

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

経営理念

世界中を楽しくするエンターテインメントを世に送り出す

② 中長期の経営戦略

1. 3D・新ジャンルゲーム展開

得意技術の3Dオンラインゲームに加え、斬新な発想力と独自開発力を活かし新ジャンルゲームを提案

3. 複数タイトル同時開発体制

複数の新規ゲームタイトルを同時並行開発する体制を構築し、リリース期間短縮と収益安定化を実現

2. グローバル市場への展開

海外市場に通用するゲームタイトルの開発・運営に取り組み、グローバル規模での経営環境変化に適応

4. 戦略的パートナーシップ

新たなテクノロジー企業との連携や自社ヒットタイトルとの掛け合わせで、市場拡大領域での早期収益化

③ 対処すべき課題

① 既存タイトル収益性改善

- ・ オンラインクレーンゲーム・トレバの固定費削減と収益化
- ・ オリジナル景品開発とプロモーション強化
- ・ サブスクリプション化など新規顧客層の開拓

② 新規タイトル開発の加速

- ・ 競合増加と入れ替えサイクル早期化への対応
- ・ 複数タイトル同時並行開発による事業安定化
- ・ 新テクノロジー（NFTゲーム等）への対応

③ 人材確保と育成

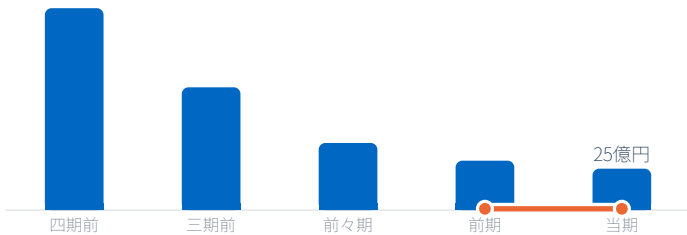
- ・ プランナー・プログラマー・デザイナーなど優秀人材の確保
- ・ ゲーム業界経験者の限定性に対する人材教育
- ・ 組織拡大に対応する管理者育成

面接で使えるポイント

- ・ 世界中を楽しくするエンターテインメント提供という理念のもと、3Dオンラインゲームと新ジャンル開発で事業展開
- ・ オンラインクレーンゲーム・トレバを主力に複数タイトル運営し、グローバル市場への拡大を推進
- ・ 自社開発・自社サービスの強みで、ユーザーニーズの迅速な反映とNFTゲーム等新市場への適応を実現

証券コード 3810

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
25億円営業利益率
▲71.4%財務健康度
15点 / 100点

将来性 雨 / 就活偏差値 25.1（当サイト算出の参考指標）

平均年収
401万円

情報・通信業内 589位/592社

平均年齢
35.1歳

情報・通信業内 461位/593社

平均勤続
8.8年

情報・通信業内 185位/593社

女性管理職
25.0%

情報・通信業内 77位/373社

男性育休
－（未開示）

※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: サイバーステップホールディングス[3810]：第三者割当によ

