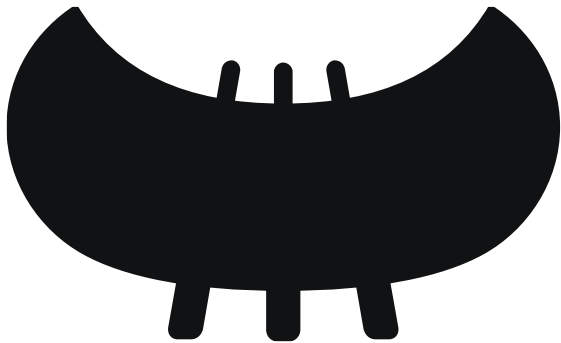


2018年11月13日

2018年12月期

第3四半期決算説明会資料



**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7月～2018年9月)

業績

前年同期比、減収減益に

売上高： 1,382百万円
営業利益： △392百万円

前年同期比： 15.2%減
前年同期比： -

クライアントワーク

自社ゲームタイトルに係る広告（社内取引）への注力により減収

売上高： 350百万円

前年同期比： 21.2%減

ソーシャルゲーム

新規タイトルの低調により厳しい数字に

売上高： 559百万円

前年同期比： 23.1%減

Lobi

業績の反転が開始

売上高： 130百万円

前年同期比： 17.1%増

その他のサービス

子会社のプラコレ・ウェルプレイドが牽引

売上高： 342百万円

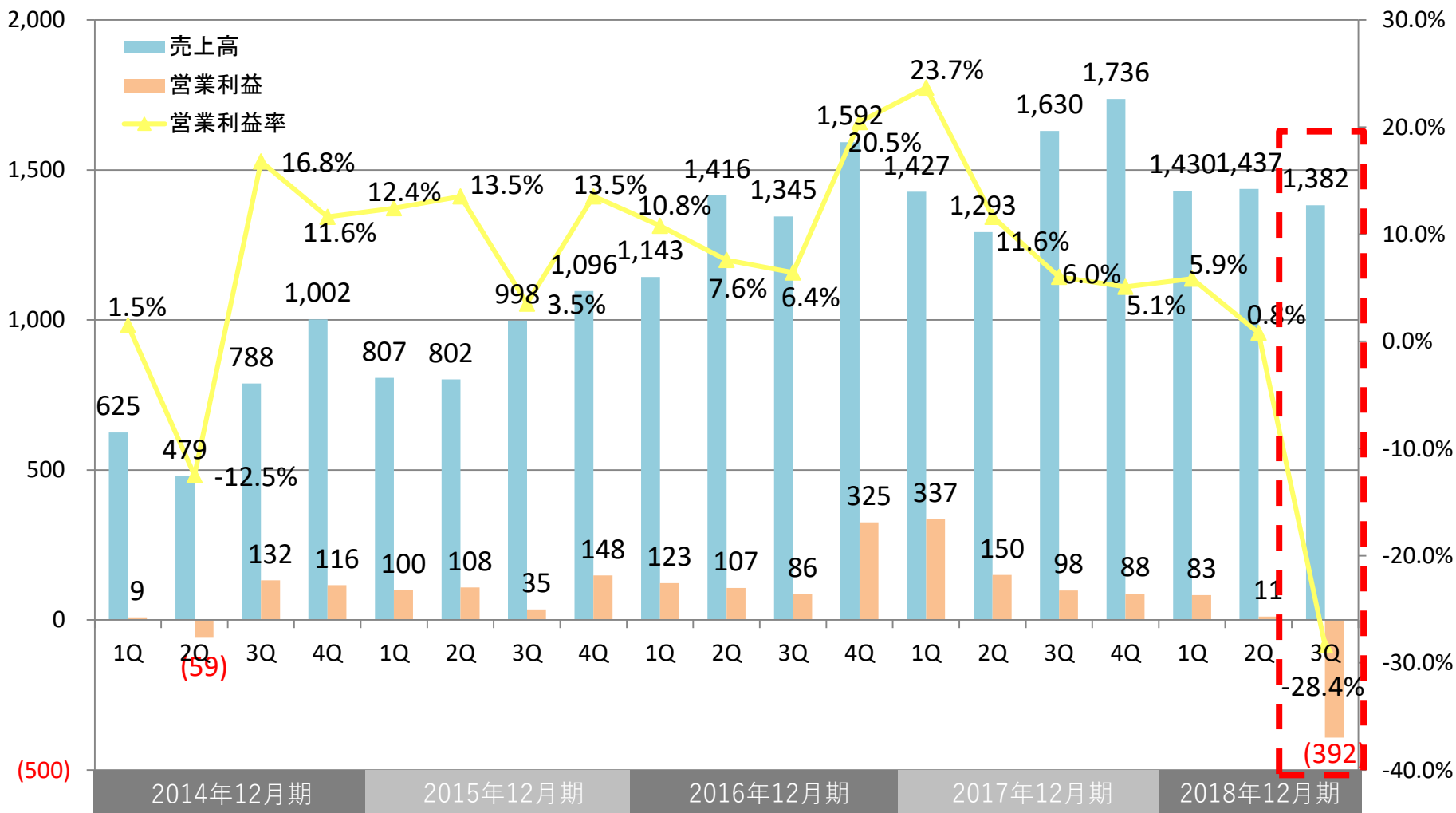
前年同期比： 1.2%減

1. 決算概要

四半期決算推移

売上高は直前四半期比3.8%の減収
新規ゲームタイトルの低調により営業利益は大きく悪化

(単位：百万円)



1. 決算概要

損益計算書

ソーシャルゲームの広告宣伝費増加により販売管理費が増加

(単位：百万円)

	2018年12月期3Q (2018年7-9月)	2017年12月期3Q (2017年7-9月)	前年同期比 増減	2018年12月期2Q (2018年4-6月)	直前四半期比 増減
売上高	1,382	1,630	-15.2%	1,437	-3.8%
売上原価	1,197	1,032	16.0%	1,038	15.3%
売上総利益	185	597	-69.0%	399	-53.6%
売上総利益率	13.4%	36.7%	- 23.3pt	27.8%	- 14.4pt
販売管理費	577	499	15.6%	388	48.8%
営業利益	-392	98	—	11	—
営業利益率	-28.4%	6.0%	- 34.4pt	0.8%	- 29.2pt
経常利益	-346	134	—	17	—
税金等調整前当期純利益	-359	134	—	17	—
当期純利益	-270	78	—	1	—

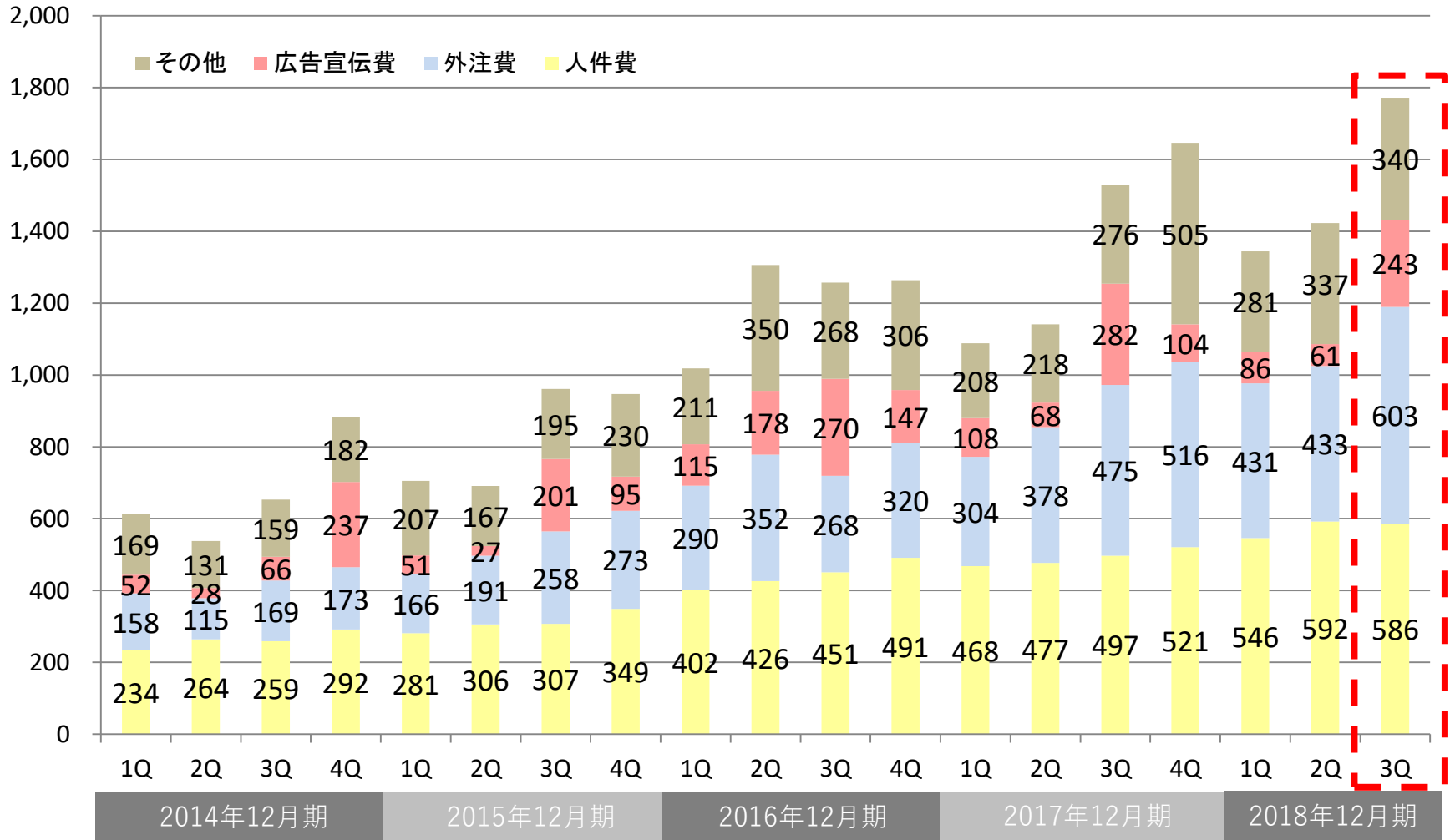
1. 決算概要



費用推移

新規タイトルのリリース等により広告宣伝費が増加
外注費の増加もゲームの広告を社内で制作したことによります

(単位：百万円)



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)

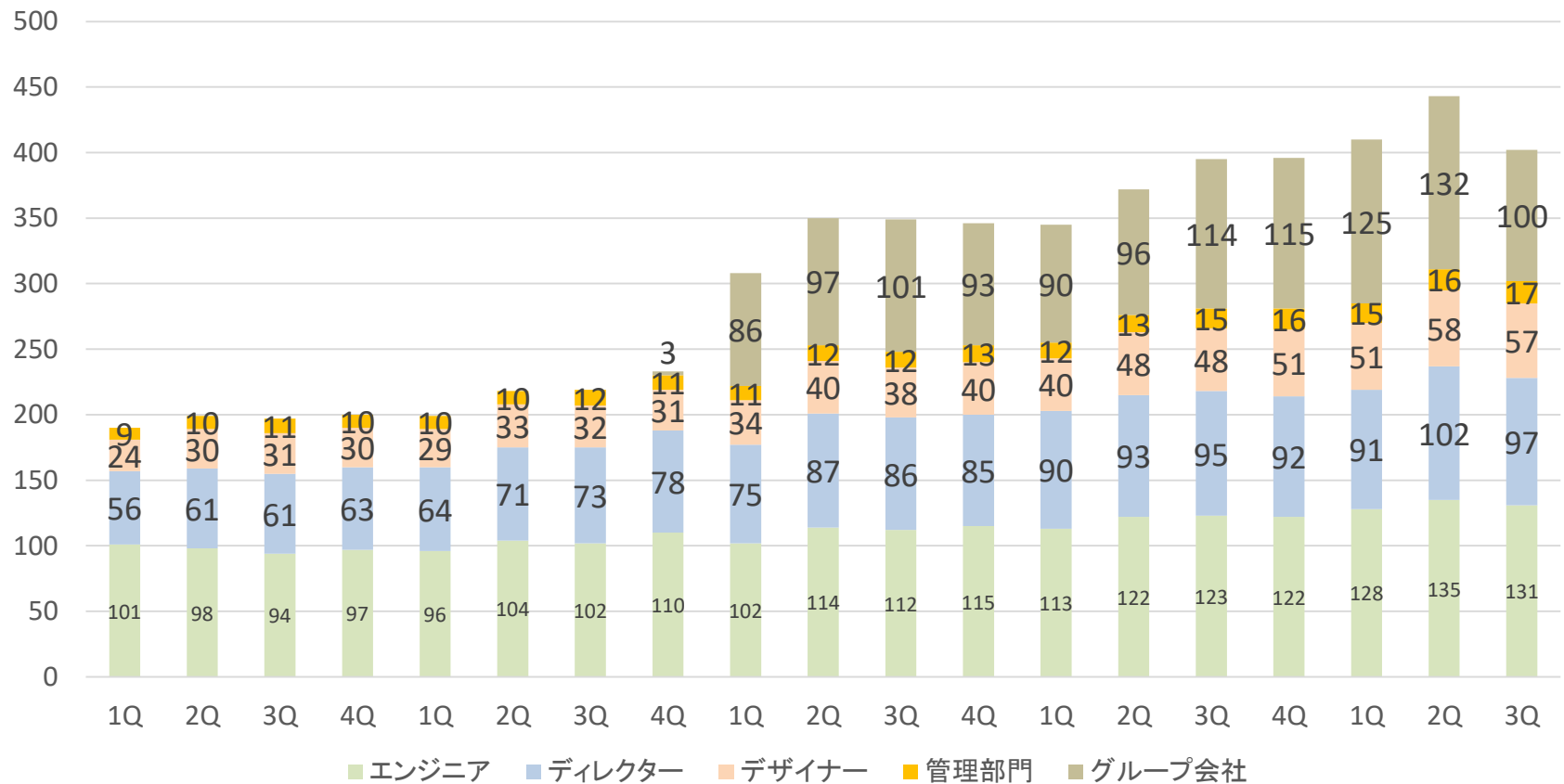
	2018年9月	2017年9月	前年同期比	2018年6月	直前四半期比
流動資産	3,051	3,160	96.6%	2,909	104.9%
うち現金及び預金	1,450	1,957	74.1%	1,654	87.6%
固定資産	2,575	1,946	132.3%	2,597	99.1%
総資産	5,626	5,106	110.2%	5,506	102.2%
流動負債	1,190	1,020	116.6%	1,044	114.0%
固定負債	1,790	1,282	139.6%	1,503	119.1%
純資産	2,646	2,803	94.4%	2,959	89.4%

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
カヤックハノイの譲渡したためグループ会社の人数が減少しました

(単位：人)



2014年12月期

2015年12月期

2016年12月期

2017年12月期

2018年12月期

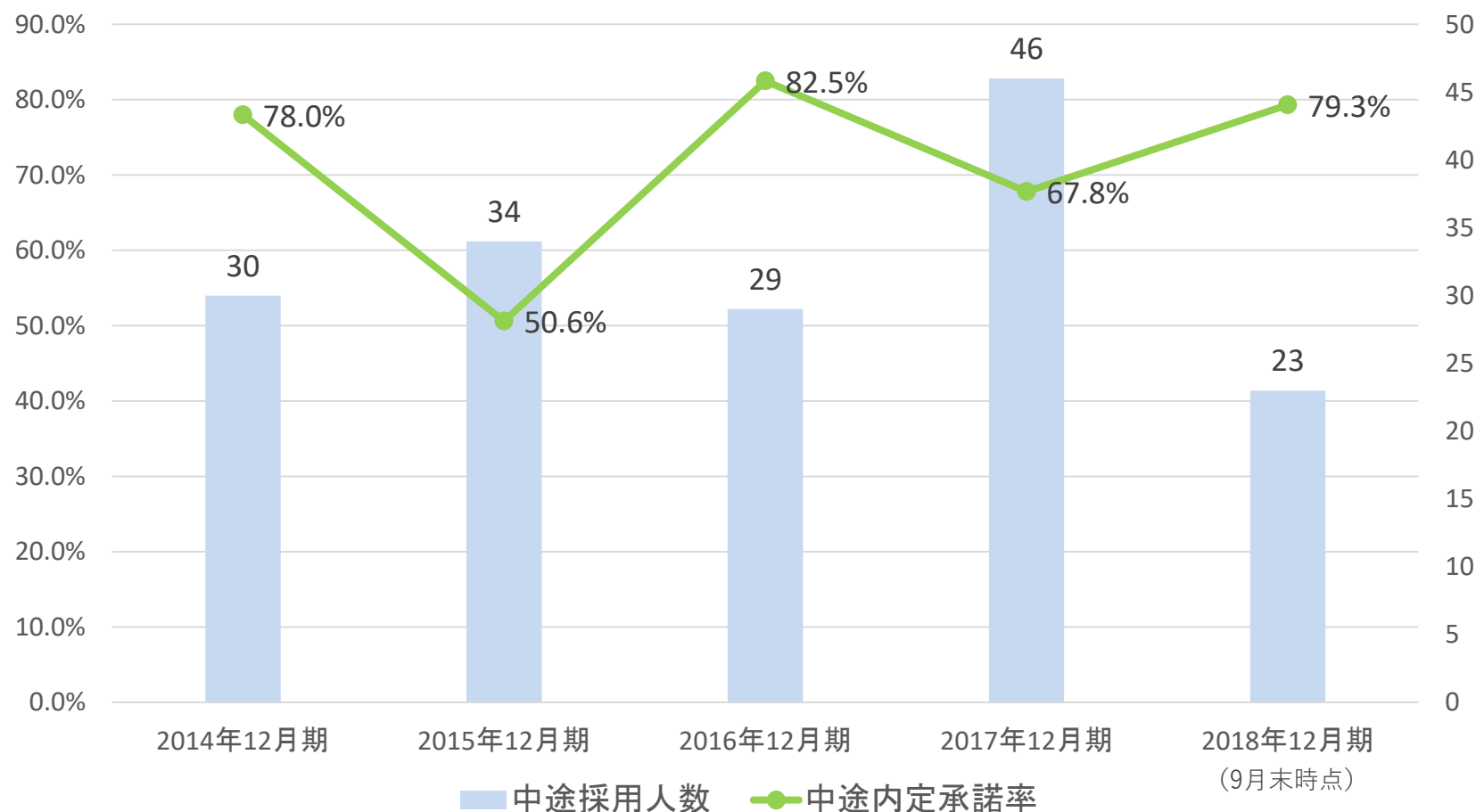
1. 決算概要

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
なお、2018年12月期は、9カ月の実績となっております

(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

サービスと収益構造

当社の各サービスと特徴は以下のとおりです

ソーシャルゲーム

スマートフォンゲームアプリサービス
広告宣伝費は変動要素があるものの基本的に開発・運用コストはタイトルごとに固定であり、限界利益率が非常に高いです

クライアントワーク

WEBキャンペーンを主軸とした広告制作サービス
基本的に受託開発収入のため、収益（利益率）は安定しています
収益・人財など様々な面でカヤックを支えるサービスです

Lobi

スマートフォンゲームに特化したコミュニティサービス
現状は広告収入が主です。限界利益率が高いビジネスモデルとなりますが主要サービスで唯一ストック型の性質をもっています

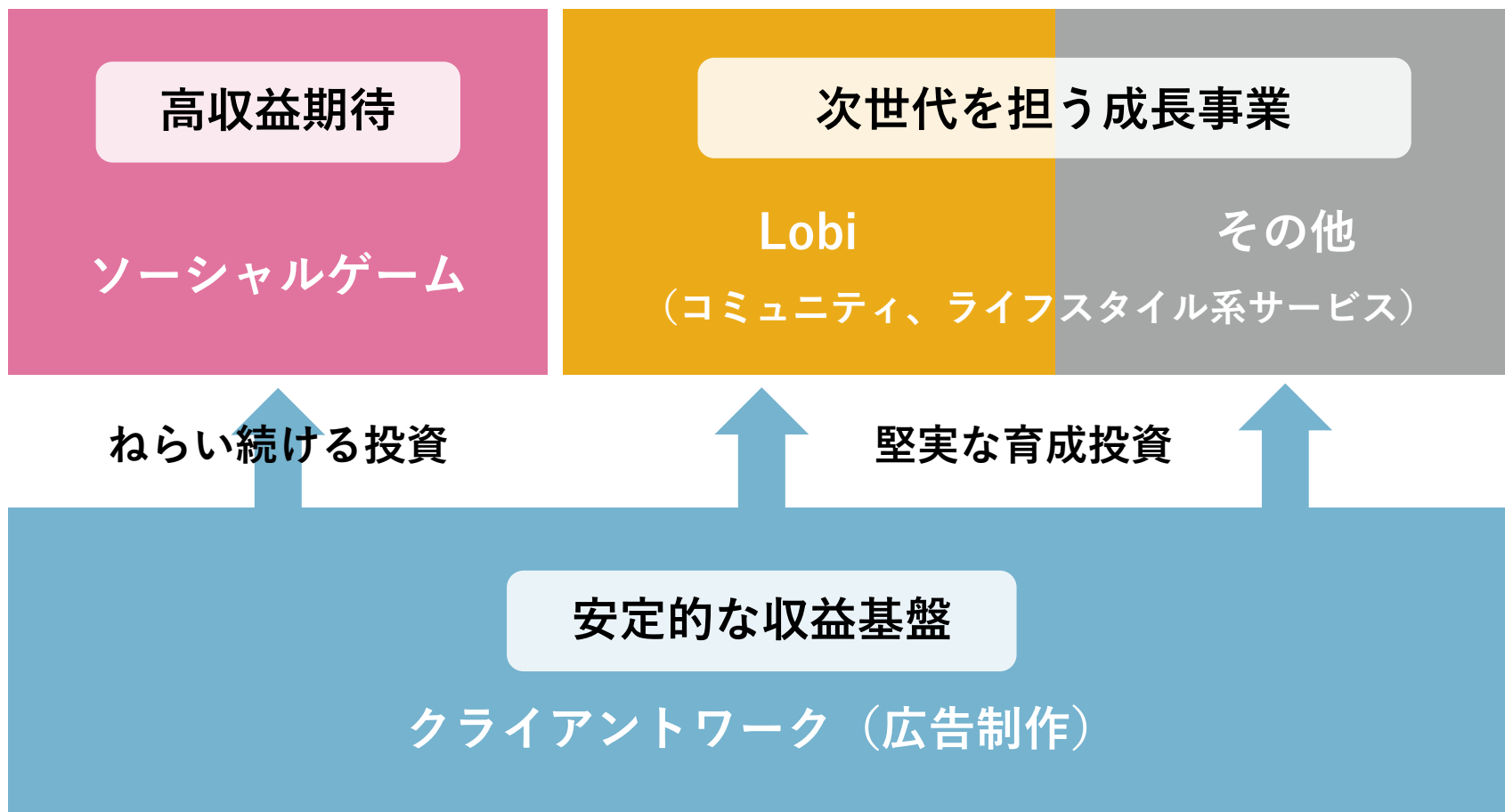
その他のサービス

様々な新規サービスが存在します
収益化しているものも投資フェーズにあるものもありますが、
自社サービスがメインのため収益化後の利益率は高いです

2. サービス状況

各サービスの役割と投資の構造

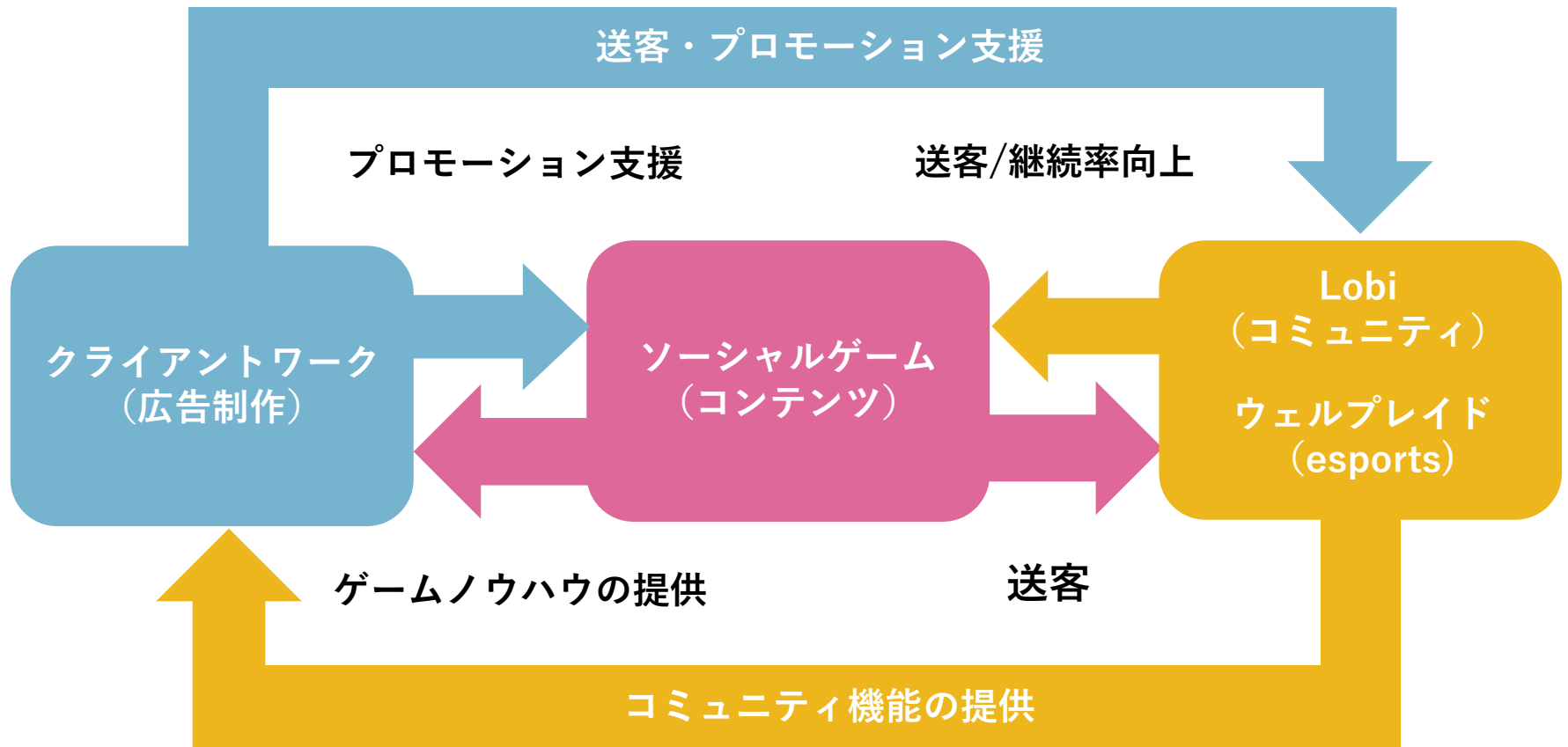
ソーシャルゲームに高収益期待をかけつつ、次世代を担う事業への投資をしっかりと続けています



2. サービス状況

主要サービスシナジー

主要3サービス間には事業シナジーがあり、その周辺事業を含めた領域を重点領域と捉え成長させていきます



*図中の「ウェルプレイド」は、当社子会社となります

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

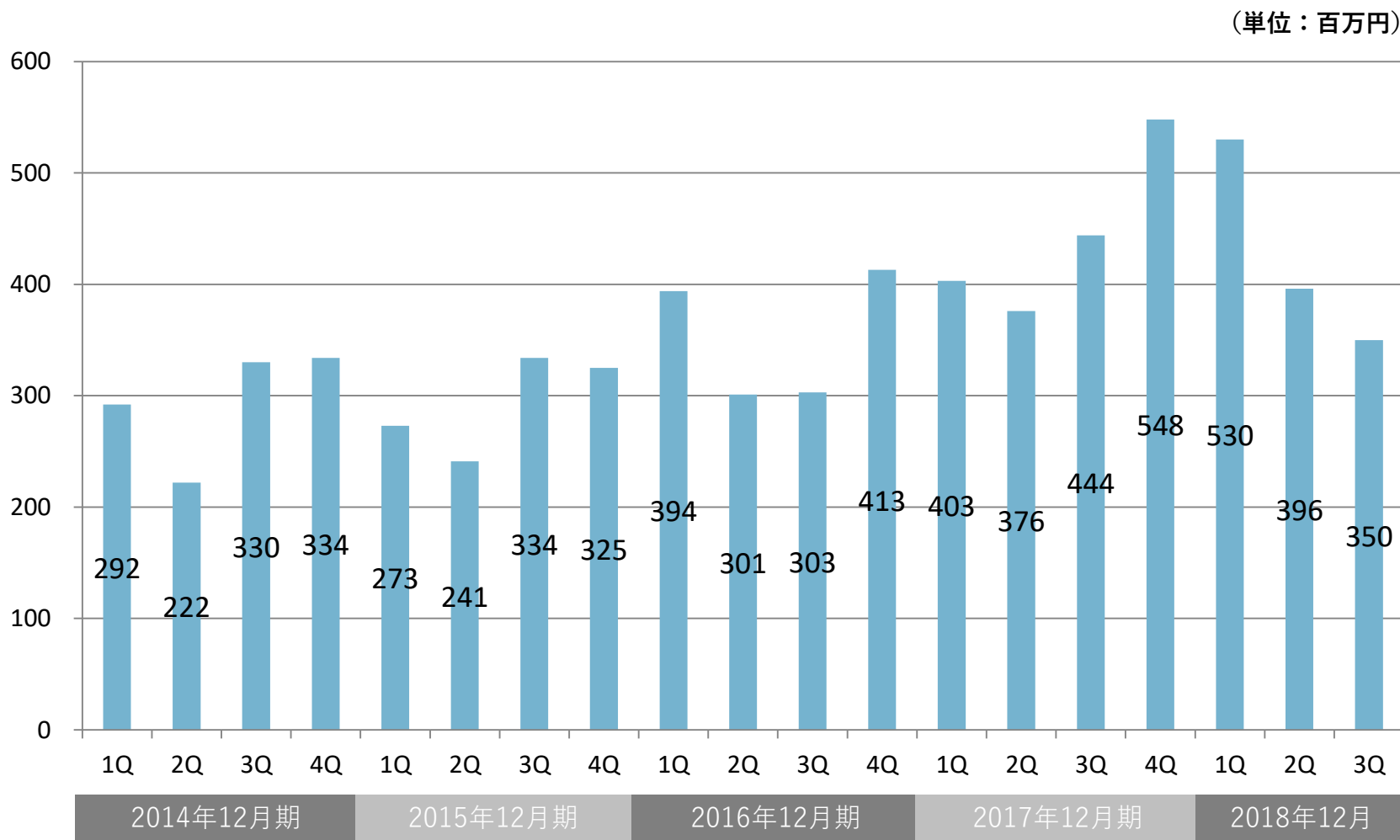
= ユーザーへの新しい体験の提供

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

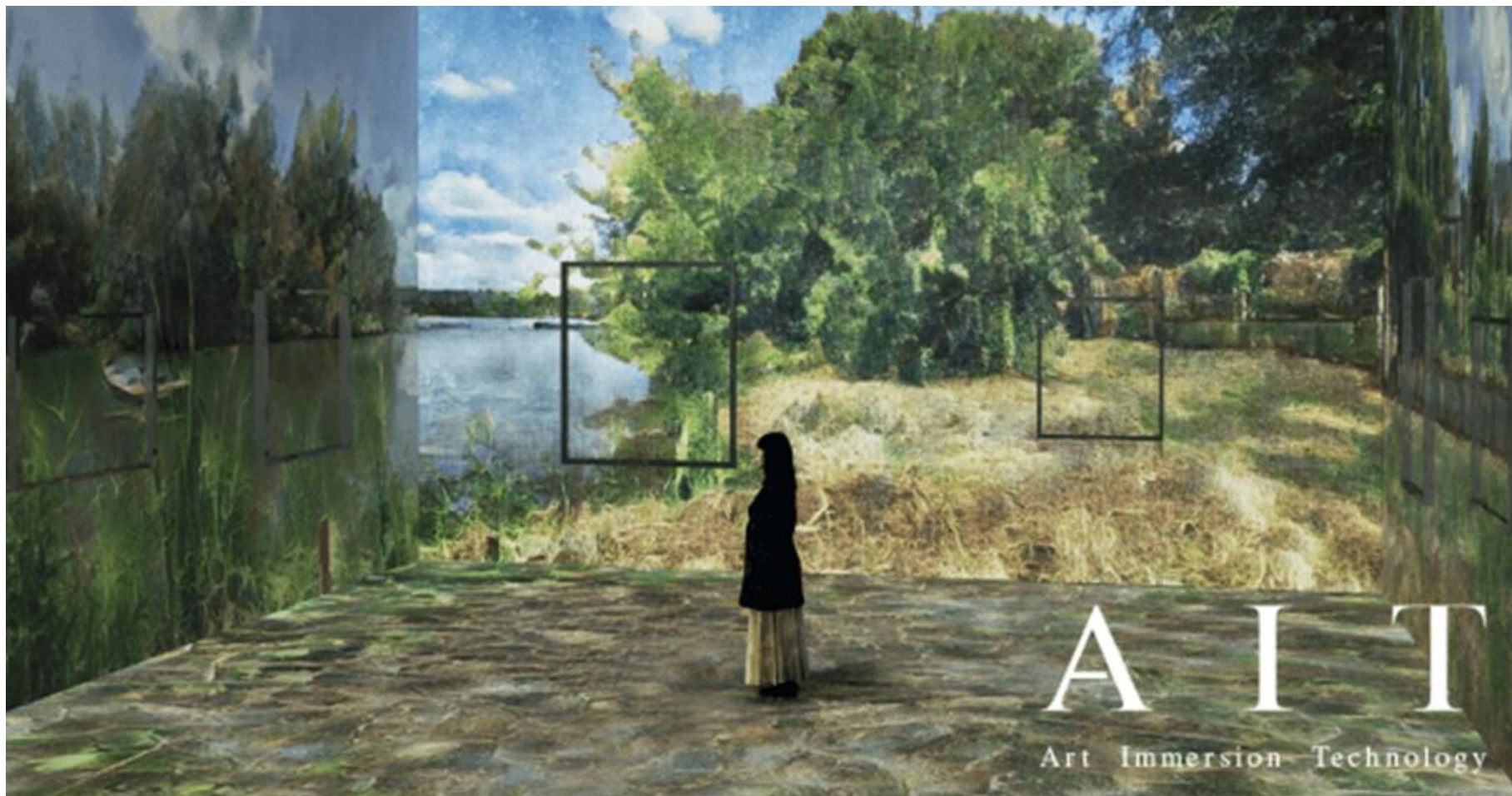
全社の観点から自社ゲームの広告制作にリソースを投下
結果として、前年同期比21.2%の減収に



2. サービス状況

クライアントワーク サービス状況

ボナール展の説明AI（機械学習）とプロジェクションマッピングを
応用した絵画体験『AIT』を日経イノベーションラボと共同開発



2. サービス状況

クライアントワーク サービス状況

協業パートナーとして「コマツが目指す未来の現場」を示す
「CEATAEC展示コンセプトモデル」を企画・制作



2. サービス状況

ソーシャルゲーム
とは（おさらい）

現在の主要な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」

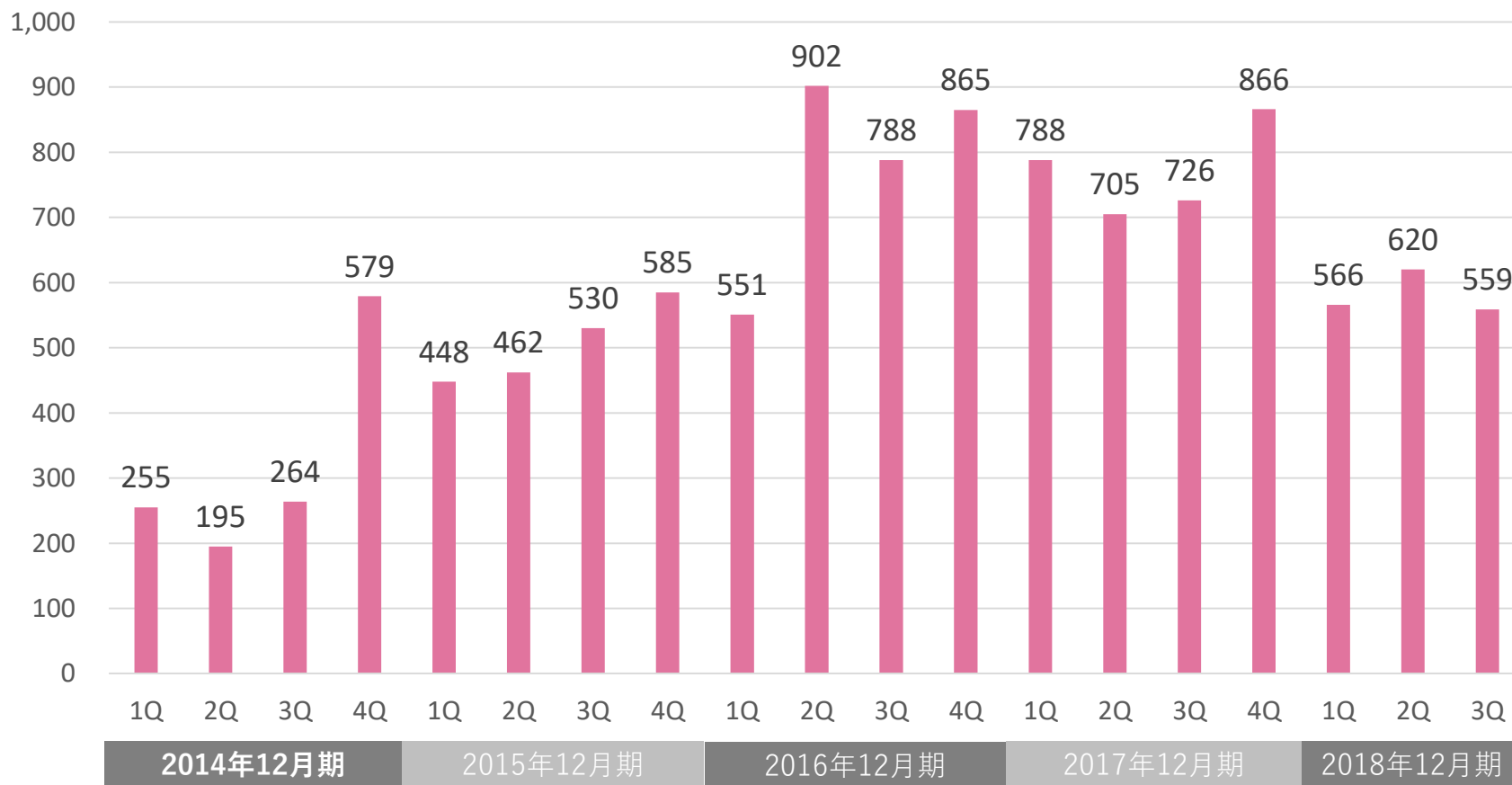


2. サービス状況

ソーシャルゲーム 売上高推移

直前四半期比9.9%の減収と厳しい結果に
新規タイトルの低調が主要因です

(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」が過去最大の超大型アップデート！
ギアシステムの導入など、やりこみ要素が大幅に増加いたしました



2. サービス状況

ソーシャルゲーム サービス状況

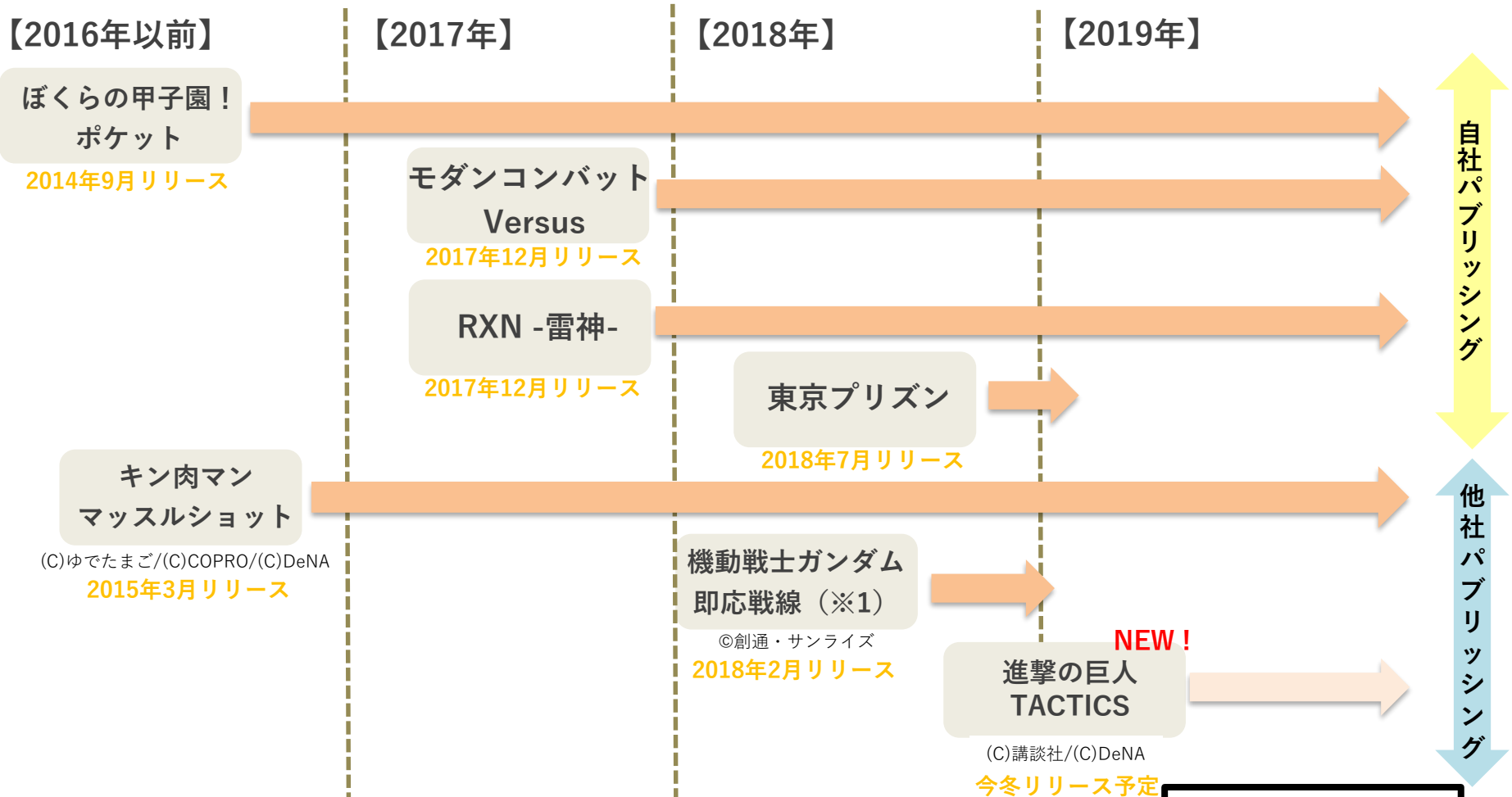
2019/2/6付でのサービス終了を決断いたしました
ユーザーの皆様到最后まで楽しんで頂けるよう感謝の気持ちと共に
フィナーレを飾る大イベント「廃都統一戦」を開催！



2. サービス状況

ソーシャルゲーム サービス状況

タイトルの選択と集中を実施するとともに、
当社の強みであるクリエイティブ領域に特化しながら事業を推進します



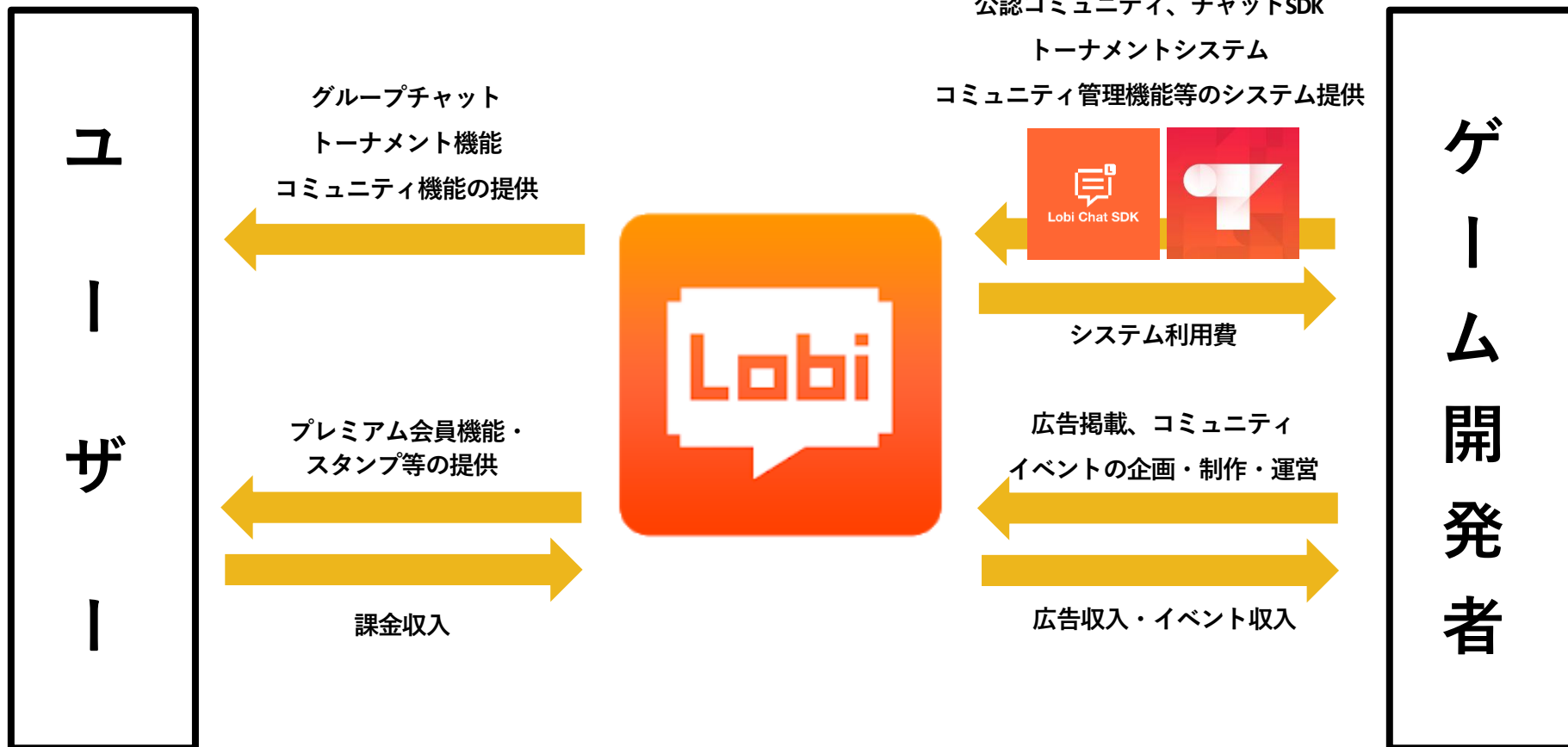
(※1) 「機動戦士ガンダム即応戦線」は、(株)バンダイナムコエンターテインメントより配信中のタイトルです

上記以外に2本開発中

2. サービス状況

Lobiとは
(おさらい)

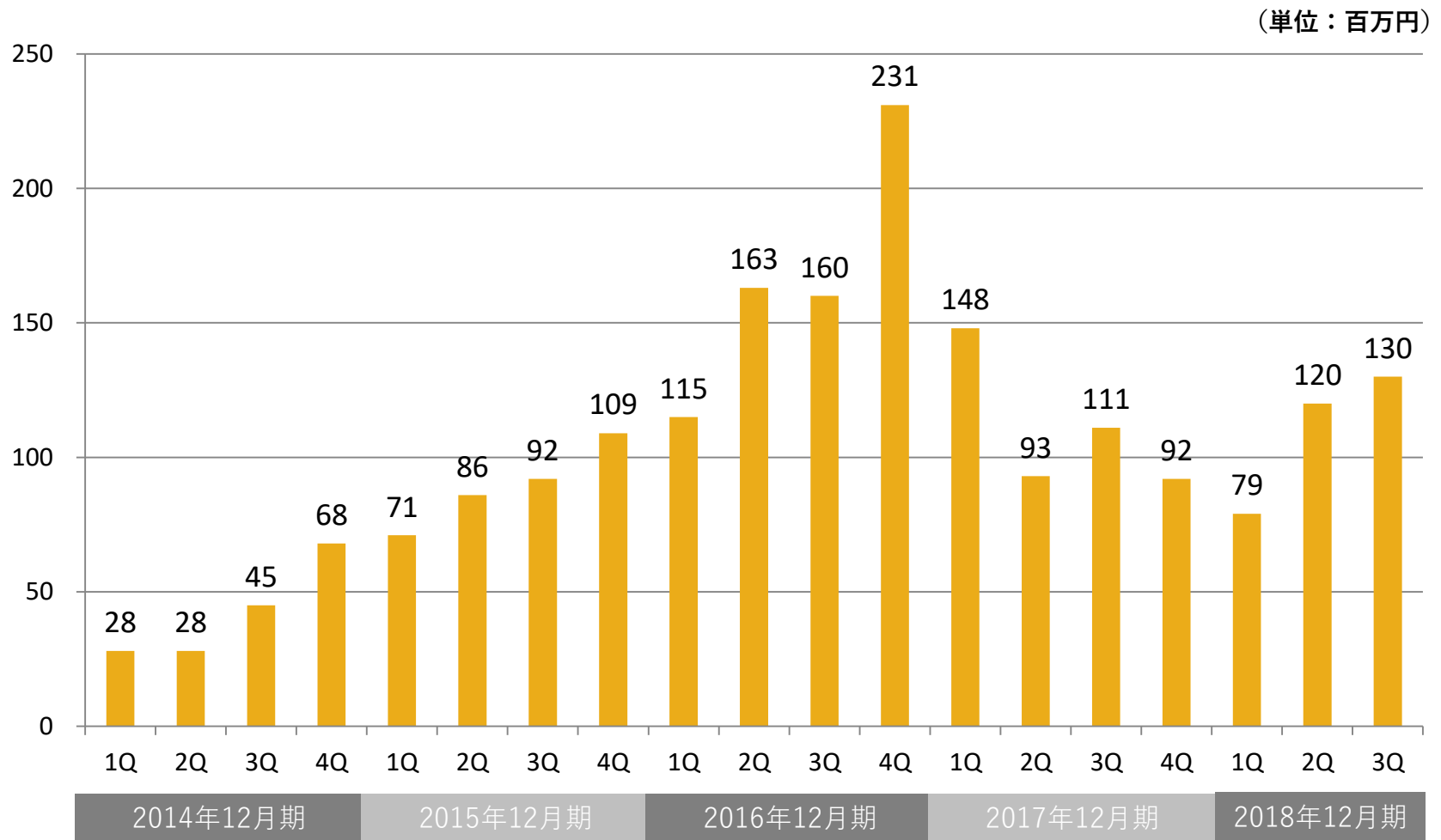
スマートフォンゲームに特化したコミュニティ
グループチャット、トーナメントシステムなどプレイヤーの熱量を
あげる仕組みを提供することで良質なユーザーが集まっています



2. サービス状況

Lobi 売上高推移

前年同四半期比17.1%、直前四半期比8.9%増収
ビジネスモデルの転換中ですが、反転を開始しました



2. 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】

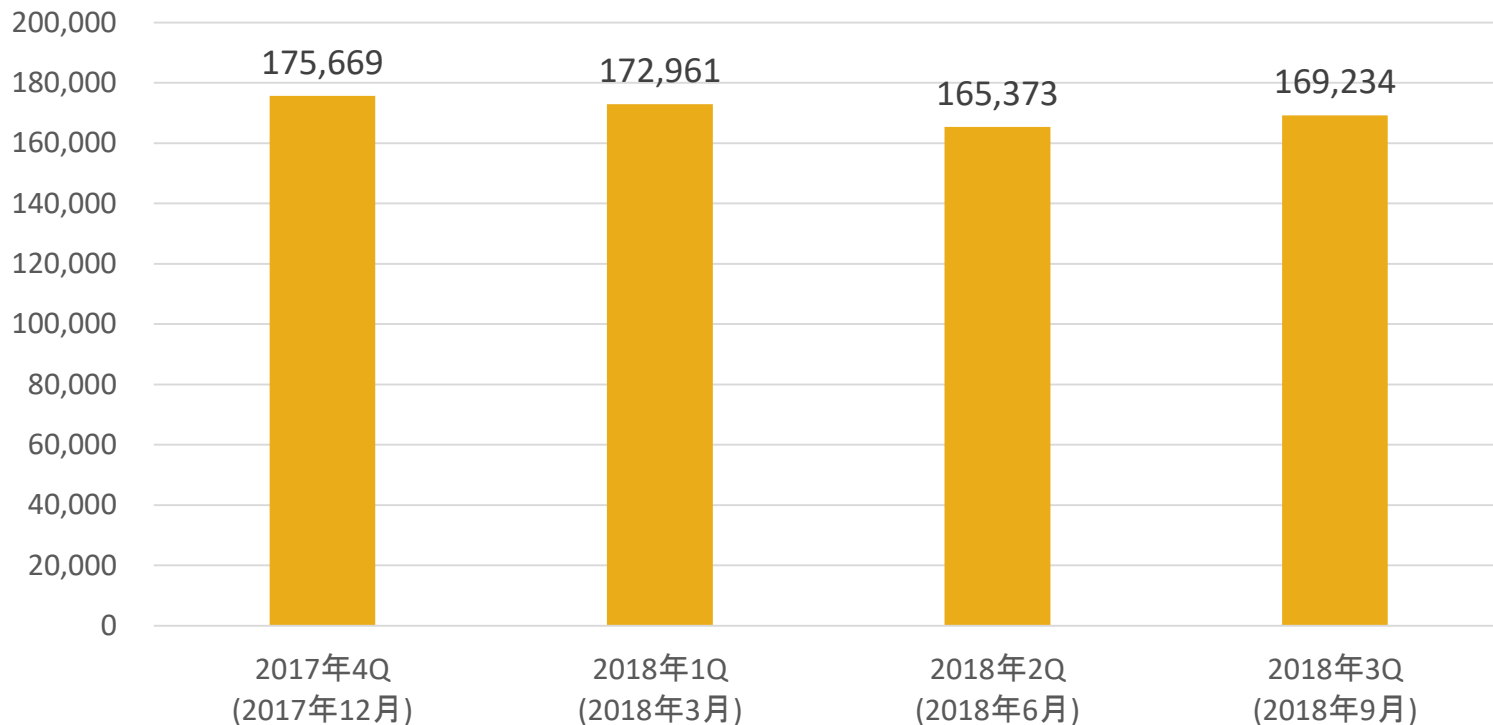
・トーナメント大会開催数

2. 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おりますが、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

(月間アクティブグループ数 / 単位：グループ)

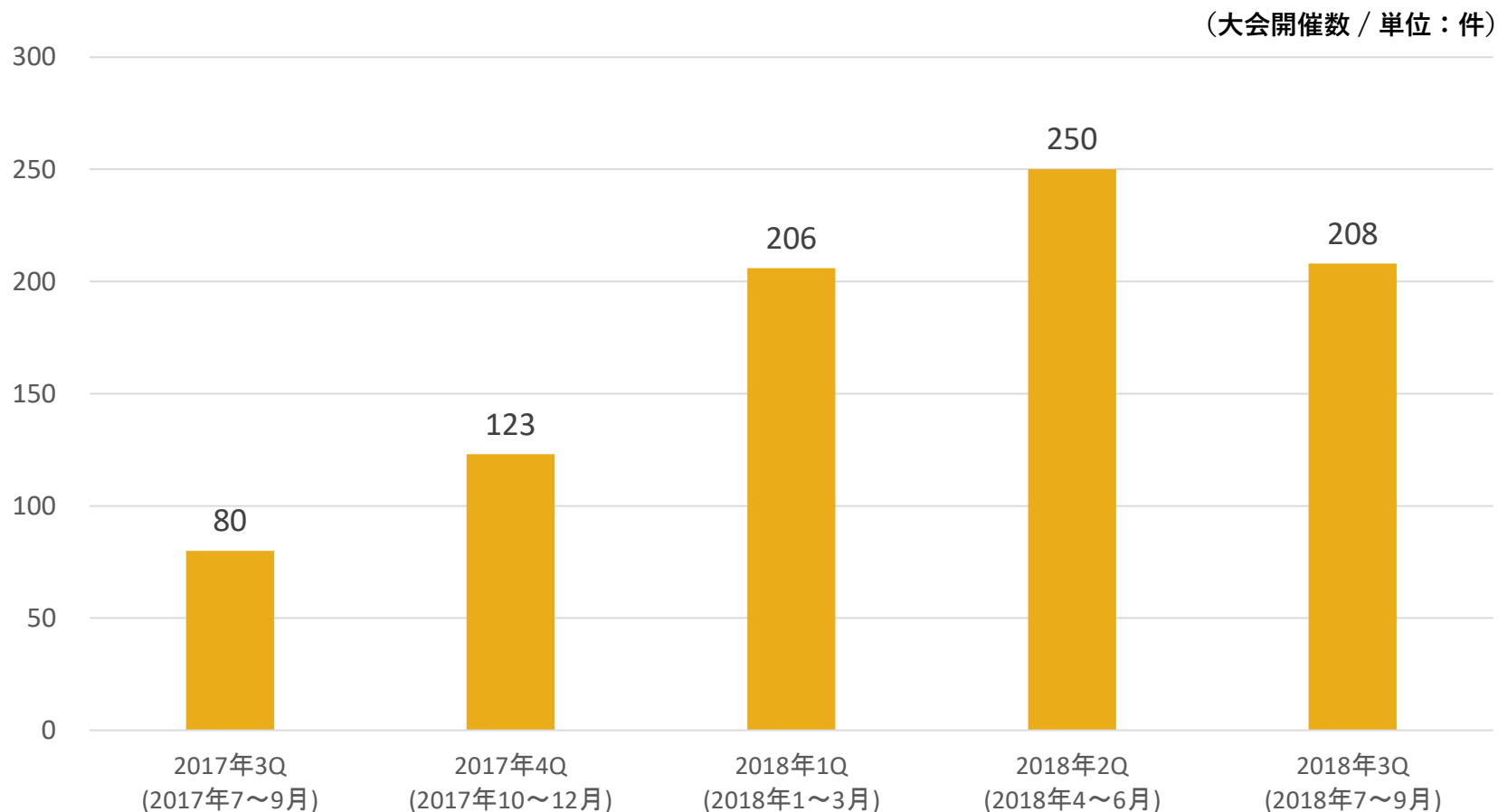


※コミュニティの定義を3人以上のグループとすることとし、3人以上のグループのみを集計しています

2. 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
最近は質が良く規模が大きい案件が増えております
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



2. サービス状況

Lobi サービス状況

IdentityV公認の初のオンライン大会「IdentityV Lobi杯vol. I」を開催しました



2. サービス状況

Lobi サービス状況

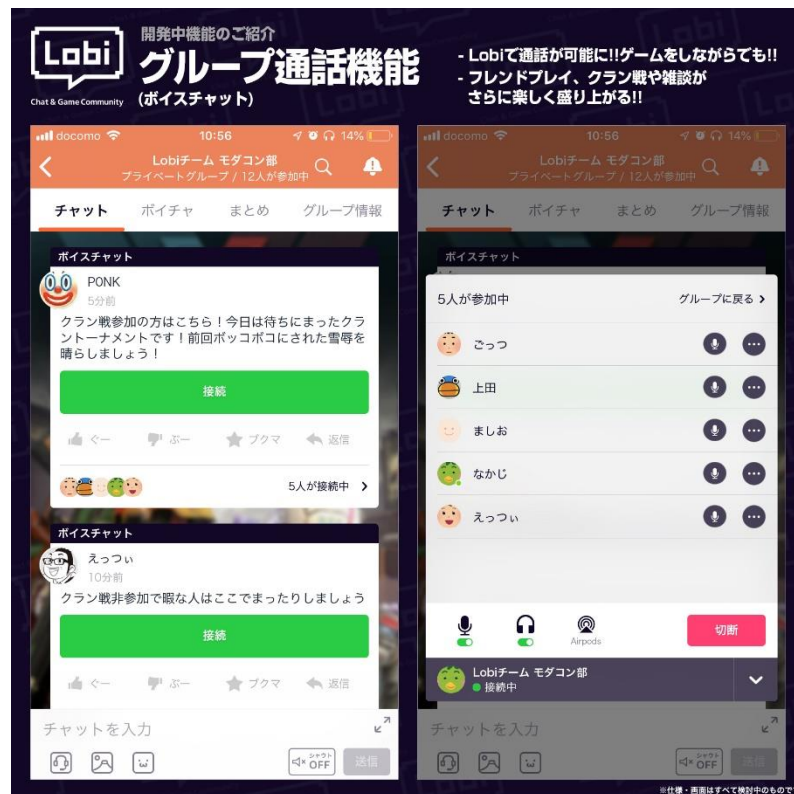
毎日新聞社主催「第1回全国高校eスポーツ選手権」の大会管理ツールとして「Lobi Tournament」を採用いただきました12月よりオンライン予選大会が開催されます



2. サービス状況

Lobi サービス状況

コミュニティサービスとしてのさらなる地力の強化を目指します
今冬には、ボイスチャット機能などをリリースする予定となっており、
収益的要素についても拡充していく意向です

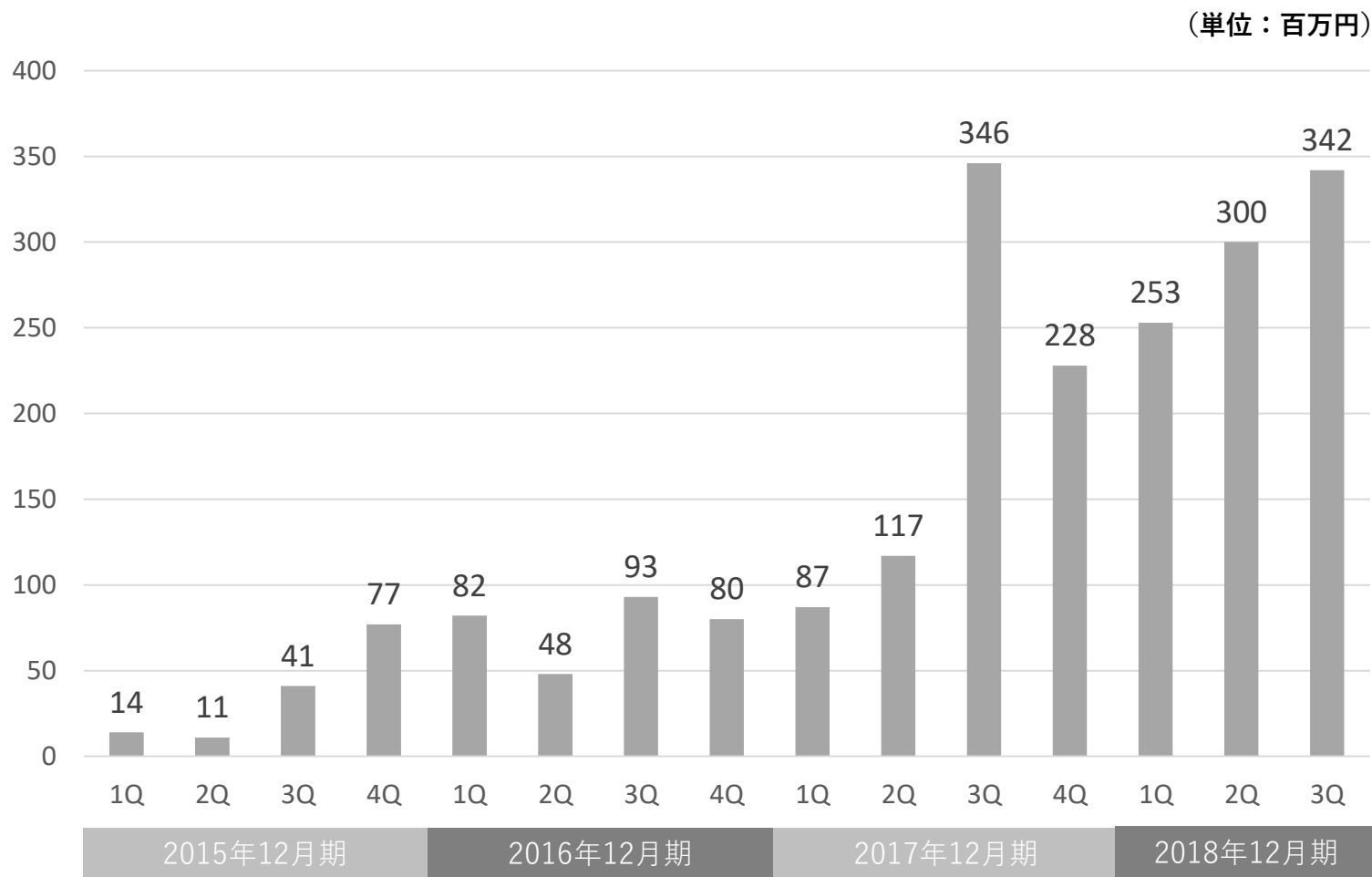


2. サービス状況

その他の サービス

直前四半期比13.8%増収

子会社のプラコレ・ウェルプレイドが順調に成長しております



その他の
サービス

プラコレTVCM放映中！

ユーザー数と認知を拡大させる中でさらなる成長を目指します

NEWS

ニュース

— 2018年8月より全国各地でCM放映中 —



ドレシィ
ちゃん出演！



プラコレWedding
Dressy Powered by 7731

2. サービス状況

その他の
サービス

多人数参加型ソーシャルプラットフォーム「VR SPARC」を開発！
その第一弾のイベントとして、大晦日に人気VTuber達による
年越し歌合戦「Count 0（カウント・ゼロ）」を開催いたします

人気VTuberが多数参加予定！

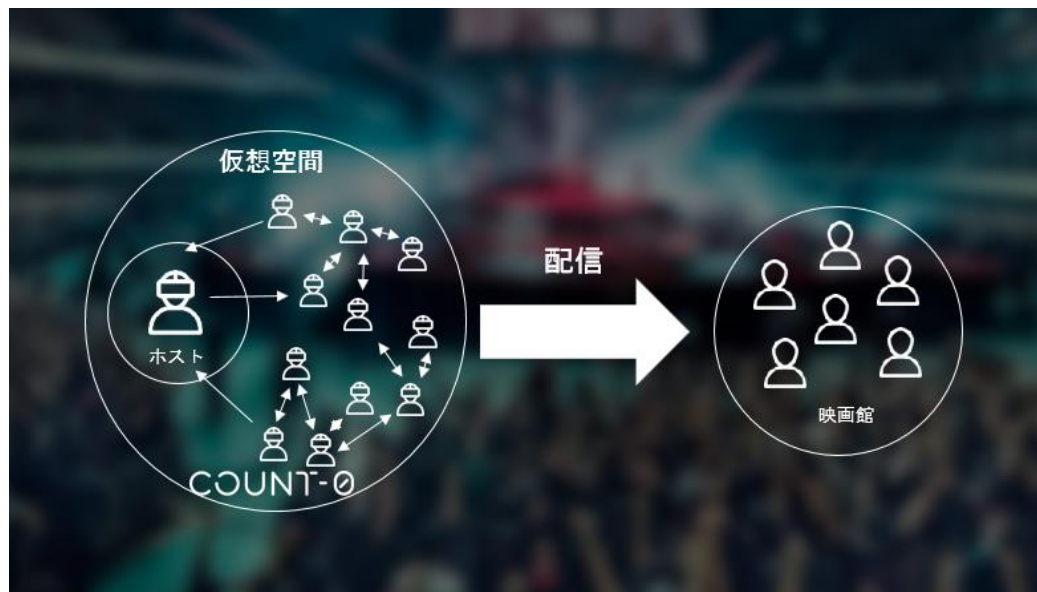


その他の サービス

「Count0」が開催される「VR SPARC」では参加者同士の音声通信が可能で、現実のライブ会場のような演者と観客による熱気溢れるコミュニケーション（一体感）を創出します。また、VR空間ならではの演出の数々とインタラクティブな仕掛けで新しい体験を参加者に提供いたします。

Count0の会場は

- ・ 仮想空間（オリジナル）
 - ・ 映画館（イオンエンターテイメント株式会社）
- から視聴できる新時代のライブ体験を実現



イオンシネマ14劇場で
パブリックビューイング
を実施予定！

【開催場所】

江別（北海道）、名取（宮城）、新潟南（新潟）、新百合ヶ丘・みなとみらい・港北ニュータウン（神奈川）、多摩センター（東京）、市川妙典・幕張新都心（千葉）、大高（愛知）、金沢フォーラス（石川）、加古川（兵庫）、広島（広島）、宇多津（香川）のイオンシネマ14劇場

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

10/19に業績予想を下方修正いたしました
修正後の業績予想に対しては進捗通りです

(単位：百万円)

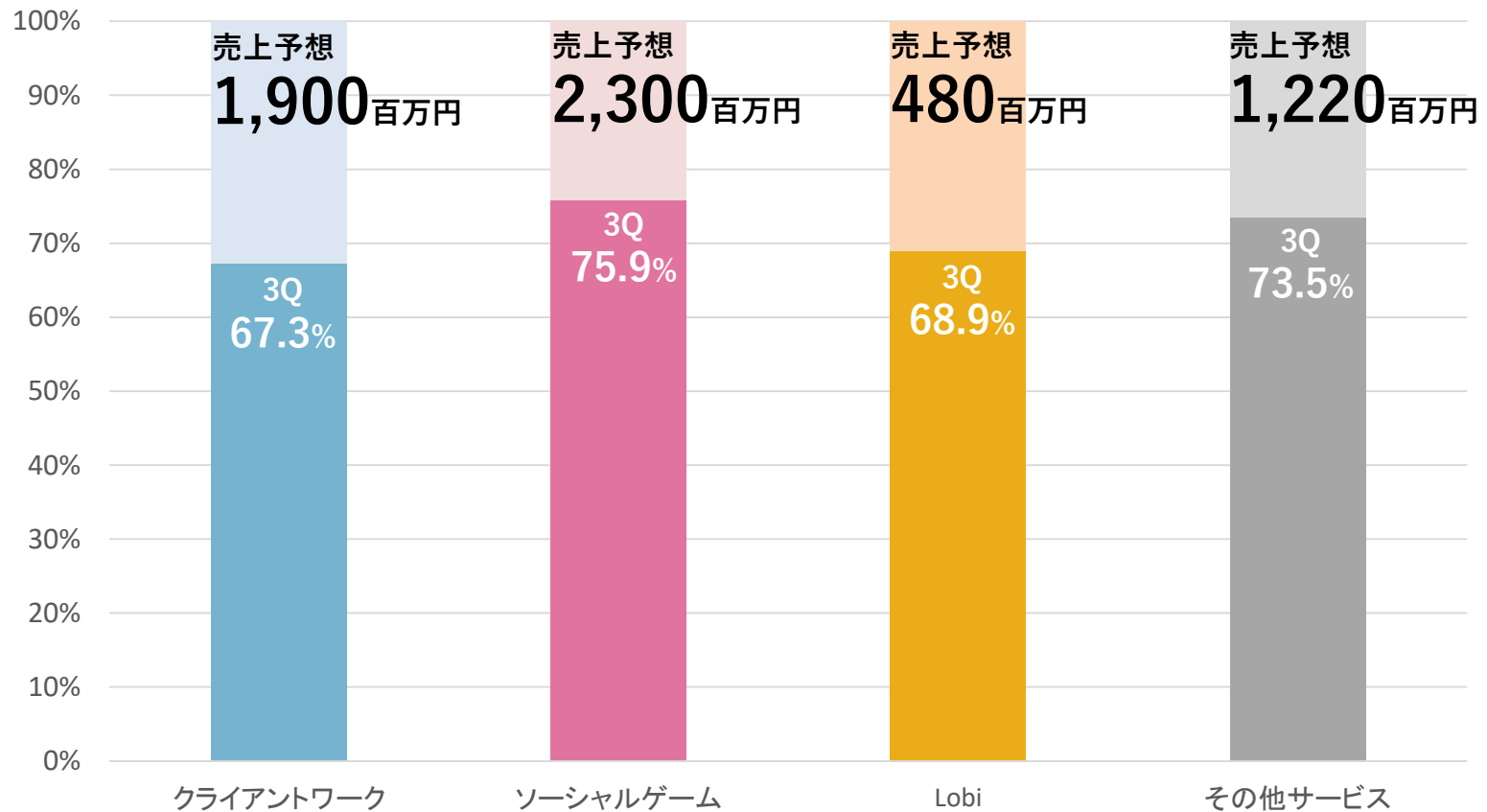
	平成30年10月19日修正後連結業績予想 (※)				第3Q実績
	上期累計	第3Q	第4Q	通期累計	
売上高	2,868	1,380	1,652	5,900	1,382
営業利益	95	△395	100～△100	△200～ △400	△392
経常利益	102	△352	100～△100	△150～ △350	△346
親会社株主に帰属する 当期純利益	49	△275	225～△75	0～△300	△270

※平成30年10月19日付「通期業績予想修正にともなう臨時資料」より

3. 今期計画について

計画進捗

各サービス別の進捗率は下記の通りです



【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**