

2022年9月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年5月12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 (氏名) 川戸 淳裕 (TEL) 03-4405-4339
 四半期報告書提出予定日 2022年5月13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2四半期の連結業績(2021年10月1日~2022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 | % |
| 2022年9月期第2四半期 | 3,133 | — | △411 | — | △354 | — | △374 | — |
| 2021年9月期第2四半期 | 3,909 | 90.9 | △149 | — | △42 | — | △47 | — |

(注) 包括利益 2022年9月期第2四半期 △374百万円(—%) 2021年9月期第2四半期 △48百万円(—%)

| | 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2四半期 | △21.49 | — |
| 2021年9月期第2四半期 | △2.75 | — |

(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2四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2四半期 | 2,428 | 1,338 | 54.9 |
| 2021年9月期 | 2,922 | 1,698 | 58.0 |

(参考) 自己資本 2022年9月期第2四半期 1,333百万円 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 | — | 0.00 | — | — | — |
| 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月期の期末配当金は、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 : 有
- 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) | 2022年9月期2Q | 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2Q | 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2Q | 17,403,681株 | 2021年9月期2Q | 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

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) | 8 |
| (会計方針の変更) | 8 |
| (会計上の見積りの変更) | 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国内経済は、景気に持ち直しの動きが続いているものの、新型コロナウイルス感染症のオミクロン株の流行やロシアのウクライナ侵攻による国際商品市況の上昇、円安の進行による原材料価格の上昇によるインフレ懸念が生じるなど、先行きは依然として不透明な状況にあります。

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、当第2四半期連結会計期間において新規タイトルのリリースや新規運営受託が無かったことから、前四半期末と同じ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）を提供しておりますが、運営タイトルの長期化等により売り上げが減少しており、運営体制の見直しやコスト削減等を進めております。今後は、周年イベント等の施策による売上の改善を目指してまいります。収益改善が見込めないタイトルについては、早期にサービス終了などの対応を図る方針です。開発中のスポーツゲームタイトルについては、当初予定よりリリースが遅れておりますが、クローズドβテストの結果を踏まえ、より良いサービスを提供できるよう改良を進めております。また、受託開発についてはオンラインクレーンゲーム開発を始めとして複数の開発案件が進行しており、今後も当社の企画開発力を生かして、エンターテインメント業界向けに企画開発提案を行ない、案件の拡充に注力してまいります。

ゲーム支援事業では、国内ゲーム会社における開発・運営人材に対する人材ニーズが底堅く推移していることから、個々の企業の開発・運営現場への人材派遣・紹介や業務受託の件数が増加しておりますが、営業・管理体制の強化によりコストも増加しております。今後派遣人材の採用強化、社内の待機人材の外部派遣等を通じてマッチングの数を増やし、収益の拡大を目指してまいります。

当第2四半期連結累計期間の業績につきましては、主力のゲーム事業の課金収入の減少を受けて、売上高は3,133,405千円（前年同四半期は3,909,213千円）となりました。利益面につきましては、課金収入の減少を受けてプラットフォーム手数料や支払ロイヤルティ等は減少しましたが、労務費や外注費の抑制が売上高の減少に追いつかず、営業損失411,045千円（前年同四半期は149,711千円の営業損失）、経常損失354,719千円（前年同四半期は42,427千円の経常損失）親会社株主に帰属する四半期純損失374,027千円（前年同四半期は47,908千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2四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2四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2四半期連結会計期間末における総資産は2,428,261千円となり、前連結会計年度末に比べ494,695千円減少いたしました。流動資産は2,011,386千円（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が484,605千円減少したことによるものであります。固定資産は416,875千円（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減少45,636千円及び投資その他の資産のその他が40,963千円減少したこと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1,089,654千円となり、前連結会計年度末に比べ134,660千円減少いたしました。流動負債は992,968千円(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81,244千円及びその他流動負債の減少48,417千円があったことによるものです。固定負債は96,685千円(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19,998千円があったことによるものであります。

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1,338,607千円となり、前連結会計年度末に比べ360,035千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374,027千円があったことによるものであります。また、2022年1月の資本金の額の減少により、資本金が990,000千円減少し、その他資本剰余金が990,000千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

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2四半期連結会計期間 (2022年3月31日) |
|---------------|-------------------------|------------------------------|
| 資産の部 | | |
| 流動資産 | | |
| 現金及び預金 | 1,518,197 | 1,033,591 |
| 売掛金 | 721,779 | - |
| 売掛金及び契約資産 | - | 772,854 |
| その他 | 182,485 | 207,925 |
| 貸倒引当金 | △3,043 | △2,985 |
| 流動資産合計 | 2,419,418 | 2,011,386 |
| 固定資産 | | |
| 有形固定資産 | 1,070 | 1,018 |
| 無形固定資産 | | |
| その他 | 193 | 182 |
| 無形固定資産合計 | 193 | 182 |
| 投資その他の資産 | | |
| 差入保証金 | 301,857 | 256,221 |
| その他 | 200,416 | 159,453 |
| 投資その他の資産合計 | 502,274 | 415,674 |
| 固定資産合計 | 503,538 | 416,875 |
| 資産合計 | 2,922,957 | 2,428,261 |
| 負債の部 | | |
| 流動負債 | | |
| 買掛金 | 153,016 | 185,363 |
| 未払金 | 606,618 | 525,373 |
| 1年内返済予定の長期借入金 | 54,996 | 39,996 |
| その他 | 290,653 | 242,235 |
| 流動負債合計 | 1,105,284 | 992,968 |
| 固定負債 | | |
| 長期借入金 | 116,671 | 96,673 |
| 繰延税金負債 | 2,358 | 12 |
| 固定負債合計 | 119,029 | 96,685 |
| 負債合計 | 1,224,314 | 1,089,654 |
| 純資産の部 | | |
| 株主資本 | | |
| 資本金 | 1,000,000 | 10,000 |
| 資本剰余金 | 1,087,197 | 2,077,379 |
| 利益剰余金 | △393,040 | △753,793 |
| 自己株式 | △0 | △0 |
| 株主資本合計 | 1,694,156 | 1,333,586 |
| 非支配株主持分 | 4,486 | 5,021 |
| 純資産合計 | 1,698,642 | 1,338,607 |
| 負債純資産合計 | 2,922,957 | 2,428,261 |

(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2020年10月1日 至2021年3月31日) | 当第2四半期連結累計期間 (自2021年10月1日 至2022年3月31日) |
|---------------------|--|--|
| 売上高 | 3,909,213 | 3,133,405 |
| 売上原価 | 3,540,379 | 3,025,443 |
| 売上総利益 | 368,834 | 107,962 |
| 販売費及び一般管理費 | 518,545 | 519,007 |
| 営業損失(△) | △149,711 | △411,045 |
| 営業外収益 | | |
| 受取利息 | 34 | 1,584 |
| 広告協力金収入 | 100,847 | 72,411 |
| 雑収入 | 20,651 | 12,604 |
| 営業外収益合計 | 121,533 | 86,600 |
| 営業外費用 | | |
| 支払利息 | 342 | 1,538 |
| 雑損失 | 9,483 | 6,021 |
| 為替差損 | 4,423 | 668 |
| 持分法による投資損失 | - | 22,045 |
| 営業外費用合計 | 14,249 | 30,274 |
| 経常損失(△) | △42,427 | △354,719 |
| 特別損失 | | |
| 投資有価証券評価損 | - | 15,599 |
| 特別損失合計 | - | 15,599 |
| 税金等調整前四半期純損失(△) | △42,427 | △370,319 |
| 法人税、住民税及び事業税 | 5,712 | 6,336 |
| 法人税等調整額 | △44 | △2,346 |
| 法人税等合計 | 5,667 | 3,990 |
| 四半期純損失(△) | △48,095 | △374,309 |
| 非支配株主に帰属する四半期純損失(△) | △186 | △282 |
| 親会社株主に帰属する四半期純損失(△) | △47,908 | △374,027 |

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 2020年10月1日 至 2021年3月31日) | 当第2四半期連結累計期間 (自 2021年10月1日 至 2022年3月31日) |
|-----------------|--|--|
| 四半期純損失(△) | △48,095 | △374,309 |
| 四半期包括利益 | △48,095 | △374,309 |
| (内訳) | | |
| 親会社株主に係る四半期包括利益 | △47,908 | △374,027 |
| 非支配株主に係る四半期包括利益 | △186 | △282 |

(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を計上しております。また当第2四半期連結累計期間において、売上高が前年同期に比べて19.9%減少し、営業損失411,045千円、経常損失354,719千円、親会社株主に帰属する四半期純損失374,027千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も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. 収益構造の改善

(ア) ゲーム事業

① 運営タイトルの選択と集中

当社グループで運営するタイトルについては、これまでタイトル毎に採算性を見極め、経営資源の適正配分を図って参りましたが、ユーザー課金額の減少により、当社グループで採算が取れないタイトルが一部に生じております。これについてはできるだけ早期にサービスの終了もしくは他社への移管を推し進めるとともに、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、運営タイトル全体の採算性改善を図ってまいります。また、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・運営受託については引き続き検討を進めてまいります。

② 受託開発・業務受託の推進

新規のタイトル開発については、リスク低減の観点から原則として単独の開発を避け、他社との共同開発もしくは受託開発での開発を中心に進める方針としております。

また、今後運営タイトルの選択と集中により生じたグループ内の開発・運営人材を、他社のゲーム開発受託、業務受託に積極的かつ集中的に振り向けることにより、安定して収益を確保できるように図ってまいります。

③ 新しい取り組み

先行投資が見込まれる新規事業を担っている子会社のプロジェクトについては外部からの資金調達や独立採算を促し、MBOによるグループからのスピンアウトも検討して参ります。その場合においても事業提携や開発委託関係等を維持し、開発知見の蓄積は確保しつつ、将来の業容拡大に向けた基盤づくりを進めてまいります。ゲームIPを利用したキャラクター等の商品化を進め、直接ユーザーへの販売を検討することはもちろんのこと、オンラインクレーンゲームのプライズ（景品）としての展開など、デジタルだけで完結しないゲームユーザーとの接点を広げることで収益の拡大を目指してまいります。

(イ) ゲーム支援事業

ゲーム業界における人材需要は引き続き堅調に推移しており、ゲーム会社向けに人材ソリューションを提供するゲーム支援事業におけるクライアント数・マッチング数は徐々に拡大しております。今後更に営業力を強化し、ゲーム会社各社の人材ニーズの捕捉によりマッチング数を増やし、更なる売上拡大により早期に事業収益化を目指してまいります。また、これまでに培ったゲーム業界におけるネットワークを生かして、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、グループ全体での人材のミスマッチの解消と収益化に注力する方針です。

2. 経費の削減

開発・運営コストや管理コストなどの全社的な経費について、人件費や支払手数料、業務委託費等の各種費用の見直しを行い、その増加抑制・削減を進めております。今後も本社移転によるオフィスコストの削減を始めとして、諸経費削減を進めてまいります。

3. 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、メタバース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。

4. 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、受託開発の拡大を目指してまいります。

5. 事業資金の確保・維持

当社グループは、グループ各社の資金を有効に活用するとともに、今後の事業活動資金の安定的な確保・維持のため、グループ各社にて間接・直接を問わず幅広く資金調達の可能性について検討してまいります。

以上の対応策を実施するとともに、今後も有効と考えられる施策につきましては、積極的に実施してまいります。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みについては将来の予測を含んでいること、新規の受託開発・業務受託案件の獲得が現時点では不確実であること、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)

当社は、2021年12月23日開催の第12回定時株主総会の決議に基づき、2022年1月31日付けで資本金の額を減少し、その他資本剰余金に振り替える処理を行いました。その結果、資本金が990,000,000円減少し、その他資本剰余金が990,000,000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。

(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、期間が短く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、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、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2四半期連結累計期間の売上高は57,199千円増加、売上原価は41,491千円増加、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15,708千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、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、前連結会計年度及び前第2四半期連結累計期間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2四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。

（会計上の見積りの変更）

（資産除去債務の見積りの変更）

当社は2022年3月17日付開催の取締役会において、本社移転に関する決議をいたしました。なお、2022年7月に本社の移転を予定しております。これに伴い、当社の定期建物賃貸借契約に伴う原状回復費用に係る資産除去債務につきましては、移転予定日までの期間で資産除去債務の費用計上が完了するように変更しております。

なお、この変更による当第2四半期連結累計期間の損益に与える影響は軽微です。

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2四半期連結累計期間においても、営業損失411,045千円、経常損失354,719千円、親会社株主に帰属する四半期純損失374,027千円となることから、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、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みについては将来の予測を含んでいること、新規の受託開発・業務受託案件の獲得が現時点では不確実であること、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。