

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

経営方針

継続的な事業創出のための仕組化と、安定的利益が得られる事業への参入により企業価値を向上させる。

2 中長期の経営戦略

1. 新規IP活用による事業創出

「東方Project」のIP許諾を受け、新規スマートフォンゲーム「東方幻想エクリプス」をリリース。順次新規サービスをリリースできる体制構築。

3. ユーザー獲得手法の最適化

多様化する市場やニーズに適宜対応。既存手法に固執せず、その時々合った最適な手法を選択実行。

2. 事業ポートフォリオの改善

ゲーム事業の他に安定的利益が得られる事業への参入検討。M&Aを推進し、収益性の高い事業への参入を検討。

4. コンテンツ開発リスク分散

受託開発や製作委員会組成により、コストや時間などのリスクを数社で協力してシェア。

3 対処すべき課題

① スマートフォン高機能化への対応

- ・通信環境の進化に伴うコンテンツリッチ化で開発コスト・時間が増大。複数企業でリスクをシェアする方法で対応。

② システム安定稼働と技術革新

- ・インターネット上でのサービス提供のため、システムの安定的稼働が重要な課題。

③ 複数事業のシナジー創出

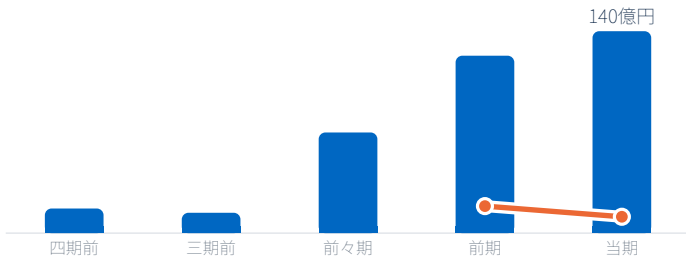
- ・モバイルオンラインゲーム、動画配信マネジメント、SNS広告事業の3事業で相互シナジーを創出し売上増大を実現。

面接で使えるポイント

- ・「東方幻想エクリプス」などの新規スマートフォンゲーム開発により、継続的な事業創出体制を構築している点。
- ・受託開発や製作委員会を通じてコンテンツ開発リスクを複数企業で共有し、スマートフォン高機能化に対応している点。
- ・ゲーム事業、動画配信マネジメント、SNS広告事業の複数事業でシナジー効果を創出し、売上拡大を目指している点。

証券コード 3760

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）

暗記する数字3つ

連結売上高
140億円営業利益率
8.1%財務健康度
48点 / 100点

将来性 曇り時々雨 / 就活偏差値 38.7（当サイト算出の参考指標）

平均年収
492万円

情報・通信業内 555位/592社

平均年齢
40.4歳

情報・通信業内 167位/593社

平均勤続
11.5年

情報・通信業内 94位/593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

参考: ケイブ、「未定」としていた26年5月期通期の連結業績予想は前

