

2022年1月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)



2021年9月14日

上場会社名 株式会社アピリッツ 上場取引所 東
 コード番号 4174 URL https://appirits.com/
 代表者(役職名) 代表取締役社長執行役員CEO(氏名) 和田 順児
 問合せ先責任者(役職名) 取締役執行役員CFO(氏名) 永山 亨 (TEL) 03-6690-9870
 四半期報告書提出予定日 2021年9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 : 有 (個人投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2022年1月期第2四半期の業績(2021年2月1日~2021年7月31日)

(1) 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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年1月期第2四半期	2,216	—	13	—	△0	—	△25	—
2021年1月期第2四半期	—	—	—	—	—	—	—	—
	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					
2022年1月期第2四半期	△20.28		—					
2021年1月期第2四半期	—		—					

(注) 1. 当社は、2021年1月期第2四半期については、四半期財務諸表を作成していないため、2021年1月期第2四半期の数値及び2022年1月期第2四半期の前年同四半期増減率については記載しておりません。

2. 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、第21期は当社株式は非上場であったため、期中平均株価が把握できないため、記載しておりません。また、2022年1月期第2四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失を計上しているため、記載しておりません。

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2022年1月期第2四半期	2,329	1,753	75.3
2021年1月期	2,079	1,533	73.7

(参考) 自己資本 2022年1月期第2四半期 1,753百万円 2021年1月期 1,533百万円

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
2021年1月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2022年1月期	—	0.00	—	—	—
2022年1月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

2. 当社は、定款において第2四半期末日及び期末日を配当基準日と定めておりますが、現時点では期末日における配当予想額は未定であります。

3. 2022年1月期の業績予想(2021年2月1日~2022年1月31日)

(%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		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	4,754	22.2	86	△62.5	73	△68.1	25	△80.1	19.86

(注) 1. 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

2. 1株当たり当期純利益については、2021年2月24日付で払込完了した公募増資分(190,000株)及び2021年3月24日付で払込完了したオーバーアロットメント分(36,000株)を考慮して算出しております。

※ 注記事項

- (1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有
- (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）	2022年1月期2Q	1,297,100株	2021年1月期	1,071,100株
② 期末自己株式数	2022年1月期2Q	—株	2021年1月期	—株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2022年1月期2Q	1,262,813株	2021年1月期2Q	—株

(注) 当社は、2021年1月期第2四半期については、四半期財務諸表を作成していないため、期中平均株式数を記載しておりません。

※ 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

業績予想の将来に関する記述は、業績に与える不確実な要因に係る仮定及び本日現在における入手可能な情報を前提としており、実際の業績等は様々な要因等で大きく異なる結果となる可能性があります。

(決算補足説明資料及び決算説明会内容の入手方法)

当社は、決算に関する説明（動画）及び説明資料について、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	4
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	5
2. 四半期財務諸表及び主な注記	6
(1) 四半期貸借対照表	6
(2) 四半期損益計算書	8
(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 四半期財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	10
(セグメント情報等)	11
(重要な後発事象)	12

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

文中の将来に関する事項は、当四半期会計期間の末日現在において当社が判断したものであります。なお、当社は前第2四半期累計期間については、四半期財務諸表を作成していないため、前年同期との比較分析は行っていません。

(1) 経営成績等の状況の概要

当第2四半期累計期間におけるわが国経済は、新型コロナウイルス感染症の感染拡大により緊急事態宣言が再発令され、経済活動や個人消費が再び制限を受けることになりました。感染拡大防止に向けたワクチン接種が開始されましたが、接種完了まで一定の期間が必要となるほか、変異ウイルスの確認が国内でも続いており、感染者が再び急増に転じるなど、未だ感染収束が見通せない先行き不透明な状況が続いております。

当社が属するインターネット業界・オンラインゲーム業界においては、大手企業を中心に「デジタル・トランスフォーメーション(DX)」と呼ばれる既存のビジネスモデルや業界構造を大きく変化させる新たなデジタル化の流れが、引き続き力強いものとなっております。加えて、感染症対策としてのリモートワークの環境整備など、ITに対する底堅いニーズがある一方で、一部の企業では業績悪化によりIT投資を縮小・延期するケースも発生するなど、楽観視はできないものとなっております。

このような環境の中、Webソリューション事業においては顧客のDX化を実現するパートナーとして、既存顧客との継続的な取引のための品質担保、またASPサービス(注)などのDX化のための周辺サービスのラインナップ強化により、顧客との接点増加による新規案件の獲得やDX化の市場ニーズに伴う大型案件の獲得に努めました。

また、オンラインゲーム事業においては、自社ゲーム開発において新作「オーバーエクリプス」のリリースを行うとともに、既存運営タイトルの売上維持を行いました。パートナーゲーム開発においては、継続案件の開発と運営、他社運営ゲーム「けものフレンズ3」の運営移管を進めております。「クリエイター派遣」は売上維持するよう努めました。

両事業ともに売上は2021年3月17日に発表した通期業績予想を上回る結果となりましたが、Webソリューション事業において顧客需要を取り込むための外注費の増加、新型コロナウイルスの感染拡大による緊急事態宣言等の延長によりリモート開発が長期化し、それに伴い人員調整としての外注費用が増加いたしました。

オンラインゲーム事業においては、他社運営ゲーム「けものフレンズ3」の運営移管に関わる費用が想定を上回ったことで原価が増加したことに加えて、自社ゲーム開発における新作「オーバーエクリプス」については、当初予定した収益が見込めなくなったことから、ソフトウェア全額の減損処理を行いました。

以上の結果、当第2四半期累計期間における業績は、売上高2,216,255千円、営業利益13,467千円、経常損失475千円、四半期純損失25,615千円となりました。

(注) アプリケーションサービスプロバイダの略語。アプリケーションをインターネットを通じてサービスとして提供する事業者及びソフトウェアのレンタル事業者を指します。

当第2四半期累計期間におけるセグメント別の業績は次のとおりです。

① Webソリューション事業

Webソリューション事業においては、引き続き市場のDX化への追い風の中で、コロナ禍において事業構造変換のためのDX化が急務の顧客からの新規受注に加え、昨年度からの継続顧客からの再受注に注力しました。主にEC事業者等から、「医療系モール型EC」「小売システムサブスクリプションサービス」「デジタルチケット販売」「アパレル系EC」を受注しております。既存顧客及び新規顧客からの受注は順調に推移し、売上高に関しては好調に推移しております。しかしながら、増加する新規顧客の受注を優先したことにより外注費が増加したため、売上原価が増加いたしました。

その結果、当第2四半期累計期間における売上高は1,028,748千円、セグメント利益は230,007千円となりました。

② オンラインゲーム事業

オンラインゲーム事業においては、「自社ゲーム開発」において新作「オーバーエクリプス」を2021年5月27日にリリースいたしました。また、既存の各タイトルにおいては各種イベントの開催を行い、売上維持に努めるとともに、利益率向上のため売上規模に応じた運営体制の見直しを行いました。「パートナーゲーム開発」に関しては継続案件の開発や運営による売上が順調に推移したことに加え、他社運営ゲーム「けものフレンズ3」の運営移管中ではありますが、売上高を一部計上しております。「クリエイター派遣」に関しては、需要の増加に対応するため、登録型派遣を再開するなど売上維持に努めました。この結果、オンラインゲーム事業における全体での売上高は想定通り推移しましたが、「けものフレンズ3」の運営移管費が想定を上回ったことによる原価の増加により、売上総利益・セグメント利益は減少いたしました。さらに「オーバーエクリプス」のユーザー数が想定を大幅に下回ったことにより、今後想定した収益が見込めないと判断し、ソフトウェアに計上した開発費36,445千円の減損損失を特別損失に計上いたしました。

その結果、当第2四半期累計期間における売上高は1,187,507千円、セグメント利益は57,020千円となりました。

(2) 財政状態に関する説明

①資産、負債及び純資産の状況

(資産)

当第2四半期会計期間末の資産合計は、2,329,992千円と前事業年度末に比べて250,138千円の増加となりました。流動資産は148,916千円増加し、1,854,290千円となりました。これは主に、その他で計上されている株式会社セガからの運営移管に伴う仮払金が198,000千円、前払費用が33,022千円増加した一方、現金及び預金が109,883千円減少したことによるものです。固定資産は101,221千円増加し、475,702千円となりました。これは主に本社増床に伴う有形固定資産が33,238千円、差入保証金が58,012千円増加したことによるものです。

(負債)

当第2四半期会計期間末の負債合計は、576,395千円と前事業年度末に比べて30,408千円の増加となりました。これは主に、株式会社セガからの運営移管に係る移管期間中の運営保守費用等の増加に伴う買掛金が114,365千円、従業員の増加による未払給与の増加及び広告宣伝費等の増加等に伴う未払金が25,115千円増加した一方、返済により借入金が29,804千円、未払消費税等が56,889千円、未払法人税等が27,896千円、それぞれ減少したことによるものです。

(純資産)

当第2四半期会計期間末の純資産合計は、1,753,597千円と前事業年度末に比べて219,729千円の増加となりました。これは、新株発行に伴い資本金及び資本準備金が245,345千円増加した一方、利益剰余金が25,615千円減少したことによるものです。

②キャッシュ・フローの状況

当第2四半期累計期間における現金及び現金同等物（以下、「資金」という。）は、前事業年度に比べ109,883千円減少し、923,000千円となりました。

当第2四半期累計期間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す。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動により支出した資金は164,683千円となりました。これは主に税引前四半期純損失36,920千円、減価償却費13,381千円、減損損失36,445千円、上場関連費用14,403千円、未払消費税等の減少56,889千円、仕入債務の増加114,365千円、未払金の増加23,886千円、株式会社セガからの運営移管に伴う仮払金の増加が198,000千円、法人税等の支払額27,033千円等があったことによるものです。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動により支出した資金は144,105千円となりました。これは主に差入保証金の差入による支出61,338千円、有形固定資産の取得による支出41,115千円及び無形固定資産の取得による支出41,651千円があったことによるものです。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動により獲得した資金は198,908千円となりました。これは新株発行による収入243,116千円、長期借入金の返済による支出29,804千円、上場関連費用の支出14,403千円があったことによるものです。

(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

2021年9月10日に公表いたしましたとおり、通期の業績予想につきましては、Webソリューション事業の売上高は引き続き堅調であるものの、上場後の案件増加に対応するための外注費の増加は、下期において社内体制を見直すことで抑制を進めるものの、第3四半期までは継続する見通しであるため、当初見込みとの乖離が継続する見込みです。

また、オンラインゲーム事業においては、売上についてはオンラインゲーム事業内の人員不足を補うため、クリエイター派遣の人員を活用したことにより、一時的に減少する見込みです。なお、当社は8月から「けものフレンズ3」の運営主体となり、コストコントロールを進めているものの、一時的な外注費の増加は避けられず、当初見込みより売上原価が増加し、利益が当初予想を下回る見込みです。

※上記の業績予想数値は、当社が現時点で入手可能な情報に基づき作成したものであり、今後の様々な不確定要素により、将来における当社の実際の業績と大きく異なる可能性があります。

2. 四半期財務諸表及び主な注記

(1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (2021年1月31日)	当第2四半期会計期間 (2021年7月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,032,883	923,000
売掛金	562,469	574,719
仕掛品	61,643	76,519
その他	48,510	280,051
貸倒引当金	△133	-
流動資産合計	1,705,373	1,854,290
固定資産		
有形固定資産	34,842	68,080
無形固定資産	3,557	1,141
投資その他の資産		
差入保証金	231,743	289,755
その他	104,338	116,724
投資その他の資産合計	336,081	406,480
固定資産合計	374,481	475,702
資産合計	2,079,854	2,329,992

(単位：千円)

	前事業年度 (2021年1月31日)	当第2四半期会計期間 (2021年7月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	22,236	136,601
1年内返済予定の長期借入金	39,806	13,316
未払金	270,789	295,904
未払法人税等	40,530	12,634
未払消費税等	94,818	37,929
受注損失引当金	399	4,225
その他	74,091	75,783
流動負債合計	542,672	576,395
固定負債		
長期借入金	3,314	-
固定負債合計	3,314	-
負債合計	545,986	576,395
純資産の部		
株主資本		
資本金	448,180	570,852
資本剰余金		
資本準備金	346,350	469,022
資本剰余金合計	346,350	469,022
利益剰余金		
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金	739,337	713,722
利益剰余金合計	739,337	713,722
株主資本合計	1,533,867	1,753,597
純資産合計	1,533,867	1,753,597
負債純資産合計	2,079,854	2,329,992

(2) 四半期損益計算書

第2四半期累計期間

(単位：千円)

	当第2四半期累計期間 (自 2021年2月1日 至 2021年7月31日)
売上高	2,216,255
売上原価	1,742,551
売上総利益	473,703
販売費及び一般管理費	460,236
営業利益	13,467
営業外収益	
受取利息	5
前受金取崩益	2,906
その他	150
営業外収益合計	3,063
営業外費用	
支払利息	85
株式交付費	2,229
上場関連費用	14,403
その他	287
営業外費用合計	17,005
経常損失(△)	△475
特別損失	
減損損失	36,445
特別損失合計	36,445
税引前四半期純損失(△)	△36,920
法人税等	△11,305
四半期純損失(△)	△25,615

(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書

	(単位：千円)
	当第2四半期累計期間 (自 2021年2月1日 至 2021年7月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー	
税引前四半期純損失(△)	△36,920
減価償却費	13,381
減損損失	36,445
のれん償却額	2,118
上場関連費用	14,403
株式交付費	2,229
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△133
受注損失引当金の増減額(△は減少)	3,825
受取利息及び受取配当金	△5
支払利息	85
売上債権の増減額(△は増加)	△12,249
たな卸資産の増減額(△は増加)	△14,875
未払消費税等の増減額(△は減少)	△56,889
仕入債務の増減額(△は減少)	114,365
未払金の増減額(△は減少)	23,886
その他	△227,247
小計	△137,580
利息及び配当金の受取額	5
利息の支払額	△75
法人税等の支払額	△27,033
営業活動によるキャッシュ・フロー	△164,683
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	△41,115
無形固定資産の取得による支出	△41,651
差入保証金の差入による支出	△61,338
投資活動によるキャッシュ・フロー	△144,105
財務活動によるキャッシュ・フロー	
長期借入金の返済による支出	△29,804
株式の発行による収入	243,116
上場関連費用の支出	△14,403
財務活動によるキャッシュ・フロー	198,908
現金及び現金同等物に係る換算差額	△3
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△109,883
現金及び現金同等物の期首残高	1,032,883
現金及び現金同等物の四半期末残高	923,000

(4) 四半期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)

当社は、2021年2月25日に東京証券取引所JASDAQ（スタンダード）に上場いたしました。上場にあたり、2021年2月24日を払込期日とする公募増資による新株式190,000株の発行により、資本金及び資本準備金がそれぞれ103,132千円増加しております。また、2021年3月24日を払込期日とする有償第三者割当（オーバーアロットメントによる売出しに関連した第三者割当増資）による新株式36,000株の発行により、資本金及び資本準備金がそれぞれ19,540千円増加しております。この結果、当第2四半期会計期間末において、資本金は570,852千円、資本剰余金は469,022千円となっております。

(四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

税金費用については、当第2四半期会計期間を含む事業年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

ただし、当該見積実効税率を用いて税金費用を計算すると著しく合理性を欠く結果となる場合には、法定実効税率を使用する方法によっております。

(セグメント情報等)

当第2四半期累計期間(自 2021年2月1日 至 2021年7月31日)

1 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 (注) 1	四半期損益計算 書計上額 (注) 2
	Webソリューション事業	オンライン ゲーム事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	1,028,748	1,187,507	2,216,255	—	2,216,255
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—
計	1,028,748	1,187,507	2,216,255	—	2,216,255
セグメント利益	230,007	57,020	287,028	△273,561	13,467

(注) 1. セグメント利益の調整額△273,561千円は、報告セグメントに配分していない全社費用であります。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. セグメント利益は、四半期損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2 報告セグメントごとの資産に関する情報

(運営移管に伴う資産の著しい増加)

当第2四半期会計期間において、株式会社セガからの運営移管に伴う支払により、「オンラインゲーム事業」セグメントにおける資産が198,000千円増加しております。

3 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

「オンラインゲーム事業」セグメントにおいて、自社開発ゲーム「オーバーエクリプス」が当初予定した収益を見込めなくなったことからソフトウェアの減損損失を計上しております。

なお、当該減損損失の計上額は、当第2四半期累計期間において36,445千円であります。

(重要な後発事象)

(株式分割及び株式分割に伴う定款の一部変更)

当社は、2021年9月10日開催の臨時取締役会において、株式分割及び株式分割に伴う定款の一部変更を行うことを決議いたしました。

1. 株式分割の目的

投資単位当たりの金額を引き下げることにより、当社株式の流動性の向上と投資家層の拡大を図るものであります。

2. 株式分割の概要

(1) 分割の方法

2021年9月30日を基準日として、同日最終の株主名簿に記載または記録された株主の所有する普通株式を、1株につき3株の割合をもって分割いたします。

(2) 分割により増加する株式数

①株式分割前の発行済株式総数	1,297,100株
②株式分割により増加する株式数	2,594,200株
③株式分割後の発行済株式総数	3,891,300株
④株式分割後の発行可能株式総数	12,840,000株

(注) 上記発行済株式総数及び増加する株式数は、2021年9月10日現在の発行済株式数に基づき記載しているものであり、新株予約権の行使により変動する可能性があります。

(3) 分割の日程

①基準日公告日	2021年9月13日
②基準日	2021年9月30日
③効力発生日	2021年10月1日

3. 株式分割に伴う定款の一部変更

(1) 定款変更の理由

今回の株式分割に伴い、会社法第184条第2項の規定に基づき、2021年10月1日をもって、当社定款第6条の発行可能株式総数を変更いたします。

(2) 定款変更の内容

変更の内容は以下のとおりであります。

(下線は変更箇所を示しております。)

現行定款	変更後定款
(発行可能株式総数) 第6条 当社の発行可能株式総数は、 4,280,000株とする。	(発行可能株式総数) 第6条 当社の発行可能株式総数は、 <u>12,840,000株</u> とする。

(3) 定款変更の日程

効力発生日 2021年10月1日

4. その他

(1) 資本金の額の変更

今回の株式分割に際して、資本金の額の変更はありません。

(2) 新株予約権の行使価額の調整

	取締役会決議日	調整前行使価額	調整後行使価額
第7回A新株予約権	2018年5月18日	1,200円	400円
第7回B新株予約権	2019年2月15日	1,200円	400円
第8回A新株予約権	2019年5月17日	1,200円	400円
第8回B新株予約権	2020年3月12日	1,200円	400円
第9回A新株予約権	2020年4月25日	1,300円	433円
第9回B新株予約権	2020年8月13日	1,300円	433円