



2021年3月期 第1四半期決算短信(日本基準)(連結)

2020年7月30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8月7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1四半期の連結業績(2020年4月1日～2020年6月30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1四半期	3,303	46.6	623	386.4	609	301.4	467	282.4
2020年3月期第1四半期	2,253	21.3	128		151		122	

(注) 包括利益 2021年3月期第1四半期 467百万円 (281.3%) 2020年3月期第1四半期 122百万円 (%)

	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1四半期	16.41	16.39
2020年3月期第1四半期	4.30	4.30

(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1四半期	6,638	2,637	38.9	90.66
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1四半期 2,579百万円 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					
2021年3月期(予想)		0.00		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月期第2四半期累計期間の連結業績予想(2020年4月1日～2020年9月30日)

(%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
第2四半期(累計)	6,100	35.9	900	170.9	850	187.8	600	180.7	21.09

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1Q	28,894,000 株	2020年3月期	28,894,000 株
期末自己株式数	2021年3月期1Q	444,366 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1Q	28,449,634 株	2020年3月期1Q	28,389,934 株

(注)みずほ信託銀行株式会社(以下、「ESOP信託口」という。)が所有する当社株式423,300株(議決権の数4,233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、2020年7月30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1四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	7
第1四半期連結累計期間	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。総務省が実施した「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初めて8割を超え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を大きく上回り、スマートフォンはインターネット利用における主要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。主力事業のゲーム事業では、IPゲームの開発・運用を当社の強みとして、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ます。また、株式会社バンダイナムコエンターテインメントの提供する「enza」においても、主要な開発・運用パートナーとして、事業拡大に関与してまいりました。メディア事業では、広告代理事業の他、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・運用にも取り組みました。

当第1四半期連結累計期間におきましては、2018年4月にリリースされたenzaタイトル及び2014年5月にリリースされたIPゲームアプリがそれぞれ2周年、6周年を迎え、周年イベントを追い風に好調に推移した他、「ぼくとドラゴン」や「ダービースタリオン マスターズ」等の主力IPゲームタイトルが引き続き堅調に推移しました。これらの好調な推移に加え、前期中に新規リリースや譲受により運用タイトルが増加したことから、売上高は前年同期比で増加いたしました。一方費用につきましては、運用タイトルが増加したことによる運用費の増加や前年同期に開発中であったゲームタイトルが前期中にリリースされたことにより資産計上額が減少したこと、前年同期比で増加いたしました。しかしながら、売上高の伸長が費用の増加を上回ったことから、営業損益、経常損益、親会社株主に帰属する四半期純損益のいずれも前年同期比で増加いたしました。

以上の結果、当社グループの当第1四半期連結累計期間の売上高は3,303,191千円(前年同期比46.6%増)、営業利益は623,773千円(前年同期比386.4%増)、経常利益は609,062千円(前年同期比301.4%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は467,000千円(前年同期比282.4%増)となりました。当連結会計年度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、他社IPゲーム及びオリジナルIPゲーム並びにゲームプラットフォームの開発・運営を行っております。

他社IPゲームにつきましては、当社の注力タイトルである2014年5月にリリースされたIPゲームアプリが、5月にリリース6周年を迎えた他、2018年4月にリリースされた「enza」タイトルが2周年を迎え、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となりました。また、「ぼくとドラゴン」や「ダービースタリオン マスターズ」等の主力IPゲームタイトルも引き続き堅調に推移いたしました。これらの好調な推移に加え、前年同期比で運用本数が増加したことから、売上高は前年同期比で大幅に増加いたしました。

利益については、運用タイトル数の増加や開発タイトルの減少による資産計上額の減少から、前年同期比で費用は増加したものの、売上高の増加が上回ったことから、前年同期比で増加することとなりました。以上の結果、セグメント売上高は3,241,795千円(前年同期比48.6%増)、セグメント利益は714,855千円(前年同期比253.3%増)となりました。

メディア事業

当事業セグメントでは、広告代理業務の他、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、2018年8月に発表した位置情報と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』等、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。しかしながら、広告代理業務の売上高の減少、多くの新規サービスが事業開発段階にあることから費用先行が続いた結果、セグメント売上高は61,396千円(前年同期比15.6%減)、セグメント損失は91,082千円(前年同期は74,085千円のセグメント損失)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1四半期連結累計期間末における流動資産は4,822,964千円となり、前連結会計年度末に比べ251,089千円増加いたしました。これは主に売掛金が539,970千円増加したものであります。固定資産は1,815,624千円となり、前連結会計年度末に比べ36,258千円減少いたしました。この結果、総資産は6,638,589千円となりました。

(負債)

当第1四半期連結累計期間末における流動負債は3,578,238千円となり、前連結会計年度末に比べ16,426千円減少いたしました。これは主に短期借入金が110,000千円、1年内返済予定の長期借入金が100,663千円減少したものの、未払金が82,992千円増加したことによるものであります。固定負債は422,740千円となり、前連結会計年度末に比べ237,810千円減少いたしました。これは主に長期借入金が150,000千円減少したことによるものであります。

この結果、負債合計は4,000,978千円となりました。

(純資産)

当第1四半期連結累計期間末における純資産合計は2,637,610千円となり、前連結会計年度末に比べ469,067千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467,000千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38.9%（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1四半期連結会計期間 (2020年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,262,947	2,214,391
売掛金	1,732,187	2,272,157
前払費用	371,935	243,735
その他	204,805	92,680
流動資産合計	4,571,875	4,822,964
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	△165,233
建物(純額)	128,685	127,923
工具、器具及び備品	73,001	74,153
減価償却累計額	△57,554	△59,400
工具、器具及び備品(純額)	15,446	14,752
リース資産	61,853	61,853
減価償却累計額	△34,469	△37,562
リース資産(純額)	27,383	24,291
有形固定資産合計	171,516	166,966
無形固定資産		
ソフトウェア	766,738	837,084
ソフトウェア仮勘定	139,850	53,850
無形固定資産合計	906,589	890,934
投資その他の資産		
投資有価証券	5,222	5,222
繰延税金資産	313,705	301,979
敷金	308,300	308,300
その他	146,548	142,220
投資その他の資産合計	773,777	757,722
固定資産合計	1,851,883	1,815,624
資産合計	6,423,758	6,638,589

(単位:千円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2020年6月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	425,132	361,395
短期借入金	1,180,000	1,070,000
1年内返済予定の長期借入金	646,663	546,000
1年内償還予定の社債	45,000	45,000
リース債務	16,043	16,044
未払金	772,316	855,309
未払法人税等	64,114	142,046
賞与引当金	105,640	54,212
その他	339,753	488,229
流動負債合計	3,594,664	3,578,238
固定負債		
長期借入金	285,000	135,000
リース債務	21,160	17,149
資産除去債務	84,254	84,394
その他	270,136	186,197
固定負債合計	660,551	422,740
負債合計	4,255,215	4,000,978
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,735,288	1,735,288
資本剰余金	1,991,623	1,991,623
利益剰余金	△1,478,302	△1,011,302
自己株式	△136,203	△136,203
株主資本合計	2,112,405	2,579,405
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	57,119
非支配株主持分	2,436	1,120
純資産合計	2,168,542	2,637,610
負債純資産合計	6,423,758	6,638,589

(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1四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)
売上高	2,253,892	3,303,191
売上原価	1,683,615	2,236,241
売上総利益	570,276	1,066,950
販売費及び一般管理費	442,035	443,177
営業利益	128,241	623,773
営業外収益		
受取利息	6	1
持分法による投資利益	35,487	-
その他	140	1,034
営業外収益合計	35,634	1,036
営業外費用		
支払利息	6,328	8,113
支払手数料	2,993	-
社債利息	348	106
為替差損	220	5,953
その他	2,237	1,573
営業外費用合計	12,127	15,746
経常利益	151,748	609,062
税金等調整前四半期純利益	151,748	609,062
法人税、住民税及び事業税	4,349	129,726
法人税等調整額	24,760	11,719
法人税等合計	29,109	141,446
四半期純利益	122,639	467,616
非支配株主に帰属する四半期純利益	514	616
親会社株主に帰属する四半期純利益	122,125	467,000

(四半期連結包括利益計算書)

(第1四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)
四半期純利益	122,639	467,616
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△48	16
その他の包括利益合計	△48	16
四半期包括利益	122,590	467,632
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	122,076	467,016
非支配株主に係る四半期包括利益	514	616

(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1四半期連結累計期間(自 2019年4月1日 至 2019年6月30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
	ゲーム事業	メディア事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	2,181,113	72,778	2,253,892	—	2,253,892
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	2,181,113	72,778	2,253,892	—	2,253,892
セグメント利益又はセグメント損失(△)	202,326	△74,085	128,241	—	128,241

(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す。

- II 当第1四半期連結累計期間(自 2020年4月1日 至 2020年6月30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
	ゲーム事業	メディア事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	3,241,795	61,396	3,303,191	—	3,303,191
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	3,241,795	61,396	3,303,191	—	3,303,191
セグメント利益又はセグメント損失(△)	714,855	△91,082	623,773	—	623,773

(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1四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第1四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。