



KLab

KLab株主フォーラム



KLab株主フォーラム

本日のプログラム

開会のご挨拶

(1分)

新作ゲームのご紹介

(25分)



質疑応答

(30~60分)

終了

(全体で約60~90分を予定)

会社見学会

(※希望者のみ)

※プログラム終了後、移動時間等を含め約60分程度を予定

総合司会

真田哲弥

Tetsuya Sanada

代表取締役社長
CEO



KLab株主フォーラム

(20分)

新作ゲームのご紹介

KLab株主フォーラム

プレゼンテーター

森田英克

Hidekatsu Morita

専務取締役

Chief Game Officer



BLEACH Brave Souls

ブリーチ ブレイブ ソウルズ





BLEACH

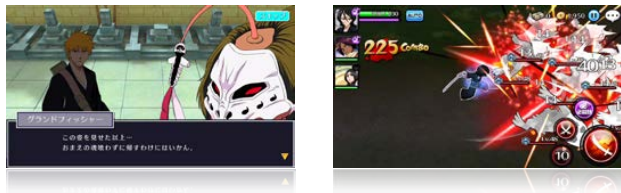
ブリーチ

Brave Souls

～ゲームサイクルまとめ～

□ 基本機能サイクル

クエスト



メインパート

育成



さまざまな育成

イベント／共闘クエスト

プレイヤー同士の
競争、協力

バトル



プレイヤー同士の対戦

※画面は開発中のものです。

□ キャラクター育成

キャラクター育成には「4つの軸」



1. レベルアップ

2. ソウルボード

3. キャラリンク

4. 限界突破

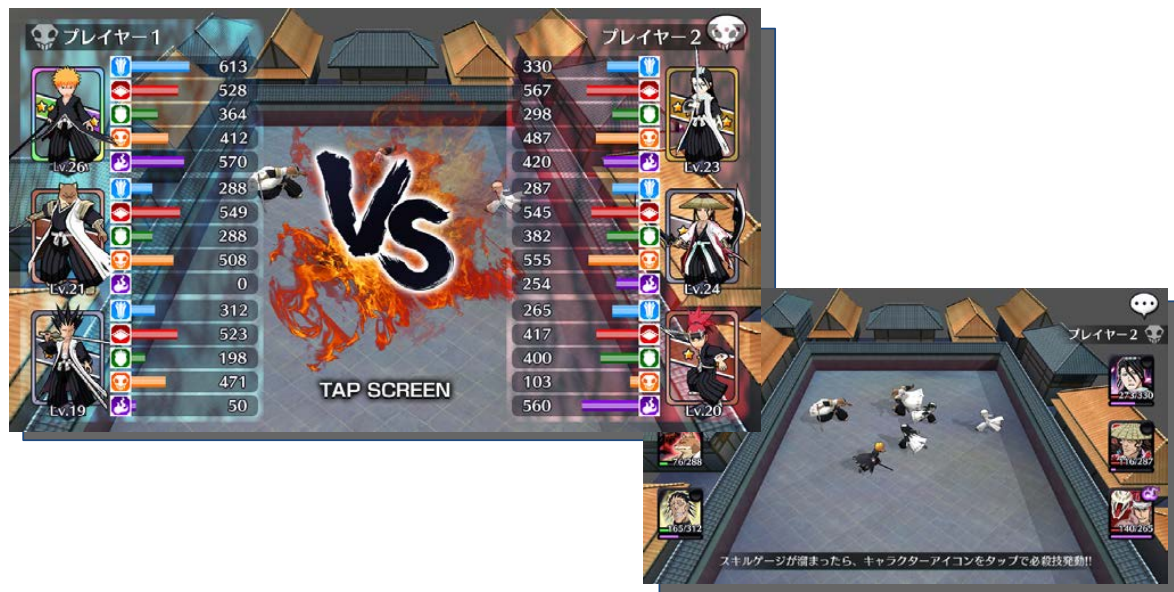
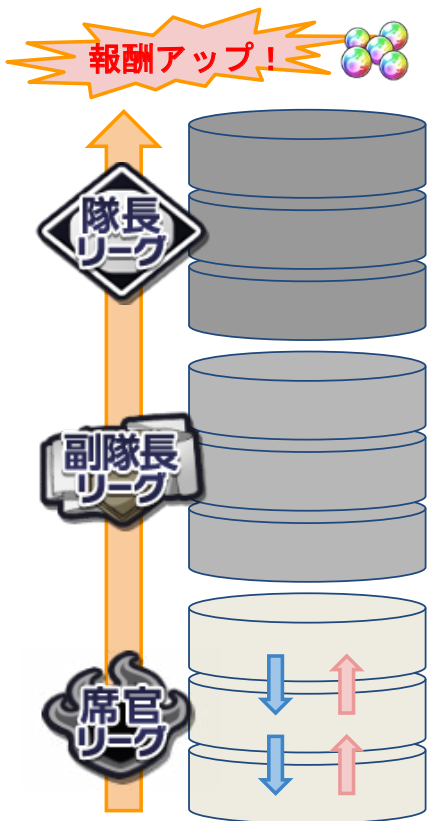


幅広く深みのあるやりこみ要素へ

※画面は開発中のものです。

□ バトル

強化した結果を発揮するプレイヤー同士の対戦



成績に応じて昇降格



ランクが変わる

※画面は開発中のものです。

□ 共闘クエスト

リアルタイムオンラインでの「協力プレイ」



- ネット上のフレンドや身近な友人と
- 2～4人で気軽にプレイ
チャットも可能

協力戦

チーム戦

タイムアタック

※画面は開発中のものです。

Glee Forever!

グリーフォーエバー



KLab株主フォーラム

Glee Forever! (グリーフォーエバー)

リック・フィリップス Rick Philips

ヴァイスプレジデント オブ モバイル
Vice President of Mobile

フォックス
デジタルエンターテインメント社
Fox Digital Entertainment, Inc.





ゲーム内容のご紹介

© 2015 KLabGames All rights reserved.

© 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.

欧米のgleeファン像



●gleeファンの要求

- 1.ミュージック
- 2.キャラクター
- 3.ストーリー

●gleeファンのイメージ

幅広いファン層＝
カジュアルゲームやソーシャルメディアの利用層と重なる

欧米のgleeファンが嫌がること



- 多すぎるパラメーター
- 複雑なルール
- 分かりにくいUI
- 違和感のあるコンセプト

開発コンセプト



- gleeの魅力が詰まっている
- 理解しやすいシンプルなルール
- 欧米ユーザーにとって違和感のないゲーム
- 強いソーシャル性
- スクフェスのゲームデザインを応用

具体的な内容



- アメリカ人が企画し、日本人が設計開発する体制
- 基本サイクルはスクフェスを踏襲
- キャラクター、ストーリーを魅力的に表現
- クリア進行型ステージの導入
- ミュージックパートの変更
- デッキや強化のシンプル化
- 欧米的なUI/UX
- facebook連携

日米スタッフが得意分野に特化

KLab America

コンセプト/企画立案

デザイン・UI/UX

マーケティング

KLab本社

機能の作り込み

開発

マネタイズ

基本サイクル



基本サイクルはスクフェスを踏襲

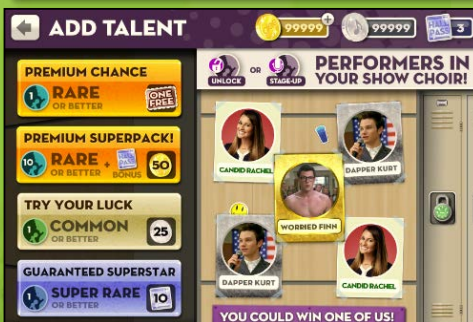
CHAPTER



パフォーマンス



ガチャ & キャラ育成



イベント



基本要素（ガチャ）



ストーリーカードガチャを導入

- ドラマのワンシーンをカード化
- カードを入手することで様々なイベントが発生



基本要素（マネタイズ）



マネタイズにおけるスクフェスとの差分

- ① ステージ進行のため
- ② facebookフレンドとの競争
- ③ キャラクターのコレクション
- ④ イベントで世界中のユーザーと獲得

キャラクター・ストーリー



ドラマを再現するアニメーションシーン



© 2015 KLabGames All rights reserved.

© 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.

クリア進行型ステージの導入



ストーリーに沿ったチャプターを進めていく



ミュージックパートの変更



- キャラクター数を5～8へ可変に
- フィーバーモードの導入



© 2015 KLabGames All rights reserved.

© 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.

デッキや強化のシンプル化



- デッキ編成は最適なものがオート選択
- キャラクターはゲームプレイを通して自動で成長していく
- (合成がないので) 一度獲得したキャラクターは消えない



欧米的なUIUX



アメリカ人デザイナーによる欧米仕様のUIUX



© 2015 KLabGames All rights reserved.

© 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.

facebook連携



- ① facebookフレンドと進行やスコアを競う
- ② facebookフレンドとプレイチケットを贈りあえる



© 2015 KLabGames All rights reserved.

© 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.

最後に



リードゲームデザイナーから 皆様へのメッセージ

© 2015 KLabGames All rights reserved.

© 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.



デモンストレーション

© 2015 KLabGames All rights reserved.

© 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.



ミュージックパートは『ラブライブ！』と同様の、音楽に合わせてタイミングよくキャラクターをタップするというゲームでございます。

画面中央上のメーターが、ゲームプレイが成功していくとどんどんたまってまいりますので、こちらが最大にGleeという文字が全て光ったときにフィーバーモードへと突入致します。

フィーバーモードへと突入致しました。
フィーバーモード中は得点がアップ致します。



株主様によるデモプレイ

© 2015 KLabGames All rights reserved.

© 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.

KLab株主フォーラム

(30～60分)

質疑応答

株主様より頂いたご質問

“天空のクラフトフリート”の
海外展開を検討頂きたい。

株主様より頂いたご質問

72億円もの現金がある。
2014年度にドイツ銀行との
TIPで発行した300万株のうち、
少なくとも100万株は
自社株買いをして頂きたい。

株主様より頂いたご質問

4 Qの決算説明会で紹介された
AOEのプロトタイプを紹介して
頂きたい。

株主様より頂いたご質問

浮動株が多く、業績に対する
時価総額が低いと感じる。

その解消のため、
アプリ内で使える株主限定カード
の株主優待を導入頂きたい。

→総会動画 95:00より「株主優待について」回答

KLab株主フォーラム

(30～60分)

質疑応答

質疑応答:

『ホームページの随時更新について』



本日は、株主フォーラムを開催していただき、本当にありがとうございます。

私からの質問なんですけれども、KLabのホームページなんですけれども、こちらの方、新作とかの発表があった後のHPの更新、これはゲームの事なんですけれども、

質疑応答:

『ホームページの随時更新について』



更新とかがだいぶ滞ったりしている時期が長かったりするんですけども、

このHPに関して、ちゃんと随時確認とか更新とかってというのはちゃんと行えないものなんでしょうか。

その辺をよろしくお願いします。

質疑応答：『ラブライブ！ファンミーティングとラブライブ！
サンシャイン！！への関わりについて』



よろしくお願ひします。

『ラブライブ！』なんですけれど、これからファンミーティングツアーというイベントと、劇場版と、ラブライブ！サンシャイン！！という企画も始まっておりますが、KLabさんはどの程度関わってくるのかお伝え願えればと思ひます。よろしくお願ひします。

質疑応答:

『スクフェスの続編について』



お願いします。

いろいろ聞きたかったんですけど、ずばり、『スクフェス』でこのまま戦っていけるのでしょうか。

続編とか2は考えていないのでしょうか。教えてください。

質疑応答:

『2014年第4四半期のスクフェスの売上について』



先ほどの株主フォーラムの質問も、会社見学の方も、私の方で提案させて頂きまして、実現させていただきありがとうございます。

私の方は株主になって3年経ちまして、モバゲーの『幽遊白書』から『ロード・オブ・ザ・ドラゴン』も全てゲームプレイしてまして、今は『スクフェス』と『天空のクラフトクリート』をやっております。

質疑応答:

『2014年第4四半期のスクフェスの売上について』



『天空のクラフトクリート』で音ノ木坂学院という船団で頑張っておりまして、一応リーグ戦でもトップテンにも入った事があるほどやり込んではいるんですけど、

質問事項についてなんですが、第4クォーターは『ラブライブ!』の売り上げの方がちょっと低下して、当初想定したよりも決算が良くなかったという事なんですけど、

質疑応答:

『2014年第4四半期のスクフェスの売上について』



私の方でイベントの参加人数というのはプレイしていれば大体具体的に分かってきまして、第3クォーターと比べて若干落ちはしたものの、第4クォーター、イベント参加している人数が、業績に対してそこまで減っていないという印象を受けて、何でそこまで乖離したのかっていうのがちょっと気になったものですから、

質疑応答:

『2014年第4四半期のスクフェスの売上について』



決算説明会の方でも年度ごとに、クォーターごとに何を作ってってというお話だったんですけど、具体的にどのようにやられているのかというのをお聞かせ願えたらと思います。



KLab

KLab株主フォーラム



AGE
of
EMPIRES
WORLD
DOMINATION

ゲーム内容のご紹介

Age of Empiresシリーズについて

● Age of Empiresの特徴

- 1.リアルタイム対戦
- 2.街づくり 要素の導入
- 3.国家(文明)進化の概念の導入

これら全ての要素を同時に進行する

開発コンセプト

- オンライン対戦
- 経験者も未経験者も楽しめる
- モバイルに最適化されたUI
- 回線と端末に左右されない品質

Age of Empires: World Dominationの特徴①

●街づくりとバトルの分離

1. モバイルゲームのプレイ特性を考慮
2. ゲーム内資産を継続して保持する



Age of Empires: World Dominationの特徴②

●オリジナル要素の追加

歴史的に有名な英雄がバトルに登場



Age of Empires: World Domination

実機による
デモプレイ実施中

本日は、最後までご参加頂きまして
誠にありがとうございました。

今後とも、KLab株式会社を
どうぞよろしくお願いいたします。

KLab株式会社 社員一同

