



Computer Art Visual Entertainment

決算補足資料 2025年5月期 第2四半期

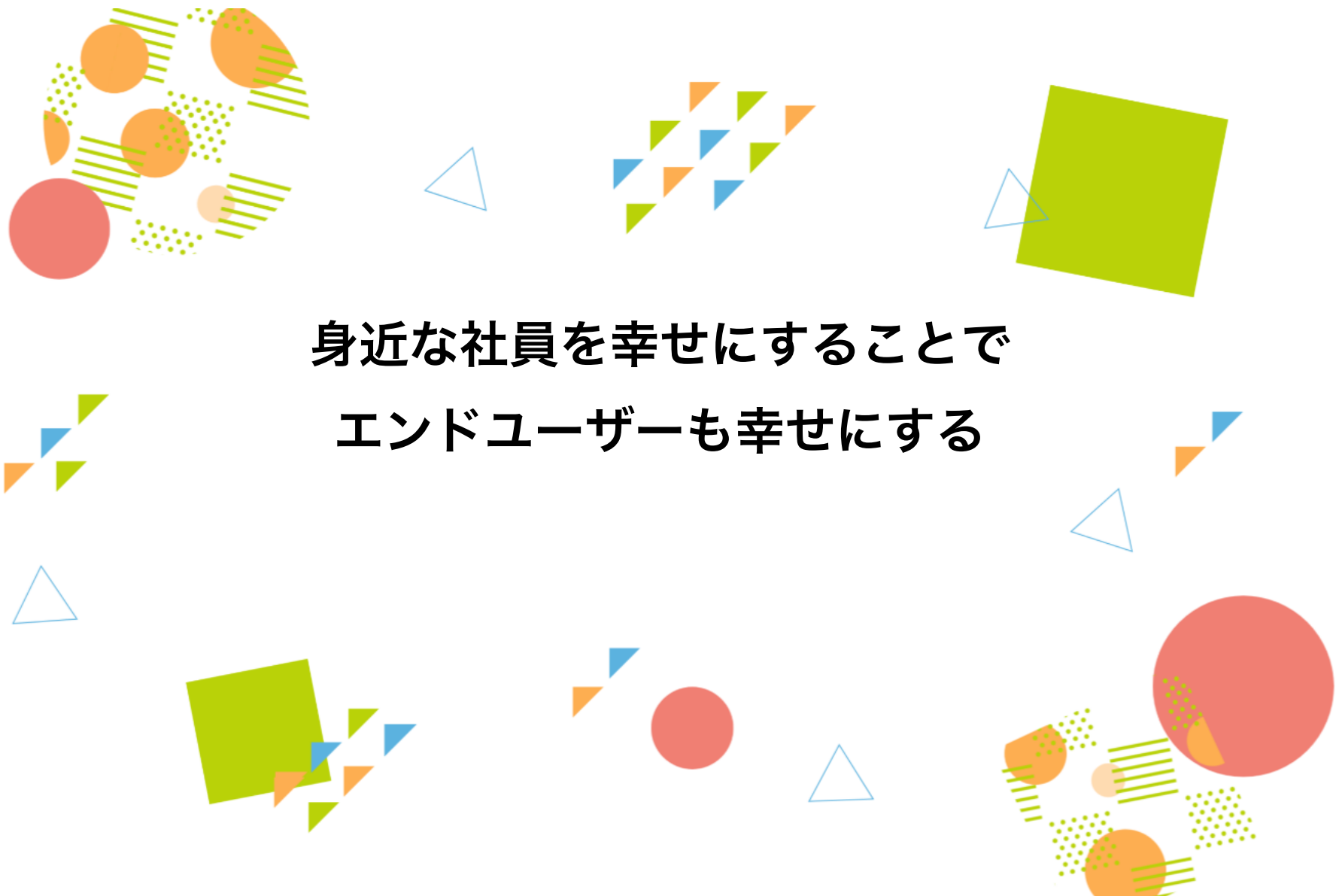
株式会社ケイブ 〈証券コード：3760〉

2025年1月14日

1. ケイブについて
2. エグゼクティブサマリー
3. 2025年5月期 第2四半期実績
4. 2025年5月期 第3四半期以降の業績について
5. 各事業の概況と今後の取り組み
6. 補足資料

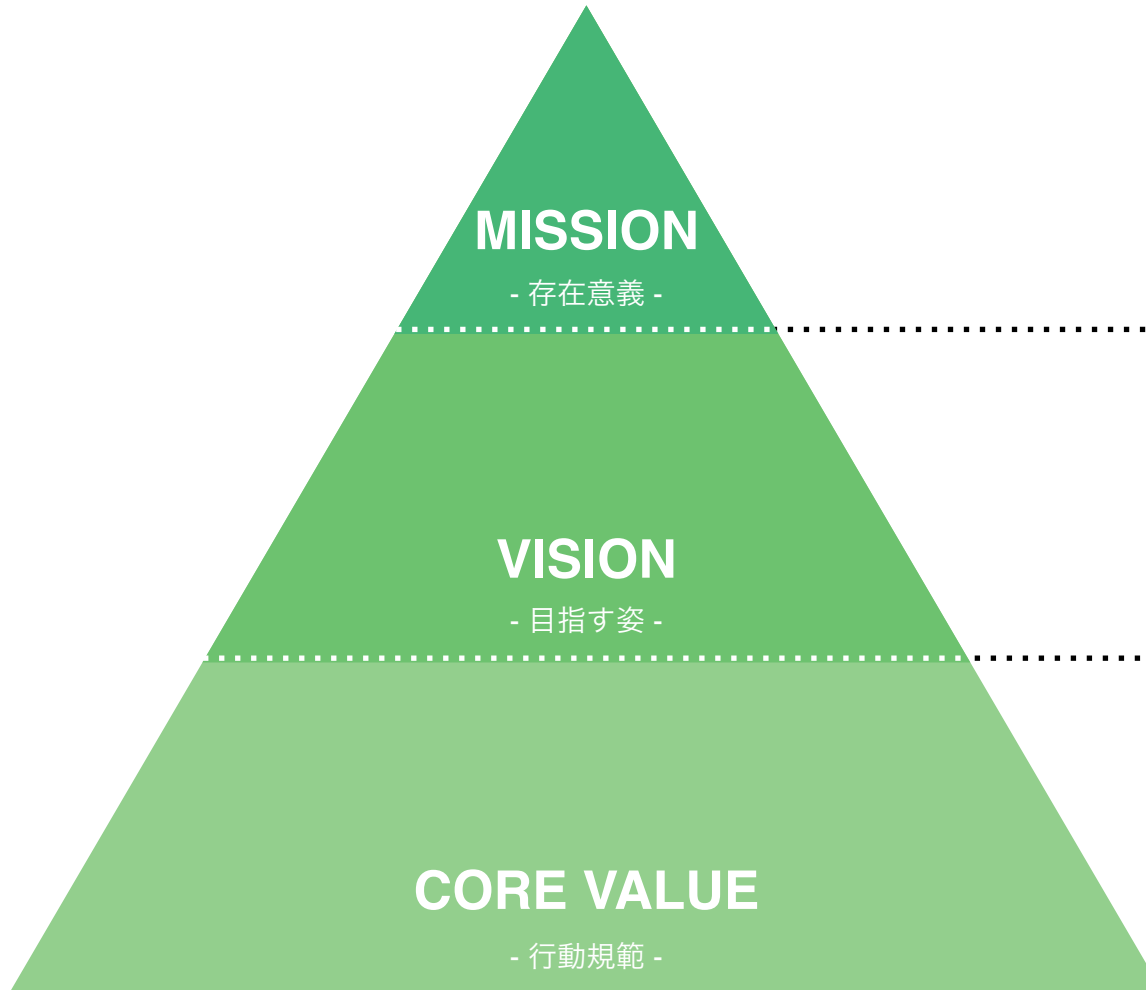
ケイブについて

Our Philosophy



身近な社員を幸せにすることで
エンドユーザーも幸せにする

企業理念



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、ナナメウエに行く。

Go Above And Beyond

1. ケイブについて

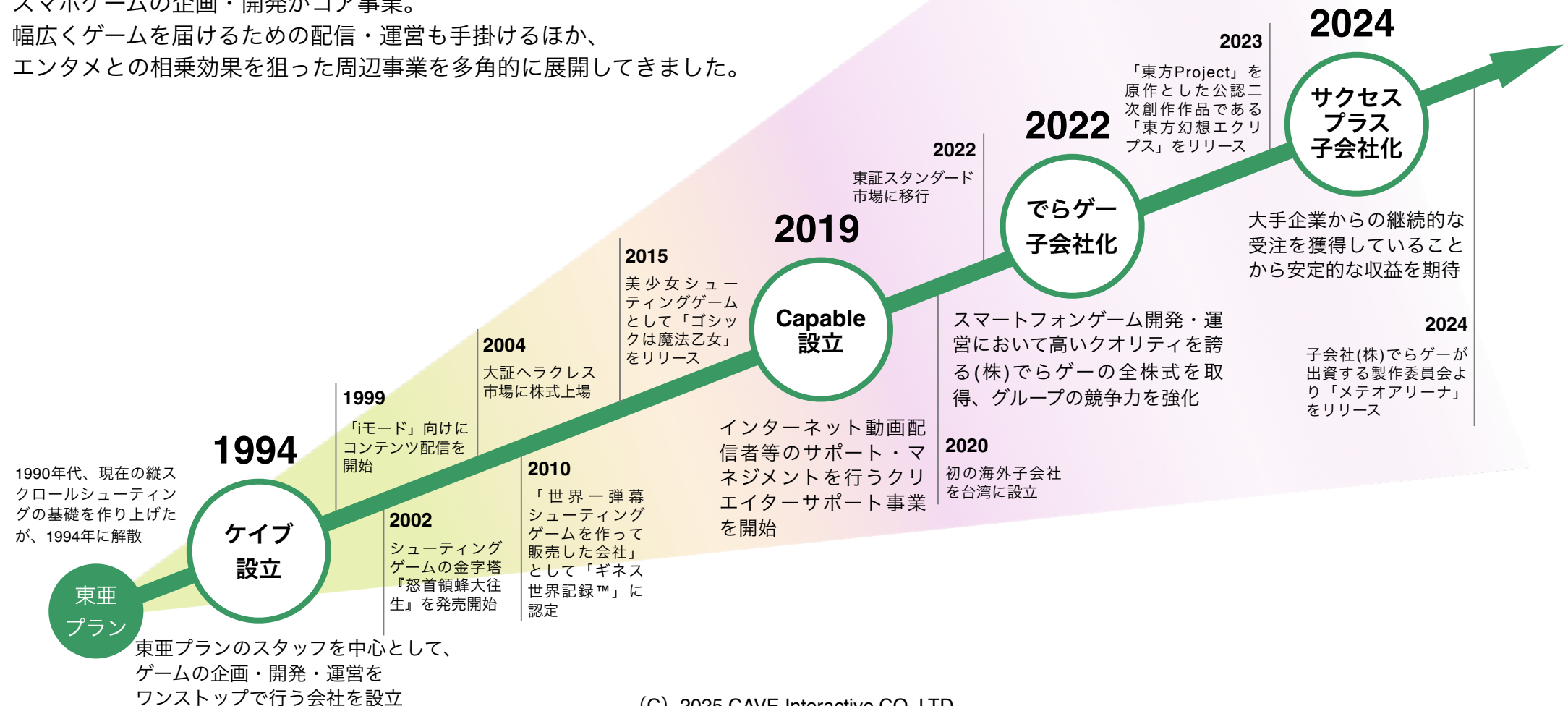
ケイブのあゆみ

弾幕シューティングゲームのパイオニア的存在。
コアなファンが多い、高品質なゲームタイトルを数多く有しています。

アーケード、コンシューマー、オンライン、ソーシャル——
ゲーム業界の変遷に合わせてソフトを生み出し続けています。

スマホゲームの企画・開発がコア事業。
幅広くゲームを届けるための配信・運営も手掛けるほか、
エンタメとの相乗効果を狙った周辺事業を多角的に展開してきました。

社会環境の変化に応じて
エンターテインメントの
本質を追求する



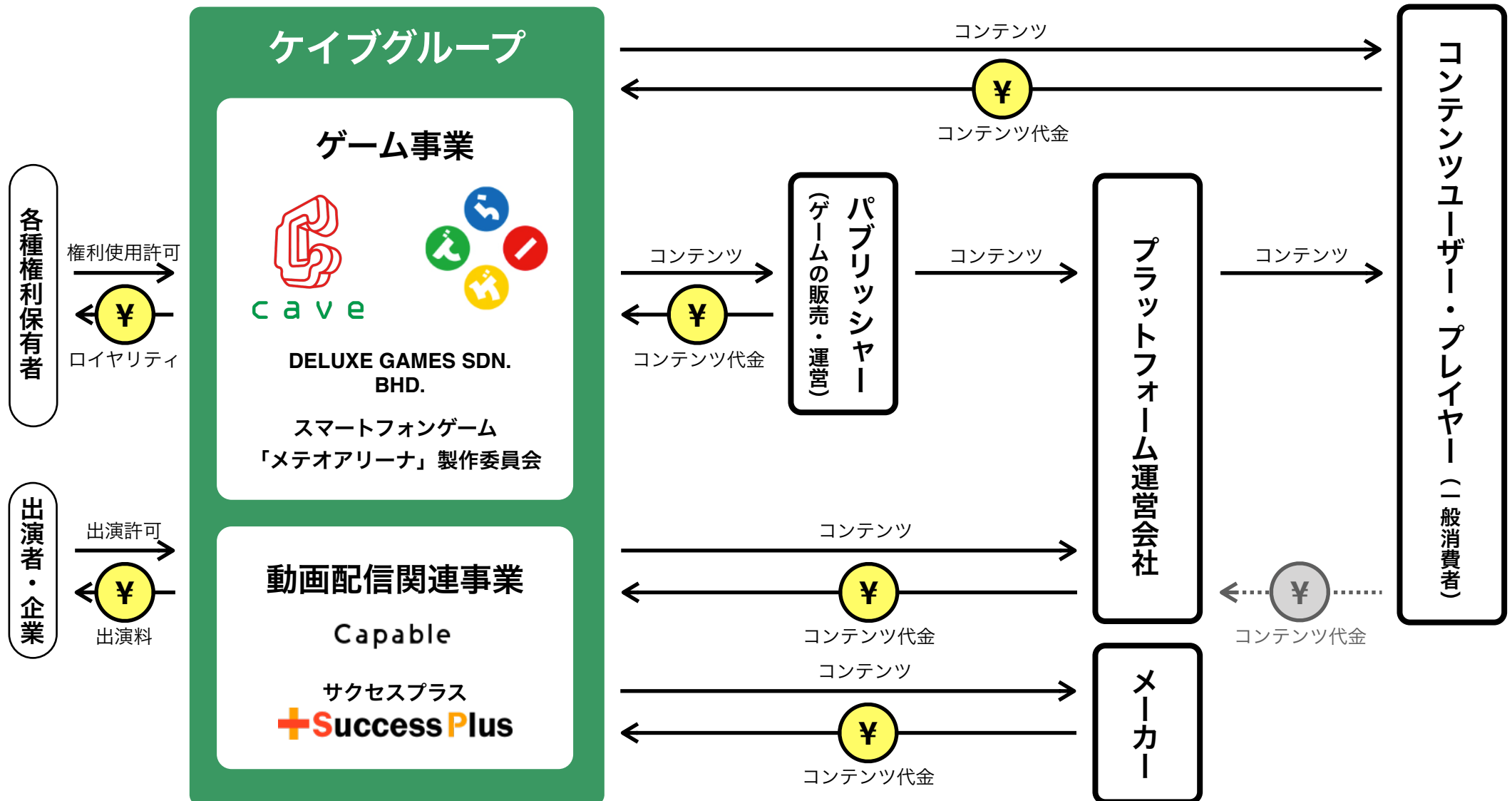
ケイブの強み



1. ケイブについて

ビジネスモデル

当社グループでは、「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おります。



エグゼクティブサマリー

2. エグゼクティブサマリー

2025年5月期 第2四半期実績 - ハイライト -

自社パブリッシングゲームが好調に推移し、

前年同期比で増収も新規ゲームリリースによる費用増加により減益。

- ・「キングダム 乱 -天下統一への道-」は、MAUが過去最高水準となり、好調に推移。
- ・受託売上の減少により、利益率が低下。
- ・前期2Qリリースの「東方幻想エクリプス」は、1周年記念イベントでPlayUUが増加し、売上獲得に寄与。
- ・「メテオアリーナ」のリリースに伴い、減価償却費やプロモーション費用が発生。
- ・1Qに引き続き、サクセスプラスは、のれん償却費を上回る利益を計上。

売上高	売上総利益	EBITDA*	営業利益
3,392 百万円	1,322 百万円	275 百万円	199 百万円
〈前年同期比〉	〈前年同期比〉	〈前年同期比〉	〈前年同期比〉
+ 421 百万円	▲ 86 百万円	▲ 234 百万円	▲ 293 百万円

※ EBITDAは、減価償却費及びのれん償却費を考慮しない営業利益ベースの数値。

2025年5月期 第2四半期実績

3. 2025年5月期 第2四半期実績

連結損益計算書の概要

(単位：百万円)	2025年5月期 第2四半期 (2024年9月 - 2024年11月)	2024年5月期 第2四半期 (2023年9月 - 2023年11月)		2025年5月期 第1四半期 (2024年6月 - 2024年8月)	
	実績 〈注〉	実績	YoY (増減率)	実績	QoQ (増減率)
売上高	3,392	2,971	+14.1%	2,971	+14.1%
売上総利益	1,322	1,408	▲6.1%	1,074	+23.0%
販管費および一般管理費	1,123	916	+22.6%	945	+18.8%
EBITDA※	275	510	▲45.9%	177	+55.7%
営業利益	199	492	▲59.5%	129	+53.4%
経常利益	86	611	▲85.8%	365	▲76.3%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	25	497	▲94.8%	370	▲93.0%

※ EBITDAは、減価償却費及びのれん償却費を考慮しない営業利益ベースの数値。

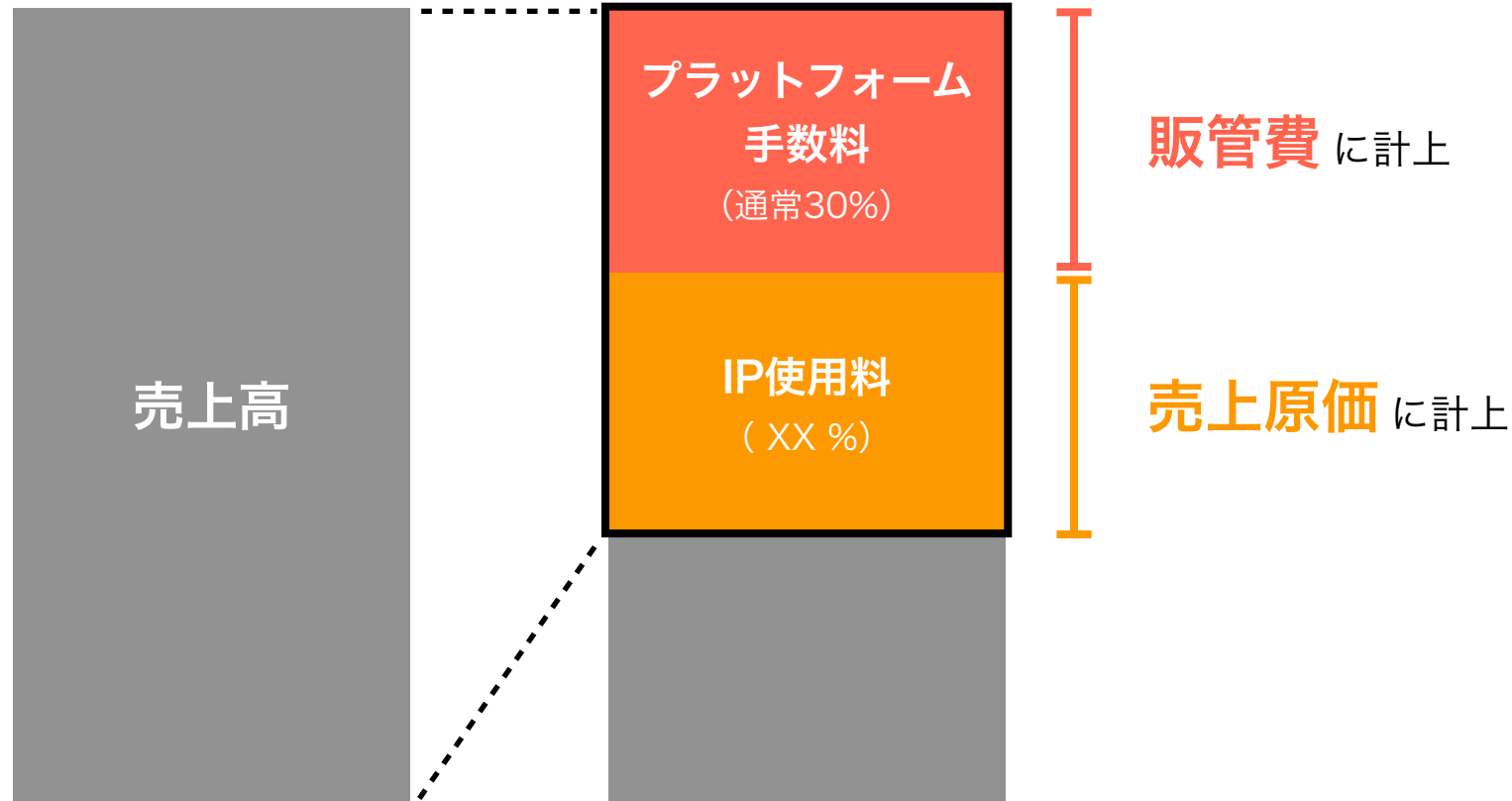
〈注〉 株式会社でらゲーの2024年7月から9月の業績が含まれております。

スマートフォンゲーム「メテオアリーナ」製作委員会の2024年7月から9月の業績が含まれております。

2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2024年9月から11月の業績が含まれております。

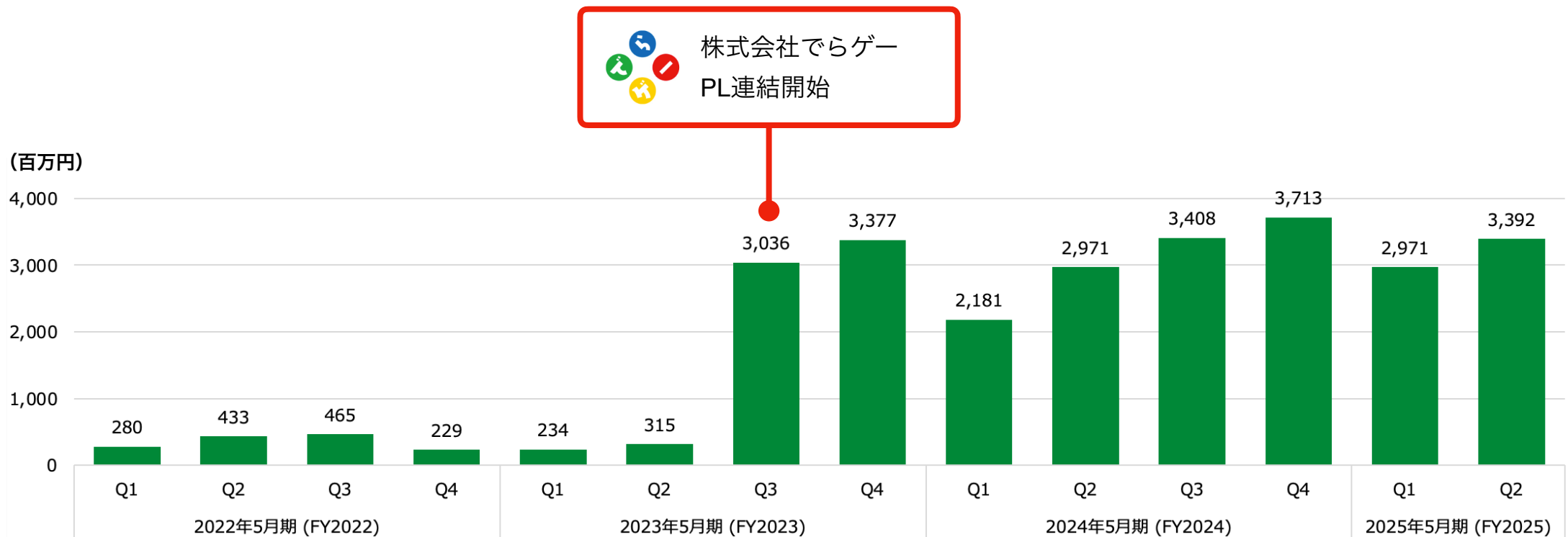
自社パブリッシングゲームに関するビジネスモデルについて

自社パブリッシングゲームについては、プラットフォーム手数料が変動費として原則、発生します。
また、IPを使用しているパブリッシングゲームは、IP使用料が発生します。



3. 2025年5月期 第2四半期実績

売上高の四半期業績推移



〈注〉

〈注〉 株式会社でらゲーの2024年7月から9月の業績が含まれております。

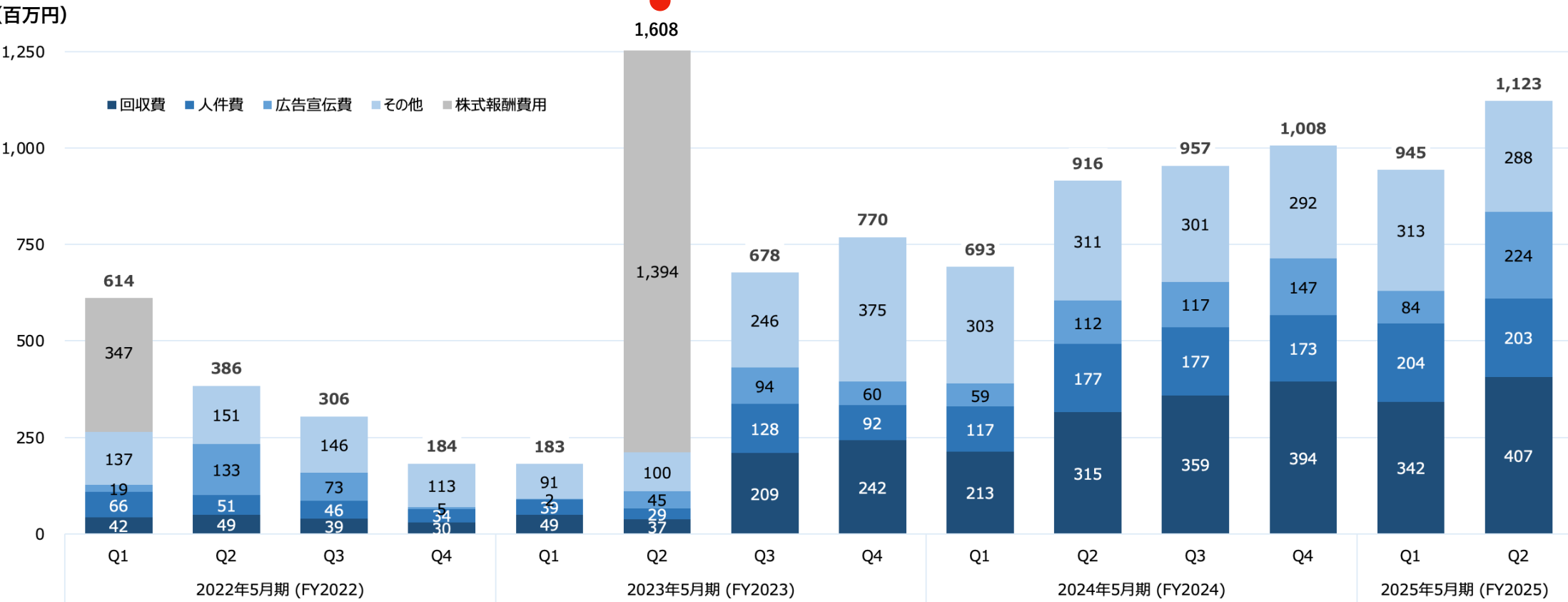
スマートフォンゲーム「メテオアリーナ」製作委員会の2024年7月から9月の業績が含まれております。

2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2024年9月から11月の業績が含まれております。

3. 2025年5月期 第2四半期実績

販管費および一般管理費の四半期業績推移

有償ストックオプション（新株予約権）に係る
株式報酬費用1,394百万円を含む

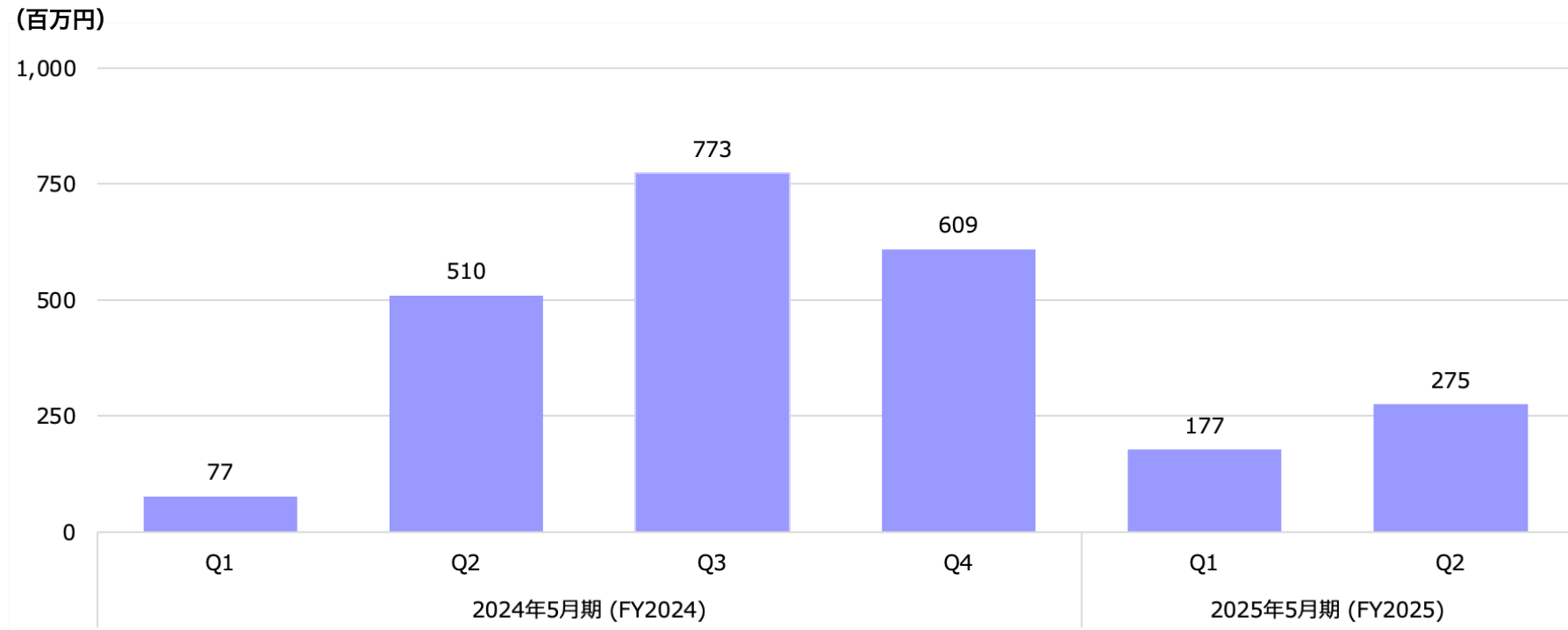


〈注〉 株式会社でらゲーの2024年7月から9月の業績が含まれております。
スマートフォンゲーム「メテオアリーナ」製作委員会の2024年7月から9月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2024年9月から11月の業績が含まれております。

〈注〉

3. 2025年5月期 第2四半期実績

EBITDAの四半期業績推移



〈注〉

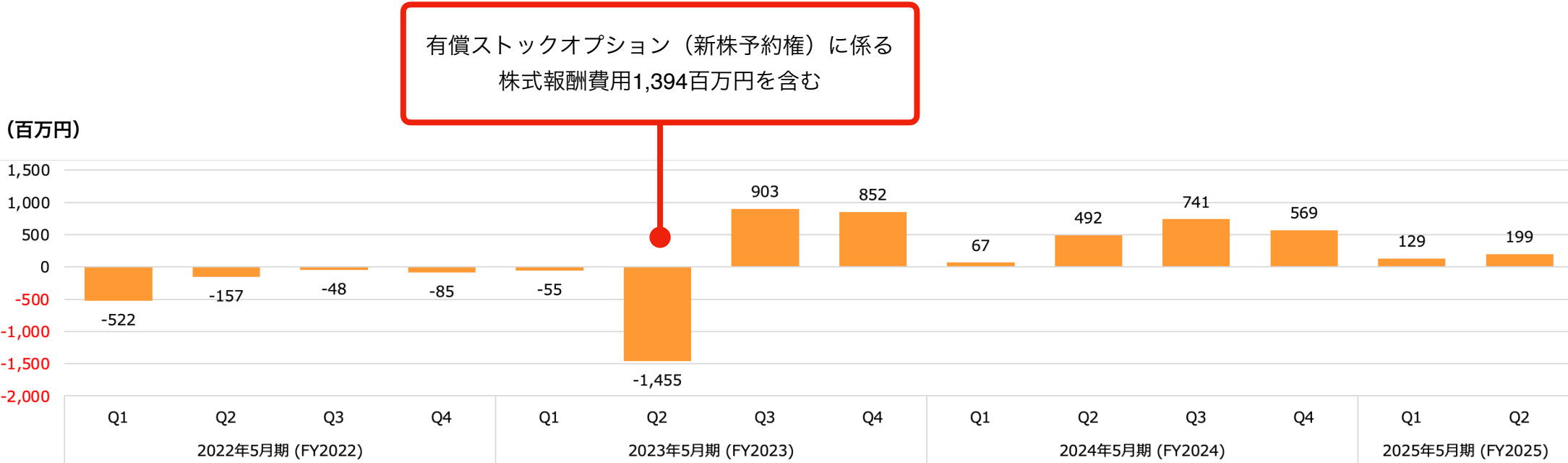
※EBITDAは、減価償却費及びのれん償却費を考慮しない営業利益ベースの数値。

〈注〉 株式会社でらゲーの2024年7月から9月の業績が含まれております。

スマートフォンゲーム「メテオアリーナ」製作委員会の2024年7月から9月の業績が含まれております。

2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2024年9月から11月の業績が含まれております。

営業利益の四半期業績推移

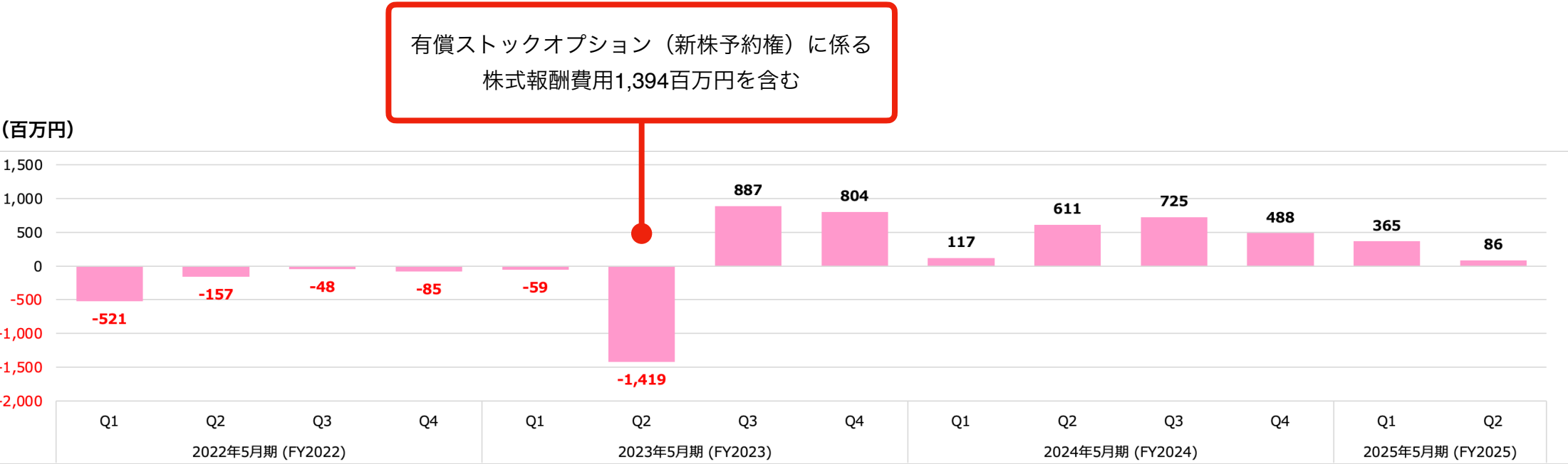


〈注〉

〈注〉 株式会社でらゲーの2024年7月から9月の業績が含まれております。
スマートフォンゲーム「メテオアリーナ」製作委員会の2024年7月から9月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2024年9月から11月の業績が含まれております。

3. 2025年5月期 第2四半期実績

経常利益の四半期業績推移



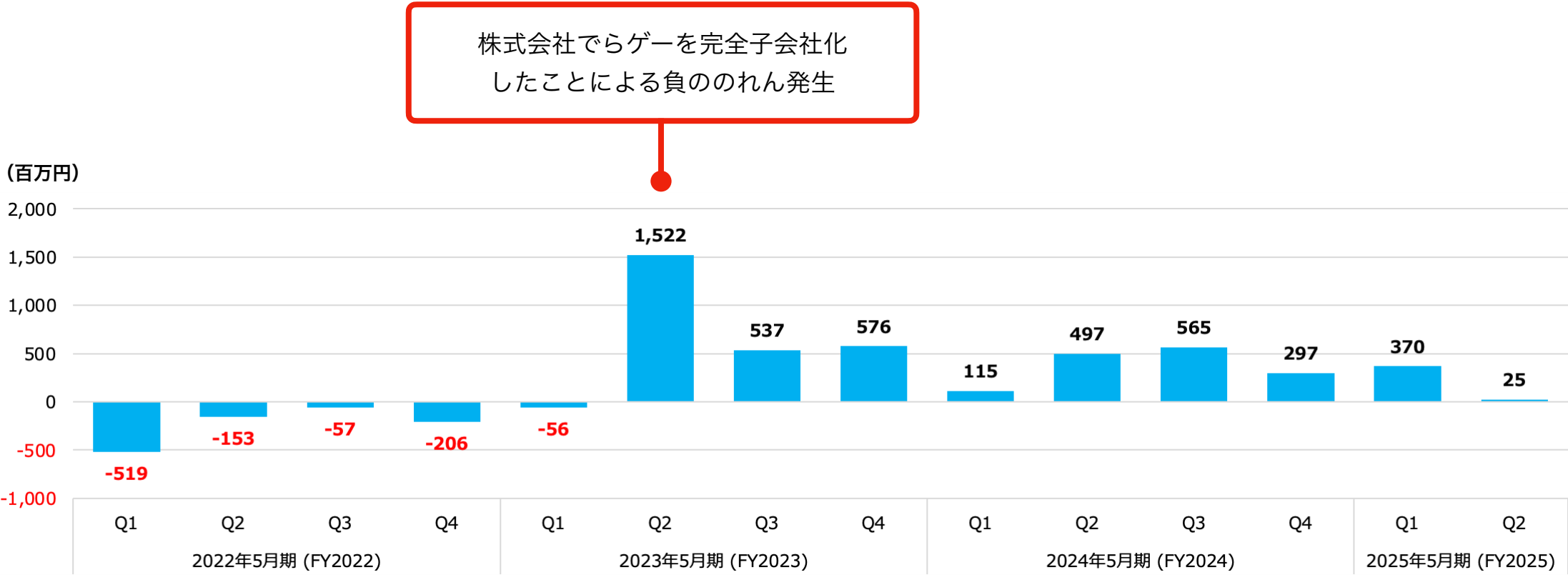
〈注〉

〈注〉 株式会社でらゲーの2024年7月から9月の業績が含まれております。
スマートフォンゲーム「メテオアリーナ」製作委員会の2024年7月から9月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2024年9月から11月の業績が含まれております。

3. 2025年5月期 第2四半期実績



親会社株主に帰属する四半期純利益の四半期業績推移



〈注〉

〈注〉 株式会社でらゲーの2024年7月から9月の業績が含まれております。
スマートフォンゲーム「メテオアリーナ」製作委員会の2024年7月から9月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2024年9月から11月の業績が含まれております。

3. 2025年5月期 第2四半期実績

連結貸借対照表の概要

(単位：百万円)	2025年5月期 第2四半期 (2024年11月末)	2024年5月期 第2四半期 (2023年11月末)		2025年5月期 第1四半期 (2024年8月末)	
	実績 〈注〉	実績	YoY (増減率)	実績	QoQ (増減率)
流動資産	7,554	6,874	+9.8%	7,286	+3.6%
固定資産	* 6,384	6,020	+6.0%	6,404	▲0.3%
資産合計	13,938	12,895	+8.0%	13,691	+1.8%
流動負債	2,571	2,374	+8.2%	2,354	+9.2%
固定負債	4,084	4,699	▲13.1%	4,245	▲3.8%
負債合計	6,655	7,074	▲5.9%	6,600	+0.8%
純資産合計	7,282	5,820	+25.1%	7,090	+2.7%
負債・純資産合計	13,938	12,895	+8.0%	13,691	+1.8%

※ のれん180百万円を含む

〈注〉 株式会社でらゲーの2024年9月時点の財政状態が含まれております。

スマートフォンゲーム「メテオアリーナ」製作委員会の2024年9月時点の財政状態が含まれております。

2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2024年11月時点の財政状態が含まれております。

2025年5月期 第3四半期以降の 業績について

4. 2025年5月期 第3四半期以降の業績について

2025年5月期 第3四半期以降における業績の考え方及び今後の施策について

成長性の高い領域への事業展開を図るとともに、IPの活用や創出に注力。

海外マーケットの需要を取り込み、グローバルな事業の拡大を目指す。

業績の考え方

—— 売上高 ——

- ・連結子会社「でらゲー」の主要ゲームは、堅調に推移し、業績を牽引。
- ・上半期に引き続き「サクセスプラス」の業績が寄与。
- ・「ゴシックは魔法乙女 ～さっさと契約しなさい！～」は、10周年にあわせてイベントを開催。

—— 費用 ——

- ・「メテオアリーナ」のリリースに伴い、売上原価として運営費や減価償却費が発生し、販管費において広告宣伝費や代金回収手数料が発生。
- ・上半期に引き続き「サクセスプラス」子会社化に伴うのれん償却費が発生。

—— その他 ——

- ・「メテオアリーナ」は、現在、ユーザーの皆様からのご意見やレビューにより課題となっている部分について修正のアップデートを実施。今後、ユーザーの皆様により楽しんで頂けるタイトルを目指し、改修の準備を進める。
- ・3Q及び4Qにおいては季節性により収益が拡大する傾向。

今後の施策

01 新規事業等への投資検討

02 既存タイトルの海外展開

03 Web3.0領域への投資

各事業の概況と今後の取り組み

5. 各事業の概況と今後の取り組み

ゲーム事業 [運営中プロダクト]

東方幻想エクリプス

ゲーム概要

配信日	2023年11月22日
ジャンル	育成シューティングRPG
コピーライト	©上海アリス幻楽団 ©2023 CAVE Interactive CO., LTD.

ゲーム紹介

- 「東方Project」公認の二次創作タイトルです。日本を代表する二次創作文化である「東方Project」と弹幕STGのパイオニアであるケイブによる弹幕シューティングRPGとなっております。
- 株式会社ナダ・ホールディングス、USERJOYテクノロジー株式会社とアジア地域における配信に関する基本合意書を締結し、海外市場開拓を目指す。



リリースから1周年を迎え、記念となるイベントを開催。



ハロウィン仮装をした咲夜が登場。



手軽に楽しめる異変クロニクルを実装。

5. 各事業の概況と今後の取り組み

ゲーム事業 [運営中プロダクト]

ゴシックは魔法乙女 ～さっさと契約しなさい！～

ゲーム概要

配信日	2015年4月1日
ジャンル	シューティングゲーム
コピーライト	©2015 CAVE Interactive CO., LTD.

ゲーム紹介

- 正統派！ドS!? 乙女系！
ケイブが贈る王道縦シューティング！
可愛い乙女達と契約し、魔物から平和な世界を取り戻せ！
- 「虫姫さま」20周年を記念したイベントや「エスプガルーダII」イベントなど、自社IPを使った施策を複数展開しました。



イベントを継続開催！



5. 各事業の概況と今後の取り組み

ゲーム事業 [運営中プロダクト] モンスターストライク

ゲーム概要

配信日	2013年10月10日
ジャンル	ゲーム（アクションRPG）
コピーライト	©MIXI

ゲーム紹介

- スマートフォンの特性を活用した、誰でも簡単に楽しめる爽快アクションRPGです。自分のモンスターを指で引っぱって弾き、敵のモンスターに当てて倒していくターン制のゲームで、壁やモンスターへの”跳ね返り”や”ぶつかり”をうまく活用することで、クエストを攻略していきます。一緒にいる友だちと最大4人まで同時に遊べる協力プレイ（マルチプレイ）が特徴です。2013年10月の提供開始より多くのユーザーの皆さまにご利用いただき、2024年10月時点の全世界累計利用者数が6,300万人を突破しました。



Illustrated : keenbiscuit

- オフラインイベント「Let's All Play ! MONST Xmas Party 2024」が2024年12月21日（土）に大阪にて開催されました。
参照：株式会社MIXI サービスニュース （2024年12月5日）



5. 各事業の概況と今後の取り組み

ゲーム事業 [運営中プロダクト]

モンスターストライク



URL : <https://dxg-creatorsacademy.jp/>

CREATORS' ACADEMYとは

- ステージ制作クリエイターを目指した3ヶ月間のカリキュラムです。
ステージ制作における考え方を学びながら、
オリジナルステージの制作に挑戦し、人々の心に残る体験を一緒に作りましょう。
- これまで数えきれない胸躍るステージ（クエスト）を挑戦してきた君！
今度はあなたが『モンスト』の希望となりその楽しさを多くの人に伝える番だ！
あの興奮の瞬間を、日本中に届けて笑顔や感動を生み出していこう！



代表者メッセージ

株式会社でらゲー 代表取締役 家次栄一

ステージクリエイターたちは誰も見たことのない景色をみて頑張っています！

『モンスト』はトップランナーを10年以上走り続けているゲームです。

やりつくされている中で更に何をやるか、ここから今までにないものを探すのはもう誰も立ち入ったことのない領域、誰もやってないことをうちのステージクリエイターたちはやっている。

それぐらいすごい仕事です。

5. 各事業の概況と今後の取り組み

ゲーム事業 [運営中プロダクト]

キングダム 乱-天下統一への道-

ゲーム概要

配信日	2018年2月22日
ジャンル	戦略バトルRPG
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

ゲーム紹介

- 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)ゲームとなっており、来月2月には7周年を迎えるロングヒットタイトルです。
- 『キングダム』は、原泰久による日本の漫画作品です。『週刊ヤングジャンプ』(集英社)にて2006年より連載を開始し、TVアニメや実写映画でも高い人気を誇っております。

- 2024年はリリース以来、過去最高のMAU（月間アクティブユーザー数）と売上を記録し、順調に推移。
- 2025年は複数の大型コンテンツの追加を予定しており、さらなる成長に期待。



5. 各事業の概況と今後の取り組み

ゲーム事業 [運営中プロダクト]

メテオアリーナ

ゲーム概要

配信日	2024年9月18日
ジャンル	パーティー×シューター
コピーライト	© でらゲー・テレビ朝日・ファンクルー

ゲーム紹介

- 岡本吉起が総合プロデューサーを務める「すぐに遊べて、ずっと遊べる」をコンセプトとした新ジャンル「パーティー×シューター」ゲームとなっております。
- 操作は移動のみという直感的でシンプルな操作方法ながらも、熱い駆け引きを楽しめるチーム対抗のアクションゲームです。

「メテオアリーナ」の漫画化決定！

2025年春より小学館の「月刊コロコロコミック」にて、「メテオアリーナ」が漫画化し、連載を開始することが決定しました。ゲーム内で登場するポップでキュートなキャラクターたちと、色鮮やかな世界観がどのように描かれるのか、ぜひご期待ください。



テレビ朝日とタッグを組み、多彩なPRを展開！

放送中のゲーム番組「アイ=ラブ!げーみんぐ」との全面コラボレーション



12月11日（水）より期間限定コラボイベント「アイ=ラブ!メテオアリーナ～キアラとマイカがオンラインになりました。～」がスタート！



12月28日（土）24：45～25：45に「アイ=ラブ!げーみんぐ」年末コラボSP番組「叫叫男子と輝輝女子」を放送。「メテオアリーナ」の魅力を様々な形でご紹介。

5. 各事業の概況と今後の取り組み

ゲーム事業 【開発中プロダクト】

カミツクプロジェクト（仮）

ゲーム概要

ジャンル	強奪バトル
パブリッシング	株式会社でらゲー
開発	株式会社baobab game studios



メインキャラクター

ゲーム紹介

- 有名クリエイター多数参戦！
岡本吉起を中心に西谷亮、船水紀孝、下村陽子、風間雷太といった「ストリートファイターシリーズ」などヒットタイトルを手掛けたクリエイターが集結し、新しいバトルゲームを開発中！
- 株式会社baobab game studiosは、「ストリートファイター」シリーズ、「ヴァンパイア」シリーズ、「モンスターハンター」「ガンダムブレイカー」「バクレッツモンスター」など数多くのヒットタイトルを手掛けた船水 紀孝氏が代表を務めるゲーム開発会社です。
- 3人1組×3チームでの大争奪バトル！



5. 各事業の概況と今後の取り組み

ゲーム事業 [その他施策]

ケイブIPの活用強化

ケイブが生み出したIP(人気キャラクターやゲームタイトル等)の二次展開を強化し、認知度やブランド力のさらなる向上と、新たな収益貢献を目指していきます。

Nintendo Switch EUパッケージ版



「虫姫さま」
「エスプガルーダII」
「怒首領蜂大復活」
2024年9月30日発売

移植開発は株式会社Live Wire、
販売はClear River Games

コピーライト

©2008, 2010, 2016 CAVE Interactive CO., LTD.
DEVELOPMENT AND DISTRIBUTION BY Live Wire Inc.
©2005, 2010 CAVE Interactive CO., LTD.
DEVELOPMENT AND DISTRIBUTION BY Live Wire Inc.
©2004,2012,2015 CAVE Interactive CO., LTD.
DEVELOPMENT AND DISTRIBUTION BY Live Wire Inc.

特徴

- 従来のシューティングゲームとは一線を画す、独特の世界観や斬新なシステムが魅力の作品。
- 原作はアーケードで人気を博したケイブの縦スクロール弾幕シューティングゲームで、パッケージ版はNintendo Switchへの移植作。

Nintendo Switch 版 怒首領蜂最大往生



「怒首領蜂最大往生」

2024年12月19日発売

移植開発及び販売は株式会社Live Wire

コピーライト

©2013 CAVE Interactive CO., LTD.
DEVELOPMENT AND DISTRIBUTION BY Live Wire Inc.

特徴

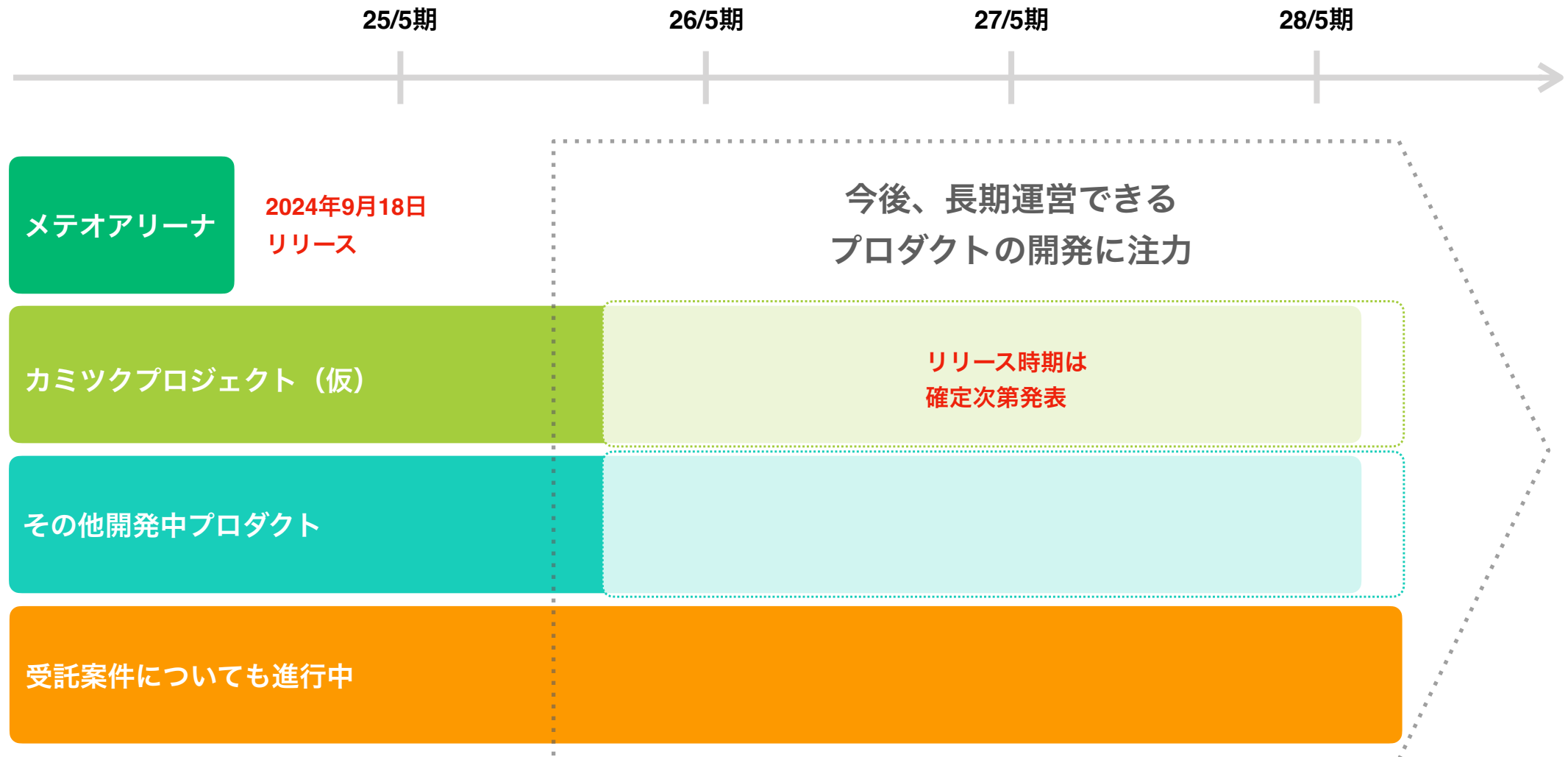
- 原作は、2012年にアーケードで稼働を開始したケイブ看板タイトル「蜂シリーズ」の最新作となる縦スクロール型の弾幕シューティングゲーム「怒首領蜂最大往生」。
- 今もなお、隠しボスのノーコンティニュー撃破がSNSで話題となるなど、根強い人気を誇る作品の移植作。
- 初心者から上級者まで楽しめる4つのゲームモードを収録、会話が紡ぐストーリーが魅力の作品。

5. 各事業の概況と今後の取り組み

ゲーム事業 【開発中プロダクト】

開発等スケジュール

2024年9月18日に「メテオアリーナ」をリリース。
「カミツクプロジェクト（仮）」の開発が進行中。



5. 各事業の概況と今後の取り組み

動画配信関連事業

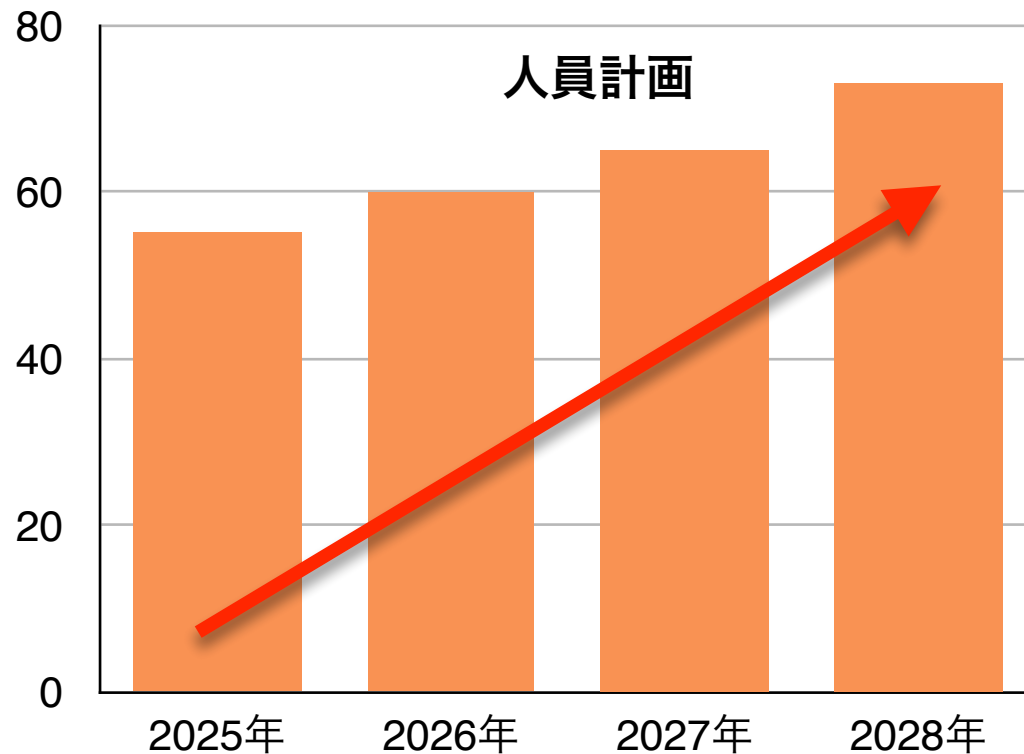
株式会社サクセスプラス



2025年4月入社の新規学卒者は、5名を予定しております。

今後も積極的に増員を行い、受託規模を拡大することで売上高の増加を目指します。

単位：人



補足資料

会社概要

会社名	株式会社ケイブ
設立	1994年6月（31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	182百万円（2024年11月30日現在）
従業員数	223名〈連結〉（2024年11月30日現在）※ 連結子会社については各四半期末となります。
事業内容	「ゲーム事業」「動画配信関連事業」の2事業が主要な事業 「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および運営 「動画配信関連事業」においては、デジタルマーケティングや映像に関連する制作、広告、運営
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「メテオアリーナ」製作委員会 株式会社サクセスプラス 株式会社capable

本資料に記載された情報は株式会社ケイブ（以下、ケイブ）が信頼できると判断した情報源を元にケイブが作成したものです。その内容及び情報の正確性、完全性等について、何ら保証を行っておらず、また、いかなる責任を持つものではありません。

本資料に記載された内容は、資料作成時点において作成されたものであり、予告なく変更する場合がありますが、更新や変更の義務を負うものではありません。

また、本資料における将来の見通しに関する記載は、多分に不確定な要素を含んでいるため、実際の業績等はさまざまな要因によりこれらの見通しと異なる場合がございます。

本文及びデータ等の著作権を含む知的所有権は、ケイブに帰属し、事前にケイブの書面による承諾を得ることなく、本資料に修正・加工することは堅く禁じられています。