



2012年5月期 第2四半期決算説明資料

株式会社ケイブ
(証券コード3760)

2012年1月13日

1. 2012年5月期第2四半期決算概要

上期及び通期業績修正

- 上期については、コンシューマー事業における新規タイトル計画比未達、不採算コンテンツの中止による特別損失43百万円の計上等の影響により下方修正
- 下期については、新規開発コンテンツの確実な収益化を図るため、事業計画を変更
先行投資として新たなプラットフォーム(facebookなど)向けに投入したコンテンツは、モバイル(スマートフォン含む)へのより一層のリソース集中を選択したことにより、中止を決定。
2Qに提携したグリーとの協業による確実な収益化のため、新規開発を大量リリース路線から、精鋭タイトルへの絞り込みを行う。
コンシューマー事業もスマートフォンへシフト。
既存コンテンツは再強化。

新規ソーシャルアプリ

- 新規の「くにつく」が早期収益化し、「しろつく」一本から脱却

資本業務提携の進捗

- グリーとの提携により、ソーシャルゲームの開発・運用を強化する体制を構築
下期からのタイトルリリースに向けた準備完了

2012年5月期 第2四半期 損益計算書の概況



(単位:百万円)	2011年5月期 第2四半期累計	2012年5月期 第2四半期累計	増減額
売上高	1,480	1,303	▲177
売上原価	557	576	19
売上総利益	922	727	▲195
販売費・一般管理費	664	749	85
営業利益	258	▲21	▲279
営業外収益	2	3	1
営業外費用	6	10	4
経常利益	253	▲29	▲282
税引前利益	226	▲72	▲298
四半期純利益	191	▲74	▲265

- 売上面は、コンシューマー事業における新規タイトル計画比未達、インタラクティブ事業における新規コンテンツのリリース遅延等の影響により減少
利益面は、ソーシャルアプリ関連研究開発費の積極的投下と不採算コンテンツの中止による特別損失43百万円の計上

2012年5月期 第2四半期 販管費の概要



(単位:百万円)	2011年5月期 第2四半期累計	2012年5月期 第2四半期累計	増減額
回収費	275	282	7
広告宣伝費	72	59	▲13
役員報酬	47	44	▲3
給料及び手当	44	70	26
研究開発費	85	136	51
支払手数料	21	14	▲7
貸倒引当金繰入額	6	2	▲4
その他	110	138	28
販管費 合計	664	749	85

- 新規コンテンツの開発により研究開発費が増加
- 人員の計画的採用により採用費等が増加

2012年5月期 第2四半期 貸借対照表の概要



(単位:百万円)	2011年5月期末 (平成23年5月31日)	2012年5月期 第2四半期末 (平成23年11月30日)		
	実績	実績	増減額	概要
流動資産	1,926	1,728	▲198	
現金及び預金	1,234	1,150	▲84	
受取手形及び売掛金	400	333	▲67	
棚卸資産	57	37	▲20	
その他	235	208	27	
固定資産	250	336	86	
有形固定資産	53	50	▲3	
無形固定資産	98	147	49	
投資その他の資産	98	138	40	
流動負債	588	451	▲137	借入金の減少
固定負債	165	83	▲82	借入金の減少
負債合計	753	534	▲219	
純資産合計	1,423	1,530	107	第三者割当等による増資
総資産合計	2,177	2,064	▲113	

2012年5月期 第2四半期 キャッシュフローの状況



(単位:百万円)	2011年5月期 第2四半期	2012年5月期 第2四半期		
	実績	実績	増減額	概要
営業活動によるキャッシュフロー	352	90	▲262	営業キャッシュフローは黒字を確保するものの、税引前四半期純損失の影響により前年同期比減
投資活動によるキャッシュフロー	▲49	▲162	▲113	主に新規開発案件の増加によるキャッシュフローの減少
財務活動によるキャッシュフロー	82	▲12	▲94	増資による収入176百万円 長期借入金の返済による支出189百万円
現金及び現金同等物の増減額	385	▲84	▲469	
現金及び現金同等物の期末残高	1,180	1,150	▲30	

2012年5月期 第2四半期 セグメント別概況



■ セグメント別売上高

(単位:百万円)	2011年5月期 第2四半期累計	2012年5月期 第2四半期累計	
	金額	金額	増減額
インタラクティブ事業	1,273	1,196	▲77
コンシューマー事業	138	50	▲88
ライセンス&イベント事業	67	56	▲11
合計	1,480	1,303	▲177

第2四半期事業別ハイライト



インタラクティブ事業

■ 新規コンテンツのリリース



ハンゲーム向け
「しろつく大戦」
(9/26)



GREE向け
「もんすたあチルドレン」
(10/6)



GREE向け
「くにつく」
(10/17)



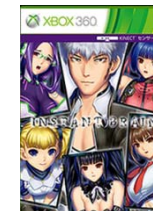
Android端末向け
「怒首領蜂 大復活」
(10/20)



iPad2端末向け
「エスブガルーダⅡ HD」
(10/13)
Android端末向け
「エスブガルーダⅡ」
(10/20)

コンシューマー事業

- 新規タイトルの研究開発を実施 → スマートフォンへの移植を想定
- 当社にとって新領域であるアドベンチャーゲームに挑戦(11/10発売)
→ 計画比未達ながら今後のスマートフォン展開の布石



Xbox 360向けアドベンチャーゲーム
「INSTANT BRAIN(インスタントブレイン)」

ライツ & イベント事業

- 愛知県清須市と連動した「清洲城へ行こう！」など
リアルと連動したゲーミフィケーションを推進
- 『北斗の拳～百万の救世主伝説～』リアルコレクションカード
第0弾の発売



(C) 武論尊・原哲夫/NSP 1983 著作権許諾証 GG-010

2012年5月期 通期業績予想修正



修正理由

- 新規開発コンテンツの確実な収益化を図るため、ソーシャルゲームの開発計画を見直し、下期にリリースするコンテンツを絞り込む。
結果、収益計画が半期遅れになる見込みとなり、業績見通しを下方修正。

2012年5月期 通期予想	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
前回発表予想	3,300	310	300	180
今回修正予想	2,800	50	40	10
上半期実績	1,303	▲21	▲29	▲74

2. 今後の事業戦略

下期計画

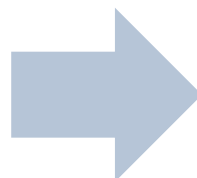


ビッグタイトルに絞り込み

期初計画

多プラットフォーム
大量リリース

GREE向け
大量リリース



見直し計画

GREE向けビッグタイトルに集中

主力既存タイトルの再強化



- くにつく
 - ・「しろつく」が大幅に成長したきっかけとなった合戦(チームバトル)機能を導入(1月中)
 - ・スマートフォン対応

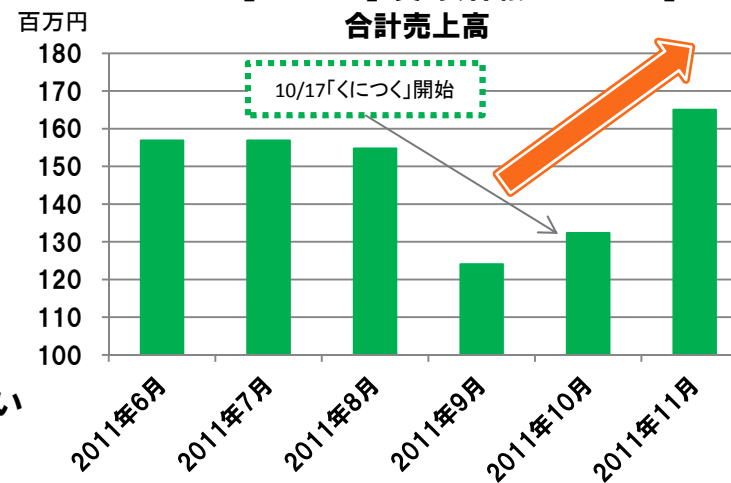


- しろつく
 - ・武将カードの大幅アップグレード(1月11日実施)
 - ・新合戦(チームバトル)機能の実施(2~3月)
 - ・iOS向けダウンロード型「しろつくDX」の開始

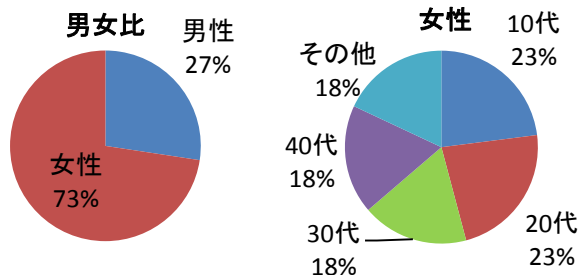


- 真・女神転生IMAGINE
 - ・顧客満足度の向上とシステムの強化を含めた精度の高いアップデート
 - ・女神転生の魅力である悪魔が新しく登場するイベント、またキャンペーンの強化

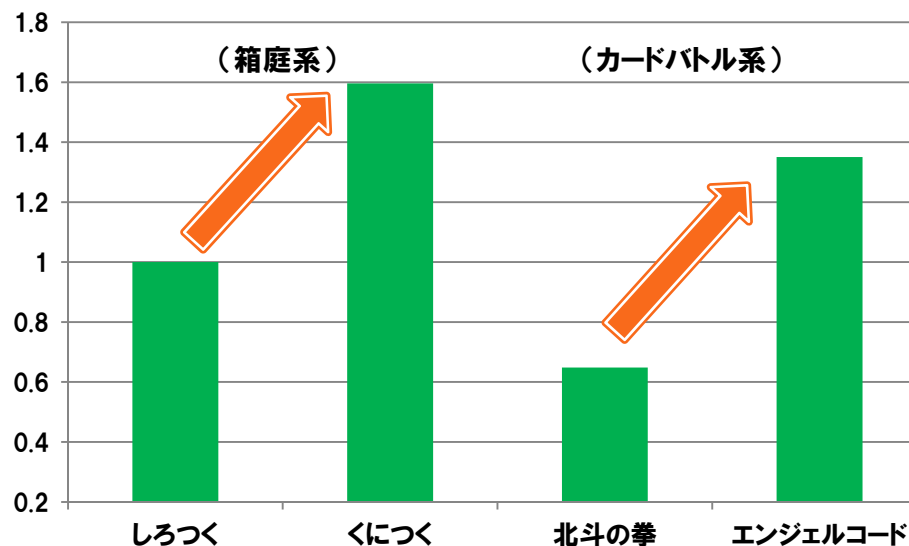
「しろつく」「くにつく」「真・女神転生IMAGINE」の合計売上高



エンジェルコードが高継続率を達成



サービス開始1か月後における7日間の継続率
(サービス開始1か月後の「しろつく」を1として試算)



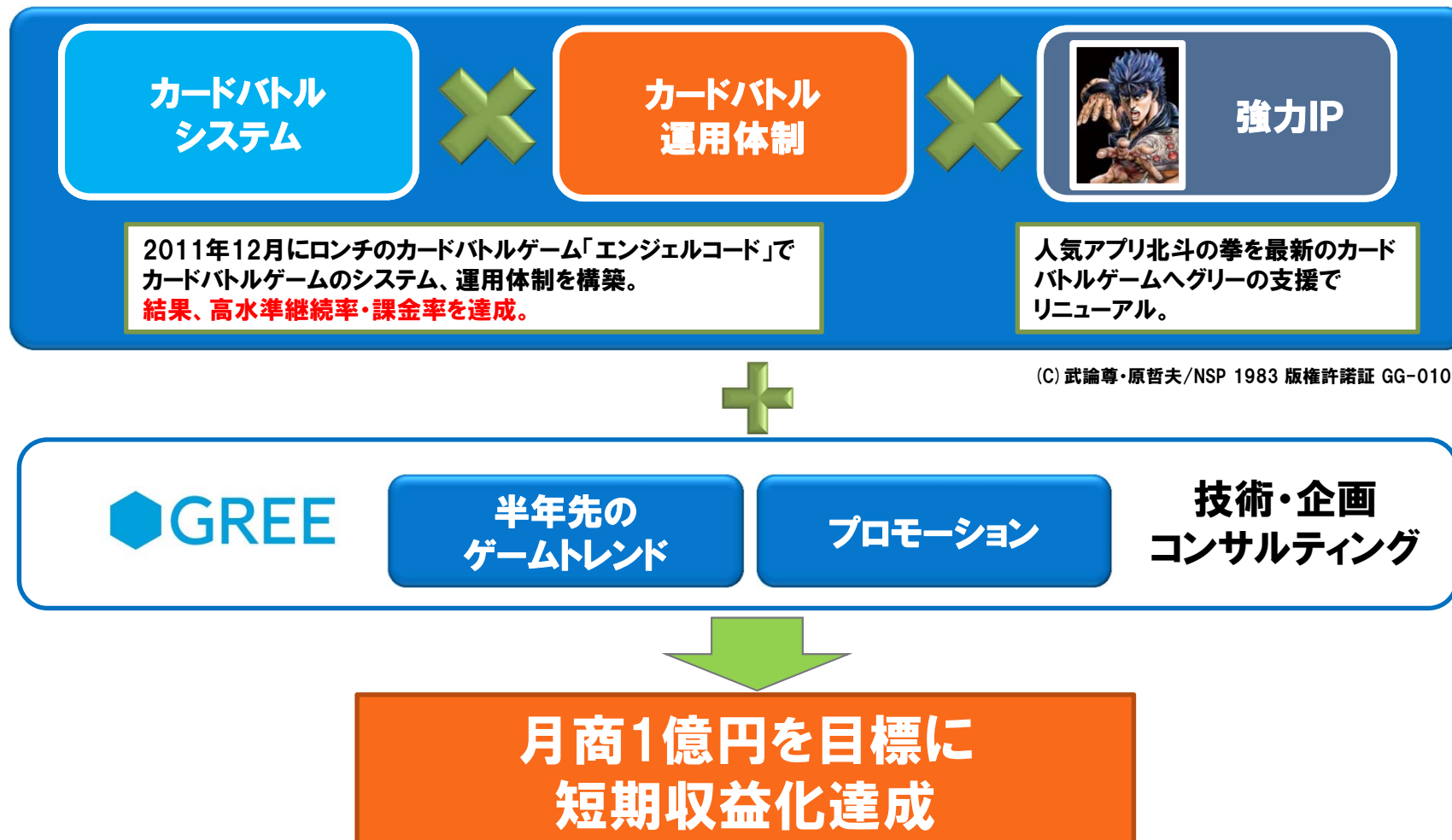
- 当社初のカードバトルゲーム「エンジェルコード」を開始(2011/12/1)カードバトルゲームとして他社事例の少ない女性ユーザーを開拓。継続率も当社比で高水準を維持。今後、カードバトルの主戦場である男性向けグリーとの協業アプリに運営ノウハウを活かす。

新規取組内容



■ カードゲームモデルへのキャッチアップ

カードバトルゲームの成功プロセス



さらに、既存のしろつく及び北斗の拳のユーザーを活用し、オリジナルIPでも同様モデルを展開します。

現在開発中のアプリ

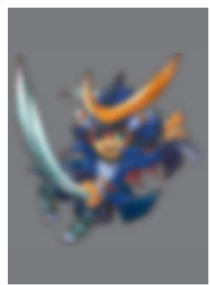


北斗の拳のリニューアル

- ・現在のトレンド及びグリーの見通すトレンドを組み込んだカードバトルモデルへのリニューアルを実施
- ・ターゲット:男性・30代
- ・ゲームモデル:PvP・カードバトル

2011年3月のロンチ当月に**30万インストール**した実績があるIP

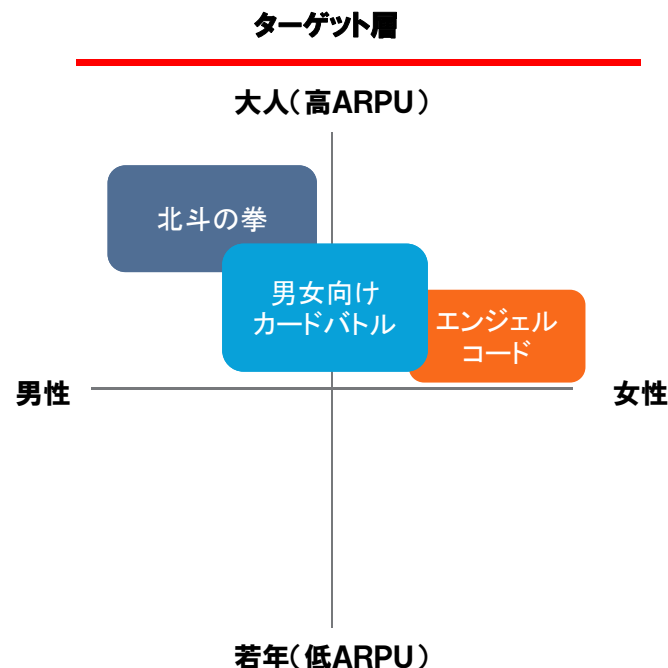
(C) 武論尊・原哲夫/NSP 1983 著作権許諾証 GG-010



男女向けカードバトルゲーム

- ・現在のトレンド及びグリーの見通すトレンドを組み込んだカードバトルモデルの新規開発
- ・ターゲット:男女・20代～40代
- ・ゲームモデル:協力プレー・カードバトル

間口を広く取り、広い世代にプレーして頂ける親しみやすいテーマを採用



「しろつく」の武将カードからはじまり、北斗の拳、そしてエンジェルコードと、カードバトルゲームのノウハウ構築に加え、人気カードゲームの開発実績のあるプロデューサーの起用。

また、グリーによる企画・開発指導を受けて新規タイトルの追加開発を推進しております。

Thank you for your attention.



Computer Art Visual Entertainment

「ケイブが創ると未来はもっと楽しくなる」

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。また、業界等に関する内容についても、信頼できると思われる各種データに基づいて作成されておりますが、当社はその正確性、完全性を保証するものではありません。