



2021年2月12日

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 経営管理部
ディビジョンディレクター 田村 紀貴
(TEL. 03-6672-6159)

<マザーズ> 投資に関する説明会開催状況について

以下のとおり、投資に関する説明会を開催いたしましたので、お知らせいたします。

開催状況

開催日時 2021年2月12日 16:00~17:00
開催方法 対面による実開催
開催場所 野村インベスター・リレーションズ株式会社説明会会場
東京都千代田区大手町二丁目2番2号
アーバンネット大手町ビル13階
説明会資料名 2020年12月期通期 決算説明会

【添付資料】

1. 投資説明会において使用した資料

2020年12月期 通期
決算説明資料



株式会社Aiming
(東証マザーズ：3911)

2021年2月12日

1	決算概要	P. 2
2	4Qの進捗と今後の施策	P. 11
3	業績予想	P. 17
4	Appendix	P. 19

1 決算概要

1. 決算概要：業績予想との比較（通期）



『DQタクト※』が好調に推移し、売上・営業利益ともに達成
繰延税金資産の計上により、当期純利益は大幅に達成

(単位：百万円)

	2020年12月期通期 (2020年1～12月)			2019年12月期通期 (2019年1～12月)
	実績	業績予想	達成率	実績
売上高	11,903	11,629	2.4%	5,644
売上原価	4,165	4,189	△0.6%	2,488
売上総利益	7,738	7,440	4.0%	3,155
販売管理費	6,064	5,883	3.1%	4,026
営業利益	1,673	1,557	7.5%	△871
経常利益	1,653	1,538	7.5%	△875
当期純利益	1,693	1,310	29.2%	△1,201

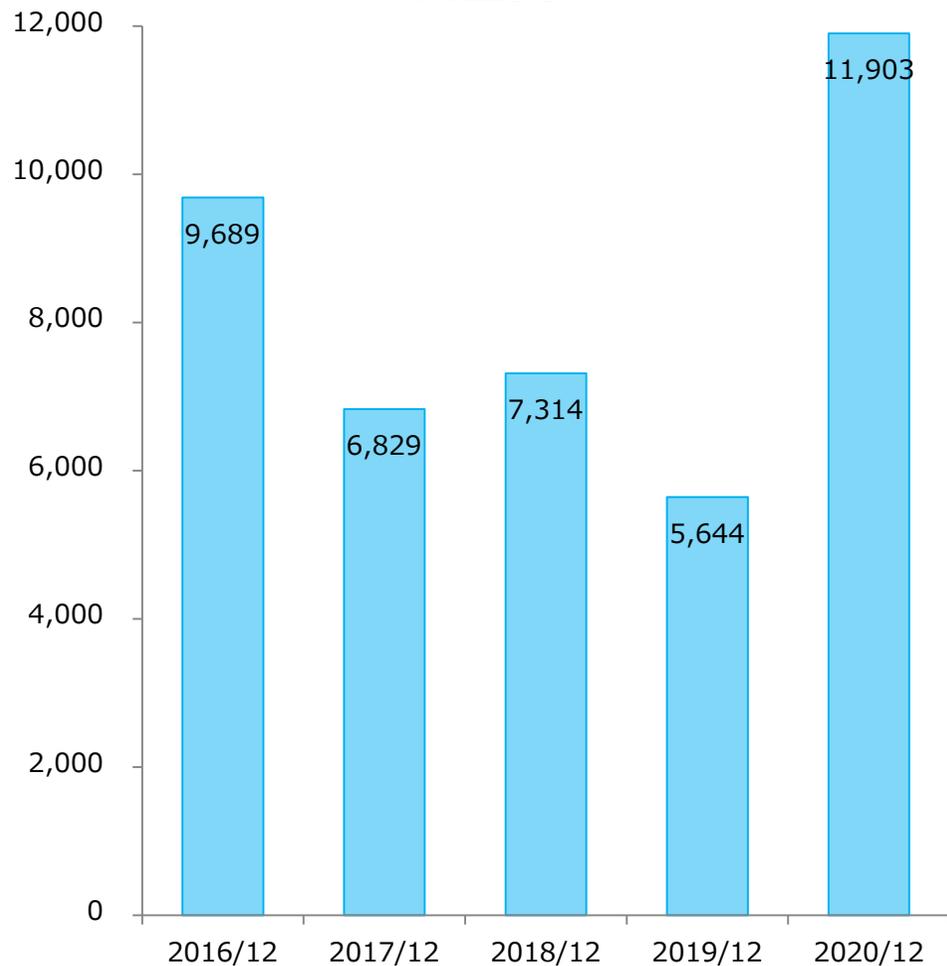
※ 2020年7月16日にサービスを開始した『ドラゴンクエストタクト』の略称。

1. 決算概要：業績推移（通期）



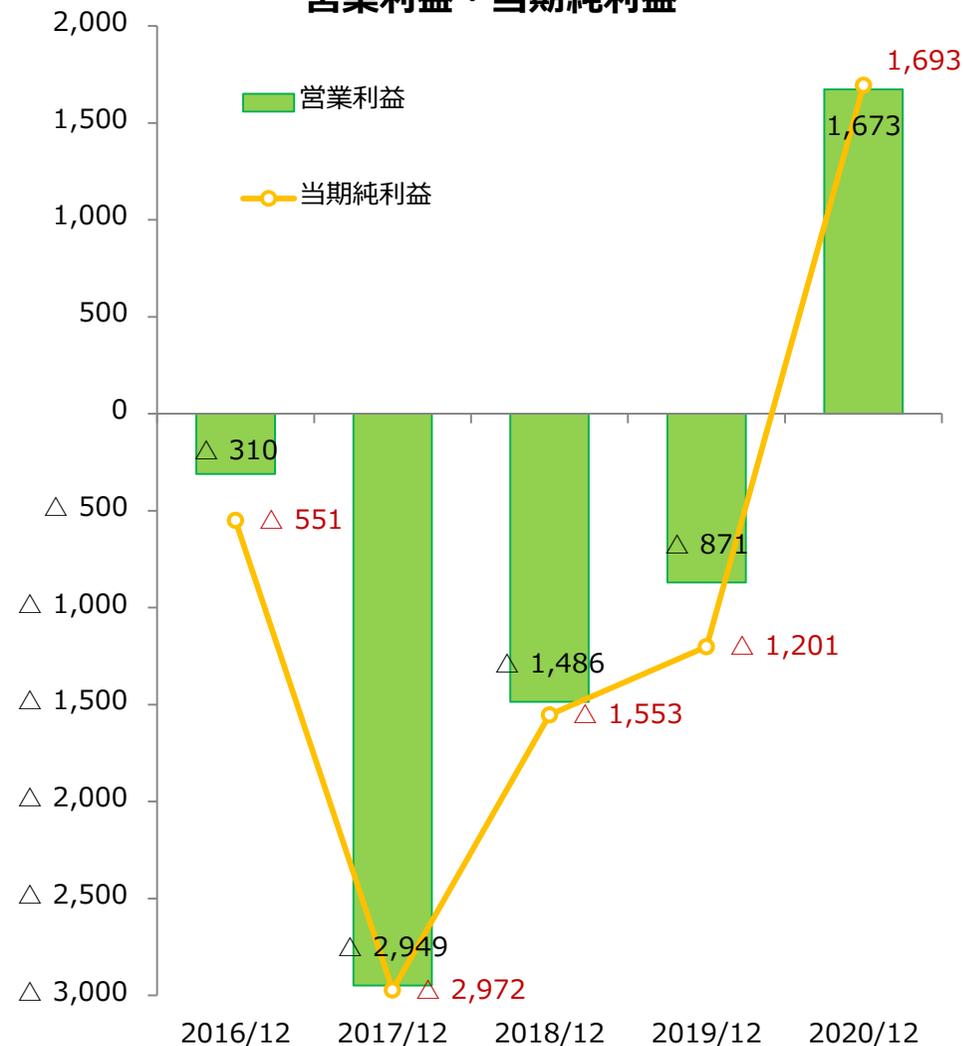
(単位：百万円)

売上高



(単位：百万円)

営業利益・当期純利益



1. 決算概要：損益計算書（四半期）



『DQタクト』が、好調であった前四半期の反動を受け減収
売上高減少に加えて、決算賞与支給の影響もあり大幅な減益

(単位：百万円)

	2020年12月期4Q (2020年10～12月)	2020年12月期3Q (2020年7～9月)	前四半期比	2019年12月期4Q (2019年10～12月)	前年同期比
売上高	3,709	5,759	△35.6%	1,393	166.2%
売上原価	1,334	1,921	△30.6%	581	129.5%
売上総利益	2,375	3,838	△38.1%	812	192.4%
(売上総利益率)	64.0%	66.6%	△2.6pt	58.3%	5.8pt
販売管理費	1,958	2,400	△18.4%	1,016	92.6%
営業利益	417	1,438	△71.0%	△204	-
(営業利益率)	11.2%	25.0%	△13.7pt	-	-
経常利益	411	1,430	△71.2%	△198	-
(経常利益率)	11.1%	24.8%	△13.7pt	-	-
四半期純利益	632	1,258	△49.7%	△436	-
(四半期純利益率)	17.1%	21.9%	△4.8pt	-	-

1. 決算概要：貸借対照表（四半期）



(単位：百万円)

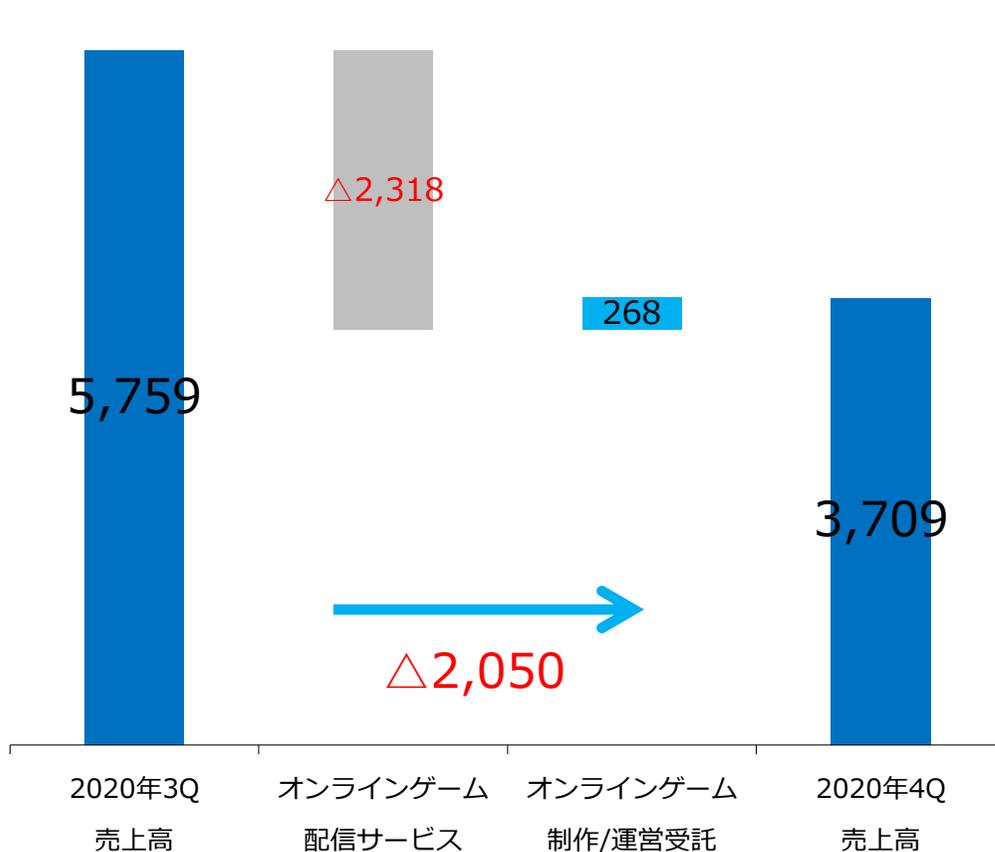
	2020年12月末	2020年9月末	前四半期比	2019年12月末	前年同期比
流動資産	6,085	5,529	10.1%	1,834	231.7%
（現金及び預金）	4,493	3,306	35.9%	860	422.4%
固定資産	626	315	98.7%	414	51.2%
総資産	6,712	5,844	14.9%	2,249	198.4%
流動負債	1,610	1,365	18.0%	1,066	51.0%
固定負債	112	123	△8.6%	75	50.3%
純資産	4,988	4,355	14.5%	1,107	350.4%

1. 決算概要：売上高分析（四半期）



売上高の差異分析

(単位：百万円)



売上高全体：合計2,050百万円の減収となった。

[オンラインゲーム配信サービス*1]

主に、『DQタクト』が、好調であった前四半期の反動を受けたため。

[オンラインゲーム制作/運営受託*2]

遅れていた受託案件の検収が完了したため。

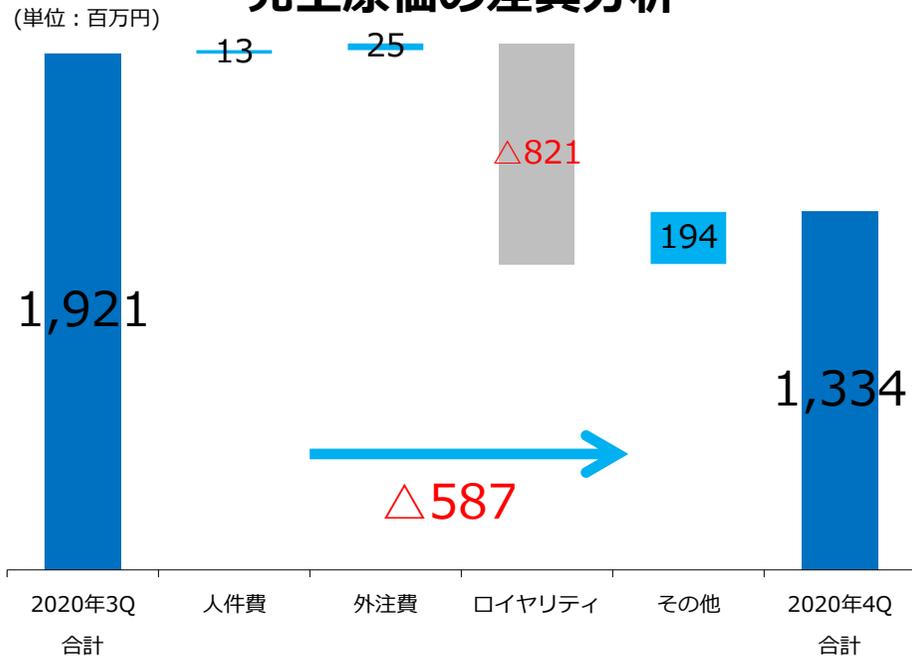
*1 オンラインゲーム配信サービス…プラットフォームを通じてゲームを配信することにより収益をあげるプロジェクトのこと。2020年12月期第1四半期以前の説明資料における「自社開発・自社配信」と「共同」を合算したものと同一。

*2 オンラインゲーム制作/運営受託…他企業からの受託により収益をあげるプロジェクトをまとめたもの。2020年12月期第1四半期以前の説明資料における「受託・その他」と同一。

1. 決算概要：コスト分析（四半期）



売上原価の差異分析



販売管理費の差異分析



売上原価：合計587百万円の減少となった。

[ロイヤリティ]
『DQタクト』の売上高が減少したため。

[その他]
受託案件の検収完了に伴い、開発費用を一括計上したため。

販売管理費：合計441百万円の減少となった。

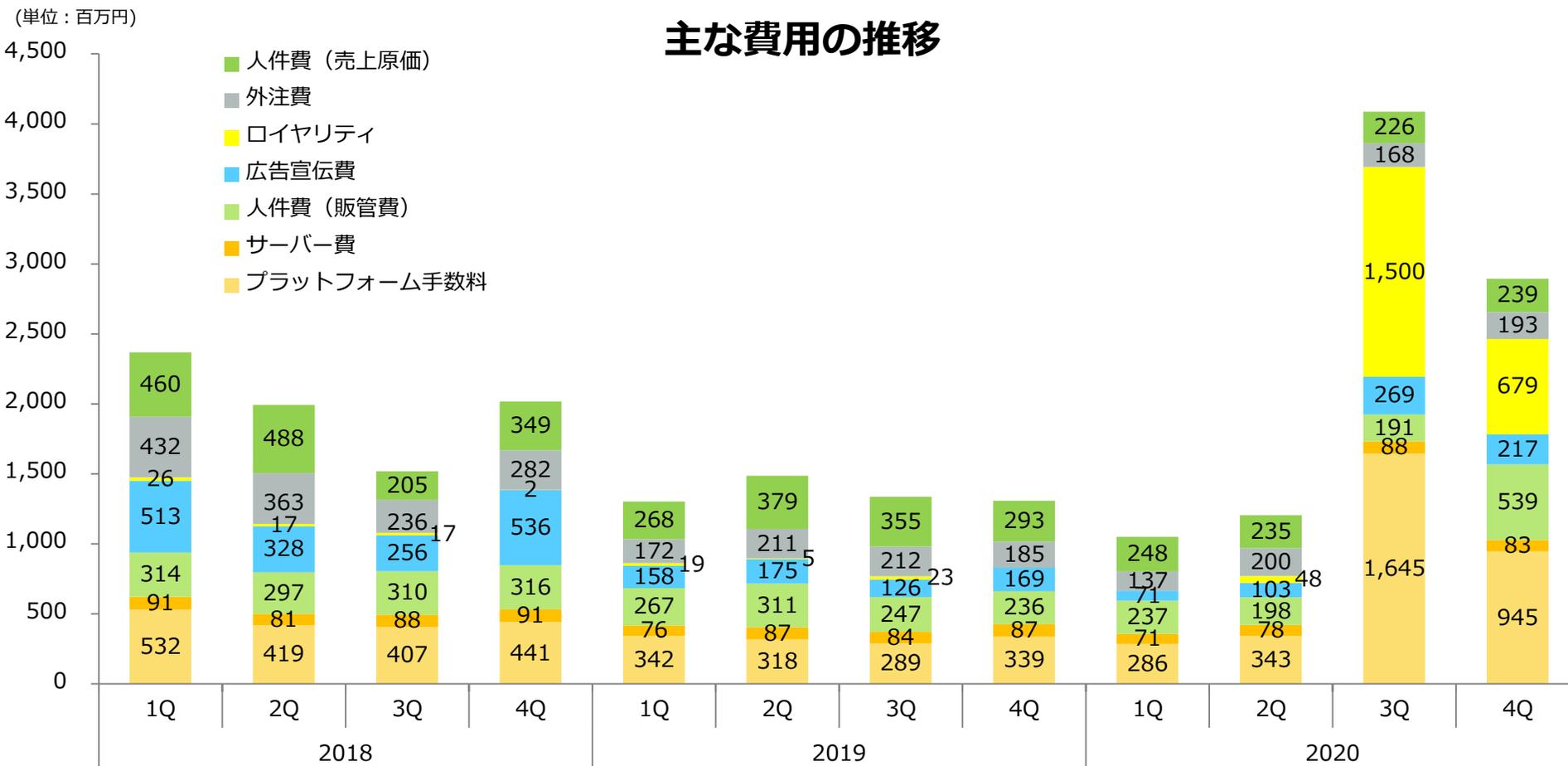
[人件費]
決算賞与を支給したため。

[PF(プラットフォーム)手数料]
売上高が減少したため。

1. 決算概要：費用推移（四半期）



決算賞与の支給により、人件費（販管費）が一時的に増加



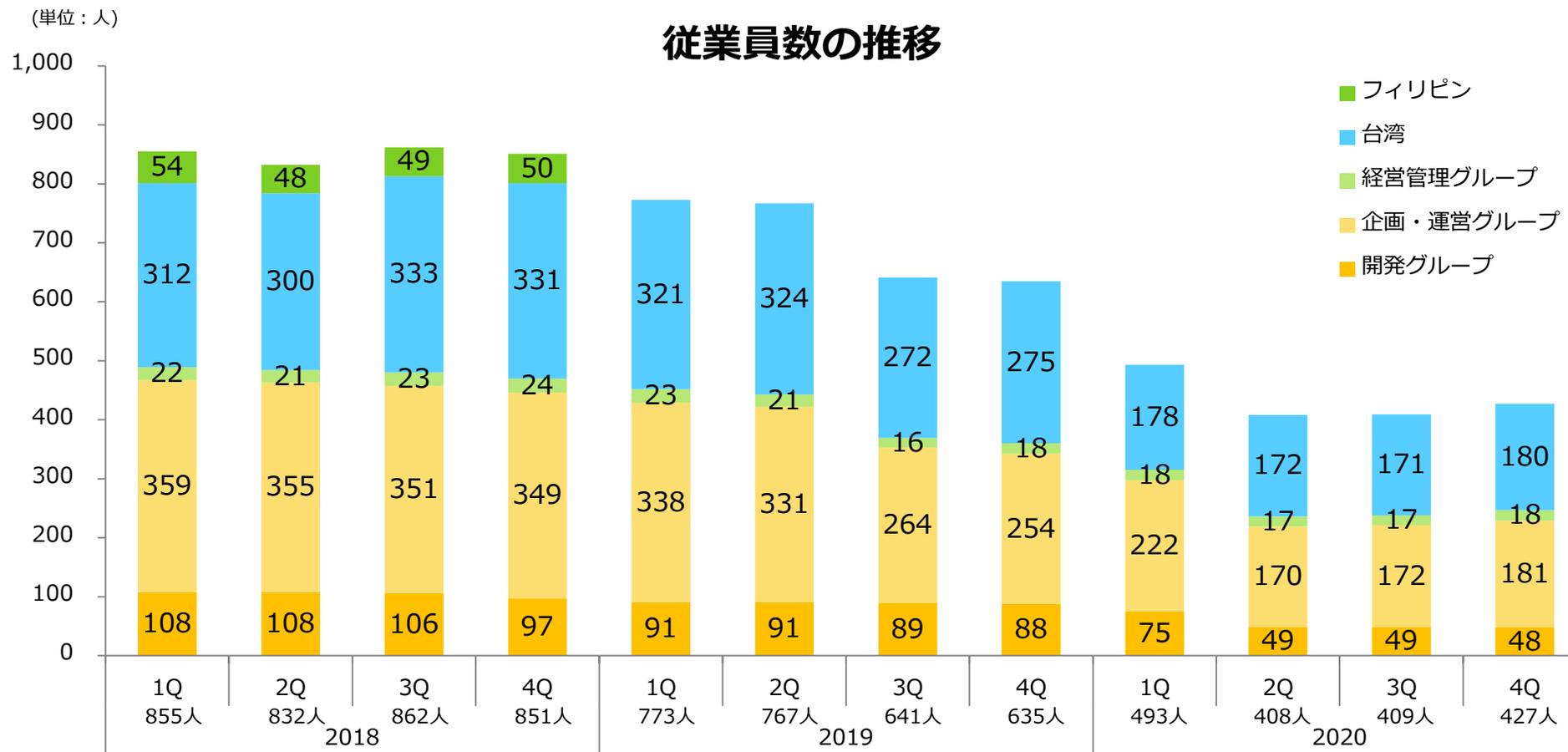
※ 売上原価の人件費はエンジニア及びサービス開始前のプロジェクトに携わる企画等の人員分、販管費の人件費はサービス開始後のプロジェクトに携わる人員分と管理部門の人員分です。

※ 2019年12月期より非連結決算へ移行したため、単体の数値を表示しております。

1. 決算概要：従業員数の推移（四半期）



受託案件の進捗や新規獲得に伴い、従業員数が増加



※ 従業員数はアルバイトを含みます。

※ Aiming Global Service, Inc. (フィリピン) は、2018年12月18日の取締役会で解散決議をし、清算手続き中です。

2

4Qの進捗と今後の施策

2. 4Qの進捗と今後の施策：主要タイトルの状況



サービス中のタイトル

- 『剣と魔法のログレス いにしえの女神』は、7周年イベントを実施
- 『キャラバンストーリーズ』は、3周年イベントを実施。また、NintendoSwitch™版の制作が決定
- 『DQタクト』（企画・制作：スクウェア・エニックス、開発：Aiming）は、「ドラゴンクエストⅣ」「ドラゴンクエストⅤ」イベントを実施

開発中のタイトル

- 当社が開発・運営を担当している『無職転生～ゲームになっても本気だす～』が事前登録を開始
- KLab社が発表した、TVアニメ『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』を題材としたゲームの開発を担当

その他

- 当社が開発に協力している『DQタクト』グローバル版が正式サービスを開始

2021年度以降配信予定のパイプラインが1本増加

2020年

2本

- 『DQタクト』
- 受託案件

2021年以降

3本

- 『Project:R (仮題)』 (共同)
- 『無職転生～ゲームになっても本気だす～』 (受託)
- 『タイトル未定 (題材: 「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」アニメーションシリーズ)』 (受託)

※ 開発中のタイトルは開発中止になることがあります。
※ 他企業様との取り組みに関しましては、詳細な内容説明は控えさせていただきます。発表可能な時期になるまでお待ちください。
※ サービス中タイトルの多言語版や他プラットフォームへの配信については、パイプラインに記載をしております。
※ 受託案件に関しては、配信が開始されてもタイトル名は公表できない可能性がありますのでご了承ください。

当社の対応

- 国内の全従業員（正社員、契約社員、アルバイト）を対象に、2021年1月8日（金）から、原則、在宅勤務体制としております。

※終了時期は今後の感染状況を踏まえて都度判断いたします。

業績への影響

- 2021年12月期業績予想への影響は軽微とみております。

※業績予想に影響があると認められた場合は、速やかに開示いたします。

<2020年の総括>

①黒字化に向けた拠点構造改革によるコスト削減

- 大阪スタジオのドキドキグループワークスへの譲渡、台湾スタジオの規模縮小、東京スタジオの人員適正化を実施し、黒字化を目指せる体制を実現

②収益基盤の確立と財務体質の改善

- 2020年2月14日にグロース・キャピタルを割当先とした新株予約権による資金調達を発表。
2020年9月10日にすべての行使は完了しており、約21億円を調達
- 2020年7月16日に『DQタクト』の正式サービスを開始。サービス開始時から高いセールス順位を記録し、通期黒字化に大きく貢献

<2021年の方針>

①黒字を継続するためのさらなるコスト削減

- 2020年度は通期黒字化を達成することができたが、翌年度以降も黒字化を継続できるよう、一層のコスト削減に取り組む。直近では、新型コロナウイルスの感染拡大による在宅勤務体制の長期化が予想されることから、東京スタジオの1フロアを返却する予定（地代家賃の削減）

②複数の収益基盤を確立するためのパイプライン拡充

- 『DQタクト』のサービス開始と業績への貢献により、当面の収益基盤を構築することができた。しかし、スマートフォンゲーム市場には日々新しいゲームが投入されており、長期的な成長を実現するためには、複数の収益基盤を構築する必要がある。パイプラインの拡充にあたっては、共同スキームと受託スキームのバランスを取りつつ、IP獲得に向けた取り組み等も継続中

3 業績予想

3. 業績予想：2021年12月期 第1四半期業績予想



(単位：百万円)

	2021年12月期 1Q業績予想	2020年12月期 4Q実績	前四半期 増減額	前四半期比
売上高	3,339	3,709	△369	△10.0%
売上原価	1,284	1,334	△49	△3.7%
売上総利益	2,055	2,375	△320	△13.5%
販売管理費	1,647	1,958	△311	△15.9%
営業利益	408	417	△8	△2.1%
経常利益	362	411	△49	△12.0%
四半期純利益	345	632	△287	△45.4%

[売上高]

前四半期にあった受託案件の売上がなくなることに加えて、既存タイトルのKPI推移を考慮し、減収予想とした。

[営業利益]

売上原価は、外注費の増加等により小幅な減少にとどまり、決算賞与の影響がなくなったことで、販売管理費は減少するものの、減益予想とした。

また、前四半期に繰延税金資産計上した反動により、四半期純利益は大幅な減益予想とした。

※ 当社グループは、スマートフォンを中心としたオンラインゲーム事業を展開しており、短期的な変化が激しいことなどから、業績の見通しにつきましては適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、四半期ごとの業績発表時に翌四半期の業績見通しを公表させていただいております。

4 Appendix



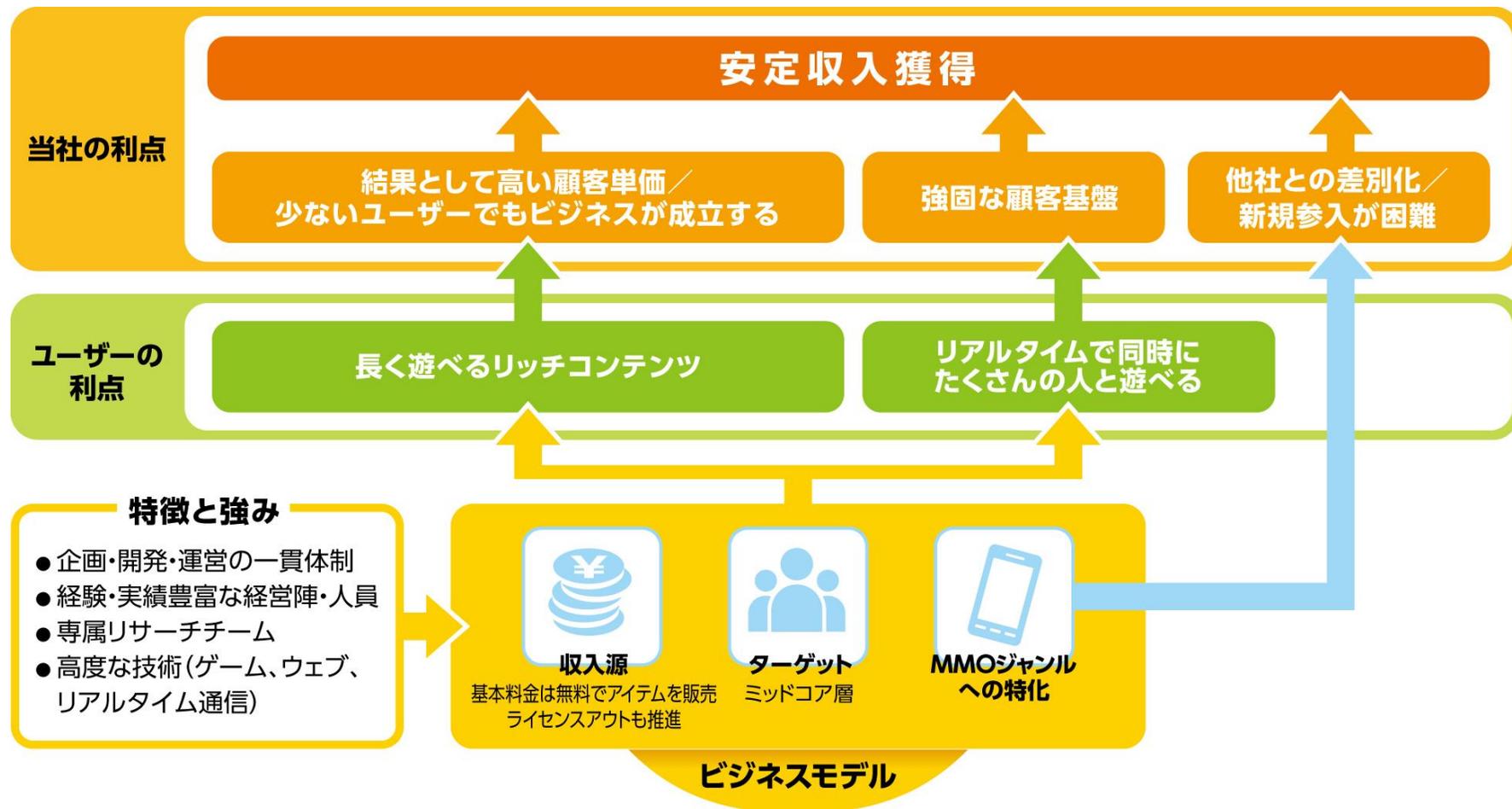
会社概要

会社名	株式会社Aiming
設立	2011年5月12日
資本金	4,282百万円
従業員数	427名 (単体)

役職	氏名	生年月	主な職歴
CEO	椎葉 忠志	1973年12月	テクモ、ゲームオン
COO	萩原 和之	1973年12月	セガ、ゲームオン
CFO	田村 紀貴	1977年3月	サクセス

※ 資本金、従業員数（アルバイトを含む）は2020年12月31日時点のものです。

スマートフォン向けに、基本無料のMMOジャンルのゲームを提供し、ゲーム内課金により収入を得るビジネスモデルです。



経験と実績

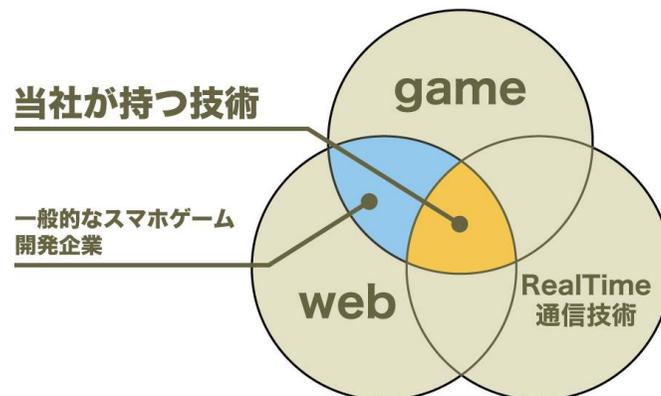


CEO

COO

業界経験5年以上の企画マネージャーが多数在籍
オンラインゲームの企画・運営・開発の経験と実績が豊富

高い技術力



リアルタイム通信技術の高いノウハウを蓄積

目利き力/レビュー力



世界中のゲームと比較・評価しながら進める
独自の開発プロセス

ゲーヲタ採用

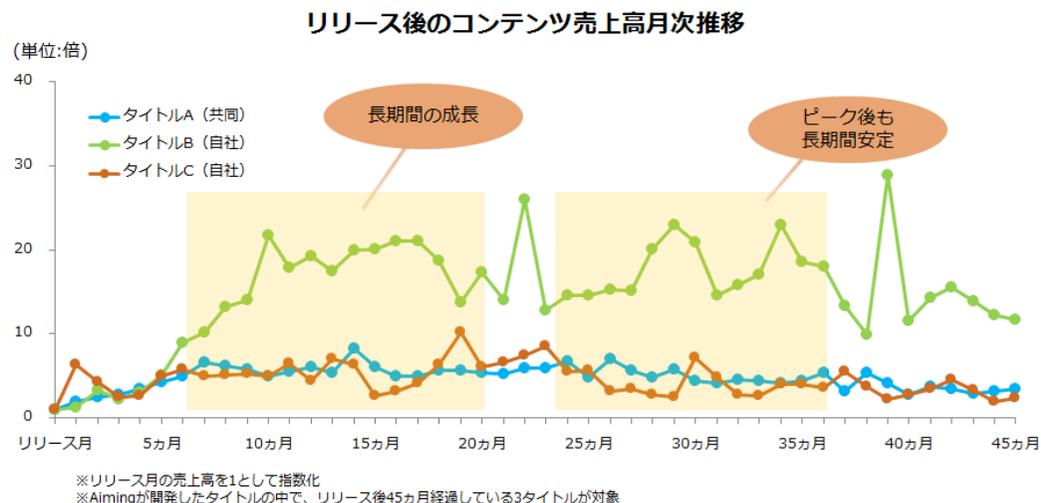


開発するゲームの面白さを底上げする
独自の採用基準

「ゲームには飽きるが、友だちには飽きない」 私たちは長期間楽しめるMMOジャンルの開発を得意としています。



MMOとはMassively Multiplayer Onlineの略。日本語では、「大規模多人数同時接続型（ゲーム）」と表されます。ゲーム内の仮想世界に何百人、何千人が同時に集まってプレイする種類の大規模なゲームです。



ゲームは長く遊んでいるとどうしても飽きがきてしまうものですが、リアルタイムで他のプレイヤーと会話を楽しんだり、一緒にゲームを楽しむ仕組みを提供することで、当社のゲームは長期間遊んでもらえる傾向があります。その結果、売上が長期間安定した実績で推移する傾向にあります。

4. Appendix : サービス中のタイトル一覧

PC版(2018年4月)・繁体字版(2018年7月)
PS4版(日本/アジア:2019年4月、北米:2019年9月)



2013年



2017年



2018年



2020年

4. Appendix : 株主の情報 (2020年12月末時点)



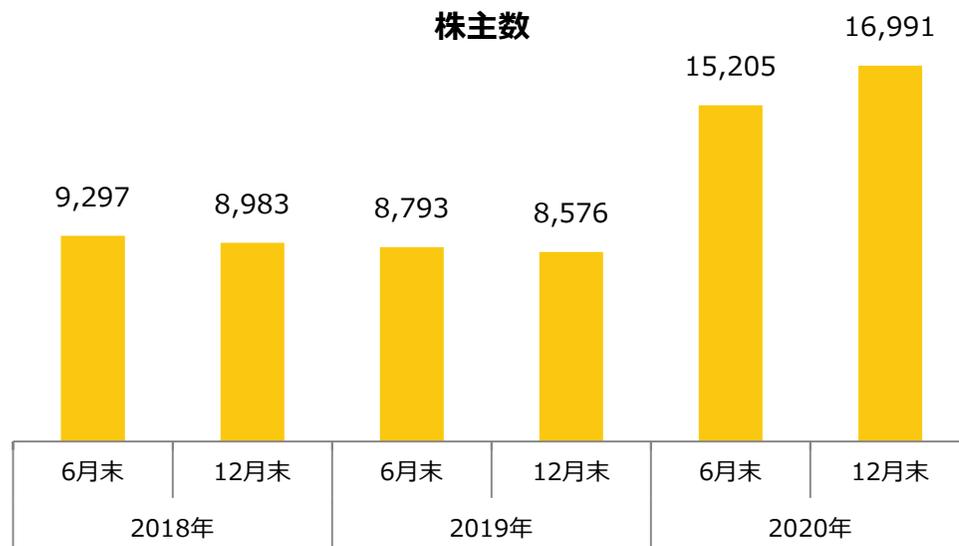
大株主の状況

株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
椎葉 忠志	2,950,000	7.4
IMAGE TECHNOLOGY INVESTMENT LIMITED	2,921,001	7.3
みずほ信託銀行株式会社有価証券管理信託0730038号	2,433,750	6.1
株式会社SBI証券	2,170,158	5.4
みずほ信託銀行株式会社有価証券管理信託0730039号	1,991,250	5.0
TOKAI TOKYO SECURITIES (ASIA) LIMITED	1,266,000	3.1
楽天証券株式会社	1,094,400	2.7
YJ1号投資事業組合	666,500	1.6
松井証券株式会社	544,400	1.3
武市 智行	435,000	1.0
発行済株式数合計	39,573,100	100.0

※本資料は信託銀行作成の2020年12月末時点の株主名簿をもとに作成されております。

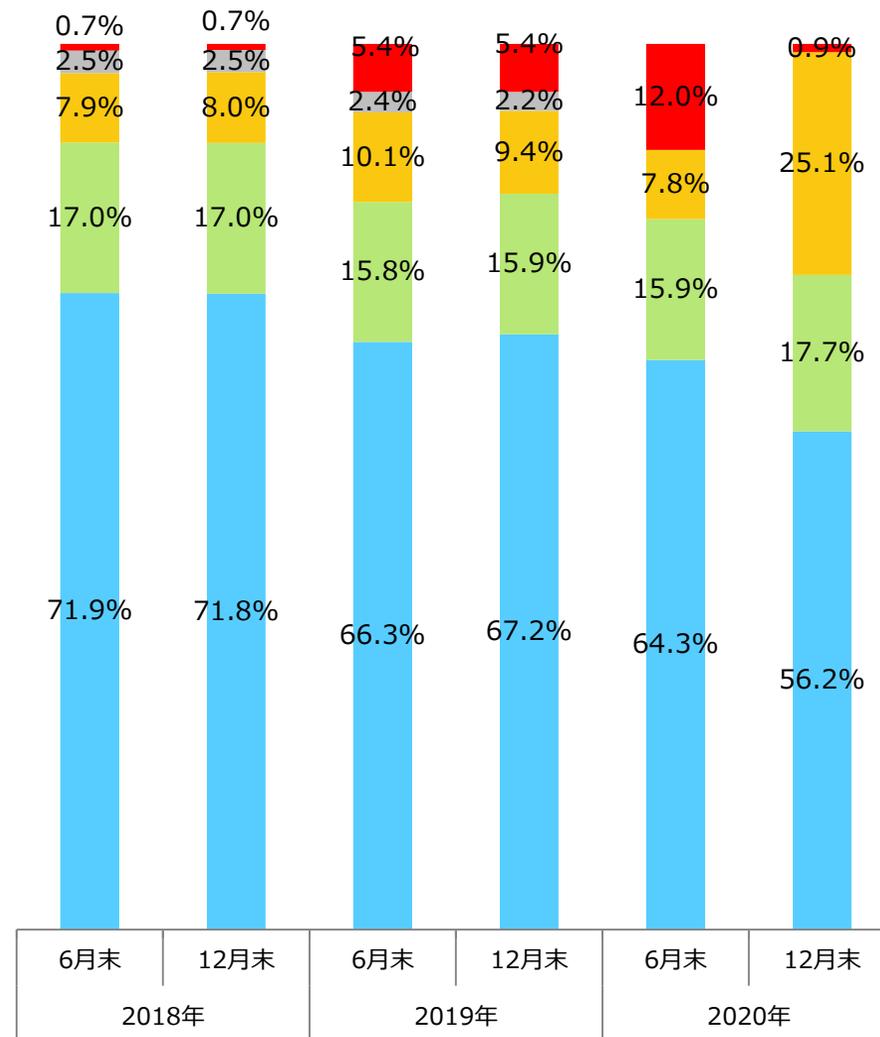
※みずほ信託銀行(株)有価証券管理信託0730038号、みずほ信託銀行(株)有価証券管理信託0730039号については、椎葉忠志氏が委託した信託財産であり、議決権行使に関する指図者は同氏であります。

株主数



株主属性の推移

■ 個人・その他 ■ 外国法人等 ■ 金融機関・証券会社 ■ 自己名義株式 ■ その他の法人



4. Appendix : 経営指標 (通期)



	2016年12月期 通期	2017年12月期 通期	2018年12月期 通期	2019年12月期 通期	2020年12月期 通期
売上高 (百万円)	9,689	6,829	7,314	5,644	11,903
営業利益 (百万円)	△310	△2,949	△1,486	△871	1,673
経常利益 (百万円)	△349	△2,947	△1,509	△875	1,653
親会社株主に帰属する当期純利益または当期純利益 (百万円)	△551	△2,972	△1,553	△1,201	1,693
包括利益 (百万円)	△635	△2,984	△1,555	-	-
純資産額 (百万円)	6,082	3,126	1,569	1,107	4,988
総資産額 (百万円)	8,914	6,969	4,902	2,249	6,712
1株当たり純資産額 (円)	180.67	92.51	46.24	31.23	126.06
1株当たり当期純利益 (円)	△16.10	△88.59	△46.21	△34.06	44.36
自己資本比率 (%)	67.9	44.6	31.7	49.2	74.3
自己資本利益率 (%)	-	-	-	-	55.6
従業員数 (名)	726	827	836	629	416
(ほか、平均臨時雇用人員) (名)	(18)	(15)	(12)	(9)	(8)

※ 有価証券報告書に基づく。

※ 2018年12月期までは連結数値を表示しております。

4. Appendix : 経営指標 (四半期)



(単位：百万円)

	2018年				2019年				2020年			
	1Q 連結	2Q 連結	3Q 連結	4Q 連結	1Q 単体	2Q 単体	3Q 単体	4Q 単体	1Q 単体	2Q 単体	3Q 単体	4Q 単体
売上高	1,969	1,820	1,728	1,794	1,598	1,362	1,288	1,393	1,116	1,317	5,759	3,709
営業利益	△678	△436	△5	△366	59	△434	△291	△204	△146	△35	1,438	417
人件費（原価）	460	488	205	349	268	379	355	293	248	235	226	239
外注費	432	363	236	282	172	211	212	185	137	200	168	193
ロイヤリティ	26	17	17	2	19	5	23	0	0	48	1,500	679
人件費（販管費）	314	297	310	316	267	311	247	236	237	198	191	539
広告宣伝費	513	328	256	536	158	175	126	169	71	103	269	217
サーバー費	91	81	88	91	76	87	84	87	71	78	88	83
プラットフォーム手数料	532	419	407	441	342	318	289	339	286	343	1,645	945

4. Appendix : 権利表記一覧



剣と魔法のログレス いにしえの女神 ©Marvelous Inc. /Aiming Inc.

CARAVAN STORIES ©Aiming Inc.

戦国大河 ©Aiming Inc.

ドラゴンクエストタクト © 2020,2021 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
Developed by Aiming Inc.

無職転生～ゲームになっても本気だす～ ©理不尽な孫の手/MFブックス/「無職転生」製作委員会
©2020 Beagle Inc./© GREE, Inc./Powered by Pokelabo

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 ©大森藤ノ・SBクリエイティブ/ダンまち4製作委員会

※「プレイステーション」「PlayStation」および「PS4」は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

※Nintendo Switch™は任天堂株式会社の商標です

MMO + GAME + SMART PHONE ||



本資料に含まれる将来の見通しに関する記述等は、現時点における情報に基づき判断したものであり、マクロ経済動向及び市場環境や当社の関連する業界動向、その他内部・外部要因等により変動する可能性があります。従いまして、実際の業績が本資料に記載されている将来の見通しに関する記述等と異なるリスクや不確実性がありますことを、予めご了承ください。本資料に掲載している情報に関して、当社は細心の注意を払っておりますが、掲載した情報に誤りがあった場合や、第三者によるデータの改ざん、データダウンロード等によって生じた障害などに関し、事由の如何を問わず一切責任を負うものではありません。なお、本資料のいかなる部分も一切の権利は当社に属しており、電子的または機械的な方法を問わず、いかなる目的であれ、無断で複製または転送等を行わないようお願い致します。

また本資料に使用している決算数値等は、百万円未満を切り捨てて表記をしているため、差異が生じる可能性があります。これは本資料の表記上の問題であり、決算数値等に誤りはございません。