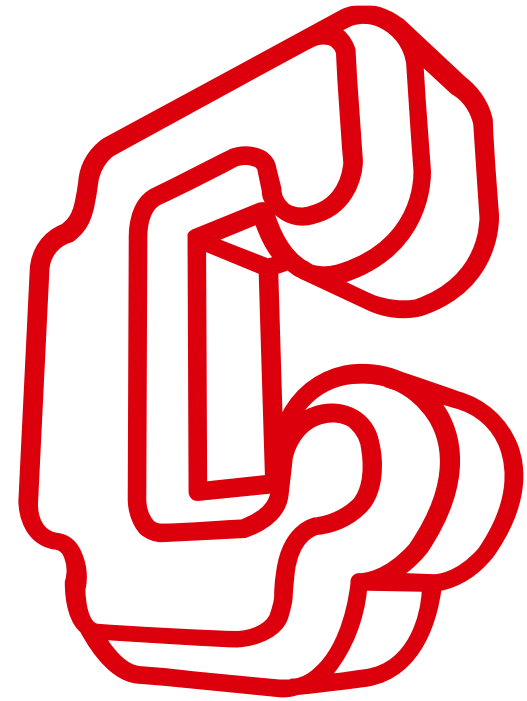


2023年5月期 第4四半期 決算補足資料

株式会社ケイブ (証券コード：3760)

2023年7月12日



c a v e

Computer Art Visual Entertainment

Agenda

1. 2023年5月期 第4四半期実績
2. 2023年5月期 通期実績
3. 各事業の概況と今後の取組み
4. 補足資料

2023年5月期 第4四半期実績 -ハイライト-

業績

Q4 売上高 **3,377百万円** 営業利益 **852百万円**

Q3に続き、(株)でらゲーの損益連結により売上高、営業利益ともに大幅増加

- 「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい！～」は、経年による売上高の減少により厳しい状況が継続。8周年記念イベントの開催と併せて特別キャンペーンを実施し、ユーザーの維持、獲得に努める。
- Nintendo Switch版「虫姫さま」海外パッケージ版が売上獲得に貢献。
- 暫定計上の「負ののれん発生益」は 2,635百万円に確定。
- 子会社でらゲーは、主力ゲームが好調。当社グループの収益に大きく貢献。

事業

- 「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい！～」は、8周年記念イベントを開催。
- 「東方Project」は、デバッグに向けて調整を開始し、リリースの準備段階へ開発を移行。
- 子会社capableは、 DtoC事業において春夏商品の販売開始。
- 子会社でらゲーは、複数のゲームタイトルの開発を継続中。

2023年5月期 第4四半期実績

(百万円)	FY2023 Q4 (2023年3月-2023年5月)				
	実績	FY2022 Q4		FY2023 Q3	
		実績	YoY (増減率)	実績	QoQ (増減率)
売上高	3,377	229	+1,375%	3,036	+11%
売上総利益	1,622	99	+1,538%	1,582	+3%
販管費	770	184	+318%	678	+14%
営業利益	852	△ 85	—	903	—
経常利益	804	△ 85	—	887	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	576	△ 206	—	537	—

貸借対照表（連結）

(百万円)	FY2023 Q4 2023年5月末	FY2022 Q4 2022年5月末	YoY	FY2023 Q3 2023年2月末	QoQ
流動資産	8,569	1,283	+7,285	6,839	+1,729
（内、現金及び預金）	6,283	1,056	+5,227	4,782	+1,501
（内、未収入金）	564	42	+522	395	+169
固定資産	4,923	101	+4,822	5,296	-372
資産合計	13,492	1,384	+12,107	12,136	+1,356
流動負債	3,089	215	+2,874	2,307	+781
固定負債	5,315	145	+5,169	5,774	-459
負債合計	8,404	361	+8,043	8,082	+322
純資産合計	5,087	1,023	+4,063	4,053	+1,034
負債・純資産合計	13,492	1,384	+12,107	12,136	+1,356

Agenda

1. 2023年5月期 第4四半期実績
- 2. 2023年5月期 通期実績**
3. 各事業の概況と今後の取組み
4. 補足資料

2023年5月期 通期実績 -ハイライト-

業績

売上高 **6,963百万円** 営業利益 **243百万円** 親会社に帰属する当期純利益 **2,579百万円**
株式会社でらゲー損益の連結により業績は大きく改善

- 「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい！～」は、経年による売上高の減少により厳しい状況が継続。
- Nintendo Switch版「虫姫さま」海外パッケージ版が売上獲得に貢献。
- 株式会社ケイブ単体 株式報酬費用を除く経常利益は、90百万円。
- 連結業績 株式報酬費用を除く営業利益は、1,638百万円。
- 子会社でらゲーの損益は半期分を連結。主力ゲームが好調。当社グループの収益に大きく貢献。

事業

- 「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい！～」は、コラボイベントの開催や新シリーズイベントを開始。
- 「東方Project」は、リリース日を11月22日に決定。
デバッグに向けて調整を開始し、リリースの準備段階へ開発を移行。
- 子会社capableは、EC販売に加え、卸売業も展開。
- 子会社でらゲーは、複数のゲームタイトルの開発を継続中。

2023年5月期 通期実績

(百万円)	FY2023 (2022年6月-2023年5月)		
	実績	FY2022 実績	YoY
売上高	6,963	1,409	+394%
売上総利益	3,484	677	+415%
販管費	3,240	1,491	+117%
営業利益	243	△ 813	—
経常利益	213	△ 812	—
親会社株主に帰属する 当期純利益	2,579	△ 936	—

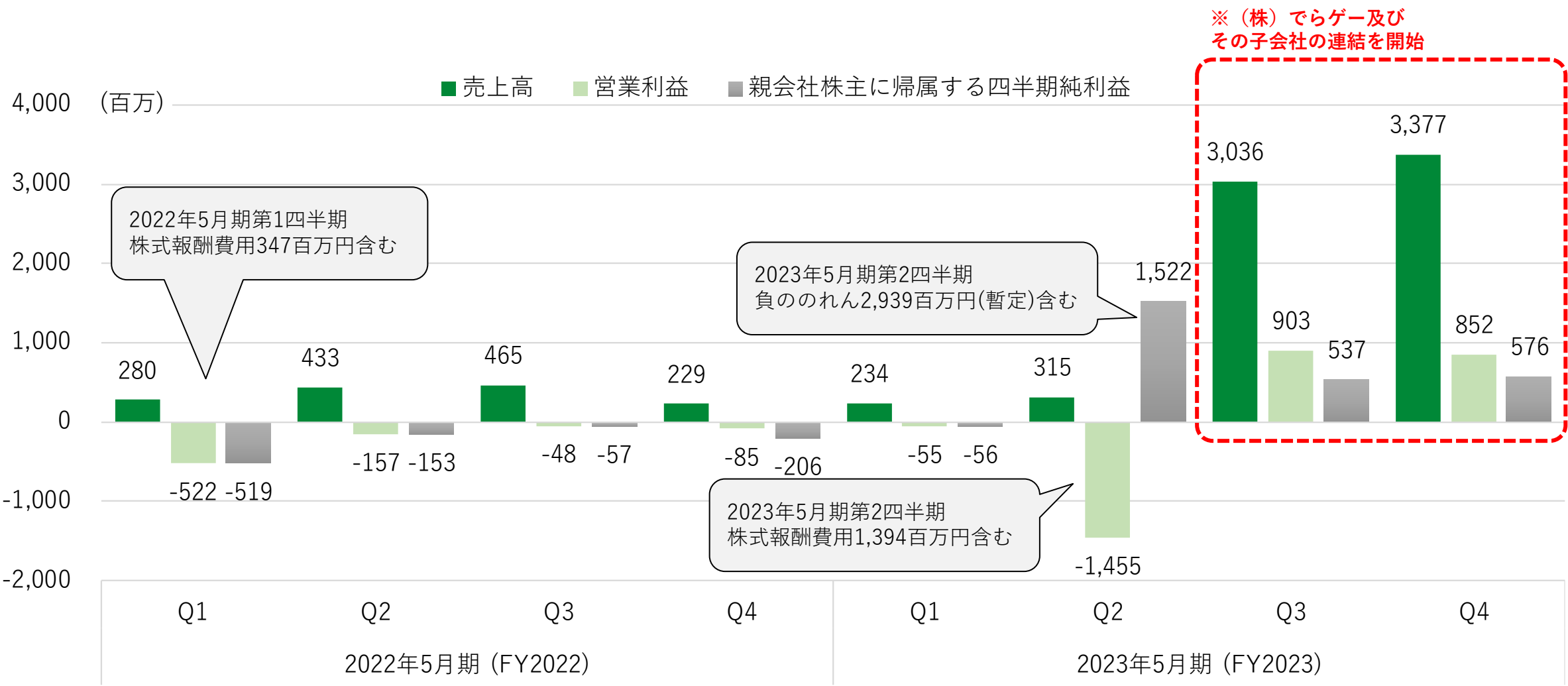
※(株)でらゲーの実績は2022年10月～2023年3月の半期分のみ含まれております。

2023年5月期 通期実績（株式報酬費用を除く）

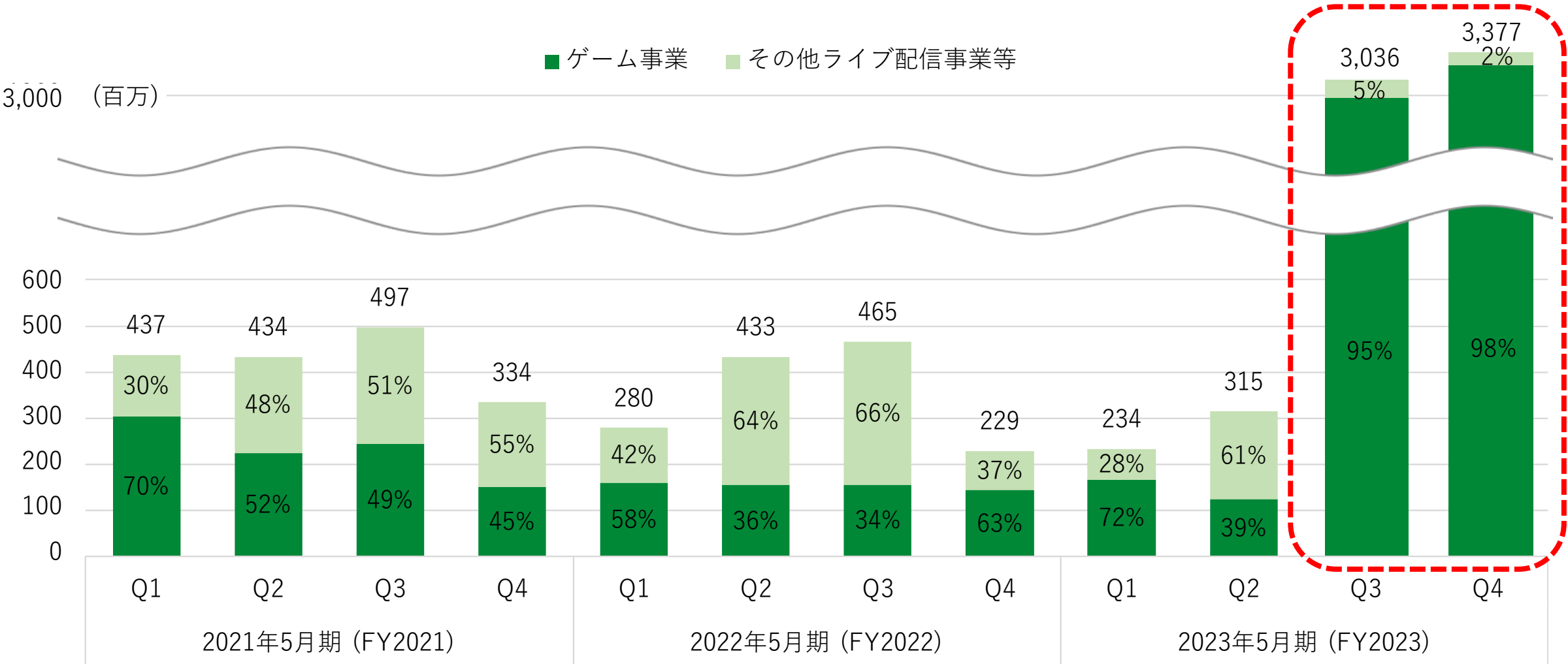
(百万円)	FY2023 (2022年6月-2023年5月)		
	実績	FY2022 実績	YoY
売上高	6,963	1,409	+394%
売上総利益	3,484	677	+415%
販管費	1,846	1,143	+62%
営業利益	1,638	△ 465	—
経常利益	1,608	△ 465	—
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,974	△ 589	—

※(株)でらゲーの実績は2022年10月～2023年3月の半期分のみ含まれております。

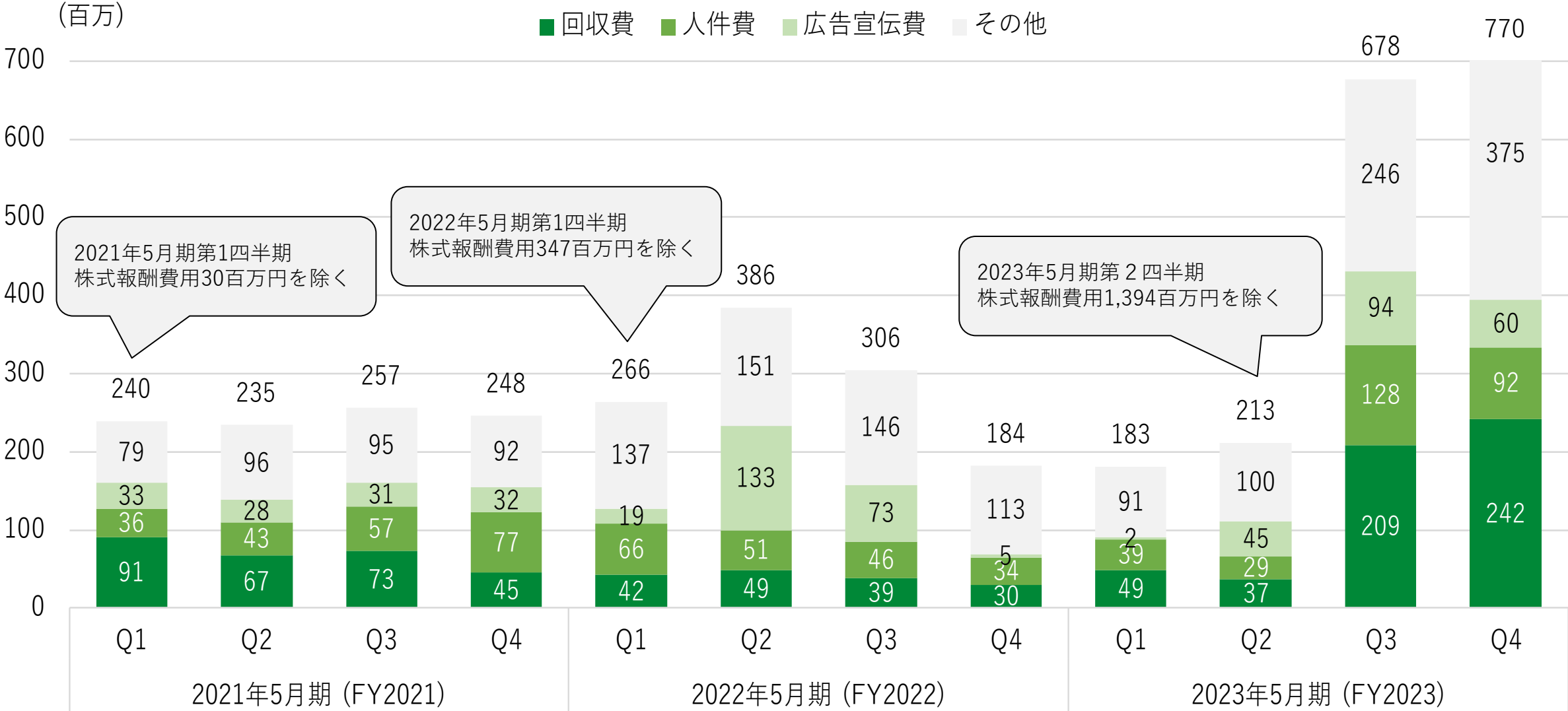
四半期業績の推移（連結）



売上構成比率の推移



販売費及び一般管理費の推移（株式報酬費用を除く）



Agenda

1. 2023年5月期 第4四半期実績
2. 2023年5月期 通期実績
- 3. 各事業の概況と今後の取組み**
4. 補足資料

ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい！～

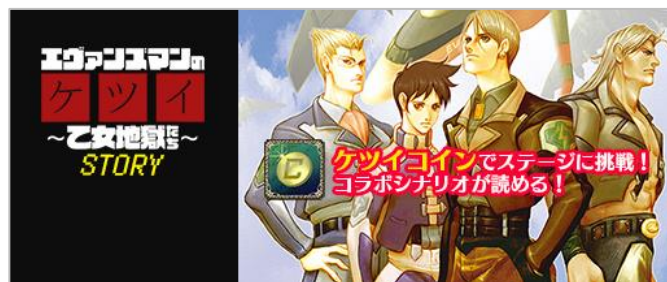
4/1に8周年を迎え、8周年記念イベントを開催



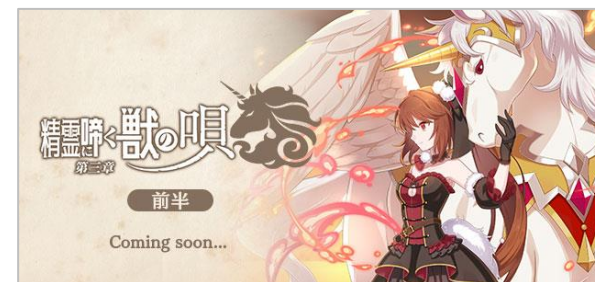
「8周年記念イベント」開催
3月31日～4月27日



8周年に合わせて特別キャンペーンも複数実施



「ケツイイベント」開催
3月15日～3月30日



「精霊に啼く獣の唄：第三章」開催
5月1日～5月16日

新規ゲーム開発「東方Project」公認二次創作タイトル

制作は量産と改修を引き続き進行

制作物の量産と改修を引き続き進行、デバッグへ向けた調整も開始



「東方Project」作品紹介



「東方Project」は、弾幕シューティングゲームを中心に、書籍、音楽等、様々なグッズを展開する幅広いファンに愛されている作品です。

※画像左は「東方獣王園 ～ Unfinished Dream of All Living Ghost.」、2023年夏に頒布開始予定の、東方Project最新作品のものです。
画像右は「バレットフィリア達の闇市場 ～ 100th Black Market.」、2022年8月に頒布が開始された、東方Project作品のものです。

ソーシャルゲーム「北斗の拳Ⅱ 百万の霸王乱舞」

株式会社コアミックスよりライセンス許諾を受け、2023年6月16日より提供開始。

カードバトルゲーム「北斗の拳Ⅱ 百万の霸王乱舞」の復刻版の配信をオンラインゲームプラットフォーム「TSUTAYAオンラインゲーム」及び「ヤマダゲーム」にてリリース。



「北斗の拳Ⅱ 百万の霸王乱舞」は80年代に連載が開始されて以降、世界中で熱狂的なファンを生み出し、アニメ化、映画化、ゲーム化など多方面へ展開を続け、今年40周年を迎えた国民的漫画「北斗の拳」を題材にしたソーシャルカードバトルゲームです。

その他施策について



｜ ケイブIP関連トピックス



「怒首領蜂大往生」移植版
「怒首領蜂大往生 臨廻転生」開発進行中
2023年 発売予定

移植開発および販売は有限会社エムツー

| EC事業は新商品の販売開始、子会社CAPEは自社店舗の展開に着手

事業	現状	見通し
01 デジタルマーケティング	<ol style="list-style-type: none">1. 既存ヒット商品の再分析2. 店舗向け新商材の開発3. 新事業準備（マーケティング調査実施）	 <ol style="list-style-type: none">1. 春夏商品の販売開始2. 卸向け春夏商品によりEC以外の売上強化3. マーケティングプランの決定
02 ライブ配信	<ol style="list-style-type: none">1. 少数精鋭のマネジメントチーム構成2. 新事業準備（ライバーによる商材調査）	 <ol style="list-style-type: none">1. 各プラットフォームの変化に合わせた戦略設計2. 新事業とのマッチング

新事業の展開について引き続き検討中。
CAPEは、自社店舗展開を開始、規模拡大を目指す。

プロダクト

開発



「モンスターストライク」

最大4人同時に楽しめる「ひっぱりハンティングRPG！」。

ジャンル：協力RPG

発売日：2013年10月10日

コピーライト：©MIXI

開発

パブリッシング



「キングダム 乱 -天下統一への道-」

城主であるプレイヤーが敵の大部隊を武と智でこじあけていく
本格戦略シミュレーション（リアルタイムストラテジー）ゲーム。

ジャンル：戦略バトルRPG

発売日：2018年2月22日

コピーライト：©原泰久／集英社・キングダム製作委員会
©でらゲー

| プロダクト

開発

パブリッシング



「ベティア ペラペラ英語アドベンチャー」
パッケージ版／ダウンロード版

「コミュニケーション力」を育む体験型英会話学習ゲーム。

ジャンル：イマージョン体験型英語学習ゲーム
コピーライト：© DELUXE GAMES INC.
© FunCrew INC.
All Rights Reserved.

| 開発中プロダクト

➤ 「人気キャラクター パズルゲーム」
リリース予定時期：2023年内予定

➤ 「ベティア ペラペラ英語アドベンチャー (iOS/Android)」

Nintendo Switch用ソフトとして好評発売中の英会話学習ゲーム「ベティア ペラペラ英語アドベンチャー」が、いつでも手軽にプレイできるモバイル用 (iOS/Android) として新登場。

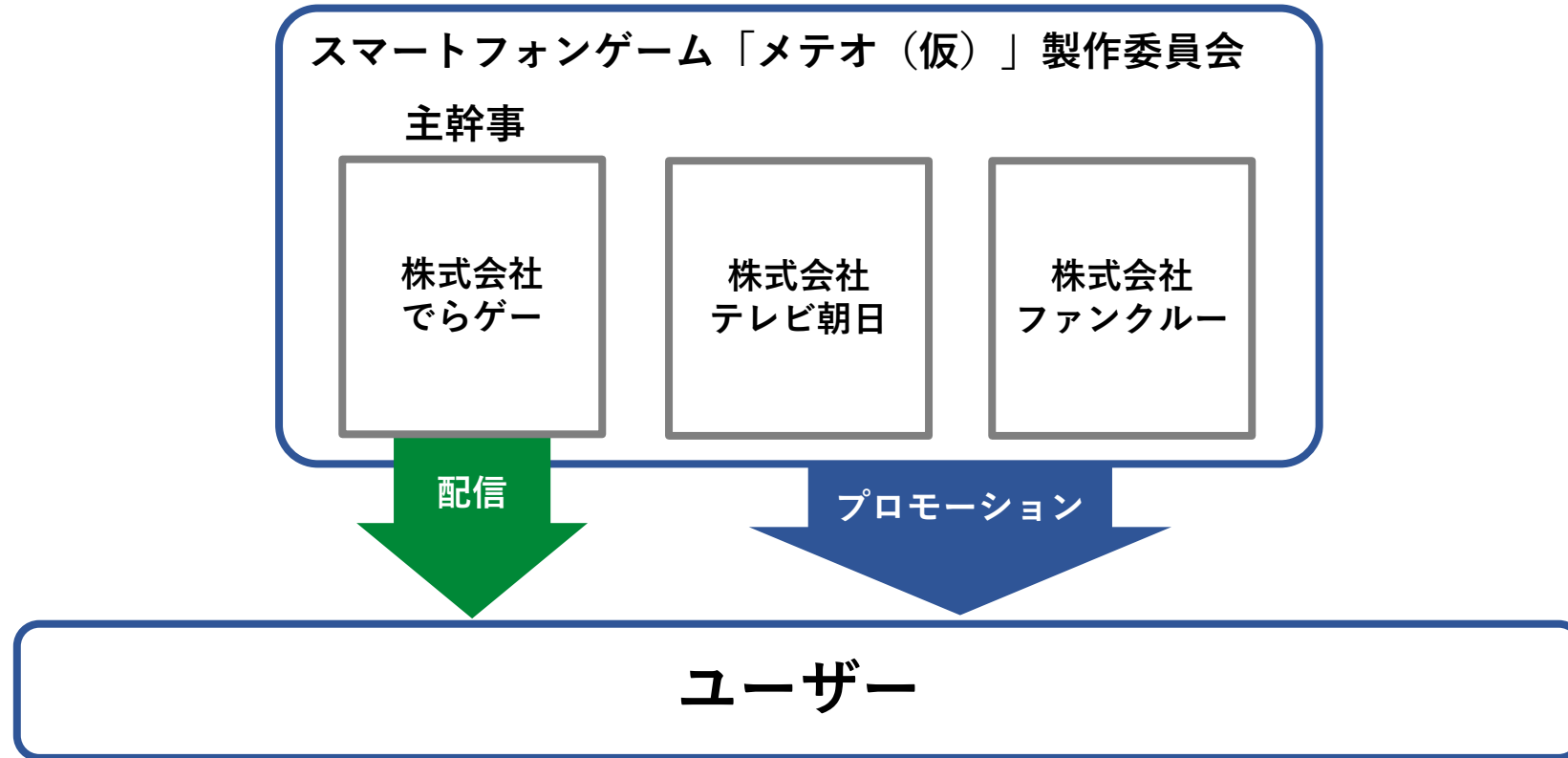
ジャンル：イマージョン体験型英語学習ゲーム
リリース予定時期：2023年内予定
コピーライト：© DELUXE GAMES INC.
© FunCrew INC.

All Rights Reserved.

※その他、複数ゲームについても開発進行中です。

株式会社でらゲー プロダクト

スマートフォンゲーム「メテオ（仮）」製作委員会



リリース時期については確定次第お知らせいたします。

Agenda

1. 2023年5月期 第4四半期実績
2. 2023年5月期 通期実績
3. 各事業の概況と今後の取組み
- 4. 補足資料**

会社概要

会社名	株式会社ケイブ
設立	1994年6月（第29期）
代表者名	代表取締役社長CEO 秋田英好
所在地	東京都目黒区上目黒2丁目1番1号
資本金	1,904百万円（2023年5月31日現在）
従業員数	188名（連結）（2023年5月31日現在） ※連結子会社については各事業年度末となります。
事業内容	ゲーム事業、動画配信関連事業の2事業を主要な事業としている。 ゲーム事業においては、モバイルオンラインゲームの開発運営を中心としている。 動画配信関連事業においては、インターネット広告を含む動画配信者のサポートやマネジメントを中心としている。

会社概要

連結子会社

株式会社でらゲー

Deluxe Games Sdn. Bhd.

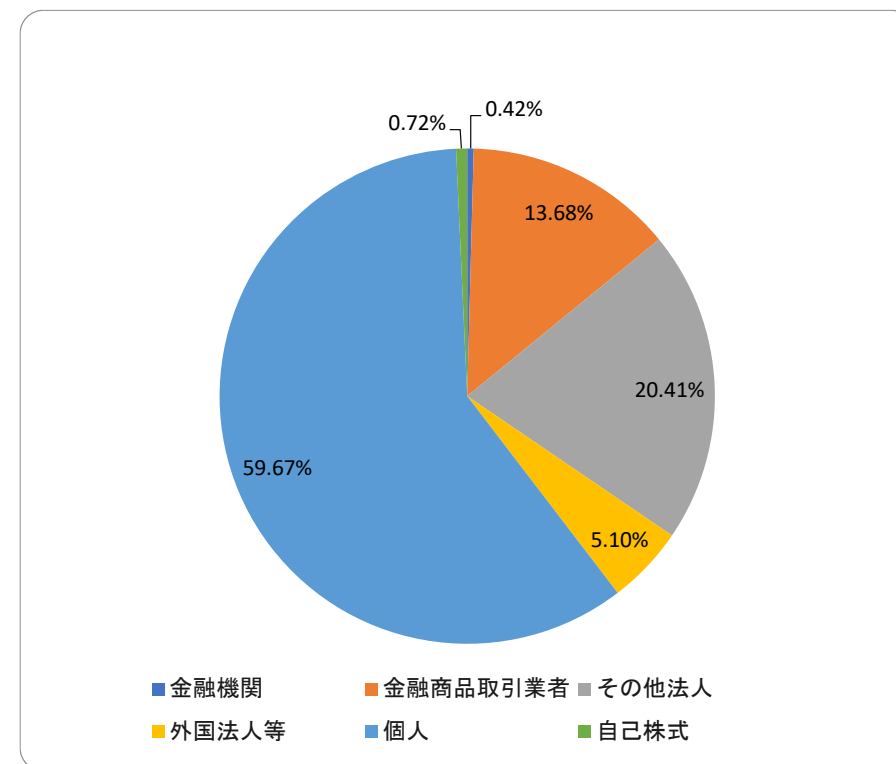
スマートフォンゲーム「メテオ（仮）」製作委員会

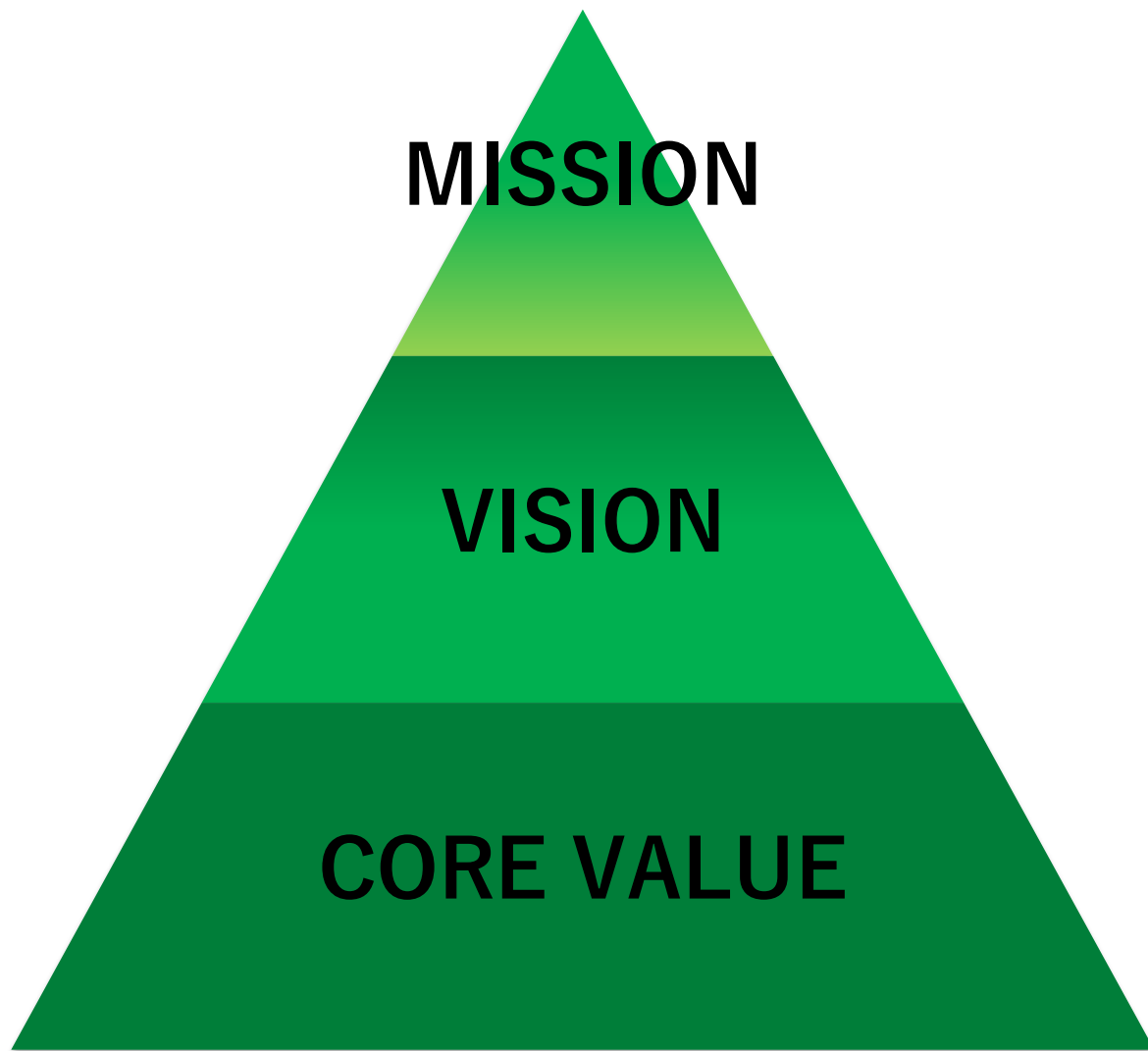
株式会社capable

株主構成比率

（2023年 5月31日現在）

金融機関	0.42%
金融商品取引業者	13.68%
その他法人	20.41%
外国法人等	5.10%
個人	59.67%
自己株式	0.72%





問題を解決する

CREATE THE SOLUTION

勝つまで続ける

STAND UP TO WIN

ひとりひとりが、変化の起点になる。

BE THE TRIGGER

どんな問題にも、チームで挑戦する。

CHALLENGE WITH TEAMWORK

ユーザーのために、最善と改善を繰り返す。

DO THE BEST FOR USERS

徹底的にナナメウエを行く。

GO ABOVE AND BEYOND



Computer Art Visual Entertainment

Thank you for your attention.

徹底的にナナメウエに行く。

GO ABOVE AND BEYOND

本資料については、株主・投資家の皆様への情報提供のみを目的としたものであり、売買の勧誘を目的としたものではありません。
本資料における将来予想に関する内容は、現時点での入手可能な情報や一定の前提条件に基づいており、
実際の業績等は今後の様々な要因によって、これらの見通しとは大きく変動する場合があります。