



2021年7月30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
(E-mail. ir@aiming-inc.com)

<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7月30日 18:00 (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/39112107/index.html
説明会資料名	2021年12月期第2四半期 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

2021年12月期 第2四半期
決算説明資料



株式会社Aiming
(東証マザーズ：3911)

2021年7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. 14
4	Appendix	P. 16

1 決算概要

1. 決算概要：損益計算書（四半期）



季節要因により売上高は減少(前1Qは年始/半期イベントが影響)
変動費の減少に加えて広告宣伝費も抑制し利益率は維持

(単位：百万円)

	2021年12月期2Q (2021年4~6月)	2021年12月期1Q (2021年1~3月)	前四半期増減率	2020年12月期2Q (2020年4~6月)	前年同期増減率
売上高	2,540	3,537	△28.2%	1,317	92.8%
売上原価	903	1,367	△33.9%	485	86.0%
売上総利益	1,636	2,169	△24.6%	831	96.8%
(売上総利益率)	64.4%	61.3%	3.1pt	63.1%	1.3pt
販売管理費	1,247	1,603	△22.2%	866	43.9%
営業利益	389	566	△31.2%	△35	-
(営業利益率)	15.3%	16.0%	△0.7pt	-	-
経常利益	386	520	△25.7%	△39	-
(経常利益率)	15.2%	14.7%	0.5pt	-	-
四半期純利益	333	436	△23.6%	△42	-
(四半期純利益率)	13.1%	12.3%	0.8pt	-	-

1. 決算概要：貸借対照表（四半期）



オフィス減床に伴う敷金の返還により現預金は増加 堅調な利益の積み上げにより純資産は増加

(単位：百万円)

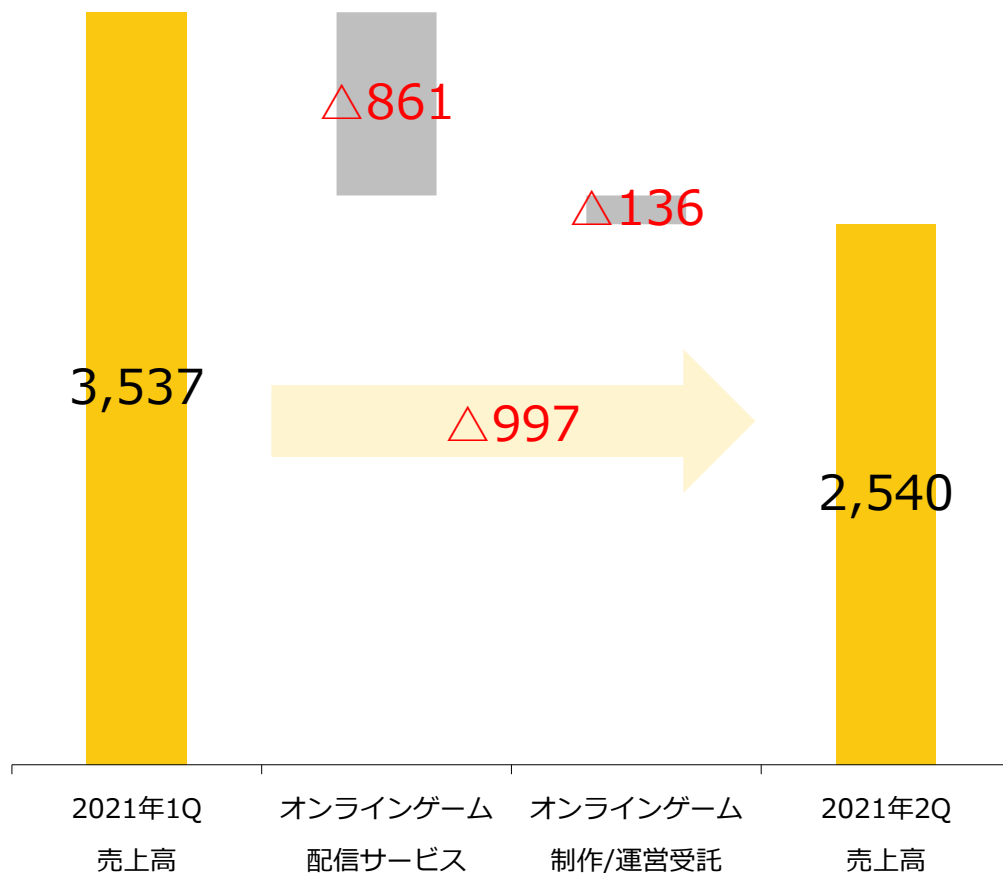
	2021年6月末	2021年3月末	前四半期増減率	2020年6月末	前年同期増減率
流動資産	6,060	5,787	4.7%	3,312	83.0%
（現金及び預金）	4,895	4,260	14.9%	2,153	127.3%
固定資産	480	438	9.5%	312	53.6%
総資産	6,541	6,225	5.1%	3,625	80.4%
流動負債	689	737	△6.4%	824	△16.3%
固定負債	45	51	△10.3%	134	△65.8%
純資産	5,805	5,437	6.8%	2,667	117.7%

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]

各サービスともに予想していた減少幅より抑えられたものの、前1Qは年始や半期イベントなどがあったため、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]

前1Qに2021年4月予定の受託案件が前倒しで検収されたため、四半期対比では減収となった。

*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。

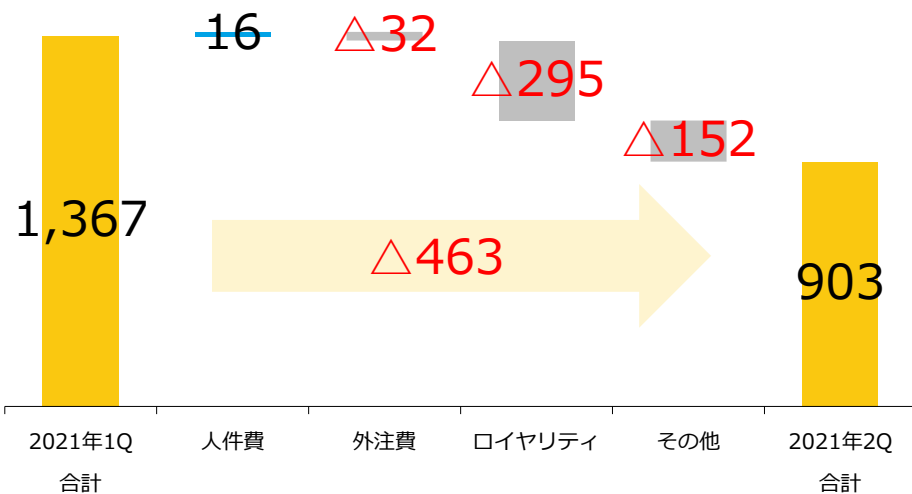
*2 オンラインゲーム制作/運営受託…他企業からの受託により収益をあげるサービス。2020年12月期第1四半期以前の説明資料における「受託・その他」と同一。

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)

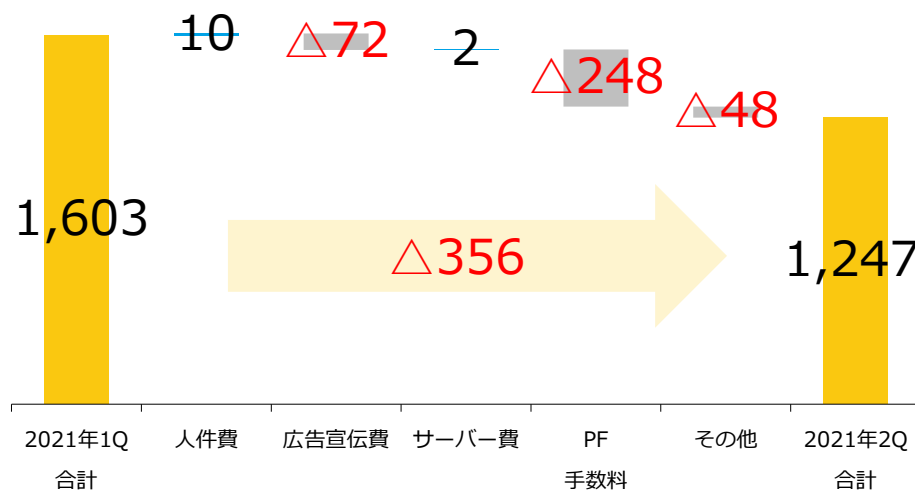


[ロイヤリティ]
売上高減少のため

[その他]
前1Qに受託案件の開発費用を計上したことによる変動

販売管理費の差異分析

(単位：百万円)



[広告宣伝費]
前1Qに比べ抑制したため

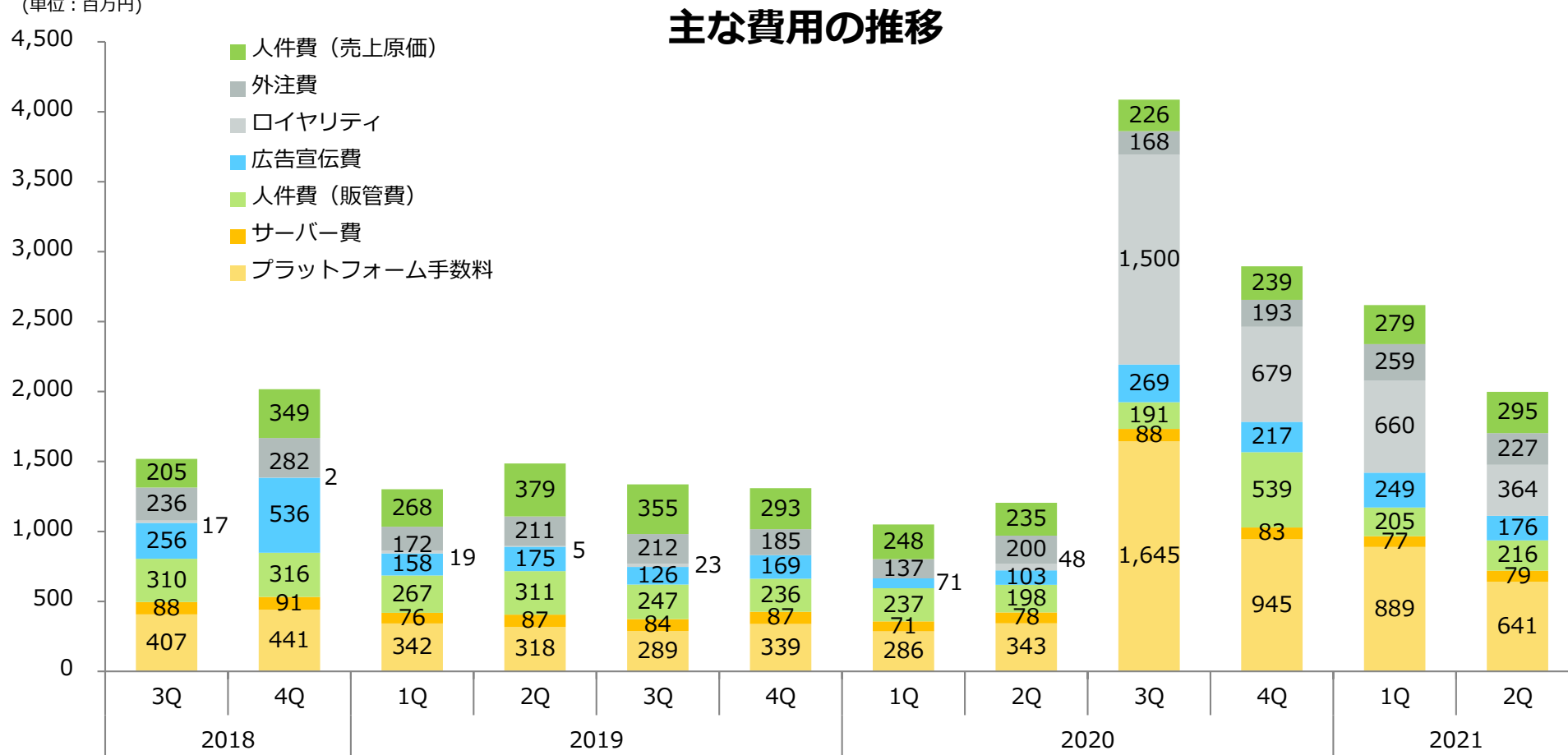
[PF(プラットフォーム)手数料]
売上高減少のため

1. 決算概要：費用推移（四半期）



売上高減少に伴う変動費の減少、外注費および広告宣伝費を抑制

(単位：百万円)



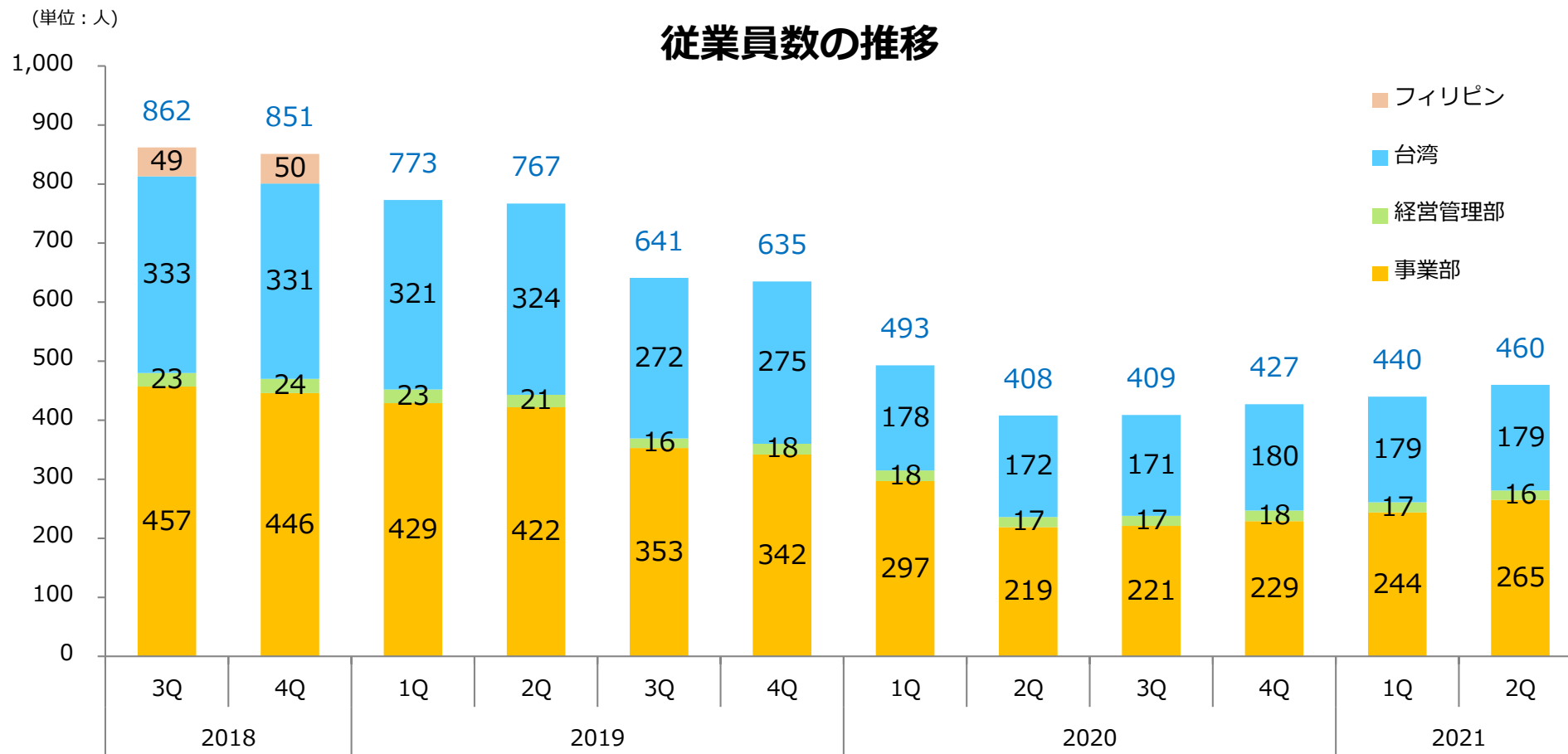
※ 売上原価の人件費はエンジニア及びサービス開始前のプロジェクトに携わる企画等の人員分、販管費の人件費はサービス開始後のプロジェクトに携わる人員分と管理部門の人員分です。

※ 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）



各タイトルにて予想売上高を上回り着地 外注費や広告宣伝費を抑制し利益は増加

(単位：百万円)

	2021年12月期第2四半期 (2021年4~6月)			2020年12月期2Q (2020年4~6月)
	実績	業績予想	達成率	実績
売上高	2,540	2,478	102.5%	1,317
売上原価	903	913	98.9%	485
売上総利益	1,636	1,564	104.6%	831
販売管理費	1,247	1,324	94.2%	866
営業利益	389	240	161.9%	△35
経常利益	386	240	160.9%	△39
四半期純利益	333	207	160.2%	△42

2 事業の進捗と今後の施策

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』

有名アニメとのコラボや新武器の追加などを実施

『キャラバンストーリーズ』

有名アニメとのコラボやGWイベントなどを実施

『ドラゴンクエストタクト』（企画・制作：スクウェア・エニックス、開発：Aiming）

ナンバリングイベント、ドラクエの日キャンペーン、新コンテンツ追加などを実施

2. 事業の進捗と今後の施策：パイプライン



配信サービス

- 箱庭型アバターゲーム（共同） 2021年配信予定 **NEW**

※2022～2023年配信に向けて3～4タイトルを準備中

制作請負

サービス運営請負

制作/運営 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）
- グラフィック制作（複数）
年間売上1～2億円規模

- 『無職転生～ゲームになっても本気だす～』
- 他社サービス中タイトル（当社未発表）

※ 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、取引の都合上、詳細な内容説明やタイトル名が公表できない場合がありますのでご了承ください。

※ 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。

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、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3四半期業績予想



(単位：百万円)

	2021年12月期 3Q業績予想	2021年12月期 2Q実績	前四半期 増減額	前四半期 増減率
売上高	2,904	2,540	364	14.4%
売上原価	1,109	903	205	22.7%
売上総利益	1,795	1,636	159	9.8%
販売管理費	1,593	1,247	346	27.8%
営業利益	202	389	△186	△48.0%
経常利益	202	386	△184	△47.6%
四半期純利益	181	333	△151	△45.5%

[売上高]

既存タイトルのイベントなどによる効果を考慮し、増収予想とした。

[営業利益]

売上高の増加を図るも、主にTVCMなど広告宣伝費の増加により、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、業績の見直しにつきまして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



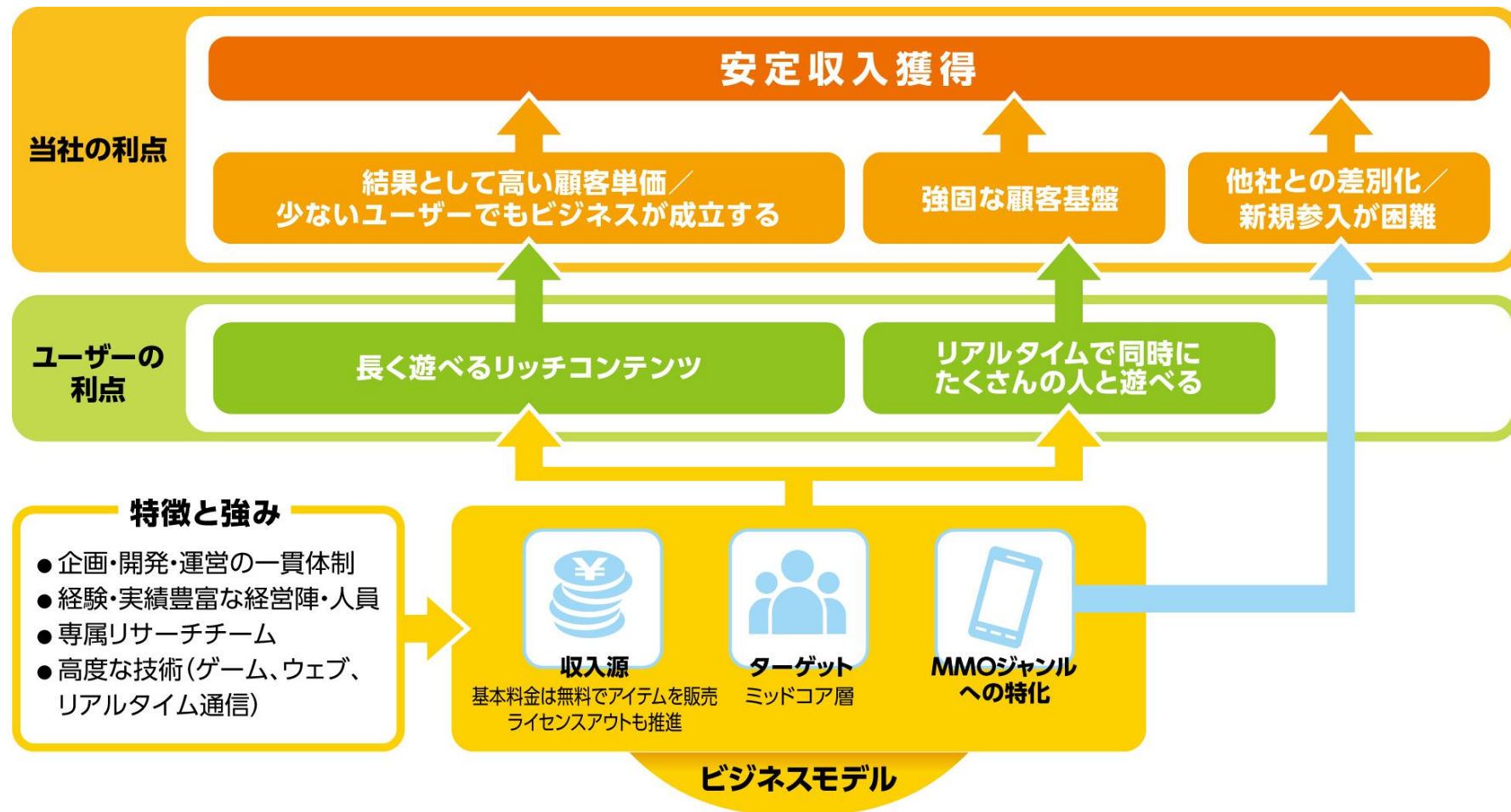
会社概要

会社名	株式会社Aiming
設立	2011年5月12日
資本金	2,523百万円
従業員数	460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6月30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

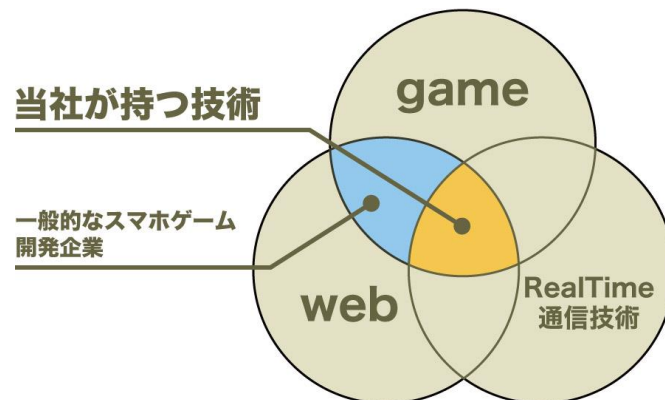


CEO

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

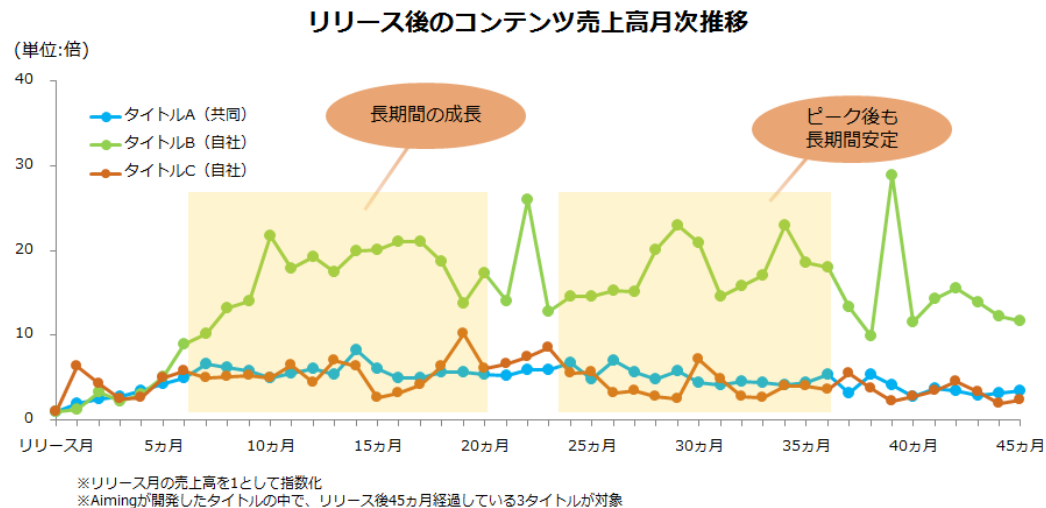


開発するゲームの面白さを底上げする
独自の採用基準

「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 (2021年6月末時点)



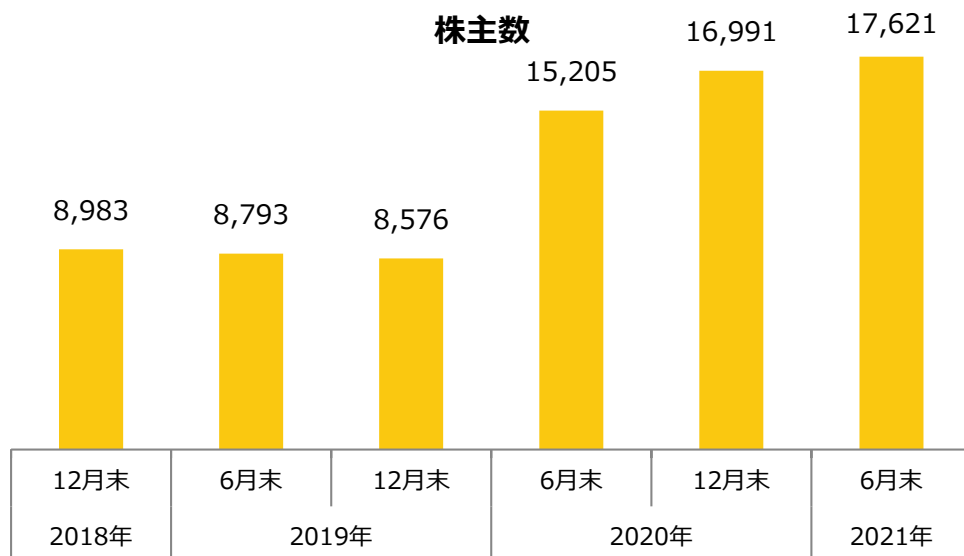
大株主の状況

株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
椎葉 忠志	2,965,000	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
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
楽天証券株式会社	1,579,000	3.9
TOKAI TOKYO SECURITIES (ASIA) LIMITED	1,266,000	3.1
株式会社SBI証券	1,197,358	3.0
YJ1号投資事業組合	666,500	1.6
武市 智行	435,000	1.0
日本証券金融株式会社	356,500	0.8
発行済株式数合計	39,738,600	100.0

※本資料は信託銀行作成の2021年6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	
	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	2Q 単体
売上高	1,728	1,794	1,598	1,362	1,288	1,393	1,116	1,317	5,759	3,709	3,537	2,540
営業利益	△ 5	△ 366	59	△ 434	△ 291	△ 204	△ 146	△ 35	1,438	417	566	389
人件費（原価）	205	349	268	379	355	293	248	235	226	239	279	295
外注費	236	282	172	211	212	185	137	200	168	193	259	227
ロイヤリティ	17	2	19	5	23	0	0	48	1,500	679	660	364
人件費（販管費）	310	316	267	311	247	236	237	198	191	539	205	216
広告宣伝費	256	536	158	175	126	169	71	103	269	217	249	176
サーバー費	88	91	76	87	84	87	71	78	88	83	77	79
プラットフォーム手数料	407	441	342	318	289	339	286	343	1,645	945	889	641

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

※「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。