



**KLab株式会社**  
**第21回 定時株主総会**

**2021年3月26日**

# 議決権数報告

# 報告事項

# 決議事項

# 議案

監査等委員でない取締役 5 名選任の件

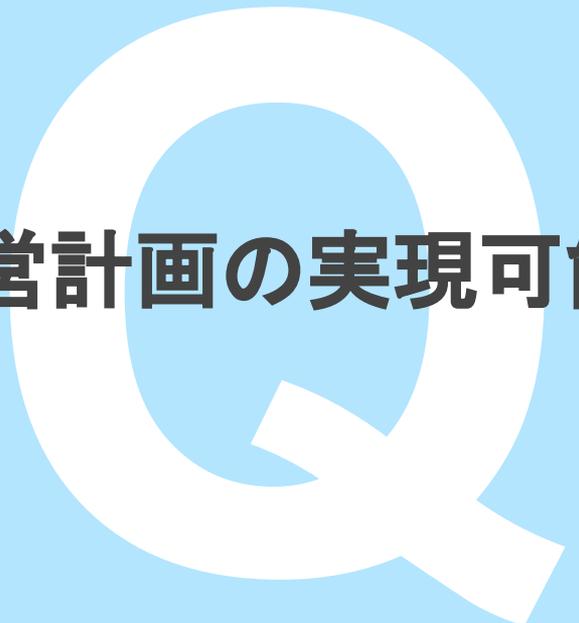
事前に多くいただいたお問い合わせ

①中期経営計画の実現可能性について

②IP獲得と開発規模の基準

③株主還元について

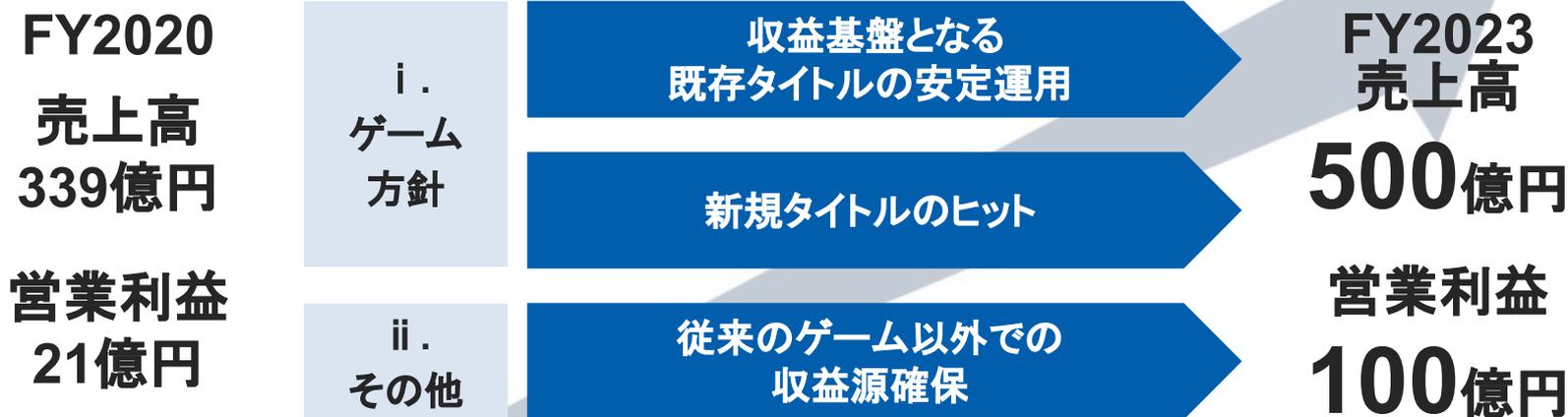
株主様から事前に多くいただいたご質問  
①中期経営計画の実現可能性について



①中期経営計画の実現可能性について

## 2023年度業績目標

### 基本戦略



収益基盤の強化と新たな成長ドライバーとなる  
タイトルの創出で中期経営計画を達成していく

株主様から事前に多くいただいたご質問  
①中期経営計画の実現可能性について

## 中期経営計画公表の意図

- ・当社が目指す未来として、現状維持ではなく、高い目標を達成に向けて挑戦していく経営陣の姿勢・意思を、株主・投資家の皆様にお伝えしたい
  - ・過去最大級の新規IPの獲得の他、新たなプロジェクトが複数進行しており、達成を目指せるポテンシャルが見えてきている
  - ・足元の業績については、例年、レンジ形式での開示を行ってきているが、近年、開発規模が大型化しており、リリースサイクルが長期化する傾向がある単年では、中期的に目指している目標や事業戦略の意図をお伝えしにくい
- ⇒ 「当社グループが目指す将来像に向けて企業成長を果たしていく」というメッセージを経営目標に込め、中期経営計画として公表

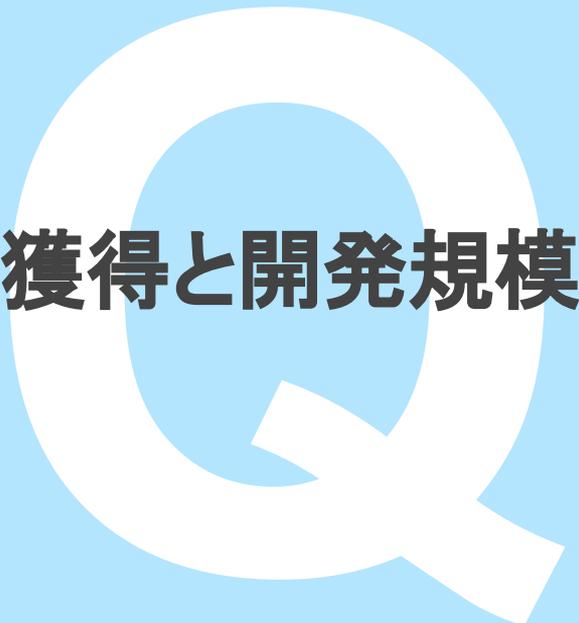
## 株主様から事前に多くいただいたご質問 ①中期経営計画の実現可能性について

### 実現の可能性について

- ・中期経営計画の経営目標は、過去の実績や、現在獲得済み・獲得見込みのIPのポテンシャル、市場動向の予測等を総合的に勘案して策定
- ・新作タイトルのリリース時期やヒット状況が、中期経営計画の経営目標達成の要
- ・新規IPの情報について、現時点で公表していない部分が多いため、実現可能性を正確にお伝えするのが難しい
- ・情報を公表できるタイミングが来たら、速やかにニュースリリース等でお知らせする
- ・加えて、既存タイトルの減衰を小さく留め、カジュアルゲームや支援モデル等による収益補完を着実に遂行していくことも重要

株主様から事前に多くいただいたご質問

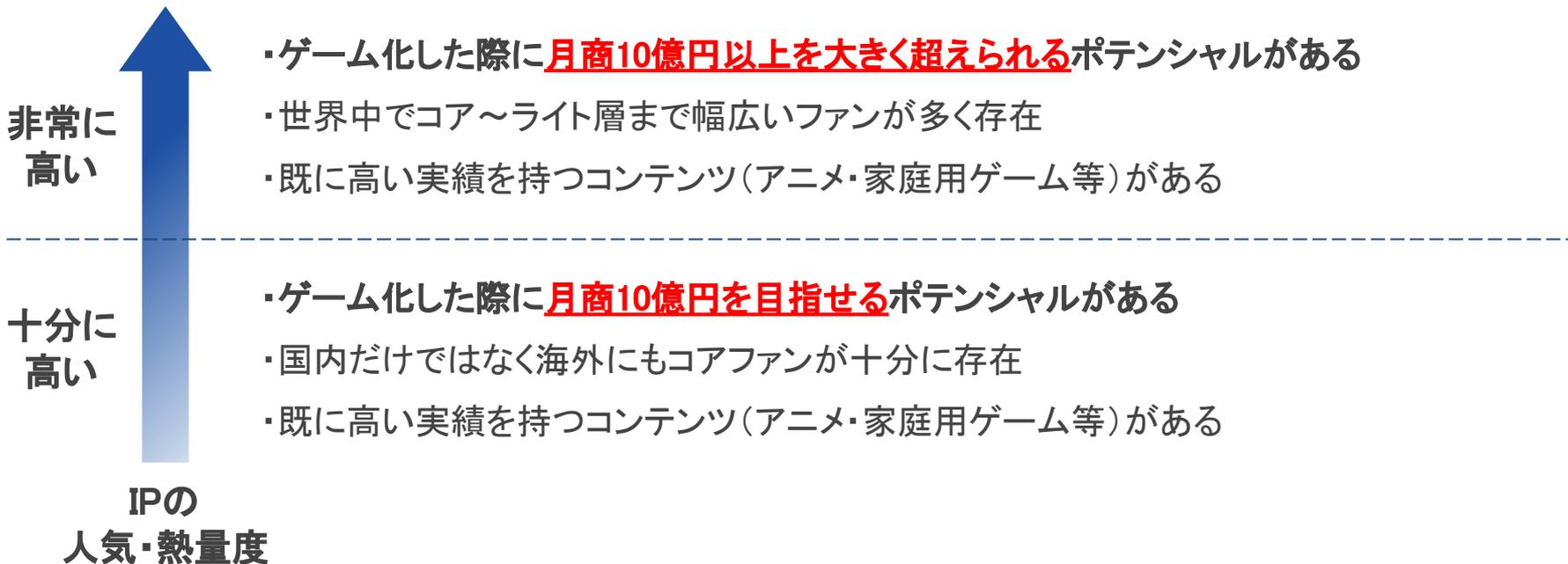
②IP獲得と開発規模の基準



# ②IP獲得と開発規模の基準

## IP獲得の基準

IPの人気・熱量を測定し、月商で10億円規模またはそれ以上を狙えるかを判断



株主様から事前に多くいただいたご質問

## ②IP獲得と開発規模の基準

### 開発規模の基準

- ・IPの収益ポテンシャル及び当社のパイプライン等の状況に応じて、開発体制や投資額等を決定
- ・現時点で、投資規模が10億円～20億円となるものを「大型タイトル」と定義
- ・開発手法(内製or外製)は、リスクとを十分に考慮した上で柔軟に判断

株主様から事前に多くいただいたご質問

③株主還元について

③株主還元について

## これまでの還元方針

- ・ゲーム市場は、世界的に拡大傾向であるものの、グローバルで有力なデベロッパーが増加し、競争激化
- ・近年のゲームコンテンツのリッチ化に伴い、1タイトル当たりの開発・運営費用は高騰
- ・企業成長を果たしていくためには、大型タイトルを継続的に開発・運営していく必要があることから、事業投資資金の十分な確保は重要な課題

**⇒ 事業投資のための資金確保、内部留保の強化を優先**

株主様から事前に多くいただいたご質問

### ③株主還元について - 還元方針

## 新たな還元方針

- ・事業環境の大きな変化にさらされながらも、足元では安定した財務体制の構築に努めてきた
- ・また、開発体制や手法等の随時見直しにより、コストのスリム化を図ってきている
- ・さらに、中期経営計画の達成を果たしていく上で、当社の持つポテンシャルが現在の株価に十分反映されていないと考えている

⇒ 事業投資のための資金確保をしたうえで、  
内部留保とのバランス保ちながら株主還元策を検討

株主様から事前に多くいただいたご質問

### ③株主還元について - 還元方針

還元方法については、引き続き、以下を勘案し「自己株式の取得」を「配当」よりも優先して検討

自己株式の取得		配当
柔軟に設定可能	実施の時期	固定的
柔軟に設定可能	金額規模	固定的
1株当たり株主価値の向上	株主様 メリット	現金収入
需給バランスの改善	市場への影響	影響なし

## 株主様から事前に多くいただいたご質問

### ③株主還元について - 株主優待

#### ■ 目的

- ・当社株式を中長期で保有いただける安定株主の増加
- ・当社ゲームのPRを通じた、ファン株主の醸成

#### ■ 優待内容について

- ・保有株数と保有期間に応じた枚数のクオカードを贈呈
- ・株主優待は、実施の継続性やコスト見合いなど総合的に勘案し決定
- ・より多くの株主様に喜んでいただけるよう、定期的に見直しを図っていく

以下に関するご質問及びご要望につきましても、お答えいたしかねます。

- ・個別ゲームタイトルに関する  
具体的なご要望
- ・今後のパイプライン/IP等の未発表  
情報に関するご質問

# 質疑応答

**新規タイトルは開発のスピード感が重要。  
遅延を繰り返すと、リリース時には既に  
古くなっているという懸念はないか？**

**コロナ禍を好機ととらえ、ビジネスを伸ばす企業も出てきている。KLabはこの機会をどのように活かす考えか？**

# 採決

# 議案

監査等委員でない取締役 5 名選任の件



**KLab株式会社**  
**第21回 定時株主総会**

**2021年3月26日**