



2020年4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4月28日 20:00 (動画公開日時)
開催方法	決算説明動画の配信
動画掲載場所	自社ホームページ (https://ir.aiming-inc.com/)
動画 URL	https://webcast.net-ir.ne.jp/39112004/index.html
説明会資料名	2020年12月期第1四半期 決算説明会

【添付資料】

1. 決算説明動画において使用した資料

**2020年12月期 第1四半期
決算説明資料**



**株式会社Aiming
(東証マザーズ：3911)**

2020年4月28日

1	決算概要	P. 2
2	1Qの進捗と今後の施策	P. 10
3	業績予想	P. 15
4	Appendix	P. 17

1

決算概要

1. 決算概要： 損益計算書（四半期）



周年イベントの反動を受け減収 外注費や広告宣伝費の抑制により、営業赤字減少

(単位：百万円)

	2020年12月期1Q (2020年1～3月)	2019年12月期4Q (2019年10～12月)	前四半期比	2019年12月期1Q (2019年1～3月)	前年同期比
売上高	1,116	1,393	△19.9%	1,598	△30.2%
売上原価	424	581	△27.0%	525	△19.3%
売上総利益	692	812	△14.7%	1,073	△35.5%
(売上総利益率)	62.0%	58.3%	3.7%	67.1%	△5.1%
販売管理費	838	1,016	△17.5%	1,013	△17.3%
営業利益	△146	△204	-	59	-
(営業利益率)	-	-	-	3.7%	-
経常利益	△148	△198	-	54	-
(経常利益率)	-	-	-	3.4%	-
四半期純利益	△155	△436	-	48	-
(四半期純利益率)	-	-	-	3.0%	-

1. 決算概要： 貸借対照表（四半期）



第7回新株予約権の行使が進み、現預金が増加 借入金の返済や特別退職金(台湾)等の支払いにより、流動負債が減少

(単位：百万円)

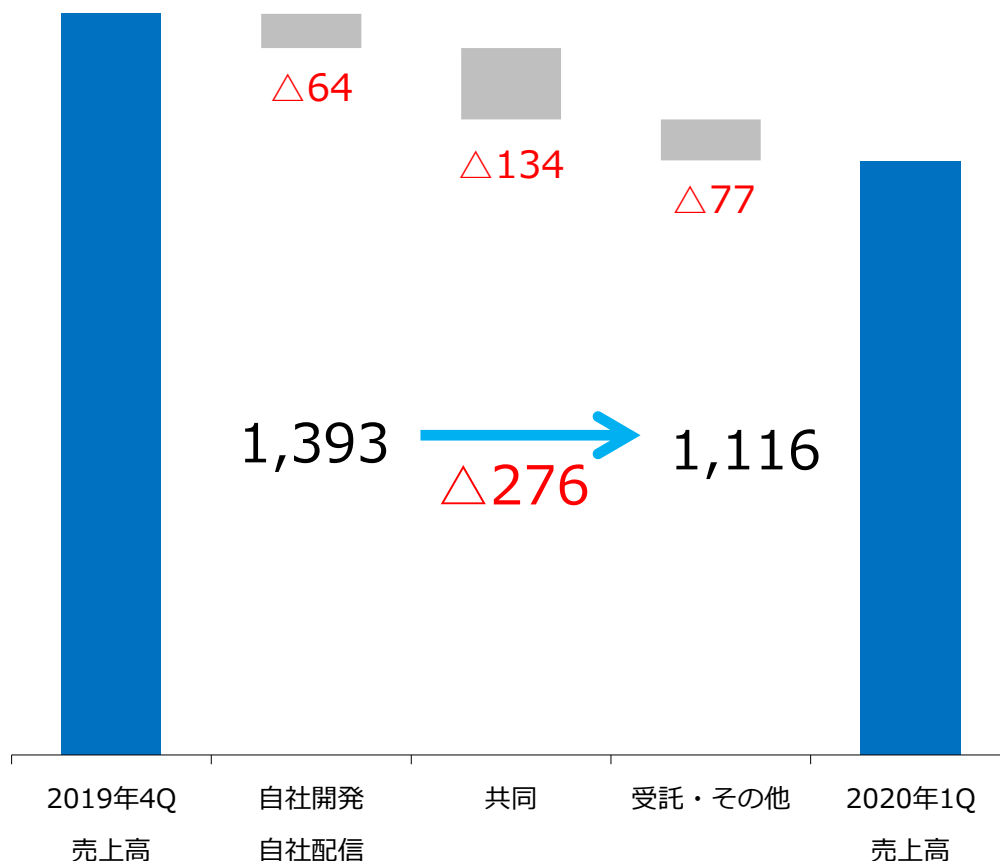
	2020年3月末	2019年12月末	前四半期比	2019年3月末	前年同期比
流動資産	2,074	1,834	13.1%	4,619	△55.1%
（現金及び預金）	1,340	860	55.9%	3,253	△58.8%
固定資産	376	414	△9.1%	474	△20.7%
総資産	2,451	2,249	9.0%	5,094	△51.9%
流動負債	799	1,066	△25.0%	1,293	△38.1%
固定負債	144	75	92.6%	1,453	△90.0%
純資産	1,506	1,107	36.1%	2,347	△35.8%

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276百万円の減少となった。

[自社開発・自社配信]
『キャラスト※1』の周年イベント効果がなくなり、ARPPUが低下したため。

[共同]
『ログレス※2』の周年イベント効果がなくなったことに加えて、『ログスト※3』の運営主体を自社に移管したため。

[受託・その他]
運営受託タイトルがサービス終了となったため。

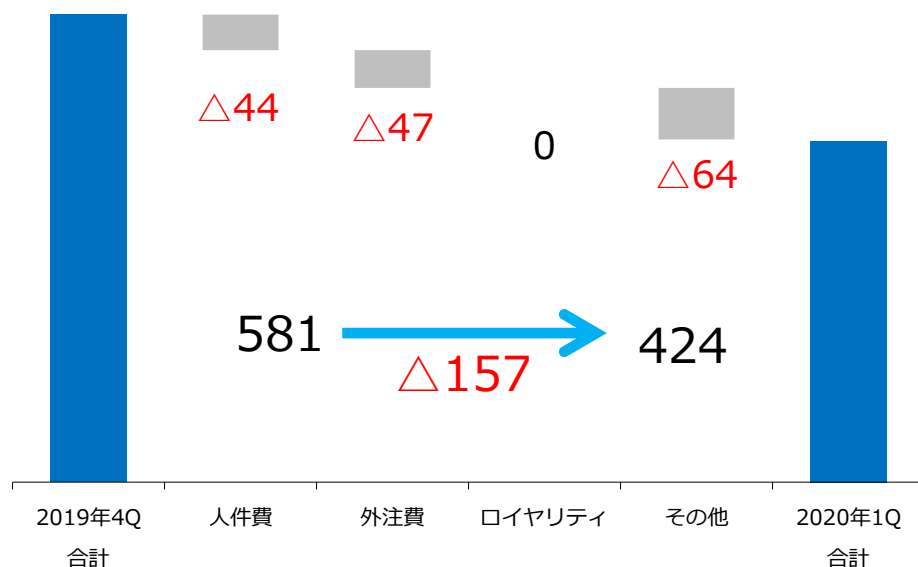
- ※ 1 2017年11月28日にサービスを開始した『CARAVAN STORIES』の略称。
- ※ 2 2013年12月17日にサービスを開始した『剣と魔法のログレス いにしえの女神』の略称。
- ※ 3 2019年9月18日にサービスを開始した『ログレス物語（ストーリーズ）』の略称。

1. 決算概要： コスト分析（四半期）



(単位：百万円)

売上原価の差異分析



売上原価：合計157百万円の減少となった。

[人件費]

共同事業の相手先負担分が一時的に増加したため。

[外注費]

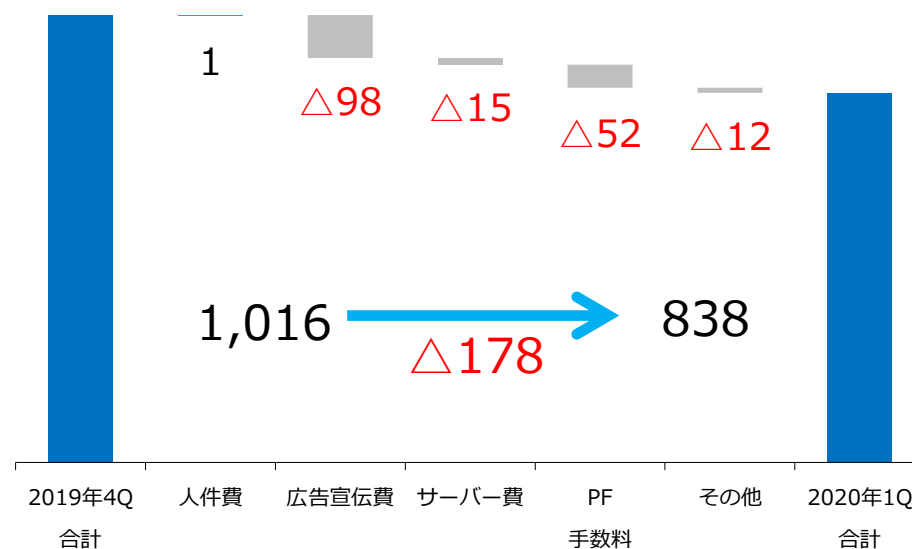
『キャラスト』の開発工数が減少したため。

[その他]

契約内容の見直しにより、受託タイトルの開発費用を棚卸資産としたため。

(単位：百万円)

販売管理費の差異分析



販売管理費：合計178百万円の減少となった。

[広告宣伝費]

前四半期にあった周年イベントのプロモーションと『ログスト』の新規獲得プロモーションがなくなったため。

[PF(プラットフォーム)手数料]

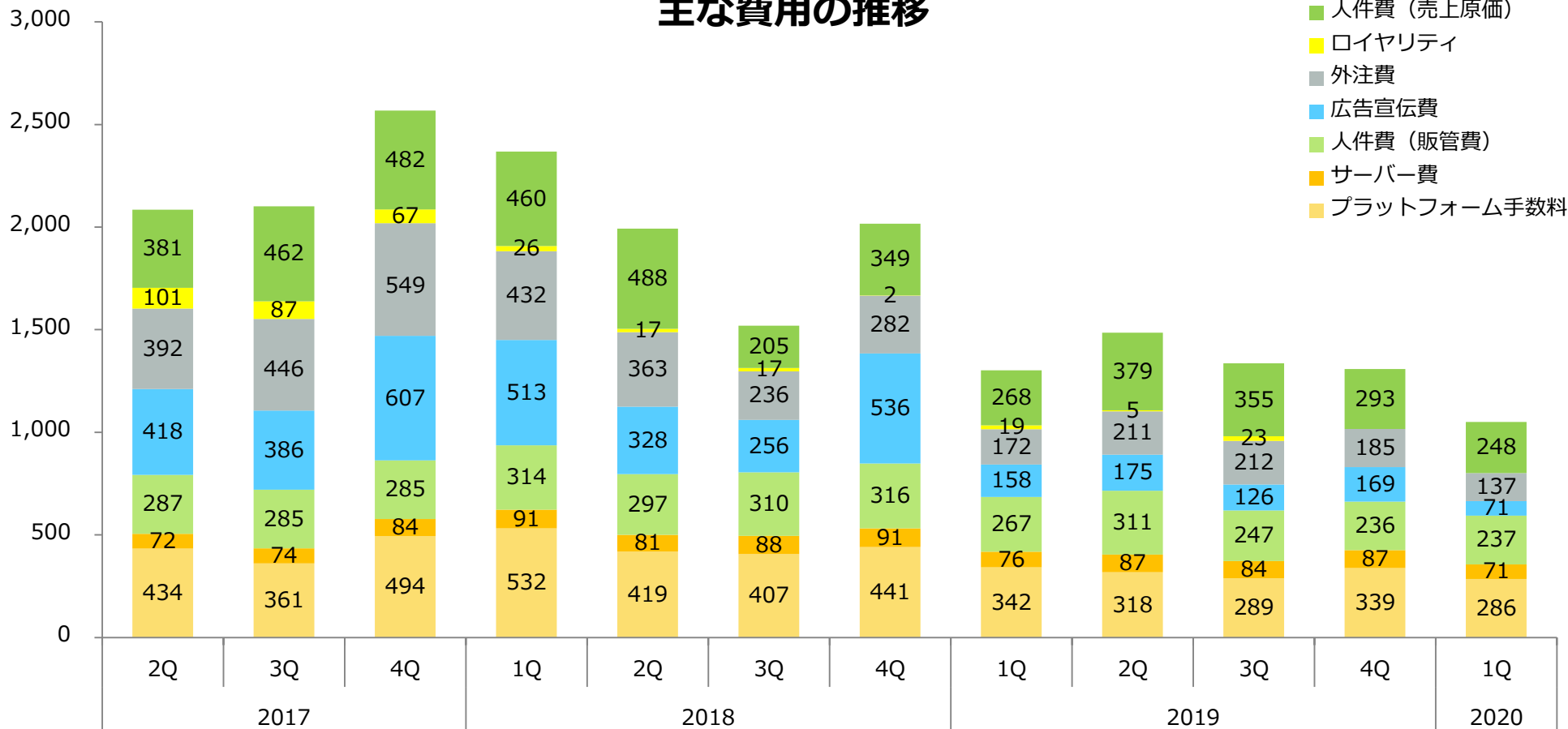
売上が減少したため。

1. 決算概要： 費用推移（四半期）



台湾スタジオの規模縮小や大阪スタジオの譲渡による 費用削減効果は、第2四半期以降にあらわれる見込み

(単位：百万円)



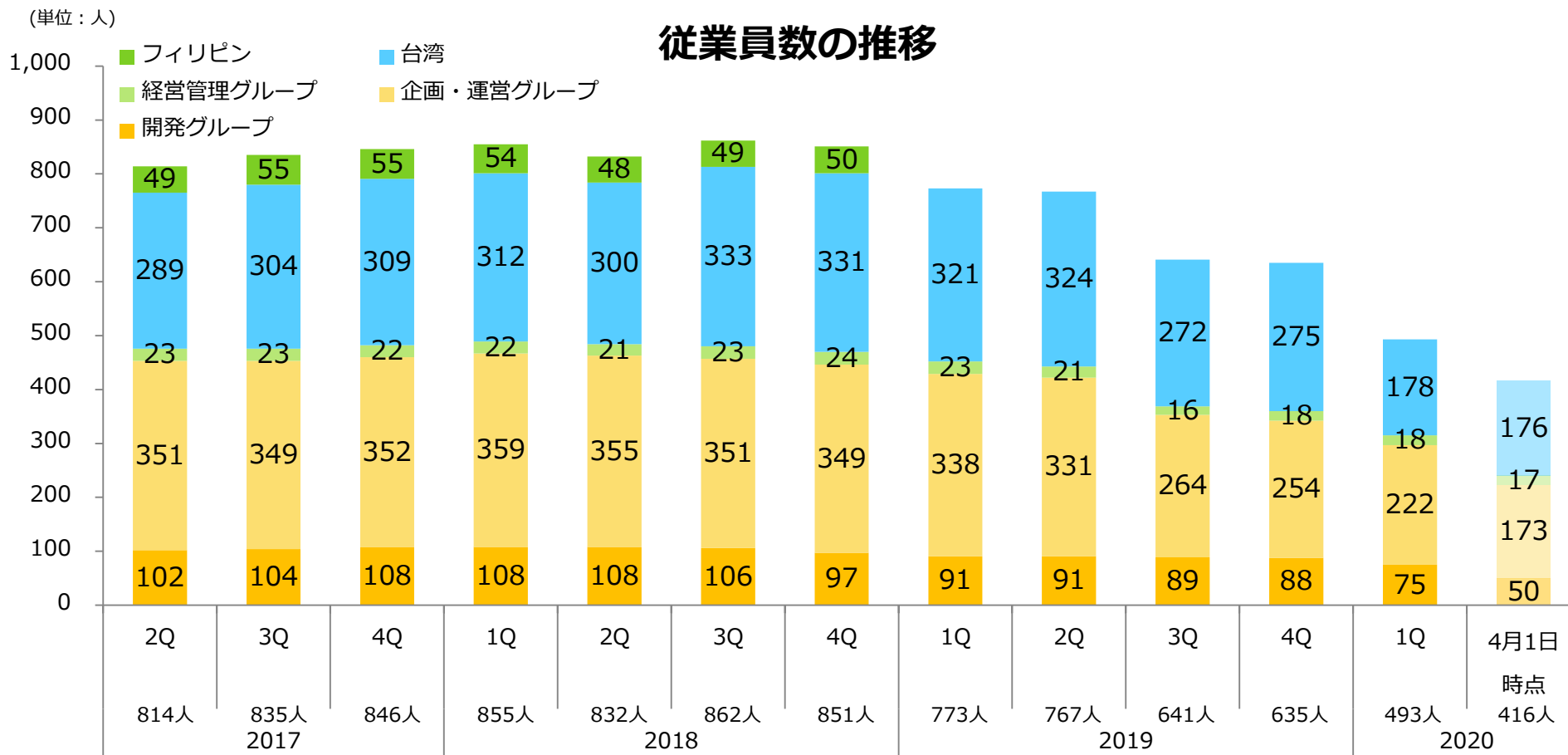
※ 売上原価の人件費はエンジニア及びサービス開始前のプロジェクトに携わる企画等の人員分、販管費の人件費はサービス開始後のプロジェクトに携わる人員分と管理部門の人員分です。

※ 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）



第1四半期に実施した台湾スタジオの規模縮小と4月1日に大阪スタジオを譲渡したことで、従業員数は416人まで減少



※ 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）



『ログレス』のKPIが低調に推移したため、売上は未達
外注費や広告宣伝費を抑制し、営業赤字は予想を下回る

(単位：百万円)

	2020年12月期 1 Q (2020年1～3月)		
	実績	業績予想	達成率
売上高	1,116	1,170	△4.6%
売上原価	424	484	△12.5%
売上総利益	692	686	1.0%
販売管理費	838	888	△5.6%
営業利益	△146	△202	-
経常利益	△148	△202	-
四半期純利益	△155	△205	-

2

1Qの進捗と今後の施策

2. 1Q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、周年イベントの反動を受け、課金者数が減少。新機能の実装やIPコラボレーションを通じてアクティブユーザー数を増やし、課金者数の改善に取り組む
- 『キャラスト』は、韓国版のサービスを開始。配信・運営・プロモーション等は中国XD社が担当し、当社は売上に応じたロイヤリティ収入を得る
- 『ログスト』は、2020年3月1日に配信・運営を当社へ移管



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）は、2020年2月27日～3月5日にクローズドβテストを実施

その他

- 受託案件について、契約締結を進めているものや受注に向けてトライアルに取り組んでいるものが複数あります。

2. 1Q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	1 本 ●『Project:R』（仮題） （共同/Shanghai Giant Network Technology）	1 本 ●タイトル未定 （共同/ディライトワークス）
I P	1 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）	

- ※ 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す。

2. 1Qの進捗と今後の施策： 2020年の方針の進捗状況



①黒字化に向けた拠点構造改革によるコスト削減

大阪スタジオ の譲渡

- 2020年4月1日に株式会社ドキドキグルーヴワークスに譲渡（譲渡対価5,645千円）
 - 2019年12月末時点の大阪スタジオの従業員数と比較して、124人減少
- ※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：ドキドキグルーヴワークスとなりますが、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 東京スタジオ の人員適正化

- 2019年12月末時点の従業員数と比較して、台湾スタジオは99人減少

②収益基盤の確立と財務体質の改善

資金調達

- 第7回新株予約権の行使が進み、483,877千円の資金を新たに調達
- 2020年3月25日に、資金需要及び株価水準を勘案し、2020年4月1日から2020年5月15日まで行使停止指定を実施

2. 1Q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2月18日より段階的に在宅勤務へ移行しており、現在は、原則、全従業員を在宅勤務体制としております

※今後の感染状況を踏まえて、期間延長等を都度判断いたします。

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2四半期業績予想



(単位：百万円)

	2020年12月期 2Q業績予想	2020年12月期 1Q実績	前四半期 増減額	前四半期比
売上高	1,238	1,116	122	10.9%
売上原価	669	424	245	57.8%
売上総利益	569	692	△122	△17.7%
販売管理費	788	838	△49	△5.9%
営業利益	△219	△146	△72	-
経常利益	△219	△148	△70	-
四半期純利益	△222	△155	△66	-

[売上高]

前四半期に見直しとなった受託案件の契約締結を見込んでいるため、増収予想とした。

[営業利益]

上記受託案件の開発費に加えて、前四半期に一時的に増加した共同事業の相手先負担分の減少による売上原価の増加を見込んでおり、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。

4 Appendix



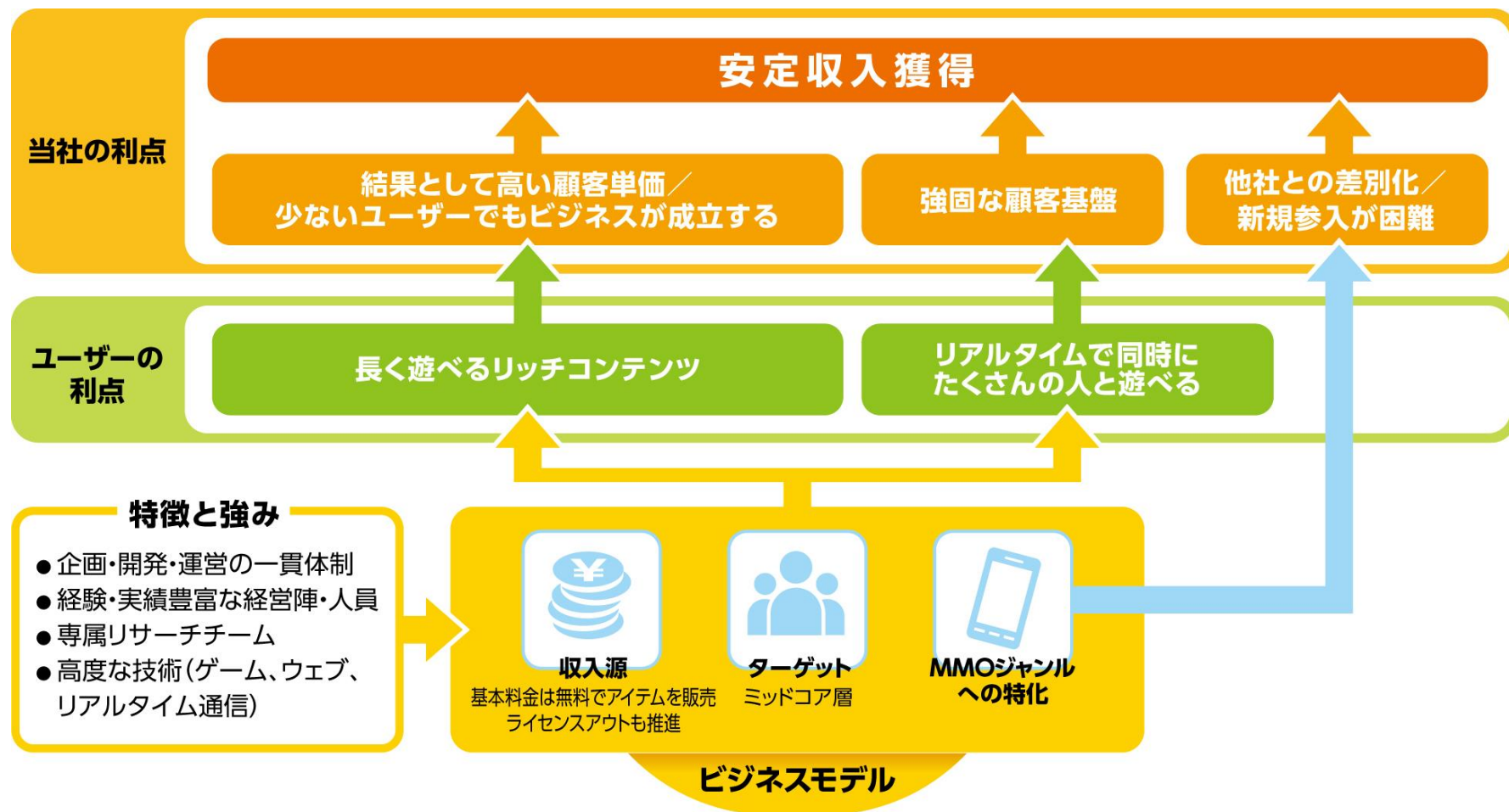
会社概要

会社名	株式会社Aiming
設立	2011年5月12日
資本金	3,463百万円
従業員数	416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2020年4月1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

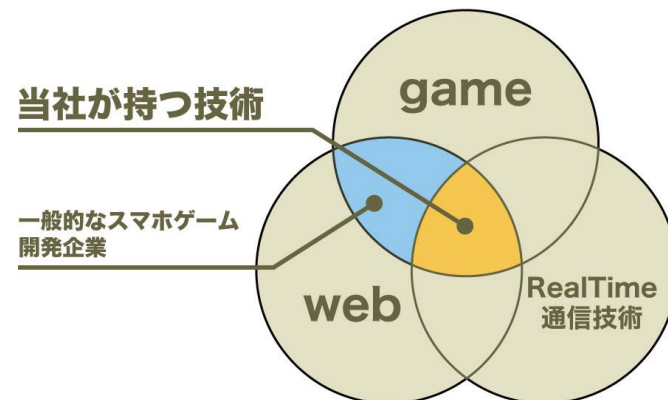


CEO

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

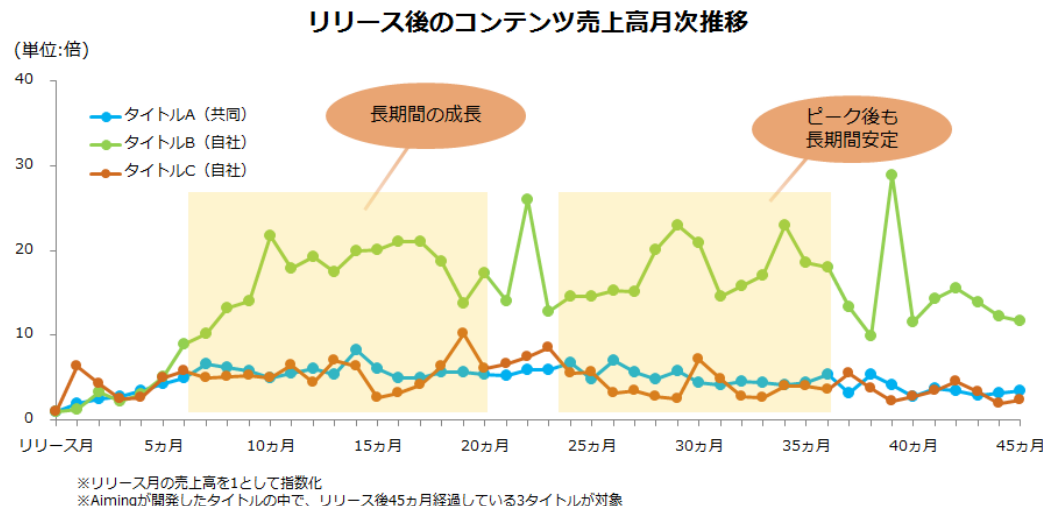


開発するゲームの面白さを底上げする
独自の採用基準

「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



2019年

4. Appendix : 株主の情報（2019年12月末時点）

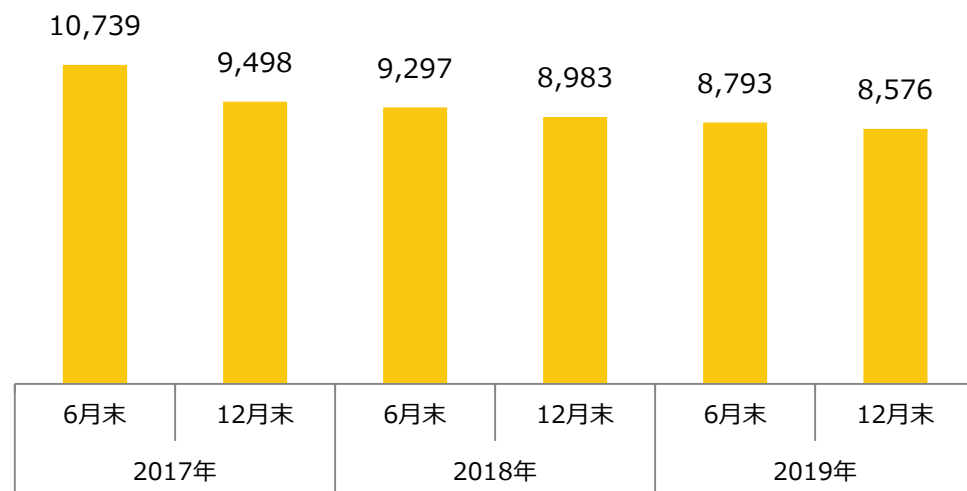


大株主の状況

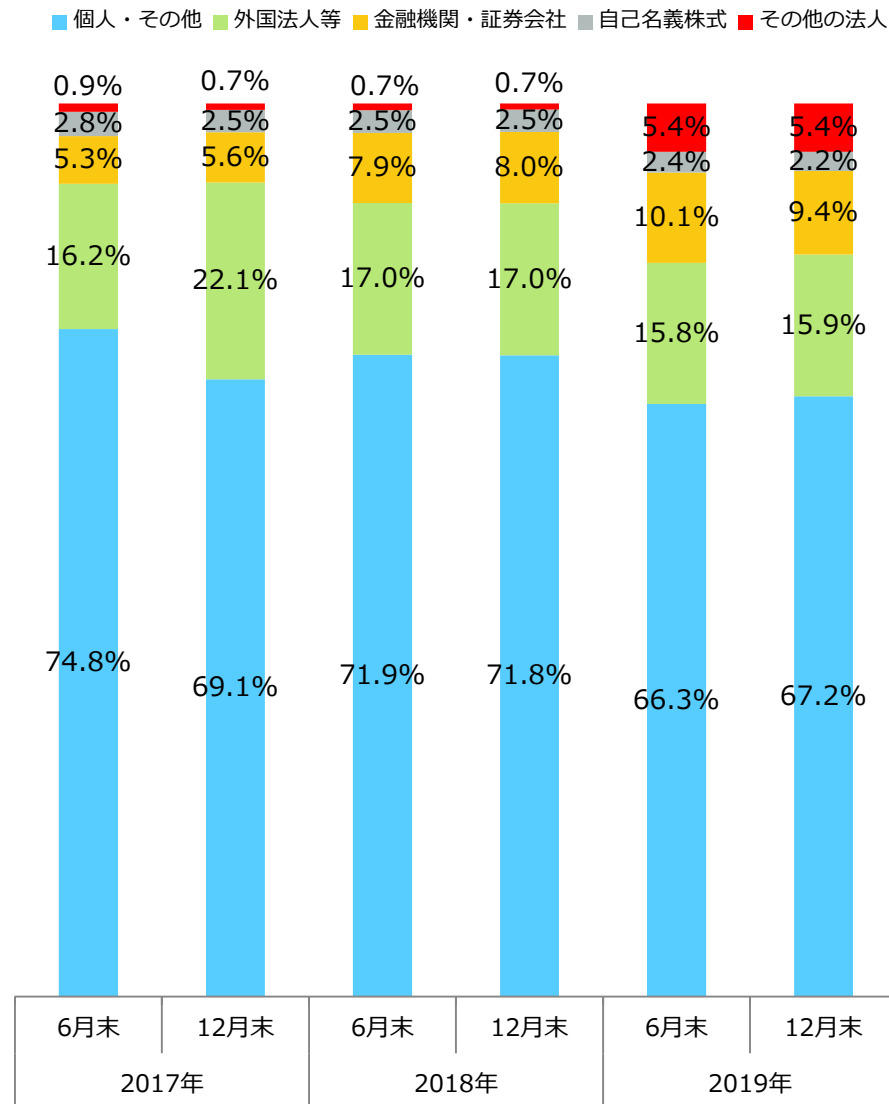
株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
椎葉 忠志	8,155,000	22.5
インキュベイトファンド1号投資事業有限責任組合	4,934,073	13.6
IMAGE TECHNOLOGY INVESTMENT LIMITED	2,921,001	8.0
ディライトワークス株式会社	1,740,100	4.8
TOKAI TOKYO SECURITIES (ASIA) LIMITED	1,266,400	3.4
株式会社SBI証券	1,230,435	3.3
株式会社Aiming	781,500	2.1
YJ1号投資事業組合	666,500	1.8
カブドットコム証券株式会社	598,600	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				2020年
	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	1Q 単体
売上高	1,559	1,369	1,841	1,969	1,820	1,728	1,794	1,598	1,362	1,288	1,393	1,116
営業利益	△793	△999	△1,022	△678	△436	△5	△366	59	△434	△291	△204	△146
人件費（原価）	381	462	482	460	488	205	349	268	379	355	293	248
外注費	392	446	549	432	363	236	282	172	211	212	185	137
ロイヤリティ	101	87	67	26	17	17	2	19	5	23	0	0
人件費（販管費）	287	285	285	314	297	310	316	267	311	247	236	237
広告宣伝費	418	386	607	513	328	256	536	158	175	126	169	71
サーバー費	72	74	84	91	81	88	91	76	87	84	87	71
プラットフォーム手数料	434	361	494	532	419	407	441	342	318	289	339	286

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。