

**2024年3月期 通期
決算説明資料**



**株式会社ドリコム
2024年5月13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_202403Q4.pdf

2024年3月期 通期実績

• 既存運用タイトルが引き続き好調を維持

- 売上成長を目指すも、不採算タイトルの対応を行うなど、建て直しの1年となった
- 早期の方針転換により損失を抑制。既存タイトルの好調もあり、利益状況は想定より上振れ
- 通期実績：売上高 9,779百万円 営業利益 903百万円 EBITDA^{※1} 1,047百万円 経常利益 793百万円 純利益^{※2} 104百万円

2025年3月期 通期業績 予想

• 再び売上・利益基盤の底上げを目指す1年

- 新規タイトルのリリースと、IPプロデュース関連の各事業領域の規模拡大により増収増益を目指す
- 通期連結業績予想：
売上高 13,500百万円 (前期比 38.0%増) 営業利益 1,000百万円 (同 10.7%増)
EBITDA^{※1} 1,797百万円 (前期比 71.6%増) 経常利益 900百万円 (同 13.5%増) 純利益^{※2} 400百万円 (同 284.4%増)

トピックス

• IPを軸としたエンターテインメント・コンテンツ企業への転換が着実に進展

- SNS・ファンコミュニティから約4年間IPを育成した『悪魔王子と操り人形』がリリースに向けて進展
- レーベル立ち上げから約1年半の出版事業（ノベル・コミック）で2作品がシリーズ累計10万部を突破

- 1. 2024年3月期 通期業績概況**
2. 中期的に目指す姿
3. 2025年3月期 通期業績予想
4. 各領域のトピックス
5. Appendix

2024年3月期 通期業績サマリー

売上成長を目指すも、不採算タイトルの対応を行うなど、建て直しの1年となった早期の方針転換により損失を抑制。既存タイトルの好調もあり、利益状況は想定より上振れ

2024年3月期 通期業績					2023年3月期
(単位：百万円)	期初予想 (2023年5月)	修正予想 (2023年7月)	修正予想 (2024年1月)	実績	実績
売上高	15,000	11,500	10,000	9,779	10,800
営業利益	2,000	500	800	903	2,281
経常利益	1,900	450	700	793	2,192
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,100	0	100	104	1,159

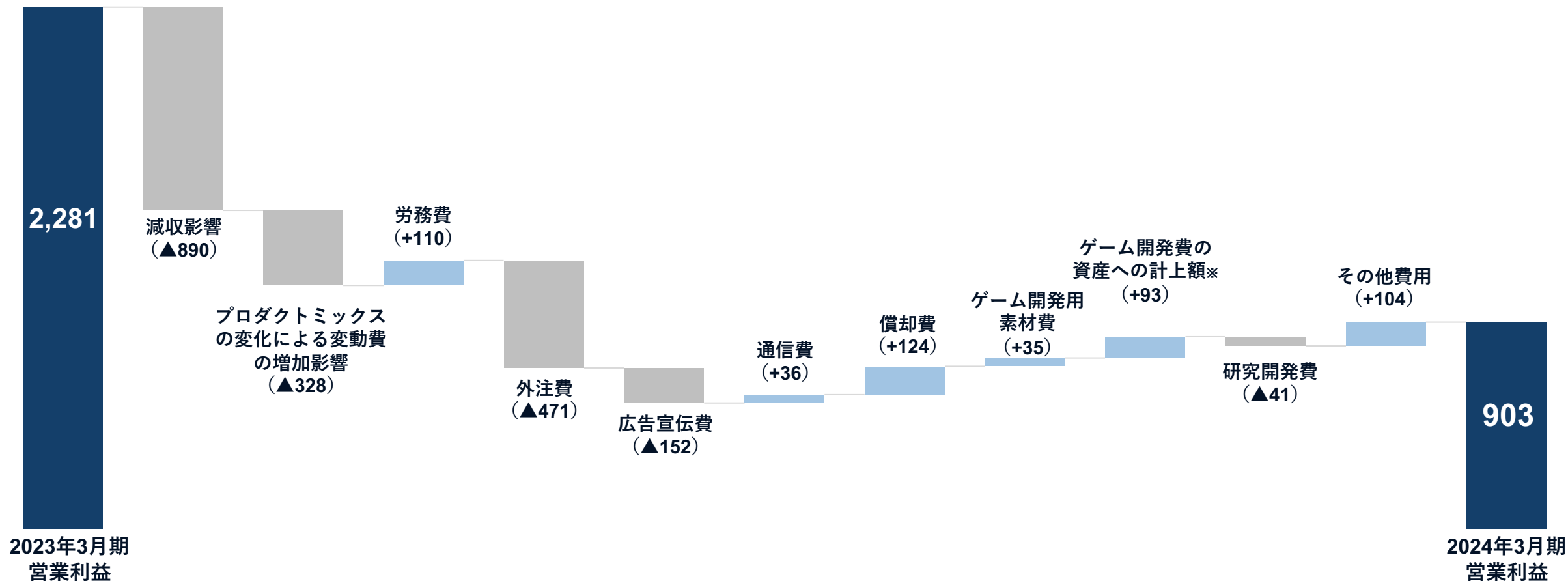
各予想の前提	・ 新作4本の貢献を予定	・ 配信済新作1本を撤退 ・ 配信前2本の計画変更	・ 2本を再度計画変更 25年3月期中の配信を見込む	・ 利益は想定より上振れ
--------	--------------	------------------------------	-------------------------------	--------------

2024年3月期 営業利益（前期比較）

運用タイトルの減収影響に加え、変動費の増加影響や、撤退した新作タイトルの費用等で減益

（単位：百万円）

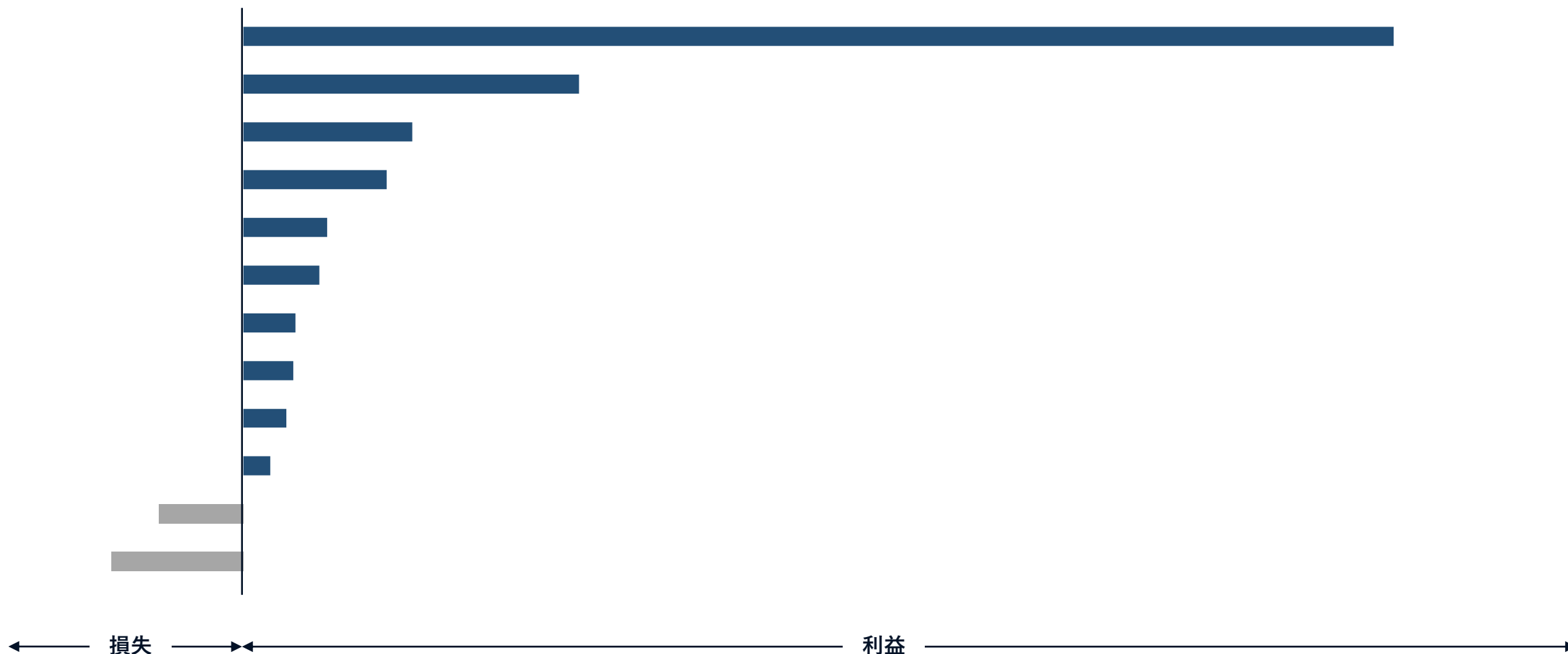
■ 収益の減少（費用の増加）
■ 収益の増加（費用の減少）



2024年3月期 運用ゲームタイトルの収益状況

複数の長期運用タイトルを安定的に運用。不採算タイトルは上期までに撤退

運用12タイトル※の損益 (2024年3月期 通期累計)



※ 2024年3月期の運用タイトル数。enzaタイトル2本と『ぼくとドラゴン』、クローズ済みタイトルを含む。「ブロックチェーンゲーム」は含まず。

2024年3月期 第4四半期 業績サマリー

既存運用タイトルが引き続き順調に推移。運用費用の効率化等により営業利益は想定より上振れ

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)	Q4 (1-3月)	QoQ	累計	Q4 (1-3月)	YoY
売上高	2,346	2,745	2,546	2,141	▲404	9,779	2,420	▲278
営業利益	8	463	317	113	▲203	903	180	▲67
営業利益率	0.4%	16.9%	12.5%	5.3%	-	9.2%	7.5%	-
EBITDA ^{※1}	82	500	332	132	▲200	1,047	209	▲77
EBITDA マージン	3.5%	18.2%	13.1%	6.2%	-	10.7%	8.7%	-
経常利益 ^{※2}	2	451	275	63	▲211	793	167	▲103
親会社株主に帰属する 四半期純利益又は 四半期純損失 (▲) ^{※3}	▲441	272	266	6	▲260	104	▲7	+14

※1：EBITDA = 営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費

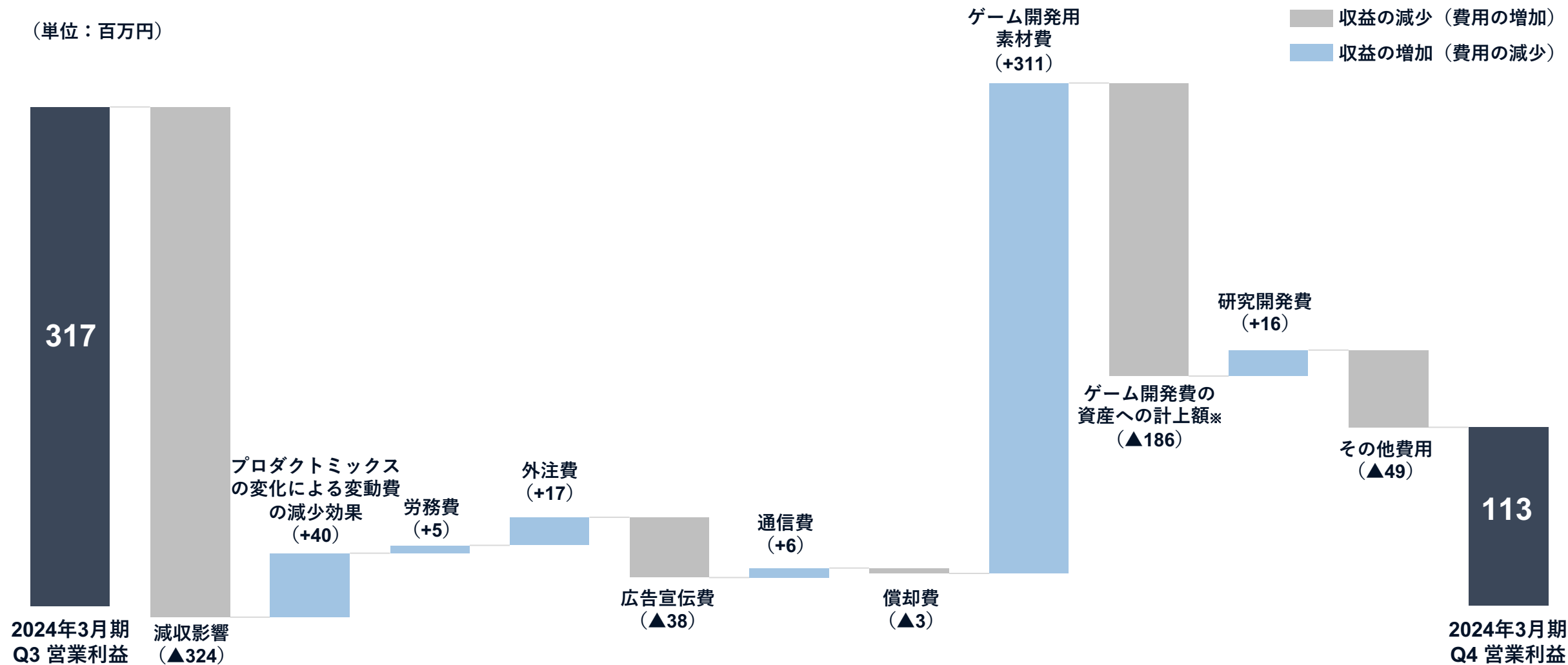
※2：借入（シンジケートローン契約）によりQ4において営業外費用計31百万円を計上

※3：運用/開発ポートフォリオの見直しを進め、累計で特別損失746百万円を計上

2024年3月期 第4四半期 営業利益（前四半期比較）

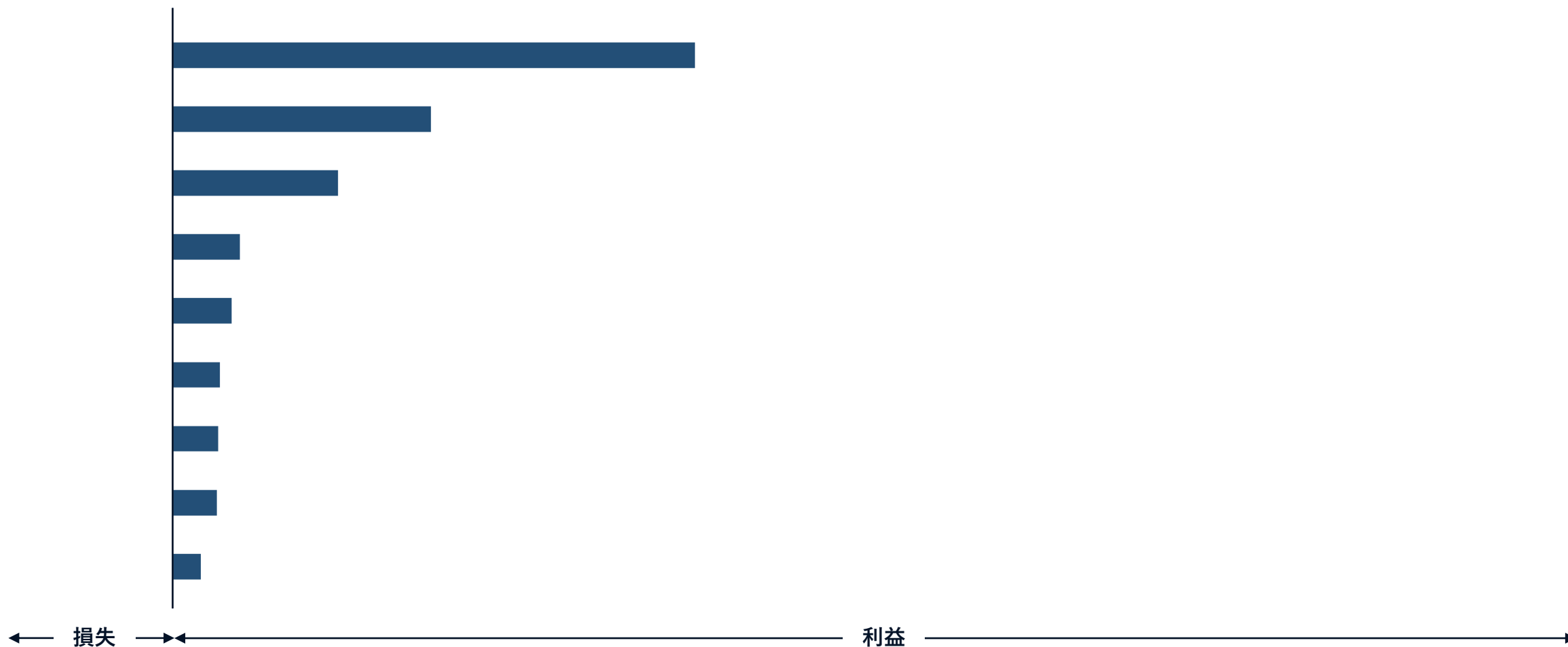
Q3にブロックチェーンゲーム事業において一時的なNFTの販売収益（INO）があったこと、及びQ4はイベント等が少なかったことから前四半期比で減収

（単位：百万円）



2024年3月期 第4四半期 運用中ゲームタイトルの収益状況

Q4において1タイトルがクローズ。現在の運用中9本は全て長期運用タイトル
運用中9タイトル※の損益 (2024年3月期Q4 1-3月)



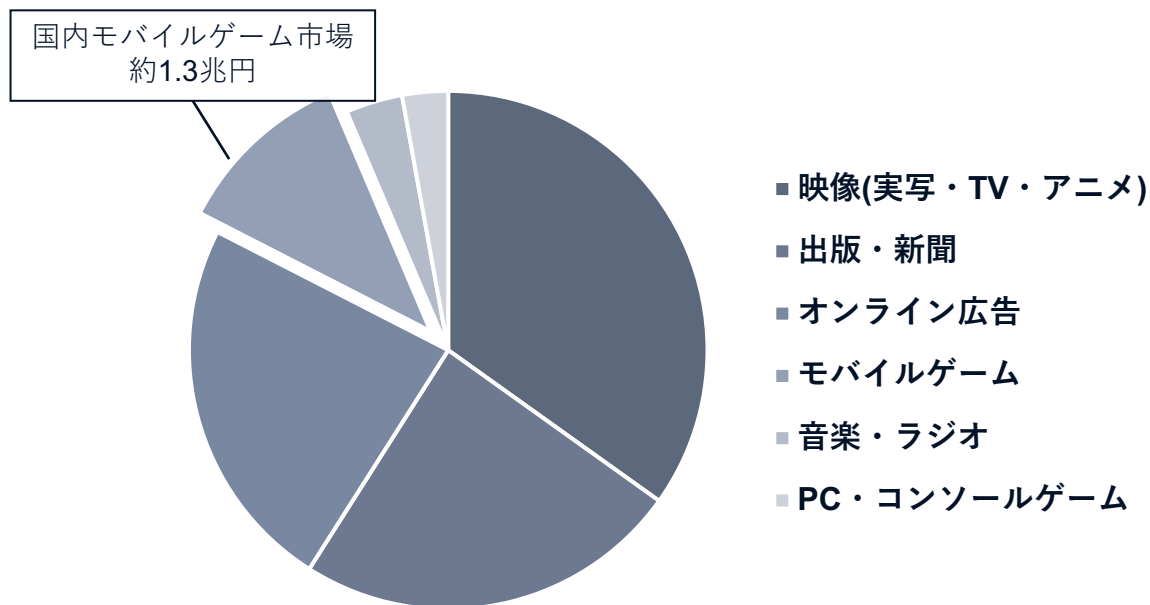
※ 2024年3月末時点の運用タイトル数。enzaタイトル2本と『ぼくとドラゴン』を含む。「ブロックチェーンゲーム」は含まず。

1. 2024年3月期 通期業績概況
- 2. 中期的に目指す姿**
3. 2025年3月期 通期業績予想
4. 各領域のトピックス
5. Appendix

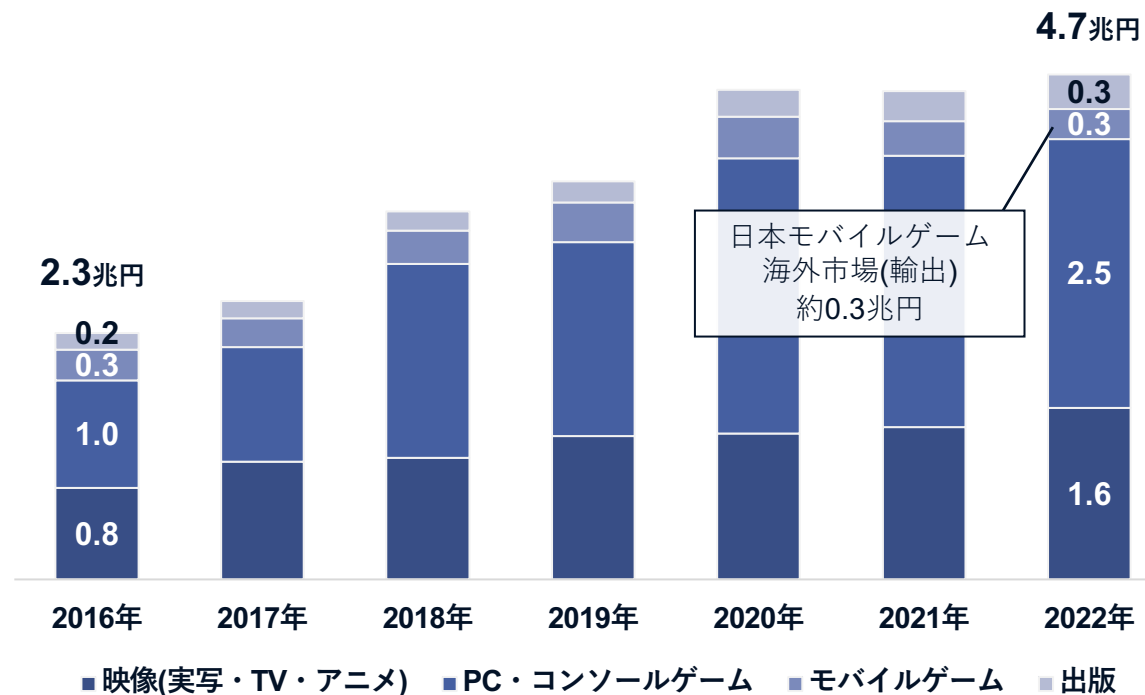
当社の属する市場：エンターテインメント・コンテンツ市場

当社の属する市場をエンターテインメント・コンテンツ市場と捉え直し、
 グローバルでチャンスが拡大する当市場に対し、
 IP×テクノロジーを軸にエンターテインメント・コンテンツを提供する企業となることを目指す

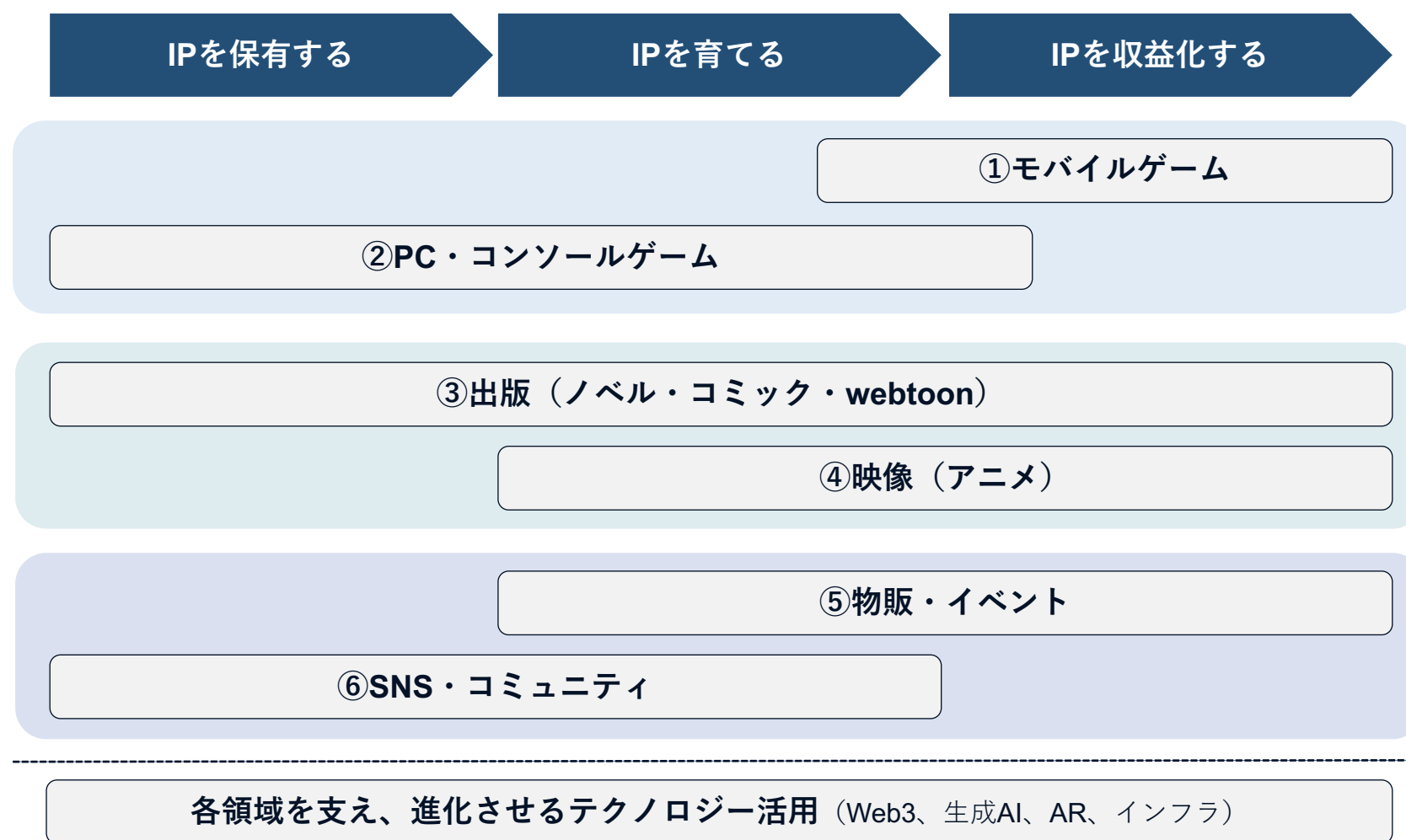
国内コンテンツ産業 市場規模 (2022年)
 約13.1兆円



日本コンテンツの海外市場(輸出)規模 (2022年)
 約4.7兆円



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』
 - ・「位置情報IPタイトル」
- 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』

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

1. 2024年3月期 通期業績概況
2. 中期的に目指す姿
- 3. 2025年3月期 通期業績予想**
4. 各領域のトピックス
5. Appendix

2025年3月期 通期業績予想の概要

再び売上・利益基盤の底上げを目指す1年

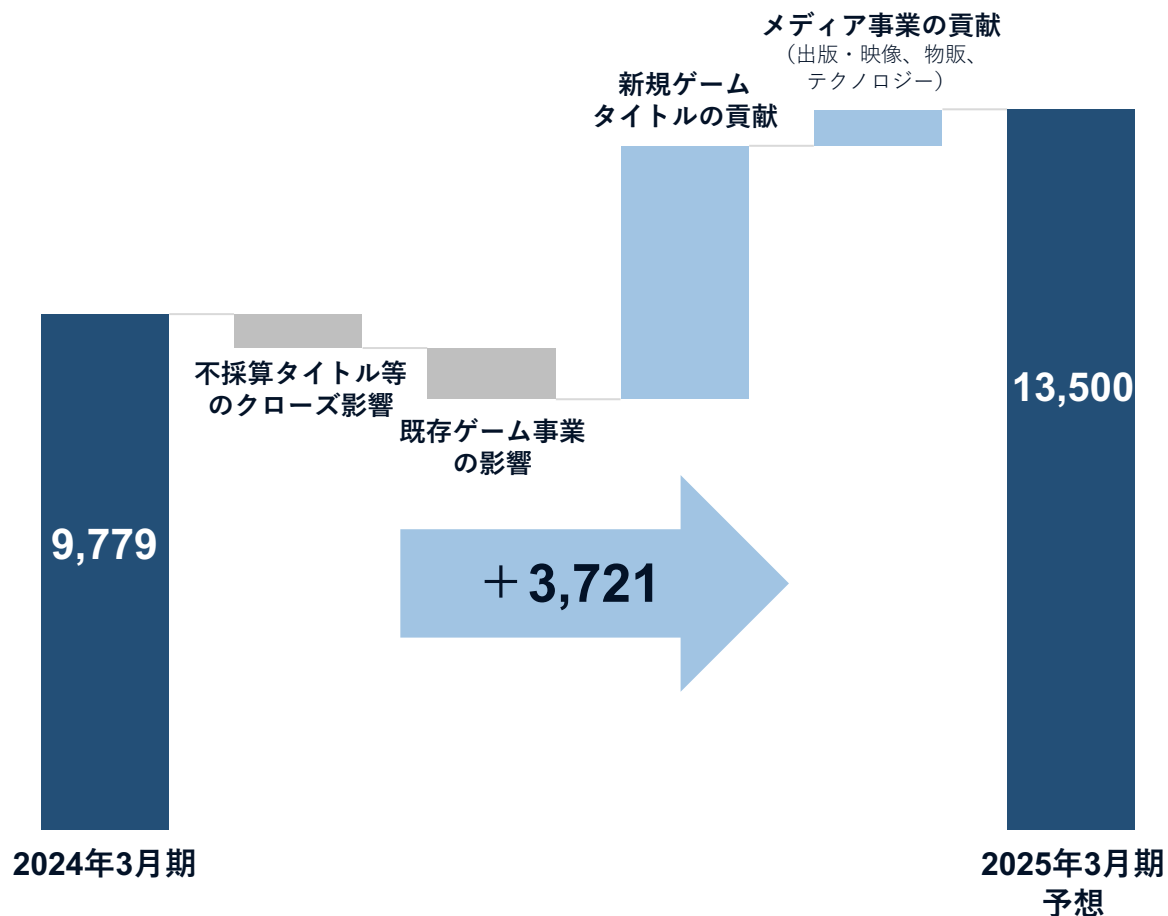
2025年3月期 業績予想			2024年3月期
(単位：百万円)	通期	前期比	前期実績
売上高	13,500	+38.0%	9,779
変動費	3,550	+124.3%	1,583
固定費	8,950	+22.7%	7,293
広告宣伝費	890	+146.7%	361
研究開発費	377	▲4.6%	396
減価償却費	797	+450.7%	144
ゲーム開発費の 資産への計上額※1	▲1,454	▲30.5%	▲2,093
営業利益	1,000	+10.7%	903
営業利益率	7.4%	-	9.2%
EBITDA※2	1,797	+71.6%	1,047
EBITDA マージン	13.3%	-	10.7%
経常利益	900	+13.5%	793
親会社株主に帰属する 当期純利益	400	+284.4%	104

2025年3月期 通期業績予想 前期比増減分析

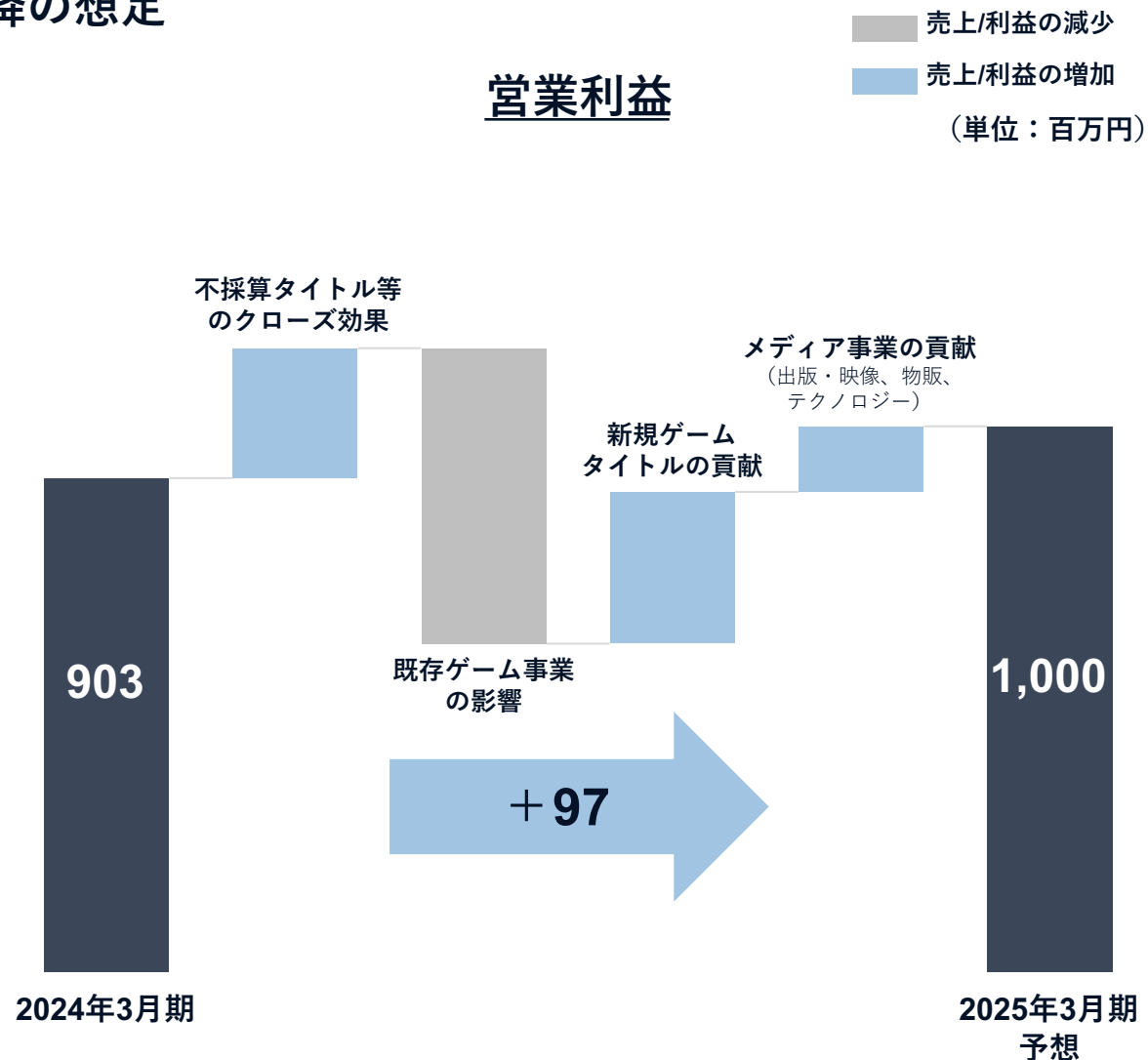
新規タイトルのリリースと、IPプロデュース関連の各事業領域の規模拡大により増収増益を目指す

新規タイトルによる利益への貢献は主に2026年3月期以降の想定

売上高



営業利益



2025年3月期 通期業績予想の考え方

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』『Wizardry Variants Daphne』は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
- 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
- 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の協議が進展しており、受け入れる投資はリリース時にソフトウェア資産の減額として処理
 - 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

メディア事業

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

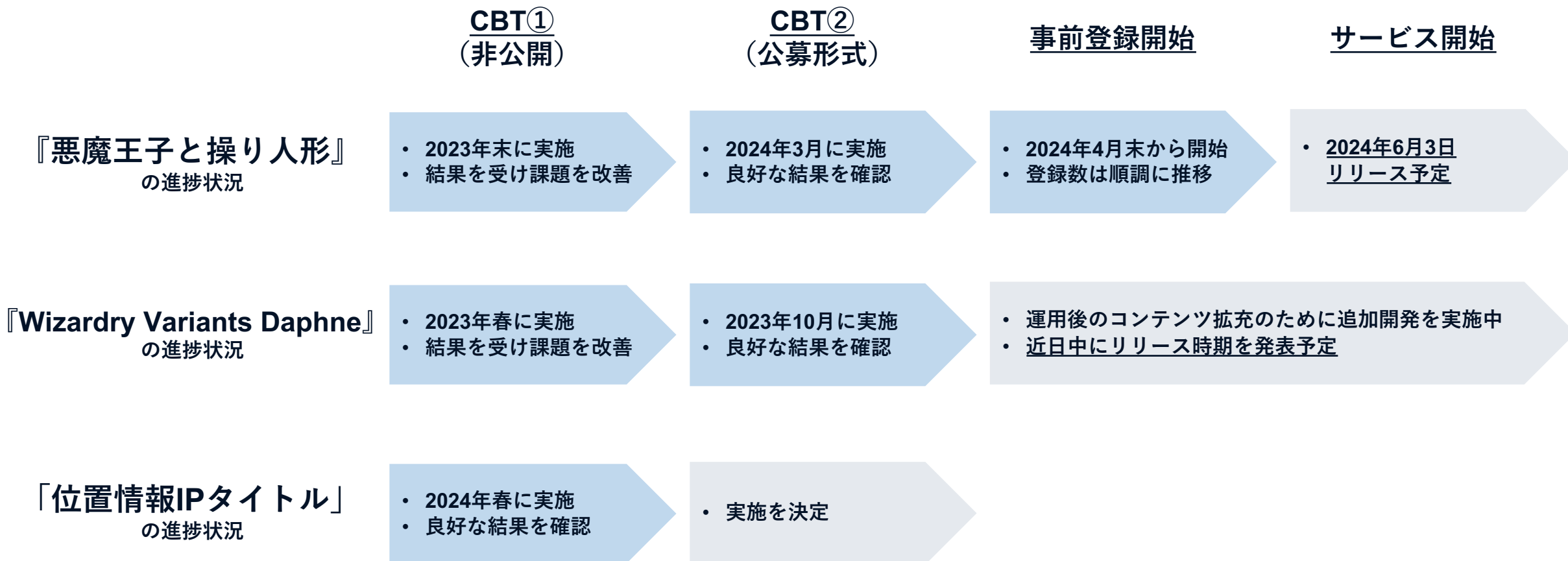
【映像】 自社作品のアニメ化企画進行、他社作品へのアニメ制作委員会出資等を予定

【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

ゲーム事業：今期中に新たに配信する3タイトルの進捗状況

前期から新規タイトルの開発において、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
 今期の新作3タイトルは、CBTで良好な結果を確認できており、リリースに向けた準備を進行中



ゲーム事業：今期中に新たに配信する3タイトルの業績影響イメージ

リリースに伴う費用等で25年3月期中は利益貢献が小さい。26年3月期以降から利益貢献となる想定

	2024年3月期	2025年3月期	2026年3月期	2027年3月期	前提
売上高	—	18ヶ月本分 寄与	36ヶ月本分 寄与	36ヶ月本分 寄与	<ul style="list-style-type: none"> ・25年3月期には新作18ヶ月本分が寄与 ・26年3月期以降には3タイトルが通期寄与
変動費	—	既存の運用タイトルと比較して 支払手数料等の変動費が多く発生			<ul style="list-style-type: none"> ・自社配信タイトルの場合、プラットフォーム手数料30%が変動費として計上 ・またタイトルによってレベニューシェア等の支払いが発生
運用固定費	—	18ヶ月本分 計上	36ヶ月本分 計上	36ヶ月本分 計上	<ul style="list-style-type: none"> ・運用固定費がリリース月から増加
広告宣伝費	事前期間の支出	リリース直前/直後の支出	運用状況に合わせて支出		<ul style="list-style-type: none"> ・3本リリースする25年3月期に多く支出し、その後は運用状況に合わせて支出
ソフトウェア償却費	—	18ヶ月本分 計上	36ヶ月本分 計上	18ヶ月本分 計上	<ul style="list-style-type: none"> ・開発期間中に「ソフトウェア仮勘定」として資産に計上した額をリリース月から24ヶ月間で償却 ・26年3月期がピーク
営業利益	事前期間の 広告宣伝費の影響で マイナス	リリース直前/直後の 広告宣伝費の影響で 利益貢献が小さい	売上が通期寄与し 利益貢献が増加	ソフトウェア償却費 が減少し 利益貢献が増加	<ul style="list-style-type: none"> ・25年3月期は費用増により、低い利益率 ・26年3月期から新作の売上が通期寄与し、利益率が改善する想定

2025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
業績予想全体としては、下期偏重の想定

■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『悪魔王子と操り人形』を6月にリリース予定
- ・ **営業利益** : 新規タイトルにおける広告宣伝費等の増加を見込む

売上高

通期予想 : **13,500**百万円



Q1進捗
イメージ

営業利益

通期予想 : **1,000**百万円



Q1進捗
イメージ

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%

+38%増収

2025年3月期

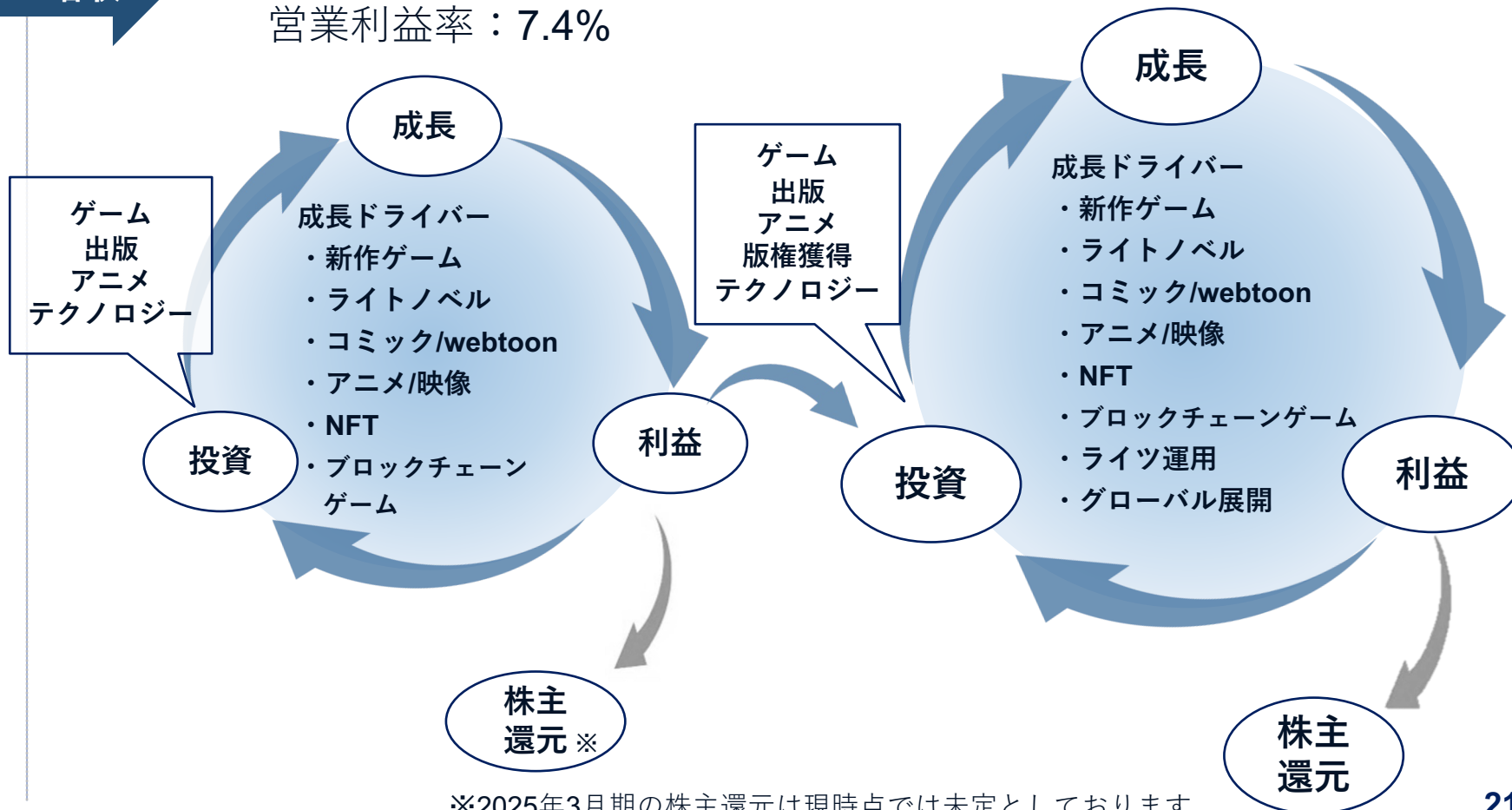
売上高：135億円
営業利益：10億円
営業利益率：7.4%

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

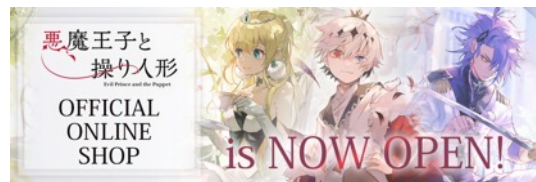
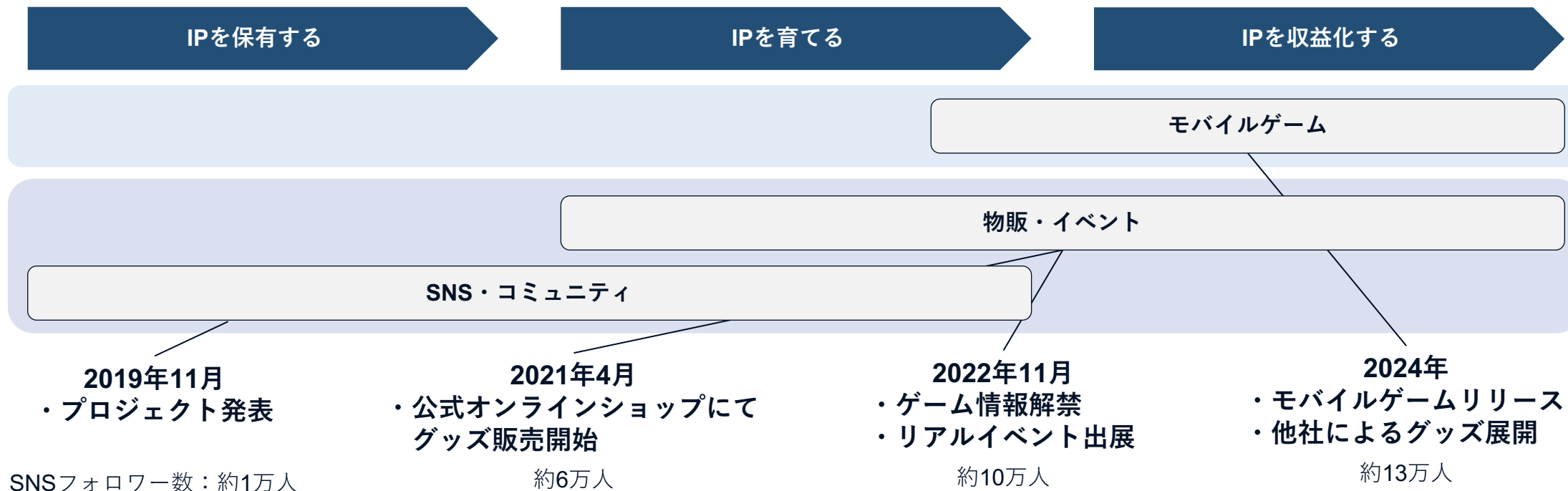
- ・既存事業の収益性改善
- ・投資計画の見直し
- ・全社的なコスト削減
- ・プロジェクト単位での投資受入れ等を伴う協働



1. 2024年3月期 通期業績概況
2. 中期的に目指す姿
3. 2025年3月期 通期業績予想
- 4. 各領域のトピックス**
5. Appendix

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
4月末から開始したアプリ事前登録は順調に推移。2024年6月3日リリース予定



自社IPの育成状況：「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
 Q4においては、グッズ販売やブロックチェーンゲーム配信など、IPコンテンツの提供を実施

人気IPの獲得

IPを保有する

IPを育てる

IPを収益化する



「Wizardry (ウィザードリィ)」

ポータルサイト：<https://wizardry.info/>

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

2009年～

- ゲームポット社が商標権取得
- 派生シリーズ開発

2020年～

- ドリコムが商標権取得
- モバイルゲーム開発発表

モバイルゲーム

PC・コンソールゲーム

出版（ノベル・コミック）

物販・イベント

2022年10月～

2024年1月～

2024年～



『ブレイド&バスタード』
（ノベル・コミック）



グッズ・アパレル



『Eternal Crypt - Wizardry BC -』
（ブロックチェーンゲーム）



『Wizardry Variants Daphne』
（モバイルゲーム）

他社によるPC・コンソールゲーム（リメイク・派生）

- 『Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord』 ※ほか

自社IPの保有・育成状況：出版・映像事業「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

IPを保有する

IPを育てる

IPを収益化する

出版（ノベル・コミック・webtoon）

映像（アニメ）

シリーズ作品数
(24年4月時点, 重複あり)

ノベル：
23シリーズ

コミック / webtoon：
10シリーズ / **4**シリーズ



- 継続的にコンテストを実施し
有力作家・作品の発掘



プロットのみで審査する新たな取り組み
「DREノベルス ハイパープロットコンテスト」



- 『99回断罪されたループ令嬢』シリーズ累計10万部突破
『ブレイド&バスタード』に次ぐ2作品目の10万部突破



- webtoon 他社との共同制作作品を含む複数配信開始



ピッコマにて先行配信
『フィンランツ家の幼い領主』



テレビ東京との共同制作
『リベンジ大統領護衛』



韓国のスタジオContents Lab. Blue Tokyo
との共同制作
『救世主の生き残り』

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
Q4においては、Web3・ブロックチェーンと生成AIの取り組みが進展

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
- Play to earnではなく、ゲームとして面白く、持続可能なトークンエコノミクスを目指す実験的な取り組み
- 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。
今後も国内・海外の取扱取引所拡大を目指す
- マーケティング面は課題。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、改善を目指す

生成AI



■ 運用効率化/コスト削減を目的に生成AIの活用実験を開始

- 翻訳、文章生成、画像加工、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

1. 2024年3月期 通期業績概況
2. 中期的に目指す姿
3. 2025年3月期 通期業績予想
4. 各領域のトピックス
- 5. 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

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

※
9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**
- ・ 『悪魔王子と操り人形』
 - ・ 『Wizardry Variants Daphne』
 - ・ 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」「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	9 ※	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 他社配信：4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	4	<ul style="list-style-type: none"> ・ 『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 ・ 『Wizardry Variants Daphne』 →3DダンジョンRPG ・ 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	2	<ul style="list-style-type: none"> ・ 『Tokyo Stories -working title-』 ・ 未発表タイトル
		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

※ 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。

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)



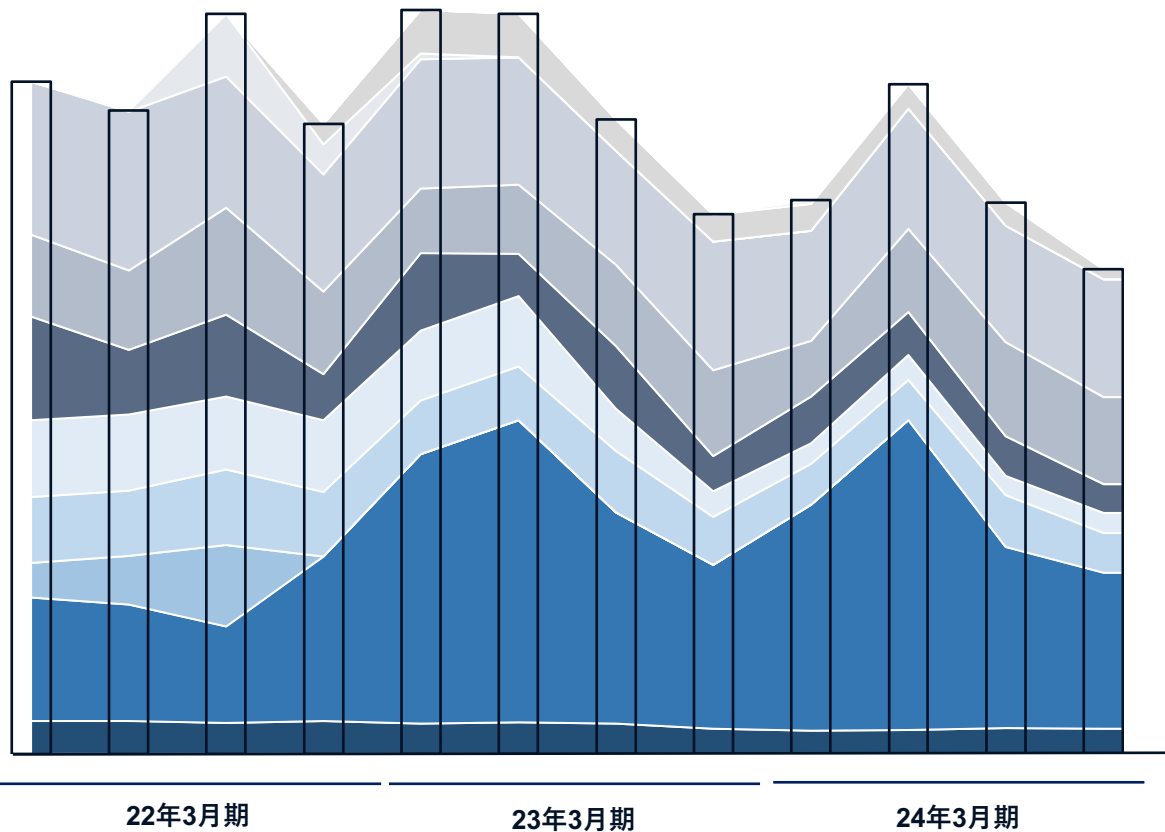
- ジャンル：アドベンチャー
- 対応機種：PC (Steam) / コンソール (プラットフォーム未定)
- リリース時期：未定
- 価格：未定
- 企画/開発/販売：株式会社ドリコム
- 配信国：世界配信 (日本・海外)
- 対応言語：未定
- 著作権表示：©Drecom Co., Ltd.



運用中タイトルの収益状況（リリース時期別）

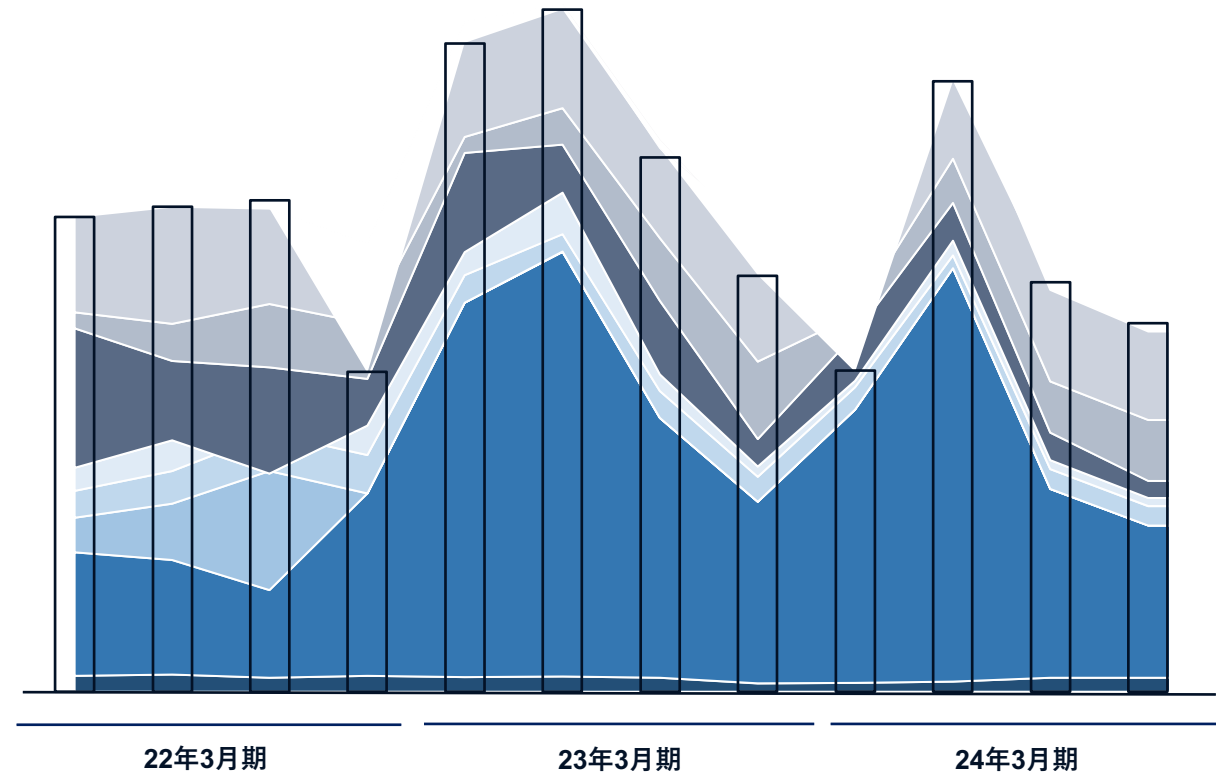
運用タイトルの売上合計推移

■ 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_202403Q4.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	株式会社ドリコム	2019年11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

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_202403Q4.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。