

2023年9月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2023年5月11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) 050-5306-9094
 四半期報告書提出予定日 2023年5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. 2023年9月期第2四半期の連結業績(2022年10月1日~2023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	%
2023年9月期第2四半期	2,140	△31.7	△381	—	△367	—	△257	—
2022年9月期第2四半期	3,133	—	△411	—	△354	—	△374	—

(注) 包括利益 2023年9月期第2四半期 △257百万円(—%) 2022年9月期第2四半期 △374百万円(—%)

	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
2023年9月期第2四半期	△14.79	—
2022年9月期第2四半期	△21.49	—

(注) 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2021年3月31日)等を前第1四半期会計期間の期首から適用しております。このため、2022年9月期第2四半期の売上高の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	%
2023年9月期第2四半期	2,039	687	33.4
2022年9月期	1,969	931	47.1

(参考) 自己資本 2023年9月期第2四半期 680百万円 2022年9月期 928百万円

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
2022年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2023年9月期	—	0.00	—	—	—
2023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

2023年9月期の期末配当金は、現在未定であります。

3. 2023年9月期の連結業績予想(2022年10月1日~2023年9月30日)

2023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

(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)	2023年9月期2Q	17,444,739株	2022年9月期	17,405,198株
② 期末自己株式数	2023年9月期2Q	6,185株	2022年9月期	4,580株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	2023年9月期2Q	17,431,269株	2022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
3. その他	8
継続企業の前提に関する重要事象等	8

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景気は、新型コロナウイルス感染症に対する基本的対処方針が見直され、経済活動の正常化が進み、一部に弱さがみられるものの、緩やかに持ち直しつつあります。先行きについては、ウィズコロナの下で、各種政策の効果により、景気が持ち直していくことが期待されておりますが、一方で世界的な金融引き締め、ロシア・ウクライナ情勢の長期化などの不安定な国際情勢と、それに伴う為替変動・商品市況の高騰が、今後の国内経済に与える影響が懸念され、国内景気の先行きに注視が必要な状況が続いております。

このような環境のもと、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行うゲーム事業と、それに付随して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。

ゲーム事業においては、収益体質への転換を目指して事業構造の改善を進めており、第1四半期連結会計期間に続いて、既存運営タイトルの見直しをおこない、採算性の低下した3つの自社パブリッシングタイトル、3つの運営受託タイトル、計6タイトルのサービスを終了いたしました。一方で、これまで開発を進めてまいりましたブロックチェーンゲーム「Jリーグ トレーディングサッカー」正式版の開発が完了し、運営受託を開始したことから、当第2四半期連結累計期間末における当社グループのサービスタイトル数は、自社パブリッシングタイトル1つ、運営受託タイトル1つとなりました。

運営タイトルが減少する一方で新規受託開発案件の獲得を進めており、当第2四半期連結会計期間において新たに2件の開発企画がスタートしました。

ゲーム支援事業では、100%子会社である株式会社STANDを通じて、当社グループの人材及び他社の開発人材の派遣等を行っておりますが、国内ゲーム会社における人材ニーズは底堅く推移しており、人材のマッチング数は堅調に推移しております。加えて定期的なイベントを通じて新卒・中途採用の支援企業としての認知度も高まりつつあります。

収益面では、他社ゲーム開発の新規受託や社内開発人材の外部派遣等が増加する一方で、運営タイトルのサービス終了を一斉に進めたことにより、課金収入が減少し、前年同期比で売上が大きく減少いたしました。費用面では、運営タイトル数の減少を受けて、外注費やプラットフォーム手数料等の売上原価は大きく減少いたしました。資金調達にかかる費用を一括して計上したことと、ゲーム支援事業の分社化による管理コストの増加により、当社グループ全体の販売費及び一般管理費の減少額は小幅にとどまりました。

なお、第1四半期連結累計期間まで、「持分法会計に関する実務指針」（会計制度委員会報告第9号）第20項及び第21項に従って、持分法適用会社である株式会社DMMオンクレに対する貸付金について、持分法による投資損失を計上し、関係会社長期貸付金を減額しておりましたが、DMM.comとの合弁解消に伴い、保有する全株式を譲渡し、関連会社に該当しなくなったことから、特別利益として関係会社株式売却益124,480千円計上しております。

その結果、当第2四半期連結累計期間における売上高は2,140,691千円（前年同四半期比31.7%減）、営業損失は381,199千円（前年同四半期は411,045千円の営業損失）、経常損失は367,590千円（前年同四半期は354,719千円の経常損失）、親会社株主に帰属する四半期純損失は257,712千円（前年同四半期は374,027千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2,039,107千円となり、前連結会計年度末に比べ69,477千円増加いたしました。流動資産は1,776,438千円（前連結会計年度末は1,604,558千円）となりました。これは主に売掛金及び契約資産の減少69,973千円があった一方で、現金及び預金の増加281,296千円があったことによるものであります。固定資産は262,669千円（前連結会計年度末は365,072千円）となりました。これは主に投資その他の資産のその他の減少92,947千円があっ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1,351,270千円となり、前連結会計年度末に比べ313,437千円増加いたしました。流動負債は960,007千円(前連結会計年度末は958,315千円)となりました。これは主に1年内返済予定の長期借入金の減少39,996千円があった一方で、買掛金の増加30,234千円及び未払金の増加30,294千円があったことによるものであります。固定負債は391,262千円(前連結会計年度末は79,516千円)となりました。これは主に転換社債型新株予約権付社債の増加390,000千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687,837千円となり、前連結会計年度末に比べ243,960千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257,712千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

当社グループは、収益体質への転換を目指して、事業構造の改善を図っており、運営タイトルの選択と集中を推し進めるとともに、安定的に収益が確保できる他社ゲームタイトル等の開発受託や運営受託獲得を推し進めております。

連結業績の見通しにつきましては、運営タイトルの売上動向、受託開発の案件獲得や開発進捗、運営受託の獲得の状況等により当社グループの業績が大きく変動する可能性があり、現時点において信頼性の高い業績予測値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 (2022年9月30日)	当第2四半期連結会計期間 (2023年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	783,871	1,065,168
売掛金及び契約資産	663,256	593,282
その他	159,878	121,391
貸倒引当金	△2,448	△3,403
流動資産合計	1,604,558	1,776,438
固定資産		
有形固定資産	792	872
無形固定資産		
その他	170	159
無形固定資産合計	170	159
投資その他の資産		
差入保証金	263,891	254,366
その他	100,217	7,270
投資その他の資産合計	364,108	261,636
固定資産合計	365,072	262,669
資産合計	1,969,630	2,039,107
負債の部		
流動負債		
買掛金	162,488	192,723
未払金	517,487	547,781
1年内返済予定の長期借入金	39,996	-
その他	238,344	219,503
流動負債合計	958,315	960,007
固定負債		
長期借入金	76,675	-
転換社債型新株予約権付社債	-	390,000
繰延税金負債	2,841	1,262
固定負債合計	79,516	391,262
負債合計	1,037,832	1,351,270
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	15,000
資本剰余金	2,077,379	2,082,379
利益剰余金	△1,159,367	△1,417,079
自己株式	△0	△0
株主資本合計	928,011	680,299
新株予約権	-	3,870
非支配株主持分	3,785	3,667
純資産合計	931,797	687,837
負債純資産合計	1,969,630	2,039,107

(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 2021年10月1日 至 2022年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年10月1日 至 2023年3月31日)
売上高	3,133,405	2,140,691
売上原価	3,025,443	2,023,389
売上総利益	107,962	117,301
販売費及び一般管理費	519,007	498,501
営業損失(△)	△411,045	△381,199
営業外収益		
受取利息	1,584	1,901
広告協力金収入	72,411	39,987
前受金消却益	7,147	16,883
雑収入	5,457	4,618
為替差益	-	2,847
営業外収益合計	86,600	66,238
営業外費用		
支払利息	1,538	1,067
雑損失	6,021	2,803
株式報酬費用	-	3,117
為替差損	668	-
持分法による投資損失	22,045	45,640
営業外費用合計	30,274	52,628
経常損失(△)	△354,719	△367,590
特別利益		
関係会社株式売却益	-	124,480
特別利益合計	-	124,480
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(△)	△370,319	△243,109
法人税、住民税及び事業税	6,336	16,300
法人税等調整額	△2,346	△1,578
法人税等合計	3,990	14,721
四半期純損失(△)	△374,309	△257,830
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△282	△118
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△374,027	△257,712

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 2021年10月1日 至 2022年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年10月1日 至 2023年3月31日)
四半期純損失(△)	△374,309	△257,830
四半期包括利益	△374,309	△257,830
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△374,027	△257,712
非支配株主に係る四半期包括利益	△282	△118

(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9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381,199千円、経常損失367,590千円、親会社株主に帰属する四半期純損失257,712千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. 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ゲームタイトルについて、採算性が低下し、収益性の回復が見込めないタイトルについては、一斉に整理を進めることとし、当第2四半期連結累計期間までに合計で8タイトルを終了させました。残ったタイトルについては、当社グループの主力タイトルとして、社内リソースを集中させ、収益の底上げを図ってまいります。

なお、運営タイトルの整理により生じた余剰人員については、他社のゲームタイトルの受託開発にシフトさせるほか、ゲーム支援事業を通じて、他社のゲーム開発・運営現場へ派遣、もしくは業務受託することで確実に収益確保できる体制の構築を進めております。

(2) 他社ゲームタイトル等の開発受託及び運営受託の強化

創業以来当社グループが培ってきたゲーム開発と運営における知見とノウハウを生かすべく、他社の新規ゲームタイトルの開発受託を強化し、開発完了後の運営を受託することで、長期間にわたり安定した売上と利益を確保できる体制構築を進めております。開発・運営の受託にあたっては、社内リソースの状況を見極め、慎重に工数を見積もるとともに、開発スケジュール進捗などの管理を徹底しておこなうことにより、開発遅延等を防止し、十分な採算が確保できるように努めてまいります。これに伴い開発における内製化率を引き上げることを目的として、エンジニアを中心とする人材採用を強化しております。

また、引き続き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受託を一層進めるとともに、ゲーム事業で培った知見やノウハウを活用できるサービスやDX（デジタルトランスフォーメーション）などのゲーム領域以外の開発受託も新たに進めてまいります。

(3) 経費の削減

運営タイトルのサービス終了に伴い、サーバー費、外注費、業務委託費用等の製造経費の削減が進んでおり、販管費についても、オフィス移転による賃料の引き下げや税負担の軽減など経常的な費用の削減を進めてまいりました。引き続き支払手数料や業務委託費などの管理系の経費について細かく削減を図り、全社的なコスト削減活動を継続して進めてまいります。

(4) 事業の集約化

事業構造の改善を進めるなかで、中核事業にあたらぬ子会社や収益性の低い子会社については、他社との協業や事業売却もしくは整理を進め、グループ全体の収益力の改善を図ってまいります。

2. 事業資金の確保

第1四半期連結累計期間において、第2回無担保転換社債型新株予約権付社債、第7回新株予約権及び第8回新株予約権（行使価額修正条項付）の発行を決議し、当面の事業資金として403,870千円の資金を調達いたしました。今後、当該第7回新株予約権並びに第8回新株予約権（行使価額修正条項付）の行使により946,402千円（直近の行使価格（252.9円）で行使された場合）の資金を調達することを見込んでおります。引き続き事業資金の確保による財務基盤の安定化を図ってまいります。

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、引き続き積極的に実施してまいります。しかしながら、これらの対応策を実施してもなお、ゲーム事業における運営タイトルの売上状況、開

発・運営受託における案件獲得や開発の進捗状況、市場環境等の変化により収益が改善されない可能性があること、また、発行した新株予約権について、今後の当社の株価推移によっては予定通りに行使されない、もしくは資金調達額が変動する可能性があり、今後の資金繰りに重要な影響を及ぼす可能性があることから、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、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)

(時価の算定に関する会計基準の適用指針の適用)

「時価の算定に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第31号 2021年6月17日。以下「時価算定会計基準適用指針」という。)を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準適用指針第27-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準適用指針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いたしました。これによる、四半期連結財務諸表への影響はありません。

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9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381,199千円、経常損失367,590千円、親会社株主に帰属する四半期純損失257,712千円となることから、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、事業構造の改善並びに事業資金の確保を図り、当該状況の解消、改善に努めております。

しかしながら、これらの対応策を実施してもなお、ゲーム事業における運営タイトルの売上状況、開発・運営受託における案件獲得や開発の進捗状況、市場環境等の変化により収益が改善されない可能性があること、また、発行した新株予約権について、今後の当社の株価推移によっては予定通りに行使されない、もしくは資金調達額が変動する可能性があり、今後の資金繰りに重要な影響を及ぼす可能性があることから、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。