

## 2022年9月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年8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) 050-5306-9094  
 四半期報告書提出予定日 2022年8月12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3四半期の連結業績(2021年10月1日～2022年6月30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3四半期	4,623	—	△604	—	△548	—	△570	—
2021年9月期第3四半期	5,618	33.2	△355	—	△203	—	△242	—

(注) 包括利益 2022年9月期第3四半期 △569百万円( —%) 2021年9月期第3四半期 △243百万円( —%)

	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3四半期	△32.76	—
2021年9月期第3四半期	△13.95	—

(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3四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3四半期	2,151	1,142	52.9
2021年9月期	2,922	1,698	58.0

(参考) 自己資本 2022年9月期第3四半期 1,137百万円 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3四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)				0.00	0.00

(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 : 有  
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)  
 新規 一社(社名) 、除外 1社(社名) 株式会社プレイシंक
- (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3Q	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3Q	4,580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3Q	17,402,929株	2021年9月期3Q	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)	7
(会計方針の変更)	8
(会計上の見積りの変更)	8
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3四半期連結累計期間における国内経済は、引き続き景気に持ち直しの動きがみられるもののウクライナ情勢の長期化や中国における経済活動の抑制による価格面・供給面への影響に加え、急速な円安進行による原材料価格の上昇による国内物価への影響など、先行きは依然として不透明な状況にあります。

また、新型コロナウイルス感染症が変異株の流行により再度蔓延しつつあり、その与える影響については十分注意する必要があります。

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。

当第3四半期連結累計期間の業績につきましては、オンラインクレーンゲームの開発をはじめとするゲームの受託開発案件が増加するとともに、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、人材派遣及び業務委託が増加しましたが、既存の運営ゲームタイトルの課金収入が減少したことから、全体の売上の落ち込みをカバーするには至らず減収となりました。

ゲーム事業では、当第3四半期連結会計期間末時点では、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）を提供しておりましたが、採算の悪化を受けて、既に告知させていただいた通り、運営タイトル1タイトルのサービスを終了いたしました。引き続き、採算改善が見込めないタイトルについては、サービス終了などの対応を進めてまいります。また、課金収入の減少やタイトル運営の終了により生じた運営人材については、主力のタイトルの運営人材として再配置する他、受託開発や他社への業務受託に振り向けることで売上の確保と収益の安定化を図る方針です。開発中のゲームタイトルについては、開発費用の先行が続いておりますが、より良いサービスを提供できるように鋭意企画開発を進めております。

ゲーム支援事業では、国内ゲーム会社の底堅い人材需要が継続しており、今後の成長が十分に期待できることから、人材専門子会社の体制整備を進め、雇用形態・賃金水準や営業体制、情報管理体制など専門事業に見合った体制への切り替えを進めており、今後売上拡大と収益の確保を進めてまいります。

なお、当第3四半期連結累計期間において、関係会社に対する長期貸付金の評価の結果、債権の貸倒れの損失に備えるため、持分法による投資損失44,771千円を営業外費用として計上するとともに、当社が保有する有価証券について、回復可能性を判定した結果、回復の見込みがないと判断し、投資有価証券評価損15,599千円を特別損失に計上しております。

以上の結果、売上高は4,623,876千円（前年同四半期は5,618,548千円）、営業損失604,782千円（前年同四半期は355,451千円の営業損失）、経常損失548,723千円（前年同四半期は203,497千円の経常損失）親会社株主に帰属する四半期純損失570,052千円（前年同四半期は242,828千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3四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3四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3四半期連結会計期間末における総資産は2,151,510千円となり、前連結会計年度末に比べ771,446千円減少いたしました。流動資産は1,754,216千円（前連結会計年度末比665,202千円の減少）となりました。これは主に売掛金が21,014千円増加した一方で、現金及び預金が693,906千円減少したことによるものです。固定資産は

397,294千円（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37,098千円及び投資その他の資産のその他が68,964千円減少したことによるものであります。

## ②負債

当第3四半期連結会計期間末における負債は1,009,305千円となり、前連結会計年度と比べ215,008千円減少いたしました。流動負債は918,938千円（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111,078千円およびその他流動負債の減少77,255千円によるものです。固定負債は90,367千円（前連結会計年度末は119,029千円）となりました。これは長期借入金が29,997千円減少したことによるものです。

## ③純資産

当第3四半期連結会計期間末における純資産は1,142,204千円となり、前連結会計年度に比べ556,437千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570,052千円があったことによるものです。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

2022年9月期につきましては、事業構造の改善による収益体質の獲得・黒字化に向けて、既存のタイトルの採算を維持・確保しつつ、安定的な収益が確保できるよう当社の強みを生かせるゲームの開発受託や業務受託の獲得を推し進めてまいります。また、開発受託の拡大に向けて、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各種費用等の見直しにより開発費用の増加を抑制し、効率的な開発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3四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,518,197	824,291
売掛金	721,779	-
売掛金及び契約資産	-	742,793
その他	182,485	190,427
貸倒引当金	△3,043	△3,296
流動資産合計	2,419,418	1,754,216
固定資産		
有形固定資産	1,070	905
無形固定資産		
その他	193	176
無形固定資産合計	193	176
投資その他の資産		
差入保証金	301,857	264,759
その他	200,416	131,452
投資その他の資産合計	502,274	396,212
固定資産合計	503,538	397,294
資産合計	2,922,957	2,151,510
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	153,016	170,004
未払金	606,618	495,539
1年内返済予定の長期借入金	54,996	39,996
その他	290,653	213,397
流動負債合計	1,105,284	918,938
固定負債		
長期借入金	116,671	86,674
繰延税金負債	2,358	3,693
固定負債合計	119,029	90,367
負債合計	1,224,314	1,009,305
<b>純資産の部</b>		
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	△949,817
自己株式	△0	△0
株主資本合計	1,694,156	1,137,561
非支配株主持分	4,486	4,643
純資産合計	1,698,642	1,142,204
負債純資産合計	2,922,957	2,151,510

## (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3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2020年10月1日 至2021年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自2021年10月1日 至2022年6月30日)
売上高	5,618,548	4,623,876
売上原価	5,193,144	4,451,090
売上総利益	425,403	172,785
販売費及び一般管理費	780,855	777,568
営業損失(△)	△355,451	△604,782
営業外収益		
受取利息	35	2,372
広告協力金収入	156,424	102,236
雑収入	32,379	13,917
営業外収益合計	188,839	118,525
営業外費用		
支払利息	464	2,194
雑損失	30,314	11,248
為替差損	6,056	4,252
持分法による投資損失	50	44,771
営業外費用合計	36,885	62,466
経常損失(△)	△203,497	△548,723
特別利益		
関係会社株式売却益	-	999
特別利益合計	-	999
特別損失		
減損損失	35,566	-
投資有価証券評価損	-	15,599
特別損失合計	35,566	15,599
税金等調整前四半期純損失(△)	△239,063	△563,323
法人税、住民税及び事業税	3,467	5,236
法人税等調整額	557	1,334
法人税等合計	4,024	6,571
四半期純損失(△)	△243,088	△569,894
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(△)	△260	157
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△242,828	△570,052

## 四半期連結包括利益計算書

## 第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年10月1日 至 2021年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年10月1日 至 2022年6月30日)
四半期純損失(△)	△243,088	△569,894
四半期包括利益	△243,088	△569,894
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△242,828	△570,052
非支配株主に係る四半期包括利益	△260	157

## (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、当第3四半期連結累計期間についても営業損失604,782千円、経常損失548,723千円、親会社株主に帰属する四半期純損失570,052千円を計上しており、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おります。当社は、当該事業または状況を解消するために以下の対応策を講じております。

## 1. 事業構造の改善

## ① 運営タイトルの選択と集中

当社グループで運営する既存タイトルについては、各タイトルの状況に応じて子会社を含めたグループ人材の配置をコントロールすることにより採算の確保・維持を図ってまいります。

ユーザー課金額の減少により、採算が確保できなくなったタイトルについては早期にサービスの終了を進めます。そのうえで、運営終了により生じた人材については、適正人材の再配置による既存タイトルの活性化を図ってまいります。

## ② 受託開発・業務受託の強化

これまでのゲームタイトル開発と運営で培ったノウハウを生かして、他社のゲーム開発受託を積極的に押し進めております。運営タイトルの減少により生じたグループ内の開発・運営人材を開発受託、業務受託にシフトさせることで安定して売上・利益を確保できるように進めてまいります。

また、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）関連の開発受託も押し進めてまいります。

## ③ 経費の削減

管理コストなどの全社的な経費について、人件費の増加抑制および支払手数料、業務委託費等の各種費用の見直しを行い、その削減を進めております。今後、オフィスの移転・縮小によりオフィスコストの恒常的削減を図るとともに、引き続き経費の削減を進めてまいります。

## ④ 事業の集約化

中核事業にあたらぬ子会社や相応の先行投資が必要な子会社については事業売却もしくはMBOによるグループからのスピナウトや事業売却を検討して参ります。

## 2. 事業資金の確保・維持

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おります。

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り、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3四半期連結累計期間の売上高は21,166千円減少、売上原価は7,495千円減少、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13,671千円増加しております。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3四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3四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月に本社の移転は完了しております。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3四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3四半期連結累計期間においても、営業損失604,782千円、経常損失548,723千円、親会社株主に帰属する四半期純損失570,052千円となることから、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。