



平成 27 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 グ ル ー プ

ゼネラルマネージャー 渡 瀬 浩 行

( TEL. 03-5333-8424 )

### 業績予想の修正に関するお知らせ

当社は、最近の業績の動向等を踏まえ、平成 27 年 3 月 25 日に公表いたしました平成 27 年 12 月期第 2 四半期連結累計期間（平成 27 年 1 月 1 日～平成 27 年 6 月 30 日）及び平成 27 年 12 月期（平成 27 年 1 月 1 日～平成 27 年 12 月 31 日）の業績予想を修正することとしましたので、お知らせいたします。

記

## ●業績予想の修正について

第 2 四半期（累計）連結業績予想数値の修正（平成 27 年 1 月 1 日～平成 27 年 6 月 30 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
	百万円				円 銭
前回発表予想（A）	4,380	924	894	498	15.86
今回修正予想（B）	5,890	1,800	1,790	1,180	37.87
増減額（B－A）	1,510	876	896	682	—
増減率（％）	34.4	94.8	100.2	136.9	—

通期連結業績予想数値の修正（平成 27 年 1 月 1 日～平成 27 年 12 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				円 銭
前回発表予想（A）	9,541	1,979	1,949	1,154	36.83
今回修正予想（B）	11,110	2,800	2,790	1,870	58.47
増減額（B－A）	1,569	821	841	716	—
増減率（％）	16.4	41.4	43.1	62.0	—
（参考）前期連結実績 （平成 26 年 12 月期）	6,527	350	340	552	19.09

## 業績予想数値の前提条件

当社グループが提供するオンラインゲーム事業は、主にスマートフォン向けに基本無料をコンセプトとしております。利用者は基本無料でゲームを遊ぶことができ、一部のアイテムの獲得や有料機能を利用する際に課金が必要となります。利用者が課金を行うためには、無料でもゲームを面白く遊べる上にさらに課金を行うことで得られる面白さのあるゲーム性が必要となります。しかしながら、ゲームの面白さは個々の利用者の嗜好によって異なり、また、競合他社や市場の動向によって大きく影響を受けるため、一定の課金（収益）を見込むことは大変困難であります。不確定要素が比較的多い状況のため、当社グループにおいては過度な業績予想数値を見込まず、収支のバランスを勘案して策定しております。具体的には、リリース中のタイトルにおいては、過去の実績を参考にゲーム内のイベント施策などによって実現可能性が見込める数値を策定しております。また、新規タイトルについては、開発の各段階において社内のゲームリサーチ部隊などによって市場動向も踏まえたうえでゲームの評価を行い、都度作り直しなどを行うことがあるため、進捗管理が困難なことからリリース時期の遅延リスクを考慮し、且つ、リリース後の市場動向の変化などによる販売不振リスクに備え、かかる開発費及び運営費に見合った収益を見込んで策定しております。

平成 27 年 3 月 25 日公表の業績予想数値については、リリース中のタイトルは、業績予想の策定時期であった平成 26 年 10 月頃の実績を基に平成 27 年 12 月期通期を通して同等規模の推移で策定し、新規タイトルは、同時期の各タイトルの開発状況を考慮して、個別に積み上げて策定しております。経費に関しては、広告宣伝費は売上高の 15%～20%程度の規模で想定しており、その他人件費や地代家賃などは前期に比べて増加を見込んでおります。この結果、平成 27 年 12 月期の利益率は平成 26 年 12 月期に対して大きく増加する見込みとなっておりますが、主な要因は、売上高の増加が費用の増加に比べて相当規模で大きくなっており、且つ、平成 26 年 12 月期においては、収支の見込めないタイトルのコンテンツ評価損などコンテンツ償却費の負担が大きかったためであります。

当修正後業績予想数値については、平成 27 年 1 月から平成 27 年 3 月までの実績及び平成 27 年 4 月の見込みを反映しております。また、平成 27 年 5 月以降の業績予想数値は、リリース中のタイトルは現状好調なもの今後の販売不振リスクを考慮して保守的に増加を見込み、また新規タイトルは現在の開発状況や今後の遅延リスク等を考慮して減少を見込んだ結果、平成 27 年 3 月 25 日公表の業績予想数値における数値と同等規模になっております。経費に関しては、株式上場による知名度の向上などを背景に人員の採用が好転傾向にあることから人件費等を上積みし、また、売上高の増加に伴い広告宣伝費やプラットフォーム手数料等も増加しております。

なお、株式会社マーベラス（代表取締役会長 兼 社長 CEO：中山 晴喜／所在地：東京都品川区）との共同事業として現在提供中のスマートフォン向け本格 MMORPG「剣と魔法のログレス いにしえの女神」は、当社グループの業績に大きく寄与しており、平成 26 年 12 月期の売上高は、当社グループの総売上高に対する割合の 58.1%となっております。同タイトルの売上高は各業績予想数値に占める割合も高く、売上高が急速に悪化する場合、当社グループの事業及び業績に大きな影響を与える可能性があります。

#### 修正の理由

主力タイトルの「剣と魔法のログレス いにしへの女神」は、平成 26 年 12 月から翌年 1 月にかけて注力した TVCM の効果などにより累計ダウンロード数を堅調に伸ばしており、平成 26 年 12 月末の 520 万ダウンロードから平成 27 年 4 月 13 日時点で 600 万ダウンロードに達しております。また、利用者に対するゲーム内でのイベント施策などによって売上高も好調に推移し、当社グループの業績を牽引した結果、売上高、営業利益、経常利益、当期（及び四半期）純利益ともに当初の予想数値を上回ることとなりました。

#### [業績等の予想に関する注意事項]

業績予想につきましては、本資料の発表日現在入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後様々な要因によって異なる結果となる可能性があります。

以上