



KLab株式会社 (3656)
FY2020 1Q
決算説明資料

2020.05.12

事業への影響

- ✓ 主要タイトルの一部のKPIにおいては、例年に反して、上昇トレンドに転じているものや、増加率が向上しているものもあり、外出規制による巣ごもり需要が発生している可能性があるが、キャンペーン及びイベントの実施なども増加要因として考えられるため、断定はできない状況。
- ✓ 売上に関しても、明確に巣ごもり消費と見られる動きは特段発生していない。
- ✓ 現時点では、開発体制への大きな影響はないものの、今後の情勢、取引先及び業務委託先の状況によっては、開発やアニメ放映などに関して遅延の発生も想定されるため、引き続き状況を注視していく。

当社の取り組み※1

- ✓ 他社に先駆けて、2月17日より在宅勤務を推奨し、時差出勤も実施。各種手当の支給及びガイドラインの制定など、運営体制も順次整え、現在は従業員の約99%が在宅勤務。
- ✓ リアルイベントは開催中止となったものの、配信への切り替えなどで対応。
- ✓ 当社が事業を通じて今の社会に貢献できることとして、ゲーム業界とWHOによる新型コロナウイルス感染症拡大防止啓発キャンペーン「#PlayApartTogether」に賛同。
自宅ゲームをより楽しんでいただけるよう、ゲーム内キャンペーンを実施。※2

※1 4月27日付 プレスリリースでもご確認いただけます。 <https://www.klab.com/jp/press/release/2020/0427/99.html>

※2 4月17日付 プレスリリースでもご確認いただけます。 <https://www.klab.com/jp/press/release/2020/0417/playaparttogether.html>

1Qは例年通り弱い傾向ではあるものの、既存タイトルの安定運用及び「スクスタ」の新規寄与により、1Q売上高としては高水準を記録。

連結業績

売上高 : 7,420百万円 (前四半期増減比 : $\triangle 15.0\%$)

営業利益 : 37百万円 (前四半期増減比 : -)

トピックス

- ・ 「シャニライ」全世界リリース2周年
- ・ 「スクスタ」GL版 配信開始
- ・ 「スクフェスシリーズ」7周年 / 「スクスタ」ハーフアニバーサリー
- ・ 「キャプテン翼」2500万DL突破
- ・ 「まがつ」※1 1周年 / TVアニメ放送決定
- ・ 「テイルズ オブ クレストリア」事前登録開始
- ・ (株)ぴえろとの資本業務提携契約を締結
- ・ 創業20周年を機に、コーポレートロゴをリニューアル

※1 「禍つヴァールハイト」

※2 その他のゲームタイトルの略記は、P.4参照

2020年1Q 業績サマリー

- ✓ 前四半期比では、主にキャプテン翼での全世界配信2周年記念キャンペーンの反動の影響により減収。これに伴い売上総利益が減少したものの、前期で「まがつ」を減損したことによる減価償却費の減少及び「スクスタ」の初期プロモーション費用の減少により営業利益は改善。
- ✓ 前年同期比では、「ブレスル」が好調だったほか、「スクスタ」の売上寄与により増収。

単位：百万円	2020年1Q	2019年4Q	前四半期 増減比	2019年1Q	前年 増減比
売上高	7,420	8,732	△15.0%	6,468	14.7%
売上総利益	1,279 (17.2%)	1,489 (17.1%)	△14.1%	1,645 (25.4%)	△22.2%
営業利益	37 (0.5%)	△37 (-)	—	391 (6.1%)	△90.4%
経常利益	△ 83 (-)	56 (0.7%)	—	403 (6.2%)	—
親会社株主に 帰属する 当期純利益	△ 134 (-)	△832 (-)	—	296 (4.6%)	—

※ カッコ内は売上比率

ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル（スクフェス）

- ✓ スクフェス全体では減衰傾向が強まっているものの、JP版は7周年記念キャンペーンによって前四半期比で増加。
- ✓ GL版は前四半期では微減。

BLEACH Brave Souls（ブレソル）

- ✓ 例年、第1四半期は前四半期を下回る傾向にあるものの、劇場版、千年血戦篇、小説版などの各種商材が好調で、JP版、GL版ともに、前四半期比ではほぼ横ばい。

キャプテン翼 ～たたかえドリームチーム～（キャプテン翼）

- ✓ 19年12月に実施した全世界配信2周年記念キャンペーンの反動により、JP版、GL版ともに前四半期比で減少。

うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Live（シャニライ）

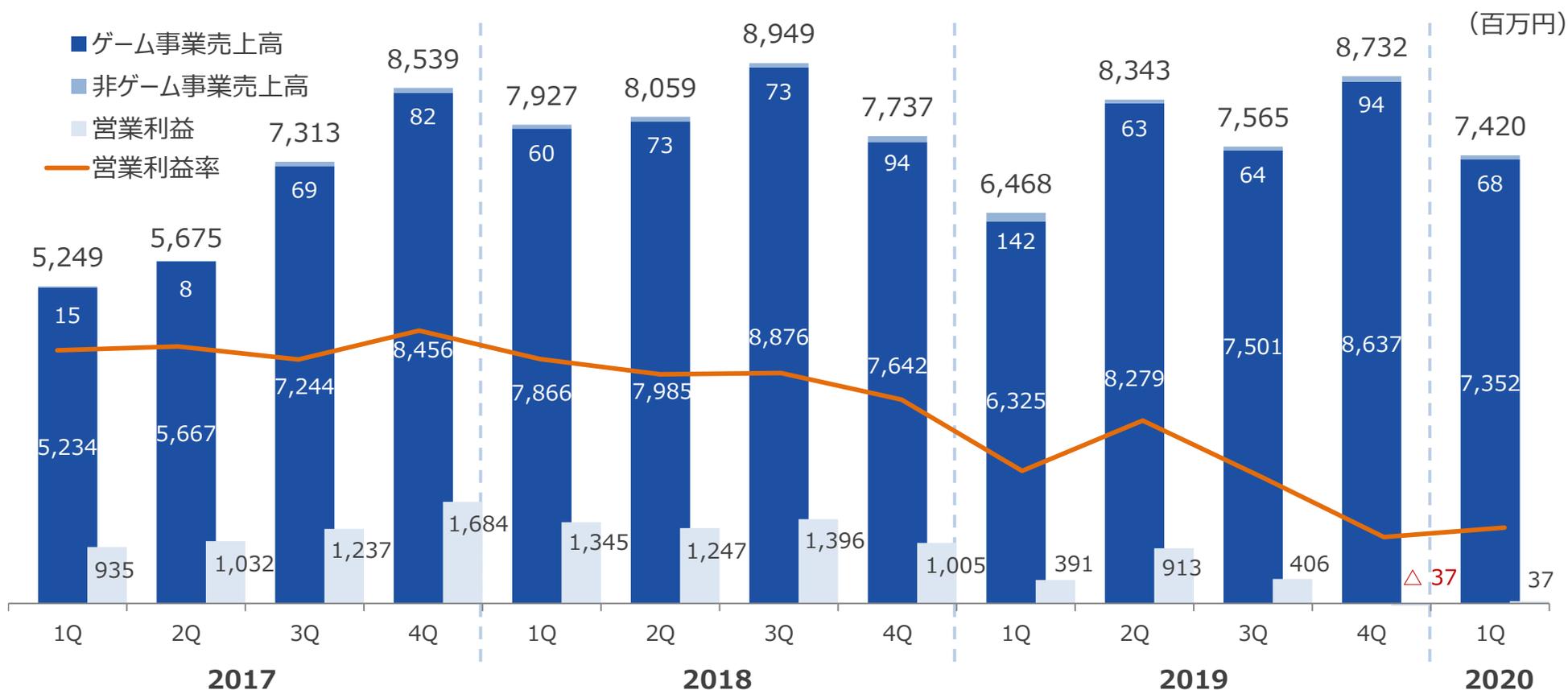
- ✓ 全世界配信2周年記念キャンペーンなどにより、JP版、GL版ともに前四半期比で増加。

ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル ALL STARS（スクスタ）

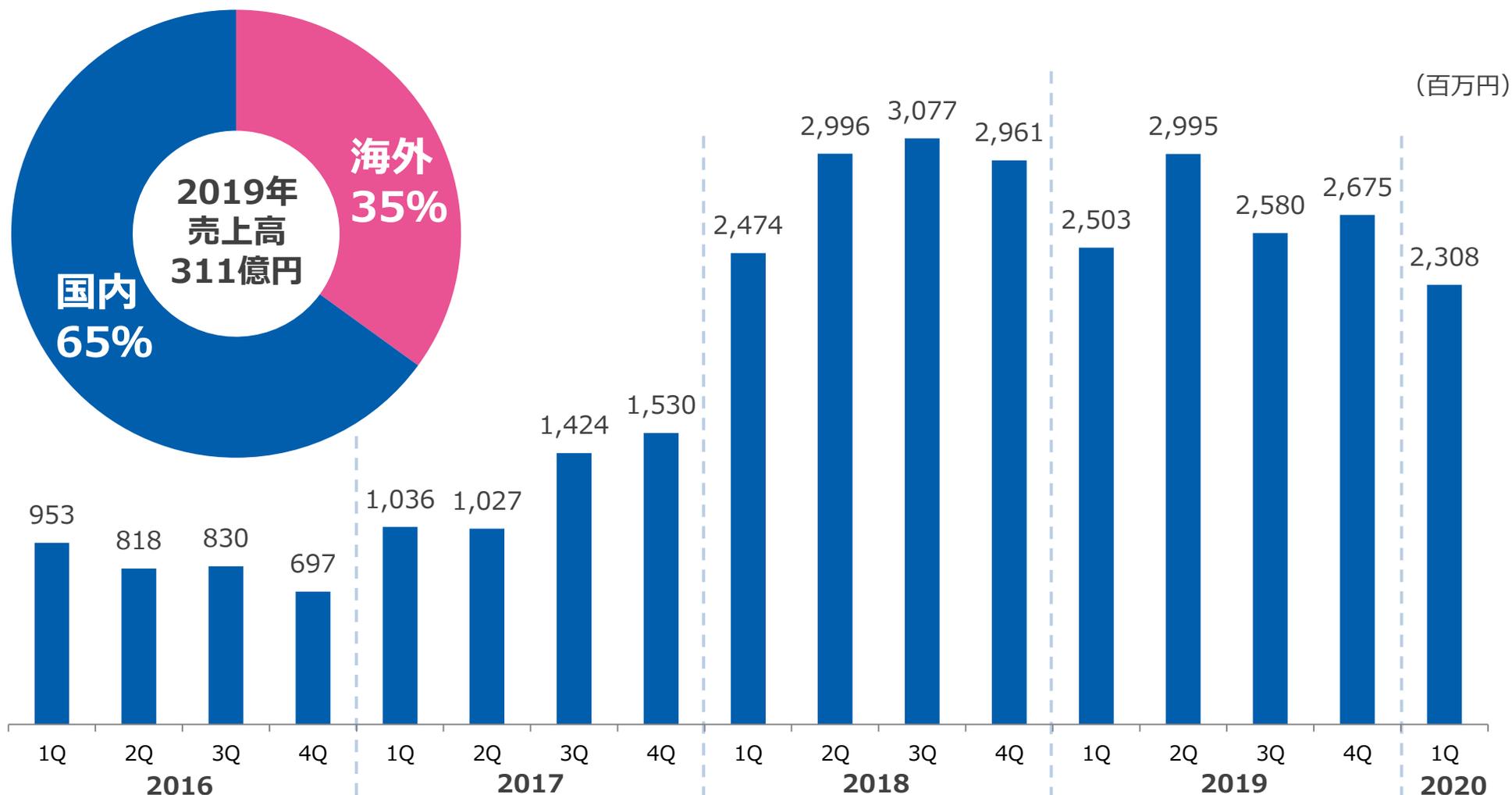
- ✓ 新章追加やハーフアニバーサリーを記念したキャンペーンなどを実施したものの、前四半期比で減少。
- ✓ 2月25日にGL版をリリース。

業績の四半期推移

- ✓ 売上高は、新規タイトルの投入及び多言語展開などにより、概ね横ばいで推移。
- ✓ 営業利益は、長期運営タイトルの売上が減衰傾向にあることに加え、タイトルの運営費用及び減価償却費が増加していることから、減少傾向。
- ✓ 継続して収益機会の拡充に取り組むほか、開発支援モデルの推進及びカジュアルゲーム参入などにより収益の多角化を図るとともに、コストの見直しを通じて利益率改善を図っていく。



- ✓ 前四半期比では、主に「キャプテン翼」での全世界配信2周年記念キャンペーンの反動を受けて減収。
- ✓ 2018年以降は「ブレソル」及び「キャプテン翼」がけん引し、年間100億円規模で推移。



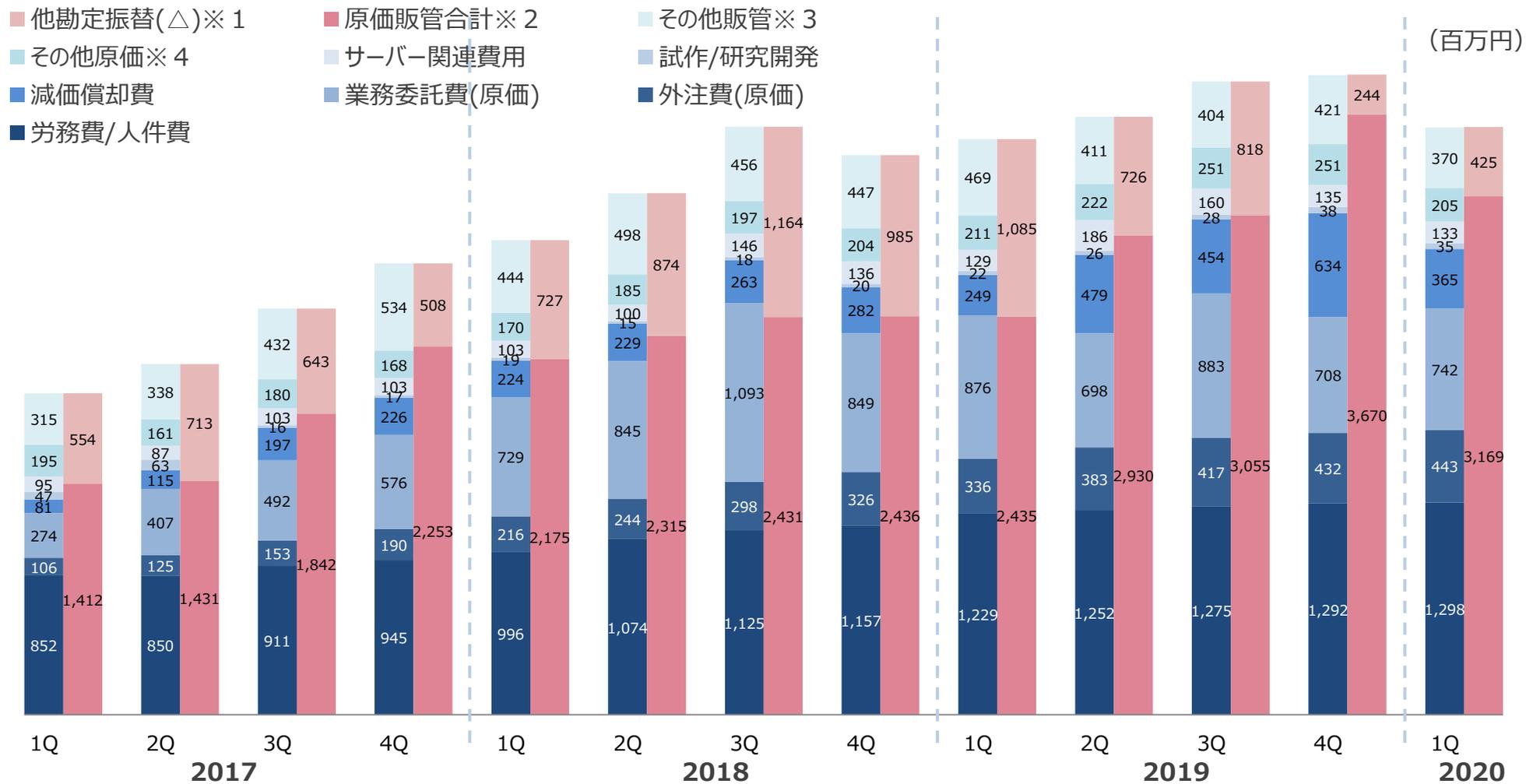
※上記グラフは、配信を終了したゲームタイトルの売上も含む

単位：百万円	2019年 4Q	2020年 1Q	増減額	増減比	概要
売上高	8,732	7,420	△1,311	△15.0%	ゲーム事業の売上の減少
売上原価	7,242	6,140	△1,101	△15.2%	
労務費	998	1,018	19	2.0%	
外注費/業務委託費	1,140	1,186	45	4.0%	
使用料/支払手数料	4,311	3,665	△645	△15.0%	ゲーム事業の売上に連動した減少
その他	1,036	696	△339	△32.8%	「まがつ」の減価償却がなくなったことによるコスト減
他勘定振替(△) ※	244	425	181	74.5%	新作タイトルの開発が伸長
販売費及び一般管理費	1,526	1,242	△284	△18.6%	
給与手当等	294	280	△13	△4.7%	
広告宣伝費(PR)	763	547	△215	△28.2%	「スクスタ」初期プロモーション費用の減少
その他	469	414	△55	△11.8%	
営業利益	△37	37	74	-	

※主に、新作タイトルに係る労務費・外注費等の開発費用を、ソフトウェア仮勘定として資産計上していることによるもの

主な費用の四半期推移

- ✓ 前四半期比では、「まがつ」減損による減価償却費の減少によって、費用が減少。
- ✓ ゲーム開発/運営に係る人的コスト（労務費/人件費、業務委託費、外注費）は、概ね横ばいで推移。



※ 1 主にソフトウェア仮勘定に振替 ※ 2 ゲームの売上に連動するプラットフォーム手数料、著作権使用料、広告宣伝費を除いた費用の合計

※ 3 家賃、消耗品費、業務委託費等のうち販売管理に関する費用の合計 ※ 4 家賃、消耗品費、通信費等のうち原価に関する費用の合計

連結貸借対照表

単位：百万円	2019年 期末	2020年 1Q	増減額	増減比	概要
流動資産	13,822	12,719	△1,102	△8.0%	
現金及び預金	6,779	5,897	△882	△13.0%	投資有価証券の取得
固定資産	9,847	9,952	104	1.1%	
無形固定資産	4,127	4,089	△38	△0.9%	
資産合計	23,669	22,671	△998	△4.2%	
流動負債	5,172	4,686	△486	△9.4%	
固定負債	1,302	1,120	△182	△14.0%	長期借入金の返済
負債合計	6,475	5,806	△668	△10.3%	
純資産合計	17,194	16,865	△329	△1.9%	
ROE 株主資本利益率	△5.3%※	△0.9%	+4.4pt	-	
ROA 総資産利益率	△3.5%※	△0.6%	+3.0pt	-	
自己資本比率	65.3%	66.6%	+1.3pt	-	

※ 第4四半期会計期間にて算出

第1四半期は、各タイトルの売上高に関しては増減があるものの、想定範囲内で推移。

単位：百万円	2020年 通期予想	2020年 1Q実績	進捗率 (下限)	進捗率 (上限)
売上高	35,000 ~40,000	7,420	21.2%	18.6%
営業利益	1,000 ~3,000	37	3.7%	1.2%
経常利益	1,000 ~3,000	△83	—	—
親会社株主に帰属する 当期純利益	750 ~2,100	△134	—	—

※ レンジ幅上限/下限は、新作タイトルの好調/不振、既存タイトルの減衰が大きい/小さい場合を想定して設定

新型コロナウイルスの感染拡大による業績への影響に関しては、今後も不確実性があるものの、現時点では見受けられないこと及びパイプラインに大きな進捗がないことから、期初予想の修正はなし。

単位：百万円	2020年 通期予想	2019年 通期実績	増減額	増減比
売上高	35,000 ~40,000	31,109	3,890 ~8,890	12.5% ~28.6%
営業利益	1,000 ~3,000	1,673	△673 ~1,326	△40.3% ~79.3%
経常利益	1,000 ~3,000	1,625	△625 ~1,374	△38.5% ~84.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	750 ~2,100	383	366 ~1,716	95.4% ~447.1%

※ レンジ幅上限/下限は、新作タイトルの好調/不振、既存タイトルの減衰が大きい/小さい場合を想定して設定

	タイトル	主要IPホルダー	開発/運営主体	備考
新規開発	テイルズ オブ クレストリア			(株)バンダイナムコエンターテインメントより、日本語版/英語版を配信予定。
	 ラピスリライツ <small>この世界のアイドルは魔法が使える</small>	KADOKAWA 		(株)KADOKAWAとのメディアミックスプロジェクト。中国・盛趣遊戯社と共同開発中。KLabから日本語版を、盛趣遊戯社から中国語版をリリース予定。
多言語展開		プロジェクト ラブライブ！/ プロジェクト ラブライブ！サンシャイン		(株)ブシロード及び(株)サンライズと共同開発。2/25に当社よりグローバル版をリリース。
				当社よりグローバル版をリリース予定。
		(株)ぴえろ	 	「BLEACH 境・界-魂之覚醒:死神」を日本向けにローカライズしたものをリリース予定。
その他	くまモンを題材としたゲーム	熊本県/ (株)ADKエモーションズ	非公表 (支援モデル)	(株)ADKエモーションズより、ゲーム化権のライセンスを受託。当社はプロジェクト管理・監修の役務を行う。
	カジュアルゲーム	—	—	

未発表※

プロジェクト化見通し 4本

※海外展開、支援モデル及び小規模なカジュアルゲームの本数は含みません
 ※契約締結前のプロジェクトも含むため、リリース本数をコミットする数字ではありません

1月24日に全世界リリース2周年を迎えたことを記念してキャンペーンを実施したほか、デザートバイキングチェーン「スイーツパラダイス」とのコラボ、アプリの大型アップデートなども実施。



うたの☆プリンスさまっ♪
Shining Live

全世界リリース
2周年記念
キャンペーン

©早乙女学園 ©KLabGames

「スクスタ」グローバル版が、英語/繁体字/タイ語/韓国語の4言語で2月25日より配信開始。



ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル ALL STARS (GL版) 公式サイト : <https://lovelive-as-global.com/>

※ 2020年2月25日付 プレスリリースでもご確認いただけます。 <https://www.klab.com/jp/press/release/2020/0225/id6639.html>

「スクフェス」の7周年を記念して、3月から5月まで連続してキャンペーンを実施中。

「スクスタ」のハーフアニバーサリーキャンペーンも同時開催し、「ラブライブ！」IP全体で露出増加。



ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル 公式サイト：<https://lovelive-sif.bushimo.jp/>

ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル ALL STARS 公式サイト：<https://lovelive-as.bushimo.jp/>

※ 2020年3月5日付 プレスリリースでもご確認いただけます。<https://www.klab.com/jp/press/release/2020/0305/id6651.html>

JP版が6月に3周年を迎える「キャプテン翼」では、全世界2500万DL突破。
これを記念して、ガチャやログインボーナスの付与など、複数のキャンペーンを同時開催。



©高橋陽一／集英社 ©高橋陽一／集英社・テレビ東京・エノキフィルム 原作「キャプテン翼」高橋陽一（集英社文庫コミック版） ©KLabGames

リリース1周年を記念して、メインストーリーの追加や周年キャンペーンを実施。同時に、2020年にTVアニメ「禍つヴァールハイト -ZUERST-」の放送決定を公表し、ティザーPVも公開。



©KLabGames

禍つヴァールハイト 公式サイト : <https://www.magatsu-wahrheit.com/>

禍つヴァールハイト -ZUERST- 公式サイト <https://magatsu-wahrheit-zuerst.com/>

※ 2020年4月23日付 プレスリリースでもご確認いただけます。 <https://www.klab.com/jp/press/release/2020/0423/2020tv2.html>

当社が開発協力している「テイルズ オブ クレストリア」((株)バンダイナムコエンターテインメントより配信)にて、全世界合同で50万をめざす事前登録キャンペーン第2弾を開始。



©いのまたむつみ ©藤島康介 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

テイルズ オブ クレストリア 公式サイト : <https://crestoria.tales-ch.jp/>

※ 4月27日付 プレスリリースでもご確認いただけます。 https://www.klab.com/jp/press/release/2020/0427/app_storegoogle_play_50_1.html

これまでに「ブレソル」や「マジバト」等で、共同事業としてモバイルゲーム化を行ってきた(株)ぴえろと、資本業務提携契約を締結。



- ✓ 世界中にファンを持つ有名IPを保有している国内有数のアニメ制作会社。制作した映像コンテンツを幅広い分野で商品化・事業化してきた実績を持つ。
- ✓ 今後は連携をより一層発展させ、同社の持つ映像コンテンツのモバイルゲーム化やゲームを含めた各種グッズ/イベント展開等、世界中のファンの皆様に楽しんで頂けるコンテンツ作りを目指していく。



- ✓ 8月1日に創業20周年を迎えるにあたり、コーポレートロゴをリニューアル
- ✓ 「創造」「楽しい」「期待感」「グローバル」「多様性」「可能性」といったキーワードから着想
- ✓ 創業来のコーポレートカラーは踏襲しつつも、現在のエンタテインメントビジネスの展開を意識して、より親しみやすいライトなブルーへ

**「世界と自分をワクワクさせる」のミッションの下、
エンタテインメントコンテンツで世界中をひとつにつなげる企業を
目指してまいります。**

Appendix

- ・ 経営方針
- ・ 年間売上高/営業利益の推移
- ・ グループ従業員数の推移
- ・ 会社概要
- ・ 著作権表記一覧

- ✓ ゲーム事業中心に成長路線を継続する
- ✓ グローバルで高い価値提供をおこない、「KLabブランド」を確立する

事業方針

ゲームの長期安定運営を目指す

- ✓ 運営の効率化・仕組み化
- ✓ 機械学習/AI/アナリティクスツールの活用
- ✓ 地域やユーザー層に合わせた商材やコンテンツの提供
- ✓ ファンコミュニティの醸成

ヒット率向上による収益の拡大を狙う

- ✓ グローバルで受け入れられるゲームづくり
- ✓ ワンソースマルチユースの推進し、収益を最大化
- ✓ グローバルマーケティング・プロモーションの強化
- ✓ ユーザーの期待以上のクオリティを追求

Japanese IPs から Universal IPs へ「3 PILLARS」を進化。

今後は、世界中で人気があり、“KLabがプロデュースできる”IPを積極的に獲得していく。



Universal IPs

世界中にファンを持つIPをベースに、収益基盤の安定と成長を図る

Global Growth

海外展開を行い1タイトルあたりの収益を最大化する

Original Creations

自社IPでヒットタイトルを創出し、大きな成長を狙う

昨年に引き続き取り組んでいく。

▶ Universal IPs

- ✓ IPホルダーとの関係を強化し、ゲーム化の働きかけも行っていく。
- ✓ アニメ出資等を通じて作品の創出に関わっていく。

▶ Global Growth

- ✓ 世界最大規模の市場である中国で事業展開をより強化し成長を加速させる。

▶ Original Creations

- ✓ 優秀な人材の獲得、パートナーアライアンス、社外の有力クリエイターとの連携をより強化していく。
- ✓ アニメ化などのメディアミックス展開でコアなファン層を育成する。
- ✓ 自社IPをグローバル展開する。
- ✓ 最新のテクノロジーを取り入れたエンターテインメントを研究し、ビジネスへ活用する。

今後のゲーム製作については、ヒット実績のあるジャンルに絞る。

ジャンル	当社タイトル	備考
ARPG		<ul style="list-style-type: none">✓ 「ブレソル」は世界中でヒットしている。✓ プレイング要素が強いアクションゲームの需要は世界的にも大きい。
スポーツ		<ul style="list-style-type: none">✓ 「キャプテン翼」も世界中でヒットしている。✓ 人気のあるスポーツコンテンツと組み合わせる。
リズムアクション		<ul style="list-style-type: none">✓ 「スクフェス」以降から、練度の高いシステムとキャラ表現のノウハウを保有。✓ 開発の短期化/効率化が可能なジャンル。

既存ゲームの販路拡大、新領域への事業拡大をすることで成長を目指す。

① 既存ゲーム/IPを活かした収益機会の拡充

- ✓ グローバル配信
- ✓ マルチデバイス/プラットフォーム対応
- ✓ 自社IPを活かしたアニメ/CD/ライブ展開

② 新しい収益モデルの導入

- ✓ 既存タイトルにインゲーム広告を導入
- ✓ サブスクリプションの推進/強化



現在のコスト構造を見直し、より筋肉質な体質に転換する。

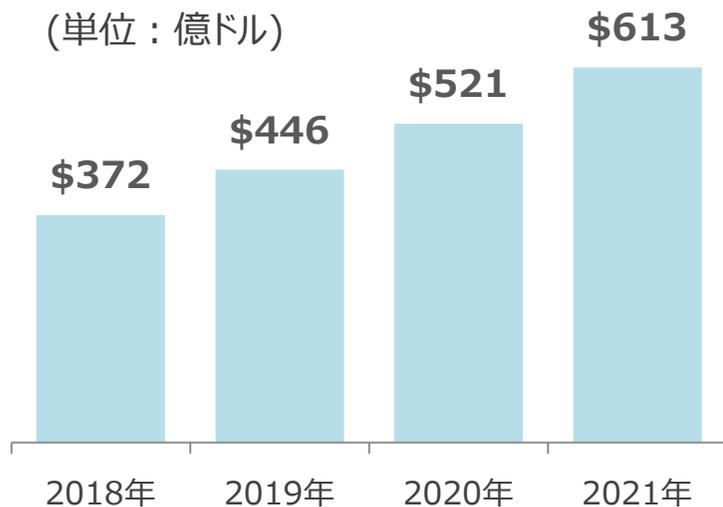
- ✓ 外注/制作/CS等の共通費を精査し、発注量/発注単価を見直し
- ✓ PJ横断で活用できる共通基盤整備に力を入れ、PJ毎の工数を削減
- ✓ 広告宣伝費は投資回収率をより重視し、売上比で減少の計画
- ✓ 収益力が低下したPJは省力運営に切り替え、その後移管/売却/撤退も検討
- ✓ 人員数を最適化し、生産性向上を目指す
- ✓ 戦略実行に最適化したグループ/組織の再編
- ✓ その他全費用項目について最適化



- ✓ グローバルでの動画広告の規模が拡大。これに伴い、カジュアルゲームの媒体価値が上昇し、市場が急成長。
- ✓ カジュアルゲームはシンプルで直感的にプレイできるため、世界中のユーザーがターゲットとなる。当社の強みであるグローバルマーケティングが活かせる分野。
- ✓ 低予算かつ短期間で開発ができるため、大型タイトル開発期間中の収益補完が期待できる。

【世界のモバイル動画広告費予測※1】

(単位：億ドル)



【2019年世界各国のゲームダウンロードランキング※2】

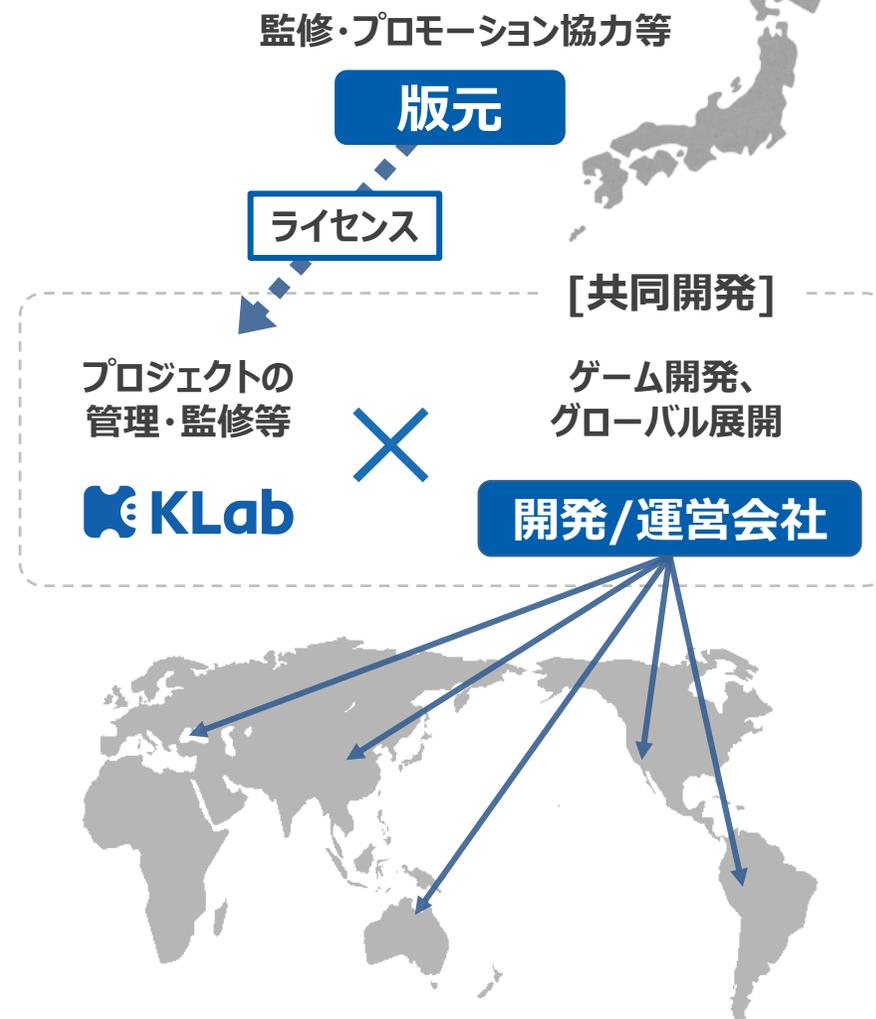


※1 PubMatic 「2020 GLOBAL DIGITAL AD TRENDS」より当社作成

※2 App Annie 「モバイル市場年間-2020-」より当社作成

海外での収益獲得を目指す日本のIPホルダーから、ゲーム化のライセンスを受け、海外のデベロッパーと共同でゲームの開発を行った実績を活かしていく。

実績例：『BLEACH 境・界-魂之覚醒:死神』

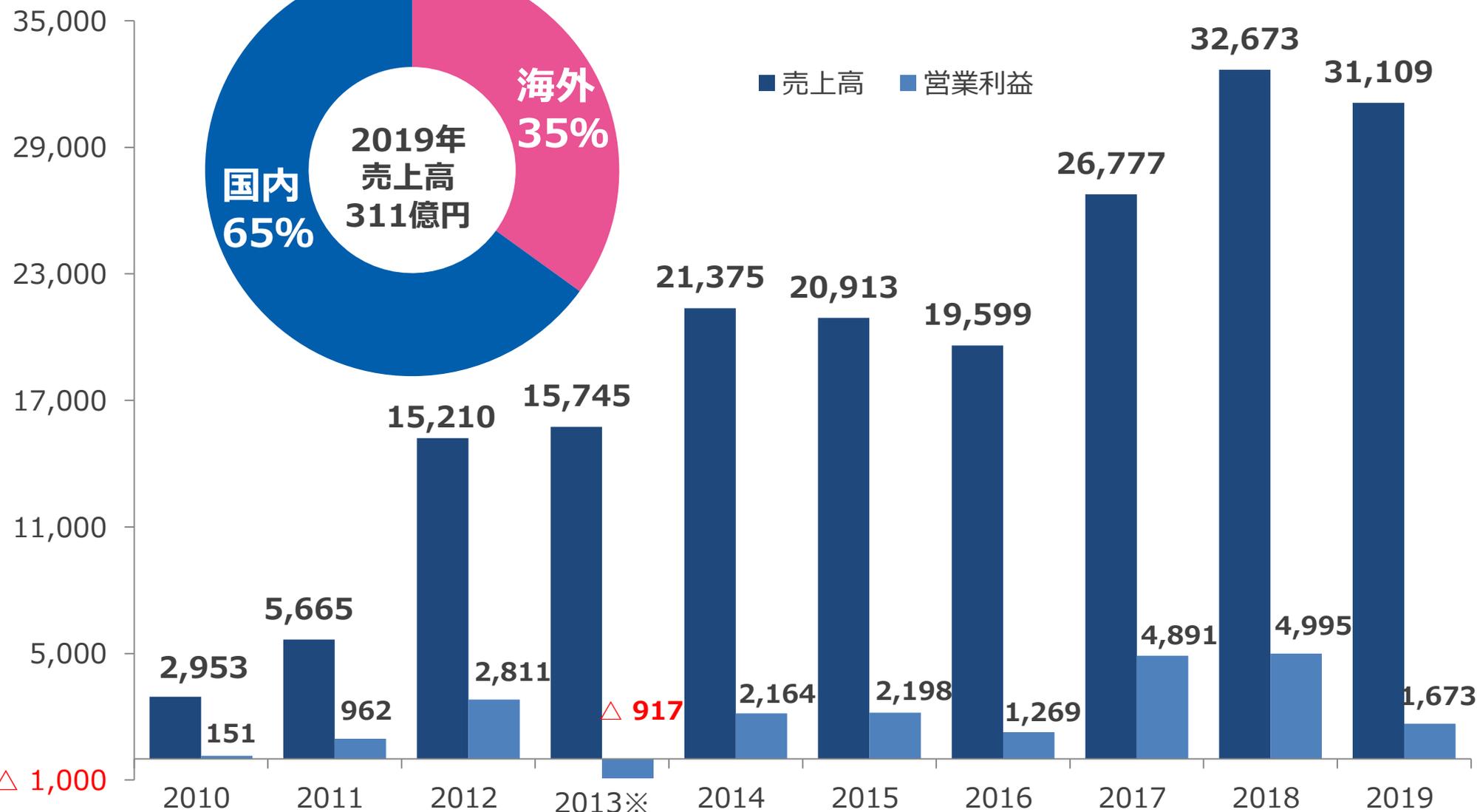


- ✓ これまでの国内IPホルダーとの関係構築や、海外展開の知見等、当社の強みを活かせる分野
- ✓ ゲームやIPの状況に合わせて、配信エリアの拡張や日本への配信等も検討
- ✓ くまモンを含め、今期このモデルで2～4本PJ化予定※

※ タイトルによっては契約締結前のプロジェクトも含むため、リリース本数をコミットする数字ではありません。

年間売上高/営業利益の推移

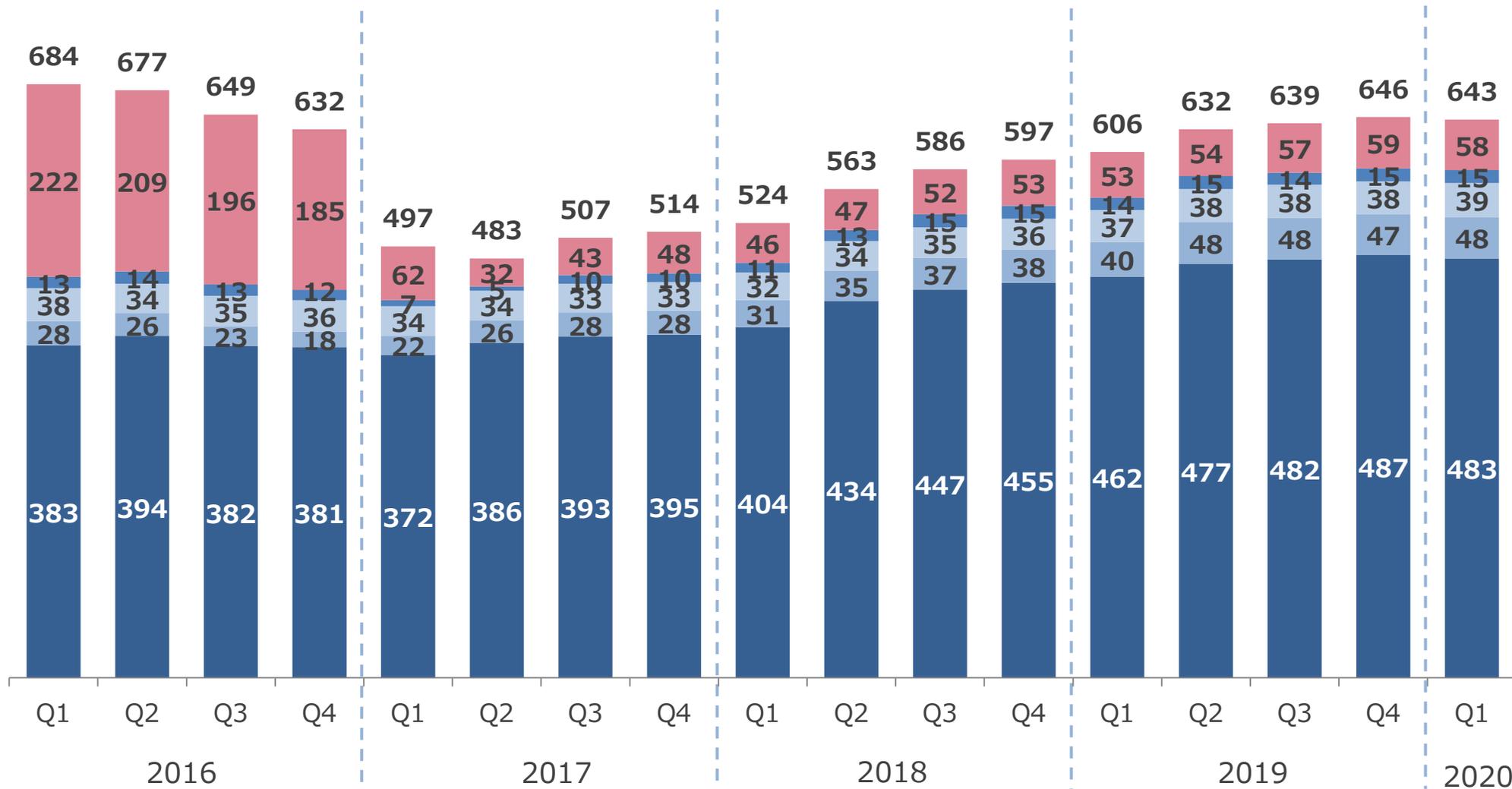
(単位：百万円)



※ 2013年は8月決算から12月決算への決算期変更を実施したため、16ヶ月の変則決算となっております。
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しております。

グループ従業員数の推移

■ ゲーム部門 ■ マーケティング・ビジネスディベロップメント ■ 経営管理 ■ 子会社 ■ 海外



※ 当社グループで直接雇用されている正社員数であり、契約社員及びアルバイトは含めておりません。

世界と自分をワクワクさせる Creating a World of Excitement

社名	KLab株式会社 / KLab Inc.
設立	2000年8月1日
資本金	48億4691万円（2020年4月末現在）
株式公開市場	東京証券取引所・市場第一部（3656）
代表者	代表取締役社長CEO 森田 英克 代表取締役副会長 五十嵐洋介
所在地	本社（東京都港区、六本木ヒルズ森タワー）
主要関連会社	可来软件开发（上海）有限公司（KLab China Inc.） 株式会社KVP / 株式会社スパイスマート
グループ従業員数	正社員 578名（2020年3月末現在）

うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Live ©早乙女学園 ©KLabGames
Utano ☆Princesama Shining Live ©SAOTOME GAKUEN © KLabGames
歌之王子殿下：閃耀之星

キャプテン翼 〜たたかえドリームチーム〜 ©高橋陽一／集英社
©高橋陽一／集英社・テレビ東京・エノキフィルム
原作「キャプテン翼」高橋陽一（集英社文庫コミック版）
©KLabGames

Captain Tsubasa: Dream Team ©Yoichi Takahashi/SHUEISHA
©Yoichi Takahashi/SHUEISHA/TV TOKYO/ENOKIFILM
©KLabGames

隊長小翼：最強十一人 ©Yoichi Takahashi/SHUEISHA
©Yoichi Takahashi/SHUEISHA/TV TOKYO/ENOKIFILM
©KLabGames ©GAEAMOBILE

テイルズ オブ クレストリア ©いのまたむつみ ©藤島康介 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
(株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信)

BLEACH Brave Souls ©久保帯人/集英社・テレビ東京・dentsu・びえろ
©KLabGames

BLEACH 境・界・魂之覚醒:死神 © Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, dentsu, Pierrot
블리치 Mobile 3D © KLabGames © GameArk

死神BLEACH-正版授權手遊 © Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, dentsu, Pierrot
© KLabGames © Mooely/Kimi

BLEACH Mobile 3D © Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, dentsu, Pierrot
© KLabGames © SIAMGAME

禍つヴァールハイト ©KLabGames

幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル 原作／富樫義博「幽☆遊☆白書」（集英社「ジャンプコミックス」刊）
©Yoshihiro Togashi 1990年－1994年 ©びえろ／集英社
©KLabGames／AXELMARK

ラピスリライツ ©2017 KLabGames ©2017 KADOKAWA CORPORATION

ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル ©2013 プロジェクトラブライブ！
ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル ALL STARS ©2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!!
©KLabGames
©SUNRISE
©bushiroad All Rights Reserved.

くまモン ©2010熊本県くまモン

ディスクレーム

本資料は、決算情報及び今後の方針に関する情報の提供を目的とした資料であり、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。

本資料の内容は、発表日時点で入手可能な情報や判断に基づくものです。将来発生する事象等により内容に変更が生じた場合も、当社が更新や変更の義務を負うものではありません。また、本資料に含まれる将来の見通しに関する部分は、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の業績等は、さまざまな要因の変化等によりこれらの見通しと異なる場合がありますことをご了承ください。

お問い合わせ

【機関投資家の方】

< E-mail > ir@klab.com

【個人の方】

誠に恐れ入りますが、個人の方からのお電話及びメールによるお問い合わせへの対応は行っておりません。お問い合わせの際は、下記URLのフォームからお願い申し上げます。

<お問い合わせフォーム> <https://www.klab.com/jp/ask/>