



2012年3月期 第1四半期決算説明資料

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。

第1四半期 業績 (4月-6月)

- ・売上高 1,117百万円（前年同期 539百万円）
- ・営業利益 180百万円（前年同期 11百万円）

※参考値として前年同期の単体業績と比較しております。

ソーシャル ゲーム

- ・4月12日 GREE向け「ソード×ソード」リリース
- ・4月18日 GREE向け「ビックリマン」リリース
- ・GREE内ゲームランキングTOP20に3タイトルランクイン※

※2011年7月28日時点 GREEゲーム全体ランキング

スマートフォンの 取り組み

- ・4月20日 リワード広告サービス「poncan」をスマートフォン対応
- ・4月20日 au Android端末向けに「J研」アプリリリース
- ・7月20日 1タップ・フォト・コミュニケーションアプリ「PASHA」リリース
- ・7月26日 docomo Android端末向けに「J研」アプリリリース

第1四半期業績概要

今期より単体での業績開示

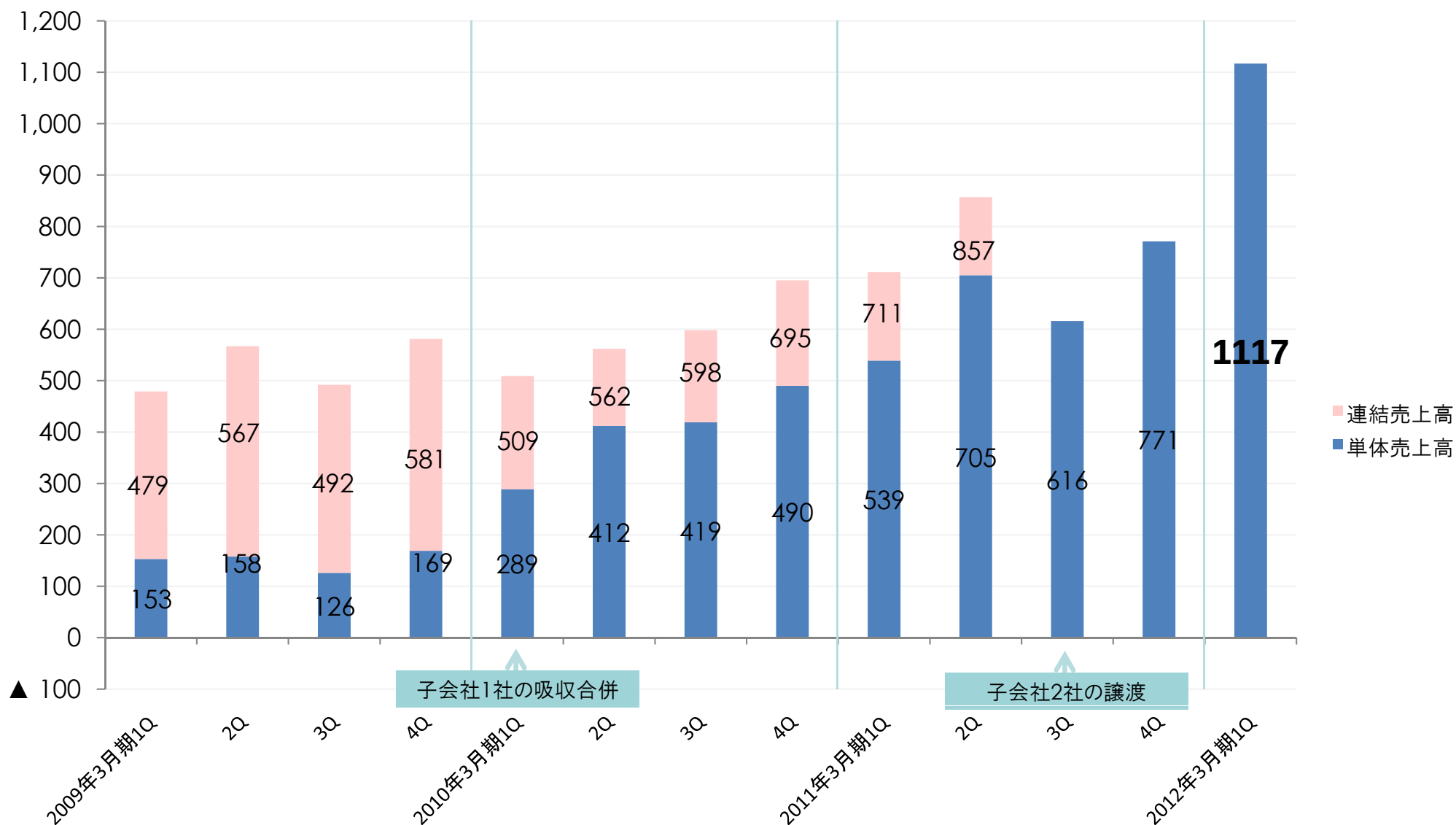
		第1四半期 (2011年4-6月)	前四半期 (2011年1-3月)		前年同期 (2010年4-6月)	
				前四半期比		前年同期比
単体業績	売上高	1,117	771	+45%	539	+107%
	営業利益	180	74	+143%	11	+1,536%
	営業利益率	16%	9%	—	2%	—
	EBITDA	257	139	+85%	54	+376%
	経常利益	179	73	+145%	13	+1,277%
	当期純利益	178	▲66	—	▲10	—

※今期より単体での開示となりますため、参考値として前四半期ならびに前年同期の単体数値を掲載しております。

※単位：百万円(百万円未満は切捨て)

売上高の推移

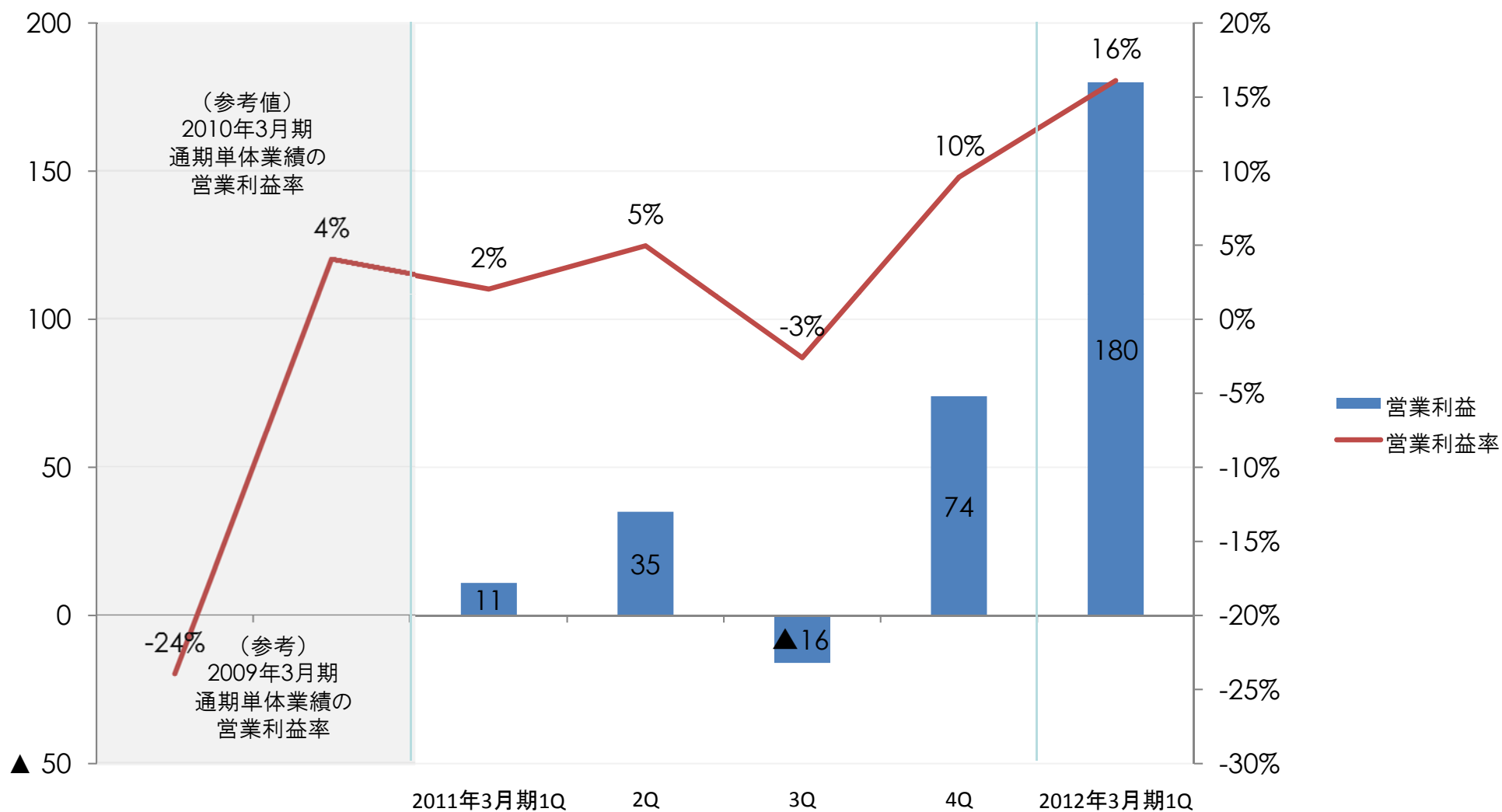
4半期の売上高が過去最高を達成



※単位:百万円(百万円未満は切捨て)

営業利益の推移

営業利益についても4半期ベースで過去最高を達成

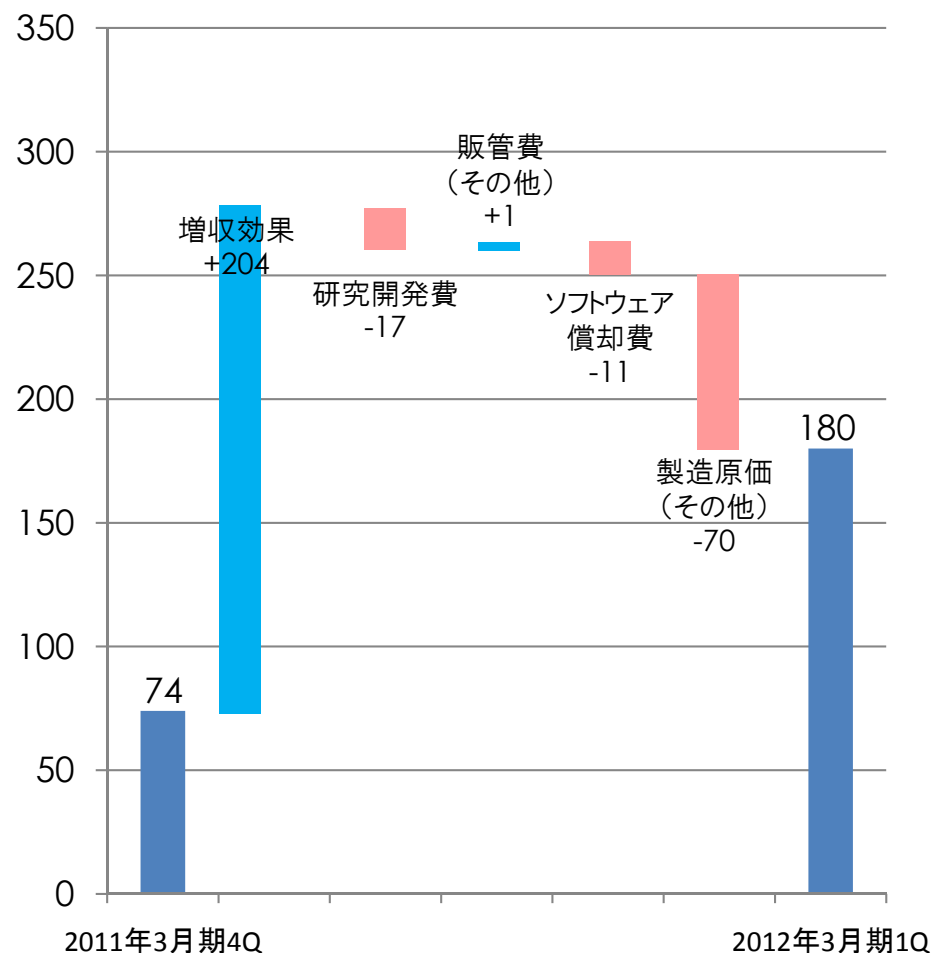


※単位:百万円(百万円未満は切捨て)

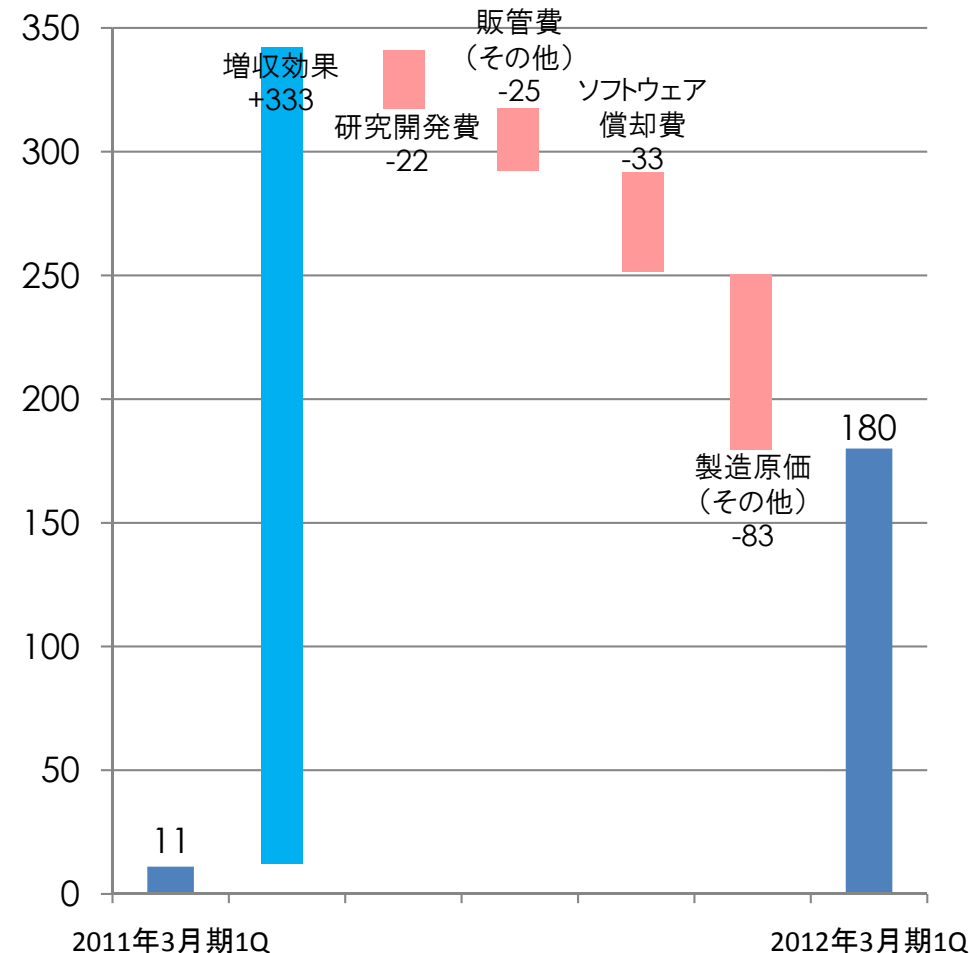
営業利益増減要因

ソーシャルゲーム事業の増収効果が大きく寄与

■ 前四半期(QoQ)比較



■ 前年同期(YoY)比較



増収効果: 限界利益の差分となっております。

限界利益 = 売上 - 変動費(仕入高・支払手数料・貸倒損失・著作権料)

※単位: 百万円(百万円未満は切捨て)

費用構成

ソーシャルゲーム事業に連動する支払手数料等の費用が増加

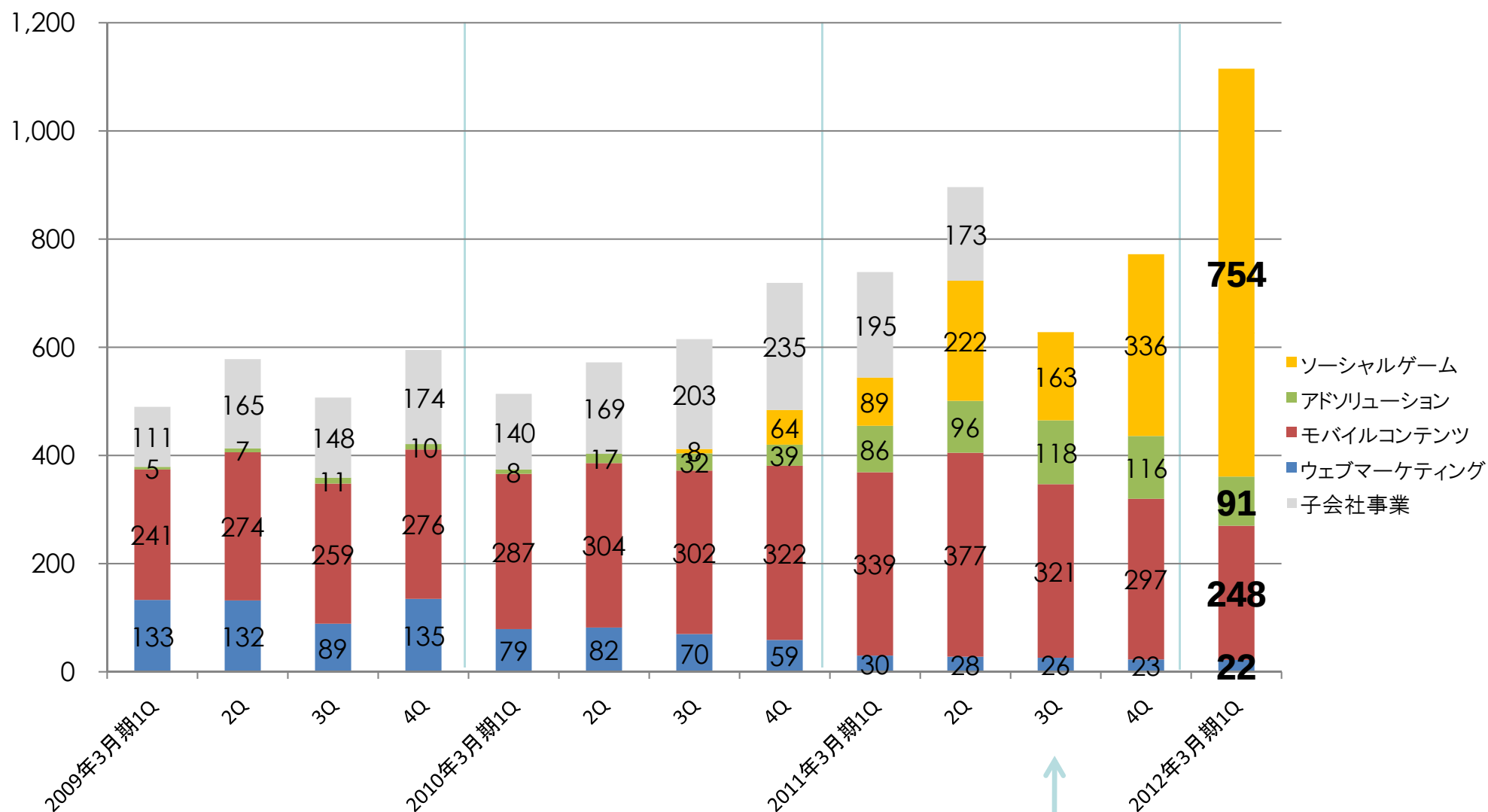
	第1四半期 (2011年4-6月)	前四半期 (2011年1-3月)		前年同期 (2010年4-6月)		
			前四半期比		前年同期比	
原価合計	524	350	+50%	234	+124%	
人件費	111	101	+11%	90	+23%	体制強化にともない増加
外注費	68	57	+19%	31	+119%	
仕入高	59	69	-14%	46	+28%	
ソフトウェア償却	44	32	+38%	10	+340%	
減価償却費	3	3	—	4	-25%	
その他	236	85	+178%	51	+362%	ソーシャルゲームの手数料増加
販管費合計	412	346	+19%	292	+41%	
広告宣伝費	86	90	-5%	55	+54%	
人件費	84	87	-4%	73	+15%	
のれん償却費	24	24	—	24	—	
研究開発費	22	5	+342%	—	—	スマートフォン関連の投資
減価償却費	3	4	-25%	3	—	
その他	191	134	+35%	135	+34%	ソーシャルゲームの手数料増加

※今期より単体での開示となりますため、参考値として前四半期ならびに前年同期の単体数値を掲載しております。

※単位：百万円(百万円未満は切捨て)

事業毎の売上推移

提供中のソーシャルゲームが好調に推移



※各数値は内部振替前のものです。
 ※単位：百万円(百万円未満は切捨て)

第3四半期から子会社譲渡により
 関連する事業は連結対象外へ。

ソーシャルゲーム事業の状況

陰陽師に続くヒットとして4月リリースのビックリマンが売上1億円/月を超えるまでに成長

陰陽師 - 平安妖奇譚 -



ちょこっとファーム



ソード×ソード

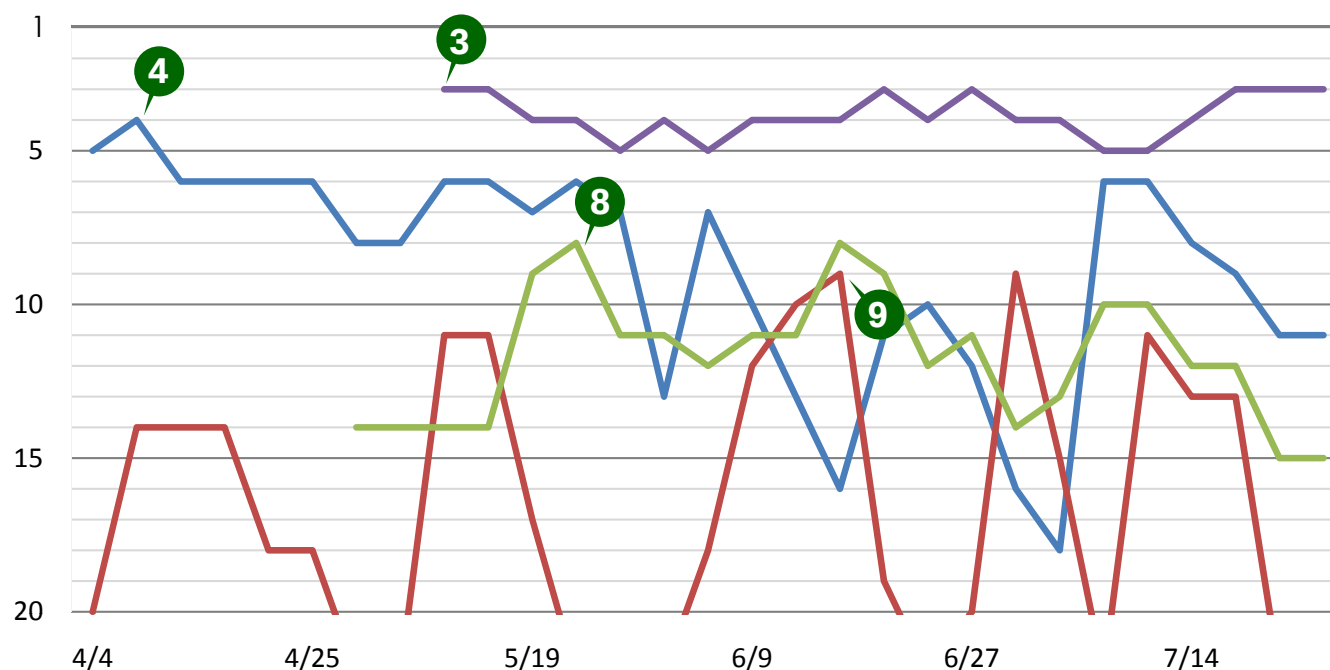


ビックリマン



(C)LOTTE/ビックリマンプロジェクト
(C)Drecom/日本一ソフトウェア

GREE内ゲームランキング(全体)



mixi内ゲームランキング(7月26日時点)

友人以外も参加するアプリ		
1	怪盗ロワイヤル	DeNA
2	陰陽師～平安妖絵巻～	ドリコム
3	おみせやさん	GTE
4	無限マラソン	エイチーム
5	【～UTOPIA～】	セルプロモート

— 陰陽師
— ちょこっとファーム
— ソード×ソード
— ビックリマン

第2四半期の取り組み

-ソーシャルゲーム事業

複数のヒットタイトル提供による
運営ノウハウの強化



(C) LOTTE / ビックリマンプロジェクト
(C) Drecom / 日本一ソフトウェア

ヒットタイトルを横展開して
多プラットフォームでの提供を進める

1. GREEでのヒットタイトルをmixi向けに展開
2. この秋を目標に既存のヒットタイトルベースのコンテンツをスマートフォン向けに展開
3. ソーシャルゲームの運営ノウハウを軸に、スマートフォン向けオリジナルアプリを開発

マーケティング主導の展開

精緻な広告の効率コントロールのもと広告CPAを最小化し、
効率よく広告宣伝費を投下して売上、利益を伸ばす

第2四半期の取り組み

スマートフォン独自コンテンツへの取り組みも開始 < <http://pasha.to/> >
写真を軸としたSNSアプリを7月20日iPhone向けにリリース



The graphic features the PASHA logo with a colorful flower icon. Below it, the text reads "世界で最も簡単に感動を共有する方法" (The easiest way to share feelings in the world) and "DOWNLOAD FREE". A black badge says "Available on the App Store". Social media icons for Facebook, Me2day, and Twitter are shown next to a "Login" button. A large iPhone displays the app's interface, showing a photo of two people wearing sunglasses and a list of comments. A smaller smartphone on the left shows a similar interface with a photo of people at the beach and comments. The background is a light blue gradient.

PASHA

世界で最も簡単に
感動を共有する方法

DOWNLOAD
FREE

Available on the
App Store

Login >> f m t

© Drecom

1タップで(シャッターを押すだけで)写真を共有してコミュニケーションできるアプリ。
日常生活の様々な場面において写真がコミュニケーションの媒介となっていることに注目し、
写真を共有するプロセスをできるだけ簡素化した「コミュニケーションのための写真アプリ」。

第2四半期の取り組み

-モバイルコンテンツ事業

4月20日 au Android向けに「J研」リリース
7月22日 docomo Android向けにもリリース
Softbankに向けた対応を進めていく



-アドソリューション事業

4月20日 「poncan」をiOS/Androidに対応
スマホ展開に向けた広告主の獲得を進める



今期の投資方針

ユーザー増に向けたインフラの強化と採用への注力

事業拡大 に向けて	採用費	・エンジニアを中心とした中途採用の強化 ・外注、業務委託等による強化も並行して行い、スピードを重視する
	広宣費	・ソーシャルゲームについて積極的に広宣費を投下 ・スマートフォンについても出稿を開始し、効果の検証を進める
	インフラ	・増加する利用者に対応するためにインフラの強化を集中して実施
次期への 取り組み		・スマートフォン向けのコンテンツの提供に向けたR&D

2012年3月期 第2四半期ガイダンス

第1四半期に続き、現況も計画を上回って推移
業績予想については順次見直しを行う

	第2四半期 (2011年7-9月)	前年同期 (2010年7-9月)
売上高	1,080～1,500	705
営業利益	140～300	35
営業利益率	13%～20%	5%

予想の前提

- ・第2四半期は引き続きソーシャルゲーム事業が牽引
- ・スマートフォン向けコンテンツへの投資は継続

(参考)2012年3月期業績予想

	第2四半期累計期間 (2011年4月-9月)	通期 (2011年4月-2012年3月)
売上高	2,200	4,100
営業利益	320	400
経常利益	320	400
当期純利益	320	400

※単位:百万円(百万円未満は切捨て)



世界に通じるインターネットサービスのものづくり企業へ

※ 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。