

2022年5月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年4月13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)代表取締役副社長CFO (氏名)安藤 裕史 (TEL) 03 (6820)8176
 四半期報告書提出予定日 2022年4月13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. 2022年5月期第3四半期の連結業績(2021年6月1日～2022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	%
2022年5月期第3四半期	1,179	△13.8	△728	—	△727	—	△730	—
2021年5月期第3四半期	1,369	—	△53	—	△55	—	△67	—

(注) 包括利益 2022年5月期第3四半期 △728百万円 (—%) 2021年5月期第3四半期 △66百万円 (—%)

	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
2022年5月期第3四半期	△133.37	—
2021年5月期第3四半期	△12.88	—

(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	%
2022年5月期第3四半期	1,608	1,231	39.6
2021年5月期	1,418	1,059	57.4

(参考) 自己資本 2022年5月期第3四半期 636百万円 2021年5月期 814百万円

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
2021年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2022年5月期	—	0.00	—		
2022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. 2022年5月期の連結業績予想(2021年6月1日～2022年5月31日)

2022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 : 無

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)

2022年5月期3Q	5,928,000株	2021年5月期	5,277,900株
2022年5月期3Q	47,227株	2021年5月期	47,227株
2022年5月期3Q	5,478,387株	2021年5月期3Q	5,230,720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

2022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	3
(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	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	9
(セグメント情報等)	10
(重要な後発事象)	11

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。

当第3四半期連結累計期間における我が国経済の状況は、ワクチン接種の普及により経済活動の持ち直しがみられたものの、変異株の再拡大によるまん延防止等重点措置が実施されるなど一部で経済活動が抑制され、景気の回復に弱さがみられる状況にあります。またウクライナ情勢、資源価格の高騰、金融資本市場の変動により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におきましては、2020年、日本国内ゲーム市場規模が、2兆円の大台を突破しました。なかでもオンラインプラットフォーム（スマートデバイス、PCなど）の大半を占めるゲームアプリ市場は1兆3,164億円と前年比8.4%増となり、2020年の国内市場の成長にもっとも寄与した家庭用ゲームの中でも、オンライン市場が前年比でほぼ倍増の2,134億円となっております。（「ファミ通ゲーム白書2021」株式会社角川アスキー総合研究所）。

また、当社及び連結子会社（以下、当社グループという。）の動画配信関連事業が属するデジタルライブエンターテインメント業界におきましては、新型コロナウイルス感染症の対策が進んだことによる従来の物理的なビジネス機会抑制に伴う収益の減少を補う手段として、デジタルライブ配信による収益獲得を図る取り組みが拡大しております。今後リアルとデジタルの双方を活用した新しい収益モデルの構築等により持続的な成長が期待され、2023年には700億円、2024年には1,000億円の市場規模に達すると予測されております。（株式会社CyberZ「国内デジタルライブエンターテインメント市場に関する市場動向調査」）。

このような状況の中、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1,179百万円（前期比13.8%減少）、営業損失728百万円（前年同期は営業損失53百万円）、経常損失727百万円（前年同期は経常損失55百万円）、親会社株主に帰属する四半期純損失730百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失67百万円）となりました。なお、費用面におきましては、2020年10月30日開催の取締役会において有償発行を決議しております第27回新株予約権について、2021年8月3日の普通株式終値が行使価額の70%を下回ったことにより、強制行使条件に該当することとなりましたため、株式報酬費用347百万円を計上しております。

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

ゲーム事業におきましては、「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい!～」が主力コンテンツとして牽引しており、経年等による売上減少により厳しい状況が継続しておりますが、期首から取り組んでおります運営体制の見直しや施策の品質を向上させるための改良、年末年始イベント等の季節的要因の影響により新規ユーザー数や売上は回復傾向にあります。今後は、既存ユーザーの満足度向上を優先課題とし、コスト構造の最適化を図りながら持続可能性を高める取り組みを進めてまいります。

「東方Project」のIP許諾を受けた新規ゲーム開発におきましては、決定したゲームコンセプトをベースに、最適な人員配置を行いながらシューティングの基幹部分の開発に移行しており、当初のスケジュールどおりに開発を進めております。

スマートフォンゲーム制作委員会につきましては、当初想定しておりまし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となり、その目的を達成できないという結論に達したことから、2022年3月18日開催の取締役会において、解散を決議しております。

これらの結果、ゲーム事業セグメントにおける売上高は556百万円（前期比49.6%減少）となり、セグメント損失は574百万円（前年同期はセグメント損失35百万円）となりました。

2. 動画配信関連事業

当社独自の対面占いライブ配信プラットフォーム「占占(sensen)」につきましては、新たな販路開拓及び顧客流入施策として「占占の館」の開業準備を進めております。今後は、引き続きライブ配信プラットフォームの品質向上を図りつつ、「占占の館」からの集客を促し、それぞれの強みを活かすシナジーを生み出す効果的なプロモーション施策を実施いたします。これによりさらなる新規ユーザーの流入を図るとともに、占い師の増員や教育の強化を行い、売上の拡大に努めてまいります。

連結子会社capableにつきましては、ライブ配信事業及びYouTube事業が継続的に売上を獲得し、第2四半期より開始した当社独自の芸能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が、引き続き堅調に推移した結果、当第3四半期におきましても当初の想定を上回る販売となり、グループ全体の売上獲得に貢献いたしました。今後も同社の強みであるマーケティング力を強化するためにライブ配信事業及びYouTube事業を拡大させ、新たな取扱い商品を増加させることにより、さらなる売上獲得を図ってまいります。

在外子会社である凱樂數位股份有限公司(Cave Interactive Taiwan Co., Ltd.)につきましては、2022年1月のリリースを目標にライブ配信アプリの開発を進めておりましたが、開発の過程におきまして、正式に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、開発を中止することを2021年12月17日に決定いたしました。また、この決定に伴い、同社の将来の収益見込みを立てることが困難であるため、グループ効率化の観点から、2022年1月14日開催の取締役会にて、同社の解散及び清算を決定しております。

これらの結果、動画配信関連事業における売上高は623百万円(前期比135.5%増加)となり、セグメント損失は153百万円(前年同期はセグメント利益17百万円)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(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189百万円増加し、1,608百万円となりました。主な内訳は、現金及び預金1,071百万円、売掛金51百万円、商品及び製品26百万円、前払費用35百万円、未収入金65百万円、ソフトウェア128百万円、ソフトウェア仮勘定98百万円、投資有価証券14百万円、関係会社株式12百万円、関係会社長期貸付金50百万円、敷金15百万円、差入保証金19百万円であります。

(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16百万円増加し、376百万円となりました。主な内訳は、短期借入金60百万円、未払金74百万円、未払費用21百万円、契約負債60百万円、長期借入金140百万円であります。

(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172百万円増加し、1,231百万円となりました。主な内訳は、資本金1,389百万円、資本剰余金366百万円、利益剰余金△1,075百万円、自己株式△47百万円、新株予約権565百万円、非支配株主持分29百万円であります。

(3) 事業上及び財務上の対処すべき課題

当第3四半期連結累計期間において、当社の事業上及び財務上の対処すべき課題に重要な変更及び新たに生じた課題はありません。

(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2022年5月期におきまして業績回復及び企業価値の増大を目指すにあたり「ゲーム事業」だけでなく2019年から「動画配信関連事業」を開始いたしました。

「ゲーム事業」につきましては、「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい!～」が8年目を迎え弊社の長寿タイトルとなっておりますが、依然、売上高の34%を占めており「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい!～」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。この状況を改善するため「東方Project」のIP許諾を受けた新規ゲーム開発を行っており、2022年内のリリースを目標とし、現在は決定したゲームコンセプトをベースに、最適な人員配置を行いながらシューティングの基幹部分の開発に移行しており、スケジュールどおり開発を進捗しております。

他方、動画配信関連事業につきましては、当社独自の対面占いライブ配信プラットフォーム「占占(sensen)」を2021年3月より開始しており、既存サービスの品質向上や新たな販路開拓及び顧客流入施策として「占占の館」を開業させ売上獲得を目指しております。また連結子会社capableにつきましては、DtoC事業が、グループ全体の売上獲得に貢献しており、今後も同社の強みであるマーケティング力を強化するためにライブ配信事業及びYouTube事業を拡大させ、新たな取扱商品を増加させることにより、さらなる売上獲得を目指しております。

当社グループは、2022年5月期におきまして業績回復及び企業価値の増大を目指すにあたり新規性の高い事業を展開しており事業環境の変化が激しいことなどから、いずれのサービスも2022年5月期の業績に与える影響は測りがたい状況であり、業績の見通しにつきましては適正かつ合理的な数値の算出が困難であります。したがって、2022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 (2021年5月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年2月28日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	904,443	1,071,342
売掛金	34,300	51,809
商品及び製品	1,949	26,569
貯蔵品	57	24
前払費用	20,859	35,221
未収入金	85,028	62,274
その他	20,752	21,398
貸倒引当金	—	△3,739
流動資産合計	1,067,392	1,264,901
固定資産		
有形固定資産		
建物	24,655	24,137
減価償却累計額	△23,124	△23,018
建物(純額)	1,531	1,118
工具、器具及び備品	95,116	88,107
減価償却累計額	△92,158	△87,473
工具、器具及び備品(純額)	2,957	634
有形固定資産合計	4,488	1,752
無形固定資産		
ソフトウェア	152,223	128,397
ソフトウェア仮勘定	98,814	98,814
無形固定資産合計	251,038	227,212
投資その他の資産		
投資有価証券	—	14,660
関係会社株式	9,251	12,481
関係会社長期貸付金	50,000	50,000
敷金	18,868	15,923
差入保証金	15,971	19,258
その他	1,957	1,844
投資その他の資産合計	96,048	114,167
固定資産合計	351,575	343,132
資産合計	1,418,968	1,608,034

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年5月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年2月28日)
負債の部		
流動負債		
短期借入金	60,000	60,000
リース債務	3,215	3,101
未払金	79,629	74,241
未払費用	39,248	21,884
未払法人税等	290	5,033
未払消費税等	20	—
前受金	22,345	—
契約負債	—	60,076
預り金	7,675	5,573
その他	7	153
流動負債合計	212,433	230,064
固定負債		
長期借入金	140,000	140,000
リース債務	6,508	4,181
その他	333	1,833
固定負債合計	146,841	146,015
負債合計	359,274	376,079
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,094,684	1,389,850
資本剰余金	71,299	366,464
利益剰余金	△305,543	△1,075,409
自己株式	△47,242	△47,242
株主資本合計	813,197	633,662
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	1,000	3,151
その他の包括利益累計額合計	1,000	3,151
新株予約権	217,791	565,416
非支配株主持分	27,703	29,723
純資産合計	1,059,693	1,231,954
負債純資産合計	1,418,968	1,608,034

(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2020年6月1日 至2021年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自2021年6月1日 至2022年2月28日)
売上高	1,369,159	1,179,659
売上原価	657,951	601,157
売上総利益	711,208	578,502
販売費及び一般管理費		
回収費	232,676	131,262
広告宣伝費及び販売促進費	93,271	227,398
役員報酬	56,915	56,522
株式報酬費用	30,825	347,625
給料及び手当	79,937	108,469
研究開発費	7,943	130,943
地代家賃	18,958	30,321
支払手数料	32,381	54,279
その他	211,870	219,759
販売費及び一般管理費合計	764,781	1,306,582
営業損失(△)	△53,572	△728,080
営業外収益		
受取利息	737	742
持分法による投資利益	5,235	3,230
貸倒引当金戻入額	200	356
その他	243	1,817
営業外収益合計	6,416	6,147
営業外費用		
支払利息	280	1,897
創立費	5,835	—
開業費	474	—
新株予約権発行費	1,590	270
新株発行費	—	3,346
その他	44	252
営業外費用合計	8,224	5,765
経常損失(△)	△55,380	△727,698
特別損失		
減損損失	9,421	283
固定資産売却損	—	223
特別損失合計	9,421	506
税金等調整前四半期純損失(△)	△64,802	△728,205
法人税、住民税及び事業税	2,553	2,450
法人税等合計	2,553	2,450
四半期純損失(△)	△67,355	△730,655
非支配株主に帰属する四半期純利益	—	19
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△67,355	△730,675

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2020年6月1日 至2021年2月28日)	当第3四半期連結累計期間 (自2021年6月1日 至2022年2月28日)
四半期純損失(△)	△67,355	△730,655
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	1,093	2,151
その他の包括利益合計	1,093	2,151
四半期包括利益	△66,262	△728,504
(内訳)		
非支配株主に係る四半期包括利益	—	19
親会社株主に係る四半期包括利益	△66,262	△728,523

(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 2020年6月1日 至 2021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、2020年8月28日開催の第26回定時株主総会の決議に基づき、資本金及び資本準備金の額を減少し、減少した額の全額をその他資本剰余金に振り替えるとともに、その他資本剰余金、利益準備金及び別途積立金を全額取り崩し、それらを繰越利益剰余金に振り替えることにより、欠損の補てんに充当しております。

この結果、第1四半期連結会計期間において、資本金が1,193,795千円、資本準備金が2,232,118千円、利益準備金が870千円、別途積立金が10,000千円減少し、第3四半期連結会計期間において資本金が1,094,684千円となっております。

当第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。

(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。

(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 2020年6月1日 至 2021年2月28日)

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

(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					
外部顧客への売上高	1,104,381	264,778	1,369,159	—	1,369,159
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	1,104,381	264,778	1,369,159	—	1,369,159
セグメント損失(△)	△35,617	△17,955	△53,572	—	△53,572

当第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

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

当社グループは、前第4四半期連結会計期間より既存事業のさらなる成長と新規事業の拡大を目指し、当社グループの経営管理区分の見直しを行ったため、報告セグメントを従来のインタラクティブ事業のみの単一セグメントから「ゲーム事業」、「動画配信関連事業」の2つのセグメントに区分いたしました。前第3四半期連結累計期間のセグメント情報は、変更後の報告セグメントの区分に基づき作成したものであります。

また、会計方針の変更に記載のとおり、第1四半期連結会計期間の期首から収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益又は損失の算定方法を同様に變更しております。

(重要な後発事象)

持分法適用関連会社であるスマートフォンゲーム製作委員会の解散

当社は、2022年3月18日開催の取締役会において、当該持分法適用関連会社であるスマートフォン製作委員会を解散することについて決議いたしました。

1. 解散する会社の概要

社名	スマートフォンゲーム製作委員会
代表者	(幹事会社) 株式会社ケイブ 代表取締役CEO 秋田英好
住所	東京都目黒区上目黒2丁目1番1号
設立年月日	2020年3月31日
主な事業内容	スマートフォンゲームの開発及び運営
総出資金の額	920百万円
出資金の額	306百万円 (総出資金の額に対する割合: 33.33%)

2. 解散の理由

当社は、2020年3月31日、新作スマートフォンゲームの制作に関しまして、製作委員会を組成いたしました。しかし、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、開発担当者の人的リソースの再配分等により、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たため、開発の中止を決定いたしました。この決定に伴い、当該製作委員会の目的を達成することが困難となりましたため、解散を決議するにいたしました。

3. 解散及び清算の日程

2022年3月18日 解散

2022年7月31日 清算終了予定

4. 当該解散による連結財務諸表への影響

解散に伴い、これまでに発生した開発費は、開発委託先が全額負担することになり、投資額の全額が回収されることになりましたため、連結財務諸表への影響はございません。