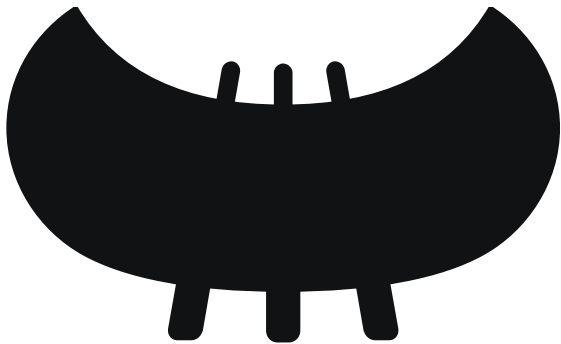


2015年11月16日

**2015年12月期
第3四半期決算説明会**



**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. 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

1. 決算概要



ハイライト (2015年7月~2015年9月)

業績

主要3事業全てが前年同期比増収、全体として前年同期比26.5%増に

売上高:	998百万円	前年同期比:	26.5%増
営業利益:	35百万円	前年同期比:	73.3%減

クライアントワーク

堅調に推移しています

売上高:	334百万円	前年同期比:	0.9%増
------	--------	--------	-------

ソーシャルゲーム

「甲子園ポケット」が牽引し、前年同期比 **2倍超**の売上高に

売上高:	530百万円	前年同期比:	100.5%増
------	--------	--------	---------

Lobi

売上高が前年同期比 **2倍超**、引き続き成長を続けています

売上高:	92百万円	前年同期比:	102.3%増
------	-------	--------	---------

その他のサービス

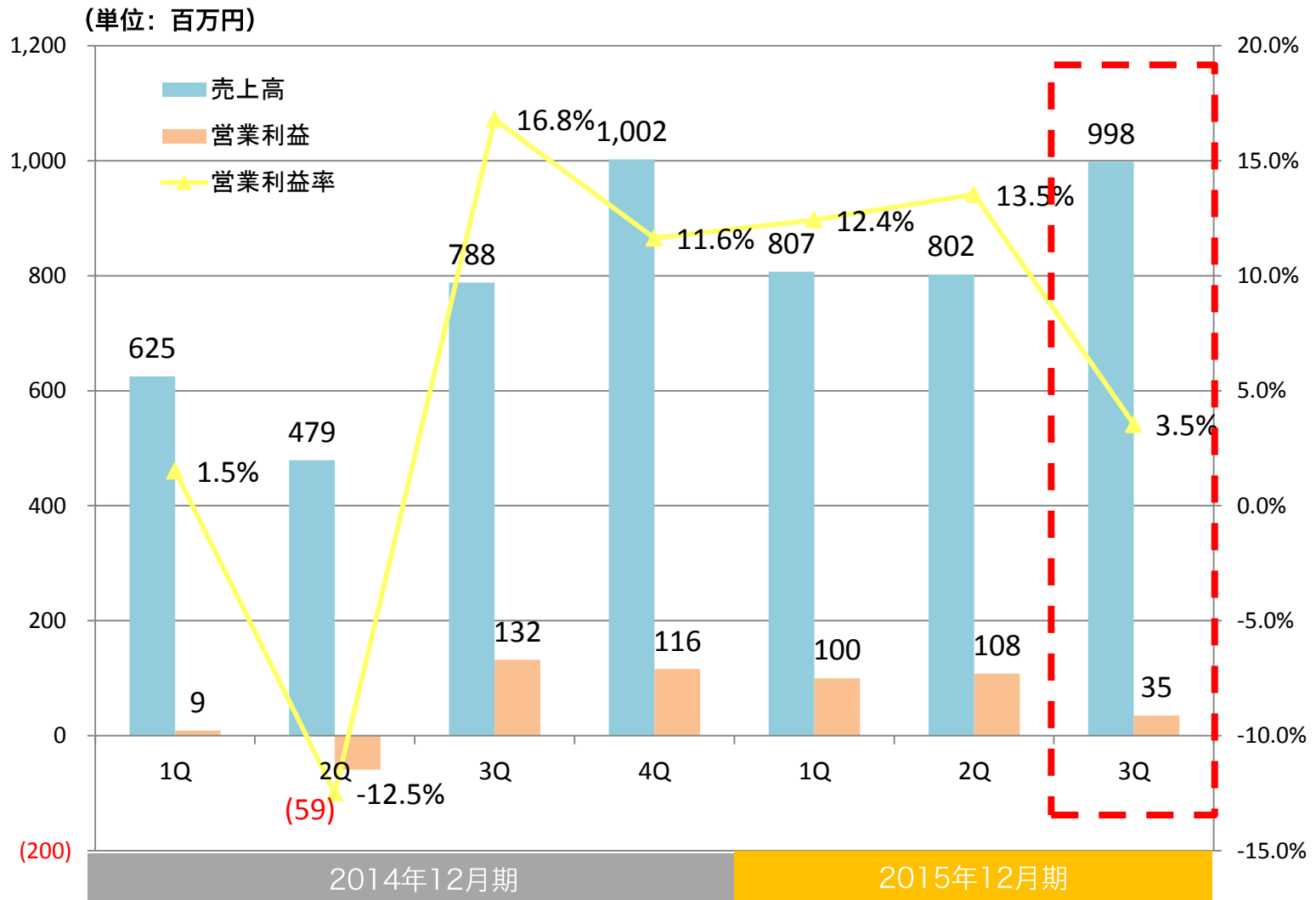
事業譲受したJAGMOが7月に公演を開催

売上高:	41百万円	前年同期比:	72.0%減
------	-------	--------	--------

1. 決算概要

四半期決算推移

前年同期比26.5%増、直前四半期24.4%増と増収を続けています



1. 決算概要

損益計算書

増収により売上総利益率が上昇、地力は向上しています
投資先行（販管費の増加）により営業利益率は低下も基盤は安定化

(単位: 百万円)

	2015年12月期3Q (2015年7-9月)	2014年12月期3Q (2014年7-9月)	前年同期比 増減	2015年12月期2Q (2015年4-6月)	直前四半期比 増減
売上高	998	788	26.5%	802	24.4%
売上原価	610	500	22.0%	512	19.3%
売上総利益	387	287	34.5%	290	33.4%
売上総利益率	38.8%	36.5%	+ 2.3pt	36.2%	+ 2.6pt
販売管理費	351	155	126.5%	181	93.7%
営業利益	35	132	-73.3%	108	-67.5%
営業利益率	3.5%	16.8%	- 13.3pt	13.5%	- 10.0pt
経常利益	35	132	-73.4%	106	-67.0%
税引前当期純利益	35	132	-73.4%	106	-67.0%
当期純利益	24	82	-70.5%	67	-63.8%

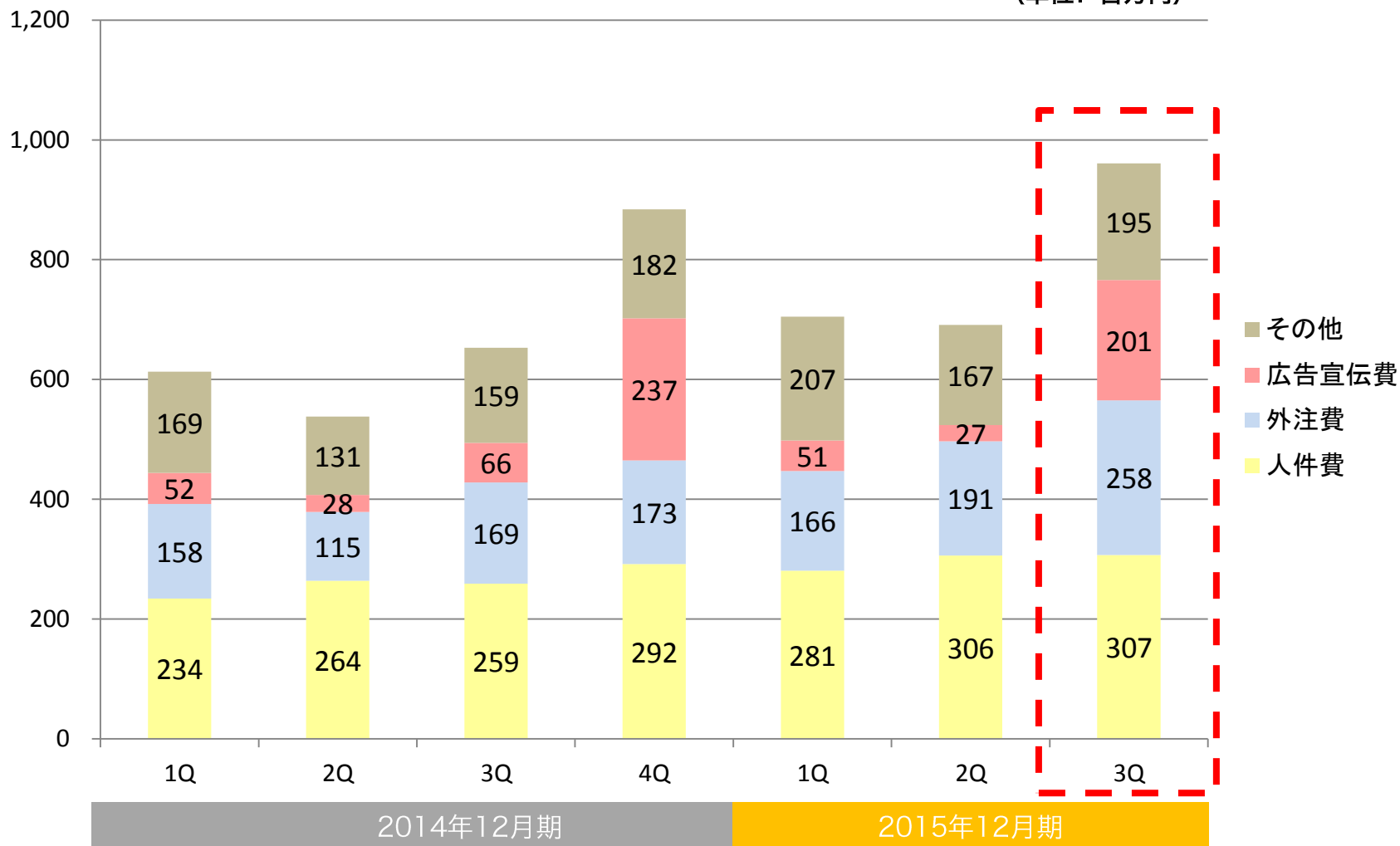
1. 決算概要



費用推移

新規ゲームタイトルのリリースにより広告宣伝費が増加

(単位: 百万円)



1. 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9月	2014年9月	前年同期比	2015年6月	直前四半期比
流動資産	1,851	1,243	148.9%	1,828	101.3%
うち現金及び預金	1,143	506	225.8%	1,225	93.3%
固定資産	555	459	121.0%	529	104.8%
総資産	2,407	1,703	141.3%	2,358	102.1%
流動負債	710	640	111.0%	665	106.8%
固定負債	142	302	47.2%	183	77.6%
純資産	1,553	760	204.4%	1,509	103.0%

2. 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

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）

クライアントワーク
とは（具体例）

リアルとデジタルの融合。『PROJECT GUZZILLA』

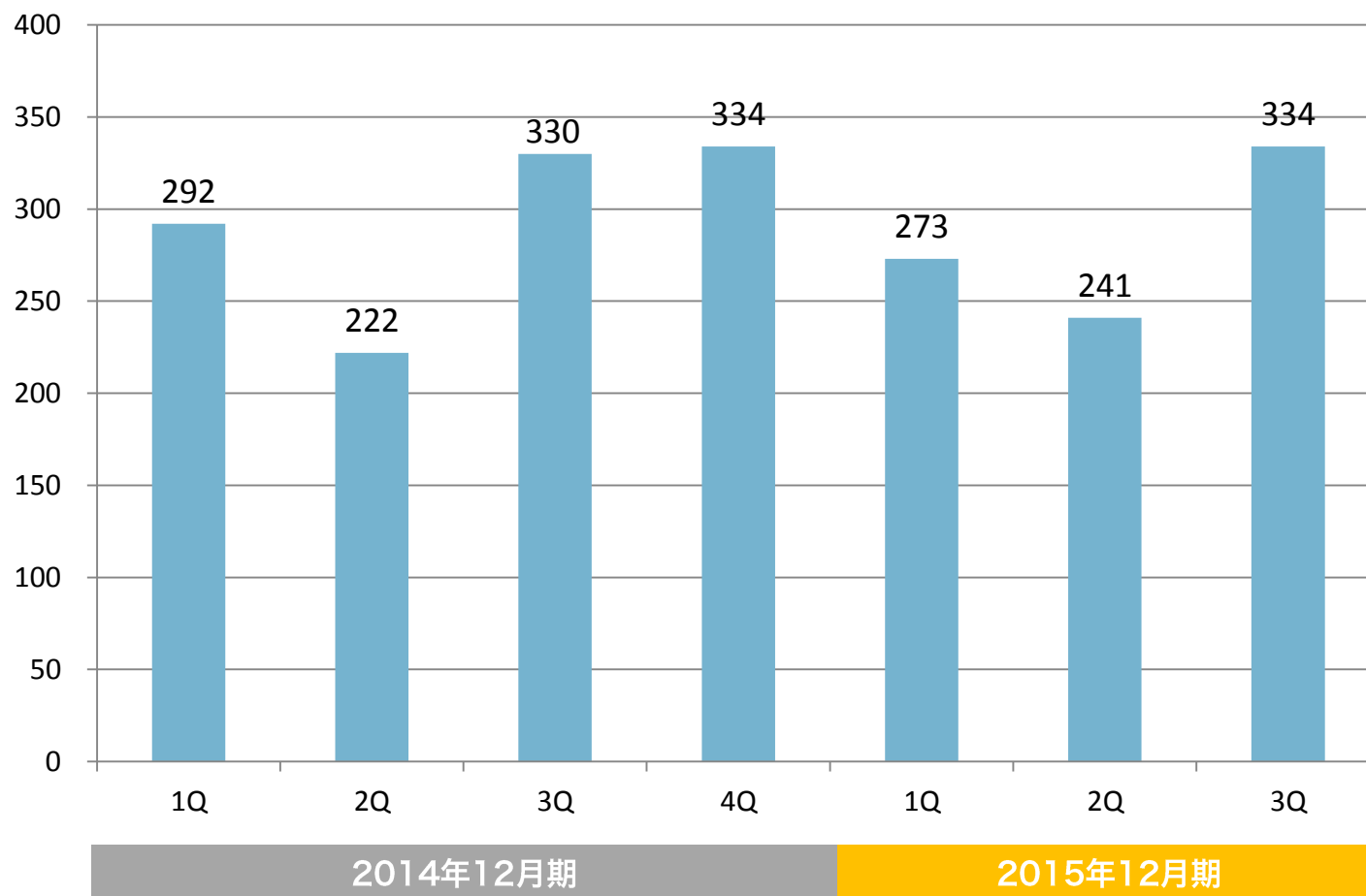


2. サービス状況

クライアントワーク
売上高推移

新しいことに挑戦しながら堅調に推移しています

(単位: 百万円)



クライアントワーク サービス状況

事業領域を拡大中

技術の拡大

- lot制作室やVR部の設立

販路の拡大

- (株)ベクトル、(株)TOW等との業務提携
- ヒット作が新たな引合いを生む好循環に



ビジネスモデルの 多様化

- 「Kocri」(e-Learnig大賞受賞、グッドデザイン賞受賞)チームの発足等、新しい取り組みを開始

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

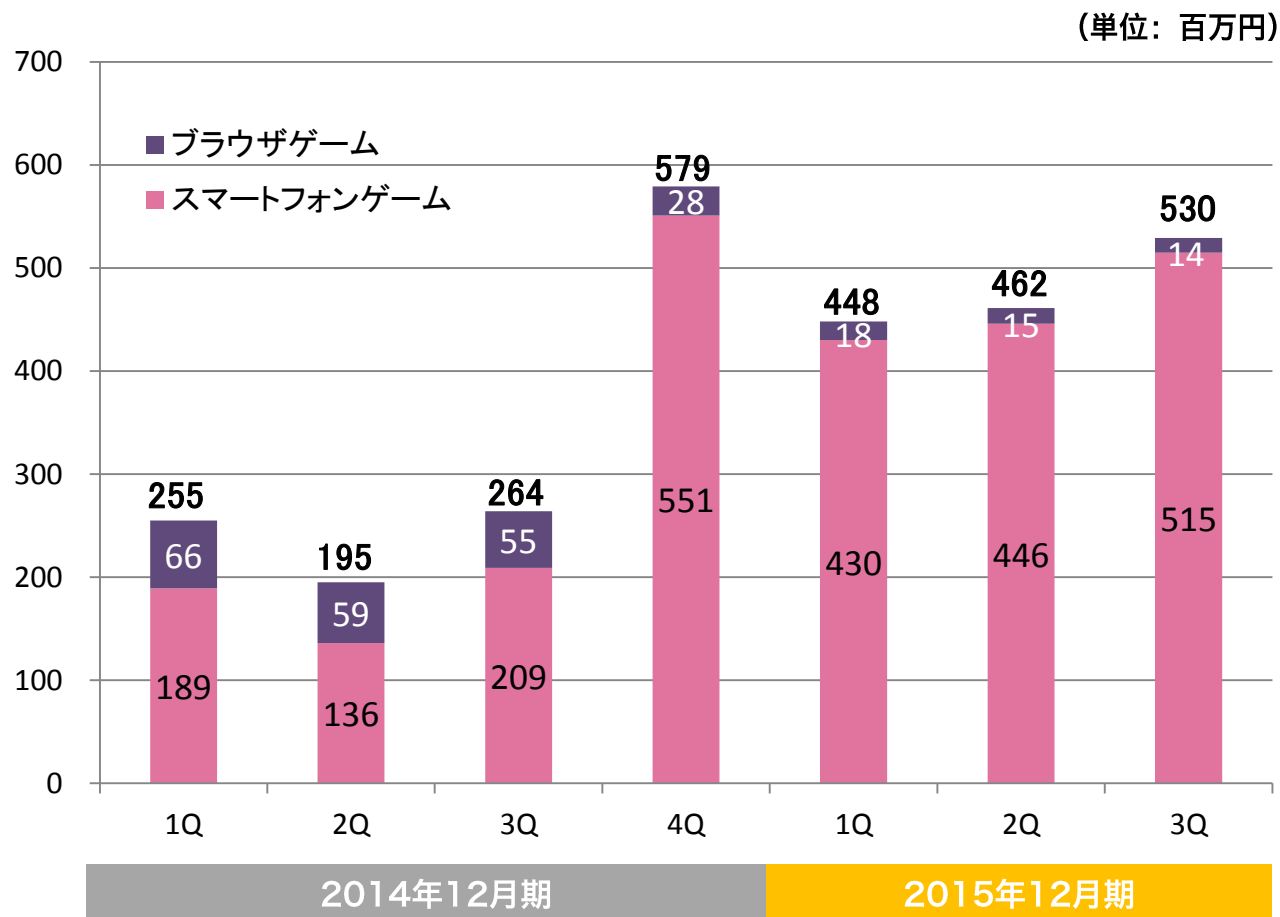
『共闘スポーツRPG』を軸にタイトルを展開しています。



2. サービス状況

ソーシャルゲーム 売上高推移

前年同期比100.5%増、直前四半期比14.8%増
「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。

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。
- 大人気高校野球マンガ「ROOKIES」とのコラボが大成功!
- 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

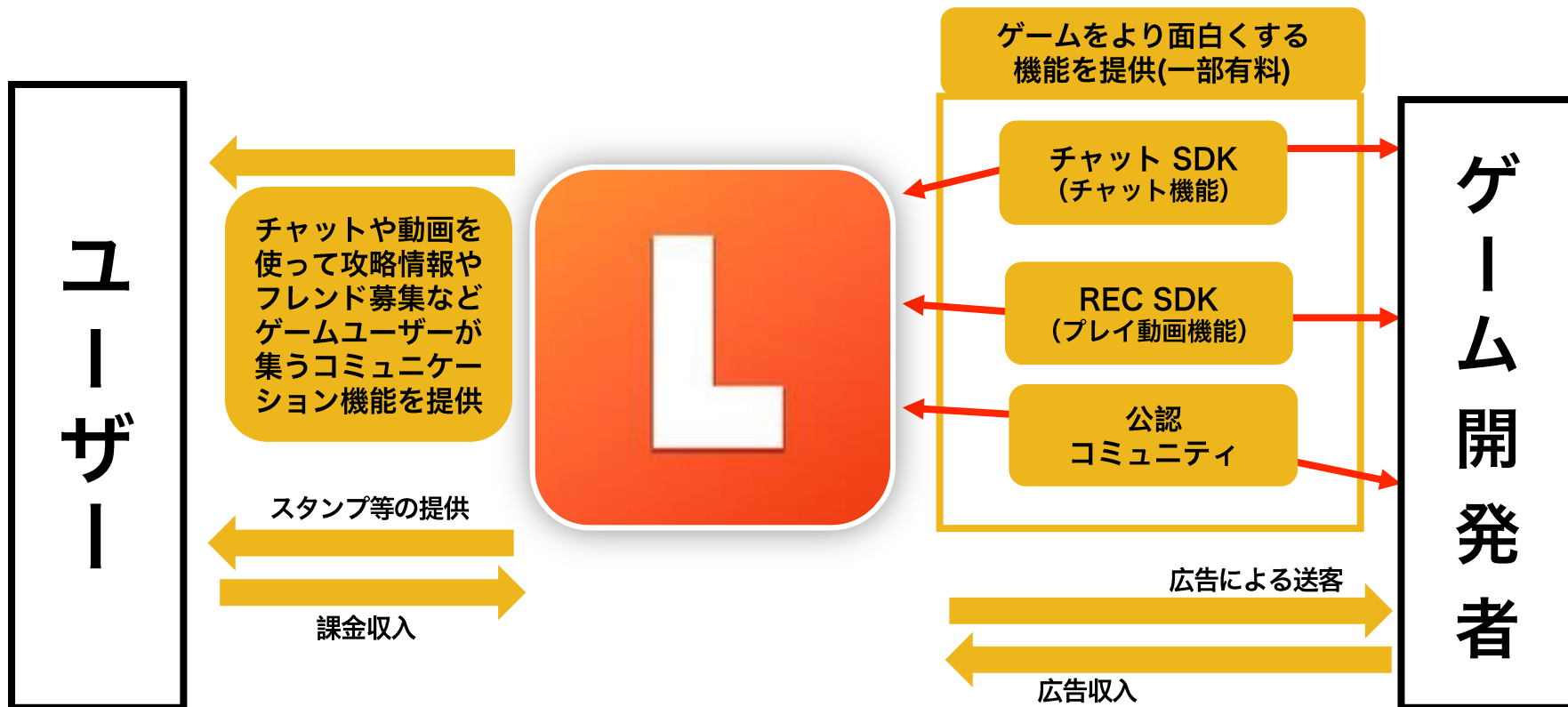


- 8月に配信を開始
- 台湾、イギリス等をはじめ、海外にも展開中
- 新規イベントの開発の他、改良作業も行っており、しっかりと主要KPIを確認しながら成長させていく方針

2. サービス状況

Lobiとは
(おさらい)

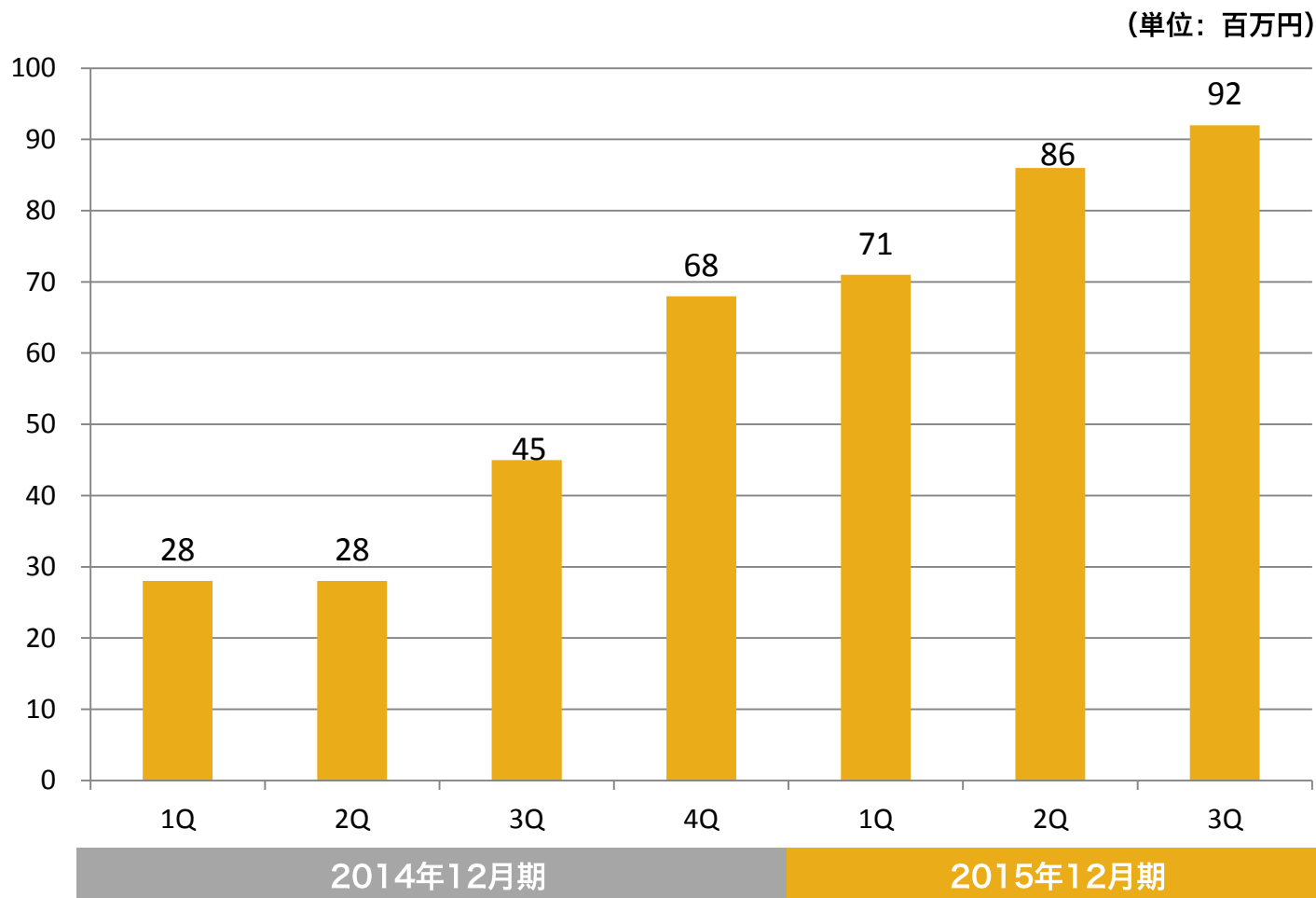
スマートフォンゲームに特化したコミュニティを提供
コミュニティ及び動画を軸にユーザー規模を拡大中



2. サービス状況

Lobi 売上高推移

前年同期比102.3%増、直前四半期比6.0%増
着実に成長を続けています



2. 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

20万以上
(前四半期報告時16万)

SDK累計導入アプリ数

695アプリ以上
(前四半期報告時650アプリ)

公認コミュニティ数

133アプリ以上
(前四半期報告時125アプリ)

※上記の各数値は2015年11月16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。

Lobi サービス状況

新機能「マルチプレイ募集」をリリース予定
条件指定で理想のメンバーと簡単マッチング!

マルチプレイ募集

ゲームタイトル
ロビークエスト

タイトル 20

レッドラ周回します。補助魔法求む!

募集説明文 255

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~!

人数 (必須) 4人 (自分含む) >

募集期間 (必須) 24時間 >

クエスト レッドドラゴンの鱗 (究極) >

参加制限

LV 120 ~ 指定なし

シナリオ 第3章クリア

希望条件

ジョブ 魔導師

ジョブ 魔法剣士

習得魔法 ヒール

習得魔法 アタックアップ

所持モンスター 番犬ルドルフ

攻撃力 255 ~ 指定なし

所持アイテム 復活の石

所持アイテム エリクサー

称号 ドラゴンキラー

この条件で募集する

募集タイトル

自由記述

人数

募集時間

クエスト

レベル

進行状況

詳細な条件が指定できる、「マルチプレイ募集」機能!

シナリオ 第3章クリア

希望条件

ジョブ 魔導師

ジョブ 魔法剣士

習得魔法 ヒール

習得魔法 アタックアップ

所持モンスター 番犬ルドルフ

攻撃力 255 ~ 指定なし

所持アイテム 復活の石

所持アイテム エリクサー

称号 ドラゴンキラー

この条件で募集する

ジョブ

習得魔法

所持モンスター

ステータス値

所持アイテム

称号

ゲームタイトル
ロビークエスト

ゲームのプロフィール文 255

「戦士のぬこさん」でほとんど毎日やっています! 攻撃力重視です! (^・ω・^)

レベル 29

総合力

HP: 255
攻撃力: 255
防御力: 255
運の良さ: 8

装備

勇者のつるぎ
攻撃力: +44
HP: +16
運の良さ: +2

勇者の盾
防御力: +44

勇者のかぶと
HP: +40

プレイ中のゲームから、自動でステータスを連動!

シナリオ 第3章クリア

希望条件

ジョブ 魔導師

ジョブ 魔法剣士

習得魔法 ヒール

習得魔法 アタックアップ

所持モンスター 番犬ルドルフ

攻撃力 255 ~ 指定なし

所持アイテム 復活の石

所持アイテム エリクサー

称号 ドラゴンキラー

この条件で募集する

神秘の館ミステイ 20時から8回周。剣士大々募集

Lv: 1/4 ● あと14分

リヴァリアが使えて募集しました。ドロップアップスキルある方是非!

おすすめ!!

レッドラ周回します。補助魔法求む!

Lv: 1/4 ● あと14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

レッドドラゴンの鱗 (超絶)

Lv: 120 ~ / 第3章






魔法使い / 魔法剣士 / ヒール / アタックアップ...

相手の指定した条件にマッチしたら、オススメ表示が!

その他の
サービス

JAGMO事業譲受後の初公演「伝説の戦闘組曲」

 JAGMO
JAPAN GAME MUSIC ORCHESTRA

 いいね!  シェア 2.4万  Pocket  Tweet 1,913  B! ブックマーク

この夏、血湧き肉踊る、あの闘いが蘇る。

伝説の戦闘組曲

2015年7月11日[土]・12日[日]
文京シビックホール 大ホール(後楽園駅直結)

チケット購入はこちら

あなたの考えた音を、JAGMOが編曲・演奏!



その他の
サービス

e-sportsサービス「RANKERS」始動!



その他の
サービス

上場後初となる子会社（冒険法人プラコレ）を設立

- 事業・組織の多様化
- 当社の強み（クリエイティブ・採用・ブランディング）とのシナジーの発揮

プラコレWedding

📄 提案をもらう

👤 プランナーを探す

🔗 ご利用ガイド

ログイン

会員登録



その他のサービス

「Search」から「Reach」へ、『人』を軸にしたサービス

プラコWedding

<https://pla-cole.wedding>

サービス理念「自由な結婚式を増やす」

これまでの課題

くわしい情報はフェア見学に行かないとわからない

金銭的に不安。高そう。焦って契約したら初期見積りが大幅アップした

会場からしか探せないけど、どう探せばいいかわからない



カップル
さま

目指すべき未来

家にいるだけで、レコメンドされた情報がたくさん集まってくる

事前に見積りを比較検討できるため安心して見学できる

自分たちの理想の結婚式プランがわかる・出会う

自分でもまだ知らない「理想の結婚式」の情報がカンタンに集まる自由な未来

これまでの課題

集客UP=他社より広告費をUPするしかない

お客様の顔が見えない中、広告費を払ってプラン登録、フェア登録に努力

お客様にアプローチできないので広告を出したら待つしかない



プランナー
さま

目指すべき未来

広告費ではなく提案力で勝負することで広告費を削減

掲載費用無料！フェアやプランの事前登録は必要なし

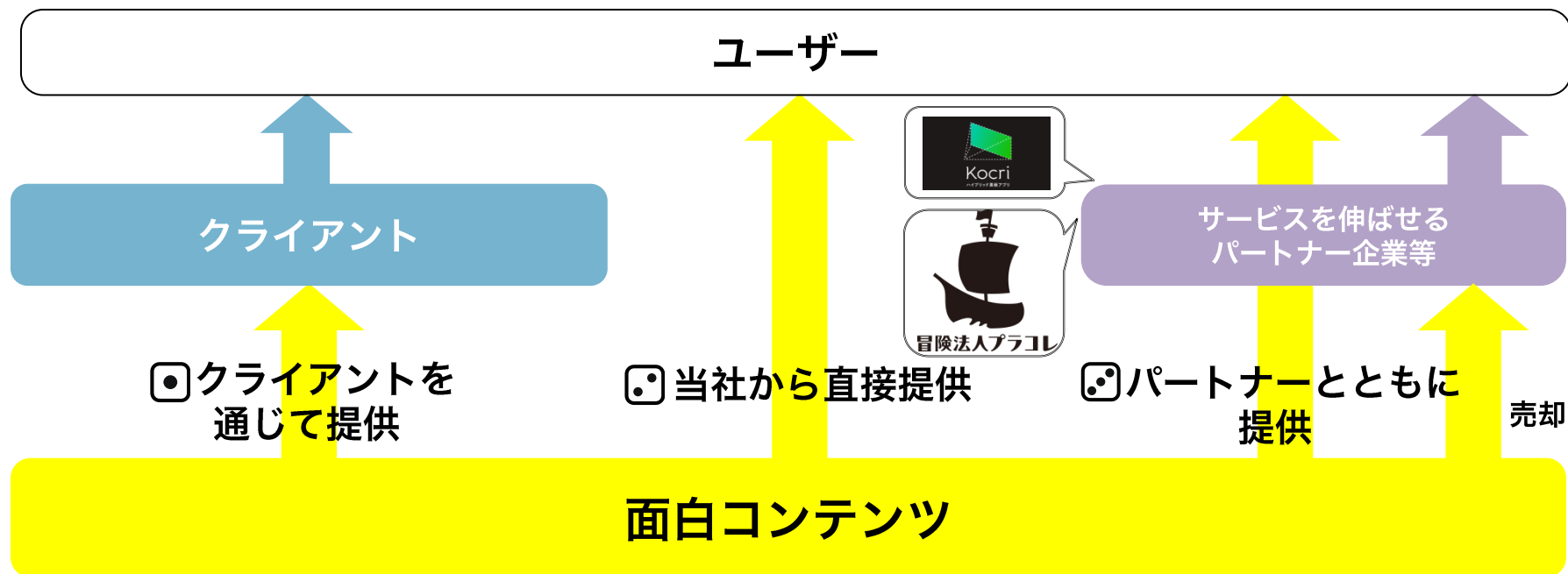
マッチしたお客様に直接アプローチし、カンタンにプラン提案可能

競争入札で高額な広告費を払わなくても平等にお客様と出会う。自由に提案できる未来



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

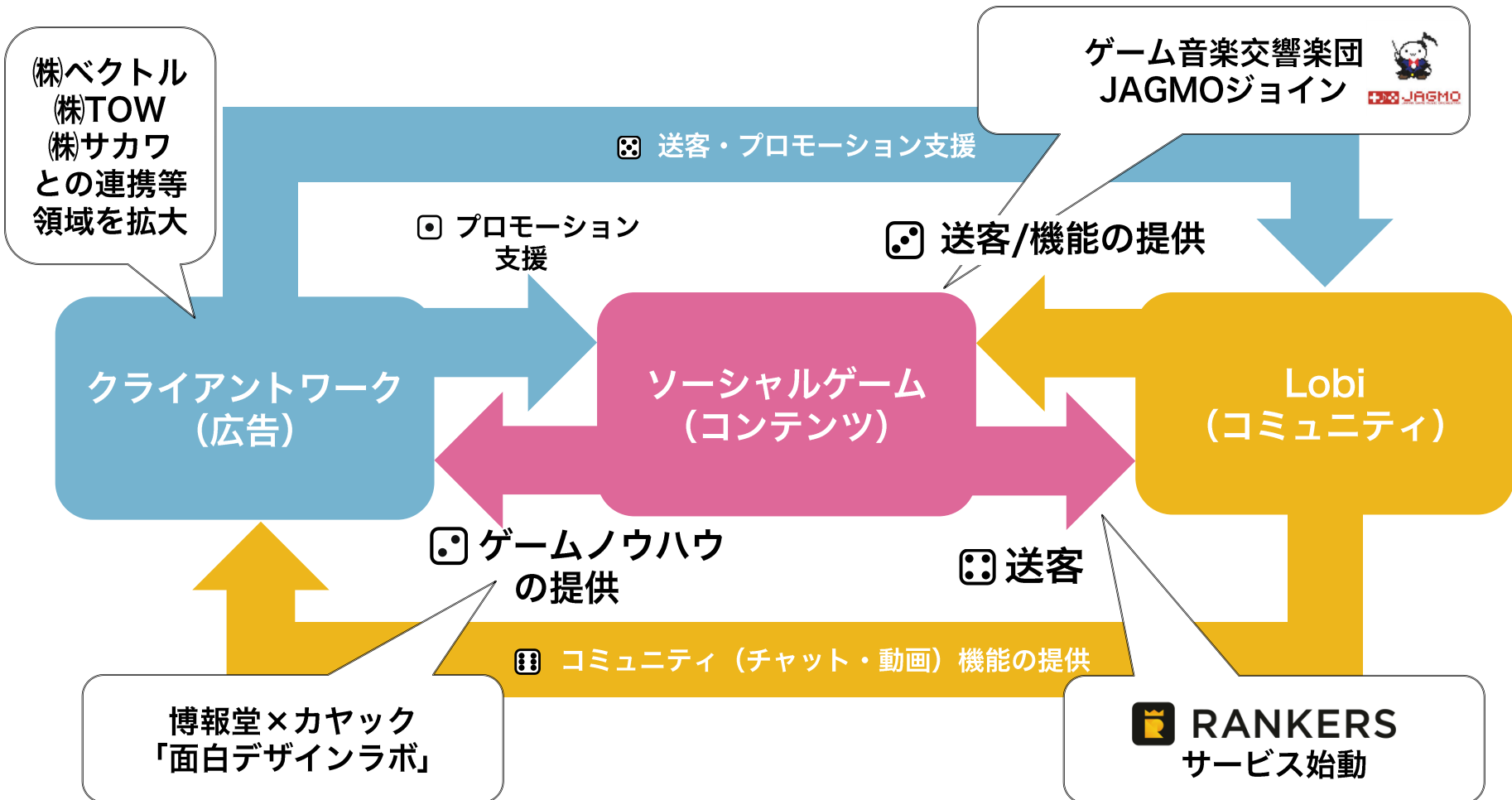


面白法人のクリエイター

- 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

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



3. 今期計画について

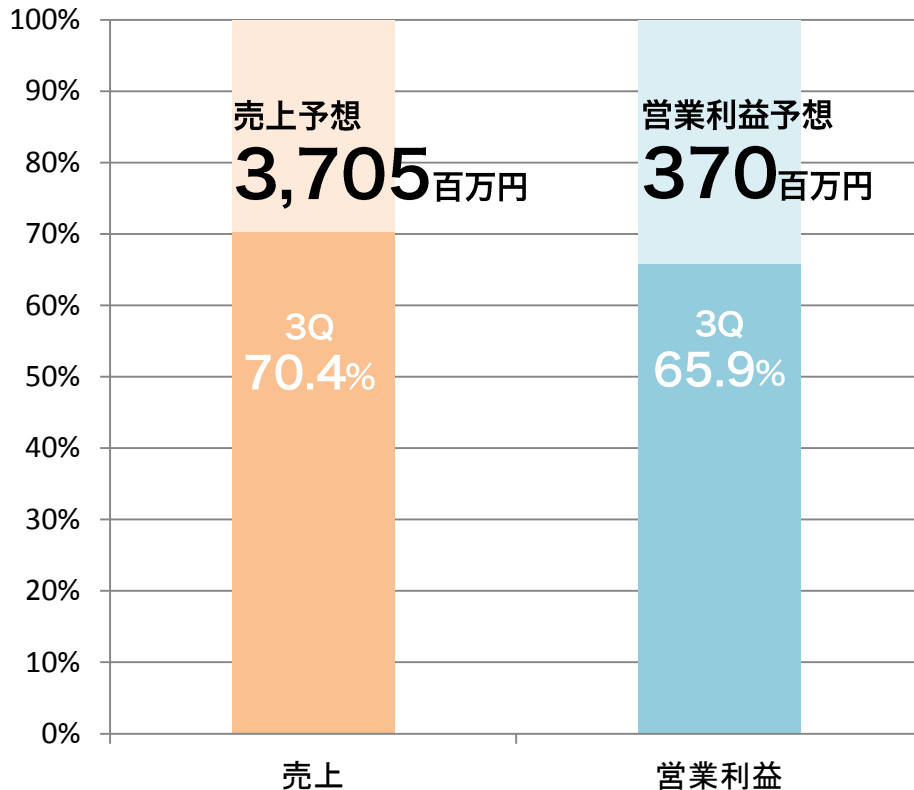
- 計画進捗

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: %)



- 通期業績予想に対する
3Qの売上高の進捗率は70%超に。
お伝えしていた通り下期偏重となります
- 通期業績予想に対する
3Qの営業利益の進捗率は、
75%に届かないものの予算通りの進捗です

【将来見通しに関する注意事項】

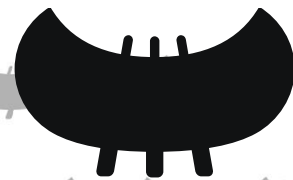
本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements) を含みます。

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**