2026年11月12日

各　位

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

通期連結業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績動向及び現時点で入手可能な情報を踏まえ、2026年５月14日に公表した2026年12月期（2026年１月１日～2026年12月31日）の通期連結業績予想を下記のとおり修正いたしましたので、お知らせいたします。

記

1．2026年12月期 通期業績予想数値の修正（2026年１月１日～2026年12月31日）

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	１株当たり当期純利益
前回発表予想（Ａ）	百万円 17,000	百万円 1,000	百万円 ―	百万円 ―	円　銭 ―
今回発表予想（Ｂ）	12,000	0	―	―	―
増減額（Ｂ－Ａ）	△5,000	△1,000	―	―	
増減率	△29.4%	△100.0%	―	―	
（ご参考）前期実績（2025年12月期）	6,856	△1,304	△1,421	△4,176	△73.53
（ご参考）前期実績との差異	5,144	1,304	―	―	―

2．修正の理由

当連結会計年度におきましては、『ドラゴンクエストスマッシュグロウ』（企画・制作：株式会社スクウェア・エニックス、開発：当社）（以下、『DQスマグロ』）及び『僕のヒーローアカデミア UNITED SURVIVAL』（以下、『ヒロサバ』）のリリースがゲーム事業を牽引し、売上高が前期比で大幅に伸長して推移しております。特に、『DQスマグロ』が好調なスタートを切ったことから、第２四半期は、第１四半期の損失を吸収し営業利益の黒字化を実現いたしました。

しかしながら、『ヒロサバ』につきましては、インストール数の獲得が想定を下回って推移しております。足元では、マーケティング施策を中心に改善を図っておりますが、期中での大幅な回復には至らない見込みです。

また、GPU AIクラウド事業につきましては、前期実績をもとに積極的な受注を計画しておりましたが、期初より継続してGPUサーバーの確保が難航し、受注が想定を下回って推移していることから、計

画の見直しを行いました。

これらを総合的に勘案した結果、売上高は17,000百万円から12,000百万円に修正いたしました。

営業利益につきましては、売上高の減少を踏まえ、1,000百万円から0百万円に修正いたしました。

なお、経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益につきましては、当社が保有する暗号資産（ビットコイン）について、期末時点で発生しうる暗号資産評価損益を適正に見積もることが困難であることから、引き続き非開示といたします。

（注）本資料に記載されている業績予想につきましては、現時点で入手可能な情報等に基づいて判断したものであり、実際の業績等は今後様々な要因により予想数値と異なる可能性があります。

以上