



DRECOM[®]
with entertainment

2015年3月期 第3四半期 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3四半期 業績概要



既存ブラウザゲームの縮小がひびき、前第2四半期比で減益

(百万円)

	第3四半期(連結) (2014年10-12月)			前四半期 (連結) (2014年7-9月)	前年同期 (単体) (2013年10-12月)
		前四半期比	前年同期比(連/単)		
売上高	1,754	-7.4%	2.4%	1,895	1,713
営業利益	40	-76.9%	-	173	-91
営業利益率	2.3%	6.8%-	7.7%+	9.1%	-5.4%
EBITDA	177	-42.7%	-	309	-14
経常利益	32	-81.0%	-	168	-97
当期利益	-57	-	-	93	-63

当四半期の状況

ソーシャルゲーム事業

- ・ふたつの大型IPゲームは堅調な推移。5月にリリースした大型IPゲームは、11月20日に数時間ながら売上ランキング1位(App Store)に到達
- ・「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傾向
- ・「フルボッコヒーローズ」の増勢トレンドが続く

ソーシャルラーニング事業

- ・楽天との業務提携で合併会社(株)ReDucateを設立。事業開発を継続

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。動画を利用したリワード広告「poncan」も伸長
- ・無料音楽ストリーミングアプリ「DropMusic」は順調にユーザーベースを拡大。無料マンガアプリ「DropComics」もスタートするが、当初想定に比べ苦戦

第3四半期の動き：ポジティブとネガティブ

開発最終段階の新規ゲームを煮詰め中。クオリティを第一優先としリリース時期を調整

ポジティブ

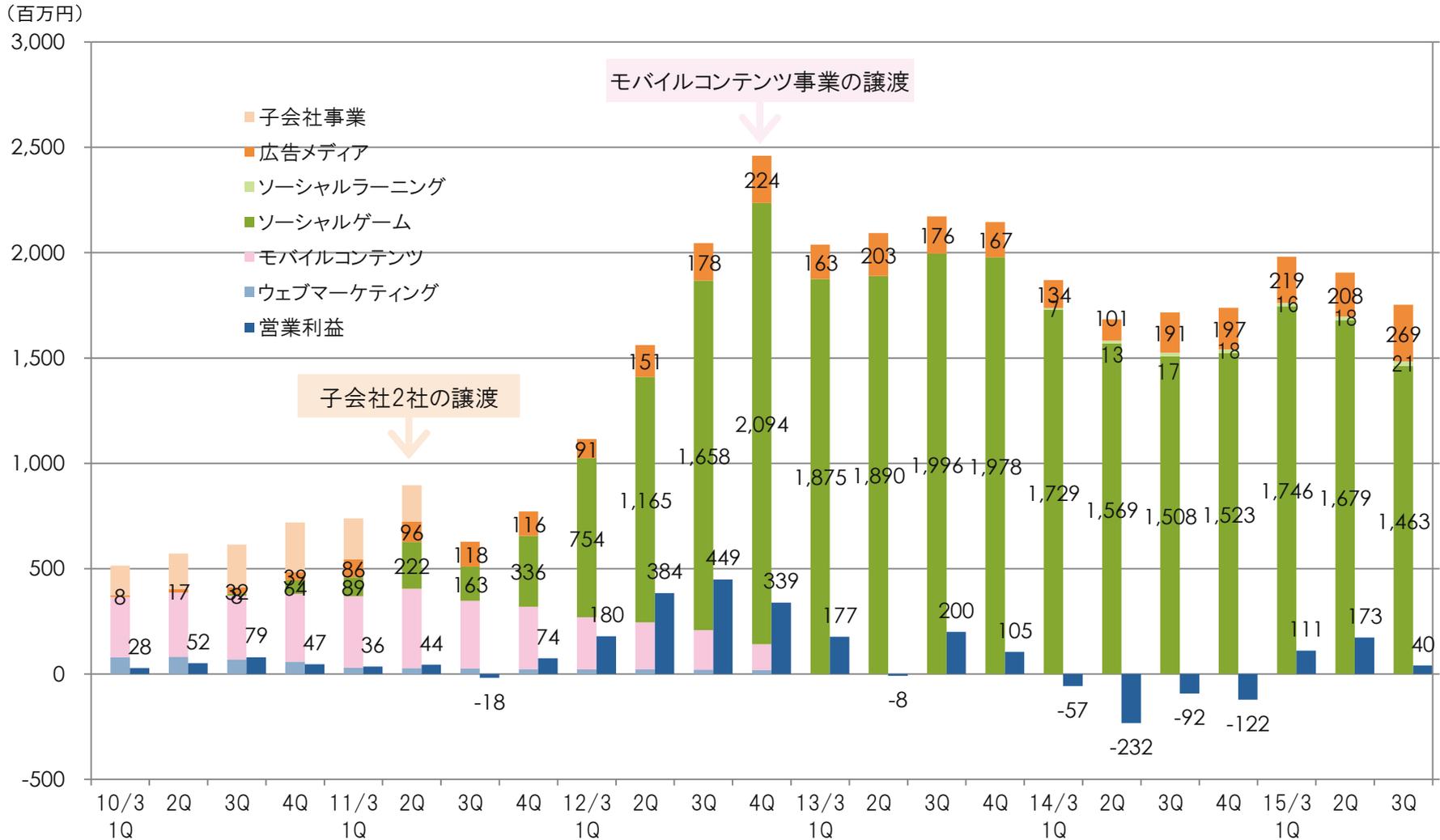
- SG** 大型IPゲームが堅調。ゲーム内イベントの運営も安定。5月リリースの方は、売上ランキング1位その他、複数回Top3入り
- ME** 無料音楽ストリーミングアプリ「DropMusic」が560万ダウンロード
- AD** 動画を利用したリワード広告「poncan」が伸長。キャリアやカード会社との提携も進む
- SL** 楽天との合併会社ReDucate が船出。新体制で事業開発に注力

ネガティブ

- SG** 新規ゲーム「崖っぷちバスターズ(プロジェクト名:COLOR)」は開発が最終段階に到達しているものの、現ゲーム市場の趨勢に比べ、まだまだ品質面に改善余地ありと判断。これまでのネイティブアプリでの経験を活かし、ブラッシュアップに時間を投下、リリース時期を調整中
- ME** 無料マンガアプリ「DropComics」は無事リリースされるも、当初想定に比べユーザー獲得で苦戦。収益化に向けた自由度も限定化されつつある。プレミアム型事業モデルの抜本的な見直しを進める

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

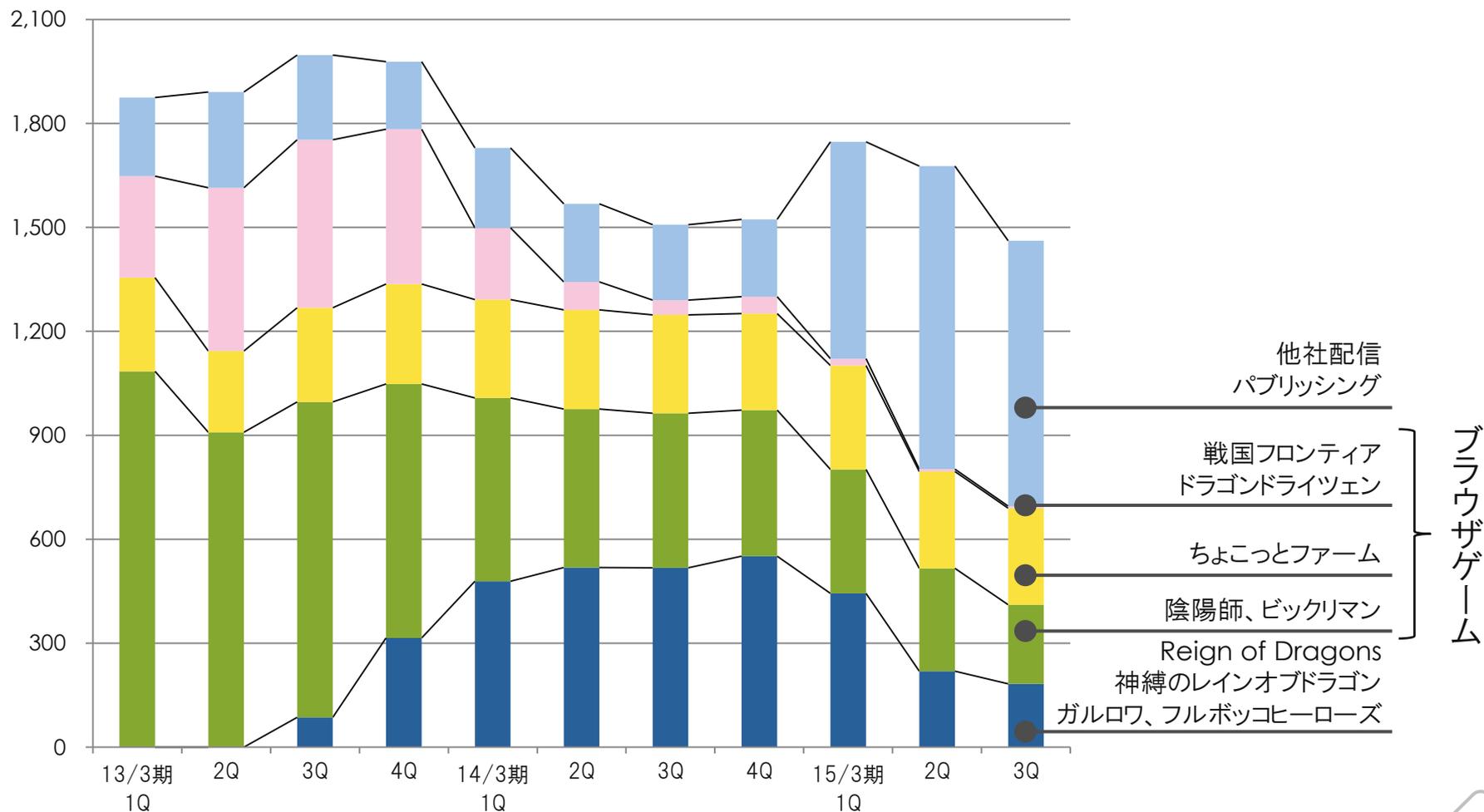


注：2012年3月期～2014年3月期は単体決算、他の期は連結決算。各事業の売上には内部取引を含み、各事業売上の合計と売上高の差分は内部取引分となります。内部取引は、主として、ソーシャルゲーム事業、ソーシャルラーニング事業と広告事業間で発生しています

ソーシャルゲーム：タイトル別の売上推移

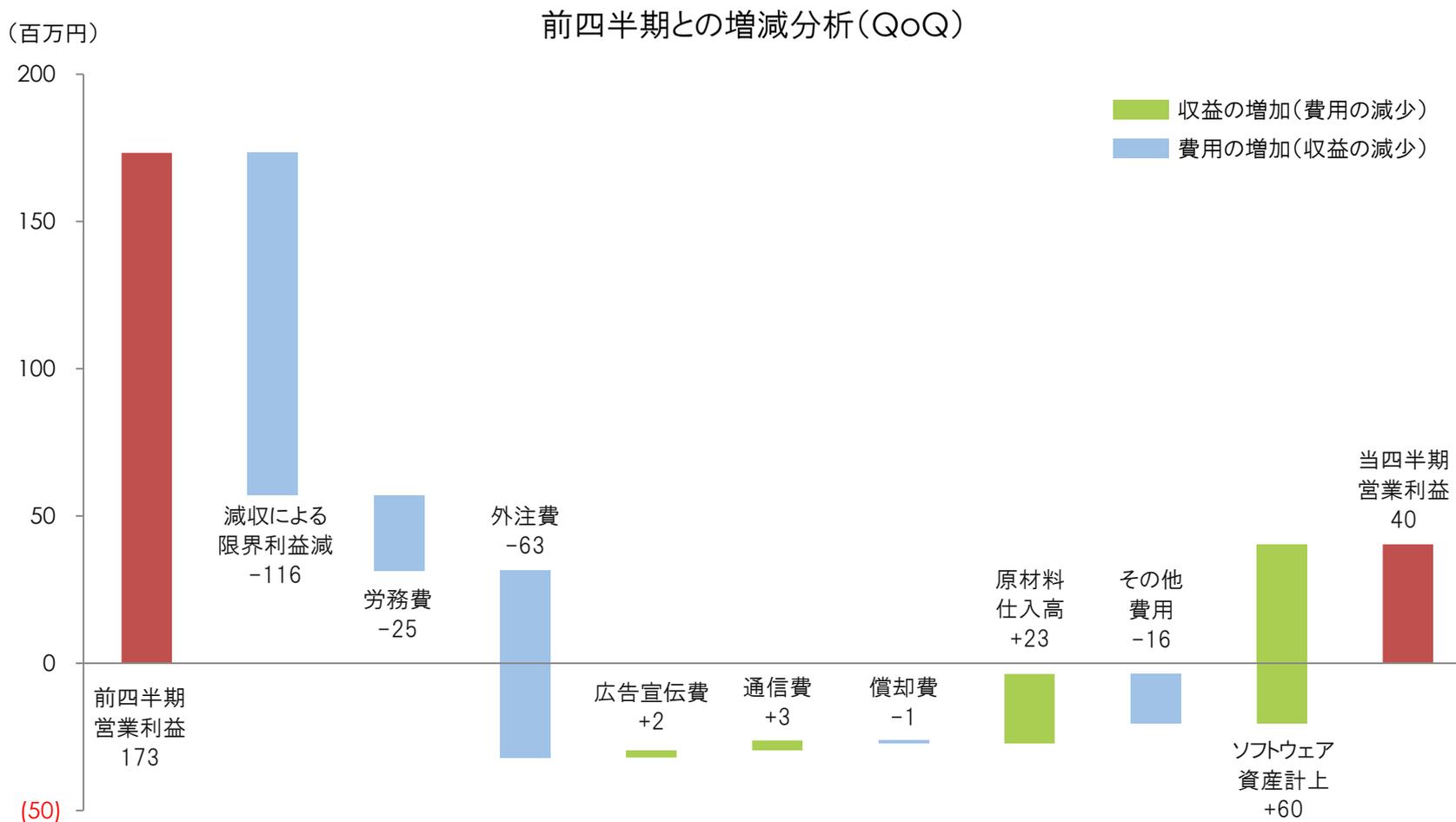
他社配信・パブリッシングの過半超続く。ちよこっとファーム堅調、フルボッコ増勢

(百万円) ソーシャルゲームのタイトル別売上推移

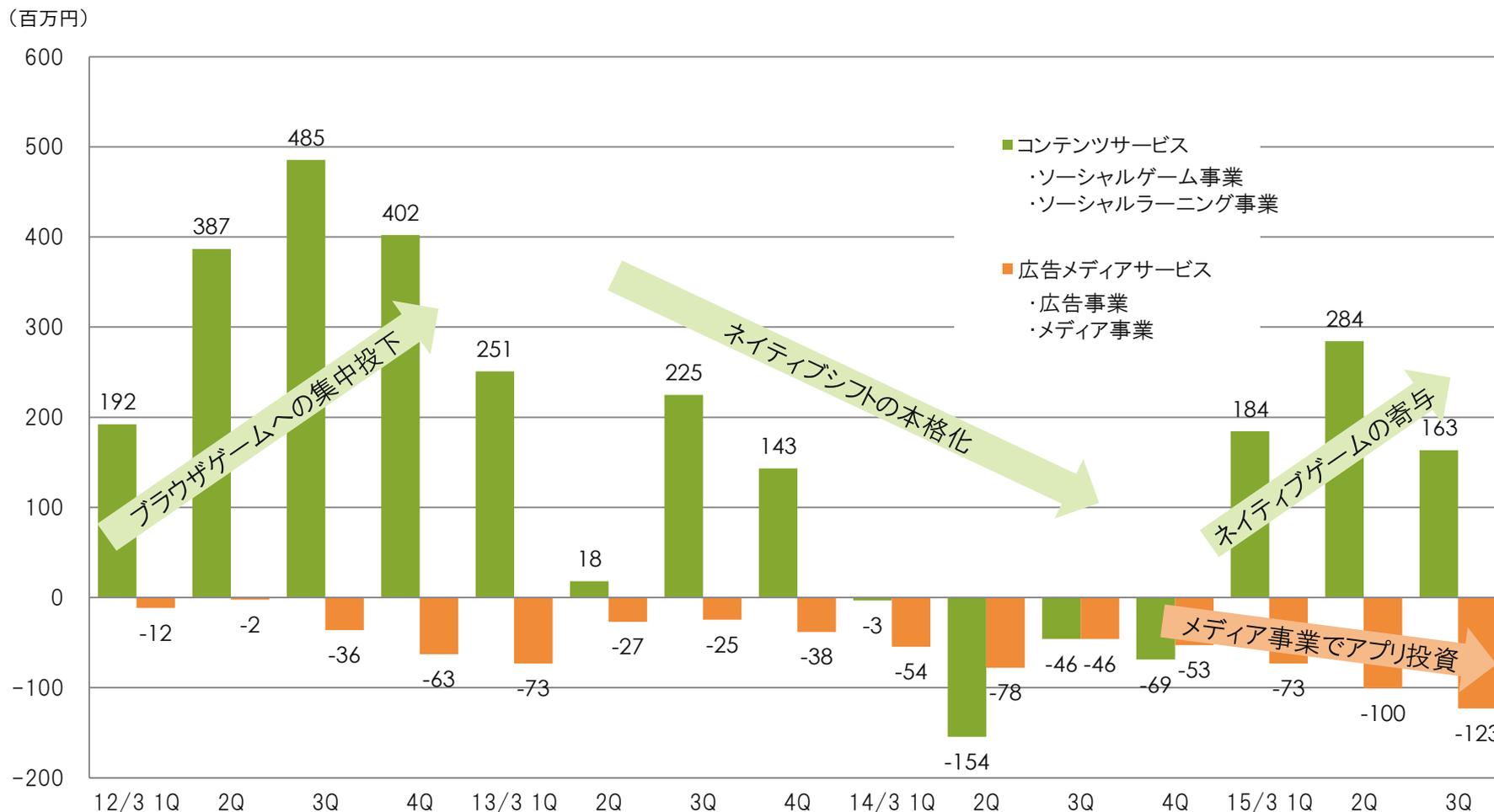


営業利益増減要因

新規ゲーム、メディア事業開発で人件費増。リリース延期で広告宣伝費が計画比後ずれ



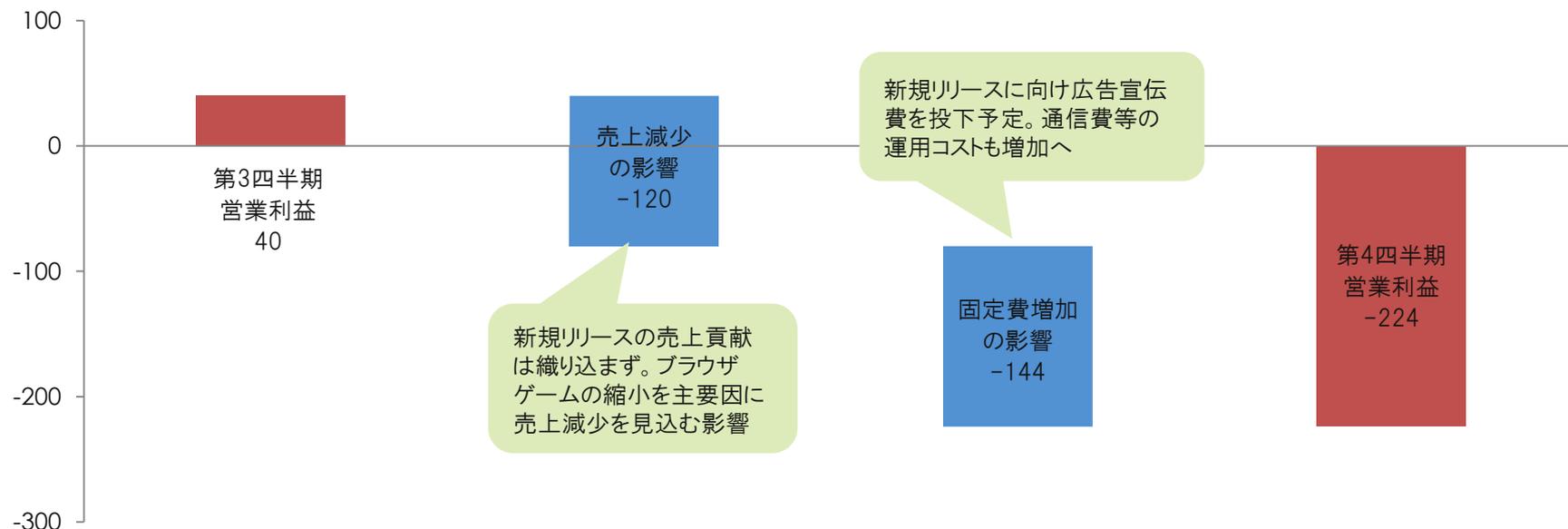
セグメント別営業利益の推移



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月期通期、第4四半期見通し

ブラウザゲーム縮小を保守的に織り込み。新作リリースに伴う広告宣伝費も増加



(百万円)	第3四半期累計実績 (2014年4-12月)	第4四半期見通し (2015年1-3月)	2015年3月期通期見通し (2014年4月-2015年3月)
売上高	5,632	1,468	7,100
営業利益	324	-224	100
経常利益	307	-227	80
当期利益	127	-127	0

2015年3月期第4四半期見通し

「崖っぷちバスターズ(COLOR)」と子会社からの新ゲームリリースを第4四半期に。広告宣伝費他、費用が先行へ

	4Qの事業進捗見込み	4Q収益への影響
ソーシャルゲーム事業	大型IPゲームには、ユーザー増に加え、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、見通しに織り込むのは“巡航”水準のみ。	計上が当社分みのネットであるため、売上変動の影響は相対的に小さめ。他方、変動費がないため、売上変動が利益に直結
	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。「フルボッコヒーローズ」にはもう一段の増勢を期待し、広告宣伝費の投下も	売上にマイナス、利益にもマイナス。「フルボッコヒーローズ」の広宣費投下も費用先行で期間利益にはマイナス
	新規ゲームはすべて4Qリリース前提。来期リリースに向けてのプロジェクトは現在1本であるが、事業全体の進捗を見ながら順次追加予定	新規ゲームの4Q売上への寄与はゼロ見通し。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事業	楽天との業務提携による合併会社ReDucateで事業開発を継続	コスト先行で利益にはマイナスも
広告事業	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
メディア事業	「DropMusic」を中心とした展開を加速。「DropComics」は現況を鑑み、抜本的な見直しへ。	立上げ期で売上寄与軽微、費用先行で利益への寄与はマイナス見込み

ソーシャルゲーム：新作プロジェクト“COLOR”



改め「崖っぷちバスターズ」、一層のブラッシュアップを判断。第4四半期のリリースを目指す



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

ソーシャルゲーム：子会社グリモアから新作リリース予定

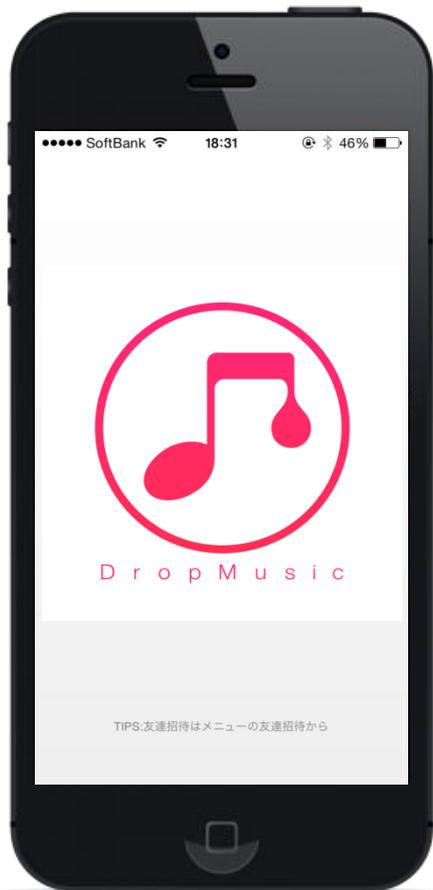
第4四半期リリースに向け開発最終フェーズ。得意とする独特の世界観を余すことなく提供



株式会社グリモアは、大ヒットした対戦型カードバトルゲーム『ソード×ソード』やドラゴン系本格ファンタジーカードバトルゲーム『ドラゴン×ドライツェン』を手掛けたドリコムの子会社として、中心としたチームが独立し、これらの作品が持つ独特の世界観を昇華し、より高いゲーム性をあわせ持つソーシャルゲームアプリの開発を目的に、ドリコム100%出資子会社として、2014年に設立されました。

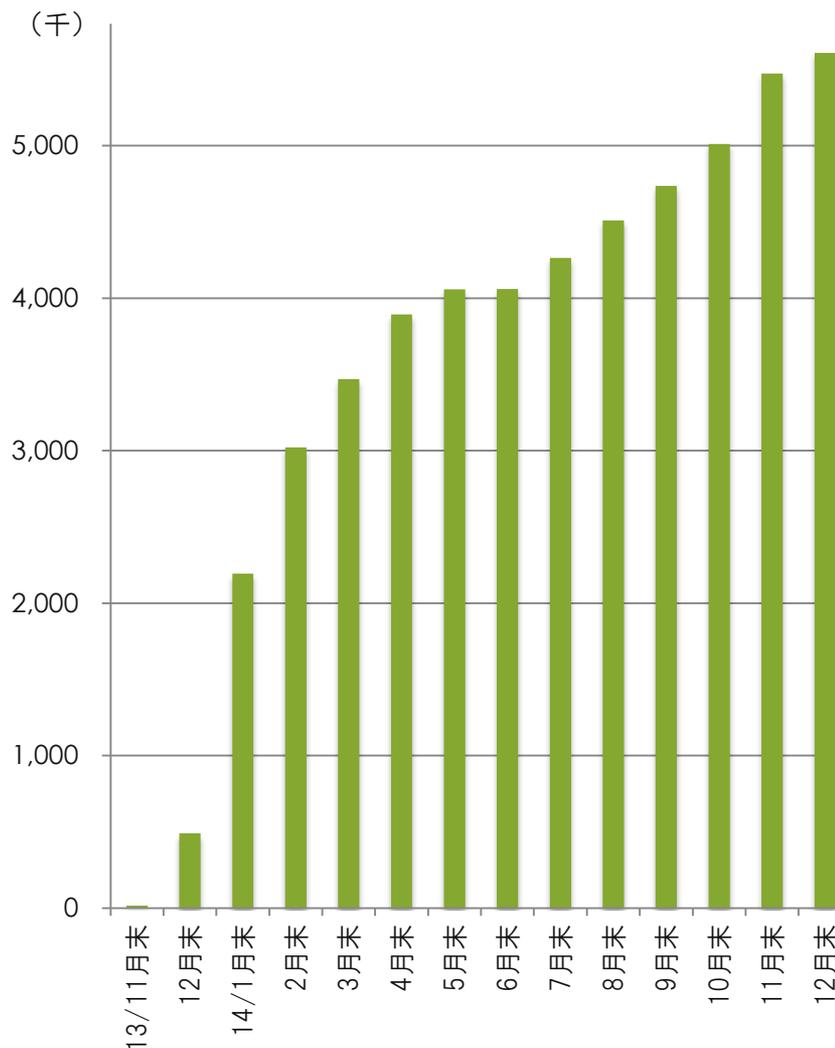
ドリコムで培ったノウハウを活かし、ソーシャルゲーム業界を牽引する新たなリーディングカンパニーとなるべく、これからも成長を続けてまいります。

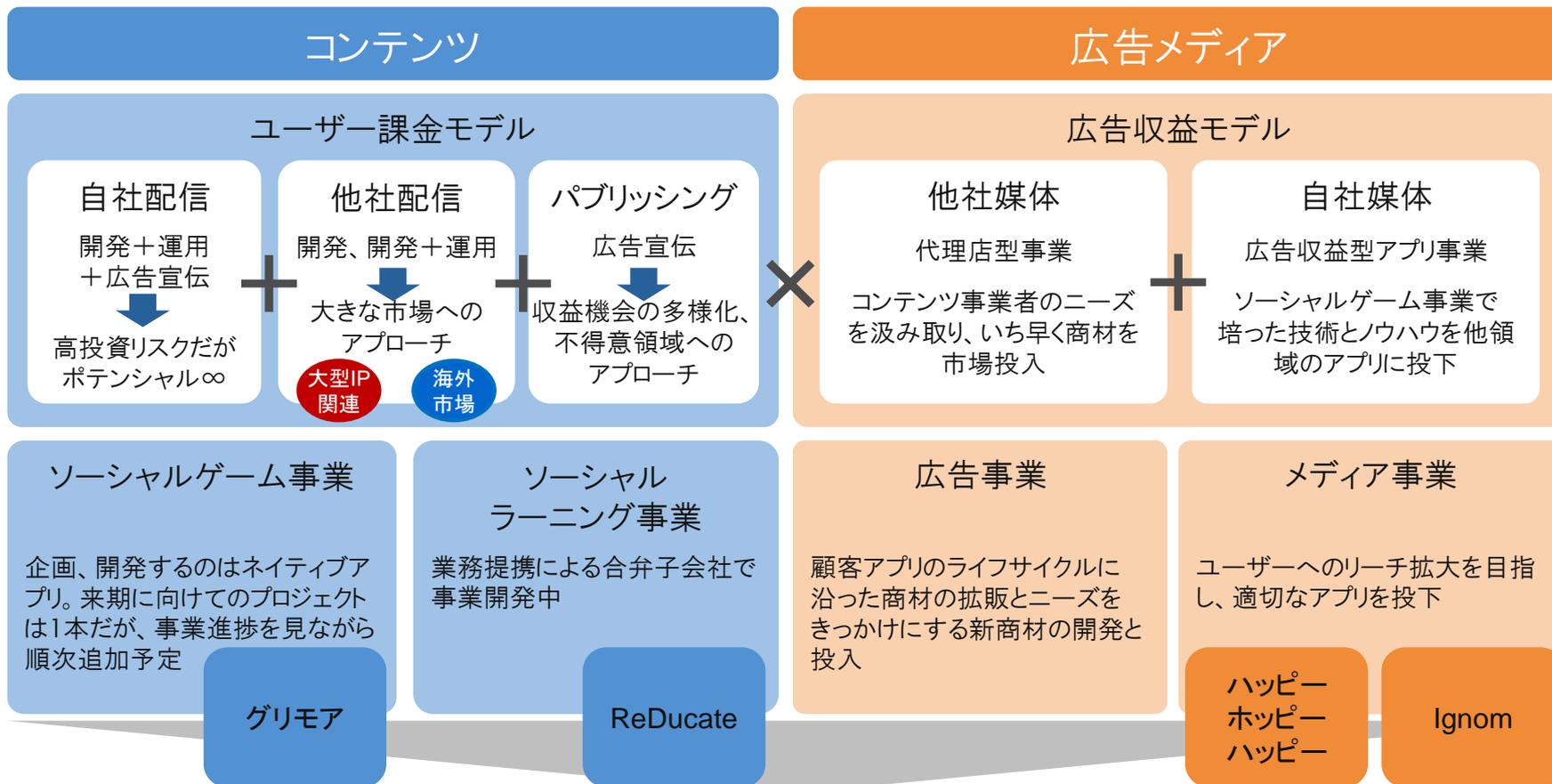
Android版のバージョンアップ完了。音楽産業と共生するサービスを明確に志向



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

DropMusicの累積ダウンロード数

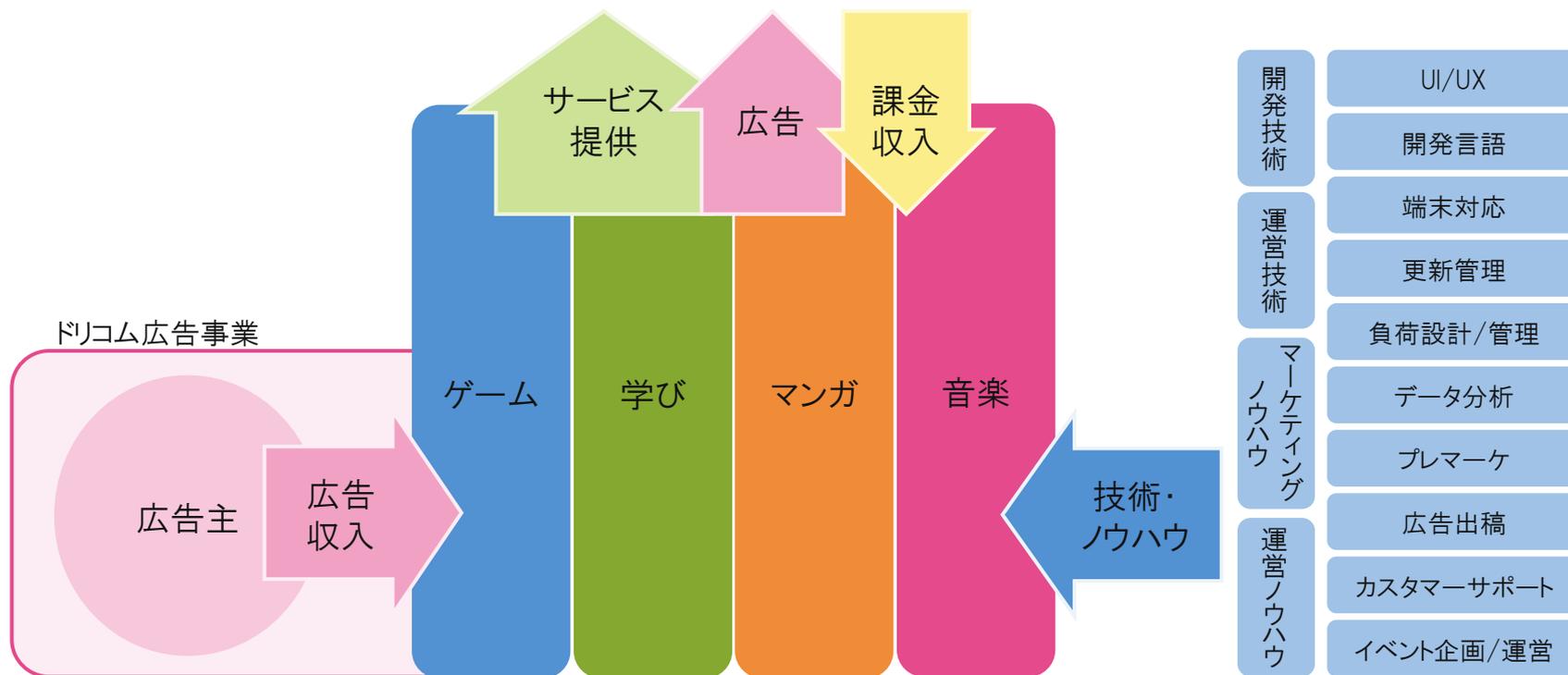
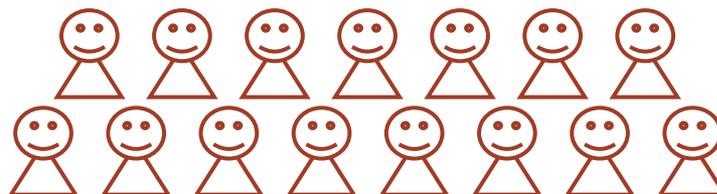




スマートフォンネイティブアプリ市場に向け、ソーシャルゲームのノウハウを核に
多様な事業を展開、高成長と業績ボラティリティ低下の両立を目指す

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



費用構成

(百万円)	第3四半期(連結) (2014年10-12月)		前四半期 (連結) (2014年7-9月)	前年同期 (単体) (2013年10-12月)	費用特性	
	前四半期比	前年同期比				
原価合計	1,230	1.2%	-6.7%	1,215	1,318	
支払手数料	208	-19.4%	-56.8%	258	482	変動費:プラットフォームへの支払手数料
著作権料	30	-11.8%	-49.2%	34	59	変動費:版權を伴う売上に連動
労務費	311	14.3%	16.5%	272	267	開発・企画系人員人件費
外注費	313	25.7%	30.4%	249	240	開発向け業務委託費
仕入高	174	38.1%	22.5%	126	142	変動費:広告事業の出稿数に連動
通信費	105	-2.8%	38.2%	108	76	データセンターコスト
ソフトウェア償却	125	0.0%	92.3%	125	65	ゲームアプリの減価償却費
減価償却費	5	0.0%	-16.7%	5	6	開発関連設備の減価償却費
原材料仕入高	59	-28.0%	-29.8%	82	84	ゲーム中のグラフィックなど
他勘定振替高	-179	51.7%	4.7%	-118	-171	開発アプリの資産もしくは研究開発費への振替
その他	74	7.2%	15.6%	69	64	
販管費合計	483	-4.5%	-0.6%	506	486	
支払手数料	67	-23.0%	-56.8%	87	155	変動費:主に通信キャリアへの支払手数料
広告宣伝費	22	-8.3%	-31.3%	24	32	ゲーム、ラーニングアプリのマーケティング費用
労務費	185	-7.0%	8.2%	199	171	管理部門など間接人員人件費
採用費	35	16.7%	-2.8%	30	36	新卒、中途採用の方向性に变化なし
研究開発費	43	0.0%	2050.0%	43	2	スマートフォンアプリ向けの研究開発
減価償却費	5	25.0%	0.0%	4	5	間接設備の減価償却費
その他	122	6.1%	48.8%	115	82	

バランスシート構成

(百万円)	第3四半期末 (連結) (2014年12月末)	前四半期末 (連結) (2014年9月末)	前期末 (単体) (2014年3月末)	注記
流動資産	3,823	3,378	2,828	
現預金	2,479	1,888	1,338	今後の投資に向けた借入増、現預金増
売上債権	1,129	1,295	1,110	売上高の変動にリンク
繰延税金資産	57	120	185	主として前期損失に起因
その他	157	73	193	
固定資産	1,183	1,171	1,243	
建物、工具、器具及び備品	108	108	119	オフィス設備が中心
ソフトウェア資産(含仮勘定)	619	611	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	246	241	264	主として前期損失に起因
その他	209	209	234	
流動負債	2,076	1,904	1,813	
買掛金・未払金	764	764	1,006	
借入金・社債	1,042	949	730	銀行借入
その他	268	190	76	
固定負債	624	576	426	
借入金・社債	541	499	349	銀行借入
その他	82	77	76	
純資産	2,307	2,068	1,831	
資産合計/負債純資産合計	5,007	4,550	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。