# 2017年3月期
# 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。

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2017年3月期 通期業績概要

DRECOM with entertainment

## 『ダビマス』が寄与。売上・利益ともに増加

| | | |
|---|---|---|
| 業績 | | • 売上高：8,388百万円（前期： 6,534百万円 / 前期比： 1,854百万円）<br>• 営業利益：932百万円（前期： -206百万円 / 前期比：1,138百万円） |
| 業況 | ソーシャルゲーム事業 | • 前期に引き続きIP戦略に傾注。市場環境は想定通り変化し、競争優位性の確立に注力。2月には公募増資も実施し、財務基盤も強化<br>• IP戦略下でリリースされる新作ゲーム第1弾『ダービースタリオン マスターズ（以下、『ダビマス』）』が垂直的な立ち上がりをみせ、収益に大きく貢献<br>• 既存IPゲーム2本（『ONE PIECE トレジャークルーズ』（（株）バンダイナムコエンターテインメント配信）及び『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ』）（（株）バンダイナムコエンターテインメント配信））が、周年イベントや海外新配信地域での好調な立上り・推移に支えられ、リリースからの経年を感じさせない収益寄与<br>• その他既存ゲームも他社IPとのコラボレーションなどを実施し、堅調に推移<br>• 2018年3月までの6～7本の新規IPゲームアプリのリリースを目指し、開発が進む。2017年3月期以降に向けた新たな取組みも始動 |
| | 広告メディア事業 | • 動画広告サービス『DreeVee』が収益性の向上を牽引。事業収支は年間を通じほぼトントンを維持 |

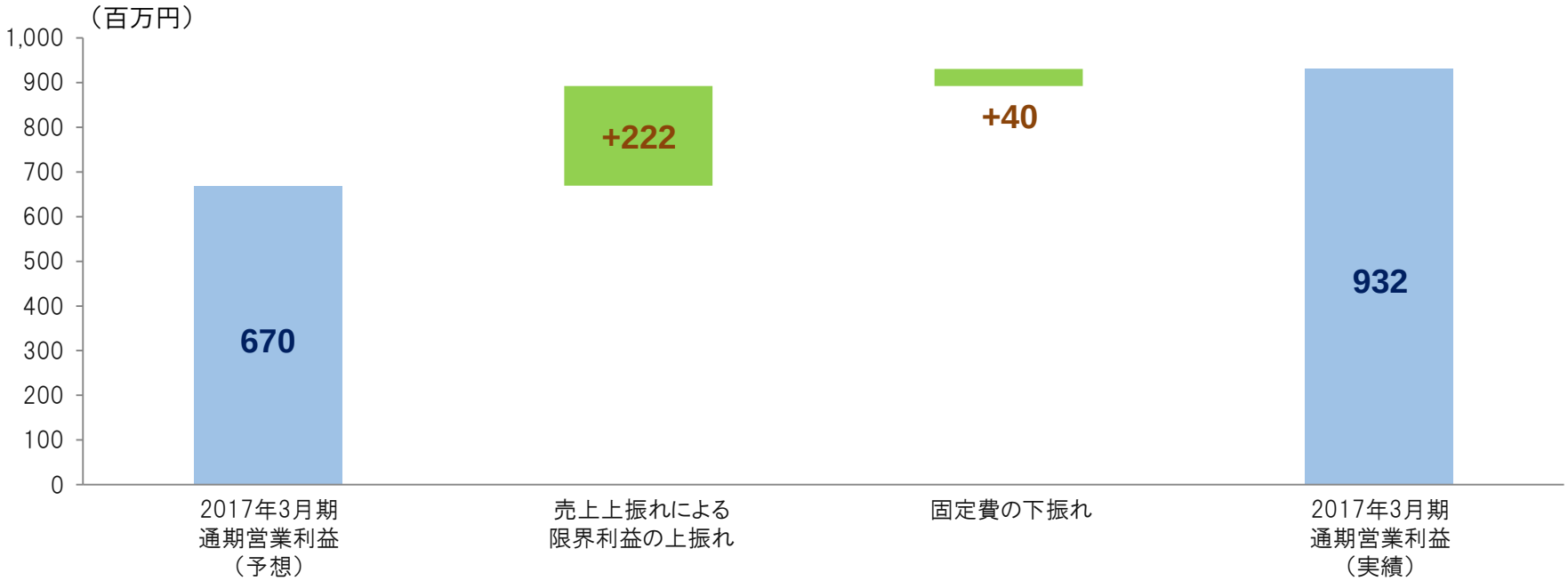
『ONE PIECE トレジャークルーズ』および『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ』は株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信中のゲームです。



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2017年3月期 通期業績概要（続き）

既存ゲームおよび『ダビマス』が上振れ。売上・利益ともに上振れで着地




| （百万円） | 予想（A） | 実績（B） | （B）-（A） |
|---|---|---|---|
| 売上高 | 7,900 | 8,388 | +488 |
| 営業利益 | 670 | 932 | +262 |
| 経常利益 | 560 | 844 | +284 |
| 当期利益 | 500 | 814 | +314 |



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 第4四半期 業績概要

## 『ダビマス』が売上・利益の増加を牽引

（百万円）

| | 第4四半期（2017年1-3月） | | | 通期（2016年4月-2017年3月） | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 前四半期（2016年10-12月） | 前四半期比 | | 前年（2015年4月-2016年3月） | 前年比 |
| 売上高 | 2,712 | 2,272 | 19.4% | 8,388 | 6,534 | 28.4% |
| 営業利益 | 416 | 150 | 176.3% | 932 | -206 | - |
| 営業利益率 | *15.3%* | *6.6%* | *131.4%* | *11.1%* | - | - |
| EBITDA | 484 | 204 | 136.8% | 1,144 | 254 | 350.1% |
| 経常利益 | 393 | 128 | 205.7% | 844 | -217 | - |
| 当期利益 | 397 | 246 | 61.2% | 814 | -537 | - |

| | 当四半期の状況 |
|---|---|
| ソーシャルゲーム事業 | - 『ダビマス』が初のフル寄与。競馬オフシーズンでもユーザー支持はかたく、安定的に収益寄与<br>- 既存IPゲーム2本（『ONE PIECE トレジャークルーズ』（（株）バンダイナムコエンターテインメント配信）及び『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ』）（（株）バンダイナムコエンターテインメント配信））の、国内外での好調な推移が継続<br>- その他既存ゲームも、リリースからの経年を感じさせない安定的支持を獲得し、売上水準維持<br>- 複数の新規IPゲームアプリで開発が進展 |
| 広告メディア事業 | - 動画広告サービス『DreeVee』が安定的に収益貢献。事業収支は引き続きほぼトントン |

『ONE PIECE トレジャークルーズ』および『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ』は株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信中のゲームです。



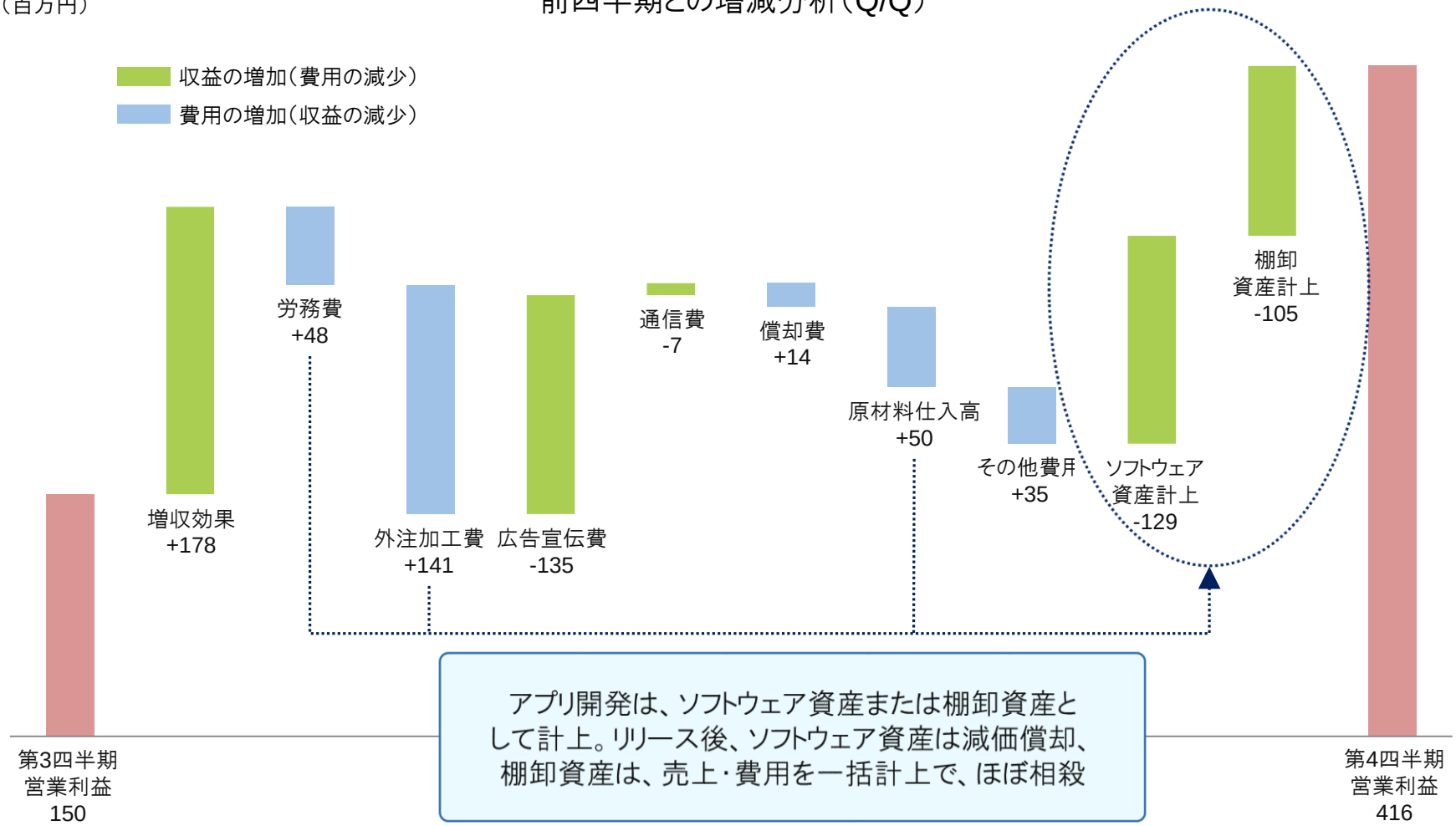
Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 前四半期比営業利益増減分析

## 増収効果に加え、前四半期比で広告宣伝費が減少したことから、利益は大幅増

（百万円）

前四半期との増減分析（Q/Q）



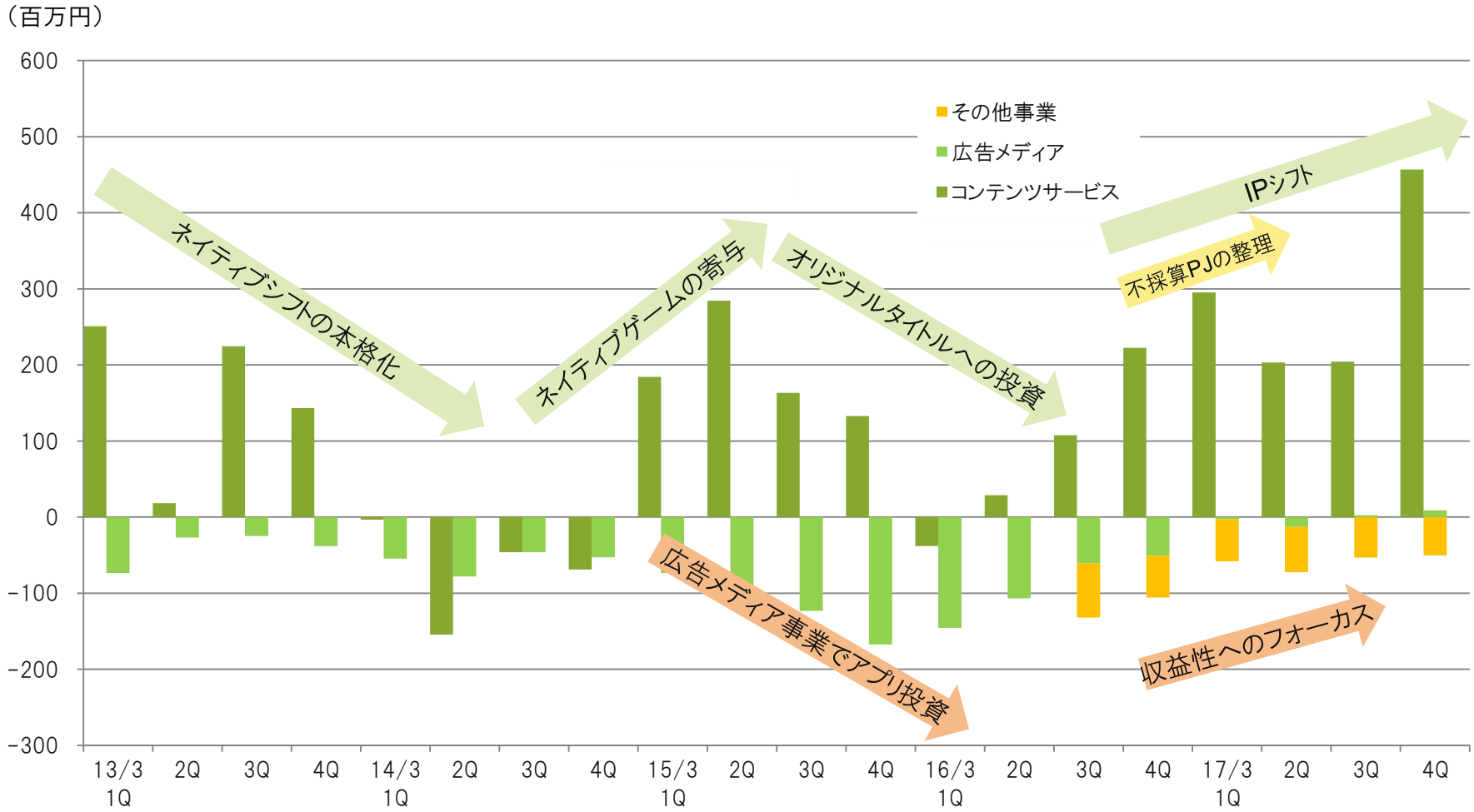

アプリ開発は、ソフトウェア資産または棚卸資産として計上。リリース後、ソフトウェア資産は減価償却、棚卸資産は、売上・費用を一括計上で、ほぼ相殺



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# セグメント別営業利益の推移

## IP戦略の成果が顕在化。今後のリリースで攻勢を強める




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



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 第4四半期 ポジティブとネガティブ

DRECOM with entertainment

## 競馬オフシーズンにあっても『ダビマス』が堅調に推移。既存ゲームでも安定的寄与が継続

| | | |
|---|---|---|
| ポジティブ | SG | 『ダビマス』が競馬オフシーズンでもユーザーの支持を獲得し、増収に貢献 |
| | SG | 複数の新規IPゲームアプリで開発が進む。2018年3月期中のリリースに向けた開発・運用体制の整備も進み、IP戦略が着実に進行 |
| | SG | 『ONE PIECE トレジャークルーズ』((株)バンダイナムコエンターテインメント配信)及び『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ』)((株)バンダイナムコエンターテインメント配信)は国内外で堅調に推移 |
| | 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、収益寄与 |
| | AM | 動画広告サービス『DreeVee』による収益性向上が継続。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・運用に向け直近では社員約15人/月のペースで採用が進む。しかしながら、採用開発の進展にともない、更なる開発・運用チームの拡大が必要 |

SG ソーシャルゲーム　AM 広告メディア

『ONE PIECE トレジャークルーズ』および『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ』は株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信中のゲームです。



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2018年3月期の経営指針

今期中にリリースを目指す新規IPゲームアプリのヒットを通じ、IP戦略の更なる進展を目指す

2018年3月期中に新規IPゲームアプリを6～7本リリースし、
常時10本のIPゲームアプリの運用を目指す。
各IPゲームアプリの確実なヒットを通じ、ゲーム運用から得られる安定収益を
原資に、ドリコムの中長期的な成長を担う新規事業領域へも投資

リソースの全社一括管理や、部門横断の品質管理プロジェクトを通じ、
ヒットゲームの開発力強化を図る。併せて積極的な採用活動を通じ、
優秀な人材の獲得を目指す

運用ノウハウの共有を一層促進する仕組み、運用チームの柔軟性を高める体制整備を通し、
中長期的に安定した運用体制の構築に注力

IP戦略の下リリースする全ての新規IPゲームアプリで、ヒットを目指す。
中長期での安定収益化を図り、新規事業への投資も



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# IP戦略：IP戦略の進捗（開発面）

複数のIPゲームアプリの開発が進む。新作リリースおよび18年4月以降に向け、採用を強化

## IP戦略の進捗（開発面）

**開発中IPゲームアプリ及び新規IPプロジェクトの状況**

- 2018年3月までの新規IPゲームアプリ6～7本のリリースに向け、人材採用も順調に進み、開発が進む
- 『みんゴル』については、リリースに向けた準備が進行中。確実なヒットを目指す
- 未公開の新規IPゲームアプリについては、随時発表予定
- 2018年4月以降に向けた新規IPプロジェクトも始動。開発チームの拡充に注力

**開発力強化に向けた増員**

- 採用は計画通り進んでおり、直近では社員約15人/月のペースで増員中。しかし、開発が佳境に差し掛かっていることから、更なる増員が必要
- 2018年度に向けた新規IPプロジェクトも本格始動したことから、開発チームを拡大すべく、積極的な採用活動を継続。内部の開発チームと併せ、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



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# IP戦略：IP戦略の進捗（運用面）

複数の新規IPゲームアプリの運用フェーズへの移行に備え、運用体制の一層の整備に取り組む

## IP戦略の進捗（運用面）

### 運用体制の再構築

- 開発後期から開発チームと運用チームを混成し、運用フェーズへのスムーズな移行を可能とする体制の構築に注力
- ゲーム毎に異なっていた運用体制を全社で統一。各ポジションの役割分担も再定義し、運用チームの柔軟性を高め、より安定した運用体制の注力
- 短期的には中途採用を軸に開発チームのリーダーを確保するも、今後IP戦略の進展に伴い運用タイトルが増えることから、内部での人材育成にも注力し、運用力の継続的な向上に傾注

### 運用力強化に向けた増員

- 採用は順調に進んでおり、人材不足感は緩慢になりつつあるも、今後リリースラッシュを迎え複数のアプリが運用に移行することから、更なる増員が必要。既存社員からの紹介などを通じて、確かなスキルセットを有する優秀な人材の確保に努める



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# IP戦略：『ダービースタリオン マスターズ』

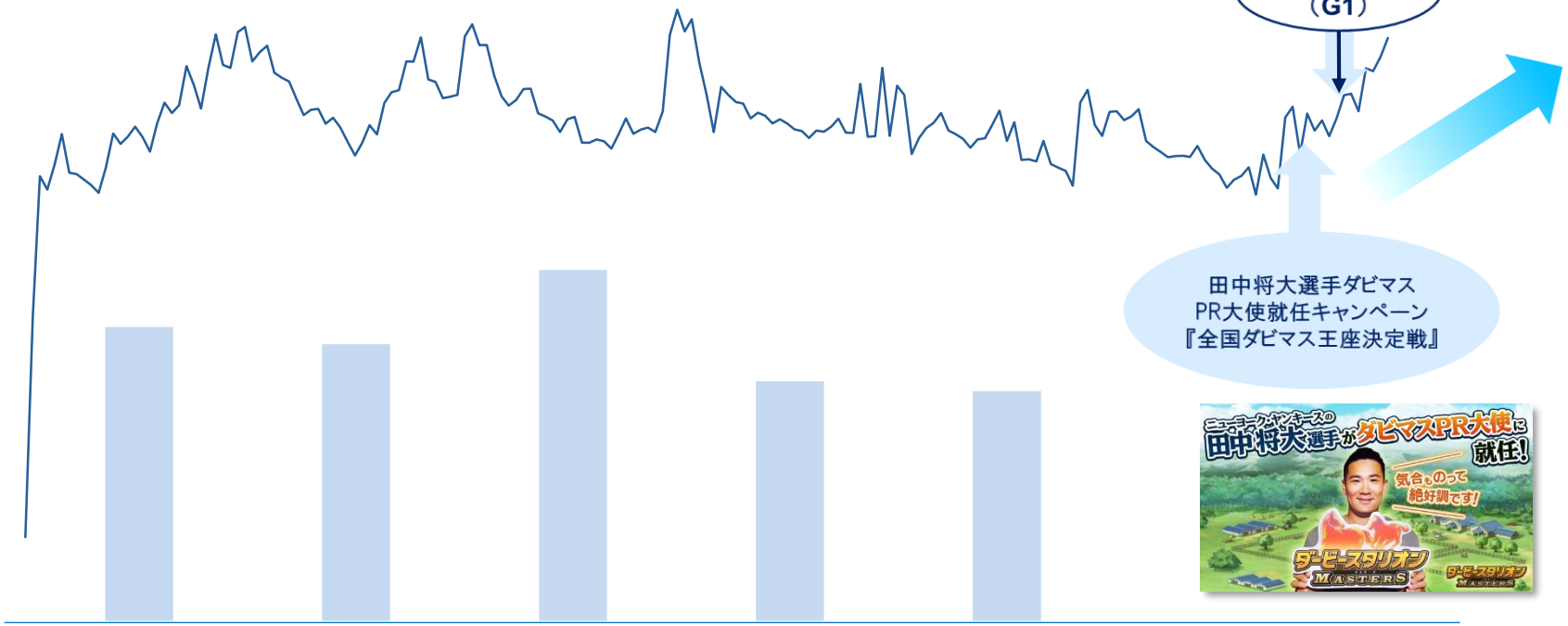
DRECOM with entertainment

競馬オフシーズンでも安定した売上推移を維持。競馬ファン獲得による収益拡大を目指す

競馬オフシーズンでも安定的な推移。引き続き重賞シーズンにあわせ、TVCMや著名人とのコラボレーションなどを中心に集中的にプロモーションキャンペーンを実施予定。継続的な収益の拡大を目指す

全国を対象とした新TVCM放送開始。
藤田菜七子騎手、武幸四郎調教師を起用し、競馬ファン開拓を目指す
（※関西地区から順次放送。
4/29 - 5/28まで）

天皇賞
（G1）




田中将大選手ダビマス
PR大使就任キャンペーン
『全国ダビマス王座決定戦』




©2016ParityBit
Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# IP戦略：『ダービースタリオン マスターズ』（続き）

DRECOM with entertainment

既存ユーザーの深耕に加え、積極的なマーケティングで、競馬ファンなど潜在ユーザーを開拓

| | ダビスタファン | 非ダビスタファン |
|---|---|---|
| 競馬ファン | 100万人※ | 300万人～400万人※<br>積極的なマーケティング施策を実施し、潜在ユーザー層である競馬ファンへリーチすることで成長を加速 |
| 非競馬ファン | | |

リーチ済み

※ ドリコム推計

©2016ParityBit
Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# IP戦略：『Project LayereD』

バンダイナムコエンターテインメント社によるメディアミックスプロジェクトに参画

みんなでゲームをつくろう

Project LayereD

## 『Project LayereD』

ARシステム「LayereD」と「ACT」の発展により社会生活が様変わりした2037年の渋谷を舞台としたアニメ/ゲームを、バンダイナムコエンターテインメント主導の下、ユーザーとともに作り上げていくUGCプロジェクト

「アニメとゲームの融合」×「オーディション」×「オープンIP」を特徴に、プロアマを問わず、幅広いユーザーの参加の下、キャラクターデザイン、声優などのアイデアや参加者を募集し、オリジナルIPを使った新たなアニメ/ゲームをともに作っていく

参加企業：バンダイナムコエンターテインメント（プロジェクトオーナー）、サイバーコネクトツー（企画・原案）、シナリオ工房 月光（シナリオ）、ドリコム（アプリ）、バンダイナムコスタジオ（楽曲・音響）、ポリゴンピクチャーズ（アニメ）

『Project LayereD』は株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信予定のゲームです。



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

# IP戦略：『みんゴル』

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)。リリースに向けた準備が進行中

みんゴル
EVERYBODY'S GOLF™

「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『みんゴル』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。

©Sony Interactive Entertainment Inc. ©ForwardWorks Corporation



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# IP戦略：IP戦略の進捗

今期中の新規IPゲームアプリ6～7本リリースを目指す。18年度以降向け新規プロジェクトも進行

| 2017年3月期 ～ 2018年3月期 | | 2019年3月期 |
|---|---|---|
| 既存IPゲーム①<br>既存IPゲーム②<br>ダービースタリオン MASTERS | Project LayerəD<br>株式会社バンダイナムコエンターテインメント配信<br>みんゴル EVERYBODY'S GOLF ※<br>開発中新規IPゲームアプリ<br>開発中新規IPゲームアプリ<br>開発中新規IPゲームアプリ<br>開発中新規IPゲームアプリ<br>開発中新規IPゲームアプリ<br>6本～7本の新規IPゲームアプリのリリースを目指し、開発が進む。<br>未公開の新規ゲームアプリの詳細については、随時公表予定 | 2019年3月期中のリリースを目指す新規IPプロジェクトについても、開発が進行 |
| 3本 | 6～7本 | |

**既存/新規あわせ、IPゲームアプリ常時10本の運用を目指す**

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



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2018年3月期 第1四半期の見通し

DRECOM with entertainment

## 更なる攻勢をかけ、広告宣伝費を増額。『ダビマス』は約3.5億円を第1四半期で投下

| | 第1四半期の事業進捗見込み | 第1四半期収益への影響 |
|---|---|---|
| ソーシャルゲーム事業 | 『ダビマス』は、潜在ユーザーである競馬ファンの開拓を目指し、重賞シーズンにあわせ積極的な広告宣伝施策を実施予定。第1四半期では、約3.5億円の広告宣伝費を見込む。売上は平成29年3月期第4四半期と同水準の10億円強を織り込む | 広告宣伝費の増加により、利益減の見込 |
| | 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ゲームアプリの開発に集約し、順次リリースを目指す。一層の戦略進展に向け、開発力・運用力を強化する目的で活発な採用活動を継続 | 増員に伴い、採用費は前四半期比での増加を織り込む。新規IPゲームアプリ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 |
| | | 新規IPゲームアプリについては、リリース時期が未公表のため、売上は見込まず |
| 広告メディア事業 | IP戦略の進展にあわせ、社内リソースの新規IPゲームアプリの開発・運用への集約を進める。動画広告サービス『DreeVee』を中心とした既存広告サービスについては、段階的な規模の縮小を想定 | 段階的な売上高の減少を織り込む |



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2018年3月期 第1四半期の見通し（続き）

積極的な広告宣伝施策の実施により、広告宣伝費増額。利益は一時的に縮小する見通し

（単位：百万円）

| | 4Q実績（A） | 1Q見通し（B） | （B）-（A） |
|---|---|---|---|
| **売上高** | 2,712 | 2,750 | **+38** |
| 変動費※ | 943 | 1,240 | **+297** |
| 広告宣伝費 | 143 | 410 | **+267** |
| 研究開発費 | 51 | 12 | **▲39** |
| 採用費 | 45 | 64 | **+19** |
| その他 | 1,114 | 1,122 | **+8** |
| **営業利益** | 416 | ▲100 | **▲516** |
| 経常利益 | 393 | ▲120 | **▲513** |
| 特別利益 | 18 | - | **-** |
| **純利益** | 397 | ▲100 | **▲497** |

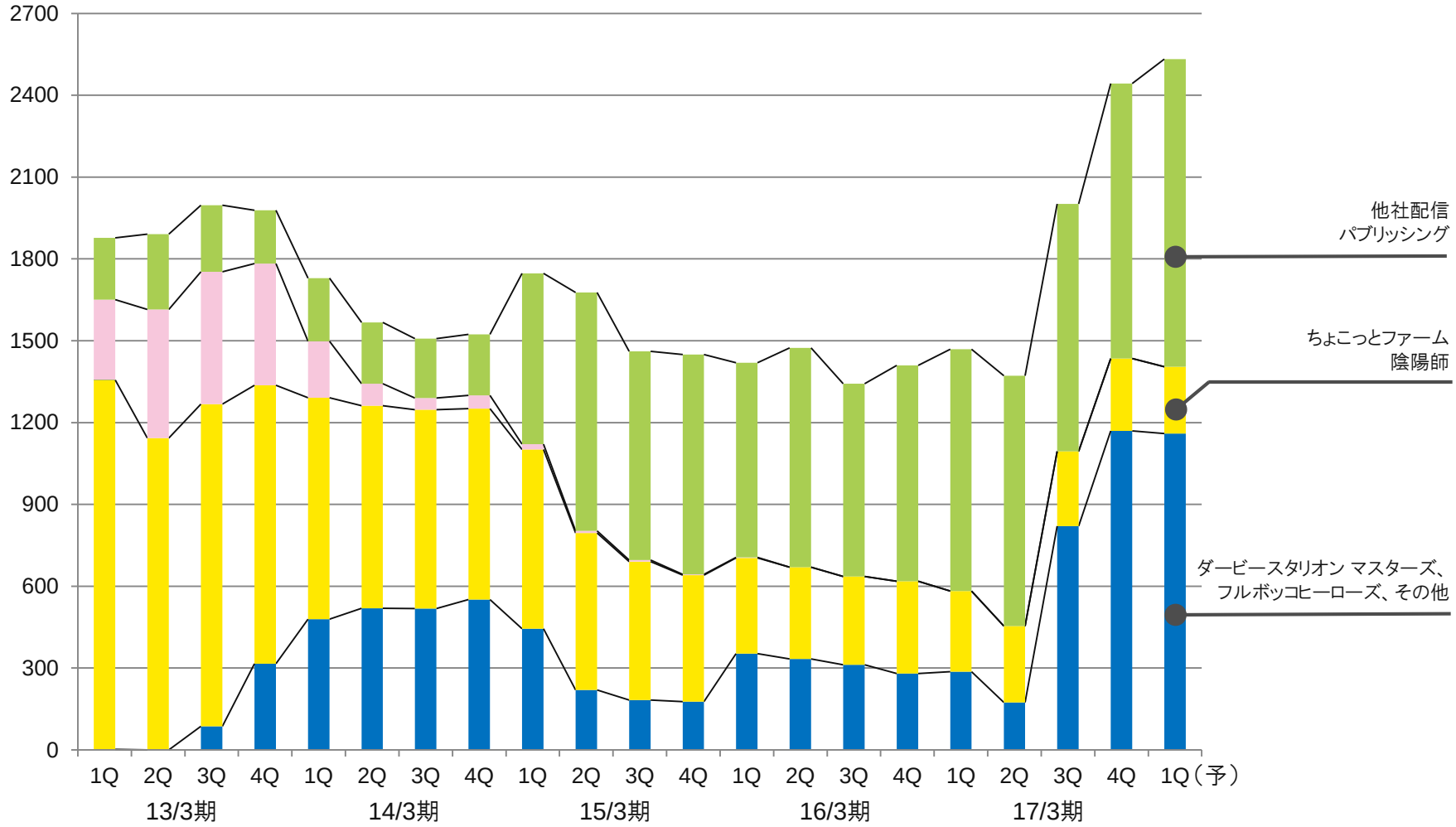
※ 主に仕入高、支払手数料、及び著作権料



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2018年3月期 第1四半期の見通し（続き）

（百万円）　ゲームのタイトル別売上推移

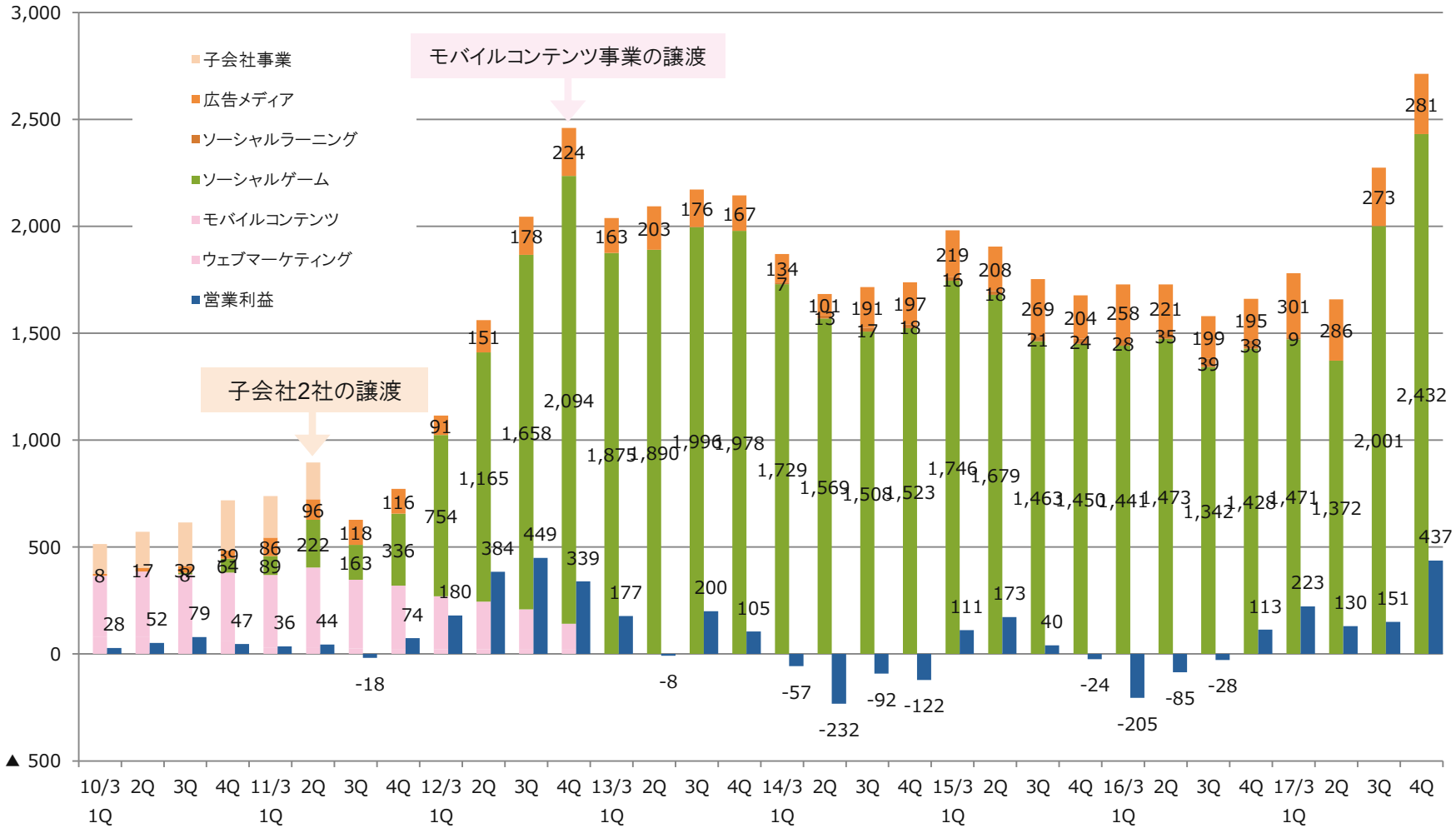





Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 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



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 費用構成

| （百万円） | 第4四半期(連結)（2017年1-3月） | | | 第3半期(連結)（2016年10-12月） | 前年同期（連結）（2016年1-3月） | 費用特性 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 前四半期比 | 前年同期比 | | | |
| 原価合計 | 1,762 | 24% | 68% | 1,421 | 1,050 | |
| 支払手数料 | 433 | 31% | 115% | 330 | 201 | 変動費：プラットフォームへの支払手数料 |
| 著作権料 | 188 | 42% | 226% | 133 | 57 | 変動費：版権を伴う売上に連動 |
| 労務費 | 463 | 16% | 27% | 398 | 365 | 開発・企画系人員人件費 |
| 外注費 | 519 | 39% | 126% | 375 | 230 | 開発向け業務委託費 |
| 仕入高 | 184 | -1% | 63% | 185 | 113 | 変動費：広告事業の出稿数に連動 |
| 通信費 | 78 | -9% | -17% | 86 | 94 | データセンターコスト |
| ソフトウェア償却 | 58 | 28% | 77% | 45 | 33 | ゲームアプリの減価償却費 |
| 減価償却費 | 4 | 16% | -22% | 4 | 6 | 開発関連設備の減価償却費 |
| 原材料仕入高 | 206 | 32% | 138% | 156 | 86 | ゲーム中のグラフィックなど |
| 他勘定振替高 | -556 | 29% | 132% | -432 | -240 | 開発アプリの資産もしくは研究開発費への振替 |
| その他 | 180 | 31% | 77% | 138 | 102 | |
| 販管費合計 | 533 | -24% | 11% | 700 | 482 | |
| 支払手数料 | 31 | 1% | -24% | 31 | 42 | 変動費：主に通信キャリアへの支払手数料 |
| 広告宣伝費 | 143 | -49% | 159% | 278 | 55 | ゲーム、ラーニングアプリのマーケティング費用 |
| 労務費 | 123 | -23% | -34% | 160 | 187 | 管理部門など間接人員人件費 |
| 採用費 | 45 | 9% | 97% | 41 | 22 | |
| 研究開発費 | 51 | -9% | -35% | 56 | 79 | スマートフォンアプリ向けの研究開発 |
| 減価償却費 | 4 | 27% | 16% | 3 | 4 | 間接設備の減価償却費 |
| その他 | 133 | 5% | 47% | 127 | 90 | |



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

# バランスシート構成

| （百万円） | 第4四半期末（連結）（2017年3月末） | 第3四半期末（連結）（2016年12月末） | 前期末（連結）（2016年3月末） | 注記 |
|---|---|---|---|---|
| 流動資産 | 5,660 | 4,128 | 2,326 | |
| 現預金 | 2,927 | 1,819 | 1,211 | |
| 売上債権 | 1,498 | 1,505 | 958 | 売上高の変動にリンク |
| 繰延税金資産 | 83 | 49 | 20 | 主として前期損失に起因 |
| その他 | 1,152 | 752 | 137 | |
| 固定資産 | 1,158 | 1,079 | 973 | |
| 建物、工具、器具及び備品 | 108 | 88 | 90 | オフィス設備が中心 |
| ソフトウェア資産(含仮勘定) | 665 | 546 | 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 | 116 | 155 | 263 | 主として前期損失に起因 |
| その他 | 268 | 289 | 267 | |
| 総資産 | 6,818 | 5,207 | 3,300 | |
| 流動負債 | 3,202 | 2,988 | 1,336 | |
| 買掛金･未払金 | 1,193 | 1,244 | 607 | |
| 借入金･社債 | 1,061 | 1,034 | 609 | 銀行借入 |
| その他 | 947 | 708 | 119 | |
| 固定負債 | 252 | 255 | 310 | |
| 借入金･社債 | 106 | 142 | 190 | 銀行借入 |
| その他 | 145 | 113 | 120 | |
| 純資産 | 3,357 | 1,964 | 1,653 | |
| 資産合計/負債純資産合計 | 6,812 | 5,207 | 3,300 | |



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

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。

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.