



2022年12月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

2022年4月28日

上場会社名 株式会社Aiming 上場取引所 東
 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) 取締役経営管理部 (氏名) 田村紀貴 (TEL) 03(6672)6159
 四半期報告書提出予定日 2022年5月13日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2022年12月期第1四半期の業績(2022年1月1日~2022年3月31日)

(1) 経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年12月期第1四半期	3,342	△5.5	336	△40.6	338	△35.0	284	△34.7
2021年12月期第1四半期	3,537	216.8	566	—	520	—	436	—

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2022年12月期第1四半期	7.13	7.12
2021年12月期第1四半期	11.00	10.94

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2022年12月期第1四半期	7,419	6,379	86.0
2021年12月期	7,204	6,234	86.5

(参考) 自己資本 2022年12月期第1四半期 6,379百万円 2021年12月期 6,234百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	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
2021年12月期	0.00	0.00	0.00	3.50	3.50
2022年12月期	0.00				
2022年12月期(予想)		—	—	—	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無
 2022年12月期の配当予想額は未定であるため、記載しておりません。

3. 2022年12月期の業績予想(2022年1月1日~2022年6月30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		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2四半期(累計)	6,183	1.7	538	△43.6	540	△40.4	455	△40.8	11.41

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

(注) 当社は、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) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 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 : 有

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

(注) 詳細は、添付資料P. 4「1. 四半期財務諸表及び主な注記(3) 四半期財務諸表に関する注記事項(会計方針の変更)」をご覧ください。

(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)

2022年12月期1Q	39,913,600株	2021年12月期	39,913,600株
-------------	-------------	-----------	-------------

② 期末自己株式数

2022年12月期1Q	0株	2021年12月期	0株
-------------	----	-----------	----

③ 期中平均株式数(四半期累計)

2022年12月期1Q	39,913,600株	2021年12月期1Q	39,609,544株
-------------	-------------	-------------	-------------

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 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。

○添付資料の目次

1. 四半期財務諸表及び主な注記	2
(1) 四半期貸借対照表	2
(2) 四半期損益計算書	3
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項	4
(継続企業の前提に関する注記)	4
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	4
(会計方針の変更)	4
(セグメント情報等)	4

1. 四半期財務諸表及び主な注記

(1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (2021年12月31日)	当第1四半期会計期間 (2022年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	5,493,098	5,795,917
売掛金及び契約資産	1,075,677	971,000
仕掛品	18,319	54,221
貯蔵品	241	237
その他	184,707	147,202
貸倒引当金	△29	△15
流動資産合計	6,772,015	6,968,564
固定資産		
有形固定資産	46,434	52,045
無形固定資産	515	487
投資その他の資産		
繰延税金資産	216,272	210,621
敷金及び保証金	169,376	187,664
投資その他の資産合計	385,648	398,285
固定資産合計	432,598	450,818
資産合計	7,204,613	7,419,382
負債の部		
流動負債		
買掛金	172,431	213,811
未払金	324,576	294,203
未払法人税等	67,549	60,098
未払消費税等	67,216	119,352
賞与引当金	—	44,353
その他	302,926	277,847
流動負債合計	934,701	1,009,667
固定負債		
長期末払金	35,265	30,147
固定負債合計	35,265	30,147
負債合計	969,966	1,039,815
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,537,178	2,537,178
資本剰余金	2,527,178	2,527,178
利益剰余金	1,170,290	1,315,211
株主資本合計	6,234,646	6,379,567
純資産合計	6,234,646	6,379,567
負債純資産合計	7,204,613	7,419,382

(2) 四半期損益計算書

第1四半期累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期累計期間 (自2021年1月1日 至2021年3月31日)	当第1四半期累計期間 (自2022年1月1日 至2022年3月31日)
売上高	3,537,302	3,342,585
売上原価	1,367,497	1,346,193
売上総利益	2,169,805	1,996,391
販売費及び一般管理費	1,603,754	1,659,932
営業利益	566,050	336,459
営業外収益		
受取利息	49	60
為替差益	—	2,009
受取手数料	67	72
補助金収入	64	—
その他	3	5
営業外収益合計	185	2,147
営業外費用		
為替差損	867	—
賃貸借契約解約損	44,217	—
その他	533	—
営業外費用合計	45,618	—
経常利益	520,617	338,606
税引前四半期純利益	520,617	338,606
法人税、住民税及び事業税	39,681	48,336
法人税等調整額	44,857	5,651
法人税等合計	84,539	53,988
四半期純利益	436,078	284,618

(3) 四半期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。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を当第1四半期会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。

主な変更点は、以下のとおりです。

(オンラインゲーム配信に係る収益認識)

従来、ゲーム内の有償通貨をユーザーが消費し、アイテムに交換した時に収益を認識しておりましたが、有償通貨を消費して入手したアイテムの利用期間を見積り、当該見積り利用期間に応じて収益を認識することといたしました。

(オンラインゲーム制作・運営受託に係る収益認識)

受注契約に関して、従来は、プロジェクトの進捗部分について成果の確実性が認められる場合には、工事進行基準を、その他の契約については工事完成基準を適用しておりましたが、一定の期間にわたり充足される履行義務については、期間がごく短いものを除き、履行義務の充足に係る進捗度を見積り、当該進捗度に基づき収益を一定の期間にわたり認識し、一時点で充足される履行義務については、履行義務を充足した時点で収益を認識することといたしました。なお、履行義務の充足にかかる進捗度の測定は、各報告期間の期末日までに発生した開発原価が、予想される開発原価の合計に占める割合に基づいて行っております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項のただし書きに定める経過的な取扱いに従っておりますが、当第1四半期会計期間の期首の利益剰余金に与える影響はありません。

また、収益認識会計基準の適用による当第1四半期累計期間の損益に与える影響はありません。

収益認識会計基準等を適用したため、前事業年度の貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「売掛金」は、当第1四半期会計期間より「売掛金及び契約資産」に含めて表示することとしました。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を当第1四半期会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することといたしました。これによる四半期財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

当社は、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。