



平成27年9月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成27年11月12日 東

上場会社名 株式会社オルトプラス 上場取引所
 コード番号 3672 URL http://www.altplus.co.jp
 代表者 (役職名) 代表取締役CEO (氏名) 石井 武
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役CFO執行役員 財務・経理部長 (氏名) 竜石堂 潤一 (TEL) 03-4577-6701
 定時株主総会開催予定日 平成27年12月18日 配当支払開始予定日 —
 有価証券報告書提出予定日 平成27年12月21日
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成27年9月期の連結業績(平成26年10月1日～平成27年9月30日)

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
27年9月期	2,541	△8.1	△926	—	△934	—	△1,016	—
26年9月期	2,765	—	△56	—	△82	—	△148	—
(注) 包括利益	27年9月期		△1,014百万円(—%)		26年9月期		△146百万円(—%)	

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
27年9月期	△113.59	—	△42.5	△32.3	△36.4
26年9月期	△17.70	—	△6.1	△2.8	△2.0

(参考) 持分法投資損益 27年9月期 △2百万円 26年9月期 一百万円

- (注) 1. 平成26年9月期より連結財務諸表を作成しているため、平成26年9月期の対前期増減率は記載しておりません。また、平成26年9月期の自己資本当期純利益率及び総資産経常利益率の算定における期首の数値は、それぞれ個別自己資本及び個別総資産を使用しております。
 2. 平成25年12月15日付で、普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。このため、1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、当該株式分割が前連結会計年度の期首に行われたと仮定して算定しております。

(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
27年9月期	2,459	1,921	78.0	213.76
26年9月期	3,325	2,856	85.9	323.32

(参考) 自己資本 27年9月期 1,919百万円 26年9月期 2,856百万円

- (注) 平成25年12月15日付で、普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
27年9月期	△925	△411	242	683
26年9月期	△772	△110	1,110	1,773

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)
	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	百万円	%	%
26年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00	0	—	—
27年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00	0	—	—
28年9月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 平成28年9月期の配当予想につきましては、現在未定であります。

3. 平成28年9月期の連結業績予想(平成27年10月1日～平成28年9月30日)

平成28年9月期の連結業績予想につきましては、現時点で合理的な業績予想の算定ができないことから記載しておりません。なお、当該理由等につきましては、P.2「1. 経営成績・財政状態に関する分析(1) 経営成績に関する分析」の次期見直しをご覧ください。

※ 注記事項

- (1) 期中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 一社（社名）、除外 一社（社名）

（注）詳細は、添付資料9ページ「2. 企業集団の状況」をご覧ください。

- (2) 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

- (3) 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）	27年9月期	8,989,400株	26年9月期	8,835,400株
② 期末自己株式数	27年9月期	一株	26年9月期	一株
③ 期中平均株式数	27年9月期	8,948,101株	26年9月期	8,403,695株

（注）平成25年12月15日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。このため期末発行済株式総数（自己株式を含む）、期末自己株式数及び期中平均株式数は、当該株式分割が前連結会計年度の期首に行われたと仮定して算定しております。

（参考）個別業績の概要

1. 平成27年9月期の個別業績（平成26年10月1日～平成27年9月30日）

- (1) 個別経営成績（%表示は対前期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
27年9月期	2,531	△8.5	△723	—	△724	—	△806	—
26年9月期	2,765	6.6	35	△95.2	1	△99.9	△65	—

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
27年9月期	△90.11	—
26年9月期	△7.79	—

（注）平成25年12月15日付で、普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。このため、1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、当該株式分割が前事業年度の期首に行われたと仮定して算定しております。

- (2) 個別財政状態

	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
27年9月期	2,759	2,210	80.0	245.94
26年9月期	3,382	2,938	86.9	332.54

（参考）自己資本 27年9月期 2,208百万円 26年9月期 2,938百万円

（注）平成25年12月15日付で、普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく連結財務諸表の監査は終了していません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

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、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、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。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料2ページ「1. 経営成績・財政状態に関する分析（1）経営成績に関する分析」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	3
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	4
(4) 事業等のリスク	4
(5) 継続企業の前提に関する重要事象等	7
2. 企業集団の状況	9
3. 経営方針	10
(1) 会社の経営の基本方針	10
(2) 目標とする経営指標	10
(3) 中長期的な会社の経営戦略	10
(4) 会社の対処すべき課題	10
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	11
5. 連結財務諸表	12
(1) 連結貸借対照表	12
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	14
連結損益計算書	14
連結包括利益計算書	15
(3) 連結株主資本等変動計算書	16
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	18
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	19
(継続企業の前提に関する注記)	19
(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)	19
(セグメント情報等)	20
(1株当たり情報)	21
(重要な後発事象)	21

1. 経営成績・財政状態に関する分析

(1) 経営成績に関する分析

当連結会計年度における我が国の経済は、政府と日銀による積極的な経済政策及び金融政策の推進により雇用や所得環境の改善傾向が続く中で、一部に鈍い動きがみられるものの緩やかな回復基調が続いております。ソーシャルゲーム業界を取り巻く環境につきましては、スマートフォン及びタブレット型端末によるインターネット利用が引き続き増加しております(注)。

このような事業環境の下、当社グループは引き続きソーシャルゲームの企画、開発及び運営を行ってまいりました。当連結会計年度におきましては合計6タイトル(日本マーケット向けネイティブゲーム3タイトル、ウェブブラウザゲーム2タイトル、韓国マーケット向けネイティブゲーム1タイトル)をリリースいたしました。一方、SNSプラットフォーム向けのソーシャルゲーム12タイトルにつきましては運営を終了いたしました。この結果、当連結会計年度末における運営タイトル数は、前連結会計年度末より運営している9タイトルを合わせ、合計15タイトル(国内14タイトル、海外1タイトル)となりました。

ベトナム子会社につきましては、当社ソーシャルゲームの開発及び運営だけではなく、他社ウェブサービス等の開発及び運営業務を受けるオフショア開発拠点としての営業活動を進めております。韓国子会社につきましては、当連結会計年度においてネイティブアプリ2タイトルをリリースいたしました。引き続きアジアマーケットをターゲットとしたネイティブアプリの開発及び運営を進めております。また、ソーシャルゲーム運用におけるカスタマーサポート業務とテスト業務とをワンストップで提供する新たな運用サービスの確立を目的として、株式会社SHIFTと設立した合弁会社(株式会社SHIFT PLUS)につきましては、当社のカスタマーサポート業務並びにテスト業務を順次移管しております。

運営中のタイトルにつきましては、運営の効率化を進めることより売上減少に見合うコスト削減を実施し、採算性の低下したタイトルについてはサービスを終了することにより採算性を維持してまいりました。しかしながら運営中の主要タイトル及び新規タイトルの売上が当初見込みを大幅に下回るとともに、新規タイトルの開発遅延や開発中止により、開発コストが運営中のタイトルによる利益を上回って推移いたしました。

この結果、当連結会計年度の売上高は2,541,885千円(前年同期比8.1%減)、営業損失は926,250千円(前期は営業損失56,438千円)、経常損失は934,845千円(前期は経常損失82,240千円)、当期純損失は1,016,379千円(前期は当期純損失148,755千円)となりました。

なお、当社はソーシャルゲーム事業の単一セグメントであるため、セグメントごとの記載はしていません。

(注) 総務省「通信利用動向調査」

(次期の見通し)

平成28年9月期につきましては、2期連続の当期純損失の計上となったことを踏まえ、早期の黒字転換を目指してまいります。国内につきましては、新規リリースタイトルの収益を伸ばしていくとともに、運営タイトルの選択と集中を引き続き進めることにより不採算タイトルをクローズする一方、他社タイトルの運営受託を進めてまいります。海外につきましては、韓国を経由したアジアマーケットの開拓と、ベトナムでの事業拡大を進めてまいります。また、ソーシャルゲーム事業の周辺領域につきましても新規事業として取り組んでいくとともに、引き続きコスト削減を進めてまいります。

なお、連結業績見通しにつきましては、ソーシャルゲーム市場を取り巻く環境の変化が激しく、当社グループの業績も短期間で大きく変動する可能性がある事を踏まえ、現時点で合理的な第2四半期(累計)及び通期業績予想の算定ができないことから、業績予想の開示を見合わせます。なお、今後の進捗等を踏まえ、算定が可能になり次第速やかに開示いたします。

(2) 財政状態に関する分析

① 資産、負債及び純資産の状況

(資産)

当連結会計年度末における総資産は2,459,873千円となり、前連結会計年度末に比べ865,568千円減少いたしました。流動資産の残高は1,692,733千円(前連結会計年度末比985,798千円の減少)となりました。これは主に、現金及び預金の減少1,090,106千円、繰延税金資産の増加136,384千円等によるものであります。固定資産は767,139千円(前連結会計年度末比120,230千円の増加)となりました。これは主に、のれんの増加39,722千円、長期前払費用の増加83,724千円、差入保証金の増加183,251千円、繰延税金資産の減少214,357千円によるものであります。

(負債)

当連結会計年度末における負債は538,276千円となり、前連結会計年度末に比べ69,507千円増加いたしました。流動負債の残高は350,161千円(前連結会計年度末比9,159千円の減少)となりました。これは主に、新規借入れによる1年内返済予定の長期借入金の増減152,600千円があった一方、買掛金の減少60,893千円、短期借入金の増減66,640千円があったことによるものであります。

(純資産)

当連結会計年度末における純資産は1,921,596千円となり、前連結会計年度末に比べ935,075千円減少いたしました。これは主に、資本金及び資本準備金の増加がそれぞれ38,500千円あった一方、当期純損失の計上1,016,379千円があったことによるものであります。

② キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物(以下、「資金」という。)は、前連結会計年度末と比べて1,090,106千円減少し、683,687千円となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において、営業活動の結果使用した資金は925,135千円(前連結会計年度は772,694千円の使用)となりました。主な増加要因は減価償却費76,576千円の計上があったことであり、主な減少要因は税金等調整前当期純損失934,576千円の計上、長期前払費用の増加83,611千円、法人税等の支払83,543千円があったことによるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において、投資活動の結果使用した資金は411,032千円(前連結会計年度は110,698千円の使用)となりました。これは主に、敷金及び保証金の差入による支出233,615千円があったことによるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において、財務活動の結果得られた資金は242,419千円(前連結会計年度は1,110,642千円の獲得)となりました。これは主に、短期借入金の返済による支出146,640千円、長期借入金の返済による支出102,082千円があったものの、短期借入れによる収入80,000千円、長期借入れによる収入332,000千円、株式の発行による収入77,000千円があったことによるものであります。

(参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成26年9月期	平成27年9月期
自己資本比率 (%)	85.9	78.0
時価ベースの 自己資本比率 (%)	268.9	169.2
キャッシュ・フロー対 有利子負債比率 (年)	—	—
インタレスト・ カバレッジ・レシオ (倍)	—	—

自己資本比率：自己資本／純資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：キャッシュ・フロー／利払い

(注) 1. キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しております。

2. 有利子負債は、連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っているすべての負債を対象としております。

3. 営業キャッシュ・フローがマイナスのため、キャッシュ・フロー対有利子負債比率、インタレスト・カバレッジ・レシオは算定しておりません。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、株主に対する利益還元と同時に、財務基盤を強固にするとともに競争力を確保し、積極的に事業拡大を図っていくことが重要な経営課題であると認識しており、毎期の業績に応じて適切な利益還元を行っていくことを基本方針としております。この基本方針に従って、配当につきましては連結配当性向20%を目途としておりますが、当期の剰余金の配当につきましては、連結純損失を計上することから無配とさせていただきます。

次期(平成28年9月期)以降の配当につきましては、現時点では具体的な配当実施方法及びその実施時期などの詳細は決定しておりませんが、上記方針に従って、内部留保の充実を図りつつ、株主への利益還元を検討してまいります。なお、当社は剰余金を配当する場合には、期末配当の年1回を基本的な方針としておりますが、会社法第454条第5項に規定する中間配当を行うことができる旨を定款に定めております。これらの剰余金の配当の決定機関は、中間配当は取締役会、期末配当は株主総会であります。

(4) 事業等のリスク

当社グループの事業の状況、経理の状況等に関する事項のうち、投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項には、以下のようなものがあります。また、必ずしもそのようなリスク要因には該当しない事項につきましても、投資者の投資判断上、重要であると考えられる事項につきましては、投資者に対する積極的な情報開示の観点から以下に開示しております。なお、文中の将来に関する事項は、本書提出日現在において当社グループが判断したものであり、将来において発生する可能性のあるすべてのリスクを網羅するものではありません。

① 事業内容に関するリスク

a. 市場動向について

ソーシャルゲーム市場は、スマートフォンやタブレット端末等の高機能端末の普及により、国内だけではなく海外においても、今後の堅調な成長が見込まれており、「App Store」や「Google Play」といった世界共通のプラットフォーム上でコンテンツが利用可能な状況となりつつあります。当社グループは、スマートフォンに対応したソーシャルゲームを複数同時に開発・運営できる体制を整えることにより、スマートフォン等の普及に対応してまいります。しかしながら、予期せぬ法的規制や、データ通信料の定額制廃止等、通信事業者の動向等により、市場の成長が鈍化した場合や、スマートフォンの普及に伴いユーザーの利用動向に変化が生じた場合には、当社グループの事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

b. プラットフォーム運営事業者等の動向について

当社グループはSNS運営事業者によるプラットフォーム及びGoogle Inc. やApple Inc. が運営する各アプリケーション上においてソーシャルゲームを提供しております。そのため、当社グループは各運営事業者の定める規約を順守するとともに、各運営事業者に対して回収代行手数料やシステム利用料等の各種手数料を支払っております。しかしながら、各種手数料の料率の変更等、各運営事業者の事業戦略の転換並びに各運営事業者の動向によ

っては、当社グループの事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

c. ユーザーの嗜好について

ソーシャルゲームは、基本料金を無料とし、アイテム等に対して課金するアイテム課金制の仕組みを採用することが主流であり、当社グループは、アイテム課金制のソーシャルゲームを主に開発・提供しております。しかしながら、ユーザーの嗜好が変化し、アイテム課金制のソーシャルゲームに対するニーズが低下した場合、想定していた課金アイテムの販売による収益が得られない可能性があります。この結果、当社グループの事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

d. 競合他社の動向について

ソーシャルゲーム事業においては、現時点で競合他社が多数存在しているほか、スマートフォンやタブレット端末等の高機能端末の普及により、PCやゲーム専用端末向けの事業者との競合や、Google Inc. やApple Inc. が運営する各アプリマーケット上における世界規模での競合が予想されます。このような状況の中で、当社グループは、これまで培ってきたソーシャルゲーム運営のノウハウを生かして、ユーザーのニーズに合わせてとともに、他社のソーシャルゲームと差別化したタイトルを継続して提供してまいります。しかしながら、競合他社との競争が激化し、他社との比較で優位性を保てなくなった場合には、当社グループの提供するソーシャルゲームの利用者数が減少し、当社グループの事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

e. 技術革新について

当社グループが提供するソーシャルゲームはモバイル端末向けのものであり、モバイル業界の技術革新に強い影響を受けております。このため、当社グループは高性能端末の普及が急速に進むモバイル業界の動向を随時調査し、その変化に対応すべく開発・運営体制の整備、強化を進めておりますが、こうしたモバイル業界の動向への対応が遅れた場合には、当社グループの事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

f. 取引依存度の高い主要な取引先について

当社グループはSNS運営事業者によるプラットフォーム及びGoogle Inc. やApple Inc. が運営する各アプリマーケット上においてソーシャルゲームを提供しており、自社オリジナルタイトルの他、株式会社バンダイナムコエンターテインメント及び株式会社スクウェア・エニックスが有するIPを用いたタイトルを各プラットフォームで運営しております。この両社並びにグリー株式会社の売上に占める割合は約88%となっておりますが、各社との取引について、タイトルの配信停止等、将来において何らかの要因により各社の事業戦略に変化が生じた場合には、当社グループの事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

g. タイトルの継続的な提供について

ソーシャルゲームは、提供開始から数ヶ月～1年程度でピークアウトする傾向が一般的であることから、安定的な収益を上げるためには多数のユーザーを獲得できるタイトルを継続的に提供し続ける必要があります。一方でスマートフォンやタブレット端末等の高機能端末の普及により、開発期間の長期化並びに開発費の高騰が進んでおります。そのような状況を踏まえ、当社グループは収益性の低下したタイトルを順次サービス停止するとともに、新規タイトルの開発の選択と集中を進めることにより、開発リソースを確保するとともに、他社が運営するタイトルの運営移管を受けることにより、継続して複数タイトルを運営する体制を構築しております。しかしながら、開発の遅延や他社IPが利用できなくなること等により、多数のユーザーを獲得できるタイトルを継続的に提供できなかった場合には、当社グループの事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

h. リアル・マネー・トレードについて

当社グループのソーシャルゲームのタイトルには、ユーザー同士がゲーム内で獲得したアイテムを交換できる機能を設けております。このような機能を導入しているソーシャルゲームは数多くありますが、一部のユーザーがゲーム内アイテム等をオークションサイト等において現実の通貨で売買するというリアル・マネー・トレード(以下、「RMT」という。)を行う場合があります。悪意のあるユーザーが不正にゲーム内アイテム等を入手し、RMTによって多額の金銭を得るといった不正行為等が行われることが、社会的な問題となっております。当社グループでは、利用規約でRMTの禁止を明記するとともに、違反者に対してはゲームの利用停止や強制退会等の厳正な対応を講じる方針であることを明確にしております。しかしながら、当社グループに関連するRMTが大規模に発生、又は拡大した場合には、当社グループのサービスの信頼性が低下し、当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

i. ソーシャルゲーム内の課金システムに対する法的規制等について

ソーシャルゲームにおける一部の課金方法がユーザーの過度の射幸心を煽るとして、特定の課金方法に対しては不当景品類及び不当表示防止法（景品表示法）に違反するとの見解が消費者庁より示され、平成24年7月1日から「懸賞による景品類の提供に関する事項の制限」の運用基準が施行されております。これを受け、当社グループは業界団体が公表する「スマートフォンゲームアプリケーション運用ガイドライン」に従って取り組んでおります。また、当社グループのネイティブアプリについては、「資金決済に関する法律」を始めとする各種法規制が適用されております。

当社グループは、各種法規制や業界の自主規制を順守し、業界の健全性、発展性を損なうことのないよう努めてまいりますが、今後、社会情勢の変化によって、既存の法令等の解釈の変更や新たな法令等の制定、各種ガイドラインの解釈の変更や新たなガイドラインの制定が行われた場合には、当社グループの事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

j. システム障害について

当社グループの事業は、サービスの基盤をインターネット通信網に依存しており、過剰アクセスによるサーバーダウンや通信ネットワーク機器の故障及び自然災害や火災・事故等によるシステム障害を回避すべく、サーバーの負荷分散や稼働状況の監視等の未然防止・回避策を実施しております。しかしながら、こうした対応にもかかわらず大規模なシステム障害が起り、サービス提供に障害が生じた場合、当社グループの事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

k. 海外展開について

当社グループは、海外子会社を設立し、開発人員の採用を積極的に進めるなど、海外市場での事業拡大を積極的に進めてまいりますが、海外展開に際してはその国の法令、制度、政治、経済、商慣習の違い、為替等の様々な潜在的リスクが存在しております。当社グループは、当該リスクを最小限にするために十分な対策を講じてまいりますが、それらのリスクに対処できないこと等により、当社グループの事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

l. 新たな事業展開について

当社グループは、今後の成長が見込まれる海外市場への展開とともに、将来の収益源となる新たなコンテンツの提供も積極的に行っていくとともに、海外への進出も進めてまいります。そのために、新たな人材の確保、システム投資及び広告宣伝等のための追加的な支出が発生するほか、当社グループが今まで想定していない新たなリスクが存在する可能性があります。このため、新たな事業展開が想定どおりに進捗しなかった場合には、当社グループの事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

m. 訴訟などに関するリスクについて

当社グループは、他社が保有するIPを利用したタイトルの開発及び運営や、外部の開発会社を利用した開発及び運営を行うとともに、他社タイトルの運営を受託するなど、他社との協業を積極的に進めておりますが、予期せぬトラブル等の発生により、訴訟に発展する可能性があります。また、当社グループは法令遵守を推進することにより、役員、従業員の法令違反等の低減努力を実施しておりますが、当社グループ及び役員、従業員の法令違反の有無にかかわらず、予期せぬトラブル、訴訟等が発生する可能性があります。

その訴訟の内容及び結果、損害賠償の金額によっては当社グループの事業及び業績並びに社会的信用に影響を及ぼす可能性があります。

② 組織体制に関するリスク

a. 人材の確保、育成について

当社グループが、今後更なる業容拡大を図るためには、優秀な人材の確保及び社内人材の育成に加え、人材の外部流出を防止することが重要な課題であります。そのため、人材採用を積極的に行うとともに、各種勉強会の開催や福利厚生の実施等の施策を行っております。しかしながら、当社グループが必要な人材を十分に確保できなかった場合、又は社内の重要な人材が外部に流出してしまった場合には、人材確保が計画どおりに進まず、事業規模に応じた適正な人材配置が困難となることから、業容拡大の制約要因となり、当社グループの事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

b. 内部管理体制について

当社グループは、内部関係者の不正行為等が発生しないように、法令及び企業倫理に沿った各種規程を制定するとともに、監査役会の設置や内部監査の実施等、内部統制の充実を図っております。しかしながら、このよう

な対応にも関わらず法令等に抵触する事態や内部関係者による不正行為が発生した場合、当社グループの事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

c. 社歴が浅いこと及び非開示のタイトルについて

当社グループは平成22年5月に設立された社歴の浅い会社であるため、期間業績比較を行うために十分な期間の財務情報が得られておりません。また、当社グループは多数のユーザー獲得が可能な他社IP利用タイトルを提供しておりますが、IP保有先との契約により、当社が開発及び運営を行っていることを開示していないタイトルがあり、当該タイトルの売上に占める割合は約34%となっております。このため、過年度の経営成績並びに開示しているタイトルの情報だけでは、当社グループの今後の業績を判断する情報としては不十分な可能性があります。

③ その他のリスク

a. 知的財産権の管理について

当社グループは、第三者の知的財産権の侵害を防ぐ体制として、社内及び顧問弁護士への委託等による事前調査を行っております。しかしながら、万が一、当社グループが第三者の知的財産権を侵害した場合には、当該第三者から損害賠償請求や使用差止請求等の訴えを起される可能性があります。これらに対する対価の支払い等が発生する可能性があります。また、当社グループが保有する知的財産権について、第三者により侵害される可能性があります。当社グループが保有する権利の権利化が出来ない場合もあります。こうした場合、当社グループの事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

b. 自然災害、事故等について

当社グループのサービス提供地域において大地震、台風等の自然災害及び事故、火災等により、開発業務の停止、設備の損壊や電力供給の制限等の不測の事態が発生した場合には、事業活動に支障をきたす可能性があり、当社グループの事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

c. 配当政策について

当社グループは、株主に対する利益還元と同時に、財務基盤を強固にするとともに競争力を確保し、積極的に事業拡大を図っていくことが重要な経営課題であると認識しており、毎期の業績に応じて適切な利益還元を行っていくことを基本方針としております。しかしながら、本リスク情報に記載のない事項を含め、事業環境の変化、キャッシュ・フローの状況等により、当社グループの業績が悪化した場合には、継続的に配当を行えない可能性があります。

d. 新株予約権の行使による株式価値の希薄化について

当社グループは、役職員に対するインセンティブを目的とし、新株予約権（以下「ストック・オプション」という。）を付与しております。これらのストック・オプションが権利行使された場合、当社株式が新たに発行され、既存の株主が有する株式価値及び議決権割合が希薄化する可能性があります。本書提出日現在のストック・オプションによる潜在株式数は564,000株であり、発行済株式総数8,989,400株の6.3%に相当します。

e. 財務制限条項について

当社グループの借入金残高のうち、一部の借入契約（当連結会計年度末残高186,480千円）には財務制限条項が付されており、これに抵触した場合、借入先の要求に基づき当該借入金を一括返済することがあります。当連結会計年度において多額の当期純損失を計上した結果、この財務制限条項に抵触しておりますが、当連結会計年度末を基準とする期限の利益を喪失させる請求をしない旨の同意を得ております。

(5) 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、前連結会計年度におきまして営業損失56,438千円、経常損失82,240千円、当期純損失148,755千円となり、当連結会計年度においても営業損失926,250千円、経常損失934,845千円、当期純損失1,016,379千円となりました。営業キャッシュ・フローにつきましては、前連結会計年度に772,694千円の支出となり、当連結会計年度においても925,135千円の支出となり、2期連続でマイナスの営業キャッシュ・フローを計上いたしました。このような状況により、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象等が存在しておりますが、当連結会計年度末日における現金及び預金残高は683,687千円であり、当面の十分な手元資金を確保しております。

また、当社グループは、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況を早期に解消又は改善するため、以下の対応策を実施することにより、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と判断し、連結財務諸表への注記は記載しておりません。

① 運営タイトルの選択と集中による売上の維持拡大と開発コストの削減

当社グループが運営するタイトルのうち、今後も主力と位置付けたタイトルに対して優先的に開発・運営人員を再配置することにより、売上の維持拡大を図ってまいります。また、採算性の低下したタイトルにつきましては順次サービス運営を終了するとともに、当該タイトルの担当者を他社タイトルの運営移管業務等に再配置して、売上の積み上げを行ってまいります。開発業務など外部への外注費については、サービス運営を終了したタイトルの担当者を再配置し、内製化を進めることにより削減を引き続き進めてまいります。また、デバッグ並びにユーザーサポート業務については合弁会社である株式会社SHIFT PLUSへ業務移管することにより、対象業務の人件費削減を進めてまいります。

② 開発中タイトルのスケジュールどおりのリリースと開発費用の早期回収

当社グループは、開発費用について発生時費用処理としていることから、開発費用が収益に対し常に先行するとともに、ウェブブラウザゲームからネイティブアプリに開発がシフトしたことにより、開発期間も伸長しております。タイトルのリリースの遅れが収益悪化の大きな要因となることから、今後は開発タイトルをより絞り込むとともに、開発工数の見積り並びに開発中の工数管理をより精緻に行うことにより、リリースの遅延を最大限抑制してまいります。また、開発したタイトルについて、海外配信権を現地パブリッシャーに譲渡する等により、開発費用の早期回収を進めてまいります。

③ 海外子会社の収益向上

海外子会社の2社（ベトナム・韓国）は設立後間もない状況であり、グループ収益への貢献がない状況であります。ベトナム子会社においては開発業務の受託を進めることによりグループ売上を引き続き増加させていくとともに、韓国子会社においては引き続きアジアマーケットを見据えたネイティブアプリの開発及び運営を進めて行くことにより、グループ収益へ貢献するための施策を進めてまいります。

④ 経費の削減

開発部門につきましては業務委託費用の削減、人員削減によるコスト削減を進めており、間接部門につきましても本社オフィスの拠点集約や人員の削減並びに配置見直し等による人件費削減を進めております。各種経費につきましては、今後も継続的に見直しを行い、削減を進めてまいります。

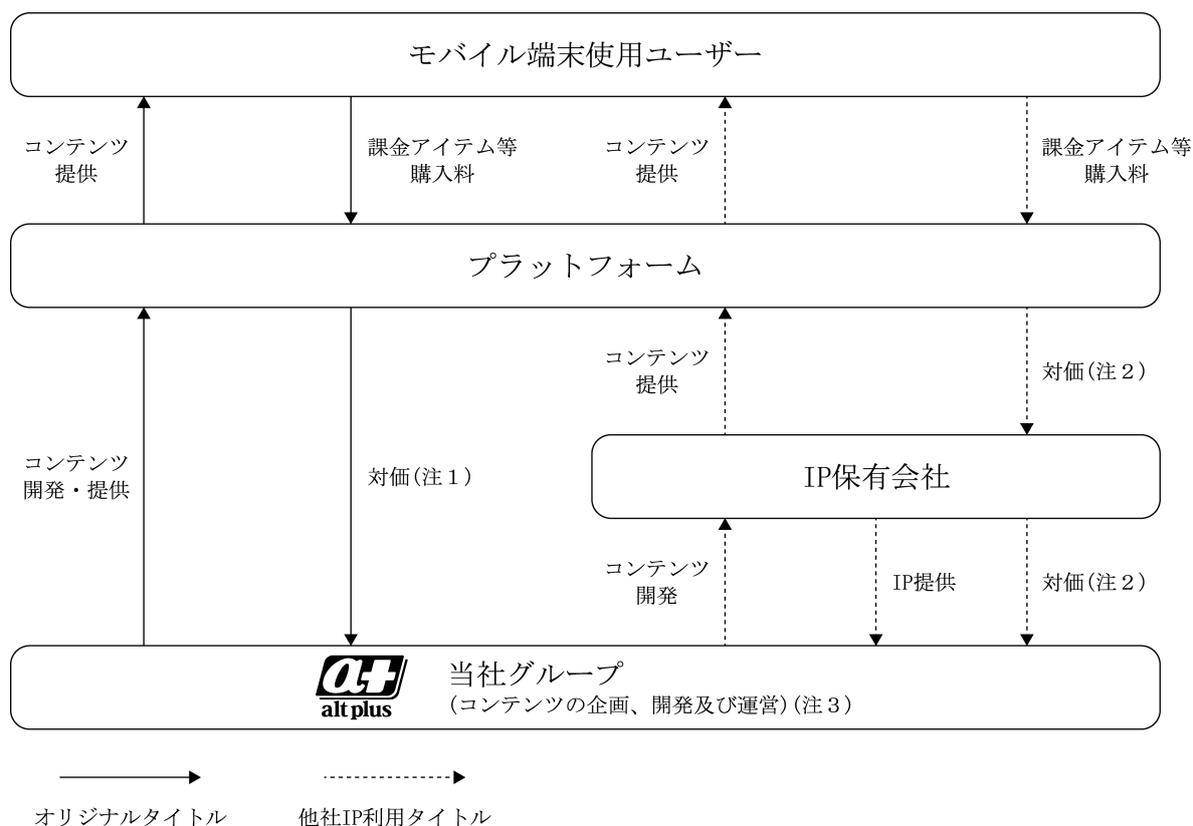
2. 企業集団の状況

当社グループは平成27年9月30日現在、当社及び連結子会社2社及び持分法適用関連会社1社で構成されており、ソーシャルゲーム事業を展開しております。

ソーシャルゲームは、国内SNS運営事業者が提供するプラットフォームや、Apple Inc. が運営する「App Store」やGoogle Inc. が運営する「Google Play」を始めとするアプリマーケットにおいて提供しておりますが、基本料金無料、一部アイテム課金制の仕組みを採用しております。また、ゲームの開発に際しては「オリジナルタイトル」の制作だけでなく、アニメや漫画等の、ユーザー認知度の高いキャラクター等のIPを保有する他社との協業により、IPを利用したソーシャルゲーム（「他社IP利用タイトル」）の制作を行っております。

主要な事業系統図は以下のとおりです。

[事業系統図]



- (注) 1. ユーザーの課金額から決済手数料及びプラットフォーム手数料（プラットフォーム運営事業者による代金回収代行業務及び課金売上管理業務に対する手数料）を差引いた金額が、プラットフォーム運営事業者から当社グループへ支払われます。
2. ユーザーの課金額から決済手数料及びプラットフォーム手数料を差引いた金額が、プラットフォーム運営事業者からIP保有会社へ支払われ、当社グループへの配分額はIP保有会社より支払われます。
3. コンテンツの企画、開発及び運営は、主として当社グループが行っております。

3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、ユーザーの趣味や余暇の充実と豊かなコミュニケーション社会の創造へ貢献することを目指しております。この経営の基本方針に基づき、当社グループは企業価値並びに株主価値の最大化を図ってまいります。

(2) 目標とする経営指標

当社グループが重視している経営指標は、売上高と営業利益であります。売上高と営業利益を継続的に成長させることにより、企業価値の向上を目指してまいります。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

当社グループはソーシャルゲーム事業を展開しておりますが、当社グループが提供するサービスを利用するユーザー数を増やすことが経営戦略として重要であると考えております。国内においてはスマートフォン向けのネイティブアプリを中心とした開発を進め、新規タイトルをリリースするとともに、他社タイトルの運營業務を当社グループで引き受けることにより、ユーザー数を拡大してまいります。また、有力なIPは多数のユーザーの獲得が見込めるため、引き続き、IP保有会社との協業を進めてまいります。

一方で、運営期間が長くピークアウトした既存タイトルにつきましては、運営の効率化を進め、ユーザー数を各種施策により維持することにより、一定水準の収益を確保できる体制を構築してまいります。

海外につきましては、ベトナム子会社をオフショア開発拠点と位置付け、グループ外の開発業務を積極的に引き受けるとともに、新規に設立した韓国子会社を経由して、ネイティブアプリ市場が急速に成長している韓国・中国市場に挑戦していくとともに、収益源の多様化並びに業容拡大を目指して、新規事業にも挑戦していくなど、国内だけではなく、海外への事業拡大を図り、新規事業にも挑戦していくことにより、収益源の多様化を図り、企業価値の向上を目指してまいります。

当社グループは、上述の取り組みにより、多様化するユーザーの趣味、嗜好に合致したサービスの企画、開発及び運営を進めることにより、ユーザーのライフタイムバリュー（注）の更なる向上を目指してまいります。

（注）ライフタイムバリュー（顧客生涯価値）：企業と顧客が継続的に取引を続けることにより、顧客が企業にもたらす利益

(4) 会社の対処すべき課題

当社グループにおいて、ソーシャルゲーム事業における収益基盤の更なる拡大及び経営の安定化を図っていくうえで、対処すべき課題は以下のとおりであります。

（ソーシャルゲーム事業）

① 新規タイトルの開発と既存タイトルの効率的な運営

ソーシャルゲーム市場は今後も堅調に成長していくと考えておりますが、スマートフォンやタブレット端末等の高機能端末の普及に伴い、Google Inc. やApple Inc. が運営する各アプリマーケットの規模が拡大し、世界規模で競争の激しい業界となっていくと考えております。このような市場環境下において、当社グループが収益を伸ばしていくためには、既存タイトルの企画、開発及び運営により蓄積したノウハウを用いて、ユーザーに訴求するタイトルを新規開発するとともに、運営期間の長い既存タイトルについては効率的な運営を進めることにより、一定の収益を確保していくことが重要であると認識しております。

そのために当社グループは、新規タイトルの開発及び既存タイトルの効率的な運営により収益の安定化と拡大を図ってまいります。

また、国内だけではなく、今後の成長が見込まれる海外市場へソーシャルゲームを提供していく必要があると考えており、このため、Google PlayやApp Storeが運営する各アプリマーケット上において、ソーシャルゲームを提供していく必要があると考えております。

② 技術革新への対応

スマートフォンやタブレット等の高機能端末は技術革新のスピードが非常に早く、機能強化が一段と進んでいることから、ユーザーの利用動向に変化が生じる可能性があります。このため、各端末への最適な開発を迅速に行っていくことが重要な課題であると認識し、各種モバイル端末への対応を進めるとともに、技術革新の動向を追うことにより、変化への対応を図ってまいります。

③ 新たな事業・サービスの展開

ソーシャルゲーム市場は今後も堅調に成長していくと考えておりますが、業容を拡大するためには、ソーシャルゲームの企画、開発及び運営で得たノウハウを応用し、新たなサービスの提供を進めていくことが必要であると認識しております。このため、当社グループは市場動向等を踏まえた上で、新たな事業・サービスの展開を積極的に行ってまいります。

④ ゲームの安全性及び健全性の強化

ソーシャルゲームにおいては、ゲーム内アイテム等をオークションサイト等において現実の通貨で売買するリアル・マネー・トレードや、一部の課金方法がユーザーの過度の射幸心を煽るとして社会的な問題となっております。こうした状況を踏まえ、当社グループはソーシャルゲームの健全性や成長性を損なわないように対応することが重要な課題であると認識しており、各種法的規制や業界団体の自主規制を順守してまいります。

⑤ システム管理体制の強化

ソーシャルゲームは、インターネットへのアクセスが可能であれば時間や場所を問わず利用することが可能となっております。このため、多数のユーザーが同時にアクセスした場合、システムに一時的に負荷がかかり、ゲームの提供に支障が生じることがあります。当社グループは、システム稼働の安定性を確保することが重要な課題であると認識しており、システム管理やシステム基盤の強化等に継続的に取り組んでまいります。

(全社的な課題)

① 人材の確保

今後の更なる業容拡大を図るためには、優秀な人材を国内外で確保し、育成していくとともに、優秀な人材の外部流出を防止することが重要な課題であると認識しております。しかしながら、優秀な人材は他社とも競合するため、人材の確保が難しい状況が今後も続くと考えております。このために、当社グループは、社内環境の改善を継続的に進めるとともに、企業認知度を向上させる取り組みを進めてまいります。

② 内部管理体制の強化

今後更なる業容拡大を図るためには、各種業務の標準化と効率化を進めていくことにより、事業基盤を確立させることが重要な課題であると認識しております。そのために当社グループは、従業員に対し業務フローやコンプライアンス等を周知徹底させ、内部管理体制を強化するとともに、業務の効率化を図ってまいります。

4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、連結財務諸表の期間比較可能性及び企業間の比較可能性を考慮し、当面は、日本基準で連結財務諸表を作成する方針であります。なお、今後につきましては、国内外の諸情勢を考慮の上、国際会計基準の適用について検討を進めていく方針であります。

5. 連結財務諸表

(1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成26年9月30日)	当連結会計年度 (平成27年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,773,794	683,687
売掛金	465,674	450,657
繰延税金資産	191,785	328,170
その他	247,277	230,218
流動資産合計	2,678,532	1,692,733
固定資産		
有形固定資産		
建物	49,506	70,547
減価償却累計額	△7,977	△18,702
建物(純額)	41,529	51,844
工具、器具及び備品	99,094	110,851
減価償却累計額	△24,799	△49,614
工具、器具及び備品(純額)	74,295	61,236
有形固定資産合計	115,824	113,081
無形固定資産		
のれん	-	39,722
その他	25,806	30,246
無形固定資産合計	25,806	69,968
投資その他の資産		
関係会社株式	25,500	46,692
長期前払費用	70,337	154,062
繰延税金資産	214,357	-
差入保証金	195,082	378,333
その他	-	5,000
投資その他の資産合計	505,277	584,088
固定資産合計	646,908	767,139
資産合計	3,325,441	2,459,873
負債の部		
流動負債		
買掛金	87,501	26,608
未払金	101,972	87,302
短期借入金	66,640	-
1年内返済予定の長期借入金	37,912	190,512
その他	65,295	45,738
流動負債合計	359,321	350,161
固定負債		
長期借入金	109,448	186,766
その他	-	1,348
固定負債合計	109,448	188,114
負債合計	468,769	538,276

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成26年9月30日)	当連結会計年度 (平成27年9月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,254,259	1,292,759
資本剰余金	1,243,259	1,281,759
利益剰余金	357,299	△659,079
株主資本合計	2,854,818	1,915,439
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	1,854	4,078
その他の包括利益累計額合計	1,854	4,078
新株予約権	-	2,079
純資産合計	2,856,672	1,921,596
負債純資産合計	3,325,441	2,459,873

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
(連結損益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)
売上高	2,765,788	2,541,885
売上原価	2,054,308	2,510,777
売上総利益	711,479	31,107
販売費及び一般管理費	767,917	957,358
営業損失(△)	△56,438	△926,250
営業外収益		
受取利息	373	458
為替差益	9,668	-
その他	15	1,527
営業外収益合計	10,056	1,986
営業外費用		
支払利息	3,218	2,378
株式公開費用	22,895	-
株式交付費	9,745	65
為替差損	-	5,599
持分法による投資損失	-	2,307
その他	-	229
営業外費用合計	35,859	10,580
経常損失(△)	△82,240	△934,845
特別利益		
主要株主株式短期売買利益返還益	8,209	-
新株予約権戻入益	-	268
特別利益合計	8,209	268
特別損失		
投資有価証券評価損	53,020	-
特別損失合計	53,020	-
税金等調整前当期純損失(△)	△127,052	△934,576
法人税、住民税及び事業税	161,595	3,829
法人税等調整額	△139,893	77,972
法人税等合計	21,702	81,802
少数株主損益調整前当期純損失(△)	△148,755	△1,016,379
当期純損失(△)	△148,755	△1,016,379

(連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)
少数株主損益調整前当期純損失(△)	△148,755	△1,016,379
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	810	—
為替換算調整勘定	1,854	2,224
その他の包括利益合計	2,664	2,224
包括利益	△146,090	△1,014,154
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△146,090	△1,014,154
少数株主に係る包括利益	—	—

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)

(単位：千円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	704,000	693,000	616,054	2,013,054
当期変動額				
新株の発行	550,259	550,259		1,100,518
剰余金の配当			△110,000	△110,000
当期純損失(△)			△148,755	△148,755
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)				
当期変動額合計	550,259	550,259	△258,755	841,763
当期末残高	1,254,259	1,243,259	357,299	2,854,818

	その他の包括利益累計額			純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計	
当期首残高	△810	—	△810	2,012,243
当期変動額				
新株の発行				1,100,518
剰余金の配当				△110,000
当期純損失(△)				△148,755
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	810	1,854	2,664	2,664
当期変動額合計	810	1,854	2,664	844,428
当期末残高	—	1,854	1,854	2,856,672

当連結会計年度(自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)

(単位：千円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	1,254,259	1,243,259	357,299	2,854,818
当期変動額				
新株の発行	38,500	38,500		77,000
剰余金の配当				
当期純損失(△)			△1,016,379	△1,016,379
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)				
当期変動額合計	38,500	38,500	△1,016,379	△939,379
当期末残高	1,292,759	1,281,759	△659,079	1,915,439

	その他の包括利益累計額		新株予約権	純資産合計
	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	1,854	1,854	—	2,856,672
当期変動額				
新株の発行				77,000
剰余金の配当				
当期純損失(△)				△1,016,379
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	2,224	2,224	2,079	4,303
当期変動額合計	2,224	2,224	2,079	△935,075
当期末残高	4,078	4,078	2,079	1,921,596

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純損失 (△)	△127,052	△934,576
減価償却費	30,760	76,576
受取利息及び受取配当金	△373	△458
支払利息	3,218	2,378
持分法による投資損益 (△は益)	—	2,307
株式交付費	9,745	65
株式公開費用	22,895	—
新株予約権戻入益	—	△268
為替差損益 (△は益)	△9,668	△78
売上債権の増減額 (△は増加)	44,605	14,115
仕入債務の増減額 (△は減少)	55,243	△61,158
未払金の増減額 (△は減少)	35,738	△16,522
長期前払費用の増減額 (△は増加)	△70,202	△83,611
投資有価証券評価損益 (△は益)	53,020	—
その他	△221,736	109,389
小計	△173,805	△891,840
利息及び配当金の受取額	301	408
利息の支払額	△3,311	△2,497
法人税等の支払額	△595,878	△83,543
法人税等の還付額	—	52,338
営業活動によるキャッシュ・フロー	△772,694	△925,135
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△71,210	△49,090
無形固定資産の取得による支出	△21,213	△15,276
敷金及び保証金の差入による支出	△17,393	△233,615
敷金及び保証金の回収による収入	—	2,824
資産除去債務の履行による支出	—	△13,519
投資有価証券の取得による支出	—	△5,000
関係会社株式の取得による支出	—	△23,500
短期貸付けによる支出	—	△20,080
短期貸付金の回収による収入	—	960
事業譲受による支出	—	△55,000
その他	△880	264
投資活動によるキャッシュ・フロー	△110,698	△411,032
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れによる収入	670,000	80,000
短期借入金の返済による支出	△603,360	△146,640
長期借入れによる収入	140,000	332,000
長期借入金の返済による支出	△55,408	△102,082
株式の発行による収入	1,100,518	77,000
株式の発行による支出	△9,745	△65
株式公開費用の支出	△22,895	—
新株予約権の発行による収入	—	2,347
配当金の支払額	△108,467	△140
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,110,642	242,419
現金及び現金同等物に係る換算差額	△3,000	3,641
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	224,249	△1,090,106
現金及び現金同等物の期首残高	1,549,545	1,773,794
現金及び現金同等物の期末残高	1,773,794	683,687

(5) 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。

(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)

1. 連結の範囲に関する事項

(1) 連結子会社の数 2社

連結子会社の名称

ALTPLUS VIETNAM Co., Ltd

AltPlus Korea Inc.

上記のうち、Altplus Korea Inc. は当連結会計年度において新たに設立したため、連結の範囲に含めております。

(2) 主要な非連結子会社の名称等

主要な非連結子会社の名称

株式会社オルトダッシュ

(連結の範囲から除いた理由)

非連結子会社は小規模であり、総資産、売上高、当期純損益(持分に見合う額)及び利益剰余金(持分に見合う額)等は、いずれも連結財務諸表に重要な影響を及ぼさないため、連結の範囲から除外しております。

2. 持分法の適用に関する事項

(1) 持分法を適用した非連結子会社及び関連会社の数及び主要な会社等の名称

持分法を適用した関連会社の数 1社

会社の名称

株式会社SHIFT PLUS

当連結会計年度から株式会社SHIFT PLUSを新たに合弁会社として設立したため、持分法適用会社に含めております。

(2) 持分法を適用しない非連結子会社及び関連会社の名称等

主要な非連結子会社の名称

株式会社オルトダッシュ

(持分法を適用しない理由)

持分法非適用会社は、当期純損益(持分に見合う額)及び利益剰余金(持分に見合う額)等からみて、持分法の対象から除いても連結計算書類に及ぼす影響が軽微であり、かつ重要性がないため持分法の適用の範囲から除外しております。

(3) 連結の範囲及び持分法の適用の範囲の変更に関する注記

持分法適用会社は、決算日が異なるため、当該会社の事業年度に係る財務諸表を使用しております。

3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社の決算日は、連結決算日と一致しております。

4. 会計処理基準に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

有価証券の評価基準及び評価方法

その他有価証券

時価のないもの

移動平均法による原価法を採用しております。

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

① 有形固定資産

定額法を採用しております。

なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。

建物 15年～22年

工具、器具及び備品 5年～8年

② 無形固定資産

定額法を採用しております。

なお、自社利用のソフトウェアについては、社内における利用可能期間(5年)に基づいております。

(3) 重要な外貨建資産及び負債の本邦通貨への換算基準

外貨建金銭債権債務は、期末日の直物為替相場により円貨に換算し、換算差額は損益として処理しております。

(4) 重要な引当金の計上基準

貸倒引当金

債権の貸倒による損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を勘案し、回収不能見込額を計上しております。

なお、当連結会計年度末においては、貸倒実績及び貸倒懸念債権等の回収不能見込額がないため、貸倒引当金は計上しておりません。

(5) 連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

手許現金、随時引き出し可能な預金及び容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なりリスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期投資からなっております。

(6) その他連結財務諸表作成のための重要な事項

① 繰延資産の処理方法

株式交付費

支出時に全額費用として処理しております。

② 消費税等の会計処理

消費税等の会計処理は、税抜方式によっております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

当社グループは、ソーシャルゲーム事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)
1株当たり純資産額	323.32円	213.76円
1株当たり当期純損失金額(△)	△17.70円	△113.59円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	－円	－円

(注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式は存在するものの1株当たり当期純損失金額であるため記載しておりません。

2. 平成25年12月15日付で、普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首より株式分割が行われたと仮定して1株当たり純資産額、1株当たり当期純損失金額を算定しております。

3. 1株当たり当期純損失金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)
1株当たり当期純損失金額		
当期純損失金額(△)(千円)	△148,755	△1,016,379
普通株主に帰属しない金額(千円)	－	－
普通株式に係る当期純損失金額(△)(千円)	△148,755	△1,016,379
期中平均株式数(千株)	8,403	8,948

(重要な後発事象)

該当事項はありません。