

K L a b (3656)

連結通期 (百万円)		売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属 する当期純利益	EPS (円)	DPS (円)	BPS (円)
FY12/2017		26,777	4,891	4,853	3,127	84.89	9.00	337.21
FY12/2018		32,673	4,995	4,997	2,570	69.03	0.00	387.36
FY12/2019会予		36,000	2,750	2,750	1,900	50.93	0.00	-
FY12/2018	前年比	22.0%	2.1%	3.0%	(17.8%)	-	-	-
FY12/2019会予	前年比	10.2%	(44.9%)	(45.0%)	(26.1%)	-	-	-

出所: 会社データ、弊社計算(会社予想: 中央値)

1.0 エグゼクティブサマリー (2019年3月25日)

グローバル収益

スマホアプリ向けゲームの開発及び運営を展開するK L a bは、「グローバルで収益を図れる会社」へと脱皮している。2018年12月期の実績においては、海外で売上高11,508百万円(前年比129.4%増)、海外売上高構成比35.2%(16.5%ポイント上昇)である。主力タイトルである『キャプテン翼 ~たたかえドリームチーム~』の多言語対応などが寄与している。一方、2019年12月期に向けてはグローバルベースでのユーザー数が45百万人に及んでいる、『ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル』の後続タイトルがリリースされることが、同社としての増収に寄与する模様である。また、同社が得意とするのは上述のような他社IPに基づくタイトルなのだが、『禍つヴァールハイト』などのオリジナルIPに基づくタイトルの開発も進められており、同タイトルも2019年12月期においてリリースされる見通しである。従来のオリジナルIPタイトルの企画及び開発との比較では、外部の実績のある有力なクリエイターに対してより大きな協力を仰ぎ、より確実に限界利益率が高いオリジナルIPタイトルへの関与を深めていくことが試みられている。また、クオリティアップに注力した結果、そもそもの予定よりは同タイトルのリリースのタイミングは遅れているのだが、その分だけより大きな売上高を計上していける可能性が高まっているとも考えられよう。

IR 問い合わせ先: <https://ask.corp.klab.com/form/helpdesk.html>

2.0 会社概要

スマホアプリ向けゲームの開発及び運営

商号	K L a b株式会社 Web サイト IR 情報 最新株価	
設立年月日	2000年8月1日	
上場年月日	2011年9月27日：東京証券取引所第1部（証券コード：3656）	
資本金	4,720百万円（2018年12月末）	
発行済株式数	37,696,200株、自己株式内数390,500株（2018年12月末）	
特色	<ul style="list-style-type: none">● 『ラブライブ!』のほか、海外でも認知度が高い『キャプテン翼』や『BLEACH』といった他社IPを用いたゲームの開発及び運営に強み● 海外のゲーム会社との協業にも意欲的● オリジナルIPの『禍つヴァールハイト』もリリース予定	
事業内容	. ゲーム事業 . その他	
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	
主要株主	真田哲弥 11.0%、J.P. MORGAN BANK LUXEMBOURG S.A. 1300000 2.3%、日本トラスティ信託口 2.0%（2018年12月末）	
本社	東京都港区六本木 6-10-1 六本木ヒルズ森タワー	
従業員数	連結 755名、単体 690名（2018年12月末）	

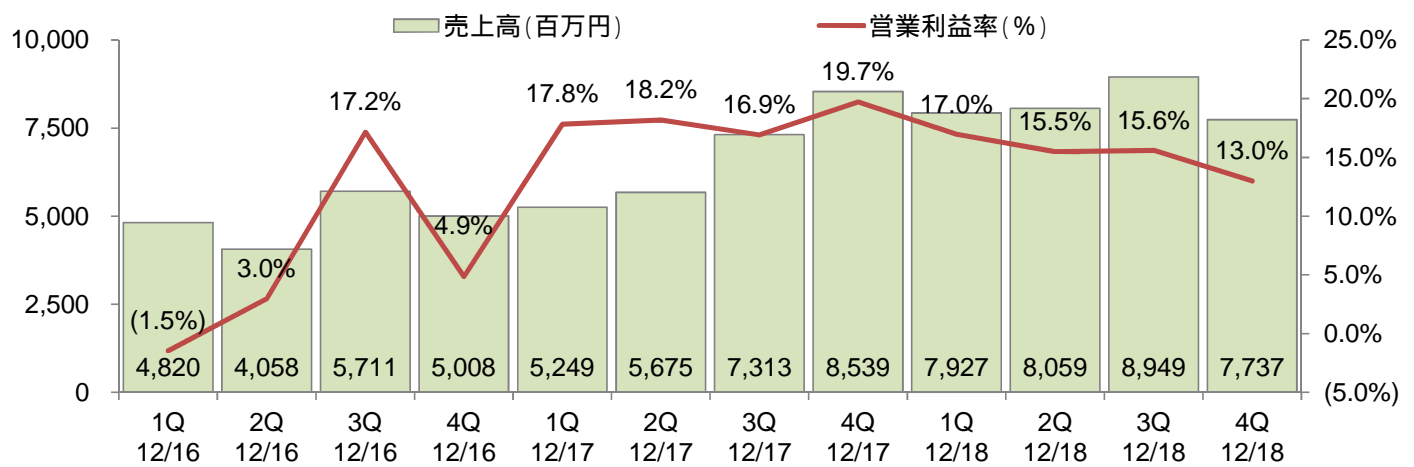
出所：会社データ

3.0 業績推移

2018年12月期第4四半期

2018年12月期第4四半期は、売上高7,737百万円(前四半期比13.5%減)、営業利益1,005百万円(28.0%減)、経常利益888百万円(41.4%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益59百万円(前四半期:915百万円)での着地である。また、営業利益率13.0%(2.6%ポイント低下)である。第3四半期の業績推移が非常に好調であったため、第4四半期はその反動を受けざるを得なかったとのことである。ただし、第3四半期の実績を発表(2018年11月8日)した時点での会社予想との比較では上振れた着地である。この時点においては、第4四半期に対して売上高6,563百万円、営業利益10百万円、経常利益9百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益129百万円が見込まれていた。

売上高及び営業利益率



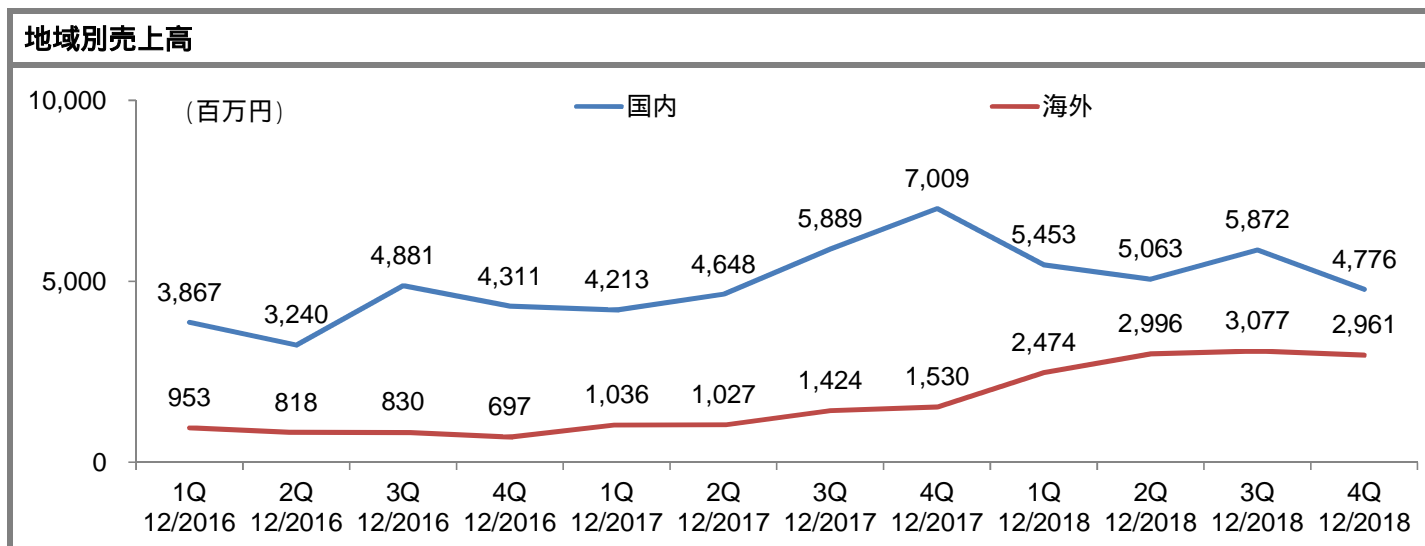
出所：会社データ、弊社計算

タイトル別の売上高の推移においては、『BLEACH Brave Souls』が減少しており、これが同社としての売上高の減少に大きな影響を及ぼしている模様である。『キャプテン翼 ~たたかえドリームチーム~』は微減である。一方、『ラブライブ!スクールアイドルフェスティバル』は横ばいに留まっている。第3四半期にリリースされた『幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル』は、第3四半期の34日分に対して第4四半期は3ヵ月分の売上高を計上している。ただし、同社としての売上高を大きく増加させるまでには至っていない。

『BLEACH Brave Souls』に関しては、第3四半期において3周年施策実施に伴う売上高が増加していることに加えて、「千年血戦篇」のキャラクターに係る売上高が好調に推移している。一方、第4四半期においては、全世界ダウンロード数の増加に連動した商材の販売、劇場版や「千年血戦篇」のキャラクターの再販が好評を得たものの、売上高は第3四半期の水準までには至っていない。

『キャプテン翼 ~たたかえドリームチーム~』に関しては、全世界ダウンロード数が15百万を超えたこと、また、全世界リリース1周年を迎えたこと、両者に際してそれぞれ記念キャンペーンを実施しているほか、実在するサッカー選手たちの販売が好評を得ている。ただし、各国代表の最新公式ユニフォームを着用した選手たちを販売した第3四半期との比較においては、売上高は減少している。

『ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル』に関しては、リリース 2,000 日記念キャンペーンやユーザー数全世界 45 百万人達成記念キャンペーンを実施していることに加えて、『ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル ~ after school ACTIVITY ~ Next Stage』の稼働に関連した商材販売が好評を得ているとのことである。これは、ブシロードとスクウェア・エニックスが共同開発したアーケード向けゲームのことである。また、『幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル』に関しては、ダウンロード数が 2 百万及び 3 百万を突破した際のキャンペーンや新キャラクターの販売が好評を得ているとのことである。

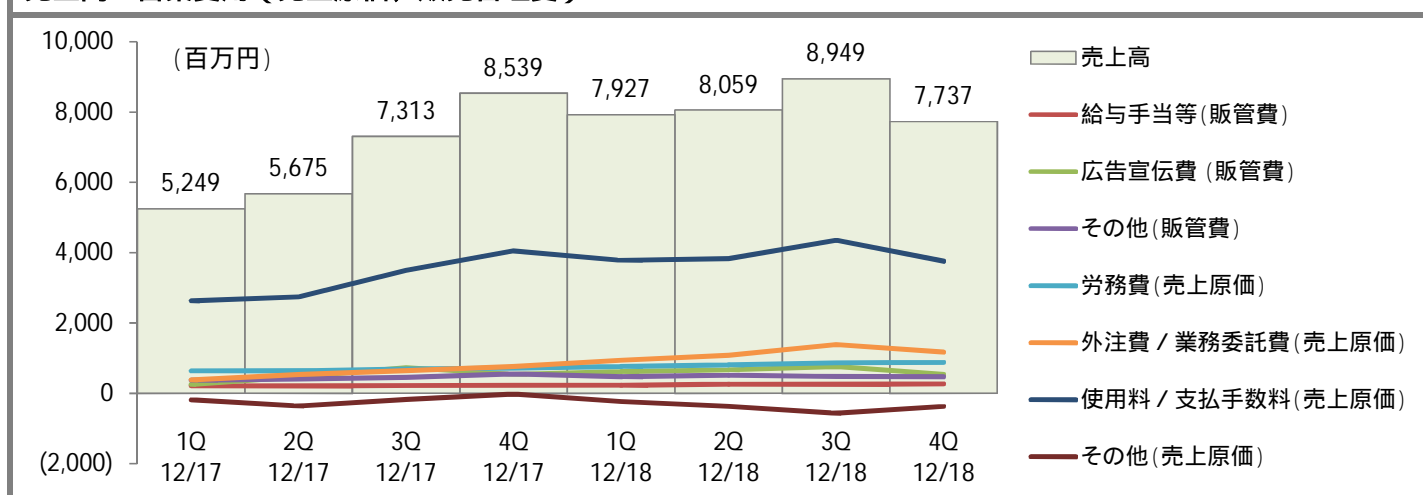


出所：会社データ、弊社計算

地域別では、国内で売上高 4,776 百万円(前四半期比 18.7%減)、海外で売上高 2,961 百万円(3.8%減)である。即ち、同社としての売上高の減少には国内での売上高の減少が大きな影響を及ぼしている一方、海外では第 1 四半期から第 4 四半期に向けて高水準の売上高が引き続いている。2017 年 12 月(2017 年 12 月期第 4 四半期)に『キャプテン翼 ~ たたかえドリームチーム ~』グローバル版がリリースされているのに引き続いて、2018 年 1 月(2018 年 12 月期第 1 四半期)には、『うたのプリンスさまっ Shining Live』のグローバル版及び中国大陸版がリリースされている。そして、2018 年 6 月(第 2 四半期)には、『キャプテン翼 ~ たたかえドリームチーム ~』グローバル版にアラビア語及びブラジルポルトガル語が追加されている。

第 3 四半期においては、『キャプテン翼 ~ たたかえドリームチーム ~』グローバル版に加えて、2016 年 1 月にリリースされた『BLEACH Brave Souls』のグローバル版の売上高も高水準にあった模様である。ただし、第 3 四半期から第 4 四半期に向けては、両者に関してこの高水準の売上高に起因する「反動減」が発生したため、同社としての海外での売上高は微減を余儀なくされている。2018 年 11 月及び 12 月(第 4 四半期)においては、それぞれ、中国大陸、繁体字圏(台湾、香港、マカオ)向けに、中国の崑崙(ゲームブランド名: GameArk)と共同開発した『BLEACH 境・界・魂之覚醒:死神』をリリースしているものの、第 4 四半期における売上高に対する寄与日数が限定的であることから、上述の「反動減」を十二分に補うまでには至っていない。また、このタイトルは、同じ他社 IP に基づいているものの、既存の『BLEACH Brave Souls』とは異なるゲームとのことである。現地の文化や趣向などの特性に鑑みて、それに適合するかたちで開発を行っているとのことである。また、同社は、中国の盛大遊戯(シャングゲームズ)と業務提携することを明らかにしている。KADOKAWA と共同でオリジナル IP を開発している『ラピスリライツ』のゲーム開発を共同で行い、国内及び中国大陸で展開していくとのことである。

売上高と営業費用（売上原価、販売管理費）



出所：会社データ、弊社計算

また、売上高 7,737 百万円(前四半期比 13.5%減)に対して売上原価 5,449 百万円(21.1%減)、販売管理費 1,282 百万円(14.6%減)である。売上原価においては、労務費 888 百万円(2.2%増)、外注費/業務委託費 1,175 百万円(15.5%減)、使用料/支払手数料 3,756 百万円(13.8%減)、その他の売上原価 371 百万円(前四半期：565 百万円)であり、販売管理費においては、給与手当等 268 百万円(5.0%増)、広告宣伝費 539 百万円(29.6%減)、その他の販売管理費 474 百万円(1.3%減)である。広告宣伝費の大幅な減少は、第 3 四半期の東京ゲームショー 2018(2018 年 9 月 20 日～9 月 23 日開催)の出展費用が一巡しているところ大きい。また、これが販売管理費の減少の主因となっている。一方、同社は広告宣伝を内製化しており、そもそも広告宣伝費の拠出が効率的とのことである。広告を出稿する際には、具体的な配信方法や配信先などを細かく指示するとのことである。

5

過去 8 四半期の実績において売上高の 47%～51%を占めてきた使用料/支払手数料に関しては、その売上高に対する比率の推移が示す通り、売上高に連動して推移する傾向が強い。第 4 四半期においては、売上高の減少に伴う減少が発生しており、これが売上原価の減少の主因となっている。また、売上高に対するこの比率が上述の通りに高いことに鑑みれば、同社における変動費率も高いことが示唆されよう。そもそもこの使用料/支払手数料は、主にゲームのダウンロード元である Google や Apple のプラットフォームへの支払いなどによって構成されているとのことで、いわゆる課金収入(同社としての売上高)の 30%ほどがこの支払額に相当するとのことである。また、同社が得意とし主に関与しているのは他社 IP に基づくタイトルであることから、この他社 IP の使用料も追加的に課金収入に応じて支払われることになる。同業他社においては他社 IP に基づくタイトルへの関与が小さいと考えられる一方で同社はこれに深く関与していることに鑑みれば、同社は変動費に対して相対的に大きなエクスポージャーを有していると考えられよう。

その他の売上原価は第 3 四半期から第 4 四半期に向けて 565 百万円から 371 百万円へと推移しており、売上原価に対して純増 193 百万円をもたらしている。同社によれば、「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、「その会計処理に係る勘定振替処理によりマイナス計上」を行っているとのことである。即ち、その他の売上原価に分類された費用の総額以上に、資産化した費用のほうが大きいため、その他の売上原価がマイナス表記となっているとされている。ゲーム開発の本格化に伴いソフトウェア仮勘定として資産に計上された費用は、ゲームのリリースと同時にソフトウェアに振り替わり、リリース当月から減価償却が開始される。

そして、以上の結果、売上高 7,737 百万円（前四半期比 13.5%減）に対して営業利益 1,005 百万円（28.0%減）である。広告宣伝費は想定通りの拠出であり、使用料 / 支払手数料の売上高に対する運動も想定通りであった。その一方で先述の通り売上高が上振れたため、営業利益も上振れている。また、第 3 四半期から第 4 四半期に向けては営業外損益が悪化（119 百万円 → 117 百万円）していることから、経常利益 888 百万円（41.4%減）であり、またこれに対して親会社株主に帰属する四半期純利益 59 百万円（前四半期：915 百万円）である。

同社は、第 4 四半期に対して特別損失 958 百万円を計上している。また、その内訳として開示されているのは、当初予定していた収益を見込めなくなった一部ゲームタイトルについて、回収可能性を考慮しソフトウェア資産の収益性を見直したことによる減損損失 178 百万円、開発中タイトル『ラピスライツ』に関するソフトウェア仮勘定を含む固定資産の一部について、今後使用する見込みのない固定資産を除却したことによる損失 568 百万円、そして、同社が保有する投資有価証券について、「金融商品に関する会計基準」に基づき評価したことによる投資有価証券評価損失 211 百万円、以上である。

2018 年 12 月期

2018 年 12 月期の通期としては、売上高 32,673 百万円（前年比 22.0%増）、営業利益 4,995 百万円（2.1%増）、経常利益 4,997 百万円（3.0%増）、親会社株主に帰属する当期純利益 2,570 百万円（17.8%減）である。また、営業利益率 15.3%（3.0%ポイント低下）である。一方、国内で売上高 21,164 百万円（2.7%減）、海外で売上高 11,508 百万円（129.4%増）である。

2017 年 12 月期にリリースされたタイトルの通年寄与、一部の新作タイトルのリリース、加えて、既存タイトルの減衰が想定以下に留まり、売上高、営業利益、経常利益に関しては、過去最高が更新されている。ただし、2018 年度中にリリースすることを想定していた新作タイトルのなかには開発などの遅れからこれを実施できなかったものもあり、同社としてはこのような遅延を回避していくことを、将来に向けての課題であるとして認識するに至っている。また、同社の創業者であると同時に代表取締役会長兼社長であった真田哲弥氏（2019 年 3 月 21 日、取締役会長に就任）は、2018 年 12 月期の決算説明会において、通期の総括として下記の内容を開示している。

国内においては、2017 年 12 月期の期中にリリースした『キャプテン翼～たたかえドリームチーム～』及び『うたのプリンスさまっ Shining Live』が通年で寄与している一方、既存の『BLEACH Brave Souls』が好調に推移している。更には、新タイトルを 2 つリリースしている。『ガールズ&パンツァー あつまれ！みんなの戦車道！！』（2018 年 8 月 3 日リリース）と、『幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル』（2018 年 8 月 28 日リリース）である。前者は、バンダイナムコエンターテインメントとの共同開発タイトルであり、配信はバンダイナムコエンターテインメントが担うタイトルである一方、後者は、同社が IP のゲーム化権を獲得し、その IP を供与されたアクセルゲームスタジオ（2018 年 12 月よりアクセルマークに吸収合併）が開発を担うタイトルである。

2000 年 8 月に設立されている同社は、そもそも携帯電話向けプログラムの開発を祖業としているのだが、現状に至る経緯においてはゲームデベロッパーとしての成長を続けている。そして、『幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル』に関して適用されているビジネスモデルは、上述の通りのいわゆるパブリッシャー型であり、これこそが真田氏が今迄狙ってきた同社にとっての新たなビジネスモデルとのことである。また、その第一弾が実際にリリースされるに至っていることは非常に大きな成果であるとされている。リスクを低減しつつもより着実に収益を生み出せるビジネスモデルが確立されたとも示唆されている。

一方、海外においては売上高が2倍以上に拡大しており、同社は「グローバルで収益を図れる会社」へと脱皮しているとのことである。また、過去5年間においては海外で売上高10倍以上とのことである。『キャプテン翼～たたかえドリームチーム～』に関しては、アラビア語及びブラジルポルトガル語を追加した8言語対応でのグローバル展開となった一方、サッカーのワールドカップシーズンに合わせた施策が奏功している。ダウンロード数としては、全世界で15百万を突破しているとのことである。また、中国大陸、繁体字圏(台湾、香港、マカオ)向けにリリースされている、先述にもある『BLEACH 境・界-魂之覚醒:死神』も好調に推移している。以上の総括に引き続いて、真田氏は代表取締役会長兼社長から退き(代表権のない)取締役会長に就任することを明らかにしている。目的として挙げられているのは、「経営陣の若返りを図り、新たな経営体制のもと当社主力事業であるゲーム事業の更なる成長と企業価値の向上を目指す」ことである。

真田氏(1964年生まれ)に替わって同社の経営の舵取りを担うことになったのは、専務取締役としてゲーム事業を牽引してきた森田英克氏(1974年生まれ)である。2019年3月21日に開催された同社の第19回定時株主総会にて決議され取締役会で決定され、森田氏は代表取締役社長CEOに就任している。

2018年12月期に対する会社予想と実績

連結通期 (百万円)	発表日	イベント	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属 する当期純利益
FY12/2018会予	2018年2月13日	4Q決算発表	36,000	5,000	4,900	3,275
FY12/2018会予	2018年5月10日	1Q決算発表	36,000	5,000	4,900	3,275
FY12/2018会予	2018年8月7日	業績予想修正	31,500	3,500	3,500	2,100
		増減額	(4,500)	(1,500)	(1,400)	(1,175)
		増減率	(12.5%)	(30.0%)	(28.6%)	(35.9%)
FY12/2018会予	2018年8月8日	2Q決算発表	31,500	3,500	3,500	2,100
FY12/2018会予	2018年11月8日	3Q決算発表	31,500	4,000	4,100	2,500
		増減額	0	500	600	400
		増減率	0.0%	14.3%	17.1%	19.0%
FY12/2018実績	2019年2月13日	4Q決算発表	32,673	4,995	4,997	2,570
		増減額	1,173	995	897	70
		増減率	3.7%	24.9%	21.9%	2.8%
FY12/2018会予	2018年2月13日	4Q決算発表	36,000	5,000	4,900	3,275
FY12/2018実績	2019年2月13日	4Q決算発表	32,673	4,995	4,997	2,570
		増減額	(3,327)	(5)	97	(705)
		増減率	(9.2%)	(0.1%)	2.0%	(21.5%)
連結半期 (百万円)	発表日	イベント	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属 する四半期純利益
1Q-2Q FY12/2018会予	2018年2月13日	4Q決算発表	-	-	-	-
1Q-2Q FY12/2018会予	2018年5月10日	1Q決算発表	-	-	-	-
1Q-2Q FY12/2018会予	2018年8月7日	業績予想修正	-	-	-	-
1Q-2Q FY12/2018実績	2018年8月8日	2Q決算発表	15,986	2,593	2,593	1,713
		増減額	-	-	-	-
		増減率	-	-	-	-
1Q-2Q FY12/2018会予	2018年2月13日	4Q決算発表	-	-	-	-
1Q-2Q FY12/2018実績	2018年8月8日	2Q決算発表	15,986	2,593	2,593	1,713
		増減額	-	-	-	-
		増減率	-	-	-	-
連結半期 (百万円)	発表日	イベント	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属 する四半期純利益
3Q-4Q FY12/2018会予	2018年2月13日	4Q決算発表	-	-	-	-
3Q-4Q FY12/2018会予	2018年5月10日	1Q決算発表	-	-	-	-
3Q-4Q FY12/2018会予	2018年8月7日	業績予想修正	-	-	-	-
3Q-4Q FY12/2018会予	2018年8月8日	2Q決算発表	15,514	907	907	387
		増減額	-	-	-	-
		増減率	-	-	-	-
3Q-4Q FY12/2018会予	2018年11月8日	3Q決算発表	15,514	1,407	1,507	787
		増減額	0	500	600	400
		増減率	0.0%	55.1%	66.2%	103.4%
3Q-4Q FY12/2018実績	2019年2月13日	4Q決算発表	16,687	2,402	2,404	857
		増減額	1,173	995	897	70
		増減率	7.6%	70.7%	59.5%	8.9%
3Q-4Q FY12/2018会予	2018年2月13日	4Q決算発表	-	-	-	-
3Q-4Q FY12/2018実績	2019年2月13日	4Q決算発表	16,687	2,402	2,404	857
		増減額	-	-	-	-
		増減率	-	-	-	-

出所：会社データ、弊社計算（会社予想：中央値）

損益計算書（四半期累計、四半期）

損益計算書 (百万円)	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	前年比 純増減
	1Q 12/2017	2Q累計 12/2017	3Q累計 12/2017	4Q累計 12/2017	1Q 12/2018	2Q累計 12/2018	3Q累計 12/2018	4Q累計 12/2018		
売上高	5,249	10,924	18,238	26,777	7,927	15,986	24,936	32,673	+5,896	
売上原価	3,465	7,023	11,690	17,212	5,259	10,624	16,675	22,124	+4,912	
売上総利益	1,783	3,901	6,548	9,565	2,667	5,361	8,260	10,549	+983	
販売費及び一般管理費	847	1,932	3,341	4,674	1,321	2,768	4,271	5,553	+879	
営業利益	935	1,968	3,206	4,891	1,345	2,593	3,989	4,995	+104	
営業外損益	120	217	560	(37)	(116)	-	119	2	+40	
経常利益	1,055	2,185	3,767	4,853	1,229	2,593	4,109	4,997	+144	
特別損益	-	(5)	(5)	(56)	-	-	-	(958)	(901)	
税金等調整前純利益	1,055	2,180	3,761	4,797	1,229	2,593	4,109	4,039	(757)	
法人税等合計	365	723	1,172	1,668	423	879	1,480	1,469	(198)	
非支配株主に帰属する純利益	1	1	1	1	-	-	-	-	(1)	
親会社株主に帰属する当期純利益	689	1,454	2,587	3,127	805	1,713	2,629	2,570	(557)	
売上高伸び率	+8.9%	+23.0%	+25.0%	+36.6%	+51.0%	+46.3%	+36.7%	+22.0%	-	
営業利益伸び率	-	-	+211.0%	+283.7%	+43.8%	+31.7%	+24.4%	+2.1%	-	
経常利益伸び率	-	-	-	+484.5%	+16.4%	+18.7%	+9.1%	+3.0%	-	
親会社株主に帰属する当期純利益伸び率	-	-	-	-	+16.9%	+17.8%	+1.6%	(17.8%)	-	
売上総利益率	34.0%	35.7%	35.9%	35.7%	33.6%	33.5%	33.1%	32.3%	(3.4%)	
販売管理費売上高比率	16.2%	17.7%	18.3%	17.5%	16.7%	17.3%	17.1%	17.0%	(0.5%)	
営業利益率	17.8%	18.0%	17.6%	18.3%	17.0%	16.2%	16.0%	15.3%	(3.0%)	
経常利益率	20.1%	20.0%	20.7%	18.1%	15.5%	16.2%	16.5%	15.3%	(2.8%)	
親会社株主に帰属する当期純利益率	13.1%	13.3%	14.2%	11.7%	10.2%	10.7%	10.5%	7.9%	(3.8%)	
法人税等合計 / 税金等調整前純利益	34.6%	33.2%	31.2%	34.8%	34.5%	33.9%	36.0%	36.4%	+1.6%	

損益計算書 (百万円)	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	前年比 純増減
	1Q 12/2017	2Q 12/2017	3Q 12/2017	4Q 12/2017	1Q 12/2018	2Q 12/2018	3Q 12/2018	4Q 12/2018		
売上高	5,249	5,675	7,313	8,539	7,927	8,059	8,949	7,737	(801)	
売上原価	3,465	3,557	4,666	5,522	5,259	5,364	6,050	5,449	(72)	
売上総利益	1,783	2,117	2,646	3,017	2,667	2,694	2,899	2,288	(728)	
販売費及び一般管理費	847	1,085	1,408	1,332	1,321	1,446	1,502	1,282	(49)	
営業利益	935	1,032	1,237	1,684	1,345	1,247	1,396	1,005	(679)	
営業外損益	120	97	343	(598)	(116)	116	119	(117)	+481	
経常利益	1,055	1,129	1,581	1,086	1,229	1,364	1,516	888	(198)	
特別損益	-	(5)	-	(51)	-	-	-	(958)	(906)	
税金等調整前純利益	1,055	1,124	1,581	1,035	1,229	1,364	1,515	(69)	(1,104)	
法人税等合計	365	358	448	495	423	456	600	(10)	(505)	
非支配株主に帰属する純利益	1	-	-	-	-	-	-	-	-	
親会社株主に帰属する当期純利益	689	765	1,132	539	805	908	915	(59)	(599)	
売上高伸び率	+8.9%	+39.8%	+28.0%	+70.5%	+51.0%	+42.0%	+22.4%	(9.4%)	-	
営業利益伸び率	-	+749.0%	+26.3%	+591.5%	+43.8%	+20.8%	+12.8%	(40.3%)	-	
経常利益伸び率	-	-	+81.8%	+53.7%	+16.4%	+20.8%	(4.1%)	(18.2%)	-	
親会社株主に帰属する当期純利益伸び率	-	-	+109.3%	-	+16.9%	+18.6%	(19.2%)	-	-	
売上総利益率	34.0%	37.3%	36.2%	35.3%	33.6%	33.4%	32.4%	29.6%	(5.8%)	
販売管理費売上高比率	16.2%	19.1%	19.3%	15.6%	16.7%	18.0%	16.8%	16.6%	+1.0%	
営業利益率	17.8%	18.2%	16.9%	19.7%	17.0%	15.5%	15.6%	13.0%	(6.7%)	
経常利益率	20.1%	19.9%	21.6%	12.7%	15.5%	16.9%	16.9%	11.5%	(1.2%)	
親会社株主に帰属する当期純利益率	13.1%	13.5%	15.5%	6.3%	10.2%	11.3%	10.2%	(0.8%)	(7.1%)	
法人税等合計 / 税金等調整前純利益	34.6%	31.9%	28.4%	47.9%	34.5%	33.4%	39.6%	-	-	

出所：会社データ、弊社計算

地域別売上高（四半期累計、四半期）

地域別売上高 (百万円)	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	前年比 純増減
	1Q 12/2017	2Q累計 12/2017	3Q累計 12/2017	4Q累計 12/2017	1Q 12/2018	2Q累計 12/2018	3Q累計 12/2018	4Q累計 12/2018		
国内	4,213	8,861	14,750	21,759	5,453	10,516	16,388	21,164	(595)	
海外	1,036	2,063	3,487	5,017	2,474	5,470	8,547	11,508	+6,491	
売上高	5,249	10,924	18,238	26,777	7,927	15,986	24,936	32,673	+5,896	
国内	+8.9%	+24.7%	+23.0%	+33.5%	+29.4%	+18.7%	+11.1%	(2.7%)	-	
海外	+8.7%	+16.5%	+34.1%	+52.1%	+138.8%	+165.1%	+145.1%	+129.4%	-	
売上高(前年比)	+8.9%	+23.0%	+25.0%	+36.6%	+51.0%	+46.3%	+36.7%	+22.0%	-	
国内	80.3%	81.1%	80.9%	81.3%	68.8%	65.8%	65.7%	64.8%	-	
海外	19.7%	18.9%	19.1%	18.7%	31.2%	34.2%	34.3%	35.2%	-	
売上高(構成比)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	-	
地域別売上高 (百万円)	連結実績 1Q 12/2017	連結実績 2Q 12/2017	連結実績 3Q 12/2017	連結実績 4Q 12/2017	連結実績 1Q 12/2018	連結実績 2Q 12/2018	連結実績 3Q 12/2018	連結実績 4Q 12/2018	前年比 純増減	
国内	4,213	4,648	5,889	7,009	5,453	5,063	5,872	4,776	(2,233)	
海外	1,036	1,027	1,424	1,530	2,474	2,996	3,077	2,961	+1,431	
売上高	5,249	5,675	7,313	8,539	7,927	8,059	8,949	7,737	(802)	
国内	+8.9%	+43.5%	+20.7%	+62.6%	+29.4%	+8.9%	(0.3%)	(31.9%)	-	
海外	+8.7%	+25.6%	+71.6%	+119.5%	+138.8%	+191.7%	+116.1%	+93.5%	-	
売上高(前年比)	+8.9%	+39.8%	+28.1%	+70.5%	+51.0%	+42.0%	+22.4%	(9.4%)	-	
国内	80.3%	81.9%	80.5%	82.1%	68.8%	62.8%	65.6%	61.7%	-	
海外	19.7%	18.1%	19.5%	17.9%	31.2%	37.2%	34.4%	38.3%	-	
売上高(構成比)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	-	

出所:会社データ、弊社計算

セグメント情報（四半期累計、四半期）

セグメント情報 (百万円)	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	前年比 純増減
	1Q 12/2017	2Q累計 12/2017	3Q累計 12/2017	4Q累計 12/2017	1Q 12/2018	2Q累計 12/2018	3Q累計 12/2018	4Q累計 12/2018		
ゲーム事業	5,234	10,901	18,145	26,602	7,866	15,851	24,728	32,371	+5,768	
その他	15	23	92	175	60	134	207	302	+127	
売上高	5,249	10,924	18,238	26,777	7,927	15,986	24,936	32,673	+5,896	
ゲーム事業	+9.2%	+23.3%	+24.9%	+38.0%	+50.3%	+45.4%	+36.3%	+21.7%	-	
その他	(40.7%)	(37.0%)	+58.0%	(44.5%)	+306.1%	+479.4%	+123.9%	+72.7%	-	
売上高(前年比)	+8.9%	+23.0%	+25.0%	+36.6%	+51.0%	+46.3%	+36.7%	+22.0%	-	
ゲーム事業	99.7%	99.8%	99.5%	99.3%	99.2%	99.2%	99.2%	99.1%	-	
その他	0.3%	0.2%	0.5%	0.7%	0.8%	0.8%	0.8%	0.9%	-	
売上高(構成比)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	-	
ゲーム事業	1,787	3,904	6,524	9,503	2,650	5,320	8,197	10,441	+937	
その他	(3)	(2)	24	62	16	40	63	107	+44	
セグメント利益	1,783	3,901	6,548	9,566	2,666	5,361	8,260	10,548	+982	
ゲーム事業	+54.8%	+83.8%	+62.2%	+74.8%	+48.3%	+36.3%	+25.6%	+9.9%	-	
その他	-	-	-	-	-	-	+156.2%	+72.1%	-	
セグメント利益(前年比)	+54.2%	+84.0%	+63.5%	+84.2%	+49.5%	+37.4%	+26.1%	+10.3%	-	
ゲーム事業	100.2%	100.1%	99.6%	99.3%	99.4%	99.2%	99.2%	99.0%	-	
その他	(0.2%)	(0.1%)	0.4%	0.7%	0.6%	0.8%	0.8%	1.0%	-	
セグメント利益(構成比)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	-	
ゲーム事業	34.1%	35.8%	36.0%	35.7%	33.7%	33.6%	33.1%	32.3%	(3.5%)	
その他	(25.6%)	(12.3%)	26.5%	35.5%	26.9%	30.1%	30.4%	35.4%	(0.1%)	
調整額	-	-	(0.0%)	(0.0%)	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	+0.0%	
セグメント利益率	34.0%	35.7%	35.9%	35.7%	33.6%	33.5%	33.1%	32.3%	(3.4%)	

セグメント情報 (百万円)	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	前年比 純増減
	1Q 12/2017	2Q 12/2017	3Q 12/2017	4Q 12/2017	1Q 12/2018	2Q 12/2018	3Q 12/2018	4Q 12/2018		
ゲーム事業	5,234	5,667	7,244	8,456	7,866	7,985	8,876	7,642	(814)	
その他	15	8	69	82	60	73	73	94	+12	
売上高	5,249	5,675	7,313	8,539	7,927	8,059	8,949	7,737	(801)	
ゲーム事業	+9.2%	+40.0%	+27.3%	+78.0%	+50.3%	+40.9%	+22.5%	(9.6%)	-	
その他	(40.7%)	(28.8%)	+218.1%	(67.9%)	+306.1%	+796.4%	+5.3%	+15.0%	-	
売上高(前年比)	+8.9%	+39.8%	+28.0%	+70.5%	+51.0%	+42.0%	+22.4%	(9.4%)	-	
ゲーム事業	99.7%	99.9%	99.0%	99.0%	99.2%	99.1%	99.2%	98.8%	-	
その他	0.3%	0.1%	1.0%	1.0%	0.8%	0.9%	0.8%	1.2%	-	
売上高(構成比)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	-	
ゲーム事業	1,787	2,116	2,619	2,979	2,650	2,670	2,876	2,244	(735)	
その他	(3)	-	27	37	16	24	22	43	+6	
セグメント利益	1,783	2,117	2,647	3,017	2,666	2,694	2,899	2,288	(729)	
ゲーム事業	+54.8%	+118.4%	+38.1%	+110.6%	+48.3%	+26.2%	+9.8%	(24.7%)	-	
その他	-	-	-	-	-	-	(17.8%)	+17.0%	-	
セグメント利益(前年比)	+54.2%	+119.7%	+40.5%	+154.1%	+49.5%	+27.2%	+9.5%	(24.2%)	-	
ゲーム事業	100.2%	100.0%	99.0%	98.8%	99.4%	99.1%	99.2%	98.1%	-	
その他	(0.2%)	0.0%	1.0%	1.2%	0.6%	0.9%	0.8%	1.9%	-	
セグメント利益(構成比)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	-	
ゲーム事業	34.1%	37.4%	36.2%	35.2%	33.7%	33.4%	32.4%	29.4%	(5.9%)	
その他	(25.6%)	11.9%	39.5%	45.6%	26.9%	32.8%	30.8%	46.3%	+0.8%	
調整額	-	-	-	(0.0%)	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	+0.0%	
セグメント利益率	34.0%	37.3%	36.2%	35.3%	33.6%	33.4%	32.4%	29.6%	(5.8%)	

出所:会社データ、弊社計算

貸借対照表（四半期）

貸借対照表 (百万円)	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	前年比 純増減
	1Q 12/2017	2Q 12/2017	3Q 12/2017	4Q 12/2017	1Q 12/2018	2Q 12/2018	3Q 12/2018	4Q 12/2018		
現金及び預金	4,922	4,397	5,733	6,694	5,681	5,308	4,969	4,749	(1,945)	
受取手形及び売掛金	2,440	2,616	3,510	3,794	3,008	3,272	3,158	2,392	(1,401)	
たな卸資産	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
その他	987	2,089	1,158	1,282	1,444	1,537	2,030	2,452	+1,169	
流動資産	8,350	9,103	10,402	11,771	10,135	10,118	10,158	9,594	(2,176)	
有形固定資産	273	276	284	312	363	384	381	393	+80	
無形固定資産	1,709	2,214	3,511	3,491	3,875	4,461	5,202	5,116	+1,625	
投資その他の資産合計	2,786	2,940	2,899	3,034	3,258	3,968	4,256	4,140	+1,105	
固定資産	4,768	5,430	6,695	6,838	7,497	8,814	9,840	9,650	+2,811	
資産合計	13,119	14,533	17,097	18,609	17,632	18,933	19,998	19,245	+635	
支払手形及び買掛金	1,444	1,559	1,752	2,204	2,170	2,190	2,498	2,315	+110	
短期借入金	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
その他	1,792	2,289	3,413	3,831	2,425	2,962	2,769	2,357	(1,474)	
流動負債	3,236	3,849	5,166	6,036	4,595	5,152	5,267	4,672	(1,363)	
長期借入金	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
その他	2	9	8	5	4	4	113	106	+100	
固定負債	2	9	8	5	4	4	113	106	+100	
負債合計	3,239	3,858	5,175	6,041	4,600	5,156	5,381	4,778	(1,262)	
株主資本	9,789	10,591	11,868	12,477	12,954	13,710	14,522	14,526	+2,048	
その他合計	90	83	54	90	78	65	94	(59)	(150)	
純資産	9,880	10,675	11,922	12,568	13,032	13,776	14,617	14,466	+1,898	
負債純資産合計	13,119	14,533	17,097	18,609	17,632	18,933	19,998	19,245	+635	
自己資本	9,858	10,655	11,903	12,550	13,015	13,760	14,600	14,450	+1,900	
有利子負債	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
ネットデット	(4,922)	(4,397)	(5,733)	(6,694)	(5,681)	(5,308)	(4,969)	(4,749)	+1,945	
自己資本比率	75.1%	73.3%	69.6%	67.4%	73.8%	72.7%	73.0%	75.1%	+7.6%	
ネットデットエクイティ比率	(49.9%)	(41.3%)	(48.2%)	(53.3%)	(43.7%)	(38.6%)	(34.0%)	(32.9%)	+20.5%	
ROE(12ヵ月)	3.0%	20.7%	24.5%	28.9%	28.4%	27.7%	23.9%	19.0%	(9.8%)	
ROA(12ヵ月)	18.4%	29.7%	30.7%	31.6%	32.7%	31.4%	28.0%	26.4%	(5.2%)	
当座比率	227%	182%	179%	174%	189%	167%	154%	153%	-	
流動比率	258%	236%	201%	195%	221%	196%	193%	205%	-	

出所：会社データ、弊社計算

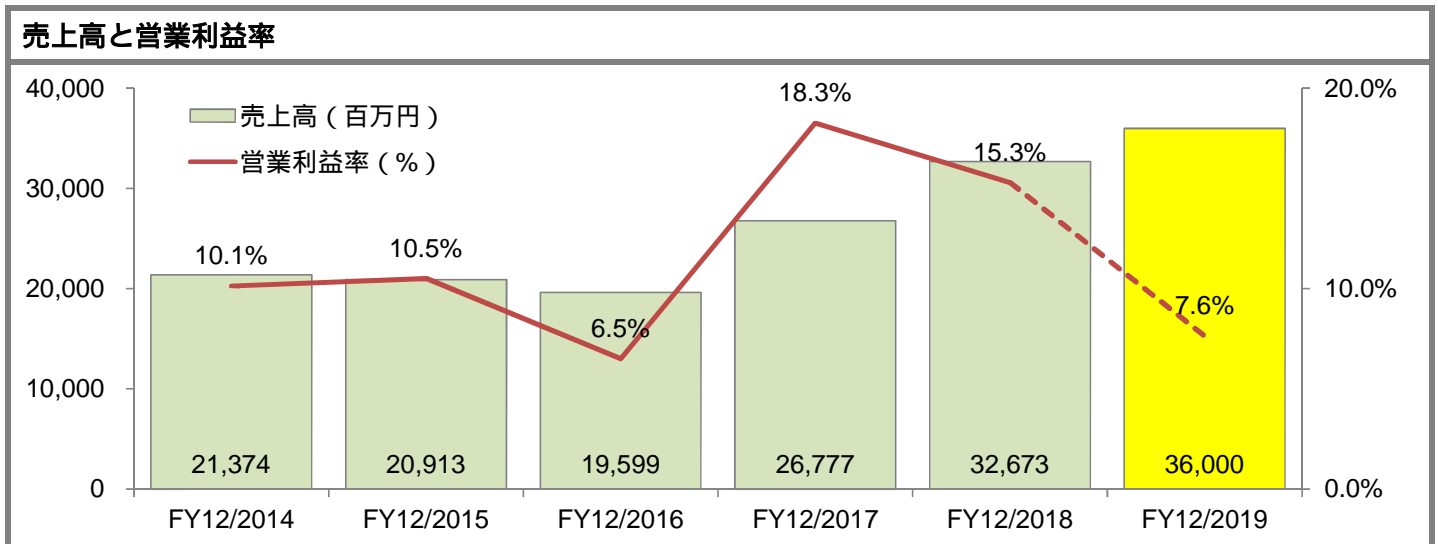
キャッシュフロー計算書（四半期累計）

キャッシュフロー計算書 (百万円)	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	前年比 純増減
	1Q 12/2017	2Q累計 12/2017	3Q累計 12/2017	4Q累計 12/2017	1Q 12/2018	2Q累計 12/2018	3Q累計 12/2018	4Q累計 12/2018		
営業活動によるキャッシュフロー	-	1,087	-	5,072	-	1,676	-	3,796	(1,276)	
投資活動によるキャッシュフロー	-	(1,347)	-	(3,458)	-	(2,266)	-	(5,110)	(1,652)	
営業活動CF + 投資活動CF	-	(259)	-	1,614	-	(589)	-	(1,314)	(2,929)	
財務活動によるキャッシュフロー	-	48	-	454	-	(763)	-	(704)	(1,159)	

出所：会社データ、弊社計算

2019年12月期会社予想

2019年12月期に対する会社予想（公表日：2019年2月13日）はその中央値において、売上高36,000百万円（前年比10.2%増）、営業利益2,750百万円（44.9%減）、経常利益2,750百万円（45.0%減）、親会社株主に帰属する当期純利益1,900百万円（26.1%減）を見込んでいる。また、営業利益率7.6%（7.6%ポイント低下）である。同社は、例年通りレンジ形式による通期業績予想開示を採用しており、売上高32,000～40,000百万円、営業利益1,000～4,500百万円、経常利益1,000～4,500百万円、親会社株主に帰属する当期純利益700～3,100百万円、以上がその内容となっている。



出所：会社データ、弊社計算（会社予想：中央値）

会社予想の売上高の前提として挙げられているのは、新作タイトル3本及び既存タイトルの他言語版のリリースである。ただし、これらは2019年2月13日現在において想定されている本数であり、全てのタイトルのリリースをコミットするものではないことが明示されている。また、上述のレンジは、既存タイトルに係る売上高のライフサイクル、新作タイトルや既存タイトルの他言語版のヒットの度合いなどを勘案して設定されているとのことである。上限値は、新作タイトルが好調に推移すると同時に既存タイトルの減衰が小さい場合を想定している一方、下限値は、新作タイトルが不振となると同時に既存タイトルの減衰が大きい場合を想定しているとのことである。

変動費に関しては、先述の通り売上高の半分前後に相当する使用料/支払手数料が売上高の増減に応じて増減することが織り込まれている模様である。一方、固定費に関しては一定額を織り込んでいることが明示されている。単純に上述のレンジに鑑みれば（売上高の上限値においても下限値においても一定の限界利益率が織り込まれていると想定する限りにおいては）、固定費13,000百万円、限界利益率43.8%が織り込まれていることになる。

また、新作タイトルのリリースに伴い、運営費用（労務費、外注費/業務委託費、減価償却費）が増加することが明らかにされており、人員増加による労務費及び採用関連費用の増加も発生するとのことである。そして、新作タイトルの積極的なプロモーション展開やイベント出展による広告宣伝費の増加も見込んでいるとのことである。

中長期業績見通し

代表取締役社長 CEO に就任した森田氏は、中期目標として、ゲーム事業中心に成長路線を継続することに加えて、グローバルで高い価値提供を行い、「K L a b」ブランドを確立することを掲げている。事業方針としては、ゲームの長期安定運営を目指すとしている一方、運営の効率化・仕組み化、分析力の強化、魅力的な商材やコンテンツの提供、ファンコミュニティの醸成、以上を推進していくことを通してこれを実現するとしている。また、ヒット率を向上させ、収益の拡大を狙うことも事業方針として掲げられている。世界で通用するゲームづくり、ハイクオリティなゲームづくりを可能とする体制の確立、品質管理の徹底、マーケティング・プロモーションの強化、以上を推進していくことを通してこれを実現するとしている。また、2017年12月期より打ち立てられている経営方針：「3 PILLARS」を深化させていくとのことである。

経営方針：「3 PILLARS」



出所：会社データ

「Japanese IPs」に関しては、IPタイトルのヒット実績やブランド力を武器として、日本の有力IPや成長期待のもてるIPのゲーム化権を獲得し、同社または他社が過去にゲーム化したIPの再ゲーム化も検討することのことである。また、グローバル展開力を養い、パブリッシャーとしての魅力をより高めるとのことである。更には、アニメ出資などを行い作品の創出にかかわっていくことからIPホルダーとの関係を強化し、ゲーム化の働きかけもおこなっていくとのことである。

「Global Growth」に関しては、グローバル展開をより強化し、ゲーム1タイトルあたりの収益を最大化することが掲げられている。配信先の国や地域に受け入れられるゲーム運営を行う一方、多言語展開における運営オペレーションの一層の効率化をはかり、未配信のプラットフォームやデバイスへのゲーム展開の検討を進めるとのことである。そして、グローバルにおけるマーケティングをより強化することも掲げられている。国や地域ごとに最適化した「ローカルマーケティング」を展開し、オンライン動画放送の多言語化や海外イベントへの出展などを通じたファンコミュニティの醸成や収益機会の開拓を進め、KLabGamesの知名度を向上させブランド力を高めるとのことである。更には、世界最大規模の市場となった中国での事業展開をより強化し成長を加速させることも掲げられている。これに際しては、中国企業との共同開発・運営や子会社（KLab China）を活用していくとのことである。

「Original Creations」に関しては、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今迄以上に強化していくことが掲げられている。更には、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ことも掲げられている。グッズ化やライセンスアウトなど、ゲーム以外での収益機会を創出する一方、ゲームと同時展開し一層のヒットを狙うとのことである。また、自社 IP をグローバル展開すること、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ことも掲げられている。

ゲームタイトルのパイプライン

タイトル	IP区分	備考
	他社	2019年リリース予定
テイルズ オブ クレストリア	他社	株式会社バンダイナムコエンターテインメントより2019年リリース予定 英語版の配信も決定
	オリジナル	2019年リリース予定
	共同原作	KADOKAWAとのメディアミックスプロジェクト 中国・盛大遊戯と共同開発、運営
	他社	中国大陸および台湾・香港・マカオへリリース済 韓国・東南アジアへ順次展開予定
	他社	中国・GAEAよりiOS版をテスト配信中 中国政府による正式版リリースの許諾待ち

出所：会社データ

また、森田氏は、現時点における本開発中及びプロト開発中のゲームは全部で4タイトルであることを明らかにしている。『ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル』の後続タイトルである『ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル ALL STARS』、『テイルズ オブ クレストリア』、『禍つヴァールハイト』、『ラピスリライツ』、以上がその内容である。更には、中国大陸及び台湾・香港・マカオでリリースした『BLEACH 境・界・魂之覚醒:死神』を、韓国そして東南アジアへ順次展開していく予定とのことである。また、『キャプテン翼 ~たたかえドリームチーム~』に関しては、中国の GAEA より iOS 版をテスト配信中とのこと、中国政府により正式版リリースの許諾を待っている状態とのことである。

4.0 ビジネスモデル

スマホアプリ向けゲームの開発及び運営

同社は、スマホアプリ向けゲームの開発及び運営を展開している。同業他社と同様に、ゲームのユーザーに対してゲーム内で用いる仮想的な物品などを購入する仕組み（ガチャ）を同社は提供している一方、これに起因するユーザーへの課金を通して売上高を計上している。現在の同社としての売上高の中核を形成していると推測されるのは、『キャプテン翼 ~たたかえドリームチーム~』である。また、国内の売上高においても海外の売上高においても同様に中核を形成していると推測される。特に、海外では占有率が高い模様である。「キャプテン翼」とは、そもそも日本の漫画家である高橋陽一氏が、集英社が発行する「週刊少年ジャンプ」で連載されたサッカーを主題とした漫画である。そして「キャプテン翼」の IP は主に高橋氏と集英社によって保有されており、同社が獲得する『キャプテン翼 ~たたかえドリームチーム~』に係る課金収入の一定比率に相当する金額は、著作権使用料として支払われている。

『キャプテン翼~たたかえドリームチーム~』



名作「キャプテン翼」がシミュレーションゲームとしてアプリで登場。翼や岬、日向などおなじみのキャラを使って自分だけのチームを結成して対戦しよう！

友達や全国のプレイヤーとオンラインで対戦が可能！大空翼をはじめ、おなじみのキャラクターを自ら育成し、自分だけのドリームチームで競い合うことができます。

「ドライブシュート」や「タイガーショット」などド派手な必殺技シーンを忠実に再現！原作の全シリーズに登場する各キャラクターの必殺技を体感できます。

シナリオモードで「キャプテン翼・中学生編」以降の名シーンを追体験！原作チームとの対戦や、あの名シーンが蘇る！

出所：会社データ

1983年からテレビ東京で放映されたこれを原作とするアニメは、同局の開局以来最高とされる視聴率 21.2%を叩き出している一方、国内におけるサッカーブームを引き起こしたとされている。更には、世界 50 カ国以上でもテレビ放映されていることから、グローバルベースでも認知度が相当に高い。日本でのテレビ放映開始以来 30 年以上を経た現在においては、これに熱狂していた往時の少年（少女）達が金銭的に余裕のある 30~50 歳代になり、彼らが『キャプテン翼 ~たたかえドリームチーム~』における主なターゲットとなっているとのことである。海外ではアニメのテレビ放映のタイミングなどに多少のラグはあると考えられるが、ほぼ同様の状況であろう。また、そもそも主題が世界的に盛んなサッカーであることも「キャプテン翼」の認知度の高さに寄与していると考えられよう。

5.0 財務諸表

損益計算書

損益計算書 (百万円)	連結実績 通期 12/2014	連結実績 通期 12/2015	連結実績 通期 12/2016	連結実績 通期 12/2017	連結実績 通期 12/2018	連結予想 通期 12/2019	前年比 純増減
売上高	21,374	20,913	19,599	26,777	32,673	36,000	+3,326
売上原価	14,512	14,199	14,407	17,212	22,124	-	-
売上総利益	6,862	6,713	5,192	9,565	10,549	-	-
販売費及び一般管理費	4,698	4,515	3,917	4,674	5,553	-	-
営業利益	2,163	2,198	1,274	4,891	4,995	2,750	(2,245)
営業外損益	400	(278)	(444)	(37)	2	-	(2)
経常利益	2,564	1,919	830	4,853	4,997	2,750	(2,247)
特別損益	(786)	(329)	(1,308)	(56)	(958)	-	-
税金等調整前純利益	1,777	1,589	(478)	4,797	4,039	-	-
法人税等合計	(43)	892	367	1,668	1,469	-	-
非支配株主に帰属する純利益	27	(3)	(31)	1	-	-	-
親会社株主に帰属する当期純利益	1,793	700	(814)	3,127	2,570	1,900	(670)
売上高伸び率	+1.8%	(2.2%)	(6.3%)	+36.6%	+22.0%	+10.2%	-
営業利益伸び率	-	+1.6%	(42.0%)	+283.7%	+2.1%	(44.9%)	-
経常利益伸び率	-	(25.1%)	(56.7%)	+484.5%	+3.0%	(45.0%)	-
親会社株主に帰属する当期純利益伸び率	-	(60.9%)	-	-	(17.8%)	(26.1%)	-
売上総利益率	32.1%	32.1%	26.5%	35.7%	32.3%	-	-
販売管理費売上高比率	22.0%	21.6%	20.0%	17.5%	17.0%	-	-
営業利益率	10.1%	10.5%	6.5%	18.3%	15.3%	7.6%	(7.6%)
経常利益率	12.0%	9.2%	4.2%	18.1%	15.3%	7.6%	(7.7%)
親会社株主に帰属する当期純利益率	8.4%	3.3%	(4.2%)	11.7%	7.9%	5.3%	(2.6%)
法人税等合計 / 税金等調整前純利益	(2.5%)	56.1%	-	34.8%	36.4%	-	-

出所: 会社データ、弊社計算

地域別売上高

地域別売上高 (百万円)	連結実績 通期 12/2014	連結実績 通期 12/2015	連結実績 通期 12/2016	連結実績 通期 12/2017	連結実績 通期 12/2018	連結予想 通期 12/2019	前年比 純増減
国内	20,257	19,060	16,301	21,759	21,164	-	-
海外	1,117	1,853	3,298	5,017	11,508	-	-
売上高	21,374	20,913	19,599	26,777	32,673	36,000	+3,327
国内	-	(5.9%)	(14.5%)	+33.5%	(2.7%)	-	-
海外	-	+65.9%	+78.0%	+52.1%	+129.4%	-	-
売上高(前年比)	+1.8%	(2.2%)	(6.3%)	+36.6%	+22.0%	+10.2%	-
国内	94.8%	91.1%	83.2%	81.3%	64.8%	-	-
海外	5.2%	8.9%	16.8%	18.7%	35.2%	-	-
売上高(構成比)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	-

出所: 会社データ、弊社計算

セグメント情報

セグメント情報 (百万円)	連結実績 通期 12/2014	連結実績 通期 12/2015	連結実績 通期 12/2016	連結実績 通期 12/2017	連結実績 通期 12/2018	連結予想 通期 12/2019	前年比 純増減
ゲーム事業	21,316	20,868	19,283	26,602	32,371	-	-
その他	57	44	315	175	302	-	-
売上高	21,374	20,913	19,599	26,777	32,673	36,000	+3,326
ゲーム事業	+6.9%	(2.1%)	(7.6%)	+38.0%	+21.7%	-	-
その他	(94.6%)	(23.2%)	+612.8%	(44.5%)	+72.7%	-	-
売上高(前年比)	+1.8%	(2.2%)	(6.3%)	+36.6%	+22.0%	+10.2%	-
ゲーム事業	99.7%	99.8%	98.4%	99.3%	99.1%	-	-
その他	0.3%	0.2%	1.6%	0.7%	0.9%	-	-
売上高(構成比)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	-
ゲーム事業	6,854	6,702	5,437	9,503	10,441	-	-
その他	7	11	(244)	62	107	-	-
セグメント利益	6,862	6,713	5,192	9,566	10,548	-	-
ゲーム事業	+53.3%	(2.2%)	(18.9%)	+74.8%	+9.9%	-	-
その他	(97.9%)	+44.1%	-	-	+72.1%	-	-
セグメント利益(前年比)	+41.9%	(2.2%)	(22.7%)	+84.2%	+10.3%	-	-
ゲーム事業	99.9%	99.8%	104.7%	99.3%	99.0%	-	-
その他	0.1%	0.2%	(4.7%)	0.7%	1.0%	-	-
セグメント利益(構成比)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	-	-
ゲーム事業	32.2%	32.1%	28.2%	35.7%	32.3%	-	-
その他	13.3%	25.0%	(77.6%)	35.5%	35.4%	-	-
調整額	-	-	-	(0.0%)	0.0%	-	-
セグメント利益率	32.1%	32.1%	26.5%	35.7%	32.3%	-	-

出所: 会社データ、弊社計算

1株当たりデータ

1株当たりデータ (株式分割調整前) (円)	連結実績 通期 12/2014	連結実績 通期 12/2015	連結実績 通期 12/2016	連結実績 通期 12/2017	連結実績 通期 12/2018	連結予想 通期 12/2019	前年比 純増減
期末発行済株式数(千株)	37,292	37,798	37,946	38,388	37,696	-	-
当期純利益 / EPS(千株)	34,386	36,368	36,573	36,841	37,230	-	-
期末自己株式数(千株)	1,174	1,328	1,282	1,070	391	-	-
1株当たり当期純利益 (潜在株式調整後)	52.15	19.26	(22.26)	84.89	69.03	50.93	-
1株当たり純資産	249.71	269.26	248.50	337.21	387.36	-	-
1株当たり配当金	0.00	0.00	0.00	9.00	0.00	0.00	-
1株当たりデータ (株式分割調整後) (円)	連結実績 通期 12/2014	連結実績 通期 12/2015	連結実績 通期 12/2016	連結実績 通期 12/2017	連結実績 通期 12/2018	連結予想 通期 12/2019	前年比 純増減
株式分割ファクター	1	1	1	1	1	1	-
1株当たり当期純利益	52.15	19.26	(22.26)	84.89	69.03	50.93	-
1株当たり純資産	249.71	269.26	248.50	337.21	387.36	-	-
1株当たり配当金	0.00	0.00	0.00	9.00	0.00	0.00	-
配当性向	0.0%	0.0%	0.0%	10.6%	0.0%	0.0%	-

出所: 会社データ、弊社計算

貸借対照表

貸借対照表 (百万円)	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結予想	前年比 純増減
	通期 12/2014	通期 12/2015	通期 12/2016	通期 12/2017	通期 12/2018	通期 12/2019	
現金及び預金	7,249	3,634	4,660	6,694	4,749	-	-
受取手形及び売掛金	2,574	2,066	2,120	3,794	2,392	-	-
たな卸資産	-	-	-	-	-	-	-
その他	691	2,778	1,136	1,282	2,452	-	-
流動資産	10,515	8,479	7,917	11,771	9,594	-	-
有形固定資産	215	308	301	312	393	-	-
無形固定資産	785	1,421	1,281	3,491	5,116	-	-
投資その他の資産合計	1,214	2,423	2,632	3,034	4,140	-	-
固定資産	2,215	4,153	4,215	6,838	9,650	-	-
資産合計	12,731	12,633	12,133	18,609	19,245	-	-
支払手形及び買掛金	1,255	1,093	1,309	2,204	2,315	-	-
短期借入金	-	-	-	-	-	-	-
その他	2,337	1,639	1,689	3,831	2,357	-	-
流動負債	3,593	2,732	2,999	6,036	4,672	-	-
長期借入金	60	30	-	-	-	-	-
その他	2	3	2	5	106	-	-
固定負債	62	33	2	5	106	-	-
負債合計	3,655	2,765	3,002	6,041	4,778	-	-
株主資本	9,131	9,865	9,087	12,477	14,526	-	-
その他合計	(55)	1	43	90	(59)	-	-
純資産	9,075	9,867	9,130	12,568	14,466	-	-
負債純資産合計	12,731	12,633	12,133	18,609	19,245	-	-
自己資本	9,019	9,819	9,110	12,550	14,450	-	-
有利子負債	60	30	-	-	-	-	-
ネットデット	(7,189)	(3,604)	(4,660)	(6,694)	(4,749)	-	-
自己資本比率	70.8%	77.7%	75.1%	67.4%	75.1%	-	-
ネットデットエクイティ比率	(79.7%)	(36.7%)	(51.2%)	(53.3%)	(32.9%)	-	-
ROE(12ヵ月)	27.6%	7.4%	(8.6%)	28.9%	19.0%	-	-
ROA(12ヵ月)	23.9%	15.1%	6.7%	31.6%	26.4%	-	-
当座比率	273%	209%	226%	174%	153%	-	-
流動比率	293%	310%	264%	195%	205%	-	-

出所:会社データ、弊社計算

キャッシュフロー計算書

キャッシュフロー計算書 (百万円)	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結予想	前年比 純増減
	通期 12/2014	通期 12/2015	通期 12/2016	通期 12/2017	通期 12/2018	通期 12/2019	
営業活動によるキャッシュフロー	2,824	1,228	1,553	5,072	3,796	-	-
投資活動によるキャッシュフロー	(911)	(4,911)	(458)	(3,458)	(5,110)	-	-
営業活動CF + 投資活動CF	1,913	(3,683)	1,095	1,614	(1,314)	-	-
財務活動によるキャッシュフロー	523	14	48	454	(704)	-	-

出所:会社データ、弊社計算

6.0 その他の情報

『恋してキャバ嬢』

同社は、サイバード社の研究・開発部門として2000年1月に発足したケイ・ラボラトリーをその起源とする一方、同社のゲーム事業は、2009年12月にリリースされた、オリジナルIPの『恋してキャバ嬢』を起源としている。女性を意識した簡単なインターフェース、かわいらしいグラフィックなど、あらゆる側面でこだわりの設計が施されており、従来あまりゲームをしていなかったF1層(20~34歳の女性)などを着実に取り込んだとされている。キャバ嬢となってお店のNo.1を目指しながら、様々なイケメン客と接客ミニゲームや恋愛体験をしてお給料を稼いでいくゲームである。

『恋してキャバ嬢』



出所：会社データ

2011年9月の東証マザーズ市場への上場及び2012年5月の東証1部への市場変更を経て、2013年4月には『ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル』がリリースされている。2016年12月期に至る経緯においては、ほぼこのタイトルに依存した業績推移であったとされている。2015年7月には『BLEACH Brave Souls』がリリースされ、当初の段階における売上高は緩やかに立ち上がっている。また、2018年12月期においては、日本版及びグローバル版の両方で過去最高の売上高が記録されているとのことである。

そして、2017年6月には『キャプテン翼~たたかえドリームチーム~』がリリースされており、同年8月には『うたのプリンスさまっ Shining Live』がリリースされている。2018年12月期においては、両タイトルが通年寄与したことは既に述べた通りである。また、2018年8月には、『ガールズ&パンツァー あつまれ! みんなの戦車道!!』及び『幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル』がリリースされている。更には、同年11月の中国大陸における『BLEACH 境・界-魂之覚醒:死神』のリリースに引き続いて、同年12月にはこれが台湾、香港、マカオでもリリースされている。また、このような収益源となるゲームタイトルの多様化は、将来に向けても引き続き見通しである。

沿革

年月	事項
2000年1月	サイバード社の研究・開発部門として、ケイ・ラボラトリーが発足
2000年8月	株式会社ケイ・ラボラトリー設立
2004年9月	USEN、サイバード、ケイ・ラボラトリーが携帯電話事業で業務提携
2004年11月	株式会社ケイ・ラボラトリーから KLab 株式会社に社名変更 USEN の連結子会社に
2006年12月	CA モバイルと業務・資本提携 第三者割当増資により資本金 583 百万円に
2007年2月	株式会社 USEN より SBI ホールディングス株式会社等へ株式譲渡、 持分法適用関連会社から除外、独立会社へ
2009年12月	モバイルオンラインゲームアプリ専門子会社「KLabGames 株式会社」を設立
2010年9月	KLabGames 株式会社を吸収合併
2011年9月	東京証券取引所マザーズ市場に株式を上場
2011年12月	ベンチャー・インキュベーションを行う事業会社「KLab Ventures 株式会社」を設立
2012年2月	シンガポールに「KLab Global Pte. Ltd.」を設立
2012年4月	アメリカ サンフランシスコに「KLab America, Inc.」を設立 Cyscorpions Inc.を子会社化し、フィリピンに「KLab Cyscorpions Inc.」を設立
2012年5月	東京証券取引所市場第一部に株式を市場変更 宮城県仙台市に「仙台事業所」を設立
2012年8月	メディアインクルーズ株式会社を子会社化
2012年11月	中国 上海に「可来软件开发（上海）有限公司（通称 KLab China Inc.）」を設立
2013年6月	米国マイクロソフトからオリジナルゲームのライセンスを獲得
2013年7月	大手広告代理店の博報堂と資本業務提携
2013年8月	米国スマートフォン・ゲーム大手 Kabam(カバム)社と業務提携
2013年8月	海外子会社 KLab Cyscorpions Inc.においてゲームの新レーベル「Spicy Mangos」を設立
2013年11月	中国最大級のゲームプラットフォームを提供する Qihoo 360 Technology と資本業務提携
2014年2月	中国オンラインゲーム大手の盛大遊戯（シャングゲームズ）と業務提携
2014年2月	オンラインゲーム大手 NHN エンターテインメントと業務提携
2014年2月	中国ゲーム大手の崑崙（コンロン）と業務提携
2014年3月	C2DGames 社とパートナー契約を締結し、『Lord of the Dragons』を韓国で提供開始
2015年8月	イベント事業、ライセンス事業の子会社「KLab Entertainment 株式会社」を設立
2015年10月	シードステージに特化したベンチャーキャピタルを行う事業会社「KLab Venture Partners 株式会社」を設立
2017年7月	株式会社スパイスマートを子会社化

Disclaimer

ここでの情報は、ウォールデンリサーチジャパンが当該事業会社の発信する「IR 情報」を中立的かつ専門的な立場から要約して、レポート形式にまとめたものである。「IR 情報」とは、すなわち当該事業会社に係る 弊社との個別取材の内容、 機関投資家向け説明会の内容、 適時開示情報、 ホームページの内容等である。

商号： 株式会社ウォールデンリサーチジャパン

本店所在地： 〒104-0061 東京都中央区銀座 1-13-1 ヒューリック銀座一丁目ビル 4 階

URL: www.walden.co.jp

E-mail: info@walden.co.jp

電話番号： 03 (3553) 3769