

**2026年3月期 第1四半期
決算説明資料**



**株式会社ドリコム
2025年7月29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_2026031Q.pdf

2026年3月期 1Q実績

- 『Wizardry Variants Daphne』が引き続き寄与するも、新規タイトルの広告宣伝費増
 - 売上高 4,466百万円（前年同期比110.4%増） 営業利益 ▲81百万円（前年同期は▲67百万円）
EBITDA※1 347百万円（前年同期は▲28百万円）
経常利益 ▲107百万円（前年同期は▲88百万円） 純利益※2 ▲1,799百万円（前年同期は▲153百万円）
 - 前4Q広告宣伝費 600百万円 → 1Q広告宣伝費 750百万円
 - 前期末リリースタイトルは売上が想定を下回り、減損処理を実施。特別損失1,563百万円を計上

2026年3月期 通期業績 予想

- 1Qの状況を踏まえ通期業績予想を修正。自社IP「Wizardry」の展開拡大に注力
 - 1Qにおいて前期末リリースタイトルの売上高が想定を下回ったことにより、2Q以降の売上見通しを減額
また、減損処理の実施により減価償却費・純利益見通しを修正
 - 『Wizardry Variants Daphne』は広告効果も良く、更なる広告出稿実施を想定し、2Q以降の売上・広宣費見通しを増額
 - 今回修正予想：売上高 17,500百万円 営業利益 500百万円 EBITDA※1 1,600百万円
経常利益 400百万円 純利益※3 ▲1,300百万円 1株あたり配当予想：未定

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
 - 次なる成長への投資を継続的に実施

1. 2026年3月期 第1四半期 業績概況

2. 2026年3月期 通期業績予想

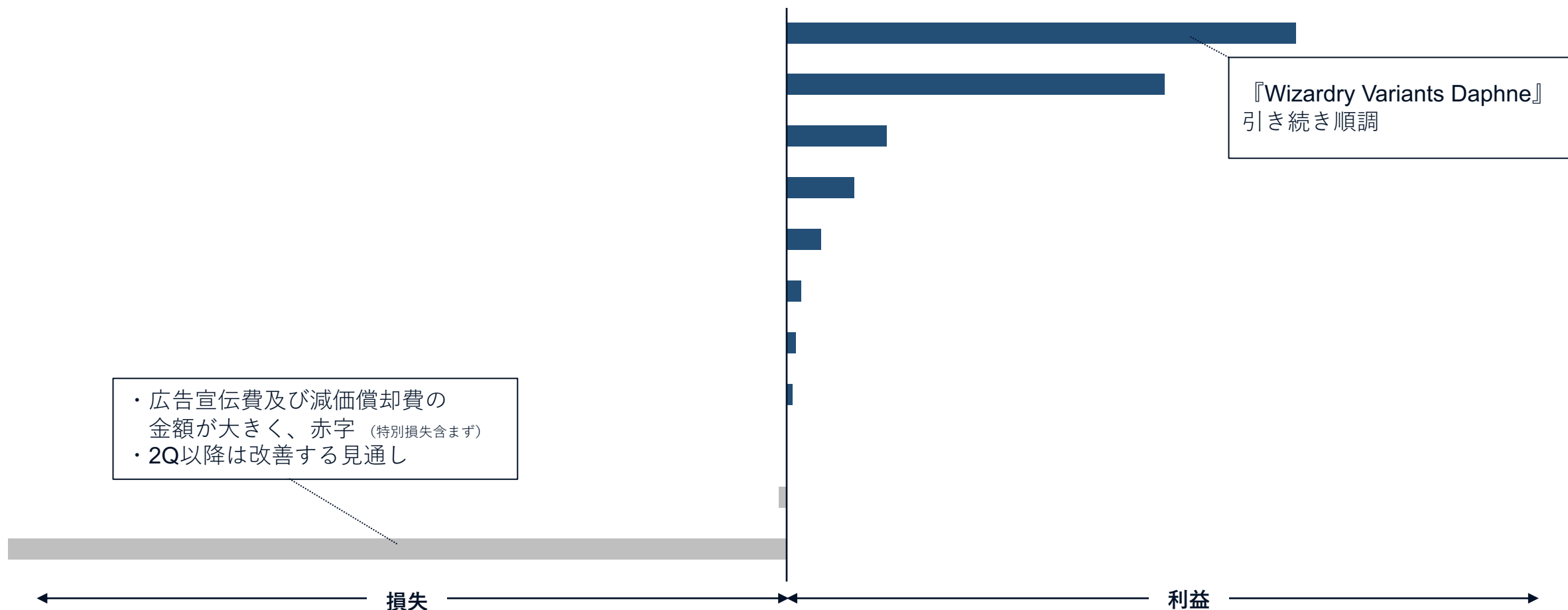
3. 中期的に目指す姿

4. Appendix

2026年3月期 第1四半期 業績サマリー：運用中タイトルの損益

『Wizardry Variants Daphne』や長期運用タイトルが寄与するも、不採算タイトルの影響が大きい状況

運用中11タイトル※の損益（2026年3月期1Q 4-6月）



※2025年6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。

2026年3月期 第1四半期 業績サマリー

『Wizardry Variants Daphne』が引き続き寄与するも、新規タイトルの広告宣伝費増。
前期末リリースタイトルは売上が想定を下回り、減損処理を実施。特別損失1,563百万円を計上

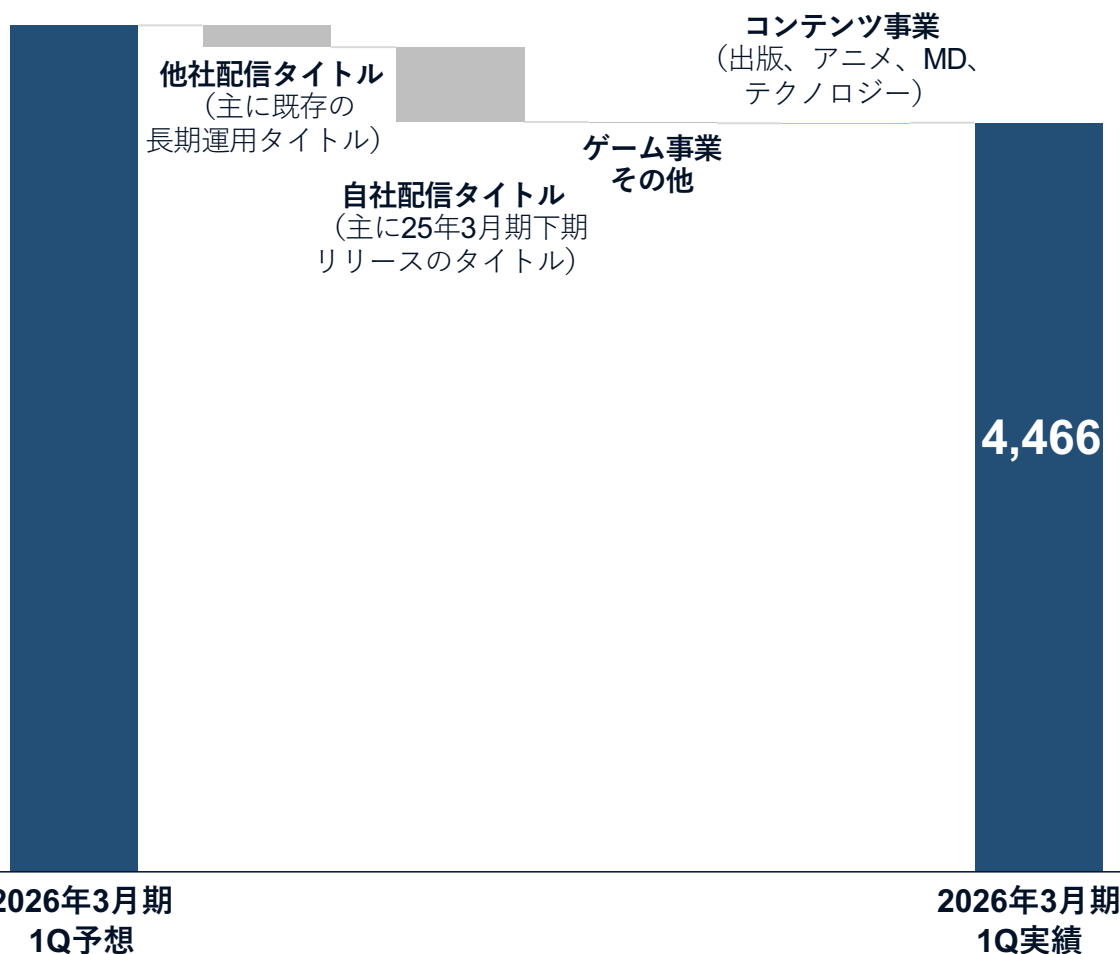
2026年3月期	
(単位：百万円)	1Q (4-6月)
売上高	4,466
営業利益	▲81
営業利益率	-
EBITDA ※1	347
EBITDAマージン	7.8%
経常利益	▲107
親会社株主に帰属する 四半期純利益又は 四半期純損失 (▲) ※2	▲1,799

2025年3月期			
1Q (4-6月)	YoY	4Q (1-3月)	QoQ
2,122	+2,344	4,454	+12
▲67	▲14	139	▲220
-	-	3.1%	-
▲28	+375	375	▲28
-	-	8.4%	-
▲88	▲19	131	▲239
▲153	▲1,645	▲211	▲1,587

2026年3月期 第1四半期業績（予実差異・事業別）

前期末リリースタイトルは売上が想定を下回る。一部タイトルは経年や競合タイトル影響等で弱含み

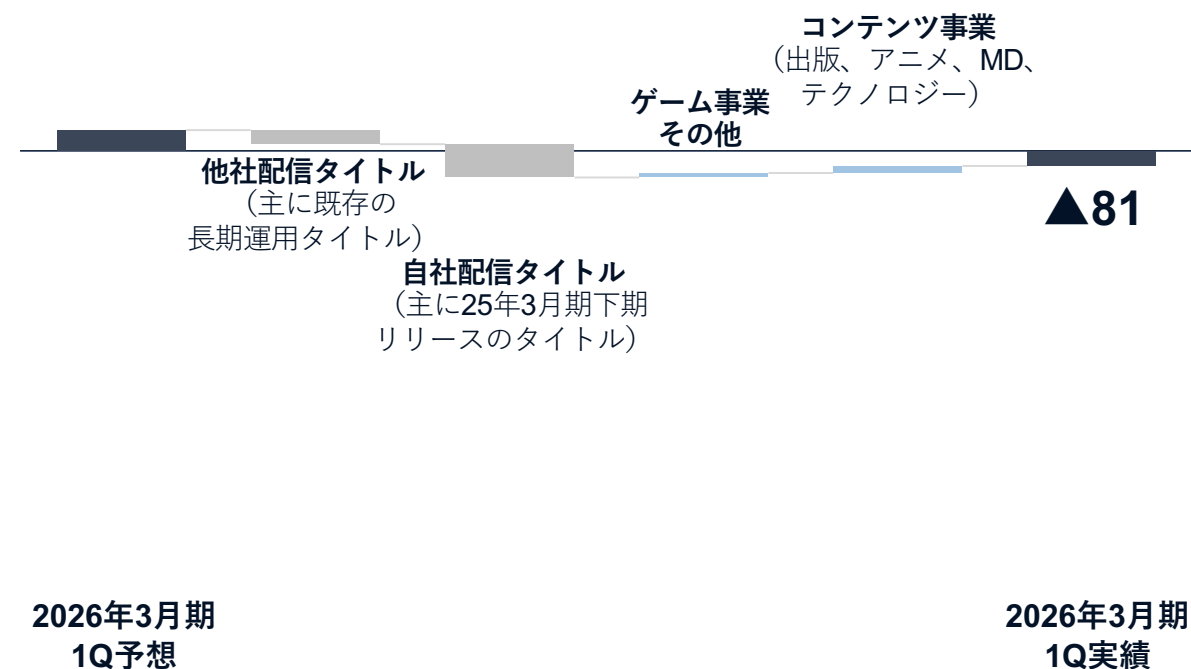
売上高



営業利益

売上/利益の減少
売上/利益の増加

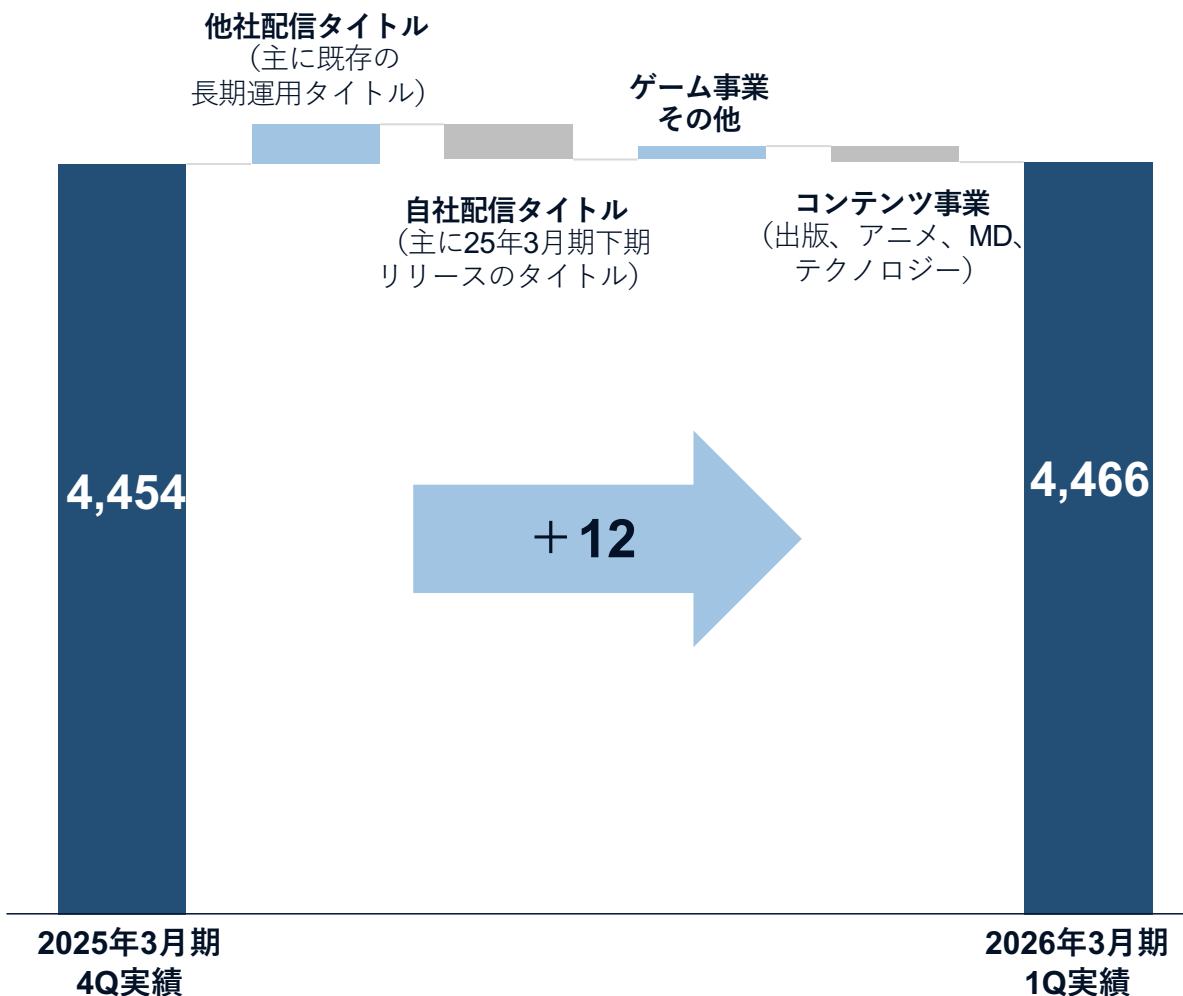
(単位：百万円)



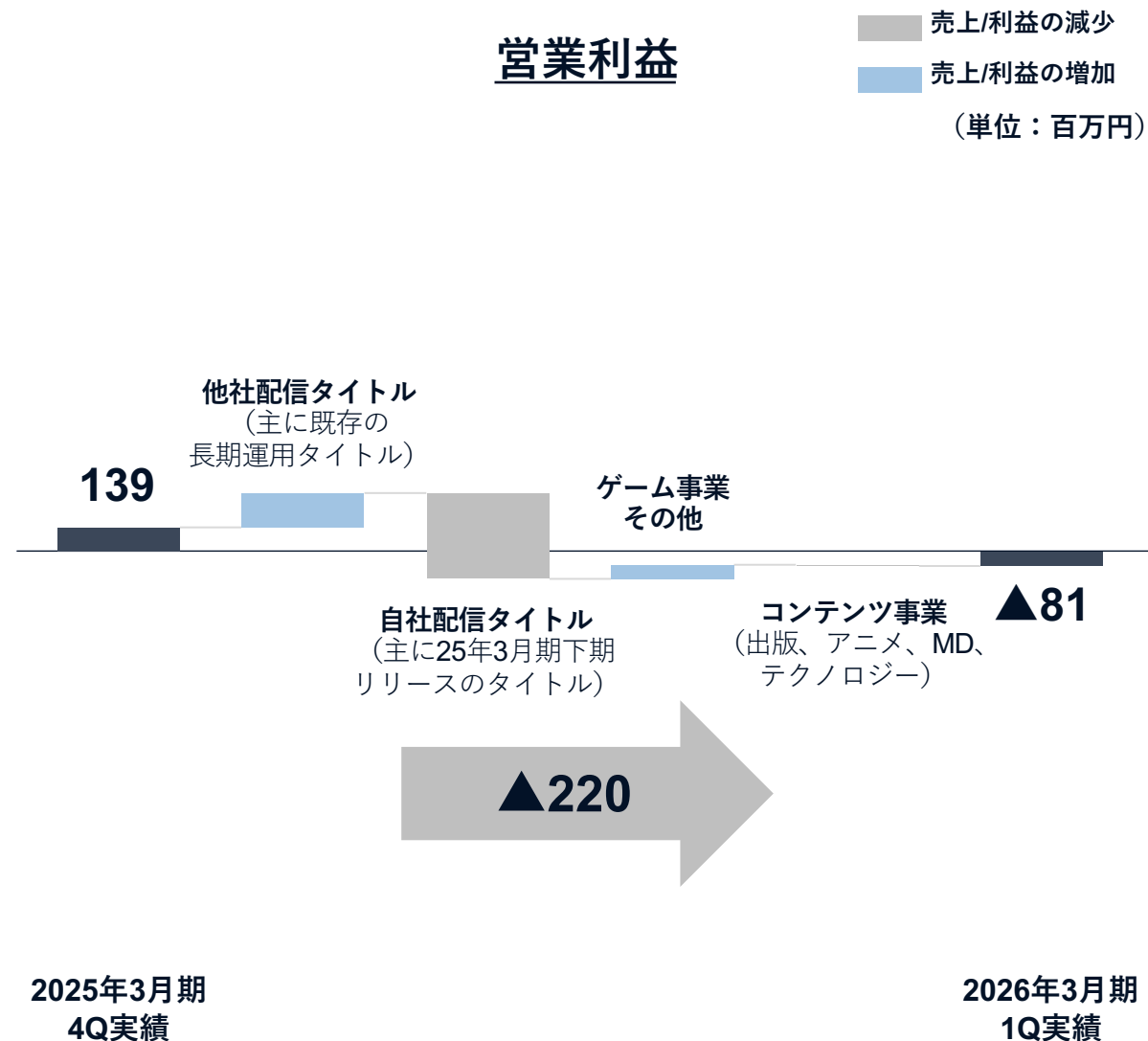
2026年3月期 第1四半期業績（QoQ・事業別）

他社配信タイトルは、周年イベント等の実施により前四半期比で改善

売上高



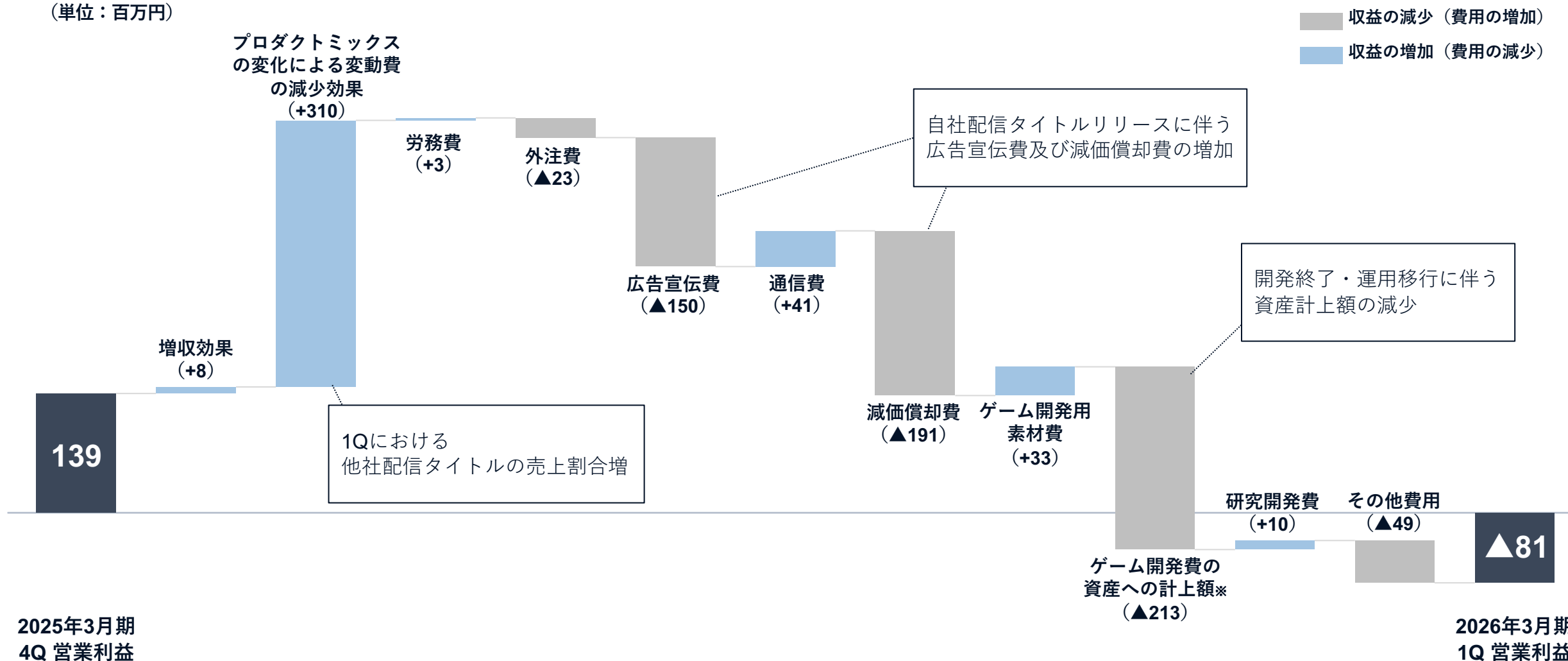
営業利益



2026年3月期 第1四半期 営業利益（QoQ・費用別）

他社配信タイトルの寄与も、自社配信タイトルリリースに伴う費用増で利益減

（単位：百万円）



2026年3月期 第1四半期 各事業の状況

ゲーム 事業

- 『**Wizardry Variants Daphne**』：引き続き順調。1Qは0.5周年イベントを実施
 - 3Q売上 21.6億円 → 4Q売上 24.8億円 → 1Q売上 23.0億円
- 『**Disney STEP**』：6月公開映画に合わせたプロモーション施策を実施
 - 引き続きイベントやアップデート等を実施予定
- 他社配信タイトル：周年イベント等の実施により前四半期比で改善
 - 一部タイトルでは経年影響や競合タイトル影響等で弱含み
- PC・コンソール：『はらぺこミーム』 Nintendo Switch™版を発売

コンテンツ 事業※

- 出版：主力作「ブレイド&バスタード」のノベル、コミック最新巻発売
- アニメ：「エリスの聖杯」「ブレバス」に続き自社原作のアニメ化が1作品決定

ゲーム事業：自社IPタイトル『Wizardry Variants Daphne』

広告の投資対効果が良く、周年イベント等に向け、更なる広告出稿を実施



『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.

- ・ 米国発 40年以上歴史のある「Wizardry」を権利取得し自社IPとした上で、シリーズ最新作として開発したタイトル
- ・ 1Qにおいては、0.5周年イベント等でコンテンツ追加を継続実施
- ・ 2Q以降においても、1周年（10月）に向けた積極的なプロモーションの実施、及びグローバル展開の強化等を実施予定
- ・ 6月にはWANDA CINEMAS GAMESと中国大陸版の配信に向けた取り組み開始を発表※
 - ・ ローカライズや版号取得など対応には期間を要するため、スケジュールは今後発表予定

1. 2026年3月期 第1四半期 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 通期業績予想の修正について

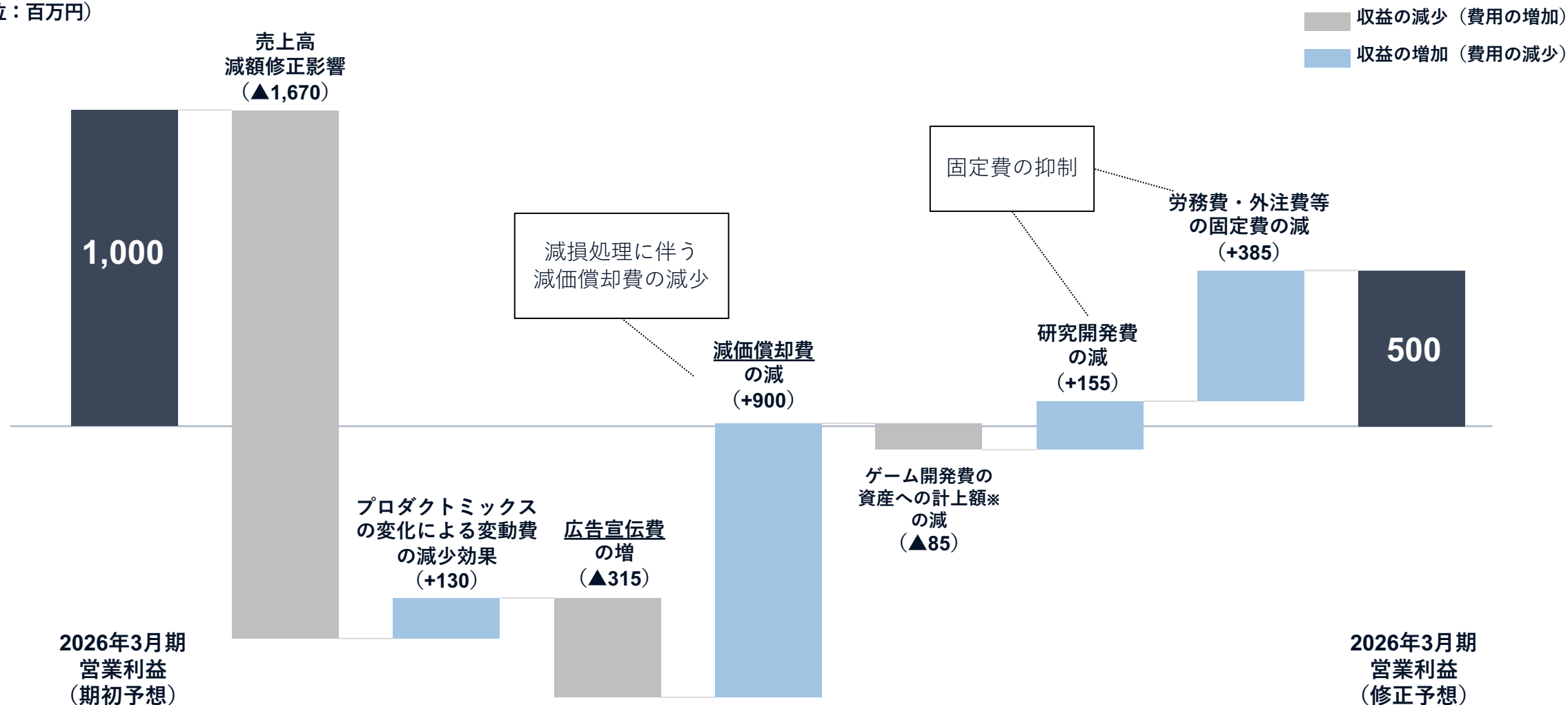
1Qの状況を踏まえ通期業績予想を修正。自社IP「Wizardry」の展開拡大に注力

(単位：百万円)	期初予想 (25年5月12日公表)	今回修正予想 (25年7月29日公表)	前回予想比	主な要因
売上高	20,000	17,500	▲2,500	・前期末リリースタイトルにおける1Qの状況を鑑み、2Q以降の見通しを減額修正 ・『Wizardry Variants Daphne』の見通しを増額修正
営業利益	1,000	500	▲500	・減損処理に伴う減価償却費の減額 ・『Wizardry Variants Daphne』広告宣伝費の増額 ・固定費の抑制
経常利益	950	400	▲550	—
親会社株主に帰属する 当期純利益	500	▲1,300	▲1,800	・ゲーム事業のソフトウェア資産 減損処理 特別損失 1,563百万円の計上
1株あたり 配当金 (単位：円)	5	未定	—	・現時点では未定とし、経営成績及び財務状況の推移等を慎重に見極める中で、水準をあらためて検討

2026年3月期 通期業績予想（期初予想比・費用別）

減損処理に伴う減価償却費の減少、固定費の抑制等で、営業利益5億円を見込む

（単位：百万円）



2026年3月期 通期業績予想の概要と進捗

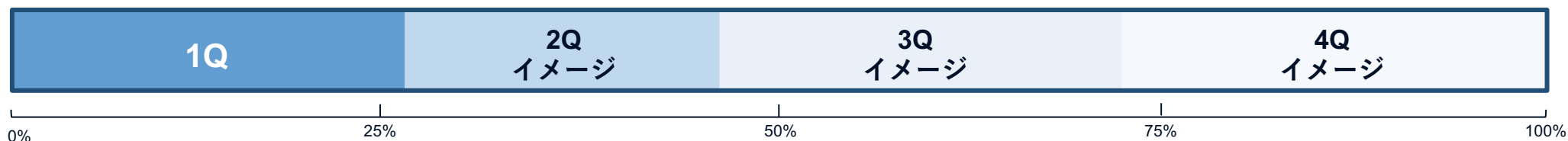
2026年3月期 通期業績予想					(参考)	(参考)
(単位：百万円)	1Q (4-6月) 実績	進捗率	修正通期予想	備考	26.3期初予想	25.3 実績
売上高	4,466	25.5%	17,500	主に『Wizardry Variants Daphne』が 通期寄与	20,000	12,655
変動費	1,299	23.2%	5,600	主に自社配信タイトルの支払手数料	6,560	3,832
固定費	3,249	28.5%	11,400	-	12,440	8,710
広告宣伝費	750	29.7%	2,530	主に新規タイトルの広告費	2,215	1,388
研究開発費	31	38.8%	80	主にテクノロジー領域の研究開発	235	204
減価償却費	428	39.0%	1,100	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	2,000	526
ゲーム開発費の 資産への計上額※	▲236	27.8%	▲850	運用タイトルのアップデート費用 及び新作開発費	▲935	▲1,875
営業利益	▲81	-	500	-	1,000	112
営業利益率	-	-	2.9%	-	5.0%	0.9%
EBITDA	347	21.7%	1,600	EBITDA = 営業利益 + 減価償却費	3,000	638
EBITDAマージン	7.8%	-	9.1%	-	15.0%	5.0%
経常利益	▲107	-	400	-	950	53
親会社株主に帰属する 当期純利益	▲1,799	-	▲1,300	1Qに減損損失 1,563百万円計上	500	▲1,035

2026年3月期 第2四半期以降の進捗イメージ

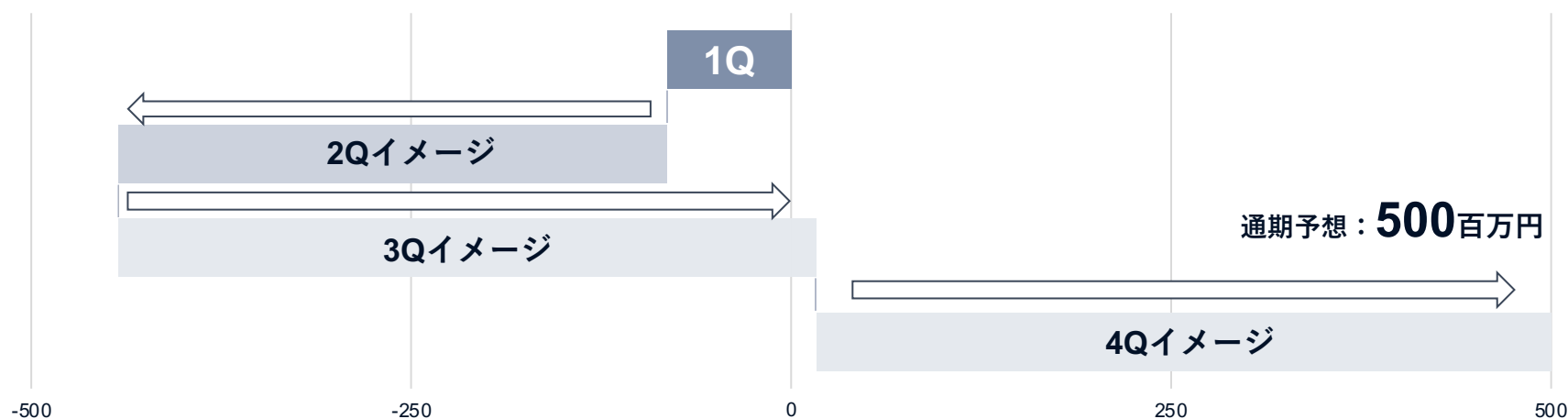
■2Q（7-9月）以降の進捗イメージについて

- ・売上高：2Qは運用タイトルにおいて季節イベント等を実施予定。周年イベント等を実施した1Q比では弱い見込み。

通期予想：**17,500**百万円



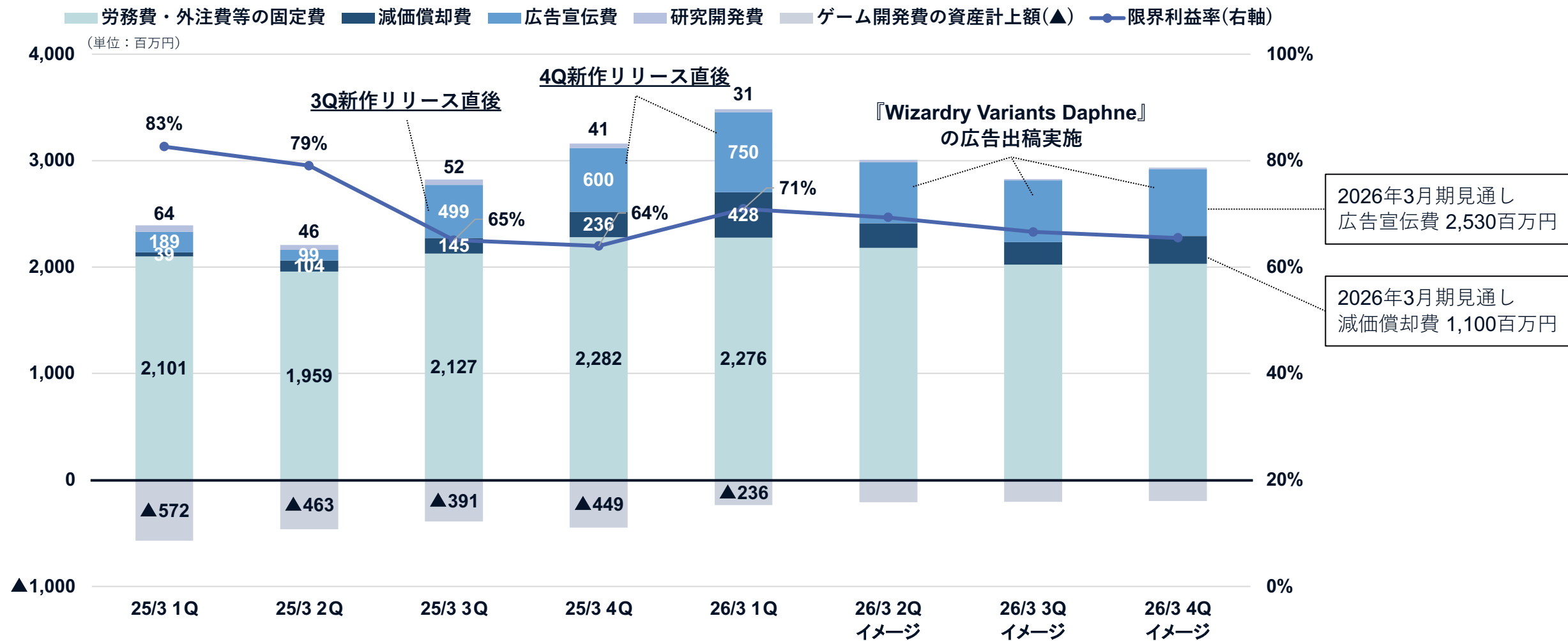
- ・営業利益：2Qは『Wizardry Variants Daphne』の1周年（10月）に向けた広告宣伝投資等で費用が増加する見込みであり、営業利益は上期累計で引き続き赤字となる想定。3Q以降の周年イベント等の施策で回収する想定。



通期予想：**500**百万円

2026年3月期 第2四半期以降の固定費の推移イメージ

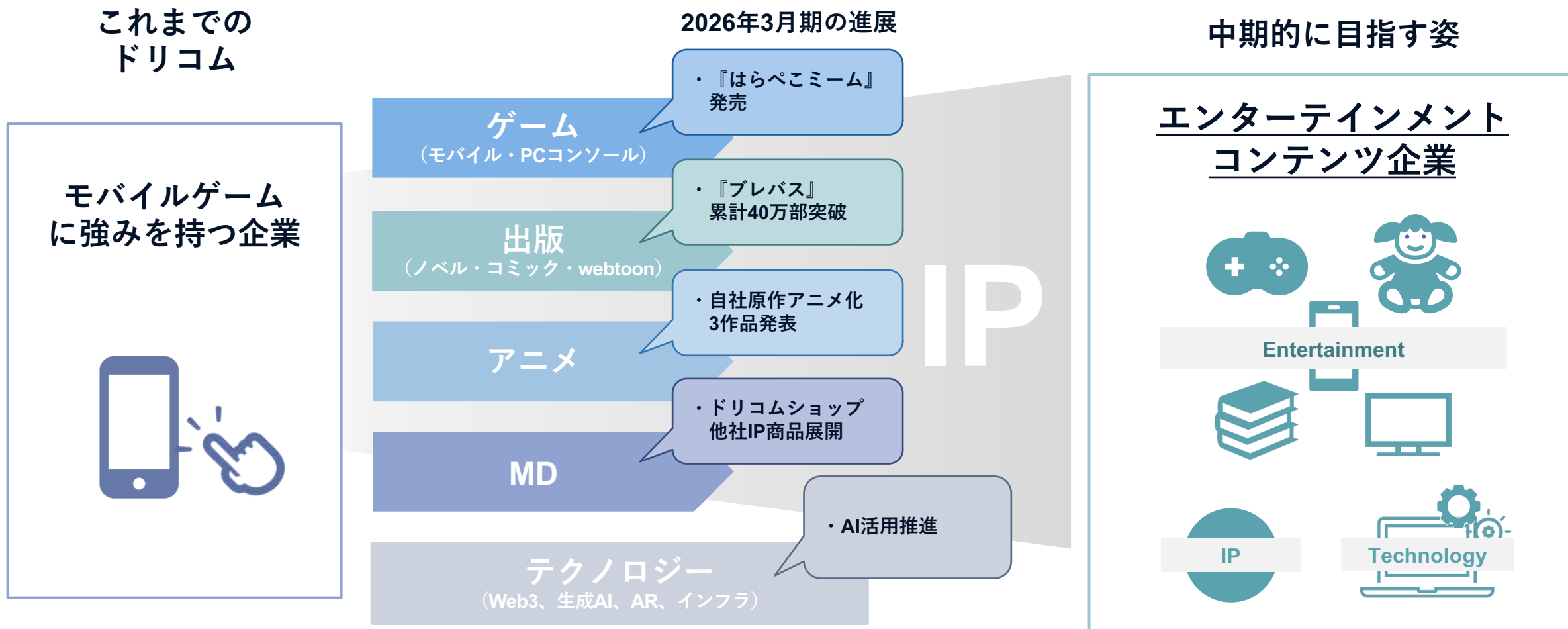
広告宣伝費・減価償却費を含めた固定費は、1Qがピークとなる見込み



1. 2026年3月期 第1四半期 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

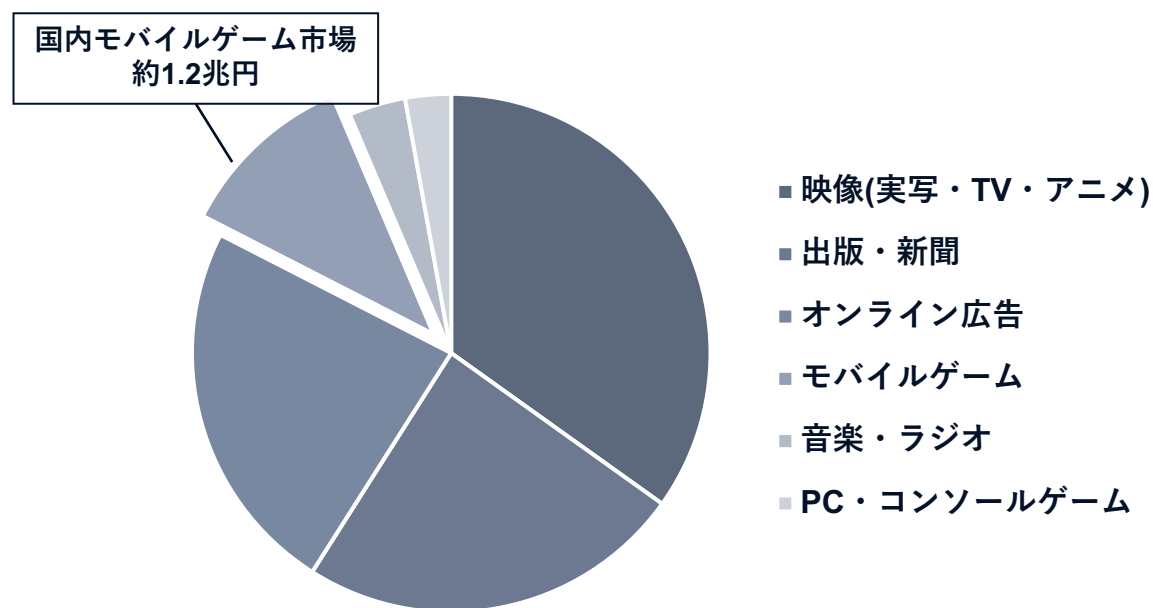
IP×テクノロジーを軸にエンターテインメント・コンテンツをグローバルに提供する企業を目指す



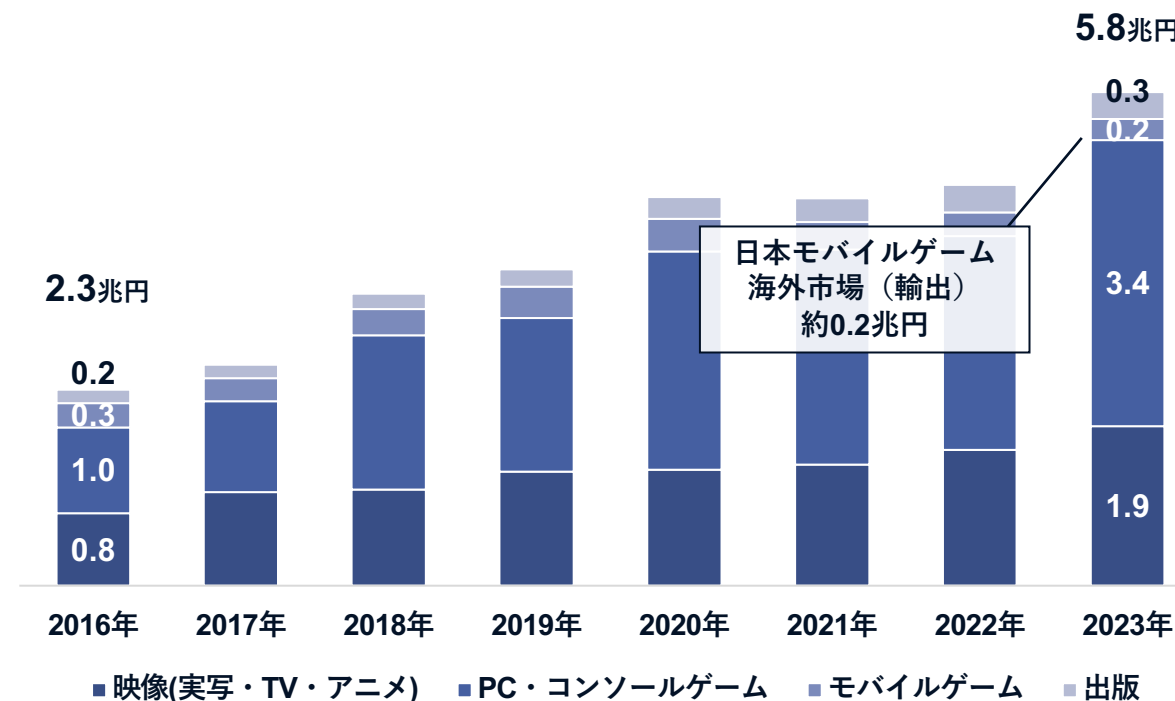
エンターテインメント・コンテンツ全体市場（国内/海外）

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。
 日本コンテンツの市場規模は、半導体産業の規模を超え、日本の基幹産業といえる市場状況。

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、AI等

2

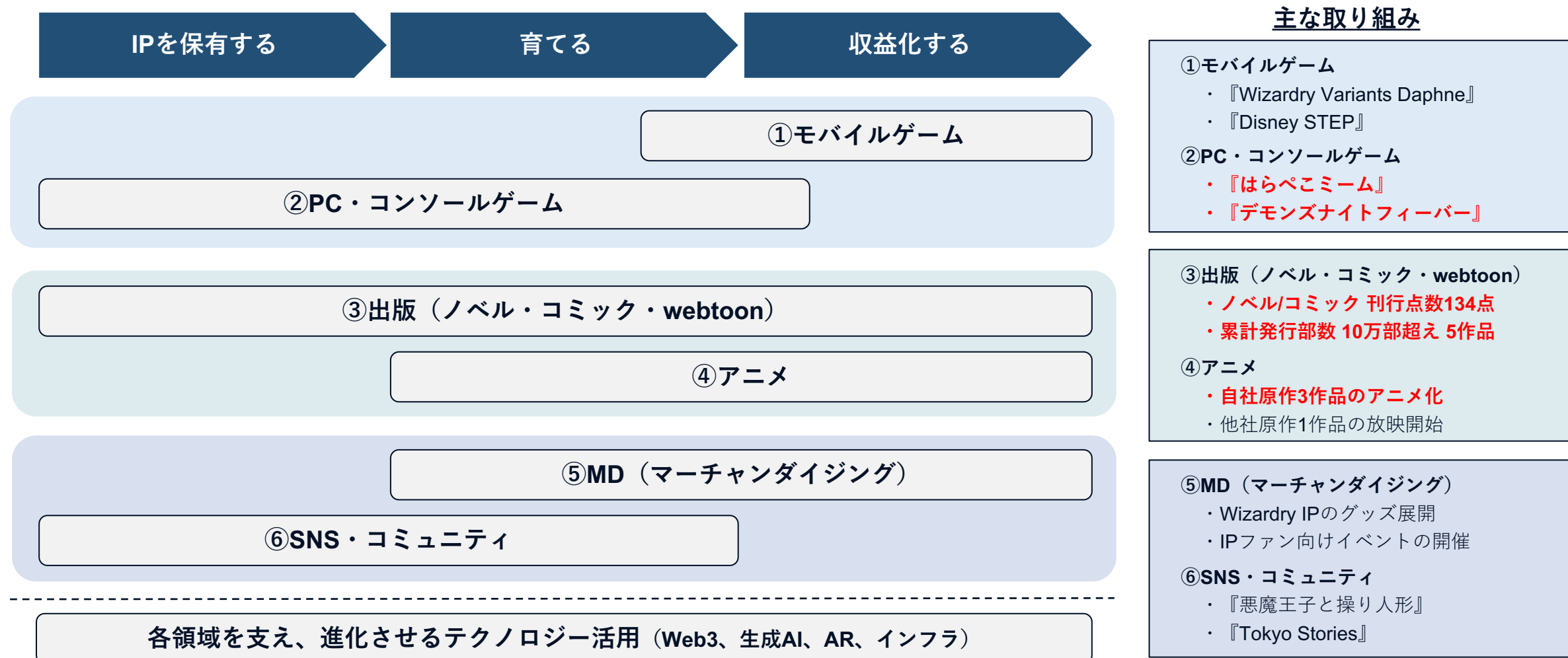
- **IPコンテンツビジネスに関する10年以上の実績**
 - IPの魅力を理解しIPファンに向けたコンテンツビジネス展開
人気IPや歴史あるIPのモバイルゲームを多数開発・長期運用

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

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



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



『ブレイド&バスタード』

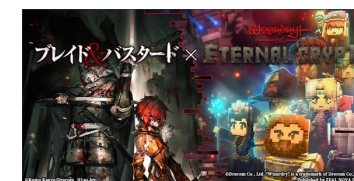


Wizardry公式グッズ



「Wizardry Variants Daphne Goods Museum」

『Wizardry Variants Daphne』



- ・『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)

事例：PC・コンソールゲーム領域における進捗

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

■発売済みタイトル『はらぺこミーム』



© Drecom Co., Ltd. Licensed to and published by Clouded Leopard Entertainment Inc.

- 著名クリエイターとタグを組み開発したコロニーシミュレーションゲーム
- Nintendo Switch™版が6月19日に発売
(株式会社クラウドレパードエンタテインメントより)
- Steam版は7月31日にドリコムより発売予定
- 7月18日~20日に京都で行われたBitSummitへ出展

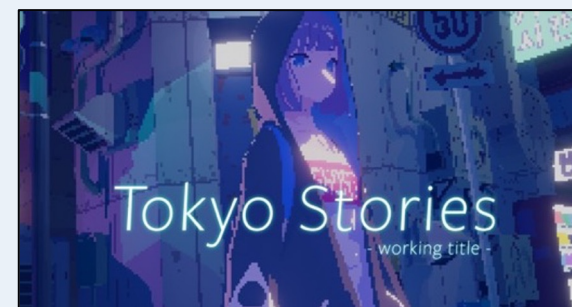
■新作『デモンズナイトフィーバー』を発表 (NEW)



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

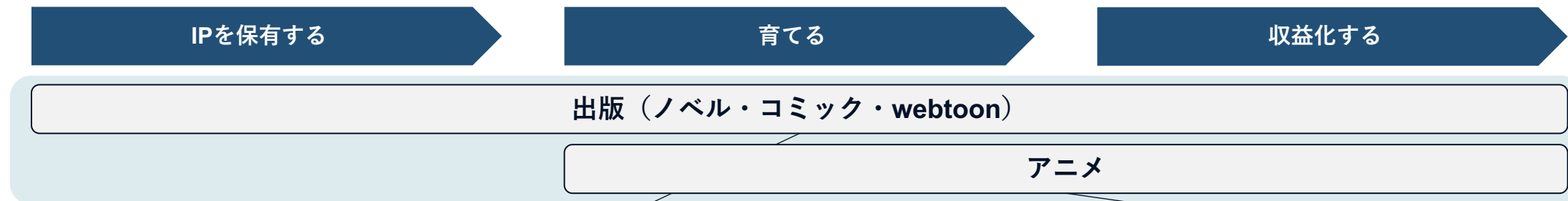
- パブリッシングを担当するアークシステムワークス株式会社より発表
- 2026年発売予定 (対応地域、対応言語、対応プラットフォーム等は今後発表予定)

■開発中タイトル『Tokyo Stories』



事例：出版・アニメ事業領域における進捗

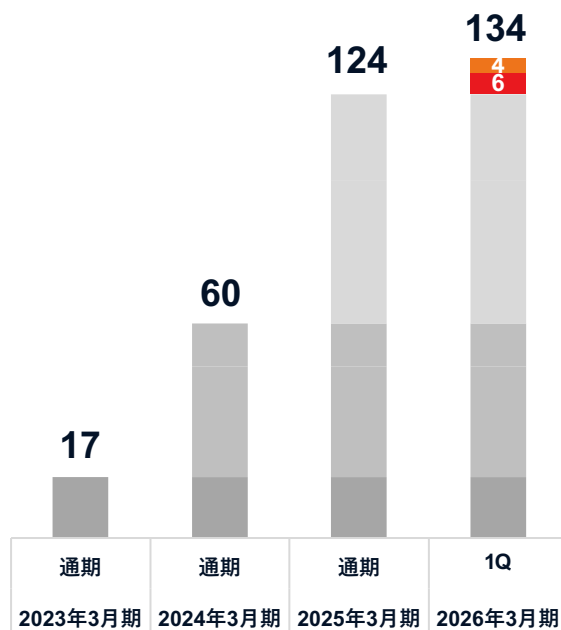
出版領域は刊行ペース増加に加え、人気シリーズの続刊展開が着実に進展。アニメ領域も本格開始



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

累計刊行点数



17

60

124

134

46

通期

通期

通期

1Q

2023年3月期 2024年3月期 2025年3月期 2026年3月期

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

シリーズ作品数
(25年6月時点)

ノベル：
40シリーズ

コミック / webtoon：
15シリーズ / 5シリーズ

アニメ：
自社原作 **3**作品 / 他社原作 **1**作品



- シリーズ累計40万部突破
『ブレイド&バスタード』
→ノベル5巻、コミック6巻
『婚約者が浮気相手と駆け落ち』
→ノベル3巻、コミック3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
- 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
- シリーズ累計10万部突破
『隠れ才女は全然めげない』
→ノベル3巻、コミック3巻



- 自社原作：3作品のアニメ化が進行中 **(NEW)**
 - 『エリスの聖杯』：
2026年1月よりTBS系28局・BS11にて全国放送
 - 『99回断罪されたループ令嬢』：アニメ化決定



- 他社原作：『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

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%

+38%増収

2026年3月期（予想）

売上高：175億円
営業利益：5億円
営業利益率：2.9%

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）
- ・アニメ
- ・MD（マーチャンダイジング）
- ・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

成長

成長ドライバー

- ・新作ゲーム
- ・出版（ノベル/コミック）
- ・アニメ
- ・MD（マーチャンダイジング）
- ・ライセンス運用
- ・グローバル展開

投資

利益

株主
還元

1. 2026年3月期 第1四半期 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**

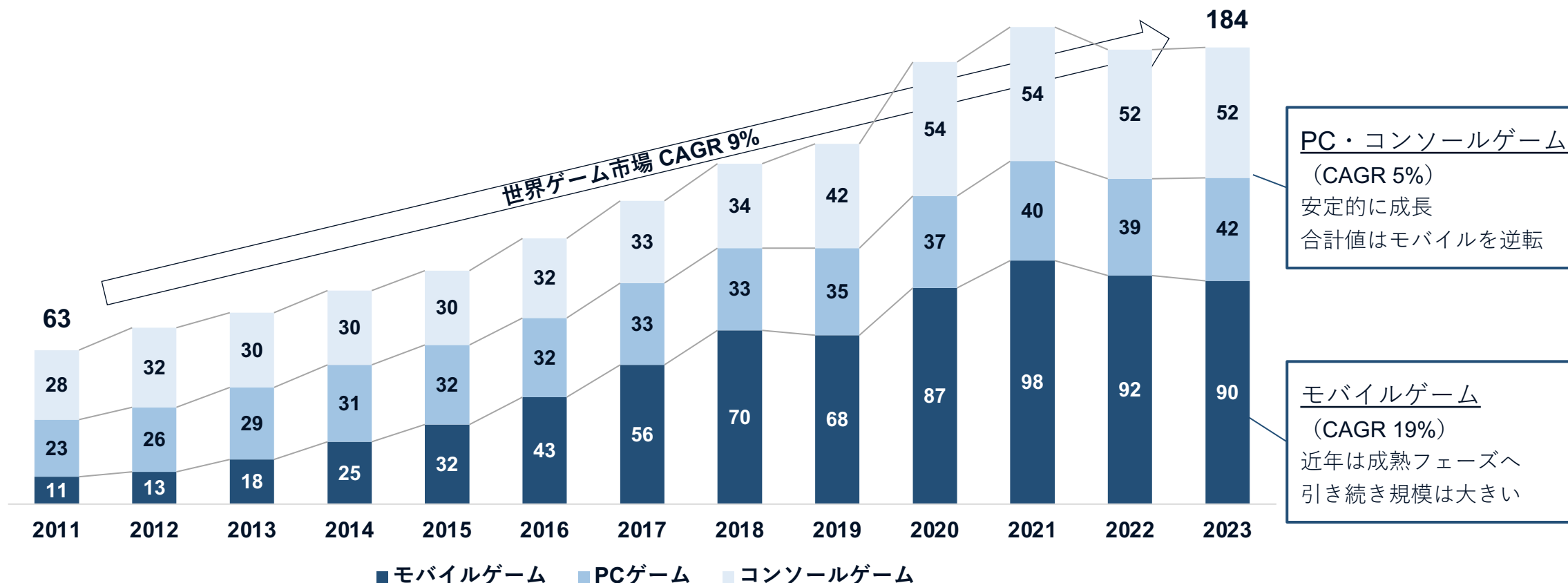
ゲーム市場概況（グローバル）

世界のゲーム市場は2011年から2023年までCAGR 9%で成長

PC・コンソールゲーム市場は安定的に成長、モバイルゲーム市場は成熟フェーズへ

当社はモバイルゲーム市場だけでなく、PC・コンソールを含めたゲーム市場全体へ展開を進める

世界のゲーム市場規模推移（2011-2023）



※ 出所：Newzoo「Global Games Market Report」

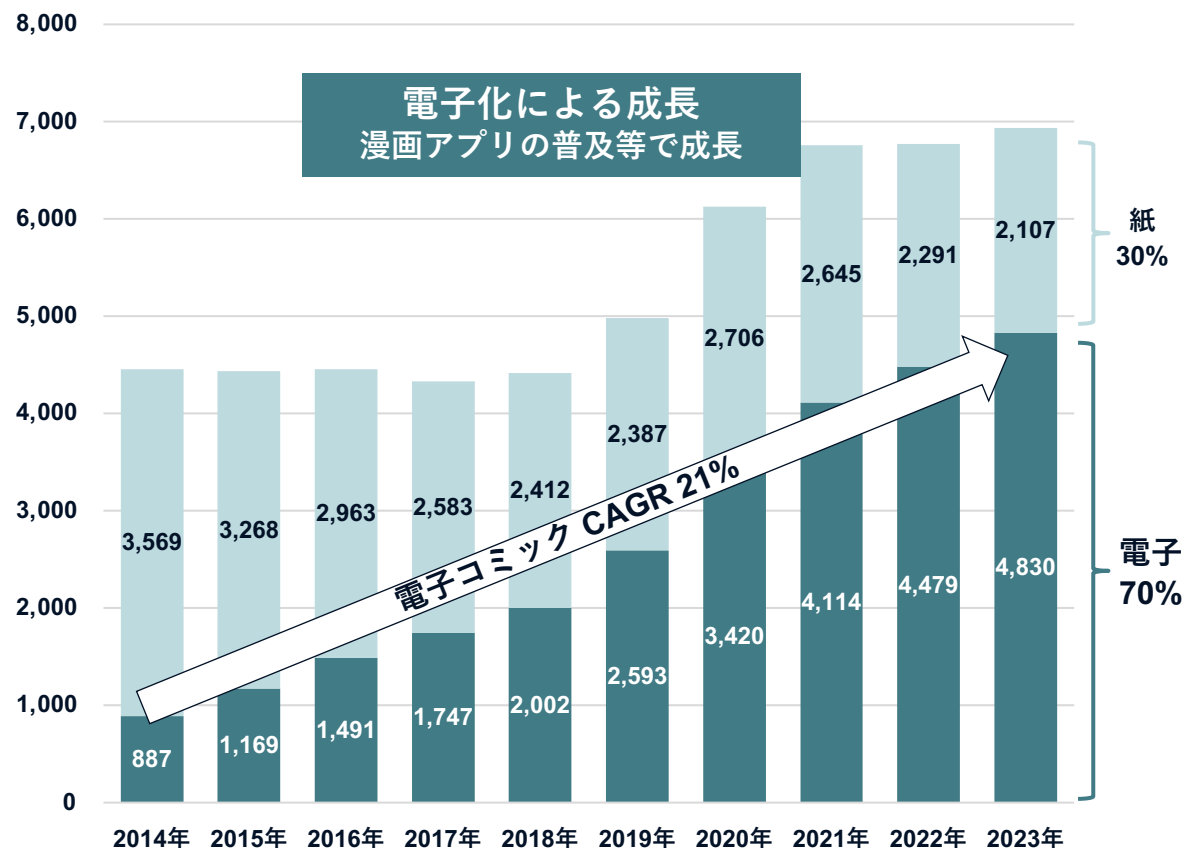
コミック市場概況と当社の特徴・優位性

コミック市場は電子の普及により大きく成長。当社は業界出身者中心に早期の事業立ち上げを実現

コミック市場規模推移

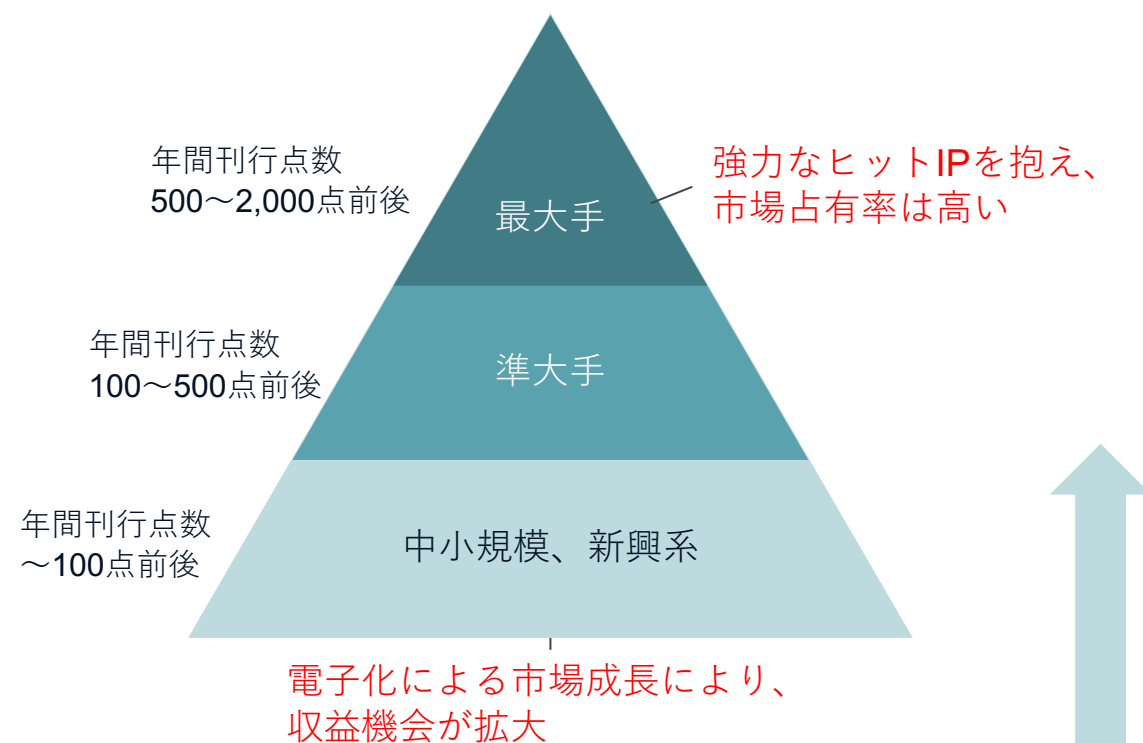
国内コミック推定販売金額推移

(単位：億円)



出所：全国出版協会 出版科学研究所「出版月報」、競合環境は当社推定

コミック市場の競合環境



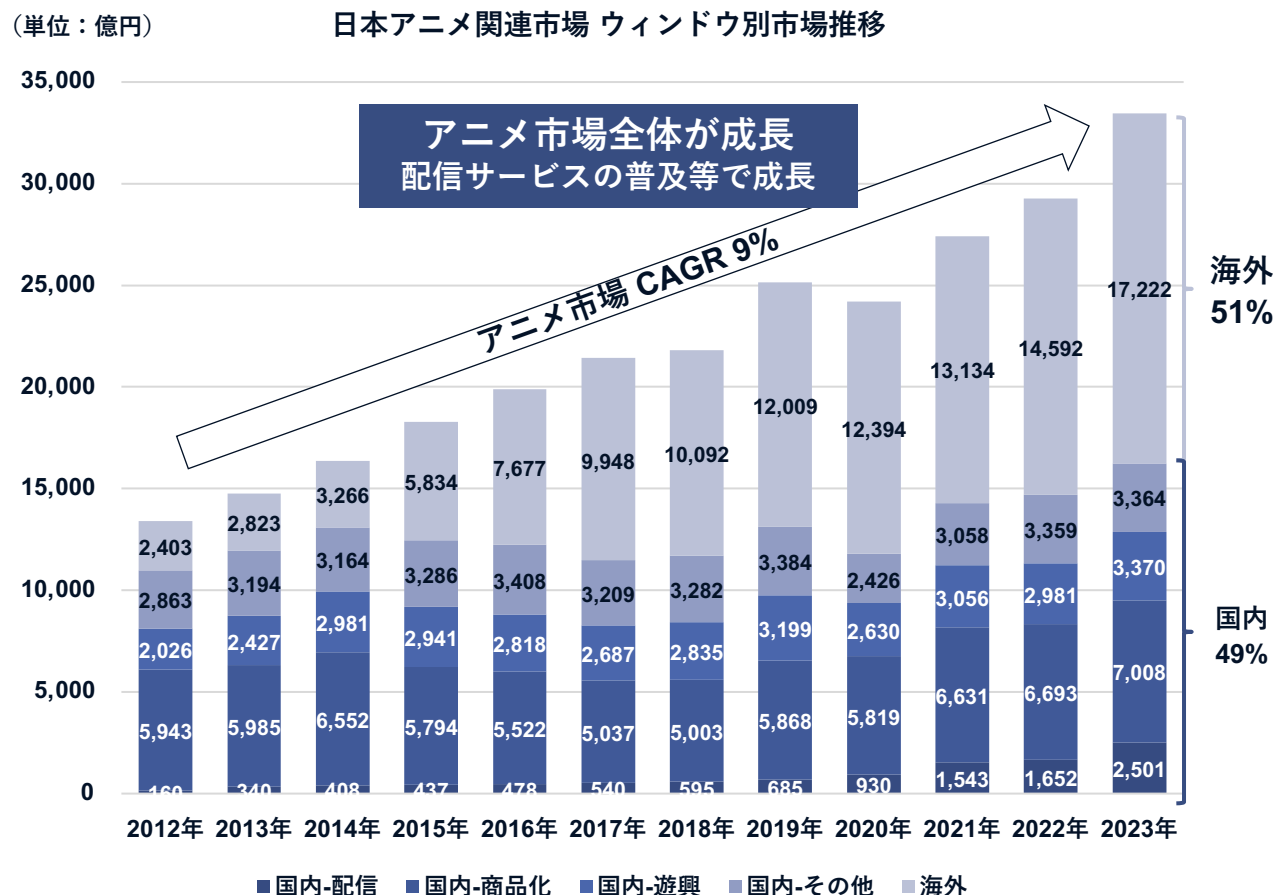
当社の出版事業の特徴

当社は新興出版社として、
出版社・取次など業界出身者を中心に立ち上げ。
積極的なメディアミックス展開が可能な体制を強みとし、
刊行点数増加とヒット創出により、事業規模拡大を目指す

アニメ市場概況と当社の特徴・優位性

アニメ市場は配信の普及等により海外売上を中心に成長。当社はメディアミックスによる多様な収益化を強み

アニメ市場規模推移

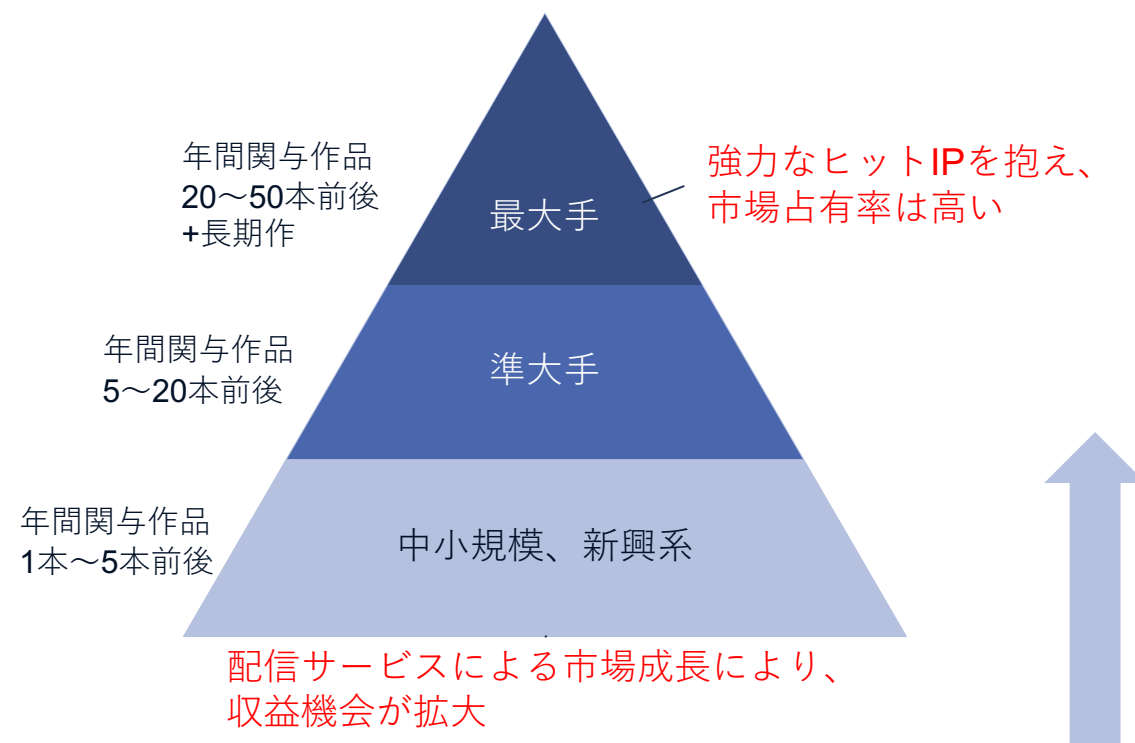


出所：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2024」、競合環境は当社推定

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

アニメ市場の競合環境

(※アニメ企画/プロデュース)



当社のアニメ事業の特徴

当社は、アニメ業界出身者を中心に事業を立ち上げ、製作委員会出資・窓口運営ノウハウを保有。自社で出版事業を保有していることとアニメ業界ネットワークからの作品数の増加とヒット創出で、事業規模拡大を目指す。

ゲーム事業：運用タイトル、開発タイトルのパイプライン

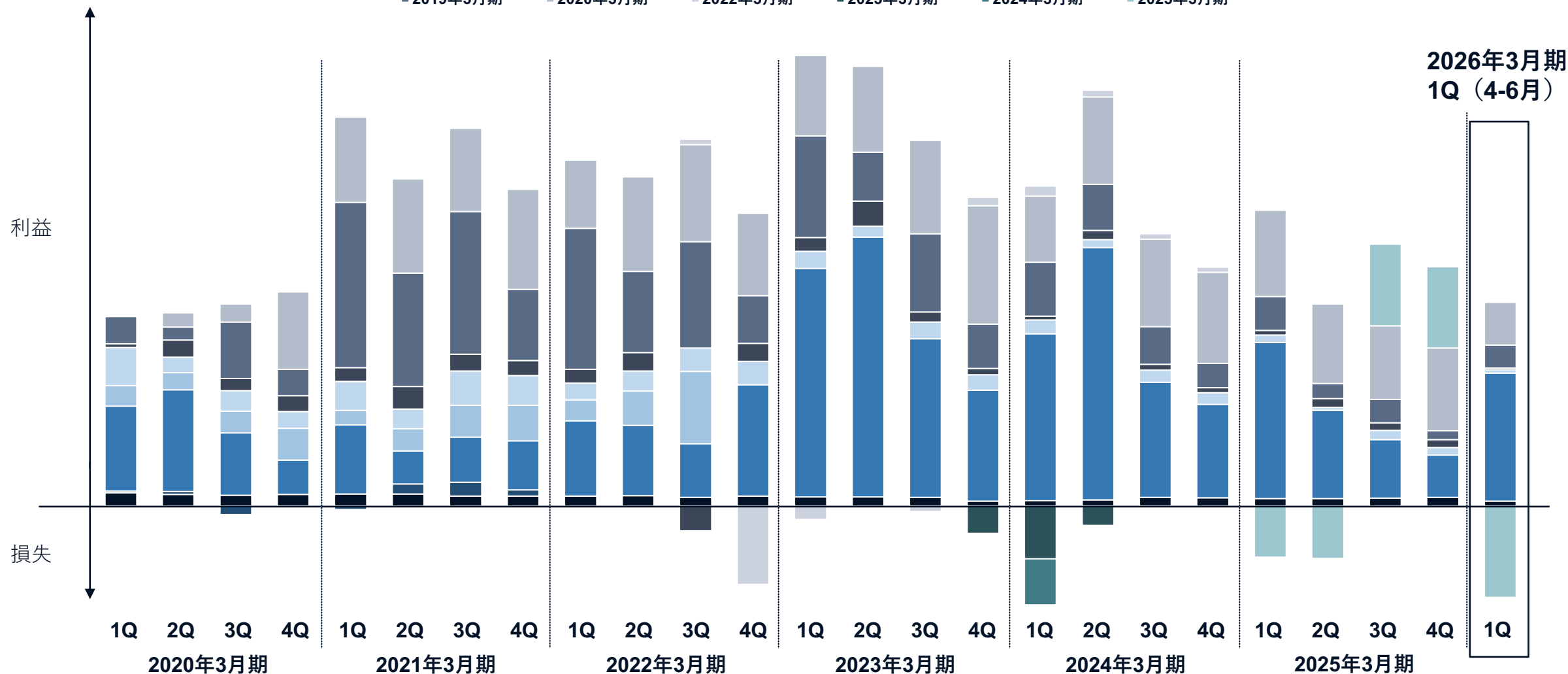
ステータスごとのプロジェクト数と推移

事業	ステータス		定義	プロジェクト数・詳細	
ゲーム 事業	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
	発売タイトル		発売した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 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	2	・ 『Tokyo Stories -working title-』 ・ 『デモンズナイトフィーバー』 (NEW)
		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

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

■ 2011年3月期 ■ 2014年3月期 ■ 2015年3月期 ■ 2016年3月期 ■ 2017年3月期 ■ 2018年3月期
 ■ 2019年3月期 ■ 2020年3月期 ■ 2022年3月期 ■ 2023年3月期 ■ 2024年3月期 ■ 2025年3月期



ゲーム事業：主要サービス

人気IPタイトルを中心にモバイルゲーム11本を運営。PC・コンソールゲーム開発も実施

運用
タイトル
11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

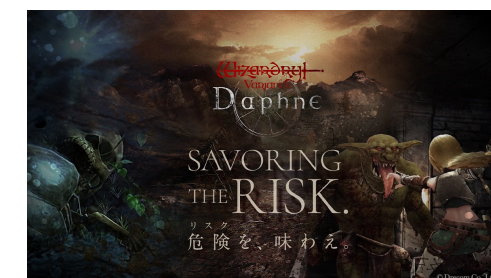
- 『みんゴル』（2017年7月）

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）

株式会社スタジオレックス（グループ会社）配信

- 『ぼくとドラゴン』（2015年2月 ※2020年3月より当社）
- 『猫とドラゴン』（2019年4月 ※2020年3月より当社）



※『ダービースタリオンマstars』は株式会社バリティビットの許諾の元、当社が開発・配信を行なっております。
 ※『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』



コンテンツ事業：主要サービス

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。新規事業の創出に投資

出版事業

ノベル・コミック



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



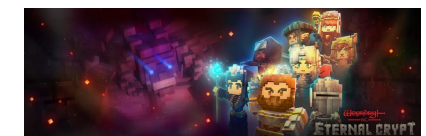
マーケティング



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_2026031Q.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。