

**2025年3月期 第3四半期
決算説明資料**



**株式会社ドリコム
2025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_202503Q3.pdf

2025年3月期 Q3累計実績 (4-12月)

- **10月15日(Q3)リリースの新作『Wizardry Variants Daphne』が貢献**
 - 自社配信のため売上はグロス計上で大きい。その代わり変動費として支払手数料等が伴う。また、Q3においてはリリース時の広告費や不具合等に対応する一時費用発生。
 - 売上高 8,200百万円 (前年同期比 7.4%増) 営業利益 ▲26百万円 (前年同期は営業利益 789百万円)
EBITDA^{※1} 434百万円 (前年同期比 71.3%減)
経常利益 ▲78百万円 (前年同期は経常利益 729百万円) 純利益^{※2} ▲823百万円 (前年同期は純利益 97百万円)

2025年3月期 通期業績 予想

- **一時的に取り下げている通期業績予想を公表。新規タイトルによる増収を見込む**
 - 『Wizardry Variants Daphne』の寄与に加え、Q4に新規自社配信タイトルをリリース予定。
 - 売上高 13,500百万円 (前年同期比 38.0%増) 営業利益 500百万円 (前年同期比 営業利益 44.6%減)
EBITDA^{※1} 1,021百万円 (前年同期比 2.5%減)
経常利益 400百万円 (前年同期比 49.6%減) 純利益^{※3} ▲200百万円 (前年同期は純利益 104百万円)

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
 - 当社の主力IPである「Wizardry」の規模拡大と、新規IPの創出/育成が着実に進展

1. 2025年3月期 第3四半期 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3四半期 業績サマリー

Q3にリリースした『Wizardry Variants Daphne』が貢献し、前四半期比で売上倍増・黒字転換

2025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)
売上高	2,122	1,895	4,182	+2,287	8,200
営業利益	▲67	▲247	288	+535	▲26
営業利益率	-	-	6.9%	-	-
EBITDA ※	▲28	▲143	434	+577	262
EBITDA マージン	-	-	10.4%	-	3.2%
経常利益	▲88	▲265	275	+541	▲78
親会社株主に帰属する 四半期純利益	▲153	▲868	198	+1,066	▲823

2024年3月期			
Q3 (10-12月)	YoY	Q3累計 (4-12月)	YoY (累計)
2,546	+1,636	7,637	+563
317	▲28	789	▲816
12.5%	-	10.3%	-
332	+101	915	▲652
13.1%	-	12.0%	-
275	+0	729	▲807
266	▲68	97	▲921

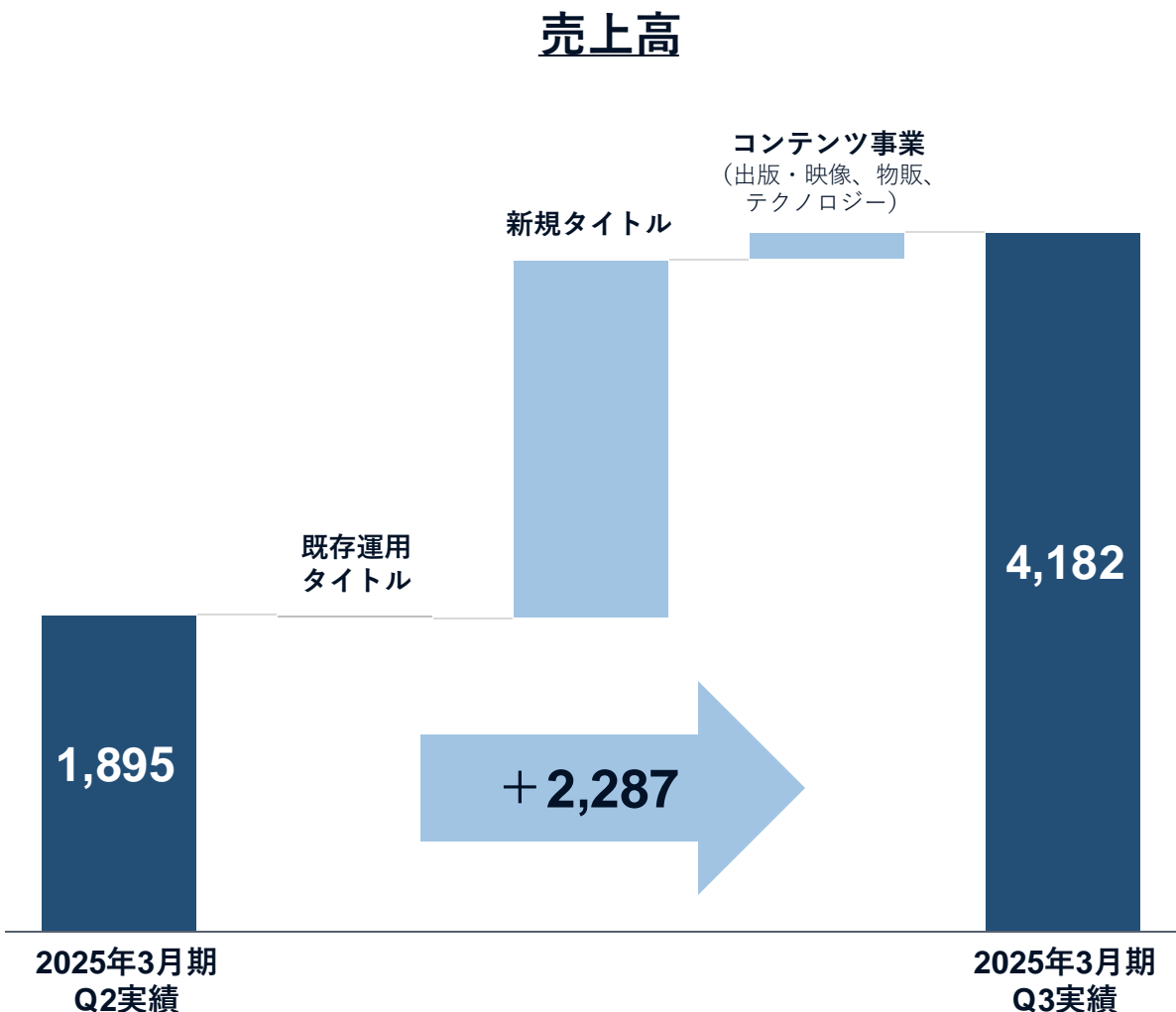
※ EBITDA = 営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費

※ 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

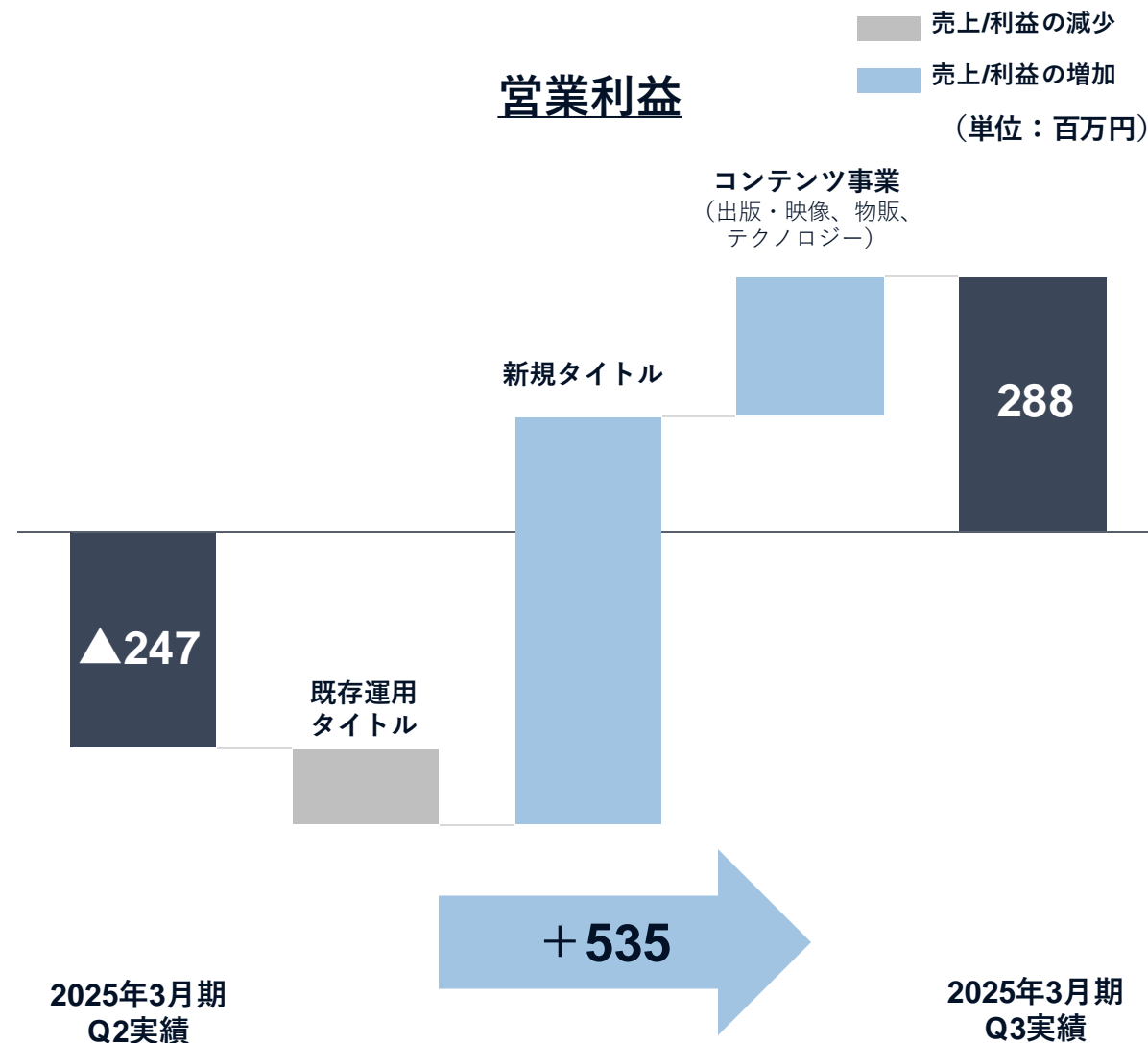
2025年3月期 第3四半期業績（前四半期比・事業別）

『Wizardry Variants Daphne』の貢献により増収・黒字転換

売上高



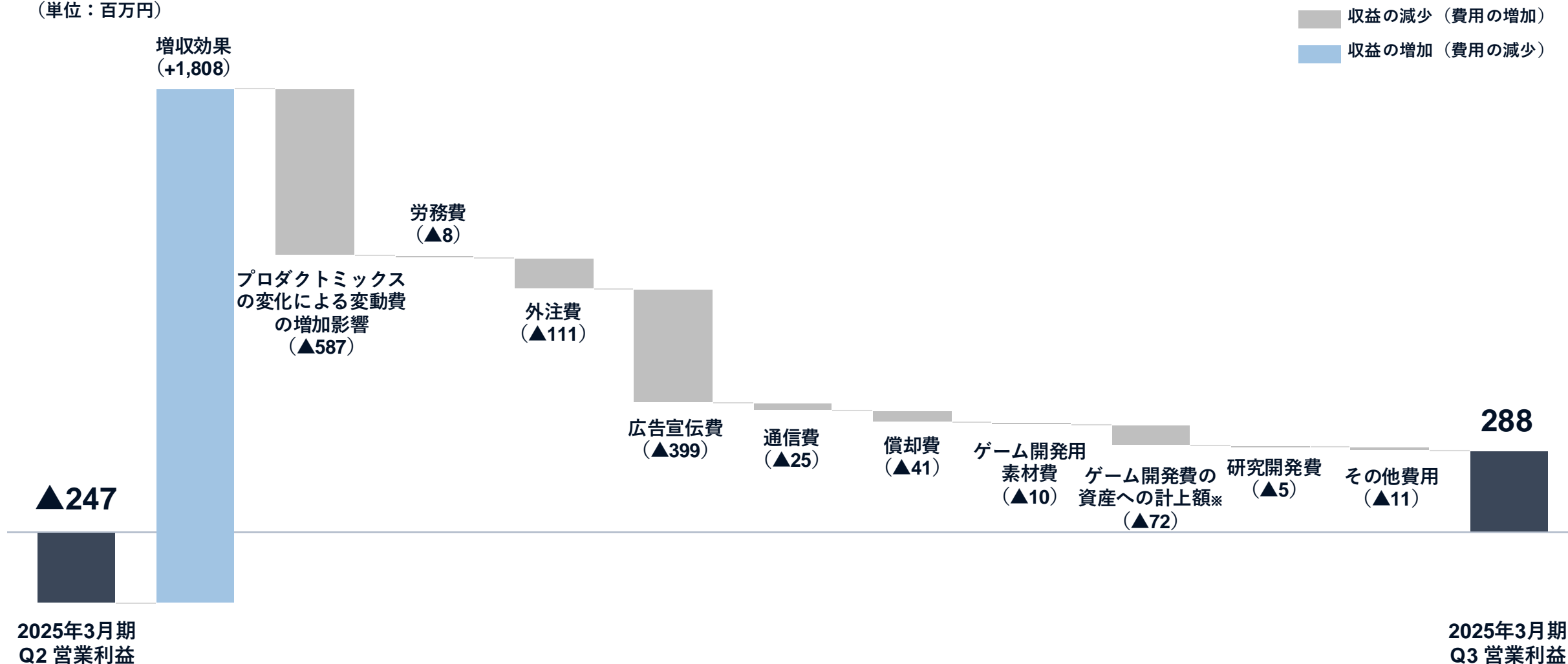
営業利益



2025年3月期 第3四半期 営業利益（前四半期比・費用別）

『Wizardry Variants Daphne』の増収効果により、広宣費・運用費等の増加を吸収し、黒字転換

(単位：百万円)



2025年3月期 第3四半期 各事業の状況

ゲーム 事業

- **Q3リリースの『Wizardry Variants Daphne』が貢献。Q3の売上高は21.6億円**
 - 自社配信のため売上はグロス計上で大きい。その代わり変動費として支払手数料等が伴う。
 - また、Q3においてはリリース時の広告費や不具合等に対応する一時費用発生。
- **Q1の新作『悪魔王子と操り人形』は、サービス終了を発表。IPとしての展開は継続**
- **既存運用タイトルは底堅さを維持しているものの、弱含みの推移**

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스ファンタジー作品が電子コミックを中心に好調に推移。
- **エンタメ×テクノロジー領域：Web3・ブロックチェーンとAIの取り組みが進展**
 - ブロックチェーンゲームのゲーム内通貨Blood Crystal（\$BCトークン）がCoincheck販売所で取り扱い開始。
 - ゲーム開発を中心に社内でAIを活用する取り組みを推進。SaaSプラットフォームとしても提供。

(参考) ゲーム事業：自社配信と他社配信の収益構造の違い

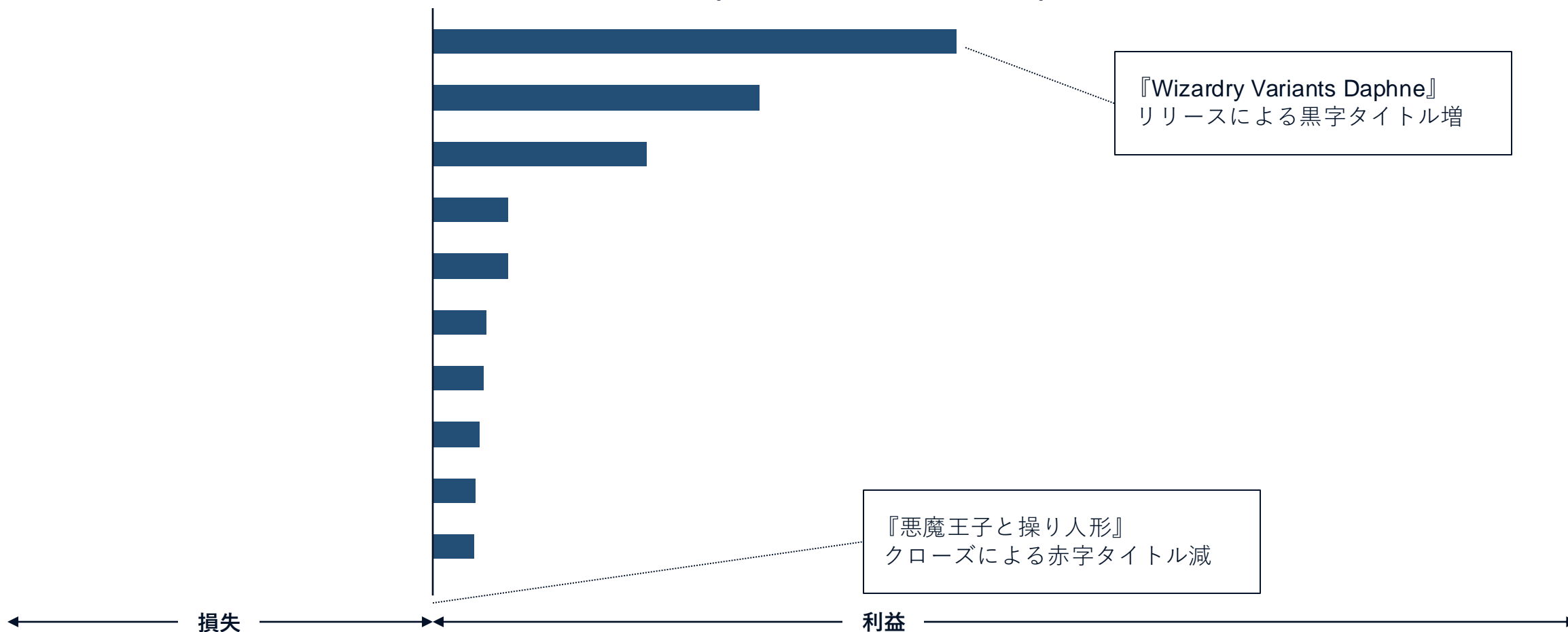
自社配信は売上がグロス計上で大きい。その代わりに変動費として支払手数料等が伴う

	自社配信	他社配信
売上	<ul style="list-style-type: none"> ・グロス計上：ユーザーの有償アイテム購入/消費額 	<ul style="list-style-type: none"> ・ユーザーの有償アイテム購入/消費額 ↓ ・ネット計上：協業企業からのレベニューシェア
費用	<p>変動費</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プラットフォームへの支払手数料 ・著作権料（他社IPの場合） ・投資者への分配金（投資受け入れタイトルの場合） <p>固定費</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人件費、外注費、通信費等 ・ソフトウェア償却費（リリースから2年間） ・広告宣伝費 	<p>変動費</p> <p>—</p> <p>固定費</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人件費、外注費、通信費等 ・ソフトウェア償却費（リリースから2年間） ・広告宣伝費（協業企業負担の場合は無し）

2025年3月期 第3四半期 運用中ゲームタイトルの収益状況

全10タイトルが黒字。Q3は新作リリース1本、クローズ1本

運用中10タイトル※の損益 (2025年3月期Q3 10-12月)



※ 2024年12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。

※売上高につきましてはHP掲載のファクトシートをご覧ください。 https://drecom.co.jp/ir/factsheet_202503Q3.pdf

1. 2025年3月期 第3四半期 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 通期業績予想の公表について

- **Q2決算発表時、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であった
- **本日、一時的に取り下げていた通期業績予想を公表。新規タイトルによる増収を見込む**
 - 『Wizardry Variants Daphne』の寄与に加え、Q4に新規自社配信タイトルをリリース予定

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	1株あたり 配当金
今回発表予想 (2025年1月30日公表)	13,500	500	400	▲200	0円

- 詳細につきましては、本日（2025年1月30日）公表の「通期業績予想の公表、および配当予想の修正（無配）に関するお知らせ」をご覧ください。

2025年3月期 通期業績予想について

新作の貢献により売上・利益基盤底上げ。成長軌道に復帰へ

2025年3月期 通期業績予想							2024年3月期
(単位：百万円)	Q1(4-6月) 実績	Q2(7-9月) 実績	Q3(10-12月) 実績	累計(4-12月) 実績	Q4(1-3月) 見通し	通期予想	前期実績
売上高	2,122	1,895	4,182	8,200	5,300	13,500	9,779
変動費	368	397	1,461	2,227	2,003	4,230	1,583
固定費	1,821	1,745	2,432	5,999	2,770	8,770	7,293
広告宣伝費	189	99	499	788	542	1,330	361
研究開発費	64	46	52	163	51	214	396
減価償却費	39	104	145	289	232	521	144
ゲーム開発費の 資産への計上額※1	▲569	▲463	▲391	▲1,423	▲355	▲1,778	▲2,093
営業利益	▲67	▲247	288	▲26	526	500	903
営業利益率	-	-	6.9%	-	9.9%	3.7%	9.2%
EBITDA※2	▲28	▲143	434	262	758	1,021	1,047
EBITDAマージン	-	-	10.4%	3.2%	14.3%	7.6%	10.7%
経常利益	▲88	▲265	275	▲78	478	400	793
親会社株主に帰属する 当期純利益	▲153	▲868	198	▲823	623	▲200	104

ゲーム事業：下期リリース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



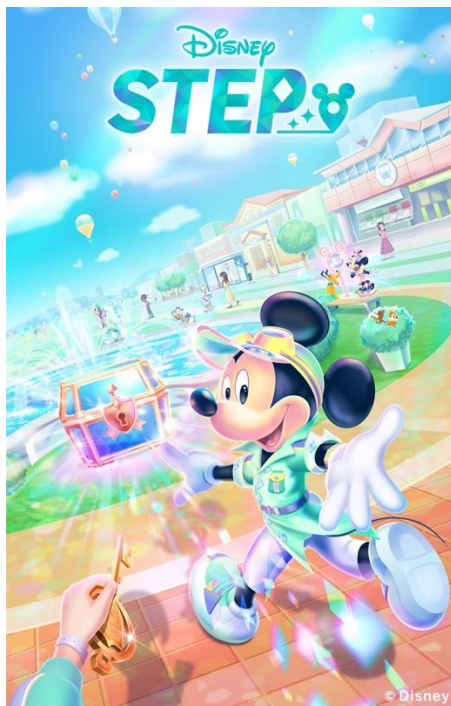
『Wizardry Variants Daphne』ゲーム概要

- 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
- 想定以上のユーザー数・売上推移。リリースから2ヶ月半(12月末まで)の累計売上高は21.6億円
- リリース後、不具合が多く発生したため、施策を延期し、不具合対応を最優先で実施。12月下旬から施策を再開
- 今後、イベントやキャラ/シナリオの追加を予定。また、PC版の展開により海外を含めた更なるユーザー獲得を目指す

ゲーム事業：下期リリース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。1月27日より各アプリストアにて事前登録開始



『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
- 対応地域：日本、韓国、台湾、香港、マカオ
- 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
- 2024年9月~10月に実施した先行体験では、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、2025年1月27日より事前登録を開始
- 対応地域は、日本、韓国、台湾、香港、マカオを予定

スケールアップを目指す3年

建て直しを経て、再び業績拡大の好循環を目指せる状況に。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

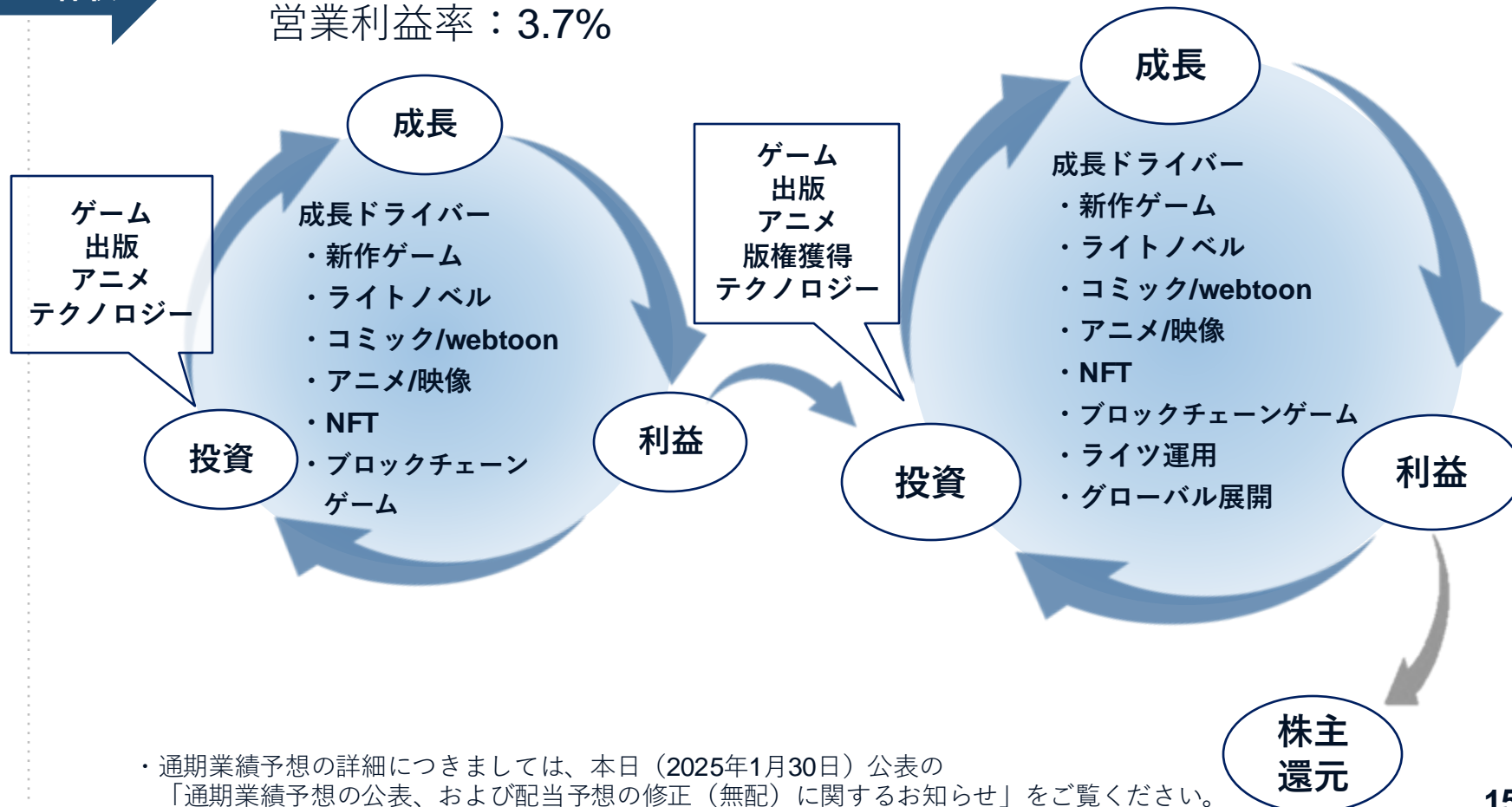
売上高：135億円
営業利益：5億円
営業利益率：3.7%

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



・通期業績予想の詳細につきましては、本日（2025年1月30日）公表の「通期業績予想の公表、および配当予想の修正（無配）に関するお知らせ」をご覧ください。

適時開示：役付執行役員に対するストック・オプション

執行を担う経営陣が株主と共に中長期的な企業価値の向上を目指すためにインセンティブとして導入

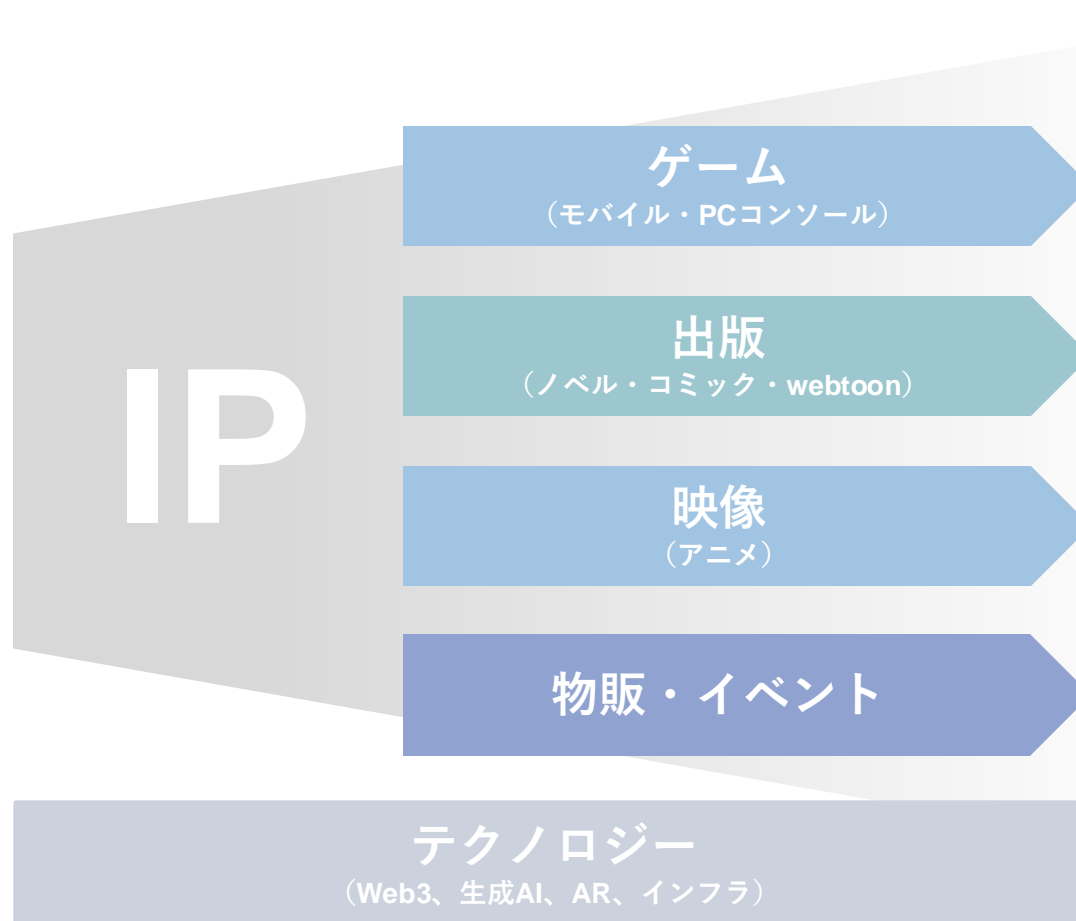
項目	内容
名称	株式会社ドリコム 第18回新株予約権
対象者	副社長執行役員 2名 ・現社長執行役員の内藤裕紀は、創業者かつ筆頭株主であり、株主価値の増大と同人のインセンティブとの連動は既に満たされていることを理由に、本新株予約権の付与を辞退しており、今般の付与対象者に含めておりません。
割当新株予約権数	3,000 個（1 円新株予約権 2,000 個、税制適格新株予約権 1,000 個） ・本新株予約権の目的である株式の種類は当社普通株式 ・各本新株予約権の目的である株式の数は、100株
行使価額	①1 円新株予約権： ・100株当たり1円 ②税制適格新株予約権： ・新株予約権を割り当てる日の属する月の前月各日（取引が成立しない日を除く。）における東京証券取引所における当社普通株式の普通取引の終値の平均値に 1.05 を乗じた金額。 ・当該新株予約権を割り当てる日の東京証券取引所における当社普通株式の普通取引の終値が上回る場合は、当該終値。
行使期間	2027年7月1日から 2031年6月30日まで
行使条件	①1 円新株予約権： ・当社の時価総額が、割当日から 2031年6月29日までの期間において、 <u>5営業日連続して1,000億円を超える金額</u> となり、継続して、当社の取締役又は役付執行役員の地位にあること。 ②税制適格新株予約権： ・継続して、当社又は当社の子会社の取締役又は従業員の地位にあること。
公表日	2025年1月9日
新株予約権割当日	2025年1月31日
適時開示	https://drecom.co.jp/ir/140120250108548041.pdf

1. 2025年3月期 第3四半期 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

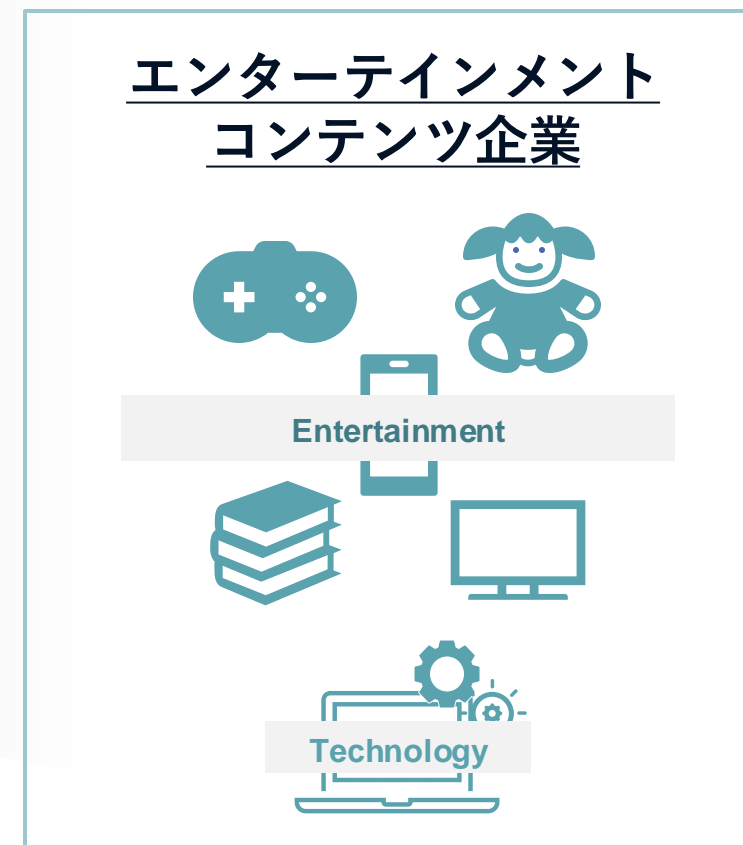
中期的に目指す姿

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



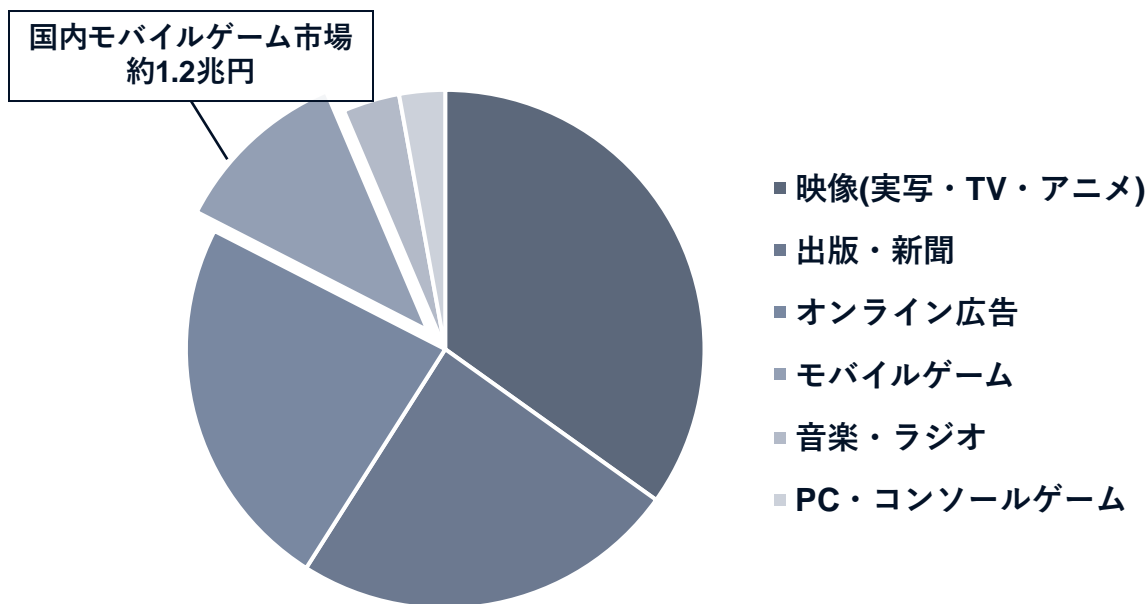
中期的に目指す姿



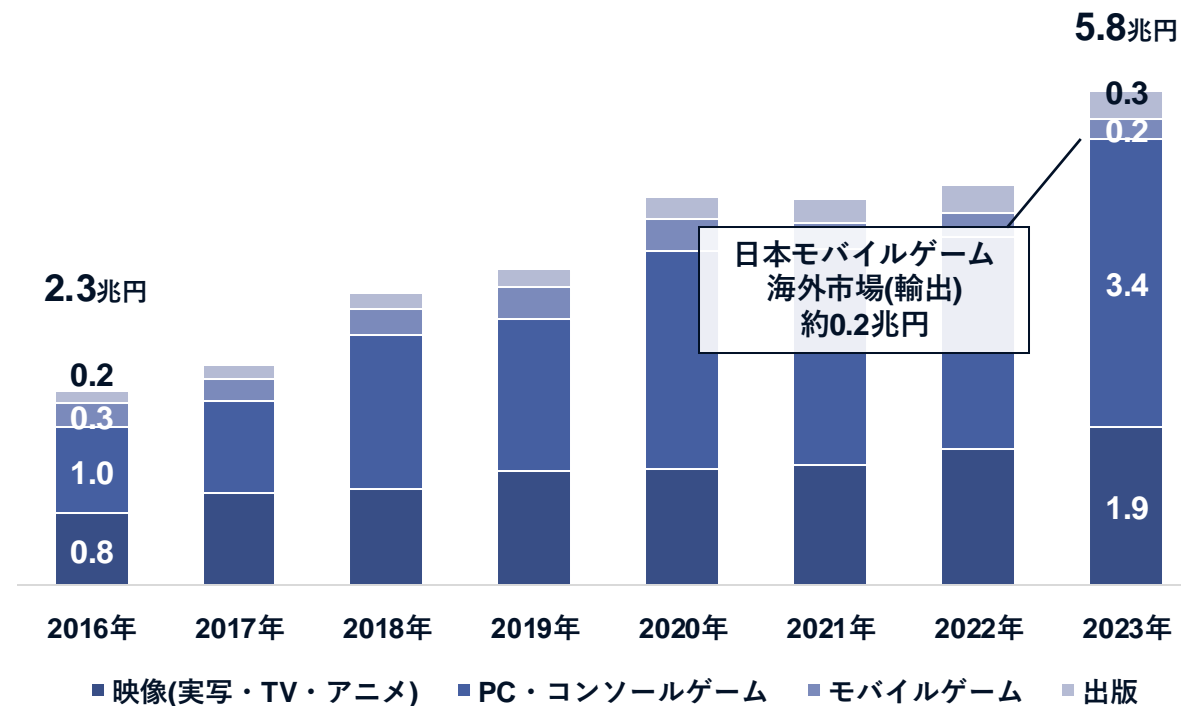
当社の属する市場：エンターテインメント・コンテンツ市場

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規模

国内コンテンツ産業 市場規模 (2023年)
 約13.0兆円



日本コンテンツの海外市場(輸出)規模 (2023年)
 約5.8兆円



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

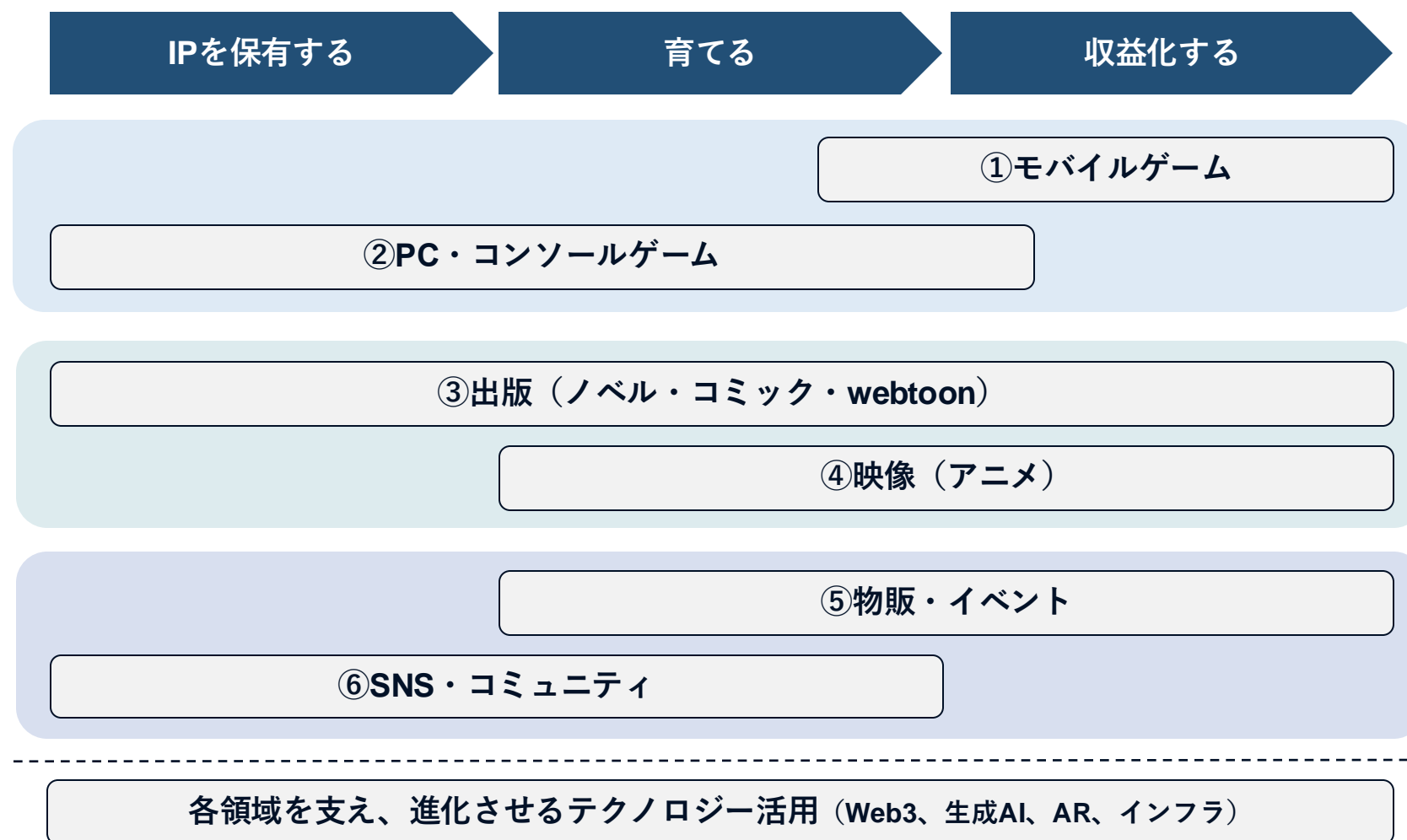
- IPの魅力を理解しIPファンに向けたコンテンツビジネス展開
人気IPや歴史あるIPのモバイルゲームを多数開発・長期運用

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
 - ・『Wizardry Variants Daphne』
 - ・『Disney STEP』
- ②PC・コンソールゲーム
 - ・『Tokyo Stories』
 - ・『はらぺこミー』
- 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
ゲームと『ブレイド&バスタード』のコラボなど、事業間の連携も積極的に推進

『ブレイド&バスタード』



『Wizardry Variants Daphne』



『ブレイド&バスタード』

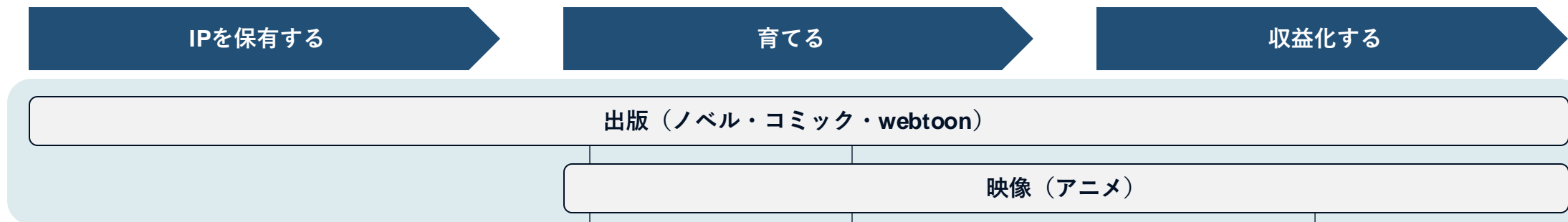


- ・『Eternal Crypt - Wizardry BC -』
(ブロックチェーンゲーム)
- ・他社によるPC・コンソールゲーム
(リメイク・派生)

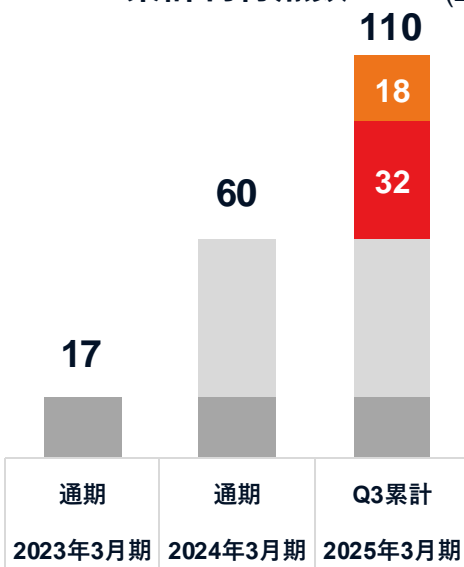


自社IPの育成状況：「ドリコムメディア」

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20万部超えの作品が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12月時点, 重複あり)

ノベル：
37シリーズ

コミック / webtoon：
11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25万部突破
『99回断罪されたループ令嬢』
- シリーズ累計20万部突破
『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



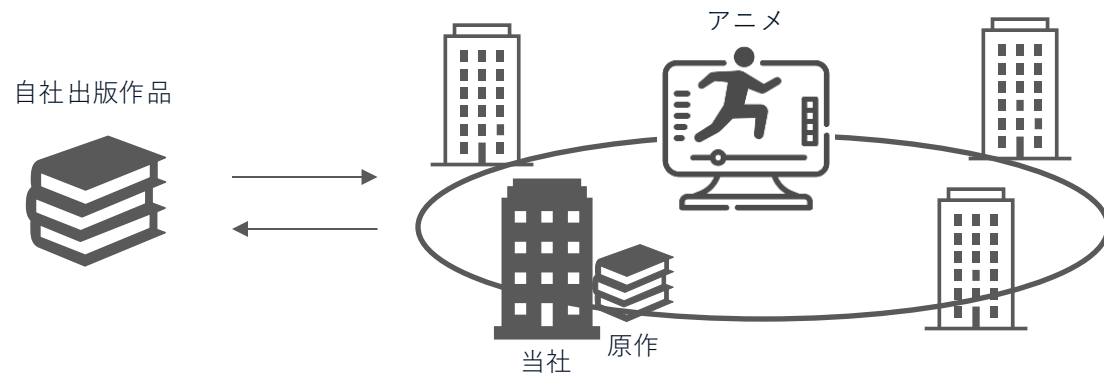
- 2作品のアニメ化が決定
『ブレイド&バスタード』
『エリスの聖杯』



映像（アニメ）事業について

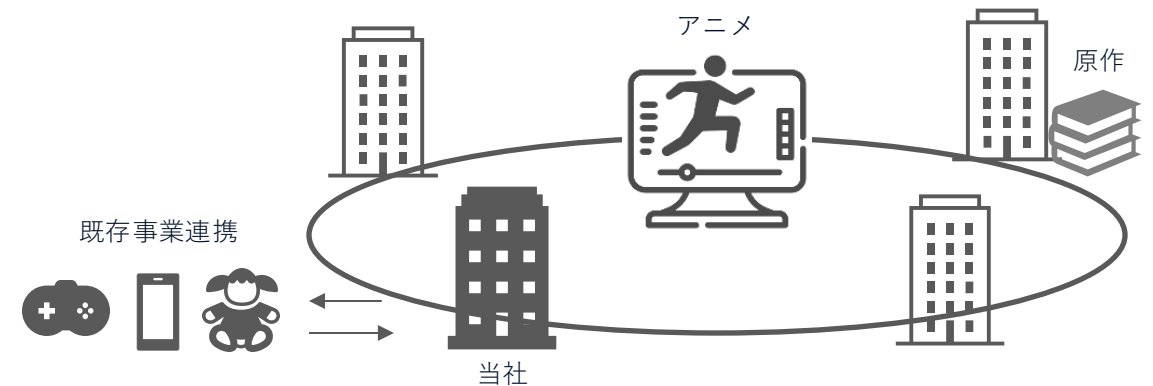
出版事業に加え、グローバルで市場が拡大するアニメ事業の取り組みを本格始動。自社IPの育成・収益化のためのアニメ化企画と、他社IPの一部権利獲得を目的とする製作委員会出資を並行して行う

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、強力なアニメ製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

PC・コンソールゲーム事業について

グローバルで市場が拡大する当事業領域において、IP創出を目指す取り組みとして小～中規模の投資で試行3タイトルを開発中、2タイトルを発表済み。来期以降に順次発売予定

■オリジナル新作『はらぺこミーム』を発表(NEW)



- 著名クリエイターとタッグを組み開発したコロニーシミュレーションゲーム
- Steam® (PC)およびNintendo Switch™向けに、2025年発売予定
 - 世界同時発売。対応言語は日本語、英語、ハンゲル、繁体字、簡体字
- 買い切り型であるため運用費等は発生せず、広告費と償却費が計上

■ほか2タイトルを開発中

『Tokyo Stories』



「未発表タイトル」

2026年3月期以降
発売予定

※ドリコムが原作/開発およびSteam®版のパブリッシングを担当し、

エンタメ × テクノロジー領域：Web3・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AIの取り組みが進展

Web3・ブロックチェーン



- 『Eternal Crypt - Wizardry BC -』は、ZEAL NOVA DMCCがパブリッシングを行い、ドリコムが保有する「Wizardry」IPを活用し、チューリング株式会社と共同で提供するブロックチェーンゲーム。
- BOBG社が発行する、ゲーム内通貨**Blood Crystal (\$BCトークン)**がCoincheck販売所で取り扱い開始。より多くのユーザーが、手軽に**\$BCトークンにアクセス**できるように。

AI



- ゲーム開発を中心に社内でAIを活用する取り組みを推進。
- 当社のゲーム開発/運用ノウハウを活用し、ゲーム開発専用のAI SaaSプラットフォーム『ai and』を開発。「翻訳」「インサイト分析」「AIチャット」「シナリオ生成」の機能、AIの出力を人が修正したデータを溜め込む「Human in the Loop」プラットフォームにて提供。

1. 2025年3月期 第3四半期 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**

適時開示：DBJとの収益分配請求権設定契約締結による資金調達

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	https://drecom.co.jp/ir/140120240827577303.pdf

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

1本



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12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。

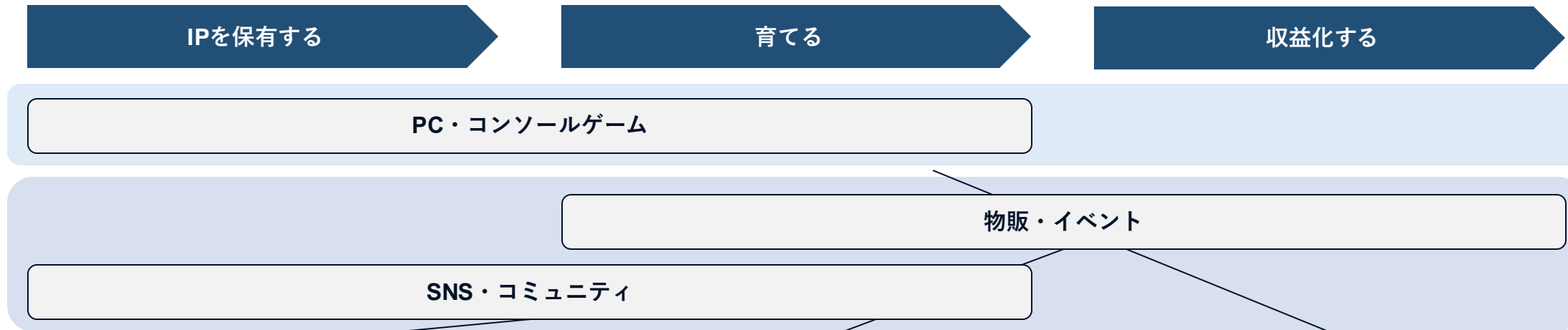
ゲーム事業：運用タイトル、開発タイトルのパイプライン

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 [※]	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 他社配信：4タイトル ➤ 自社配信：6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	1	<ul style="list-style-type: none"> ・ 『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
			PC・コンソール 向けタイトル	3	<ul style="list-style-type: none"> ・ 『はらぺこミーム』 ・ 『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 →既存モバイルゲームのゲームエンジンを活用したタイトル等

※ 2024年12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。

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



物販・イベント

- 東京ゲームショウ2024出展
- グッズ展開



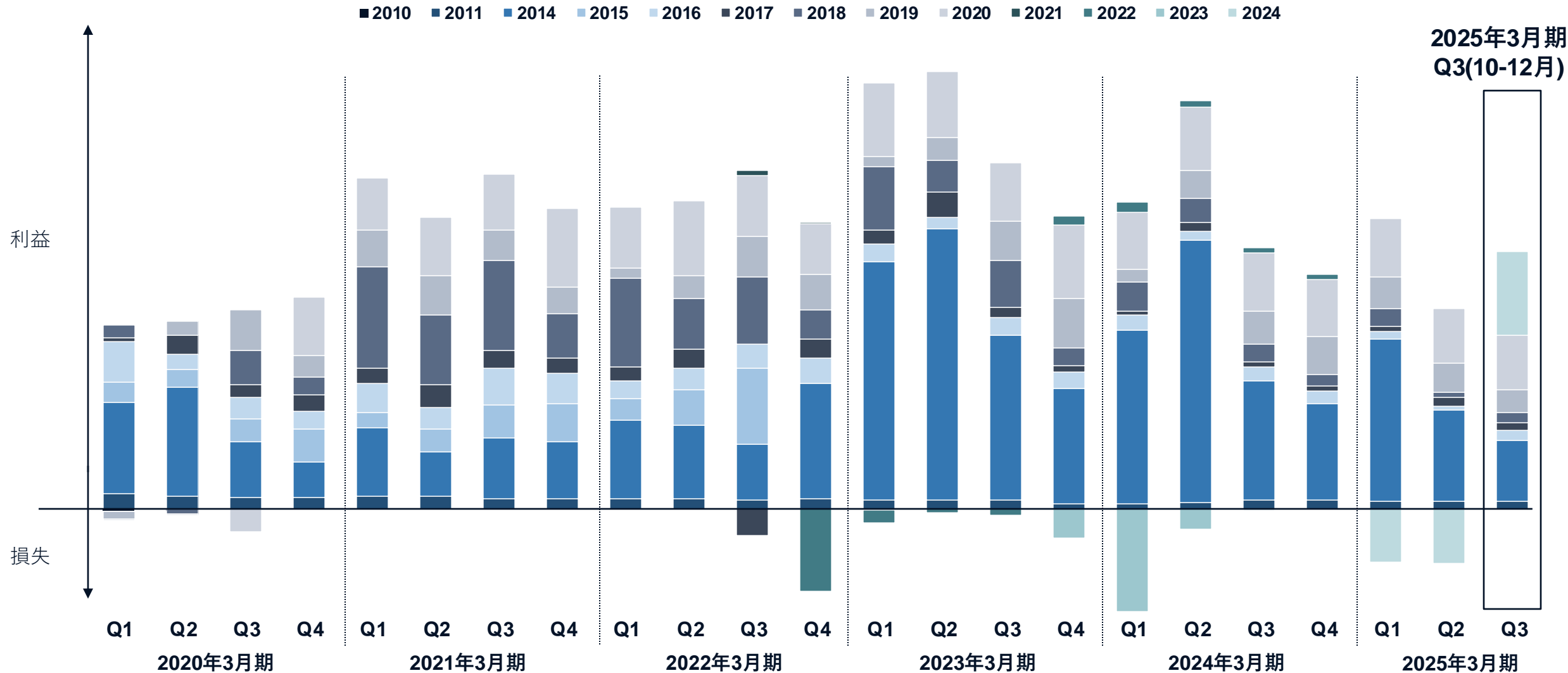
ゲーム

- PC・コンソールゲームリリースに向け開発中



運用中タイトルの収益状況推移（リリース時期別）

運用タイトルのリリース時期別 事業損益推移



運用中ゲームタイトル一覧（2024年12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 ^{※1}	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 ^{※1}	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
Wizardry Variants Daphne	株式会社ドリコム	2024年10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：『悪魔王子と操り人形』は2024年12月16日にサービス終了告知、2025年1月31日にサービス終了

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_202503Q3.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。