



## 2020年3月期 第3四半期決算短信(日本基準)(連結)

2020年1月31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 <http://www.drecom.co.jp/>

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. 2020年3月期第3四半期の連結業績(2019年4月1日～2019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	%
2020年3月期第3四半期	6,972	12.3	530		514		390	
2019年3月期第3四半期	7,947	21.2	704		1,282		1,372	

(注) 包括利益 2020年3月期第3四半期 392百万円 ( %) 2019年3月期第3四半期 1,375百万円 ( %)

	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
2020年3月期第3四半期	13.74	13.72
2019年3月期第3四半期	48.48	

#### (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
2020年3月期第3四半期	6,438	1,848	27.8	62.95
2019年3月期	6,946	1,423	19.6	47.88

(参考) 自己資本 2020年3月期第3四半期 1,791百万円 2019年3月期 1,359百万円

### 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
2019年3月期		0.00		0.00	0.00
2020年3月期		0.00			
2020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. 2020年3月期の連結業績予想(2019年4月1日～2020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	10,200	4.9	650		600		450		14.09

## 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)	2020年3月期3Q	28,894,000 株	2019年3月期	28,819,000 株
期末自己株式数	2020年3月期3Q	433,366 株	2019年3月期	429,066 株
期中平均株式数(四半期累計)	2020年3月期3Q	28,430,541 株	2019年3月期3Q	28,308,999 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1月31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
3. その他	10
継続企業の前提に関する重要事象等	10

## 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。平成30年通信利用動向調査によると、平成30年(2018)9月末時点で、スマートフォンを保有する世帯の割合は79.2%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、平成30年(2018)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59.5%となり、48.2%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との合弁会社(当社の持分法適用関連会社である株式会社BXD)の提供する新ブラウザゲームサービス「enza」(以下、「enza」といいます。)も、新たなゲーム市場の開拓を目標に事業開発に取り組んでおります。広告メディア事業では、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3四半期連結累計期間におきましては、引き続き運用中のIPゲームタイトルが順調に推移しました。19年11月には主力タイトルの「ダービースタリオン マスターズ」が3周年を迎え、リリースからの経年を感じさせない安定的な収益寄与となりました。また、11月から当社が開発運用に関与しているタイトルも垂直的な立ち上がりとなり、想定を上回る寄与となりました。しかしながら、前年同期において計上されていた開発売上が、当四半期では計上されなかったため、前年同期比で売上高が減少いたしました。費用につきましては、「enza」や新規事業開発に向けた投資を継続したものの、不採算タイトルへの対応が完了したことや、運用コストが最適化されたにより、前年同期比で費用が減少し、営業損益は営業利益に転じました。これを受け、経常利益、親会社株主に帰属する四半期純利益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3四半期連結累計期間の売上高は6,972,350千円(前年同期比12.3%減)、営業利益は530,622千円(前年同期は704,968千円の営業損失)、経常利益は514,391千円(前年同期は1,282,386千円の経常損失)、親会社株主に帰属する四半期純利益は390,682千円(前年同期は1,372,538千円の親会社株主に帰属する四半期純損失)となりました。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。

## ①エンターテインメントサービス

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、主力タイトルを中心に引き続き安定的に推移いたしました。19年11月には、「ダービースタリオン マスターズ」がリリース3周年を迎え、ファンの皆様の熱心な支持の下、周年イベントが盛況裡に実施されました。また、11月から当社が開発運用を担う新たな運用タイトルが、垂直的な立ち上がりとなり、想定を上回る収益寄与となりました。

オリジナルゲームにつきましても、リリースから10年近く既存ユーザーの満足度維持・向上に焦点を当てたイベント施策の実施により売上水準を維持し、底堅く推移いたしました。

しかしながら、前年同期において計上されていた開発売上が、当四半期では計上されなかったことから、前年同期比で売上高が減少いたしました。利益については、前年同期に比べ、不採算タイトルが減少したこと、過去一年間を通じ運用コストの最適化が進展したことにより費用が減少し、前年同期の営業損失から営業利益に転ずることとなりました。

以上の結果、セグメント売上高は6,667,417千円(前年同期比7.9%減)、セグメント利益は713,700千円(前年同期は573,966千円のセグメント損失)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。

## ②広告メディアサービス

広告メディアサービスでは、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304,933千円(前年同期比57.1%減)、セグメント損失は183,077千円(前年同期はセグメント損失131,001千円)となりました。

今後につきましては、引き続き「enza」の拡大と、既存ゲーム事業における主力タイトルの長期安定運用、および2020年3月期～2021年3月期中にリリースを目指す新規ゲームに優先的に経営資源を投入し、事業拡大に取り組んでまいります。

## (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4,562,128千円となり、前連結会計年度末に比べ628,434千円減少いたしました。これは主に現金及び預金が1,135,801千円減少した一方で、仕掛品が341,296千円増加したことによるものであります。固定資産は1,876,452千円となり、前連結会計年度末に比べ120,625千円増加いたしました。これは主にソフトウェアが546,462千円増加した一方で、ソフトウェア仮勘定が291,604千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6,438,581千円となりました。

### (負債)

当第3四半期連結会計期間末における流動負債は3,635,922千円となり、前連結会計年度末に比べ237,289千円減少いたしました。これは主に短期借入金が1,190,000千円増加した一方で、1年内返済予定の長期借入金が1,445,338千円減少したことによるものであります。固定負債は953,719千円となり、前連結会計年度末に比べ696,155千円減少いたしました。これは主に長期借入金が521,663千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、4,589,642千円となりました。

### (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1,848,939千円となり、前連結会計年度末に比べ425,636千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390,682千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27.8%(前連結会計年度末は19.6%)となりました。

なお、当社は2020年1月31日開催の取締役会において、株式会社バンダイナムコエンターテインメントとの共同出資により設立した、当社の連結会計上の持分法適用関連会社である株式会社BXDの当社保有株式の全部を株式会社バンダイナムコエンターテインメントに売却する方針を決議いたしました。現時点で譲渡金額は未定ですが、株式会社バンダイナムコエンターテインメントと協議の上、株式譲渡契約を締結し、2020年3月末の譲渡を予定しております。

本件の詳細につきましては、2020年1月31日付「持分法適用関連会社の株式譲渡に関するお知らせ」をご参照ください。

## 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 (2019年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2019年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,860,410	1,724,608
売掛金	1,529,983	1,692,322
仕掛品	241,225	582,521
その他	558,944	562,675
流動資産合計	5,190,563	4,562,128
固定資産		
有形固定資産		
建物	326,802	298,103
減価償却累計額	△149,772	△159,148
建物(純額)	177,029	138,955
工具、器具及び備品	66,323	67,347
減価償却累計額	△55,981	△58,217
工具、器具及び備品(純額)	10,341	9,129
リース資産	97,136	61,853
減価償却累計額	△32,683	△31,377
リース資産(純額)	64,452	30,476
有形固定資産合計	251,824	178,561
無形固定資産		
ソフトウェア	124,958	671,421
ソフトウェア仮勘定	648,295	356,691
無形固定資産合計	773,254	1,028,112
投資その他の資産		
投資有価証券	5,222	5,222
繰延税金資産	275,001	257,383
敷金	369,557	310,190
その他	80,967	96,981
投資その他の資産合計	730,748	669,778
固定資産合計	1,755,826	1,876,452
資産合計	6,946,389	6,438,581

(単位:千円)

	前連結会計年度 (2019年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2019年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	370,810	393,854
短期借入金	100,000	1,290,000
1年内返済予定の長期借入金	2,098,668	653,330
1年内償還予定の社債	102,000	96,000
未払金	636,489	475,821
未払法人税等	4,671	68,091
前受金	181,440	339,670
賞与引当金	115,500	41,370
その他	263,631	277,783
流動負債合計	3,873,211	3,635,922
固定負債		
社債	45,000	-
長期借入金	931,663	410,000
資産除去債務	102,035	84,114
持分法適用に伴う負債	437,983	328,190
その他	133,193	131,414
固定負債合計	1,649,875	953,719
負債合計	5,523,087	4,589,642
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	1,715,413	1,735,288
資本剰余金	1,971,748	1,991,623
利益剰余金	△2,189,771	△1,799,089
自己株式	△138,035	△136,203
株主資本合計	1,359,354	1,791,619
その他の包括利益累計額		
その他の有価証券評価差額金	55	△51
その他の包括利益累計額合計	55	△51
新株予約権	61,194	55,398
非支配株主持分	2,697	1,972
純資産合計	1,423,302	1,848,939
負債純資産合計	6,946,389	6,438,581

## (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 2018年4月1日 至 2018年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)
売上高	7,947,265	6,972,350
売上原価	7,074,244	5,259,486
売上総利益	873,020	1,712,864
販売費及び一般管理費	1,577,988	1,182,241
営業利益又は営業損失(△)	△704,968	530,622
営業外収益		
受取利息	8,210	23
持分法による投資利益	-	52,205
その他	1,276	1,087
営業外収益合計	9,486	53,316
営業外費用		
支払利息	21,975	24,704
支払手数料	6,639	5,502
社債利息	1,654	935
持分法による投資損失	550,849	-
賃貸借契約解約損	-	30,199
その他	5,787	8,205
営業外費用合計	586,905	69,547
経常利益又は経常損失(△)	△1,282,386	514,391
特別利益		
新株予約権戻入益	128,814	-
特別利益合計	128,814	-
特別損失		
減損損失	287,893	52,693
特別損失合計	287,893	52,693
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△1,441,465	461,698
法人税、住民税及び事業税	22,473	51,882
法人税等調整額	△89,016	17,664
法人税等合計	△66,543	69,546
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△1,374,921	392,151
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△2,383	1,469
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△1,372,538	390,682



(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 2018年4月1日 至 2018年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△1,374,921	392,151
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	15	△106
為替換算調整勘定	△968	-
その他の包括利益合計	△952	△106
四半期包括利益	△1,375,874	392,044
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△1,373,398	390,575
非支配株主に係る四半期包括利益	△2,475	1,469

## (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2018年4月1日至2018年12月31日)

報告セグメントごとの売上高及び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)
	エンターテイン メントサービス	広告メディア サービス	計		
売上高					
(1)外部顧客への売上 高	7,236,512	710,752	7,947,265	-	7,947,265
(2)セグメント間の内 部売上高又は振替 高	-	-	-	-	-
計	7,236,512	710,752	7,947,265	-	7,947,265
セグメント損失(△)	△573,966	△131,001	△704,968	-	△704,968

(注)セグメント損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業損失(△)と一致しております。

## II 当第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)
	エンターテイン メントサービス	広告メディア サービス	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  
す。

(重要な後発事象)

取得による企業結合

当社は、2020年1月17日開催の取締役会決議に基づき、株式会社イグニス及びその子会社である株式会社スタジオキングと同日付で株式譲渡契約を締結しました。当該契約に基づき、2020年3月2日を株式譲渡実行日として、株式会社スタジオキングが保有する株式会社スタジオレックスの株式を取得する予定です。

(1) 企業結合の概要

① 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称：株式会社スタジオレックス

事業の内容：スマートフォン向けゲームアプリ等の企画・開発・運営

なお、株式会社スタジオレックスは新設会社であり、新設分割計画書に定められた、設立予定日(2020年3月2日)における株式会社スタジオキングのゲーム事業に属する資産、債務、雇用、契約、その他の権利義務等を承継します。

② 企業結合を行った主な理由

人気の既存ゲームアプリを譲受することにより、運用ポートフォリオの経済的かつ効率的な拡大が可能と判断したためであります。譲受するタイトル『ぼくとドラゴン』は、リリースから5年が経過した今もユーザーの皆様の高い支持を継続的に獲得している人気ゲームタイトルで、ゲームIPとしてもマーケットにおいて高いプレゼンスを有する良質なコンテンツと考えており、ドリコムの有する強みを活かすことで一層の成長を期待できると考えております。

③ 企業結合日

2020年3月2日

④ 企業結合の法的形式

現金を対価とする株式取得

⑤ 結合後企業の名称

結合後企業の名称に変更はありません。

⑥ 取得した議決権比率

100%

⑦ 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価として株式を取得することによります。

(2) 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価 現金 520,000千円

なお、決済方法としては、取得価額を株式譲渡実行日以降19回の分割払いとしております。また、取得価額は被取得企業の貸借対照表及び譲受日前後に発生が見込まれる収益・費用の金額、ならびに雇用状況等を基準に調整が行われる予定です。調整額は現時点では確定しておりません。

### 3. その他

#### 継続企業の前提に関する注記

当社グループは、前連結会計年度において、577,458千円の営業損失を計上し、1,712,709千円の親会社株主に帰属する当期純損失を計上した結果、純資産が大幅に減少しております。これに伴い、前連結会計年度末において、取引金融機関との間で締結している①シンジケートローン契約(1,750,000千円)及び②タームアウト型リボルビング・クレジット・ファシリティ契約(1,000,000千円)の財務制限条項に抵触することとなり、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような状況が存在しております。

当社グループとしては、このような状況を解消すべく下記の取り組みを実施しております。

- (a) 既存ゲーム事業の安定的な収益を獲得しつつ、「enza」事業での国内外の著名なIPをモチーフとした新規タイトルのリリース、リアルとの連動、およびアプリ版やPC版の提供など、積極的な拡大施策の展開を通じ、サービス及び提供タイトルの浸透に注力し、引き続きモバイルゲーム市場をけん引するプラットフォームサービスを目指してまいります。その結果、確実に利益の出る体制の確保を進めてまいります。
- (b) 財務制限条項への抵触に対しては、上記の収益改善への取り組みを取引金融機関にご説明しており、①については、2019年7月31日の約定期日までに全額返済した上で、新たに財務制限条項が付されていない短期借入(1,000,000千円)を実行しております。また、②については、取引金融機関より期限の利益喪失請求権の権利行使を行わない旨の合意を得て、長期借入(875,000千円)を継続しております。

上記の内容により、当社グループは、継続企業の前提に関する重要な不確実性は認められないものと判断しております。