

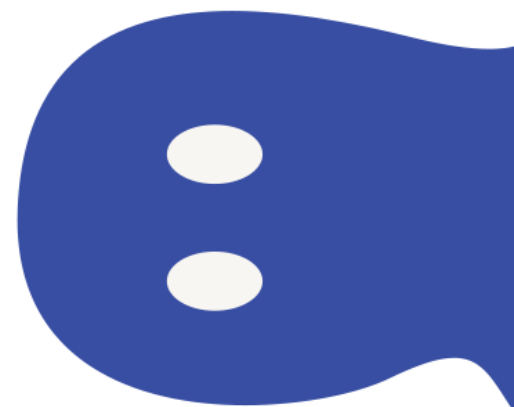
KL Lab

2015年度

第1四半期決算説明資料

# 2015年第1四半期

## 業績報告 (2015年1月～2015年3月)



# 決算概要：第1四半期 連結損益計算書概要

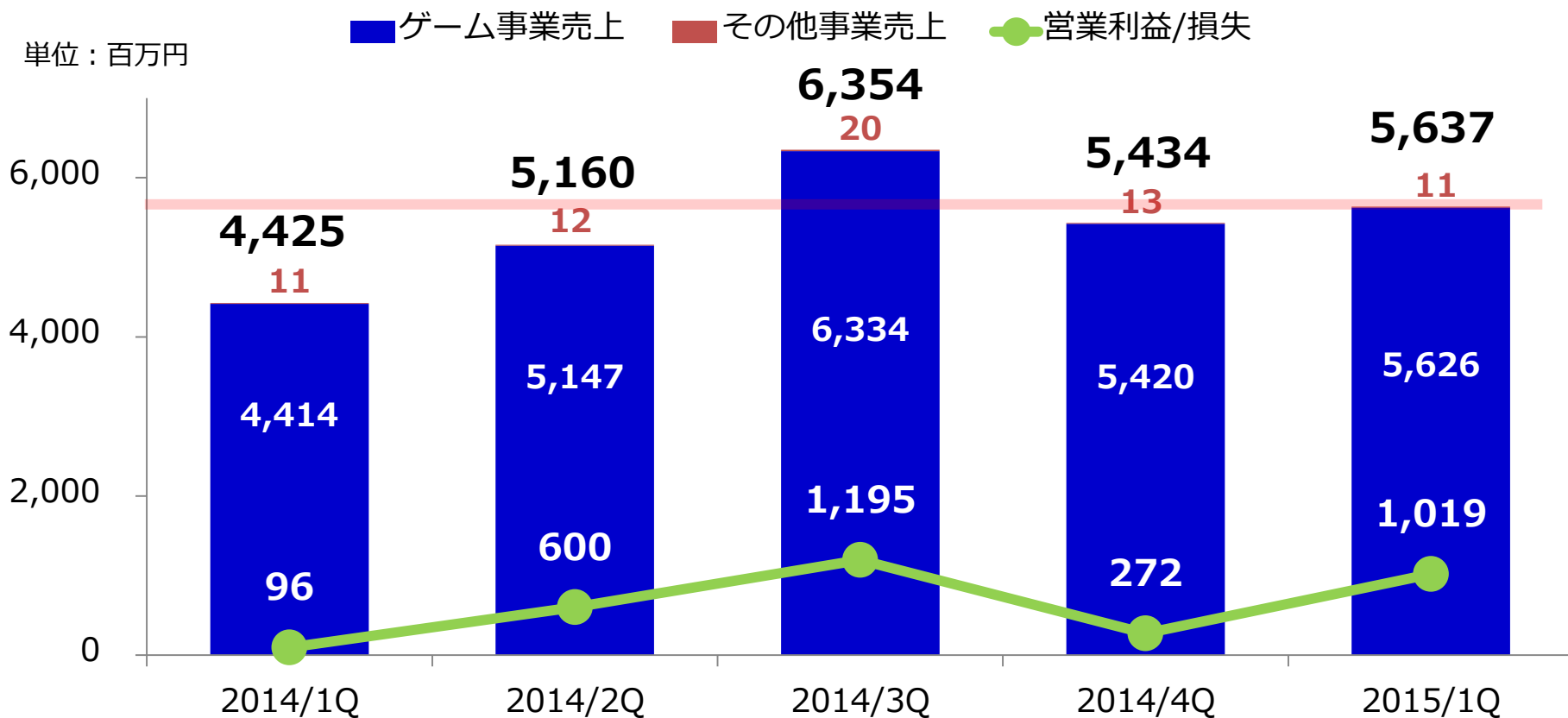
前年同期比で売上 27.4% 増、営業利益は 961.5% 増  
 前四半期比で売上 3.7% 増、営業利益は 274.6% 増

単位：百万円 ※	2014年 第1四半期	2014年 第4四半期	2015年 第1四半期	前年同期 増減額	前年同期 増減比	前四半期 増減額	前四半期 増減比
売上高	4,425 (100%)	5,434 (100%)	5,637 (100%)	1,212 (-)	27.4%	203 (-)	3.7%
売上総利益	1,163 (26.3%)	1,871 (34.4%)	2,031 (36.0%)	868 (9.7Pt)	74.6%	160 (1.6Pt)	8.6%
販売費及び 一般管理費	1,067 (24.1%)	1,599 (29.4%)	1,011 (17.9%)	△56 (△6.2Pt)	△5.2%	△588 (△11.5Pt)	△36.8%
営業利益	96 (2.2%)	272 (5.0%)	1,019 (18.1%)	923 (15.9Pt)	961.5%	747 (13.1Pt)	274.6%
経常利益	106 (2.4%)	564 (10.4%)	1,001 (17.8%)	895 (15.4Pt)	844.3%	436 (7.4Pt)	77.3%
当期純利益	51 (1.2%)	502 (9.2%)	425 (7.5%)	374 (6.3Pt)	733.3%	△77 (△1.7Pt)	△15.3%

※. ()内は売上比率

# 決算概要：売上高 及び 営業利益推移

“天クラ<sup>※1</sup>”と“アスタリア<sup>※2</sup>”の売上が堅調に伸び、  
2014年第3四半期に次ぐ売上高と営業利益を達成

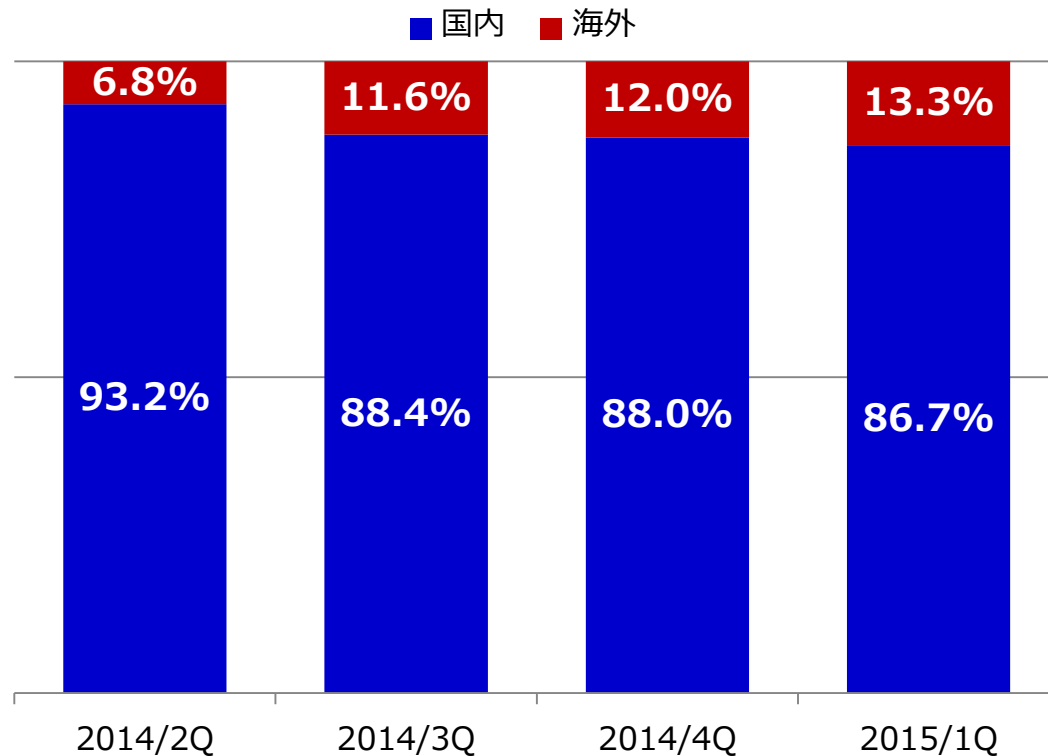


※1. 天クラ=天空のクラフトフリート、

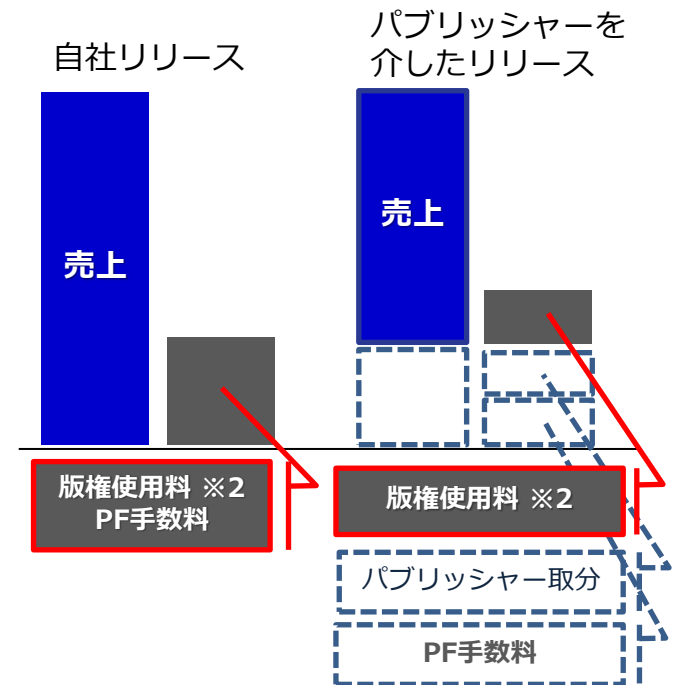
※2. アスタリア=テイルズ オブ アスタリア、提供元：バンダイナムコエンターテインメント

## 海外売上高比率は前四半期比で大きな増減なし

国内海外売上比率 ※1



自社リリースした場合とパブリッシャーを介してリリースした場合のPL計上の違い



※1. 海外売上高のうちネットで売上計上されているタイトルについては、グロスに割戻して売上高を集計

※2. 著作権使用料はIPタイトルの場合のみ

# 決算概要：費用 ①全体の概要

売上原価は、大きな変動なし  
 販管費は、広告宣伝費をはじめとして全体的に減少

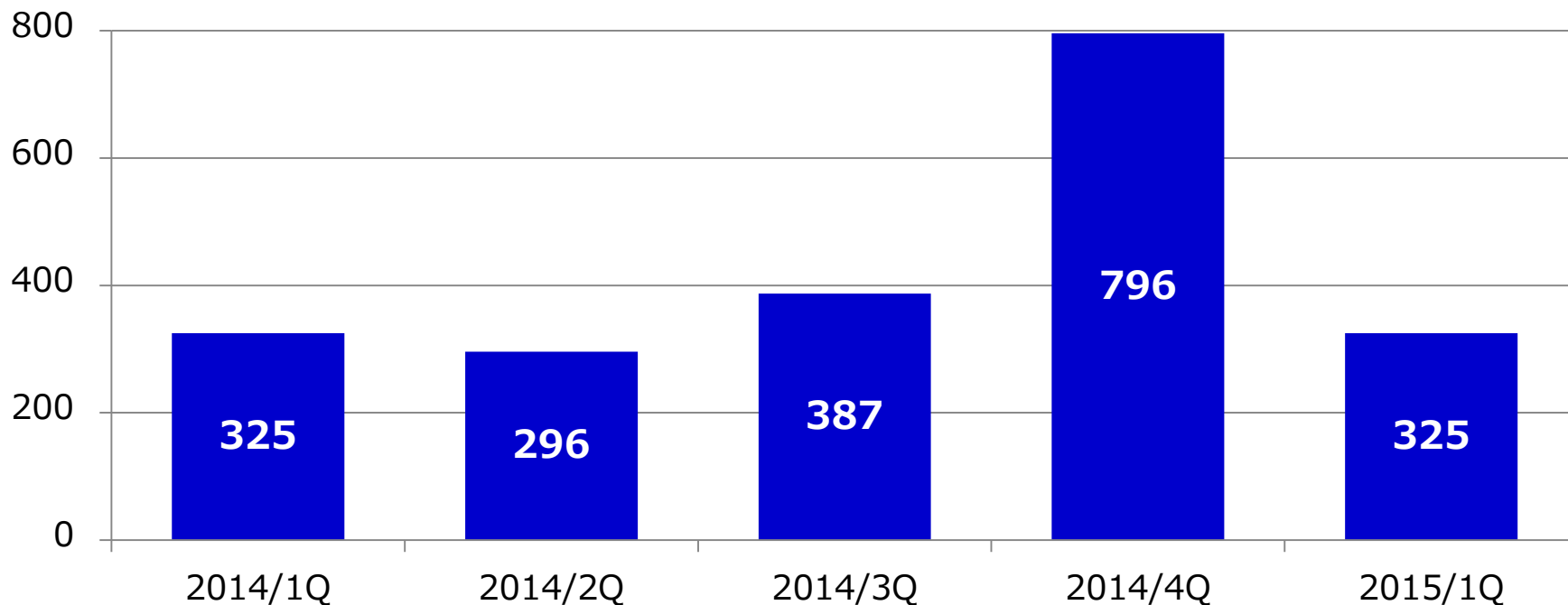
単位：百万円	2014年 第4四半期		2015年 第1四半期		前四半期 増減額		前四半期 増減比	概要
		売上比率		売上比率		比率増減		
売上	5,434	100%	5,637	100%	203	—	3.7%	
売上原価	3,562	65.6%	3,606	64.0%	44	△1.6Pt	1.2%	
労務費	626	11.5%	626	11.1%	0	△0.4Pt	0%	人員最適化の維持
外注費	202	3.7%	205	3.6%	3	△0.1Pt	1.5%	コスト削減効果の維持
使用料/ 支払手数料	2,704	49.8%	2,749	48.8%	45	△1.0Pt	1.7%	売上連動
その他	30	0.6%	26	0.5%	△4	△0.1Pt	△13.3%	内訳：減価償却費、賃料など
販売費及び 一般管理費	1,599	29.4%	1,011	17.9%	△588	11.5Pt	△36.8%	
給与手当等	348	6.4%	336	6.0%	△12	△0.4Pt	△3.4%	人員最適化の維持
広告宣伝費	796	14.6%	325	5.8%	△471	△8.8Pt	△59.2%	4QはTVCM費用で増加
その他	455	8.4%	350	6.2%	△105	△2.2Pt	△23.1%	内訳：試作費、賃料

## 決算概要：費用 ②広告宣伝費推移

TVCM等のメガプロモーションを行わず、  
前年同期と同水準まで減少

広告宣伝費

単位：百万円



## 決算概要：特別損失

"クリファン※"のS-outに伴い、減損損失65百万円を計上

運用コスト

稼働人員

新規タイトル等  
へ配分

継続率等のKPIを鑑みて  
**早期撤退判断**

※クリファン=クリスタルファンタジア



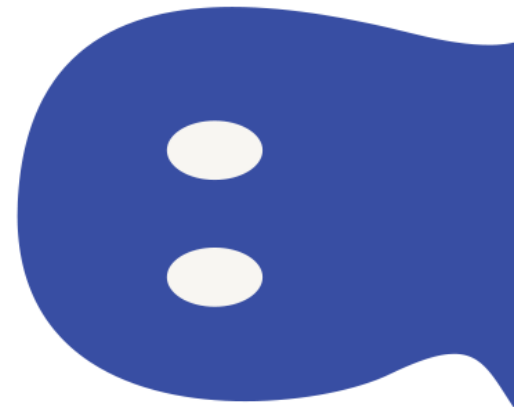
# 決算概要：貸借対照表概要

## 貸借対照表は前四半期比で大きな増減なし

単位：百万円	2014年 第4四半期	2015年 第1四半期	前四半期 増減額	前四半期 増減比
流動資産	10,515	10,021	△494	△4.7%
現金及び預金	7,249	6,854	△395	△5.4%
固定資産	2,215	2,375	160	7.2%
無形固定資産	785	958	173	22.0%
<b>資産合計</b>	<b>12,731</b>	<b>12,397</b>	<b>△334</b>	<b>△2.6%</b>
流動負債	3,593	2,773	△820	22.8%
1年内返済予定長期借入金	30	30	0	—
固定負債	62	46	△16	△25.8%
長期借入金	60	45	△15	△25.0%
<b>負債合計</b>	<b>3,655</b>	<b>2,820</b>	<b>△835</b>	<b>△22.8%</b>
<b>純資産合計</b>	<b>9,075</b>	<b>9,576</b>	<b>501</b>	<b>5.5%</b>
株主資本利益率(ROE)	5.7%	4.3%	△1.4Pt	—
純資産利益(ROA)	4.1%	3.2%	△0.9Pt	—
自己資本比率	70.8%	76.9%	6.1Pt	—

2015年第2四半期

業績予想 (2015年4月～2015年6月)



## 2015年第2四半期業績予想

売上高は、前四半期比 約20%減少の 4,500百万円  
営業利益は、前四半期比 約60%減少の 400百万円

単位：百万円	第1四半期 予想	第1四半期 実績	第2四半期 予想	前四半期 増減額	前四半期 増減比
売上高	5,600	5,637	4,500	△1,137	△20.2%
広告宣伝費	500	334	400	66	19.8%
営業利益	700	1,019	400	△619	△60.7%
経常利益	600	1,001	400	△601	△60.0%
当期純利益	259	425	148	△277	△65.2%

### “スクフェス※”における4～5月の売上が減少 新作リリース延期による影響

#### ➤ 売上高減少要因：

- “スクフェス※”において、MAUは減少していないが課金UUが減少し、ARPUが減少傾向
- “BLEACH Brave Souls”のリリースを、2015年春から2015年夏に延期したことによる影響

#### ➤ 今後の対策：

- 『ラブライブ！The School Idol Movie』とのコラボレーションを実施するが、映画の公開は2015年6月13日のため、第2四半期への影響は軽微
- 『ラブライブ！The School Idol Movie』に合わせ、TVCM、リアルイベント、オンライン放送等を実施し、相乗効果を狙う

## 2015年度以降のリリースに向けて開発中及びプロト開発中のゲームは全部で10タイトル ※

※ プロト開発及びそれ以降の開発フェーズに進んでいるゲームタイトル数で有り、リリース本数をコミットする数字ではありません。

	IP	NonIP	合計
タイトル数	4 タイトル	6 タイトル	10 タイトル

### ■ 開発中及びプロト開発中のゲームタイトル

IP/Non IP	ゲームタイトル名	リリース予定
IPタイトル	Age of Empires: World Domination	2015年
	Glee Forever!	2015年 2Q
	BLEACH Brave Souls	2015年 <b>春</b> ⇒ 2015年 <b>夏</b>
	マンガIP	未発表
Non IPタイトル	6タイトル全て未発表	未発表

# 免責事項とリスクファクター

## 健全なサービス環境実現への取り組み

昨今、モバイルオンラインゲーム利用者の急増に伴い、今後、ゲーム利用における様々な問題が起こることが予想されます。こうした背景のもと、弊社は、一般社団法人 日本オンラインゲーム協会（JOGA）が策定した「スマートフォンゲームアプリケーション運用ガイドライン（※）」を遵守し、未成年者の課金に際して親権者の同意を得るシステムの導入や、ガチャで得られるアイテムの確率を明記するなどの取り組みを進めております。今後とも、全ての利用者にモバイルオンラインゲームを安全・安心してご利用いただける、健全なサービス環境を実現すべく注力してまいります。

「スマートフォンゲームアプリケーション運用ガイドライン」の詳細について  
<http://www.japanonlinegame.org/pdf/JOGA130405.pdf>

### 【ゲームの企画・開発・運営について】

モバイルオンラインゲームはユーザーの嗜好の移り変わりが激しくなっております。ユーザー嗜好的確な把握やユーザーのニーズに対応するゲームの提供が何らかの要因によりできない場合には、ユーザーへの訴求力が低下する可能性があります。

### 【ライセンス契約が関係するサービスについて】

当社グループのゲームの中には、第三者が権利を保有するキャラクター等についてライセンス契約を締結したうえで使用しているものがあります。何らかの理由によりキャラクター等の使用ができなくなった場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

### 【通信ネットワーク・コンピュータシステムについて】

携帯電話やPC等を結ぶ通信ネットワークが、自然災害や事故（社内外の人的要因のものを含む）、急激なアクセスの集中等によって切断された場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。コンピュータウイルスやハッカーの不正な侵入により通信ネットワークやコンピュータシステムに障害が発生した場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。計画を超えるユーザーの急激な増加等が発生した場合、設備投資の前倒しや計画よりも大きな費用負担が発生し、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

### 【情報管理について】

何らかの理由で重要な情報が外部に漏えいした場合には、当事者への賠償、ビジネス機会の喪失、社会的信頼の失墜等により、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

### 【モバイル関連市場について】

モバイルオンラインゲーム市場の成長ベースが大きく鈍化した場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。市場が成熟していないため、今後、大手企業による新規参入により市場シェアの構成が急激に変化することで、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。市場が順調に拡大し続けた場合であっても、当社グループが必ずしも市場と同じペースで成長しない可能性があります。

### 【技術革新への対応について】

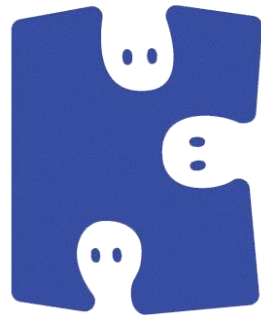
インターネット関連分野は新しい技術の開発及びそれに基づく新サービスの開発が日々行われており、変化の激しい業界です。この新しい技術やサービスへの対応が遅れた場合、当社グループの競争力が低下し業績に影響を及ぼす可能性があります。携帯端末の分野においてはスマートフォンが急速に普及しており、高性能化・多機能化が進んでおります。このハード面への対応が遅れた場合、市場シェアを失い当社グループの業績に影響を与える可能性があります。新しい技術や新しいサービスへの対応のために多大な支出が必要となった場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

### 【海外における事業展開について】

海外においては政治・経済の状況、社会情勢、法令や規制等の予期せぬ変更により、当社グループの想定通りに事業を展開できない可能性があります。海外ユーザーの嗜好や消費行動が日本のユーザーと大きく異なることがあります。この違いにより海外市場において想定通りに事業を拡大していくことができない可能性があります。海外子会社の財務諸表は現地通貨にて作成されますが、連結財務諸表上は円換算されます。為替相場の変動により為替差損益が発生するため、当社グループの業績および財政状況に影響を与える可能性があります。

### 【Apple Inc.及びGoogle Inc.の動向について】

現状、Apple Inc.及びGoogle Inc.の2つのプラットフォームへの収益依存が大きくなってきております。これらプラットフォームの規約の変更、手数料率等の変更等が行われた場合、当社の事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。



**KLab**