



2023年8月2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月期第2四半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5月22日に公表いたしました「2023年12月期第2四半期連結業績予想の修正に関するお知らせ」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月期第2四半期(2023年1月1日～2023年6月30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)	8,963	546	608	79	1.98
実績値(B)	9,027	419	508	△160	△4.01
増減額(B-A)	64	△127	△100	△239	—
増減率(%)	0.7%	△23.3%	△16.6%	△302.4%	—
(参考)前年同四半期実績 (2022年12月期第2四半期 (非連結))	6,382	493	505	404	10.13

#### 2. 差異の理由

2023年5月22日公表の「2023年12月期第2四半期連結業績予想の修正に関するお知らせ」は、2023年4月28日公表の2023年12月期第2四半期(2023年1月1日～2023年6月30日)の連結業績予想に対して、売上高においては、『ダンジョンに会いを求めるのは間違っているだろうか バトル・クロニクル』の配信を見込んでおりましたが、配信日の変更に伴い2023年12月期第2四半期への寄与がなくなったため、売上高が減少することとしたものです。また、費用面においては、売上高に伴う変動費および同タイトルの配信時に予定しておりました広告宣伝費の投下がなくなったこと、さらに、変更後の配信日までの間、同タイトルの開発に係るコストを仕掛品として計上することから費用が減少するため、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1四半期親会社株主に帰属する四半期純利益218百万円)で減益予

想(2023年12月期第2四半期親会社株主に帰属する四半期純利益79百万円)としておりました。

この度、2023年12月期第2四半期において、連結予想値と実績値の差異が生じたのは、主として、配信サービスの売上高が予想値を上回るものの、広告宣伝費の増加および開発中タイトルの開発費の増加が要因であります。

具体的には、売上高については、サービス中の各タイトルが想定よりも弱含みのなか、『陰の実力者になりたくて！マスタオブガーデン（以下「カゲマス」）』が好調に推移したこと。費用面については、カゲマスの売上推移を受けて広告宣伝費を追加投入（50百万円程度）したことに加え、当初予定していた開発中タイトルの開発費の精算（80百万円程度）が翌四半期に繰り越されたこと。また、製作委員会の連結処理においては、カゲマスの好調に伴い出資者に対する分配金も増えたことにより非支配株主損益が増加（120百万円程度）したためであります。

以上の要因から、売上高は予想値に対して64百万円上回り、営業利益は127百万円、経常利益は100百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益は239百万円下回ることとなりました。

以上