



平成 28 年 10 月 13 日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 マ イ ネ ッ ト
住 所 東 京 都 港 区 北 青 山 二 丁 目 11 番 3 号
代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 上 原 仁
(コード番号：3928)
問 い 合 わ せ 先 取 締 役 奥 原 淳
コーポレート本部長
TEL. 03-6864-4221

クルーズ株式会社のゲーム事業に関する新設分割会社株式取得による完全子会社化について

マイネットグループは、平成 28 年 10 月 13 日開催の取締役会において、下記の通りクルーズ株式会社が同社のインターネットコンテンツ事業（以下「ゲーム事業」といいます。）の一部を除く事業を会社分割し（以下、「本件新設分割」といいます。）、新たに分割される株式会社 C&M ゲームス（下記 2 を参照）の全株式を、取得することにより、子会社化することについて決議いたしましたのでお知らせいたします。

記

1. 株式取得の理由

当社グループは、既にリリースされたスマートフォンゲームの買収、又は協業を通じて、スマートフォンゲームの再生・運営を行う「リビルド」を中心にゲームサービス事業を行っております。現在はスマートフォンゲームセカンダリ市場※でのシェア拡大をすすめ、ゲーム業界になくてはならない産業のインフラとなることを目指して事業を行っております。

この度、クルーズ株式会社から新設法人株式会社 C&M ゲームスの株式を取得して子会社とすることにより、ゲーム事業が運営する「エレメンタルストーリー」を除く大型 IP タイトルを含む 16 タイトル（タイトルの内訳は、下記の株式会社 C&M ゲームス運営タイトル一覧を参照）が新たに加わり、多くのユーザーを取り入れることとなります。既存のスマートフォンゲームの再生・運営を行う「リビルド」のノウハウにより、各タイトルの運営課題解決によって収益力の拡大を目指し、スマートフォンゲームセカンダリ市場における当グループのシェアを更に高めていくとともに、企業価値を最大化させ、全てのステークホルダーの利益最大化を目指す所存です。

※ 「スマートフォンゲームセカンダリ市場」とは、スマートフォンゲームの買収・協業等の二次取引により形成される市場を意味します。

株式会社 C&M ゲームス運営タイトル一覧（16 タイトル）

区分	タイトル名	パブリッシャー（配信元）
ネイティブアプリ ※ 1	ファイナルファンタジーグランドマスターズ ※ 6	スクウェア・エニックス
	NARUTO -ナルト- 忍コレクション 疾風乱舞※ 7	グリー
	アヴァロン Ω	C&M ゲームス
	Card King : Dragon Wars	Card King
	大型 IP タイトル（タイトル名非公開）	—※ 4
ブラウザゲーム ※ 2	アヴァロンの騎士	C&M ゲームス
	神魔×継承!ラグナブレイク	C&M ゲームス

	HUNTER×HUNTER トリプルスターコレクション/ HUNTER×HUNTER バトルコレクション※8	ForGroove
	NARUTO -ナルト- 忍コレクション※9	グリー
	ミリオンアーサー エクスタシス※10	スクウェア・エニックス、グリフォン
	天下統一オンライン (タイトル名非公開)	C&M ゲームス -※4
PC ゲーム ※3	HUNTER×HUNTER アドバンスコレクション※11	ForGroove
	ラグナブレイク・サーガ	C&M ゲームス
	究極×進化!戦国ブレイク	C&M ゲームス
	三国志 蒼天の戦地※12	gloops

※1 スマートフォンにダウンロードしているアプリで提供されているアプリ

※2 ブラウザのゲームプラットフォームで提供されているゲーム

※3 PCブラウザで提供されているゲーム

※4 パブリッシャーとの関係で非公開となっております。

※5 上記の他に公式キャリアコンテンツ等がございます。

以下、コピーライト表記になります(平成28年10月13日時点の表記を記載しております。)

※6 © 2015, 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by CROOZ, Inc.

※ファイナルファンタジー/FINAL FANTASY 及びファイナルファンタジーグランドマスターズ/FINAL FANTASY GRANDMASTERS は、日本およびその他の国におけるスクウェア・エニックス・グループの商標または登録商標です。

※7 © 岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・びえろ

© GREE, Inc. / CROOZ, Inc. Produced & Developed by GREE / CROOZ

Co-Produced by 2015 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

※8 ©POT (富樫義博) 1998年-2011年 ©VAP・日本テレビ・マッドハウス ©NTV/ForGroove

※9 © 岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・びえろ

© GREE, Inc. / ForGroove, Inc.

Produced & Developed by GREE / ForGroove

Co-Produced by バンダイナムコエンターテインメント

※10 © 2015, 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. powered by GRIPHONE, Inc, CROOZ, Inc.

※11 ©POT (富樫義博) 1998年-2011年 ©VAP・日本テレビ・マッドハウス ©NTV/ForGroove

※12 © gloops, Inc. CROOZ, Inc.

2. 異動する子会社の概要

(1) 名 称	株式会社C&M ゲームス	
(2) 所 在 地	東京都港区六本木六丁目8番10号	
(3) 代表者の役職・氏名	代表取締役社長 上原 仁	
(4) 事 業 内 容	ゲームサービス事業	
(5) 資 本 金	1,000万円	
(6) 設 立 年 月 日	平成28年11月1日(予定)	
(7) 大株主及び持株比率	クルーズ株式会社	100.0%
(8) 上 場 会 社 と 当 該 会 社 の 関 係	資 本 関 係	該当事項はありません
	人 的 関 係	当社の役職員が設立時より、役員と就任する 予定です
	取 引 関 係	該当事項はありません
	関 連 当 事 者 へ の 該 当 状 況	該当事項はありません
(9) 決算期	平成28年12月31日	
(10) 最近の経営成績及び財政状態※		
売上高	8,684百万円	
営業利益	2,419百万円	

※ クルーズ株式会社が新設分割を行った新設分割法人の株式を取得しておりますので、直前の確定した業績はございません。そのため、ゲーム事業(分割対象のみ)の直前事業年度(平成28年3月期)の売上高と営業利益(共通費配賦後)(未監査の数字)を記載しております。

3. 株式取得の相手先の概要

(1) 名 称	クルーズ株式会社	
(2) 所 在 地	東京都港区六本木六丁目 10 番 1 号 六本木ヒルズ森タワー	
(3) 代表者の役職・氏名	代表取締役社長 小淵 宏二	
(4) 事 業 内 容	インターネットコンテンツ事業 インターネットコマース事業 インターネットソリューション事業	
(5) 資 本 金	4 億 3,948 万円 (平成 28 年 8 月末時点)	
(6) 設 立 年 月 日	平成 13 年 5 月 24 日	
(7) 大株主及び持株比率	直近の有価証券報告書参照	
(8) 上 場 会 社 と 当 該 会 社 の 関 係	資 本 関 係	該当事項はありません
	人 的 関 係	該当事項はありません
	取 引 関 係	該当事項はありません
	関 連 当 事 者 へ の 該 当 状 況	該当事項はありません

4. 取得株式数及び取得前後の所有株式の状況

(1) 異動前の所有株式数	— (議決権の数：-個) (議決権所有割合：-%)	
(2) 取 得 株 式 数	取得株式数：100 株 (議決権の数：100 個) (議決権所有割合：100.0%)	
(3) 取 得 価 額	株式会社 C&M ゲームスの普通株式 (概算額)	4,500 百万円※1
	アドバイザー費用等 (概算額)	40 百万円※2
	合計 (概算額)	4540 百万円
(4) 異動後の所有株式数	所有株式数：100 株 (議決権の数：100 個) (議決権所有割合：100.0%)	

※1 取得価額は、株式譲渡契約に定める収益性の変動等の影響により、価額調整を実施した金額となる予定です。価額調整による価額幅は、3,770 百万円～4,500 百万円となっております。

※2 アドバイザー費用等には、取得にあたって支払う手数料、報酬その他の費用等の額を含みます。

※3 本取得価額については、対象資産の経営成績や潜在的シナジー及び第三者算定機関であるプルータスコンサルティング（以下、「プルータス」といいます。）から取得した株式価値算定書等を総合的に勘案し、相手方との交渉の結果、決定いたしました。プルータスは、対象資産の事業計画に基づく収益予測等、合理的と考える前提を考慮した上で、対象資産が将来生み出すフリー・キャッシュ・フローを基に、事業リスクに応じた適切な割引率で現在価値に割り戻して株式価値を算定するディスカунテッド・キャッシュ・フロー法（以下「DCF法」といいます。）を採用して株式価値の算定を行っております。

※4 支払いに関しては、自己資金及び借入で行う予定となっております。

なお、借入に関しては、金融機関からのコミットメント・レターを頂いております。

本案件確定後、改めて詳細を開示いたします。

5. 日程

(1) 取締役会決議日	平成 28 年 10 月 13 日
(2) 契約締結日	平成 28 年 10 月 13 日
(3) 株式譲渡実行日	平成 28 年 11 月 1 日 (予定)

6. 今後の見通し

今回の子会社の異動（取得）における、当期業績（平成 28 年度）に与える影響は、現在精査中であり、重要な影響を与える見込みが生じた場合には、確定後速やかに開示いたします。

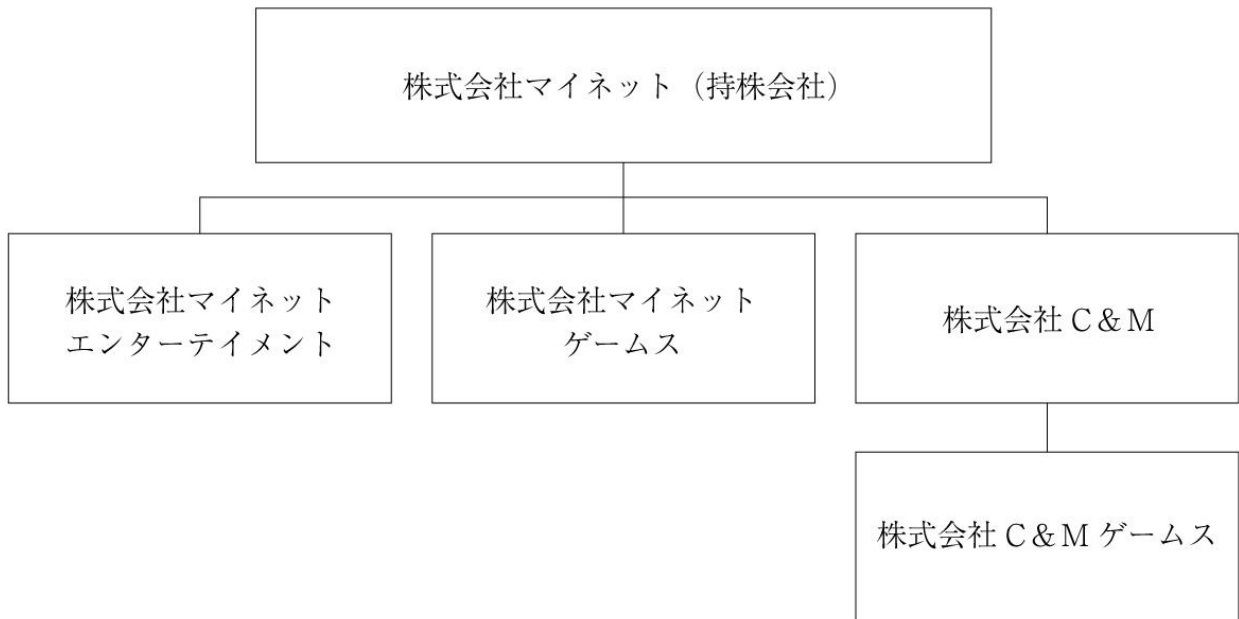
（参考）当期連結業績予想（平成 28 年 8 月 8 日公表分）及び前期実績（単体）

（単位：百万円）

	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
当期連結業績予想 （平成 28 年 12 月期）	6,000	300	290	200
前 期 実 績 （平成 27 年 12 月期）	2,964	145	131	95

以 上

【参考①】 各種組織再編後のマイネットグループの会社相関図（平成 28 年 11 月 1 日現在）



※株式 C&M ゲームスは、株式会社マイネット（持株会社）が設立を行いました株式会社 C&M の 100%子会社となる予定です。

【参考②】 株式会社 C&M の概要

(1) 名 称	株式会社 C&M
(2) 所 在 地	東京都港区北青山 2 丁目 11 番 3 号
(3) 代表者の役職・氏名	代表取締役社長 上原 仁
(4) 事 業 内 容	子会社の株式・持分保有及び事業管理業務
(5) 資 本 金	1,000 万円
(6) 設 立 年 月 日	平成 28 年 10 月 11 日
(7) 大株主及び持株比率	株式会社マイネット 100.0%