



2025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)

2024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、2024年10月29日に公表いたしました2024年12月期通期(2024年1月1日~2024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. 2024年12月期通期(2024年1月1日~2024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 帰属する当期 純利益	1株当たり 当期純利益
	百万円				円 銭
予想値(A)	17,507	△246	△557	△514	△11.01
実績値(B)	17,086	△552	△150	△341	△7.49
増減額(B-A)	△420	△306	407	173	—
増減率(%)	△2.4%	—	—	—	—
(参考)前年同期実績 (2023年12月期通期)	18,199	△1,309	△1,100	△2,227	△55.51

2. 差異の理由

2024年10月29日公表の2024年12月期通期(2024年1月1日~2024年12月31日)の連結業績予想は、売上高においては、『陰の実力者になりたくて! マスターオブガーデン(以下、「カゲマス」)』2周年イベントや『2.5次元の誘惑(リリサ) 天使たちのステージ(以下、「リリステ」)』の四半期にわたる貢献、『銀河英雄伝説 Die Neue Saga』のサービス開始があることから、増加する見込みとしました。加えて、『WIND BREAKER 不良たちの英雄譚』(以下、「ウィンヒロ」)において非連結の製作委員会が組成されることから、当該非連結製作委員会からの受託売上および製作委員会内に生じる費用を営業外損失として連結処理にて取り込むことを見込んでおりました。また、費用面においては、前四半期に4周年の『ドラゴンクエストタクト』や『リリステ』サービス開始に伴う広告宣伝費の反動により減少するものの、同じく前四半期に『リリステ』のサービス開始に伴う資産計上があったことや売上高の増加に伴うサーバー費やプラットフォーム手数料の計上により増加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、前年同四半期比（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1,117百万円）で増益予想（2024年12月期第4四半期親会社株主に帰属する四半期純利益457百万円）としておりました。

この度、2024年12月期第4四半期において、連結予想値と実績値の差異が生じたのは、『リリステ』が予想を下回ったものの『ドラゴンクエストタクト』や『カゲマス』など既存タイトルの貢献により売上高は予想を上回ったため、また、費用面においても、繰延税金資産の期末評価による税金費用の計上があったものの、業務委託費や広告宣伝費などが抑制されたため、結果として親会社株主に帰属する当期純利益が約2億円予想を上回ることとなりました。

一方で、『ウィンヒロ』については、製作委員会の契約は締結したものの製作委員会の組成に必要な出資金の払い込みが当期末を跨いだことにより、当期末時点では持分法適用会社としての連結処理ができず、受託売上は予定通り計上したものの、営業外損失として取り込む予定の金額は未実現の収益として直接売上高から控除したため、予想に対して売上高が約6億円減少し、同額の営業外損失も減少することとなりました。

このことから、売上高は予想値に対して420百万円、営業利益は306百万円下回り、経常利益は407百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益は173百万円上回ることとなりました。

以上