

**2023年3月期第2四半期
決算説明資料**



**株式会社ドリコム
2022年10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_202303Q2.pdf

2023年3月期
上期
(4-9月)
実績

- **Q2実績：主力IPタイトルが映画公開に合わせた施策等で好調に推移**
売上高 2,873百万円 (前年同期比 13.9%増)、営業利益 790百万円 (同 70.7%増)
- **上期実績：営業利益、経常利益、純利益^{※1}は上期ベースで過去最高**
売上高 5,800百万円、営業利益 1,607百万円
経常利益 1,547百万円、純利益^{※1} 1,056百万円

2023年3月期
通期業績
予想

- **通期業績予想に対して順調な進捗**
通期予想(2022/5/12公表)：売上高 13,000百万円、営業利益 2,000百万円
経常利益 1,900百万円、純利益^{※2} 1,200百万円

事業進捗

- **IP開発・獲得・育成に向け各事業が順調に進捗**
ライトノベル刊行開始
ゲーム×Web3の第一弾として、NFT機能を加えた新作ゲームタイトルを発表

1. 2023年3月期 第2四半期 業績概況
2. 2023年3月期 通期業績予想
3. 中期的に目指す姿・各事業の進捗
4. Appendix

2023年3月期Q2 業績サマリー

Q2(7-9月)は利益率の高い主力IPタイトルが、映画公開に合わせた施策等により好調に推移

(単位：百万円)

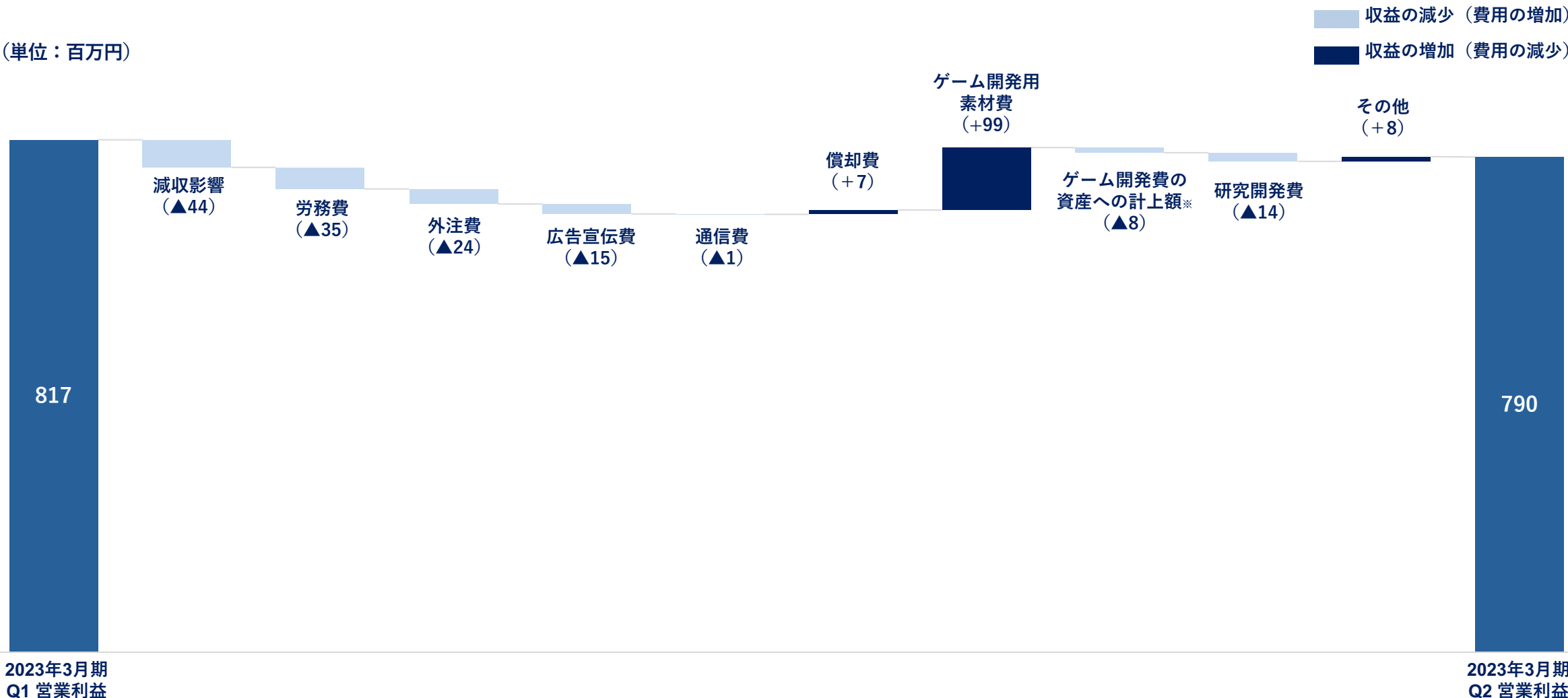
	2023年3月期 Q2(7-9月)	2022年3月期 Q2(7-9月)	前年比 (増減)	2023年3月期 Q1(4-6月)	前四半期比 (増減)
売上高	2,873	2,523	+349	2,927	▲53
営業利益	790	463	+327	817	▲26
営業利益率	27.5%	18.4%	-	27.9%	-
EBITDA [※]	875	597	+278	909	▲33
EBITDA マージン	30.5%	23.7%	-	31.1%	-
経常利益	737	448	+288	810	▲73
親会社株主に帰属する 四半期純利益	534	311	+223	521	+13

※EBITDA = 営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費

2023年3月期Q2 業績（営業利益 前四半期比較）

Q1に引き続きQ2も好調に推移

（単位：百万円）



※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

ゲーム事業 運用中タイトルの収益状況

主力IPタイトルが好調。2タイトルは僅かに赤字

運用中11タイトル※の損益 (2023年3月期Q2 7-9月)



※ 2022年10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

- **主力IPタイトルの映画公開に合わせた施策等が好調**
→IPの盛り上がり牽引された
- **長期運用タイトルによる安定収益確保**
→厳しい市場環境の中、複数タイトルの積み上げから収益を獲得
- **一部の開発中タイトルはクオリティ向上のためリリース時期を変更**
→『GGGGG』はQ3（10-12月）、『Wizardry Variants Daphne』はQ4（1-3月）のリリース予定に変更
→広告宣伝費の消化時期が下期に後ろ倒し

新規 事業

- **ドリコムメディアのライトノベルレーベル「DREノベルス」が創刊**
→毎月10日頃発売。年内刊行の9作品は、すべてコミックレーベル「DREコミックス」でのコミカライズが決定
- **ファンコミュニティ促進サービス『Rooot』は導入サービス数が150を突破**
→ゲーム、アプリ、ブランド、流通、飲食、メーカーなど多様な業種に正式提供開始
- **Web3領域の事業活動は順調に進捗**
→ブロックチェーンゲーム開発の他、IP創出を目的としたNFTプロジェクトなど複数の案件を進行中

1. 2023年3月期 第2四半期 業績概況
- 2. 2023年3月期 通期業績予想**
3. 中期的に目指す姿・各事業の進捗
4. Appendix

2023年3月期 通期業績の考え方（5月12日に掲載したスライドに補足して再掲）

ゲーム事業

- Q1(4-6月)は、主カタイトルの周年イベントが重なり前年Q1同様のトレンドを想定
 - 上期の主力IPタイトルは期初想定より上振れて推移
- 新規リリースタイトル3本の業績貢献は下期を想定
 - 新規タイトルはクオリティ重視の上、リリース時期を決定
 - 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
 - ゲーム事業の増収分は、主に新規タイトル3本によるものを想定
- リリースに伴い、運用費と広告宣伝費が増加する見込み

新規事業開発

- 出版事業では下期以降に新たなタイトルが10作品以上順次リリース予定
- Web3事業ではブロックチェーンゲーム開発の他、IP創出を目的としたNFTプロジェクトなど複数の案件を進行中
- Twitterを活用したファンコミュニティ促進サービス『Root』は引き続き順調な売上拡大を見込む
 - 新規事業の増収分は、主に出版事業と『Root』によるものを想定。Web3領域の売上は見込まず

投資方針

- 事業から創出したキャッシュを、ゲーム事業と成長を見込む新規事業領域（出版、Web3）に積極的に投資

通期予想に対する進捗について

上期(4-9月)は、主力IPタイトルが想定を上回り好調に推移

(単位：百万円)	2023年3月期					(参考) 2022年3月期				
	Q1(4-6月) 実績	Q2(7-9月) 実績	上期(4-9月) 実績	進捗率	通期予想	Q1(4-6月) 実績	Q2(7-9月) 実績	Q3(10-12月) 実績	Q4(1-3月) 実績	通期 実績
売上高	2,927	2,873	5,800	44.6%	13,000	2,661	2,523	2,893	2,450	10,528
変動費	356	346	702	37.8%	1,860	394	380	391	365	1,630
固定費	1,753	1,736	3,489	38.2%	9,139	1,762	1,680	2,048	1,913	7,306
広告宣伝費	24	40	65	9.0%	725	16	21	88	117	243
研究開発費	55	68	123	16.8%	737	117	91	80	54	345
ゲーム開発費の 資産への計上額※	▲465	▲457	▲922	45.2%	▲2,040	▲496	▲692	▲485	▲558	▲2,233
営業利益	817	790	1,607	80.4%	2,000	504	463	452	171	1,591
経常利益	810	737	1,547	81.5%	1,900	492	448	439	160	1,541
親会社株主に帰属する 当期純利益	521	534	1,056	88.1%	1,200	300	311	241	▲45	807

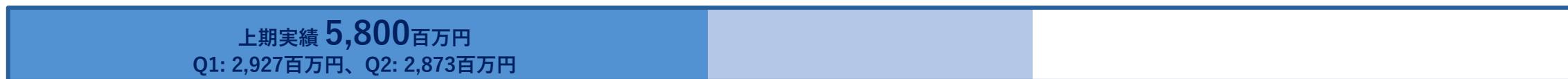
通期予想に対する進捗について

上期進捗率は、売上高 44.6%、営業利益 80.4%となり、通期予想に対して順調に進捗

- ・売上高 : 上期は好調に推移。自社配信の新規3タイトル（グロス計上）のうち一部タイトルでリリースが遅延
下期は期初想定よりも売上が減少する見込みであるものの、下期偏重の想定は変わらず
 - ・営業利益 : 上期は好調に推移。新規タイトルのリリース遅延に伴い、下期は期初想定よりも利益が減少する見込み
- ※ 売上高、営業利益の詳細については次頁以降に記載しております。

売上高

通期予想 : **13,000**百万円



上期進捗率
44.6%

Q3進捗
イメージ

営業利益

通期予想 : **2,000**百万円



上期進捗率
80.4%

Q3進捗
イメージ

上期業績は順調に推移しましたが、

下期の既存タイトル、及び、新規タイトルの業績影響を慎重に見極める必要があることから、

現時点では通期業績予想は据え置いております。今後、精査した上で公表が必要な場合は速やかに公表いたします。

通期予想に対する進捗について：売上高

下期は、新作3本のリリースによる売上高拡大を見込むが、一部タイトルの遅延に伴い期初想定よりも減少する見込み

売上高

通期予想：**13,000**百万円



	上期 (4-9月) 実績	下期 (10-3月) 見通し
既存ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 主力IPタイトルにおいて、周年イベントや映画に連動した施策が好調 	<ul style="list-style-type: none"> 上期比で減少する見込み
新規ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 上期に予定していた『GGGGG』のリリース時期を下期に変更。見込んでいた売上が下期にずれ込む 	<ul style="list-style-type: none"> グロス計上の3タイトル（自社配信）をリリース予定のため売上高拡大を見込む ただし、一部タイトルのリリース遅延に伴い、期初想定よりも売上高は減少する見込み
新規事業	—	<ul style="list-style-type: none"> 10月よりライトノベルを毎月刊行

通期予想に対する進捗について：営業利益

一部タイトルのリリース遅延に伴い、下期の営業利益は期初想定よりも減少見込み

営業利益

通期予想： **2,000**百万円

上期実績 **1,607**百万円
Q1: 817百万円、Q2: 790百万円

上期進捗率
80.4%

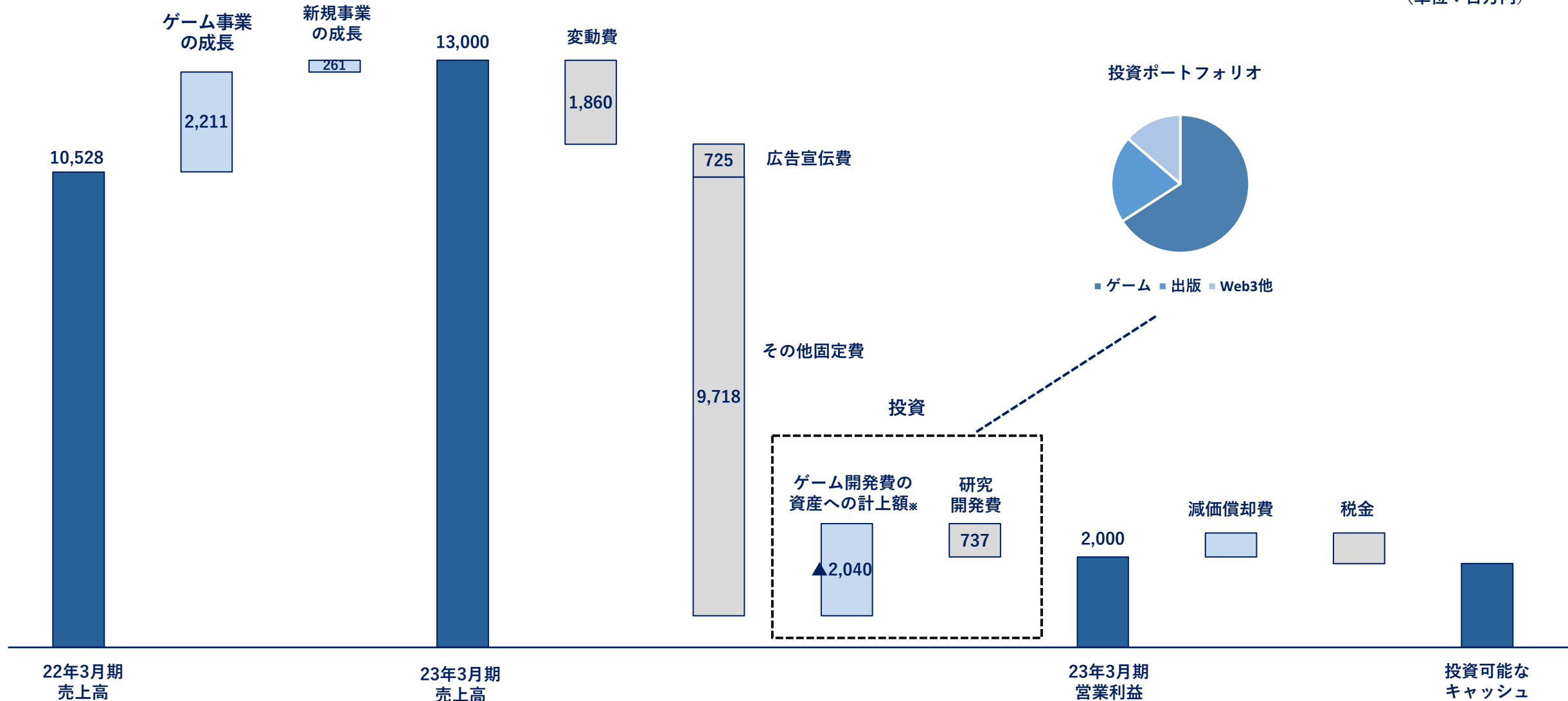
Q3進捗
イメージ

	上期 (4-9月) 実績	下期 (10-3月) 見通し
既存 ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 利益率の高い主力IPタイトル（ネット計上）が好調 	<ul style="list-style-type: none"> 上期比で減少する見込み
新規 ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> リリース時期変更に伴い、上期に見込んでいた広告宣伝費等の費用が下期にずれ込む 	<ul style="list-style-type: none"> 3タイトルをリリース予定。リリースに伴い広告宣伝費等の増加を見込む 3タイトルのうち、一部タイトルのリリース遅延に伴い、期初想定よりも利益は減少見込み
新規 事業	<ul style="list-style-type: none"> 研究開発費が一部未消化 	<ul style="list-style-type: none"> 事業進捗に応じ、研究開発費等の費用を投下

通期連結業績予想の概要 (再掲)

事業成長への大きなチャンス認識。利益確保を見込みながらも積極的な投資を実施

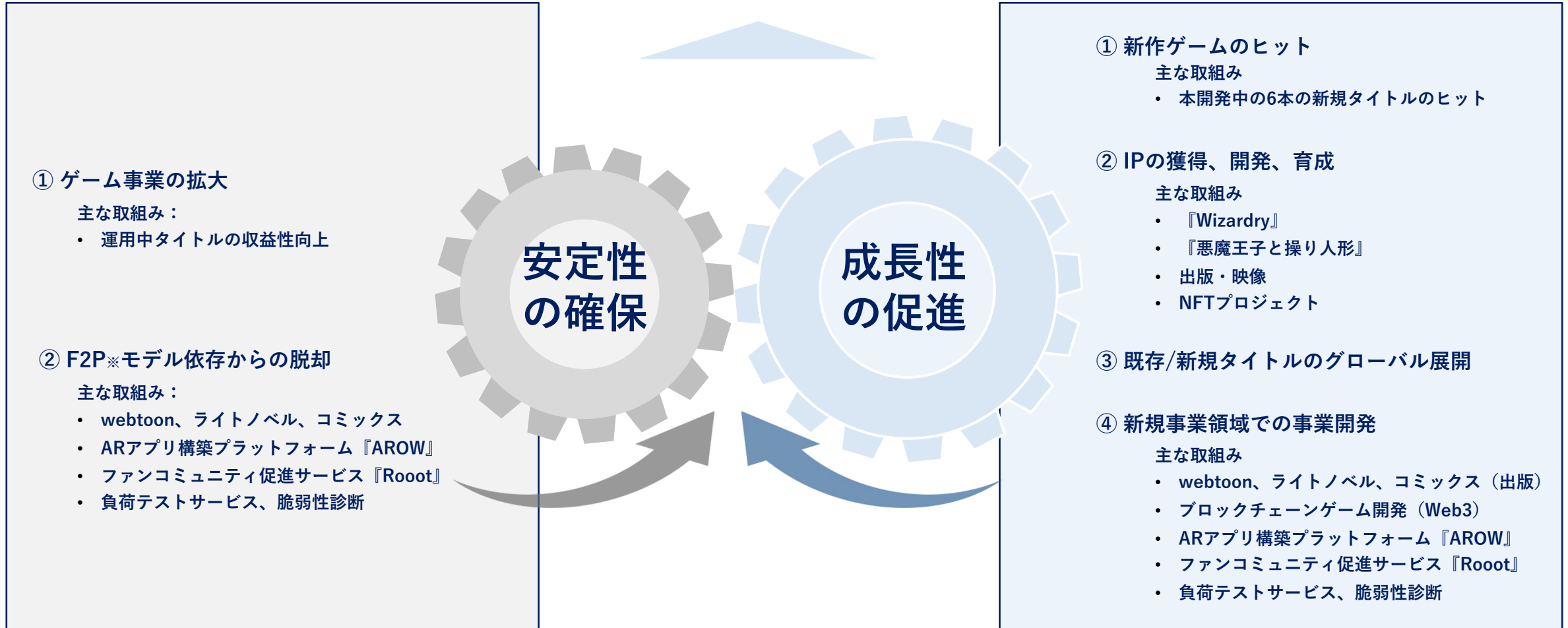
(単位：百万円)



1. 2023年3月期 第2四半期 業績概況
2. 2023年3月期 通期業績予想
- 3. 中期的に目指す姿・各事業の進捗**
4. Appendix

中期的に目指す姿

IPを軸に、多様なデジタル・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総合エンターテインメント企業



※F2P：Free to Playの略語。基本無料でプレイ出来るオンラインゲーム

成長性の促進：新作ゲームのヒット

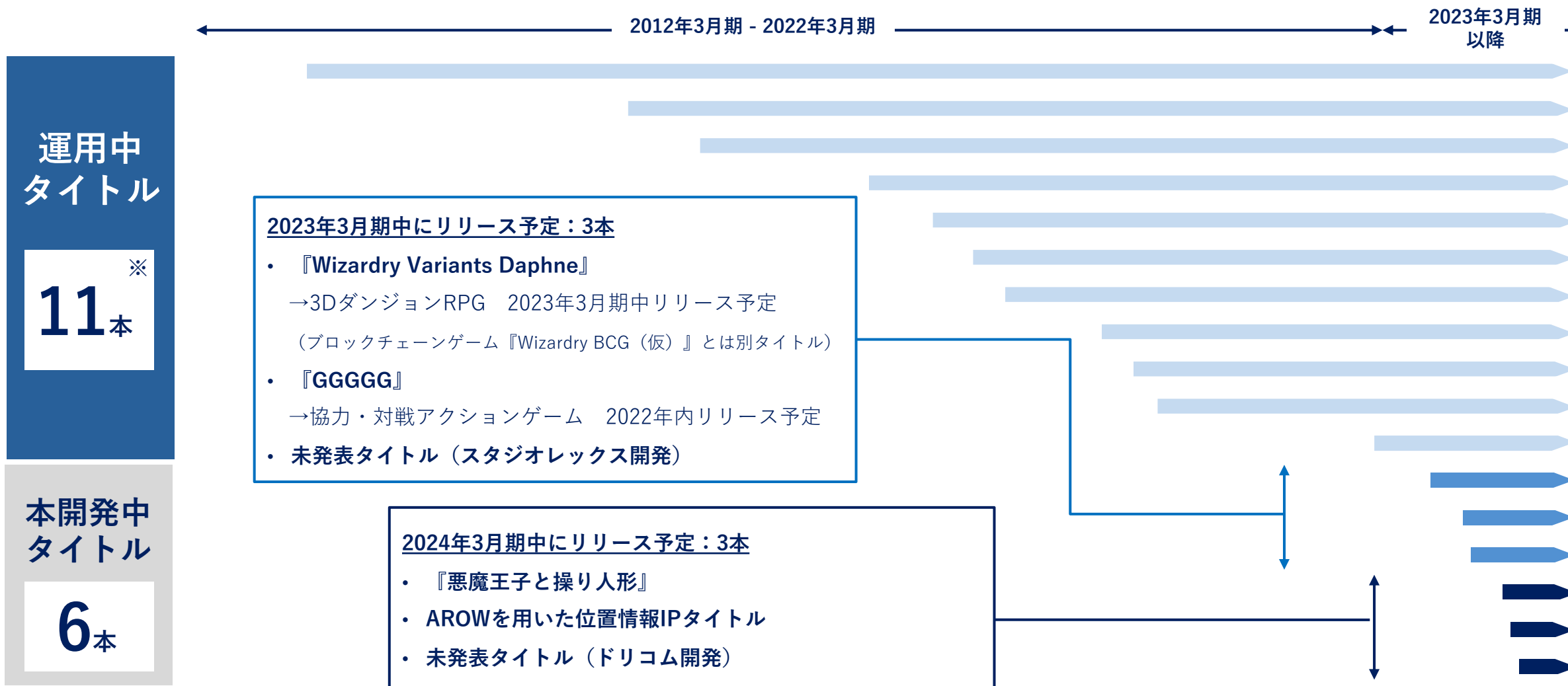
2022年10月時点で6つの開発プロジェクトが進行中

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：7タイトル ➢ 自社配信：4タイトル
	開発	本開発	リリースを視野に開発が進むタイトル	6	<ul style="list-style-type: none"> ・ 『Wizardry Variants Daphne』 →3DダンジョンRPG 2023年3月期中リリース予定 (2022/3/18公表 ブロックチェーンゲーム『Wizardry BCG (仮)』とは別タイトル) ・ 『GGGGG』 →協力・対戦アクションゲーム 2022年内リリース予定 ・ 未発表タイトル (スタジオレックス開発) <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ・ 『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)
		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	➢ 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

成長性の促進：新作ゲームのヒット（続き）

運用中タイトル数は11本。2023年3月期中に3本のリリースを予定



※ 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
※ 前ページにてプロトタイプに分類されているプロジェクトは上記に含まれておりません

ゲーム事業の進捗：『GGGGG』アプリストア予約開始

次世代通信規格「5G」がサービス開始となる中、モバイル端末における新しい体験を追求した実験的なタイトル。
Web3領域への本格参入を発表後、NFT機能も実装

『GGGGG』

(読み：ジージージージー)



- ジャンル：協力・対戦アクションゲーム
- リリース日：2022年
- 対応プラットフォーム：iOS/Android
- 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：日本を含む世界172の国と地域
- 著作権表示：©Drecom Co., Ltd.
- ゲーム内で着せ替えられるNFTスキンも販売予定



■ プレスリリース (9月20日)

<https://drecom.co.jp/news/2022/09/20220920-01.php>

ゲーム事業の進捗：『Wizardry Variants Daphne』情報公開

正式タイトルが決定。当初「2022年内」としてきたリリース時期を「2022年度内」に変更。

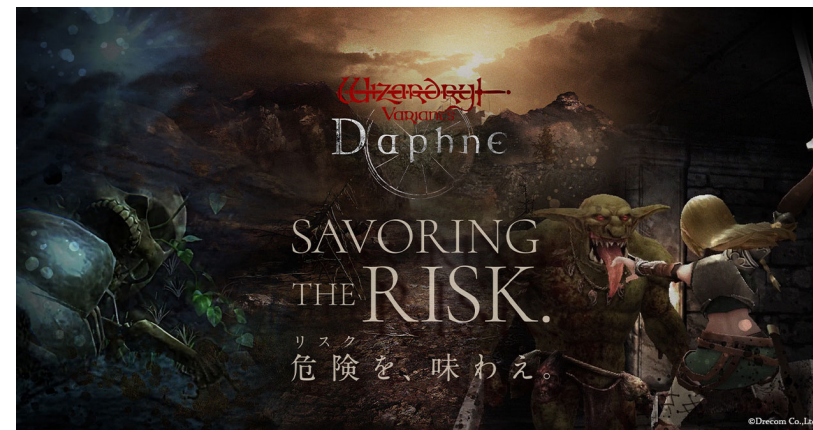
人気IPの著作権・商標権を獲得し、コントロール可能な自社IPとした上でオリジナルタイトルを開発する取り組み

『Wizardry Variants Daphne』

(読み：ウィザードリィ ヴァリアンツ ダフネ)



- ジャンル：3DダンジョンRPG
- リリース日：2022年度内（2023年3月期中）
- 対応プラットフォーム：iOS/Android
- 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）
- 対応言語：日本語/英語 ※配信開始時点
- 著作権表示：©Drecom Co., Ltd.



■プレスリリース（10月26日）

<https://drecom.co.jp/news/2022/10/20221026-01.php>

成長性の促進：IPの獲得、開発、育成

「当社の強み」に「投資分野である出版・映像事業、Web3領域」を加えることで、IPプロデュース力の強化を図る

IPプロデュース力



方針

- ・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

- ・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

- ・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

webtoon
ライトノベル
コミックス

クロスメディア展開
アニメ/映像 etc.

書籍・電子書籍販売
アニメ/映画
ライセンス運用
海外展開 etc.

NFT

NFT/コミュニティ運営

ブロックチェーンゲーム

出版・映像事業の進捗

ライトノベルレーベル「DREノベルス」が10月7日に創刊。webtoonは韓国の有カスタジオと共同制作を発表

ライトノベルレーベル「DREノベルス」創刊
年内刊行の9作品はすべてコミカライズ決定

webtoonプロダクション
Contents Lab. Blue Tokyoと作品共同制作を発表



■ 「DREノベルス」公式サイト：
<https://drecom-media.jp/drenovels>

■ Contents Lab. Blue社について

- ・ 韓国に本社を置くグローバルwebtoonプロダクション
- ・ 有名ウェブ小説や人気出版漫画をwebtoon化
- ・ 日本国内では2021年9月より「ピッコマ」で連載を始めたロマンスファンタジー『接近不可レディー』が、配信開始と同時に人気ランキングチャートを席卷して話題

- ・ 日本支社であるContents Lab. Blue Tokyoは、2022年1月設立。主に日本市場で展開するwebtoon・マンガ制作、ローカライズ、webtoon・マンガのグローバル配信などを担当

■ プレスリリース (10月25日)

<https://drecom.co.jp/pr/2022/10/20221025-02.php>

成長性の促進：新規事業領域での事業開発（Web3領域）

既存事業と親和性の高い分野において5つの取り組みを開始。エンタメ×Web3により成長戦略の推進を目指す

既存の取り組み

Web3領域の取り組み



業績拡大フェーズへ

ゲーム事業から創出されるキャッシュを積極的に投資することで、業績拡大の好循環を狙うフェーズに

2023年3月期

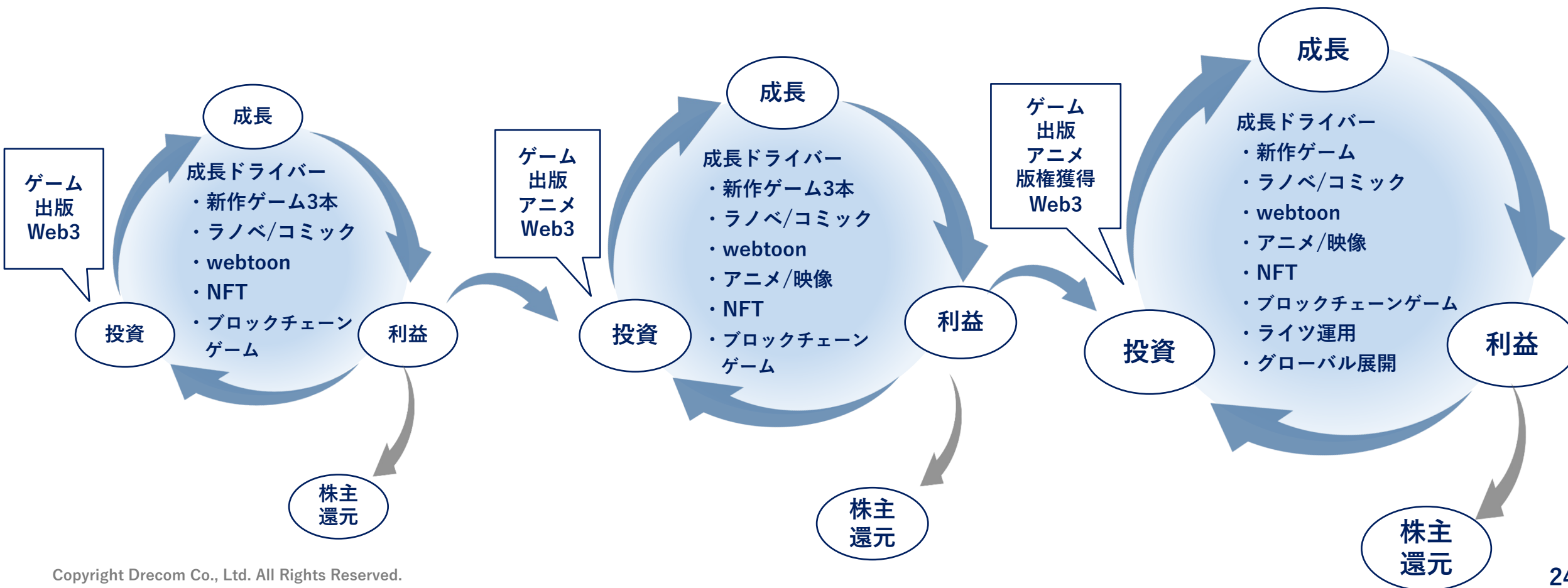
売上高：130億円(予)
営業利益：20億円(予)

2024年3月期

売上高：前年比+20%以上
営業利益率：15%維持

2025年3月期

売上高：前年比+20%以上
営業利益率：15%維持



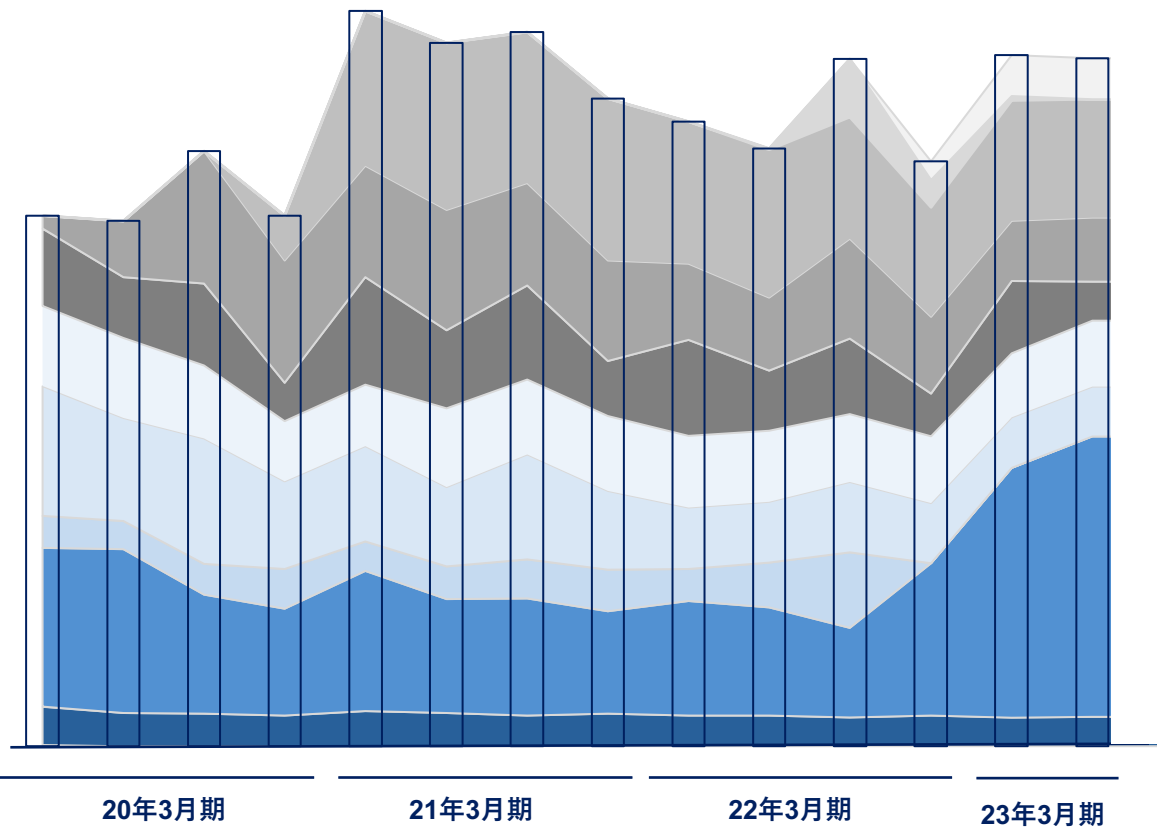
1. 2023年3月期 第2四半期 業績概況
2. 2023年3月期 通期業績予想
3. 中期的に目指す姿・各事業の進捗
4. **Appendix**

運用中タイトルの収益状況（リリース時期別）

ゲーム事業は少数のヒットタイトル依存ではなく、複数タイトルの積み上げから収益を獲得する事業に

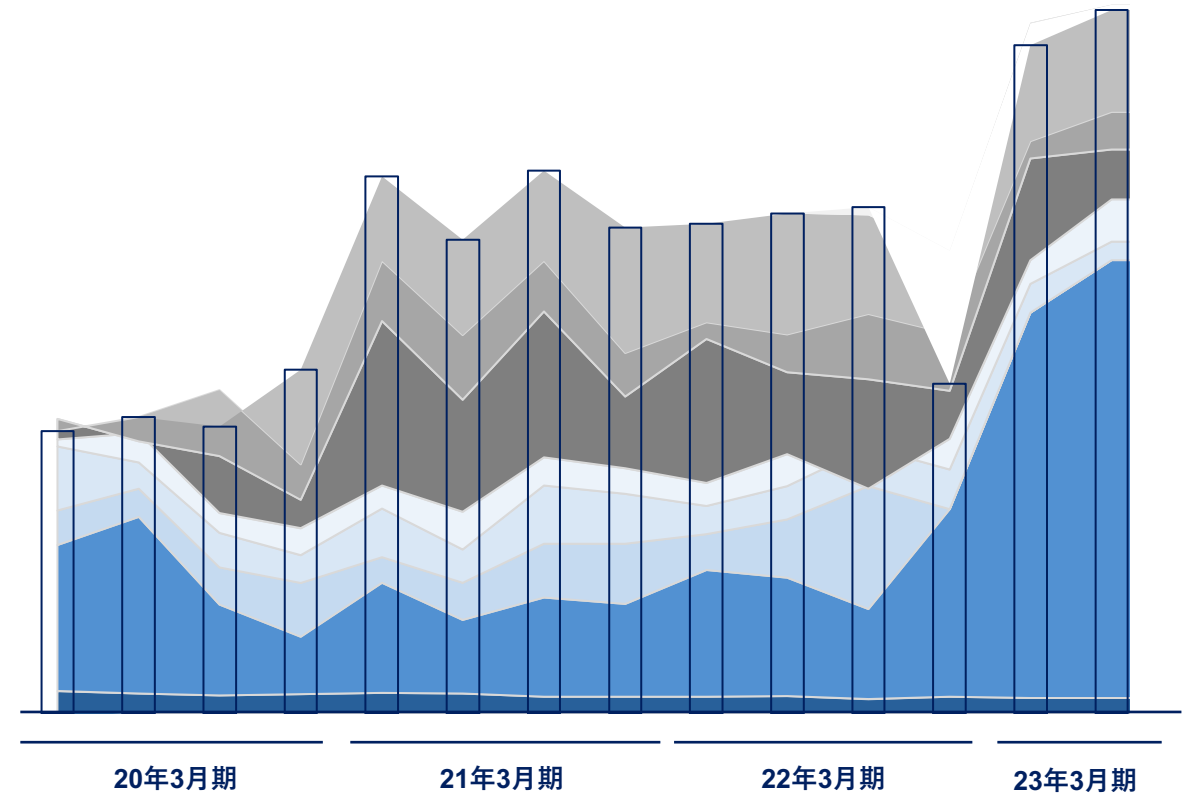
運用タイトルの売上合計推移

■ 2011 ■ 2014 ■ 2015 ■ 2016 ■ 2017 ■ 2018 ■ 2019 ■ 2020 ■ 2021 ■ 2022



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



※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_202303Q2.pdf

S

1. 人権に配慮し、多様性と柔軟性に配慮した就労環境の整備
職場での差別の禁止や適切な労務管理の実施の他、リモートワークの導入や男性社員の育児休暇取得を推奨する等、従業員の健康維持や、従業員のライフイベントやライフステージに配慮、尊重した就労環境の整備に注力しています。

2. 従業員の健康増進とスキルアップ支援

従業員が健康な状態で、最大限能力を発揮できる環境の整備に向け、下記の取り組みを行っております。

- ・ マッサージルームの設置
- ・ 人気カフェと提携したカフェスペース
- ・ ナレッジ共有イベントの開催支援や、技術系情報発信の支援



3. 起業コミュニティ支援

IT系ベンチャー、学生起業家の先駆けとして、後進の起業家の育成や日本における起業の更なる活性化に貢献すべく、下記の取り組みを行っております。



- ・ 中高生を対象としたプログラミング教室の開催
- ・ 各種起業関連イベントへの登壇・協賛
- ・ プログラミング講座協賛をつうじた学生支援
- ・ 勉強会やセミナー等へのオフィススペースの提供

G

ドリコムは持続的な成長と株主価値の最大化を目指し、健全かつ適切な経営を行うべく、ガバナンスの強化、特に女性の取締役への起用、異なる専門的バックグラウンドを有する独立社外取締役の多数起用、および活発な議論などに注力しております。

1. 女性の取締役への積極的な起用

2022年5月時点で、女性取締役比率は20%となっております。

2. 社内取締役と独立社外取締役のバランス

2022年5月時点で、全取締役に占める独立社外取締役の割合は60%となっております。

3. 独立社外取締役の多様性

公認会計士、弁護士、大学教授等、様々な領域での専門家を独立社外取締役として起用しております。

4. 取締役会の定期的な実施および高出席率

月次で定期的に取り締役会を実施し、適時経営状況や経営課題について情報を共有された上で、活発な議論が行われております。21期（2022年3月期）については年間19回、20期（2021年3月期）については年間24回取締役会を実施しております。

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
きららファンタジア	株式会社アニプレックス	2017年12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	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

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_202303Q2.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。