

**2025年3月期 第2四半期  
決算説明資料**



---

**株式会社ドリコム  
2024年10月29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\\_202503Q2.pdf](https://drecom.co.jp/ir/factsheet_202503Q2.pdf)

## 2025年3月期 上期実績 (4-9月)

### • 既存運用タイトルが弱含みの推移

- 一部タイトルにおいてイベント等が想定を下回った
- Q1リリースの新作1タイトルにおいて減損処理を実施。特別損失601百万円を計上
- 売上高 4,018百万円 (前年同期比 21.1%減) 営業損失 ▲315百万円 (前年同期は営業利益 463百万円)  
EBITDA<sup>※1</sup> ▲171百万円 (前年同期はEBITDA 582百万円)  
経常損失 ▲354百万円 (前年同期は経常利益 453百万円) 純損失<sup>※2</sup> ▲1,022百万円 (前年同期は純損失 ▲169百万円)

## 2025年3月期 通期業績 予想

### • 10月15日リリースの新作が想定以上の推移

- 『Wizardry Variants Daphne』をリリース。現在までの累計課金高は約7億円 (10月15日～27日の速報値)
- **通期業績予想を一時的に取り下げ、推移を見極めた上で新たな予想を開示予定**
  - 通期連結業績予想 (2024/05/13 公表)を取り下げ、未定に修正
  - 適正かつ合理的な数値の算出が可能になるタイミングで再度開示予定

## 中期的に 目指す姿

- IP×テクノロジーを軸に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企業  
を目指す取り組みは、アニメ化発表・ゲーム開発向けAI SaaS プラットフォーム発表など進展

# 1. 2025年3月期 第2四半期 業績概況

## 2. 2025年3月期 通期業績予想

## 3. 中期的に目指す姿

## 4. Appendix

# 2025年3月期 第2四半期 業績サマリー

ゲーム事業においては、Q1の新作が引き続き厳しいことに加え、既存タイトルも弱含みの推移。  
コンテンツ事業においては、新規事業領域立ち上げの投資フェーズが継続

2025年3月期				
(単位：百万円)	Q1 (4-6月)	Q2 (7-9月)	QoQ	Q2累計 (4-9月)
売上高	2,122	1,895	▲227	4,018
営業利益	▲67	▲247	▲179	▲315
営業利益率	-	-	-	-
EBITDA ※	▲28	▲143	▲114	▲171
EBITDAマージン	-	-	-	-
経常利益	▲88	▲265	▲177	▲354
親会社株主に帰属する 四半期純利益又は 四半期純損失 (▲)	▲153	▲868	▲714	▲1,022

2024年3月期			
Q2 (7-9月)	YoY	Q2累計 (4-9月)	YoY (累計)
2,745	▲849	5,091	▲1,073
463	▲711	472	▲787
16.9%	-	9.3%	-
500	▲643	582	▲754
18.2%	-	11.4%	-
451	▲717	453	▲807
272	▲1,140	▲169	▲852

※ EBITDA = 営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費

※ Q2においてソフトウェア減損損失として特別損失 601百万円を計上

# 2025年3月期 第2四半期 各事業の状況

## ゲーム 事業

- **既存運用タイトルは弱含みの推移**
  - 一部タイトルにおいてイベント等が想定を下回った
- **Q1の新作『悪魔王子と操り人形』は、改善策を講じるも引き続き厳しい運用状況**
  - 運用体制の適正化を行いながら、長く継続できるタイトル/IPにすることを目指す
  - IPとしてのグッズやリアルイベントへの展開も引き続き実施予定
- **『Wizardry Variants Daphne』について、DBJよりタイトル単位での資金調達を実施**
  - 調達の詳細はAppendix (P.26)に記載

## コンテンツ 事業※

### 新規事業領域立ち上げの投資フェーズが継続

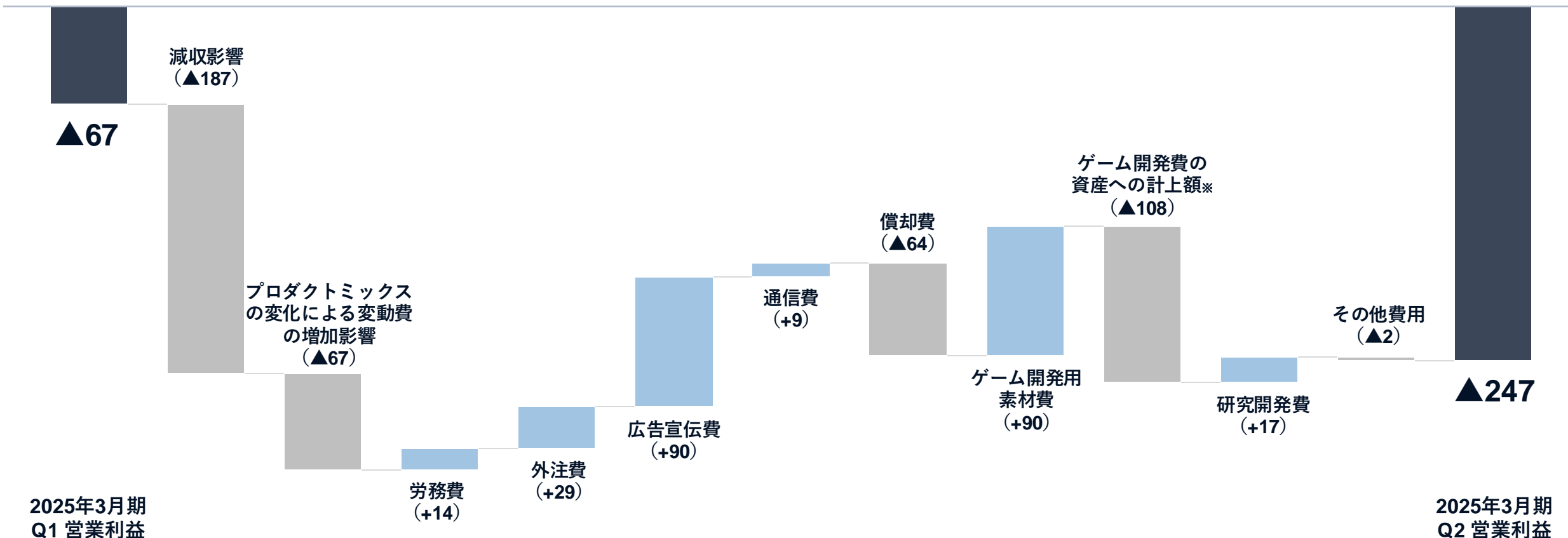
- **出版・映像領域：ノベル・コミックを毎月刊行（紙書籍/電子書籍）**
  - ロマンスファンタジー作品が電子コミックを中心に好調に推移しセグメント売上に寄与
  - 自社出版作品のアニメ化企画、他社アニメ作品への出資などが進展
- **テクノロジーソリューション：既存事業のノウハウを活用した企業向けサービスを展開**
  - AI SaaS プラットフォーム、インフラソリューション、ファンマーケティング、等

# 2025年3月期 第2四半期 営業利益（前四半期比・費用別）

前四半期比では、主に既存運用タイトルの減収影響により減益

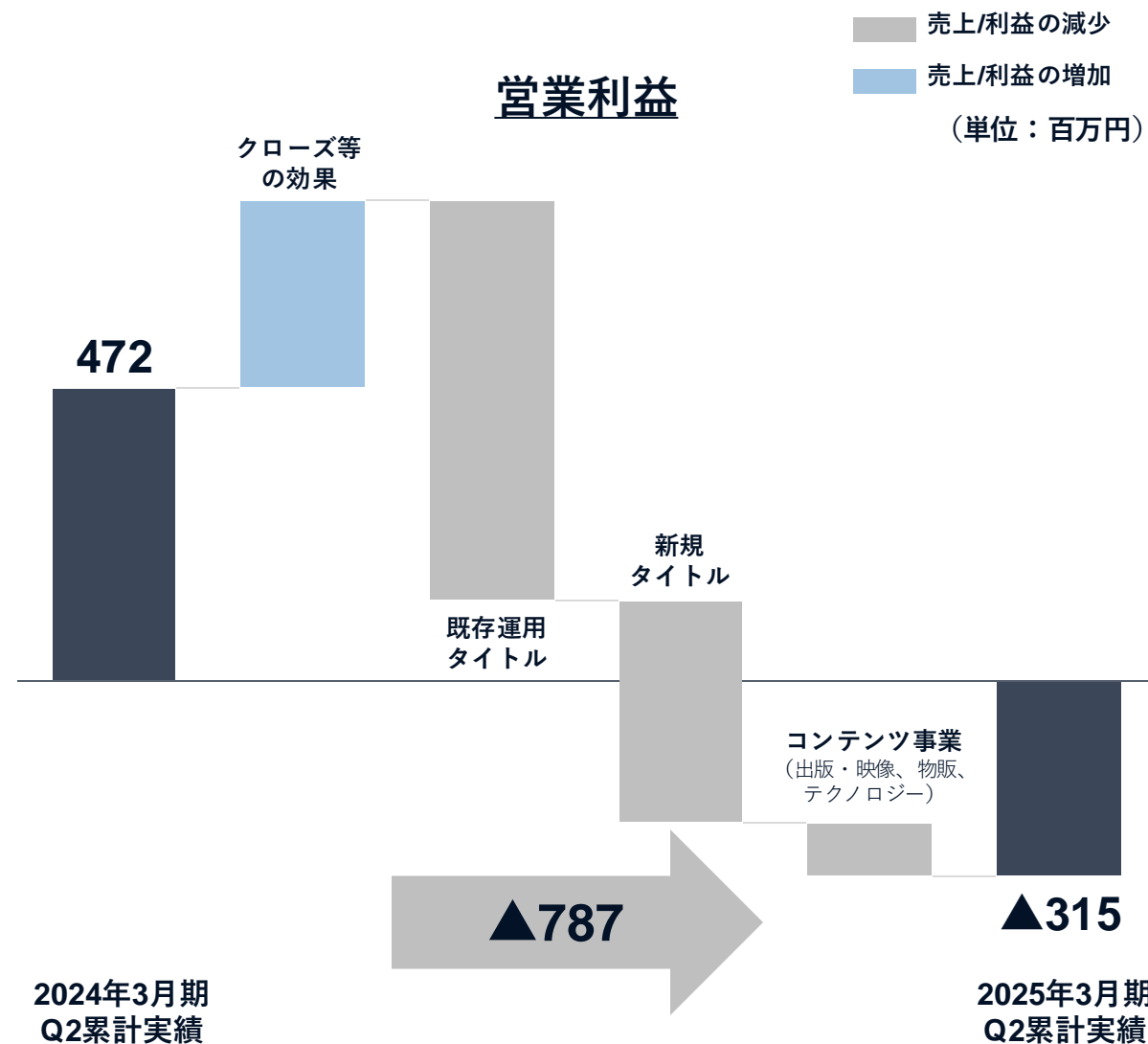
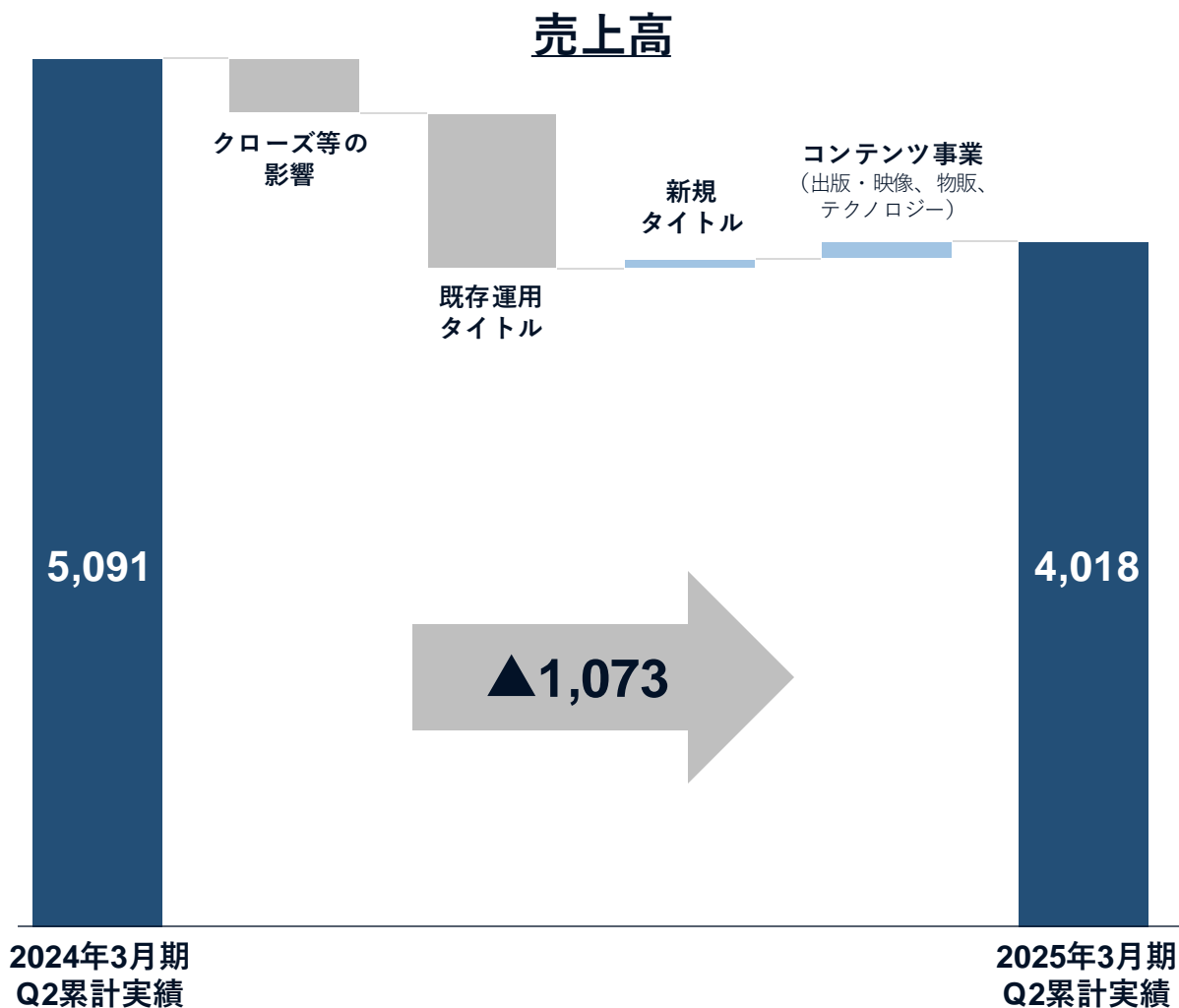
(単位：百万円)

■ 収益の減少（費用の増加）  
■ 収益の増加（費用の減少）



# 2025年3月期 上期業績（前年同期比・事業別）

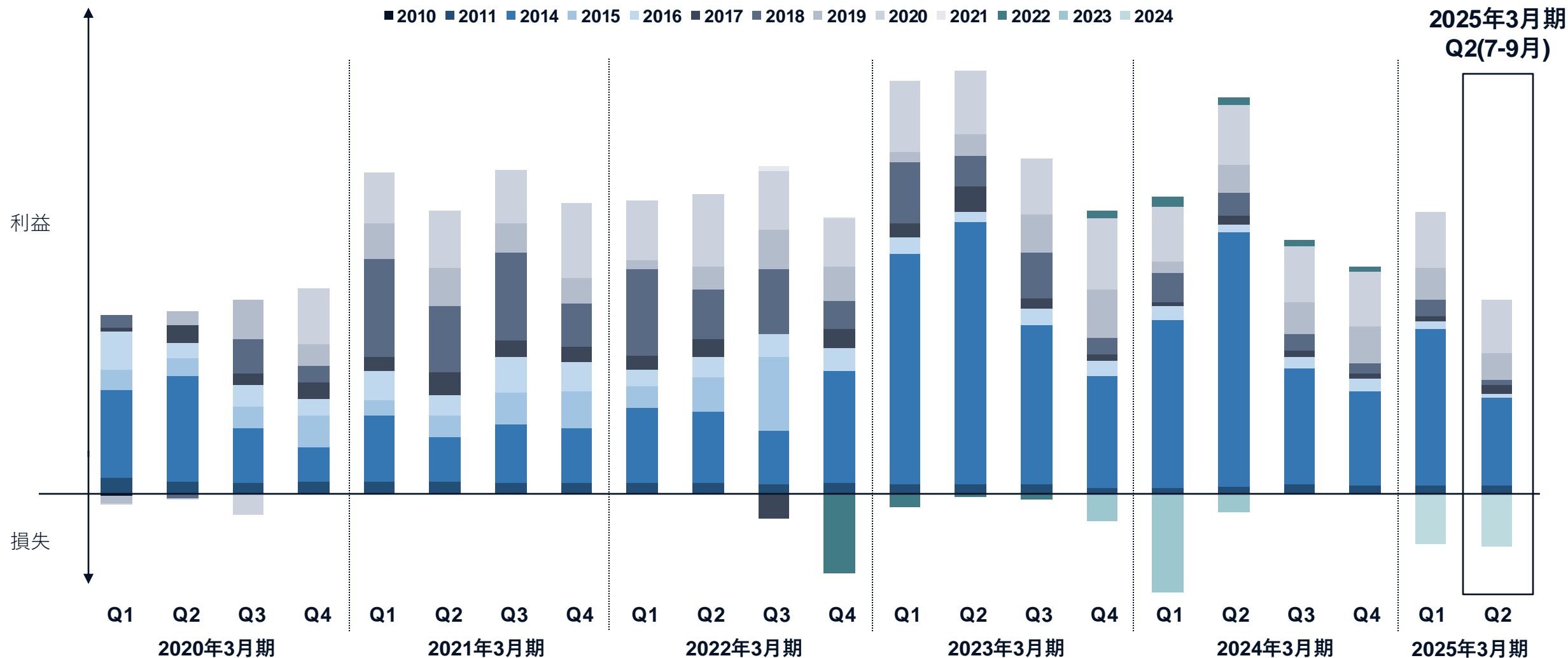
前年同期比では、既存運用タイトルの減収影響および新規タイトルの運用赤字等により減益



# 運用中タイトルの収益状況（リリース時期別）

既存運用タイトルは、一部タイトルで売上が想定を下回り弱い着地

運用タイトルのリリース時期別 事業損益推移





1. 2025年3月期 第2四半期 業績概況
- 2. 2025年3月期 通期業績予想**
3. 中期的に目指す姿
4. Appendix

## 2025年3月期 通期業績予想の修正（取り下げ）について

- 上期業績については、Q1リリースの新作および既存タイトルの状況から、大きく赤字
- 一方、10月15日にリリースした新作『Wizardry Variants Daphne』が、想定以上の推移
  - リリースからの累計課金高は約7億円（10月15日～27日の速報値）
- このような状況の中、適正かつ合理的な算出は困難であると判断し、通期業績予想を一時的に取り下げ
  - 今後のKPIの持続性や、新作に対する運用費・広告宣伝費等の追加投資検討など、不確実性が高い状況
- 適正かつ合理的な算出が可能になったタイミングで速やかに新たな予想数値を開示する予定

単位：百万円	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する 当期純利益
前回発表予想 (2025年5月13日公表)	13,500	1,000	900	400
今回修正予想 (2025年10月29日公表)	未定	未定	未定	未定

# 2025年3月期 通期業績の進捗状況

売上・利益基盤の底上げを目指す1年。下期の新作リリース時には広告宣伝費等の固定費が増加

2025年3月期 業績				2024年3月期
(単位：百万円)	Q1(4-6月) 実績	Q2(7-9月)実績	累計(4-9月)	通期
売上高	2,122	1,895	4,018	9,779
変動費	368	397	765	1,583
固定費	1,821	1,745	3,567	7,293
広告宣伝費	189	99	289	361
研究開発費	64	46	110	396
減価償却費	39	104	143	144
ゲーム開発費の 資産への計上額※1	▲569	▲463	▲1,032	▲2,093
営業利益	▲67	▲247	▲315	903
営業利益率	-	-	-	9.2%
EBITDA※2	▲28	▲143	▲171	1,047
EBITDAマージン	-	-	-	10.7%
経常利益	▲88	▲265	▲354	793
親会社株主に帰属する 当期純利益	▲153	▲868	▲1,022	104

※1：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

※2：EBITDA = 営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費

# ゲーム事業：下期にリリースする2タイトルの進捗状況①

## 2025年3月期Q3（2024年10月15日）に『Wizardry Variants Daphne』をリリース



### 『Wizardry Variants Daphne』ゲーム概要

- ジャンル：3DダンジョンRPG
- 対応プラットフォーム：iOS/Android ※Steam版も対応予定
- 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）
- 配信日：2024年10月15日
- 対応言語：日本語/英語 ※配信開始時点
- 著作権表示：©Drecom Co., Ltd.

- 米国発 40年以上歴史のあるゲームIP「Wizardry」を当社が権利取得し、シリーズ最新作として開発したタイトル
- 売上は想定以上の推移。リリースからの累計課金高は約7億円（10月15日～27日の速報値）
  - 自社配信タイトルのため、売上はグロス計上。変動費として決済手数料と投資者への収益分配金が計上される
- リリース直後、通信エラー等でメンテナンスを実施。ゲーム内の不具合は引き続き発生しており、増員して対応中
- この先、PC版(Steam)を展開し、海外を含めたさらなるユーザー獲得を目指す

## ゲーム事業：下期にリリースする2タイトルの進捗状況②

2025年3月期Q4に『Disney STEP』をリリース予定。先行体験は10月上旬に終了



### 『Disney STEP』ゲーム概要

- タイトル：Disney STEP(ディズニー ステップ)
- ジャンル：リアルライフ宝探しゲーム
- 配信時期：2025年春（予定）
- 対応OS：iOS/Android
- プレイ料金：プレイ無料（アプリ内課金あり）
- 公式サイト：<https://step-official.jp>
- 公式SNS (X)：[@stepofficialjp](https://x.com/stepofficialjp) (<https://x.com/stepofficialjp>)
- 権利表記：© Disney © Disney/Pixar

※本タイトルはDisney社の許諾の元、ドリコムが開発・配信・運用を行います

- 位置情報機能を活用したリアルライフ宝探しゲーム
- 8月27日に情報公開し、先行体験の参加者募集を開始。9月~10月に先行体験を実施。SNSにて好意的な反応が多数
- 2025年3月期中リリース予定で現在開発中

# スケールアップを目指す3年

25年3月期は新作リリースに伴う費用等で低利益率となる想定。26年3月期以降に成長と利益の両立を目指す

## 2024年3月期

売上高：97億円  
 営業利益：9.0億円  
 営業利益率：9.2%

## 2025年3月期

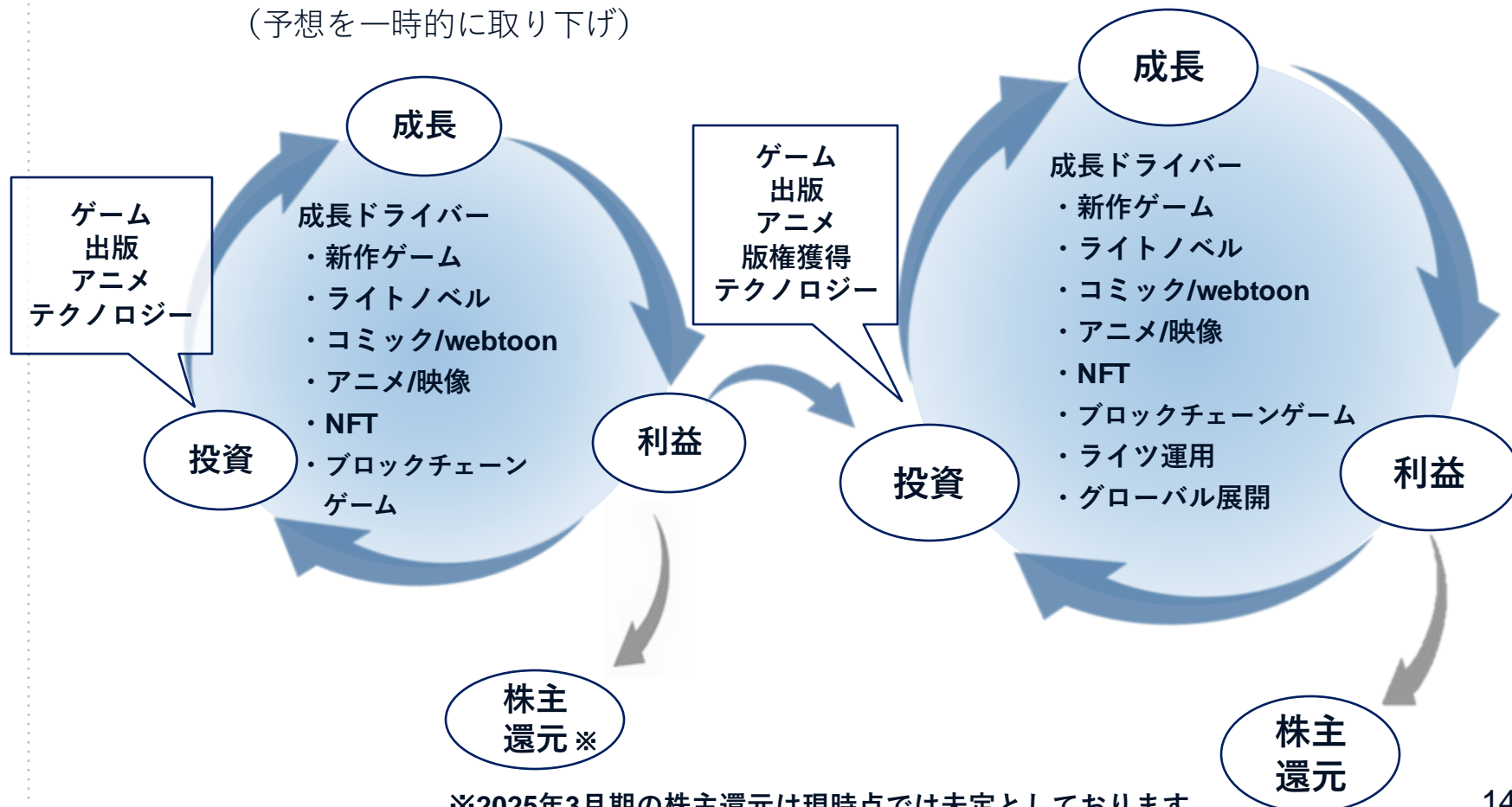
売上高：-  
 営業利益：-  
 (予想を一時的に取り下げ)

## 2026年3月期～2027年3月期

売上高：CAGR 20%以上  
 営業利益率：15%以上維持

### 建て直しの1年

- ・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

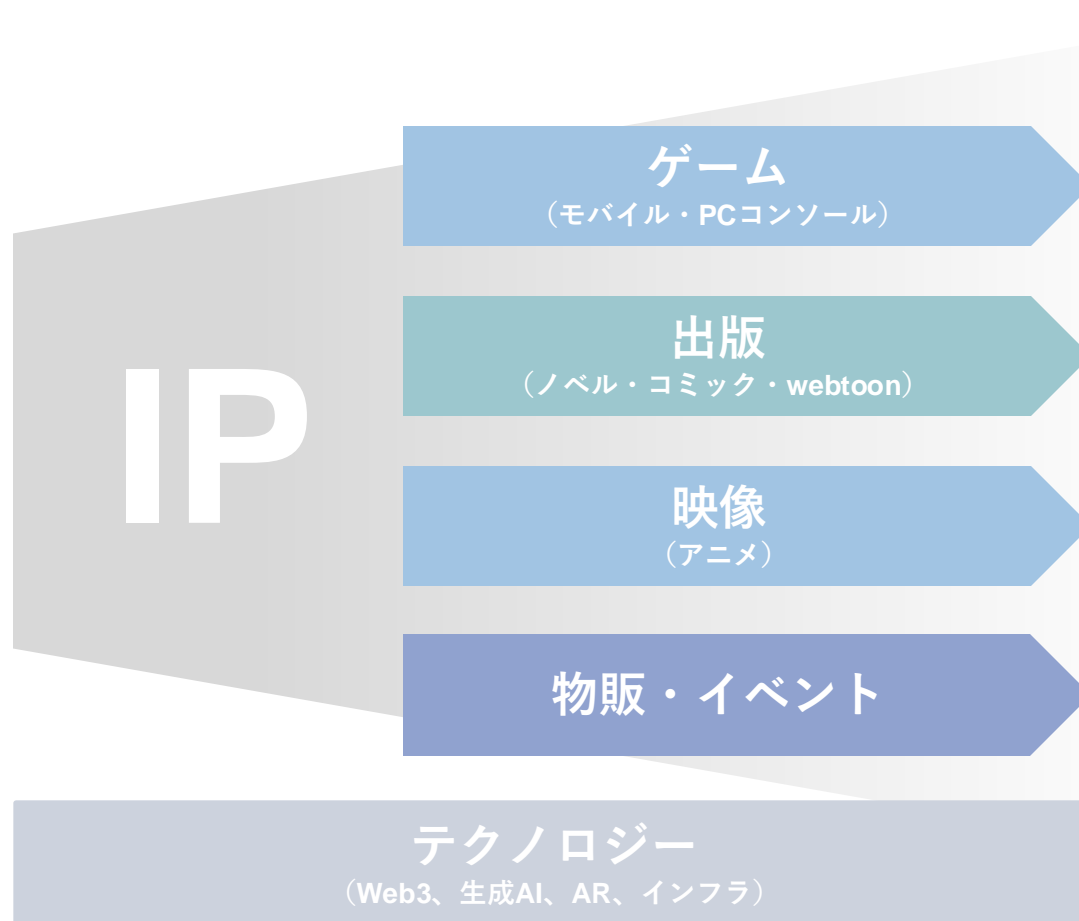


1. 2025年3月期 第2四半期 業績概況
2. 2025年3月期 通期業績予想
- 3. 中期的に目指す姿**
4. Appendix

# 中期的に目指す姿

IP×テクノロジーを軸に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企業を目指す

## 現在のドリコム



## 中期的に目指す姿

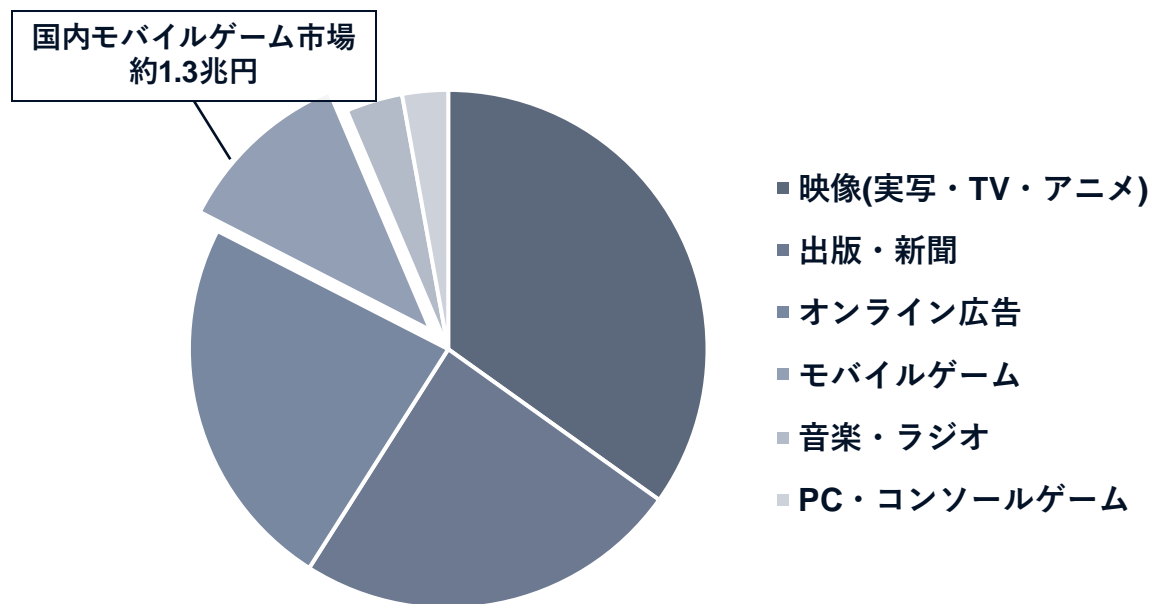




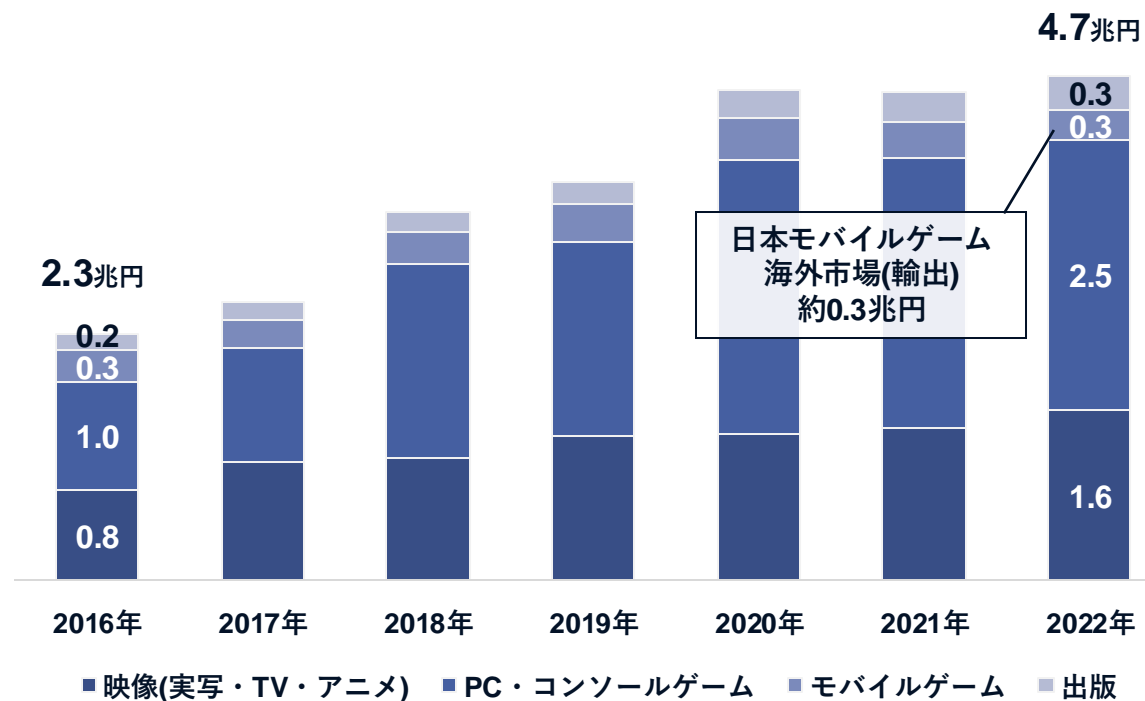
# 当社の属する市場：エンターテインメント・コンテンツ市場

動画配信サービスやデジタル販売の普及により、  
アニメやPC・コンソールゲームを中心に日本コンテンツの人気の世界中でより本格化。  
 日本コンテンツの海外輸出は、鉄鋼産業に匹敵し、半導体産業に迫る勢いの4.7兆円規模

国内コンテンツ産業 市場規模 (2022年)  
 約13.1兆円



日本コンテンツの海外市場(輸出)規模 (2022年)  
 約4.7兆円



## 当社の強み・競争優位性

チャンスが拡大するエンターテインメント・コンテンツ市場において、  
後発ながら機会を捉え、強みを活かして参入し、持続的成長・企業価値向上を目指す

### 強み1

#### ■ 新しい体験/市場/チャンスを生み出すテクノロジーの活用

- 新しいテクノロジートレンドの素早いキャッチアップと活用  
ブログ、ネット広告、ソーシャルゲーム、AR、ブロックチェーン、生成AI等

### 強み2

#### ■ IPコンテンツビジネスに関する10年以上の実績

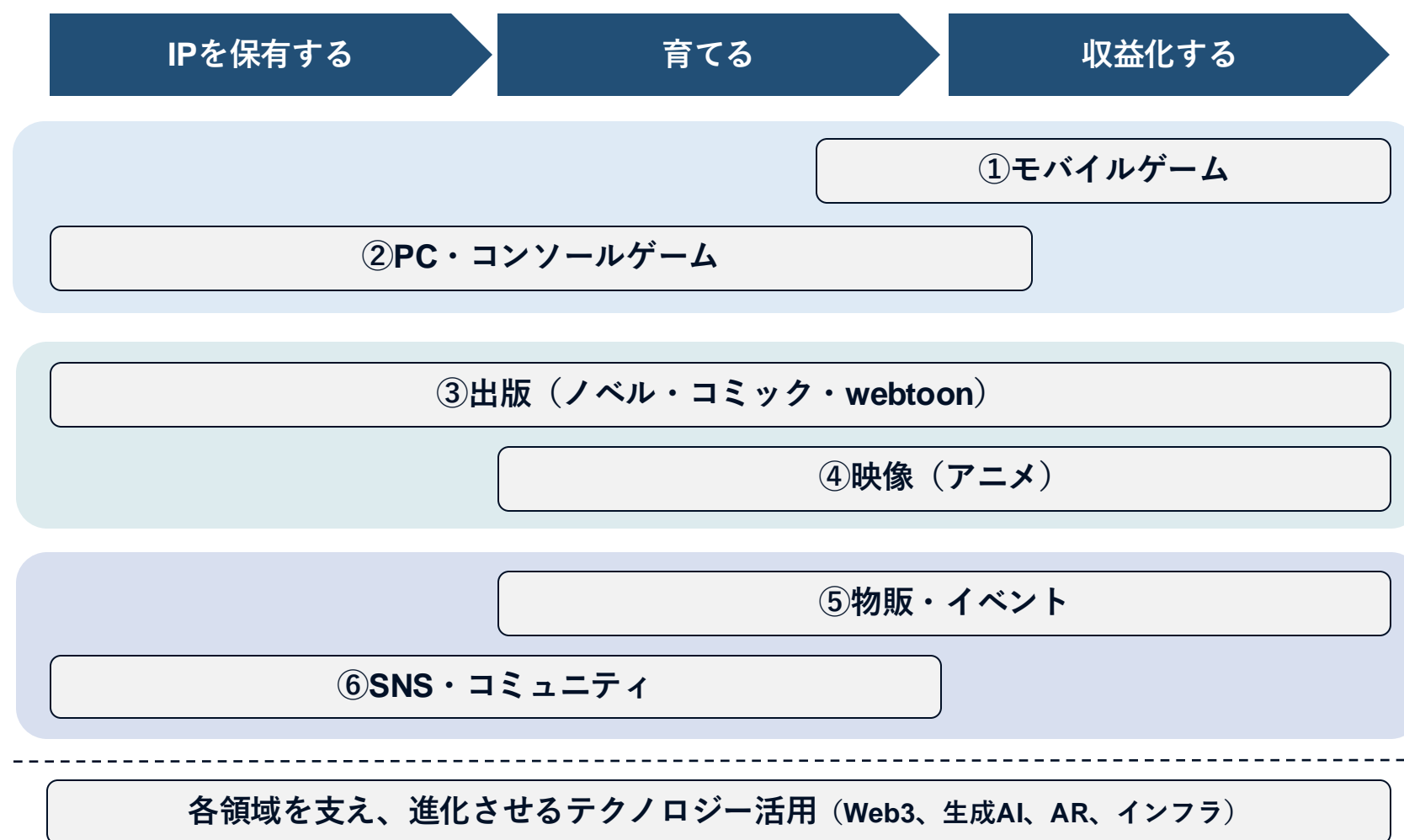
- IPの魅力を理解しIPファンに向けたコンテンツビジネス展開  
人気IPや歴史あるIPのモバイルゲームを多数開発・長期運用

### 強み3

#### ■ 挑戦の継続を重視する経営指針

- 創業来の多くの挑戦と失敗からの組織知  
失敗を恐れず挑戦し、躓いた場合には素早く立ち上がることを重視する経営を指向

IPを保有し、育成し、収益化する一連の流れにおいて、事業ごとの特性に応じて各領域の位置付けを整理  
当社が中期的に取り組むべき事業領域を決定



## 主な取り組み

- ①モバイルゲーム
  - ・『悪魔王子と操り人形』
  - ・『Wizardry Variants Daphne』
  - ・『Disney STEP』
- ②PC・コンソールゲーム
  - ・『Tokyo Stories』
- ③出版 (ノベル・コミック・webtoon)
  - ・WEB小説の書籍化、オリジナルノベル
  - ・自社ノベルのコミカライズ
  - ・オリジナルコミック、webtoonの刊行
- ④映像 (アニメ)
  - ・自社作品のアニメ化企画
  - ・他社作品の製作委員会出資・窓口運用
- ⑤物販・イベント
  - ・自社IP/他社IPのグッズ販売
  - ・IPファン向けイベントの開催
- ⑥SNS・コミュニティ
  - ・『悪魔王子と操り人形』
  - ・『Tokyo Stories』

# IPを中心としたマルチメディア展開：「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  
シリーズ最新作『ウィズダフネ』リリースや『ブレバス』アニメ化など、IPの再成長フェーズへ

『ブレイド&バスタード』



ノベル・コミック

モバイルゲーム

『Wizardry Variants Daphne』



「Wizardry (ウィザードリイ)」

ポータルサイト：  
<https://wizardry.info/>

アニメ

PC・コンソールゲーム

- ・『Eternal Crypt - Wizardry BC -』  
(ブロックチェーンゲーム)
- ・他社によるPC・コンソールゲーム  
(リメイク・派生)

『ブレイド&バスタード』

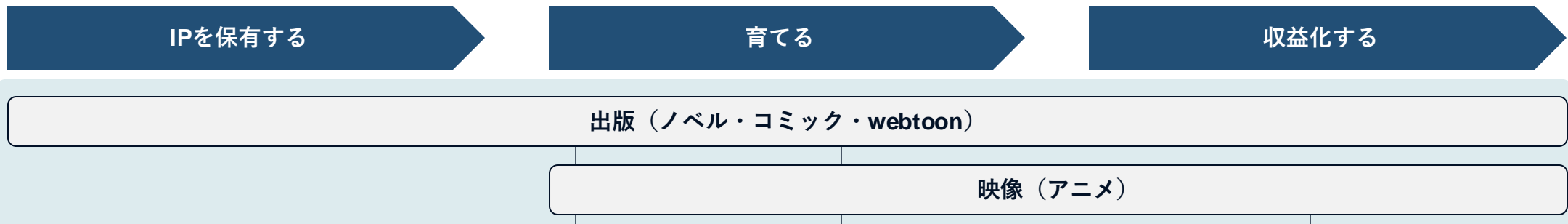


グッズ

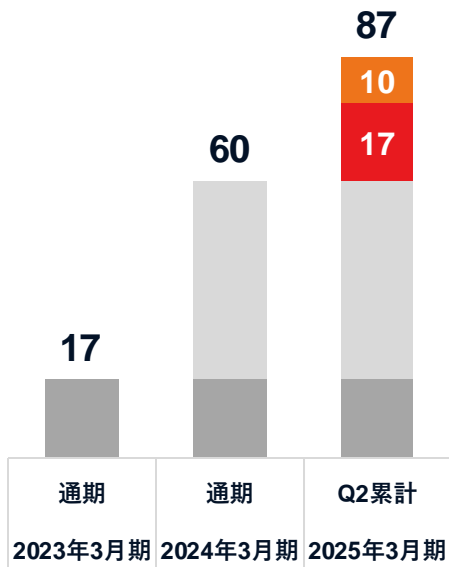


# 自社IPの育成状況：「ドリコムメディア」

WEB小説の書籍化、コミカライズ、オリジナル作品の刊行によりIP保有・育成・収益化に繋げる取り組み。事業の立ち上げから約2年でシリーズ累計10万部超えの作品が4つ生まれ、アニメ化2作品決定するなど順調



累計刊行点数

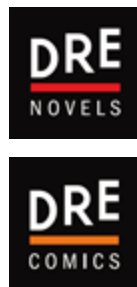


シリーズ作品数  
(24年9月時点, 重複あり)

ノベル：  
**30シリーズ**

コミック / webtoon：  
**10シリーズ / 5シリーズ**

アニメ：  
**2シリーズ**



- シリーズ累計30万部突破 『ブレイド&バスタード』
- シリーズ累計20万部突破 『99回断罪されたループ令嬢』
- シリーズ累計10万部突破 『ド田舎の迫害令嬢』 『婚約者が浮気相手と駆け落ち』
- シリーズ累計100万部突破※ 『エリスの聖杯』  
※他社出版コミック含む



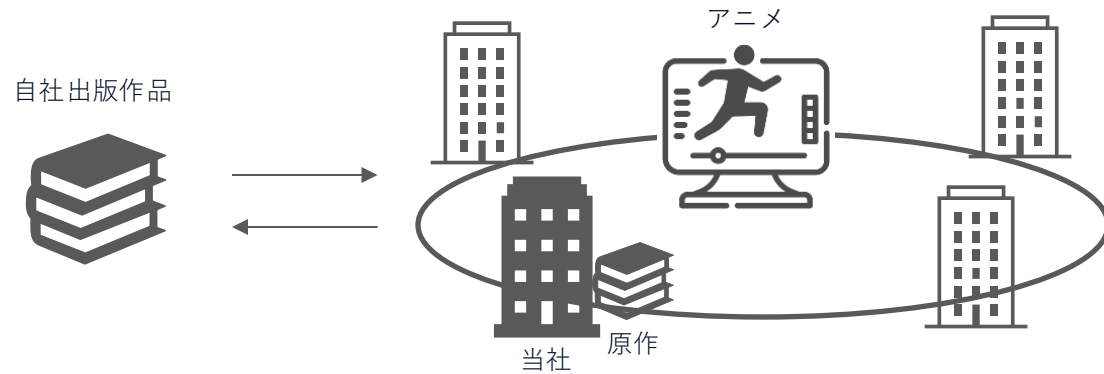
- 2作品のアニメ化が決定(NEW)  
『ブレイド&バスタード』  
『エリスの聖杯』



# 映像（アニメ）事業について

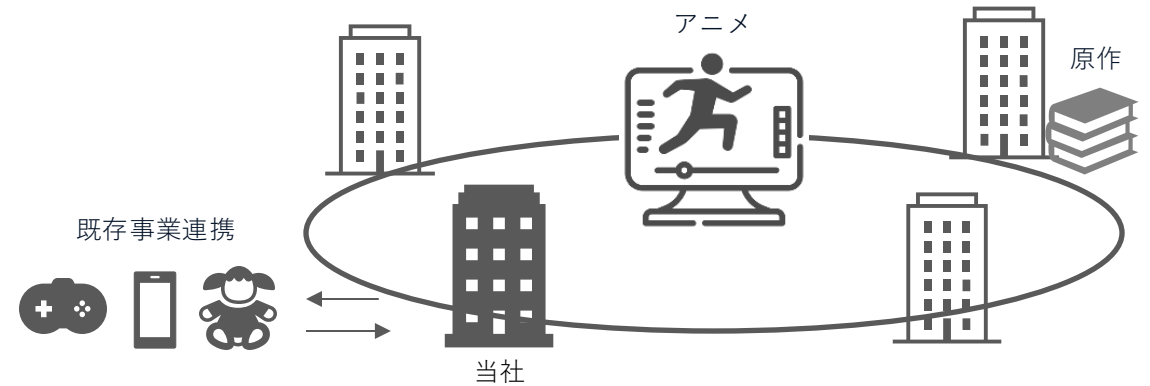
出版事業に加え、グローバルで市場が拡大するアニメ事業の取り組みを本格始動。自社IPの育成・収益化のためのアニメ化企画と、他社IPの一部権利獲得を目的とする製作委員会出資を並行して行う

## 自社作品のアニメ化企画



- ✓ 自社の出版作品の中からポテンシャルの高いものを、複数社と共同でアニメ化を企画し製作委員会組成
- ✓ アニメ単体での投資回収よりも、IPの成長に伴うIPトータルでの、より大きな投資回収を狙う
- ✓ 実績を重ね、強力なアニメ制作パートナーと組むことを目指す

## 他社作品への製作委員会出資



- ✓ 他社作品の企画について、作品のポテンシャルや、既存事業とのシナジーを考慮して出資を決定
- ✓ 出資とともに、作品価値最大化の一端を担い、その道中で行うビジネスでも収益を上げることを目指す
- ✓ 実績を重ね、魅力的な作品への参画と、自社IPアニメ化の基盤強化を目指す

## エンタメ × テクノロジー領域：Web3・生成AI

エンターテインメント・コンテンツと親和性が高く各事業を進化させるテクノロジーの活用を目指す取り組み  
Web3・ブロックチェーンと生成AIの取り組みがさらに進展

### Web3・ブロックチェーン



#### ■ 「Wizardry」IPを活用したブロックチェーンゲームを開発

- INO、先行リリース期間を経て、24年3月に正式リリース
- ゲーム内通貨(\$BCトークン)は、2箇所の海外取引所に上場済み
- 24年10月、新たに国内取引所(Coincheck)にて取り扱い開始(NEW)
- 今後は、国内・海外パートナーシップの強化や、IP・他Web3プロジェクトとのコラボレーション実施などにより、更なる展開拡大を目指す

### 生成AI



#### ■ 社内で実験を進めたAIプラットフォームを事業化(NEW)

- 運用効率化/コスト削減を目的にゲーム事業で生成AIの活用実験を行なった。一定の成果が得られ、ゲーム開発企業向けSaaSとして提供を開始
- 翻訳、文章生成、ゲームQA、カスタマーサポート等の領域に展開
- 外部にデータが流出しないセキュアな環境整備を前提に、社内のデータを蓄積/再学習し、各コンテンツに最適化されたアウトプットで現場の工数削減を目指す
- プレスリリース：<https://drecom.co.jp/news/2024/08/20240822-01.php>

1. 2025年3月期 第2四半期 業績概況
2. 2025年3月期 通期業績予想
3. 中期的に目指す姿
- 4. Appendix**



## 2025年3月期 通期業績の考え方（2024年5月13日公表）

### ゲーム 事業

#### 【既存】

- 2024年3月期中に不採算タイトルは撤退。その他、1本のクローズや受託開発案件の終了等が影響し減収
- 長期運用タイトルにおいては、継続的な改修や運用効率化等で安定的な利益を確保

#### 【新規】

- 新規モバイルゲームタイトル3本をリリース予定**（『悪魔王子と操り人形』は6月にリリース済み）
- 3本は全て自社配信タイトルであり、売上がグロス計上となるため、既存の主力運用タイトルと比較して、売上高及び変動費に与える影響が大きい
- リリースに伴い、運用費、広宣費、ソフトウェア償却費等が増加するため、利益への貢献は主に26年3月期以降の想定
- 成功確度向上とリスク低減のため、プロジェクト単位での投資受入れ等を伴う協働について、複数社と協議が進展
  - PC・コンソール向けタイトルは、引き続き小～中規模で複数作品を開発予定

### コンテンツ 事業※

#### 各事業領域の規模拡大に伴い、事業運営費用や研究開発費等が増加する見込み

【出版】 ヒット創出を目指し、ノベル・コミックの継続刊行、人気作家作品の刊行等を予定

【映像】 自社作品のアニメ化企画進行、他社作品へのアニメ制作委員会出資等を予定

【物販・イベント】 自社IPを中心にグッズ展開、イベント出展等を予定

【テクノロジー】 ブロックチェーンゲームの運用、業務効率化に繋がる生成AI活用の取り組みを予定

## DBJとの収益分配請求権設定契約締結による資金調達について

ボラティリティの高い事業におけるリスクを軽減し挑戦を継続するため、プロジェクト単位での投資受入れを実施

項目	内容
調達先	株式会社日本政策投資銀行（以下、DBJ）
調達形態	DBJのためにゲーム『Wizardry Variants Daphne』事業（以下、本事業）の収益分配請求権を設定し、DBJより当該収益分配請求権の対価の支払いとして調達する。
調達金額	5億円
資金用途	本事業の投資資金（開発費、広告宣伝費等）に充当
出資割合	投資金額（5億円）÷ 本事業の投資総額（非公表）
収益分配方法	ゲームリリースから毎月、本事業から生じるキャッシュ・フロー※のうち、事前に合意した計算式（非公表）に基づき出資割合に応じた分配額を計算し、収益分配金として支払う。 ※キャッシュ・フロー：課金収入－運用費用
取締役会決議日	2024年8月30日
契約締結日	2024年8月30日
調達実行	リリース直前（2024年10月）
コール・オプション	投資開始から5年経過以降、当社はいずれか高い価格でコール・オプションの行使が可能 ①1円 ②投資金額－収益分配累計額
プット・オプション	投資開始から5年経過以降、DBJは当社に対し1円でプット・オプションの行使が可能
契約終了条項	1.双方が合意した場合 2.プット/コールオプションが行使された場合 3.本事業が赤字により終了した場合
担保の有無	無担保
適時開示	<a href="https://drecom.co.jp/ir/140120240827577303.pdf">https://drecom.co.jp/ir/140120240827577303.pdf</a>

# 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

← 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

**2**本

- 2025年3月期以降にリリース予定：3本**
- 『悪魔王子と操り人形』  
→2024年6月3日リリース済み
  - 『Wizardry Variants Daphne』  
→2024年10月15日リリース
  - 『Disney STEP』  
→2025年春リリース予定

追加投資・体制強化  
→長期安定的な  
収益の確保

各タイトルで  
新しい取り組み  
→多様化・積層化

※ 2024年9月末時点。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」「ブロックチェーンゲーム」は含まず。

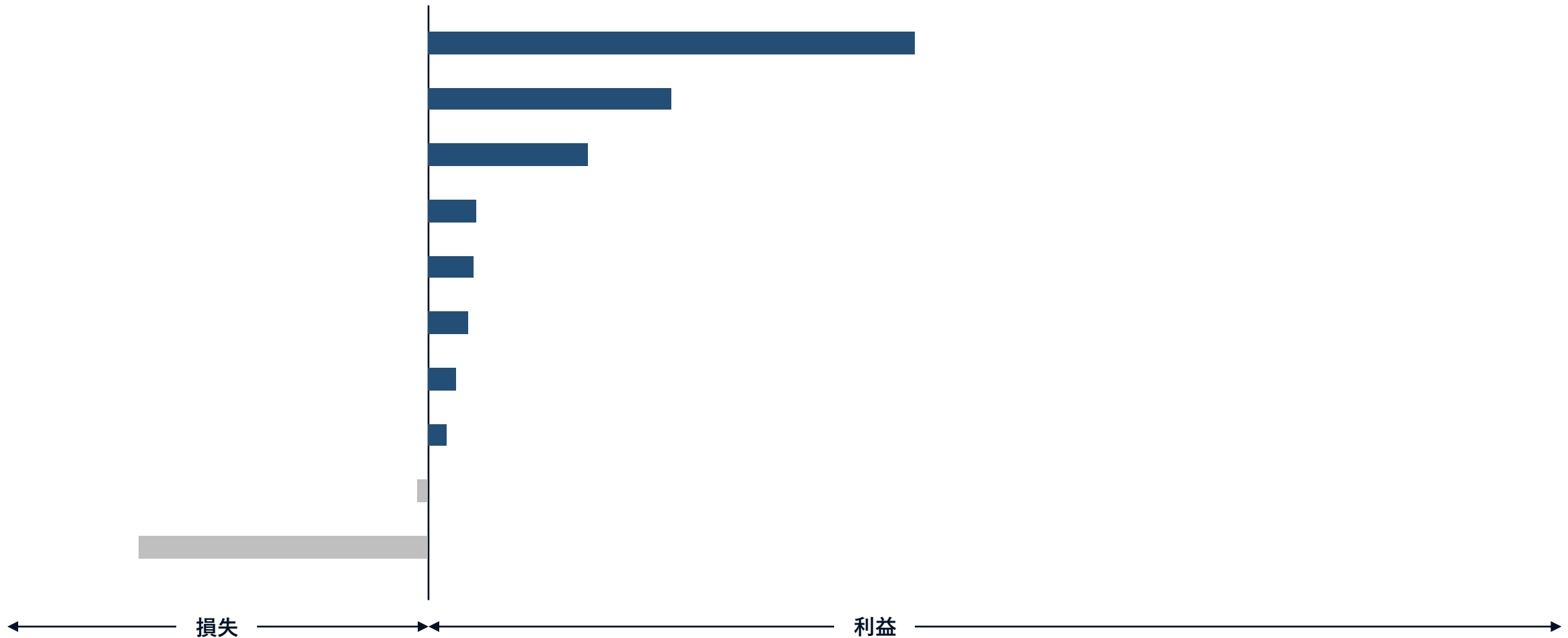
# ゲーム事業：運用タイトル、開発タイトルのパイプライン

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：4タイトル</li> <li>➤ 自社配信：6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	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 『Wizardry Variants Daphne』 →3DダンジョンRPG。2024年10月15日リリース</li> <li>• 『Disney STEP』 →位置情報機能を活用したリアルライフ宝探しゲーム</li> </ul>
			PC・コンソール 向けタイトル	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 『Tokyo Stories -working title-』</li> <li>• <u>未発表タイトル（ドリコム開発）</u> →スマートフォン向けからPC・コンソール向けへ変更</li> <li>• 未発表タイトル</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>

※ 2024年9月末時点。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。「ブロックチェーンゲーム」は含まず。

# 2025年3月期 第2四半期 運用中ゲームタイトルの収益状況

運用中10タイトル※の損益 (2025年3月期Q2 7-9月)



※ 2024年9月末時点の運用タイトル数。enzaタイトル2本と『ぼくとドラゴン』を含む。「ブロックチェーンゲーム」は含まず。

※損益推移はP.8を、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\\_202503Q2.pdf](https://drecom.co.jp/ir/factsheet_202503Q2.pdf)

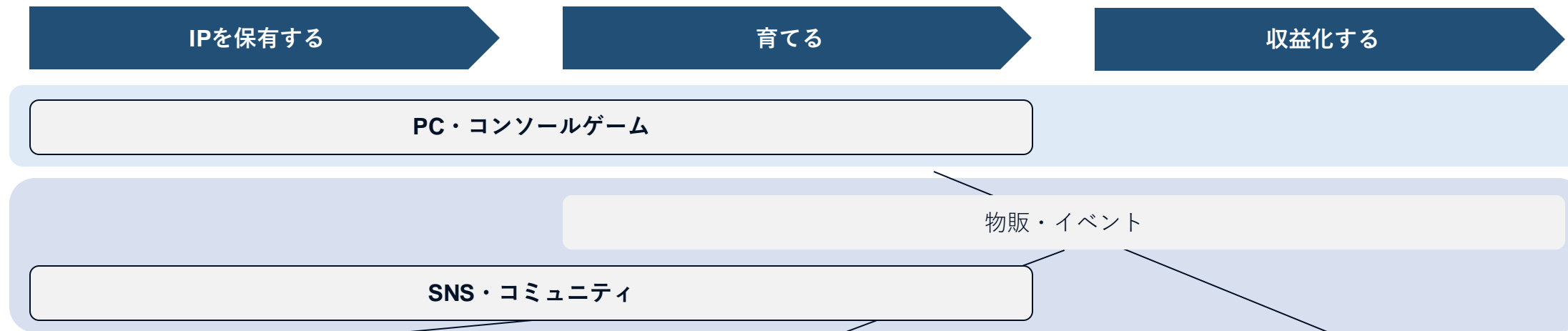
## 自社IPの育成状況：『悪魔王子と操り人形』

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6月3日にゲームをリリース。リアルイベントの実施や自社/他社におけるグッズ販売を展開



# 自社IPの育成状況：『Tokyo Stories』

SNSからプロジェクトを開始。買い切り型のPC・コンソール向けゲーム開発でIPを育成する計画。  
海外からの評価も高く、Xフォロワー数は10万人以上



### SNS

- 2022年7月プロジェクト発表



### イベント

- 国内/海外 イベント出展



### ゲーム

- PC・コンソールゲーム  
リリースに向け開発中



# 運用中ゲームタイトル一覧（2024年9月末時点）

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>※1</sup>	2015年2月（2020年3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	株式会社アニプレックス	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>※1</sup>	2019年4月（2020年3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
悪魔王子と操り人形	株式会社ドリコム	2024年6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：『Wizardry Variants Daphne』は2024年10月15日リリース。配信元は株式会社ドリコム



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\\_202503Q2.pdf](https://drecom.co.jp/ir/factsheet_202503Q2.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。