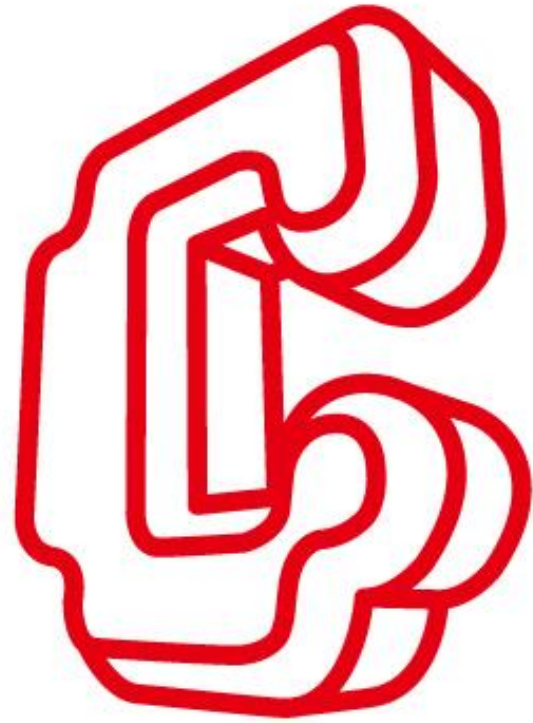


2021年5月期 第2四半期 決算補足資料

株式会社ケイブ （証券コード：3760）

2021年1月14日



c a v e

Computer Art Visual Entertainment

# Agenda

## 1. 2021年5月期 第2四半期実績

2. 各事業の概況

3. 今後の取組み

4. 補足資料

# 2021年5月期 第2四半期実績 -ハイライト-

## | 連結売上高は前年同期比18.7%増、連結営業利益は赤字幅減少

第2四半期連結累計実績（2020年6月～2020年11月）

売上高 871百万円 前年同期比 118.7% 営業利益 ▲30百万円 前年同期 ▲110百万円

第2四半期連結実績（2020年9月～2020年11月）

売上高 434百万円 前年同期比 114.2% 営業利益 ▲47百万円 前年同期 ▲37百万円

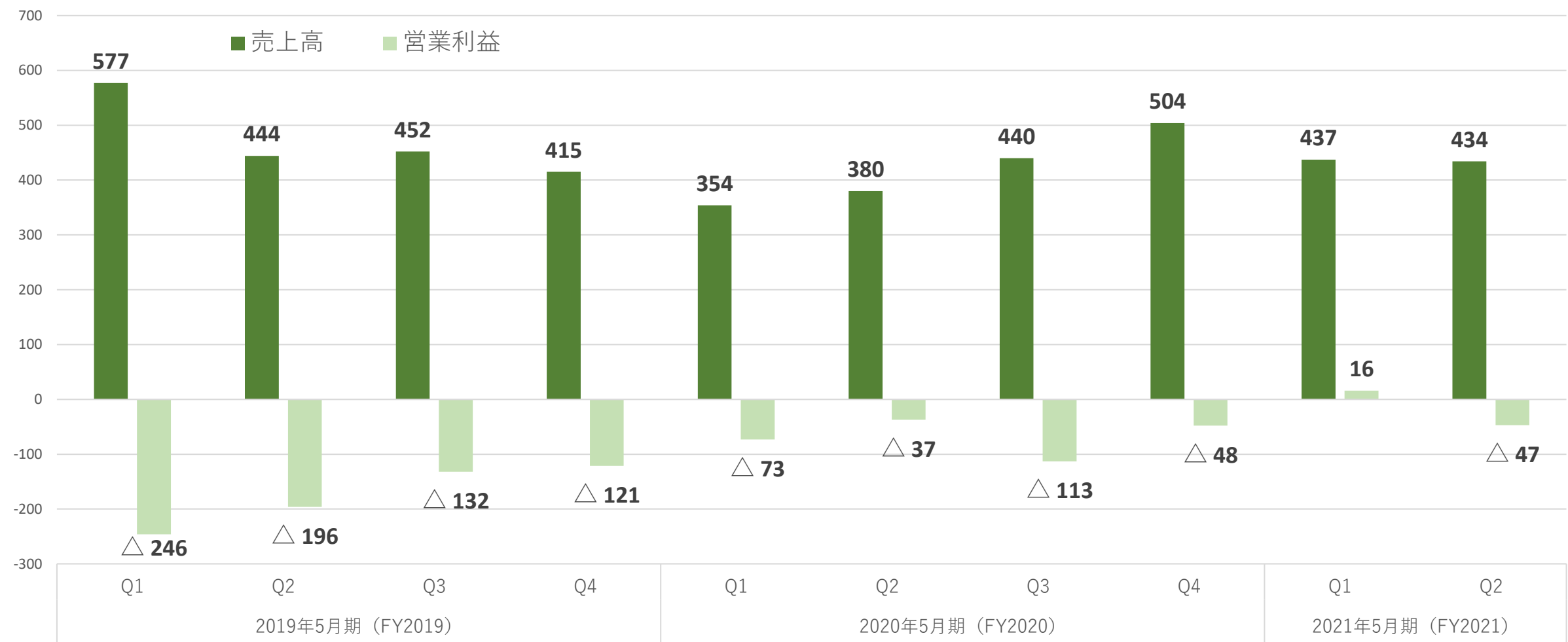
## | 事業トピックス

- ・『ゴシックは魔法乙女』は季節性によりQoQ減収で着地
- ・ KADOKAWA社・フォワードワークス社と協業したスマートフォンゲームアプリ『ワールドウィッチーズ UNITED FRONT』のサービス開始（運用受託開始）
- ・ 連結子会社capableは第2四半期累計期間において黒字を維持
- ・ 台湾連結子会社 凱樂數位股份有限公司（英語表記：Cave Interactive Taiwan）は2020年12月29日に登記完了

# 2021年5月期 第2四半期実績

(百万円)	FY2021 Q2(2020年9月-11月)					FY2021 Q2累計(2020年6月-11月)		
	実績	前年同期		前四半期		実績	前年同期	
		実績	YoY	実績	QoQ		実績	YoY
売上高	434	380	+14.2%	437	-0.6%	871	734	+18.7%
売上総利益	188	168	+11.8%	287	-34.5%	476	345	+37.9%
販管費	235	206	+14.4%	271	-13.2%	507	456	+11.2%
営業利益	△47	△37	-	16	-	△30	△110	-
経常利益	△46	△39	-	18	-	△28	△113	-
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△45	△46	-	5	-	△39	△119	-

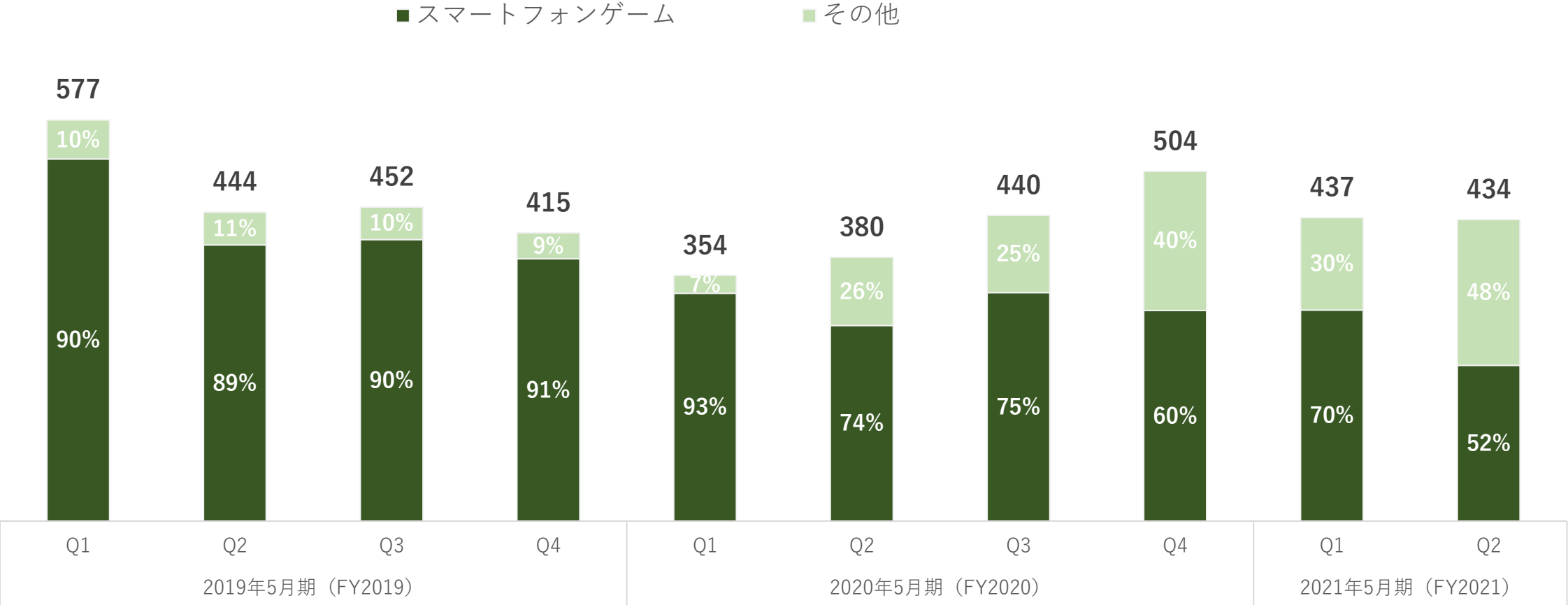
# 四半期業績の推移（連結）



(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)

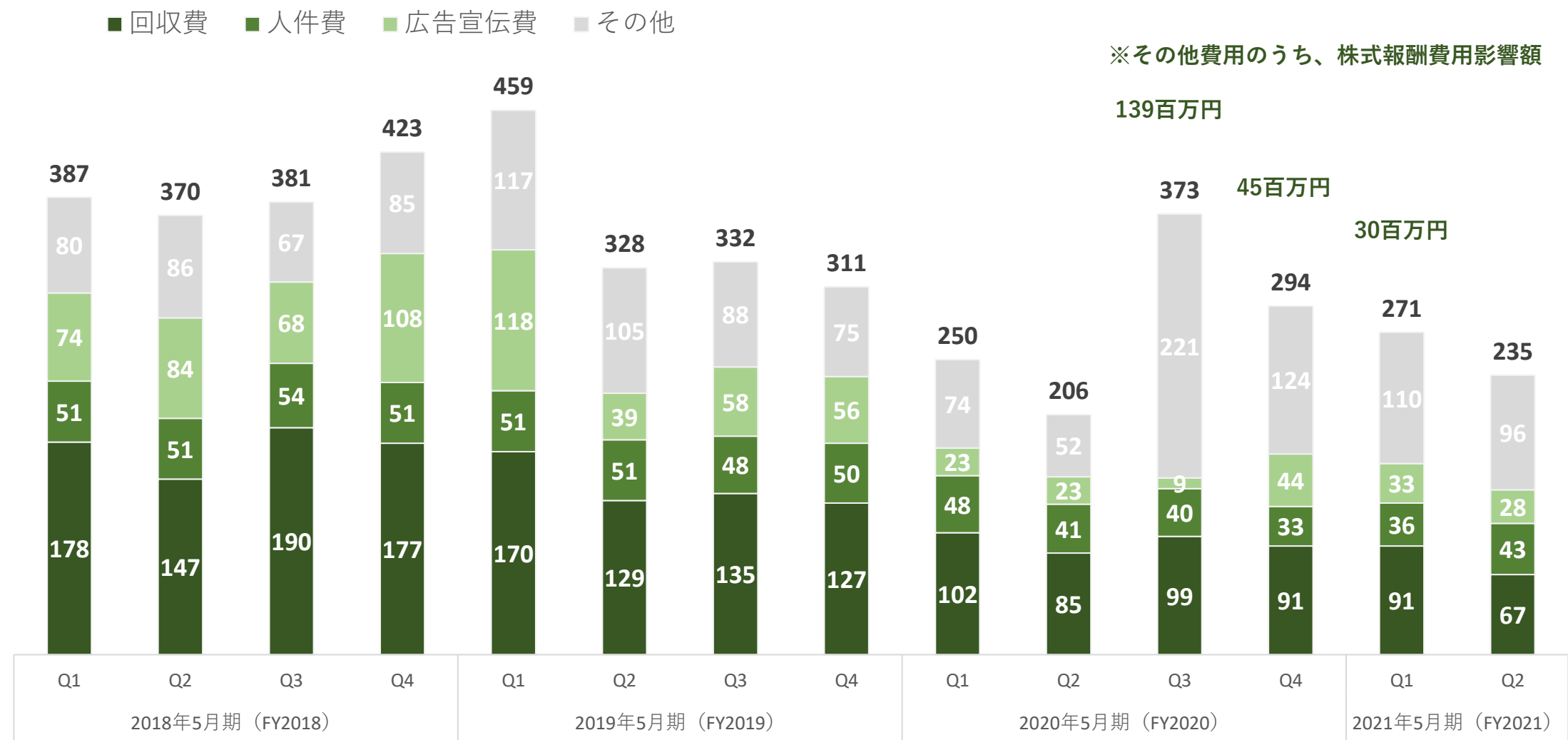
# 売上構成比率の推移

■ 季節要因で『ゴシックは魔法乙女』の売上が減少した一方、受託案件が開発から運営に切替り売上規模が拡大したため、「その他」の占有率が大幅に増加



(単位：百万円)

# 販管費の推移



# 貸借対照表（連結）

（百万円）	2020年11月末	前期末 2020年5月末	前期末比 増減額
流動資産	1,184	1,266	△81
（内、現金及び預金）	998	1,101	△102
（内、未収入金）	124	128	△4
固定資産	232	185	46
<b>資産合計</b>	<b>1,417</b>	<b>1,451</b>	<b>△34</b>
流動負債	244	269	△24
固定負債	8	9	△1
<b>負債合計</b>	<b>252</b>	<b>278</b>	<b>△26</b>
<b>純資産合計</b>	<b>1,164</b>	<b>1,172</b>	<b>△8</b>
<b>負債・純資産合計</b>	<b>1,417</b>	<b>1,451</b>	<b>△34</b>



# Agenda

1. 2021年5月期 第2四半期実績

**2. 各事業の概況**

3. 今後の取組み

4. 補足資料

# 『ゴシックは魔法乙女』

## シリーズ物の期間限定イベントを定期的を開催



メインストーリー新章「心に響く邪悪なる声～復活の序曲～」  
8月31日～9月7日



第二章「心に響く邪悪なる声～混沌の奏鳴曲～」  
9月30日～10月7日



第三章「心に響く邪悪なる声～激動の交響曲～」  
10月30日～11月8日



第四章「心に響く邪悪なる声～秘密の接続曲～」  
11月30日～12月7日



# 開発・運営受託『ワールドウィッチーズ UNITED FRONT』

2020年10月13日のリリース後、運営を継続受託



※記載されている名称は各社の商標または登録商標です。



# その他施策

## 『ゴシックは魔法乙女』キャラクターソングを毎月発売



カトレア「償イDROP」9月30日



エリオ「翼」10月28日



アンゼリカ「幻影閃光忍法帖」11月25日

※ケイブはライセンス提供（発売元：株式会社シティコネクション）

## 移植関連トピックス

### 業務用タイトル「怒首領蜂最大往生 EXAレーベル」

- ・2020年11月30日より全国のゲームセンターで稼働開始
- ・通常版の他に「EXA LABEL」「X ARRANGE」「INBACHI」各モードを搭載
- ・家庭用から「桜夜 TYPE-D」が全モードにプレイヤーキャラとして参戦
- ・移植販売：EXA-ARCADIA（株）Show Me HD

※ケイブはライセンス提供



# Agenda

1. 2021年5月期 第2四半期実績

2. 各事業の概況

**3. 今後の取組み**

4. 補足資料



# 『ゴシックは魔法乙女』

## イベントの継続やアップデートを実施

- ・ 6周年を見据え、ユーザーを盛り上げるイベントの開催
- ・ Q3中にさらなるアップデート実施予定

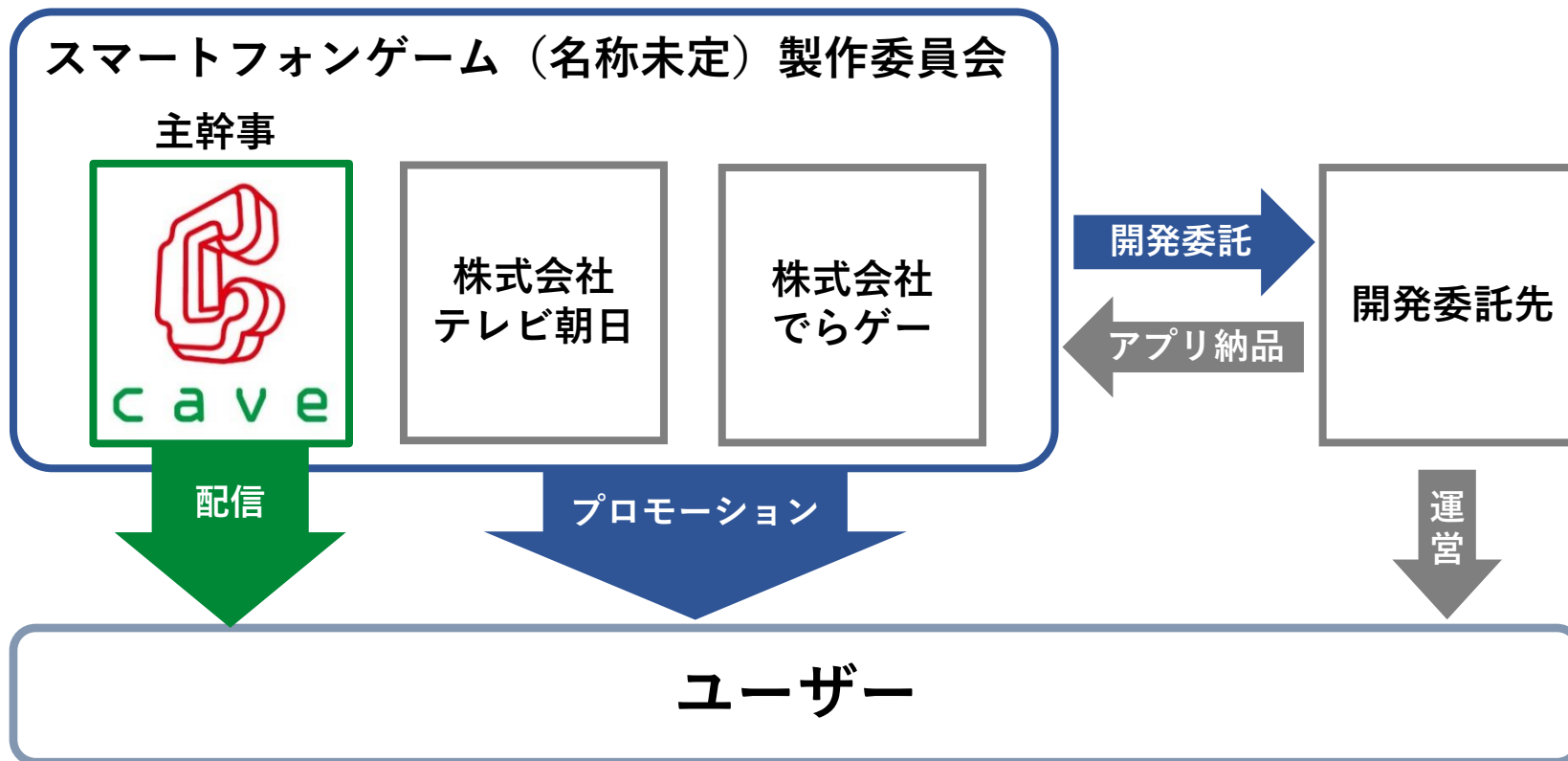


大型アップデート  
【ごまおつ魔改造計画 第二弾】  
12月16日実施



期間限定イベント第五章  
「心に響く邪悪なる声〜帰還の終曲〜」  
1月12日～1月21日

## 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

# 台湾子会社について

## 2020年12月29日に登記完了し、今後は独自開発を開始予定

### ■概要

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

代表：アンドリュー・チャン（張牧寧） 当社執行役員

事業内容：ソーシャルメディア事業及びモバイルオンライン事業

所在地：台湾 台北市

### ■主な事業内容

- ① ライブ配信アプリ等のアジア圏を始めとするグローバル展開
- ② グローバル展開可能な新規事業の創出、開発等
- ③ 当社開発のライブ配信事業への助言等

### ■特徴



c a v e  
T a i w a n

①少人数、活発な社風

②ニッチを狙う

③多様性を生かすチーム

④グローバルマーケット





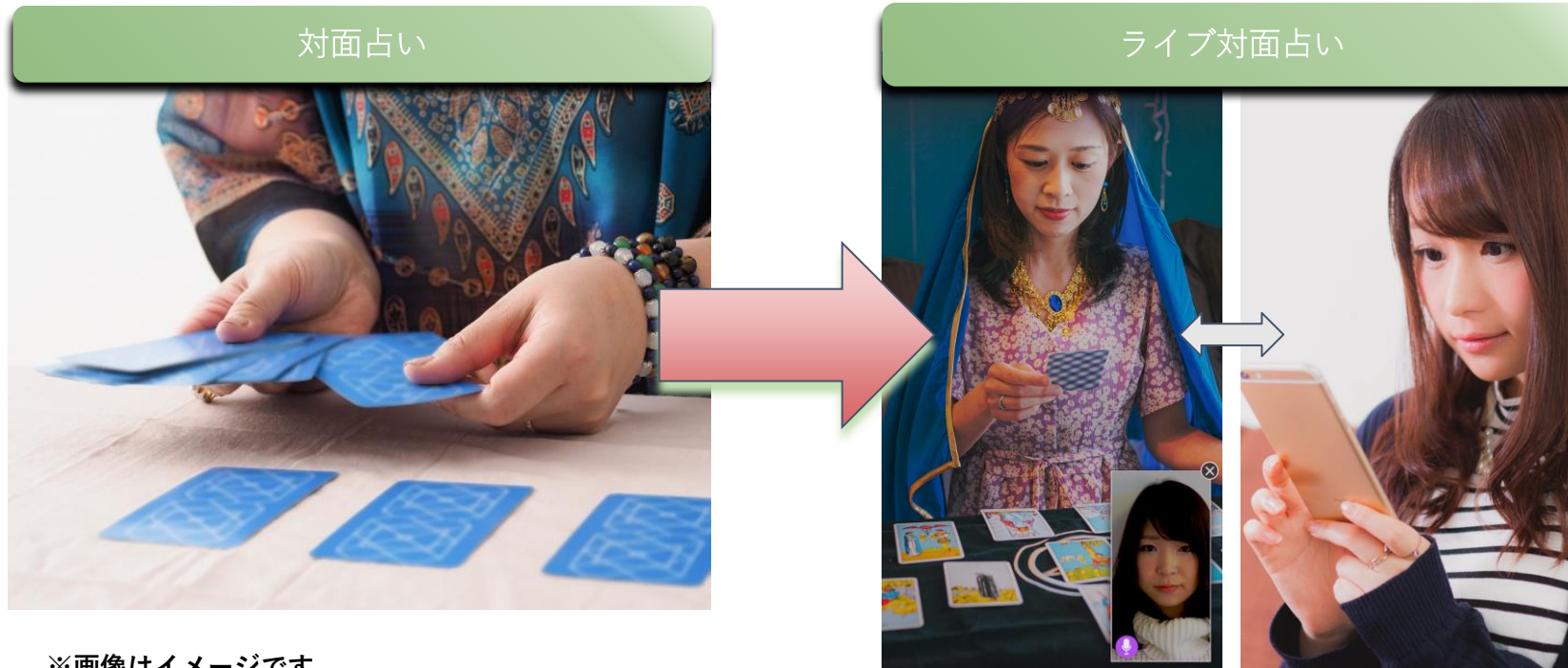
# ライブ配信事業について

2021年3月中のプレオープンに向け鋭意開発中



サービス名：『占占（sensen）』

サービス概要：対面占いに特化したライブ配信サービス



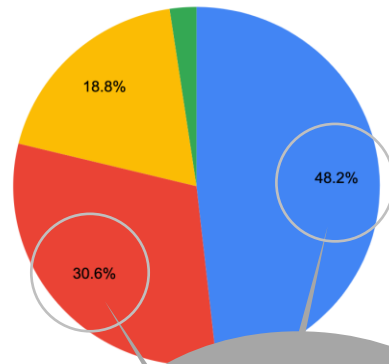
※画像はイメージです

# ライブ配信事業について

## サービスポジショニングについて

占いに求める内容(CAVE社調べ)

- アドバイス
- 正確性
- 癒し
- その他

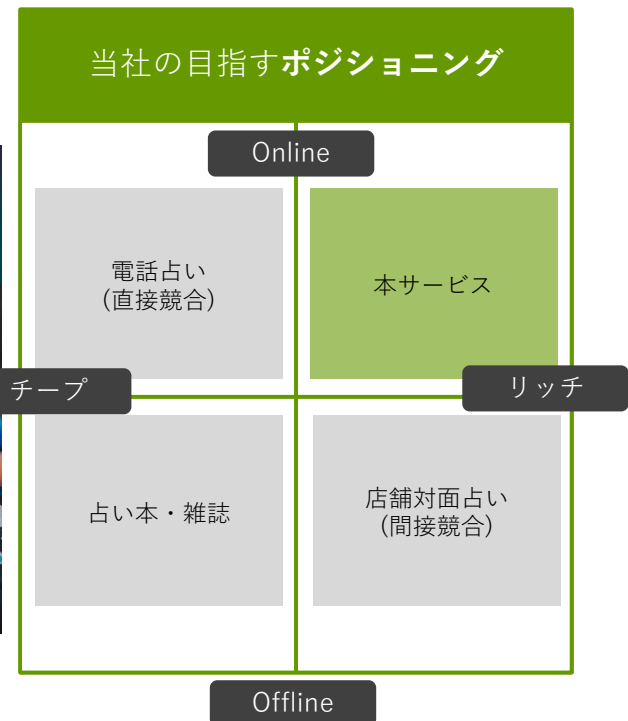


- ・LIVE配信による説得性
- ・利用者の表情を見て関連アドバイスを提供
- ・身振り手振り、手相等のカメラを用いた表現向上



※画像はイメージです

当社の目指すポジショニング



占いサービス比較

	本サービス	電話占い	店舗対面占い
占いの表現	◎	×	◎
占い時の物理的制約	◎	◎	×
相談内容の秘匿性	○	○	△
占い師の表情	○	△	◎

# ライブ配信事業について

## 開発進捗状況

開発

最終調整中

ライバー

数十名以上獲得済み

プロモーション

プレオープンからリリース  
直後までの戦略確定済み

## 今後のスケジュール（予定）



## その他施策

### 『ゴシックは魔法乙女』 関連トピックス



キャラクターソングCD

スフレ「風が吹いたなら」12月23日発売

※ケイブはライセンス提供（発売元：株式会社シティコネクション）



ミュージカル「ゴシックは魔法乙女 -5悪魔襲来-」

2021年3月3日より上演予定

1月に特別番組を前後編で配信 企画/製作：ILLUMINUS

### 移植関連トピックス

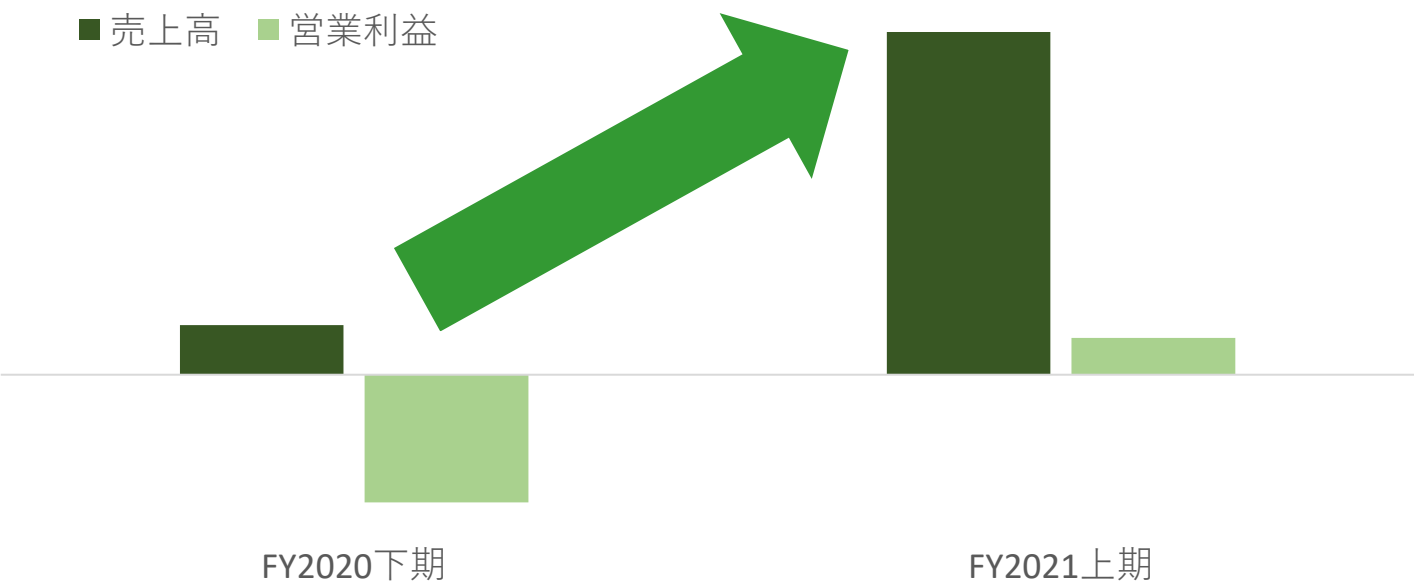
2021年中 - シティコネクション社より

「デスマイルズ I・II」 発売予定（発売月未定）



# 連結子会社capableの状況

## 2019年11月設立以降、順調な立ち上がりで収益化を実現

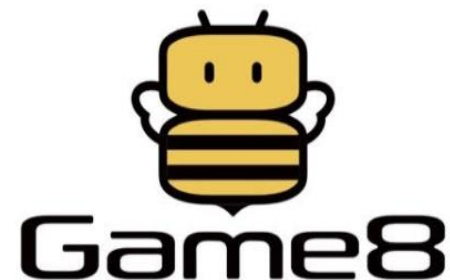


事業	現状	見通し
01 YouTube	有名アーティスト等の制作及び広告事業 ゲーム攻略メディアとの提携	▶ YouTuberも含めた商材拡大に伴う営業強化 著名人×ゲーム配信を強化
02 ライブ配信	Capableライバー登録1,000名	▶ プラットフォームとの合同イベント開催 別業態の会社とのアライアンス
03 SNSマーケティング	芸人含むキャスティング及び広告運用事業 各種SNSに特化した企画、戦略提案事業	▶ 代理店とのキャスティング事業強化 EC事業に特化した広告運用事業強化

## 2020年12月24日、株式会社ゲームエイトと業務提携契約を締結

【提携内容】 capableが運営又は提携している動画チャンネルのゲームに関わるコンテンツをゲームエイトへ掲載することで、営業機会の創出・露出の強化・新たな視聴者およびクライアントの獲得を目指す

Capable



●動画事業・ライブ配信事業で数多くの実績

●日本最大級の総合ゲーム攻略プラットフォーム

●登録ライバー1000名（2021年1月現在）

●月間最大5億PVを誇る（2020年4月）

今後もアライアンスを強化予定

# Agenda

1. 2021年5月期 第2四半期実績
2. 各事業の概況
3. 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（2020年11月30日現在）
従業員数	94名（2020年11月30日現在）
事業内容	モバイルオンラインゲームの開発・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

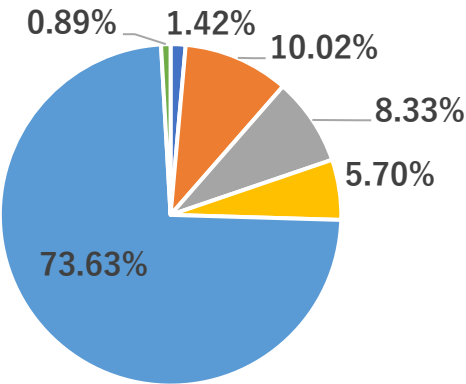
## 関係会社

- 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）

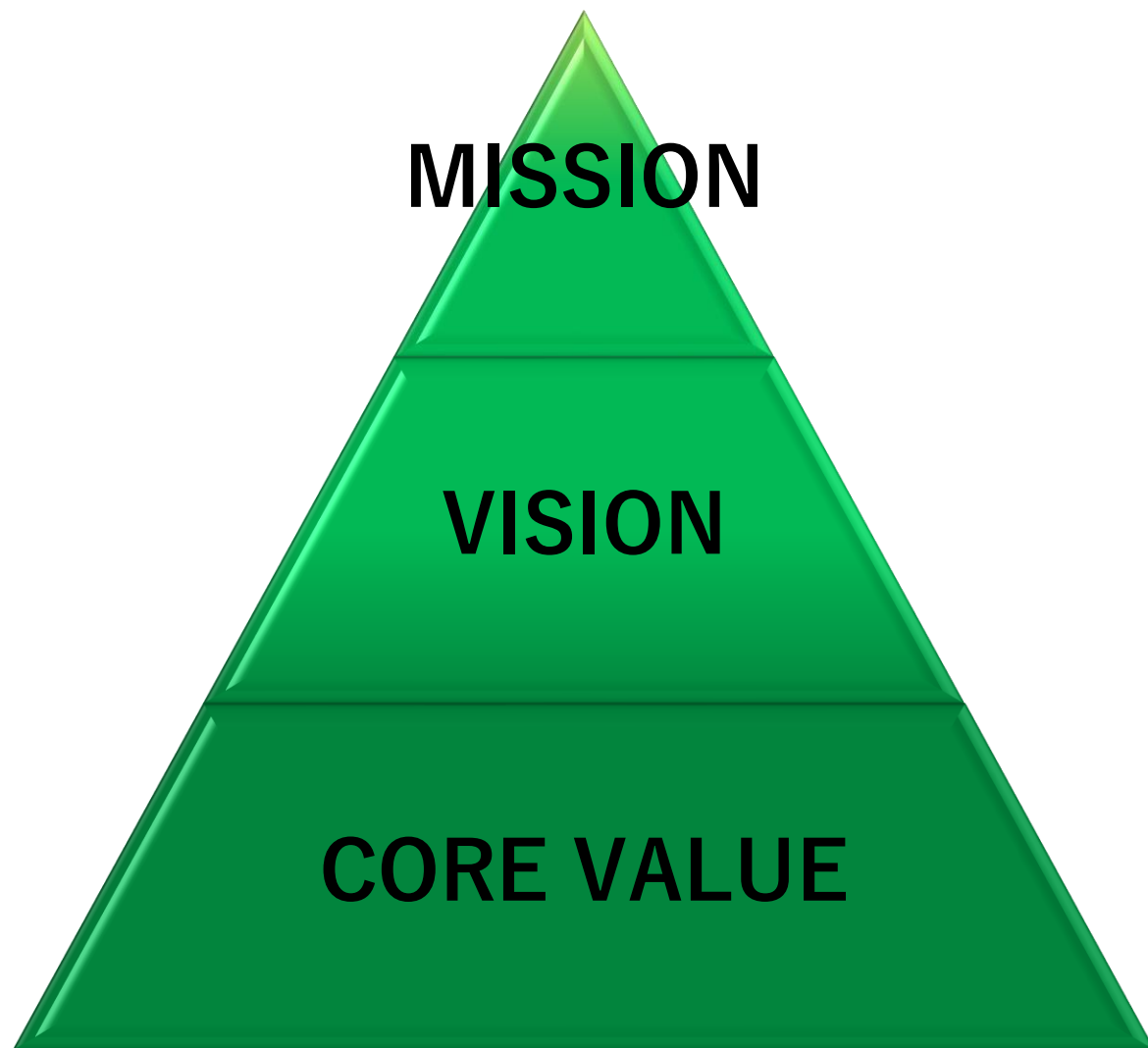
## 株主構成比率

（2020年11月30日現在）

金融機関	1.42%
金融商品取引業者	10.02%
その他法人	8.33%
外国法人等	5.70%
自己株式	0.89%
個人	73.63%



■ 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を行く。

GO ABOVE AND BEYOND

本説明会及び本資料については、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。本説明会及び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、実際の業績当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。