

KLab株式会社

第18回 定時株主総会

2018年3月25日



議決權數報告



監查報告



報告事項



第18期 事業報告



事業の経過及びその成果



事業の経過及びその成果



事業の経過及びその成果



テイルズ オブ アスタリア

(株式会社バンダイナムコエンターテインメント配信)

- ・新章の追加配信
- ・他の人気ゲームタイトルとのコラボレーション施策
- ・3周年記念キャンペーンの開催

事業の経過及びその成果



©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

©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

事業の経過及びその成果



事業の経過及びその成果

費用

売上原価

17,212 百万円

売上連動費用である使用料及び支払手数料



販売費及び一般管理費

4,674 百万円

広告宣伝費



事業の経過及びその成果

営業外損益

営業外収益

301 百万円

外貨建取引の決済時における
為替相場の変動等を反映した為替差益

200 百万円

営業外費用

338 百万円

貸倒引当金の繰入れ

257 百万円

事業の経過及びその成果



連結業績

売上高

26,777 百万円

前連結会計年度比

7,177

百万円

増

営業利益

4,891 百万円

前連結会計年度比

3,616

百万円

増

経常利益

4,853 百万円

前連結会計年度比

4,023

百万円

増

親会社株主に帰属する
当期純利益

3,127 百万円

前連結会計年度比

3,941

百万円

改善

創業来 最高の経営成績

その他、企業集団の現況に関する事項

お手元の招集ご通知 7頁～14頁

- ・会社の株式に関する事項
- ・会社の新株予約権等に関する事項
- ・会社役員に関する事項
- ・会計監査人の状況
- ・業務の適正を確保するための体制
及び当該体制の運用状況の概要
- ・剰余金の配当等の決定に関する基本方針

お手元の招集ご通知 15頁～29頁

連結計算書類

お手元の招集ご通知 30頁～32頁



連結貸借対照表



資産の部

総資産

18,609 百万円

前連結会計年度末比

6,476 百万円 増

負債の部

総負債 6,041 百万円

前連結会計年度末比

3,038 百万円 増

純資産の部

純資産 12,568 百万円

前連結会計年度末比

3,437 百万円 增

連結損益計算書

売上高

26,777 百万円

前連結会計年度比

7,177 百万円

増

営業利益

4,891 百万円

前連結会計年度比

3,616 百万円

増

経常利益

4,853 百万円

前連結会計年度比

4,023 百万円

増

親会社株主に帰属する
当期純利益

3,127 百万円

前連結会計年度比

3,941 百万円

改善

連結株主資本等変動計算書 計算書類

お手元の招集ご通知 32頁及び34頁～36頁



株主の皆様方におかれましては、
何卒、一層のご指導・ご支援を賜りますよう、
お願い申し上げます。



決議事項



第1号議案

監査等委員でない取締役4名選任の件



第2号議案

監査等委員である取締役3名選任の件



第3号議案

補欠の監査等委員である取締役1名選任の件



第4号議案

監査等委員でない取締役に対する
譲渡制限付株式の付与のための報酬決定の件



事前に多くいただいたお問い合わせ



事前に多くいただいたお問い合わせ



今後の株主還元の方針は？

初配当を実施

1株当たり 9円

株主優待制度の新設

当社オリジナルQUOカードの進呈

※ 2018年3月25日現在、カードデザインについては調整中です。カードデザインが確定し次第、当社投資家情報サイト株主優待ページへ掲載いたします。

株主優待

1. 自己株式の取得

2. 配当

当社ご回答：自己株式の取得と配当との比較



自己株式の取得

柔軟

フレキシブル

1株当たり株主価値の向上

需給バランスの改善

実施の時期

金額規模

株主様
メリット

市場への影響

配当

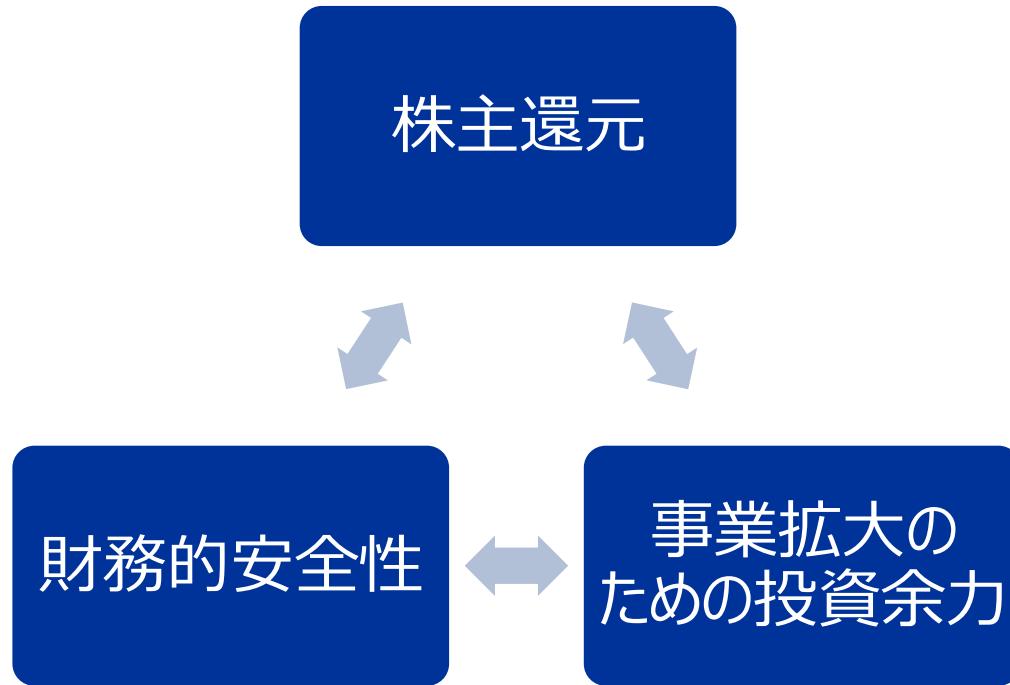
固定

固定的

現金収入

影響なし

3つのバランスを考慮しながら、株主還元の規模を決定



質疑応答



①株主様から株主総会中にいただいたご質問・ご意見



「スクフェス」^{※1}及び「スクスタ」^{※2}は
今後どうしていく予定なのか？意気込みは？

※ 1 ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル

※ 2 ラブライブ！スクールアイドルフェスティバルALL STARS(2018年リリース予定)

②株主様から株主総会中にいただいたご質問・ご意見



譲渡制限付株式報酬について、
支給金額の根拠や金額決定のプロセスは？

今後、指名報酬委員会を設置する予定はあるのか？

監査等委員の井上氏に回答いただきたい。

▼ 第4号議案の概要

- ✓ 5億円または168,000株の
いずれか小さい方
- ✓ 一定期間経過後、かつ退職時に
譲渡制限を解除
- ✓ 最終的な付与株数については、
取締役会にて決定

▼ 5億円または株式数168,000株を上限とした根拠

- ✓ 議決権行使助言会社が公表しているガイドラインを参考に設定（0.5%）
- ✓ 希薄化以上に企業価値向上に繋がる

③株主様から株主総会中にいただいたご質問・ご意見



「非ゲーム事業の整理」についてより詳しく話を訊きたい。

三分鼎立から短期間で「ゲーム事業への集中」に
方針転換したが、ゲーム事業がいつ倒れるか不安。

「複数代表制」になることに対しても興味がある。

▼ 目的や考え方

- ✓ 一般的に、企業が永続的に成長していくためには、いずれは世代交代が必要
- ✓ 次世代の経営者・経営陣を作っていくことが真田の責務
- ✓ 若い社員も多く、年齢層の高い経営陣がいつまでも残り続けることは、若い社員のモチベーション低下や経営の硬直化を生む
- ✓ 当社も将来を見据えて事業承継の準備を着実に進めていく
→ **その第一歩として「複数代表制」へ移行**
- ✓ いきなり社長を交代する意図はなく、時間をかけ段階的に業務を分担していく
- ✓ 重要な意思決定については、取締役会や経営会議で審議して決定しており、個人に大きく依存する体制ではない
- ✓ 複数代表制になっても、真田が経営の最高責任を負うことには変わりはない

④株主様から株主総会中にいただいたご質問・ご意見

「空売り」へはどのような考え方で対応していくのか。

⑤株主様から株主総会中にいただいたご質問・ご意見



KLab大好きです！まだまだ期待しています。
(KLabの株式は) 万馬券だと思っています。

⑥株主様から株主総会中にいただいたご質問・ご意見



売上増加に対して利益が少ないよう感じるが対策は？

▼ 2018年度業績予想

単位：百万円	2017年通期 実績	2017年通期 期首予想	2018年通期 期首予想
売上高	26,777	22,500 ～17,500	38,500 ～33,500
営業利益	4,891	2,900 ～600	6,250 ～3,750
営業利益率	18.2%	12.9% ～3.4%	16.2% ～11.2%
経常利益	4,853	2,750 ～450	6,150 ～3,650
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,127	1,750 ～160	4,200 ～2,350

▼ 利益率が低い理由

①計画策定上の理由

- ・下限設定時の留意点
- ・各タイトルの売上設定
- ・レンジ開示の考え方

②収益構造上の理由

- ・業界傾向
- ・当社特性(他社比較)

③今期特有の理由

- ・重点施策の費用増

これら3つの理由が影響

①計画策定上の理由：下限設定時の留意点

<スタンダード>
利益率20.0%



<上限>
利益率25.0%



<下限>
利益率12.5%



※ 利益率の考え方を示すスライドであり、各数値や比率は当社のものではございません。

①計画策定上の理由：2017年度期首予想と実績比較

単位：百万円	2017年通期 実績	2017年通期 期首予想	2018年通期 期首予想
売上高	26,777	22,500 ～17,500	38,500 ～33,500
営業利益	4,891	2,900 ～600	6,250 ～3,750
営業利益率	18.2%	12.9% ～3.4%	16.2% ～11.2%
経常利益	4,853	2,750 ～450	6,150 ～3,650
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,127	1,750 ～160	4,200 ～2,350

①計画策定上の理由：各タイトルの売上設定

2017年決算



×4タイトル
売上 480
利益 120
利益率 25.0%

2018年業績予想



×6タイトル
売上 480
利益 60
利益率 12.5%

※ 利益率の考え方を示すスライドであり、各数値や比率は当社のものではございません。

②収益構造上の理由

業界傾向

- ゲームリッチ化に伴う開発費高騰

当社特性

- 業績悪化時を想定して、意図的に外注比率を高めている
- 当社の収益のベースは他社IPタイトルであり、版権使用料が発生
- 1タイトルの大ヒットに依存せず、複数の中ヒットタイトルで売上構成

③今期特有の理由：経営計画/戦略上増加している費用項目



新作リースに
伴う増加

- 積極的なプロモーション展開、イベント出店による広告宣伝費増加
- リース後の運営費用（労務費、外注費/業務委託費、減価償却費）の増加

人員増加に
伴う増加

- 採用強化に伴う、採用斡旋手数料、採用広告費の増加
- 人件費及びそれに伴うシステム利用料、賃料、福利厚生費等の増加

▼ まとめ

①計画策定上の理由

- ✓ 下限は業績悪化を想定して事前に株主様にお伝えする主旨、保守的な数字
- ✓ 上限/下限で固定費をほぼ一律で見込んでいるため、下限は利益率が大きく低下しやすい
- ✓ 2017年までにリリースしたタイトルは売上が減衰する計画であり、
新作タイトルについても初年度は初期プロモーション等で利益貢献が小さいため、利益率は低い

②収益構造上の理由

- ✓ 業界全体として「ゲームがリッチ化」しており、開発費（運営費含む）は高騰する傾向
- ✓ 当社特性として
 - 外注費を意図的に高めている
 - 収益のベースは他社IPタイトルのため、版権使用料が発生
 - 複数の中規模ヒットタイトルでポートフォリオを構成（競合他社様と比較する際は考慮が必要）

③今期特有の理由

- ✓ 新作りリースに伴う増加（プロモーションや運用費など）
- ✓ 人員増加に伴う増加（採用関連費、人件費、それに付随する各種費用など）

▼ 競合他社様と比較した場合の営業利益率について

他社様
比較

利益率が高い競合他社様は、基本的に以下の4つに分類

- ① 1本の爆発的ヒットタイトルを保有している
- ② 売上を「ネット計上」※している
- ③ 自社オリジナルIPをヒットさせている
- ④ 費用の一部をソフトウェア資産計上している(当社該当)

※ プラットフォーム手数料や版権使用料などを控除した額を売上として計上すること。

ゲーム事業への集中。
今後、将来的にゲーム事業を伸ばしていける
自信があると理解してよいか？

採決



決議事項



第1号議案

監査等委員でない取締役4名選任の件



第2号議案

監査等委員である取締役3名選任の件



第3号議案

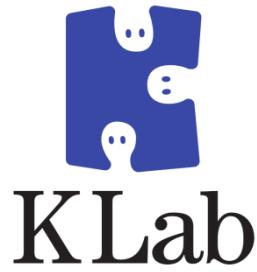
補欠の監査等委員である取締役1名選任の件



第4号議案

監査等委員でない取締役に対する
譲渡制限付株式の付与のための報酬決定の件





KLab株式会社

第18回 定時株主総会

2018年3月25日

