



# 2018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。

# 第1四半期 業績概要



既存ゲームは安定推移を維持。『ONE PIECEトレジャークルーズ』は周年イベントが追い風に  
(百万円)

	第1四半期 (2017年4-6月)			前四半期 (2017年1-3月)	前年同期 (2016年4-6月)
		前四半期比	前年同期比		
売上高	2,572	-5.2%	46.9%	2,712	1,750
営業利益	34	-91.6%	-85.1%	416	233
営業利益率	1.4%	-	-	15.3%	13.3%
EBITDA	93	-80.7%	-66.9%	484	282
経常利益	17	-95.6%	-92.2%	393	222
当期利益	▲4	-101.0%	-103.5%	397	115

## 当四半期の状況

### ソーシャルゲーム事業

- 『ダービースタリオン マスターズ』(以下、『ダビマス』)は引き続き好調に推移。安定的なユーザー支持のもと、着実に収益寄与
- 『ONE PIECEトレジャークルーズ』及び『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ』の、国内外での好調な推移が継続。『ONE PIECEトレジャークルーズ』は周年イベントを追い風に、ファンの高い支持維持
- 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展。リリースに向けた最終フェーズで作りこみに注力

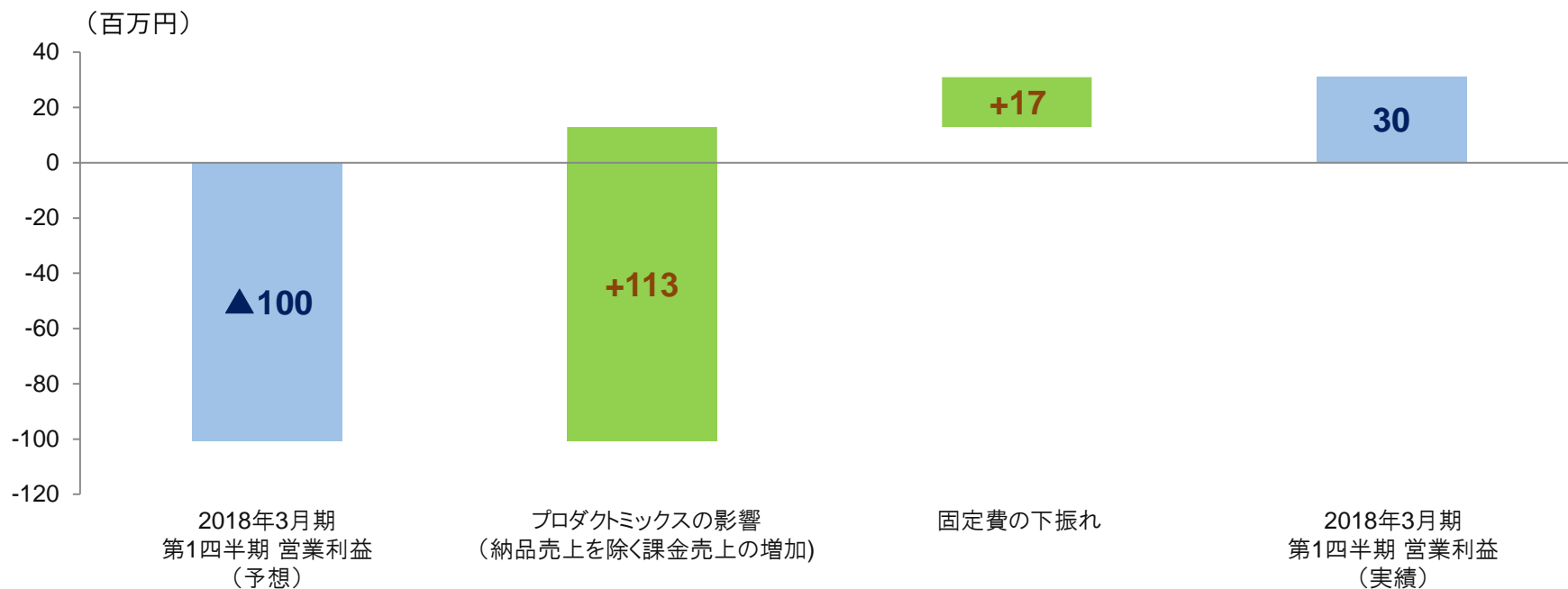
### 広告メディア事業

- 広告メディア事業は安定的に収益貢献

『ONE PIECEトレジャークルーズ』および『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ』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中のゲームです。

# 第1四半期 業績概要(続き)

既存ゲーム売上高は上振れ。固定費の期ズレで利益上振れ。黒字化



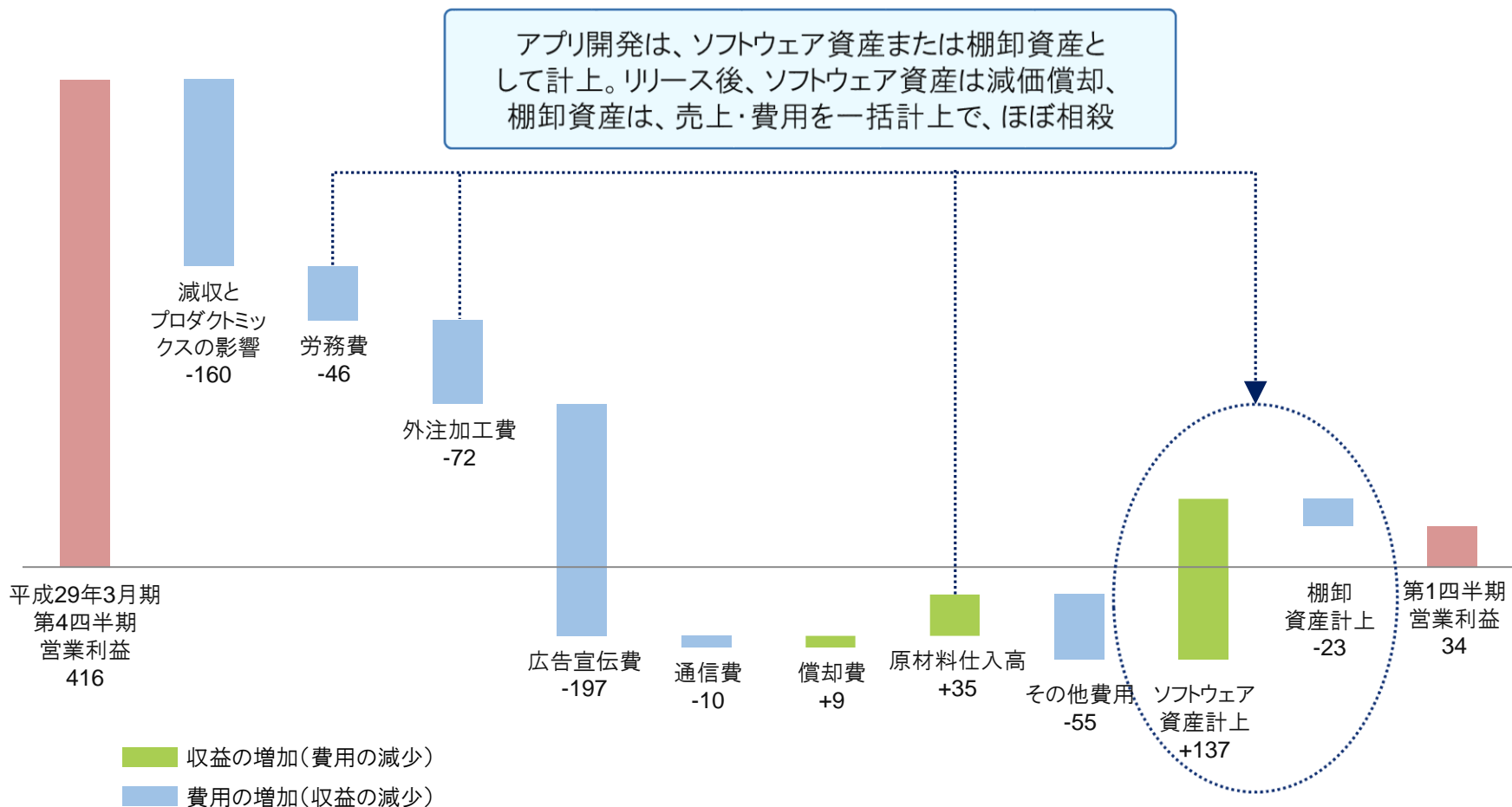
(百万円)	予想 (A)	実績 (B)	(B) - (A)
売上高	2,750	2,572	▲178
営業利益	▲100	34	+134
経常利益	▲120	17	+137
当期利益	▲100	▲4	+96

# 前四半期比営業利益増減分析

減収と積極的なプロモーション施策実施に伴う広告宣伝費増加の影響により、利益幅が縮小

(百万円)

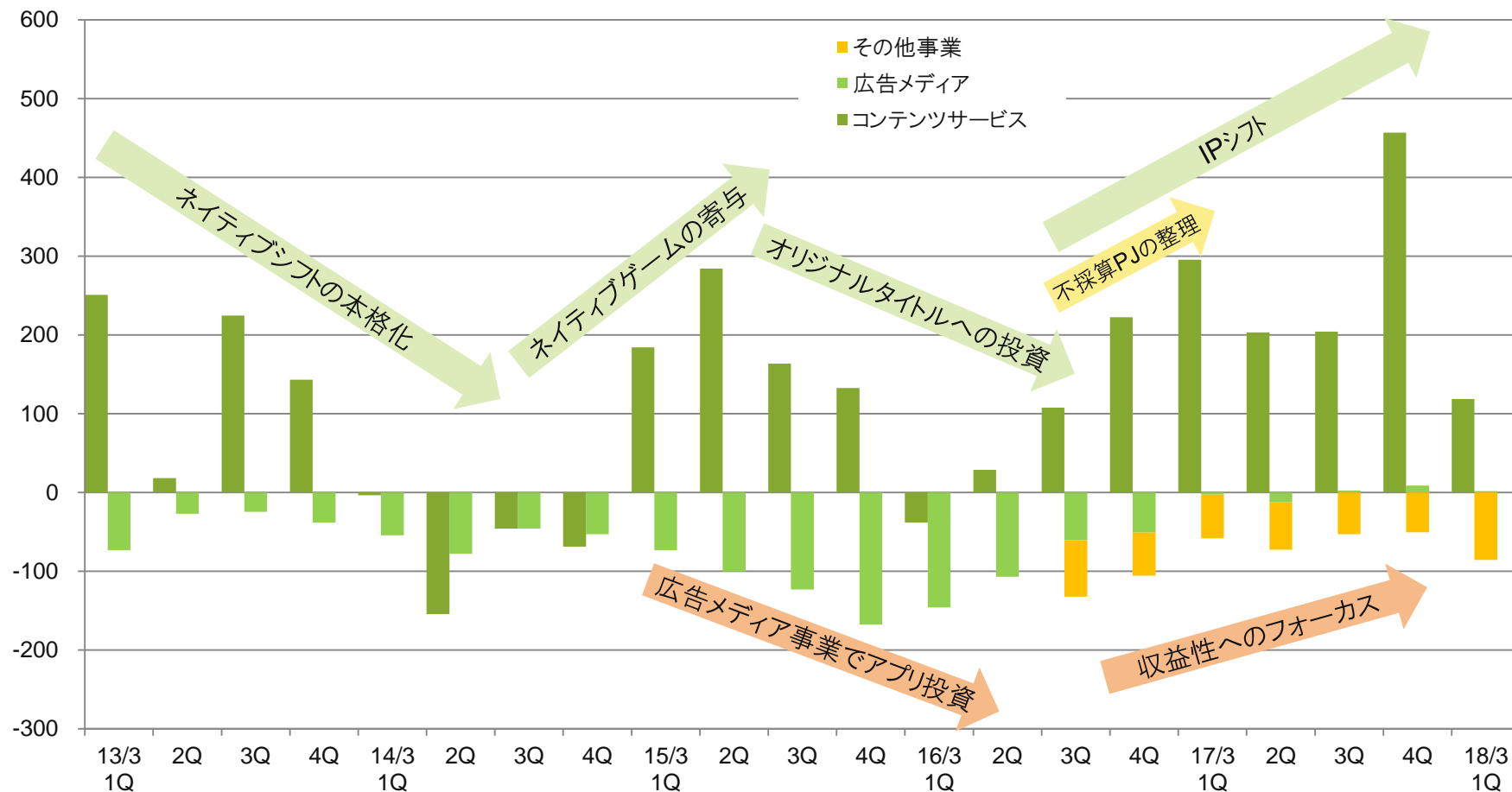
前四半期との増減分析(Q/Q)



# セグメント別営業利益の推移

リリースに伴う費用と広告宣伝などの短期投資増。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1四半期 ポジティブとネガティブ

他社配信IPゲームが好調に推移。『ダビマス』は前四半期水準を維持

## ポジティブ

- 春の重賞シーズンに合わせ積極的なプロモーションを実施した『ダビマス』は、前四半期に続く好調な推移を維持
- 新規IPゲームアプリで開発が順調に進み、複数のゲームアプリで重要な開発局面に。リリースラッシュに向け、作り込みに注力
- 『ONE PIECE トレジャークルーズ』及び『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ』は国内外で引き続き堅調に推移。『ONE PIECE トレジャークルーズ』の3周年記念イベントは、『ONE PIECE トレジャークルーズ』の有する高い求心力を再確認させる盛況ぶりを見せる
- 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

- 『ダビマス』で、潜在的ファン層と目した競馬ファンの開拓に注力も、想定通りのユーザー獲得ならず。今後の一層の成長に向け、プロモーションの対象を既存ユーザーにシフト
- 新規タイトルの開発・運用に向け引き続き社員約15人/月のペースで採用が進む。しかしながら、更なる開発・運用チームの拡大が必要

# 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ゲームアプリ開発が順調に進む。新作リリースおよび18年4月以降に向け、採用を強化

## 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

- 引き続き今期中に、既にリリース済みの2本を除く4～5本の新規IPゲームアプリのリリースに向け、開発が進行。複数のアプリで開発は佳境を迎え、確実なヒットに向けたクオリティの追求が進む
- 未公開の新規IPゲームアプリについては、随時発表予定
- 2018年4月以降に向けた新規IPプロジェクトも順調に進展。開発チームの拡充に引き続き注力

### 開発力強化に向けた増員

- 採用は計画通り進んでおり、引き続き開発人材と合わせ社員約15人/月のペースで増員中。しかし、開発が佳境に差し掛かっていることから、更なる増員が必要
- 2018年度に向けた新規IPプロジェクトも本格始動したことから、開発チームを拡大すべく、積極的な採用活動を継続。内部の開発チームと併せ、外部パートナーとも協力し、内外両面から新規ゲーム開発体制の質・量拡大を目指す



新規IPゲームアプリのリリース後を見据え、中長期的な運用力の向上を目指した取り組みに注力

## IP戦略の進捗（運用面）

### 中長期的な運用力の向上に向けた取り組み

- 既存ユーザーの満足度の向上および休眠ユーザーの復帰が、アプリの継続的成長と、長期運用を可能にするとの考えのもと、運用力の一層の強化に注力
- 短期的には中途採用を軸に開発チームのリーダーを確保するも、今後IP戦略の進展に伴い運用タイトルが増えることから、内部での人材育成にも注力し、運用力の継続的向上に傾注。各職種で社員の能力向上を目指す全社的なプロジェクトを立ち上げ、採用から中長期に渡る人材育成を一気通貫で行い、確かなスキルセットを有する人材の確保と、全社的にプロフェッショナル能力のレベル底上げを図る

### 運用力強化に向けた増員

- 採用は計画通り進んでおり、引き続き運用人材と合わせ、社員約15人/月のペースで増員中。更なる運用力強化に向け、引き続き採用活動に注力

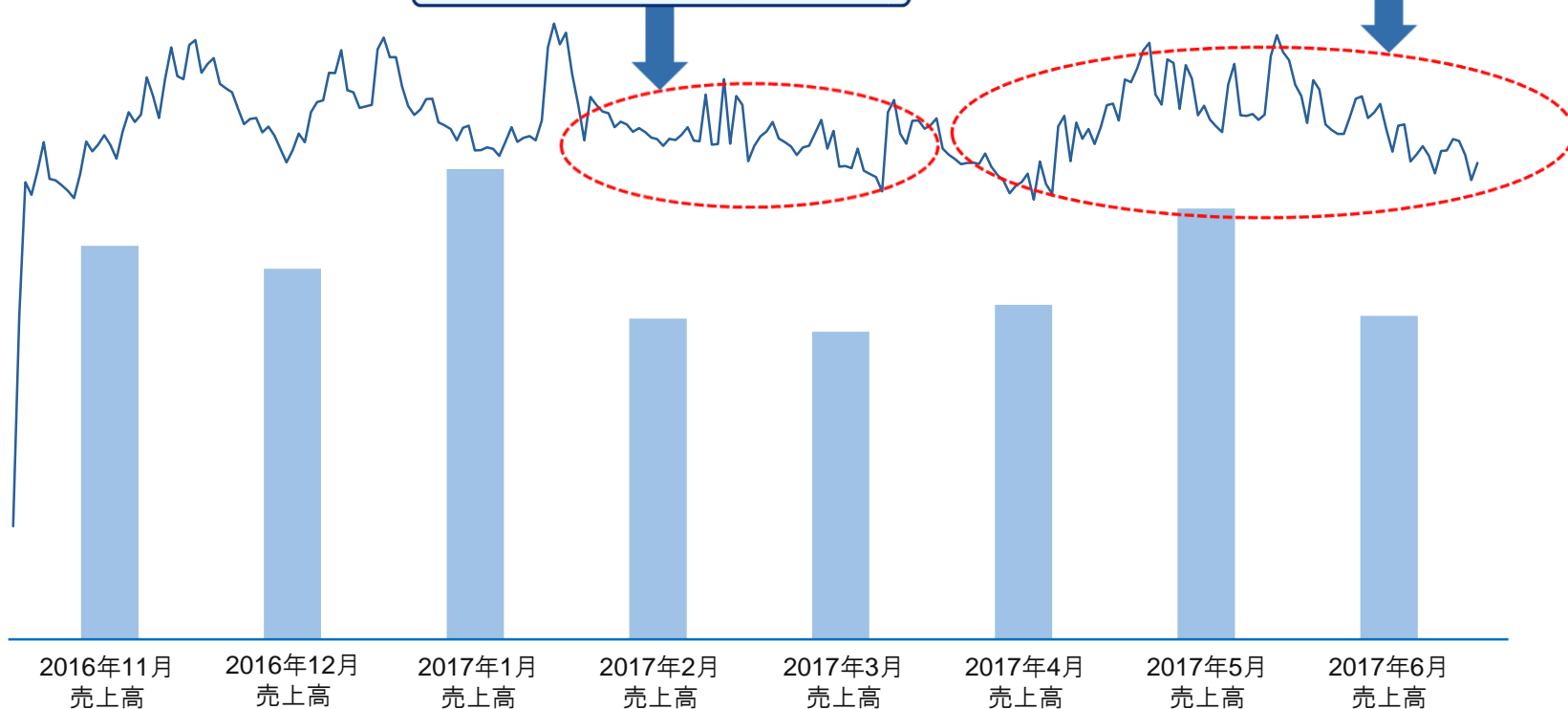
# 『ダービースタリオン マスターズ』

引き続き安定推移を維持。今後は既存ユーザーに焦点を当てたプロモーションで成長を目指す



競馬オフシーズンでも安定的な推移

新規ユーザー開拓を目指し、重賞シーズンに合わせTVCMや著名人とのコラボレーションなどを中心としたプロモーションを実施。しかし、新規ユーザー獲得は想定通りとならず、今後は既存ユーザーに焦点を定め、一層の満足度向上を目指したプロモーションを実施し、成長を目指す



# 『Project Layered』

(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に参画

みんなでゲームをつくらう

## Project Layered



### 『Project Layered』

ARシステム「Layered」と「ACT」の発展により社会生活が様変わりした2037年の渋谷を舞台としたアニメ/ゲームを、バンダイナムコエンターテインメント主導の下、ユーザーとともに作り上げていくUGCプロジェクト

「アニメとゲームの融合」×「オーディション」×「オープンIP」を特徴に、プロアマを問わず、幅広いユーザーの参加の下、キャラクターデザイン、声優などのアイデアや参加者を募集し、オリジナルIPを使った新たなアニメ/ゲームをともに作っていく

参加企業：バンダイナムコエンターテインメント(プロジェクトオーナー)、サイバーコネクトツー(企画・原案)、シナリオ工房 月光(シナリオ)、ドリコム(アプリ)、バンダイナムコスタジオ(楽曲・音響)、ポリゴンピクチャーズ(アニメ)

# 『みんなゴル』

7月4日に(株)フォワードワークスより配信開始。リリース後17日間で200万ダウンロード突破



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。

ドリコムが開発・運営を担当。7月6日に(株)バンダイナムコエンターテインメントより配信開始

# 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！今までの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』

ドリコムが開発・運営を担当。(株)アニプレックスより2017年中に配信予定



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。

(株)バンダイナムコエンターテインメントと合弁会社を設立。ブラウザゲーム市場の開拓を目指す

# 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弁会社
- 2018年春に『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本をリリース予定
- バンダイナムコグループの商品やサービスとの連動も予定。ゲーム以外でも、グッズやロケーションなどと合わせた幅広い楽しみを提供予定

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

今期中の新規IPゲームアプリ6~7本リリースを目指す。18年度以降向け新規プロジェクトも進行

2017年3月期 ~ 2018年3月期

2019年3月期

『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』



3本

Project  
LayeræD

株式会社バンダイナムコエンターテインメント配信

『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

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

6本~7本の新規IPゲームアプリのリリースを目指し、開発が進む。  
未公開の新規ゲームアプリの詳細については、随時公表予定

6~7本



株式会社フォワードワークス配信



株式会社アニプレックス配信

2019年3月期中の  
リリースを目指す新  
規IPプロジェクトにつ  
いても、開発が進行

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. ©ForwardWorks Corporation

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.



# 2018年3月期 第2四半期の見通し

売上増見込み。運用移行と広告宣伝費先行発生により収支はトントンへ

	第2四半期の事業進捗見込み	第2四半期収益への影響
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。『みんゴル』は積極的プロモーションを計画しており、広告宣伝費の発生を見込む。運用移行に伴い、ソフトウェア資産の償却も発生	新規立ち上げによる費用増を見込む。運用は効率よりもユーザーの満足度の維持・向上を優先
	『ダビマス』は、競馬オフシーズンに入ることから前四半期比で広告宣伝費を抑制。プロモーションの主対象を既存ユーザーにシフトし、満足度向上を目指す。第2四半期では、約1.5億円の広告宣伝費を見込み、売上は第1四半期と同水準の10億円強を織り込む	広告宣伝費の抑制により、利益増
	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
	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。一層の戦略進展に向け、開発力・運用力を強化する目的で活発な採用活動を継続	増員に伴い、採用費は前四半期比での増加を織り込む。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。動画広告サービス『DreeVee』は、第2四半期中のクローズを予定	新規IPゲームアプリについては、リリース時期が未公表のため、売上は見込まず 段階的な売上高の減少を織り込む

# 2018年3月期 第2四半期の見通し(続き)



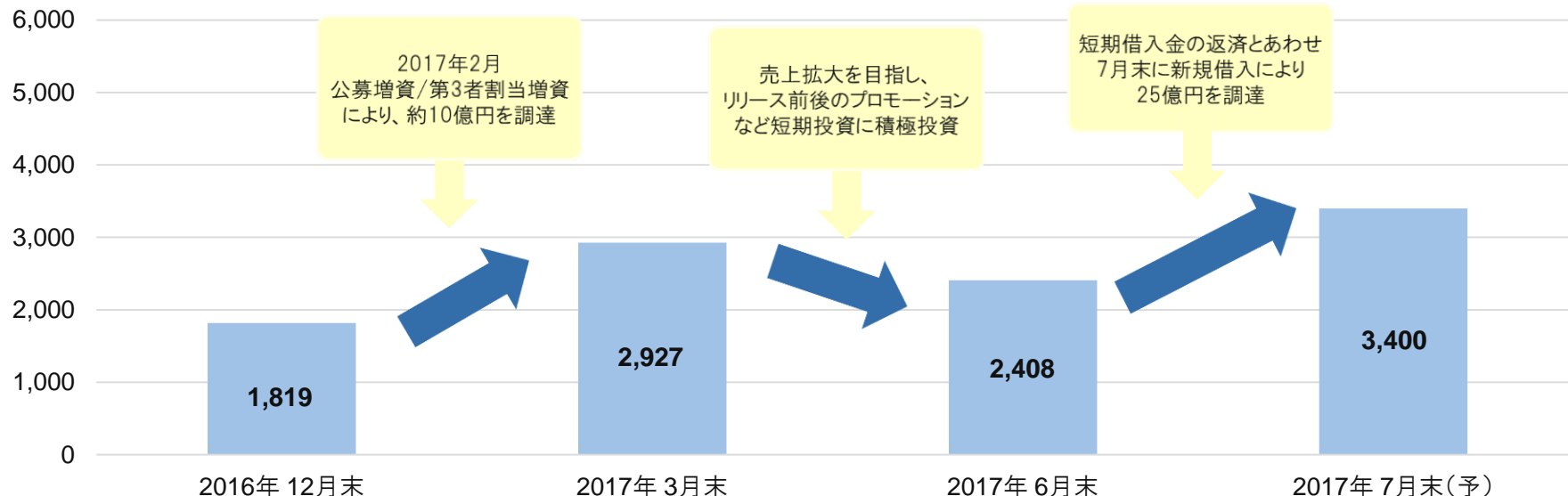
リリースによる運用費や広宣費などの先行投資により利益収縮。売上拡大を最優先

(単位:百万円)	1Q実績 (A)	2Q見通し (B)	(B)-(A)	2Q累計見通し (C)
<b>売上高</b>	<b>2,572</b>	<b>3,528</b>	<b>956</b>	<b>6,100</b>
変動費※	980	1,460	<b>480</b>	<b>2,440</b>
広告宣伝費	340	460	<b>120</b>	<b>800</b>
研究開発費	16	44	<b>28</b>	<b>60</b>
採用費	53	97	<b>44</b>	<b>150</b>
その他	1,146	1,454	<b>308</b>	<b>2,600</b>
<b>営業利益</b>	<b>34</b>	<b>16</b>	<b>▲18</b>	<b>50</b>
経常利益	17	<b>▲67</b>	<b>▲84</b>	<b>▲50</b>
<b>純利益</b>	<b>▲4</b>	<b>▲46</b>	<b>▲42</b>	<b>▲50</b>

※ 主に仕入高、支払手数料、及び著作権料

# 現預金の推移

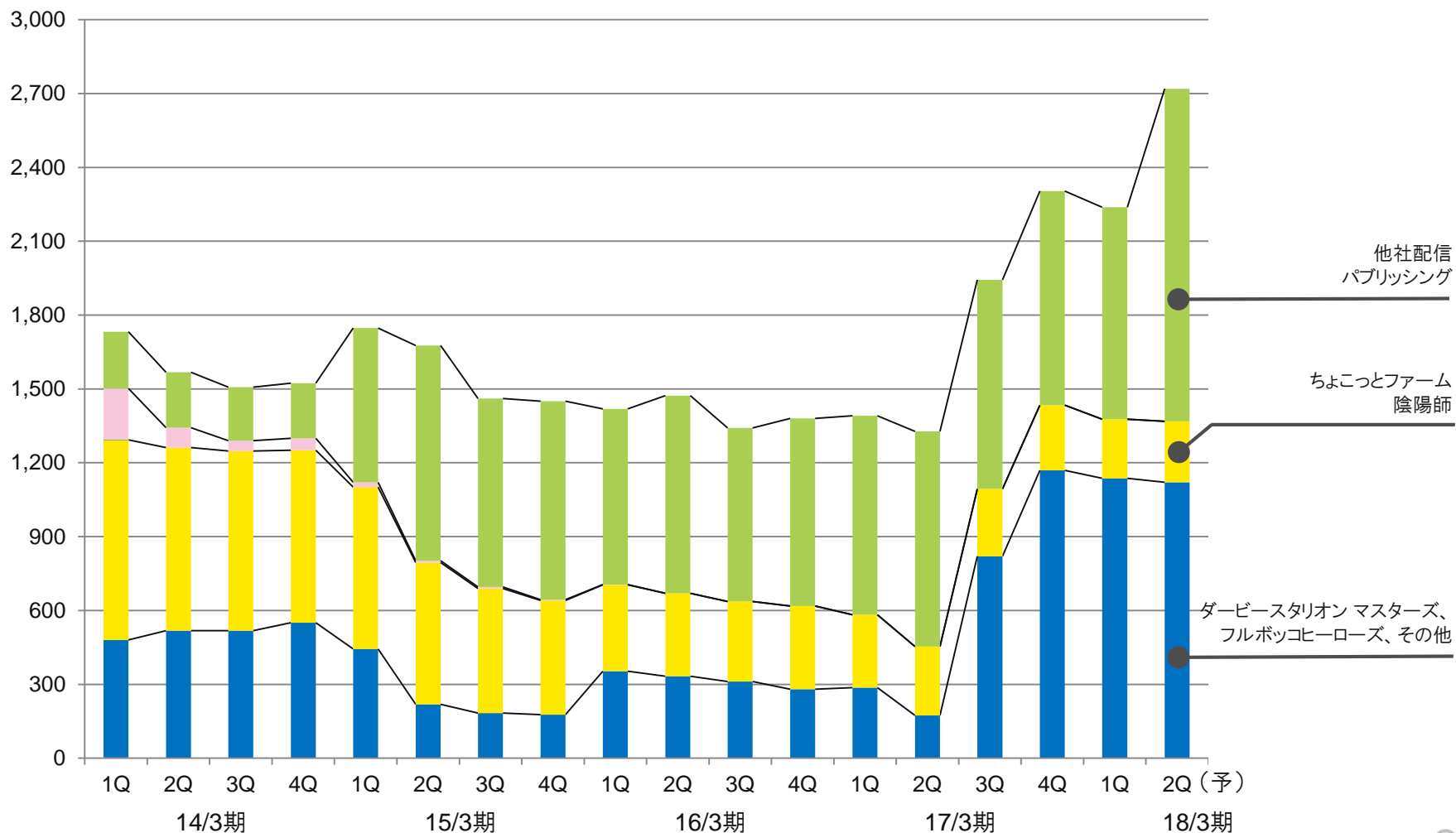
7月末の借入増額で開発資金を手当。ブラウザ向けを含む新規リリース投資に対応



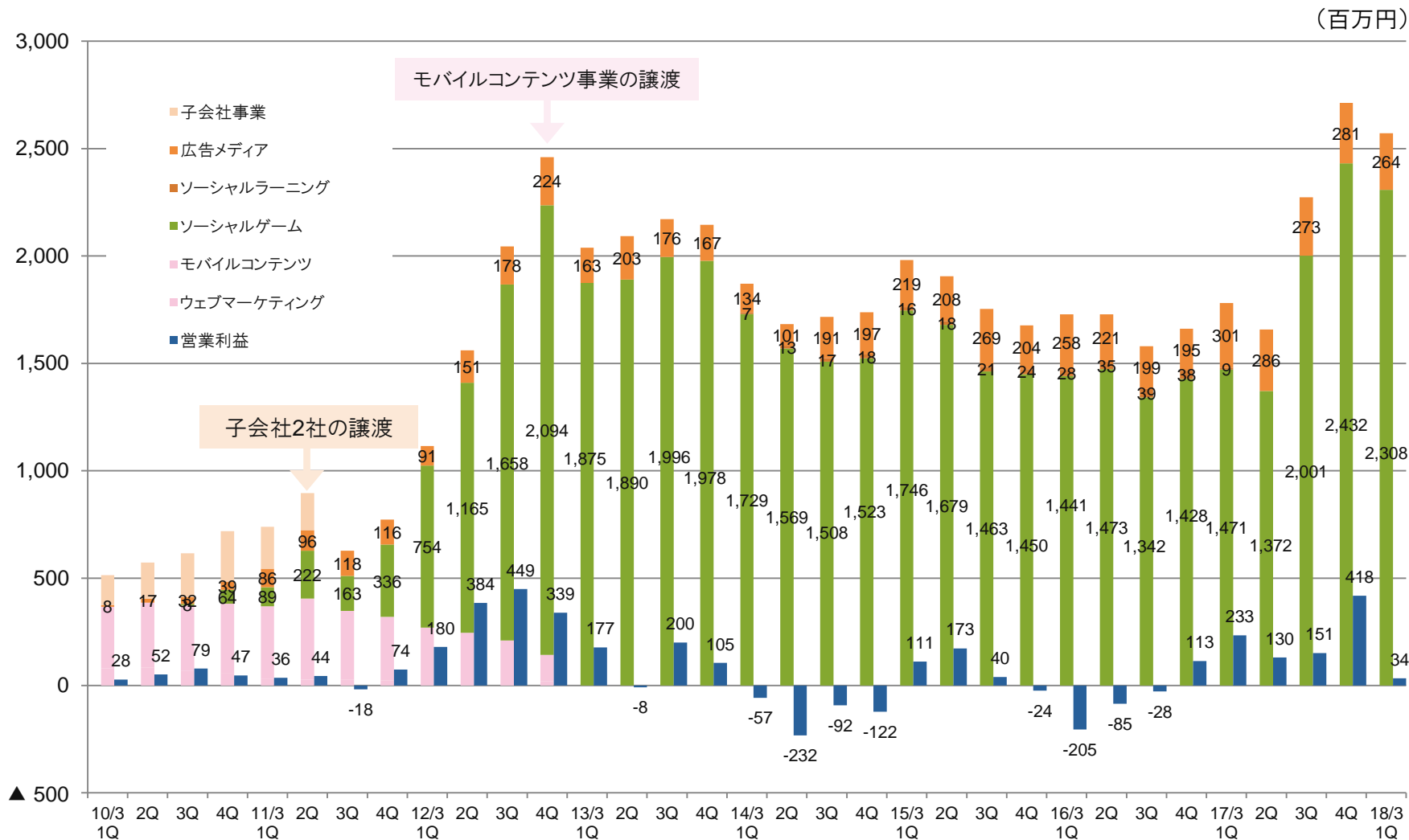
2017年2月実施の公募増資/第三者割当増資及び2017年7月末実施の  
新規借入(シンジケートローン)を通じて、総額約35億円を調達。  
新規IPゲームアプリ及び新規IPブラウザゲームおよびプラットフォームの開発に充当。  
既存事業の着実な拡大への原資とし、攻勢期の本格的到来に備える

# 2018年3月期 第1四半期の見通し(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) (2017年4-6月)			第4半期 (連結) (2017年1-3月)	前年同期 (連結) (2016年4-6月)	費用特性
		前四半期比	前年同期比			
原価合計	1,773	1%	58%	1,762	1,123	
支払手数料	420	-3%	137%	433	177	変動費:プラットフォームへの支払手数料
著作権料	248	32%	628%	188	34	変動費:版權を伴う売上に連動
労務費	479	4%	20%	463	400	開発・企画系人員人件費
外注費	591	14%	136%	519	250	開発向け業務委託費
仕入高	196	7%	4%	184	188	変動費:広告事業の出稿数に連動
通信費	88	13%	12%	78	79	データセンターコスト
ソフトウェア償却	49	-16%	35%	58	36	ゲームアプリの減価償却費
減価償却費	4	-2%	-4%	4	5	開発関連設備の減価償却費
原材料仕入高	171	-17%	195%	206	58	ゲーム中のグラフィックなど
他勘定振替高	-672	21%	204%	-556	-221	開発アプリの資産もしくは研究開発費への振替
その他	195	8%	-40%	180	115	
販管費合計	763	43%	94%	533	393	
支払手数料	29	-7%	-22%	31	37	変動費:主に通信キャリアへの支払手数料
広告宣伝費	340	138%	886%	143	34	ゲームアプリのマーケティング費用
労務費	153	24%	-12%	123	173	管理部門など間接人員人件費
採用費	53	18%	387%	45	11	
研究開発費	16	-68%	-48%	51	30	スマートフォンアプリ向けの研究開発
減価償却費	4	-16%	-44%	4	7	間接設備の減価償却費
その他	166	24%	22%	133	98	

# バランスシート構成

(百万円)	第1四半期末 (連結) (2017年6月末)	第4四半期末 (連結) (2017年3月末)	前期末 (連結) (2016年6月末)	注記
流動資産	5,441	5,660	2,880	
現預金	2,408	2,927	1,468	
売上債権	1,642	1,498	1,125	売上高の変動にリンク
繰延税金資産	60	83	45	
その他	1,329	1,151	240	
固定資産	1,818	1,158	879	
建物、工具、器具及び備品	118	108	85	オフィス設備が中心
ソフトウェア資産(含仮勘定)	1,014	665	385	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	126	116	144	
その他	559	268	225	
総資産	7,259	6,819	3,759	
流動負債	3,508	3,202	1,872	
買掛金・未払金	1,179	1,193	672	
借入金・社債	1,535	1,061	952	銀行借入
その他	793	947	247	
固定負債	370	252	261	
借入金・社債	211	106	138	銀行借入
その他	159	145	122	
純資産	3,380	3,357	1,625	
資産合計/負債純資産合計	7,259	6,819	3,759	



**DRECOM**<sup>®</sup>  
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。