2020 年２月３日

会　　社　　名　株式会社ドリコム
代　表　者　名　代表取締役社長　　内藤　裕紀
コ　ー　ド　番　号　3793（東証マザーズ）
問　合　せ　先　取締役　　後藤　英紀
電　話　番　号　03 - 6682 - 5700

〈マザーズ〉投資に関する説明会開催状況について

以下のとおり、投資に関する説明会を開催いたしましたので、お知らせいたします。

記

○開催状況

開催日時	2020年１月31日　15:15～
開催方法	対面による実開催
開催場所	トラストシティ　カンファレンス・丸の内
説明会資料名	2020年３月期第３四半期 決算説明会資料

【添付資料】

・投資説明会において使用した資料

以　上

2020年3月期
第3四半期決算説明会

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。

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

2020年3月期 第3四半期業績：概要

新規運用タイトルが好調に推移。enzaタイトルも伸長し、BXDからの持分法投資利益を計上

（単位：百万円）	20年3月期 3Q（19年10-12月）			20年3月期 2Q（19年7-9月）	19年3月期 3Q（18年10-12月）
		QonQ	YonY		
売上高	2,483	11.1%	4.0%	2,235	2,387
営業利益	198	-2.7%	-	203	-126
営業利益率	*8.0%*	-	-	*9.1%*	*-5.3%*
EBITDA	318	8.3%	-	293	-0.9
経常利益	219	52.6%	-	143	-458
当期利益	176	93.0%	-	91	-717

20年3月期 3Qの状況

- ドリコムが改修開発に参加していた「魔界戦記ディスガイアRPG」が11月27日にサービス再開。サービス再開直後から、各ランキングで垂直立ち上がりをみせ、2019年12月26日には100万ダウンロードを達成するなど好調な再スタートに
- ドリコムが開発運用を手掛ける『ジャンプヒーロー大戦 –オレコレクション2-』（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）も11月26日にリリース
- 主力既存IPゲームアプリも堅調に推移
- enzaタイトルが引き続き好調。enza関連売上は前四半期比で増加し、第3四半期はBXDの持分法投資利益を計上

©2019 ForwardWorks Corporation. ©Nippon Ichi Software, Inc.
『ジャンプヒーロー大戦 –オレコレクション2-』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.

株式会社BXD及びenzaへの今後の関与について

ドリコムが保有する(株)BXD全株式を(株)BNEへ譲渡

◆ 譲渡の概要

ドリコムが保有する(株)BXD社普通株式（株数：49株、発行済株式総数比：49.0%）の全てを、20年3月末（予定）に(株)バンダイナムコエンターテインメント（BNE社）に譲渡

◆ 譲渡の理由

- 今後は、既存のenzaプラットフォームを核としたサービス展開に加え、BNE社グループの提供する様々なサービスとクロスさせた総合エンターテインメントサービスへの寄与を目指すことに
- IPビジネスにおいて国内有数の実績を有するBNE社が一層主導的立場で事業拡大を推進することが、上記の方針の実行、事業展開にあたり最も適切と判断
- 本件譲渡以降も当社はenzaのタイトルやプラットフォームの企画・開発・運営等に深く関与していく予定。既存ゲーム事業でもBNE社とのパートナーシップを維持・強化し、一層ユーザーに支持いただけるコンテンツの提供を目指す
- 譲渡後は、持分法投資損益の計上はなくなり、引き続きenza向けサービスからの収益を計上（＝enza事業の影響は営業利益段階までに）

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

「魔界戦記ディスガイアRPG」配信元：(株)フォワードワークス

2019年6月より共同開発としてドリコムが参画

「魔界戦記ディスガイアRPG」は、(株)フォワードワークスと(株)日本一ソフトウェアの共同開発で2019年3月19日にリリースしたスマホゲーム。リリース直後からサービス提供を見合わせ

2019年6月より、ドリコムの強みである、IPタイトルの開発・運用力、高いサーバーサイド技術を活かし、改修開発に参加。2019年11月27日にサービスを再開し、その後も3社共同で開発運用を行っている

サービス再開直後から、各ランキングで垂直立上がりをみせ、2019年12月26日には100万ダウンロードを達成するなど好調な再スタートに。
引き続き、ユーザーの期待に応じたサービスを提供しながら、ロングライフの人気タイトル化を目指す

©2019 ForwardWorks Corporation. ©Nippon Ichi Software, Inc.

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

「ぼくとドラゴン」/「猫とドラゴン」の譲受

2020年1月17日に3月の譲受に向け、株式譲渡契約を締結

～3月1日	3月2日～

（株）スタジオキング
（（株）イグニスの100%子会社）

新設分割
・
事業承継

（株）スタジオレックス
（（株）スタジオキングの100%子会社）

全株式を
ドリコムに譲渡

運用体制を引き継ぎ
運用開始

過去のIPタイトル運用で培ったIPタイトル運用力と効率的運用ノウハウを活かし、長期運用を目指す。

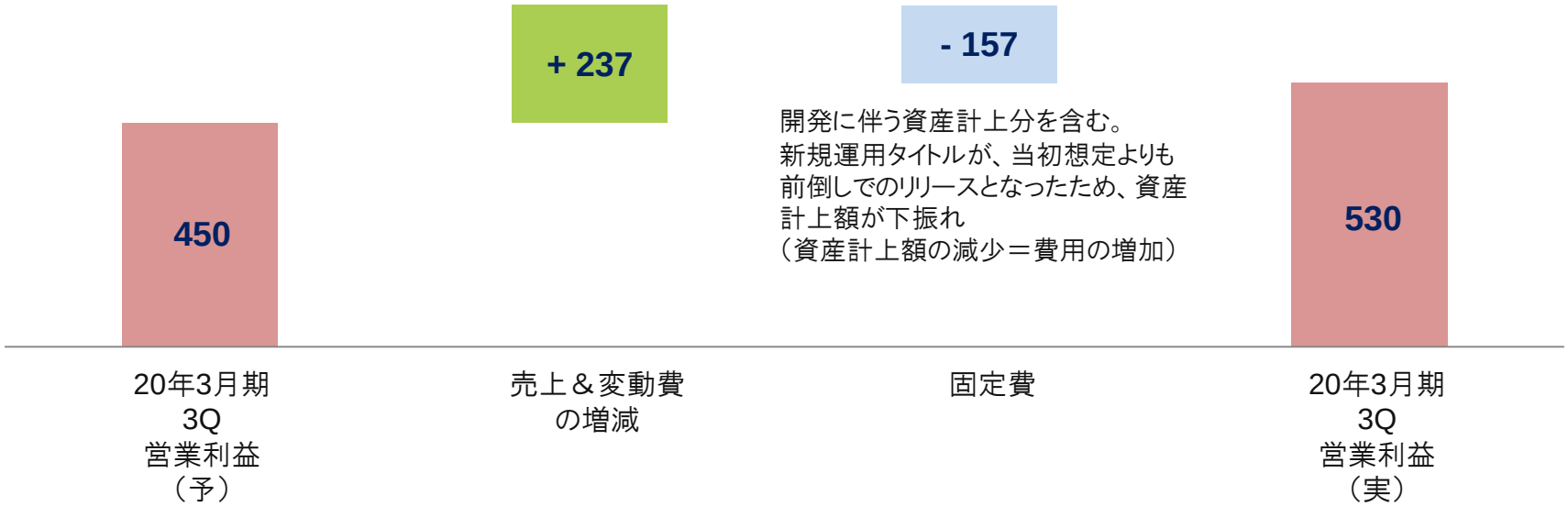
本件や「魔界戦記ディスガイアRPG」への関与などをモデルケースに、今後もドリコムの強みが活かせるタイトルへの関与については**積極的に検討**。自社開発・運用の枠にとどまらない柔軟な開発・運用パイプラインの拡充を目指す

© studioking Inc. All Rights Reserved.
Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

2020年3月期 第3四半期業績：業績予想/実績対比

新規運用タイトルおよびenzaタイトルが売上の上振れに寄与

（単位：百万円）



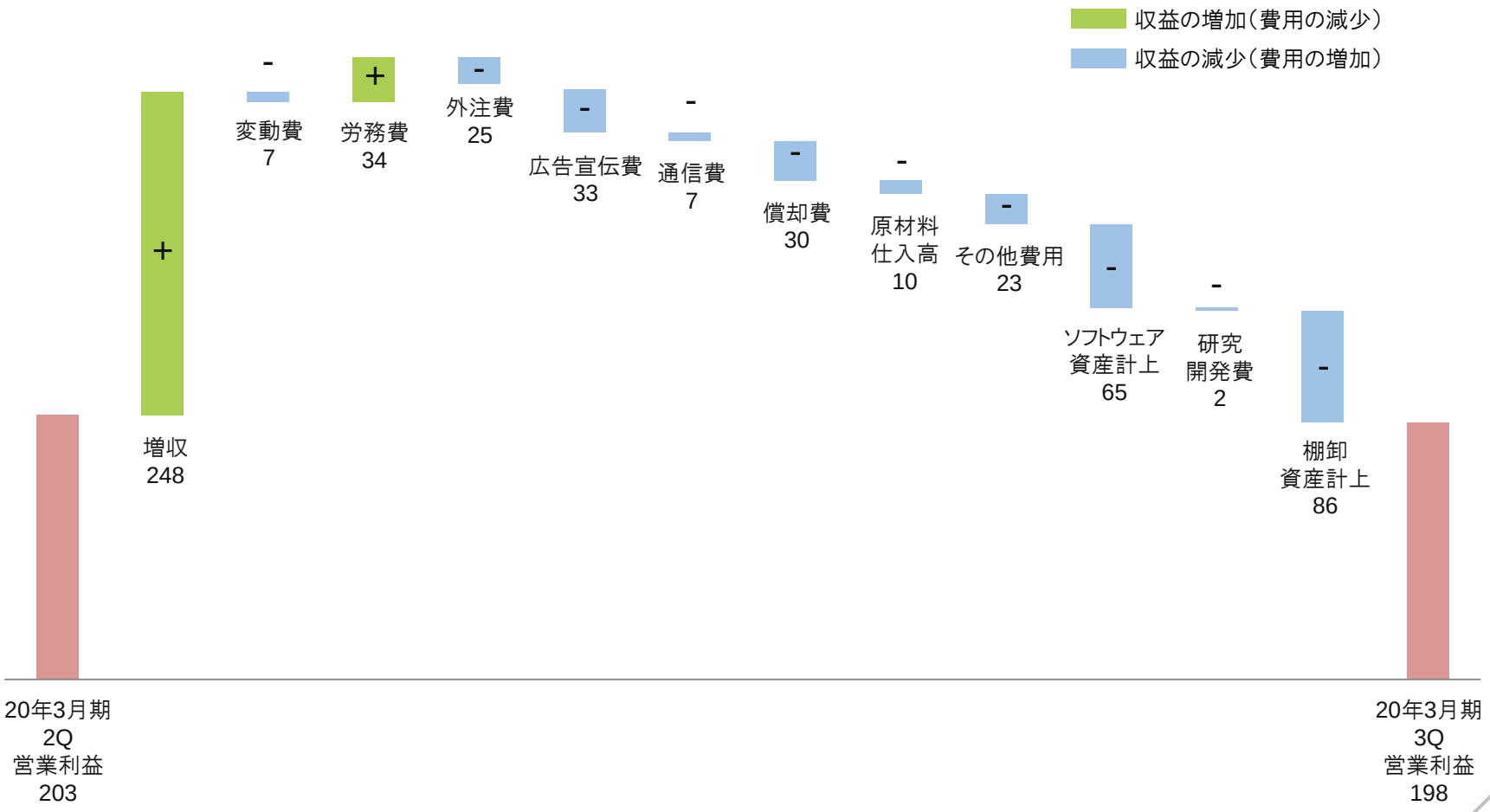
（単位：百万円）	業績予想（A）	実績（B）	（B）-（A）
売上高	6,800	6,972	+172
営業利益	450	530	+80
経常利益	400	514	+114
当期利益	300	390	+90

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

2020年3月期 第3四半期業績：QonQ営業利益増減分析

前四半期比で増収も、費用増により、営業利益は前四半期と同水準

（単位：百万円）

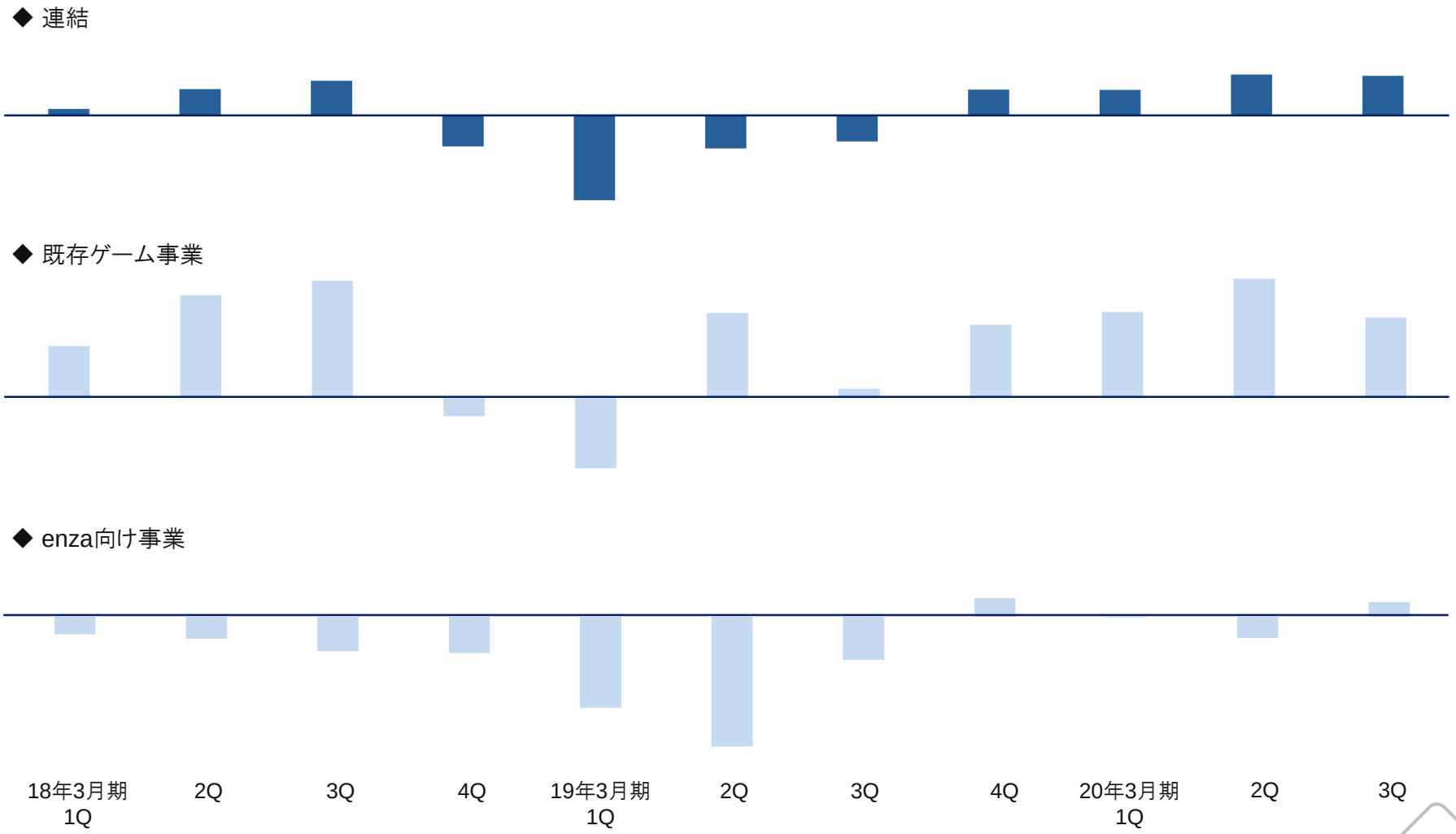


Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結、既存ゲーム･enza向け事業の利益推移

連結、既存ゲーム事業、enza向け事業の全てで黒字に。enzaは黒字常態化が前進

連結/既存ゲーム事業/ドリコムのenza向け事業の営業損益推移（18年3月期～20年3月期3Q）



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

2020年3月期の経営指針

enza事業拡大と運用での利益安定創出に注力。将来を見据え新規事業開発や組織の強化も

既存ゲーム

提供タイトルの選択と集中を進め、収益力のある主力タイトルを中心に既存ユーザーの満足度向上に焦点を定めたプロモーション施策を継続的に展開。中長期に亘る安定運用を目指す。開発はクオリティを最優先に有力IPタイトルを中心としつつ、オリジナルタイトルにも挑戦

enza

新規タイトルのリリース、リアルとの連動、およびアプリ版やPC版の提供など、積極的な拡大施策を通じプラットフォーム及びタイトルの浸透に注力。HTML5技術を軸としたゲーム市場を牽引するサービスを目指す

新規事業

既存ゲーム事業及びenza事業で創出される利益を原資に、ゲーム以外の領域での主力サービスの創出に注力する

組織開発・強化

既存事業の成長及び新規サービスを常時産み出す組織をつくるべく、ドリコム独自の価値観の醸成・浸透に傾注。同価値観を採用選考の評価軸とし、人材の流動性が高い環境下でも安定性と一体感のある組織を目指す

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

ゲーム市場に対する考察

DRECOM with entertainment

市場の成長鈍化と成熟化が進む。既存ゲームとenzaの両方で市場の変化に柔軟に対応

グローバルで、モバイルゲームのシェアはゲーム市場の半分を占めるも、
市場の成長は引き続き伸び悩み、成熟化が一層進行

1. 既存人気タイトルのロングライフ化（ヒットする新作の減少）
2. 中国など海外勢の国内市場でのプレゼンス拡大
3. クオリティ追求による開発費の高騰
4. H5ゲーム（HTML5技術を軸としたゲーム）の世界的台頭
5. プラットフォームサービスの増加（ex.「Epic Games Store」）
6. 通信環境の向上などによるユーザーのプレイスタイルの多様化

- 新作リリースの減少
- 新規ユーザー獲得の難易度上昇
- 既存ユーザーを重視した運用施策の重要性増

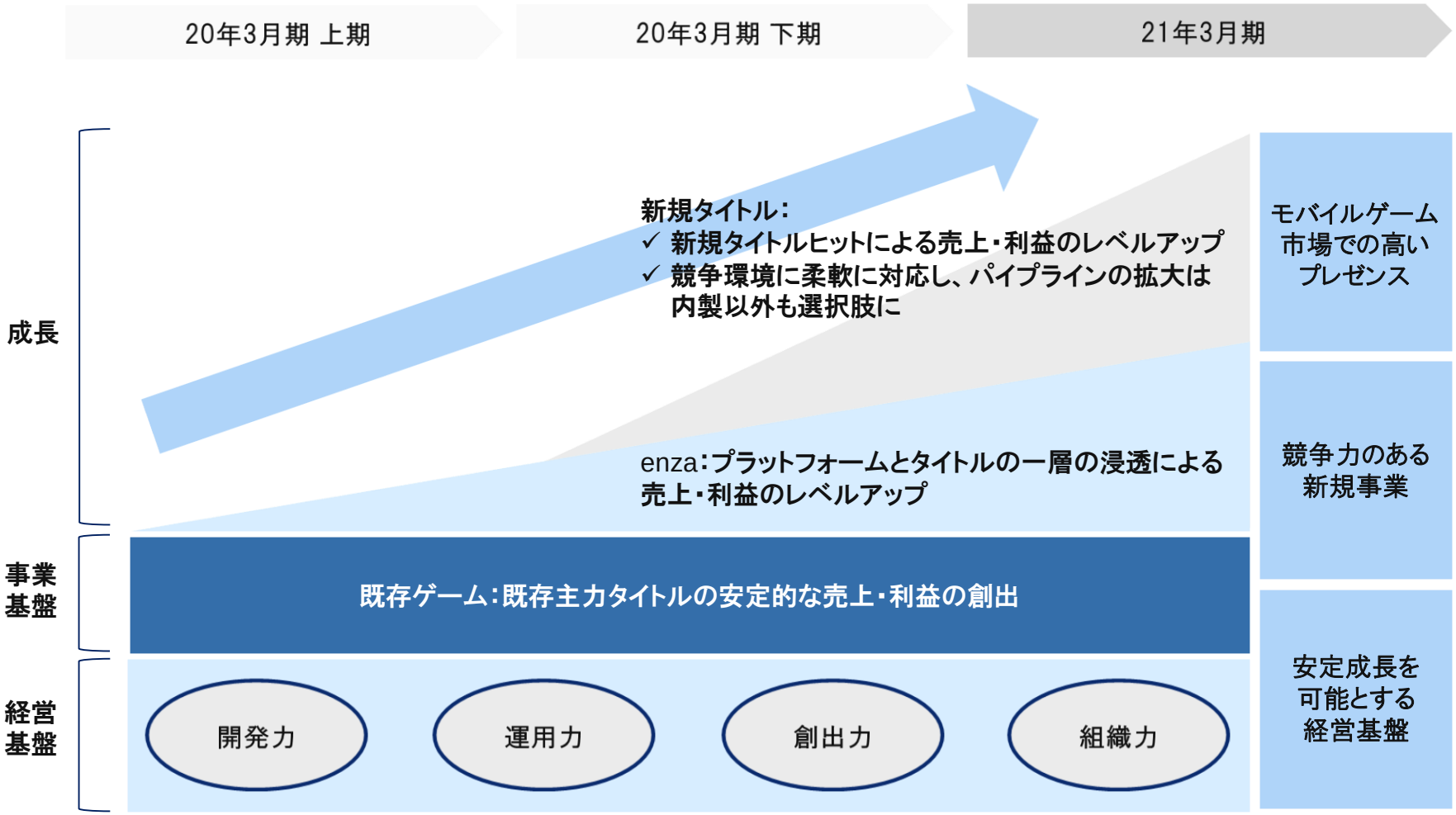
- H5ゲームは中国、米国市場での拡大により一層普及
- マルチプラットフォームの浸透
- サブスクリプション型サービスの台頭

既存ゲーム事業は、既存ユーザーの満足度向上により焦点をあて長期安定運用を目指すと同時に、品質を重視した新作の開発に傾注。enzaはマルチタッチポイント戦略のもと、プレイスタイルの多様化とHTML5のもつ優位性を前面に、更なる浸透と拡大を目指す

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

中期(21年3月期まで)で目指す形

既存ゲーム事業を基盤事業とし、新規タイトルとenzaを成長ドライバーにステージアップ



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

既存ゲーム事業：運用方針

中長期運用に向け注力すると同時に、不採算タイトルへの対応を進める

- 既存ゲームの安定運用で、現在の売上・利益水準を維持し、新作ゲームでさらなる売上・利益の積み上げを目指す
- 引き続き、定期的な大型アップデートによる新しい体験の提供やユーザーとのリアル交流イベントを通じ、ユーザー満足度向上に注力
- 不採算タイトルは早期に収益性の改善に着手。第4四半期中を目処に、来期以降は黒字、もしくは損益均衡状態を目指す

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

DRIP（新規事業開発）：AROW

位置情報×3DによるARスマートフォンアプリ構築プラットフォーム。デベロッパーとの協議も進展

渋谷駅周辺をポストアポカリプス風の世界観で表現。
バトルロワイヤルゲームを想定したマップ

概要：

位置情報と3DによるARスマートフォンアプリ構築プラットフォーム。ゲームなどのスマートフォンアプリ開発向けに3Dマップデータおよび POIデータを提供。2020年中の商業化を目指す。19年4月22日よりオープンテストバージョンの提供を開始

AROWの目指すもの：

- 個人から法人まで、幅広いゲーム開発者が気軽に利用可能なゲーム向けマップサービス
- 位置情報とリアル3Dマップによる新しいAR体験の提供
- 位置情報とリアル3Dマップを用いたアプリ・ゲームをローコストかつ短期間で開発できる環境の提供

Social Game Info様によるAROWインタビュー記事：

Social Game Info スマホアプリ ソーシャルゲーム 情報サイト

【インタビュー】「AROW」は低コスト・低工数で3Dマップを実現する位置情報ゲームの開発PF…ドリコム櫻井理映子氏に聞くサービスの特徴と市場の展望

https://gamebiz.jp/?p=258000

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

2020年3月期の見通し

開発に伴う一時売上が計上されることから、売上は前四半期比で増加する見込み

（単位：百万円）	1Q実績	2Q実績	3Q実績（A）	4Q見通し（B）	（B）-（A）	通期
売上高	**2,253**	**2,235**	**2,483**	**3,229**	**+746**	**10,200**
変動費※	420	421	427	1,132	+705	2,400
固定費	1,705	1,610	1,857	1,978	+121	7,150
営業利益	**128**	**203**	**198**	**121**	**-77**	**650**
経常利益	**151**	**143**	**219**	**87**	**-132**	**600**
純利益	**122**	**91**	**176**	**61**	**-115**	**450**

※ 主に仕入高、支払手数料、著作権料及び仕掛品の売上原価への振替分

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

2020年3月期の見通し（続き）

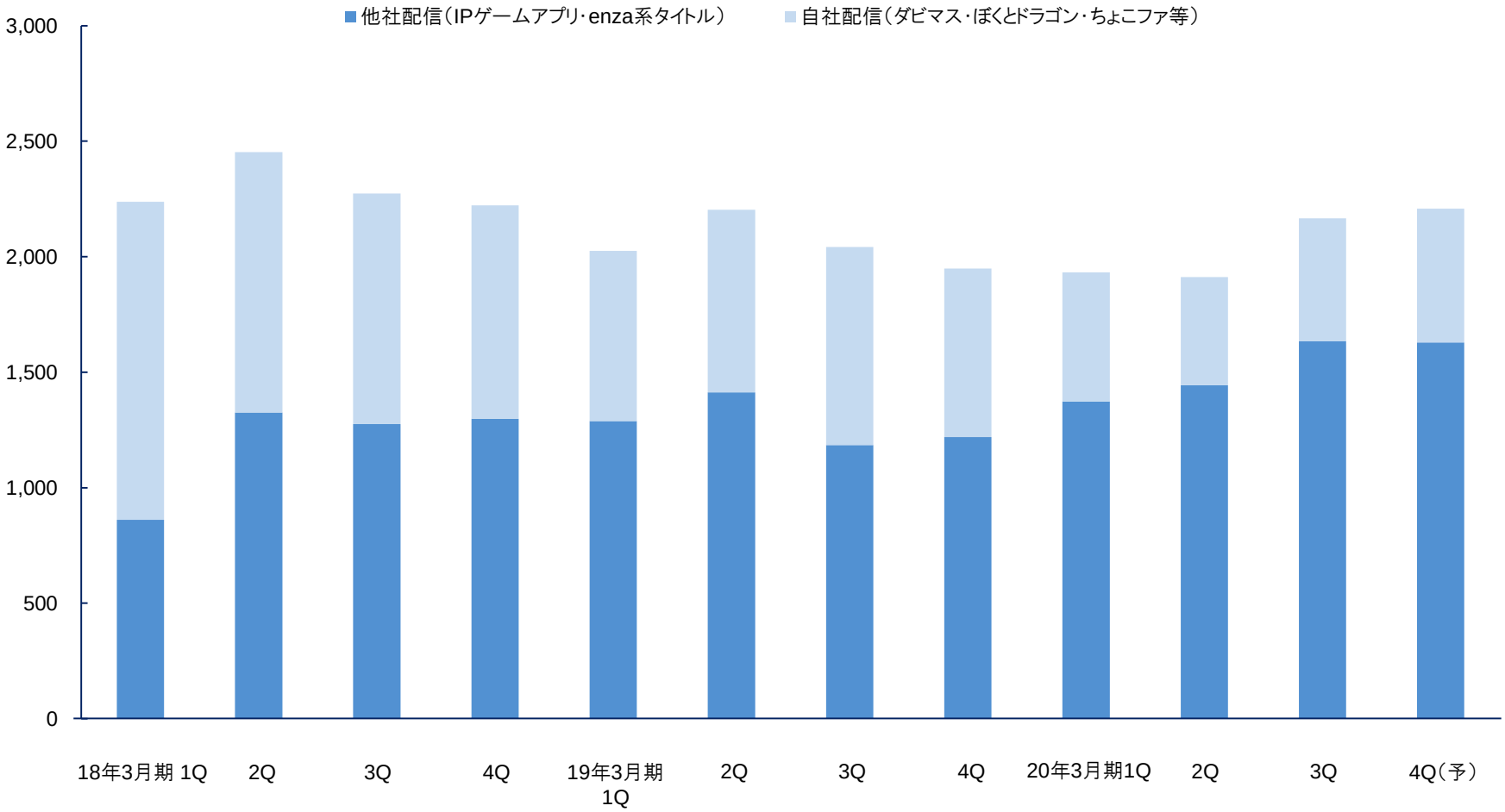
一部タイトルでは第4四半期での収益性改善に注力。来期第1四半期以降は伸長を目指す

事業進捗見込み	収益への影響
IPゲームアプリ（14年5月リリース。海外版も含む）については、モメンタム維持を前提とし第3四半期とほぼ同水準の収益を見込む	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
「ダービースタリオン マスターズ」は、第4四半期は競馬オフシーズンで、大型イベントもないことから、定期イベントの実施に注力	第3四半期比で減収も、広告宣伝費等費用が減少することから、利益は第3四半期と同水準を見込む
改修・開発に関与しているIPゲームアプリ（19年11月サービス再開）は、第2四半期のモメンタムを維持し、初フル四半期寄与。主力タイトルのひとつと位置づけ、モメンタム維持に注力	初フル四半期寄与のため、第3四半期比で増収・増益を見込む
IPゲームアプリ（19年8月リリース）は、施策の改善に注力し、売上拡大を目指すと同時に、収益性の改善に向けた取り組みを開始	第3四半期比で、減収・減益を見込む。第4四半期中に収益性を改善させ、来期以降の伸長を目指す
3月に「ぼくとドラゴン」及び「猫とドラゴン」を譲受。新設の連結子会社にて運用を開始	収益を見込むも、運用期間が1か月未満のため収益影響は軽微
新規開発は、クオリティの追求を最優先に進める	開発中の新規IPゲームアプリの開発費は資産計上。期間利益に与える影響は軽微
enzaは引き続き拡大を見込む	引き続き黒字を見込む。第4四半期は、開発の進捗に伴う一時的な売上の計上により、ドリコムのenza事業は第3四半期比で増収見込む。(株)BXD株式の譲渡に伴う影響は第4四半期では見込まず

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

ゲーム事業売上推移

（単位：百万円）

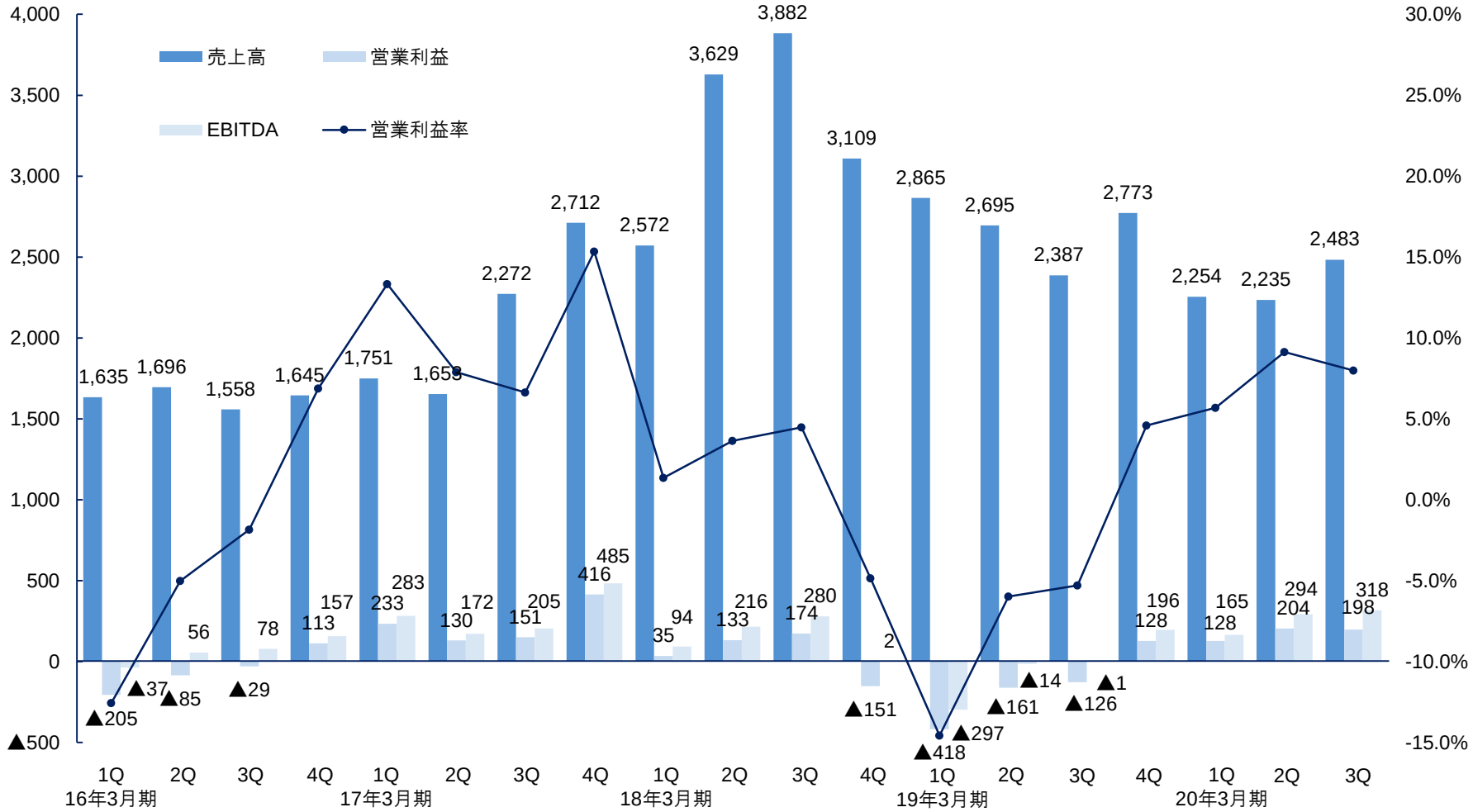


※ 他社配信タイトルの売上はネット計上であり、自社配信タイトルの売上についてはグロス計上
※ プラットフォームからの売上は除く

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

四半期業績推移（16年3月期～20年3月期3Q）

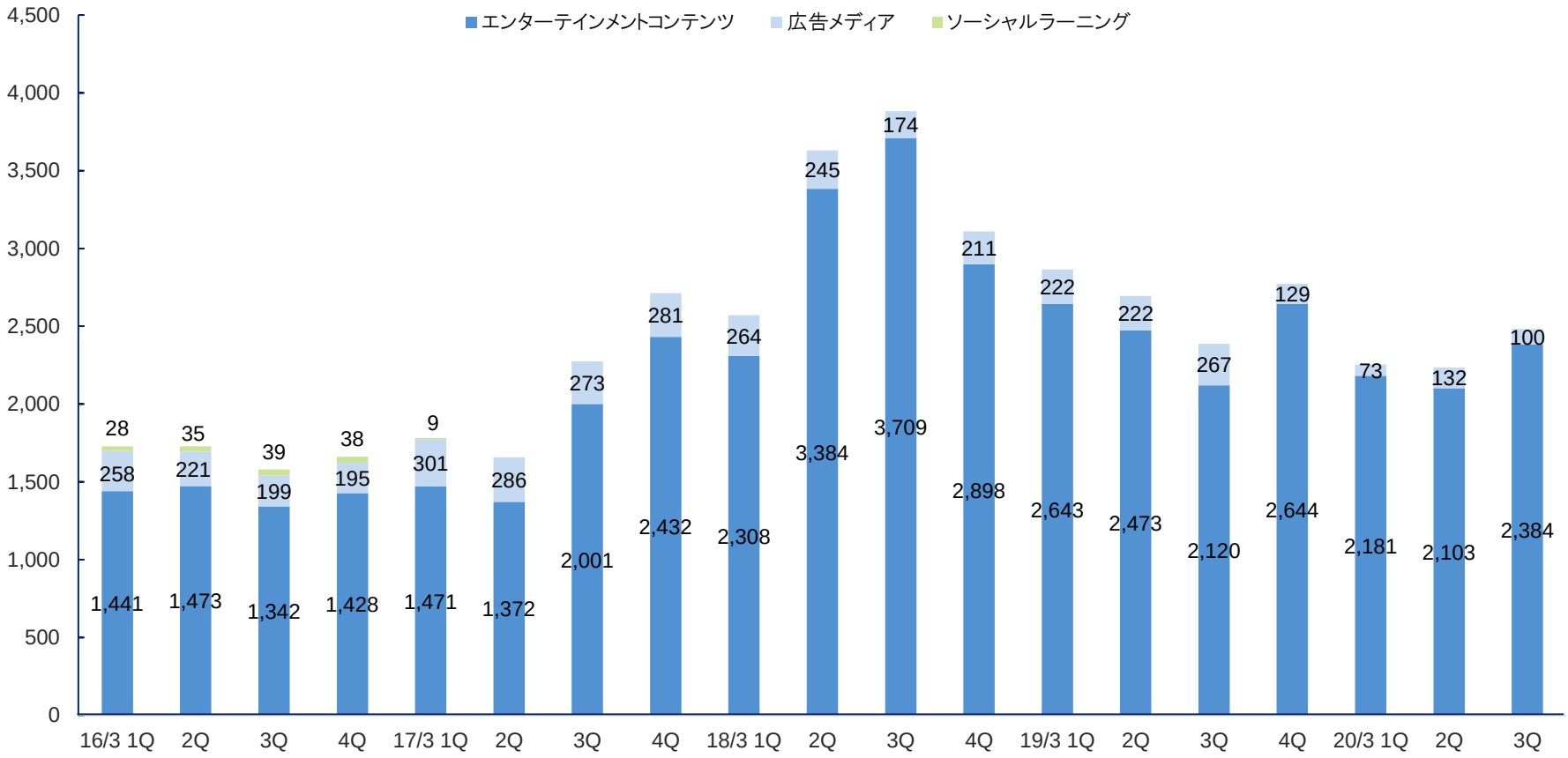
（単位：百万円）



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

セグメント別売上高推移（16年3月期～20年3月期3Q）

（単位：百万円）



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

費用構成

（単位：百万円）	第3四半期(連結)（2019年10-12月）			第2四半期(連結)（2019年7-9月）	前年同期（連結）（2018年10-12月）	費用詳細
		QonQ	YonY			
原価合計	1,896	12.9%	-25.7%	1,679	2,097	
支払手数料	160	12.3%	-36.2%	142	259	変動費：プラットフォームへの支払手数料
著作権料	83	21.6%	-42.3%	69	144	変動費：版権を伴う売上に連動
労務費	439	-2.3%	-23.6%	450	591	開発・企画系人員人件費
外注費	743	3.4%	-1.2%	719	671	開発向け業務委託費
仕入高	81	-23.3%	-47.6%	106	115	変動費：広告事業の出稿数に連動
通信費	138	5.1%	-6.5%	132	120	データセンターコスト
ソフトウェア償却	109	41.5%	-39.0%	77	110	ゲームアプリの減価償却費
減価償却費	6	-20.2%	-18.2%	8	9	開発関連設備の減価償却費
原材料仕入高	289	3.5%	-19.6%	279	373	ゲーム中のグラフィックなど
他勘定振替高	-260	-19.9%	-7.8%	-325	-355	開発アプリの資産もしくは研究開発費への振替
その他	102	439.7%	-65.1%	19	57	
販管費合計	388	10.5%	-25.1%	351	415	
支払手数料	18	2.6%	-26.4%	18	26	変動費：主に通信キャリアへの支払手数料
広告宣伝費	49	206.2%	-57.6%	16	64	ゲームアプリのマーケティング費用
労務費	135	-14.8%	-12.1%	158	140	管理部門など間接人員人件費
採用費	27	161.0%	-47.0%	10	11	
研究開発費	37	6.0%	-10.3%	35	26	スマートフォンアプリ向けの研究開発
減価償却費	3	-15.8%	-34.5%	3	5	間接設備の減価償却費
その他	117	7.7%	-23.0%	109	141	

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

バランスシート構成

（単位：百万円）	第3四半期末（連結）（2019年12月末）	第2四半期末（連結）（2019年9月末）	前期末（連結）（2019年3月末）	注記
流動資産	4,562	4,587	5,190	
現預金	1,724	1,909	2,860	
売上債権	1,692	1,502	1,529	売上高の変動にリンク
繰延税金資産	0	0	0	
その他	1,145	1,175	800	
固定資産	1,876	1,855	1,755	
建物、工具、器具及び備品	178	178	251	オフィス設備が中心
ソフトウェア資産(含仮勘定)	1,028	973	773	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	257	269	275	
その他	412	434	455	
総資産	6,438	6,443	6,946	
流動負債	3,635	3,653	3,873	
買掛金・未払金	869	776	1,007	
借入金・社債	2,039	2,165	2,300	銀行借入/社債発行
その他	726	711	565	
固定負債	953	1,117	1,649	
借入金・社債	410	556	976	銀行借入/社債発行
その他	543	561	673	
純資産	1,848	1,672	1,423	
資産合計/負債純資産合計	6,438	6,443	6,946	

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

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。

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.