

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

ビジョン

ボーダーレスで革新的なサービスを提供し世界中の人々を楽しませる

世界ダウンロード数
5,000万グローバルゲーム市場
1,970億ドルゲームプレイヤー数
36億人以上

② 中長期の経営戦略

1. NFTゲーム化への転換

既存ゲームタイトルを順次NFTゲーム/ブロックチェーンゲーム化し、ユーザーがアイテム売却で収益を獲得できる仕組みを構築

2. HTML5ゲームのグローバル展開

Flyff Universeを東南アジア・グローバルエリア・日本・台湾に展開し、2025年10月に中国本土での配信開始を実現

3. スマートフォンアプリの多言語配信

Flyff Legacy・winwalk・winQuiz・Poll Cashをグローバルネットワークを活かし多言語展開で配信地域を拡大

4. VFX事業のモデル転換

受託事業からショートドラマ事業を基軸とした高効率コンテンツ制作へ転換し早期黒字化を目指す

③ 対処すべき課題

① ゲーム事業の収益拡大

- ・スマートフォンアプリ事業の売上が低調。NFTゲーム化による収益化が急務
- ・NFTゲーム/ブロックチェーンゲームは韓国での法律・税務検討に時間要し、サービス開始日が未定
- ・Flyff Universe・Rappelz Universeのリリース準備を進める中で規制面での対応が課題

② 新たな収益基盤の確立

- ・ゲーム事業以外の新規事業で収益源を確保し安定基盤を構築することが重要課題
- ・ツリーハウスリゾート・VFX事業は減損処理を踏まえ、投資対効果を厳格に見直す必要がある
- ・クラウド関連事業等で引き続き収益基盤の確立に注力

③ 市場競争への対応

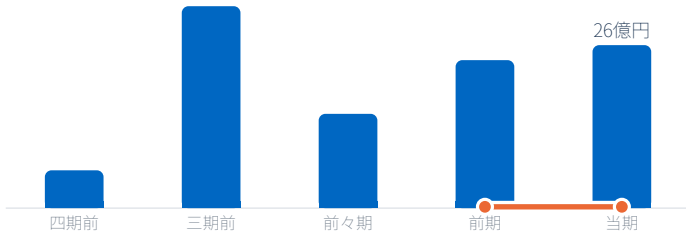
- ・ゲーム市場は成熟化進行中だが、個別タイトルの人気や運営品質に左右されやすい
- ・ユーザーの可処分時間の奪い合いによる競争が激化し市場環境の不透明性が高い
- ・次世代ハードウェア普及やプレミアムタイトル活況を背景に2026年以降の成長継続を見込む

面で使えるポイント

- ・世界5,000万ダウンロード実績のFlyff・Rappelzを主力にNFTゲーム化を推進し、新たな収益源創造を目指す企業
- ・2025年10月に中国本土でのHTML5ゲーム配信認可を獲得し…
- ・自然保護と人類幸福を優先しながら、技術と自然の持続可能な共存を目指すサステナブル経営を標榜

証券コード 4777

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
26億円営業利益率
▲8.6%財務健康度
5点 / 100点

将来性 曇り / 就活偏差値 38.2（当サイト算出の参考指標）

平均年収
608万円

情報・通信業内 393位/592社

平均年齢
45.5歳

情報・通信業内 48位/593社

平均勤続
11.0年

情報・通信業内 112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: ガーラ[4777]: 連結子会社の異動（持分比率の低下による連

