2020年10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　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10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 東京都千代田区大手町二丁目２番２号 アーバンネット大手町ビル13階
説明会資料名	2020年12月期第３四半期　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３四半期
決算説明資料

株式会社Aiming
（東証マザーズ：3911）

2020年10月30日

目次

1 決算概要 P. 2

2 3Qの進捗と今後の施策 P. 10

3 業績予想 P. 17

4 Appendix P. 19

© 2020 Aiming Inc.

1 決算概要

© 2020 Aiming Inc.

1. 決算概要： 損益計算書（四半期）

『DQタクト※』が好調に推移し増収
新作配信に伴い売上原価・販管費が増加するも増益、黒字転換

（単位：百万円）

	2020年12月期3Q（2020年7～9月）	2020年12月期2Q（2020年4～6月）	前四半期比	2019年12月期3Q（2019年7～9月）	前年同期比
売上高	5,759	1,317	337.2%	1,288	347.0%
売上原価	1,921	485	295.5%	636	202.0%
売上総利益	3,838	831	361.6%	652	488.5%
（売上総利益率）	66.6%	63.1%	3.5%	50.6%	16.0%
販売管理費	2,400	866	177.0%	943	154.3%
営業利益	1,438	△35	-	△291	-
（営業利益率）	25.0%	-	-	-	-
経常利益	1,430	△39	-	△291	-
（経常利益率）	24.8%	-	-	-	-
四半期純利益	1,258	△42	-	△295	-
（四半期純利益率）	21.9%	-	-	-	-

※ 2020年7月16日にサービスを開始した『ドラゴンクエストタクト』の略称。

© 2020 Aiming Inc.

『DQタクト』の増収と第7回新株予約権の行使により、現預金が増加

（単位：百万円）

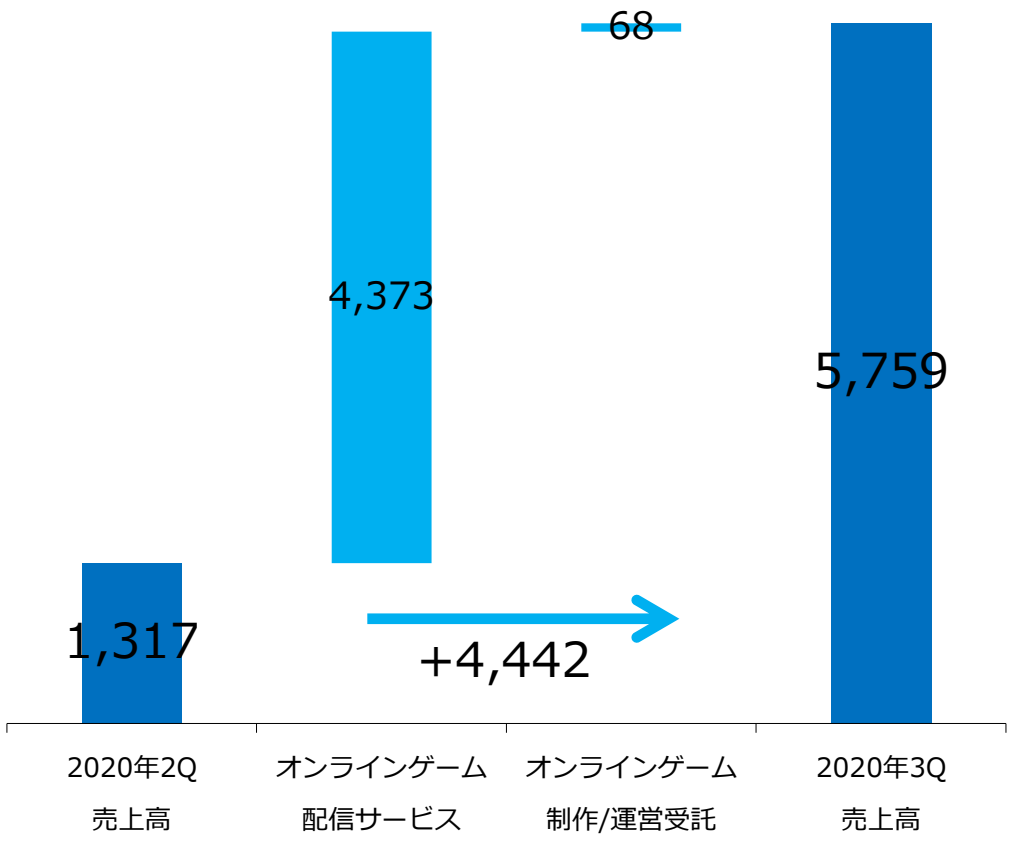
	2020年9月末	2020年6月末	前四半期比	2019年9月末	前年同期比
流動資産	5,529	3,312	66.9%	1,986	178.3%
（現金及び預金）	3,306	2,153	53.5%	1,040	217.7%
固定資産	315	312	0.8%	737	△57.2%
総資産	5,844	3,625	61.2%	2,724	114.5%
流動負債	1,365	824	65.7%	1,178	15.8%
固定負債	123	134	△7.9%	0	13462.8%
純資産	4,355	2,667	63.3%	1,544	182.0%

© 2020 Aiming Inc.

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4,442百万円の増加となった。

[オンラインゲーム配信サービス*1]

『DQタクト』が、四半期を通して、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ほか、受託案件が進捗したことにより売上の一部を計上したため。

＊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じ。

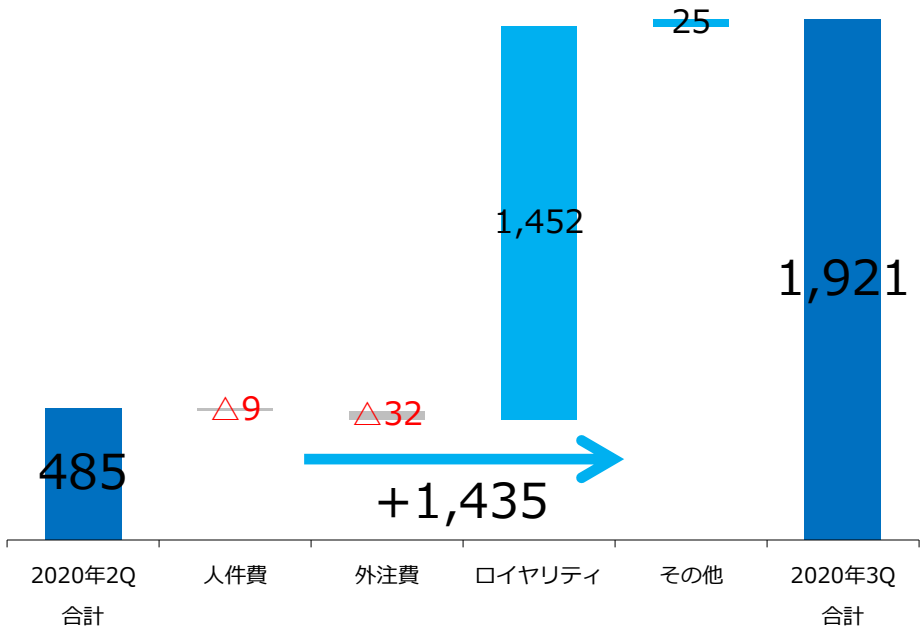
＊2　オンラインゲーム制作/運営受託･･･他企業からの受託により収益をあげるプロジェクトをまとめたもの。前四半期以前の説明資料における「受託・その他」と同じ。

© 2020 Aiming Inc.

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)

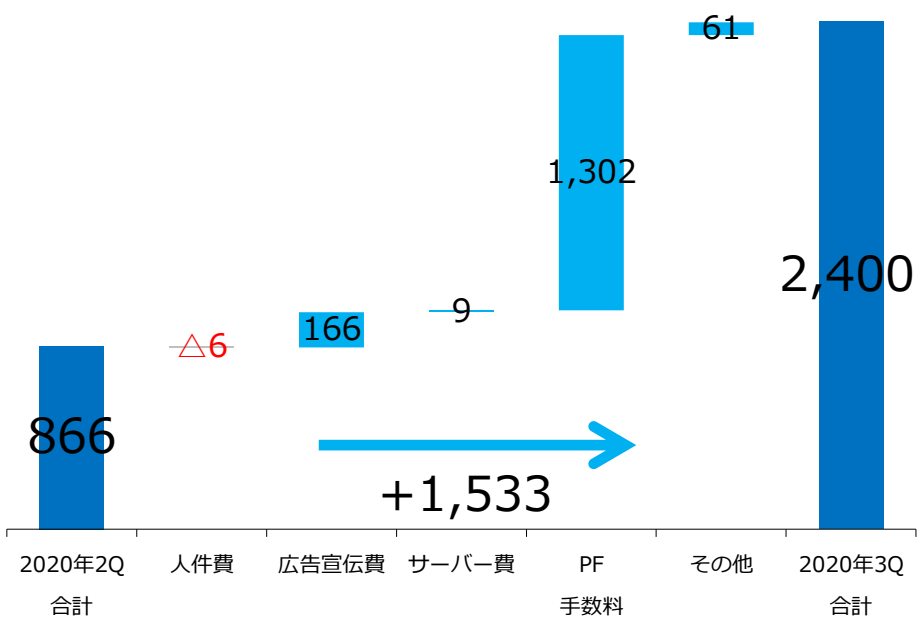


売上原価：合計1,435百万円の増加となった。

[ロイヤリティ]
『DQタクト』の売上計上に伴い発生。

販売管理費の差異分析

(単位：百万円)



販売管理費：合計1,533百万円の増加となった。

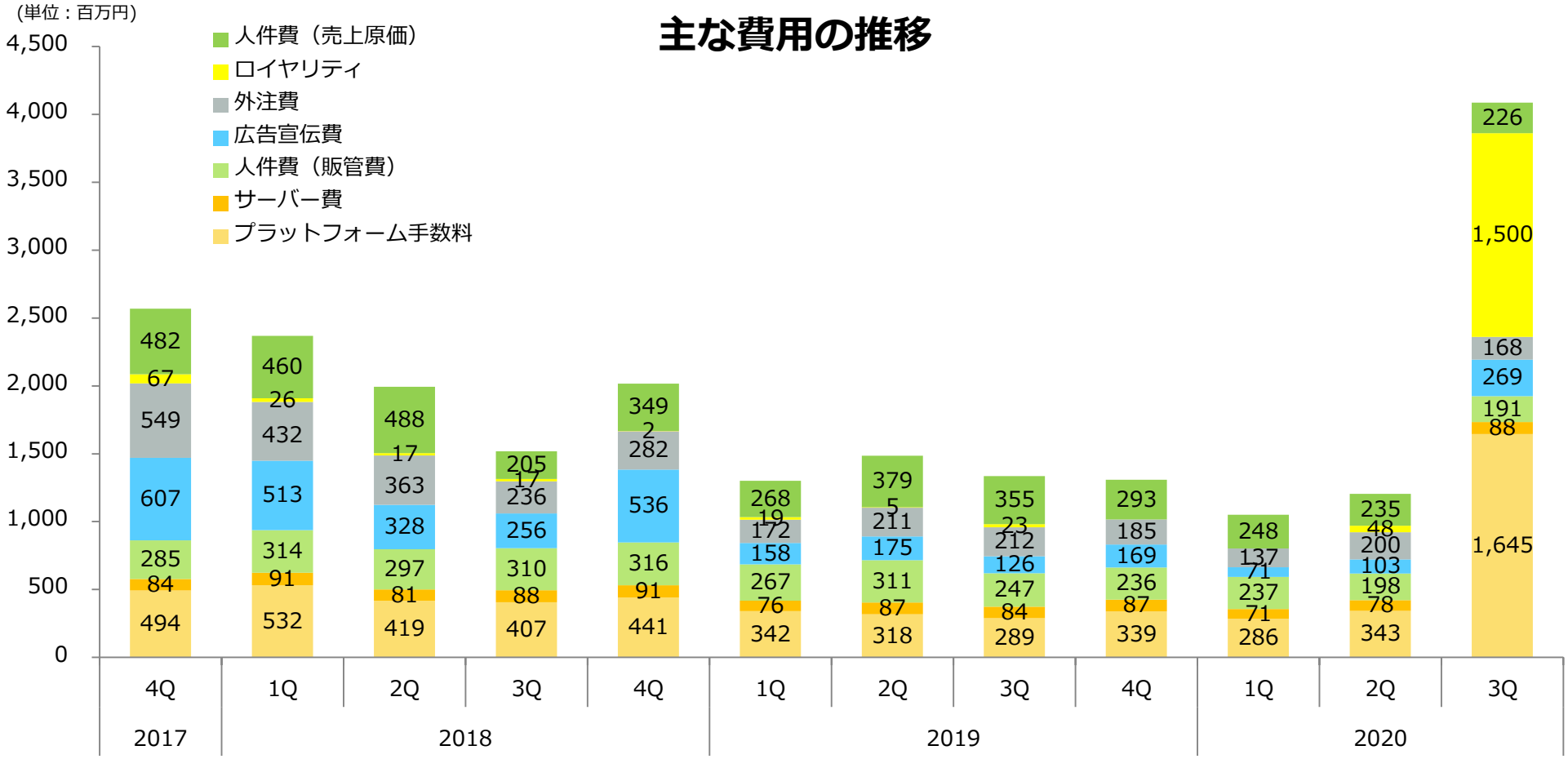
[広告宣伝費]
『DQタクト』の新作プロモーションやTVCM等を実施したため。

[PF(プラットフォーム)手数料]
売上高が増加したため。

© 2020 Aiming Inc.

1. 決算概要： 費用推移（四半期）

『DQタクト』のサービス開始に伴い、ロイヤリティとプラットフォーム手数料が大幅に増加

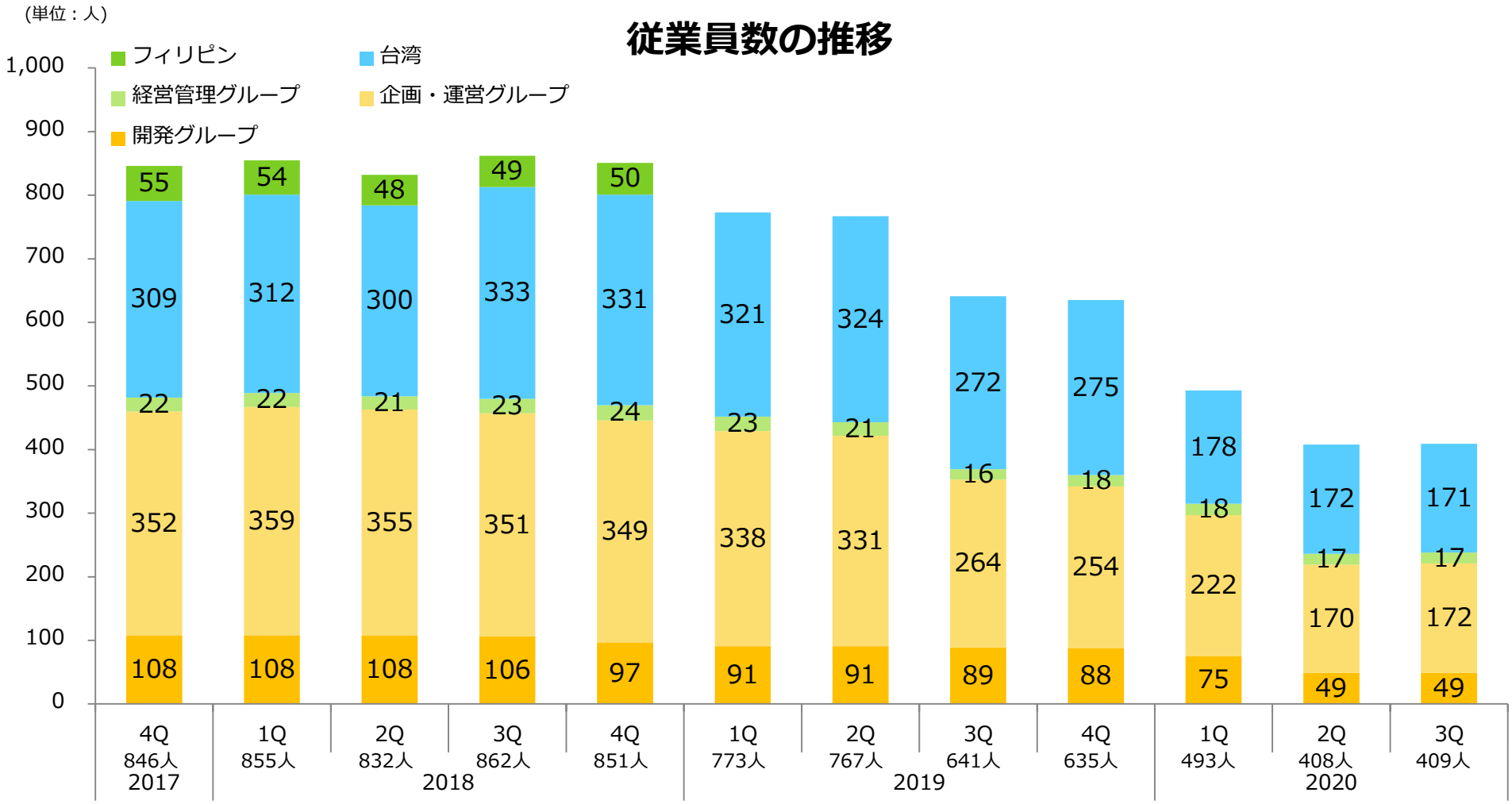


※ 売上原価の人件費はエンジニア及びサービス開始前のプロジェクトに携わる企画等の人員分、販管費の人件費はサービス開始後のプロジェクトに携わる人員分と管理部門の人員分です。

※ 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。

© 2020 Aiming Inc.

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。

© 2020 Aiming Inc.

見込んでいた受託案件の検収が翌四半期に後ろ倒しとなるも、『DQタクト』が好調に推移した結果、売上・利益ともに達成

（単位：百万円）

	2020年12月期3Q（2020年7～9月）		
	実績	業績予想	達成率
売上高	5,759	5,352	7.6%
売上原価	1,921	1,901	1.0%
売上総利益	3,838	3,450	11.2%
販売管理費	2,400	2,267	5.8%
営業利益	1,438	1,183	21.6%
経常利益	1,430	1,183	20.9%
四半期純利益	1,258	1,045	20.4%

© 2020 Aiming Inc.

2 3Qの進捗と今後の施策

© 2020 Aiming Inc.

2. 3Q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	● 『剣と魔法のログレス いにしえの女神』は、新たなコンテンツの追加や「エレメンタルストーリー」とのコラボレーションを実施 ● 『キャラバンストーリーズ』は、全プラットフォームで「炎炎ノ消防隊」コラボレーションを実施 ● 『DQタクト』（企画・制作：スクウェア・エニックス、開発：Aiming）は、「ドラゴンクエストⅠ」、「ドラゴンクエストⅢ」イベントを開催
開発中のタイトル	● 『無職転生～ゲームになっても本気だす～』の開発・運営を担当していることを発表
その他	● 『DQタクト』グローバル版の開発に協力していることを発表

© 2020 Aiming Inc.

四半期を通して、高いセールス順位を記録
加えて、グローバル版の開発に協力していることを発表

© 2020 Aiming Inc.

2. 3Qの進捗と今後の施策： パイプライン

2020年

開発中

1本

- 受託案件

配信済み

1本

- 『DQタクト』

2021年以降配信

2本

- 『Project:R （仮題）』（共同）
- 『無職転生～ゲームになっても本気だす～』（受託）

※ 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。

© 2020 Aiming Inc.

株式会社ビーグリーより発表された
『無職転生～ゲームになっても本気だす～』の開発・運営を担当

© 2020 Aiming Inc.

2. 3Qの進捗と今後の施策： グロース・キャピタルとの取り組み

21.2億円の資金調達に続き、当社タイトルの成長を目的とした マーケティング分野での取り組みを業務提携に基づきグロース・キャピタルと実施

Aiming ⟷ Growth Capital

2020年3月6日業務提携契約を締結

当社の課題・伸び代へのチャレンジおよび効果の高いプロモーション施策を実施

業務提携先の会社概要

会社名	グロース・キャピタル株式会社
代表取締役	嶺井 政人
事業内容	• 上場企業の資金調達支援 • 調達資金を活用した、M&A・スタートアップ投資・新規事業・マーケティング等の非連続な成長の支援

2020年4Qから約1年、グロース・キャピタルが約87百万円を上限に本取り組みに投資※

課題解決へのアプローチ

外部環境の変化によって発生した対応すべき課題

当社やアプリ業界が対面する課題
2021年初頭に実施されるiOS14におけるIDFA（広告識別子）オプトイン化によるリテンション施策の選択肢の減少、広告のトラッキング精度低下の懸念

伸び代へのチャレンジ

当社として経験は少ないが他社で成功例がある伸び代

当社タイトルの伸び代例
Vtuberや配信者等インフルエンサーを活用したバイラルマーケティング

効果の高いプロモーション

過去実績に基づく高い効果が期待できるプロモーション施策の実施

※ グロース・キャピタルが負担する本取り組みへの支援金額上限は87,329,933円（税込み）、実施期間は2021年9月29日もしくは支援金額が上限に達したときのいずれか早い日迄です。

© 2020 Aiming Inc.

2. 3Q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。

© 2020 Aiming Inc.

3 業績予想

© 2020 Aiming Inc.

3. 業績予想： 2020年12月期 第４四半期業績予想

（単位：百万円）

	2020年12月期 4Q業績予想	2020年12月期 3Q実績	前四半期 増減額	前四半期比
売上高	3,435	5,759	△2,324	△40.4%
売上原価	1,357	1,921	△564	△29.4%
売上総利益	2,077	3,838	△1,760	△45.9%
販売管理費	1,777	2,400	△622	△25.9%
営業利益	300	1,438	△1,137	△79.1%
経常利益	296	1,430	△1,133	△79.3%
四半期純利益	248	1,258	△1,009	△80.2%

[売上高]
『DQタクト』の売上推移を考慮し、減収予想とした。

[営業利益]
決算賞与を見込むことから人件費は一時的に増加。売上高の減少に伴った費用（主にロイヤリティやプラットフォーム手数料）は減少するものの、減益予想とした。

※ 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。

© 2020 Aiming Inc.

4 Appendix

© 2020 Aiming Inc.

4. Appendix： 会社概要

会社概要	
会社名	株式会社Aiming
設立	2011年5月12日
資本金	4,282百万円
従業員数	409名（単体）

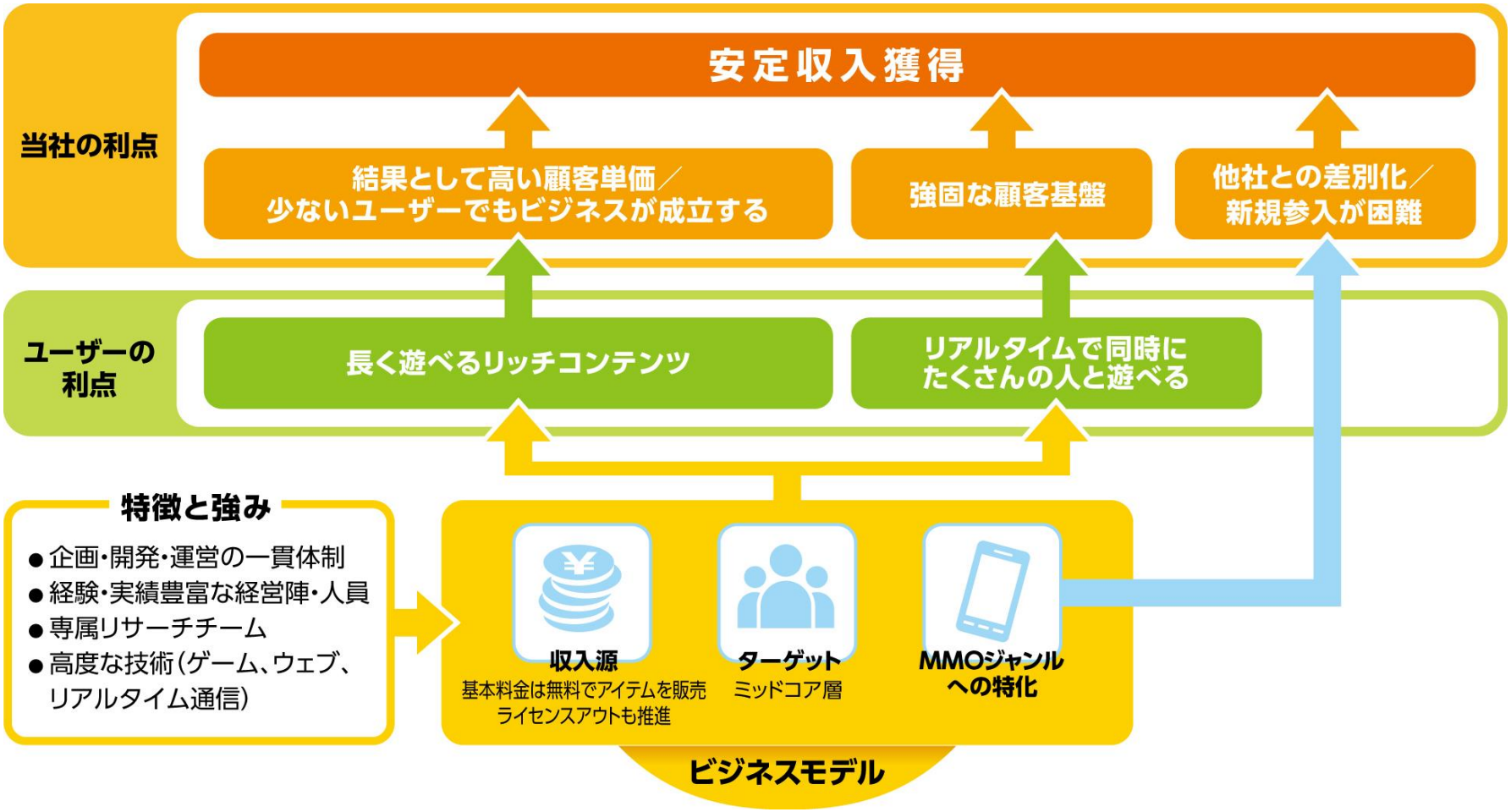
役職	氏名	生年月	主な職歴
CEO	椎葉　忠志	1973年12月	テクモ、ゲームオン
COO	萩原　和之	1973年12月	セガ、ゲームオン
CFO	田村　紀貴	1977年3月	サクセス

※ 資本金、従業員数（アルバイトを含む）は2020年9月30日時点のものです。

© 2020 Aiming Inc.

4. Appendix： ビジネスモデル概要図

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。



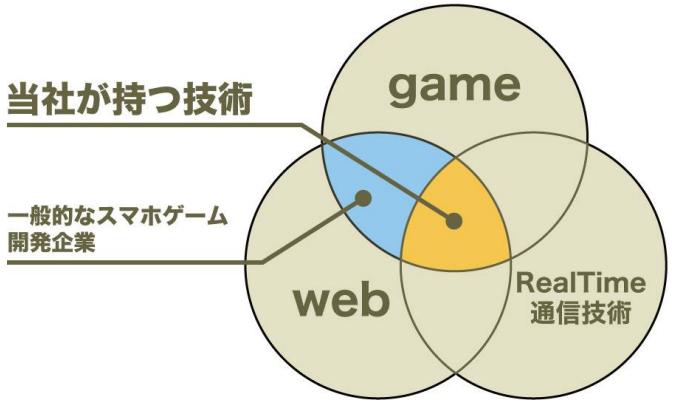
© 2020 Aiming Inc.

4. Appendix： Aimingの強み

経験と実績

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

目利きカ/レビューカ

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

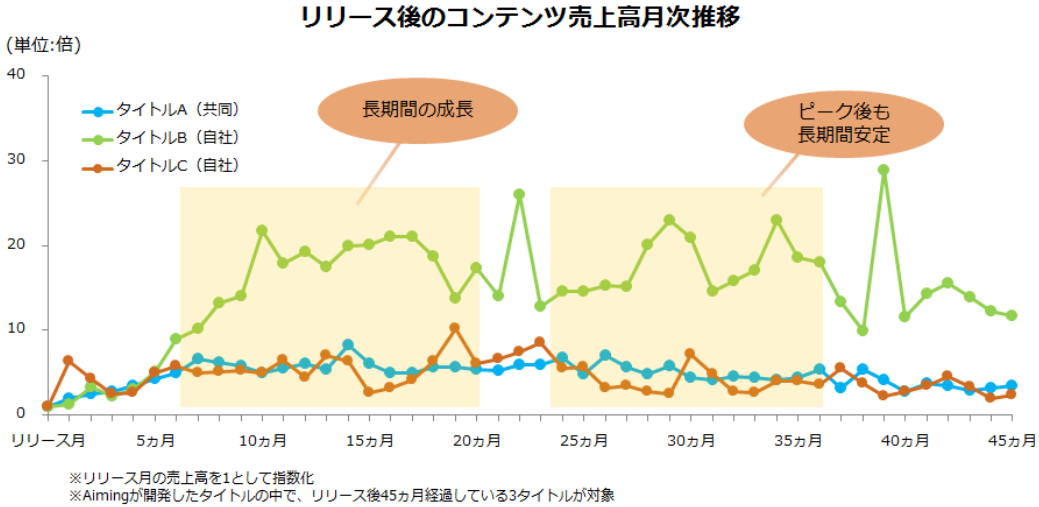
ゲーヲタ採用

開発するゲームの面白さを底上げする
独自の採用基準

© 2020 Aiming Inc.

4. Appendix： 得意とするゲームジャンル

「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。

© 2020 Aiming Inc.

4. Appendix： サービス中のタイトル一覧

2013年

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)

2017年

2018年

2020年

© 2020 Aiming Inc.

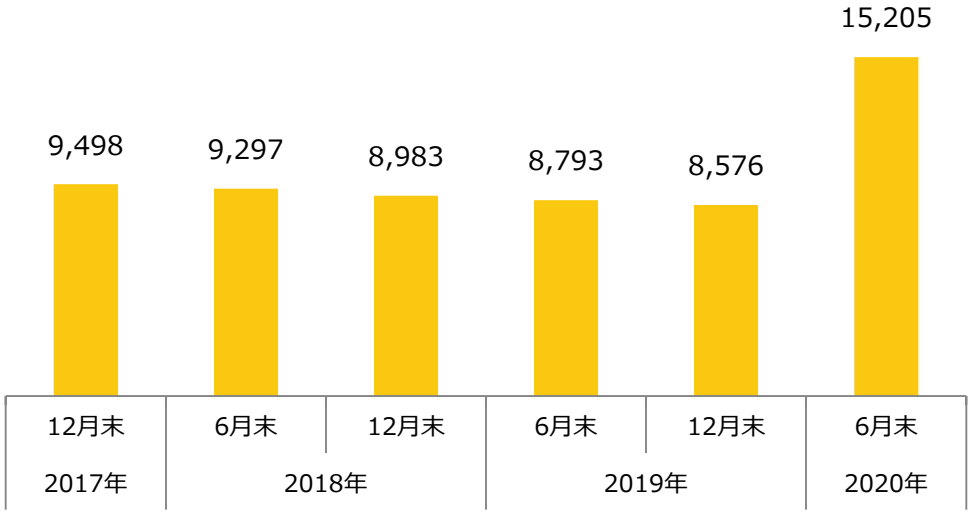
4. Appendix： 株主の情報（2020年6月末時点）

大株主の状況

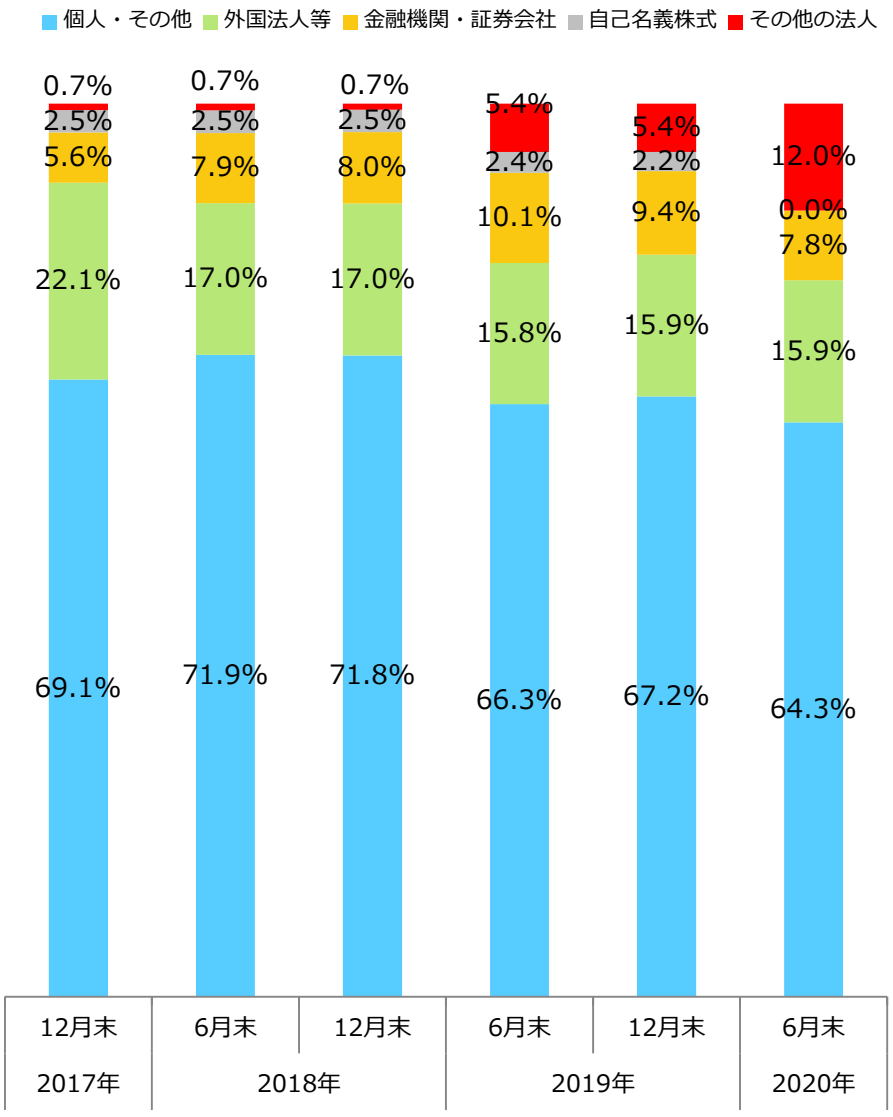
株主名	所有株式数（株）	持株比率（%）
椎葉　忠志	5,555,000	14.2
IMAGE TECHNOLOGY INVESTMENT LIMITED	2,921,001	7.5
グロース・キャピタル株式会社	2,600,000	6.6
インキュベイトファンド１号投資事業有限責任組合	1,983,673	5.0
ディライトワークス株式会社	1,740,100	4.4
TOKAI TOKYO SECURITIES (ASIA) LIMITED	1,266,000	3.2
株式会社SBI証券	693,821	1.7
YJ1号投資事業組合	666,500	1.7
楽天証券株式会社	566,500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



© 2020 Aiming Inc.

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。

© 2020 Aiming Inc.

4. Appendix： 経営指標（四半期）

（単位：百万円）

	2017年	2018年				2019年				2020年		
	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	3Q 単体
売上高	1,841	1,969	1,820	1,728	1,794	1,598	1,362	1,288	1,393	1,116	1,317	5,759
営業利益	△1,022	△678	△436	△5	△366	59	△434	△291	△204	△146	△35	1,438
人件費（原価）	482	460	488	205	349	268	379	355	293	248	235	226
外注費	549	432	363	236	282	172	211	212	185	137	200	168
ロイヤリティ	67	26	17	17	2	19	5	23	0	0	48	1,500
人件費（販管費）	285	314	297	310	316	267	311	247	236	237	198	191
広告宣伝費	607	513	328	256	536	158	175	126	169	71	103	269
サーバー費	84	91	81	88	91	76	87	84	87	71	78	88
プラットフォーム手数料	494	532	419	407	441	342	318	289	339	286	343	1,645

© 2020 Aiming Inc.

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.
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.
無職転生～ゲームになっても本気だす～	©理不尽な孫の手/MFブックス/「無職転生」製作委員会 ©2020 Beaglee Inc./© GREE, Inc./Powered by Pokelabo

※「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。

© 2020 Aiming Inc.

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。

© 2020 Aiming Inc.