



## 2019年9月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2019年5月15日

上場会社名 株式会社オルトプラス 上場取引所 東  
 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) 執行役員経営企画室長(氏名) 道中 祐仁 (TEL) 03-4405-4339  
 四半期報告書提出予定日 2019年5月15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 : 無

(百万円未満切捨て)

## 1. 2019年9月期第2四半期の連結業績(2018年10月1日~2019年3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	%
2019年9月期第2四半期	2,412	20.6	△472	—	△493	—	△487	—
2018年9月期第2四半期	2,001	33.9	△609	—	△622	—	△627	—

(注) 包括利益 2019年9月期第2四半期 △486百万円( —%) 2018年9月期第2四半期 △628百万円( —%)

	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
2019年9月期第2四半期	△34.97	—
2018年9月期第2四半期	△49.07	—

## (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2019年9月期第2四半期	2,461	1,258	50.4
2018年9月期	3,032	1,718	56.1

(参考) 自己資本 2019年9月期第2四半期 1,241百万円 2018年9月期 1,700百万円

## 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
2018年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2019年9月期	—	0.00	—	—	—
2019年9月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

2019年9月期の期末配当金は、現在未定であります。

## 3. 2019年9月期の連結業績予想(2018年10月1日~2019年9月30日)

2019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、添付資料3ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」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 : 無  
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 一社、除外 一社

特定子会社には該当していませんが、連結子会社でありました株式会社エスエスプラスは、2018年10月15日付で当社を存続会社とする吸収合併により消滅したため、連結の範囲から除外しております。

- (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）  
② 期末自己株式数  
③ 期中平均株式数（四半期累計）

2019年9月期2Q	13,998,798株	2018年9月期	13,918,798株
2019年9月期2Q	2,189株	2018年9月期	2,189株
2019年9月期2Q	13,946,059株	2018年9月期2Q	12,779,703株

※ 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

- 四半期決算補足資料につきましては、四半期決算の発表後、速やかに当社ウェブサイトに掲載する予定です。
- 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3ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

## ○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	2
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	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	5
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
3. その他	9
継続企業の前提に関する重要事象等	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

当第2四半期連結累計期間における我が国の経済は、アジア新興国等の景気の先行きや国際情勢の緊張による不確実性の高まりがあるものの、政府と日銀による経済政策及び金融政策等の推進により緩やかな回復基調が続いております。国内のインターネット利用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1)。

このような事業環境の下、当社は、ゲーム事業としてソーシャルゲーム(注2)の新規開発及び運営、他社が開発・運営しているゲームタイトルの運営受託を進めてまいりました。また、ゲーム支援事業及びベトナム子会社を利用したオフショア開発(注3)事業を進めるとともに、新規事業として福利厚生サービス「コミュニティオ」(注4)のサービスを開始いたしました。

ゲーム事業では、当第2四半期連結会計期間において、株式会社KADOKAWAとの協業タイトル(1タイトル)をリリースする一方で、他社からの運営受託タイトル(1タイトル)の運営を終了いたしました。この結果、当第2四半期連結会計期間末における運営タイトルは、自社・協業7タイトル、パブリッシング1タイトル、運営移管6タイトル、開発中のタイトルは1タイトルとなりました。ゲーム運営では、主力ゲームタイトルの運営に注力するとともに、新規開発では、IP保有会社を含む他社との協業により、開発に伴う各種リスクの低減を図りながら、開発スケジュールの遅延が生じないよう努めてまいりました。その結果、翌四半期以降に合計6タイトル(自社・協業1タイトル、パブリッシング1タイトル、運営移管4タイトル)の運営終了を予定しております。運営中のタイトルにつきましては、各タイトルの売上推移を踏まえ、当社が主力と位置付けるタイトルに開発・運営リソースを優先的に割り当てるとともに、売上が一定以上減衰しているタイトルについては、協業先やグループ子会社へ運営を移管し、外注費を含む各種運営費用を削減してまいりました。開発中のタイトルにつきましては、工数管理を精緻に行うことにより、開発スケジュールの遅延並びに開発費の増加が生じないよう努めてまいりました。

ゲーム支援事業では、ソーシャルゲーム会社間の人材マッチングサービスを提供するとともに、当社グループの人材を派遣契約等により他のソーシャルゲーム会社へ提供する等により、案件の獲得を進め、また、オフショア開発事業では、オフショア開発拠点としてのベトナム子会社を活用した他社ウェブサービス等の開発受託等の案件獲得を進めることにより、収益増を目指してまいりました。前期に新規事業としてサービスを開始した「コミュニティオ」につきましては、導入営業を進めるとともに、追加機能開発を進めてまいりました。

間接部門におきましては、人員配置の見直しによる人件費の抑制を含め、各種費用の削減を継続して進めてまいりました。しかしながら、運営中のタイトルから得られる収益が想定を下回ったため、新規タイトルの開発費や新規事業等の費用及び全社費用等が、運営タイトル等から得られる収益を上回って推移いたしました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間における売上高は2,412,915千円(前年同四半期比20.6%増)、営業損失は472,470千円(前年同四半期は609,521千円の営業損失)、経常損失は493,658千円(前年同四半期は622,851千円の経常損失)、親会社株主に帰属する四半期純損失は487,675千円(前年同四半期は627,152千円の親会社株主に帰属する四半期純損失)となりました。

(注) 1. 総務省「通信利用動向調査」

2. ソーシャルゲームとは、ゲームの利用者間のつながりや交流関係を活かしたゲームの総称です。

3. オフショア開発とは、ソフトウェア開発や運用保守管理等を海外の開発会社等に委託して行う開発手法を指します。

4. 「コミュニティオ」においては、当面の間、取り扱われるポイントは資金決済に関する法律第2条第5項に定義される「仮想通貨」には該当せず、また、そのサービスは仮想通貨交換業の登録を要しない範囲で実施される予定です。

### (2) 財政状態に関する説明

#### ① 資産

当第2四半期連結会計期間末における総資産は2,461,759千円となり、前連結会計年度末に比べ570,710千円減少いたしました。流動資産の残高は1,952,147千円(前連結会計年度末比350,739千円の減少)となりました。これは主に現金及び預金の増加39,749千円があった一方で、売掛金の減少271,731千円及びその他流動資産の減少

94,728千円があったことによるものであります。固定資産は509,611千円(同219,970千円の減少)となりました。これは主に無形固定資産の減少20,402千円、投資その他の資産の差入保証金の減少139,758千円及びその他の減少52,575千円によるものであります。

## ② 負債

当第2四半期連結会計期間末における負債は1,202,944千円となり、前連結会計年度末に比べ110,999千円減少いたしました。これは主に短期借入金の増加113,000千円があった一方で、買掛金の減少117,731千円、1年内返済予定の長期借入金の減少48,776千円及びその他の減少56,804千円により流動負債が110,311千円減少したことによるものです。

## ③ 純資産

当第2四半期連結会計期間末における純資産は1,258,814千円となり、前連結会計年度末に比べ459,710千円減少いたしました。これは主に株式の発行による資本金の増加13,080千円及び資本剰余金の増加13,080千円があった一方で、親会社株主に帰属する四半期純損失の計上487,675千円があったことによるものであります。

## (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社グループは、各事業の進捗状況等を勘案した結果、足元の業績改善を図るための各種施策に取り組んでおりますが、ゲーム事業においては新規タイトルの売上見込を予測することが難しく、また、オフショア開発や新規事業の収支改善についても、その進捗動向を予測することが難しいことから、当社グループの業績が短期間で大きく変動する可能性があります。このため、現時点で合理的な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. 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 (2018年9月30日)	当第2四半期連結会計期間 (2019年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,172,002	1,211,752
売掛金	890,449	618,717
仕掛品	43,289	25,137
その他	198,220	103,492
貸倒引当金	△1,075	△6,953
流動資産合計	2,302,887	1,952,147
固定資産		
有形固定資産	62,244	55,011
無形固定資産		
のれん	34,045	27,236
その他	27,708	14,114
無形固定資産合計	61,754	41,351
投資その他の資産		
差入保証金	372,726	232,967
その他	232,856	180,280
投資その他の資産合計	605,583	413,248
固定資産合計	729,582	509,611
資産合計	3,032,469	2,461,759
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	238,522	120,791
短期借入金	587,000	700,000
1年内返済予定の長期借入金	51,292	2,516
その他	436,441	379,636
流動負債合計	1,313,256	1,202,944
固定負債		
繰延税金負債	688	-
固定負債合計	688	-
負債合計	1,313,944	1,202,944
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	2,968,319	2,981,399
資本剰余金	2,961,241	2,974,321
利益剰余金	△4,231,548	△4,717,992
自己株式	△0	△0
株主資本合計	1,698,010	1,237,727
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	497	△2,738
為替換算調整勘定	2,294	6,103
その他の包括利益累計額合計	2,792	3,364
新株予約権	16,226	16,226
非支配株主持分	1,495	1,496
純資産合計	1,718,525	1,258,814
負債純資産合計	3,032,469	2,461,759

## (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2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自2017年10月1日 至2018年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自2018年10月1日 至2019年3月31日)
売上高	2,001,368	2,412,915
売上原価	2,124,973	2,288,348
売上総利益又は売上総損失(△)	△123,605	124,566
販売費及び一般管理費	485,916	597,036
営業損失(△)	△609,521	△472,470
営業外収益		
受取利息	59	16
雑収入	4,156	2,435
営業外収益合計	4,216	2,451
営業外費用		
支払利息	1,624	13,021
為替差損	9,874	3,547
雑損失	1,144	37
持分法による投資損失	4,903	7,033
営業外費用合計	17,546	23,640
経常損失(△)	△622,851	△493,658
特別利益		
固定資産売却益	95	-
貸倒引当金戻入額	1,800	-
新株予約権戻入益	1,515	-
関係会社株式売却益	-	8,568
特別利益合計	3,410	8,568
税金等調整前四半期純損失(△)	△619,440	△485,089
法人税、住民税及び事業税	6,334	3,273
法人税等調整額	△949	△688
法人税等合計	5,384	2,584
四半期純損失(△)	△624,825	△487,674
非支配株主に帰属する四半期純利益	2,327	0
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△627,152	△487,675

四半期連結包括利益計算書

第2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2017年10月1日 至 2018年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2018年10月1日 至 2019年3月31日)
四半期純損失(△)	△624,825	△487,674
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△1,493	△2,738
為替換算調整勘定	△1,859	3,808
その他の包括利益合計	△3,353	1,070
四半期包括利益	△628,178	△486,604
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△630,506	△486,604
非支配株主に係る四半期包括利益	2,327	0

### (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)

当社グループは前連結会計年度まで5期連続となる営業損失、経常損失及び親会社株主に帰属する当期純損失を計上しており、当第2四半期連結累計期間においても営業損失472,470千円、経常損失493,658千円、親会社株主に帰属する四半期純損失487,675千円を計上しております。また、ゲーム事業において複数タイトルの開発を可能とする体制を維持し、オフショア開発事業などゲーム以外の事業での安定的な収益を獲得するために、2018年8月30日付で第5回及び第6回新株予約権の発行を行っておりますが、株価が下限行使価格を下回って推移していることにより資金調達が進んでいない状況となっております。

従って、当第2四半期連結累計期間においては、業績の回復状況並びに手元資金の状況を慎重に見極める必要があり、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しているものと認識しております。

当社グループは、足元の業績改善を図ることにより当該状況を解消するために、各事業の進捗状況等を踏まえ、以下の対応策を講じることにより、事業面については収益の確保並びに費用の削減を進めるとともに、財務基盤の安定化に取り組んでおります。

#### (1) 収益の確保並びに費用の削減

##### a. ゲーム事業

運営中のゲームタイトルについては、当社グループが主力と位置付けたタイトルに注力し、収益性の低い一部タイトルについては運営を順次終了させる等、一層の選択と集中を進めてまいります。主力タイトルの運営については、当社グループでの運営だけではなく、実績のある主要協業先へ運営委託先を変更するなど運営体制を再度見直すことにより、売上が再度回復させるとともに、他言語対応やPC版の展開等、早期の収益化が見込める施策を協業先と協議し、実行してまいります。また、運営終了により生じた当社グループ人員を主力タイトルの運営業務に充てるなど、経営資源の最適化を図ることにより、運営タイトルの収益改善を図ってまいります。

開発中のゲームタイトルについては、当社及び協業先が役務提供割合に応じて開発費を負担し、サービス開始後の収益で回収する契約形態により、現在、2タイトルの開発を進めております。当該契約形態では、当初見込を上回る売上となった場合の、当社グループへの収益分配額は大きくなりますが、売上が当初見込を下回った場合には、開発費を回収できない可能性又は、回収が長期間にわたる可能性が生じます。このため、業績の回復並びに財務体質の改善が図れるまでは、開発進捗に応じて対価を受領する受託開発契約の形態など、開発費の負担が発生しない、又は負担が最小限となる案件に取り組んでまいります。

##### b. ゲーム支援事業

ゲーム支援事業では、各ゲーム会社に対してゲーム開発・運営人材のマッチングサービスを提供しておりますが、各ゲーム会社におけるゲーム開発・運営人材ニーズは引き続き多いことを踏まえ、人材の仲介だけではなく、ゲーム事業における経営資源の最適化により生じた当社グループのゲーム開発・運営人材を他社へ派遣する等、一段の収益化を図ってまいります。

##### c. オフショア開発事業

オフショア開発事業につきましては、ベトナム子会社における開発体制の整備を継続して進めるとともに、案件獲得のための営業活動を進めた結果、ベトナム子会社の収支は前期中に大幅に改善いたしました。オフショア開発事業の収益化には至っていない状況であることから、経営環境を踏まえて収支改善を優先して各種施策を行ってまいります。

##### d. 新規事業

新規事業として前期中にサービスを開始したコミュニティオ事業につきましては、収益化までには時間を要するとともに、必要な投資資金の確保が進んでいないことを踏まえ、当該事業を子会社へ移管し、他社とのアライアンスを積極的に進めることにより、当社グループの費用負担を低減させることを優先して各種施策を行ってまいります。

#### (2) 財務基盤の安定化

財務面につきましては、株価の低迷により第5回及び第6回新株予約権の行使が進んでいない状況を踏まえ、引受先であるマッコーリ・バンク・リミテッドと資金調達に関する協議を進めるとともに、取引金融機関に対しても、引き続き協力を頂くための協議を進めてまいります。

以上の対応策の実施により、事業基盤並びに財務基盤の安定化を図り、当該状況の解消、改善に努めてまいります。しかしながら、ゲーム事業における運営タイトルの売上動向、新規タイトルの売上見込及び運営タイトルにおける各種コスト削減については将来の予測を含んでいること、新規ゲームタイトルの開発に係る契約形態については、協業先との合意が必要であること、ゲーム支援事業における売上動向については業界動向などの外部環境の影響を受けること、オフショア開発事業及び新規開発事業については、各種施策の実行による効果が相当程度得られるまでには多少の時間を要すると見込むこと等を踏まえ、現時点では継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められます。

なお、四半期連結財務諸表は継続企業を前提として作成されており、継続企業の前提に関する重要な不確実性の影響を四半期連結財務諸表に反映しておりません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当第2四半期連結累計期間において、譲渡制限付株式の発行により資本金が13,080千円増加し、資本剰余金が13,080千円増加しております。その結果、当第2四半期連結会計期間末において資本金が2,981,399千円、資本剰余金が2,974,321千円となっております。

(追加情報)

(「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」等の適用)

「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」(企業会計基準第28号 2018年2月16日)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、繰延税金負債は固定負債の区分に表示しております。

### 3. その他

#### 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まで5期連続となる営業損失、経常損失及び親会社株主に帰属する当期純損失を計上しており、当第2四半期連結累計期間においても営業損失472,470千円、経常損失493,658千円、親会社株主に帰属する四半期純損失487,675千円を計上しております。また、ゲーム事業において複数タイトルの開発を可能とする体制を維持し、オフショア開発事業などゲーム以外の事業での安定的な収益を獲得するために、2018年8月30日付で第5回及び第6回新株予約権の発行を行っておりますが、株価が下限行使価格を下回って推移していることにより資金調達が進んでいない状況となっております。

従って、当第2四半期連結累計期間においては、業績の回復状況並びに手元資金の状況を慎重に見極める必要があり、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しているものと認識しております。

当社グループは、足元の業績改善を図ることにより当該状況を解消するために、各事業の進捗状況等を踏まえ、以下の対応策を講じることにより、事業面については収益の確保並びに費用の削減を進めるとともに、財務基盤の安定化に取り組んでおります。

#### (1) 収益の確保並びに費用の削減

##### a. ゲーム事業

運営中のゲームタイトルについては、当社グループが主力と位置付けたタイトルに注力し、収益性の低い一部タイトルについては運営を順次終了させる等、一層の選択と集中を進めてまいります。主力タイトルの運営については、当社グループでの運営だけではなく、実績のある主要協業先へ運営委託先を変更するなど運営体制を再度見直すことにより、売上が再度回復させるとともに、他言語対応やPC版の展開等、早期の収益化が見込める施策を協業先と協議し、実行してまいります。また、運営終了により生じた当社グループ人員を主力タイトルの運営業務に充てるなど、経営資源の最適化を図ることにより、運営タイトルの収益改善を図ってまいります。

開発中のゲームタイトルについては、当社及び協業先が役務提供割合に応じて開発費を負担し、サービス開始後の収益で回収する契約形態により、現在、2タイトルの開発を進めております。当該契約形態では、当初見込を上回る売上となった場合の、当社グループへの収益分配額は大きくなりますが、売上が当初見込を下回った場合には、開発費を回収できない可能性又は、回収が長期間にわたる可能性が生じます。このため、業績の回復並びに財務体質の改善が図れるまでは、開発進捗に応じて対価を受領する受託開発契約の形態など、開発費の負担が発生しない、又は負担が最小限となる案件に取り組んでまいります。

##### b. ゲーム支援事業

ゲーム支援事業では、各ゲーム会社に対してゲーム開発・運営人材のマッチングサービスを提供しておりますが、各ゲーム会社におけるゲーム開発・運営人材ニーズは引き続き多いことを踏まえ、人材の仲介だけではなく、ゲーム事業における経営資源の最適化により生じた当社グループのゲーム開発・運営人材を他社へ派遣する等、一段の収益化を図ってまいります。

##### c. オフショア開発事業

オフショア開発事業につきましては、ベトナム子会社における開発体制の整備を継続して進めるとともに、案件獲得のための営業活動を進めた結果、ベトナム子会社の収支は前期中に大幅に改善いたしました。オフショア開発事業の収益化には至っていない状況であることから、経営環境を踏まえて収支改善を優先して各種施策を行ってまいります。

##### d. 新規事業

新規事業として前期中にサービスを開始したコミュニティオ事業につきましては、収益化までには時間を要するとともに、必要な投資資金の確保が進んでいないことを踏まえ、当該事業を子会社へ移管し、他社とのアライアンスを積極的に進めることにより、当社グループの費用負担を低減させることを優先して各種施策を行ってまいります。

#### (2) 財務基盤の安定化

財務面につきましては、株価の低迷により第5回及び第6回新株予約権の行使が進んでいない状況を踏まえ、引受先であるマッコーリ・バンク・リミテッドと資金調達に関する協議を進めるとともに、取引金融機関に対しても、引き続き協力を頂くための協議を進めてまいります。