

【表紙】

【提出書類】 四半期報告書

【根拠条文】 金融商品取引法第24条の4の7第1項

【提出先】 関東財務局長

【提出日】 2023年4月12日

【四半期会計期間】 第29期第3四半期(自 2022年12月1日 至 2023年2月28日)

【会社名】 株式会社ケイブ

【英訳名】 CAVE Interactive CO.,LTD.

【代表者の役職氏名】 代表取締役社長CEO 秋田 英好

【本店の所在の場所】 東京都目黒区上目黒2丁目1番1号

【電話番号】 03-6820-8176

【事務連絡者氏名】 取締役CFO 伊藤 裕章

【最寄りの連絡場所】 東京都目黒区上目黒2丁目1番1号

【電話番号】 03-6820-8176

【事務連絡者氏名】 取締役CFO 伊藤 裕章

【縦覧に供する場所】 株式会社東京証券取引所  
(東京都中央区日本橋兜町2番1号)

## 第一部 【企業情報】

### 第1 【企業の概況】

#### 1 【主要な経営指標等の推移】

回次	第28期 第3四半期 連結累計期間	第29期 第3四半期 連結累計期間	第28期
会計期間	自 2021年6月1日 至 2022年2月28日	自 2022年6月1日 至 2023年2月28日	自 2021年6月1日 至 2022年5月31日
売上高 (千円)	1,179,659	3,586,225	1,409,370
経常損失 ( ) (千円)	727,698	590,513	812,805
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(当期)純損失 ( ) (千円)	730,675	2,002,915	936,992
四半期包括利益又は包括利益 (千円)	728,504	2,029,806	936,378
純資産額 (千円)	1,231,954	4,053,326	1,023,754
総資産額 (千円)	1,608,034	12,136,103	1,384,817
1株当たり四半期純利益又は1株当たり四半期(当期)純損失 ( ) (円)	133.37	364.77	167.93
潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益 (円)		336.74	
自己資本比率 (%)	39.6	19.0	31.2

回次	第28期 第3四半期 連結会計期間	第29期 第3四半期 連結会計期間
会計期間	自 2021年12月1日 至 2022年2月28日	自 2022年12月1日 至 2023年2月28日
1株当たり四半期純利益又は1株当たり四半期純損失 ( ) (円)	9.85	93.98

- (注) 1 当社は四半期連結財務諸表を作成しておりますので、提出会社の主要な経営指標等の推移については記載しておりません。
- 2 第28期第3四半期連結累計期間及び第28期の潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益については、潜在株式は存在するものの1株当たり四半期(当期)純損失であるため記載しておりません。

## 2 【事業の内容】

当第3四半期連結累計期間において、当社グループ（当社及び当社の関係会社）が営む事業の内容について、重要な変更はありません。

また、主要な関係会社の異動は以下のとおりであります。

2022年9月1日付で株式会社でらゲーの全株式を取得したことに伴い、第2四半期連結会計期間より同社及び同社の連結子会社2社（DELUXE GAMES SDN.BHD.、スマートフォンゲーム「メテオ（仮）」製作委員会）を連結の範囲に含めております。

2022年10月12日付でスマートフォンゲーム製作委員会の清算が終了したため、第2四半期連結会計期間より持分法適用の範囲から除外しております。

2022年11月11日付で当社連結子会社である株式会社capableの100%出資により、株式会社CAPEを設立しておりますが、重要性が乏しいため、第2四半期連結会計期間より非連結子会社としております。

2023年1月19日付で凱樂數位股份有限公司（Cave Interactive Taiwan Co., Ltd.）が清算終了したため、連結の範囲から除外しております。

2023年1月31日付でFIVESTAR BANK 株式会社が清算終了したため、連結の範囲から除外しております。

この結果、2023年2月28日現在における当社グループは、当社、連結子会社4社、非連結子会社6社、持分法適用関連会社1社、持分法非適用関連会社2社で構成されております。

## 第2 【事業の状況】

### 1 【事業等のリスク】

当第3四半期連結累計期間における、当四半期報告書に記載した事業の状況、経理の状況等に関する事項のうち、投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項の発生、又は前事業年度の有価証券報告書に記載した「事業等のリスク」についての重要な変更はありません。

なお、重要事象等は存在していません。

### 2 【経営者による財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

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パ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) 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。

## (4) 研究開発活動

当第3四半期連結累計期間の研究開発費の総額は59百万円であります。

なお、当第3四半期連結累計期間において、研究開発活動の状況に重要な変更はありません。

## 3 【経営上の重要な契約等】

### (関係会社出資金の追加取得)

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。

詳細は、「第4 経理の状況 1 四半期連結決算財務諸表 注記事項 企業結合等関係（共通支配下の取引等）」に記載のとおりであります。

### 第3 【提出会社の状況】

#### 1 【株式等の状況】

##### (1) 【株式の総数等】

###### 【株式の総数】

種類	発行可能株式総数(株)
普通株式	20,000,000
計	20,000,000

###### 【発行済株式】

種類	第3四半期会計期間末 現在発行数(株) (2023年2月28日)	提出日現在発行数(株) (2023年4月12日)	上場金融商品取引所 名又は登録認可金融 商品取引業協会名	内容
普通株式	6,446,200	6,514,200	東京証券取引所 スタンダード市場	(注)1、2、3、4
計	6,446,200	6,514,200		

- (注)1. 当社は、東京証券取引所JASDAQ（スタンダード）に上場しておりましたが、2022年4月4日付の東京証券取引所の市場区分見直しに伴い、同日以降の上場金融商品取引所名は、東京証券取引所スタンダード市場となっております。
2. 発行済株式数は、すべて完全議決権株式であり、権利内容に何ら限定のない当社における標準となる株式であります。
3. 1単元の株式数を100株とする単元株制度を採用しております。
4. 「提出日現在発行数」欄には、2023年4月1日からこの四半期報告書提出日までの新株予約権の行使により発行されたものは含まれておりません。

##### (2) 【新株予約権等の状況】

###### 【ストックオプション制度の内容】

該当事項はありません。

###### 【その他の新株予約権等の状況】

該当事項はありません。

##### (3) 【行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等】

該当事項はありません。

##### (4) 【発行済株式総数、資本金等の推移】

年月日	発行済株式 総数増減数 (株)	発行済株式 総数残高 (株)	資本金 増減額 (千円)	資本金残高 (千円)	資本準備金 増減額 (千円)	資本準備金 残高 (千円)
2022年12月1日～ 2023年2月28日(注)1	174,400	6,446,200	180,765	1,904,440	180,765	809,755

(注)1. 新株予約権の行使による増加であります。

##### (5) 【大株主の状況】

当四半期会計期間は第3四半期会計期間であるため、記載事項はありません。

(6) 【議決権の状況】

当第3四半期会計期間末日現在の「議決権の状況」については、株主名簿の記載内容が確認できないため、記載することができないことから、直前の基準日(2022年11月30日)に基づく株主名簿による記載をしております。

【発行済株式】

2023年2月28日現在

区分	株式数(株)	議決権の数(個)	内容
無議決権株式			
議決権制限株式(自己株式等)			
議決権制限株式(その他)			
完全議決権株式(自己株式等)	(自己保有株式) 普通株式 47,200		
	(相互保有株式) 普通株式 650,000		
完全議決権株式(その他)	普通株式 5,573,100	55,731	完全議決権株式であり、権利内容に何ら限定のない当社における標準となる株式
単元未満株式	普通株式 1,500		
発行済株式総数	6,271,800		
総株主の議決権		55,731	

【自己株式等】

2023年2月28日現在

所有者の氏名 又は名称	所有者の住所	自己名義 所有株式数 (株)	他人名義 所有株式数 (株)	所有株式数 の合計 (株)	発行済株式 総数に対する 所有株式数 の割合(%)
(自己保有株式) 株式会社ケイブ	東京都目黒区上目黒2丁目1番1号	47,200		47,200	0.75
(相互保有株式) 株式会社でら ゲー	東京都渋谷区渋谷3丁目6番3号	650,000		650,000	10.36
計		697,200		697,200	11.11

2 【役員の状況】

該当事項はありません。



## 第4 【経理の状況】

### 1. 四半期連結財務諸表の作成方法について

当社の四半期連結財務諸表は、「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」(2007年内閣府令第64号)に基づいて作成しております。

### 2. 監査証明について

当社は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、第3四半期連結会計期間(2022年12月1日から2023年2月28日まで)及び第3四半期連結累計期間(2022年6月1日から2023年2月28日まで)に係る四半期連結財務諸表について、東光監査法人による四半期レビューを受けております。

なお、当社の監査法人は次のとおり交代しております。

第28期連結会計年度 EY新日本有限責任監査法人

第29期第3四半期連結会計期間及び第3四半期連結累計期間 東光監査法人

## 1 【四半期連結財務諸表】

## (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)
<b>資産の部</b>		
<b>流動資産</b>		
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
<b>流動資産合計</b>	<b>1,283,735</b>	<b>6,839,914</b>
<b>固定資産</b>		
<b>有形固定資産</b>		
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
<b>有形固定資産合計</b>	<b>2,561</b>	<b>185,364</b>
<b>無形固定資産</b>		
ソフトウェア仮勘定	34,541	1,619,526
その他		1,240
<b>無形固定資産合計</b>	<b>34,541</b>	<b>1,620,766</b>
<b>投資その他の資産</b>		
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
<b>投資その他の資産合計</b>	<b>63,978</b>	<b>3,490,057</b>
<b>固定資産合計</b>	<b>101,081</b>	<b>5,296,188</b>
<b>資産合計</b>	<b>1,384,817</b>	<b>12,136,103</b>

(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)
<b>負債の部</b>		
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		<sup>1</sup> 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	<sup>1</sup> 924,000
長期未払金		4,000,000
長期前受収益		33,000
企業結合に係る特定勘定		<sup>2</sup> 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
<b>純資産の部</b>		
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		<sup>2</sup> 2,939,446
特別利益合計		2,939,446
特別損失		
減損損失	<sup>1</sup> 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

## 【注記事項】

(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)

### (1) 連結の範囲の重要な変更

第2四半期連結会計期間において、株式会社でらゲーの全株式を取得したことに伴い、第2四半期連結会計期間より同社及び同社の連結子会社2社(DELUXE GAMES SDN.BHD.、スマートフォンゲーム「メテオ(仮)」製作委員会)を連結の範囲に含めております。

また、第3四半期連結会計期間において、当社の連結子会社であった凱樂數位股份有限公司(Cave Interactive Taiwan Co., Ltd.)及びFIVESTAR BANK株式会社は清算が終了したため、連結の範囲から除外しております。

当該連結の範囲の変更は、当第3四半期連結累計期間の属する連結会計年度に重要な影響を与えることは確実に認められ、連結貸借対照表における総資産合計及び負債合計の増加並びに連結損益計算書の売上等の増加と考えられます。なお、株式会社でらゲーについては、2022年9月30日をみなし取得日としており、かつ、四半期連結決算日との差異が3ヵ月を超えないことから、当第2四半期連結会計期間においては同社及び同社の連結子会社の貸借対照表のみ連結しており、当第3四半期連結会計期間より損益計算書についても連結しております。

### (2) 持分法適用の範囲の重要な変更

第2四半期連結会計期間において、スマートフォンゲーム製作委員会の清算が終了したため、持分法適用の範囲から除外しております。

(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の適用)

「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。

(四半期連結貸借対照表関係)

前連結会計年度(2022年5月31日)

該当事項はありません。

当第3四半期連結会計期間(2023年2月28日)

#### 1 財務制限条項

当社は、2022年8月30日開催の取締役会において、株式会社でらゲーの株式取得に要する資金への充当を目的に、資金の借入を行うことを決議いたしました。これにより、同日付で株式会社りそな銀行との間で、1,000,000千円の金銭消費貸借契約を締結し、2022年9月1日に実行しております。

また、本契約には連結貸借対照表における純資産の部の金額、連結損益計算書の経常損益並びに連結フリーキャッシュ・フロー値に対して、一定の基準値に基づく財務制限条項が付されております。

なお、当第3四半期連結会計期間末において、本条項には抵触していません。

#### 2 企業結合に係る特定勘定

当社が株式会社でらゲーの全株式を取得したことによるもので、その内容は、実績貢献に基づいた将来発生が見込まれる退職慰労金であります。

(四半期連結損益計算書関係)

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 当社は以下の資産グループについて減損損失を計上しました。

(減損損失の金額)

用途	場所	種類	金額
共用資産	台湾台北市	建物	76千円
事業用資産		工具、器具及び備品	207千円
合計			283千円

(注) 上記、共用資産及び事業用資産につきましては、当初予定していた収益を見込めなくなったため、回収可能性を考慮の上、減損損失を認識し特別損失に計上しております。  
その内訳は、建物76千円、工具、器具及び備品207千円であります。  
なお、回収可能価額は使用価値により算定しておりますが、将来キャッシュ・フローに基づく使用価値がマイナスであるため回収可能価額は零と算定しております。

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)

2 負ののれん発生益

負ののれん発生益は、当第3四半期連結累計期間において、連結子会社である株式会社でらゲーの全株式を取得したことに伴い発生したものであります。

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係)

当第3四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第3四半期連結累計期間に係る減価償却費(無形固定資産に係る償却費を含む。)は、次のとおりであります。

	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)
減価償却費	25,208千円	30,103千円



(株主資本等関係)

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。

(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 その他の収益	556,236	623,423	1,179,659		1,179,659
外部顧客への売上高 セグメント間の内部売 上高又は振替高	556,236	623,423	1,179,659		1,179,659
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 その他の収益	3,267,393	318,832	3,586,225		3,586,225
外部顧客への売上高 セグメント間の内部売 上高又は振替高	3,267,393	318,832	3,586,225		3,586,225
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。

(収益認識関係)

顧客との契約から生じる収益を分解した情報は、「注記事項（セグメント情報等）」に記載のとおりであります。

(1株当たり情報)

1株当たり四半期純利益又は1株当たり四半期純損失及び算定上の基礎並びに潜在株式調整後1株当たり四半期純利益及び算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	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)
(1) 1株当たり四半期純利益又は1株当たり四半期純損失 ( )	133円37銭	364円77銭
(算定上の基礎)		
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( ) (千円)	730,675	2,002,915
普通株主に帰属しない金額(千円)		
普通株式に係る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( ) (千円)	730,675	2,002,915
普通株式の期中平均株式数(株)	5,478,387	5,490,951
(2) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額		336円74銭
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する四半期純利益調整額(千円)		
普通株式増加数(株)	650,100	457,059
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり 四半期純利益金額の算定に含めなかった潜在株式で、前 連結会計年度末から重要な変動があったものの概要		

(注) 前第3四半期連結累計期間の潜在株式調整後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。

(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

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

企業結合日

2023年2月28日

企業結合の法的形式

任意組合への出資

結合後企業の名称

変更ありません。

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
------	--------	-----------

## 2 【その他】

該当事項はありません。

## 第二部 【提出会社の保証会社等の情報】

該当事項はありません。

## 独立監査人の四半期レビュー報告書

2023年4月12日

株式会社 ケイブ  
取締役会 御中

### 東光監査法人 東京都新宿区

指定社員  
業務執行社員 公認会計士 外 山 卓 夫

指定社員  
業務執行社員 公認会計士 早 川 和 志

#### 監査人の結論

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、「経理の状況」に掲げられている株式会社ケイブの2022年6月1日から2023年5月31日までの連結会計年度の第3四半期連結会計期間(2022年12月1日から2023年2月28日まで)及び第3四半期連結累計期間(2022年6月1日から2023年2月28日まで)に係る四半期連結財務諸表、すなわち、四半期連結貸借対照表、四半期連結損益計算書、四半期連結包括利益計算書及び注記について四半期レビューを行った。

当監査法人が実施した四半期レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、株式会社ケイブ及び連結子会社の2023年2月28日現在の財政状態及び同日をもって終了する第3四半期連結累計期間の経営成績を適正に表示していないと信じさせる事項が全ての重要な点において認められなかった。

#### 監査人の結論の根拠

当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に準拠して四半期レビューを行った。四半期レビューの基準における当監査法人の責任は、「四半期連結財務諸表の四半期レビューにおける監査人の責任」に記載されている。当監査法人は、我が国における職業倫理に関する規定に従って、会社及び連結子会社から独立しており、また、監査人としてのその他の倫理上の責任を果たしている。当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

#### その他の事項

会社の2022年5月31日をもって終了した前連結会計年度の第3四半期連結会計期間及び第3四半期連結累計期間に係る四半期連結財務諸表並びに前連結会計年度の連結財務諸表は、それぞれ、前任監査人によって四半期レビュー及び監査が実施されている。前任監査人は、当該四半期連結財務諸表に対して2022年4月13日付けで無限定の結論を表明しており、また、当該連結財務諸表に対して2022年8月30日付けで無限定適正意見を表明している。

#### 四半期連結財務諸表に対する経営者及び監査等委員会の責任

経営者の責任は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して四半期連結財務諸表を作成し適正に表示することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない四半期連結財務諸表を作成し適正に表示するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

四半期連結財務諸表を作成するに当たり、経営者は、継続企業の前提に基づき四半期連結財務諸表を作成することが適切であるかどうかを評価し、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に基づいて継続企業に関する事項を開示する必要がある場合には当該事項を開示する責任がある。

監査等委員会の責任は、財務報告プロセスの整備及び運用における取締役の職務の執行を監視することにある。

#### 四半期連結財務諸表の四半期レビューにおける監査人の責任

監査人の責任は、監査人が実施した四半期レビューに基づいて、四半期レビュー報告書において独立の立場から四半期連結財務諸表に対する結論を表明することにある。

監査人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に従って、四半期レビューの過程を通

じて、職業的専門家としての判断を行い、職業的懐疑心を保持して以下を実施する。

- ・ 主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対する質問、分析的手続その他の四半期レビュー手続を実施する。四半期レビュー手続は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。

- ・ 継続企業の前提に関する事項について、重要な疑義を生じさせるような事象又は状況に関して重要な不確実性が認められると判断した場合には、入手した証拠に基づき、四半期連結財務諸表において、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、適正に表示されていないと信じさせる事項が認められないかどうか結論付ける。また、継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められる場合は、四半期レビュー報告書において四半期連結財務諸表の注記事項に注意を喚起すること、又は重要な不確実性に関する四半期連結財務諸表の注記事項が適切でない場合は、四半期連結財務諸表に対して限定付結論又は否定的結論を表明することが求められている。監査人の結論は、四半期レビュー報告書日までに入手した証拠に基づいているが、将来の事象や状況により、企業は継続企業として存続できなくなる可能性がある。

- ・ 四半期連結財務諸表の表示及び注記事項が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠していないと信じさせる事項が認められないかどうかとともに、関連する注記事項を含めた四半期連結財務諸表の表示、構成及び内容、並びに四半期連結財務諸表が基礎となる取引や会計事象を適正に表示していないと信じさせる事項が認められないかどうかを評価する。

- ・ 四半期連結財務諸表に対する結論を表明するために、会社及び連結子会社の財務情報に関する証拠を入手する。監査人は、四半期連結財務諸表の四半期レビューに関する指示、監督及び実施に関して責任がある。監査人は、単独で監査人の結論に対して責任を負う。

監査人は、監査等委員会に対して、計画した四半期レビューの範囲とその実施時期、四半期レビュー上の重要な発見事項について報告を行う。

監査人は、監査等委員会に対して、独立性についての我が国における職業倫理に関する規定を遵守したこと、並びに監査人の独立性に影響を与えると合理的に考えられる事項、及び阻害要因を除去又は軽減するためにセーフガードを講じている場合はその内容について報告を行う。

#### 利害関係

会社及び連結子会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以 上

---

(注) 1 . 上記の四半期レビュー報告書の原本は当社（四半期報告書提出会社）が別途保管しております。

2 . XBRLデータは四半期レビューの対象には含まれていません。