



DRECOM[®]
with entertainment

2020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. 20年3月期業績**
2. 21年3月期の経営方針
3. 21年3月期1Qの見通し

20年3月期業績:通期概要

ゲーム事業の収益性アップとenza事業の拡大に支えられ、黒字転換を達成

(百万円)	2020年3月期 (2019年4月-2020年3月)			前期	業績予想 (20年3月26日)
	実績	前期比	業績予想比		
売上高	10,150	-5.3%	99.5%	10,720	10,200
営業利益	617	-	102.8%	-577	600
(営業利益率)	6.1%	-	-	-5.4%	-
EBITDA	999	-	-	-115	-
経常利益	635	-	115.6%	-1,349	550
当期純利益	711	-	101.6%	-1,712	700

新たに3タイトルで運用スタート。自社開発以外でも運用パイプラインを拡大

ゲーム

既存 ゲーム

- 新規運用タイトルが3本加わり、運用タイトルは9タイトルに。11月末にサービスが再開したタイトルは、垂直的な立ち上がりとなり、その後も好調に推移
- (株)イグニスより人気IPタイトル「ぼくとドラゴン」等を譲受
- 不採算タイトルは減少も、引き続き収益性の向上を目指す
- 開発中および運用中のゲームアプリ計2本につき、特別損失（減損処理）512百万円を計上

enza

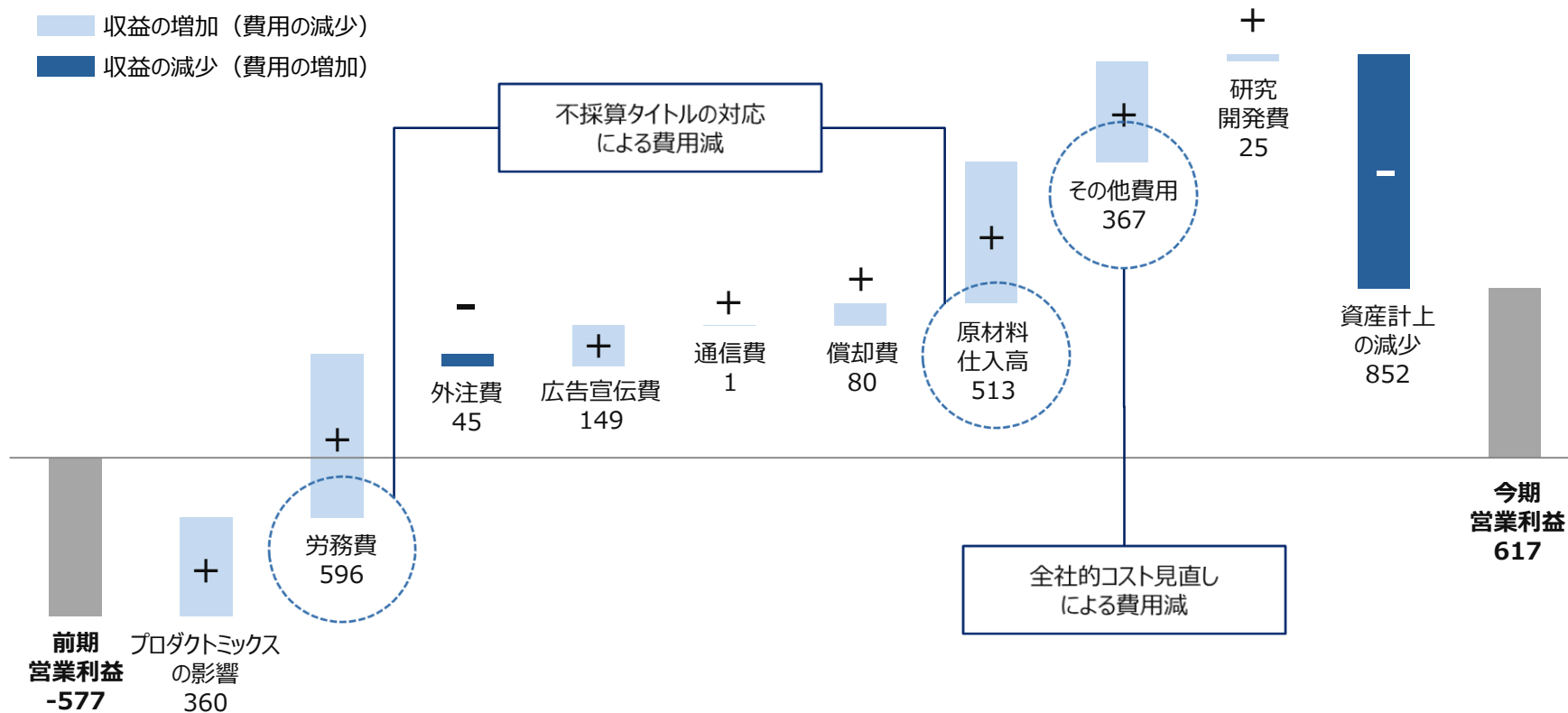
- 19年4月にリリース1周年を迎えたタイトルが強いユーザーの支持のもと、enza事業を牽引
- 事業開発段階を脱し成長軌道に。ドリコムのenza向け事業は黒字が常態化
- enza事業の一層の成長を目的に、ドリコムが保有する(株)BXD全株式を(株)バンダイナムコエンターテインメントに譲渡。特別利益（関係会社株式譲渡益）692百万円を計上

新規事業開発

- 主力のAROWでゲームアプリ企画コンテストの実施や、メディアへの露出などサービス開発と知名度向上に向けた試行を継続
- トrendにあわせた複数の新規事業を試験的に立ち上げ。小規模トライで可能性を模索

20年3月期業績:収益の回復

不採算タイトルへの対応や全社的なコスト見直しにより費用が減少。収益性は大幅に向上



20年3月期業績:4Q概要



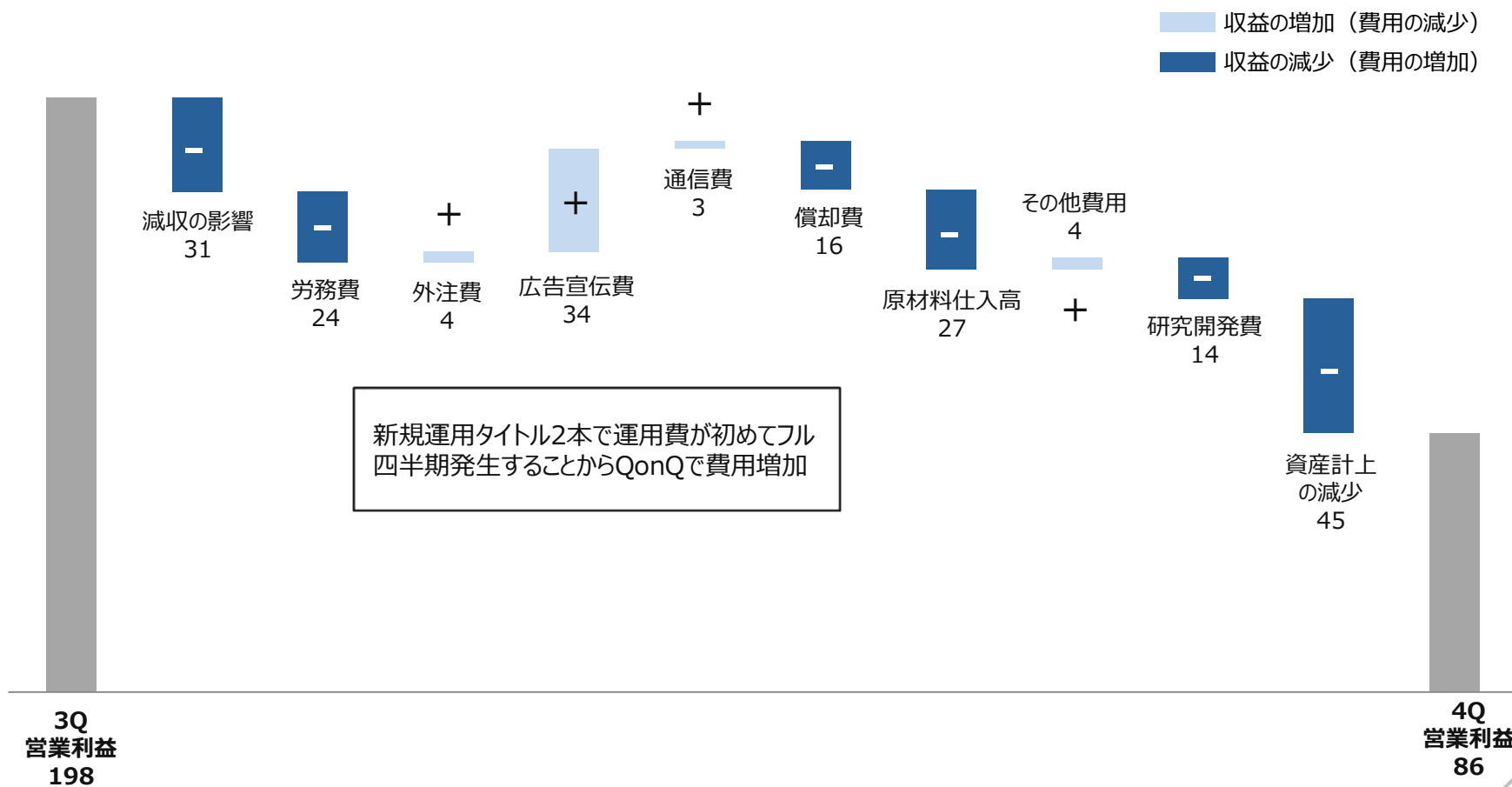
開発にともなう一時売上により3Q比で増収。一方、利益は運用費増により減少

(百万円)	20年3月期 4Q (20年1-3月)		前四半期	前年同期
	QonQ	YonY		
売上高	3,177	28.0%	2,483	2,773
営業利益	86	-56.4%	198	127
営業利益率	2.7%	-	8.0%	4.6%
EBITDA	222	-30.1%	318	196
経常利益	121	-44.5%	219	-66
当期利益	320	81.3%	176	-340

20年3月期業績:4Q QonQ営業利益増減

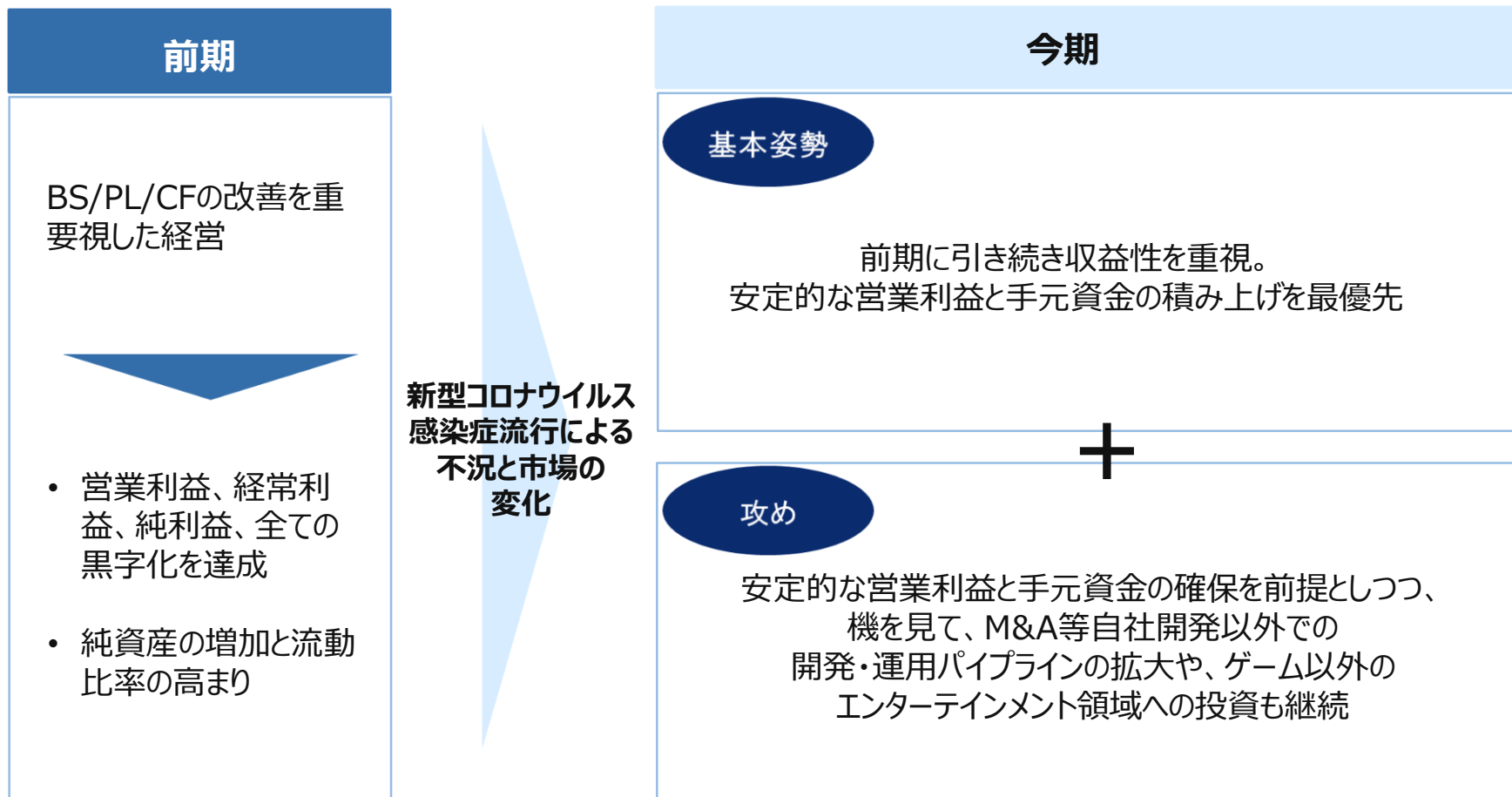
4Qは新規運用タイトル増により費用及び資産計上金額が減少。黒字維持も、営業利益はQonQで減少

(百万円)



1. 20年3月期業績
- 2. 21年3月期の経営方針**
3. 21年3月期1Qの見通し

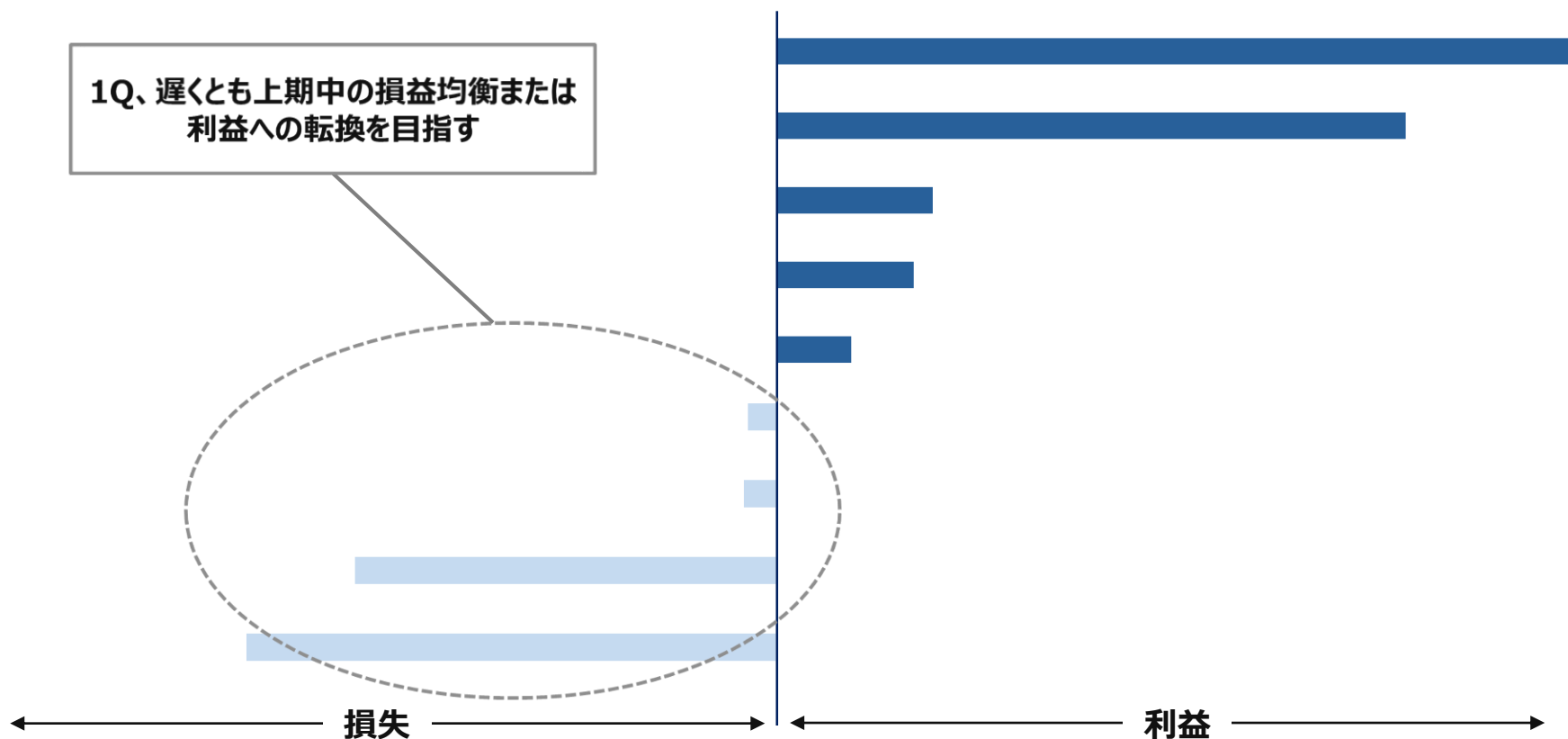
新型コロナウイルス流行により経済の先行き不透明感増す。営業利益と手元資金の積上げを最優先



21年3月期の経営方針:ゲーム事業(運用)

足下、運用中タイトルの過半が安定的に利益を計上。不採算タイトルは上期中の収益改善を目指す

運用中9タイトル※の営業利益（4Q）



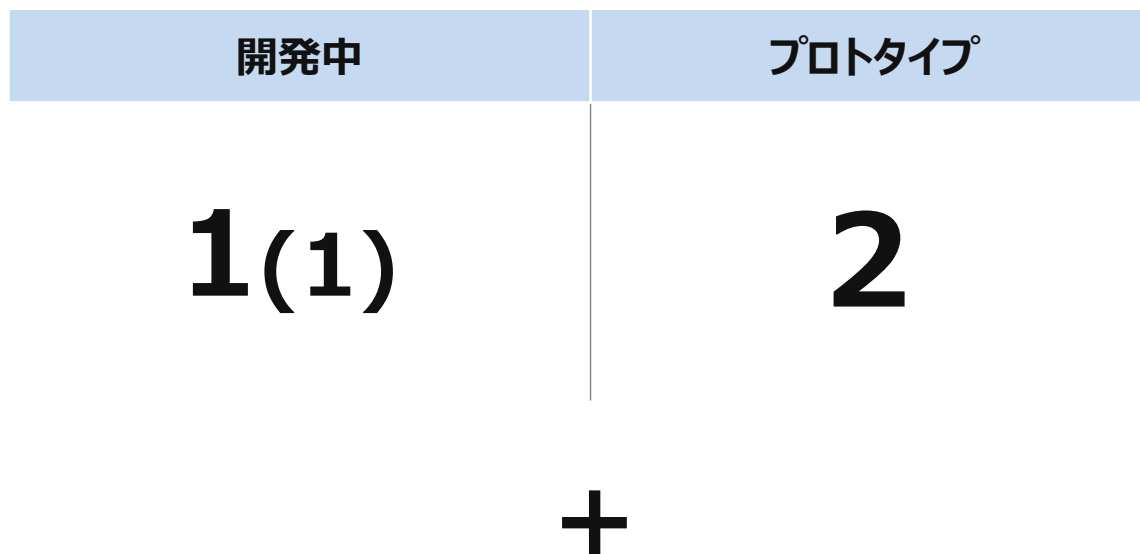
※ シリーズタイトルについては1タイトルとして集計

21年3月期の経営方針:ゲーム事業(新規リリース)



開発中タイトルが1本、プロトタイプ段階が2本。自社開発以外にも機を見て、M&Aや共同開発・運用も

自社開発パイプライン(20年5月時点) () 内はIPタイトルの数



19年11月から共同開発・運用を開始したタイトルや、「ぼくとドラゴン」等の譲受は、現時点で順調な滑り出しとなっており、自社開発以外でのパイプライン拡大の成功体験に。今後も機を見て、同様の方法でのパイプライン拡大も検討

現在の主力サービス、AROWに加え、ゲーム以外のエンターテインメント領域での新規事業を模索



(位置情報と3Dリアルマップ
によるスマホゲーム開発
プラットフォーム)

- 前期は、ゲームアプリ企画コンテストやメディアへの露出など、事業化に向けたサービスの作りこみと、知名度アップに注力
- 21年3月期中の商業化を目指し、サービスの品質アップと拡充を継続



新領域

- 総合エンターテインメント企業を目指す中でゲーム以外のエンターテインメント領域での事業開発を模索
- 上期中の対外公表を目指し事業開発を進める

1. 20年3月期業績
2. 21年3月期の経営方針
3. **21年3月期1Q見通し**

21年3月期1Q見通し:緊急事態宣言下での対応



緊急事態宣言発令後より、全社原則リモートワークに。運用に際して大きな支障はなし

リモートワーク:

- 3月中よりリモートワークを推奨。リモートワークでのサービス運用体制の整備を進める。4月8日からは全役職員が原則リモートワークに。現在、大きな運用トラブルは発生せず、通常通りサービスを提供

サービスに関する問い合わせ:

- 4月8日以降は、電話でのお問い合わせ受付を停止し、アプリ内の問い合わせフォームからのみ問い合わせを受け付け。大きな混乱や影響は現時点でなし

営業活動:

- 来訪による対面ミーティングは3月中より禁止。双方で電話・web会議を希望しており、大きな混乱や影響はなし

21年3月期1Q見通し:概要

納品売上が発生しないことからQonQで減収も、課金売上は周年イベント、新規運用タイトルの寄与により増加。その結果、営業利益も増加を見込む。純利益は特別利益が発生しないためQonQで減少

(百万円)	20年3月期4Q (20年1月-20年3月) 実績(A)	21年3月期1Q (20年4月-20年6月) 見通し(B)	増減(B-A)
売上高	3,177	3,000	-177
変動費	1,153	450	-703
固定費	1,937	2,250	+313
営業利益	86	300	+214
経常利益	121	300	+179
純利益	320	200	-120

※ 主に仕入高、支払手数料、及び著作権料

21年3月期1Q見通し:見通しの前提

周年イベントと不採算タイトルへの対応が焦点に。新型コロナウイルス流行によるリスクは軽微と織り込む

事業進捗見込み	収益への影響
<ul style="list-style-type: none">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6周年イベントを軸に好調な推移を見込む	<ul style="list-style-type: none">売上が当社分だけ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。周年イベントによる大幅な増収・増益を見込む
<ul style="list-style-type: none">リリース2周年を迎えるenzaタイトル（18年4月リリース）は周年イベントによる好調な推移を見込む	<ul style="list-style-type: none">2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、増収・増益を見込む
<ul style="list-style-type: none">IPゲームアプリ（19年11月より共同運用開始）については、引き続き好調な推移の継続を見込む	<ul style="list-style-type: none">売上が当社分だけ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。売上、利益ともに4Qと同水準を見込む
<ul style="list-style-type: none">3月から連結子会社(株)スタジオレックスが運用を開始した「ぼくとドラゴン」は引き続き好調な推移を見込む	<ul style="list-style-type: none">初フルQ寄与。前4Q比で増収・増益を見込むも、償却費が発生するため、利益水準は小さめ
<ul style="list-style-type: none">「ダービースタリオン マスターズ」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	<ul style="list-style-type: none">春の重賞シーズンにあわせたプロモーションを展開予定も、広告宣伝費で大きな変動は見込まず。売上、費用ともに4Qと同水準を見込む
<ul style="list-style-type: none">不採算タイトルについては、1Q中遅くとも上期中の収益性の向上を目指す	<ul style="list-style-type: none">前4Q比で同水準の売上を見込むも、費用の効率化により赤字幅縮小を見込む

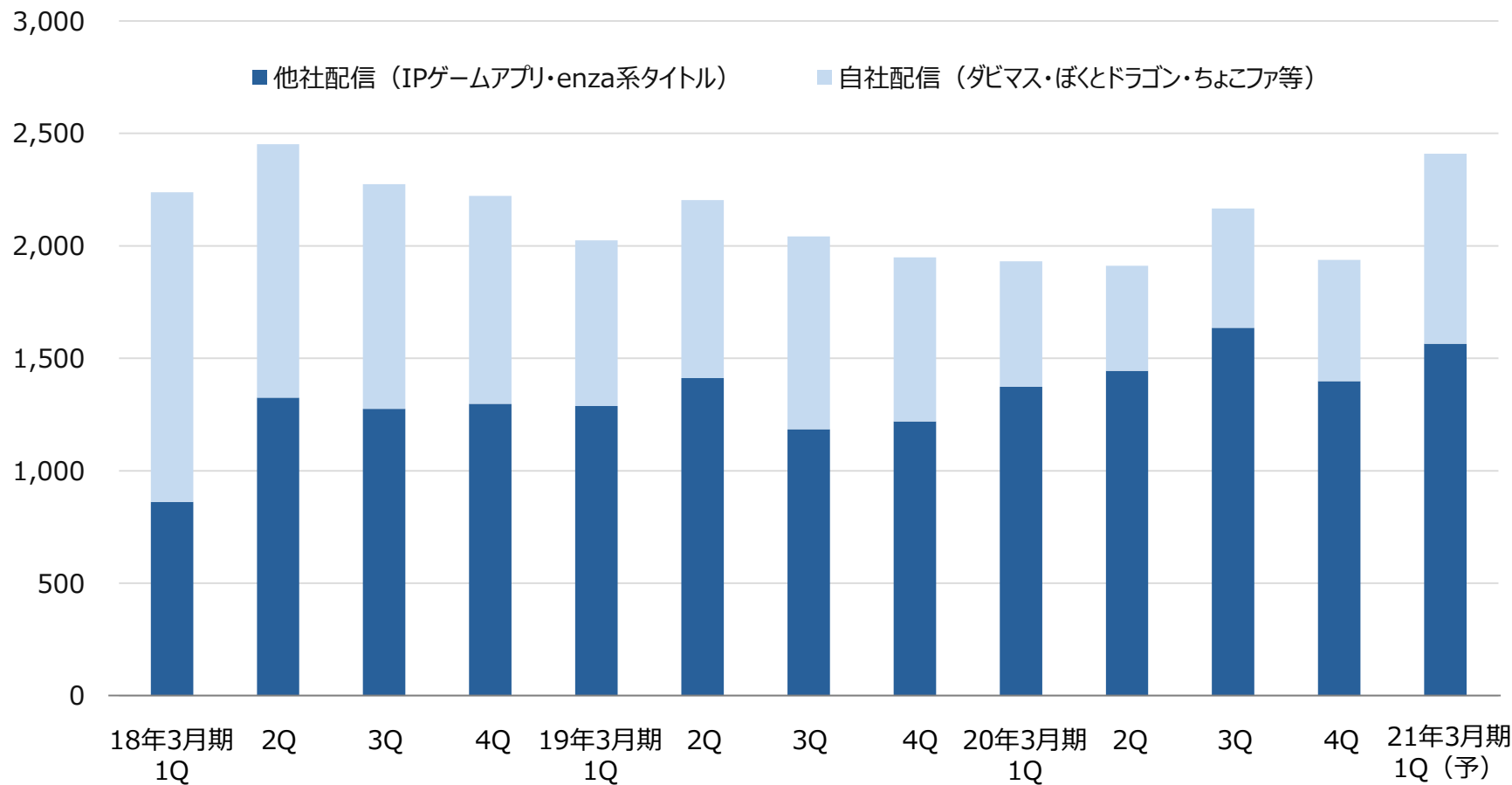
21年3月期1Q見通し:1Q以降の見通しについて

大型イベントのある1Qと3Qが業績の山になると想定。新型コロナは潜在的リスク

- 当面、新規リリースが予定されていないことから、売上に占める既存運用タイトルに比重が増加。業績はイベントに影響を受けやすくなり、とりわけリリース周年イベントや年末年始イベントの影響は大きく、**大型イベントが集中する1Qと3Qが業績の山になると想定。**
- 新型コロナウイルス感染症の流行による景気後退や、消費者の消費動向や生活様式に急激な変化が起きる場合の影響は未知数。**現時点では、サービス運用や開発に与える影響はほぼナシ**
- 大型イベントが業績のドライバーとなる中で、リモートワークでの運用は潜在的リスクと認識。**現時点では、大きなトラブルは確認されず、4月、5月のリリース周年イベントは順調な滑り出しに**

ゲーム事業課金売上推移

(百万円)

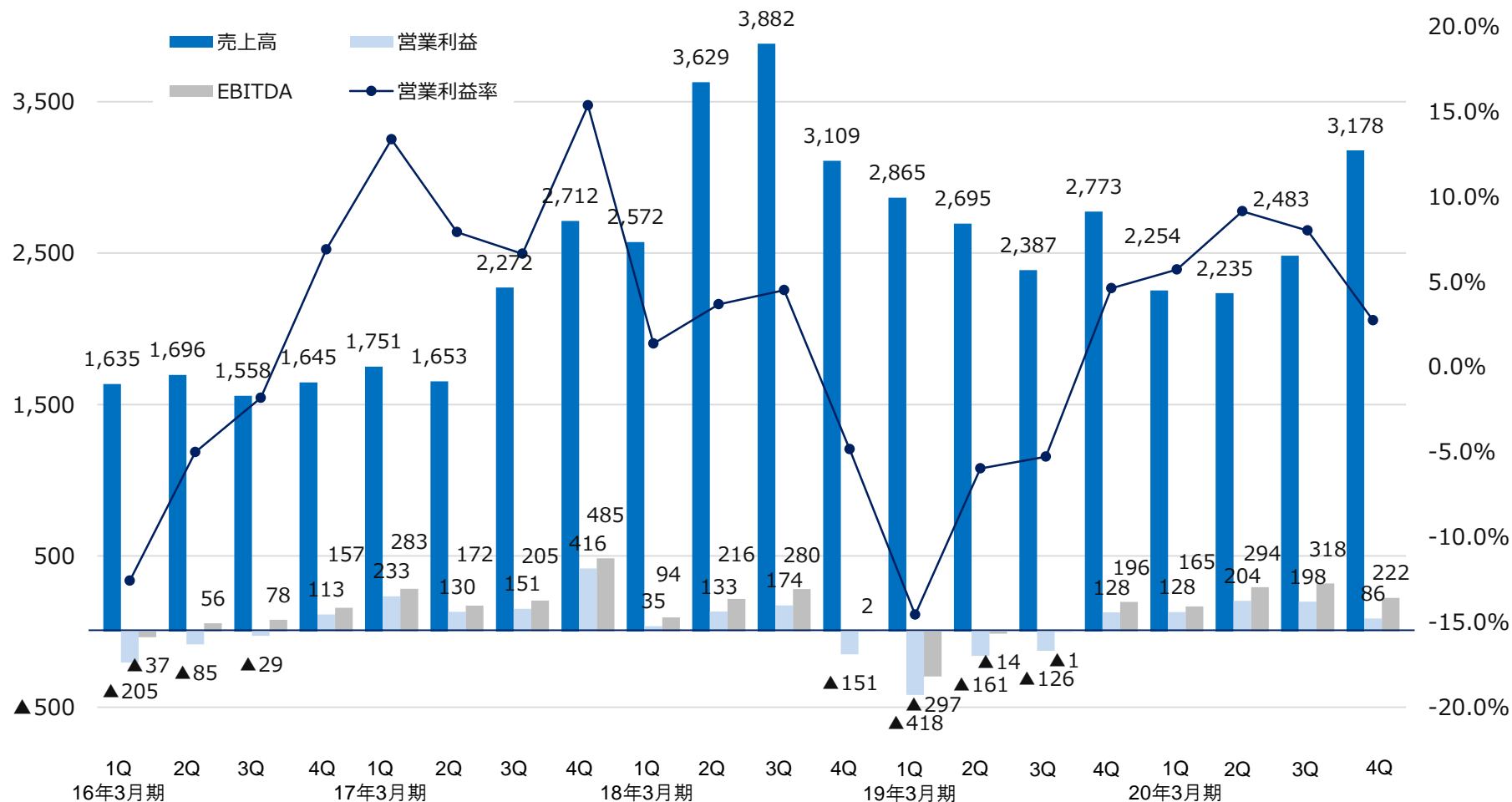


※ 他社配信タイトルの売上はネット計上であり、自社配信タイトルの売上についてはグロス計上

※ プラットフォームからの売上は除く

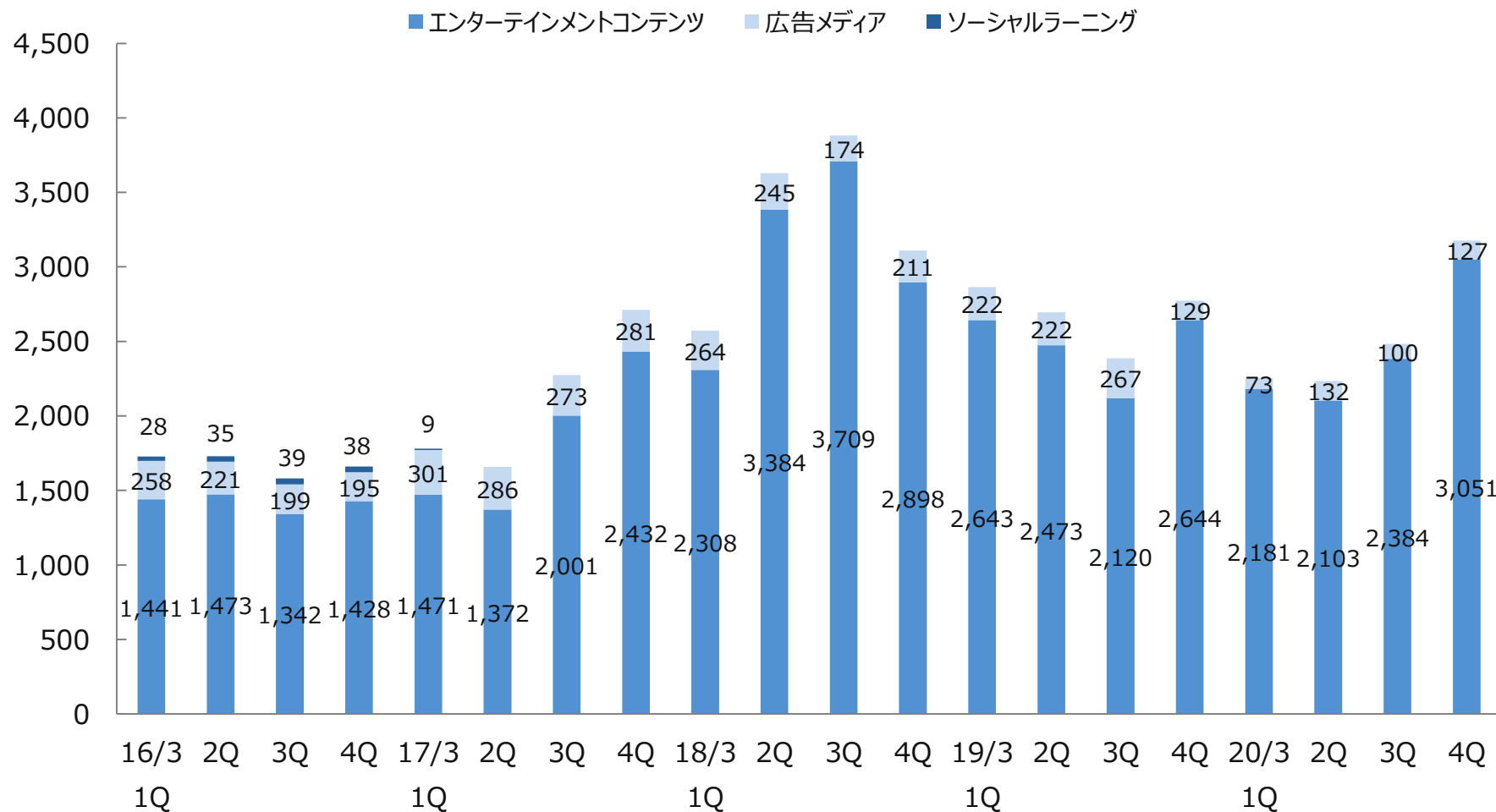
四半期業績推移 (16年3月期~20年3月期)

(百万円)



セグメント別売上高推移（16年3月期～20年3月期）

(百万円)



費用構成

(百万円)	4Q (20年1月-3月)			前四半期 (19年10-12月)	前年同期 (19年1-3月)	費用詳細
	QonQ	YoY				
原価合計	2,698	42.3%	22.0%	1,896	2,212	
支払手数料	161	0.5%	-25.4%	160	215	プラットフォームへの支払手数料
著作権料	57	-31.2%	-47.6%	83	110	著作権を伴う売上に連動
労務費	435	-1.0%	-20.3%	439	546	開発・企画系人員人件費
外注費	740	-0.5%	10.7%	743	668	開発向け業務委託費
仕入高	105	28.5%	-1.5%	81	106	広告事業の出稿数に連動
通信費	136	-1.9%	22.8%	138	110	データセンターコスト
ソフトウェア償却	125	14.2%	128.2%	109	54	ゲームアプリの減価償却費
減価償却費	6	2.9%	-30.1%	6	9	開発関連設備の減価償却費
原材料仕入高	349	20.7%	16.1%	289	300	ゲーム中のグラフィックなど
他勘定振替高	-186	-28.4%	-45.7%	-260	-344	開発アプリの資産/研究開発費への振替
仕掛品	582	-	129.1%	-81	254	納品型アプリの仕掛品への振替
その他	185	0.3%	4.7%	184	176	
販管費合計	392	1.1%	-9.4%	388	433	
支払手数料	19	6.4%	-18.2%	18	24	主に通信キャリアへの支払手数料
広告宣伝費	14	-70.2%	-58.2%	49	34	ゲームアプリのマーケティング費用
労務費	163	20.8%	3.6%	135	157	管理部門など間接人員人件費
採用費	7	-73.5%	89.9%	27	3	
研究開発費	51	36.6%	-18.9%	37	63	スマートフォンアプリ向けの研究開発
減価償却費	3	12.5%	-13.4%	3	4	間接設備の減価償却費
その他	133	13.3%	-8.6%	117	145	

バランス・シート・サマリー

(百万円)	4Q期末 (連結) (2020年3月末)	3Q期末 (連結) (2019年12月末)	前期末 (連結) (2019年3月末)	注記
流動資産	4,571	4,562	5,190	
現預金	2,262	1,724	2,860	
売上債権	1,732	1,692	1,529	売上高の変動にリンク
繰延税金資産	0	0	0	
その他	576	1,145	800	
固定資産	1,851	1,876	1,755	
建物、工具、器具及び備品	171	178	251	オフィス設備が中心
ソフトウェア資産(含仮勘定)	906	1,028	773	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	313	257	275	
その他	460	412	455	
総資産	6,423	6,438	6,946	
流動負債	3,594	3,635	3,873	
買掛金・未払金	1,197	869	1,007	
借入金・社債	1,871	2,039	2,300	銀行借入/社債発行
その他	525	726	565	
固定負債	660	953	1,649	
借入金・社債	285	410	976	銀行借入/社債発行
その他	375	543	673	
純資産	2,168	1,848	1,423	
資産合計/負債純資産合計	6,423	6,438	6,946	



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。