

**2025年3月期 通期
決算説明資料**



**株式会社ドリコム
2025年5月12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_2025034Q.pdf

2025年3月期 実績

- **新作『Wizardry Variants Daphne』の貢献により前期比増収**
 - 売上高 12,655百万円 (前期比 29.4%増) 営業利益 112百万円 (同 87.6%減) EBITDA※1 638百万円 (同 39.1%減) 経常利益 53百万円 (同 93.3%減) 純利益※2 ▲1,035百万円 (前期は純利益 104百万円)
 - ゲーム事業全体の売上は想定を下回り、業績予想との差異が発生

2026年3月期 通期業績 予想

- **新規運用タイトルを軌道に乗せ、次なる成長への投資を継続**
 - 2025年3月期下期リリースのタイトルが通期寄与へ
 - 売上高 20,000百万円 (前期比 58.0%増) 営業利益 1,000百万円 (同 792.8%増) EBITDA※1 3,000百万円 (同 369.9%増) 経常利益 950百万円 (前期は経常利益 53百万円) 純利益※2 500百万円 (前期は純利益 ▲1,035百万円)
 - 1株あたり配当予想 5円(期末)

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**
 - 2025年3月期は「Wizardry」IPの展開拡大を中心に、各事業領域において進展

1. 2025年3月期 通期業績概況

2. 2026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 通期業績サマリー

『Wizardry Variants Daphne』の貢献により業績基盤を底上げ
ゲーム事業全体の売上は想定を下回り、業績予想との差異が発生

2025年3月期 通期業績			
(単位：百万円)	期初予想 (2024年5月)	修正予想 (2025年1月)	実績
売上高	13,500	13,500	12,655
営業利益	1,000	500	112
経常利益	900	400	53
親会社株主に帰属する 当期純利益	400	▲200	▲1,035

2024年3月期
実績
9,779
903
793
104

各予想/実績の前提	・ 新作3本の貢献を予定	・ 1Q新作をクローズ ・ 3Q新作は大きく貢献	・ ゲーム事業売上が下回った ・ 広宣費等の費用が増加
-----------	--------------	-----------------------------	--------------------------------

2025年3月期 第4四半期 業績サマリー

3Qにリリースした『Wizardry Variants Daphne』が引き続き貢献し、通期営業利益は黒字化

2025年3月期							2024年3月期			
(単位：百万円)	1Q (4-6月)	2Q (7-9月)	3Q (10-12月)	4Q (1-3月)	QoQ	通期	4Q (1-3月)	YoY	通期	YoY (累計)
売上高	2,122	1,895	4,182	4,454	+271	12,655	2,141	+2,312	9,779	+2,876
営業利益	▲67	▲247	288	139	▲149	112	113	+25	903	▲791
営業利益率	-	-	6.9%	3.1%	-	0.9%	5.3%	-	9.2%	-
EBITDA ※1	▲28	▲143	434	375	▲58	638	132	+243	1,047	▲409
EBITDAマージン	-	-	10.4%	8.4%	-	5.0%	6.2%	-	10.7%	-
経常利益	▲88	▲265	275	131	▲143	53	63	+67	793	▲739
親会社株主に帰属する 当期純利益 ※2	▲153	▲868	198	▲211	▲409	▲1,035	6	▲218	104	▲1,139

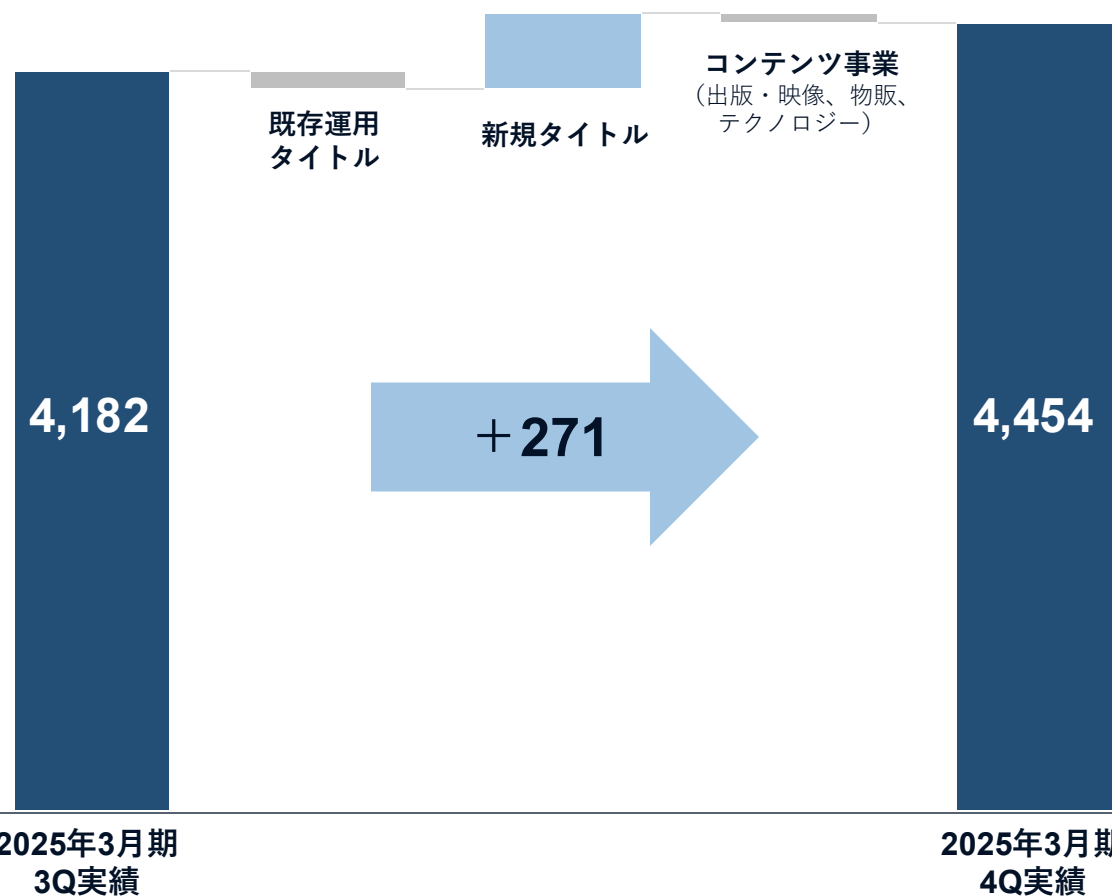
※1：EBITDA = 営業利益 + 減価償却費

※2：2Qにおいてソフトウェア減損損失 601百万円、4Qにおいてソフトウェア仮勘定減損損失 520百万円、投資有価証券評価損49百万円を計上

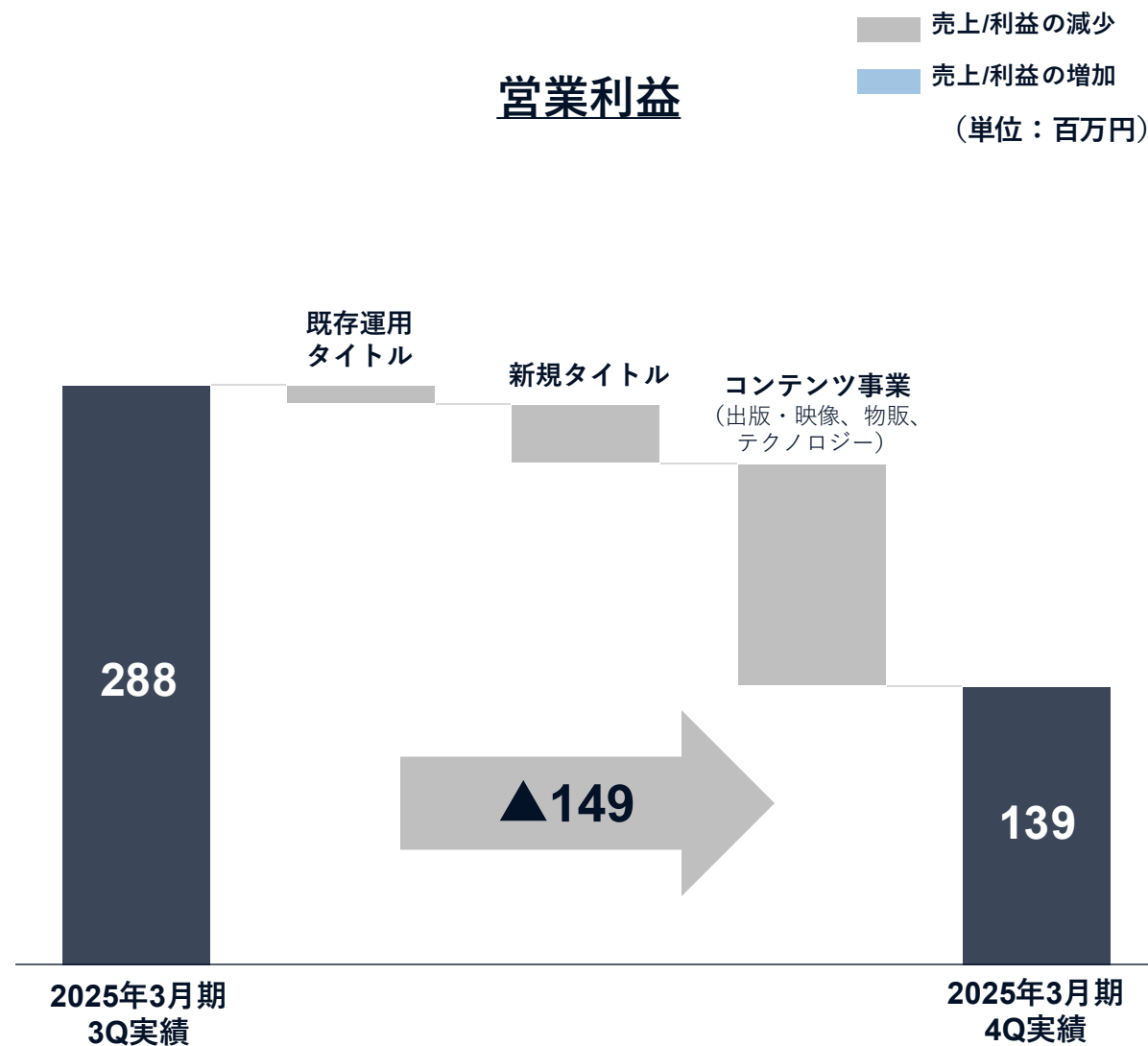
2025年3月期 第4四半期業績（前四半期比・事業別）

4Qは新規タイトルリリースに伴う広告宣伝費等の費用が増加

売上高



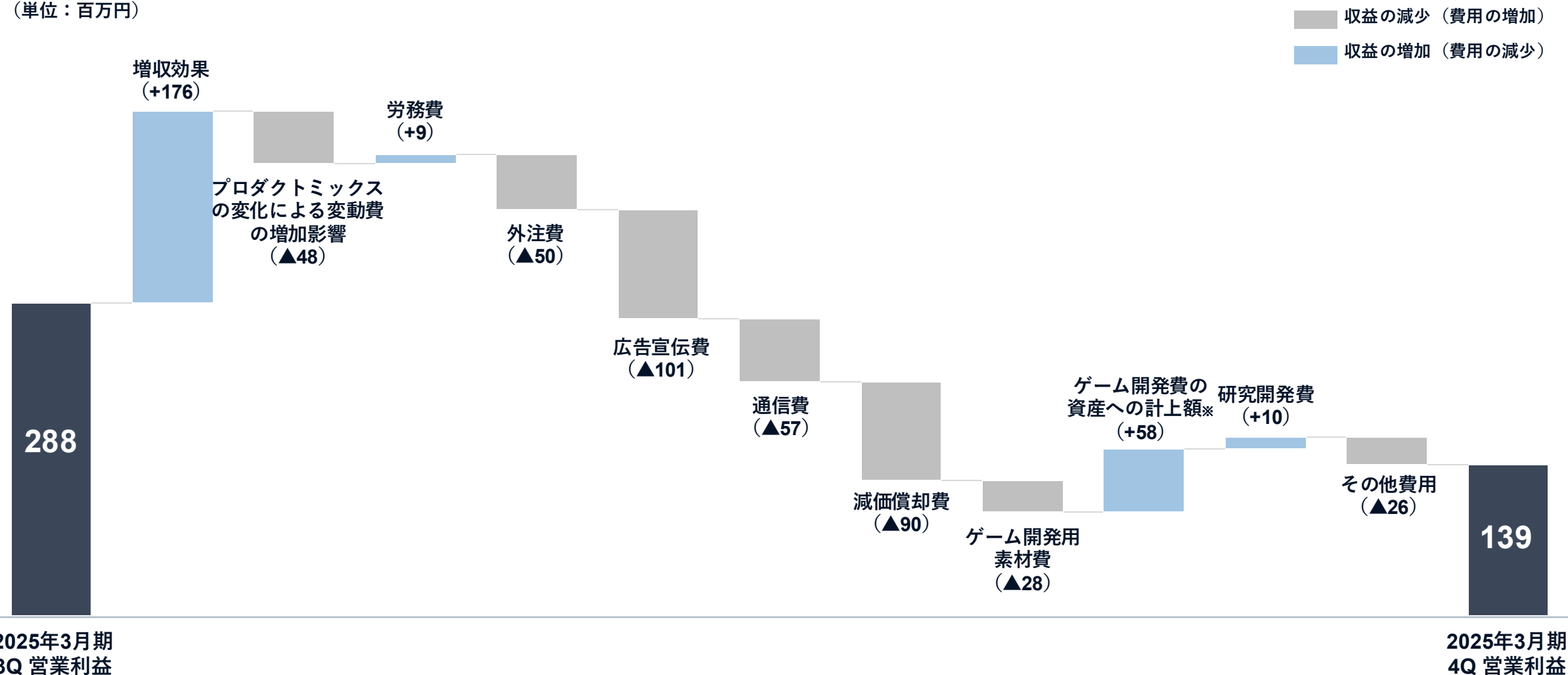
営業利益



2025年3月期 第4四半期 営業利益（前四半期比・費用別）

増収効果により、広宣費・運用費・減価償却費等の増加を吸収し、黒字を維持

（単位：百万円）



2025年3月期 第4四半期 各事業の状況

ゲーム 事業

- 『**Wizardry Variants Daphne**』：3Qに引き続き順調
 - 3Q売上 21.6億円 → 4Q売上 24.8億円
 - 3月のSteam版開始と中国語追加により、海外売上比率は3割まで拡大
- 『**Disney STEP**』：3月3日にリリース。テレビCM等のプロモーションを実施
 - 今後も、引き続きユーザー獲得を進めていく

コンテンツ 事業※

- 出版・映像領域：ゲームコラボ実施の『ブレイド&バスタード』が販売好調
- 物販・イベント領域：「**Wizardry**」IP関連のグッズ・イベントを展開

ゲーム事業：『Wizardry Variants Daphne』

難易度が高いゲーム性ながら、IPファン中心にユーザーが定着し、引き続き順調な推移



『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®
- ・ 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/中国語（繁体字・簡体字）
- ・ 著作権表示：©Drecom Co., Ltd.

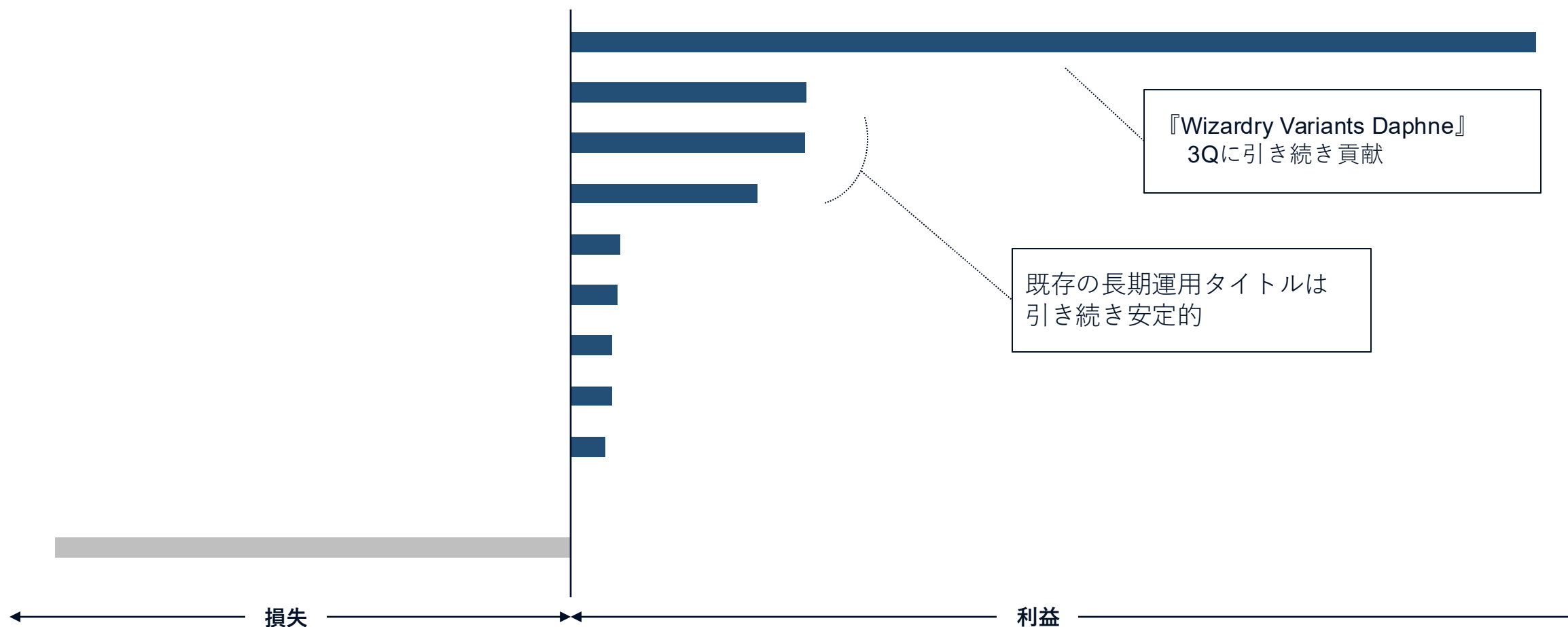
Steam版のサービス開始(左図)と、それを記念して復刻した「放浪の王女 ラナヴィーユ」(右図・中国語)

- ・ 米国発 40年以上歴史のあるゲームIP「Wizardry」を権利取得し、シリーズ最新作として開発したタイトル
- ・ Steam版開始/中国語追加とコラボイベントも実施した3月は月次売上 11.8億円（リリース以降の最高月次売上）
- ・ 今後もコンテンツ追加・バランス調整・機能改善等の適宜アップデート実施や、グローバル展開強化等も検討
 - ・ 収益の最大化と、長期安定的な運用が見通せる状況を目指す

2025年3月期 第4四半期 運用中ゲームタイトルの収益状況

運用タイトル本数は11本。既存の長期運用タイトルは引き続き安定的に推移

運用中11タイトル※の損益 (2025年3月期4Q 1-3月)



※2025年3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。

1. 2025年3月期 通期業績概況
- 2. 2026年3月期 通期業績予想**
3. 中期的に目指す姿
4. Appendix

2026年3月期 通期業績予想について

新規運用タイトルを軌道に乗せ、次なる成長への投資を継続

2026年3月期 通期業績予想		
(単位：百万円)	通期予想	備考
売上高	20,000	主に25年3月期下期リリースのタイトルが通期寄与
変動費	6,560	主に自社配信タイトルの支払手数料
固定費	12,440	-
広告宣伝費	2,215	主に新規タイトルの広告費
研究開発費	235	主にテクノロジー領域の研究開発
減価償却費	2,000	新規タイトル及びPCコンソール新作のソフトウェア償却費
ゲーム開発費の 資産への計上額※	▲935	運用タイトルのアップデート費用 及び新作開発費
営業利益	1,000	-
営業利益率	5.0%	-
EBITDA	3,000	EBITDA = 営業利益 + 減価償却費
EBITDAマージン	15.0%	-
経常利益	950	-
親会社株主に帰属する 当期純利益	500	-

(参考) 2025年3月期		
上期(4-9月)	下期(10-3月)	通期実績
4,018	8,637	12,655
765	3,066	3,832
3,567	5,142	8,710
289	1,099	1,388
110	93	204
143	382	526
▲1,035	▲840	▲1,875
▲315	427	112
-	4.9%	0.9%
▲171	809	638
-	9.4%	5.0%
▲354	407	53
▲1,022	▲13	▲1,035

2026年3月期 各事業の取り組みについて

ゲーム 事業

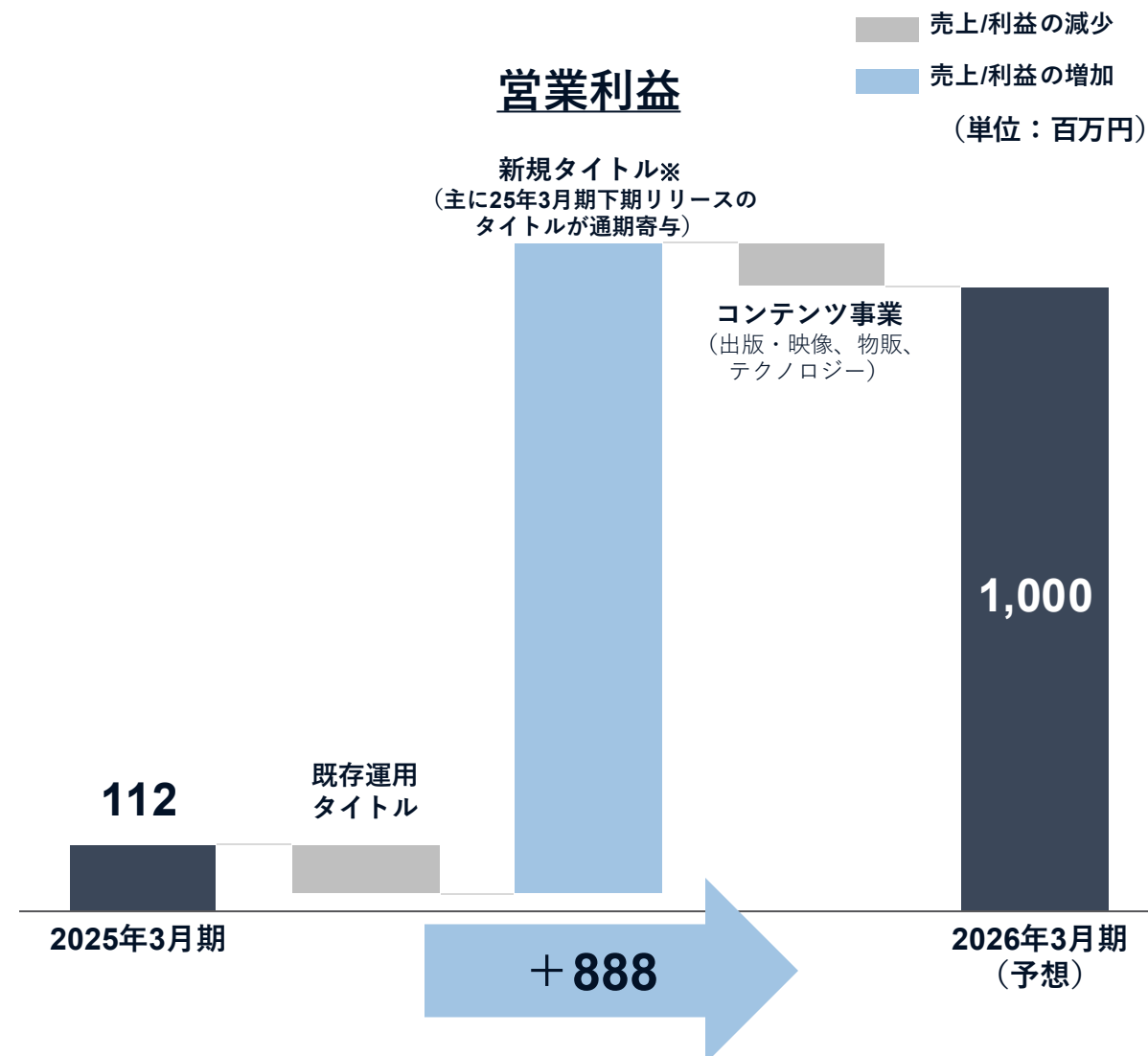
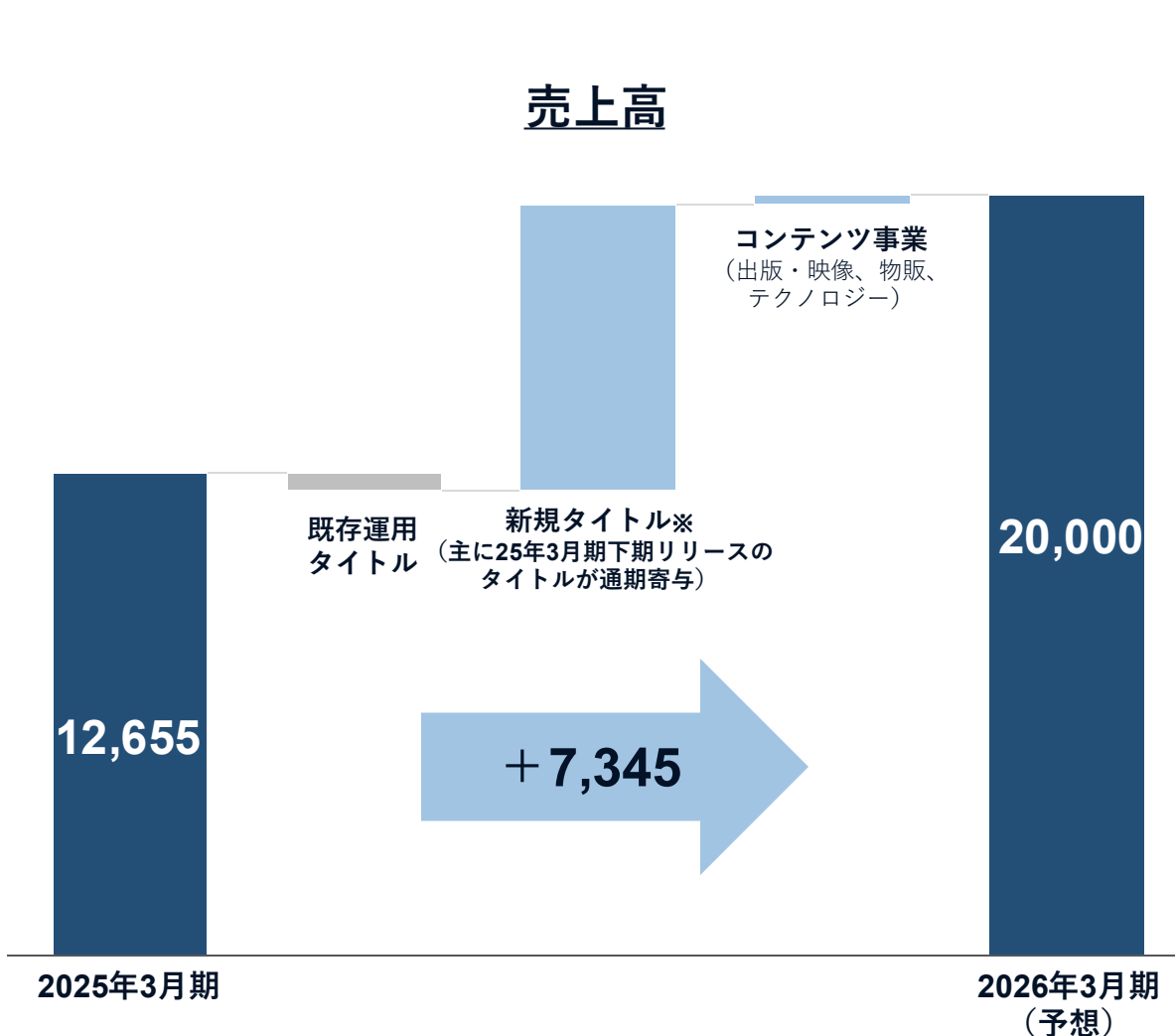
- 新規運用タイトル：収益の最大化、安定運用への移行
- 既存運用タイトル：黒字維持、利益減衰の抑制
- PC・コンソール向け新規タイトル：事業ノウハウの獲得、自社IP保有
 - 新作開発：新規モバイルゲームのプロトタイプ開発、本開発への移行

コンテンツ 事業※

- 新規事業領域（主に出版・映像事業、物販・イベント事業）の規模拡大

2026年3月期 通期予想（前期比・事業別）

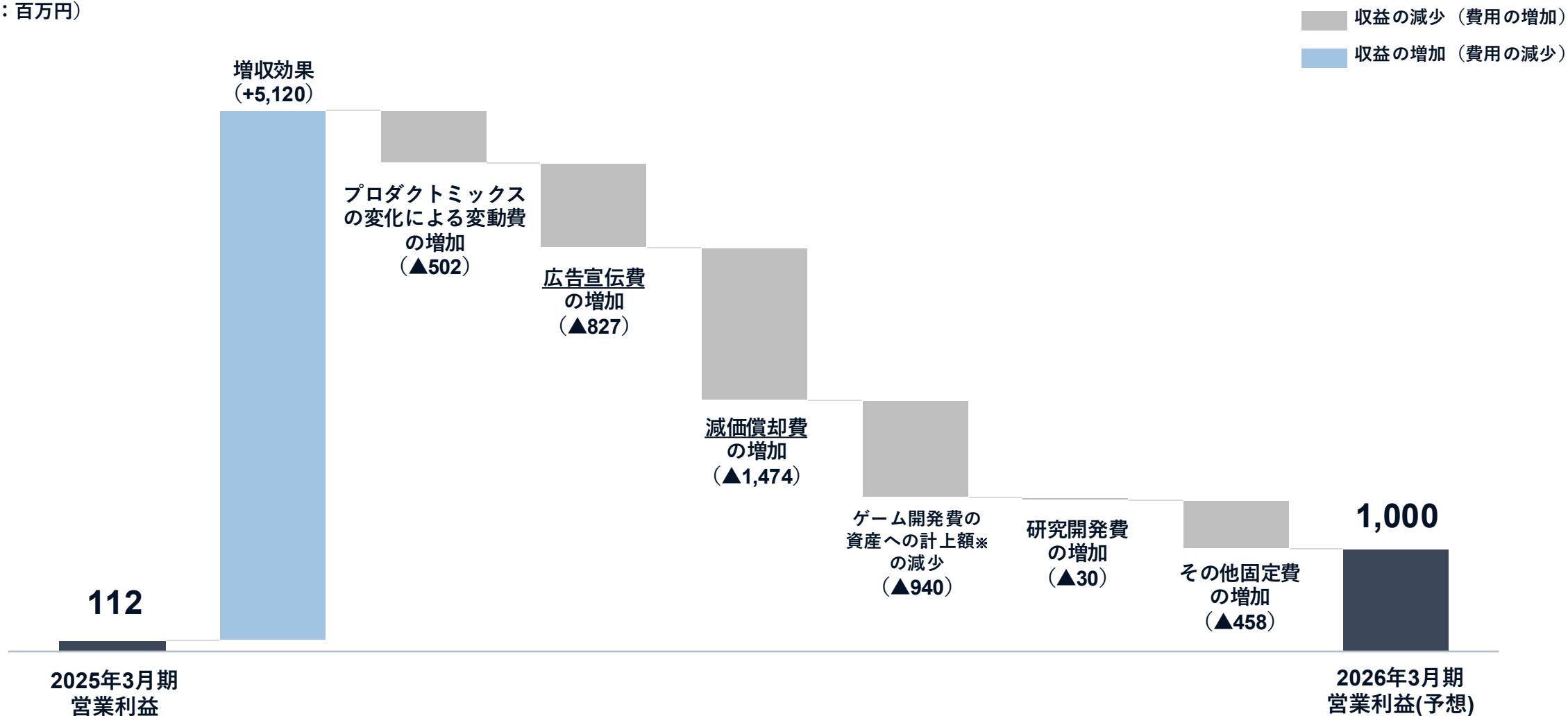
新規運用タイトルが通期寄与へ



2026年3月期 通期予想（前期比・費用別）

広告宣伝費投下により新規運用タイトルの収益最大化。減価償却費は2026年3月期がピーク

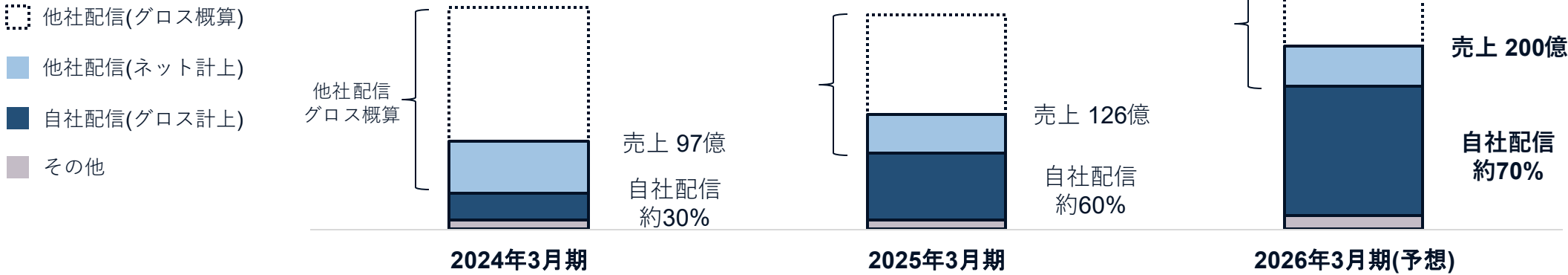
（単位：百万円）



2026年3月期 通期予想 売上構成比の変化

売上に占める自社配信（グロス計上）の割合が増加へ

<売上構成比の推移>



(参考) 自社配信と他社配信の収益構造の違い

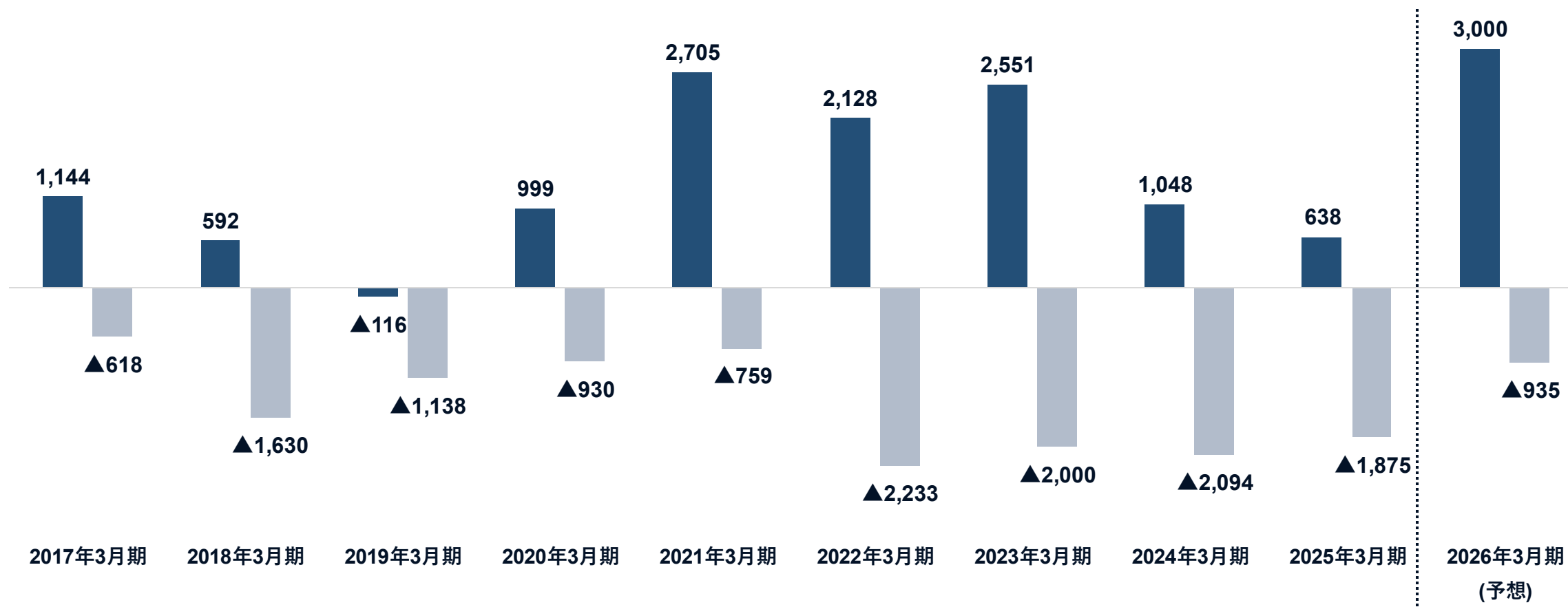
	自社配信	他社配信
売上	・グロス計上：ユーザーの有償アイテム購入/消費額	・ユーザーの有償アイテム購入/消費額 ↓ ・ネット計上：協業企業からのレベニューシェア
費用	変動費 ・プラットフォームへの支払手数料 ・著作権料（他社IPの場合） ・投資者への分配金（投資受け入れタイトルの場合） 固定費 ・人件費、外注費、通信費等 ・ソフトウェア償却費（リリースから2年間） ・広告宣伝費	変動費 － 固定費 ・人件費、外注費、通信費等 ・ソフトウェア償却費（リリースから2年間） ・広告宣伝費（協業企業負担の場合は無し）

EBITDA及びゲーム開発費の推移と見通し

2026年3月期において、過去と比較しEBITDAは高い水準、ゲーム開発投資は落ち着いた水準へ

(単位：百万円)

■ EBITDA ■ ゲーム開発費の資産計上額



※EBITDA = 営業利益 + 減価償却費

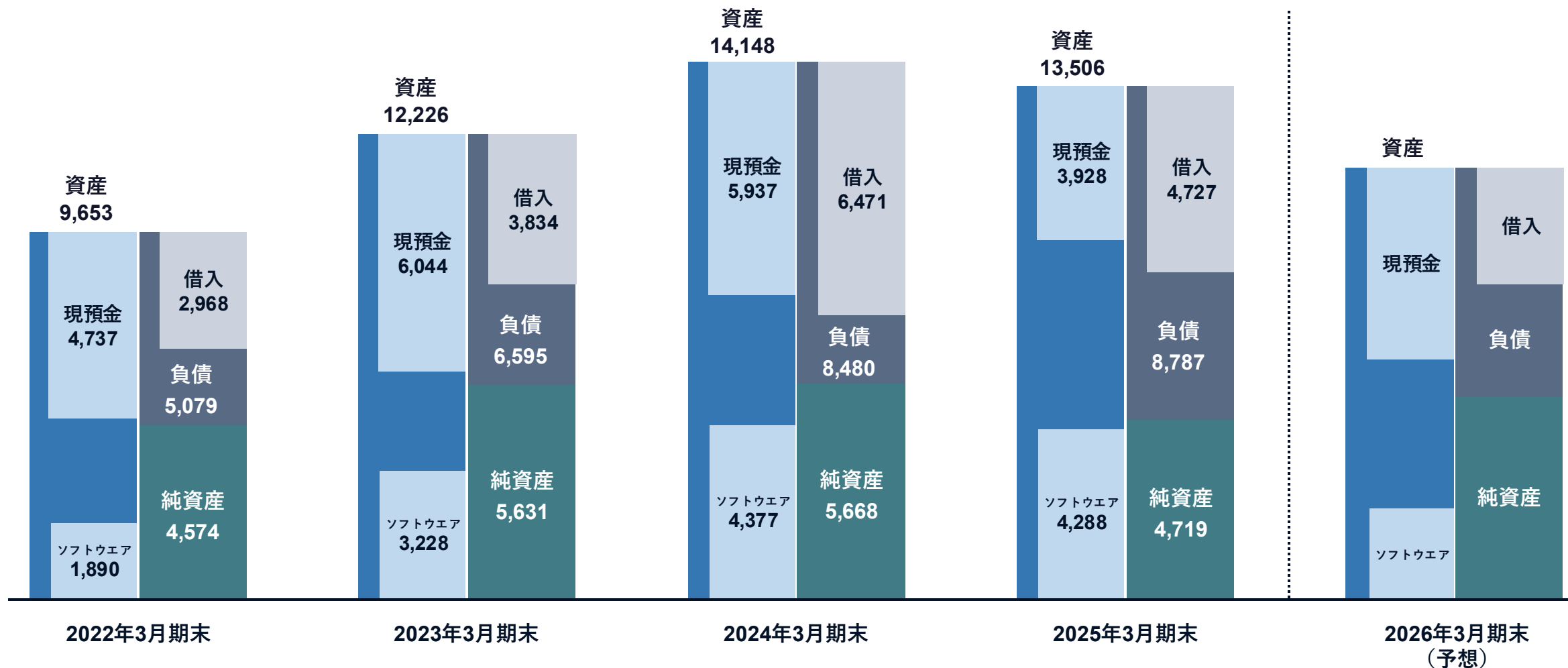
※ゲーム開発費の資産計上額：労務費・外注費等のゲーム開発費用を製造費用から控除して「ソフトウェア仮勘定」として資産に振り替える金額

連結バランスシートの推移と見通し

バランスシートは以下の推移となる見通し。再びネットキャッシュへ

(単位：百万円)

■ 資産 ■ 純資産 ■ 負債



2026年3月期 第1四半期の進捗イメージ

■1Q(4-6月)進捗イメージについて

- ・ 売上高 : 『Wizardry Variants Daphne』において0.5周年イベント等を実施
既存運用タイトルにおいて周年イベント等を実施
PC・コンソール向け新規タイトルが1本リリース
- ・ 営業利益 : 新規運用タイトルにおいて広告宣伝費投下を見込む

売上高

通期予想：20,000百万円



1Q進捗
イメージ

営業利益

通期予想：1,000百万円



1Q進捗
イメージ

0%

25%

50%

75%

100%

1. 2025年3月期 通期業績概況
2. 2026年3月期 通期業績予想
- 3. 中期的に目指す姿**
4. Appendix

中期的に目指す姿と進捗

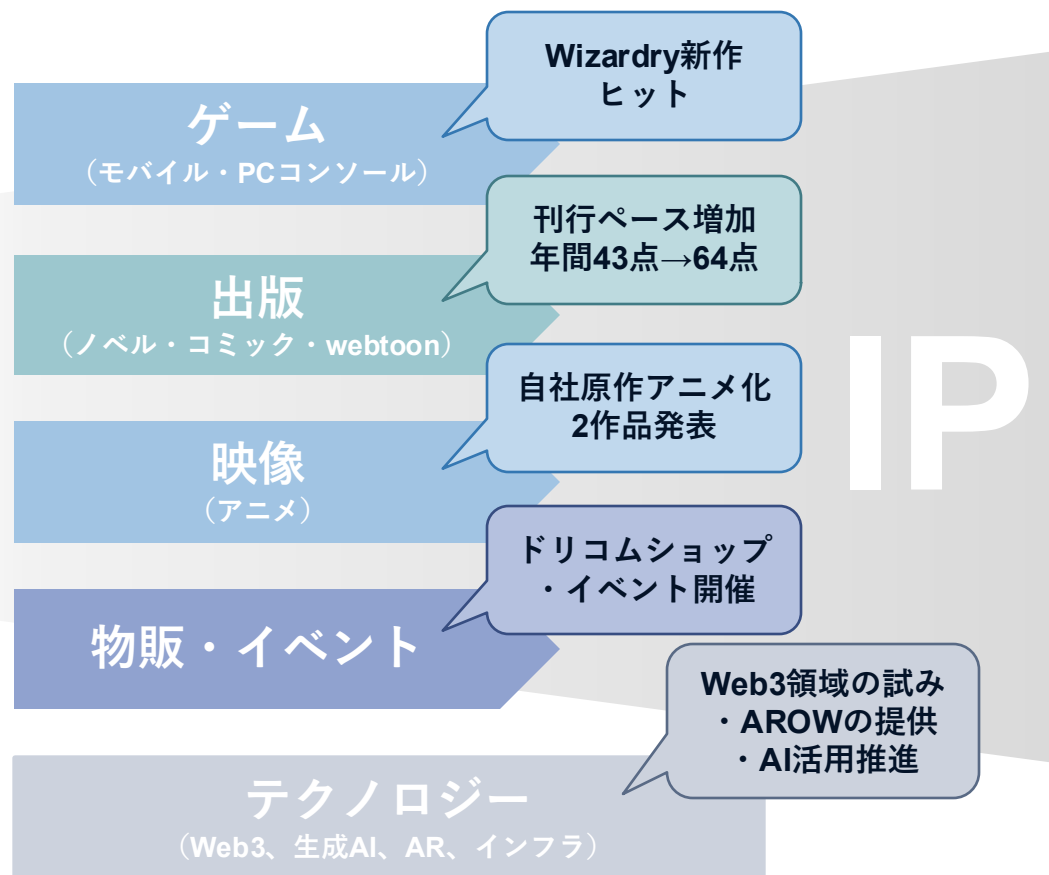
IP×テクノロジーを軸にエンターテインメント・コンテンツをグローバルに提供する企業を目指す

これまでの
ドリコム

モバイルゲーム
に強みを持つ企業



25年3月期の進捗



中期的に目指す姿

エンターテインメント
コンテンツ企業



Entertainment



IP

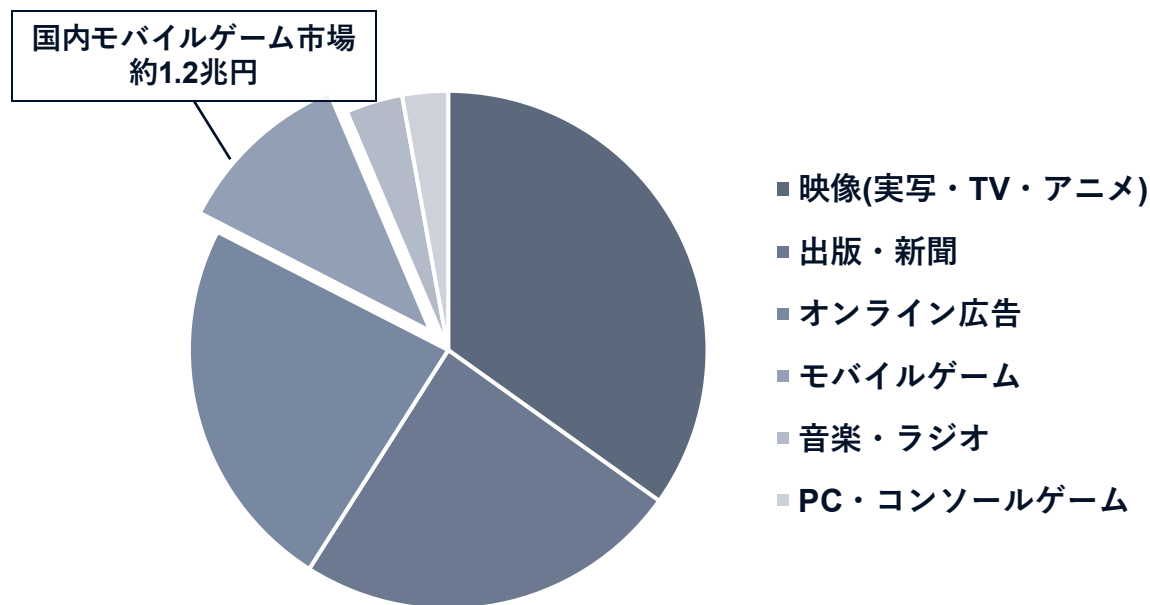


Technology

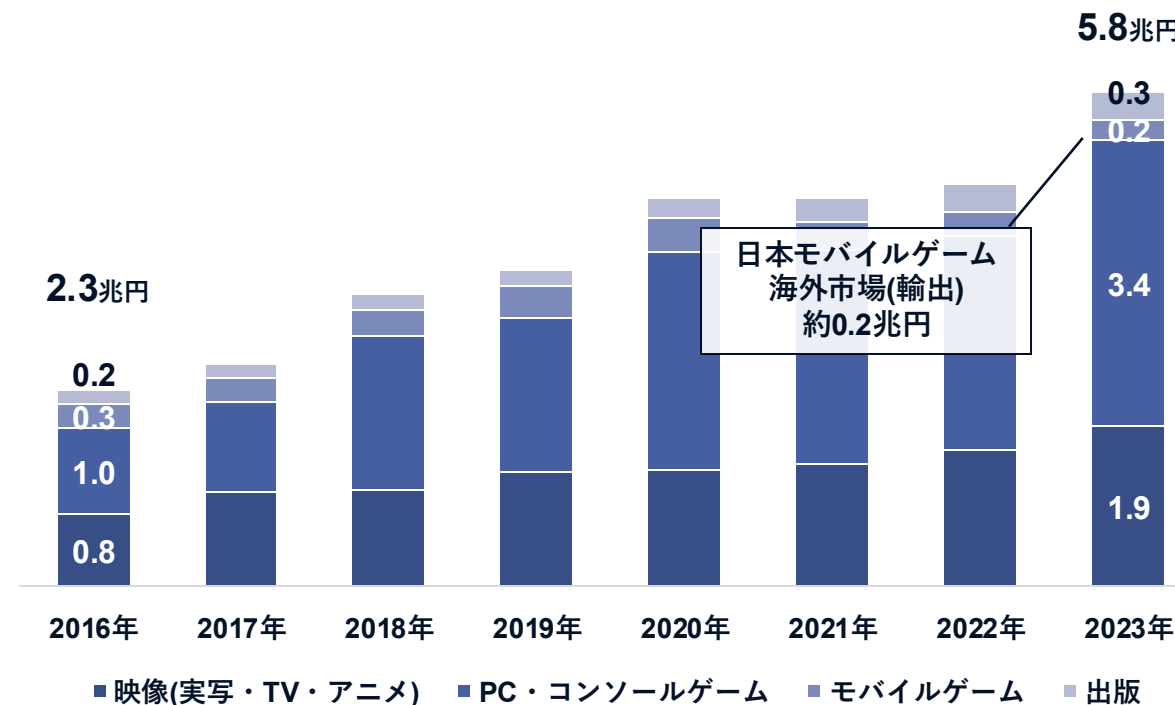
エンターテインメント・コンテンツ市場状況（国内/海外）

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

当社の強み・競争優位性

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、AI等

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

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

25年3月期の進展

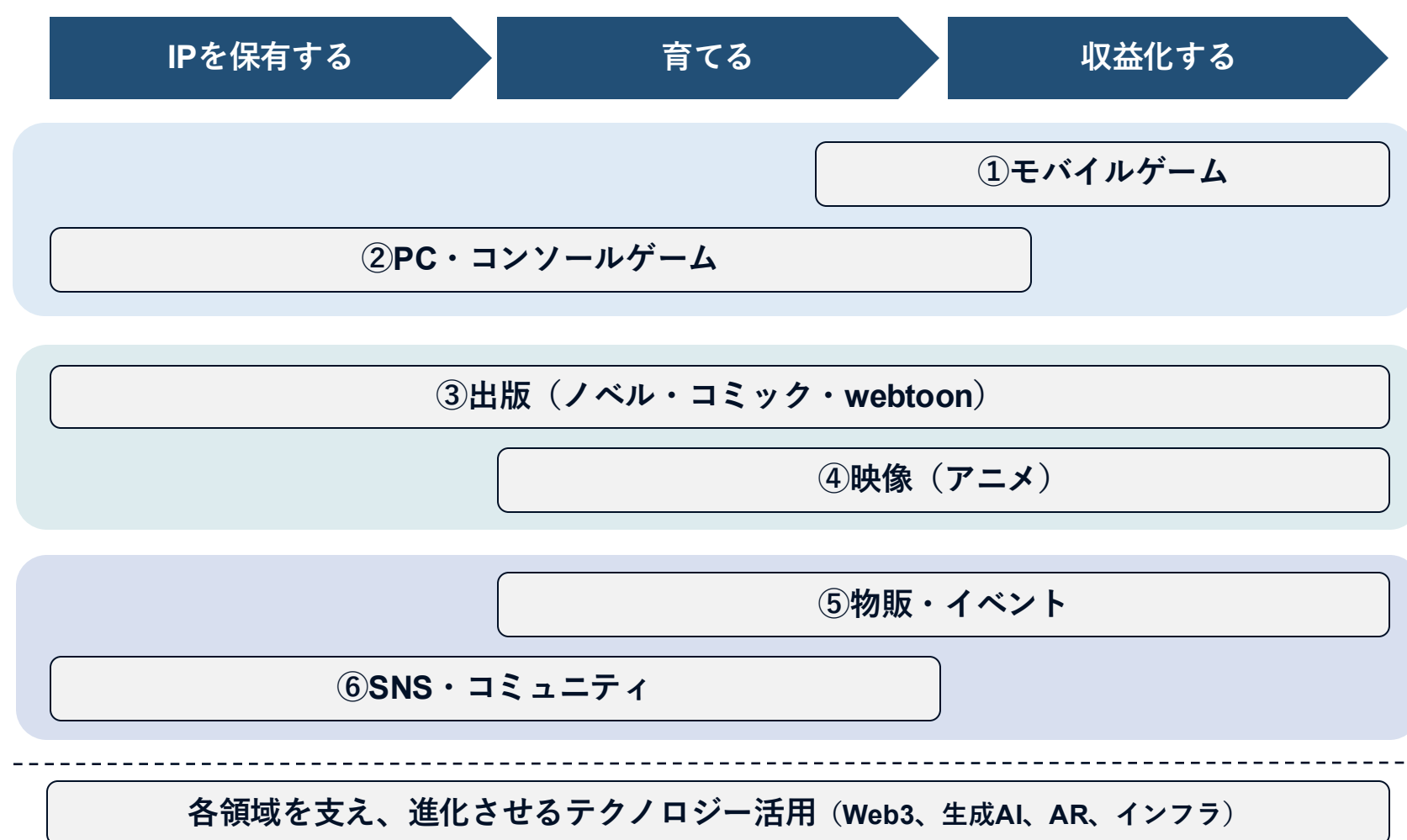
- ・ブロックチェーンを活用したサービス提供
- ・位置情報ゲーム開発プラットフォーム「AROW」の提供
- ・AIの社内活用促進

- ・Wizardry新作ヒット
- ・IPグッズ展開
- ・IPイベント開催

- ・プロジェクト単位での投資受け入れ等によるリスク管理と継続挑戦

IPを軸とした各事業領域の目的と主な取り組み

各事業領域において、IPを保有し、育成し、収益化することを目的とした展開



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）
- ・ノベル/コミック 刊行点数124点
 - ・累計発行部数 20万部超え 4作品

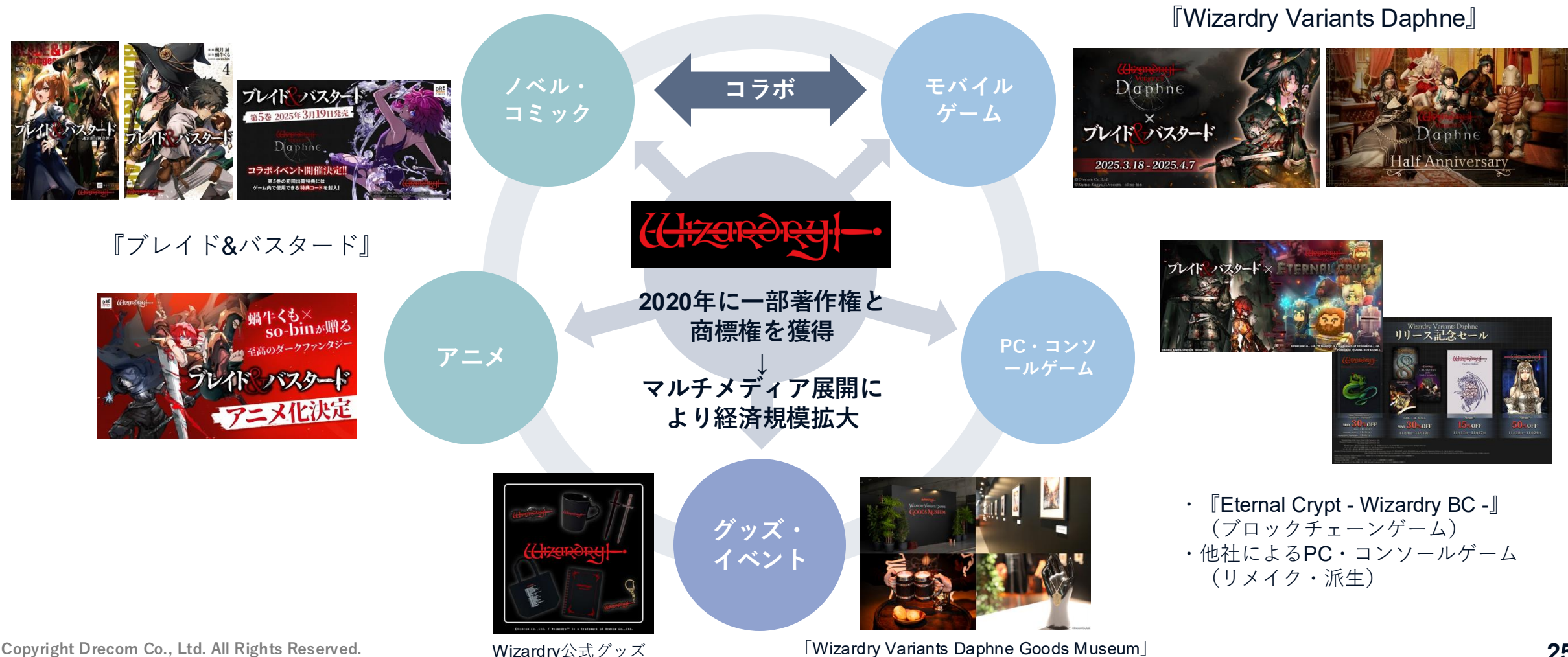
- ④映像（アニメ）
- ・自社原作2作品のアニメ化
 - ・他社原作1作品の放映開始

- ⑤物販・イベント
- ・Wizardry IPのグッズ展開
 - ・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』

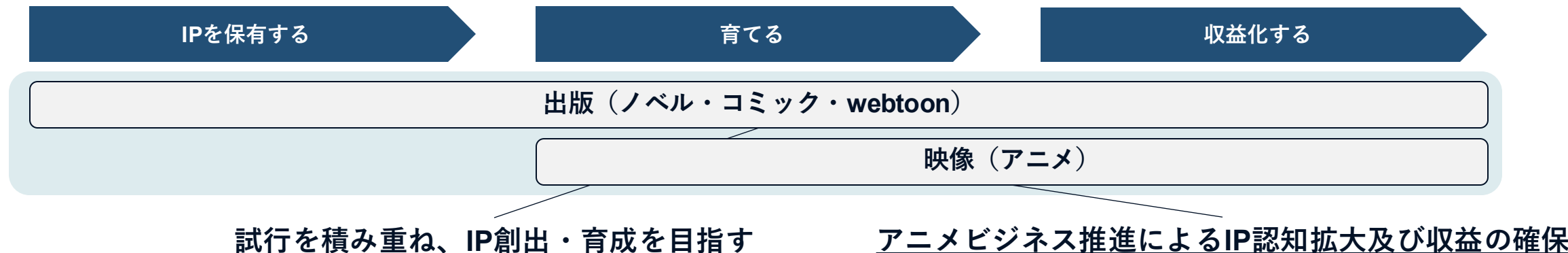
事例：IPを中心としたマルチメディア展開「Wizardry」

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
多方面展開により休眠ファン掘り起こしと新規ファン獲得に成功

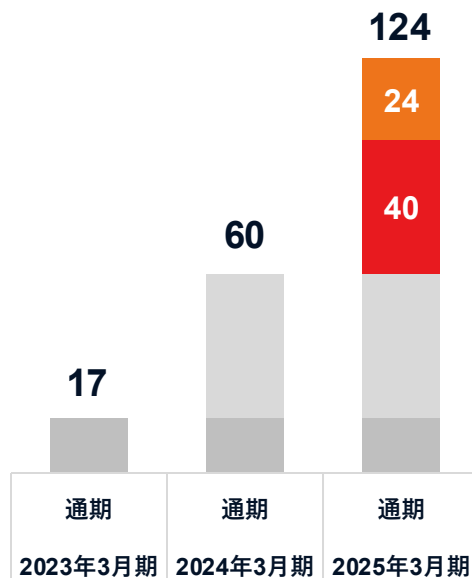


事例：出版・映像事業領域における進捗

出版領域は刊行ペース増加に加え、人気シリーズの続刊展開が着実に進展。映像領域も本格開始



累計刊行点数



シリーズ作品数
(25年3月時点, 重複あり)

ノベル：
39シリーズ

コミック / webtoon：
14シリーズ / 5シリーズ

アニメ：
自社原作 **2**作品 / 他社原作 **1**作品



- シリーズ累計35万部突破
『ブレイド&バスタード』
→ノベル4巻、コミック5巻



- シリーズ累計30万部突破
『99回断罪されたループ令嬢』
→ノベル3巻、コミック4巻
『婚約者が浮気相手と駆け落ち』
→ノベル3巻、コミック2巻

- シリーズ累計20万部突破
『ド田舎の迫害令嬢』
→ノベル3巻、コミック5巻



- 自社原作：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』
- 他社原作：1作品の放映が開始(**NEW**)
『片田舎のおっさん、剣聖になる』(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



補足：映像（アニメ）事業について

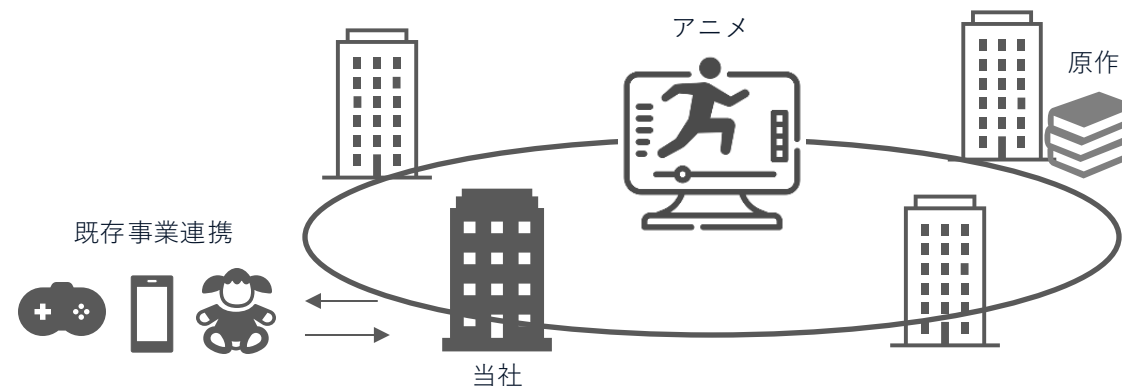
自社原作の育成・収益化のためのアニメ化と、他社原作の作品価値最大化への貢献による収益及びノウハウ獲得を目的とする製作委員会出資を並行して行う

自社原作のアニメ化



- ✓ 自社出版作品からポテンシャルの高い作品をアニメ化
- ✓ 作品価値の成長に伴うトータルでの投資回収

他社原作アニメへの製作委員会出資



- ✓ 他社原作アニメに一部の権利窓口出資で製作委員会参画
- ✓ 作品価値最大化の一端を担い、その道中で収益獲得
- ✓ 事業ノウハウを積み重ね、自社原作アニメ化にも活用

中期成長イメージ

成長軌道に復帰へ、次なる成長への投資を継続、拡大し、成長と利益の両立による好循環を目指す

2025年3月期

売上高：126億円
営業利益：1.1億円
営業利益率：0.9%

+58%増収

2026年3月期(予想)

売上高：200億円
営業利益：10億円
営業利益率：5.0%

2027年3月期～2028年3月期

売上高：CAGR 20%以上
営業利益率：15%以上

建て直しを経て

成長軌道に復帰へ

- ・新規タイトルリリース
 - ・新規事業領域 規模拡大
- 前期比 29%増収

ゲーム
出版
アニメ
版權獲得
テクノロジー

成長

成長ドライバー

- ・新規タイトル
- ・出版(ノベル/コミック)
- ・映像(アニメ)
- ・物販/イベント
- ・ライセンス運用
- ・グローバル展開

投資

利益

株主
還元

次なる成長へ
投資を
継続、拡大

成長

成長ドライバー

- ・新作ゲーム
- ・出版(ノベル/コミック)
- ・映像(アニメ)
- ・物販/イベント
- ・ライセンス運用
- ・グローバル展開

投資

利益

株主
還元

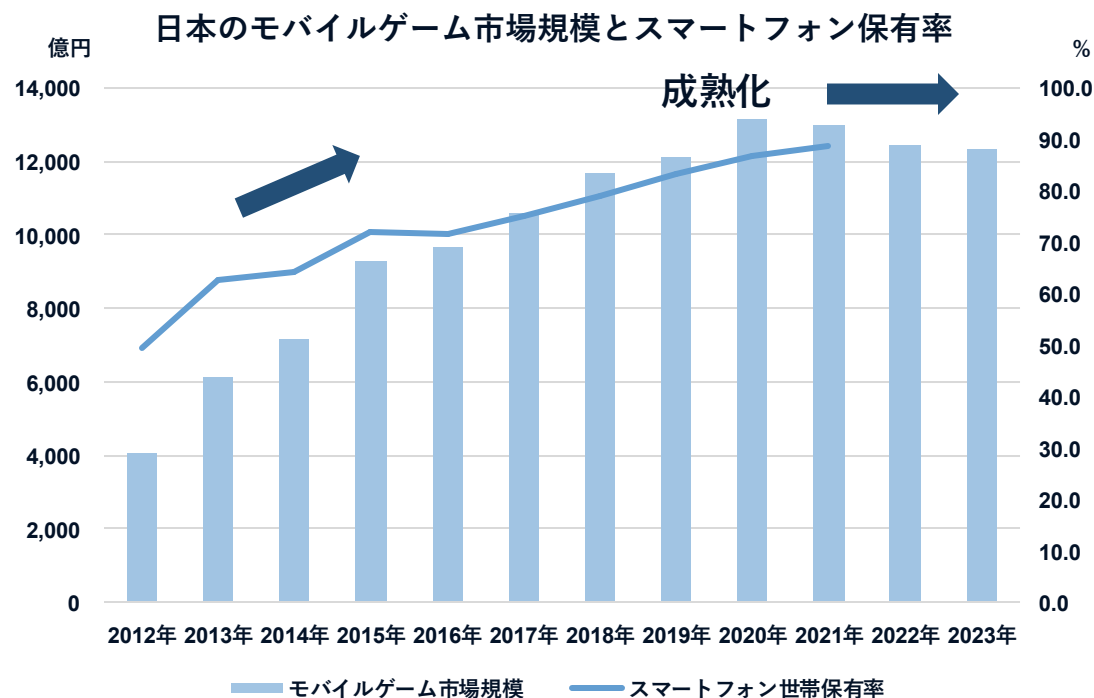
1. 2025年3月期 通期業績概況
2. 2026年3月期 通期業績予想
3. 中期的に目指す姿
- 4. Appendix**

ゲーム事業：市場概況と当社の事業戦略

国内モバイルゲーム市場が成熟化する中、既存タイトルの収益性強化と新規タイトルによる多様化を目指す

国内モバイルゲーム市場の成熟化

- ✓ スマートフォン保有人口の頭打ち
- ✓ 動画、コミック、SNSなど他コンテンツとの競合
- ✓ ロングヒットタイトルにユーザーが固定化
→プレイヤーも増加する中で競争が激化



当社ゲーム事業の戦略

■ 既存運用タイトルへの追加投資・体制強化

- 減衰を前提とせず各タイトルの発展性を再検討
- 長期運用に耐え得る改修やメンテナンス

■ 収益源の多様化・積層化

- 成熟した国内だけでなく成長するグローバル市場へ展開
- PC・コンソールなど別プラットフォームへの展開
- Free to Play/Pay to Win型以外の収益モデルの導入

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 →

既存運用
タイトル

※
9本

新規運用
タイトル

2本

2025年3月期にリリース：3本

- 『悪魔王子と操り人形』
→2024年6月3日にリリースし、クローズ
- 『Wizardry Variants Daphne』
→2024年10月15日リリース
- 『Disney STEP』
→2025年3月3日リリース

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

※2025年3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。

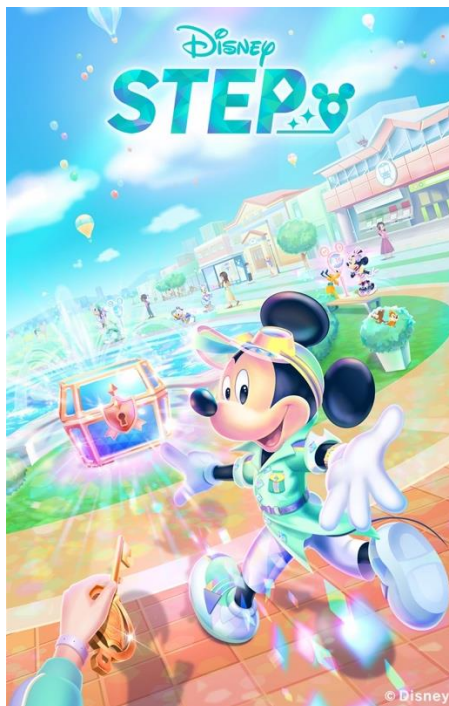
ゲーム事業：運用タイトル、開発タイトルのパイプライン

新規運用タイトルの安定化と、本開発へと移行する有力プロジェクトの増加を目指す

事業	ステータス		定義	プロジェクト数	詳細
ゲーム事業	既存運用タイトル		長期安定運用中の運用タイトル	9	➤ 他社配信：4タイトル ➤ 自社配信：5タイトル
	新規運用タイトル		リリース2年以内運用タイトル	2	➤ 自社配信：2タイトル →収益の最大化・安定運用への移行を目指す
	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	0	-
			PC・コンソール向けタイトル	3	・『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	・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 →今期中に1タイトル以上、本開発への移行を目指す

ゲーム事業：『Disney STEP』

2025年3月3日にディズニーの位置情報ゲーム『Disney STEP』をリリース



『Disney STEP』ゲーム概要

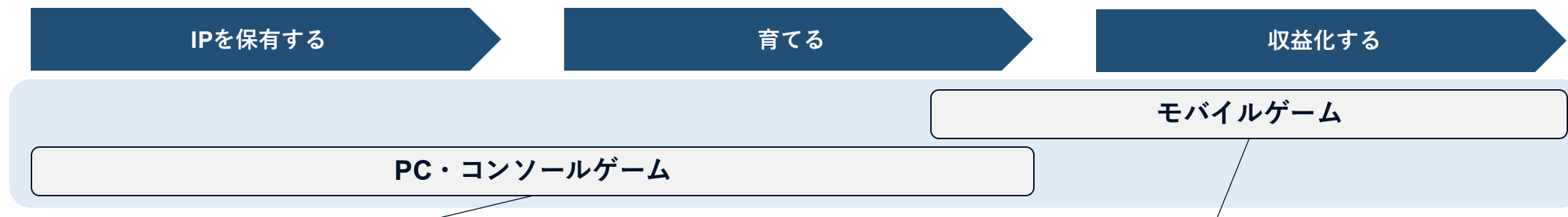
- タイトル：Disney STEP(ディズニー ステップ)
- ジャンル：リアルライフ宝探しゲーム
- リリース日：2025年3月3日
- 対応OS：iOS/Android
- 対応地域：日本、韓国、台湾、香港、マカオ
- プレイ料金：プレイ無料（アプリ内課金あり）
- 公式サイト：<https://step-official.jp>
- 公式SNS（X）：[@stepofficialjp](https://x.com/stepofficialjp) (<https://x.com/stepofficialjp>)
- 権利表記：© Disney © Disney/Pixar

※本タイトルはウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社協力のもと、ドリコムが開発・配信・運用を行います

- スマートフォンの位置情報機能を活用したリアルライフ宝探しゲーム
- 対応地域は、日本、韓国、台湾、香港、マカオ
- 事前登録者数は50万人達成、アプリストアダウンロードランキングも1位を獲得

ゲーム事業：IPを軸とした取り組みの進捗

PC・コンソールゲームへの挑戦と並行し、モバイルゲームの新作パイプラインを検討



IP創出を目指す取り組みとして小～中規模の投資で試行

開発中
自社IP **3**タイトル

自社IP：3タイトル

- 『はらぺこミーム』(25年6月発売)
- 『Tokyo Stories -working title-』
- 未発表タイトル



自社IPの収益化・展開拡大＋
他社IPの価値向上・収益機会拡大への貢献

開発中
0タイトル

- プロトタイプは複数進行中
- 今期中に1タイトル以上、本開発への移行を目指す

運用中

自社IP **4**タイトル / 他社IP **7**タイトル

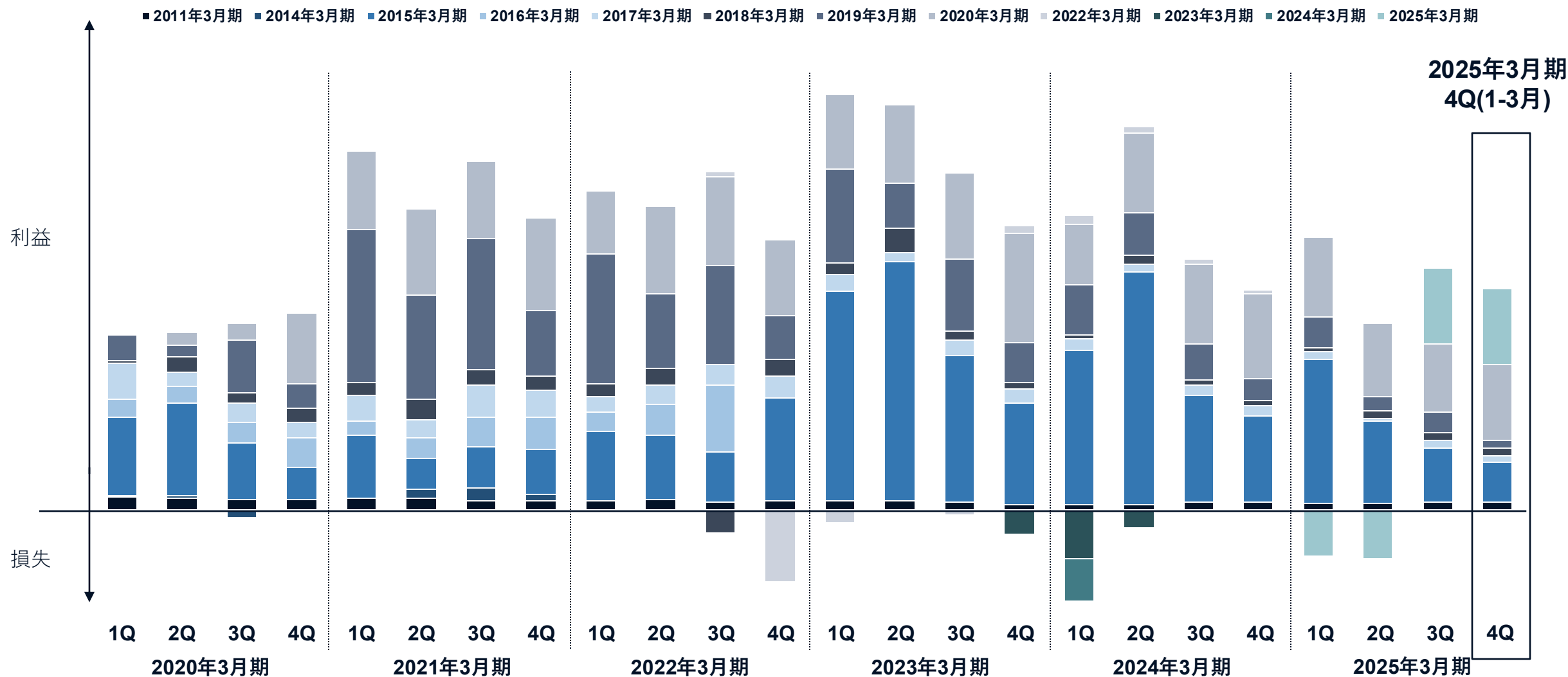
自社IP：4タイトル

- 『Wizardry Variants Daphne』
- 『ちょこっとファーム』
- 『ぼくとドラゴン』
- 『猫とドラゴン』



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）

運用タイトルのリリース時期別 事業損益推移



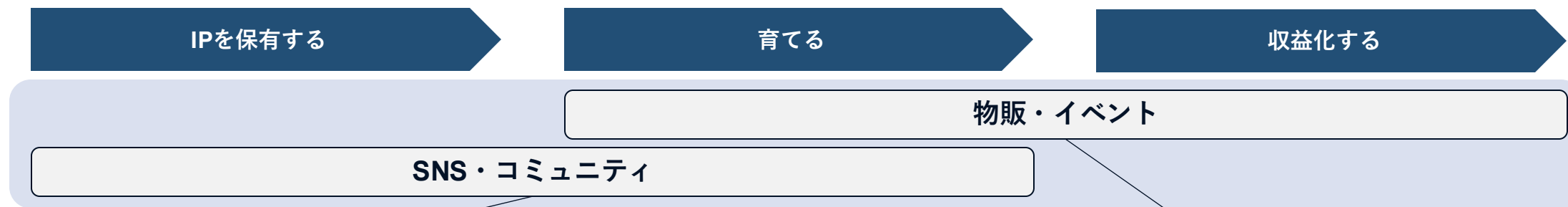
ゲーム事業：運用中ゲームタイトル一覧（2025年3月末時点）

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※	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
みんなのゴル	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※	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
Disney STEP	株式会社ドリコム	2025年3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

コンテンツ事業：物販・イベント事業領域の状況

自社でグッズ企画～販売まで一気通貫で行う体制を構築。今後取り扱い作品を増やし事業規模拡大を目指す



IP創出・育成を目指す取り組みとして小規模で試行

運営中
自社IP **1**作品

『悪魔王子と操り人形』において、
公式Webファンコミュニティを設立



自社IPの収益化・展開拡大+他社IPの収益機会拡大への貢献

取り扱い作品
自社IP **6**作品 / 他社IP **1**作品

自社ECサイト「DRECOM SHOP」での販売のほか、
ポップアップショップなどを展開



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_2025034Q.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。