

決算説明及び事業計画  
並びに成長可能性に関する資料



株式会社Aiming  
(証券コード：3911)

2022年2月  
(次回2022年4月更新予定)

### 【本資料の主旨】

本資料は、当社の四半期ごとの決算発表に関する説明資料、及び、グロース市場における「事業計画及び成長可能性に関する事項」の開示を合わせて行うものであります。

当社が主としているオンラインゲーム事業は、市場の短期的な動向が激しいことから中長期の業績予想を開示することが困難であり、また、新規ゲームタイトルに関する情報開示が限られていることが多く、将来性が不透明であるとの認識が生じやすい状況となっているため、上記2つの資料を合わせることでより会社の現況及び将来に対するご理解の一助としていただくものであります。



なお、本資料のうち「決算説明」については原則四半期、「事業計画及び成長可能性に関する事項」については原則年度での見直し/更新となります。

また、決算説明会が開催されない場合は本資料のみの開示(動画配信はありません)となりますのでご了承ください。

#### ※注意事項※

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。

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しているため、差異が生じる可能性がございます。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。

## 決算説明

1	決算概要	P.	4
2	事業の進捗と今後の施策	P.	16
3	次期業績予想	P.	20

## 事業計画及び成長可能性に関する事項

4	会社概要	P.	23
5	ビジネスモデル	P.	30
6	市場環境	P.	32
7	競争力の源泉	P.	35
8	事業計画	P.	43
9	リスク情報	P.	49

# 決算説明

# 1 決算概要

---

# 1. 決算概要：損益計算書（四半期）



## 前Q1周年の『ドラゴンクエストタクト』の反動により減収 変動費、広告費等は減少するも、人件費等が増加し減益

(単位：百万円)

	2021年12月期4Q (2021年10~12月)	2021年12月期3Q (2021年7~9月)	前四半期増減率	2020年12月期4Q (2020年10~12月)	前年同期増減率
売上高	2,864	3,113	△8.0%	3,710	△22.8%
売上原価	1,108	1,174	△5.6%	1,334	△16.9%
売上総利益	1,756	1,939	△9.5%	2,376	△26.1%
(売上総利益率)	61.3%	62.3%	△1.0pt	64.0%	△2.7pt
販売管理費	1,522	1,638	△7.1%	1,959	△22.3%
営業利益	234	301	△22.4%	417	△44.0%
(営業利益率)	8.2%	9.7%	△1.5pt	11.2%	△3.0pt
経常利益	236	300	△21.5%	411	△42.7%
(経常利益率)	8.2%	9.7%	△1.5pt	11.1%	△2.9pt
四半期純利益	134	267	△49.9%	633	△78.8%
(四半期純利益率)	4.7%	8.6%	△3.9pt	17.1%	△12.4pt

# 1. 決算概要：貸借対照表（四半期）



## 前Qの売上高の回収に伴い現金及び預金が増加 決算賞与の計上により負債が増加

(単位：百万円)

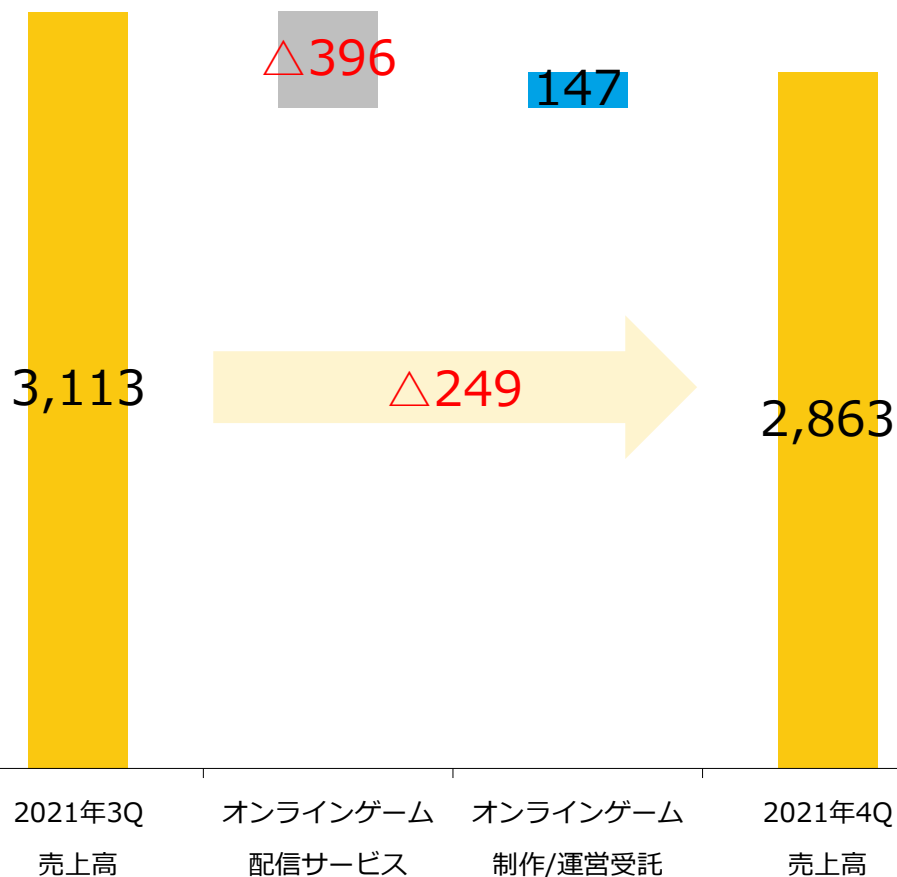
	2021年12月末	2021年9月末	前四半期増減率	2020年12月末	前年同期増減率
流動資産	6,772	6,430	5.3%	6,085	11.3%
（現金及び預金）	5,493	5,225	5.1%	4,493	22.2%
固定資産	432	483	△10.4%	626	△31.0%
総資産	7,204	6,913	4.2%	6,712	7.3%
流動負債	934	800	16.8%	1,610	△42.0%
固定負債	35	40	△13.0%	112	△68.8%
純資産	6,234	6,072	2.7%	4,988	25.0%

# 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]

前Qに1周年を迎えた『ドラゴンクエストタクト』の反動により、減収となった。

[オンラインゲーム制作/運営受託\*2]

制作受託案件の検収により増収となった。

\*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（ゲームのライセンスアウトも含む）。

\*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。

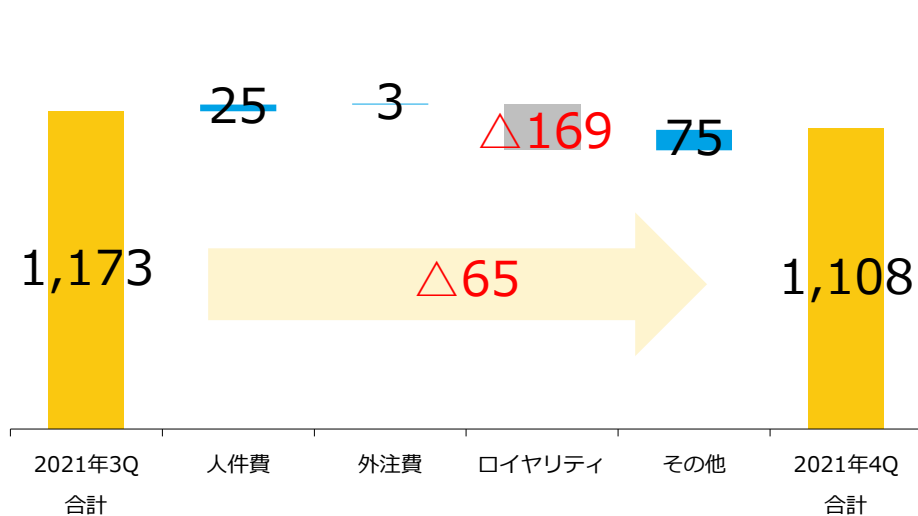


# 1. 決算概要：コスト分析（四半期）



## 売上原価の差異分析

(単位：百万円)

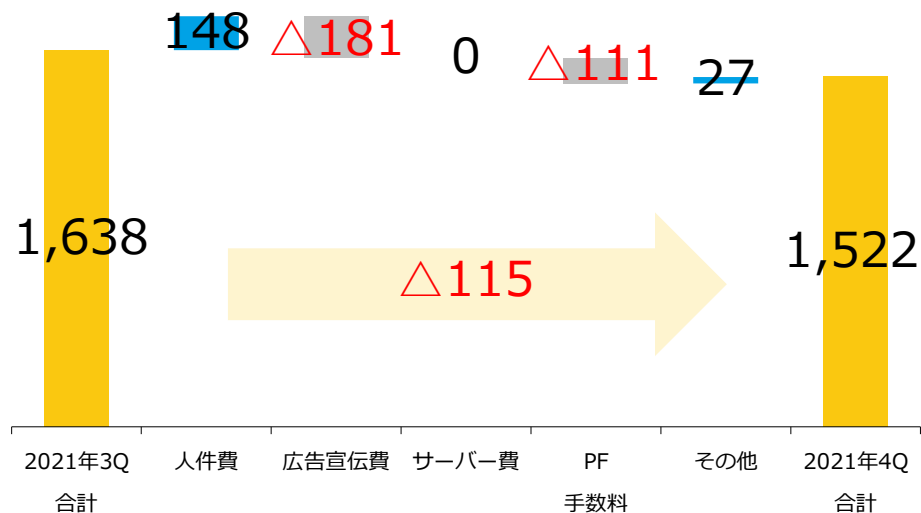


[人件費、外注費、その他]  
制作受託の検収による開発費計上のため

[ロイヤリティ]  
売上高減少のため

## 販売管理費の差異分析

(単位：百万円)



[人件費]  
決算賞与計上のため

[広告宣伝費]  
前QのTVCM実施による反動のため

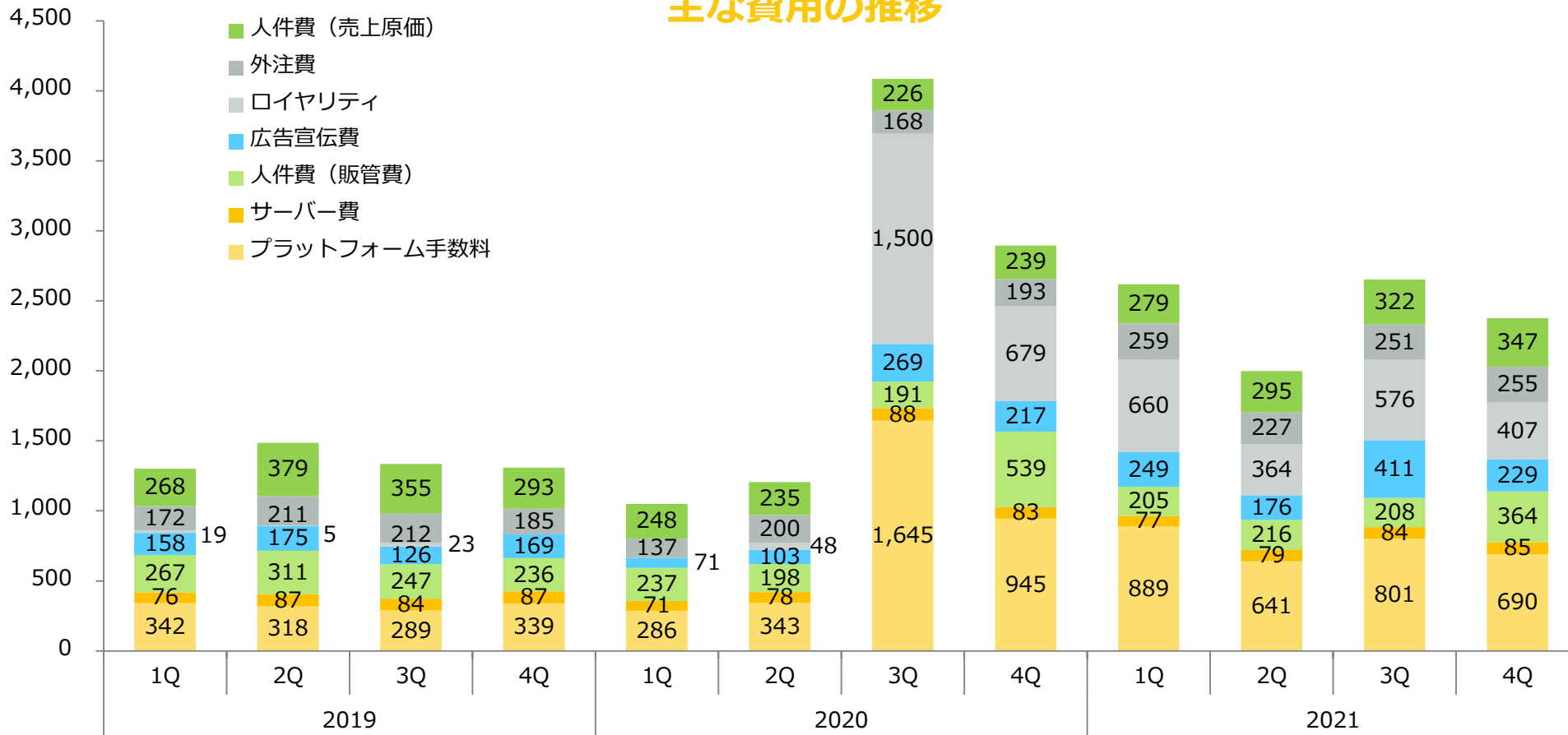
[PF(プラットフォーム)手数料]  
売上高減少のため

# 1. 決算概要：費用推移（四半期）



## 前QのTVCM実施等の反動により変動費、広告宣伝費が減少 人件費等が増加

(単位：百万円)

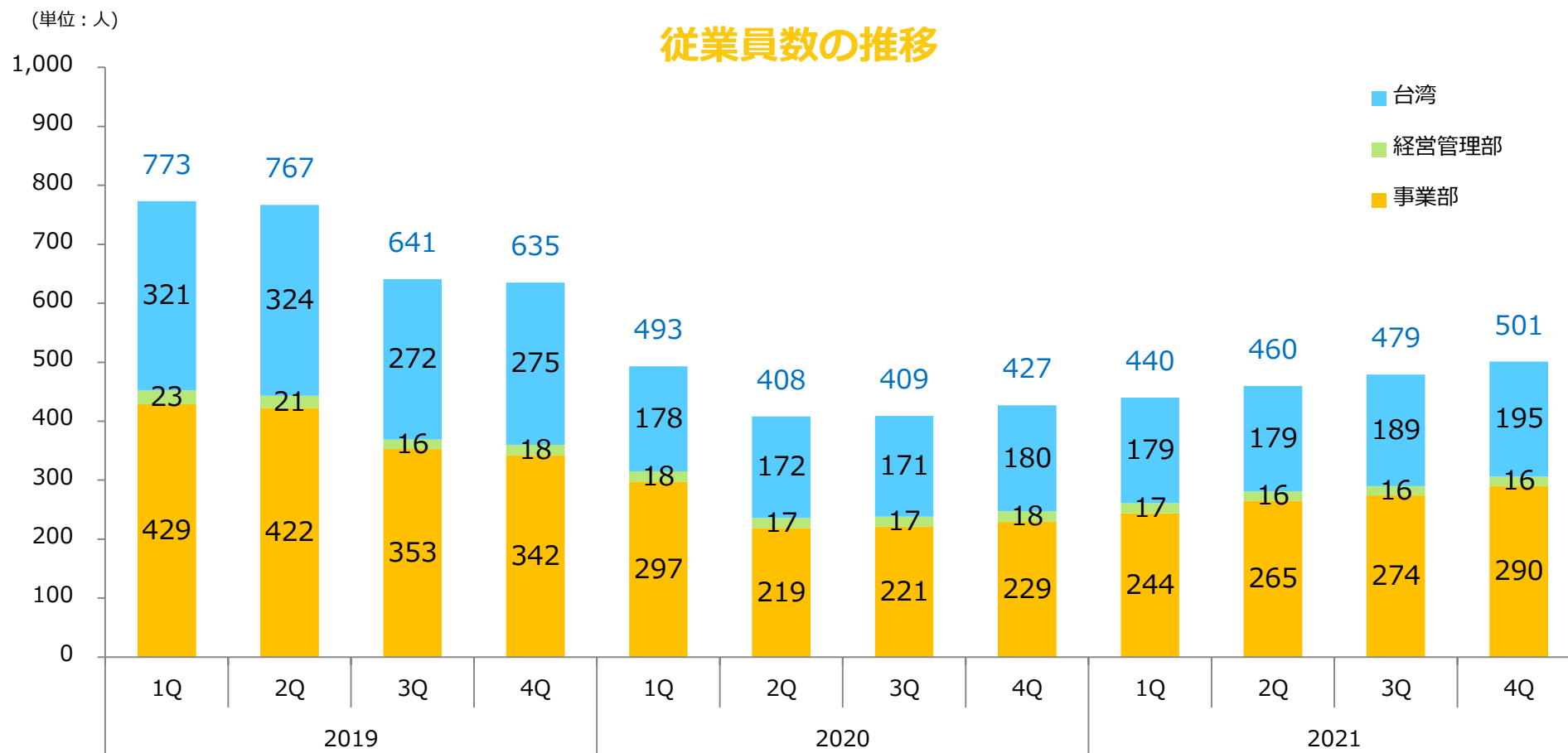


※ 売上原価の人件費はエンジニア及びサービス開始前のプロジェクトに携わる企画等の人員分、販管費の人件費はサービス開始後のプロジェクトに携わる人員分と管理部門の人員分です。

# 1. 決算概要：従業員数の推移（四半期）



## 開発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。

# 1. 決算概要：業績予想との比較（四半期）



## 配信サービス売上が予想を上回り、売上・利益がともに増加

(単位：百万円)

	2021年12月期第4四半期 (2021年10~12月)			2020年12月期4Q (2020年10~12月)
	実績	業績予想	達成率	実績
売上高	2,863	2,429	117.9%	3,710
売上原価	1,108	978	113.3%	1,334
売上総利益	1,755	1,450	121.0%	2,376
販売管理費	1,522	1,401	108.6%	1,959
営業利益	233	48	477.9%	417
経常利益	235	48	482.3%	411
四半期純利益	133	47	281.9%	633

# 1. 決算概要：業績予想との比較（通期）



『ドラゴンクエストタクト』は**上期<下期で増収、**  
**通期で貢献となり、売上・利益ともに達成**

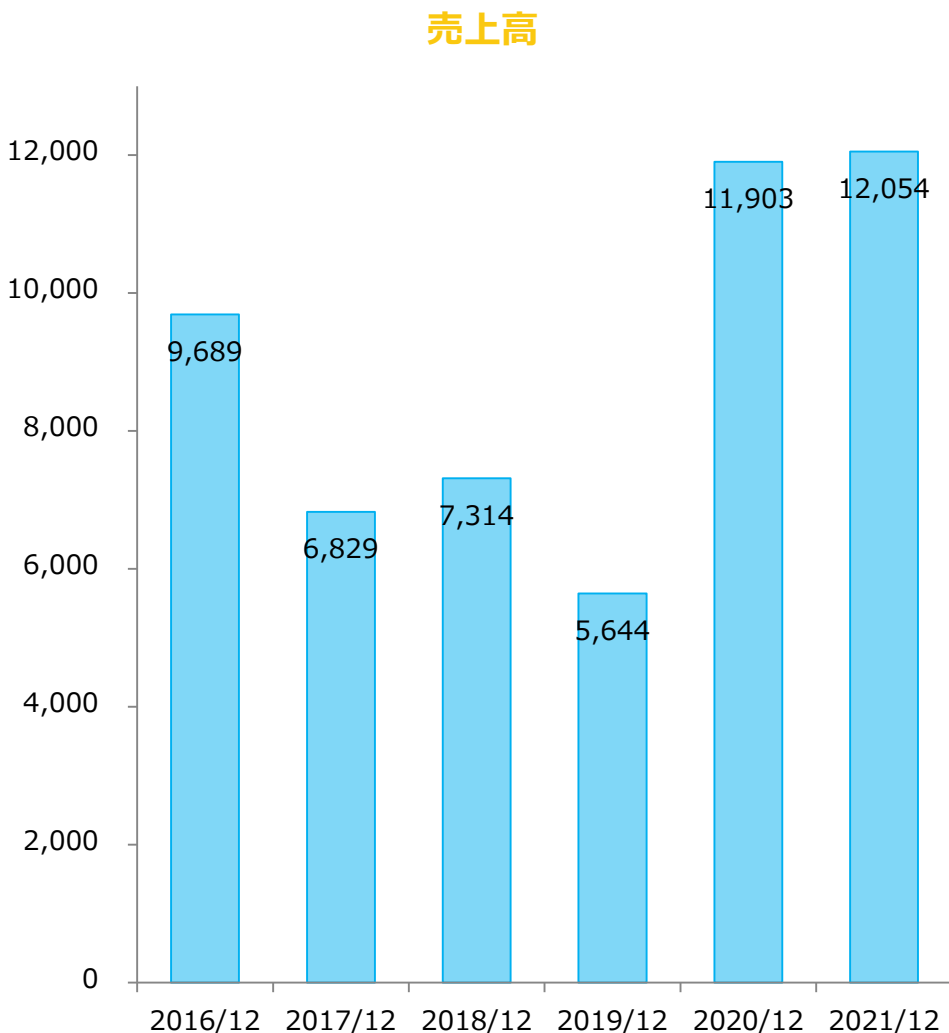
(単位：百万円)

	2021年12月期通期 (2021年1~12月)			2020年12月期通期 (2020年1~12月)
	実績	業績予想	達成率	実績
売上高	12,054	11,619	103.7%	11,903
売上原価	4,553	4,423	102.9%	4,165
売上総利益	7,501	7,196	104.2%	7,738
販売管理費	6,010	5,890	102.0%	6,064
営業利益	1,490	1,305	114.2%	1,673
経常利益	1,443	1,256	114.9%	1,653
当期純利益	1,170	1,083	108.0%	1,693

# 1. 決算概要：業績推移（通期）



(単位：百万円)



※ 2018/12までは親会社株主に帰属する当期純利益を表示しております。

二期にわたる黒字化により財政基盤が安定  
期末**配当**を実施

1株当たり配当金 **3.5円**（総額1.39億円）  
配当性向 **11.9%**

## <2021年の総括>

### ①黒字を継続するためのさらなるコスト削減

- オフィスフロアの減床

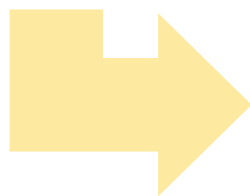
### ②複数の収益基盤を確立するためのパイプライン拡充

- **事業部制**の導入による収益構造の最適化

- i プロジェクト採算の見直し

- ii 人員配置の適正化

- iii 新規タイトルの獲得、ビジネススキームの検討(自社/共同、配信/受託)



**財務基盤が安定、今後も継続**



## 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



### 配信サービス



#### 『剣と魔法のログレス いにしえの女神』

8周年記念、シナリオ追加、クリスマスイベントなどを実施

KPIは、ARPPUが維持できているものの、AU、課金率は減少傾向



#### 『キャラバンストーリーズ』

4周年記念、Vtuberコラボ、季節イベントなどを実施

KPIは、PS4版の売上は堅調、スマホ版は課金率の改善が見られたものの、ARPPU、AUは減少傾向



#### 『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）

アニメコラボ、ナンバリングイベント、ギルド機能の追加などを実施

KPIは、周年後の反動でAUは減少するも、課金率、ARPPUは改善傾向

### 制作/運営受託



#### 『実況パワフルサッカー』（配信元：コナミデジタルエンタテインメント）

開発・運営協力

（※前四半期の資料においてパイプライン制作/運営受託の「他社サービス中タイトルの請負」と表記）

その他グラフィック制作 5 案件

一部制作の請負等

※ 主要なものを記載しております。

### 配信サービス

#### 『キャラスト 魔法学園』

配信日：未定、ジャンル：シューティング

#### 『LiTMUS 株式会社（UUUM 子会社）との共同タイトル』

配信日：未定、ジャンル：未定、※2021年12月1日 お知らせを掲載

#### 『新作アニメ系 プロジェクト S』

配信日：未定、ジャンル：未定

#### 『アニメ系IP プロジェクト P』

配信日：未定、ジャンル：未定

### 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）』

発表：2021年2月10日、受託先：KLab株式会社

#### 『新規ゲーム プロトタイプ開発』

発表：未定、受託先：公開未定

- ※ 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。
- ※ 主要なものを記載しております。

### 当社の対応

全従業員（正社員、契約社員、アルバイト）を対象に、  
出社/在宅勤務の両面での体制を整えております。

※感染状況を踏まえてその都度勤務体制を考慮してまいります。

### 業績への影響

2022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

# 次期業績予想

---

### 3. 次期業績予想：2022年12月期 第1四半期業績予想



(単位：百万円)

	2022年12月期 1Q業績予想	2021年12月期 4Q実績	前四半期 増減額	前四半期 増減率
売上高	3,124	2,863	260	9.1%
売上原価	1,218	1,108	110	9.9%
売上総利益	1,906	1,755	150	8.6%
販売管理費	1,626	1,522	104	6.8%
営業利益	279	233	46	19.8%
経常利益	279	235	44	18.7%
四半期純利益	245	133	111	83.5%

**[売上高]**

制作/運営受託は、前Qに完成基準の検収による売上が計上されたため減少が見込まれるものの、配信サービスは、ドラゴンクエストタクトの1.5周年イベント等の実施により増加が想定されることから、増収予想とした。

**[営業利益]**

TVCMの実施による広告宣伝費の計上や変動費の増加があるものの、売上高の増加および前Qの税金費用の影響により増益予想とした。

※ 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。

# 事業計画及び 成長可能性に関する事項

# 4

# 会社概要

---



**Aimingは、オンラインゲームの企画・プロデュース・開発・運営を行う会社です。**



### Online Games



-

## 4. 会社概要： サービス中のタイトル一覧



2013年



2017年



2018年



2020年



2021年



### 会社概要

会社名	株式会社Aiming
設立	2011年5月12日
資本金	2,537百万円
従業員数	501名 (単体)

※ 資本金、従業員数（アルバイトを含む）は2021年12月31日時点のものです。

### 沿革

<b>2011</b>	5月	会社設立
	6月	マーベラスと業務提携
	8月	港区から新宿区へ移転
<b>2012</b>	2月	台湾に支店を設立
<b>2013</b>	9月	新宿区から渋谷区へ移転
<b>2014</b>	11月	Tencentグループと業務提携
<b>2015</b>	3月	東証マザーズ上場
<b>2019</b>	9月	渋谷区千駄ヶ谷へ移転

# 4. 会社概要：株主の情報（2021年12月末時点）



## 大株主の状況

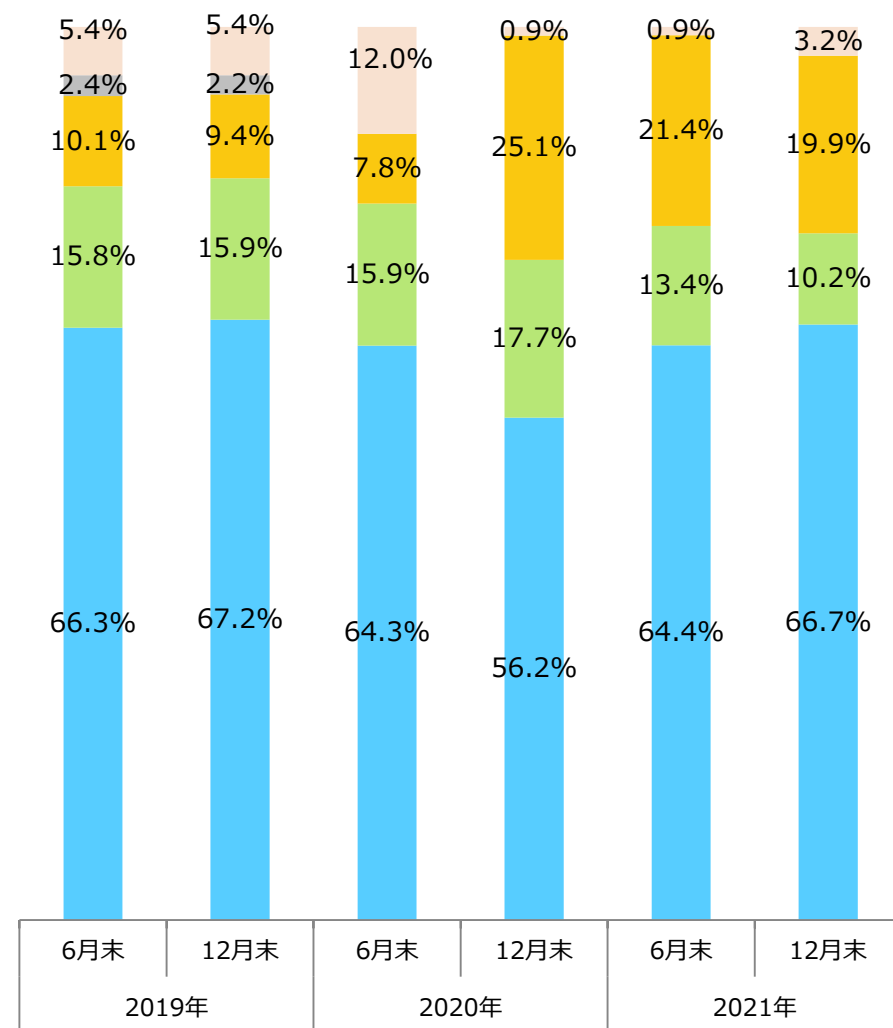
株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
椎葉 忠志	2,965,000	7.4
IMAGE TECHNOLOGY INVESTMENT LIMITED	2,921,001	7.3
みずほ信託銀行株式会社有価証券管理信託0730038号	2,433,750	6.0
みずほ信託銀行株式会社有価証券管理信託0730039号	1,991,250	4.9
楽天証券株式会社	1,295,300	3.2
三菱UFJ銀行・スタンレ証券株式会社	831,600	2.0
YJ1号投資事業組合	666,500	1.6
株式会社アルファード	435,000	1.0
野村證券株式会社	314,100	0.7
上田八木短資株式会社	296,700	0.7
発行済株式数合計	39,913,600	100.0

※本資料は信託銀行作成の2021年12月末時点の株主名簿をもとに作成されております。

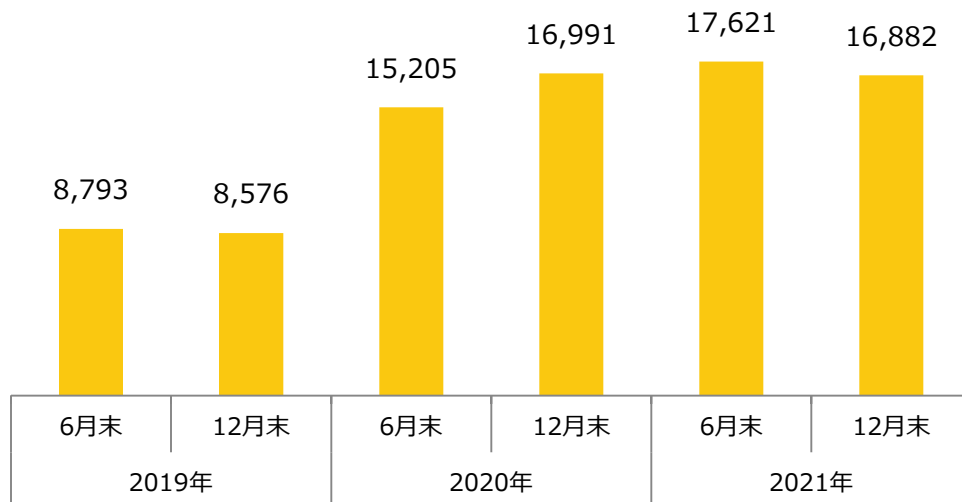
※みずほ信託銀行(株)有価証券管理信託0730038号、みずほ信託銀行(株)有価証券管理信託0730039号については、椎葉忠志氏が委託した信託財産であり、議決権行使に関する指図者は同氏であります。

## 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



## 株主数



## 4. 会社概要：経営指標（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	2021年12月期 通期
売上高 (百万円)	6,829	7,314	5,644	11,903	12,054
営業利益 (百万円)	△ 2,949	△ 1,486	△ 871	1,673	1,490
経常利益 (百万円)	△ 2,947	△ 1,509	△ 875	1,653	1,443
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)	△ 2,972	△ 1,553	△ 1,201	1,693	1,170
包括利益 (百万円)	△ 2,984	△ 1,555	-	-	-
純資産額 (百万円)	3,126	1,569	1,107	4,988	6,234
総資産額 (百万円)	6,969	4,902	2,249	6,712	7,204
1株当たり純資産額 (円)	92.51	46.24	31.23	126.06	156.20
1株当たり当期純利益 (円)	△ 88.59	△ 46.21	△ 34.06	44.36	29.46
自己資本比率 (%)	44.6	31.7	49.2	74.3	86.5
自己資本利益率 (%)	-	-	-	55.6	20.9
従業員数 (名)	827	836	629	416	488
(ほか、平均臨時雇用人員) (名)	(15)	(12)	(9)	(8)	(15)

※ 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. 会社概要：経営指標（四半期）



(単位：百万円)

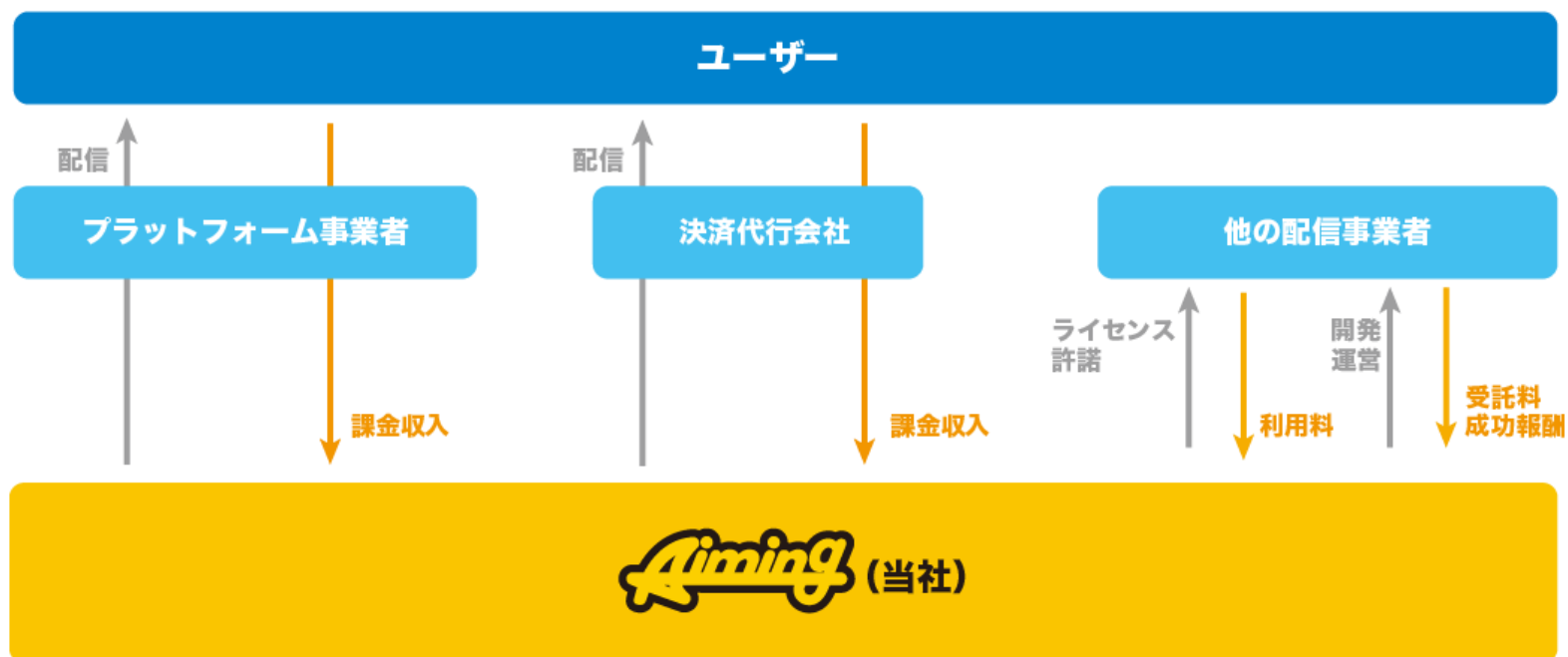
	2019年				2020年				2021年			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	1,598	1,362	1,288	1,393	1,116	1,317	5,759	3,709	3,537	2,540	3,113	2,863
営業利益	59	△ 434	△ 291	△ 204	△ 146	△ 35	1,438	417	566	389	301	233
人件費（原価）	268	379	355	293	248	235	226	239	279	295	322	347
外注費	172	211	212	185	137	200	168	193	259	227	251	255
ロイヤリティ	19	5	23	0	0	48	1,500	679	660	364	576	407
人件費（販管費）	267	311	247	236	237	198	191	539	205	216	208	364
広告宣伝費	158	175	126	169	71	103	269	217	249	176	411	229
サーバー費	76	87	84	87	71	78	88	83	77	79	84	85
プラットフォーム手数料	342	318	289	339	286	343	1,645	945	889	641	801	690

5

# ビジネスモデル

---

基本無料のオンラインゲームを提供し、  
**ゲーム内課金**により収入を得るビジネスモデルです。



※課金収入は、プラットフォーム事業者並びに決済代行会社の手数料が差し引かれて当社に支払われます。その他利用料、委託料などは個別の契約によって決定しております。

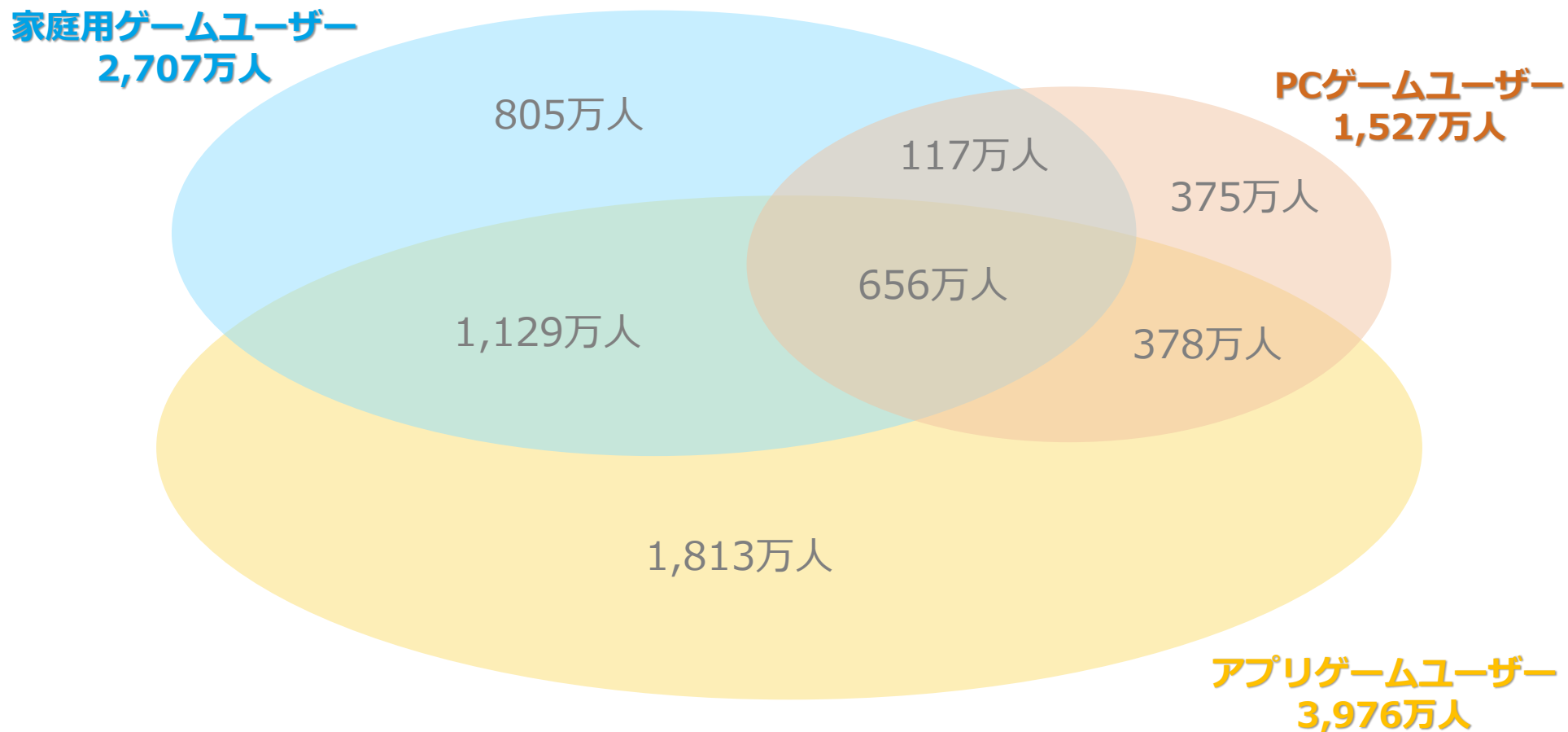
《売上高の区分》  
 「配信サービス」・・・プラットフォーム事業者、決済代行会社からの課金収入及び他の配信事業者からのライセンス利用料の総和  
 「制作/運営受託サービス」・・・他の配信事業者からの受託料/成功報酬



# 6 市場環境

---

# 国内のゲーム人口は、**5,273万人**(2020年)



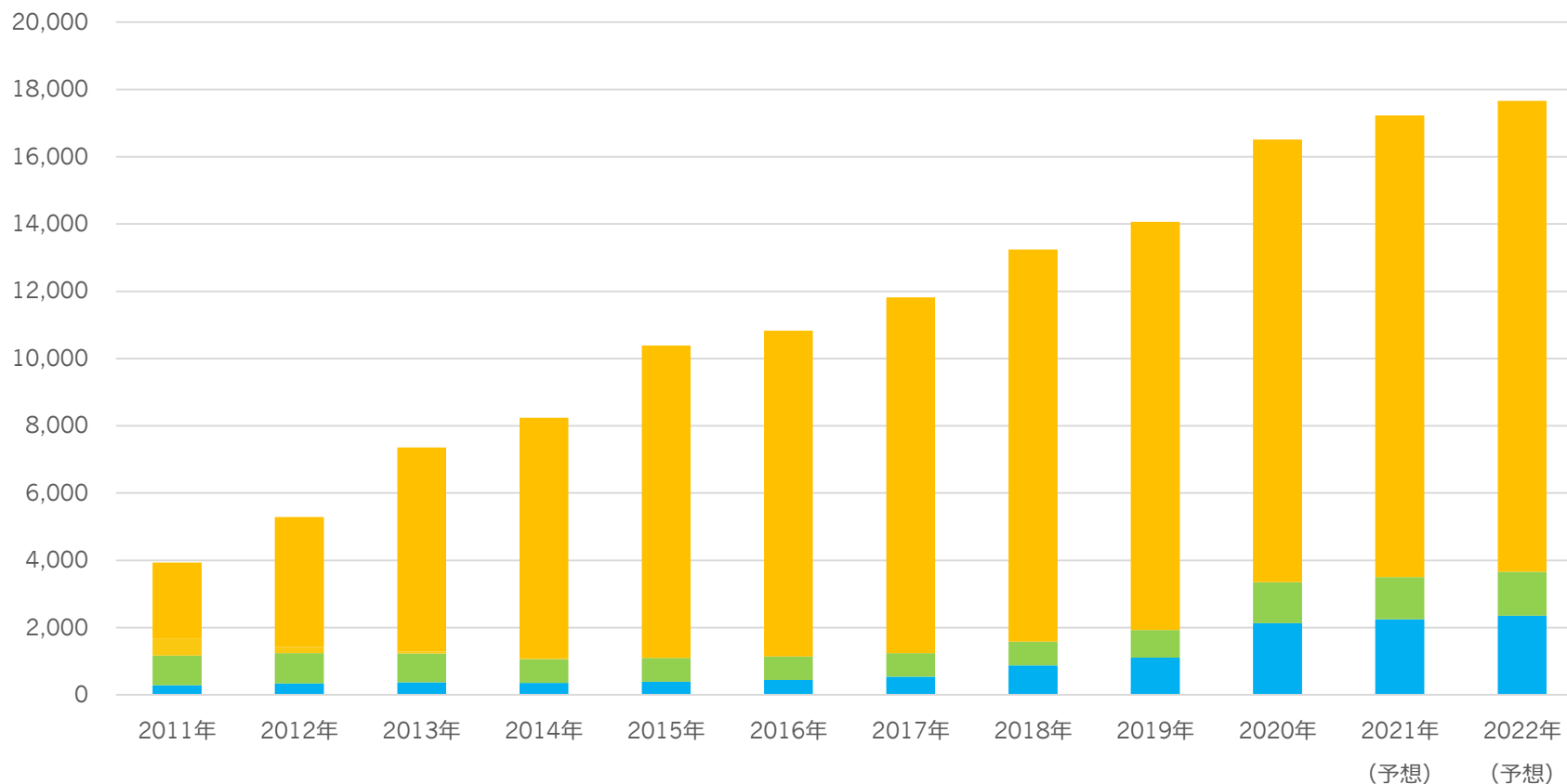
※出所：(株)角川アスキー総合研究所『ファミ通ゲーム白書2021』

# 当社の事業領域であるオンラインゲーム市場の推移

### 国内 オンラインプラットフォーム ゲームコンテンツ市場規模推移

(単位:億円)

■ 家庭用ゲーム機 ■ PC ■ フィーチャーフォン ■ ゲームアプリ (スマートデバイス+SNS)



※出所：(株)角川アスキー総合研究所『ファミ通ゲーム白書2021』

7

# 競争力の源泉

---

ゲーム開発出身の経営陣

ゲーム開発に最適な  
人材/組織

ゲームビジネスでの実績



高い技術力

市場分析/ゲームレビュー

ゲーム市場は、ハードの環境変化に伴いソフトが盛衰、  
過去の市場変移や様々なゲームの知識が必要



### 主なゲーム関係略歴

CEO	椎葉 忠志	テクモ株式会社 株式会社ゲームオン ONE-UP株式会社
COO	萩原 和之	株式会社サイバーフロント 株式会社ゲームオン
CFO	田村 紀貴	株式会社サクセス
社外取締役	武市 智行	株式会社スクウェア <sup>(※1)</sup> 株式会社ユビキタスエンターテインメント <sup>(※2)</sup> 株式会社AQインタラクティブ <sup>(※3)</sup>
社外取締役	シン ジュノ	Tencent Games プラチナゲームズ株式会社 株式会社マーベラス

※1.現 株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス  
2.現 株式会社UEI 3.現 株式会社マーベラス

# ゲーム開発に最適な組織の実現を目指しています。

実績豊富な人材

独自の採用基準

柔軟な組織体制

業界経験15年以上

家庭用ゲーム  
オンラインゲーム  
開発経験者多数

ゲーム  
経歴



学歴・  
職務経歴

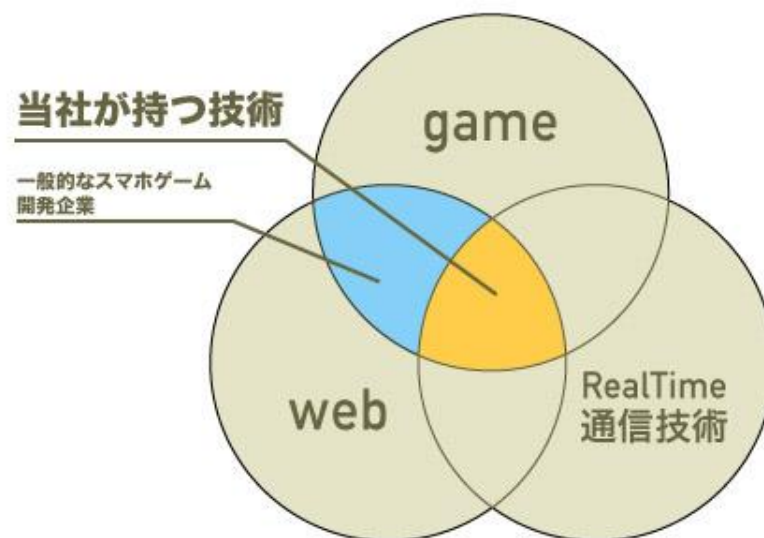
事業部制  
プロジェクト別



# MMOジャンルのスマホオンラインゲームを 開発する技術力を保有しています。

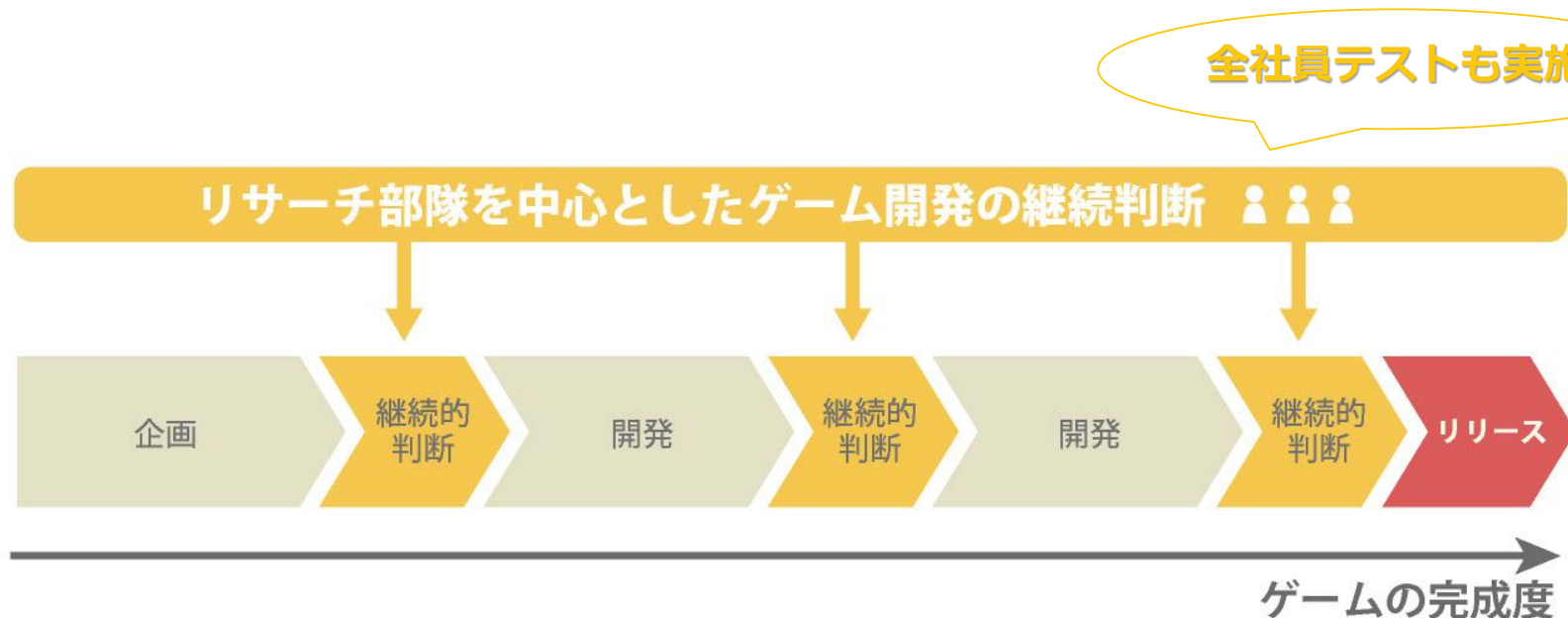


MMOとはMassively Multiplayer Onlineの略。日本語では、「大規模多人数同時接続型（ゲーム）」と表されます。ゲーム内の仮想世界に**何百人、何千人が同時に集まってプレイ**する種類の大規模なゲームです。



MMOタイプのゲームを開発するには、Game+Webの技術に加えて、リアルタイム通信技術が必須となります。当社はこの設計ノウハウを豊富に蓄積しています。

リリース前に「面白くない」かどうかを判断するための独自のゲーム開発プロセスを確立しています。



リサーチ部隊を中心としたブレイントラスト（社内有識者：業界経験15年超の実績と経験を有す）が開発工程のマイルストーンごとに、ゲーム市場の動向を勘案しながら実際に遊んで評価や提案を行い、最終的には全社員テストを経てリリースする独自のプロセスを確立しています。

### 会社設立以前の実績

- ・ **アイテム課金制**の採用
- ・ **ガチャ**の導入
- ・ **カード合成システム**の創造

### Aimingの実績

スマートフォン市場へ  
**MMORPG** の投入



**ハイクオリティ/**  
**マルチデバイス** の取り組み



**著名IP** での実績



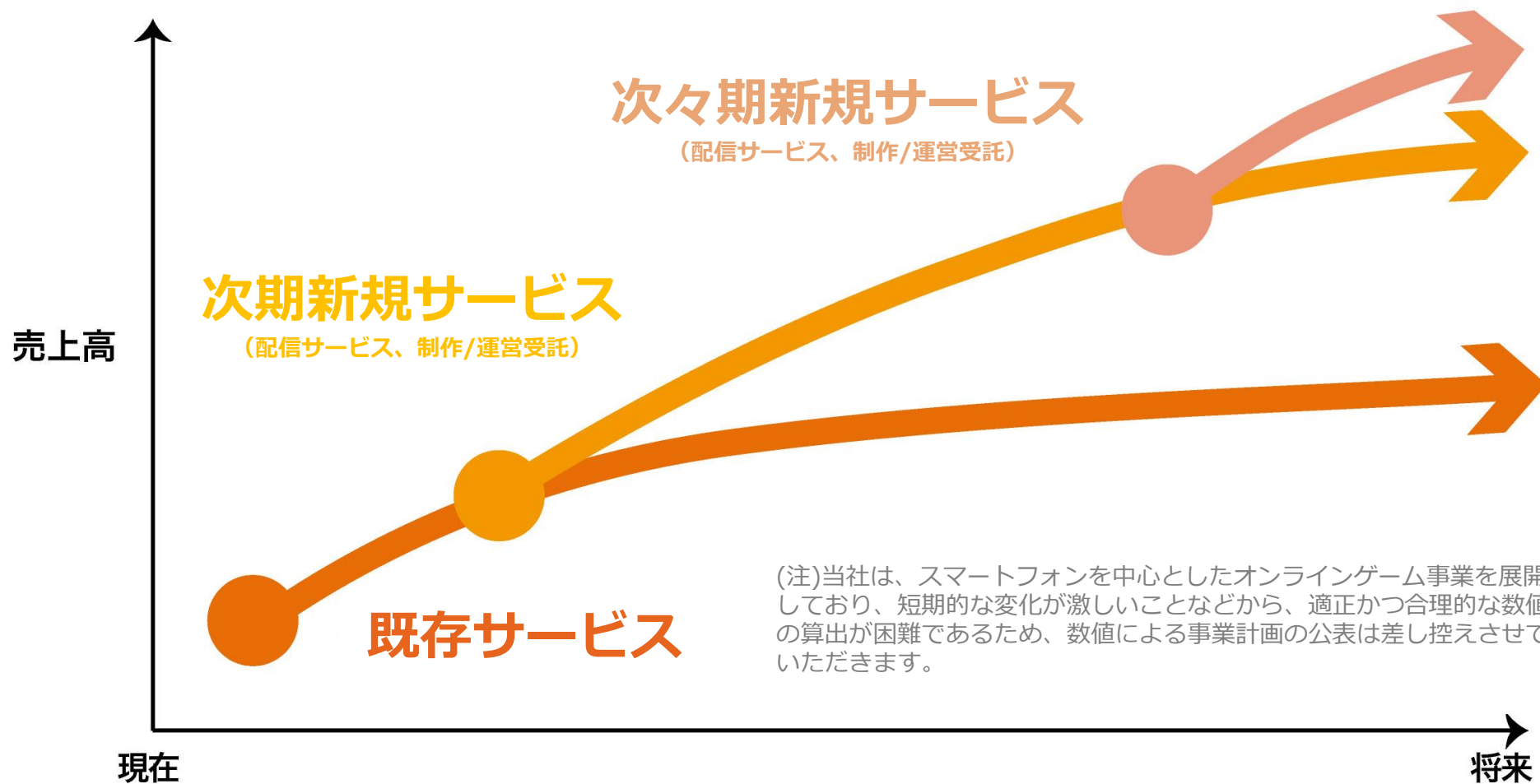
- 【その他】
- ・ **サブスクリプション**サービスプラットフォーム向けゲーム開発
  - ・ **アニメ放映**同時期配信のゲーム開発

# 8

# 事業計画

---

# 売上高の成長イメージです。

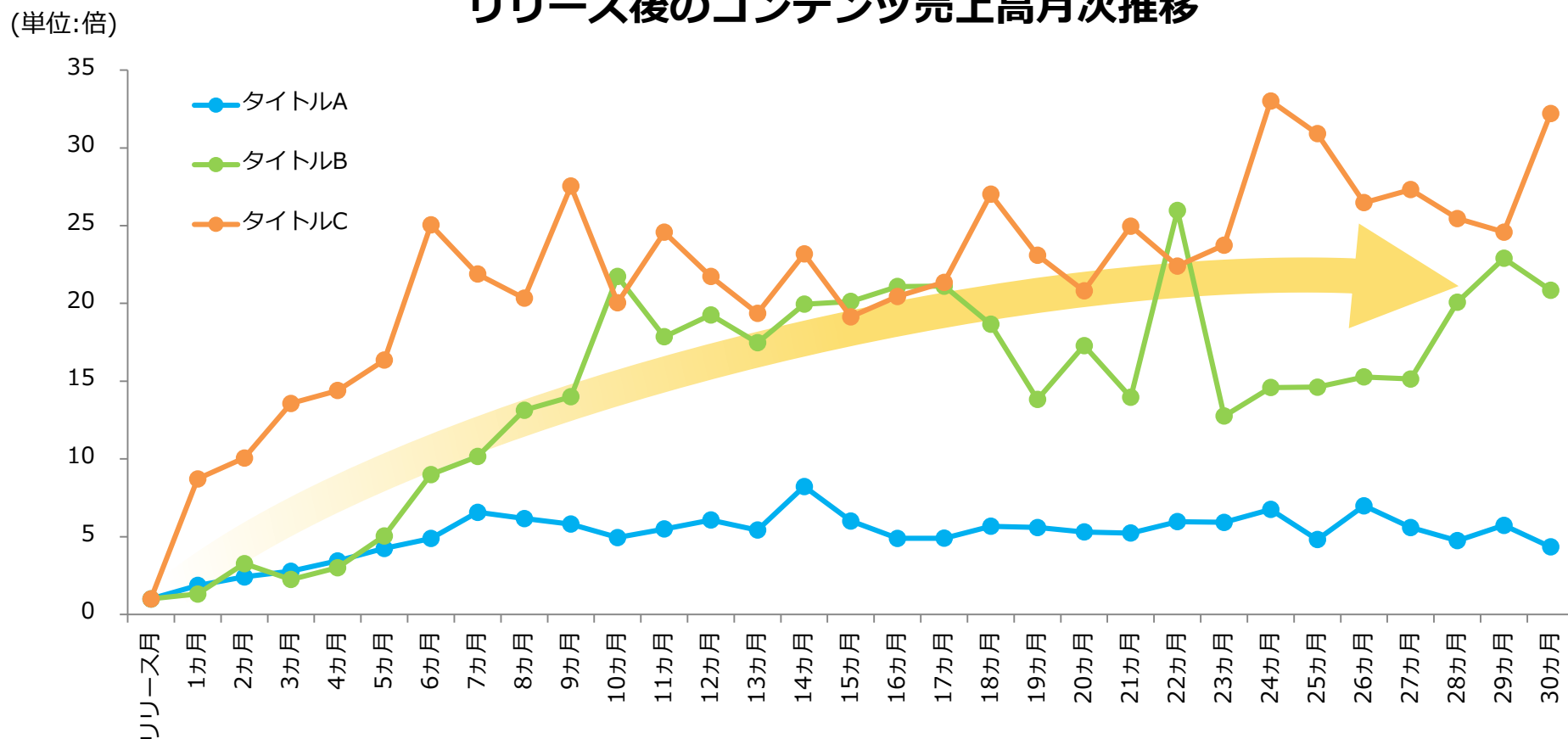


## 8. 事業計画：継続的な収益を生み出す売上高の傾向



オンラインゲームは施策等を実施することで、  
より**長期間**遊んでもらえる傾向があります。

### リリース後のコンテンツ売上高月次推移



※リリース月の売上高を1として指数化

※Aimingが開発したタイトルの中で、リリース後30か月経過している3タイトルが対象

ゲームタイトルごとに主要な係数を分析し、課金売上の拡大を図っております。



※ゲーム内の施策等は、ゲームのジャンルや遊び方などによって数値の傾向を分析し、個別ゲームそれぞれの状況を判断して行うものです。詳細の数値は開示しておりません。直近の個別ゲームの傾向については決算説明内の売上高に関する記述をご参考になさってください。

現在の主要タイトルの状況及び今後のパイプラインは、

### 2 事業の進捗と今後の施策

(P16~17) をご参照ください。



### Aimingが持つハイクオリティ/大規模の開発力

- ・あらゆるデバイスに対応するハイクオリティグラフィックの追求
- ・MMORPGを実現するマルチプレイ技術を取り入れた楽しさの追求
- ・マルチプラットフォームでのゲーム提供実績
- ・多言語でのビジネス実績



市場環境に応じた

ゲームの価値の最大化

9

# リスク情報

---

## 9. リスク情報：成長の実現や事業計画にかかる主要リスク



大項目	小項目	主要なリスク	顕在化の可能性/ 時期/ 影響度	リスク対応策
事業環境に関わるリスク	オンラインゲームの市場環境について	国内スマートフォンゲーム市場は、拡大基調にあるものの鈍化の傾向があるため、当社の成長に影響を与える可能性がある	低/中長期/中	市場の動向を注視し、ユーザーニーズに応じたゲームの開発を行う
	他社との競合について	競合他社の台頭による競争優位性の低下、収益性の悪化の可能性がある	高/中長期/高	市場の動向を注視し、ユーザーニーズに応じたゲームの開発を行う
各サービスに関するリスク	ユーザーニーズの対応について	ユーザーニーズの急激な移り変わりにより、収益性の悪化の可能性がある	中/中長期/高	市場の動向を注視し、ユーザーニーズに応じたゲームの開発を行う
	特定のゲームタイトルへの依存について	主要ゲームタイトルの売上に依存しているため、そのゲームの急激な動向の変化により、収益性の悪化の可能性がある	高/中長期/高	市場の動向を注視し、ユーザーニーズに応じたゲームの開発を行い、売上の分散を図る
	新規ゲームタイトルの開発・調達について	新規ゲームタイトルの開発や海外タイトルのローカライズなど様々な方法でゲームタイトルのリリースを目指しているが、想定通りに開発/リリースできない場合は、収益性の悪化の可能性がある	高/中長期/高	市場、ユーザー、技術、及び他社のニーズも踏まえて、中長期的視点で適宜開発等の進捗管理を行う

## 9. リスク情報：成長の実現や事業計画にかかる主要リスク



大項目	小項目	主要なリスク	顕在化の可能性/ 時期/ 影響度	リスク対応策
各サービスに関するリスク	制作コストの増加について	市場競争が激しく、クオリティの高いゲームが求められているため、制作コストが想定以上にかかる可能性がある	高/中長期/中	海外拠点を活かした人件費の抑制、ゲーム制作の効率化などコストの適正化を図る
	システムに関するリスク	当社のゲームは通信ネットワークに依存しており、様々な理由によりシステムの停止やネットワークの切断などがある場合、収益性の悪化の可能性がある	中/中長期/高	クラウド化や各種セキュリティ対策を講じるとともに、人的な教育も行う

(注)当社が認識する全てのリスクについては、有価証券報告書の「事業等のリスク」をご参照ください。

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	© 2020-2022 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © SUGIYAMA KOBO Developed by Aiming Inc.
恋するコーデ ペアリウム	©Aiming Inc. GOT Inc.
実況パワフルサッカー	©Konami Digital Entertainment

※「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。