

# ドリコム (証券コード:3793)

## Wizardry が収益牽引、自社 IP を核に新規 IP を創出する新局面へ

### GIR View

#### ハイライト

ドリコムは2026年5月12日引け後に「2026年3月期決算」を発表した。過去最高の通期売上高となり、営業・経常増益で着地、当期純利益も黒字に転換した。さらに2027年3月期業績予想も増収、大幅増益、復配が想定されている。自社IP「Wizardry」が核となり、IP創出・育成を進める局面に移行した、と言えよう。リスクを分散・抑制しながら、しっかりと成長を目指す戦略が示されており、さらに財務体質も（後述の通り）改善した。総じてポジティブな印象だ。

#### 2026年3月期決算概要：

##### 『Wizardry Variants Daphne』が定着し本格寄与

ドリコムは2026年5月12日引け後に「2026年3月期決算」を発表した。

通期実績は、売上高17,547百万円（前年同期12,655百万円）、営業利益408百万円（同112百万円）、EBITDA1,576百万円（同638百万円）、経常利益318百万円（同53百万円）、親会社株主に帰属する当期純利益213百万円（同マイナス1,035百万円）となった。大幅の増収増益であり、通期売上高は過去最高である。ただし、2026年4月23日に業績予想が修正されており、その線で着地しているため、サプライズは少ないと考えられる。

『Wizardry Variants Daphne』を筆頭に主カタイトルが貢献をする一方、不採算タイトルの赤字幅縮小が業績を牽引した。3Q、4Qいずれも黒字で推移している。特に『Wizardry Variants Daphne』は、リリース18ヶ月で累計ダウンロード300万突破、累計売上高145億円突破を成し遂げている点は同社の自社IP戦略の重要なマイルストーンである。

### KEY STATISTICS



#### 主要株価指数

直近株価(2026/5/13)	¥454.00
52週高値・安値	¥588.00/¥372.00
発行済株数(除く自己株式)	28,932,817株
時価総額	13,135百万円
PER(会社予想)	21.6倍
PBR	2.6倍
PSR(会社予想)	0.7倍
配当(配当利回り)	¥5.00(1.10%)

#### Sector

セクター	情報通信
------	------

#### 財務指標(2027/03期予想)

売上	18,000百万円
売上高営業利益率(%)	5.6%
売上高EBITDA比率(%)	10.8%

#### Management

President	内藤 裕紀
URL	<a href="https://drecom.co.jp/">https://drecom.co.jp/</a>

事業の整理も進んだ。前期末にリリースした新規モバイルゲームタイトル1本に関連するソフトウェア減損損失、開発中のPC・コンソールゲームタイトルに関連するソフトウェア仮勘定減損損失を計上したこと等で特別損失 2,051 百万円を計上する一方、当社連結子会社2社の株式を売却し特別利益として関係会社株式売却益 2,570 百万円を計上している。

こうした結果、期末の現預金は6,375百万円（前期末比2,446百万円増）、無形資産は1,188百万円（同3,100百万円減）、有利子負債3,119百万円（同1,608百万円減）となった。減損リスクが縮小し、キャッシュポジションが大幅に改善し、新たなスタートを切るに相応しい財務体質になっている。

## 2027年3月期 通期業績予想は連続増収増益に

2027年3月期連結業績予想は2年連続の増収増益との想定である。売上高18,000百万円（前年度比2.6%増）、営業利益1,000百万円（同144.7%増）、EBITDA1,950百万円（同23.7%増）、経常利益900百万円（同182.2%増）、親会社株主に帰属する当期純利益600百万円（同180.8%増）、一株当たり当期純利益21.05円、そして一株配当5円（復配）である。

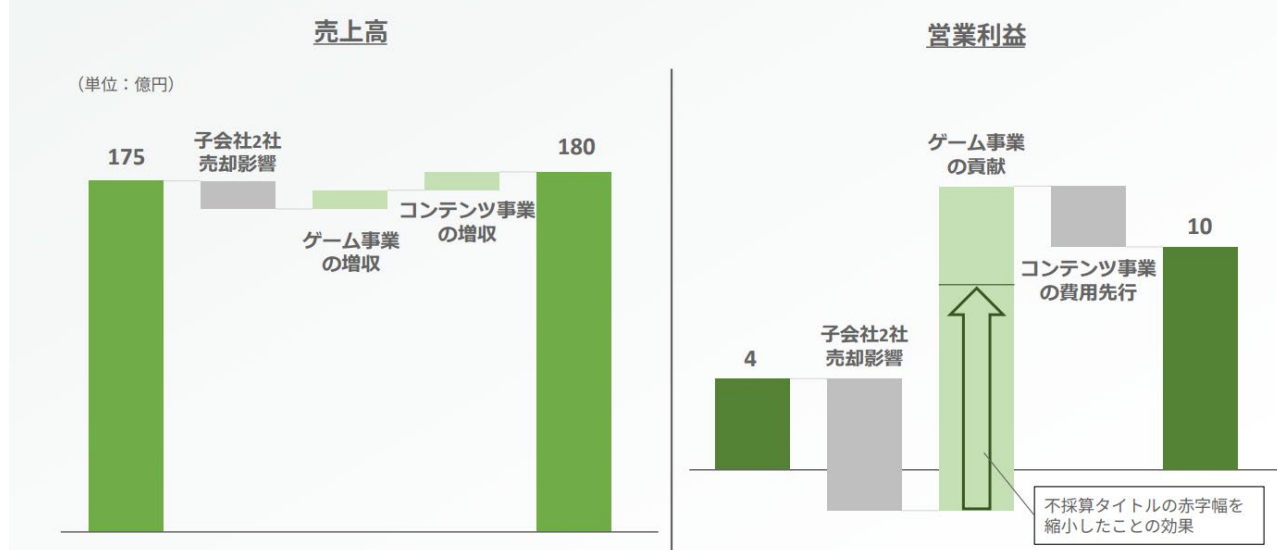
営業利益の増減を見ると、子会社2社の売却影響とコンテンツ事業の費用先行というマイナス要因を、前年度に実施した不採算タイトルの赤字縮小策と主カタイトルの収益貢献がカバーする想定である。

なお、『Wizardry Variants Daphne』の2026年4月の売上高（速報値）は12億円（同32%増）と好調を維持している。このことから、新年度の会社予想は十分な蓋然性があると言えるだろう。また、収益体質を強化して新年度を迎えているため、第1四半期から四半期ごとに着実な業績推移を辿ることが想定できる。これも株価にとってはプラス材料だ。

### 2027年3月期 通期業績予想 前年度との比較



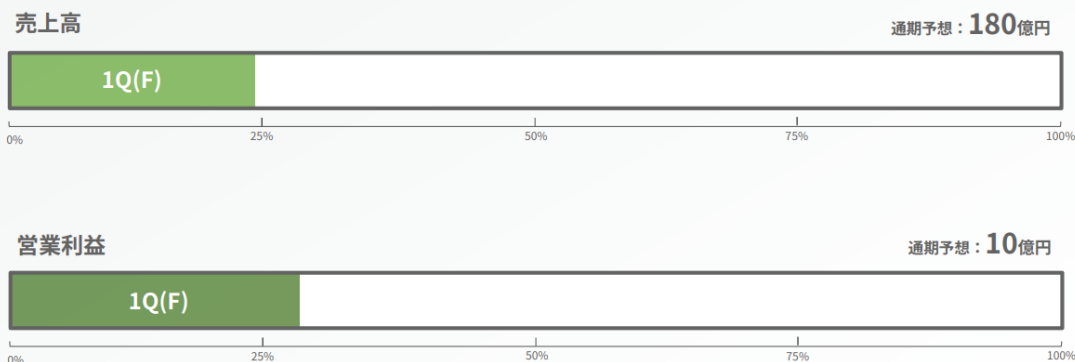
ゲーム事業は前期までの不採算タイトルの影響がなく収益性改善。コンテンツ事業は中期を見据え継続投資



## 2027年3月期 1Q進捗イメージ



1Qは『Wizardry Variants Daphne』の1.5周年イベントを実施。広告宣伝費等の大きな投下は2Q以降を予定



出所：会社資料「2026年3月期 通期決算説明資料」

## 2031年3月期に向けた戦略アップデートと今後のポイント：新規タイトルのヒット依存から脱却し、継続的なIP創出・育成の仕組みを構築する5年間にする

同社は決算発表にあわせて今後の戦略の方向性をアップデートした。「Wizardry」IPの確立と出版事業を起点とする自社IP創出に一定の成果を出したものの、モバイルゲーム市場の成熟化のもとで新規モバイルゲームのあたりはずれに業績が大きく左右されたという反省を踏まえて、新規タイトルのヒット依存から脱却し、自社IPの経済規模を拡大しつつ、これを原資に継続的なIP創出・育成の仕組みを構築することを新しい戦略方針として掲げている。社外のクリエイターを発掘・協働しながら、小さいチャレンジを多数重ねてIPを産みだすことになる。

より具体的には

### [ゲーム]

- 創出：（モバイルにこだわらず）売り切り型のPC・コンソールタイトルからIP創出
- 育成：シリーズの積み重ねと、コミック・アニメ・グッズへと展開
- 収益化：IPタイトルの開発・運用ノウハウを強みにIPをプロデュース

### [出版]

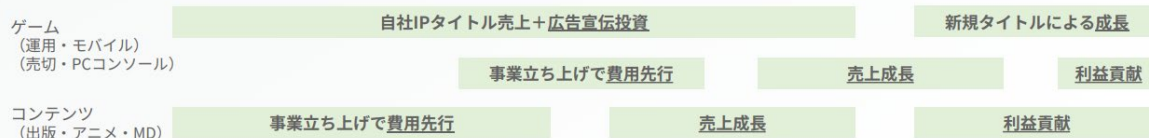
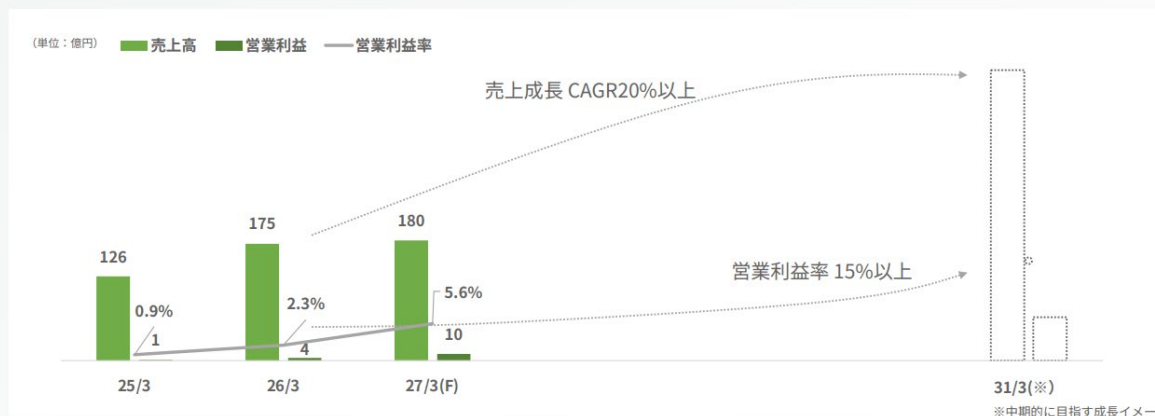
- 創出：コミック&ノベルからIP創出
- 育成：アニメ化を軸に、シリーズの積み重ねと、グッズ・ゲーム(コラボ等)への展開
- 収益化：デジタルの強みと、イベント等のリアルを融合したIPプロデュース

この戦略による財務的成長イメージは、売上成長 CAGR20%以上、営業利益率着地時点で 15%以上を目指すことになる。

## 中期的に目指す成長と2027年3月期の進捗イメージ



持続的な売上成長による規模拡大を目指し、既存事業の効率化による収益性向上と、必要な領域への投資



出所：会社資料「2026年3月期 通期決算説明資料」

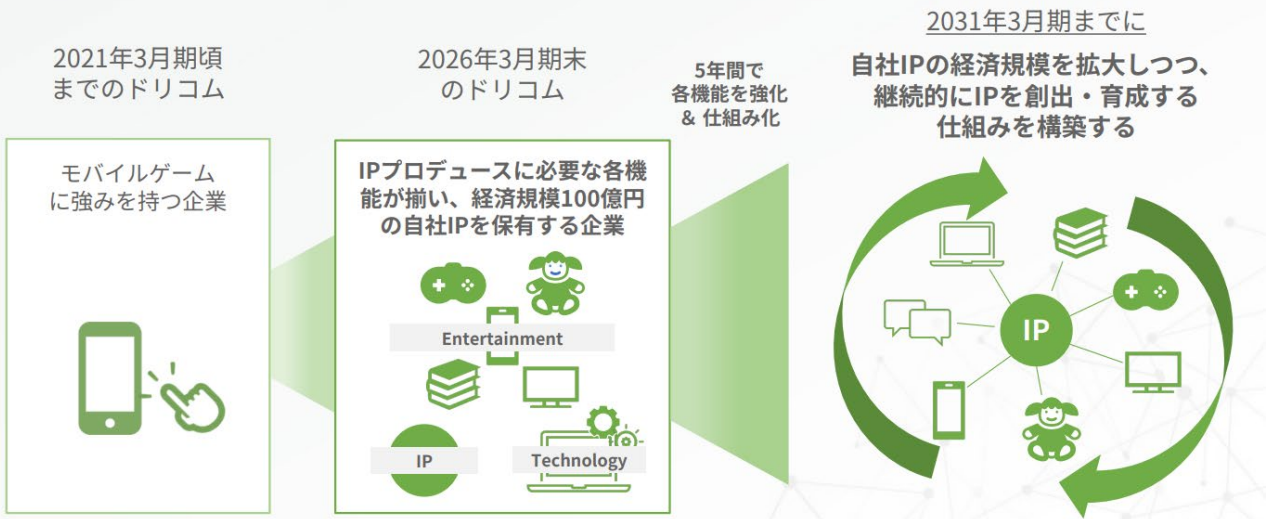
今回示された戦略は、同社が従来標榜していた「IP×テクノロジーを軸にエンターテインメント・コンテンツをグローバルに提供する企業」への転換を現状にあわせて具体化したものと位置付けられる。「Wizardry」ブランドを中心とした IP 戦略によって収益基盤を強化しつつ、リスク分散・抑制をしながら自社 IP の開発に邁進するため、投資家のリスクリターン認識も良化することが予想される。今後は「Wizardry」の盤石化と、新規 IP の積み上げりに投資家の注目が集まることになる。

次頁参考図表（同社決算説明資料より抜粋）

## 中期的に目指す姿（～2031）



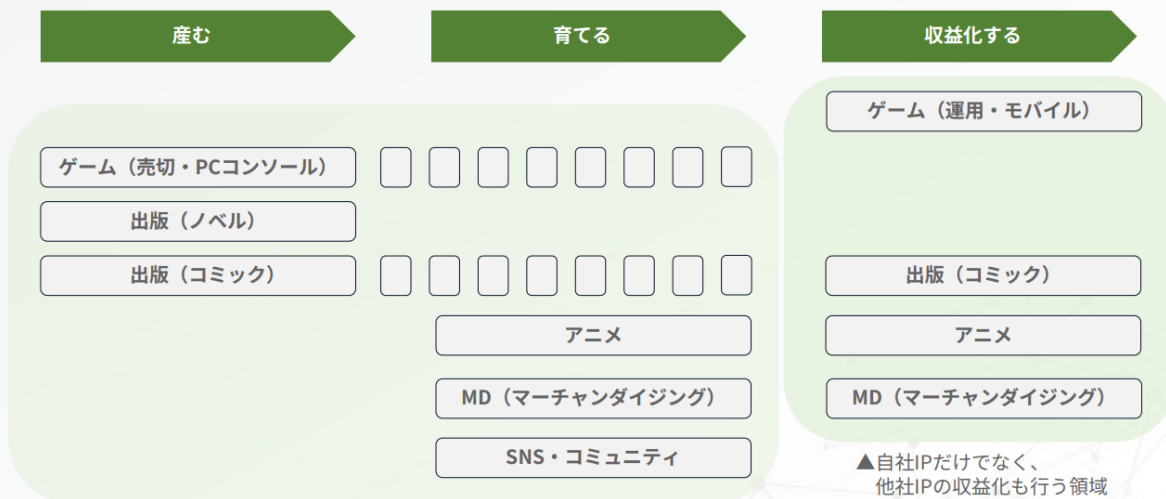
これからの5年間で、新規タイトルのヒット依存から脱却し、継続的なIP創出・育成の仕組みを構築する



## IPバリューチェーンと当社の事業ポートフォリオ



エンタメ・コンテンツ各領域のIPバリューチェーン上における役割を整理し、自社に必要な領域を強化



▲自社IPを創出し、一定規模に育てる領域

## IPバリューチェーン：創出について



主にゲームと出版の領域で、社外のクリエイターを発掘・協働し、多くの小さいチャレンジでIPを産む

### 産む

**ゲーム**：売り切り型のPC・コンソールタイトルからIP創出

“はらぺこミーム” (2025年6月)



・ Anime Japan 2026 アニメ化してほしいインディーゲーム10位にランクイン

今後発売のタイトル



・ 本領域は左記タイトル以外に社外クリエイターと連携して展開する小〜中規模の取り組みも検討中

**出版**：コミック&ノベルからIP創出

“汝、暗君を愛せよ” (2025年8月)



・ 「このライトノベルがすごい! 2026」にて、部門1位を獲得

小説コンテスト

オリジナルコミックレーベル



・ 継続した小説コンテストの実施や、オリジナルコミックからのIP創出も開始

## IPバリューチェーン：育成について



自社で創出したIPを、一気通貫でメディアミックス&グローバル展開することで一定規模に育てる

### 育てる

**ゲーム発IP**：シリーズの積み重ねと、コミック・アニメ・グッズへと展開

“Wizardry 6,7,8” (2024年6月)  
(ナンバリング移植)



・ 2020年にWizardryの商標権と一部作品の著作権を取得



ブレイド&バスタード(2022年12月~)  
(ノベル・コミック・アニメ)



“Wizardry” SHOP  
(マーチャンダイジング)



**出版発IP**：アニメ化を軸に、シリーズの積み重ねと、グッズ・ゲーム(コラボ等)への展開

ノベル  
“エリスの聖杯”  
(2024年11月~)



コミック  
“エリスの聖杯 S”  
(2025年3月~)



TVアニメ  
“エリスの聖杯”  
(2026年1月~)



マーチャンダイジング



## IPバリューチェーン：収益化について



自社で育成したIPの収益化と、他社人気IPの魅力を引き出す収益化を、主にゲームとMDの領域で実施

### 収益化

ゲーム：IPタイトルの開発・運用ノウハウを強みにIPをプロデュース



“Wizardry Variants Daphne”  
(2024年10月～)

- ・ DL数: 全世界300万DL突破
- ・ セールスランキング最高9位
- ・ 累計売上: 145億円超

“ONE PIECE トレジャークルーズ”  
(2014年5月～)

株式会社バンダイナムコエンターテインメント配信

- ・ DL数: 全世界1億DL突破
- ・ セールスランキング最高1位

※そのほか、7タイトルを運用中

MD (マーチャндаイジング)：デジタルの強みと、イベント等のリアルを融合したIPプロデュース

オンラインショップ



イベント開催



ポップアップ



## 事例：「Wizardry」ブランドを中心としたIP戦略について

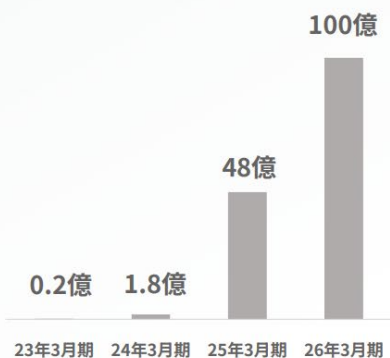


IPの魅力を引き出す商品展開と、事業間連携による相互送客により「Wizardry」関連売上は100億円規模に。今後、5年間で100億円規模の広告費等を投下し、経済規模の拡大を目指す



※当社は、「Wizardry」シリーズのうち、『Wizardry6』、『Wizardry7』、『Wizardry8』、『Wizardry Gold』の著作権及び「Wizardry」の国内外の商標権を取得しており、「Wizardry」IPのブランド管理をおこなっております。

### 当社の「Wizardry」関連売上高



## 財務データ（連結）

### 損益計算書（百万円）

決算期	FY03/2022	FY03/2023	FY03/2024	FY03/2025	FY03/2026	FY03/2027 通期会予
売上高	10,528	10,800	9,779	12,655	17,547	18,000
前年比	-11%	3%	-9%	29%	39%	3%
売上純利益	3,796	4,558	3,404	3,477	5,430	-
前年比	-5%	20%	-25%	2%	56%	-
売上純利益率	36.1%	42.2%	34.8%	27.5%	30.9%	-
販売費および一般管理費	2,205	2,276	2,501	3,365	5,021	-
前年比	13%	3%	10%	35%	49%	-
営業利益	1,591	2,281	903	112	409	1,000
前年比	-22%	43%	-60%	-88%	265%	145%
営業利益率	15.1%	21.1%	9.2%	0.9%	2.3%	5.6%
経常利益	1,541	2,192	793	53	319	900
前年比	-24%	42%	-64%	-93%	498%	182%
当期純利益	807	1,159	104	-1,035	213	600
前年比	-50%	44%	-91%	-	-	182%
当期純利益率	7.7%	10.7%	1.1%	-8.2%	1.2%	3.3%

出所：会社有価証券報告書および会社 IR 資料をもとに Global IR Co., Ltd.作成

Note：会予＝会社予想。百万円以下四捨五入、小数第二位四捨五入 \*Global IR Co., Ltd.の計算による

### 一株当たりデータ（連結）

決算期	FY03/2022	FY03/2023	FY03/2024	FY03/2025	FY03/2026
発行済株式総数(千株)	29,073	29,130	29,224	29,340	29,446
EPS	28.3	40.7	3.6	-36.1	7.4
EPS 調整後	28.3	40.6	3.6	-36.1	7.4
BPS	159.1	195.7	196.3	162.5	172.3
DPS	5.0	5.0	0.0	0.0	0.0

出所：会社有価証券報告書および会社 IR 資料をもとに Global IR Co., Ltd.作成

Note：百万円以下四捨五入、小数第二位四捨五入 \*Global IR Co., Ltd.の計算による

## キャッシュフロー (百万円)

決算期	FY03/2022	FY03/2023	FY03/2024	FY03/2025	FY03/2026
減価償却費	537	269	145	526	1,168
営業活動によるキャッシュフロー	1,603	2,666	-473	634	2,197
投資活動によるキャッシュフロー	-1,766	-2,017	-2,048	-899	1,867
財務活動によるキャッシュフロー	-388	659	2,413	-1,739	-1,618

出所：会社有価証券報告書および会社 IR 資料をもとに Global IR Co., Ltd.作成

Note：百万円以下四捨五入、小数第二位四捨五入 \* Global IR Co., Ltd.の計算による

## 財務データ (%)

決算期	FY03/2022	FY03/2023	FY03/2024	FY03/2025	FY03/2026
総資産経常利益率(ROA)	16.0	20.0	6.0	0.4	2.5
自己資本利益率(ROE)	19.4	22.9	1.9	-20.1	4.4
自己資本比率	46.9	45.6	39.7	34.6	42.0

出所：会社有価証券報告書および会社 IR 資料をもとに Global IR Co., Ltd.作成

Note：百万円以下四捨五入、小数第二位四捨五入 \*Global IR Co., Ltd.の計算による

## 免責事項

本レポートは、掲載企業のご依頼により株式会社グローバルアイアール（英語表記：Global IR Co., Ltd. 本社：東京都渋谷区道玄坂一丁目12番1号渋谷マークシティ W2 2F 代表取締役：岡部友春 本レポートにおける略称：GIR）が作成したものです。

本レポートは、情報提供のみを目的としており、当該企業株式への投資勧誘や推奨を意図したものではありません。本レポートに記載されている情報及び見解は、GIR が信頼できると判断した情報源から得、または公表されたデータに基づいて作成したものです。その正確性・完全性を全面的に保証するものではありません。しかしながら、正確性、客観性を重視した分析を心がけ、最終的な中立性・独立性には最善の注意を払っています。また、当該企業経営者等とのディスカッション、および独自のリサーチに基づき、我々が投資家にとって重要と思われる視点を GIR のオリジナル・オピニオンとして提供しています。GIR は本レポートの使用により発生した損害について一切の責任を負いません。当該企業株式への最終的投資判断はあくまでも自己の判断・責任でお願いします。