



DRECOM[®]
with entertainment

2014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。

第1四半期 業績概要



開発人員等をスマートフォン・ネイティブ向けにシフト。既存のブラウザゲームで売上減(百万円)

	第1四半期 (2013年4-6月)	前四半期 (2013年1-3月)		前年同期 (2012年4-6月)	
			前四半期比		前年同期比
売上高	1,865	2,147	▲13.1%	2,065	▲9.7%
営業利益	▲57	105	—	177	—
営業利益率	▲3.1%	4.9%	—	8.6%	—
EBITDA	15	202	▲92.2%	229	▲93.1%
経常利益	▲62	101	—	176	—
当期純利益	▲26	11	—	102	—

当四半期の状況

ソーシャルゲームサービス事業

- ・ブラウザゲーム売上減はリリースから経年、ユーザーのスマートフォン(SP)への移行に加え、開発人員等のリソースをネイティブ向けに移したため
- ・「ドラゴン×ドライツェン」「戦国フロンティア」は注力を止め、人員をネイティブ向けに移動。「ちょこっとファーム」は堅調、「陰陽師」、「ビックリマン」は売上漸減傾向。
- ・「Reign of Dragons」は日本版リリースも含め順調。ただし、アップル社とグリー社双方に手数料を支払うため、利益寄与は既存ブラウザゲームよりも小

アドソリューション事業

- ・一部媒体の不調により、前四半期比で売上減少
- ・SP向け商材の開発を本格化

ソーシャルラーニング事業

- ・新アプリ「えいぽんたん」をリリース

第1四半期の動き：ポジティブとネガティブ

スマートフォンネイティブ向け優先を加速。全事業を通じ、人員を可能な限りネイティブ向けに

ポジティブ

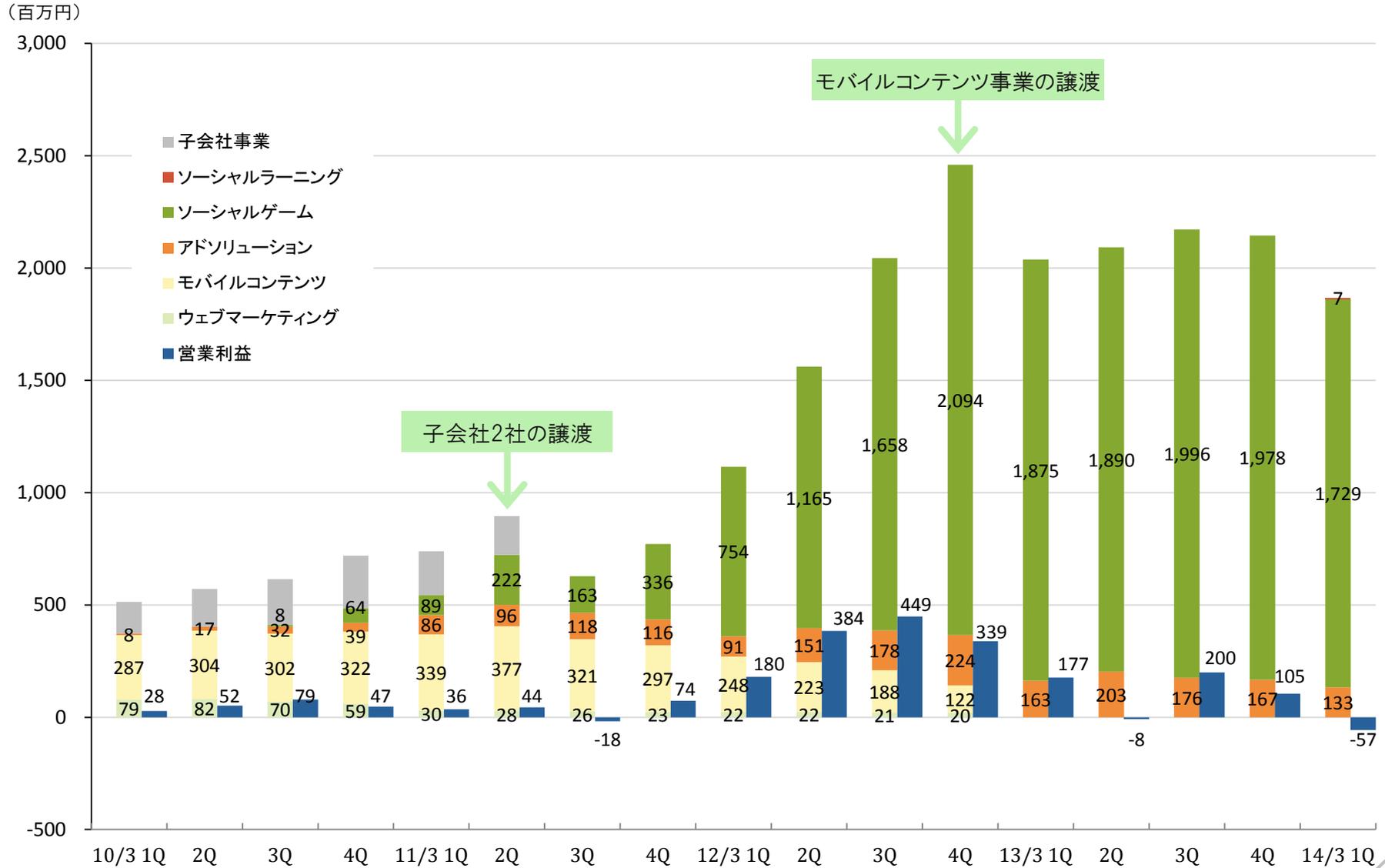
- SG Reign of Dragonsが引き続き順調
 - 日本版が60万インストール、海外版を合わせると300万インストールを達成
- SG ネイティブシフトを加速。下期以降のリリースに向けて開発リソースを再調整(P9参照)
 - 下期以降の開発主軸は、有力IP関連を含むネイティブ3本を計画
- SL 新アプリ「えいぽんたん」をリリース。事業開発として順調(P14参照)
 - 40万インストールを獲得。これまでアプリと合わせ累計6億題の解答数
- AD 広告事業でスマートフォン(SP)向け商材の実験開始。新商材の営業スタートに目処
- 全 マーケティング機能を全社横断的に統合。とりわけSG・SLで集客ノウハウを蓄積

ネガティブ

- SG 既存ブラウザゲームが計画よりも軟調な推移
 - スマートフォン浸透と既存アプリの経年に伴うユーザー剥離は否めず
- SG Reign of Dragons韓国版はペンディング中
 - 当面は、順調な英語圏向け、日本向けにリソースを集中するべきと判断
- SG 「ファンタジスタドール ガールズロワイヤル」のリリースが9月に
 - ネイティブ開発の工数見積りが依然として課題
 - 端末側アプリの複雑化に加え、Android多機種対応にも壁
- AD 4Q、1Qと不調だった媒体向けは2Qで休止へ
- 全 採用は順調といえる状況ではあるものの、欲しい人材を欲しいだけ採れてはいない

SG : ソーシャルゲームサービス AD : アドソリューション SL : ソーシャルラーニング 全 : 全社

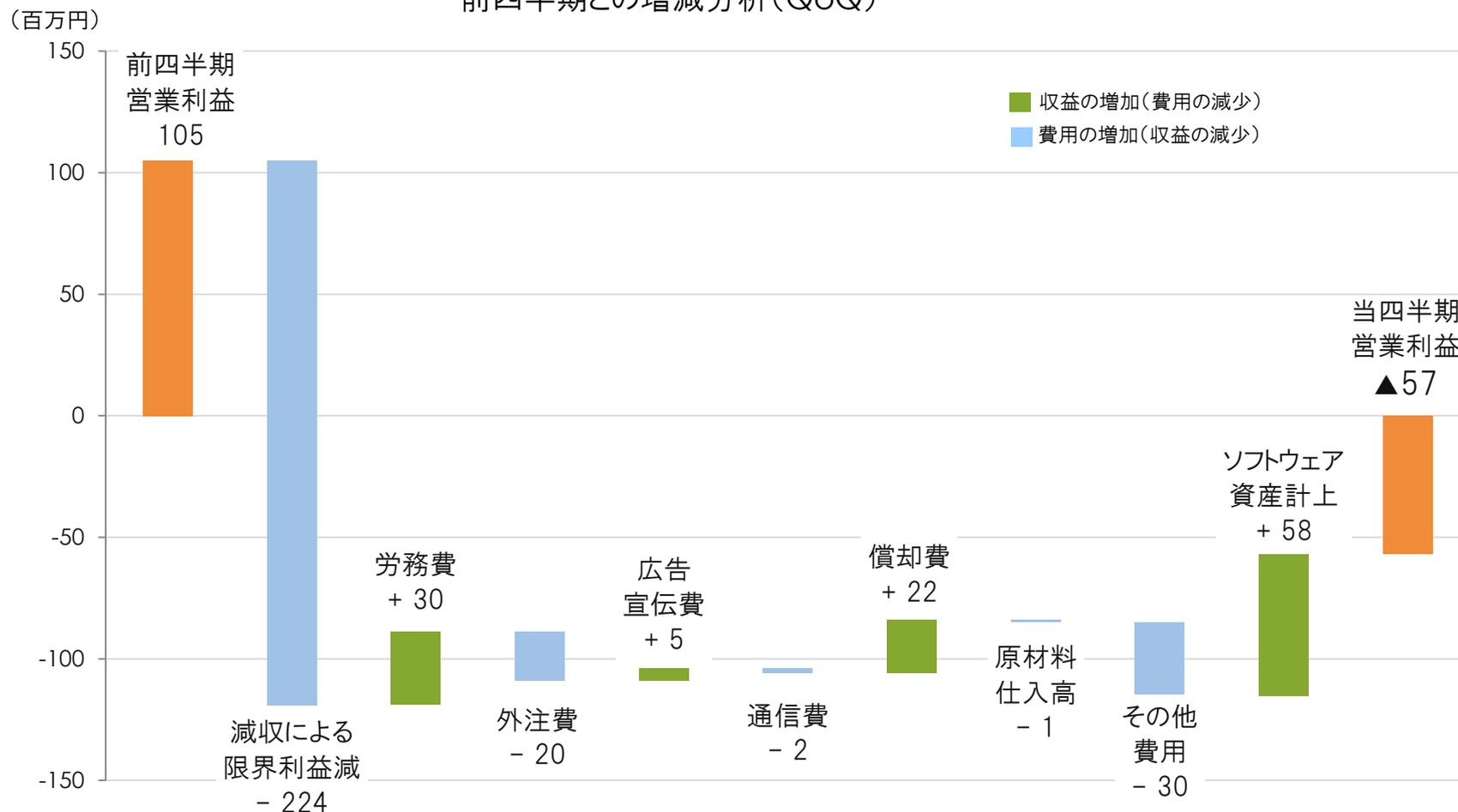
売上高・営業利益の推移



営業利益増減要因

費用増加抑制は継続。売上減が利益に影響

前四半期との増減分析(QoQ)



注: 限界利益: 主要な変動費(仕入高、支払手数料、著作権料)を売上高から控除した値

費用構成



主な変化は、ネイティブ開発向け投資と、売上に連動する変動費の減少

(百万円)

	第1四半期 (2013年4-6月)	前四半期 (2013年1-3月)		前年同期 (2012年4-6月)		前四半期からの増減要因
			前四半期比		前年同期比	
原価合計	1,365	1,466	▲6.9%	1,208	13.0%	
支払手数料	574	591	▲2.9%	462	24.4%	変動費:プラットフォームへの支払手数料
著作権料	64	47	35.6%	55	15.2%	変動費:版權を伴う売上に連動
労務費	252	271	▲7.0%	228	10.6%	前四半期にESOPによる増加があり、その反動減を含む
外注費	210	190	10.3%	253	▲17.0%	体制強化による業務委託増加
仕入高	82	115	▲28.4%	117	▲29.3%	変動費:アドソリューション事業売上に連動
通信費	82	80	2.1%	140	▲41.3%	
ソフトウェア償却	62	81	▲23.4%	39	59.9%	減価償却が終了したゲームの影響
減価償却費	5	5	▲12.0%	5	▲11.1%	
原材料仕入高	95	94	1.3%	161	▲40.8%	
他勘定振替高	▲112	▲54	106.4%	▲308	▲63.6%	新作開発の進捗とともに増加
その他	48	42	▲14.0%	54	▲10.3%	
販管費合計	557	575	▲3.1%	679	▲17.9%	
支払手数料	166	191	▲13.1%	200	▲17.2%	変動費:主に通信キャリアへの支払手数料
広告宣伝費	54	59	▲8.4%	70	▲22.6%	
労務費	196	203	▲3.5%	168	16.2%	前四半期にESOPによる増加があり、その反動減を含む
採用費	34	26	31.0%	53	▲36.3%	体制強化に向けた採用増加
研究開発費	0	1	▲38.2%	52	▲98.2%	
減価償却費	6	9	▲37.5%	7	▲17.8%	
その他	99	83	18.3%	125	▲20.7%	

上期のみ業績修正

下期単独は新規ネイティブゲームの寄与で増額、通期では変更なしへ

	上期予想 (2013年4-9月)			下期予想 (2013年10月-2014年3月)			通期予想 (変更なし) (2013年4月-2014年3月)
	修正前	修正後	修正幅	修正前	修正後	修正幅	
売上高	4,500	3,700	▲800	5,500	6,300	+800	10,000
営業利益	0	▲300	▲300	500	800	+300	500
営業利益率	0.0%	▲8.1%	▲8.1%	9.0%	12.6%	+3.6%	5.0%
経常利益	0	▲300	▲300	500	800	+300	500
当期純利益	0	▲150	▲150	250	400	+150	250

※単位:百万円

予想の修正要因

- ・ネイティブシフト等によるブラウザゲーム減額、開発中である新作ゲームの提供開始時期を期初計画に比べ遅らせたことを受け、上期業績見通しを減額修正
- ・ネイティブ傾注加速で、前回予想比でネイティブゲームのリリース本数が増。下期に業績寄与へ

予想の前提

ソーシャルゲーム

- ・下期の新作ネイティブゲームのリリースは計3本リリースの見通し
- ・「陰陽師」「ビックリマン」「ちよこっとファーム」の売上は漸減傾向継続へ
- ・ネイティブゲームの開発コストはブラウザゲームに比べ大きく、リリース時の償却負担も相対的に大きくなる見込み。

アドソリューション

スマートフォン(SP)向け新規商材の寄与が事業赤字は縮小へ

ソーシャルラーニング

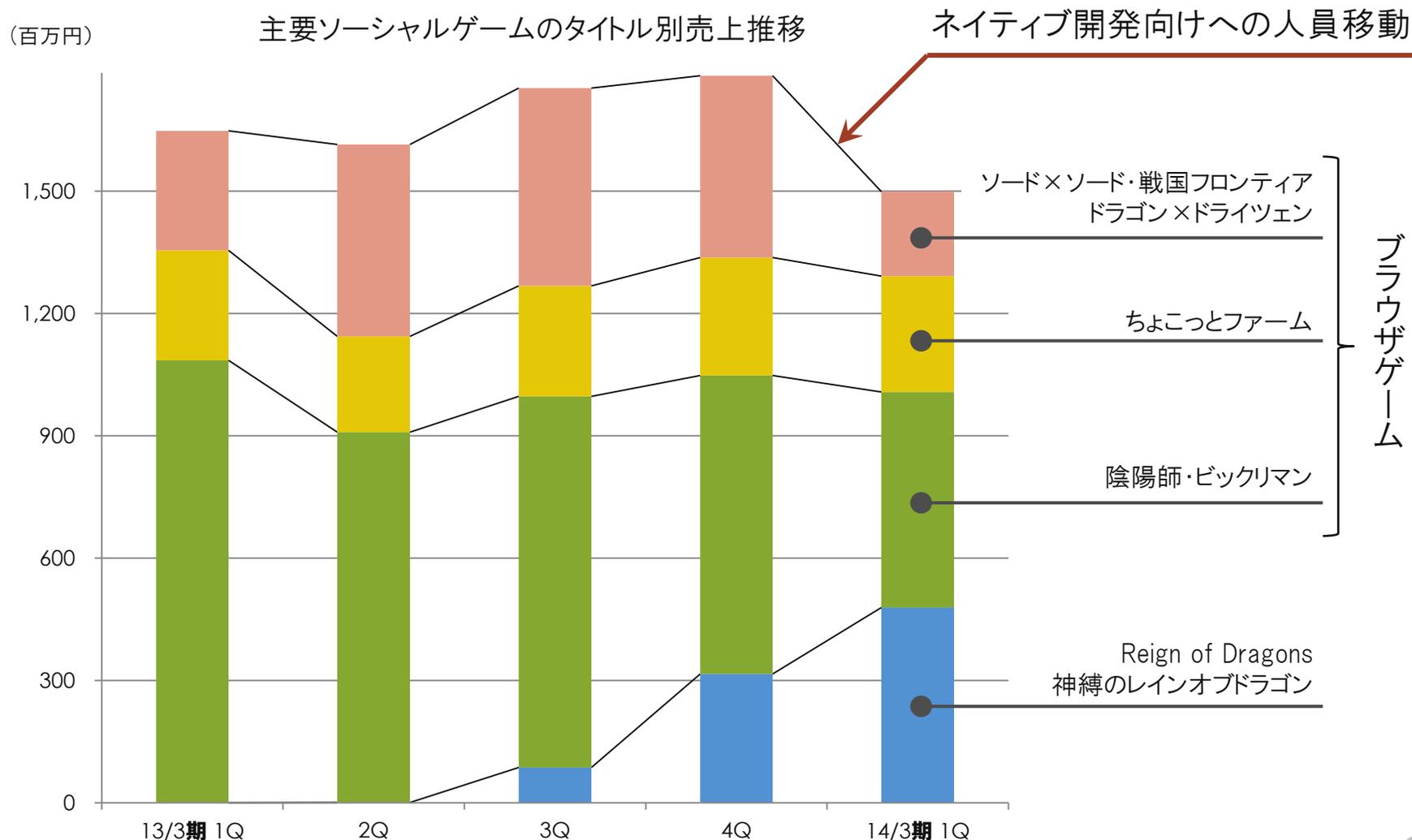
引き続き投資フェーズも、月次ベースの売上は増加基調を継続

費用の動き

体制強化を継続。人件費、外注費の増加を見込む

ソーシャルゲーム：ブラウザゲームで売上減

ユーザーのSPシフトに加え、既存アプリの経年に伴うユーザー剥離も否めず

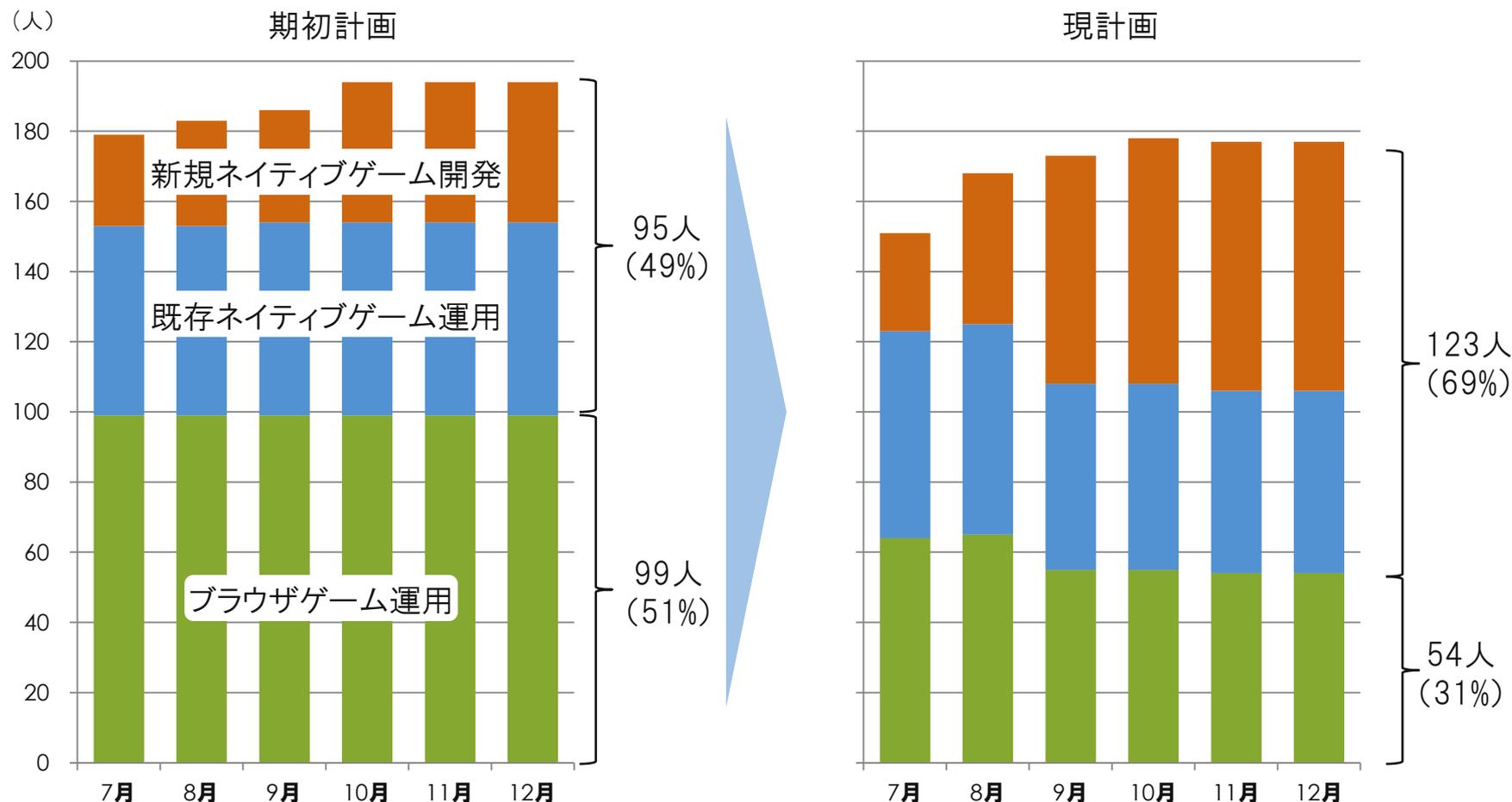


注：ソーシャルゲームサービス事業には上記グラフに表記していないパブリッシング等の売上もあります。

ソーシャルゲーム：ネイティブシフトを加速

下期以降のリリースにむけて開発リソースを再調整

ソーシャルゲーム開発運用人員(注)の配置状況



注: 正社員・契約社員、派遣社員、アルバイトの他、業務委託によりドリコム事業所内で開発運用に関わる人員

ソーシャルゲーム：今期のリリース予定

新規開発はネイティブのみ。ブラウザゲームはナシ

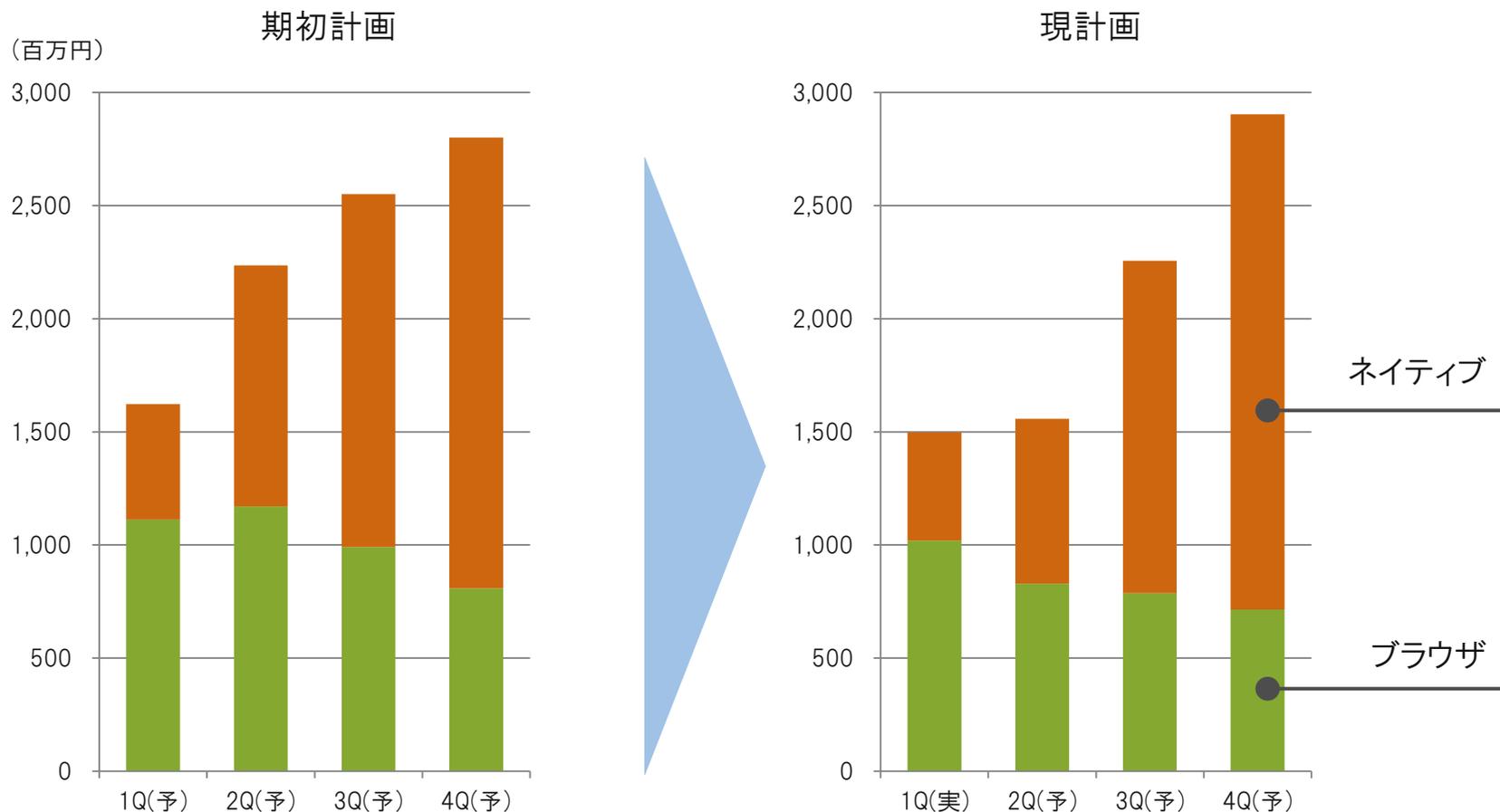
タイトル	リリース	
<p>ファンタジスタドル ガールズロワイヤル (アニメ連携IP) <small>(C) 2013 ファンタジスタドル プロジェクト/FD製作委員会</small></p> 	<p>2Q:9月(予定)</p> <p>※原作アニメ「ファンタジスタドル」は 7月より放映開始</p>	
<p>新作 3本 (予定)</p>	<p>完全オリジナル×1 (企画中)</p>	<p>3Q以降(予定)</p>
	<p>IP検討×1~2 (商談中)</p>	<p>3Q以降(予定)</p>
	<p>アニメ連携IP検討 ×0~1 (商談中)</p>	<p>4Q以降(予定)</p>

ソーシャルゲーム：下期からネイティブが貢献へ



Reign of Dragons、ファンタジスタドールの寄与に加え、下期リリース予定の3本がドライバ

主要ソーシャルゲームの売上見通し



注：ソーシャルゲームサービス事業には上記グラフに表記していないパブリッシング等の売上もあります。

課題①：UI/UXを含め、端末側機能の開発力はもっと必要

➡ 提携、協業、社内育成の一層の強化

課題②：実質的にプラットフォームが不在、他の広告宣伝
商材も未だ脆弱。集客手法が限定的かつ不安定

➡ 広告ノウハウを持つドリコムが強み
+ 広告事業で新たな商機到来

アドソリューション:SP向け商材開発の方向性



これまでの広告知見と広告主ニーズを理解できる環境を活かした商材開発が進行中

	アドネットワーク型	ブースト型
内容	【直接的】 ・ノンインセンティブでアプリに興味のあるユーザーを獲得する	【間接的】 ・ユーザーにインセンティブを与え、ランキングを上げることで、ユーザーを獲得する
特徴	【安定的】 ・獲得コストが高い (CPA:500~1,000円※) ・安定的にユーザーを獲得できる	【安い】 ・獲得コストが安い (CPA:200~500円※) ・ランキングロジックの影響を受け、不安定
代理店		
アドネットワーク		
メディア		

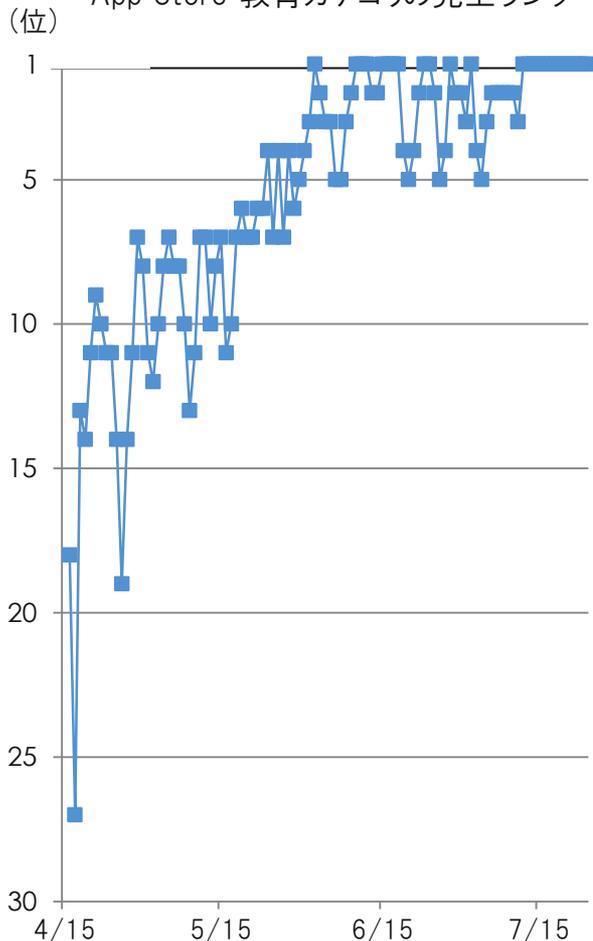
※:カードバトルゲームにおける弊社実績

ソーシャルラーニング: 事業開発の進捗状況



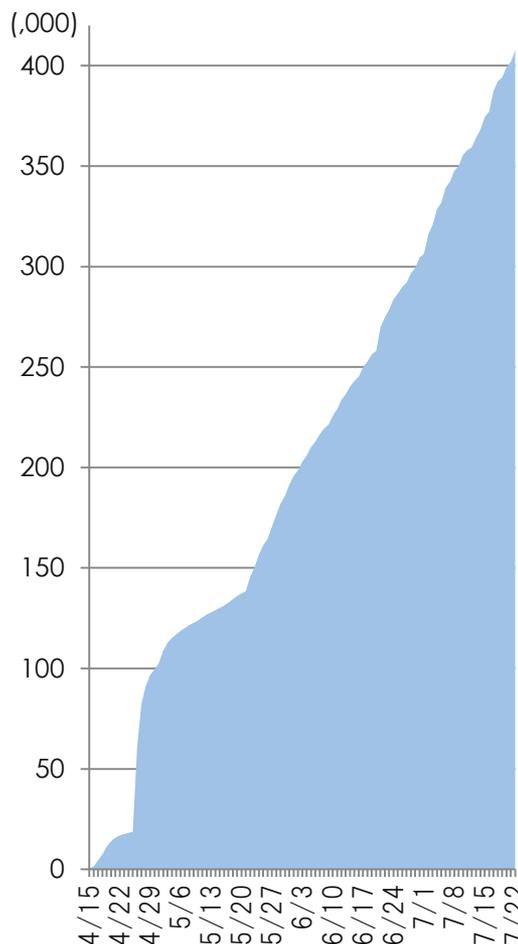
4月リリースの「えいぽんたん！ あなたのレベルで学べる英単語」が良好な滑り出し

「えいぽんたん」のランキング推移
App Store 教育カテゴリの売上ランク

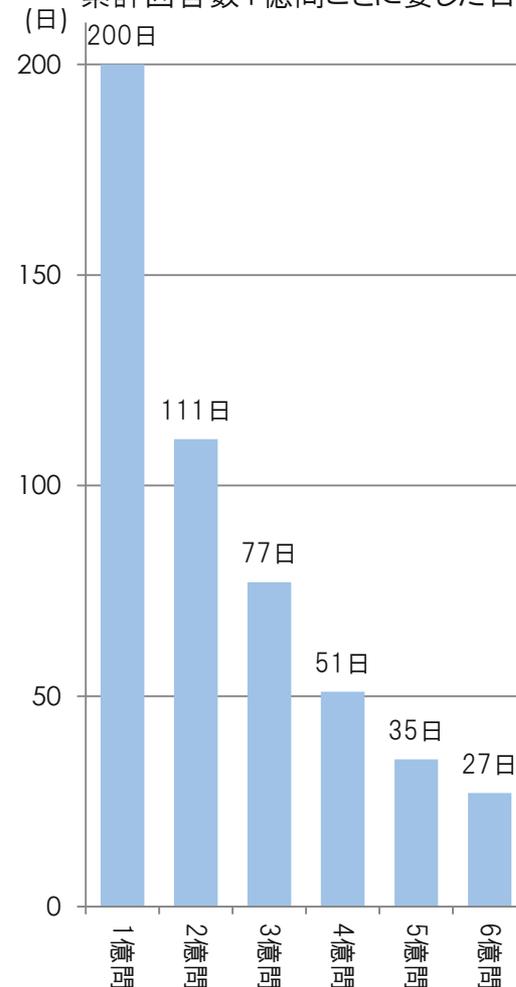


出所: App Annie

「えいぽんたん」インストール数



提供3アプリ合計の解答スピード
累計回答数1億問ごとに要した日数



2014年3月期 第2四半期ガイダンス



ネイティブ増もブラウザ減で相殺、売上横ばい。新作向け広宣費も含めネイティブ投資増

(百万円)

	第2四半期予想 (2013年7-9月)	2014年3月期第1四半期 (2013年4-6月)	2013年3月期第2四半期 (2012年7-9月)
売上高	1,835	1,865	2,100
営業利益	▲243	▲57	▲8

注：上記見通し数字は、2013年9月上旬期業績予想から第1四半期実績を差し引いたものです。

予想の前提

ソーシャル
ゲームサービス
事業

- ・「ファンタジスタドール ガールズロワイヤル」は9月リリース予定。2Qへの業績貢献は軽微に
- ・「Reign of Dragons」の韓国展開は、英語圏/日本優先からペンディング続く
- ・既存ブラウザゲームは縮小トレンドが続く見通し
- ・新作開発に向け、企画・開発体制構築による労務費増加。ソフトウェア仮勘定も増加へ
- ・「ファンタジスタドール ガールズロワイヤル」向けを中心に広告宣伝を活性化

アドソリューション事業

- ・四半期後半に新商材の営業を本格化。2Q業績への効果は限定的な見通し

ソーシャル
ラーニング事業

- ・「えいぽんたん」で集客、課金の強化施策を進め、事業開発フェーズの最終化を目指す
- ・継続性の高いコンテンツ提供をめざしユーザー動向の分析を進める

全社

- ・引き続き全社的な体制強化をめざし採用費を投下



DRECOM[®]
with entertainment

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。