

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

企業理念

Wow the World!(すべての人々に感動を)のもと、世界中にWow!を提供する

② 中長期の経営戦略

1. モバイルオンラインゲーム事業

オリジナルタイトル開発を控え、自社ゲームエンジンと他社有力IPを掛け合わせた低リスク型開発ヘシフト。受託開発も強化し安定収益を目指す

2. ブロックチェーン等事業

急成長市場において優位性を活用し、エンターテインメント領域での出資・協業によるヒットタイトル創出と、金融領域でのアセットマネジメント確立を推進

③ 対処すべき課題

① ゲームポートフォリオ最適化

- ・ゲームエンジンと他社IP掛け合わせで低コスト新規タイトル開発
- ・受託開発強化でキャッシュエンジン化
- ・カジュアルゲームやコンソール向けで収益源多角化

② 海外市場展開強化

- ・既存ノウハウを最大限活用し自社有力ゲーム海外展開
- ・他社有力ゲーム海外展開も推進し収益軸拡大

③ 非コンテンツ依存の収益基盤確立

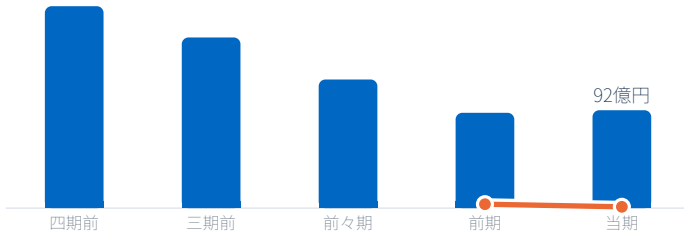
- ・ブロックチェーン領域でアセットマネジメント事業拡大
- ・ボラティリティ低い事業で経営基盤安定化
- ・戦略的提携等で事業拡大を推進

面接で使えるポイント

- ・企業理念『Wow the World!』の下で『One Step Beyond』精神で挑戦し…
- ・市場の成熟化対応として低リスク型ゲーム開発やアセットマネジメント事業拡大により安定収益創出を目指す
- ・日本オンラインゲーム協会や日本ブロックチェーン協会等との連携で、消費者安全確保と業界規制遵守を重視

証券コード 3903

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
92億円営業利益率
0.9%財務健康度
63点 / 100点

将来性 曇り時々雨 / 就活偏差値 41.0（当サイト算出の参考指標）

平均年収
621万円

情報・通信業内 368位/592社

平均年齢
37.0歳

情報・通信業内 356位/593社

平均勤続
6.0年

情報・通信業内 321位/593社

女性管理職
10.8%

情報・通信業内 246位/373社

男性育休
150.0%

情報・通信業内 7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

