



2021年4月30日

各位

会社名 株式会社 A i m i n g
 代表者名 代表取締役社長 椎葉 忠志
 (コード番号: 3911 東証マザーズ)
 問合せ先 取締役 経営管理部
 ディビジョンディレクター 田村 紀貴
 (TEL. 03-6672-6159)

2021年12月期第1四半期業績予想と実績との差異に関するお知らせ

当社は、2021年2月12日に公表いたしました2021年第1四半期(2021年1月1日～2021年12月31日)の業績予想と実績を比較し、下記の通り差異が生じたので、お知らせいたします。

記

1. 2021年12月期第1四半期(2020年1月1日～2020年3月31日)の業績予想と実績の差異

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益	1株当たり 四半期純利益
	百万円				円 銭
予想値(A)	3,339	408	362	345	8.72
実績値(B)	3,537	566	520	436	11.00
増減額(B-A)	197	157	158	90	—
増減率(%)	5.9%	38.6%	43.7%	26.2%	—
(参考)前年同四半期実績 (2020年12月期第1四半期)	1,116	△146	△148	△155	△4.33

2. 差異の理由

2021年2月12日公表の2021年12月期第1四半期の業績予想における売上高については、主に既存のオンラインゲーム配信サービスにおいて季節要因を勘案して、前四半期(2020年12月期第4四半期3,709百万円)比で減収予想(2021年12月期第1四半期売上高3,339百万円)としておりました。費用面においては変動費の減少を見込んでいたものの、売上高減少の影響により、営業利益においては、前四半期比(2020年12月期第4四半期営業利益417百万円)で減益予想(2021年12月期第1四半期営業利益408百万円)としておりました。

この度、2021年12月期第1四半期において、予想値と実績値の差異が生じたのは、主として、既存のオンラインゲーム配信サービスの売上高が予想値を上回り推移したことと、2021年12月期第2四半期以降に見込んでおりました、受託開発の納品物が前倒しで検収されたことによって売上高が計上されたことが要因であります。

具体的には、オンラインゲーム事業の主力タイトルである『ドラゴンクエストタクト』におい

て、ゲーム内の新キャラクターが好評だったことなどにより売上高が好調に推移し、また、受託開発案件においては、納品後の検収期間が予定より早まった結果、売上高が予想を上回りました。一方、費用面においては、広告宣伝費や業務委託費を抑制したものの、オンラインゲーム事業の売上高に伴う変動費の増加や、受託開発案件の検収に伴う開発費用の計上があったため、売上原価および販管費の合計は微増となりました。

以上の要因から、売上高は予想値に対して 197 百万円上回り、営業利益は予想値に対して 157 百万円上回り、経常利益、四半期純利益もともに予想を上回ることとなりました。

以上