



2019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。

2019年3月期 第1四半期 業績概要



IPゲームアプリ(14年5月リリース)が好調。新作アプリもリリースされる。「enza」はいよいよスタート
(百万円)

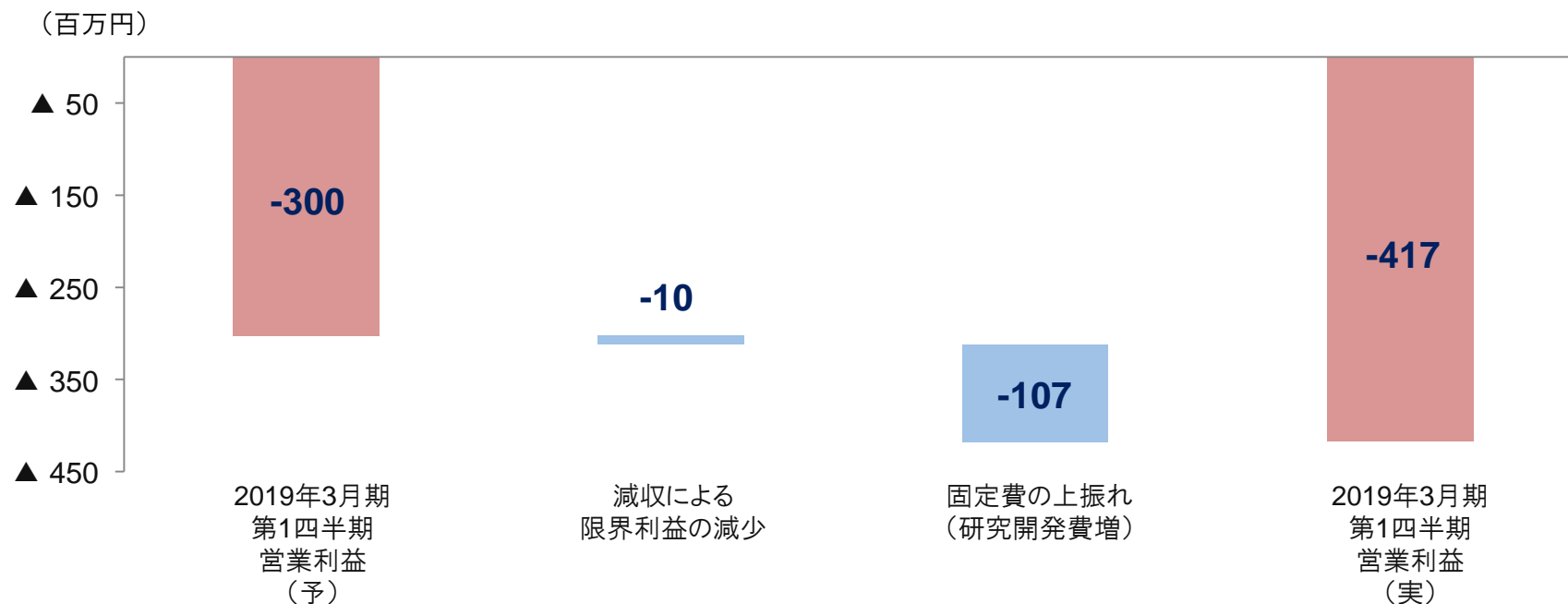
	第1四半期 (2018年4-6月)			前四半期 (2018年1-3月)	前年同期 (2017年4-6月)
		前四半期比	前年同期比		
売上高	2,864	-7.9%	11.4%	3,109	2,572
営業利益	-417	-	-	-150	34
営業利益率	-14.5%	-	-	-4.8%	1.4%
EBITDA	-303	-	-	2	93
経常利益	-512	-	-	-222	17
当期利益	-504	-	-	-279	-4

当四半期の状況

- IPゲームアプリ(14年5月リリース)は4周年を迎える。昨年実施の大型バージョンアップもあり、好調な推移に
- 開発中だった新規IPゲームアプリの内1本が6月にリリースされ、好調なスタートをみせる
- IPゲームアプリ(17年7月リリース)は、ドリコムを配信元として6月からアジア地域で配信を開始
- 引き続き運用効率の改善を通じた収益性の向上に注力
- 新ブラウザゲームサービス「enza」が4月にサービスを開始し、初期タイトル2本を提供中

2019年3月期 第1四半期 業績予想/実績対比

大型改修費用の期間費用認識により赤字幅が拡大。イベントの不調から売上高も下振れ



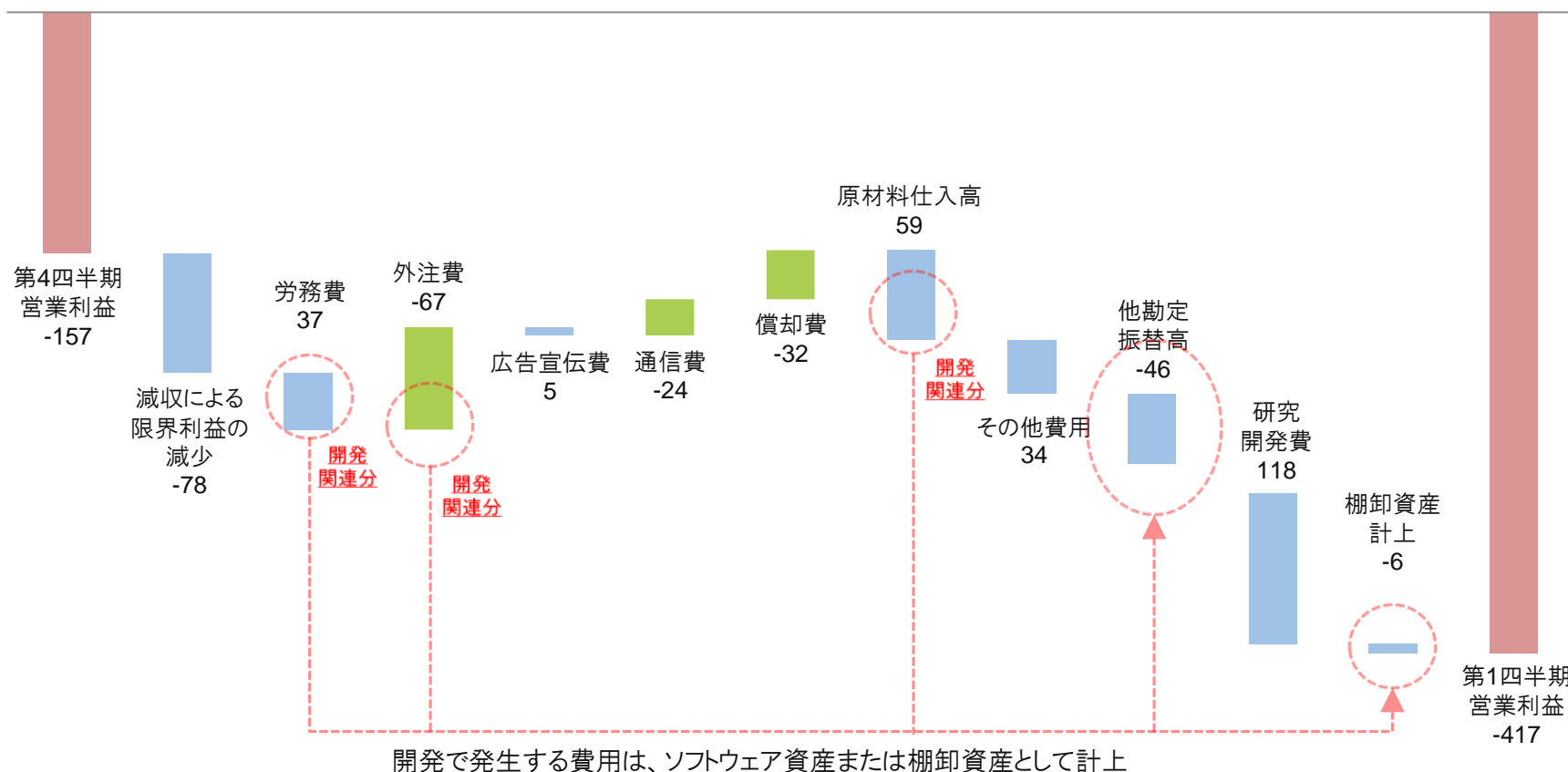
(百万円)	業績予想 (A)	実績 (B)	(B) - (A)
売上高	3,100	2,864	-236
営業利益	-300	-417	-117
経常利益	-400	-512	-112
当期利益	-360	-504	-144

前四半期比営業利益増減分析

既存タイトルが前四半期比で減収。新作及び「enza」スタートにより運用費増

- 収益の増加(費用の減少)
- 収益の減少(費用の増加)

(百万円)



新作アプリ、既存ゲーム海外版、および新ブラウザゲームサービス「enza」がスタート

ポジティブ

- IPゲームアプリ(14年5月リリース)は周年イベントが支持され好調に推移。昨年末実施の大型アップデートによるユーザー回帰も追い風に
- 6月に新たなIPゲームアプリがリリースされ、好調な立上りとなる
- 新ブラウザゲームサービス「enza」が4月にスタート。HTML5を中核とする技術を活かした新たなプレイ体験の提供に成功し、同事業の今後の可能性に自信を深める
- 旧ブラウザゲームを含むオリジナルゲーム/ゲームアプリは、ユーザーからの支持を維持し、経年に抗う収益寄与が継続

ネガティブ

- 「enza」は、プラットフォームサービスの本格的展開に向けて各種ユーザビリティの課題に対応。今夏以降の事業拡大を目指し、引き続き注力
- 運営の効率化は一定の進展が見られたものの、IP戦略で掲げる利益水準には未達。引き続き運用体制の見直し、外部リソースの活用等を通じた運用効率化を推進

各IPタイトル(16年3月期以降リリース)の状況



バージョンアップやコラボ施策、海外市場展開を通じ、売上拡大に取り組む

ダービースタリオン マスターズ(以下、「ダビマス」)	<ul style="list-style-type: none">引き続きユーザーとの交流イベントを実施する等、既存ユーザーの満足度向上に焦点を当てた運営を展開4月19日より、DMM GAMESにてPC版の配信がスタート
みんゴル (株式会社フォワードワークスより配信中)	<ul style="list-style-type: none">6月15日より、韓国語版および繁体字版の配信を開始7月4日に1周年を迎え、公式サポーターに丸山茂樹プロが就任。6月よりアプリ内外で1周年キャンペーンを実施
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より配信中)	<ul style="list-style-type: none">ドリコムが開発・運営。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
レイヤードストーリーズ ゼロ (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)	<ul style="list-style-type: none">アプリ内において、定期配信されるオリジナルアニメーションとゲームを楽しむことができる、ハイブリッドアプリ。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
きららファンタジア	<ul style="list-style-type: none">ユーザーベースの拡大に向け、積極的なプロモーションを実施「けいおん!」、「はるかなレシーブ」など人気作品が続々参戦7月21日には、初のリアルイベントを実施
ワールド オブ ファイナルファンタジー メリメロ	<ul style="list-style-type: none">株式会社スクウェア・エニックスより配信中4月6日より「ファイナルファンタジー レコードキーパー」とのコラボレーションを実施

©2016ParityBit

『週刊少年ジャンプ オレコレクション!』及び『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中のゲームです。

© 2017,2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA/YASUHISA IZUMISAWA Developed by Drecom Co., Ltd. / ForwardWorks Corporation LOGO ILLUSTRATION:© 2017 YOSHITAKA AMANO

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

新規IPゲームアプリ:『デジモンリアライズ』



ドリコムが開発・運営を担当。(配信元:株式会社バンダイナムコエンターテインメント)
6月25日に配信開始。7月18日には200万ダウンロード突破

デジモンリアライズ

公式サイト:<https://digi-rearise.bn-ent.net/>

—これはキミのデジモンがリアライズする物語—

キミのスマートフォンから現れた未知なるデジモン「エリスモン」。突如、襲い来る謎の勢力“スパイラル”…。新たに描かれたキャラクターとおなじみのデジモンたちが織りなす物語を楽しめる、友情進化デジモンRPG！！

『デジモンリアライズ』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。

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

新ブラウザゲームサービスの事業拡大と運用での利益創出を最優先。将来に向けた取り組みも

新ブラウザゲーム

初期提供タイトルをヒットさせ、プラットフォームとしての順調な立ち上がり、基盤固めに注力。
サードパーティーの参入、海外展開に向けた地均しも

ネイティブゲーム(IP戦略)

運用費用見直しを進め、IP戦略の掲げる1ゲームアプリあたり利益5,000万/月の達成を目指し、
IP戦略の進展を図る。新規IPゲームアプリの開発も本数を絞り進行

新規事業

ドリコムの中長期的成長を担う新規事業の創出にも引き続き取り組む。先進的かつ将来性のある
領域で、ドリコムの優位性を活かした事業を模索

組織開発・人事戦略

急拡大する組織のバックボーンとなるドリコム独自の価値観の醸成・浸透に傾注。
人事制度の拡充と併せ、安定成長を可能とする強い組織を目指す

新ブラウザゲームサービス:「enza」



第2弾タイトルが7月25日にグランドオープン。本格的プロモーションがスタート



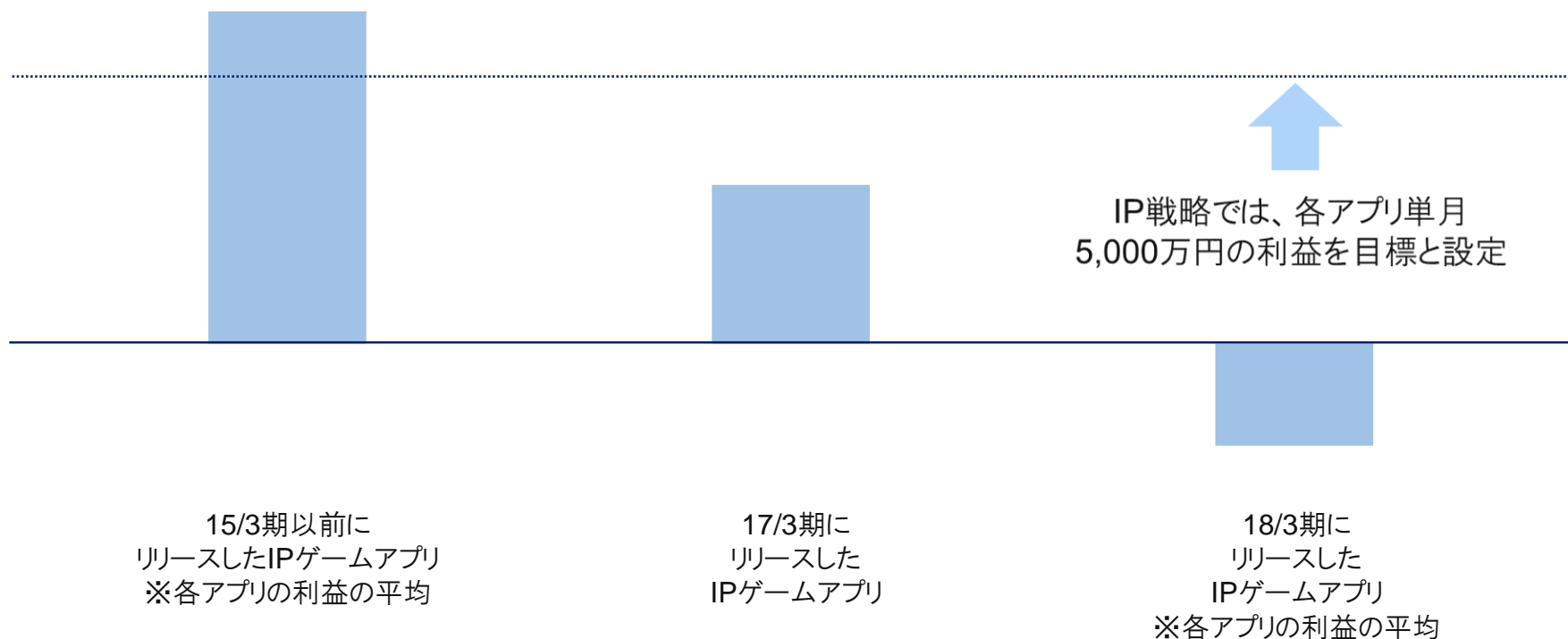
- 株式会社BXDが開発・運営を行うスマートフォン向けブラウザゲームプラットフォーム。4月24日よりサービスを開始し、5月25日には総プレイユーザー数が100万人を突破
- 4月24日に第1弾タイトル「アイドルマスター シャイニーカラーズ」(株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信中)をリリース
- 7月25日に第2弾タイトル「ドラゴンボールZ ブッチギリマッチ」(株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信予定)がグランドオープン。公式サポーターにサッカー選手、長友佑都氏を迎え、本格的プロモーションを開始
- 「プロ野球 ファミスタ マスターオーナーズ」(株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信予定)は引き続き開発が進む
- 7月9日には、株式会社アプリスタイルより、公式マガジン「enzaマガジン Vol.1」が発売
- ディベロッパーに向けた技術説明会を近日実施予定

「アイドルマスター シャイニーカラーズ」及び「ドラゴンボールZ ブッチギリマッチ」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。

「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予定のゲームです。

ネイティブゲーム(IP戦略):現況

好調な既存タイトルの売上拡大とともに、不採算タイトルの運用効率改善に引き続き傾注



※利益=売上-運用費(プラットフォームへの支払手数料、著作権料、償却費、人件費、広告宣伝費など)

引き続き、今下期からの収益改善に向け取り組む

運用効率化が引き続き最優先課題。今下期からの収益改善を目指す

- 運用IPゲームアプリの安定運用と運用効率化を最重要視。第1四半期～第2四半期で、チーム体制の見直しを中心に、運用費用見直しの目処を立て、第3四半期以降の収益改善を目指す
- 大型アップデートによる新たな体験の提供や、ユーザーとの交流イベントの実施を通じた、ユーザー満足度の向上による売上拡大を引き続き追求
- 「ダビマス」のPC版、「みんゴル」アジア版を第1四半期中にリリース。海外や複数チャネルへの展開に向けた取り組みが本格的に開始し、収益源の複数化を通じた売上拡大を目指す
- 海外展開の開始に伴い、海外プロモーションのノウハウの強化を今後の課題と認識。試行錯誤を通じて、各市場に即した効果的なプロモーション展開を目指す

ネイティブゲーム(IP戦略)：現況(開発)

今期リリース予定の2本の内、1本はリリース済み。引き続き新規IPゲームアプリの開発を継続

- 2018年3月期以前に比べ開発本数を絞り、引き続きユーザーに高い満足を提供することを最重要視した、クオリティドリブンの姿勢で開発に取り組む
- 2019年3月期にリリースを予定していた2本の内1本はリリース済み。残り1本の今期中のリリースを目指す。2020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
- 未公開の新規IPゲームアプリについては、適時発表予定

2019年3月期 第2四半期の見通し

6月リリースの新作の本格寄与を見込む。引き続き「enza」への投資が継続

事業進捗見込み	収益への影響
6月にリリースされた新規IPゲームアプリは、順調な立ち上がりを見せ、その後も好調な推移を維持	本格的な収益寄与を見込む
IPゲームアプリ(2014年5月リリース。海外版も含む)については引き続き好調な推移を見込む	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
「ダビマス」は、引き続きリアルとの連動やユーザーとの交流イベント等を実施し、ユーザー満足度向上を目指す。第2四半期は秋の重賞シーズンに向け、イベントの充実を図る	第1四半期と同水準の売上を見込む。広告宣伝費もほぼ同水準を想定。ユーザーとのエンゲージメント向上に費用を投下
IPゲームアプリ(2017年12月リリース)については、引き続き運用効率改善を最優先するフェーズに	徐々に収益性向上がみられるが、引き続き利益に対してマイナスの影響を見込む
IPゲームアプリ(2017年7月リリース)については、第2四半期で運用体制を見直し、収益力のアップを目指す	売上は第1四半期からの増加、利益についても運用費の減少から増加を見込む
新規開発は、クオリティの追求を最優先に進める	今期中のリリースを目指す新規IPゲームアプリの開発費は資産計上、来期以降にリリースを目指す新規IPゲームアプリについては、保守的に期間費用として処理
新ブラウザゲームサービス「enza」は、各タイトルの確実なヒットとサービスの順調な立ち上がりを目指す	引き続きサービス立ち上げ期のため、固定費負担の増加を見込む

2019年3月期 第2四半期の見通し(続き)

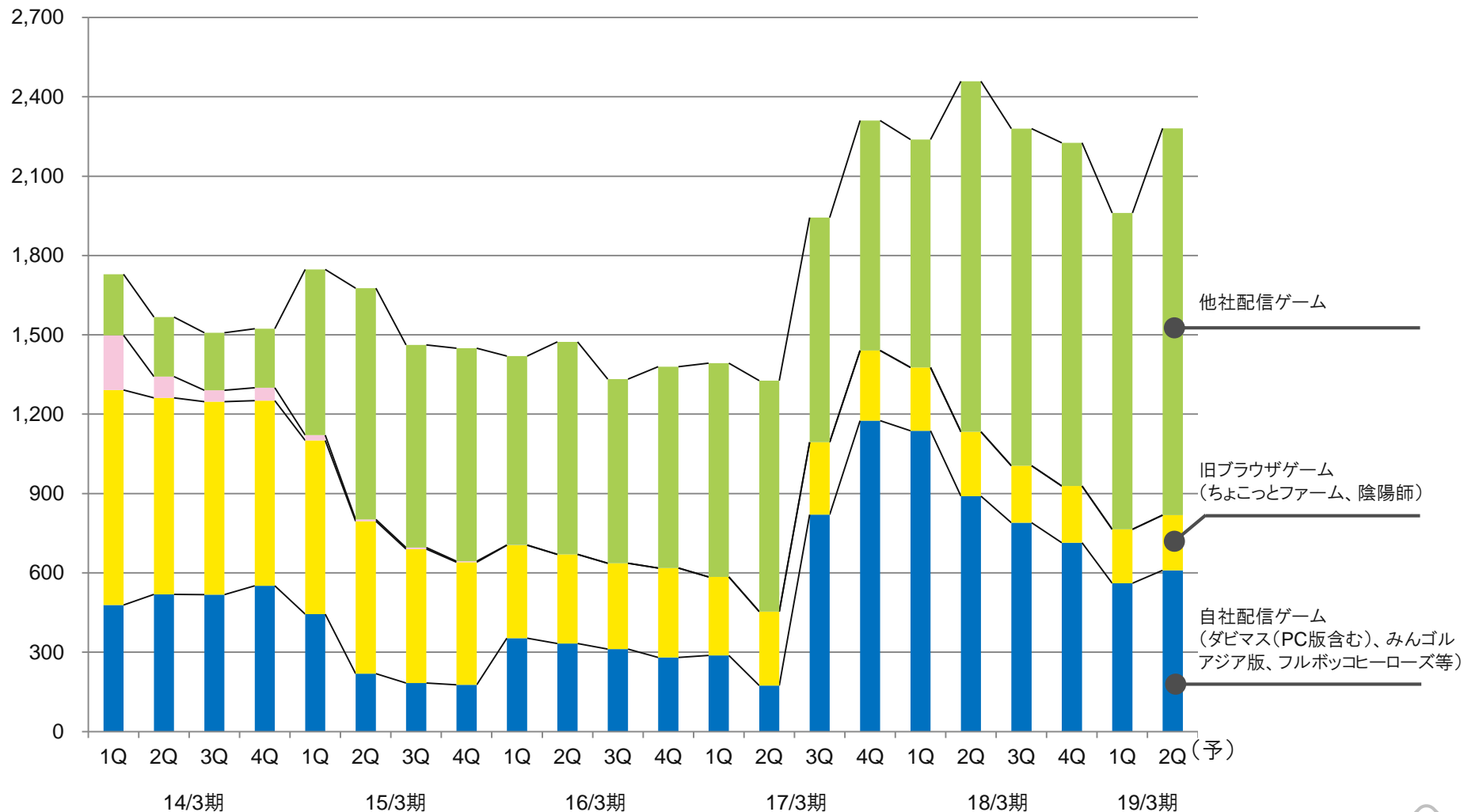
新作のフル収益寄与を見込む。「enza」は引き続き最優先で投資を継続

(単位:百万円)	1Q実績 (A)	2Q見通し (B)	(B)-(A)	2Q累計見通し
売上高	2,864	3,036	+172	5,900
変動費※	1,012	988	-24	2,000
広告宣伝費	100	80	-20	180
研究開発費	167	13	-154	180
採用費	51	39	-12	90
その他	1,952	2,048	+96	4,000
営業利益	-417	-133	+284	-550
経常利益	-512	-238	+274	-750
純利益	-504	-246	+258	-750

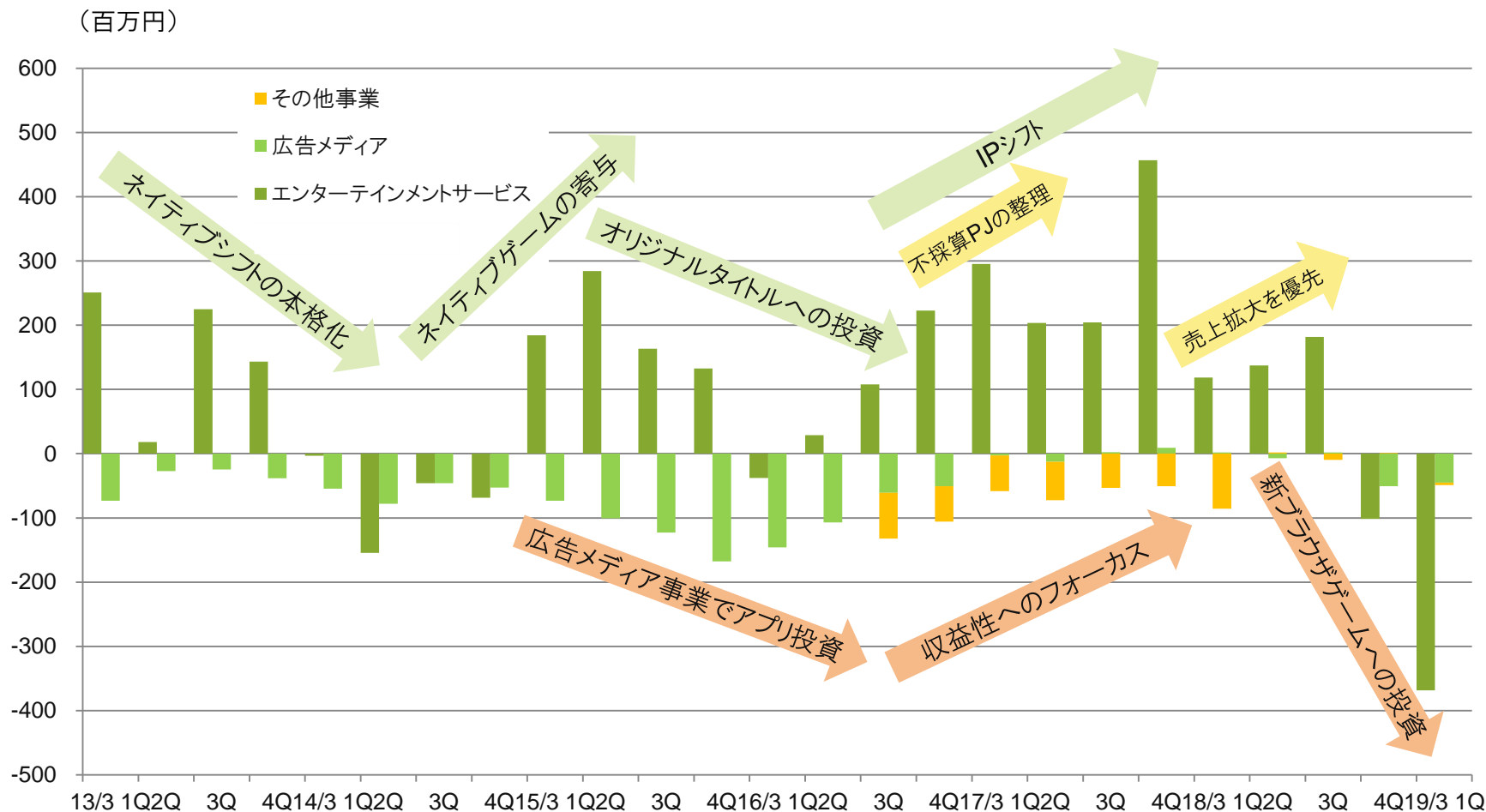
※ 主に仕入高、支払手数料、及び著作権料

2019年3月期 第2四半期の見通し(続き)

(百万円) ゲームアプリ及び旧ブラウザゲームの課金売上推移

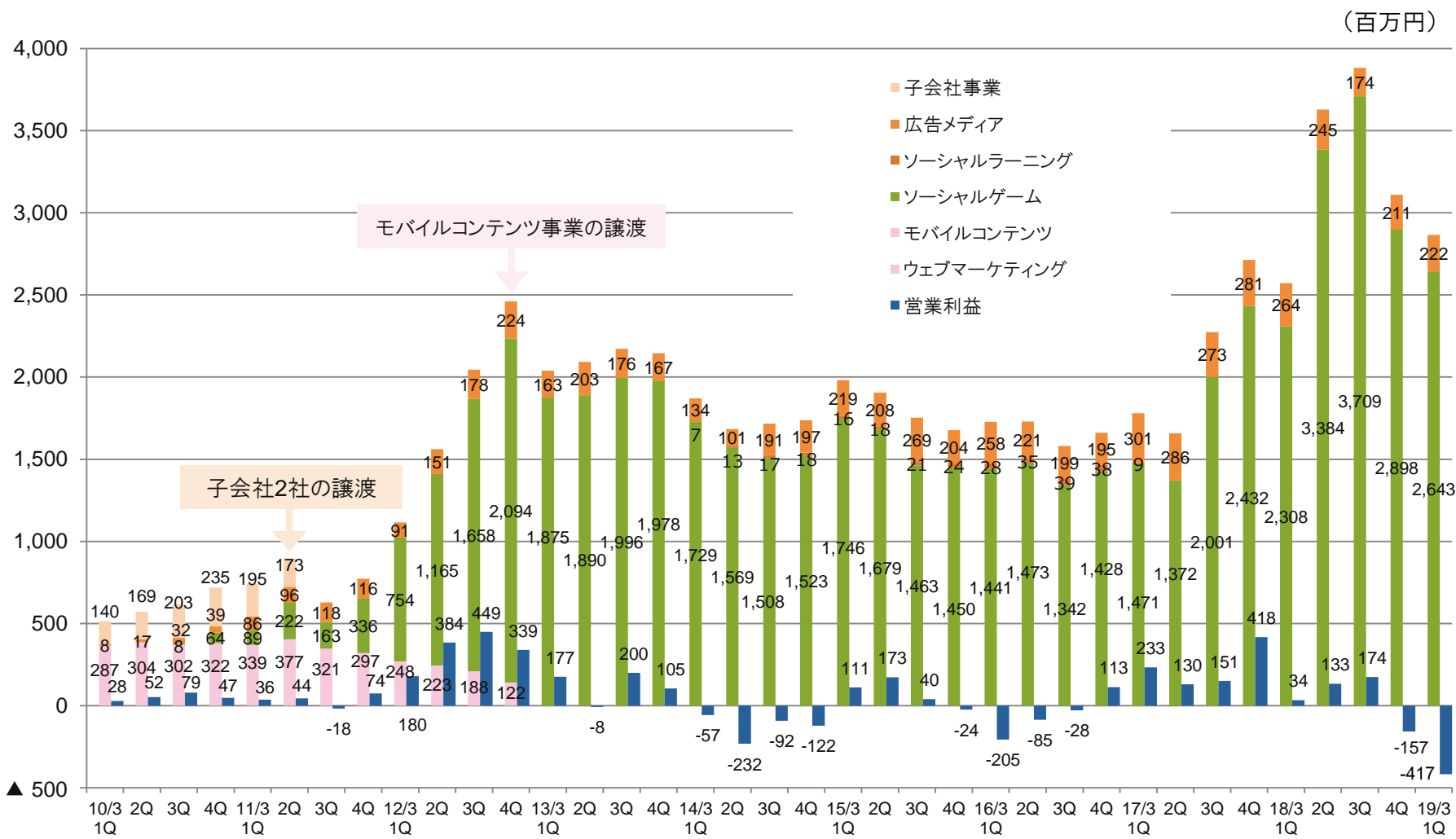


セグメント別営業利益の推移



注：2013年3月期～2014年3月期は単体決算、2015年3月期以降は連結決算

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1四半期(連結) (2018年4-6月)			前期 第4半期 (連結) (2018年1-3月)	前年同期 (連結) (2017年4-6月)	費用特性
		前四半期比	前年同期比			
原価合計	2,501	-4.4%	41.1%	2,617	1,773	
支払手数料	225	-22.5%	-46.4%	290	420	変動費:プラットフォームへの支払手数料
著作権料	116	-17.8%	-53.0%	141	248	変動費:版權を伴う売上に連動
労務費	613	6.5%	28.0%	575	479	開発・企画系人員人件費
外注費	772	-8.0%	30.5%	838	591	開発向け業務委託費
仕入高	156	5.7%	-20.8%	147	196	変動費:広告事業の出稿数に連動
通信費	143	-10.6%	62.0%	160	88	データセンターコスト
ソフトウェア償却	105	-22.2%	111.6%	135	49	ゲームアプリの減価償却費
減価償却費	9	-7.3%	92.8%	10	4	開発関連設備の減価償却費
原材料仕入高	333	21.4%	94.6%	274	171	ゲーム中のグラフィックなど
他勘定振替高	-247	16.1%	-63.2%	-213	-672	開発アプリの資産もしくは研究開発費への振替
その他	275	7.5%	40.5%	255	195	
販管費合計	780	21.5%	2.2%	642	763	
支払手数料	28	6.2%	-4.1%	26	29	変動費:主に通信キャリアへの支払手数料
広告宣伝費	100	5.6%	-70.6%	94	340	ゲームアプリのマーケティング費用
労務費	195	0.8%	27.7%	194	153	管理部門など間接人員人件費
採用費	51	-10.0%	-4.6%	46	53	
研究開発費	167	237.9%	929.9%	49	16	スマートフォンアプリ向けの研究開発
減価償却費	6	-15.5%	47.6%	7	4	間接設備の減価償却費
その他	232	3.8%	39.7%	223	166	

バランスシート構成

(百万円)	第1四半期末 (連結) (2018年6月末)	第4四半期末 (連結) (2018年3月末)	前年同期末 (連結) (2017年6月末)	注記
流動資産	4,246	6,192	5,441	
現預金	1,658	3,177	2,408	
売上債権	1,633	1,960	1,642	売上高の変動にリンク
繰延税金資産	0	102	60	
その他	954	951	1,329	
固定資産	3,574	2,905	1,818	
建物、工具、器具及び備品	290	300	118	オフィス設備が中心
ソフトウェア資産(含仮勘定)	1,075	1,016	1,014	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	347	201	126	
その他	1,860	1,386	559	
総資産	7,820	9,097	7,259	
流動負債	2,615	3,239	3,508	
買掛金・未払金	1,245	1,390	1,179	
借入金・社債	938	1,255	1,535	銀行借入/社債発行
その他	431	593	793	
固定負債	2,436	2,596	370	
借入金・社債	2,086	2,243	211	銀行借入/社債発行
その他	349	353	159	
純資産	2,767	3,261	3,380	
資産合計/負債純資産合計	7,820	9,097	7,259	



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。