



# 2020年3月期 第1四半期決算説明会

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。

# 2020年3月期 第1四半期業績:概要



主力IPゲームアプリが5周年。連結、既存ゲームは引き続き黒字。enza向け事業は収支均衡

| (単位:百万円) | 20年3月期 1Q<br>(19年4-6月) |        | 19年3月期 4Q<br>(19年1-3月) | 19年3月期 1Q<br>(18年4-6月) |
|----------|------------------------|--------|------------------------|------------------------|
|          | QonQ                   | YonY   |                        |                        |
| 売上高      | 2,253                  | -18.7% | 2,773                  | 2,864                  |
| 営業利益     | 128                    | 0.6%   | 127                    | -417                   |
| 営業利益率    | 5.7%                   | -      | 4.6%                   | -14.5%                 |
| EBITDA   | 165                    | -15.8% | 196                    | -296                   |
| 経常利益     | 151                    | -      | -66                    | -512                   |
| 当期利益     | 122                    | -      | -340                   | -504                   |

## 20年3月期 1Qの状況

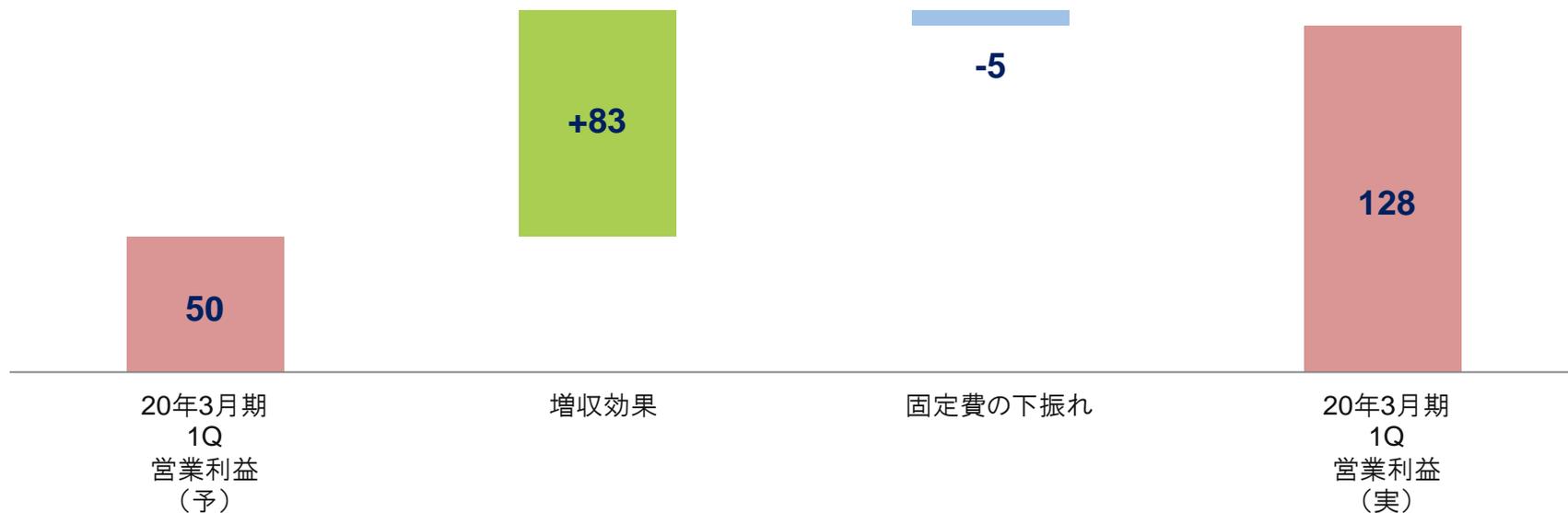
- 営業利益は黒字維持。経常・当期利益は黒字転換。株式会社BXDの持分法利益を計上
- 主力既存IPゲームアプリが5月に5周年を迎える。周年イベントが好調に推移し、国内外での安定した人気を再確認。引き続き中長期でのユーザーの安定支持を目指す
- enza提供タイトルも1周年イベントなどを追い風に、拡大基調に。ドリコムのenza向け事業は収支均衡

# 2020年3月期 第1四半期業績:業績予想/実績対比



既存、enza提供タイトルともに好調に推移。売上の上振れの影響を受け各利益も上振れ

(単位:百万円)



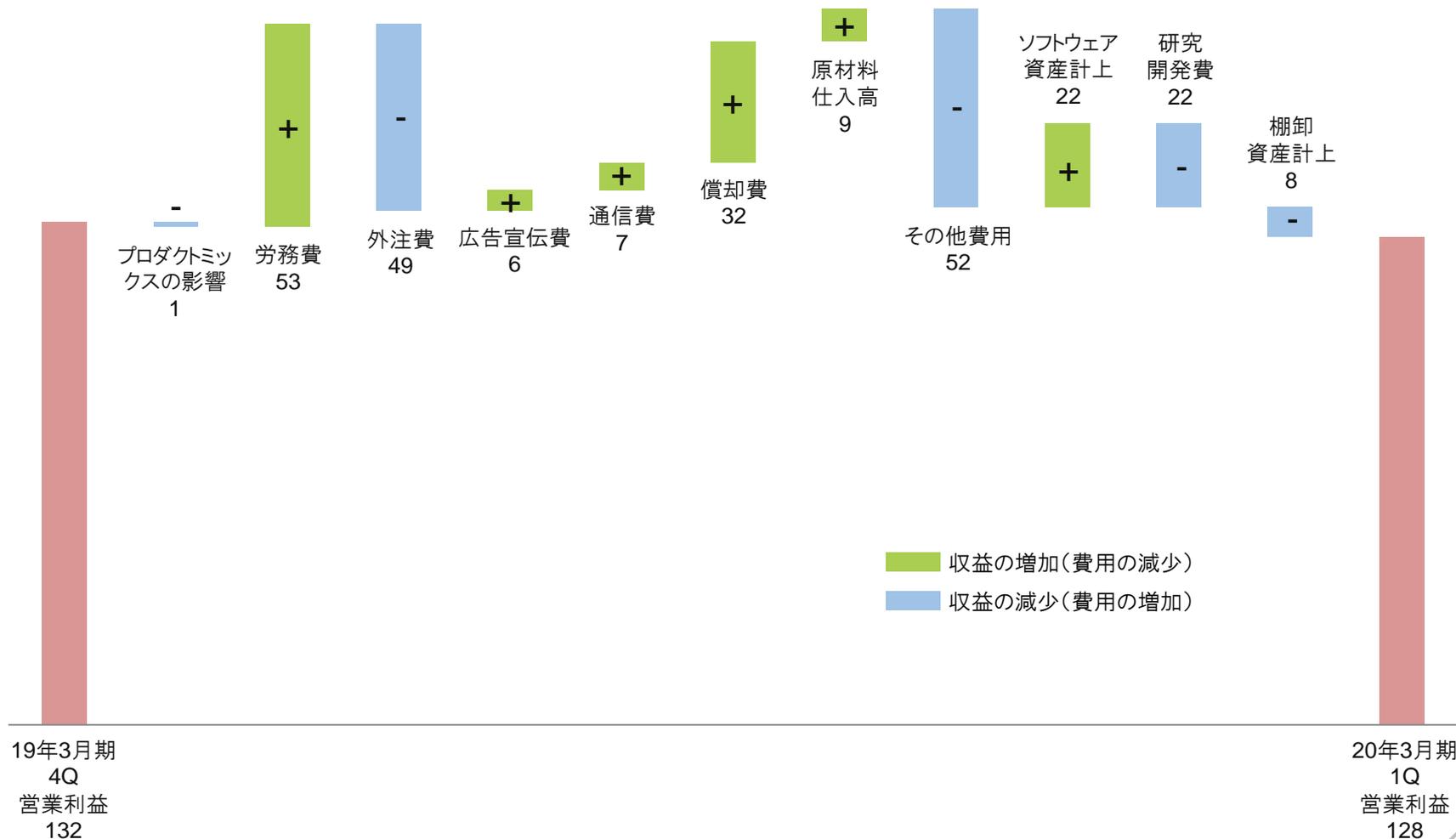
| (単位:百万円) | 業績予想 (A) | 実績 (B) | (B) - (A) |
|----------|----------|--------|-----------|
| 売上高      | 2,100    | 2,253  | +153      |
| 営業利益     | 50       | 128    | +78       |
| 経常利益     | 30       | 151    | +121      |
| 当期利益     | 20       | 122    | +102      |

# 2020年3月期 第1四半期業績: QonQ営業利益増減分析



売上減も過半が開発売上のため利益影響はなし。費用は増減均衡し営業利益は前Qと同水準

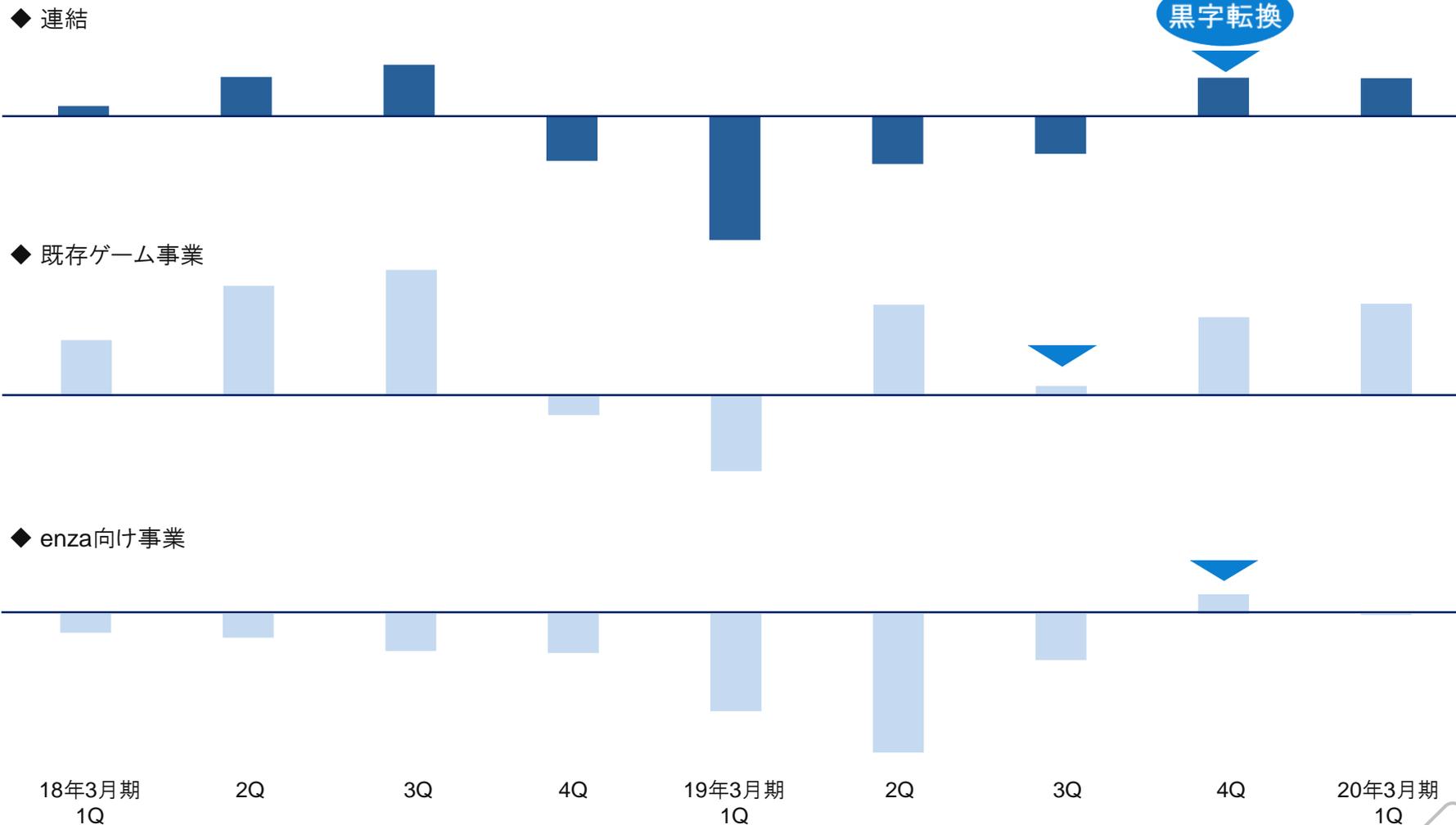
(単位:百万円)



# 連結、既存ゲーム・enza向け事業の利益推移

連結、既存ゲーム事業は黒字継続。enza向け事業は収支均衡

連結/既存ゲーム事業/ドリコムのenza向け事業の営業損益推移(18年3月期～20年3月期 1Q)



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、人材の流動性が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

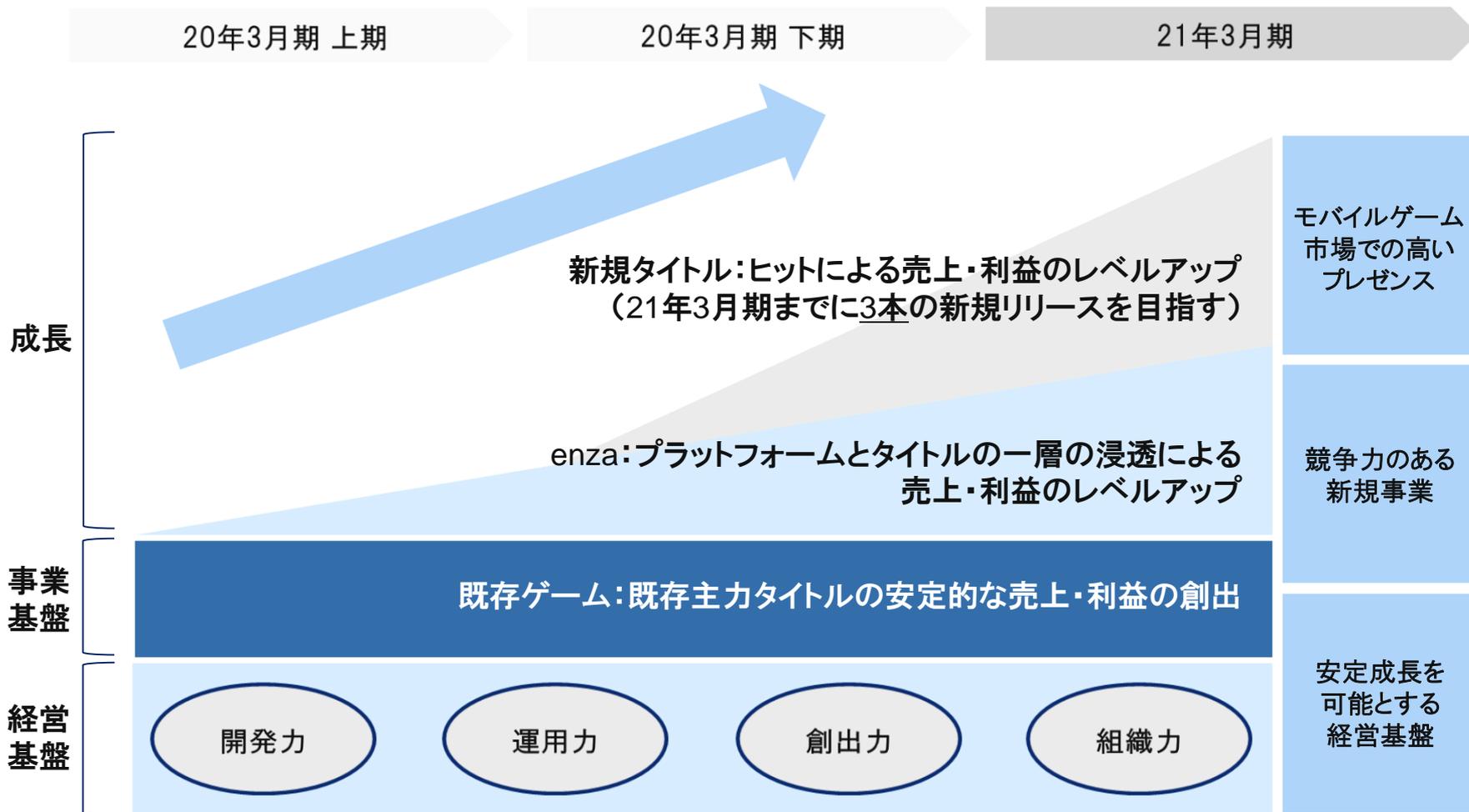
- 新作リリースの減少
- 新規ユーザー獲得の難易度上昇
- 既存ユーザーを重視した運用施策の重要性増

- 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

# 中期(21年3月期まで)で目指す形

既存ゲーム事業を基盤、新規タイトル & enza をドライバーに成長をステージアップ



# 既存ゲーム事業：開発パイプライン

クオリティを重視し1年に1～2本リリース予定。今期は2本の新規IPタイトルのリリースを目指す

20年3月期 リリース予定

**2本**

21年3月期 リリース予定

**1本**

※ 記載情報は19年7月31日時点

※ enzaタイトルは含まない

※ 既存タイトルのリニューアル、海外展開、Appstore・GooglePlay以外のPFへの展開は含まない

主力タイトルの長期安定運用施策が進展。既存タイトルで売上・利益水準維持を目指す

- 周年イベントなどを通じて、主力タイトルの経年を感じさせないモメンタムに、中長期安定運用の可能性を再確認。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
- 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
- コストの最適化による収益性の向上に目処。今後は安定的に利益を創出し、既存ゲームの運用で売上・利益水準の維持を目指す

今期は2本をリリース予定。今下期以降に新規タイトルで売上拡大を目指す

- 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
- 下期でのリリースに向け、開発は佳境に
- 新作IPタイトルの詳細については、適時発表予定
- 20年3月期中に新規IPゲームアプリ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。既存タイトルで売上・利益水準の維持し、新規タイトルで売上の拡大を目指す

1周年記念イベントが盛況。既存提供タイトルの拡大とともに、新作タイトルの開発進む



- 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。18年4月24日よりサービスを開始し、19年4月時点で総プレイユーザー数が350万を突破し、19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、19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、19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、19年中の配信予定
- 19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。

# 2020年3月期 第2四半期の見通し

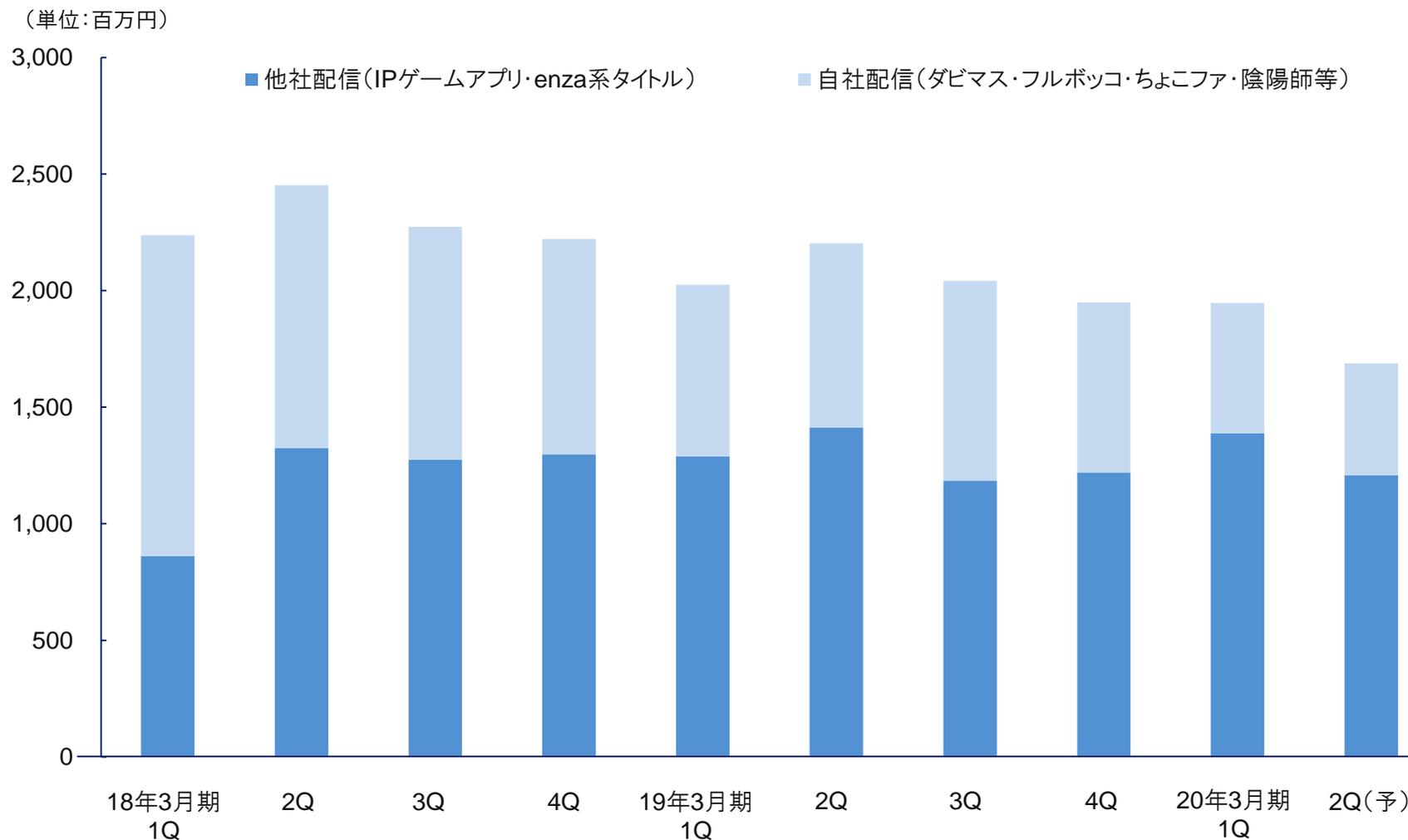
周年イベントに匹敵するイベントがないため、QonQでは減収。費用減より黒字維持を見込む

| (単位:百万円) | 1Q実績 (A)     | 2Q見通し (B)    | (B)-(A)     | 2Q累計         |
|----------|--------------|--------------|-------------|--------------|
| 売上高      | <b>2,253</b> | <b>2,147</b> | <b>-206</b> | <b>4,400</b> |
| 変動費※     | 420          | 400          | -20         | 820          |
| 固定費      | 1,705        | 1,675        | -30         | 3,380        |
| 営業利益     | <b>128</b>   | <b>72</b>    | <b>-56</b>  | <b>200</b>   |
| 経常利益     | <b>151</b>   | <b>49</b>    | <b>-102</b> | <b>200</b>   |
| 純利益      | <b>122</b>   | <b>28</b>    | <b>-94</b>  | <b>150</b>   |

※ 主に仕入高、支払手数料、及び著作権料

| 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、周年イベントに匹敵するイベントがないものの、モメンタム維持を見込む | 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                      | 競馬オフシーズンのため、QonQでの減収を見込む。引き続きリアルイベントを軸にプロモーションを展開予定、         |
| 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     | QonQで、売上・利益ともに同水準を見込む                                        |
| 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                        |
| enzaは引き続きマルチタッチポイント戦略を展開し、一層の拡大を期待                                | 第2四半期については、周年イベントに匹敵するイベントがないことから、ドリコムのenza事業はQonQで減収・減益を見込む |

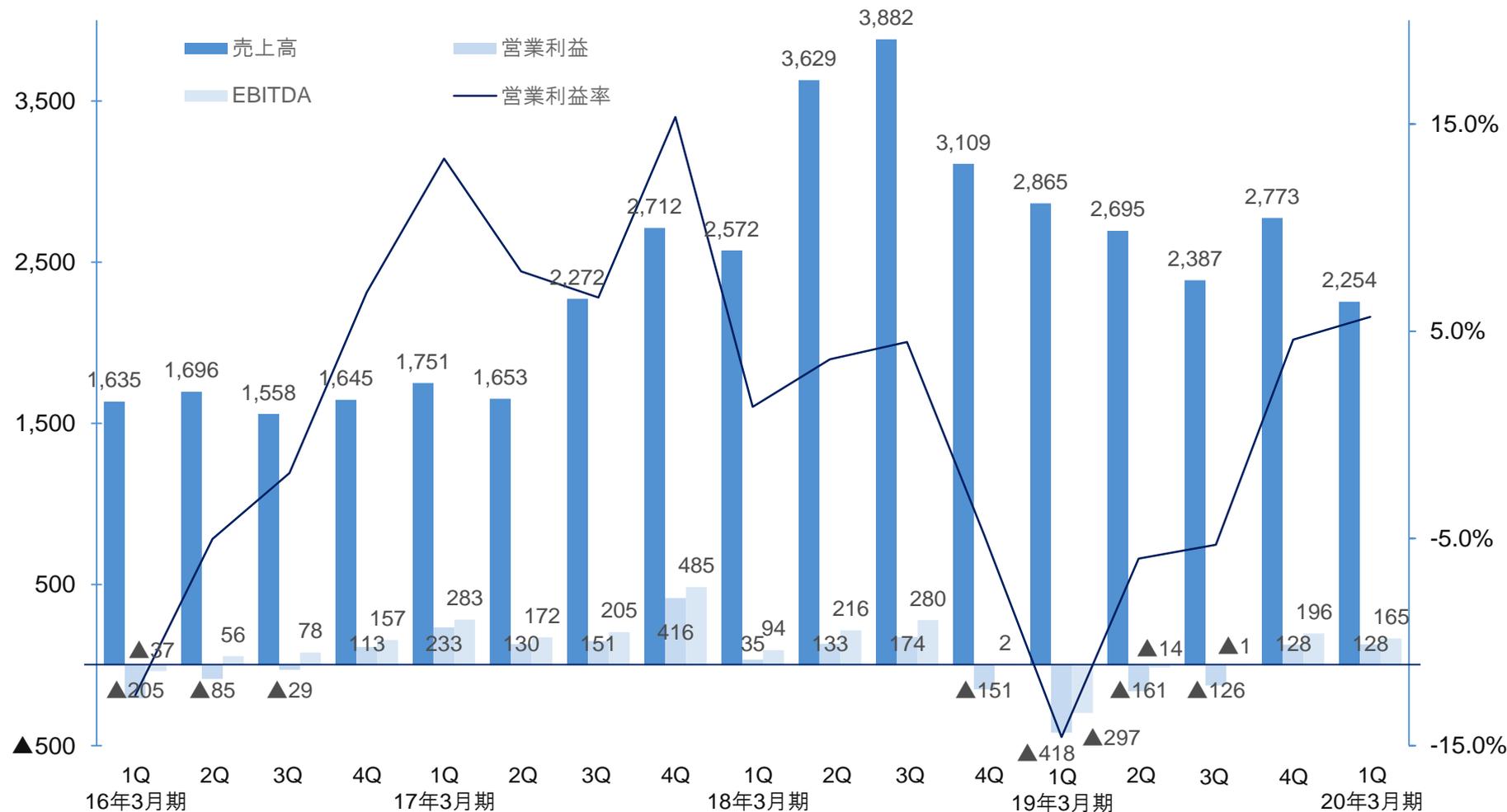
# ゲーム事業売上推移



※ 他社配信タイトルの売上はネット計上であり、自社配信タイトルの売上についてはグロス計上

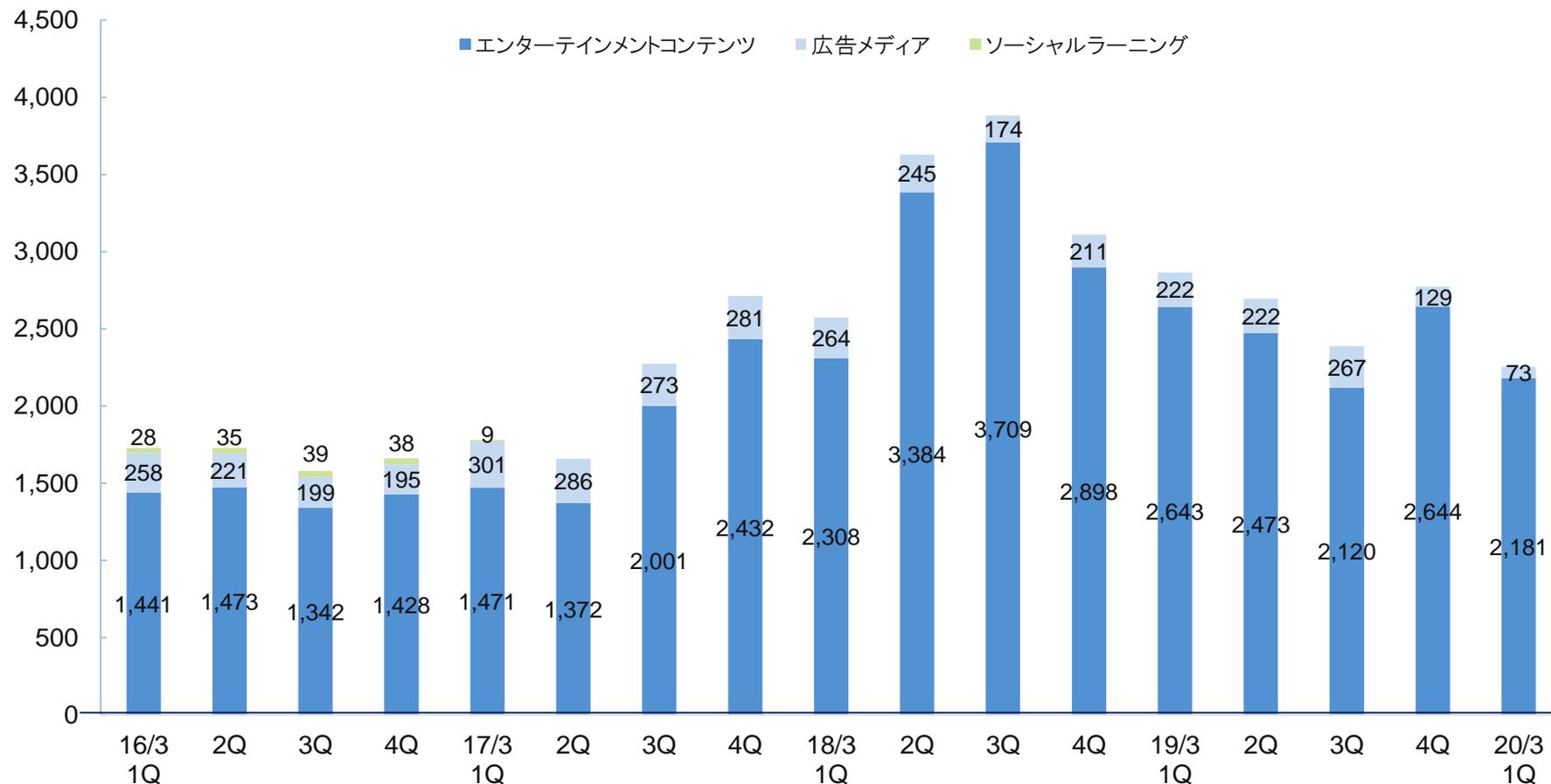
# 四半期業績推移(17年3月期～20年3月期1Q)

(単位:百万円)



# セグメント別四半期業績推移(16年3月期～20年3月期1Q)

(単位:百万円)



# 費用構成

| (単位:百万円) | 第1四半期(連結)<br>(2019年4-6月) |        |        | 第4四半期<br>(連結)<br>(2019年1-3月) | 前年同期<br>(連結)<br>(2018年4-6月) | 費用詳細                  |
|----------|--------------------------|--------|--------|------------------------------|-----------------------------|-----------------------|
|          |                          | QonQ   | YonY   |                              |                             |                       |
| 原価合計     | 1,683                    | -23.9% | -32.7% | 2,212                        | 2,501                       |                       |
| 支払手数料    | 159                      | -26.3% | -29.2% | 215                          | 225                         | 変動費:プラットフォームへの支払手数料   |
| 著作権料     | 81                       | -26.5% | -30.5% | 110                          | 116                         | 変動費:版權を伴う売上に連動        |
| 労務費      | 496                      | -9.3%  | -19.1% | 546                          | 613                         | 開発・企画系人員人件費           |
| 外注費      | 713                      | 6.6%   | -7.6%  | 668                          | 772                         | 開発向け業務委託費             |
| 仕入高      | 59                       | -44.3% | -61.9% | 106                          | 156                         | 変動費:広告事業の出稿数に連動       |
| 通信費      | 103                      | -6.5%  | -27.6% | 110                          | 143                         | データセンターコスト            |
| ソフトウェア償却 | 24                       | -54.7% | -76.3% | 54                           | 105                         | ゲームアプリの減価償却費          |
| 減価償却費    | 8                        | -13.9% | -10.8% | 9                            | 9                           | 開発関連設備の減価償却費          |
| 原材料仕入高   | 263                      | -12.3% | -20.9% | 300                          | 333                         | ゲーム中のグラフィックなど         |
| 他勘定振替高   | -322                     | -6.4%  | -18.9% | -344                         | -396                        | 開発アプリの資産もしくは研究開発費への振替 |
| その他      | 95                       | -77.8% | -77.4% | 431                          | 424                         |                       |
| 販管費合計    | 442                      | 2.0%   | -43.4% | 433                          | 780                         |                       |
| 支払手数料    | 21                       | -9.6%  | -22.6% | 24                           | 28                          | 変動費:主に通信キャリアへの支払手数料   |
| 広告宣伝費    | 29                       | -15.7% | -70.6% | 34                           | 100                         | ゲームアプリのマーケティング費用      |
| 労務費      | 154                      | -1.7%  | -21.0% | 157                          | 195                         | 管理部門など間接人員人件費         |
| 採用費      | 13                       | 253.7% | -73.5% | 3                            | 51                          |                       |
| 研究開発費    | 41                       | -34.7% | -75.3% | 63                           | 167                         | スマートフォンアプリ向けの研究開発     |
| 減価償却費    | 3                        | -10.0% | -40.6% | 4                            | 6                           | 間接設備の減価償却費            |
| その他      | 177                      | 21.8%  | -23.6% | 145                          | 232                         |                       |

# バランスシート構成

| (単位:百万円)       | 第1四半期末<br>(連結)<br>(2019年6月末) | 第4四半期末<br>(連結)<br>(2019年3月末) | 前年同期末<br>(連結)<br>(2018年6月末) | 注記                        |
|----------------|------------------------------|------------------------------|-----------------------------|---------------------------|
| 流動資産           | 4,784                        | 5,190                        | 4,246                       |                           |
| 現預金            | 2,126                        | 2,860                        | 1,658                       |                           |
| 売上債権           | 1,453                        | 1,529                        | 1,633                       | 売上高の変動にリンク                |
| 繰延税金資産         | 0                            | 0                            | 0                           |                           |
| その他            | 1,204                        | 800                          | 954                         |                           |
| 固定資産           | 1,885                        | 1,755                        | 3,574                       |                           |
| 建物、工具、器具及び備品   | 242                          | 251                          | 290                         | オフィス設備が中心                 |
| ソフトウェア資産(含仮勘定) | 933                          | 773                          | 1,075                       | 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         | 250                          | 275                          | 347                         |                           |
| その他            | 459                          | 455                          | 1,860                       |                           |
| 総資産            | 6,669                        | 6,946                        | 7,820                       |                           |
| 流動負債           | 3,641                        | 3,873                        | 2,615                       |                           |
| 買掛金・未払金        | 836                          | 1,007                        | 1,245                       |                           |
| 借入金・社債         | 2,253                        | 2,300                        | 938                         | 銀行借入/社債発行                 |
| その他            | 550                          | 565                          | 431                         |                           |
| 固定負債           | 1,479                        | 1,649                        | 2,436                       |                           |
| 借入金・社債         | 851                          | 976                          | 2,086                       | 銀行借入/社債発行                 |
| その他            | 628                          | 673                          | 349                         |                           |
| 純資産            | 1,548                        | 1,423                        | 2,767                       |                           |
| 資産合計/負債純資産合計   | 6,669                        | 6,946                        | 7,820                       |                           |



**DRECOM**<sup>®</sup>  
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。