



2023年3月期第1四半期 決算説明資料

株式会社ドリコム
2022年7月28日

連結業績推移、原価/販管費等の推移、ゲーム事業課金売上高推移につきましては、HP掲載のファクトシートをご覧ください。

https://drecom.co.jp/ir/factsheet_202303Q1.pdf

2023年3月期
第1四半期
(4-6月)
実績

• **営業利益、経常利益、純利益は四半期ベースで過去最高**

Q1実績：営業利益 817百万円、経常利益 810百万円、純利益[※] 521百万円

主力タイトルの周年イベント等が好調に推移

※親会社株主に帰属する四半期純利益

2023年3月期
通期業績
予想

• **通期業績予想に対して順調な進捗**

通期予想(2022/5/12公表)：売上高 13,000百万円、営業利益 2,000百万円

経常利益 1,900百万円、純利益[※] 1,200百万円

※親会社株主に帰属する当期純利益

1. 2023年3月期 第1四半期 業績概況
2. 2023年3月期 通期業績予想
3. 中期的に目指す姿
4. Appendix

2023年3月期Q1 業績サマリー

四半期ベースで過去最高益。8周年を迎えたIPタイトルがグローバルで好調に推移

(単位：百万円)

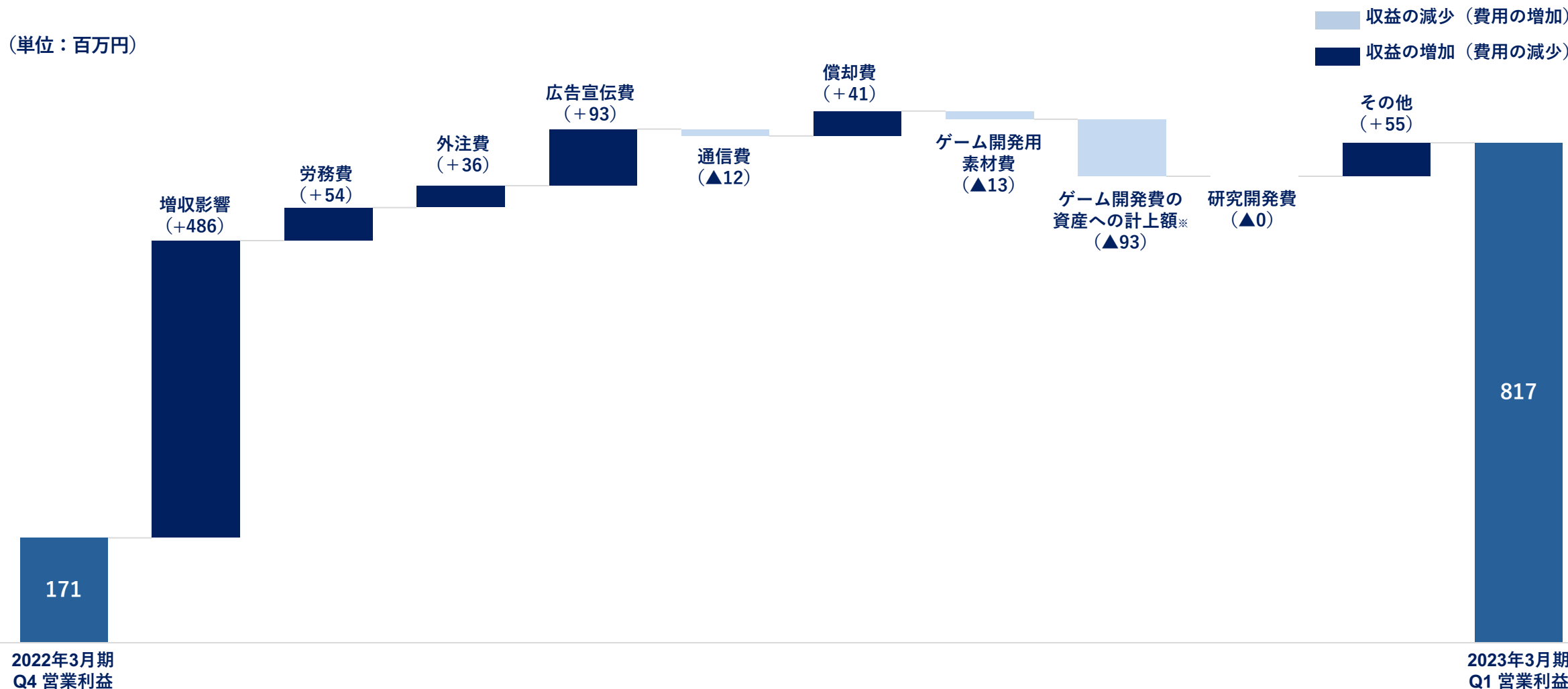
	2023年3月期 Q1(4-6月)	2022年3月期 Q1(4-6月)	前年比 (増減)	2022年3月期 Q4(1-3月)	前四半期比 (増減)
売上高	2,927	2,661	+265	2,450	+476
営業利益	817	504	+313	171	+646
営業利益率	27.9%	18.9%	-	7.0%	-
EBITDA [*]	909	671	+237	304	+605
EBITDA マージン	31.1%	25.2%	-	12.4%	-
経常利益	810	492	+318	160	+649
親会社株主に帰属する 四半期純利益	521	300	+221	▲45	+567

※EBITDA = 営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費

2023年3月期Q1 業績（営業利益 前四半期比較）

周年イベント等による増収影響により、前四半期比で大幅な増益

(単位：百万円)

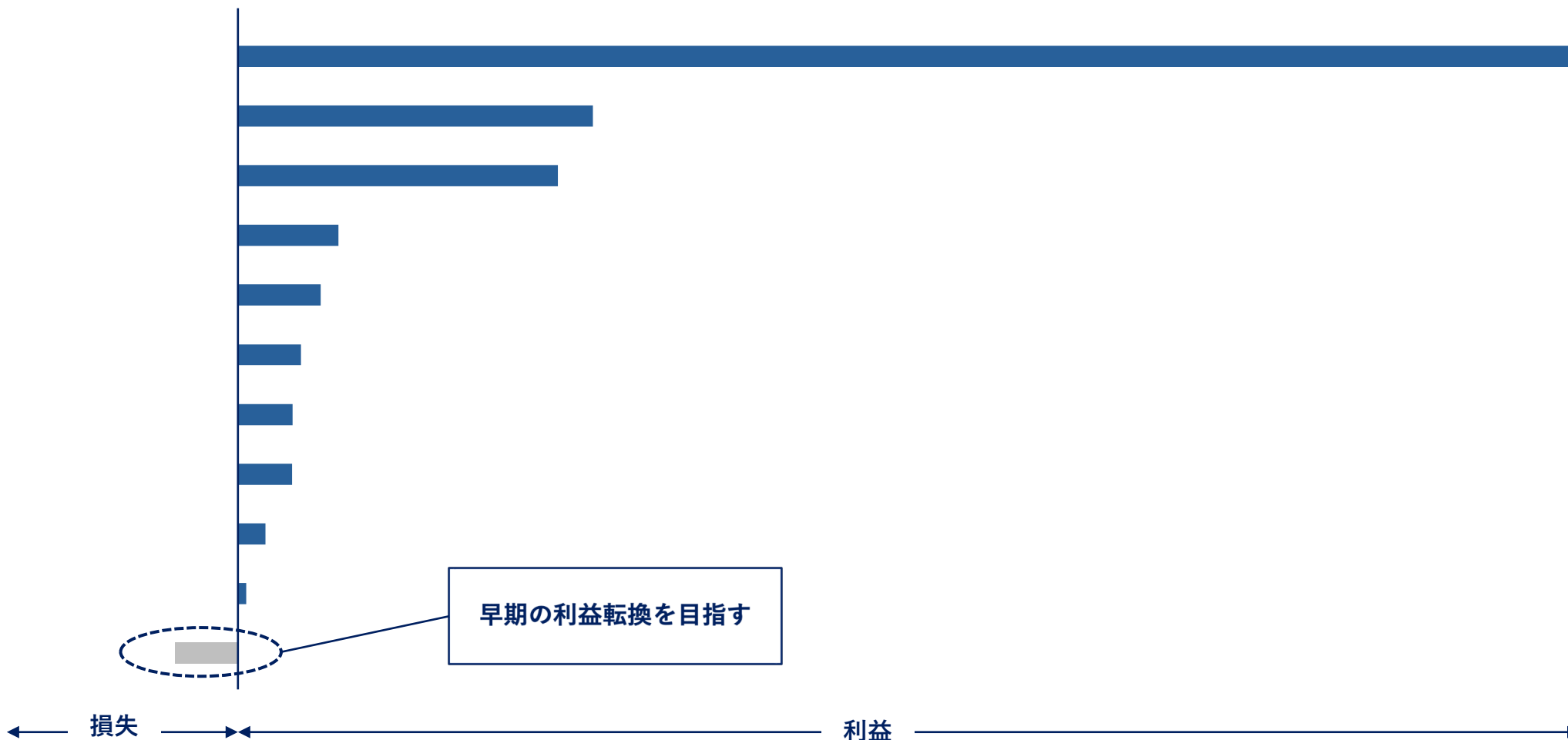


※主にリリース前のゲームに関する労務費・外注費等の開発費用を製造費用から控除して「ソフトウェア仮勘定」として資産に振り替える金額

ゲーム事業 運用中タイトルの収益状況

好調なIPタイトルだけでなく他の長期運用タイトルも安定して収益に貢献

運用中11タイトル※の損益 (2023年3月期Q1 4-6月)



※ 2022年7月末時点の運用タイトル数。シリーズタイトル、海外展開タイトルについては1タイトルとして集計。enzaタイトル2本と『ぼくとドラゴン』を含む

各事業のトピックス

ゲーム 事業

- **8周年を迎えたIPタイトルが好調**
→コンテンツ配信スケジュールをグローバルで統合したこと等により、5月の周年イベントが盛況
- **長期運用タイトルによる安定収益確保**
→厳しい市場環境の中、安定した収益を確保
- **リリースを控えた一部の開発中タイトルは追加機能の開発を実施**
→想定したリリース時期からやや後ろ倒しとなり、広告宣伝費の消化時期はQ2以降に後ろ倒し
→下期からの業績貢献の想定は変わらず

新規 事業

- **小説公募新人賞への多数の応募**
→小説公募新人賞「ドリコムメディア大賞」に多数の応募（約2,000作品）が集まる
- **ファンコミュニティ促進サービス『Rooot』が順調に売上拡大**
→売上高、前四半期比 27.6%増
- **Web3領域の事業活動は順調に進捗**
→ブロックチェーンゲーム開発の他、IP創出を目的としたNFTプロジェクトなど複数の案件を進行中

1. 2023年3月期 第1四半期 業績概況
- 2. 2023年3月期 通期業績予想**
3. 中期的に目指す姿
4. Appendix

通期連結業績予想の進捗

Q1(4-6月)は、周年イベントが想定を上回る好調な推移。通期業績予想に対して順調な進捗

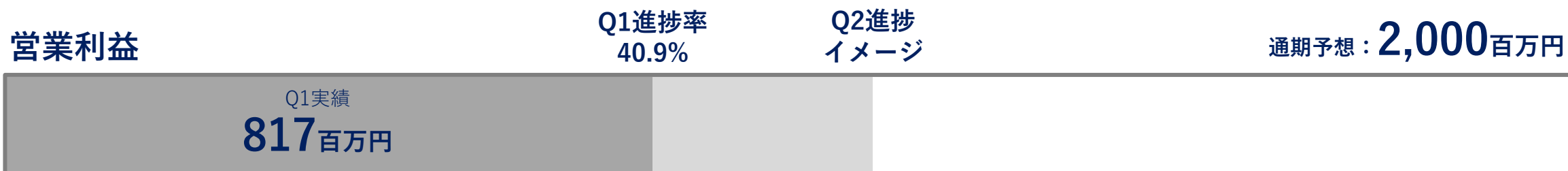
(単位：百万円)	2023年3月期			(参考) 2022年3月期				
	Q1(4-6月) 実績	進捗率	通期予想	Q1(4-6月) 実績	Q2(7-9月) 実績	Q3(10-12月) 実績	Q4(1-3月) 実績	通期 実績
売上高	2,927	22.5%	13,000	2,661	2,523	2,893	2,450	10,528
変動費	356	19.2%	1,860	394	380	391	365	1,630
固定費	1,753	19.2%	9,139	1,762	1,680	2,048	1,913	7,306
広告宣伝費	24	3.4%	725	16	21	88	117	243
研究開発費	55	7.5%	737	117	91	80	54	345
ゲーム開発費の 資産への計上額※	▲465	22.8%	▲2,040	▲496	▲692	▲485	▲558	▲2,233
営業利益	817	40.9%	2,000	504	463	452	171	1,591
経常利益	810	42.7%	1,900	492	448	439	160	1,541
親会社株主に帰属する 当期純利益	521	43.5%	1,200	300	311	241	▲45	807

通期予想に対する売上高、営業利益の進捗について

新規ゲームタイトル3本（全て自社配信タイトル）をリリースに伴い、下期より売上高拡大を見込む
通期営業利益予想 2,000百万円 達成に向けて順調に推移



- ・ **ゲーム事業**：Q2(7-9月)は大型のイベント等はないが、運用中タイトルからの安定的な売上を見込む
： 新規タイトル3本は自社配信タイトルで、売上高はグロス計上となるため、下期から売上高は拡大する見込み
- ・ **新規事業**：出版事業では下期以降に10作品以上を刊行予定（紙書籍、電子書籍）

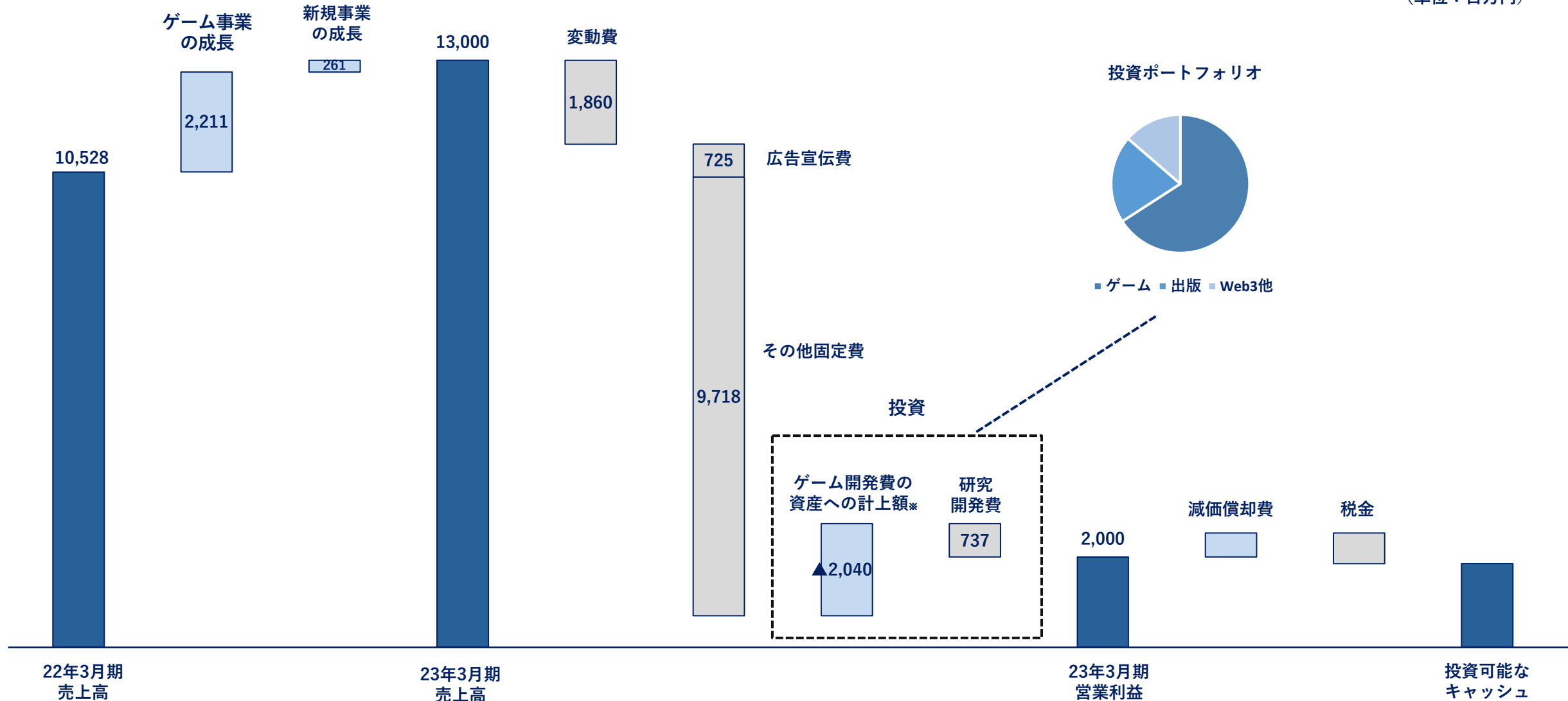


- ・ **ゲーム事業**：Q2は、大型のイベント等がなく、利益水準は平常化
：下期には、新規タイトル3本の収益貢献を見込む
- ・ **新規事業**：出版事業、Web3領域においては、Q2以降に研究開発投資を加速

通期連結業績予想の概要 (再掲)

事業成長への大きなチャンス認識。利益確保を見込みながらも積極的な投資を実施

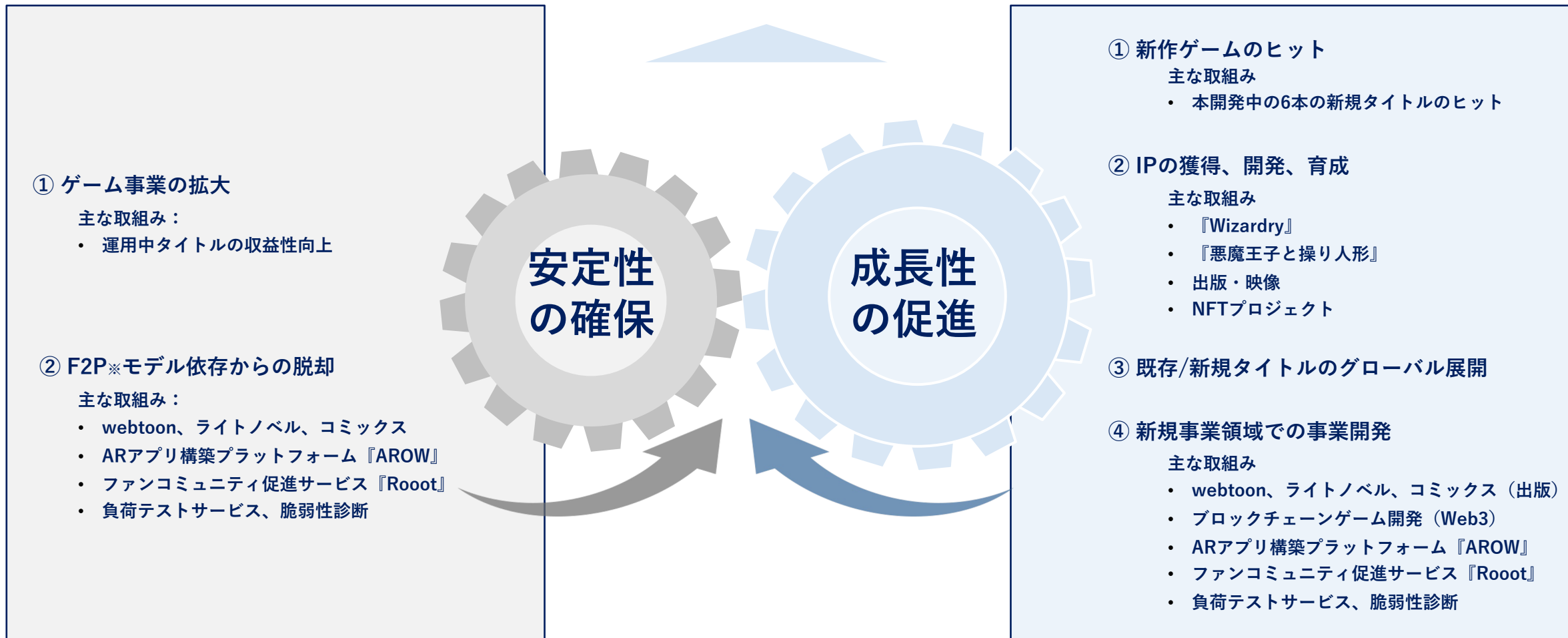
(単位：百万円)



1. 2023年3月期 第1四半期 業績概況
2. 2023年3月期 通期業績予想
- 3. 中期的に目指す姿**
4. Appendix

中期的に目指す姿

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



※F2P：Free to Playの略語。基本無料でプレイ出来るオンラインゲーム

成長性の促進：新作ゲームのヒット

2022年7月時点で6つの開発プロジェクトが進行中

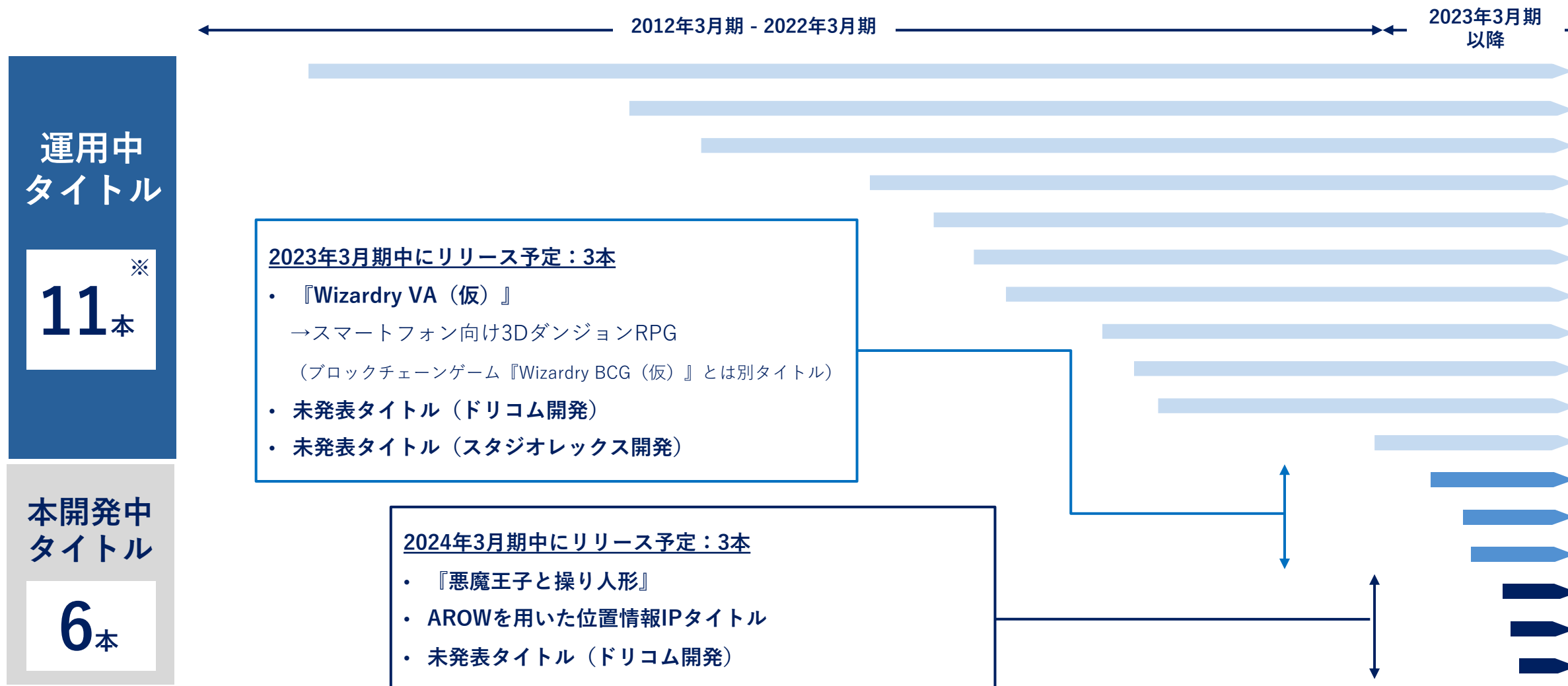
事業	ステータス		定義	プロジェクト数	詳細
ゲーム 事業	運用		運用中のタイトル	11	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 他社配信：7タイトル ➤ 自社配信：4タイトル
	開発	本開発	リリースを視野に 開発が進む タイトル	6	<ul style="list-style-type: none"> ・ 『Wizardry VA (仮)』 →スマートフォン向け3DダンジョンRPG (2022/3/18公表 ブロックチェーンゲーム『Wizardry BCG (仮)』 とは別タイトル) ・ 未発表タイトル (ドリコム開発) ・ 未発表タイトル (スタジオレックス開発) <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ・ 『悪魔王子と操り人形』 ・ AROWを用いた位置情報IPタイトル ・ 未発表タイトル (ドリコム開発)
		プロトタイプ	本開発以前の 開発段階にある タイトル	複数	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 「BitSummit X-Roads ※」 に出展する2タイトル等、 複数のプロジェクトが進行中

※ シリーズタイトル、海外展開タイトルについては1タイトルとして集計

※ BitSummitは今年で10年目を迎えるゲームイベント。2022年は8月6日・7日に京都にて開催

成長性の促進：新作ゲームのヒット（続き）

運用中タイトル数は11本に。2023年3月期中に3本のリリースを予定



※ シリーズタイトル、海外展開タイトルについては1タイトルとして集計

※ 15ページにてプロトタイプに分類されているプロジェクトは上記に含まれておりません

成長性の促進：IPの獲得、開発、育成

「当社の強み」に「投資分野である出版・映像事業、Web3領域」を加えることで、IPプロデュース力の強化を図る

IPプロデュース力



方針	<ul style="list-style-type: none"> 開発・獲得するIPの質を重視 コントロール可能なIP保有を目指す 	<ul style="list-style-type: none"> クロスメディア展開でファン層拡大 ファンコミュニティを軸にIP育成 	<ul style="list-style-type: none"> F2Pモデル依存からの脱却 多様な収益化チャンネルをベースに、収益ポートフォリオの多層化を図る
当社の強み	ゲームの開発/配信	SNSを活用したIPファンコミュニティ運営	IPゲームの開発/配信
投資分野	webtoon ライトノベル コミックス NFT	クロスメディア展開 アニメ/映像 etc. NFT/コミュニティ運営	書籍・電子書籍販売 アニメ/映画 ライツ運用 海外展開 etc. ブロックチェーンゲーム

成長性の促進：新規事業領域での事業開発（Web3領域）

既存事業と親和性の高い分野において5つの取り組みを開始。エンタメ×Web3により成長戦略の推進を目指す

既存の取り組み

Web3領域の取り組み



成長性の促進：新規事業領域での事業開発（Web3領域）（続き）

Web3領域における積極的な事業展開を行っていくため、採用活動を強化中



▼詳細は「株式会社ドリコム採用サイト」をご覧ください

<https://recruit.drecom.co.jp/career/>

募集職種

【事業企画職】

- ・ Web3領域のリサーチ、事業企画

【エンジニア職】

- ・ Web3関連技術のリサーチ
- ・ スマートコントラクトの開発/運用

【コミュニティマネジメント担当】

- ・ TwitterやDiscordにおけるコミュニティ運営
- ・ プロダクト毎のコミュニティ設計

業績拡大フェーズへ

ゲーム事業から創出されるキャッシュを積極的に投資することで、業績拡大の好循環を狙うフェーズに

2023年3月期

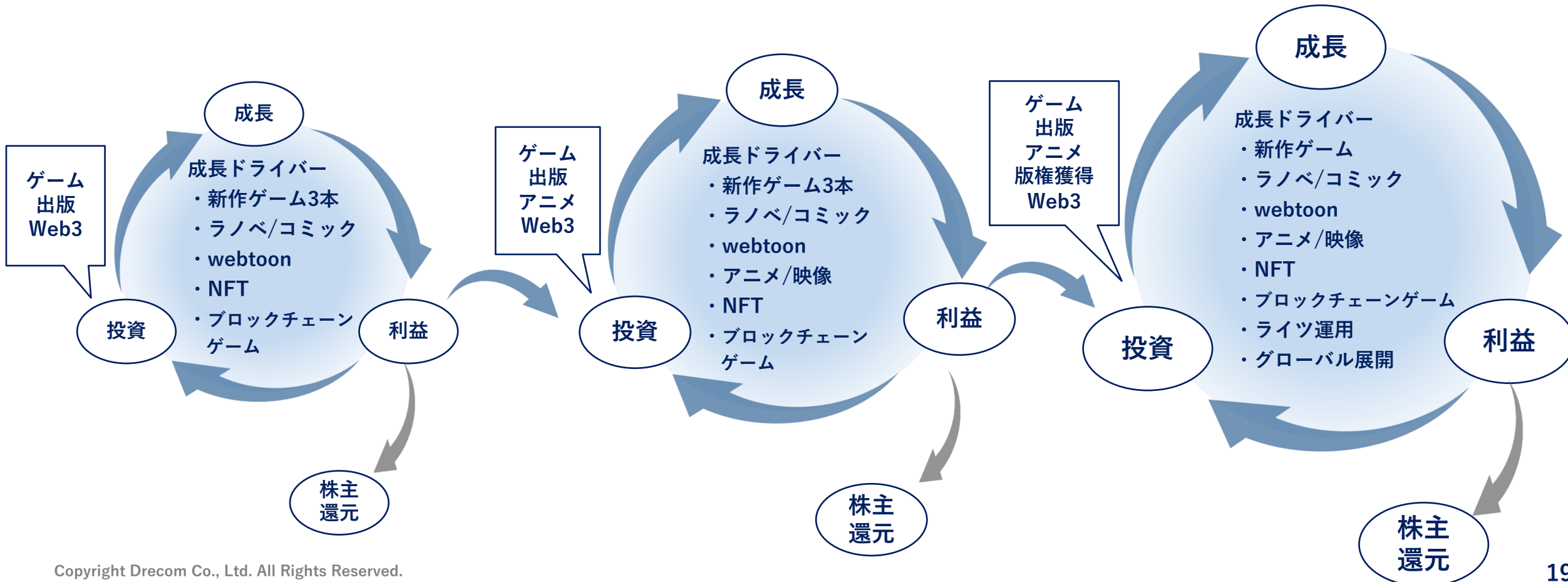
売上高：130億円(予)
営業利益：20億円(予)

2024年3月期

売上高：前年比+20%以上
営業利益率：15%維持

2025年3月期

売上高：前年比+20%以上
営業利益率：15%維持



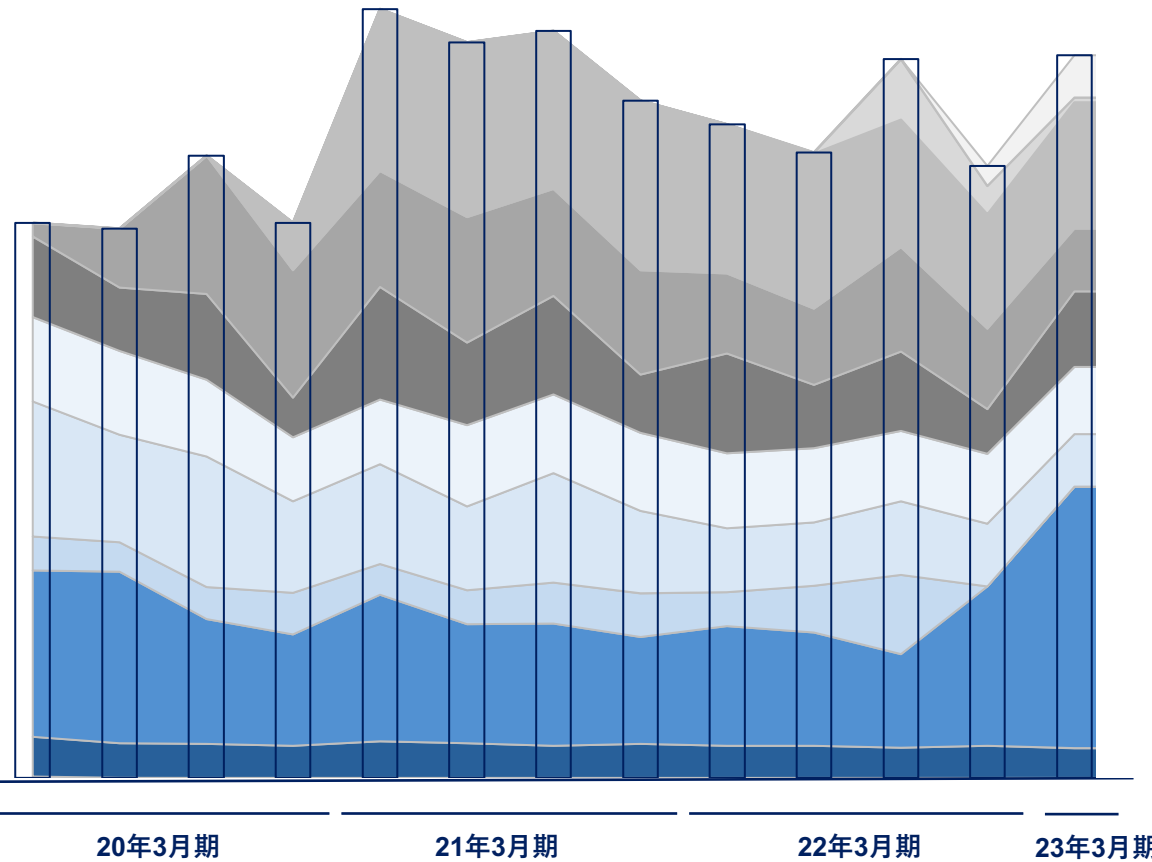
1. 2023年3月期 第1四半期 業績概況
2. 2023年3月期 通期業績予想
3. 中期的に目指す姿
4. **Appendix**

運用中タイトルの収益状況（リリース時期別）

ゲーム事業は少数のヒットタイトル依存ではなく、複数タイトルの積み上げから収益を獲得する事業に

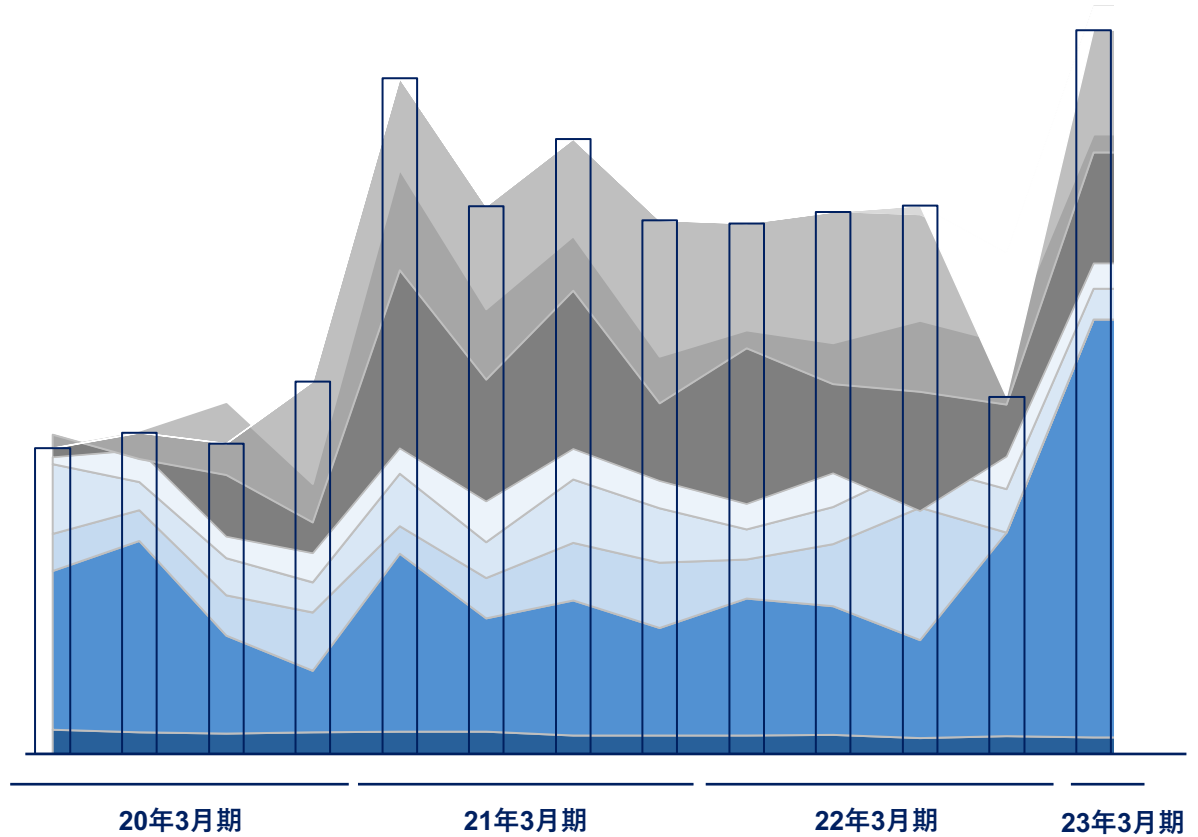
運用タイトルの売上合計推移

■ 2011 ■ 2014 ■ 2015 ■ 2016 ■ 2017 ■ 2018 ■ 2019 ■ 2020 ■ 2021 ■ 2022



運用タイトルの事業利益合計推移

■ 2011 ■ 2014 ■ 2015 ■ 2016 ■ 2017 ■ 2018 ■ 2019 ■ 2020 ■ 2021 ■ 2022



※連結業績推移、原価/販管費等の推移、ゲーム事業課金売上高推移につきましては、HP掲載のファクトシートをご覧ください。 https://drecom.co.jp/ir/factsheet_202303Q1.pdf

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

ドリコムは持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

2022年5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

2022年5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

月次で定期的に取り締役会を実施し、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。21期（2022年3月期）については年間19回、20期（2021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。

運用中ゲームタイトル一覧

タイトル名	配信元	サービス開始時期
ちょこっとファーム	株式会社ドリコム	2011年1月
ONE PIECE トレジャークルーズ	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	2014年5月
ぼくとドラゴン	株式会社スタジオレックス	2015年2月
ダービースタリオン マスターズ	株式会社ドリコム	2016年11月
みんゴル	株式会社フォワードワークス	2017年7月
きららファンタジア	株式会社アニプレックス	2017年12月
アイドルマスター シャイニーカラーズ	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	2018年4月
猫とドラゴン	株式会社スタジオレックス	2019年4月
スーパーロボット大戦DD	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	2019年8月
魔界戦記ディスガイアRPG	株式会社フォワードワークス	2019年11月
新日本プロレスSTRONG SPIRITS	株式会社ブシロード	2022年2月

用語	意味
自社配信ゲーム	ドリコムが配信元となっているゲーム。当社が主体となってゲームの企画、開発、宣伝、販売等を担当
他社配信ゲーム	他社が配信元となっており、ドリコムは協業企業として開発を担っているゲーム
プラットフォーム	AppleやGoogle等、サービス基盤となるシステム等をユーザーまたはサードパーティー等に提供している事業者
グロス売上高	ユーザー様から配信元であるドリコムに支払われる金額
ネット売上高	配信元から開発元であるドリコムへ分配される金額
開発元企業	ゲームの開発を担う企業
ゲーム開発費の資産への計上額	主にリリース前のゲームに関する労務費・外注費等の開発費用を製造費用から控除して「ソフトウェア仮勘定」として資産に振り替える金額
研究開発費	新しいゲームやサービスの企画、試作品の制作に係るコスト
IP	Intellectual Propertyの略。知的財産
本開発	ゲーム開発が本格化すること
周年イベント	半年、1年ごとにゲームが盛り上がるイベントを実施。新しい施策やコンテンツが多く投入されることから、アクティブユーザー数や売上が平常時に比べて上昇することが多い

連結業績推移、原価/販管費等の推移、ゲーム事業課金売上高推移につきましては、
HP掲載のファクトシートをご覧ください。

https://drecom.co.jp/ir/factsheet_202303Q1.pdf



DRECOM[®]
with entertainment

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。