

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

永遠に続く会社づくり。より良い製品とサービスを社会に提供し、健全で豊かな社会の実現に寄与。

2 中長期の経営戦略

1. ゲーム領域の強化

高性能プラットフォーム向けゲームやリメイクタイトル開発を主軸に、Nintendo Switch 2対応ソフト開発を推進。国内外のクライアントから選ばれるパートナーを目指す。

3. 開発技術の高度化

AIを含む先端技術やハイエンド開発知見を継続的に取り込み。開発スタッフの研究機会拡充と社内展開を強化。

2. 非ゲーム領域の新規事業

教育関連分野、メンタル・ウェルビーイング領域、IP活用エンタテインメント領域で、開発技術の応用力を活かして新事業を創出。

4. 業務効率化とAI活用

全部門でAI活用やDX推進により業務効率化。クリエイティブ業務と成長施策への時間投下を拡大。

3 対処すべき課題

① スマートフォンゲーム市場の競争激化

- ・国内スマートフォンゲーム市場は競争が激しく、新規コンテンツ投入は慎重
- ・2026年8月期はスマートフォンゲーム新規開発を計画していない
- ・現在携わっているスマートフォンゲーム運営は縮小傾向

② プロジェクト転換と人財稼働

- ・複数主要開発プロジェクトが終盤を迎え、新規立ち上げが重なる
- ・2025年8月期末で見られた開発人財の稼働空きを適正水準まで解消が必要
- ・スタッフのスムーズなプロジェクトシフトが肝要

③ レベニューシェア減少と事業収益

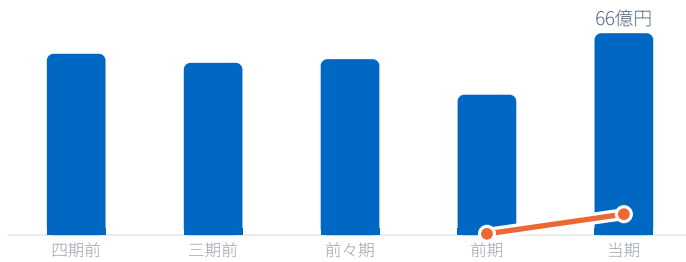
- ・2025年8月期は想定超のレベニューシェアが発生したが縮小予想
- ・ゲーム事業では2026年8月期営業減益を予想
- ・その他事業でも市場調査・研究開発の投資フェーズで減収減益予想

面接で使えるポイント

- ・設立以来独立系デジタルコンテンツ開発会社として、ディベロッパー専業でトップクラスの人的基盤を構築。
- ・Nintendo Switch 2普及に対応するマルチプラットフォーム新規タイトル開発に注力し…
- ・長岡京新オフィスビル活用で、AIやDX推進による業務効率化と人財育成で付加価値向上に取り組む。

証券コード 4728

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
66億円営業利益率
10.4%財務健康度
69点 / 100点

将来性 晴れ / 就活偏差値 44.0（当サイト算出の参考指標）

平均年収
446万円

情報・通信業内 580位/592社

平均年齢
34.8歳

情報・通信業内 482位/593社

平均勤続
10.1年

情報・通信業内 129位/593社

女性管理職
3.4%

情報・通信業内 354位/373社

男性育休
50.0%

情報・通信業内 266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…）

直近ニュース一言

