

各位

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

2020年12月期 通期業績予想の修正に関するお知らせ

直近の業績動向及び今後の見通しを踏まえ、2020年2月13日に公表いたしました2020年12月期 通期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

2020年12月期 通期業績予想 (2020年1月1日～2020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
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想 (A)	35,000 ～40,000	1,000 ～3,000	1,000 ～3,000	750 ～2,100	19.74 ～55.26
今回修正予想 (B)	33,000 ～36,000	1,000 ～3,000	1,000 ～3,000	200 ～1,600	5.24 ～41.90
増減額 (B - A)	△2,000 ～△4,000	-	-	△550 ～△500	
増減率	△5.7% ～△10.0%	-	-	△73.3% ～△23.8%	
(ご参考) 前期連結業績	31,109	1,673	1,625	383	10.20

[修正の理由]

売上高は、既存タイトルの上期実績及び新作タイトルの開発計画に鑑み、下期の売上計画を見直した結果、当初予想を若干下回る見込みとなりました。

各段階利益は、費用の見直しによるコスト削減及び新型コロナウイルス感染拡大の影響によるコストの未消化などにより、当初計画と比較して費用が減少する見込みであることから、当初予想からの変更はありません。

親会社株主に帰属する当期純利益は、本日開示いたしました「営業外費用（為替差損）及び特別損失（のれんの減損損失、関係会社株式評価損）の計上に関するお知らせ」に記載のとおり、当第2四半期に株式会社スパイスマートにかかるのれん498百万円の減損損失を計上したことから、当初予想を下回る見込みです。

なお、現時点におきましては、新作タイトルのヒット度合い及び既存タイトルの売上動向を精緻に予測することは困難であるため、引き続きレンジ形式による業績予想開示とさせていただきます。2020年12月期第2四半期の業績及び財務状況につきましては、本日開示いたしました「2020年12月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）」をご参照ください。

[修正後業績予想の考え方]

(売上高)

- ・ 下期は2本の新作タイトル及び既存タイトルの多言語版のリリース想定※。
- ・ 既存タイトルの売上ライフサイクル及び新作タイトル（既存タイトルの海外展開含む）のヒットの度合を勘案し、レンジを設定。
- ・ レンジ幅上限/下限は、新作タイトルの好調/不振、既存タイトルの減衰が大きい/小さい場合を想定して設定。
- ・ 今期から取り組んでいるカジュアルゲームについては保守的に売上を見込んでいない。

(費用)

- ・ 新作タイトルリリースに伴う運営費用（労務費、外注費／業務委託費、減価償却費）の増加。
- ・ 人員増加による労務費及び採用関連費用の増加。
- ・ 大型の新作タイトルがリリースしたことによるソフトウェア資産計上額の減少。
- ・ 上期より取り組んでいる費用の見直しによるコスト削減及び新型コロナウイルスによる費用の未消化等を反映。
- ・ 固定費はレンジ幅の上限/下限に関わらず、一定額で算定。

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に掲載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

※2020年8月6日現在において想定している本数であり、全てのタイトルのリリースをコミットするものではありません。

以上