



平成27年12月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28年2月12日 東

上場会社名 株式会社Aiming 上場取引所
 コード番号 3911 URL <http://aiming-inc.com/ja>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 椎葉忠志
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役経営管理グループゼネラルマネージャー (氏名) 渡瀬浩行 (TEL) 03(5333)8424
 定時株主総会開催予定日 平成28年3月30日 配当支払開始予定日 平成28年3月31日
 有価証券報告書提出予定日 平成28年3月30日
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成27年12月期の連結業績 (平成27年1月1日～平成27年12月31日)

(1) 連結経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
27年12月期	12,168	86.4	2,883	722.6	2,853	738.9	1,907	245.2
26年12月期	6,527	148.6	350	—	340	—	552	—

(注) 包括利益 27年12月期 1,906百万円 (272.7%) 26年12月期 511百万円 (—%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
27年12月期	57.79	55.06	39.6	42.1	23.6
26年12月期	19.09	—	29.6	12.0	5.4

(参考) 持分法投資損益 27年12月期 △18百万円 26年12月期 一百万円

- (注) 1. 当社は、平成26年10月30日付で普通株式1株につき500株の株式分割を行っておりますが、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり当期純利益」を算定しております。
 2. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、平成26年12月期において新株予約権の残高がありますが、当社株式は非上場であり期中平均株価が把握できないため、記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
27年12月期	9,723	7,230	74.3	209.96
26年12月期	3,813	2,394	62.8	81.18

(参考) 自己資本 27年12月期 7,230百万円 26年12月期 2,394百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
27年12月期	3,025	△135	2,650	7,542
26年12月期	691	2	821	2,003

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
26年12月期	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	—	—	—
27年12月期	0.00	0.00	0.00	5.00	5.00	172	8.6	3.4
28年12月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

3. 平成28年12月期の連結業績予想 (平成28年1月1日～平成28年12月31日)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	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	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第1四半期	2,500	△22.9	320	△74.6	322	△74.2	200	△75.3	5.81

(注) 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、四半期ごとの決算短信発表時に翌四半期の業績見通しを公表させていただきます。

※ 注記事項

- (1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動） : 無
- (2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	27年12月期	34,439,000株	26年12月期	29,495,500株
② 期末自己株式数	27年12月期	—株	26年12月期	—株
③ 期中平均株式数	27年12月期	33,010,697株	26年12月期	28,958,834株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成27年12月期の個別業績（平成27年1月1日～平成27年12月31日）

(1) 個別経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
27年12月期	12,154	88.7	2,888	605.8	2,857	609.5	1,902	262.3
26年12月期	6,439	152.5	409	—	402	—	525	—
	1株当たり 当期純利益		潜在株式調整後 1株当たり当期純利益					
	円 銭		円 銭					
27年12月期	57.64		54.91					
26年12月期	18.13		—					

- (注) 1. 当社は、平成26年10月30日付で普通株式1株につき500株の株式分割を行っておりますが、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり当期純利益」を算定しております。
2. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、平成26年12月期において新株予約権の残高がありますが、当社株式は非上場であり期中平均株価が把握できないため、記載しておりません。

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円	円 銭	百万円	円 銭	%	円 銭	円 銭	
27年12月期	9,721		7,224		74.3		209.78	
26年12月期	3,812		2,391		62.7		81.09	

(参考) 自己資本 27年12月期 7,224百万円 26年12月期 2,391百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算手続の開示時点において、金融商品取引法に基づく財務諸表の監査手続が実施中です。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

- ・本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料2ページ「経営成績に関する分析」をご覧ください。
- ・当社は、平成28年2月12日（金）に機関投資家向け決算説明会を開催する予定です。この説明会で配布した資料、動画等につきましては、開催後当社ホームページ（<http://ir.aiming-inc.com/>）に掲載致します。

○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	2
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	3
(4) 事業等のリスク	3
2. 企業集団の状況	9
3. 経営方針	11
(1) 会社の経営の基本方針	11
(2) 目標とする経営指標	11
(3) 中長期的な会社の経営戦略	11
(4) 会社の対処すべき課題	11
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	12
5. 連結財務諸表	13
(1) 連結貸借対照表	13
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	15
(3) 連結株主資本等変動計算書	17
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	18
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	19
(継続企業の前提に関する注記)	19
(会計方針の変更)	19
(セグメント情報等)	19
(1株当たり情報)	20
(重要な後発事象)	21

1. 経営成績・財政状態に関する分析

(1) 経営成績に関する分析

当連結会計年度におけるわが国経済は、政府及び日銀による各種経済・金融政策を背景に雇用・所得環境の改善傾向が続き、海外景気の影響による下振れリスクがあるものの、緩やかな回復基調で推移しました。

このような状況の中、スマホ向けのオンラインゲーム市場は一部に成長スピードの落ち着きが見られるものの、スマートフォンの契約台数の増加を背景に引き続き市場拡大を継続しております。また、海外市場、特に当社がゲーム配信を展開する中国や東南アジア市場についても、スマートフォンの販売増加を背景に各国のオンラインゲーム市場は拡大を続けております。

当社グループにおきましては、オンラインゲーム事業のさらなる成長及びシェアの拡大を目指し、引き続き既存タイトルの拡充と新規タイトルの開発・獲得に注力してまいりました。

既存タイトルにつきましては、「剣と魔法のログレス いにしへの女神」が継続したTVCMに加えて、TVCMと連動した屋外広告の取り組みを実施する等、積極的なプロモーションを展開したことで平成27年9月に累計700万ダウンロードを突破し、収益に大きく貢献しました。この他リリースから数年を経過する「Lord of Knights」や「幻塔戦記グリフォン」等も引き続き堅調な売上高で推移しました。

新規タイトルにつきましては、海外よりライセンスを取得した「ひめがみ絵巻」と「ロストレガリア」の配信を開始しました。当社の強みであるリサーチ部隊によるゲームの目利き力を活かしたライセンスインの取り組みは、一定の結果を出して収益拡大に貢献しました。

自社のタイトルを海外に配信するライセンスアウトの取り組みにおいては、Garena Online Private Limitedを通じて台湾・香港・マカオにて「剣と魔法のログレス いにしへの女神」の繁体字版の配信を開始しました。2015年12月4日時点で台湾のApp Storeセールスランキングで最高1位を記録するなど、今後の海外展開に向け十分な成果をあげることができました。

また、来期以降に向けて、「トライリンク 光の女神と七魔獣」をはじめとした自社タイトルの開発を進めるとともに、FunYours Technology Co.,Ltd.が開発する「プロジェクトAGO(仮称)」やPerfect World Co.,Ltd.の子会社であるFreejoy Technology Limited.が開発する「火炬之光(英名:Torchlight Mobile)」の日本における独占ライセンス契約を締結するなど、タイトル数の拡大にも取り組みました。

以上の結果、当連結会計年度の連結業績における売上高は、12,168百万円(前年同期比86.4%増)、営業利益は2,883百万円(前年同期比722.6%増)、経常利益は2,853百万円(前年同期比738.9%増)、当期純利益は1,907百万円(前年同期比245.2%増)となりました。

(2) 財政状態に関する分析

①資産、負債及び純資産の状況

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ5,909百万円増加し、9,723百万円となりました。これは主として、現金及び預金の増加5,538百万円によるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ1,073百万円増加し、2,492百万円となりました。これは主として、未払法人税等の増加919百万円、短期借入金の減少260百万円によるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ4,836百万円増加し、7,230百万円となりました。これは主として、資本金の増加1,465百万円及び資本準備金の増加1,465百万円、当期純利益の計上による利益剰余金の増加1,907百万円によるものであります。

②キャッシュフローの状況

当連結会計年度における現金及び現金同等物は前連結会計年度より5,538百万円増加し、7,542百万円となりました。当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動によって得られた資金は前連結会計年度より2,333百万円増加し、3,025百万円となりました。これは税金等調整前当期純利益2,850百万円及びコンテンツ償却費61百万円を計上し、また売上高の増加に伴う売上債権が145百万円増加したためであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動によって使用された資金は前連結会計年度より137百万円減少し、135百万円となりました。これは有形固定資産の取得による支出83百万円及び無形固定資産の取得による支出10百万円と関係会社出資金の払込による支出51百万円があったためであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動によって得られた資金は前連結会計年度より1,829百万円増加し、2,650百万円となりました。これは短期借入金が260万円減少したものの、第三者割当増資による新株の発行による収入2,910百万円があったためであります。

(参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成23年12月期	平成24年12月期	平成25年12月期	平成26年12月期	平成27年12月期
自己資本比率 (%)	—	—	—	—	74.3
時価ベースの自己資本比率 (%)	—	—	—	—	288.6
キャッシュ・フロー対有利子負債比率 (%)	—	—	—	—	6.6
インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍)	—	—	—	—	985.5

自己資本比率 (%) : 自己資本 / 総資産

時価ベースの自己資本比率 (%) : 株式時価総額 / 総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率 (%) : 有利子負債 / キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍) : キャッシュ・フロー / 利払い

(注1) いずれも連結ベースの財務数値により計算しています。

(注2) 株式時価総額は自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しています。

(注3) キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しています。

(注4) 有利子負債は連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っているすべての負債を対象としています。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、将来の事業展開と経営体質の強化のために必要な内部留保を確保しつつ、株主の皆様への利益還元を重要な経営課題と位置付けております。

機動的な資本政策及び配当政策を図るため、会社法第459条第1項の規定に基づき、剰余金の配当等を取締役会の決議により行うことができる旨、並びに四半期配当の実施に備え、3月31日、6月30日、9月30日、12月31日を剰余金の配当の基準日とし、更に別に基準日を定めて剰余金の配当をすることができる旨を定款に定めております。

当期におきましては、当社普通株式1株につき、5円の普通配当を予定しております。なお、次期(平成28年12月期)の配当実施の可能性及びその実施時期等につきましては、現時点では未定とさせていただきます。

(4) 事業等のリスク

当社グループの事業展開上、リスク要因となる可能性がある主な事項を以下のとおり記載しております。また、必ずしもそのようなリスク要因に該当しない事項につきましても、投資者の投資判断上、重要であると考えられる事項につきましては、投資者に対する積極的な情報開示の観点から以下のとおり開示しております。

当社グループは、これらのリスク発生の可能性を十分に認識した上で、発生の回避及び発生した場合の対応に努める方針ではありますが、当社株式に関する投資判断は、本項及び本項以外の記載事項を慎重に検討した上で行われる必要があると考えております。

なお、文中の将来に関する事項は、決算短信提出日現在において当社グループが判断したものであり、不確実性を内在しているため実際の結果と異なる可能性があるとともに、将来において発生の可能性があるすべてのリスクを網羅するものではありません。

① 事業環境に関わるリスク

i) オンラインゲームの市場環境について

我が国のモバイルインターネットの利用環境は、携帯電話契約数が平成27年9月末現在で1億5,289万台(※)となると

ともに、スマートフォンの占める割合が平成27年3月末時点で54.1%に上昇し、国内スマートフォンゲーム市場は引き続き拡大していくと見込まれます。しかしながら、市場の成長ペースが大きく鈍化した場合には、当社の事業及び業績に影響を与える可能性があります。また、市場の拡大が進んだ場合であっても、当社グループが同様のペースで順調に成長しない可能性があります。さらに、市場が成熟していないため、今後、大手企業による新規参入により市場シェアの構成が急激に変化することで、当社の事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(※) 出典：一般社団法人電気通信事業者協会資料

ii) 他社との競合について

スマートフォン向けオンラインゲームの供給会社及びゲームのタイトル数は増加の一途を辿っております。このような中、当社グループにおいては、これまでのゲーム制作で培った企画・開発・運営のノウハウを活かして、スマートフォンの特徴を活かしたゲームを提供することで、より一層のユーザー満足度の向上を図っております。しかしながら、競合他社の台頭による当社グループの優位性低下や、価格競争激化による収益性の悪化、またユーザー獲得競争の熾烈化により計画どおりユーザー数が確保できない場合には、当社グループの経営成績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

iii) 技術革新への対応について

当社グループが事業展開しているスマートフォン向けオンラインゲーム市場は、ネットワーク技術及びサーバー運営技術が密接に関連しており、これらの分野は、技術革新が著しいという特徴を有しております。当社グループでは、適時にコンピュータ技術等の進展に対応していく方針ではありますが、当社グループが想定していないような新技術・新サービスの普及等により事業環境が急激に変化した場合、必ずしも迅速には対応できない恐れがあります。また、事業環境の変化に対応するための費用が多額となる可能性もあります。このような場合には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

iv) プラットフォーム事業者の動向

当社グループのスマートフォン向けオンラインゲームは、Apple Inc. やGoogle Inc. をはじめとした大手プラットフォーム事業者を中心に、複数のプラットフォーム上において、各社のサービス規約に従いサービスを提供しております。当社グループは当該プラットフォーム事業者に対して、回収代行手数料、システム利用料等の支払いを行っておりますが、システム利用料等の料率の変更や事業戦略の転換並びに今後のプラットフォーム事業者の動向によっては、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

v) カントリーリスクについて

当社グループは、欧米・アジア諸国など諸外国においてもオンラインゲームを配信し、事業を展開しております。海外のオンラインゲーム配信国における市場動向、政治、経済、法律、文化、習慣、競合会社の存在の他、様々なカントリーリスクや人材の確保、海外取引における税務のリスク等が存在します。また、当社グループは、在外支店並びに在外連結子会社を有しており、為替変動は、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

vi) 風評被害を受ける可能性について

当社グループの事業は、スマートフォンやPC向けにオンラインゲームの制作を行っている特性上、当社グループのユーザーはインターネットにおける情報に頻繁にアクセスしております。そのため、事実の有無にかかわらず風評被害の影響を受けやすく、また、風評被害によって当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

② 各サービスに関するリスク

i) ユーザーニーズの対応について

当社グループは、スマートフォンやPCユーザー向けに主にMMOジャンルのオンラインゲームの提供を行っております。当社グループのゲームタイトルのダウンロード数、ユーザー数は着実に増加しており、ユーザーから一定の評価を得ていると認識しております。しかしながら、オンラインゲームにおいてはユーザーの嗜好の移り変わりが激しく、ユーザーニーズの的確な把握や、ニーズに対応するコンテンツの導入が、何らかの要因により困難となった場合には、ユーザーへの訴求力の低下等から当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

ii) 特定のゲームタイトルへの依存について

「剣と魔法のログレスいにしへの女神」の売上高は、AppStoreの総合売上順位においては最高1位（平成27年3月25日）、GooglePlayの総合売上順位では最高3位（平成27年3月15日ほか）を獲得するなど好調に推移した結果、当社グループの総売上高に対する割合は、平成27年12月期においては75.4%となり、総売上高の大部分を占めております。当該状況に関しましては、既存タイトルの底上げ及び新規タイトルのリリース等の施策を実施することにより当該タイトルのみに依存しない方針としておりますが、市場環境の変化やユーザーの動向等により「剣と魔法のログレスいにしへの女神」の売上高が急速に悪化する場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

iii) 新規ゲームタイトルの開発・調達について

当社グループは、事業の拡大を図る上で複数のゲームタイトルで一定以上の売上規模を確保することが重要な戦略と考えております。そのためには市場の動向を注視しながら複数のゲームタイトルを開発・調達することが必要となります。当社グループは、自社の実績や経験を活かしゲームタイトルの開発・運営を内製で行う方針であります。さらなる成長や開発遅延によるリスクを勘案して、主に海外からのゲームタイトルの調達も視野に入れております。具体的には、FunYours Technology Co.,Ltd.（台湾台中）が開発する「プロジェクトAGO（仮称）」やPerfect World Co.,Ltd.（中国北京）の子会社であるFreejoy Technology Limited.（中国北京）が開発する「火炬之光（英名：Torchlight Mobile）」の日本における独占ライセンス契約を締結しております。また、中国のインターネットサービス業界大手であるTencentグループのゲームタイトル開発・配信会社であるSHENZHENTENCENT COMPUTER SYSTEM CO.,LTD（中国深圳）と業務提携契約を締結しており、相互に開発したゲームタイトルをローカライズしてリリースする予定です。しかしながら、開発中のゲームタイトルが市場の動向にマッチしていない等の理由により想定どおりにリリースできない場合や、海外からのゲームタイトルの調達が予定通りに進まない場合は、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

iv) 制作コストの増加について

当社グループは、新規タイトル及び既存タイトルを含め、大量のアイテム、キャラクターデザイン、各種プログラミングなど制作にかかる工数が多く発生します。限られた制作費用や期間内に一定の質・量を確保するために、社内での効率的な制作に加え、社外に制作を委託し、かつ、特定の制作委託先に依存することのないよう、複数の制作委託先への分散化に努めています。しかしながら、オンラインゲーム業界においては、急激な市場の拡大や新規参入企業の増加に伴うヒットゲームのトレンド変化やユーザー層の変化などにより市場ニーズも常に変化を続けております。このような中、変化した市場のニーズに適合させるために制作中のゲーム機能にさらなる作り込みが生じる場合など、当社グループの想定以上の制作費用の発生が想定されます。この結果、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

v) たな卸資産の評価減リスク

当社グループは、制作中のタイトルのたな卸資産計上について、当該タイトルが一定の制作水準に達し、サービス化可能との判断がなされる以前の制作費用については全額費用計上することとし、計上したたな卸資産についても厳格な評価を行うことで、不測の評価減の発生リスクを低減させていく方針としております。しかしながら、オンラインゲーム業界においては、急激な市場の変化によってたな卸資産の陳腐化が発生する場合などにたな卸資産の評価減が発生し、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

vi) システムに関するリスク

当社グループの事業は、スマートフォンやPC、コンピュータ・システムを結ぶ通信ネットワークに全面的に依存しており、自然災害や事故（社内外の人的要因によるものを含む）等によって通信ネットワークが切断された場合には、当社グループの事業及び業績は深刻な影響を受けます。また、当社グループの運営する各ゲームタイトルへのアクセスの急激な増加、データセンターへの電力供給やクラウドサービスの停止等の予測不可能な様々な要因によってコンピュータ・システムがダウンした場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。また、当社グループのコンピュータ・システムは、適切なセキュリティ手段を講じて外部からの不正アクセスを回避するよう努めておりますが、コンピュータ・ウイルスやハッカーの侵入等によりシステム障害が生じた場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

vii) 売掛金の回収について

当社グループがプラットフォーム運営事業者を通じてユーザーに提供するコンテンツの売上代金の回収においては、各プラットフォーム運営事業者に回収代金を委託しております。回収代金を委託しているプラットフォーム運営事業者がなんらかの理由で売掛金を回収できない状況に陥った場合、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

③ コンプライアンスに関するリスク

i) インターネットに関連する法的規制について

当社グループが運営するサービスのユーザーの個人情報に関しては「個人情報の保護に関する法律」の適用を受けております。加えて、「不正アクセス行為の禁止等に関する法律」では、他人のID、パスワードの無断使用の禁止等が定められております。さらに、「特定商取引に関する法律」及び「特定電子メールの送信の適正化等に関する法律」により、一定の広告・宣伝メールの送信にあたっては、法定事項の表示義務等を負う場合があります。

また、当社グループが提供するゲームタイトルは、そのサービスの一つとしてSNS(※)機能を提供しておりますが、ユーザー間の健全なコミュニケーションを前提としたサービスであり、「インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律」に定義される「インターネット異性紹介事業」には該当しないものと認識しております。さらには、平成21年4月に施行された「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」では、携帯電話事業者等によるフィルタリング・サービス提供義務等が定められており、当社グループはゲームタイトルの健全性への取り組み強化を継続して実施しております。

しかしながら、当社グループは上記各種法的規制等について積極的な対応をしておりますが、不測の事態により、万が一当該規制等に抵触しているとして何らかの行政処分等を受けた場合、また、今後これらの法令等が強化され、もしくは新たな法令等が定められ当社グループの事業が制約を受ける場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

(※)SNS(ソーシャル・ネットワーキング・サービス)とは、メールや掲示板などを利用し、人と人とのつながりを促進・サポートする、コミュニティ型の会員制サービスです。

ii) アプリに関連する法的規制等について

当社グループが属するスマートフォン向けオンラインゲーム業界に関しては、過度な射幸心の誘発等について一部のメディアから問題が提起されております。近年では、「コンプリートガチャ」(※)と呼ばれる課金方法が不当景品類及び不当表示防止法(景品表示法)に違反するとの見解が平成24年7月に消費者庁より示されております。これに関して当社グループではゲーム内でコンプリートガチャを採用しておらず、当社グループのサービスには大きな影響を与えていないと認識しております。

当社グループは法令を遵守したサービスを提供することは当然であります。今後も変化する可能性がある社会的要請については、サービスを提供する企業として、自主的に対処・対応し、業界の健全性・発展性を損なうことのないよう努めていくべきであると考えております。

しかしながら、今後、社会情勢の変化によって、既存の法令等の解釈の変更や新たな法令等の制定等、法的規制が行

われた場合には、当社グループの事業が著しく制約を受け、当社グループの事業及び業績に大きな影響を及ぼす場合があります。

(※)コンプリートガチャとは、ランダムに入手するアイテムやカードを一定枚数揃えることで稀少なアイテムやカードを入手できるシステムを言います。

iii) 資金決済に関する法的規制について

「資金決済に関する法律」に関し、ゲーム内で利用されている有料の「仮想通貨」が同法の適用の対象となります。このため、当社グループは、同法、関連政令、府令等の関連法令を遵守し業務を行っております。しかしながら、当社グループが、これらの関連法令に抵触した場合、業務停止等の行政処分を受けることも想定され、このような場合には当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

iv) 知的財産権の管理

当社グループは、第三者の知的財産権を侵害しない体制として、当社管理部門内に担当者を配置し、当社グループ及び外部への委託等により調査を行っております。しかしながら、万が一、当社グループの事業活動において第三者の知的財産権を侵害した場合には、当該第三者から損害賠償請求や使用差止請求等の訴えを起こされる可能性があり、これらに対する対価の支払い等が発生する可能性があります。

また、当社グループが保有する知的財産権についても、第三者により侵害された場合において、当社グループが保有する権利の適正な使用ができない可能性もあります。これらによって、当社グループの財政状態及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

④ 組織体制に関するリスク

i) 代表者への依存について

当社の代表取締役社長である椎葉忠志は、当社の創業者であり、創業以来の最高経営責任者であります。同氏は、オンラインゲームの開発技術及びそれらに関する豊富な経験と知識を有しており、技術的判断、経営方針や事業戦略の決定及びその遂行において極めて重要な役割を果たしております。

当社グループでは、事業運営において権限委譲や人員拡充等により組織的対応の強化を進めておりますが、何らかの事情により同氏に不測の事態が生じた場合、または同氏が退任するような事態が生じた場合は、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

ii) 人材の獲得及び育成について

当社グループが今後事業をさらに拡大し、成長を続けていくためには優秀な人材の確保が重要課題となっております。当社グループでは入社後の実務研修や各種勉強会の開催など、人材の育成と流出の防止に鋭意努力し、優秀な人材の確保を図っておりますが、万が一、当社グループの採用基準を満たす資質とスキルを持った人材の獲得や人材の流出防止が適切に行えず、適正な人材の確保ができなかった場合、当社グループの事業展開及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

iii) 当社グループの事業展開に関するリスク

当社グループは、当社と子会社であるAiming Global Service, Inc. で事業を展開しております。グループ会社を通じた事業展開、すなわち現地の特性に合わせた会社の設立については、出資額を超える損失が発生するリスク、グループの信用低下リスク等を伴う可能性があり、当社グループの財政状態及び経営成績に影響を与える可能性があります。

⑤ その他

i) 配当政策について

当社グループは、利益配分につきまして、将来の財務体質の強化と事業拡大のために必要な内部留保を確保しつつ、当社グループを取り巻く事業環境を勘案して、内部留保とのバランスを保ちながら、収益の増加に連動した配当を実施していくことを基本方針としております。当期につきましては、当社普通株式1株につき、5円の普通配当を予定しております。なお、次期（平成28年12月期）の配当につきましては、現時点では配当実施の可能性及びその実施時期等につきましては未定であります。

ii) 新株予約権の行使による株式価値の希薄化について

当社グループは、取締役、従業員に対するインセンティブを目的として、新株予約権（以下、「ストックオプション」という。）を付与しております。これらのストックオプションが権利行使された場合、当社株式が新たに発行され、既存の株主が有する株式の価値及び議決権割合が希薄化する可能性があります。平成27年12月末現在、これらのストックオプションによる潜在株式数は1,048,529株であり、発行済株式総数34,439,000株の3.0%に相当しております。

iii) 自然災害、事故について

当社グループでは、自然災害、事故等に備え、定期的バックアップ、稼働状況の常時監視等によりトラブルの事前防止又は回避に努めておりますが、当社グループ所在地近辺において、大地震等の自然災害が発生した場合、当社グループ設備の損壊や電力供給の制限等の事業継続に支障をきたす事象が発生して、当社グループの事業展開及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

iv) 社歴が浅いこと

当社グループは平成23年5月に設立された社歴の浅い会社であり、期間業績比較を行うために十分な期間の財務情報を得られず、過年度の業績のみでは今後の業績を判断する情報としては不十分な可能性があります。

2. 企業集団の状況

当社グループ（当社及び当社の関係会社）は、「スマホオンラインゲーム世界一」をミッションに掲げ、主にスマートフォン向けにオンラインゲームの開発と運営を行う「オンラインゲーム事業」を主たる業務としております。

（1）オンラインゲーム事業

当社グループは「オンラインゲーム事業」の単一セグメントであります。が、「オンラインゲーム事業」は、①オンラインゲーム配信サービス、②オンラインゲーム制作／運営受託サービスの2つに大別されます。

① オンラインゲーム配信サービス

当社グループの提供するオンラインゲームは、主にスマートフォン向けとして、基本無料をコンセプトとしております。利用者は基本無料でゲームを利用することができ、一部のアイテムの獲得や有料機能を利用する際に課金が必要となり、利用者の有料課金分が当社の収入となっております。また、当社グループが保有するゲームライセンスを他の配信事業者を提供することにより、利用料収入を得ております。

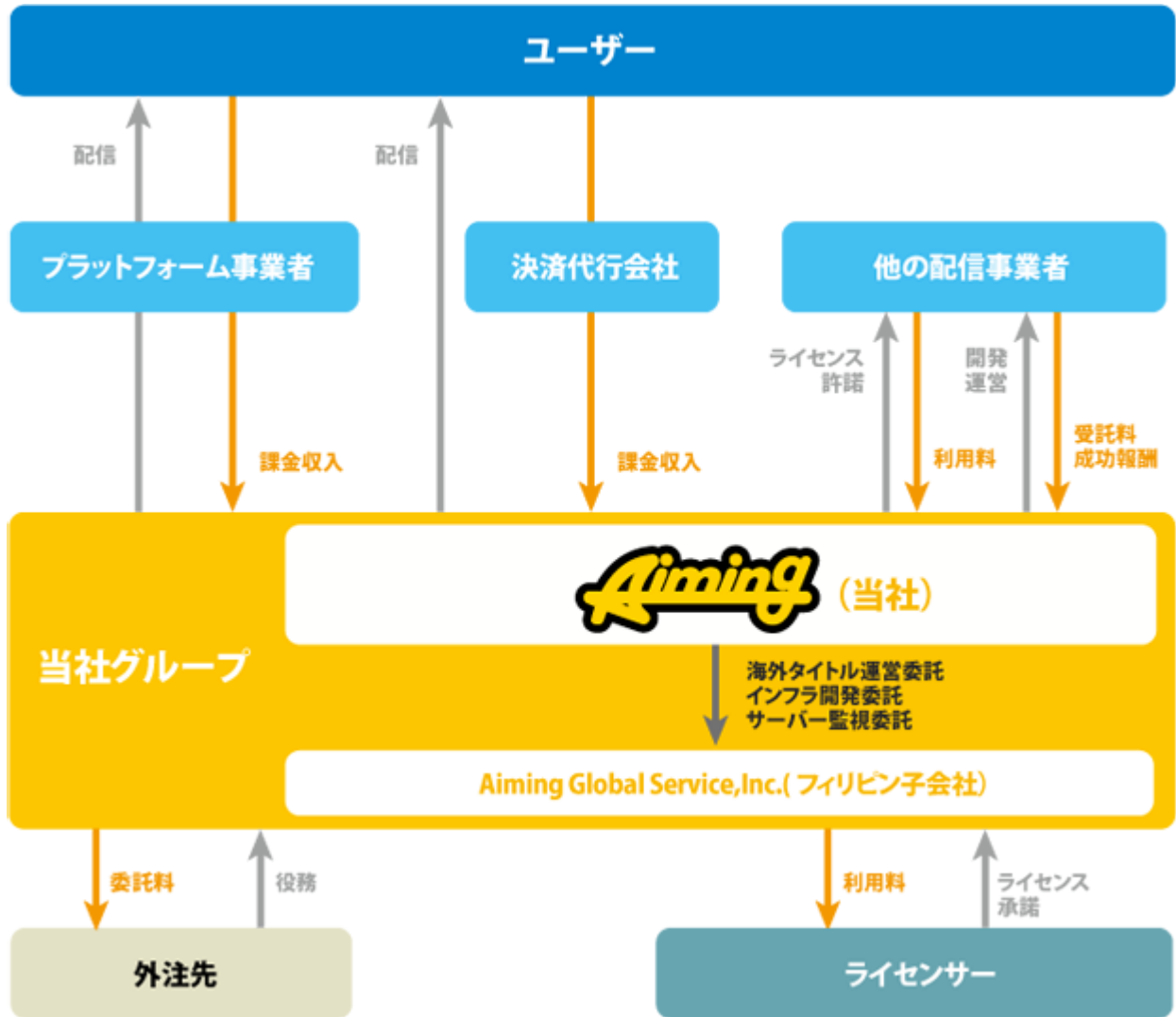
主にGoogle社の運営するGoogle PlayやApple社の運営するApp Storeなどのプラットフォーム事業者を通じてアプリを配信しております。（PCで配信しているタイトルの中には、プラットフォーム事業者を介さずに、ユーザーに対して直接サービスを提供しているものがあります。）

なお、一部のタイトルについては、配信する際に他社と共同事業として展開することがあります。共同事業にすることにより、収入は共同事業先と分配する形となりますが、開発費用の負担低減や提携先のブランド力を活かしたプロモーション展開が行えるといったメリットを享受することができます。

② オンラインゲーム制作／運営受託サービス

当社グループは、一部のゲームについて、他の配信事業者より企画・開発・運営を受託しております。受託サービスの収入は一定額の受託料に加えて、売上が一定額を超過した際の成功報酬を得ております。

上記の概要を図で表わすと下記の様になります。



当社グループは、当社、連結子会社1社及び持分法適用会社1社で構成されており、フィリピン子会社Aiming Global Service, Inc. は英語圏の市場開拓の拠点としております。また、平成26年9月に設立した韓国子会社であるAiming High, Inc. については、平成27年8月に清算を結了しております。

3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、複数のゲームユーザーがオンラインで繋がるゲームの提供を経営の基本方針としています。

(2) 目標とする経営指標

当社グループは経常利益の恒常的確保を経営の目標としています。また、これらを支える営業上の指標として、RDAU(1日あたりサービス利用者数から当日の新規登録者数を減算した人数)、ユーザーあたり売上高等を重視しております。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

当社グループは、国内外のオンラインゲーム事業のシェア拡大を中長期的な経営戦略としています。そのため、国内においては内製タイトルへの注力の他ライセンスインタイトルの配信等、海外においては拠点の新規設立や現地企業との提携、海外市場への参入等に取り組んでまいります。

(4) 会社の対処すべき課題

現在の我が国の経済は、政府及び日銀による各種経済・金融政策を背景に企業業績が改善しつつあるものの、海外景気の影響による下振れリスク等により依然として先行きに不透明感があります。そこで今後当社グループと致しましてもさらなる事業基盤の強化を推進していく必要性があり、特に下記の点を重要課題として取り組んでおります。

①組織体制・従業員の能力の強化

当社グループの組織体制は、プロジェクトと職能グループ(企画、エンジニア、デザイナー、品質管理、運営、etc)を軸としたマトリックス型の構造となっております。ゲーム制作時においては、プロジェクト制を採用することにより職能横断的なコミュニケーションが容易となり、迅速な意思決定等によりゲーム制作の最適化を図っております。今後も急激な変化が予想されるオンラインゲーム市場に対応するために、組織の根本である人材の採用・教育を通じて従業員一人一人の能力の向上を図り、組織体制の向上に取り組んでまいります。

②新規タイトルの拡充

当社グループは、設立から現在まで自社開発をコンセプトにタイトルをリリースするとともに、同業他社との共同事業によりタイトル数の拡充に注力してまいりました。今後はこれらに加え、海外よりゲームタイトルのライセンスを取得し日本で配信するライセンスインにより新規タイトルの拡充に取り組んでまいります。

4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、連結財務諸表の期間比較可能性及び企業間の比較可能性を考慮し、当面は、日本基準で連結財務諸表を作成する方針であります。

なお、国際財務報告基準（IFRS）の適用につきましては、国内外の諸情勢を考慮の上、適切に対応していく方針であります。

5. 連結財務諸表

(1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成26年12月31日)	当連結会計年度 (平成27年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,003,739	7,542,019
売掛金	1,247,155	1,392,394
コンテンツ	—	11,557
貯蔵品	79	1,152
繰延税金資産	224,147	200,914
前払費用	30,491	42,717
未収入金	35,470	21,729
その他	214	23,258
流動資産合計	3,541,297	9,235,743
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	16,162	69,195
機械及び装置（純額）	5,285	3,773
工具、器具及び備品（純額）	8,004	20,186
有形固定資産合計	29,451	93,156
無形固定資産		
ソフトウェア	22,526	23,027
無形固定資産合計	22,526	23,027
投資その他の資産		
関係会社出資金	—	31,094
繰延税金資産	7,518	77,510
敷金及び保証金	213,107	202,590
その他	—	60,270
投資その他の資産合計	220,626	371,465
固定資産合計	272,604	487,649
資産合計	3,813,902	9,723,393

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成26年12月31日)	当連結会計年度 (平成27年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	53,819	287,716
短期借入金	460,000	200,000
未払金	475,926	506,073
未払費用	54,677	71,989
未払法人税等	65,432	984,720
未払消費税等	226,290	334,070
前受金	45,823	60,972
預り金	10,821	14,990
流動負債合計	1,392,789	2,460,533
固定負債		
長期末払金	26,678	31,945
固定負債合計	26,678	31,945
負債合計	1,419,468	2,492,479
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,460,007	2,925,080
資本剰余金	1,450,007	2,915,080
利益剰余金	△522,274	1,385,653
株主資本合計	2,387,740	7,225,814
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	6,682	5,087
その他の包括利益累計額合計	6,682	5,087
少数株主持分	10	12
純資産合計	2,394,433	7,230,913
負債純資産合計	3,813,902	9,723,393

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書

連結損益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
売上高	6,527,520	12,168,949
売上原価	1,728,506	1,683,550
売上総利益	4,799,013	10,485,398
販売費及び一般管理費	4,448,498	7,601,819
営業利益	350,515	2,883,578
営業外収益		
受取利息	516	930
受取手数料	982	1,121
雇用調整助成金	1,580	910
違約金収入	—	7,634
補助金収入	—	1,748
その他	205	28
営業外収益合計	3,285	12,374
営業外費用		
支払利息	2,491	3,069
為替差損	9,335	1,470
株式交付費	1,750	19,505
持分法による投資損失	—	18,432
その他	93	87
営業外費用合計	13,670	42,567
経常利益	340,131	2,853,386
特別利益		
為替換算調整勘定取崩益	11,434	—
特別利益合計	11,434	—
特別損失		
固定資産除却損	—	2,434
減損損失	1,503	—
為替換算調整勘定取崩損	—	106
特別損失合計	1,503	2,540
税金等調整前当期純利益	350,061	2,850,845
法人税、住民税及び事業税	57,603	989,675
法人税等調整額	△231,666	△46,758
法人税等合計	△174,062	942,916
少数株主損益調整前当期純利益	524,123	1,907,929
少数株主利益又は少数株主損失(△)	△28,570	1
当期純利益	552,694	1,907,927

連結包括利益計算書

	(単位：千円)	
	前連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
少数株主損益調整前当期純利益	524,123	1,907,929
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	△12,690	△1,595
その他の包括利益合計	△12,690	△1,595
包括利益	511,433	1,906,333
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	548,163	1,906,332
少数株主に係る包括利益	△36,729	1

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

(単位:千円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	1,209,957	1,199,957	△1,074,969	1,334,945
当期変動額				
新株の発行	250,050	250,050	—	500,100
当期純利益	—	—	552,694	552,694
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	—	—	—	—
当期変動額合計	250,050	250,050	552,694	1,052,794
当期末残高	1,460,007	1,450,007	△522,274	2,387,740

	その他の包括利益累計額		少数株主持分	純資産合計
	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合 計		
当期首残高	11,213	11,213	31,483	1,377,642
当期変動額				
新株の発行	—	—	—	500,100
当期純利益	—	—	—	552,694
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	△4,530	△4,530	△31,472	△36,003
当期変動額合計	△4,530	△4,530	△31,472	1,016,791
当期末残高	6,682	6,682	10	2,394,433

当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)

(単位:千円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	1,460,007	1,450,007	△522,274	2,387,740
当期変動額				
新株の発行	1,465,073	1,465,073	—	2,930,146
当期純利益	—	—	1,907,927	1,907,927
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	—	—	—	—
当期変動額合計	1,465,073	1,465,073	1,907,927	4,838,073
当期末残高	2,925,080	2,915,080	1,385,653	7,225,814

	その他の包括利益累計額		少数株主持分	純資産合計
	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合 計		
当期首残高	6,682	6,682	10	2,394,433
当期変動額				
新株の発行	—	—	—	2,930,146
当期純利益	—	—	—	1,907,927
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	△1,595	△1,595	1	△1,593
当期変動額合計	△1,595	△1,595	1	4,836,479
当期末残高	5,087	5,087	12	7,230,913

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

	(単位：千円)	
	前連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前 当期純損失(△)	350,061	2,850,845
減価償却費	47,901	28,605
減損損失	1,503	—
コンテンツ償却費	816,580	61,523
持分法による投資損失	—	18,432
受取利息	△516	△930
支払利息	2,491	3,069
違約金収入	—	△7,634
補助金収入	—	△1,748
売上債権の増減額(△は増加)	△942,967	△145,677
たな卸資産の増減額(△は増加)	△105,993	△74,154
仕入債務の増減額(△は減少)	6,510	233,897
その他	526,568	134,098
小計	702,140	3,100,327
利息及び配当金の受取額	516	930
利息の支払額	△2,099	△3,069
違約金の受取額	—	7,634
補助金の受取額	—	1,748
法人税等の支払額	△8,860	△82,370
営業活動によるキャッシュ・フロー	691,697	3,025,201
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の解約による収入	102,020	—
有形固定資産の取得による支出	△11,399	△83,915
無形固定資産の取得による支出	△22,395	△10,812
関係会社出資金の払込による支出	—	△51,000
その他	△66,037	10,189
投資活動によるキャッシュ・フロー	2,187	△135,539
財務活動によるキャッシュ・フロー		
株式の発行による収入	498,349	2,910,640
短期借入金の純増減額(△は減少)	323,000	△260,000
財務活動によるキャッシュ・フロー	821,349	2,650,640
現金及び現金同等物に係る換算差額	△7,071	△2,022
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	1,508,163	5,538,279
現金及び現金同等物の期首残高	495,576	2,003,739
現金及び現金同等物の期末残高	2,003,739	7,542,019

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

(セグメント情報)

当社グループは、オンラインゲーム事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(関連情報)

前連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

1 製品及びサービスごとの情報

当連結会計年度の販売実績は、次のとおりであります。

サービスの内訳	販売高(千円)
オンラインゲーム事業	
オンラインゲーム配信サービス	6,066,050
オンラインゲーム制作/運営受託サービス	461,469
合計	6,527,520

2 地域ごとの情報

(1) 売上高

本邦の外部顧客への売上高が連結損益計算書の売上高の90%を超えるため、記載を省略しております。

(2) 有形固定資産

(単位：千円)

日本	台湾	フィリピン	合計
24,787	2,741	1,922	29,451

3 主要な顧客ごとの情報

(単位：千円)

顧客の名称又は氏名	売上高
Google Inc.	2,756,730
Apple Inc.	2,602,553

(注) 1. 当社グループは単一セグメントとしているため、関連するセグメント名は記載を省略しております。

2. Google Inc. 及びApple Inc. に対する売上高は、当社グループが同社等を介して行うアイテム課金サービスのユーザーに対する利用料の総額であります。

当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)

1 製品及びサービスごとの情報

当連結会計年度の販売実績は、次のとおりであります。

サービスの内訳	販売高(千円)
オンラインゲーム事業	
オンラインゲーム配信サービス	11,715,740
オンラインゲーム制作/運営受託サービス	453,208
合計	12,168,949

2 地域ごとの情報

(1) 売上高

本邦の外部顧客への売上高が連結損益計算書の売上高の90%を超えるため、記載を省略しております。

(2) 有形固定資産

(単位：千円)

日本	台湾	フィリピン	合計
71,212	21,027	916	93,156

3 主要な顧客ごとの情報

(単位：千円)

顧客の名称又は氏名	売上高
Google Inc.	5,630,456
Apple Inc.	5,539,960

- (注) 1. 当社グループは単一セグメントとしているため、関連するセグメント名は記載を省略しております。
2. Google Inc.及びApple Inc.に対する売上高は、当社グループが同社等を介して行うアイテム課金サービスのユーザーに対する利用料の総額であります。

(報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報)

前連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

当社グループは、オンラインゲーム事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)

該当事項はありません。

(報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報)

前連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)

該当事項はありません。

(報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報)

前連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)

該当事項はありません。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
1株当たり純資産額	81.18円	209.96円
1株当たり当期純利益金額	19.09円	57.79円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	—円	55.06円

- (注) 1. 前連結会計年度における潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式は存在するものの、当社株式は非上場であり、期中平均株価が把握できないため記載しておりません。
2. 当社は、平成26年10月30日を効力発生日として、普通株式及び普通株式と同等の株式1株につき500株の株式分割を行っております。このため、1株当たり純資産額、1株当たり当期純利益金額につきましては、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しております。
3. 当連結会計年度において、当社株式は平成27年3月25日に東京証券取引所マザーズ市場に上場しており、新規上場日から、当連結会計年度の末日までの平均株価を期中平均株価とみなして算定しております。

4. 1株当たり当期純利益金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
1株当たり当期純利益金額		
当期純利益金額(千円)	552,694	1,907,927
普通株主及び普通株主と同等の株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式及び普通株主と同等の株式に係る当期純利益金額(千円)	552,694	1,907,927
普通株式の期中平均株式数(株)	28,958,834	33,010,697
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
当期純利益調整額(千円)	—	—
普通株式増加数(株)	—	1,639,170
(うち新株予約権)(株)	—	1,639,170
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定に含まれなかった潜在株式の概要	—	—

(重要な後発事象)

該当事項はありません。