

2018 Business Report

第17期ビジネスレポート
2017年4月1日 > 2018年3月31日



IP戦略の着実な進展を通じて ソーシャルゲーム業界における 主力プレイヤーとなり、 さらなる成長を目指して参ります。

株主の皆様におかれましては、ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。ここに「第17期ビジネスレポート」をお届けいたします。

当期は、15期より取り組んでいるIP（他社の有するアニメやゲームなどのコンテンツ）ゲームを成長の軸とする戦略の下、IPゲームアプリ5本をリリースいたしました。現在、運

用中のIPゲームアプリは計8本となり、新作の寄与により、売上高は前年比で57.3%増と伸長し、過去最高を記録いたしました。

あわせて、2017年8月より株式会社バンダイナムコエンターテインメントとの合併会社である株式会社BXDを通じて取り組んでいる新ブラウザゲームサービス「enza」及びそれに向けたサービスも順調に進展しております。（2018年4月24日にサービス開始）

今後は、ネイティブゲーム領域における地位向上と、ブラウザゲーム市場の再開拓を通じて、主軸のゲーム事業の拡大を目指して参ります。

ゲームの開発・運営が主事業であるコンテンツ事業では、他社IPゲームとオリジナルIPゲームの開発・運営を行っております。他社IPゲームにつきましては、2017年3月期



代表取締役社長 内藤裕紀



以前にリリースしたIPゲームアプリが好調な推移を維持し、安定的に収益寄与いたしました。特に2015年3月期5月にリリースされたIPゲームアプリは、2017年10月に実施した大型バージョンアップが奏功し、リリースからの経年を感じさせない拡大基調をみせ、長期運用ゲームアプリのモデルケースとなりました。オリジナルゲームについては、既存ユーザーの満足度維持・向上に焦点を当てたイベント施策に注力し売上水準を維持いたしました。今後は売上の拡大と同時に、運用ゲームアプリの運用効率化を図り、利益創出に注力して参ります。

広告メディアサービス事業では、広告代理業務の他、次世代の主力事業創出を目的とした取り組みの一環である『DRIP (Drecom Invention Project)』のもと、当社の有するインターネットサービスの知見を活かした新規サービスを試験的に立ち上げ、事業化に向けた試行を重ねました。2018年3月期においても、先進的かつ将来性のある領域で、ドリコムの特長を活かした事業の創出に向け、取り組みを進めて参ります。

当社は、創業から16年、東証マザーズへ

の上場から12年を迎えました。創業当時の主力事業であったブログ事業から、現在の主力事業であるゲーム事業まで、時流の変化を機敏に捉え、提供するサービスは大きく変化してきました。しかし、全てのドリコムのサービスの根底に流れる「with entertainment～期待を超える」の精神は変わることなく、ドリコムを体現する価値として、息づいています。今後も、ユーザーの皆様のご期待を超える、ドリコムならではの独創性と楽しみを感じられるサービス及び事業の提供と創出に取り組んでいきたいと思っております。

今後とも一層のご理解、ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

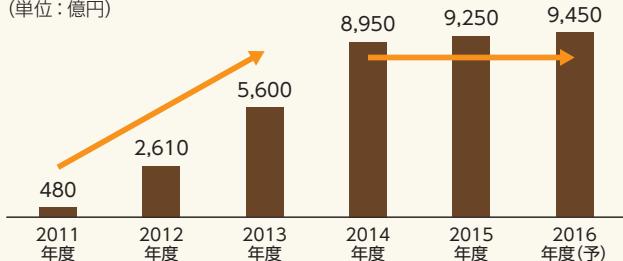


with entertainment ～期待を超える

ドリコムの強みを活かし 「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

国内スマホゲーム市場規模
(単位：億円)

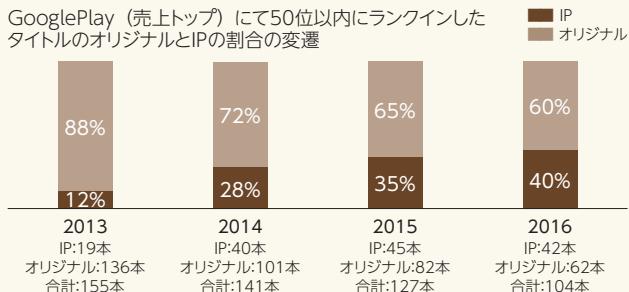


出典：矢野経済研究所「スマホゲーム市場に関する調査結果2015」

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

市場環境に鑑み、従前以上にクオリティの追求を優先し、開発を進める

～18年3月期

19年3月期～

運用

開発中

『ONE PIECE
トレジャークルーズ』

『ジョジョの奇妙な冒険
スターダストシューターズ』

株式会社バンダイナムコエンターテインメント配信



株式会社バンダイナムコ
エンターテインメント配信

株式会社スクウェア・
エニックス配信



株式会社フォワードワークス配信

『週刊少年ジャンプ
オレコレクション!』

株式会社バンダイナムコエンターテインメント配信



株式会社アニプレックス配信

- 第4四半期にリリースを予定していた2本の内1本は来期第1四半期以降にずれ込み

- 19年3月期は新規IPゲームアプリ2本のリリースを、20年3月期～は、各期1本～2本の新規IPゲームアプリのリリースを想定。既存／新規あわせ、IPタイトル常時10本以上の運用を目指す

8本

1～2本 (19年3月期～)

IPタイトル常時10本運用

『ONE PIECE トレジャークルーズ』、『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ』、『週刊少年ジャンプ オレコレクション!』及び『レイヤードストーリーズ ゼロ』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のゲームです。
©2016 ParityBit ©Sony Interactive Entertainment Inc. ©2017 ForwardWorks Corporation
©芳文社／きららファンタジア製作委員
©2017, 2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / YASUHISA IZUMISAWA Developed by Drecom Co., Ltd. / ForwardWorks Corporation LOGO ILLUSTRATION: ©2017 YOSHITAKA AMANO

株主様からのよくあるご質問にお答えします

Q1. 配当、株主優待はないのか？

A1. 当面の間は業容拡大に向け経営資源を事業投資に向けたいと考えております。業績の拡大と安定的推移を実現し、株主の皆様のご期待にこたえていきたいと考えております。

Q2. なぜ通期の業績開示がないのか？

A2. 当社の主要事業であるゲーム事業の業績は、実施施策や季節変動など多くの変動要因に左右されることから、投資家の皆様への投資判断基準に資する確度で通期の見通しを立てることが困難であります。また、新規リリースゲームの売上も推算が難しいこともあり、合理的な見通しの作成が可能な四半期ベースでの業績見通しの開示を行っております。

Q3. 未公開のIPはいつ公表されるのか？

A3. 開発中の新規IPゲームに関する情報開示の時期は、版元様をはじめとする関係者との調整の上決定しております。開示可能な時期にご報告させていただきます。

Q4. リリース予定時期の変更が多くみられるが？

A4. 新規タイトルのリリース予定時期は、その時点で最も現実的なスケジュールを公表させていただいております。しかしながら、市場環境に鑑みリリース後のヒット確度を高めるべく、クオリティ向上に向けた工程が追加発生する場合もあり、リリース予定時期が変更となることがございます。また、マーケティングの観点から、収益機会の最大化を意図してリリース予定時期を変更することもございます。お待ちいただいている皆様にはご心配をお掛けいたしますが、何卒ご理解いただけますと幸いです。

Q5. 新ブラウザゲームサービス「enza」及び「enza」提供タイトルの進捗はどのように確認できるか？

A5. 当該サービスは株式会社バンダイナムコエンターテインメントとの合併会社である株式会社BXDを通じて取り組んでいる事業であり、「enza」及び「enza」上で提供されている各タイトルの進捗、運営状況については、配信及び運営元である、株式会社バンダイナムコエンターテインメント及び株式会社BXDより公表される予定です。当社では、両社と足並みをそろえた形で、決算説明会等の機会にて情報を開示し、状況につきご説明させていただきます。

連結財務ハイライト

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



売上高 **13,192**百万円

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



営業利益 **190**百万円

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



経常利益 \triangle **29**百万円

(単位：百万円) ■ 中間 ■ 通期



親会社株主に帰属する
当期純利益 \triangle **204**百万円

当期（2018年3月期）の業績につきましては、運用ゲームアプリ数の増加と新規IPゲームアプリ開発の進捗に伴う売上が計上されたことから、売上高は13,192,635千円（前年同期比57.3%増）と前期比で伸長いたしました。利益面につきましては、運用ゲームアプリ数が増加したこと、及び多くのゲームアプリが開発と運用の並走期にあることから、運用費が増加し利益幅を縮小させることとなりました。また、運用効率化を進める中で、運用ゲームアプリの関連資産を精査し、一部IPゲームアプリの資産費用化を行いました。

以上の結果から、営業利益190,589千円（前年同期比79.6%減）、経常損失29,118千円（前年同期は経常利益844,391千円）、親会社株主に帰属する当期純損失204,002千円（前年同期は親会社株主に帰属する当期純利益814,575千円）となりました。

引き続き新作IPゲームのリリースと、既存ゲームの成長を通じた売上拡大を目指すとともに、新たにリリースしたゲームの運用費用の最適化を通して収益性の向上に取り組んでまいります。

会社情報 / 株式情報 (2018年3月31日現在)

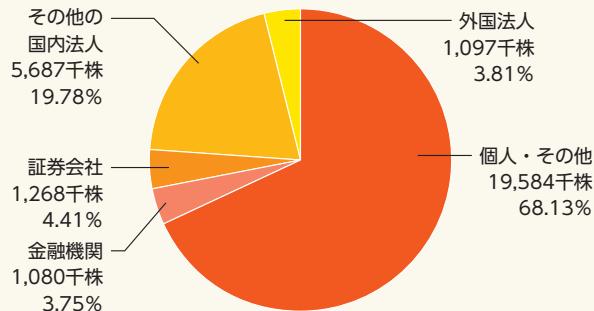
会社概要

商号	株式会社ドリコム
本社所在地	〒153-0064 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー17階
設立	2001年11月13日
資本金	1,694百万円
代表取締役社長	内藤裕紀
従業員数	407名(連結)
主な事業内容	モバイル/PC向けコンテンツの企画・提供、コンテンツ事業者に対する広告サービス提供、広告収益型メディアの開発・提供
連結子会社	株式会社ドリアップ、 Drecom(Thailand) Co., Ltd.、 株式会社ドリコム沖縄、 SPICE LAB PTE.LTD.

株式の状況

発行可能株式総数	80,000,000株
発行済株式の総数	28,742,000株
株主数	11,089名

所有者別株式数



役員 (2018年6月22日現在)

代表取締役社長	内藤裕紀
取締役	菅原勇祐
取締役	後藤英紀
取締役	石川智哉
取締役 監査等委員 (常勤)	南敬三
取締役 監査等委員	青木理恵
取締役 監査等委員	村田雅夫

(注) 石川智哉氏、南敬三氏、青木理恵氏、村田雅夫氏は社外取締役であります。

大株主 (上位10名)

株主名	持株数(株)	持株比率(%)
内藤裕紀	9,930,000	34.54
楽天株式会社	5,532,000	19.24
資産管理サービス信託銀行株式会社(信託E口)	466,400	1.62
廣瀬敏正	353,600	1.23
株式会社SBI証券	316,100	1.09
廣田証券株式会社	267,764	0.93
資産管理サービス信託銀行株式会社(証券投資信託口)	250,000	0.86
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	242,500	0.84
BNYM SA/NV FOR BNYM FOR BNYM GCM CLIENT ACCTS MILM FE (常任代理人 株式会社三菱東京UFJ銀行)	191,780	0.66
DAIWA CM SINGAPORE LTD-NOMINEE YOHEI INOUE (常任代理人 大和証券株式会社)	190,000	0.66

株主メモ

事業年度 毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会 毎年6月開催
基準日 定時株主総会 毎年3月31日
期末配当金 毎年3月31日
中間配当金 毎年9月30日
そのほか必要があるときは、あらかじめ
公告して定めた日

【株式に関する住所変更等のお届出およびご照会について】
証券会社に口座を開設されている株主様は、住所変更等のお届出およびご照会は、口座のある証券会社宛にお願いいたします。証券会社に口座を開設されていない株主様は、下記の電話照会先にご連絡ください。

株主名簿管理人および
特別口座の口座管理機関 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
三井住友信託銀行株式会社

株主名簿管理人
事務取扱場所 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
(郵便物送付先) 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
〒168-0063
東京都杉並区和泉二丁目8番4号
三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
☎0120-782-031

(インターネットホームページURL)
<http://www.smtb.jp/personal/agency/index.html>

【特別口座について】
株券電子化前に「ほふり」(株式会社証券保管振替機構)を利用されていなかった株主様には、株主名簿管理人である上記の三井住友信託銀行株式会社に口座(特別口座といいます。)を開設しております。特別口座についてのご照会および住所変更等のお届出は、上記の電話照会先をお願いいたします。

公告の方法 当社のホームページに掲載する。
<http://www.drecom.co.jp/ir/kessan/>
上場証券取引所 東証マザーズ



ホームページのご案内

当社webサイトでは、最新ニュースや様々な情報を発信しておりますので、ぜひご覧ください。

<http://www.drecom.co.jp/>

TOPページ



<http://www.drecom.co.jp/ir/>

IRページ

