

2021年9月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2021年5月13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) 取締役CFO執行役員 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 2021年5月14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. 2021年9月期第2四半期の連結業績(2020年10月1日~2021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	%
2021年9月期第2四半期	3,909	90.9	△149	—	△42	—	△47	—
2020年9月期第2四半期	2,048	△15.1	△309	—	△310	—	△305	—

(注) 包括利益 2021年9月期第2四半期 △48百万円(—%) 2020年9月期第2四半期 △310百万円(—%)

	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
2021年9月期第2四半期	△2.75	—
2020年9月期第2四半期	△17.99	—

(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	%
2021年9月期第2四半期	3,340	2,039	60.9
2020年9月期	3,061	2,087	68.0

(参考) 自己資本 2021年9月期第2四半期 2,035百万円 2020年9月期 2,082百万円

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
2020年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2021年9月期	—	0.00	—	—	—
2021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

2021年9月期の期末配当金は、現在未定であります。

3. 2021年9月期の連結業績予想(2020年10月1日~2021年9月30日)

2021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

(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)	2021年9月期2Q	17,405,198株	2020年9月期	17,405,198株
② 期末自己株式数	2021年9月期2Q	1,517株	2020年9月期	1,517株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	2021年9月期2Q	17,403,681株	2020年9月期2Q	17,269,727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

1. 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。
2. 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)	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度重なる再拡大の影響により、東京都をはじめとする4都道府県を対象とした3度目の緊急事態宣言の発令を含め、一部経済活動が制限されるなど厳しい状況が続きました。また、新型コロナウイルスの感染拡大の終息時期が見通せないことから、今後の見通しについては依然として不透明な状況が続いております。

当社グループにおいては、このような環境下でも従業員の安全を確保しつつ事業活動を継続できるよう、前連結会計年度よりソーシャルディスタンスの確保、手洗い、消毒など感染予防対策の徹底を始めとして、リモートワーク（在宅勤務）体制への移行、フレックスタイム制の導入、出社時の時差出勤の推奨、契約書・請求書等の書面の電子化推進、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創設などの対策に取り組んでまいりました。このような対策により、現時点で新型コロナウイルス感染症による業績への影響は限定的ですが、この状況は続くものとして引き続き対策を継続してまいります。

当社グループの事業領域である国内ゲームアプリ（オンラインプラットフォーム）市場は、2019年には前年比4.9%増加の1兆2,962億円まで拡大し（出典：株式会社KADOKAWA『ファミ通ゲーム白書2020』）、今後も緩やかに拡大していくことが見込まれております。その中で、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」を基本方針として、個人のユーザーに対してインターネットを通じてゲームコンテンツの提供を行なっております。主にはソーシャルゲームの新規開発及び運営を行なうゲーム事業とそれに付随してソーシャルゲーム事業会社向けに人材マッチングサービス等を行なうゲーム支援事業を展開してまいりました。

ゲーム事業では、当第2四半期連結累計期間においては、前連結会計年度末と同じ12タイトル（自社パブリッシングタイトル8、運営受託タイトル4）を運営しておりますが、周年を迎えた主力タイトルが好調に推移し、売上に大きく寄与した結果、前年同期比で増収になりました。費用面においては、運営タイトルに係る広告宣伝費やタイトルの新規取得・移管受託や新たな取り組みに向けて先行して人材の確保を進めたことによる労務費・人件費が主に増加いたしました。なお、運営タイトルの広告宣伝に係る費用のうち、協業先より収受したプロモーション費用は広告協力金収入として、営業外収益に計上しております。

ゲーム関連事業では、引き続き国内ゲーム市場の拡大の影響を受けて、各ゲーム事業会社の人材ニーズが底堅く推移していることから、プランナー・エンジニア・デザイナー等の人材マッチングの件数が増加し、売上が増加しました。費用面につきましては、営業力強化のための人材確保や知名度アップのためオンラインセミナーの開催等による先行投資によりコストが増加いたしました。

その結果、当第2四半期連結累計期間における売上高は3,909,213千円（前年同四半期比90.9%増）、営業損失は149,711千円（前年同四半期は309,447千円の営業損失）、経常損失は42,427千円（前年同四半期は310,606千円の経常損失）、親会社株主に帰属する四半期純損失は47,908千円（前年同四半期は305,696千円の親会社株主に帰属する四半期純損失）となりました。

(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3,340,208千円となり、前連結会計年度末に比べ278,348千円増加いたしました。流動資産は2,968,081千円（前連結会計年度末比327,994千円の増加）となりました。これは主に売掛金の増加340,931千円があったことによるものです。固定資産は372,126千円（前連結会計年度比49,645千円の減少）となりました。これは主にのれんの減少15,028千円及び投資その他の資産のその他の減少31,066千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1,300,564千円となり、前連結会計年度と比べ326,443千円増加いたしました。流動負債は1,300,564千円（前連結会計年度末比341,488千円の増加）となりました。これは主に未払金の増加315,872千円及びその他流動負債の増加25,267千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2,039,643千円となり、前連結会計年度に比べ48,095千円減少いたしました。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47,908千円があったことによるものです。また、2021年1月の欠損填補を目的とした減資により、資本金2,755,788千円及び資本準備金2,689,173千円の減少があった一方で、利益剰余金が5,444,961千円増加しております。

(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、引き続き当社のコア事業として位置付けたゲーム事業及びゲーム支援事業に経営資源を集中させ、売上の拡大と収益確保を図ってまいります。ゲーム事業においては既存の運営タイトルの売上見込や新規運営タイトルの獲得・移管受託の成否・時期を予測することが難しく、また、ゲーム支援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測の算定ができないことから、業績予測の開示を見合わせます。なお、今後の事業進捗を踏まえ、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 (2020年9月30日)	当第2四半期連結会計期間 (2021年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,642,299	1,635,610
売掛金	825,514	1,166,445
その他	175,664	169,293
貸倒引当金	△3,392	△3,268
流動資産合計	2,640,086	2,968,081
固定資産		
有形固定資産	1,782	1,348
無形固定資産		
のれん	45,085	30,057
その他	21,612	16,019
無形固定資産合計	66,698	46,076
投資その他の資産		
差入保証金	271,167	273,642
その他	82,125	51,059
投資その他の資産合計	353,292	324,702
固定資産合計	421,772	372,126
資産合計	3,061,859	3,340,208
負債の部		
流動負債		
買掛金	139,084	139,432
未払金	576,227	892,100
1年内返済予定の長期借入金	30,000	30,000
その他	213,764	239,032
流動負債合計	959,076	1,300,564
固定負債		
長期借入金	15,000	-
繰延税金負債	44	-
固定負債合計	15,044	-
負債合計	974,121	1,300,564
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,755,788	1,000,000
資本剰余金	3,776,370	1,087,197
利益剰余金	△5,449,217	△52,164
自己株式	△0	△0
株主資本合計	2,082,941	2,035,033
非支配株主持分	4,796	4,610
純資産合計	2,087,738	2,039,643
負債純資産合計	3,061,859	3,340,208

(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2019年10月1日 至2020年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自2020年10月1日 至2021年3月31日)
売上高	2,048,352	3,909,213
売上原価	1,985,485	3,540,379
売上総利益	62,866	368,834
販売費及び一般管理費	372,313	518,545
営業損失(△)	△309,447	△149,711
営業外収益		
受取利息	686	34
広告協力金収入	-	100,847
雑収入	8,294	20,651
為替差益	405	-
営業外収益合計	9,387	121,533
営業外費用		
支払利息	10,000	342
雑損失	546	9,483
為替差損	-	4,423
営業外費用合計	10,546	14,249
経常損失(△)	△310,606	△42,427
特別利益		
投資有価証券償還益	2,000	-
特別利益合計	2,000	-
税金等調整前四半期純損失(△)	△308,606	△42,427
法人税、住民税及び事業税	2,758	5,712
法人税等調整額	△769	△44
法人税等合計	1,989	5,667
四半期純損失(△)	△310,596	△48,095
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△4,899	△186
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△305,696	△47,908

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 2019年10月1日 至 2020年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年10月1日 至 2021年3月31日)
四半期純損失(△)	△310,596	△48,095
四半期包括利益	△310,596	△48,095
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△305,696	△47,908
非支配株主に係る四半期包括利益	△4,899	△186

(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7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149,711千円、経常損失42,427千円、親会社株主に帰属する四半期純損失47,908千円を計上しております。

これにより、継続企業の前提に関する重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が当第2四半期連結累計期間において存在しておりますが、当該事象を解消するために以下の対応策を講じております。

1. 売上の拡大

(ゲーム事業)

(1) 運営タイトルの売上強化

前連結会計年度に新規リリース並びに新規獲得したタイトルを中心に経営資源を重点的に配分し、売上の確保・拡大を図るとともに、その他の既存タイトルについてもきめ細かな施策実施によりユーザーの活性化を図ることで売上を維持拡大してまいります。

(2) 他社開発タイトル取得・運営受託による売上拡大

運営ポートフォリオの拡大を図るため、他社が開発・運営中のタイトルについて、タイトルの売上推移や収益性、運営会社のニーズ等を踏まえ、当社が運営しても十分に採算が確保できるタイトルについては積極的に取得・運営受託を進めてまいります。

(3) 新規タイトル開発

新規タイトルの開発については、従来通りリスク低減の観点から原則として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形態での開発を中心に進める方針としております。

(ゲーム支援事業)

ゲーム支援事業では、ゲーム事業各社へ開発・運営人材のマッチングサービスを提供しております。ゲーム事業会社各社における人材ニーズは引き続き堅調に推移しており、クライアント数・マッチング数が拡大しつつあることから、更に営業力を強化し、各社間の人材ニーズの捕捉とマッチングをより推進することで売上拡大を目指すとともに、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の他社への派遣等により、グループ全体での収益拡大を図ってまいります。

2. 運営タイトルの選択と集中

運営タイトルについては、タイトルごとの収支状況を常時チェックし、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、もしくは他社への移管を進める等、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。

3. 開発・運営コストの削減

各タイトルの運営コストについては、サーバー費や外注費を中心とするコストの見直しを進め、委託先の集約化や内製化の推進による費用削減を進めるとともに、各タイトルの収益状況に合わせて適宜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確保・改善を図ってまいります。

4. 新技術・新サービスへの対応

バーチャルリアリティ (VR:「仮想現実」) やブロックチェーン (分散型台帳) といった新たな技術のゲーム事業への応用や、ゲーム事業で培った知見やノウハウを企業のDX (デジタルトランスフォーメーション) 推進に活用するサービス等の検討を行うなど新たな取り組みを開始しております。これらの新たな取り組みの進捗を見極めつつ、早期に収益化・事業化できるよう進めてまいります。

5. 財務基盤の安定化

当第2四半期連結会計期間末日における現金及び預金の残高は1,635,610千円であり、当面の事業活動に必要な手元資金は確保できていると判断しておりますが、財務基盤のより一層の安定化を目指して、取引金融機関に対して引き続き協力を頂くための協議を継続して進めるとともに、新たな資金調達手法についても検討を進めてまいります。

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強化を図り、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の売上見込及びコスト削減等については将来の予測を含んでいること、他社運営タイトルの移管獲得については、相手先との交渉・合意形成ができるかどうか未知数であること、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)

当社は、2020年12月18日開催の第11回定時株主総会の決議に基づき、2021年1月31日付けで繰越利益剰余金の欠損填補を行いました。この結果、資本金が2,755,788,238円、資本準備金が2,689,173,440円減少し、利益剰余金が5,444,961,678円増加しております。なお、株主資本合計金額の著しい変動はありません。

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7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149,711千円、経常損失42,427千円、親会社株主に帰属する四半期純損失47,908千円となることから、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）に記載の通り各種施策を進めております。しかしながら、上記の対応策は実施途上にあり、主たる事業であるゲーム事業における運営タイトルの売上見込及びコスト削減等については将来の予測を含んでいること、他社運営タイトルの移管獲得については、相手先との交渉・合意形成ができるかどうか未知数であること、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など、引き続き業績の回復状況を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。