

2026年12月期 第3四半期決算及び、 第4四半期業績予想説明資料

株式会社Aiming (証券コード: 3911)

2026年10月
(次回2027年2月更新予定)

本資料の主旨と注意事項

📌 本資料の主旨

本資料は、当社の四半期ごとの決算発表に関する説明資料、及び、事業の概要を合わせて記載するものであります。

当社が主としているオンラインゲーム事業は、市場の短期的な動向が激しいことから中長期の業績予想を開示することが困難であり、また、新規ゲームタイトルに関する情報開示が限られていることが多く、将来性が不透明であるとの認識が生じやすい状況となっているため、最新の決算情報と事業の概要を合わせてみていただくことで、会社の現況及び将来に対するご理解の一助としていただくものであります。

⚠️ 注意事項

本資料のうち『決算説明』については原則四半期、『事業の概要』については原則年度での見直し/更新となります。

また、東京証券取引所の要請に基づく『資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応』に関する現状分析の開示を記載しております。

なお、決算説明会が開催されない場合は本資料のみの開示(動画配信はありません)となりますのでご了承ください。

※2021年12月期～2022年12月期第3四半期は単体、2022年12月期第4四半期～は連結決算の数値となっています。

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。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。

目次

決算説明

1 決算概要

2 事業の進捗と
今後の施策

3 次期業績予想

事業の概要

4 会社概要

5 ビジネスモデル

6 市場環境

7 競争力の源泉

8 事業計画

9 リスク情報

決算説明

01

決算概要

損益計算書（四半期）

前Q配信開始の『イナズマイレブン クロス』が四半期にわたり貢献したことにより増収
売上高増に伴うロイヤリティやPF手数料の増加、及び、税金費用を計上するも増益

(単位：百万円)	2026年12月期3Q (2026年7~9月)	2026年12月期2Q (2026年4~6月)	前四半期増減率	2025年12月期3Q (2025年7~9月)	前年同期増減率
売上高	4,296	3,622	18.6%	3,649	17.7%
売上原価	1,610	1,481	8.7%	1,576	2.2%
売上総利益	2,685	2,140	25.4%	2,072	29.5%
（売上総利益率）	62.5%	59.1%	3.4pt	56.8%	5.7pt
販売管理費	1,925	1,852	3.9%	1,818	5.9%
営業利益	759	288	163.4%	254	198.3%
（営業利益率）	17.7%	8.0%	9.7pt	7.0%	10.7pt
経常利益	665	166	299.8%	368	80.7%
（経常利益率）	15.5%	4.6%	10.9pt	10.1%	5.4pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	518	218	136.9%	347	49.4%
（四半期純利益率）	12.1%	6.0%	6.1pt	9.5%	2.6pt

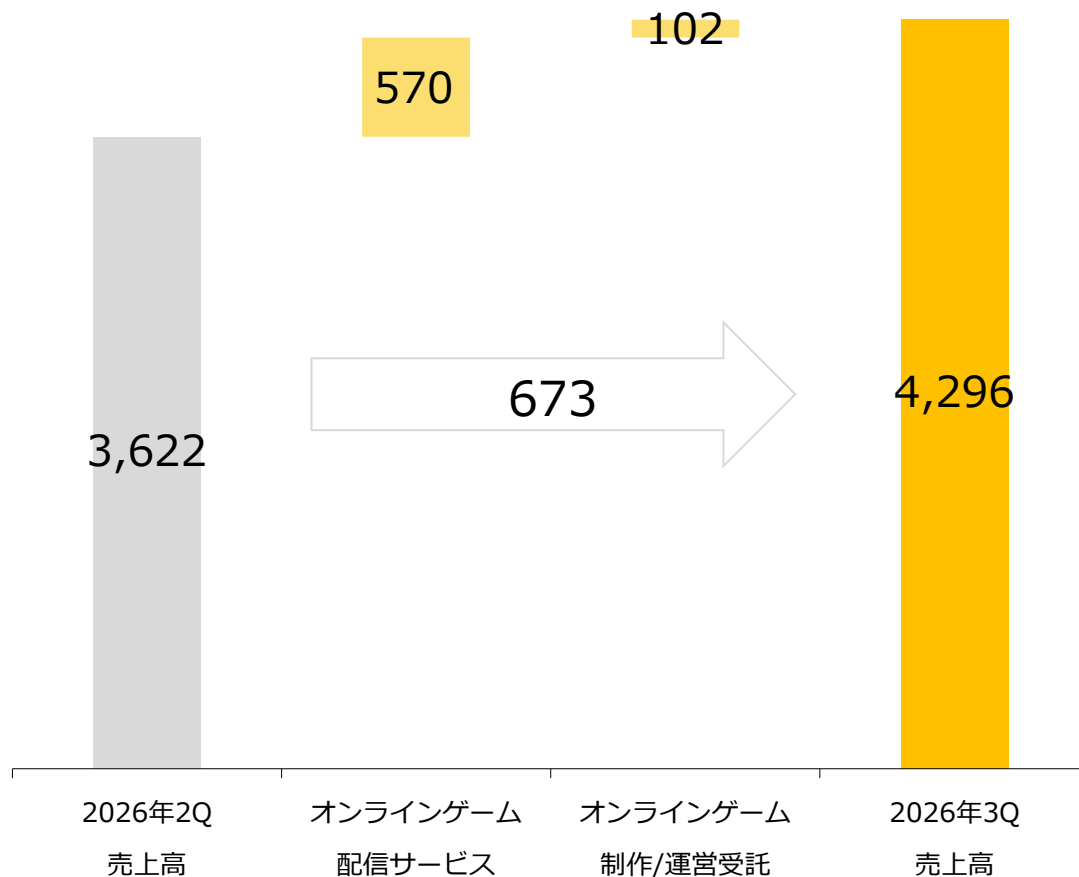
貸借対照表（四半期）

売上高及び利益の増加に伴い流動資産及び純資産が増加

（単位：百万円）	2026年9月末	2026年6月末	前四半期増減率	2025年9月末	前年同期増減率
流動資産	9,387	8,575	9.5%	7,304	28.5%
（現金及び預金）	5,355	5,618	△4.7%	5,060	5.8%
固定資産	1,210	1,428	△15.2%	1,843	△34.3%
総資産	10,598	10,003	5.9%	9,148	15.8%
流動負債	2,369	2,221	6.7%	1,905	24.3%
固定負債	457	524	△12.9%	178	155.9%
純資産	7,771	7,256	7.1%	7,064	10.0%

売上高分析（四半期）

（単位：百万円）



オンラインゲーム配信サービス*1

- ・増加要因：前Q配信開始の『イナズマイレブン クロス』が四半期にわたり貢献したことにより増収

オンラインゲーム制作/運営受託*2

- ・増加要因：複数の案件が検収されたことにより増収

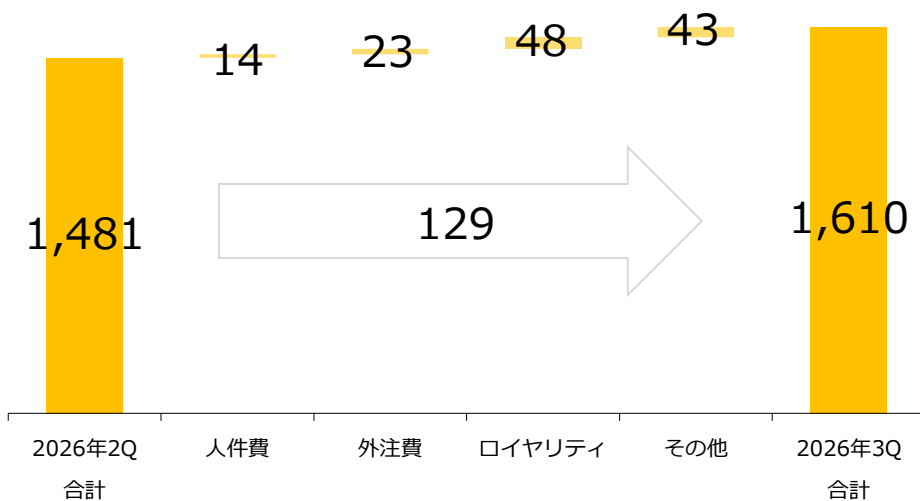
*1 オンラインゲーム配信サービス…プラットフォームを通じてゲームを配信することにより収益をあげるサービス（ゲームのライセンスアウトも含む）。

*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サービス。

コスト分析（四半期）

売上原価の差異分析

(単位：百万円)



- ・ロイヤリティ
売上高増に伴い増加
- ・その他
前Qの仕掛品計上による差額

※売上原価の人件費は開発中タイトルにかかる人件費

販売管理費の差異分析

(単位：百万円)



- ・プラットフォーム手数料
売上高増に伴い増加

※販売管理費の人件費は運営中タイトルにかかる人件費

営業利益分析（四半期）

サービス中及び受託収益

3Q 売上高
4,296百万円

—

新作開発費等を除くコスト
3,229百万円

=

サービス中及び受託利益
1,067百万円

未来への投資

新作開発費用等
▲308百万円



陰実PE



ホロじゃん



その他

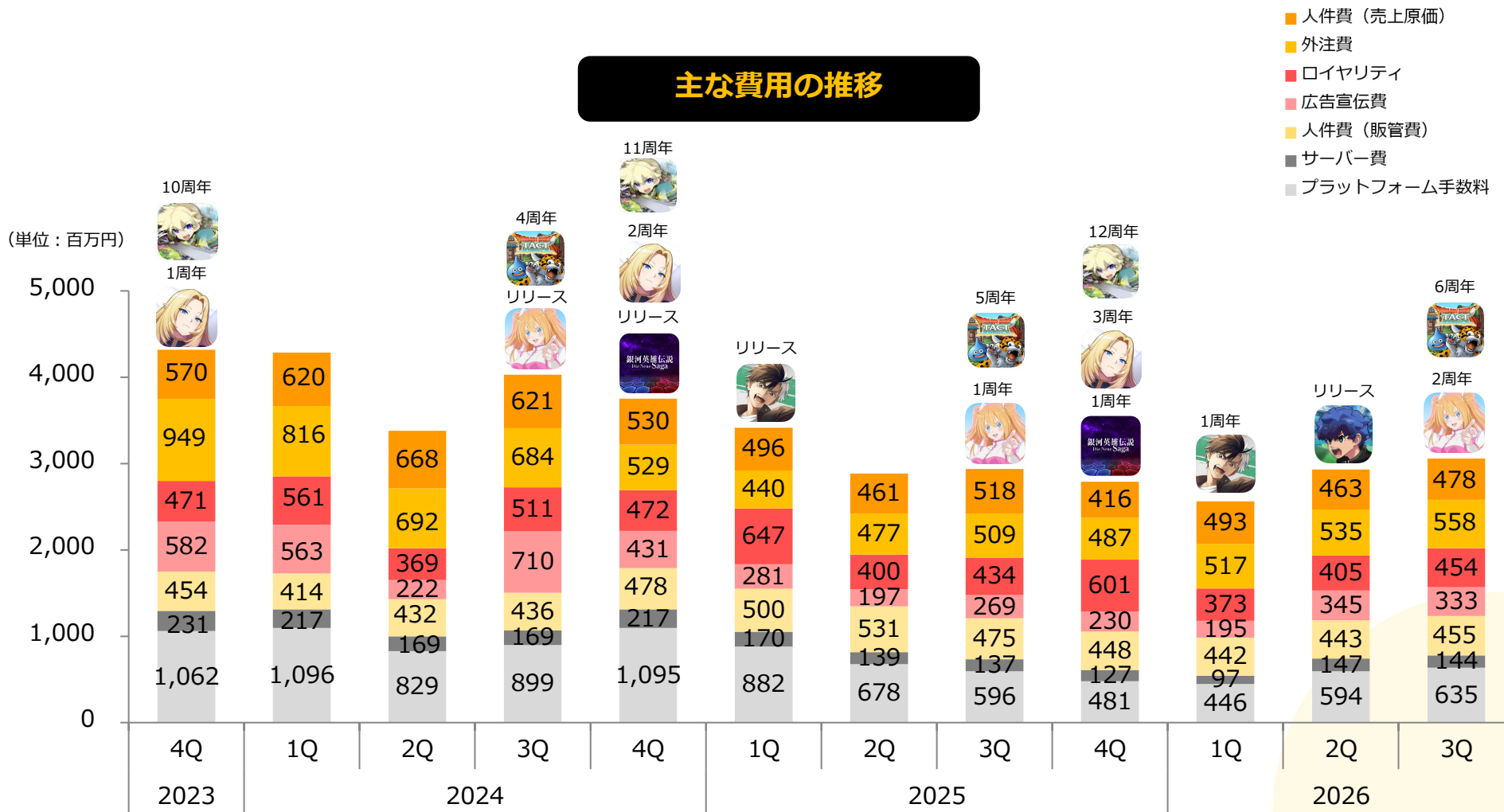


3Q 会計期間 営業利益 **759**百万円

既存タイトルの堅調な利益を原資に、開発へ積極投資を継続中

費用推移（四半期）

売上高増に伴いロイヤリティ、PF手数料が増加



※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。

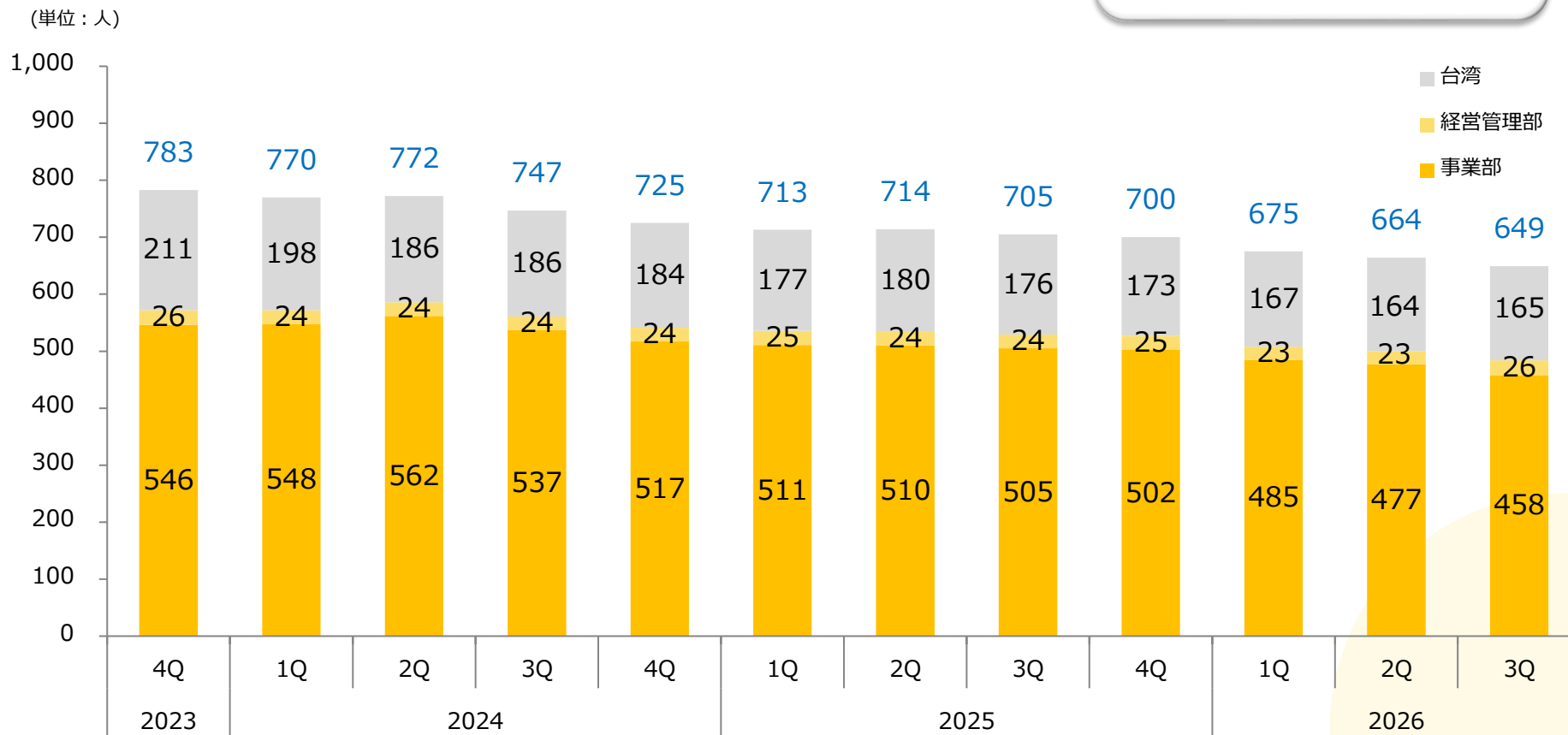
従業員数の推移（四半期）

運営人員の適正化を継続

従業員数の推移

現在の従業員数

649名 (△15名)



※ 従業員数はアルバイトを含みます。

業績予想との比較（四半期）

『イナズマイレブン クロス』の好調な初動を踏まえた予想に対し、売上高はやや下回る
売上高未達に伴うロイヤリティ、PF手数料の減少に加え、
広告宣伝費、外部決済比率の上昇に伴うPF手数料の抑制により利益は予想を上回る着地

(単位：百万円)	2026年12月期3Q (2026年7～9月)			2025年12月期3Q (2025年7～9月)
	実績	業績予想	増減額	実績
売上高	4,296	4,479	△183	3,649
売上原価	1,610	1,700	△89	1,576
売上総利益	2,685	2,779	△94	2,072
販売管理費	1,925	2,296	△371	1,818
営業利益	759	482	276	254
経常利益	665	324	341	368
親会社株主に帰属する 四半期純利益	518	239	279	347

02

事業の進捗と今後の施策

主要タイトルの状況（1/5）

	タイトルの状況	事業スキーム	関係会社
	<u>剣と魔法のログレス いにしえの女神</u> 継続したコラボ施策、季節イベント、新武器追加などを実施 KPIは、AU、課金率は維持、ARPPUは微増	[配信サービス] 共同事業	MARVELOUS!
	<u>ドラゴンクエストタクト</u> 6周年イベント、新キャラクター追加などを実施 KPIは、AUは減少、課金率は増加、ARPPUは微減	[配信サービス] 共同事業	SQUARE ENIX
	<u>陰の実力者になりたくて！マスタオブガーデン</u> 季節イベント、新キャラクターの追加などを実施 KPIは、AU、課金率は増加、ARPPUは減少 ※ベトナム、タイ配信のためライセンスアウト（2026年10月19日発表）	[配信サービス] 自社	

主要タイトルの状況（2/5）

	タイトルの状況	事業スキーム	関係会社
	<u>2.5次元の誘惑（リリサ）天使たちのステージ</u> 2周年イベント、新キャラクターの追加などを実施 KPIは、AUは増加、課金率は減少、ARPPUは維持	[配信サービス] 自社	
	<u>銀河英雄伝説 Die Neue Saga</u> 季節イベント、新キャラクターの追加などを実施 KPIは、AUは増加、課金率・ARPPUは減少	[配信サービス] 自社	
	<u>WIND BREAKER 不良たちの英雄譚</u> 1.5周年イベント、新キャラクターの追加などを実施 KPIは、AUは増加、課金率は減少、ARPPUは増加	[配信サービス] 共同事業	 KODANSHA

主要タイトルの状況（3/5）

	タイトルの状況	事業スキーム	関係会社
	<u>テレビ朝日との共同制作 実写恋愛シミュレーションゲーム</u> ダウンロード販売	[配信サービス] 共同事業	
	<u>パワプロアドベンチャーズ</u> 運営協力	[制作/運営受託] 運営受託	

主要タイトルの状況（4/5）

タイトルの状況

イナズマイレブン クロス

配信日：2026年6月9日 ジャンル：育成シミュレーションゲーム
KPIは、AU、課金率が引き続き高水準

事業スキーム

[配信サービス]
共同事業

関係会社



リリース後、初のフル四半期寄与、
業績に大きく貢献

引き続き好評配信中！

主要タイトルの状況（5/5）

タイトルの状況



Betimo（ベティモ）

配信日：2025年12月10日リリース
出資額：8億1,000万円 出資比率：42.85%

事業スキーム

[制作/運営受託]
事業会社
(持分法適用)

関係会社

EAST GROUP HOLDINGS INC.

I-CAST, Inc.

NTTドコモ100%子会社



車券取扱高は堅調な積み上がり、
単月黒字化を目指す

決済手段の多様化やUIの改修など
によりストア評価も向上中！

パイプラインの状況（1/4）

発表済タイトル

陰の実力者になりたくて！ Phantom Echoes

発売日：2027年 ジャンル：ローグライトアクション 価格：未定
※2026年9月4日発表（前回資料「コンシューマゲーム」と掲載）

事業スキーム

[配信サービス]
製作委員会
(予定)

関係会社



PTW



「State of Play 日本」にて発表

『陰の実力者になりたくて！』 初のコンシューマゲーム 2027年発売予定

PlayStation®5/Nintendo Switch 2/Steam®/Epic Games Store で販売予定

- ※ 主要なものを記載しております。また、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、取引の都合上、詳細な内容説明やタイトル名が公表できない場合がありますのでご了承ください。
- ※ 赤字：前回資料からの主な変更点

パイプラインの状況（2/4）

発表済タイトル

ホロライブ麻雀 -ホロじゃん-

配信日：未定 ジャンル：推しと楽しむ麻雀ゲーム
※2026年10月9日発表（前回資料「新規ゲームSu」と掲載）

事業スキーム

[配信サービス]
共同事業

関係会社



ホロライブ初の麻雀ゲーム！ ホロライブのタレントが総勢37名参加

初心者アシスト機能、専用ボイス、専用スタンプなど、
夢中になれる要素が盛りだくさんな
「推しと楽しむ麻雀ゲーム」

iOS / Android / Windows / ブラウザ で配信予定

※ 主要なものを記載しております。また、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、取引の都合上、詳細な内容説明やタイトル名が公表できない場合がありますのでご了承ください。
※ 赤字：前回資料からの主な変更点

パイプラインの状況（3/4）

開発中タイトルの状況	事業スキーム	関係会社
<u>新規ゲーム プロジェクトKI</u> 配信日：未定 ジャンル：未公表	[配信サービス] 未定	
<u>新規ゲーム プロジェクトTH</u>	[制作/運営受託] 制作受託	
<u>アニメ系IP プロジェクトNO</u> 配信日：未定 ジャンル：未公表	[配信サービス] 未定	

※ 主要なものを記載しております。また、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、取引の都合上、詳細な内容説明やタイトル名が公表できない場合がありますのでご了承ください。
 ※ 赤字：前回資料からの主な変更点

パイプラインの状況（4/4）

着手中ポートフォリオ

ゲーム系IP

一件

※前四半期資料と変動なし

アニメ系IP

1件

※前四半期資料から開発中に1件移動し、新規に1件が増加

その他

一件

※前四半期資料から開発中に1件移動

未発表の制作受託

1件

※前四半期資料から開発中に1件移動

（補足）

着手中の案件は、「開発に着手したもの」を記載しており、前頁の開発中タイトルに比べ、リリースまで一定期間を要するものであり、**交渉中や初期稼働のもの**も含まれます。

また、現在は、**当社のコンスタントなタイトルリリースと配信実績により**、ゲーム/アニメ系にとどまらず他業界からも案件の**引き合いが多数**ある状況のため、適宜ポートフォリオ全体を見直す可能性もあります。

※ 未発表の制作受託のうち、納品/検収が行われているものは業績に含まれています。
※ 他企業様との取り組みに関しましては、取引の都合上、詳細な内容説明やタイトル名が公表できない場合がありますのでご了承ください。
※ 赤字：前回資料からの主な変更点

その他トピック

スタンダード市場へ市場区分変更



2026年10月26日よりグロース市場から
スタンダード市場へ市場区分変更いたしました。

今後も継続的な企業価値の拡大
を推進してまいります。

また、本四半期決算より「株式会社エンヴァリス」によるリサーチ・カバレッジが開始されます。詳細は、本日開示しました「エンヴァリス社による当社株式のリサーチ・カバレッジ開始及びアナリスト・レポート公開のお知らせ」をご参照ください。

03

次期業績予想

2026年12月期 第4四半期業績予想

(単位：百万円)	2026年12月期 4Q業績予想	2026年12月期 3Q実績	前四半期 増減額	前四半期 増減率
売上高	3,509	4,296	△786	△18.3%
売上原価	1,422	1,610	△188	△11.7%
売上総利益	2,086	2,685	△598	△22.3%
販売管理費	1,955	1,925	30	1.6%
営業利益	130	759	△629	△82.8%
経常利益	43	665	△621	△93.4%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	36	518	△481	△92.9%

詳細説明は次ページに記載しております。

※ 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。

2026年12月期 第4四半期業績予想

売上高の変動要因 ▲786百万円

- ・ 前Q6周年の『ドラゴンクエストタクト』及び、『イナズマイレブン クロス』のリリース直後の売上高増の反動により売上高が減少
- ・ 『ホロライブ麻雀 -ホロじゃん-』の配信開始により売上高が増加

営業利益の変動要因 ▲629百万円

▼ 売上原価の減少

- ・ 売上高減によりロイヤリティが減少

▼ 販売管理費の増加

- ・ 既存タイトルの周年、年末年始イベントにより広告宣伝費が増加
- ・ 売上高減によりプラットフォーム手数料が減少

親会社株主に帰属する四半期純利益の変動要因 ▲481百万円

▼ 法人税等合計額の減少

- ・ 前Qに税金費用を計上したため差額が発生

事業の概要

04

会社概要

ミッション



世界中にAimingのファンを

サービス中のタイトル一覧

 剣と魔法の ログレス いにしえの女神	 キャラバン ストーリーズ	 ドラゴンクエスト タクト	 陰の実力者に なりたくて！ マスターオブ ガーデン	 2.5次元の誘惑 (リリサ) 天使たちの ステージ  銀河英雄伝説 Die Neue Saga	 WIND BREAKER 不良たちの英雄譚  Betimo	 イナズマイレブン クロス  敏感！恋のアンテナ ビンビン別嬪荘
2013年	2017年	2020年	2022年	2024年	2025年	2026年



会社概要

会社名	株式会社Aiming
設立	2011年5月12日
資本金	3,407百万円
従業員数	649名

※ 沿革は2025年12月末時点、
資本金、従業員数（アルバイトを含む）は2026年6月末時点のものです。

2011	5月	会社設立
2012	2月	台湾に支店を設立
2013	12月	株式会社マーベラスとの共同事業を開始
2014	11月	Tencentグループと業務提携
2015	3月	東証マザーズ（現東証グロース）上場
2020	7月	株式会社スクウェア・エニックスと共同事業を開始
2022	8月	台中スタジオを設立
	11月	株式会社KADOKAWA等とともに製作委員会を組成し共同事業を開始
2023	4月	熊本オフィス設立のため、熊本市との立地協定を締結
	8月	KLab株式会社との共同事業を開始
2024	2月	株式会社コロプラと資本業務提携を締結
	8月	株式会社SHIFTとともに製作委員会を組成し共同事業を開始
2025	3月	株式会社講談社等とともに製作委員会を組成（持分法適用会社化）し、共同事業を開始
	12月	株式会社イースト・グループ・ホールディングスとともに株式会社Betimoに出資（持分法適用会社化）し、共同事業を開始

株主の情報（2026年6月末時点）

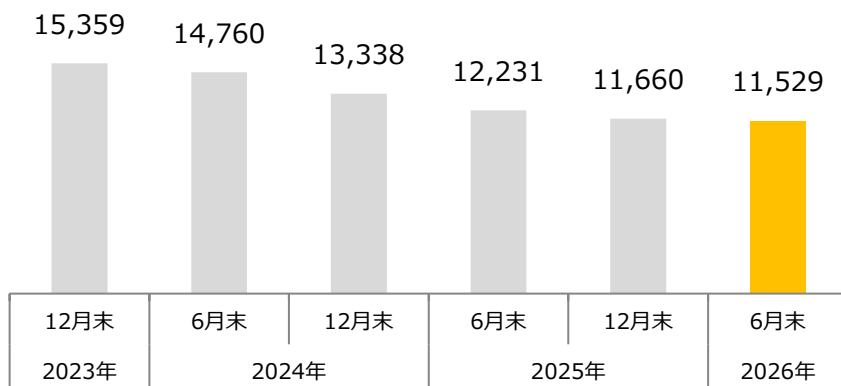
大株主の状況

株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
株式会社コロブラ	6,536,800	13.9
椎葉 忠志	2,992,700	6.4
IMAGE TECHNOLOGY INVESTMENT LIMITED	2,921,001	6.2
みずほ信託銀行株式会社有価証券管理信託0730038号	2,433,750	5.2
みずほ信託銀行株式会社有価証券管理信託0730039号	1,991,250	4.2
上田八木短資株式会社	1,600,000	3.4
山下 貴司	655,600	1.4
楽天証券株式会社共有口	605,800	1.2
THE BANK OF NEW YORK MELLON 140040	444,300	0.9
株式会社アルファコード	435,000	0.9
発行済株式数合計	46,705,300	100.0

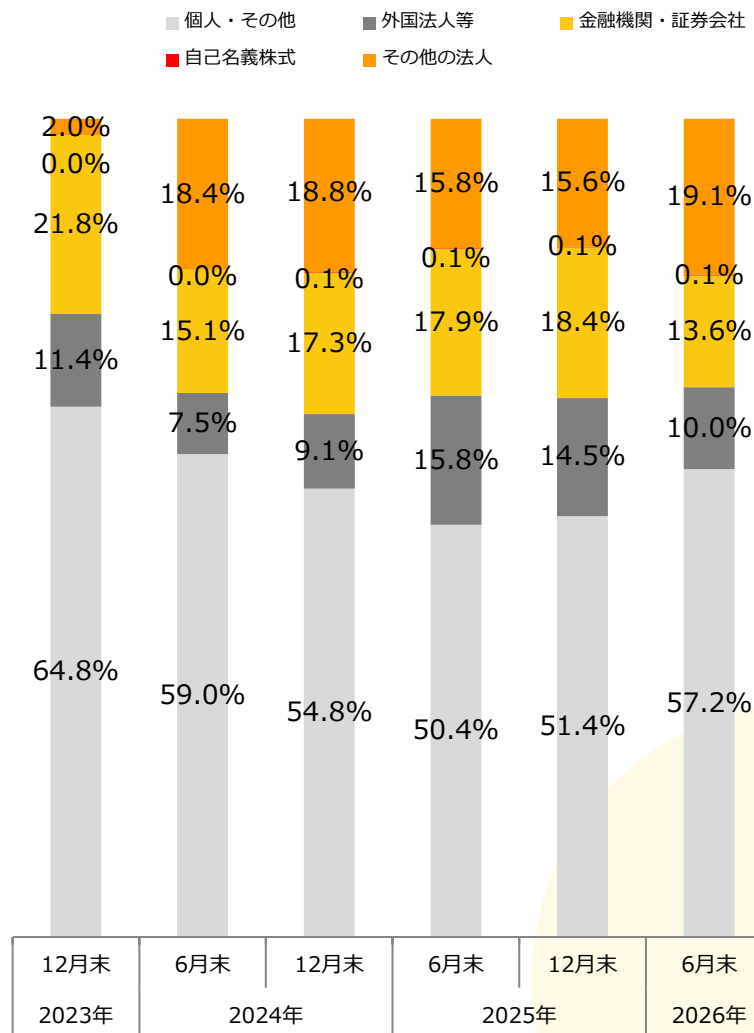
※本資料は信託銀行作成の株主名簿をもとに作成されております。

※みずほ信託銀行(株)有価証券管理信託0730038号、みずほ信託銀行(株)有価証券管理信託0730039号については、椎葉忠志氏が委託した信託財産であり、議決権行使に関する指図者は同氏であります。

株主数



株主属性の推移



経営指標（通期）

（単位：百万円）	2021年12月期 通期	2022年12月期 通期	2023年12月期 通期	2024年12月期 通期	2025年12月期 通期
売上高	12,054	13,668	18,199	17,086	15,826
営業利益	1,490	400	△ 1,309	△ 552	2,079
経常利益	1,443	315	△ 1,100	△ 150	1,411
親会社株主に帰属する 当期純利益または当期純利益	1,170	601	△ 2,227	△ 341	1,086
包括利益	-	178	△ 1,085	△ 401	1,259
純資産額	6,234	6,829	4,776	6,064	6,896
総資産額	7,204	8,600	7,396	8,154	9,205
1株当たり純資産額	156.20	168.25	111.44	124.03	147.34
1株当たり当期純利益	29.46	15.04	△ 55.51	△ 7.49	23.27
自己資本比率	86.5	78.3	60.5	71.0	74.7
自己資本利益率	20.9	8.9	△ 39.7	△ 6.6	17.1
従業員数	488	566	742	705	687
（ほか、平均臨時雇用人員）	（15）	（22）	（24）	（27）	（12）

※ 有価証券報告書に基づく。

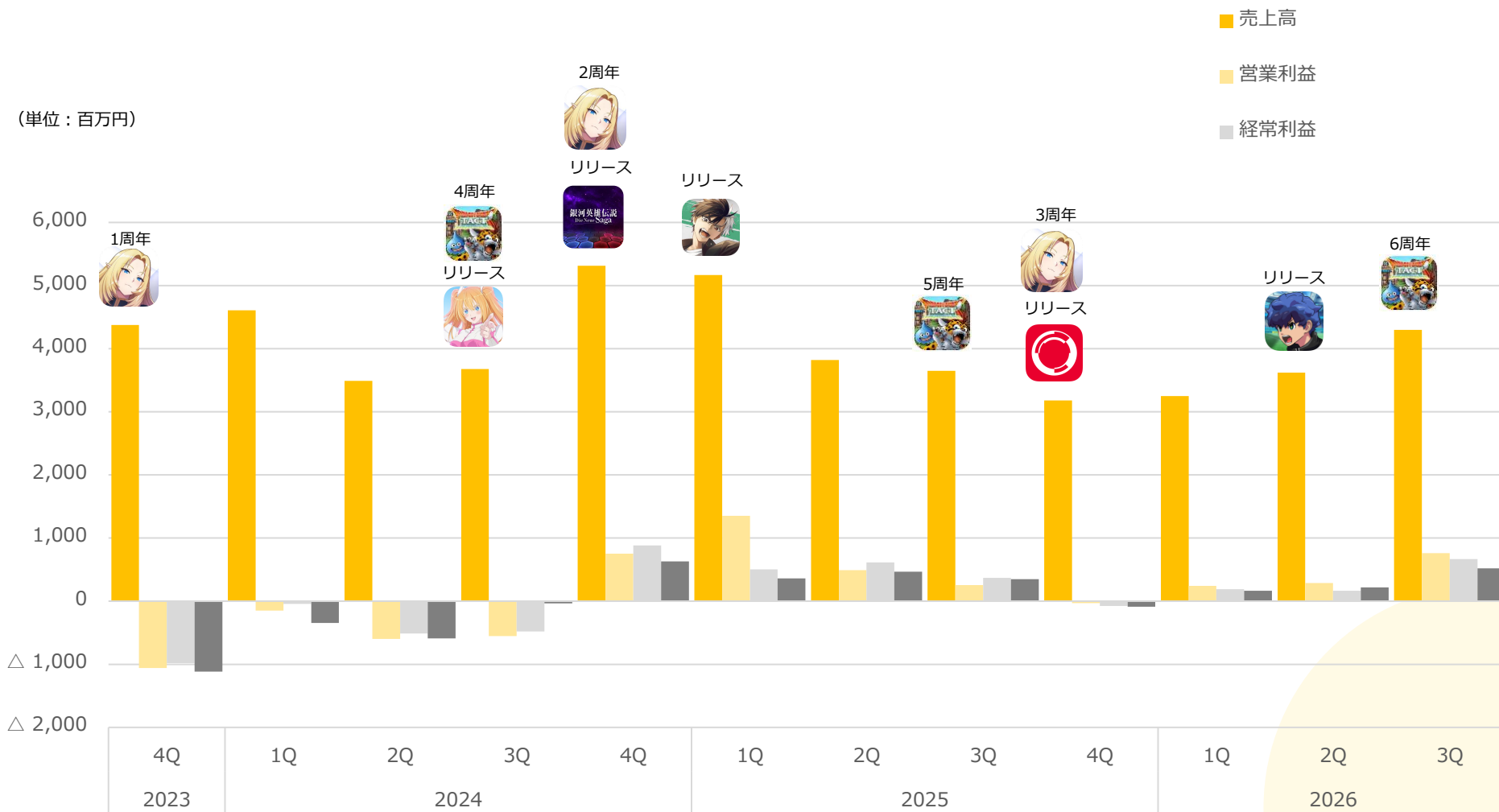
※ 2021年12月期は単体の数値、2022年12月期以降は連結数値を表示しております。

経営指標（四半期）

(単位：百万円)	2023	2024				2025				2026			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	
売上高	4,376	4,607	3,488	3,678	5,312	5,168	3,820	3,649	3,186	3,249	3,622	4,296	
営業利益	△1,058	△ 149	△ 599	△ 554	751	1,352	491	254	△ 18	241	288	759	
経常利益	△ 981	△ 42	△ 511	△ 478	881	503	614	368	△ 74	191	166	665	
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△ 1,117	△ 346	△ 588	△ 36	630	362	465	347	△ 88	164	218	518	
人件費（原価）	570	620	668	621	530	496	461	518	416	493	463	478	
外注費	949	816	692	684	529	440	477	509	487	517	535	558	
ロイヤリティ	471	561	369	511	472	647	400	434	601	373	405	454	
人件費（販管費）	454	414	432	436	478	500	531	475	448	442	443	455	
広告宣伝費	582	563	222	710	431	281	197	269	230	195	345	333	
サーバー費	231	217	169	169	217	170	139	137	127	97	147	144	
プラットフォーム手数料	1,062	1,096	829	899	1,095	882	678	596	481	446	594	635	

経営指標（四半期）

四半期連結業績推移

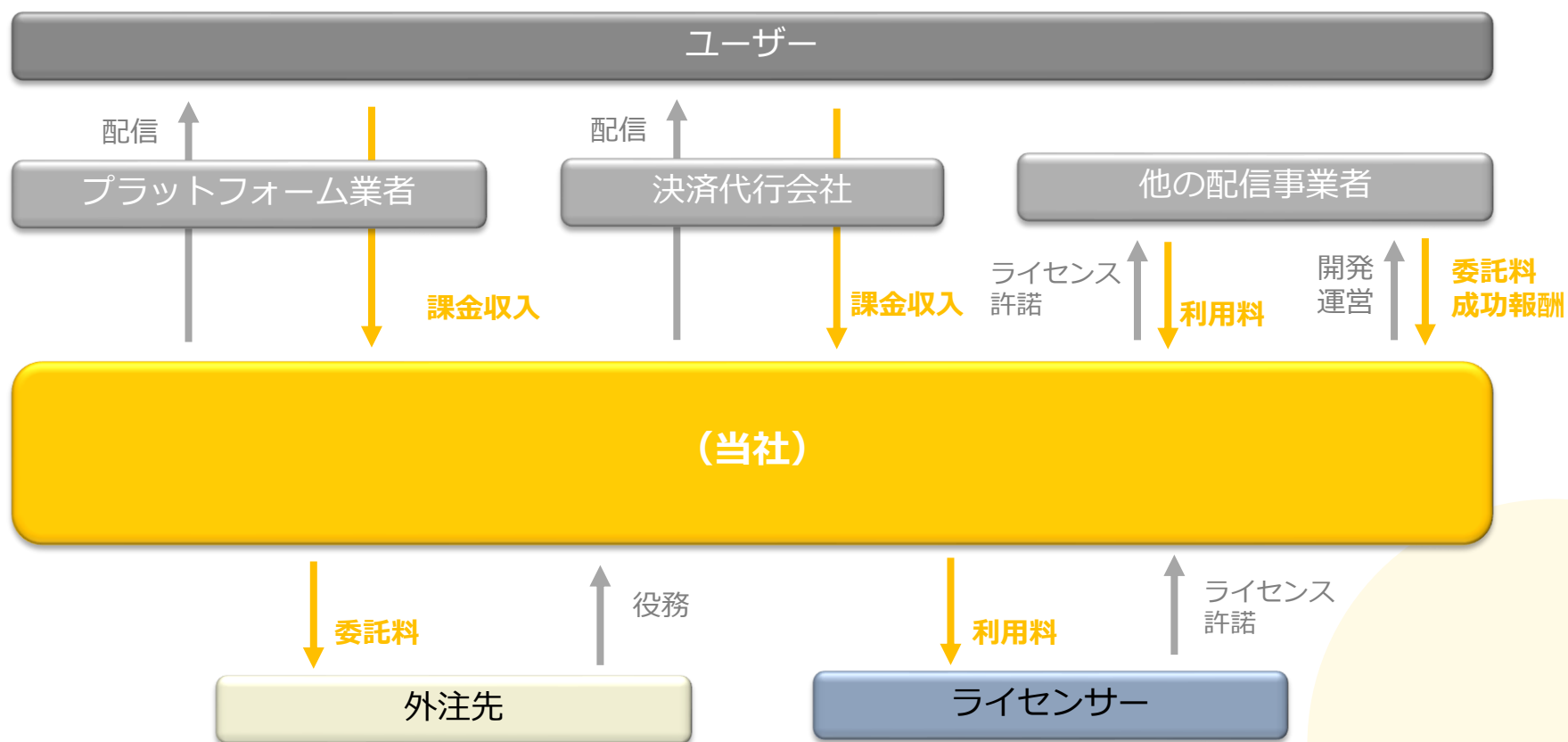


05

ビジネスモデル

概要図

基本無料のオンラインゲームを提供し、
ゲーム内課金により収入を得るビジネスモデルです。

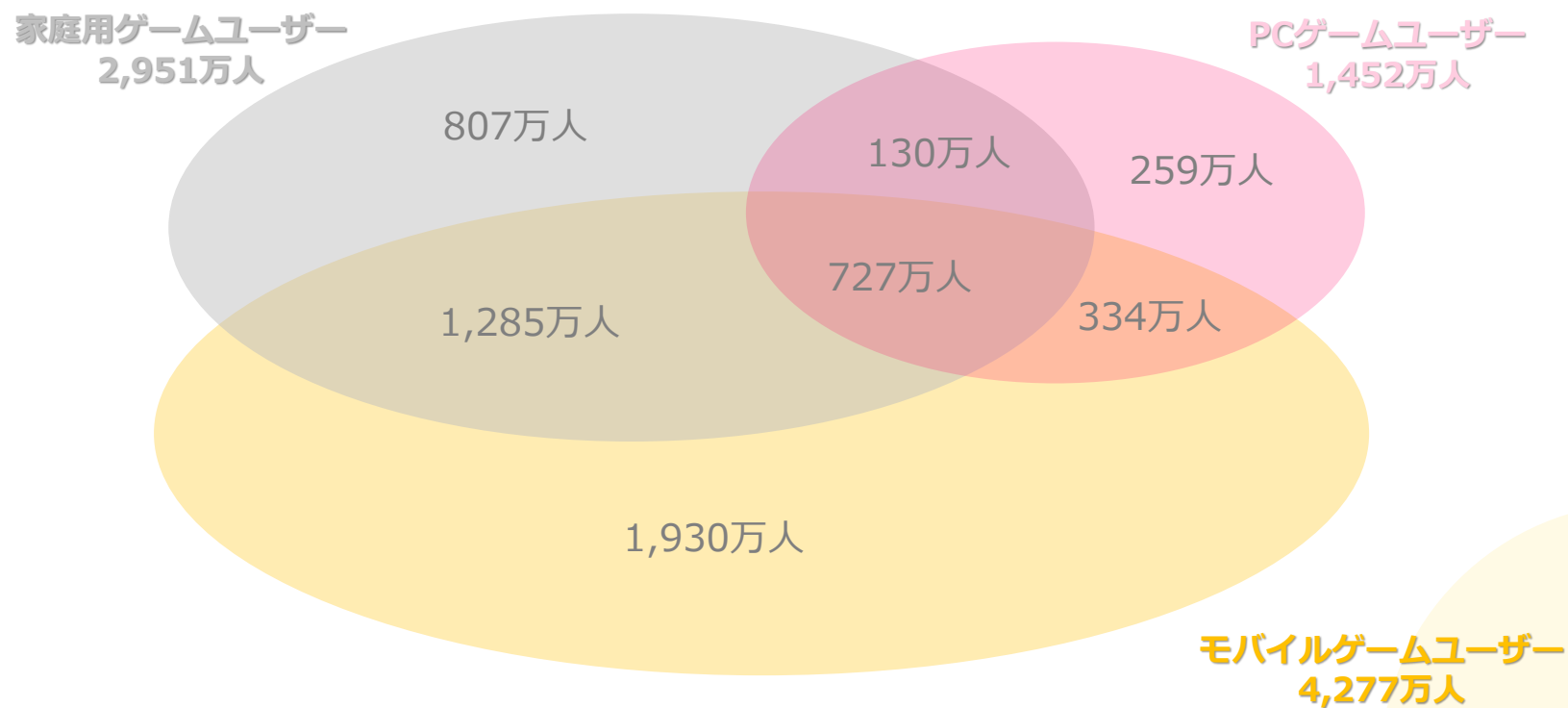


06

市場環境

市場規模

国内のゲーム人口は、**5,475万人**(2024年)



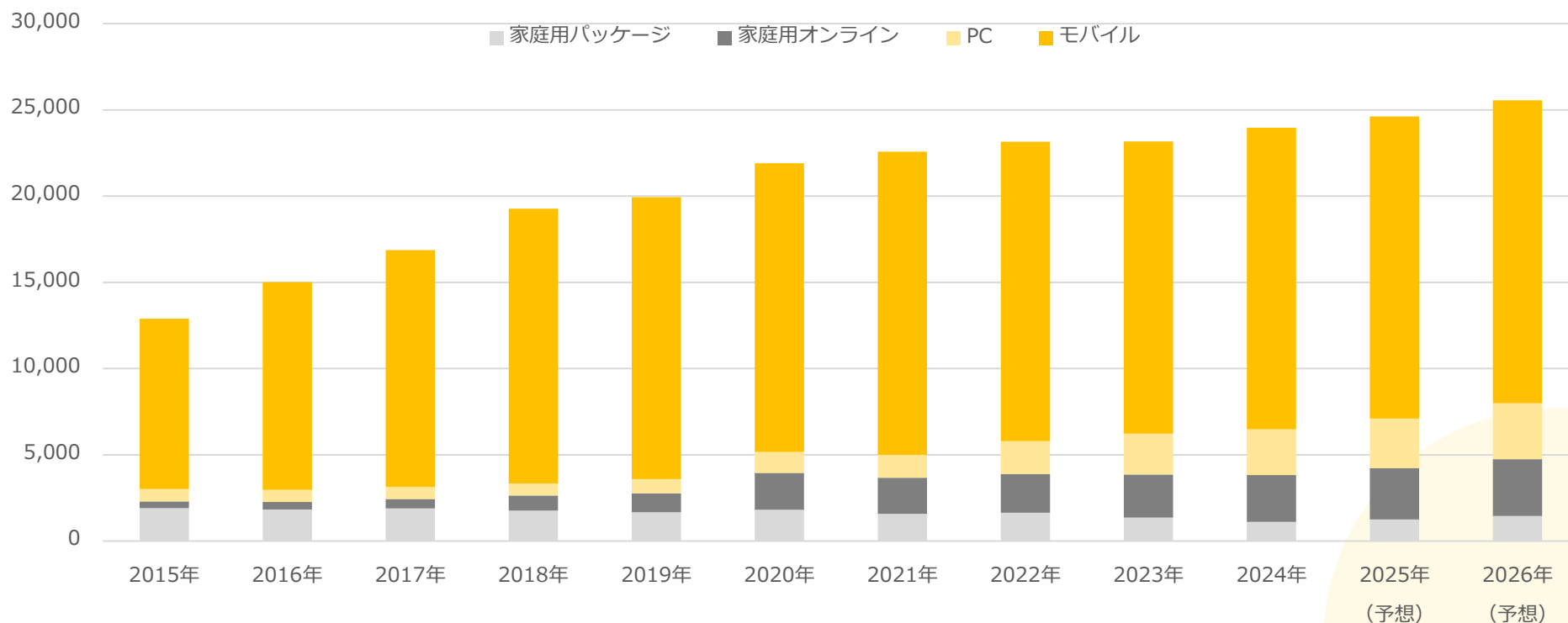
※出典：(株)角川アスキー総合研究所『ファミ通ゲーム白書2025』

オンラインゲーム市場

当社の事業領域であるオンラインゲーム市場の推移

(単位：億円)

国内 オンラインプラットフォーム ゲームコンテンツ市場規模推移

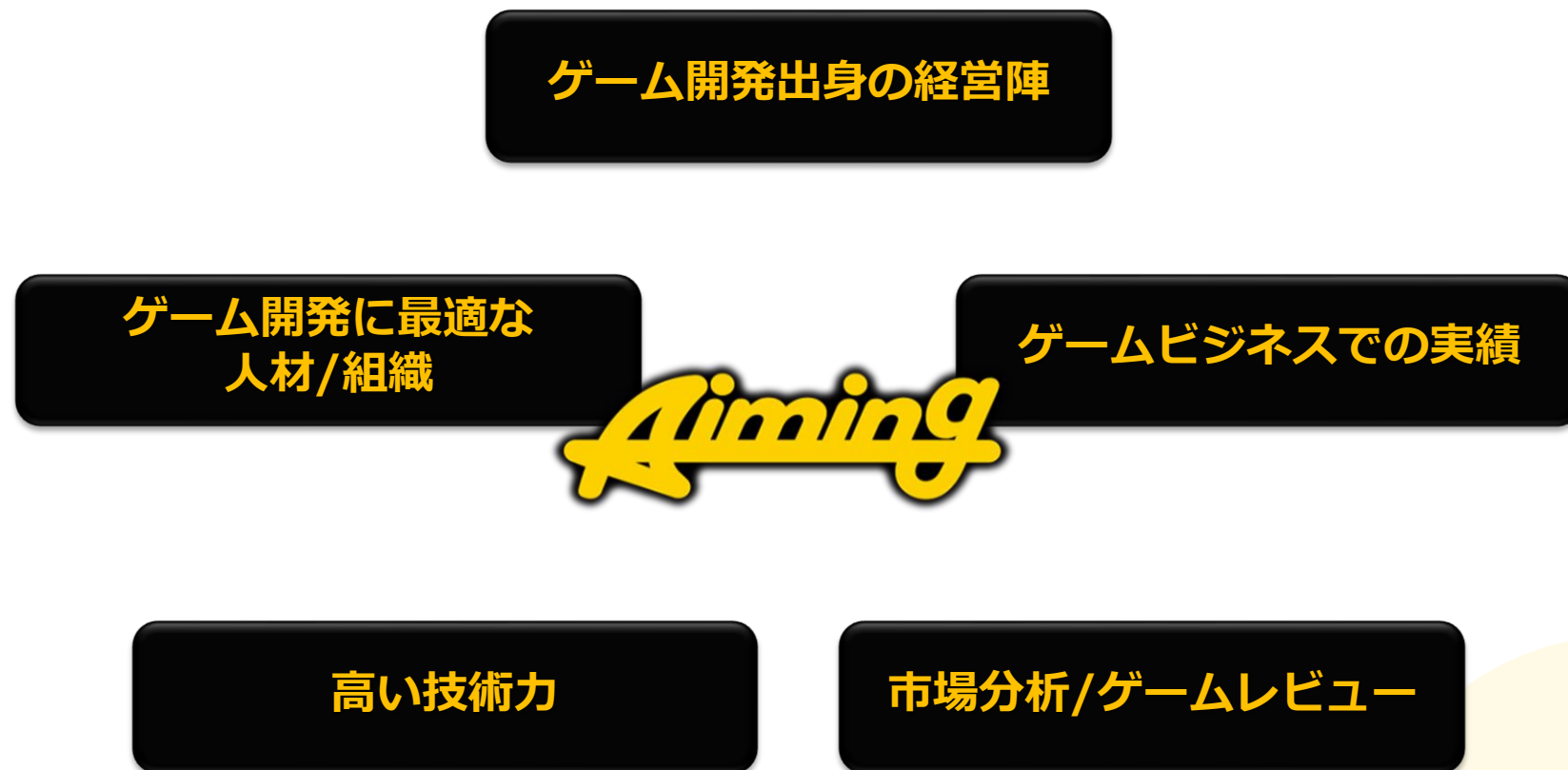


※出典：(株)角川アスキー総合研究所『ファミ通ゲーム白書2025』

07

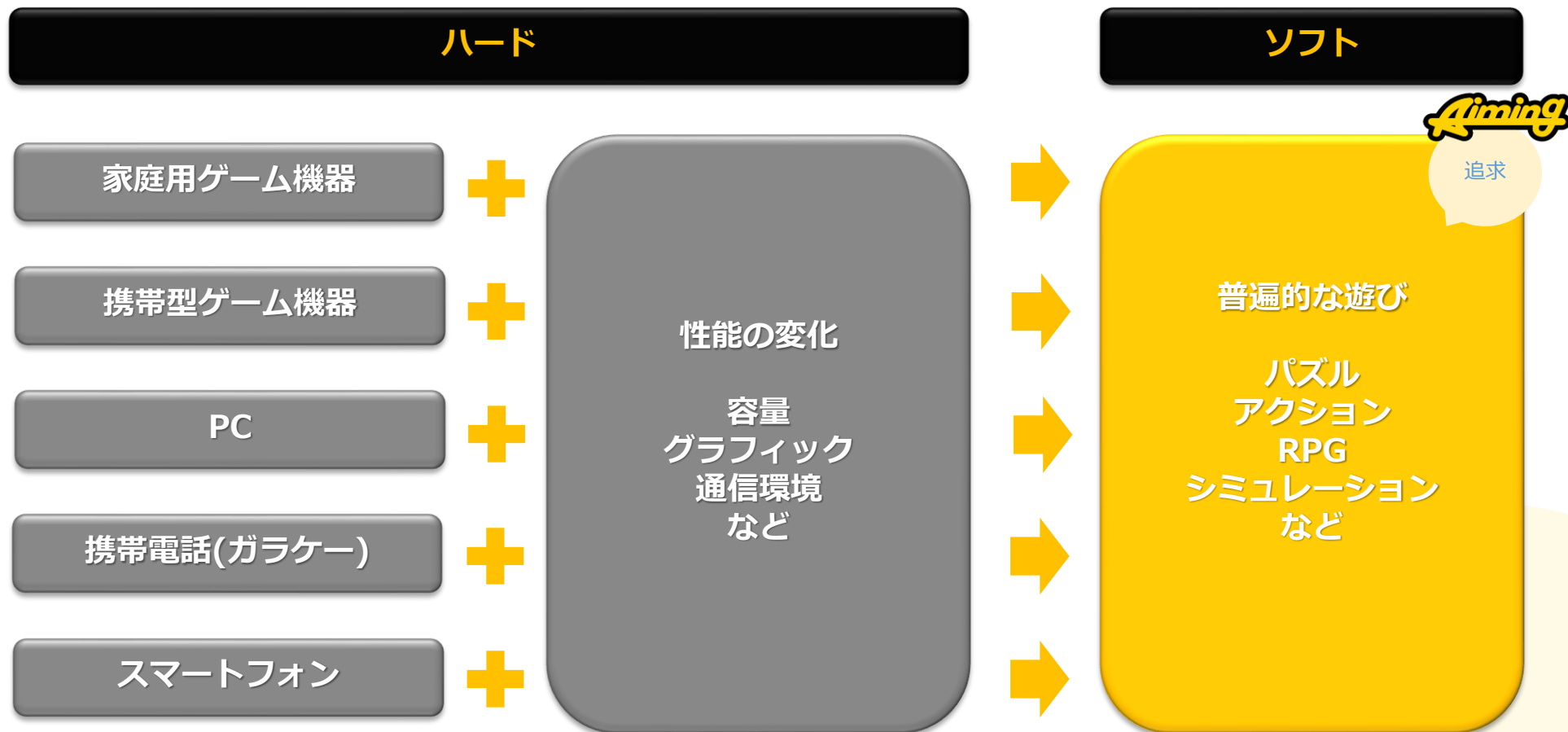
競争力の源泉

ゲームビジネスに特化した企業文化



ゲームビジネスに特化する理由

ゲーム市場は、ハードの環境変化に伴いソフトが盛衰、
過去の市場変遷や様々なゲームの知識が必要



主なゲーム業界での略歴

主なゲーム関係略歴

CEO	椎葉 忠志	テクモ株式会社 株式会社ゲームオン ONE-UP株式会社
COO	萩原 和之	株式会社サイバーフロント 株式会社ゲームオン
CFO	田村 紀貴	株式会社サクセス
社外取締役	武市 智行	株式会社スクウェア ^(※1) 株式会社AQインタラクティブ ^(※2) 株式会社GameWith
社外取締役	許田 周一	株式会社カプコン 株式会社AQインタラクティブ ^(※2) Tencent Japan合同会社

※1.現 株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス
※2.現 株式会社マーベラス

ゲーム開発に最適な人材/組織

ゲーム開発に最適な組織の実現を目指しています。

実績豊富な人材

業界経験20年以上

家庭用ゲーム
オンラインゲーム
開発経験者多数

独自の採用基準

ゲーム
経験

>

学歴・
職務経験

柔軟な組織体制

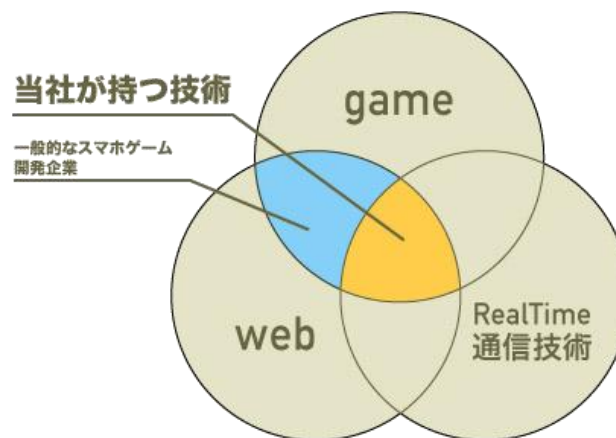
事業部制
プロジェクト別

高い技術力（様々なゲームを実現する技術）

MMOジャンルのスマホオンラインゲームを
開発する技術力を保有しています。



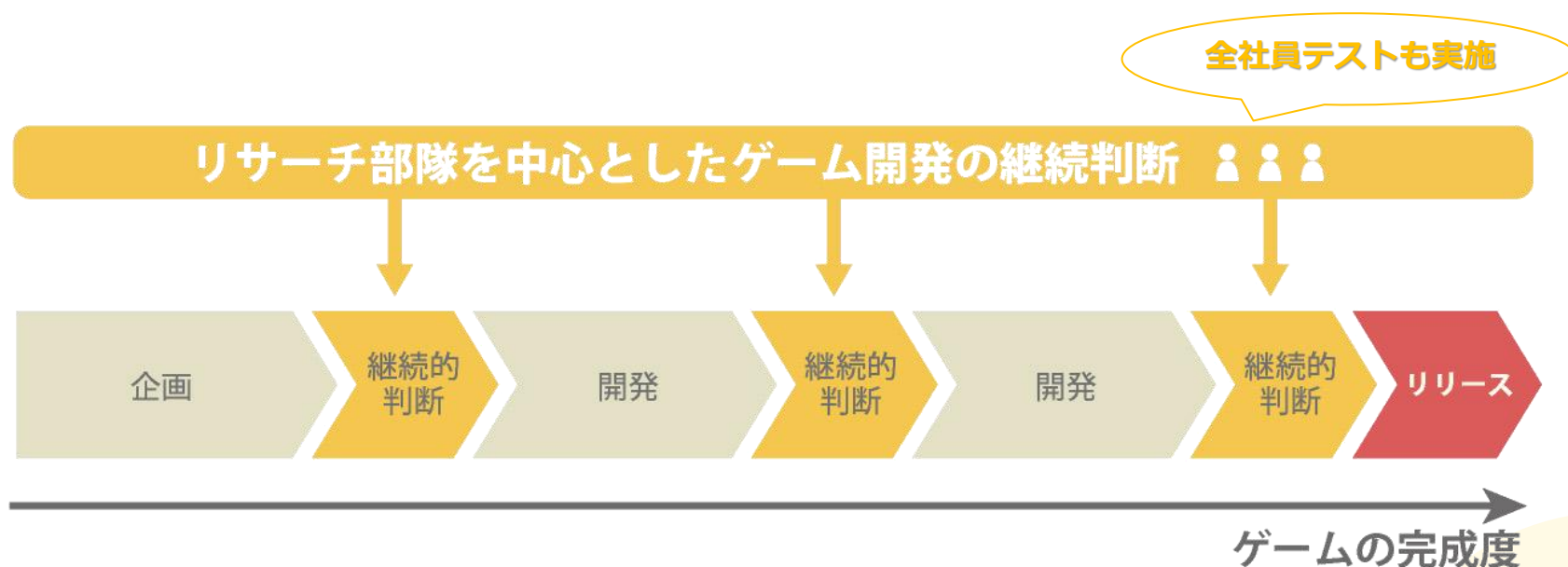
MMOとはMassively Multiplayer Onlineの略。日本語では、『大規模多人数同時接続型（ゲーム）』と表されます。ゲーム内の仮想世界に**何百人、何千人が同時に集まってプレイ**する種類の大規模なゲームです。



MMOタイプのゲームを開発するには、Game+Webの技術に加えて、リアルタイム通信技術が必須となります。当社はこの設計ノウハウを豊富に蓄積しています。

■ 市場分析/ゲームレビュー

リリース前に『面白くない』かどうかを判断するための独自のゲーム開発プロセスを確立しています。



リサーチ部隊を中心としたブレイントラスト（社内有識者：業界経験20年超の実績と経験を有す）が開発工程のマイルストーンごとに、ゲーム市場の動向を勘案しながら実際に遊んで評価や提案を行い、最終的には全社員テストを経てリリースする独自のプロセスを確立しています。

ゲームビジネスでの実績

会社設立以前の実績

- ・ **アイテム課金制**の採用
- ・ **ガチャ**の導入
- ・ **カード合成システム**の創造

Aimingの実績

スマートフォン市場へ
MMORPG の投入



ハイクオリティ/
マルチデバイス の取り組み



著名IP での実績

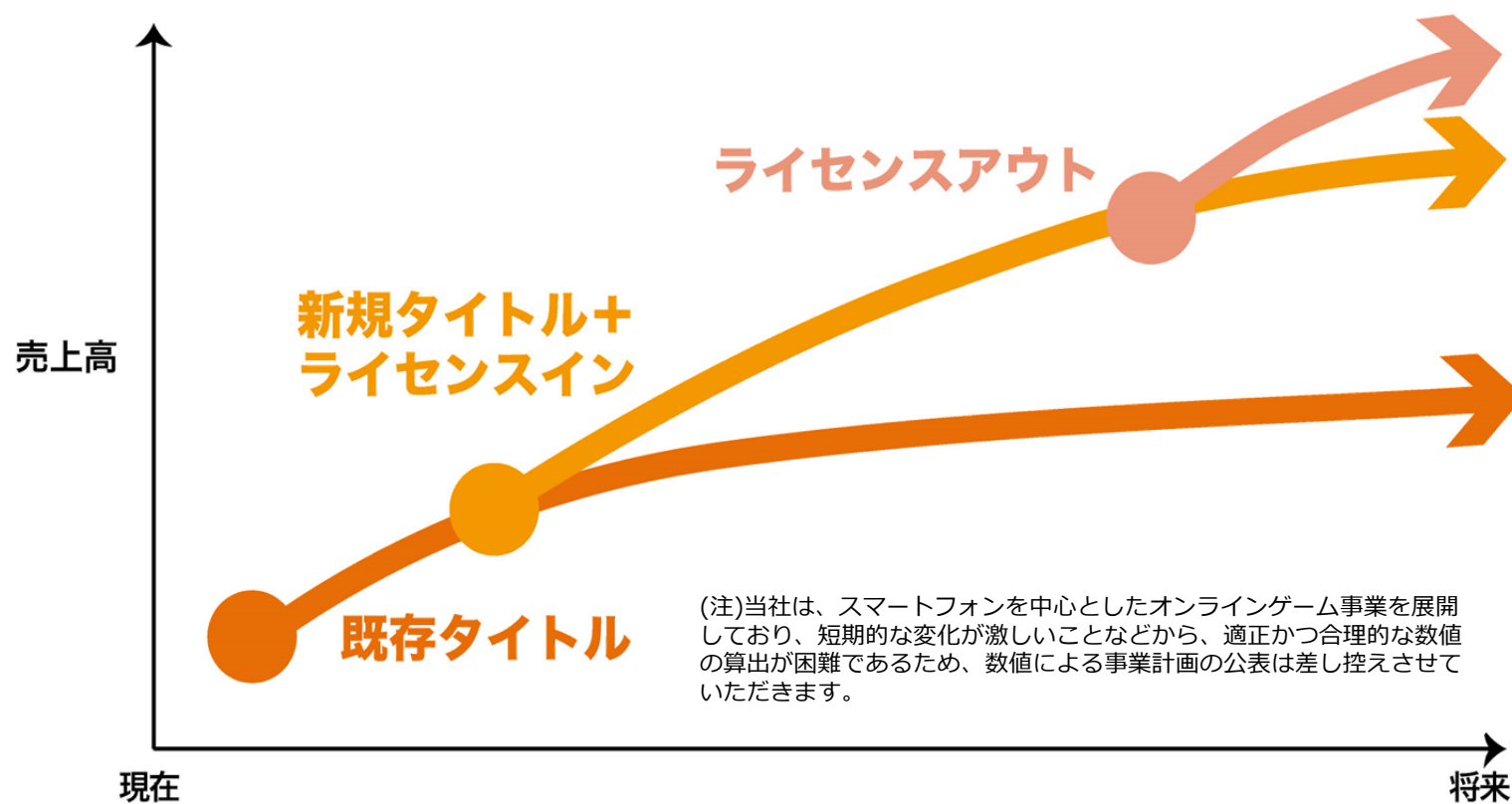


- 【その他】
- ・ **サブスクリプション**サービスプラットフォーム向けゲーム開発
 - ・ **アニメ放映**同時期配信のゲーム開発

08 事業計画

成長イメージ

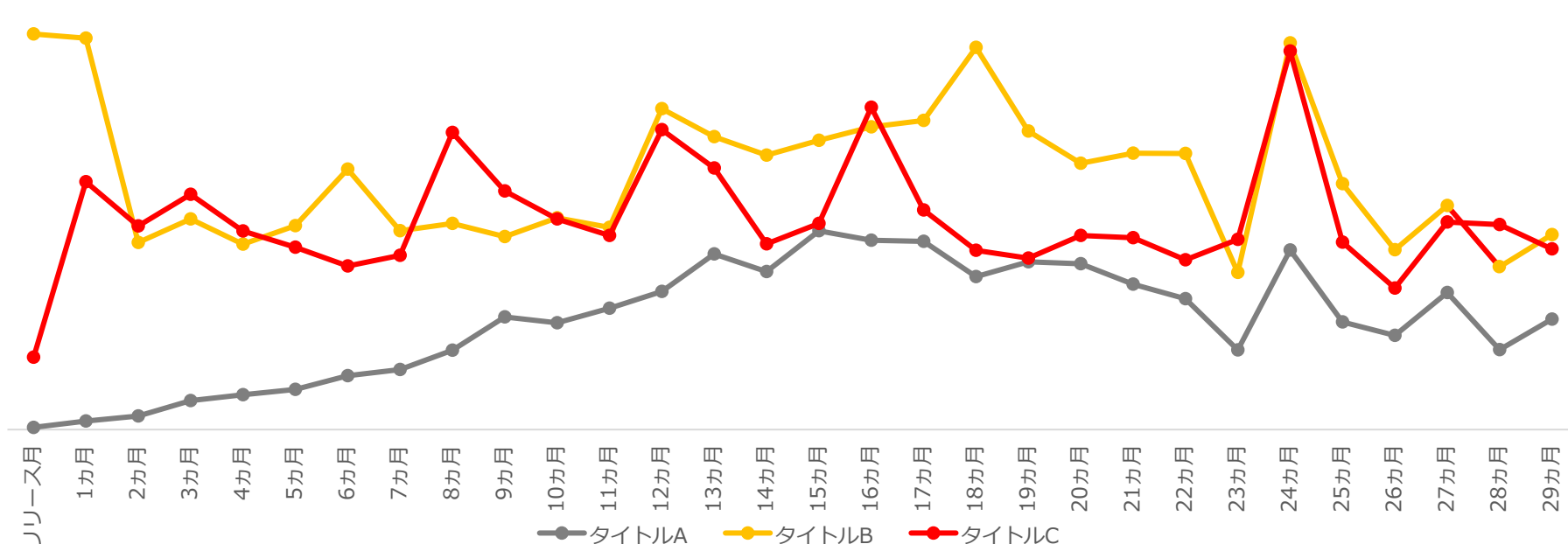
売上高の成長イメージです。



継続的な収益を生み出す売上高の傾向

当社の持つ開発力、運営力により
長期間遊んでもらえる傾向があります。

リリース後のコンテンツ売上高月次推移



※Aimingが開発したタイトルのうち3タイトルを抽出し、リリース後30ヵ月の売上高の推移を示しています。なお、タイトルごとの売上高は公表していないことから、単位の記載は省略しております。

ゲーム開発・運営の方針（主要な係数）

ゲームタイトルごとに主要な係数を分析し、
課金売上の拡大を図っております。



※ゲーム内の施策等は、ゲームのジャンルや遊び方などによって数値の傾向を分析し、個別ゲームそれぞれの状況を判断して行うものです。詳細な数値は開示しておりません。直近の個別ゲームの傾向については決算説明内の売上高に関する記述をご参考になさってください。

ゲーム開発・運営の方針

Aimingが持つハイクオリティ/大規模な開発力

- ・あらゆるデバイスに対応するハイクオリティグラフィックの追求
- ・MMORPGを実現するマルチプレイ技術を取り入れた楽しさの追求
- ・マルチプラットフォームでのゲーム提供実績
- ・多言語でのビジネス実績

市場環境に応じた

ゲームの価値の最大化

■ 現在及び今後のラインナップ

現在の主要タイトルの状況及び今後のパイプライン等は、

02 事業の進捗と今後の施策

(P15~24) をご参照ください。

中期的な取り組み

差別化や新規ユーザーの獲得が困難に

スマートフォンゲームビジネスの長期化
競合他社との競争激化
海外企業の日本参入
マンガ・動画配信アプリ等との可処分時間の奪い合い



他社とのアライアンス



ゲーム開発力の
維持/向上（人材の確保）



財務基盤の安定化

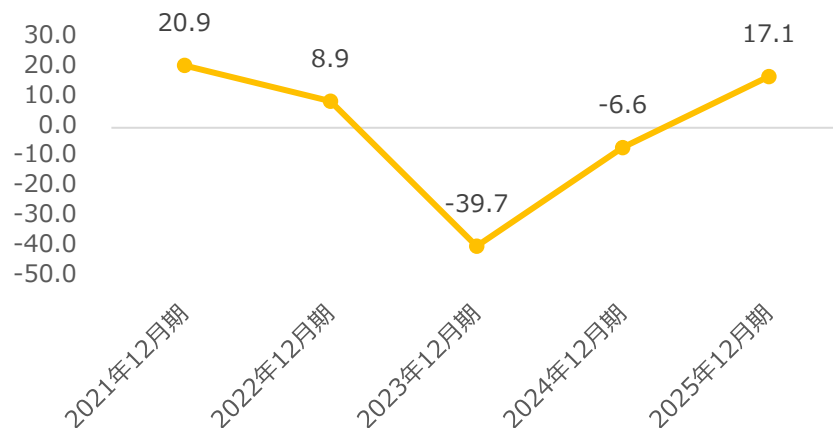
資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応

現状分析・評価

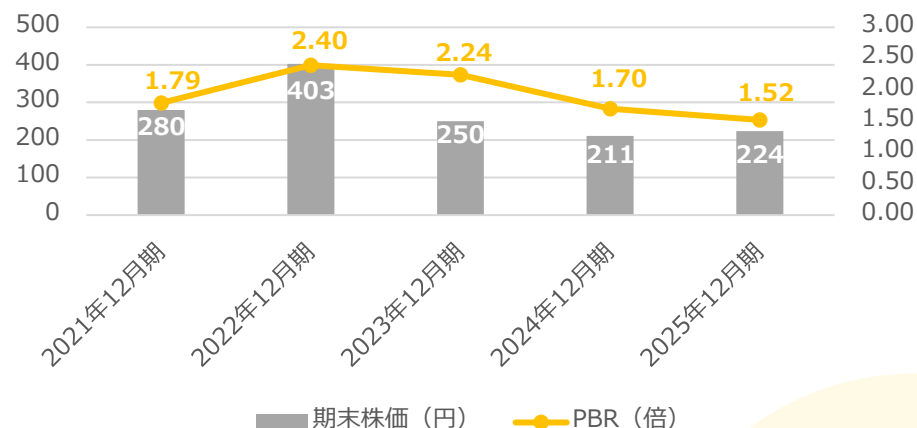
・ ROE（自己資本利益率）：17.1%
黒字V字回復と高い資本効率を実現

・ 株価 224円 / PBR（株価純資産倍率） 1.52倍
収益回復が株価に十分反映されていない『割安』な状態

ROE（%）の推移



株価・PBRの推移



収益性の向上
(ROE向上策)

新作タイトルの継続的なヒット創出によるトップラインの拡大
既存タイトルの長期安定運営による着実な収益基盤の構築

09 リスク情報

成長の実現や事業計画にかかる主要リスク

大項目	小項目	主要なリスク	顕在化の可能性/ 期間/ 影響度	リスク対応策
事業環境に関 わるリスク	オンラインゲー ムの市場環境に ついて	国内スマートフォンゲーム市場は、拡大基調にあるものの鈍化の傾向があるため、当社の成長に影響を与える可能性がある	低/中長期/中	市場の動向を注視し、ユーザーニーズに応じたゲームの開発を行う
	他社との競合に ついて	競合他社の台頭による競争優位性の低下、収益性の悪化の可能性がある	高/中長期/高	市場の動向を注視し、ユーザーニーズに応じたゲームの開発を行う
各サービスに 関するリスク	ユーザーニーズ の対応について	ユーザーニーズの急激な移り変わりにより、収益性の悪化の可能性がある	中/中長期/高	市場の動向を注視し、ユーザーニーズに応じたゲームの開発を行う
	特定のゲームタ イトルへの依存 について	主要ゲームタイトルの売上に依存しているため、そのゲームの急激な動向の変化により、収益性の悪化の可能性がある	高/中長期/高	市場の動向を注視し、ユーザーニーズに応じたゲームの開発を行い、売上の分散を図る
	新規ゲームタイ トルの開発・調 達について	新規ゲームタイトルの開発や海外タイトルのローカライズなど様々な方法でゲームタイトルのリリースを目指しているが、想定通りに開発/リリースできない場合は、収益性の悪化の可能性がある	高/中長期/高	市場、ユーザー、技術、及び他社のニーズも踏まえて、中長期的な視点で適宜開発等の進捗管理を行う

成長の実現や事業計画にかかる主要リスク

大項目	小項目	主要なリスク	顕在化の可能性/ 期間/ 影響度	リスク対応策
各サービスに関するリスク	制作コストの増加について	市場競争が激しく、クオリティの高いゲームが求められているため、制作コストが想定以上にかかる可能性がある	高/中長期/中	海外拠点を活かした人件費の抑制、ゲーム制作の効率化などコストの適正化を図る
	システムに関するリスク	当社のゲームは通信ネットワークに依存しており、様々な理由によりシステムの停止やネットワークの切断などがある場合、収益性の悪化の可能性がある	中/中長期/高	クラウド化や各種セキュリティ対策を講じるとともに、人的な教育も行う

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.
ドラゴンクエストタクト	©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX ©SUGIYAMA KOBO Developed by Aiming Inc.
陰の実力者になりたくて！マスターオブガーデン	©逢沢大介・KADOKAWA刊／シャドウガーデン ©Aiming Inc.
2.5次元の誘惑（リリサ）天使たちのステージ	©橋本悠／集英社・リリサ製作委員会 ©Aiming Inc.
銀河英雄伝説 Die Neue Saga	©田中芳樹／銀河英雄伝説 Die Neue These 製作委員会 ©Aiming Inc.
WIND BREAKER 不良たちの英雄譚	©にいさとる・講談社／WIND BREAKER Project ©WIND BREAKER 不良たちの英雄譚 Project
Betimo	©2025 Betimo Inc.
敏感！恋のアンテナ ビンビン別嬪荘	© tv asahi・Aiming Inc. ©2026 Valve Corporation
イナズマイレブン クロス	©LEVEL5 Inc. ©Aiming Inc.
パワプロアドベンチャーズ	©Konami Digital Entertainment
陰の実力者になりたくて！Phantom Echoes	©逢沢大介・KADOKAWA刊／シャドウガーデン ©ファントムエコース製作委員会
ホロライブ麻雀 -ホロじゃん-	© COVER © Aiming Inc.

©2026 Sony Interactive Entertainment LLC. “PlayStation Family Mark”, “PlayStation”, “PS5 logo”, “PS5”, and “Play Has No Limits” are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

Nintendo Switch 2は任天堂の商標です。

©2026 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

©2026 Epic Games, Inc. 無断複写・転載を禁じます。Epic、Epic Games、Epic Games Store およびそれぞれのロゴは、米国およびその他の国と地域における Epic Games, Inc. の商標または登録商標です。