部売上高 又は振替高	4,846	60	—	4,906	△4,906	—
計	1,568,683	287,810	142,534	1,999,027	△4,906	1,994,121
セグメント利益	383,297	96,423	2,025	481,746	△298,619	183,126

(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△298,619千円は、セグメント間取引消去11,657千円及び各報告セグメントに配分していない全社費用△310,276千円であります。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. 報告セグメントごとの資産に関する情報

(子会社の取得による資産の著しい増加)

第1四半期連結会計期間において、三友テクノロジー株式会社を連結の範囲に含めたことにより、前連結会計年度の末日に比べ、「ITソリューション事業」のセグメント資産が368,336千円増加しております。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(のれん金額の著しい増加)

第1四半期連結会計期間において、三友テクノロジー株式会社を連結の範囲に含めたことにより、前連結会計年度の末日に比べ、「ITソリューション事業」において、のれんが153,957千円増加しております。

当第2四半期連結累計期間(自 2023年6月1日 至 2023年11月30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	1,713,873	263,544	217,387	2,194,805	—	2,194,805
セグメント間の内部売上高 又は振替高	4,363	270	2,425	7,058	△7,058	—
計	1,718,236	263,814	219,812	2,201,863	△7,058	2,194,805
セグメント利益	425,552	53,573	36,798	515,923	△273,572	242,350

(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△273,572千円は、セグメント間取引消去13,208千円及び各報告セグメントに配分していない全社費用△286,781千円であります。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。

(重要な後発事象)

(取得による企業結合)

(株式会社X-VERSE PLUS)

当社は、2023年11月10日開催の取締役会において、株式会社X-VERSE PLUSの株式を取得し、子会社化することについて決議しました。また、同日付で株式譲渡契約を締結し、2024年1月1日に当該株式を取得いたしました。

また、2024年1月12日開催の取締役会において、2024年3月1日を効力発生日として、株式会社テンダゲームスを存続会社、株式会社X-VERSE PLUSを消滅会社とする吸収合併を行うことを決議し、同日付で吸収合併契約を締結いたしました。

(1) 企業結合の概要

① 被取得企業の名称及び事業の内容

被取得企業の名称 株式会社X-VERSE PLUS

事業の内容 IPを用いたゲーム及びデジタルコンテンツ等のプロデュース事業

② 企業結合を行った主な理由

当社グループでは、当社が創業以来掲げている、社会・人・会社それぞれの成長が相互に作用しあい、さらなる成長を目指す『SHINKA経営』のもと、自社IPビジネスの強化、更にはweb3.0時代を見据えたエンターテインメントビジネスとしての構築を行い、新たな成長戦略の推進を掲げております。

株式会社モブキャストホールディングスは、「クリエイター共創経営」を重要なグループ戦略として位置づけ、その子会社である株式会社X-VERSE PLUSは、グループ戦略を基に、ライセンスIPを使用したモバイルゲームだけでなく、進化するテクノロジーに対応し、メタバースのようなバーチャル空間やWeb3.0にインパクトを与える自社IP創出を加速することを新たな成長戦略の中核とした事業活動を行っております。

今回の株式取得により、当社にとって更なるIPビジネスの展開、収益化を図り、パブリッシャーとしてのポジショニング確立に繋がると判断し、株式取得を決定いたしました。

③ 企業結合日

2024年1月1日(株式取得日)

④ 企業結合の法的形式

現金を対価とする株式取得

⑤ 結合後企業の名称

変更ありません。

⑥ 取得した議決権比率

100%

⑦ 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価とする株式取得により、被取得企業の議決権の100%を取得したことによるものです。

(2) 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	50,000千円
取得原価		50,000千円

(3) 主要な取得関連費用の内容及び金額

アドバイザー費用等 3,050千円(概算額)

(4) 発生するのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

現時点では確定しておりません。

(5) 企業結合日に受け入れる資産及び引き受ける負債の額並びにその主な内訳

現時点では確定しておりません。

(6) 吸収合併の概要

当社が2024年1月1日に株式会社X-VERSE PLUSの株式100%を取得し当社の完全子会社となったことから、経営効率化を図るべく株式会社テンダゲームスを存続会社、株式会社X-VERSE PLUSを消滅会社とする吸収合併を行うことを決議いたしました。

① 効力発生日

2024年3月1日(予定)

② 当該吸収合併の方法、吸収合併に係る割当ての内容

吸収合併の方法

株式会社テンダゲームスを存続会社、株式会社X-VERSE PLUSを消滅会社とする吸収合併方式です。

吸収合併に係る割当ての内容

完全子会社の吸収合併のため、本合併による株式その他の金銭等の割当てはありません。

(リーサコンサルティング株式会社)

当社は、2023年11月22日開催の取締役会において、リーサコンサルティング株式会社の株式を取得し、子会社化することについて決議しました。また、同日付で株式譲渡契約を締結し、2023年12月1日に当該株式を取得いたしました。

(1) 企業結合の概要

① 被取得企業の名称及び事業の内容

被取得企業の名称 リーサコンサルティング株式会社

事業の内容 システム開発、ソフトウェア販売、労働者派遣、飲食店の企画、経営及びコンサルティング

② 企業結合を行った主な理由

当社では、創業以来掲げている、社会・人・会社それぞれの成長が相互に作用しあい、さらなる成長を目指す『SHINKA経営』のもと、製品・サービスの開発、エンジニアリングサービスの提供を行ってまいりました。また、エンタープライズ事業においては、市場機会の最大化をベースに、ローコード・ノーコードによる開発プロセスのプラットフォーム化の推進、資本・業務提携による更なるアップサイド需要を成長シナリオに掲げ事業活動を行っております。

リーサコンサルティング株式会社（以下、「リーサコンサルティング社」という。）は、「技術力で人々に感動を与えるITソリューションを提供する」というミッションを掲げ、検索システムであるSolr、Elasticsearchを利用したシステム構築を行っており、多彩な開発実績に裏付けされた継続取引の多い企画開発企業です。

今回リーサコンサルティング社のElasticsearch技術や顧客基盤が当社に加わることで、SES事業を強化し、新規ソリューションビジネスの創出、延いては受託開発事業への成長に繋がると判断し、リーサコンサルティング社の株式取得を決定いたしました。

③ 企業結合日

2023年12月1日（株式取得日）

④ 企業結合の法的形式

現金を対価とする株式取得

⑤ 結合後企業の名称

変更ありません。

⑥ 取得した議決権比率

100%

⑦ 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価とする株式取得により、被取得企業の議決権の100%を取得したことによるものです。

(2) 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	640,000千円
取得原価		640,000千円

(3) 主要な取得関連費用の内容及び金額

アドバイザリー費用等 53,900千円（概算額）

(4) 発生するのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

現時点では確定しておりません。

(5) 企業結合日に受け入れる資産及び引き受ける負債の額並びにその主な内訳

現時点では確定しておりません。

(株式会社Skyarts)

当社は、2023年12月15日開催の取締役会において、株式会社Skyartsの株式を取得し、子会社化することについて決議しました。また、同日付で株式譲渡契約を締結し、2023年12月21日に当該株式を取得いたしました。

(1) 企業結合の概要

① 被取得企業の名称及び事業の内容

被取得企業の名称 株式会社Skyarts

事業の内容 ゲームのコンピューターグラフィック特殊効果制作、コンピューターグラフィックスを使用した映像の企画制作

② 企業結合を行った主な理由

当社グループは、当社が創業以来掲げている、社会・人・会社それぞれの成長が相互に作用しあい、さらなる成長を目指す『SHINKA経営』のもと、自社IPビジネスの強化、更にweb3.0時代を見据えたエンターテインメントビジネスの構築を目指し、新たな成長戦略を積極的に推進しております。

2019年に設立された株式会社Skyarts（以下、「Skyarts社」という。）は、コンシューマーゲームからネイティブアプリまで、幅広い顧客層をターゲットとした映像エフェクト制作に特化した事業を展開しており、業界屈指の技術力が特徴です。中でも同社が得意とするリアルタイムなエフェクト調整技術は、ゲーム市場において高度な専門性が要求されることから参入障壁が高い分野であり、マーケットニーズも背景に人材不足が常態化しております。今回の株式取得により当社グループは、エンターテインメントビジネス領域に新しくゲームエフェクト・VFX分野を取り込むことができ、顧客満足度と付加価値の双方に対して「高い表現力」の提供が可能になると判断し、Skyarts社の株式取得を決定いたしました。

③ 企業結合日

2023年12月21日（株式取得日）

④ 企業結合の法的形式

現金を対価とする株式取得

⑤ 結合後企業の名称

変更ありません。

⑥ 取得した議決権比率

100%

⑦ 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価とする株式取得により、被取得企業の議決権の100%を取得したことによるものです。

(2) 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	427,500千円
取得原価		427,500千円

(3) 主要な取得関連費用の内容及び金額

アドバイザー費用等 25,100千円（概算額）

(4) 発生するのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

現時点では確定していません。

(5) 企業結合日に受け入れる資産及び引き受ける負債の額並びにその主な内訳

現時点では確定していません。