



DRECOM[®]
with entertainment

2019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。

1年を通して収益力を改善し、4Qは営業利益黒字に。enzaも成長軌道に

業績

売上高：10,720百万円（前期：13,192百万円 / 前期比：▲2,472百万円）

営業利益：▲577百万円（前期：190百万円 / 前期比：▲767百万円）

経常利益：▲1,349百万円（前期：▲29百万円 / 前期比：▲1,320百万円）

純利益：▲1,712百万円（前期：▲204百万円 / 前期比：▲1,508百万円）

業況

既存ゲーム(enza関連タイトルを除くゲームアプリ及びブラウザゲームの開発・運用)事業

- ・ 不採算タイトルへの対応とコストの最適化に注力し既存ゲーム事業の営業利益は2Qから黒字に
- ・ 「ダービースタリオン マスターズ」(以下、「ダビマス」)などの主力タイトルは、中長期安定運用を目指し、既存ユーザーの一層の満足度向上に焦点をあてた運用戦略を展開。ゲーム内外でのユーザーとの交流や、改修を通じた新たなプレイ体験の提供に取り組む

enza及びenza向け事業

- ・ 2018年4月に新ブラウザゲームプラットフォームenzaがローンチ。2019年3月末までに計5本のenza対応タイトルを配信。著名人を起用したプロモーションや、リアルとの連動をはじめとするマルチタッチポイント戦略を展開し、着実にサービスが拡大。enza向け事業の営業利益は4Qに黒字に転換

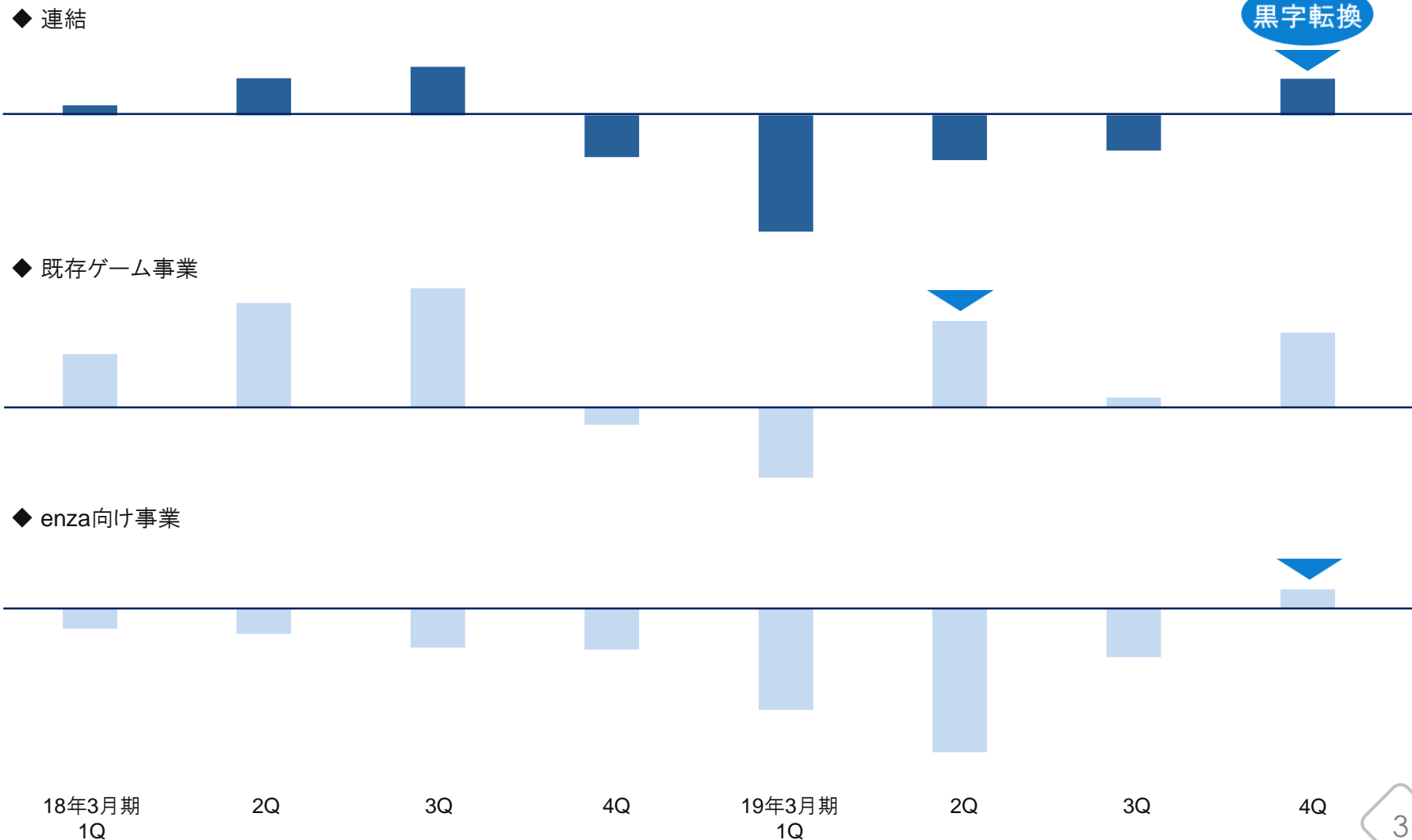
DRIP(新規事業開発)事業

- ・ 次世代の主力サービス創出を目指し、精力的にサービス開発に挑戦。8月には位置情報×3DリアルマップによるARスマートフォンアプリ構築プラットフォーム『AROW』を発表

2019年3月期：収益の回復

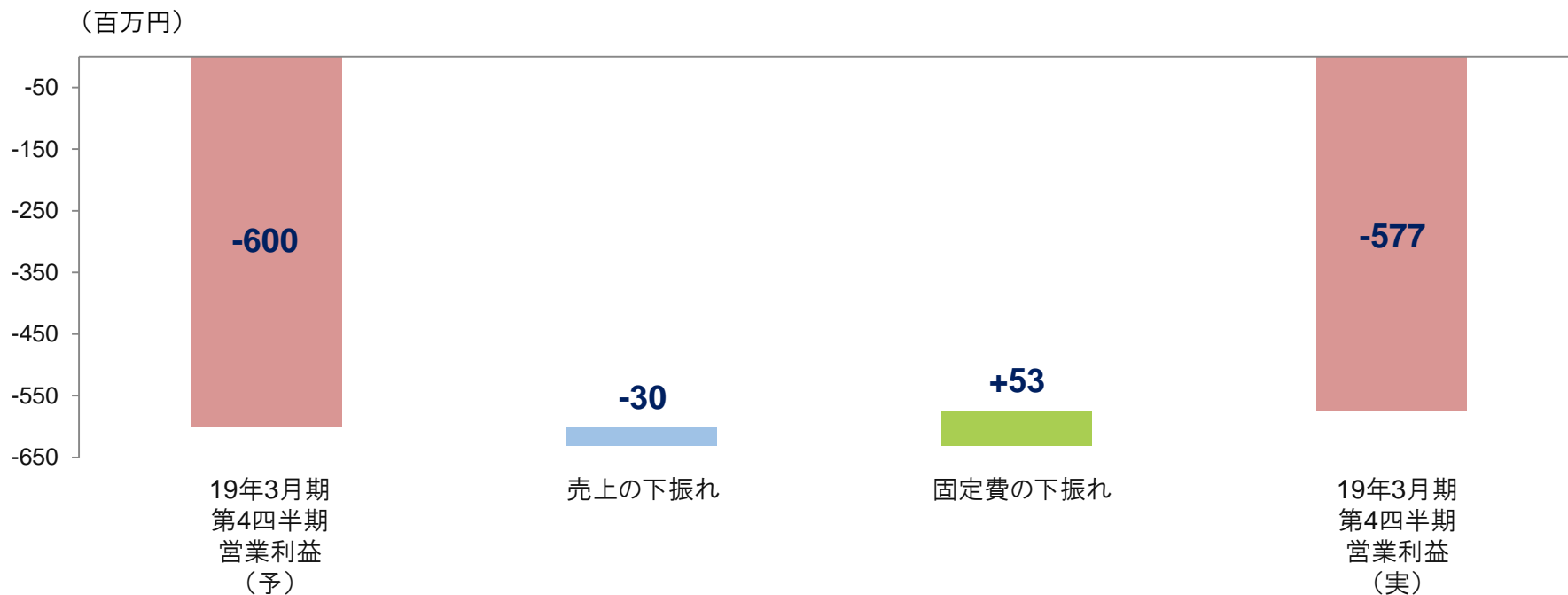
既存ゲーム事業は第2四半期で、連結とenza向け事業は第4四半期で黒字に転換

連結/既存ゲーム事業/ドリコムの子会社enza向け事業の営業損益推移(18年3月期～19年3月期)



2019年3月期：業績予想/実績対比

売上高、利益ともに概ね予想どおりに着地



(百万円)	業績予想 (A)	実績 (B)	(B) - (A)
売上高	10,800	10,720	-80
営業利益	-600	-577	+23
経常利益	-1,300	-1,349	-49
当期利益	-1,500	-1,712	-212

2019年3月期:持分法投資損失/特別損失の計上

enza事業に関連する再評価、ゲームアプリなどの減損などで持分法投資損失と特別損失を計上

持分法投資損失(営業外費用)

株式会社BXDと共に、enza事業の拡大を当期の最優先課題とし、積極的な投資のもと取り組む

enza事業に関連する再評価等により、第4四半期で162百万円(2019年3月期で713百万円)を持分法投資損失として計上

減損損失(特別損失)

不採算IPゲームアプリの収益性向上に傾注

現在運用中のゲームアプリおよび開発基盤システムの将来収益、資産性を再評価。第4四半期で61百万円(2019年3月期で349百万円)を減損損失として計上

2019年3月期：第4四半期業績



連結、enza向け事業の営業利益が黒字に

(百万円)

	第4四半期 (2019年1-3月)		前四半期 (2018年10-12月)		前年同期 (2018年1-3月)
		前四半期比	前年同期比		
売上高	2,773	16.2%	-10.8%	2,387	3,109
営業利益	127	-	-	-126	-150
営業利益率	4.6%	-	-	-	-
EBITDA	196	-	-	0	1
経常利益	-66	-	-	-458	-222
当期利益	-340	-	-	-717	-279

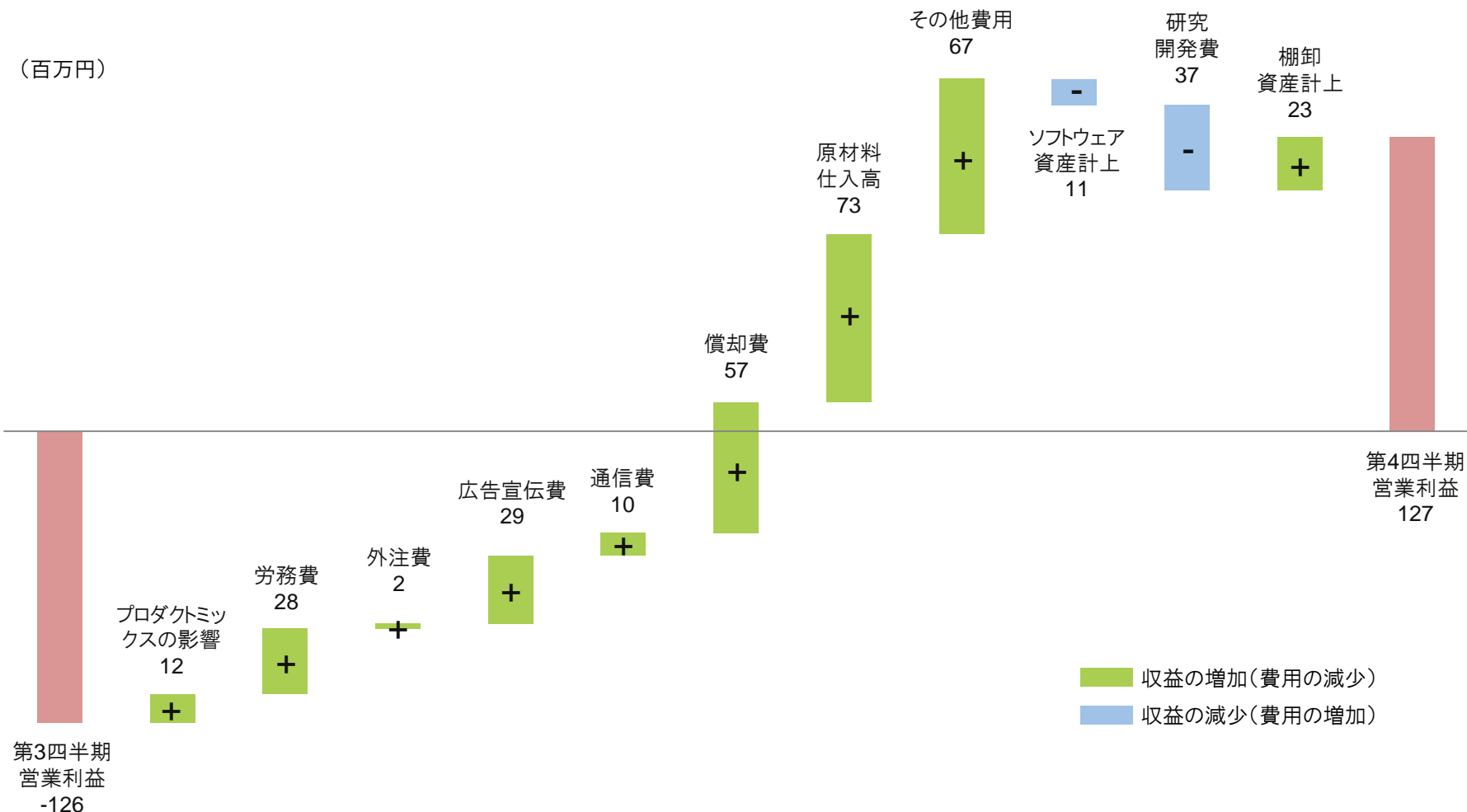
第4四半期の状況

- 連結、enza向け事業の営業利益が黒字に
- 運用開始4年を超える主力既存IPゲームアプリの韓国語版が2月に4周年を迎える。周年イベントが好調に推移し、安定した人気を再確認
- 不採算ゲームアプリの対応に目処。今後は収益性を意識しつつ、タイトルの選択と集中を進め、収益力のある主力タイトルにリソースを集中させ利益の安定創出を目指す
- enzaでは、新たに新規タイトル3本のサービス開始

前四半期比営業利益増減分析

不採算タイトルの整理、開発中タイトルのリリース、費用の効率化により営業利益は黒字に

(百万円)



enza事業拡大と運用での利益安定創出に注力。将来を見据え新規事業開発や組織の強化も

既存ゲーム

提供タイトルの選択と集中を進め、収益力のある主力タイトルを中心に既存ユーザーの満足度向上に焦点を定めたプロモーション施策を継続的に展開。中長期に亘る安定運用を目指す。開発はクオリティを最優先に有力IPタイトルを中心としつつ、オリジナルタイトルにも挑戦

enza

新規タイトルのリリース、リアルとの連動、およびアプリ版やPC版の提供など、積極的な拡大施策を通じプラットフォーム及び提供タイトルの浸透に注力。HTML5技術を軸としたゲーム市場を牽引するサービスを目指す

新規事業

既存ゲーム事業及びenza事業で創出される利益を原資に、ゲーム以外の領域での主力サービスの創出に注力する

組織開発・強化

既存事業の成長及び新規サービスを常時産み出す組織をつくるべく、ドリコム独自の価値観の醸成・浸透に傾注。同価値観を採用選考の評価軸とし、人材の流動性の高い環境下でも安定性と一体感のある組織を目指す

市場の成長鈍化と成熟化が進む。既存ゲームとenzaの両方で市場の変化に柔軟に対応

グローバルで、モバイルゲームのシェアはゲーム市場の半分を占めるも、市場の成長は引き続き伸び悩み、成熟化が一層進行

1

既存人気タイトルのロングライフ化（ヒットする新作の減少）

2

中国など海外勢の国内市場でのプレゼンス拡大

3

クオリティ追求による開発費の高騰

4

H5ゲーム（HTML5技術を軸としたゲーム）の世界的台頭

5

プラットフォームサービスの増加（ex.「Epic Games Store」）

6

通信環境の向上などによるユーザーのプレイスタイルの多様化

- 新作リリースの減少
- 新規ユーザー獲得の難易度上昇
- 既存ユーザーを重視した運用施策の重要性増

- H5ゲームは中国、米国市場での拡大により一層普及
- マルチプラットフォームの浸透
- サブスクリプション型サービスの台頭

既存ゲーム事業は、既存ユーザーの満足度向上により焦点をあて長期安定運用を目指すと同時に、品質を重視した新作の開発に傾注。enzaはマルチタッチポイント戦略のもと、プレイスタイルの多様化とHTML5のもつ優位性を前面に、更なる浸透と拡大を目指す

主力タイトルの長期安定運用を目指し、戦略的な運用体制、方針の整備に注力

- 主力タイトルでは長期安定運用に向け、運用施策の試行に注力
- 大型アップデートによる新体験の提供やユーザーとの交流イベントを通じたユーザー満足度の向上による売上拡大を追求
- 不採算タイトルへの対応に目処
- 運用に関わる全機能をシームレスに統合した体制に変更し、より戦略的な運用を目指す

既存ゲーム:2020年3月期～運用『ダビマス』

過去最大級のオフラインイベントとして、TCK(東京シティ競馬)とのコラボ企画を実施



◆ イベントの概要

『ダービースタリオン マスターズ(ダビマス)』で、2019年3月21日と4月10日の両日、「TCK(東京シティ競馬)」とのコラボイベントを実施。

コラボイベントでは、大井競馬場で冠レースやユーザーによる命名レースなどを開催。4月10日には、最終レース終了後に内馬場のエキサイティングビジョンにて、コラボ記念公式BCの決勝戦を『夢の第13レース』として生放映。



©2016ParityBit

今期リリース予定の1～2本と共に、来期リリース予定の新規IPゲームアプリの開発が進む

- ユーザーに高い満足を提供することを最重要視。クオリティ最優先で開発に取り組む
- 20年3月期中に新規IPゲームアプリ1～2本のリリースを予定。21年3月期以降は、各期1本～2本の新規IPゲームアプリのリリースを想定。複数の新規IPゲームアプリの開発が本格化
- 未公開の新規IPゲームアプリについては、適時発表予定

初期投資段階から拡大軌道に。今後はマルチタッチポイント戦略を進め一層の拡大を目指す



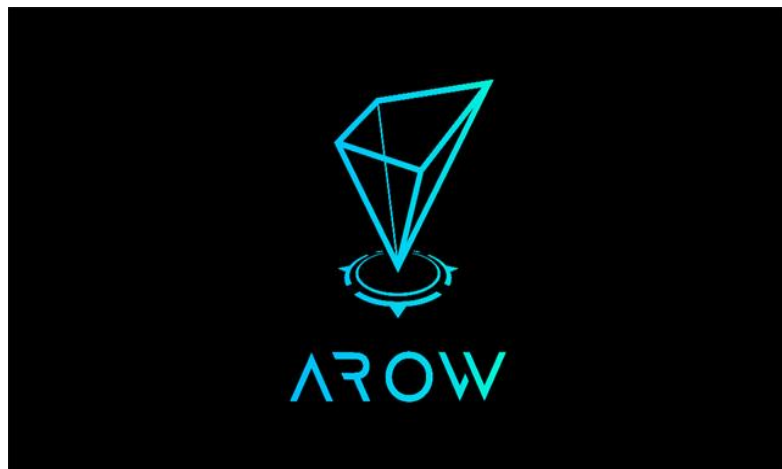
- 株式会社BXDが開発・運営を行うHTML5技術を活用したゲームプラットフォーム。2018年4月24日よりサービスを開始し、2019年5月時点で計6本のタイトルを配信中
- 「アイドルマスター シャイニーカラーズ」(株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信中)は、2019年4月24日で1周年を迎え大きな盛り上がり
- 「プロ野球 ファミスタ マスターオーナーズ」(株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信中)が、2019年2月28日に配信開始
- 「NARUTO X BORUTO PROJECT:TRI」(株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信予定)は、2019年中の配信予定
- 2019年4月より初のサードパーティータイトルがリリース

「アイドルマスター シャイニーカラーズ」及び「プロ野球 ファミスタ マスターオーナーズ」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。

「NARUTO X BORUTO PROJECT:TRI」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。

新規事業開発(DRIP):2020年3月期～AROW

新規事業開発部が手掛ける位置情報×3DによるARスマートフォンアプリ構築プラットフォーム

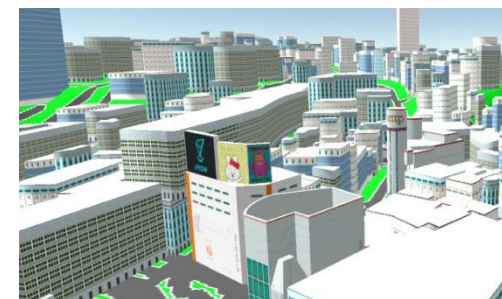


AROWはゲーム等スマートフォンアプリ開発で活用できる3DマップデータとPOIデータの提供を軸とした、位置情報と3DによるARスマートフォンアプリ構築プラットフォーム。ドコモ新規事業開発部門「DRIP(ドリップ)」部が開発を手掛け、2018年8月のCEDEC 2018にて発表され、2019年中の事業化を目指す。4月22日より、オープンテストバージョンの提供を開始

オープンテストバージョンでは日本のマップデータとPOIデータを提供するとともにUnityでの編集を可能にするSDKを提供

<オープンテストバージョンで提供する主な機能>

- 3Dリアルマップデータ(日本)
- POIデータ(日本)約40万件
- 経路探索機能
- 3Dモデル置換機能
- テクスチャ置換機能
- インテリアマッピング



2020年3月期 第1四半期の見通し

開発に伴う売上(納品型。一時売上)の減少により前四半期比で減収も、利益維持を見込む

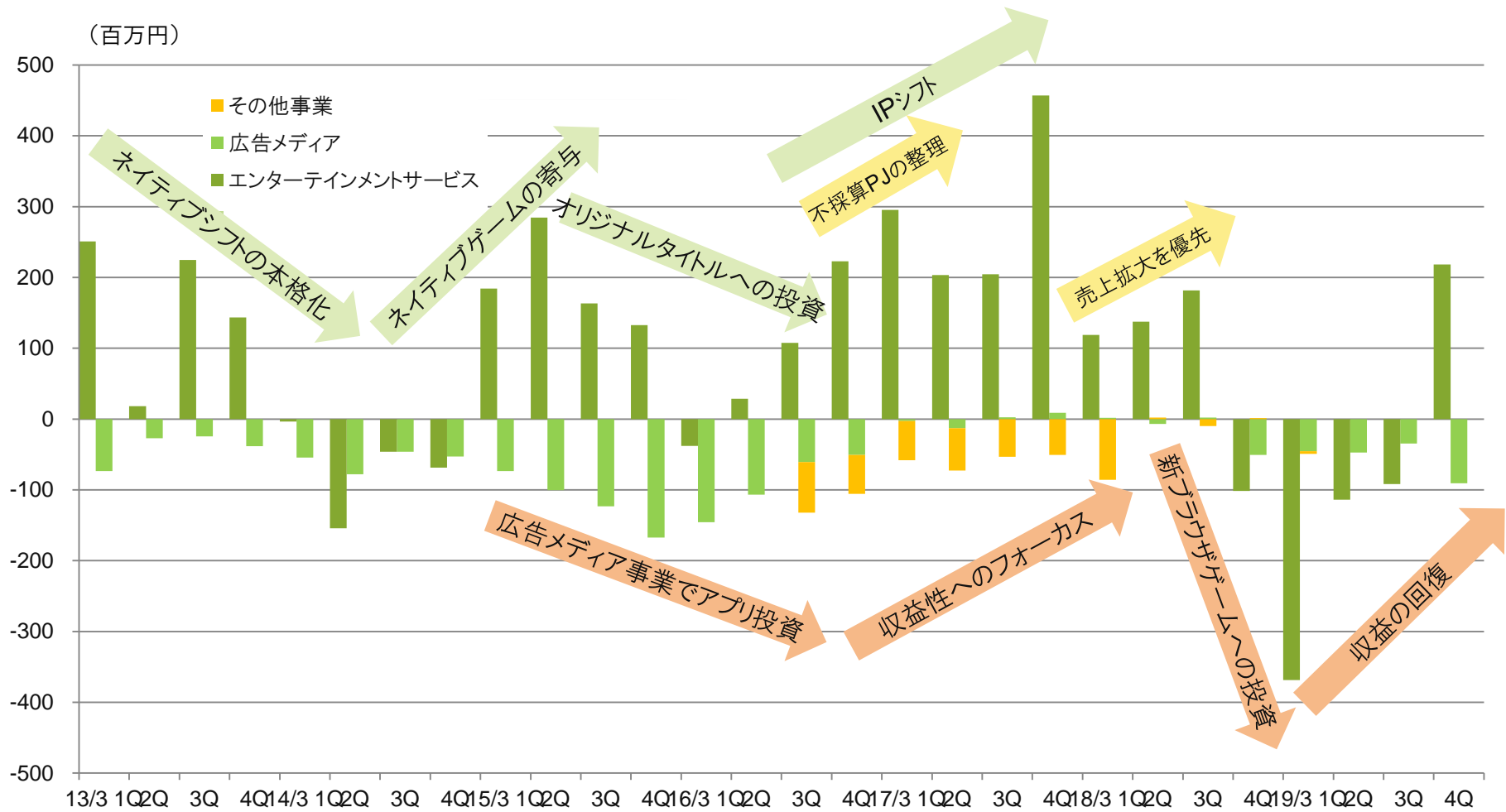
(百万円)	4Q実績 (A)	1Q見通し (B)	(B)-(A)
売上高	2,773	2,100	-673
変動費※	988	425	-563
固定費	1,657	1,625	-32
広告宣伝費	34	35	+1
研究開発費	63	45	-18
その他費用	1,558	1,545	-13
営業利益	127	50	-77
経常利益	-66	30	+96
純利益	-340	20	+360

2020年3月期 第1四半期の見通し(続き)

一部既存タイトルをクローズ。enza向け事業は周年イベントでプラスの影響

事業進捗見込み	収益への影響
IPゲームアプリ(14年5月リリース。海外版も含む)については、5月の5周年イベントを軸に好調な推移を見込む	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
「ダビマス」は、ユーザーとの交流イベント等によるユーザーコミュニティの拡大に引き続き注力	春の重賞シーズンに向け、リアルイベントを軸に積極的なプロモーションを展開予定。広告宣伝費増を見込む
IPゲームアプリ(17年6月リリース)は、ゴルフウェア・グッズメーカーとのコラボレーション施策などにより、売上拡大を目指す	前四半期比で、売上・利益ともに同水準を見込む
「フルボッコヒーローズX」及び「陰陽師」については、サービスのクローズを決定。リソースの注力既存ゲームへの集中を進める	前四半期比で減収・減益
新規開発は、クオリティの追求を最優先に進める	開発中の新規IPゲームアプリの開発費は資産計上。期間利益に与える影響は軽微。第1四半期については開発に伴う売上は織り込まず
enzaは、リリース1周年記念イベントによる好調な推移を見込む。マルチタッチポイント戦略のより一層の拡大による影響も期待	1周年記念イベントによるプラスの影響を見込む。ドリコムのenza向け事業は、利益維持を見込む

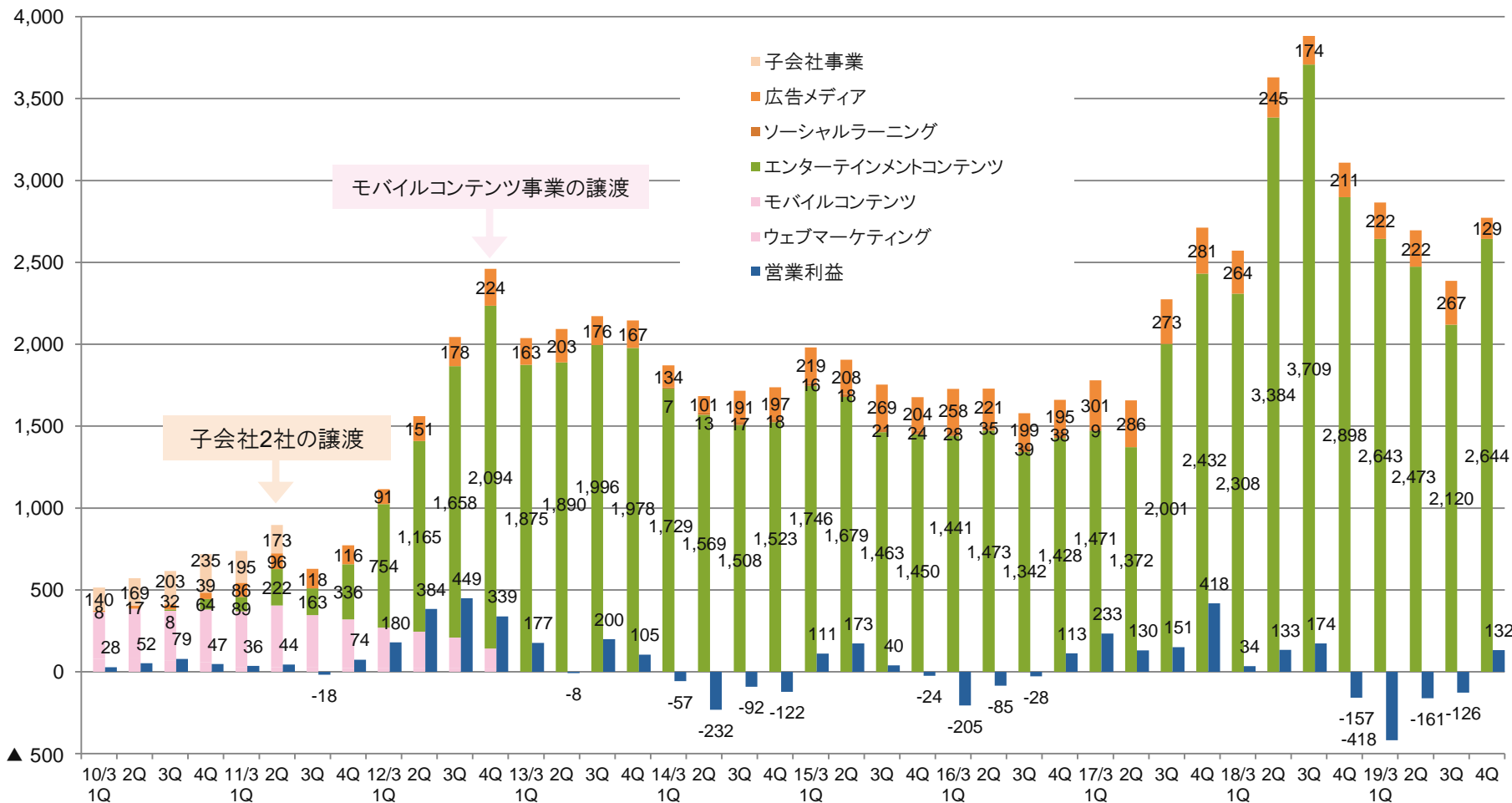
セグメント別営業利益の推移



注：2013年3月期～2014年3月期は単体決算、2015年3月期以降は連結決算

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

費用構成

(百万円)	第4四半期(連結) (2019年1-3月)			第3四半期 (連結) (2018年10-12月)	前年同期 (連結) (2017年10-12月)	費用特性
		前四半期比	前年同期比			
原価合計	2,212	5.5%	-15.5%	2,097	2,617	
支払手数料	215	-16.7%	-25.7%	259	290	変動費:プラットフォームへの支払手数料
著作権料	110	-23.4%	-22.2%	144	141	変動費:版權を伴う売上に連動
労務費	546	-7.7%	5.1%	591	575	開発・企画系人員人件費
外注費	668	-0.3%	-20.3%	671	838	開発向け業務委託費
仕入高	106	-7.3%	-27.7%	115	147	変動費:広告事業の出稿数に連動
通信費	110	-8.1%	-30.8%	120	160	データセンターコスト
ソフトウェア償却	54	-50.3%	-59.3%	110	135	ゲームアプリの減価償却費
減価償却費	9	2.2%	-4.0%	9	10	開発関連設備の減価償却費
原材料仕入高	300	-19.5%	9.5%	373	274	ゲーム中のグラフィックなど
他勘定振替高	-344	-3.2%	61.2%	-355	-213	開発アプリの資産もしくは研究開発費への振替
その他	431	655.4%	68.4%	57	255	
販管費合計	433	4.2%	-32.5%	415	642	
支払手数料	24	-7.4%	-9.0%	26	26	変動費:主に通信キャリアへの支払手数料
広告宣伝費	34	-45.8%	-63.1%	64	94	ゲームアプリのマーケティング費用
労務費	157	12.1%	-19.0%	140	194	管理部門など間接人員人件費
採用費	3	-66.2%	-91.8%	11	46	
研究開発費	63	140.5%	28.1%	26	49	スマートフォンアプリ向けの研究開発
減価償却費	4	-22.1%	-44.2%	5	7	間接設備の減価償却費
その他	145	2.6%	-34.8%	141	223	

バランスシート構成

(百万円)	第4四半期末 (連結) (2019年3月末)	第3四半期末 (連結) (2018年12月末)	前年同期末 (連結) (2018年3月末)	注記
流動資産	5,190	4,577	6,192	
現預金	2,860	1,559	3,177	
売上債権	1,529	1,453	1,960	売上高の変動にリンク
繰延税金資産	0	0	102	
その他	800	1,564	951	
固定資産	1,755	2,894	2,905	
建物、工具、器具及び備品	251	267	300	オフィス設備が中心
ソフトウェア資産(含仮勘定)	773	757	1,016	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	275	386	201	
その他	455	1,483	1,386	
総資産	6,946	7,471	9,097	
流動負債	3,873	4,063	3,239	
買掛金・未払金	1,007	1,138	1,390	
借入金・社債	2,300	2,165	1,255	銀行借入/社債発行
その他	565	758	593	
固定負債	1,649	1,646	2,596	
借入金・社債	976	1,294	2,243	銀行借入/社債発行
その他	673	352	353	
純資産	1,423	1,762	3,261	
資産合計/負債純資産合計	6,946	7,471	9,097	



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。