2020年８月７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 - 5701

〈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７月30日　15:15～
開催方法	オンライン（Zoomビデオウェビナー）での開催
開催場所	オンライン（Zoomビデオウェビナー）
説明会資料名	2021年３月期第１四半期 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

2021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。

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

目次

1．21年3月期1Q業績

2．21年3月期の経営方針

3．21年3月期2Qの見通し

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

21年3月期1Q業績：概要

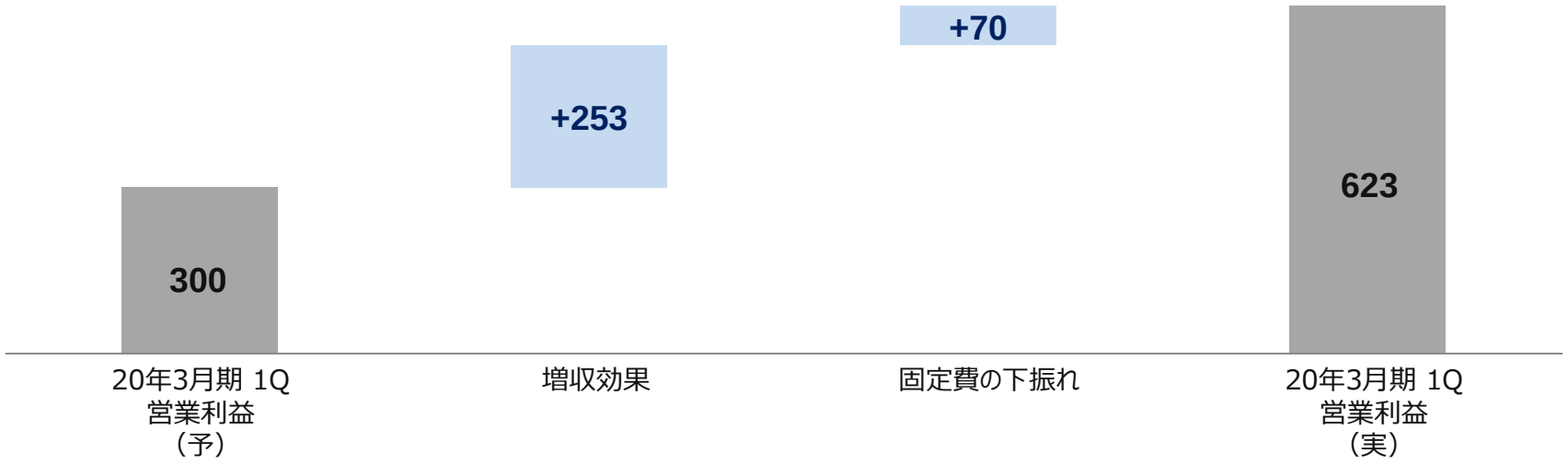
周年イベントが想定を上回る好調な推移。四半期利益としては営業、経常、純利益の全てが過去最高

（百万円）	21年3月期 1Q（20年4-6月）	QonQ	YonY	前四半期	前年同期
売上高	3,303	3.9%	46.6%	3,177	2,253
営業利益	623	621.5%	386.4%	86	128
営業利益率	*18.9%*	-	-	*2.7%*	*5.7%*
EBITDA	758	241.4%	359.2%	222	165
経常利益	609	401.3%	301.4%	121	151
当期利益	467	45.6%	282.4%	320	122

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

21年3月期1Q業績：業績予想/実績比較

固定費の保守的な見通しもあり、営業利益が上振れ

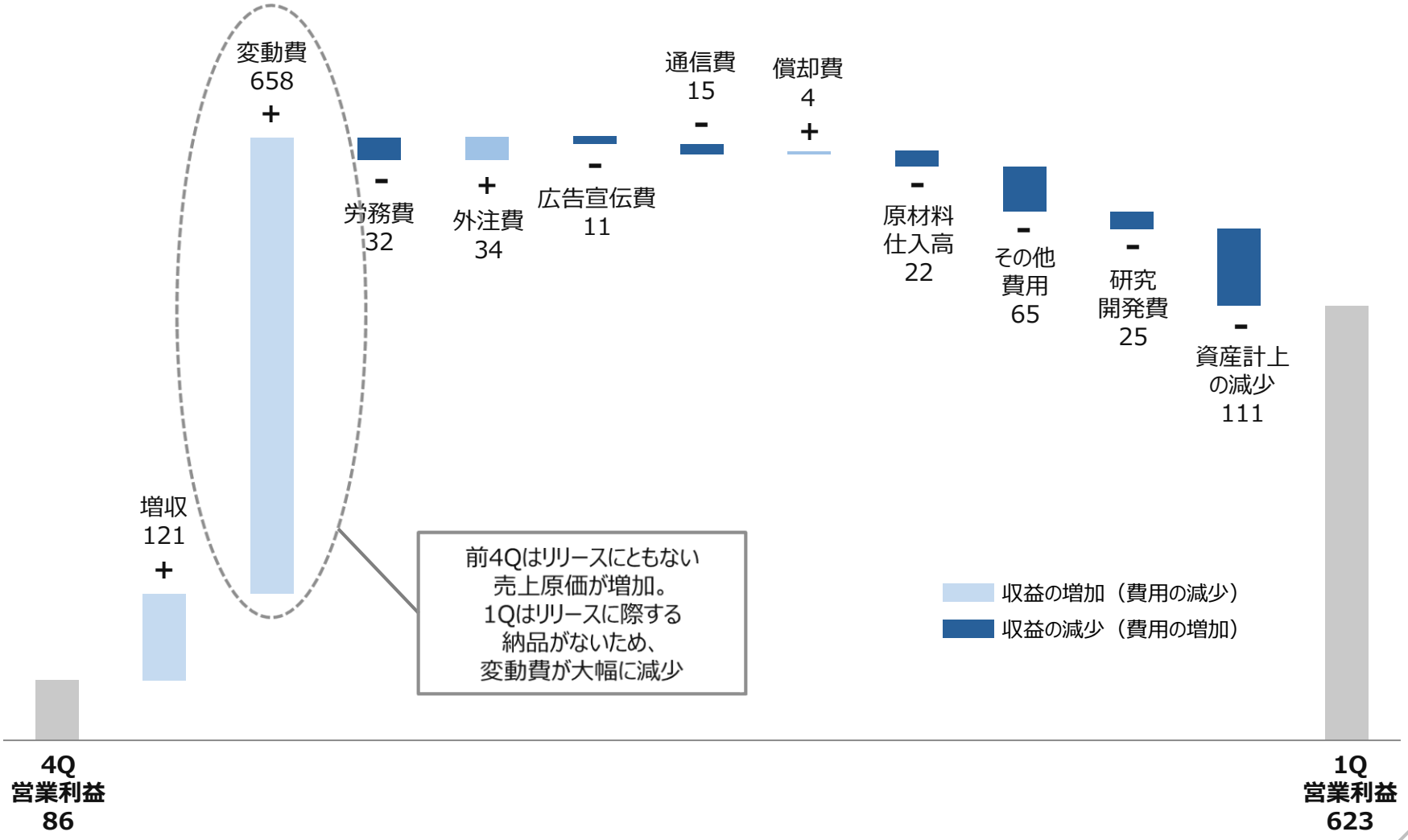


（単位：百万円）	業績予想 （A）	実績（B）	（B） - （A）
売上高	3,000	3,303	+303
営業利益	300	623	+323
経常利益	300	609	+309
当期利益	200	467	+267

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

21年3月期1Q業績：QonQ 営業利益増減分析

前4Qの納品に伴う一時的な変動費の増加がなくなり、変動費が平常化。営業利益はQonQで増加



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

21年3月期1Q業績：事業別トピック

スタジオレックスがドリコムズに加わりグループ拡大。グループ全体で事業拡大に注力

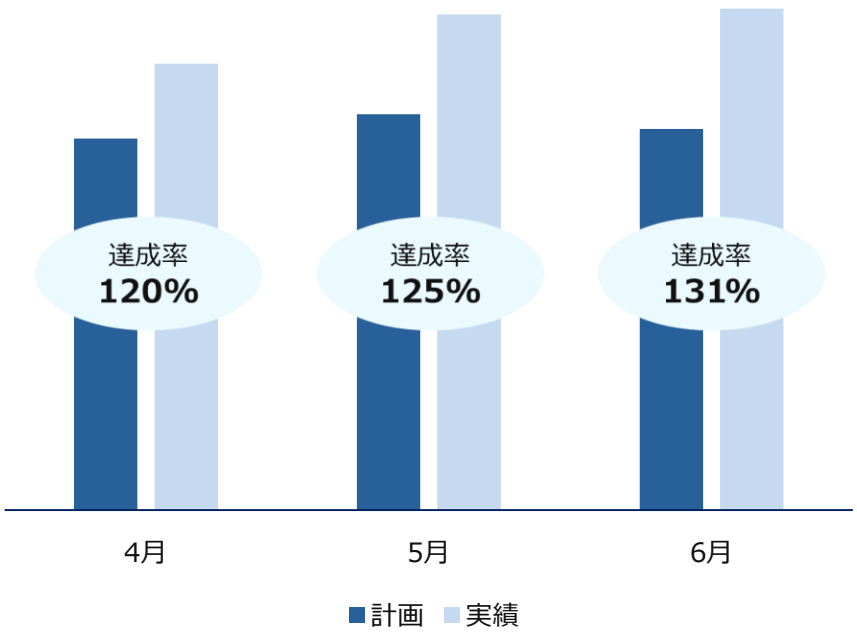
ゲーム	• 5月にリリース6周年を迎えた既存IPゲームタイトルが、ユーザーの強い支持の下、経年を感じさせない好調な推移に • enza主力タイトルが、4月にリリース2周年を迎え、周年イベントが好評を博す • 『ぼくとドラゴン』運用チームが本格的にグループへジョイン。グループとしての強い一体感のもと『ぼくとドラゴン』の運用に傾注。4Qに引き続き1Qも好調な推移に • その他既存ゲームタイトルもコロナ禍下でも堅調な推移を維持 • 不採算タイトルは上期中を目処に、収益性の向上を目指す • 既存運用タイトルの安定運営と将来的な新規タイトル開発に向け、開発・運用パートナーであるノックノートのゲーム事業の一部を譲受けることで合意
新規事業開発	• 主力のAROWは商業化に向けた動きが進んだほか、J-LOD（コンテンツグローバル需要創出促進・基盤整備事業費補助金）支給対象事業として採択される • ゲーム以外のエンターテインメント領域での事業開発も進展

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

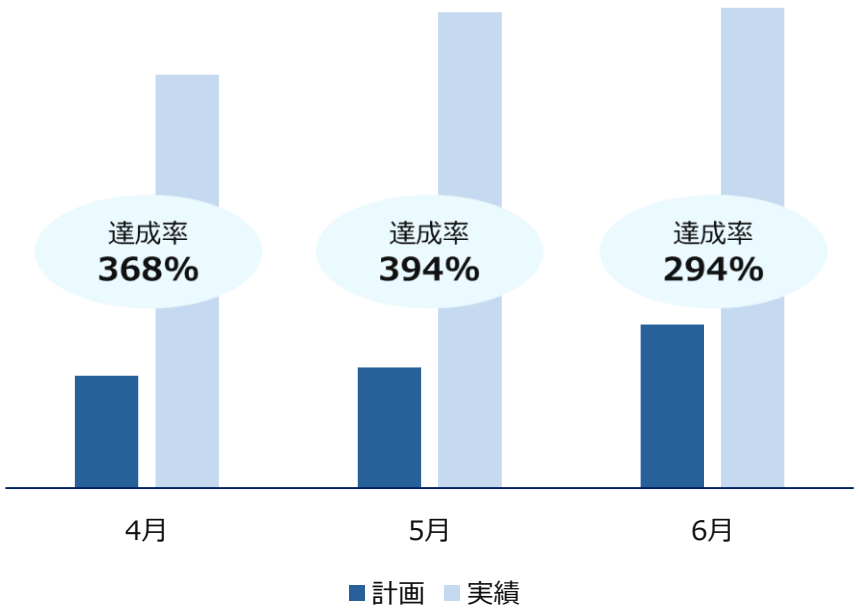
21年3月期1Q業績：スタジオレックスについて

スタジオレックスが加わり、ドリコムズは一層活性化。グループ全体でポジティブな影響を創出

売上高 当初計画vs実績



営業利益 当初計画vs実績

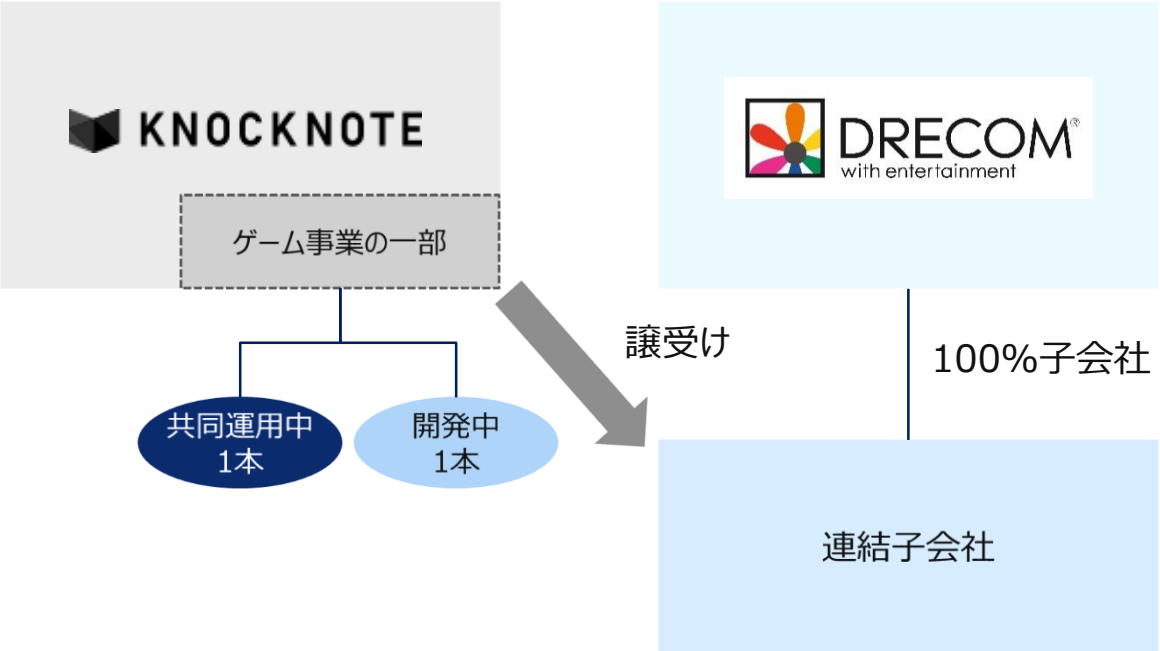


3月の事業譲受以降、運用チームの移籍が想定通りに進んだほか、運用・開発や
人材のノウハウ共有も当初想定よりも順調に進み、目黒への移転も含め
グループとしての一体感が上昇。引き続き運用タイトルの成長に向けグループ全体で尽力

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

21年3月期1Q業績：ノックノートのゲーム事業の一部譲受け

開発・運用パートナーのゲーム事業の一部を譲受けることに向けて合意



開発・運用パートナーのノックノートのゲーム事業の一部譲受けに向けて合意。
（当該ゲーム事業には、共同運用中IPタイトル1本と開発中の他社向け新規タイトル1本を含む）
本譲受けを通じて、**共同運用中タイトルの利益率のアップや開発パイプラインの拡充を目指す**

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

目次

1．21年3月期1Q業績

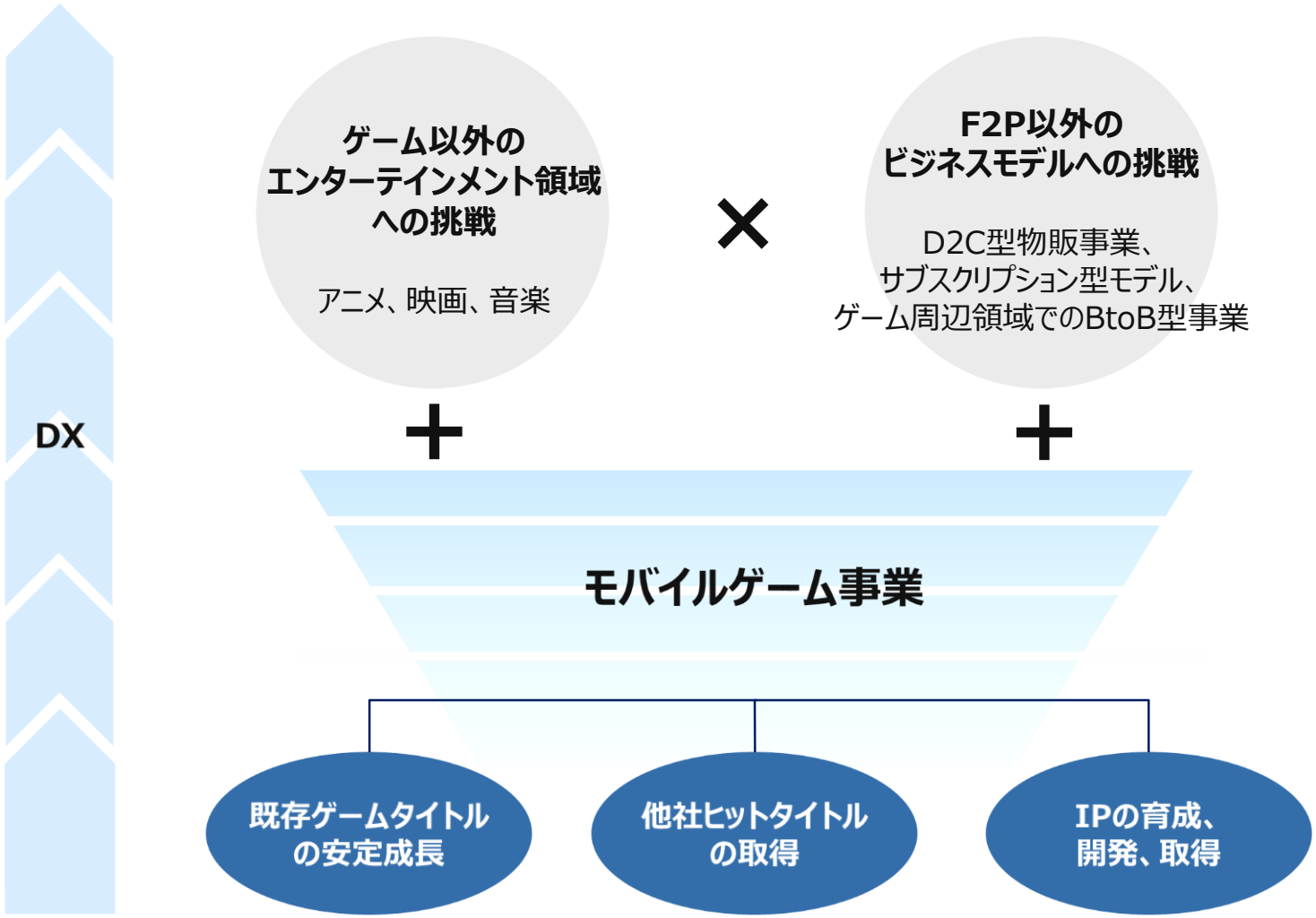
2．21年3月期の経営方針

3．21年3月期2Qの見通し

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

21年3月期の経営方針：中長期で目指す姿

既存ゲーム事業を軸に、ゲーム以外のエンターテインメント領域開拓と、新ビジネスモデルを構築



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

21年3月期の経営方針：概要

営業利益と手元資金の積上げを最優先も、「攻め」の姿勢でゲーム事業と新規事業開発を強化

守り

収益性を重視した経営を基本姿勢に。
安定的な営業利益と手元資金の積み上げを
最優先

- 既存運用タイトルでのアップグレードなど、中長期での安定的な運用に向けた取組み
- スタジオレックスが加わりグループが拡大。ドリコムズ一丸となり、『ぼくとドラゴン』の一層の拡大に傾注
- 不採算タイトルの早期黒字化

＋

攻め

外部からのタイトル取得による開発・運用
パイプラインの拡大や、ゲーム以外の
エンターテインメント領域への投資も継続

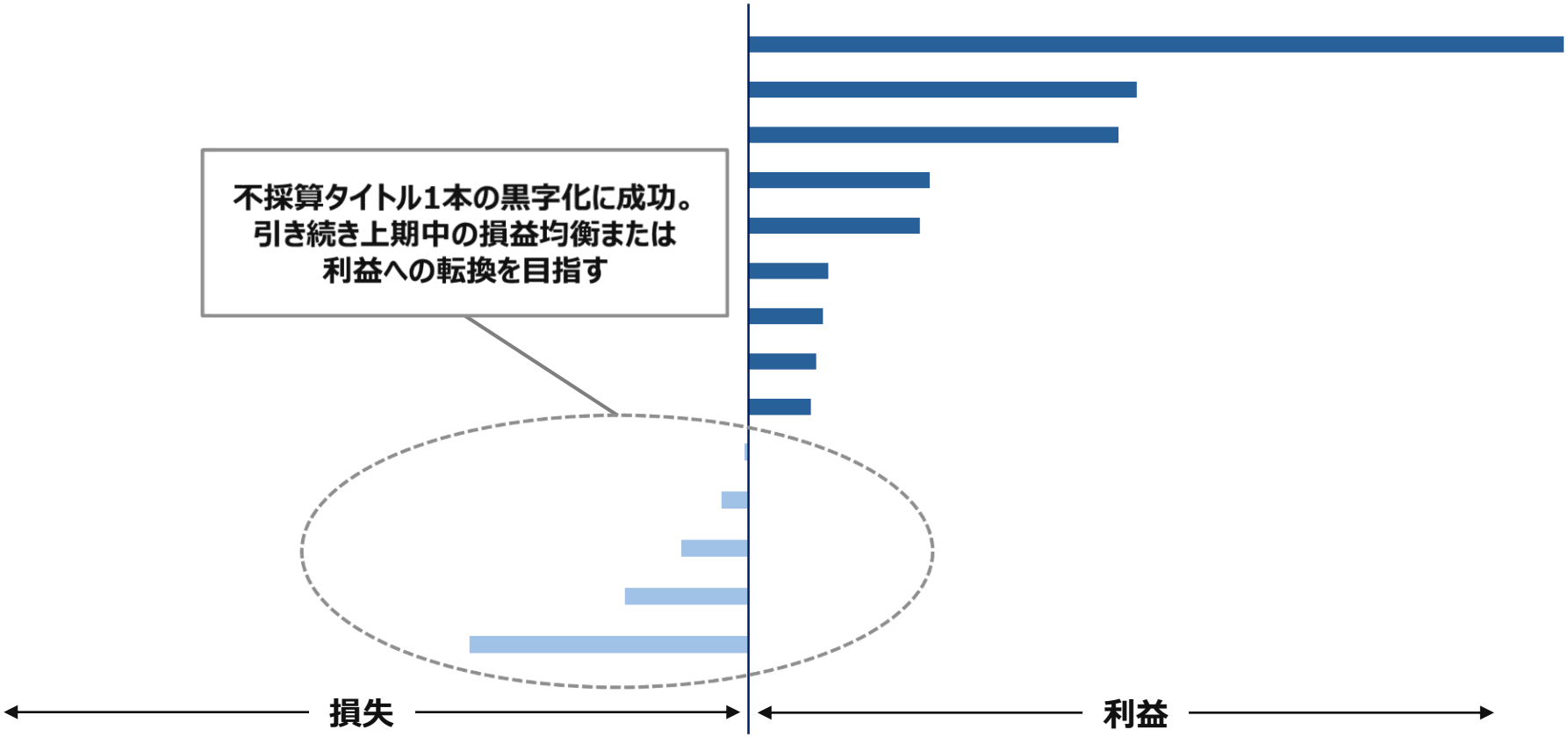
- モバイルゲーム市場でのプレイヤーの減少が進む中、好条件での他社ヒットタイトルの取得については積極的に検討
- ノックノートの一部ゲーム事業の譲受けにより、新規タイトルのパイプラインを拡充
- IPの開発にも積極的に投資。他社IPの獲得も視野に
- 既存ゲーム事業を安定化し、生み出される利益をゲーム周辺領域における新たなエンターテインメントサービスの創出に投下

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

21年3月期の経営方針：ゲーム事業（運用）

前Q比で、不採算タイトル1本が黒字化。上期中に全タイトルの損益均衡または黒字化を目指す

運用中14タイトル※の営業利益（1Q）



※ シリーズタイトルについては1タイトルとして集計。enzaタイトル4本と『ぼくとドラゴン』を含む

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

21年3月期の経営方針：ゲーム事業（新規リリース）

開発中が2本、プロトタイプ段階が3本。他社からのタイトル取得や共同開発・運用も積極的に検討

開発パイプライン（20年7月時点）　()内はIPタイトルの数

開発中	プロトタイプ
2(1)	3(2)

※ 開発中タイトルは開発費用の資産計上が始まっているもの、プロトタイプは開発費用が研究開発費として計上されているものと定義
※ ノックノートが開発中のタイトルを含む
※ 既存タイトルの海外展開、他メディアへの展開は除く

ノックノートのゲーム事業の一部事業譲受けにより、開発中タイトルが増加。
19年11月から共同開発・運用を開始したタイトルや、
『ぼくとドラゴン』も好調な推移を維持しており、今後も他社との共同開発・運用や、
他社からのヒットタイトル取得による開発パイプライン拡大を積極的に検討

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

21年3月期の経営方針：新規事業開発

AROWは商業化がもう一段進展。ゲーム以外のエンターテインメント領域での新規事業も模索

AROW

（位置情報と3Dリアルマップによるスマホゲーム開発プラットフォーム）

- 事業化に向けたサービスの作りこみと、知名度アップに引き続き注力
- 21年3月期中の商業化を目指し、サービスの品質アップと拡充を継続
- J-LOD（コンテンツグローバル需要創出促進・基盤整備事業費補助金）支給対象事業として採択される

新領域

- 総合エンターテインメント企業を目指す中でゲーム以外のエンターテインメント領域での事業開発を模索
- デジタルネイティブなエンターテインメントサービスを焦点に、IPを軸とした多角的なエンターテインメントサービスの創出にリソースを投下

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

目次

1．20年3月期業績

2．21年3月期の経営方針

3．21年3月期2Q見通し

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

21年3月期2Q見通し：概要

1Qの周年イベントの反動と大型イベントがないため、収益水準は平常化

（百万円）	1Q実績 (A)	2Q見通し (B)	増減 (B-A)	2Q累計 (A+B)
売上高	3,303	2,797	-506	**6,100**
変動費※	495	405	-90	**900**
固定費	2,183	2,117	-66	**4,300**
営業利益	623	277	-346	**900**
経常利益	609	241	-368	**850**
純利益	467	133	-334	**600**

※ 主に仕入高、支払手数料、及び著作権料

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

21年3月期2Q見通し：見通しの前提

引き続き既存タイトルの伸長に注力するとともに、不採算タイトルの黒字化を目指す

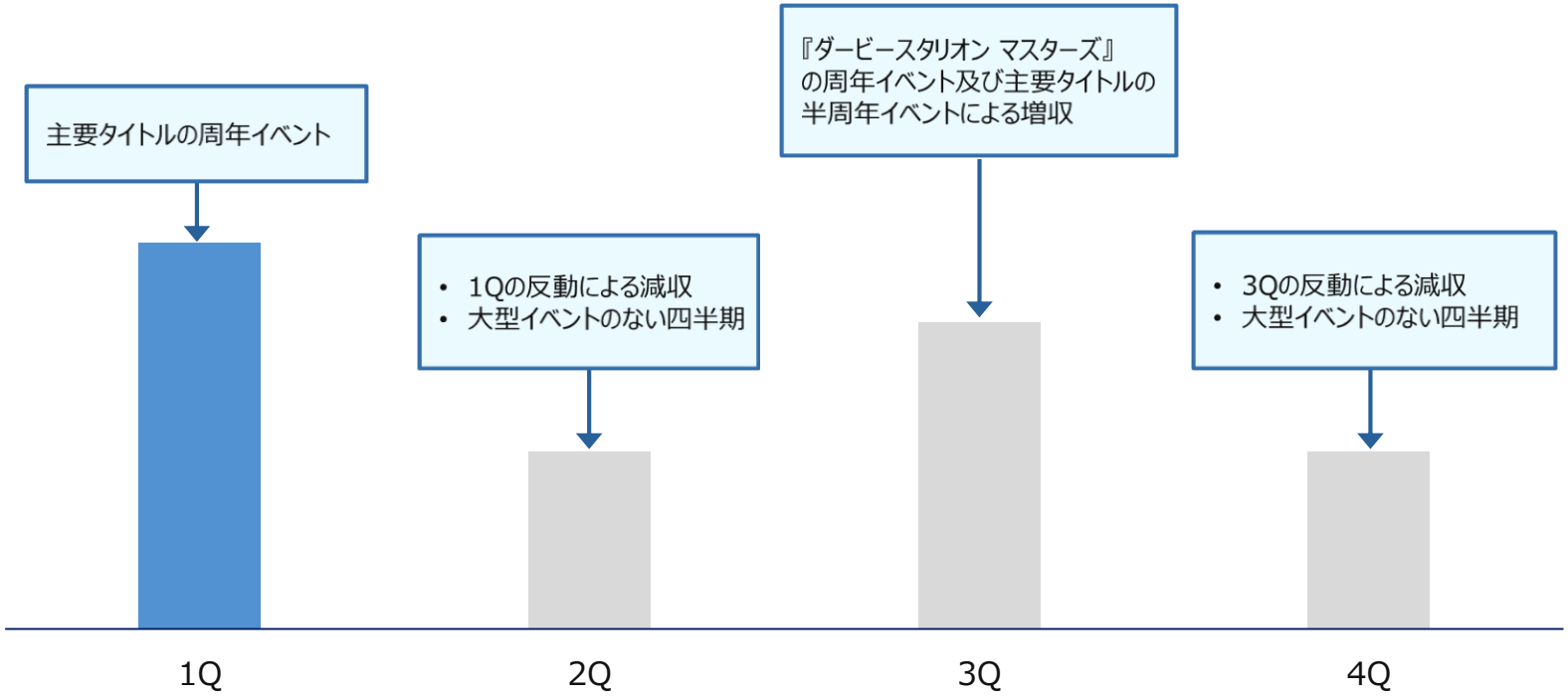
事業進捗見込み	収益への影響
• IPゲームアプリ（14年5月リリース。海外版も含む）については、周年イベントの反動からQonQで弱めの推移を見込む	• 売上が当社分のみのネット計上であるため、売上変動の影響は相対的に小さめ。他方、変動費がないため、売上変動が利益に直結。周年イベントの反動から減収・減益を見込む
• IPゲームタイトル（18年4月リリース）についても周年イベントによる反動からQonQで弱めの推移を見込む	• 引き続き堅調も、1Q比で減収・減益を見込む
• IPゲームアプリ（19年11月より共同運用開始）については、引き続き好調な推移の継続を見込む	• 売上、利益ともに1Qと同水準を見込む
• スタジオレックスが運用を開始した『ぼくとドラゴン』は引き続き好調な推移を見込む	• 売上、利益ともに１Qと同水準を見込む。償却費が発生するため、利益水準は小さめ
• 『ダービースタリオン マスターズ』は、ユーザーとの交流イベント等によるユーザーコミュニティの拡大に引き続き注力	• 競馬がオフシーズンのためイベントは予定せず。1Q比で減収・減益を見込む
• ノックノートのゲーム事業の一部の譲受けは第3四半期以降を予定	• 譲受けの効果は3Q以降を想定。2Qでは影響はなし
• 不採算タイトルについては、上期中の収益性の向上を目指す	• 1Q比で同水準の売上を見込むも、費用の効率化により赤字幅縮小を見込む

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

21年3月期2Q見通し：2Q以降の見通しについて

大型イベントのある1Qと3Qが業績の山になると想定

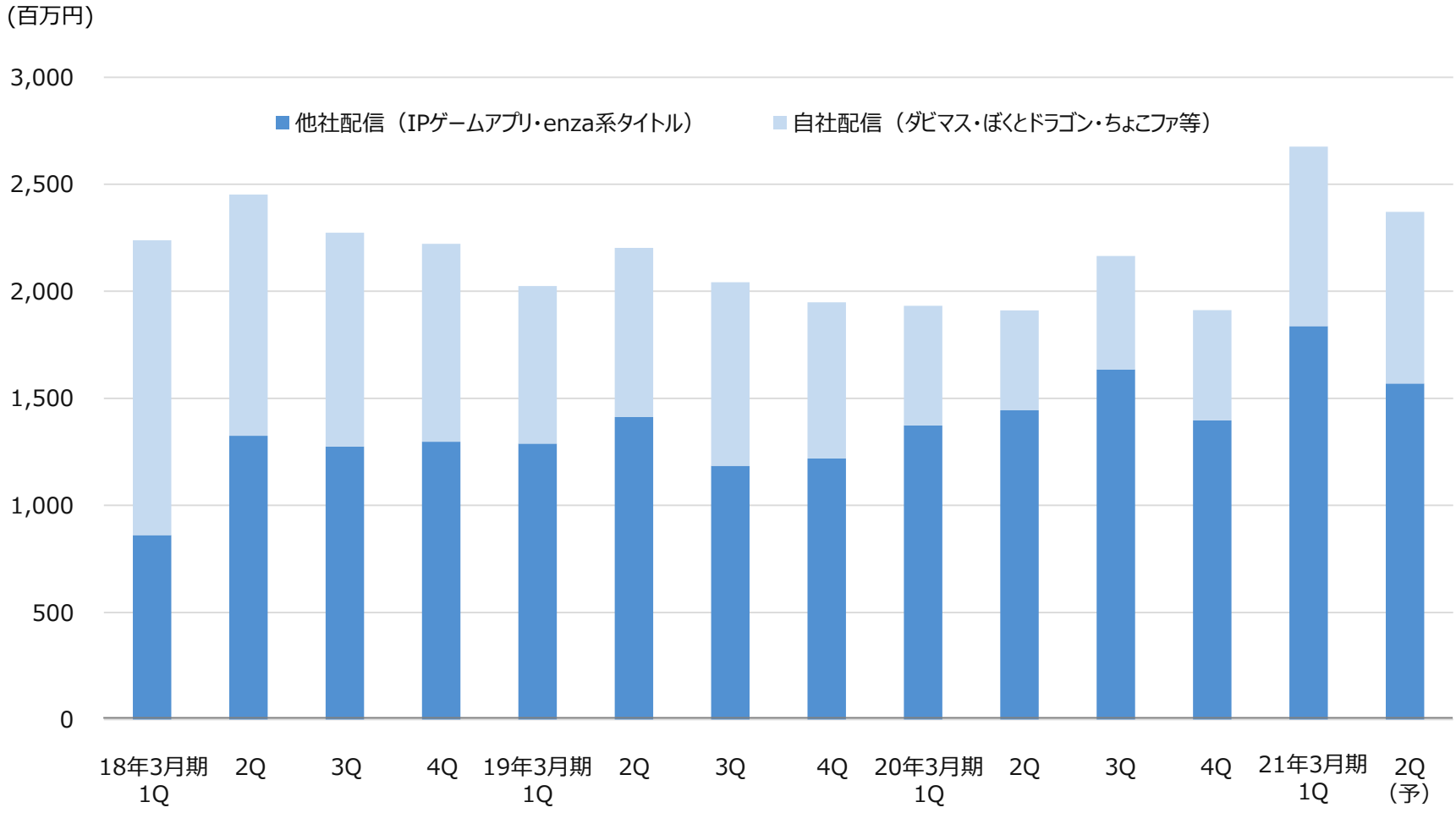
21年3月期業績推移のイメージ



当面、新規リリースが予定されていないことから、売上に占める既存運用タイトルに比重が増加。業績はイベントに影響を受けやすくなり、とりわけリリース周年イベントや年末年始イベントの影響は大きく、大型イベントが集中する1Qと3Qが業績の山になると想定

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

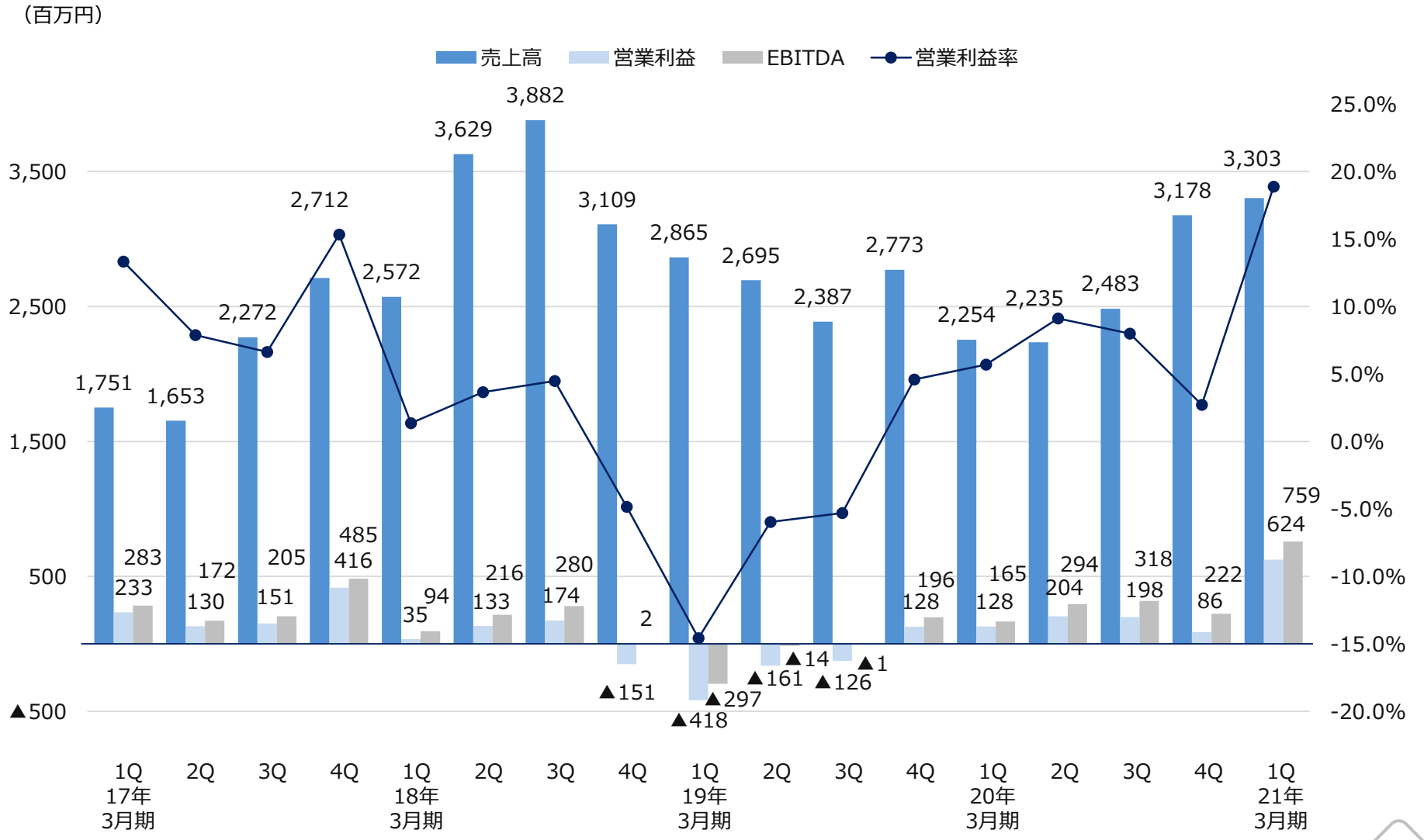
ゲーム事業課金売上推移



※ 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

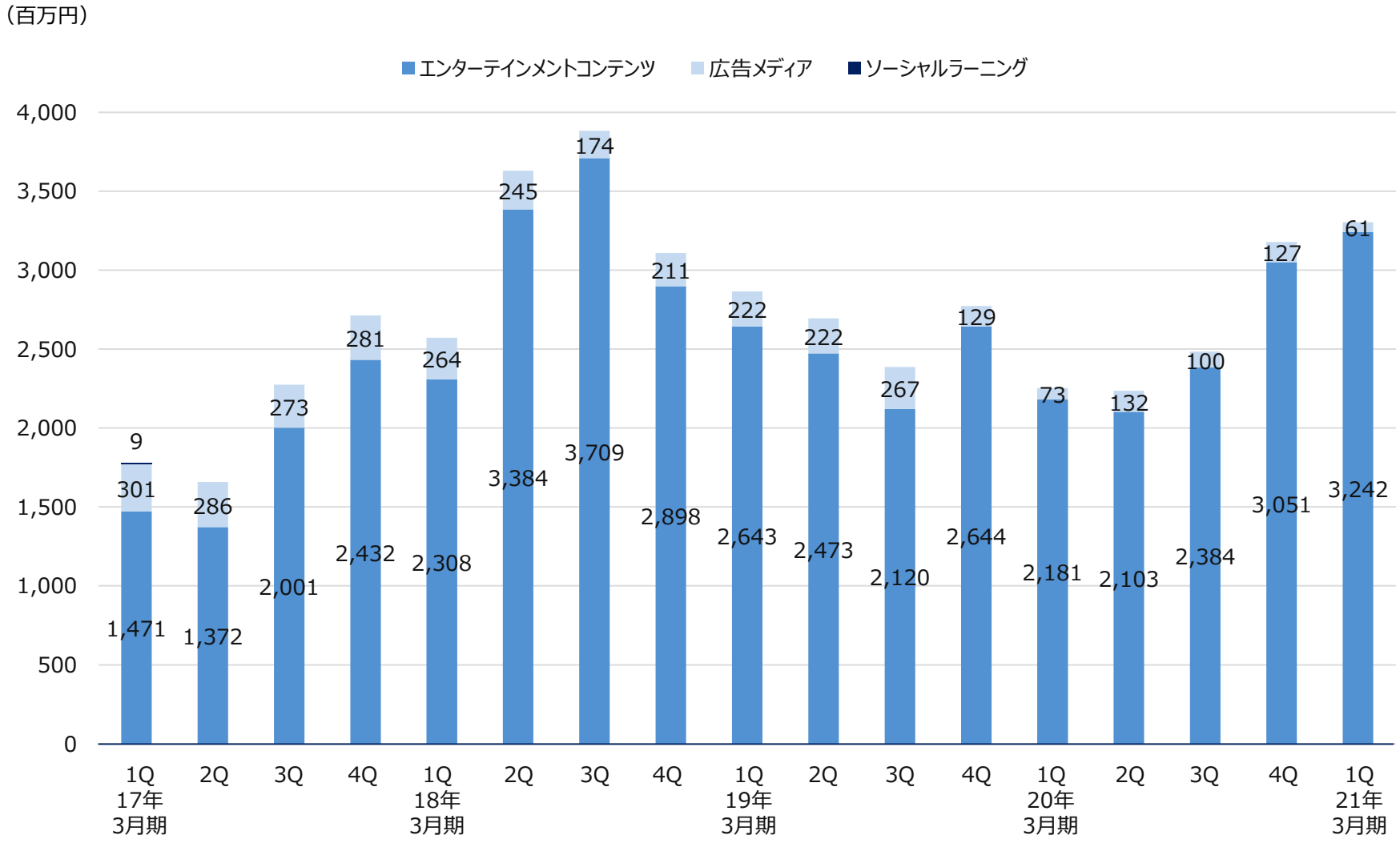
Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

四半期業績推移（17年3月期～21年3月期1Q）



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

セグメント別売上高推移（17年3月期～21年3月期1Q）



Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

費用構成

（百万円）	1Q（20年4月-6月）	QonQ	YonY	前四半期（20年1-3月）	前年同期（19年4-6月）	費用詳細
原価合計	2,236	-17.1%	32.8%	2,698	1,683	
支払手数料	273	69.7%	71.8%	161	159	プラットフォームへの支払手数料
著作権料	67	16.0%	-17.2%	57	81	版権を伴う売上に連動
労務費	475	9.3%	-4.1%	435	496	開発・企画系人員人件費
外注費	706	-4.5%	-0.9%	740	713	開発向け業務委託費
仕入高	48	-54.0%	-18.7%	105	59	広告事業の出稿数に連動
通信費	150	10.7%	45.4%	136	103	データセンターコスト
ソフトウェア償却	125	0.0%	404.2%	125	24	ゲームアプリの減価償却費
減価償却費	6	-10.3%	-27.2%	6	8	開発関連設備の減価償却費
原材料仕入高	336	-3.8%	27.4%	349	263	ゲーム中のグラフィックなど
他勘定振替高	-187	0.1%	-41.9%	-186	-322	開発アプリの資産/研究開発費への振替
仕掛品	0	-100.0%	-100.0%	582	-91	納品型アプリの仕掛品への振替
その他	233	26.2%	24.5%	185	187	
販管費合計	443	12.8%	0.3%	392	442	
支払手数料	26	34.2%	21.4%	19	21	主に通信キャリアへの支払手数料
広告宣伝費	25	74.2%	-13.5%	14	29	ゲームアプリのマーケティング費用
労務費	154	-5.3%	-0.1%	163	154	管理部門など間接人員人件費
採用費	14	103.9%	9.4%	7	13	
研究開発費	76	48.70%	84.80%	51	41	スマートフォンアプリ向けの研究開発
減価償却費	3	-4.80%	-8.30%	3	3	間接設備の減価償却費
その他	142	6.60%	-19.90%	133	177	

Copyright Drecom Co., Ltd. All Rights Reserved.

バランス・シート・サマリー

（百万円）	1Q期末（連結）（2020年6月末）	前4Q期末（連結）（2020年3月末）	前3Q期末（連結）（2019年12月末）	注記
流動資産	4,822	4,571	4,562	
現預金	2,214	2,262	1,724	
売上債権	2,272	1,732	1,692	売上高の変動にリンク
繰延税金資産	0	0	0	
その他	336	576	1,145	
固定資産	1,815	1,851	1,876	
建物、工具、器具及び備品	166	171	178	オフィス設備が中心
ソフトウェア資産(含仮勘定)	890	906	1,028	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	301	313	257	
その他	455	460	412	
総資産	6,638	6,423	6,438	
流動負債	3,578	3,594	3,635	
買掛金・未払金	1,216	1,197	869	
借入金・社債	1,661	1,871	2,039	銀行借入/社債発行
その他	700	525	726	
固定負債	422	660	953	
借入金・社債	135	285	410	銀行借入/社債発行
その他	287	375	543	
純資産	2,637	2,168	1,848	
資産合計/負債純資産合計	6,638	6,423	6,438	

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.