

**2023年3月期第3四半期
決算説明資料**



**株式会社ドリコム
2023年1月30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_202303Q3.pdf

2023年3月期 第3四半期 実績

- **Q3実績：既存の長期運用タイトルが安定した収益を確保**
 - ・売上高 2,579百万円 (前年同期比 10.8%減)、営業利益 492百万円 (同 8.9%増)
- **Q3累計実績：上期の主力IPタイトル好調等により前年同期比で増収増益**
 - ・売上高 8,380百万円 (前年同期比 3.7%増)、営業利益 2,100百万円 (同 47.9%増)
 - ・^{※1}経常利益 2,025百万円 (同 46.7%増)、純利益 1,166百万円 (同 36.7%増)
 - ・運用中の1タイトルにおいて減損処理を実施。特別損失336百万円を計上

2023年3月期 通期業績 予想

- **新規タイトルのリリース時期及び既存タイトルの状況を踏まえ通期業績予想を修正**
 - ・今回修正予想(2023/1/30公表)：
売上高 13,000百万円→10,700百万円 (17.7%減) 営業利益 2,000百万円→2,200百万円 (10.0%増)
経常利益 1,900百万円→2,100百万円 (10.5%増) 純利益^{※2} 1,200百万円→1,100百万円 (8.3%減)

事業進捗

- **コンテンツ開発・IP育成の取り組みが着実に進捗**
 - ・「DREノベルス」の12月刊『ブレイド&バスタード -灰は暖かく、迷宮は灰暗い-』は反響が大きく重版決定

1. 2023年3月期 第3四半期 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・各事業の進捗
4. Appendix

2023年3月期Q3 業績サマリー

既存の長期運用タイトルが安定した収益を確保。

運用中の1タイトルにおいて将来収益の再評価を行い、ソフトウェアの減損処理を実施したため特別損失 336百万円を計上

(単位：百万円)

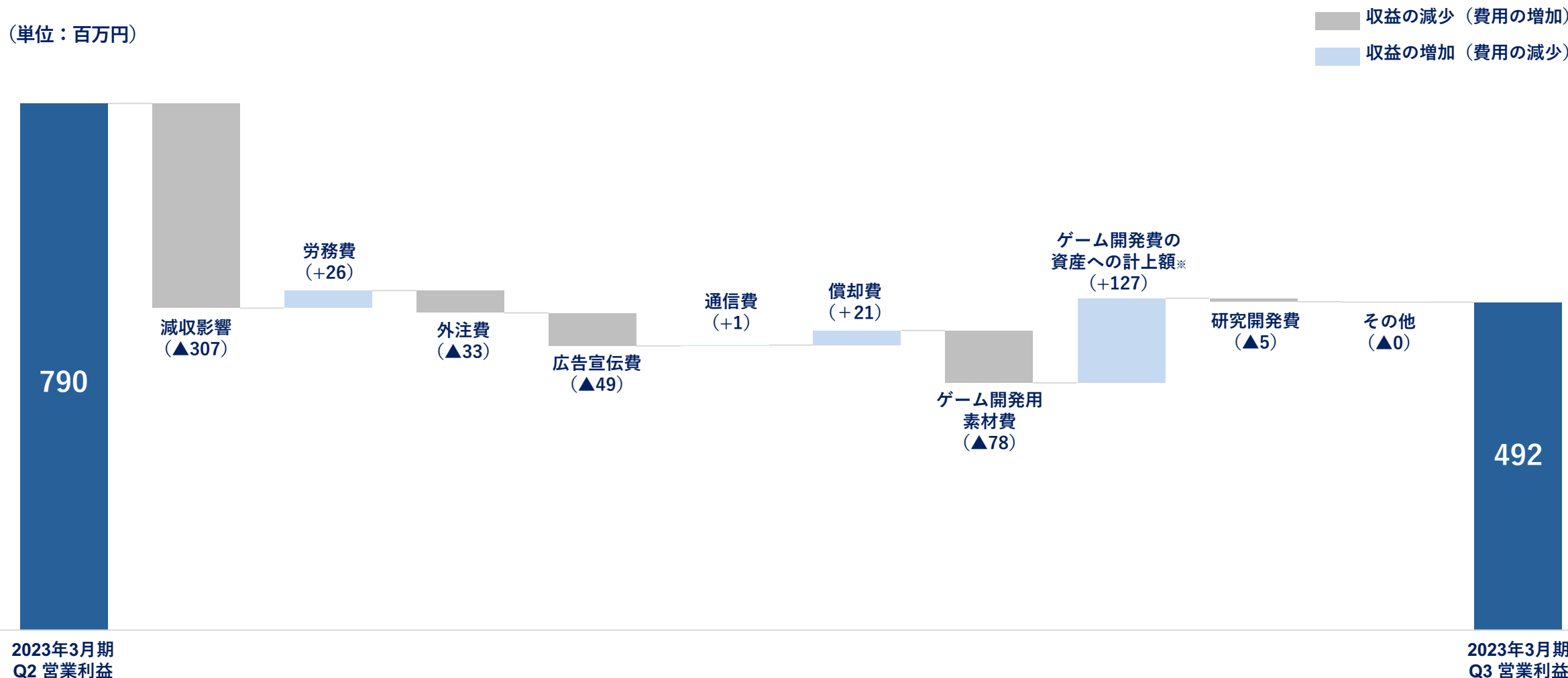
| | 2023年3月期 Q3(10-12月) | 2022年3月期 Q3(10-12月) | 前年比 (増減) | 2023年3月期 Q2(7-9月) | 前四半期比 (増減) |
|----------------------|------------------------|------------------------|-------------|----------------------|---------------|
| 売上高 | 2,579 | 2,893 | ▲313 | 2,873 | ▲293 |
| 営業利益 | 492 | 452 | +40 | 790 | ▲297 |
| 営業利益率 | 19.1% | 15.6% | - | 27.5% | - |
| EBITDA [※] | 556 | 554 | +1 | 875 | ▲319 |
| EBITDA マージン | 21.6% | 19.2% | - | 30.5% | - |
| 経常利益 | 477 | 439 | +38 | 737 | ▲259 |
| 親会社株主に帰属する 四半期純利益 | 110 | 241 | ▲131 | 534 | ▲424 |

※EBITDA = 営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費

2023年3月期Q3 業績（営業利益 前四半期比較）

減収影響 307百万円は、主にIPの盛り上がり牽引され好調だった主力IPタイトルが前四半期と比較し落ち着いたため

(単位：百万円)

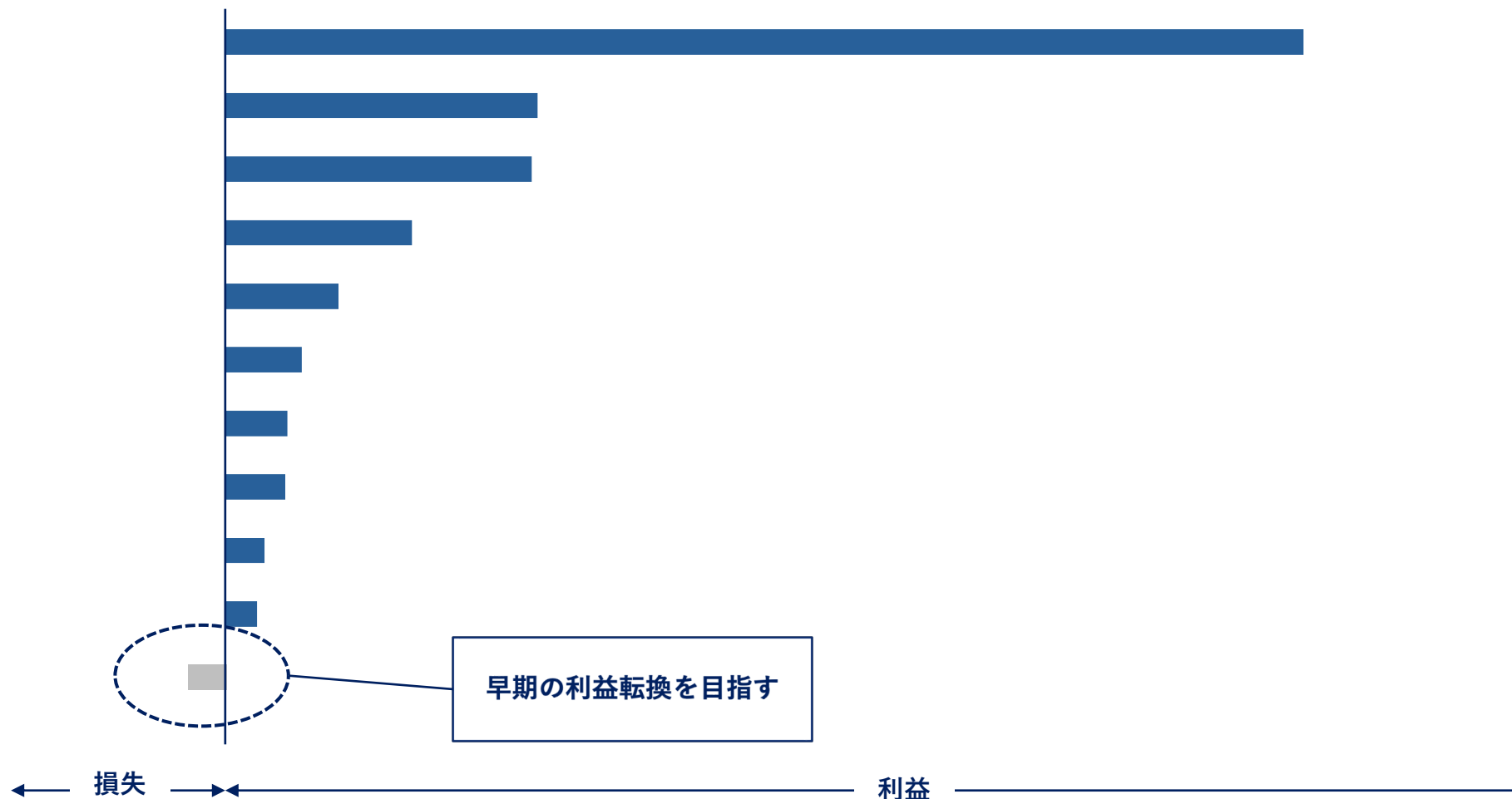


※主にリリース前のゲームに関する労務費・外注費等の開発費用を製造費用から控除して「ソフトウェア仮勘定」として資産に振り替える金額

ゲーム事業 運用中タイトルの収益状況

長期運用タイトルは安定的な収益を維持。赤字本数は1本に減少

運用中11タイトル※の損益 (2023年3月期Q3 10-12月)



※ 2022年12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

- **主力IPタイトルは第1、2四半期と比較し落ち着いた**
→ユーザー数などの各種KPIは好調さを維持
- **既存の長期運用タイトルは安定した収益を確保**
→厳しい市場環境の中、複数タイトルの積み上げから収益を獲得
- **2023年3月期中を予定していた新規自社配信タイトル3本はリリース時期を変更**
→『GGGGG』 『Wizadry Variants Daphne』 『未発表タイトル（スタジオレックス開発）』
→2023年3月期に想定していた売上と広告宣伝費が後ろ倒し

新規 事業

- **ドリコムメディアのライトノベルレーベル「DREノベルス」から毎月刊行開始**
→「Wizardry」の世界観をモチーフにした小説
『ブレイド&バスタード -灰は暖かく、迷宮は仄暗い-』は反響が大きく重版決定
- **Web3領域の事業活動は複数の案件を進行中**
→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

1. 2023年3月期 第3四半期 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・各事業の進捗
4. Appendix

2023年3月期 通期業績の考え方

Q2決算発表時点 22年10月27日時点における想定

Q3決算発表時点 23年1月30日時点における想定

ゲーム事業

- Q1(4-6月)は、主力タイトルの周年イベントが重なり前年Q1同様のトレンドを想定
 - 上期の主力IPタイトルは期初想定より上振れて推移
- 新規リリースタイトル3本の業績貢献は下期を想定
- リリースに伴い、運用費と広告宣伝費が増加する見込み
 - 新規タイトルはクオリティ重視の上、リリース時期を決定
 - 新規タイトルは全てグロス計上の自社配信タイトルであるため、売上高に与える影響が大きい

- Q4(1-3月)は、主力タイトルのイベントが少なく、他四半期と比較して、売上・利益は小さくなる想定
- 新規リリースタイトル3本の業績貢献は2024年3月期の想定に変更
- 新規リリースタイトル3本の売上は2023年3月期業績予想に含まない
 - 新規タイトルはクオリティ重視の上、リリース時期を決定

新規事業開発

- 出版事業では下期以降に新たなタイトルが10作品以上順次リリース予定
- Web3事業では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
- Twitterを活用したファンコミュニティ促進サービス『Rooot』は引き続き順調な売上拡大を見込む
 - 新規事業の増収分は、主に出版事業と『Rooot』によるものを想定。Web3領域の売上は見込まず

- 変更なし

投資方針

- 事業から創出したキャッシュを、ゲーム事業と成長を見込む新規事業領域（出版、Web3）に積極的に投資

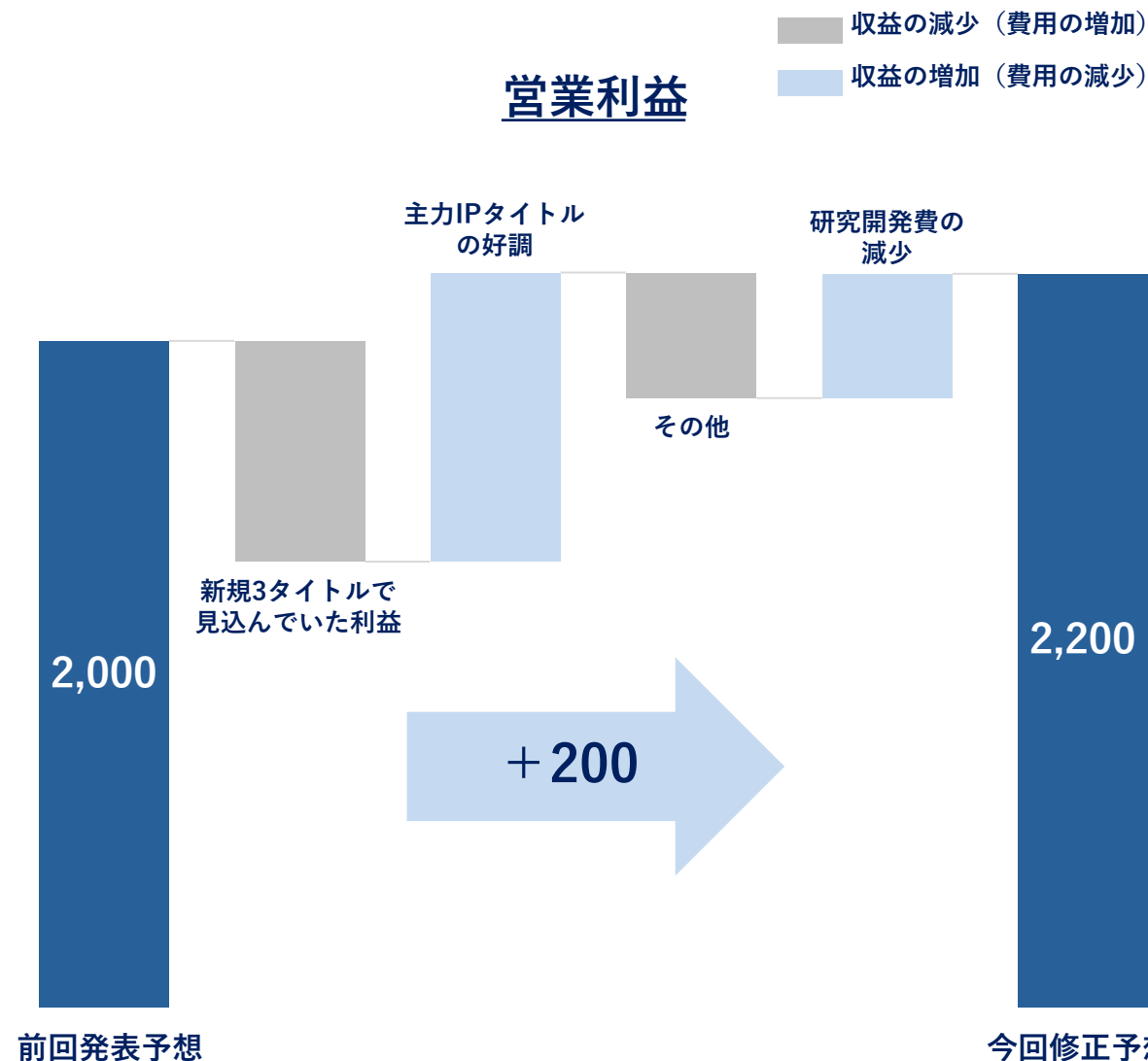
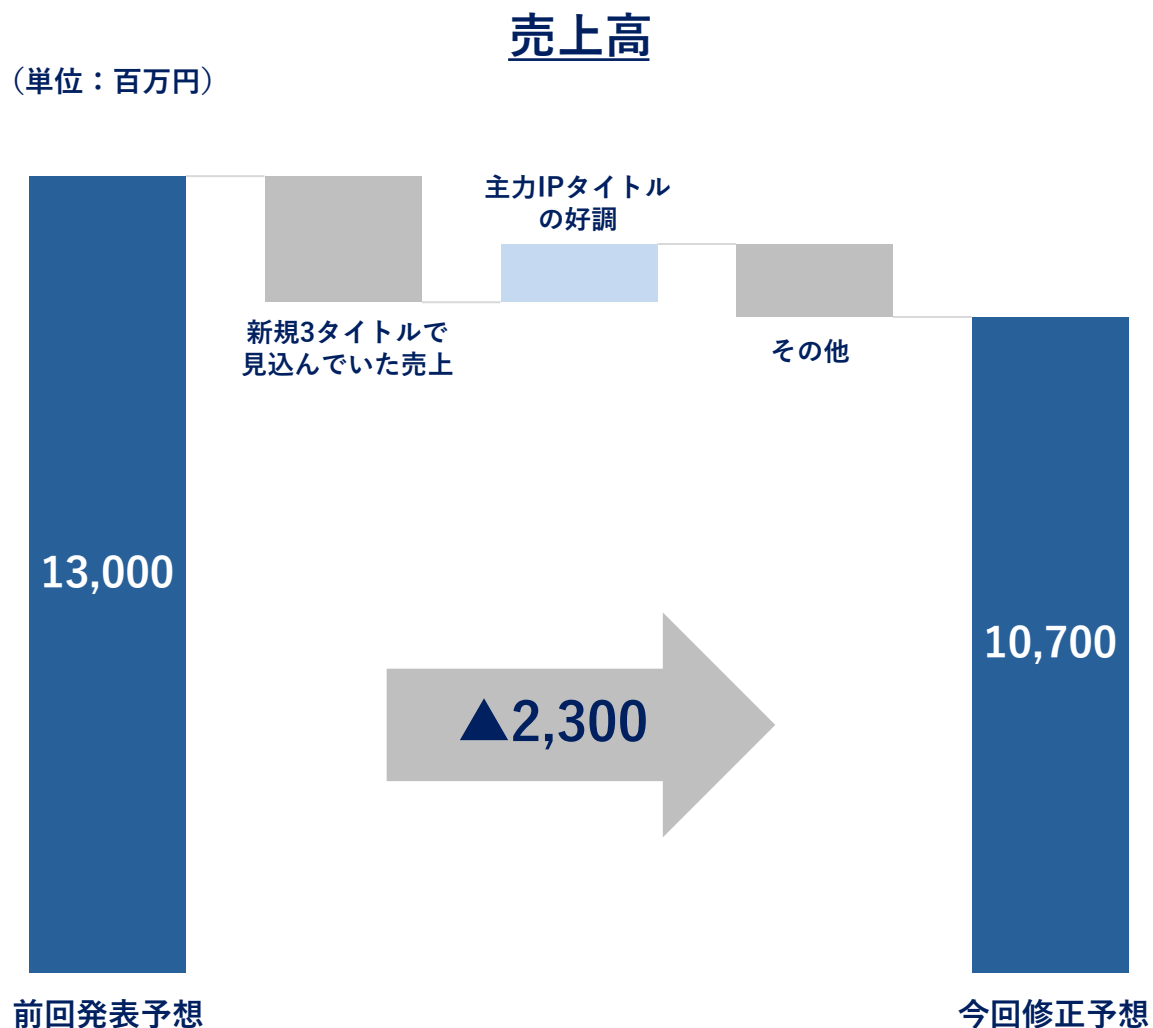
- 研究開発費は期初想定より少なくなる見込み
 - 投資方針に大きな変更はない

通期業績予想の修正について

2023年3月期中にリリースを予定していた自社配信タイトル3本のリリース時期が変更になり通期業績予想を修正
主力IPタイトルの好調等により営業利益・経常利益は上方修正

| (単位：百万円) | 2023年3月期 前回発表予想 | 2023年3月期 今回修正予想 | 前回比 | | 前回発表予想に対する | |
|-----------------|--------------------|--------------------|--------|--------|---------------------------------|-------------------------------------------------|
| | 2022年5月12日 公表 | 2023年1月30日 公表 | 差額 | 増減率 | 上振れ要因 | 下振れ要因 |
| 売上高 | 13,000 | 10,700 | ▲2,300 | ▲17.7% | ・主力IPタイトル（ネット計上）の好調 | ・新規自社配信タイトル3本（グロス計上）のリリース時期変更 ・一部既存タイトルの目標未達 |
| 営業利益 | 2,000 | 2,200 | +200 | +10.0% | ・利益率の高い主力IPタイトルの牽引 ・研究開発費の減少 | ・新規3タイトルから見込んでいた利益の減少 |
| 経常利益 | 1,900 | 2,100 | +200 | +10.5% | — | — |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | 1,200 | 1,100 | ▲100 | ▲8.3% | — | ・1タイトルの減損処理による特別損失 336百万円の計上 |

通期業績予想の修正について（売上高、営業利益）



通期予想に対する進捗・第4四半期の見通しについて

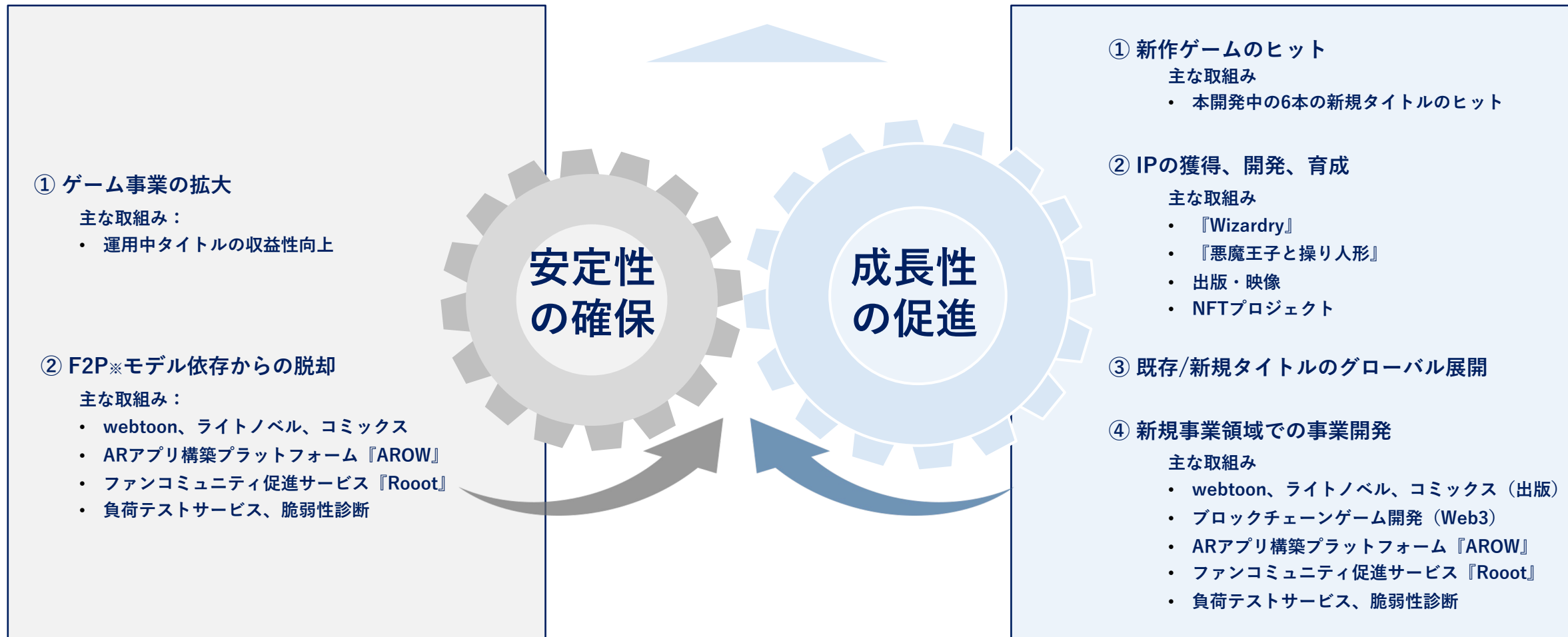
Q4(1-3月)は、主力タイトルのイベントが少なく、他四半期と比較して、売上・利益は小さくなる想定

| (単位：百万円) | 2023年3月期 | | | | | | | (参考) 2022年3月期 | | | | |
|---------------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|--------|-----------------|------------|----------------|----------------|------------------|----------------|----------|
| | Q1実績 (4-6月) | Q2実績 (7-9月) | Q3実績 (10-12月) | Q3累計 (4-12月) | 進捗率 | Q4見通し (1-3月) | 今回修正 予想 | Q1実績 (4-6月) | Q2実績 (7-9月) | Q3実績 (10-12月) | Q4実績 (1-3月) | 通期 実績 |
| 売上高 | 2,927 | 2,873 | 2,579 | 8,380 | 78.3% | 2,319 | 10,700 | 2,661 | 2,523 | 2,893 | 2,450 | 10,528 |
| 変動費 | 356 | 346 | 360 | 1,062 | 76.5% | 326 | 1,389 | 394 | 380 | 391 | 365 | 1,630 |
| 固定費 | 1,753 | 1,736 | 1,726 | 5,216 | 73.4% | 1,893 | 7,110 | 1,762 | 1,680 | 2,048 | 1,913 | 7,306 |
| 広告宣伝費 | 24 | 40 | 89 | 154 | 60.3% | 101 | 255 | 16 | 21 | 88 | 117 | 243 |
| 研究開発費 | 55 | 68 | 74 | 198 | 54.1% | 168 | 366 | 117 | 91 | 80 | 54 | 345 |
| ゲーム開発費の 資産への計上額※ | ▲465 | ▲457 | ▲584 | ▲1,507 | 69.0% | ▲677 | ▲2,185 | ▲496 | ▲692 | ▲485 | ▲558 | ▲2,233 |
| 営業利益 | 817 | 790 | 492 | 2,100 | 95.5% | 99 | 2,200 | 504 | 463 | 452 | 171 | 1,591 |
| 経常利益 | 810 | 737 | 477 | 2,025 | 96.4% | 74 | 2,100 | 492 | 448 | 439 | 160 | 1,541 |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | 521 | 534 | 110 | 1,166 | 106.1% | ▲66 | 1,100 | 300 | 311 | 241 | ▲45 | 807 |

1. 2023年3月期 第3四半期 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・各事業の進捗**
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

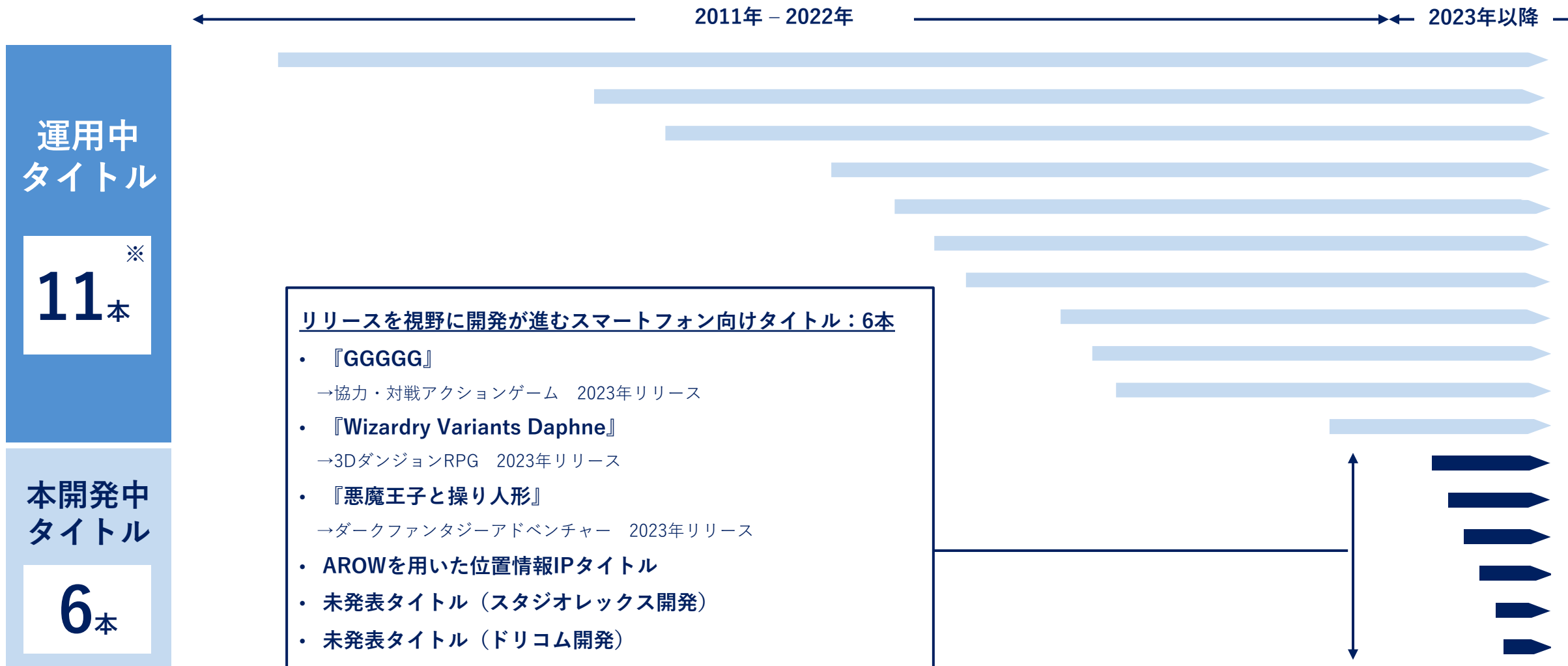
成長性の促進：新作ゲームのヒット

2022年12月末時点で7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 | 6 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 『GGGGG』 →協力・対戦アクションゲーム 2023年リリース ・ 『Wizardry Variants Daphne』 →3DダンジョンRPG 2023年リリース ・ 『悪魔王子と操り人形』 →ダークファンタジーアドベンチャー 2023年リリース ・ AROWを用いた位置情報IPタイトル ・ 未発表タイトル（スタジオレックス開発） ・ 未発表タイトル（ドリコム開発） |
| | | | スマートフォン向けタイトル | | |
| | | プロトタイプ | PC・コンソール向けタイトル | 1 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 『Tokyo Stories -working title-』 →3Dアドベンチャー 2023年発売予定 |
| | 本開発以前の開発段階にあるタイトル | 複数 | ➤ 複数のプロジェクトが進行中 | | |

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。今後、本開発中タイトル6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

※ 前ページにて「プロトタイプ」「PC・コンソール向けタイトル」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

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

ゲーム事業の進捗：『GGGGG』オープンベータテスト実施

次世代通信規格「5G」がサービス開始となる中、モバイル端末における新しい体験を追求した実験的なタイトル。
NFTスキンを導入した対戦アクション型ブロックチェーンゲーム。1月に国内でのオープンベータテストを実施

『GGGGG』

(読み：ジージージージー)



- ジャンル：協力・対戦アクションゲーム
- リリース日：2023年
- 対応プラットフォーム：iOS/Android
- 価格：基本プレイ無料（ゲーム内課金あり）
- 開発/配信/運営：株式会社ドリコム
- 配信国：日本を含む世界172の国と地域
- 著作権表示：©Drecom Co., Ltd.
- ゲーム内で着せ替えられるNFTスキンも販売予定



ゲーム事業の進捗：『Wizardry Variants Daphne』

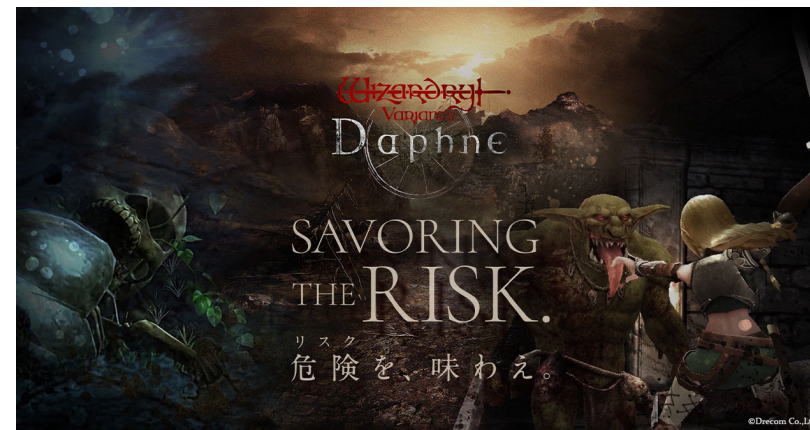
人気IPの著作権・商標権を獲得し、コントロール可能な自社IPとした上でオリジナルタイトルを開発する取り組み。
年度内の市場テストによる検証を踏まえてリリース

『Wizardry Variants Daphne』

(読み：ウィザードリィ ヴァリアンツ ダフネ)



- ジャンル：3DダンジョンRPG
- リリース日：2023年
- 対応プラットフォーム：iOS/Android
- 価格：基本プレイ無料（ゲーム内課金あり）
- 開発/配信/運営：株式会社ドリコム
- 配信国：世界配信（日本・海外）
- 対応言語：日本語/英語 ※配信開始時点
- 著作権表示：©Drecom Co., Ltd.



ゲーム事業の進捗：『悪魔王子と操り人形』情報公開

SNSの運用を通じてファンと共にコンテンツを開発しIPを育てる取り組み。SNSフォロワー数は10万人超。
ゲーム情報を正式発表。開発パートナーに株式会社リベル・エンタテインメント

『悪魔王子と操り人形』

(読み：あくまおうじとあやつりにんぎょう)



- ジャンル：ダークファンタジーアドベンチャー
- リリース日：2023年
- 対応プラットフォーム：iOS/Android
- 価格：基本プレイ無料（ゲーム内課金あり）
- 企画・開発：株式会社ドリコム、株式会社リベル・エンタテインメント
- メインシナリオライター：実弥島巧
- キャラクターデザイン：尾崎ドミノ
- 著作権表示：©Drecom Co., Ltd.



■プレスリリース (10月28日)

<https://drecom.co.jp/news/2022/10/20221028-01.php>

ゲーム事業の進捗：『Tokyo Stories』情報公開

買い切り型のPC・コンソール向けオリジナルタイトルを開発する取り組み。

海外での評価も高く、2月には「台北国際ゲームショー2023」に出展

『Tokyo Stories -working title-』

(読み：トウキョウストーリーズ)



- ジャンル：アドベンチャー
- 発売日：2023年（予定）
- 対応機種：PC (Steam) / コンソール（プラットフォーム未定）
- 価格：未定
- 企画/開発/販売：株式会社ドリコム
- 配信国：世界配信（日本・海外）
- 対応言語：未定
- 著作権表示：©Drecom Co., Ltd.



■プレスリリース（1月16日、1月27日）

<https://drecom.co.jp/news/2023/01/20230116-01.php>

<https://drecom.co.jp/news/2023/01/20230127-01.php>

成長性の促進：IPの獲得、開発、育成

オリジナルコンテンツの開発からIPを創出・育成し、ライセンスアウトにより隣接業界へ展開していく事業を目指す

今後割合を増やし、当社の強みに

IPを借りる

<現在>

- ✓ 運用中の他社IPゲーム

<今後>

- ✓ 新規/開発中の他社IPゲーム
- ✓ 他社IPのコミック、webtoon化
- ✓ 他社IPを活用したNFT、BCGなど

IPをつくる・育てる

<現在>

- ✓ 運用中の自社IPゲーム
- ✓ 出版事業のオリジナル作品

<今後>

- ✓ 新規/開発中の自社IPゲーム
- ✓ 出版・映像事業におけるIP創出
- ✓ Web3領域でのIP開発
- ✓ IPの買収

IPを貸す

<現在>

- ✓ 自社IPのBCG化 (Wizardry)

<今後>

- ✓ 自社IPのクロスメディア展開
(アニメ化、実写化、グッズ化、
ライブ化、ゲーム化、等)
- ✓ 海外展開

IP開発・育成の取り組み状況： 出版・映像事業

ライトノベルレーベル「DREノベルス」から、毎月10日頃新作を刊行

12月刊『ブレイド&バスタード -灰は暖かく、
迷宮は仄暗い-』が、大反響により重版決定



- 発売日：2022年12月9日
- 定価：1,430円（本体1,300円+税）
- 著：蝸牛くも
- イラスト：so-bin

2月にはドリコムメディア大賞《金賞》受賞作
『祓い屋令嬢ニコラの困りごと』が刊行



- 発売日：2023年2月10日
- 定価：1,430円（本体1,300円+税）
- 著：伊井野いと
- イラスト：きのこ姫

■ 「DREノベルス」公式サイト：<https://drecom-media.jp/drenovels>

IP開発・育成の取り組み状況：『Wizardry (ウィザードリィ)』

人気IPの著作権・商標権を獲得し、コントロール可能な自社IPとした上で、IP価値を高めていく取り組み



『Wizardry (ウィザードリィ)』

2022年～(予定)

- 出版・映像事業部によるノベル化、コミック化『ブレイド&バスタード』
- モバイルゲームリリース『Wizardry Variants Daphne』



2020年～

- ドリコムが商標権取得
- モバイルゲーム開発発表



2009年～

- ゲームポット社が商標権取得
- 派生シリーズ開発

1981年～

- 1作目のPC向けソフト発売
- 2001年頃までシリーズ開発

1981年

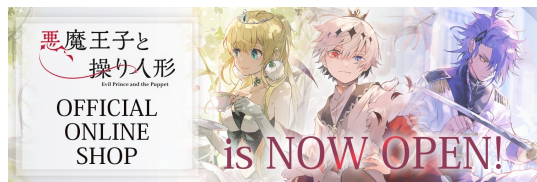
2009年

2020年

2022年以降

IP開発・育成の取り組み状況：『悪魔王子と操り人形』

SNSの運用からファンコミュニティを形成、IPを育成し、ゲーム化を含めた多方面の展開に繋げていく取り組み



2021年4月
・公式オンラインショップにて
グッズ販売開始

2019年11月
・プロジェクト発表

SNSフォロワー：約1万人

約6万人



2022年11月
・ゲーム情報解禁
・リアルイベント出展

約10万人



2023年～(予定)
・モバイルゲームリリース

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

ゲーム事業

モバイルゲーム
開発、運営

出版・映像事業

webtoon、アニメ
ライトノベル、コミックス

BtoB事業

ファンコミュニティ促進サービス
負荷テストサービス

M&A、投資

ゲーム開発企業のM&A
IP獲得投資

× Web3

Web3領域の取り組み

ブロックチェーンゲーム

- ・ FT+NFT × ゲーム
（例：『Wizardry BCG（仮）』）
- ・ FT × ゲーム
- ・ NFT × ゲーム
（例：『GGGGG』）

NFT

Web3領域のビジネス支援

Web3領域への純投資

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月期にリリースを予定していた新規タイトル3本の業績貢献は2024年3月期に期ずれ

2023年3月期

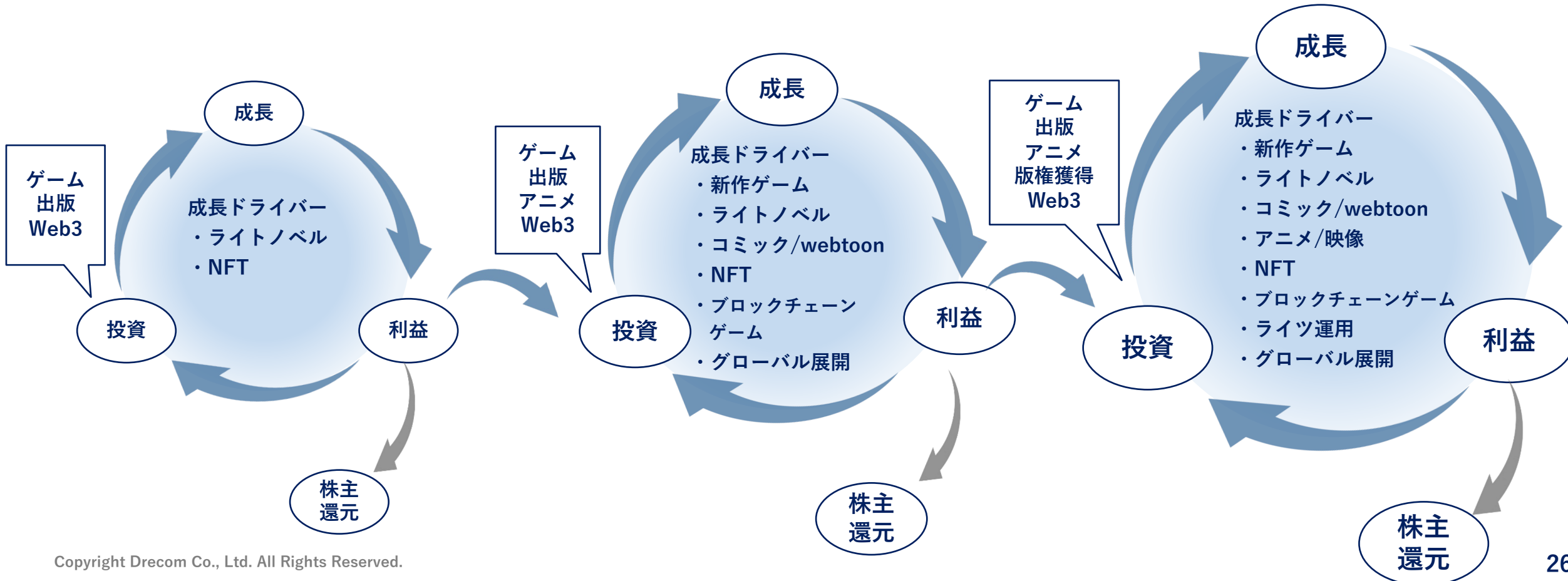
売上高：130億円→107億円(修正予想)
営業利益：20億円→22億円(修正予想)

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



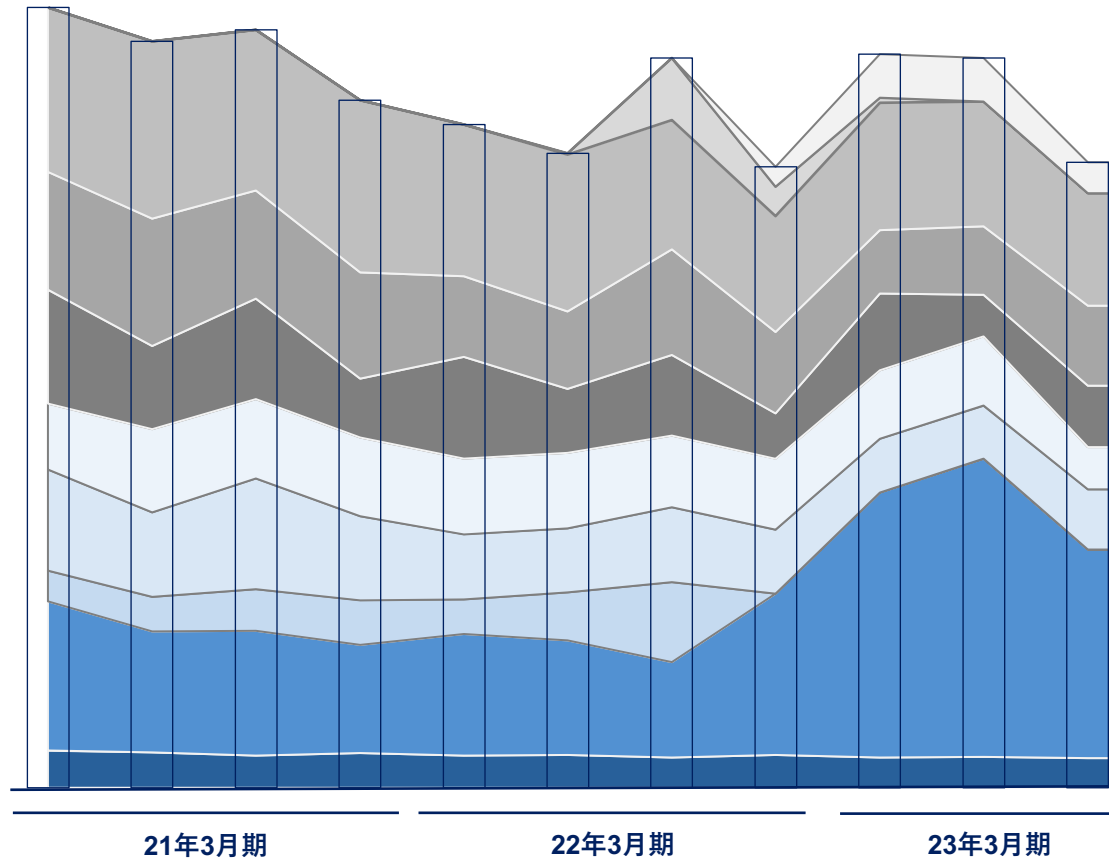
1. 2023年3月期 第3四半期 業績概況
2. 2023年3月期 通期業績予想
3. 中期的に目指す姿・各事業の進捗
4. **Appendix**

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

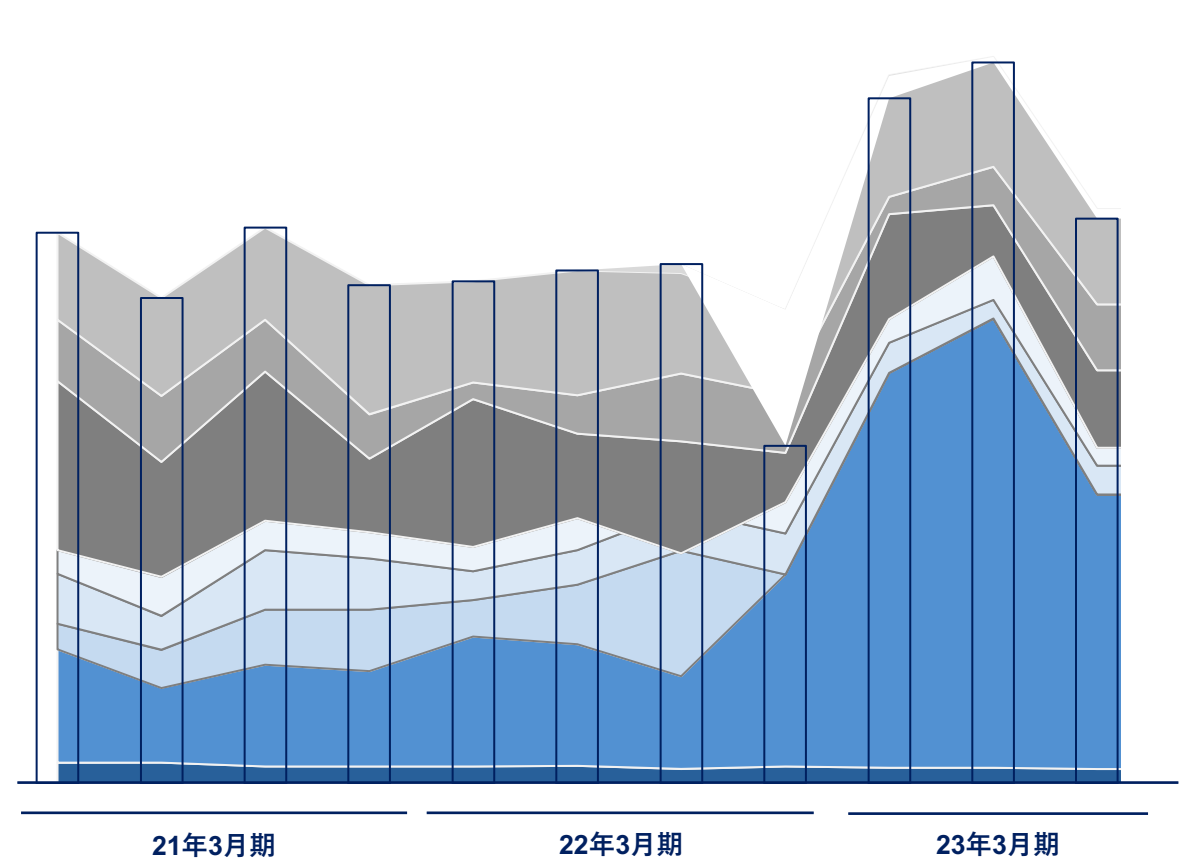
運用タイトルの売上合計推移

■ 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_202303Q3.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 ^{※2} | 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 |
| みんなゴル | 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 ^{※1} | 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 ^{※2} | 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 |

※1：きららファンタジアは2023年2月28日にサービス終了予定

※2：株式会社スタジオレックスは2020年3月に当社グループ入り

| 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_202303Q3.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。