



2021年9月10日

各位

会社名 株式会社アピリッツ
代表者名 代表取締役社長執行役員 CEO 和田 順児
(コード番号: 4174 東証JASDAQ)
問合せ先 取締役執行役員 CFO 永山 亨
(TEL 03-6690-9870)

業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績動向を踏まえ、2021年6月11日に公表いたしました2022年1月期第2四半期累計期間(2021年2月1日～2021年7月31日)及び通期(2021年2月1日～2022年1月31日)の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

1. 2022年1月期 業績予想数値の修正

(1) 第2四半期累計期間の業績予想の修正(2021年2月1日～2021年7月31日)

	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
前回発表予想(A)	百万円 2,032	百万円 67	百万円 67	百万円 42	円 銭 33.69
今回修正予想(B)	2,216	13	△0	△25	△20.28
増減額(B-A)	184	△54	△67	△67	—
増減率(%)	9.0%	△80.2%	—	—	—
(ご参考)前年同期実績 (2021年1月期 第2四半期)	—	—	—	—	—

(注) 2021年1月期第2四半期については、四半期財務諸表を作成していないため、2021年1月期第2四半期の数値については記載しておりません。

(2) 通期業績予想の修正 (2021年2月1日～2022年1月31日)

	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
前回発表予想 (A)	4,696	283	283	179	140.29
今回修正予想 (B)	4,754	86	73	25	19.86
増減額 (B-A)	58	△197	△210	△154	—
増減率 (%)	1.3%	△69.3%	△74.2%	△86.7%	—
(ご参考) 前年実績 (2021年1月期)	3,889	229	229	125	117.26

2. 修正の理由

(第2四半期累計期間の業績予想)

Webソリューション事業については、既存企業との継続取引やDX化(注)の市場拡大に伴う大型案件の獲得により、売上高は当初の見込みを上回ったものの、新型コロナウイルスの感染拡大による緊急事態宣言等の延長によりリモート開発が長期化したこと、また増加する受注の取り込みを優先したことにより外注費用が増加いたしました。

また、オンラインゲーム事業については、他社ゲームタイトルの「けものフレンズ3」の運営移管の取り組みを進めたことにより売上高も当初見込みに比べ増加しましたが、移管にかかる諸費用等の売上原価も当初見込みより大幅に増加したこと、並びに今期リリースした新作ゲームタイトルが、当初予定していた収益が見込めなくなったことにより残存簿価の全額(36百万円)を減損損失として計上したことが要因となり、2021年第2四半期累計期間の売上高は当初の見込みを上回るものの、売上原価の増加を吸収することができず、営業利益、経常利益、四半期純利益の各段階利益においては、当初の予想を下回る見込みです。

(通期業績予想)

通期の業績予想につきましては、Webソリューション事業の売上高は引き続き堅調であるものの、上場後の案件増加に対応するための外注費の増加は、下期において社内体制を見直すことで抑制を進めるものの、第3四半期までは継続する見通しであるため、当初見込みとの乖離が継続する見込みです。

また、オンラインゲーム事業においては、売上についてはオンラインゲーム事業内の人員不足を補うため、クリエイター派遣の人員を活用したことにより、一時的に減少する見込みです。なお、当社は8月から「けものフレンズ3」の運営主体となり、コストコントロールを進めているものの、一時的な外注費の増加は避けられず、当初見込みより売上原価が増加し、利益が当初予想を下回る見込みです。

上記、複数の要因を勘案し前回発表予想を修正しております。

(注)「DX(デジタルトランスフォーメーション)」は、2004年にスウェーデンのウメオ大学のエリック・ストルターマン教授によって提唱された概念であり、「進化し続けるテクノロジーが

人々の生活を豊かにしていく」というものです。

※上記の業績予想数値は、当社が現時点で入手可能な情報に基づき作成したものであり、今後の様々な不確定要素により、将来における当社の実際の業績と大きく異なる可能性があります。

以上