



2024年2月14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 東証グロース)
問合せ先取締役 経営管理部 田村 紀貴
ディビジョンディレクター
(E-mail: ir@aiming-inc.com)

2023年12月期通期連結業績予想と実績との差異に関するお知らせ

当社は、2023年10月27日に公表いたしました2023年12月期（2023年1月1日～2023年12月31日）の連結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. 2023年12月期（2023年1月1日～2023年12月31日）の連結業績予想と実績の差異

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する四半 期純利益	1株当たり 四半期純利益
	百万円				円 銭
予想値 (A)	18,163	△824	△644	△1,759	△43.80
実績値 (B)	18,199	△1,309	△1,100	△2,227	△55.51
増減額 (B-A)	35	△485	△456	△467	—
増減率 (%)	0.2%	—	—	—	—
(参考) 前年同四半期実績 (2023年12月期 (非連結))	13,668	400	315	601	15.04

2. 差異の理由

2023年10月27日公表の2023年12月期（2023年1月1日～2023年12月31日）の連結業績予想は、売上高においては、前第3四半期において『ダンジョンに会いを求めているだろうか バトル・クロニクル（以下「ダンクロ」）』の配信開始および『ドラゴンクエストタクト』の3周年イベントがあった反動から、全社での売上高は減少する見込みとしました。また、費用面においては、同じく前第3四半期の配信や周年イベントに伴う広告宣伝費の投下等があった反動により、費用は減少する見込みとしました。その結果、親会社株主に帰属する四半期純利益は、前四半期比（2023年12月期第3四半期親会社株主に帰属する四半期純損失949百万円）で増益予想（2023年12月期第4四半期親会社株主に帰属する四半期純損失649百万円）としておりました。

この度、2023年12月期において、連結予想値と実績値の差異が生じたのは、個別ゲームタイトルの好不調はあるものの全体としては業績予想を上回る結果となりましたが、一方で、

第3四半期に配信を開始し、開発費をコンテンツ資産として計上していた『ダンクロ』については、その売上高が十分とは言えず、期末時点における今後の回収可能性を検討した結果、コンテンツ評価損失として537百万円を計上したためであります。

このため、売上高は予想値に対して35百万円上回ったものの、営業利益は485百万円、経常利益は456百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益は467百万円それぞれ下回ることとなりました。

以上