



DRECOM[®]
with entertainment

2015年3月期 第2四半期 決算説明会

株式会社ドリコム

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。

第2四半期 業績概要



引き続き、大型IPゲームが寄与。既存ゲームの縮小に抗い、増益

(百万円)

	第2四半期 (連結) (2014年7-9月)		前四半期(連結) (2014年4-6月)		前年同期(単体) (2013年7-9月)	
	(単体)			前四半期比		前年同期比 (連/単)
売上高	1,895	1,885	1,981	-4.3%	1,681	12.7%
営業利益	173	196	111	56.1%	-232	-
営業利益率	9.1%	10.4%	5.6%	3.5%+	-13.8%	23.0%+
EBITDA	309	332	221	40.1%	-165	-
経常利益	168	192	106	58.1%	-238	-
当期利益	93	114	92	0.8%	-155	-

当四半期の状況

ソーシャルゲーム事業

- ・ふたつの大型IPゲームは順調な推移。とりわけ5月にリリースした大型IPゲームは、好調なユーザー獲得をドライバーに売上ランキングも上昇トレンド
- ・「ちょこっとファーム」の堅調続くが、他の既存ゲームは経年に抗い難く縮小
- ・「フルボッコヒーローズ」は縮小から、緩やかながら増勢トレンドに転じる

ソーシャルラーニング事業

- ・楽天との業務提携をまとめ、次なる展開に向け合弁子会社を設立

広告事業、メディア事業

- ・スマートフォン向け広告商品「HeatAppReward」、「フライングガチャ」に注力継続
- ・無料音楽ストリーミングアプリ「DropMusic」のバージョンアップの対応他、10月23日よりリリースの無料マンガアプリ「DropComics」を開発

第2四半期の動き：ポジティブとネガティブ

ソーシャルラーニングが次フェーズに向け前進。ソーシャルゲームも上位常連化

ポジティブ

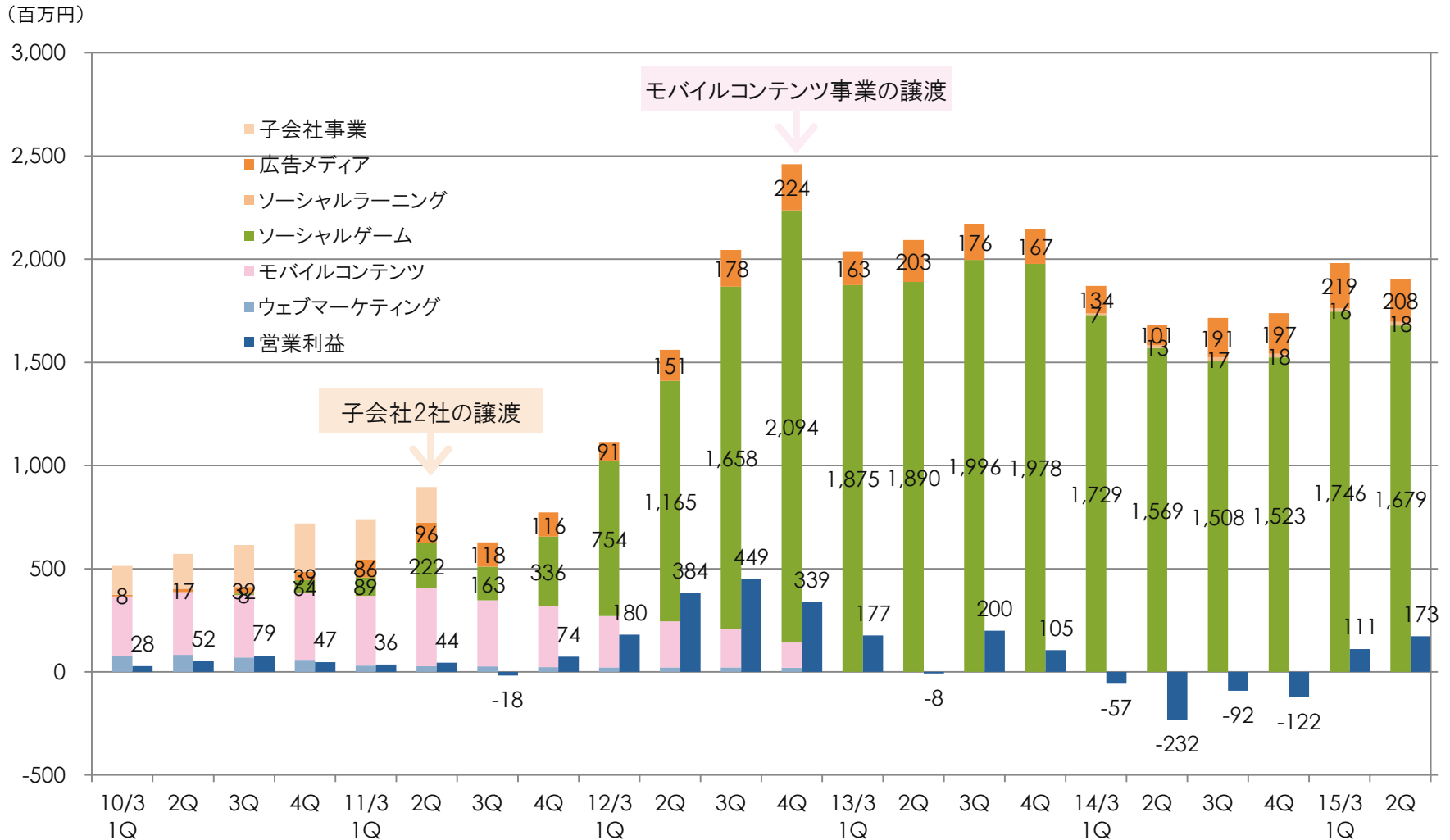
- SG** 大型IPゲームはユーザー評価を獲得。好調なユーザー獲得に加え、AppStore、GooglePlay双方の売上ランキングで上位常連化が続く
- SL** 事業としてのスケーラビリティを得、より付加価値の高い教育サービスを開発・提供することを目的に楽天と業務提携。経営の効率化とスピードアップに向け合弁子会社設立
- ME** 無料音楽ストリーミングアプリ「DropMusic」が470万ダウンロード
- ME** 無料マンガアプリ「DropComics」も、最終段階で時間を要したものの無事審査を通過し、10月23日にリリース
- 全** ソーシャルラーニング事業の業務提携、メディア事業の新規アプリのリリースなど、人材面、財務面のリソース再配置・再配分進む。一層の機動力強化に向けた体制変更も進み、これまでも増して採用強化を推進中

ネガティブ

- SG** 子会社で開発中の新規ゲームは、もう一段、ゲームの面白さを追求するため、開発を延長、リリースを延期
- AD** 需要対応に向けた体制整備は進むが、充足にはまだまだ

SG : ソーシャルゲーム **SL** : ソーシャルラーニング **AD** : 広告 **ME** : メディア **全** : 全社

売上高・営業利益の推移

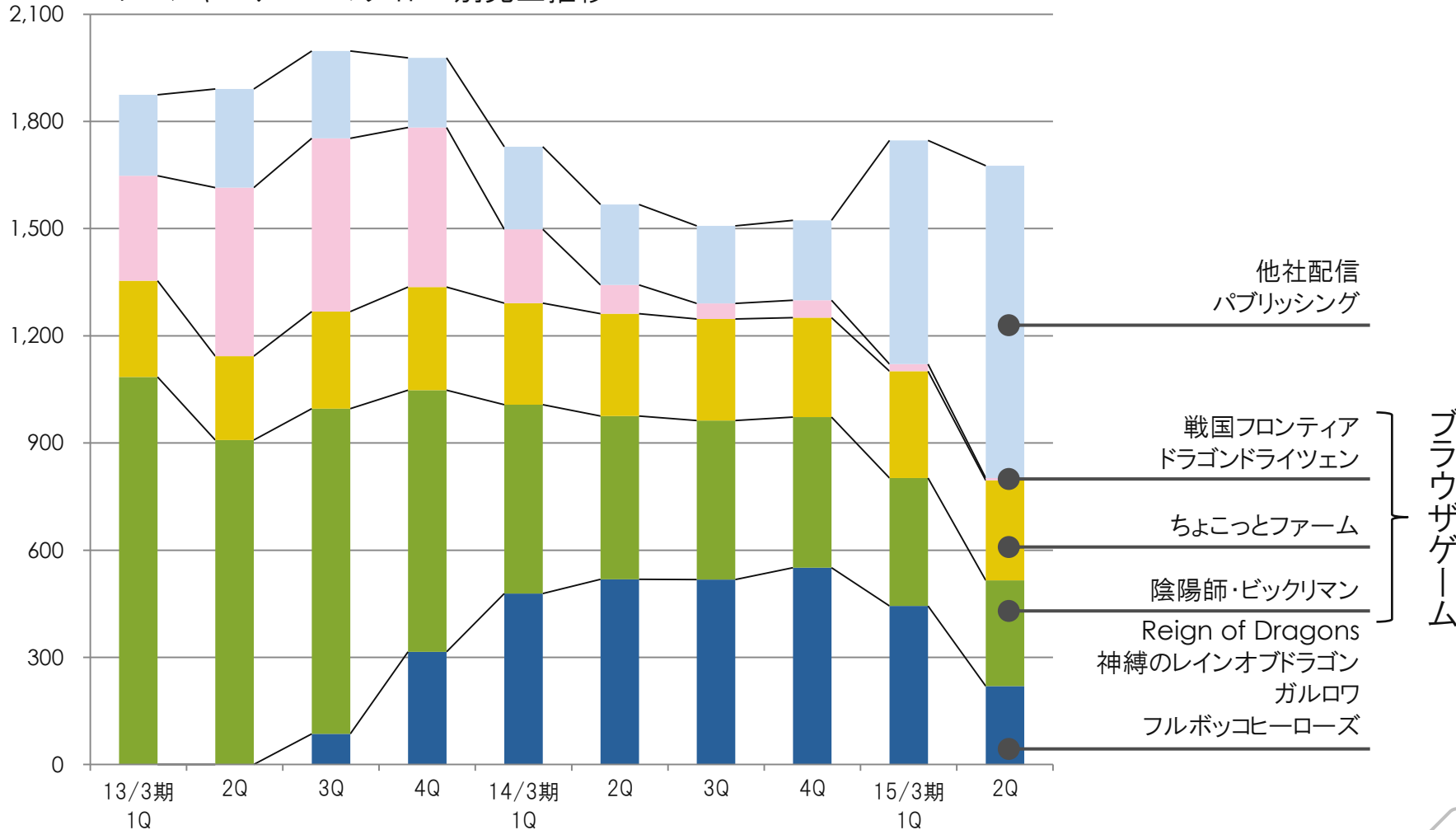


注：2012年3月期～2014年3月期は単体決算、他の期は連結決算。各事業の売上には内部取引を含み、各事業売上の合計と売上高の差分は内部取引分となります。内部取引は、主として、ソーシャルゲーム事業、ソーシャルラーニング事業と広告事業間で発生しています

ソーシャルゲーム：タイトル別の売上推移

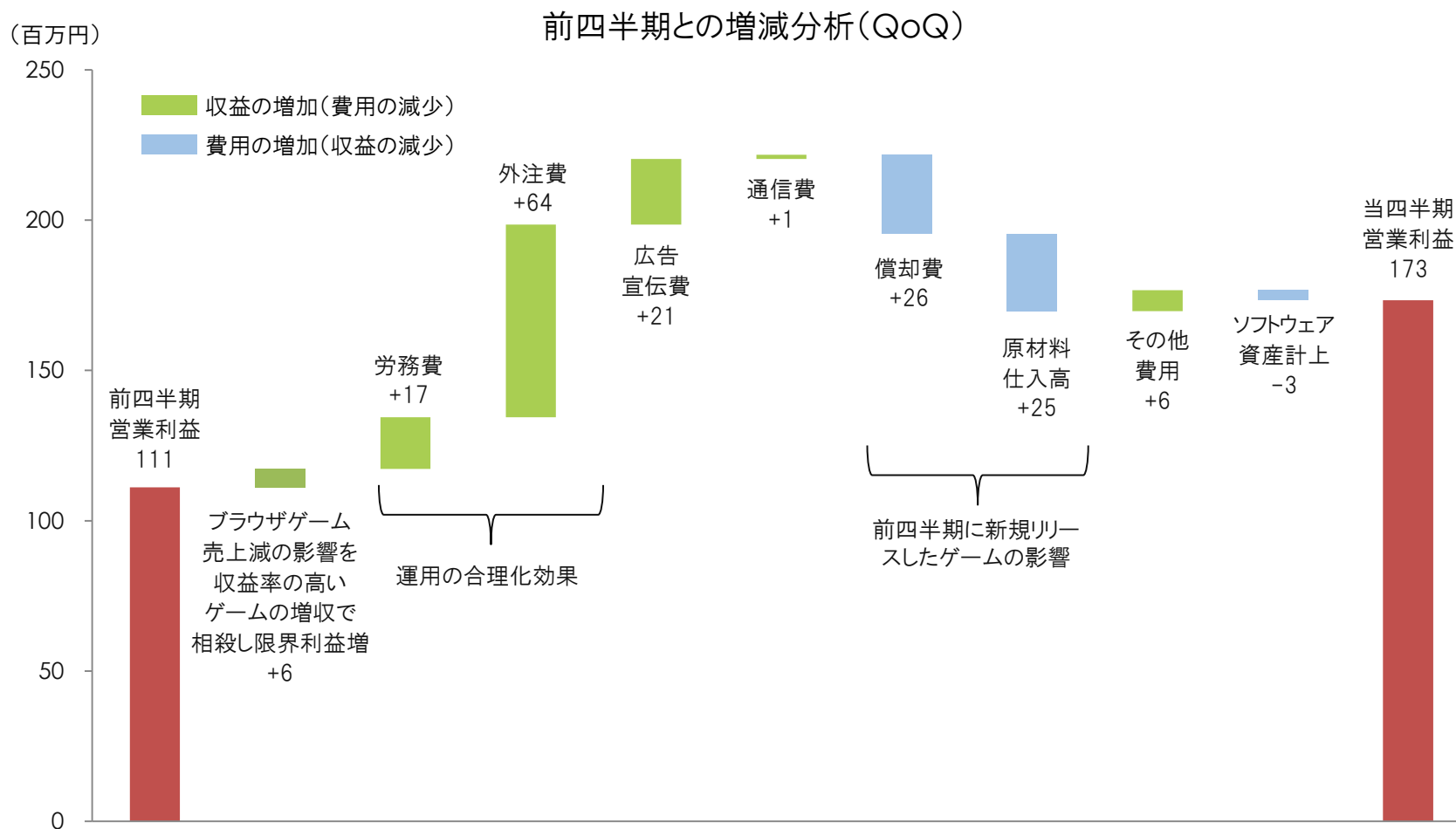
他社配信・パブリッシングが過半超。「ちよこっとファーム」は引き続き堅調

(百万円) ソーシャルゲームのタイトル別売上推移



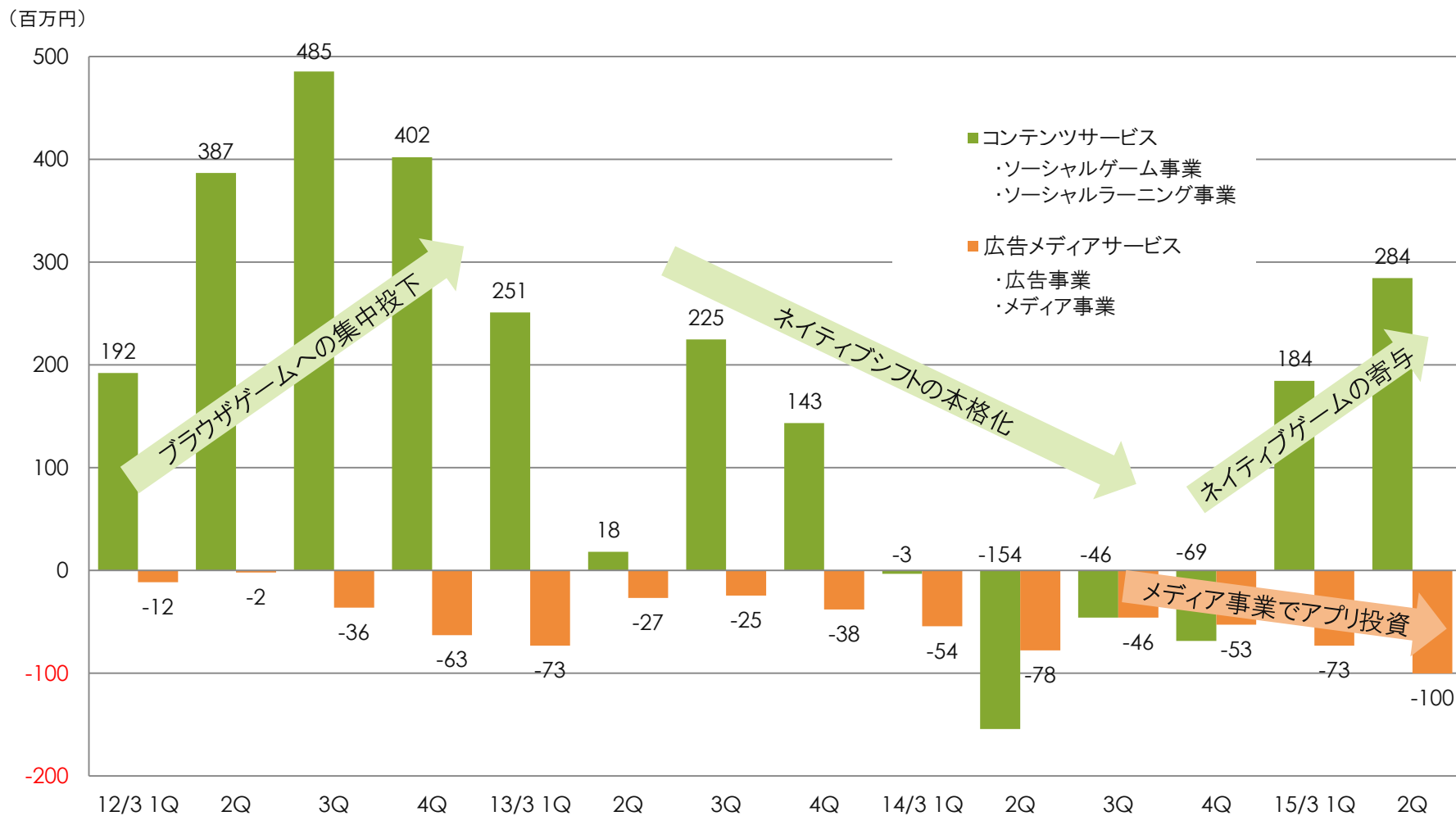
営業利益増減要因

費用面で運用合理化が効果。リリース延期で広告宣伝が後ずれしたことも利益にプラス



注: 限界利益: 主要な変動費(仕入高、支払手数料、著作権料)を売上高から控除した値

セグメント別営業利益の推移



注: 2012年3月期~2014年3月期は単体決算、2015年3月期は連結決算。

2015年3月期第3四半期見通し

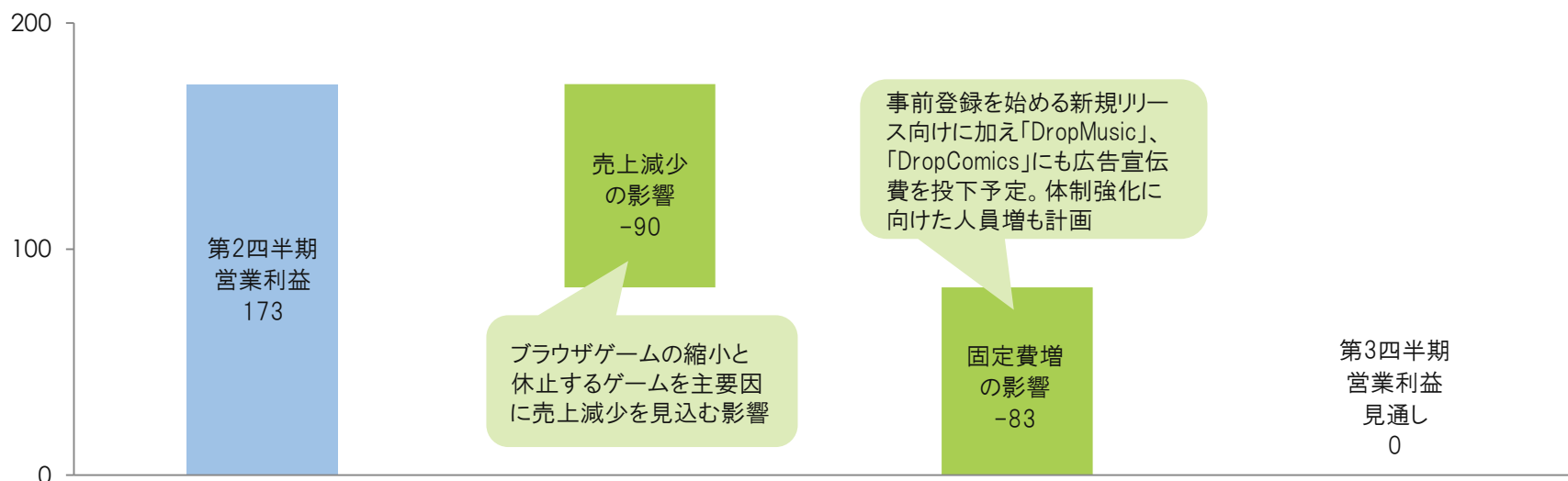


計画していた子会社からの新規ゲームは第4四半期以降のリリースにリスケだが、ドリコム本体からの新規ゲームで事前登録を12月に開始予定。費用先行を想定

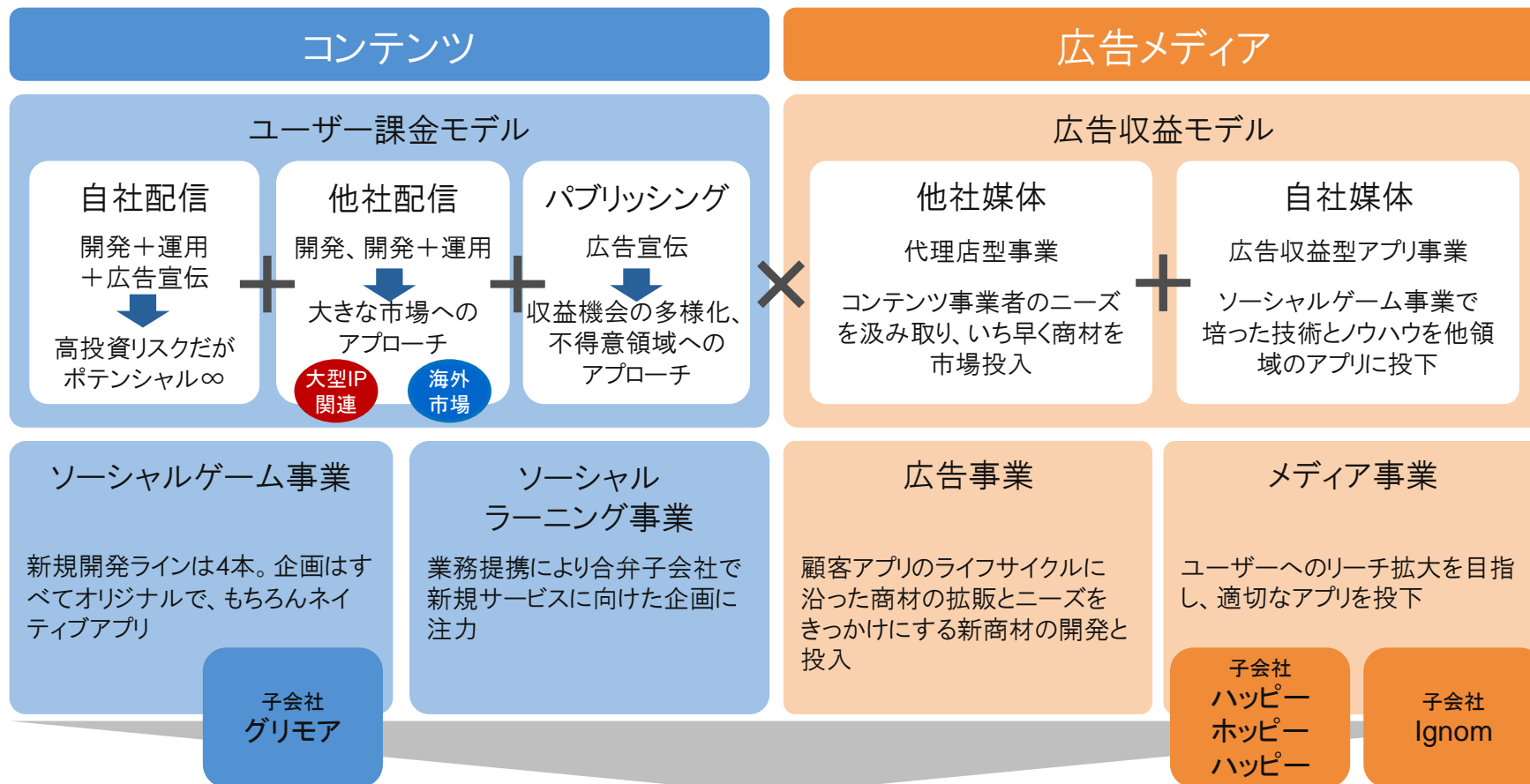
	3Qの事業進捗見込み	3Q収益への影響
ソーシャルゲーム	大型IPゲームには、ユーザー増とリリースからの時間経過によるユーザーの定着がプラスに効果する期待があるが、見込みに織り込むのは“巡航”水準のみ	計上が当社分のみのため、売上変動の影響は相対的に小さめ。利益には変動費なく売上変動が直結
	既存ゲームは縮小見通し。市場や経年などの環境要因に加え、リソース移動も縮小の背景に。「Reign of Dragons」は12月に停止予定。「フルボッコヒーローズ」には若干の増勢を期待	売上にマイナス。リソースの転換を進めるが、コスト削減は売上減に遅行する見込み。利益にもマイナス
	次作は12月に事前登録開始予定。9月にリリース予定であった子会社グリモアからのゲームは第4四半期以降にリスケ。この他、2本を開発中で、上記2本と合わせ、計4本を企画・開発中	3Qへの売上貢献はほぼゼロ。広告宣伝費先行で利益にはマイナスを計画
ソーシャルラーニング	楽天との業務提携、合弁子会社設立の手続きが完了し、次のサービス提供に向けた企画に注力	コスト先行で利益にはマイナスも
広告	引き続き、スマートフォン向け商材に傾注。海外顧客にむけた営業も強化	売上プラスも事業構造上利益率低め
メディア	「DropMusic」に続き「DropComics」をリリース。両アプリともユーザー獲得に向けた広告宣伝を活性化する見込み	立上げ期で売上寄与軽微、広告宣伝費の先行で利益にマイナス見込み

2015年3月期第3四半期見通し

ブラウザゲーム縮小を保守的に織り込み。広告宣伝と体制強化に向けた先行投資も増加



(百万円)	第2四半期実績 (2014年7-9月)	第3四半期見通し (2014年10-12月)	第4四半期方向性 (2015年1-3月)
売上高	1,895	1,700	2,000~2,500
営業利益	173	0	0~300
経常利益	168	0	—
当期利益	93	0	—

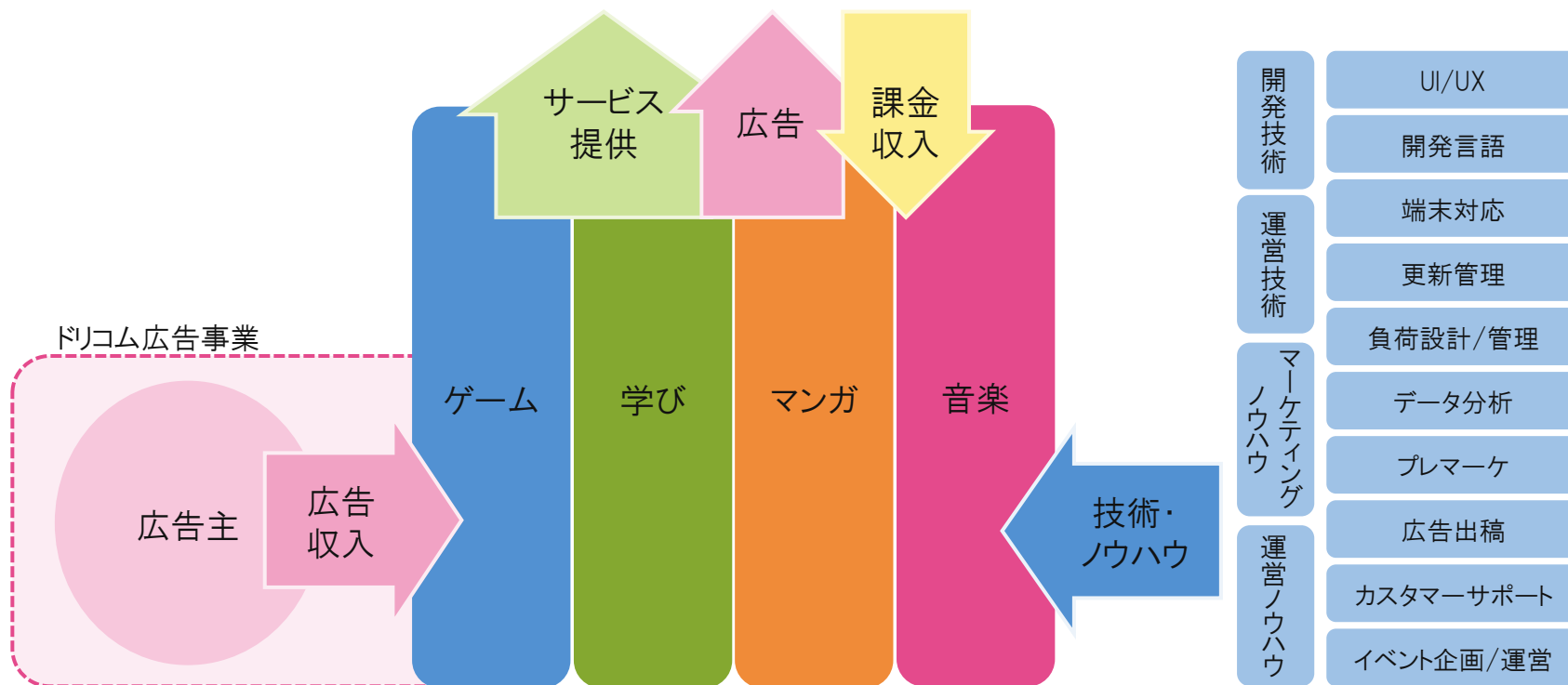
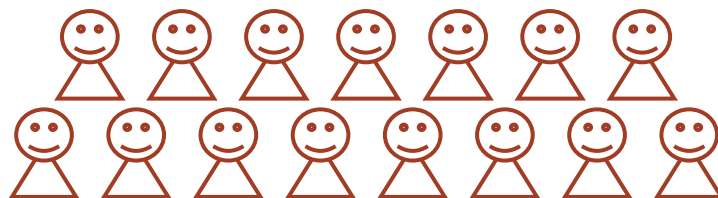


スマートフォンネイティブアプリ市場に向け、ソーシャルゲームのノウハウを核に
多様な事業を展開、高成長と業績ボラティリティ低下の両立を目指す

今後の方向性: ゲーム以外への展開を活性化



ゲームで獲得した技術とノウハウを他の領域にも展開。収益機会も課金と広告に相乗化





PC

<http://color.sg.drecom.jp/pc/>

スマートフォン

<http://color.sg.drecom.jp/sp/>

ソーシャルラーニング：楽天との協業開始



9月12日既報の準備会社から、社名、役員構成も改め、第3四半期から本格稼働へ

リデュケート

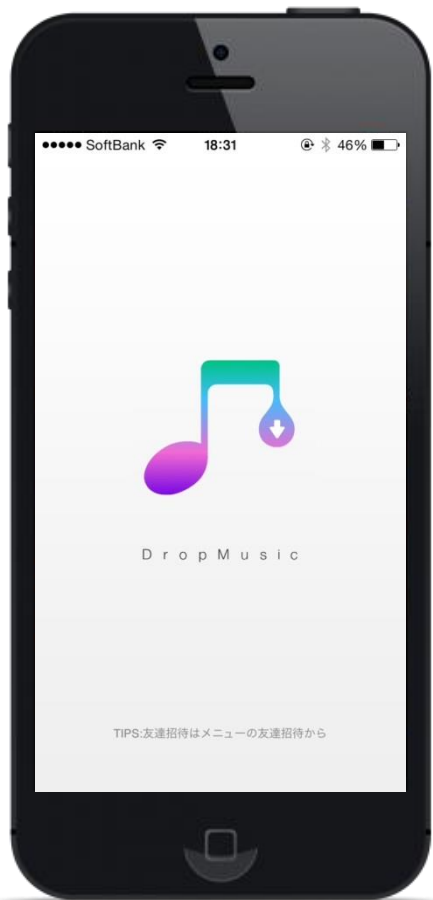
社名： 株式会社ReDucate(英名:ReDucate, Inc.)

目的： インターネットを用いた教育関連事業の企画、開発、管理、運用及びこれらの請負他

大株主： ドリコム 50.01%
楽天 49.99%

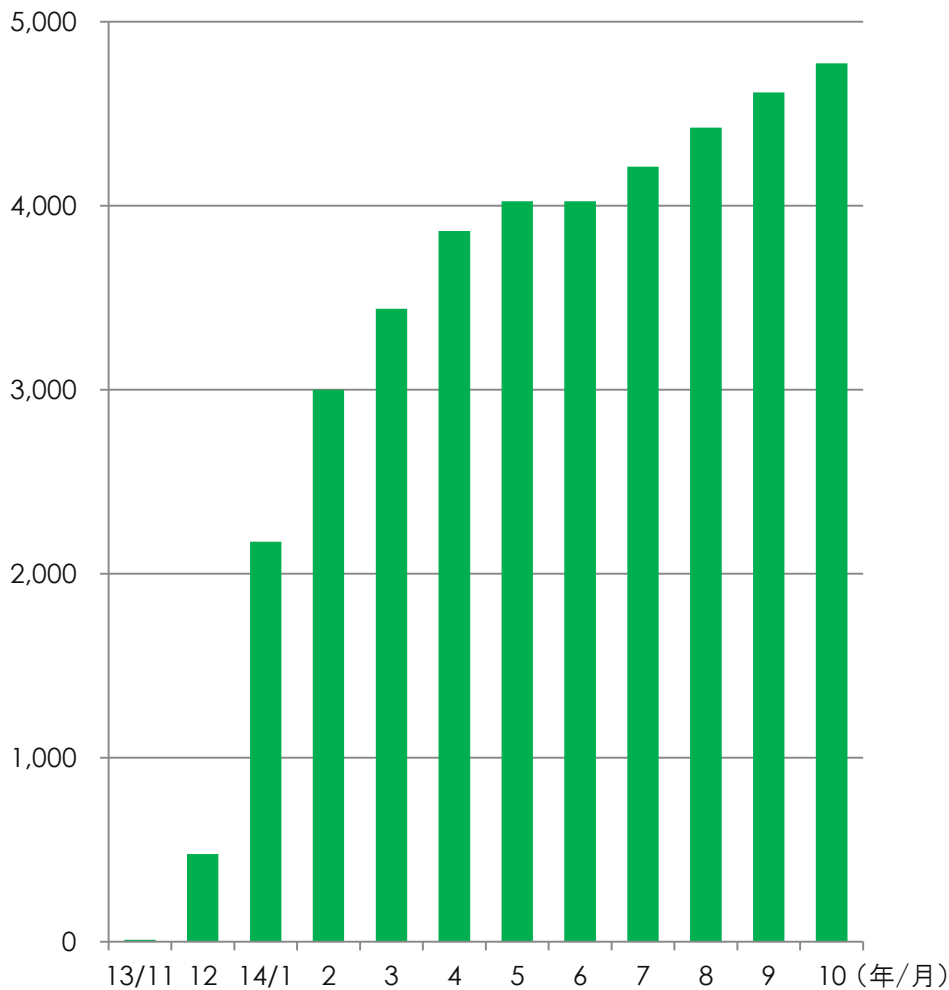


Android版もリリースし、ユーザー増加続く。音楽産業との共生するサービスを明確に志向



<http://dropmusic.ignom.jp/>

(千) DropMusicの累積ダウンロード数





DropComics



©大島司 / 「シュート！」
©大島司 / 「シュート! ~蒼きめぐり逢い~」
©にわのまこと / 「THE MOMOTAROH」
©にわのまこと / 「THE MOMOTAROH Part2」

iOS向けに10/23(木)リリース

「ドロップコミック(DropComics)」とは、ベストセラー、アニメ化、ドラマ化、ゲーム化作品など...人気の名作マンガを全巻無料で読むことができるマンガアプリ。

既に完結している作品を全巻無料で1日30分まで無料で読み放題で、まずは人気名作マンガ「シュート!」・「シュート! ~蒼きめぐり逢い~」と「THE MOMOTAROH」・「THE MOMOTAROH Part2」を配信。今後も、順次名作マンガを追加配信予定。

毎日30分無料で読めるほか、各話ごとに購入することも可能。配信開始時から全巻公開のため、ユーザー自身のペースで読み進め、また、読みやすさに配慮し、マンガのビューアーをカスタマイズして明るさやページ送りのタップ位置などの調整機能も装備

Android向け、タブレット向けも近日中に提供予定

<http://dropcomics.drecom.jp/>

費用構成

(百万円)	第2四半期 (連結) (2014年7-9月)	前四半期(連結) (2014年4-6月)		前年同期(単体) (2013年7-9月)		参考 第1四半期 (単体) (2014年7-9月)	費用特性
			前四半期比		前年同期比		
原価合計	1,215	1,358	-10.5%	1,315	-7.6%	1,198	
支払手数料	258	324	-20.4%	533	-51.6%	258	変動費:プラットフォームへの支払手数料
著作権料	34	38	-10.5%	61	-44.3%	34	変動費:版權を伴う売上に連動
労務費	272	290	-6.2%	263	3.4%	248	開発:企画系人員人件費
外注費	249	313	-20.4%	242	2.9%	247	開発向け業務委託費
仕入高	126	128	-1.6%	70	80.0%	129	変動費:広告事業の出稿数に連動
通信費	108	110	-1.8%	85	27.1%	108	データセンターコスト
ソフトウェア償却	125	99	26.3%	53	135.8%	125	ゲームアプリの減価償却費
減価償却費	5	5	0.0%	6	-16.7%	5	開発関連設備の減価償却費
原材料仕入高	82	57	43.9%	173	-52.6%	47	ゲーム中のグラフィックなど
他勘定振替高	-118	-78	51.3%	-228	-48.2%	-75	開発アプリの資産もしくは研究開発費への振替
その他	69	68	1.5%	55	25.5%	67	
販管費合計	506	511	-1.0%	598	-15.4%	490	
支払手数料	87	107	-18.7%	168	-48.2%	87	変動費:主に通信キャリアへの支払手数料
広告宣伝費	24	46	-47.8%	85	-71.8%	13	ゲーム、ラーニングアプリのマーケティング費用
労務費	199	198	0.5%	192	3.6%	199	管理部門など間接人員人件費
採用費	30	19	57.9%	28	7.1%	30	新卒、中途採用の方向性に变化なし
研究開発費	43	8	437.5%	25	72.0%	43	スマートフォンアプリ向けの研究開発
減価償却費	4	4	0.0%	6	-33.3%	4	間接設備の減価償却費
その他	115	127	-9.4%	91	26.4%	111	

バランスシート構成

(百万円)	第2四半期末 (連結) (2014年9月末)	前四半期末 (連結) (2014年6月末)	前期末 (単体) (2014年3月末)	注記
流動資産	3,378	2,795	2,828	
現預金	1,888	1,187	1,338	
売上債権	1,295	1,354	1,110	売上増に伴い増加
繰延税金資産	120	157	185	主として前期損失に起因
その他	73	95	193	
固定資産	1,171	1,263	1,243	
建物・工具器具及び備品	108	113	119	オフィス設備が中心
ソフトウェア資産(含仮勘定)	611	664	624	主としてリリースされたゲームアプリと開発中のアプリ
繰延税金資産	242	282	264	主として前期損失に起因
その他	209	202	234	
流動負債	1,904	1,732	1,813	
買掛金・未払金	764	926	1,006	
借入金・社債	949	681	730	銀行借入
その他	190	124	76	
固定負債	576	372	426	
借入金・社債	499	295	349	銀行借入
その他	77	77	76	
純資産	2,068	1,953	1,831	
資産合計/負債純資産合計	4,550	4,058	4,072	



DRECOM[®]
with entertainment

※ ドリコム、Drecom、ドリコムロゴは株式会社ドリコムの登録商標です。

※ 各社の会社名、製品名、サービス名は各社の商標または登録商標です。

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。