

『Wizardry Variants Daphne』 堅調続き収益力安定化。成長ストーリーの展開を待つ局面へ。

ハイライト

ドリコムは 2026 年 10 月 29 日引け後に「2027 年 3 月期 第 2 四半期（中間期）決算」を発表した。総じて、ポジティブな印象だ。主力タイトルの収益性が盤石になり、増収、黒字回復が続いている。さらに通期業績予想も各段階の利益がいずれも上方修正されている。同社はいよいよ自社 IP「Wizardry」の着実な拡大をベースに、IP 創出・育成を進める局面に移行した、と言える。今後は、成長戦略の進捗が最大の注目材料となるだろう。

2027 年 3 月期 第 2 四半期決算概要：

『Wizardry Variants Daphne』 等主力タイトルが引き
続き堅調

ドリコムは 2026 年 10 月 29 日引け後に「2027 年 3 月期 第 2 四半期（中間期）決算」を発表した。微増収、黒字回復である。

売上高 8,328 百万円（前年同期 8,238 百万円）、営業利益 659 百万円（同マイナス 574 百万円）、EBITDA 1,220 百万円（同 104 百万円）、経常利益 595 百万円（同マイナス 616 百万円）、親会社株主に帰属する当期純利益 502 百万円（同マイナス 2,362 百万円）となった。

売上高の面では、主力ゲーム 2 タイトルの好調な推移とコンテンツ事業の増収が、前期末の子会社売却に伴う減収要因（6.6 億円）をほぼ打ち消した。

損益面では、ゲーム事業の収益性が改善し、これが先行投資期にあるコンテンツ事業の赤字拡大を補っている。ゲーム事業では、自社配信タイトル『Wizardry Variants Daphne』において他社 IP コラボを実施、これが好評でユーザーが活性化し、さらに 10 月の 2 周年施策も好調である（四半期売上高推移は 21.6 億円→24.8 億円→23.0 億円→20.5 億円→ 30.8 億円→23.1 億円→26.2 億円→22.9 億円）。他社配信主力タイトルも堅調である。費用面では、コラボ施策による広告宣伝費が増加したが、決済手数料率の低下が進みコスト体質も良好だ。

バランスシートは前期末と同様ネットキャッシュポジションで健全だ。



Key Statistics

主要株価指数	
直近株価 (2026/10/29)	¥487.00
52 週高値・安値	¥579.00/¥372.00
発行済株数（除く自己株式）	28,406,647 株
時価総額	13,834 百万円
PER (会社予想)	15.4 倍
PBR	2.6 倍
PSR (会社予想)	0.8 倍
配当（配当利回り）	¥5.00(1.03%)

セクター
情報通信

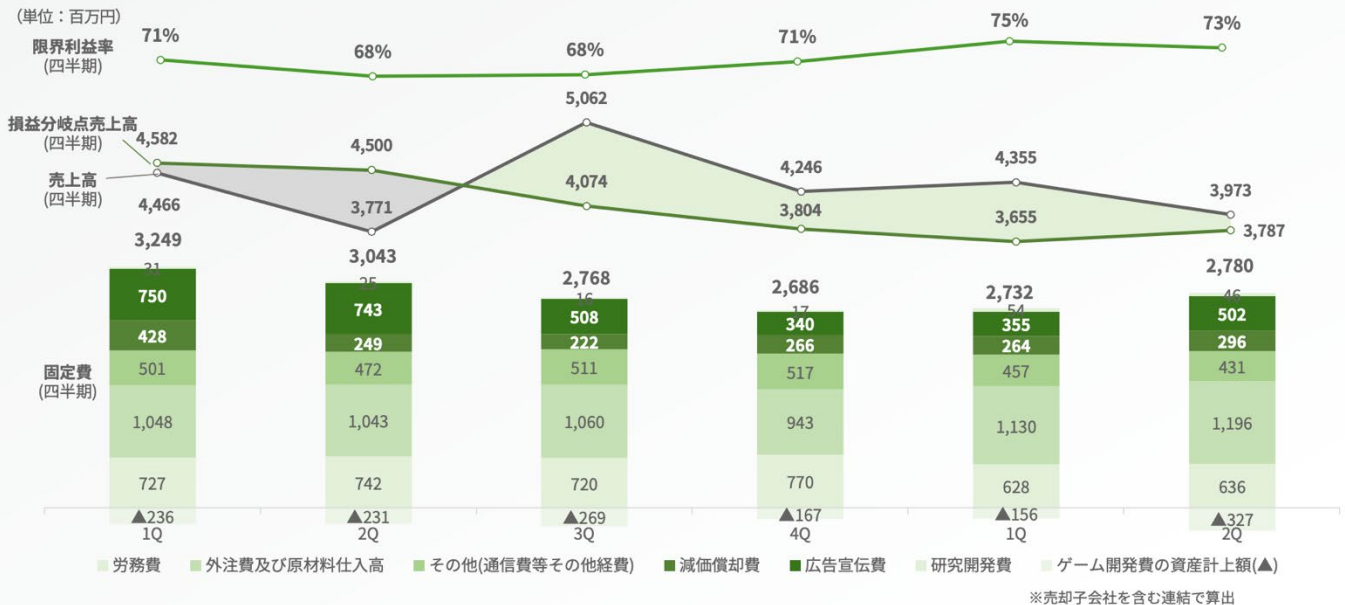
財務指標 (2027/03 期予想)	
売上	17,500 百万円
売上高営業利益率(%)	7.4%
売上高 EBITDA 比率(%)	12.6%

Management	
President	内藤 裕紀
URL	https://drecom.co.jp/

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



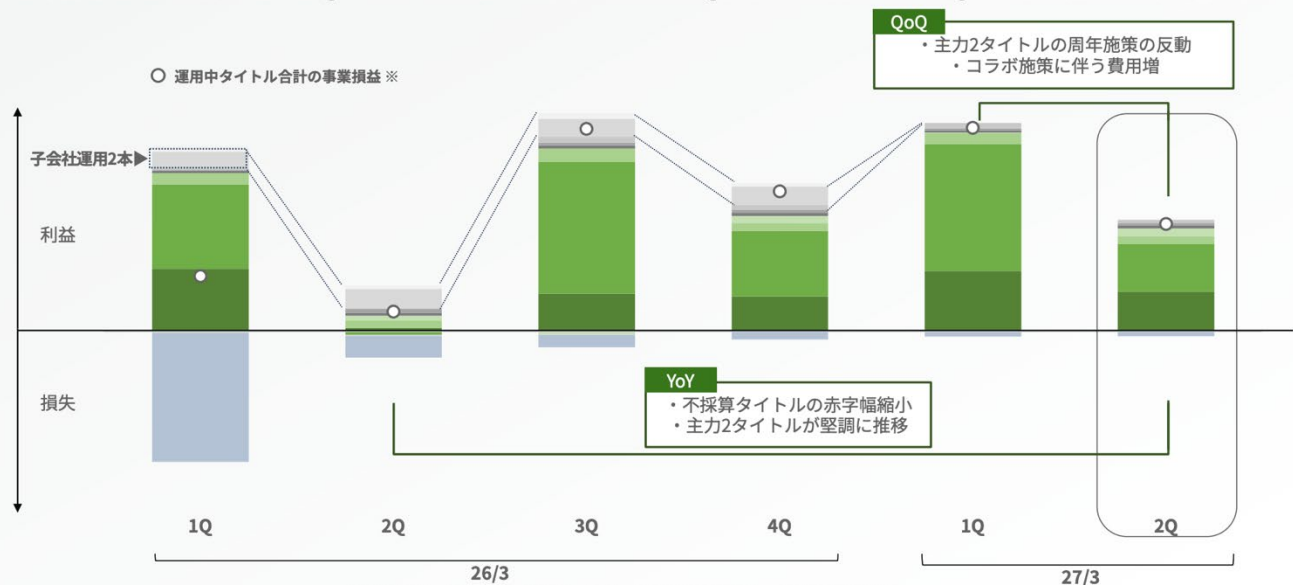
Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

7

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

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

5

出所：会社資料「2027 年 3 月期 第 2 四半期決算説明資料」

2027 年 3 月期通期業績予想の修正

同社は 2027 年 3 月期通期業績予想を実質的に上方修正している。ポジティブである。

売上高は 5 億円下方修正となったが、これはおもに自社配信タイトルの上期売上が当初の想定を下回ったことと、新規タイトルのリリース時期を見直した影響である。

利益面では営業利益から各段階の利益が上方修正となった。足元までの業績進捗を踏まえた見直しであり、達成確度が高いとみられる。『Wizardry Variants Daphne』の 10 月売上高速報が 15 億円で前年同月比約 16%増になりそうなこと、その他の主力タイトルも堅調なこと、支払い手数料の削減が続いていること、広告宣伝費の投下効率が高まっていることなどが上方修正の背景である。なお、通期配当の見通しは維持されている。

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

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

12

出所：会社資料「2027 年 3 月期 第 2 四半期決算説明資料」

成長戦略の布石と AI 活用

同社は前回のレポートでも取り上げた通り、2031 年 3 月期までに「自社 IP の経済規模を拡大しつつ、継続的に IP を創出・育成する仕組みを構築する」というビジョンを掲げ、売上高成長 CAGR20%、営業利益率 15%以上を目指している。

今回の決算においては、AI の活用により、外部業務を効率化し、収益性とスピード・投資効率の向上をめざす戦略についての説明がなされた。特に、これが『Wizardry Variants Daphne』の追加コンテンツの投入速度・頻度・精度の向上につながれば、収益基盤の盤石化がさらに進むことになる。好材料を期待したい。

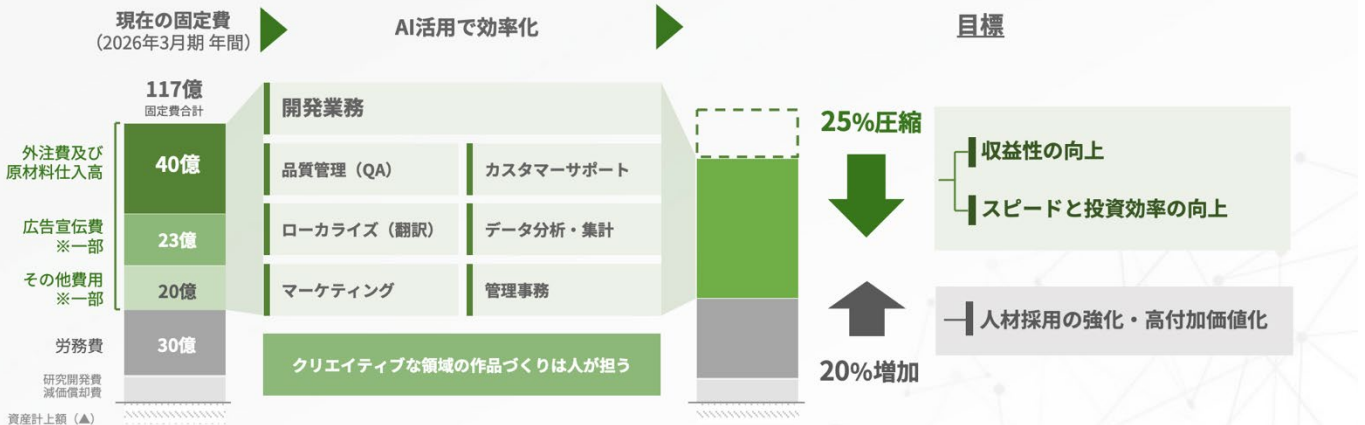
中期成長の実現に向けて：AIを前提とした組織への転換



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)

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

30

出所：会社資料「2027 年 3 月期 第 2 四半期決算説明資料」

なお、IP の創出状況についてのアップデートは次の資料のとおりで、順調である。前回と比較すると、PC・コンソールゲームの期末目標が発売済み を 3 本から 2 本へ、開発中を 5 本から 6 本へ修正されている。

中期的に目指す成長におけるKPI IPの創出状況について



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

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

19

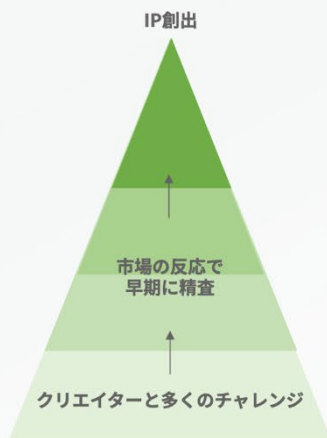
出所：会社資料「2027 年 3 月期 第 2 四半期決算説明資料」

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から、多くの小さいチャレンジでIPを産む

産む



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

ゲーム：売り切り型のPC・コンソールゲームからIP創出



出版：コミック＆ノベルからIP創出



21

出所：会社資料「2027 年 3 月期 第 2 四半期決算説明資料」

創出～育成の進捗：出版・アニメ事業領域

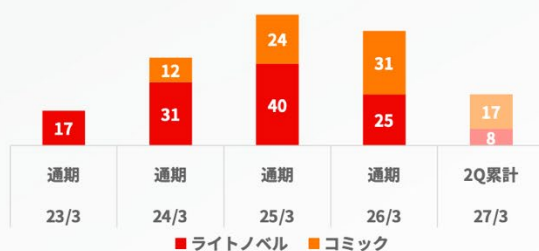


9月に当社主力IP『汝、暗君を愛せよ』4巻を刊行。コミカライズ連載を10月より開始

出版・アニメ事業領域 売上推移



年間刊行点数推移



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

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

28

出所：会社資料「2027 年 3 月期 第 2 四半期決算説明資料」

IPバリューチェーン：収益化について

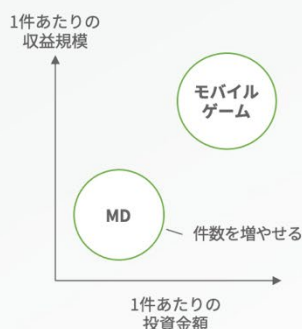


自社で育成したIPの収益化と、他社人気IPの魅力を引き出す収益化を、主にゲームとMDの領域で実施

収益化

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



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

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



29

出所：会社資料「2027 年 3 月期 第 2 四半期決算説明資料」

今後の注目点：来期以降の新たな業績牽引役の出現を待つ

短期的には、下半期の利益が前年同期比どの程度健闘するのかがポイントである。しかし、株価の点でより重要なことは 2028 年 3 月期の業績を牽引する新しい柱の出現、勝ちパターン（自社創出 IP のメディアミックス&グローバル展開）の確立であろう。IP 創出に向けた KPI がすでに進捗し始めていることから、収益を次の水準へ引き上げる担い手の出現を注目していきたい。この手応えが出てくれば、配当などの株主還元の方針も前進することも期待できる。四半期ごとにこれらを点検していきたい。

財務データ（連結：四半期毎）

損益計算書（百万円）

決算期	FY03/22	FY03/23	FY03/24	FY03/25	FY03/26	FY03/27 Q1	FY03/27 Q2	FY03/27 通期会予
売上高	10,528	10,800	9,779	12,655	17,547	4,355	3,973	17,500
前年比	-11%	3%	-9%	29%	39%	-3%	5%	0%
売上総利益	3,796	4,558	3,404	3,477	5,430	1,580	1,344	
前年比	-5%	20%	-25%	2%	56%	23%	45%	
売上総利益率	36.1%	42.2%	34.8%	27.5%	30.9%	36.3%	33.8%	
販売費および一般管理費	2,205	2,276	2,501	3,365	5,021	1,057	1,207	
前年比	13%	3%	10%	35%	49%	-22%	-15%	
営業利益	1,591	2,281	903	112	409	523	136	1,300
前年比	-22%	43%	-60%	-88%	265%	黒字化	黒字化	218%
営業利益率	15.1%	21.1%	9.2%	0.9%	2.3%	12.0%	3.4%	7.4%
経常利益	1,541	2,192	793	53	319	512	83	1,150
前年比	-24%	42%	-64%	-93%	498%	黒字化	黒字化	261%
当期純利益	807	1,159	104	-1,036	213	323	179	900
前年比	-50%	44%	-91%	-	-	黒字化	黒字化	321%
当期純利益率	7.7%	10.7%	1.1%	-8.2%	1.2%	7.4%	4.5%	5.1%

出所：会社有価証券報告書および会社 IR 資料をもとに NexIR 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 *NexIR 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

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

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 NexIR 作成

Note：百万円以下四捨五入、小数第二位四捨五入 *NexIR 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 NexIR 株式会社 (旧社名：株式会社グローバルアイアール) が作成し、対価として報酬を得ています。役員、執筆者であるアナリストは対象会社の有価証券に対して何らかの取引を行っている可能性あるいは将来行う可能性があります。

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、NexIR 株式会社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のですが、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 NexIR 株式会社のオリジナル・オピニオンとして提供しています。NexIR 株式会社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。



東京都渋谷区道玄坂 1-12-1 渋谷マークシティ W22F

info@nexir.jp