



2020年7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 経営管理グループ
 ゼネラルマネージャー 田村 紀貴
 (TEL. 03-6672-6159)

2020年12月期第2四半期業績予想と実績との差異に関するお知らせ

当社は、2020年4月28日に公表いたしました2020年第2四半期(2020年1月1日～2020年6月30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. 2020年12月期第2四半期(2020年1月1日～2020年6月30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)	2,355	△365	△367	△377	△10.52
実績値(B)	2,434	△181	△188	△197	△5.37
増減額(B-A)	79	184	179	180	5.15
増減率(%)	3.3%	—	—	—	—
(参考)前年同四半期実績 (2019年12月期第2四半期)	2,961	△375	△384	△469	△13.37

2. 差異の理由

2020年4月28日公表の2020年12月期第2四半期の業績予想における売上高については、既存のオンラインゲーム配信サービスに加え受託案件を見込んでおり、前四半期(2020年12月期第1四半期1,116百万円)比で増収予想(2020年12月期第2四半期売上高1,238百万円)としておりました。費用面においては、上記受託案件に伴う開発費の発生に加えて、前四半期に控除した共同事業相手先が負担する開発費用が減少し、売上原価が増加することから、営業利益については、前四半期比(2020年12月期第1四半期営業利益△146百万円)で減益予想(2020年12月期第2四半期営業利益△219百万円)としておりました。

この度、2020年12月期第2四半期において、予想値と実績値の差異が生じたのは、主として、売上高の構成が変化し、それに伴う売上原価が予想を下回ったことが要因であります。

具体的には、当四半期において見込んでいた受託案件(以下、「本受託案件」という)の売上高が、翌四半期以降に後ろ倒しとなったものの、オンラインゲーム事業において、有名IPとのコ

ラボレーションを実施した『剣と魔法のログレス いにしえの女神』やサービス開始 1 周年を迎えた PlayStation®4 版『CARAVAN STORIES』が、本受託案件の売上高を補う以上に好調に推移した結果、売上高は予想を上回ることができました。一方で、本受託案件に伴う開発費用を仕掛品へ計上したことから、売上原価は予想を下回りました。

以上の要因から、営業利益は予想値に対して 184 百万円上回りました。

営業利益が上回った結果、経常利益、四半期純利益はともに当初予想を上回ることとなりました。

以上