



2020年9月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2020年5月14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) 財務・経理部 部長 (氏名) 川戸 淳裕 (TEL) 03-4405-4339
 四半期報告書提出予定日 2020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. 2020年9月期第2四半期の連結業績(2019年10月1日~2020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	%
2020年9月期第2四半期	2,048	△15.1	△309	—	△310	—	△305	—
2019年9月期第2四半期	2,412	20.6	△472	—	△493	—	△487	—

(注) 包括利益 2020年9月期第2四半期 △310百万円(—%) 2019年9月期第2四半期 △486百万円(—%)

	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9月期第2四半期	△17.99	—
2019年9月期第2四半期	△34.97	—

(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	%
2020年9月期第2四半期	2,613	1,920	73.3
2019年9月期	2,091	1,254	59.2

(参考) 自己資本 2020年9月期第2四半期 1,916百万円 2019年9月期 1,238百万円

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9月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2020年9月期	—	0.00			
2020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

2020年9月期の期末配当金は、現在未定であります。

3. 2020年9月期の連結業績予想(2019年10月1日~2020年9月30日)

2020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、当第2四半期連結会計期間において、株式会社アイディアファクトリープラス及び株式会社モブキャストプラスを連結の範囲に含めております。

- (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）

2020年9月期2Q	17,405,198株	2019年9月期	15,780,198株
2020年9月期2Q	17株	2019年9月期	17株
2020年9月期2Q	17,269,727株	2019年9月期2Q	13,946,059株

- ② 期末自己株式数

- ③ 期中平均株式数（四半期累計）

※ 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)	7
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、新型コロナウイルス感染症の世界的大流行の影響を受け足元で急速に減速しており、今後しばらくはこの感染症の影響が続くものと見込まれます。当社の主な事業領域であるソーシャルゲーム関連市場は、成熟化の傾向はみられるものの、今後も緩やかに拡大していく見通しであります。

このような事業環境の下、当社グループは、ソーシャルゲーム（注1）の新規開発及び運営、他社のゲームタイトルの運営受託に注力するとともに、関連事業としてゲーム開発・運営を行う会社に対する人材紹介などの人材マッチングサービスを行うゲーム開発運用支援を中心とするゲーム関連事業ならびにオフショア開発（注2）事業を展開してまいりました。

ゲーム事業では、引き続き選択と集中を推し進め、採算性が低下していた1タイトルのサービスを終了するとともに、アイデアファクトリー株式会社との協業タイトルの開発を進め、2020年3月26日に「ヒプノシスマイク-Alternative Rap Battle-（オルタナティブラップバトル）」を合弁会社である株式会社アイデアファクトリープラスよりリリースいたしました。また、株式会社モブキャストゲームスからスポーツタイトルの一部を承継した株式会社モブキャストプラスの全株式を2020年3月31日に取得することで新たなカテゴリーを獲得するとともに運営タイトルの拡充を図りました。この結果、当第2四半期連結会計期間末における当社グループにおける運営タイトル数は、4タイトル増加し12タイトルとなりました。

ゲーム事業におきましては、開発リスクの分散と採算性の高い効率的な運営体制を目指して、リスクの高いオリジナルタイトルの単独開発はおこなわず、開発進捗に応じて対価を受領することができる受託開発の形態等、開発費の先行負担が発生しない、また負担が最小限となるような形態での案件獲得を原則とし、運営中のタイトルについては、売上の減少を抑えるために各種施策を講じるとともに、採算性の低いタイトルについて、随時終了、または協業先や子会社へ運営を移管することで運営コストの削減による収益性の改善を進めております。

ゲーム関連事業におきましては、ゲーム資産の価値最大化を図るための各種支援サービスとして、ソーシャルゲーム会社に対する人材紹介を含めた人材マッチングサービスを提供しており、各社のニーズを踏まえながら、案件の獲得を進めてまいりました。

オフショア開発事業におきましては、前連結会計年度に株式会社エクストリームと合弁会社を設立し、新たな体制のもとで新規の案件の獲得に注力いたしました。

間接部門につきましては、新たな人材採用を進めつつも、人員の適正配置等による人件費ならびにIT化の推進による各種費用の増加抑制を進めてまいりました。

その結果、当第2四半期連結累計期間における売上高は2,048,352千円（前年同四半期比15.1%減）、営業損失は309,447千円（前年同四半期は472,470千円の営業損失）、経常損失は310,606千円（前年同四半期は493,658千円の経常損失）、親会社株主に帰属する四半期純損失は305,696千円（前年同四半期は487,675千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. 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。

2. 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。

(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2,613,439千円となり、前連結会計年度末に比べ522,233千円増加いたしました。流動資産は2,213,644千円（前連結会計年度末比389,396千円の増加）となりました。これは主に売掛金の増加377,210千円があったことによるものです。固定資産は399,795千円（前連結会計年度比132,836千円の増加）となりました。これは主にのれんの増加59,651千円及び投資その他の資産のその他の増加76,669千円があったことによるものです。

② 負債

当第2四半期連結会計期間末における負債は692,932千円となり、前連結会計年度と比べ144,124千円減少いたしました。流動負債は604,083千円（前連結会計年度末比173,354千円の減少）となりました。これは主に買掛金

の増加74,847千円及びその他流動負債の増加121,799千円があった一方で、短期借入金の減少400,000千円があったことによるものです。固定負債は88,848千円（前連結会計年度末比29,230千円の増加）となりました。これは主に長期借入金の増加30,000千円があっ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1,920,507千円となり、前連結会計年度に比べ666,357千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損失額の計上305,696千円があった一方で、株式の発行による資本金の増加491,964千円及び資本剰余金の増加491,964千円があったことによるものです。

(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踏まえ、足元の業績改善を図るために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、ゲーム支援事業やオフショア開発事業の収支改善についても、その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。

なお、新型コロナウイルス感染症の国内外における感染拡大の影響については、現在状況を注視しておりますが、今後の経過によっては当社グループの事業に影響を与える可能性があります。

本日時点で当社グループの従業員に当該感染症の罹患者は発生しておりませんが、引き続き以下の対策を講じつつ、継続して事業活動を行ってまいります。

- ・ソーシャルディスタンスの確保、手洗い、消毒の徹底など感染症予防対策の徹底
- ・原則リモートワーク（在宅勤務）の実施
- ・リモートワークをサポートするための在宅勤務手当の支給
- ・在宅勤務と育児を両立させるための特別休暇制度の導入

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9月30日)	当第2四半期連結会計期間 (2020年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,314,780	1,273,137
売掛金	373,278	750,488
仕掛品	9,463	-
その他	128,315	194,571
貸倒引当金	△1,590	△4,553
流動資産合計	1,824,247	2,213,644
固定資産		
有形固定資産	3,644	2,970
無形固定資産		
商標権	169	398
のれん	-	59,651
無形固定資産合計	169	60,050
投資その他の資産		
差入保証金	236,922	233,883
その他	26,222	102,891
投資その他の資産合計	263,144	336,775
固定資産合計	266,958	399,795
資産合計	2,091,206	2,613,439
負債の部		
流動負債		
買掛金	167,113	241,960
短期借入金	400,000	-
1年内返済予定の長期借入金	-	30,000
その他	210,324	332,123
流動負債合計	777,438	604,083
固定負債		
長期借入金	-	30,000
繰延税金負債	1,451	682
持分法適用に伴う負債	58,165	58,165
固定負債合計	59,617	88,848
負債合計	837,056	692,932
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,263,823	3,755,788
資本剰余金	3,284,405	3,776,370
利益剰余金	△5,310,130	△5,615,827
自己株式	△0	△0
株主資本合計	1,238,098	1,916,331
新株予約権	14,555	2,680
非支配株主持分	1,496	1,496
純資産合計	1,254,150	1,920,507
負債純資産合計	2,091,206	2,613,439

(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2018年10月1日 至2019年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自2019年10月1日 至2020年3月31日)
売上高	2,412,915	2,048,352
売上原価	2,288,348	1,985,485
売上総利益	124,566	62,866
販売費及び一般管理費	597,036	372,313
営業損失(△)	△472,470	△309,447
営業外収益		
受取利息	16	686
雑収入	2,435	8,294
為替差益	-	405
営業外収益合計	2,451	9,387
営業外費用		
支払利息	13,021	10,000
雑損失	37	546
為替差損	3,547	-
持分法による投資損失	7,033	-
営業外費用合計	23,640	10,546
経常損失(△)	△493,658	△310,606
特別利益		
投資有価証券償還益	-	2,000
関係会社株式売却益	8,568	-
特別利益合計	8,568	2,000
税金等調整前四半期純損失(△)	△485,089	△308,606
法人税、住民税及び事業税	3,273	2,758
法人税等調整額	△688	△769
法人税等合計	2,584	1,989
四半期純損失(△)	△487,674	△310,596
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(△)	0	△4,899
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△487,675	△305,696

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 2018年10月1日 至 2019年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2019年10月1日 至 2020年3月31日)
四半期純損失(△)	△487,674	△310,596
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△2,738	-
為替換算調整勘定	3,808	-
その他の包括利益合計	1,070	-
四半期包括利益	△486,604	△310,596
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△486,604	△305,696
非支配株主に係る四半期包括利益	0	△4,899

(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6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309,447千円、経常損失310,606千円、親会社株主に帰属する四半期純損失305,696千円を計上しております。

このため、主たる事業であるゲーム事業において、新規タイトルの開発については、リスクの高い単独開発から、リスクの低減が可能な受託開発契約をベースにした協業型の開発を進め、運営タイトルについては、当社がこれまでに培った運営ノウハウを生かして既存タイトル売上の減少を抑えつつ、新たなカテゴリーのタイトルの獲得による売上の増加を目指し、また収益性の低いタイトルのサービスを終了、または他社への移管を押し進めることで運営タイトル全体の採算性の改善を図ってまいりました。

しかしながら、当第2四半期連結累計期間においても、引き続き業績の回復状況を慎重に見極める必要があることから、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、当該状況を解消するために、以下の対応策を講じることにより、事業面における収益確保並びに費用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) 売上拡大並びに収益確保

ゲーム事業の運営タイトルについては、当第2四半期連結会計期間にリリースした新規タイトルをはじめとする主力タイトルに、経営資源を重点的に配分し、売上の拡大を図るとともに、新たに獲得したスポーツゲームカテゴリーにより、更なる売上拡大を図ってまいります。また、既存の運営タイトルについては売上とコストの推移を常時チェックし、収益性が低下し、改善が見込めないタイトルは運営を終了させる等、引き続き運営タイトルの選択と集中を進めてまいります。各タイトルの運営コストについては、コスト低減の観点から当社グループ内での運営に限定せず、実績のある主要協業先へ運営の委託先を切り替えるなど採算性と効率性を判断基準として随時、運営体制の見直しを行うとともに、必要に応じて運営委託条件等の変更について運営委託先と協議をおこなってまいります。また、運営体制の見直しに合わせて、適宜当社グループ人員の配置を見直すなど、経営資源の配分最適化を図ることにより各運営タイトルの採算性の改善を図ってまいります。新規ゲームタイトルの開発にあたっては、当面はリスク低減の観点から単独での開発を避け、IP保有会社等の他社との協業により、開発進捗に応じて対価を受領する受託開発型での契約獲得を基本として、開発費の負担が生じない、または開発費負担によるリスクを極力抑えることができる契約形態での開発を原則として進めてまいります。

ゲーム支援事業では、各ゲーム事業会社向けの開発・運営人材のマッチングサービスを提供しております。各ゲーム事業会社における人材ニーズは引き続き堅調に推移していることを踏まえ、会社間の人材のマッチングに加えて、当社ゲーム事業での経営資源の配分最適化により生じた待機人材を他社へ派遣する等により、一段の収益化を図ってまいります。

(2) 財務基盤の安定化

財務面につきましては、取引金融機関から長期借入による資金調達を再開いたしました。今後も、取引金融機関に対して継続してご支援いただくための協議をおこなってまいります。また、第6回新株予約権の権利行使に関して、新株予約権の引受先であるマッコーリー・バンク・リミテッドと引き続き協議を進めるとともに、協業先等との資本業務提携の可能性についても引き続き検討を進め、更なる財務基盤の安定化に取り組んでまいります。

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、主たる事業であるゲーム事業における運営タイトル及び新規タイトルの売上見込及び各タイトルにおけるコスト削減等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コストの管理が十分に行えない可能性があること、また、今後の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等を踏まえ、引き続き業績の回復状況を慎重に見極める必要があることから、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、新株予約権の行使及び特定譲渡制限付株式の発行により、資本金及び資本剰余金がそれぞれ491,964千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3,755,788千円、資本剰余金が3,776,370千円となっております。

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6期連続となる営業損失、経常損失、親会社株主に帰属する当期純損失となり、当第2四半期連結累計期間においても、営業損失309,447千円、経常損失310,606千円、親会社株主に帰属する四半期純損失305,696千円となることから、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と認識しております。

当社グループは、当該状況を解消するために、（継続企業の前提に関する注記）に記載のとおり各種施策を進めております。

しかしながら、主たる事業であるゲーム事業における運営タイトル及び新規タイトルの売上見込及び各タイトルにおけるコスト削減等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かかる今後の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等を踏まえ、引き続き業績の回復状況を慎重に見極める必要があることから、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。