



2021年3月期 第3四半期決算短信(日本基準)(連結)

2021年1月28日

上場会社名 株式会社ドリコム
コード番号 3793 URL <https://drecom.co.jp/>

上場取引所 東

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 内藤 裕紀

問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 後藤 英紀

TEL 03-6682-5700

四半期報告書提出予定日 2020年2月9日

配当支払開始予定日

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 有

(百万円未満切捨て)

1. 2021年3月期第3四半期の連結業績(2020年4月1日～2020年12月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2021年3月期第3四半期	9,156	31.3	1,683	217.3	1,653	221.5	1,298	232.5
2020年3月期第3四半期	6,972	12.3	530		514		390	

(注) 包括利益 2021年3月期第3四半期 1,300百万円 (231.7%) 2020年3月期第3四半期 392百万円 (%)

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
2021年3月期第3四半期	45.59	45.49
2020年3月期第3四半期	13.74	13.72

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2021年3月期第3四半期	7,436	3,525	46.6	121.41
2020年3月期	6,423	2,168	32.9	74.22

(参考) 自己資本 2021年3月期第3四半期 3,465百万円 2020年3月期 2,112百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2020年3月期		0.00		0.00	0.00
2021年3月期		0.00			
2021年3月期(予想)				0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2021年3月期の連結業績予想(2020年4月1日～2021年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	11,700	15.3	1,900	207.9	1,800	183.1	1,400	96.8	49.05

注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無
新規 社 (社名) 、 除外 社 (社名)
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
以外の会計方針の変更 : 無
会計上の見積りの変更 : 無
修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)	2021年3月期3Q	28,971,700 株	2020年3月期	28,894,000 株
期末自己株式数	2021年3月期3Q	428,366 株	2020年3月期	434,366 株
期中平均株式数(四半期累計)	2021年3月期3Q	28,491,583 株	2020年3月期3Q	28,430,541 株

(注)株式会社日本カストディ銀行(以下、「ESOP信託口」という。)が所有する当社株式407,300株(議決権の数4,073個)につきましては、上記期末自己株式数に含まれております。

四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

(決算補足説明資料の入手方法について)

当社は、2021年1月28日に機関投資家・アナリスト向け決算説明会を開催する予定です。この説明会で配布する決算説明会資料については開催後速やかに当社ホームページに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
四半期連結損益計算書	6
第3四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	7
第3四半期連結累計期間	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(セグメント情報等)	8
(重要な後発事象)	9

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当社グループが属するインターネットサービス業界を取り巻く環境は急速な変化を続けております。令和元年通信利用動向調査によると、令和元年(2019)9月末時点で、スマートフォンを保有する世帯の割合は83.4%に達し、固定電話、パソコンの保有世帯割合を上回り、スマートフォンは現在の日常生活において最も主要な情報通信機器と位置付けられる状況になっております。また、令和元年(2019)9月末時点で、スマートフォンを使用してインターネットを利用する人の割合は63.3%となり、50.4%のPCと並び、スマートフォンはインターネット利用における主要なデバイスと位置付けられています。このように、スマートフォンの急速な普及とインターネットデバイスとしての重要性が増していることを受け、インターネットサービス業界では、スマートフォン向けの新規サービスが次々と創出され、市場拡大と競争の激化が続いております。

こうした環境の下、当社グループはスマートフォン向けサービスの提供を主な事業と位置付け、既存サービスの拡充および新規サービスの開発に注力しております。主力事業のソーシャルゲーム事業では、IPゲームに焦点を当てた戦略の下、新規IPゲームの開発・運用を通じた事業拡大に取り組んでおり、メディア事業では、次世代の主力事業創出を目的とした新規サービスの開発・運用にも取り組んでおります。

当第3四半期連結累計期間におきましては、引き続きIPゲームタイトルを中心に運用中タイトルが周年や年末年始の大型イベントで好調な推移を見せた他、前期末に譲受したオリジナルタイトルも、グループ一体となつての運用効率に向けた取り組みが功を奏し、引き続き安定的に収益寄与いたしました。不採算タイトルへの対応も着実に進み、主力のゲーム事業の収益性は一層向上、事業の安定性も増しております。また、10月からは新たに株式会社BlasTrainが当社グループに加わり、事業拡大が続いております。

以上の結果、当社グループの当第3四半期連結累計期間の売上高は9,156,085千円(前年同期比31.3%増)、営業利益は1,683,927千円(前年同期比217.3%増)、経常利益は1,653,711千円(前年同期比221.5%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は1,298,868千円(前年同期比232.5%)となりました。利益については、創業来過去最高となっております。当第3四半期連結累計期間のセグメントごとの状況は次のとおりであります。

ゲーム事業

当事業セグメントはゲームの開発・運営が主要事業となっており、他社IPゲーム及びゲームプラットフォーム並びにオリジナルIPゲームの開発・運営を行っております。

他社IPゲームにつきましては、11月にリリース4周年を迎えた『ダービースタリオン マスターズ』を中心に、多くのタイトルが大型イベント等でユーザーの支持を集めた結果、好調な推移となりました。オリジナルゲームにつきましても、配信開始から約10年を迎える長期運用タイトル、及び前期末に譲受したタイトルを中心に売上水準を維持し、安定的に業績寄与しました。運用タイトルの増加、及び運用中タイトルの順調な推移を受け、売上高は前年同期比で増加いたしました。

利益につきましては、昨年より注力している不採算タイトルへの対応が一層進んだ他、運用効率化及び足元の経済情勢を鑑みた費用抑制の影響もあり、費用発生が前年同期比で減少した結果、営業利益は前年同期比で増加いたしました。

以上の結果、セグメント売上高は9,085,164千円(前年同期比36.3%増)、セグメント利益は1,958,646千円(前年同期比174.4%増)となりました。

引き続き主力事業である当セグメントの売上高、営業利益の増伸に努めてまいります。

メディア事業

メディア事業では、次世代の主力事業創出を目的とした取り組みの一環である『DRIP(Drecom Invention Project)』のもと、当社の有するインターネットサービスの知見を活かした新規サービスを試験的に立ち上げ、事業化に向けた試行を重ねました。主力の位置情報と3DリアルマップによるARスマートフォンアプリ構築プラットフォーム『AROW』では、事業化と『AROW』を活用した新規タイトルの開発が進んだ他、9月には音楽領域での新たな試みである『wave』やtwitterを活用したマーケティングサービス『Rooot』、当社が過去大規模サービスの開発・運用から培ったノウハウを活かした「負荷テストサービス」をローンチするなど、開発を進めていた複数のサービスの提供が開始されております。

なお、本事業セグメントでは、長らく広告事業を主要サービスと位置付けゲーム事業以外の注力領域としてまいりましたが、主力のゲーム事業を軸とした成長戦略の下、同事業へ一層経営資源を集中することとし、広告事業については当第1四半期をもって、全サービスを終了いたしました。

この結果、当セグメントの売上高は前年同期比で減少し、セグメント売上高は71,417千円(前年同期比76.6%減)となりました。利益につきましては、当セグメントで取り組む新規サービスの多くが事業開発段階にあるこ

とから、費用先行が続いており、セグメント損失274,718千円(前年同期はセグメント損失183,077千円)となりました。

今後につきましては、主力のゲーム事業の一層の採算性向上に取り組むほか、新規事業開発においてゲーム以外のエンターテインメント領域での事業開発に注力し、ゲーム事業を軸とした総合エンターテインメント企業への成長を目指してまいります。

なお、今期におきましては、新型コロナウイルス感染症の流行に鑑み、安定的な利益の創出とキャッシュフローの確保を最優先事項と位置づけ、経済状況が安定するまでの当面の間、保守的な姿勢で経営に取り組んでまいります。具体的には、既存ゲーム事業の不採算タイトルへの対応を中心とする一層の収益性の向上と、現在のサービスポートフォリオを事業環境に適った形へと見直し、経営リソースの効率的な配分を図ってまいります。また、新規事業開発についても、利益とキャッシュフローを圧迫しないという前提のもと、継続的に研究開発を行い、中長期での成長も意識してまいります。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第3四半期連結会計期間末における流動資産は5,913,499千円となり、前連結会計年度末に比べ1,341,624千円増加いたしました。これは主に現金及び預金が1,203,156千円、売掛金が198,575千円増加したことによるものであります。固定資産は1,522,750千円となり、前連結会計年度末に比べ329,132千円減少いたしました。これは主にソフトウェアが211,196千円減少したことによるものであります。

この結果、総資産は7,436,249千円となりました。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末における流動負債は2,788,582千円となり、前連結会計年度末に比べ806,081千円減少いたしました。これは主に未払法人税等が126,859千円増加した一方で、短期借入金が1,080,000千円減少したことによるものであります。固定負債は1,122,355千円となり、前連結会計年度末に比べ461,804千円増加いたしました。これは主に長期借入金が725,000千円増加したことによるものであります。

この結果、負債合計は、3,910,938千円となりました。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産合計は3,525,311千円となり、前連結会計年度末に比べ1,356,768千円増加いたしました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益1,298,868千円を計上したことによるものであります。

この結果、自己資本比率は46.6%(前連結会計年度末は32.9%)となりました。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位:千円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2020年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,262,947	3,466,103
売掛金	1,732,187	1,930,763
仕掛品	-	3,646
前払費用	371,935	152,220
その他	204,805	360,765
流動資産合計	4,571,875	5,913,499
固定資産		
有形固定資産		
建物	290,161	293,156
減価償却累計額	△161,475	△172,872
建物(純額)	128,685	120,283
工具、器具及び備品	73,001	79,613
減価償却累計額	△57,554	△63,810
工具、器具及び備品(純額)	15,446	15,803
リース資産	61,853	61,853
減価償却累計額	△34,469	△44,085
リース資産(純額)	27,383	17,768
有形固定資産合計	171,516	153,855
無形固定資産		
ソフトウェア	766,738	555,542
ソフトウェア仮勘定	139,850	244,721
のれん	-	12,730
無形固定資産合計	906,589	812,994
投資その他の資産		
投資有価証券	5,222	7
繰延税金資産	313,705	283,910
敷金	308,300	118,734
その他	146,548	153,248
投資その他の資産合計	773,777	555,900
固定資産合計	1,851,883	1,522,750
資産合計	6,423,758	7,436,249

(単位:千円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2020年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	425,132	325,794
短期借入金	1,180,000	100,000
1年内返済予定の長期借入金	646,663	650,000
1年内償還予定の社債	45,000	-
リース債務	16,043	16,047
未払金	772,316	826,705
未払法人税等	64,114	190,974
賞与引当金	105,640	48,738
その他	339,753	630,322
流動負債合計	3,594,664	2,788,582
固定負債		
長期借入金	285,000	1,010,000
リース債務	21,160	9,124
資産除去債務	84,254	34,060
その他	270,136	69,170
固定負債合計	660,551	1,122,355
負債合計	4,255,215	3,910,938
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,735,288	1,759,642
資本剰余金	1,991,623	2,016,413
利益剰余金	△1,478,302	△179,434
自己株式	△136,203	△131,058
株主資本合計	2,112,405	3,465,562
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△51	△35
その他の包括利益累計額合計	△51	△35
新株予約権	53,752	57,942
非支配株主持分	2,436	1,840
純資産合計	2,168,542	3,525,311
負債純資産合計	6,423,758	7,436,249

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

(四半期連結損益計算書)

(第3四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
売上高	6,972,350	9,156,085
売上原価	5,259,486	6,079,693
売上総利益	1,712,864	3,076,391
販売費及び一般管理費	1,182,241	1,392,463
営業利益	530,622	1,683,927
営業外収益		
受取利息	23	14
受取配当金	-	8,072
持分法による投資利益	52,205	-
その他	1,087	2,258
営業外収益合計	53,316	10,344
営業外費用		
支払利息	24,704	22,918
支払手数料	5,502	-
社債利息	935	259
為替差損	-	14,061
賃貸借契約解約損	30,199	-
その他	8,205	3,321
営業外費用合計	69,547	40,560
経常利益	514,391	1,653,711
特別損失		
減損損失	52,693	-
特別損失合計	52,693	-
税金等調整前四半期純利益	461,698	1,653,711
法人税、住民税及び事業税	51,882	323,717
法人税等調整額	17,664	29,788
法人税等合計	69,546	353,505
四半期純利益	392,151	1,300,205
非支配株主に帰属する四半期純利益	1,469	1,337
親会社株主に帰属する四半期純利益	390,682	1,298,868

(四半期連結包括利益計算書)
(第3四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
四半期純利益	392,151	1,300,205
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△106	16
その他の包括利益合計	△106	16
四半期包括利益	392,044	1,300,222
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	390,575	1,298,885
非支配株主に係る四半期包括利益	1,469	1,337

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間(自2019年4月1日至2019年12月31日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント			調整額	四半期連結 損益計算書 計上額(注)
	ゲーム事業	メディア事業	計		
売上高					
(1)外部顧客への売上高	6,667,417	304,933	6,972,350	-	6,972,350
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	-	-	-	-	-
計	6,667,417	304,933	6,972,350	-	6,972,350
セグメント利益又は損失(△)	713,700	△183,077	530,622	-	530,622

(注)セグメント利益又はセグメント損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しておりません。

II 当第3四半期連結累計期間(自2020年4月1日至2020年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント			調整額	四半期連結 損益計算書 計上額(注)
	ゲーム事業	メディア事業	計		
売上高					
(1)外部顧客への売上高	9,085,164	70,920	9,156,085	-	9,156,085
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	-	496	496	△496	-
計	9,085,164	71,417	9,156,582	△496	9,156,085
セグメント利益又は損失(△)	1,958,646	△274,718	1,683,927	-	1,683,927

(注)1. 売上高の調整額は、内部取引の調整額であります。

2. セグメント利益又はセグメント損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

当第1四半期連結会計期間より、「エンターテインメントサービス」から「ゲーム事業」、「広告メディアサービス」から「メディア事業」に各々セグメント名称を変更しております。この報告セグメントの名称変更がセグメント情報に与える影響はありません。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第3四半期連結累計期間の報告セグメントの名称に合わせて作成したものを開示しております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。