



平成 30 年 5 月 10 日

各 位

会 社 名 株式会社フォーサイド
代 表 者 名 代表取締役 假屋 勝
(JASDAQ・コード 2330)
問 合 せ 先 常務取締役 飯田 潔
電 話 0 3 - 6 2 6 2 - 1 0 5 6

株式会社ケイブとの資本業務提携に関するお知らせ

当社は、平成 30 年 5 月 10 日開催の取締役会において、以下のとおり、株式会社ケイブ(以下「ケイブ」といいます。)との間で、資本業務提携契約を締結し、ケイブが実施する第三者割当増資を引き受けることを決議いたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

1. 資本業務提携の理由

当社グループは、平成 12 年 3 月の創業から、エンターテインメントジャンルを中心とした、デジタルコンテンツの配信を基軸事業として展開し、平成 26 年 11 月には持株会社と事業会社を分離した企業体系へシフトして、再成長に向けて経営陣体制も刷新すると共に、積極的に新規事業や M&A を推進しております。

現在の当社グループでは、それ等の取り組みの成果によって、エンターテインメントコンテンツの配信事業領域はデジタルの範囲のみならず、当社連結子会社の株式会社ブレイク(以下「ブレイク」といいます。)にて展開する、クレーンゲーム機やカプセル自動販売機などのアミューズメント施設のプライズゲーム機器用の景品商材(以下「プライズグッズ」といいます。)の企画・製造・販売など、デジタルに相對して物理的にリアルと位置付けられるコンテンツ事業領域にまで、大きく拡大することができております。

更には、同じく当社連結子会社であるフォーサイドメディア株式会社(以下「フォーサイドメディア」といいます。)においても、台湾にある樂磚股份有限公司(英語名 Joy Brick)との協業にて、グローバルエリアにて既に配信実績を持つ、スマートフォンにアプリをインストールして楽しむスマートフォンネイティブゲーム(以下「スマートフォンゲーム」といいます。)を、日本および韓国市場向けにカスタマイズして配信する取り組みを開始しており、日本国内のみならずグローバルに事業拡張し、これから先にある未来の社会にも貢献する企業へと更に成長させ、経営成績と企業価値を共に向上させる為、新たな市場に対しても挑戦し続けることに努めております。

一方、ケイブに関しても、当社よりも先行した平成 6 年 6 月の創業以降、「ケイブが創ると未来はもっと楽しくなる。」というコンセプトに一貫し、アミューズメント施設等の業務用アーケードゲームから、家庭用の据え置き型コンシューマーゲーム・パソコン向けオンラインゲーム・モバイル向けブラウザゲームなど、エンドユーザーであるゲームファンと接するプラットフォームの領域を、インターネットや各種デバイスの技術革新に合わせて進化拡張させながら、主としてシューティングゲーム(主に弾丸やレーザーなどの飛び道具を用いて敵を攻撃するゲームのジャンル)を提供し続けており、ゲームコンテンツの提供会社として立ち上がり、とても数多くの経験実績と、有効的なノウハウ等の知見を積

み上げてきた企業です。

そして、現在のケイブにおいては、世界的なスマートフォンの普及に伴い特に急成長している、スマートフォンゲームの配信に最も注力しており、その結果、ケイブの売上高のほぼ 100%は、オンライン上で提供するコンテンツ配信事業によるもので構成されるようになり、名実ともに“オンラインエンターテインメント企業”としての地歩を固めつつあります。その代表的なコンテンツタイトルとなるのが、平成 27 年 4 月のサービス開始から順調に売上を伸ばしている「ゴシックは魔法乙女」であり、平成 29 年 5 月期では全体売上高の 80%以上を占めるまでに至っております。

これ等のスマートフォンゲームのビジネスは、成長市場であるが故に競合企業も多く、クオリティの高い優良ゲームを提供するには、マーケティングや企画立案の初期段階から長い時間を必要とし、その上で多くの開発費と広告宣伝費を投じてリリースしても、結果的に成功への不確実性が高いことが大きな課題でありました。そこで、ケイブはフォーサイドメディア同様に、「ロード・オブ・ダンジョン」と言う、韓国のゲーム会社によって開発された、既に配信実績のあるスマートフォンゲームの配信権利を獲得し、平成 29 年 11 月に日本市場でカスタマイズ配信開始いたしました。そして、その販売状況が順調であることから、このような取り組みを“海外パブリッシュ案件”として、今後も収益の第二の柱として推進する方針です。

このように、当社グループとケイブの両社が、共に基軸事業として展開するコンテンツ市場は、サービスのライフサイクルスピードがとても速く、これからも日々進化する AI(Artificial Intelligence/人口知能)・AR(Augmented Reality/拡張現実)・VR(Virtual Reality/仮想現実)などの新たな発明やテクノロジーによって、デジタルとリアルの合間に位置づく 2.5 次元領域の市場が創出され、サービスや商品のクオリティが更に拡充できることや、様々なモノがインターネットに繋がる IoT(Internet of Things/モノのインターネット)によって、得られる膨大なビッグデータを活用した革新的な事業など、継続的に新たなビジネスの機会が創造されることと期待されております。

そのような事業概況と市場背景の中、上述のとおり当社グループとケイブの経営課題は双方共通しており、それぞれ自らのノウハウおよびリソースと強みを最大限活用し、既存事業の拡大や周辺事業への拡張、または、新規事業を創出して行くことが不可欠であります。その為、元々親和性の高い両社での業務提携による成長可能性と、資本提携も含めた場合の波及効果等の有効性を、双方で慎重に協議検討して参りました。

その結果、当社グループとケイブでは、下記の通りに協業を行うことにより、双方の事業に対して大きなシナジーと波及効果を創出することが出来て、企業価値の向上に繋げることが可能であると判断し、更には今後の両社の連携をより強固なものとするため、資本業務提携契約を締結し、ケイブが実施する第三者割当増資を引き受けることが得策として、今回の決議に至ったものであります。

2. 業務提携の内容等

(1) 資本提携の内容

当社は、平成 30 年 5 月 28 日付(予定)で第三者割当増資にて発行される普通株式(増資後の発行済株式総数に対する所有割合 4.63%)を 199,728,000 円にて引き受ける予定です。

(2) 業務提携の内容

当社グループは、当社連結子会社のブレイクおよびフォーサイドメディアを中心に、ケイブと資本業務提携による協業を推進して参ります。なお、当社グループとケイブとの間で合意している業務提携の内容は以下の通りです。

① 海外スマートフォンゲームの日本配信事業強化

当社連結子会社のフォーサイドメディアとケイブは共に、海外のゲーム会社が開発し、既に配信実績を持つ、スマートフォンの配信権を獲得し、日本市場向けにカスタマイズ配信する事業を展開しております。既にケイブでは、韓国のゲーム会社によって開発された配信実績

のあるスマートフォンゲーム「ロード・オブ・ダンジョン」を、平成 29 年 11 月に日本市場でカスタマイズ配信開始しており、その販売状況が順調に推移していることから、引き続き同様の海外タイトルの日本国内配信事業を強化する方針です。これらの取組を更に強化していく上では、現地企業の開拓とリレーション構築およびコンテンツの目利きがとても重要であり、従前よりグローバルでの営業推進に関するノウハウを持つ、フォーサイドメディアが現地企業の開拓を行い、ケイブがゲームコンテンツの目利きおよび日本国内における配信に向けた、カスタマイズ開発や運用業務を担当することで、更に多くの有力な海外スマートフォンゲームタイトルの日本国内配信を、迅速且つ有効的に強化拡大することが可能になると考えます。また、ケイブとしては、これ等の海外スマートフォンゲームタイトルの日本国内展開を展開することが、更なる収益機会の拡大のために重要であると考えており、フォーサイドメディアとしても、あらたに取り組みを開始した、スマートフォンゲーム配信事業を成長させる為には、開発および運用に強いパートナーが必要である為、今回の資本業務提携によって、両社にて当該取組を協力して実行することで、その推進体制を強化することが得策と判断しております。

② ネットクレーンゲーム事業の新規展開協業

ケイブは、これまでのオンライン環境でのゲーム制作および運用経験を活かし、昨今のトレンドでもある IoT 領域におけるエンターテインメント事業として、パソコンやスマートフォンをコントロールパネルとして、インターネット経由でリアルなクレーンゲーム機を操作することにより、いつでも・どこでもクレーンゲームを楽しめる、デジタルとリアルを融合させた“ネットクレーンゲーム事業”の新規展開を検討しております。利用者は、欲しい景品を獲得する為、パソコンやスマートフォンから実際に設置されているクレーンゲーム機を操作し、ゲームに成功した場合には、その獲得した景品が自宅に送られる仕組みとなっており、オンライン上のデジタルな景品ではなく、実際の景品を取得できる点が特に人気となっております。その為、既にサービスを開始している企業は大きく当該事業での業績を伸ばしており、大手企業を中心に新たに当該事業へ参入する企業も増加しております。よって、今後も更なる市場拡大が期待されている反面、多くの競合他社に対して優位的なサービス上における、演出および効果的なプロモーション展開に加えて、差別化された優良な景品の企画・製作が必要となります。それ等に関しては、ケイブがこれまでに培ったゲーム性やソーシャル性を高める運用ノウハウや、プロモーションに関する知見を投じることと、当社連結子会社のブレイクの持つ、プライズグッズの企画および製造ノウハウと、マーケティングに関する経験則が強く有効的に活用できるものであり、ケイブが展開する当該事業においての商品企画と製造提供等をブレイクが担うことによって、ケイブは一層付加価値の高いネットクレーンゲーム事業を実現することができると考え、両社にて当該事業の取り組みを行うことが得策と判断しております。

③ e スポーツ向けゲームの開発とイベントおよび施設の運営等

昨今、ゲームを取り巻く環境として、「プレイする楽しみ」のみならず、「観る(観戦)楽しみ」も注目されており、新たな環境が、日本の市場においても芽生えつつあります。この「観る楽しみ」という e スポーツ的なゲーム要素が、当社グループ及びケイブと双方のコンテンツ事業においても、今後の市場展開において必要不可欠なものになっていくと思われまます。e スポーツの市場は、将来的に国際オリンピック委員会 (IOC) によるオリンピック協議への正式採用も期待されており、先般の平昌冬季五輪の開幕直前には、氷上競技が行われる江陵市内で、IOC から公式サポートを受けた e スポーツの世界大会も開催されており、既に日本の大手ゲーム会社や Jリーグなども参入を始めており、2020 年に開催予定の東京オリンピックに向けても、更に機運が高まる状況です。その e スポーツに適したゲームジャンルの一つとしては、ケイブが最も得意とするシューティングゲームが挙げられ、あらゆるデバイスでシューティングゲームの開発・提供を行ってきた同社の強みが、この e スポーツ向けゲームの要素に活かすこ

とができると考えております。また、当社グループでは、連結子会社のブレイクを中心に、各種イベントの企画および運営と、それらのイベントでの物販商品の製造等についても、豊富な経験と実績を有しており、フォーサイドメディアでのゲーム事業展開を背景に、当社グループでのeスポーツイベントの開催や関連施設等の運営も、将来的な視野に見据えて検討をしております。これ等の取り組みの検討において、当社グループとケイブが連携することによって、ケイブは同社の強みであるコンテンツを提供することでソフト面を提供し、当社グループは、ブレイクおよびフォーサイドメディアの有する、イベントや施設運営に関する知見を活かしたハード面の提供が可能であり、ケイブが開発するeスポーツ向けのゲームを、当社グループが提供するeスポーツイベントや施設で広めること等、ワンストップでeスポーツの市場に向けた、新たなビジネスの創出が可能になると考えております。

3. 資本業務提携の相手先の概要

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------|----------------------------|--|-------------|------------|-------|-------|-------------|-------|-------------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|
| (1) | 名 称 | 株式会社ケイブ | | | | | | | | | | | | | | |
| (2) | 所 在 地 | 東京都目黒区上目黒 二丁目 1 番 1 号 中目黒 GT タワー | | | | | | | | | | | | | | |
| (3) | 代表者の役職・氏名 | 代表取締役社長 CEO 高野 健一 | | | | | | | | | | | | | | |
| (4) | 事 業 内 容 | 趣味性の高いエンターテインメントコンテンツを、モバイルメディアをはじめとして企画・制作・運営・マーケティングするエンターテインメント事業 | | | | | | | | | | | | | | |
| (5) | 資 本 金 | 1,290,206 千円 | | | | | | | | | | | | | | |
| (6) | 設 立 年 月 日 | 平成 6 年 6 月 15 日 | | | | | | | | | | | | | | |
| (7) | 大株主および持株比率 | <table border="0"> <tr> <td>高野 健一</td> <td>8.48%</td> </tr> <tr> <td>株式会社オセアグループ</td> <td>7.19%</td> </tr> <tr> <td>株式会社 SBI 証券</td> <td>7.02%</td> </tr> <tr> <td>武藤貴宣</td> <td>3.97%</td> </tr> <tr> <td>柿沼佑一</td> <td>3.05%</td> </tr> <tr> <td>佐々木誠</td> <td>3.05%</td> </tr> </table> | | | 高野 健一 | 8.48% | 株式会社オセアグループ | 7.19% | 株式会社 SBI 証券 | 7.02% | 武藤貴宣 | 3.97% | 柿沼佑一 | 3.05% | 佐々木誠 | 3.05% |
| 高野 健一 | 8.48% | | | | | | | | | | | | | | | |
| 株式会社オセアグループ | 7.19% | | | | | | | | | | | | | | | |
| 株式会社 SBI 証券 | 7.02% | | | | | | | | | | | | | | | |
| 武藤貴宣 | 3.97% | | | | | | | | | | | | | | | |
| 柿沼佑一 | 3.05% | | | | | | | | | | | | | | | |
| 佐々木誠 | 3.05% | | | | | | | | | | | | | | | |
| (8) | 上場会社と当該会社との間の関係 | 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。 | | | | | | | | | | | | | |
| (9) | 当該会社の最近3年間の連結経営成績および連結財政状態 | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 決算期 | 平成 27 年5月期 | 平成 28 年5月期 | 平成 29 年5月期 | | | | | | | | | | | | |
| | 連 結 純 資 産 | 501 百万円 | 619 百万円 | 620 百万円 | | | | | | | | | | | | |
| | 連 結 総 資 産 | 983 百万円 | 1,071 百万円 | 1,048 百万円 | | | | | | | | | | | | |
| | 1 株 当 たり 連 結 純 資 産 | 206.88 円 | 254.43 円 | 226.46 円 | | | | | | | | | | | | |
| | 連 結 売 上 高 | 1,665 百万円 | 2,345 百万円 | 2,821 百万円 | | | | | | | | | | | | |
| | 連 結 営 業 利 益 | △456 百万円 | 106 百万円 | △221 百万円 | | | | | | | | | | | | |
| | 連 結 経 常 利 益 | △486 百万円 | 104 百万円 | △229 百万円 | | | | | | | | | | | | |
| | 親会社株主に帰属する当期純利益 | △729 百万円 | 95 百万円 | △391 百万円 | | | | | | | | | | | | |
| | 1 株 当 たり 連 結 当 期 純 利 益 | △306.06 円 | 39.41 円 | △152.65 円 | | | | | | | | | | | | |
| | 1 株 当 たり 配 当 金 | — | — | — | | | | | | | | | | | | |

4. 取得株式数および取得前後の所有株式の状況

| | |
|---------------|---|
| (1) 異動前の所有株式数 | 0株 (議決権の数:0個) (議決権所有割合:0.0%) |
| (2) 取得株式数 | 144,000株 (議決権の数:1,440個) |
| (3) 取得価額 | 199,728,000円 |
| (4) 異動後の所有株式数 | 144,000株 (議決権の数:1,440個) (議決権所有割合:4.63%) |

5. 日程

| | |
|-------------|----------------|
| (1) 取締役会決議日 | 平成30年5月10日 |
| (2) 契約締結日 | 平成30年5月28日(予定) |
| (3) 事業開始日 | 平成30年6月1日(予定) |

6. 今後の見通し

本件が当社の当期業績に影響を与えることが判明した場合、速やかにお知らせいたします。

(参考) 当期連結業績予想(平成30年2月14日公表分)及び前期連結実績

| | 営業収益 | 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30年12月期) | 4,084百万円 | 150百万円 | 150百万円 | 51百万円 |
| 前期連結実績 (平成29年12月期) | 3,090百万円 | 92百万円 | 115百万円 | 29百万円 |

以上