

2025年3月28日

各位

会社名 K L a b 株式会社
 代表者名 代表取締役社長 真田 哲弥
 (コード番号: 3656)
 問合せ先 取締役 高田 和幸
 E-mail ir@klab.com

上場維持基準の適合に向けた計画に基づく進捗状況について

当社は2024年3月29日に、プライム市場における上場維持基準の適合に向けた計画を策定し、その内容について開示しております。2024年12月末時点における計画の進捗状況等につきまして、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 当社の上場維持基準の適合状況の推移及び計画期間

当社の基準日時点におけるプライム市場の上場維持基準への適合状況は下表のとおりとなっており、流通株式時価総額について基準に適合しておりません。

当該項目に適合するためには、株価水準を上げていくことが重要であると認識しております。よって当社は、既存の運営タイトル『キャプテン翼 ～たたかえドリームチーム～』及び『BLEACH Brave Souls』の安定運用による利益創出及び『EA SPORTS FC™ TACTICAL』のグローバルローンチを通じて業績の回復及び黒字化を果たすことで企業価値を高めていくべく、新規開発の推進に全力を尽くしてまいりました。

既存の運営タイトルにおいては、一定の減衰はありつつも堅調に推移した一方で、『EA SPORTS FC™ TACTICAL』においては、確実にヒットさせるためにさらなる品質の向上が必要であると判断し、追加開発の実施及びテスト期間の延長のためスケジュールを見直した結果、年内のグローバルローンチは見送ることとなりました。これにより売上高は前期から減少し、4期連続での赤字となった結果、基準に適合する水準まで株価を回復させるには至りませんでした。

しかしながら当社は、『EA SPORTS FC™ TACTICAL』をはじめとした3本の大型タイトルのリリースを通じて業績を回復させ、再度、企業成長へと軌道戻していく計画に変更はございません。

また、3月27日付「定時株主総会の決議結果及び代表取締役の異動に関するお知らせ」で開示しました通り、創業者である真田が代表取締役社長に再び就任しました。当社は、新たな経営体制のもとで事業を推進し、この難局を乗り越えていくことで、企業価値向上を果たし、計画期間である2026年12月期までに当該項目への適合を目指してまいります。

	株主数	流通株式数	流通株式時価総額	流通株式比率	1日平均売買代金
2023年12月末時点	17,786人	332,364単位	91億円	80.8%	2.4億円
2024年12月末時点	18,954人	391,550単位	69.9億円	80.7%	5.6億円
上場維持基準	800人	20,000単位	100億円	35.0%	0.2億円
適合状況	適合	適合	不適合	適合	適合
計画期間	—	—	2026年12月 末まで	—	—

(注) 当社の適合状況は、東京証券取引所が基準日時点で把握している当社の株券等の分布状況等をもとに算出を行ったものです。

2. 上場維持基準の適合に向けた取組の基本方針、課題及び取組内容

(1) 基本方針

今般、当社は、流通株式時価総額において基準値を下回ることとなりました。流通株式時価総額は株価及び流通株式数を用いて算出いたしますが、当社における流通株式比率は既に高い水準にあることから、流通株式時価総額の上昇には、株価の上昇が必要であると考えております。よって、上場維持基準への適合に向けては、以下にあげる取組を通じて企業価値の向上を図り、株価を上げていくことを基本方針といたします。

(2) 課題及び取組内容

① ヒット作創出による業績の回復及び中期経営計画

当社グループは、現在、既存タイトルの安定運用による収益基盤の確保に加え、新規の大型タイトル3本をリリースすることで、確実な業績の回復及び中期経営計画（2023年2月13日公表）の目標として、2025年以降での売上高400億円、営業利益100億円の達成を目指しております。

1本目の Electronic Arts Inc.（グローバル本社：カリフォルニア州レッドウッドシティ、CEO：アンドリュー・ウィルソン）との共同事業であるサッカーシミュレーションゲーム『EA SPORTS FC™ TACTICAL』は、世界トップクラスのゲーム企業である同社と当社のスポーツシミュレーションゲームのエンジンを活用したタイトルであり、両社のシナジーを発揮した、当社にとって過去最大級の収益のアップサイドが狙えるプロジェクトとなっております。

同タイトルは、2024年5月に香港、マカオ、台湾、シンガポール、マレーシア、タイ、インドネシアの地域限定でローンチ後、正式リリース後の垂直立ち上げを狙うべく、KPIの確認及び向上のための開発及び運営の確認を慎重に進めてまいりました。2024年12月に大型アップデートを実施した後は、KPI水準が向上したことから、現在同社とともに次のステップについての協議を行っている最中となります。

2本目の共同事業先の大手ゲーム企業と取り組んでいるプロジェクト（タイトル未発表）につきましては、日本を代表する有名なIPを用いており、非常に期待が持てるゲームと考えております。こちらにつきましては、できるだけ早い段階で詳細を発表できるよう調整を進めてまいります。

3本目のTVアニメ『僕のヒーローアカデミア』シリーズのゲーム開発についても、鋭意開発に取り組んでおります。同IPについても、TVアニメ化の他、アニメ映画化もされており、世界中で高い人気を誇る作品であることから、収益のポテンシャルを期待しております。中期経営計画の達成においては、これら大型タイトル3本を確実にヒットに繋げていくことが非常に重要となりますが、当社グループはさらに、タイトルポートフォリオの見直しを検討する中で、当社グループがこれまでメインで開発してきた従来型のモバイルオンラインゲームと比べ、短期間かつ低コストでの開発が可能なカジュアルゲームについても複数本取り組みを進めております。

なかでも、ハイブリッドカジュアルゲームは、広告視聴を主なマネタイズとする従来のカジュアルゲームにアイテム課金の仕組みや運営要素が加わったもので、当社が培ってきた強みが活かせる領域であり、これまでよりもローリスクで大きく収益を伸ばす余地があると考えております。

以上の取り組みを通じて、業績を回復させるとともに、当社グループの持続的な成長への道筋を皆様にご理解いただける明確な成果をお示しすることで、企業価値の向上に努めてまいります。

② IR活動の充実

2024年におきましては、機関投資家やアナリストとの対話の機会の拡大及び個人投資家向け説明会の実施などを行い、新規投資家の獲得に向けた対話の機会の充実を図ってまいりました。

今後におきましても、下記を中心にIR業務全般の強化を通じた当社の事業理解の促進に継続して努め、企業価値向上に資するIR活動を行ってまいります。

- ・決算説明資料、ESG情報などの非財務情報等の開示の充実
- ・機関投資家との取材を含む対話の質の向上
- ・英語開示のさらなる充実
- ・個人投資家向けの説明資料の作成や説明会の実施等

以上