



KLab株式会社

www.klab.com/jp/

2014年 第3四半期 決算説明資料

2014年11月13日

TKP大手町カンファレンスセンター

本資料は、2014年第3四半期の業績および今後の方針に関する情報の提供を目的としたものであり、当社が発行する有価証券の投資勧誘を目的としたものではありません。また、本資料は2014年11月13日現在の情報に基づいて作成されております。本資料に記載された意見や予測等は、本資料作成時点の当社の判断であり、その情報の正確性、完全性を保証し、または約束するものではなく、また今後、予告なしに変更されることがありますことをご了承ください。

KLab

2014年第3四半期 業績ハイライト



3四半期連続で上方修正

前四半期比で売上は引き続き成長、営業利益は倍増

連結業績

売上高 : **6,354**百万円 前四半期比 : **123%** 予想比 : **106%**
営業利益 : **1,195**百万円 前四半期比 : **199%** 予想比 : **199%**

売上高

ラブライブ！スクールアイドルフェスティバルが好調
海外売上高も前四半期売上比で70%増

営業利益

当社の損益分岐点を大きく超えてきたことにより、営業利益が倍増し利益率が向上

営業外損益 及び特別損益

営業外損益として、為替差益95百万円を計上
特別損失として、“かぶりん！”のソフトウェアの減損損失など98百万円を計上

第4四半期 業績予想

売上高は、第3四半期業績予想を継続し**6,000**百万円
広告予算を先行投資するため営業利益は**300**百万円



2014年第3四半期 業績分析



決算概要：第3四半期 連結損益計算書概要



前四半期比で増収増益

営業利益率が倍増し、四半期営業利益として1,000百万円を突破

単位：百万円	2014年 第2四半期		2014年 第3四半期		前四半期 増減		前四半期 増減比
		売上比率		売上比率		売上比率	
売上高	5,160	100%	6,354	100%	1,194	－	23%
売上総利益	1,547	29.9%	2,279	35.9%	732	5.9Pt	47%
販売費及び 一般管理費	947	18.3%	1,084	17.1%	137	△1.3Pt	14%
営業利益	600	11.6%	1,195	18.8%	595	7.2Pt	99%
経常利益	593	11.5%	1,299	20.4%	706	8.9Pt	119%
当期純利益	490	9.5%	748	11.8%	258	2.3Pt	53%

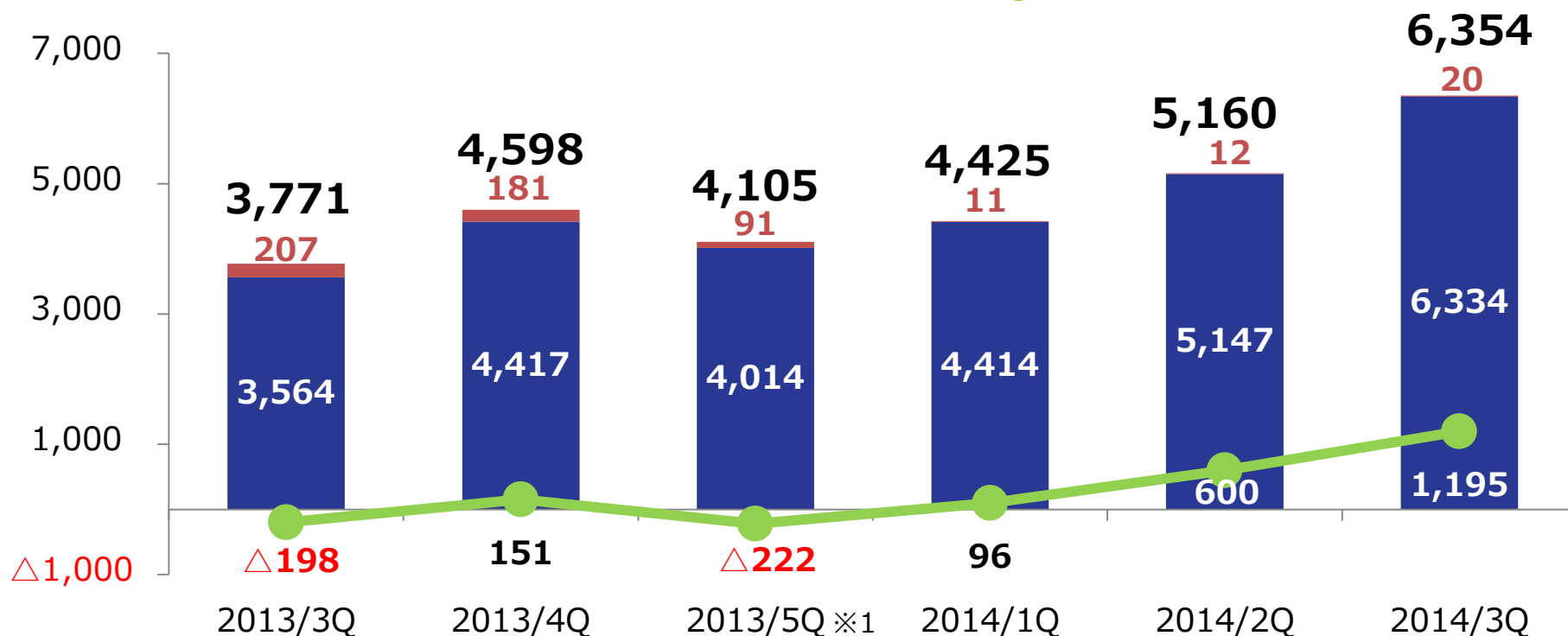
決算概要：売上高及び営業利益推移



売上高は前年同期比で68%増
3四半期連続 増収増益で過去最高売上 及び 過去最高益を達成

単位：百万円

■ ゲーム事業売上 ■ その他事業売上 ● 営業利益/損失



※1. 決算期変更による変則決算 Q5は4か月決算であったため、3/4を乗じて3か月に換算して記載



増加要因が減少要因を大きく上回り、前四半期比1,194百万円増加

➤ 増加要因：

- ラブライブ！TVアニメ2期 放映の効果継続
- “ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル”のCM 放映効果
- “天空のクラフトフリート”の堅調な成長

➤ 減少要因：

- ブラウザゲームの低迷
- 不採算・低利益率案件からの撤退に伴う売上減少

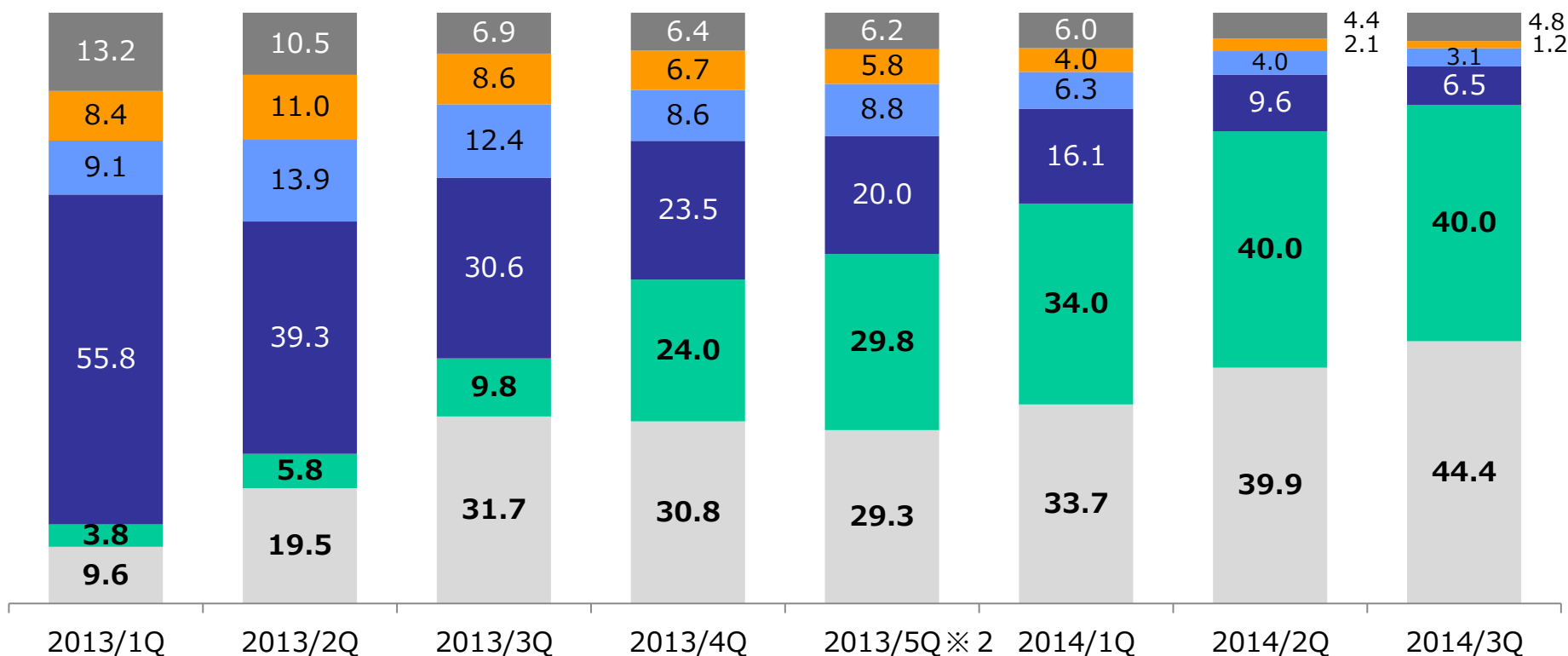
決算概要：プラットフォーム別 売上構成比



ネイティブゲーム(App Store/Google Play)は、全体の約85%に成長
ブラウザゲーム(Mobage/GREE)は、全体の約10%に縮小

単位：%

■ App Store ■ Google Play ■ Mobage ■ GREE ■ mixi ■ その他 ※1



※1. その他はニコニコアプリ、dゲーム、海外売上の一部等での売上

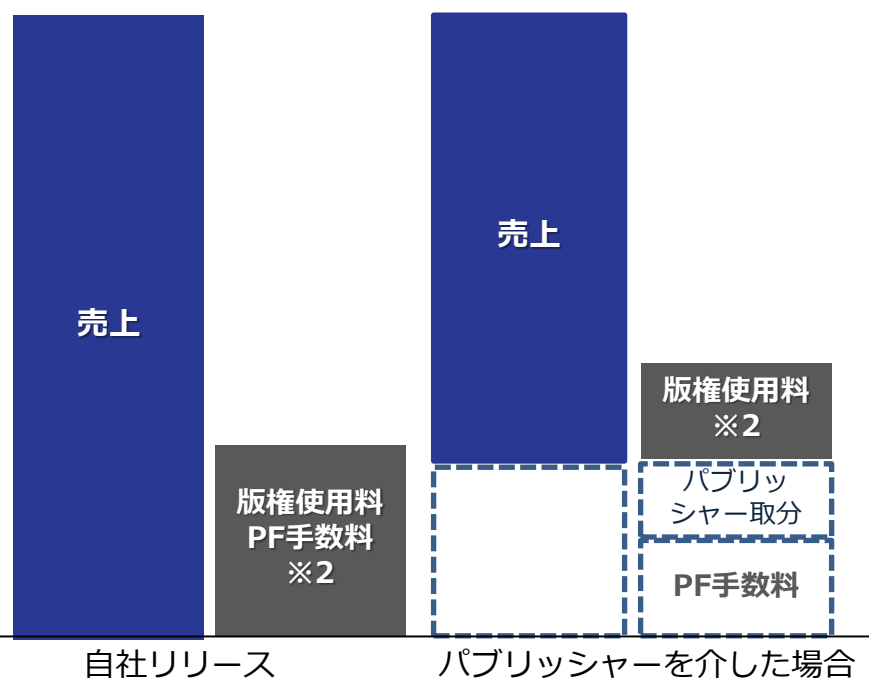
※2. 決算期変更による変則決算 Q5は4か月決算であったため、3/4を乗じて3か月に換算して記載

決算概要：海外売上



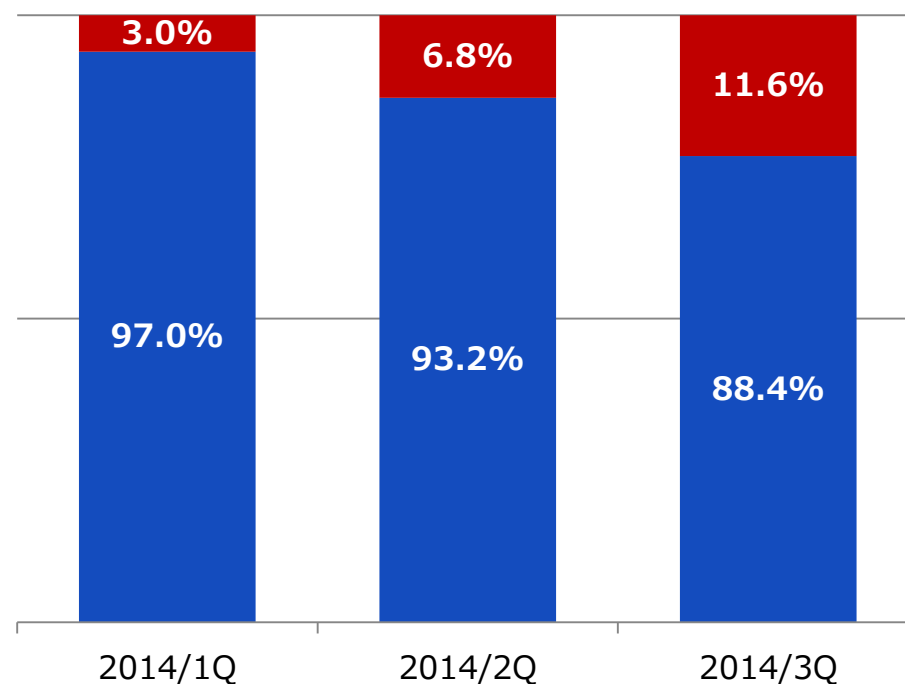
海外版の“スクフェス※1”が貢献し、海外売上比率が増加

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



国内海外売上比率 ※3

■ 国内 ■ 海外



※1. スクフェス＝ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル

※2. 著作権使用料はIPタイトルの場合のみ

※3. 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

決算概要：費用分析 ①全体の概要



売上増加に伴い、使用料及び支払手数料が増加
政策的に広告宣伝費と試作費は増加し、それ以外のコストは削減

単位：百万円	2014年 第2四半期		2014年 第3四半期		前四半期 増減		前四半期 増減比	概要
		売上比率		売上比率		売上比率		
売上	5,160	100.0%	6,354	100%	1,194	—	23%	—
売上原価	3,613	70.0%	4,075	64.1%	462	△5.9Pt	12%	
労務費	740	14.3%	653	10.2%	△87	△4.1Pt	△11%	人員最適化施策効果
外注費	281	5.4%	200	3.1%	△81	△2.3Pt	△28%	コスト削減効果
使用料/ 支払手数料	2,389	46.2%	3,107	48.8%	718	2.6Pt	30%	売上連動
その他	200	3.8%	115	1.8%	△85	△2.0Pt	△42%	内訳：減価償却費、賃料など
販売費及び 一般管理費	947	18.3%	1,084	17.1%	137	△1.3Pt	14%	
給与手当等	276	5.3%	308	4.8%	32	△0.5Pt	11%	人員の一部を原価から販管へ 振替
広告宣伝費	296	5.7%	387	6.0%	91	0.3Pt	30%	スクフェスTVCM
その他	375	7.2%	389	6.1%	14	△1.1Pt	3%	内訳：試作費、賃料など

決算概要：費用分析 ②主な固定費等

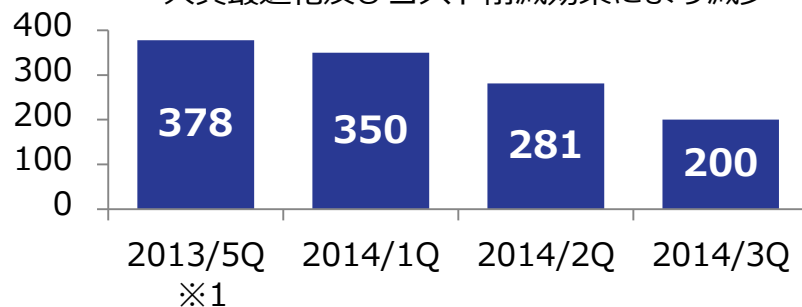


減価償却費は、6月に“かぶりん！”をリリースしたことにより微増

全グラフ共通 単位：百万円

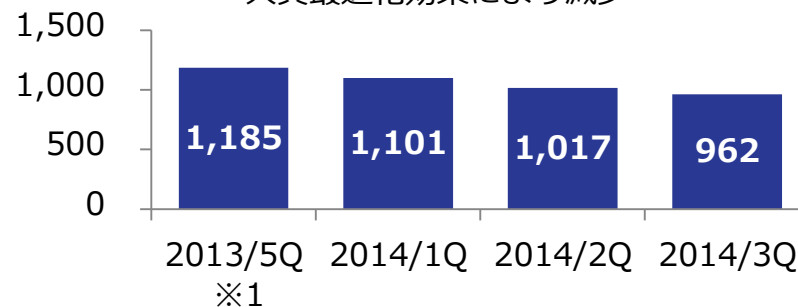
外注費

・ 人員最適化及びコスト削減効果により減少



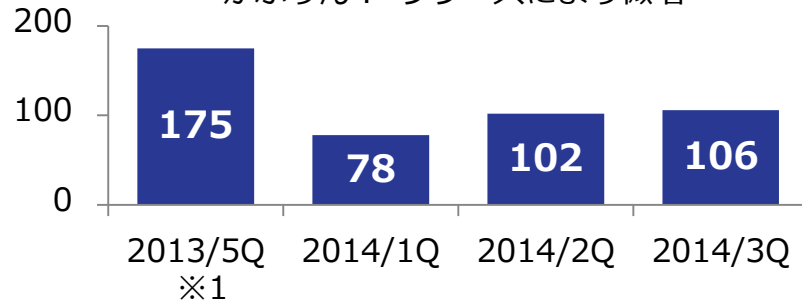
人件費

・ 人員最適化効果により減少



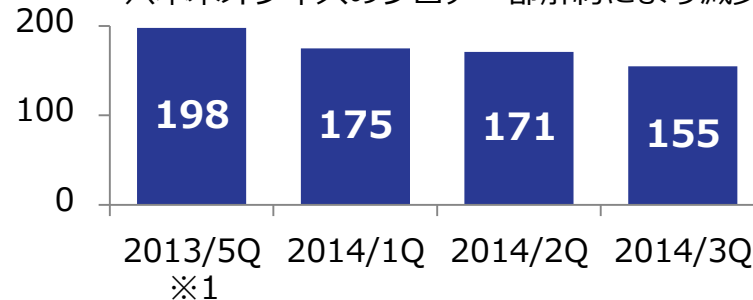
減価償却費

・ “かぶりん！”リリースにより微増



賃借料

・ 六本木オフィスのフロア一部解約により減少

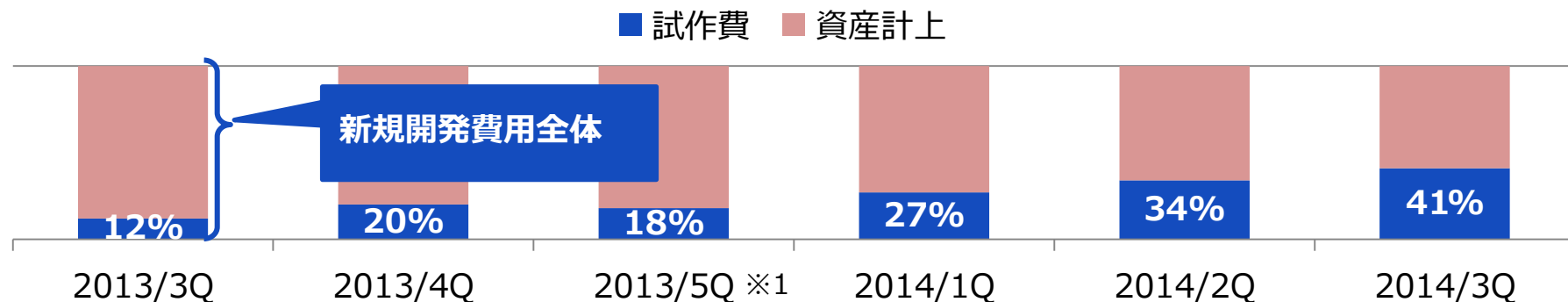
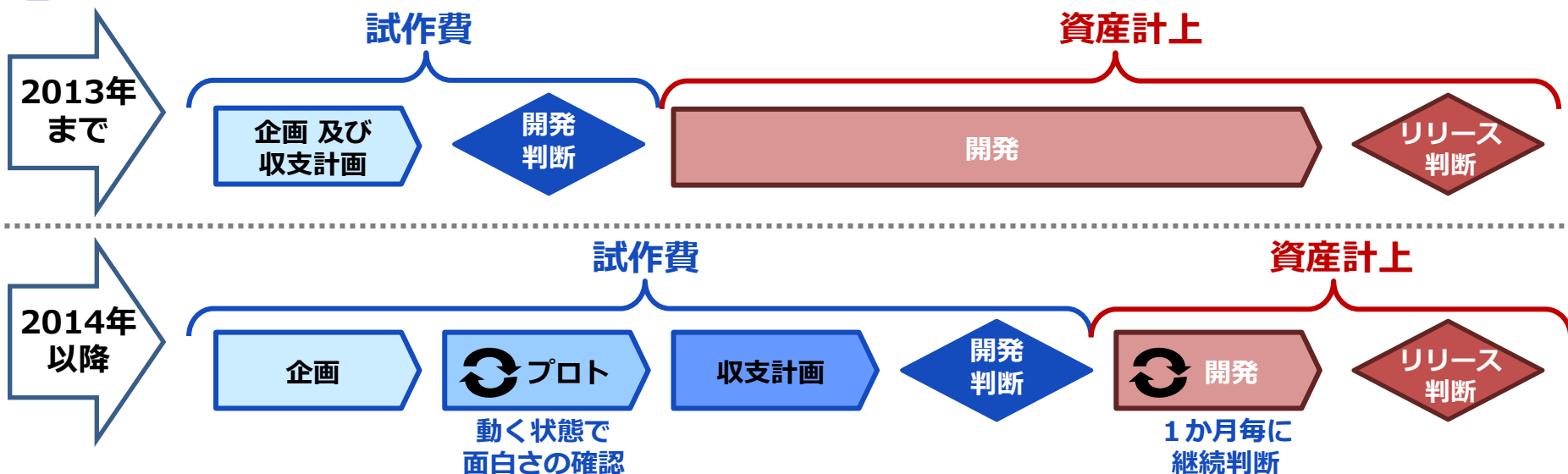


※1. 決算期変更による変則決算 Q5は4か月決算であったため、3/4を乗じて3か月に換算して記載

決算概要：費用分析 ③新規開発費



開発手法をプロトタイプ ドリブンへ変更したことにより、
新規開発における資産計上が減少し、将来の減損リスクを軽減

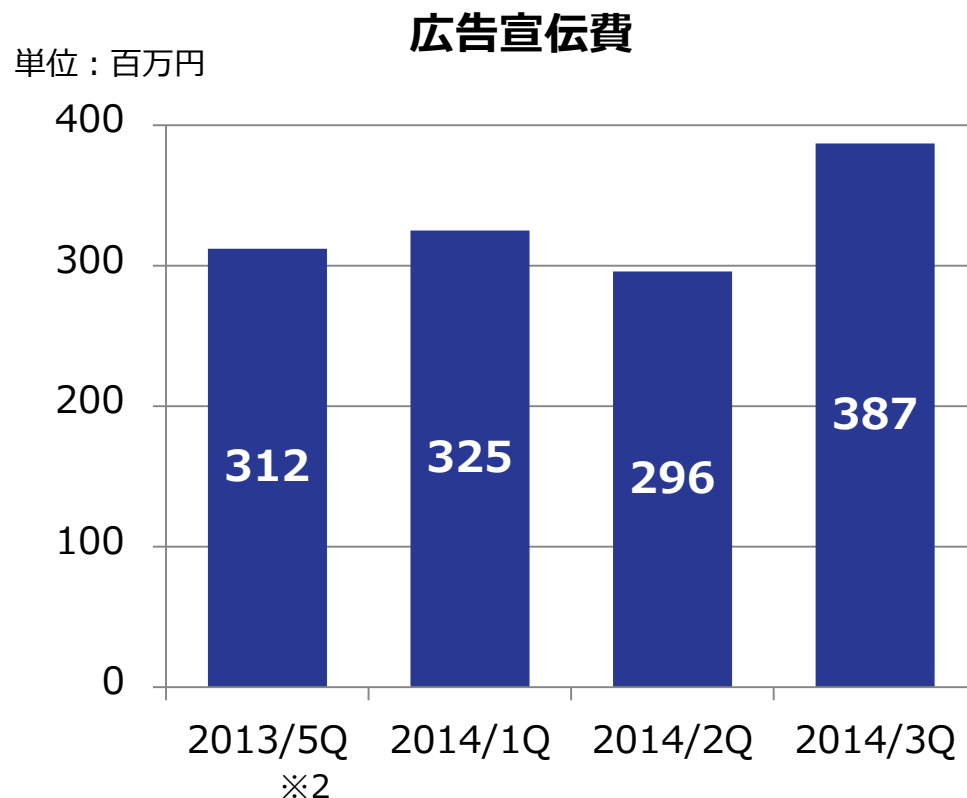


※1. 決算期変更による変則決算 Q5は4か月決算であったため、3/4を乗じて3か月に換算して記載

決算概要：費用分析 ④広告宣伝費



8月～9月に実施した“スクフェス※1”のTVCM放映により、
前四半期比で約100百万円増加



■ IPタイトルの広告宣伝費負担

- 著作権元と一定の割合で費用分担
- タイトルにより分担比率は異なる

※1. スクフェス＝ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル

※2. 決算期変更による変則決算 Q5は4か月決算であったため、3/4を乗じて3か月に換算して記載

決算概要：貸借対照表概要



短期借入金を全額返済

自己資本比率が約70%に増加し、財務体質が健全化

単位：百万円	2014年 第2四半期	2014年 第3四半期	前四半期 増減	前四半期 増減比
流動資産	7,429	9,760	2,331	31%
現金及び預金	3,975	6,222	2,247	57%
固定資産	1,828	1,815	△13	△1%
無形固定資産	883	877	△6	△1%
資産合計	9,258	11,576	2,318	25%
流動負債	2,969	2,950	△19	△1%
短期借入金	700	0	△700	△100%
1年内返済予定長期借入金	30	30	0	0%
固定負債	77	62	△15	△19%
長期借入金	75	60	△15	△20%
負債合計	3,046	3,012	△34	△1%
純資産合計	6,211	8,563	2,352	38%
株主資本利益率(ROE)	9.7%	10.2%	0.5Pt	—
純資産利益(ROA)	5.4%	7.2%	1.8Pt	—
自己資本比率	66.5%	73.6%	7.1Pt	—



2014年第4四半期 業績予想 及び 今後のトピックス



2014年第4四半期業績予想



売上は第3四半期業績予想と同額

広告予算を先行投資するため営業利益は300百万円に低下

単位：百万円	第3四半期 予想	第3四半期 実績	第4四半期 予想	Q on Q 増減額	Q on Q 増減率
売上高	6,000	6,354	6,000	△354	94%
広告宣伝費	500	387	1,000	613	258%
営業利益	600	1,195	300	△895	25%
経常利益	593	1,299	300	△999	23%
当期純利益	490	748	221	△527	30%

売上高

- 第3四半期業績予想を継続

利益

- 年末年始にTV CMを計画しているため、広告宣伝費を10億円計上
- 広告宣伝費以外のコストに関しては、大きな変動を予測していません

2014年第4四半期業績予想：広告宣伝費



年末年始にTV CMを実施予定
前四半期比で約600百万円増加見込み

- 下記3タイトルのTVCMを、1年間で最も売上が伸びる年末年始に集中放映
- 来期前半期にわたって売上増加効果を見込む



他社との
協業タイトル

©2013 プロジェクトラブライブ! ©KLabGames ©bushiroad All Rights Reserved.

既存ゲーム：天クラ・アスタリア・かぶりん



トップセールスランキング上位定着を狙えるタイトルにリソースを集中
見込みが小さいタイトルは早期に撤退判断



2014年 冬
大型バージョンアップ



©いのまたむつみ ©藤島康介 ©BANDAI NAMCO Games Inc.
提供元：株式会社バンダイナムコゲームス

2014年 冬
“新章”始動



Google Play 開発中止

新作の紹介：クリスタルファンタジア



事前登録者15万人突破の“高速×簡単×爽快”な本格アクションRPG
11月12日(水)に国内App Store提供開始 (Google Playは近日配信予定)



今後のパイプライン

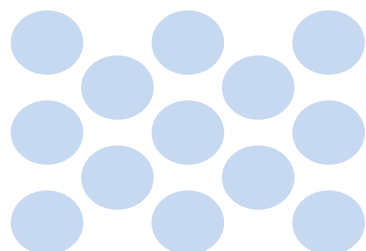


第4四半期及び2015年度以降のリリースに向けて開発中及びプロト開発中のゲームは全部で10タイトル ※1

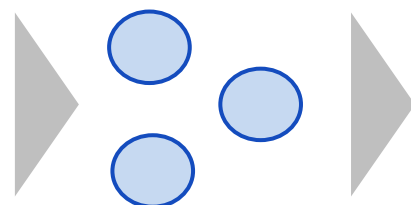
※1. プロト開発及びそれ以降の開発フェーズに進んでいるゲームタイトル数で有り、リリース本数をコミットする数字ではありません。

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

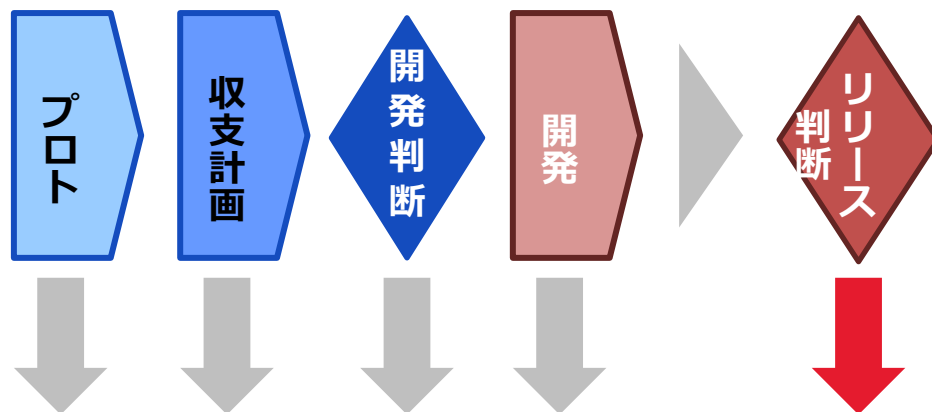
開発プロセスとリリース方針



企画は無限



ゲーム企画を審査
(通過率は非常に低い)



面白くならなければ勇気をもって撤退

今後のパイプライン : AoE : World Domination



『2014年 FALL』のサービス開始予定を『2015年』に延期
さらなるブラッシュアップを図り、クオリティを高めてリリースを行う



今後のパイプライン : glee



20世紀FOXの人気海外ドラマ“glee”のゲーム開発ライセンスを獲得し開発中
2015年の“glee”の新作「シーズン6」放映に合わせてゲームをリリース予定

“glee”の世界を“スクフェス※1”のゲームシステムで世界へ配信！
—“glee”は、烈々なコアユーザーが存在し、そのコミュニティにリーチできる作品

■ KLabのIP戦略とgleeの親和性



KLabのIP戦略	gleeのIP力
コアファンの存在	gleeks（グリークス）と呼ばれる熱狂的なファン層の存在や非公式チャンネル媒体を含む圧倒的支持層
コンテンツの継続性	2009年に放送を開始し、2015年にはシーズン6を放映予定
著作権元のプロモーション基盤と宣伝インフラ	facebook /Twitter/Youtube 他、非公式チャンネルなど多数 ➢ 公式Facebook 約24.3百万いいね！ ➢ 公式Twitter 約 2.8百万フォロワー ➢ Youtube 約14.7百万ビューアー

© 2014 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. All Rights Reserved.

"Twentieth Century Fox", "Fox" and their associated logos are the property of Twentieth Century Fox Film Corporation and are used under license.

※1. スクフェス=ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル

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^(注)」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、第三社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ペ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マー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マーの規約の変更、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。

