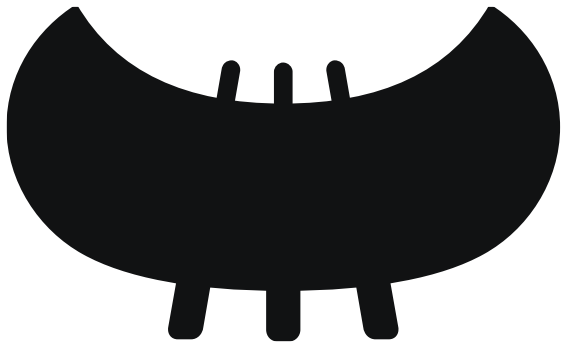


2017年11月15日

**2017年12月期
第3四半期決算説明会**



**面白法人
カヤック**

Ver2.0

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. 決算概要
2. サービス状況
3. 今期計画について

1. 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
- 社員数の推移
- 人事指標

1. 決算概要



ハイライト (2017年7月～2017年9月)

業績

前年同期比、増収増益に

売上高： 1,630百万円
営業利益： 98百万円

前年同期比：21.1%増
前年同期比：13.6%増

クライアントワーク

過去最高の四半期売上となりました

売上高： 444百万円

前年同期比：46.5%増

ソーシャルゲーム

さらなる増収を見据え、力をためています

売上高： 726百万円

前年同期比：7.8%減

Lobi

ビジネスモデル変更に伴い前年同期比減収

売上高： 111百万円

前年同期比：30.4%減

その他のサービス

新規サービスの増加・伸長により前年同期比3倍超に

売上高： 346百万円

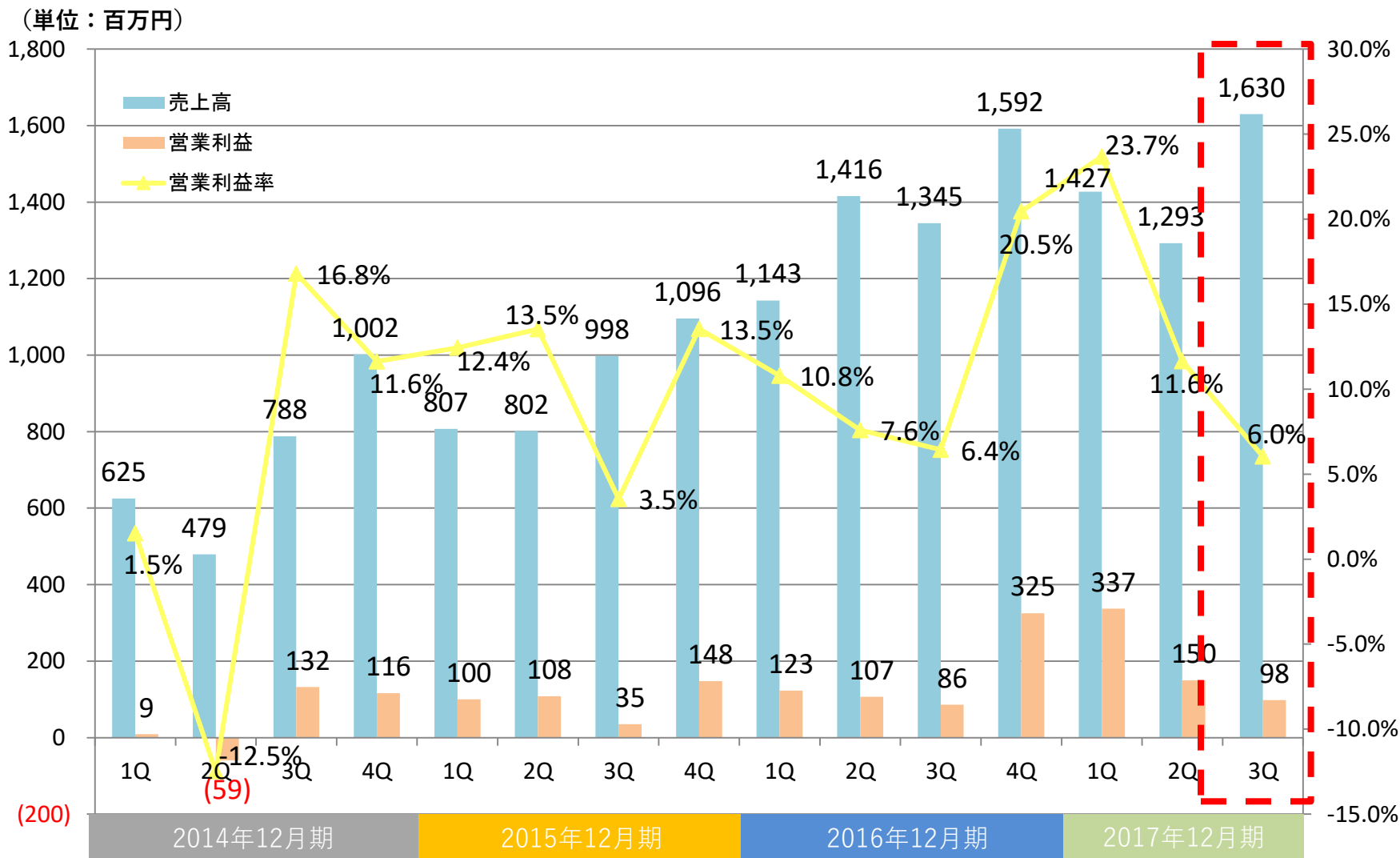
前年同期比：272.3%増

1. 決算概要

四半期決算推移

四半期最高売上を更新！

広告宣伝や新規タイトルへの投資により営業利益率は低下



1. 決算概要

損益計算書

ゲーム新規タイトルへの先行投資（開発費）により粗利益率が低下
直前四半期比では、販管費の増加に伴い営業利益率が5.6%低下

（単位：百万円）

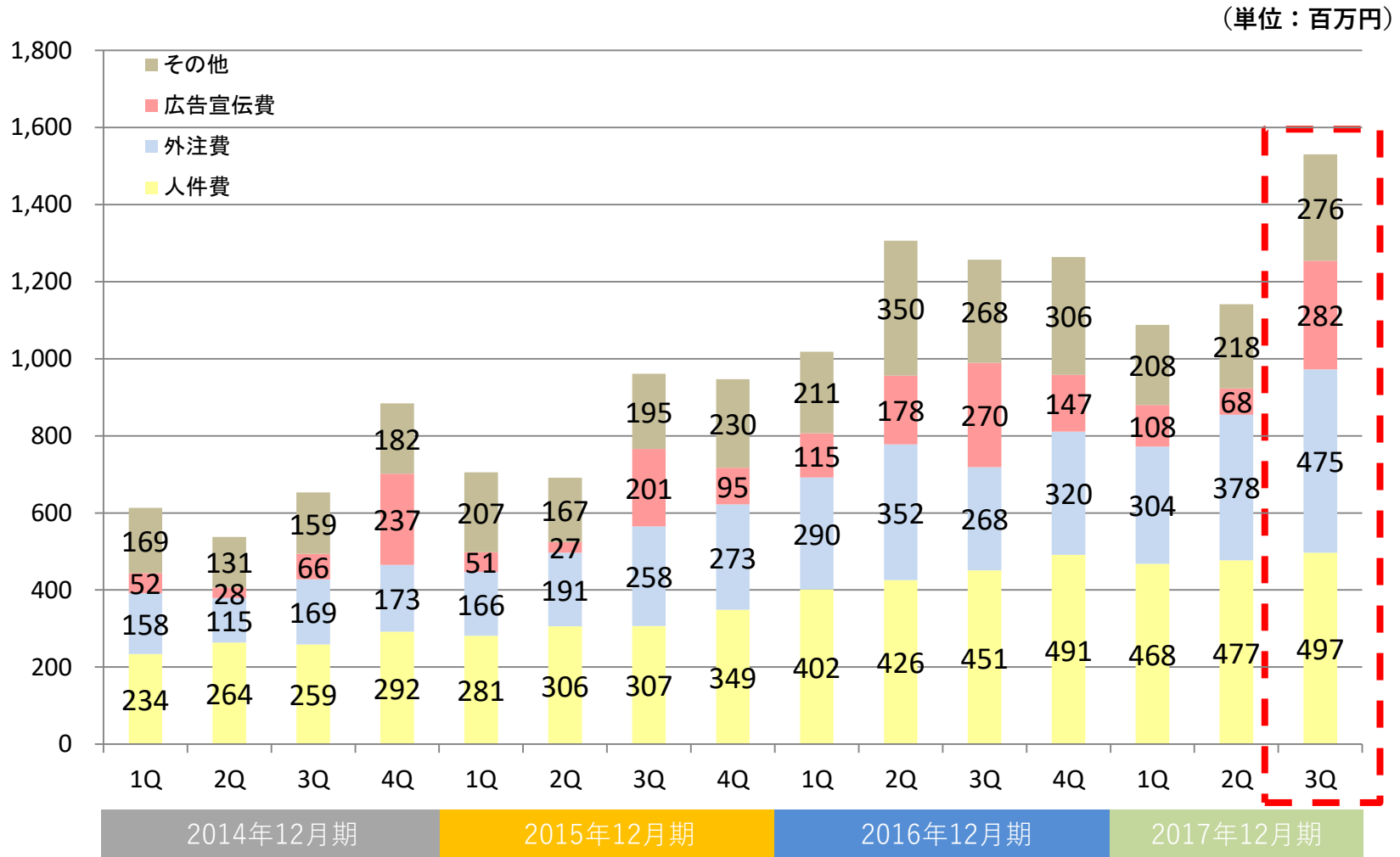
	2017年12月期3Q (2017年7-9月)	2016年12月期3Q (2016年7-9月)	前年同期比 増減	2017年12月期2Q (2017年4-6月)	直前四半期比 増減
売上高	1,630	1,345	21.1%	1,293	26.0%
売上原価	1,032	752	37.1%	797	29.4%
売上総利益	597	593	0.8%	495	20.6%
売上総利益率	36.7%	44.1%	- 7.4pt	38.3%	- 1.6pt
販売管理費	499	506	-1.4%	345	44.8%
営業利益	98	86	13.6%	150	-34.7%
営業利益率	6.0%	6.4%	- 0.4pt	11.6%	- 5.6pt
経常利益	134	87	54.3%	164	-18.3%
税金等調整前当期純利益	134	87	54.3%	164	-18.3%
当期純利益	78	34	125.7%	109	-27.7%

1. 決算概要



費用推移

事業規模（人件費+外注費）が着実に増加しております
また、ぼくらの甲子園！ポケットの夏のTVCMにより広告宣伝費が増加



1. 決算概要



貸借対照表

鎌倉の拠点開発に伴い、引き続き固定資産が増加傾向

(単位：百万円)

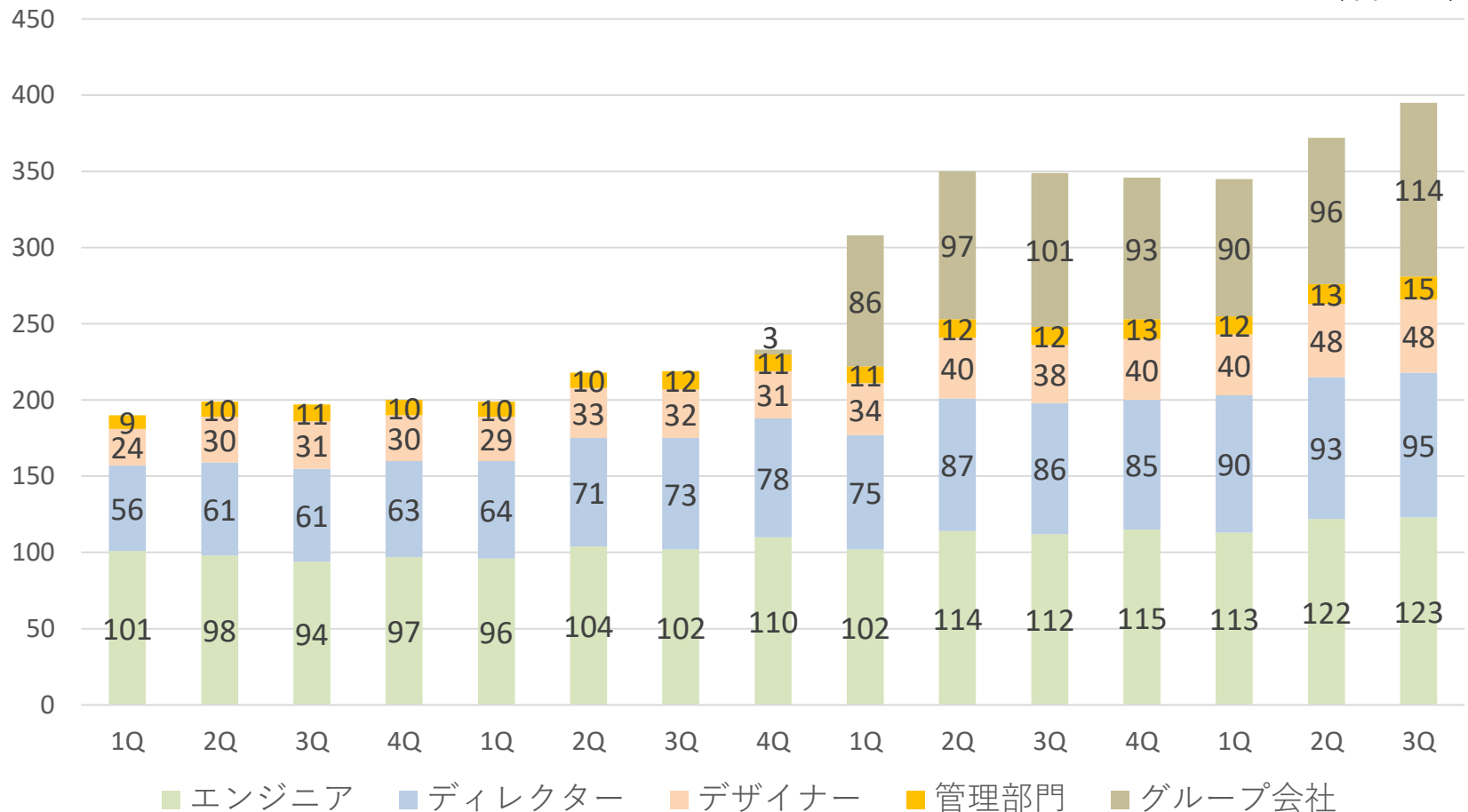
	2017年9月	2016年9月	前年同期比	2017年6月	直前四半期比
流動資産	3,160	2,688	117.5%	3,206	98.6%
うち現金及び預金	1,957	1,795	109.0%	2,147	91.1%
固定資産	1,946	1,373	141.7%	1,735	112.1%
総資産	5,106	4,062	125.7%	4,942	103.3%
流動負債	1,020	754	135.3%	1,013	100.7%
固定負債	1,282	1,390	92.2%	1,287	99.6%
純資産	2,803	1,917	146.2%	2,641	106.2%

1. 決算概要

社員数の推移

当社は組織戦略を重視しており、クリエイターを競争源泉と考えています
そのため、クリエイター数（社員数）を重要な指標と捉えており、
これからも継続的に開示していきたいと考えています

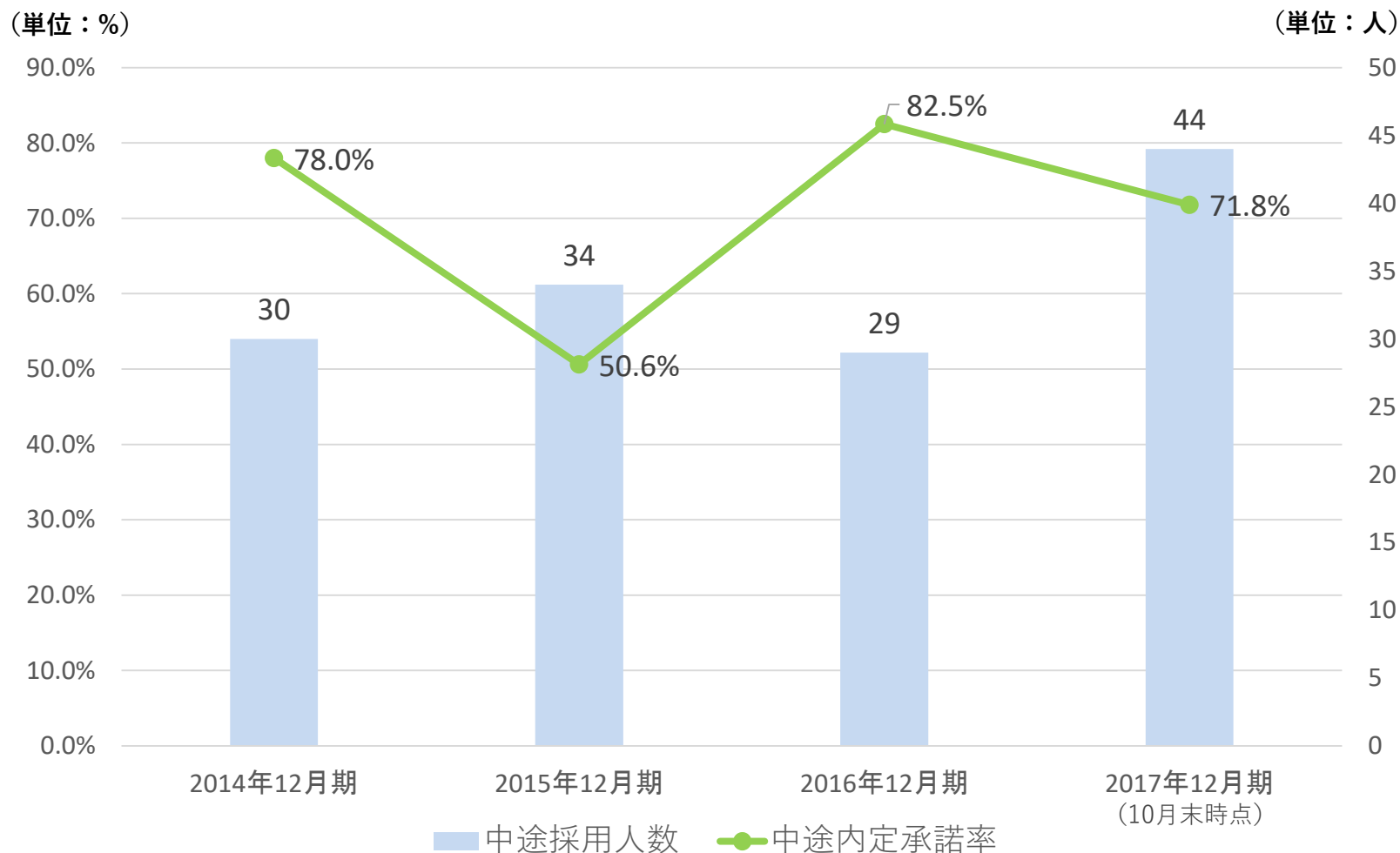
(単位：人)



1. 決算概要

人事指標

人事の重要な指標の一つとして「中途内定承諾率」があります
全体的に上昇傾向も2017年度は採用人数の増加に伴い低下しています



2. サービス状況

- 全体
- 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

2. サービス状況

全体

当社の主要事業は、クライアントワーク・ソーシャルゲーム
Lobiの3事業です

主要サービス

クライアントワーク

ソーシャルゲーム

L o b i

その他のサービス

ウェディング



冒険法人プラコレ

eSports



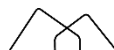
Well Played

ゲーム音楽
交響楽団



JAGMO

地域サービス



カヤックLiving

不動産サービス

realinamuraestate

稲村ヶ崎R不動産

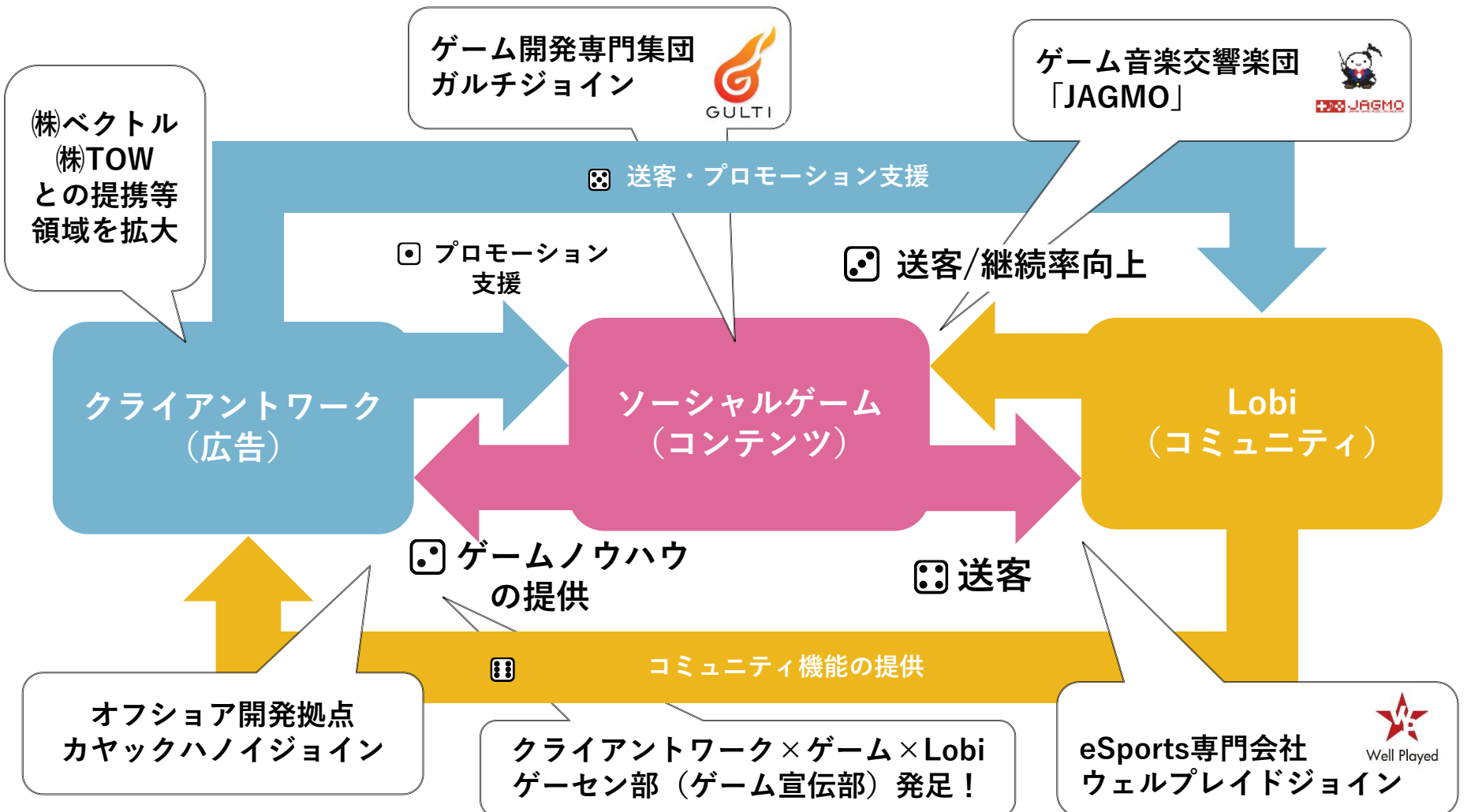
葬儀サービス

鎌倉自宅葬儀社

2. サービス状況

主要サービスシナジー

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きます



2. サービス状況

注力分野

「ゲームを続ける理由をつくる」「ゲームに出会う機会を増やす」
ゲーム周辺領域を強化しています



Lobi
(自社サービス)

ゲームコミュニティ



ユーザーの継続率・熱量の向上

スマホゲーム

ユーザーの送客

ユーザーの継続率・熱量の向上

クライアント
ワーク



ゲーム広告・ブランディング



グループ
会社

esports

2. 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

- ブレスト文化が支える面白い企画をつくるノウハウ



技術力

- 新しい技術に挑戦する組織風土

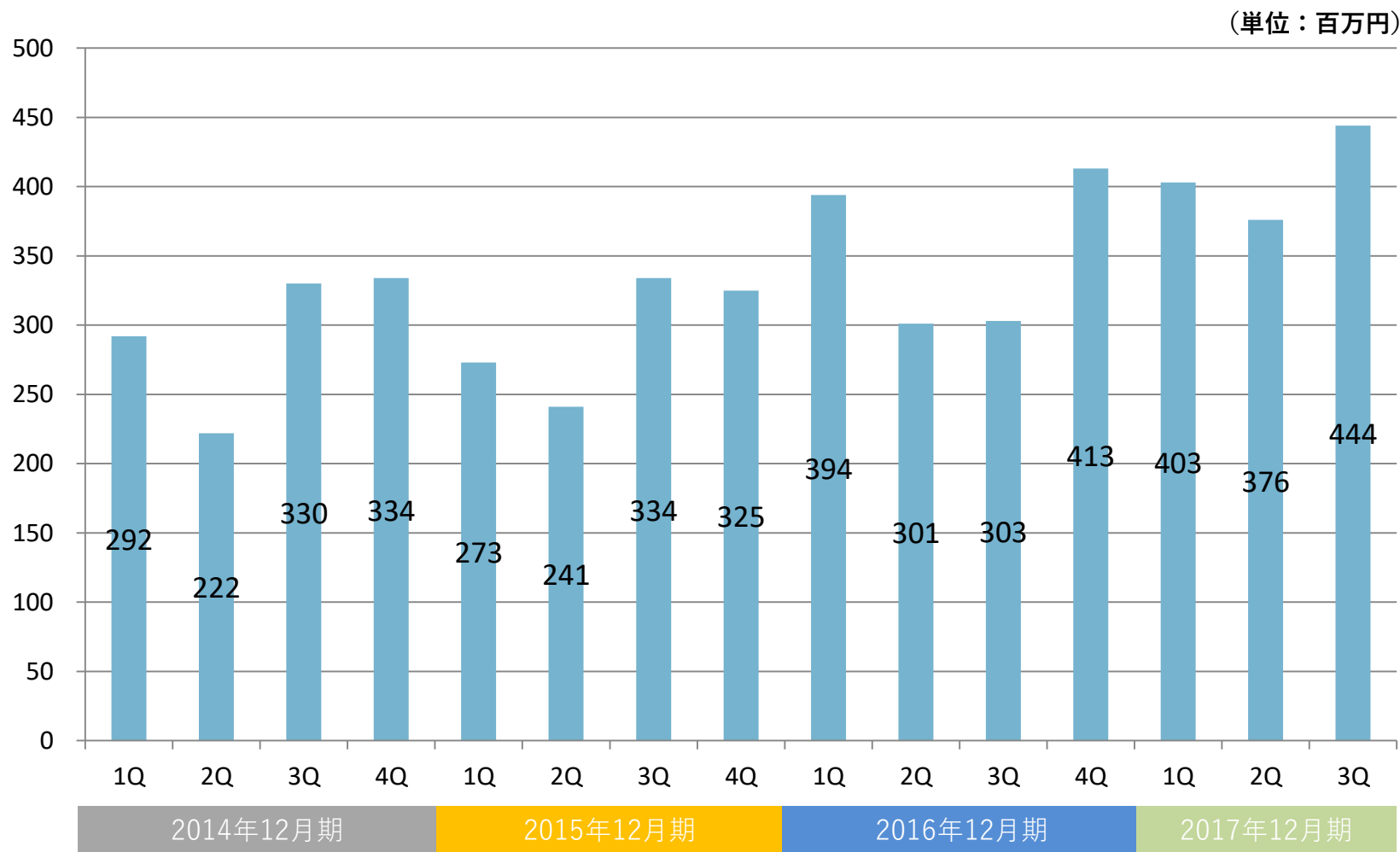
＝ ユーザーへの新しい体験の提供

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）

2. サービス状況

クライアントワーク 売上高推移

過去最高の四半期売上となりました
着実に成長を続けています



2. サービス状況

クライアントワーク サービス状況

「サマーウォーズ」テレビ放送を記念した
テレビ放送と連動した特設サイト

ツイート数は70万を超えTwitterトレンドで世界1位となりました

サマーウォーズ TV放送連動
SUMMER WARS

MISSION
ミッションに合わせて
エンターキーを叩け！

8月18日02:00-
TV連動スタート!

ようしくお願いしまあすすつ!!まで
12:12:16:84

1,252,138回

Enter

1,009回

Enter

あああすすつ!!

ようしくお願いしまあすすつ!!

ボタン特設サイト

2. サービス状況

クライアントワーク サービス状況

細田守監督作品『サマーウォーズ』テレビ放送を記念して、
テレビ放送と連動した特設サイト「よろしくお願いまああすっ!! ボタン」を開設いたしました
テレビを見ながらスマートフォンで遊べるサイトで、ストーリーにあわせてサイトも変化し、
世界を救う映画のクライマックスシーンでは健二と一緒に世界を救うため、
「よろしくお願いまああすっ!!」ができる仕様になっています

テレビで映画を見ながら、ストーリーと連動して
お手持ちのスマートフォンをセカンドスクリーンとして楽しめる初の試みとなります

サイトはワールドクロックやOZ空間を最新技術のWebGLで再現し、
自分のスマホからOZとつながるような体験ができるファン必見のサイトになりました



シーンに合わせて突如サイトが変化



スマホに花札ステージが出現



ナツキと一緒にこいこいが体験できる!



エンターボタンを押すと



「よろしくお願いまああすっ!!」 音声で再生



キリ番達成で壁紙をGET!

2. サービス状況

クライアントワーク サービス状況

競馬エンターテインメントサイト「umabi」のゲームコンテンツ
サイト上にあるゲームはソーシャルゲームチームも携っており
広告とゲームの両方を得意とするカヤックならではの案件となりました



2. サービス状況

ソーシャルゲーム
とは（おさらい）

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。



2. サービス状況

ソーシャルゲーム
とは（おさらい）

現在の運用タイトルは下記2タイトルとなっており、
売上高の大部分は当該タイトルで構成されております

「ぼくらの甲子園！ ポケット」



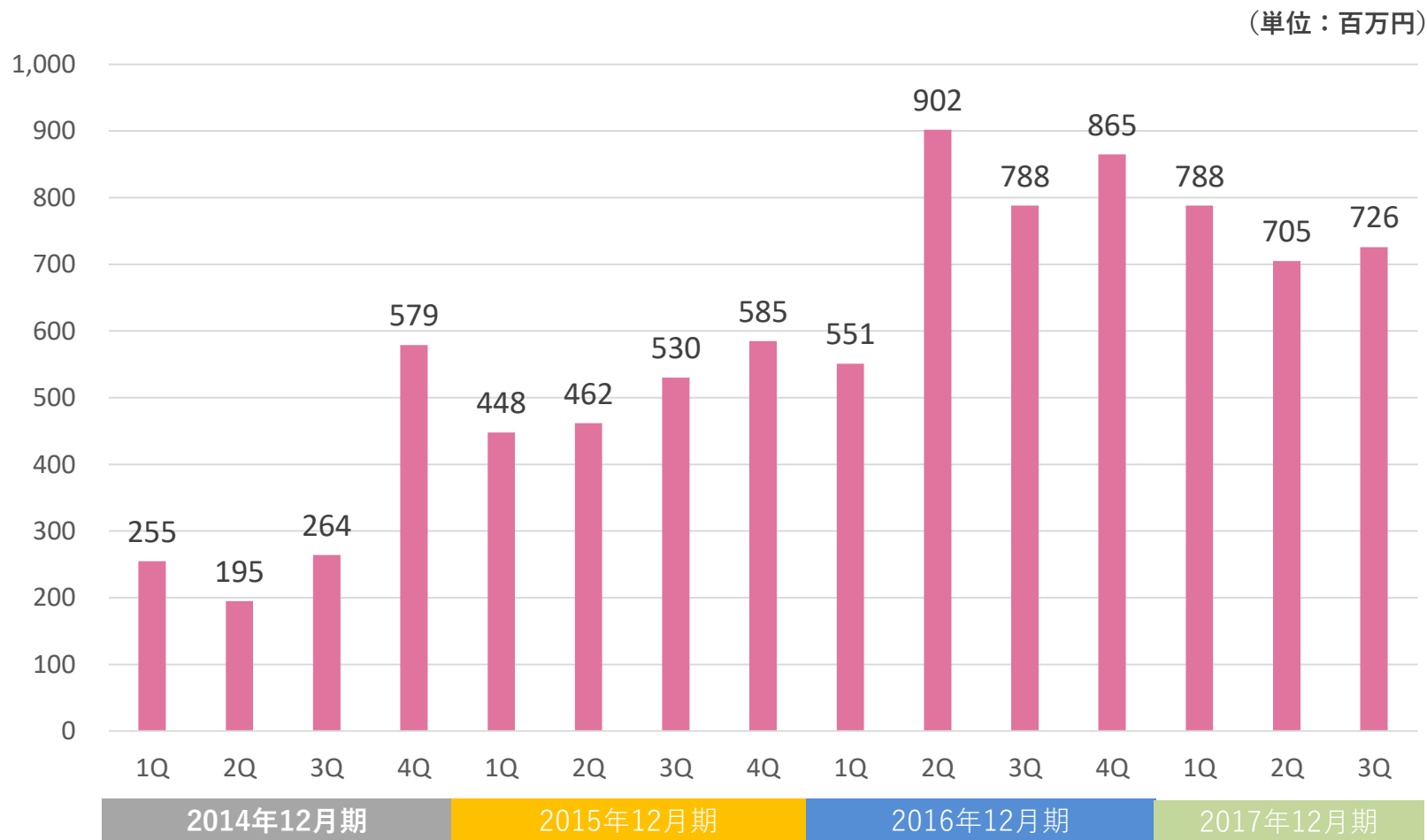
「キン肉マン マッスルショット」



2. サービス状況

ソーシャルゲーム 売上高推移

前年同四半期比7.8%減収も、直前四半期比では3.0%の増収
既存タイトルが堅調に推移しております



※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

ソーシャルゲーム サービス状況

年初に、2017年度（当連結会計年度）中に、
3～4本のタイトルをリリースするとお話をさせていただきましたが
厳しくなってきました
昨今の状況をふまえたクォリティの追求により
全体的にタイトルのリリースが遅れています
なお、新規タイトルの状況は、次ページ以降のとおりです

2. サービス状況

ソーシャルゲーム サービス状況

第2四半期決算発表(8月14日)までに「RXN -雷神-」と「機動戦士ガンダム 即応戦線」について公表させて頂いております

RXN -雷神-

- ガルチ10周年プロジェクトとして7月7日よりティザーサイトを公開！
- 年内にNintendo Switchにて発売予定！（NEW！）



機動戦士ガンダム 即応戦線

- (株)バンダイナムコエンターテインメントより配信予定の「機動戦士ガンダム 即応戦線」が事前登録を開始！& 2017年配信予定！

※「機動戦士ガンダム 即応戦線」は、(株)バンダイナムコエンターテインメントより配信予定のタイトルです。

2. サービス状況

動画をご覧ください→ <https://youtu.be/qYgGAyCEJK0>



2. サービス状況

ソーシャルゲーム サービス状況

ゲームロフト社との日本配信にかかる協業タイトル
「モダンコンバット Versus」事前登録開始！
Lobi(コミュニティ)やウェルプレイド(e-sports)とも連携し、
ユーザーに総合的なサービスを提供します



2. サービス状況

ソーシャルゲーム サービス状況

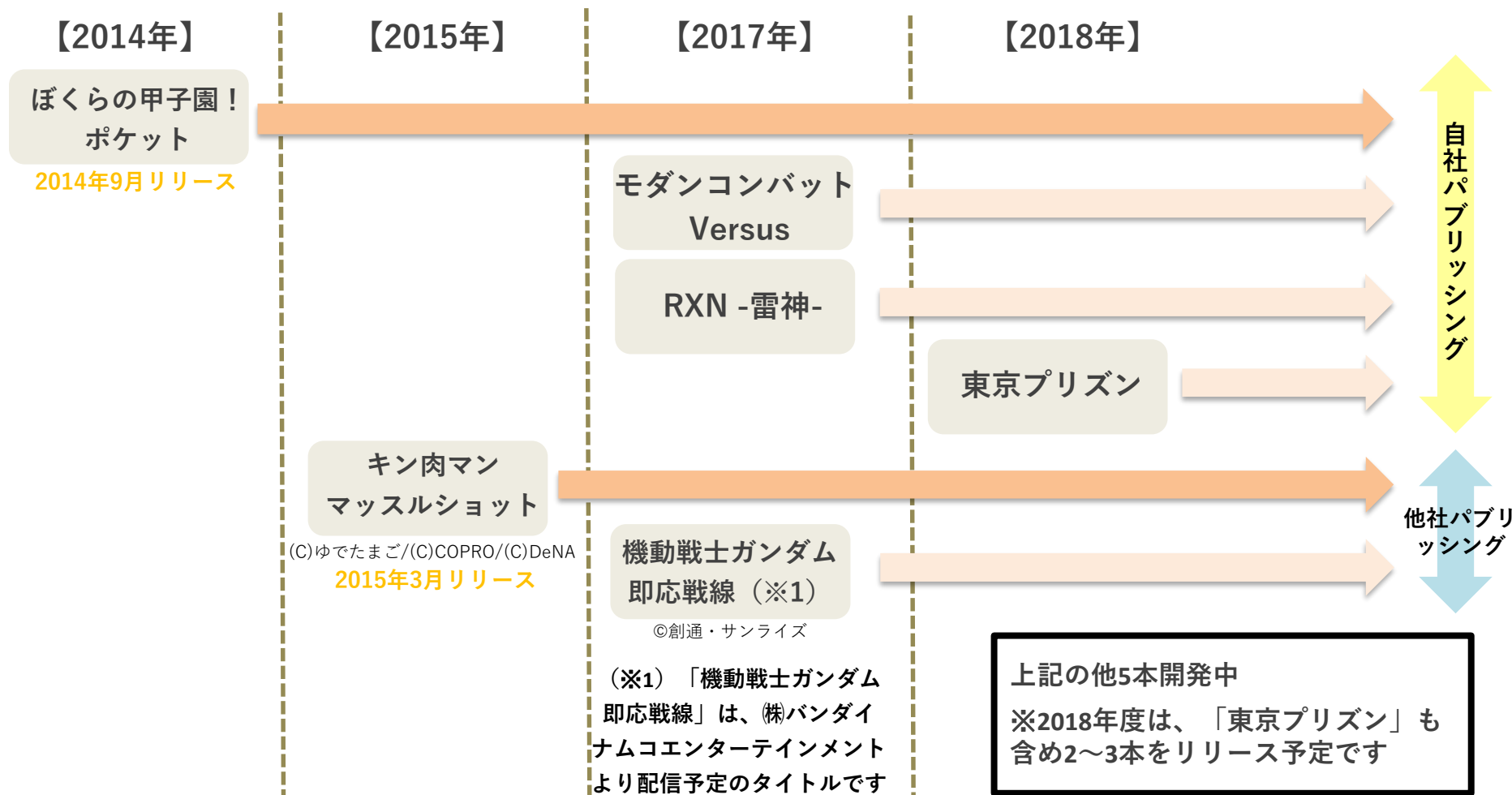
自社オリジナルタイトル「東京プリズン」 事前登録開始！
2018年春にリリース予定です



2. サービス状況

ソーシャルゲーム サービス状況

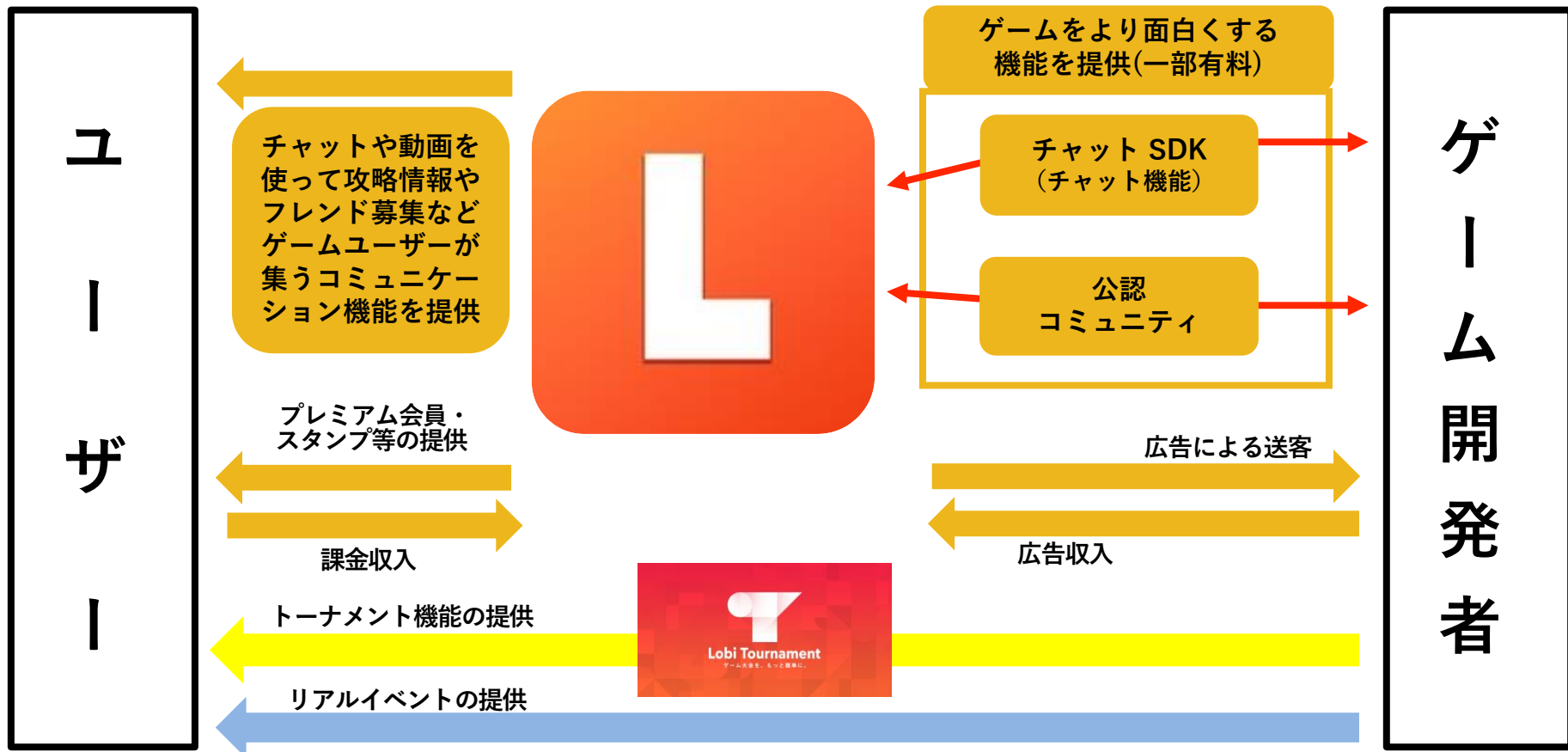
運用・開発タイトルの状況は下記のとおりです
グループ会社も含めた人員の拡充・組織体制の整備により
開発力が向上し、安定的にタイトルを出せる規模に成長しました



2. サービス状況

Lobiとは
(おさらい)

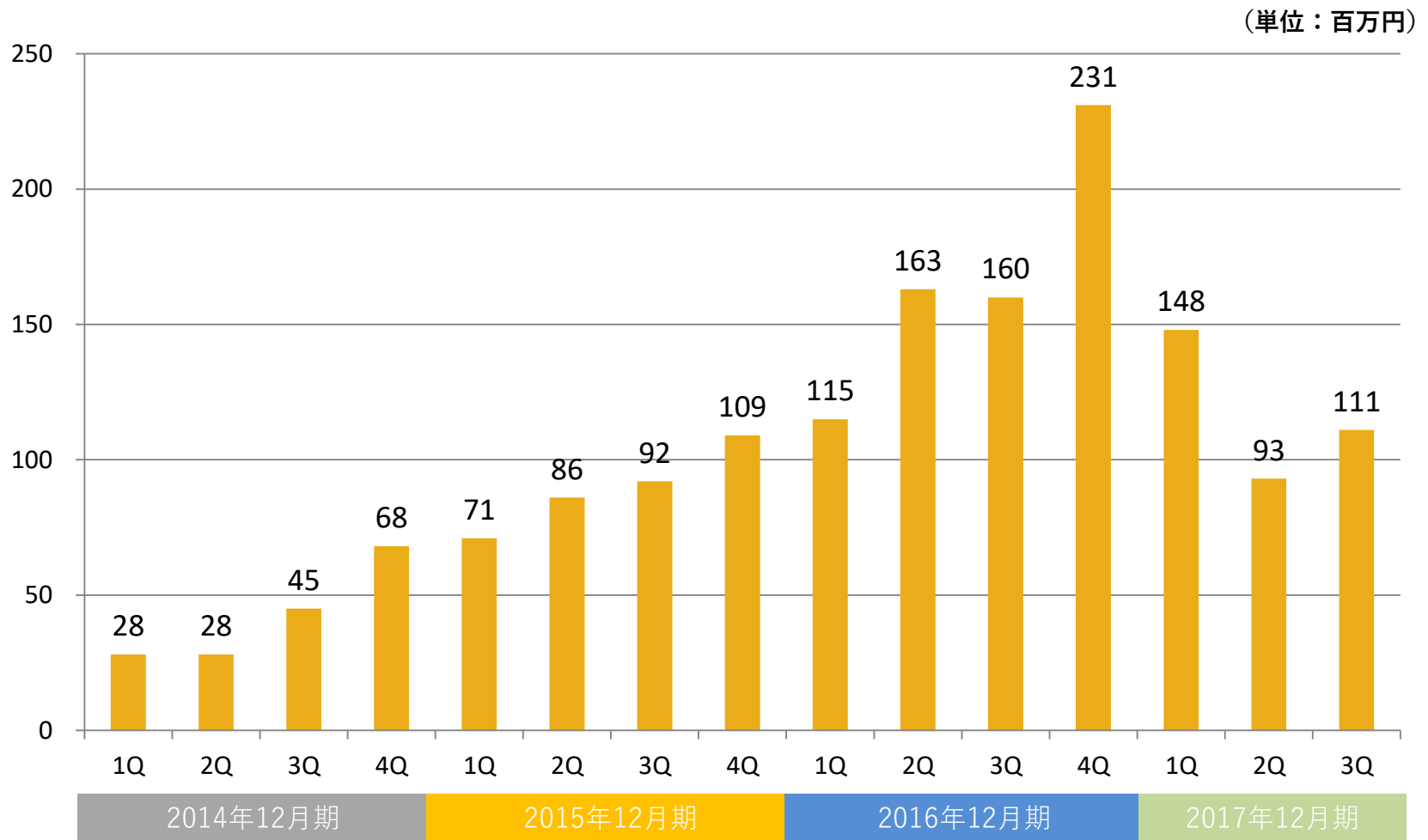
スマートフォンゲームに特化したコミュニティを提供
コミュニティを軸にユーザー規模を拡大中



2. サービス状況

Lobi 売上高推移

前年同四半期比30.4%減収も直前四半期比19.9%増収
ビジネスモデルの転換中です



2. サービス状況

Lobi サービス状況

今回より、LobiのKPIを「月間アクティブグループ数」と「エンゲージメント率が80%以上のグループ数」に変更します

Lobiは、ユーザー（コミュニティ）にフォーカスしたサービス運営を行っております

アクティブなグループ（コミュニティ）数はもちろん、コミュニティに参加しているユーザーの熱量（エンゲージメント）も戦略上、重要な指標と捉えています

月間アクティブ
グループ数

78.7万^{以上}

エンゲージメント率
80%以上のグループ数

32.1万^{以上}

- ※エンゲージメント率80%とは、グループ（コミュニティ）に参加しているユーザーの80%以上がチャット等のアクション（積極的な参加）をしていることを指しています
- ※月間アクティブグループ数には公開グループだけでなく非公開のグループも含まれます
- ※今後、四半期ごとに当該指標の推移を公開していく方針です

2. サービス状況

Lobi サービス状況

「Lobi Tournament」で賞品提供など大会主催者支援を開始！
第一弾は『クラッシュ・ロワイヤル』『#コンパス』
『シャドウバース』『戦艦ストライク』
『Vainglory(ベイングローリー)』の5タイトル！



Lobi Tournament

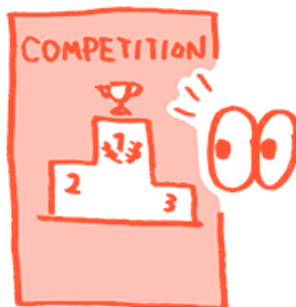
大型大会支援のフロー

1 | 大会作成と申請



主催者は大型大会支援の条件を確認し、専用フォームから申請します。

2 | 運営が大会チェック



大会が終了した時点で運営が条件に合致していたか確認します。

3 | 賞品の配布



支援条件に合致していた場合、後日該当者に賞品をお送りします。

2. サービス状況

eSports サービス状況

ウェルプレイド、eSportsリーグ「ウェルプレイドリーグ」を設立！
第一弾は国内初の公認リーグとして
『クラッシュ・オブ・クラン』のリーグ開催決定！
さらに、イオンエンターテイメントの後援により、
映画館を活用したeSportsのパブリックビューイングを実現！



クラッシュ・オブ・クラン



2. サービス状況

その他の
サービス

「稲村ヶ崎R不動産」は「鎌倉R不動産」にブランド名を変更しました
カヤックとのシナジーを加速させていきます



2. サービス状況

その他の
サービス

カヤックLivingを設立するとともに、SuMiKaを事業譲受
多様な価値観をもつSuMiKaのユーザーとともに、
地域を軸としたサービスを運営していく方針です



カヤックLiving

2. サービス状況

その他の サービス

2018年4月、「鳩サブレ」の豊島屋と共同で、鎌倉市に保育園を開設いたします。鎌倉で働く人、鎌倉で暮らす人を増やすとともに、クリエイター人材確保に向けた育児支援を行なってまいります



設置者：

株式会社豊島屋
株式会社カヤック

コンサルティング：

ナチュラルスマイルジャパン株式会社
(都内で「まちの保育園」を展開)

運営受託：

一般社団法人Telacoya921
(葉山「おうちえん」を運営)

2. サービス状況

その他の サービス

さまざまなアイデアやコンテンツ。カヤックの企画はすべて「ブレスト」から生まれています。カヤックの発想法を遊びながら身につけられるツールとして「ブレストカード」を発売いたしました



価格3,904円（税抜）
Amazonカードゲーム・トランプカテゴリー
売上11位
（2017年11月15日現在）

導入実績：
経済産業省・サントリーホールディングス株式会社・聖光学院中学校高等学校・パーソルキャリア株式会社・パナソニック株式会社・ヤマハ株式会社・横浜市立大学

3. 今期計画について

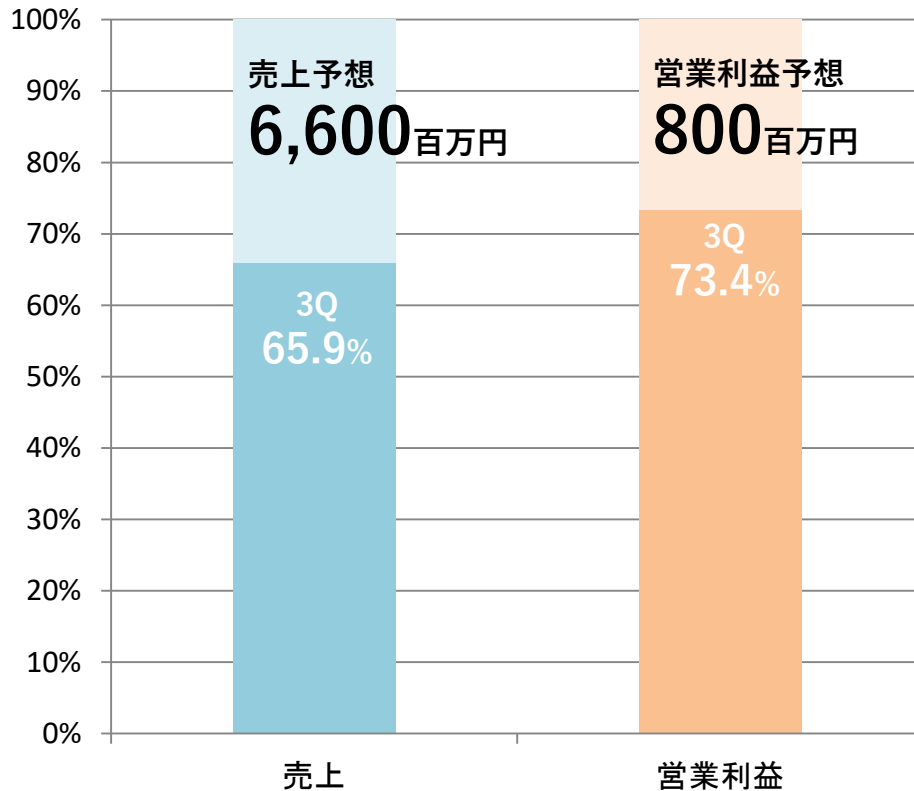
- ・ 計画進捗

3. 今期計画について

計画進捗

会社業績予想は、**据え置き**とさせて頂いております

(単位：%)



- 新規ゲームタイトルの進捗状況もあり、業績予想に対し、弱含みとなってきております

【将来見通しに関する注意事項】

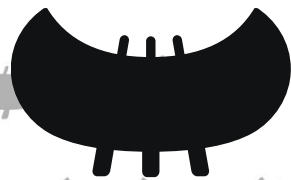
本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements) を含みます。

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