

**2023年3月期通期
決算説明資料**



**株式会社ドリコム
2023年5月11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_202303Q4.pdf

2023年3月期 通期実績

- **通期実績：主力IPタイトルの好調等により営業利益・経常利益は過去最高**
 - ・売上高 10,800百万円 (前年比 2.6%増)、営業利益 2,281百万円 (同 43.4%増)
経常利益 2,192百万円 (同 42.2%増)、純利益[※] 1,159百万円 (同 43.6%増)
- **Q4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 2,420百万円 (前年同期比 1.2%減)、営業利益 180百万円 (同 5.6%増)

2024年3月期 通期業績 予想

- **今後の継続的な売上成長を目指し、中期的な目線で積極的な投資を実施**
 - ・通期連結業績予想：
売上高 15,000百万円 (前期比 38.9%増) 営業利益 2,000百万円 (同 12.3%減)
経常利益 1,900百万円 (同 13.3%減) 純利益[※] 1,100百万円 (同 5.1%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**
 - ・2020年に獲得した人気IP「Wizardry」について、事業横断的に活用しマルチメディア展開を実施
 - ・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

1. 2023年3月期 通期業績概況
2. 2024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 通期業績サマリー

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Q3決算時に通期業績予想を修正
主力IPタイトルの好調等により2023年3月期の営業利益・経常利益は過去最高

(単位：百万円)

	2023年3月期 通期業績			2022年3月期
	期初予想	修正予想	実績	実績
売上高	13,000	10,700	10,800	10,528
営業利益	2,000	2,200	2,281	1,591
経常利益	1,900	2,100	2,192	1,541
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,200	1,100	1,159	807

2023年3月期 各事業のトピックス

ゲーム 事業

- **主力IPタイトルが年間を通じて好調に推移し、収益に貢献**
- **既存の長期運用タイトルも安定した収益を確保**
→運用体制の効率化や一部不採算タイトルのクローズ等により収益状況も改善
- **2023年3月期に想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**
→新規タイトルで見込んでいた売上高、広告宣伝費等が2024年3月期に期ずれ
→そのうち『GGGGG』は23年3月末にリリース。2023年3月期は運用日数が1日のため費用先行

メディア 事業

- **出版・映像領域ではドリコムメディアのライトノベルレーベル「DREノベルス」が創刊**
→2022年10月より毎月刊行開始。現在までに14シリーズ展開
- **Web3領域では『GGGGG』NFTスキンの発行を実施。その他複数の案件を進行中**
→ Web3×スポーツ『Sports3』、『Wizardry BCG(仮)』などをリリースに向けて準備中
- **既存事業のノウハウを活用した新規サービスは引き続き開発/提供**
→ファンコミュニティ促進サービス『Root』、『負荷テストサービス』などを運用中

2023年3月期 第4四半期 業績サマリー

Q4(1-3月)は既存の長期運用タイトルが引き続き好調を維持し、修正予想をやや上回る着地

(単位：百万円)

2023年3月期					
	Q1 (4-6月)	Q2 (7-9月)	Q3 (10-12月)	Q4 (1-3月)	通期
売上高	2,927	2,873	2,579	2,420	10,800
営業利益	817	790	492	180	2,281
営業利益率	27.9%	27.5%	19.1%	7.5%	21.1%
EBITDA [※]	909	875	556	209	2,550
EBITDA マージン	31.1%	30.5%	21.6%	8.7%	23.6%
経常利益	810	737	477	167	2,192
親会社株主に帰属する 当期純利益	521	534	110	▲7	1,159

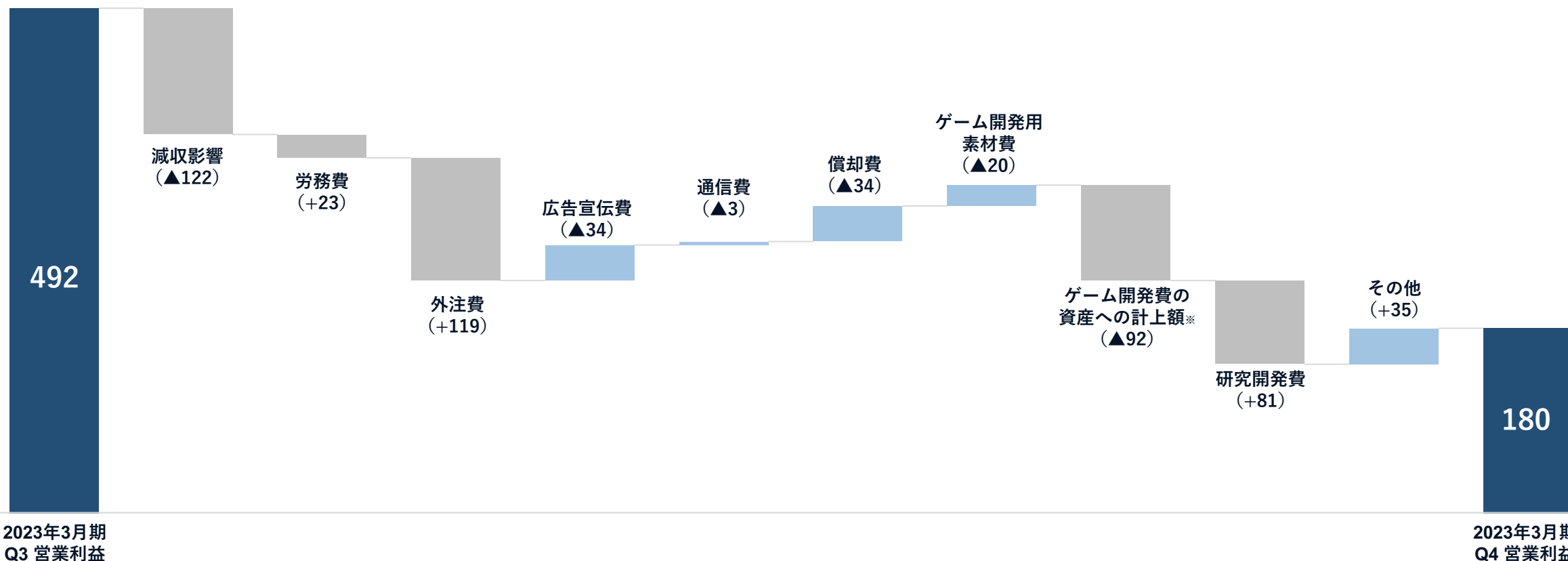
※EBITDA = 営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費

2023年3月期 第4四半期 営業利益（前四半期比較）

出版・映像やWeb3などの新規事業領域への投資を行っており、研究開発費等の費用が先行

(単位：百万円)

■ 収益の減少（費用の増加）
■ 収益の増加（費用の減少）

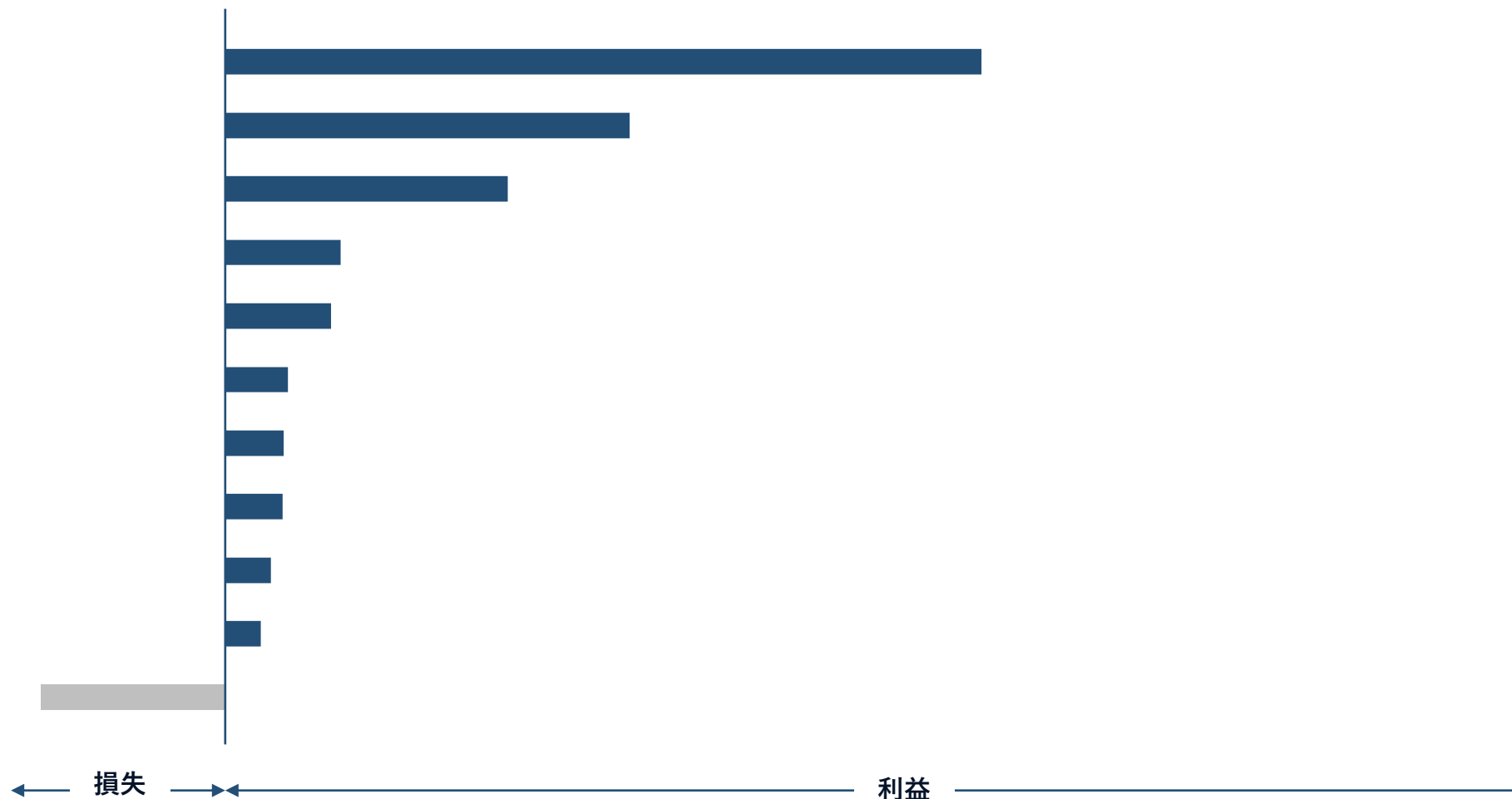


※主にリリース前のゲームに関する労務費・外注費等の開発費用を製造費用から控除して「ソフトウェア仮勘定」として資産に振り替える金額

2023年3月期 第4四半期 運用中ゲーム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。リリース直後のタイトル以外は全て黒字化

運用中11タイトル※の損益 (2023年3月期Q4 1-3月)



※ 2023年3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

1. 2023年3月期 通期業績概況
- 2. 2024年3月期 通期業績予想**
3. 中期的に目指す姿
4. Appendix

2024年3月期 通期業績予想の概要

今後の継続的な売上成長を目指し、中期的な目線で積極的な投資を実施

(単位：百万円)

2024年3月期 業績予想			2023年3月期
	通期	前期比	前期実績
売上高	15,000	+38.9%	10,800
変動費	2,881	+107.8%	1,386
固定費	10,119	+41.9%	7,132
広告宣伝費	1,341	+543.6%	208
研究開発費	951	+168.3%	354
ゲーム開発費の 資産への計上額※	▲2,422	+21.2%	▲1,999
営業利益	2,000	▲12.3%	2,281
営業利益率	13.3%	-	21.1%
経常利益	1,900	▲13.3%	2,192
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,100	▲5.1%	1,159

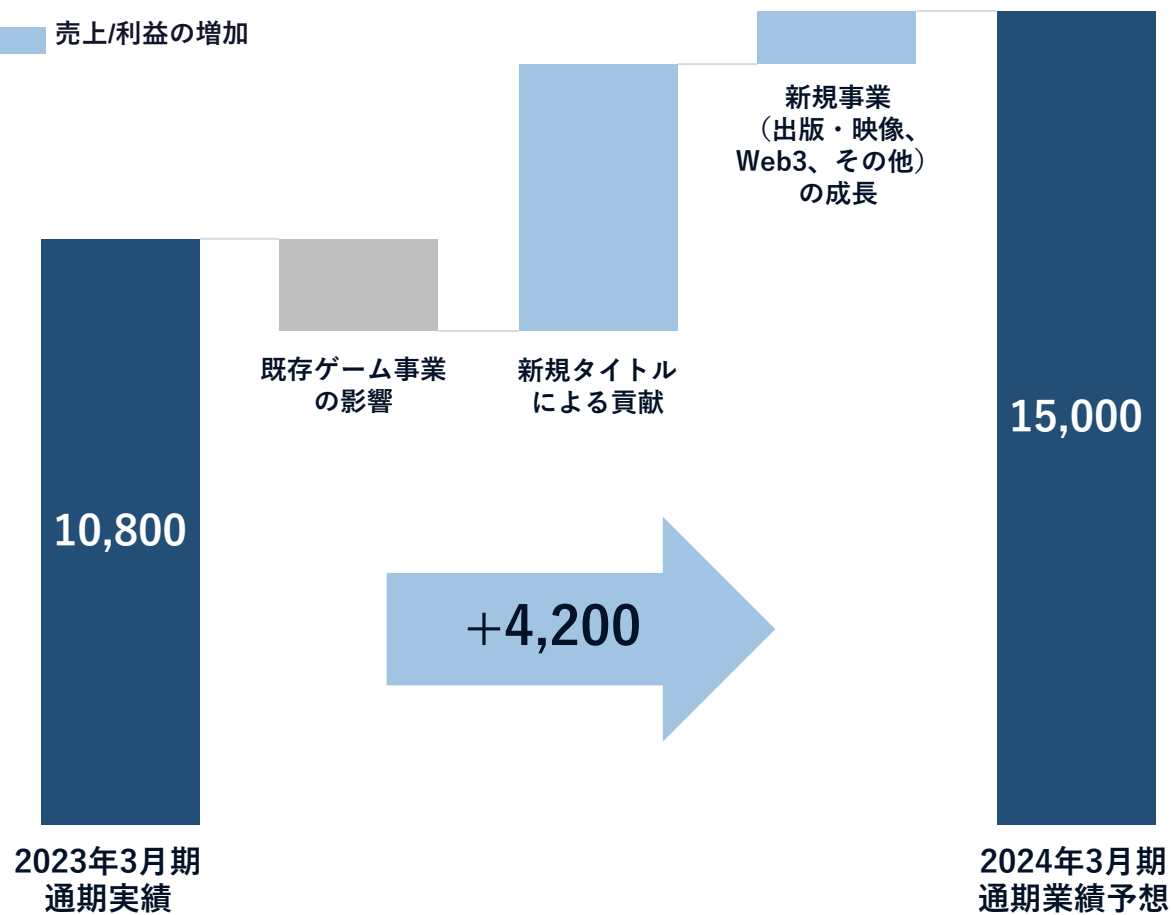
2024年3月期 通期業績予想 前期比増減分析

新規タイトルのリリースや新規事業の立ち上げにより、広告宣伝費や研究開発費等が増加

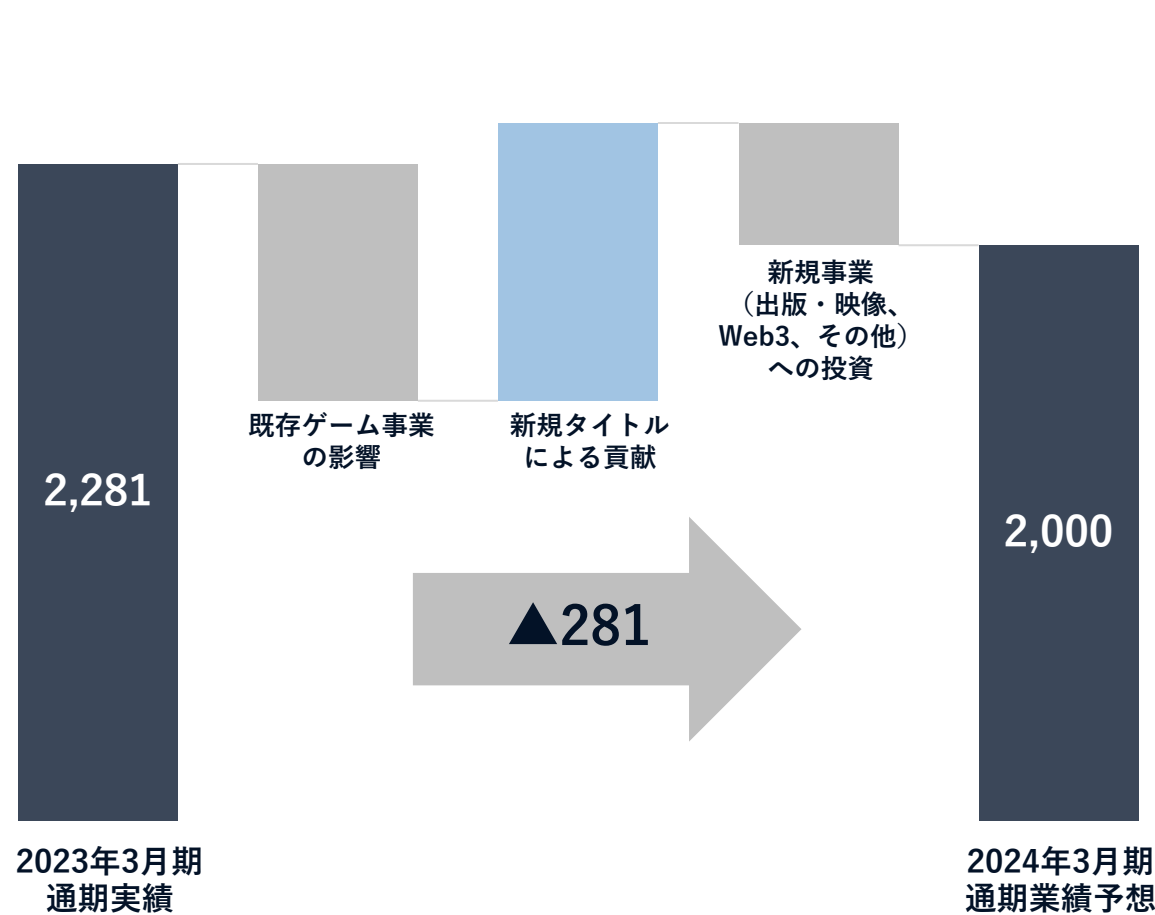
(単位：百万円)

■ 売上/利益の減少
■ 売上/利益の増加

売上高



営業利益



2024年3月期 通期業績予想の考え方

ゲーム事業

【既存】 一部タイトルの運営終了等の影響もあるが、複数の長期運用タイトルから安定的な収益を確保

【新規】 新規自社配信タイトル3本をリリース予定。うち2本は今期からの業績寄与を想定

- 23年3月末リリースの『GGGGG』は新しい取り組みを含む実験的なタイトル。中期的な目線で継続
- 今期リリース予定：『ダチメン伝説G（スタジオレックス開発）』『Wizardry Variants Daphne』『悪魔王子と操り人形』（当タイトルは来期から業績寄与が本格化する見込み）
- 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
- 新規タイトルのリリースに伴い、運用費や広告宣伝費等が増加する見込み

メディア事業

新規事業領域の立ち上げに伴い、研究開発費等が増加する見込み

【出版・映像】 ライトノベルレーベルに続き、コミック/webtoonレーベルを創刊予定

【Web3】 『Wizardry BCG (仮)』やNFTプロジェクトなど複数案件のリリースを予定

【その他新規】 既存事業のノウハウを活用した新規サービスの継続的な開発/提供を予定

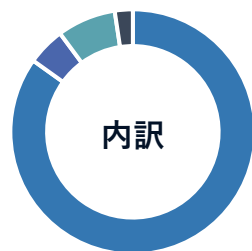
投資方針

挑戦を継続できる状態を担保するため、営業活動により創出されるキャッシュフローの範囲内で投資を行う

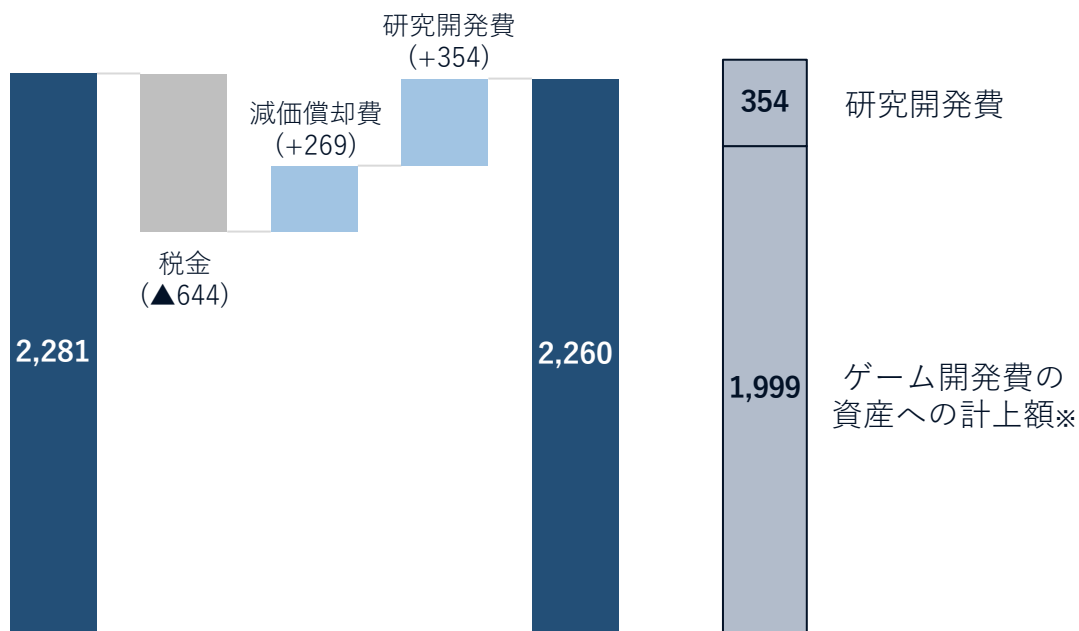
2024年3月期 投資方針

営業活動により創出されるキャッシュフローの範囲内で、成長に向けた投資を積極的に実施

2023年3月期 実績



■ ゲーム ■ 出版・映像 ■ Web3 ■ その他



2023年3月期
営業利益

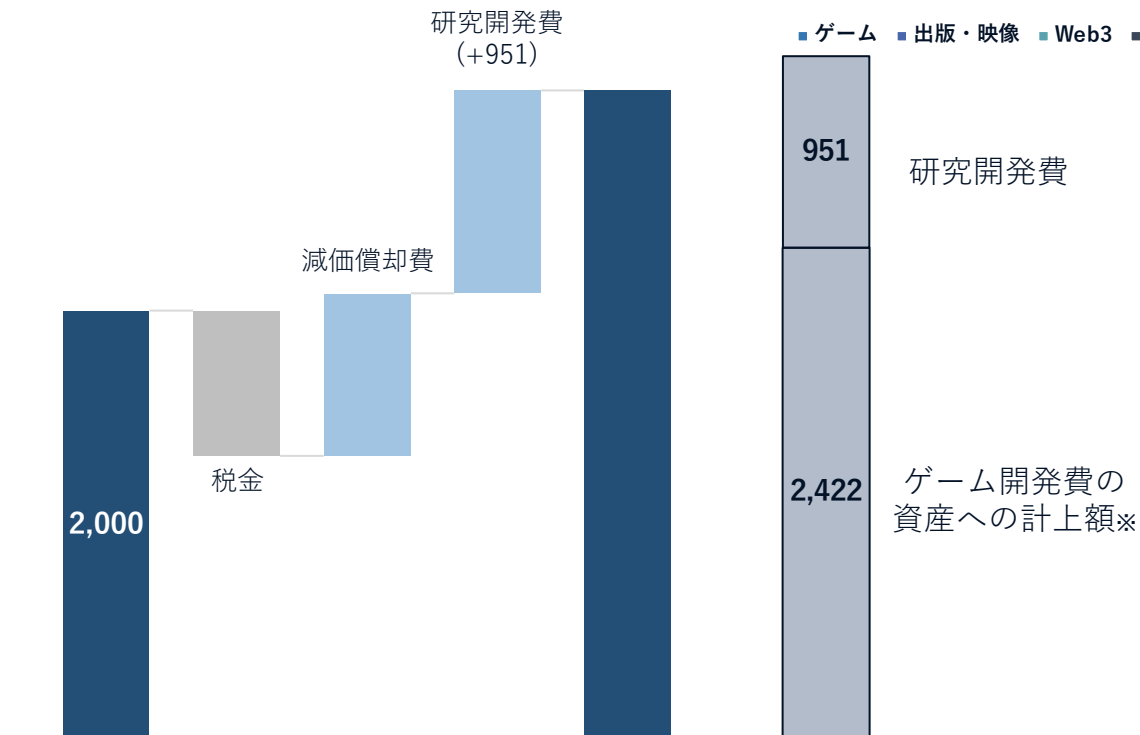
投資可能な
キャッシュ

投資

2024年3月期 業績予想



■ ゲーム ■ 出版・映像 ■ Web3 ■ その他



2024年3月期
営業利益(予想)

投資可能な
キャッシュ

投資

2024年3月期 第1四半期の進捗イメージ

Q1(4-6月)は主力タイトルの周年イベントと新規自社配信タイトル1本のリリースを予定。
新規タイトルによる売上拡大と利益貢献は主に下期からの見込み

■Q1進捗イメージについて

- ・ **売上高** : 主力タイトルにおいて周年イベントを実施予定
新規自社配信タイトル1本をリリース予定。Q2以降の貢献となる見込み
- ・ **営業利益** : 新規タイトルおよび新規事業における広告宣伝費・研究開発費等の増加を見込む

売上高

通期予想 : **15,000**百万円



Q1進捗
イメージ

営業利益

通期予想 : **2,000**百万円



Q1進捗
イメージ

1. 2023年3月期 通期業績概況
2. 2024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

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

オリジナルIP

オリジナルIPの獲得・開発・育成
による自社IPの増加



多角化

エンターテインメント事業を
多角的に展開



グローバル

グローバルにコンテンツを展開



テクノロジー

先進的なテクノロジーで
新しい市場に挑戦



中期的に目指す姿

IP x テクノロジーを軸に
多様な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

中期的に目指す姿（続き）

IP x テクノロジーを軸に、多様な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

①IPを継続的に獲得・開発・育成しマルチメディア展開を狙う

- ・ 自社IPを事業横断的に活用し、マルチメディア展開による相乗効果を狙う

②既存のゲーム事業をより強固な基盤に

- ・ 既存タイトルへの追加投資・体制強化
→ **長期安定的な収益の確保**
- ・ 多言語対応、グローバル配信
- ・ 自社配信、オリジナルタイトルの増加
- ・ Free to Play/Pay to Win型以外の収益増加
- ・ 買い切り型のPC/コンソールタイトル開発
→ **収益源の多様化・積層化、ポートフォリオの拡大**

③ゲーム以外の新たな事業を立ち上げ

- ・ ライトノベル、コミック、webtoonなど、
出版社機能の構築
→ **継続的にコンテンツを創出し育てる**
- ・ 自社コンテンツのアニメ化や製作委員会出資など、
映像分野への参入
→ **IPプロデュース力強化**

④Web3など先進的なテクノロジーを使った取り組みで飛躍的な成長を狙う

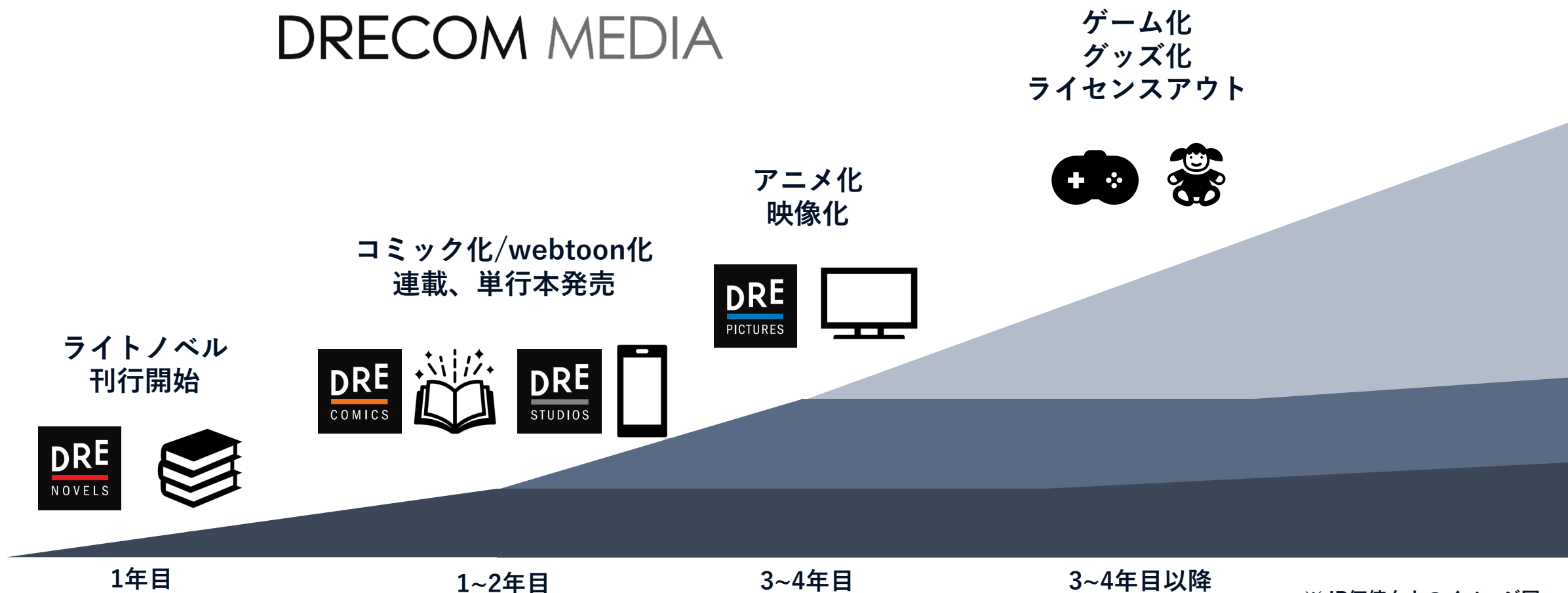
- ・ 既存事業のノウハウと先進的なテクノロジーを活用した新規サービスの継続的な開発/提供

① IPを継続的に獲得・開発・育成しマルチメディア展開を狙う

獲得・開発した自社IPを育成し、事業横断的に活用することでマルチメディア展開による相乗効果を狙う

例：出版・映像事業における理想的なケース

DRECOM MEDIA



① 自社IP開発・育成状況：「Wizardry」

人気IPの著作権・商標権を獲得し自社IPとした上で、マルチメディア展開によりIP価値を高めていく取り組み



「Wizardry (ウィザードリィ)」

2022年以降～（予定）

- ドリコムメディアによるノベル化、コミック化
『ブレイド&バスタード』
- モバイルゲーム化
『Wizardry Variants Daphne』
- ブロックチェーンゲーム化
『Wizardry BCG(仮)』



『ブレイド&バスタード
-灰は暖かく、迷宮は灰暗い-』



『Wizardry Variants Daphne』



ブロックチェーンゲーム

『Wizardry BCG(仮)』

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

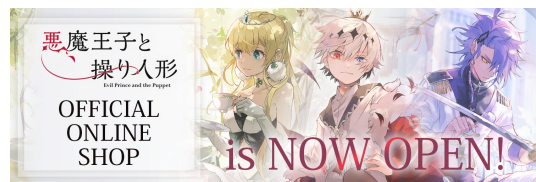
2020年

2022年以降

① 自社IP開発・育成状況：「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

2023年3月時点でTwitterフォロワー数 約11万人



2019年11月
・プロジェクト発表

2021年4月
・公式オンラインショップにて
グッズ販売開始

2022年11月
・ゲーム情報解禁
・リアルイベント出展

2023年～(予定)
・モバイルゲーム化

SNSフォロワー：約1万人

約10万人

2019年

2021年

2022年

2023年以降

① 自社IPの獲得・開発・育成の取り組み状況

「Wizardry」「悪魔王子と操り人形」においてマルチな展開を実施。今後も継続的にIPを創出し展開を狙う

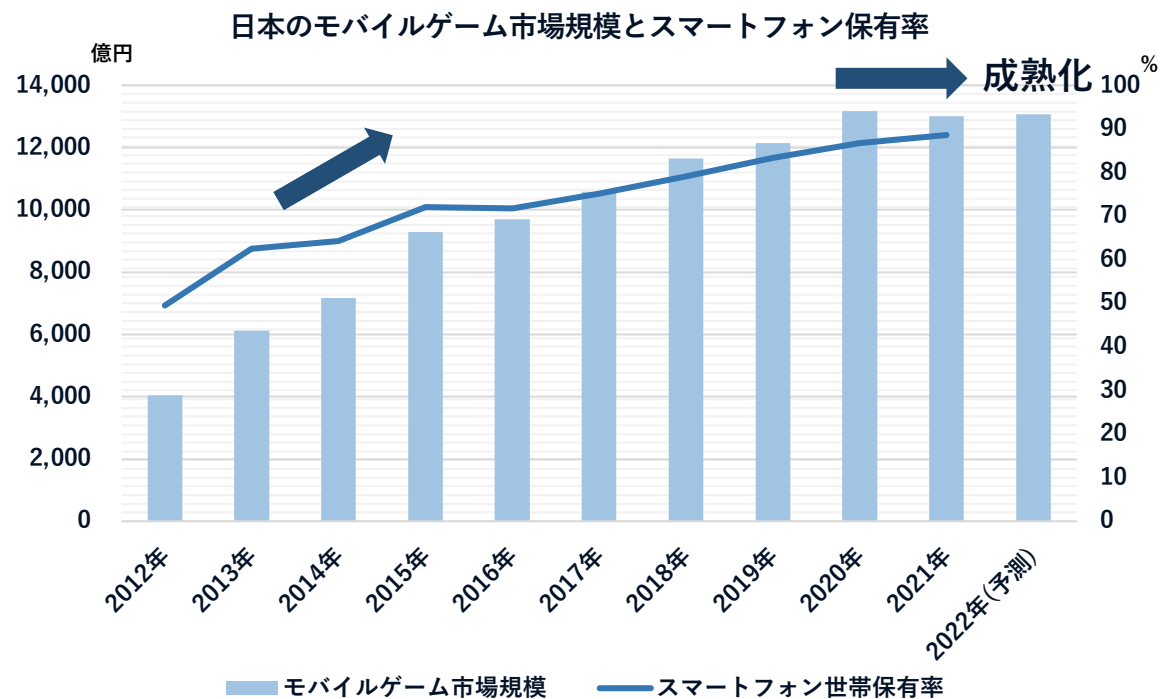
マルチメディア展開を進めるIP	運用中・リリース済	開発中・リリース前
 <p>「Wizardry (ウィザードリイ)」</p>	 <p>『ブレイド&バスタード -灰は暖かく、迷宮は仄暗い-』 (ライトノベル) 「Wizardry」シリーズタイトル (PC/コンソールゲーム)</p>	  <p>『Wizardry Variants Daphne』 (モバイルゲーム) 『Wizardry BCG (仮)』 (ブロックチェーンゲーム)</p>
 <p>「悪魔王子と操り人形」</p>	 <p>『オンラインショップ』 (グッズ)</p>	 <p>『悪魔王子と操り人形』 (モバイルゲーム)</p>
今後の展開候補となるIP		
<p>出版・映像領域</p>	 <p>『祓い屋令嬢ニコラの困りごと』 (ライトノベル) ほか、14シリーズ</p>	 COMICS  STUDIOS <p>DREコミックス (コミック) DRE STUDIOS (webtoon)</p>
<p>ゲーム領域</p>	 <p>『ちょこっとファーム』 (モバイルゲーム) 『ぼくとドラゴン』 (モバイルゲーム) 『猫とドラゴン』 (モバイルゲーム) 『GGGGG』 (モバイルゲーム、NFT)</p>	 <p>『ダチメン伝説G』 (モバイルゲーム) 『Tokyo Stories』 (PC/コンソールゲーム) 未発表タイトル (モバイルゲーム)</p>

②既存ゲーム事業：市場概況と当社の事業戦略

国内モバイルゲーム市場が成熟化する中、これまでの延長線上にない投資を実施し、事業基盤をより強固に

国内モバイルゲーム市場の成熟化

- ✓ スマートフォン保有人口の頭打ち
- ✓ 動画、コミック、SNSなど他コンテンツとの競合
- ✓ ロングヒットタイトルにユーザーが固定化



当社ゲーム事業の戦略

■ 運用中タイトルへの追加投資・体制強化

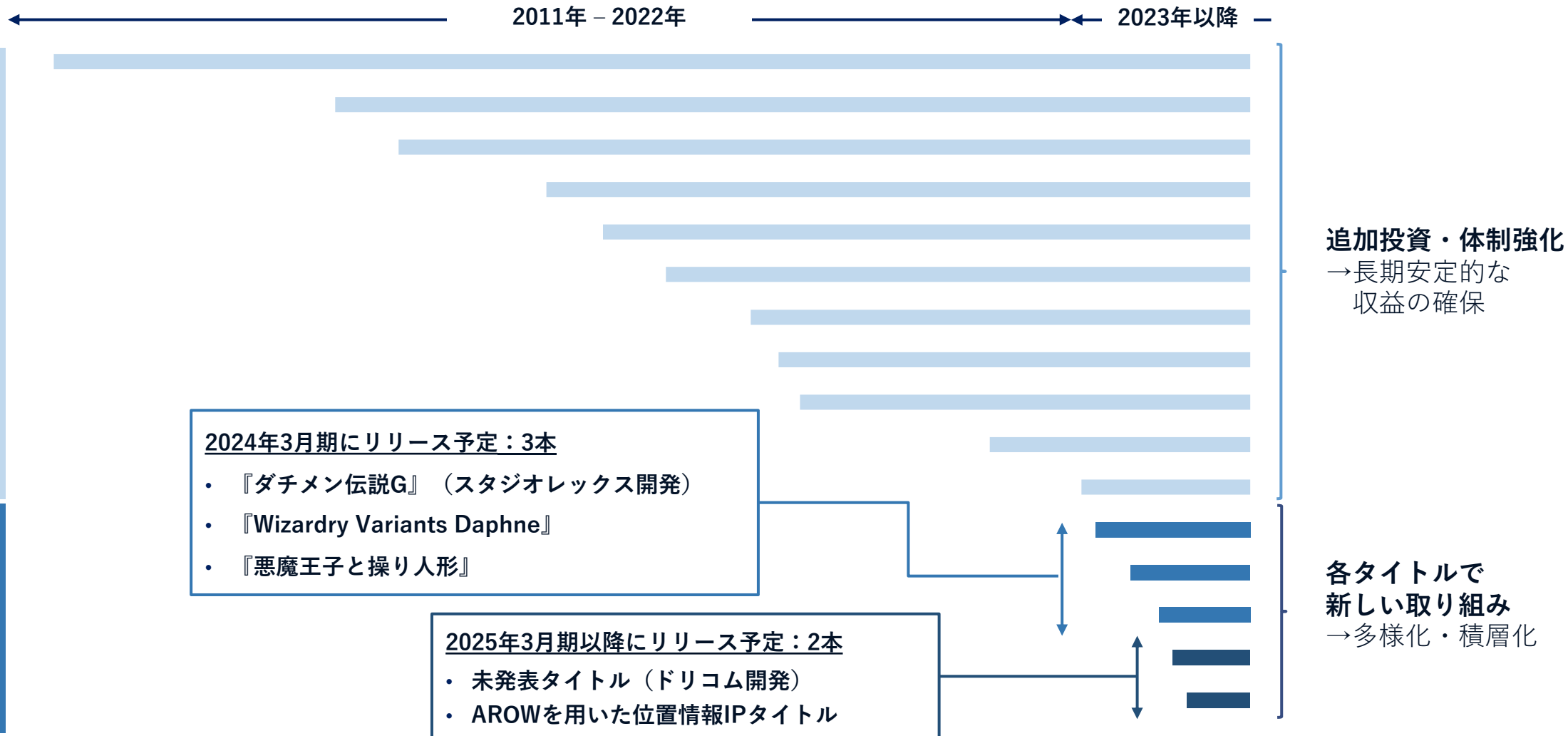
- 減衰を前提とせず各タイトルの発展性を再検討
- 長期運用に耐え得る改修やメンテナンス

■ 収益源の多様化・積層化

- 成熟した国内だけでなく成長するグローバル市場へ展開
- PC/コンソールなど別PFへの展開
- Free to Play/Pay to Win型以外の収益モデルの導入

②既存ゲーム事業：運用タイトル、開発タイトルのパイプライン

運用タイトルは追加投資や体制強化を実施し長期的な収益確保。新規タイトル5本のリリースで多様化・積層化を目指す

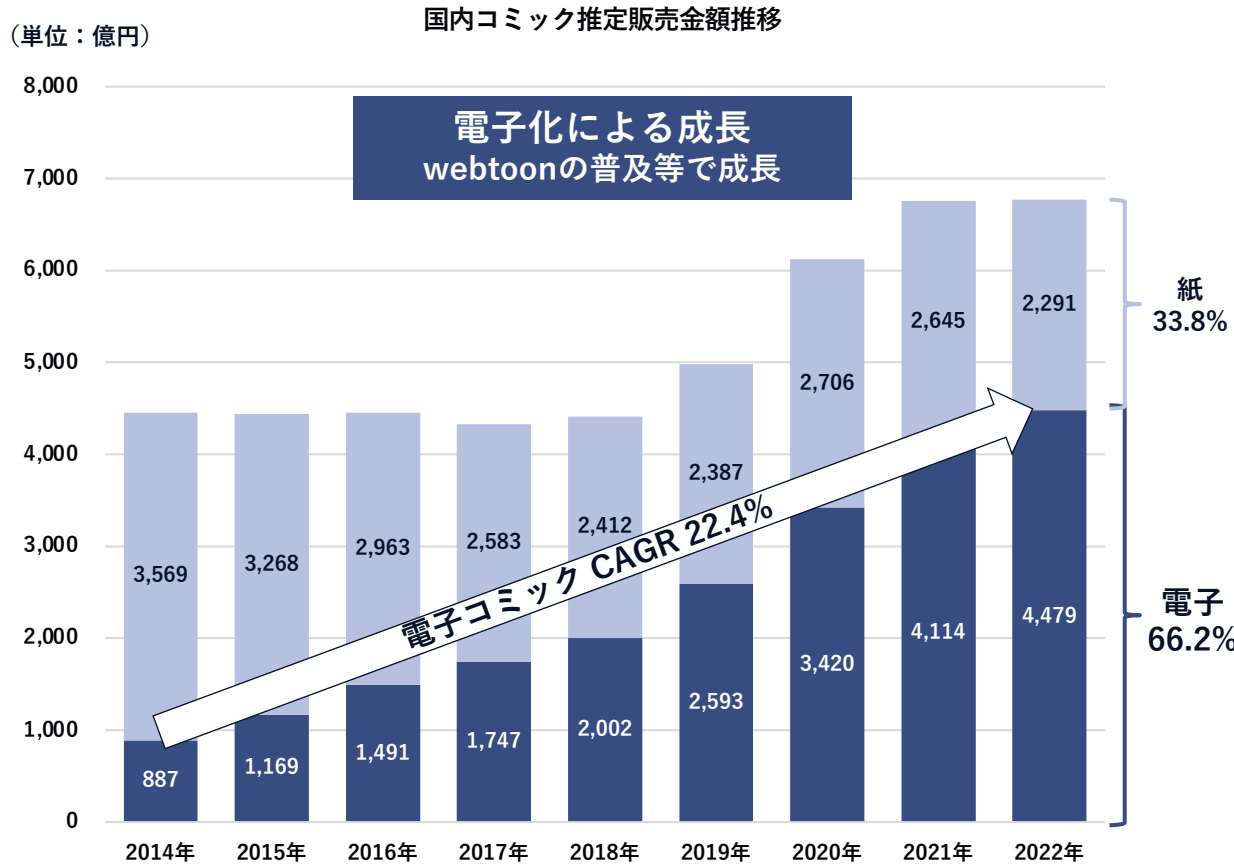


※ シリーズタイトル、海外展開タイトルについては1タイトルとして集計。「PC・コンソール向けタイトル」は上記に含まず

③ゲーム以外の新たな事業：出版・映像事業の市場概況

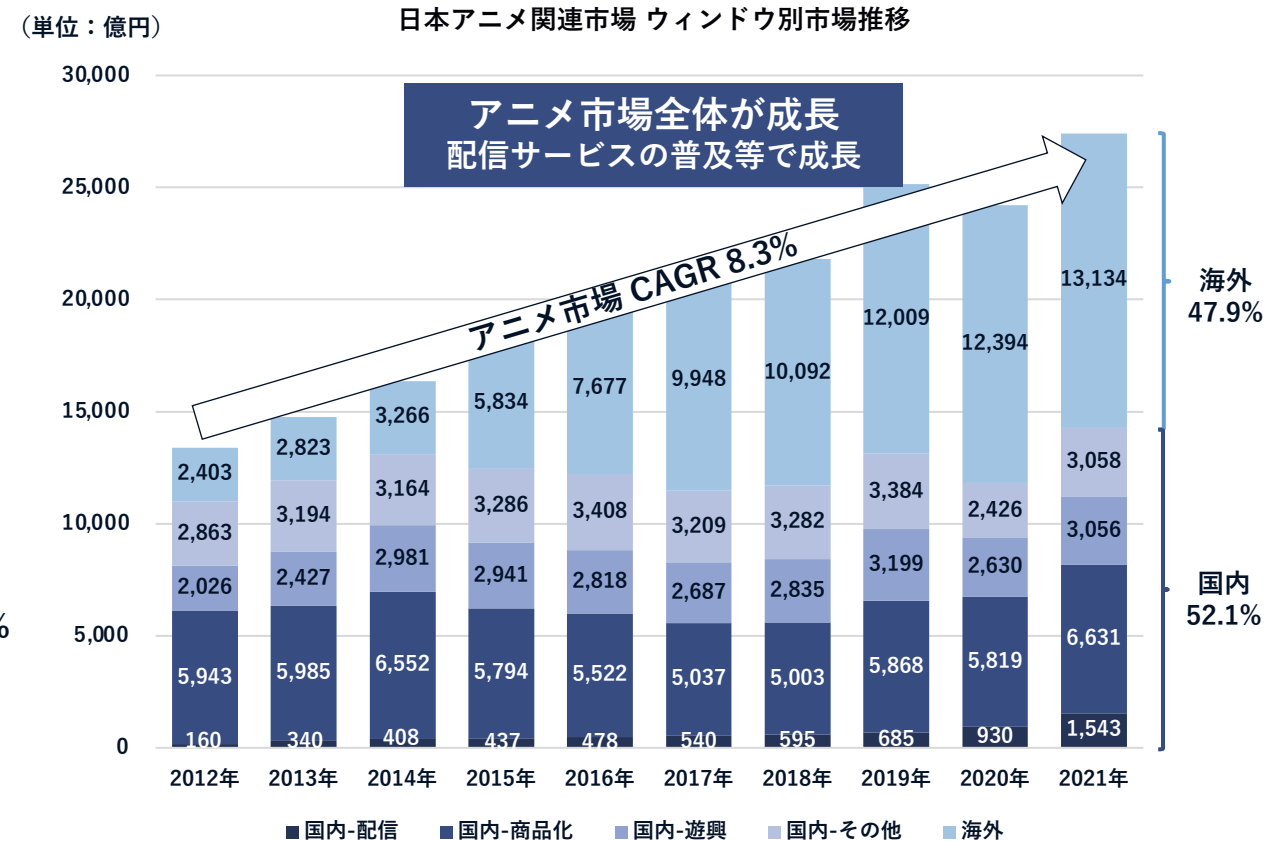
コミック市場は電子の普及により近年で大きく成長。アニメ市場も配信の普及により海外向け売上を中心に成長が加速

コミック市場



出所：全国出版協会 出版科学研究所「出版月報」

アニメ市場



出所：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2022」

③ゲーム以外の新たな事業：出版・映像事業の状況

2022年10月 ライトノベルレーベル創刊を皮切りに出版・映像事業を開始。新人賞等で有力作家・作品の獲得を目指す

出版社・映像メーカーの出身者が中心となり
4つのレーベルが始動

『第2回ドリコムメディア大賞』の実施
規模を拡大し、有力作家・作品の発掘を目指す



「DREノベルス」
WEB発の作品・書き下ろし作品を中心とした
ライトノベルレーベル 2022年10月創刊



「DREコミックス」
「DREノベルス」のコミカライズを中心とするコ
ミックレーベル 2023年創刊予定



「DRE STUDIOS」
世界に向けた高クオリティなオリジナル作品の
創出を目的とするwebtoonレーベル
2023年創刊予定



「DRE PICTURES」
アニメーション企画・プロデュースなどを
行うレーベル

第2回ドリコムメディア大賞

募集期間：2023年6月9日（金）～9月8日（金）
受賞作発表：2024年2月9日（金）予定

受賞作品は以下の展開を確約

- ・DREノベルスでの書籍化（紙書籍・電子書籍）
- ・DREコミックでのコミカライズ（紙書籍・電子書籍）
- ・DRE PICTURESでのPV・ボイスドラマ化

DRE STUDIOS賞の受賞作品は以下の展開を確約

- ・DRE STUDIOSでのwebtoon化
- ・DRE PICTURESでのPV・ボイスドラマ化

※いずれの賞も該当作品が選出されない場合があります

『第2回ドリコムメディア大賞』公式サイト
<https://drecom-media.jp/award>

④ Web3など先進的な取り組みで飛躍的な成長を狙う

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

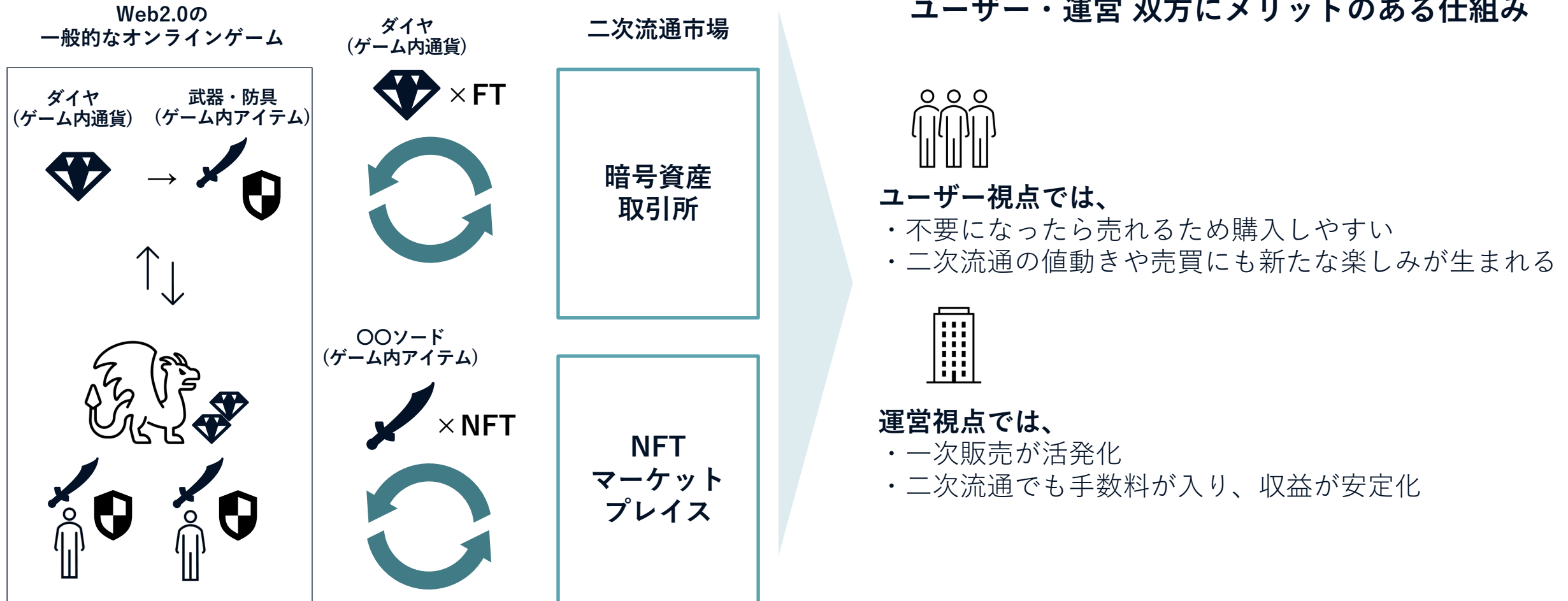
Web3領域の取り組み



④エンタメ × Web3領域への参入目的

既存のデジタル・エンターテインメント・コンテンツにFT・NFTが組み合わさることによって、二次流通市場が形成
ユーザー・運営 双方にメリットのある仕組み

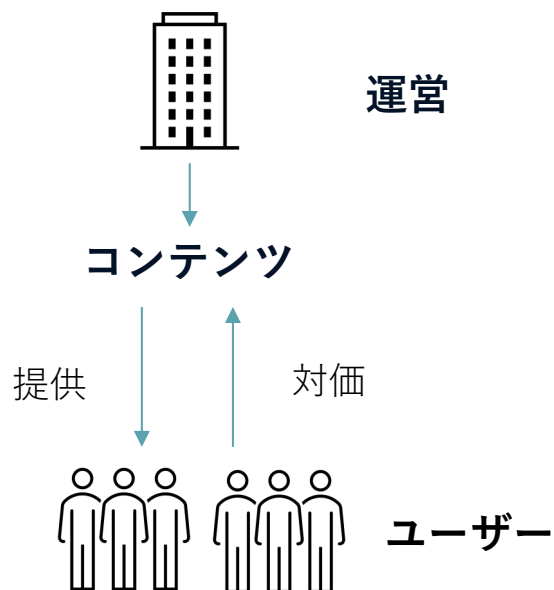
例：オンラインゲーム × Web3



④ エンタメ × Web3領域への参入目的

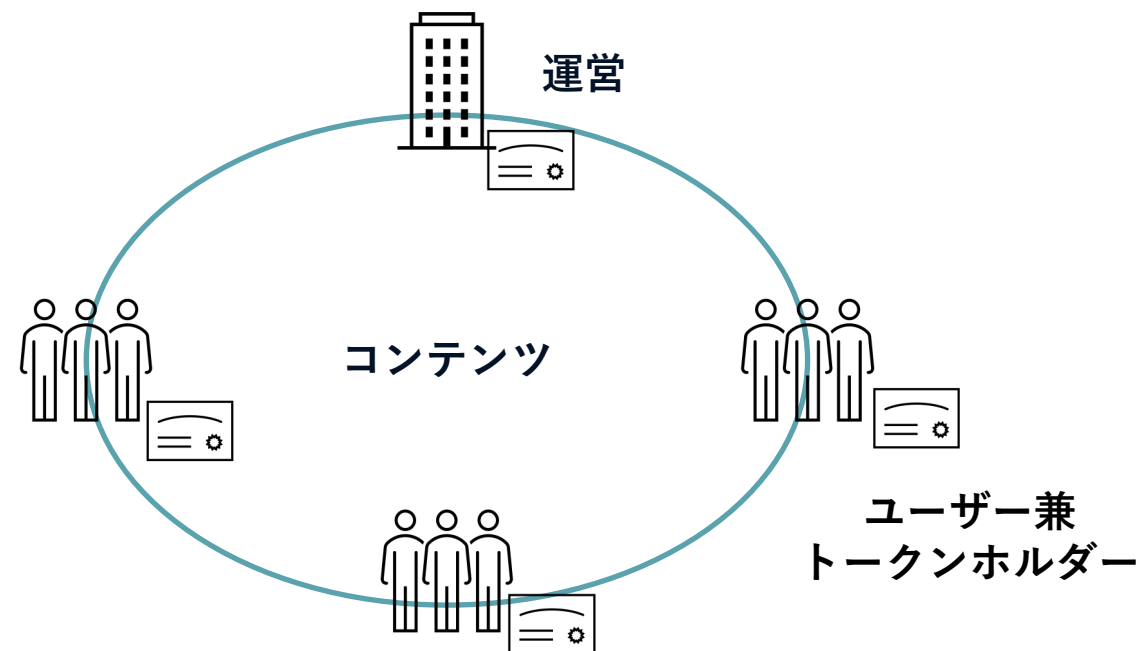
Web3によって、ユーザーがプロジェクトの一部に参画する、エンゲージメントの高いファンコミュニティが形成される

これまでのエンタメ (Web2.0)



- 運営との関係は一方通行的
- コミュニティ形成は自然発生的

エンタメ × Web3



- ユーザーも出資者としてプロジェクトの一部に参画
- 熱量の高いファンコミュニティが形成される

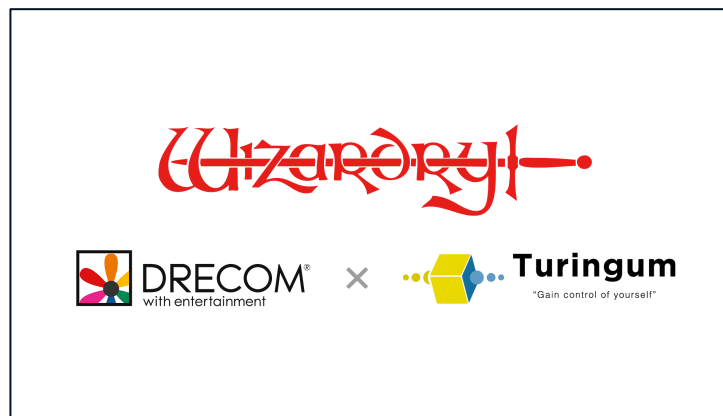
④ エンタメ × Web3の取り組み状況について

『GGGGG』 NFTの取り組みは、予定数完売し二次流通市場も活発化するなど、順調な出だしとなった



GGGGG NFT

- ゲームリリースに合わせNFTを販売（MINT価格は無料）
- 予定数は全て完売。二次流通市場では取引高ランキングで上位に
- Discordのコミュニティは約2万人。NFT保有者はゲームも熱量高くプレイ



Wizardry BCG (仮)

- 『Wizardry BCG(仮)』は、新たに制作パートナーとして、チューリング株式会社との共同事業契約等を締結
- 参考：2023年5月11日付プレスリリース <https://drecom.co.jp/pr/2023/05/20230511-01.php>



Sports3

- 23年2月からプロジェクト始動。スポーツ業界の課題をWeb3で解決することを目指す取り組み
- オリンピック銀メダリストの太田雄貴氏と共創
- 当社はNFTの発行やコミュニティ運営等をサポート

スケールアップを目指す3年

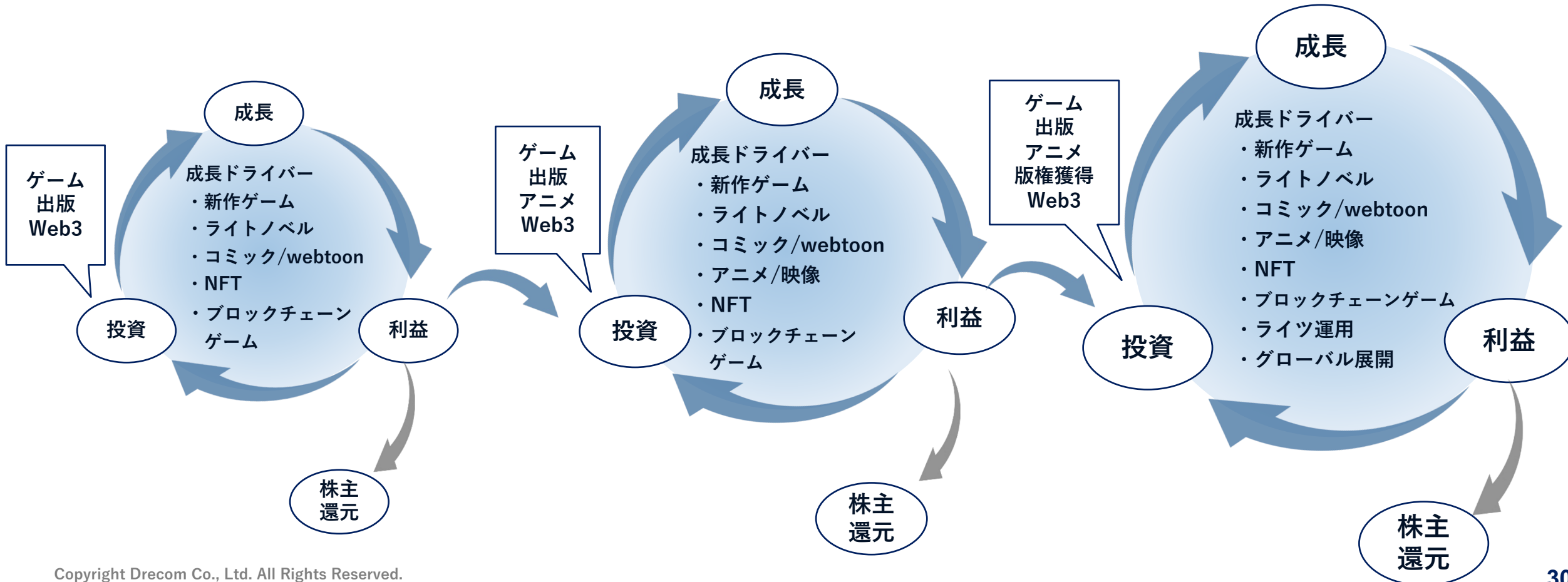
ゲーム事業から創出されるキャッシュを積極的に投資することで、業績拡大の好循環を狙うフェーズに

2024年3月期

売上高：150億円
営業利益：20億円

2025年3月期～2026年3月期

売上高：CAGR 20%以上
営業利益率：15%維持



1. 2023年3月期 通期業績概況
2. 2024年3月期 通期業績予想
3. 中期的に目指す姿
4. **Appendix**

ゲーム事業：運用タイトル、開発タイトルのパイプライン

2023年3月末時点で6つの本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：6タイトル ➢ 自社配信：5タイトル
	開発	本開発	リリースを視野に 開発が進む スマートフォン 向けタイトル	5	<ul style="list-style-type: none"> ・ 『ダチメン伝説G』（スタジオレックス開発） →大人の悪ふざけRPG 2023年5月リリース予定 ・ 『Wizardry Variants Daphne』 →3DダンジョンRPG 2023年リリース予定 ・ 『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年リリース予定 ・ 未発表タイトル（ドリコム開発） ・ AROWを用いた位置情報IPタイトル
			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
		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"> ➢ 複数のプロジェクトが進行中

新規タイトル状況：『GGGGG』 2023年3月31日リリース

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

『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3月31日
- 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.



新規タイトル状況：『ダチメン伝説G』 事前登録受付開始

『ぼくとドラゴン』『猫とドラゴン』を開発・運用するグループ会社スタジオレックスの新作タイトル。
これまでの運用ノウハウを活用。2023年5月リリース予定

『ダチメン伝説G』 (読み：ダチメンデンセツジー)



- ジャンル：大人の悪ふざけRPG
- リリース日：2023年5月（予定）
- 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：株式会社スタジオレックス
- 配信国：日本
- 著作権表示：©studiorex Co., Ltd.



新規タイトル状況：『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
クローズドテストの結果を踏まえて改善し、リリース予定

『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（予定）
- 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.

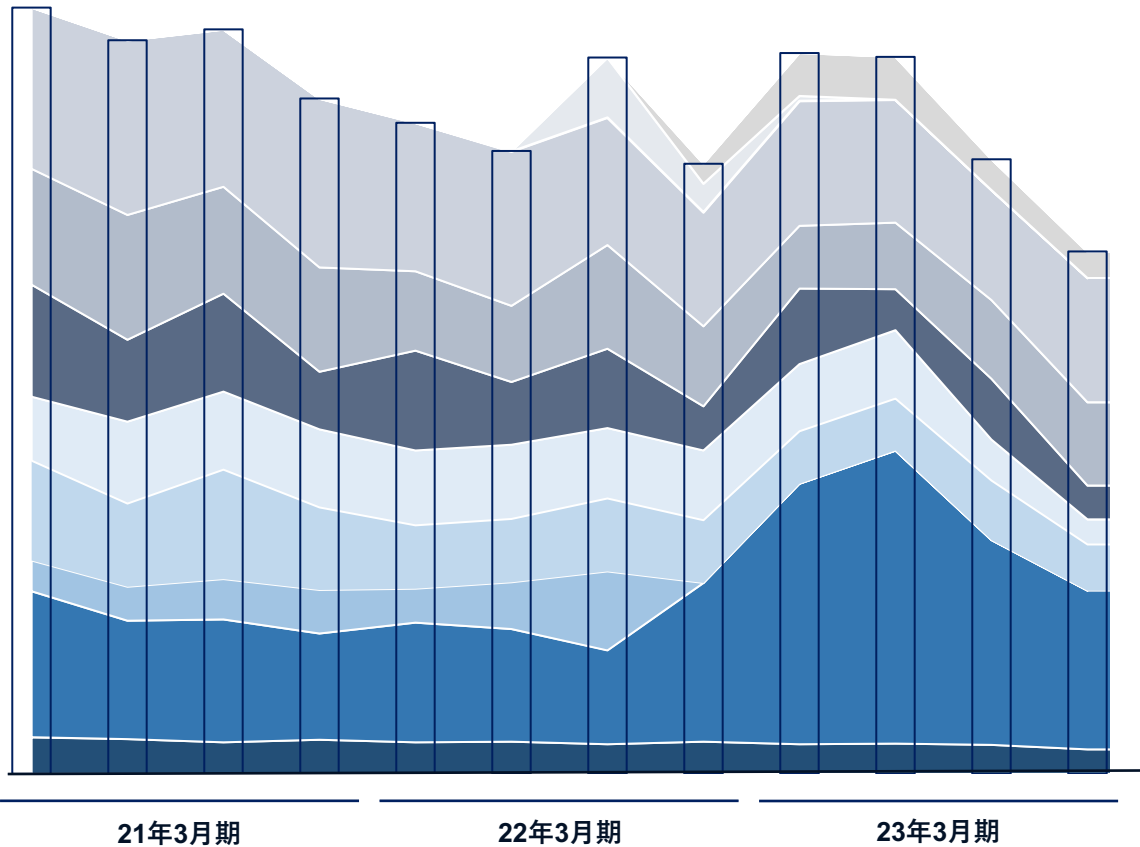


運用中タイトルの収益状況（リリース時期別）

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

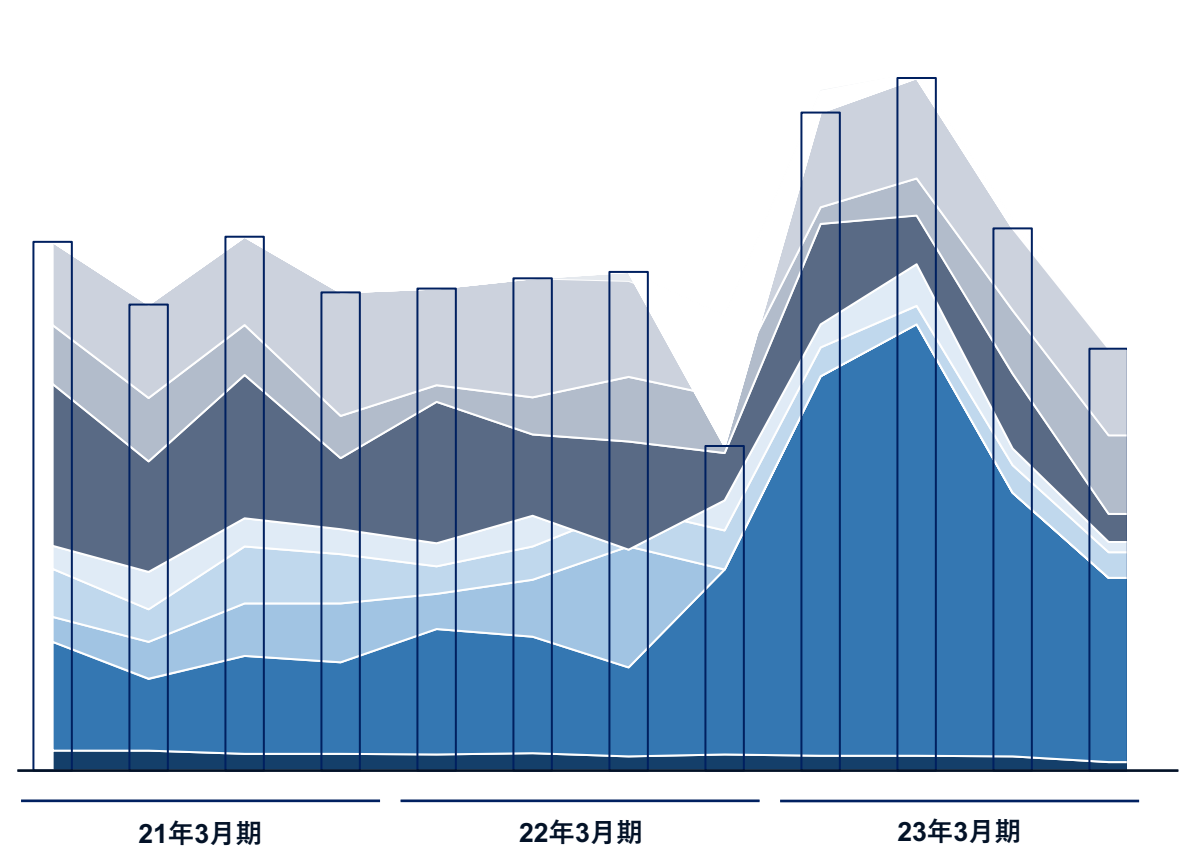
運用タイトルの売上合計推移

■ 2011 ■ 2014 ■ 2015 ■ 2016 ■ 2017 ■ 2018 ■ 2019 ■ 2020 ■ 2021 ■ 2022 ■ 2023



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 ■ 2023



※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_202303Q4.pdf

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
みんなゴル	株式会社フォワードワークス	2017年7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
GGGGG	株式会社ドリコム	2023年3月

※：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_202303Q4.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。