

2024年3月期第1四半期
決算説明資料



株式会社ドリコム
2023年7月27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_202403Q1.pdf

2024年3月期 第1四半期 (4-6月) 実績

- ・ **子会社の新規タイトルの売上が想定を下回り、クローズを決定**
- ・ 売上高 2,346百万円 (前年同期比 19.8%減) 営業利益 8百万円 (同 99.0%減)
経常利益 2百万円 (同 99.7%減) 純損失^{※1} ▲441百万円 (前年同期は純利益 521百万円)
- ・ 子会社の新規タイトルはクローズを決定し一時的損失が発生。特別損失 416百万円を計上

2024年3月期 通期業績 予想

- ・ **Q1の状況および開発中タイトルのリリース時期を見直したことから通期予想を修正**
- ・ 今回修正予想(2023/07/27公表)：
売上高 15,000百万円→11,500百万円 (23.3%減) 営業利益 2,000百万円→500百万円 (75.0%減)
経常利益 1,900百万円→450百万円 (76.3%減) 純利益^{※2} 1,100百万円→0百万円

今後の対策

- ・ **早期に損益状況の改善を図るべく、速やかに今後の方針転換と対策を講じる**
- ・ 今期リリース予定タイトルの質の向上とマーケティングプランの見直し
- ・ 今後の開発タイトルは戦略修正と投資受入れ等を伴う協働により成功確度の向上及びリスク低減を図る
- ・ 全社的なコスト削減と投資計画の見直しを実施

1. 2024年3月期 第1四半期 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 第1四半期 業績サマリー

子会社の新規タイトルの売上が想定を下回りクローズを決定。特別損失 416百万円を計上
また、一部の既存タイトルの売上也想定を下回る推移となった

(単位：百万円)

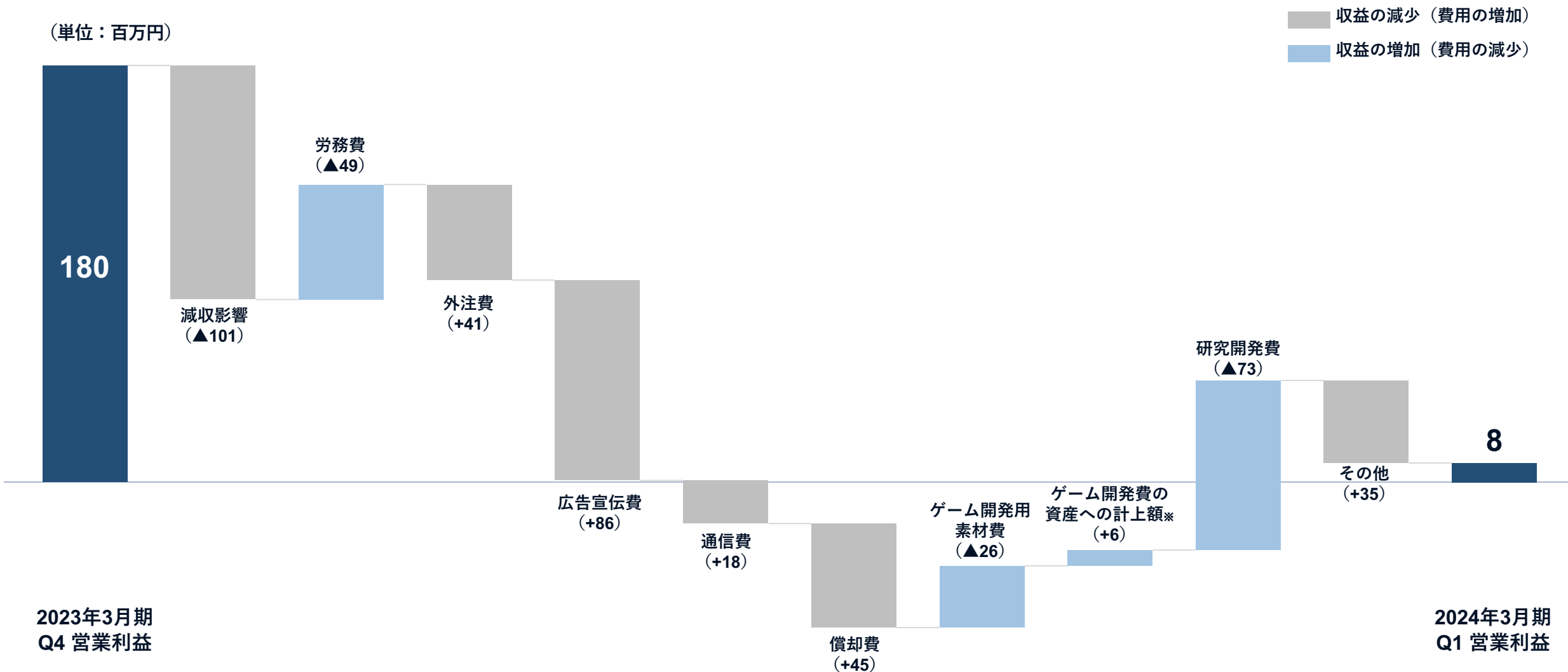
2024年3月期	
	Q1 (4-6月)
売上高	2,346
営業利益	8
営業利益率	0.4%
EBITDA*	82
EBITDA マージン	3.5%
経常利益	2
親会社株主に帰属する 四半期純利益又は 四半期純損失 (▲)	▲441

2023年3月期			
Q1 (4-6月)	YoY	Q4 (1-3月)	QoQ
2,927	▲19.8%	2,420	▲3.1%
817	▲99.0%	180	▲95.3%
27.9%	-	7.5%	-
909	▲90.9%	209	▲60.6%
31.1%	-	8.7%	-
810	▲99.7%	167	▲98.6%
521	-	▲7	-

2024年3月期 第1四半期 営業利益（前四半期比較）

一部既存タイトルの減収影響に加え、新規タイトルリリースに伴う広告宣伝費等の増加により減益となった

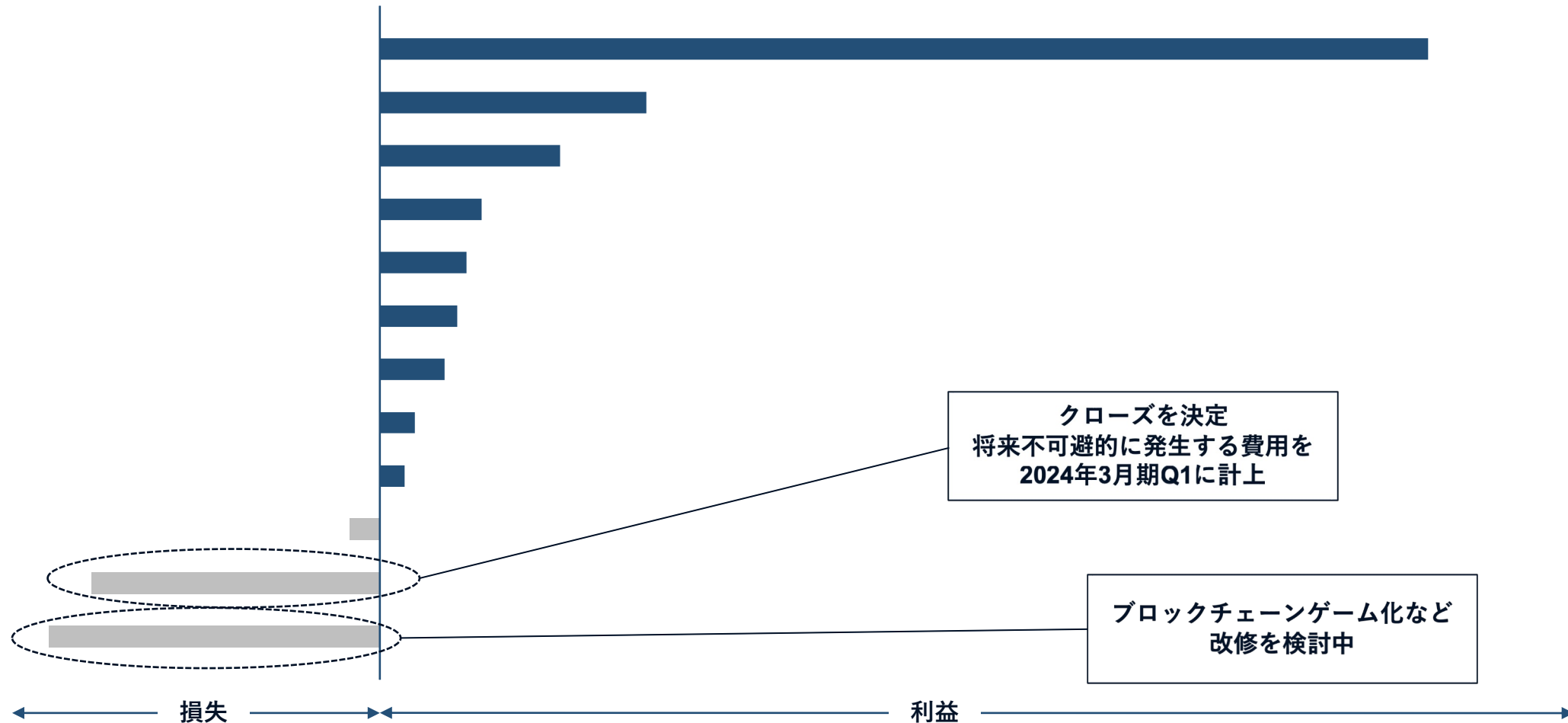
(単位：百万円)



2024年3月期 第1四半期 運用中ゲームタイトルの収益状況

新規自社配信タイトル2本は費用が先行。うち1本はクローズを決定

運用中12タイトル※の損益 (2024年3月期Q1 4-6月)



※ 2023年6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

2024年3月期 第1四半期 各事業のトピックス

ゲーム 事業

- Q1にリリースした『ダチメン伝説G』は売上が想定を下回りクローズを決定
- 一部の既存運用タイトルの売上也想定を下回る推移
→運用中タイトルにおいても厳しい市場環境の影響が顕在化
- 今期中にリリース予定の『Wizardry Variants Daphne』はリリース時期を後ろ倒し
→見込んでいた業績貢献度合いを変更。今期中のリリースを予定していることには変更無し
→2023年秋頃に2回目のユーザーテストを実施。評価を確認後にリリース予定

メディア 事業

- 出版・映像領域では、コミックレーベル「DREコミックス」のWEB連載を開始
→2023年10月頃から紙書籍・電子書籍での単行本の刊行を開始予定
- Web3領域では『Eternal Crypt -Wizardry BC-』のリリースに向けた準備が進捗
→『Eternal Crypt -Wizardry BC-』はWizardry IPを用いたブロックチェーンゲーム
→ゲーム概要や今後のロードマップを公開。今期中のリリースを予定
- 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『Rooot』『Fanflu』、『負荷テストサービス』などを運用中

1. 2024年3月期 第1四半期 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 通期業績予想の修正について

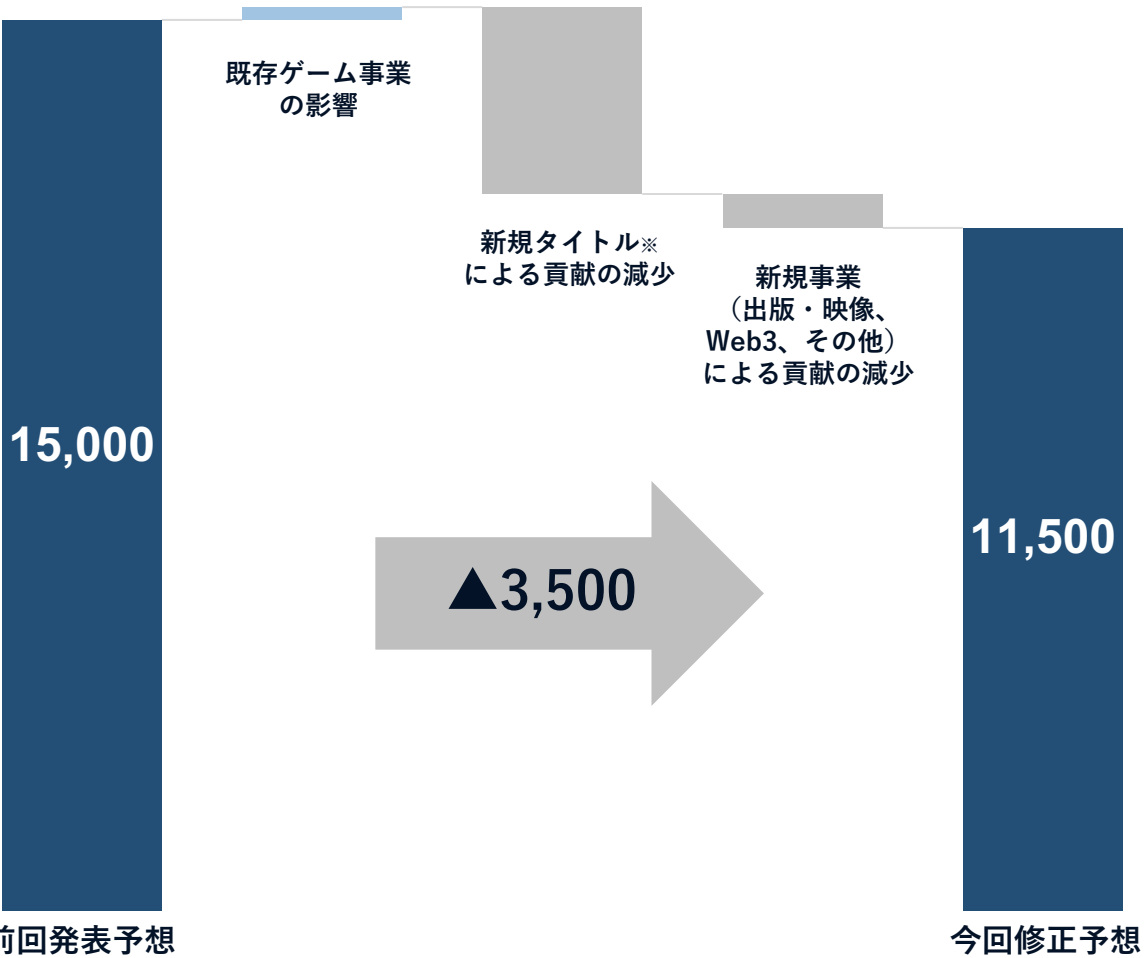
Q1において子会社の新規タイトルと一部の既存タイトルの売上が想定を下回ったため、通期の想定を見直し
また、2024年3月期中にリリース予定タイトルのリリース時期を後ろ倒したため、業績貢献見込みを変更

(単位：百万円)	前回発表予想 (2023年5月11日公表)	今回修正予想 (2023年7月27日公表)	前回比		主な要因
			差額	増減率	
売上高	15,000	11,500	▲3,500	▲23.3%	・新規タイトルの目標未達と リリース想定時期後ろ倒し
営業利益	2,000	500	▲1,500	▲75.0%	・新規タイトルで見込んでいた利益の減少 ・一部の既存タイトルの利益減少
経常利益	1,900	450	▲1,450	▲76.3%	—
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,100	0	▲1,100	—	・『ダチメン伝説G』のクローズに伴う 特別損失 416百万円の計上

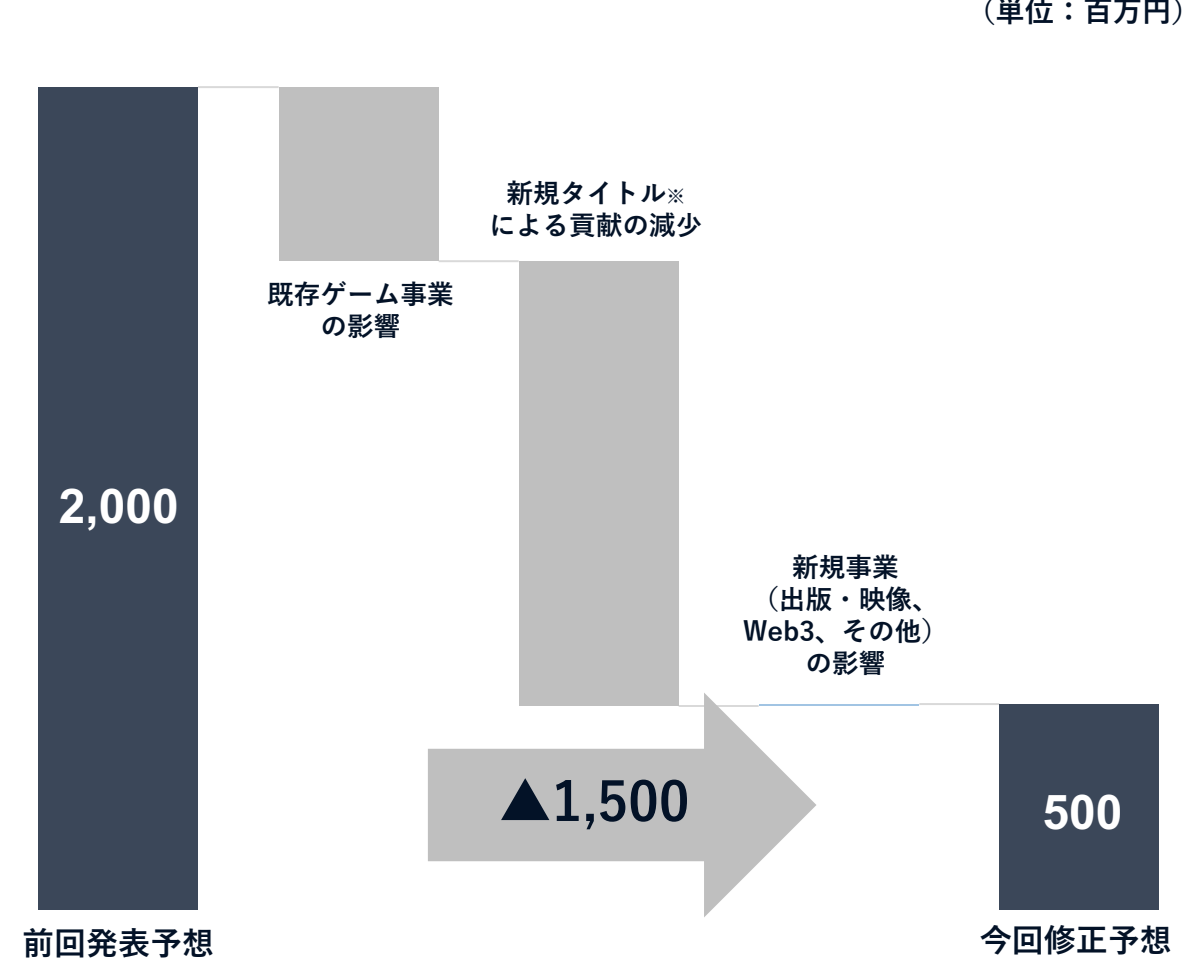
2024年3月期 通期業績予想の修正について

新規自社配信タイトルによる業績貢献見通しを修正したことが主な要因

売上高



営業利益



■ 売上/利益の減少
 ■ 売上/利益の増加

(単位：百万円)

2024年3月期 通期業績予想の考え方

前回決算発表時点 2023年5月11日時点における想定

今回決算発表時点 2023年7月27日時点における想定

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

【既存】一部タイトルで想定を下回り、今後の見通しを修正

【新規】

- 『GGGGG』はブロックチェーンゲーム化等を含めた改修を検討中
- 23年5月リリース『ダチメン伝説G』は売上が想定を下回りクローズを決定
- 『Wizardry Variants Daphne』は今期中にリリース予定で業績寄与を想定（当タイトルのリリース時期・業績寄与度合いを見直し）
- 『悪魔王子と操り人形』も今期中にリリース予定（当タイトルは来期から業績寄与が本格化する見込み）

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】『Eternal Crypt -Wizardry BC-』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

- 研究開発費は期初想定より抑制する見込み

- その他、変更なし

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

- 未発表/プロトタイプ段階のモバイルゲームや新規事業領域において、全般的な戦略見直しと投資計画の見直しを実施

当社の現状と今後の対策について

速やかに今後の方針転換と対策を講じる

当社の現状

- 新作のモバイルゲームタイトルが想定以上に厳しい
- 既存運用タイトルにおいても厳しい市場環境の影響が顕在化
- 研究開発費等を含めたコストが全社的に増加

今後の対策

- **2024年3月期中にリリース予定タイトルの質の向上とマーケティングプランの見直し**
- **ゲームリリース前の検証やユーザーテストにおける評価をより重視**
 - ユーザーテストの結果に応じて、追加開発の実施有無やリリースの可否を判断
 - 『Wizardry Variants Daphne』は2023年秋、『悪魔王子と操り人形』は2023年中、『位置情報IPタイトル』は2024年春に実施予定
- **未発表/プロトタイプ段階のモバイルゲームタイトルにおいて全般的な戦略の見直し**
- **プロジェクト単位での投資受入れ等を伴う協働を実施し複数企業と進めることで、成功確度向上とリスク低減を目指す**
 - 開発中のゲームタイトル単位や新規事業領域のプロジェクト単位での実施を検討
- **出版・映像やWeb3等の新規事業領域における研究開発投資を抑制**
- **全社的なコスト削減と投資計画の見直し**

2024年3月期 通期業績予想の概要

早期に損益状況の改善を図ることと、下期後半にリリースする新規タイトルの貢献により通期業績予想の達成を目指す

(単位：百万円)	2024年3月期			2023年3月期
	Q1(4-6月)	進捗率	通期予想	前期実績
売上高	2,346	20.4%	11,500	10,800
変動費	351	16.0%	2,192	1,386
固定費	1,987	22.6%	8,808	7,132
広告宣伝費	141	15.6%	906	208
研究開発費	82	14.6%	567	354
ゲーム開発費の 資産への計上額※	▲498	19.8%	▲2,523	▲1,999
営業利益	8	1.7%	500	2,281
営業利益率	0.4%	-	4.3%	21.1%
経常利益	2	0.5%	450	2,192
親会社株主に帰属する 当期純利益	▲441	-	0	1,159

2024年3月期 第2四半期の進捗イメージ

Q2(7-9月)は、各運用タイトルによる施策と全社的なコスト削減により損益状況の早期改善を目指す

新規タイトルと新規事業領域による売上増加は主に下期後半からの見込み

■Q2進捗イメージについて

- ・ **売上高** : 7月から運用中の他社配信1本が自社配信に変更となったためQ1比で増収となる見込み（利益影響は軽微）
季節イベント等の各種施策を実施し、Q1比増収を目指す
- ・ **営業利益** : Q1に発生した新規タイトルリリースに伴う費用（広告宣伝費等）は減少する見込み
全社的なコスト削減や投資計画の見直しを実施

売上高

通期予想： **11,500**百万円



Q2進捗
イメージ

営業利益

通期予想： **500**百万円



Q2進捗
イメージ

スケールアップを目指す3年

2024年3月期中に建て直しを図り、2025年3月期以降の成長を目指す

2024年3月期

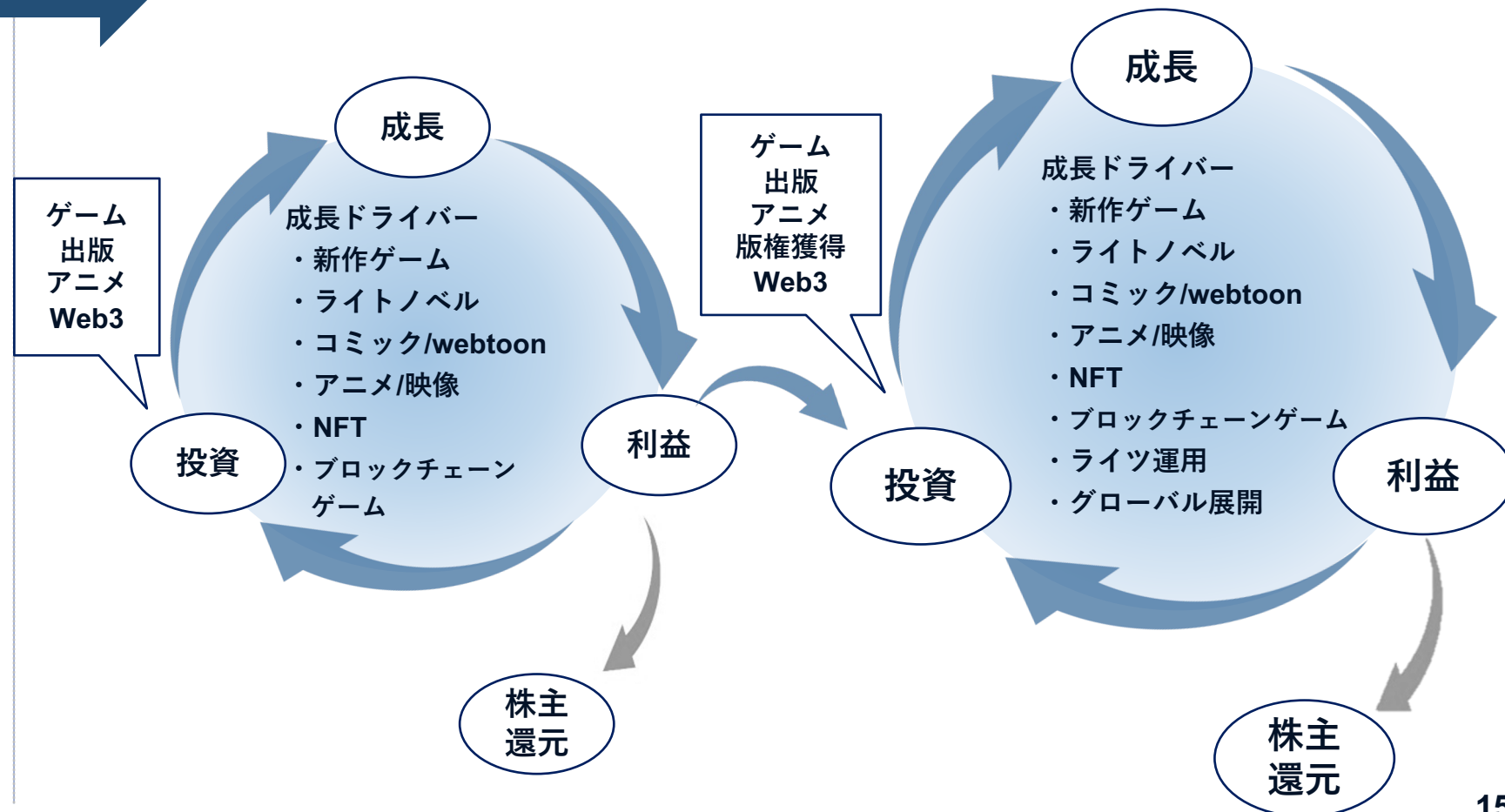
売上高：115億円
営業利益：5億円

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

来期に向けた建て直し

- ・既存事業の収益性改善
- ・投資計画の見直し
- ・全社的なコスト削減
- ・プロジェクト単位での投資受入れ等を伴う協働

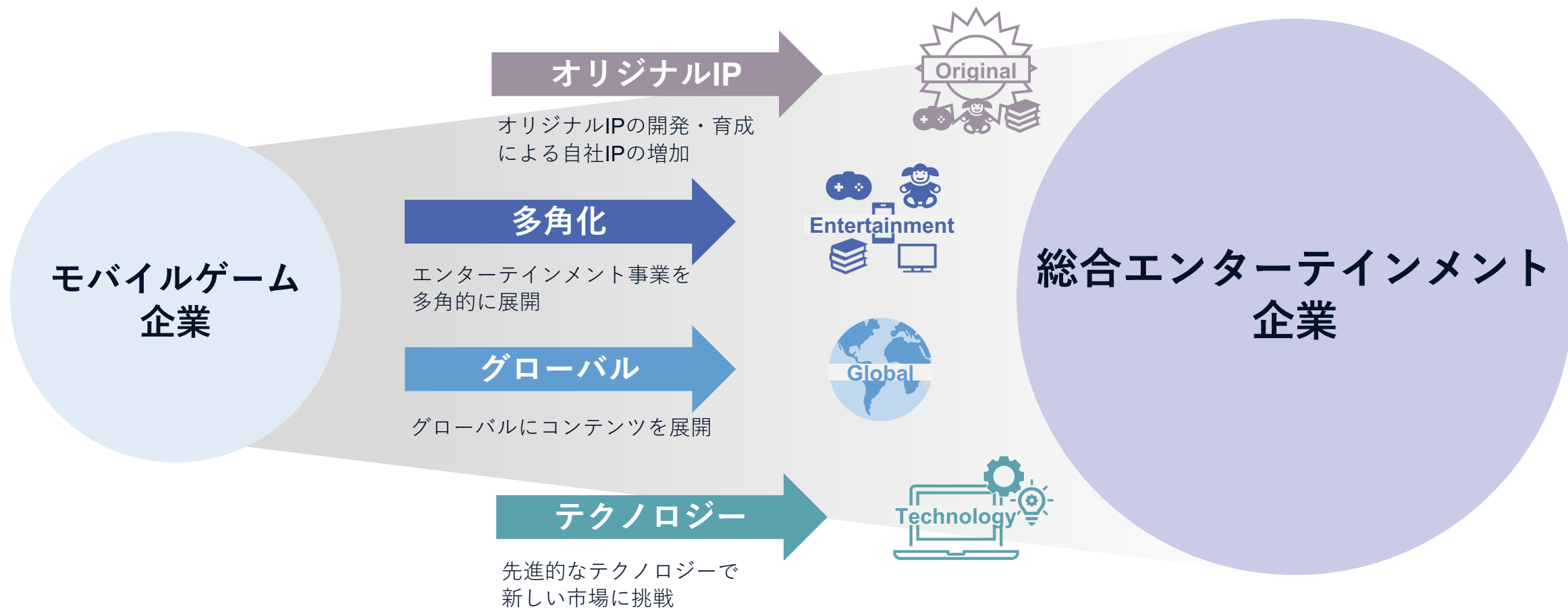


1. 2024年3月期 第1四半期 業績概況
2. 2024年3月期 通期業績予想
- 3. 中期的に目指す姿**
4. Appendix

中期的に目指す姿

現在のドリコム

中期的に目指す姿



自社IPの開発・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
『Eternal Crypt -Wizardry BC-』



『ブレイド&バスタード』



『Wizardry Variants Daphne』



『Eternal Crypt -Wizardry BC-』

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

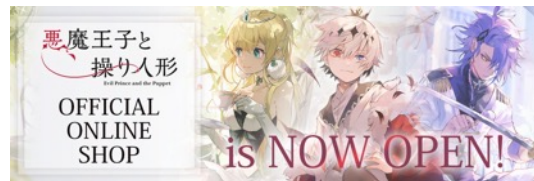
自社IPの開発・育成状況：「悪魔王子と操り人形」

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



2023年～(予定)
・モバイルゲーム化



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

約10万人

2019年11月
・プロジェクト発表

約6万人

SNSフォロワー：約1万人

2019年

2021年

2022年

2023年以降

自社IPの開発・育成状況：「Tokyo Stories」

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。

海外からの評価も高くTwitterフォロワー数は既に10万人以上

『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
- 対応機種：PC (Steam) / コンソール (プラットフォーム未定)
- リリース時期：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.



出版・映像事業の進捗状況

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>

出版・映像事業の進捗状況

2023年6月には小説『ブレイド&バスタード』2巻の刊行とコミックレーベル「DREコミックス」のWEB連載がスタート

大ヒットダークファンタジー小説
『ブレイド&バスタード』第2巻発売！



- 著・蝸牛くも（代表作『ゴブリンスレイヤー』）、イラスト・so-bin（代表作『オーバーロード』）による『ブレイド&バスタード』シリーズの第2巻
- 第1巻に引き続き英語翻訳版を同時発売

WEBマンガサイト「DREコミックス」オープン
ライトノベルを原作とした計5作品の連載開始



- 出版・映像ブランド「ドリコムメディア」によるWEBマンガサイト
- 最新話は毎月第1・3金曜日の12時に無料公開
- 『ブレイド&バスタード』のコミカライズ作品も展開

Web3領域の進捗状況

複数のプロジェクトにおいてWeb3領域の取り組みが進捗



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



Eternal Crypt -Wizardry BC-

- 「Wizardry」IPを用いたブロックチェーンゲームは、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
- 正式タイトルは、『Eternal Crypt -Wizardry BC-』に決定
- 公式サイトやロードマップを公開



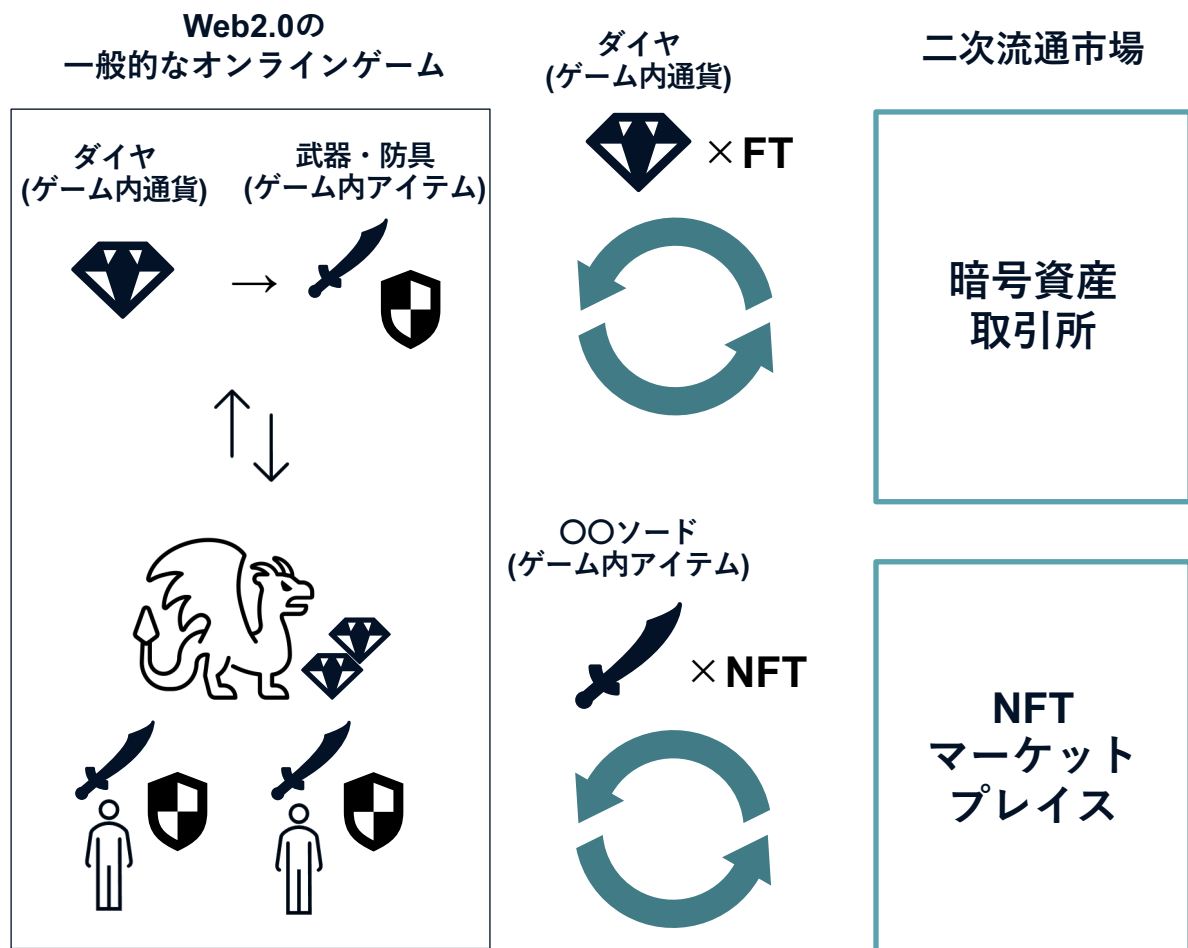
Sports3

- 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
- 6月下旬にはNFTの販売を実施

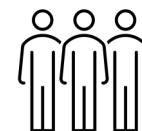
(補足) エンタメ × Web3領域への参入目的

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



ユーザー・運営 双方にメリットのある仕組み



ユーザー視点では、

- ・不要になったら売れるため購入しやすい
- ・二次流通の値動きや売買にも新たな楽しみが生まれる



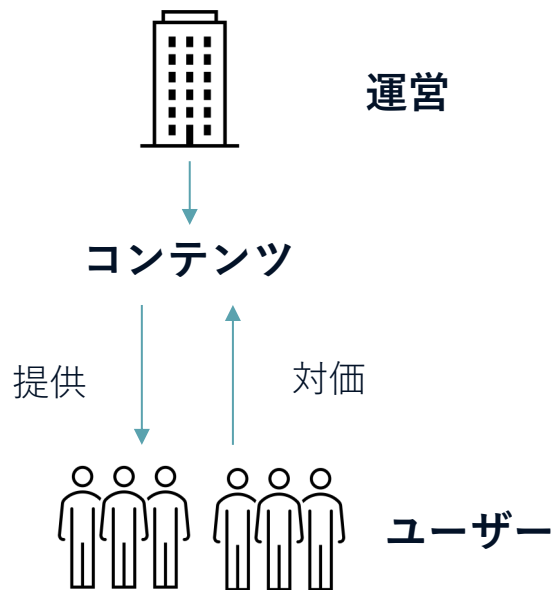
運営視点では、

- ・一次販売が活発化
- ・二次流通でも手数料が入り、収益が安定化

(補足) エンタメ × Web3領域への参入目的

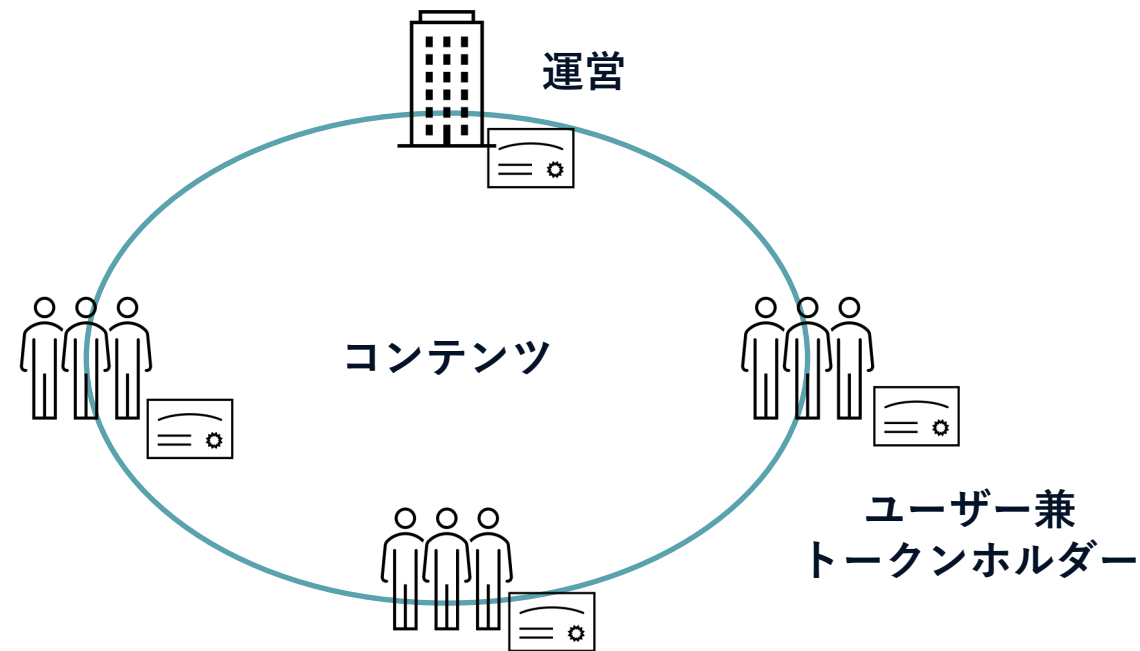
Web3によって、ユーザーがプロジェクトの一部に参画する、エンゲージメントの高いファンコミュニティが形成される

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

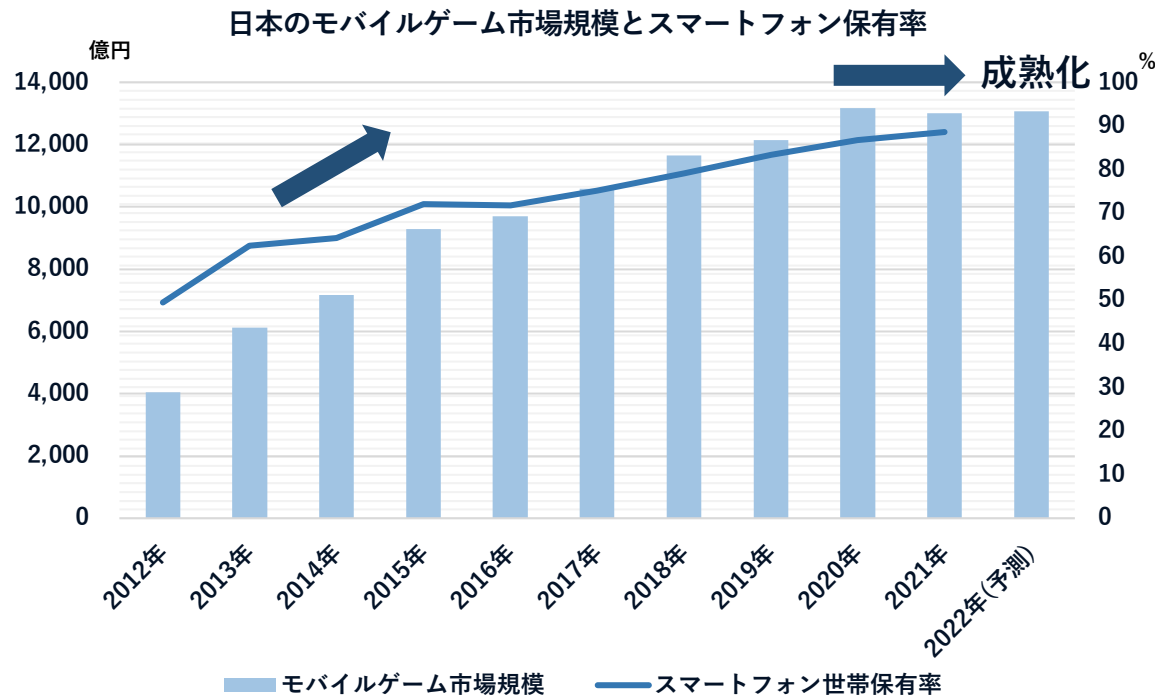
1. 2024年3月期 第1四半期 業績概況
2. 2024年3月期 通期業績予想
3. 中期的に目指す姿
- 4. Appendix**

ゲーム事業：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、既存タイトルの収益性強化と新規タイトルによる多様化を目指す

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

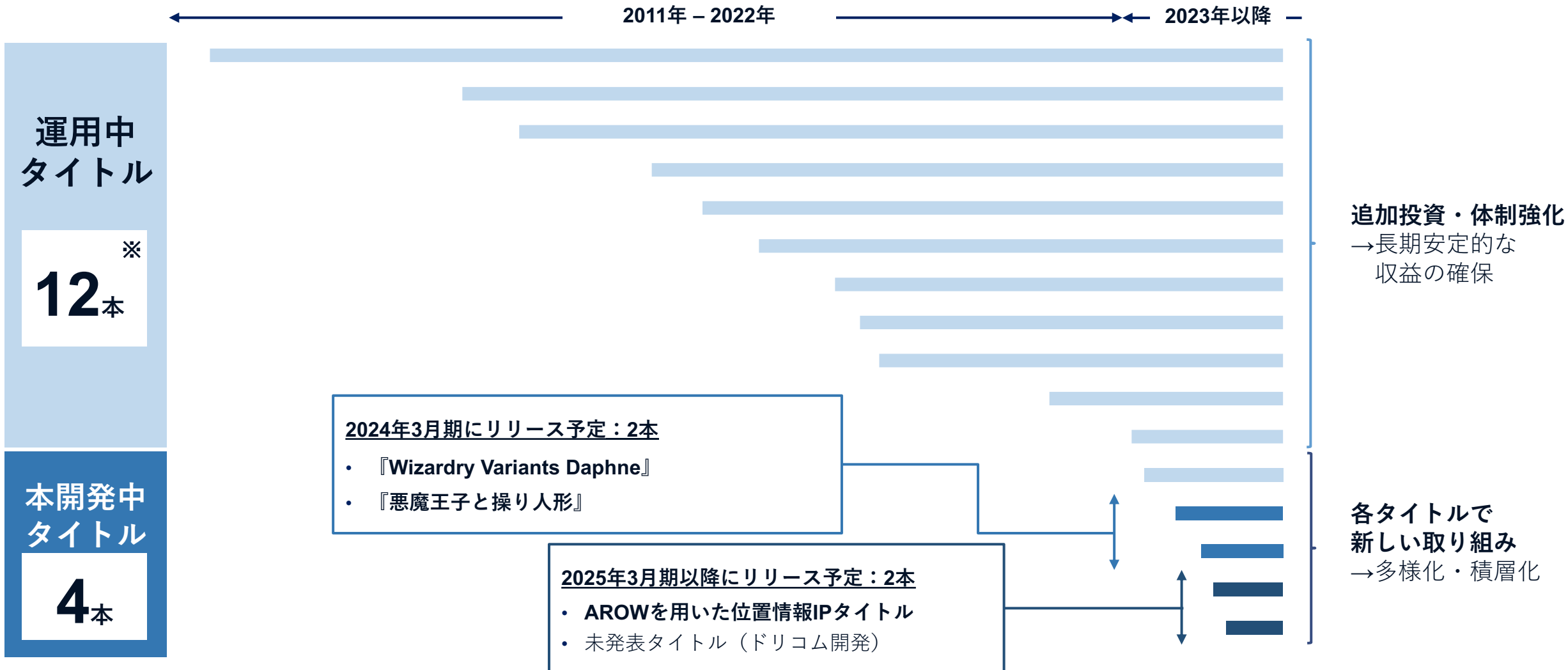
- 減衰を前提とせず各タイトルの発展性を再検討
- 長期運用に耐え得る改修やメンテナンス

■ 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

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

ゲーム事業：運用タイトル、開発タイトルのパイプライン

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	12	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 他社配信：6タイトル ➤ 自社配信：6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	4	<ul style="list-style-type: none"> • 『Wizardry Variants Daphne』 →3DダンジョンRPG • 『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 • 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）
			PC・コンソール 向けタイトル	1	<ul style="list-style-type: none"> • 『Tokyo Stories -working title-』
		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"> ➤ 全般的な戦略の見直しを実施

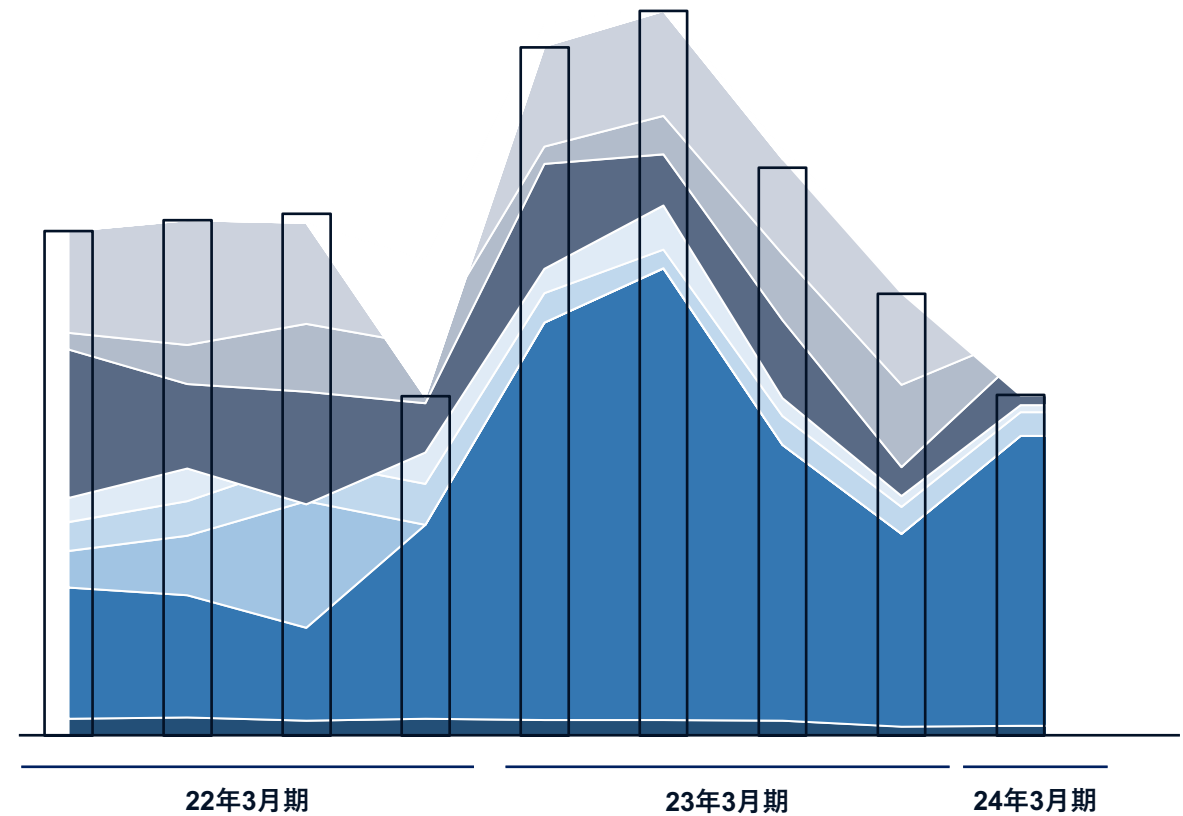
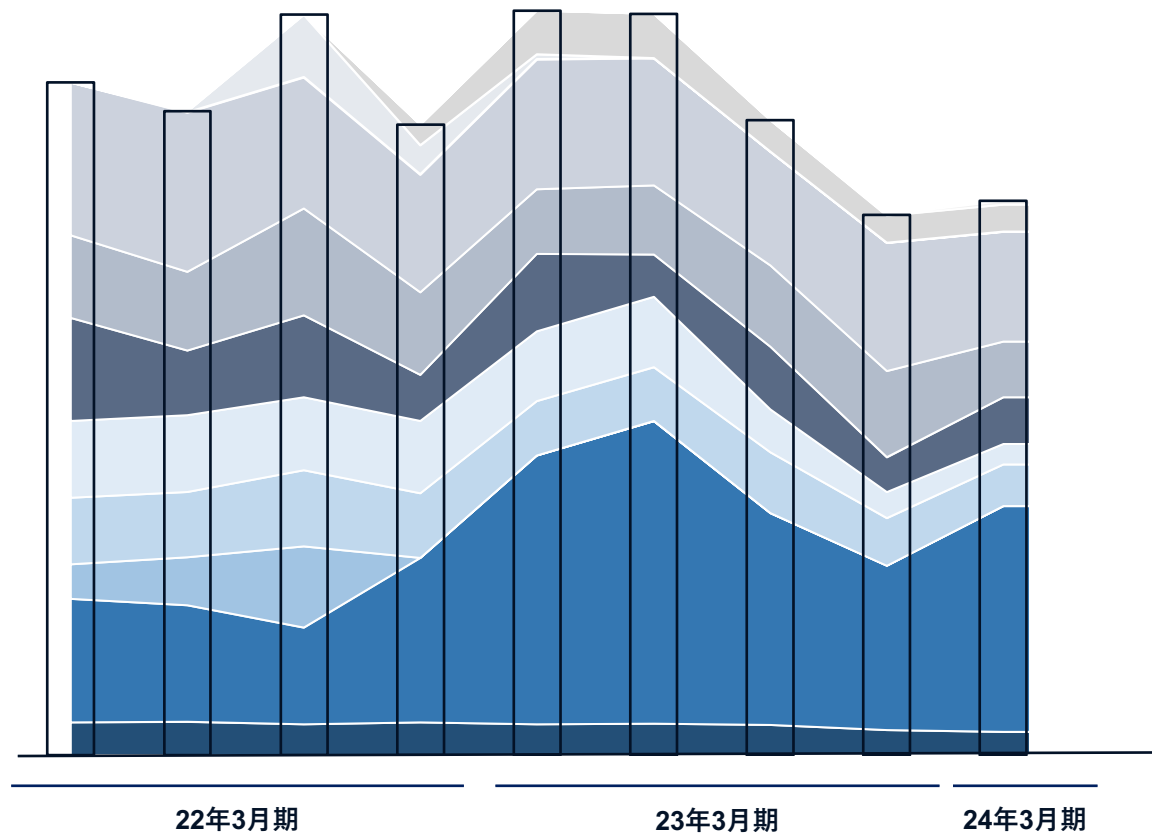
運用中タイトルの収益状況（リリース時期別）

運用タイトルの売上合計推移

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

■ 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_202403Q1.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 (2023年7月3日よりドリコムに変更)	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
ダチメン伝説G	株式会社スタジオレックス	2023年5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_202403Q1.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。