



22年3月期Q1 決算説明資料

株式会社ドリコム
21年7月29日

1. 22年3月期Q1業績の振り返り

2. 中期的（-23年3月期）に目指す姿

3. 22年3月期Q2の見通し

4. Appendix

22年3月期Q1業績サマリー

強力な競合タイトルが出現する中、善戦

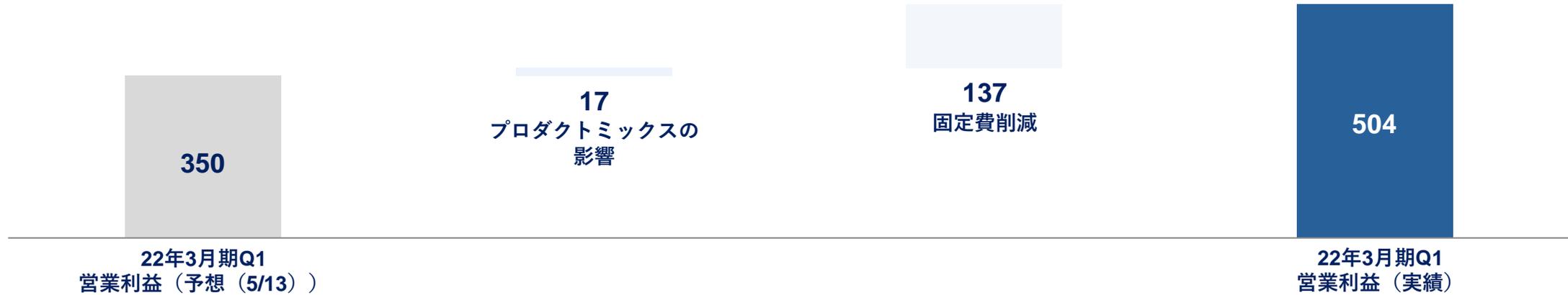
(単位：百万円)

	22年3月期 Q1	21年3月期 Q1	YoY	21年3月期 Q4	QoQ
売上高	2,661	3,303	▲642	2,684	▲23
営業利益	504	623	▲119	368	+136
営業利益率	18.9%	18.9	-	13.7%	-
EBITDA	671	758	▲87	564	+107
EBITDAマージン	25.2%	22.9%	-	21.0%	-
経常利益	492	609	▲117	365	+127
当期純利益	300	467	▲167	325	▲25

予想 (5/13) vs 実績

周年イベントタイトルが好調。利益拡大を意識した一層のコスト見直しが奏功し、各利益が上振れ

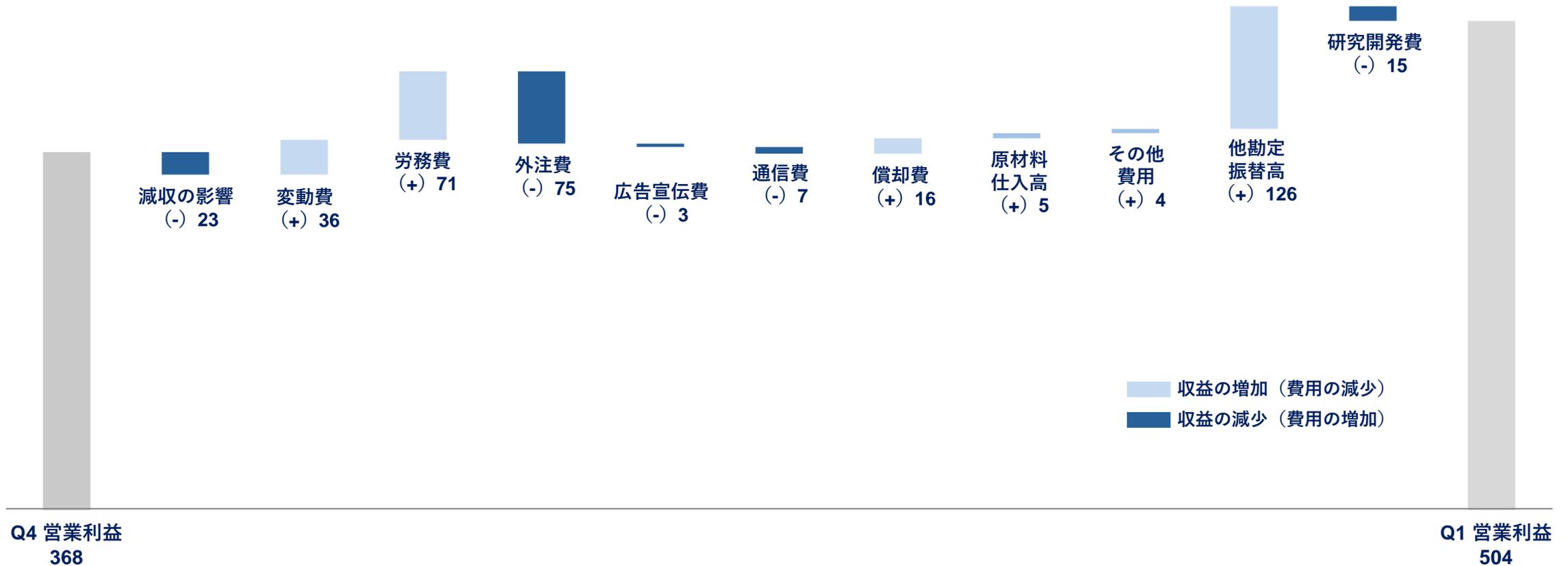
(単位：百万円)



売上高	26.6億円	<p>予算：27.0億円</p>	▲1.4%
営業利益	5.0億円	<p>予算：3.5億円</p>	+44.0%
経常利益	4.9億円	<p>予算：3.5億円</p>	+40.7%
純利益	3.0億円	<p>予算：2.5億円</p>	+20.3%

営業利益増減分析（21年3月期Q4 vs 22年3月期Q1）

一層のコスト管理による固定費減と開発の進展（資産計上額の増加）で利益が増加



収益性の向上と同時に将来への種まきも進展

ゲーム

- 4月～5月にリリース周年イベントを迎えたタイトルが好調に推移。強力な競合タイトルの影響も最小限に抑え、ファンの安定的な支持を獲得
- 引き続き運用中タイトルの多くが安定的に利益を計上。不採算タイトルについては上期中の黒字転換を目指し、対応が進む
- 開発は順調に進展。今下期でのリリースに向け、6本の新規タイトルの開発が進む
- ライトノベル、コミック領域での新規事業の立ち上げに向け、専任人材・部署を確保・新設。協業・M&Aによる事業開発を推進

新規事業開発

- **AROW**を用いて開発する人気IPを扱った位置情報タイトルの開発の進展にあわせ、**AROW**のゲーム開発企業を対象とした商業化準備も進展
- **AKROGLAM**、悪魔王子と操り人形は引き続きファンコミュニティの拡大を通じたIP開発に注力
- 負荷テストサービスは協業によるサービス拡大、**Rooot**は受注拡大が進む

1. 22年3月期Q1業績の振り返り

2. 中期的（-23年3月期）に目指す姿

3. 22年3月期Q2の見通し

4. Appendix

現在のドリコム

IPゲームの開発・運用に
強みをもつモバイルゲーム企業



23年3月期末のドリコム

IPを軸に、多様なデジタル・
エンターテインメント・コンテンツを
グローバルに提供する
総合エンターテインメント企業

中期的に目指す姿（続き）

IPを軸に、多様なデジタル・エンターテインメント・コンテンツを
グローバルに提供する総合エンターテインメント企業

① ゲーム事業の拡大

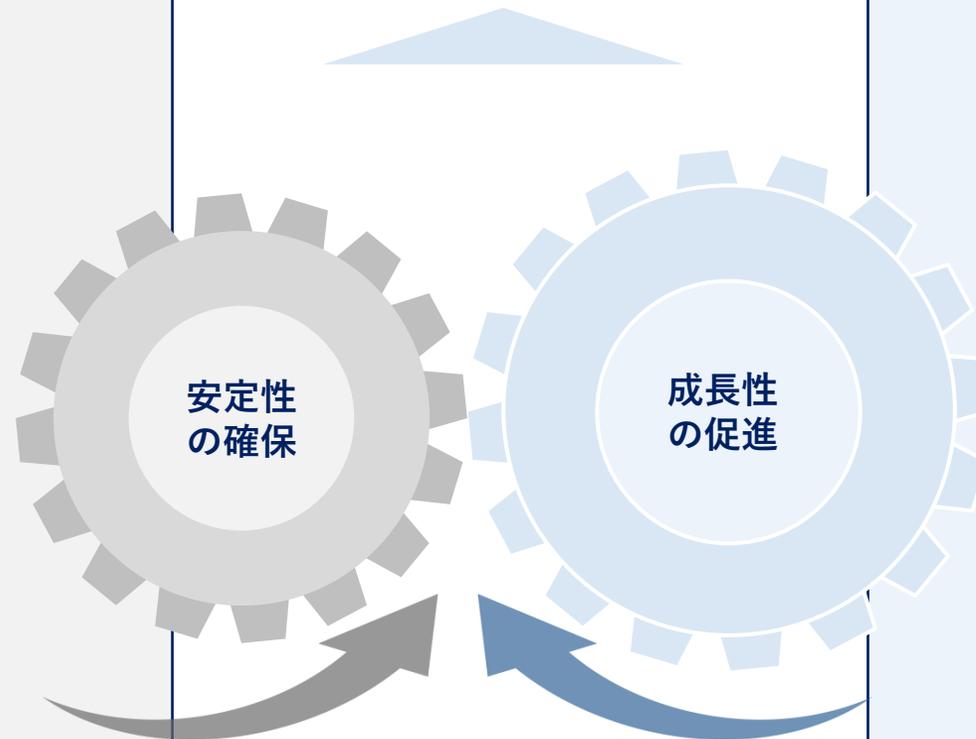
主な取組み：

- ・ 不採算タイトルの上期中の黒字転換

② F2Pモデル依存からの脱却

主な取組み：

- ・ AROW（SaaS）
- ・ AKROGLAM（EC）
- ・ Root（SaaS）
- ・ 負荷テストサービス（SaaS）



① 新作ゲームのヒット

主な取組み

- ・ 新日本プロレスSTRONG SPIRITS
- ・ D_CIDE TRAUMEREI
- など本開発中の10本の新規タイトルのヒット

② IPの獲得、育成、開発

主な取組み

- ・ AKROGLAM
- ・ Wizardry VA（仮）
- ・ 悪魔王子と操り人形

③ 国内ヒットタイトルの海外展開

主な取組み

- ・ Derby Stallion: Masters
- ・ DISGAEA RPG

④ ゲーム以外の領域での事業開発

主な取組み

- ・ AROW（テクノロジー）
- ・ 負荷テストサービス（テクノロジー）
- ・ AKROGLAM（音楽）
- ・ Root（マーケティング）

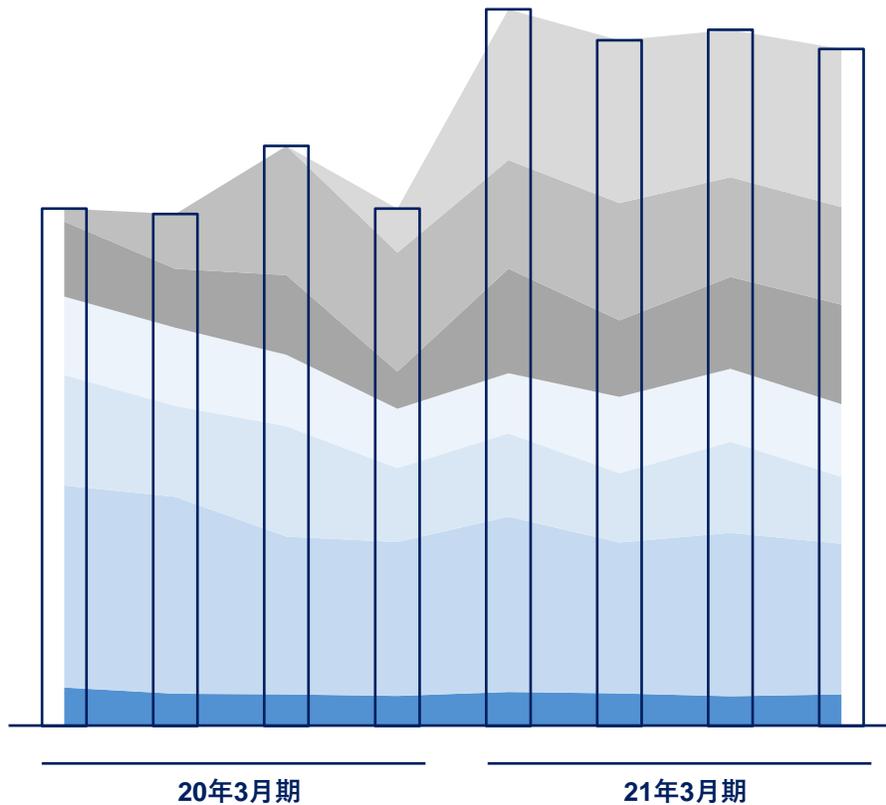
ゲーム事業の安定化

少数のヒットタイトルへの依存から、複数のタイトルヒットタイトルから安定的に収益を獲得するポートフォリオに

運用タイトルの売上合計推移

各運用タイトルのリリース/運用開始時期

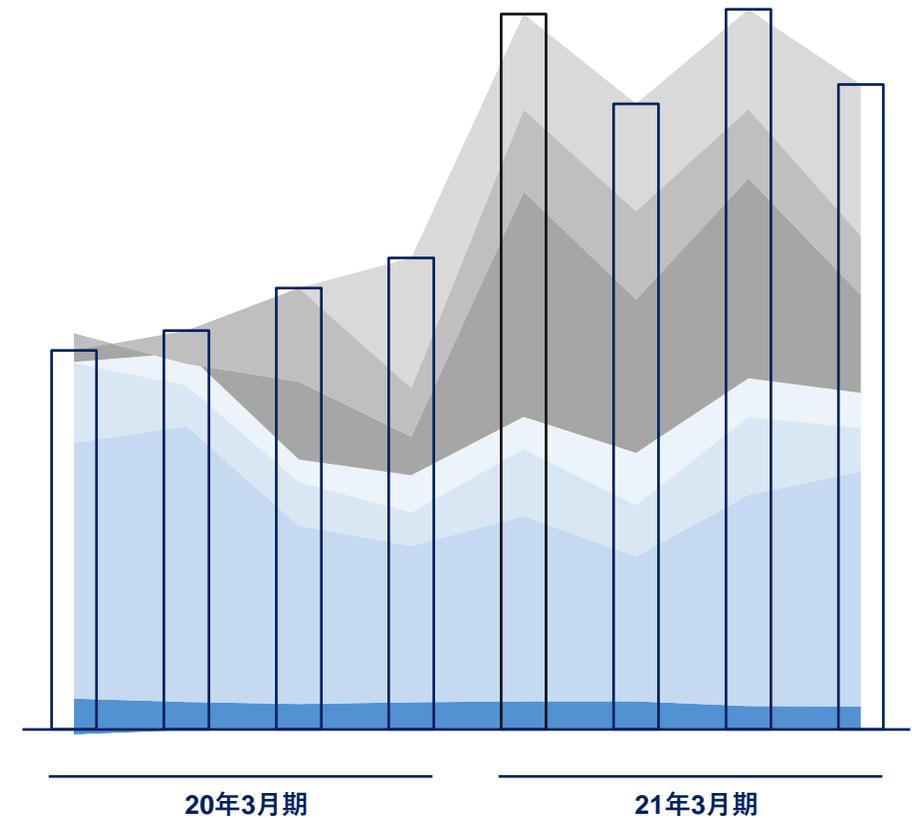
■ 2010 ■ 2011 ■ 2014 ■ 2015 ■ 2016 ■ 2017 ■ 2018 ■ 2019 ■ 2020



運用タイトルの事業利益合計推移

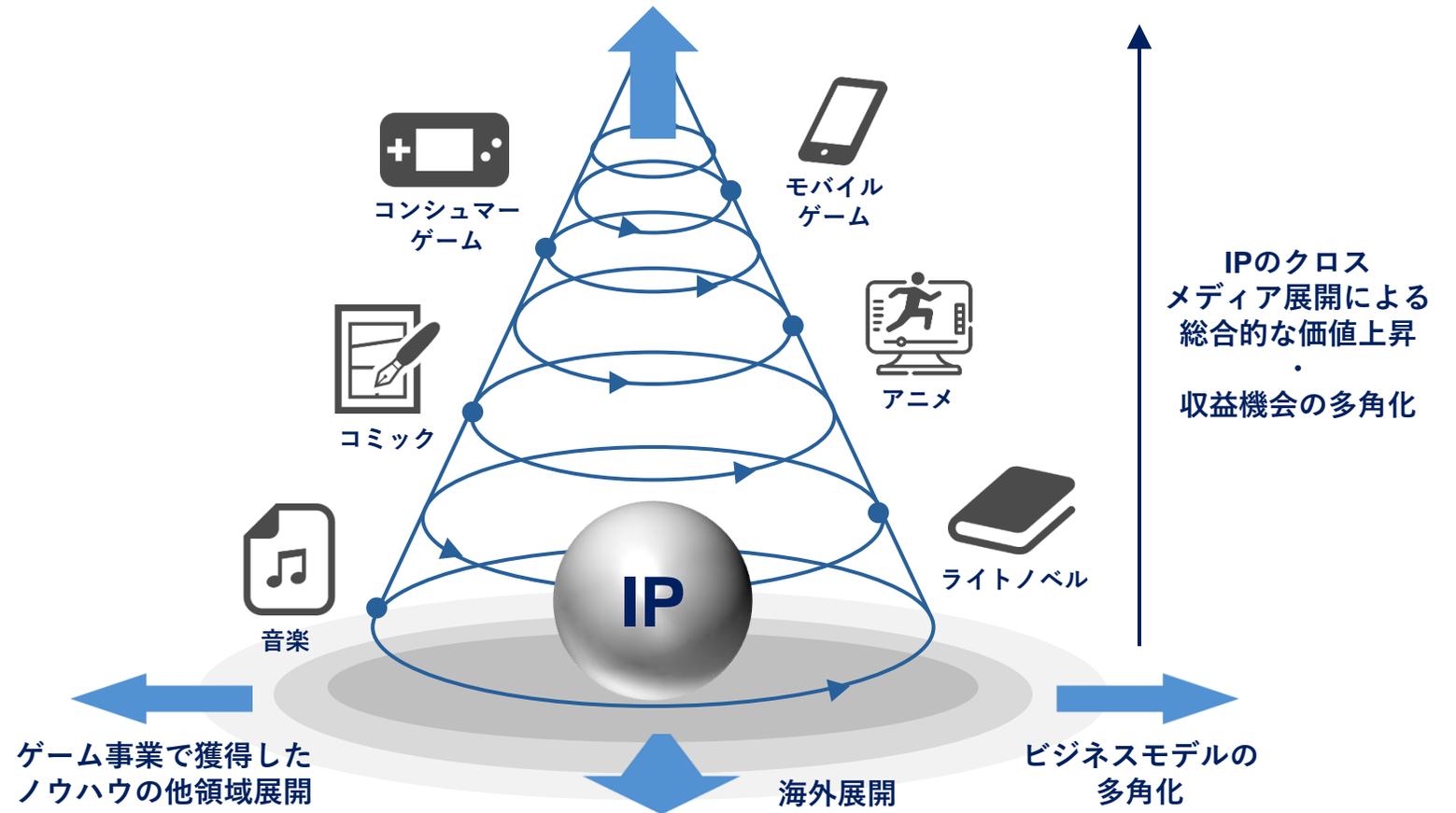
各運用タイトルのリリース/運用開始時期

■ 2010 ■ 2011 ■ 2014 ■ 2016 ■ 2017 ■ 2018 ■ 2019 ■ 2020



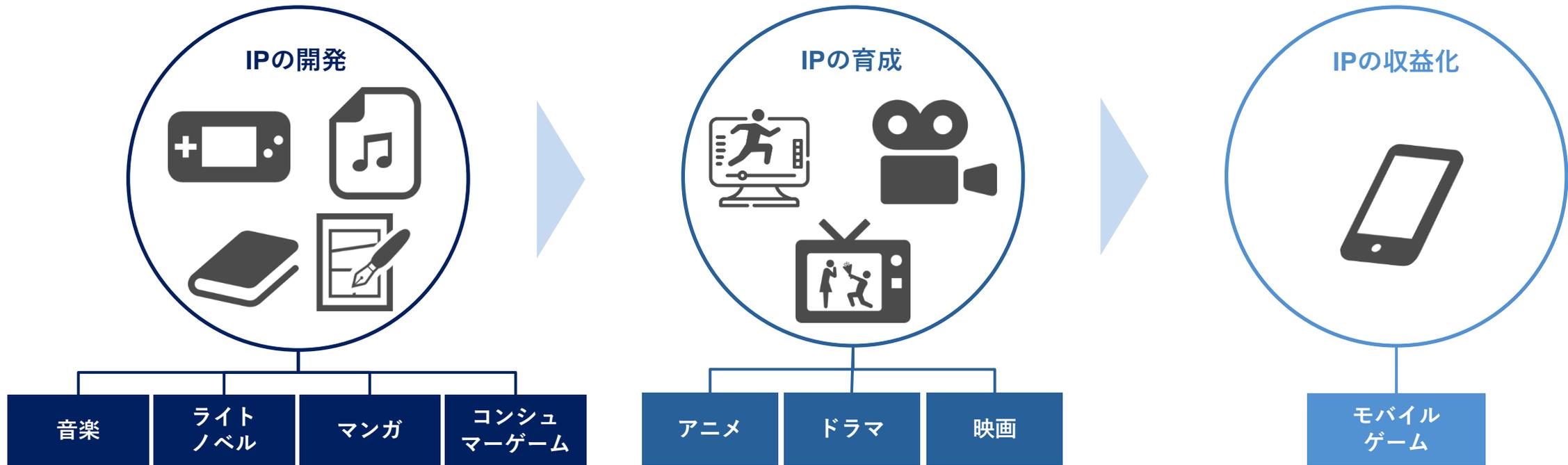
IPスパイラル戦略

IPを核とした「スパイラル型成長」を目指す



IPの開発・育成・収益化の流れ

IP開発から収益化まで、各エンターテインメント領域の特性を整理。各領域の特性に合わせた展開を模索



音楽、ライトノベル、マンガ領域での取組み

今期は音楽、ライトノベル、マンガ領域に注力。専任人材・部署を獲得・新設し、具体的な取り組みに着手



注力メディア	公表済みの取組み	今後の取組み方法	今期の指針
音楽	AKROGLAM	自社投資	<ul style="list-style-type: none"> 『AKROGLAM』の更なる拡大 未発表プロジェクトの拡大と公表
ライトノベル	—	M&Aを含む提携または協業	<ul style="list-style-type: none"> M&Aを含む提携や協業による必要機能・人材の確保 ⇒専任人材・部署を獲得・新設。具体的な取り組みの検討が進展 来期以降の拡大に向けた、土台作り
マンガ	—		

プロジェクトサマリー（21年7月末時点）

21年7月末時点で計13の開発プロジェクトが進行中

事業	ステータス		定義	プロジェクト数	詳細
ゲーム事業	運用		運用中のタイトル	11	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 他社配信：8タイトル※ ➤ 自社配信：3タイトル
	開発	本開発	リリースを視野に開発が進むタイトル	10	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 他社配信： <ul style="list-style-type: none"> ・ 新日本プロレスSTRONG SPIRITS ・ D_CIDE TRAUMEREI ・ Derby Stallion: Masters ・ 国内ヒットIPタイトル海外版 ➤ 自社配信： <ul style="list-style-type: none"> ・ Wizardry VA（仮） ➤ 未発表： <ul style="list-style-type: none"> ・ AROWを用いて位置情報IPタイトル ・ 未発表タイトル×4本（1タイトルがプロトタイプから本開発に移行）
		プロトタイプ	本開発以前の開発段階にあるタイトル	2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 悪魔王子と操り人形 ➤ グループ会社スタジオレックスが開発を手掛けるオリジナルタイトル
新規事業開発	運用		運用中のサービス	3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ AKROGLAM ➤ 負荷テストサービス ➤ Root
	開発		リリースを視野に開発が進むサービス	1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 音楽領域での新規サービス

※. 21年7月末時点の運用タイトル数。シリーズタイトルについては1タイトルとして集計

本開発中タイトルサマリー（21年7月末時点）

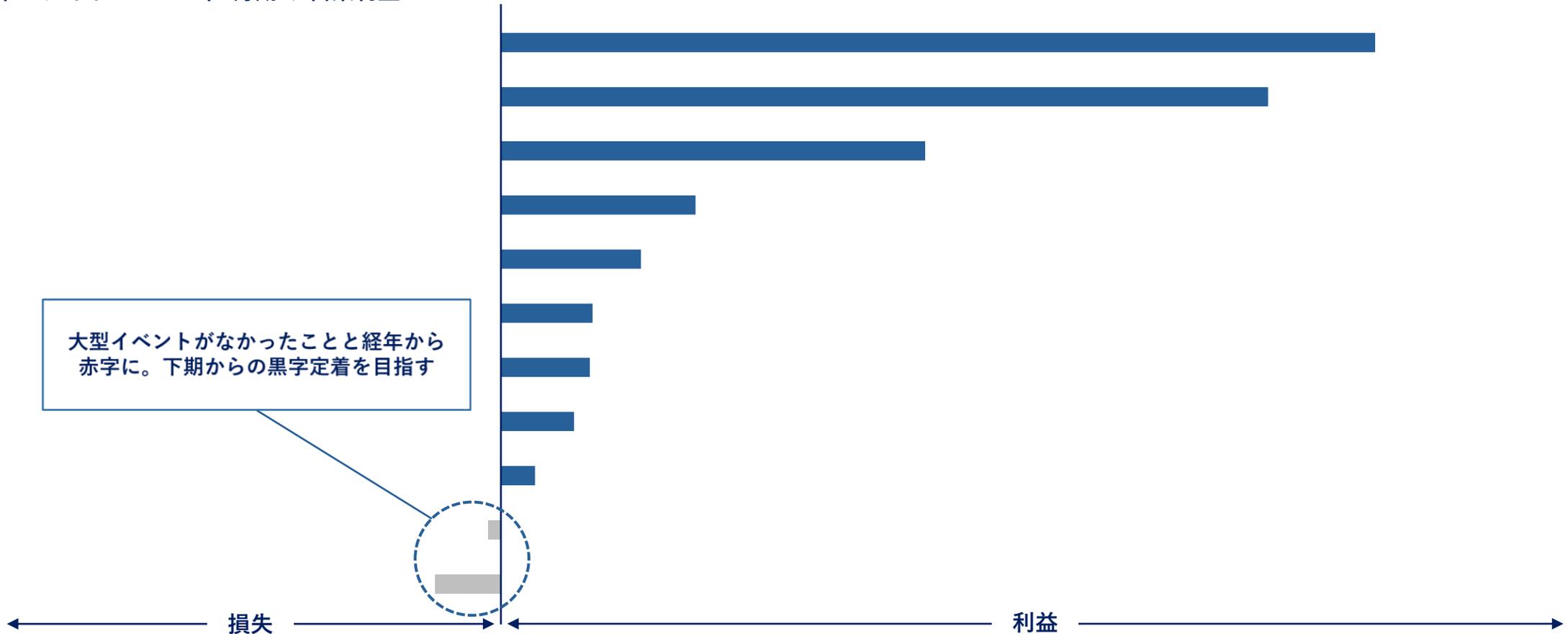
10本の新規タイトルが本開発中。うち6本は今下期のリリースを予定

	タイトル名	新規/既存の海外展開	IP/オリジナル	配信地域	パブリッシャー
22年3月期中 リリース 予定 *** 6 本	①『新日本プロレスSTRONG SPIRITS』	新規	IP	国内外	他社
	②『D_CIDE TRAUMEREI』	新規	オリジナル	国内	他社
	③『Derby Stallion: Masters』	既存の海外展開	IP	国外	他社
	④『未発表タイトル①』	新規	オリジナル	未定	ドリコム
	⑤『未発表タイトル②』	既存の海外展開	IP	国外	他社
	⑥『未発表タイトル③』	新規	オリジナル	未定	ドリコム
23年3月期 以降リリース 予定 *** 4 本	①『Wizardry VA（仮）』	新規	IP	国内外	ドリコム
	②『AROWを用いた位置情報IPタイトル』	新規	IP	未定	未定
	③『未発表タイトル①』	新規	IP	未定	未定
	④『未発表タイトル②』	新規	オリジナル	未定	未定

ゲーム事業の収益性改善

Q1時点で不採算タイトルは2本。下期から運用中全タイトルの黒字定着を目指す

運用中11タイトル※の22年3月期Q1営業利益

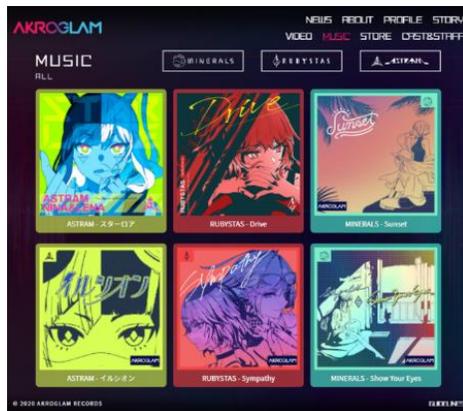


※ 21年7月末の運用タイトル数。シリーズタイトルについては1タイトルとして集計。enzaタイトル3本と『ぼくとドラゴン』を含む

IPの獲得、育成、開発：AKROGLAM / 悪魔王子と操り人形

両サービスでユーザーベースの拡大が継続

AKROGLAM



悪魔王子と 操り人形

Evil Prince and the Puppet



- ゲーム以外のエンターテインメント領域のうち、音楽領域での事業開発プロジェクト
- 21年7月時点で、公式twitterアカウントフォロワー数は2.4万、公式YouTubeチャンネル登録者数は1.3万。21年1月からはECもスタート
- 21年8月にオンラインコラボライブ「電音部×アクログラム -Future Summer-」を開催予定

- 開発中のオリジナルIP。19年11月に公式twitterアカウント、12月にオフィシャル・サイトがオープン
- 21年7月時点で公式twitterアカウントフォロワー数が7.5万人。Instagramアカウントもオープンし、1万人のフォロワーを獲得。ファンコミュニティの拡大が続く
- 21年4月には公式ショップがオープンし、ECもスタート

「DISGAEA RPG」が21年4月13日にリリース

『Derby Stallion: Masters』



©2016ParityBit

『DISGAEA RPG』



©Nippon Ichi Software © 2021 FW Published by Boltrend Games.

- 魔界戦記ディスガイアRPGの英語版、DISGAEA RPGが21年4月13日にグローバル配信開始
- Derby Stallion: Mastersについても上期中のリリースを予定
- Boltrend Gamesとの協業体制で海外市場へ展開
- 今後も国内ヒットタイトルの海外展開を通じ海外売上比率を高め、将来的に国内売上と同規模への成長を目指す

Rootは引き続き案件、導入社数が増加し拡大中。AROWを用いたIP位置情報タイトルの開発も進展



- AROWを用いて開発する人気IPを扱った位置情報ゲームタイトルの開発が進む
- 当初想定していた、個人開発者向けからゲーム開発企業向けにターゲットを変更。上記位置情報ゲームタイトルのリリースにあわせて商業化



- 20年12月リリース。Twitterを活用したファンコミュニティ促進サービス
- 順調に拡大傾向にあり、導入社数も22年3月期Q2には21年3月期Q3比で5.0倍を見込む



導入社数（21年3月期 Q3 / 22年3月期 Q2（予定））



- サービス開始前の負荷テストの支援や、運用中サービスのDevOps支援を中心としたシステムの可用性向上に向けた活動全般のアドバイスなど、事業運営で培った経験を活かし、ビジネスとシステムの両面のバランスを取った課題解決を提案
- 株式会社イセラエセキュリティの協力の下、脆弱性診断サービスの提供を開始
- SaaSビジネスをスタートし、収益モデルの多角化とF2P収益依存脱却を目指す

1. 22年3月期Q1業績の振り返り

2. 中期的（-23年3月期）に目指す姿

3. 22年3月期Q2の見通し

4. Appendix



ゲーム事業

- 不採算タイトルの上期中の黒字転換と、収益性の維持
- 22年3月期中にリリースを予定している新作の確実なヒット。新規タイトルの収益貢献は下期を想定。下期からの業績の拡大を目指す



新規事業開発

- ゲーム以外の領域での新規事業開発は、音楽、ライトノベル、マンガの領域に注力。音楽については自社投資で、ライトノベル、マンガについてはM&Aを含む提携や協業をつうじて、必要な機能やノウハウ、人材を確保
- 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



その他

- リモートワークを前提とした働き方にあわせ、オフィスを移転。優秀な人材が確保できる就労環境の整備や働き方の多様性の担保など、大きな変化を迎える中でも揺るがない強く、柔軟な組織づくりに注力
- 子会社との一層の連携によるグループ全体での業績拡大、事業成長に引き続き注力

Q1の周年イベントの反動と大型イベントがないことから収益は平常化。開発の進展に伴いR&Dと資産計上額は増加

(単位：百万円)	22年3月期 Q1 実績	22年3月期 Q2 見通し	22年3月期 Q2 (累計) 見通し	22年3月期 Q1		21年3月期 Q2 (累計)	
				QoQ	%	YoY	%
売上高	2,661	2,339	5,000	2,661	▲322 ▲12.1%	6,184	▲1,184 ▲19.1%
変動費	394	386	780	394	▲8 ▲2.0%	945	▲165 ▲17.5%
固定費	1,762	1,708	3,470	1,762	▲54 ▲3.1%	4,185	▲715 ▲17.1%
研究開発費	117	143	260	117	26 22.2%	165	95 57.6%
資産計上	496	734	1,230	496	238 48.0%	208	1,022 491.3%
営業利益	504	246	750	504	▲258 ▲51.2%	1,052	▲302 ▲28.7%
経常利益	492	258	750	492	▲234 ▲47.6%	1,032	▲282 ▲27.3%
純利益	300	200	500	300	▲100 ▲33.3%	825	▲325 ▲39.4%

1. 22年3月期Q1業績の振り返り

2. 中期的（-23年3月期）に目指す姿

3. 22年3月期Q2の見通し

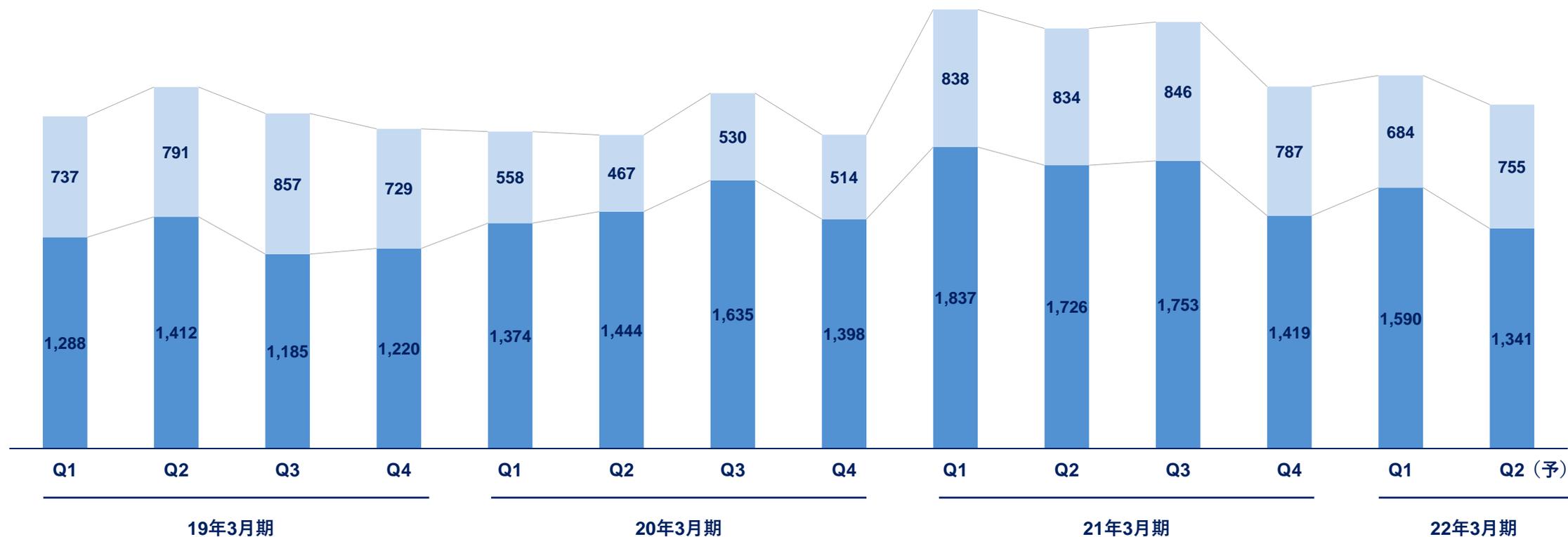
4. Appendix

ゲーム事業課金売上推移（配信主体別）

(単位：百万円)

■ 他社配信（他社IP / enzaタイトル）

■ 自社配信（ダビマス / ぼくとドラゴン / ちょこっとファーム）

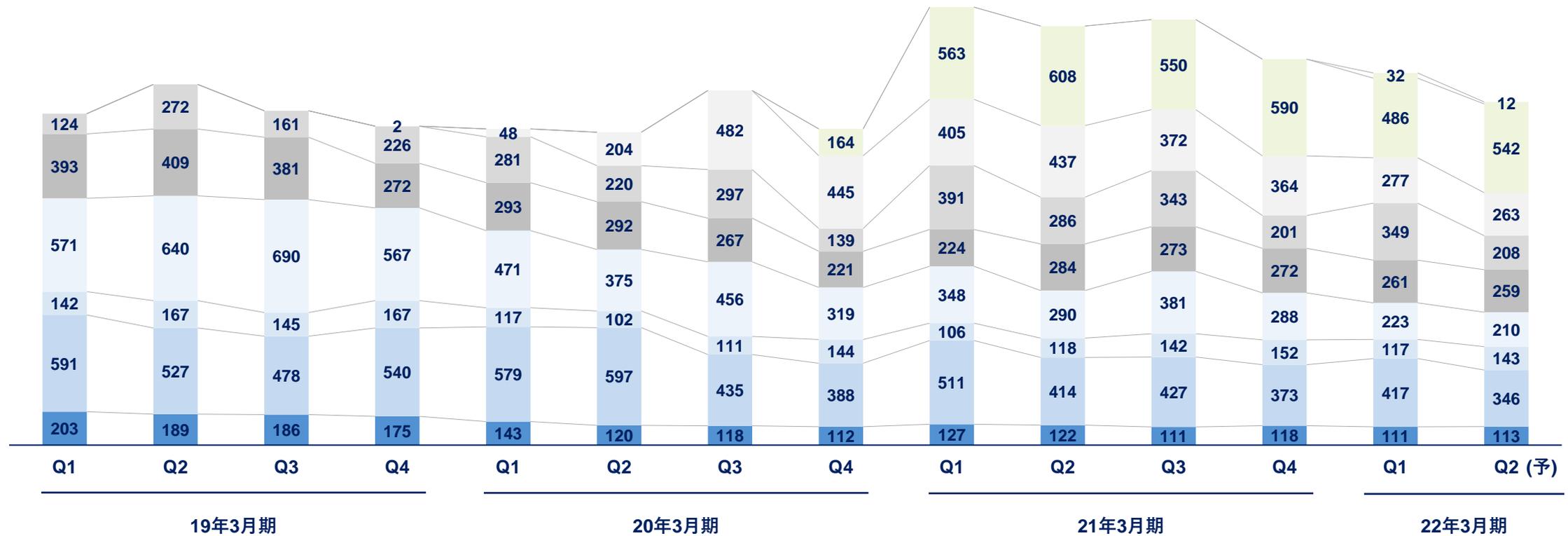


※ 他社配信タイトルの売上はネット計上であり、自社配信タイトルの売上についてはグロス計上
 ※ プラットフォームからの売上は除く

ゲーム事業課金売上推移（リリース時期別）

(単位：百万円)

■ 2013年以前 ■ 2014 ■ 2015 ■ 2016 ■ 2017 ■ 2018 ■ 2019 ■ 2020 ■ 2021

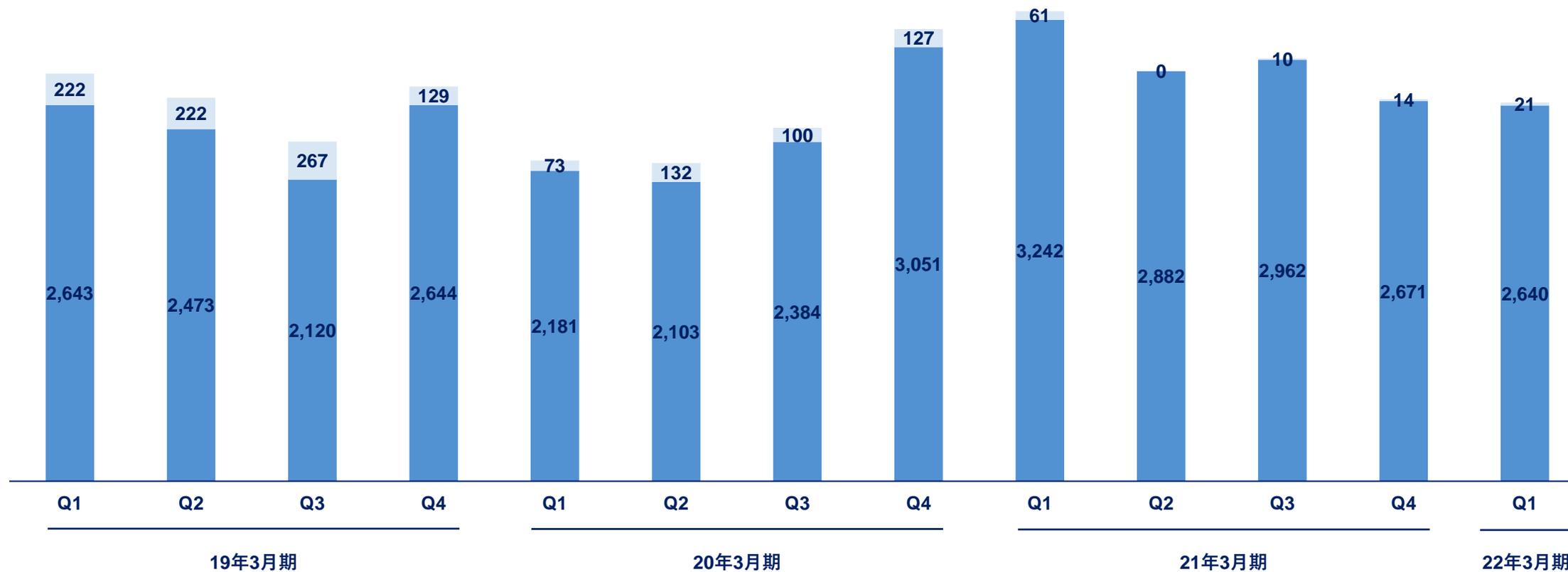


※ 他社配信タイトルの売上はネット計上であり、自社配信タイトルの売上についてはグロス計上
 ※ プラットフォームからの売上は除く

売上高推移（18年3月期 - 22年3月期Q1）

(単位：百万円)

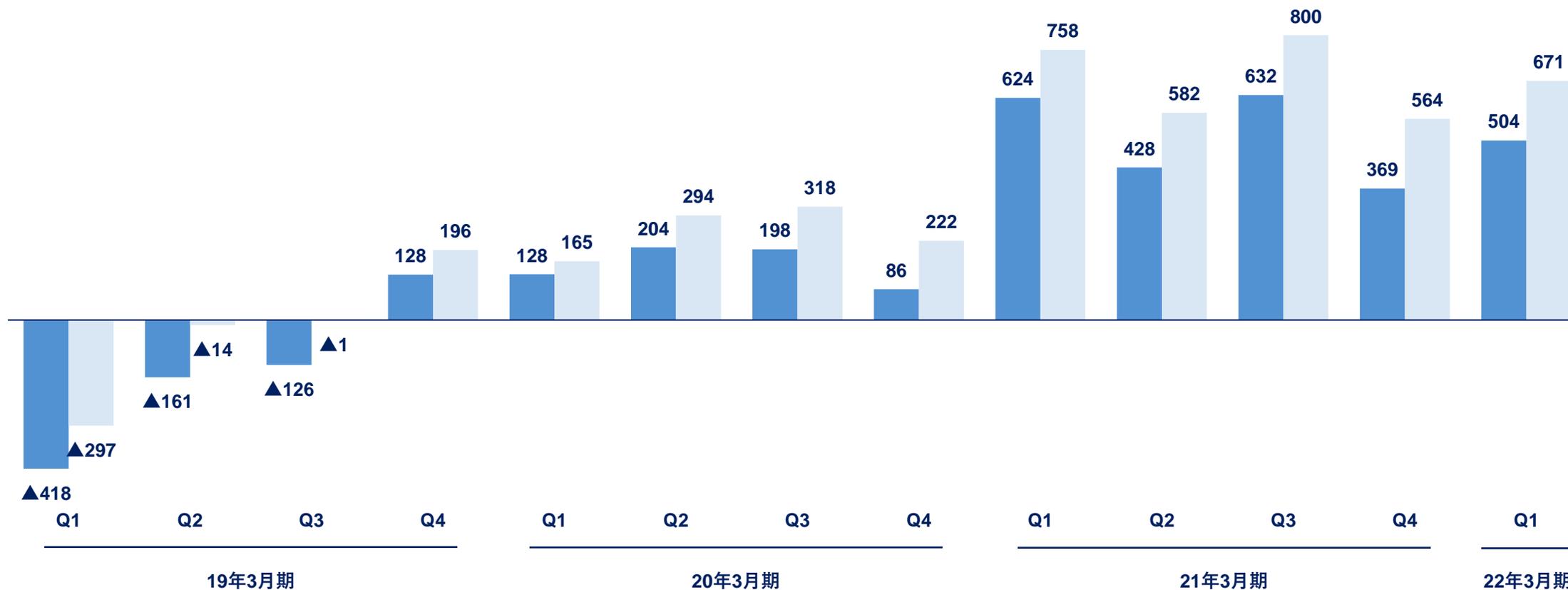
■ ゲーム ■ メディア



営業利益・EBITDA推移（18年3月期 - 22年3月期Q1）

(単位：百万円)

■ 営業利益 ■ EBITDA



S

1. 人権に配慮し、多様性と柔軟性に配慮した就労環境の整備
職場での差別の禁止や適切な労務管理の実施の他、リモートワークの導入や男性社員の育児休暇取得を推奨する等、従業員の健康維持や、従業員のライフイベントやライフステージに配慮、尊重した就労環境の整備に注力しています。

2. 従業員の健康増進とスキルアップ支援

従業員が健康な状態で、最大限能力を発揮できる環境の整備に向け、下記の取り組みを行っております。

- マッサージルームの設置
- 人気カフェと提携したカフェスペース
- ナレッジ共有イベントの開催支援や、技術系情報発信の支援



3. 起業コミュニティ支援

IT系ベンチャー、学生起業家の先駆けとして、後進の起業家の育成や日本における起業の更なる活性化に貢献すべく、下記の取り組みを行っております。



- 中高生を対象としたプログラミング教室の開催
- 各種起業関連イベントへの登壇・協賛
- プログラミング講座協賛をつうじた学生支援
- 勉強会やセミナー等へのオフィススペースの提供

G

ドリコムは持続的な成長と株主価値の最大化を目指し、健全かつ適切な経営を行うべく、ガバナンスの強化、特に女性の取締役への起用、異なる専門的バックグラウンドを有する独立社外取締役の多数起用、および活発な議論などに注力しております。

1. 女性の取締役への積極的な起用

21年7月時点で、女性取締役比率は20%となっております。

2. 社内取締役と独立社外取締役のバランス

21年7月時点で、全取締役に占める独立社外取締役の割合は60%となっております。

3. 独立社外取締役の多様性

公認会計士、弁護士、大学教授等、様々な領域での専門家を独立社外取締役として起用しております。

4. 取締役会の定期的な実施および高出席率

月次で定期的に取り締役会を実施し、適時経営状況や経営課題について情報を共有された上で、活発な議論が行われております。20期（2021年3月期）については年間24回、19期（2020年3月期）については年間28回取締役会を実施しております。

(単位：百万円)	22年3月期Q1 (21年4月-6月)			21年3月期 Q4 (21年1-3月)	21年3月期 Q1 (20年4-6月)
		QonQ	YonY		
原価合計	1,621	-8.1%	-27.5%	1,764	2,236
支払手数料	220	-11.9%	-19.3%	250	273
著作権料	55	-30.7%	-17.7%	79	67
労務費	551	-7.8%	15.8%	597	475
外注費	533	16.2%	-24.6%	458	706
通信費	139	5.2%	-7.5%	132	150
ソフトウェア償却	139	-5.2%	11.3%	147	125
減価償却費	20	-25.3%	241.2%	28	6
原材料仕入高	366	2.6%	9.0%	357	336
他勘定振替高	-614	27.2%	228.5%	-482	-187
仕掛品	1	-148.0%	-	-3	0
その他	207	4.3%	-11.1%	198	233
販管費合計	535	-2.8%	20.9%	551	443
支払手数料	28	15.8%	6.7%	24	26
広告宣伝費	16	26.7%	-34.9%	13	25
労務費	184	-11.4%	19.6%	208	154
採用費	36	86.6%	148.7%	19	14
研究開発費	117	14.6%	54.5%	102	76
減価償却費	6	-14.9%	101.6%	7	3
のれん償却費	0	-	-	12	0
その他	144	-10.7%	1.8%	162	142

(単位：百万円)	22年3月期 Q1 (21年6月末)	21年3月期 Q4 (21年3月末)	21年3月期 Q3 (20年12月末)	注記
流動資産	7,630	7,669	5,913	
現預金	5,299	5,288	3,466	
売上債権	1,756	1,841	1,930	売上高の変動にリンク
その他	574	539	516	
固定資産	2,158	1,941	1,522	
建物、工具、器具及び備品	266	101	153	オフィス設備が中心
ソフトウェア資産(含仮勘定)	1,065	878	800	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
のれん	0	0	12	M&Aに伴い発生したのれん
繰延税金資産	311	434	283	
その他	515	526	271	
総資産	9,789	9,610	7,436	
流動負債	2,924	3,181	2,788	
買掛金・未払金	1,051	1,024	1,152	
借入金・社債	1,012	740	750	銀行借入/社債発行
その他	860	1,417	886	
固定負債	2,706	2,573	1,122	
借入金・社債	2,429	2,430	1,010	銀行借入/社債発行
その他	277	143	112	
純資産	4,158	3,855	3,525	
資産合計/負債純資産合計	9,789	9,610	7,436	

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。



DRECOM[®]

with entertainment