

# Aiming PRESS

第7期株主通信 2017.1.1-12.31

Vol.03



**Aiming**



代表取締役社長 CEO  
椎葉 忠志

## 開発力を武器に、 Aimingの価値を高めていく

### 2017年の市場と今後の見通し 市場は新規ユーザーが取りにくい傾向へ

2016年から代わり映えしなかった1年だったと思います。市場全体の規模としては悪くありませんし、むしろ若干成長したと思っていますが、2017年を代表する成功はそこまで多くなかったと思います。前年度から予想されていたような、「IPを使ったゲーム中心となり、ユーザーのスマートフォンゲームに対する珍しさがなくなってきたことから、新規ユーザーが取りづらくなる」という傾向のままになったという印象です。

今後は、海外からのゲームがより日本に進出してくるでしょう。特に韓国や中国の企業は日本のゲーム会社に比べて資金力があり、大規模な売り出し方が可能なため、日本のスマートフォンゲーム業界全体としてはポジティブさの少ない時期に入っていると思います。

### 2017年のAimingを振りかえって 「CARAVAN STORIES」により開発力をアピール

2017年のパイプラインは新しく開発を始めたものばかりでしたが、「CARAVAN STORIES」（以下、「キャラバン」と省略）をリリースしたことによって、世の中にインパクトを与えることができ、Aimingという会社の開発力を見せることができたと思っています。

具体的には、グラフィック・キャラクター・世界観含めたクオリティの高さで、他にはないものを見せることができたと思います。加えて、「キャラバン」の開発規模は家庭用ゲームでもあまり見ないほどの大規模なものですが、この規模での開発ができるということもアピールになったと思います。このことによって、他社からもAimingの価値を知られるようになりました。

「剣と魔法のログレス いにしえの女神」（以下、「ログレ

ス」と省略)についても、少しずつ収益やユーザー数は下がってはいますが、堅調な1年でした。リリースから4周年を迎えたという中では、しっかりとお客様に遊んでもらえていると思っています。

## 見えてきた課題

### 新規ユーザーの取りにくさと、大規模化への対応

新規ユーザーが取りづらくなっている中でどうやっていくのかという課題はあります。非常に難しいことではありますが、作ることだけではなく売ることも考えながら対策していかなければなりません。

また、開発が大規模化していくことにどう対応していくのかということも課題のひとつです。

## これからの市場でチャンスを掴むための強み 開発力とジャンルの特化

Aimingの強みのひとつは、開発力にあり、それは「質×規模」だと考えます。

当社はIPホルダーではないため、開発力がなければゲーム会社としての価値がないと考えています。逆に、どんなに苦しい時期であってもゲームを作る力があれば、力を蓄え、次の大きなチャンスを掴むことができます。その開発力をどう見せるかというところで、「キャラバン」をリリースしました。他社には作れないゲームを作ることが当社のアイデンティティであり、核となるものだと思います。

また、MMO(※)ジャンルに特化していることも強みのひとつです。MMOジャンルのゲームは、仲間と遊ぶことでゲームへの愛着が強くなり、長く遊んでもらいやすい傾向があります。長期的に遊んでもらうということは、開発規模が大きくなってコストが上がり、新規ユーザーの獲得が難しい今こそ重要なことです。そういった意味でも、Aimingの技術は今の市場に合っていると言えるでしょう。長く遊べる要素としてのMMOジャンルのゲームを開発できるということは、今後アドバンテージになっていくと考えています。

※ Massively Multiplayer Onlineの略。日本語では「大規模多人数同時接続型(ゲーム)」の意味。インターネットを通じ、仮想世界で数千人が同時に遊ぶことが可能。

## 2018年に向けて

### 開発力を高めながら、垣根のない展開を進める

新規ユーザーが取りづらくなっていることに対しては、あらゆる地域・ハードでのタイトル展開をして対策していきたいと思っています。「キャラバン」はデータ容量が大きいため、スマートフォンでは遊べないお客様も、家庭用ゲーム機ではそのようなハードルを越えることができます。グラフィック面においては当初からPCや家庭用ゲーム機でも通用す

るレベルで開発しており、さらに海外では「キャラバン」の日本のRPGらしいタッチが受け入れられるのではないかと考えています。

今はスマートフォンゲーム業界が停滞している代わりに、家庭用ゲームが盛り上がっているタイミングです。そのような中でスマートフォンにこだわらずに、PCや家庭用ゲーム機でも「キャラバン」を展開していくことによって、さらにAimingの価値は高まると考えています。

また、開発の大規模化が進んでいることについては開発力を高め続けるということを重視していきたいと思っています。

開発力は質と規模の掛け算です。高い開発力を持っていても、20人の従業員ではそれを発展させていくことができません。Aimingの従業員数が800人規模に拡大しているというのも、この規模をもってパイプラインを増やし、次の大きなチャンスを掴むためです。

さらにそうして従業員規模を大きくしていく中で、人材育成も重要になるでしょう。例えば、うまく人を前向きに進めていくリーダーシップを育てていくことも必要だと考えています。

どこまで行っても開発力を高めていくというのが、Aimingの強みになっていますし、最重要視している点でもあります。

## 株主の皆様へ

当社は成長のために必要な投資資金も重視しながら、適正な利益還元に努めることを基本方針としております。今期の配当につきましては、業績および今後の事業展開を勘案した結果、誠に遺憾ではありますが見送らせていただきました。

Aimingは、今後も開発力を武器にオンラインゲームへの挑戦を続け、企業価値の向上に努めてまいります。世界的に競争が激しくなっているゲーム市場でどこまでいけるのか、何を成し遂げられるのか、大変なことだからこそ挑戦する意味があります。

株主の皆様におかれましては、引き続きご支援を賜りますよう、お願い申し上げます。

榎孝忠

## フラッグシップタイトル

## 『CARAVAN STORIES』は新たな展開へ

2017年11月に「CARAVAN STORIES（以下、「キャラバン」と省略）」をリリースいたしました。高品質のグラフィックを特徴としており、当社の大型プロジェクトとしてプロモーションも多数実施しています。また、海外やPC・家庭用ゲームへのリリースも計画しています。

リリースされたばかりの「キャラバン」の現状と今後の展開について、プロデューサーに伺いました。



CARAVAN STORIES

プロデューサー

高屋敷 哲

## 「キャラバン」リリース後の率直な感想をお願いします。

まずは無事リリースをすることができ、多くのお客様に「キャラバン」を楽しく遊んでいただけて嬉しく思います。

## 売上やKPI(※)についてはいかがでしょうか？

売上は、ほぼ予想していた金額（月商2億円レベル）で推移しています。KPIに関していえば、ユーザー継続率が予想以上に高いですね。「キャラバン」のようなRPGゲームは、高い継続率を出すのが難しい傾向にあります。パズルゲームなどと比べて、プレイする時間や操作などの面でお客様への負担が大きく、数日間は継続しても月単位では離脱者が多くなりやすい特徴があります。そういった傾向を踏まえて、「継続率の高いゲームにしたい」というコンセプトを当初から掲げていましたが、サーバー環境が安定して以降、そのコンセプトに沿った結果となっていることに満足しています。

※ Key Performance Indicatorの略。目標達成度を評価する主要業績評価指標のこと。

## 特に力を入れているのはどの部分でしょうか？

力を入れているのはグラフィックとゲーム性です。スマートフォン端末のスペックに耐えうる範囲で、PCや家庭用ゲーム機と遜色ない見た目になるようにこだわっています。

また、ゲーム性については、世の中的にはMMORPGとし

て認知されていると思いますが、遊び心地としてはありがたなMMORPGとは一線を画した印象を持ってもらえるように工夫をしています。これまでのPCで遊ばれているようなMMORPGというよりは、スマートフォンで遊ぶRPGが進化した結果としてのMMORPGになっていると思います。

## リリース後、お客様の反応はいかがですか？

今後スマートフォン端末のスペックが高くなっていくことを見越し、スペックの高い端末を想定して開発を進めていました。そのため、満足以遊べない端末をお持ちのお客様がいました。また、サービス開始からサーバー環境が安定するまで1か月ほど要したため、初期に遊んでくれたお客様の離脱が多かったというのも反省点です。

## 今後「キャラバン」をどのようにしていきたいですか？

まずはゲームの通信環境を安定させていくことが大前提ですが、将来的には海外配信や家庭用ゲームへの配信など、マルチ展開もしていきたいと考えています。

遊び方を広げていきながら、今後さらに「キャラバン」を発展させていきます。





©Marvelous Inc. Aiming Inc.

## 『剣と魔法のログレス いにしえの女神』は 5年目へ突入

「剣と魔法のログレス いにしえの女神（以下、「ログレス」と省略）」は、2017年12月17日に4周年を迎えました。4周年を迎えてなお愛される「ログレス」について、プロデューサーに語っていただきました。



剣と魔法のログレス いにしえの女神  
プロデューサー

下川 晶平



### 「ログレス」を作った経緯を教えてください。

元よりMMORPGが好きで、もっと色んな人にこの楽しさを味わってほしいという思いもあったため、スマートフォンでリリースできたらと考えていました。

「ログレス」なら、PC版(※)のリソースを有効利用できるために最初からボリュームを出すことができ、自身もPC版ログレスに携わっていたため、その経験を活かして魅力的なゲームが作れるのではないかとというのが経緯です。

※2011年10月5日にサービスを開始したPC版「剣と魔法のログレス」のこと。

### 長く遊ばれている理由はどのような点だと思いますか？

「ログレス」はスマートフォン向けに徹底的に最適化したMMORPGにしました。片手で簡単にコミュニケーションがとれることを前提にゲームの企画を広げていきましたので、MMORPGの醍醐味が比較的簡単に味わえる作りにはなっていると思います。

こちらの期待通り、気軽にみんなで遊べるタイトルにはなったのですが、リリース時に十分な調整が行えておりませんでした。

そこからはひたすらお客様の意見を聞きつつ、その声を元にフットワーク軽くゲームのアップデートを行ったことでイベントや新しい遊びを提供し続けることができました。その

ことがお客様の満足度につながり、長く遊んでいただけるタイトルへと成長できたのだと思います。

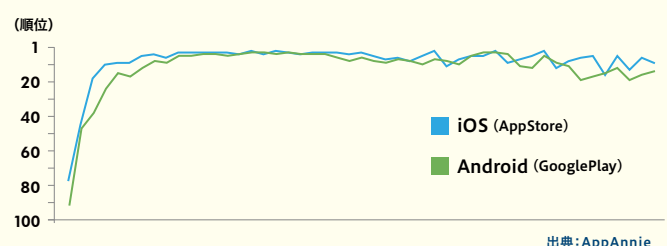
### 今後「ログレス」をどのようにしていきたいですか？

今後も新しいイベントやコラボレーション企画を提供していく予定です。

なおかつ、4年経った今もリリース当初の気持ちを忘れず、新しい遊びを貪欲に取り入れていきたいと考えております。

また、ゲームの世界観に深みを作ることで新しい「ログレス」の展開を見せられると思います。どうぞご期待ください！

### iOS/Android セールスランキング(全体) 月間最高順位の推移 ※2013年12月～2017年12月



出典: AppAnnie

# 豊富な経験と戦略を武器に 国内トップクオリティの オンラインゲームを 開発しています。

Aimingは4つの強みを武器に  
オンラインゲームの制作・プロデュースを手掛けています。

## 経験と実績

中心メンバーは  
オンラインゲームに10年以上  
携わってきた人材で構成

## 技術力

MMOジャンルのゲームを  
1から作ることのできる  
高い技術力

## ジャンルの特化

「長く遊んでいただける」ことで  
安定した収益につながる特徴を持った  
MMOジャンルに特化

## 制作体制

大規模なタイトルを  
複数同時に、一貫して  
企画・開発・運営できる体制

日本

482名

グループ合計

846名

台湾

309名

フィリピン

55名

## 制作体制について

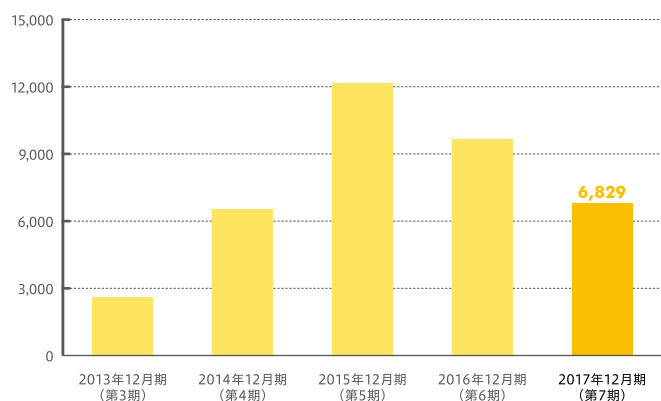
日本ではゲーム制作に加え、マーケティングやアライアンス、Web制作も行っています。

台湾では主にグラフィック制作を、フィリピンではローカライズタイトルの運営などを行っています。

※2017年12月31日時点

## 売上高

単位:百万円

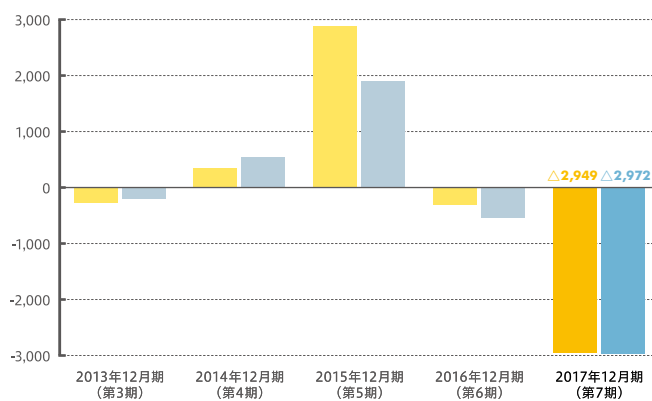


## 営業損益

単位:百万円

## 親会社株主に帰属する当期純損益

単位:百万円



## 純資産額

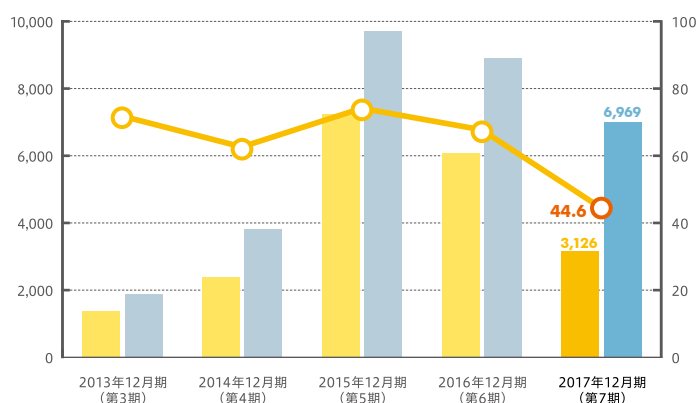
単位:百万円

## 総資産額

単位:百万円

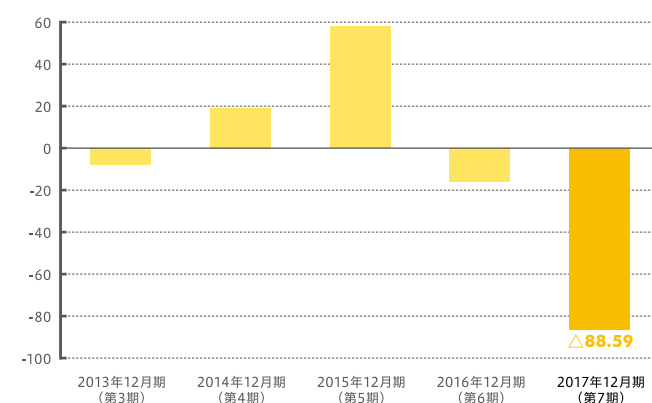
## 自己資本比率

単位:%



## 1株当たり当期純損益(※)

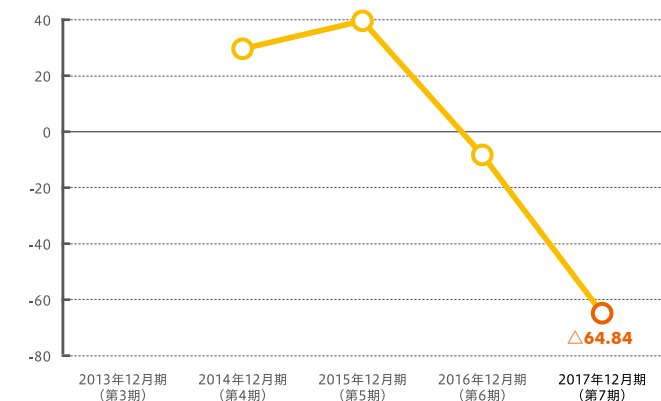
単位:円



※2014年10月30日をもって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。

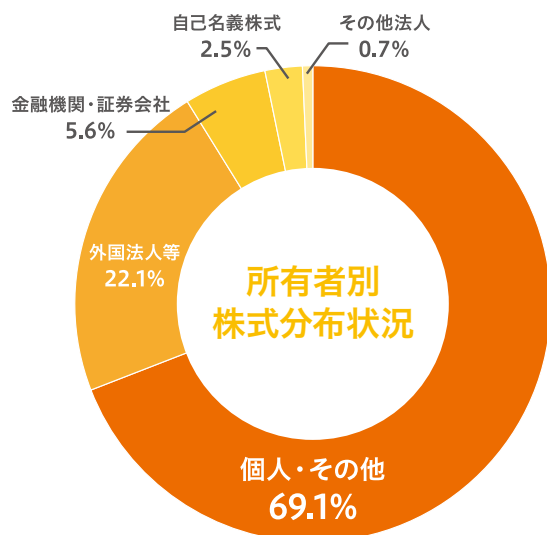
## 自己資本利益率(ROE)

単位:%



## 株式の状況

※2017年12月31日時点



## 株式情報

|                  |                                                                  |
|------------------|------------------------------------------------------------------|
| 事業年度             | 1月1日から12月31日まで                                                   |
| 定時株主総会時期         | 毎事業年度の末日翌日から3カ月以内                                                |
| 基準日              | 12月31日                                                           |
| 剰余金配当基準日         | 3月31日、6月30日、9月30日、12月31日                                         |
| 株主名簿管理人          | 三菱UFJ信託銀行株式会社<br>東京都千代田区丸の内一丁目4番5号                               |
| 郵便物送付先・<br>電話照会先 | 〒137-8081新東京郵便局私書箱第29号<br>三菱UFJ信託銀行株式会社<br>証券代行部 電話：0120-232-711 |
| 上場証券取引所          | 東京証券取引所マザーズ                                                      |

## 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     |
| BNYM SA/NV FOR BNYM FOR BNYM GCM CLIENT ACCTS M ILM FE | 1,486,493 | 4.3     |
| INTERACTIVE BROKERS LLC                                | 1,276,300 | 3.7     |
| 株式会社Aiming                                             | 874,000   | 2.5     |
| YJ1号投資事業組合                                             | 666,500   | 1.9     |
| 株式会社SBI証券                                              | 589,500   | 1.7     |
| CGML PB CLIENT ACCOUNT/COLLATERAL                      | 438,400   | 1.2     |
| 武市 智行                                                  | 435,000   | 1.2     |

株式数データ 発行可能株式総数：60,000,000株  
発行済株式総数：34,493,500株

株主数 9,498名

|         |                                                                                                                                    |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 証券コード   | 3911                                                                                                                               |
| 1単元の株式数 | 100株                                                                                                                               |
| 事務取扱場所  | 東京都千代田区丸の内一丁目4番5号<br>三菱UFJ信託銀行株式会社                                                                                                 |
| 取次所     | 三菱UFJ信託銀行株式会社 全国各支店                                                                                                                |
| 公告掲載    | 電子公告により行います。<br>公告掲載URL： <a href="https://aiming-inc.com/">https://aiming-inc.com/</a><br>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。 |

※株式等の税務関係の手続に関しましては、マイナンバーのお届出が必要です。お届出をされていない株主さまにおかれましては、お取引のある証券会社等へマイナンバーのお届出をお願いいたします。

※2015年12月以前より証券会社等とお取引をされている株主さまは、2019年1月以降の最初に売却代金や配当金の支払を受ける時までにマイナンバーのお届出が必要となります。

## 会社情報

|      |                                                                                                                                                   |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 会社名  | 株式会社Aiming (エイミング)<br>※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  | 2,929,863,000円                                                                                                                                    |
| 業務内容 | オンラインゲーム制作・プロデュース                                                                                                                                 |
| 役員   | 代表取締役社長 椎葉 忠志<br>取締役 渡瀬 浩行<br>取締役 萩原 和之<br>取締役(社外) 赤浦 徹<br>取締役(社外) 武市 智行<br>取締役(社外) シン ジュノ<br>常勤監査役(社外) 菅谷 和彦<br>常勤監査役(社外) 石崎 秀樹<br>監査役(社外) 上杉 昌隆 |

|      |                                                                                                                                                                                                                                        |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 所在地  | 〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-1-1<br>新宿マインズタワー9F                                                                                                                                                                                                |
| 従業員数 | 846名 (連結・アルバイト含む)<br>※2017年12月31日現在                                                                                                                                                                                                    |
| 沿革   | 2011年 5月 株式会社 Aiming 設立<br>2011年 6月 ONE-UP 株式会社から<br>大阪スタジオ譲受、<br>株式会社マーベラスと業務提携<br>2011年 8月 本店を港区から新宿区へ移転<br>2012年 2月 台湾に支店を設立<br>2012年 4月 フィリピンに子会社を設立<br>2013年 9月 本店を新宿区から渋谷区へ移転<br>2014年11月 Tencent グループと業務提携<br>2015年 3月 東証マザーズ上場 |

株式会社 Aiming  
<https://aiming-inc.com>

