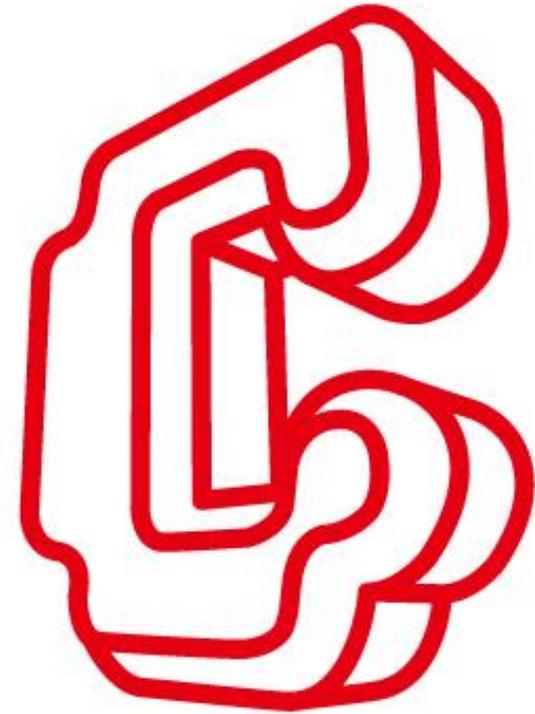


2022年5月期 決算補足資料

株式会社ケイブ (証券コード：3760)

2022年7月13日



c a v e

Computer Art Visual Entertainment

Agenda

- 1. 2022年5月期 第4四半期実績**
2. 2022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

2022年5月期 第4四半期実績 -ハイライト-

業績

Q4累計売上高 229百万円、営業損失 85百万円

YoYで減収・営業損失縮小

- 「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい！～」はコスト構造の見直し、コアユーザー満足度向上を集中戦略とした施策を実施。経年による売上減少はあるものの、利益率向上。
- 「占占(sensen)」は、リアル店舗との相互送客を開始。運営体制を最適化しつつ、投資を継続。
- 連結子会社capableは、インフルエンサーと自社EC事業を連携したDtoCビジネスが季節商品の影響により伸び悩んだものの、ライブ配信事業及びYouTube事業が安定的に推移。

事業

- 「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい！～」は22年4月に7周年を迎え、周年イベントや周年特別キャンペーンを実施。
- 「東方Project」は基幹部分の開発進行中、当初のスケジュール通りに進捗。
- 「占占(sensen)」は新たな販路開拓及び顧客流入施策としてリアル店舗「占占の館」を開業(22年4月1日)。
- 持分法適用関連会社である「スマートフォンゲーム制作委員会」は22年3月に解散を決議。

2022年5月期 第4四半期実績

(百万円)	FY2022 Q4 (2022年3月-2022年5月)				
	実績	FY2021 Q4		FY2022 Q3	
		実績	YoY	実績	QoQ
売上高	229	334	-31.4%	465	-50.8%
売上総利益	99	82	20.7%	257	-61.5%
販管費	184	248	-25.8%	306	-39.9%
営業利益	△ 85	△ 165	—	△ 48	—
経常利益	△ 85	△ 177	—	△ 48	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△ 206	△ 177	—	△ 57	—

貸借対照表（連結）

(百万円)	FY2022 Q4	FY2021 Q4	YoY	FY2022 Q3	QoQ
	2022年5月末	2021年5月末		2022年2月末	
流動資産	1,283	1,067	216	1,264	18
（内、現金及び預金）	1,056	904	151	1,071	-15
（内、未収入金）	42	85	-42	62	-19
固定資産	101	351	-250	343	-242
資産合計	1,384	1,418	-34	1,608	-223
流動負債	215	212	2	230	-14
固定負債	145	146	-1	146	0
負債合計	361	359	1	376	-15
純資産合計	1,023	1,059	-35	1,231	-208
負債・純資産合計	1,384	1,418	-34	1,608	-223

Agenda

1. 2022年5月期 第4四半期実績
- 2. 2022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

2022年5月期 通期実績 -ハイライト-

業績

売上高 1,409百万円、営業損失 813百万円

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！～」は経年による売上の減少があるものの、コスト構造の見直しや運営体制の適正化により利益率は前年比ほぼ横ばいで推移。
- 「占占(sensen)」は、運営体制の最適化を図りながら投資を継続。リアル店舗との相互送客による顧客流入施策を実施し、売上の拡大を図る。
- 連結子会社capableはDtoC事業により売上が拡大するが、販管費率も上昇。

事業

- 「ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい！～」は新機能追加の大型アップデートを実施し、リアルイベント「第2回スコア大会」を開催。
- 「東方Project」はスケジュール通り進捗中(22年リリース予定)。
- 「占占(sensen)」は運営体制の最適化を行うとともに、リアル店舗「占占の館」を開業し、新たな販路開拓及び顧客流入施策を実施。
- 連結子会社「凱樂數位股份有限公司」は22年1月に清算を決議。

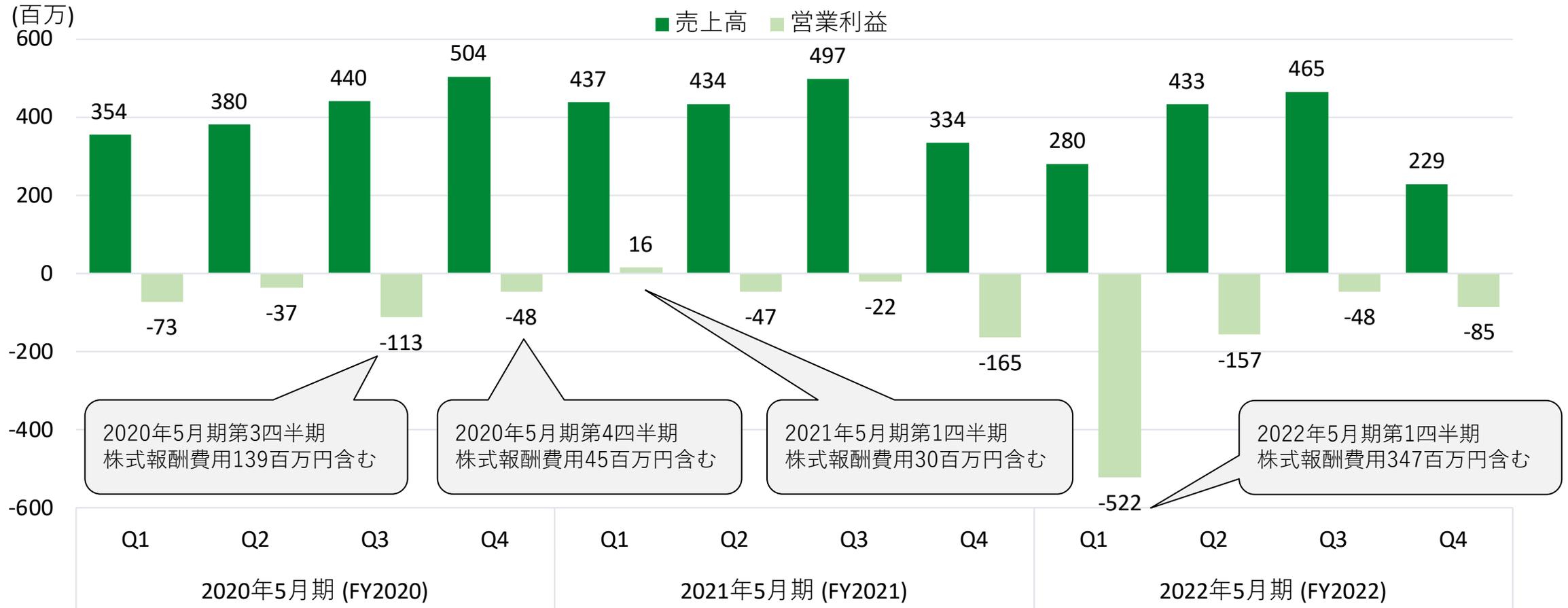
2022年5月期 通期実績

(百万円)	FY2022 Q4 (2021年6月-2022年5月)		
	実績	FY2021 Q4 実績	YoY
売上高	1,409	1,704	-17.3%
売上総利益	677	793	-14.6%
販管費	1,491	1,019	46.3%
営業利益	△ 813	△ 225	—
経常利益	△ 812	△ 233	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△ 936	△ 244	—

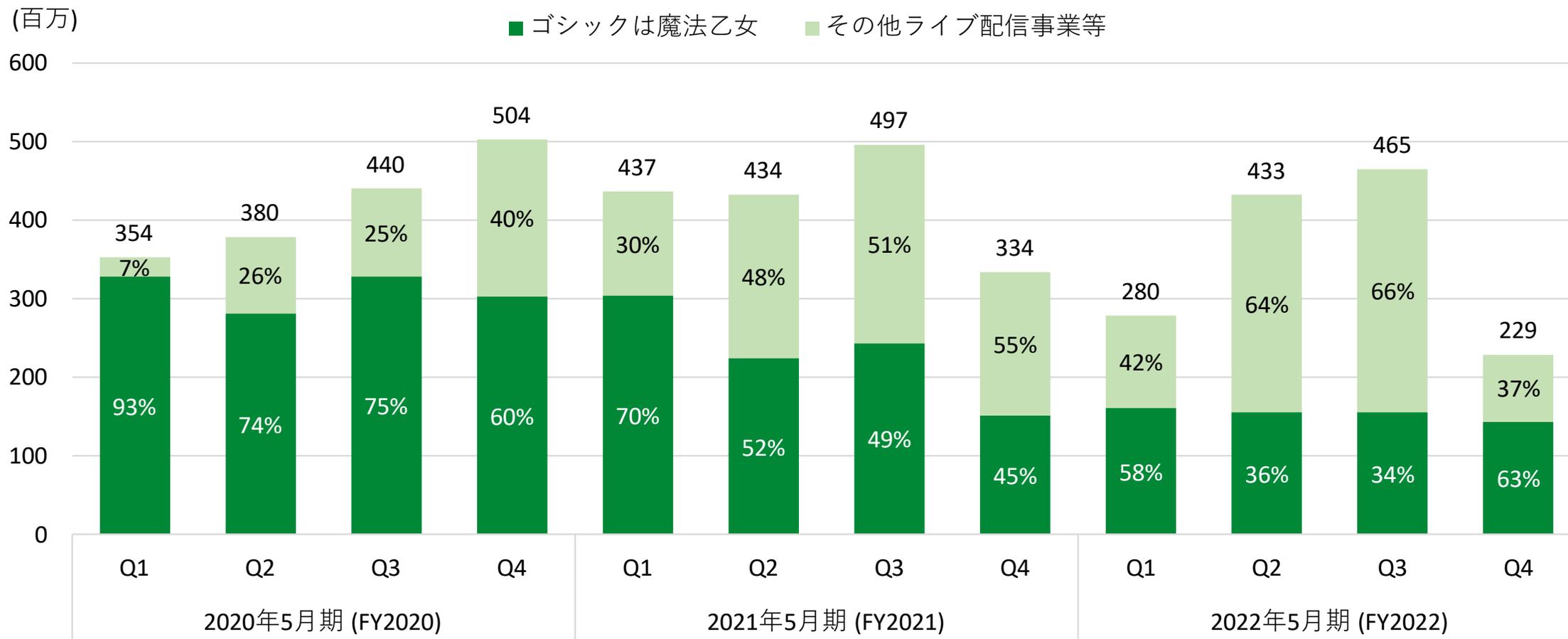
貸借対照表（連結）

(百万円)	FY2022 Q4	FY2021 Q4	YoY
	2022年5月末	2021年5月末	
流動資産	1,283	1,067	216
（内、現金及び預金）	1,056	904	151
（内、未収入金）	42	85	-42
固定資産	101	351	-250
資産合計	1,384	1,418	-34
流動負債	215	212	2
固定負債	145	146	-1
負債合計	361	359	1
純資産合計	1,023	1,059	-35
負債・純資産合計	1,384	1,418	-34

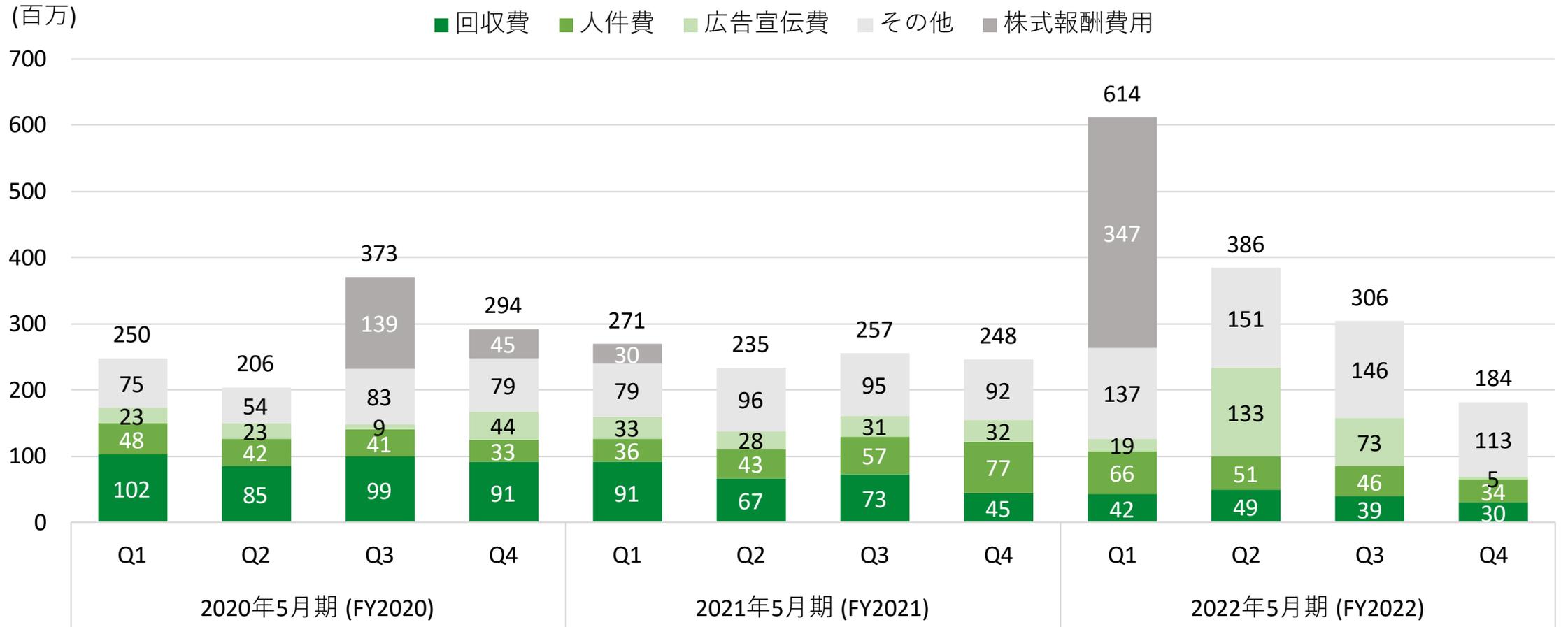
四半期業績の推移（連結）



売上構成比率の推移



販売費及び一般管理費の推移



Agenda

1. 2022年5月期 第4四半期実績
2. 2022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！～

2022年4月1日に7周年を迎え、記念イベントを開催



「7周年記念イベント」開催
3月30日～4月26日



7周年特別キャンペーン
4月1日～4月27日



「東國蛇姫討伐譚：第三章」開催
5月1日～5月15日



「ゴシックパーティー：第三章」開催
5月16日～5月29日

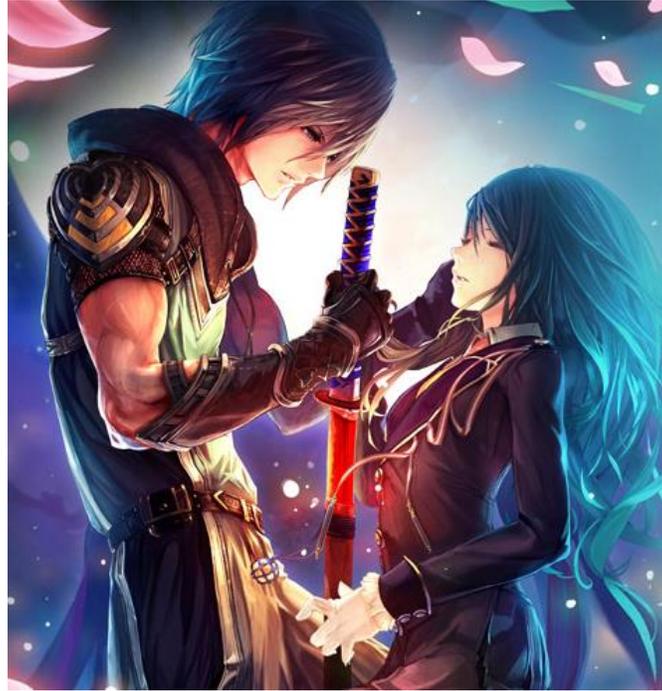
その他施策について

| ケイブIP関連トピックス



Steam版「デスマイルズ I・II」
2022年6月23日発売

移植開発および販売は
株式会社シティコネクション



「赤い刀」移植版
開発進行中

移植開発および販売は
株式会社シティコネクション



「ゴシックは魔法乙女」7周年にあわせ
過去IPグッズの期間限定販売を展開

新規ゲーム開発「東方Project」公認二次創作タイトル

2022年リリースに向け開発進行中

シューティングの基幹部分の開発へ移行。
開発については引き続きスケジュール通りに進捗。

東方Project作品介绍

『東方Project』は、弹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。

※画像は2021年5月に発売された「東方虹龍洞 ～ Unconnected Marketeers.」のものです。



©上海アリス幻楽団

占占 (sensen)

2022年4月1日にリアル店舗「オンライン占い 占占の館」をオープン

「オンライン占い 占占」は占い師の育成に注力し、サービス品質の向上を図るとともに、継続率の上昇を目指す。



◆ 「オンライン占い 占占」と「占占の館」において相互送客による売上拡大を図る。

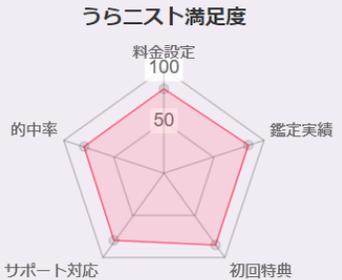
◆ おすすめ電話占い大調査「うらニスト」のランキングは「15位」から「13位」へ上昇。ユーザーから高評価を獲得。



13 ライブ占い 占占
口コミ満足度: 4.18 ★★★★★

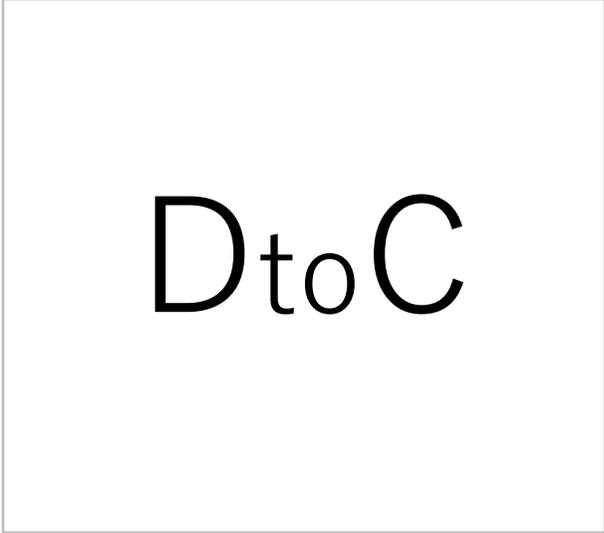
2021年オープンの新規電話占いサイト。占い師とユーザーがLIVEで繋がり、占い相談できる新感覚プラットフォームが実現。コロナ禍でも安心して対面占いに近い感覚で占いができると話題のサービスです。

うらニスト満足度



項目	満足度
料金設定	100
鑑定実績	50
初回特典	50
サポート対応	50
的中率	50

| DtoCの受託事業やオフラインビジネスとの協業を狙い事業規模拡大を狙う



DtoC

DtoCでの成功例を強みに受託事業を広げる

- 他社の商材でもデジタルマーケティングのノウハウを活かし広告案件を獲得していく
- 自社商材でも得意な季節性商品について、新商材を用意し横展開を狙う

デジタルとオフラインの融合

- 強みであるデジタルマーケティングとオフライン資産を所有している会社との協業を狙い、デジタルとオフラインの融合による本質的な集客等の課題改善を狙う

来期に向けてDtoCのテストマーケティングと新事業検討

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. 卸事業の営業進行2. S/S商材のテストマーケティング3. 広告代理店の再強化中	 <ol style="list-style-type: none">1. 小規模展開から規模拡大を狙う2. 来年のヒット商品の開発3. メーカー／広告代理店との関係強化
02 ライブ配信	<ol style="list-style-type: none">1. ライバーマネジメントの組織強化2. ライバーとの連携強化を図る施策実施	 <ol style="list-style-type: none">1. マネジメントにて新たな人材採用2. 社内イベントの充実を図ることでライバーが登録しやすい環境を作る

デジタル及びオフラインでのファンビジネスの展開について引き続き検討中

株式会社ブランとの資本業務提携

2021年12月

株式会社ブランと資本業務提携契約を締結

資本業務提携先の概要

資本金 : 179百万円 (2022年3月 現在)

主要取引先：外務省、日本テレビ放送網株式会社、株式会社テレビ朝日、ANA X株式会社、株式会社ミリアルリゾートホテルズ

贈り主からのメッセージを動画視聴できる

『QR フラワー』等のフラワーギフトを展開。

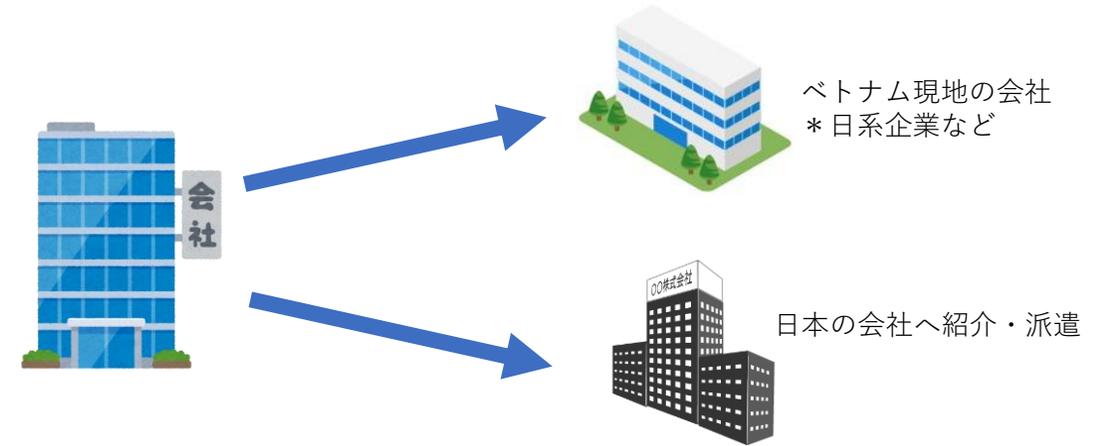
AR技術を用いた広告宣伝事業へと事業を拡大。

AR名刺、ARパンフ・チラシ、
AR動画制作、広告代理店業務に
おける業務提携を開始。

FIVESTAR BANK株式会社

2021年9月1日

人材派遣、職業紹介事業を行う子会社を設立



有料職業紹介、人材派遣事業の開始準備継続。
ベトナム現地、日本語学校の受入開始。
日本の紹介派遣先企業の選定を開始。

株式会社でらゲーの株式取得（子会社化）

株式会社でらゲーの全株式を取得し、子会社化することを2022年8月開催予定の定時株主総会に付議

株式取得の概要

取得価額	: 50億円	株式譲渡契約締結日	: 8月30日(予定)
株式取得割合	: 100%	株式譲渡実行日	: 9月 1日(予定)



- トップレベルのクリエイティブ集団
- 企画力、クリエイティブ力、技術力

収益源の獲得による早期の業績回復と企業価値の向上
スマートフォンゲーム開発運営におけるシナジー効果

- 事業の統制管理の強化
- SO付与による人材リソースの流出防止



Agenda

1. 2022年5月期 第4四半期実績
2. 2022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28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	1,389百万円（2022年5月31日現在）
従業員数	63名（連結65名）（2022年5月31日現在）
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、動画配信プラットフォームの開発運営、 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

関係会社

株式会社capable（連結子会社）

FIVESTAR BANK株式会社（連結子会社）

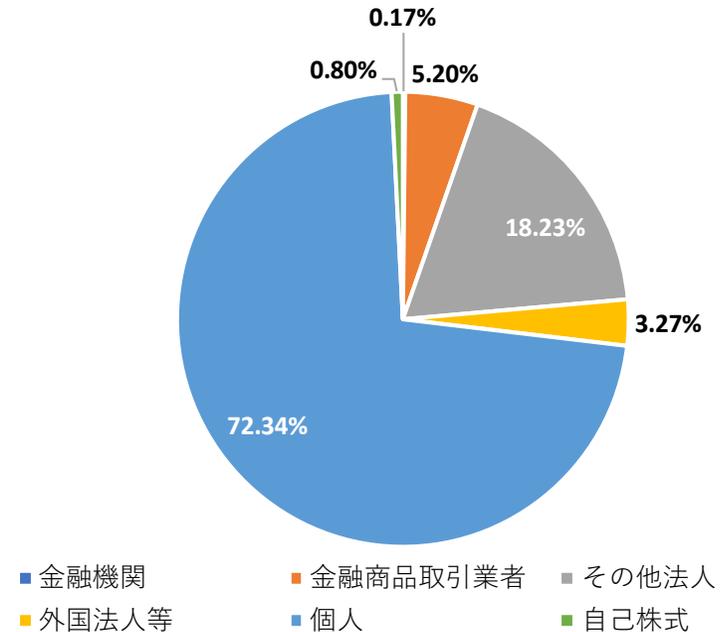
スマートフォンゲーム製作委員会（仮称）（持分法適用関連会社）

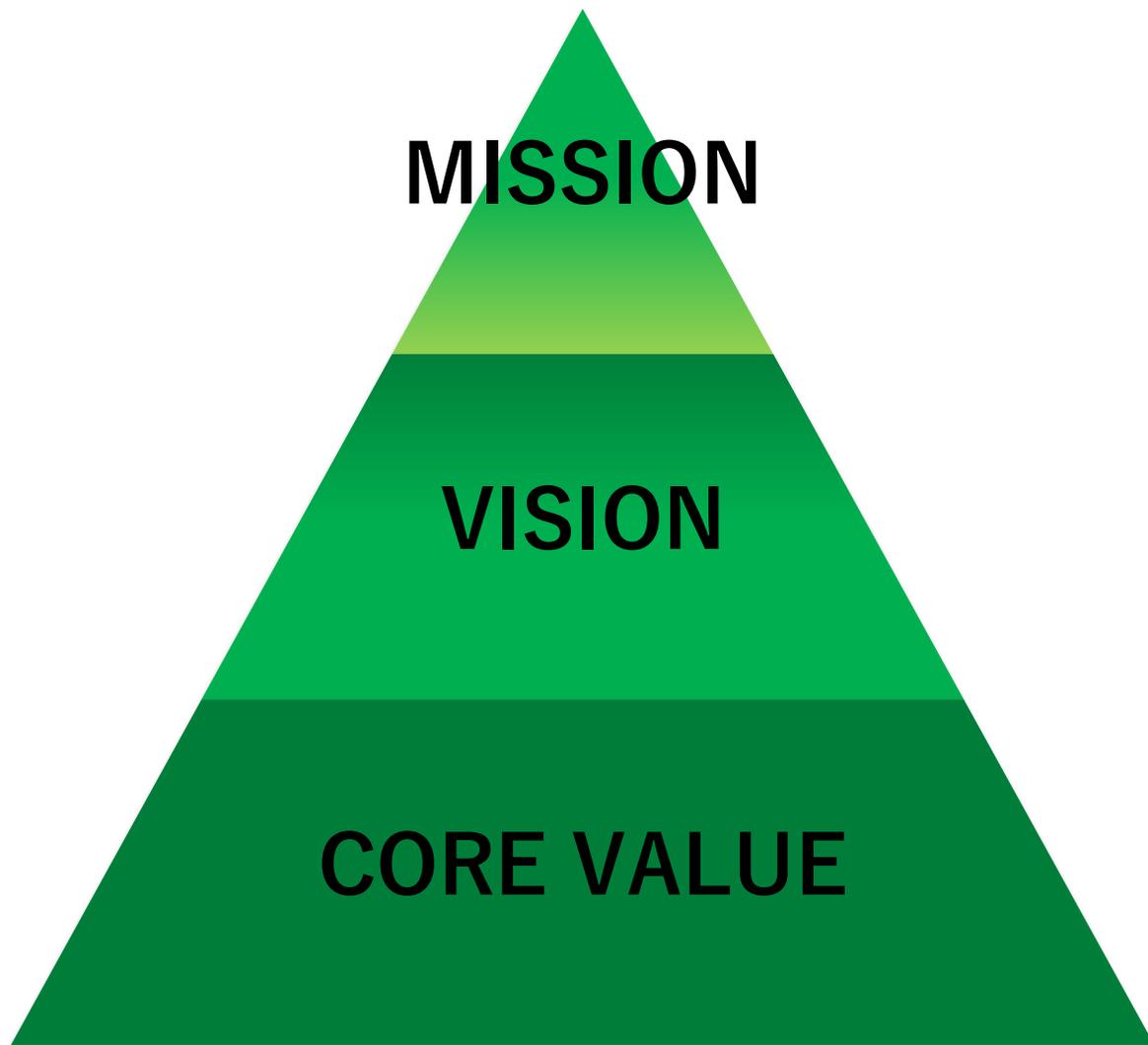
株式会社モッド（持分法適用関連会社）

株主構成比率

（2022年 5月31日現在）

金融機関	0.17%
金融商品取引業者	5.20%
その他法人	18.23%
外国法人等	3.27%
個人	72.34%
自己株式	0.80%





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。