



2018年3月期 第2四半期 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。

第2四半期 業績概要



既存ゲームが安定推移を維持。新規リリースタイトルの寄与により、四半期売上高は過去最高
(百万円)

	第2四半期 (2017年7-9月)			前四半期 (2017年4-6月)	前年同期 (2016年7-9月)
		前四半期比	前年同期比		
売上高	3,629	41.1%	119.5%	2,572	1,653
営業利益	132	280.3%	1.6%	34	130
営業利益率	3.7%	-	-	1.4%	7.9%
EBITDA	216	131.0%	25.7%	93	171
経常利益	42	143.1%	-57.5%	17	99
当期利益	40	-	-28.6%	▲4	56

当四半期の状況

ゲーム事業

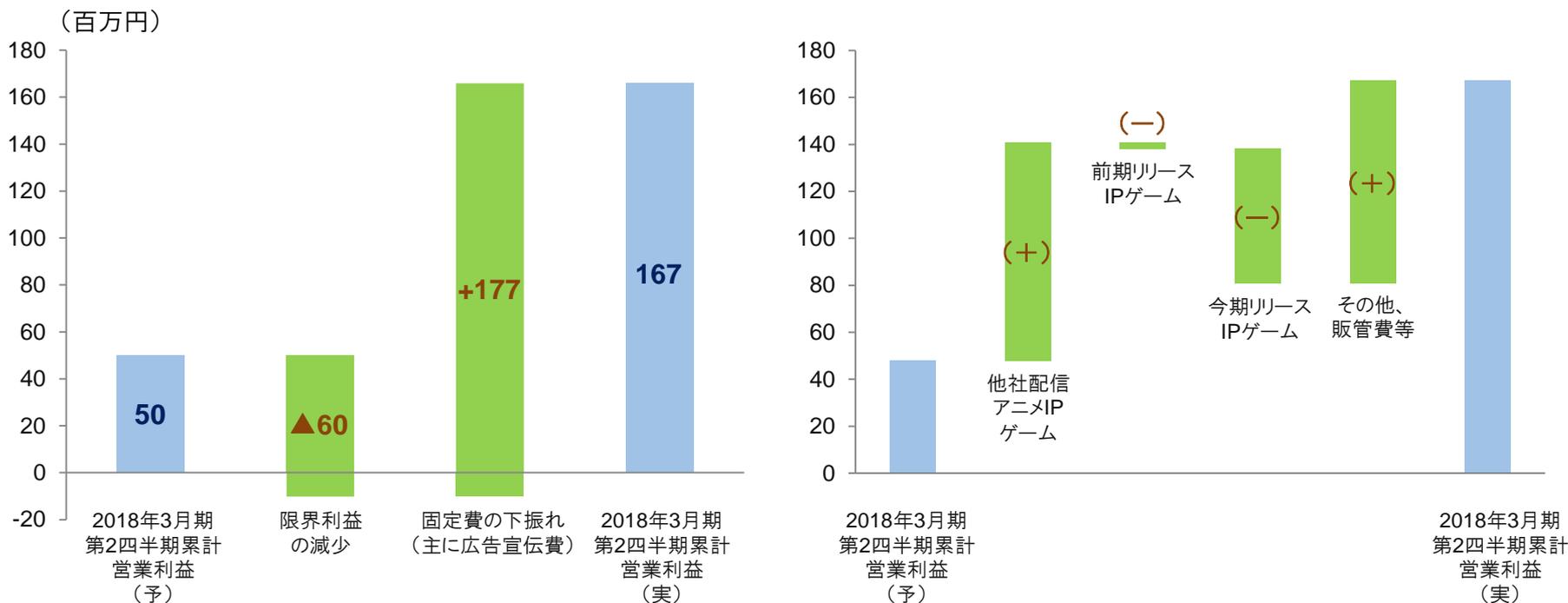
- 7月に新規IPゲームアプリ2本をリリース
- 他社配信アニメIPゲームは引き続き好調な推移を維持
- その他既存ゲームも売上水準を維持。既存ユーザーの満足度維持・向上に焦点を当てた運用が奏功
- 複数の新規IPゲームアプリで開発が進む。下期で3本～5本のリリースを目指す

広告メディア事業

- 主力事業DreeVeeはサービス提供を終了。リソースをゲーム事業に移行し、今後は広告代理業務のみに

第2四半期 業績概要(続き)

他社配信アニメIPゲームの好調な推移、広宣費を中心とした固定費抑制により、利益上振れ

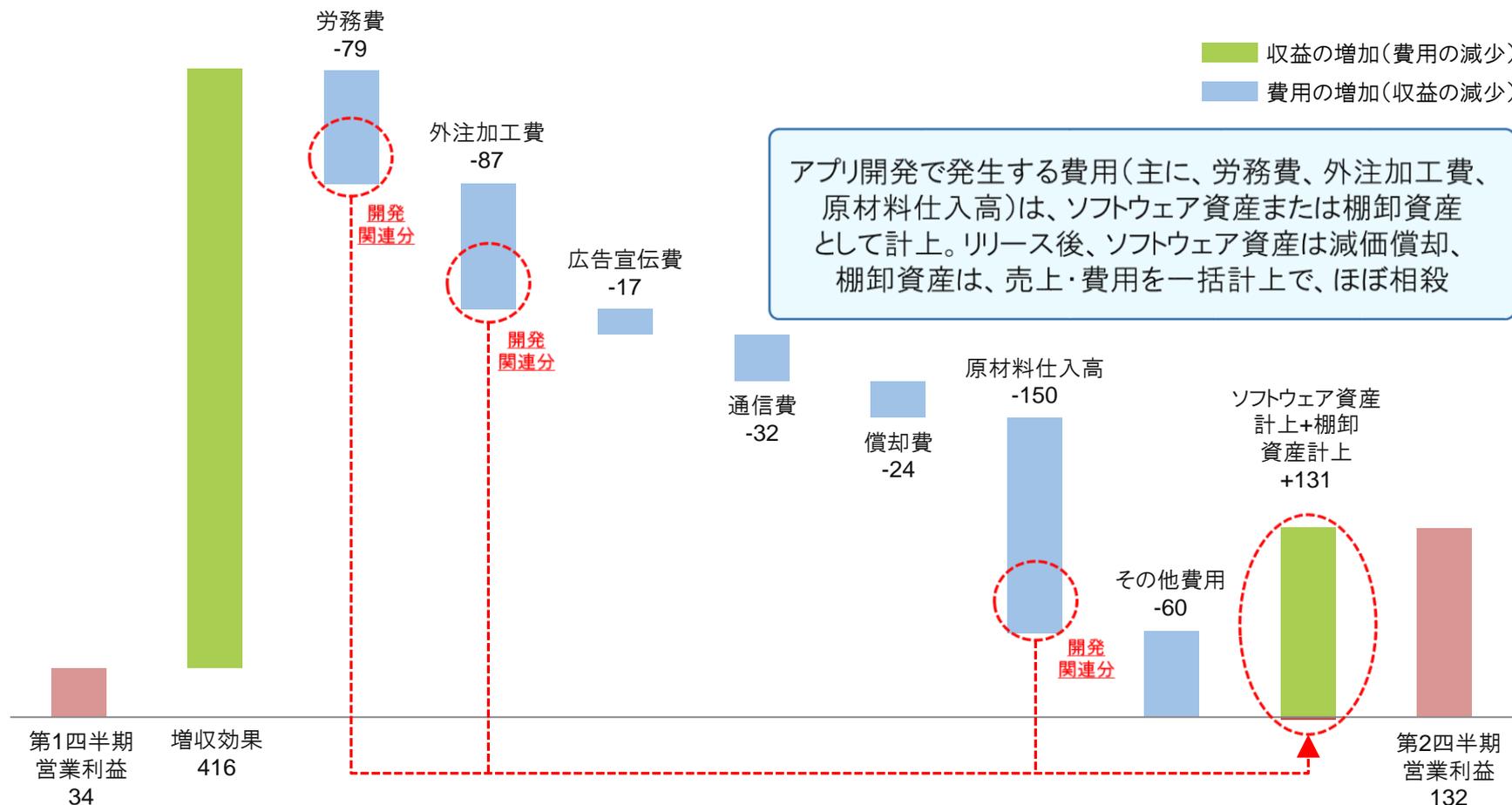


(百万円)	予想 (A)	実績 (B)	(B) - (A)
売上高	6,100	6,201	+101
営業利益	50	167	+117
経常利益	▲50	59	+109
当期利益	▲50	36	+86

前四半期比営業利益増減分析

新規リリースタイトルの寄与による増収が、運用に伴う費用増を吸収し、前四半期比で利益増

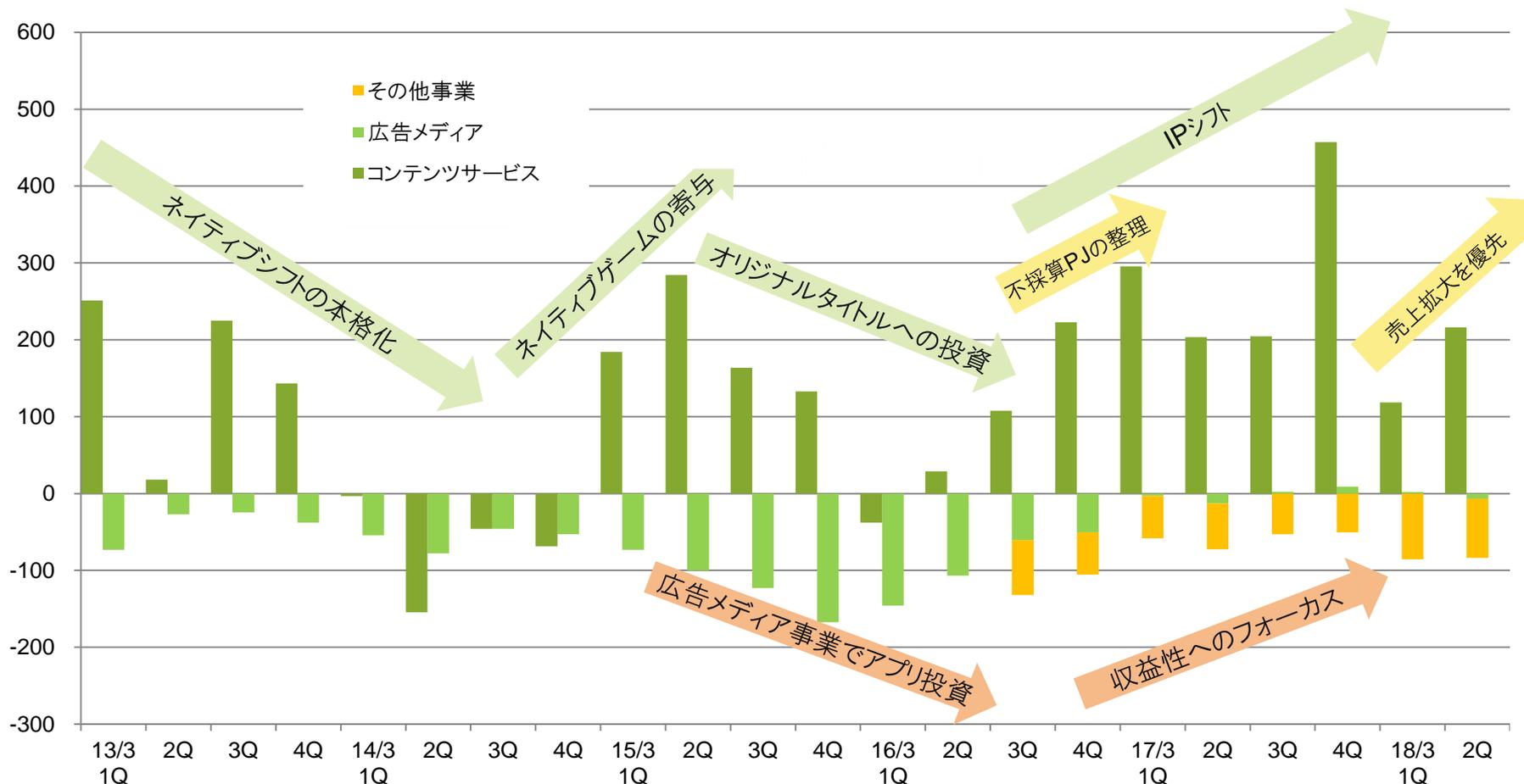
(百万円)



セグメント別営業利益の推移

リリース前後の広告費や新機能の開発に伴う費用などの短期投資増。当面は売上拡大を優先

(百万円)



注：2012年3月期～2014年3月期は単体決算、2015年3月期は連結決算

第2四半期 ポジティブとネガティブ

他社配信アニメIPゲームはバージョンアップを経て、引き続き好調に推移

ポジティブ

- 他社配信アニメIPゲームは国内外で引き続き好調に推移。内一本に関しては、バージョンアップを経て、ユーザー満足度向上に成功
- 7月にリリースした新規IPゲームアプリは順調と評価できる立ち上がりを見せる
- 複数の新規IPゲームアプリで開発が進む。クオリティを最重要視し、作り込みに注力
- その他既存オリジナルゲームは、既存ユーザーの一層の満足度を訴求する運用に注力。リリースからの経年に抗う収益寄与を維持

ネガティブ

- 『ダービースタリオン マスターズ』で、ユーザー満足の維持・向上における課題を認識。来るリリースの周年期や冬季の売上拡大期に向け、ユーザーのニーズを再検証・再定義し、施策を充実させ、ユーザーの満足度向上に注力
- 新たにリリースしたIPゲームアプリでは当面、運用の安定化を優先するも、収益性の向上が肝要と認識。安定後速やかな運用効率化に向け、整備を進める

2018年3月期の経営指針



今期中にリリースを目指す新規IPゲームアプリのヒットを通じ、IP戦略の更なる進展を目指す

2018年3月期中に新規IPゲームアプリを6～7本リリースし、
常時10本のIPゲームアプリの運用を目指す。
各IPゲームアプリの確実なヒットを通じ、ゲーム運用から得られる安定収益を
原資に、ドリコムの中長期的な成長を担う新規事業領域へも投資

リソースの全社一括管理や、部門横断の品質管理プロジェクトを通じ、
ヒットゲームの開発力強化を図る。併せて積極的な採用活動を通じ、
優秀な人材の獲得を目指す

運用ノウハウの共有を一層促進する仕組み、運用チームの柔軟性を高める体制整備を通じ、
中長期的に安定した運用体制の構築に注力

IP戦略の下リリースする全ての新規IPゲームアプリで、ヒットを目指す。
中長期での安定収益化を図り、新規事業への投資も

新規IPゲームアプリの開発進む。クオリティを最重要視し、確実なヒットを目指す

IP戦略の進捗（開発面）

開発中IPゲームアプリ及び新規IPプロジェクトの状況

- 第3四半期中に2～3本、第4四半期中に1～2本の新規IPゲームアプリのリリースを目指す。今期中～来期第1四半期に、IPゲームアプリを10本運用する体制に
- 市場の求めるクオリティが日々高まっていることから、確実なヒットを目指し、従前よりもクオリティの追求に工数をかけた開発体制に。コスト、リリース時期よりも、ユーザーに高い満足度を提供するゲームの開発を絶対条件に、開発を進める
- 未公開の新規IPゲームアプリについては、随時発表予定

中長期的な運用力向上に引き続き傾注。海外や複数チャネル展開に向けた取り組み拡大

IP戦略の進捗（運用面）

既存タイトルの横展開による売上拡大

- 既存タイトルの海外展開や複数チャネルへの展開に向けた取り組みを拡大。既存の運用ノウハウを活かし、収益源の多層化を通じた売上拡大を目指す

中長期的な運用力の向上に向けた取り組み

- 開発チームと連携し、開発段階からリリース直後のスムーズなユーザー支持の獲得や中長期の安定した成長を見据えたシームレスな運用体制の整備に注力
- 運用チームとマーケティングチームの連携を一層強化し、各プロデューサーがマーケティング施策に深く関与することで、マーケティング効果の向上を目指す
- 引き続き中長期的な運用力強化を目指した内部人材の育成に注力。第1四半期より取り組んでいる全社的な運用力強化の取り組みは着実に浸透し、運用人員としてのプロフェッショナル能力、スキルセットの向上が進む

運用コストの最適化

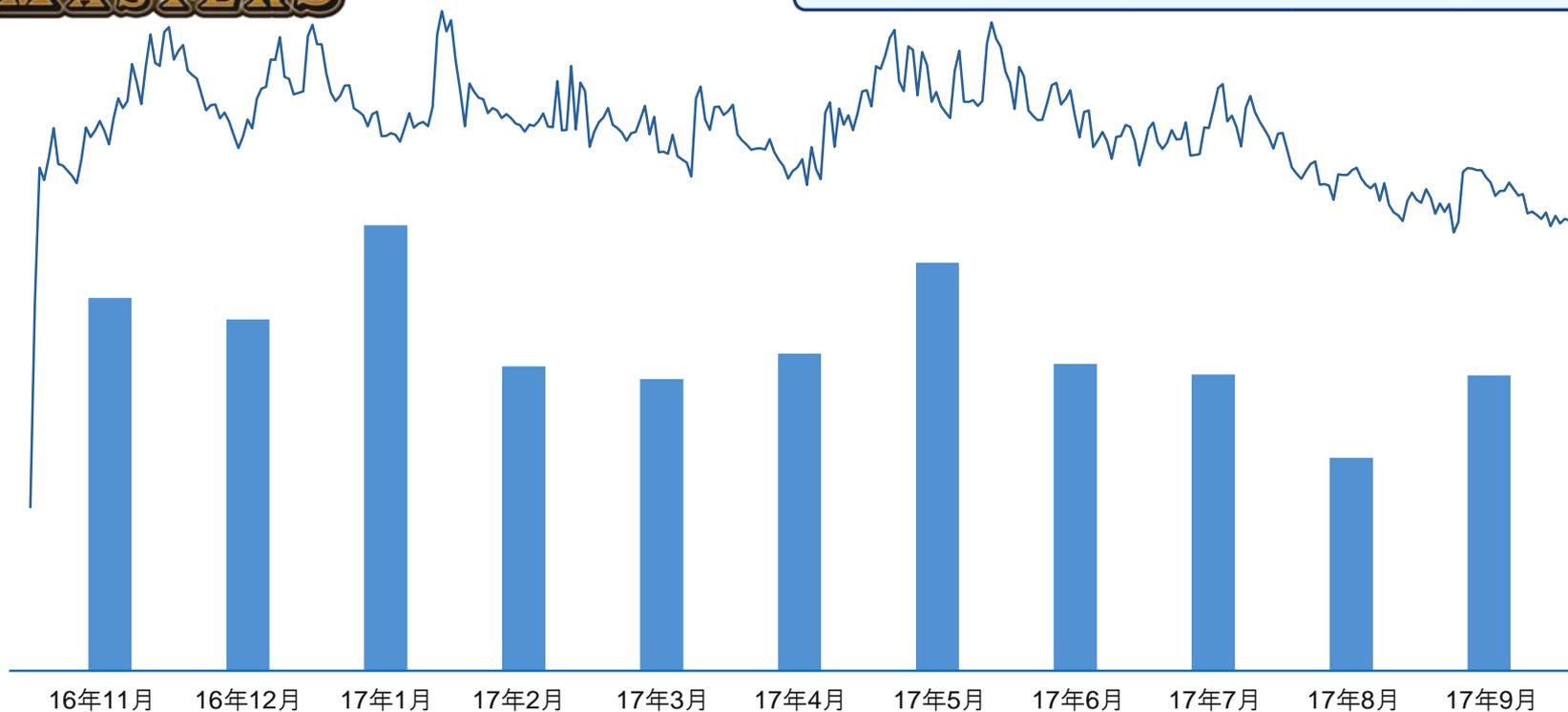
- 現状、リリース直後のタイトルで開発から運用への移行に伴う運用費の高止まりが見られる。当面は運用の改善・安定化を優先するため、現状の継続を想定するものの、運用効率化の必要性を認識。運用の安定期移行後速やかな最適化を目指す

『ダービースタリオン マスターズ』

運用の見直しを通じ、1周年＆重賞シーズンに向けて、施策の充実に取り組む



運用に課題を認識。11月のリリース1周年、秋の重賞シーズンに向け、ユーザーのニーズを再検証・再定義し、ユーザーのニーズに根差した施策を通じ、拡大を目指す



『レイヤードストーリーズ ゼロ』

(株)バンダイナムコエンターテインメントによるメディアミックスプロジェクト。事前登録受付中



『レイヤードストーリーズ ゼロ』

『レイヤードストーリーズ ゼロ』(Layered Stories 0)は同一の世界で繰り広げられる物語を、アニメとゲームで楽しむことができるスマートフォンアプリ。

物語の舞台は2037年の渋谷。そこはLayeredD技術によりインターネットが可視化され、イメージできる事は全て実現可能な自由な世界。

アニメとゲームそれぞれの主人公の物語が1つに重なり合うオルタナティブRPG『レイヤードストーリーズ ゼロ』(Layered Stories 0)は今冬配信予定！

『レイヤードストーリーズ ゼロ』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。

『みんなゴル』

ダウンロード数400万突破し、順調に推移。「みんなでゴルフ」がグランドオープンし、拡大を目指す



公式サイト：<https://www.mingol.com/>

iOS：<https://itunes.apple.com/jp/app/みんなゴル/id1222470333?mt=8>

Android：<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.forwardworks.mingol>

『みんなゴル』は、「みんなGOL」シリーズの“誰でも簡単にゴルフゲームが楽しめる”というコンセプトを、スマホの特性や、プレイスタイルに合わせて最適化。「ひっぱる」ショット操作を採用したことで、誰もが、簡単に、いつでもどこでも爽快ショットを手軽にプレイしていただけるようになりました。1ホールずつプレイが可能で、ちょっとしたスキマ時間に楽しめるのはもちろん、ゴルフアクションの奥深さ、攻略しがいがあるコース設定など、やりこみ要素も盛り込んでいます。また、自分の好みにキャラクターをカスタマイズして育成したり、シングルプレイだけでなく、多人数でのオンライン対戦もお楽しみいただけます。

週刊少年ジャンプ オレコレクション！

公式サイト：<http://orecolle.bn-ent.net/>

『週刊少年ジャンプ オレコレクション！』は、『週刊少年ジャンプ』の50年を詰め込んだ、名シーン読み返しカードバトル！歴代のジャンプ作品が多数登場し、ジャンプを読んでいた青春時代を呼び覚ます新感覚スマホアプリ！

『週刊少年ジャンプ オレコレクション！』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。

『きららファンタジア』

事前登録開始から約2か月で登録数50万を突破



- 事前登録開始から2日間で登録数10万突破し、累計では50万越え(10月2日)
- 公式Twitterフォロワー数が20万越え

公式サイト:<http://kirarafantasia.com>

株式会社芳文社(本社:東京都文京区、代表者:孝壽尚志)、株式会社アニプレックス(本社:東京都千代田区、代表取締役:岩上敦宏)、株式会社ドリコム(本社:東京都目黒区、代表取締役社長:内藤裕紀)は、共同で、芳文社「まんがタイムきらら」の作家陣が描く、マンガのキャラクター&ゲームのオリジナルキャラクターが多数登場するスマートフォンゲーム「きららファンタジア」(iOS/Android向けアプリ 基本プレイ無料 ※一部アイテム課金あり)の配信決定を発表。2017年中に配信開始予定。

来春のサービスローンチに向けプラットフォームとタイトルの開発が進む

BXD

- HTML5を中核とする技術を活用したオンラインゲームの配信とプラットフォームの運用を主要事業とする合併会社
- ドリコムが開発を担う、『ドラゴンボールZ新作』、『ファミスタ新作』、『アイドルマスター新作』の3本がローンチタイトルとしてリリース予定。開発が進む
- プラットフォームは来春のローンチを目指し開発が進む

商号	株式会社 BXD
代表者	代表取締役社長 手塚 晃司 (現職:(株)バンダイナムコエンターテインメント NE事業部 第2プロダクション ゼネラルマネージャー)
所在地	東京都港区
設立日	2017年8月3日
資本金	247,500,000円(出資比率:バンダイナムコエンターテインメント51%、ドリコム49%)
事業内容	HTML5を中核とする技術を活用したオンラインゲーム及び配信するプラットフォームの開発・運営等

IP戦略：IP戦略の進捗

市場環境に鑑み、従前以上にクオリティの追求を優先し、開発を進める

2017年3月期 ~ 2018年3月期

2019年3月期

運用

開発中

『ONE PIECE
トレジャークルーズ』

『ジョジョの奇妙な冒険
スターダストシューターズ』

株式会社バンダイナムコエンターテインメント配信



株式会社フォワードワークス配信

『週刊少年ジャンプ
オレコレクション！』

株式会社バンダイナムコエンターテインメント配信



株式会社バンダイナムコエンターテインメント配信



株式会社アニプレックス配信

開発中新規IP
ゲームアプリ

開発中新規IP
ゲームアプリ

開発中新規IP
ゲームアプリ

3本～5本の新規IPゲームアプリのリリースを目指す。
市場環境に鑑み、クオリティの向上を最優先。
開発期間の延長や工数を増加させても、
確実なヒットを目指し、クオリティを追求

2019年3月期に向けた新規IPプロジェクトも、開発が進行。

2019年3月期は運用に注力し、リリース本数は今期に比べ少ない

新規IPゲームアプリの詳細については随時公表予定

5本

3～5本 (3Q:2～3本 + 4Q:1～2本)

既存/新規あわせ、IPゲームアプリ常時10本の運用を目指す

『ONE PIECEトレジャークルーズ』、『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ』、および『週刊少年ジャンプ オレコレクション！』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。

©2016ParityBit

©Sony Interactive Entertainment Inc. ©2017 ForwardWorks Corporation

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

2018年3月期 第3四半期の見通し

運用の改善・安定化に向け、引き続き費用重め

	第3四半期の事業進捗見込み	第3四半期収益への影響
ソーシャルゲーム事業	第2四半期にリリースした新規IPタイトル2本については、それぞれ保守的に売上を見込む。引き続き運用の改善・安定化への取り組みを優先するフェーズに	運用効率の追求よりもユーザー満足度の向上を優先することから、広告宣伝費以外の運用費は前四半期比と同水準を織り込む
	『ダービースタリオン マスターズ』は、ユーザーニーズの再検証を通じた施策の見直しを進め、訴求力のある運営へ改善を進める。下期での復調を目指すも、第3四半期は、足元の推移をベースに保守的に売上を見込む。広告宣伝費は、約0.85億円を想定	売上を保守的に織り込む。広告宣伝費は前四半期比減。既存ユーザーの満足度向上に費用を投下
	既存IPゲームについては引き続き安定的な売上、収益寄与を見込む。リリースからの時間経過によるユーザーの定着がプラスに効果することも期待。海外版についても、安定的な売上寄与を織り込む	売上が当社分のみ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
	社内外のリソースを新規IPゲームアプリの開発に集約し、順次リリースを目指す。より高いクオリティを求める市場の要求に応えるべく、一層のクオリティの追求を優先し、開発を進める	3Qについては採用ペースを緩めることから、採用費は前四半期比で減少を想定。新規IPゲームアプリの開発費については、資産計上されるため、利益に与える影響はなし
広告メディア事業	IP戦略の進展にあわせ、社内リソースの新規IPゲームアプリの開発・運用への集約を進める。広告事業は広告代理業務のみに	段階的な売上減少を見込む

2018年3月期 第3四半期の見通し(続き)



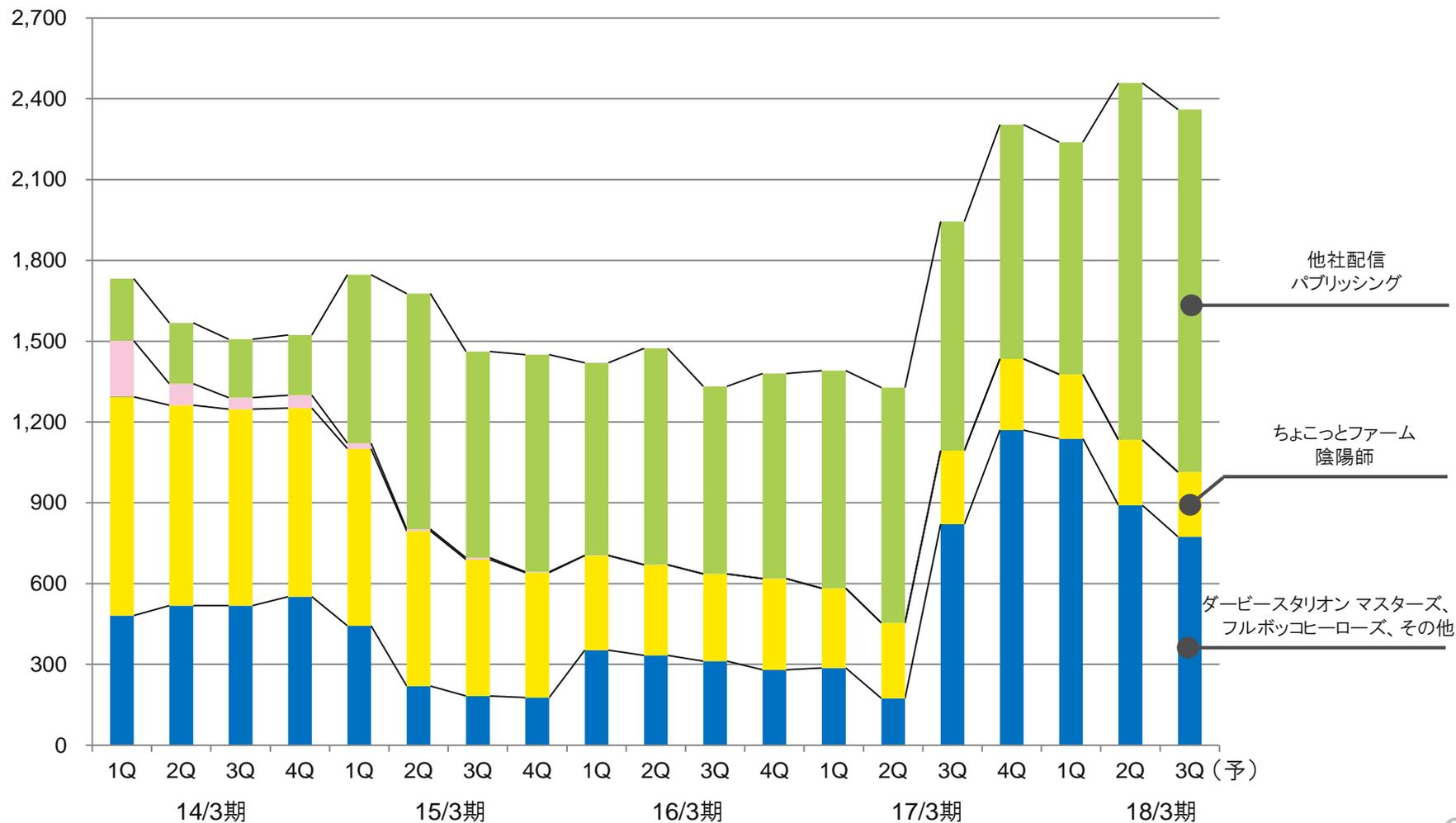
運用費を中心に費用増を想定。利益はトントン。今期は売上拡大を最優先

(単位:百万円)	1Q実績	2Q実績 (A)	3Q見通し (B)	(B)-(A)	3Q累計 見通し (C)
売上高	2,572	3,629	3,799	+170	10,000
変動費※	980	1,620	1,778	+158	4,378
広告宣伝費	340	358	273	▲85	971
研究開発費	16	37	35	▲2	88
採用費	53	81	67	▲14	201
その他	1,146	1,399	1,647	+248	4,192
営業利益	34	132	4	▲128	170
経常利益	17	42	▲59	▲101	0
純利益	▲4	40	▲66	▲106	▲30

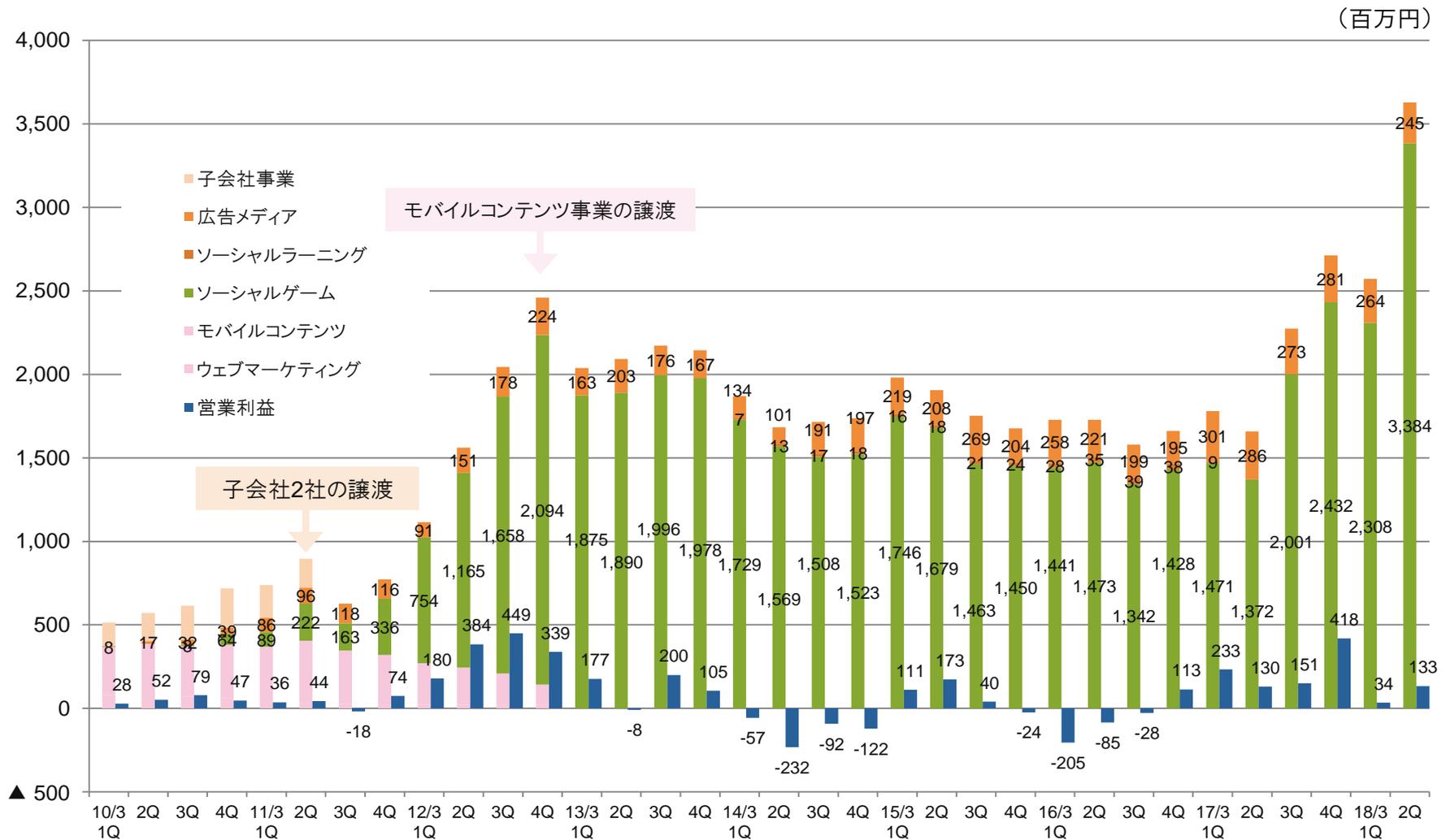
※ 主に仕入高、支払手数料、及び著作権料

2018年3月期 第3四半期の見通し(続き)

(百万円) ゲームのタイトル別課金売上推移



売上高・営業利益の推移



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2四半期(連結) (2017年7-9月)			第1半期 (連結) (2017年4-6月)	前年同期 (連結) (2016年7-9月)	費用特性
		前四半期比	前年同期比			
原価合計	2,642	49%	158%	1,773	1,025	
支払手数料	349	-17%	149%	420	140	変動費:プラットフォームへの支払手数料
著作権料	210	-15%	481%	248	36	変動費:版權を伴う売上に連動
労務費	547	14%	44%	479	381	開発・企画系人員人件費
外注費	679	15%	116%	591	314	開発向け業務委託費
仕入高	178	-9%	-14%	196	208	変動費:広告事業の出稿数に連動
通信費	120	37%	65%	88	73	データセンターコスト
ソフトウェア償却	74	50%	119%	49	33	ゲームアプリの減価償却費
減価償却費	5	5%	17%	4	4	開発関連設備の減価償却費
原材料仕入高	321	88%	175%	171	116	ゲーム中のグラフィックなど
他勘定振替高	-59	-91%	-85%	-672	-410	開発アプリの資産もしくは研究開発費への振替
その他	215	10%	-29%	195	303	
販管費合計	853	12%	72%	763	497	
支払手数料	29	0%	-8%	29	31	変動費:主に通信キャリアへの支払手数料
広告宣伝費	358	5%	429%	340	67	ゲームアプリのマーケティング費用
労務費	165	8%	1%	153	164	管理部門など間接人員人件費
採用費	81	52%	127%	53	35	
研究開発費	37	132%	-51%	16	77	スマートフォンアプリ向けの研究開発
減価償却費	4	-1%	30%	4	3	間接設備の減価償却費
その他	177	7%	19%	166	149	

バランスシート構成

(百万円)	第2四半期末 (連結) (2017年9月末)	第1四半期末 (連結) (2017年6月末)	前期末 (連結) (2017年3月末)	注記
流動資産	8,143	5,441	5,660	
現預金	4,379	2,408	2,927	
売上債権	2,050	1,642	1,498	売上高の変動にリンク
繰延税金資産	86	60	83	
その他	1,626	1,329	1,151	
固定資産	1,662	1,818	1,158	
建物、工具、器具及び備品	115	118	108	オフィス設備が中心
ソフトウェア資産(含仮勘定)	669	1,014	665	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	143	126	116	
その他	735	559	268	
総資産	9,805	7,259	6,819	
流動負債	3,555	3,508	3,202	
買掛金・未払金	1,338	1,179	1,193	
借入金・社債	1,590	1,535	1,061	銀行借入/社債発行
その他	625	793	947	
固定負債	2,813	370	252	
借入金・社債	2,642	211	106	銀行借入/社債発行
その他	170	159	145	
純資産	3,437	3,380	3,357	
資産合計/負債純資産合計	9,805	7,259	6,819	



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。