



2022年6月3日

各位

会社名 株式会社ケイブ  
代表者名 代表取締役社長・CEO 秋田 英好  
(コード番号:3760、東証スタンダード)  
問合せ先 代表取締役副社長・CFO 安藤 裕史  
(TEL:03-6820-8176)

### 株式会社でらゲーの株式取得(子会社化)に関するお知らせ

当社は、2022年6月3日開催の取締役会において、以下のとおり、株式会社でらゲーの全株式を取得し、子会社化することについて2022年8月開催予定の定時株主総会に付議することを決議いたしましたので、お知らせいたします。

#### 記

#### 1. 株式の取得の理由

当社は、1994年6月の設立以来、「ケイブがつくれればもっと楽しくなる。」とのコンセプトのもと、「怒首領蜂大往生」「虫姫さま」「ケツイ～絆地獄たち～」等のシューティングゲームのヒット作を生み出す他、コンシューマーゲーム(注1)、モバイル公式コンテンツ(注2)、PCオンラインゲーム(注3)、モバイルブラウザゲーム(注4)、スマートフォンネイティブゲーム(注5)等、多くの方々に楽しんでいただくコンテンツ作りに邁進してまいりました。また当社は、世界的なスマートフォンの普及に伴い現在も成長を続けているスマートフォンネイティブゲームの開発・運営に注力しており、その代表的なコンテンツタイトルとなるのが、2015年4月のサービス開始から運営を続けている「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい!～」(以下、「ゴシックは魔法乙女」といいます。)であります。当該コンテンツは第28期第3四半期(2021年12月1日から2022年2月28日)において売上高構成比率の34%以上を占め、当社グループは「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が続いております。

しかしながら「ゴシックは魔法乙女」もリリースから既に7年が経過しており、当該コンテンツの維持・発展に注力しつつも、当該コンテンツだけではなく、業績回復及び企業価値の向上を目指すにあたり、ゲーム領域以外の事業の創出が急務であるとともに、他の収益源となるコンテンツを開発し、リリースすることが、当社にとって必要不可欠であると考えております。

(注)1. 「コンシューマーゲーム」とは、家庭用ゲーム機器とゲームソフトでプレイするゲームをいいます。

2. 「モバイル公式コンテンツ」とは、携帯電話の通信キャリアやゲーム運営会社が運営するサイトにおいて提供されるゲームソフト、音楽配信、占い等の情報配信等のコンテンツをいいます。

3. 「PCオンラインゲーム」とは、パソコンを利用した「オンラインゲーム」をいいます。「オンラインゲーム」とは、インターネットに接続してユーザー同士がコンピュータネットワーク上でプレイするゲームをいいます。

4. 「モバイルブラウザゲーム」とは、携帯端末機器(フューチャーフォン及びスマートフォンを含みます。)を利用する「ブラウザゲーム」をいいます。「ブラウザゲーム」とは、ゲームソフトやアプリケーションをダウンロードすることなくインターネットに接続してブラウザ(Webページを閲覧するソフト)上でプレイするゲームをいいます。

5. 「スマートフォンネイティブゲーム」とは、スマートフォンにゲームソフトをダウンロードしてプレイするゲームをいいます。

ます。

当社グループは2017年5月期から2021年5月期まで5期連続の営業赤字を計上しており、2022年5月期第3四半期連結累計期間において、売上高1,179百万円と前年同期比13.84%の減収となり、営業損失728百万円(前年同期は53百万円の営業損失)、経常損失は727百万円(前年同期は55百万円の経常損失)、親会社株主に帰属する四半期純損失は730百万円(前年同期は67百万円の親会社株主に帰属する四半期純損失)となりました。

当社は、これまでも、2018年5月期には、韓国のゲーム会社によって開発された輸入タイトル「ロード・オブ・ダンジョン」(2017年11月28日～2019年5月30日)を、2019年5月期には、新規オリジナルタイトル「三極ジャスティス」(2018年6月1日～2019年2月12日)及び新規輸入タイトル「デビルブック」(2019年1月8日～2019年8月7日)をリリースしてまいりましたが、いずれのタイトルもユーザーの継続率が悪く、想定したとおりの売上には結びつかず、早期にサービスを終了する結果となっております。「ゴシックは魔法乙女」に並ぶ収益源に成長させることが困難であった主な要因として、他社との競争が激化していることがございます。現在、非常に多くのタイトルのスマートフォンゲームが発表されており、多くの方にダウンロードしていただき、ランキングにランクインするためには、大規模なプロモーションの投下なしには難しい状況であります。このように大手他社が潤沢な資金と優秀な開発人員を投入して大規模なゲームタイトルを発表しているなか、当社の資金力でヒットタイトルをリリースするのは難しい状況でありました。

このような状況のなか、2018年12月末頃に、当時業務提携先であった株式会社KeyHolder(所在地:東京都渋谷区東三丁目16番3号、代表取締役社長:赤塚善洋)の取締役である大出悠史氏から、現当社大株主である株式会社Vernalossom(所在地:東京都千代田区外神田六丁目1番地8号、代表取締役社長:吉成夏子)の代表取締役社長吉成夏子氏及び現当社取締役であるゲームクリエイターの岡本吉起の二人において、新規ゲームの企画・開発を検討しており、パートナーとなり得るゲーム開発会社を探しているという情報提供があり、当該新規ゲームの折衝責任者として、現当社代表取締役社長である秋田英好を紹介していただきました。

その後、当社が当該新規ゲームを主導する事を目的として、2019年3月に第三者割当による新株式発行を行い、吉成夏子氏及び岡本吉起を引受先とした資金調達を実施いたしました。同時に、新規ゲーム開発の取組みにおける中心メンバーである秋田英好が、今までのエンターテインメント業界における知見・経験を活かし、中長期的に当社の企業価値向上を実現することを目的として、経営メンバーとして参画するために、新株予約権を引受けることとなりました。

同年8月の当社株主総会において、秋田英好が代表取締役社長に就任し、業績回復のためにゲーム以外のオンラインエンターテインメント分野における新たな事業領域の開発を急いでいることから、オンラインエンターテインメント事業に知見があり、IT企業の取締役及び代表取締役の経験が複数ある安藤裕史が、代表取締役副社長に就任することで、代表取締役を2名体制とし、機動的な経営判断を行えるようにするとともに、従前の創業者による経営体制を一新いたしました。

そして、秋田英好・安藤裕史の新経営体制となった後、当社においては、ゲーム以外の事業領域での拡大を図り、収益化を目指すため、以下の取組を実施いたしました。

2019年11月	連結子会社設立	動画配信者等のサポート及びマネジメントを展開するクリエイターサポート事業を運営する連結子会社 株式会社capable設立
2020年1月	出資	ソーシャルメディアとクリエイティブを掛け合わせ、ブランドと消費者のエンゲージメントの構築をお手伝いするエージェンシーである株式会社モッド(所在地:東京都目黒区上目黒三丁目32番5号、代表取締役:新井良)に出資(2020年10月に持分法適用会社化)
2020年3月	製作委員会設立	取締役岡本吉起がプロデューサーとなる新規ゲーム開発・運営のためのスマートフォンゲーム製作委員会を設立 ※2022年3月に開発期間の長期化による顧客ニーズの変遷や事業環境の変化、競合他社の動向等により、当初想定していた市場環境において将来の収益獲得を期待できるクオリティを確保することが困難であるという結論に達し、開発の中止を決定し、製作委員会の解散を決議いたしました。

2020年12月	連結子会社 設立	ソーシャルメディア事業、モバイルネットワーク事業を開発・運営する台湾子会社凱樂數位股份有限公司(Cave Interactive Taiwan Co., Ltd.)を設立 ※2021年12月に急速に変化する事業環境や競合他社の動向等を鑑み、正式サービスを行えるクオリティを確保することが困難であるという結論に達し、ライブ配信アプリの開発を中止。翌年1月に将来の収益見込を立てることが困難であり、グループ効率化の観点から、解散及び清算を決定いたしました。
2021年3月	新規サービス 開始	自社開発による対面占いライブ配信サービス「占占(sensen)」を提供開始 ※2022年4月にオンラインサイト「占占(sensen)」との相互送客による売上の拡大を図るために、リアル店舗である「占占の館」をオープンいたしました。
2021年9月	連結子会社 設立	ベトナムの優秀な人材を日本企業へ紹介あるいは派遣する事業を運営する連結子会社 FIVESTAR BANK株式会社を設立。

また、ゲーム領域におきましても、「ゴシックは魔法乙女」以外の収益源を確保するため、2020年5月期第1四半期より株式会社KADOKAWA(所在地:東京都千代田区富士見二丁目13番3号、代表取締役社長:松原真樹)及び株式会社フォワードワークス(所在地:東京都港区港南一丁目6番27号、代表取締役社長:植田浩)による新作スマートフォン向けゲームアプリ「ワールド ウィッチーズ UNITED FRONT」の開発を受託し、2020年10月13日のサービス開始後は、2021年6月に他社への移管が行われるまで運営の受託を行っておりました。

その後、多様化するユーザーの嗜好を捉え、オンラインエンターテインメントを通じてユーザーへ楽しさを提供するにあたり、当社の従来の事業領域でありますオンラインエンターテインメント業界から、非エンターテインメント領域への進出を図り、より一層厳しいオンラインエンターテインメント業界の中で、勝ち残れるコンテンツを提供するためには、相応の開発資金及び人材の確保が絶対的に必要でありました。

当社の現在の主たる収益源であるエンターテインメント事業における既存事業の強化及び「ゲーム領域以外の進出」を目指し、安定的な事業基盤の確保のための「ゴシックは魔法乙女」の大型改修や2021年3月に新規事業としてスタートした対面占いライブ配信サービス「占占(sensen)」の事業規模拡大のための広告宣伝投資、ベトナムの優秀な人材を日本企業へ派遣あるいは紹介する人材関連事業、新規ゲームタイトルの自社開発が計画されておりました。

このような事業拡大に伴う資金需要を充足するために、間接金融のみならず、直接金融からの調達も含め、資金調達方法を模索しておりました。そのような中で、当社は2021年2月頃、当社の既存取引銀行から紹介されたストームハーバー証券株式会社(所在地:東京都港区赤坂一丁目12番32号、代表取締役社長:渡邊佳史)より資金調達スキームの提案を受け、検討を行いました。その後、当社は、ストームハーバー証券株式会社を当社の財務アドバイザーとして起用し、ストームハーバー証券株式会社より割当予定先としてマッコーリー・バンク・リミテッドの紹介を受けました。当社は、ストームハーバー証券株式会社及びマッコーリー・バンク・リミテッドから提案を受けた資金調達スキーム及び基本条件の内容、その後の面談の過程で設計されたスキームは、当社の資金調達ニーズを満たすものであり、当社の既存株主に配慮された内容であると判断いたしました。また、当社はマッコーリー・バンク・リミテッドのこれまでの国内での活動及び実績並びに保有方針等を総合的に勘案し、その結果、新株予約権の第三者割当の割当予定先として適切であると判断いたしました。これにより当社は、安定的な事業基盤の確保のための「ゴシックは魔法乙女」の大型改修や、2021年3月にプレオープンした独自の対面占いライブ配信サービス「占占(sensen)」の事業規模拡大のための広告宣伝投資、海外新規事業として、非ゲームの事業領域での事業展開、そして新規ゲーム開発のための調達を目的として、2021年6月14日に第29回乃至第31回新株予約権を発行いたしました。

しかしながら、その後、当初の見込みよりも、当社株価が行使価額を下回る水準で推移していたため、未行使の第29回乃至第31回新株予約権について、事実上行使ができない状況が継続しており2021年7月に「東方Project」によるIP許諾を受けたことで、新規ゲーム開発の急速な進展やベトナムにおける人材関連事業についての資金需要が想定よりも急速に高まるに至りました。

その一方で、第29回乃至第31回新株予約権は、発行後、取締役会決議により、下限行使価額を「発行決議日前営業日の終値の50%」に修正することができます。しかしながら、当時のマーケット環境を鑑みると、下限行使価額への変更は、

既存の株式価値を大幅に毀損する可能性が高いと考えられ、このような状況の中、当社は、第29回乃至第31回新株予約権に係る資金需要を充足するため、新たな資金調達を検討する必要性が生じました。(注)6.

(注)6. 第29回乃至第31回新株予約権につきましては、2021年10月1日の取締役会において残存する全ての新株予約権を取得及び消却する旨の決議を行っており、2021年6月14日にマッコーリー・バンク・リミテッドと締結をしております「株式会社ケイブ第29回乃至第31回新株予約権買取契約証書」にもとづき通知を行っております。そして2021年10月25日において2021年6月16日に行使がありました第29回新株予約権1個を除く、残存する第29回新株予約権4,999個、第30回新株予約権2,000個、第31回新株予約権2,000個の全てについて取得及び消却が完了しております。

以上のような経緯により、当社は、2021年9月より新たな資金調達先を検討していたところ、同月に、当社の代表取締役社長の秋田英好と、2020年3月31日に株式会社テレビ朝日、当社を含む3社間で組成しておりますスマートフォンゲーム制作委員会の組成メンバーとして親交のある株式会社でらゲーとの間で、新規ゲーム開発や今後のゲーム開発に関する意見交換を行う機会があり、開発を進めているスマートフォンゲーム制作委員会の当社の運営実績や当社が開発している新規ゲーム開発に関して、当社のこれまでのシューティングゲーム等の開発運営のノウハウや実績を評価、理解していただいたことで、第三者割当増資の候補に挙がることとなりました。

株式会社でらゲーは、代表作「モンスターストライク」の開発を手掛けた、スマートフォンゲームの開発運営において実績のある会社であります。

株式会社でらゲーとの交渉過程においては、当社の代表取締役社長である秋田英好が、同社の役員を兼任していることもあり、利益相反取引に配慮するために当社取締役会にて慎重に協議を重ねながら提案を行い、第三者割当を行う旨の資本提携契約を締結するに至りました。これは、当社の資金使途である新規ゲーム開発と海外新規事業の展開において、約6億円規模の資金が必要となり、いずれの事業も今後の収益獲得に重要な投資案件であるという当社の考えをご理解いただけたことによります。

株式会社でらゲーとの資本提携を行うことにより、当社の財務基盤が強化され、投資案件に対する速やかな開発、事業展開及びその人材を確保することができ、早期収益化による業務改善を図ることが可能になると考えられました。また、新規ゲーム開発等の知見の共有やそれによる大型投資を可能にすることで、新たな事業機会を創出することも期待できます。これらの取り組みにより、グループ価値の向上に繋がり、ひいては既存株主の利益に資するものと期待できることから、資本提携先として選定いたしました。

株式会社でらゲーは、「面白いゲームで世界に驚きと満足を届ける」を経営理念として掲げ、ゲーム制作事業を中核事業とし、ゲーム制作を熟知した少数精鋭のスタッフとクオリティに妥協しないスタイルで新しいゲームを制作し続け、業界をリードするエンターテインメント企業であります。

また多数の卓越したクリエイターを擁し、2013年のリリース以来、世界累計利用者数5,500万人を達成したスマートフォンゲーム「モンスターストライク」の開発、運営に携わったスマートフォンゲームの制作において優れた実績がある国内屈指のゲーム制作会社であります。

当社代表取締役社長である秋田英好は、2019年8月27日の当社の株主総会において、代表取締役社長に選出されてから、当社グループの業績回復及び企業価値の向上のため、ゲーム領域以外の事業の創出を始めとして、収益源となる新たなコンテンツの開発に尽力をしております。しかしながら、2020年5月期から2期連続の営業損失を計上し、2022年5月期の第3四半期連結累計期間におきましても728百万円の営業損失となっております。

株式会社でらゲーから出資を受けた約6億円については、2021年11月1日の適時開示の内容に記載の通り、「東方Project」の開発資金及びFIVESTAR BANK株式会社の事業資金に充当される予定でありました。「東方Project」の開発資金に関しては、当初の想定通り、充当されておりましたが、開発を進めていく過程で、新型コロナウイルス感染症拡大の影響が、本年に入ってから予想以上に大きく、ゲーム開発人員の確保が、難しい状況が続いておりました。またFIVESTAR BANK株式会社に関しては、2021年9月に設立後、ベトナムのエンジニア人材を獲得するための事業準備を進めておりましたが、同様に、新型コロナウイルス感染症拡大により、ベトナム本国のロックダウンとなったことで、事業活動

が鈍化し、当初想定していた計画に乖離が生じました。

上記、進捗を踏まえて、株式会社でらゲーの代表取締役社長家次栄一氏及び当社代表取締役社長秋田英好は、第三者割当増資による業績・業容の向上について、その効果が限定的になる認識を共有いたしました。当社代表取締役社長秋田英好は、今般の新型コロナウイルス感染症拡大の影響がまだまだ大きい状況に置いては、当社が業績・業容の拡大の目的で資金を得た場合でも、人材の確保や海外での新規事業は困難な可能性があると考えておりました。このような状況のなか、新規ゲーム開発の受託事業の検討や「ゴシックは魔法乙女」の運営の効率化、販管費の圧縮等を行いました。当社グループの業績回復のためには、事業ポートフォリオにおける大きな収益源の獲得が必要であり、そのためには、企業買収という手段を選択することが最も有効かつ確実な方法であると思われ、早期の業績回復と企業価値の向上に結び付くための有力な事業会社の買収を模索して参りました。

当社代表取締役社長秋田英好は、上記目的を達成するための戦略案として、株式会社でらゲーの株式を当社が取得し、株式会社でらゲーの持つコンテンツ及び人材を、当社グループ傘下とすることが、当社の業績・業容拡大を確実なものとする一つの有力な手法であるという認識を持ちました。

当社代表取締役社長秋田英好の提案のもと、2022年1月頃から複数回に渡り、株式会社でらゲーの代表取締役社長家次栄一氏との間で、当社が株式会社でらゲーの全ての株式を取得し、子会社化することについて議論が行われました。代表取締役社長家次栄一氏は、株式会社でらゲーが当社グループに入ることによって、事業における統制管理が強化されるメリットがあると判断し、また当社では、株式会社でらゲーを子会社としたうえで、今後、当社のゲーム開発及び株式会社でらゲーの業績向上を図っていく上では、それらの実現には、人材の流出が最もリスクが高い懸念事項と考えられました。本件が検討される以前より、株式会社でらゲーにおいては、業界では非常に著名なゲームの開発に携わった人材が豊富に所属する為、引き抜きや、より高い報酬を求めた転職者が多数出現するリスクは高まっておりました。そこで、株式会社でらゲーは、本件検討にあたり、それら人材の流出を防ぐ方法として、上場企業のグループ下に入り、株式会社でらゲーの社員等に向けたストック・オプションの付与を行うことが、人材流出防止に有効であると判断いたしました。

さらに、株式会社でらゲーの幹部社員には、当社取締役の岡本吉起を良く知る人材もおり、同じ上場企業の中でも、当社を譲渡先として選んだ理由の一つには、そのような人的な信頼関係への期待もあっておられます。したがって、このような理由により、株式会社でらゲーが資金投入を行うことよりも、当社が株式会社でらゲーを傘下に入れるほうが、両社業績向上に資するであろうと言う結論に至り、既存株主への打診を行うこととしました。打診に当たっては、当社と利害関係を有しない第三者によって公正妥当に算定された株価に照らして、買収価格が株式会社でらゲーの企業価値を正當に反映したと評価、判断されるものであることが必要であり、その条件下で、既存株主の意向を確認する必要がある旨を表明いたしました。

その後、既存株主からは、保有する株式の全てを当社に対して譲渡することに関して異存はない旨の回答を得たものであります。

株式会社でらゲーの既存株主の意向を受け、当社代表取締役副社長である安藤裕史、取締役である高橋祐希の両名は、株式会社でらゲーが発行する株式の全てを取得し、子会社とするスキームに関して検討を開始いたしました。さらに、本案件については、当社代表取締役社長の秋田英好が、株式会社でらゲーの取締役であり、関連当事者となることから、社外取締役2名を含む監査等委員3名に対して、上記スキームに関して慎重かつ詳細な説明がなされ、監査等委員からは、株式会社でらゲーを子会社化することにおける内部統制上のリスクコントロール(不正行為の未然防止及び検出、法令違反行為の早期発見、管理監督が有効に機能するための体制構築)や利益相反取引を排除するための手続の担保、買収実行時に生じる可能性のある財務上、法務上、ビジネス上のリスクについて指摘を受けました。具体的には、財務上のリスクとして子会社株式の収益性の低下による減損損失の計上、本件買収により発生する有利子負債の増加、法務リスクとしては、労使間や知的財産、事業に関する潜在的な訴訟、紛争の可能性、ビジネス上のリスクとして、競合他社による代替品の提供、取引先や仕入先の外部環境の変化、キーパーソンの離職等であります。このような指摘に対し当社は、買収の実行に関しての実務を担う経営企画部を中心として公認会計士や弁護士等の専門家に

よるアドバイスを受けた上で、想定される財務面、法務面、ビジネス面のリスクについて多角的に検討を行い、下記の対応を講ずることといたします。また、これらの検討を踏まえ当社取締役会においては、監査等委員から指摘があった内部統制上のリスクコントロールについて、内部統制監査に耐える内部統制システムを構築するため、複数名が関与する多段階決裁フローの構築、内部通報窓口の設置、当社の管理部門の人員拡充の必要性を認識しており8月をめぐりに対応を進めていく予定です。

① 子会社株式の収益性の低下による減損損失の計上

定期的子会社の財務諸表を入手するとともに、経営者や担当者から報告を受け、収益性が低下していないかを確認します。確認の結果、収益性の回復見込がないと認められる場合は、速やかに取締役会に報告を行い、対応を決議します。

② 本件買収により発生する有利子負債の増加

本件買収の実行により、有利子負債が増加し、当社の財務状態に影響がございましたが、厳格な資金管理とコストコントロールを実施することで、財務状況への影響を最小限に抑えます。

③ 労使間や知的財産、事業に関する潜在的な訴訟、紛争の可能性

法務DDにおいて、過去3年間の懲戒事例、解雇、リストラ、労使間の係争、重大な労災事故がないことを確認しております。また、現在、係争中、交渉中の事案や過去3年間になされた裁判、仲裁等の司法上の判断についても該当がない旨を確認しております。

しかしながら、潜在的な紛争については、完全にその可能性を排除することは、困難であることから、子会社化後は、当社の法務担当者と株式会社でらゲーの法務担当者間で定期的な連絡会議を開催し、予防措置を講じて参ります。

④ 競合他社による代替品の提供

現在、多くのスマートフォンゲームが競合他社によりリリースされているなか、株式会社でらゲーが開発、運営に携わっているスマートフォンゲームは、極めて高い競争力を有していると考えております。

また、今後も、効果的な広告戦略を実施し、新規ユーザーの獲得につとめ、ユーザー満足度を高める施策を継続的にを行い、競合他社の代替品の提供に対抗します。

⑤ 取引先や仕入先の外部環境の変化

現状、極めて高い競争力を有しているゲームアプリを運営しており、短期的には、取引先や仕入先の外部環境変化は想定されておられません。今後、新規ゲームの開発を複数行い、リリースさせることで、特定の取引先や仕入先の影響に左右されない環境を構築して参ります。

⑥ キーパーソンの離職等

子会社化後もゲーム開発環境については、引き続き、働きやすい環境を提供し続け、キーパーソンの離職に対する対策を講じます。

上記の経緯及び対応策の検討なども踏まえ、当社取締役会は、株式会社でらゲーの株式取得(子会社化)について、当社が創業以来、様々なゲームジャンルにおいて培ってきたゲーム開発における技術と知見をトップレベルのクリエイティブ集団である株式会社でらゲーが有する企画力、クリエイティブ力、技術力と融合することにより、スマートフォンゲーム開発運営におけるシナジー効果や今後の成長戦略を推進するための投資拡大を通じて当社グループの業績に大きなインパクトを与え、企業業績を大幅に増加させ、ひいては当社グループの株主価値の最大化に資するものであると判断いたしました。

## 2. 異動の方法

当社は、後記6. に記載の相手方3名(石井 沙保里、岡本 美香、岡本 拓也、以下、「本件売主」という。)との間で、

2022年6月3日付で締結する株式の取得に関する基本合意書に基づき、本件売主が保有する株式会社でらゲーの発行済株式数の全てにあたる700株を2022年9月1日に譲り受け、当社の子会社といたします。株式譲渡代金については、別途、8月30日に締結する予定の株式譲渡契約により、株式譲渡実行日である2022年9月1日にその一部を支払い、残額については、分割払いとし、それに伴う金利についても元本と合算して支払う予定であります。なお、金利につきましては、市場金利を参考とし、2022年8月30日までに決定いたします。なお、譲渡契約書において、担保条項の記載の予定はございません。

※ 株式譲渡契約が締結された時は、確定した内容を速やかに経過開示としてお知らせいたします。

当社グループの2022年5月期第3四半期における現預金残高は、1,071,342千円であります。本件買収における株式譲渡代金に関しましては、金融機関からの借入と既存株主への分割払いを想定しております。一時払いの金額は、10億円となり、残額は当社の事業収益やグループ管理収入、配当等を原資とした自己資金により返済いたします。全体の返済回数は8回です。また、各分割払い金額は、6億円を6回、4億円を1回となっており、支払い完了予定日は、2030年8月末になります。

2022年5月期第3四半期における当社グループの有利子負債比率は、12.89%になります。当該借入を実行後は、78.80%になり、当該有利子負債比率は、当社のM&A事案に起因する買収価格50億円によるものであります。本件は当社の早期業績回復の実現及び企業価値の向上のための、事業ポートフォリオにおける大きな収益源の獲得を動機としております。当社経営陣は、買収後の当社を軸とした経営体制下において、買収価格以上の価値があると勘案しており、負債の資本コストを上回るリターンを得られるものと考えております。

また、2022年8月30日に開催予定の定時株主総会で子会社化に関する議案が否決された場合には、異動は行われません。なお、有償ストック・オプションの発行についても、株式会社でらゲーの子会社化に関連して、同様に定時株主総会の議案といたします。

株式会社でらゲーの売上規模や知名度は当社よりも高く、トップセールスを生み出している株式会社でらゲーの取締役及び従業員並びに外部協力者に対して、業績達成、企業価値向上のインセンティブを最大限に発揮するためには、有償ストック・オプションを発行する必要があると考えております。

そこで株式会社でらゲーの取締役及び従業員並びに外部協力者を割当予定先として選定することにより、当社が創業以来、様々なゲームジャンルにおいて培ってきたゲーム開発における技術と知見をトップレベルのクリエイティブ集団である株式会社でらゲーが有する企画力、クリエイティブ力、技術力と融合することにより、スマートフォンゲーム開発運営におけるシナジー効果や今後の成長戦略を推進するための投資拡大を通じて当社グループの業績に大きなインパクトを与え、企業業績を大幅に増加させ、ひいては当社グループの株主価値の最大化に資するものであると考えております。

### 3. 異動する子会社の概要

① 名称	株式会社でらゲー
② 所在地	東京都渋谷区渋谷三丁目6番3号
③ 代表者名	代表取締役 家次栄一
④ 事業内容	1. 電子を応用したゲーム機器及び玩具の企画、開発、製造、販売、輸出入及び賃貸 2. インターネット電話回線等の通信網を利用した、コンピュータソフトウェア及びコンテンツの企画、開発、製造、販売。輸出入及び賃貸 3. コンピュータゲームソフトウェア、コンピュータグラフィックの企画及び制作
⑤ 資本金	金7百万円
⑥ 設立年月日	2010年12月28日

⑦ 大株主及び持分比率	石井沙保里 57.1% 岡本美香 28.6% 岡本拓也 14.3%		
⑧ 上場会社と当該会社との関係			
資本関係	当該会社は、当社株式を10.96%保有しております。		
人的関係	当社代表取締役の秋田英好が同社の役員を兼任しております。		
取引関係	当社と当該会社の間には、記載すべき取引関係はありません。		
関連当事者への該当状況	当社の取締役である岡本吉起の親族が同社の議決権の過半数を所有しております。 また、当社の役員である岡本吉起が100%議決権を有する株式会社オカキチ及びOKAKICHI SDN.BHD.は関連当事者に該当いたします。そのため両社が連結の範囲に含まれないこととなった場合、関連当事者注記の開示対象となる可能性がございます。		
⑨ 最近3年間の経営成績および財政状態(単位:百万円(端数切捨て)特記しているものを除く)			
決算期	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期
純資産	6,970	7,783	8,289
総資産(注)	9,701	9,226	10,865
1株当たり純資産	9.95	11.11	11.84
売上	10,891	8,360	8,974
営業利益	3,027	2,268	1,352
経常利益	3,142	1,735	1,410
当期純利益	945	812	438
1株当たり当期純利益(千円)	1,350	1,161	626
1株当たり配当金	—	—	—

#### 4. 株式会社でらゲーの株式価値算定について

KPMG税理士法人は、評価対象会社が継続企業であり、その価値は将来の収益力に基づき決定されるべきであることから、株価算定の手法として、インカムアプローチを採用し、中期経営計画を入手した上で、直近時点の業績を基礎として、DCF法による評価を行いました。また、複数の類似会社の市場価格を通じて、評価対象会社の事業に対する市場評価を反映させるという点で、評価結果の客観性、妥当性を担保するのに有用な評価手法の一つであることから、上場株価比較法(類似会社比較法)による評価を行いました。

その結果、DCF法による株式価値総額は、4,752百万円～5,431百万円、上場株価比較法(類似会社比較法)による株式価値総額は、8,106百万円～9,264百万円と算定しております。

なお、上場株価比較法(類似会社比較法)による株式価値が、DCF法による算定結果を、約1.4倍上回る結果となった理由としては、2つの算定結果が導き出す価値の定義の違いであり、また評価日時点の売上高や営業利益等に基づき株式価値を算定する上場株価比較法(類似会社比較法)と、将来事業計画の売上高や営業利益等に基づき株式価値を算定するDCF法との算定方法の違いに起因するものであります。

当社として、上記算定価格を参考に株式会社でらゲーの既存株主と交渉を重ねた結果、譲受価格としての株式価値総額は、50億円といたしました。

#### 5. 異動の日程

取締役会決議	2022年6月3日
株式の取得に関する基本合意書締結日	2022年6月3日
株主総会開催日	2022年8月30日(予定)
株式譲渡契約書締結日	2022年8月30日(予定)
株式譲渡実行日	2022年9月1日(予定)



## 6. 取得の相手先の概要

### ①石井 沙保里

氏名	石井 沙保里
住所	東京都目黒区
当社との関係	資本関係 該当事項はありません。
	人的関係 当社の役員である岡本吉起の親族です。
	取引関係 該当事項はありません。

### ②岡本 美香

氏名	岡本 美香
住所	東京都目黒区
当社との関係	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。

### ③岡本 拓也

氏名	岡本 拓也
住所	Nusajaya, Johor, Malaysia
当社との関係	資本関係 該当事項はありません。
	人的関係 当社の役員である岡本吉起の親族です。
	取引関係 該当事項はありません。

## 7. 取得株式数、取得価額

取得株式数	700 株
取得価額	株式会社でらゲーの普通株式 50 億円 ※1 取得にあたって支払う手数料、報酬等 23 百万円 合計(概算額)50 億 2,300 万円

※1 取得価額につきましては、本件売主と協議の上、決定しておりますが、株式会社でらゲーの経営成績および財政状態、実施した財務的デューデリジェンスの結果等から当社と利害関係のないKPMG税理士法人による株式価値評価の算定を参考に公正妥当な金額と判断しております。

## 8. 取得前及び取得後の所有株式数及び議決権所有割合

取得前の所有株式数	0株(議決権の数:0個) (議決権の保有割合:0%)
取得後の所有株式数	700 株(議決権の数 700 個) (議決権の保有割合:100%)

## 9. 今後の見通し

本件買収の結果、株式会社でらゲーは、当社の連結子会社となります。正確な金額の算出は困難ですが、負のれんが発生する見込みです。これによる当社の連結業績への影響は、現在精査中であり、開示すべき事由が生じた場合はお知らせいたします。

以上