



2020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7月30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	2020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

2020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)

2020年7月30日

1	決算概要	P. 2
2	2Qの進捗と今後の施策	P. 10
3	業績予想	P. 16
4	Appendix	P. 18

1

決算概要

1. 決算概要： 損益計算書（四半期）



IPコラボレーション実施の『ログレス※』が好調に推移し増収 IP利用料により売上原価が増加するも、営業利益は改善

(単位：百万円)

	2020年12月期2Q (2020年4～6月)	2020年12月期1Q (2020年1～3月)	前四半期比	2019年12月期2Q (2019年4～6月)	前年同期比
売上高	1,317	1,116	18.0%	1,362	△3.3%
売上原価	485	424	14.5%	745	△34.9%
売上総利益	831	692	20.1%	617	34.7%
(売上総利益率)	63.1%	62.0%	1.1%	45.3%	17.8%
販売管理費	866	838	3.3%	1,052	△17.6%
営業利益	△35	△146	-	△434	-
(営業利益率)	-	-	-	-	-
経常利益	△39	△148	-	△439	-
(経常利益率)	-	-	-	-	-
四半期純利益	△42	△155	-	△517	-
(四半期純利益率)	-	-	-	-	-

※ 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。

第7回新株予約権の行使が進み、現預金が増加

（単位：百万円）

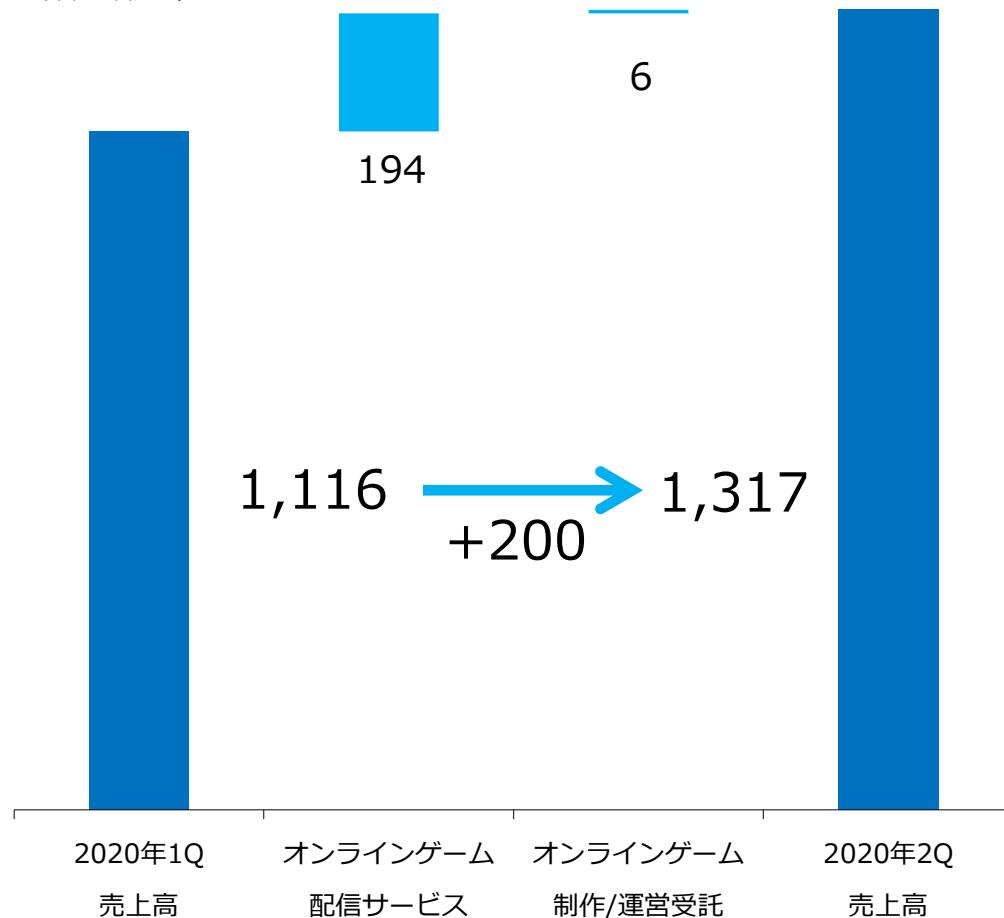
	2020年6月末	2020年3月末	前四半期比	2019年6月末	前年同期比
流動資産	3,312	2,074	59.6%	2,754	20.3%
（現金及び預金）	2,153	1,340	60.6%	1,796	19.9%
固定資産	312	376	△16.9%	479	△34.8%
総資産	3,625	2,451	47.9%	3,234	12.1%
流動負債	824	799	3.0%	1,277	△35.5%
固定負債	134	144	△7.3%	127	5.5%
純資産	2,667	1,506	77.0%	1,830	45.7%

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)



売上高全体：合計200百万円の増加となった。

[オンラインゲーム配信サービス*1]

IPコラボレーションを実施した『ログレス』に加えて、サービス開始1周年を迎えたPS4版『キャラスト※』が好調に推移したため。

[オンラインゲーム制作/運営受託*2]

新規の受託案件を獲得したため。

*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プロジェクトのこと。前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プロジェクトをまとめたもの。前四半期以前の説明資料における「受託・その他」と同一。

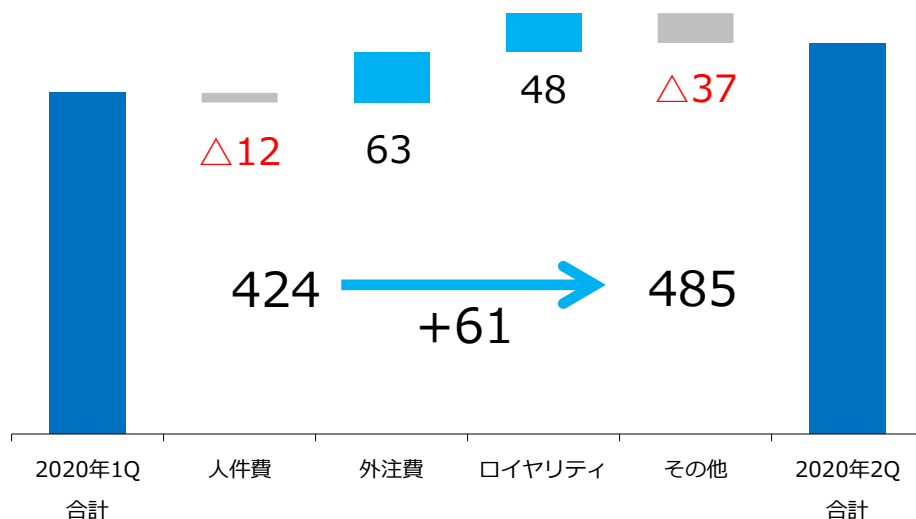
※ 2017年11月28日にサービスを開始した『CARAVAN STORIES』の略称。

1. 決算概要： コスト分析（四半期）



(単位：百万円)

売上原価の差異分析



売上原価：合計61百万円の増加となった。

[人件費・外注費]

大阪スタジオの譲渡に伴い、前四半期で人件費（売上原価・販売管理費）として計上していた開発・運営費用が、外注費に切り替わったため。

[ロイヤリティ]

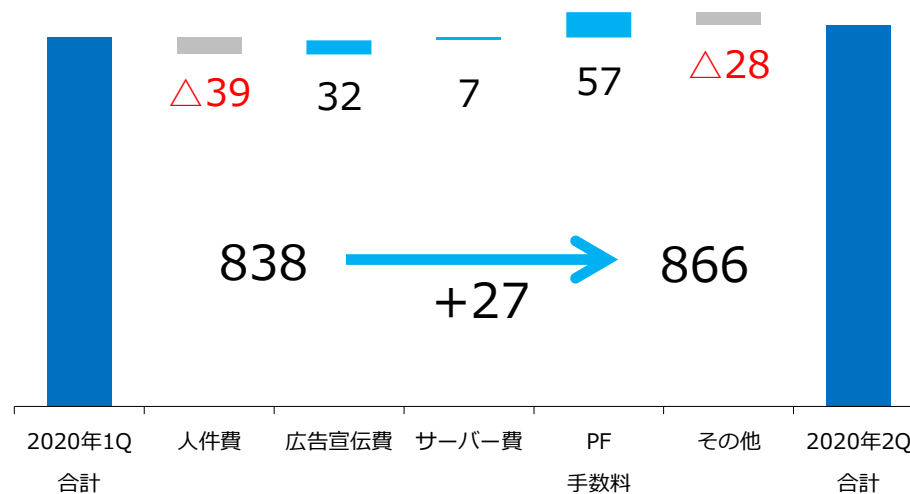
『ログレス』において、IPコラボを実施したため。

[その他]

開発タイトルの一部を資産計上したため。

(単位：百万円)

販売管理費の差異分析



販売管理費：合計27百万円の増加となった。

[広告宣伝費]

新作タイトルの事前プロモーションを実施したため。

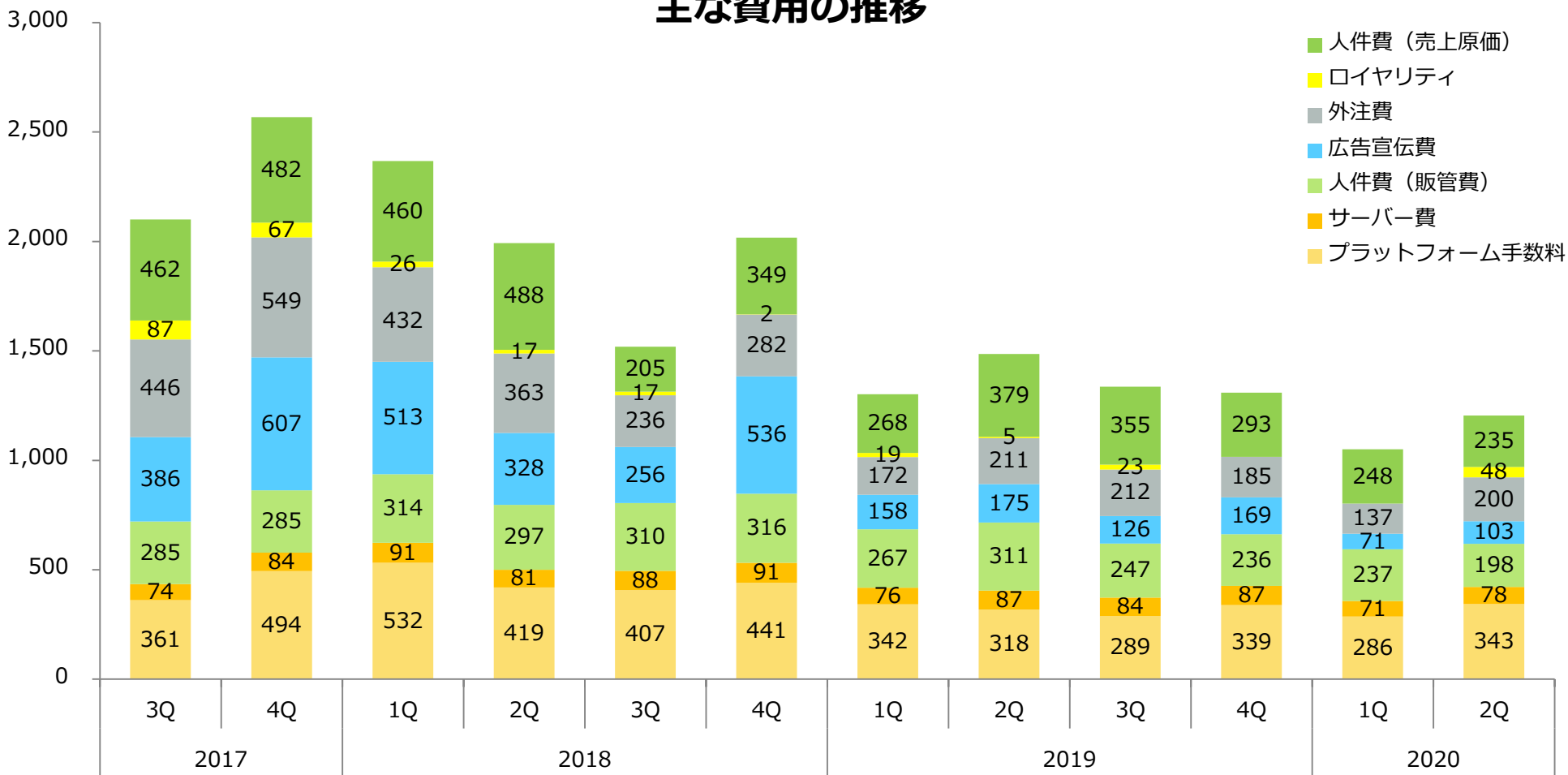
[PF(プラットフォーム)手数料]

オンラインゲームの売上が増加したため。

1. 決算概要： 費用推移（四半期）



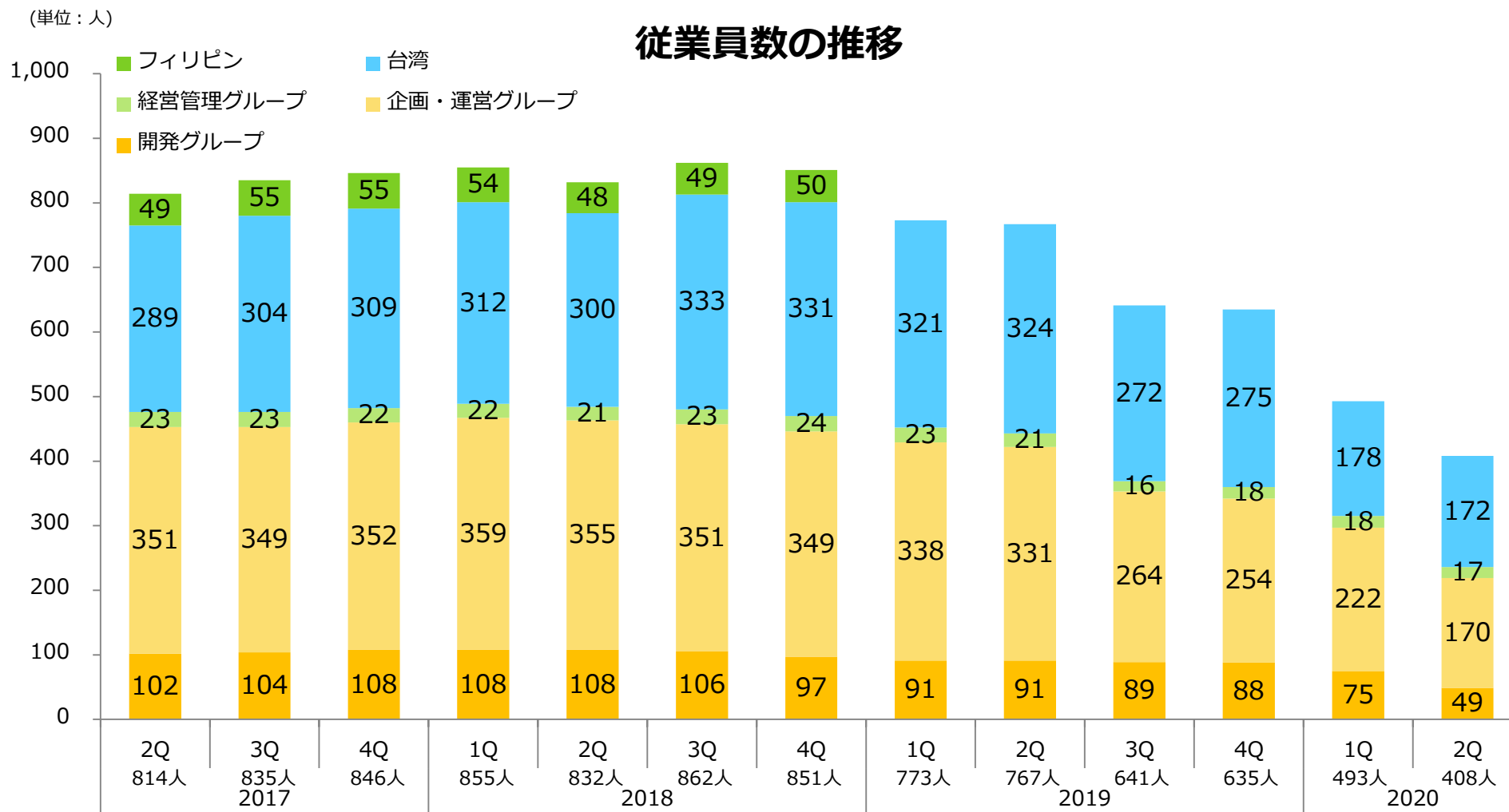
(単位：百万円)



※ 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）



※ 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）



売上高は、見込んでいた受託案件が翌四半期に後ろ倒しとなるも、
『ログレス』や PS4版『キャラスト』が好調に推移し達成
受託案件に伴う開発費を仕掛品として計上した結果、営業利益が改善

(単位：百万円)

	2020年12月期 2Q (2020年4～6月)		
	実績	業績予想	達成率
売上高	1,317	1,238	6.3%
売上原価	485	669	△27.4%
売上総利益	831	569	45.9%
販売管理費	866	788	9.8%
営業利益	△35	△219	-
経常利益	△39	△219	-
四半期純利益	△42	△222	-

2

2Qの進捗と今後の施策

2. 2Q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、IPコラボレーションを実施し、課金ユーザー数やARPPUが第1四半期に比べて、高い水準で推移。引き続き、アクティブユーザー数と課金ユーザー数の維持ができるよう施策を展開
- 『キャラスト』の中国本土への配信を断念。X.D. Network Inc.（以下、XD社）との独占ライセンス契約を終了
- 『ログレス物語（ストーリーズ）』は、2020年6月25日にサービス終了を発表（サービス終了は8月27日）



開発中 のタイトル

- 2020年7月16日に『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）の正式サービスを開始

その他

- 第2四半期において、新たに1タイトルの開発受託を獲得

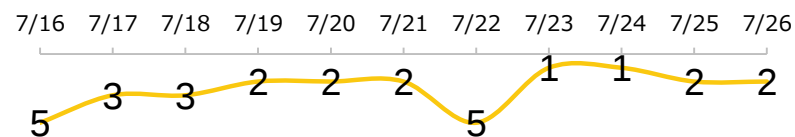
2. 2Qの進捗と今後の施策： 『ドラゴンクエストタクト』



2020年7月16日に正式サービスを開始
7月27日には、500万ダウンロードを達成
AppStoreのセールスランキング1位も獲得し、好調な滑り出し



AppAnnie AppStore カテゴリ：ゲーム
セールスランキング推移（2020年7月16日～7月26日）



2. 2Qの進捗と今後の施策： パイプライン



『Project:R』は、共同開発先の変更により引き継ぎ期間が生じたため、
リリース時期を2021年に延期
ディライトワークス社との資本業務提携解消に伴い、1タイトルの開発を中止

2020年		2021年以降配信
開発中	配信済み	
1 本	1 本	2 本
● 受託案件1本を開発中	● 『ドラゴンクエストタクト』	● 1本は、Shanghai BaJin Technology と開発中の『Project:R』（仮題） ● もう1本は、受託案件

※ 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せん。
※ 受託案件に関しては、配信が開始されてもタイトル名は公表できない可能性がありますのでご了承ください。

①ディライトワークス社との資本業務提携を解消

- 共同開発ゲームにおける今後の開発工程や変化する市場動向における商品性などを両社で協議し、再評価した結果、当初の成果を享受できないと判断したため、本資本業務提携の解消を合意しました。ディライトワークス社は、2019年2月1日に実施した同社を割当先とする第三者割当増資により、当社普通株式 1,740,100株（発行済株式数に対する割合4.46%）を保有しており、今後売却する方針と聞いておりますが、その方法等については現在のところ未定です。
- 2020年12月期通期の業績に与える影響はございません。

②XD社との独占ライセンス契約を終了

- XD社と中国・韓国版の独占ライセンス契約を締結しておりましたが、中国本土における配信許可手続きの先行きが不透明なこと、また韓国版のKPI推移が想定を下回っている状態が続いていることから、独占ライセンス契約を終了することとなりました。
- 2020年12月期通期の業績に与える影響は軽微です。

2. 2Qの進捗と今後の施策： 新型コロナウイルスの影響について



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、2020年4月18日より実施しておりました在宅勤務体制は、2020年6月30日に終了し、感染予防対策を徹底したうえで、通常の業務体制※に戻っております。

※一部、在宅勤務を継続しているプロジェクトもございます。

業績への影響

- 2020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： 2020年12月期 第3四半期業績予想



(単位：百万円)

	2020年12月期 3Q業績予想	2020年12月期 2Q実績	前四半期 増減額	前四半期比
売上高	5,352	1,317	4,035	306.3%
売上原価	1,901	485	1,415	291.4%
売上総利益	3,450	831	2,619	315.0%
販売管理費	2,267	868	1,399	161.2%
営業利益	1,183	△36	1,219	-
経常利益	1,183	△39	1,223	-
四半期純利益	1,045	△42	1,087	-

[売上高]

『ドラゴンクエストタクト』や受託案件の売上を見込み、増収予想とした。

[営業利益]

『ドラゴンクエストタクト』のサービス開始により、売上原価（主にロイヤリティ）や販売管理費（主に広告宣伝費・プラットフォーム手数料）の増加が見込まれるも、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。

4 Appendix



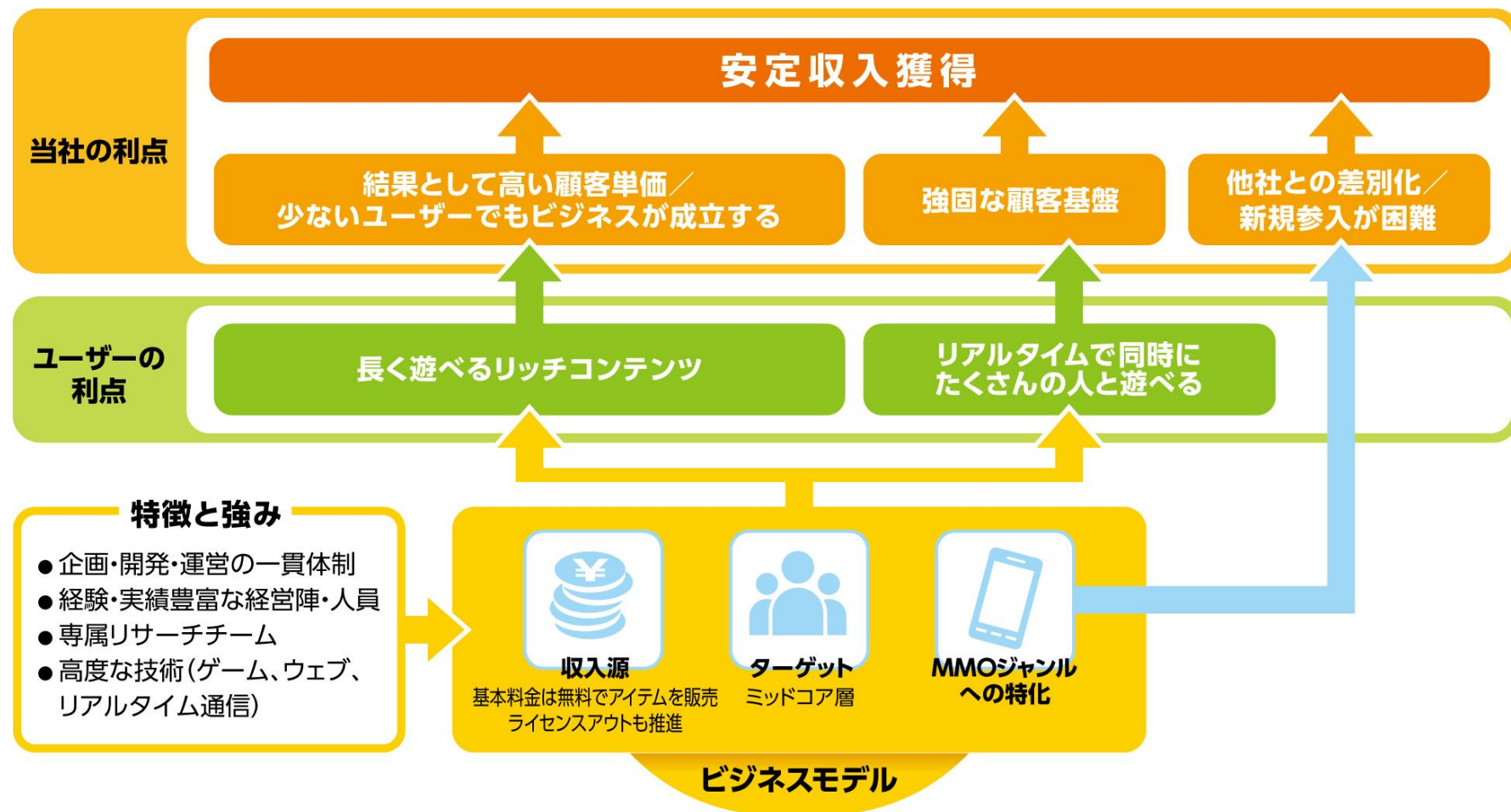
会社概要

会社名	株式会社Aiming
設立	2011年5月12日
資本金	4,066百万円
従業員数	408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2020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。



4. Appendix : Aimingの強み



経験と実績

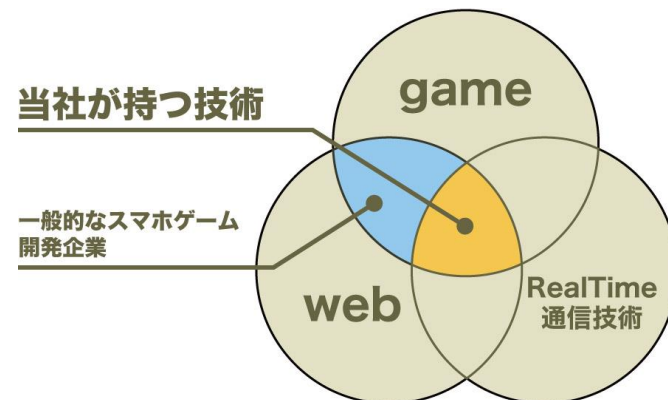


CEO

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

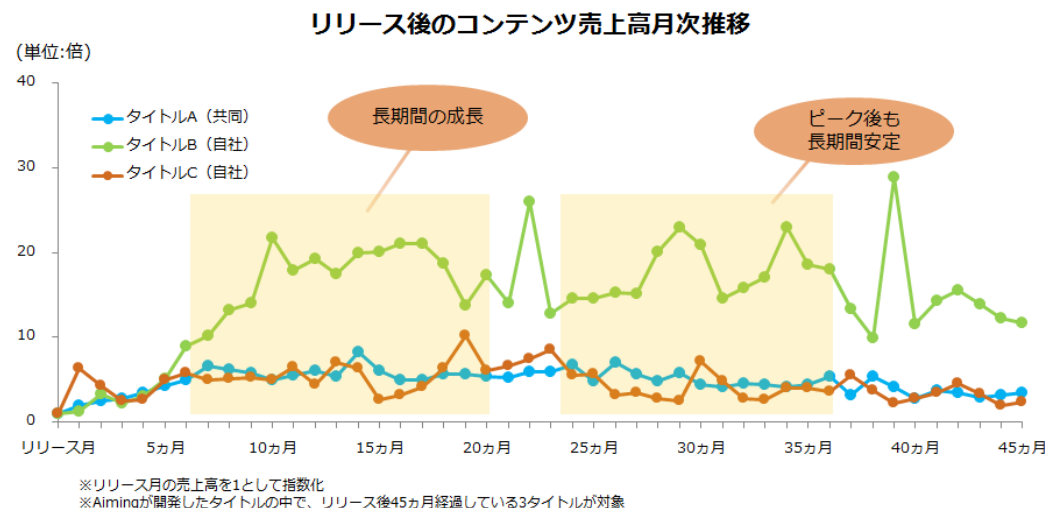


開発するゲームの面白さを底上げする
独自の採用基準

「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)
韓国版(2020年3月)



2013年



2017年



2018年



2020年

4. Appendix : 株主の情報（2020年6月末時点）



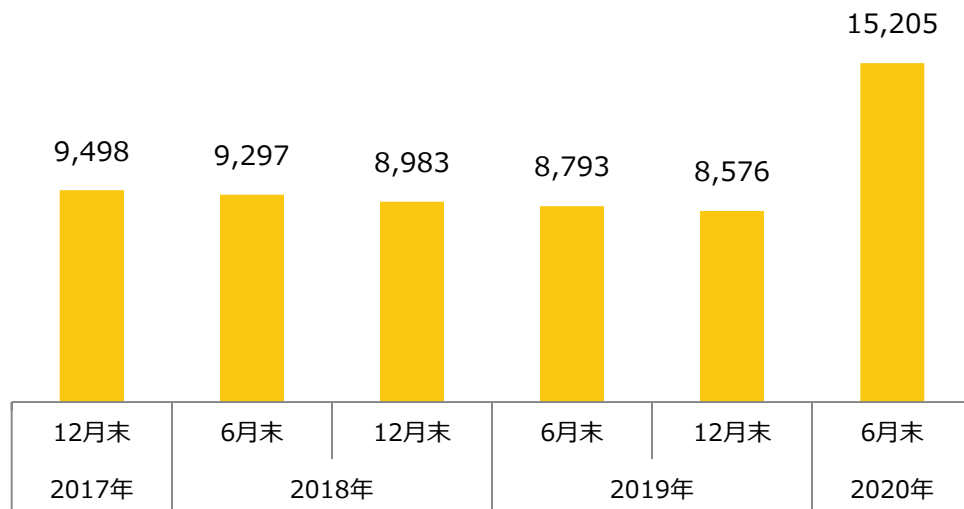
大株主の状況

株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
椎葉 忠志	5,555,000	14.2
IMAGE TECHNOLOGY INVESTMENT LIMITED	2,921,001	7.5
グロース・キャピタル株式会社	2,600,000	6.6
インキュベイトファンド1号投資事業有限責任組合	1,983,673	5.0
ディライトワークス株式会社	1,740,100	4.4
TOKAI TOKYO SECURITIES (ASIA) LIMITED	1,266,000	3.2
株式会社SBI証券	693,821	1.7
YJ1号投資事業組合	666,500	1.7
楽天証券株式会社	566,500	1.4
武市 智行	435,000	1.1
発行済株式数合計	38,941,800	100.0

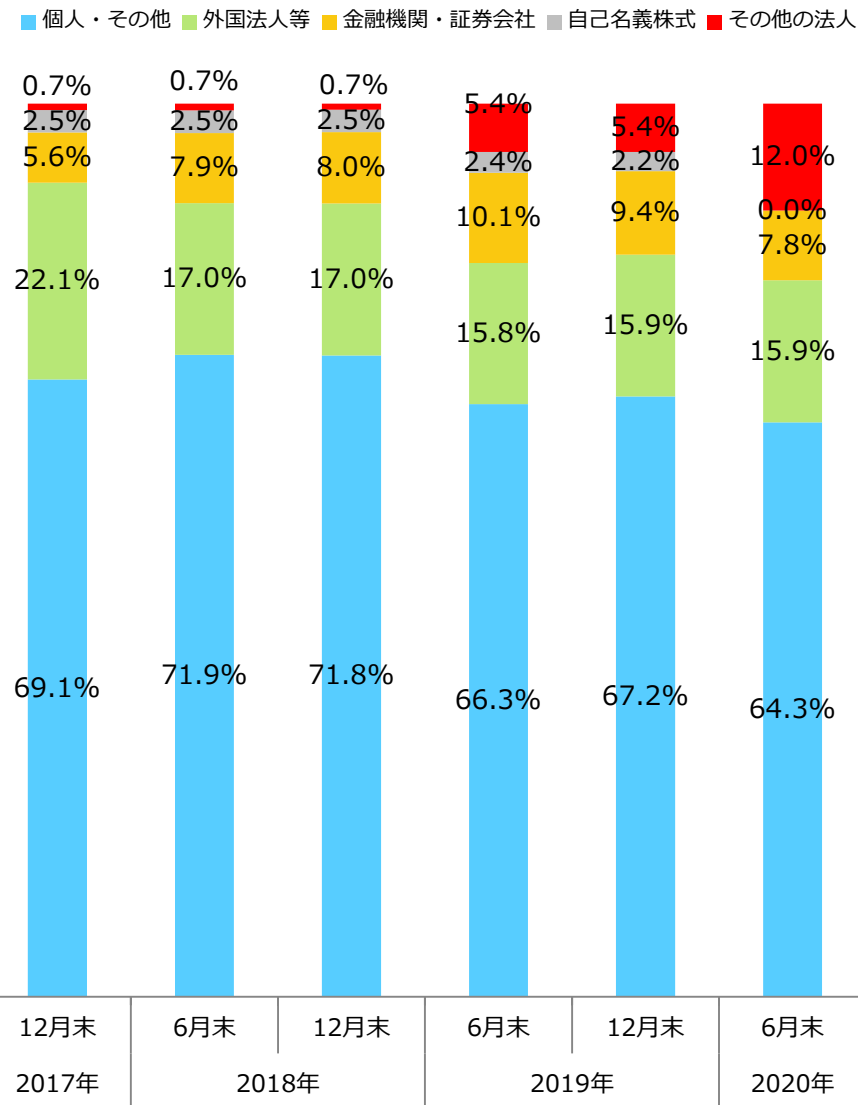
※本資料は信託銀行作成の2020年6月末時点の株主名簿をもとに作成されております。

※代表取締役の椎葉忠志は、保有株式のうち、2,600,000株について、グロース・キャピタル株式会社と株券貸借に関する契約を締結しております。

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				2020年	
	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	1Q 単体	2Q 単体
売上高	1,369	1,841	1,969	1,820	1,728	1,794	1,598	1,362	1,288	1,393	1,116	1,317
営業利益	△999	△1,022	△678	△436	△5	△366	59	△434	△291	△204	△146	△35
人件費（原価）	462	482	460	488	205	349	268	379	355	293	248	235
外注費	446	549	432	363	236	282	172	211	212	185	137	200
ロイヤリティ	87	67	26	17	17	2	19	5	23	0	0	48
人件費（販管費）	285	285	314	297	310	316	267	311	247	236	237	198
広告宣伝費	386	607	513	328	256	536	158	175	126	169	71	103
サーバー費	74	84	91	81	88	91	76	87	84	87	71	78
プラットフォーム手数料	361	494	532	419	407	441	342	318	289	339	286	343

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 II



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。