2022年10月28日

各　位

会社名　株式会社Aiming
代表者名　代表取締役社長　椎葉　忠志
（コード番号：3911　東証グロース）
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
（E-mail.ir@aiming-inc.com）

2022年12月期第３四半期業績予想と実績との差異に関するお知らせ

当社は、2022年７月29日に公表いたしました2022年第３四半期累計期間（2022年１月１日～2022年９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ましたので、お知らせいたします。

記

１．2022年12月期第３四半期累計期間（2022年１月１日～2022年９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）	9,291	18	30	18	0.45
実績値（B）	9,725	416	426	401	10.04
増減額（B－A）	434	398	396	383	—
増減率（％）	4.7%	2191.7%	1301.3%	2111.3%	—
（参考）前年同四半期実績（2021年12月期第3四半期）	9,190	1,256	1,207	1,036	26.11

参考：2022年12月期第３四半期（2022年７月１日～2022年９月30日）のみ

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益
				百万円
予想値（A）	2,909	△474	△474	△386
実績値（B）	3,343	△76	△78	△3
増減額（B－A）	434	398	396	383
増減率（％）	14.9%	—	—	—

２．差異の理由

2022 年７月 29 日公表の 2022 年 12 月期第３四半期の業績予想における売上高については、主に配信サービスにおいては、『ドラゴンクエストタクト』の２周年イベントを見込むものの、２周年イベント後の反動減やその他タイトルの季節要因による減少を勘案し、また、制作/運営受託においては、『新規ゲームプロトタイプ開発』の検収を見込むものの、KLab 株式会社より受託している案件のビジネススキーム変更の検討により、継続的に受けていた受託売上の計上を見送ったため、前四半期（2022 年 12 月期第２四半期 3,039 百万円）比で減収予想（2022 年 12 月期第３四半期売上高 2,909 百万円）としておりました。費用面については、各タイトルの開発フェーズの進行に伴う開発費用の増加や制作受託案件の検収による仕掛品の振替えに加え、『ドラクエタクトタクト』の２周年イベント等の広告宣伝費を見込んだことにより、営業利益は、前四半期比（2022 年 12 月期第２四半期営業利益 156 百万円）で減益予想（2022 年 12 月期第２四半期営業損失 386 百万円）としておりました。

この度、2022 年 12 月期第３四半期において、予想値と実績値の差異が生じましたのは、主として、配信サービスの売上高が予想値を上回り推移したこと、受託案件におけるビジネススキーム変更が合意に至ったため一部受託売上を計上したこと、また、各タイトルの開発フェーズの進行に伴う開発費用の増加や広告宣伝費が想定を下回ったことが要因であります。

具体的には、主力タイトルである『ドラゴンクエストタクト』において、２周年イベントなどが好評だったことに加え、周年イベント後の反動減が想定よりも少なかったことにより、配信サービスの売上高が好調に推移し、また、本日発表の「『ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか』シリーズの受託開発から共同開発への変更に関するお知らせ」の通り受託していた案件の共同事業化が合意に至り、共同開発とする以前の一部期間について、見送っていた売上高が計上されました。費用面については、売上高の増加に伴う変動費の増加があるものの、各タイトルの開発フェーズの進行に伴う人員の増加が想定よりも増えなかったことに加え、業務委託費の一部計上が当四半期を跨いで月ずれしたこと、また、『ドラゴンクエストタクト』の２周年イベントを含めた広告宣伝費が想定よりもかからなかったため、売上原価および販管費はともに業績予想に対して微増に留まりました。

以上の要因から、売上高は予想値に対して 434 百万円上回り、営業利益は予想値に対して 398 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