



2025年7月14日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 ケ イ ブ
代 表 者 名 代表取締役社長 CEO 秋 田 英 好
(コード番号：3760、東証スタンダード)
問 合 せ 先 代表取締役 CFO 伊 藤 裕 章
(T E L . 0 3 - 6 8 2 0 - 8 1 7 6)

2025年5月期連結業績及び個別業績の前期実績との差異
並びに特別損失の計上に関するお知らせ

2025年5月期（2024年6月1日～2025年5月31日）の連結業績及び個別業績の前期実績との差異につきまして、お知らせいたします。また、連結決算において特別損失を計上いたしましたので、併せてお知らせいたします。

記

1. 2025年5月期連結業績と前期実績との差異について
(1) 2025年5月期連結業績と前期実績との差異の内容

	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
2024年5月期（A）	12,274	1,870	1,943	1,475	246.10
2025年5月期（B）	13,969	1,133	1,131	246	40.90
増 減 額（B－A）	1,694	△736	△811	△1,229	
増 減 率（％）	13.8	△39.4	△41.8	△83.3	

(2) 差異の理由

当期より連結子会社となった株式会社サクセスプラスが売上高の増加に大きく寄与しました。また、前期の第2四半期にリリースしたスマートフォンゲーム「東方幻想エクリプス」の業績が通期で寄与し、「キングダム乱－天下統一への道－」が好調に推移いたしました。また、2024年9月にリリースしたスマートフォンゲーム「メテオアリーナ」の売上原価やプロモーション費用を計上したことにより、営業利益は減少し、親会社株主に帰属する当期純利益は、特別損失の計上により減少いたしました。

以上の結果、2025年5月期の連結業績におきましては、売上高は13,969百万円（前期比13.8%増）、営業利益1,133百万円（前期比39.4%減）、経常利益1,131百万円（前期比41.8%減）、親会社株主に帰属する当期純利益246百万円（前期比83.3%減）となり、前期実績との差異が生じることとなりました。

2. 2025 年 5 月期個別業績と前期実績との差異について

(1) 2025 年 5 月期個別業績と前期実績との差異の内容

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	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
2024 年 5 月 期 (A)	1,565	195	359	297	45.00
2025 年 5 月 期 (B)	1,679	231	197	175	26.50
増 減 額 (B－A)	114	36	△162	△122	
増 減 率 (%)	7.3	18.5	△45.1	△41.1	

(2) 差異の理由

売上高は、2023 年 11 月にリリースした新規スマートフォンゲーム「東方幻想エクリプス」が通期で寄与したことやスマートフォンゲーム「ゴシックは魔法乙女」のリリース 10 周年を記念したゲーム内イベントやグッズ販売により前期と比較して増収となりました。

また、新規ゲームリリースに伴う広告宣伝費の減少により営業利益は、増加いたしましたが、貸倒引当金の増加により経常利益及び当期純利益は減少いたしました。

以上の結果、2025 年 5 月期の個別業績におきましては、売上高は 1,679 百万円（前期比 7.3%増）、営業利益 231 百万円（前期比 18.5%増）、経常利益 197 百万円（前期比 45.1%減）、当期純利益 175 百万円（前期比 41.1%減）となり、前期実績との差異が生じることとなりました。

3. 連結決算における特別損失の計上について

(1) 特別損失の内容

当社は、連結子会社のスマートフォン向けゲームアプリについて売上が想定を下回る推移となったことから、今後の事業計画を慎重に精査した結果、想定していた収益の獲得が困難であると判断し、当該ゲームアプリのソフトウェアの減損処理を行ったため 1,361 百万円の特別損失を計上いたします。

(2) 業績に与える影響

本日公表の「2025 年 5 月期決算短信〔日本基準〕（連結）」に反映しております。

以 上