

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

創業理念

ゲームは作品ではなく商品である。ユーザー・取引先・株主など全てのお客様と喜びを分かち合える企業として発展する。

国内販売IP
20万本超

② 中長期の経営戦略

1. 開発力の強化

従業員の能力発掘と経験蓄積、組織力強化によりブランド価値と顧客満足度向上を目指す。

2. 販売力の強化

既存顧客の満足度向上、新規顧客創出、直接的なコミュニケーション拡充、知的財産の再活用を実施。

3. 生産性の向上

長期的な付加価値追求のための成長戦略として、安定した経営方針下で開発力・販売力強化に取り組む。

③ 対処すべき課題

① 付加価値の長期追求

- ・ 営業利益に人件費を加えた指標を重視
- ・ 利益追求ではなく付加価値追求集団として位置付け
- ・ 年齢・性別・地域を超えた全人類への楽しさ提供

② 持続的な発展基盤の構築

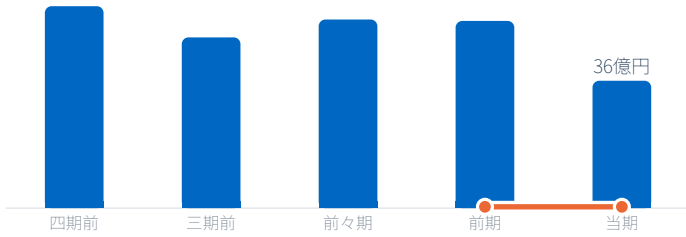
- ・ 開発力・販売力・生産性の3分野での取り組み
- ・ 営業基盤の拡大による企業価値の継続的拡大

面接で使えるポイント

- ・ 創業理念『ゲームは作品ではなく商品である』に基づき、全てのお客様と喜びを分かち合う企業文化。
- ・ 国内販売20万本超のIPを中期目標とするエンターテインメント事業展開の野心。
- ・ 付加価値追求集団として、利益だけでなくユーザー満足度やブランド価値を重視する経営姿勢。

証券コード 3851

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
36億円営業利益率
▲11.3%財務健康度
39点 / 100点

将来性 雨 / 就活偏差値 33.0（当サイト算出の参考指標）

平均年収
397万円

情報・通信業内 590位/592社

平均年齢
35.7歳

情報・通信業内 429位/593社

平均勤続
8.3年

情報・通信業内 196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: 日本一ソフトウェア、26年3月期決算は営業損失4億0900万

