



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)

開催日時	2021 年 4 月 30 日 19 : 00（動画公開日時）
開催方法	決算説明会動画の配信
開催場所	自社ホームページ（ https://ir.aiming-inc.com/ ）
動画 URL	https://webcast.net-ir.ne.jp/39112104/index.html
説明会資料名	2021 年 12 月期第 1 四半期 決算説明会

1. 投資説明会において使用した資料

**2021年12月期 第1四半期
決算説明資料**



**株式会社Aiming
(東証マザーズ：3911)**

2021年4月30日

1	決算概要	P. 2
2	事業の進捗と今後の施策	P. 10
3	業績予想	P. 15
4	Appendix	P. 17

1 決算概要

1. 決算概要： 損益計算書（四半期）



受託売上があったものの、周年/季節要因により売上高は減少
利益は着実な積み上がり（前4Qは決算賞与が影響）

（単位：百万円）

	2021年12月期1Q (2021年1～3月)	2020年12月期4Q (2020年10～12月)	前四半期増減率	2020年12月期1Q (2020年1～3月)	前年同期増減率
売上高	3,537	3,709	△4.7%	1,116	216.8%
売上原価	1,367	1,334	2.5%	424	222.4%
売上総利益	2,169	2,375	△8.7%	692	213.3%
（売上総利益率）	61.3%	64.0%	△2.7pt	62.0%	△0.7pt
販売管理費	1,603	1,958	△18.1%	838	91.2%
営業利益	566	417	35.7%	△146	-
（営業利益率）	16.0%	11.2%	4.8pt	-	-
経常利益	520	411	26.5%	△148	-
（経常利益率）	14.7%	11.1%	3.6pt	-	-
四半期純利益	436	632	△31.1%	△155	-
（四半期純利益率）	12.3%	17.1%	△4.7pt	-	-

1. 決算概要：貸借対照表（四半期）



オフィス減床により固定資産（敷金）が減少 納税により流動負債（法人税・消費税等）が減少

（単位：百万円）

	2021年3月末	2020年12月末	前四半期増減率	2020年3月末	前年同期増減率
流動資産	5,787	6,085	△4.9%	2,074	178.9%
（現金及び預金）	4,260	4,493	△5.2%	1,340	217.8%
固定資産	438	626	△30.0%	376	16.5%
総資産	6,225	6,712	△7.2%	2,451	154.0%
流動負債	737	1,610	△54.2%	799	△7.8%
固定負債	51	112	△54.7%	144	△64.6%
純資産	5,437	4,988	9.0%	1,506	260.9%

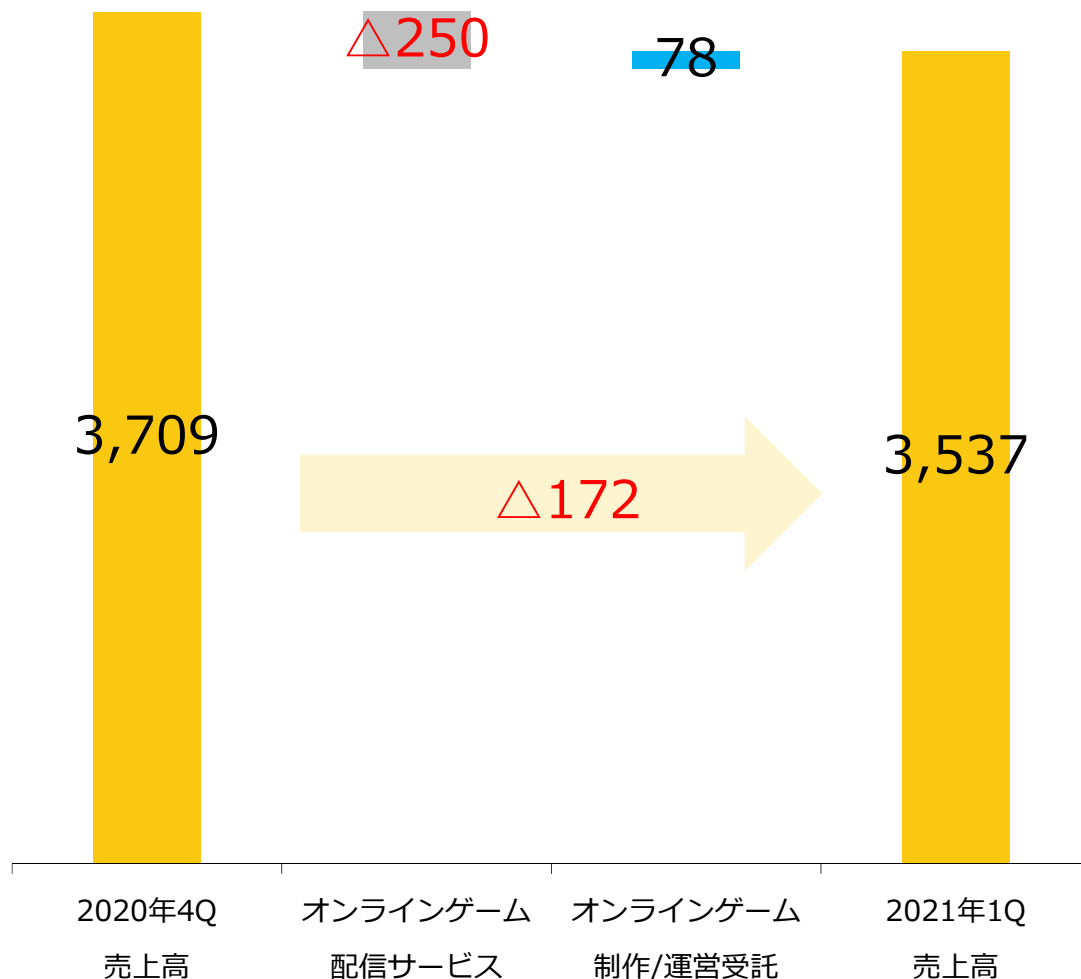
3月30日定時株主総会の決議の結果、純資産内において、
資本金および資本準備金の額の減少ならびに剰余金の処分（減資）を行っております。

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)



[オンラインゲーム配信サービス*1]

各サービスともに2021年1月実績は好調であったものの、前4Qは年末イベントに加え、周年イベントがあったため、四半期対比では季節要因により減収となった。

[オンラインゲーム制作/運営受託*2]

2021年4月予定の受託案件が前倒しで検収されたため、増収となった。

*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サービス。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。

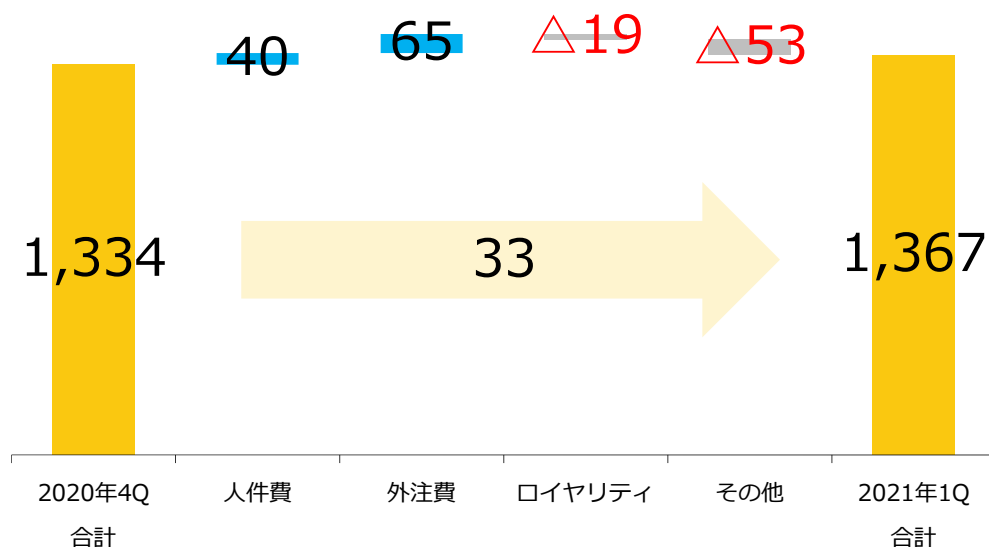
*2 オンラインゲーム制作/運営受託…他企業からの受託により収益をあげるサービス。2020年12月期第1四半期以前の説明資料における「受託・その他」と同一。

1. 決算概要：コスト分析（四半期）



売上原価の差異分析

(単位：百万円)



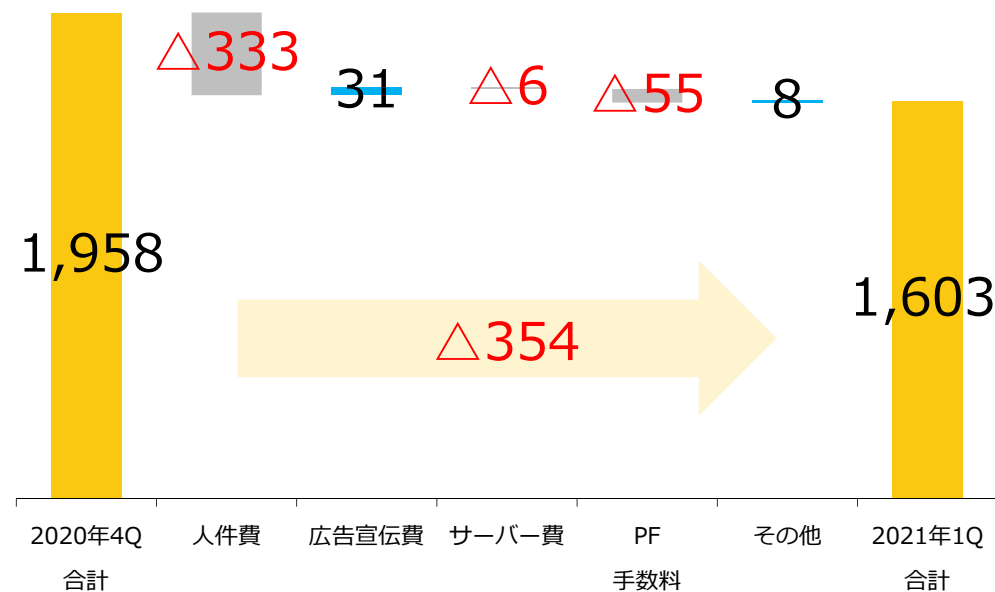
[人件費]
人員増加のため

[外注費]
開発案件増加のため

[その他]
受託案件の開発費用計上による変動

販売管理費の差異分析

(単位：百万円)



[人件費]
前4Qにて決算賞与を支給したため

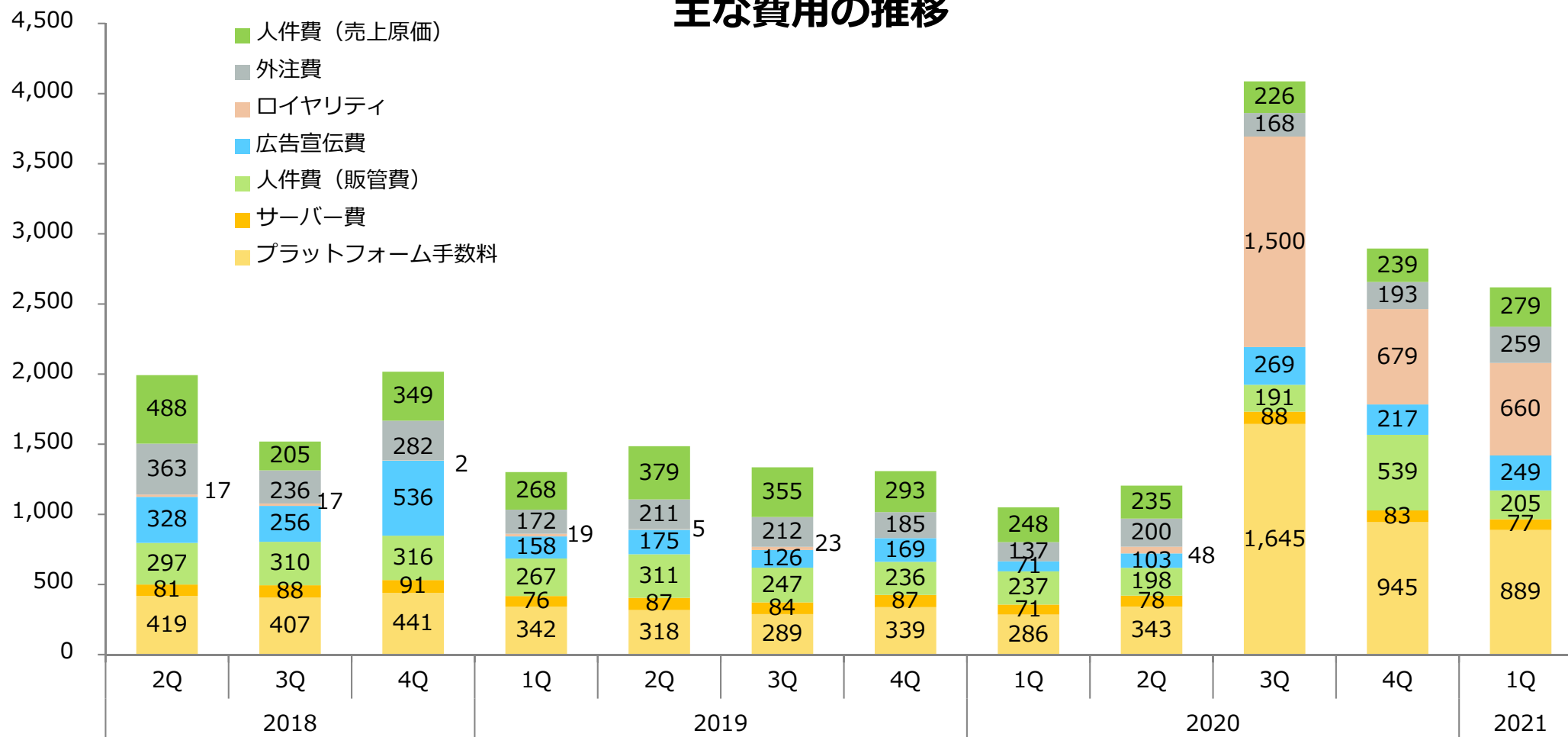
[PF(プラットフォーム)手数料]
売上高減少のため

1. 決算概要：費用推移（四半期）



売上高の推移に伴い変動、前4Q人件費(販管費)は賞与による影響

(単位：百万円)



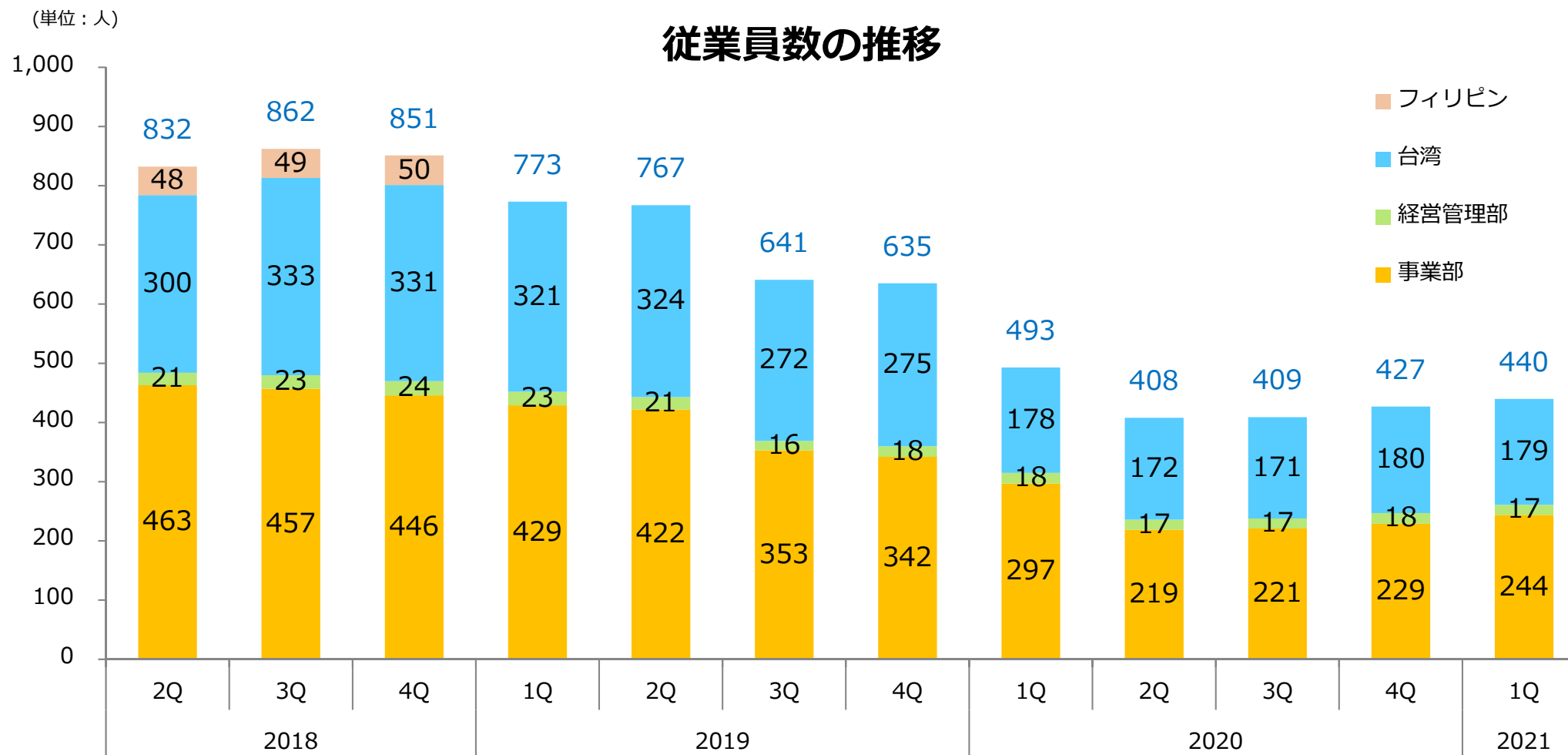
※ 売上原価の人件費はエンジニア及びサービス開始前のプロジェクトに携わる企画等の人員分、販管費の人件費はサービス開始後のプロジェクトに携わる人員分と管理部門の人員分です。

※ 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。

1. 決算概要：業績予想との比較（四半期）



『DQタクト※』が好調に推移、 翌2Q予定の受託案件が前倒しとなったため売上高が増加

（単位：百万円）

	2021年12月期第1四半期 (2021年1～3月)			2020年12月期 1Q (2020年1～3月)
	実績	業績予想	達成率	実績
売上高	3,537	3,339	5.9%	1,116
売上原価	1,367	1,284	6.5%	424
売上総利益	2,169	2,055	5.6%	692
販売管理費	1,603	1,647	△2.6%	838
営業利益	566	408	38.6%	△146
経常利益	520	362	43.7%	△148
四半期純利益	436	345	26.2%	△155

※ 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。

2 事業の進捗と今後の施策

2. 事業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、ニューイヤーイベントなどを実施
- 『キャラバンストーリーズ』は、ニューイヤーイベントなどを実施。
2021年3月18日にNintendo Switch™版がリリース
- 『DQタクト』（企画・制作：スクウェア・エニックス、開発：Aiming）は、
2021年1月にリリース半年の節目となるハーフアニバーサリーイベントを実施
- 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
2021年3月27日にリリース
- 当社が開発を担当した『World of Demons – 百鬼魔道』（Apple Arcade）が
2021年4月2日にリリース

開発中 のタイトル

- 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

2021年以降

3本

リリース予定タイトル

- ・『Project:R（仮題）』（共同）
- ・『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）

既リリースタイトル

- ・『無職転生～ゲームになっても本気だす～』（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せん。
※ 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。

①黒字を継続するためのさらなるコスト削減

- 2021年4月1日より東京本社を減床（2フロアのうち、1フロアを返上）いたしました。
※返上後の業績予想に対する影響額は、本日発表の2021年第2四半期業績予想に含まれております。

②収益基盤を拡充するための取り組み

- 交渉や制作等を順次進めております。
発表できるものは前項パイプラインに反映します。

2. 事業の進捗と今後の施策：新型コロナウイルスの影響について



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。

3 業績予想

3. 業績予想：2021年12月期 第2四半期業績予想



(単位：百万円)

	2021年12月期 2Q業績予想	2021年12月期 1Q実績	前四半期 増減額	前四半期 増減率
売上高	2,478	3,537	△1,058	△29.9%
売上原価	913	1,367	△453	△33.2%
売上総利益	1,564	2,169	△605	△27.9%
販売管理費	1,324	1,603	△279	△17.4%
営業利益	240	566	△325	△57.5%
経常利益	240	520	△280	△53.8%
四半期純利益	207	436	△228	△52.3%

[売上高]

受託案件が前倒しになったことに加えて、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、販売管理費ともに費用の抑制を図るも、減収の見通しのため、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

4. Appendix : 会社概要



会社概要

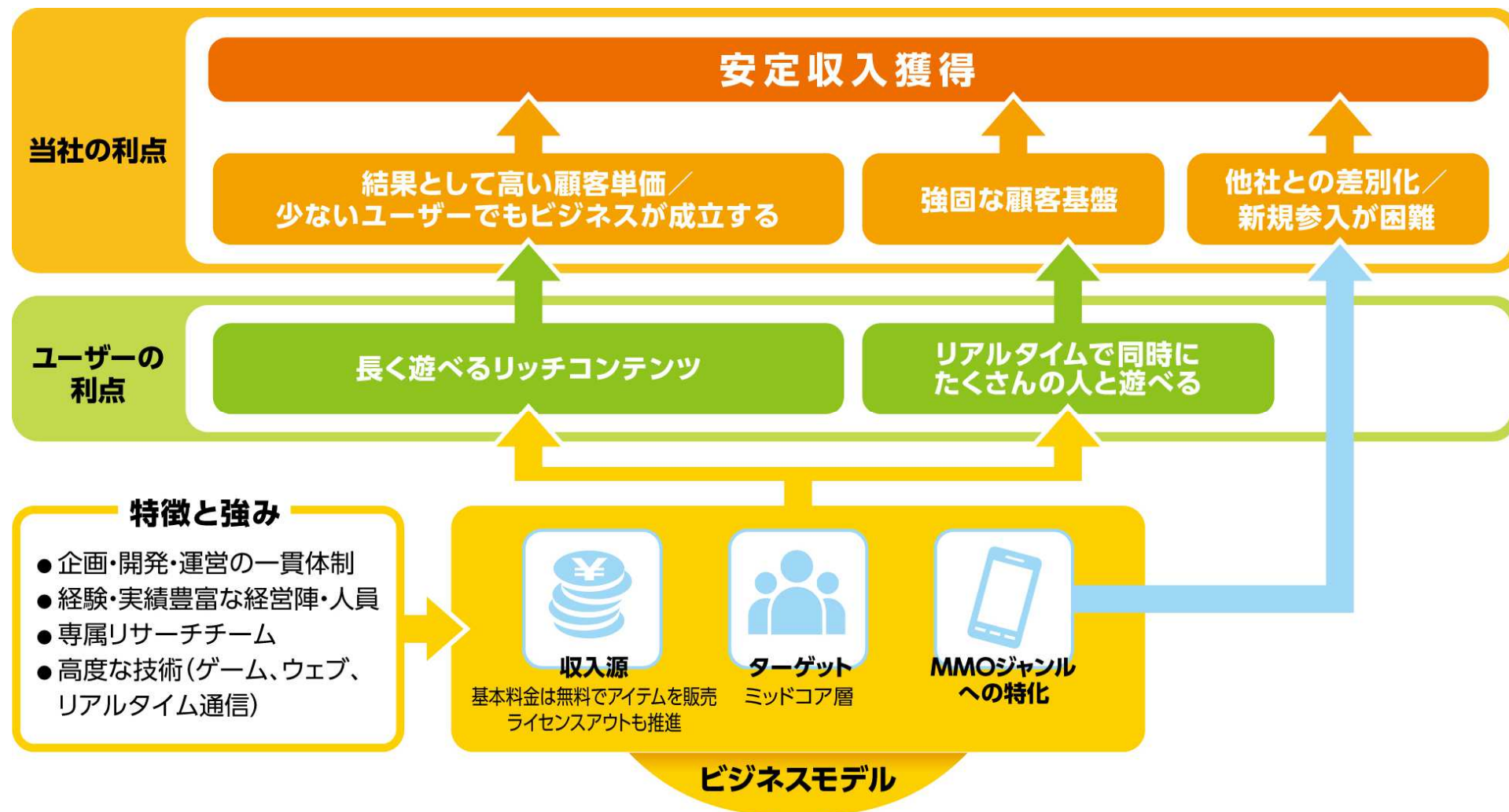
会社名	株式会社Aiming
設立	2011年5月12日
資本金	2,505百万円
従業員数	440名（単体）

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2021年3月31日時点のものです。

4. Appendix : ビジネスモデル概要図

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。



4. Appendix : Aimingの強み



経験と実績

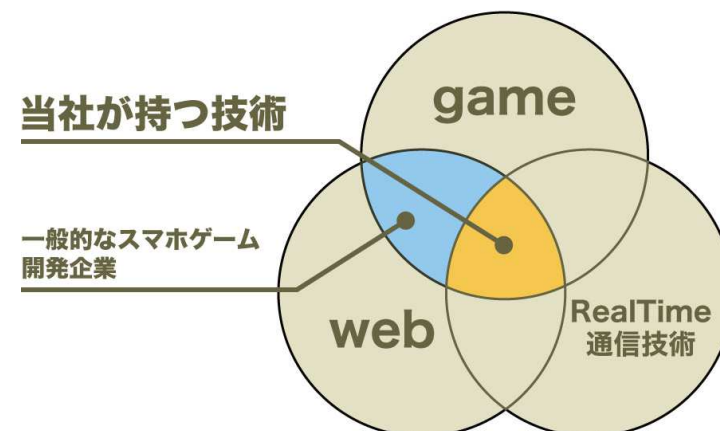


CEO

COO

業界経験10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



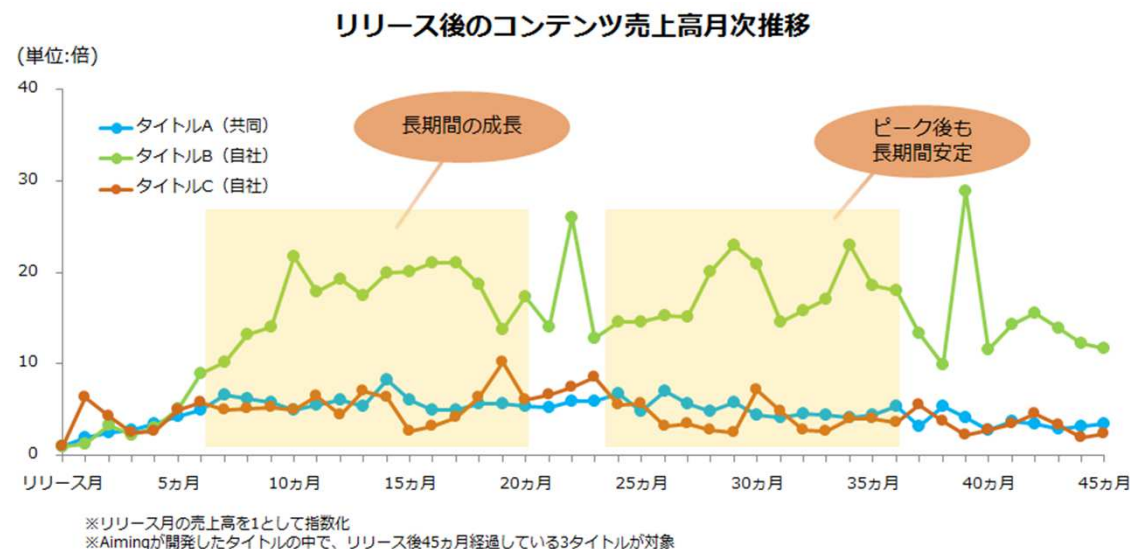
開発するゲームの面白さを底上げする
独自の採用基準

4. Appendix : 得意とするゲームジャンル

「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)
Nintendo Switch™版(2021年3月)



2013年



2017年



2018年



2020年

4. Appendix：株主の情報（2020年12月末時点）



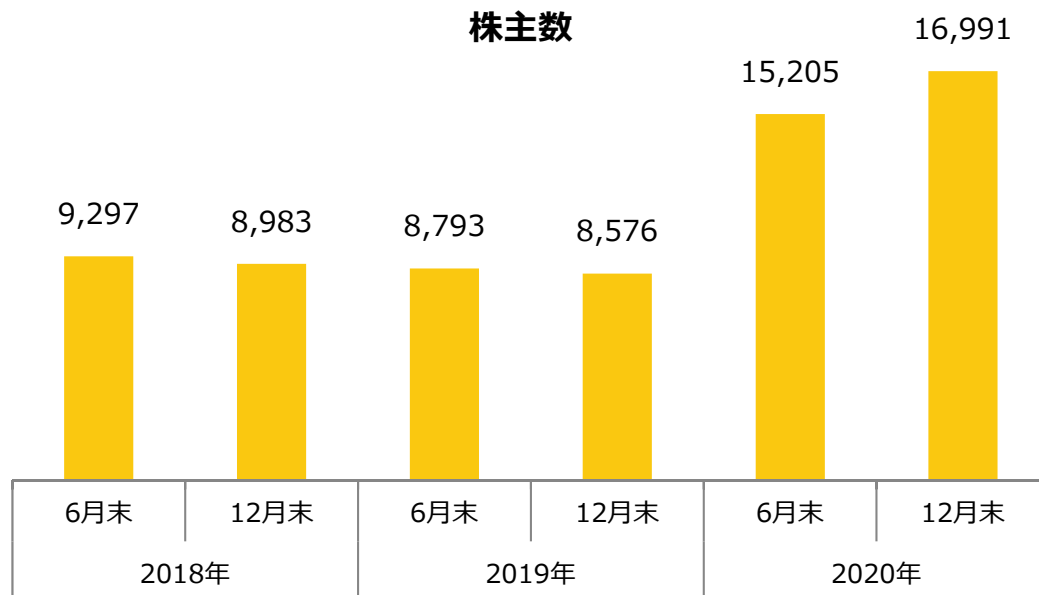
大株主の状況

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

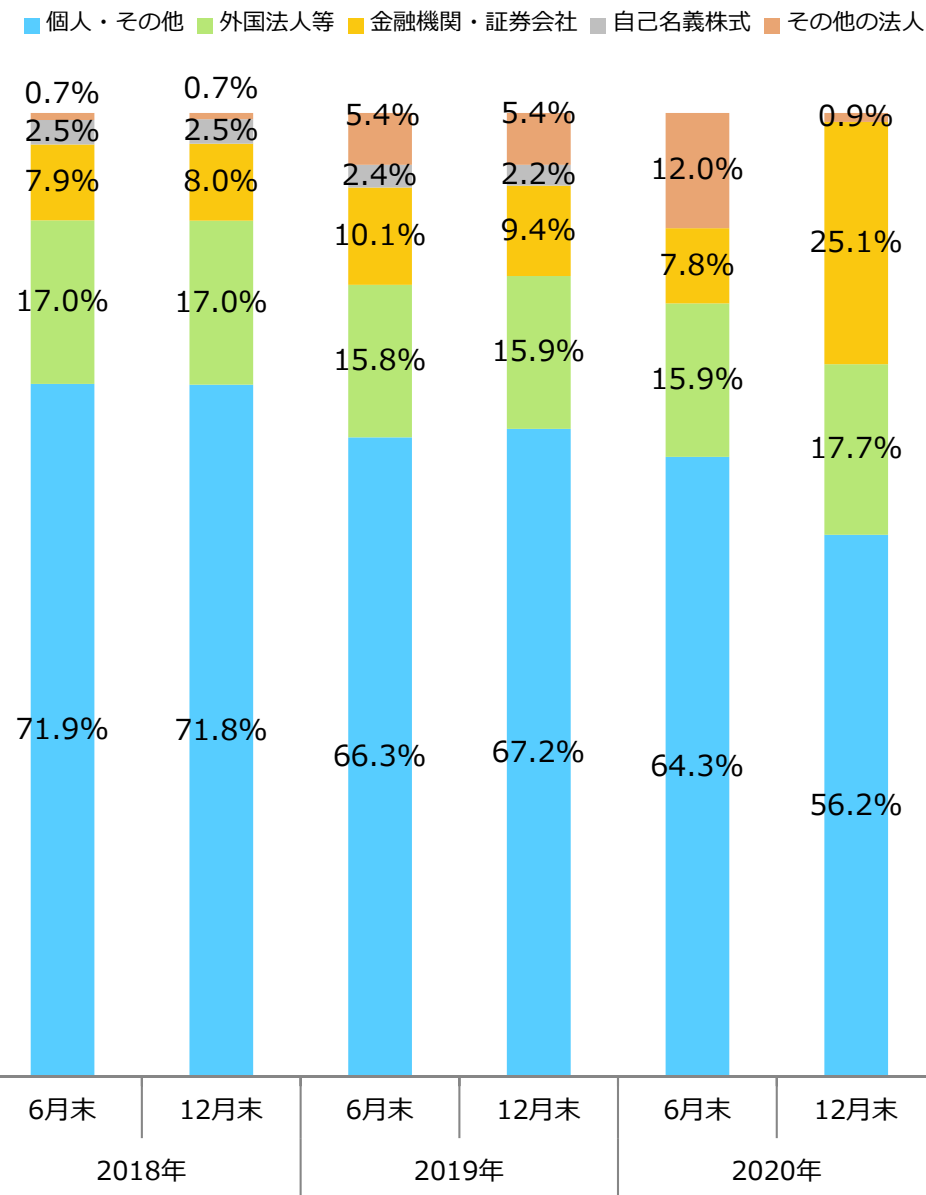
※本資料は信託銀行作成の2020年12月末時点の株主名簿をもとに作成されております。

※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



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				2021年
	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	1Q 単体
売上高	1,820	1,728	1,794	1,598	1,362	1,288	1,393	1,116	1,317	5,759	3,709	3,537
営業利益	△436	△5	△366	59	△434	△291	△204	△146	△35	1,438	417	566
人件費（原価）	488	205	349	268	379	355	293	248	235	226	239	279
外注費	363	236	282	172	211	212	185	137	200	168	193	259
ロイヤリティ	17	17	2	19	5	23	0	0	48	1,500	679	660
人件費（販管費）	297	310	316	267	311	247	236	237	198	191	539	205
広告宣伝費	328	256	536	158	175	126	169	71	103	269	217	249
サーバー費	81	88	91	76	87	84	87	71	78	88	83	77
プラットフォーム手数料	419	407	441	342	318	289	339	286	343	1,645	945	889

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.
© SUGIYAMA KOBO
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

World of Demons – 百鬼魔道 © PlatinumGames Inc.

※「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。