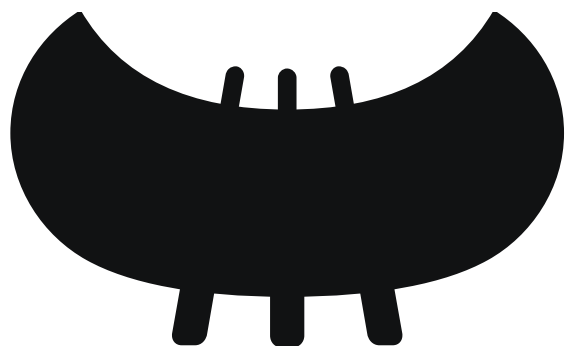


2016年2月15日

**2015年12月期通期及び
第4四半期決算説明会**



**面白法人
カヤック**

本資料に記載された意見や予測などは資料作成時点での当社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。
様々な要因の変化により実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることをご承知おきください。

1. 通期決算概要
2. 四半期決算概要
3. サービス状況
4. 今期計画について

※2015年12月期（第4四半期）より、連結財務諸表作成会社（連結数値）となっております。
前期比較・前年同期比較等の比較情報をご覧の際にご留意ください。

1. 通期決算概要

- ハイライト
- 通期決算推移
- 損益計算書

1. 通期決算概要



ハイライト (2015年1月~2015年12月)

業績

営業利益が約2倍に伸長

売上高:	3,705百万円	前期比:	27.9%増
営業利益:	392百万円	前期比:	97.8%増

クライアントワーク

グループ間シナジーを出しながら堅調に推移しています

売上高:	1,173百万円	前期比:	0.7%減
(連結相殺消去前:	1,206百万円)	(前期比:	2.1%増)

ソーシャルゲーム

「甲子園ポケット」が牽引し、前期比50%超の増収を達成

売上高:	2,026百万円	前期比:	56.4%増
------	----------	------	--------

Lobi

売上高が前期比2倍超、引き続き成長を続けています

売上高:	359百万円	前期比:	109.5%増
------	--------	------	---------

その他のサービス

JAGMOの他、プラコレも新たに加わりました

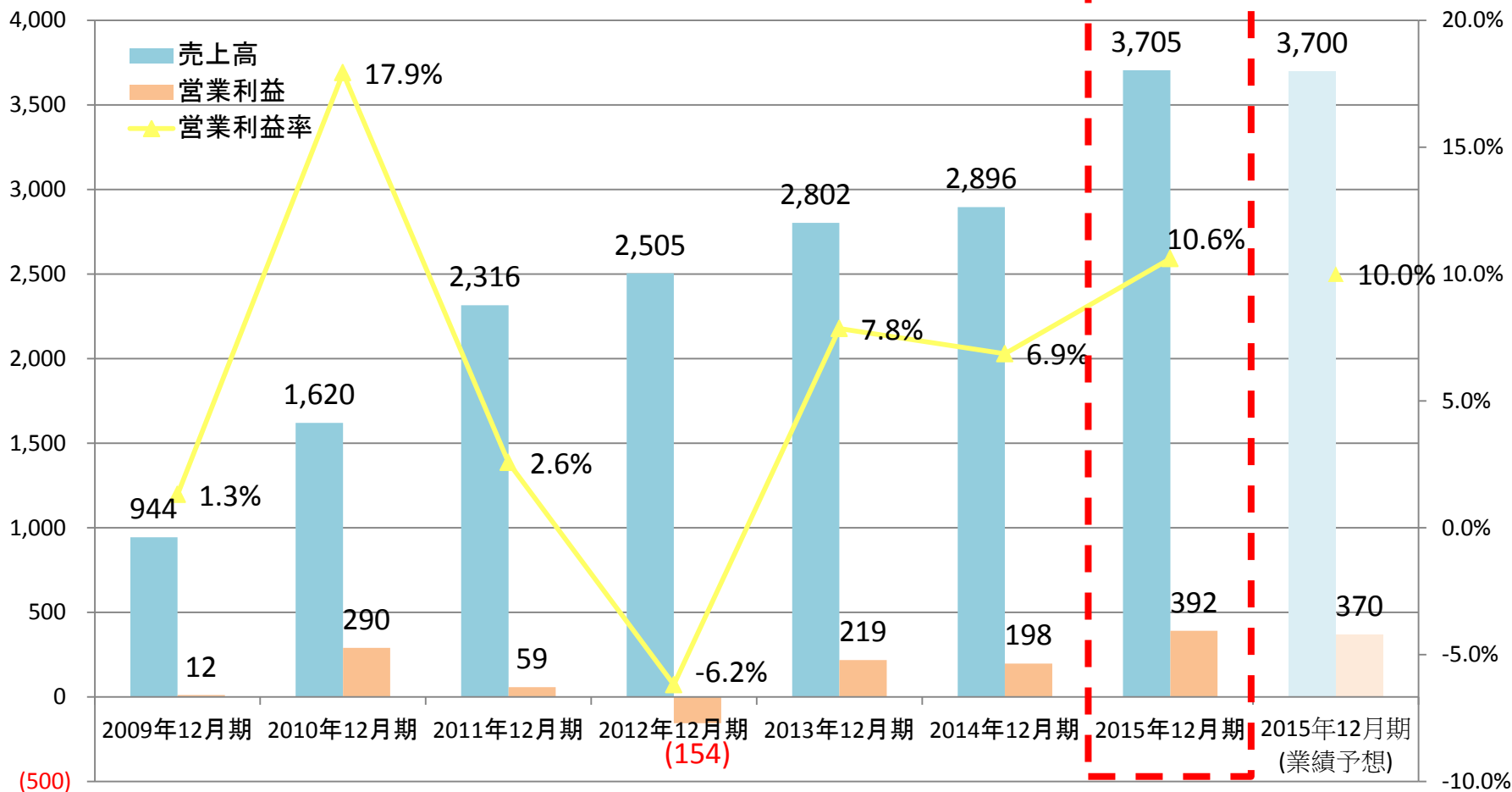
売上高:	145百万円	前期比:	41.3%減
------	--------	------	--------

1. 通期決算概要

通期決算推移

売上、利益ともに過去最高

(単位: 百万円)



※2015年12月期(業績予想)とは、2016年1月21日に公表しました予想値です。

1. 通期決算概要

損益計算書

事業規模を拡大しながら、営業利益率10%を達成
各段階利益は、前期比約2倍に伸長

(単位：百万円)

	2015年12月期 (通期)	2014年12月期 (通期)	前期比増減	2015年12月期 (業績予想)	直前四半期比 増減
売上高	3,705	2,896	27.9%	3,700	0.1%
売上原価	2,278	1,772	28.5%	—	—
売上総利益	1,427	1,124	26.9%	—	—
売上総利益率	38.5%	38.8%	- 0.3pt	—	—
販売管理費	1,034	925	11.7%	—	—
営業利益	392	198	97.8%	370	6.2%
営業利益率	10.6%	6.9%	+ 3.7pt	10.0%	+ 0.6pt
経常利益	395	182	116.5%	370	7.0%
税引前当期純利益	395	191	106.2%	—	—
当期純利益	261	118	120.8%	236	10.3%

2. 四半期決算概要

- ハイライト
- 四半期決算推移
- 損益計算書
- 費用推移
- 貸借対照表

2. 四半期決算概要



ハイライト (2015年10月~2015年12月)

業績

着実に増収・増益を続けています

売上高: 1,096百万円
営業利益: 148百万円

前年同期比: 9.4%増
前年同期比: 27.4%増

クライアントワーク

連結相殺消去前の売上高でみると過去最高の四半期売上高に

売上高: 325百万円
(連結相殺消去前: 358百万円)

前年同期比: 2.9%減
(前年同期比: 7.0%増)

ソーシャルゲーム

引き続き、「甲子園ポケット」が牽引しています

売上高: 585百万円

前年同期比: 0.9%増

Lobi

売上高が前年同期比 50%超、引き続き成長を続けています

売上高: 109百万円

前年同期比: 58.7%増

その他のサービス

前年同期比4倍超、サービスの再編が一巡し増収方向に

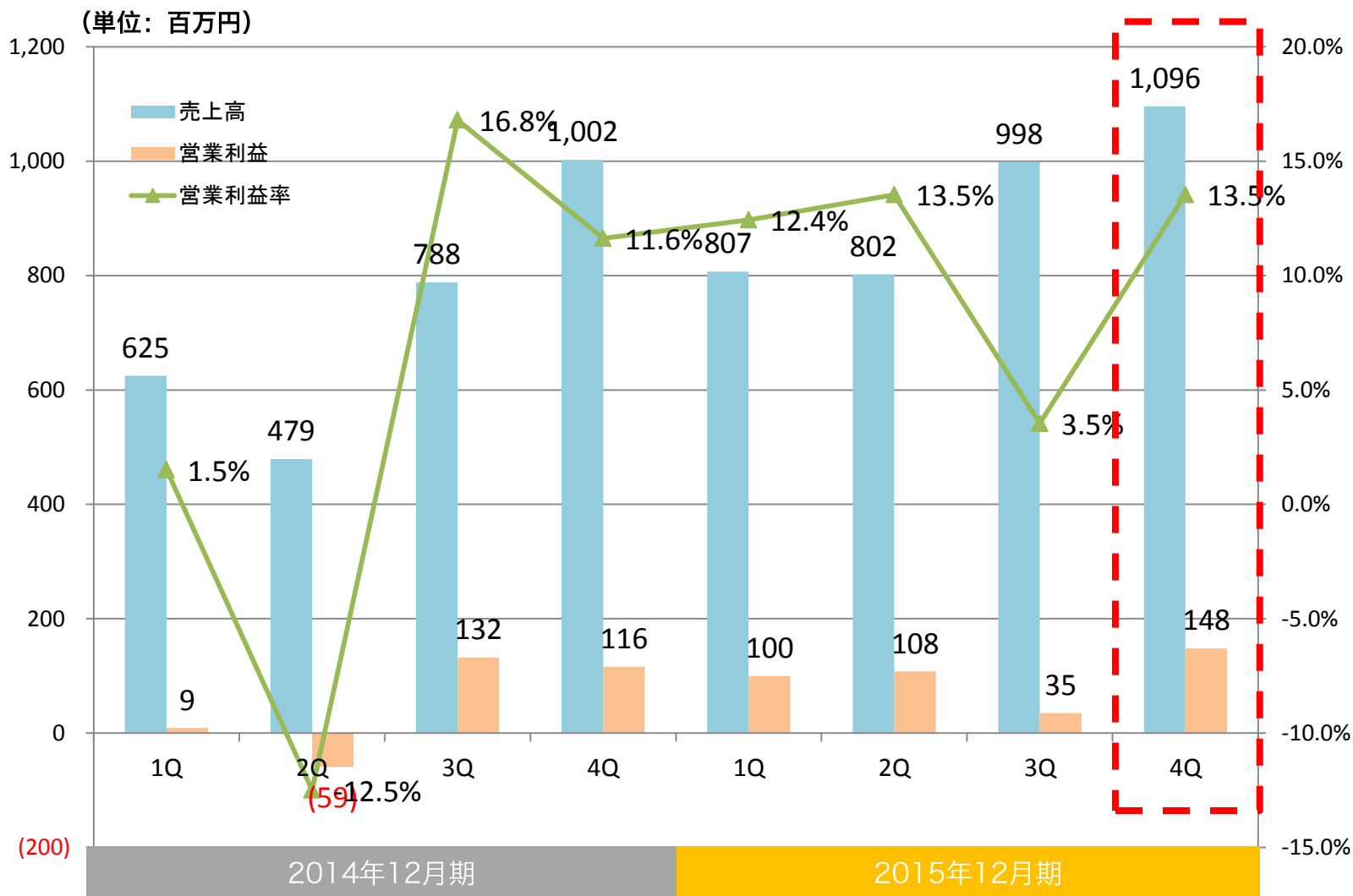
売上高: 77百万円

前年同期比: 316.6%増

2. 四半期決算概要

四半期決算推移

売上、利益ともに過去最高の四半期に



2. 四半期決算概要

損益計算書

前年同期比、直前四半期比ともに営業利益率が上昇
販管費（広告宣伝費）の水準が主要因

(単位: 百万円)

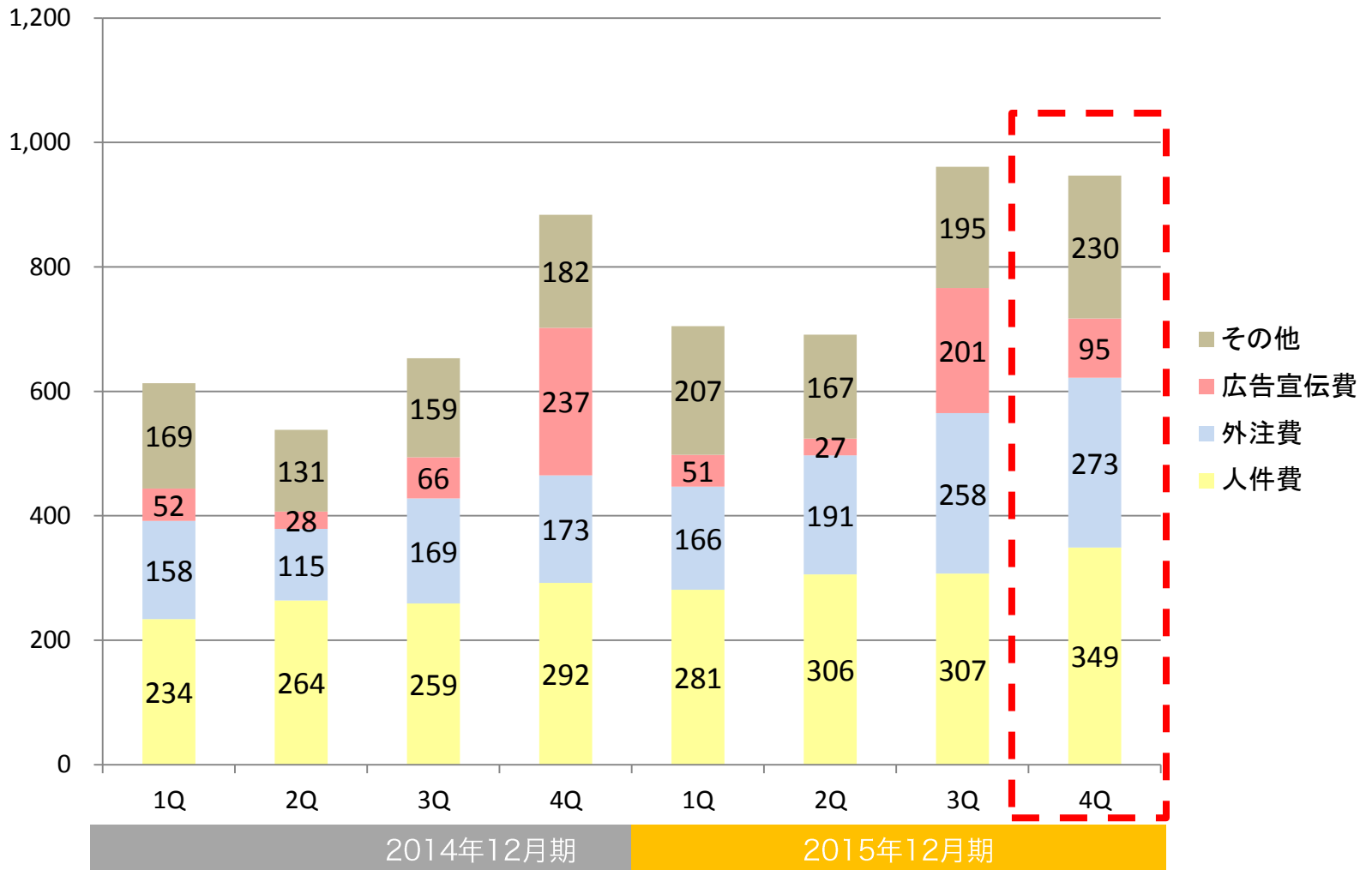
	2015年12月期4Q (2015年10-12月)	2014年12月期4Q (2014年10-12月)	前年同期比 増減	2015年12月期3Q (2015年7-9月)	直前四半期比 増減
売上高	1,096	1,002	9.4%	998	9.9%
売上原価	656	498	31.8%	610	7.4%
売上総利益	440	504	-12.6%	387	13.8%
売上総利益率	40.2%	50.3%	- 10.2pt	38.8%	+ 1.4pt
販売管理費	292	387	-24.7%	351	-17.0%
営業利益	148	116	27.4%	35	320.3%
営業利益率	13.5%	11.6%	+ 1.9pt	3.5%	+ 10.0pt
経常利益	155	103	50.5%	35	340.0%
税引前当期純利益	155	112	38.3%	35	340.0%
当期純利益	107	68	57.3%	24	342.8%

2. 四半期決算概要

費用推移

その他費用の増加の主要因は採用費等です

(単位: 百万円)



2. 四半期決算概要

貸借対照表

借入金の返済等に伴い固定負債が減少しています

(単位：百万円)

	2015年12月	2014年12月	前年同期比	2015年9月	直前四半期比
流動資産	2,061	1,908	108.1%	1,851	111.4%
うち現金及び預金	1,169	1,195	97.8%	1,143	102.3%
固定資産	569	444	128.1%	555	102.5%
総資産	2,631	2,352	111.8%	2,407	109.3%
流動負債	865	754	114.7%	710	121.9%
固定負債	94	259	36.6%	142	66.5%
純資産	1,670	1,338	124.8%	1,553	107.5%

3. サービス状況

- クライアントワーク
- ソーシャルゲーム
- Lobi
- その他のサービス
- まとめ

3. サービス状況

クライアントワーク
とは（おさらい）

新しい企画と技術で話題になるプロモーションキャンペーンを提供しています

企画力



技術力

- ブレスト文化が支える面白い企画をつくるノウハウ

- 新しい技術に挑戦する組織風土

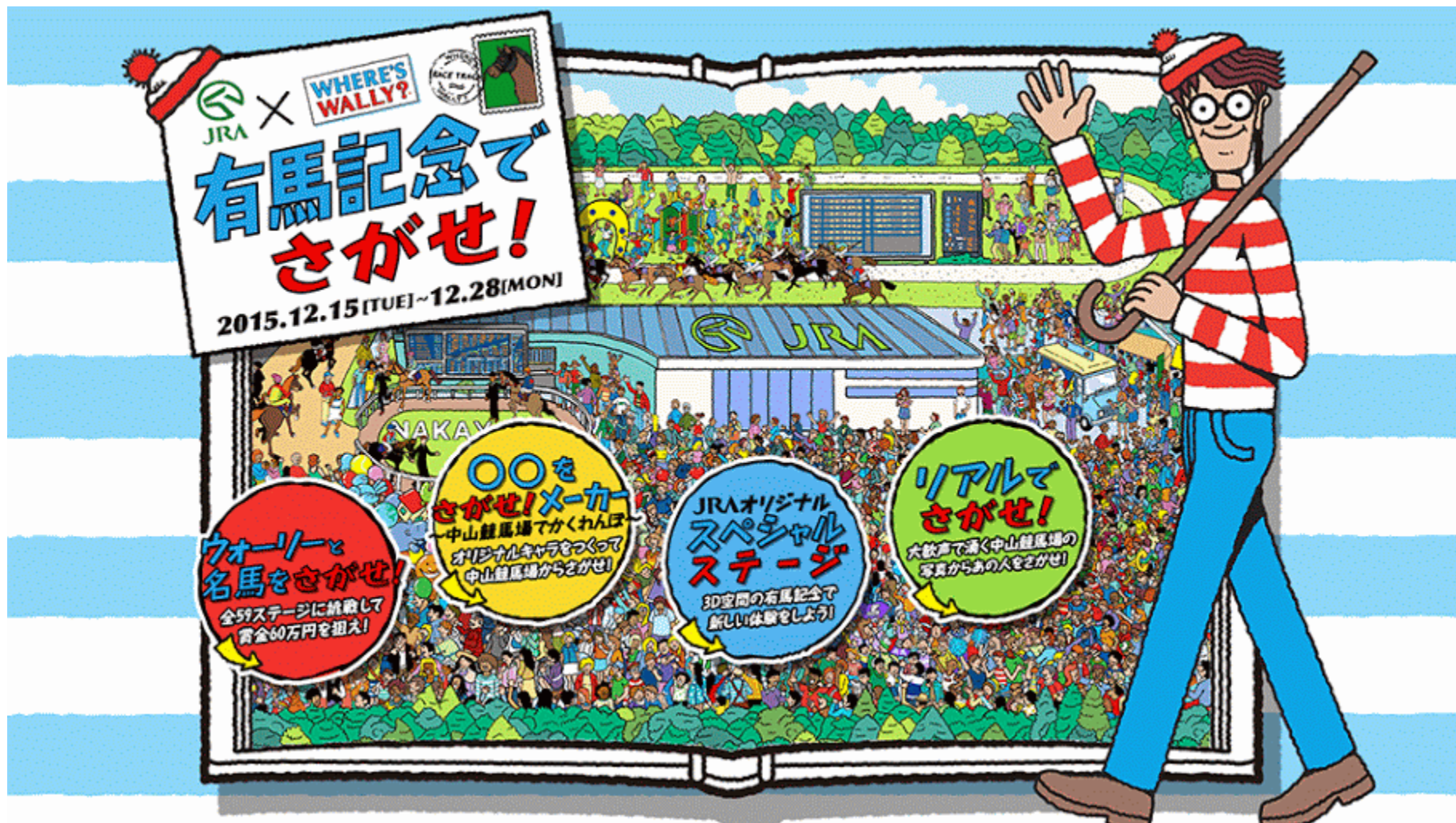
= ユーザーへの新しい体験の提供

キャンペーンに特化（短納期）することによる
ノウハウ蓄積の高速化（挑戦回数の最大化）

3. サービス状況

クライアントワーク
とは（具体例）

TOWAC初の大型案件。「有馬記念」プロモーション
「有馬記念でさがせ！」

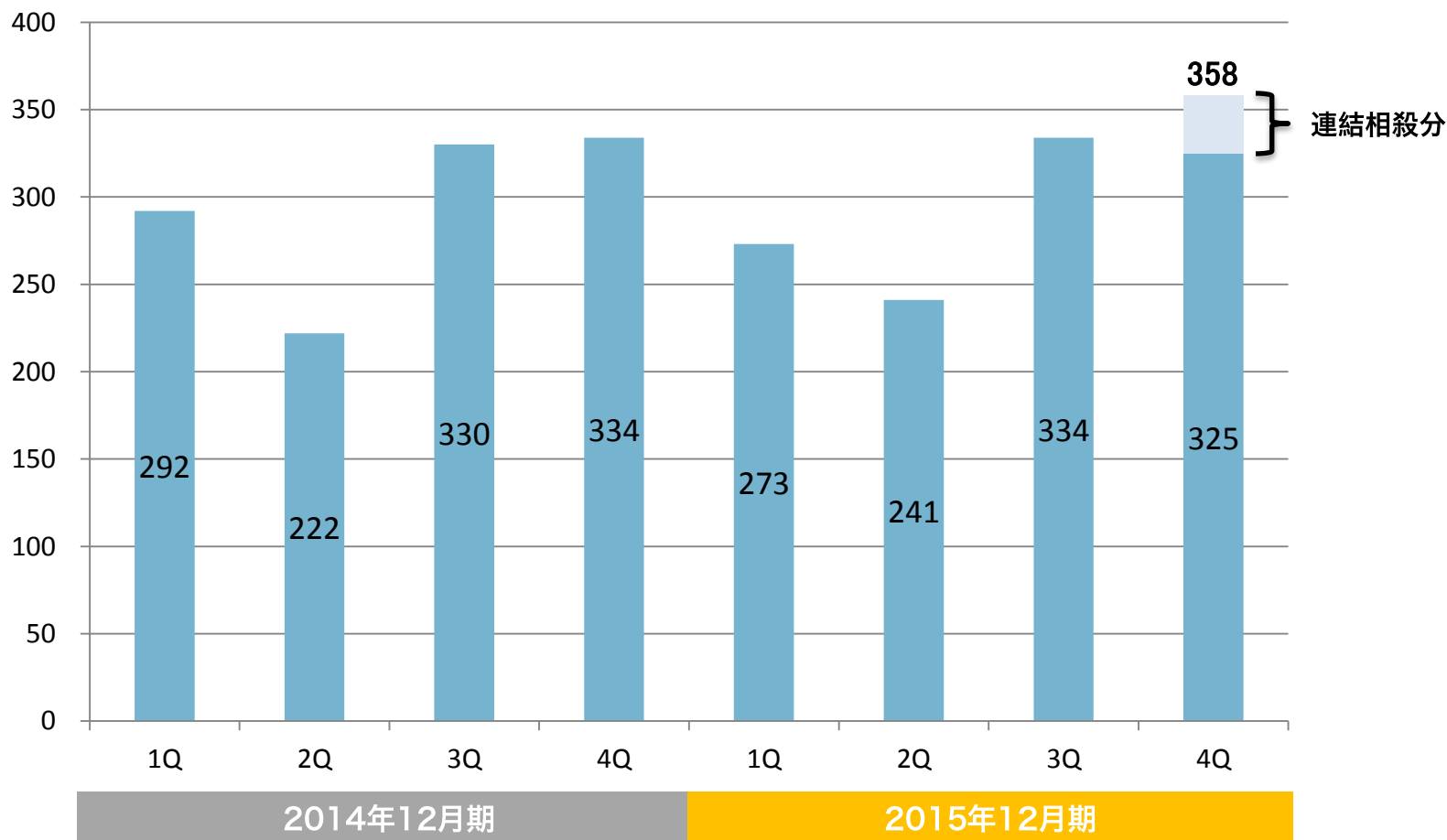


3. サービス状況

クライアントワーク 売上高推移

期初予想には届かないものの、下期は底堅く推移しています

(単位: 百万円)



3. サービス状況

クライアントワーク
サービス状況

「Yahoo! JAPAN インターネット クリエイティブアワード」
グランプリ受賞!

Sanrio Puraland



CHANRIO
MAKER

ちゃんりおメーカー



ソーシャルゲーム
とは（おさらい）

主にスマートフォンを対象にソーシャルゲームを提供

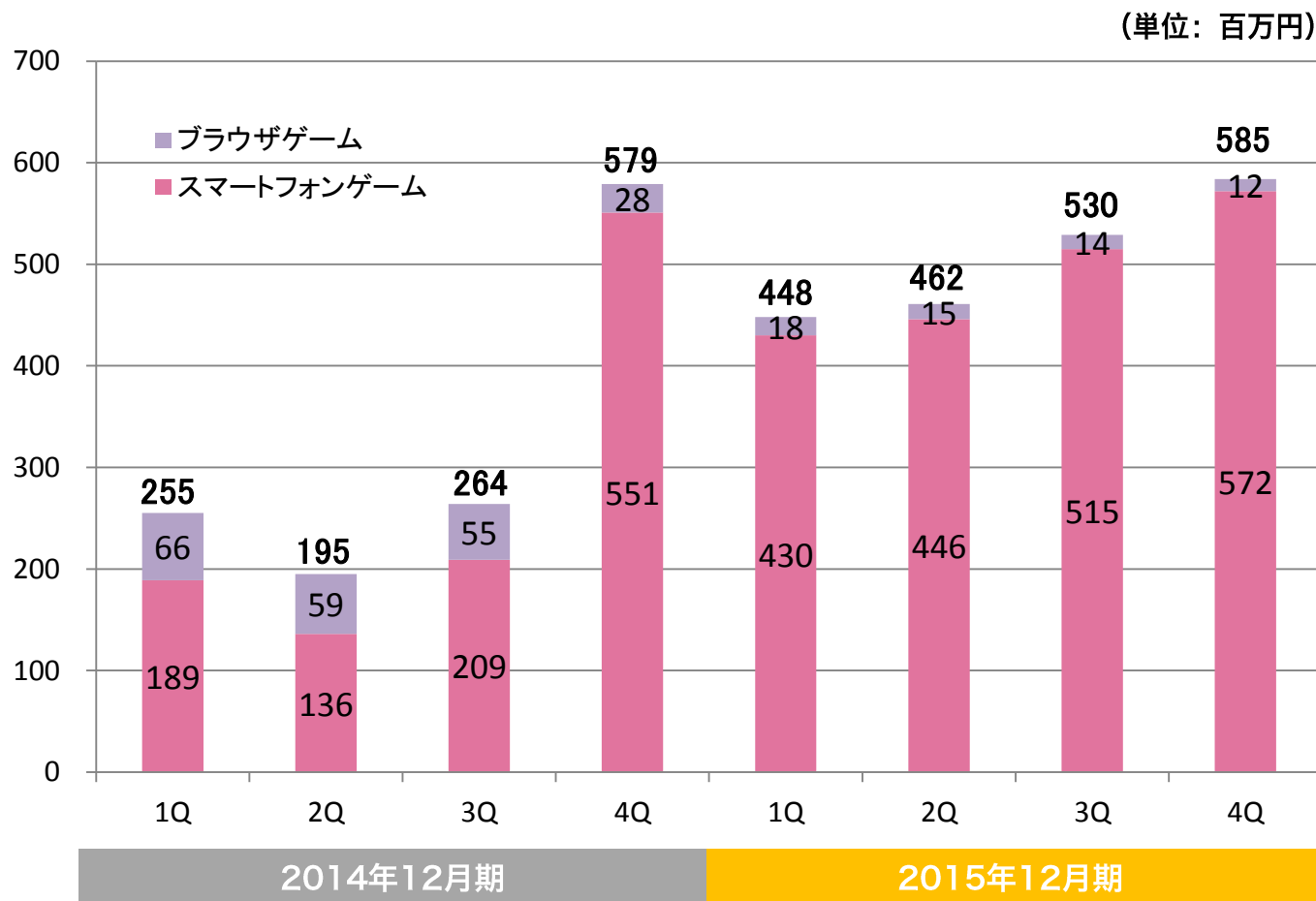
『共闘スポーツRPG』を軸にタイトルを展開しています。



3. サービス状況

ソーシャルゲーム 売上高推移

過去最高の四半期売上高を更新
「甲子園ポケット」を軸に成長を継続



※当社は、Apple、Google等の各種プラットフォームへの支払手数料を差し引いた純額で売上を計上しております。

3. サービス状況

ソーシャルゲーム サービス状況



- 300万ダウンロード突破、1周年を迎えましたが、好調を維持しています。2015年12月に過去最高の月次売上高を達成!
- ニコ生や「Lobi感謝祭」への出演などユーザーとの友情を深める施策を積極的に行っています
- 今後とも「コラボイベント」や「新機能開発」をしていくことで、来期以降も、積極的に伸ばしていく方針



- 2015年8月に配信を開始
- 香港を筆頭にアジアを中心とした海外展開を実施
- ポケットフットボーラーPLUSにバージョンアップ

ソーシャルゲーム サービス状況

ゲーム開発専門集団ガルチが当社グループにジョインする予定です



『雷電』シリーズを生み出した、茶谷修氏率いる開発者集団。コンシューマーゲーム業界出身のクリエイターを多数擁し、スマートフォンゲームやアーケードゲーム含めた数々のタイトル開発に携わる。

開発ラインの強化

グループ間の連携を通じて、ソーシャルゲームの開発ラインを強化します。カヤックの企画力とガルチの開発力により、クリエイティブ力を最大化します。

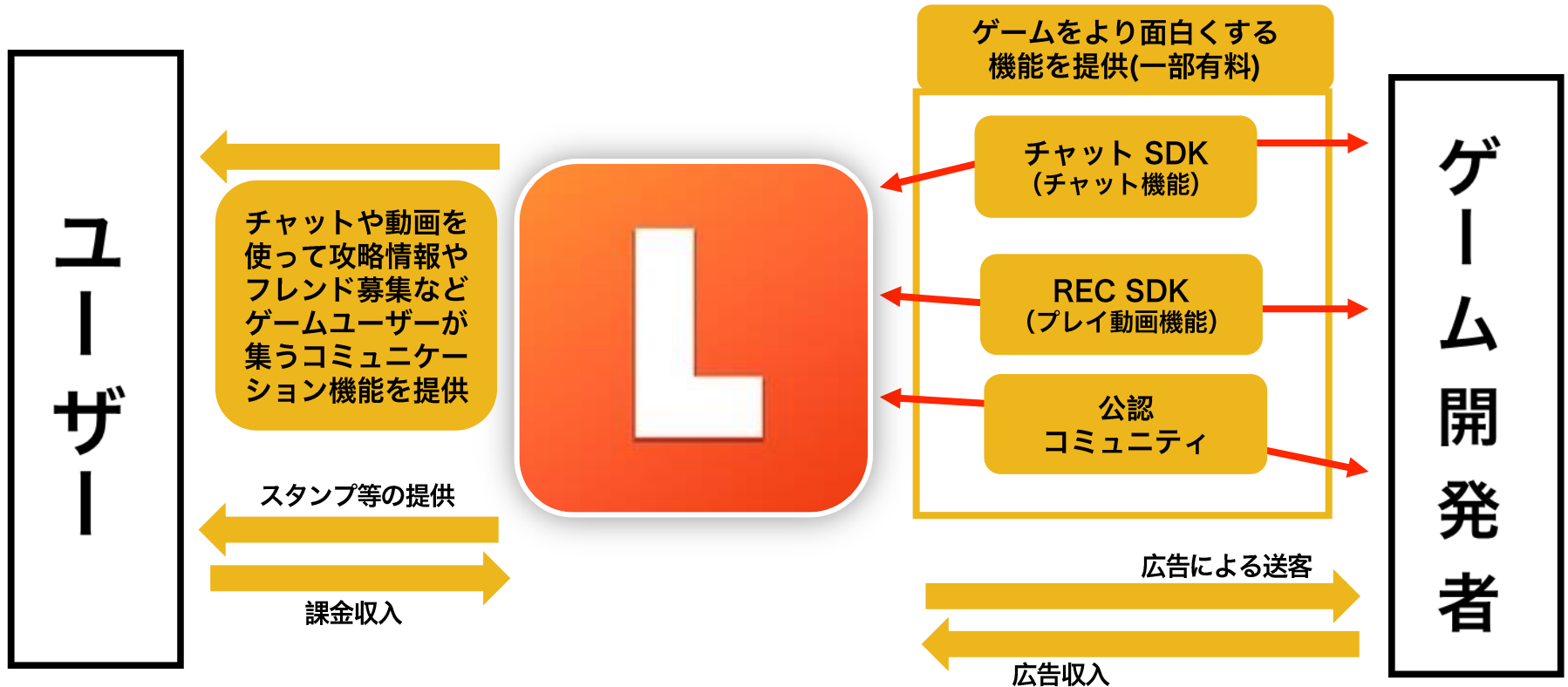
新たな事業領域への可能性

ガルチとの協業により、VRゲーム、コンシューマーゲーム、「Steam」プラットフォームなどの新たな領域にも踏み込むチャンスが得られると考えています。

3. サービス状況

Lobiとは
(おさらい)

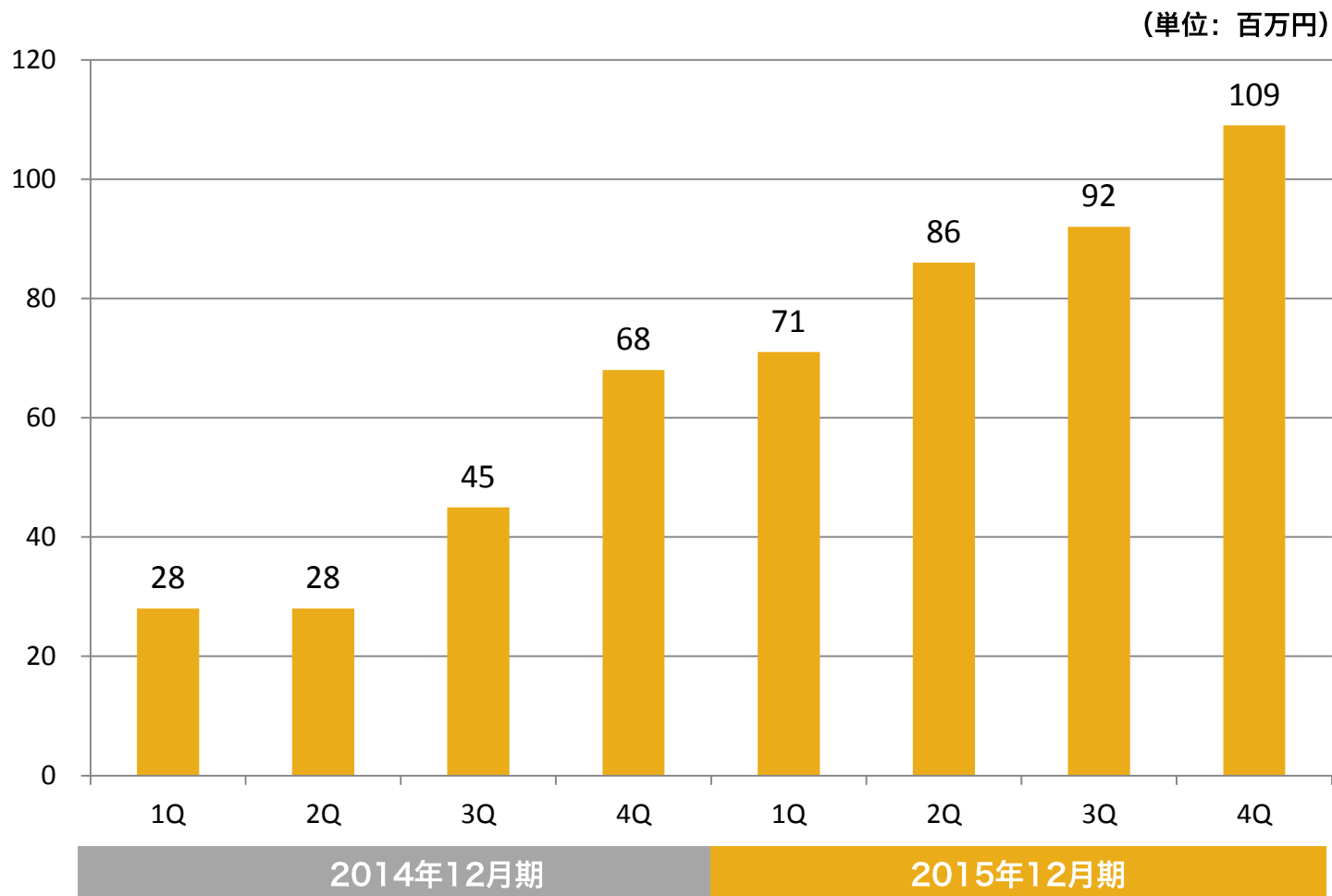
スマートフォンゲームに特化したコミュニティを提供
コミュニティ及び動画を軸にユーザー規模を拡大中



3. サービス状況

Lobi
売上高推移

前年同期比58.7%増、直前四半期比18.6%増
着実に成長を続けています



3. サービス状況

Lobi サービス状況

各指標とも伸長を続けています

公開コミュニティ数

23.9万以上
(前四半期報告時20万)

SDK累計導入アプリ数

745アプリ以上
(前四半期報告時695アプリ)

公認コミュニティ数

138アプリ以上
(前四半期報告時133アプリ)

※上記の各数値は2016年2月15日時点の数字となっております。

※公認コミュニティとは、各スマートフォンゲームアプリが公認したLobi内に設置されているコミュニティです。

3. サービス状況

Lobi

サービス状況

新機能「チームプレイAPI」(ギルドプレイやマルチプレイ時のメンバー募集機能)をリリース!

第一弾! 連撃アクションRPG「ソウルアームズ」(Wright Flyer Studios)とデータ連携を予定しております

ゲームアプリのプレイヤーステータスと連携したメンバー募集機能であることが特徴

一般的なマルチプレイ



いつメンバーが揃うか解らない...



希望のメンバーが来てくれない...



募集URL押したけど満員だった...



やっと入れたのにキックされた...!!



Lobiのマルチプレイ



メンバーが揃うとPUSHで通知!

マルチプレイ募集一覧



ステータス連動で希望が出せる!



参加中のマルチプレイ
レッドラ回ります。補助魔法求む!



終了した募集は一覧から非表示!

レッドラ回ります。補助魔法求む!



チャットで作戦会議やリベンジ!

5/4 あと13分

レッドドラゴンの鱗出るまで回ります。回復&強化魔法使える方いませんか~!

ぬこさん

レッドドラゴンの砦

魔導師 / ヒール / 復活の石 / 魔法剣士 / ...

Lv: 120~ / 第3章



Lobiのマルチプレイで、理想のマッチング!

【今から初挑戦】レッドドラゴンの砦

3. サービス状況

その他の
サービス

JAGMO、多方面で活躍中！
2015年10月公演も大盛況、ゲームの祭典「闘会議2016」にも
出演しました！



3. サービス状況

その他の
サービス

スマホゲーム大会サービス「RANKERS」、2月にリリース予定
ケイブの人気シューティングゲーム『怒首領蜂一面番長』の大会開催
が決定!

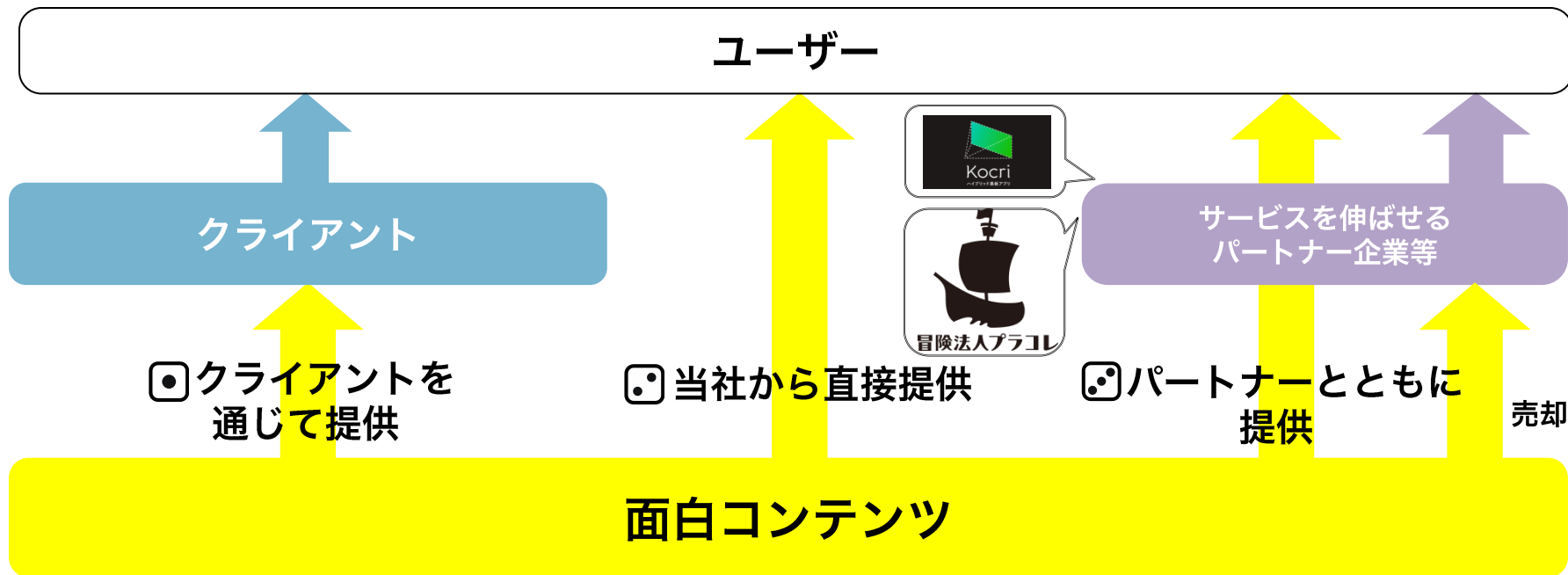
RANKERS



3. サービス状況

まとめ

面白コンテンツをユーザーに届けるという事業を一貫して実施
事業・組織の両面から多様化を推進することで規模拡大へ
中長期的にクリエイターを軸としたコングロマリットを目指します



ユーザー

クライアント

☐ クライアントを通じて提供

☐ 当社から直接提供

☐ パートナーとともに提供

売却

面白コンテンツ

創出

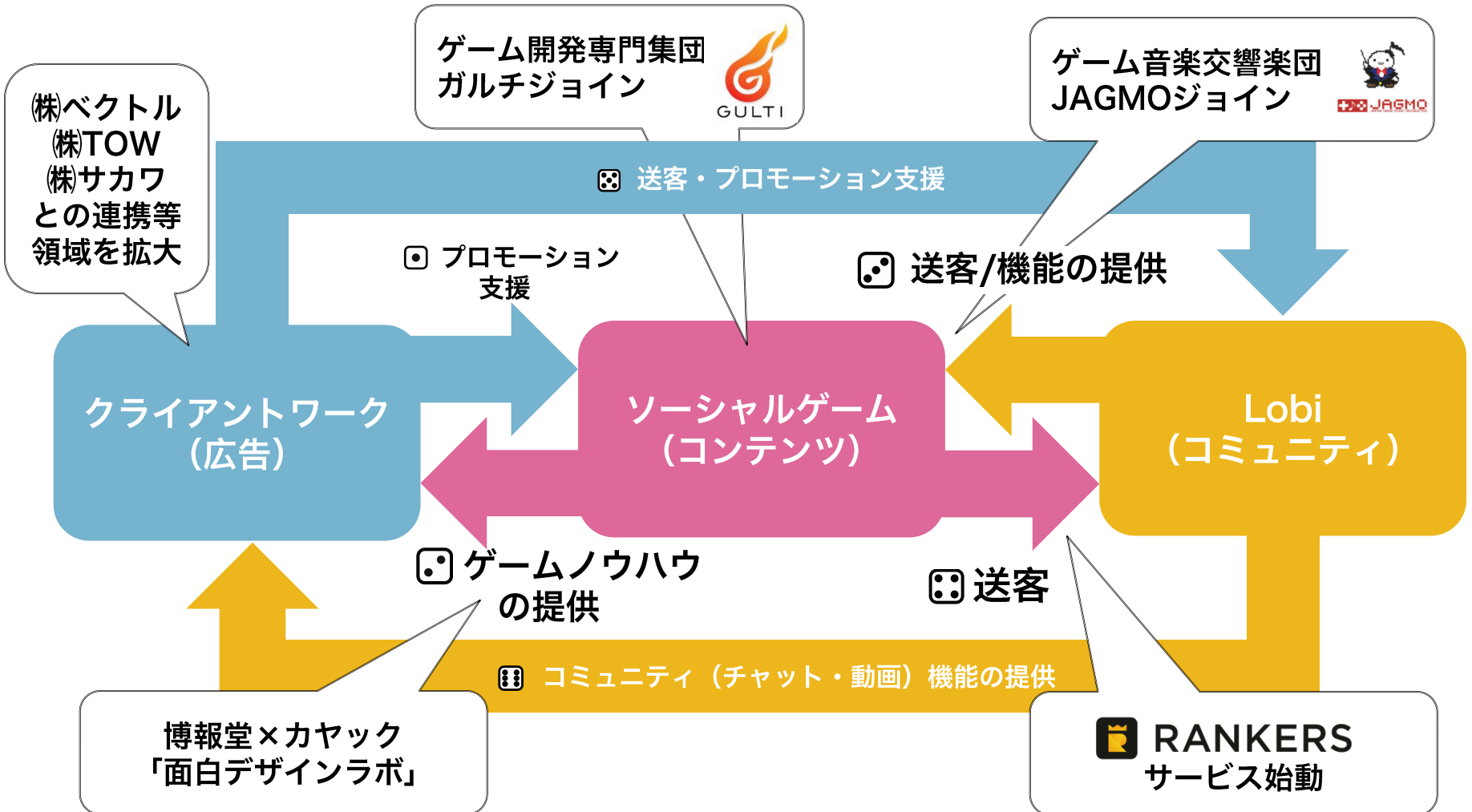
面白法人グループのクリエイター

- クリエイター比率90%の組織
- 873号室（社員と独立の間の制度）や子会社等の働き方の多様化
- クリエイティブ力・採用力・ブランディング力が強み

3. サービス状況

まとめ

主要領域である3サービス及びその周辺事業を充実化
引き続き、この事業領域を重点分野と捉え成長させていく



4. 今期計画について

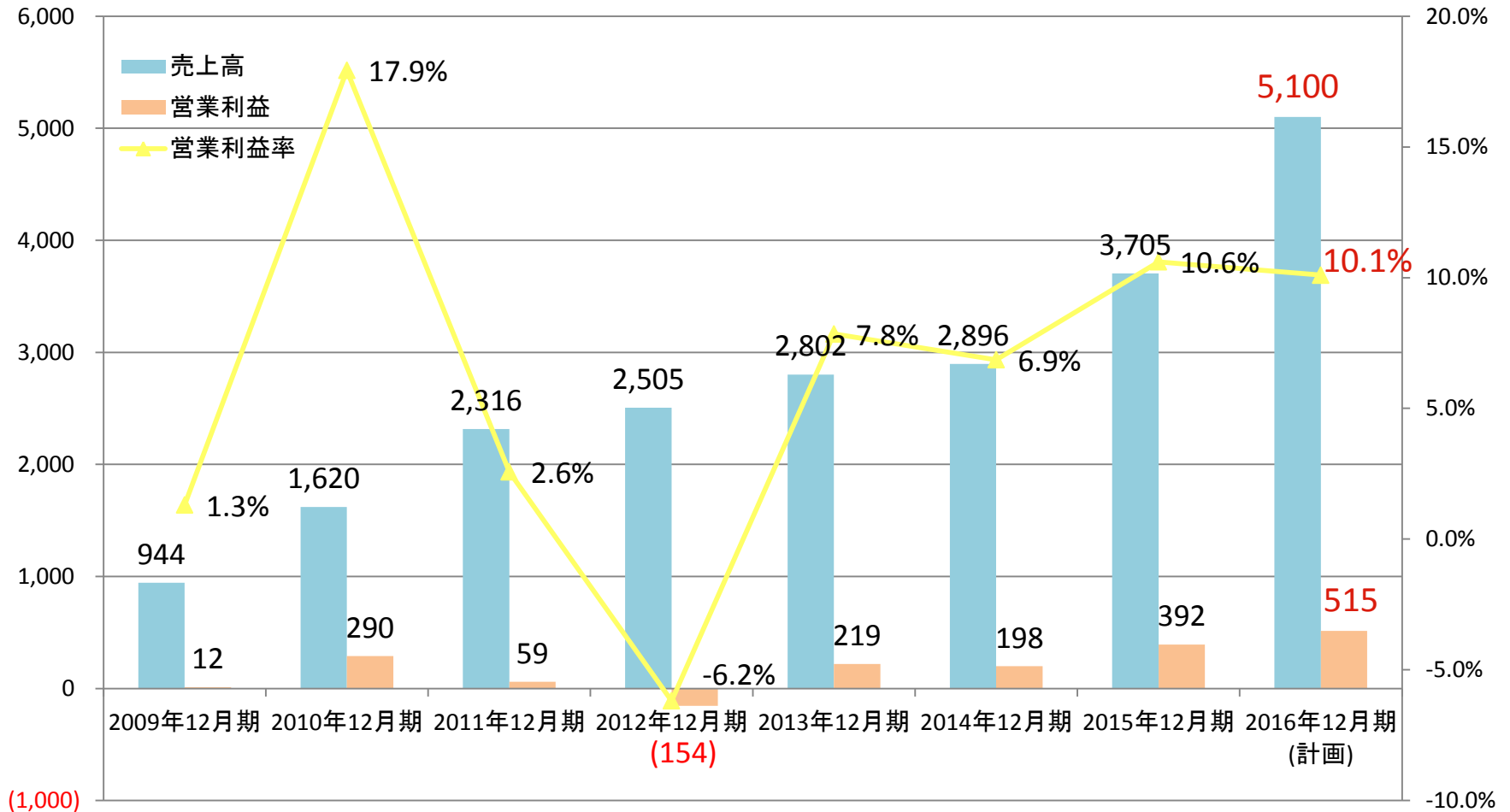
- 今期計画
- 計画解説

4. 今期計画について

今期計画

前期比**38%**の売上高増加、年平均約**30%**の増収率を継続します
営業利益率も**10%**を維持し、営業利益が前期比**31%**増となる計画に

(単位: 百万円)



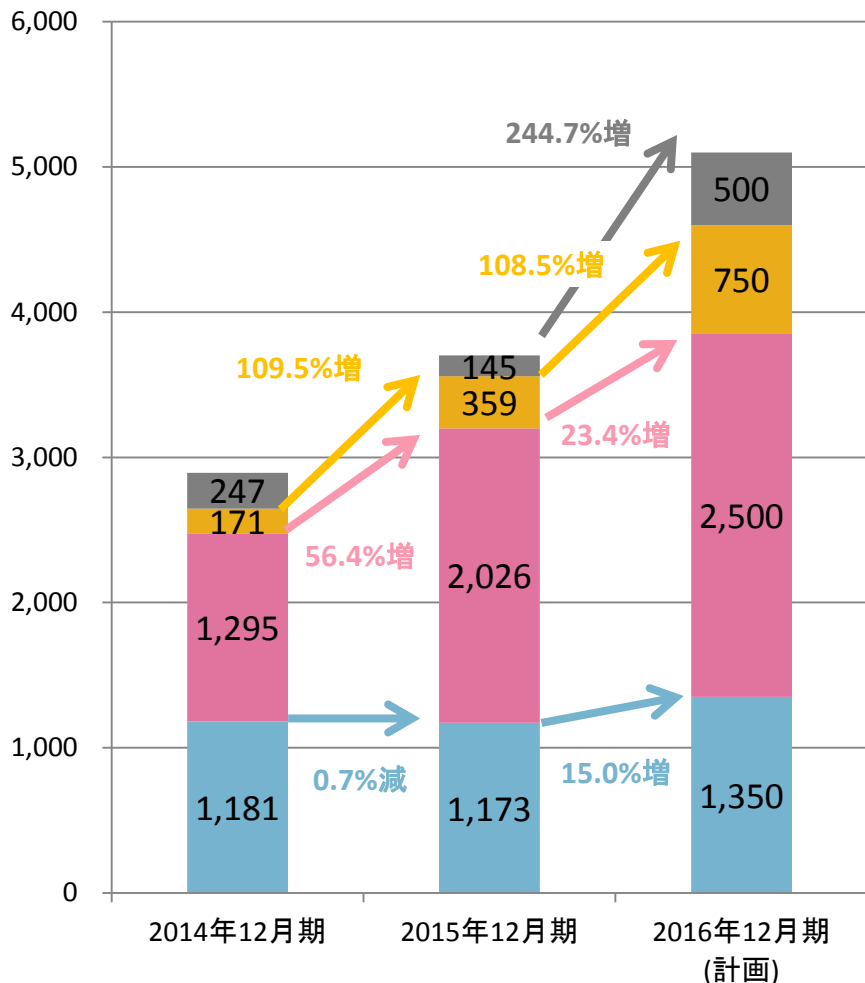
4. 今期計画について

計画解説

主要3サービス全て成長する計画となっています
その他サービスについても大きく伸長を見込んでいます

(単位: 百万円)

■ クライアントワーク ■ ソーシャルゲーム ■ Lobi ■ その他サービス



【売上高】

■ 全社

今期も全体的に下期偏重の業績予想となります。

■ クライアントワーク

人員数の増加に伴い、売上高を増加させる計画となっております。

■ ソーシャルゲーム

既存タイトルにつきましては、現状のトレンドを鑑みた上で、算定しております。新規タイトルにつきましては、事業部門からの予想数値を一定程度減額した数値を、計画上、見込んでおります。

■ Lobi

ユーザー数の増加、及び収益獲得手段の多様化をもとに、予想数値を算出しております。

■ その他サービス

前期に種まきをしたプラコレ・RANKERS・JAGMO等により、増収を見込んでいます。

【費用】

■ 外注費率は、25%程度で策定。

■ 広告宣伝費率は、15%程度で策定。各種KPIの状況によっては、上乘せする可能性があります。

■ 営業利益率10%を確保できる水準で、新規サービスへの投資を行う予定です。

【将来見通しに関する注意事項】

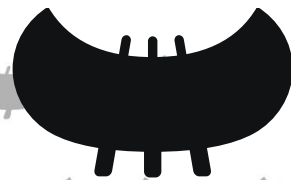
本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements) を含みます。

これらは、現在における見込み、予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。

それらリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内および国際的な経済状況が含まれます。

今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正を行う義務を負うものではありません。

ありがとうございました。



**面白法人
カヤック**