



KLab株式会社 (3656)

FY2026 2Q

決算説明資料

• 2026年12月期 第2四半期業績	…04
• トピックス	…12
• Appendix	…22

本資料は、決算情報及び今後の方針に関する情報の提供を目的とした資料であり、当社が発行する有価証券の投資勧誘を目的としたものではありません。
本資料の内容は、発表日時点で入手可能な情報や判断に基づくものです。将来発生する事象等により内容に変更が生じた場合も、当社が更新や変更の義務を負うものではありません。
また、本資料に含まれる将来の見通しに関する部分は、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の業績等は、さまざまな要因の変化等によりこれらの見通しと異なる場合がありますことをご了承ください。

「DQスマグロ」が順調に立ち上がり、売上高は前四半期比で倍増
営業利益は2Q単体で493百万円を計上

1Qの赤字を吸収し、上期累計でも黒字転換を達成

売上高

3,263 百万円

前四半期比：+91.3%
前年同四半期比：+113.9%

営業利益(2Q単体)

493 百万円

前年同四半期実績
△359百万円

営業利益(2Q累計)

39 百万円

第1四半期実績
△453百万円

業績予想に対しては順調に進捗

- ▶ 対業績予想の進捗率については、第1四半期の業績の影響により現時点では低いものの、**順調に進捗**
- ▶ 第1四半期の営業利益の赤字を吸収し、第2四半期累計で黒字転換を果たしたため、以降は利益を着実に積み上げていく

2026年12月期 第2四半期業績

第2四半期業績サマリー

- ▶ 『DQスマグロ』の順調な立ち上がりによって課金・広告収益等のレベニューシェアを獲得、売上高は倍増
- ▶ 売上高の増加に伴い、営業利益は四半期黒字を達成。2Q累計でも黒字に浮上
- ▶ 暗号資産評価損 136百万円を計上したものの、最終利益として383百万円を確保

(カッコ内は売上比率)

(単位：百万円)	2026年2Q	2026年1Q	前四半期 増減比	2025年2Q	前年同四半期 増減比
売上高	3,263	1,705	+91.3%	1,525	+113.9%
売上総利益	1,282 (39.3%)	133 (7.8%)	+859.2%	96 (6.3%)	+1236.0%
営業利益	493 (15.1%)	△453 (△26.6%)	—	△359 (△23.6%)	—
経常利益	400 (12.3%)	△495 (△29.1%)	—	△391 (△25.7%)	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	383 (11.8%)	△509 (△29.9%)	—	△4,269 (△279.9%)	—

(カッコ内は略称)



BLEACH Brave Souls（ブレスル）

- ▶ 前年下半期からの軟調な推移が引き続き継続している状況
- ▶ 日本版、海外版ともに前四半期比は概ね横ばいで推移



キャプテン翼～たたかえドリームチーム～（キャプテン翼）

- ▶ 安定して推移していることに加え、周年キャンペーンやワールドカップ開催による影響もあり、日本版、海外版ともに前四半期比で増収



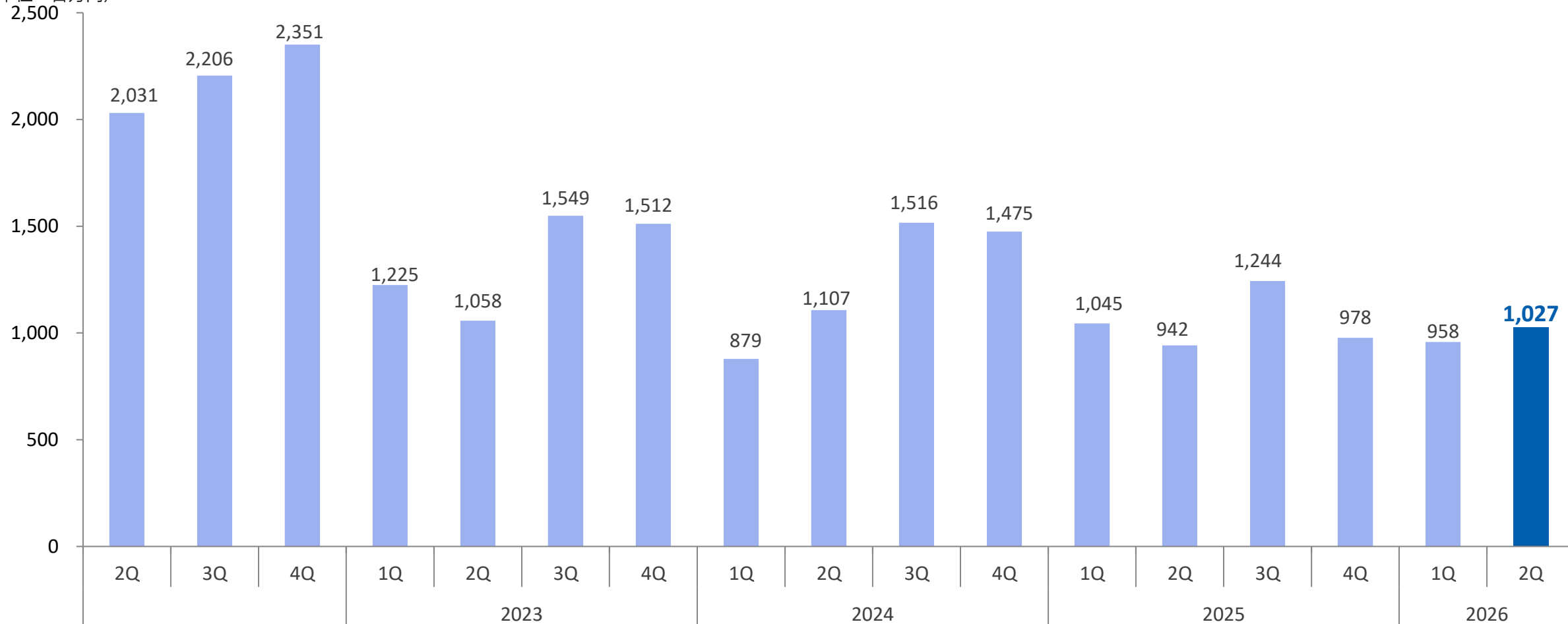
ドラゴンクエストスマッシュグロウ（DQスマグロ）

- ▶ 4月21日にリリースし、順調な立ち上がり
- ▶ 初速の伸びにより、2か月強の期間で十分な収益を確保

海外売上高の四半期推移

- ▶ 海外売上高は主に『ブレソル』及び『キャプテン翼』を中心に構成されており、一部、支援モデルが寄与
- ▶ 『ブレソル』は北米、『キャプテン翼』はアジア・中東が、海外売上をけん引
- ▶ 『DQスマグロ』のリリースによって国内の売上高が大幅に増加したため、海外売上高比率は約30%に低下

(単位：百万円)



※1 上記グラフは、配信を終了したゲームタイトルの売上も含む

費用（前四半期比較）

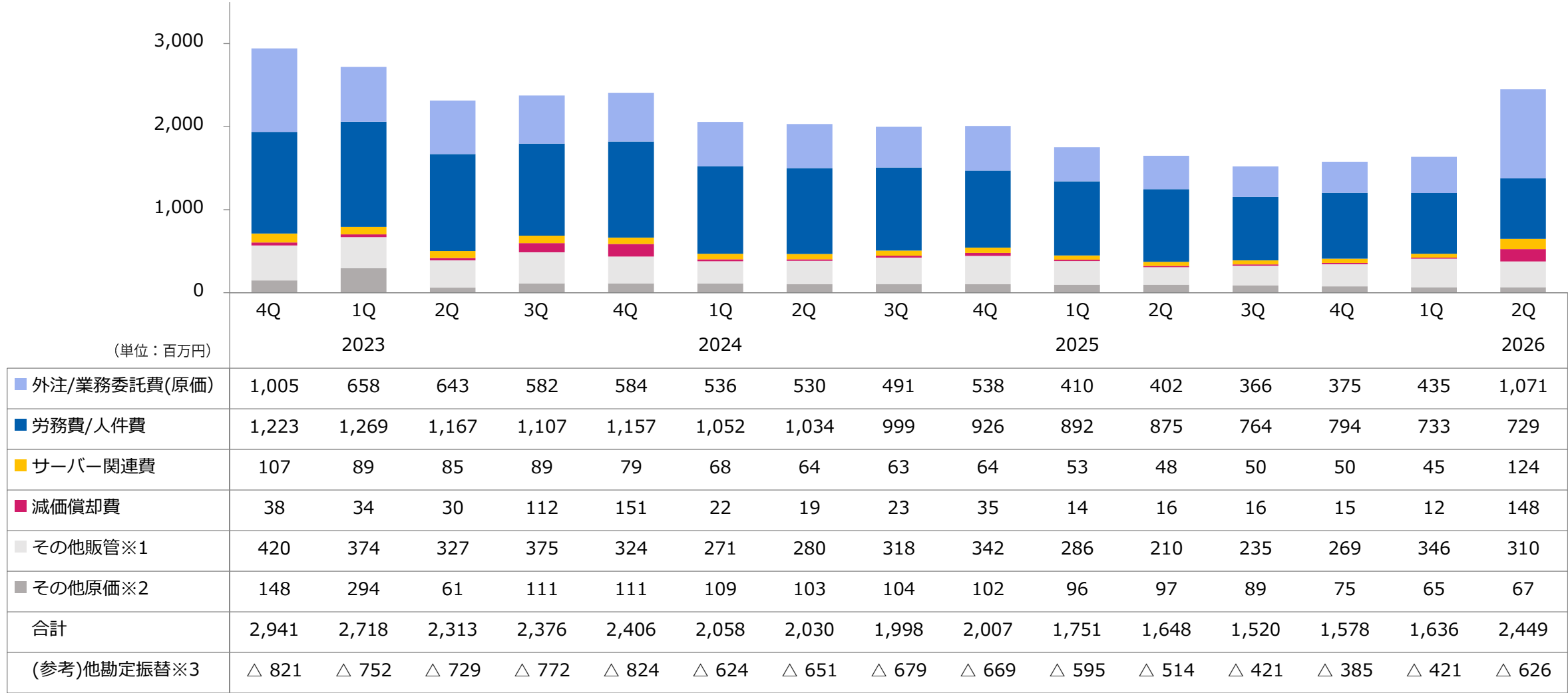
- ▶ 新作タイトルの開発にかかる一時的な費用の発生により、外注費/業務委託費が増加。これに伴い他勘定振替額も増加
- ▶ 広告宣伝費については、『キャプテン翼』の周年キャンペーン費用のほか、『DQスマグロ』のリリースプロモーション費用の一部負担により増加

(単位：百万円)	2Q	1Q	増減額	増減比	概要
売上高	3,263	1,705	1,557	91.3%	
ゲーム事業	3,175	1,376	1,798	130.6%	『DQスマグロ』の売上寄与により増加
その他	88	329	△240	△73.2%	GPUサーバーの販売件数が減少
売上原価	1,980	1,572	408	26.0%	
労務費	577	568	8	1.5%	
外注費/業務委託費	1,071	435	635	146.1%	新作タイトルの開発にかかる費用の一時的な増加
使用料/支払手数料	555	581	△25	△4.4%	
その他	401	407	△6	△1.5%	
他勘定振替(△) ※	△626	△421	△204	48.5%	新作タイトルの開発にかかる費用の一時的な増加
販売費及び一般管理費	789	587	202	34.4%	
給与手当等	151	164	△12	△7.8%	
広告宣伝費(PR)	300	60	240	395.1%	『キャプテン翼』の周年キャンペーン費用及び『DQスマグロ』の広告宣伝費の一部負担により増加
その他	336	362	△25	△7.0%	
営業利益	493	△453	946	—	

※主に、新作タイトルに係る労務費・外注費等の開発費用を、ソフトウェア仮勘定として資産計上していることによるもの

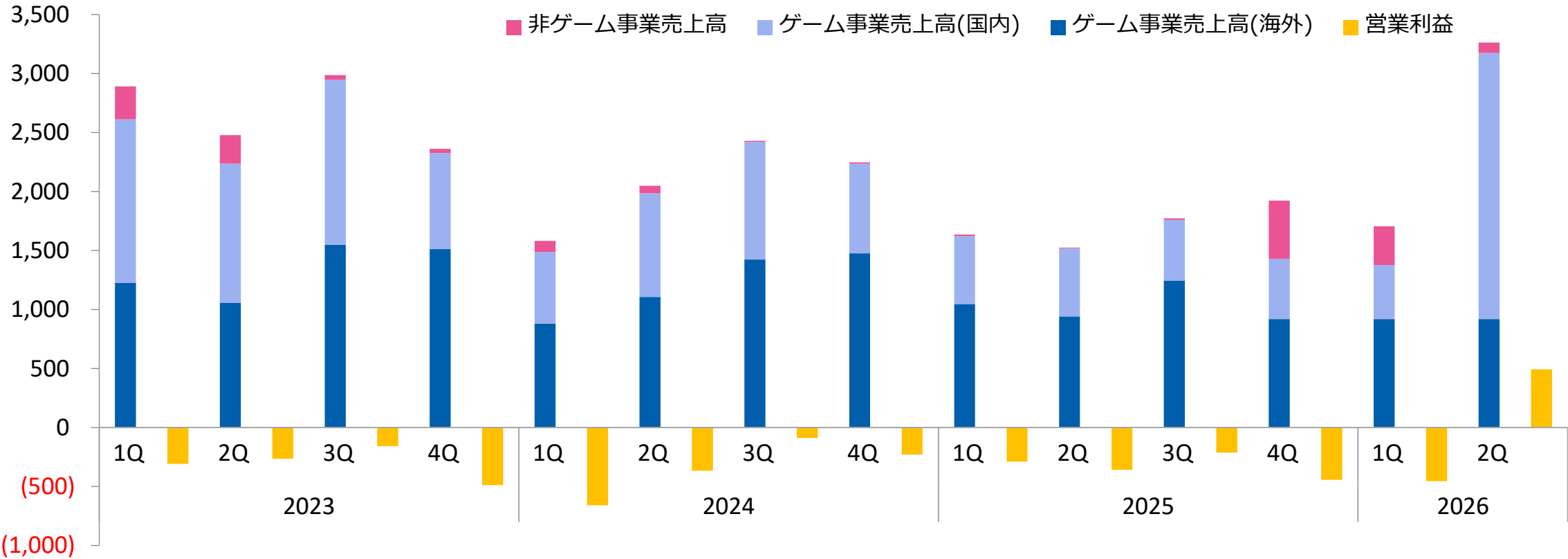
主な固定費の四半期推移

- ▶ 前四半期からの大幅な固定費の増加は、主に新作タイトルに係る一時的な外注費/業務委託費の計上によるもの
- ▶ 『DQスマグロ』のソフトウェアは、今後5年間で償却を行う予定



※1 家賃、消耗品費、業務委託費等のうち販売管理に関する費用の合計 ※2 家賃、消耗品費、通信費等のうち原価に関する費用の合計 ※3 主にソフトウェア仮勘定に振替

- ▶ 『DQスマグロ』の貢献により、ゲーム事業の売上高が大幅に伸長
- ▶ 営業利益も四半期単体及び累計ともに黒字化を達成



単位：百万円	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	2,891	2,478	2,986	2,361	1,581	2,048	2,428	2,247	1,635	1,525	1,772	1,922	1,705	3,263
営業利益	△308	△264	△158	△487	△658	△365	△88	△228	△288	△359	△212	△443	△453	493
利益率(%)	△10.7	△10.7	△5.3	△20.6	△41.6	△17.9	△3.7	△10.2	△17.6	△23.6	△12.1	△23.1	△26.6	15.1

連結貸借対照表（前四半期比較）

- ▶ 主に『DQスマグロ』の売上高の増加に伴い、売掛金が大幅に増加
- ▶ 『DQスマグロ』及び『ヒロサバ』の開発にかかる費用の計上により、買掛金が増加

(単位：百万円)	2Q	1Q	増減額	増減比	概要
流動資産	8,357	6,862	1,495	21.8%	
現金及び預金	3,649	3,825	△176	△4.6%	
その他	4,708	3,036	1,671	55.0%	売掛金が大幅に増加
固定資産	6,279	6,026	252	4.2%	
無形固定資産	3,704	3,566	138	3.9%	
資産合計	14,637	12,889	1,747	13.6%	
流動負債	2,840	2,319	520	22.5%	運営及び新規開発にかかる費用の発生に伴い買掛金が増加
固定負債	90	92	△1	△2.0%	
負債合計	2,930	2,411	518	21.5%	
純資産合計	11,706	10,477	1,228	11.7%	
ROE 自己資本利益率	3.5%	△5.0%	8.5pt	—	
ROA 総資産利益率	2.8%	△3.9%	6.7pt	—	
自己資本比率	78.1%	79.8%	△1.7pt	—	

トピックス

『僕のヒーローアカデミア UNITED SURVIVAL』 サービス開始

- ▶ 8月6日、『僕のヒーローアカデミア UNITED SURVIVAL』（通称：『ヒロサバ』）が中国大陸を除く全世界向けにサービス開始



アニメ『僕のヒーローアカデミア』

- ・原作は堀越耕平によるコミック。2014年7月から2024年8月まで「週刊少年ジャンプ」（集英社刊）にて連載された。**原作コミックスシリーズの世界累計発行部数は1億部超**
- ・2025年の「Most in-demand anime TV show」（最も需要の高いアニメTV番組）及び「Most in-demand animated TV show」（最も需要の高いアニメーションTV番組）の2部門で**ギネス世界記録に認定**
- ・米Crunchyroll社主催の「Crunchyroll Anime Awards」において、**2026年の最高賞「Anime of the Year」に選出**
- ・米Netflix社での配信において、**グローバル総合ランキングのTOP10入りも果たすなど、世界的に支持されるアニメ**

『ジョジョの奇妙な冒険』の新作タイトルが8/13に配信開始予定

- ▶ 当社が開発支援を行った『JoJo's Bizarre Adventure: Golden Spirit』について、事前登録件数はすでに150万を突破
- ▶ パブリッシャーであるWANDA CINEMAS GAMESより、グローバル※向けに配信開始される予定



『シャニライ』のNintendo Switch版を開発中

- ▶ 当社が2017～2023年まで配信・運営を行っていたスマホ向けのリズムアクションゲーム『うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Live』（シャニライ）を、IPホルダーである株式会社ブロッコリーとともに、Nintendo Switch向けに再開発中
- ▶ 12月17日に発売予定



©SAOTOME GAKUEN ©KLabGames

- ▶ VTuber事務所「ゆめかいろプロダクション」に所属する1期生『月窓ろみ』『小熊こまめ』『華咲みもぎ』がデビュー
- ▶ AI VTuber『ゆめみなな』を含めた4名で着実にファンを増やし、IPとして着実に成長中
- ▶ 演者の動きや楽曲に応じたカメラワークをAIが自動生成し、高品質なライブ演出を実現する独自の映像生成システムを開発。コストを抑制しながらもクオリティが高い配信を実現



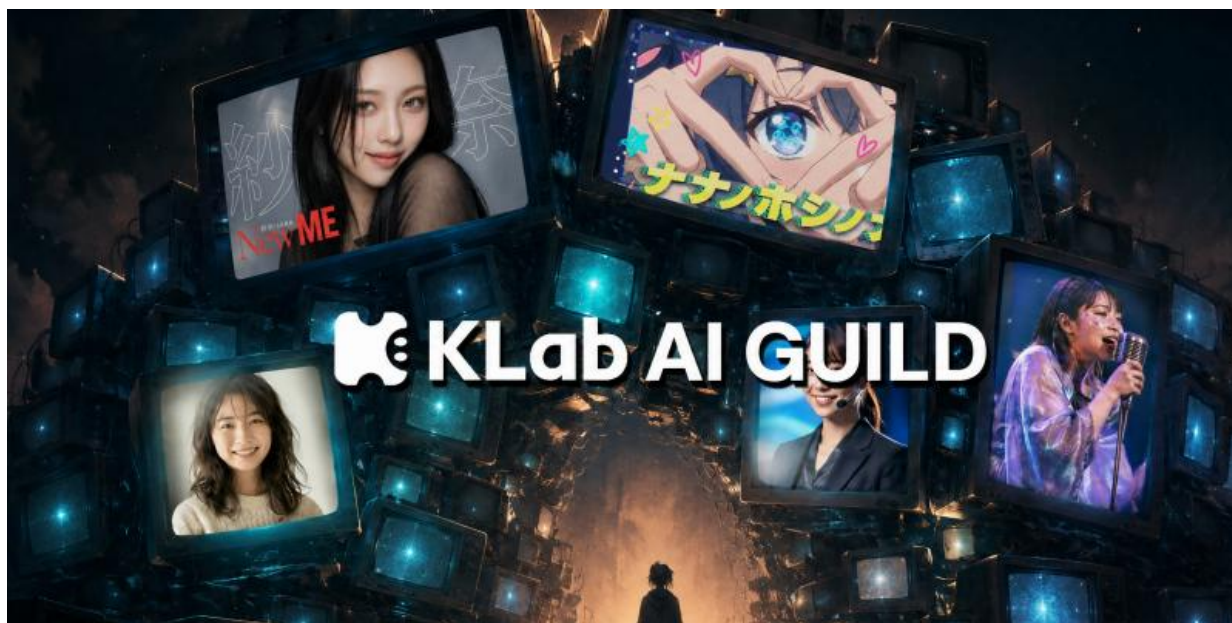
ゆめかいろ公式YouTubeチャンネル
公式サイト

https://www.youtube.com/@yumekairo_official

<https://yumekairo.ai-ent.klab.com/>

AIクリエイターの支援およびAIコンテンツ投資について

- ▶ 世界中の様々な映画祭で高い評価を得ているAI映画監督・遠藤久美子氏と業務提携を締結。映像作品の制作、配給、プロモーションなどAIコンテンツ投資を進めていく
- ▶ AIクリエイターの活躍の場の提供する「KLab AI GUILD」を設立
- ▶ 同氏を「KLab AI GUILD」のアンバサダーに迎え、AIクリエイターとの協働を進める



KLab AI GUILD とは

KLab AI GUILDは、AIによる映画、音楽とミュージックビデオ、アニメといった制作において、登録したクリエイターの皆様に対し、得意領域や志向に応じた案件を発注していくAIクリエイター向けの登録制度。プロフェッショナルと協働しながら商業コンテンツや企業案件の紹介、スキルの向上のための学びの機会やクリエイター同士のコミュニケーションの場を提供する目的で設立。

AI自動取引システムにて、ビットコインの自己資金運用を開始

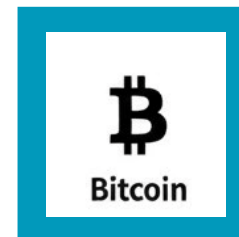
- ▶ 7月1日より自己資金の運用を開始。8月6日時点では、運用を中断しチューニングを実施中
- ▶ チューニング完了後、再度デモトレードを経て、再開予定
- ▶ 当面は運用及びリスク管理状況を確認しつつ運用資金を段階的に追加し、新たな事業の柱に育てていく

金融商品のAI自動取引システム 開発のロードマップ



取扱金融商品の拡張計画

将来的には、為替取引、株価指数その他の金融商品を対象としたAI自動取引システムの開発および検証を進める



AI自動取引システムに関する情報発信について

AIによるトレードの状況は、公式サイトにていつでもご確認いただけます。
また、過去のテストに関するレポート等も公式サイトや公式noteにて掲載しております。

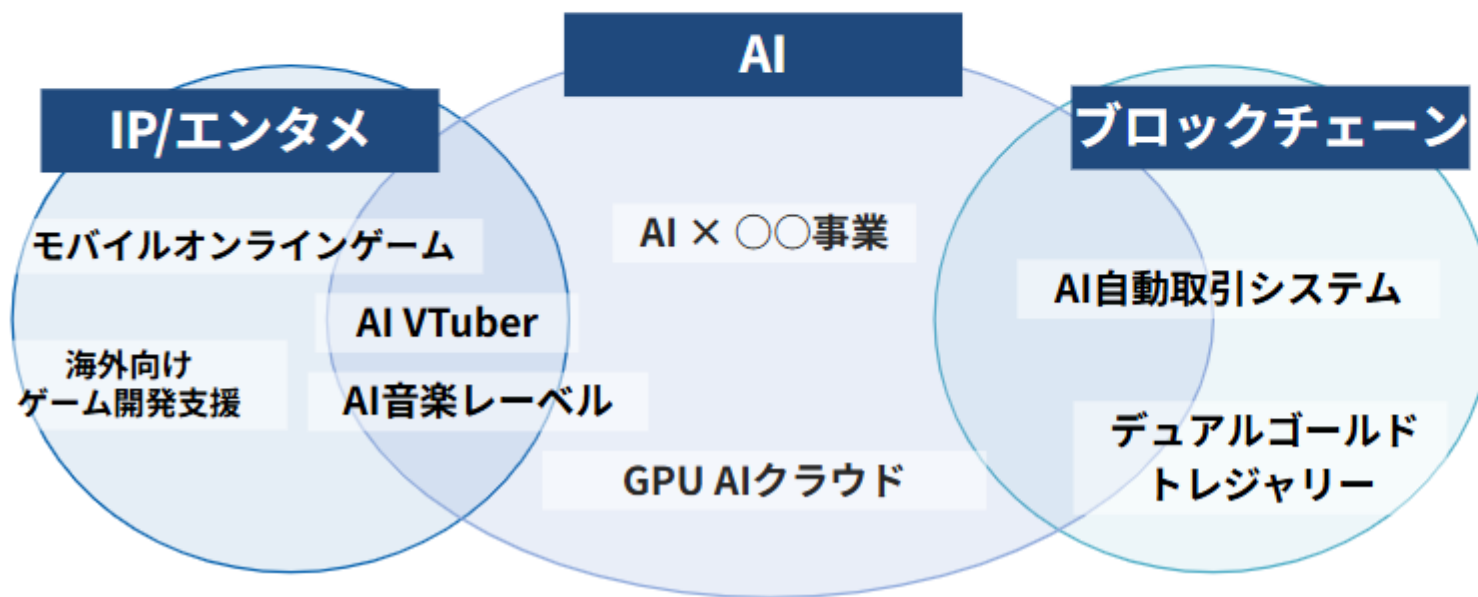
KLab AIトレード公式サイト <https://aitrade.klab.com>
KLab AIトレード公式X https://x.com/KLab_AI_trade
KLab AIトレード公式note https://note.com/klab_ai_trade

新たな事業拠点としてKLab UAEを設立

- ▶ アラブ首長国連邦のドバイに100%子会社を設立することとし、現在手続きが進行中
- ▶ 日本本社とは役割を明確に分け、ドバイを軸にMENA地域での事業推進を担う

KLab本社（日本）

ゲーム単一事業による収益のボラティリティを抑制するため、経営の多角化を図る多産多死戦略として、新規事業を継続的に複数投入していく



KLab UAE

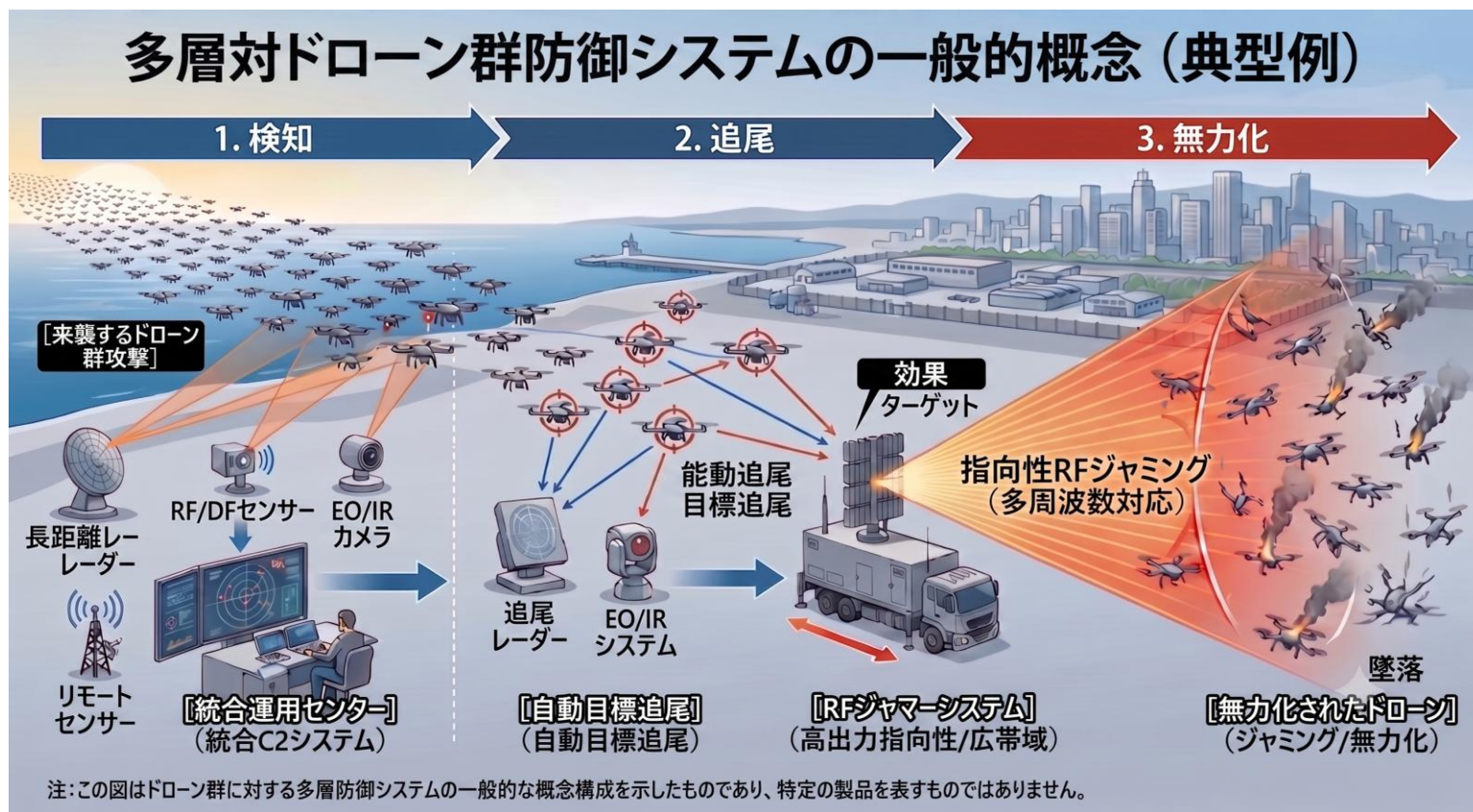
- ゲーム等のマーケ、プロモーション
- デュアルゴールドトレジャリー
- 日本とMENA間の貿易・技術移転
- 日本とMENA間の投資促進とその仲介

(現在推進中)

- 対ドローン防衛システム
- スマートホーム

対ドローン防衛システムの導入推進に向けた覚書を締結

- ▶ 電波妨害技術等を活用して不正飛行するドローンを探知・識別・無力化する統合防護システム（＝対ドローン防衛システム）を有する海外防衛企業と覚書を締結
- ▶ 当システムは、防衛機関、法執行機関、政府機関等で採用。また、公共施設、発電所、空港、港湾、大規模なイベント会場など、重要施設への導入実績が既に存在
- ▶ KLab UAEが主体となり、まずはUAEで当システムの導入を推進することを目指す



AIスマートホーム事業の合併会社をドバイに設立

- ▶ 高級物件向けビルトイン型スマートホームシステム「Built-in Intelligence」を開発・提供するHOMMA Group株式会社とドバイに合併会社KLab HOMMA Living Innovation Middle East（通称：KH Living）を設立手続き中
- ▶ KLabの現地ネットワークとHOMMAの技術・製品を組み合わせ、UAEの高級住宅・ホテル・リゾート開発市場において設計・施工管理を行う事業基盤を構築していく



社名	KLab HOMMA Living Innovation Middle East
所在地	アラブ首長国連邦 ドバイ
代表者	原田 隆介 ※当社取締役
資本金	100,000UAEディルハム（約400万円相当）
出資比率	KLab 51% HOMMA Group 49%
事業内容	スマートホームシステムの設計・販売、施工管理、 関連部材の輸入・供給
設立時期	現在手続き中

Appendix

- 運営タイトル一覧
- グループ従業員数の推移
- 資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応について
- 主要参考資料リンク
- 会社概要
- ディスクレーマー / お問い合わせ



BLEACH Brave Souls

全世界1億DL突破！爽快な3D斬撃アクションバトル

全世界に配信 JP版：15.07.23～ GL版（英、仏）：16.01.14～ アジア版（英、繁）：20.07.09～

©久保帯人／集英社・テレビ東京・dentsu・ぴえろ ©KLabGames



キャプテン翼～たたかえドリームチーム～

全世界5500万DL突破！名作『キャプテン翼』の対戦型サッカーシミュレーションゲーム

全世界に配信 JP版：17.06.13～ GL版（英、仏、独、伊、西、繁、亜、伯、泰）：17.12.05～ ※タイ語のみ、19.10.18～
CN版（簡）：19.06.28～ ※北京盖娅互娱网络科技有限公司が配信

©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



僕のヒーローアカデミア UNITED SURVIVAL

全方位の敵をなぎ倒す爽快サバイバル

全世界に配信 ※中国大陆をのぞく

©堀越耕平／集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会 ©KLabGames／gumi



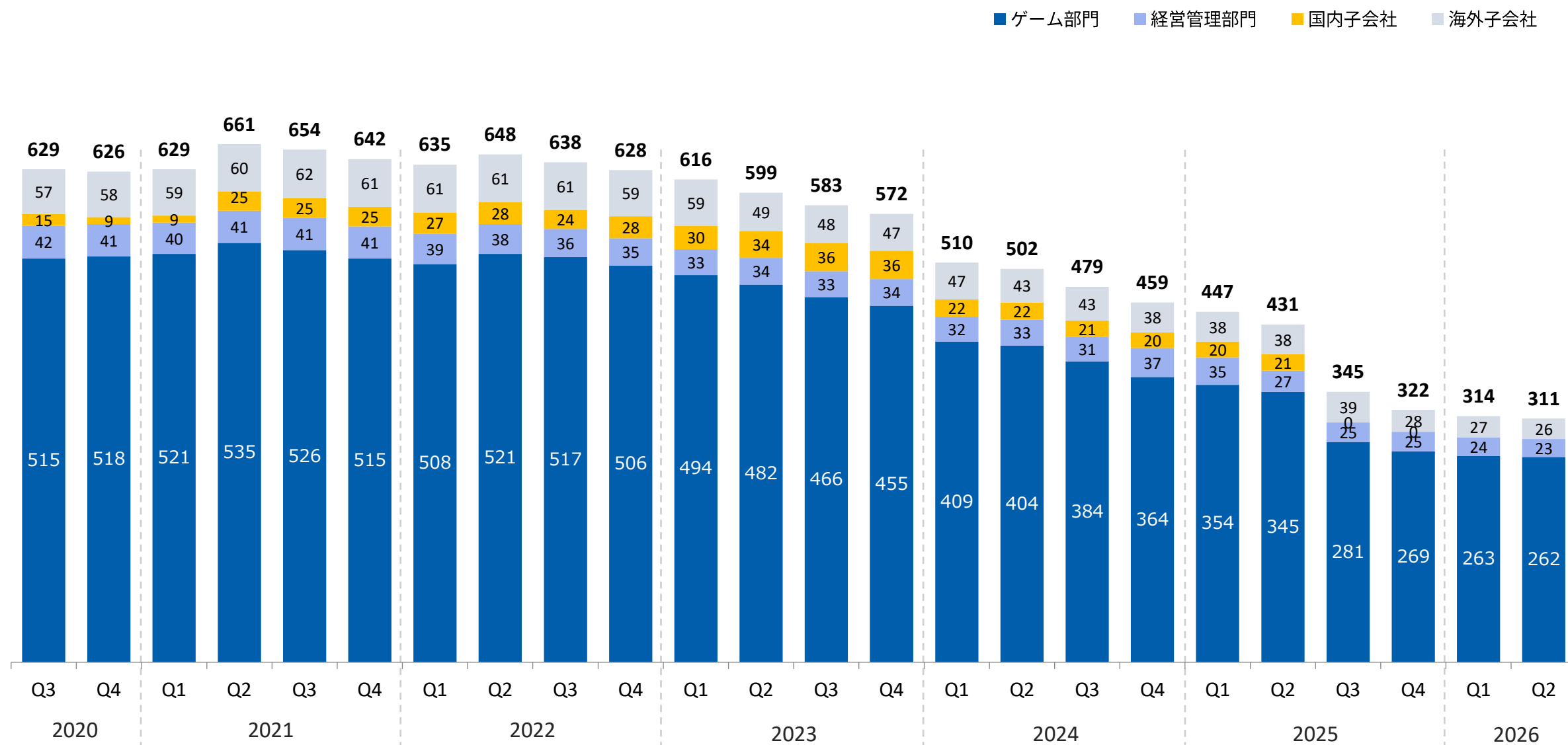
ドラゴンクエストスマッシュグロウ

スマートフォン向けローグライトRPG

株式会社スクウェア・エニックスより配信

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ SQUARE ENIX Developed by KLabGames

グループ従業員数の推移



※ 当社グループで直接雇用されている正社員数であり、契約社員及びアルバイトは含めておりません。

資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応について

- ▶ 当社の現状の各種指標は以下の通り
- ▶ まずは業績回復を最優先に事業に取り組んだうえで、中期経営計画の推進及びIR活動のさらなる充実を通じて中長期での企業価値の向上にも努めていく

(単位：百万円)	2020	2021	2022	2023	2024	2025
売上高	33,952	23,895	16,880	10,717	8,306	6,856
営業利益	2,149	△1,105	△598	△1,218	△1,342	△1,304
親会社株主に帰属 する当期純利益	767	△3,468	△541	△1,819	△2,782	△4,176
期中平均自己資本	16,018	14,684	12,959	12,269	10,887	10,280
有利子負債	1,745	1,003	3,506	3,177	2,220	242
ROE	4.8%	△23.6%	△4.2%	△14.8%	△25.6%	△40.6%
ROIC	8.4%	—	—	—	—	—
PBR（倍）	2.1	1.5	1.3	1.0	0.8	2.8
期末株価（円）	897	496	425	287	175	378

IRニュース

<https://www.klab.com/jp/ir/ir-news/>

IRライブラリー

<https://www.klab.com/jp/ir/library/>

YouTubeチャンネル

<https://www.youtube.com/@KLabInc>

IRニュースメール配信

[登録フォーム](#)

コーポレートガバナンス

<https://www.klab.com/jp/ir/governance/>

世界と自分をワクワクさせる Creating a World of Excitement

社名	KLab株式会社 / KLab Inc.
設立	2000年8月1日
資本金	9,345百万円（2026年 6 月末時点）
株式公開市場	東京証券取引所・プライム市場（3656）
代表者	代表取締役社長 CEO 真田 哲弥
所在地	本社（東京都港区、六本木ヒルズ森タワー）
主要関連会社	可来软件开发（上海）有限公司（KLab China Inc.）
グループ従業員数	311名（2026年 6 月末時点）

ディスクレーマー

本資料は、決算情報及び今後の方針に関する情報の提供を目的とした資料であり、当社が発行する有価証券の投資勧誘を目的としたものではありません。

本資料の内容は、発表日時点で入手可能な情報や判断に基づくものです。将来発生する事象等により内容に変更が生じた場合も、当社が更新や変更の義務を負うものではありません。また、本資料に含まれる将来の見通しに関する部分は、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の業績等は、さまざまな要因の変化等によりこれらの見通しと異なる場合がありますことをご了承ください。

お問い合わせ

【機関投資家の方】

<E-mail> ir@klab.com

【個人の方】

誠に恐れ入りますが、個人の方からのお電話及びメールによるお問い合わせへの対応は行っておりません。

お問い合わせの際は、下記URLのフォームからお願い申し上げます。

<お問い合わせフォーム> https://supportweb.klab.com/corp_ir