



2020年2月14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 経営管理グループ  
ゼネラルマネージャー 田村 紀貴  
(TEL. 03-6672-6159)

<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	2020年2月14日 16:00~17:00
開催方法	対面による実開催
開催場所	野村インベスター・リレーションズ株式会社説明会会場 東京都中央区日本橋一丁目9番地1号 野村証券日本橋本社6階
説明会資料名	2019年12月期通期 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

2019年12月期 通期  
決算説明会



株式会社Aiming  
(東証マザーズ：3911)

2020年2月14日

<b>1</b>	決算概要	P. 2
<b>2</b>	4Qの進捗と今後の施策	P. 11
<b>3</b>	業績予想	P. 19
<b>4</b>	Appendix	P. 21

# 1 決算概要

---

# 1. 決算概要： 業績予想との比較（通期）



人員の見直しに伴う退職金や固定資産の減損処理により  
特別損失を計上した結果、当期純利益は未達となりました。

（単位：百万円）

	2019年12月期通期 (2019年1～12月)			2018年12月期通期 (2018年1～12月)
	実績	業績予想	達成率	実績
売上高	5,644	5,778	△2.3%	7,314
売上原価	2,488	2,557	△2.7%	3,004
売上総利益	3,155	3,220	△2.0%	4,309
販売管理費	4,026	4,147	△2.9%	5,796
営業利益	△871	△927	-	△1,486
経常利益	△875	△937	-	△1,509
当期純利益	△1,201	△1,028	-	△1,553

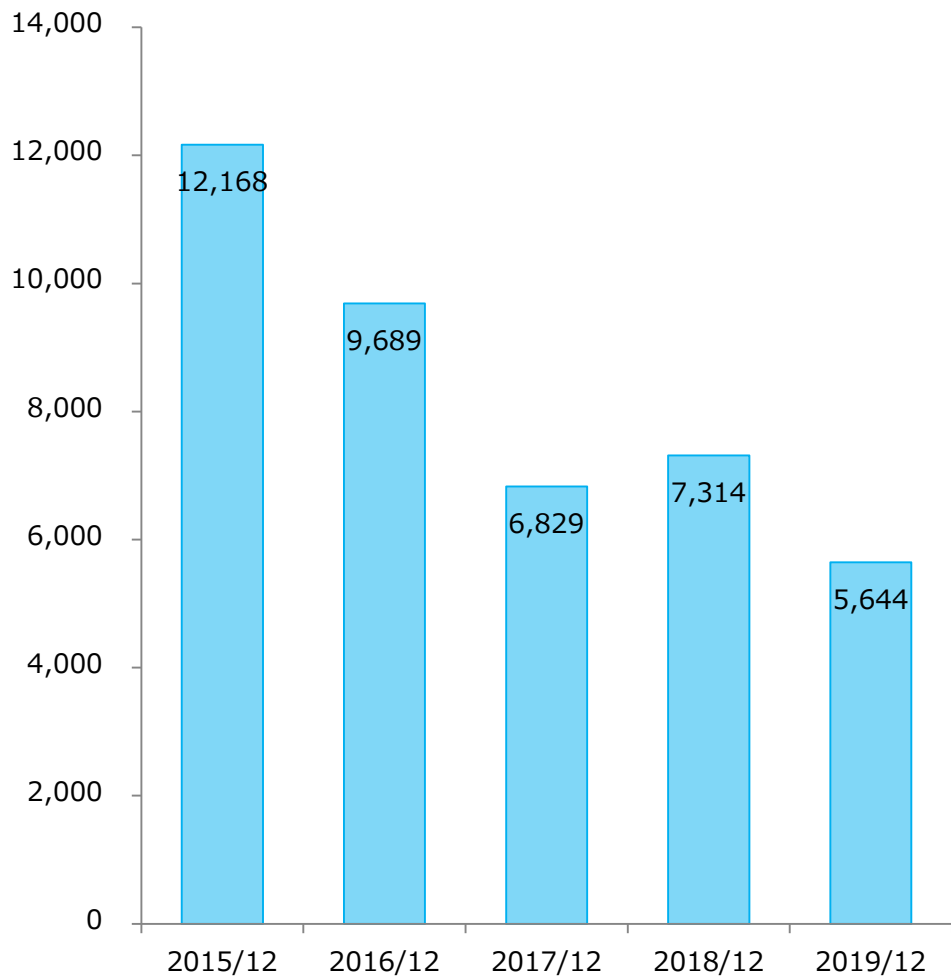
※ 2018年12月期までは連結、2019年12月期より単体の数値を表示しております

# 1. 決算概要：業績推移（通期）



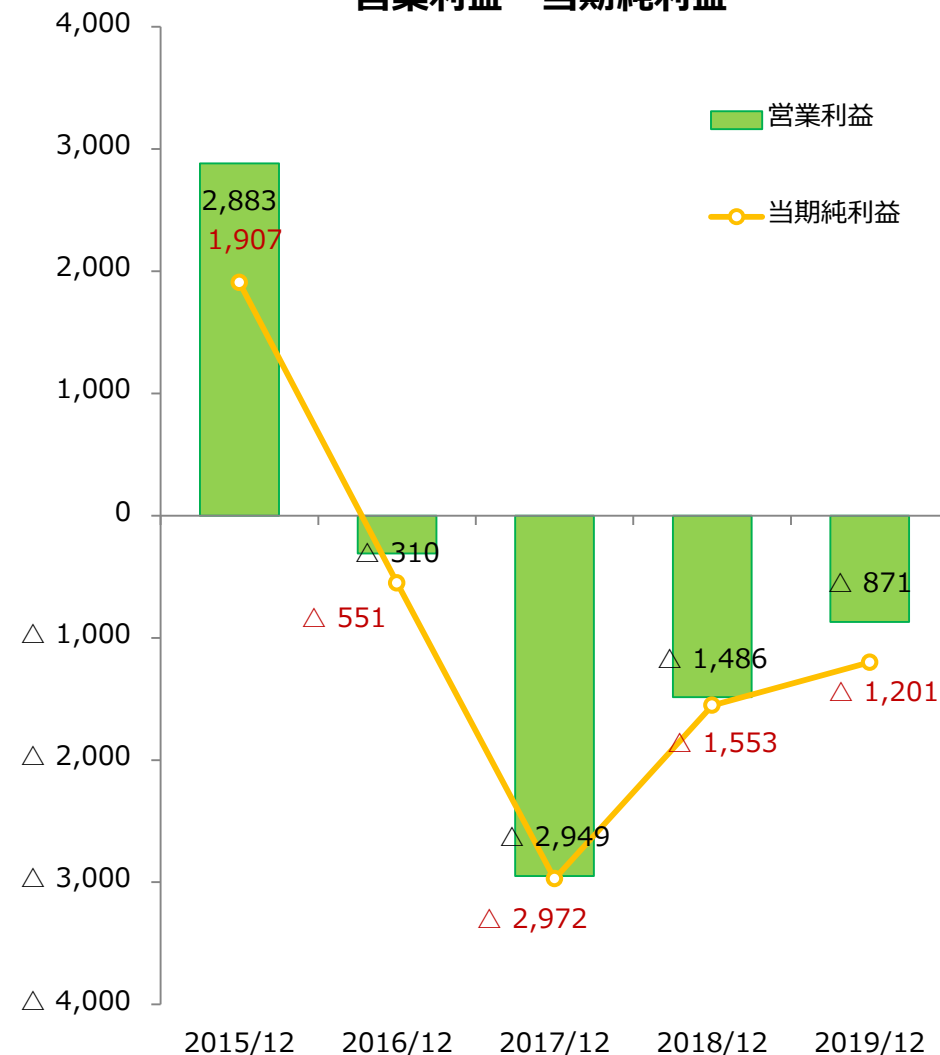
(単位：百万円)

## 売上高



(単位：百万円)

## 営業利益・当期純利益



# 1. 決算概要： 損益計算書（四半期）



新作により、売上高は前四半期から増加しましたが、退職金や固定資産の減損により、四半期純利益は減少しました。

(単位：百万円)

	2019年12月期4Q (2019年10~12月)	2018年12月期4Q (2018年10~12月)	前年同期比	2019年12月期3Q (2019年7~9月)	前四半期比
売上高	1,393	1,794	△22.3%	1,288	8.2%
売上原価	581	586	△0.8%	636	△8.6%
売上総利益	812	1,208	△32.8%	652	24.6%
(売上総利益率)	58.3%	67.3%	△9.0%	50.6%	7.7%
販売管理費	1,016	1,575	△35.4%	943	7.8%
営業利益	△204	△366	-	△291	-
(営業利益率)	-	-	-	-	-
経常利益	△198	△366	-	△291	-
(経常利益率)	-	-	-	-	-
四半期純利益	△436	△394	-	△295	-
(四半期純利益率)	-	-	-	-	-

# 1. 決算概要： 貸借対照表（通期）



資産性の再評価により、建物付属設備や敷金等の減損処理を行ったため、固定資産が減少しました。

(単位：百万円)

	2019年12月末	2018年12月末	前年同期比	2019年9月末	前四半期比
流動資産	1,834	4,404	△58.4%	1,986	△7.6%
（現金及び預金）	860	2,925	△70.6%	1,040	△17.3%
固定資産	414	497	△16.7%	737	△43.8%
総資産	2,249	4,902	△54.1%	2,724	△17.4%
流動負債	1,066	1,753	△39.2%	1,178	△9.5%
固定負債	75	1,580	△95.2%	0	8148.4%
純資産	1,107	1,569	△29.4%	1,544	△28.3%

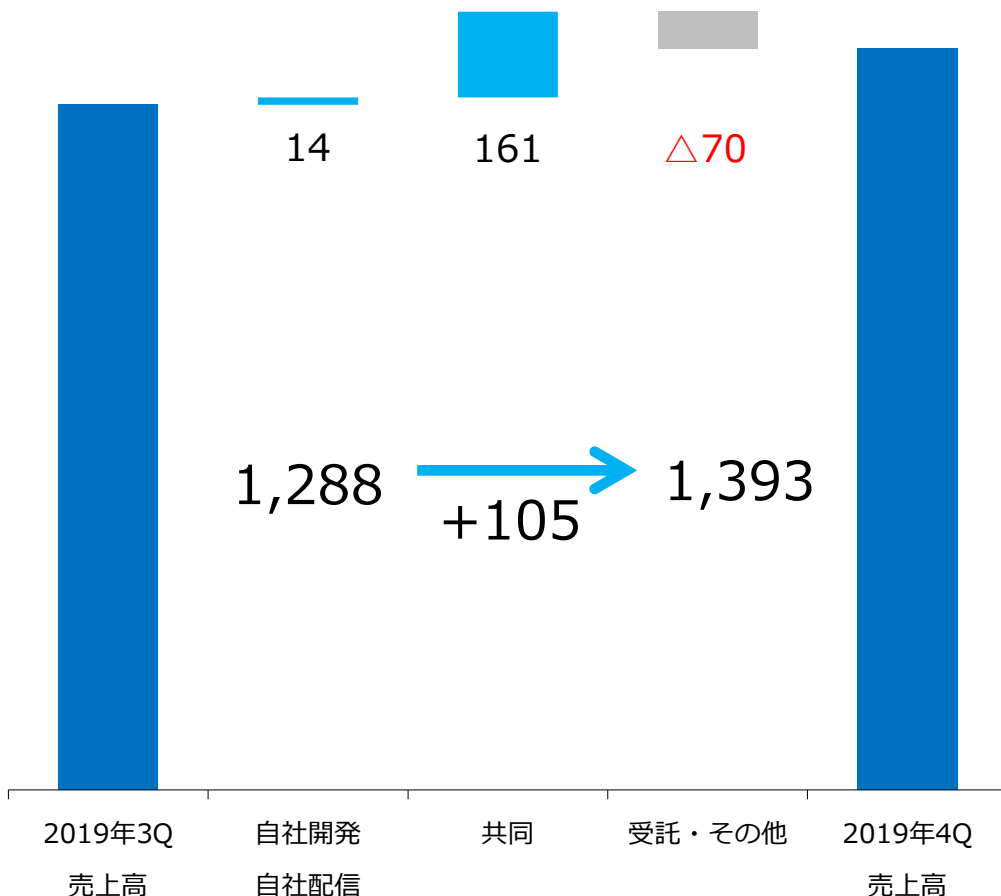


# 1. 決算概要： 売上高分析（四半期）



## 売上高の差異分析

(単位：百万円)



売上高全体：合計105百万円の増収となった。

[自社開発・自社配信]  
スマホ版『キャラスト※1』の周年イベントに加えて、PS4版『キャラスト』も好調に推移したため。

[共同]  
スマホ版『ログレス※2』の周年イベント効果に加えて、『ログスト※3』が四半期にわたり貢献したため。

[受託・その他]  
開発を終了した受託案件があったため。

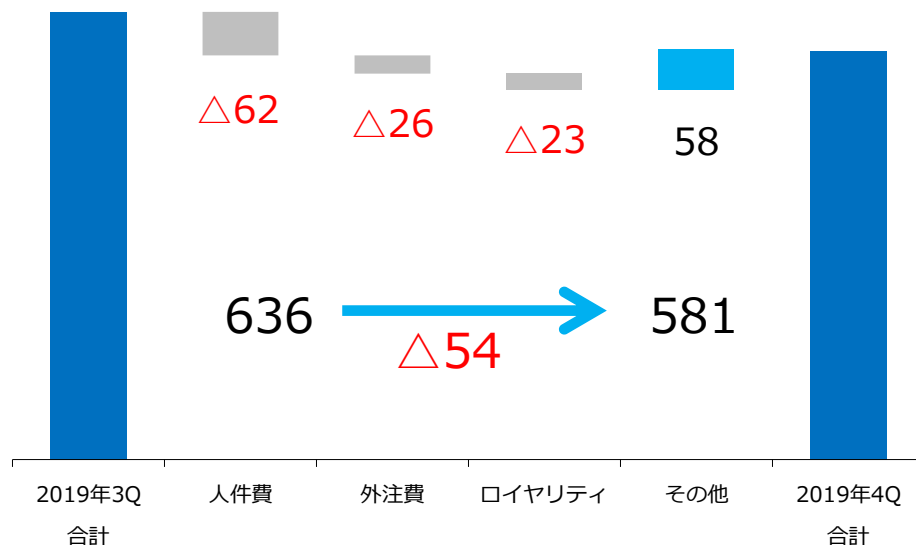
- ※ 1 2017年11月28日にサービスを開始した『CARAVAN STORIES』の略称。
- ※ 2 2013年12月17日にサービスを開始した『剣と魔法のログレス いにしえの女神』の略称。
- ※ 3 2019年9月18日にサービスを開始した『ログレス物語（ストーリーズ）』の略称。

# 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)



売上原価：合計54百万円の減少となった。

### [人件費]

人員の減少に加えて、台湾スタジオの賞与が賞与引当金を下回ったことにより戻し入れが生じたため。

### [ロイヤリティ]

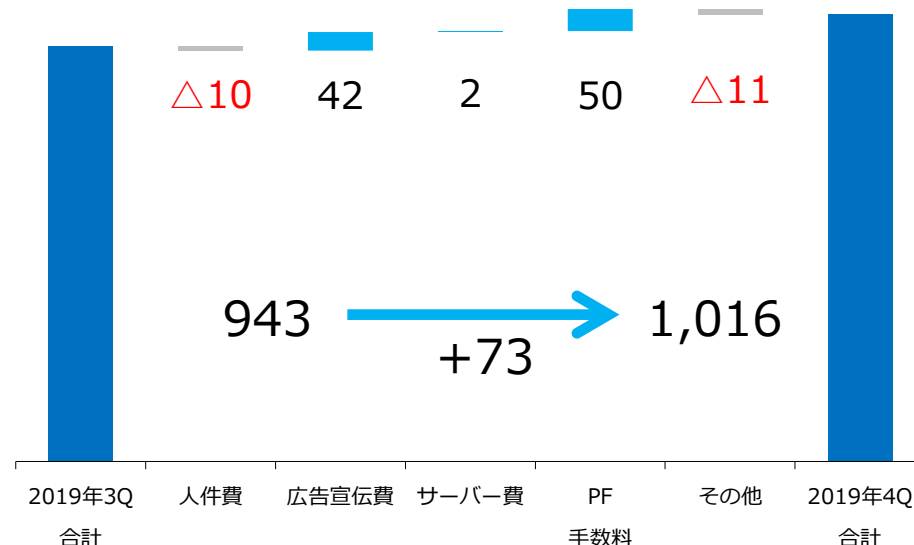
前四半期の『ログレス』IPコラボ費用がなくなったため。

### [その他]

一部タイトルのコンテンツ評価を見直したため。

## 販売管理費の差異分析

(単位：百万円)



販売管理費：合計73百万円の増加となった。

### [広告宣伝費]

『ログレス』の周年イベントに加え、『ログスト』の新規獲得プロモーションを行ったため。

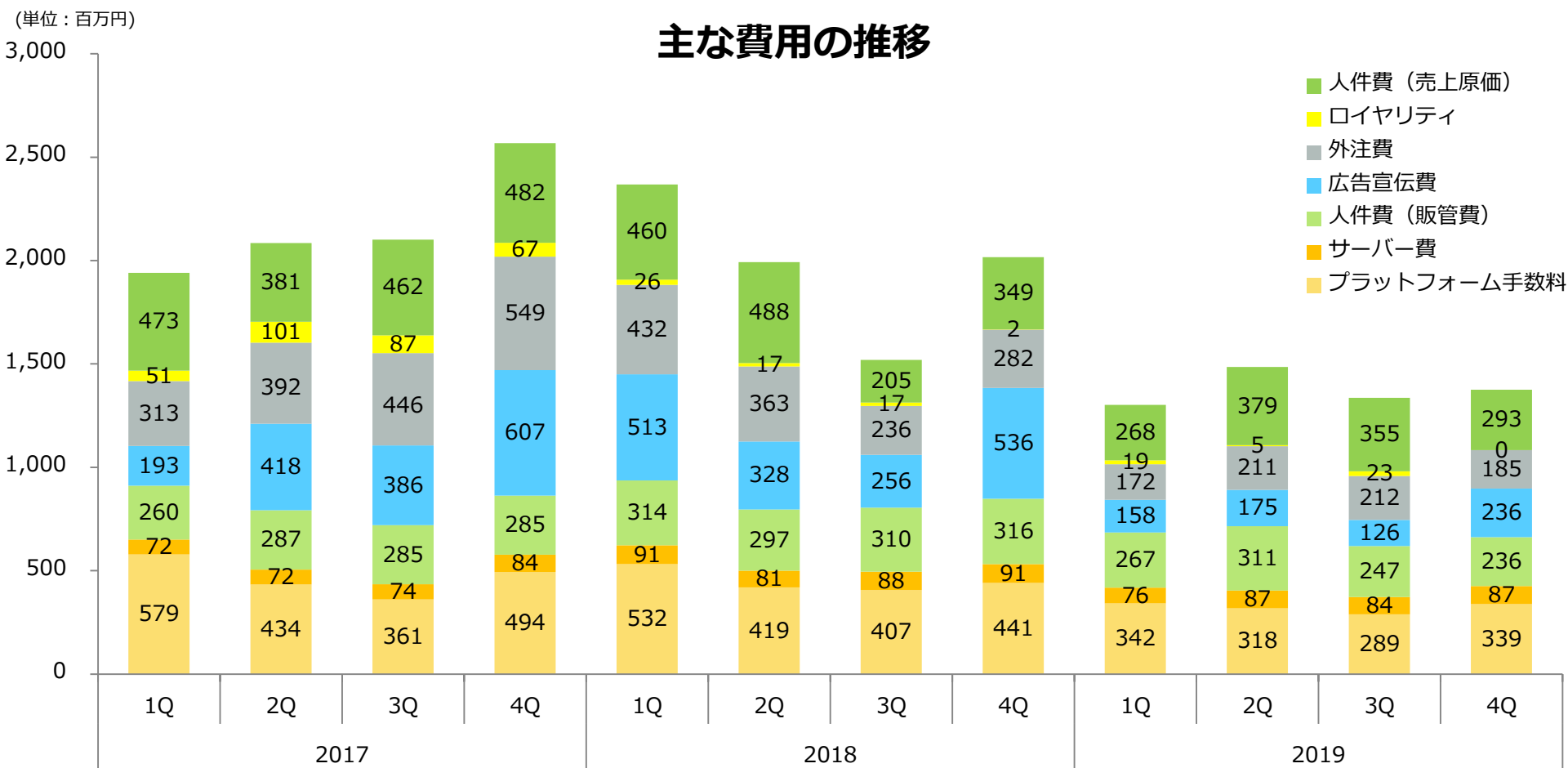
### [PF(プラットフォーム)手数料]

売上が増加したため。

# 1. 決算概要： 費用推移（四半期）



主カタイトルの周年イベントに伴い、広告宣伝費が増加しましたが、その他のコストについては削減が進んでいます。



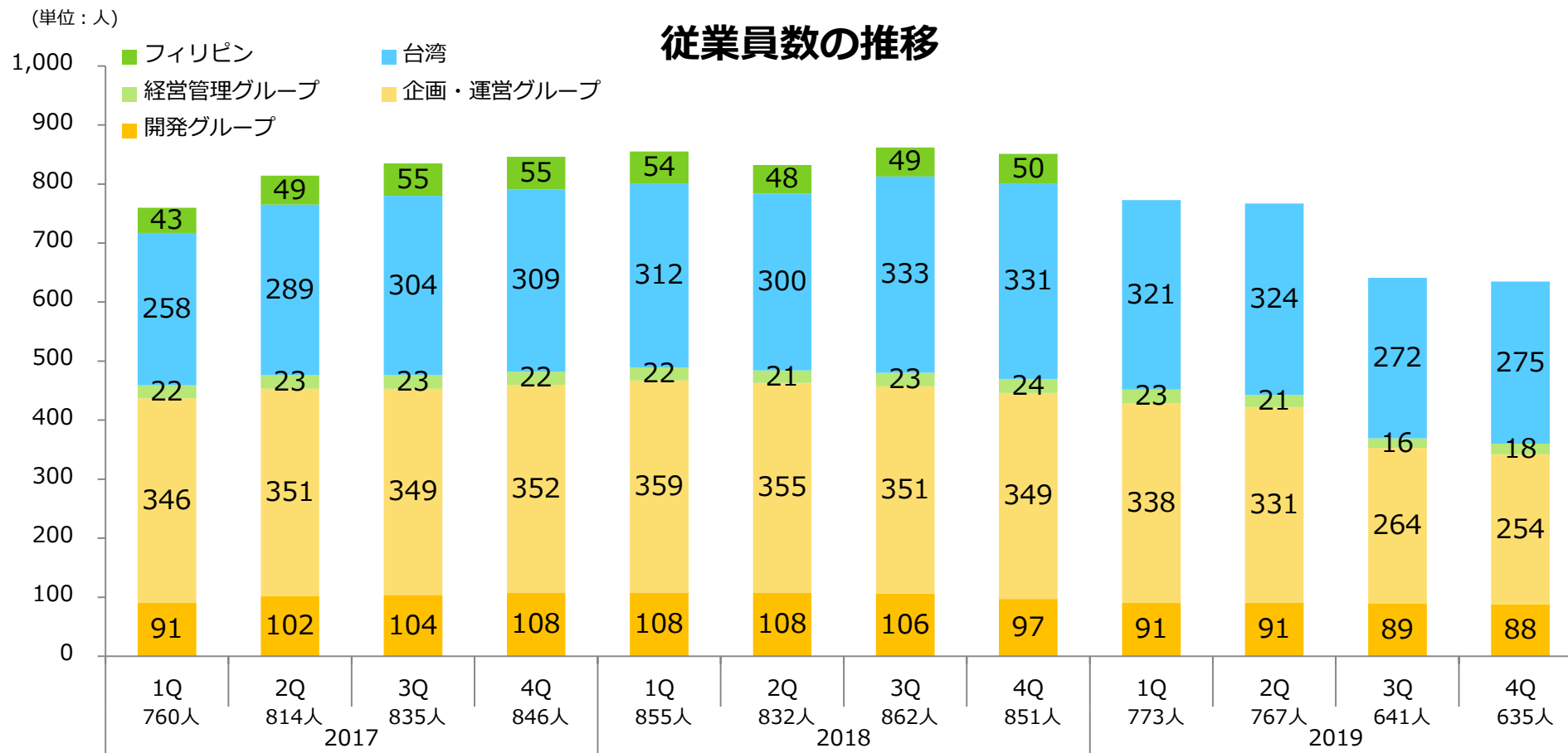
※ 売上原価の人件費はエンジニア及びサービス開始前のプロジェクトに携わる企画等の人員分、販管費の人件費はサービス開始後のプロジェクトに携わる人員分と管理部門の人員分です。

※ 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）



前四半期に対して、微減となりました。  
 今後も、継続して人員の見直しを行っていきます。



※ 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。

## 2 4Qの進捗と今後の施策

---

## 2. 4Q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

- 『ログレス』は、2019年12月17日に6周年を迎えました。経年によるKPIの低下がみられますが、アップデートやコラボレーションなどを通じて、アクティブユーザー数の改善に取り組みます。
- 『キャラスト』は、2019年11月28日に2周年を迎えました。特に、2019年4月にサービスを開始したPS4版（日本/アジア版）は、既にスマートフォンでサービスが開始されているにもかかわらず好調に推移し、ゲーム品質が高ければ、ワンソース/マルチユースによる収益拡大が可能であると実感しました。高い継続率を活かせるよう、効果的なプロモーションやコラボレーションによるアクティブユーザー数の拡大に取り組みます。
- 『ログスト』は、リリース後のKPIが想定を下回っているため、KPIの改善に取り組んでいます。



### 開発中 のタイトル

- 『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）を発表いたしました。

### その他

- 受託案件に関しては、開発・運営・グラフィック案件において、複数の新規案件獲得に取り組んでいます。

## 2. 4Qの進捗と今後の施策： パイプライン



	2020年 開発中	未定 開発中
オリジナル	<b>1</b> 本  ●『Project:R』(仮題) (共同/Shanghai Giant Network Technology)	<b>1</b> 本
IP	<b>1</b> 本  ●『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)	●タイトル未定 (共同/ディライトワークス)

- ※ 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。
- ※ サービス中のタイトルの多言語版や他プラットフォームへの配信に関してはパイプラインに記載しておりません。

## 2. 4Qの進捗と今後の施策： 『ドラゴンクエストタクト』



※ 画面はすべて開発中のものです。

「ドラゴンクエスト」シリーズに登場するおなじみのモンスターたちを指揮して戦うタクティカルRPGです。戦闘は「ドラゴンクエスト」ならではのターン制のコマンドバトルの要素を踏襲しつつ、マス目で区切られたバトルマップ上で、3Dで描かれたモンスターたちが白熱のバトルを繰り広げます。

ジャンル：タクティカルRPG

配信時期：2020年予定

企画・制作：スクウェア・エニックス

開発：Aiming



### <2019年の総括>

#### ①2タイトルのリリース

- オリジナル1本（『ログレス物語（ストーリーズ）』）にとどまり、リリース後のKPIは想定を下回る結果となりました。

#### ②パイプラインの見直し

- ハイリスク・ハイリターンである自社開発は凍結し、パートナーと取り組む共同開発に絞りました。受託に関しては、開発・グラフィックともに複数の案件に取り組み、一定の成果を上げました。

#### ③コストの見直しや削減の徹底

- Aiming Global Service（フィリピン子会社）の会社清算手続き開始、日本の早期退職制度実施、台湾の人員見直し等により、人件費をはじめとしたコスト削減は進んだものの、営業赤字を解消するには至りませんでした。

### <2020年の方針>

#### ①黒字化に向けた拠点構造改革によるコスト削減

- 新作のリリースによる利益改善を見込んでいますが、改善を早期に実現するため、以下のとおり拠点コストの見直しを実施し、黒字化を目指します。
  - ・大阪スタジオの譲渡
  - ・台湾スタジオの規模縮小
  - ・東京スタジオの人員適正化

#### ②収益基盤の確立と財務体質の改善

- 2020年2月5日に発表した『ドラゴンクエストタクト』の開発に経営資源を集中し、収益基盤の確立を早期に実現します。

また、『Project : R』をはじめ、今後の新規タイトルの開発や運営、プロモーションにかかる費用を確保するために、新株予約権による資金調達を実施します。

### 大阪スタジオの譲渡、台湾・東京スタジオの人員削減を進め、 2020年3月末に、従業員数は410名前後となる見通しです。

#### 大阪スタジオ の譲渡

- 譲渡先：株式会社ドキドキグローヴワークス（以下、「DGW」と表記）
- 譲渡方式：吸収分割（簡易吸収分割）
- 譲渡対価：16,278千円（2019年12月31日時点）
- 効力発生日：2020年4月1日

※譲渡後のログレスシリーズの運営体制は、企画監修：Aiming/開発：DGWとなりますが、Aimingの売上等は変わりません。同様に、ゲームを遊ばれているお客様に与える影響もございません。

#### 台湾スタジオ の規模縮小

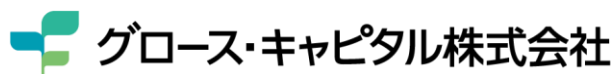
- 受託案件にも対応できる高いスキルを持った人員以外を対象に、70～80名規模の削減を実施する予定です。

#### 東京スタジオ の人員適正化

- サービス中タイトルの運営効率化による人員の適正化を継続して進めています。

今後の成長を実現するため、  
グロース・キャピタルとの業務提携契約を締結します。  
21億円※の資金調達の実施と成長支援を受ける予定です。

### 割当先の会社概要



設立日 2019年4月1日

代表取締役 嶺井 政人

- 事業内容
- ・ 投資業
  - ・ マーケティング支援業務
  - ・ 成長支援のコンサルティング等

### 業務提携による実施事項

資金調達

マーケティング投資  
成長戦略投資

・ 資金調達完了後、グロース・キャピタルの負担で実施

# 3 業績予想

---

### 3. 業績予想： 2020年12月期 第1四半期業績予想



(単位：百万円)

	2020年12月期 1Q業績予想	2019年12月期 4Q実績	前四半期 増減額	前四半期比
売上高	1,170	1,393	△222	△16.0%
売上原価	484	581	△96	△16.6%
売上総利益	686	812	△126	△15.6%
販売管理費	888	1,016	△128	△12.6%
営業利益	△202	△204	1	-
経常利益	△202	△198	△4	-
四半期純利益	△205	△436	231	-

**[売上高]**

サービス終了したタイトルがあることに加えて、既存タイトルのKPI推移を考慮した結果、減収予想とした。

**[営業利益]**

人員の見直しによる労務費・人件費の減少に加えて、前四半期にあった周年イベント・新作プロモーションを予定していないことから広告宣伝費が減少するため、前四半期並みの利益予想とした。

※ 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

---



### 会社概要

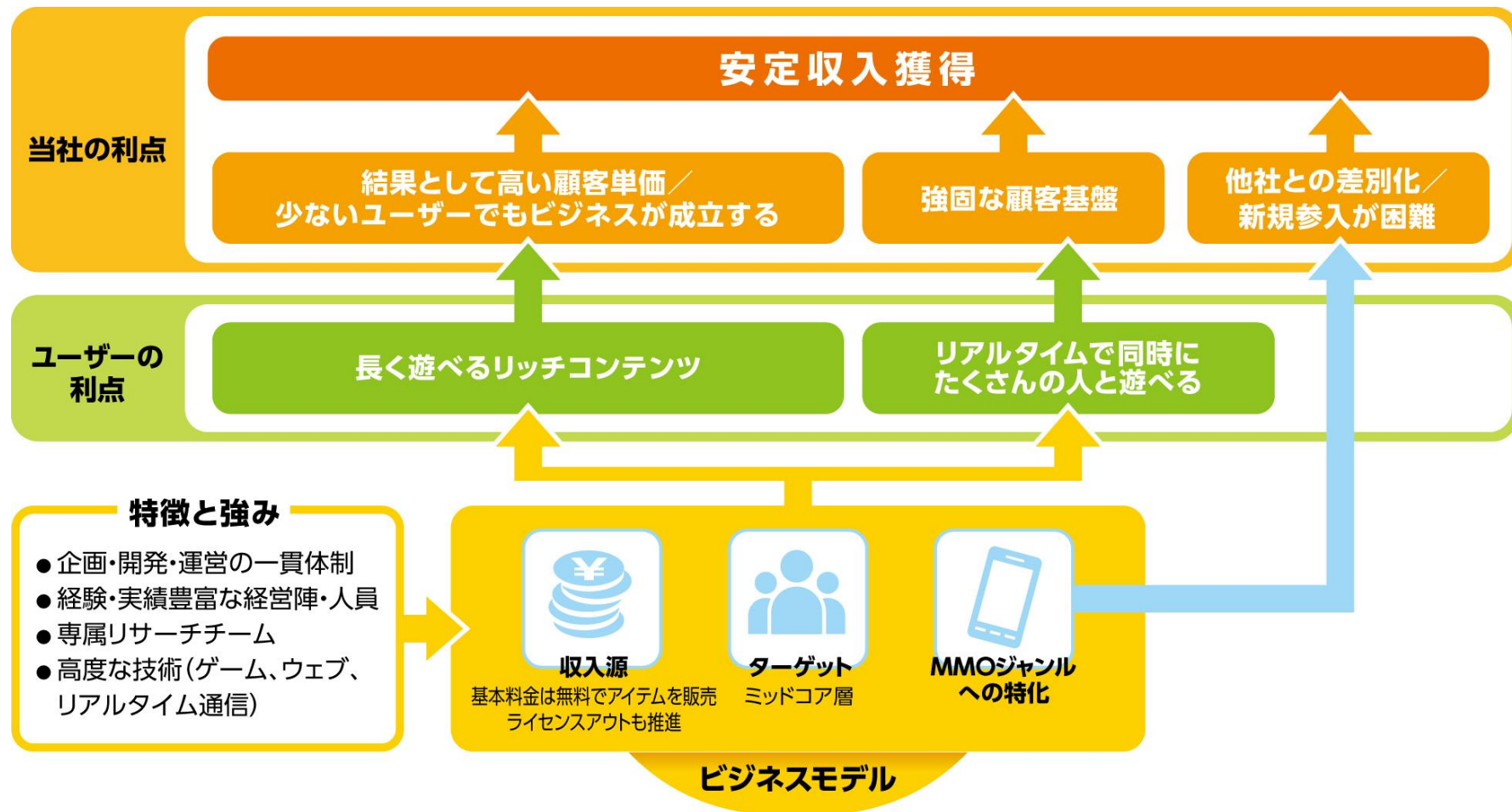
会社名	株式会社Aiming
設立	2011年5月12日
資本金	3,304百万円
従業員数	635名 (単体)

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

※ 資本金、従業員数（アルバイトを含む）は2019年12月末時点のものです。



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

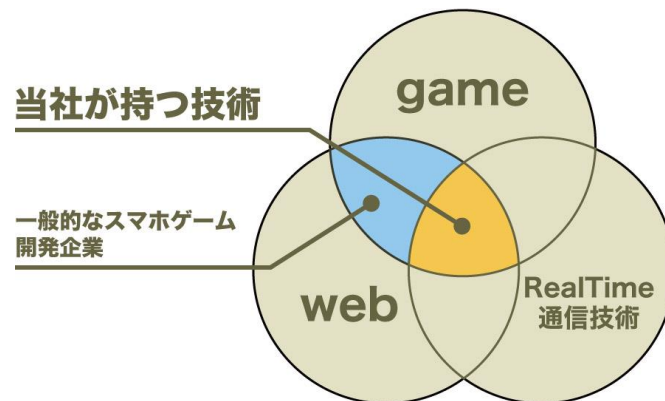


CEO

COO

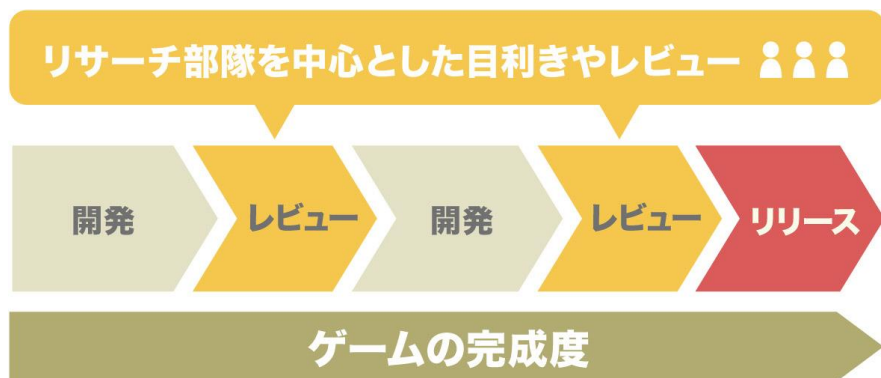
業界経験5年以上の企画マネージャーが多数在籍  
オンラインゲームの企画・運営・開発の経験と実績が豊富

## 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

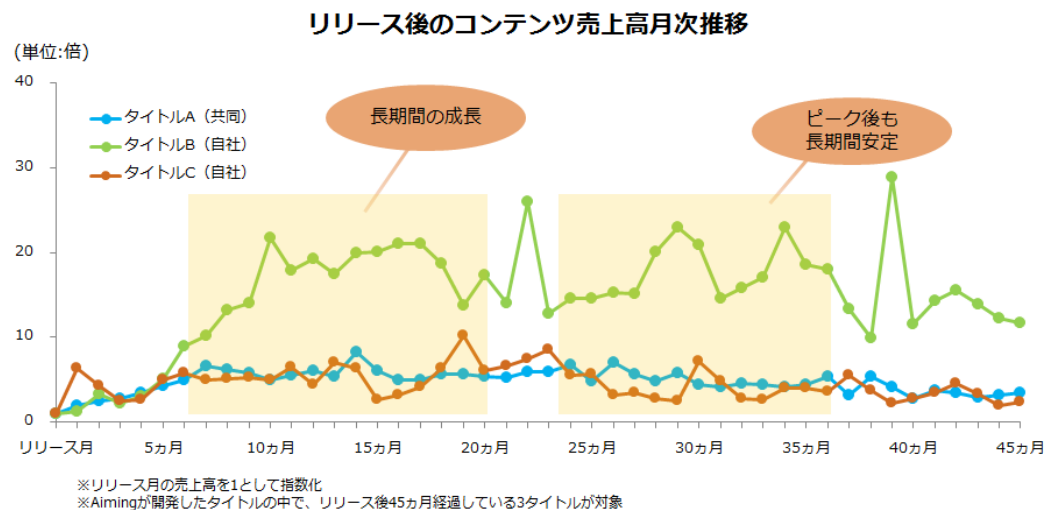


開発するゲームの面白さを底上げする  
独自の採用基準

# 「ゲームには飽きるが、友達には飽きない」 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(4月)・繁体字版(7月)



2013年



2017年



2018年

日本/アジア版(4月)・北米版(9月)



2019年





# 4. Appendix : 株主の情報 (2019年12月末時点)

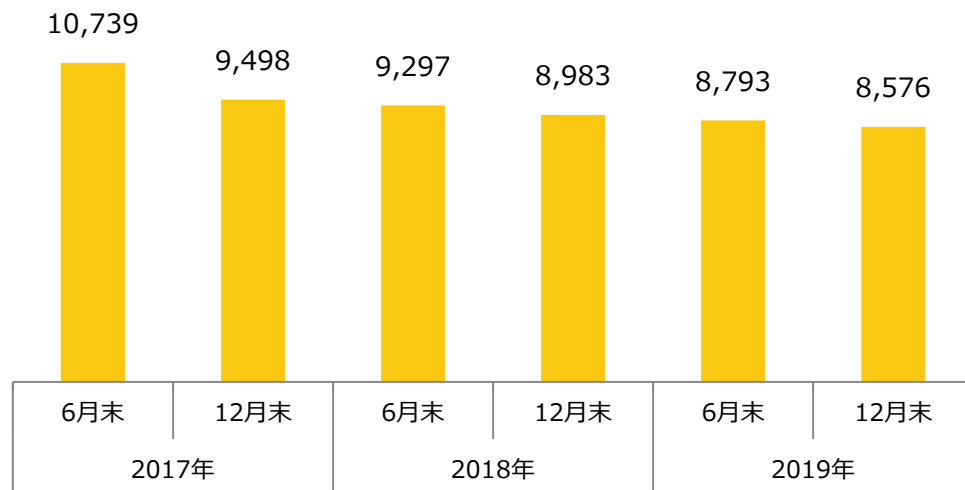


## 大株主の状況

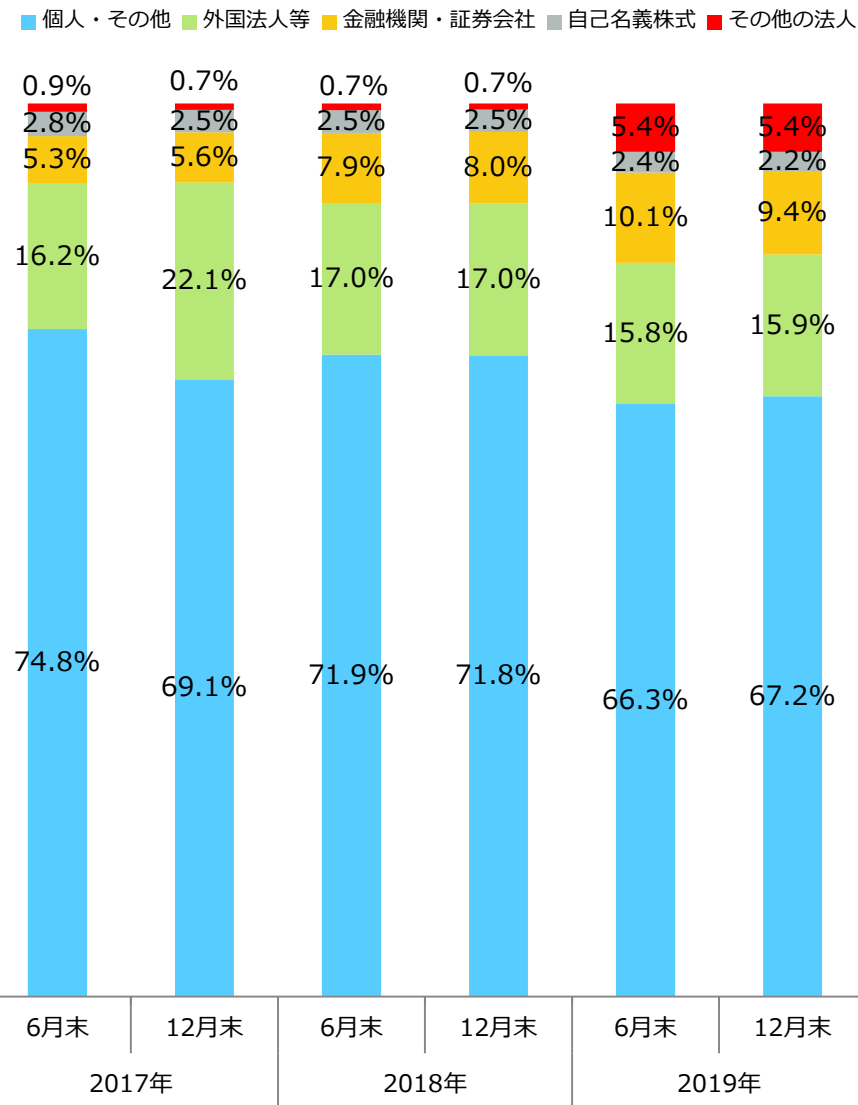
株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
椎葉 忠志	8,155,000	22.5
インキュベイトファンド1号投資事業有限責任組合	4,934,073	13.6
IMAGE TECHNOLOGY INVESTMENT LIMITED	2,921,001	8.0
ディライトワークス株式会社	1,740,100	4.8
TOKAI TOKYO SECURITIES (ASIA) LIMITED	1,266,400	3.4
株式会社SBI証券	1,230,435	3.3
株式会社Aiming	781,500	2.1
YJ1号投資事業組合	666,500	1.8
カブドットコム証券株式会社	598,600	1.6
楽天証券株式会社	500,600	1.3
発行済株式数合計	36,233,600	100.0

※本資料は信託銀行作成の2019年12月末時点の株主名簿をもとに作成されております。

## 株主数



## 株主属性の推移



## 4. Appendix : 経営指標 (通期)



	2015年12月期 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
売上高 (百万円)	12,168	9,689	6,829	7,314	5,644
営業利益 (百万円)	2,883	△310	△2,949	△1,486	△871
経常利益 (百万円)	2,853	△349	△2,947	△1,509	△875
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)	1,907	△551	△2,972	△1,553	△1,201
包括利益 (百万円)	1,906	△635	△2,984	△1,555	-
純資産額 (百万円)	7,230	6,082	3,126	1,569	1,107
総資産額 (百万円)	9,723	8,914	6,969	4,902	2,249
1株当たり純資産額 (円)	209.96	180.67	92.51	46.24	31.23
1株当たり当期純利益 (円)	57.79	△16.10	△88.59	△46.21	△34.06
自己資本比率 (%)	74.3	67.9	44.6	31.7	49.2
自己資本利益率 (%)	39.6	-	-	-	-
従業員数 (名)	565	726	827	836	629
(ほか、平均臨時雇用人員) (名)	(22)	(18)	(15)	(12)	(9)

※ 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)

	2017年				2018年				2019年			
	1Q 連結	2Q 連結	3Q 連結	4Q 連結	1Q 連結	2Q 連結	3Q 連結	4Q 連結	1Q 単体	2Q 単体	3Q 単体	4Q 単体
売上高	2,058	1,559	1,369	1,841	1,969	1,820	1,728	1,794	1,598	1,362	1,288	1,393
営業利益	△134	△793	△999	△1,022	△678	△436	△5	△366	59	△434	△291	△204
人件費（売上原価）	473	381	462	482	460	488	205	349	268	379	355	293
ロイヤリティ	51	101	87	67	26	17	17	2	19	5	23	0
外注費	313	392	446	549	432	363	236	282	172	211	212	185
人件費（販管費）	260	287	285	285	314	297	310	316	267	311	247	236
広告宣伝費	193	418	386	607	513	328	256	536	158	175	126	236
サ－バ－費	72	72	74	84	91	81	88	91	76	87	84	87
プラットフォーム手数料	579	434	361	494	532	419	407	441	342	318	289	339

## 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.

ログレス物語（ストーリーズ） ©Marvelous Inc. /Aiming Inc.

ドラゴンクエストタクト © 2020 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.  
Developed by Aiming 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。



# 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。