



2020年5月期 第1四半期決算短信(日本基準)(非連結)

2019年10月10日

上場会社名 株式会社ケイブ
コード番号 3760 URL <http://www.cave.co.jp/>

上場取引所 東

代表者 (役職名) 代表取締役社長CEO (氏名) 秋田 英好
問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 菊地 徹

TEL 03-6820-8176

四半期報告書提出予定日 2019年10月10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 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2020年5月期第1四半期の業績(2019年6月1日～2019年8月31日)

(1) 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 | | 四半期純利益 | |
|---------------|-----|------|------|---|------|---|--------|---|
| | 百万円 | % | 百万円 | % | 百万円 | % | 百万円 | % |
| 2020年5月期第1四半期 | 354 | 38.7 | 73 | | 73 | | 73 | |
| 2019年5月期第1四半期 | 577 | 4.1 | 246 | | 247 | | 247 | |

| | 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 |
| 2020年5月期第1四半期 | 14.16 | |
| 2019年5月期第1四半期 | 80.87 | |

(注)2019年5月期第1四半期及び2020年5月期第1四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、潜在株式は存在しますが、1株当たり四半期純損失であるため記載しておりません。

(2) 財政状態

| | 総資産 | 純資産 | 自己資本比率 |
|---------------|-------|-------|--------|
| | 百万円 | 百万円 | % |
| 2020年5月期第1四半期 | 1,379 | 1,223 | 88.5 |
| 2019年5月期 | 1,477 | 1,297 | 87.6 |

(参考)自己資本 2020年5月期第1四半期 1,220百万円 2019年5月期 1,294百万円

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 |
| 2019年5月期 | | 0.00 | | 0.00 | 0.00 |
| 2020年5月期 | | | | | |
| 2020年5月期(予想) | | 0.00 | | 0.00 | 0.00 |

(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. 2020年5月期の業績予想(2019年6月1日～2020年5月31日)

2020年5月期の業績予想につきましては、現時点で合理的な業績予想の算定ができないことから記載しておりません。なお、当該理由などは、添付資料2ページ「1.当四半期決算に関する定性的情報(3)業績予想などの将来予測情報に関する説明」に記載しております。

注記事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無

以外の会計方針の変更 : 無

会計上の見積りの変更 : 無

修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数(普通株式)

| | | | | |
|-------------------|------------|-------------|------------|-------------|
| 期末発行済株式数(自己株式を含む) | 2020年5月期1Q | 5,270,700 株 | 2019年5月期 | 5,270,700 株 |
| 期末自己株式数 | 2020年5月期1Q | 47,035 株 | 2019年5月期 | 47,035 株 |
| 期中平均株式数(四半期累計) | 2020年5月期1Q | 5,223,665 株 | 2019年5月期1Q | 3,063,665 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

・2020年5月期の業績予想につきましては、前述のとおり記載しておりません。本資料に記載されている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、実際の業績等は様々な不確定要素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) 業績予想などの将来予測情報に関する説明 | 2 |
| 2. 四半期財務諸表及び主な注記 | 4 |
| (1) 四半期貸借対照表 | 4 |
| (2) 四半期損益計算書 | 6 |
| (3) 四半期財務諸表に関する注記事項 | 7 |
| (継続企業の前提に関する注記) | 7 |
| (株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) | 7 |
| (四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用) | 7 |
| (重要な後発事象) | 7 |

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1四半期累計期間における我が国経済は、日韓関係の悪化や中国経済の停滞により、輸出を中心に弱さが続いているものの、企業収益は高い水準で底堅く推移しており、緩やかに回復しております。しかしながら、米中間の通商問題の動向や中国経済の先行きが世界経済に与える影響や、原油価格の上昇、金融資本市場の変動の影響に留意が必要な状況となっております。

このような環境の中、当社の属するオンラインエンターテインメント業界におきましては、2019年4月から6月の3ヵ月間におけるスマートフォンアプリのダウンロード数と消費支出の両方が過去最大の四半期となり、中でもiOSアプリの消費支出の内、35%を非ゲームアプリが占めました（出典：App Annie「2019年第2四半期のモバイルデータ市場動向」）。これまでスマートフォンアプリ市場はゲームへの消費支出を中心に成長して来ましたが、今後は非ゲーム領域の消費支出拡大が期待されます。

当社におきましては、2019年8月開催の第25回定時株主総会において、取締役会の監査・監督機能の強化とガバナンスのさらなる充実を図るとともに、権限委譲による迅速な意思決定と業務執行により、経営の公正性、透明性及び効率性を高めるため、監査等委員会設置会社へと移行いたしました。また、機動的な経営判断を行えるよう代表取締役を2名体制とし、業績回復に向けて経営体制の改革を進めてまいりました。

また現在の業績は、スマートフォンゲーム『ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい』が引き続き牽引しますが、当第1四半期から新たに受託開発事業を開始し、他にも業務提携先企業である株式会社フォーサイドや株式会社KeyHolderと進めているネットクレーンゲームや、新経営陣が中心に進めている、非ゲーム領域のオンラインエンターテインメントサービスなどの新規事業の早期開始による事業全体の拡大を目指しております。

一方で当社は、創業以来の本業であるゲーム開発も進める方針ですが、新たなゲームアプリの開発についてはマーケット環境を注視しながら慎重に進めて行く方針です。

なお、2019年5月期第1四半期にサービスを提供していたスマートフォンゲーム『ロード・オブ・ダンジョン』及び『三国ジャスティス』について、2019年5月期中にサービスを終了したことから、2020年5月期第1四半期の売上高は前年同期と比較して38.7%減少しました。一方でそれらの不採算タイトルのサービス終了による売上原価、販売費及び一般管理費の減少により、利益面では大幅に改善しております。

以上の結果、当第1四半期の業績は売上高354百万円（前年同期比38.7%減）、営業損失73百万円（前年同期は246百万円の営業損失）、経常損失73百万円（前年同期は247百万円の経常損失）、四半期純損失73百万円（前年同期は247百万円の四半期純損失）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(総資産)

総資産は、前事業年度末に比べて98百万円減少し1,379百万円となりました。これは主に、現金及び預金73百万円の減少、未収入金27百万円の減少等により、流動資産が97百万円減少したことによるものであります。

(負債)

負債は、前事業年度末に比べて24百万円減少し、155百万円となりました。これは主に、未払金37百万円の減少、未払消費税等10百万円、前受金12百万円の増加等によるものであります。

(純資産)

純資産は、前事業年度末に比べて73百万円減少し、1,223百万円となりました。これは、利益剰余金73百万円の減少によるものであります。

(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社の業績は2019年5月期において『ゴシックは魔法乙女』1タイトルが売上高の約70%を占めており、当社は『ゴシックは魔法乙女』の動向によって会社業績が大きく左右される状況となっております。

この状況を改善するため、2017年11月に『ロード・オブ・ダンジョン』、2018年6月に『三極ジャスティス』、2019年1月に『デビルブック』をリリースしましたが、いずれも予測した収益の獲得に至らず、『三極ジャスティス』は当社の想定を大きく下回って進捗したため2019年2月にサービスを終了し、『ロード・オブ・ダンジョン』はユーザー数の回復を見込まず2019年5月に当社からのサービス提供を終了し、『デビルブック』もユーザー数の減少により2019年8月のサービス終了を決定しております。このようにスマートフォンゲームについては、予測ど

おりの収益を実現することが難しい状況です。

また、株式会社フォーサイドや株式会社KeyHolderと取り組んでいるネットクレーンゲーム事業及び新規スマートフォンゲーム開発並びにeスポーツ事業につきましても、サービス開始時期が未定です。2019年4月開催の臨時株主総会において3名の新任取締役を選任し、新経営体制がスタートしておりますが、新たなゲームアプリの開発については、今後さらに変化の激しくなる環境を想定して慎重に企画を進めており、新規事業の立ち上げも進めておいて、現時点においては信頼性の高い通期及び半期の業績予想数値を算出することが困難であります。したがって2020年5月期の業績予想につきましては、これらの当面の進捗状況を踏まえ、合理的な業績見通しの算定が可能になった時点で速やかに開示いたします。

2. 四半期財務諸表及び主な注記

(1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

| | 前事業年度 (令和元年5月31日) | 当第1四半期会計期間 (令和元年8月31日) |
|---------------|----------------------|---------------------------|
| 資産の部 | | |
| 流動資産 | | |
| 現金及び預金 | 1,223,959 | 1,150,711 |
| 売掛金 | 3,777 | 1,945 |
| 商品及び製品 | 2,083 | 1,909 |
| 仕掛品 | — | 5,438 |
| 貯蔵品 | 158 | 158 |
| 前払費用 | 15,984 | 19,936 |
| 未収入金 | 161,263 | 133,325 |
| その他 | 4,018 | 421 |
| 流動資産合計 | 1,411,245 | 1,313,848 |
| 固定資産 | | |
| 有形固定資産 | | |
| 建物 | 35,556 | 35,556 |
| 減価償却累計額 | △35,556 | △35,556 |
| 建物(純額) | — | — |
| 工具、器具及び備品 | 96,287 | 96,363 |
| 減価償却累計額 | △96,287 | △95,849 |
| 工具、器具及び備品(純額) | — | 514 |
| 有形固定資産合計 | — | 514 |
| 投資その他の資産 | | |
| 敷金 | 49,903 | 48,720 |
| 差入保証金 | 15,971 | 15,971 |
| 長期未収入金 | 29,499 | 29,499 |
| 貸倒引当金 | △29,499 | △29,499 |
| 投資その他の資産合計 | 65,875 | 64,692 |
| 固定資産合計 | 65,875 | 65,206 |
| 資産合計 | 1,477,120 | 1,379,054 |

(単位：千円)

| | 前事業年度 (令和元年5月31日) | 当第1四半期会計期間 (令和元年8月31日) |
|--------------|----------------------|---------------------------|
| 負債の部 | | |
| 流動負債 | | |
| リース債務 | 4,136 | 4,136 |
| 未払金 | 91,110 | 53,598 |
| 未払費用 | 33,031 | 26,088 |
| 未払法人税等 | 14,622 | 6,505 |
| 未払消費税等 | — | 10,239 |
| 前受金 | 24,089 | 36,669 |
| 預り金 | 5,547 | 11,843 |
| その他 | 126 | 521 |
| 流動負債合計 | 172,665 | 149,603 |
| 固定負債 | | |
| リース債務 | 7,172 | 6,138 |
| 固定負債合計 | 7,172 | 6,138 |
| 負債合計 | 179,837 | 155,741 |
| 純資産の部 | | |
| 株主資本 | | |
| 資本金 | 2,283,363 | 2,283,363 |
| 資本剰余金 | | |
| 資本準備金 | 2,227,002 | 2,227,002 |
| 資本剰余金合計 | 2,227,002 | 2,227,002 |
| 利益剰余金 | | |
| 利益準備金 | 870 | 870 |
| その他利益剰余金 | | |
| 別途積立金 | 10,000 | 10,000 |
| 繰越利益剰余金 | △3,179,980 | △3,253,950 |
| 利益剰余金合計 | △3,169,110 | △3,243,080 |
| 自己株式 | △46,934 | △46,934 |
| 株主資本合計 | 1,294,320 | 1,220,351 |
| 新株予約権 | 2,962 | 2,962 |
| 純資産合計 | 1,297,283 | 1,223,313 |
| 負債純資産合計 | 1,477,120 | 1,379,054 |

(2) 四半期損益計算書

第1四半期累計期間

(単位：千円)

| | 前第1四半期累計期間 (自平成30年6月1日 至平成30年8月31日) | 当第1四半期累計期間 (自令和元年6月1日 至令和元年8月31日) |
|--------------|---|---|
| 売上高 | 577,811 | 354,058 |
| 売上原価 | 364,404 | 177,293 |
| 売上総利益 | 213,407 | 176,764 |
| 販売費及び一般管理費 | | |
| 回収費 | 170,537 | 102,503 |
| 広告宣伝費及び販売促進費 | 118,508 | 23,501 |
| 役員報酬 | 19,200 | 24,750 |
| 給料及び手当 | 32,062 | 23,886 |
| 研究開発費 | 53,696 | 21,185 |
| 地代家賃 | 7,317 | 8,139 |
| 支払手数料 | 10,754 | 8,571 |
| その他 | 47,881 | 37,695 |
| 販売費及び一般管理費合計 | 459,958 | 250,233 |
| 営業損失(△) | △246,550 | △73,469 |
| 営業外収益 | | |
| 受取利息 | 2 | 4 |
| その他 | 35 | 69 |
| 営業外収益合計 | 38 | 74 |
| 営業外費用 | | |
| 支払利息 | 685 | — |
| その他 | — | 2 |
| 営業外費用合計 | 685 | 2 |
| 経常損失(△) | △247,197 | △73,397 |
| 税引前四半期純損失(△) | △247,197 | △73,397 |
| 法人税、住民税及び事業税 | 572 | 572 |
| 法人税等調整額 | — | — |
| 法人税等合計 | 572 | 572 |
| 四半期純損失(△) | △247,769 | △73,969 |

(3) 四半期財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前題に関する注記)

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。

(四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

該当事項はありません。

(重要な後発事象)

当社は、2019年10月10日開催の当社取締役会において、マルチチャンネルネットワーク（以下、「MCN」という。）ビジネスを行う子会社（名称未定）を設立することを決議いたしました。

1. 子会社設立の目的

当社は、2019年5月期まで3期連続の営業赤字を計上しており、業績回復及び企業価値の増大を目指すにあたり、「ゲーム領域以外のオンラインエンターテインメント事業の創出」が急務であります。

このような状況の中、2019年8月開催の当社第25回定時株主総会後の取締役会において、ゲーム以外のエンターテインメント分野に知見のある秋田英好を代表取締役社長CEOに選任することで、より新規事業を創出しやすい環境を整えてまいりました。

この度設立を予定している子会社は、MCNビジネスを事業内容とするもので、MCNビジネスはYouTuberなどの動画配信クリエイターやクリエイタープロダクションが配信媒体を利用して消費者や企業から収入を得るビジネスモデルです。クリエイターによるインターネットを通じた動画配信は、テレビのような放送局、制作会社、出演者、視聴者といった区分を曖昧にする一方で、クリエイターがコンテンツを制作しやすい環境を提供したり、スポンサー企業との橋渡しをしたりする存在が必要となりました。子会社はクリエイターをサポートする役割を担うこととなります。

当社は設立以来、主にゲームの領域で事業を展開してきたことから、主にゲーム好きやアイドル好きの客層をターゲットとすることでMCSビジネスにおいて他社と差別化を図れると考え子会社の設立を決定いたしました。

2. 子会社の概要

| | | |
|------------------|----------------------|---------------------------------|
| 社名 | 未定 | |
| 代表者 | 代表取締役 伊藤 裕章 | |
| 設立 | 2019年11月中（予定） | |
| 本社所在地 | 東京都目黒区上目黒2丁目1番1号 | |
| 資本金 | 100百万円 | |
| 株主構成 | 当社100% | |
| 決算期 | 5月31日 | |
| 事業内容 | マルチチャンネルネットワークビジネス事業 | |
| 上場当社と 当該会社の関係 | 資本関係 | 当該会社は当社の100%子会社となる予定です。 |
| | 人的関係 | 当社取締役が当該会社の取締役を兼任する予定です。 |
| | 取引関係 | 当社が営業上の取引及び当該子会社の管理業務を受託する予定です。 |

3. 日程

| | |
|------------|-------------|
| 取締役会決議日 | 2019年10月10日 |
| 設立予定日 | 2019年11月中 |
| サービス提供開始予定 | 2019年中 |