

2027年3月期 第2四半期 決算説明資料

株式会社ドリコム
2026年10月29日



Wizardry45周年記念アート『連環』
9月15日は「ウィザードリィの日」

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_2027032Q.pdf

2027年3月期 上期実績

- **主力2タイトルが堅調に推移し、営業利益6.5億で着地**
 - 『Wizardry Variants Daphne』で初の他社IPコラボを実施。8月に全世界400万DLを突破
 - 前年同期比では、不採算タイトルの赤字幅が縮小
 - 売上高 8,328百万円(前年同期比+1.1%) 営業利益 659百万円 経常利益 595百万円 純利益※1 502百万円(いずれも黒字転換)

2027年3月期 通期予想

- **上期と足元の進捗を踏まえ、通期利益予想を増額修正**
 - 上期は主力2タイトルの貢献と、決済手数料率低下、広告宣伝費の効率的な運用で、営業利益が想定を上回って推移
 - 下期は『Wizardry Variants Daphne』2周年施策の滑り出しが好調、4QにかけてIP創出/育成への投資を継続
 - 修正後通期業績予想：売上高 17,500百万円、営業利益 1,300百万円、経常利益 1,150百万円、純利益※2 900百万円

中期的に 目指す姿 (～2031) の進捗

- **「Wizardry」IPの拡大と、IPの創出に向けた取り組みを進める**
 - 「Wizardry」45周年：9月15日の「ウィザードリィの日」に合わせてSFC版『Wizardry VI 禁断の魔筆』移植発売を発表
 - インディーゲームスタジオ『DRECOM CREATORS STUDIO』でパブリッシュ3タイトルを発表

※1: 親会社株主に帰属する中間純利益 ※2: 親会社株主に帰属する当期純利益

1. 2027年3月期 第2四半期 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 2Q 業績サマリー

主力2タイトルが堅調に推移し、営業利益6.5億で着地

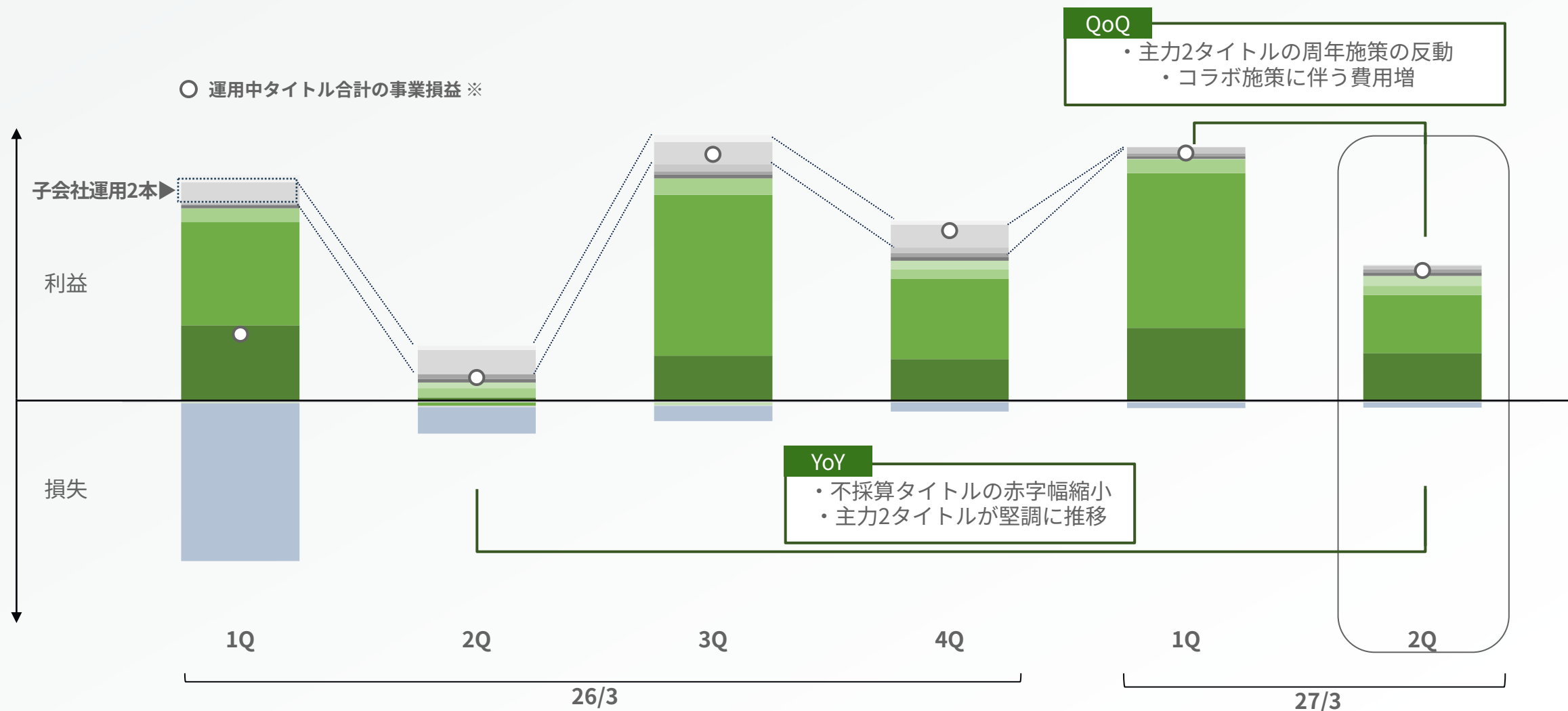
2027年3月期				
(単位：百万円)	1Q (4-6月)	2Q (7-9月)	QoQ	2Q累計 (4-9月)
売上高	4,355	3,973	▲381	8,328
営業利益	522	136	▲386	659
営業利益率	12.0%	3.4%	-	7.9%
EBITDA ※	786	433	▲353	1,220
EBITDAマージン	18.1%	10.9%	-	14.7%
経常利益	512	83	▲428	595
親会社株主に帰属する 中間純利益又は 中間純損失 (▲)	323	179	▲144	502

2026年3月期			
2Q (7-9月)	YoY	2Q累計 (4-9月)	YoY (累計)
3,771	+202	8,238	+90
▲493	+629	▲574	+1,234
-	-	-	-
▲243	+677	103	+1,116
-	-	1.3%	-
▲509	+592	▲616	+1,212
▲563	+742	▲2,362	+2,864

※：EBITDA＝営業利益＋減価償却費

2027年3月期 2Q 業績サマリー：運用中ゲームタイトルの損益

周年施策がない端境期の2Qをコラボ施策で下支えしたが1Q水準には届かず。3Qの2周年施策で再び伸長へ



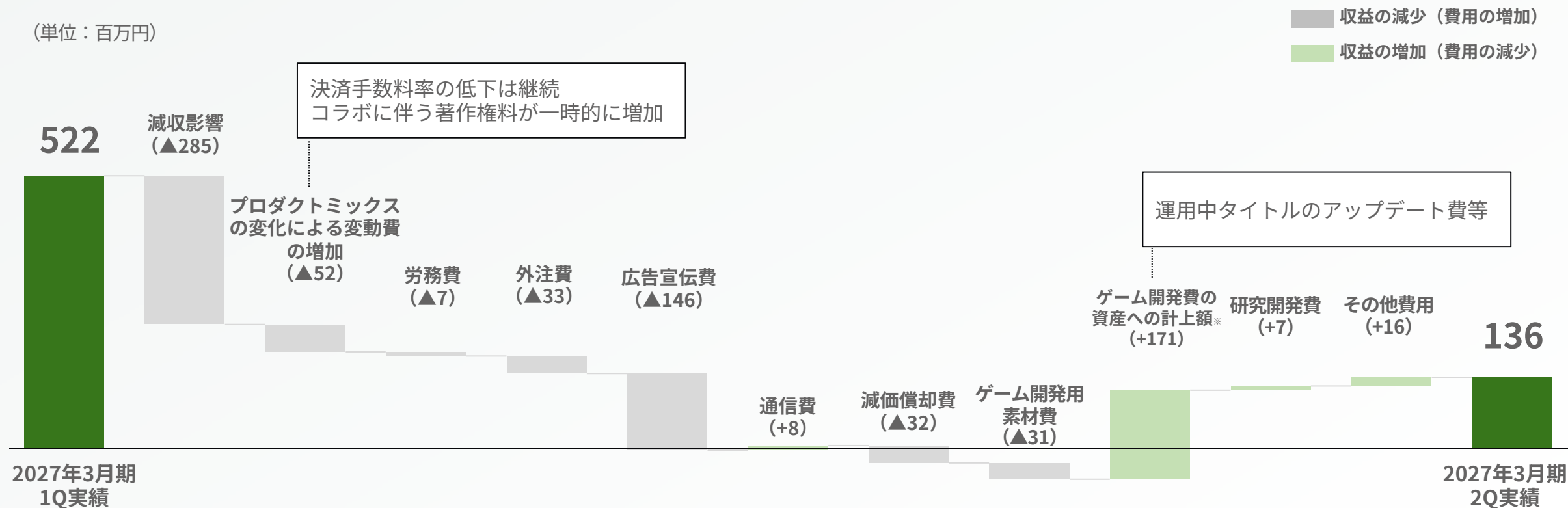
※2025年4月～2026年9月の運用タイトル。2026年3月期は11本、2027年3月期は9本。

※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_2027032Q.pdf

2027年3月期 2Q 営業利益 前四半期差異

売上は周年施策の反動減。コラボ施策に伴い広告宣伝を強化

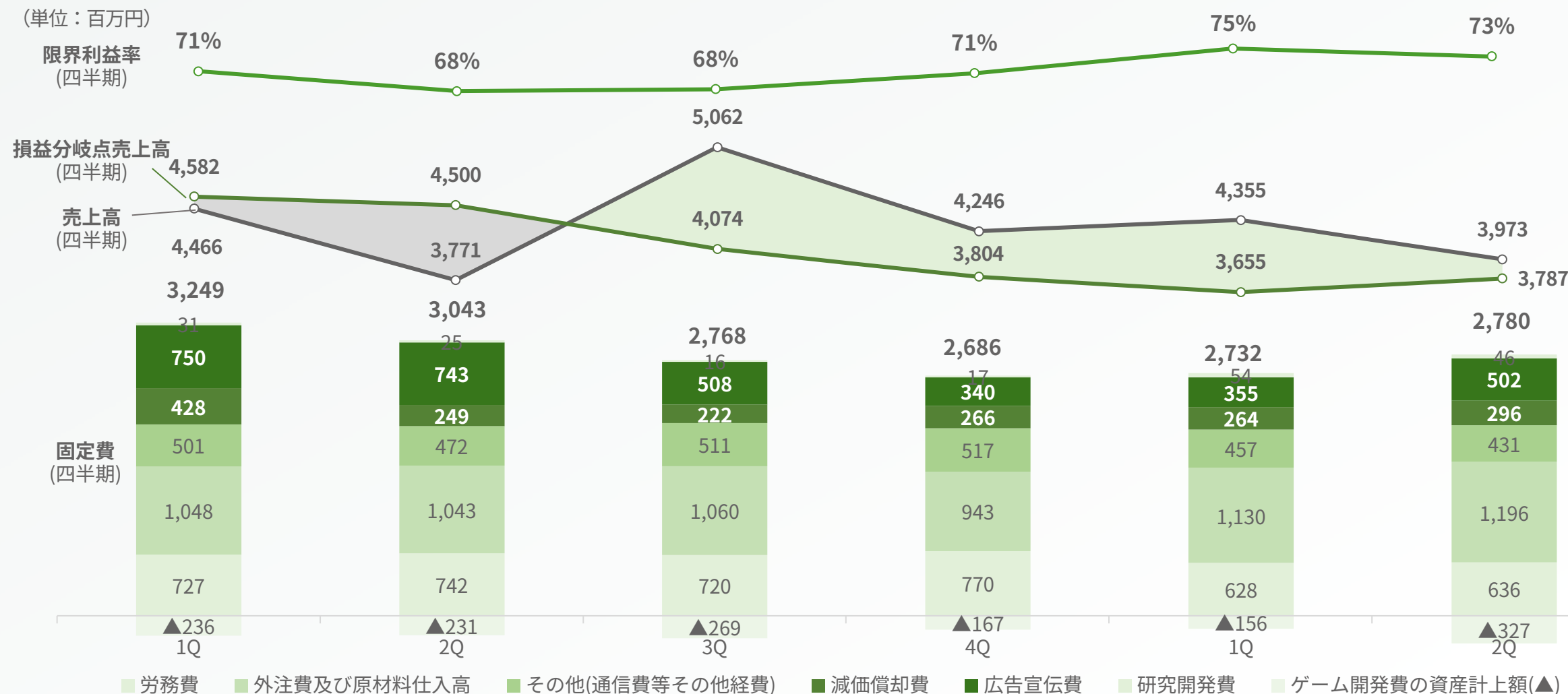
(単位：百万円)



※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 2Q 損益分岐点売上高・限界利益率・固定費の推移

決済手数料率の低下で変動費を抑制。コラボ施策による広告宣伝費増も、損益分岐点売上高水準を維持



※売却子会社を含む連結で算出

2027年3月期 2Q 事業概況 ゲーム事業セグメント

主力2タイトルが堅調に推移し、セグメント利益11.5億で着地

(単位：百万円)

ゲーム事業



※2026年3月期2Q累計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』 | 上期売上は前年同期比+12.9%
 - 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 → 2Q 22.9億円
 - 1Qの1.5周年施策に続き、2Qは初のお社IPコラボを実施
 - 決済手数料率の低下も続き、利益を牽引
- 他社配信 | 主力IPタイトルの上期売上は前年同期を上回る
 - 1Qの周年施策に続き、2Qも前年同期を上回って堅調に推移
- 不採算タイトル | 赤字幅が縮小
- (補足) 子会社売却 | 自社配信タイトル2本分が減収
 - 売却子会社運用タイトルの売上影響は、前期通期13億円、前上期6.6億円

売切 PC・コンソール

- 『DRECOM CREATORS STUDIO』にてパブリッシュ3タイトルを発表
 - 研究開発費は前年同期から増加し、下期は開発の本格化でさらに増える計画

2027年3月期 2Q 事業概況：『Wizardry Variants Daphne』

初の他社IPコラボは好評でユーザー活性化。10月には2周年施策を開始し、過去最高月次売上を見込む

2Q：コラボイベントの振り返り

端境期となる2Qにコラボを実施し、売上は前年比**+11.7%**

新規
インストール数

- ：8月に全世界累計400万DLを突破
- △：広告投下に対する獲得効率には課題が残った

アクティブ
ユーザー数

- ◎：既存ユーザーの継続と休眠ユーザーの復帰が進み、アクティブユーザーが増加

ARPU
(1人あたり売上)

- ：前年同期比では良好だが、目指していた高い水準には至らなかった

3Q：2周年（2026年10月～）

10月15日より2周年施策開始、好調な滑り出し



売上速報値
15億円
(10/1～10/28)

前年比
+16%
(前年の10/1～28は12.9億円)

これまで多くの方に遊んでいただいたことへの感謝を込めて、キャンペーンやクエストの追加などを実施

2027年3月期 2Q 事業概況 コンテンツ事業セグメント

出版は前年同期と同水準の刊行を継続、加えてMD・アニメで増収。新規事業領域への先行投資で損失は拡大

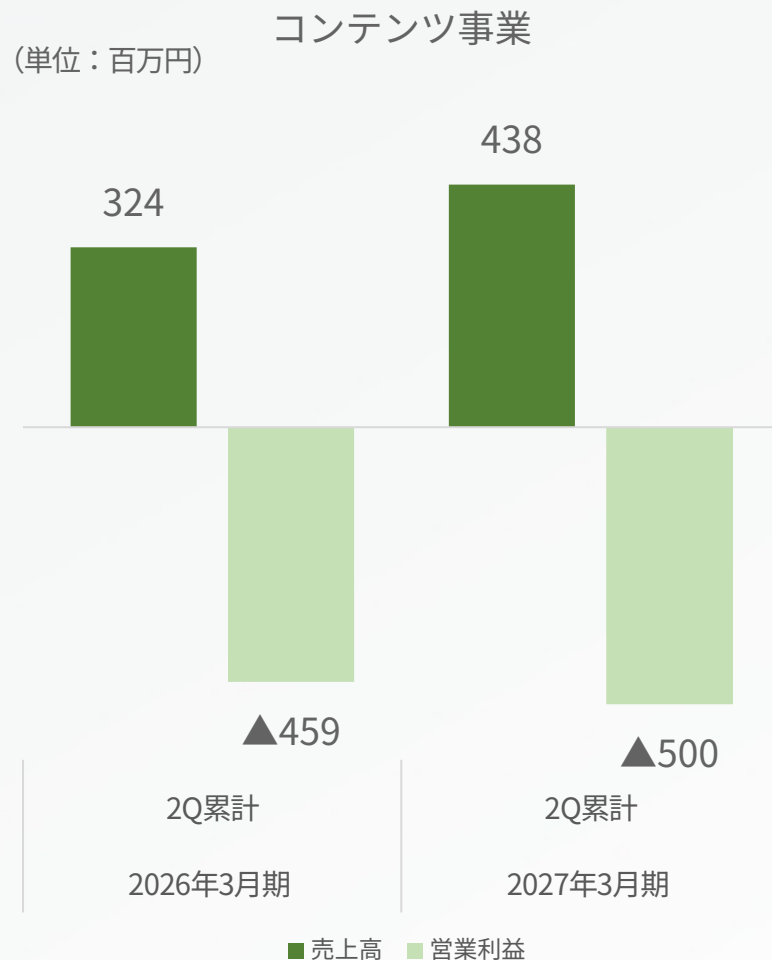
事業概況

出版・アニメ事業

- 出版 | 上期は前年同期と同水準の25点を刊行（コミック17点・ノベル8点）
 - 売上は前年並みの推移で、刊行は下期（4Q中心）に多い計画
- アニメ | 前年同期比で増収も、出資金の償却費等により費用も増加

その他

- MD(マーチャンダイジング) | 他社IPを中心としたグッズの企画販売で、前年同期から売上伸長
- テクノロジー活用 | 開発・運用体制への投資で費用が先行
 - ウォーキングポイントアプリを運用中
 - 新規オンラインくじサービス「くるくじ」を開始



1. 2027年3月期 第2四半期 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 通期業績予想の修正について

上期と足元の進捗を踏まえ、通期利益予想を増額

(単位：百万円)	期初予想 (2026年 5月12日公表)	今回修正予想 (2026年 10月29日公表)	期初予想比	増減率	主な要因
売上高	18,000	17,500	▲500	▲2.8%	・他社配信の主力タイトルが想定を上回って推移 ・自社配信タイトルが堅調に推移も上期の売上が想定を下回る →その他の事業の計画見直しも含め、通期の売上計画を修正
営業利益	1,000	1,300	+300	+30.0%	・採算性の向上 →上記の売上構成の変化及び決済手数料の減少による ・広告宣伝費の効率的な運用 →上記により、上期の営業利益が想定を上回る
経常利益	900	1,150	+250	+27.8%	・営業利益の増加 ・新規借入に伴う手数料及び支払利息の増加
親会社株主に帰属する 当期純利益	600	900	+300	+50.0%	・営業利益及び経常利益の増加 ・当期及び今後の業績見通し等を勘案し、繰延税金資産を計上
1株当たり配当金 (円)	5	5	—	—	・変更なし

※詳細につきましては、本日（2026年10月29日）公表の「法人税等調整額（益）の計上及び通期業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください

2027年3月期 通期業績予想（修正後）の概要と進捗

売上構成の変化と決済手数料の減少による採算性の向上で、売上の見直し後も利益増を見込む

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	2Q (7-9月) 実績	累計 (4-9月) 実績	進捗率 (対修正後)	通期予想 (修正後)	(参考) 期初予想	備考	通期実績 (連結)
売上高	4,355	3,973	8,328	47.6%	17,500	18,000	-	17,547
変動費	1,099	1,056	2,156	44.9%	4,800	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	2,780	5,513	48.4%	11,400	11,500	-	11,747
広告宣伝費	355	502	858	40.9%	2,100	2,600	主に運用中ゲームの広告費	2,344
研究開発費	54	46	100	28.7%	350	400	テクノロジー・インディーゲーム領域 下期は開発の本格化で計上増の計画	90
減価償却費	264	296	560	62.3%	900	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	▲327	▲484	37.3%	▲1,300	▲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	136	659	50.7%	1,300	1,000	-	408
営業利益率	12.0%	3.4%	7.9%	-	7.4%	5.6%	-	2.3%
EBITDA	786	433	1,220	55.5%	2,200	1,950	EBITDA＝営業利益＋減価償却費	1,576
EBITDAマージン	18.1%	10.9%	14.7%	-	12.6%	10.8%	-	9.0%
経常利益	512	83	595	51.8%	1,150	900	-	318
親会社株主に帰属する 当期純利益	323	179	502	55.8%	900	600	-	213

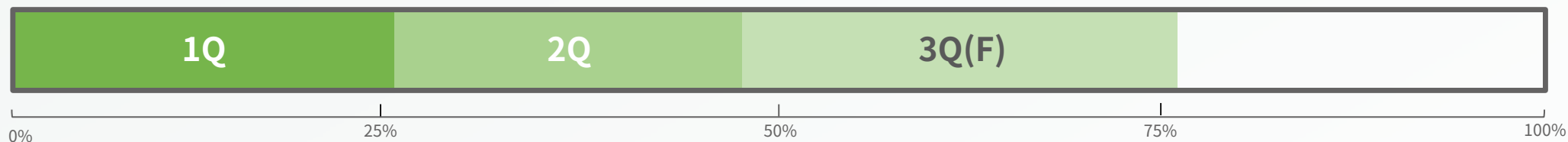
※ゲーム開発費の資産計上額：労務費・外注費等のゲーム開発費用を製造費用から控除して「ソフトウェア仮勘定」として資産に振り替える金額

2027年3月期 通期業績予想（修正後） に対する進捗イメージ

3Qは2周年施策で利益を積み上げ、4Qは季節要因と来期の成長に向けた投資の増加を見込む

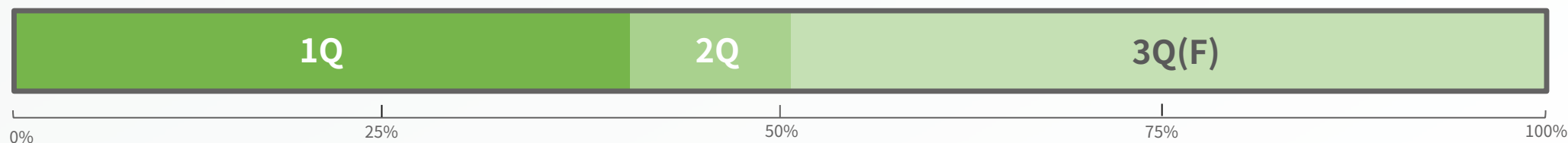
売上高

修正後予想：175億円



営業利益

修正後予想：13億円

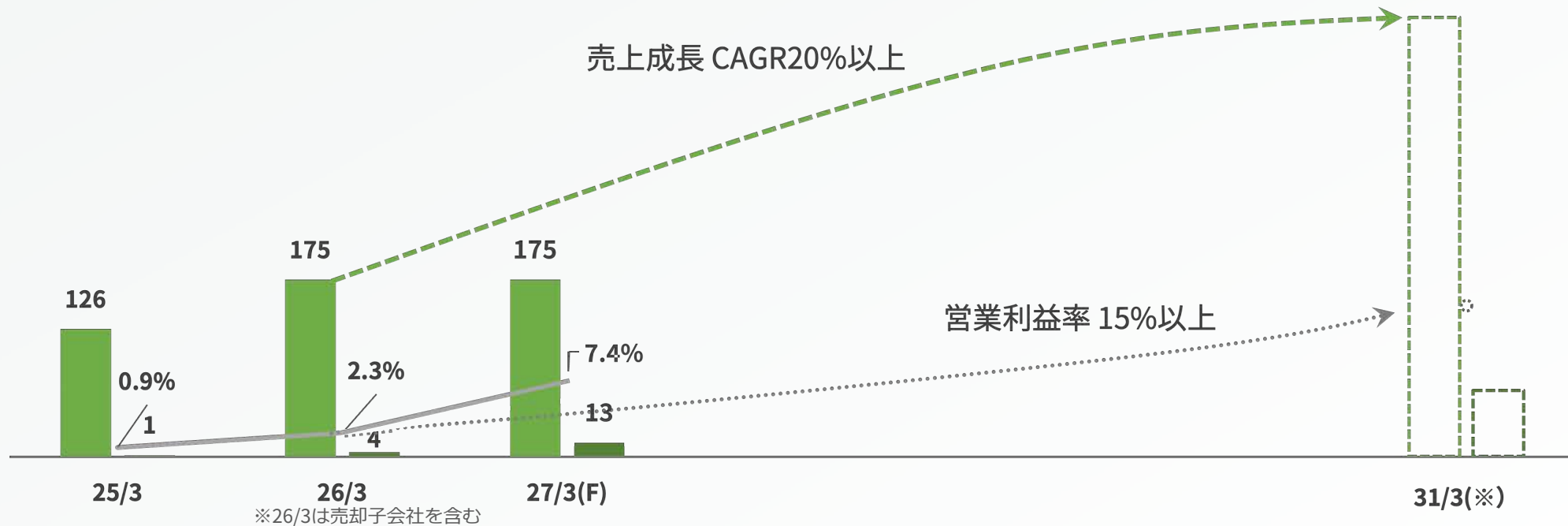


中期的に目指す成長と2027年3月期の進捗イメージ

規模の拡大に向けて、既存事業の効率化で収益性を高めながら、必要な領域へ投資する

(単位：億円)

■ 売上高 ■ 営業利益 — 営業利益率



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

(売切・PCコンソール)

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

1. 2027年3月期 第2四半期 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

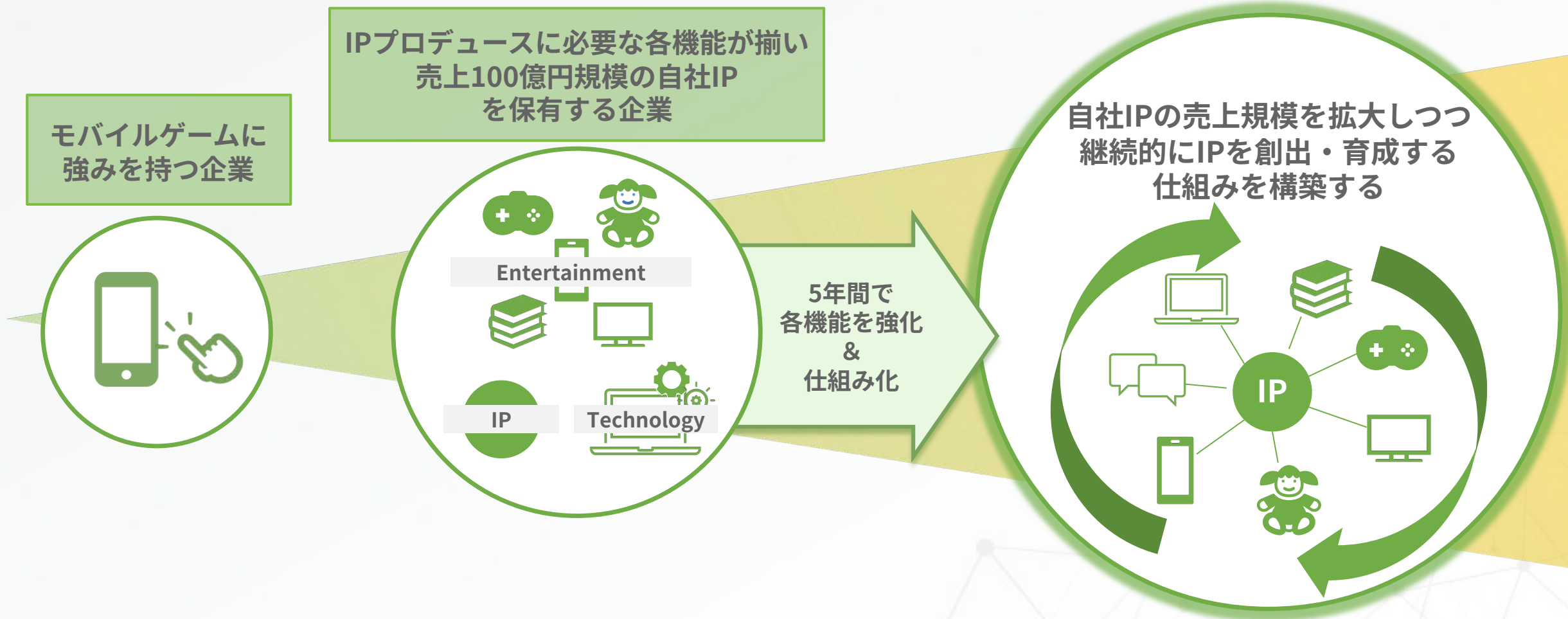
2031年3月期まで

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

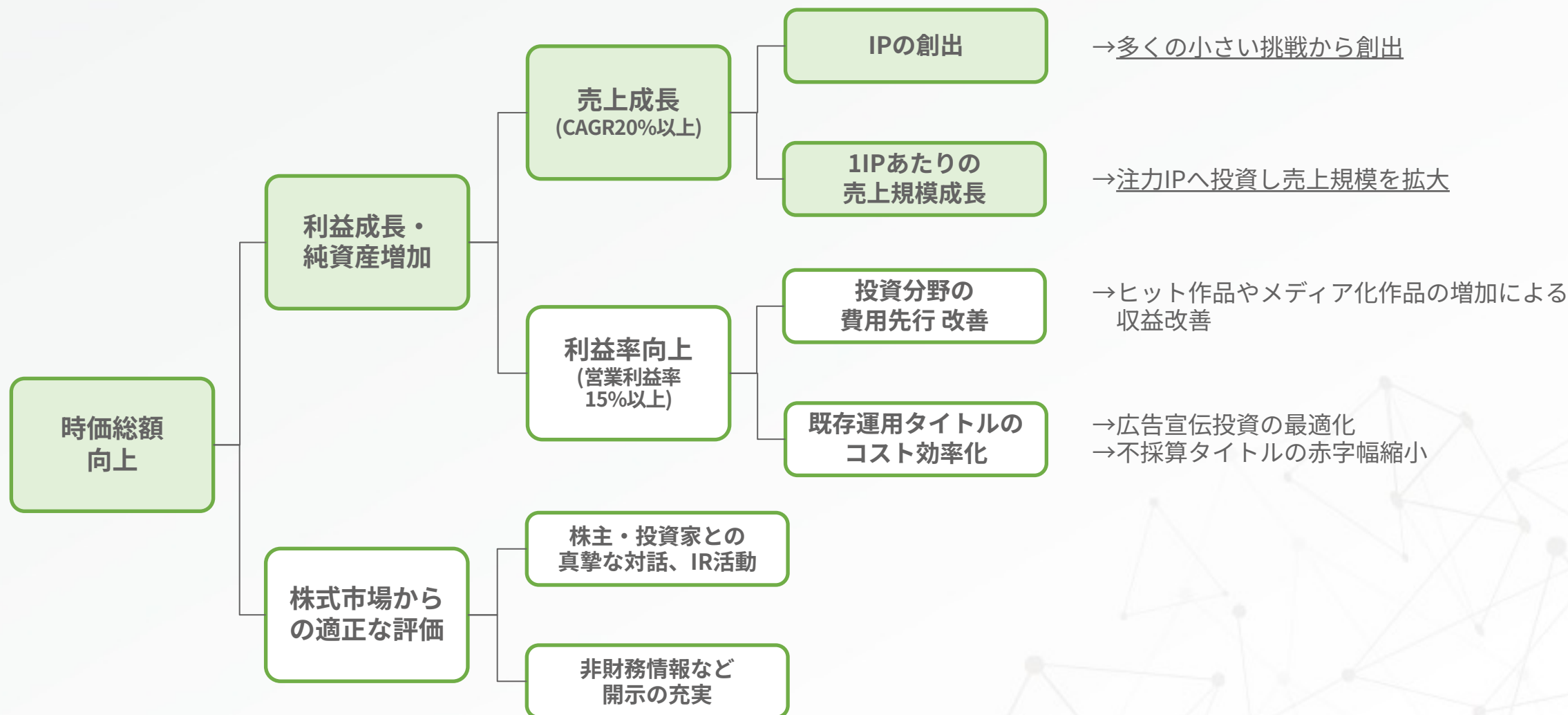
5年間で
各機能を強化
&
仕組み化

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



PC・コンソール ゲーム

インディーゲームスタジオでパブリッシュ3タイトルを発表し、開発中タイトルは5本に

発売済 **1**本 開発中 **5**本（上期：+3） → 期末目標 発売済 **2**本 開発中 **6**本

※今期の計画を見直し

ノベル

上期に4シリーズ創出。下期は4Q中心に刊行を計画

上期 **+4**シリーズ 累計 **55**シリーズ → 期末目標 **74**シリーズ

コミック

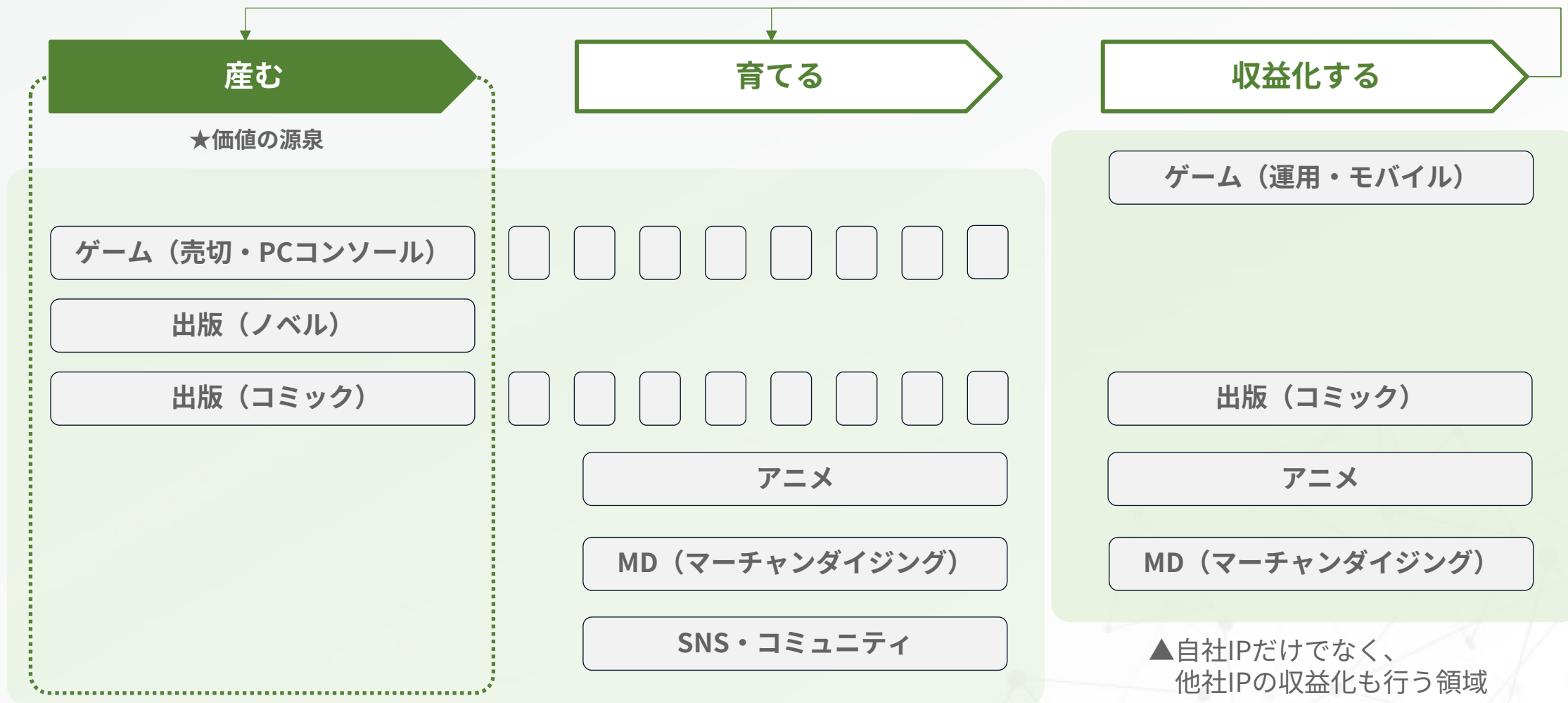
主に1Qに「ドリコミ+」創刊に合わせたオリジナル作品を中心に新シリーズを創出
下期は4Q中心に刊行を計画

上期 **+8**シリーズ 累計 **31**シリーズ → 期末目標 **52**シリーズ

※PC・コンソールゲームには小～中規模で自社開発するタイトルと社外クリエイターと協働する(DRECOM CREATORS STUDIO)のタイトルを含む（移植タイトルは除く）

※本数・シリーズ数は2026年9月末時点。ノベル・コミックのシリーズ数＝1巻目刊行点数。投資額含むKPI表はAppendix（P.32）に掲載

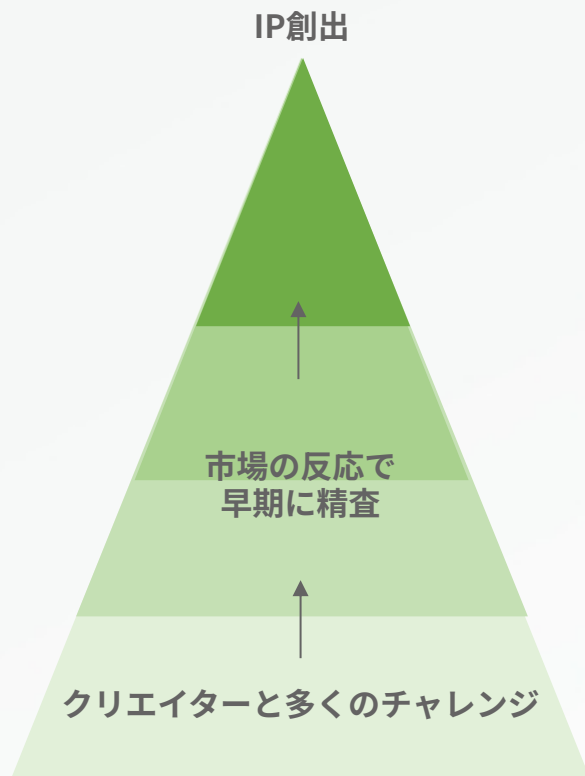
エンタメ・コンテンツ各領域のIPバリューチェーン上における役割を整理し、自社に必要な領域を強化



▲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：売り切り型のPC・コンソールゲームからIP創出

“はらぺこミーム”
(2025年6月)



“デモンズナイトフィーバー”
(2026年10月)



“Tokyo Stories”
(開発中)



インディーゲームスタジオ
(2026年5月開始)



- AnimeJapan 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

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)



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



- 「このライトノベルがすごい！
2026」にて、部門1位を獲得

- 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

『DRECOM CREATORS STUDIO』パブリッシュ3タイトルを発表し、東京ゲームショウ2026に出展



タイトル：TIMEMOON

ジャンル：SFタイムトラベル・アドベンチャー

企画/開発：Kenkou Land



タイトル：Beautiful Life Show

ジャンル：パズルプラットフォーム・ホラーアドベンチャー

企画/開発：Fukudanuki



タイトル：散るプラネット(Chill Planet)

ジャンル：ビルド構築・アドベンチャー

企画/開発：aozorite

スタジオ始動

2026年5月

パブリッシュ3タイトル発表

2026年9月

東京ゲームショウ2026出展

2026年9月

新規タイトル発表予定

今後



ドリコムノウハウで、開発からメディアミックスまで一貫して支援

開発支援

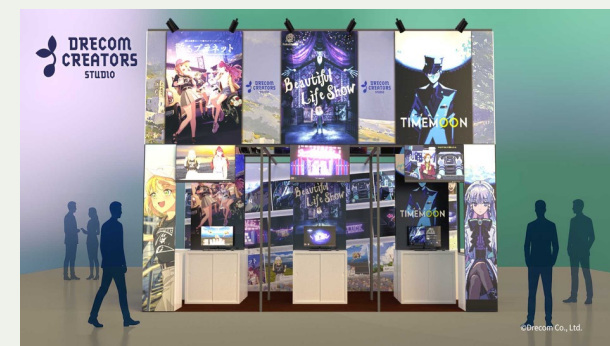
ゲーム開発・運用で培った
ノウハウを活かして
企画・設計から開発・運用
まで一貫して支援

マーケティング

戦略立案からプロモーション
まで支援することで
ユーザーとの接点創出
ブランド価値を高める

メディアミックス

アニメ化・ノベル・コミカ
イズ・グッズ販売など
多彩なメディア展開で
IPの価値を最大限に引き出す



『デモンズナイトフィーバー』を10月22日より順次発売、『Tokyo Stories』は東京ゲームショウ2026に出展

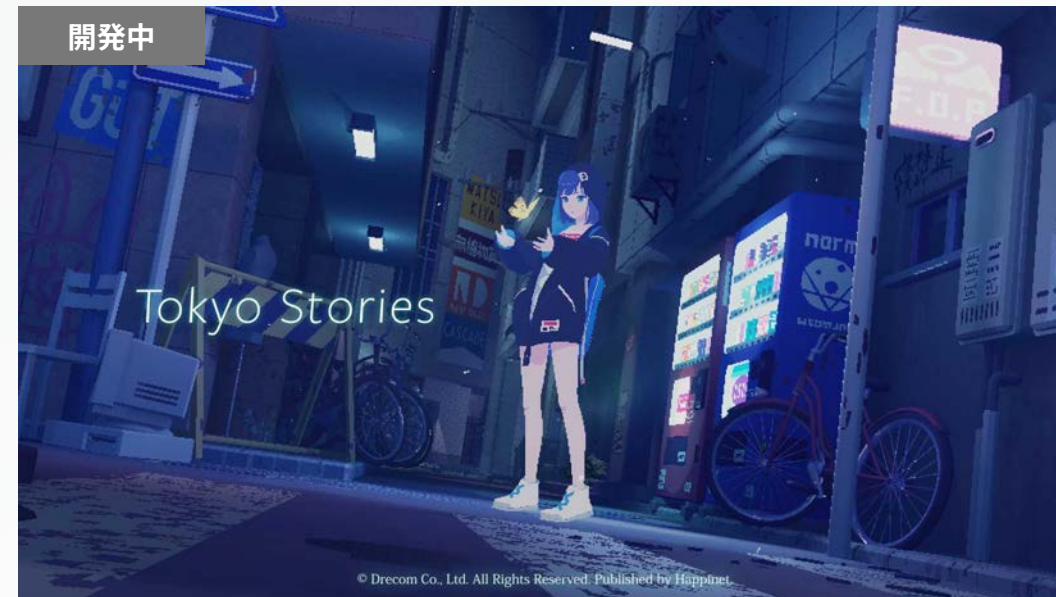


©SuperNiche LLC / Drecom Co., Ltd. / ARC SYSTEM WORKS

『デモンズナイトフィーバー』

発売時期 : 2026年10月22日より各地域・各形態で順次発売
プラットフォーム : PlayStation®5、Nintendo Switch™、Steam®

- 10/22より各地域・各形態で順次発売
- 9月の東京ゲームショウ2026に出展



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

『Tokyo Stories』

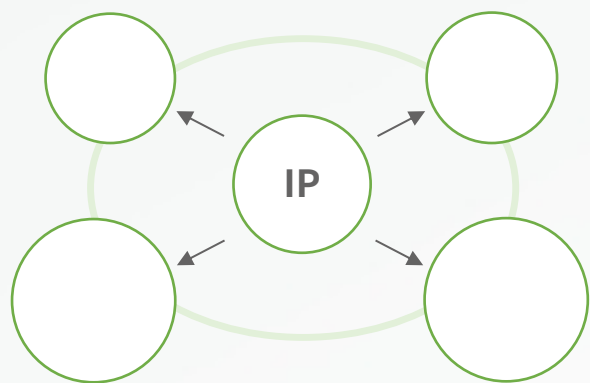
発売時期 : 未定
プラットフォーム : Steam®

- Steamウィッシュリスト登録者数 **10万人** 突破
- 9月の東京ゲームショウ2026に出展

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

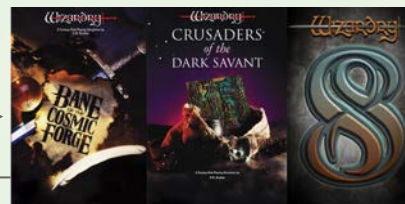


ゲーム発IP：シリーズの積み重ねと、コミック・アニメ・グッズへと展開

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

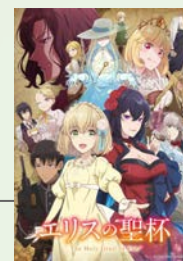
ノベル
"エリスの聖杯"
(2024年11月～)



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～)



マーチャンダイジング



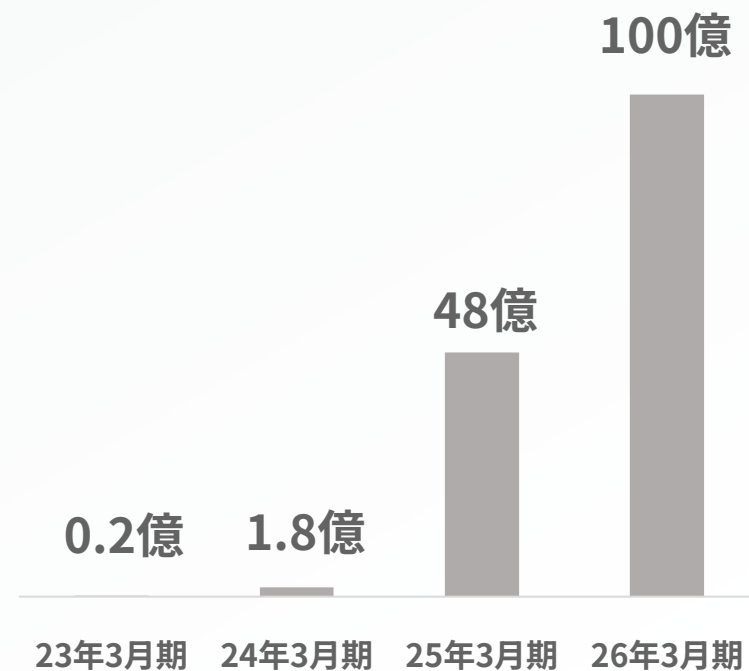
育成の進捗：「Wizardry」ブランドを中心としたIP戦略について

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

育成の進捗：「Wizardry」ロードマップ

過去作を今の環境で楽しめる形へ広げながら新作・メディア展開で45周年を迎えた『Wizardry』シリーズ全体を盛り上げる

Wizardry

● 2026年9月

45th
Wizardry

● 2026年10月



『Wizardry Variants Daphne』

2周年

コミック2作 10/20同時発売

● 2027年



©蛸牛くも・ドリコム/ブレイド&バスタード製作委員会
©Drecom Co., Ltd. Wizardry is a trademark of Drecom Co., Ltd.

『ブレイド&バスタード』アニメ化

● 2026年8月



『Wizardry Variants Daphne』
全世界400万DL

『ファイナルファンタジーXI』コラボ

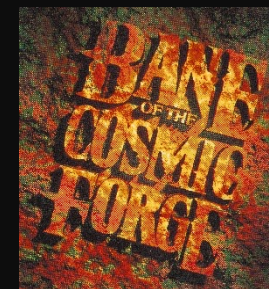
9.15「ウィザードリィの日」
(シリーズ45周年)
過去作サウンドトラック配信
45周年記念グッズ販売



『Wizardry Variants Daphne』
～名もなき最後の冒険～2』



『ブレイド&バスタード9』



©Drecom Co., Ltd. Wizardry is a trademark of Drecom Co., Ltd.

SFC版『Wizardry VI 禁断の魔筆』発売

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9月末時点)

コミック：
31シリーズ

ノベル：
55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80万部突破
『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

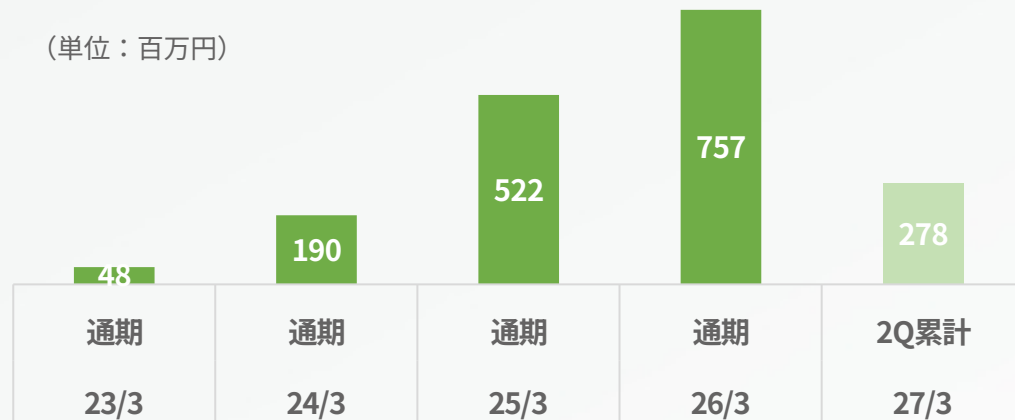


- 他社原作：『片田舎のおっさん、剣聖になる』 1期、2期 (原作:SQEXノベル)
※ゲーム化・コラボライセンス窓口出資で製作委員会参画

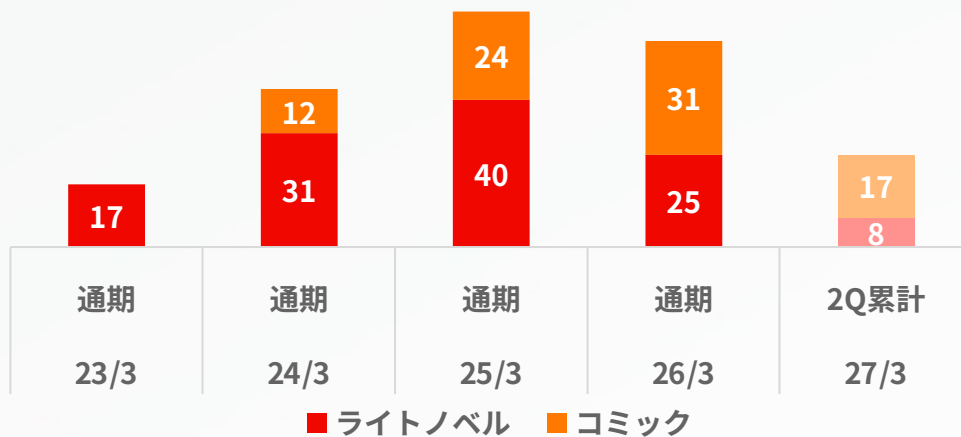
9月に当社主力IP『汝、暗君を愛せよ』4巻を刊行。コミカライズ連載を10月より開始

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



出版・アニメ事業IP 展開スケジュール

<主力IP 刊行スケジュール>

2026年10月

- ・DREコミックス『ブレイド&バスタード9』
- ・DREコミックス『Wizardry Variants Daphne～名もなき最後の冒険～2』

2026年11月

- ・DREコミックス『婚約者が浮気相手と駆け落ちしました。6』
- ・DREコミックス『99回断罪されたループ令嬢ですが今世は「超絶愛されモード」ですって!?7』



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400万DL突破
- ・ セールスランキング最高9位
- ・ 累計売上: 190億円超

“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



中期成長の実現に向けて：AIを前提とした組織への転換

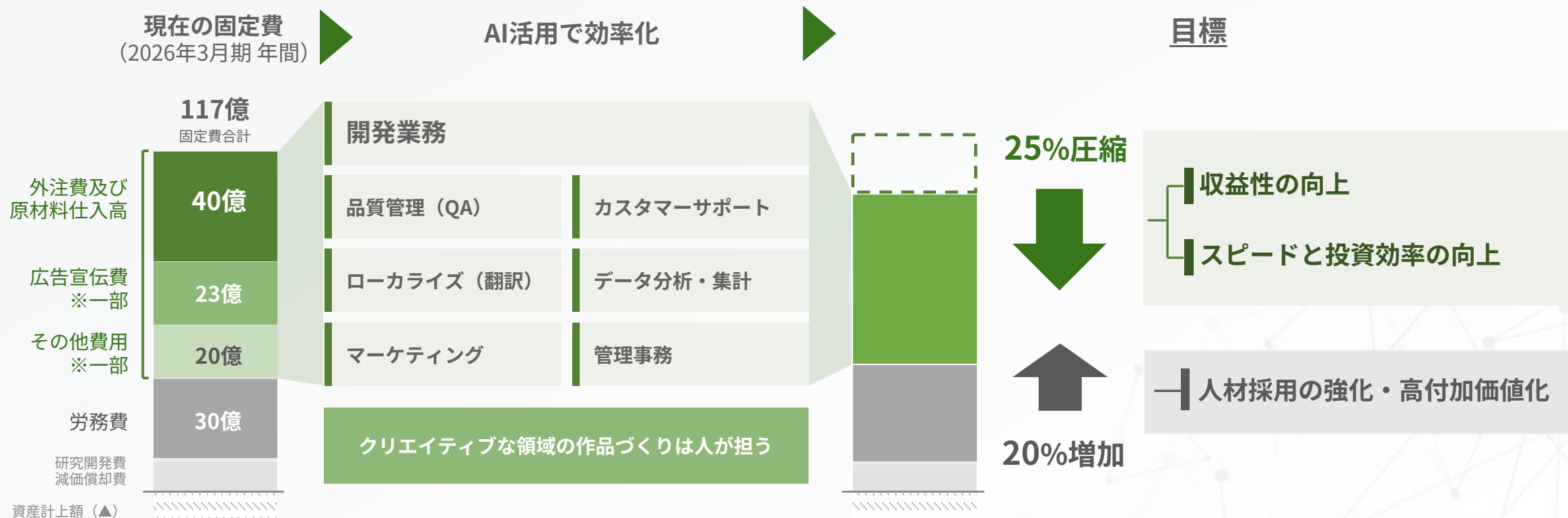
外部業務をAI活用で効率化し、収益性とスピード・投資効率の向上を目指す

1Qでお示した大方針

意思決定に集中し、産み出すスピードを高める

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



※固定費は2026年3月期の通期実績。合計額はゲーム開発費の資産計上額 (▲) 控除後。区分はP.7の固定費グラフと同じ。緑=AIで効率化する対象 (広告宣伝費・その他はその一部)

1. 2027年3月期 第2四半期 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 2Q末	27/3 期末目標
PC・コンソール ゲーム	発売済本数	1本	+0本	1本	2本
	開発中本数	2本	+3本	5本	6本
	(参考) 投資金額		+78百万円		+274百万円
ノベル	シリーズ作品数 = 1巻目刊行点数	51シリーズ	+4シリーズ	55シリーズ	74シリーズ
	(参考) 投資金額		+36百万円		+112百万円
コミック	シリーズ作品数 = 1巻目刊行点数	23シリーズ	+8シリーズ	31シリーズ	52シリーズ
	(参考) 投資金額		+125百万円		+350百万円

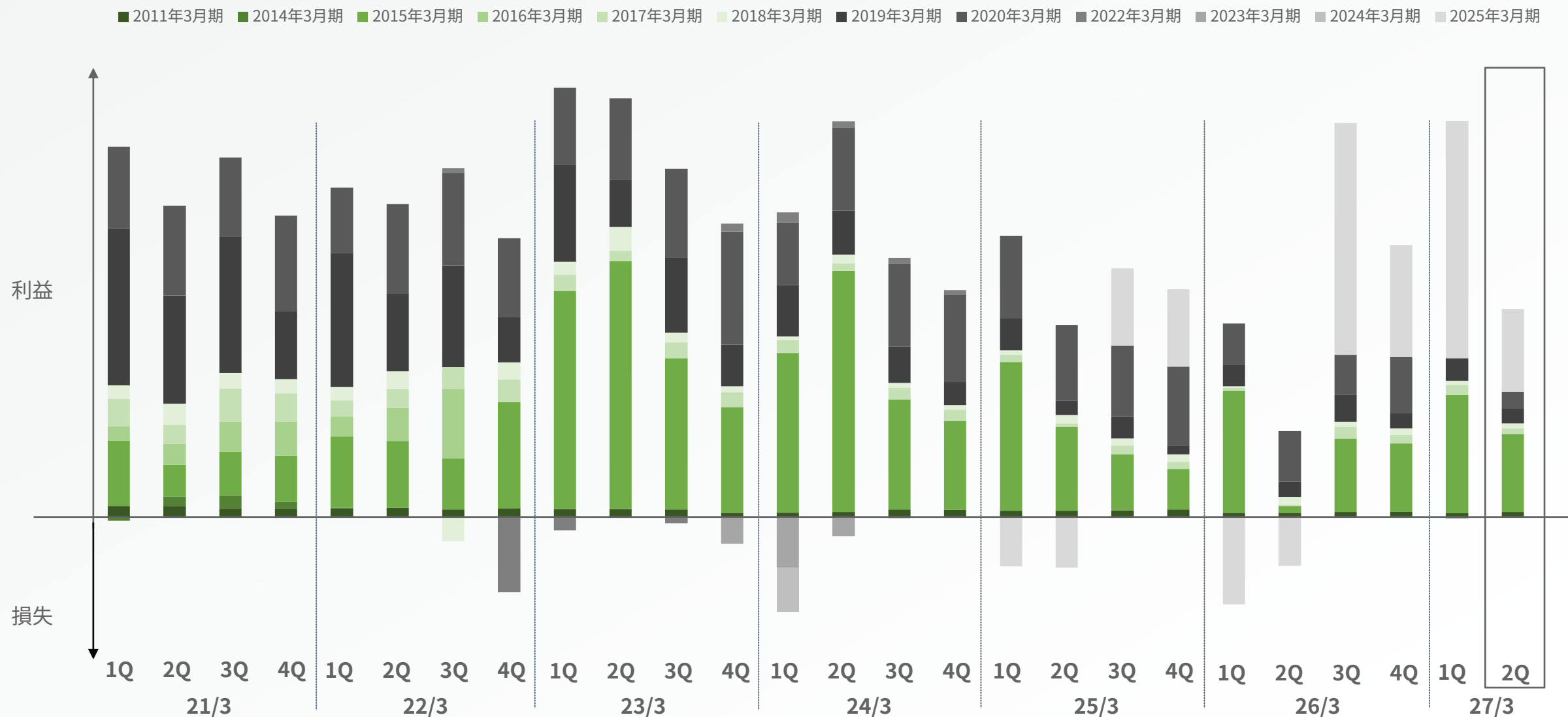
※PC・コンソールゲームには小～中規模で自社開発するタイトルと社外クリエイターと協働する（DRECOM CREATORS STUDIO）のタイトルを含む、移植タイトルは除く
 ※PC・コンソールゲームの投資金額は研究開発費、ノベル・コミックの投資金額は続刊含む刊行の製造費用（仕掛品計上額）
 ※今期の計画見直しに伴い、期末目標の本数・投資金額を見直し

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		発売済みの売切型PC・コンソール向けタイトル	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売切型PC・コンソール向けタイトル	3	『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) ※10/22発売 『Tokyo Stories』(発売元:ハピネット) - SFC版『Wizardry VI 禁断の魔筆』移植 <開発支援/パブリッシングタイトル> 『TIMEMOON』 『Beautiful Life Show』 『散るプラネット(Chill Planet)』
		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：DRECOM CREATORS STUDIOのタイトル等

※ 2026年9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

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_2027032Q.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

PC・
コンソール
7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

- ・『みんゴル』（2017年7月）

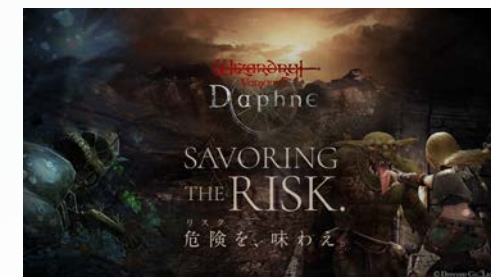
株式会社ドリコム配信

- ・『ちょこっとファーム』（2011年1月）
- ・『ダービースタリオンマstars』（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）

- ・『はらぺこミーム』（2025年6月）
- ・『デモンズナイトフィーバー』（2026年10月）
- ・『Tokyo Stories』
- ・SFC版『Wizardry VI 禁断の魔筆』移植

- ・『TIMEMOON』
- ・『Beautiful Life Show』
- ・『散るプラネット(Chill Planet)』

※開発支援/パブリッシングタイトル



※『ダービースタリオンマstars』は株式会社パリティビットの許諾のもと、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もと、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。



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

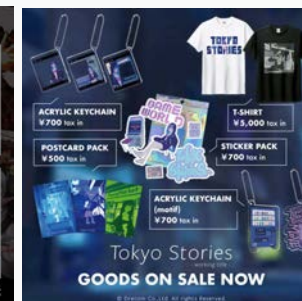
コミック・ノベル



MD（マーチャンダイジング）事業

グッズ化

イベント開催



アニメ事業



テクノロジー活用

位置情報



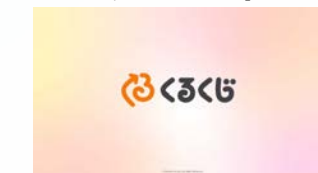
位置情報型ポイントアプリ



AI活用



EC×ゲーミフィケーション



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_2027032Q.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。