



2024年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2024年1月30日

上場会社名 株式会社 ドリコム 上場取引所 東
コード番号 3793 URL <https://drecom.co.jp/>
代表者 (役職名) 代表取締役 (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 050-3101-9977
四半期報告書提出予定日 2024年2月8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. 2024年3月期第3四半期の連結業績（2023年4月1日～2023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	%
2024年3月期第3四半期	7,637	△8.9	789	△62.4	729	△64.0	97	△91.7
2023年3月期第3四半期	8,380	3.7	2,100	47.9	2,025	46.7	1,166	36.7

(注) 包括利益 2024年3月期第3四半期 101百万円 (△91.3%) 2023年3月期第3四半期 1,168百万円 (36.7%)

	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
2024年3月期第3四半期	3.41	3.41
2023年3月期第3四半期	40.98	40.91

(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
2024年3月期第3四半期	13,487	5,653	41.5	195.78
2023年3月期	12,226	5,631	45.6	195.70

(参考) 自己資本 2024年3月期第3四半期 5,601百万円 2023年3月期 5,579百万円

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
2023年3月期	—	0.00	—	5.00	5.00
2024年3月期	—	0.00	—	—	—
2024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：有

詳細は、本日（2024年1月30日）公表の「通期業績予想の修正、及び配当予想の修正（無配）に関するお知らせ」をご覧ください。

3. 2024年3月期の連結業績予想（2023年4月1日～2024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	10,000	△7.4	800	△64.9	700	△68.1	100	△91.4	3.51

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：有

詳細は、本日（2024年1月30日）公表の「通期業績予想の修正、及び配当予想の修正（無配）に関するお知らせ」をご覧ください。

※ 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 ー社（社名）ー、除外 ー社（社名）ー

(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

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2024年3月期3Q	29,224,108株	2023年3月期	29,129,591株
② 期末自己株式数	2024年3月期3Q	612,695株	2023年3月期	621,595株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2024年3月期3Q	28,558,079株	2023年3月期3Q	28,473,581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581,600株（議決権の数5,816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、2024年1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
(会計方針の変更)	8
(セグメント情報等)	9
(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

当社グループは、「with entertainment」を存在意義として掲げており、人々の期待を超えるサービスを生み続けていくことを目指しております。また、今までになかった価値を創造し、ユーザーを魅了する体験を届けていくことに努めております。中期的には、IP×テクノロジーを軸に、多様な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となっていくことを掲げており、持続的成長及び企業価値向上を目指しております。

主力のゲーム事業においては、ゲームの開発・運用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ゲームの開発・運用を行っております。また、メディア事業においては、IPの開発・育成を目的として小説、コミックス等の書籍、電子書籍の出版、販売を行っている他、当社の有するインターネットサービスの知見と先進的なテクノロジーを活用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ております。

当第3四半期連結累計期間における業績は、売上高7,637,627千円(前年同期比8.9%減)、営業利益789,399千円(同62.4%減)、経常利益729,210千円(同64.0%減)となりました。また、前期末及び当第1四半期にリリースした新規タイトル2本についてクローズ、及び未発表/プロトタイプ段階の開発中タイトル1本について開発中止を決定し減損処理を行ったことで特別損失609,185千円を計上したため、親会社株主に帰属する四半期純利益は97,393千円(同91.7%減)となりました。

当第3四半期連結累計期間における各セグメントの業績は以下のとおりです。

ゲーム事業

ゲーム事業においては、既存の運用タイトルが第3四半期においても引き続き好調に推移し、想定を上回る結果となりました。当セグメントにおいては、運用タイトルに加えて新規タイトルのリリースによる収益の積層化を目指しておりますが、リリースした新規タイトルが想定を下回る推移であったことから、運用/開発ポートフォリオの見直しを実施し、前期末及び当第1四半期にリリースした新規タイトル2本についてクローズ、及び未発表/プロトタイプ段階の開発中タイトル1本について開発中止を決定いたしました。

売上高につきましては、主力のIPタイトルが好調に推移いたしました。その他の運用タイトルが前年を下回る推移となったこと等により、前年同期比で減少いたしました。

利益につきましては、上記の減収要因に加え、前期末と当第1四半期に新規自社配信タイトル2本をリリースしたことに伴う費用の増加等により、前年同期比で減少いたしました。

以上の結果、セグメント売上高は7,300,248千円(前年同期比10.5%減)、セグメント利益は1,492,361千円(同39.4%減)となりました。主力事業である当セグメントにおいては、引き続き運用中タイトルの安定的な収益の維持に努める他、開発中のモバイルゲームタイトルの全般的な戦略見直しやコスト削減等を実施し、早期に損益状況の改善を図り、今後リリースする新規タイトルの貢献による売上、利益の増大を目指してまいります。

メディア事業

メディア事業においては、IPの開発、育成、収益化チャンネルの多様化を目的として出版・映像事業に取り組む中、ライトノベルレーベル「DREノベルス」とコミックレーベル「DREコミックス」から毎月刊行を実施しております。また、当社の有するインターネットサービスの知見と先進的なテクノロジーを活用し、Web3領域における新たな事業開発や、SNSを活用したファンマーケティング支援サービス『Rooot』『Fanflu』、負荷テストサービス『Mx.Load』を提供しております。

売上高につきましては、「DREノベルス」「DREコミックス」の刊行を開始したことに加え、他社と共同で開発するブロックチェーンゲーム『Eternal Crypt - Wizardry BC -』のNFTコレクション販売を実施したこと等により、前年同期比で増加いたしました。

利益につきましては、出版・映像やWeb3などの新規事業領域が着実に進展しておりますが、費用先行が継続しているため、損失額が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337,378千円(前年同期比48.5%増)、セグメント損失は702,962千円(前年同期はセグメント損失360,162千円)となりました。当セグメントにおいては、中期的に目指す姿の実現に向け今後も投資を実施してまいります。全社的なコスト削減を実施する中で計画の一部見直し等を進めております。

今後につきましては、主力のゲーム事業において一層の採算性向上に取り組む他、今後リリースする新規タイトルの貢献による売上、利益の増大を目指してまいります。また、継続的な投資を行い、ゲーム以外のエンターテインメント領域への事業展開と自社IPの開発・育成に注力し、IP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。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第3四半期連結累計期間末における流動資産は8,008,196千円となり、前連結会計年度末に比べ159,801千円増加いたしました。これは主に現金及び預金が559,144千円減少したものの、売掛金が257,959千円、その他流動資産が412,934千円それぞれ増加したことによるものであります。固定資産は5,479,630千円となり、前連結会計年度末に比べ1,101,628千円増加いたしました。これは主にソフトウェア仮勘定が1,110,555千円増加したことによるものであります。

この結果、総資産は13,487,827千円となりました。

(負債)

当第3四半期連結累計期間末における流動負債が4,238,527千円となり、前連結会計年度末に比べ61,967千円減少いたしました。これは主に未払法人税等が450,070千円減少したものの、銀行による借入が324,150千円それぞれ増加したことによるものであります。固定負債は3,595,644千円となり、前連結会計年度末に比べ1,300,862千円増加いたしました。これは主に銀行による借入が1,330,350千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7,834,171千円となりました。

(純資産)

当第3四半期連結累計期間末における純資産合計は5,653,655千円となり、前連結会計年度末に比べ22,535千円増加いたしました。これは主に資本金及び資本剰余金がそれぞれ31,048千円増加し、親会社株主に帰属する四半期純利益97,393千円を計上した一方で、株主配当の実施により145,518千円減少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41.5%（前連結会計年度末は45.6%）となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

今後の連結業績予想につきましては、当第3四半期連結累計期間の業績及び今後の見通しを勘案し、2023年7月27日に発表した2024年3月期の連結業績予想（通期）の数値を修正いたしました。

詳細につきましては、本日（2024年1月30日）公表の「通期業績予想の修正、及び配当予想の修正（無配）に関するお知らせ」をご覧ください。

なお、連結業績予想につきましては、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は、今後さまざまな要因によって予想数値と異なる場合があります。

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 (2023年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,044,573	5,485,429
売掛金	1,484,658	1,742,618
商品	5,268	12,089
仕掛品	17,482	47,767
前払費用	148,928	159,873
その他	147,482	560,416
流動資産合計	7,848,394	8,008,196
固定資産		
有形固定資産		
建物	191,229	191,229
減価償却累計額	△31,029	△44,313
建物(純額)	160,200	146,916
工具、器具及び備品	85,502	87,636
減価償却累計額	△53,143	△64,457
工具、器具及び備品(純額)	32,358	23,178
リース資産	7,232	7,232
減価償却累計額	△3,107	△3,932
リース資産(純額)	4,125	3,300
有形固定資産合計	196,683	173,395
無形固定資産		
ソフトウェア	201,601	32,134
ソフトウェア仮勘定	3,026,917	4,137,473
無形固定資産合計	3,228,519	4,169,607
投資その他の資産		
投資有価証券	59,926	69,926
繰延税金資産	491,226	546,696
敷金	199,404	199,404
その他	202,242	320,600
投資その他の資産合計	952,800	1,136,627
固定資産合計	4,378,002	5,479,630
資産合計	12,226,397	13,487,827

(単位:千円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	449,977	697,621
短期借入金	100,000	100,000
1年内返済予定の長期借入金	1,780,750	2,104,900
リース債務	1,281	1,388
未払金	554,851	663,387
未払法人税等	481,316	31,246
賞与引当金	129,549	41,538
その他	802,766	598,444
流動負債合計	4,300,494	4,238,527
固定負債		
長期借入金	1,952,750	3,283,100
リース債務	3,524	2,563
資産除去債務	100,000	100,000
その他	238,507	209,981
固定負債合計	2,294,782	3,595,644
負債合計	6,595,277	7,834,171
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,811,311	1,842,360
資本剰余金	2,068,472	2,099,521
利益剰余金	1,967,564	1,919,438
自己株式	△266,237	△259,894
株主資本合計	5,581,111	5,601,426
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△2,079	△641
為替換算調整勘定	82	790
その他の包括利益累計額合計	△1,997	149
新株予約権	49,067	49,067
非支配株主持分	2,938	3,012
純資産合計	5,631,120	5,653,655
負債純資産合計	12,226,397	13,487,827

(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 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
売上高	8,380,181	7,637,627
売上原価	4,692,793	4,939,665
売上総利益	3,687,388	2,697,961
販売費及び一般管理費	1,586,767	1,908,561
営業利益	2,100,620	789,399
営業外収益		
受取利息	24	29
受取配当金	3,066	2,979
出資金運用益	-	1,739
その他	2,156	90
営業外収益合計	5,247	4,837
営業外費用		
支払利息	30,984	30,564
支払手数料	47,003	33,133
その他	2,452	1,329
営業外費用合計	80,440	65,027
経常利益	2,025,427	729,210
特別損失		
減損損失	336,259	609,185
特別損失合計	336,259	609,185
税金等調整前四半期純利益	1,689,168	120,024
法人税、住民税及び事業税	513,472	76,351
法人税等調整額	7,206	△56,104
法人税等合計	520,679	20,247
四半期純利益	1,168,489	99,777
非支配株主に帰属する四半期純利益	1,765	2,384
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,166,723	97,393

(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 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
四半期純利益	1,168,489	99,777
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	138	1,438
為替換算調整勘定	△296	708
その他の包括利益合計	△157	2,146
四半期包括利益	1,168,331	101,923
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	1,166,565	99,539
非支配株主に係る四半期包括利益	1,765	2,384

(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。

(会計方針の変更)

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2022年4月1日至2022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	8,152,936	227,244	8,380,181	-	8,380,181
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	-	-	-	-	-
計	8,152,936	227,244	8,380,181	-	8,380,181
セグメント利益又は損失(△)	2,460,783	△360,162	2,100,620	-	2,100,620

(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いません。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

「ゲーム事業」セグメントにおいて減損損失を計上しております。なお、当該減損損失の計上額は、前第3四半期連結累計期間において336,259千円であります。

II 当第3四半期連結累計期間(自2023年4月1日至2023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	7,300,248	337,378	7,637,627	-	7,637,627
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	-	3,600	3,600	△3,600	-
計	7,300,248	340,978	7,641,227	△3,600	7,637,627
セグメント利益又は損失(△)	1,492,361	△702,962	789,399	-	789,399

(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いません。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

「ゲーム事業」セグメントにおいて減損損失を計上しております。なお、当該減損損失の計上額は、当第3四半期連結累計期間において609,185千円であります。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。