



2017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。

第3四半期 業績概要



「ダービースタリオン マスターズ」の売上寄与により、前四半期比で売上・利益ともに増

(百万円)

	第3四半期 (2016年10-12月)			第3四半期累計 (2016年4-12月)		
		前四半期 (2016年7-9月)	前四半期比		前年同期 (2015年4-12月)	前年同期比
売上高	2,272	1,653	37.4%	5,676	4,888	16.1%
営業利益	150	130	15.5%	514	-319	-
営業利益率	6.6%	7.9%	-	9.1%	-	-
EBITDA	204	171	19.0%	659	97	578.4%
経常利益	128	99	29.6%	450	-322	-
当期利益	246	56	338.5%	417	-689	-

当四半期の状況

ソーシャルゲーム事業

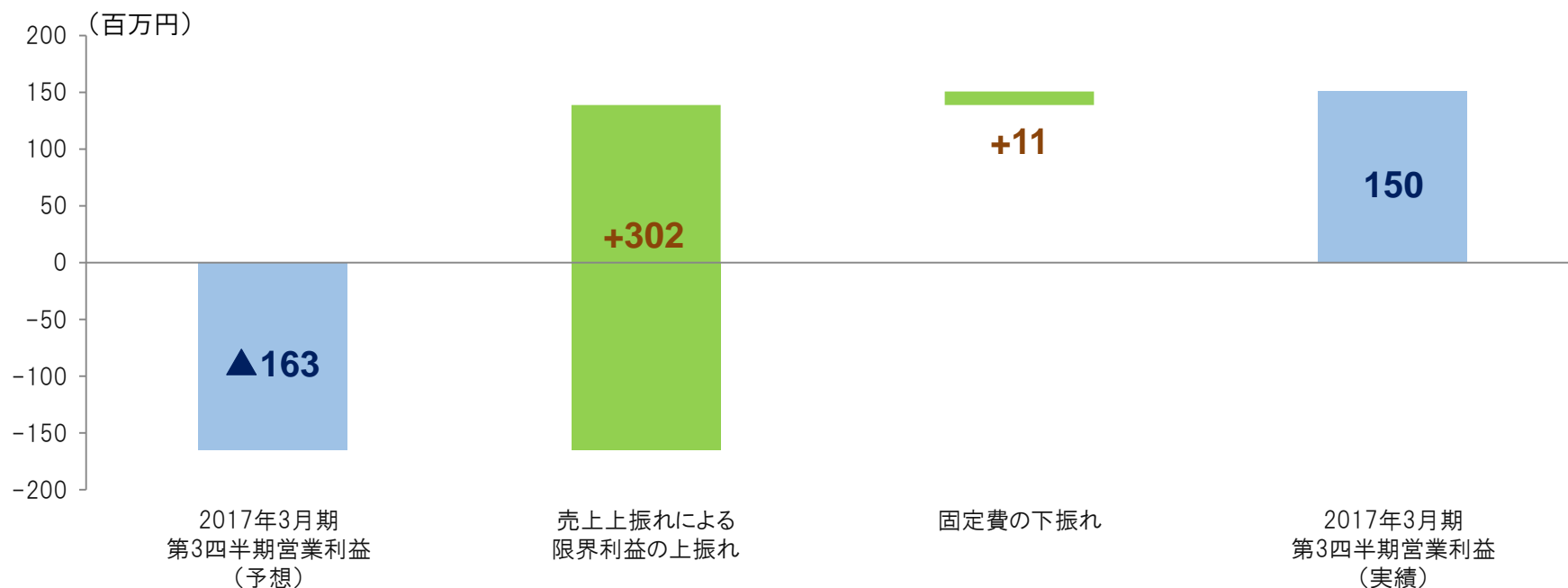
- 「ダービースタリオン マスターズ(以下、「ダビマス」)」は、垂直的な立ち上がりをみせ、その後も好調な推移を維持。ユーザー基盤の安定化が進み、当四半期で7.4億円の売上を計上
- 既存IPゲーム2本(「ONE PIECEトレジャークルーズ」及び「ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ」)が、国内外で引き続き安定的に推移
- 複数の新規IPゲームの開発が進み、IP戦略は着実に進展

広告メディア事業

- 動画広告サービス「DreeVee」が引き続き順調に推移。新たなマネタイズモデルの導入により、事業収支は引き続きほぼ「トントン」を維持

第3四半期 業績概要

「ダビマス」の想定を上回る滑り出しを受け、予想比で売上・利益ともに上振れ



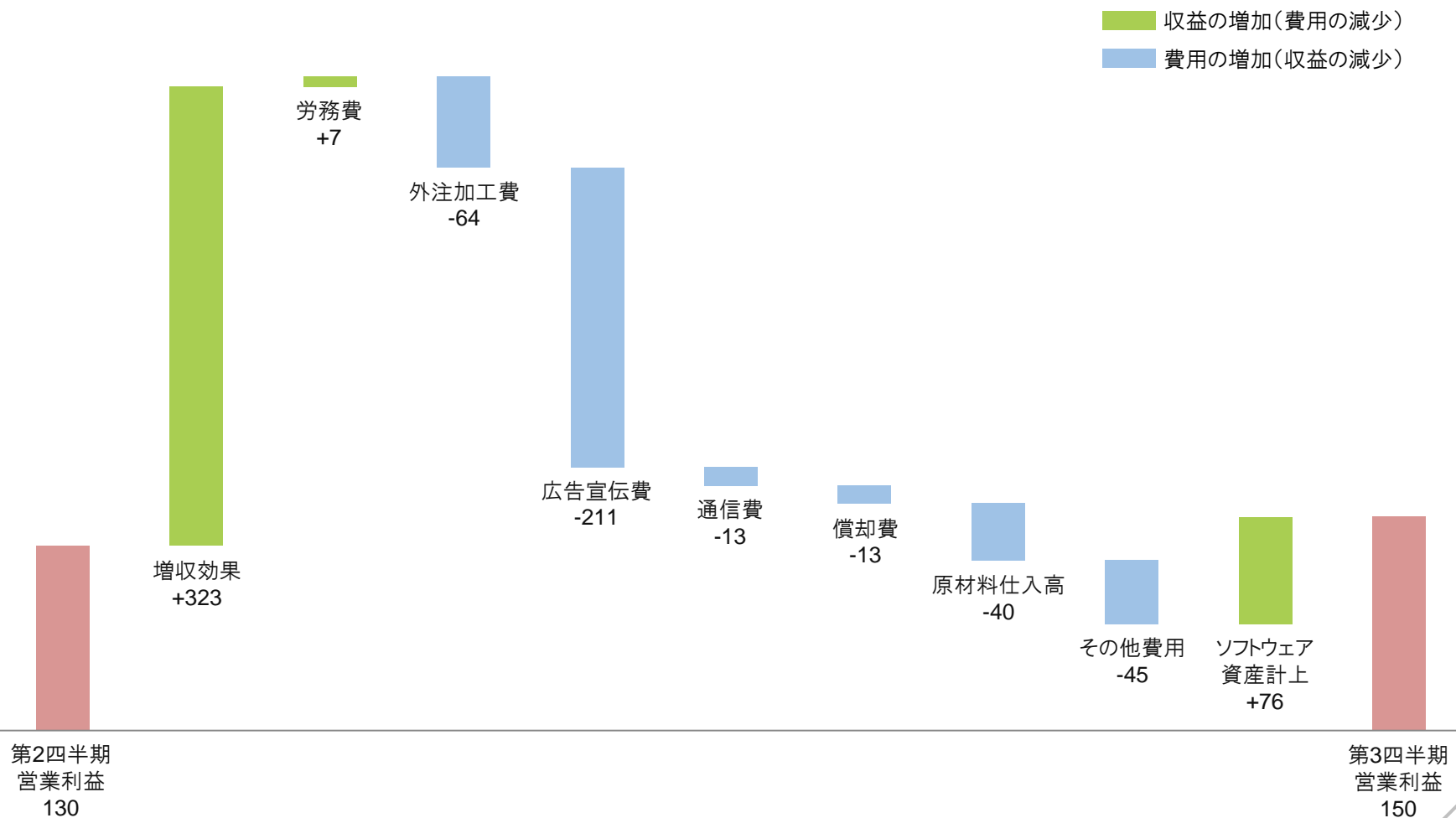
(百万円)	予想 (A)	実績 (B)	(B) - (A)
売上高	1,597	2,272	+675
営業利益	▲163	150	+313
経常利益	▲191	128	+319
当期利益	29	246	+217

前四半期比営業利益増減分析

積極的な広告宣伝施策の実施に伴う費用増も、増収効果で吸収

(百万円)

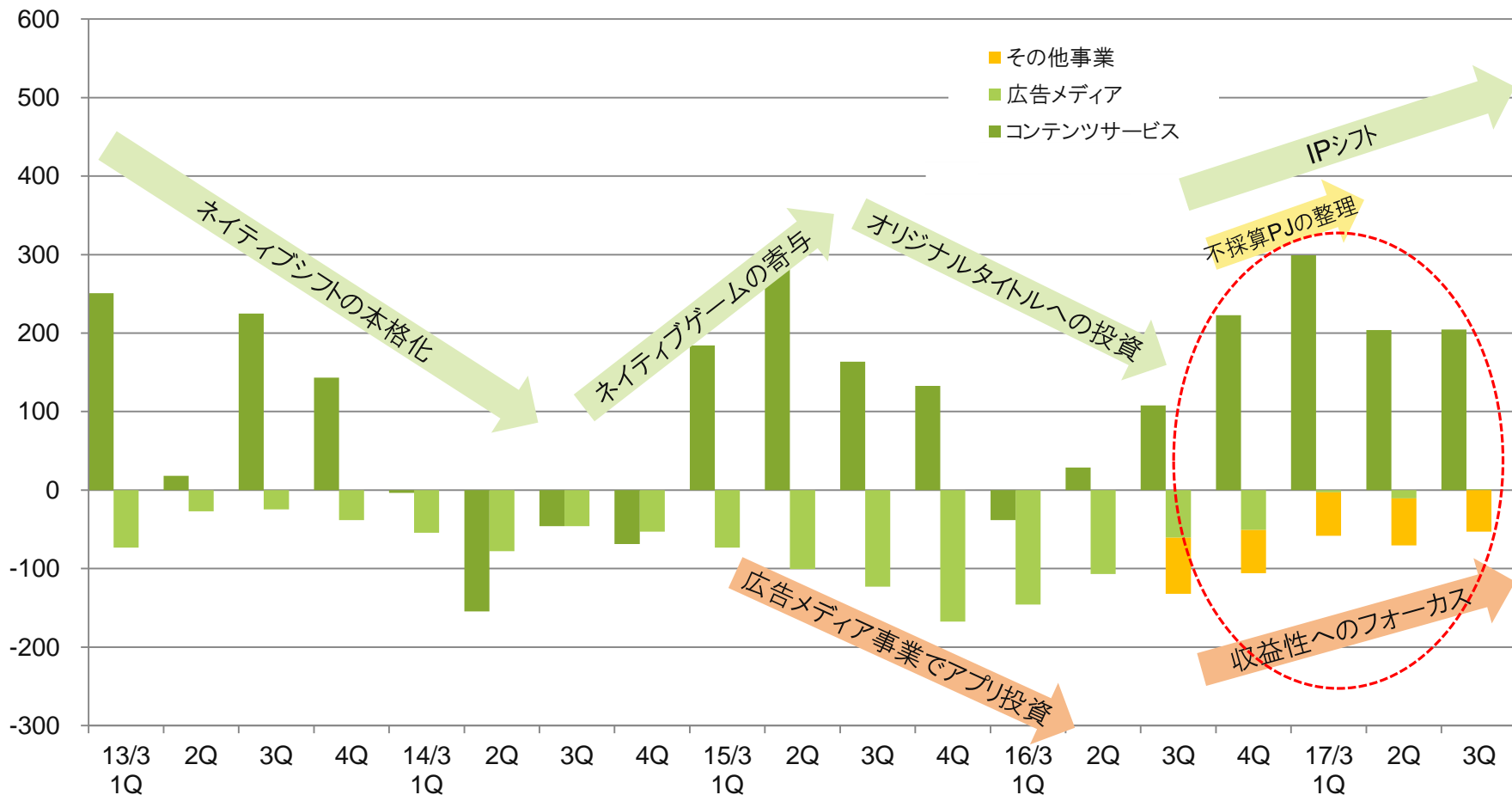
前四半期との増減分析(Q/Q)



セグメント別営業利益の推移

IP戦略シフトの成果が徐々に顕在化。引き続き攻勢を強める

(百万円)



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

第3四半期 ポジティブとネガティブ

「ダビマス」が好調な滑り出し。その他既存ゲームも安定的に推移

ポジティブ

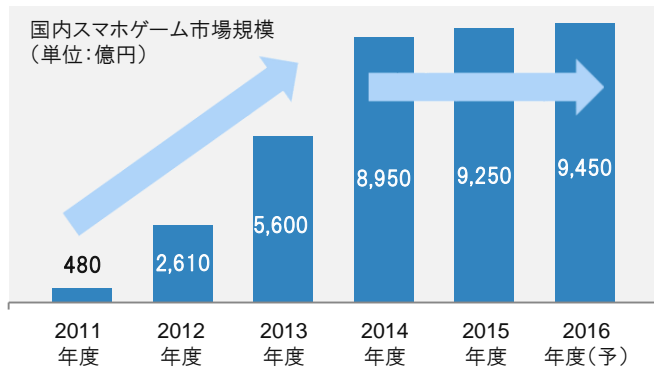
- SG** 11月にリリースされた「ダビマス」が垂直的な立ち上がりを見せ、その後も安定的に推移。第3四半期では7.4億円の売上を記録
- SG** 複数の新規IPゲームで開発が順調に進む。2018年3月期中のリリースに向けた開発・運用体制の整備も順調に進み、IP戦略が着実に進行
- SG** 「ONE PIECE トレジャークルーズ」及び「ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ」は国内外で引き続き好調な推移を維持
- SG** その他既存オリジナルゲームは、ユーザーの満足度維持・向上に焦点をあてた運用に注力。リリースからの経年に抗い、引き続き収益に寄与
- AM** 動画広告サービス「DreeVee」が引き続き順調に推移。新たなマネタイズモデルの導入により収益性が改善し、引き続き事業収支はほぼ“トントン”を維持

ネガティブ

- SG** 新規タイトルの開発・運用に向けた人員確保は進むものの、開発の進展にともない、更なる開発人員の確保が必要に

モバイルゲーム市場の成熟が進む中、ドリコムは強みを活かし「IP×ゲーム」を軸に事業を展開

① モバイルゲーム市場の成熟化

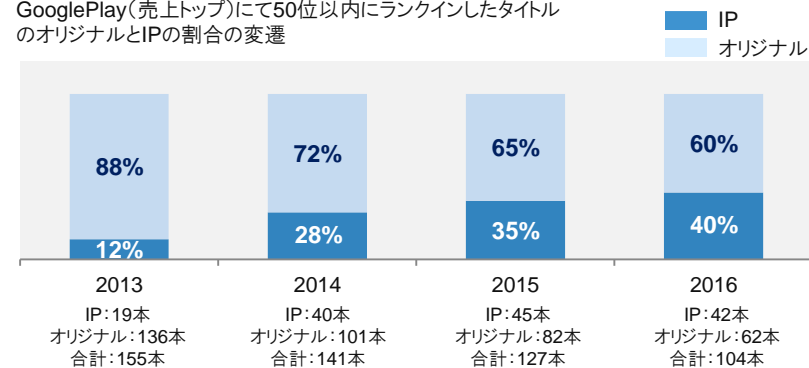


出典：矢野経済研究所「スマホゲーム市場に関する調査結果2015」

市場の成熟にともない、成長が鈍化

② IPタイトルの優位性

GooglePlay(売上トップ)にて50位以内にランクインしたタイトルのオリジナルとIPの割合の変遷



出典：ドリコム調べ

年々ヒットタイトルに占めるIPタイトルの割合が上昇

既存のIPゲームで培ったノウハウ、リレーションを活かし、ドリコムは「IP×ゲーム」をキーワードに、IPゲームへ集中を進める。来期中の、常時10本のIPゲームの運用を目標に、新規IPゲームの開発・運用体制の構築に注力中

複数のIPゲームで開発が着実に進む。2018年4月以降に向け、採用を引き続き強化

IP戦略の進捗

開発中IPゲーム及び新規IPプロジェクトの状況

- 引き続き、2018年3月までの新規IPゲーム7～8本のリリースに向け、開発力・運用力の両面を集中的に強化。開発が着実に進む
- 開発中のIPゲームの詳細については、随時発表予定
- 2018年4月以降に向けた新規IPプロジェクトも本格的に始動。開発人員の拡充に注力

開発力強化に向けた増員

- 開発が進む新規IPゲームについては採用が進んでいるものの、開発が佳境に入っていることから更なる増員が必要。また、2018年度に向けた新規IPプロジェクトも本格的に始動し、人員を拡充すべく、積極的な採用活動を継続。内部人員と併せ、外部パートナーとも協力し、内外両面から新規ゲーム開発体制の質・量拡大を目指す

IP戦略：IP戦略の進捗(続き)

2018年3月までの7～8本のリリースを目指す。2018年度に向けたプロジェクトも本格的に始動

2017年3月期 ～ 2018年3月期

2019年3月期



※1



※2



株式会社バンダイナムコエンターテインメント配信

2018年3月までのリリースを目指し、開発が進む。開発タイトルの詳細については、随時公表予定

2019年3月期中のリリースを目指す新規プロジェクトについても、本格的に進行。開発人員の確保や、開発体制の整備が進む

7～8本

※1 ©2016ParityBit

※2 株式会社フォワードワークス配信 ©Sony Interactive Entertainment Inc. ©ForwardWorks Corporation

開発・運用人員の採用、外部パートナーとの提携が順調に進む。引き続き体制整備に注力

開発・運用人員の採用と開発・運用体制の整備

開発・運用人員の採用

- 2018年3月までのリリースを目指す新規IPゲームの開発・運用人員については採用が進む。特に2018年3月期上期までのリリースを目指す新規IPゲームについては開発・運用体制整備に目途
- しかしながら、複数のラインで開発が佳境に入ってきており、開発人員の拡充が必要。併せて、運用フェーズおよび2018年度に向けた新規プロジェクトを見据え、引き続き積極的な採用活動を展開予定

外部パートナー

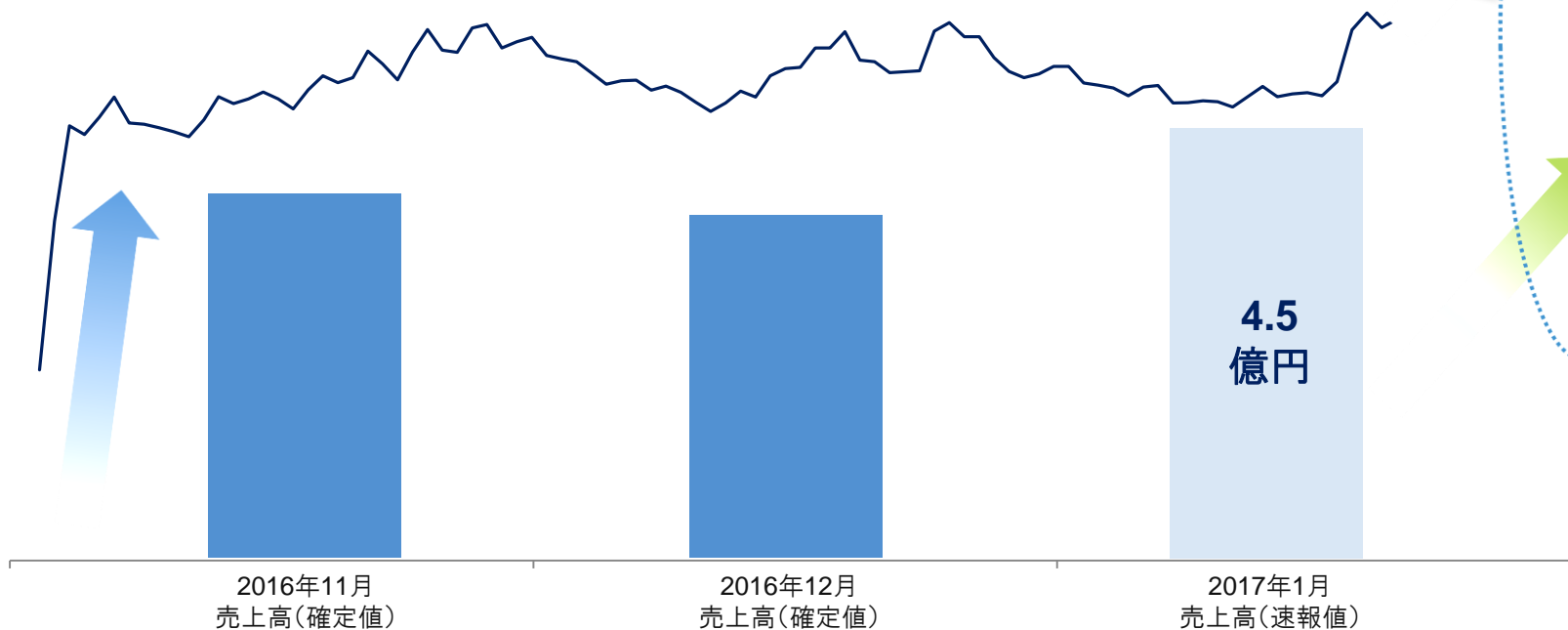
- 社内のチームによる開発に加え、複数の外部パートナーとの提携体制の基、新規IPゲームの開発に注力。開発ラインの効率的な拡張を目指す
- 2018年4月以降のリリースを目指す新規プロジェクトにおいても、社内のチームと外部パートナーとの協働を含む、開発体制を想定。引き続き、パートナーの選定に注力し、密接かつ中長期的な関係の醸成も含め、共同スキームによる効力の最大化を目指す

IP戦略：「ダービースタリオン マスターズ」

垂直的な立ち上がりをみせ、第3四半期では当初想定を上回る7.4億円の売上高を記録



春の重賞シーズンに積極的なプロモーションを実施し、収益の更なる拡大を目指す



IP戦略：「みんなのゴルフ」

ドリコムが開発を担当(株式会社フォワードワークス配信)。今春の配信開始を予定



「みんなのGOLF」は、1997年の発売以来、誰でも簡単にゴルフゲームを楽しめる作品として不動の地位を築いてきた“プレイステーション”向けゴルフゲームシリーズです。今回スマートフォン向けに制作するにあたり、装いも新たに作品名を『みんなのゴルフ』にリニューアルし、「誰でも簡単に楽しめる」というシリーズ伝統のコンセプトを大切にしながら、同時にスマートフォンならではの直観的な操作性や、移動中の隙間時間でもストレスなく楽しんでいただけるゲーム性を重視し、開発を行っています。特に、新要素の1つである「ひっぱる」ショット操作は、片手で簡単に気持ちよくショットを楽しんでいただける、スマートフォンならではの操作感になっています。

2017年3月期 第4四半期の見通し

第4四半期見通しは、「ダビマス」の売上と期末コストの両方を保守的に織り込んだ見通しに

	第4四半期の事業進捗見込み	第4四半期収益への影響
ソーシャルゲーム事業	「ダビマス」は、競馬オフシーズンを迎える2月～3月の季節性考慮し、売上を保守的に見積もる。広告宣伝費が前四半期比で抑制されることから、利益は増加	広告宣伝費の抑制にともない、利益増の見込
	既存IPタイトルは引き続き安定的な売上、収益寄与を見込む。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ことも期待。海外版についても、安定的な売上寄与を織り込む	売上が当社分のみのネット計上であるため、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
	社内外のリソースを新規IPゲームの開発に集約し、順次リリースを目指す。一層の戦略進展に向け、引き続き開発力・運用力強化に向け、活発な採用活動を展開	採用費は前四半期と同水準を織り込む。新規IPゲームの開発費については、資産計上されるため、利益に与える影響はなし
広告メディア事業	動画広告サービス「DreeVee」を中心に、引き続き事業拡大に傾注。拡大を続ける動画広告需要と、より多くの業種のニーズ取り込みに注力	売上は前四半期水準を織り込む
ReDucate (ソーシャルラーニング事業)	ドリコムの子会社から持分法適用関連会社へ異動。ビジネスモデルをB to Bに転換し、楽天社主導の下、事業拡大を目指す	持分法適用関連会社異動にともない、損益については、持分法による投資損益として計上

2017年3月期 第4四半期の見通し



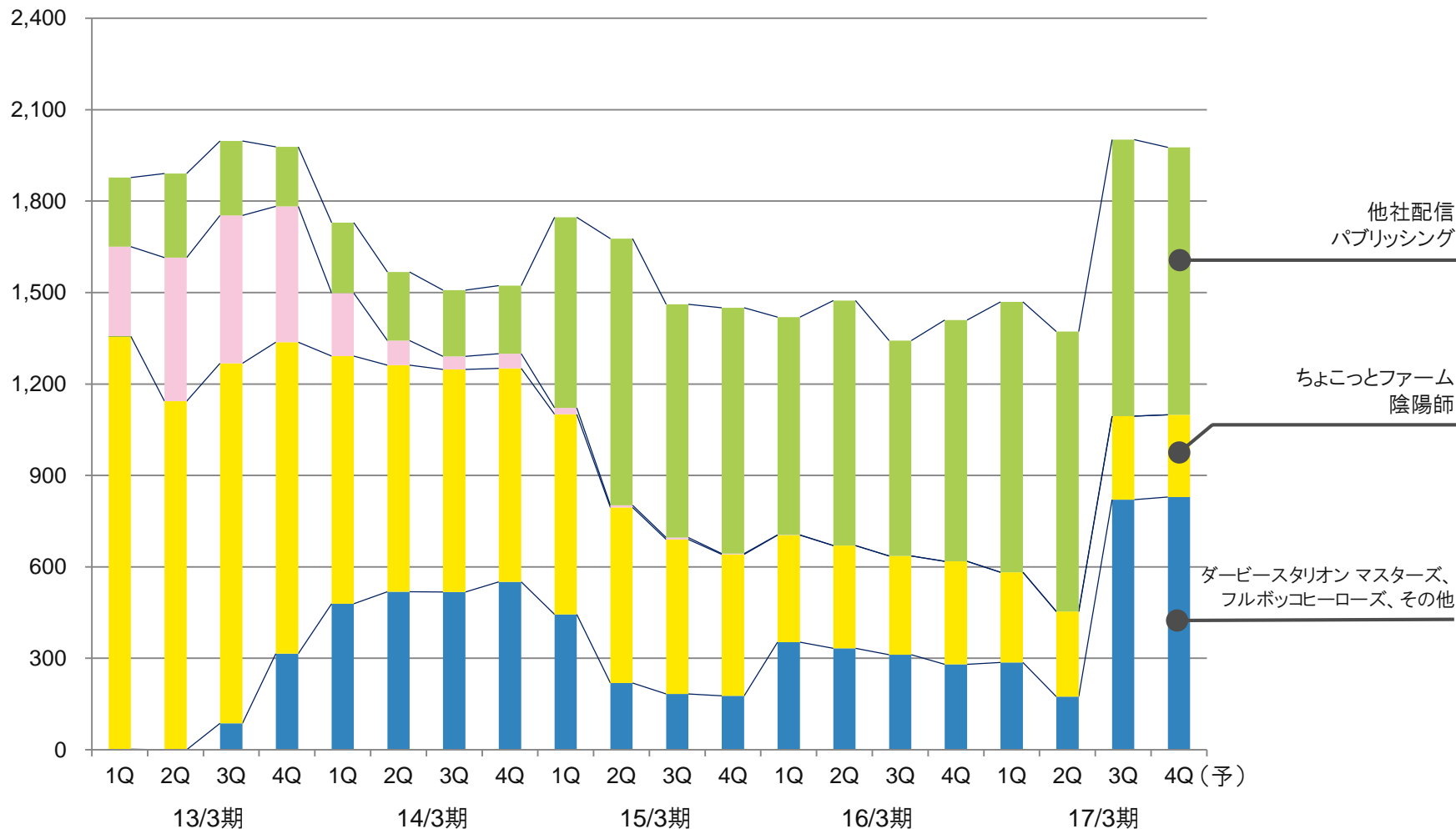
季節性を考慮し、「ダビマス」は第4四半期で保守的に7.5億円の売上を見込む

(単位:百万円)	1Q実績 (A)	2Q実績 (B)	3Q実績 (C)	4Q見通し (D)	通期見通し (E)
売上高	1,750	1,653	2,272	2,225	7,900
変動費※	479	442	736	743	2,400
広告宣伝費	35	67	279	139	520
研究開発費	30	77	56	62	225
採用費	11	36	41	42	130
その他	962	901	1,009	1,083	3,955
営業利益	233	130	150	157	670
経常利益	222	99	128	111	560
特別利益	-	-	221	19	240
純利益	115	56	246	83	500

※ 主に仕入高、支払手数料、及び著作権料

2017年3月期 第4四半期の見通し

(百万円) ゲームのタイトル別売上推移



社内外のリソースを活かした開発ラインの拡大及び確実なヒットを目指した体制づくりに傾注

2017年3月期～2018年3月期中のリリースを目指す新規IP ゲームのヒットに向け、開発ラインの拡大と、 品質管理体制の確立に注力

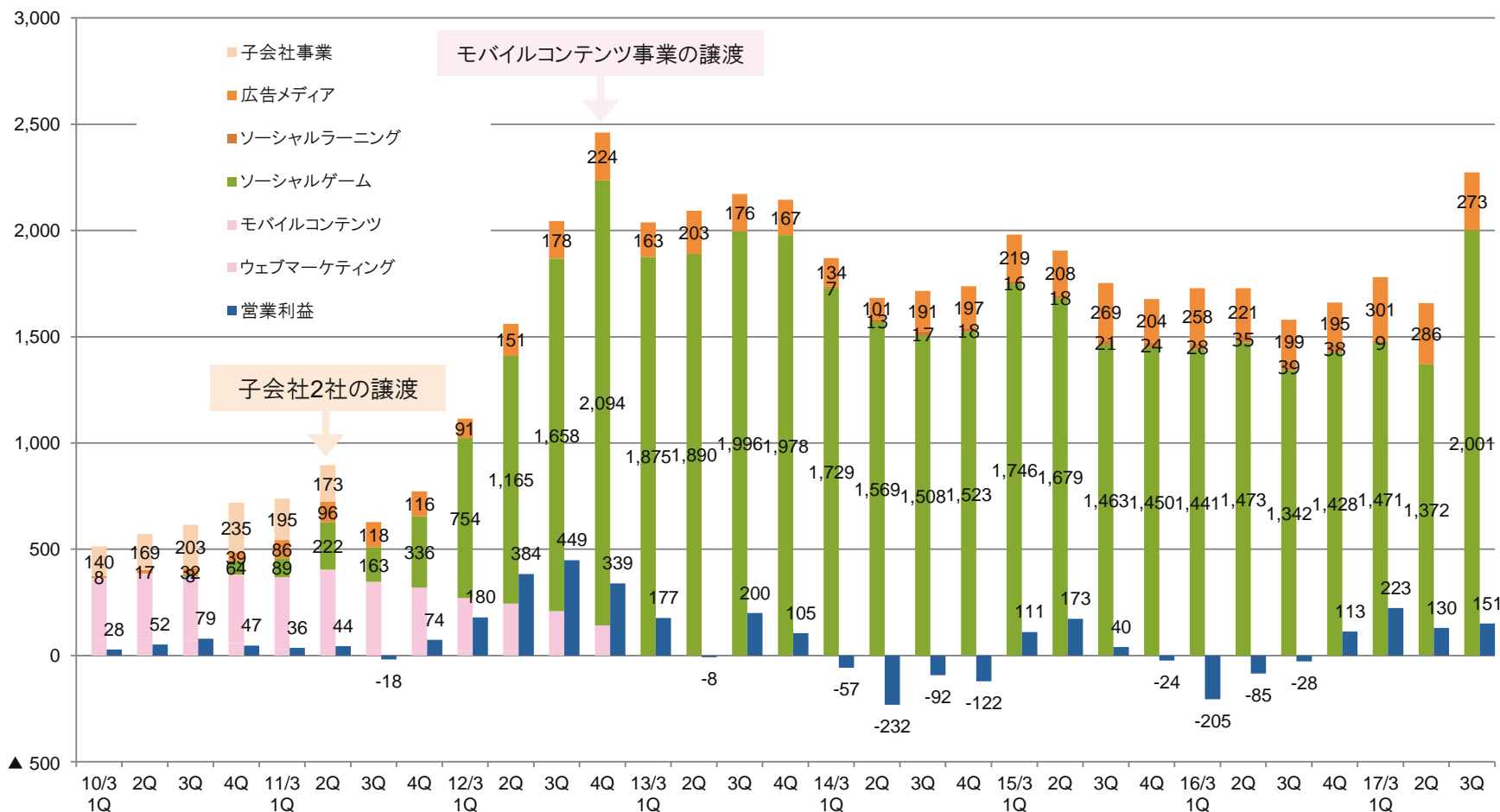
全社でのリソース一括管理や、新設したプロジェクト・品質監督部署による、開発初期段階からの開発現場に密着した管理により、ヒット確度の向上を目指す

採用を強化し、社内の開発リソース増強に注力するとともに、社外の開発力をレバレッジし、開発ラインの一層の拡大を目指す。外部パートナーとの継続的リレーション構築にも注力

同時に、2019年3月期以降に向けた、新規IPプロジェクト及び新規事業の種を仕込む

売上高・営業利益の推移

(百万円)



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

費用構成

(百万円)	第3四半期(連結) (2016年10-12月)			第2四半期 (連結) (2016年7-9月)	前年同期 (連結) (2015年10-12月)	費用特性
		前四半期比	前年同期比			
原価合計	1,421	39%	22%	1,025	1,167	
支払手数料	330	135%	71%	140	193	変動費:プラットフォームへの支払手数料
著作権料	133	268%	199%	36	44	変動費:版權を伴う売上に連動
労務費	398	4%	7%	381	370	開発・企画系人員人件費
外注費	375	19%	46%	314	257	開発向け業務委託費
仕入高	185	-11%	72%	208	108	変動費:広告事業の出稿数に連動
通信費	86	18%	-12%	73	98	データセンターコスト
ソフトウェア償却	45	35%	-53%	33	97	ゲームアプリの減価償却費
減価償却費	4	-3%	-27%	4	5	開発関連設備の減価償却費
原材料仕入高	156	35%	105%	116	76	ゲーム中のグラフィックなど
他勘定振替高	-432	6%	144%	-410	-177	開発アプリの資産もしくは研究開発費への振替
その他	138	9%	49%	126	92	
販管費合計	700	41%	67%	497	418	
支払手数料	31	-1%	-21%	31	40	変動費:主に通信キャリアへの支払手数料
広告宣伝費	278	311%	186%	67	97	ゲーム、ラーニングアプリのマーケティング費用
労務費	160	-2%	0%	164	160	管理部門など間接人員人件費
採用費	41	16%	326%	35	9	
研究開発費	56	-27%	99%	77	28	スマートフォンアプリ向けの研究開発
減価償却費	3	22%	2%	3	3	間接設備の減価償却費
その他	127	8%	61%	117	78	

バランスシート構成

(百万円)	第3四半期末 (連結) (2016年12月末)	第2四半期末 (連結) (2016年9月末)	前期末 (連結) (2016年3月末)	注記
流動資産	4,128	2,987	2,326	
現預金	1,819	1,457	1,211	
売上債権	1,505	1,092	958	売上高の変動にリンク
繰延税金資産	49	58	20	主として前期損失に起因
その他	752	378	137	
固定資産	1,079	1,026	973	
建物、工具、器具及び備品	88	84	90	オフィス設備が中心
ソフトウェア資産(含仮勘定)	546	532	352	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	155	144	263	主として前期損失に起因
その他	289	263	267	
総資産	5,207	4,013	3,300	
流動負債	2,988	2,036	1,336	
買掛金・未払金	1,244	751	607	
借入金・社債	1,034	959	609	銀行借入
その他	708	325	119	
固定負債	255	277	310	
借入金・社債	142	137	190	銀行借入
その他	113	140	120	
純資産	1,964	1,699	1,653	
資産合計/負債純資産合計	5,207	4,013	3,300	



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。