



平成25年12月期 第4四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成25年10月15日

上場会社名 KLab株式会社 上場取引所 東
 コード番号 3656 URL http://www.klab.jp
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 真田 哲弥
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役IR室長 (氏名) 中野 誠二 (TEL)03(4500)9077
 四半期報告書提出予定日 平成25年10月15日 配当支払開始予定日
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成25年12月期第4四半期の連結業績(平成24年9月1日~平成25年8月31日)

(1) 連結経営成績(累計) (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
25年12月期第4四半期 24年8月期	15,489		927		724		719	

(注) 包括利益 25年12月期第4四半期 732百万円(%) 24年8月期第4四半期 百万円(%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
25年12月期第4四半期 24年8月期	27.00	

(注) 1. 平成25年12月期第1四半期連結期間より四半期連結財務諸表を作成しているため、平成24年8月期の数値及び対前年同四半期増減率について記載しておりません。
 2. 平成25年12月期第4四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、1株当たり四半期純損失であるため、記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
25年12月期第4四半期 24年8月期	8,822	4,390	49.3

(参考) 自己資本 25年12月期第4四半期 4,353百万円 24年8月期 百万円

(注) 平成25年12月期第1四半期連結会計期間より四半期連結財務諸表を作成しているため、平成24年8月期の数値については記載しておりません。

2. 配当の状況

	年間配当金					
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	第4四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
24年8月期		0.00			0.00	0.00
25年12月期		0.00				
25年12月期(予想)					0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 平成25年12月期の連結業績予想(平成24年9月1日~平成25年12月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	22,900		1,100		1,000		324		11.85

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

・当社は平成25年12月期第1四半期より、従来の単体決算から連結決算へと移行いたしました。
 ・平成25年12月期第1四半期連結会計期間より四半期連結財務諸表を作成しているため、対前期及び対前年同四半期増減率については記載しておりません。

注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無

(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 社(社名)、除外 社(社名)

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

(注) 詳細は、添付資料P.5「2. サマリー情報(注記事項)」に関する事項(1) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用」をご覧ください。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有

以外の会計方針の変更 : 無

会計上の見積りの変更 : 有

修正再表示 : 無

(注) 第1四半期連結会計期間より減価償却の方法を変更しており、「会計処理の変更を会計上の見積りの変更と区別することが困難な場合」に該当しております。詳細は、添付資料P.5「2. サマリー情報(注記事項)」に関する事項(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示」をご覧ください。

(4) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)	25年12月期4Q	30,618,100 株	24年8月期	26,050,000 株
期末自己株式数	25年12月期4Q	1,196,000 株	24年8月期	1,124,300 株
期中平均株式数(四半期累計)	25年12月期4Q	26,654,190 株	24年8月期4Q	25,438,512 株

四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビューの対象外ですが、この四半期決算短信の開示時点において、四半期連結財務諸表に対する四半期レビュー手続は終了しております。

業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

1. 当社は平成25年12月期第1四半期連結会計期間に子会社の重要性が高まったこと及び新たな子会社の株式を取得したため平成25年12月期第1四半期決算より四半期連結財務諸表を作成しております。
2. 本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手可能な情報及び合理的であると判断する一定の情報に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
（1）連結経営成績に関する定性的情報	2
（2）連結財政状態に関する定性的情報	3
（3）連結業績予想に関する定性的情報	3
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	5
（1）四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	5
（2）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	5
3. 四半期連結財務諸表	6
（1）四半期連結貸借対照表	6
（2）四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
（3）継続企業の前提に関する注記	9
（4）セグメント情報等	9
（5）株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	10

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

当第4四半期連結累計期間における我が国経済は、現政権によるデフレ脱却に向けた金融緩和や景気回復のための各種政策への期待感から、円安傾向に進み、株式市場も上昇するなど、回復の兆しが見られます。一方で、欧州経済の停滞に加え新興国の景気減速が懸念され、依然として先行き不透明な状況が続いております。

当社グループを取り巻く事業環境としては、日本国内のスマートフォン利用者の割合は、平成25年4月には48.2%（前年同期比9.6%増加）となり（一般社団法人情報通信ネットワーク産業協会：平成25年度 携帯電話の利用実態調査）、世界の携帯電話販売台数に占めるスマートフォンの割合が平成27年には51.8%と、半数以上になる（総務省：平成24年版 情報通信白書）と予想されております。

当社グループにおきましては、7本のネイティブゲームと3本のブラウザゲームの提供を開始しました。特に平成25年6月に提供を開始した「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル」（国内Google Play版）は開始から6日で国内Google Play人気の新着アプリ（無料）ランキングでTOP10に入るなど、業績に貢献しました。

「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル」（国内App Store版）や「幽遊 白書-魔界統一最強バトル-」（国内Google Play版）は第3四半期から引き続き好調に推移しましたが、一方で、「Lord of the Dragons」（国内/グローバルApp Store版）の売上が想定より減少したことにより、売上高はほぼ計画通りとなりましたが、売上原価に含まれる著作権使用料が増加し、利益率が計画より下がる要因となりました。

しかしながら、第3四半期連結会計期間と比較して売上高が増加し、外注費を中心としたコスト削減を第3四半期からさらに推し進めたことにより、当第4四半期連結会計期間においては黒字化を達成することができました。

この結果、当第4四半期連結累計期間の業績は、売上高は15,489,342千円、営業損失927,474千円、経常損失724,582千円、四半期純損失719,752千円となりました。

セグメント別の業績は、次のとおりであります。

（ゲーム事業）

平成25年6月に「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル」の国内Google Play版の提供を開始したほか、平成25年8月に「Rise to the Throne」App Store版を日本と中国を除く世界161の国と地域に提供するなど、当第4四半期において7本のネイティブゲームと3本のブラウザゲームの提供を開始しました。その中でも「Eternal Uprising」と「プロ野球グランドスラム」については、国内App Store版および国内Google Play版の同時リリースを実現することができました。

「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル」や「幽遊 白書-魔界統一最強バトル-」、「キャプテン翼～つくろうドリームチーム～」などの著作権を使用したゲームが好調に推移することにより、売上原価に含まれる著作権使用料が増加いたしました。しかしながら、激化するネイティブゲーム市場において、他社のゲームと差別化を図り、着実にヒットゲームをリリースするためには、長期間人気を継続する息の長い著作権の獲得が重要であると考えております。

この結果、当第4四半期連結累計期間の当セグメントの売上高は14,551,393千円、セグメント利益は3,342,012千円となりました。

(その他事業)

その他事業としては、引き続き大手企業のモバイル公式コンテンツサイトのインフラ運用を中心とした受託開発のほか、携帯電話・スマートフォン向け高速メール配信エンジン「アクセルメール」や個人情報検出ツール「P-Pointer」の販売、ソーシャルアプリプロバイダー向けホスティングサービス「DSAS Hosting for Social」の提供を行ってまいりました。

この結果、当第4四半期連結累計期間の当セグメントの売上高は937,949千円、セグメント利益は286,169千円となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

財政状態の分析

(資産の部)

当第4四半期連結会計期間末における資産合計は8,822,780千円となりました。

流動資産合計は5,733,917千円となり、これは主に、現金及び預金2,868,551千円、売掛金2,059,794千円によるものであります。

固定資産合計は3,088,862千円となり、これは主に、無形固定資産1,493,090千円、投資その他の資産1,191,736千円によるものであります。

(負債の部)

当第4四半期連結会計期間末における負債合計は4,432,673千円となりました。

流動負債合計は4,303,670千円となり、これは主に、短期借入金2,850,000千円、買掛金645,303千円によるものであります。

固定負債合計は129,002千円となり、これは主に、長期借入金112,842千円によるものであります。

(純資産の部)

当第4四半期連結会計期間末における純資産合計は4,390,107千円となり、これは主に、資本金2,012,513千円、資本剰余金1,708,269千円、利益剰余金1,273,449千円によるものであります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

モバイルオンラインゲーム事業においては、スマートフォンの普及とともに市場が拡大を続けており、当社グループにおいても当第4四半期にサービスを開始したゲームにより、グループ売上高の増加が期待されます。

しかしながら、平成25年8月に開始した「プロ野球グラندスラム」が平成25年9月において約1ヶ月の長期メンテナンスに入り、平成25年10月1日にサービスを再開したものの今後の推移が不透明なこと、また平成25年8月に開始した「Rise to the Throne」の大規模なプロモーションを現状において行っておらず、本格的な立ち上がりを迎えていないことから、平成25年12月期通期業績予想については平成25年10月11日発表の業績予想値(注)を据え置くことといたします。

なお、平成25年12月期通期業績予想につきまして、今後、修正が生じた場合には、速やかに別途開示いたします。

(注)平成25年10月11日開示した「事業譲渡および特別利益の計上ならびに通期業績予想の修正に関するお知らせ」において、SI事業およびライセンス事業の譲渡による特別利益575百万円の計上と、これにともなう通期業績予想の修正を発表しております。

平成25年12月期通期連結業績予想（平成24年9月1日～平成25年12月31日）

売上高 22,900百万円

営業損失 1,100百万円

経常損失 1,000百万円

四半期純損失 324百万円

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

税金費用の計算

税金費用については、当第4四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

ただし、当該見積実効税率を用いて税金費用を計算すると著しく合理性を欠く結果となる場合には、法定実効税率を使用する方法によっております。

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

当社は、法人税法の改正に伴い、第1四半期連結会計期間より、平成24年9月1日以後に取得した有形固定資産については、改正後の法人税法に基づく減価償却の方法に変更しております。

なお、これによる当第4四半期連結累計期間の損益に与える影響は軽微であります。

3. 四半期連結財務諸表
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

当第4四半期連結会計期間 (平成25年8月31日)	
資産の部	
流動資産	
現金及び預金	2,868,551
売掛金	2,059,794
その他	812,042
貸倒引当金	6,471
流動資産合計	5,733,917
固定資産	
有形固定資産	404,035
無形固定資産	
のれん	318,853
その他	1,174,237
無形固定資産合計	1,493,090
投資その他の資産	1,191,736
固定資産合計	3,088,862
資産合計	8,822,780
負債の部	
流動負債	
買掛金	645,303
短期借入金	2,850,000
賞与引当金	140,228
その他	668,138
流動負債合計	4,303,670
固定負債	
長期借入金	112,842
その他	16,160
固定負債合計	129,002
負債合計	4,432,673
純資産の部	
株主資本	
資本金	2,012,513
資本剰余金	1,708,269
利益剰余金	1,273,449
自己株式	628,979
株主資本合計	4,365,253
その他の包括利益累計額	
為替換算調整勘定	11,621
その他の包括利益累計額合計	11,621
新株予約権	30,699
少数株主持分	5,776
純資産合計	4,390,107
負債純資産合計	8,822,780

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書
 四半期連結損益計算書
 第4四半期連結累計期間

(単位：千円)

	当第4四半期連結累計期間 (自平成24年9月1日 至平成25年8月31日)
売上高	15,489,342
売上原価	11,861,160
売上総利益	3,628,182
販売費及び一般管理費	4,555,656
営業損失()	927,474
営業外収益	
受取利息	1,209
為替差益	201,258
その他	27,495
営業外収益合計	229,963
営業外費用	
支払利息	17,967
持分法による投資損失	8,495
その他	607
営業外費用合計	27,071
経常損失()	724,582
特別損失	
減損損失	255,311
関係会社株式売却損	14,647
その他	903
特別損失合計	270,862
税金等調整前四半期純損失()	995,445
法人税等	276,214
少数株主損益調整前四半期純損失()	719,230
少数株主利益	522
四半期純損失()	719,752

四半期連結包括利益計算書
第4四半期連結累計期間

(単位：千円)

	当第4四半期連結累計期間 (自平成24年9月1日 至平成25年8月31日)
少数株主損益調整前四半期純損失()	719,230
その他の包括利益	
為替換算調整勘定	12,963
四半期包括利益	732,193
(内訳)	
親会社株主に係る四半期包括利益	733,522
少数株主に係る四半期包括利益	1,329

(3) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(4) セグメント情報等

当第4四半期連結累計期間(自 平成24年9月1日 至 平成25年8月31日)

1. 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務諸表が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループは、モバイルオンラインゲームを提供する「ゲーム事業」、PC・モバイルのWebサイト開発・統合・移管、大規模・高負荷対応インフラ「DSAS(ディーサス)」サービスの提供、受託したシステム・コンテンツサイト・共同コンテンツサイトの運営、培った技術やノウハウの製品化・ソフトウェアパッケージやアプリケーションサービスとしての提供などから構成される「その他事業」を主たる事業としております。

したがって、当社グループは、サービスの提供形態を基礎とした事業別のセグメントから構成されており、「ゲーム事業」「その他事業」の2つの報告セグメントに分類しております。

2. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント		四半期連結 損益計算書 計上額 (注)
	ゲーム 事業	その他事業	
売上高			
外部顧客への売上高	14,551,393	937,949	15,489,342
セグメント間の内部売上高 又は振替高			
計	14,551,393	937,949	15,489,342
セグメント利益	3,342,012	286,169	3,628,182

(注) セグメント利益は、四半期連結損益計算書の売上総利益と一致しているため、差異調整は行っておりません。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

「ゲーム事業」セグメントにおいて、固定資産の減損損失を計上しております。なお、当該減損損失の計上額は、当第4四半期連結累計期間において255,311千円であります。

(のれんの金額の重要な変動)

「ゲーム事業」セグメントにおいて、平成24年9月3日付でメディアインクルーズ株式会社の発行済株式総数の100%の株式を取得し、同社を連結子会社といたしました。なお、当該事象によるのれんの増加額は、当第4四半期連結累計期間においては307,101千円であります。

(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当第4四半期連結累計期間において、株式会社博報堂並びにOak Capital株式会社から第三者割当増資の払込、及び、新株予約権の権利行使がありました。この結果、資本金が1,110,333千円、資本準備金が1,110,333千円増加し、この結果、当第4四半期連結会計期間末において資本金が2,012,513千円、資本剰余金が1,708,269千円となっております。