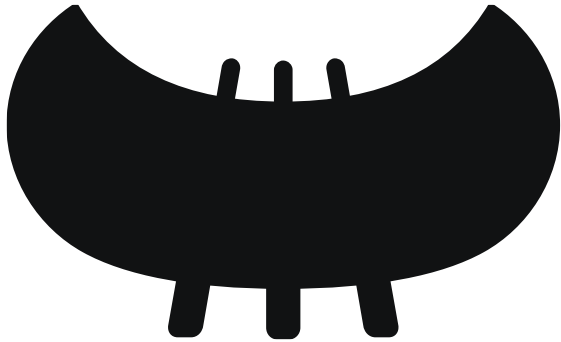


2018年5月14日

2018年12月期
第1四半期決算説明会



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 (2018年1月～2018年3月)

業績

前年同期比、増収減益に

売上高： 1,430百万円
営業利益： 83百万円

前年同期比： 0.2%増
前年同期比： 75.2%減

クライアントワーク

前年同期比30%超の増収と大きく伸長しました

売上高： 530百万円

前年同期比： 31.7%増

ソーシャルゲーム

厳しいスタートダッシュとなっています

売上高： 566百万円

前年同期比： 28.2%減

Lobi

ビジネスモデル転換中に伴い前年同期比減収

売上高： 79百万円

前年同期比： 46.3%減

その他のサービス

プラコレ・ウェルプレイドが牽引、前年同期比約3倍に

売上高： 253百万円

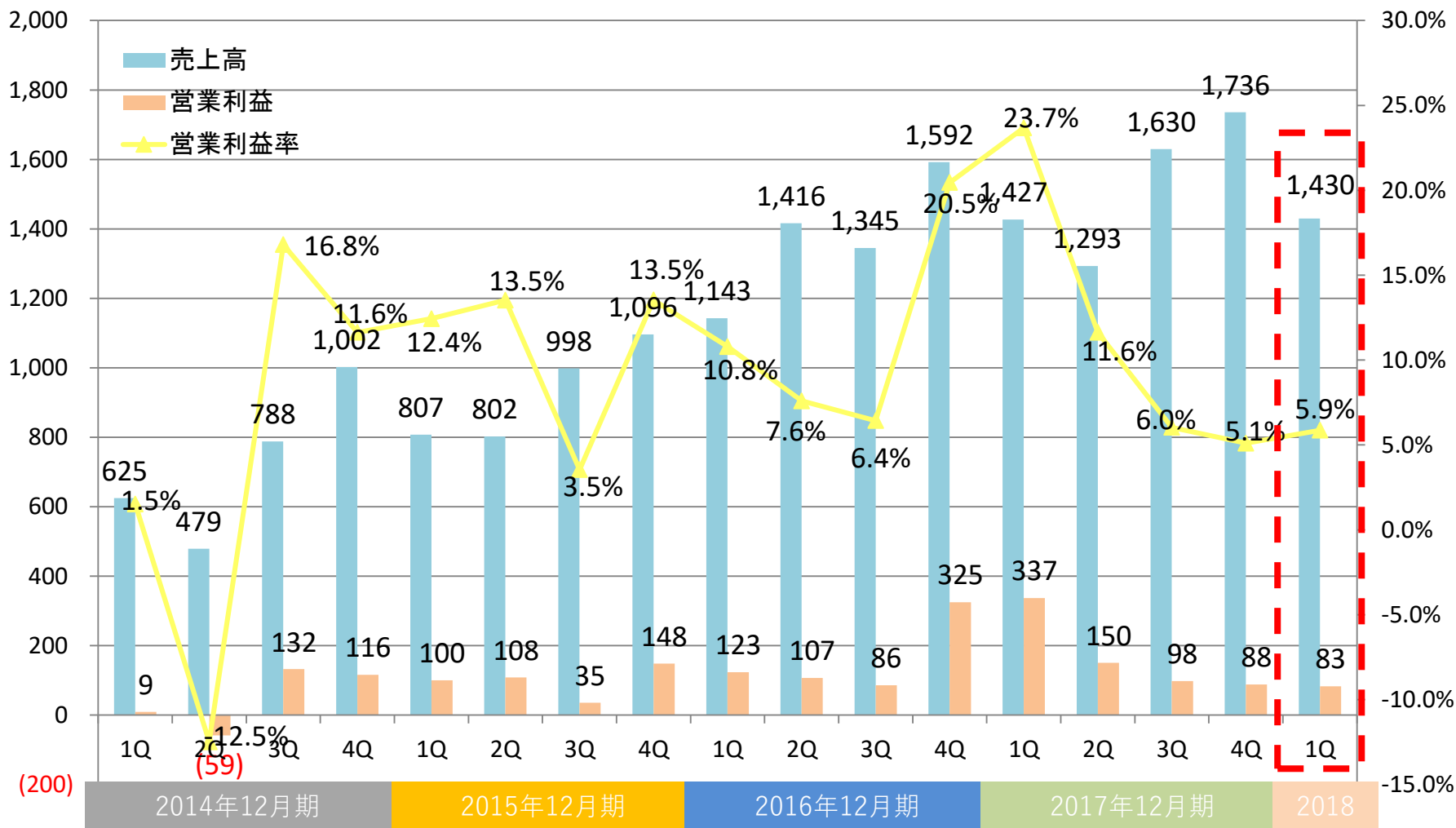
前年同期比： 190.6%増

1. 決算概要

四半期決算推移

売上高は直前四半期比17.6%の減収に
また、新規ゲームタイトルへの投資により営業利益率は横ばいとなる

(単位：百万円)



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）の増加により粗利益率が低下

（単位：百万円）

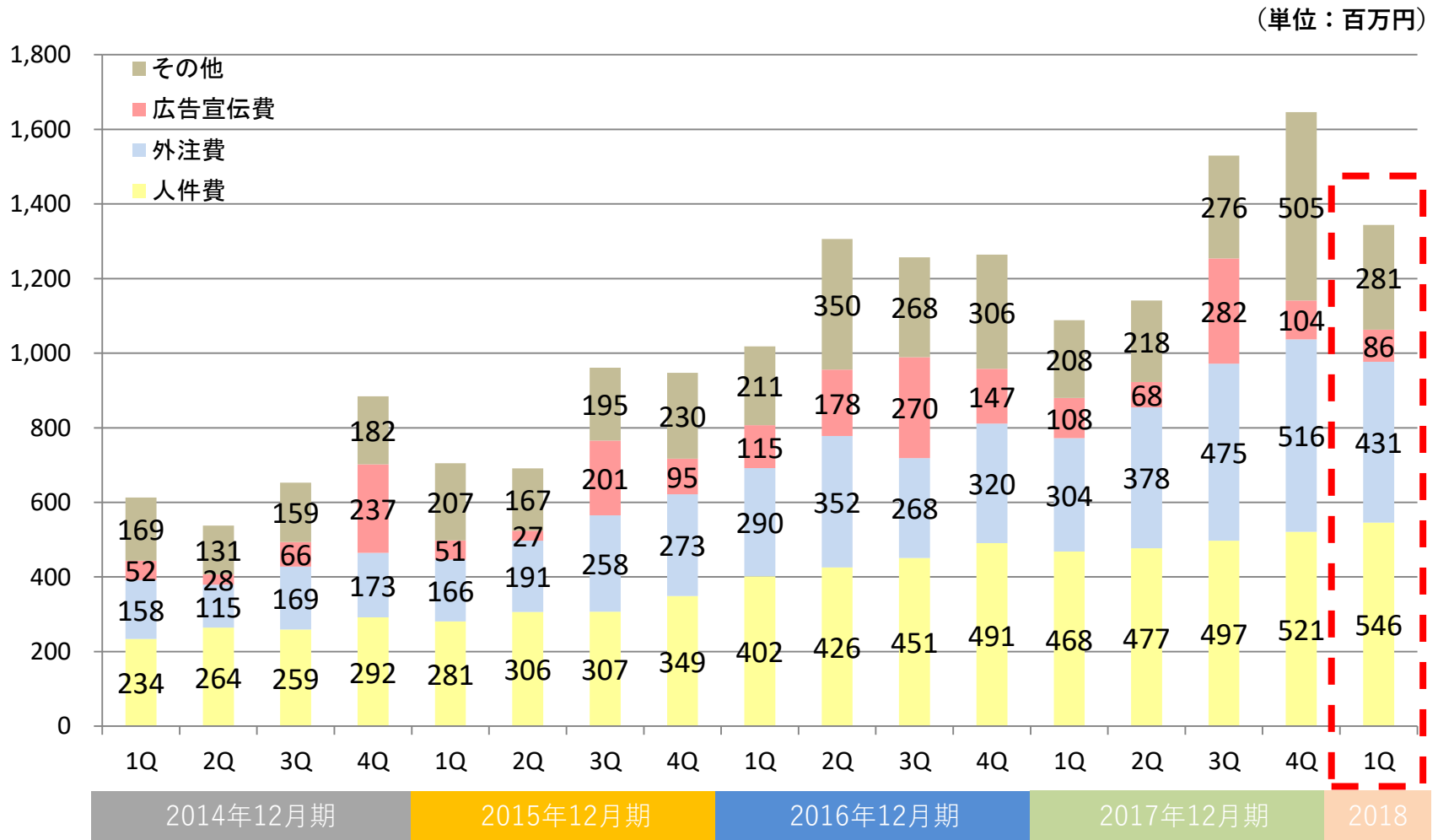
	2018年12月期1Q (2018年1-3月)	2017年12月期1Q (2017年1-3月)	前年同期比 増減	2017年12月期4Q (2017年10-12月)	直前四半期比 増減
売上高	1,430	1,427	0.2%	1,736	-17.6%
売上原価	938	751	24.9%	1,223	-23.3%
売上総利益	491	675	-27.2%	513	-4.1%
売上総利益率	34.4%	47.3%	- 12.9pt	29.5%	+ 4.8pt
販売管理費	408	337	20.8%	424	-3.9%
営業利益	83	337	-75.2%	88	-5.3%
営業利益率	5.9%	23.7%	- 17.8pt	5.1%	+ 0.8pt
経常利益	85	338	-74.6%	99	-13.8%
税金等調整前当期純利益	85	338	-74.6%	99	-13.8%
当期純利益	50	225	-77.6%	94	-46.6%

1. 決算概要



費用推移

事業規模（人件費+外注費）は着実に増加しています



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

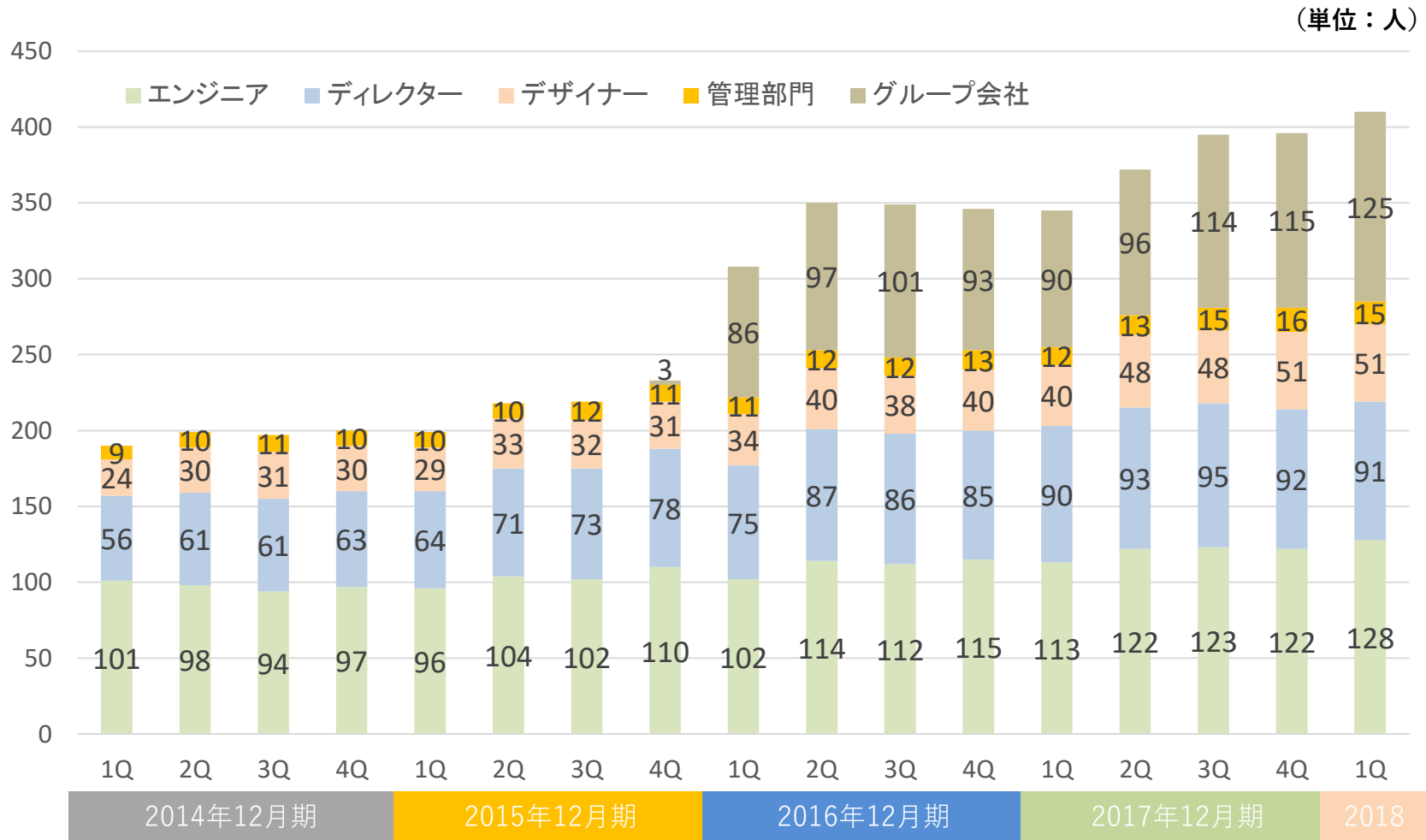
(単位：百万円)

	2018年3月	2017年3月	前年同期比	2017年12月	直前四半期比
流動資産	3,315	3,103	106.8%	3,055	108.5%
うち現金及び預金	1,866	1,982	94.2%	1,691	110.4%
固定資産	2,210	1,474	149.9%	2,093	105.6%
総資産	5,525	4,578	120.7%	5,148	107.3%
流動負債	1,153	808	142.8%	1,021	113.0%
固定負債	1,533	1,308	117.1%	1,236	124.0%
純資産	2,838	2,461	115.3%	2,891	98.2%

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います
2018年1Q中に連結グループで400人を超えました



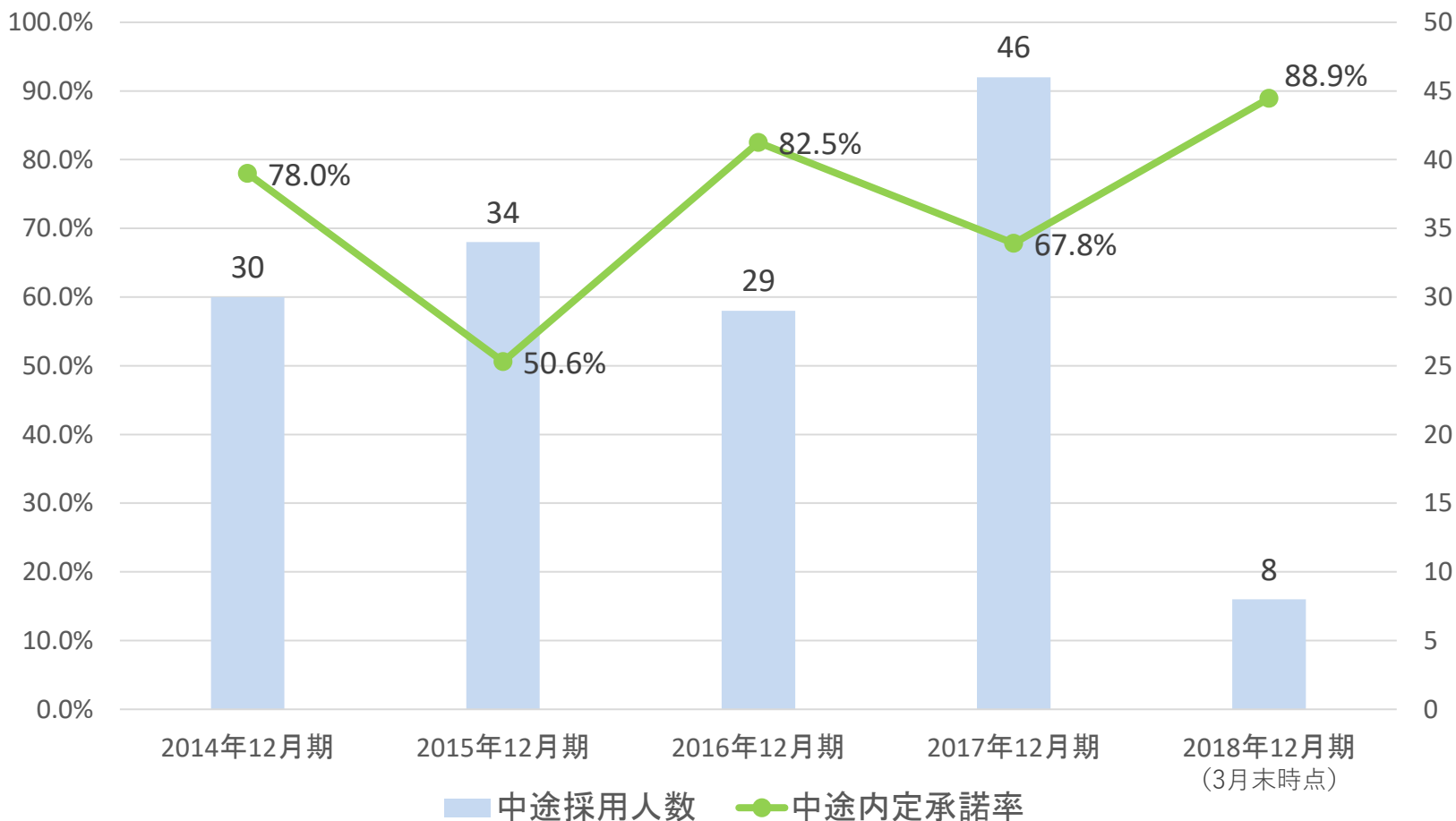
1. 決算概要

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
全体的に上昇傾向になっております（2018年12月期は90%に）
なお、2018年12月期は、1Qのみの数字をなっております

（単位：％）

（単位：人）



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



eSports



地域サービス



不動産サービス



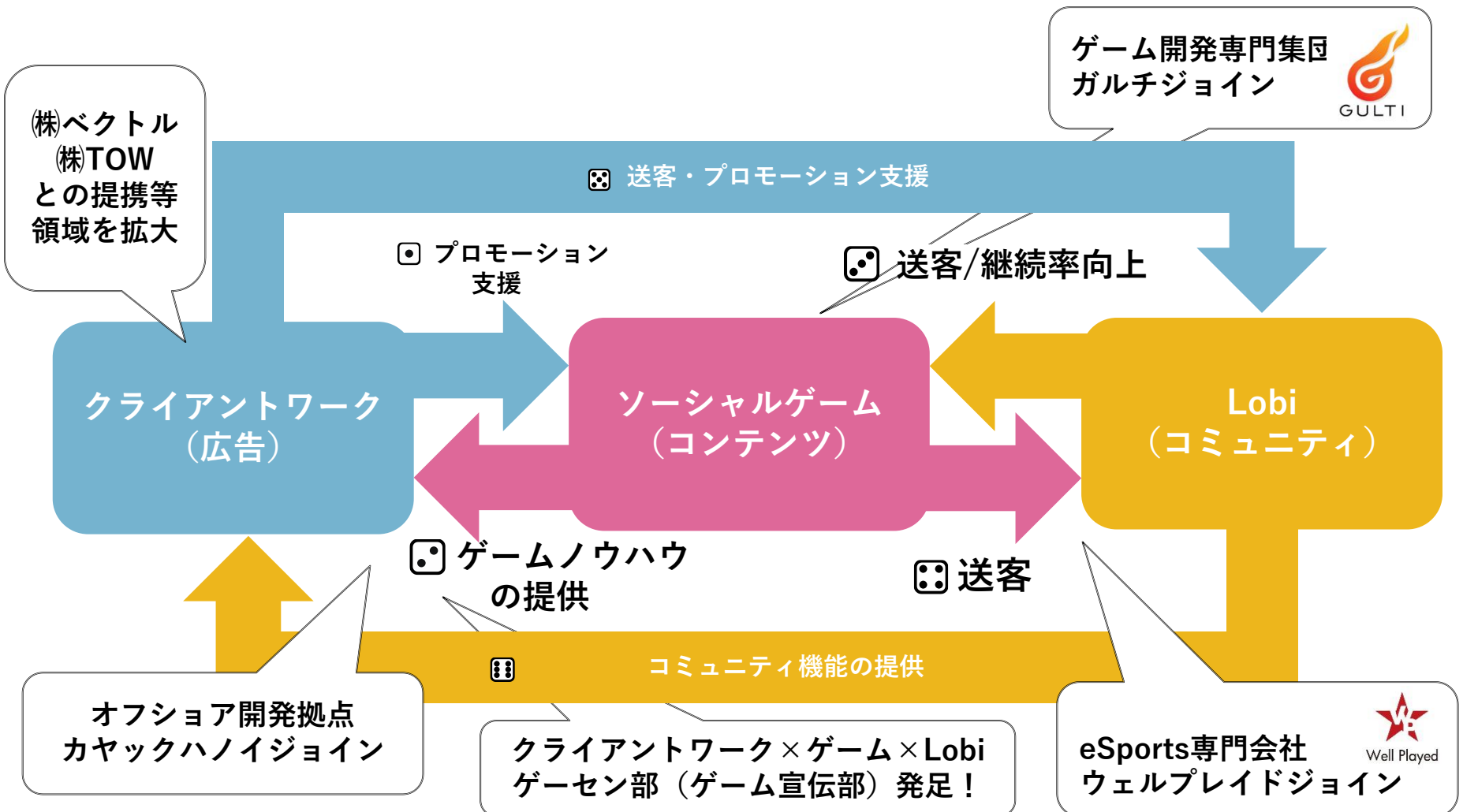
葬儀サービス



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

クライアント
ワーク

ユーザーの送客

スマホゲーム

ユーザーの継続率・熱量の向上

ゲーム広告・
ブランディング

esports



グループ
会社



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

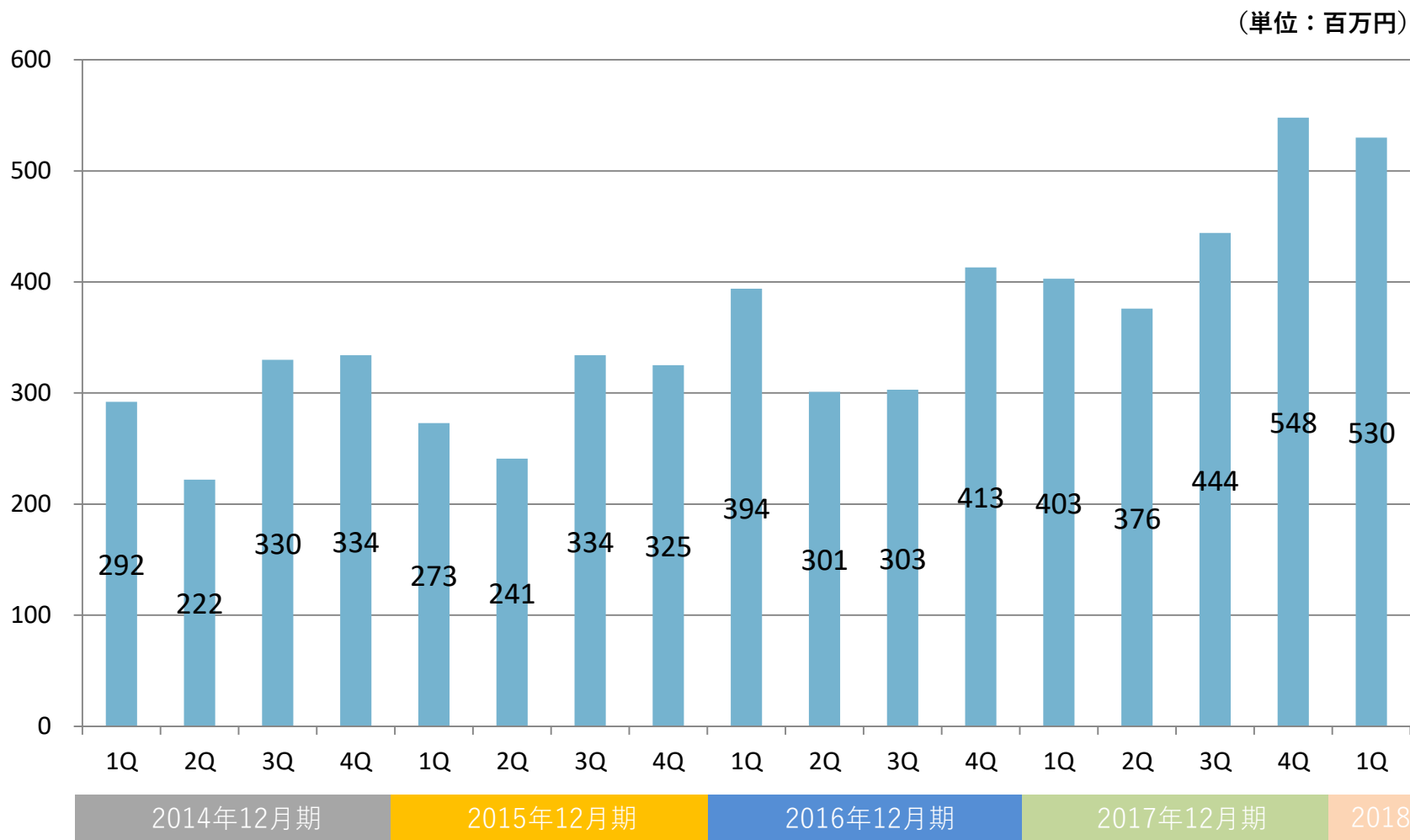
＝ ユーザーへの新しい体験の提供

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

過去最高の第1四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

JNTO（日本政府観光局）の2017年度プロモーションとして、JAPAN INTERACTIVE VISION を開発しました！
巨大LEDディスプレイの前に立つと、Kinectで骨格をセンシング、歌舞伎・舞妓・侍という3つの日本の伝統衣装に変身できます



2. サービス状況

クライアントワーク サービス状況

ソニーのブランドプロモーション「Lost in Music」の一環として制作されたカリドの『Young Dumb & Broke』のPlayStation®VR専用コンテンツの制作協力を行いました



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」



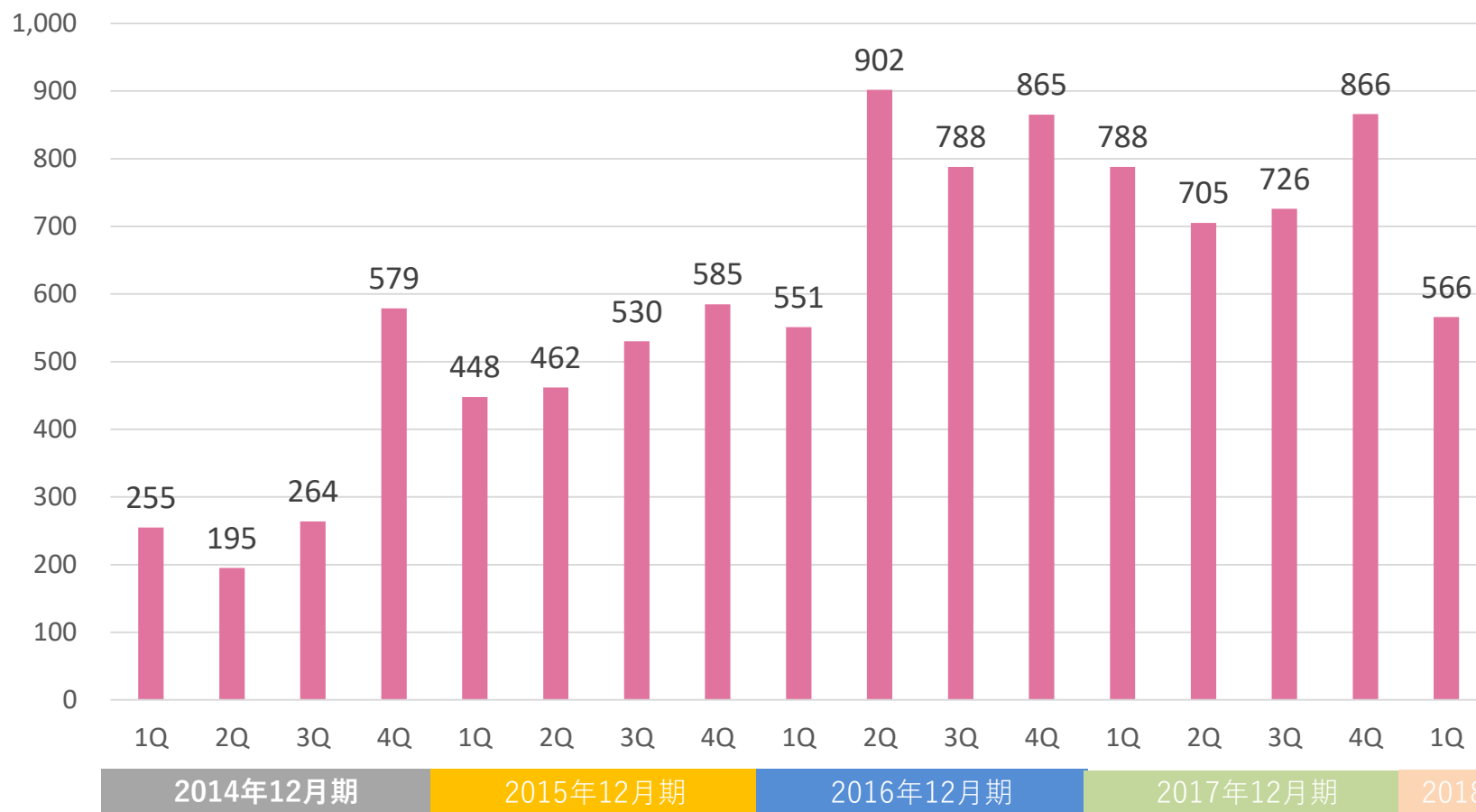
「キン肉マン マッスルショット」



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28.2%、直前四半期比では34.6%の減収に
開発受託収入の減少△3.1億円により直前四半期から減収したものの
既存の運用タイトルにつきましては堅調に推移しています
なお、2017年12月以降にリリースした新規運用タイトルについては
継続して改善を実施しております
(単位：百万円)



※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

2. サービス状況

ソーシャルゲーム サービス状況

「モダンコンバット Versus」で、キャラクターの成長機能及び観戦モードの追加、イベントやクエストの大幅な内容充実等、2018年5月1日に大型アップデートを実施いたしました！



3. 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

【2016年以前】

【2017年】

【2018年以降】

ぼくらの甲子園！
ポケット

2014年9月リリース

モダンコンバット
Versus

2017年12月リリース

RXN -雷神-

2017年12月リリース

東京プリズン

キン肉マン
マッスルショット

(C)ゆでたまご/(C)COPRO/(C)DeNA
2015年3月リリース

機動戦士ガンダム
即応戦線 (※1)

©創通・サンライズ
2018年2月リリース

自社パブリッシング

他社パブリッシング

2018年度は、3本リリース予定

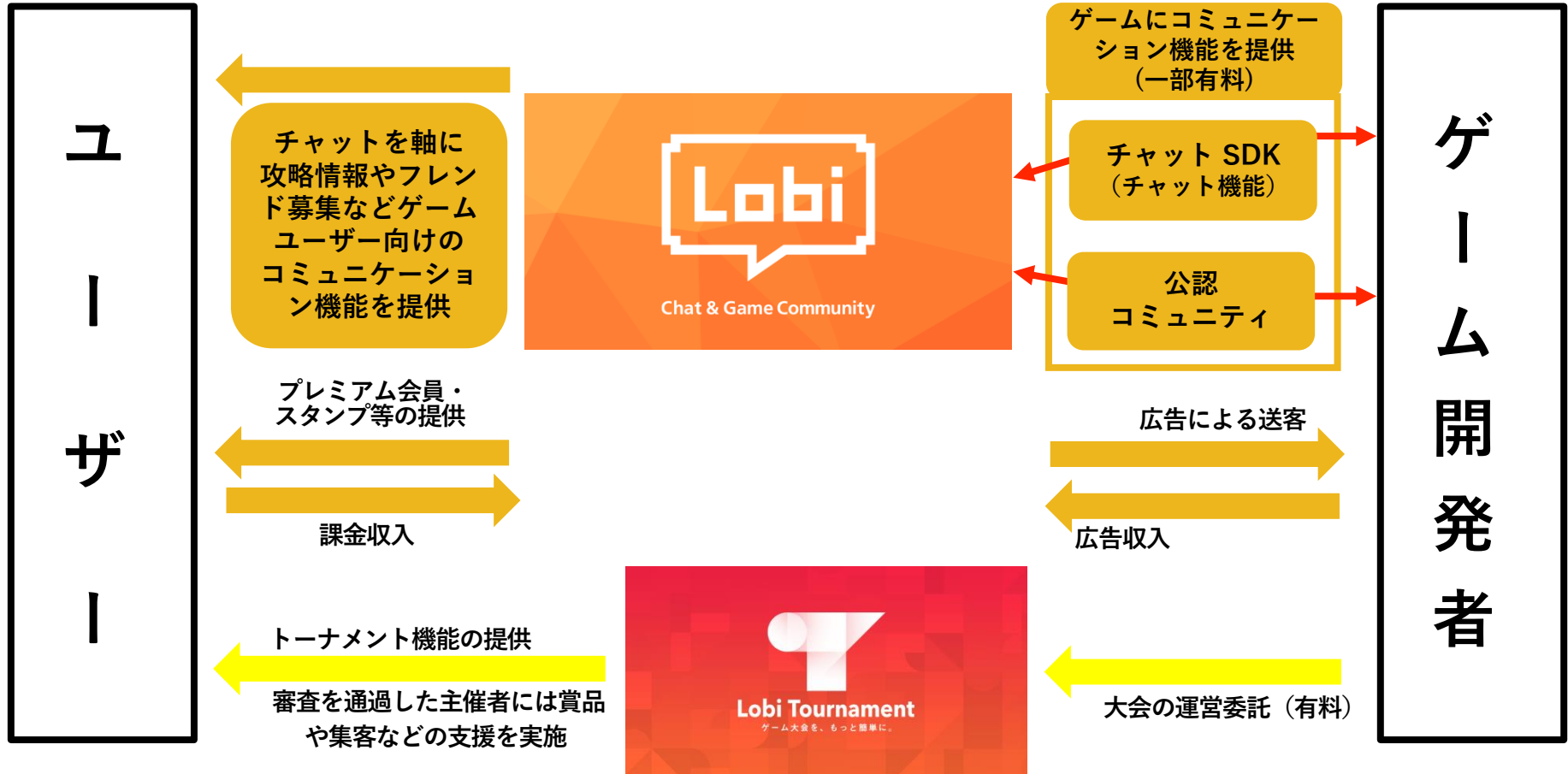
2019年以降のタイトルとしてさらに3本開発中

(※1) 「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中のタイトルです

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

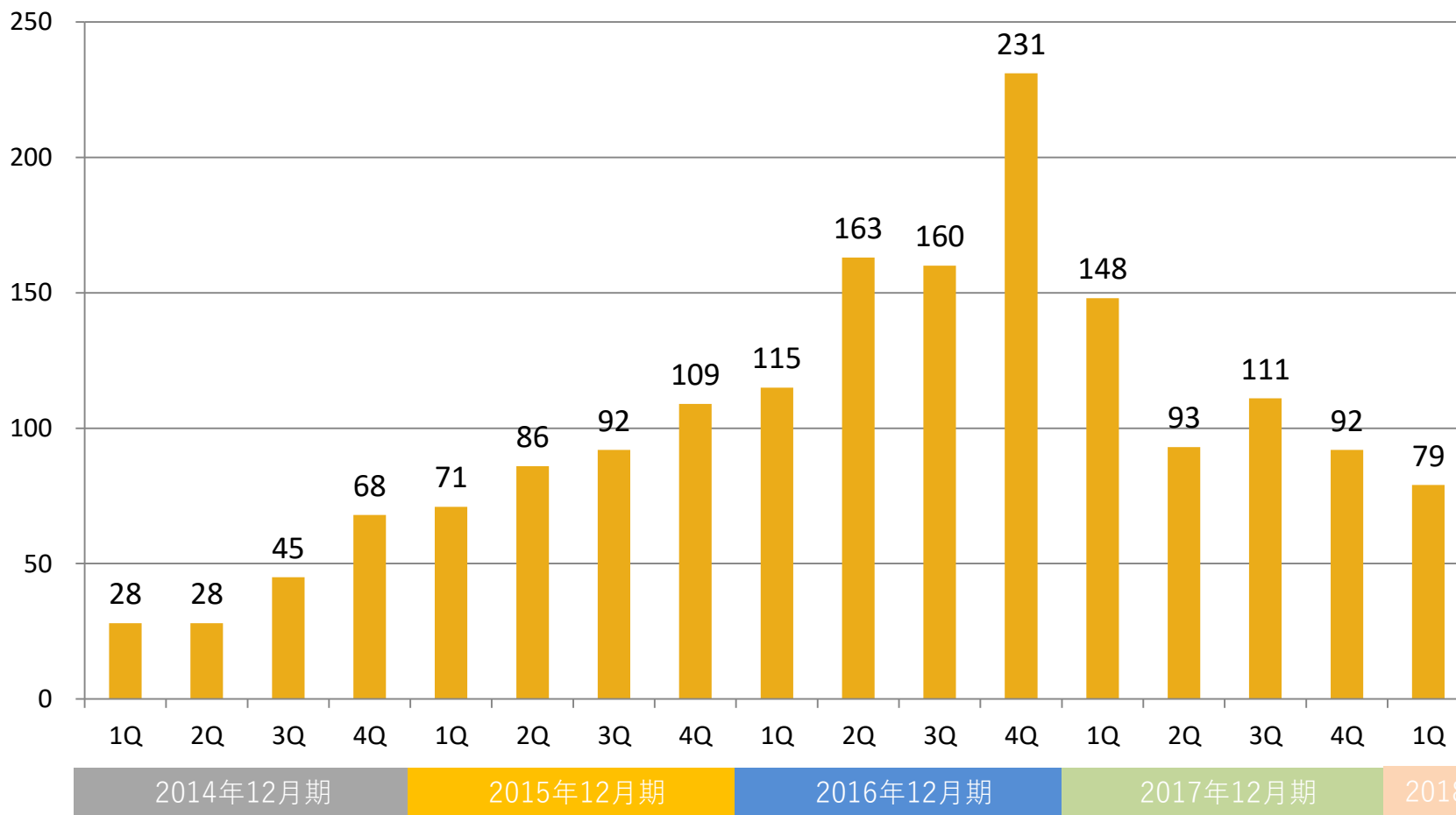


2. サービス状況

Lobi 売上高推移

前年同四半期比46.3%、直前四半期比14.0%減収も予算通りです
ビジネスモデルの転換中ですが、当1Q中に広告商品の調整が完了
2Q以降は上昇傾向となる見込みです
コミュニティ分析機能等の新商品も開発しました

(単位：百万円)



3. サービス状況

Lobi サービス状況

ゲームコミュニティにとって欠かせない存在となることで
ユーザーにはゲームを続ける理由を（ゲーム体験価値の向上）
ゲーム開発者にはユーザー継続率の向上を提供します

ゲームコミュニティがもとめる機能を充実させていきます

「会話」

でつながる

【ゲームの仲間とのコミュニケーションをもっと快適に】



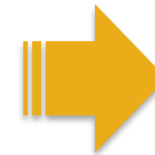
【重要KPI】

・月間アクティブグループ数

「ゲームプレイ」

でつながる

【ゲームの大会の開催をもっと簡単に】



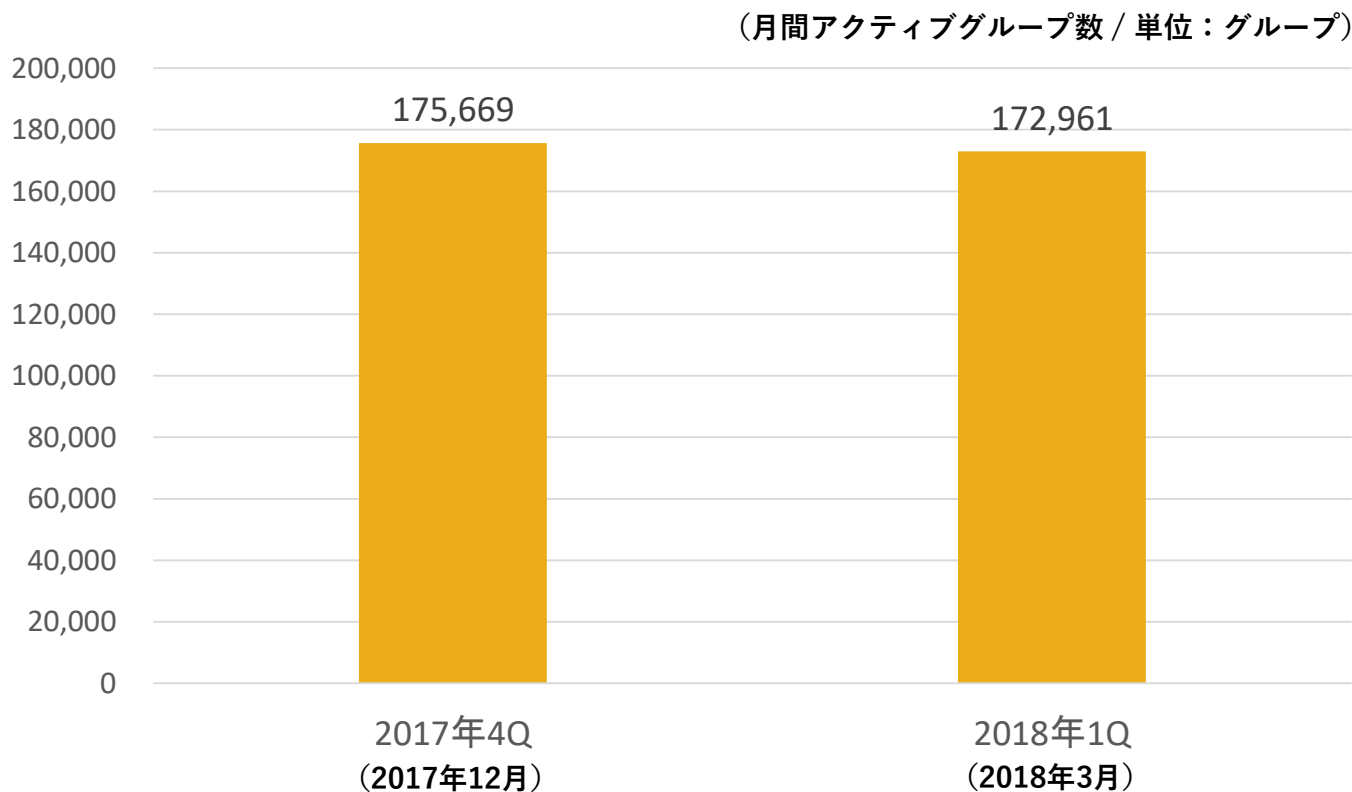
【重要KPI】

・トーナメント大会開催数

3. サービス状況

Lobi サービス状況

「月間アクティブグループ数」は以下の通りです
ほぼ横ばいの数字となっていますが、新機能の追加等により
アクティブグループ数を増加させていく方針です



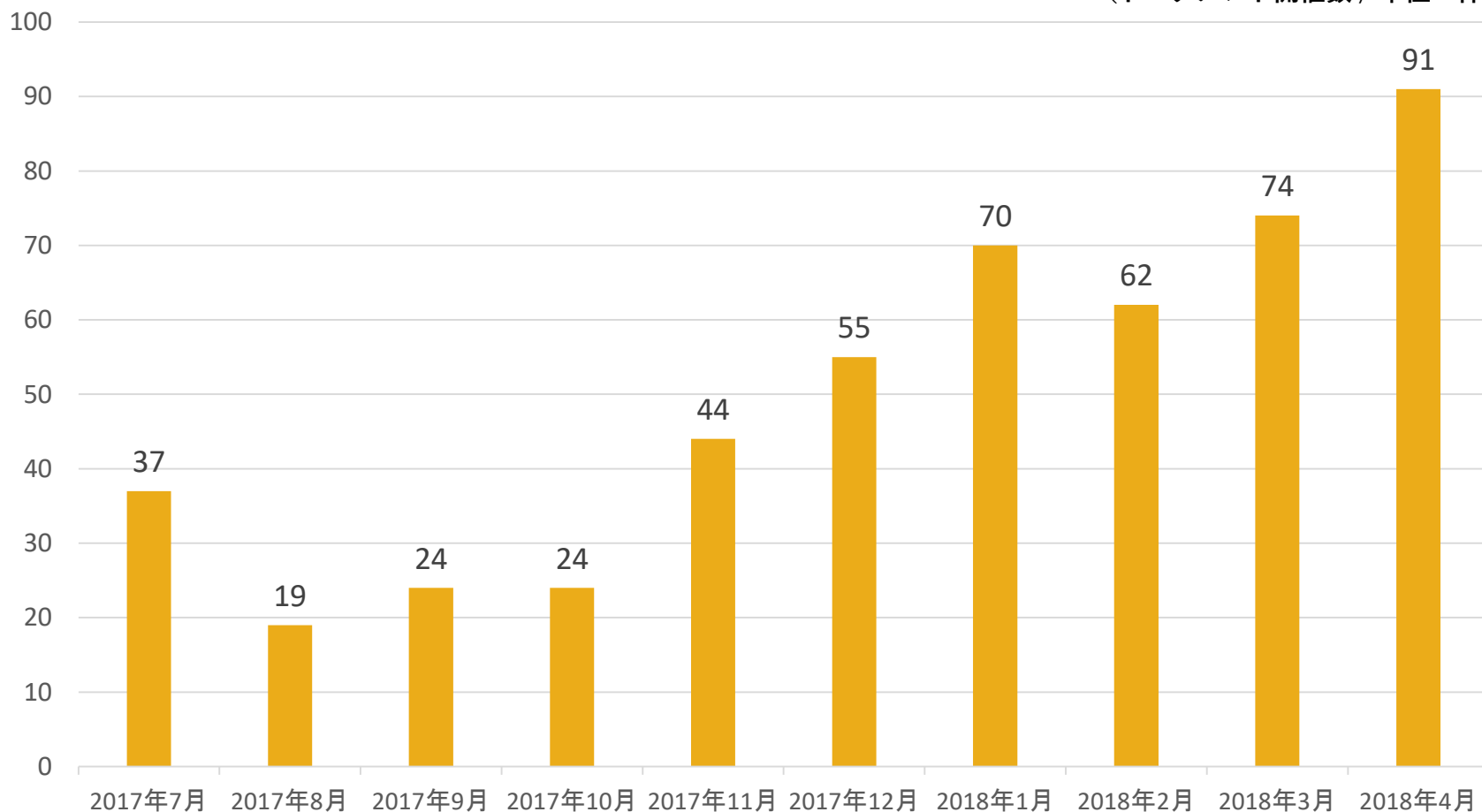
※コミュニティの定義を3人以上のグループとすることとし、3人以上のグループのみを集計しています

3. サービス状況

Lobi サービス状況

「トーナメント大会開催数」の推移は以下の通りです
着実に数字を伸ばしていますが、今後ともゲームタイトルや
ユーザーに寄り添った改善を続けることで大会開催数を増やします
なお、2000人規模の大規模な大会にも利用されております

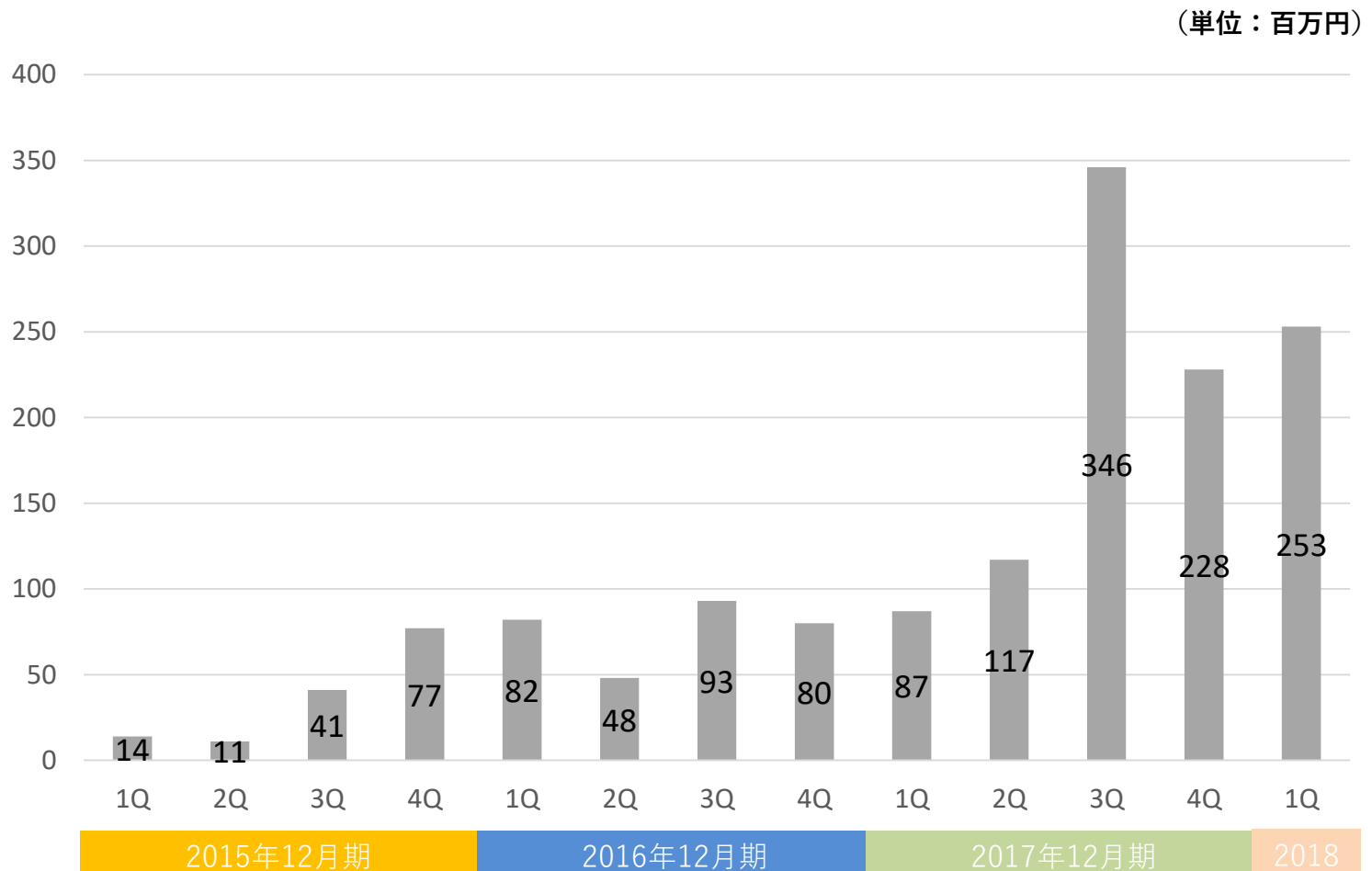
(トーナメント開催数 / 単位：件)



2. サービス状況

その他の サービス

前年同四半期比190.6%、直前四半期比10.7%増収
プラコレ・ウェルプレイドが順調に成長しております



2. サービス状況

その他のサービス

プラコレがAIプロジェクトを開始！
第一弾はAIを活用したオリジナルプラン提案技術「AI Planner」！

AIを活用したオリジナルプラン提案技術「AI Planner」

マイページに表示されたプラン提案を、好き/嫌いでも左右にスワイプして選択！

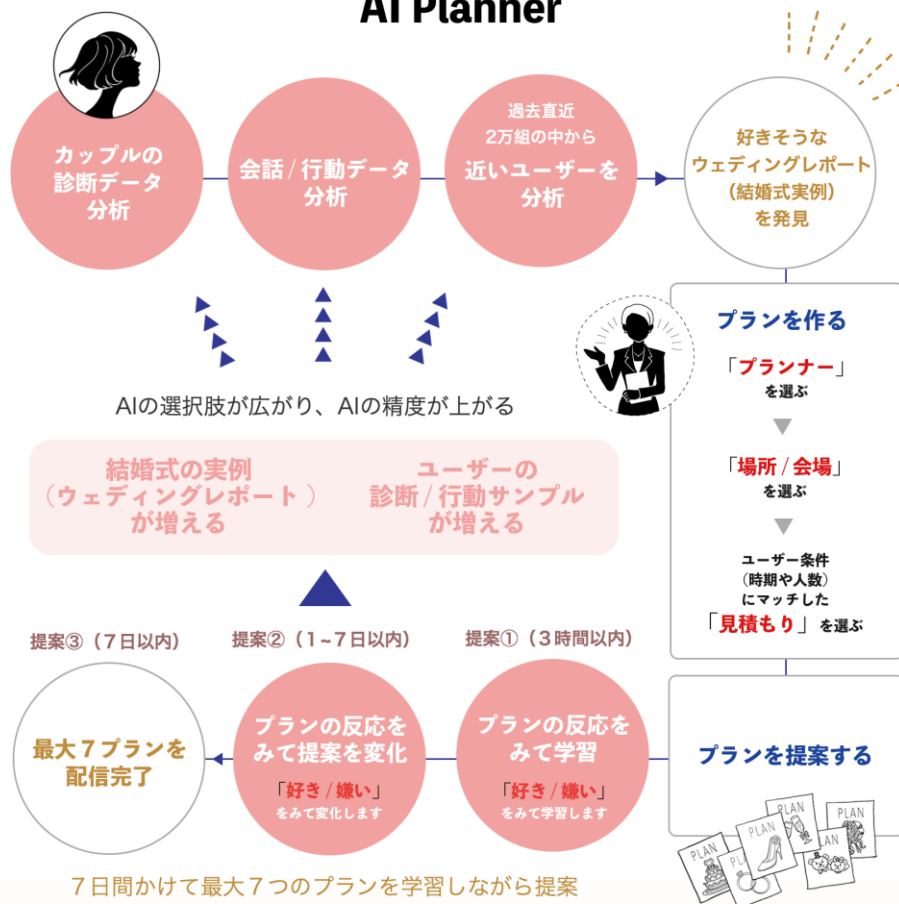


プランはトークルームで確認できるので、お客様が気軽にお問い合わせできます！



AIを活用したオリジナルプラン提案技術

AI Planner



2. サービス状況

その他の
サービス

ウェルプレイドがメディア事業を開始！
esportsメディア「WELLPLAYED JOURNAL」オープン！

WELLPLAYED JOURNAL All Gamers Be Heroes.



成長を続ける男、「ストV」トッププレイヤー“だいこく”に迫る【前編】



とつ

2018/04/06

1989年にシリーズ第一作が登場して以降、25年以上もの間、格闘ゲームの代表作である「ストリートファイター」シリーズ。

最新作「ストリートファイターV ARCADE EDITION」は2018年1月に発売・配信、さらには「ストリートファイターV」で世界一を決めるための大会「Capcom Pro Tour」もスタートしている。

2. サービス状況

その他の サービス

ウェルプレイドがプロesports選手や周辺タレントの
マネジメント事業を開始！
『クラロワ』日本人初のプロ“けんつめし”もジョイン！

■太田研人（プレイヤーネーム：けんつめし）



- ・クラロワ日本一決定戦 優勝(2017年5月)
- ・Clash Asia Crown Cup 3位タイ(2017年7月)
- ・クラロワ日本一決定戦 The Final ベスト16(2017年10月)

■田中洋平（プレイヤーネーム：だいこく）



- ・EVO Japan 2018 49位
- ・ストリートファイターV アーケードエディション
闘会議GP大会 9位

3. 今期計画について

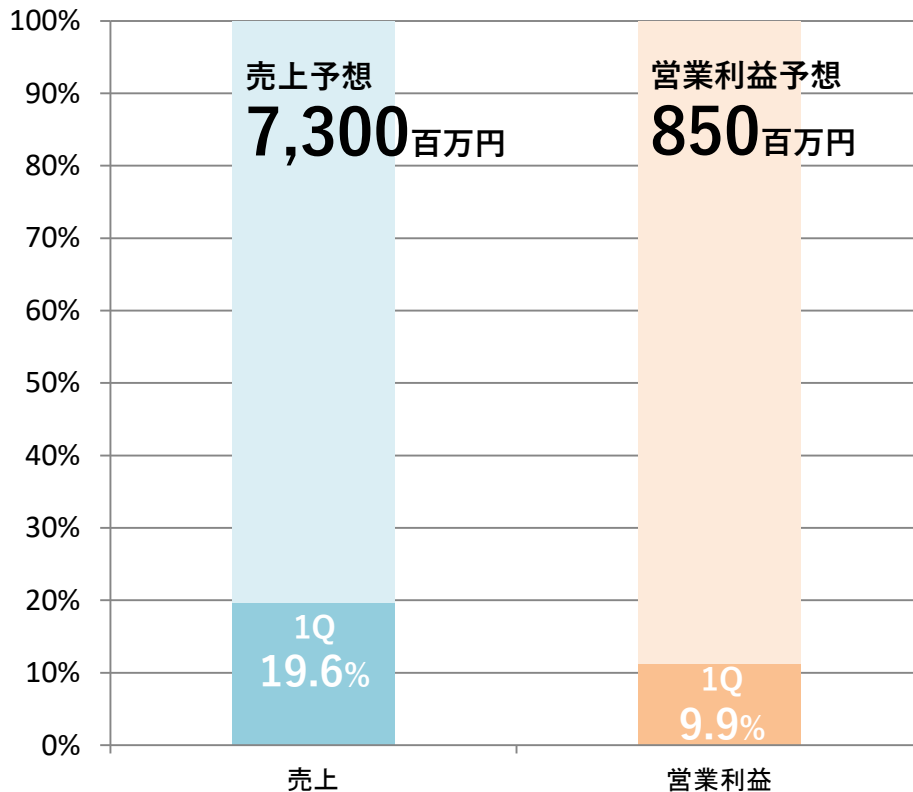
- 計画進捗

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リリースを、当期中にこれから2本予定していること、基本的に全サービスが成長基調にあることから、下期偏重の予算となっております
- 新規ゲームタイトルが当たるか否かが、業績に重要な影響を与えます。なお、ソーシャルゲームサービスの現状については、計画通りの部分と計画通りでない部分とがあり、必要な調整を行っています。新規ゲームタイトルのクオリティの向上、既存タイトルについてもイベントの強化等により改善を実施する等はもちろんのこと、仮にソーシャルゲームサービスが難しい場合も、クライアントワーク・Lobi・その他のサービスで取り返せるよう全社で対応していきます
- 当社は、ソーシャルゲームの開発費等について、売上があがることが確定しているもののみを資産として計上しているため、ソーシャルゲームに関する減損等の特別損失が発生することはございません

【将来見通しに関する注意事項】

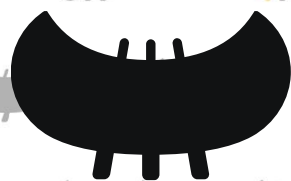
本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements) を含みます。

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