



2021年3月期 第3四半期 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。

1. 21年3月期Q3業績
2. 中期（～23年3月期）で目指す姿
3. 21年3月期通期の見通し
4. Appendix

21年3月期Q3業績：概要

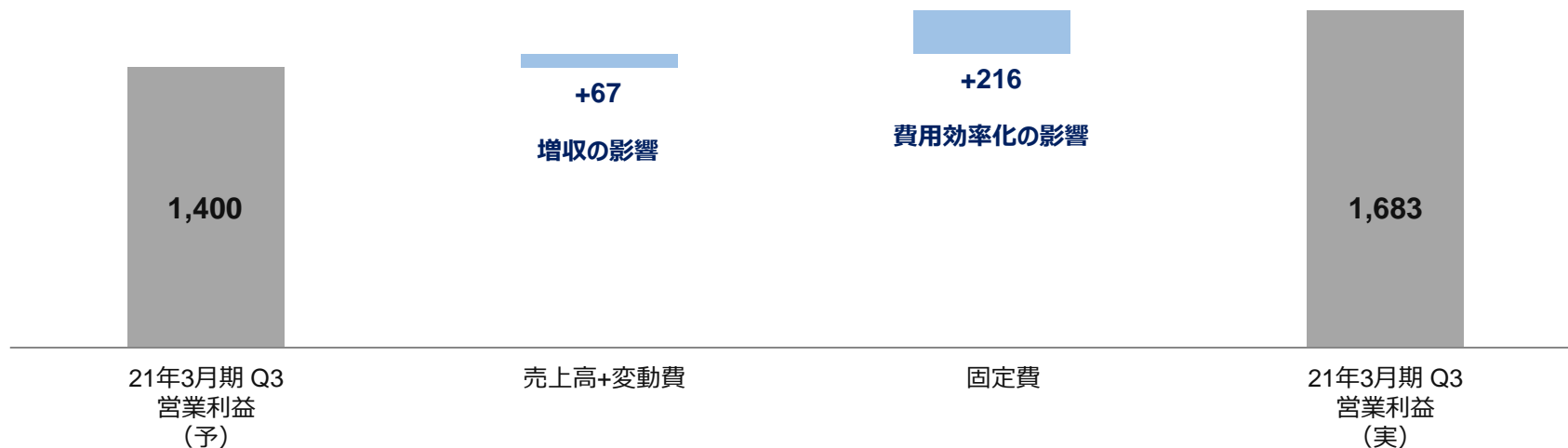
四半期利益、累計利益ともに過去最高を更新。業績は過去最高水準

(百万円)	21年3月期Q3				
	累計 (20年4月-12月)	YoY	Q3 (20年10月-12月)	YoY	QonQ
売上高	9,156	31.3%	2,971	19.7%	3.1%
営業利益	1,683	217.3%	631	218.3%	47.5%
営業利益率	18.4%	-	21.3%	-	-
EBITDA	2,140	175.4%	799	151.4%	37.5%
経常利益	1,653	221.5%	621	183.8%	46.9%
当期利益	1,298	232.5%	472	167.3%	31.7%

21年3月期Q3業績：業績予想/実績比較



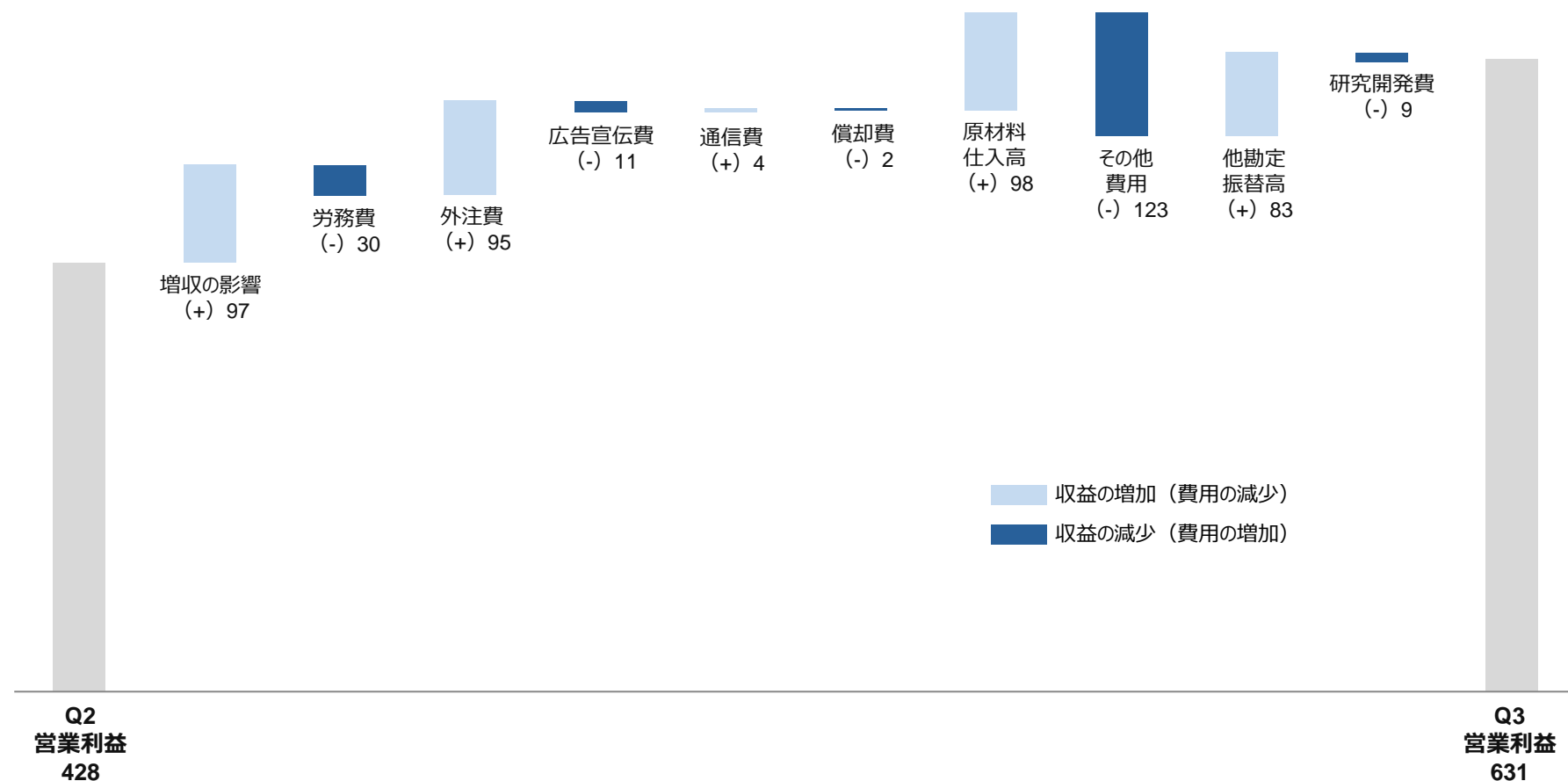
周年、年末年始イベントによる売上高の上振れや費用効率化により、営業利益が上振れ



(単位：百万円)	業績予想 (A)	実績 (B)	(B) - (A)
売上高	9,100	9,156	+56
営業利益	1,400	1,683	+283
経常利益	1,350	1,653	+303
当期利益	1,050	1,298	+248

21年3月期Q3業績：QonQ 営業利益増減分析

増収の他、BlasTrainの連結化による外注費、原材料仕入高等の減少が増益に寄与



『ダビマス』等の主カタイトルが大型イベントを追い風に好調。ゲーム以外への投資も進展

ゲーム

- ・ 既存IPゲームタイトルが、ユーザーの安定した支持の下、好調に推移。11月に4周年を迎えた『ダビマス』は当初想定を上回る収益寄与に
- ・ enza主カタイトルは年末年始イベントが盛況。強い集客力を維持し、IPの強さを再確認する推移に
- ・ 『ぼくとドラゴン』、『ちょこっとファーム』など自社配信タイトルも好調な推移を維持。『ちょこっとファーム』は10周年を迎え、ドリコムを代表するロングランタイトルに
- ・ 不採算タイトルは引続き1本のみ。Q2比で赤字幅は縮小し、来期（22年3月期）上期中の損益均衡・黒字化を目指す
- ・ 10月1日からBlasTrainがグループに加わり、ドリコムズは一層拡大。ドリコムの関与による共同運用タイトルの安定化や業績の拡大、BlasTrainの有す開発・運用ノウハウのグループ内での展開など、グループ一体での事業拡大を目指す

新規事業開発

- ・ AROWの事業化の他、AROWを用いて開発する人気IPを扱った位置情報タイトルの開発も順調に進展
- ・ 『AKROGLAM』は9月のローンチ以降、順調にサービスが拡大。ゲーム以外のエンターテインメント領域での事業開発も進展
- ・ 「負荷テストサービス」と『Rooot』をリリース。SaaS収益拡大を志向

1. 21年3月期Q3業績
2. **中期（～23年3月期）で目指す姿**
3. 21年3月期通期の見通し
4. Appendix

中期（～23年3月期）で目指す姿

IPを軸に、モバイルゲームのみならず幅広いデジタルエンターテインメントコンテンツを提供する企業を目指す

現在のドリコム

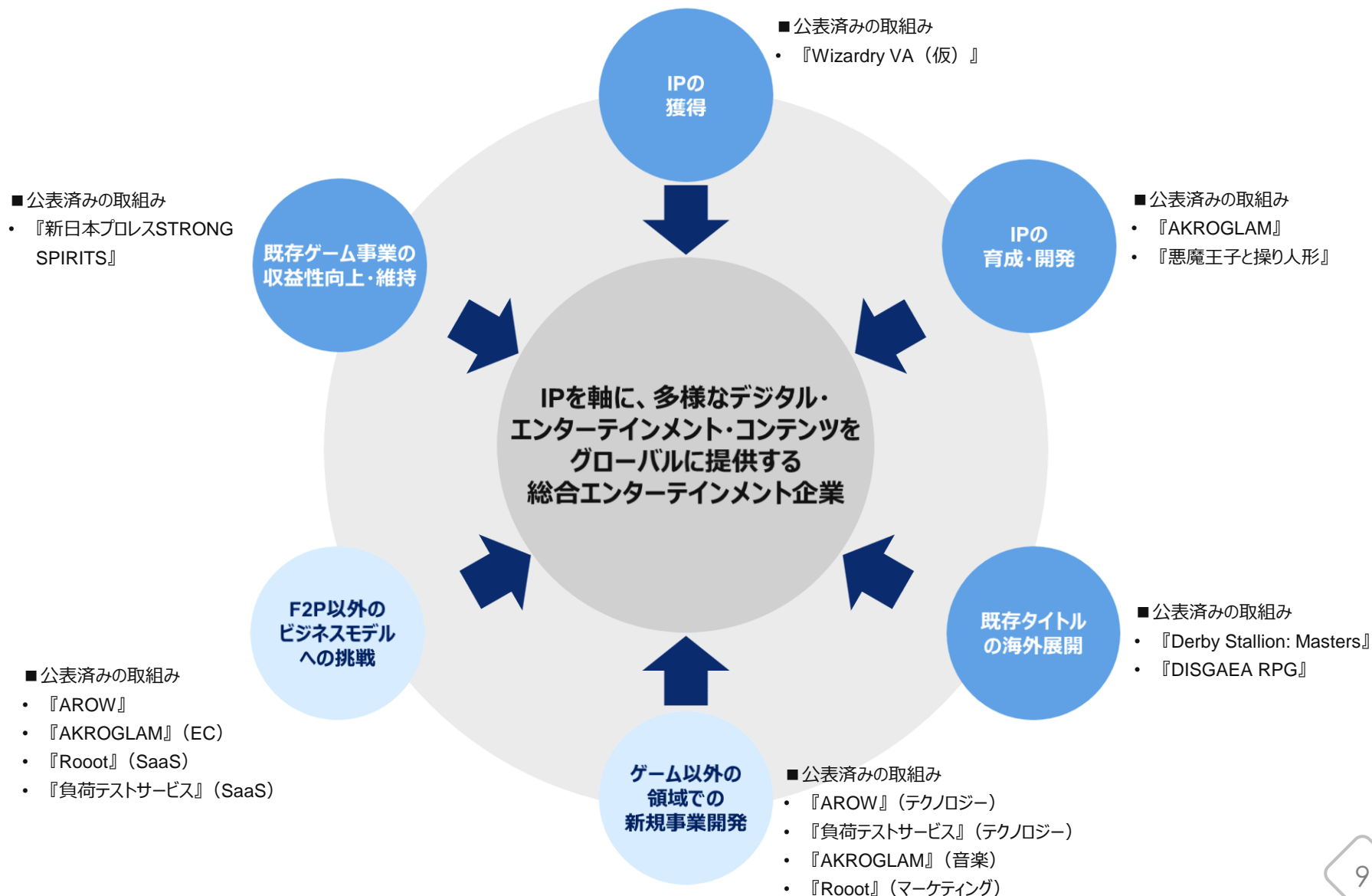
IPゲームの開発・運用に
強みをもつモバイルゲーム企業

23年3月期末のドリコム

IPを軸に、多様なデジタル・
エンターテインメント・コンテンツを
グローバルに提供する
総合エンターテインメント企業

中期（～23年3月期）で目指す姿（続き）

6つの事業トピックを強化し、中期目標の達成を目指す



中期（～23年3月期）で目指す姿（続き）

2021年1月現在、10の開発プロジェクトが進行中

プロジェクトサマリー（21年1月時点）

ステータス	ゲーム事業				新規事業
	運用	開発			運用
定義	運用中	新規開発	プロトタイプ	海外展開	運用中
プロジェクト数 ※（）は他社IPのタイトル の数。シリーズタイトルは1タイ トルとして集計	12₍₉₎	4₍₂₎	3	3₍₃₎	3
詳細 ※下線は新たにタイトル等 詳細が発表されたタイトルプ ロジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ■他社配信タイトル 計9タイトル ■自社配信タイトル <ul style="list-style-type: none"> 『ちょこつとファーム』 『ぼくとドラゴン』 『ダービースタリオン マスターズ』 	<ul style="list-style-type: none"> ■他社IPタイトル <ul style="list-style-type: none"> 『新日本プロレス STRONG SPIRITS』 AROWを用いて開発する人気IPを扱った位置情報タイトル ■自社IPタイトル <ul style="list-style-type: none"> グループ会社BlasTrainで開発中の新規タイトル 『Wizardry VA（仮）』 	<ul style="list-style-type: none"> ■オリジナルタイトル <ul style="list-style-type: none"> 『悪魔王子と操り人形』 グループ会社スタジオレックスが開発を手掛けるオリジナルタイトル 将来的な5G普及拡大に向けた検証プロジェクト 	<ul style="list-style-type: none"> 『Derby Stallion: Masters』 『DISGAEA RPG』 国内でヒットした、ドリコムが開発・運用を手掛けるIPタイトル 	<ul style="list-style-type: none"> 『AKROGLAM』 「負荷テストサービス」 『Root』

既存ゲーム事業：『新日本プロレスSTRONG SPIRITS』

今年中のグローバル配信が決定。公表後1週間で公式twitterアカウントフォロワー数は1万人を突破



『新日本プロレスSTRONG SPIRITS』公式サイト：<https://njpw-strongspirits.bushimo.jp/>

公式Twitterアカウント：<https://twitter.com/njpwss>

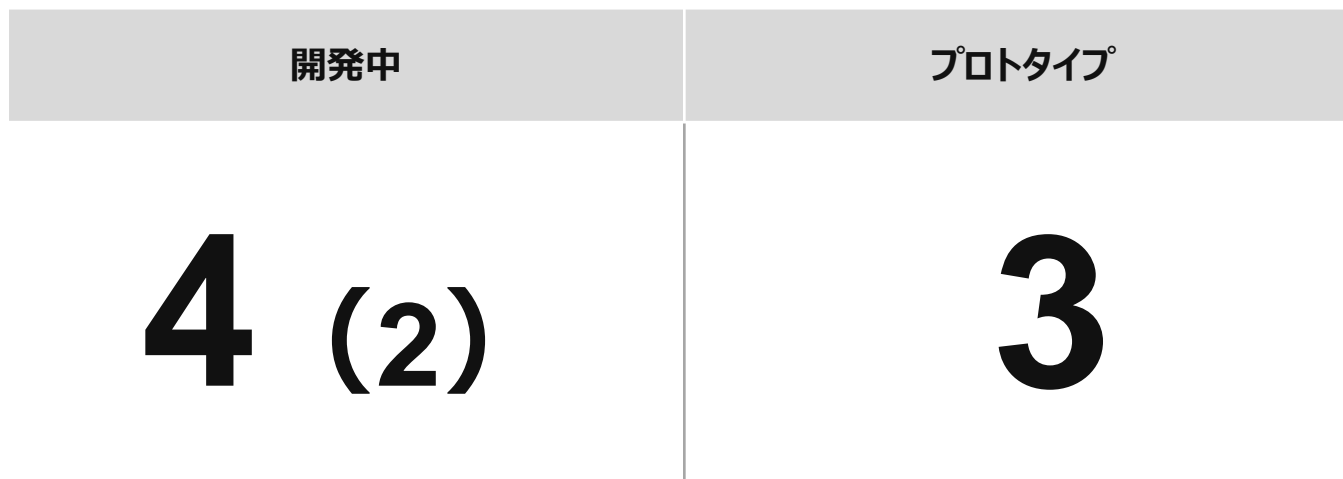
新日本プロレスSTRONG SPIRITS特報MOVIE：<https://youtu.be/vcjoeaK5lo>

- ・ 株式会社ブシロードとの共同開発タイトル。日本及びグローバルでの21年中の同時配信が決定
- ・ 公式twitterアカウントのフォロワー数（日・英合算）は公表後1週間で1万人を突破

既存ゲーム事業：新規開発パイプライン

7タイトルのうち3タイトルが公表済み。残る4タイトルもスケジュール通りに開発が進む

開発パイプライン ※ () 内は他社IPタイトルの数



※ 開発中タイトルは開発費用の資産計上が始まっているもの、プロトタイプは開発費用が研究開発費として計上されているものと定義

※ 子会社BlasTrainが開発中のタイトルを含む

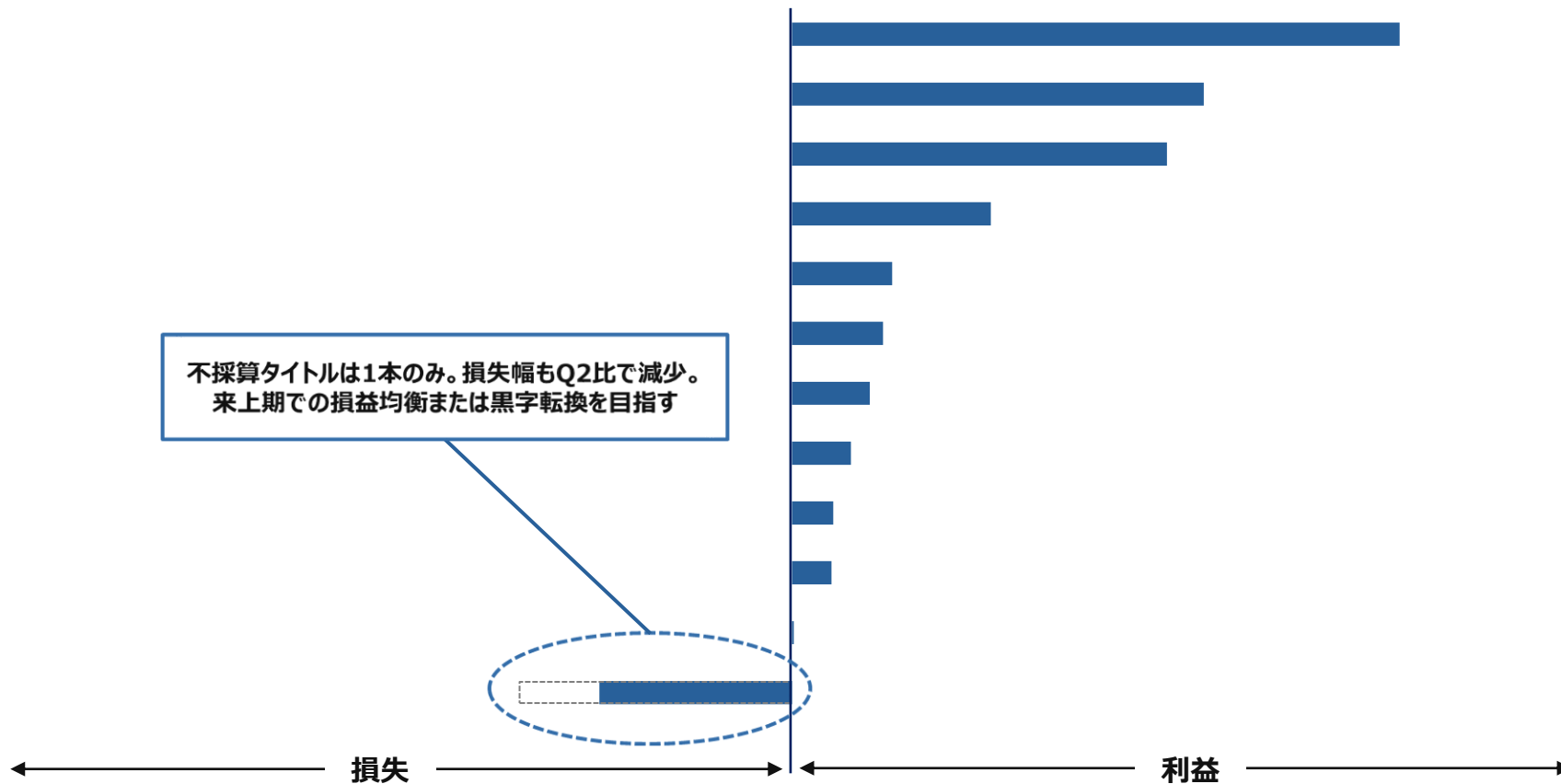
※ 既存タイトルの海外展開、他メディアへの展開は除く

開発中タイトルのうち『新日本プロレスSTRONG SPIRITS』、『Wizardry VA (仮)』の2タイトル、プロトタイプタイトルのうち『悪魔王子と操り人形』が公表済み。現時点で未公表の開発中タイトル2本（AROWを用いて開発する人気IPを扱った位置情報タイトルとグループ会社BlasTrainで開発中のオリジナルタイトル）もスケジュール通り開発が進む

既存ゲーム事業：収益性の向上

不採算タイトルは1本のみ。Q2比で赤字幅は縮小。来上期での黒字転換、損益均衡を目指す

運用中12タイトル※の営業利益（Q3）

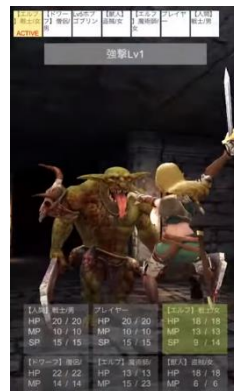
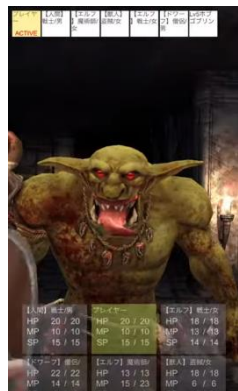


※ シリーズタイトルについては1タイトルとして集計。enzaタイトル3本と『ぼくとドラゴン』を含む

『ウィザードリィ（Wizardry）』の新作モバイルゲーム『Wizardry VA（仮）』の開発がスタート

『Wizardry VA（仮）』

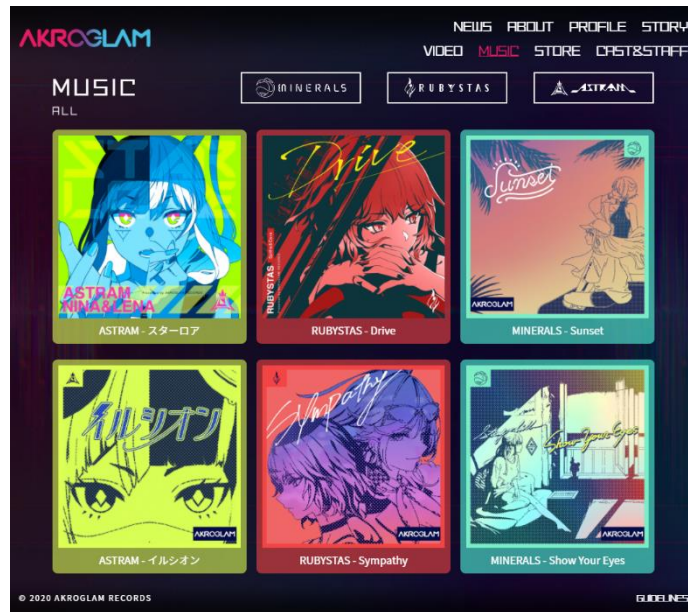
開発中スクリーンショット公開中：<https://youtu.be/PszmF0uqhmU>



- ・ RPGの名作『ウィザードリィ（Wizardry）』の新作モバイルゲーム『Wizardry VA（仮）』の開発がスタート
- ・ モバイルゲーム以外のエンターテインメント領域でのIPの活用も模索
- ・ 自社でコントロール可能なIPの増加を目指し、今後も引き続き人気IPの獲得に注力

IPの育成・開発：『AKROGLAM』

開発中オリジナルIP『AKROGLAM』が20年9月からサービス開始。21年1月にはECもスタート



『AKROGLAM』公式サイト：<https://akroglam.com/>

公式twitterアカウント：<https://twitter.com/akroglam>

公式YouTubeチャンネル：<https://www.youtube.com/channel/UCZrGyG55iDrVZ07rNeoND6Q>

- ・ ゲーム以外のエンターテインメント領域のうち、音楽領域での事業開発プロジェクト
- ・ 21年1月時点で、公式twitterアカウントフォロワー数は、約1.5万、公式YouTubeチャンネル登録者数は約1.1万
- ・ 20年9月にローンチし、6曲を各種音楽配信サイトで配信中。21年1月にはECがスタート

IPの育成・開発：『悪魔王子と操り人形』

ドリコムオリジナルIP。21年1月時点でtwitterフォロワー数は5.8万。順調にファンコミュニティ拡大が続く



『悪魔王子と操り人形』公式サイト：<http://black00crown.com>

公式Twitterアカウント：<https://twitter.com/black00crown>

公式YouTubeチャンネル：<http://youtube.com/channel/UCURtd-wwwlp6EDQ0FWHyAcw>

「これは悪魔に墮ちた王子の物語。儂くも美しいダークファンタジー開幕」

- ・ 開発中のオリジナルIP。19年11月に公式twitterアカウントが、12月にオフィシャル・サイトがオープン
- ・ 21年1月時点で公式twitterアカウントフォロワー数が5.8万人に。順調にファンコミュニティが拡大

ゲーム以外の領域での新規事業開発：『AROW』

AROWを用いて開発する人気IPを扱った位置情報ゲームの開発が進む



- AROWを用いて開発する人気IPを扱った位置情報ゲームの開発はスケジュール通りに進展
- AROWは今期中に事業化
- J-LOD（コンテンツグローバル需要創出促進・基盤整備事業費補助金）支給対象事業として採択されたことを受け、海外の位置情報も含めるなど、サービスの拡充が進む

ゲーム以外の領域での新規事業開発：『Root』

Twitterを活用したファンコミュニティ促進サービス『Root』の提供を開始。SaaSへの挑戦

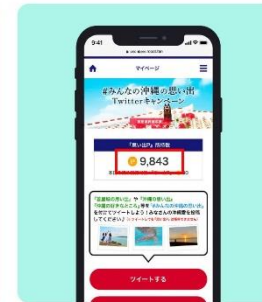
Root

サービス概要

Twitter上で特定のハッシュタグが付いたツイートにいいね・RTしたユーザーにポイントをプレゼントできるサービス



ハッシュタグ付きのツイートにいいね / RTしたユーザーにポイントをプレゼント



Rootが制作した特設サイト内でポイントを表示



特設サイト内でポイントを使って抽選に応募

活用事例

【株式会社サムザップ様】



目的	大型プロモタイミングで新規獲得したユーザーのロイヤリティ化 (継続、課金率向上)
概要	・ゲーム内のお気に入りシーン等の投稿募集 ・いいね or RT で「繋がりP」プレゼント ・繋がりPを使ってゲーム内アイテムと交換
ハッシュタグ	# このファン好きと繋がる
インセンティブ	ゲーム内で使えるアイテム
URL	サイト掲載終了済み



- ・ Twitterを活用したファンコミュニティ促進サービス。21年1月15日に正式にサービス提供を開始
- ・ ドリコムが過去培ったファンコミュニティ醸成のノウハウを活かした、DRIP（新規事業開発）部の新サービス

ゲーム以外の領域での新規事業開発：『負荷テストサービス』

過去の開発・運用ノウハウを活かした新サービス。SaaSへの挑戦



サービスの紹介：<https://drecom.co.jp/products/loadtest/>

- ・ サービス開始前の負荷テストの支援や、運用中サービスのDevOps支援を中心としたシステムの可用性向上に向けた活動全般のアドバイスなど、過去の事業運営で培った経験をもとに、ビジネスとシステムの両面のバランスを取った課題解決や提案を強みとする
- ・ SaaSビジネスをスタートし、収益モデルの多角化とF2P収益依存脱却を目指す

既存タイトルの海外展開：『ダビマス』/『ディスガイア』

国内ヒットタイトル2本のグローバルでの配信が決定

『Derby Stallion: Masters』（『ダービースタリオン マスターズ』）



©2016ParityBit

『DISGAEA RPG』（『魔界戦記ディスガイアRPG』）



©Nippon Ichi Software ©2021 ForwardWorks Corporation

- ・ 『ダービースタリオン マスターズ』、『魔界戦記ディスガイアRPG』のグローバルでの配信が決定
- ・ その他地域についても、海外有力マーケティングパートナーとの協業し展開を予定。パートナー企業とのリレーションは一層強化
- ・ 今後も国内でヒットした当社開発・運用タイトルの海外展開をつうじて、海外売上比率を高め、将来的には国内売上と同規模への成長を目指す

1. 21年3月期Q3業績
2. 中期（～23年3月期）で目指す姿
3. **21年3月期通期の見通し**
4. Appendix

21年3月期通期見通し：概要

過去最高業績を見込む。本社移転にともなう一時費用を織り込む

(百万円)	Q1実績	Q2実績	Q3実績 (A)	Q4見通し (B)	増減 (B-A)	通期
売上高	3,303	2,881	2,971	2,545	-426	11,700
変動費※	495	450	418	437	+19	1,800
固定費	2,183	2,002	1,921	1,894	-27	8,000
営業利益	623	428	631	218	-413	1,900
経常利益	609	423	621	147	-474	1,800
純利益	467	358	472	103	-369	1,400

※ 主に支払手数料、及び著作権料

21年3月期通期見通し：見通しの前提

Q4は周年や年末年始などの大型イベントがないことから、好調なQ3比で弱めな推移に

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、大型イベントはないものの、安定した推移を見込む	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
IPゲームタイトル（18年4月リリース）についても引き続き好調な推移を見込む	Q4は大型イベントもなく、4月の周年イベントに向け、需要が落ち着くため、Q3比で減収・減益を見込む
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	Q3比での減収・減益を見込む
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	売上、利益ともにQ3と同水準を見込む。安定的な利益を見込む
『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	周年イベントの反動から、Q3比で減収・減益を見込む
残る不採算タイトルについては、来期上期での対応完了を目指す	Q3比で赤字幅縮小を見込む
本社移転に伴い一時的な費用が発生	Q4見通しに織り込み済み

21年3月期通期見通し：本社移転について

拠点集約による経営効率化と、新しい働き方に5月に本社移転を予定

<移転の目的>

1. 新しい働き方にあったオフィススペース

ドリコムの基本勤務形態がリモートワークへと変化する中、会社の位置づけや機能を再定義。今後は、会社をコミュニケーションやチームビルディングを集中的に行う、リモートワークでは完結しない面を補完する場所と位置づけ、フリーアドレス化やコミュニケーションスペースの拡充など、「新しい働き方」にあったオフィス空間を設計し、働き方、オフィス空間でも「発明」を目指す

2. コスト削減とグループの集約

新型コロナウイルス感染症拡大をうけ、リモートワークを推奨した結果、出勤率は3割程度に。今後はリモートワークを基本勤務形態とすることで一層の出勤率の減少を見込むことから、オフィススペースの減床と分散していたグループ会社を集約することにより、コスト削減と経営の一層の効率化を図る。今後5年間で、賃料を中心に約9,000万円のコスト減を見込む

<移転予定先>

名称：ThinkPark Tower

所在地：〒141-6090 東京都品川区大崎2丁目1-1

<移転時期など今後の予定>

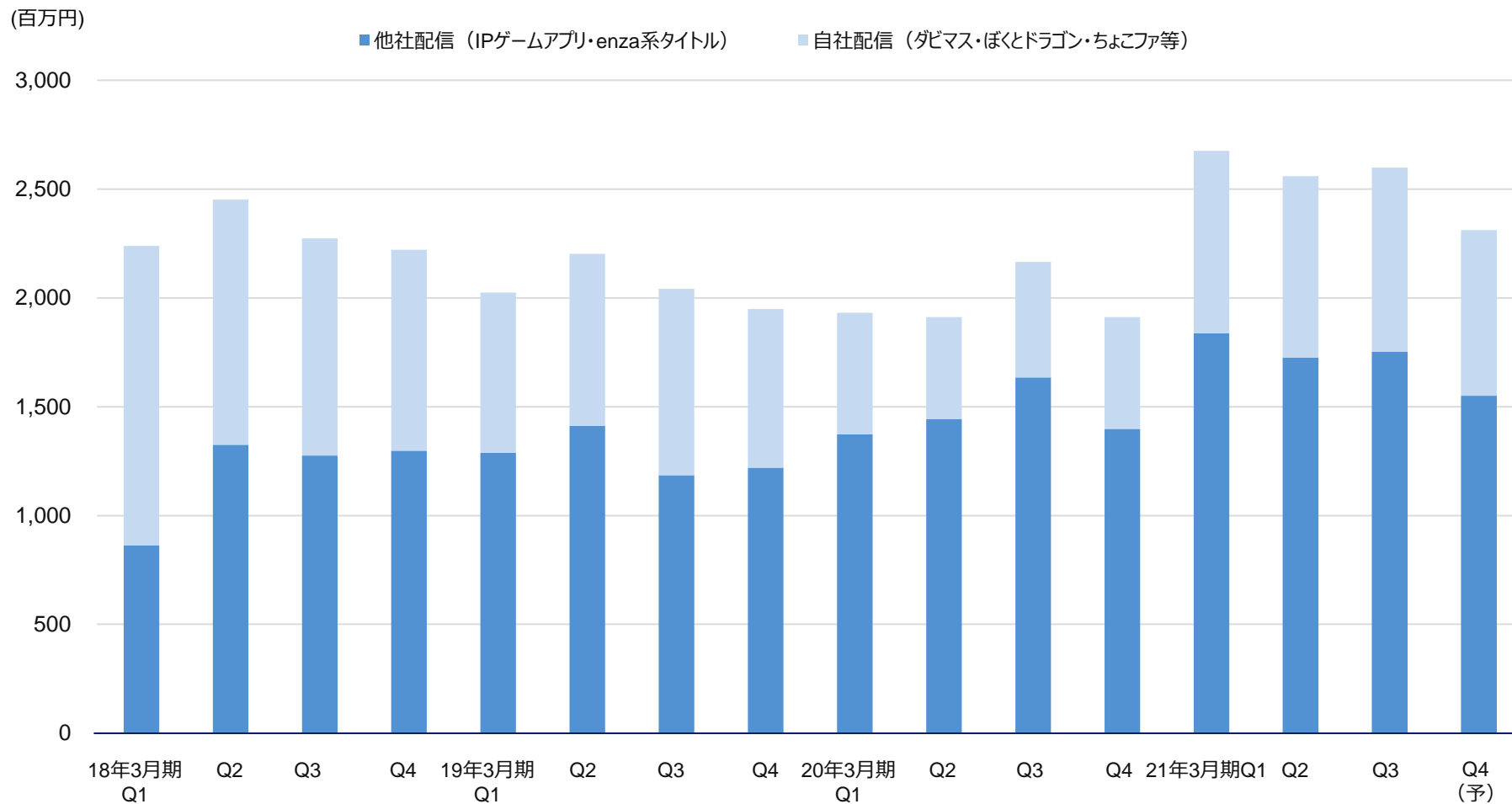
3月：定期賃貸借契約締結

5月：移転

※ 上記スケジュールは現時点での予定であり、現オフィスの原状回復作業等により前後する可能性があります。また、移転に伴い定款に記載の本店所在地の変更が必要となるため、2021年6月に開催予定の第20期定時株主総会に「定款一部変更の件」を付議する予定です。

1. 21年3月Q3期業績
2. 中期（～23年3月期）で目指す姿
3. 21年3月期通期見通し
4. **Appendix**

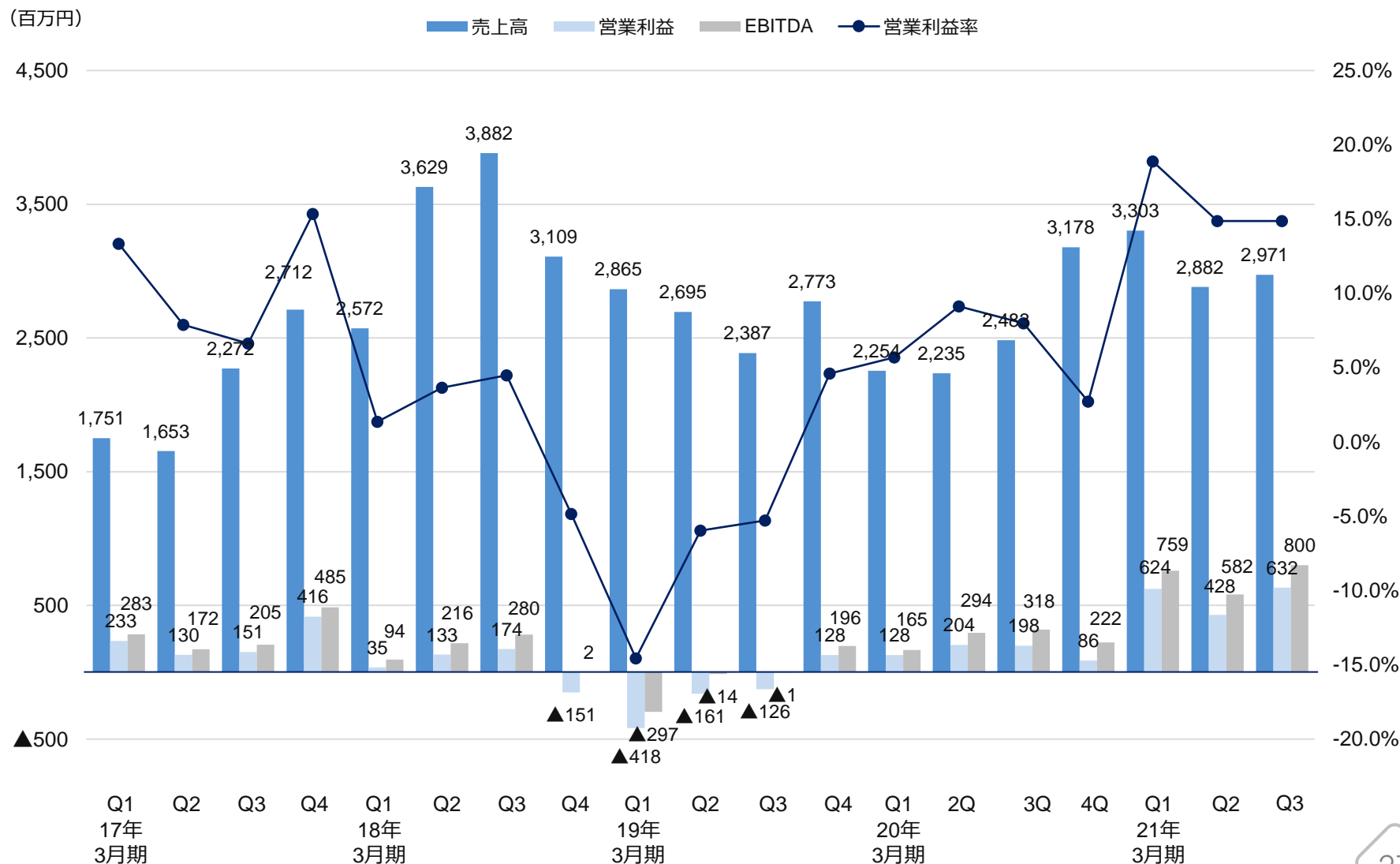
ゲーム事業課金売上推移



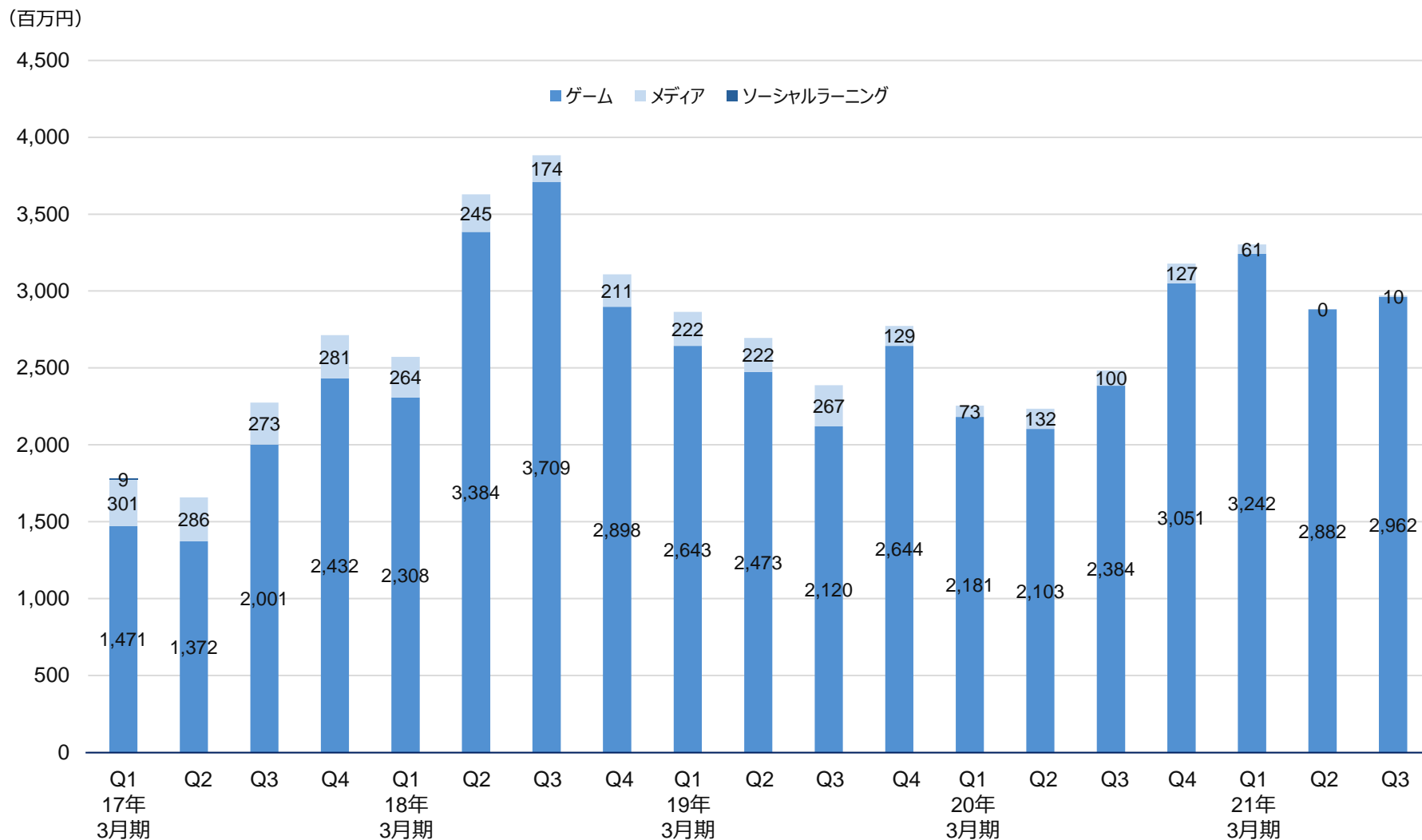
※ 他社配信タイトルの売上はネット計上であり、自社配信タイトルの売上についてはグロス計上

※ プラットフォームからの売上は除く

四半期業績推移 (17年3月期～21年3月期Q3)



セグメント別売上高推移（17年3月期～21年3月期Q3）



費用サマリー

(百万円)	Q3 (20年10月-12月)			Q2 (20年7-9月)		前年同期 (19年10-12月)		費用詳細
	QonQ	YonY						
原価合計	1,851	-7.1%	-2.4%	1,992		1,896		
支払手数料	271	0.6%	69.0%	269		160		プラットフォームへの支払手数料
著作権料	75	-18.0%	-10.3%	91		83		著作権を伴う売上に連動
労務費	544	22.2%	23.8%	445		439		開発・企画系人員人件費
外注費	451	-17.3%	-39.4%	545		743		開発向け業務委託費
仕入高	0	-	-	0		81		広告事業の出稿数に連動
通信費	133	-2.7%	-3.5%	137		138		データセンターコスト
ソフトウェア償却	144	0.8%	31.8%	143		109		ゲームアプリの減価償却費
減価償却費	6	8.6%	4.4%	6		6		開発関連設備の減価償却費
原材料仕入高	274	-24.8%	-5.3%	364		289		ゲーム中のグラフィックなど
他勘定振替高	-269	44.7%	3.2%	-186		-260		開発アプリの資産/研究開発費への振替
仕掛品	-3	-	-96.0%	0		-81		納品型アプリの仕掛品への振替
その他	221	27.7%	2.1%	173		184		
販管費合計	488	6.0%	25.7%	460		388		
支払手数料	26	-1.2%	40.9%	26		18		主に通信キャリアへの支払手数料
広告宣伝費	21	108.3%	-55.3%	10		49		ゲームアプリのマーケティング費用
労務費	179	-27.7%	32.6%	247		135		管理部門など間接人員人件費
採用費	9	144.0%	-63.9%	4		27		
研究開発費	98	10.7%	161.0%	88		37		スマートフォンアプリ向けの研究開発
減価償却費	3	7.1%	12.7%	3		3		間接設備の減価償却費
のれん償却費	12	-	-	0		0		M&Aに伴い発生したのれんの償却
その他	136	70.8%	16.4%	80		117		

バランスシートサマリー

(百万円)	Q3期末 (20年12月末)	Q2期末 (20年9月末)	前期末 (20年3月末)	注記
流動資産	5,913	5,281	4,571	
現預金	3,466	3,178	2,262	
売上債権	1,930	1,868	1,732	売上高の変動にリンク
繰延税金資産	0	0	0	
その他	516	234	576	
固定資産	1,522	1,798	1,851	
建物、工具、器具及び備品	153	158	171	オフィス設備が中心
ソフトウェア資産(含仮勘定)	800	844	906	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
のれん	12	0	0	M&Aに伴い発生したのれん
繰延税金資産	283	325	313	
その他	271	469	460	
総資産	7,436	7,079	6,423	
流動負債	2,788	3,057	3,594	
買掛金・未払金	1,152	1,184	1,197	
借入金・社債	750	1,038	1,871	銀行借入/社債発行
その他	886	834	525	
固定負債	1,122	979	660	
借入金・社債	1,010	810	285	銀行借入/社債発行
その他	112	169	375	
純資産	3,525	3,042	2,168	
資産合計/負債純資産合計	7,436	7,079	6,423	

S

1. 人権に配慮し、多様性と柔軟性に配慮した就労環境の整備

職場での差別の禁止や適切な労務管理の実施の他、リモートワークの導入や男性社員の育児休暇取得を推奨する等、従業員の健康維持や、従業員のライフイベントやライフステージに配慮、尊重した就労環境の整備に注力しています。

2. 従業員の健康増進とスキルアップ支援

従業員が健康な状態で、最大限能力を発揮できる環境の整備に向け、下記の取り組みを行っております。

- マッサージルームの設置
- 人気カフェと提携したカフェスペース
- ナレッジ共有イベントの開催支援や、技術系情報発信の支援



3. 起業コミュニティ支援

IT系ベンチャー、学生起業家の先駆けとして、後進の起業家の育成や日本における起業の更なる活性化に貢献すべく、下記の取り組みを行っております。



- 中高生を対象としたプログラミング教室の開催
- 各種起業関連イベントへの登壇・協賛
- 勉強会やセミナー等へのオフィススペースの提供

G

ドリコムは持続的な成長と株主価値の最大化を目指し、健全かつ適切な経営を行うべく、ガバナンスの強化、特に女性の取締役への起用、異なる専門的バックグラウンドを有する独立社外取締役の多数起用、および活発な議論などに注力しております。

1. 女性の取締役への積極的な起用

21年1月時点で、女性取締役比率は20%となっております。

2. 社内取締役と独立社外取締役のバランス

21年1月時点で、全取締役に占める独立社外取締役の割合は60%となっております。

3. 独立社外取締役の多様性

公認会計士、弁護士、大学教授等、様々な領域での専門家を独立社外取締役として起用しております。

4. 取締役会の定期的な実施および高出席率

月次で定期的に取り締役会を実施し、適時経営状況や経営課題について情報を共有された上で、活発な議論が行われております。19期（2020年3月期）については年間28回、18期（2019年3月期）については年間24回取締役会を実施しております。



- ※ 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。