

**2024年3月期第3四半期  
決算説明資料**



---

**株式会社ドリコム  
2024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\\_202403Q3.pdf](https://drecom.co.jp/ir/factsheet_202403Q3.pdf)

## 2024年3月期 Q3実績 (4-12月)

- **既存運用タイトルは引き続き安定的な収益を確保**
  - Q3累計実績：売上高 7,637百万円 (前年同期比 8.9%減) 営業利益 789百万円 (同 62.4%減)  
経常利益 729百万円 (同 64.0%減) 純利益<sup>※1</sup> 97百万円 (同 91.7%減)

## 2024年3月期 通期業績 予想

- **新作2本の業績見直し変更により、通期業績予想を修正**
  - 今後の新規タイトルリリースに伴う業績貢献を2024年3月期に含まない予想に修正
  - 今回修正予想（2024年1月30日公表）：  
売上高 11,500百万円→10,000百万円 営業利益 500百万円→800百万円  
経常利益 450百万円→700百万円 純利益<sup>※2</sup> 0百万円→100百万円

## 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**
  - 出版・映像事業領域の主力作品『ブレイド&バスタード』がシリーズ累計10万部を突破
  - 共同で開発するブロックチェーンゲーム『Eternal Crypt - Wizardry BC - 』はINOと先行リリースを実施

# 1. 2024年3月期 第3四半期 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3四半期 業績サマリー

既存の運用中タイトルが引き続き順調に推移

2024年3月期						2023年3月期			
(単位：百万円)	Q1 (4-6月)	Q2 (7-9月)	Q3 (10-12月)	QoQ	Q3累計 (4-12月)	Q3 (10-12月)	YoY	Q3累計 (4-12月)	YoY (累計)
売上高	2,346	2,745	2,546	▲199	7,637	2,579	▲33	8,380	▲742
営業利益	8	463	317	▲146	789	492	▲175	2,100	▲1,311
営業利益率	0.4%	16.9%	12.5%	-	10.3%	19.1%	-	25.1%	-
EBITDA <sup>※1</sup>	82	500	332	▲168	915	556	▲223	2,341	▲1,425
EBITDA マージン	3.5%	18.2%	13.1%	-	12.0%	21.6%	-	27.9%	-
経常利益 <sup>※2</sup>	2	451	275	▲176	729	477	▲202	2,025	▲1,296
親会社株主に帰属する <sup>※3</sup> 四半期純利益又は 四半期純損失 (▲)	▲441	272	266	▲6	97	110	+156	1,166	▲1,069

※1：EBITDA = 営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費

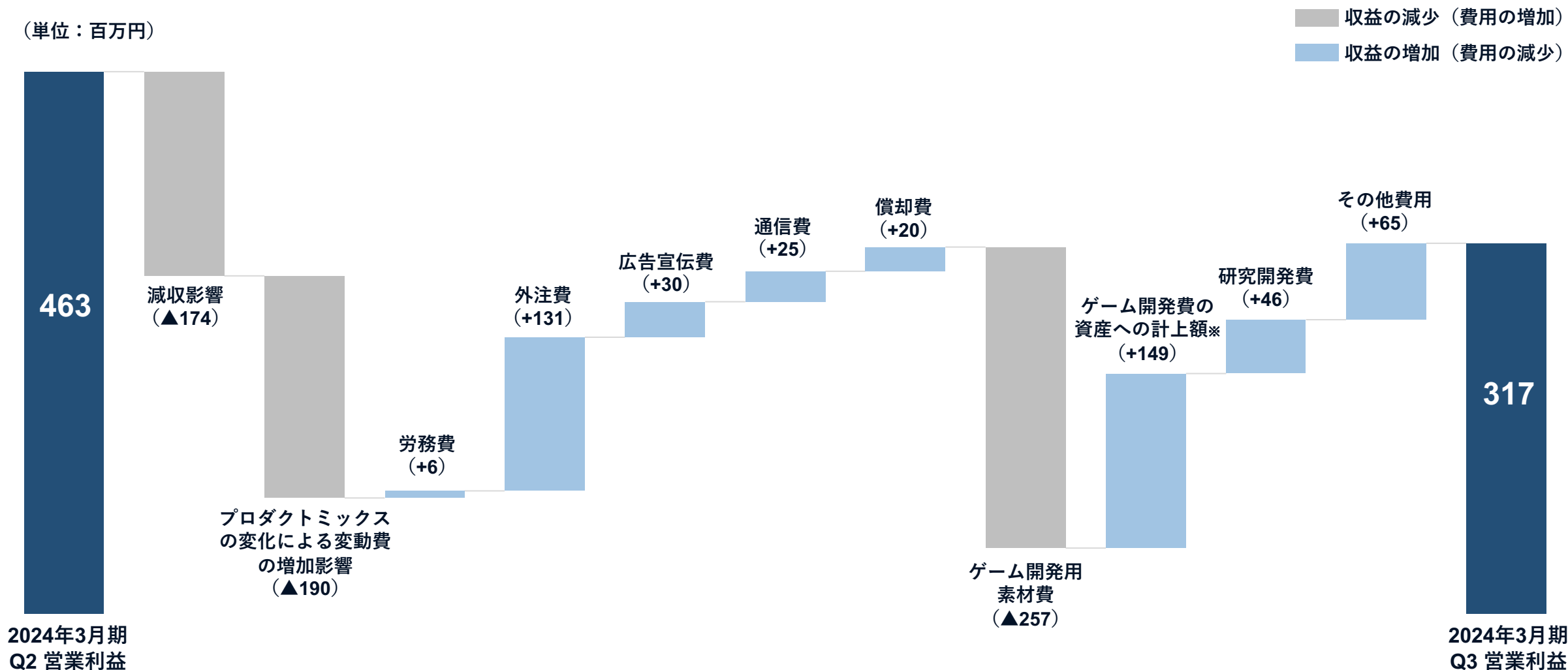
※2：借入（シンジケートローン契約）によりQ3において営業外費用31百万円を計上

※3：運用/開発ポートフォリオの見直しを進め、上期累計で特別損失609百万円を計上

# 2024年3月期 第3四半期 営業利益（前四半期比較）

好調だった前四半期と比較して減収となったが、不採算タイトルのクローズ等により固定費は減少

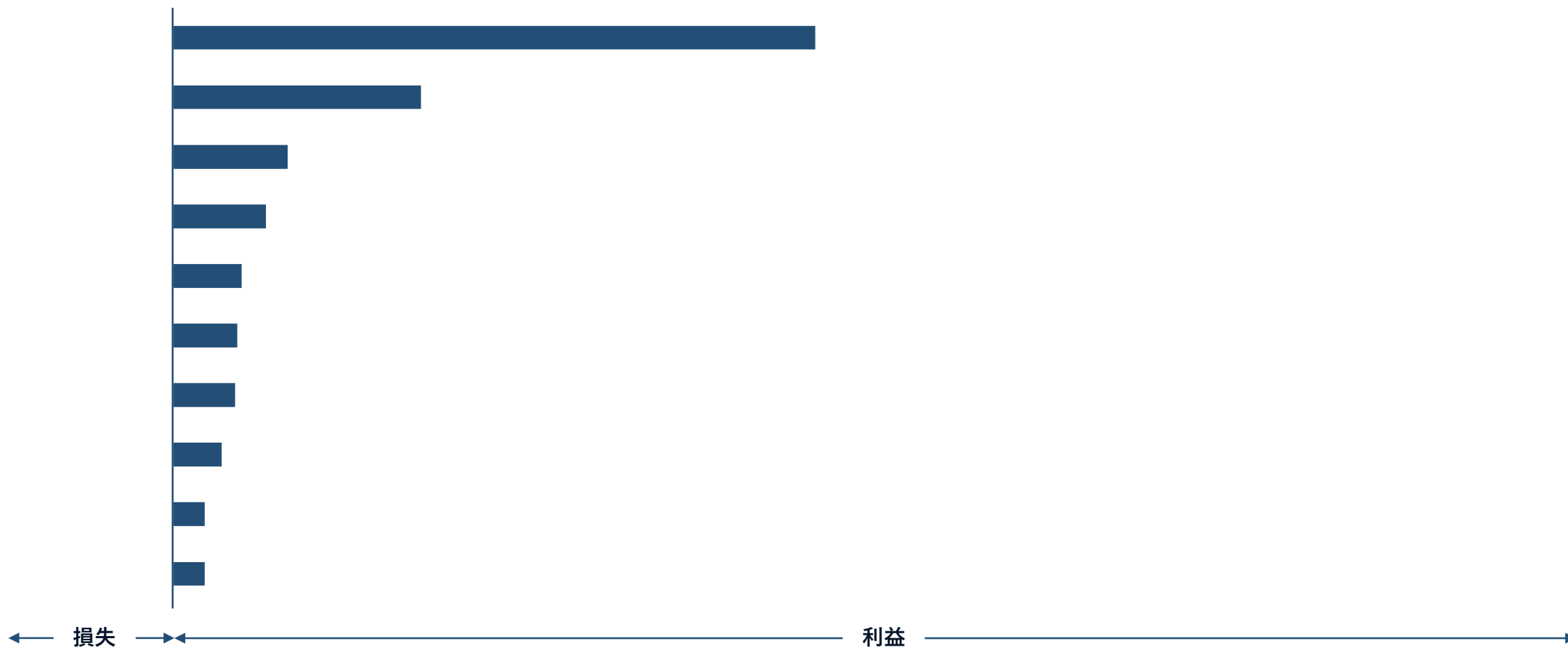
(単位：百万円)



# 2024年3月期 第3四半期 運用中ゲームタイトルの収益状況

上期までに不採算タイトルをクローズし、損益状況は改善

運用中10タイトル※の損益 (2024年3月期Q3 10-12月)



※ 2023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

- **既存運用タイトルは引き続き安定的な収益を確保**
  - Q2に好調だった主力IPタイトルは、Q3において落ち着いた推移となったが引き続き順調
- **開発中の2タイトルにおいて、ユーザーテストを実施**
  - 『Wizardry Variants Daphne』は公募形式で実施。『悪魔王子と操り人形』は小規模で実施

### メディア 事業

- **出版・映像領域：コミックレーベル「DREコミックス」 2023年10月から刊行開始**
  - 主力作『ブレイド&バスタード』のコミック第1～2巻の刊行もあり、Q3においてセグメント売上に貢献
  - webtoonレーベル「DRE STUDIOS」始動。2023年11月に第1作品目『婚約破棄のその先に』をリリース
- **Web3領域：『Eternal Crypt - Wizardry BC - 』においてINO※と先行リリースを実施**
  - INOによるNFTの販売収益は、Q3においてセグメント売上に計上。全体業績に貢献
  - 先行リリース期間における継続率等は想定よりも良好。第1フェーズの結果から今後の予定を一部見直し
- **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『Root』『Fanflu』、負荷テストサービス『Mx.Load』などを運用中
  - 『Root』の導入サービス数は250を突破

1. 2024年3月期 第3四半期 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



## 今後の対策の進捗状況について

来期に向けた建て直しを図る1年として、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"> <li>新規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</li> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>『<b>Wizardry Variants Daphne</b>』は2回のテストを実施済み。万全の状態となるように、不具合修正、コンテンツ拡充のための追加開発、マーケティングプラン再設計等を実施中</li> <li>『<b>悪魔王子と操り人形</b>』は小規模のテストを実施。課題を改善した上で<b>2024年春に2回目のテストを実施予定</b></li> <li>「位置情報IPタイトル」は<b>2024年春に小規模のテストを実施予定</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>「<b>PC/コンソール向けタイトル（未発表）</b>」での<b>実施が決定</b></li> </ul>

※ その他の対策「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」「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」は、引き続き進捗しており、本決算資料では記載を省略

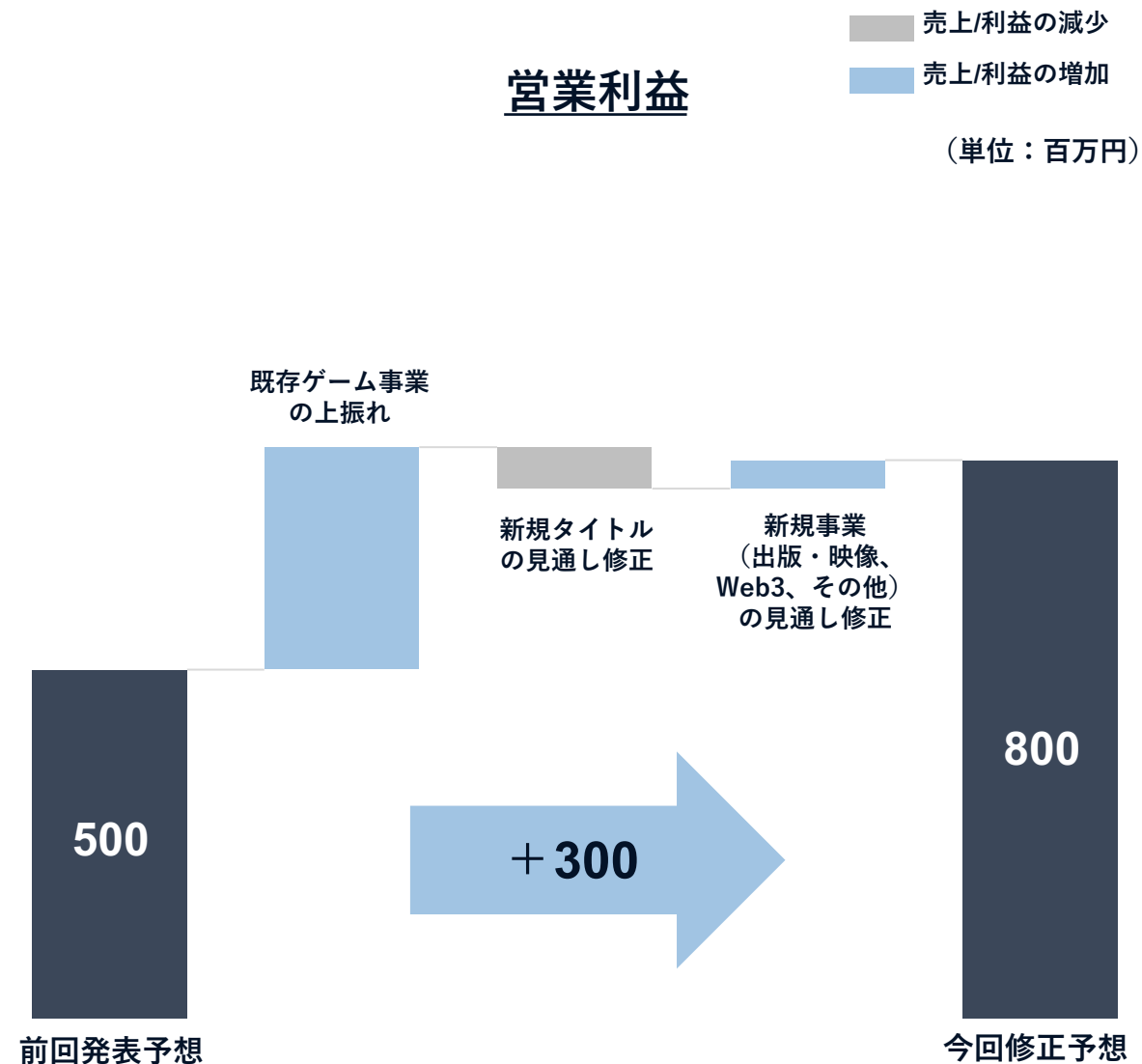
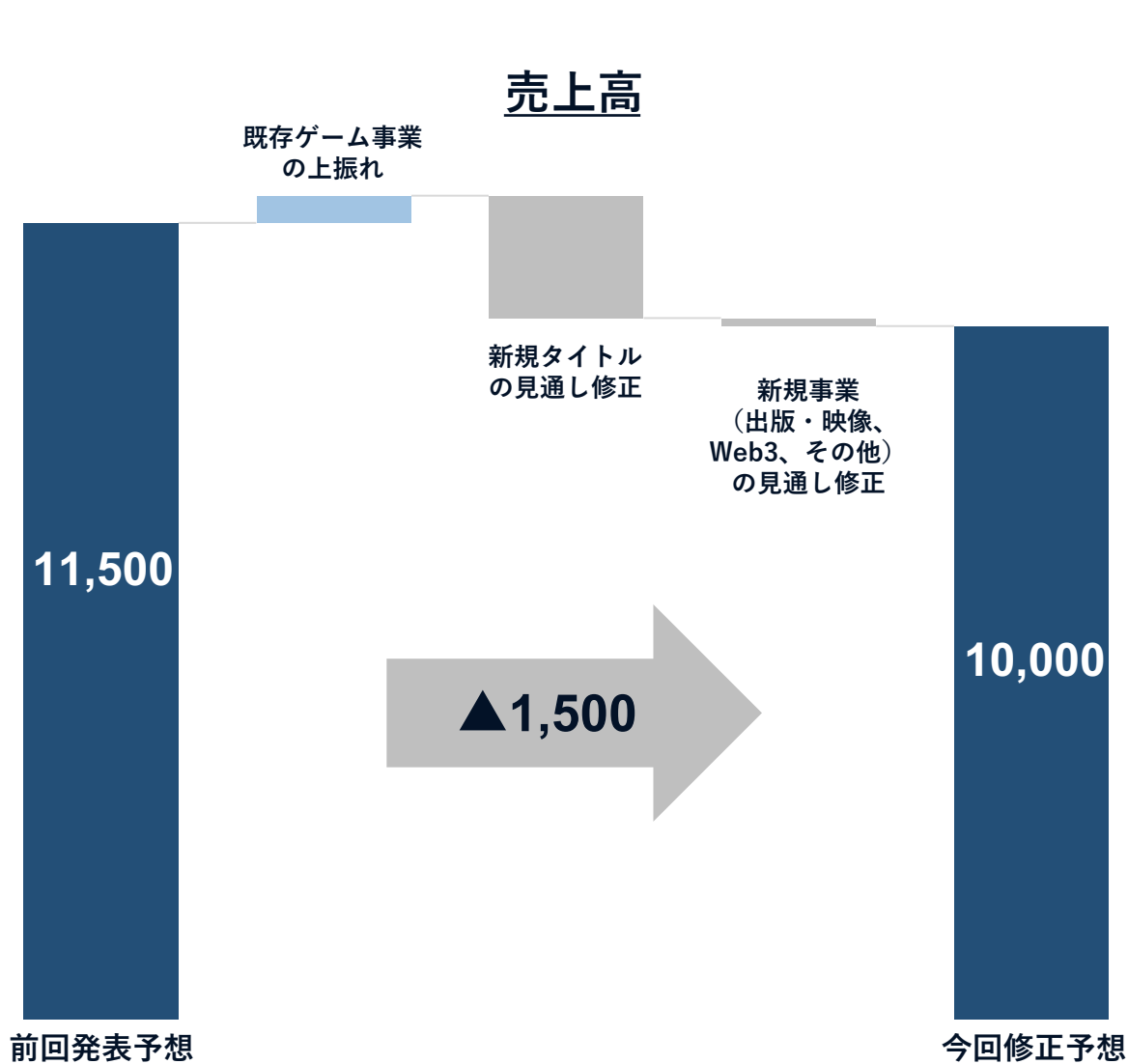
## 2024年3月期 通期業績予想の修正について

既存タイトルの上振れと、新規タイトル2本の業績見直し変更により、通期業績予想を修正

(単位：百万円)	前回発表予想 (23年7月27日公表)	今回修正予想 (24年1月30日公表)	前回予想比	主な要因
売上高	11,500	10,000	▲1,500	・新規タイトルのリリースに伴う貢献を今期に含まない見直しに変更
営業利益	500	800	+300	・既存タイトルの上振れ ・新規タイトルのリリースに伴う貢献を今期に含まない見直しに変更
経常利益	450	700	+250	—
親会社株主に帰属する 当期純利益	0	100	+100	・『ダチメン伝説G』『GGGGG』のクローズ、及び『Project BEAT』の開発中止に伴う特別損失 609百万円の計上
1株あたり 配当金 (単位：円)	未定	0	—	・詳細につきましては、本日（2024年1月30日）公表の「通期業績予想の修正、及び配当予想の修正（無配）に関するお知らせ」をご覧ください

※ 「前回発表予想(23年7月27日公表)」は、「期初発表予想(23年5月11日公表)」から修正したもの

# 2024年3月期 通期業績予想の修正について



# 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)	Q3 (10-12月)	累計 (4-12月)	進捗率	Q4見通し (1-3月)	通期予想	前期実績
売上高	2,346	2,745	2,546	7,637	76.4%	2,362	10,000	10,800
変動費	351	340	506	1,197	73.9%	423	1,621	1,386
固定費	1,987	1,940	1,722	5,650	74.6%	1,927	7,578	7,132
広告宣伝費	141	81	50	272	71.6%	108	380	208
研究開発費	82	140	94	318	76.9%	95	413	354
ゲーム開発費の 資産への計上額※	▲498	▲494	▲643	▲1,636	78.1%	▲457	▲2,094	▲1,999
営業利益	8	463	317	789	98.7%	10	800	2,281
営業利益率	0.4%	16.9%	12.5%	10.3%	-	0.4%	8.0%	21.1%
経常利益	2	451	275	729	104.2%	▲29	700	2,192
親会社株主に帰属する 当期純利益	▲441	272	266	97	97.4%	2	100	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

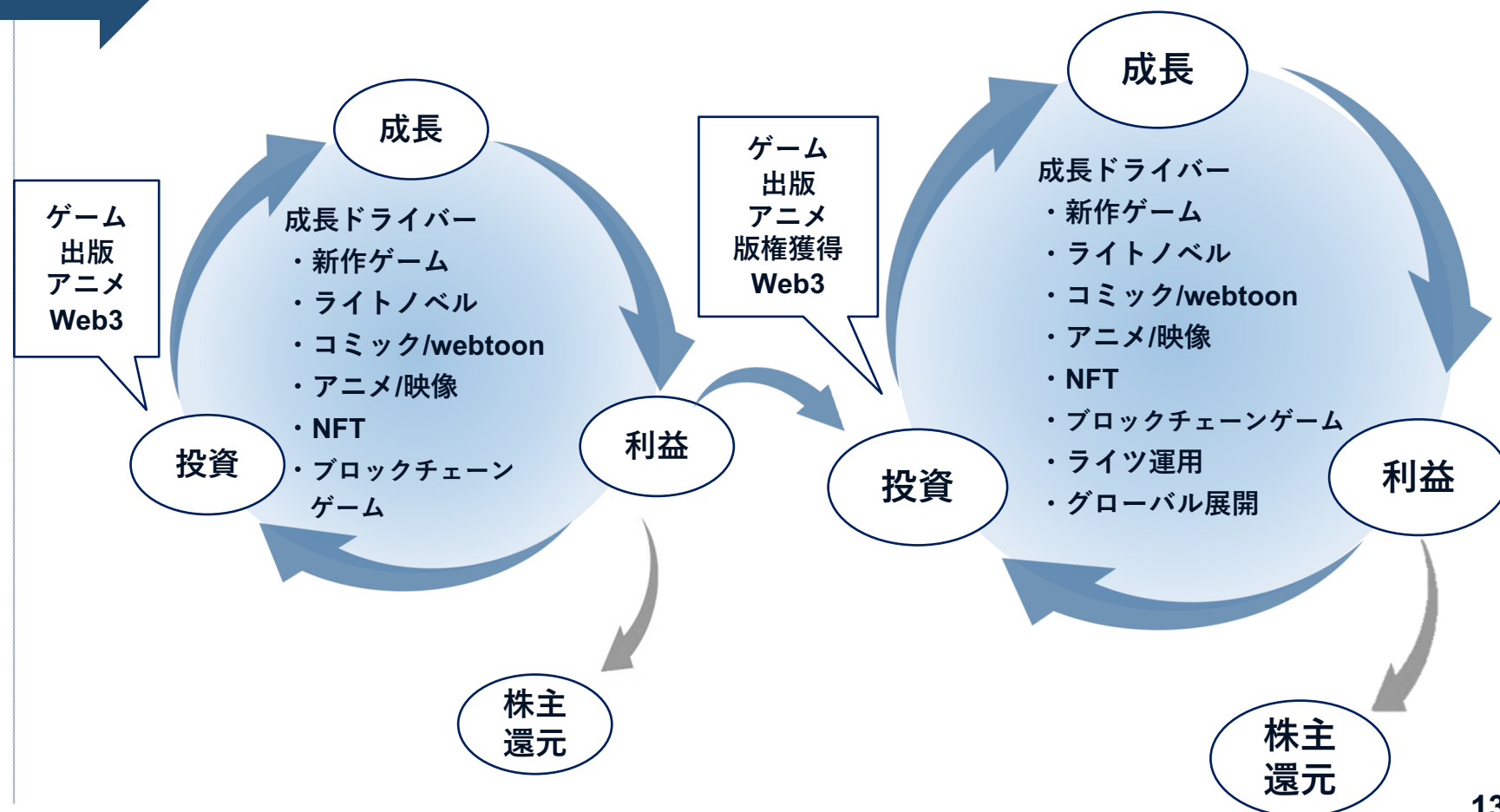
売上高：100億円  
営業利益：8億円

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

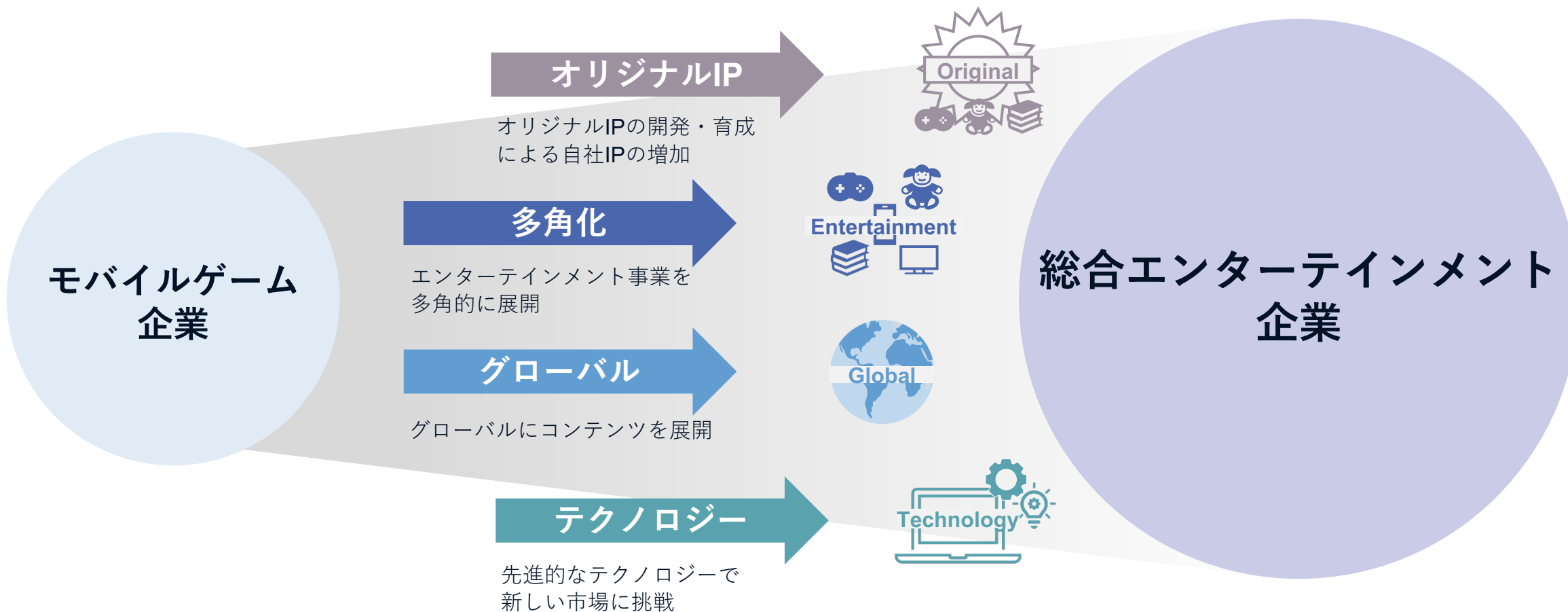


1. 2024年3月期 第3四半期 業績概況
2. 2024年3月期 通期業績予想
- 3. 中期的に目指す姿**
4. Appendix

# 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





# 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 -』
- ・ 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

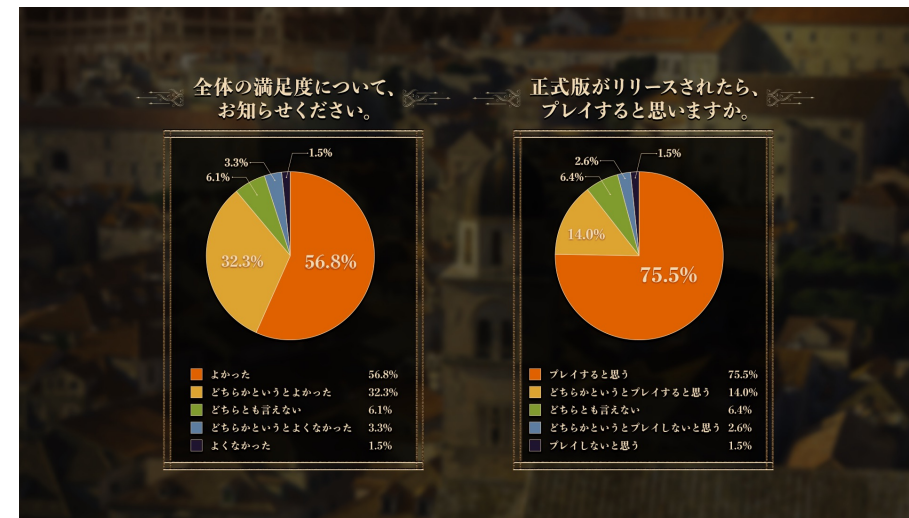
2020年

※ 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。公式サイトにてアンケートレポートを公開

- **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
    - ・**アンケート結果は良好。レポートを公開中** (<https://wizardry.info/daphne/cbt-report/>)
      - 満足度：89.1%が「よかった、どちらかというよかった」と回答
      - プレイ意向：89.5%が「プレイすると思う、どちらかというプレイすると思う」と回答
    - ・今後の準備内容やリリース時期は精査中
- 残る課題の改善とコンテンツ量拡充のための開発を行い、万全の状態でのリリースを目指す



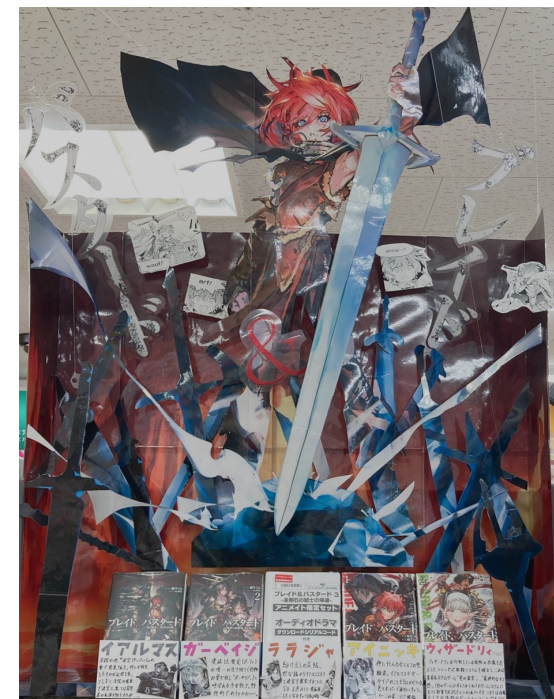


# 「Wizardry」：小説・コミック『ブレイド&バスタード』

10月にコミックス第1巻、12月にコミックス第2巻を刊行。シリーズ累計発行部数は10万部を突破

シリーズ累計10万部突破

ディスプレイコンテスト実施



- ・ 出版・映像事業の主力作品
- ・ 今後シリーズを積み重ね、メディアミックス企画等で更なる認知度向上とIPとしての確立を目指す

- ・ 全国の書店に呼びかけディスプレイコンテストを実施 (写真は最優秀賞のアニメイト広島)

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



チューリングゲーム株式会社と共同で開発する本作は、追加開発など正式リリースに向けた準備が進捗  
2024年2月より先行リリース期間の第2、第3フェーズを開始。その後、アプリ版とともに正式リリース予定



- **2023年10月から先行リリース期間を開始**
  - INOで販売したNFT保有者限定の先行プレイ期間
  - 熱量高くプレイされ、継続率等は想定よりも良好
  - ただし当初想定していたゲーム体験とのずれや、進行不能となる不具合等も発生したため、一部スケジュールを見直して改修・追加開発を実施

- **24年2月から先行リリース第2フェーズを予定**
  - 追加開発等の対応が概ね完了
  - 先行期間の終了後に、アプリとブラウザで正式リリースを予定
  - 運用開始後は、イベントやコラボ等でのNFT販売が収益の中心となる想定  
(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)

引用：『Eternal Crypt - Wizardry BC -』公式サイト <https://wiz-eternalcrypt.com/>

※本画像上の「Q1-2024」は2024年1月から3月までの期間



## 「Wizardry」：オンラインショップにて新グッズ販売

24年1月より公式オンラインショップ「DRECOM SHOP」を開設。「Wizardry」の新グッズの販売を開始。  
今後も、自社IPをはじめとした様々なコンテンツのグッズを取り扱う予定



■ DRECOM SHOP : <https://drecomshop.com/>

- ・ 中長期的なIPプロデュース力強化に重要と位置付け、継続的な事業運営と規模拡大を目指す
- ・ 現時点での業績に与える影響は軽微



WizardryロゴTシャツ

Wizardryロゴパーカー

Wizardryロゴマグカップ

Wizardryロゴアクリルキーホルダー

※画像はイメージです

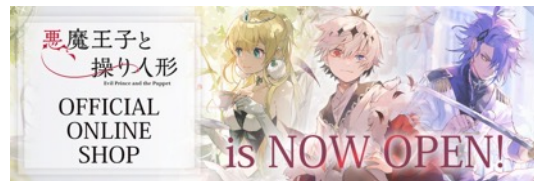
※「Wizardry」グッズの予約受付期間は既に終了しております

# 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  
2024年中のモバイルゲームリリースに向けて鋭意開発中



2024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

2024年以降

# 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」



コミックレーベルを2023年10月より刊行開始し、累計刊行点数は50点を突破。自社IPの種を着実に育成

## シリーズ作品数

(24年1月末時点, 重複あり)

ライトノベル

コミック/webtoon

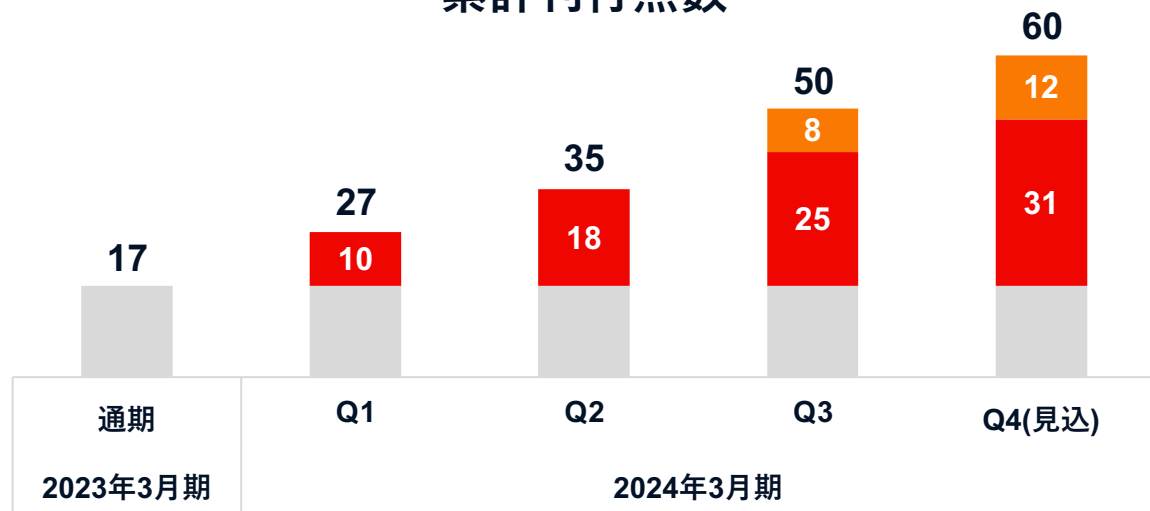
メディアミックス

21シリーズ

7シリーズ / 1シリーズ

準備中

## 累計刊行点数



■ ライトノベル (23/3) ■ ライトノベル (24/3) ■ コミック (24/3)

## 2024年3月期Q3に刊行した 主な作品



ピッコマ  
女性マンガ  
ランキング  
第1位

※2023年  
10月27日  
時点

『99回断罪されたループ令嬢ですが今世は「超絶愛されモード」ですって!?!  
～真の力に目覚めて始まる100回目の人生～』  
漫画：甲斐ろはる 原作：裕時悠示  
キャラクター原案：ひだかなみ  
発売日：2023年10月25日  
レーベル：DREコミックス



『余命半年と宣告されたので、死ぬ気で『光魔法』を覚えて呪いを解こうと思います。1～呪われ王子のやり直し～』  
漫画：鈴風澄 原作：熊乃げん骨  
キャラクター原案：ファルまる  
発売日：2023年10月25日  
レーベル：DREコミックス

1. 2024年3月期 第3四半期 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**

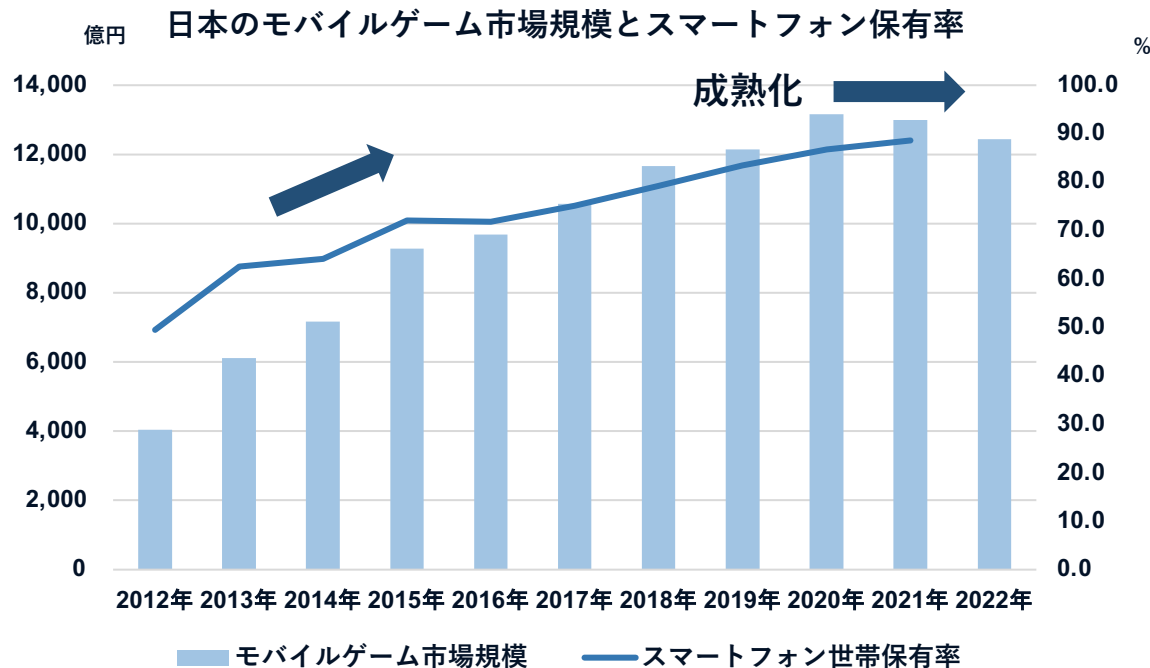


# ゲーム事業：市場概況と当社の事業戦略

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/コンソールなど別プラットフォームへの展開
- ・ 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

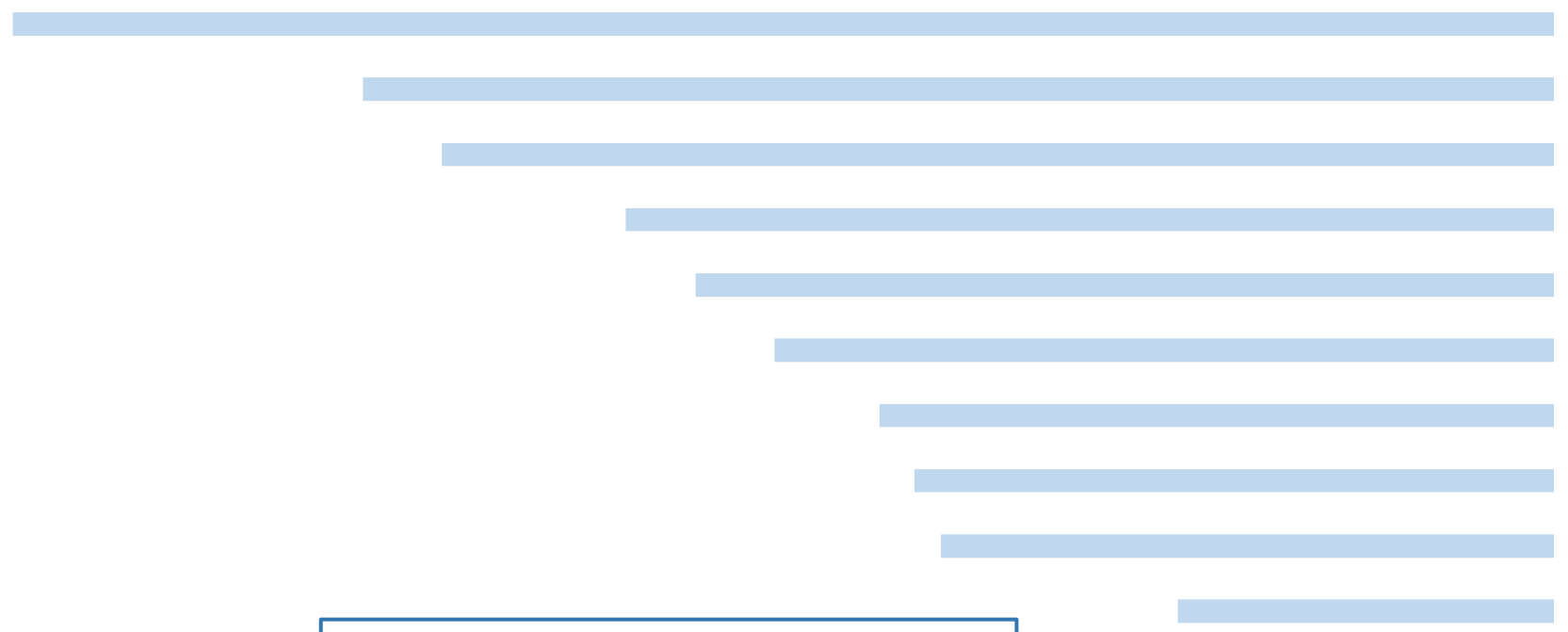
← 2011年 - 2023年 2024年以降 →

運用中  
タイトル

※  
**10**本

本開発中  
タイトル

**4**本



追加投資・体制強化  
→長期安定的な  
収益の確保

- 2025年3月期以降にリリース予定：4本
- ・ 『Wizardry Variants Daphne』
  - ・ 『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）

各タイトルで  
新しい取り組み  
→多様化・積層化

※ 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	10 <sup>※</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 他社配信：5タイトル</li> <li>➤ 自社配信：5タイトル</li> </ul>
	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"> <li>・ 『Wizardry Variants Daphne』 →3DダンジョンRPG</li> <li>・ 『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</li> <li>・ AROWを用いた位置情報IPタイトル</li> <li>・ 未発表タイトル（ドリコム開発）</li> </ul>
			PC・コンソール 向けタイトル	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 『Tokyo Stories -working title-』</li> <li>・ 未発表タイトル (NEW)</li> </ul>
		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"> <li>➤ 複数のプロジェクトが進行中</li> </ul>

※ 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：『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)



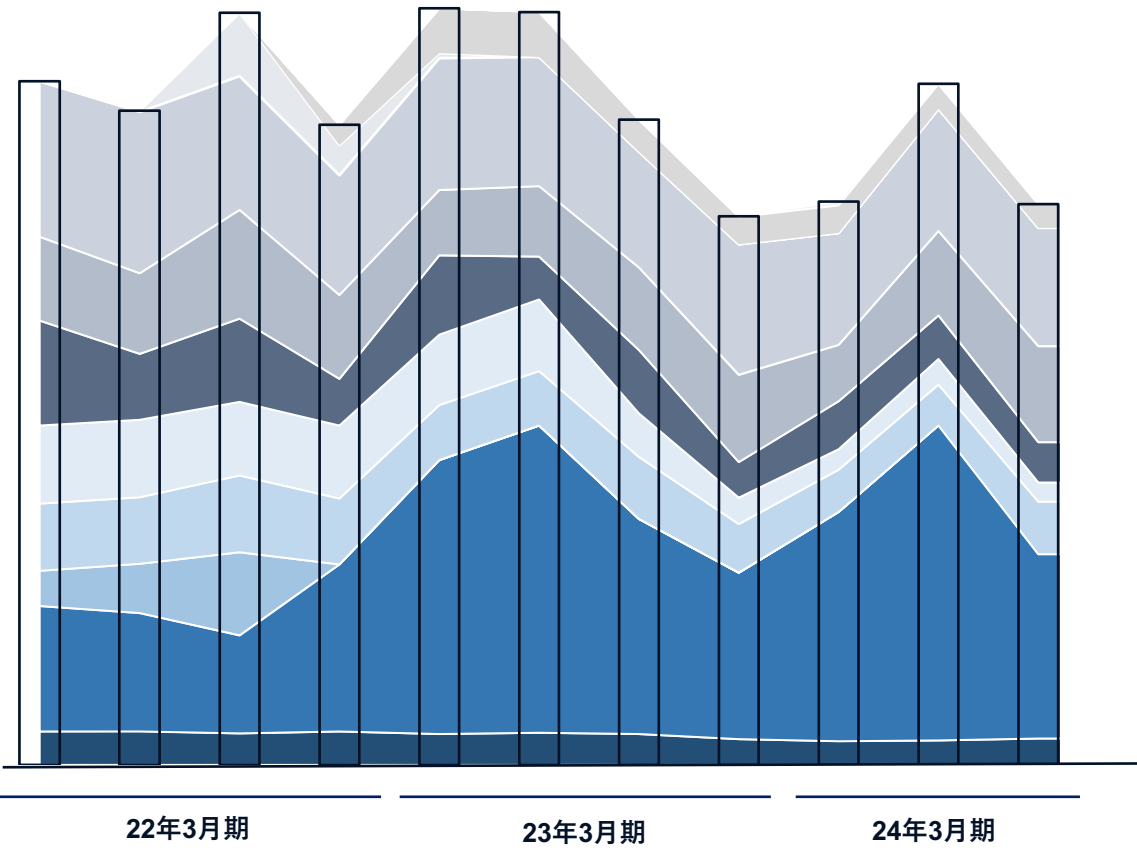
- ジャンル：アドベンチャー
- 対応機種：PC (Steam) / コンソール (プラットフォーム未定)
- リリース時期：未定
- 価格：未定
- 企画/開発/販売：株式会社ドリコム
- 配信国：世界配信 (日本・海外)
- 対応言語：未定
- 著作権表示：©Drecom Co., Ltd.



# 運用中タイトルの収益状況（リリース時期別）

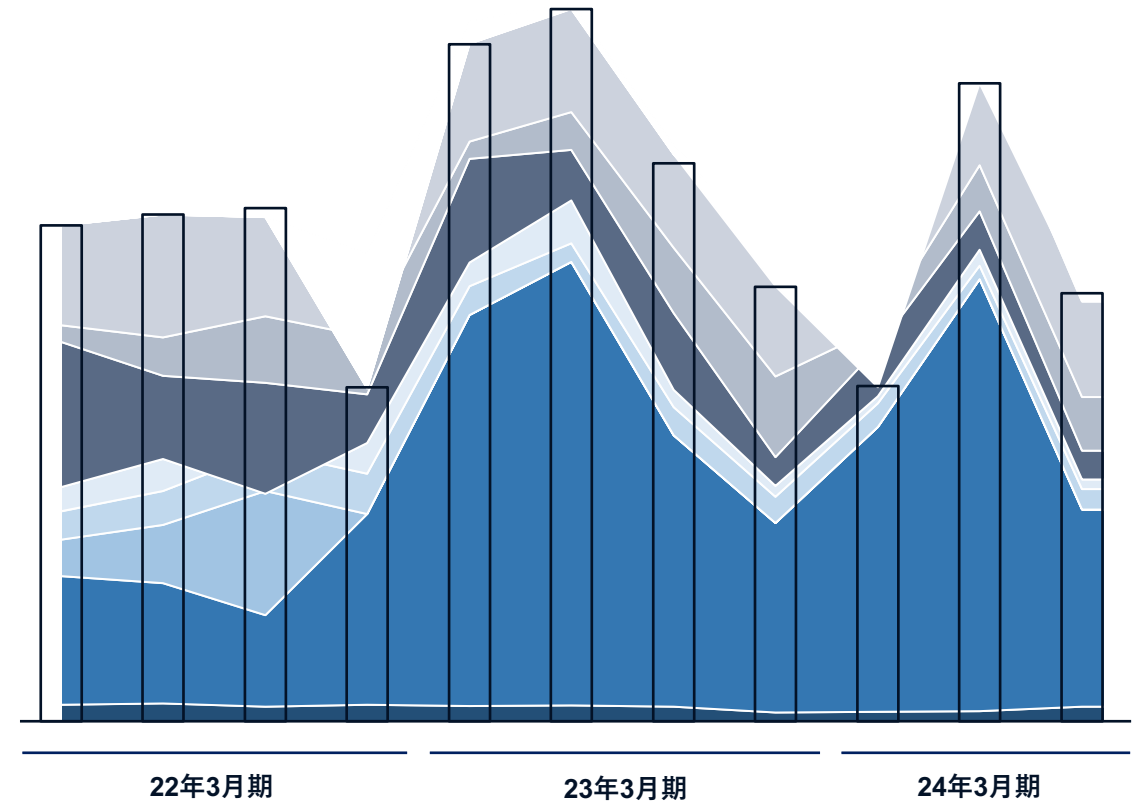
運用タイトルの売上合計推移

■ 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\\_202403Q3.pdf](https://drecom.co.jp/ir/factsheet_202403Q3.pdf)

## 運用中ゲームタイトル一覧

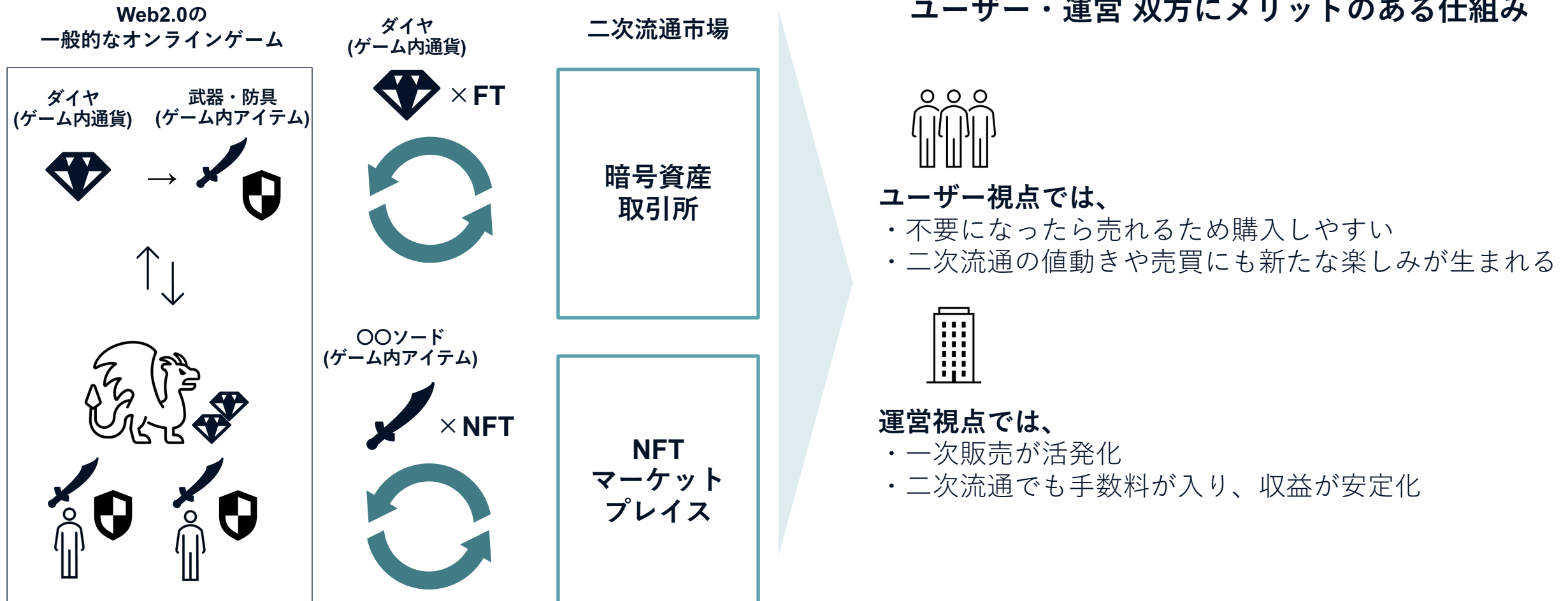
タイトル名	配信元	サービス開始時期
ちょこっとファーム	株式会社ドリコム	2011年1月
ONE PIECE トレジャークルーズ	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	2014年5月
ぼくとドラゴン	株式会社スタジオレックス <sup>※</sup>	2015年2月
ダービースタリオン マスターズ	株式会社ドリコム	2016年11月
みんなのゴル	株式会社フォワードワークス	2017年7月
アイドルマスター シャイニーカラーズ	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	2018年4月
猫とドラゴン	株式会社スタジオレックス <sup>※</sup>	2019年4月
スーパーロボット大戦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

※：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

# 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

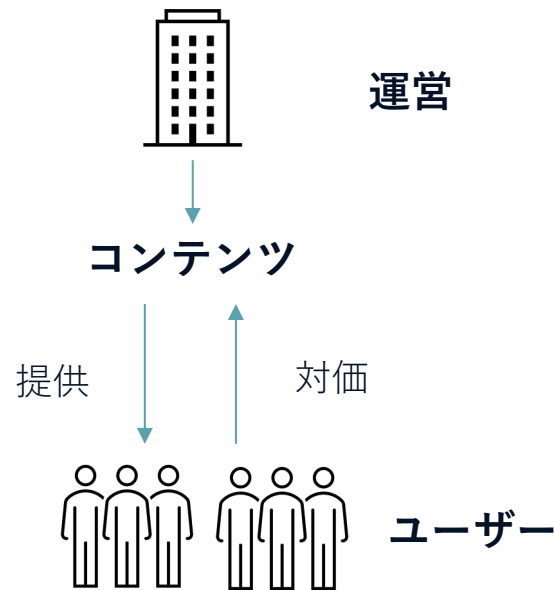




# エンタメ × Web3領域への参入目的

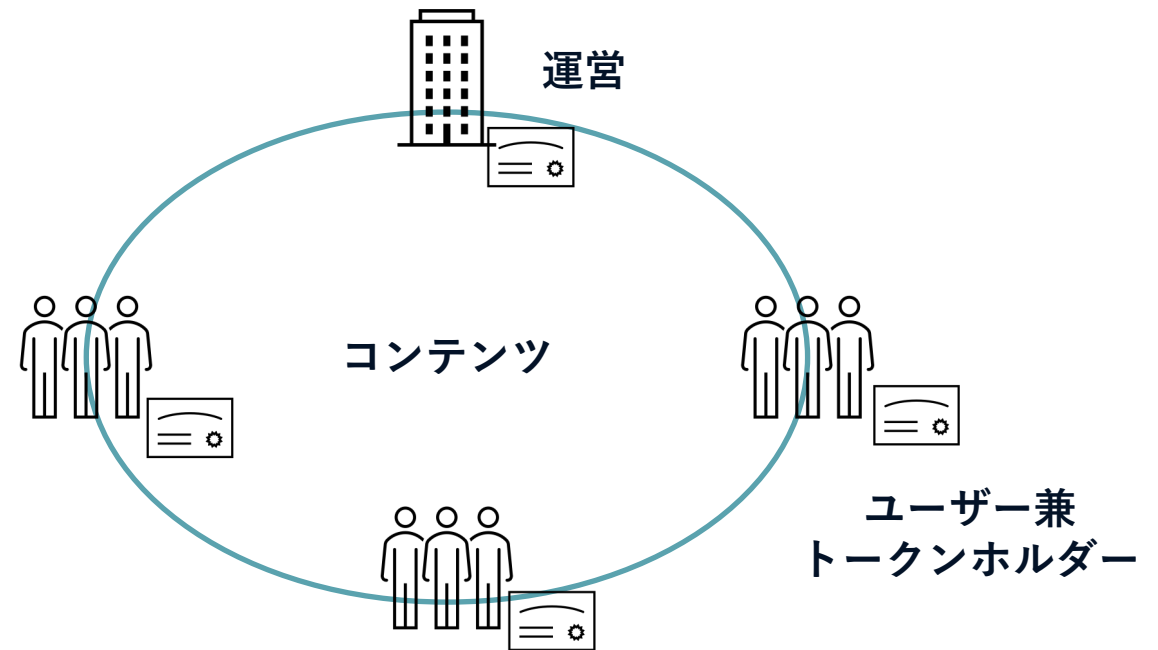
Web3によって、ユーザーがプロジェクトの一部に参画する、エンゲージメントの高いファンコミュニティが形成される

## 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



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\\_202403Q3.pdf](https://drecom.co.jp/ir/factsheet_202403Q3.pdf)



**DRECOM**<sup>®</sup>  
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。