

経営方針と対処すべき課題（有価証券報告書より）

① 目指す姿と数値目標

企業ミッション

世界と自分をワクワクさせろ

売上高
350億円営業利益
50億円

② 中長期の経営戦略

1. モバイルゲーム事業の抜本的改革

S級IP活用タイトル開発・運営に注力。少数精鋭主義を徹底し、スピードと質の両立でタイトル収益最大化と長期安定運営を実現

3. 大型IPタイトルの展開

2026年中にドラゴンクエストスマッシュグロウと僕のヒーローアカデミアIPタイトルを全世界向けリリース予定

2. 経営の多角化推進

IP/エンタメ、AI、ブロックチェーンの3領域と融合領域を注力分野に設定。多産多死戦略で将来の成長ドライバーとなる新規事業を早期に複数確立

4. 事業ポートフォリオの多様化

ゲーム事業への依存度低減。AI活用で仮説構築から検証・意思決定まで高速循環させ新規事業開発効率化

③ 対処すべき課題

① ヒット率の向上

- ・グローバルで人気のIPをグローバル展開し多くのユーザー獲得
- ・開発ジャンルをアクションRPG・スポーツシミュレーションに絞り蓄積知見活用
- ・早期からゲームレビュー繰り返し実施。ヒット可能性低いゲームは開発中止し高いタイトルに集中

② 1タイトル当たり収益の最大化

- ・既存タイトルの減衰を小幅に留め長期安定運営実現
- ・新価値提供でユーザーが長期に楽しめる環境構築
- ・欧米・中華圏に加え成長著しい国・地域にも積極展開

③ 開発のマネジメント・コスト最適化

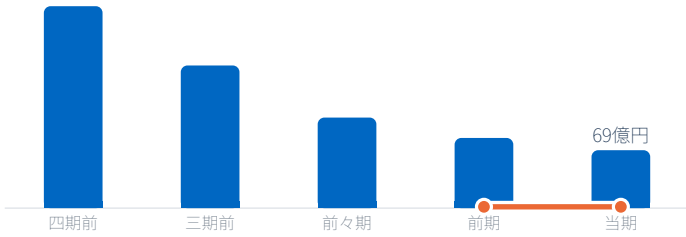
- ・開発マイルストーン緻密化や横断組織で課題検知し開発プロセス改善
- ・品質が不十分な場合はリリース計画変更し品質優先
- ・外製比率高めてコスト変動費化。広告宣伝はKPI分析で効果測定。パートナー共同事業で開発費分担

面接で使えるポイント

- ・モバイルゲーム業界は成熟化が進む中、S級IPを活用し2026年にドラゴンクエスト・ヒーローアカデミアをグローバル展開予定
- ・2028年に売上高350億円・営業利益50億円達成目標で、少数精鋭主義でスピードと質を両立させる戦略推進
- ・IP/エンタメ・AI・ブロックチェーン3領域の多産多死戦略で新規事業創出、ゲーム事業依存度を低減予定

証券コード 3656

業績の推移（売上＝棒 / 営業利益＝線）



※営業利益は直近2期のみ開示（有報の様式変更による）

要するに
KLab株式会社のビジネス概要

...

主力事業・セグメント

・情報・通信業（セグメント未開示）

強み・特徴（公開データから）

・東証プライム市場上場

※要約はAI生成のため誤りを含む可能性があります

暗記する数字3つ

連結売上高
69億円営業利益率
▲19.0%財務健康度
44点 / 100点

将来性 雨 / 就活偏差値 48.6（当サイト算出の参考指標）

平均年収
681万円

情報・通信業内 238位/592社

平均年齢
39.0歳

情報・通信業内 240位/593社

平均勤続
9.0年

情報・通信業内 171位/593社

女性管理職
13.3%

情報・通信業内 196位/373社

男性育休
66.7%

情報・通信業内 228位/297社

※平均年収は提出会社単体・有価証券報告書ベース。順位は同33業種内の掲載企業での比較。

ここから下は自分で書く（面接で話すこと）

志望動機の核

上の数字・事業と接続して書く

自分の経験との接点

逆質問メモ

※1つはデータ起点で（例：勤続年数が長い要因は...）

直近ニュース十一言

