

インフラ設計・構築から運用保守まで全てお任せ

# **X.インフラソリューション**

Powered by  **DRECOM**  
with entertainment

— サービスのご紹介資料 —

# Mx.インフラソリューションとは

システム開発において、インフラ領域について何らかの悩みを抱えているお客様向けのサービスです。  
インフラの設計・構築～開発・運用保守まで一気通貫で支援し、お客様はコアな開発に専念することが出来ます。

## コアな開発に専念し、サービスの価値を最大化



大規模開発、高トラフィックなインフラ構築、システム開発ノウハウをプロダクトに適用出来る



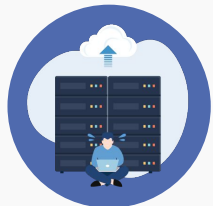
長期的な運用や、品質を保ちながら変化に対応するためのDevOpsをプロダクトに適用出来る



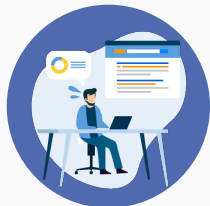
案件に合わせた柔軟な開発手法で対応するため、内製に近い開発体制を手に入れることが出来る

# よくある課題

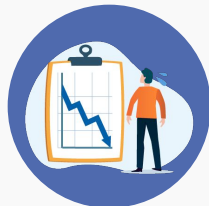
インフラ領域において、このような課題がありませんか？



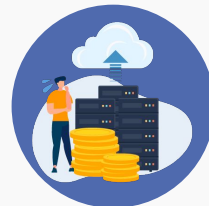
プロダクトを開発する  
エンジニアが不足



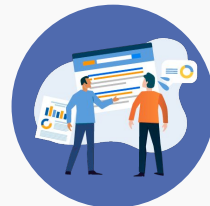
サーバーサイドエンジ  
ニアが足りない



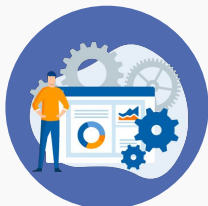
開発・運用の生産性が  
上がらない



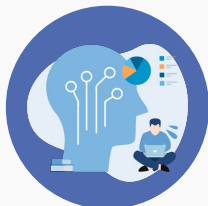
クラウドやインフラのコ  
ストが高くて困っている



システムを運用している  
がサーバーがよく落ちた  
り、バグが多い



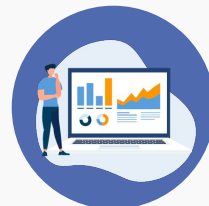
バックエンドを得意とするパー  
トナーが見つからない



AIのソリューション開発をして  
いるが、プロダクトのデリバ  
リーに苦労している



システムの課題があるのがわ  
かっているが、どこから手をつ  
けばいいのかわからない



現状のシステムのパフォーマン  
スや、堅牢性が確かなのかわ  
からない

# サービス紹介

インフラ構築～サービス開発・運用までワンチームで行うことのより  
コアな開発に専念できるため、プロダクトやソリューションの価値最大化が見込めます



## 大規模開発の実績多数の インフラエンジニアのアサイン

大規模開発及び、頻繁な更新が発生するプロダクトの長期運用を支えている生きたノウハウを持つ人材をアサインできます



## プロダクト開発も出来る SREエンジニアのアサイン

プラットフォーム開発、SaaS開発、ゲーム開発などを経験したインフラ領域とアプリケーション領域両方に精通した人材をアサインできます



## プロダクトに適した チーム組成と開発手法の知見

プロダクトに適したチーム組成と顧客価値に見合った開発手法で、サービスの価値を最大化します

## 特徴 1.大規模開発の実績多数のインフラエンジニアのアサイン

弊社には、大規模サービス開発の豊富な実績を持つインフラエンジニアが在籍しています。非機能要件の重視や、コスト最適化、システム規模に応じた設計など、事業会社ならではの視点を持っています。また、DevOpsやMLDevOpsなどの長期運用を見越した実装経験も豊富で、単なるインフラ構築を超えた総合的なソリューションを提供します。

## 事業会社で培ったノウハウで適切なインフラソリューションの提供



コスト



クラウド選定



インフラ設計・構築



セキュリティ



DevOps・MLDevOps  
実装

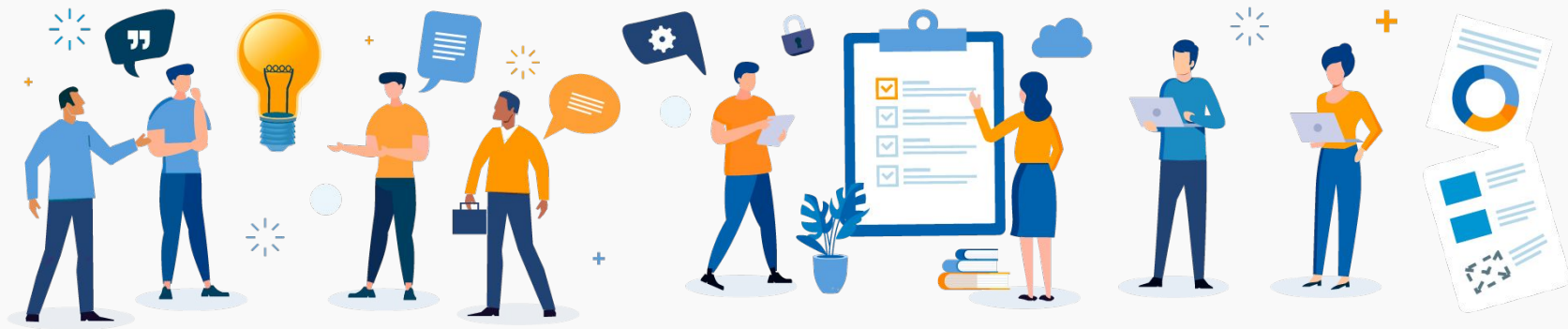


運用監視

## 特徴 2.長期運用を支えるSREエンジニアのアサイン

弊社には、システムの信頼性、可用性、スケーラビリティを確保や、運用作業の自動化と効率化を通じてシステムの安定性を高める活動を地道に行い、ゲームをはじめとした頻繁な更新が求められるbtocサービスにおいて、10年以上の長期運用を支えてきたエンジニアが在籍しております。

また、一般的なSREエンジニアにとどまらない、プロダクト開発も可能なSREエンジニアが在籍しており、エンドユーザーの本当のニーズを捉え、使い手やサービスやシステムの価値を意識した支援を行えます。



### 特徴3. プロダクトに適したチーム組成と開発手法の知見

アジャイル型の開発の経験が豊富なプロダクトマネージャーを投入し、プロダクトの特性に合わせた体制を構築します。柔軟な開発体制と的確なプロセスで、真に価値あるプロダクトづくりの下支えを実現します。

また、我々自身も、多数のパートナーや協業型のプロダクト開発経験をしており、出来る限り発注者側や受託側の壁をなくすようなノウハウも有しており、お客様にとっては内製チームに近い開発体制を構築することが可能です。



# Mx.インフラソリューションの得意領域



大規模、高トラフィック  
システムの開発経験



コストを意識したインフ  
ラ、クラウド設計



落とされることが許され  
ない堅牢なシステム構築



インフラ層からアプリ層ま  
での統合的な解決



サービスに最適な  
DevOpsの実装



豊富なアジャイル  
開発経験



btoc開発で得た  
UI/UX経験



サービス開発に最適なチー  
ムビルディングの経験



## Mx.インフラソリューションで出来ること



インフラ・システム開発  
コンサルティング



インフラ設計・構築



アプリケーション設計・  
開発



インフラの運用保守



アプリケーションの運用  
保守



最適なDevOpsの実装



システムの負荷診断  
脆弱性診断



アジャイル開発支援

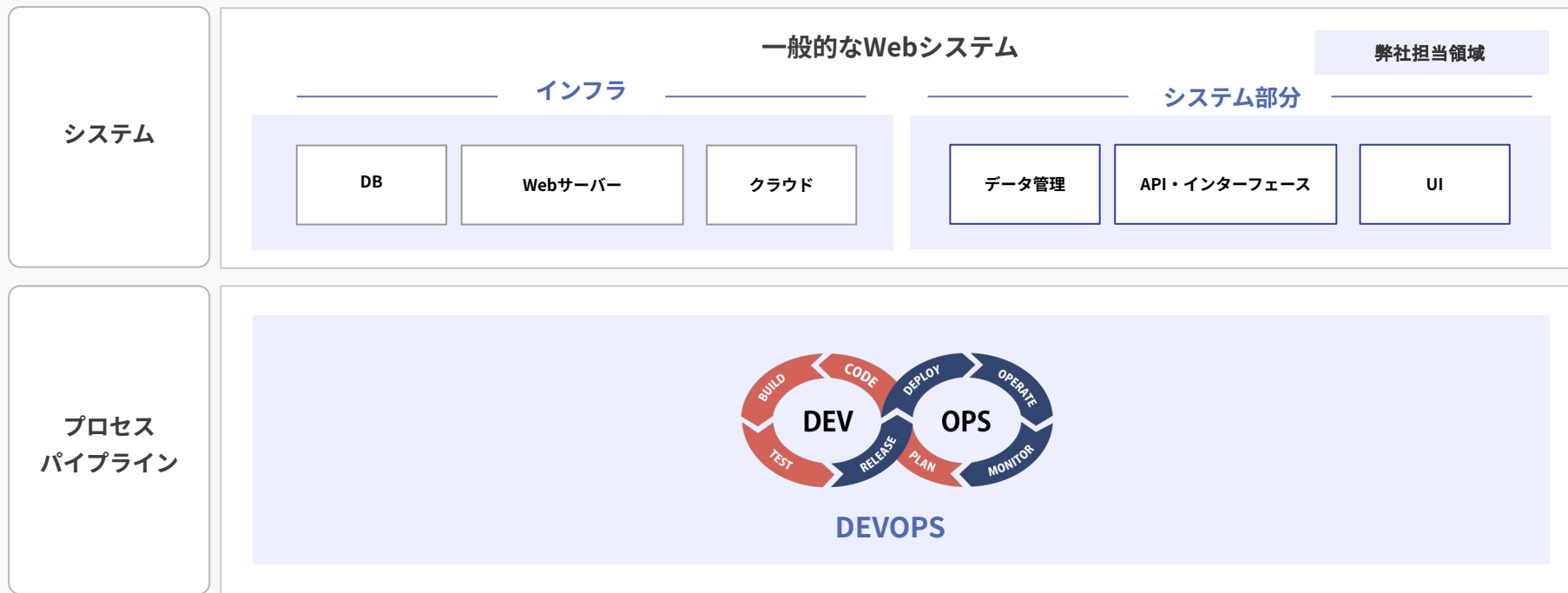
## 役務の一例(インフラ領域)

一般的なwebシステムにおいては、プラットフォームのような大規模なシステムを始めとした、高トラフィックで落とすことが許されないシステムなど、インフラを含んだシステム構築及び、 DevOpsの設計を得意としております。



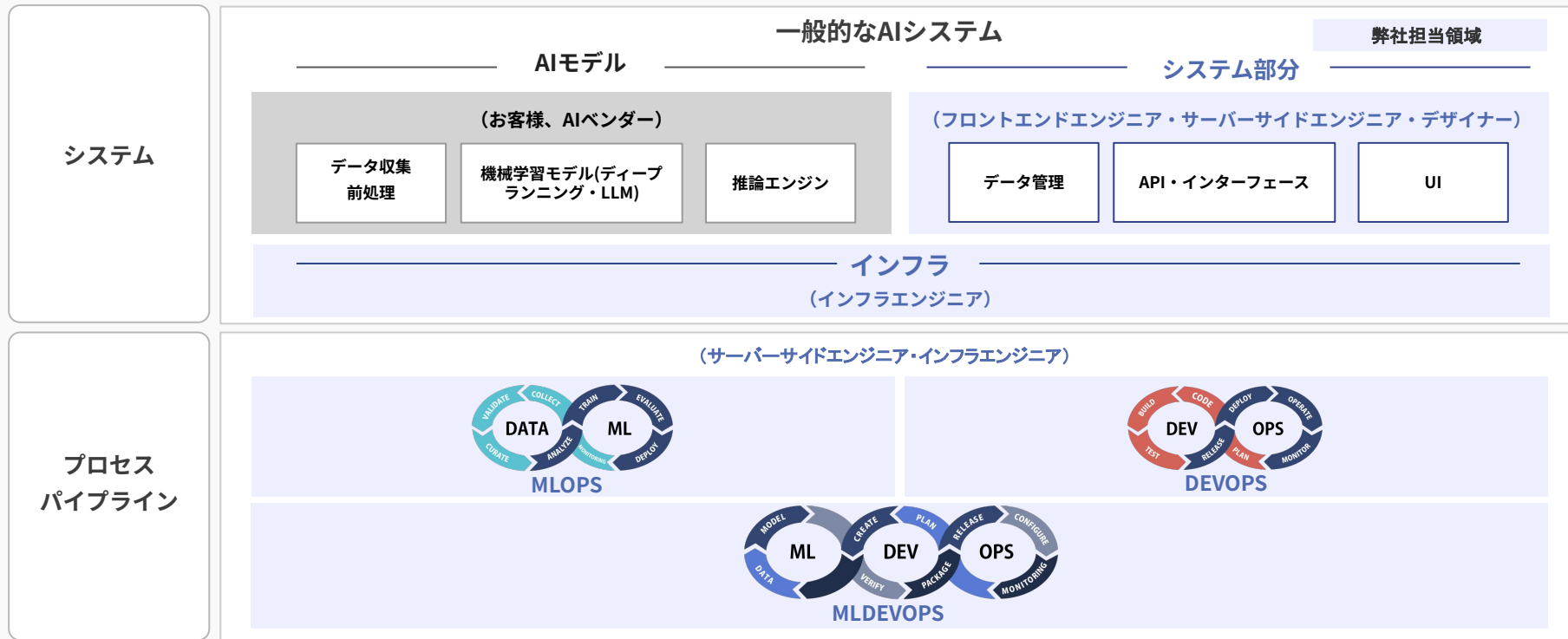
## 役務の一例(システム全領域)

btocサービスの開発などの経験を活かし、インフラ領域だけでなく、ユーザーが触れるアプリケーション領域の開発を含めた全てのシステム構築を担当することも可能です。



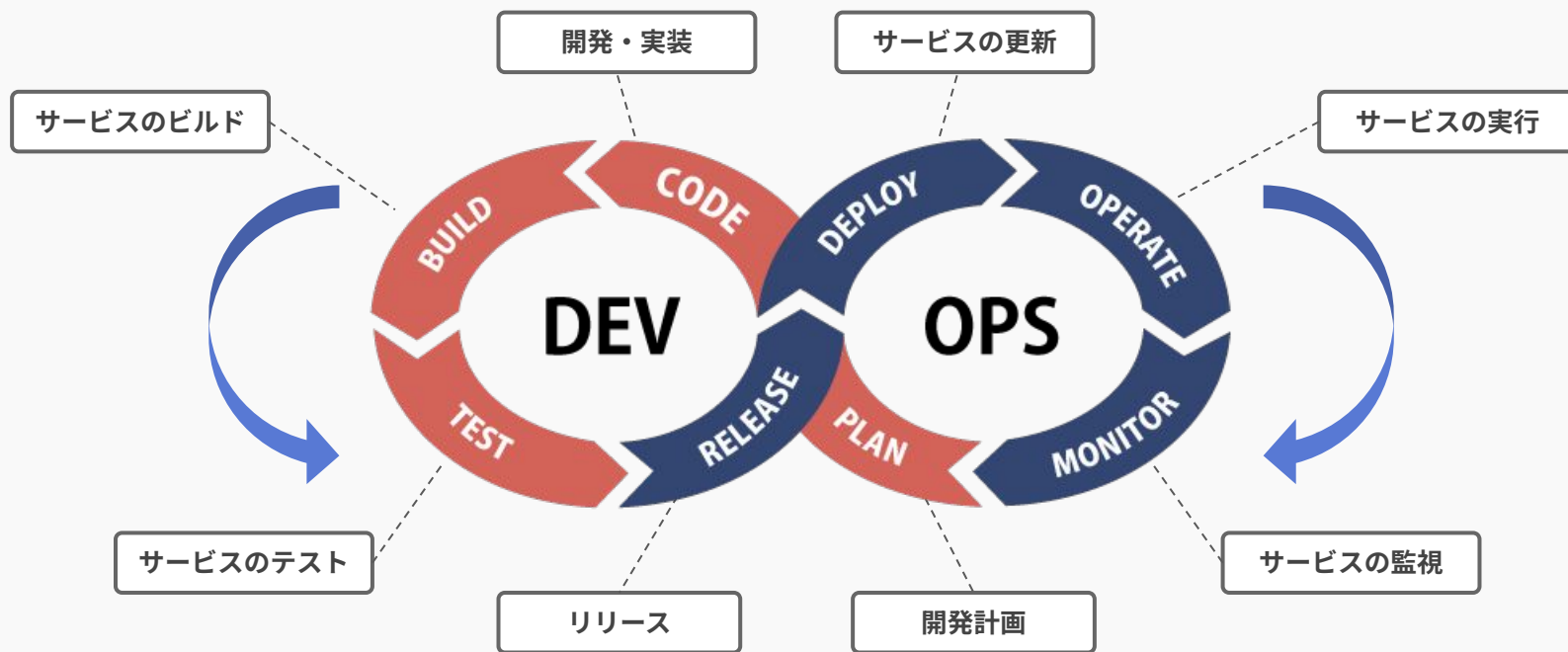
# 役務の一例(AIインフラ・システム開発)

昨今、需要が伸びている DX等などAIを使用したシステムにおいては、AIモデル以外のインフラを含んだシステム構築及び、MLOps、DevOpsの設計と実装、これを組み合わせた MLDevOpsの設計と実装を行います。



システム開発/運用時のビルド/テスト/リリースを自動化する事により、リリースサイクルを短く、品質を高く、ユーザーからのフィードバックを早くもらい、ユーザーにフィットするソフトウェアを迅速に届ける為の手法

# DevOps



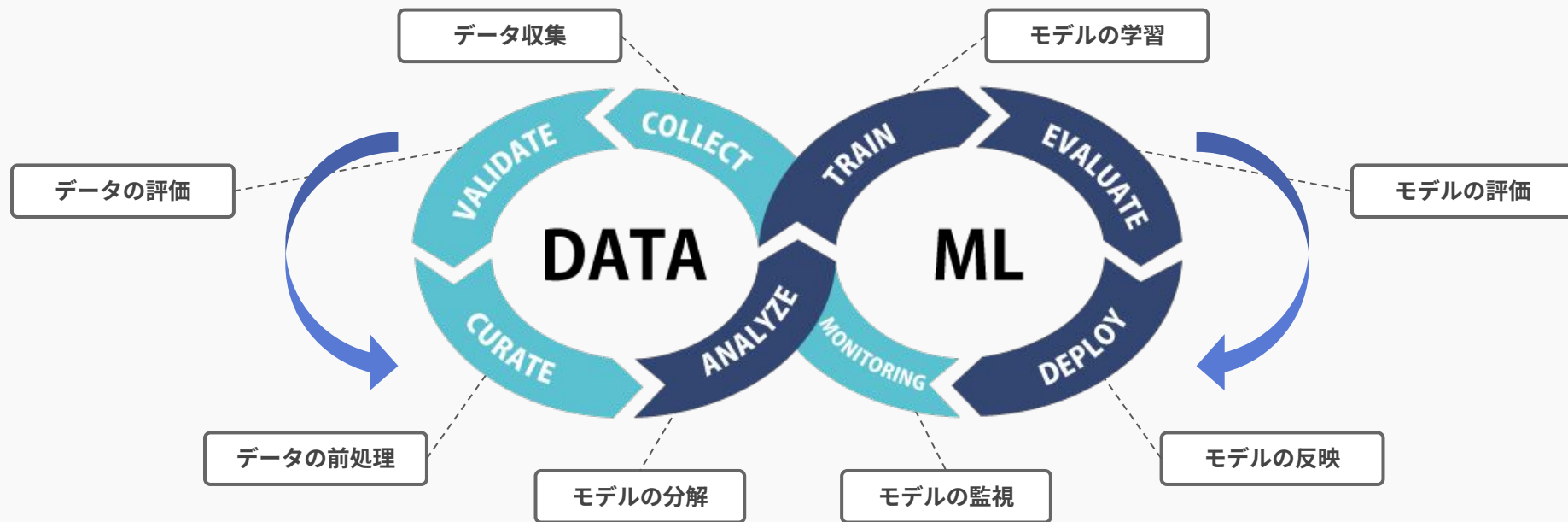
# DevOps

|         |          |                            |
|---------|----------|----------------------------|
| plan    | 開発計画     | サービス運用・開発計画のプランニングを行う      |
| code    | 開発・実装    | サービスの機能実装・バグ修正・バージョンアップを行う |
| build   | サービスのビルド | ソースコードから実行可能な状態にビルドする      |
| test    | サービスのテスト | ビルドしたサービスをテストする            |
| release | リリース     | テストしたサービスを本番環境にリリースする      |
| deploy  | サービスの更新  | サービスのデプロイを行う               |
| operate | サービスの実行  | サービスが本番環境で実行される            |
| monitor | サービスの監視  | 実行中のサービスを監視する              |

DevOpsをベースにして、機械学習のAIモデルのデータ管理/再トレーニング/性能検証の自動化に加え、本番環境のAIモデルの反映、モデルのパフォーマンス監視も自動化し、機械学習のライフサイクルを高速に回す為の手法



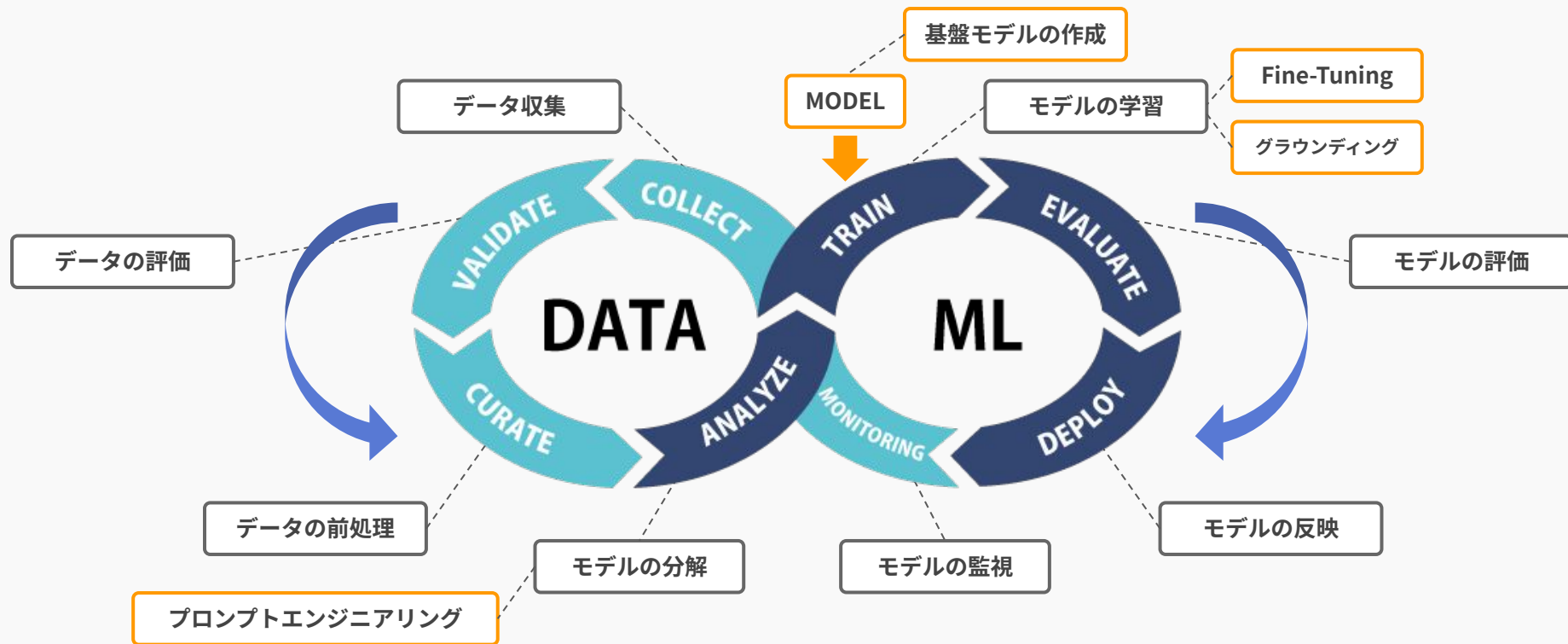
# MLOps



# MLOps

|            |         |                          |
|------------|---------|--------------------------|
| collect    | データ収集   | 本番環境のユーザーデータを収集する        |
| validate   | データの評価  | 収集したデータを評価・クリーニングする      |
| curate     | データの前処理 | データを訓練データとして利用できる状態に変換する |
| analize    | モデルの分析  | モデルの分析を行う                |
| train      | モデルの学習  | 前処理したデータを使いモデルをトレーニングする  |
| evaluate   | モデルの評価  | トレーニングしたモデルを評価する         |
| deploy     | モデルの反映  | 本番環境のモデルをトレーニングしたものに更新する |
| monitoring | モデルの監視  | モデルのパフォーマンスを監視する         |

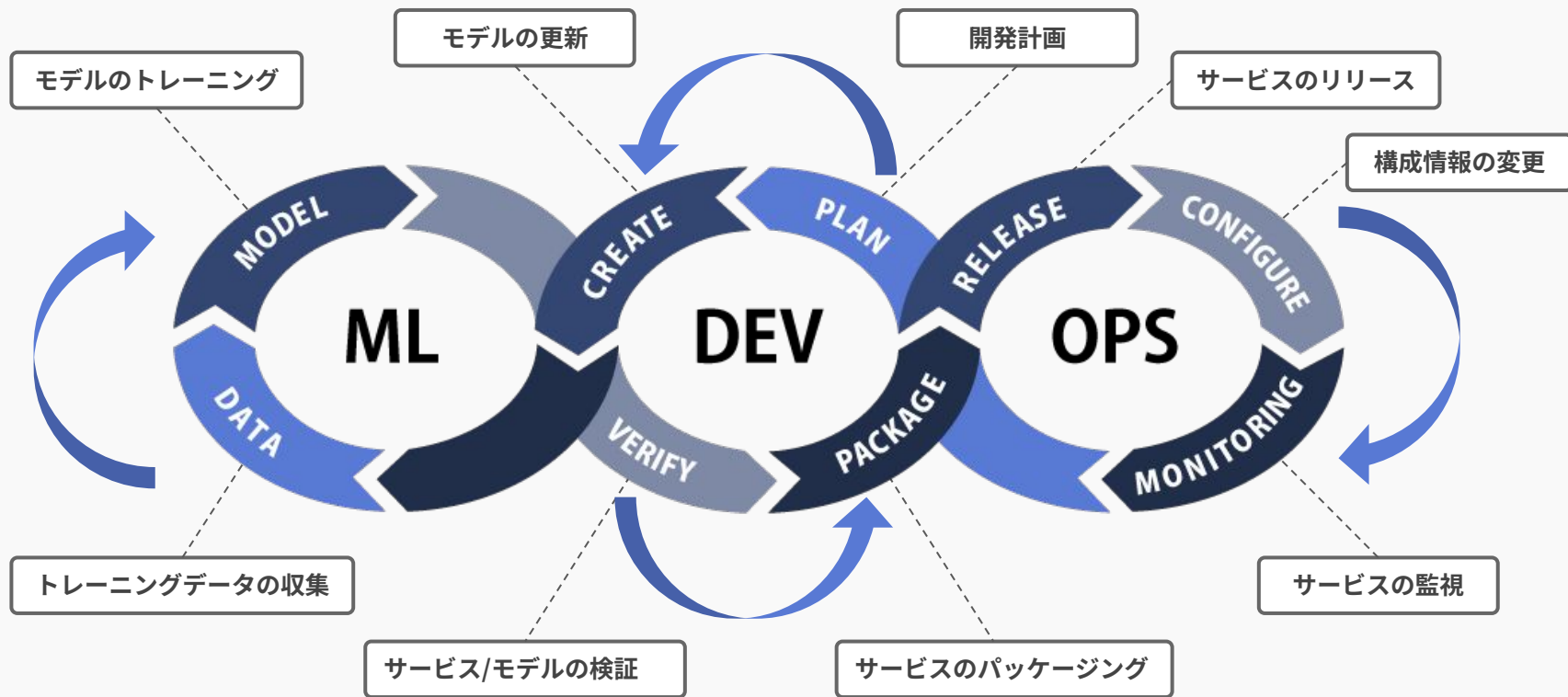
MLOpsの派生で、**基盤となるLLMモデル**を作成、準備し、**Fine-Tuning**や**グラウンディング**を行い、モデルのトレーニングをおこない、モデル利用の際に、**プロンプトエンジニアリング**を行い、LLMモデルのトレーニングの**ライフサイクルを高速に回す為**の手法



| model      | 基盤モデルの作成 | LLM自体の開発・モデルを用意する                                          |
|------------|----------|------------------------------------------------------------|
| collect    | データ収集    | 本番環境のユーザーデータを収集する                                          |
| validate   | データの評価   | 収集したデータを評価・クリーニングする                                        |
| curate     | データの前処理  | データを訓練データとして利用できる状態に変換する                                   |
| analyze    | モデルの分析   | モデルの分析を行う<br>・プロンプトエンジニアリングを行う                             |
| train      | モデルの学習   | 前処理したデータを使いモデルをトレーニングする<br>・Fine-Tuningを行う<br>・グラウンディングを行う |
| evaluate   | モデルの評価   | トレーニングしたモデルを評価する                                           |
| deploy     | モデルの反映   | 本番環境のモデルをトレーニングしたものに更新する                                   |
| monitoring | モデルの監視   | モデルのパフォーマンスを監視する                                           |

アプリ開発者とAIエンジニアが協調してモデル開発とサービス運用を行う為、モデルのトレーニングと、モデルを利用したサービスのリリースを、自動化されたパイプラインで本番環境に高速で提供するプロセス

# MLDevOps



# MLDevOps

|            |              |                          |
|------------|--------------|--------------------------|
| plan       | 開発計画         | サービス運用・開発計画のプランニングを行う    |
| create     | モデルの更新/生成    | モデルの分析・トレーニング・評価・本番反映を行う |
| data       | トレーニングデータの収集 | 本番環境のデータを評価・クリーニング・前処理する |
| model      | モデルのトレーニング   | モデルのトレーニングを評価を行う         |
| verify     | サービス/モデルの検証  | 本番環境のモデルパフォーマンスを監視する     |
| package    | サービスのパッケージング | サービスの開発・テスト・ビルドを行う       |
| release    | サービスのリリース    | サービスを本番環境にリリースする         |
| configure  | 構成情報の変更      | サービスが本番環境で実行される          |
| monitoring | サービス/モデルの監視  | サービスのパフォーマンスを監視する        |



# 実績

## —— ゲーム・btocサービス ——

ゲームを始めとした長期運用のシステム開発多数



### ゲーム開発



### 大規模サービス(DAU50万～ 100万)の開発・運用



### 国内・海外プラットフォーム 開発



## Webサービス

ECや、SaaSなどのWebサービス全般



### ECシステム



### ユーザーエンゲージメント管理システム



### Webサービス物販



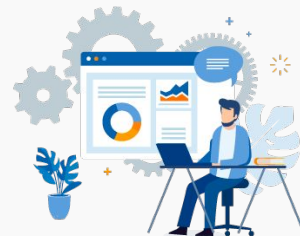
### ワークフローSaaS



# 実績

## 業務システム

トラフィックは少ないが落ちると致命的なシステム



事務系分野における  
バックオフィスシステム



IoT/自動車位置情報  
管理システム



道路情報管理  
官公庁システム

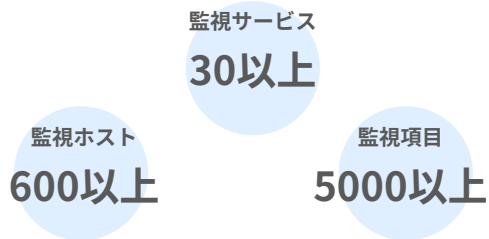


# データで見るインフラ実績

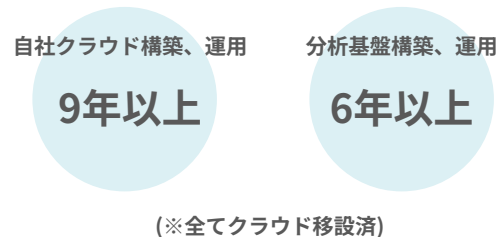
## クラウド利用実績



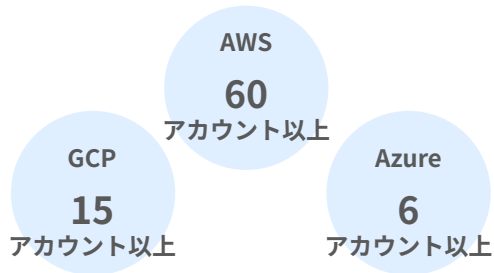
## 運用監視



## オンプレ環境



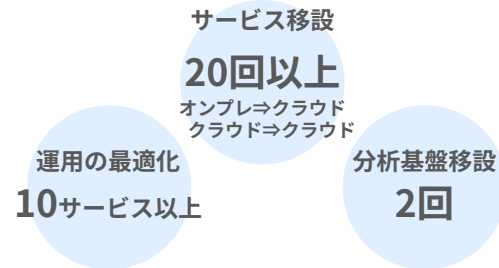
## クラウド利用状況



## クラウド管理



## 移設



# データで見る開発実績

## 開発実績

ゲーム開発

30

タイトル以上

Webサービス

10

サービス以上

その他

Web3サービス  
生成AI系プロダクト  
SaaS系サービス  
広告配信  
など

## 大規模サービスの 開発・運用

最大リクエスト数

8,000RPS

ユーザー数

DAU:980,000  
MAU:2,650,000

レスポンスタイム

平均400ms

サーバー台数

100台以上  
(※イベントピーク時)

総データ件数

37,000,000,000

総データ容量

1.6TB

## プラットフォームの 開発・運用 (リアルタイム通信基盤)

ユーザー数

DAU:2,000,000

同時接続数

1,500,000

チャットのメッセージ送信:秒間

24,000メッセージ

チャットのメッセージ受信:秒間

760,000メッセージ

## 現在の運用

ゲーム

10タイトル  
(5年以上運用中)

Webサービス

3サービス

サービスの更新サイクル

週1以上

# 事例～リリース直後のサービスダウンを防ぐ～

## お客様の課題

- ・リリース時にサービスダウンを起こしてしまうと機会損失につながるため、出来る限り防ぎたい
- ・想定しているユーザー規模の負荷試験を出来る人員がいない
- ・負荷試験のシナリオ作成の為にヒアリング/分析/調査を丸投げしたい

## システムの特徴

- ・スマホゲームのバックエンド
- ・言語、フレームワーク、環境
  - ・TencentCloud
  - ・C#/.NET
- ユーザー、システム規模
  - ・DAU 50000程度

## 実施した解決策

- ・ソースコードレベルでのシステムの分析/シナリオ作成の為に調査
- ・負荷試験設計とシナリオ設計
- ・負荷試験のシナリオ作成、実施、分析、チューニング提案

## お客様が得られたもの

- ・性能課題の把握
- ・性能限界に基づくインフラコストの把握
- ・リリース時における想定されるリスクの把握
- ・サービスリリース時に負荷による障害が0

# 事例～負荷試験を自社運用へ～

## お客様の課題

- ・大規模なバージョンアップを控えているが、現在の性能限界を知りたい
- ・負荷試験の知見者がいなく、ノウハウを得たい
- ・負荷試験を社内で実施できる状態にしていきたい

## システムの特徴

- ・SaaS型のワークフロー管理システム
- ・言語、フレームワーク、環境
  - ・Java/Spring
  - ・AWS
  - ・EC2/RDS
- ・ユーザー、システム規模
  - ・daily 2000ユーザー、テスト時は3000～4000/day

## 実施した解決策

- ・現在のシステムの分析と調査
- ・負荷試験設計とシナリオ設計
- ・負荷試験シナリオの作成と実施、分析、チューニング提案
- ・負荷試験の実施方法と設計のトレーニング/ハンズオン形式

## お客様が得られたもの

- ・システムの性能限界の把握
- ・負荷試験を行う際のベース（試験環境、シナリオ、分析方法）をお客様のナレッジとして習得
- ・負荷試験を自社で定期的に実施が出来るようになり、負荷による想定外の障害が0に

# 事例～システムの負債を解消したい～

## お客様の課題

- ・事業の成長を優先して、後回しにしていた運用改善を行いたい
- ・担当者が変わるなど、システムの構成情報/把握ができておらず、改めて把握したい
- ・解決しなければいけない事はわかっているが、どこから手を付ければいいのかわからない
- ・インフラの保守運用を外注しているが不満がある

## システムの特徴

- ・Webサービス
- ・言語、フレームワーク、環境
  - ・PHP/Laravel
  - ・AWS
  - ・EC2/ECS/RDS
- ・ユーザー、システム規模
  - ・会員数400万人

## 実施した解決策

- ・システムの構成情報の調査/資料化
- ・課題の洗い出しと優先度/リスクの定義
- ・運用改善の為のアクションの明確化

## お客様が得られたもの

- ・現システムの状況把握
- ・改善のマイルストーンが明確になった
- ・システム改善における課題及びリスクの明文化により、事業の成長を妨げる可能性のあるシステム的なリスクを経営層に共有が出来るようになった



# 事例～クラウドのコストを削減したい～

## お客様の課題

- ・クラウドのコストが想定外にかかっており、どこに問題があるかを把握したい
- ・コスト改善の為のアクションがわからない

## システムの特徴

- ・営業支援Webサービス
- ・言語、フレームワーク、環境
  - ・AWS
  - ・PHP/Java/etc
- ・ユーザー、システム規模
  - ・5000社

## 実施した解決策

- ・システムの構成情報の調査/資料化
- ・コストに関するアーキテクチャレビュー（AWSが推奨しているチェック項目の網羅的な確認）
- ・課題の洗い出しと優先度/リスクの定義
- ・コスト削減のために行うべき項目のリストアップ/明確化

## お客様が得られたもの

- ・現在のシステム状況の把握
- ・コスト削減のために、何をすべきか、何が課題かが把握
- ・コスト増加要素になりうるクリティカルパスの把握
- ・クラウドコスト月あたり1600万円から600万まで削減

# 事例～オンプレからクラウド移行～

## お客様の課題

- ・老朽化したオンプレ環境でHW障害等による運用負荷を軽減したい
- ・サーバの切替コストを軽減したい

## システムの特徴

- ・ソーシャルゲーム
- ・言語、フレームワーク、環境
  - ・オンプレ
  - ・ruby/ruby on rails
- ・ユーザー、システム規模
  - ・DAU 5-10万人
  - ・6サービス

## 実施した解決策

- ・オンプレ環境のシステム分析とクラウド選択/構成/運用設計の提案
- ・負荷試験、障害試験、移行リハーサルの実施
- ・クラウドネイティブなアプリケーション環境へ構成変更
- ・Infrastructure as Code(IaC)によるクラウド管理コスト軽減

## お客様が得られたもの

- ・データセンターでのオンサイト対応の解消
- ・オンプレ環境での独自ツールの運用保守対応の解消
- ・クラウドネイティブな環境により運用の効率化と可用性の確保
- ・IaCによりクラウド管理の効率化と人為的ミスの削減

# 事例～クラウドからクラウド移行～

## お客様の課題

・複数のプラットフォームで展開しているゲームを複数のクラウド環境で展開していたが、クラウドの統合を行うことにより、運用負荷の軽減と、コスト削減を行いたい

## システムの特徴

- ・ソーシャルゲーム
- ・言語、フレームワーク、環境
  - ・IDCF&AWS
  - ・ruby/ruby on rails
- ・ユーザー、システム規模
  - ・DAU 10万

## 実施した解決策

- ・現行環境のシステム分析とクラウド選択/構成/運用設計
- ・負荷試験、障害試験、移行リハーサルの実施
- ・現状の運用フローの把握とDevOps改善

## お客様が得られたもの

- ・1つのクラウドに集約されクラウド管理・運用コストの改善
- ・仮想マシンからk8sへの切替でコスト削減と運用の効率化
- ・適切なクラウド選択によって約40%のコスト削減

# 事例～他社開発案件の巻取り～

## お客様の課題

- ・サービスをリリースしたが、リリース直後に負荷に耐えられず、サービスを中断せざるおえない状態になっていた
- ・サービスを再開するにあたり、アプリケーション及びインフラに関しての課題の洗い出しと、再開時には絶対に落とさない品質を担保できるパートナーを探している

## システムの特徴

- ・ソーシャルゲーム
- ・言語、フレームワーク、環境
  - ・AWS
  - ・ruby/ruby on rails
- ・ユーザー、システム規模
  - ・DAU 20万人

## 実施した解決策

- ・APM導入と負荷試験によるサービス全体のボトルネックの把握/改善
- ・システム構成および課題の把握とクラウド選択/構成/運用設計
- ・負荷試験結果をもとにしたソース解析及びアプリケーション層の改善
- ・クラウドの再構築

## お客様が得られたもの

- ・システムボトルネック解消により安全な環境にてサービス再開
- ・適切なクラウド選択とデプロイフロー見直しによる可用性の確保
- ・サービス再開後負荷によるサービスダウンは0に

## 開発・運用実績



enza

HTML5ブラウザ型ゲームプラットフォーム  
React、ruby on rails、golang、aws



Mx.Load

クラウド型負荷テストツール  
phoenix、elixir、aws



arow

位置情報×3Dリアルマップによるスマート  
フォンアプリ構築プラットフォーム  
unity、ruby on rails、aws



生成AIプロダクト（開発中）

コスト削減や作業効率化プロダクト  
Next.js、openai、azure、aws、gcp

NO IMAGE

ONE PIECE トレジャークルーズ

10年以上運用中のスマホネイティブアプリ  
cocos2d、ruby on rails、aws



アイドルマスターシャイニーカラーズ

5年以上の長期運用中のHTML5ブラウザゲーム  
HTML5、golang、aws



みんなゴルフ

6年以上運用中のスマホネイティブアプリ  
unity、ruby on rails、aws



ダービースタリオン マスターズ

7年以上運用中のスマホネイティブアプリ  
cocos2d、ruby on rails、tencent cloud

# メンバー紹介

経験豊富な PDMとエンジニアがしっかりサポートを行います



Masaaki Sato  
佐藤正明

## プロダクトマネージャー

独立系Sier、ベンチャーキャピタルでスタートアップ企業への技術支援、SaaS型モバイルCRMの三社で、大規模、高トラフィックなシステムの開発運用を経験。2011年にドリコムへ入社、プロジェクトマネージャーを経て、ゲームプロダクトのプロデューサー、ゲーム事業の本部長、プロダクトと組織の両面の責任者を経験。2021年よりB2B事業担当として、新規事業の開発に取り組みながら、負荷支援事業に従事。WEB+DB PRESSなどへの技術系雑誌への寄稿、アジャイル開発を得意とし、非エンジニアへのアジャイル手法の適用へ登壇多数。



Tatunori Okada  
岡田達典

## DB、インフラスペシャリスト

Sierにて、OracleやDB2などの設計・構築・パフォーマンス改善などに携わり、2006年にサイバーエージェントへ入社。アメブロをはじめ多くのサービスのMySQLチューニングや負荷対策など行う。2012年にドリコムに入社し、大規模なゲームのリリースに携わりクラウドやツールの選定など行い、全社のインフラの運用戦略を推進、高トラフィックなシステムを低コストでの運用を実現する。2020年にSHOWROOMに転職し新規サービスのリリースやシステム移行などを経て、2023年から再びドリコムでインフラ面での技術担保の責務を担う。



Tunenori Ohara  
大原常徳

## アーキテクト

大学院での研究職を断念し、Sierからキャリアスタート、グループウェアの開発・運用に携わり、2011年にサーバーサイドエンジニアとしてドリコムに入社。リワード広告/動画広告システムの開発運用、HTML5ゲームプラットフォーム開発に従事。2020年にSREソリューション部を立ち上げ、全社のインフラ・基盤運用を推進。ドリコム社のシステム開発/運用/負荷試験のノウハウを負荷試験支援事業として外部に提供、クラウド型の負荷試験支援サービスの設計開発を行う。tokyo.ex主催運営、JapanElixirAssociation理事。SoftwareDesignなどへの寄稿多数。

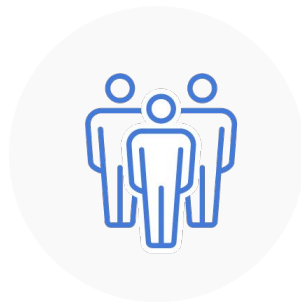
## 費用

料金は基本以下3つの項目を軸にお見積りをご相談させていただきます



### システムの規模

想定されるシステム構成や要求される  
セキュリティやユーザー規模



### アサインする人員の単価

実現したいシステムを実現するための  
チーム構成と職種



### 活動期間

設計から構築までの期間

# ご利用の流れ

## お問い合わせ

まずは [masaaki.sato@drecom.co.jp](mailto:masaaki.sato@drecom.co.jp) までお問い合わせください。  
ご相談内容を確認の上、1営業日以内に担当者よりご連絡いたします。

## ヒアリング

お客様の現状や課題感を担当者がヒアリングいたします。

## プランのご提案

お客様の課題に対して最適なプランをご提案いたします。

## 契約・業務開始

契約書のご記入をもって業務開始とさせていただきます。  
プランの遂行まで専任の担当者が継続的にサポートいたします。



## お問い合わせ先

ご興味やご質問のある方は、お気軽にお問い合わせください。

# MX.インフラソリューション

### 【ITインフラソリューションサービス】

サービスURL : <https://www.mxinfra.mx/>

担当者：佐藤正明 [masaaki.sato@drecom.co.jp](mailto:masaaki.sato@drecom.co.jp)

## その他のサービスについて

負荷テストに特化したサービス、MSPサービスを提供しております。  
ご興味やご質問のある方は、お気軽にお問い合わせください。



【クラウド型負荷テストツール】

サービスページ

<https://www.jp.mxload.mx>

ツールURL

<https://app.mxload.mx>

【お問い合わせ】

<https://www.jp.mxload.mx/contact>

担当者：大原常徳 [tsunenori.ohara@drecom.co.jp](mailto:tsunenori.ohara@drecom.co.jp)



【負荷テストに特化したコンサルティング】

サービスページ

<https://www.jp.mxload.mx>

ツールURL

<https://app.mxload.mx>

【お問い合わせ】

<https://www.jp.mxload.mx/contact>

担当者：大原常徳 [tsunenori.ohara@drecom.co.jp](mailto:tsunenori.ohara@drecom.co.jp)



【コストカットに特化したMSPサービス】

サービスページ

<https://www.jp.mxload.mx>

ツールURL

<https://app.mxload.mx>

【お問い合わせ】

<https://www.jp.mxload.mx/contact>

担当者：岡田達典 [tokada@drecom.co.jp](mailto:tokada@drecom.co.jp)



【システム開発受託サービス】

担当者：佐藤正明 [masaaki.sato@drecom.co.jp](mailto:masaaki.sato@drecom.co.jp)



【AIインフラ構築に特化したサービス】

担当者：佐藤正明 [masaaki.sato@drecom.co.jp](mailto:masaaki.sato@drecom.co.jp)

# 会社概要



|       |                         |
|-------|-------------------------|
| 会社名   | 株式会社ドリコム                |
| 設立    | 2001年11月13日             |
| 資本金   | 1,811百万円（※2023年3月31日現在） |
| 代表取締役 | 内藤 裕紀                   |
| 社員数   | 368名（※2023年3月31日現在）     |
| 事業内容  | ゲーム事業、メディア事業、出版・映像事業    |

