



2020年9月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2020年8月13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) 財務・経理部長 (氏名) 川戸 淳裕 (TEL) 03-4405-4339
 四半期報告書提出予定日 2020年8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. 2020年9月期第3四半期の連結業績(2019年10月1日~2020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	%
2020年9月期第3四半期	4,217	26.9	△257	—	△238	—	△174	—
2019年9月期第3四半期	3,324	6.2	△742	—	△756	—	△902	—

(注) 包括利益 2020年9月期第3四半期 △179百万円(—%) 2019年9月期第3四半期 △899百万円(—%)

	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
2020年9月期第3四半期	△10.07	—
2019年9月期第3四半期	△64.73	—

(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	%
2020年9月期第3四半期	3,031	2,051	67.5
2019年9月期	2,091	1,254	59.2

(参考) 自己資本 2020年9月期第3四半期 2,047百万円 2019年9月期 1,238百万円

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
2019年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2020年9月期	—	0.00	—	—	—
2020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

2020年9月期の期末配当金は、現在未定であります。

3. 2020年9月期の連結業績予想(2019年10月1日~2020年9月30日)

2020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

- (注) 1. 特定子会社には該当していませんが、第2四半期連結会計期間より、新たに設立した株式会社アイディアファクトリープラスと株式会社OneSports (旧会社名 株式会社モブキャストプラス) を連結の範囲に含めております。
2. 特定子会社には該当していませんが、連結子会社でありました株式会社scopesは、2020年4月1日付で当社を存続会社とする吸収合併により消滅したため、連結の範囲から除外しております。

- (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 : 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

- (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)	2020年9月期3Q	17,405,198株	2019年9月期	15,780,198株
② 期末自己株式数	2020年9月期3Q	1,517株	2019年9月期	17株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	2020年9月期3Q	17,314,364株	2019年9月期3Q	13,942,515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
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我が国の経済は、新型コロナウイルス感染症の世界的な感染拡大の影響により経済活動が急速に落ち込み、緊急事態宣言の解除後は下げ止まりの動きはみられるものの、依然として先行きは不透明な状態が続いております。

当社グループの事業領域である国内ゲーム市場は、成熟化の傾向は見られるものの、引き続き緩やかに拡大していく見通しであります。新型コロナウイルス感染症の拡大によるユーザーの行動様式の変化が業界全体に及ぼす影響は予測ができない状況にあります。

このような事業環境の下、ゲーム事業では、第2四半期連結会計期間にアイディアファクトリー株式会社との合弁会社である株式会社アイディアファクトリープラスよりリリースした「ヒプノシスマイク-Alternative Rap Battle- (オルタナティブラップバトル)」が、リリース後約1か月で100万ダウンロードを突破し好調に推移するとともに、既存のタイトルについても、きめ細かなゲーム活性化策の実施により堅調に推移しました。

新たなゲームカテゴリーとして獲得したスポーツタイトルは、4月の緊急事態宣言によりプロ野球とJリーグの開幕が遅れた影響を受けて、売上の伸び悩みがみられたものの、緊急事態宣言の解除を受けて徐々に回復しつつあります。

また、当事業年度の事業方針に基づき、継続してタイトルの選択と集中を推進しており、当四半期会計期間において1タイトルのサービスを終了いたしましたので、当第3四半期連結会計期間末における運営タイトル数は、1タイトル減少し11タイトルとなりました。

ゲーム関連事業では、ゲーム資産の価値最大化を図るための各種支援サービスとして、ソーシャルゲーム(注1)会社に対する人材紹介を含めた人材マッチングサービスを提供しており、各社のニーズを踏まえながら、案件の獲得を進めてまいりました。なお、オフショア開発(注2)事業については、合弁にて同事業をおこなう関連会社の株式会社エクストラボの株式のうち保有する全株式を、合弁の相手方である株式会社エクスリムへ2020年5月29日付で譲渡いたしました。同社とは引き続き案件ベースでの協力体制は継続するものの、今後はゲーム事業への経営資源の集中を図る方針です。

その結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は4,217,342千円(前年同四半期比26.9%増)、営業損失は257,437千円(前年同四半期は742,180千円の営業損失)、経常損失は238,389千円(前年同四半期は756,780千円の経常損失)、親会社株主に帰属する四半期純損失は174,339千円(前年同四半期は902,466千円の親会社株主に帰属する四半期純損失)となりました。

(注)1. ソーシャルゲームとは、ゲームの利用者間のつながりや交流関係を活かしたゲームの総称です。

2. オフショア開発とは、ソフトウェア開発や運用保守管理等を海外の開発会社等に委託して行う開発手法を指します。

(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3,031,898千円となり、前連結会計年度末に比べ940,692千円増加いたしました。流動資産は2,608,839千円(前連結会計年度末比784,592千円の増加)となりました。これは主に売掛金の増加508,383千円と現金及び預金の増加271,482千円があったことによるものです。固定資産は423,059千円(前連結会計年度比156,100千円の増加)となりました。これは主にのれんの増加52,600千円及び投資その他の資産のその他の増加73,980千円があったことによるものです。

② 負債

当第3四半期連結会計期間末における負債は980,165千円となり、前連結会計年度と比べ143,109千円増加いたしました。流動負債は957,142千円(前連結会計年度末比179,703千円の増加)となりました。これは主に未払金の増加487,296千円があった一方で、短期借入金の減少400,000千円があったことによるものです。固定負債は23,023千円(前連結会計年度末比36,594千円の減少)となりました。これは主に長期借入金の増加22,500千円があった一方で、持分法適用に伴う負債の減少58,165千円があっ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2,051,733千円となり、前連結会計年度に比べ797,582千円増加

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額の計上174,339千円があった一方で、株式の発行による資本金の増加491,964千円及び資本剰余金の増加491,964千円があったことによるものです。

(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、各事業の進捗状況等を踏まえ、足元の業績改善を図るために各種施策に取り組んでおりますが、ゲーム事業においては新規タイトルの売上見込を予測することが難しく、また、ゲーム支援事業の収支改善についても、その動向を予測することが難しいことから、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ます。このため、現時点で合理的な業績予想の算定ができないことから、業績予想の開示を見合わせます。なお、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。

なお、新型コロナウイルス感染症の国内外における感染拡大の影響については、現在状況を注視しておりますが、今後の経過によっては当社グループの事業に影響を与える可能性があります。引き続き以下の対策を講じつつ、継続して事業活動を行ってまいります。

- ・ソーシャルディスタンスの確保、手洗い、消毒の徹底など感染症予防対策の徹底
- ・原則リモートワーク（在宅勤務）の実施
- ・リモートワークをサポートするための在宅勤務手当の支給
- ・在宅勤務と育児を両立させるための特別休暇制度の導入

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 (2019年9月30日)	当第3四半期連結会計期間 (2020年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,314,780	1,586,262
売掛金	373,278	881,662
仕掛品	9,463	-
その他	128,315	144,359
貸倒引当金	△1,590	△3,444
流動資産合計	1,824,247	2,608,839
固定資産		
有形固定資産	3,644	2,000
無形固定資産		
商標権	169	392
のれん	-	52,600
無形固定資産合計	169	52,992
投資その他の資産		
差入保証金	236,922	267,864
その他	26,222	100,202
投資その他の資産合計	263,144	368,066
固定資産合計	266,958	423,059
資産合計	2,091,206	3,031,898
負債の部		
流動負債		
買掛金	167,113	161,953
未払金	95,703	582,999
短期借入金	400,000	-
1年内返済予定の長期借入金	-	30,000
その他	114,622	182,189
流動負債合計	777,438	957,142
固定負債		
長期借入金	-	22,500
繰延税金負債	1,451	523
持分法適用に伴う負債	58,165	-
固定負債合計	59,617	23,023
負債合計	837,056	980,165
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,263,823	3,755,788
資本剰余金	3,284,405	3,776,370
利益剰余金	△5,310,130	△5,484,469
自己株式	△0	△0
株主資本合計	1,238,098	2,047,688
新株予約権	14,555	2,680
非支配株主持分	1,496	1,364
純資産合計	1,254,150	2,051,733
負債純資産合計	2,091,206	3,031,898

(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2018年10月1日 至2019年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自2019年10月1日 至2020年6月30日)
売上高	3,324,362	4,217,342
売上原価	3,265,515	3,909,847
売上総利益	58,847	307,495
販売費及び一般管理費	801,027	564,933
営業損失(△)	△742,180	△257,437
営業外収益		
受取利息	40	774
雑収入	23,118	30,718
為替差益	-	583
営業外収益合計	23,159	32,076
営業外費用		
支払利息	19,524	10,254
為替差損	7,591	-
雑損失	2,235	2,773
持分法による投資損失	8,407	-
営業外費用合計	37,759	13,027
経常損失(△)	△756,780	△238,389
特別利益		
貸倒引当金戻入額	15	-
投資有価証券償還益	-	2,000
関係会社株式売却益	8,568	63,065
特別利益合計	8,583	65,065
特別損失		
投資有価証券評価損	92,355	-
株式報酬費用消滅損	48,354	-
その他	1,146	-
特別損失合計	141,855	-
税金等調整前四半期純損失(△)	△890,052	△173,323
法人税、住民税及び事業税	11,646	6,975
法人税等調整額	766	△928
法人税等合計	12,413	6,047
四半期純損失(△)	△902,465	△179,371
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(△)	0	△5,032
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△902,466	△174,339

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 2018年10月1日 至 2019年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年10月1日 至 2020年6月30日)
四半期純損失(△)	△902,465	△179,371
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	2,917	-
その他の包括利益合計	2,917	-
四半期包括利益	△899,548	△179,371
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△899,548	△174,339
非支配株主に係る四半期包括利益	0	△5,032

(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6期連続となる営業損失、経常損失及び親会社株主に帰属する当期純損失を計上しており、当第3四半期連結累計期間においても営業損失257,437千円、経常損失238,389千円、親会社株主に帰属する四半期純損失174,339千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存在しているものと認識しております。当社グループは、当該状況を解消するために、以下の対応策を講じることにより、事業面における売上拡大ならびに収益確保を進めるとともに、財政基盤の安定化に取り組んでおります。

(1) 売上拡大並びに収益確保

ゲーム事業では、第2四半期連結会計期間にリリースした新規タイトルを中心とする主力タイトルに経営資源を重点的に配分し売上の拡大を図るとともに、新規獲得したスポーツカテゴリーのタイトルによる新たなユーザー層の獲得により更なる売上拡大を図ってまいります。その他の既存タイトルについても、きめ細かな施策実施によりユーザーの活性化を図ることで継続して売上を確保してまいります。また、既存の運営タイトルについては売上と運営コストの推移を常時チェックし、収益性が低下し、改善が見込めないタイトルは運営を終了させる等、引き続き運営タイトルの選択と集中を進めてまいります。各タイトルの運営コストについては、サーバー費や外注費を中心とするコストの見直しを進め、委託先の集約化や内製化の推進による費用削減を進めるとともに、各タイトルの収益状況に合わせて適宜人員の配置を見直すなど、経営資源の配分最適化を図ることにより各運営タイトルの採算性の確保・改善を図ってまいります。新規タイトルの開発は、リスク低減の観点から原則として単独での開発を避け、IP保有会社等の他社との協業により、開発進捗に応じて対価を受領する受託開発型での契約獲得を進めてまいります。

ゲーム支援事業では、各ゲーム事業会社向けの開発・運営人材のマッチングサービスを提供しております。各ゲーム事業会社における人材ニーズは引き続き堅調に推移していることを踏まえ、会社間の人材のマッチングに加えて、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、一段の収益化を図ってまいります。

(2) 財務基盤の安定化

財務面につきましては、各取引金融機関との良好な関係を維持しつつ、継続して支援いただくための協議をおこなってまいります。また、第6回新株予約権の権利行使に関して、新株予約権の引受先であるマッコーリー・バンク・リミテッドと引き続き協議を進めるとともに、協業先等との資本業務提携の可能性についても引き続き検討を進め、更なる財務基盤の安定化に取り組んで参ります。

以上の対応策の実施により、事業基盤並びに財務基盤の安定化を図り、当該状況の解消、改善に努めてまいります。しかしながら、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及び各タイトルにおけるコスト削減等については将来の予測を含んでいること、新規ゲームタイトルの開発コストの管理が十分に行えない可能性があること、また、今後の契約形態については協業先との合意が必要であること、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)

当第3四半期連結累計期間において、新株予約権の行使及び特定譲渡制限付株式の発行により、資本金及び資本剰余金がそれぞれ491,964千円増加しております。その結果、当第3四半期連結会計期間末において資本金が3,755,788千円、資本剰余金が3,776,370千円となっております。

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6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257,437千円、経常損失238,389千円、親会社株主に帰属する四半期純損失174,339千円となることから、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、当該状況を解消するために、（継続企業の前提に関する注記）に記載のとおり各種施策を進めております。

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及び新規タイトルの売上見込及び各タイトルにおけるコスト削減等については将来の予測を含んでいること、新規ゲームタイトルの開発にかかる今後の契約形態については協業先との合意が必要であること、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。