

# 2005年10月期決算説明会

株式会社ディースリー・パブリッシャー  
(JASDAQ:4311)

2005年12月14日

<http://www.d3p.co.jp/>

# 2005年10月期決算報告



# 2005/10期決算 PL概要【連結】

D3PUBLISHER

(単位:百万円)	04/10期	05/10期	対前期比較		単体	子会社 (単純合算)
			増減額	%		
売上高	3,057	4,358	1,301	42.5%	3,836	553
営業利益	205	406	201	98.2%	590	-139
利益率	6.7%	9.4%		+2.7p	15.4%	-
経常利益	160	473	312	194.7%	652	-139
利益率	5.2%	10.9%		+5.6p	17.0%	-
当期純利益	160	116	-43	△ 27.4%	232	-171
利益率	5.3%	2.7%		-2.6p	6.0%	-
EPS	13,103	6,312	-6,791	△ 51.8%		

EPS算出基準株式数 : 12,246株      18,455株

## 売上高1,301百万円増収(+42.5%) ・ 経常利益312百万円増益(+194.7%)

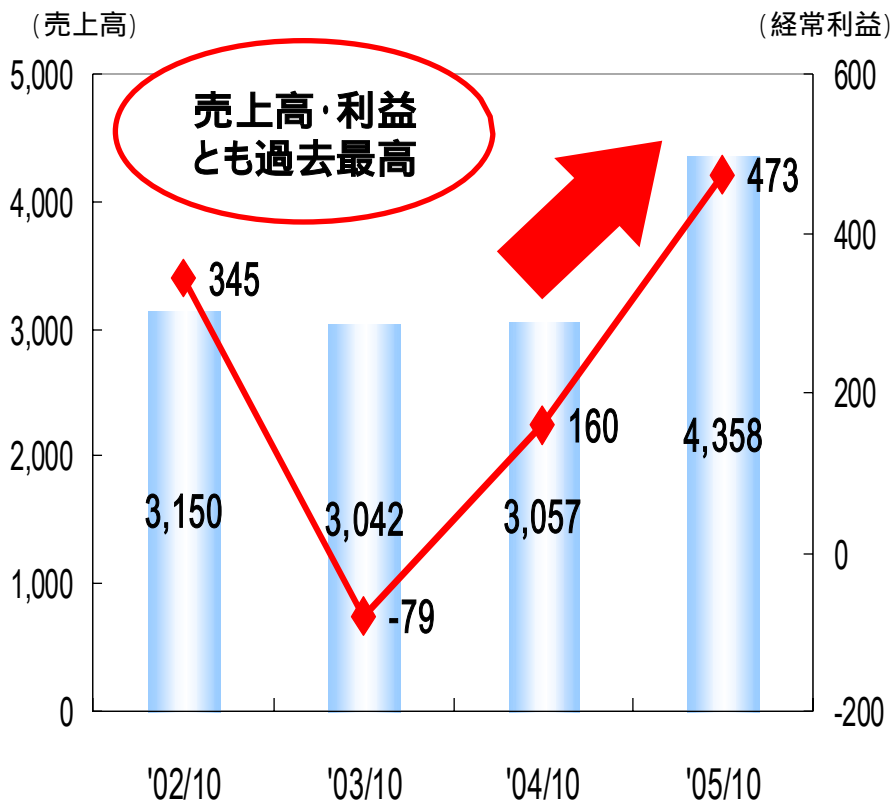
- 売上高 : 単体の伸長(+842百万円)、子会社の貢献(下の3社とも05/10期よりPL連結開始)  
(子会社) インターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング 315百万円、D3P of America 24百万円、D3DB(イタリ) 199百万円
- 営業・経常利益 : 単体は大きく改善、子会社は特にD3PAにおいて事業立上げ時期で先行投資
- 当期純利益 : 上期のグループ構成見直し実施(関連会社の整理)による特別損失 126百万円



# 業績推移とセグメント別売上高【連結】

D3PUBLISHER

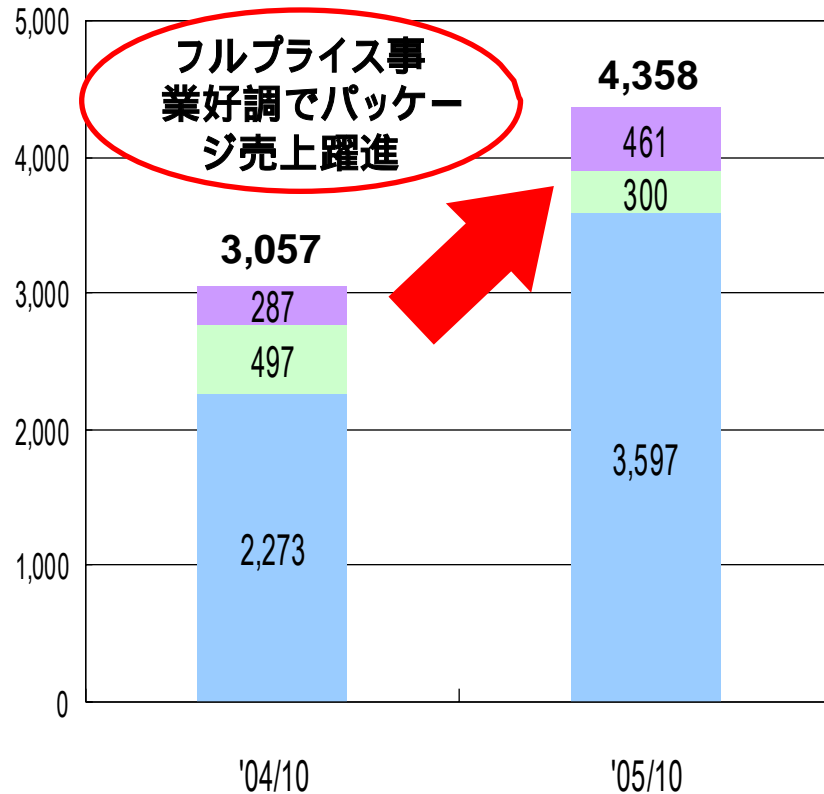
## 連結売上高と経常利益の推移



(単位: 百万円)

■ 売上高 ◆ 経常利益

## 連結売上高 セグメント別

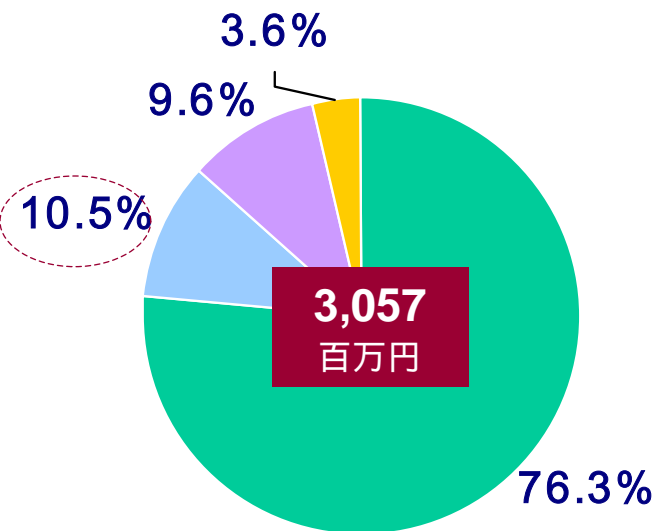


(単位: 百万円)

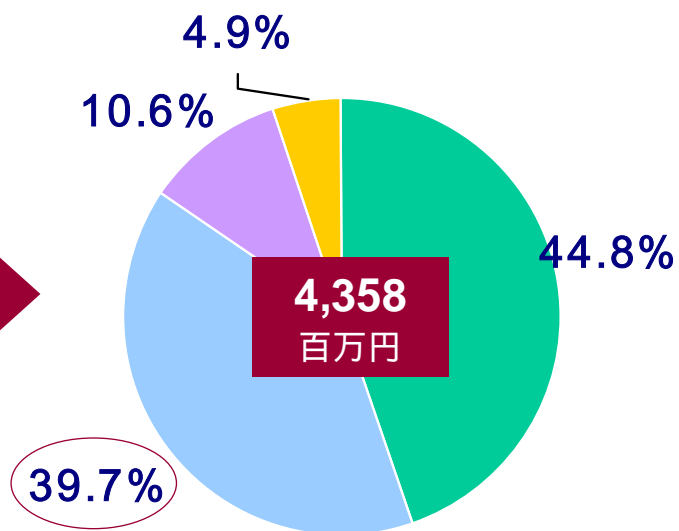
■ パッケージ ■ 受託開発 ■ ネットワーク

# セグメント別売上構成比率【連結】

2004/10期



2005/10期



「フルプライス」  
比率増加

低価格ソフト  
ネットワーク

フルプライス  
その他



# 2005/10期決算 PL概要【単体】

D3PUBLISHER

	04/10期	05/10期	対前期比較		上期	下期
			増減額	%		
(単位:百万円)						
売上高	2,994	3,836	842	28.1%	1,522	2,314
差引売上総利益	1,165	1,989	824	70.7%	773	1,216
利益率	38.9%	51.9%		+12.9p	50.8%	52.5%
販売管理費	952	1,398	446	46.8%	695	703
販管費率	31.8%	36.4%		+4.6p	45.7%	30.4%
営業利益	212	590	378	178.3%	78	512
利益率	7.1%	15.4%		+8.3p	5.1%	22.1%
経常利益	210	652	442	210.5%	72	580
利益率	7.0%	17.0%		+10.0p	4.7%	25.1%
当期純利益	93	232	139	149.5%	-71	303
利益率	3.1%	6.0%		+2.9p	-4.7%	13.1%



# 2005/10期決算 PL概要【単体】

D3PUBLISHER

- **売上高** : **対前期 + 842百万円 + 28.1%**  
 フィールズ社とのシナジー具現化はじめとするフルプライス事業の大幅伸長  
 ネットワーク(携帯コンテンツ)事業も好調
- **差引売上総利益** : **対前期 + 824百万円 + 70.7%**  
**売上総利益率** : **38.9% 51.9% + 12.9p**  
 ゲームソフト事業の過去開発タイトルの償却負担減により、総利益率改善  
 高利益率のネットワーク事業の伸長
- **販売管理費** : **対前期 + 446百万円 + 46.8%**  
 広告宣伝費 +190百万円 研究開発費 +123百万円  
 主としてフルプライス事業への投下
- **営業利益** : **対前期 + 378百万円 + 178.3%**
- **経常利益** : **対前期 + 442百万円 + 210.5%**
- **当期純利益** : **対前期 + 139百万円 + 149.5%**  
 関連会社整理に伴う特別損失計上(上期) 159百万円  
 投資有価証券評価損[ ビバリウム ] 111百万円  
 関係会社株式売却損[ ハートライン ] 32百万円



# フルプライス販売本数月次推移 【単体】

D3PUBLISHER

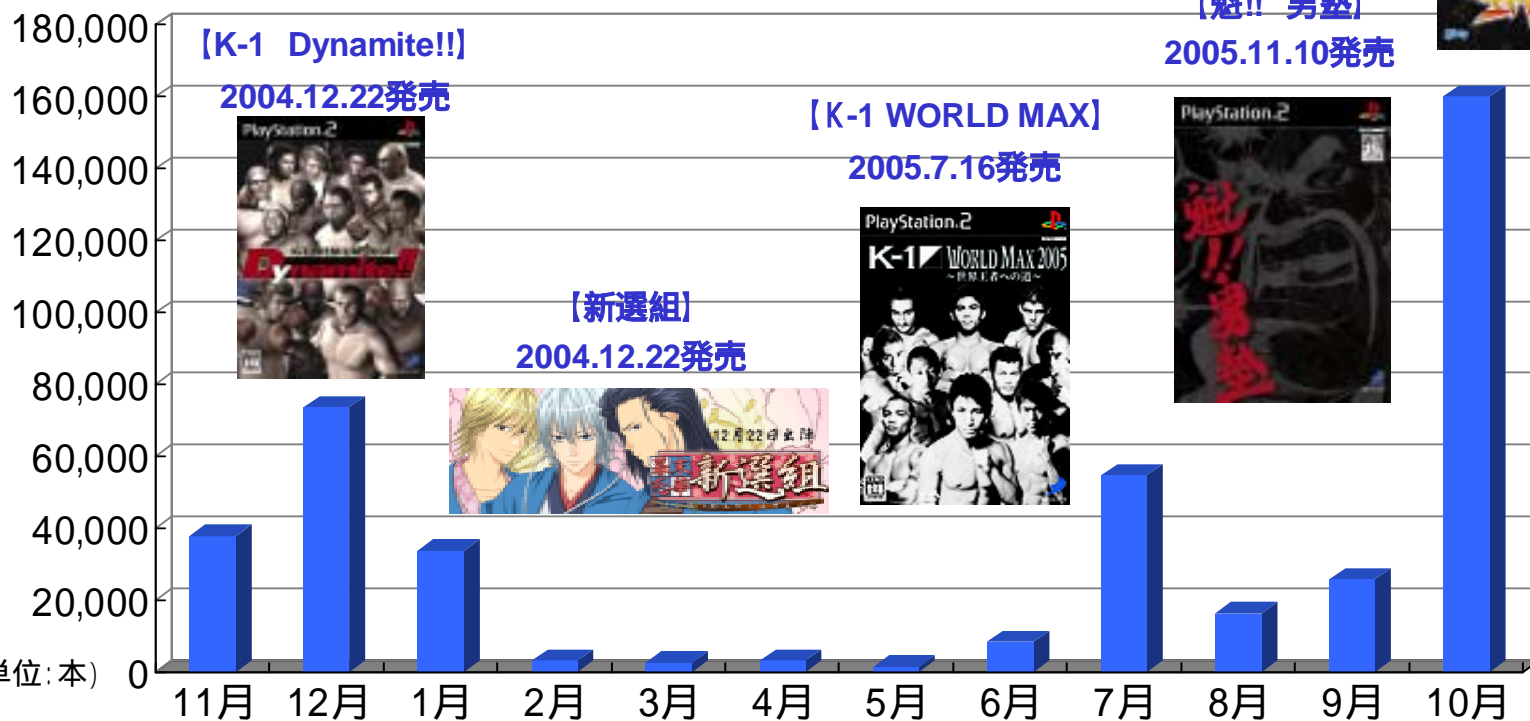
【Mr.インクレディブル】  
2004.12.3発売



【CR新世紀エヴァンゲリオン】  
2005.10.20発売



新規発売 11タイトル  
販売本数 42万本



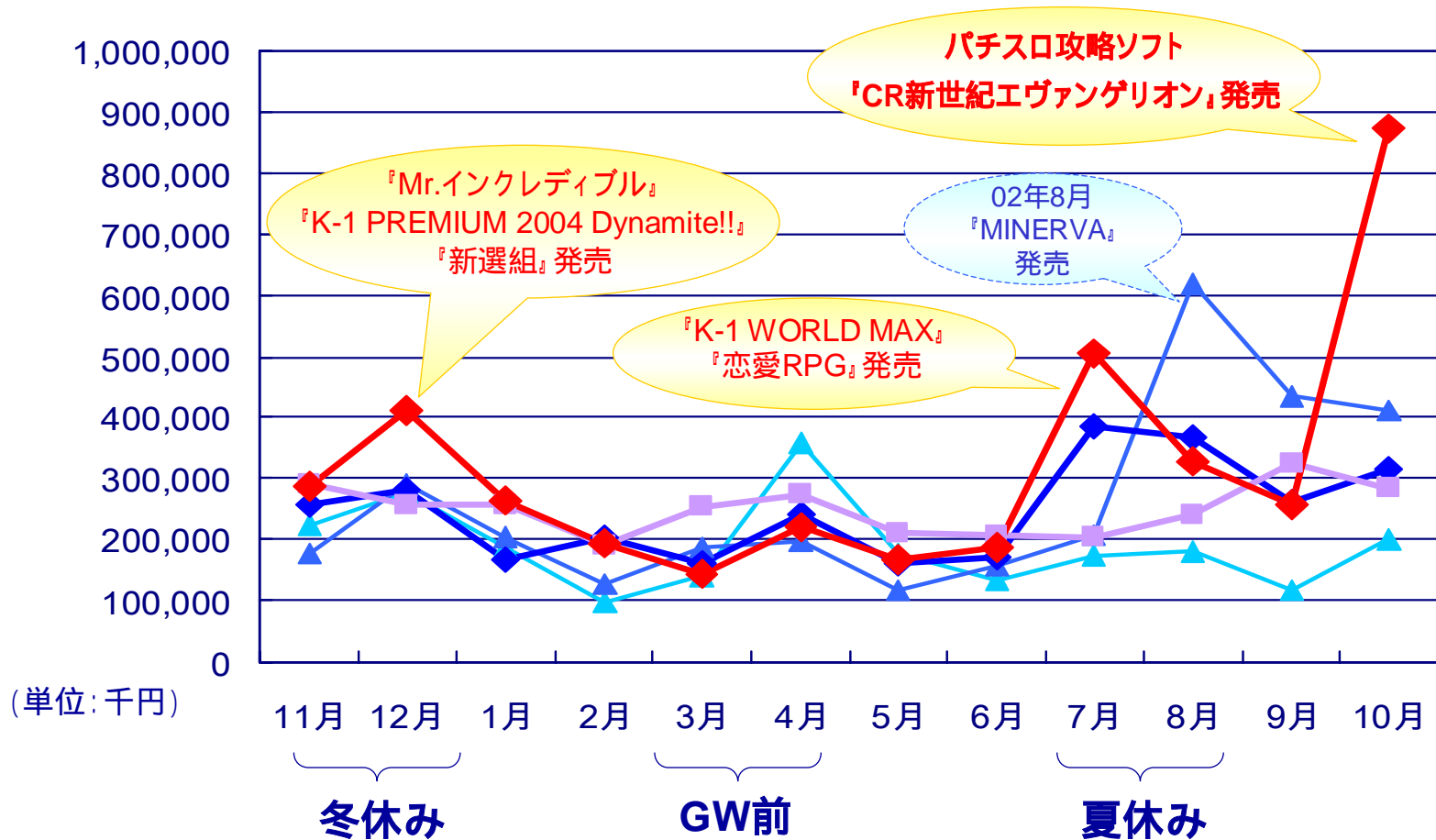
(単位:本)



# 月次売上高推移 【単体】

D3PUBLISHER

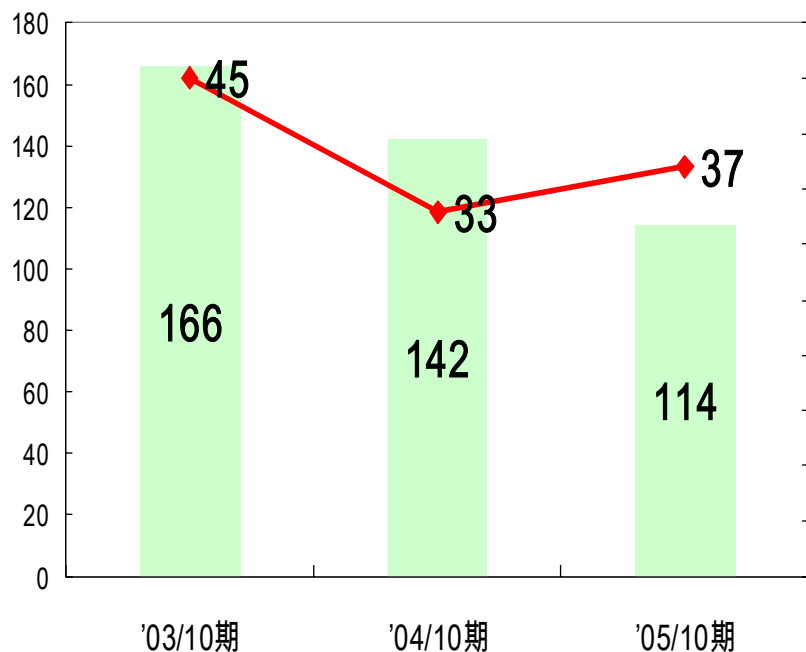
01/10期 02/10期 03/10期 04/10期 05/10期



# 国内新規販売タイトル数・販売本数【単体】

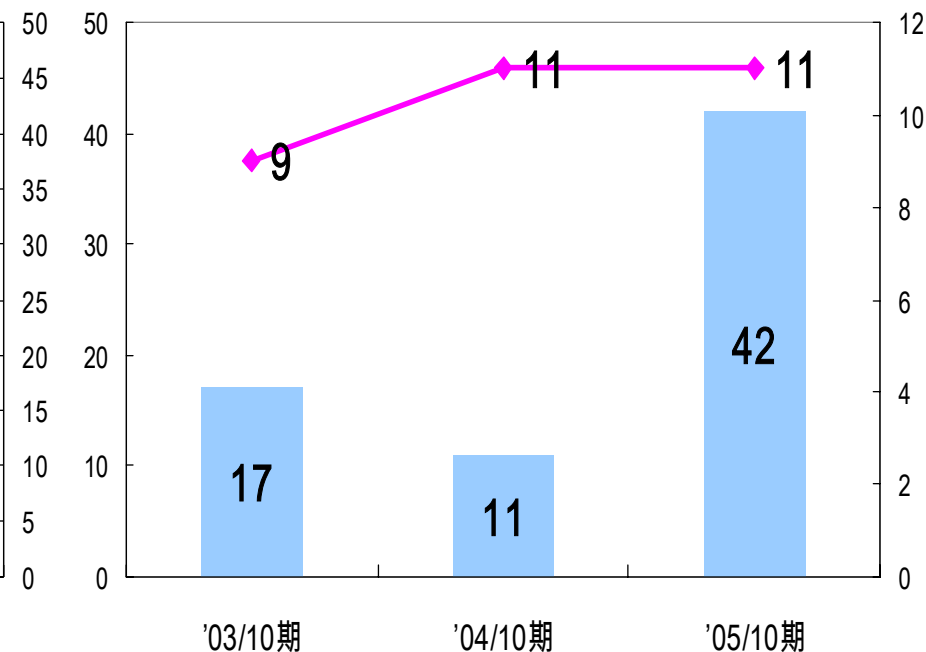
(単位: 万本)

## 低価格ソフト



■ 販売本数 ◆ 新規発売タイトル数

## フルプライスソフト



■ 販売本数 ◆ 新規発売タイトル数

# 2005/10期決算 BS概要【連結】

(単位:百万円)	04/10末	05/10末	増減額
流動資産	2,509	4,304	1,795
固定資産	1,234	1,065	-168
総資産	3,744	5,370	1,626
流動負債	1,526	1,210	-315
固定負債	153	155	2
自己資本	2,063	3,994	1,930
負債・資本合計	3,744	5,370	1,626

## < 主なBS変動要因 >

- 事業拡大要因
- 05/3第三者割当増資実施要因  
(割当先 フィールズ株)

- 現預金の増加 +484百万円
- 売掛金の増加 +957百万円
- 前渡金の増加 +234百万円

- 短期借入金・1年内返済予長期借入金の減少 849百万円
- 買掛金の増加 +283百万円
- 未払法人税等の増加 +141百万円

- 05/3 第三者割当増資実施  
(自己資本比率 55.1% 74.3%)

中間期(05/4)からBS連結対象となった会社 : D3P of America, Inc. (米国), D3DB S.r.l. (イタリア)

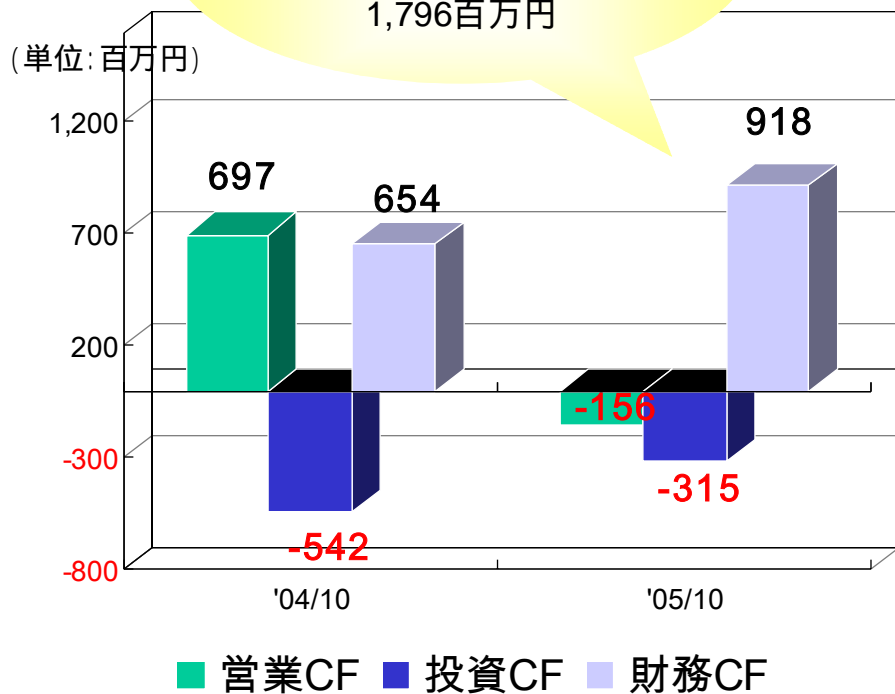
中間期(05/4)からBS連結対象外となった会社 : ハートライン

# 2005/10期決算 CF概要【連結】

## < 連結キャッシュフロー計算書(主要項目) >

### 財務活動によるCF増加

第三者割当増資実施  
「株式発行による収入」  
1,796百万円



(単位:百万円)	04/10	05/10
<b>営業活動によるCF</b>	<b>697</b>	<b>△ 156</b>
税金等調整前当期純利益	262	396
無形固定資産償却費	181	352
持分法による投資損益(利益)	42	△ 19
売上債権の増減額	158	△ 951
前渡金の増減額	291	△ 219
法人税等の支払額	△ 174	△ 227
<b>投資活動によるCF</b>	<b>△ 542</b>	<b>△ 315</b>
定期預金の預入による支出	△ 100	-
関係会社売却による収入	360	-
無形固定資産の取得による支出	△ 259	△ 420
貸付による支出	△ 300	△ 5
貸付金の回収による収入	132	117
<b>財務活動によるCF</b>	<b>654</b>	<b>918</b>
短期借入金の純増減	100	△ 768
長期借入による収入		200
長期借入金の返済による支出	△ 302	△ 306
株式発行による収入	830	1,796

# 2006年3月期業績予想

# 2006/3期業績予想【連結】

**決算期変更(10月 3月)のため、5ヶ月間変則決算**

(単位:百万円)	連結		単体		参考(05/10期実績)			
	連結	百分比	単体	百分比	連結	百分比	単体	百分比
売上高	2,347	100.0%	1,488	100.0%	4,358	100.0%	3,836	100.0%
差引売上総利益	1,155	49.2%	748	50.3%	2,189	50.2%	1,989	51.9%
販売管理費	1,062	45.2%	398	26.7%	1,782	40.9%	1,398	36.4%
営業利益	94	4.0%	350	23.5%	406	9.3%	590	15.4%
経常利益	57	2.4%	340	22.8%	473	10.9%	652	17.0%
当期純利益	10	0.4%	167	11.2%	116	2.7%	232	6.0%

## ■主な連結子会社の見込み

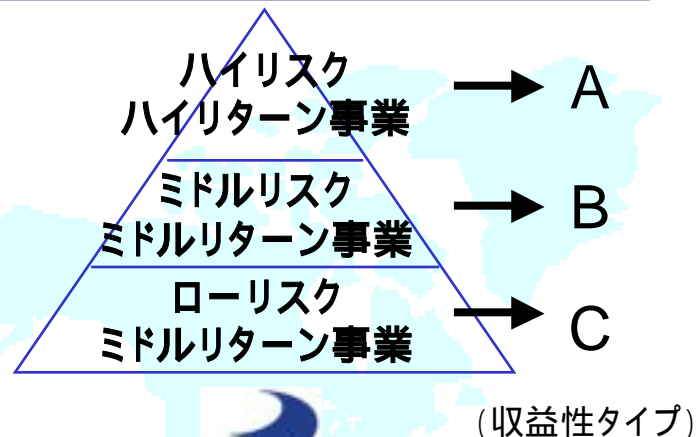
D3PA: 売上高762百万円、経常利益 243百万円

(開発投資の先行によりD3PAの単独黒字化は2007/3期からを見込む。)

# 今後の事業戦略について

# 今後の戦略 基本方針

グローバルなエリア別戦略の推進で  
事業ポートフォリオの構築



< EUROPE >

C. フルプライス事業  
C. シンプルシリーズ事業

日米の企画・開発タイトル  
販売拠点



< JAPAN >

B. フルプライス事業  
・『K-1シリーズ』  
・『CR新世紀エヴァンゲリオン』  
・『Mr.インクレディブル』  
C. 携帯コンテンツ事業  
C. シンプルシリーズ事業  
C. 画像開発受託事業

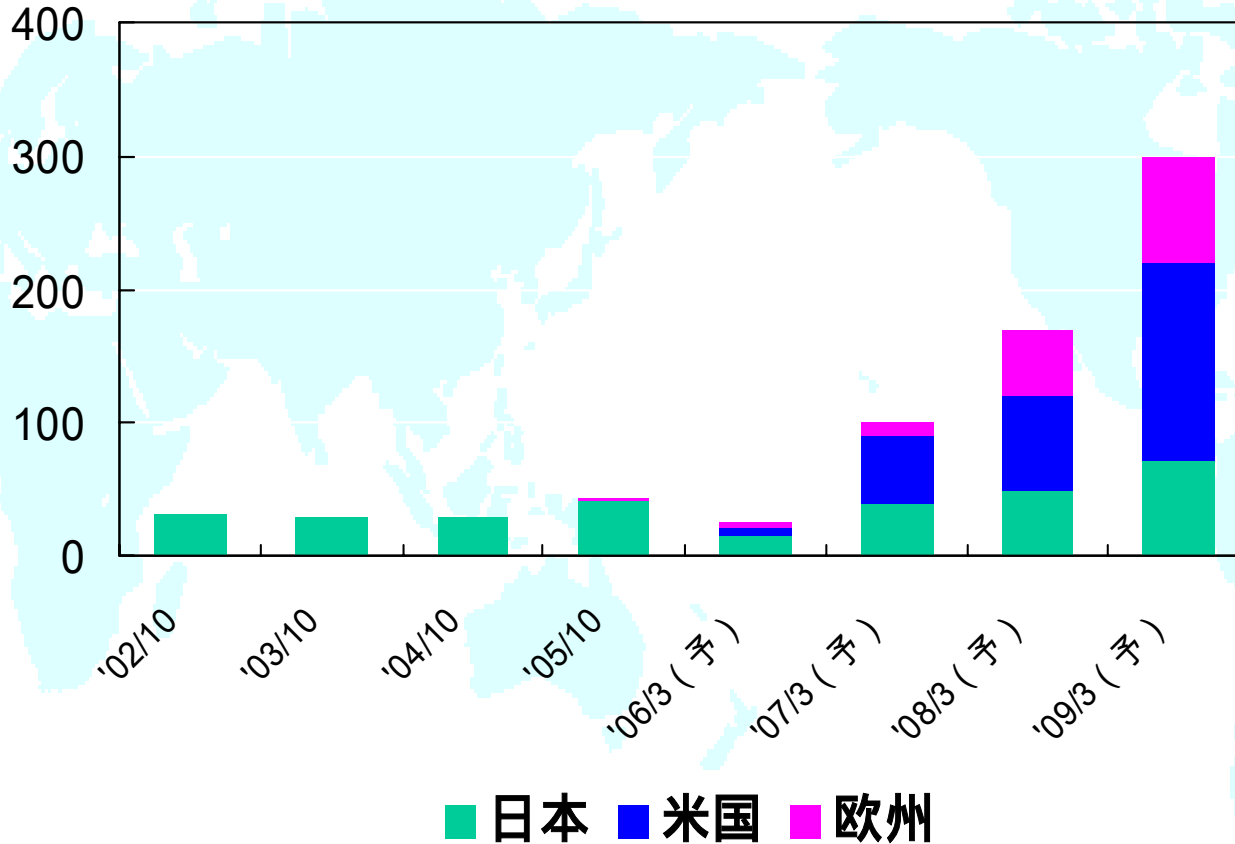


< USA >

A & B. フルプライス事業  
・『Hi Hi Puffy』  
・『NARUTO』  
  
著作権・オリジナルタイトル  
マルチプラットフォーム展開

## グループ売上高実績と将来イメージ <エリア別>

(単位: 億円)





# 欧米ゲーム市場の展望

D3PUBLISHER

## ソフトウェア市場

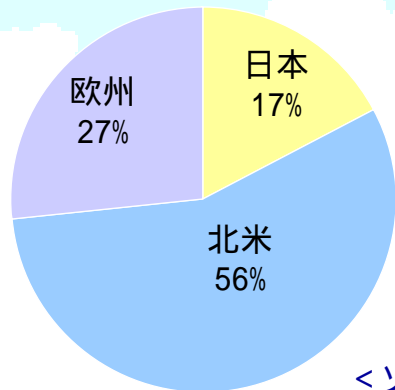
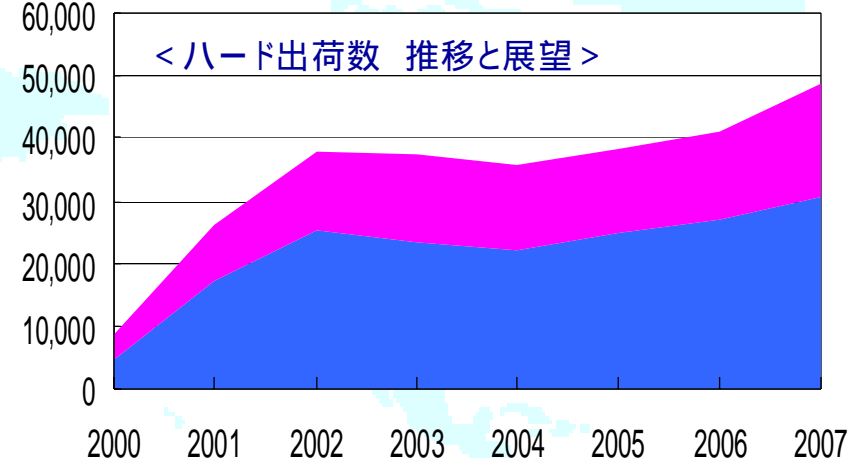
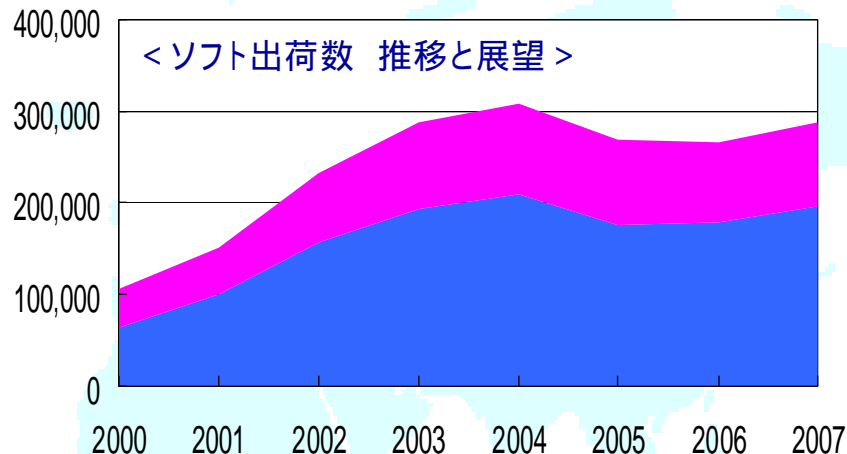
## ハードウェア市場

(千台)

(千台)

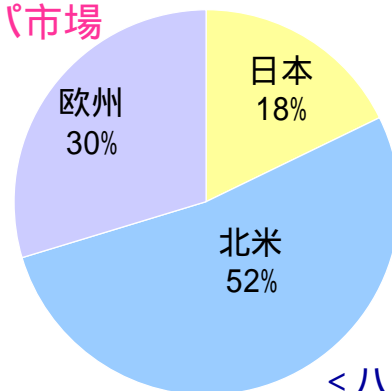
<ソフト出荷数 推移と展望>

<ハード出荷数 推移と展望>



<ソフト出荷数エリア別比率>

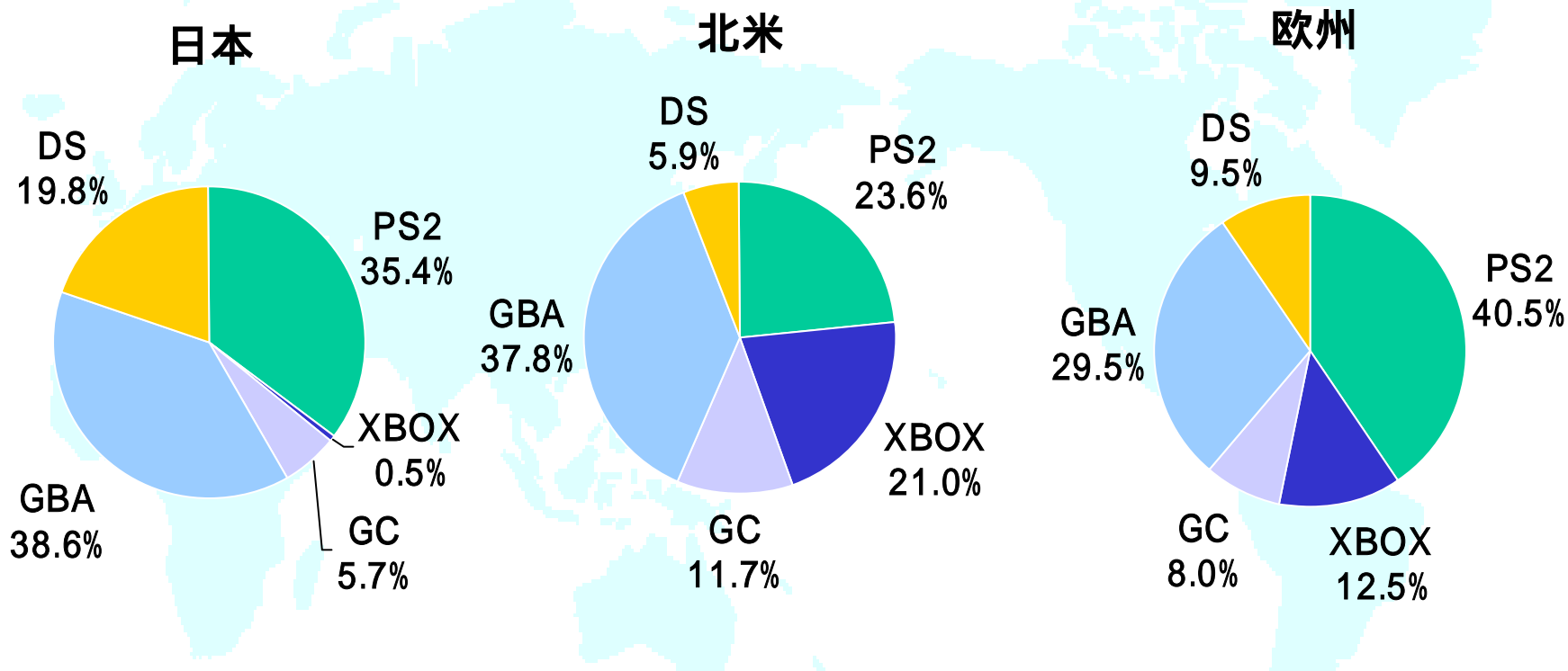
北米市場      ヨーロッパ市場



<ハード出荷数エリア別比率>

# エリア別 ハードウェア機種別構成比

2004年ハードウェア出荷台数構成比



(出所: 2005CESAゲーム白書)



# 欧米ゲームメーカーの状況 【販売シェアランキング】

D3PUBLISHER

(単位: 億円)

## 2004米国メーカー別ソフト販売シェアベスト10

順位	メーカー	推定売上高	シェア
1	エレクトロニック・アーツ	1,319.4	21.2%
2	任天堂	661.8	10.6%
3	ACTIVISION	521.9	8.4%
4	TAKE2 INTERACTIVE	519.1	8.3%
5	THQ	414.0	6.6%
6	マイクロソフト	376.6	6.0%
7	SCEA	273.7	4.4%
8	コナミ	234.8	3.8%
9	ATARI	219.2	3.5%
10	UBISOFT	206.9	3.3%

(SCEA = ソニー・コンピュータエンタテインメント・アメリカ)

## 2004英国メーカー別ソフト販売シェアベスト10

順位	メーカー	シェア
1	エレクトロニック・アーツ	22.2%
2	TAKE2 INTERACTIVE	7.8%
3	ACTIVISION	6.8%
4	マイクロソフト	6.2%
5	SCEE	5.3%
6	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	5.0%
7	THQ	4.8%
8	UBISOFT	4.7%
9	ATARI	3.5%
10	任天堂	3.4%

(SCEE = ソニー・コンピュータエンタテインメント・ヨーロッパ)



# 欧米ゲームメーカーの状況 【販売本数TOP10】

D3PUBLISHER

2004米国メーカー別  
ソフト販売本数TOP10

順位	タイトル	ハード	メーカー	販売本数
1	GRAND THEFT AUTO : SAN ANDREAS	PS2	TAKE2 INTERACTIVE	510万本
2	HALO2	Xbox	マイクロソフト	420万本
3	MADDEN NFL 2005	PS2	エレクトロニック・アーツ	320万本
4	ESPN NFL 2K5	PS2	TAKE2 INTERACTIVE	150万本
5	ニード・フォー・スピードアンダーグラウンド 2	PS2	エレクトロニック・アーツ	140万本
6	ポケットモンスターファイアレッド・リーフグリーン	GBA	任天堂	120万本
7	NBA LIVE 2005	PS2	エレクトロニック・アーツ	120万本
8	スパイダーマン2	PS2	ACTIVISION	110万本
9	HALO	Xbox	マイクロソフト	110万本
10	ESPN NFL 2K5	Xbox	TAKE2 INTERACTIVE	110万本

2004英国メーカー別  
ソフト販売本数TOP10

順位	タイトル	メーカー
1	GRAND THEFT AUTO : SAN ANDREAS	TAKE2 INTERACTIVE
2	FIFA 2005	エレクトロニック・アーツ
3	ニード・フォー・スピードアンダーグラウンド 2	エレクトロニック・アーツ
4	シンプソンズ ヒット&ラン	VIVENDI UNIVERSAL GAMES
5	ワールドサッカーウィニングイレブン8	コナミ
6	ソニックヒーローズ	セガ
7	スパイダーマン2	ACTIVISION
8	ニード・フォー・スピードアンダーグラウンド	エレクトロニック・アーツ
9	HALO2	マイクロソフト
10	DRIVER3	ATARI



# D3P < USA > 取組みの方向性

D3P PUBLISHER

次世代ゲーム機「PS3・Xbox360・Revolution」時代の到来

開発コストの巨額化

“シリーズ”開発を可能にするミドルウェアを押える事が大きな鍵を握る

D3Pの戦略 = ミドルウェアの新エンジン共同開発

開発パートナー : デジタル・エクストリーム社

- カナダの開発会社
- 世界的に有名なEpic Games社の“Unreal”の開発パートナー

(“Unreal”シリーズ: 1タイトル2-300万本(約100億円)売れるヒットエンジン)

- 現在、次世代新エンジン“Sector Engine”を使用して、次世代ゲーム機タイトル“darkSector”を当社と共同開発中



## タイトル発売状況

- 2005.10 Cabbage Patch Doll (PC)
- 2005.11 Hi Hi Puffy AmiYumi (GBA)
  - ・Cartoon Network放送アニメ

## < 発売予定 >

- 2006.3予定 NARUTO (GBA & GC)
  - ・(株)トミー米国子会社のTOMY Corporationと共同パブリッシング
  - ・北米・南米市場における任天堂プラットフォームのゲームソフト販売
  - ・Cartoon Network放送アニメ



## ■ 竹中洋二, Executive Vice President and COO

米国大手パブリッシャーである『THQ』出身。THQの代表作である“WWE”の事業開発責任者を務め、2000年発売の“WWE”3タイトルにて、累計450万本の販売実績を樹立。他に、“Pride”“ブリトニー・スピアーズ”をはじめ日本のアニメタイトルのライセンス獲得をも手がけ、60タイトル以上の開発受託をプロデュースした経験を有する。北米市場におけるゲーム業界に黎明期より従事し、市場を熟知する第一人者。

## ■ Brian Christian, Vice President of Product Development

『Interplay』、米国大手パブリッシャー『THQ』『Take2』にてエグゼクティブプロデューサーを歴任。メジャーライセンス商品を手掛ける。ゲーム業界以前は、音楽プロデューサーとして14のプラチナディスク、22のゴールドディスクを受賞。

## ■ Kim Motika, Vice President of Sales and Operations

流通及び知的財産管理に精通し、経営コンサルタントとして活躍。THQやTDKMedia-Activeをはじめとするエンターテインメント、ソフトウェア企業をクライアントとする。『Interplay Entertainment』で10年にわたり経営に携わる。

## ■ Alison Quirion, Vice President of Marketing

米国大手パブリッシャー『THQ』で、グローバルブランドマネジメントのディレクターとして、コアゲームユーザー向けやDisney/Pixarタイトルを扱ってきた。『Interplay Production』ではプロダクトマーケティングマネージャーとして活躍し、50タイトル以上の発売を手掛けてきた。

## ■ Caren yapp, Vice President of Licensing

米国大手パブリッシャー『THQ』及び携帯コンテンツ会社『THQ Wireless』にてシニアライセンシングマネージャーとして、映画スタジオ、レコード会社、スポーツ選手、有名タレントなど数多くのメジャーライセンサーとの交渉に携わり、数々のライセンスを獲得してきた。フィールズ株式会社の北米コンテンツ担当業務も兼任。

## 1. フルプライス事業

- ◆ SIMPLEシリーズからのアップグレードタイトル (『地球防衛軍』)
- ◆ フィールズシナジの具現化
  - ・ パチンコ・パチスロ攻略ソフト (『CR新世紀エヴァンゲリオン』)
  - ・ フィールズ保有著作権タイトル (K-1シリーズ)
- ◆ 自社獲得著作権のゲーム化 (ディズニータイトル)
- ◆ 乙女ゲーム深耕 (関連商品発売、イベント展開)

## 2. SIMPLEシリーズ事業

- ◆ 選択と集中で利益率重視  
販売本数微増 & タイトル数微減

## 3. 携帯コンテンツ事業

- ◆ 国内 : 安定成長期へ、確実な収益基盤
- ◆ 海外 : 海外キャリアへのコンテンツ供給へ

## 4. パチンコ・パチスロキャラクター画像開発事業

- ◆ ゲーム化見据えた画像開発 : “人気キャラのゲーム化”は今後のポテンシャル大
- ◆ 低コスト開発ネットワークの活用

# 会社分割による持株会社体制への移行

【会社分割前】

(株)ディースリー・パブリッシャー

詳細は2005.12.14開示資料を参照

(50.0%)

(100%)

(100%)

(100%)

D3DB S.r.l.

D3Publisher of Europe Ltd.

(株)エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング

D3Publisher of America, Inc.

**2006.4.1分割予定**



【会社分割後】

< 持株会社 >

(株)ディースリー (商号変更)

グループ全体の経営戦略策定・統括  
 ワールドワイド展開を行うゲームコンテンツの保有と供給  
 グループ全体のリスクコントロール  
 グループ全体の間接部門管理  
 グループ全体のIR・広報

(50.0%)

(100%)

(100%)

(100%)

D3DB S.r.l.

D3Publisher of Europe Ltd.

(株)ディースリー・パブリッシャー

D3Publisher of America, Inc.

(100%)

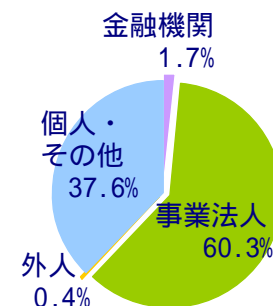
(株)エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング

< 事業会社 >

# 会社概要

< 2005年11月末現在 >

■会社名	株式会社ディースリー・パブリッシャー
■設立	1992年2月(1999年7月にMBOにより現在の会社で事業を開始)
■所在地	東京都渋谷区道玄坂一丁目9番5号
■資本金	17億2,839万円
■発行済株式数・株主数	20,956株・1,045名
■事業内容	コンシューマー・ゲームソフトの企画・制作・販売、ゲーム関連商品の企画・販売
■代表者	代表取締役社長 伊藤 裕二
■上場証券取引所	JASDAQ(コード:4311)
■従業員数	33名(個別) 52名(連結)
■発行済株式数・株主数	20,956株 ・ 1,045名
■主要株主	フィールズ株式会社 57.26%、伊藤裕二 17.18%
■関連会社	D3Publisher of America, Inc.(米国) D3Pubisher of Europe Ltd.(英国) D3DB S.r.l.(イタリア)、(株)ESP(日本)



所有者別株式分布状況

(2005年10月31日現在)

# お問合せ先

IR統括責任者 代表取締役社長 伊藤 裕二

取締役管理部部長 小寺 健治

取締役経営企画室室長 小嶋 正樹

TEL : 03-5428-3455 FAX : 03-5428-3453

E-mail:[ir@d3p.co.jp](mailto:ir@d3p.co.jp)

URL:<http://www.d3p.co.jp/>

本資料は、当社の企業説明に関する情報の提供を目的としたものであり、当社が発行する有価証券の投資を勧誘することを目的としたものではありません。また、本資料は2005年10月末現在のデータに基づいて作成されております。本資料に記載された意見や予測等は、資料作成時点の当社の判断であり、その情報の正確性、完全性を保証し又約束するものではなく、また今後、予告なしに変更されることがあります。

(参考資料)

# 携帯コンテンツ会員数月次推移

