

2023年5月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2023年4月12日

上場会社名	株式会社ケイブ	上場取引所	東
コード番号	3760	URL	http://www.cave.co.jp/
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CFO	(氏名)伊藤 裕章	(TEL)03(6820)8176
四半期報告書提出予定日	2023年4月12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. 2023年5月期第3四半期の連結業績(2022年6月1日~2023年2月28日)

(1) 連結経営成績(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		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年5月期第3四半期	3,586	204.0	△608	—	△590	—	2,002	—
2022年5月期第3四半期	1,179	△13.8	△728	—	△727	—	△730	—

(注) 包括利益 2023年5月期第3四半期 2,029百万円 (—%) 2022年5月期第3四半期 △728百万円 (—%)

	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
2023年5月期第3四半期	364.77	336.74
2022年5月期第3四半期	△133.37	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2023年5月期第3四半期	12,136	4,053	19.0
2022年5月期	1,384	1,023	31.2

(参考) 自己資本 2023年5月期第3四半期 2,308百万円 2022年5月期 432百万円

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
2022年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2023年5月期	—	0.00	—	—	—
2023年5月期(予想)	—	—	—	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. 2023年5月期の連結業績予想(2022年6月1日~2023年5月31日)

2023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4ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3) 連結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) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無

(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 — 社(社名) 、除外 — 社(社名)

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有

② ①以外の会計方針の変更 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 無

④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)

2023年5月期3Q	6,446,200株	2022年5月期	5,928,000株
2023年5月期3Q	697,255株	2022年5月期	47,227株
2023年5月期3Q	5,490,950株	2022年5月期3Q	5,478,387株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数(四半期累計)

※ 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

2023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	4
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	10
(会計方針の変更)	10
(セグメント情報等)	11
(重要な後発事象)	12

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

文中の将来に関する事項は、当四半期会計期間の末日現在において当社が判断したものであります。

(1) 経営成績等の状況

当第3四半期連結累計期間における我が国経済は、ウィズコロナの新たな段階への移行が進められる中、各種政策の効果もあり、持ち直しの動きがみられました。一方で、ウクライナ情勢の長期化による資源・原材料・エネルギー価格の高騰、円安による物価の上昇に加え、世界的なインフレに伴う政策金利の引き上げなどによる、海外経済の減速の影響が懸念され、依然として先行き不透明な状況が続いております。

このような環境の中、当社ゲーム事業セグメントが属するオンラインエンターテインメント業界は、技術進化に伴い、ゲーム表現の高度化及びそれに伴う開発期間の長期化・開発費の高騰が進んでおります。技術の進化によりゲーム内で音楽ライブを実施するなどゲーム以外の体験を提供するメタバースに関連する動きも広がり、収益モデルの変化も見受けられます。こうしたゲーム体験の変化により、ゲームの世界市場規模は2023年に2,046億USD、ゲームプレイ人口も30.5億人になる見込みとなり、さらなる市場の成長が予測されています。(参考：KPMGコンサルティング株式会社「報告書 令和3年度コンテンツ海外展開促進事業」)

また、連結子会社capableが行っておりますライブ配信事業を含む動画配信市場におきましては、生まれたときにはインターネット環境が整備され、ソーシャルメディアが存在するZ世代(1990年代中盤から2010年代序盤生まれの世代)の牽引によりInstagramやTikTokなどが市場を拡大し、市場の成長と共にコンテンツ数の増加やプラットフォームの多様化が進み競争が激化しております。

このような状況の中、当社は2022年9月1日に株式会社でらゲーの子会社化並びに、同年11月11日に孫会社としてサービス業における商標権、販売権、経営ノウハウといった営業権に関するIPの管理業務を主な事業内容とする株式会社CAPEを設立しました。各事業基盤の強化、拡大を図りながら、グループ各社のシナジーの追求による成長促進により、株主価値の向上、持続的な収益の獲得を目指した取り組みを進めております。

この結果、当社グループの当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高3,586百万円(前期比204.0%増加)、営業損失608百万円(前年同期は、営業損失728百万円)、経常損失590百万円(前年同期は経常損失727百万円)、親会社株主に帰属する四半期純利益2,002百万円(前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失730百万円)となりました。

特に営業外収益、営業外費用及び特別損失におきましては、「為替差益」「受取解決金」「匿名組合投資損失」「投資有価証券評価損」「関係会社株式評価損」が当第3四半期連結会計期間より株式会社でらゲーの損益計算書を連結したため、新たに発生しております。

為替差益19,375千円は主に連結子会社であるDeluxe Games Sdn. Bhd.の保有現預金の為替換算に伴う差益であります。

受取解決金28,000千円は、ゲーム事業にかかる権利関係の紛争において和解をしたことによる受取予定の解決金であります。

匿名組合投資損失49,702千円は、連結子会社である株式会社でらゲーが投資をしている海外投資ファンドにおける損失であります。

投資有価証券評価損31,684千円は、連結子会社である株式会社でらゲーが保有する投資有価証券の実質価格を反映したことによる評価損であります。

関係会社株式評価損70,297千円は、連結子会社である株式会社でらゲーが保有する関係会社株式の実質価格を反映したことによる評価損になります。

当第3四半期連結累計期間のセグメントごとの状況は次のとおりであります。

1. ゲーム事業

「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」という。)につきましては、クリスマスの特典商材がより多くのユーザーに訴求できたことにより、課金UUが予想を上回って推移いたしました。正月三が日の限定商材が売上を牽引し、好調なスタートとなりましたが、その後のシリーズイベントにおいて特典商材や新ショットが売上増加につながらず低調に推移しました。商材やショットについて、より課金動機に繋がる改修を検討し、売上の維持回復に努めてまいります。

「東方Project」のIP許諾を受けた新規ゲーム開発(以下、「東方Project」という。)につきましては、キャラクターやショットデザインの量産を継続しつつ、追加キャラクターの製作、サブコンテンツの実装や演出などの検証に移行し、引き続き開発を進行しております。

移植関連につきましては、2022年12月にリリースをした「赤い刀 真」(Nintendo Switch/PS4/Xbox One/Steam版)やNintendo Switch版「虫姫さま」海外パッケージ版が売上に貢献しております。

また、株式会社でらゲーの連結子会社化に伴うゲーム事業損益の計上により、大幅に売上高が増加しております。

これらの結果、ゲーム事業セグメントにおける売上高は3,267百万円(前期比487.4%増加)となり、セグメント損失は548百万円(前期はセグメント損失574百万円)となりました。

2. 動画配信関連事業

連結子会社capableにつきましては、ライブ配信プラットフォームの多様化、コンテンツの増加などを要因に競争が激化しております。また、ライバー管理業務の複雑化に伴う利益率の悪化に対応するため事業規模を縮小し、一定の利益を維持しながらリソースの新規事業への導入を検討しております。

また、当社独自の芸能人やインフルエンサーとEC事業を連携させたDtoC事業を含むデジタルマーケティング事業につきましては、暖冬や競合による類似商品の参入の影響により売上は予想よりも低調に推移しております。

これらの結果、動画配信関連事業セグメントにおける売上高は318百万円(前期比48.9%減少)となり、セグメント損失は59百万円(前期はセグメント損失153百万円)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(2) 財政状態の分析

(総資産)

当第3四半期連結累計期間末における総資産は、前連結会計年度末に比べて10,751百万円増加し、12,136百万円となりました。主な内訳は、現金及び預金4,782百万円、売掛金1,419百万円、前払費用127百万円、未収入金395百万円、ソフトウェア仮勘定1,619百万円、投資有価証券1,118百万円、関係会社株式112百万円、長期貸付金1,236百万円、関係会社長期貸付金321百万円、投資不動産436百万円、保険積立金897百万円、敷金118百万円であります。

(負債)

当第3四半期連結累計期間末における負債は、前連結会計年度末に比べて7,721百万円増加し、8,082百万円となりました。主な内訳は、買掛金512百万円、1年内返済予定長期借入金144百万円、未払金357百万円、未払費用139百万円、未払法人税等535百万円、未払消費税等387百万円、契約負債115百万円、長期借入金924百万円、長期未払金4,000百万円、企業結合に係る特定勘定300百万円、繰延税金負債491百万円であります。

(純資産)

当第3四半期連結累計期間末における純資産は、前連結会計年度末に比べて3,029百万円増加し、4,053百万円となりました。主な内訳は、資本金1,904百万円、資本剰余金881百万円、利益剰余金721百万円、自己株式△1,238百万円、新株予約権1,408百万円、非支配株主持分336百万円であります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社グループの業績は、「ゴシックは魔法乙女」1タイトル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したが、業績回復及び企業価値の増大を目指すためは、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ると考えのもと、2022年9月に株式会社でらゲーを子会社化するに至っております。

また、「東方Project」におきましては、より良い快適さ・エンターテインメント性を追求し、ユーザー満足度の高い作品を提供するために開発を継続しております。

このような状況のなか、株式会社でらゲーの子会社化に伴い当社業績は、回復する見込みではありますが、現時点におきまして信頼性の高い通期の業績予想数値を算出することは困難であります。

したがって2023年5月期の業績予想につきましては、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. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年5月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年2月28日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,056,055	4,782,222
売掛金	32,230	1,419,052
商品及び製品	39,221	55,322
貯蔵品	36	1,646
前払費用	31,716	127,269
未収入金	42,602	395,648
短期貸付金	—	73,346
関係会社短期貸付金	50,000	50,000
その他	35,493	170,122
貸倒引当金	△3,621	△234,716
流動資産合計	1,283,735	6,839,914
固定資産		
有形固定資産		
建物	25,180	247,897
減価償却累計額	△23,125	△150,693
建物(純額)	2,054	97,204
車両運搬具	—	18,116
減価償却累計額	—	△5,369
車両運搬具(純額)	—	12,747
工具、器具及び備品	87,951	210,660
減価償却累計額	△87,444	△153,377
工具、器具及び備品(純額)	507	57,282
土地	—	18,130
有形固定資産合計	2,561	185,364
無形固定資産		
ソフトウェア仮勘定	34,541	1,619,526
その他	—	1,240
無形固定資産合計	34,541	1,620,766
投資その他の資産		
投資有価証券	14,660	1,118,577
関係会社株式	13,784	112,015
出資金	—	42,108
長期貸付金	—	1,236,614
関係会社長期貸付金	—	321,000
投資不動産	—	436,190
保険積立金	—	897,472
敷金	15,414	118,097
差入保証金	19,832	28,425
その他	287	14,371
貸倒引当金	—	△834,815
投資その他の資産合計	63,978	3,490,057
固定資産合計	101,081	5,296,188
資産合計	1,384,817	12,136,103

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年5月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年2月28日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	9,154	512,293
短期借入金	60,000	60,000
1年内返済予定の長期借入金	—	144,000
未払金	50,275	357,427
未払費用	18,992	139,614
未払法人税等	7,998	535,703
未払消費税等	—	387,245
契約負債	60,013	115,640
預り金	5,646	48,635
その他	3,241	7,408
流動負債合計	215,322	2,307,969
固定負債		
長期借入金	140,000	924,000
長期末払金	—	4,000,000
長期前受収益	—	33,000
企業結合に係る特定勘定	—	300,000
繰延税金負債	—	491,549
その他	5,739	26,257
固定負債合計	145,739	5,774,807
負債合計	361,062	8,082,776
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,389,850	1,904,440
資本剰余金	366,464	881,055
利益剰余金	△1,281,727	721,529
自己株式	△47,242	△1,238,721
株主資本合計	427,344	2,268,303
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	—	△13,846
為替換算調整勘定	5,121	53,939
その他の包括利益累計額合計	5,121	40,092
新株予約権	565,091	1,408,691
非支配株主持分	26,195	336,238
純資産合計	1,023,754	4,053,326
負債純資産合計	1,384,817	12,136,103

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2021年6月1日 至2022年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自2022年6月1日 至2023年2月28日)
売上高	1,179,659	3,586,225
売上原価	601,157	1,724,296
売上総利益	578,502	1,861,928
販売費及び一般管理費		
回収費	131,262	296,809
広告宣伝費及び販売促進費	227,398	142,235
役員報酬	56,522	135,159
株式報酬費用	347,625	1,394,640
給料及び手当	108,469	62,199
研究開発費	130,943	59,633
地代家賃	30,321	38,126
支払手数料	54,279	39,245
その他	219,759	302,217
販売費及び一般管理費合計	1,306,582	2,470,265
営業損失(△)	△728,080	△608,337
営業外収益		
受取利息	742	16,093
為替差益	—	19,375
持分法による投資利益	3,230	1,785
経営指導料	—	50,000
受取解決金	—	28,000
その他	2,174	13,286
営業外収益合計	6,147	128,541
営業外費用		
支払利息	1,897	27,597
支払手数料	—	3,850
減価償却費	—	21,409
貸倒引当金繰入額	—	4,321
匿名組合投資損失	—	49,702
新株予約権発行費	270	2,238
新株発行費	3,346	—
その他	252	1,598
営業外費用合計	5,765	110,718
経常損失(△)	△727,698	△590,513
特別利益		
負ののれん発生益	—	2,939,446
特別利益合計	—	2,939,446
特別損失		
減損損失	283	—
投資有価証券評価損	—	31,684
関係会社株式評価損	—	70,297
固定資産売却損	223	—
固定資産除却損	—	2,692
特別損失合計	506	104,673
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△728,205	2,244,258

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2022年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2023年2月28日)
法人税、住民税及び事業税	2,450	432,324
法人税等調整額	—	△182,901
法人税等合計	2,450	249,422
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△730,655	1,994,835
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	19	△8,079
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△730,675	2,002,915

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年6月1日 至 2022年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年6月1日 至 2023年2月28日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△730,655	1,994,835
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	—	△13,846
為替換算調整勘定	2,151	48,817
その他の包括利益合計	2,151	34,970
四半期包括利益	△728,504	2,029,806
(内訳)		
非支配株主に係る四半期包括利益	19	△8,079
親会社株主に係る四半期包括利益	△728,523	2,037,886

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

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)

前第3四半期連結累計期間(自 2021年6月1日 至 2022年2月28日)

1. 配当金支払額

該当事項はありません。

2. 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当社は、2021年11月17日付で、株式会社でらゲーから第三者割当増資の払込みを受けました。この結果、当第3四半期連結累計期間において資本金が295,100千円、資本準備金が295,100千円増加し、当第3四半期連結会計期間末において資本金が1,389,850千円、資本剰余金が366,464千円となっております。

当第3四半期連結累計期間(自 2022年6月1日 至 2023年2月28日)

1. 配当金支払額

該当事項はありません。

2. 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当社は、2022年9月1日付で株式会社でらゲーの全株式を取得し、連結子会社としました。この結果、第2四半期連結会計期間において、主に負ののれん発生益2,939,446千円を計上したことにより、前連結会計年度末に比べて利益剰余金が著しく増加しております。

また、連結子会社である株式会社でらゲーが当社株式を所有していたこと、及び単元未満株式の買取りにより、当第3四半期連結累計期間において、自己株式が1,191,479千円増加し、当第3四半期連結会計期間末において自己株式が1,238,721千円となっております。

また、当社は、2022年9月3日に連結子会社であ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、割当てを行った第32回ストック・オプションとしての新株予約権の行使により、当第3四半期連結累計期間において、資本金が514,590千円、資本準備金が514,590千円増加し、当第3四半期連結会計期間末において資本金が1,904,440千円、資本剰余金が881,055千円となっております。

(四半期連結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。

(会計方針の変更)

「時価の算定に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第31号 2021年6月17日。以下「時価算定会計基準適用指針」という。)を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準適用指針第27-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準適用指針が定める新たな会計方針を将来にわたって適用することといたしました。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第3四半期連結累計期間(自 2021年6月1日 至 2022年2月28日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位:千円)

	報告セグメント			調整額	連結財務諸表計上額
	ゲーム事業	動画配信 関連事業	計		
売上高					
顧客との契約から生じる収益	556,236	623,423	1,179,659	—	1,179,659
その他の収益	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	556,236	623,423	1,179,659	—	1,179,659
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	556,236	623,423	1,179,659	—	1,179,659
セグメント損失(△)	△574,318	△153,761	△728,080	—	△728,080

当第3四半期連結累計期間(自 2022年6月1日 至 2023年2月28日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位:千円)

	報告セグメント			調整額	連結財務諸表計上額 (注)
	ゲーム事業	動画配信 関連事業	計		
売上高					
顧客との契約から生じる収益	3,267,393	318,832	3,586,225	—	3,586,225
その他の収益	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	3,267,393	318,832	3,586,225	—	3,586,225
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	3,267,393	318,832	3,586,225	—	3,586,225
セグメント損失(△)	△548,947	△59,389	△608,337	—	△608,337

(注) セグメント損失は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

2. 報告セグメントごとの資産に関する情報

(子会社の取得による資産の著しい増加)

第2四半期連結会計期間に、株式会社でらゲーの全株式を取得し、同社及び同社の子会社を連結の範囲に含めたことにより、当第3四半期連結累計期間における「ゲーム事業」セグメント資産が、前連結会計年度末に比べ、2,698,726千円、報告セグメントに帰属しない全社資産が6,620,850千円増加しております。

なお、取得原価の配分が完了していないため当該セグメント資産の金額は暫定的に算定された金額であります。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれんに関する情報

(重要な負ののれんの発生益)

「ゲーム事業」セグメントにおいて、株式会社でらゲーを子会社化したことに伴い、負ののれん発生益2,939,446千円を特別利益に計上しておりますが、取得原価の配分が完了していないため、負ののれん発生益の金額は暫定的に算定された金額であります。なお、負ののれん発生益は特別利益のため、上記セグメント利益には含まれておりません。

(重要な後発事象)

(共通支配下の取引等)

関係会社出資金の追加出資

当社連結子会社である株式会社でらゲーは、2023年1月12日開催の取締役会において、下記の内容で関係会社出資金の追加出資を実施することを決議いたしました。

1. 取引の概要

①関係会社出資企業の名称及びその事業の内容

結合当事企業の名称：スマートフォンゲーム「メテオ（仮）」製作委員会

事業の内容：スマートフォンゲームの開発及び運営

②企業結合日

2023年2月28日

③企業結合の法的形式

任意組合への出資

④結合後企業の名称

変更ありません。

⑤取引の目的を含む取引の概要

当該取引は、当社連結子会社であるでらゲーが幹事会社を務めております当社連結孫会社である「メテオ（仮）」製作委員会に対し、今後見込まれる追加開発による機能の拡充やコンテンツの充実のため、同社による追加出資実施によるものであります。

2. 実施した会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号 2019年1月16日）及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」（企業会計基準適用指針第10号 2019年1月16日）に基づき、共通支配下の取引等として処理しております。

3. 関係会社出資金を追加取得した場合に掲げる事項

取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得対価	現金及び預金	441,500千円
------	--------	-----------