21年3月期 通期
決算説明資料

株式会社ドリコム

21年5月13日

目次

1. 21年3月期業績の振り返り

2. 中期的（-23年3月期）に目指す姿

3. 22年3月期Q1の見通し

4. Appendix

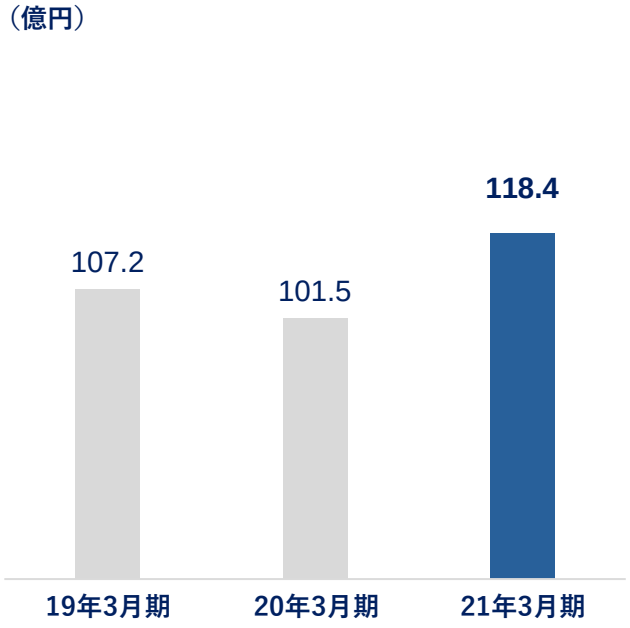
Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

21年3月期 ハイライト

売上高

118.4億円

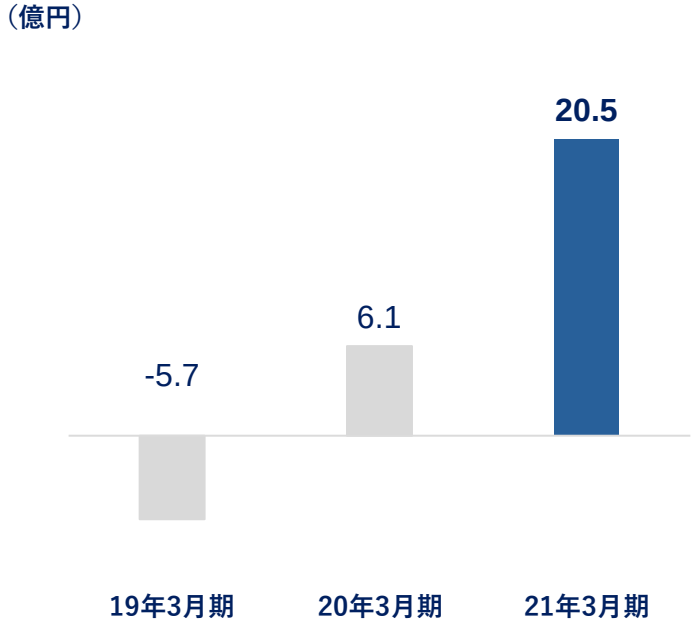
前年比：116.7%



営業利益

20.5億円

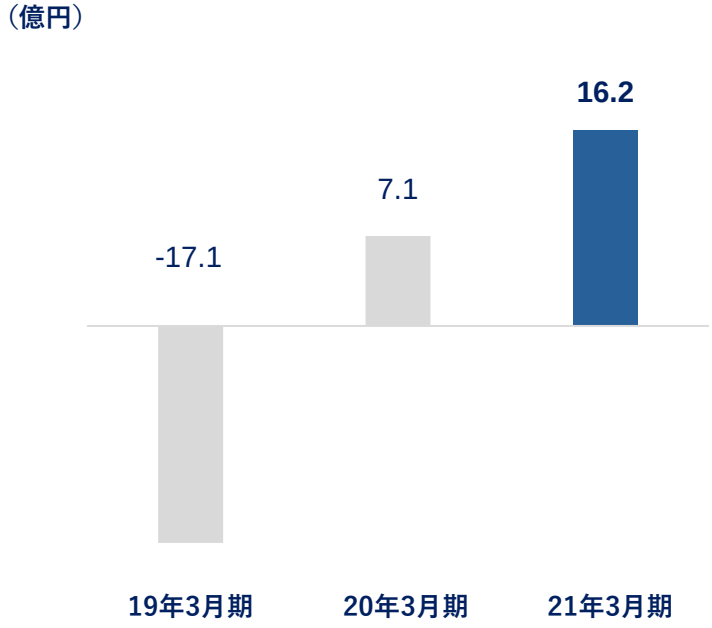
前年比：332.7%



当期純利益

16.2億円

前年比：228.4%



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

21年3月期 業績サマリー

売上高・営業利益・経常利益・純利益の全てにおいて予想を上回り、創業来最高益を達成

（単位：百万円）

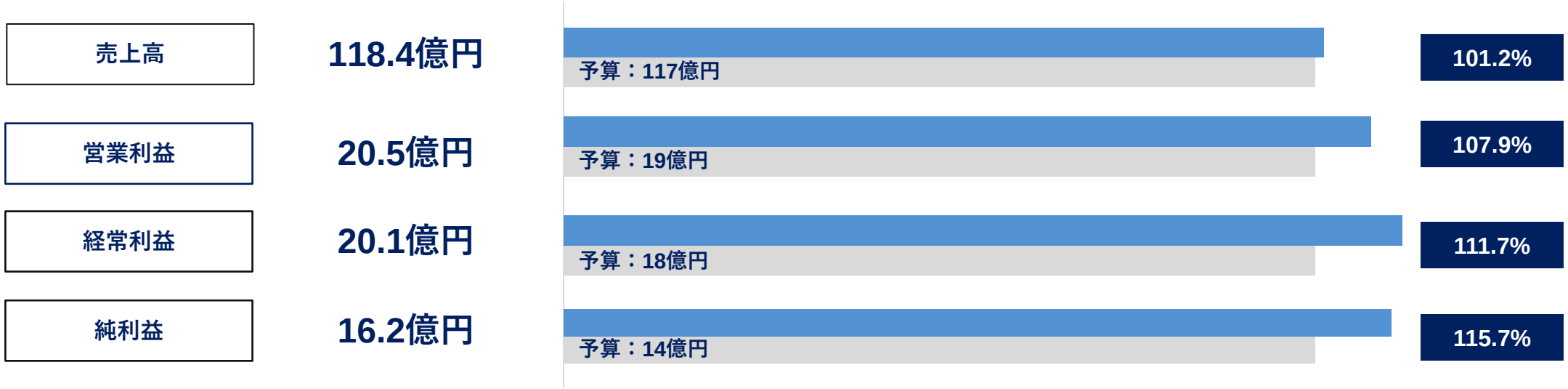
	21年3月期 通期	20年3月期 通期	YoY	21年3月期 Q3累計	QoQ
売上高	11,840	10,150	+1,690	9,156	+2,684
営業利益	2,052	617	+1,435	1,683	+368
営業利益率	17.3%	6.1%	-	18.4%	-
EBITDA	2,705	999	+1,705	2,140	+564
EBITDAマージン	22.8%	9.8%	-	23.3%	-
経常利益	2,019	635	+1,383	1,653	+365
当期純利益	1,624	711	+913	1,298	+325

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

通期予想 vs 実績

増収に加え、固定費の下振れにより、営業利益が業績予想を上回り着地

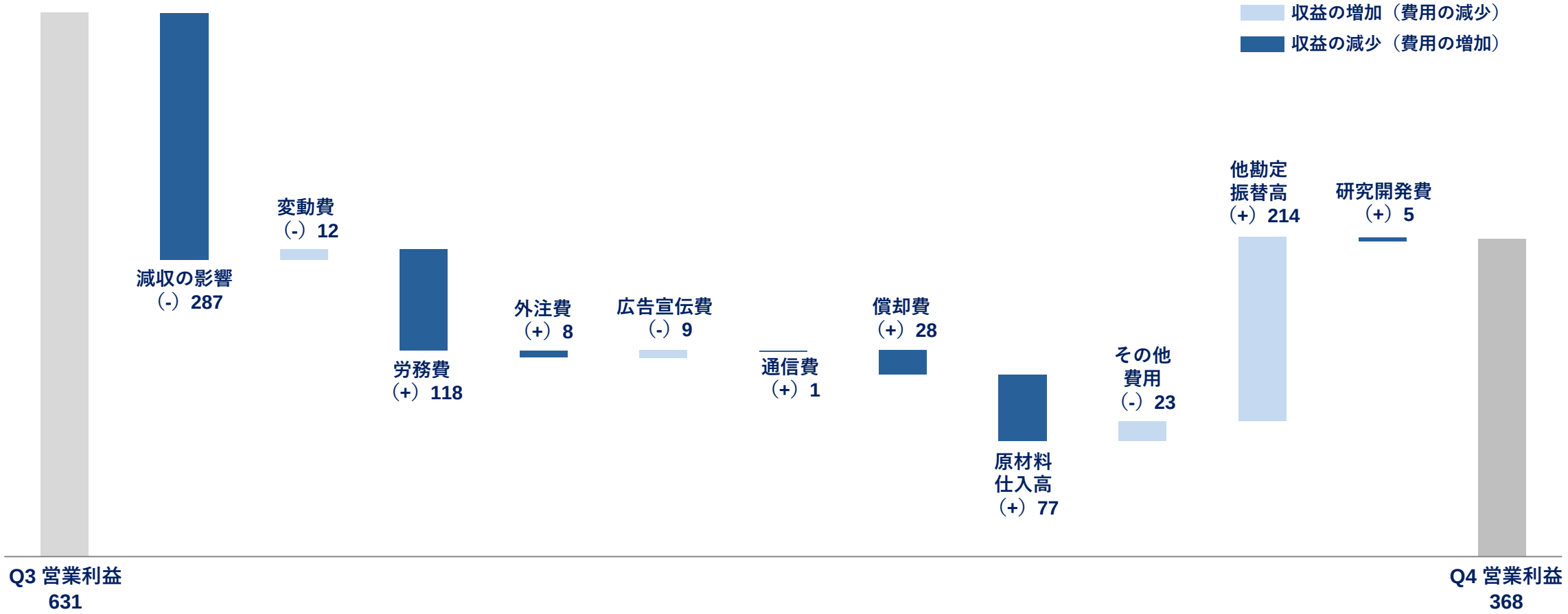
（単位：百万円）



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

営業利益増減分析（Q3 vs Q4）

イベントが少なかったことから前四半期比で減収。あわせて労務費の増加や移転に伴う一時費用増により減益



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

事業別トピック

収益性の向上と同時に将来への種まきも進展

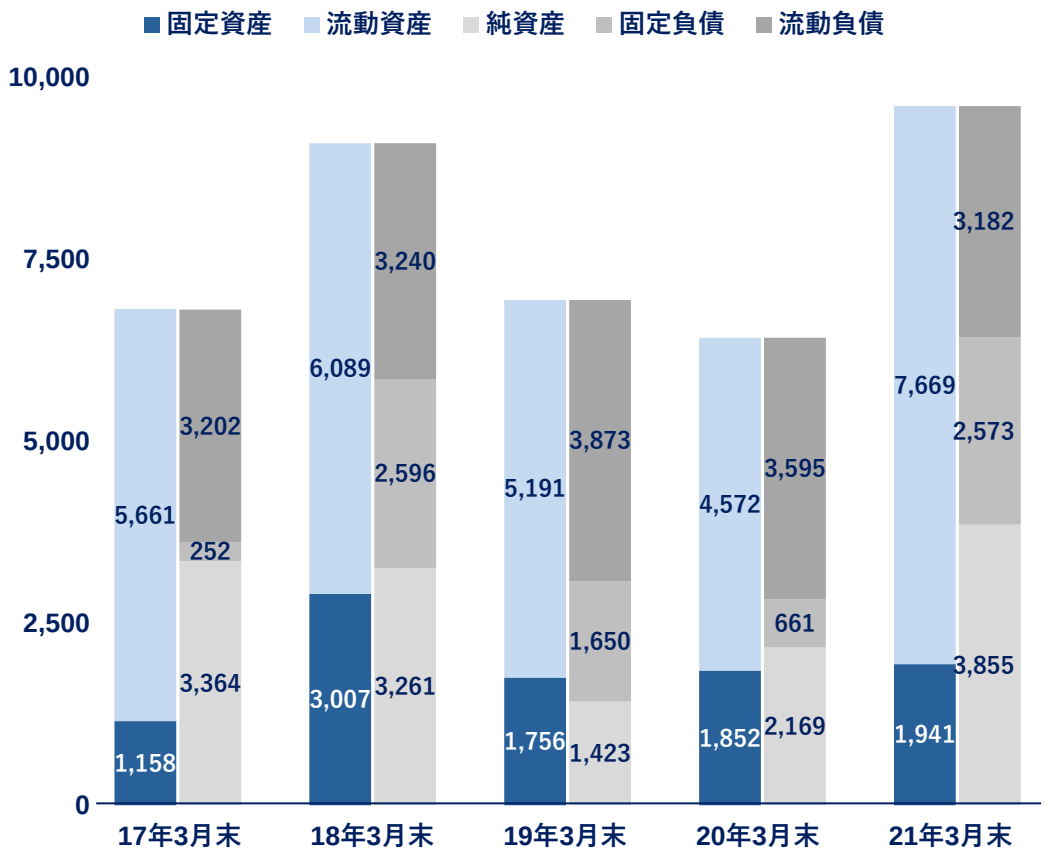
ゲーム	➢ 開発・運用共に、好調に進展。収益性の向上や、新規事業への投資も進み、23年4月をゴールとする中期指針のもと、事業運営・開発が進む ➢ IPゲームの経年を感じさせない好調な推移に、IPの強さを改めて認識。IPの活用ノウハウを自社の強みとするべく、ファンコミュニティの開拓や、IPのクロス展開等、IPビジネスノウハウの深化に注力 ➢ 『ぼくとドラゴン』、『ちょこっとファーム』など自社配信タイトルも好調な推移を維持。『ちょこっとファーム』は10周年のロングランタイトルに。最適化が進んだ運用体制はドリコムの強みであると再認識 ➢ 20年10月からBlasTrainがグループに加わり、ドリコムズは一層拡大。ドリコムの関与による共同運用タイトルの安定化や業績の拡大、BlasTrainの有する開発・運用ノウハウのグループ内での展開等、グループ一体となっての成長を志向
新規事業開発	➢ 『AROW』の事業化の他、『AROW』を用いて開発する人気IPを扱った位置情報タイトルの開発も進展 ➢ 『AKROGLAM』は20年9月のローンチ以降、順調にサービスが拡大。音楽領域での事業開発も進展 ➢ 「負荷テストサービス」と『Rooot』をリリース。SaaS収益拡大を志向

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

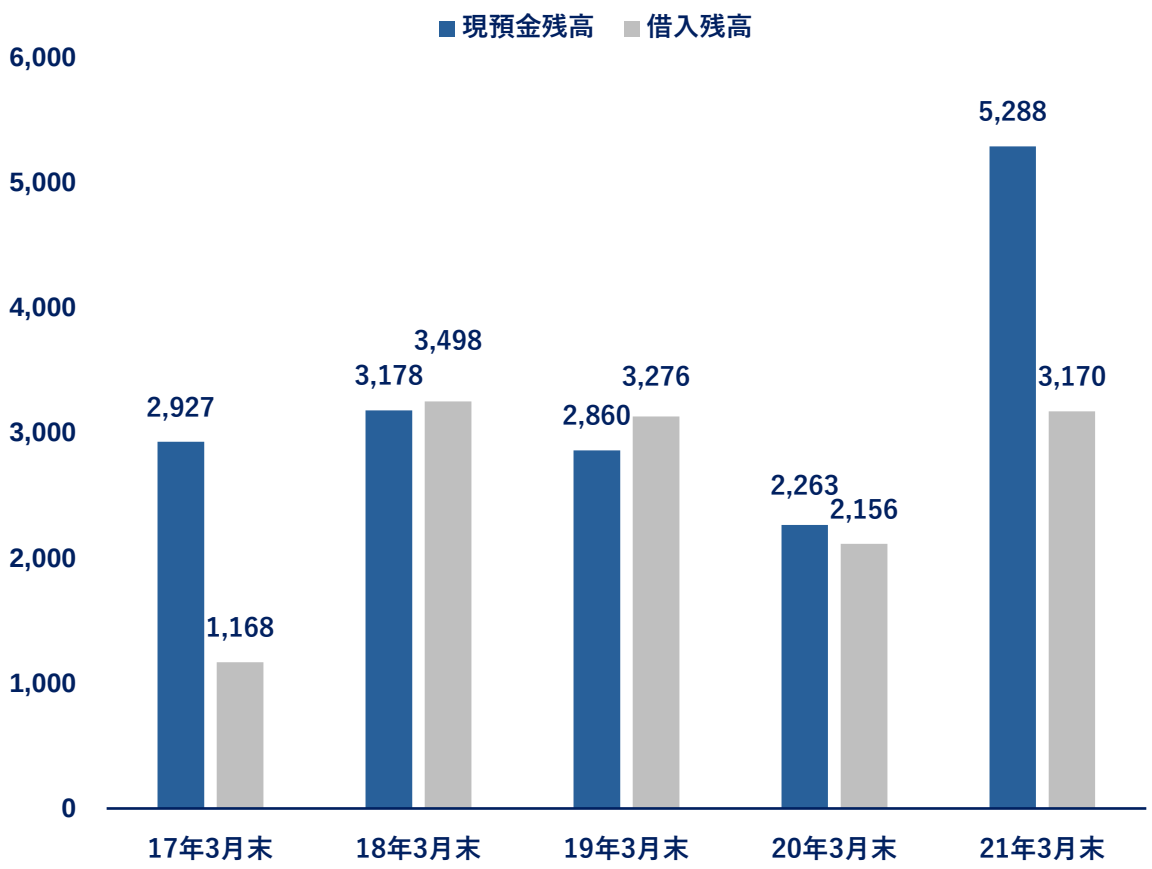
財務安定性の向上

既存事業の収益性の向上にともない現預金残高は安定的に増加。財務基盤は強固に

バランスシートの推移



現預金・借入残高の推移



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

目次

1. 21年3月期業績の振り返り

2. 中期的（-23年3月期）に目指す姿

3. 22年3月期Q1の見通し

4. Appendix

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

中期的に目指す姿

現在のドリコム

IPゲームの開発・運用に
強みをもつモバイルゲーム企業

23年3月期末のドリコム

IPを軸に、多様なデジタル・
エンターテインメント・コンテンツを
グローバルに提供する
総合エンターテインメント企業

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

中期的に目指す姿（続き）

**IPを軸に、多様なデジタル・エンターテインメント・コンテンツを
グローバルに提供する総合エンターテインメント企業**

① ゲーム事業の拡大

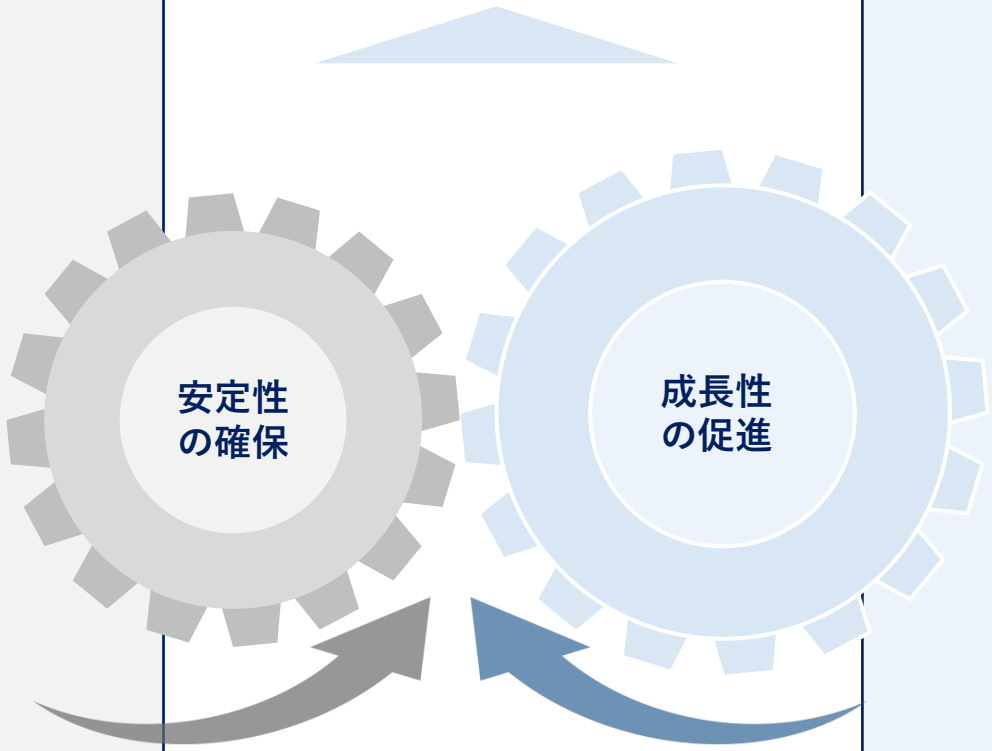
主な取組み：

- 不採算タイトルの上期中の黒字転換

② F2Pモデル依存からの脱却

主な取組み：

- AROW（SaaS）
- AKROGLAM（EC）
- Rooot（SaaS）
- 負荷テストサービス（SaaS）



① 新作ゲームのヒット

主な取組み

- 新日本プロレスSTRONG SPIRITS
- D_CIDE TRAUMEREI
- 未発表タイトル2本

② IPの獲得、育成、開発

主な取組み

- AKROGLAM
- Wizardry VA（仮）
- 悪魔王子と操り人形

③ 国内ヒットタイトルの海外展開

主な取組み

- Derby Stallion: Masters
- DISGAEA RPG

④ ゲーム以外の領域での事業開発

主な取組み

- AROW（テクノロジー）
- 負荷テストサービス（テクノロジー）
- AKROGLAM（音楽）
- Rooot（マーケティング）

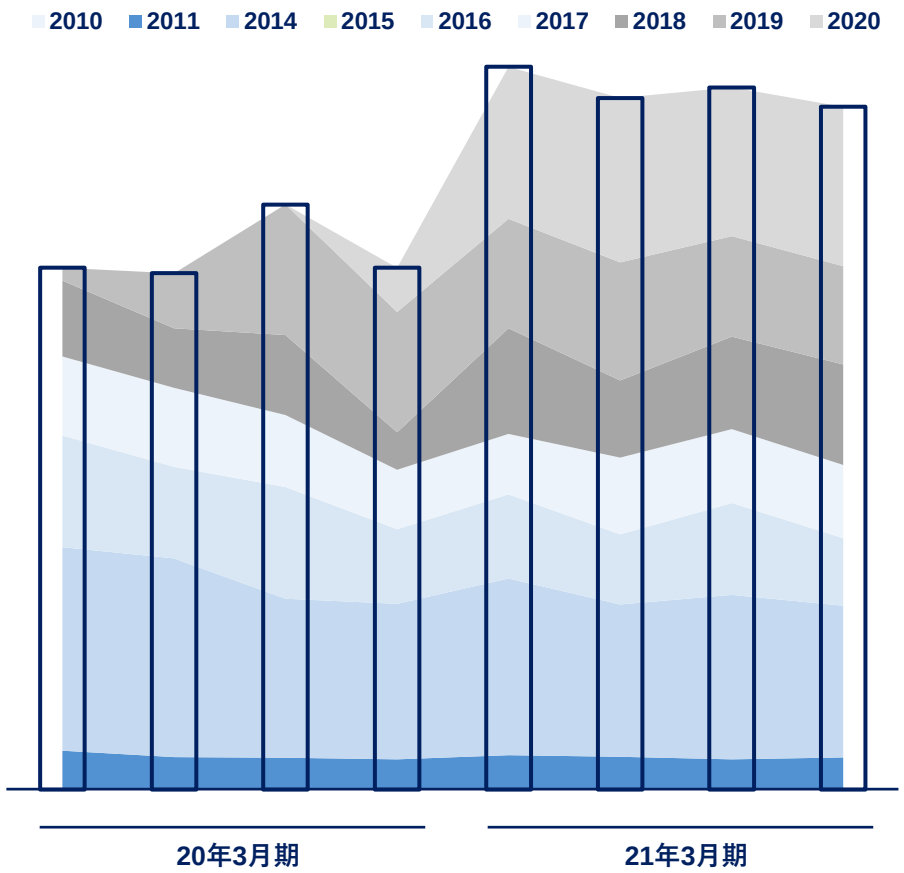
Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

ゲーム事業の安定化

少数のヒットタイトルへの依存から、複数のタイトルヒットタイトルから安定的に収益を獲得する健全なポートフォリオに

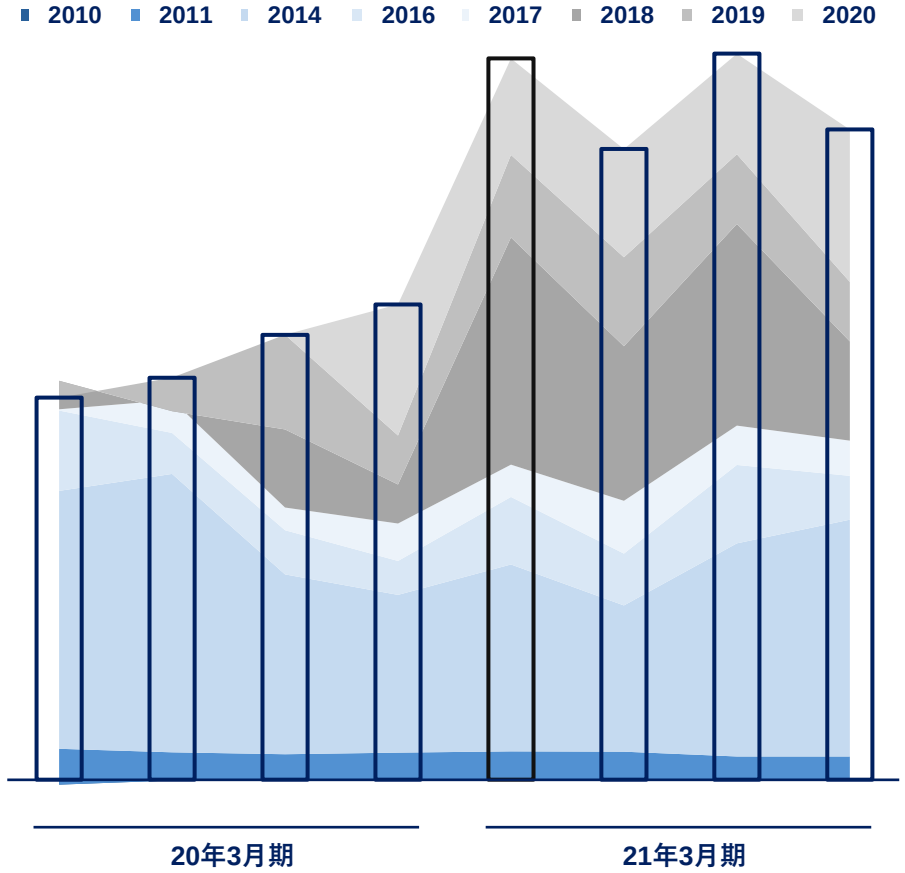
運用タイトルの売上合計推移

各運用タイトルのリリース/運用開始時期



運用タイトルの事業利益合計推移

各運用タイトルのリリース/運用開始時期



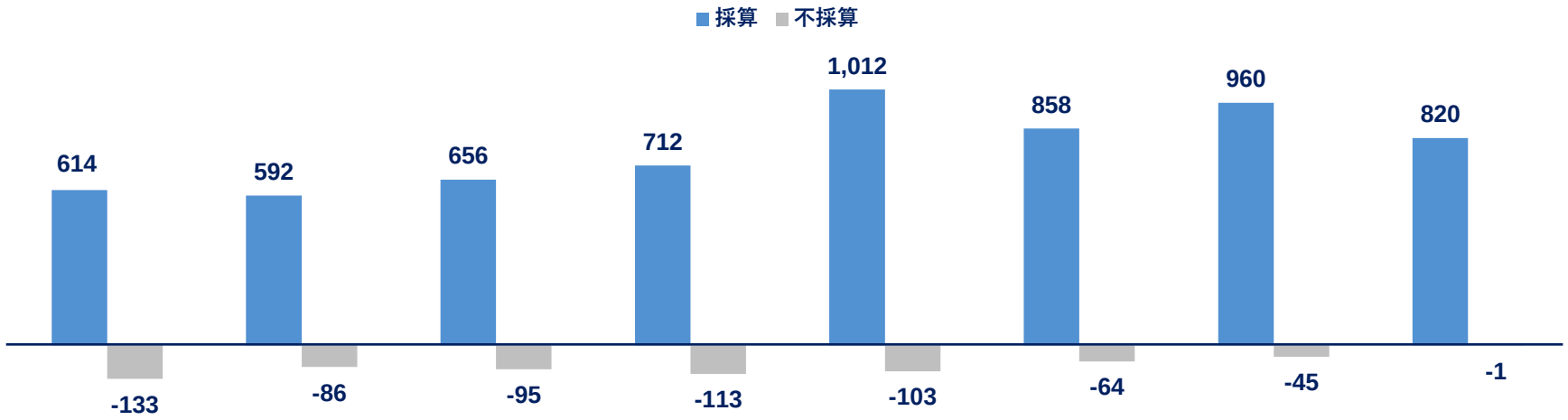
Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

ゲーム事業の安定化（続き）

ゲーム事業の収益性は年々向上。現在は安定的に利益を創出する事業に

運用中タイトル※の採算別事業利益推移（20年3月期 - 21年3月期）

（単位：百万円）



	20年3月期				21年3月期			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
採算タイトル数	6	9	8	10	9	13	11	11
不採算タイトル数	7	4	5	5	5	1	1	1
運用タイトル数	13	13	13	15	14	14	12	12

※ シリーズタイトルについては1タイトルとして集計。enzaタイトルを含む

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

IPスパイラル戦略

IPを核とした「スパイラル型成長」を目指す

「縦方向」の成長

競争力のある自社保有IP

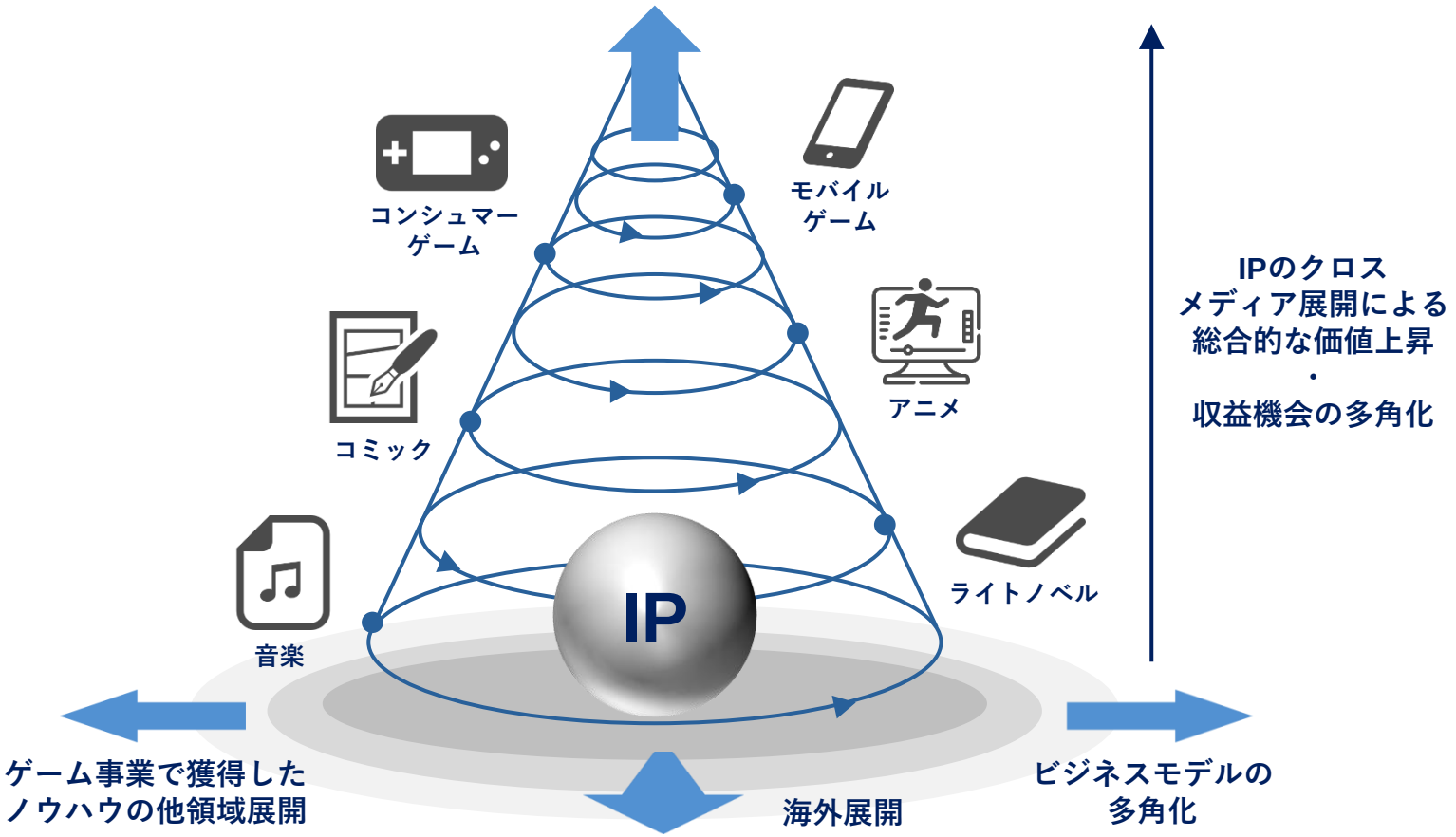
×

クロスメディア展開

×

「横方向」の成長

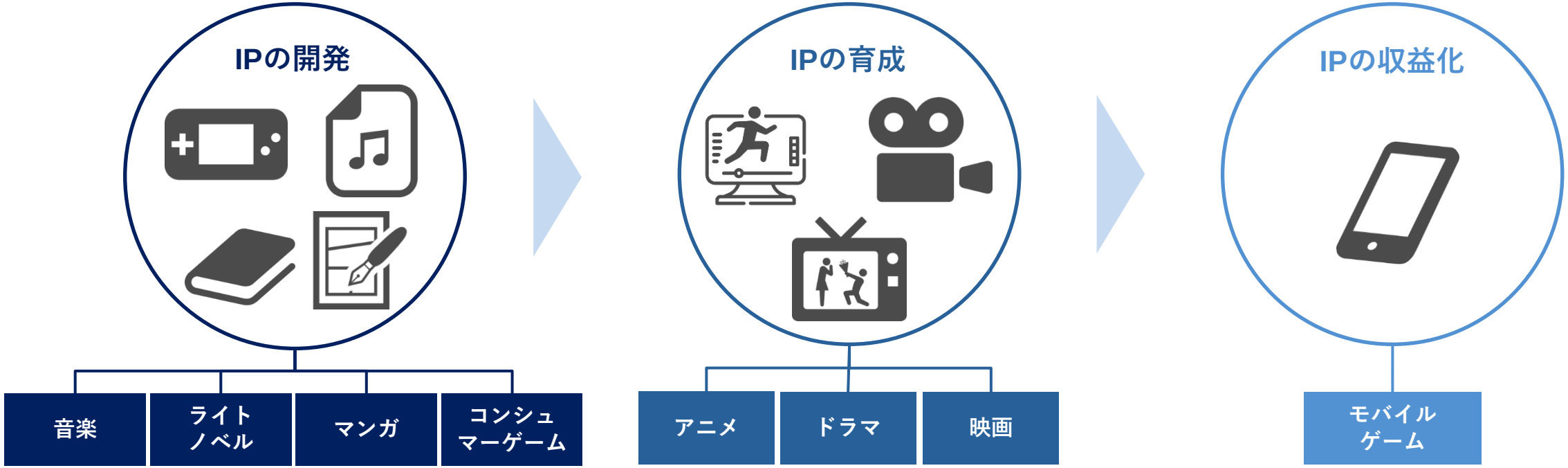
- ビジネスモデルの多角化
- 海外展開
- ゲーム事業で獲得したノウハウの他領域展開



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

IPの開発・育成・収益化の流れ

IP開発から収益化まで、各エンターテインメント領域の特性を整理。各領域の特性に合わせた展開を模索



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

音楽、ライトノベル、マンガ領域での取組み

今期は音楽、ライトノベル、マンガ領域に注力。M&Aを含む提携や協業をつうじた土台づくりが今期の目標

注力メディア	公表済みの取組み	今後の取組み方法	今期の指針
音楽	AKROGLAM	自社投資	• 『AKROGLAM』の更なる拡大 • 未発表プロジェクトの拡大と公表
ライトノベル	なし	M&Aを含む提携または協業	• M&Aを含む提携や協業による必要機能・人材の確保 • 来期以降の拡大に向けた、土台作り
マンガ			

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

定款の変更について

ドリコムが中期で目指す姿に合わせ、定款を変更予定

変更案
1. ゲームアプリケーション及びゲームソフトウェアの企画、開発、運営及び提供
2. ゲームアプリケーション及びソフトウェアを提供するプラットフォームの企画、開発、運営及び提供
3. 情報通信サービス及び情報提供サービスの企画、開発及び運営
4. システムの企画、開発、運営、販売及び保守
5. ゲームアプリケーション、ゲームソフトウェア、システムの企画、開発、運営及び保守に関するコンサルティング業務
6. 静止画、動画、音声、文字等のデジタルコンテンツの企画、制作及び販売
7. 音楽の原盤制作及び著作物の利用手法の開発
8. 音楽及び映像ソフトの企画、制作及び販売
9. 書籍等の印刷物及び電子出版物の企画、制作及び販売
10. コンテンツグッズの企画、製作及び販売
11. 音楽、映像、演劇に関連するイベントの企画、運営及びプロモーション
12. 芸能タレント、音楽家の育成、マネジメント及びプロモーション
13. 広告制作業、広告代理店業及び宣伝広告事業
14. 市場調査、市場分析、広告調査等のリサーチ業及び各種マーケティング業及び コンサルティング業
15. 情報提供サービス、集金サービス、集金代行サービス及びポイント発行サービスの企画、設計、開発、制作、管理、運営及び代行
16. 仮想通貨及びブロックチェーンを活用したプラットフォーム、アプリケーション及びその他サービスの企画、設計、開発、運営、管理及び提供
17. 有価証券の保有、売買及び運用
18. 投資業及び投資顧問業
19. 投資事業組合財産の運用及び管理
20. 著作権、著作隣接権、意匠権、工業所有権の取得及びその管理、運用
21. 前各号に付帯する一切の業務

「ゲーム」と明記し、最上段に記載することで、
主要事業であるゲーム事業への
一層のコミットメントを明示

現在事業開発が進む領域での将来的な
事業を加えることで、
ドリコムが目指す姿を定款でも明示

技術的な試みや、
長期的に取組む事業については記載を整理

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

プロジェクトサマリー（21年4月末時点）

本開発タイトルは9タイトルに。21年4月末時点で計12の開発プロジェクトが進行中

事業	ステータス		定義	プロジェクト数 （（）は海外配信タイトル数）	詳細（下線は今回初開示となるプロジェクト）
ゲーム事業	運用		運用中のタイトル	11※(4)	➢ 他社配信：8タイトル※ ➢ 自社配信：3タイトル
ゲーム事業	開発	本開発	リリースを視野に 開発が進むタイトル	9(4)	➢ 他社配信： • 新日本プロレスSTRONG SPIRITS（海外配信） • D_CIDE TRAUMEREI（海外配信未定） • Derby Stallion: Masters（海外配信） • 国内ヒットIPタイトル海外版（海外配信） ➢ 自社配信： • Wizardry VA（仮）（海外配信） ➢ 未発表： • AROWを用いて開発する人気IPを扱った位置情報ゲームタイトル（海外配信未定） • 未発表タイトル×3本（海外配信未定）
ゲーム事業	開発	プロトタイプ	本開発以前の 開発段階にあるタイトル	3	➢ 悪魔王子と操り人形 ➢ グループ会社スタジオレックスが開発を手掛けるオリジナルタイトル ➢ 未発表タイトル×1本
新規事業開発	運用		運用中のサービス	3	➢ AKROGLAM ➢ 負荷テストサービス ➢ Rooot
新規事業開発	開発		リリースを視野に 開発が進むサービス	1	➢ 音楽領域での新規サービス

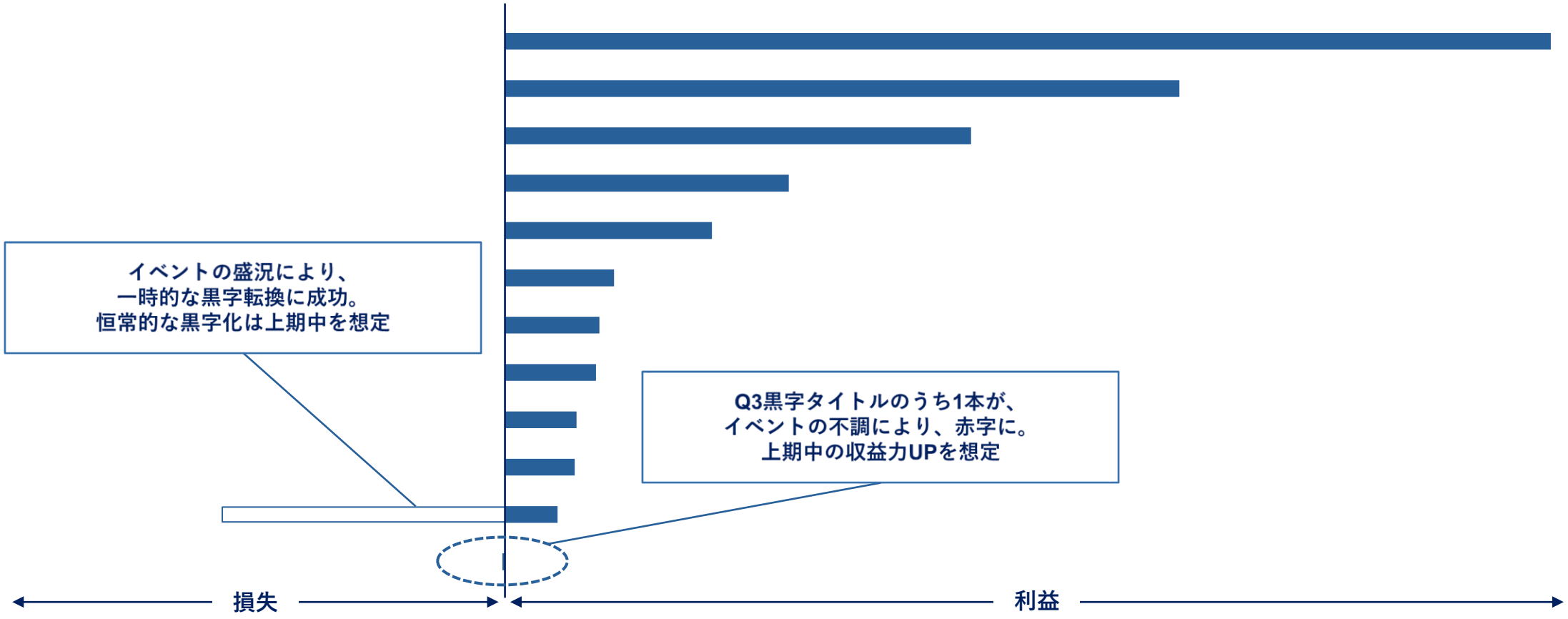
※. 21年4月末時点の運用タイトル数。シリーズタイトルについては1タイトルとして集計

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

ゲーム事業の拡大：収益性改善

Q3時唯一の赤字タイトルの黒字化成功も、安定的な黒字化は今上期中を想定

運用中12タイトル※の21年3月期Q4営業利益

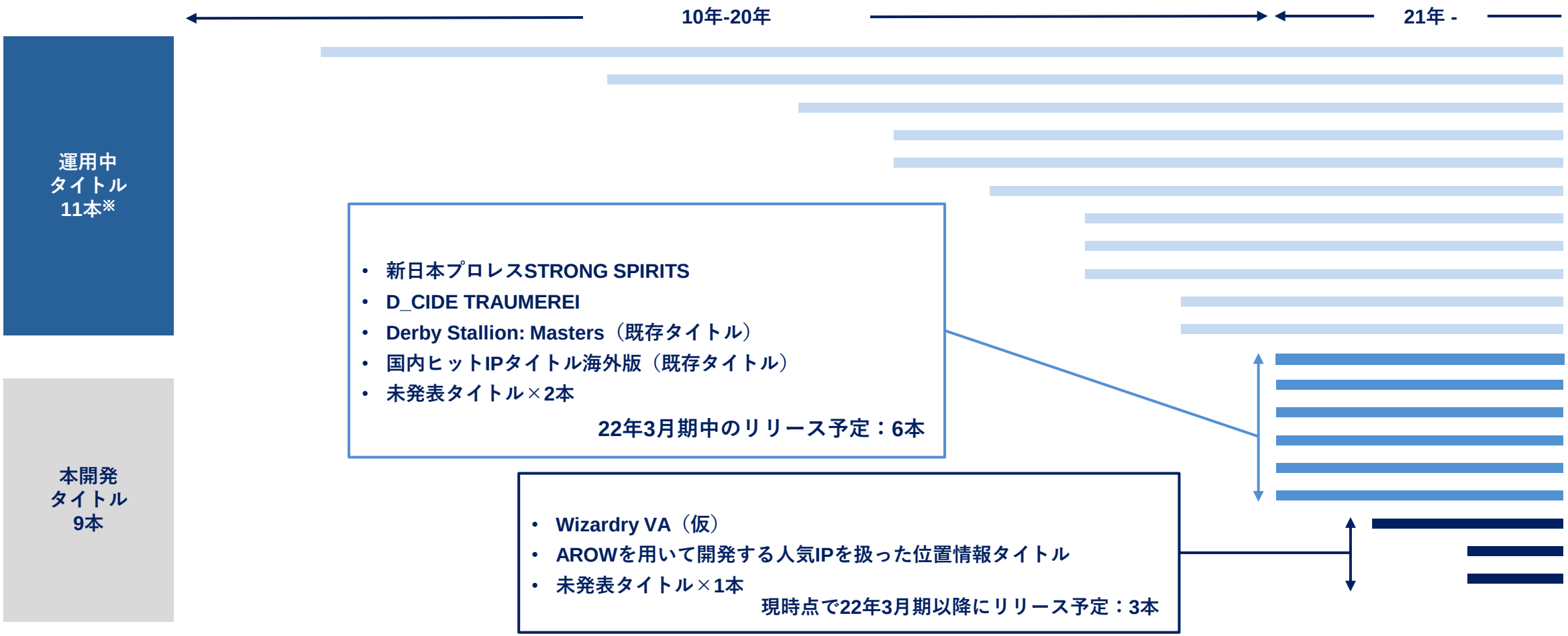


※ 21年3月末の運用タイトル数。シリーズタイトルについては1タイトルとして集計。enzaタイトル3本と『ぼくとドラゴン』を含む

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

新作ゲームのヒット

9本の新規タイトルの開発が進行中。うち6本は22年3月期中のリリースを目指す



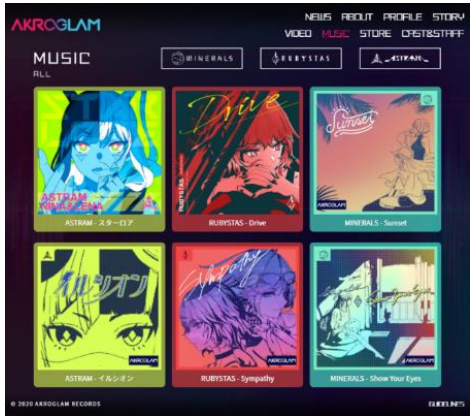
※ 21年4月末の運用タイトル数。シリーズタイトルについては1タイトルとして集計

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

IPの獲得、育成、開発：AKROGRLAM /悪魔王子と操り人形

ユーザーベースは順調に拡大。悪魔王子と操り人形では4月にECもスタート

AKROGLAM



- ゲーム以外のエンターテインメント領域のうち、音楽領域での事業開発プロジェクト
- 21年4月末時点で、公式twitterアカウントフォロワー数は約2.1万（21年1月比：0.6万増）、公式YouTubeチャンネル登録者数は約1.1万
- 20年9月にローンチし、6曲を各種音楽配信サイトで配信中。21年1月にはECがスタート

悪魔王子と操り人形
Evil Prince and the Puppet

- 開発中のオリジナルIP。19年11月に公式twitterアカウントが、12月にオフィシャル・サイトがオープン
- 21年4月末時点で公式twitterアカウントフォロワー数が6.1万人に。順調にファンコミュニティが拡大
- 21年4月には公式ショップがオープンし、ECもスタート

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

既存タイトルの海外展開

「DISGAEA RPG」が21年4月13日にリリース

『Derby Stallion: Masters』

©2016ParityBit

『DISGAEA RPG』

©Nippon Ichi Software ©2021 FW Published by Boltrend Games.

- 『魔界戦記ディスガイアRPG』の英語版『DISGAEA RPG』が21年4月13日にグローバル配信開始
- 『Derby Stallion: Masters』についてもリリースに向けた準備が進む
- 海外展開にあたっては、Boltrend Gamesとリレーションを強化し、協業体制で展開
- 今後も国内ヒットタイトルの海外展開をつうじ海外売上比率を高め、将来的に国内売上と同規模への成長を目指す

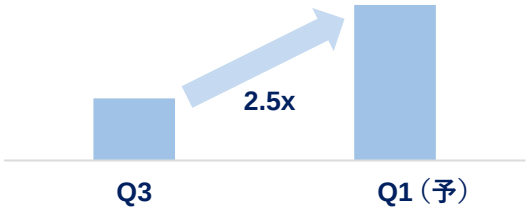
Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

ゲーム以外の領域での事業開発

Roootで売上、導入社数が増加。AROWを用いたIP位置情報タイトルの開発も進展

- AROWを用いて開発する人気IPを扱った位置情報ゲームタイトルが進む
- 当初想定していた、個人開発者向けからゲーム開発企業向けにターゲットの変更を決定。
  上記位置情報ゲームタイトルのリリースにあわせて商業化

- 20年12月リリース。Twitterを活用したファンコミュニティ促進サービス
- 順調に拡大傾向にあり、導入社数も22年3月期Q1には21年3月期Q3比で2.5xに



導入社数（21年3月期 Q3 / 22年3月期 Q1（予定））

- サービス開始前の負荷テストの支援や、運用中サービスのDevOps支援を中心としたシステムの可用性向上に向けた活動全般のアドバイスなど、過去の事業運営で培った経験をもとに、ビジネスとシステムの両面のバランスを取った課題解決や提案を強みとする
- SaaSビジネスをスタートし、収益モデルの多角化とF2P収益依存脱却を目指す

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

目次

1. 21年3月期業績の振り返り

2. 中期的（-23年3月期）に目指す姿

3. 22年3月期Q1の見通し

4. Appendix

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

今期の経営方針

ゲーム事業

- 不採算タイトルの上期中の黒字転換と、収益性の維持
- 21年3月期中にリリースを予定している新作の確実なヒット。新規タイトルの収益貢献は下期を想定。下期からの業績の拡大を目指す

新規事業開発

- ゲーム以外の領域での新規事業開発は、音楽、ライトノベル、マンガの領域に注力。音楽については自社投資で、ライトノベル、マンがについてはM＆Aを含む提携や協業をつうじて、必要な機能やノウハウ、人材を確保
- 既存ゲーム事業を安定化し、生み出される利益をゲーム周辺領域における新たなエンターテインメントサービスの創出に投下

その他

- リモートワークを前提とした働き方にあわせ、オフィスを移転。優秀な人材が確保できる就労環境の整備や働き方の多様性の担保など、大きな変化を迎える中でも揺るがない強く、柔軟な組織づくりに注力
- 子会社との一層の連携によるグループ全体での業績拡大、事業成長に引き続き注力

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

見通しの概要

広告事業からの撤退とタイトルクローズの影響で前年同期比で減収へ。前四半期比では収益水準はほぼ変わらない見通し

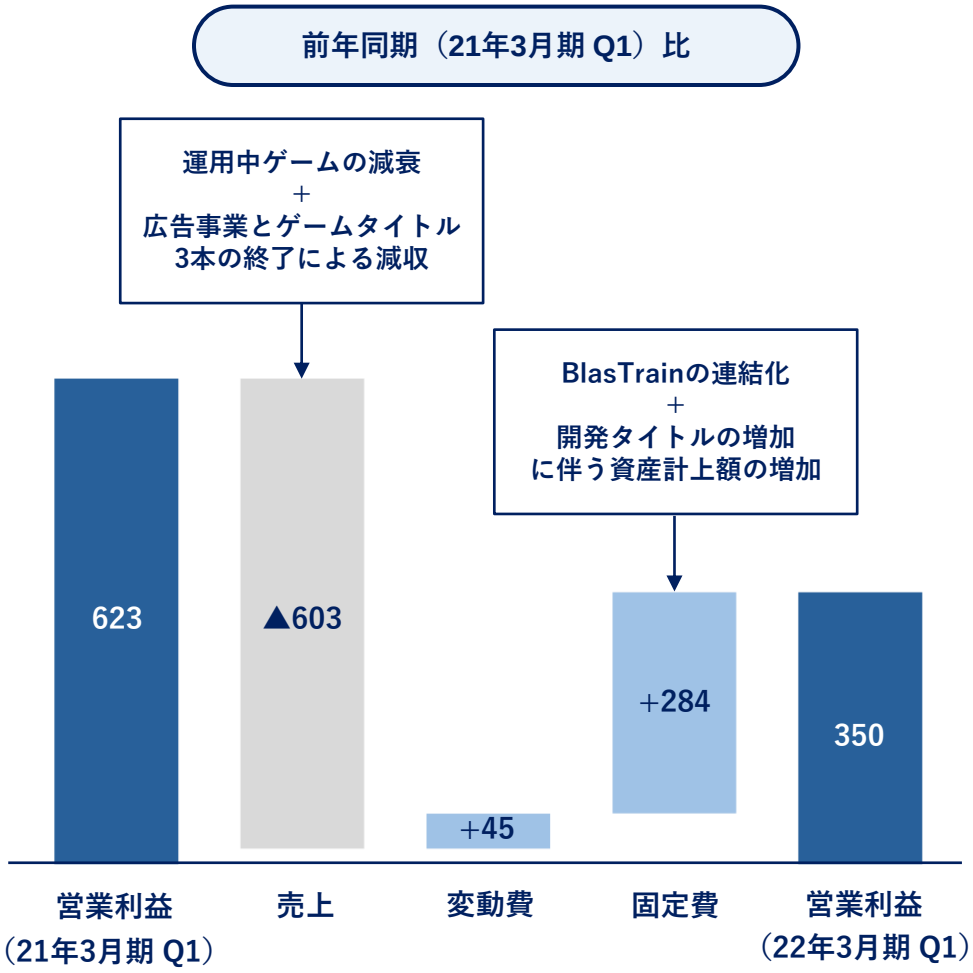
（単位：百万円）

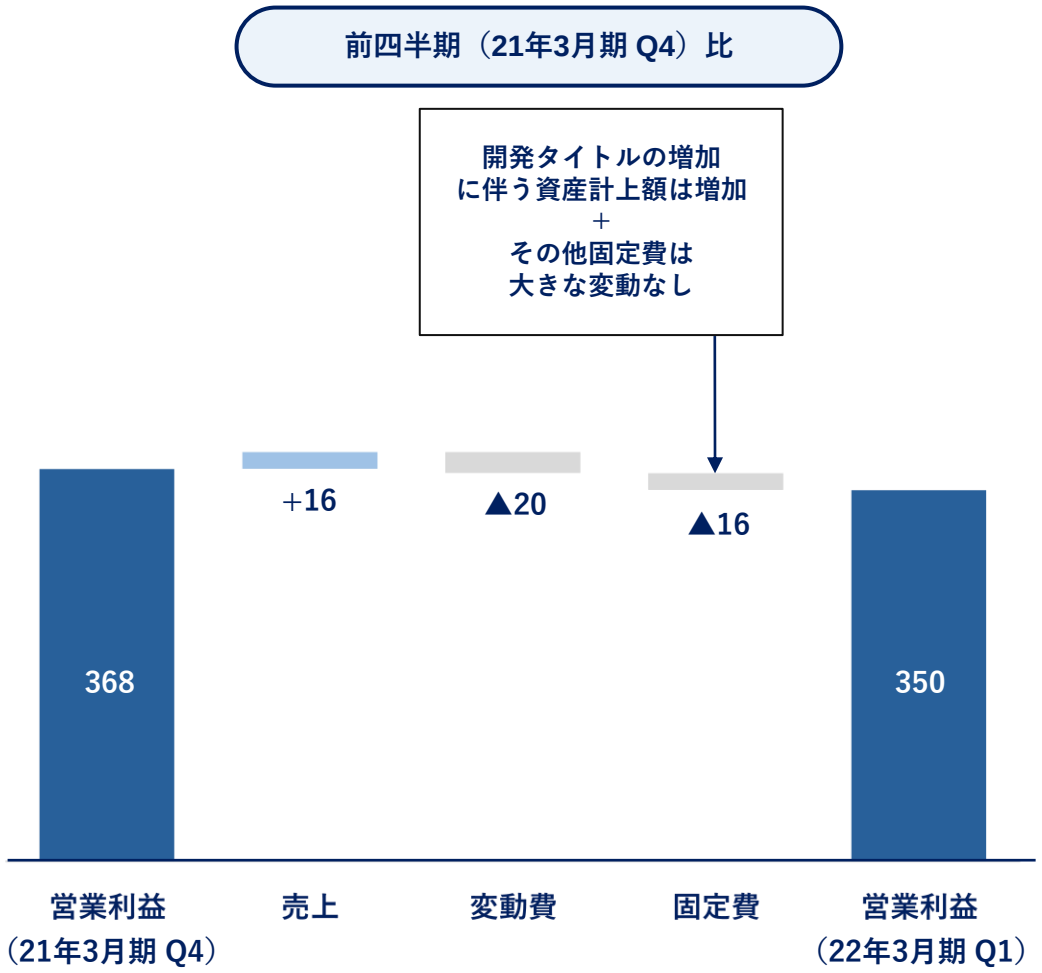
	Q1 見通し	Q4 21年3月期			Q1 21年3月期		
			増減	%		増減	%
売上高	2,700	2,684	+16	0.6%	3,303	▲603	-18.3%
変動費	450	430	+20	4.7%	495	▲45	-9.1%
固定費	1,900	1,885	+15	0.8%	2,180	▲280	-12.8%
研究開発費	140	102	+38	37.3%	76	+64	84.2%
資産計上	530	380	+150	39.5%	110	+420	381.8%
営業利益	350	368	▲18	-4.9%	623	▲273	-43.8%
経常利益	350	365	▲15	-4.1%	609	▲259	-42.5%
純利益	250	325	▲75	-23.1%	467	▲217	-46.5%

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

営業利益増減分析

売上、運用費用は前四半期比では変動は少ないものの、開発の進展から資産計上額が増加の見込





Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

目次

1. 21年3月期業績の振り返り

2. 中期的（-23年3月期）に目指す姿

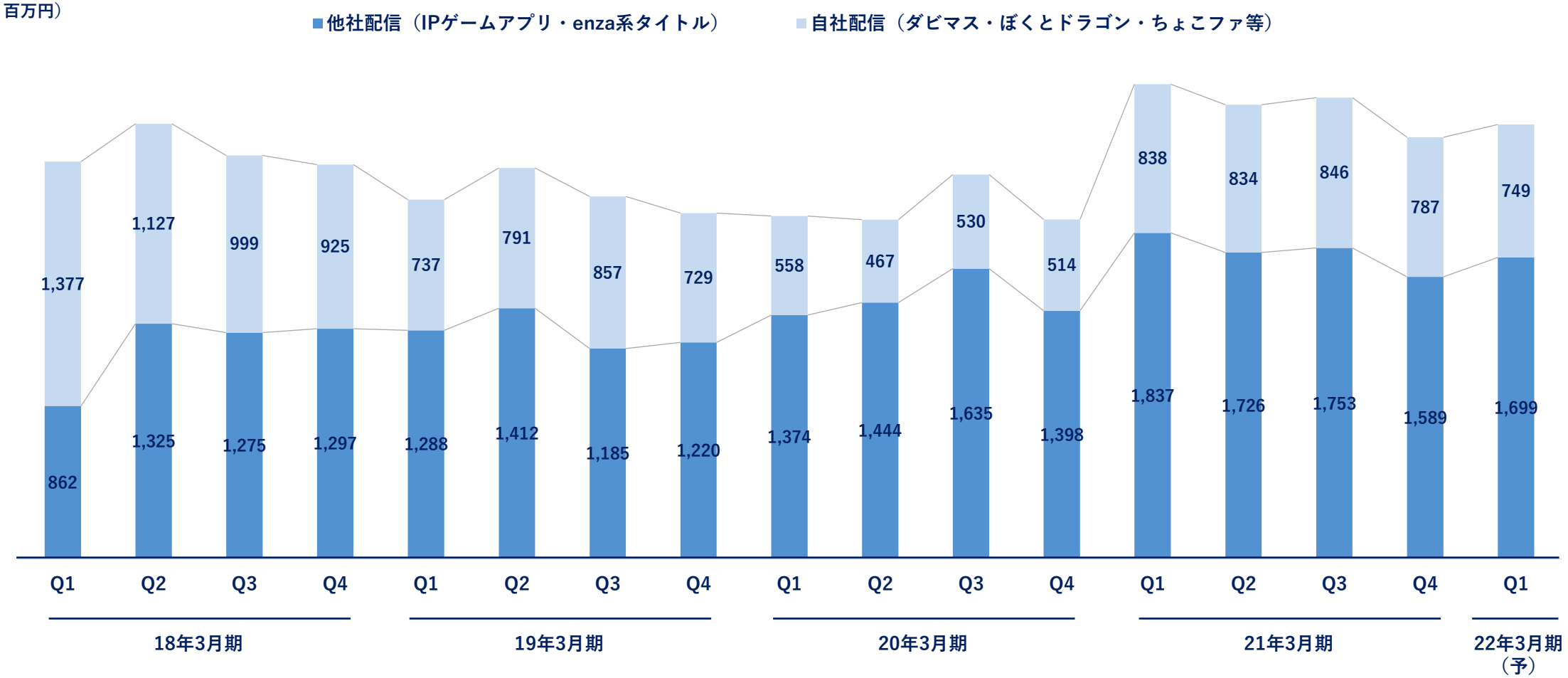
3. 22年3月期Q1の見通し

4. Appendix

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

ゲーム事業課金売上推移（配信主体別）

（単位：百万円）

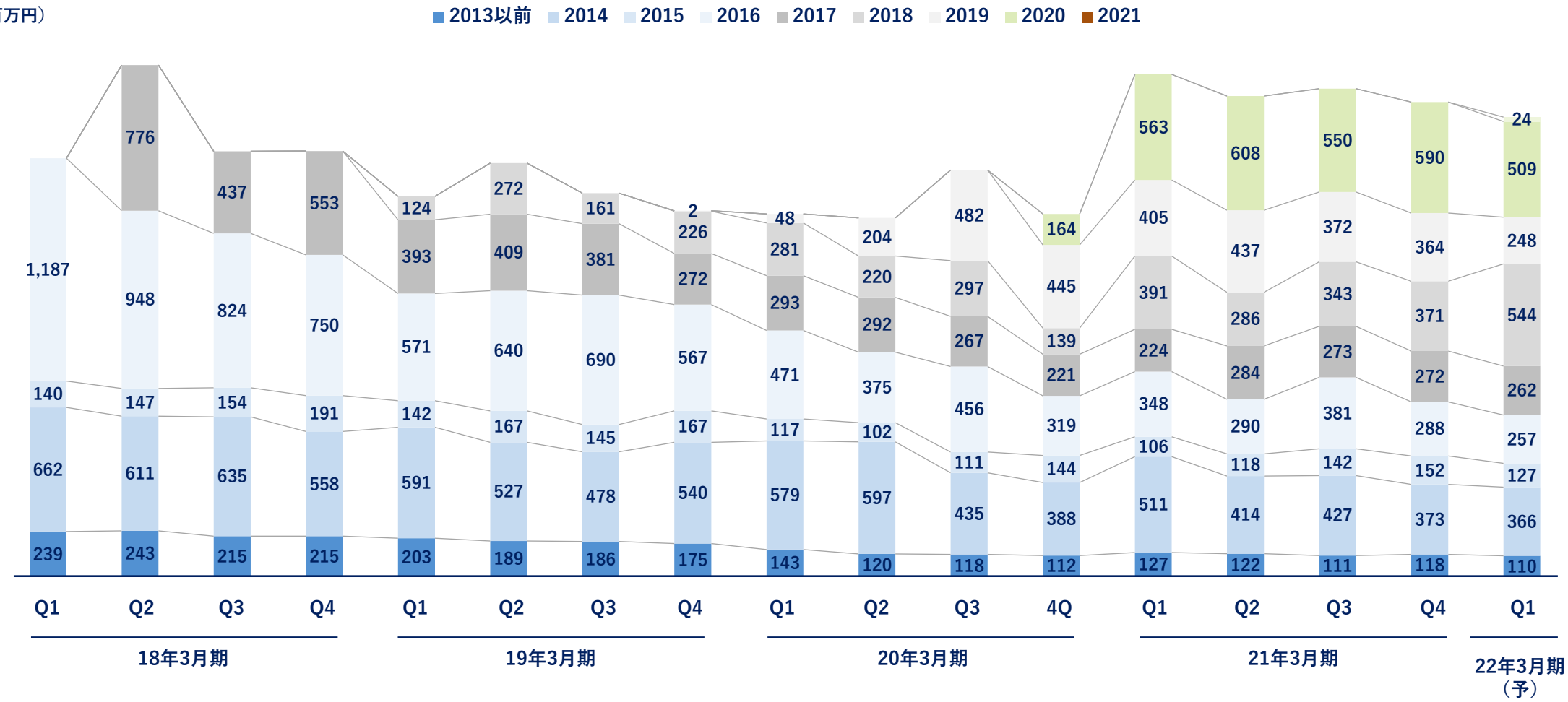


※ 他社配信タイトルの売上はネット計上であり、自社配信タイトルの売上についてはグロス計上
※ プラットフォームからの売上は除く

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

ゲーム事業課金売上推移（リリース時期別）

（単位：百万円）

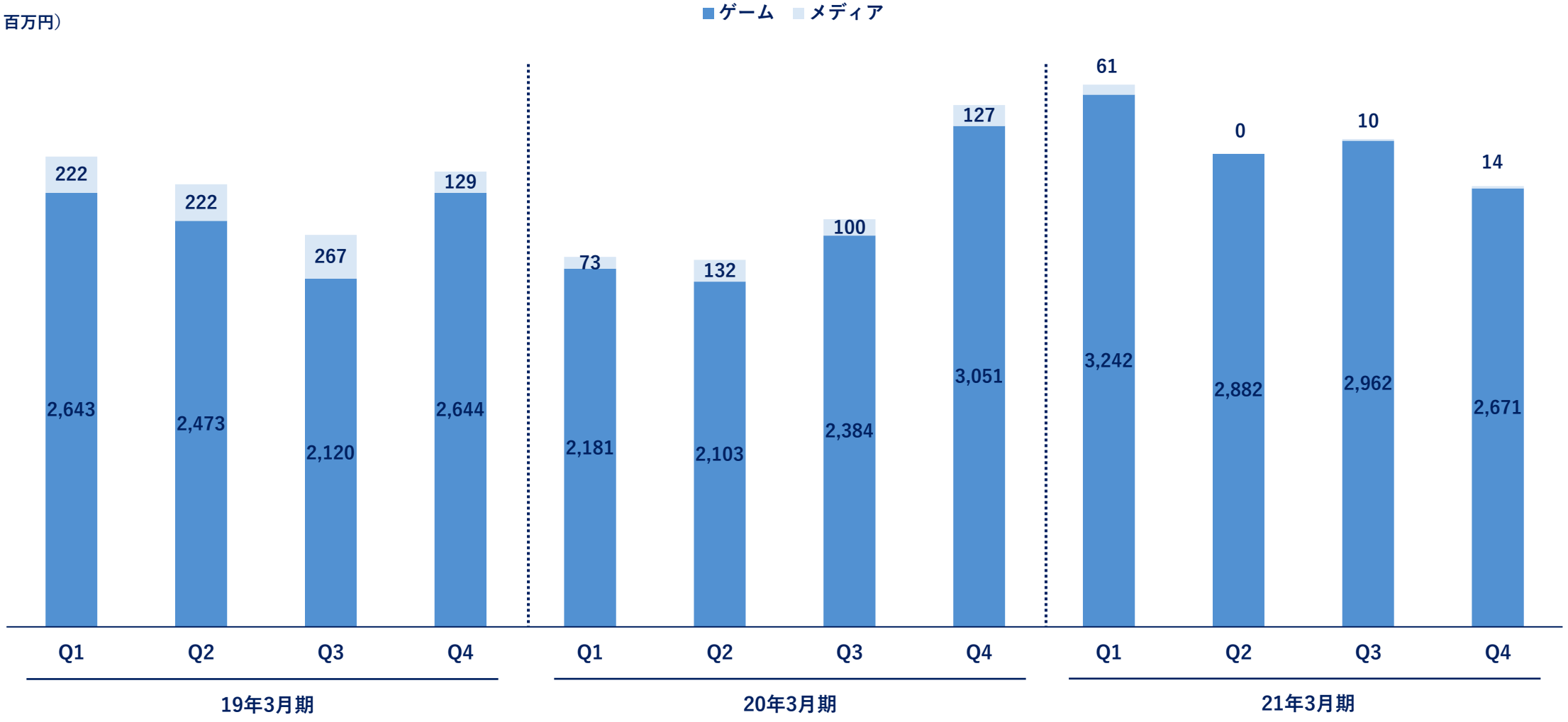


※ 他社配信タイトルの売上はネット計上であり、自社配信タイトルの売上についてはグロス計上
※ プラットフォームからの売上は除く

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

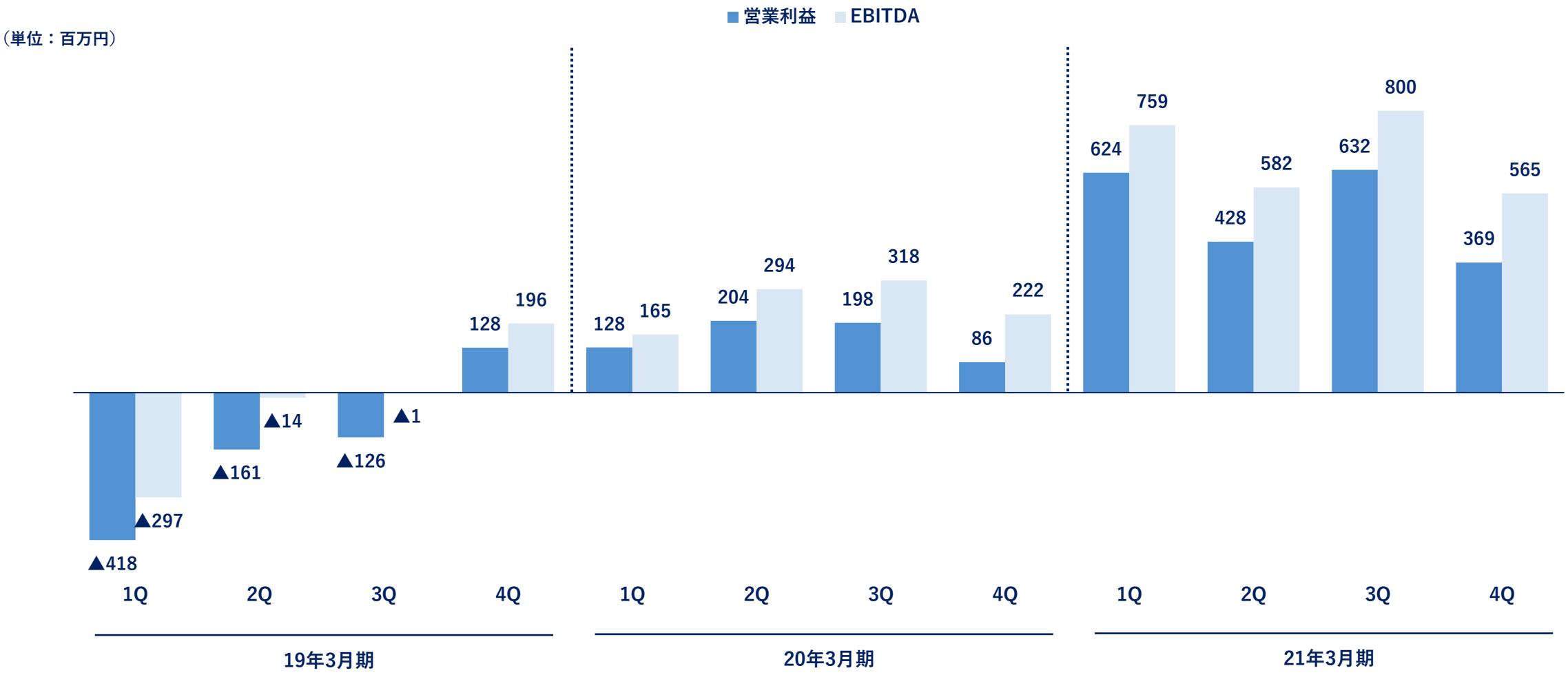
売上高推移（18年3月期 - 21年3月期）

（単位：百万円）



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

営業利益・EBITDA推移（18年3月期 - 21年3月期）



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

ESGの取組み

S

1. 人権に配慮し、多様性と柔軟性に配慮した就労環境の整備
職場での差別の禁止や適切な労務管理の実施の他、リモートワークの導入や男性社員の育児休暇取得を推奨する等、従業員の健康維持や、従業員のライフイベントやライフステージに配慮、尊重した就労環境の整備に注力しています。

2. 従業員の健康増進とスキルアップ支援
従業員が健康な状態で、最大限能力を発揮できる環境の整備に向け、下記の取り組みを行っております。

- マッサージルームの設置
- 人気カフェと提携したカフェスペース
- ナレッジ共有イベントの開催支援や、技術系情報発信の支援

3. 起業コミュニティ支援
IT系ベンチャー、学生起業家の先駆けとして、後進の起業家の育成や日本における起業の更なる活性化に貢献すべく、下記の取り組みを行っております。

- 中高生を対象としたプログラミング教室の開催
- 各種起業関連イベントへの登壇・協賛
- プログラミング講座協賛をつうじた学生支援
- 勉強会やセミナー等へのオフィススペースの提供

G

ドリコムは永続的な成長と株主価値の最大化を目指し、健全かつ適切な経営を行うべく、ガバナンスの強化、特に女性の取締役への起用、異なる専門的バックグラウンドを有する独立社外取締役の多数起用、および活発な議論などに注力しております。

1. 女性の取締役への積極的な起用
21年1月時点で、女性取締役比率は20%となっております。

2. 社内取締役と独立社外取締役のバランス
21年1月時点で、全取締役に占める独立社外取締役の割合は60%となっております。

3. 独立社外取締役の多様性
公認会計士、弁護士、大学教授等、様々な領域での専門家を独立社外取締役として起用しております。

4. 取締役会の定期的な実施および高出席率
月次で定期的に取締役会を実施し、適時経営状況や経営課題について情報を共有された上で、活発な議論が行われております。19期（2020年3月期）については年間28回、18期（2019年3月期）については年間24回取締役会を実施しております。

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

本社移転について

移転先
名称：ThinkPark Tower
所在地：〒141-6019 東京都品川区大崎2丁目１番１号 19階

移転の背景

1. 新しい働き方にあったオフィススペース

ドリコムの基本勤務形態がリモートワークへと変化する中、会社の位置づけや機能を再定義。今後は、会社をコミュニケーションやチームビルディングを集中的に行う、リモートワークでは完結しない面を補完する場所と位置づけ、フリーアドレス化やコミュニケーションスペースの拡充など、「新しい働き方」にあったオフィス空間を設計し、働き方、オフィス空間でも「発明」を目指す

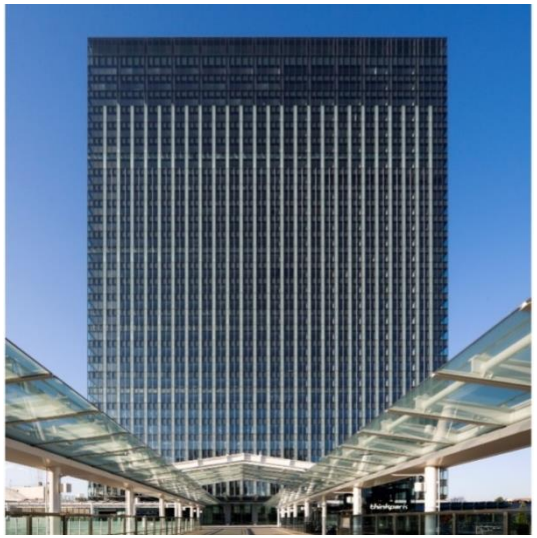
2. コスト削減とグループの集約

新型コロナウイルス感染症拡大をうけ、リモートワークを推奨した結果、出社率は3割程度に。今後はリモートワークを基本勤務形態とすることで一層の出社率の減少を見込むことから、オフィススペースの減床と分散していたグループ会社を集約することにより、コスト削減と経営の一層の効率化を図る

移転に関する予定

6月25日：第20期定時株主総会（予定）
6月28日：新オフィスでの営業開始

上記スケジュールは現時点での予定であり、現オフィスの原状回復作業等により前後する可能性があります。また、移転に伴い定款に記載の本店所在地の変更が必要となるため、21年6月25日に開催予定の第20期定時株主総会に「定款一部変更の件」を付議する予定です。



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

PL サマリー

（単位：百万円）	Q4（21年1月-3月）	QonQ	YonY	Q3（20年10-12月）	前年同期（20年1-3月）
原価合計	1,764	-4.7%	-34.6%	1,851	2,698
支払手数料	250	-7.5%	55.5%	271	161
著作権料	79	5.6%	37.6%	75	57
労務費	597	9.8%	37.3%	544	435
外注費	458	1.7%	-38.0%	451	740
通信費	132	-1.0%	-2.7%	133	136
ソフトウェア償却	147	1.7%	17.4%	144	125
減価償却費	28	303.8%	309.6%	6	6
原材料仕入高	357	30.1%	2.2%	274	349
他勘定振替高	-482	79.4%	158.5%	-269	-186
仕掛品	-3	4.4%	-100.6%	-3	582
その他	198	-10.3%	-73.3%	221	185
販管費合計	551	13.0%	40.4%	488	392
支払手数料	24	-6.6%	23.7%	26	19
広告宣伝費	13	-40.2%	-10.4%	21	14
労務費	208	16.6%	27.9%	179	163
採用費	19	99.4%	171.7%	9	7
研究開発費	102	4.8%	100.4%	98	51
減価償却費	7	124.9%	125.4%	3	3
のれん償却費	12	0.0%	-	12	0
その他	162	18.4%	21.7%	136	133

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

BS サマリー

（単位：百万円）	Q4 (連結) （21年3月末）	Q3 (連結) （20年12月末）	前期末 (連結) （20年3月末）	注記
流動資産	7,669	5,913	4,571	
現預金	5,288	3,466	2,262	
売上債権	1,841	1,930	1,732	売上高の変動にリンク
その他	539	516	576	
固定資産	1,941	1,522	1,851	
建物、工具、器具及び備品	101	153	171	オフィス設備が中心
ソフトウェア資産(含仮勘定)	878	800	906	主としてリリースされたゲームアプリと開発中のアプリ
のれん	0	12	0	M&Aに伴い発生したのれん
繰延税金資産	434	283	313	
その他	526	271	460	
総資産	9,610	7,436	6,423	
流動負債	3,181	2,788	3,594	
買掛金・未払金	1,024	1,152	1,197	
借入金・社債	740	750	1,826	銀行借入/社債発行
その他	1,417	886	525	
固定負債	2,573	1,122	660	
借入金・社債	2,430	1,010	285	銀行借入/社債発行
その他	143	112	375	
純資産	3,855	3,525	2,168	
資産合計/負債純資産合計	9,610	7,436	6,423	

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

本資料に記載いたしました認識、戦略、計画などのうち、見通しは歴史的事実ではなく不確実な要素を含んでおります。実際の業績は様々な要因により見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご了承願います。実際の業績に影響を与えうる重要な要因には、当社の事業を取り巻く経済情勢、社会的動向、当社の提供するサービス等に対する需要動向による相対的競争力の変化などがあります。なお、業績に影響を与えうる重要な要因は、これらに限定されるものではありません。

DRECOM®
with entertainment