

**2024年3月期第2四半期
決算説明資料**



**株式会社ドリコム
2023年10月26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_202403Q2.pdf

2024年3月期 上期実績 (4-9月)

- ・ **厳しい市場環境が続く中、Q2において主力IPタイトルが好調に推移**
- ・ 上期実績：売上高 5,091百万円 (前年同期比 12.2%減) 営業利益 472百万円 (同 70.6%減)
経常利益 453百万円 (同 70.7%減) 純損失^{※1} ▲169百万円 (前年同期は純利益 1,056百万円)
- ・ 運用/開発ポートフォリオの見直しを進め、特別損失 192百万円を計上 (上期累計で609百万円)

2024年3月期 通期業績 予想

- ・ **通期の連結業績見通しは現時点で変更なし**
- ・ Q4において新規タイトルの配信開始に伴う売上・費用の増加を見込むが、万全の状態となるようにリリースまで時間をかける可能性があり、今後の準備内容を精査中
- ・ 通期業績予想 (2023年7月27日公表) :
売上高 11,500百万円、営業利益 500百万円、経常利益 450百万円、純利益^{※2} 0百万円

事業進捗

- ・ **IPプロデュース力強化、多角化を目指し展開する各事業が着実に進捗**
- ・ コミックレーベル「DREコミックス」10月25日から紙書籍・電子書籍での刊行開始
- ・ ブロックチェーンゲーム『Eternal Crypt - Wizardry BC - 』はINOを実施。10月19日先行リリース版開始

1. 2024年3月期 第2四半期 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2四半期 業績サマリー

厳しい市場環境が続く中、Q2において主力IPタイトルが好調に推移

(単位：百万円)

2024年3月期					2023年3月期			
	Q1 (4-6月)	Q2 (7-9月)	QoQ	Q2累計 (4-9月)	Q2 (7-9月)	YoY	Q2累計 (4-9月)	YoY (累計)
売上高	2,346	2,745	+399	5,091	2,873	▲127	5,800	▲708
営業利益	8	463	+455	472	790	▲326	1,607	▲1,135
営業利益率	0.4%	16.9%	-	9.3%	27.5%	-	27.7%	-
EBITDA ^{※1}	82	500	+417	582	875	▲375	1,784	▲1,202
EBITDA マージン	3.5%	18.2%	-	11.4%	30.5%	-	30.8%	-
経常利益	2	451	+448	453	737	▲285	1,547	▲1,094
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	272	+714	▲169	534	▲262	1,056	▲1,226

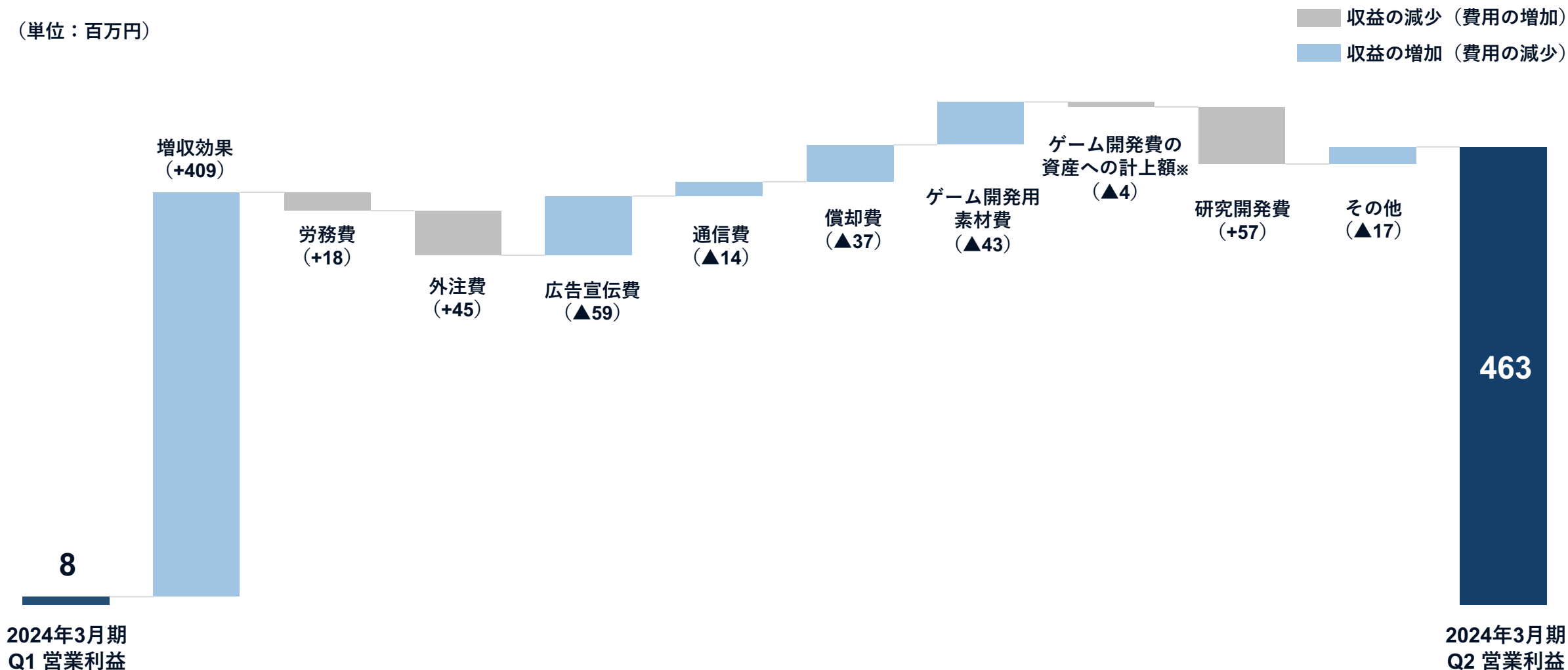
※1：EBITDA = 営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費

※2：運用/開発ポートフォリオの見直しを進め、Q2において特別損失 192百万円を計上 (上期累計で609百万円)

2024年3月期 第2四半期 営業利益（前四半期比較）

限界収益性の高い主力タイトルの増収により前四半期比で増益

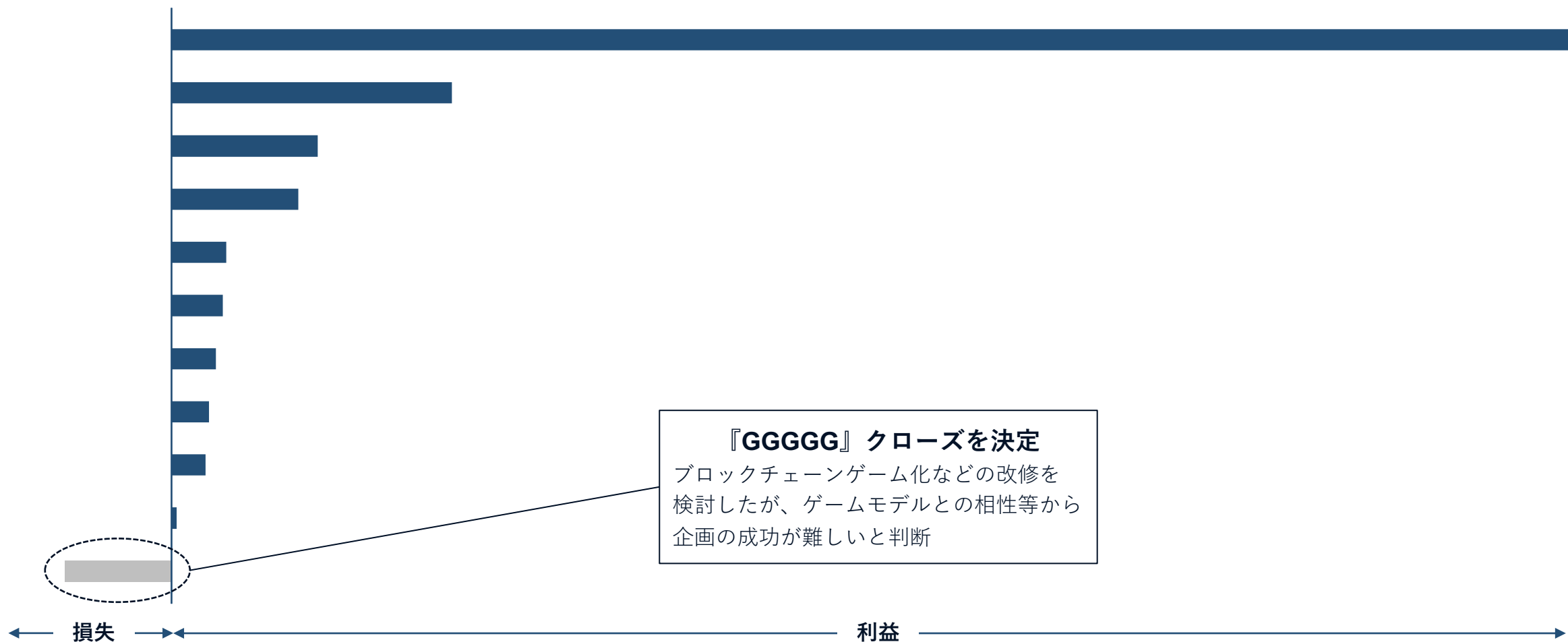
（単位：百万円）



2024年3月期 第2四半期 運用中ゲームタイトルの収益状況

2023年3月期末に運用を開始した『GGGGG』はクローズを決定

運用中11タイトル※の損益 (2024年3月期Q2 7-9月)



※ 2023年9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

- 既存運用タイトルでは、主力IPタイトルが好調に推移
- 『**Wizardry Variants Daphne**』は、クローズドベータテストを実施
→当初想定していた以上の応募が集まり、約5,000名が参加。指標の速報値やSNS等での感想は良好
- **モバイルゲーム市場の厳しい状況を踏まえ、運用/開発ポートフォリオの見直しを実施**
→運用中タイトル『GGGGG』のクローズと、『Project BEAT』の開発中止を決定
→Q1の減損損失 416百万円と合わせ、Q2累計で609百万円の特別損失を計上

メディア事業

- **出版・映像領域：コミックレーベル創刊。第2回小説コンテストも前回以上の応募数**
→コミックレーベル「DREコミックス」 2023年10月25日から紙書籍・電子書籍での刊行開始
→「第2回ドリコムメディア大賞」 応募数は3,487作品（第1回は2,008作品）
- **Web3領域：『Eternal Crypt - Wizardry BC - 』はINO※を実施。10月19日に先行リリース**
→合計2,300個の販売・配布、約1.5億円規模のINOとなった
→Web3業界の市場環境として一時期より落ち着いている状況の中、好調な出だし
- **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**
→ファンマーケティング支援サービス『Root』『Fanflu』、『負荷テストサービス』などを運用中

1. 2024年3月期 第2四半期 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

(再掲) 当社の現状と今後の対策について

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**

今後の対策の進捗状況について

「来期に向けた建て直し」：新規リリース予定タイトルの対策強化と投資計画の見直し等を実施

今後の対策（再掲）	進捗状況
<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> 『Wizardry Variants Daphne』のユーザーテストを2023年10月に実施 『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
<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> 未発表/プロトタイプ段階『Project BEAT』開発中止を決定 直近の新作タイトルの状況から、インストール数や継続率が採算の取れる一定の水準を超えることは難しく、開発を継続することはリスクが大きいと判断し中止を決定
<ul style="list-style-type: none"> プロジェクト単位での投資受入れ等を伴う協働を実施することで、成功確度向上とリスク低減を目指す 	<ul style="list-style-type: none"> Web3領域のプロジェクト、および出版・映像事業領域におけるプロジェクトで実施が決定
<ul style="list-style-type: none"> 新規事業領域における研究開発投資を抑制 	<ul style="list-style-type: none"> 一部プロジェクトの縮小・中止等を決定
<ul style="list-style-type: none"> 全社的なコスト削減と投資計画の見直し 	<ul style="list-style-type: none"> 全社共通の間接費等を削減

2024年3月期 第3四半期の進捗イメージ

■Q3について

- ・ゲーム事業は、既存運用タイトル中心で例年通りの推移となる見込み
- ・メディア事業は、コミックス刊行開始、ブロックチェーンゲーム運用開始に伴い売上高が増加する見込み

■Q4について

- ・新規タイトルの配信開始に伴う売上・費用の増加を見込む。

なお、万全の状態となるようにリリースまで時間をかける可能性があり、今後の準備内容を精査中

売上高

通期予想： **11,500**百万円

上期： **5,091**百万円



営業利益

Q3進捗
イメージ

通期予想： **500**百万円

上期： **472**百万円



Q3進捗
イメージ

2024年3月期 通期業績予想の概要

(単位：百万円)	2024年3月期					2023年3月期
	Q1(4-6月)	Q2(7-9月)	累計(4-9月)	進捗率	通期予想	前期実績
売上高	2,346	2,745	5,091	44.3%	11,500	10,800
変動費	351	340	691	31.6%	2,192	1,386
固定費	1,987	1,940	3,927	44.6%	8,808	7,132
広告宣伝費	141	81	222	24.5%	906	208
研究開発費	82	140	223	39.4%	567	354
ゲーム開発費の 資産への計上額※	▲498	▲494	▲993	39.3%	▲2,523	▲1,999
営業利益	8	463	472	94.5%	500	2,281
営業利益率	0.4%	16.9%	9.3%	-	4.3%	21.1%
経常利益	2	451	453	100.8%	450	2,192
親会社株主に帰属する 当期純利益	▲441	272	▲169	-	0	1,159

※：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

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

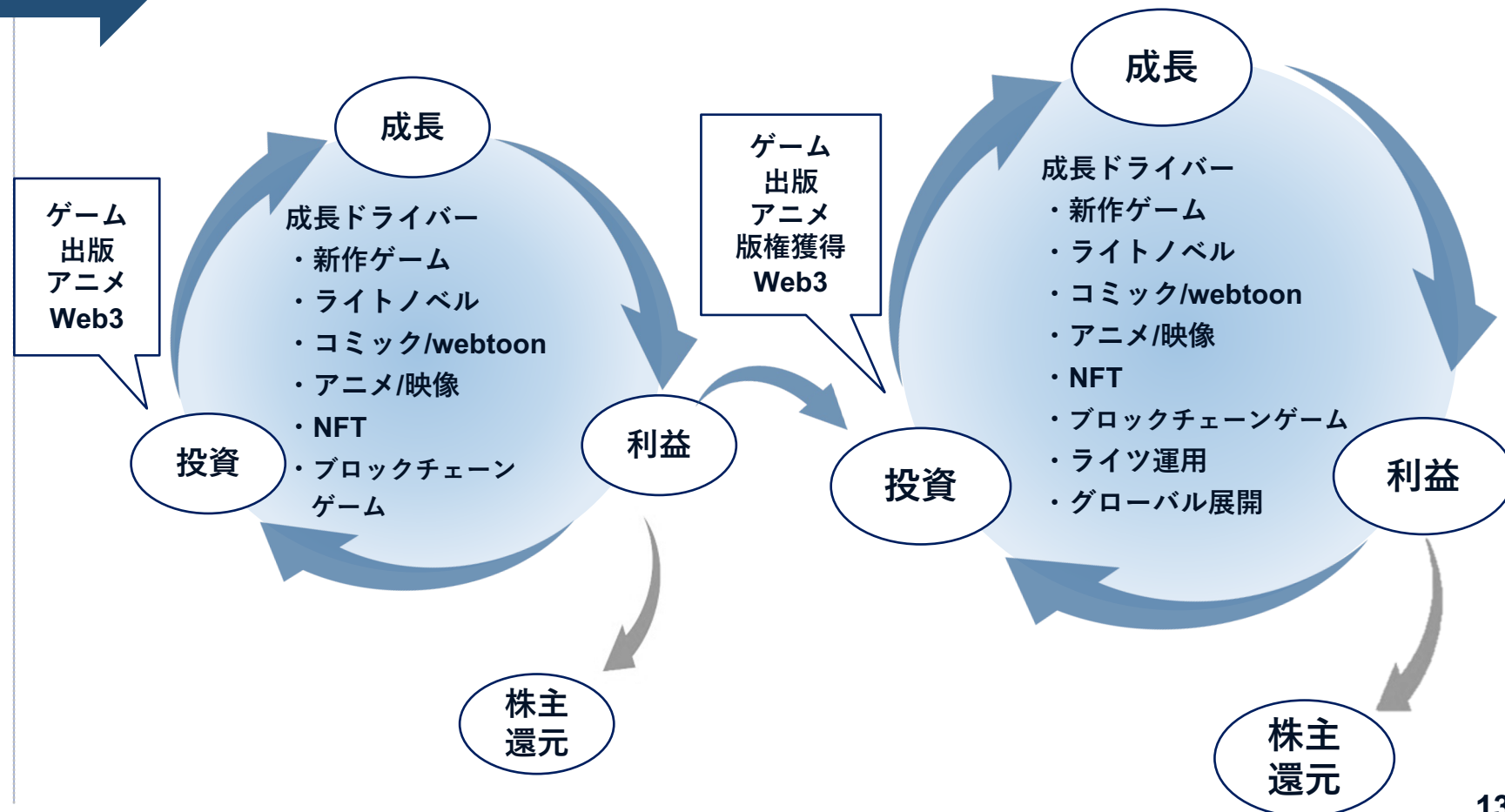
売上高：115億円
営業利益：5億円

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

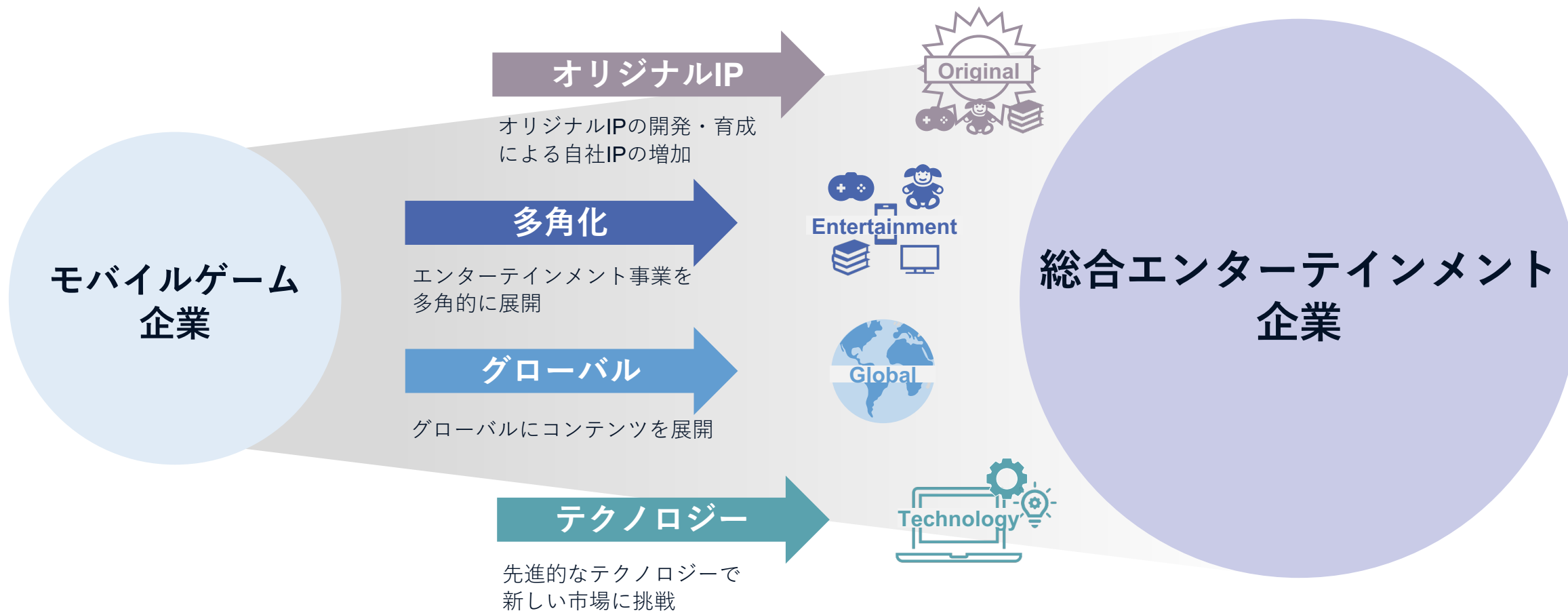


1. 2024年3月期 第2四半期 業績概況
2. 2024年3月期 通期業績予想
- 3. 中期的に目指す姿**
4. Appendix

総合エンターテインメント企業への転換

現在のドリコム

中期的に目指す姿



IPプロデュース力の強化

「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、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	ライトノベル コミックス webtoon 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	紙書籍・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

IPの開発・獲得・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)」

ポータルサイト：<https://wizardry.info/>

2022年以降～

- ・ ドリコムメディアによる小説・コミック
『ブレイド&バスタード』
- ・ モバイルゲーム
『Wizardry Variants Daphne』
- ・ ブロックチェーンゲーム
『Eternal Crypt - Wizardry BC -』
- ・ **(NEW)他社によるPCゲーム（リメイク・派生作品）**
『Wizardry Legacy -BCF,CDS & 8-』 ※1
『Wizardry外伝 五つの試練』 ※2
『Wizardry 狂王の試練場』 ※3 ほか



『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

※ IP価値向上のイメージ図

「Wizardry」：シリーズ最新作『Wizardry Variants Daphne』

2023年10月にクローズドベータテストを実施。指標の速報値やSNS等での感想は良好

- **クローズドベータテストを実施**（2023年10月10日～19日）
 - ・当初想定していた以上の応募が集まり、約5,000名が参加
 - ・指標の速報値やSNS等での感想は良好
 - ・今後の準備内容やリリース時期は精査中。万全の状態となるように、不具合修正や追加開発、マーケティングプラン再設計などに時間をかける可能性



※クローズドベータテストの募集期間・プレイ期間は既に終了しております

「Wizardry」：小説・コミック『ブレイド&バスタード』

コミックス第1巻を10月25日に発売。想定を上回る予約数となり発売前に重版。順調な立ち上がり

- コミック『ブレイド&バスタード1』10月25日発売
 - ・コミックレーベル「DREコミックス」の創刊ラインナップ
 - ・初回出荷特典としてWizardryロゴステッカーを封入
 - ・予約数が好調に推移したため発売前に重版を決定
- 小説最新3巻、12月8日発売予定
 - ・著者書き下ろしオーディオドラマ付き限定版も発売
- 各書店にご協力いただきキャンペーンを実施
 - ・売り場でのポスター、プロモーション動画等の展開



『ブレイド&バスタード2
-鉄骨の試練場、赤き死の竜-』
発売時の書店の様子（23年6月）

書泉ブックタワー 8階
（東京・秋葉原）



「Wizardry」：ブロックチェーンゲーム『Eternal Crypt - Wizardry BC -』



INOを実施。Web3業界の市場環境として一時期より落ち着いている状況の中、好調な出だしとなった

- **ゲームリリースに先行して特別なNFTの販売を実施**（2023年10月3日～10日）
 - ・ 合計**2,300個**の販売・配布（販売数の他、キャンペーン等での配布分、運営保有分、予備分を含む）
 - ・ 1個500米ドル相当の価格で販売。**約1.5億円規模のINO**となった
（当タイトルに関連する売上は、パブリッシャーから一定の割合をレベニューシェアとして受け取る）
- **先行リリース版を開始**（2023年10月19日～）
 - ・ INO実施時に販売したNFT「Adventurer Genesis Collection」を保有している方限定
 - ・ 約1ヶ月間を予定している先行期間を経て、正式リリース予定



- ・ タイトル名：『Eternal Crypt - Wizardry BC -』
- ・ ジャンル：ダンジョン攻略 × クッキークリッカー
- ・ 対応プラットフォーム：ブラウザ（PC/モバイル）※配信開始時点
- ・ 価格：基本プレイ無料（ゲーム内課金あり）
- ・ 配信：ZEAL NOVA DMCC
- ・ 開発：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

「Wizardry」：ブロックチェーンゲーム『Eternal Crypt - Wizardry BC -』

Web3領域では『Eternal Crypt - Wizardry BC -』に限らず、有力企業と事業提携やパートナーシップを締結

ブロックチェーンゲーム開発パートナー



グローバルマーケティングパートナー



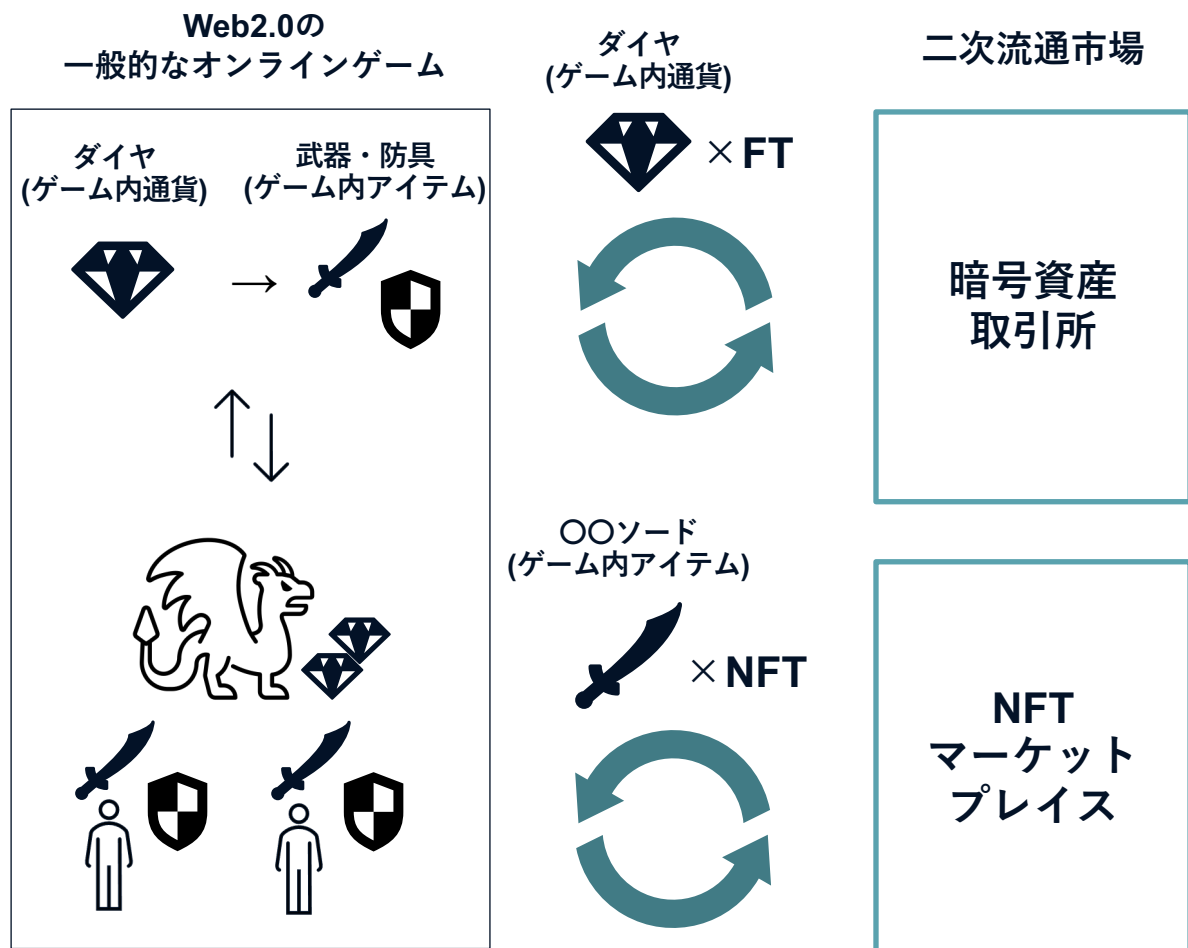
NFT販売パートナー



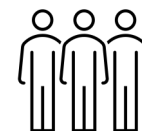
(補足) エンタメ × Web3領域への参入目的

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



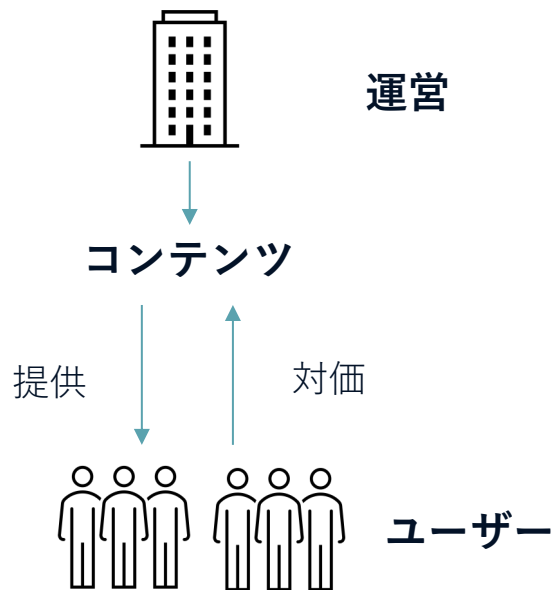
運営視点では、

- ・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

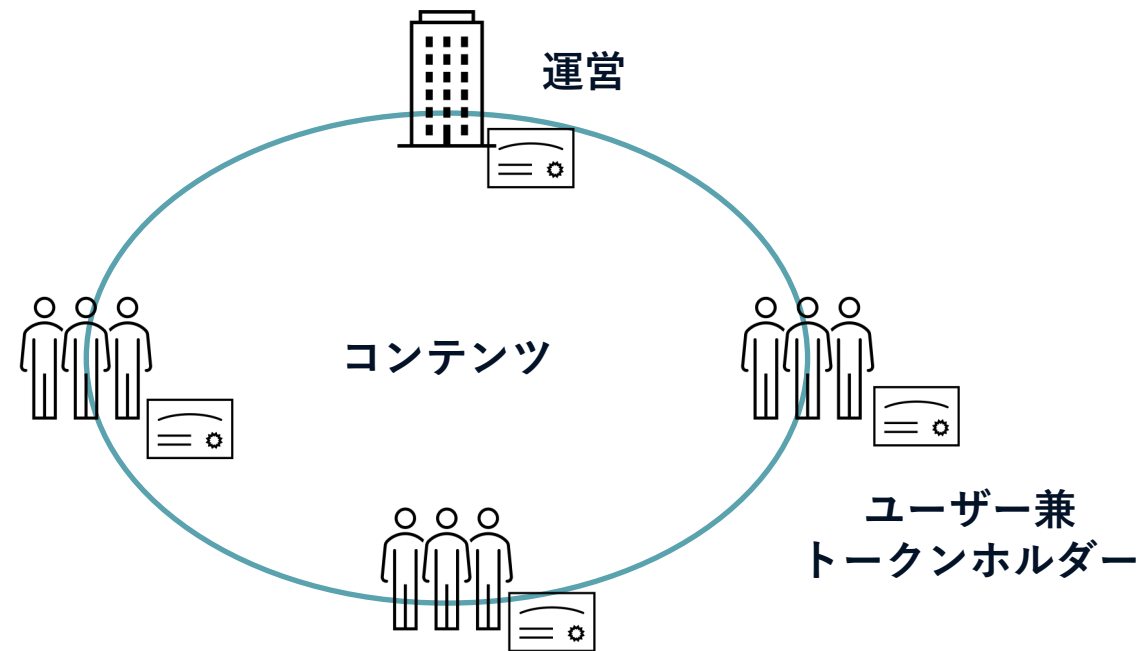
Web3によって、ユーザーがプロジェクトの一部に参画する、エンゲージメントの高いファンコミュニティが形成される

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



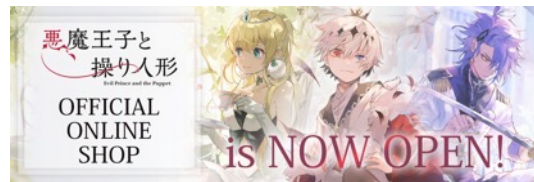
- ユーザーも出資者としてプロジェクトの一部に参画
- 熱量の高いファンコミュニティが形成される

自社IPの開発・獲得・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る取り組み
2023年10月時点でXフォロワー数 約12万人



2023年～(予定)
・モバイルゲーム化



2022年11月
・ゲーム情報解禁
・リアルイベント出展

2021年4月
・公式オンラインショップにて
グッズ販売開始

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・獲得・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、Xフォロワー数は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.

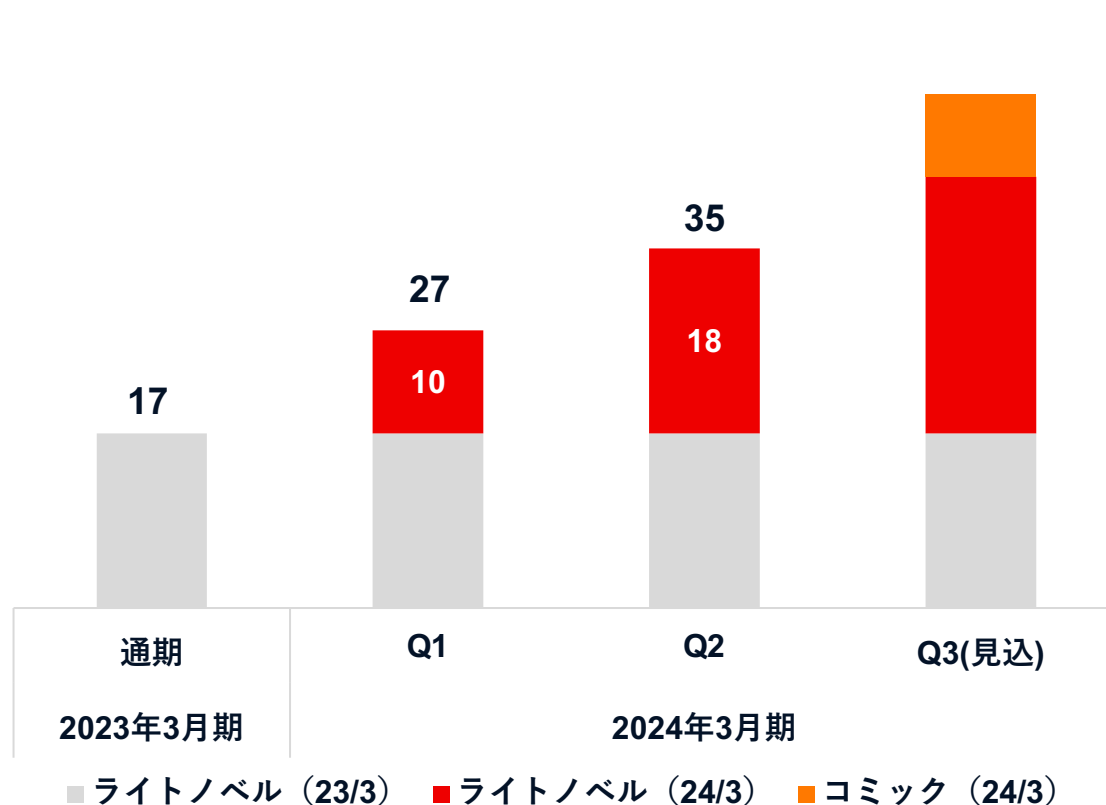
自社IPの開発・獲得・育成状況：出版・映像ブランド「ドリコムメディア」



ライトノベルレーベル創刊から1周年。19シリーズ、計35作品を刊行。

24年3月期Q3からライトノベル作品のコミカライズを中心にコミックレーベルが始動

出版・映像事業 累計作品数



2024年3月期Q2に刊行した
主な作品



『婚約者が浮気相手と駆け落ちしました。王子殿下に溺愛されて幸せなので、今さら戻りたいと言われても困ります。3』

著：櫻井みこと
イラスト：黒桁
発売日：2023年8月9日
定価：1,430円(本体1,300円+税)
レーベル：DREノベルス



『悪役令嬢はキャンピングカーで旅に出る～愛猫と満喫するセルフ国外追放～』

著：ふにちゃん
イラスト：キャナリーヌ
発売日：2023年9月8日
定価：1,430円(本体1,300円+税)
レーベル：DREノベルス

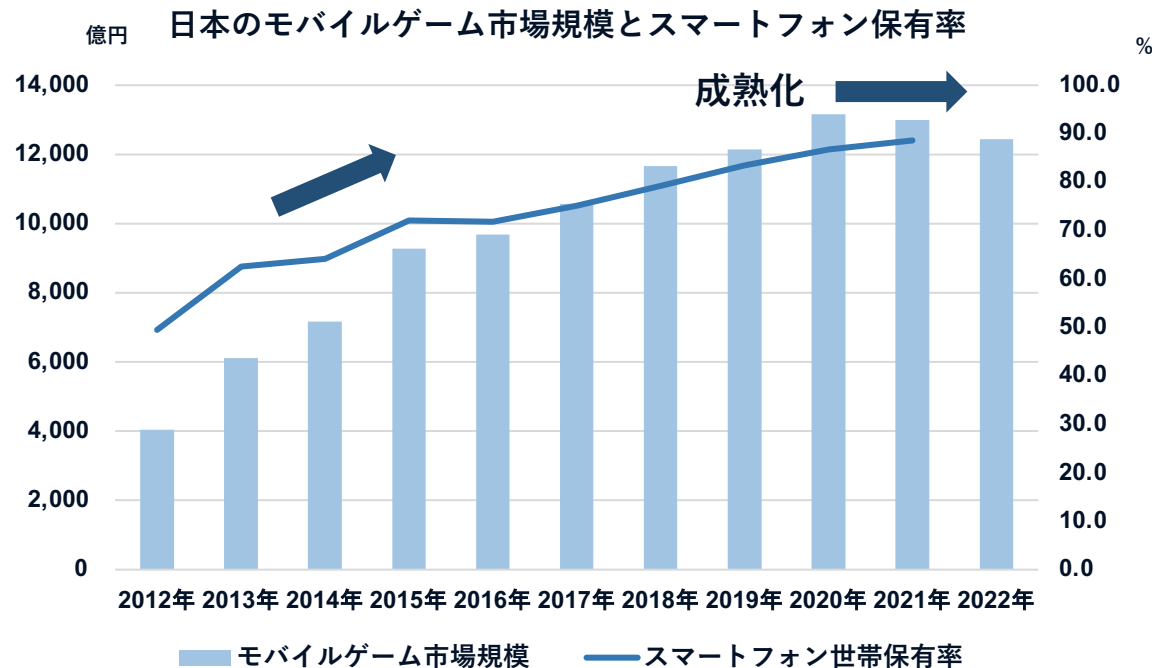
1. 2024年3月期 第2四半期 業績概況
2. 2024年3月期 通期業績予想
3. 中期的に目指す姿
- 4. Appendix**

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

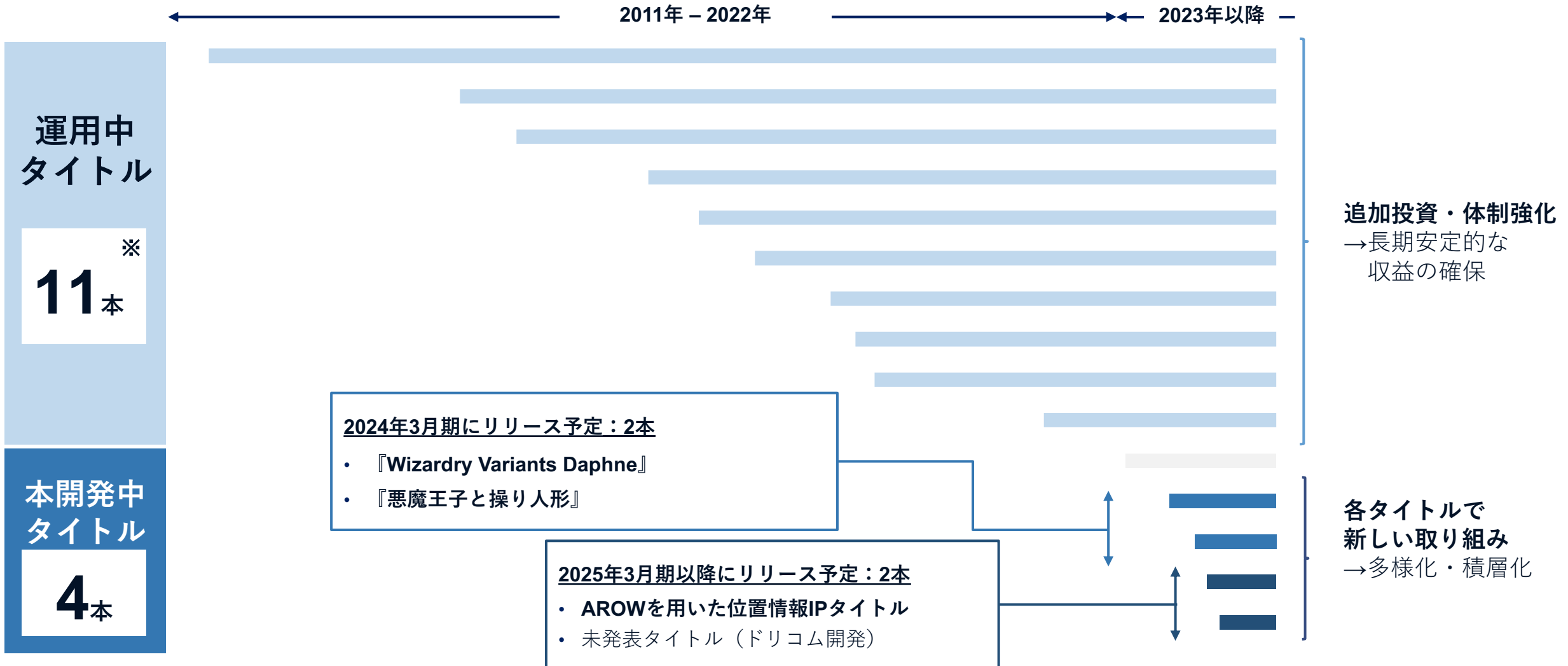
- ・ 減衰を前提とせず各タイトルの発展性を再検討
- ・ 長期運用に耐え得る改修やメンテナンス

■ 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。1タイトルはクローズ予定

ゲーム事業：運用タイトル、開発タイトルのパイプライン

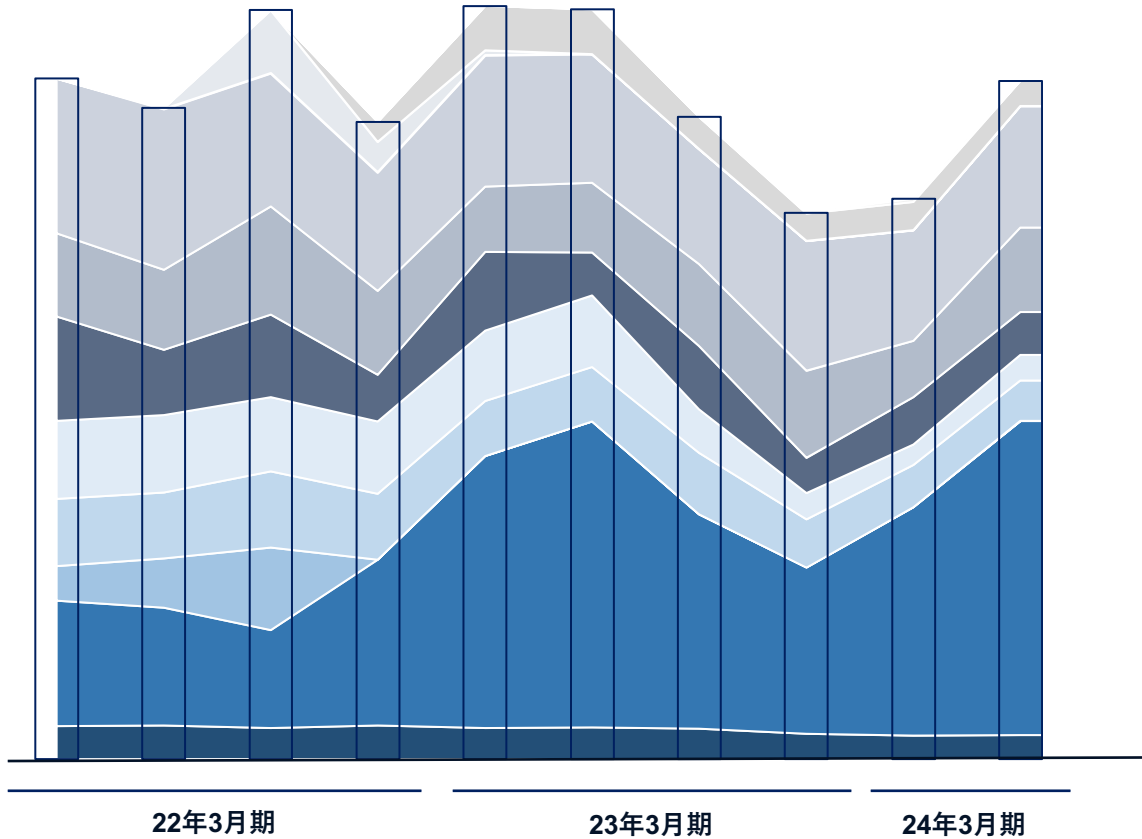
事業	ステータス		定義	プロジェクト数	詳細
ゲーム 事業	運用		運用中のタイトル	11 [※]	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 他社配信：5タイトル ➤ 自社配信：6タイトル
	開発	本開発	リリースを視野に 開発が進む スマートフォン 向けタイトル	4	<ul style="list-style-type: none"> ・ 『Wizardry Variants Daphne』 →3DダンジョンRPG ・ 『悪魔王子と操り人形』 →ダークファンタジーアドベンチャー ・ AROWを用いた位置情報IPタイトル ・ 未発表タイトル（ドリコム開発）
			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

※ 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。1タイトルはクローズ予定

運用中タイトルの収益状況（リリース時期別）

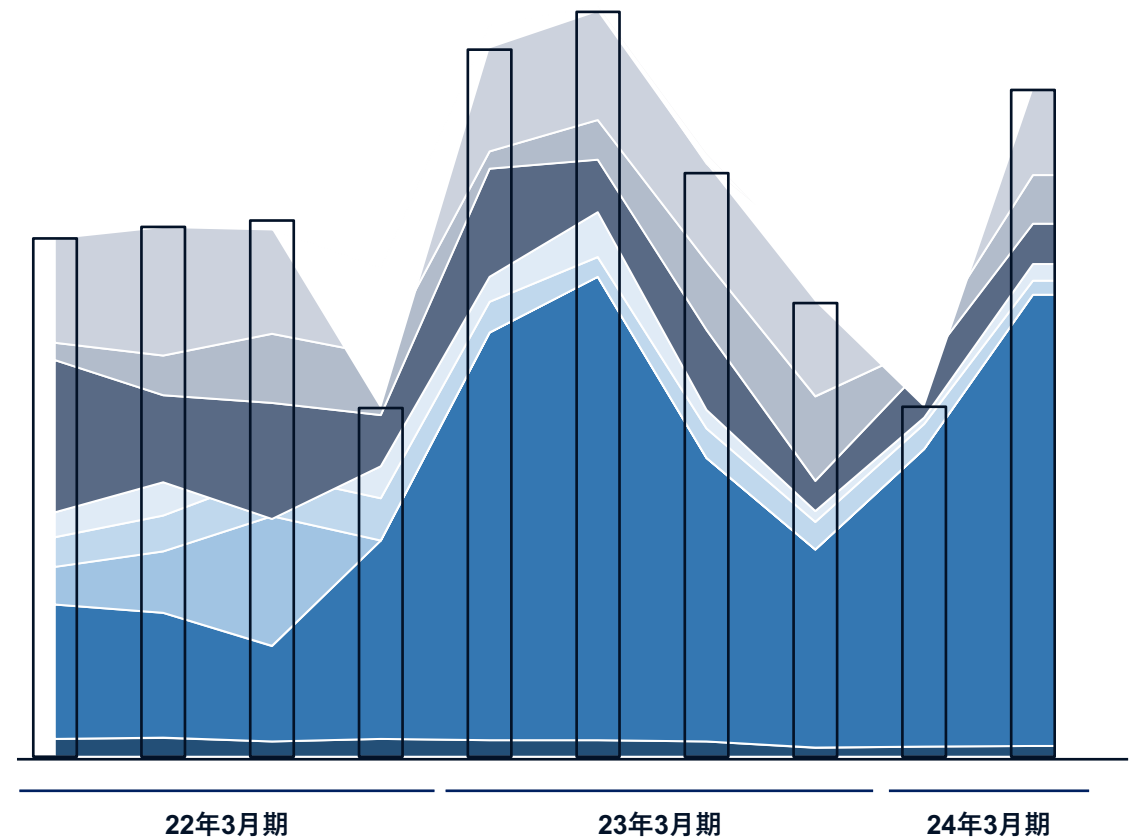
運用タイトルの売上合計推移

■ 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_202403Q2.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 ^{※1}	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 ^{※1}	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	株式会社ドリコム	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 ^{※2}	株式会社ドリコム	2023年3月

※1：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

※2：『GGGGG』はクローズ予定

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_202403Q2.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。