

Company Profile

会社概要 (2015年12月31日現在)

会社名

株式会社Aiming (エイミング)
(英語表記 Aiming Inc.)

代表者

椎葉 忠志

設立日

2011年5月12日

資本金

2,925,080,500円

従業員数

603名(連結、アルバイト含む)

主な業務内容

オンラインゲーム制作、オンラインゲームプロデュース

所在地

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-1-1
新宿メインタワー9F

役員 (2016年3月30日現在)

代表取締役社長 CEO	椎葉 忠志
取締役 CFO	渡瀬 浩行
取締役 COO	萩原 和之
取締役(社外取締役)	赤浦 徹
取締役(社外取締役)	武市 智行
取締役(社外取締役)	Shin Joon Oh(シン ジュノ)
常勤監査役(社外監査役)	菅谷 和彦
常勤監査役(社外監査役)	石崎 秀樹
監査役(社外監査役)	上杉 昌隆

沿革

2011年 5月	株式会社Aiming 設立
2011年 6月	ONE-UP株式会社から大阪スタジオ譲受 株式会社マーベラスと業務提携
2011年 8月	本店を東京都港区から新宿区へ移転
2012年 2月	台湾に支店を設立
2012年 4月	フィリピンに子会社を設立
2013年 2月	株式会社セガネットワークスと業務提携
2013年 9月	本店を新宿区から渋谷区へ移転
2014年11月	Tencentグループと業務提携
2015年 3月	東証マザーズ上場

株式会社Aiming

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-1-1
新宿メインタワー9F

aiming-inc.com



Stock Information

株式の状況 (2015年12月31日現在)

株式数

発行可能株式総数	60,000,000株
発行済株式総数	34,439,000株

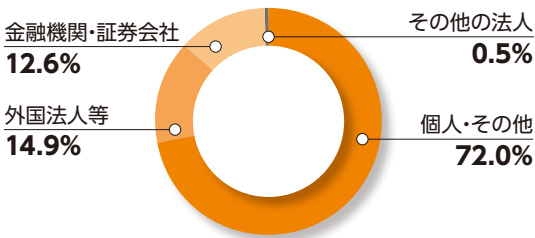
株主数

10,935名

大株主の状況(上位10名)

株主名	所有株式数(株)	持株比率(%)
椎葉 忠志	8,155,000	23.6
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	14.3
IMAGE TECHNOLOGY INVESTMENT LIMITED	2,921,001	8.4
株式会社SBI証券	1,420,700	4.1
DEUTSCHE BANK AG LONDON- PB NON-TREATY CLIENTS 613	876,500	2.5
ジャフコ・スーパーV3 共有投資事業有限責任組合	705,026	2.0
YJ1号投資事業組合	666,500	1.9
武市 智行	435,000	1.2
みずほ証券株式会社	392,500	1.1
東海東京証券株式会社	315,000	0.9

所有者別株式分布状況 ※当社の役員、従業員を含む



株主メモ

証券コード	3911
上場証券取引所	東京証券取引所マザーズ
事業年度	1月1日から12月31日まで
定時株主総会	毎事業年度の末日翌日から3カ月以内
基準日	12月31日
剰余金の配当の基準日	3月31日、6月30日、9月30日、12月31日
1単元の株式数	100株
株主名簿管理人	三菱UFJ信託銀行株式会社 東京都千代田区丸の内一丁目4番5号
事務取扱場所	東京都千代田区丸の内一丁目4番5号 三菱UFJ信託銀行株式会社
郵便物送付先 および電話照会先	〒137-8081 東京都江東区東砂7丁目10番11号 三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 電話: 0120-232-711 (フリーダイヤル)
取次所	三菱UFJ信託銀行株式会社 全国各支店
公告掲載方法	電子公告により行います。 公告掲載URL: http://aiming-inc.com/ やむを得ない事由により電子公告ができない場合は、日本経済新聞に掲載して行います。
株主に対する特典	該当事項はありません。

(ご注意)

- 株主さまの住所変更、買取請求その他各種手続きにつきましては、原則、口座を開設されている口座管理機関(証券会社等)で承ることとなっております。口座を開設されている証券会社等にお問合せください。株主名簿管理人(三菱UFJ信託銀行)ではお取扱いできませんのでご注意ください。
- 未受領の配当金につきましては、三菱UFJ信託銀行本支店でお支払いいたします。

Aiming Press

第5期 株主通信

2015.1.1 – 2015.12.31

Vol.1



株式会社Aiming

証券コード: 3911

ゲーム業界での豊富な経験と実績で 面白くて長く遊べるゲームを制作

代表取締役社長 CEO
椎葉 忠志

スマホ向けMMOジャンルのパイオニアとして 一層の成長と企業価値の向上を目指す

Q 上場1年目を振り返って

計画通りに事業を推進し、
大幅な増収増益を達成

上場後初の決算である2015年12月期(第5期)の連結業績につきましては、売上高121億6千8百万円(前期比86.4%増)、営業利益28億8千3百万円(前期比722.6%増)、当期純利益19億7百万円(前期比245.2%増)となり、前期比で大幅な増収増益となりました。

主な要因は、2013年12月にリリースした主力の『剣と魔法のログレス いにしえの女神』(以下、『ログレス』)が年間を通じて大きく収益に貢献したことです。2015年にリリースした2タイトルも好調でした。ボリュームが大きいゲームの制作には時間がかかるため、当社はゲームに対するモチベーションの高いミッドコア層*1の市場拡大を予測して、ゲームを制作・提供してきました。先見性をもって計画通りに事業を推進したところに、スマートフォンの普及と高機能化も進み、業績が向上しました。

*1 ミッドコア層:ゲームに熱心なコア層と、暇つぶし程度に楽しむカジュアル層の中間。

Q 事業における特徴と強みは?

制作者としても、
ゲームプレイヤーとしても、
豊富な経験と実績が強みとなって、
面白くて長く遊べるゲームを制作

当社はスマホ向け、特にMMO*2というジャンルのゲームの企画・開発・運営をしています。MMOとは、大勢の人が同時に遊ぶタイプのゲームです。利用は基本無料で、ゲームで使う各種アイテムの販売が収入源です。

基本無料のゲームはユーザーが参加しやすく、さらにMMOジャンルのゲームはボリュームが大きく、ユーザーがゲームを進める上でコミュニティを形成していくことにより、仲間と長く遊んでもらえるという特徴があります。ゲームにはいずれ飽きる時期がきますが、ゲームの中でできた友だちとは、また一緒に遊びたいという動機を生み出すことができ、一般的なゲームに比べて長く遊んでいただける傾向があります。

しかしながら、基本無料のゲームで成功するのは簡単

ではありません。私を含めた当社の主要メンバーは、基本無料のオンラインゲームのビジネスモデルで12年間成功してきた実績をもち、クオリティ面では家庭用ゲームレベルのゲーム制作ができます。また、当社は世界中のゲームをリサーチするチームを設置したり、ゲーム経験を重視した採用基準を設けるなど、独自の取り組みを行っていますが、これらも、過去の経験により生み出された仕組みです。このように蓄積した豊富な経験と実績こそが、当社の最大の強みといえます。

豊富な経験と実績に裏打ちされた優れた目利き力とマーケティング力をもって、自社制作のゲームタイトルだけでなく、海外タイトルを日本向けに配信して(ライセンスイン)ヒットさせることにも成功しています。

*2 MMO:Massively Multiplayer Onlineの略で、日本語では「大規模多人数同時接続型(ゲーム)」。インターネットを通じたゲーム内の仮想世界で数千人が同時に遊べるゲーム。

Q MMOジャンルに 特化しているメリットは?

長期の安定収入／他社との差別化／
スマホ向けMMOジャンルで、
世界最大規模の収益を獲得

MMOジャンルのゲームに特化しているメリットは、当社の強みである豊富な経験と実績を活かして、長期の安定収入を確保できることです。MMOジャンルのゲームでは仲間と長く遊ぶことになり、特に当社のゲームはその傾向が強く顧客単価も次第に高くなるため、カジュアル層向けゲームに比べ、少ないユーザー数でビジネスが成立します。

また、MMOジャンルには高度なゲーム知識と開発力を要するため、他社が参入する際の障壁となっています。その結果、当社はスマホのMMOジャンルのゲームにおいて世界最大規模の収益を獲得しています。

社名の由来

Aimingという英語は「狙う」「目指す」などの意味があり、「特定のユーザーを狙ってゲームを制作していく」という当社の考え方が込められています。

Q 成長戦略、将来展望は?

収益を積み上げ、
新しい挑戦への準備も開始、
中長期的な安定成長を目指す

2016年12月期(第6期)は、固定ユーザーからの安定収益基盤の強化に加え、準備を進めてきた自社制作、ライセンスインなどの新作を順次リリースして着実に収益を積み上げていきます。

また、市場動向を見据えながら、将来への新しい挑戦の準備を始めます。特に、自社制作タイトルのライセンス供与による海外展開(ライセンスアウト)も推進します。オンラインゲームで世界一の市場規模をもつ中国や、東南アジアなどがターゲットです。今後も独自の強みである豊富な経験・実績と、目利き力、マーケティング力を活かして、ゲームの自社制作、ライセンスイン、ライセンスアウトなどに取り組み、中長期的な安定成長を目指します。

Q 株主の皆さまへの 利益還元について

成長を追求し、企業価値を向上

当社は成長のために必要な投資の原資となる内部留保も重視しながら、適正な利益還元に努めることを基本方針としています。上場1年目の第5期の1株当たりの配当金は5円といたしました。今後もスマホ向けMMOジャンルのパイオニアとして一層の成長を追求し、企業価値の向上に努め、株主の皆さまのご期待に応えていく所存です。株主の皆さまにおかれましては、引き続きご支援を賜りますよう、お願い申し上げます。



事業概要

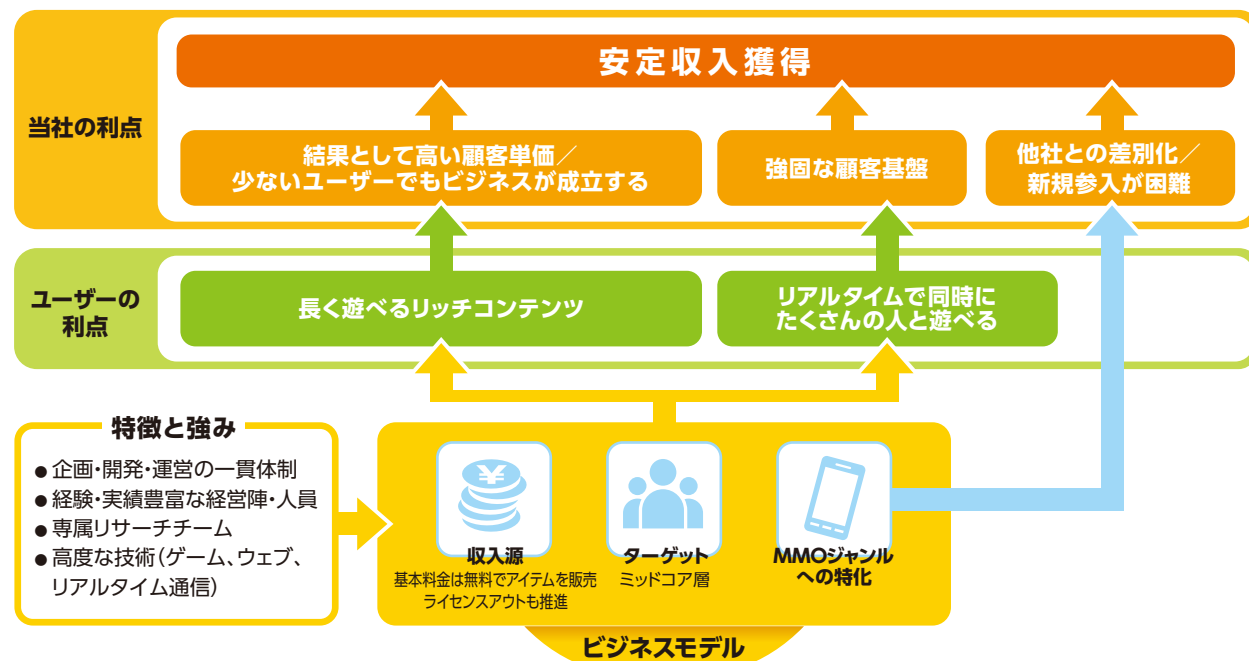
事業構造

長期の安定収入を確保

当社は主にスマホ向けゲームの企画・開発・運営を手がけ、MMOジャンルに特化していることが特徴です。ゲームの利用は基本無料で、ゲーム内でのアイテム販売を収入源としたビジネスモデルを構築しています。

このビジネスモデルと、特徴や強みを活かして、MMOジャンルに特化することで、ミッドコア層を中心とした強固な顧客基盤を獲得しながら、他社との差別化を図り、長期の安定収入を確保しています。

■ 長期安定収入の獲得を実現する事業構造



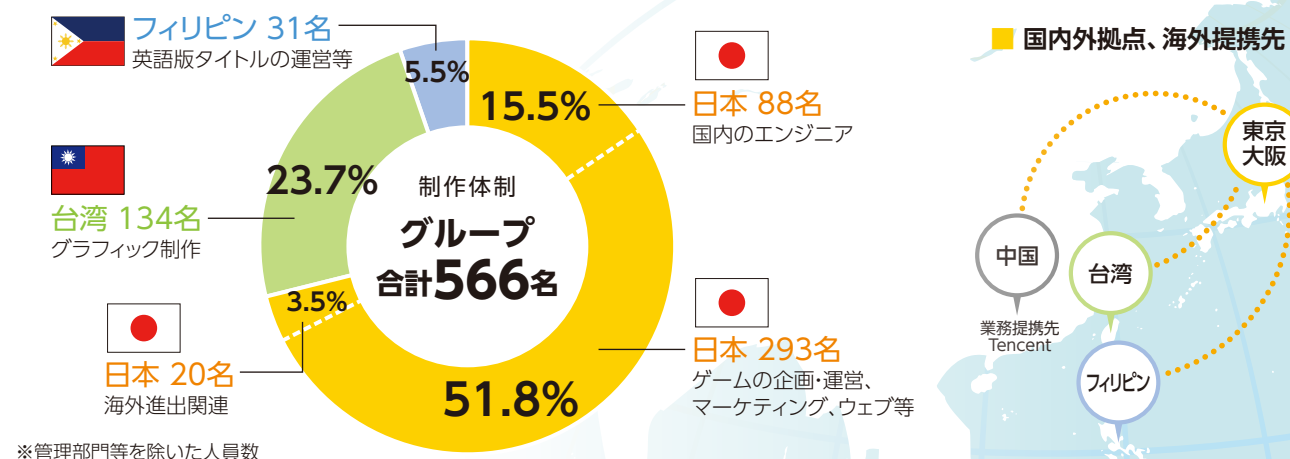
制作体制

複数本同時に制作できる体制を備え、海外拠点も充実

制作人員は566名（2015年12月31日現在）で、制作費の大きい（3億円以上）タイトルを複数本同時に制作できる体制が整っています。制作拠点は海外にも広がり、台湾では

グラフィック制作、フィリピンでは英語版タイトルの運営などを行っています。

■ 制作人員



当社の地位

スマホ向けMMOジャンルのパイオニア

当社のゲームは長く遊んでももらえるという特徴があるため、既存タイトルは長期安定収入源となり、新作がヒットするたびに収益を積み上げてきました。その結果、当社はスマホ

向けMMOジャンルのゲームデベロッパーとして、同ジャンルのパイオニアとなりました。

成長戦略

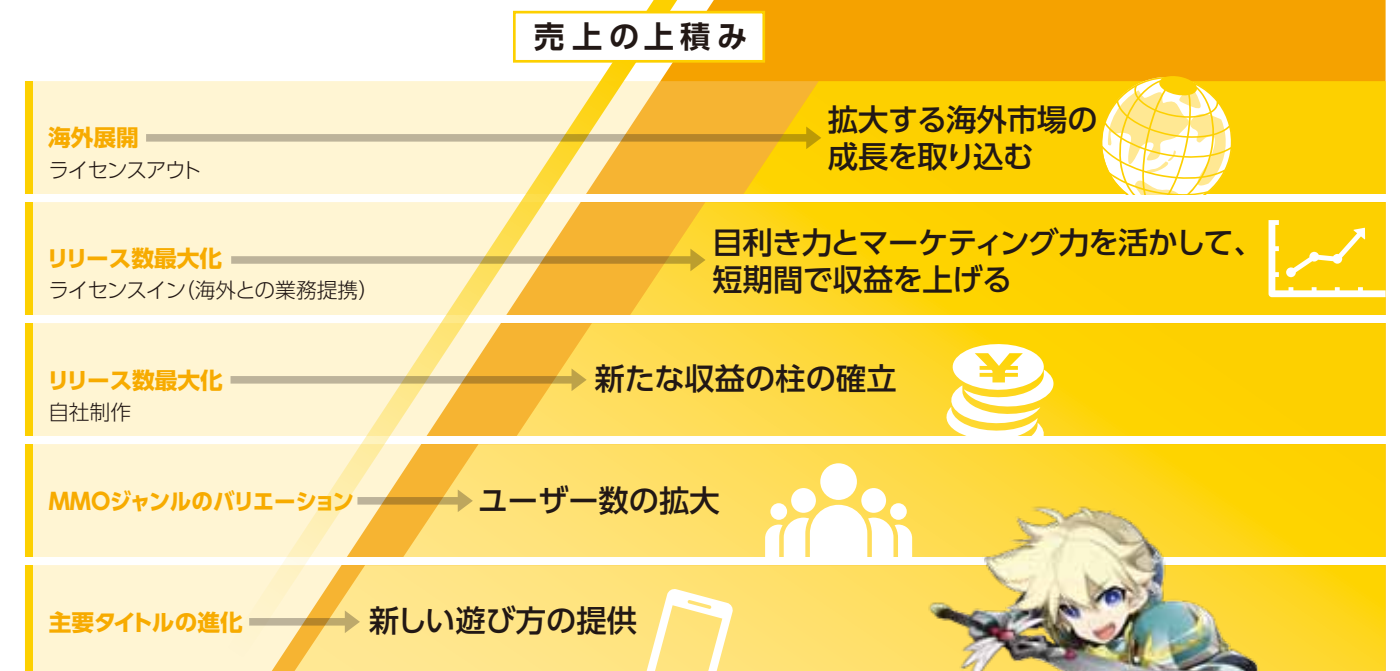
リリース数の最大化、アジアなどの海外進出に注力

ゲーム業界は栄枯盛衰が激しいといわれますが、その中でも中長期的な安定成長を成し遂げるための戦略に取り組んでいます。

収益を獲得するために最も重要なのは、ゲームの年間リリース数を最大化することです。その戦略として、ゲームの自社制作と並行して海外タイトルのライセンスインを進めています。高度なゲーム知識と開発力を要するMMOジャンルのゲーム制作には、一定の時間が必要ですが、タイトル数を確保するため、ライセンスインにより海外タイトルを日本向けにローカライズしてリリースしています。2015年にリリースした2本の海外タイトルは、それぞれ最高月商1億円を超えるタイトルとなりました。今後も、すでに業務提携している中国のTencent社を中心に、有力な企業と提携し、ライセンスインによるリリースを加速していきます。

また、当社の目指す市場は国内に限らず、ライセンスアウトによる海外市場への展開も積極的に進めていきます。すでに2015年、台湾でリリースした『ログレス』が2カ月足らずのうちにセールスランキング1位になり、2015年のベストRPGに選出された実績をもっています。現在、オンラインゲームで世界一の市場規模をもつ中国へのリリースを準備しています。今後もアジア諸国が経済発展により生活が豊かになれば、MMOジャンルのゲームの人気が高い中国を中心として、ゲーム需要はさらに高まり、ゲーム先進国である日本市場で成功したノウハウは、海外戦略に大いに寄与するものと期待しています。

■ 成長戦略イメージ

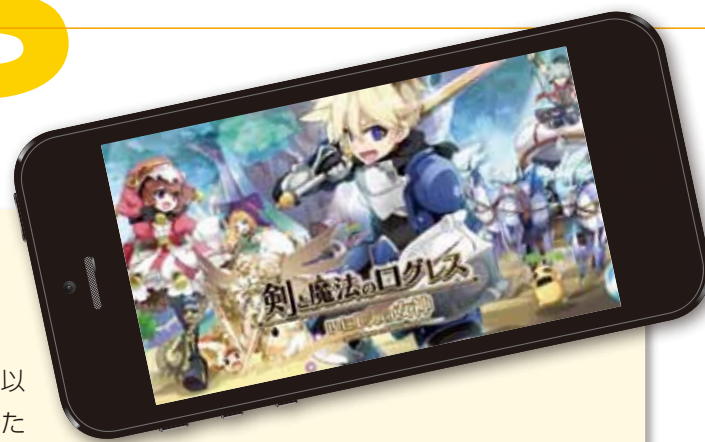


Topics

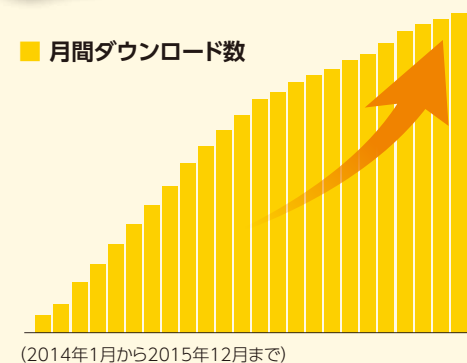
安定した収益基盤の拡大のために『ログレス』を進化させます。

主カタイトルの『ログレス』は、2013年12月のサービス開始以来、ユーザー数と売上が好調に推移し、大幅な増収増益となった2015年12月期(第5期)の業績にも大きく貢献しています。既存のユーザーが離れずに遊び続けているのは、当社の強みを活かして長く遊べる面白さを提供できていることの証といえます。

当社は『ログレス』の楽しさをもっと進化させることによって、さらに多くのユーザーを獲得し、安定収益の基盤を拡大していきます。具体的には、ユーザー同士の対戦機能の追加や有名IPとのコラボレーションの実施などにより、新しい遊び方を提供しています。今後も当社独自のゲーム知識と開発力で、『ログレス』のもつポテンシャルを最大限に引き出していきます。



■ 月間ダウンロード数



新たな収益の柱となるタイトルを順次リリースしていきます。

当社は継続的な成長を実現するべく、数年前から準備を進めています。

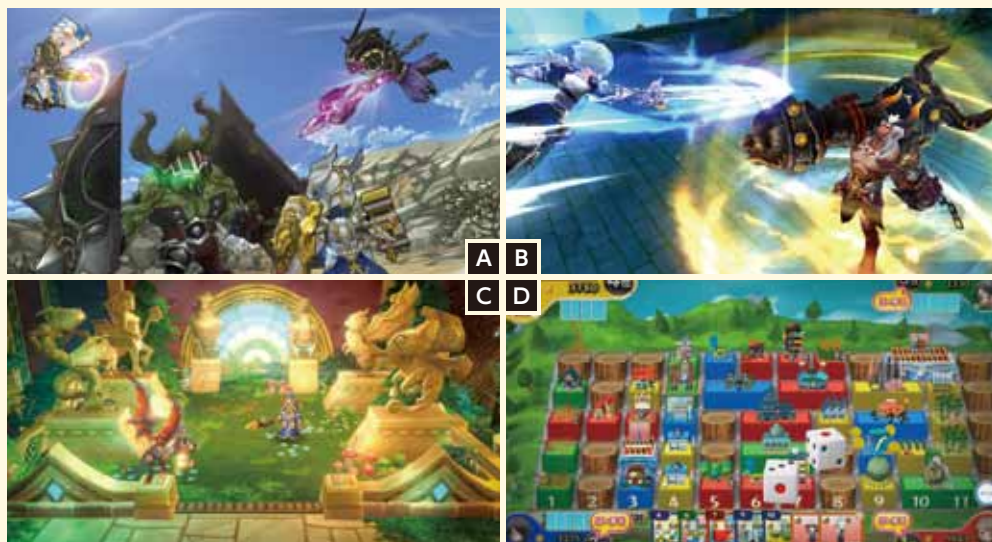
現在、準備中のパイプラインは合計10本です。その内訳は自社制作5本、ライセンスイン3本、共同制作1本、ライセンスアウト1本です。

これらのゲームを順次リリースすることで、既存のゲームの収益基盤に新しいユーザーを積み上げ、新たな収益の柱を構築していきます。

■ 準備中のパイプライン

スキーム	本数	ジャンル
自社制作	5	カジュアルMMORPG RTS型RPG アクションMORPG MMOストラテジー MMORPG
ライセンスイン	3	MMORPG ハック&スラッシュMORPG ミッドコアRPG
ライセンスアウト	1	MMORPG
共同制作	1	ボードゲーム

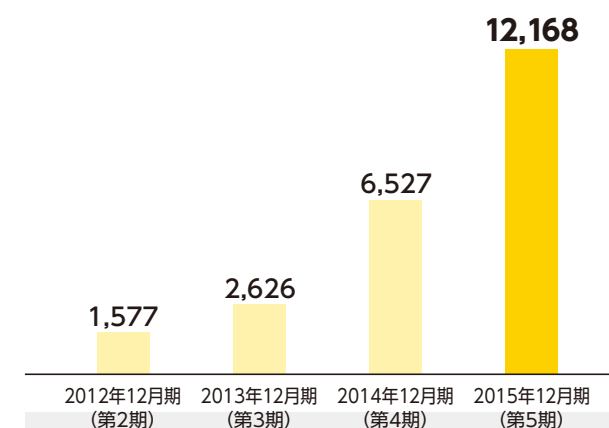
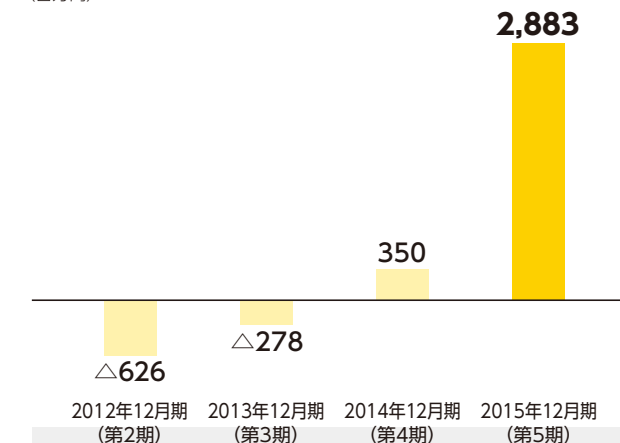
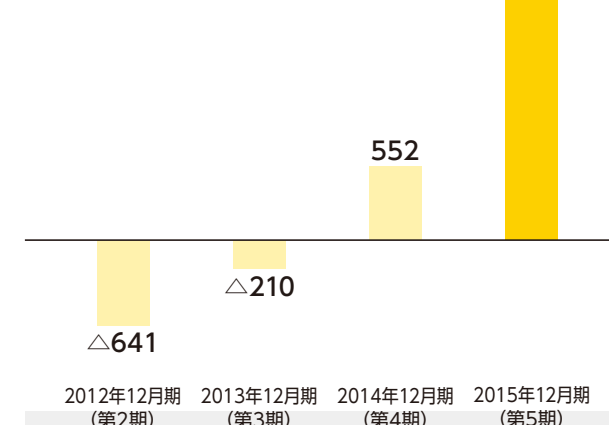
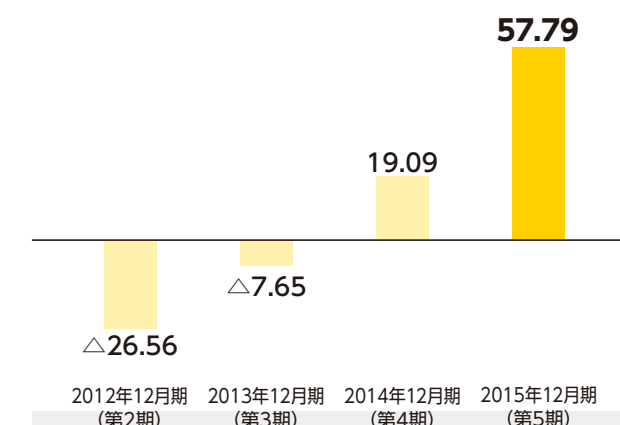
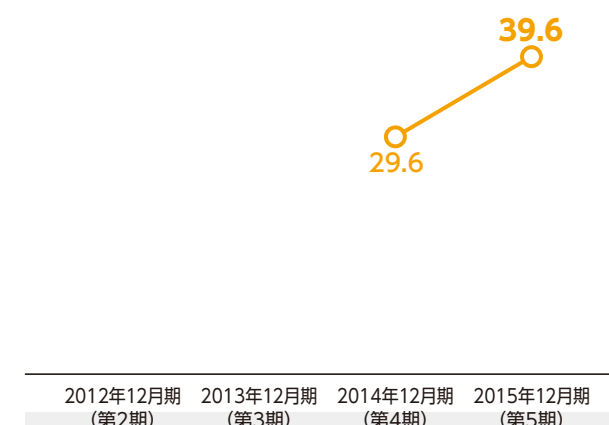
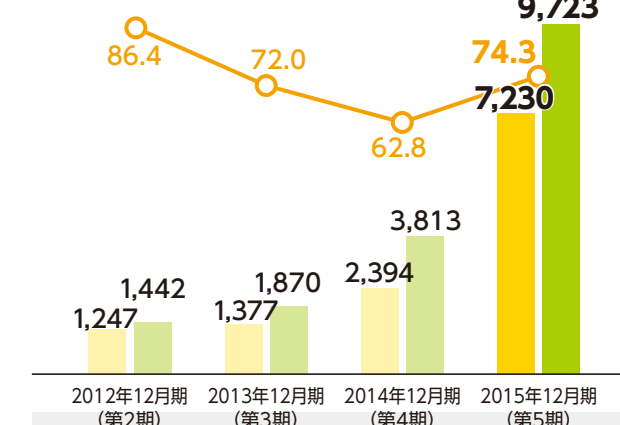
※制作中のタイトルは制作中止になることがあります。



A 自社制作/カジュアルMMORPG B Tencent社/ミッドコアRPG C Freejoy Technology社/ハック&スラッシュMORPG
D 共同制作/ボードゲーム (BとCはライセンスイン)

Financial Highlights

財務ハイライト(連結)

売上高
(百万円)営業損益
(百万円)当期純損益
(百万円)1株当たり当期純損益*1
(円)自己資本利益率(ROE)*2
(%)純資産額 総資産額 自己資本比率
(百万円) (百万円) (%)

*1 2014年10月30日付をもって1株につき500株の株式分割を行っています。1株当たり情報は株式分割に伴う影響を加味し、遡及修正を行った場合の数値を掲載しています。

*2 第2期から第3期は当期純損失であったため、自己資本利益率は記載していません。