

2021年5月7日

各位

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)

2021年5月期及び2022年5月期の業績予想について

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、公募予定株式数(123,000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)」をご覧いただいた上で、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たことで、新規受注の獲得に影響を受けております。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。

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。

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。

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。

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。

(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。

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。

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。

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迫り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。

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。

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）」をご覧いただいた上で、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。

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

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。