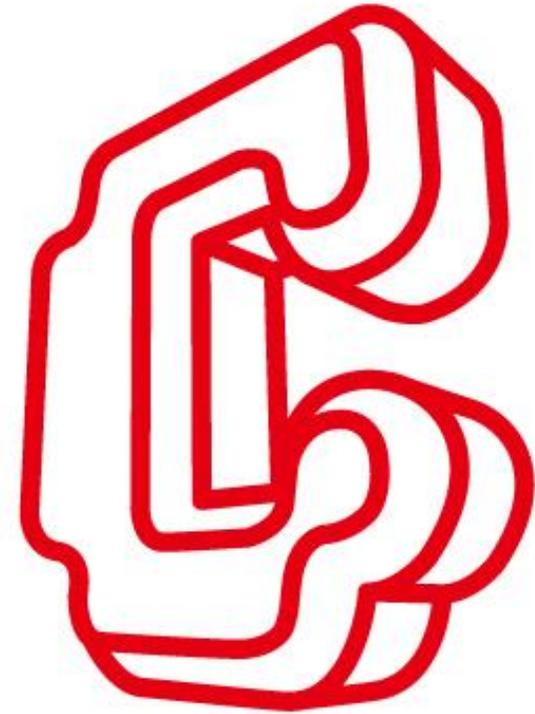


2021年5月期 決算補足資料

株式会社ケイブ (証券コード：3760)

2021年7月13日



c a v e

Computer Art Visual Entertainment

# Agenda

1. **2021年5月期 第4四半期実績**
2. 2021年5月期 通期実績
3. 各事業の概況
4. 今後の取組み
5. 補足資料

## 業績

Q4累計売上高 334百万円、営業損失△165百万円とYoYで減収・営業損失拡大

- 「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい!～」のイベント施策が振るわず
- 「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい!～」の大幅改修に着手
- 台湾子会社「凱樂數位股份有限公司」の新規開発投資が先行
- 「占占」のリリースに伴い、サービスの成長への投資が先行

## 事業

ゲーム事業

- 「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい!～」6周年イベントを実施

動画配信関連事業

- 「占占(sensen)」の開発が完了し、3月15日にプレオープン

# 2021年5月期 第4四半期実績

(百万円)	FY2021 Q4(2021年3月-2021年5月)				
	実績	FY2020 Q4		FY2021 Q3	
		実績	YoY	実績	QoQ
売上高	334	504	+12.9%	497	+14.5%
売上総利益	82	246	-9.8%	234	+24.4%
販管費	248	294	-31.0%	257	+9.3%
営業利益	△165	△48	-	△22	-
経常利益	△177	△47	-	△27	-
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△177	△49	-	△27	-

# 貸借対照表（連結）

(百万円)	FY2021 Q4 実績	FY2021 Q3 実績	QoQ
流動資産	1,067	1,014	+53
（内、現金及び預金）	904	804	+100
（内、未収入金）	85	126	△41
固定資産	351	351	0
<b>資産合計</b>	<b>1,418</b>	<b>1,365</b>	<b>53</b>
流動負債	212	220	△8
固定負債	146	7	139
<b>負債合計</b>	<b>359</b>	<b>228</b>	<b>131</b>
<b>純資産合計</b>	<b>1,059</b>	<b>1,137</b>	<b>△78</b>
<b>負債・純資産合計</b>	<b>1,418</b>	<b>1,365</b>	<b>53</b>

# Agenda

1. 2021年5月期 第4四半期実績
- 2. 2021年5月期 通期実績**
3. 各事業の概況
4. 今後の取組み
5. 補足資料

## 業績

売上高 1,704百万円、営業損失△225百万円とYoYで増収・赤字幅縮小

- 「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい!～」を継続運用
- 連結子会社capableが営業黒字に転換

## 事業

ゲーム事業

- 「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい!～」6周年イベントを実施
- 「ワールドウィッチーズ UNITED FRONT」の開発及び運営を受託

動画配信関連事業

- 「占占(sensen)」の開発が完了し、3月15日にプレオープン

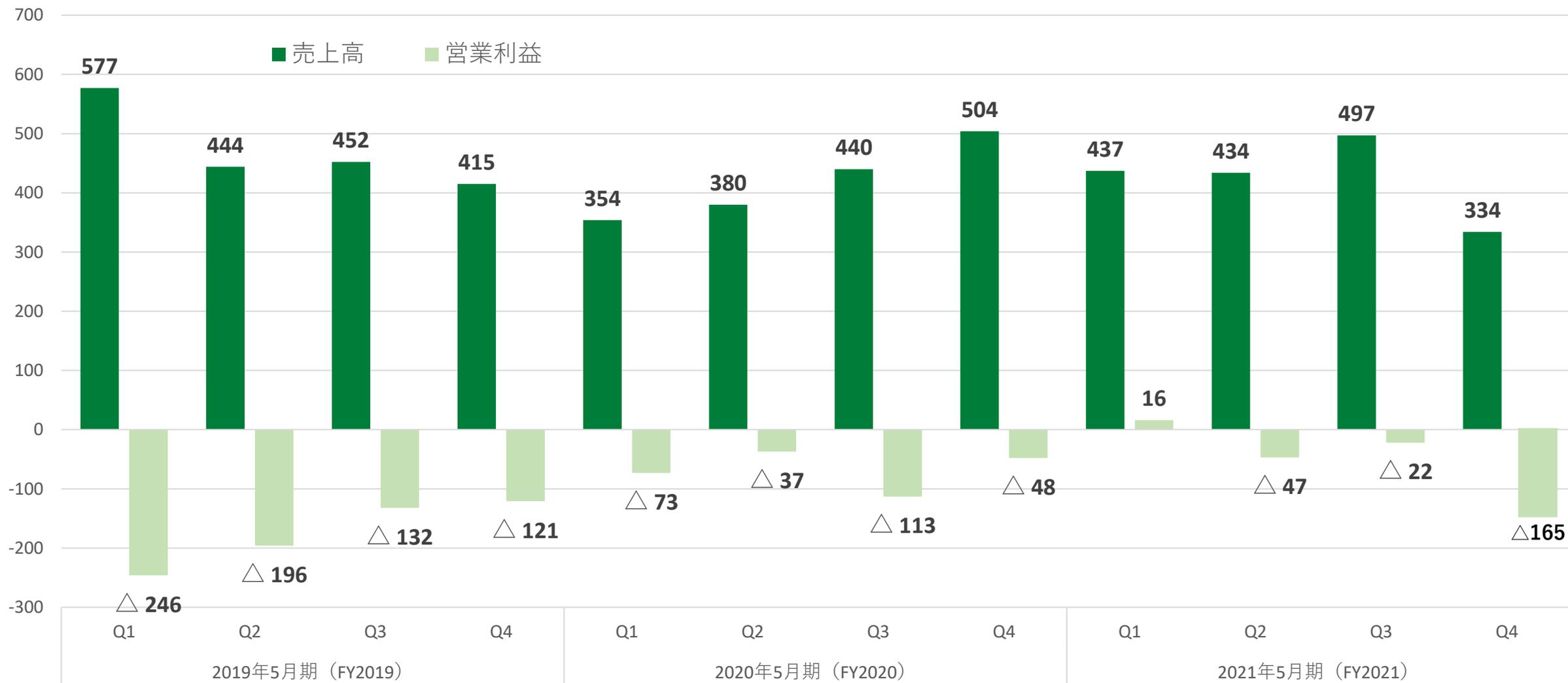
# 2021年5月期 通期実績

(百万円)	FY2021 (2020年6月-2021年5月)		
	実績	FY2020 実績	YoY
売上高	1,704	1,678	+1.5%
売上総利益	793	851	△6.8%
販管費	1,019	1,123	△9.3%
営業利益	△225	△271	-
経常利益	△233	△275	-
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△244	△316	-

# 貸借対照表（連結）

（百万円）	FY2021 実績	FY2020 実績	YoY
流動資産	1,067	1,266	△ 199
（内、現金及び預金）	904	1,101	△197
（内、未収入金）	85	128	△43
固定資産	351	185	+ 166
<b>資産合計</b>	<b>1,418</b>	<b>1,451</b>	<b>△33</b>
流動負債	212	269	△57
固定負債	146	9	137
<b>負債合計</b>	<b>359</b>	<b>278</b>	<b>81</b>
<b>純資産合計</b>	<b>1,059</b>	<b>1,172</b>	<b>△113</b>
<b>負債・純資産合計</b>	<b>1,418</b>	<b>1,451</b>	<b>△33</b>

# 四半期業績の推移（連結）



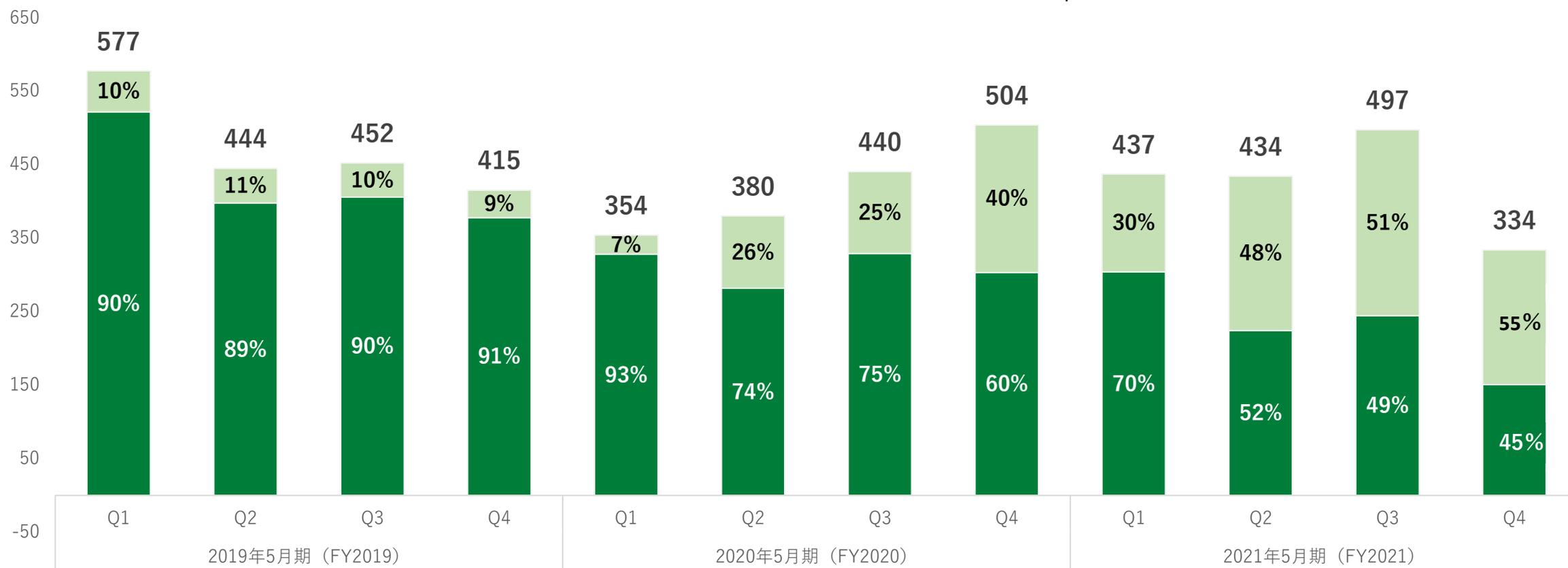
(単位：百万円)

(注：2019年5月期~2020年5月期第1四半期までは非連結)

# 売上構成比率の推移

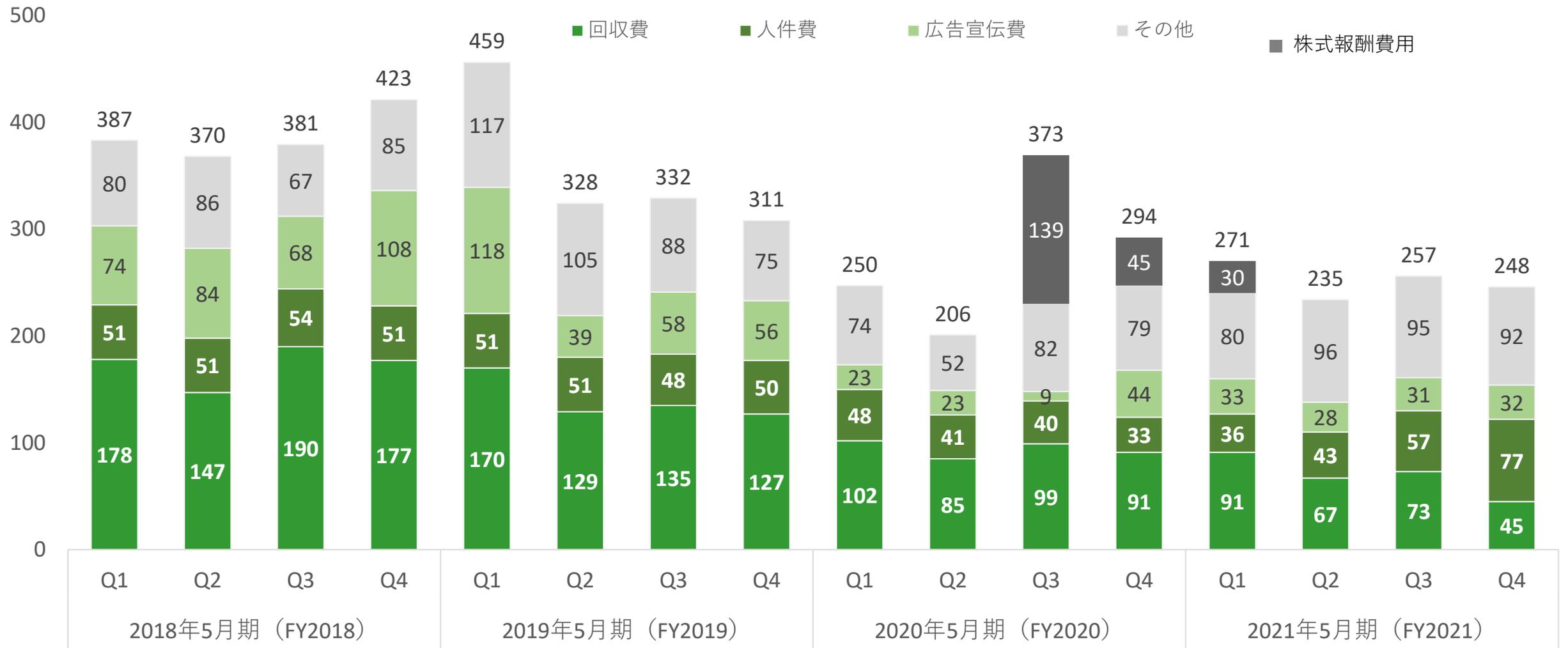
「ゴシックは魔法乙女」はQoQでは減収となり、「その他」の占有率が大幅に増加

■ スマートフォンゲーム ■ その他（運営受託およびcapable）



(単位：百万円)

# 販管費の推移



(単位：百万円)

# Agenda

1. 2021年5月期 第4四半期実績
2. 2021年5月期 通期実績
- 3. 各事業の概況**
4. 今後の取組み
5. 補足資料

# 「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい!～」

## □ 6周年記念イベントやGWイベントを開催



GWイベント&キャンペーン  
4月28日～5月11日



6周年記念イベント 学園乙女のチャームングイースターパーティー  
「学園乙女編」4月19日～4月26日



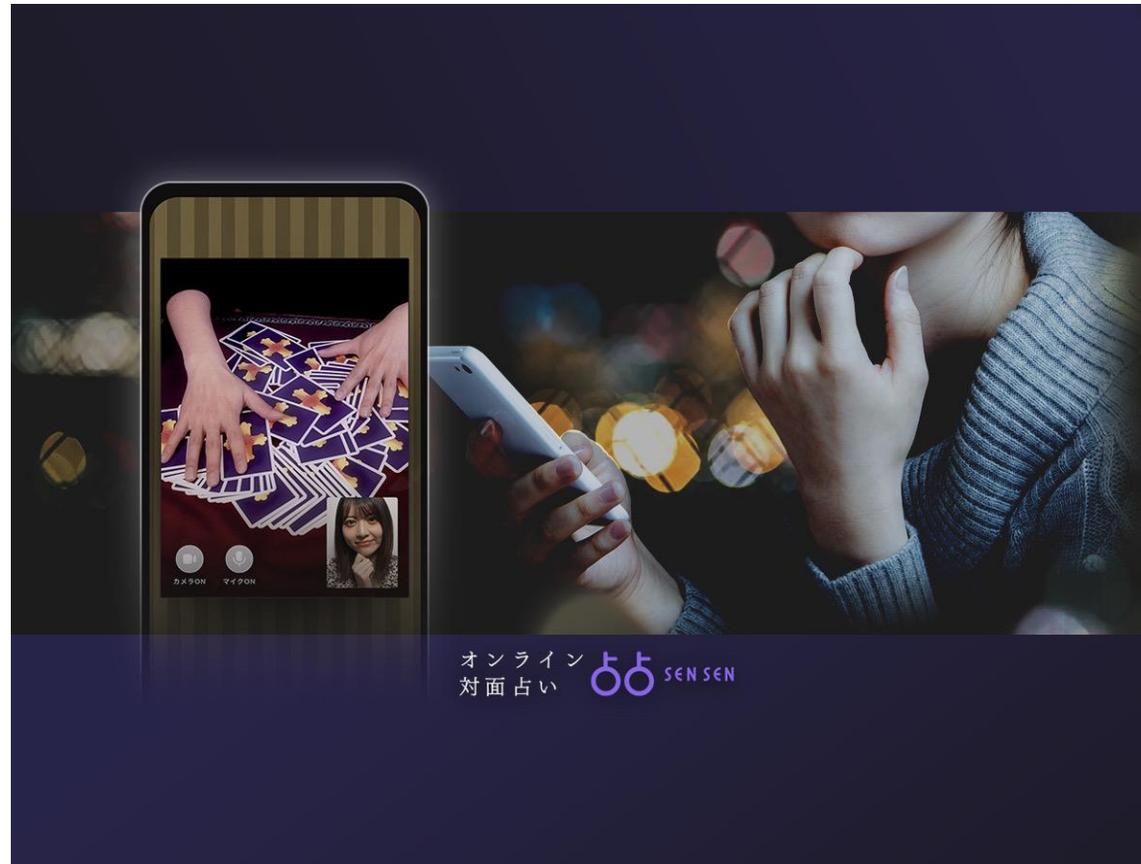
6周年記念イベント 5悪魔のビューティフルイースターパーティー  
「5悪魔編」4月9日～4月18日



6周年記念イベント 5乙女のワンダフルイースターパーティー  
3月30日～4月7日

# 「占占 (sensen)」

- 2021年3月15日にプレオープンし、その後ユーザー数・売上等が継続的に増加。ただし、まだ先行投資フェーズであり、今後も効果的なプロモーション施策を積極的に実施予定。



# Agenda

1. 2021年5月期 第4四半期実績
2. 2021年5月期 通期実績
3. 各事業の概況
- 4. 今後の取組み**
5. 補足資料

# 「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい!～」

## □ ユーザー満足度向上のための改修を実施

- 現状のシステム面において様々な改修を随時実施
- 新たな対戦型コンテンツ「アリーナ」を投入



【Ver.3.8.91アップデート】  
得点システム「マジカルゾーン」  
7月12日リリース済み



【Ver.3.9.0アップデート】  
対戦モード「アリーナ」β版  
7月20日リリース  
※画面は開発中のものです

# 新規ゲーム開発について

- シューティングゲームの金字塔「東方Project」のIP許諾を受け、新規ゲームの開発を開始。本作は、「怒首領蜂」シリーズや「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい!～」などのシューティングゲーム開発実績のある当社が、その極意をすべて注ぎ込んだ完全新作のゲームとして、2022年中に配信を予定しています。

## 東方Project作品紹介

『東方Project』は、弹幕シューティングを中心にゲーム、書籍、音楽および様々なグッズを展開しており、幅広いファンに愛されている作品です。

※画像は今年5月に発売された「東方虹龍洞 ～ Unconnected Marketeers.」のものであります。



# 「占占 (sensen)」

- 効果的な販促やプロモーションを継続的に実施



よる得キャンペーン  
6月15日～6月21日



大幅ポイント還元キャンペーン  
6月8日～6月15日



Youtube / Instagramを利用した認知の拡大を企画中



有名人をアサイン  
サービス内で悩み相談窓口を企画中

# その他施策について

## □ IPとしての「ゴシックは魔法乙女」

▼メモリアルファンブックを展開

▼プレくじ



アクリル時計

懐中ミラー

キャラクターポスター

2020年5月発売の公式メモリアルファンブックの続編とキャラクターグッズをセットで販売。

デジタルくじの景品としてキャラクターグッズを販売。

※販売は株式会社アプリストイルが行います。

※「プレくじ」は株式会社スーパーアプリが運営するサービスです。

- 設立2期目を終え通期で営業利益黒字化、今後はスケール化に注力

## 事業

## 現状

## 見通し

### 01 YouTube

著名人の制作及び広告  
BtoB向けのYouTube制作受託等



グローバルな著名人の制作営業等  
上記による代理店開拓の強化

### 02 ライブ配信

占占を含めcapableライバー登録  
1,400名以上  
別業態の会社とアライアンス締結



社内イベント強化  
ライバー向けPR案件の獲得

### 03 SNSマーケティング

自社EC事業の立ち上げ  
キャストイング事業の強化



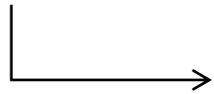
商社とのEC事業一部受託  
ファンコミュニティツールとの提携  
ファッションイベント会社との提携

各事業が新たなことに挑戦し、事業規模拡大で推移。

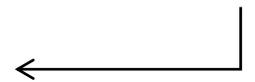
# 凱樂數位股份有限公司

## □ 現在、自社サービスを開発中

会社所在地は台湾最大の  
インキュベーションセン  
ターt.Hubにある



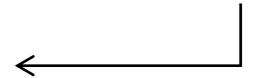
社員同士のコミュニケー  
ションが取りやすいオフ  
イス環境



少数精鋭チームを構築



CAVEの初の海外子会社  
の設立を宣伝するために、  
4月中旬に記者発表会を  
開催

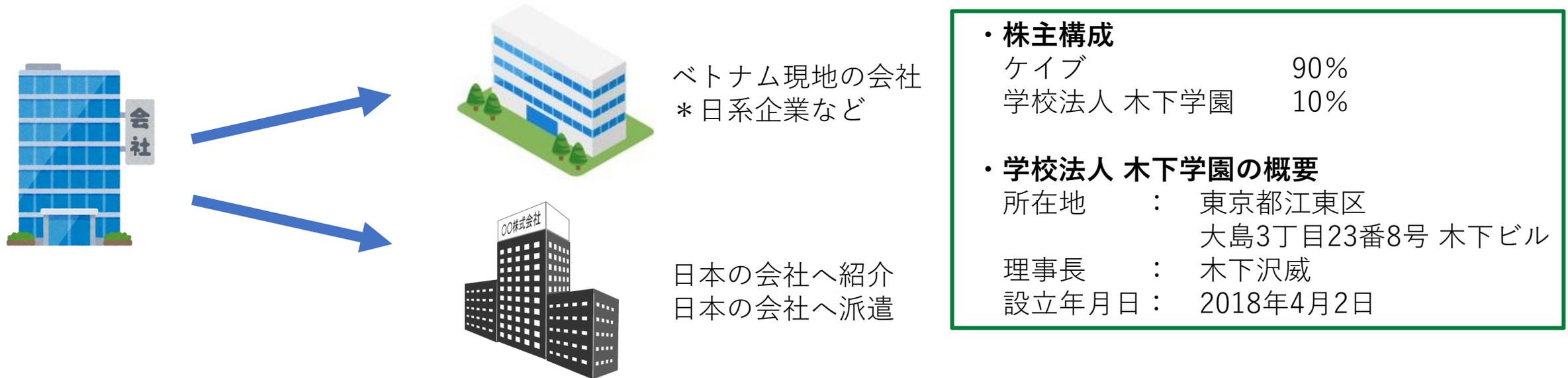


サービス内容・リリース時期については確定次第お知らせいたします。

# 人材関連新規事業

- 人材派遣、職業紹介事業を行う子会社を設立。

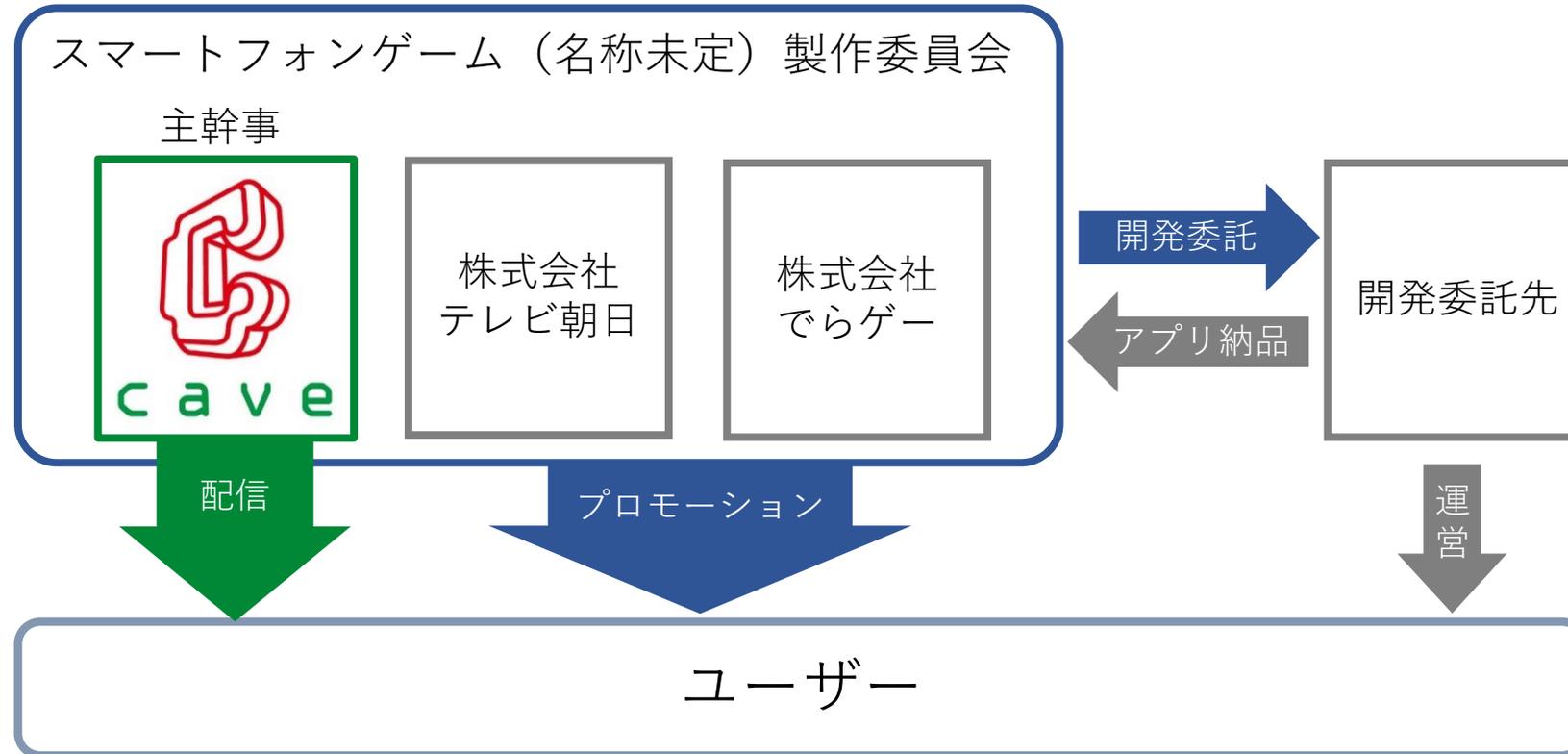
ベトナム現地の優秀なエンジニアを日本企業へ派遣あるいは紹介することで、事業の拡大を図ります。



※社名、設立時期等に関しましては、経過事項にて開示をいたします。

# 製作委員会～新作スマートフォンゲーム開発～

- 取締役岡本吉起がプロデューサーとなる新規スマートフォンゲーム



ゲームタイトル・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. 2021年5月期 第4四半期実績
2. 2021年5月期 通期実績
3. 各事業の概況
4. 今後の取組み
- 5. 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27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	1,094百万円（2021年5月31日現在）
従業員数	110名（2021年5月31日現在）
事業内容	モバイルオンラインゲームおよびライブ配信サービスの開発・運営 インターネット動画配信者等のサポート・マネジメントを行う クリエイターサポート事業の展開

# 会社概要

## 関係会社

株式会社capable（連結子会社）

凱樂數位股份有限公司（英語表記：Cave Interactive Taiwan Co., Ltd.）（連結子会社）

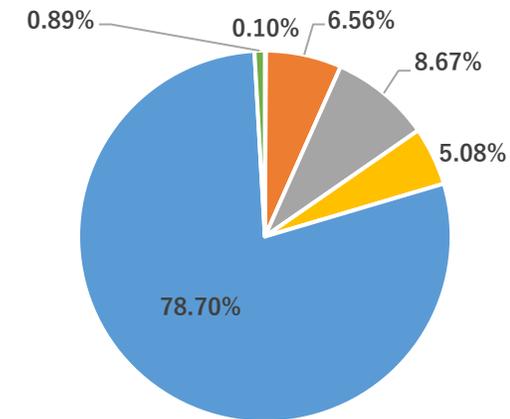
スマートフォンゲーム製作委員会（仮称）（持分法適用関連会社）

株式会社モッド（持分法適用関連会社）

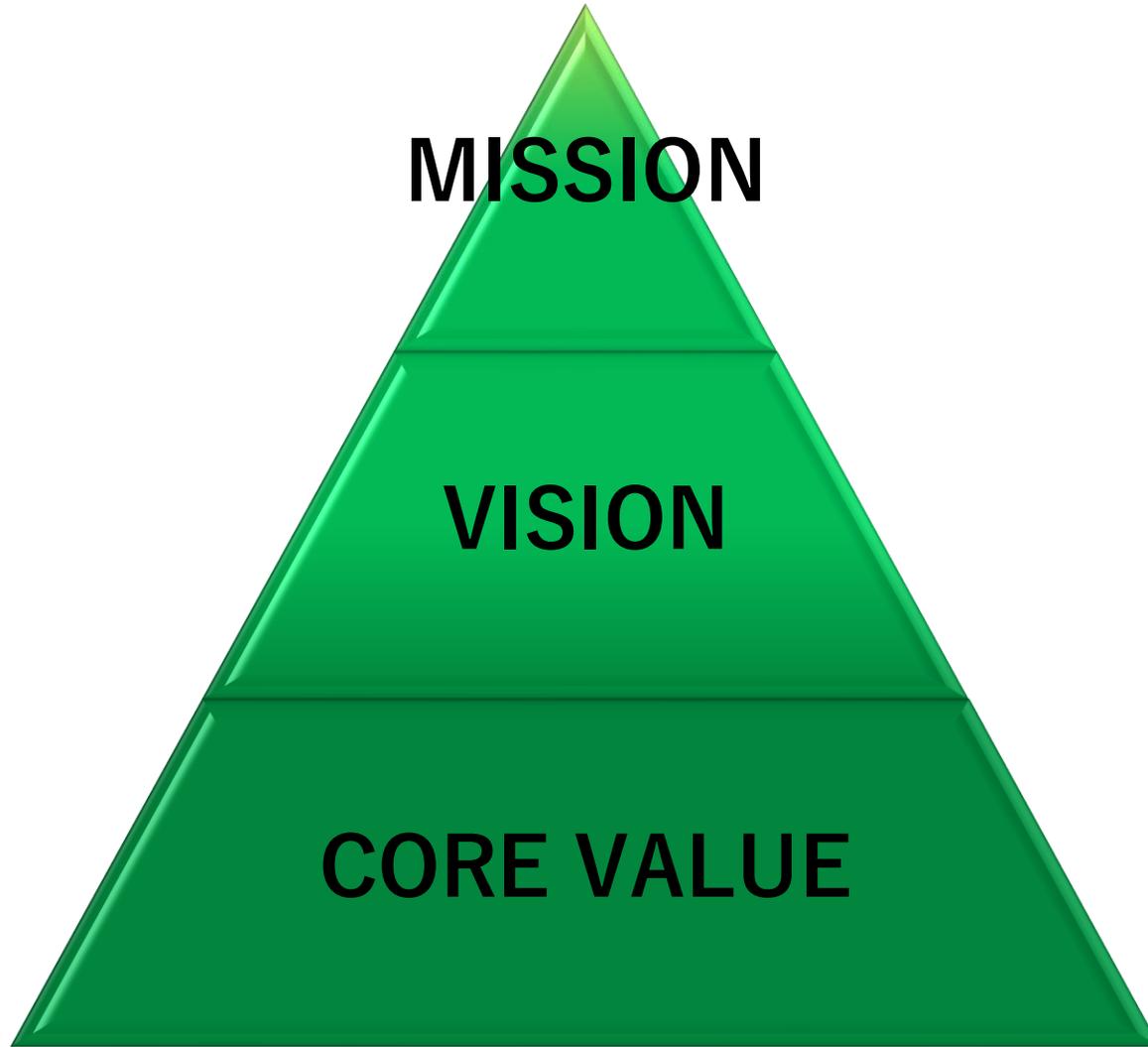
## 株主構成比率

（2021年5月31日現在）

金融機関	0.10%
金融商品取引業者	6.56%
その他法人	8.67%
外国法人等	5.08%
個人	78.70%
自己株式	0.89%



■ 金融機関 ■ 金融商品取引業者 ■ その他法人  
■ 外国法人等 ■ 個人 ■ 自己株式



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

---

Thank you for your attention.



Computer Art Visual Entertainment

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。