

2027年3月期 第1四半期 決算説明資料

株式会社ドリコム
2026年7月29日



『魔物使いの娘』TVアニメ化決定！ドリコムメディア大賞初の映像化（2026年7月3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_2027031Q.pdf

2027年3月期 1Q実績

- **主力2タイトルが好調。子会社2社の売却による影響を吸収し営利5.2億で着地**
 - 『Wizardry Variants Daphne』の前同比+14%成長と、他社配信タイトルの周年施策が好調
 - 売上高 4,355百万円 (前同比 ▲2.5%) 営業利益 522百万円 (同 黒転) 経常利益 512百万円 (同) 純利益※1 323百万円(同)

2027年3月期 通期予想

- **1Qは期初想定を上回る。2Q以降の事業状況を見極めるため、通期予想は据え置き**
 - 『Wizardry Variants Daphne』は、2Qにコラボ施策、3Qに2周年施策を控える
 - 通期業績予想(変更無し)：売上高 18,000百万円、営業利益 1,000百万円、経常利益 900百万円、純利益※2 600百万円

中期的に 目指す姿 (～2031) の進捗

- **「Wizardry」IPの拡大と、IP創出に向けた取り組みを進める**
 - 「Wizardry」45周年：特設サイト開設を契機に、描き下ろしイラスト公開など新旧ファンを盛り上げる施策を展開
 - インディーゲームスタジオ『DRECOM CREATORS STUDIO』創設
 - 第4回ドリコムメディア大賞応募総数1万超え、第2回＜大賞＞受賞作品『魔物使いの娘』TVアニメ化決定

※1: 親会社株主に帰属する四半期純利益 ※2: 親会社株主に帰属する当期純利益

1. 2027年3月期 第1四半期 業績概況
2. 2027年3月期 通期業績予想
3. 中期的に目指す姿（～2031）
4. Appendix

2027年3月期 1Q 業績サマリー

主力2タイトルの周年施策が好調。子会社2社の売却による影響を吸収し営利5.2億で着地

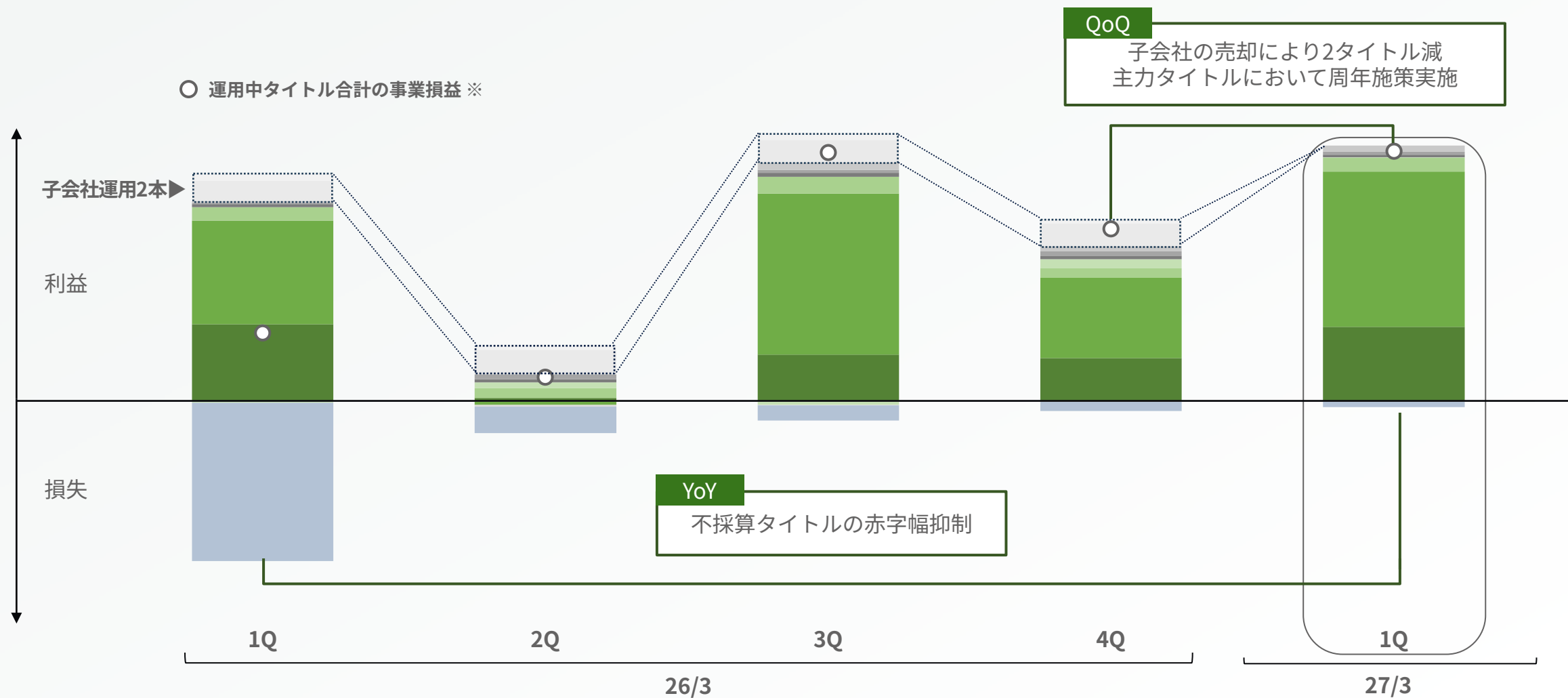
2027年3月期	
(単位：百万円)	1Q (4-6月)
売上高	4,355
営業利益	522
営業利益率	12.0%
EBITDA ※	786
EBITDAマージン	18.1%
経常利益	512
親会社株主に帰属する 四半期純利益又は 四半期純損失 (▲)	323

2026年3月期			
1Q (4-6月)	YoY	4Q (1-3月)	QoQ
4,466	▲111	4,246	+108
▲81	+604	311	+211
-	-	7.3%	-
347	+439	578	+208
7.8%	-	13.6%	-
▲107	+619	278	+233
▲1,799	+2,122	1,955	▲1,631

※：EBITDA＝営業利益＋減価償却費

2027年3月期 1Q 業績サマリー：運用中ゲームタイトルの損益

前1Q比では、不採算タイトルの赤字幅抑制と『Wizardry Variants Daphne』の成長により利益改善



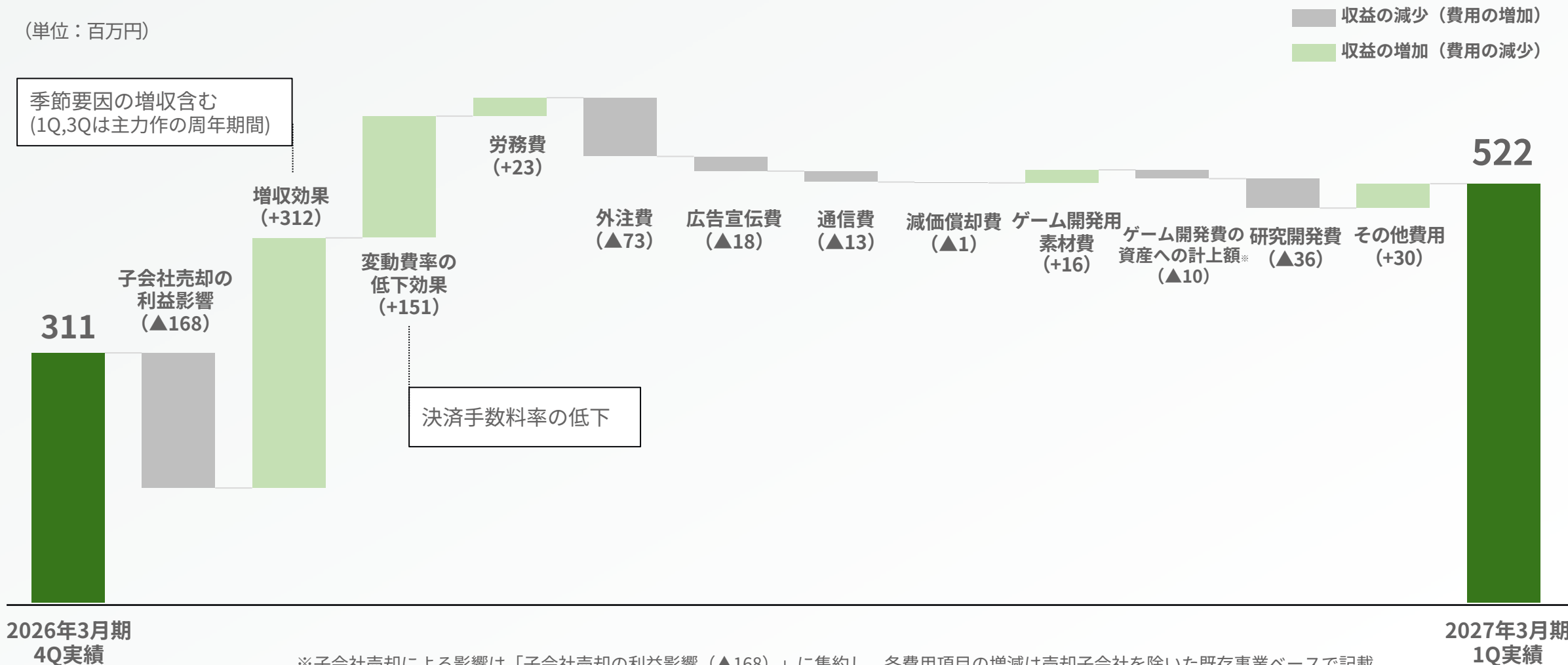
※2025年4月～2026年6月の運用タイトル。2026年3月期は11本、27年3月期は9本。

※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_2027031Q.pdf

2027年3月期 1Q 営業利益 前四半期差異

前4Q比では、周年施策による増収と決済手数料率の低下を主因として増益

(単位：百万円)

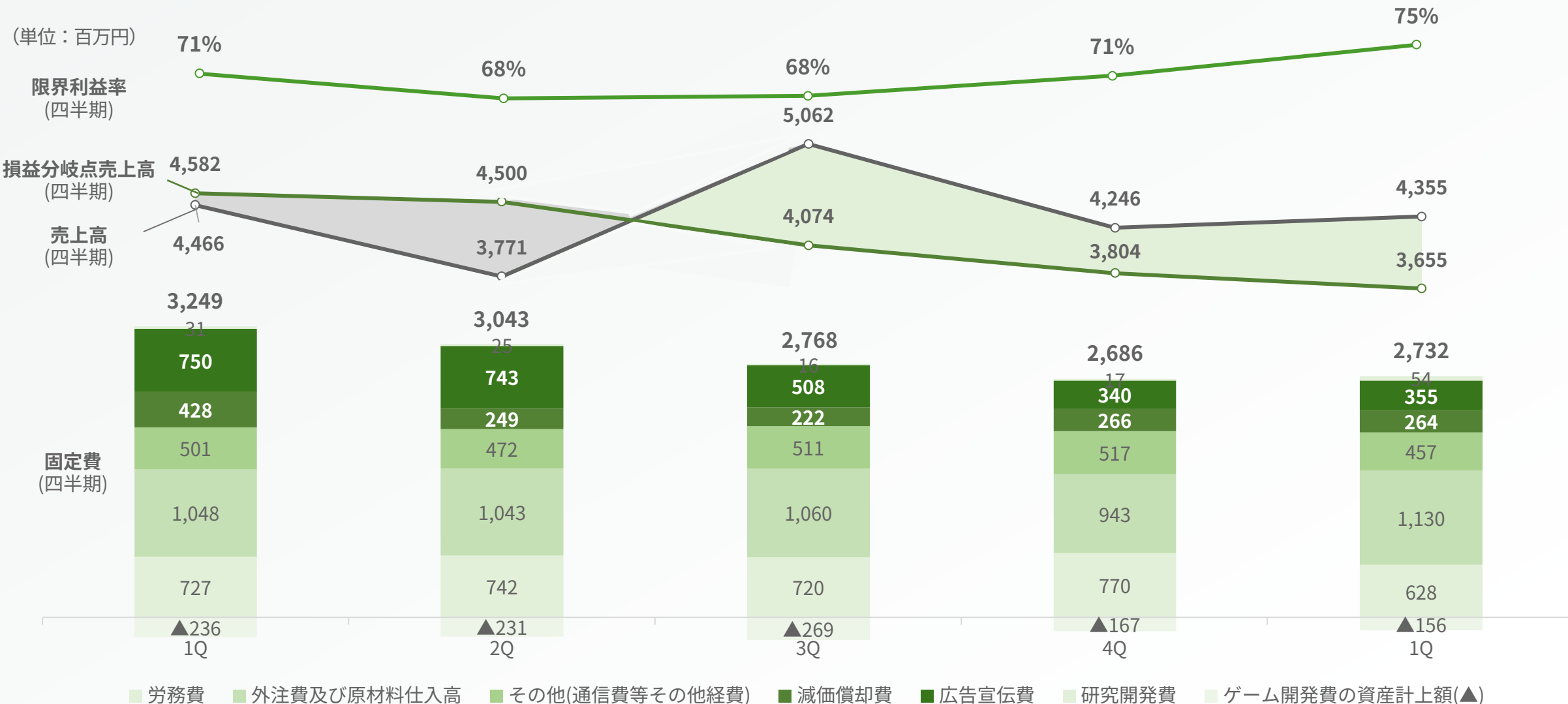


※子会社売却による影響は「子会社売却の利益影響 (▲168)」に集約し、各費用項目の増減は売却子会社を除いた既存事業ベースで記載

※ゲーム開発費の資産計上額：労務費・外注費等のゲーム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

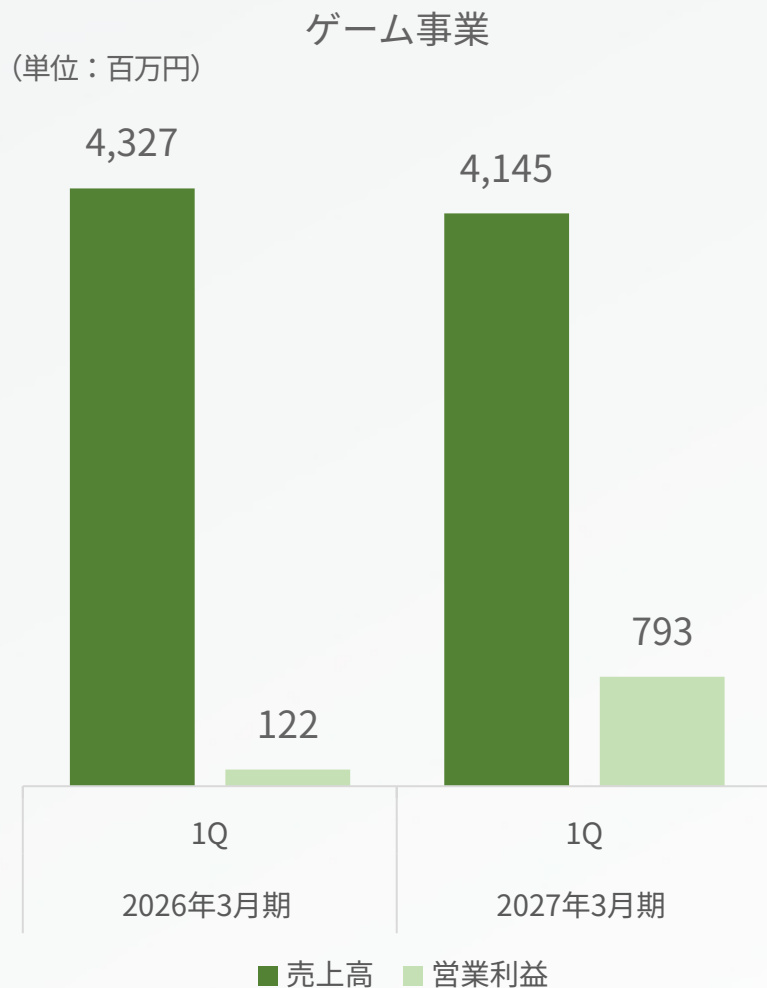
2027年3月期 1Q 損益分岐点売上高・限界利益率・固定費の推移

採算性向上が継続



※売却子会社を含む連結で算出 (P.6は同子会社除く)

不採算タイトルの改善と主力タイトルの伸長によりセグメント利益は増加



※2026年3月期1Qは売却子会社を含む連結ベース

事業概況

運用モバイル

- 『Wizardry Variants Daphne』が前年同期比で+14%
 - 売上: 3Q 21.6億円 → 4Q 24.8億円 → 1Q 23.0億円 → 2Q 20.5億円 → 3Q 30.8億円※ → 4Q 23.1億円※ → 1Q 26.2億円
 - 配信地域の拡大やメディアミックス展開が4月の1.5周年施策で結実
 - 決済手段の多様化も実施
- 不採算タイトルの赤字幅抑制
- 他社配信：12周年を迎えたIPタイトルの周年施策が好調
- (補足)子会社売却に伴い、自社配信タイトル2本分が減収
 - 子会社タイトルの売上貢献は、前期通期 13億円、前1Q 3.2億円

売切 PC・コンソール

- IP創出を目的にインディーゲームスタジオの取り組みを開始
 - 事業立ち上げフェーズ、研究開発投資として費用先行

※売上高の資料記載について会計基準に統一し、3Q 29.7億円、4Q 24.4億円から修正いたしました

『Wizardry Variants Daphne』

1Q：1.5周年



1.5周年を迎えた26年4-6月の売上は、
前年同期比+14%の26.2億円と成長中

2Q：『ファイナルファンタジーXI』 コラボ

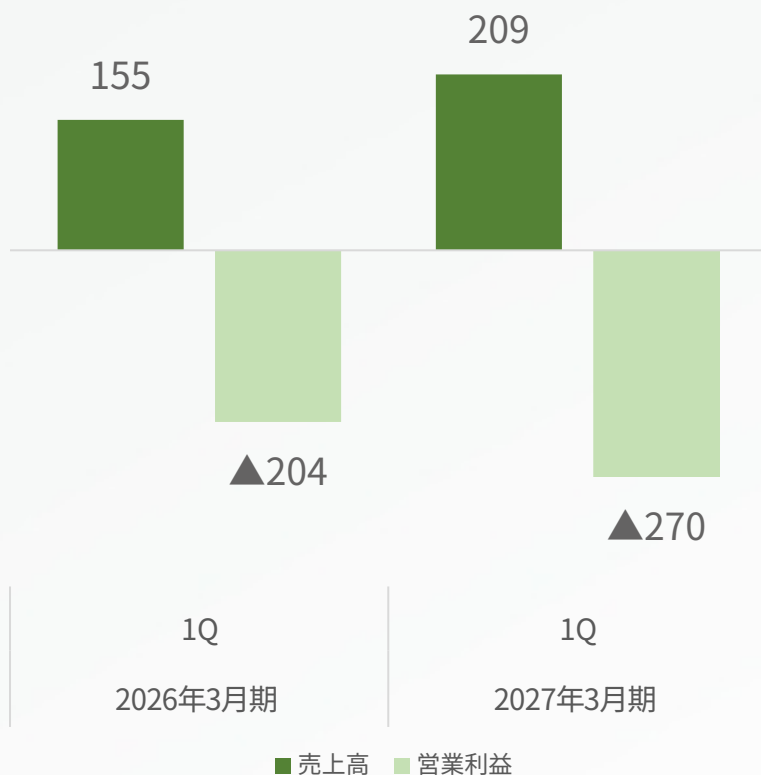


7月下旬からは初の外部IPコラボ。
更なる成長に向け、積極的な広告投資を実施予定

刊行点数の増加により増収。IP創出の母数拡大に向けた費用が先行し、損失幅は拡大

コンテンツ事業

(単位：百万円)



事業概況

出版・アニメ事業

- 1Qは14点（コミック10点、ノベル4点）を刊行
 - 前1Qの10点（コミック4点、ノベル6点）と比較し、コミックを中心に増加
 - 編集体制を強化し、オリジナルコミックを含め刊行点数が増加
- 新シリーズの刊行が多く、費用が先行
 - 1Qはコミック7点、ノベル2点の新シリーズを刊行
 - 新シリーズは刊行時に制作費が先行、収益化には一定の期間を要する
- 既刊の人気シリーズが収益を下支え
 - 『婚約者が浮気相手と駆け落ち』はコミックス第5巻を26年5月に刊行し、シリーズ累計100万部を突破

その他

- MD(マーチャンダイジング)：他社IPを中心にグッズの企画、販売を実施
- テクノロジー活用：ウォーキングポイントアプリを運用

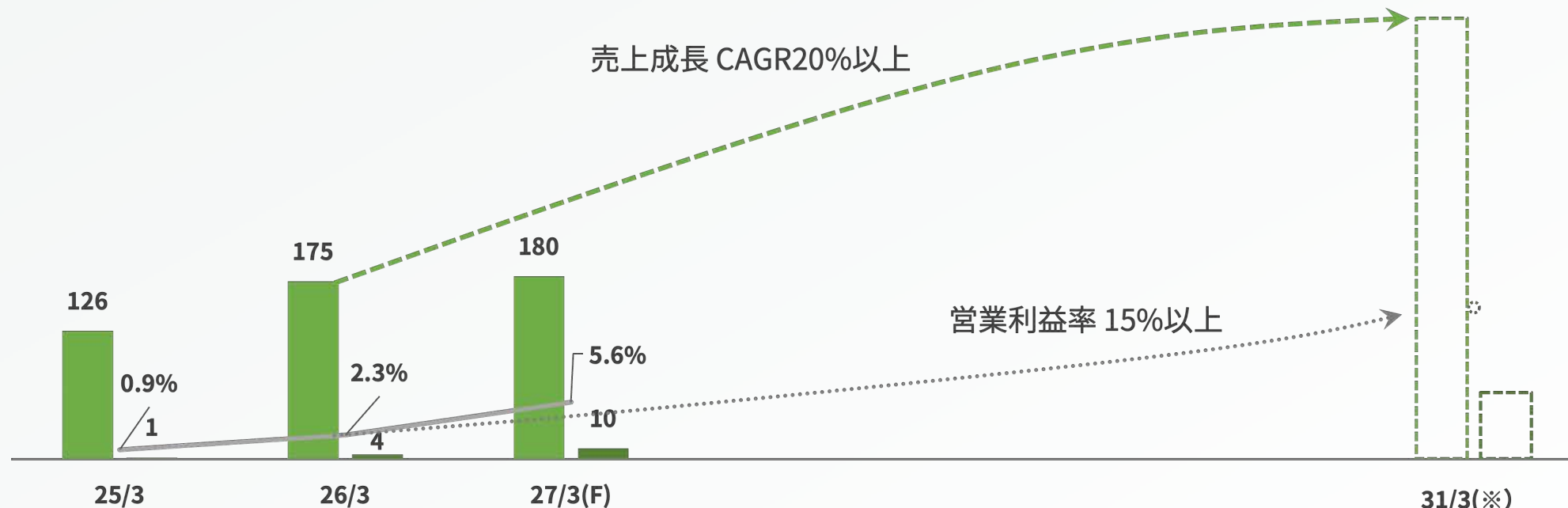
1. 2027年3月期 第1四半期 業績概況
2. 2027年3月期 通期業績予想
3. 中期的に目指す姿（～2031）
4. Appendix

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

(単位：億円)

■ 売上高 ■ 営業利益 — 営業利益率



※中期的に目指す成長イメージ

ゲーム
(運用・モバイル)

自社IPタイトル売上+広告宣伝投資

新規タイトルによる成長

(インディーゲーム)

事業立ち上げで費用先行

売上成長

利益貢献

コンテンツ
(出版・アニメ・MD)

事業立ち上げで費用先行

売上成長

利益貢献

2027年3月期 通期業績予想の概要と進捗

1Qは主力2タイトルが好調で想定を上回る。2Q以降の事業状況を見極めるため、通期予想は据え置き

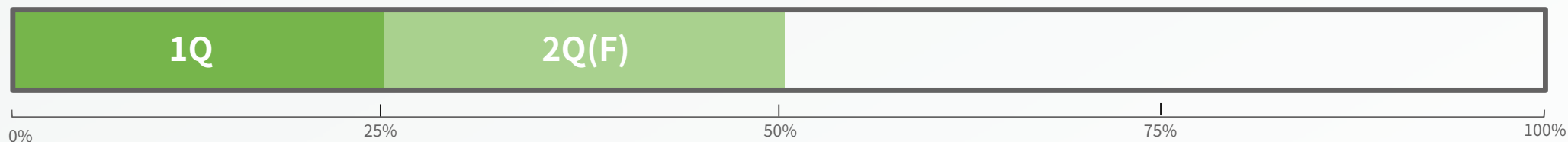
2027年3月期 通期業績予想					(参考) 26年3月期
(単位：百万円)	1Q (4-6月) 実績	進捗率	通期予想	備考	通期実績(連結)
売上高	4,355	24.2%	18,000	-	17,547
変動費	1,099	20.0%	5,500	主に自社配信タイトルの支払手数料	5,391
固定費	2,732	23.8%	11,500	-	11,747
広告宣伝費	355	13.7%	2,600	主に運用中ゲームの広告費 2Q以降に増加予定	2,344
研究開発費	54	13.5%	400	テクノロジー領域及び インディーゲーム領域の研究開発	90
減価償却費	264	27.8%	950	主にゲーム事業のソフトウェア償却費	1,167
ゲーム開発費の 資産への計上額※	▲156	12.0%	▲1,300	主に運用中タイトルの アップデート費用	▲904
営業利益	522	52.3%	1,000	-	408
営業利益率	12.0%	-	5.6%	-	2.3%
EBITDA	786	40.4%	1,950	EBITDA＝営業利益＋減価償却費	1,576
EBITDAマージン	18.1%	-	10.8%	-	9.0%
経常利益	512	56.9%	900	-	318
親会社株主に帰属する 当期純利益	323	53.9%	600	-	213

※ゲーム開発費の資産計上額：労務費・外注費等のゲーム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

2Qは『Wizardry Variants Daphne』にて他社IPコラボ実施、「Wizardry」認知の拡大へ広告宣伝を強化

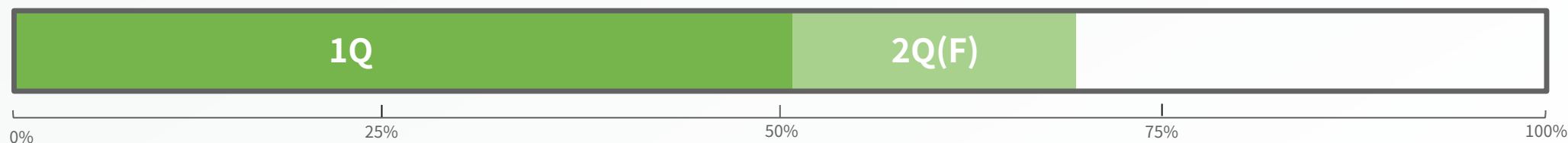
売上高

通期予想：180億円



営業利益

通期予想：10億円



1. 2027年3月期 第1四半期 業績概況
2. 2027年3月期 通期業績予想
3. 中期的に目指す姿（～2031）
4. Appendix

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

2021年3月期頃まで

2026年3月期末

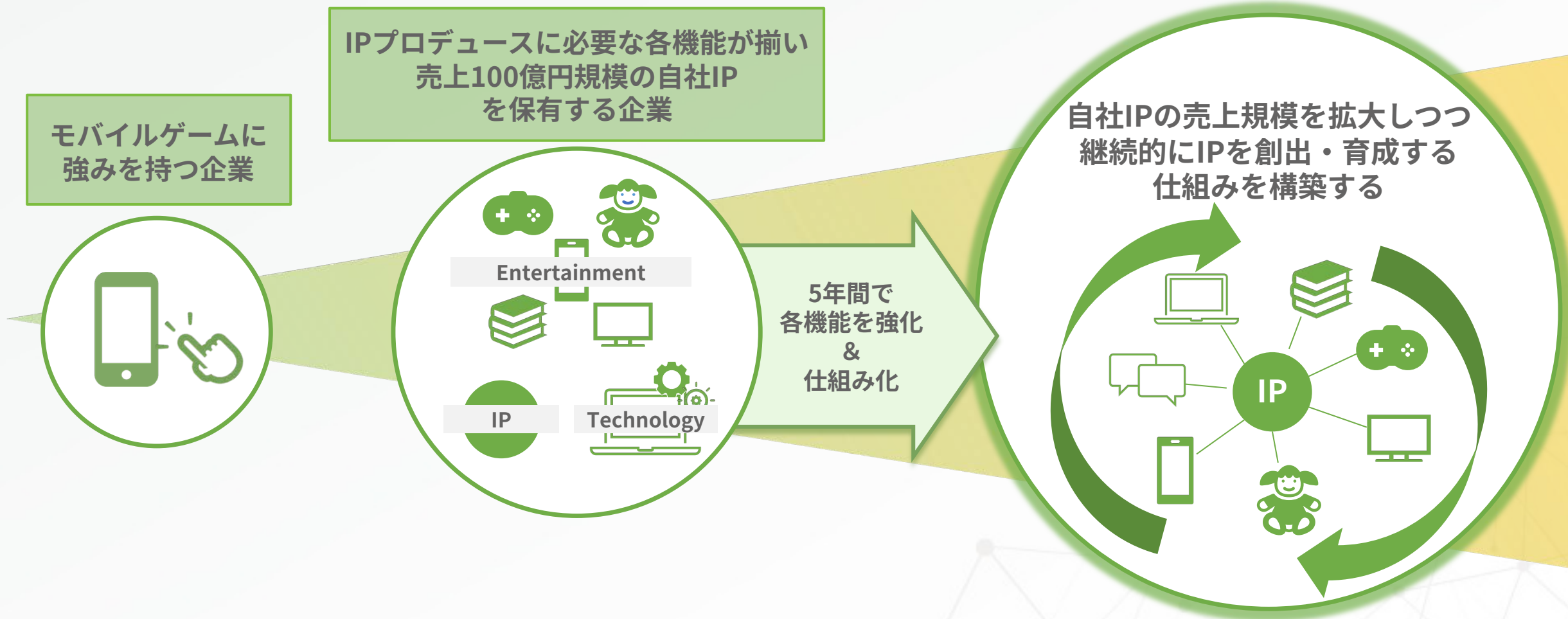
2031年3月期まで

モバイルゲームに
強みを持つ企業

IPプロデュースに必要な各機能が揃い
売上100億円規模の自社IP
を保有する企業

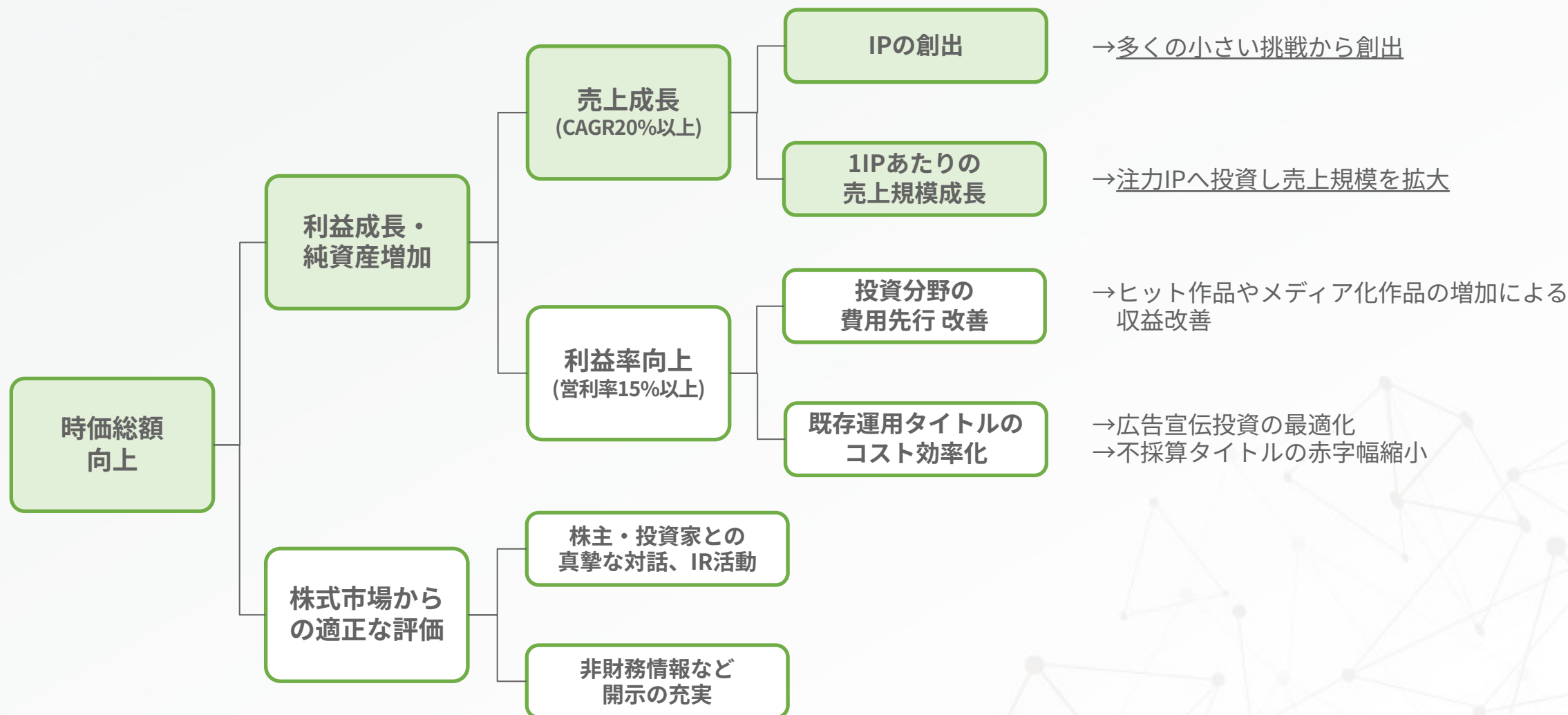
5年間で
各機能を強化
&
仕組み化

自社IPの売上規模を拡大しつつ
継続的にIPを創出・育成する
仕組みを構築する



中期的に目指す成長におけるKPIイメージ

中長期の成長において、IPの創出と1IPあたりの売上規模成長を重要KPIと設定



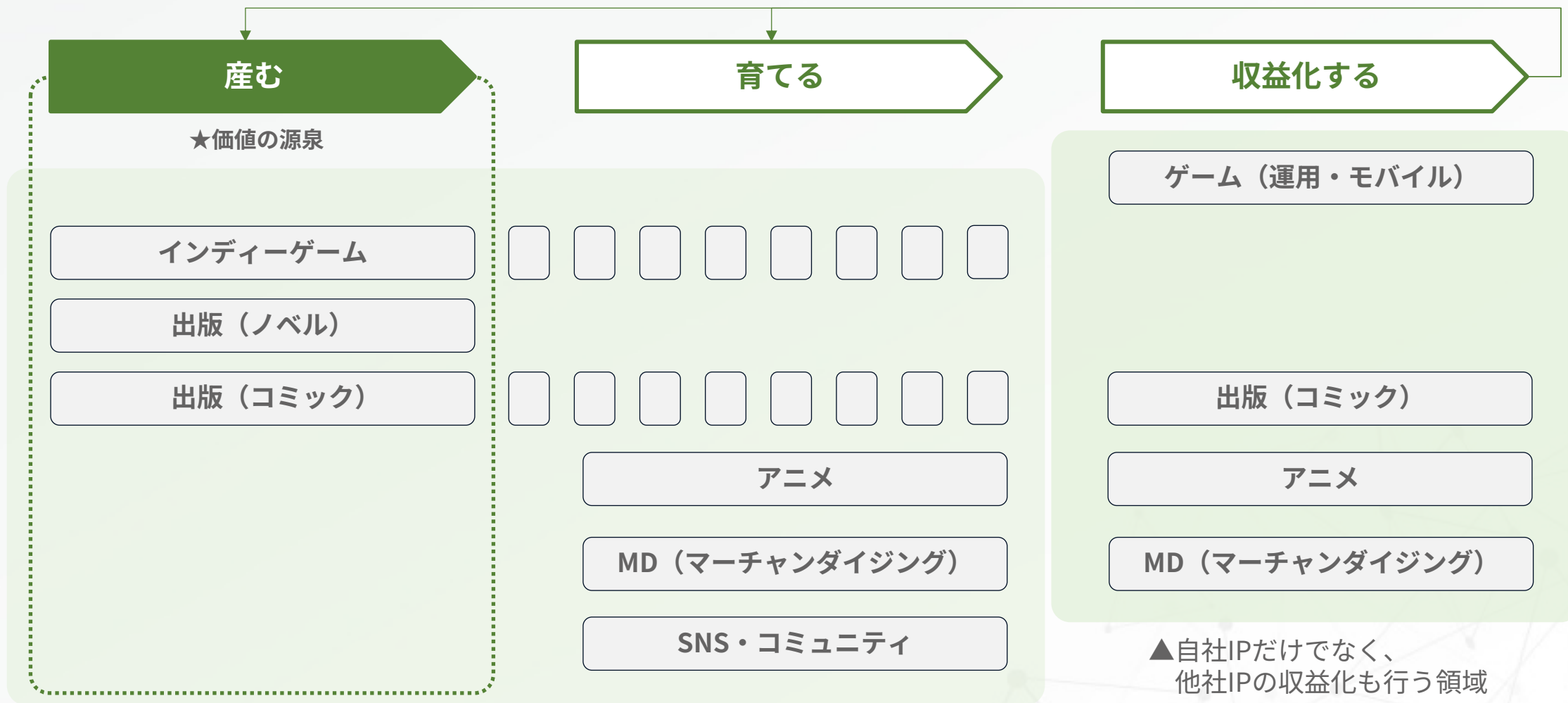
中期的に目指す成長におけるKPI -IPの創出 作品数-

		累計数値の進捗			
領域	項目	26/3 期末	→	27/3 1Q末	27/3 期末目標
インディーゲーム	発売済本数	1本	+0本	1本	3本
	開発中本数	2本	+0本	2本	5本
	(参考) 投資金額		+39百万円		+295百万円
ノベル	シリーズ作品数 = 1巻目刊行点数	51シリーズ	+2シリーズ	53シリーズ	74シリーズ
	(参考) 投資金額		+18百万円		+119百万円
コミック	シリーズ作品数 = 1巻目刊行点数	23シリーズ	+7シリーズ	30シリーズ	52シリーズ
	(参考) 投資金額		+61百万円		+490百万円

※インディーゲームには小～中規模で開発する または 社外クリエイターと協働する売切型PC・コンソール向けタイトルを含む

※インディーゲームの投資金額は研究開発費、ノベル・コミックの投資金額は続刊含む刊行の製造費用（仕掛品計上額）

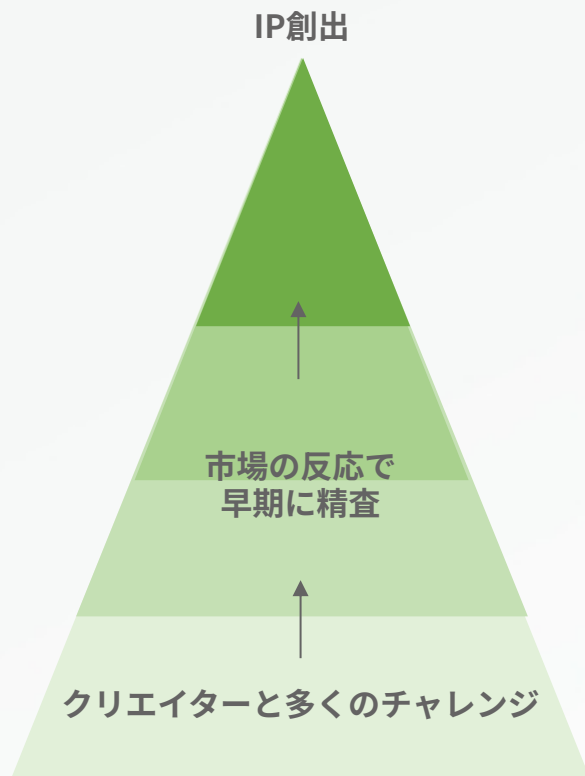
エンタメ・コンテンツ各領域のIPバリューチェーン上における役割を整理し、自社に必要な領域を強化



▲自社IPを創出し、早期のメディアミックスで育てる領域

主にゲームと出版の領域から、多くの小さいチャレンジでIPを産む

産む



ゲーム：インディーゲームから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



インディーゲームスタジオ
(2026年5月開始)



あなたの種が、世界に根を張り、花を咲かせる。

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



WEBマンガサイト



- 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

自社開発だけでなく、社外のクリエイターと協働し、スピード感を持って数多く挑戦



あなたの種が、世界に根を張り、花を咲かせる。

インディーゲームスタジオ新設

- ・ 5月に設立を発表し、作品の募集を開始
- ・ 開発から長期的なIP展開まで一貫支援



イベント「Bitsummit」出展

- ・ 5月下旬に京都で行われた「Bitsummit」に出展
- ・ 当社が支援しているタイトル4作品の試遊コーナーを設置



創出の進捗：開発中のPC・コンソール向けゲームタイトル

IP創出を目指す取り組みとして、2タイトル進捗中

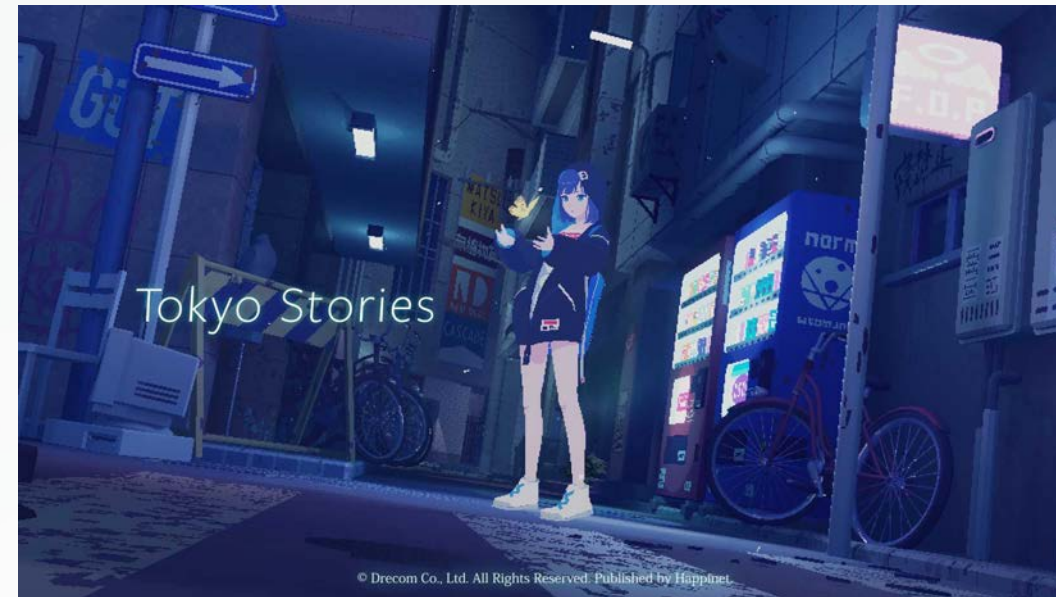


©SuperNiche LLC / Drecom Co., Ltd. / ARC SYSTEM WORKS

『デモンズナイトフィーバー』

- ・パブリッシングを担当するアークシステムワークス株式会社より6月に詳細情報発表、新PV公開

発売時期：2026年発売予定
プラットフォーム：PlayStation®5、Nintendo Switch™、Steam®



© Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved. Published by Happinet.

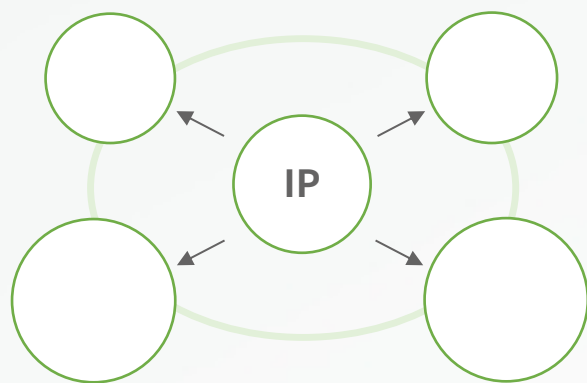
『Tokyo Stories』

- ・株式会社ハピネットのゲームレーベル「Happinet Indie Collection」のタイトルとしてパブリッシュされることが決定
- ・5月下旬に京都で行われた「BitSummit」に出展
最新版デモの試遊コーナー、作品の世界観が楽しめる企画を実施
- ・6月下旬に中国で行われた「G-FUSION GAME FEST 深圳」にも出展

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育てる

育てる

IPを
早期にメディアミックス展開

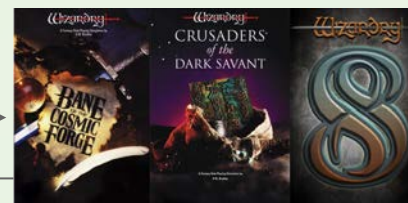


ゲーム発IP：シリーズの積み重ねと、コミック・アニメ・グッズへと展開

Wizardry

- 2020年にWizardryの商標権と一部作品の著作権を取得

“Wizardry 6,7,8” (2024年6月)
(ナンバリング移植)



ブレイド&バスタード(2022年12月～)
(ノベル・コミック・アニメ)



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

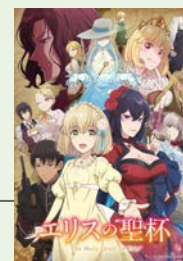
ノベル
“エリスの聖杯”
(2024年11月～)



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ндаイジング



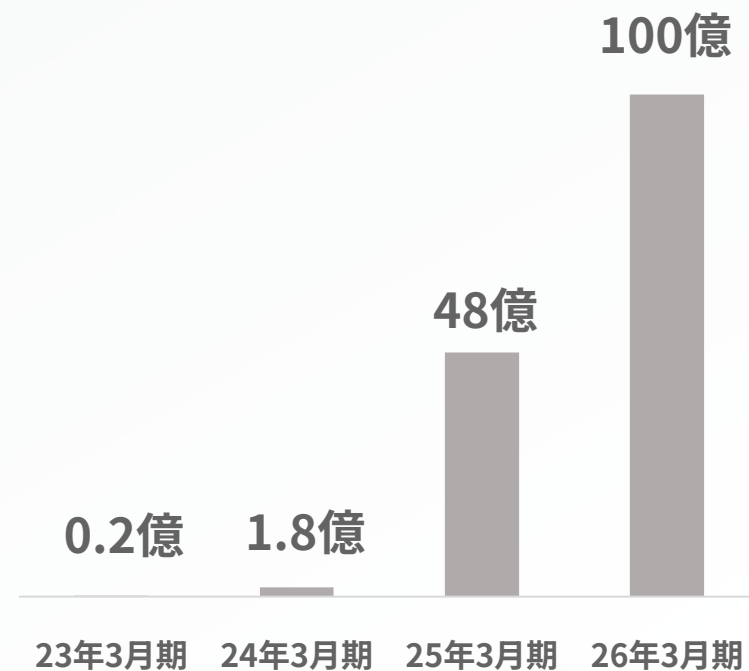
育成の進捗：「Wizardry」ブランドを中心としたIP戦略について

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

「Wizardry」ブランド展開マップ



当社の「Wizardry」関連売上高



※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。

※「Wizardry」関連売上高は、「Wizardry」シリーズに関連する当社売上高の合計。具体的にはモバイルゲーム「Wizardry Variants Daphne」、ノベル・コミック「ブレイド&バスタード」、「Wizardry」シリーズのグッズ・ライセンス売上等を含む

Wizardry

2026年4月



『Wizardry Variants Daphne』
1.5周年

コミック『Wizardry Variants Daphne』
～名もなき最後の冒険～



2026年6月

2026年夏～



『Wizardry Variants Daphne』
『ファイナルファンタジーXI』コラボ



Wizardry 45周年特設サイト開設

2027年～



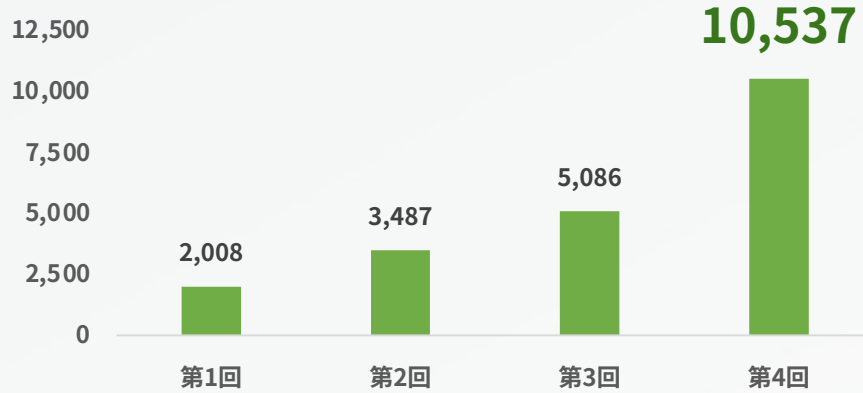
『ブレイド&バスタード』アニメ化

ノベル・コミック『ブレイド&バスタード』

創出～育成の進捗：ドリコムメディア大賞作品 TVアニメ化

応募総数が10,000作品以上となった第4回ドリコムメディア大賞発表、受賞作品の中から初のTVアニメ化

ドリコムメディア大賞



- 第4回ドリコムメディア大賞発表
応募総数**10,000**作品超え
- 第2回ドリコムメディア大賞《大賞》
『魔物使いの娘』**TVアニメ化決定**

アニメ



(放送時期未発表)
『魔物使いの娘』TVアニメ化決定

ノベル



2024年10月

『魔物使いの娘』発売



2026年7月

『魔物使いの娘3』発売

コミック



2026年9月～

『魔物使いの娘』コミカライズ連載開始

出版領域では人気シリーズの創出が着実に進展。アニメまで一気通貫で展開する体制を構築



試行を積み重ね、IP創出・育成を目指す

アニメビジネス推進によるIP認知拡大及び収益の確保

シリーズ作品数
(26年6月時点)

コミック：
30シリーズ

ノベル：
53シリーズ

アニメ：
自社原作 4作品 / 他社原作 2作品

- シリーズ累計100万部突破
『婚約者が浮気相手と駆け落ち』
- シリーズ累計70万部突破
『ブレイド&バスタード』
- シリーズ累計40万部突破
『99回断罪されたループ令嬢』
- シリーズ累計30万部突破
『ド田舎の迫害令嬢』
- シリーズ累計20万部突破
『隠れ才女は全然めげない』



- 自社原作：1作品アニメ放送済、3作品のアニメ化が進行



NEW

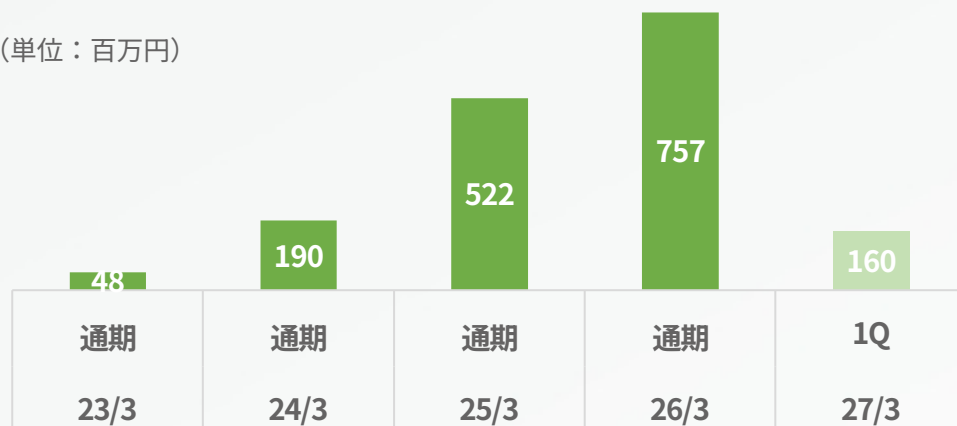
- 他社原作：『片田舎のおっさん、剣聖になる』 1期、2期 (原作:SQEXノベル)
※ゲーム化・コラボライセンス窓口出資で製作委員会参画

アニメ化の新たな源泉となるオリジナルコミック「ドリコミ」刊行開始

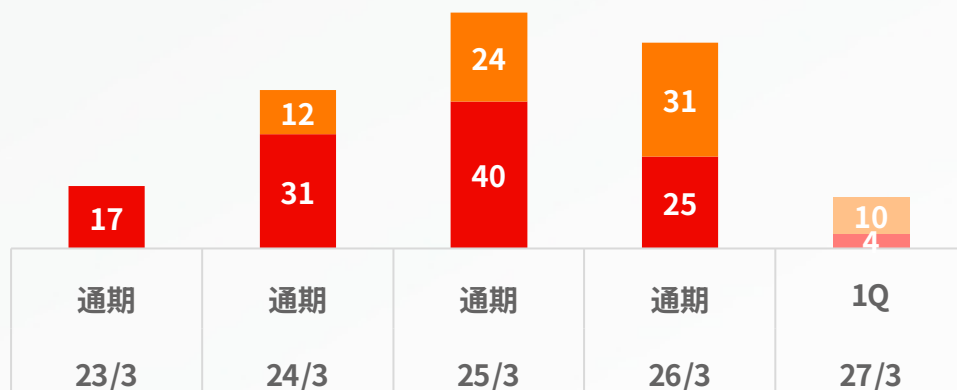
出版・アニメ事業IP 展開スケジュール

出版・アニメ事業領域 売上推移

(単位：百万円)



年間刊行点数推移



■ ライトノベル ■ コミック

<主力IP 刊行スケジュール>

2026年7月

- ・ DREノベルス 『魔物使いの娘3』

2026年9月

- ・ DREノベルス 『汝、暗君を愛せよ4』



好調な作品は
アニメ化等を検討



アニメ放送タイミングで
関連出版物の売上増を狙う

<アニメ スケジュール>

放送済

- ・ 『エリスの聖杯』

2027年予定

- ・ 『ブレイド&バスタード』

時期未発表

- ・ 『99回断罪されたループ令嬢』
- ・ 『魔物使いの娘』

※ 『エリスの聖杯』 は他社からの移籍作品。DREノベルスより新装版を24年11月刊行

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

IPの収益化ポートフォリオを
ゲーム以外に拡大することで、
自社IP・他社IPを幅広く収益化

収益化事業の位置付け

1件あたりの
収益規模

モバイル
ゲーム

MD

件数を増やせる

1件あたりの
投資金額

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: 170億円超

“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、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



エンタメ・コンテンツ企業として、AIを前提に組織を作り替えることを強みに、成長加速を目指す

人にしかできない「意思決定」や「クリエイティブな仕事」の量と質を向上し、成長加速

■ **意思決定に集中し、産み出すスピードを高める。**

調査・分析・整理をAIが担い、人は意思決定と判断に時間を使う。開発・企画・意思決定のスピードを引き上げる

■ **クリエイティブに集中し、より良いコンテンツを産む。**

AIがクリエイターをサポートする。周辺業務を効率化することで、クリエイターが創造に集中できる

■ **AIを活かせる人材の採用を強化し、より多くの成果を目指す。**

1人で10の成果を出せるようになった時、人数を減らすのではなく、10人で100の成果、100人で1,000の成果を目指す

中期成長の実現に向けて：オフィス移転の計画について

IPプロデュース企業への転換に伴い日本のエンタメの中心地の1つである渋谷への移転計画を進行中

目的

- 日本のエンタメの中心地である「渋谷」にオフィスを置き、社内外の人・モノ・情報が出会い、交流する場とすることで、新しい発明を産み続けることを目指す
- リモート勤務は継続、床面積を半分程度に縮小し、入社時のコミュニケーション密度を上げる

移転時期

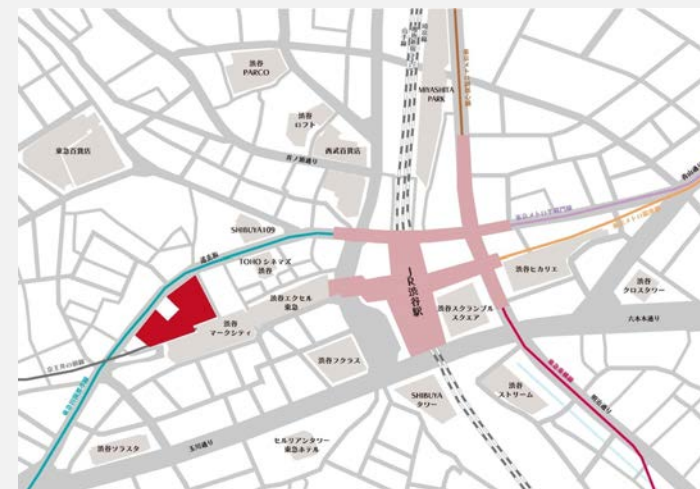
2028年を予定

移転先

(仮称)渋谷区道玄坂二丁目計画を予定
ー渋谷マークシティに接続するオフィスビル

アクセス

京王井の頭線「渋谷駅」直結
JR各線、銀座線、半蔵門線、副都心線
「渋谷駅」徒歩2分



※詳細につきましては、今後決まり次第、お知らせいたします。

※本件は、2027年6月開催予定の定時株主総会に、「定款の一部変更」議案として付議する予定です。

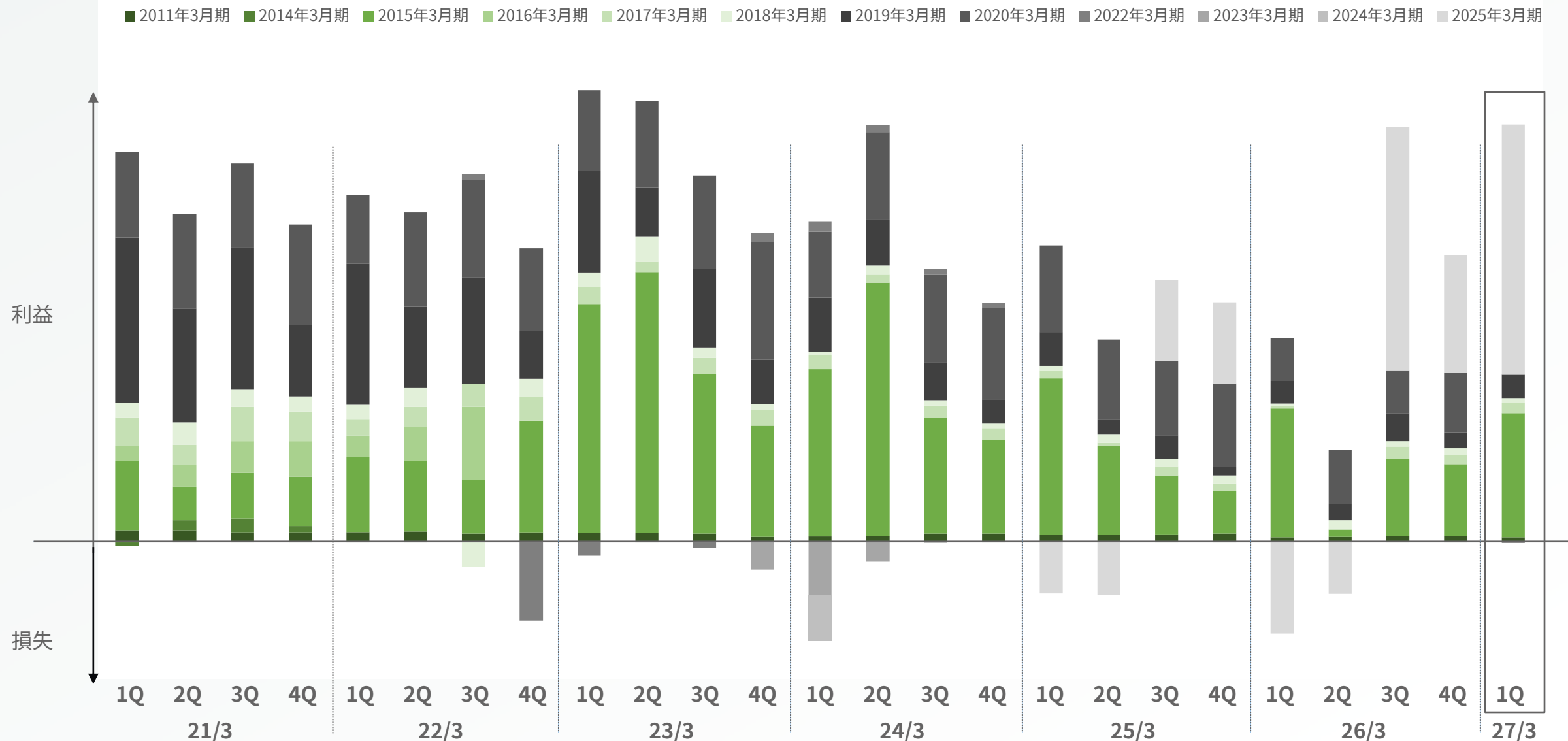
1. 2027年3月期 第1四半期 業績概況
2. 2027年3月期 通期業績予想
3. 中期的に目指す姿（～2031）
4. Appendix

ステータスごとのプロジェクト数と推移

事業	ステータス		定義	プロジェクト数・詳細	
ゲーム事業	運用タイトル		モバイル端末向けを中心とした運用型タイトル	9	➢ 他社配信：4タイトル ➢ 自社配信：5タイトル
	発売タイトル		発売済みのインディーゲームタイトル	1	➢ 『はらぺこミーム』
	開発	本開発	リリースを視野に開発が進むインディーゲームタイトル	2	・ 『Tokyo Stories』（発売元：ハピネット） ・ 『デモンズナイトフィーバー』（発売元：アークシステムワークス）
		プロトタイプ	本開発以前の段階にあるタイトル（運用型、売切型）	複数	➢ 複数のプロジェクトを企画・プロト段階で検討中 →運用型：他社IP×既存タイトルのゲームエンジンを活用したタイトル等 →売切型：IP創出を目的に社外のクリエイターと連携して展開する小～中規模のタイトル等

※ 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

ゲーム事業：運用中タイトルの収益状況推移（リリース時期別）



※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_2027031Q.pdf

人気IPタイトルを中心に9タイトルを運用中。PC・コンソールゲーム開発も実施

運用 タイトル 9本

株式会社バンダイナムコエンターテインメント配信

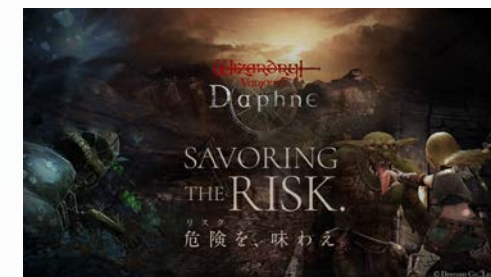
- ・『ONE PIECE トレジャークルーズ』（2014年5月）
- ・『アイドルマスターシャイニーカラーズ』（2018年4月）
- ・『スーパーロボット大戦DD』（2019年8月）

株式会社アニプレックス配信

- ・『みんなゴル』（2017年7月）

株式会社ドリコム配信

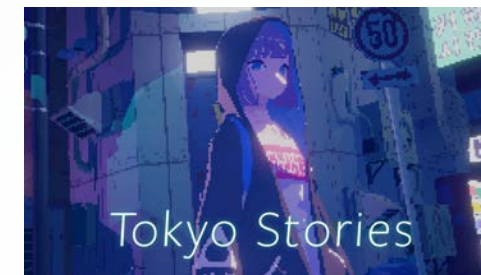
- ・『ちよこっとファーム』（2011年1月）
- ・『ダービースタリオンマスタース』（2016年11月）
- ・『魔界戦記ディスガイアRPG』（2019年11月）
- ・『Wizardry Variants Daphne』（2024年10月）
- ・『Disney STEP』（2025年3月）



※『ダービースタリオンマスタース』は株式会社パリティビットの許諾の元、当社が開発・配信を行っております。
※『魔界戦記ディスガイアRPG』は株式会社日本一ソフトウェア、株式会社アニプレックスの許諾の元、当社が開発・配信を行っております。
※『Disney STEP』はウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社協力のもと、当社が開発・配信を行っております。

PC コンソール 3本

- ・『はらぺこミーム』（2025年6月）
- ・『Tokyo Stories』
- ・『デモンズナイトフィーバー』



IPの保有・育成を目的として出版事業、アニメ事業、MD事業を立ち上げ

出版事業

コミック・ノベル

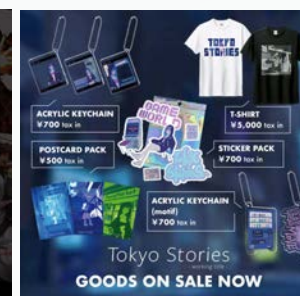


アニメ事業



MD（マーチャндаイジング）事業

グッズ化



イベント開催



テクノロジー活用

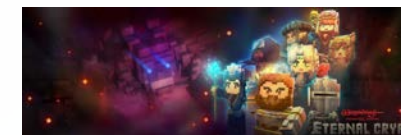
位置情報



AI活用



Web3



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_2027031Q.pdf

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。