

2020年11月5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 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8月6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
前回発表予想 (A)	百万円 33,000 ～36,000	百万円 1,000 ～3,000	百万円 1,000 ～3,000	百万円 200 ～1,600	円 銭 5.24 ～41.90
今回修正予想 (B)	35,000	2,500	2,000	900	23.56
増減額 (B - A)	2,000 ～△1,000	1,500 ～△500	1,000 ～△1,000	700 ～△700	
増減率	6.1% ～△2.8%	150.0% ～△16.7%	100.0% ～△33.3%	350.0% ～△43.8%	
(ご参考) 前期連結業績	31,109	1,673	1,625	383	10.20

[修正の理由]

2020年度はレンジ形式による通期業績予想開示を採用しておりますが、第3四半期までの実績及び第4四半期の見通しを精査した結果、通期業績予想数値を一本値で開示できると判断したことによるものです。

なお、当第3四半期連結会計期間において、既存タイトルの好調な推移等により売上高が想定を上回って推移したことにより、売上高は前回発表予想 (A) のレンジの上限寄りとなりました。

また、各段階利益につきましても、前回発表予想 (A) のレンジの範囲内に収まる見込みです。

その他の修正根拠につきましては、以下「[修正後業績予想の考え方]」をご確認下さい。

[修正後業績予想の考え方]

(売上高)

- ・ 売上高は各タイトルの売上ライフサイクルを勘案し、売上高の増減を設定。
- ・ 第4四半期に新作タイトル『ラピスライツ』のリリースを予定していたが、ゲームの品質担保を優先することとし、リリース時期を2021年へスライド。
- ・ 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)

- ・ 第4四半期は、第3四半期と概ね同程度で推移。

以上