



KLab株式会社

www.klab.com/jp/

2014年 第4四半期および通期 決算説明資料

本資料は、2014年第4四半期および通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2015年2月12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。



2014年第4四半期 業績報告



決算概要：第4四半期 連結損益計算書概要



前年同期比で売上32.3%増、営業利益はV字回復を達成
前四半期比では売上14.5%減、営業利益32.9%減

単位：百万円 ※1	2013年 第5四半期 ※2	2014年 第3四半期	2014年 第4四半期	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	4,106 (100%)	6,354 (100%)	5,434 (100%)	1,328 (-)	32.3%	△920 (-)	△14.5%
売上総利益	895 (21.8%)	2,279 (35.9%)	1,871 (34.4%)	976 (12.6Pt)	109.1%	△408 (△1.5Pt)	△17.9%
販売費及び 一般管理費	1,119 (27.3%)	1,084 (17.1%)	1,599 (29.4%)	480 (2.1Pt)	42.9%	515 (12.3Pt)	47.5%
営業利益	△223 (-%)	1,195 (18.8%)	272 (5.0%)	495 (-Pt)	-%	△923 (△13.8Pt)	△77.2%
経常利益	△163 (-%)	1,299 (20.4%)	564 (10.4%)	727 (-Pt)	-%	△735 (△10.0Pt)	△56.6%
当期純利益	△1,383 (-%)	748 (11.8%)	502 (9.2%)	1,885 (-Pt)	-%	△246 (△2.6Pt)	△32.9%

※1. ()内は売上比率

※2. 決算期変更による変則決算

2013年第5四半期は2013年9月～12月の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

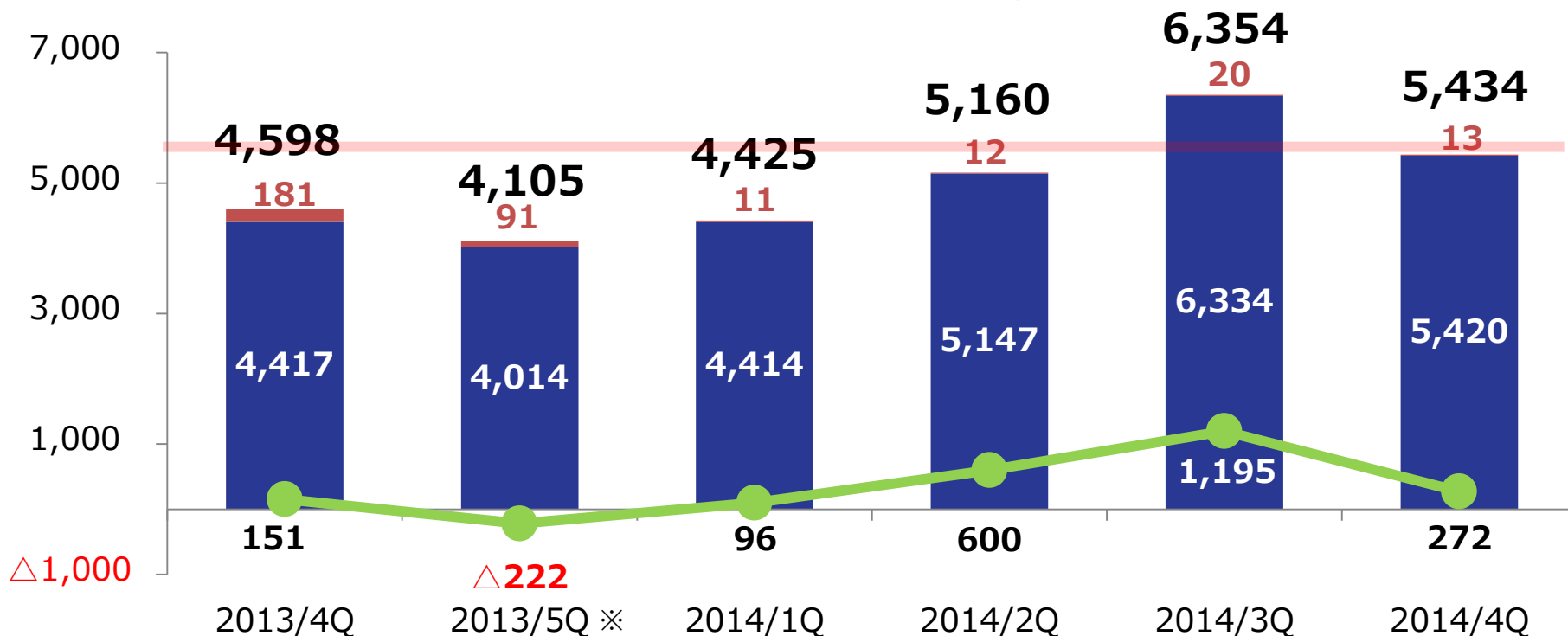
決算概要：売上高 および 営業利益推移



前四半期比では4四半期ぶりの減収減益

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



※. 決算期変更による変則決算

2013年第5四半期は2013年9月～12月の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



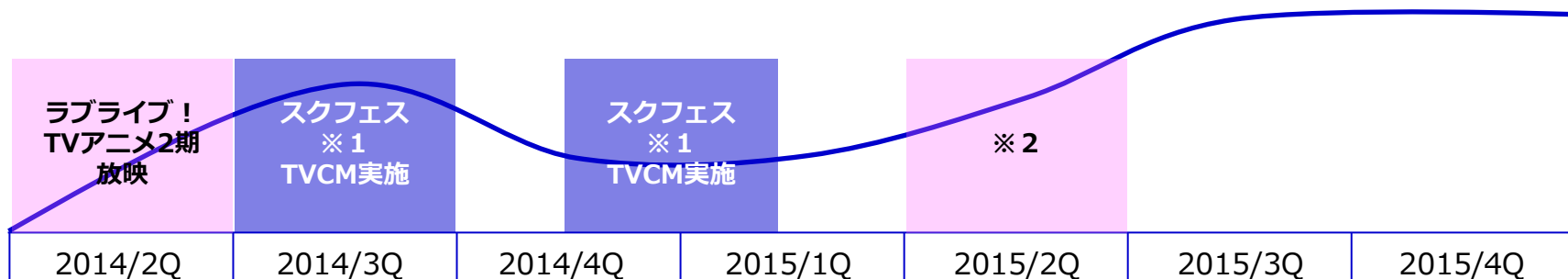
“スクフェス※1”の売上高減少

➤ 売上高減少要因：

- 第3四半期は、ラブライブ！TVアニメ2期放映(2014年4月～6月)や季節要因(夏季休暇)が追い風となり、過去最高売上高を達成
- 年間を通した盛り上げ周期として、ラブライブ！TVアニメ2期の公開の後、2014年秋にピークを迎え、冬に谷間の時期があり、2015年新春より完全新作劇場版公開に向けて再び盛り上げて行くという周期変動を想定。第4四半期は、第3四半期の反動もあり一時的に想定よりも売上が減少

➤ 2015年度以降について

- 2014年12月から2015年1月にかけてTVCMを実施し、2015年度上半期に効果を期待
- 完全新作劇場版『ラブライブ！The School Idol Movie』公開(2015年6月13日)に合わせ、“スクフェス※1”を徐々に盛り上げる



※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. 完全新作劇場版『ラブライブ！The School Idol Movie』公開(2015年6月13日)

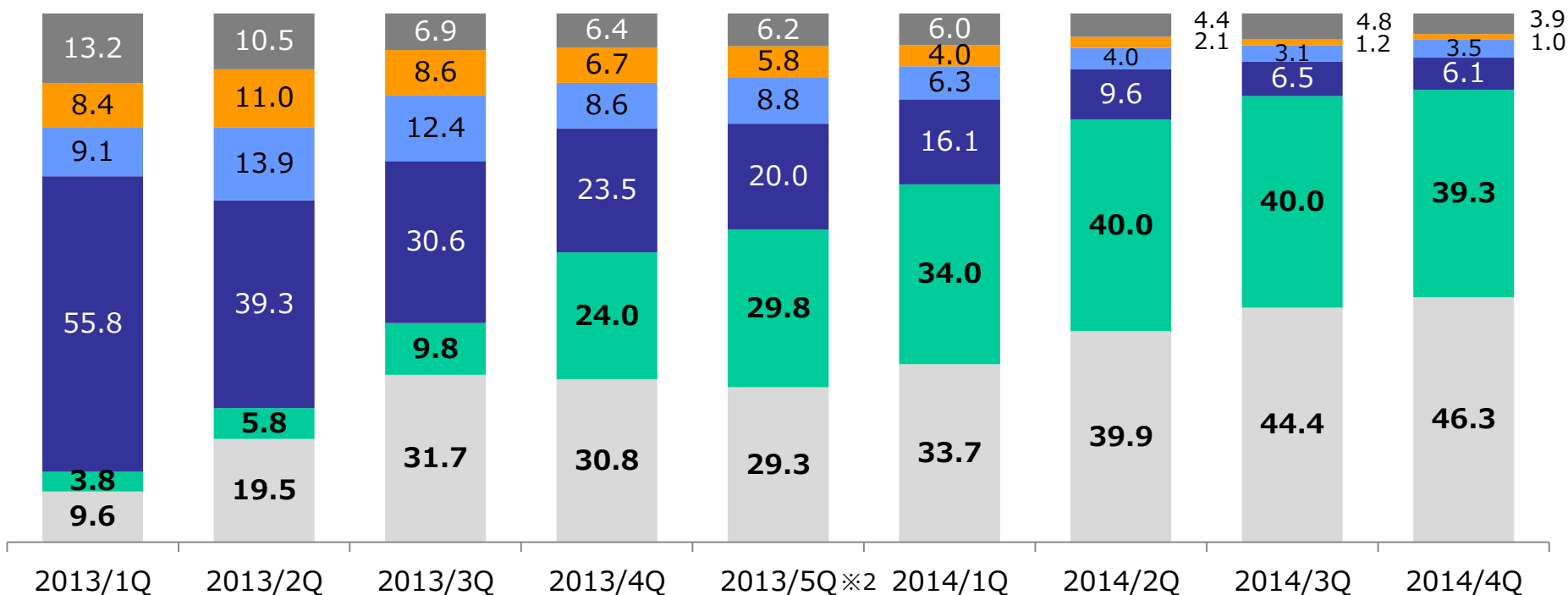
決算概要：プラットフォーム別 売上構成比



ネイティブ (App Store/Google Play) 比率が安定して80%超となり、
2013年第1四半期に掲げたネイティブへの移行という目標を達成

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

2013年第5四半期は2013年9月～12月の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

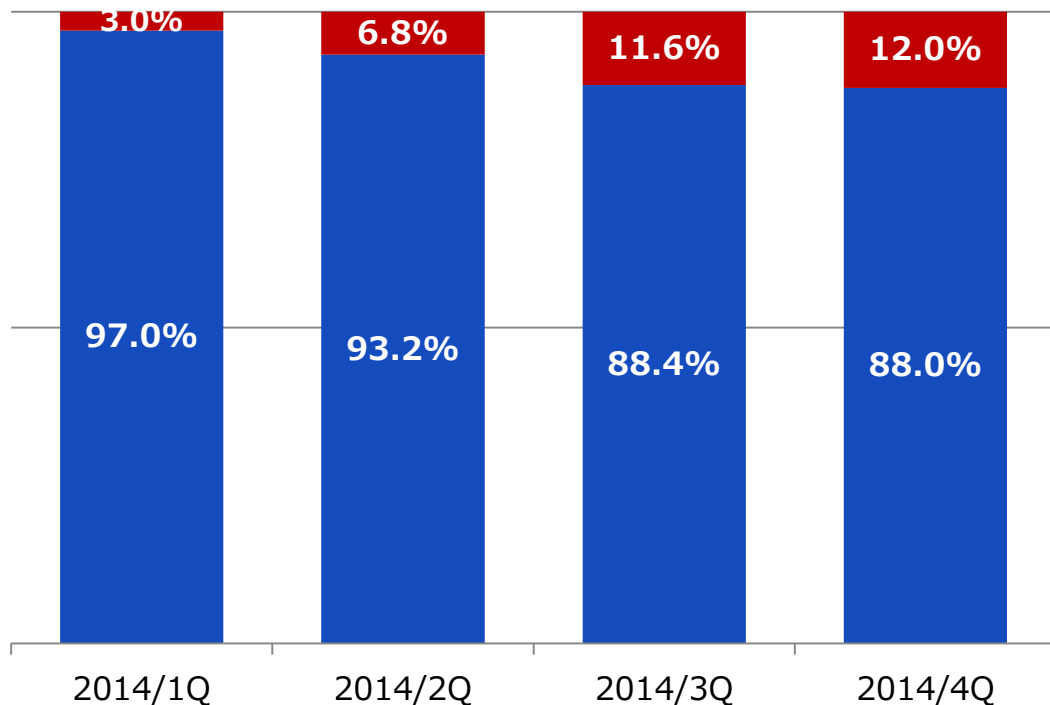
決算概要：海外売上



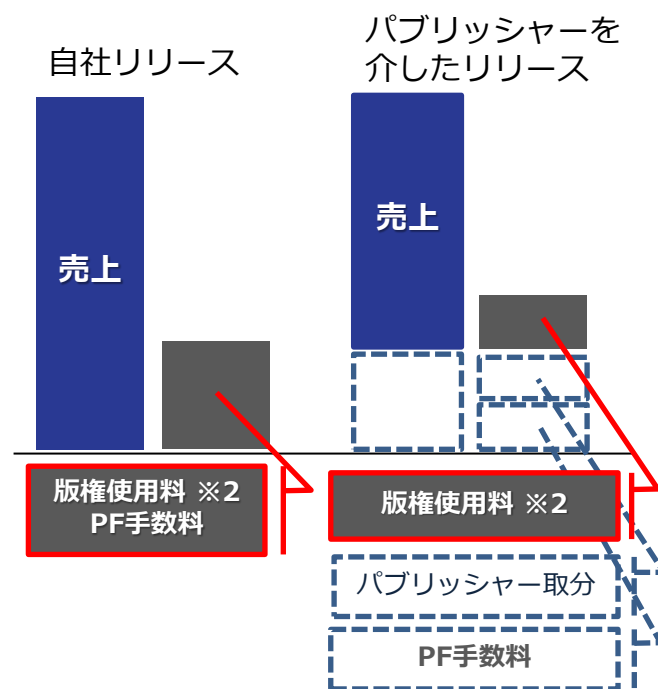
海外売上高比率は前四半期比で大きな増減なし

国内海外売上比率 ※1

■ 国内 ■ 海外



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：費用分析 ①全体の概要



年末年始のTVCM放映により大きく広告宣伝費が増加
これにより販管費が前四半期比で約500百万円増加

単位：百万円	2014年 第3四半期		2014年 第4四半期		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	6,354	100%	5,434	100%	△920	－	△14.5%	
売上原価	4,075	64.1%	3,562	65.6%	△513	1.5Pt	△12.6%	
労務費	653	10.2%	626	11.5%	△27	1.3Pt	△4.1%	原価人員と販管人員の調整等
外注費	200	3.1%	202	3.7%	2	0.6Pt	1.0%	コスト削減効果の維持
使用料/ 支払手数料	3,107	48.8%	2,704	49.8%	△403	1.0Pt	△13.0%	売上連動
その他	115	1.8%	30	0.6%	△85	△1.2Pt	△73.9%	内訳：減価償却費、賃料など
販売費及び 一般管理費	1,084	17.1%	1,599	29.4%	515	12.3Pt	47.5%	
給与手当等	308	4.8%	348	6.4%	40	1.6Pt	13.0%	原価人員と販管人員の調整等
広告宣伝費	387	6.0%	796	14.6%	409	8.6Pt	105.7%	TVCM費用による増加
その他	389	6.1%	455	8.4%	66	2.3Pt	17.0%	内訳：試作費、賃料

決算概要：費用分析 ②主な固定費等

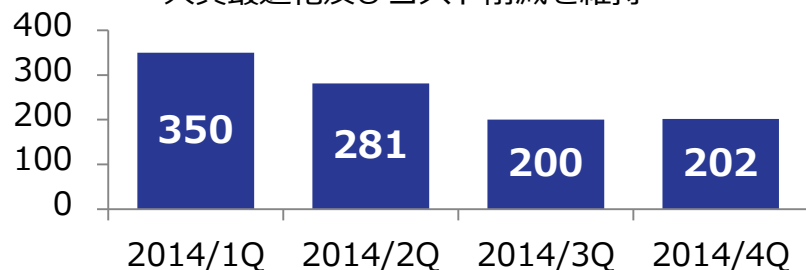


固定費は前四半期比で大きな増減なし

全グラフ共通 単位：百万円

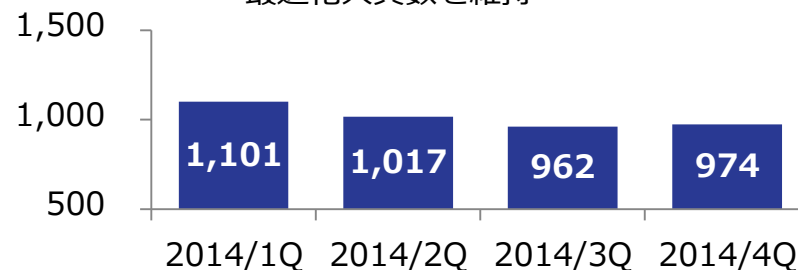
外注費

・ 人員最適化及びコスト削減を維持



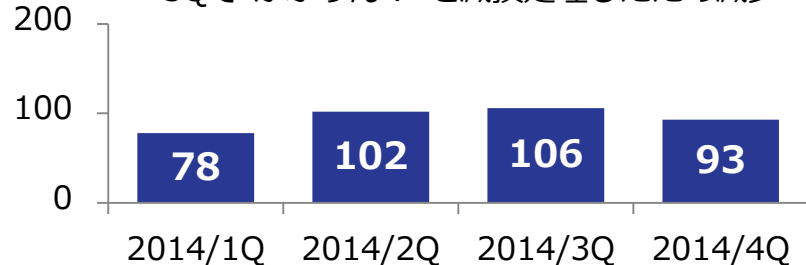
人件費

・ 最適化人員数を維持



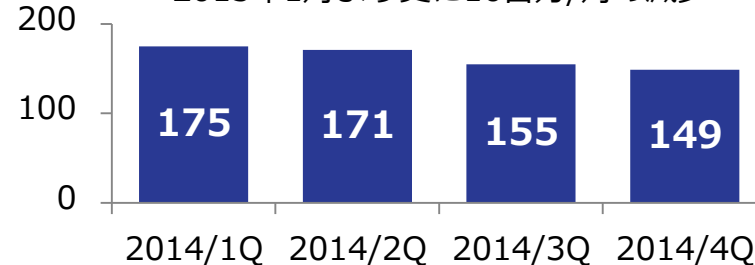
減価償却費

・ 3Qで“かぶりん！”を減損処理したため減少



賃借料

・ 2015年1月より更に10百万/月の減少



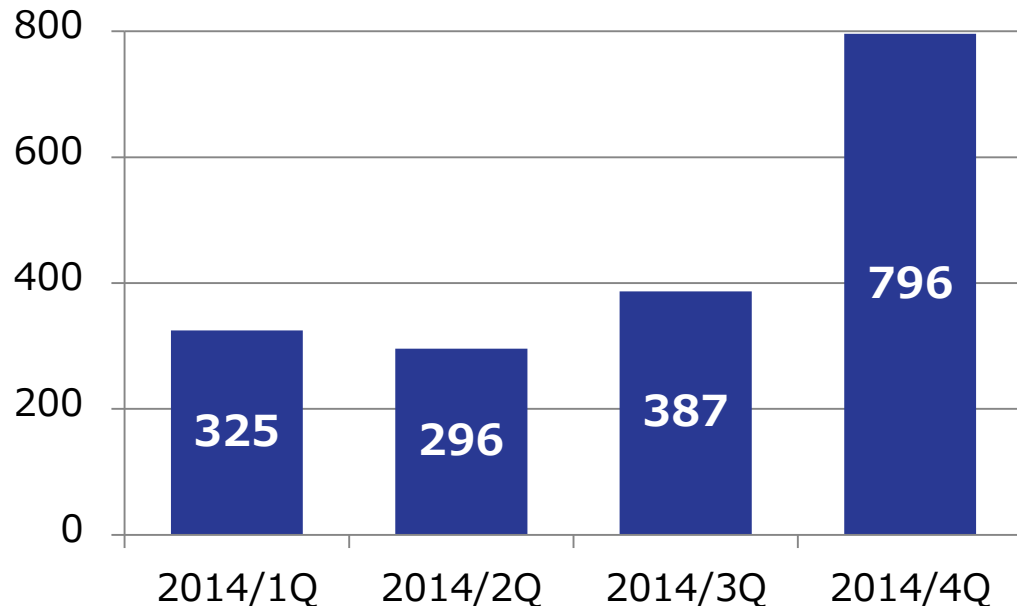
決算概要：費用分析 ③広告宣伝費



年末年始にTVCM等の大型プロモーションを実施し、総額では過去最高の約800百万円の広告宣伝費を投入

単位：百万円

広告宣伝費



■ TVCM放映期間

ゲームタイトル名※	期間
スクフェス	2014/12/1～ 2015/1/31
天クラ	2014/12/19～ 2015/1/18
クリファン	2014/12/17～ 2014/12/31

※. 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
天クラ=天空のクラフトフリート
クリファン=クリスタルファンタジア

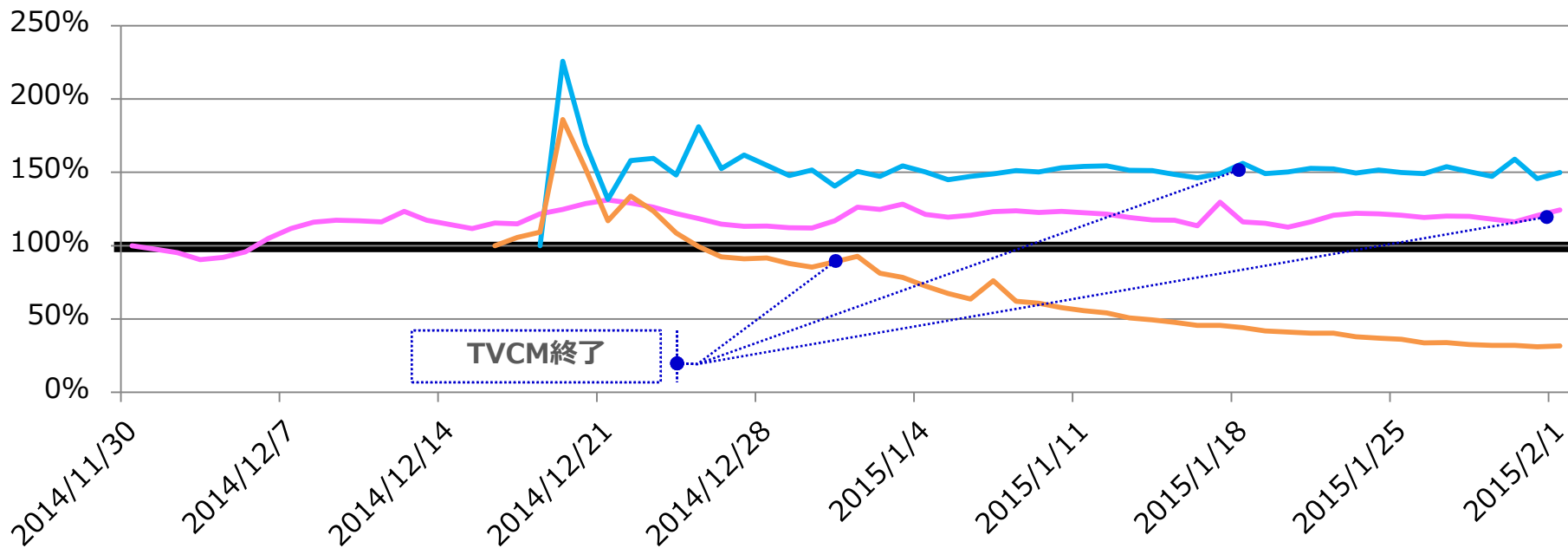
TVCM効果



TVCMの効果におけるユーザー増加数は
“天クラ※1”は約50%増、“スクフェス※1”は約25%増

ユーザー増加数推移※2

スクフェス 天クラ クリファン ※1



※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
天クラ=天空のクラフトフリート
クリファン=クリスタルファンタジア

※2. 新規インストール数+カムバックユーザー数(一定期間ログインしていなかったユーザー)
+定着UU(一定期間連続ログインしているユーザー)の合算数値を、TVCM開始前日を100%とし変化率を算定



“ファンタジックイレブン”および“AoE：WD※”の一部に係る資産の減損処理等で特別損失670百万円を計上

➤ **ファンタジックイレブン**

- 2015年1月19日にサービス終了を発表

➤ **Age of Empires: World Domination**

- リリースに向け、開発進行中
- いくつかの重要な部分を破棄し、それに代わる複数のプロトタイプの開発を進め、面白さを比較検証を実施中
- 使用しなくなったソフトウェアが発生したため、減損損失を計上
- どのパターンで進めるかが決まり次第、リリース時期を発表予定

※. AoE:WD = Age of Empires: World Domination

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3四半期	2014年 第4四半期	前四半期 増減額	前四半期 増減比
流動資産	9,760	10,515	755	7.7%
現金及び預金	6,222	7,249	1,027	16.5%
固定資産	1,815	2,215	400	22.0%
無形固定資産	877	785	△92	△10.5%
資産合計	11,576	12,731	1,155	9.9%
流動負債	2,950	3,593	643	21.8%
短期借入金	0	0	0	—
1年内返済予定長期借入金	30	30	0	—
固定負債	62	62	0	—
長期借入金	60	60	0	—
負債合計	3,012	3,655	643	21.3%
純資産合計	8,563	9,075	512	6.0%
株主資本利益率(ROE)	10.2%	5.7%	△4.5Pt	—
純資産利益(ROA)	7.2%	4.1%	△3.1Pt	—
自己資本比率	73.6%	70.8%	△2.8Pt	—



2014年通期 決算報告



決算概要：2014年通期 連結損益計算書概要



売上は前年比で35.8%増、創業来の過去最高売上高を記録
利益はコスト削減効果もあり、前年の赤字から黒字回復

単位：百万円	2013年通期※		2014年通期		前年 増減額		前年 増減比
		売上比率		売上比率		売上比率	
売上高	15,745	100%	21,374	100%	5,629	-	35.8%
売上総利益	3,626	23.0%	6,862	32.1%	3,236	9.1%	89.3%
販売費及び 一般管理費	4,544	28.9%	4,698	22.0%	154	△6.9%	3.4%
営業利益	△917	-	2,163	10.1%	3,080	-	-
経常利益	△706	-	2,564	12.0%	3,270	-	-
当期純利益	△1,922	-	1,793	8.4%	3,715	-	-

※. 決算期変更による変則決算

2013年12月期は2012年9月～2013年12月の16か月決算であったため、12/16を乗じて12か月に換算して記載

決算概要：2014年通期 コスト削減一覽



2014年年初より大規模コスト削減を実施 固定費を大幅に削減し筋肉質な企業体質に改善

削減項目	年間削減率※	削減内容
従業員数の削減	15.8%	2014年12月末時点には2013年12月末時点に比べ、153人減の813人まで最適化
外注費の削減	37.5%	2014年第4四半期にはピーク時（2013年12月期第2四半期）に比べ、73.4%の削減
関係会社・拠点の整理 (賃借料)	10.4%	本社オフィスの縮小、及び海外拠点・地方拠点オフィスの整理縮小
その他全ての費用の見直し (広告費宣伝費を除く販管費)	11.4%	朝フルーツ等の福利厚生を凍結、出張旅費の最適化、各種経費の削減

※. 2013年12月期は2012年9月～2013年12月の16か月決算であったため、12/16を乗じて12か月に換算し削減率を算定



2015年第1四半期 業績予想



2015年第1四半期業績予想



売上高は2014年第4四半期実績から微増
営業利益は約400百万円の増加

単位：百万円	第4四半期 予想	第4四半期 実績	第1四半期 予想	前四半期 増減額	前四半期 増減比
売上高	6,000	5,434	5,600	166	3.1%
広告宣伝費	1,000	796	500	△296	△37.2%
営業利益	300	272	700	428	157.4%
経常利益	300	564	600	36	6.4%
当期純利益	221	502	259	△243	△48.4%

売上高

- 2015年第1四半期は、広告宣伝効果により足元は好調であるものの、2月は売上高増加が難しい時期であるため、2014年第4四半期から微増と予測

利益

- 大型プロモーションの計画が無いいため、営業利益が前四半期比で約550百万円の増加

今後のパイプライン



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9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	5 タイトル	9 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
IPタイトル	Age of Empires: World Domination
	Glee Forever!
	BLEACH Brave Souls
	マンガIP
Non IPタイトル	5タイトル全て未発表

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。

