

2022年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年2月10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 <https://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 (氏名) 川戸 淳裕 (TEL) 03-4405-4339
 四半期報告書提出予定日 2022年2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. 2022年9月期第1四半期の連結業績(2021年10月1日~2021年12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	%
2022年9月期第1四半期	1,503	—	△228	—	△194	—	△193	—
2021年9月期第1四半期	1,797	109.9	△110	—	△64	—	△65	—

(注) 包括利益 2022年9月期第1四半期 △193百万円(—%) 2021年9月期第1四半期 △66百万円(—%)

	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
2022年9月期第1四半期	△11.12	—
2021年9月期第1四半期	△3.79	—

(注) 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を当第1四半期会計期間の期首から適用しており、2022年9月期第1四半期に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっているため、対前年同四半期増減率は記載しておりません。

(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	%
2022年9月期第1四半期	2,612	1,518	58.0
2021年9月期	2,922	1,698	58.0

(参考) 自己資本 2022年9月期第1四半期 1,513百万円 2021年9月期 1,694百万円

(注) 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を当第1四半期会計期間の期首から適用しており、2022年9月期第1四半期に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

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9月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2022年9月期	—	—	—	—	—
2022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

2022年9月期の配当金は、現在未定であります。

3. 2022年9月期の連結業績予想(2021年10月1日~2022年9月30日)

2022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 : 有
- 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

(注) 詳細は、添付資料P. 8「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項(会計方針の変更)」をご覧ください。

(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)	2022年9月期1Q	17,405,198株	2021年9月期	17,405,198株
② 期末自己株式数	2022年9月期1Q	1,517株	2021年9月期	1,517株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2022年9月期1Q	17,403,681株	2021年9月期1Q	17,403,681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
(会計方針の変更)	8
(重要な後発事象)	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1四半期連結累計期間における国内経済は、新型コロナウイルス感染症による緊急事態宣言が解除され、経済活動が正常化に向かう中で、景気に持ち直しの動きがみられたものの、原材料価格の上昇や新たな変異型ウイルスの拡大等により、国内景気の先行きはまだまだ不透明な状況にあります。当社グループの事業領域である国内ゲームアプリ市場規模は、2020年には前年比8.4%増の1兆3,164億円、アプリゲームユーザーは3,976万人へ拡大しており（出典：株式会社アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2021」）、引き続き市場は堅調に推移しておりますが、一方でゲームコンテンツのハイクオリティ化によるゲーム開発費用の高騰や開発期間の長期化が進んでおり、ゲーム開発における競争環境は年々厳しさを増しております。

このような事業環境の下、当社グループはエンターテインメント&ソリューション企業としてオンラインゲーム等の新規企画開発及び運営をおこなうゲーム事業とそれに付随しゲーム会社向けに人材サービス等を提供する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、オンラインクレーンゲームなどの受託開発売上を新たに計上しましたが、既存運営タイトルの配信期間の長期化によりゲームアプリの売上高が減少するとともに、スポーツタイトル1タイトルのサービスを終了したことから、ゲーム事業全体では前年同期比で売上が減少しました。なお、当第1四半期連結会計期間末のサービス提供タイトル数は、10タイトル（自社パブリッシングタイトル7、運営受託タイトル3）となりました。費用面においては、新規ゲームタイトル開発等に係る先行費用を計上したものの、ゲームアプリ売上高の減少に伴いプラットフォーム手数料や支払ロイヤリティ等が大きく減少したことから、売上原価が減少しました。

ゲーム支援事業では、国内ゲーム市場の拡大の影響を受けて、クライアント企業の開発・運営人材ニーズが底堅く推移していることから、開発・運営現場への人材派遣・紹介や業務受託の件数が増加し、売上が増加しました。費用面につきましては、要員確保により労務費・外注費が増加するとともに、営業・管理強化による人件費が増加しました。

その結果、当第1四半期連結累計期間における売上高は1,503,057千円（前年同四半期は1,797,041千円）、営業損失は228,495千円（前年同四半期は110,364千円の営業損失）、経常損失は194,411千円（前年同四半期は64,104千円の経常損失）、親会社株主に帰属する四半期純損失は193,448千円（前年同四半期は65,932千円の親会社株主に帰属する四半期純損失）となりました。

なお、「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日）を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しているため、当第1四半期連結累計期間における経営成績に関する説明において、前第1四半期連結累計期間と比較した増減額及び前年同四半期比（%）の記載は省略しております。詳細につきましては、「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記（3）四半期連結財務諸表に関する注記事項（会計方針の変更）」をご参照ください。

(2) 財政状態に関する説明

①資産

当第1四半期連結会計期間末における総資産は2,612,425千円となり、前連結会計年度末に比べ310,531千円減少いたしました。流動資産は2,105,458千円（前連結会計年度末は2,419,418千円）となりました。これは主に現金及び預金の減少201,632千円及びその他流動資産の減少47,095千円があったことによるものであります。固定資産は506,966千円（前連結会計年度末は503,538千円）となりました。これは主に差入保証金の増加6,631千円によるものであります。

②負債

当第1四半期連結会計期間末における負債は1,093,639千円となり、前連結会計年度末に比べ130,674千円減少いたしました。流動負債は986,578千円(前連結会計年度末は1,105,284千円)となりました。これは主に未払金の減少82,364千円及びその他流動負債の減少29,903千円があったことによるものです。固定負債は107,061千円(前連結会計年度末は119,029千円)となりました。これは主に長期借入金の減少9,999千円があったことによるものです。

③純資産

当第1四半期連結会計期間末における純資産は1,518,785千円となり、前連結会計年度末に比べ179,856千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金額の計上193,448千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

国内のゲームアプリ市場は引き続き拡大を続けており、バーチャル・リアリティやブロックチェーンなどの新たな技術を取り込んで更に拡大していくことが期待されています。

このような事業環境のもと、当社グループでは売上の拡大と収益確保・黒字化に向けて、引き続き既存の主力タイトルに重点的に経営資源を配分しつつ、新たな運営タイトルの獲得や新たな技術を活用したゲーム・サービスの開発を推し進めてまいります。また、拡大に向けて優秀な人材の確保・育成への投資を積極的におこないつつも配置の適正化や各種費用等の見直しにより効率的な体制づくりを推し進めてまいります。なお、連結業績の見通しにつきましては、主な事業領域であるソーシャルゲーム業界を取り巻く環境の変化が大きく、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、将来的な業績予測を合理的に算出することが困難となっているため、業績予想の開示を見合わせます。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 (2021年9月30日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,518,197	1,316,564
売掛金	721,779	-
売掛金及び契約資産	-	656,912
その他	182,485	135,389
貸倒引当金	△3,043	△3,407
流動資産合計	2,419,418	2,105,458
固定資産		
有形固定資産	1,070	1,132
無形固定資産		
その他	193	187
無形固定資産合計	193	187
投資その他の資産		
差入保証金	301,857	308,489
その他	200,416	197,156
投資その他の資産合計	502,274	505,646
固定資産合計	503,538	506,966
資産合計	2,922,957	2,612,425
負債の部		
流動負債		
買掛金	153,016	154,077
未払金	606,618	524,253
1年内返済予定の長期借入金	54,996	47,496
その他	290,653	260,750
流動負債合計	1,105,284	986,578
固定負債		
長期借入金	116,671	106,672
繰延税金負債	2,358	389
固定負債合計	119,029	107,061
負債合計	1,224,314	1,093,639
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,000,000	1,000,000
資本剰余金	1,087,197	1,087,197
利益剰余金	△393,040	△573,214
自己株式	△0	△0
株主資本合計	1,694,156	1,513,982
非支配株主持分	4,486	4,802
純資産合計	1,698,642	1,518,785
負債純資産合計	2,922,957	2,612,425

(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1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2020年10月1日 至2020年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自2021年10月1日 至2021年12月31日)
売上高	1,797,041	1,503,057
売上原価	1,662,109	1,474,150
売上総利益	134,931	28,907
販売費及び一般管理費	245,296	257,403
営業損失(△)	△110,364	△228,495
営業外収益		
受取利息	18	796
広告協力金収入	50,305	37,887
雑収入	805	2,478
為替差益	-	454
営業外収益合計	51,129	41,617
営業外費用		
支払利息	189	818
雑損失	3,319	3,232
為替差損	1,360	-
持分法による投資損失	-	3,481
営業外費用合計	4,869	7,532
経常損失(△)	△64,104	△194,411
税金等調整前四半期純損失(△)	△64,104	△194,411
法人税、住民税及び事業税	1,955	690
法人税等調整額	△44	△1,969
法人税等合計	1,910	△1,279
四半期純損失(△)	△66,015	△193,131
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(△)	△82	316
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△65,932	△193,448

四半期連結包括利益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2020年10月1日 至 2020年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年10月1日 至 2021年12月31日)
四半期純損失(△)	△66,015	△193,131
四半期包括利益	△66,015	△193,131
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△65,932	△193,448
非支配株主に係る四半期包括利益	△82	316

(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8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1四半期連結累計期間においても、営業損失228,495千円、経常損失194,411千円、親会社株主に帰属する四半期純損失193,448千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1四半期連結会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. 売上の維持拡大と収益確保

(1) ゲーム事業

既存の運営タイトルについては、主力と位置付けたタイトルに経営資源を重点的に配分し売上拡大を目指すとともに、その他の運営タイトルについてはコスト削減を進めながらも、活性策等を適切に実施することで、効率的な運営体制を確保し、売上の維持と収益確保を図ってまいります。

そのうえで、収益性の低いタイトルについては、サービスの終了もしくは他社への移管を進めるとともに、新たなタイトルの開発や収益確保が見通せる他社タイトルの買収・運営受託を進めることで、運営タイトルのポートフォリオ改善を推し進めてまいります。

なお、新規開発については、リスク低減の観点からIP保有会社等との共同開発もしくは受託開発を原則としつつも、一定の予算の範囲内で単独でのタイトル開発も進めております。

(2) ゲーム支援事業

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によりマッチング数を増やし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を他社へ派遣する等により、グループ全体での人材のミスマッチの解消と収益拡大を図ってまいります。

2. 新技術・新サービスへの対応

バーチャルリアリティやブロックチェーンといった新たな技術を取り入れたゲームの開発や、ゲーム事業で培った知見やノウハウを活用して消費者向けの新しいサービスや企業のDX（デジタルトランスフォーメーション）関連の開発を受託する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、早期に収益化できるよう進めてまいります。

3. 優秀な人材の確保と育成

高い専門性を有する人材の確保ならびに社内人材の育成強化を進めることで、従来外部に開発委託・業務委託していたものの内製化を推し進め、開発運営コストの削減をはかるとともに、ゲームコンテンツのハイクオリティ化、新技術・新サービスへの対応力を強化し、開発受託の拡大を目指してまいります。

4. 財務基盤の安定化

当第1四半期連結会計期間末日における現金及び預金の残高は1,316,564千円であり、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。

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、ゲーム事業における新規タイトルのリリース時期・売上見込及び既存の運営タイトルの売上見込・コスト削減等については将来の予測を含んでいること、他社タイトルの買収・運営受託についての実現性が不確実であること、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)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。

(1) オンラインゲームに係る収益認識

当社がサービスを提供するオンラインゲームに係る収益に関して、従来、ユーザーがゲーム内通貨を使用し、アイテムを購入した時点で収益を認識しておりましたが、当連結会計年度よりユーザーがゲーム内アイテムを購入した時点以降のアイテム使用期間を見積り、当該見積り期間に応じて収益を認識することといたしました。

(2) 受託開発に係る収益認識

受託開発に係る収益に関して、従来は、検収基準によって収益を認識しておりましたが、当連結会計年度より、期間が短かつ少額なものを除き、履行義務の充足に係る進捗度を見積り、当該進捗度に基づき収益を一定の期間にわたり認識する方法に変更いたしました。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、当第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、当第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は11,501千円減少、売上原価は17,960千円減少、営業損失、経常損失及び税金等調整前四半期純損失はそれぞれ6,458千円減少しております。また、利益剰余金の当期首残高は13,274千円増加しております。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「売掛金」は、当第1四半期連結会計期間より「売掛金及び契約資産」に含めて表示することといたしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。さらに、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 2020年3月31日)第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第1四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することとしております。なお、時価をもって四半期連結貸借対照表価額とする金融商品を保有しておらず、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(重要な後発事象)

(資本金の額の減少)

当社は、2021年11月25日開催の取締役会において、2021年12月23日開催の第12回定時株主総会に資本金の額の減少についての議案を付議することを決議し、同株主総会において承認可決され、2022年1月31日に効力が発生しております。

1. 資本金の額の減少の目的

適切な税制への適用を通じて財務内容の健全性を図るとともに、今後の資本政策の機動性及び柔軟性を確保することを目的として、会社法第447条第1項の規定に基づき、資本金の額の減少を行いました。

2. 資本金の額の減少の内容

(1) 減少した資本金の額

2021年9月30日現在の資本金の額1,000,000,000円のうち、990,000,000円を減少して10,000,000円といたしました。

(2) 資本金の額の減少の方法

発行済株式数の変更は行わず、会社法第447条1項の規定に基づき、減少する資本金の額990,000,000円の全額をその他資本剰余金に振り替えることといたしました。

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8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1四半期連結累計期間においても、営業損失228,495千円、経常損失194,411千円、親会社株主に帰属する四半期純損失193,448千円となることから、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、当該事象を解消するために（継続企業の前提に関する注記）に記載の施策を実施することにより、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、改善に努めております。

しかしながら、ゲーム事業における新規タイトルのリリース時期・売上見込及び既存の運営タイトルの売上見込・コスト削減等については将来の予測を含んでいること、他社タイトルの買収・運営受託についての実現性が不確実であること、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。