

## 平成29年9月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成29年8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 <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執行役員 (氏名) 竜石堂 潤一 (TEL) 03-4577-6701  
 財務・経理部長  
 四半期報告書提出予定日 平成29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. 平成29年9月期第3四半期の連結業績(平成28年10月1日～平成29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	%
29年9月期第3四半期	2,284	17.0	△285	—	△244	—	△371	—
28年9月期第3四半期	1,951	2.0	△532	—	△600	—	△1,101	—

(注) 包括利益 29年9月期第3四半期 △398百万円(—%) 28年9月期第3四半期 △1,133百万円(—%)

	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
29年9月期第3四半期	△35.13	—
28年9月期第3四半期	△122.56	—

## (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	%
29年9月期第3四半期	3,873	2,700	69.3
28年9月期	1,865	813	41.4

(参考) 自己資本 29年9月期第3四半期 2,682百万円 28年9月期 772百万円

## 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
28年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00
29年9月期	—	0.00	—	—	—
29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

平成29年9月期の期末配当金は、現在未定であります。

## 3. 平成29年9月期の連結業績予想(平成28年10月1日～平成29年9月30日)

平成29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) 特定子会社には該当しておりませんが、第2四半期連結会計期間より新たに設立した株式会社エスエスプラスを連結の範囲に含めております。

- (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)	29年9月期3Q	12,679,040株	28年9月期	10,083,640株
② 期末自己株式数	29年9月期3Q	一株	28年9月期	一株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	29年9月期3Q	10,572,763株	28年9月期3Q	8,989,400株

※ 四半期決算短信は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	
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(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
(セグメント情報)	7
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3四半期連結累計期間における我が国の経済は、アジア新興国等の経済の先行きに関する不確実性の高まりがあるものの、政府と日銀による経済政策及び金融政策等の推進により緩やかな回復基調が続いております。国内のインターネット利用環境につきましては、スマートフォン及びタブレット型端末によるインターネット利用が引き続き増加しております(注)。

このような事業環境の下、当社はソーシャルゲームの運営及び新規開発を進めるとともに、他社のゲームタイトルの運営受託案件やオフショア開発案件の獲得を進めてまいりました。また、あわせて、ゲームで培った開発技術を利用した新規サービスの開発及び提供の準備を進めてまいりました。

ゲーム事業では、自社オリジナルタイトルである「バハムートブレイブ」を他社へ譲渡し、他社との協業タイトル(3タイトル)については運営を終了いたしました。株式会社KADOKAWAとの協業タイトル(1タイトル)をリリースし、他社タイトル(1タイトル)の運営移管を新たに開始するなど、運営タイトルの選択と集中を進めてまいりました。この結果、当第3四半期連結累計期間末において、自社並びに他社との協業6タイトル(国内ネイティブ4、国内ウェブブラウザ2)、パブリッシング4タイトル(国内ネイティブ3、国内ウェブブラウザ1)、運営移管4タイトル(国内ネイティブ1、国内ウェブブラウザ3)の運営を行っております。また、新規開発につきましては、平成29年3月に設立した株式会社scopesとの合弁会社(株式会社エスエスプラス)を中心に進めておりますが、開発に伴う各種リスクを抑えるために、他社との協業による開発を基本として進めてまいりました。ゲーム支援事業では、ゲーム運営会社のゲーム資産価値の最大化を図るためのサービスを拡充し、ゲーム会社への人材提供を行うなど、新規案件の獲得を進めてまいりました。開発事業では、主にベトナムでのオフショア開発事業や、ゲーム開発で培った開発技術を利用した新サービスの開発を進めてまいりました。第3四半期連結会計期間においては、新たにゲーム事業会社向けにインフラの設計から構築・運用までの全てを網羅するMSP事業「ゲームインフラマネージメントサービス<GIMS>」のサービス提供を開始いたしました。

運営中のタイトルにつきましては、引き続き運営の効率化を進め、売上減少に見合うコスト削減を実施することにより採算性を維持するとともに、オフショア開発におきましても新規案件の獲得を進めてまいりました。また、本社オフィスの集約等、管理費用の削減も継続して進めてまいりました。しかしながら、新規タイトル等の開発コスト並びに管理費等の共通コストが、運営タイトル等から得られる利益を引き続き上回って推移いたしました。また、第3四半期累計期間において為替の変動に伴う為替差益25,723千円を営業外収益として計上するとともに、当社が保有しているXPEC社株式について、特別損失として投資有価証券評価損90,986千円を計上いたしました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は2,284,301千円(前年同四半期比17.0%増)、営業損失は285,868千円(前年同四半期は532,175千円の営業損失)、経常損失は244,767千円(前年同四半期は600,682千円の経常損失)、親会社株主に帰属する四半期純損失は371,422千円(前年同四半期は1,101,711千円の親会社株主に帰属する四半期純損失)となりました。

また、資金面につきましては、平成29年2月23日にマッコーリー・バンク・リミテッドを割当先とする行使価額修正条項付第4回新株予約権(24,500個)の発行を行いました。当第3四半期連結累計期間において全ての行使が完了した結果、新株予約権の対価と合わせて2,210,039千円を調達いたしました。当社は調達した資金を協業案件獲得のためのライセンス使用許諾料及び開発・運営費用等、他社タイトルの運営移管受託に係る運営費用、他社タイトルの買取費用及びオフショア開発事業に充当する予定です。

なお、第3四半期連結累計期間より、サービス内容をより適切に表示するためセグメントの名称を「エンターテインメント&ソリューション事業」に変更しております。当該変更は名称変更のみであり、セグメント情報の区分に重要な変更はありません。

(注)総務省「通信利用動向調査」

## (2) 財政状態に関する説明

## (資産)

当第3四半期連結会計期間末における総資産は3,873,573千円となり、前連結会計年度末に比べ2,007,732千円増加いたしました。流動資産の残高は3,476,715千円(前連結会計年度末比2,136,292千円の増加)となりました。これは主に、現金及び預金の増加1,888,293千円及び売掛金の増加208,576千円によるものであります。固定資産は396,857千円(同128,560千円の減少)となりました。これは主に投資その他の資産の差入保証金の減少73,267千円及びその他の減少64,894千円によるものであります。

## (負債)

当第3四半期連結会計期間末における負債は1,173,162千円となり、前連結会計年度末に比べ120,783千円増加いたしました。流動負債は642,802千円(前連結会計年度末比176,821千円の増加)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27,950千円があった一方で、買掛金の増加67,412千円及びその他流動負債の増加137,359千円があったことによるものであります。固定負債は530,359千円(同56,038千円の減少)となりました。これは主に、長期借入金の減少56,214千円によるものであります。

## (純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産は2,700,410千円となり、前連結会計年度末に比べ1,886,948千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金額の計上371,422千円があった一方で、株式の発行による資本金の増加1,141,109千円及び資本準備金の増加1,141,109千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

連結業績見通しにつきましては、ソーシャルゲーム業界を取り巻く環境の変化が大きく、また、オフショア開発等、新規事業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。

## 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 (平成28年9月30日)	当第3四半期連結会計期間 (平成29年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	741,129	2,629,422
売掛金	394,033	602,609
その他	205,260	244,683
流動資産合計	1,340,423	3,476,715
固定資産		
有形固定資産	47,976	43,368
無形固定資産	20,365	34,575
投資その他の資産		
差入保証金	228,219	154,951
その他	228,856	163,961
投資その他の資産合計	457,075	318,913
固定資産合計	525,417	396,857
資産合計	1,865,841	3,873,573
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	38,178	105,591
短期借入金	100,000	100,000
1年内返済予定の長期借入金	125,102	97,152
その他	202,700	340,059
流動負債合計	465,981	642,802
固定負債		
転換社債型新株予約権付社債	437,000	437,000
長期借入金	148,444	92,230
その他	954	1,129
固定負債合計	586,398	530,359
負債合計	1,052,379	1,173,162
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	1,501,759	2,642,868
資本剰余金	1,490,759	2,631,868
利益剰余金	△2,246,889	△2,595,253
株主資本合計	745,629	2,679,483
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	27,014	3,177
その他の包括利益累計額合計	27,014	3,177
新株予約権	1,675	1,537
非支配株主持分	39,141	16,211
純資産合計	813,461	2,700,410
負債純資産合計	1,865,841	3,873,573

## (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 (自平成27年10月1日 至平成28年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成28年10月1日 至平成29年6月30日)
売上高	1,951,438	2,284,301
売上原価	1,698,492	1,964,657
売上総利益	252,946	319,644
販売費及び一般管理費	785,121	605,512
営業損失(△)	△532,175	△285,868
営業外収益		
受取利息	104	124
受取配当金	-	748
雑収入	2,799	8,313
為替差益	-	25,723
持分法による投資利益	3,361	12,575
営業外収益合計	6,265	47,484
営業外費用		
支払利息	3,025	3,393
為替差損	69,011	-
雑損失	2,735	2,990
営業外費用合計	74,772	6,384
経常損失(△)	△600,682	△244,767
特別利益		
固定資産売却益	1,094	-
新株予約権戻入益	261	138
特別利益合計	1,355	138
特別損失		
固定資産売却損	485	-
減損損失	177,613	-
固定資産除却損	1,688	-
投資有価証券評価損	4,999	90,986
賃貸借契約解約損	29,697	-
持分変動損失	-	939
特別損失合計	214,485	91,926
税金等調整前四半期純損失(△)	△813,812	△336,556
法人税、住民税及び事業税	1,863	3,113
法人税等調整額	275,067	34,624
法人税等合計	276,931	37,738
四半期純損失(△)	△1,090,743	△374,294
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(△)	10,967	△2,872
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△1,101,711	△371,422

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 (自平成27年10月1日 至平成28年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成28年10月1日 至平成29年6月30日)
四半期純損失(△)	△1,090,743	△374,294
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△68,438	-
為替換算調整勘定	25,523	△23,836
その他の包括利益合計	△42,915	△23,836
四半期包括利益	△1,133,659	△398,131
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△1,144,626	△395,259
非支配株主に係る四半期包括利益	10,967	△2,872

(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)

該当事項はありません。

(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、新株予約権の行使等により、資本金及び資本準備金がそれぞれ1,141,109千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2,642,868千円、資本準備金が2,631,868千円となっております。

(セグメント情報等)

**【セグメント情報】**

当社グループは、エンターテインメント&ソリューション事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

### 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3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、当第3四半期連結累計期間においても、営業損失285,868千円、経常損失244,767千円、親会社株主に帰属する四半期純損失371,422千円を計上しております。このことから、当社グループは、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判断しております。

当該状況を解消するための対応策の一つとして、当社グループは平成29年2月23日にマッコーリー・バンク・リミテッドを割当先とする新株予約権を発行し、平成29年6月末までに新株予約権の全ての行使が完了したことにより2,210,039千円を調達いたしました。この資金調達により、財務基盤の安定化が図られたことから、継続企業の前提に関する重要な不確実性は認められないため、継続企業の前提に関する事項の注記記載を解消することといたしました。

当社グループは引き続き、当該事象等を解消するために、以下の事項に取り組んでまいります。

#### ① 他社との協業による売上の拡大

当社グループは他社と業務提携を進めることにより、新規タイトルの開発、他社タイトルの運営受託や海外展開を進めること等により売上を拡大してまいります。

#### ② 運営タイトルの選択と集中、運営移管タイトルの獲得及び新規タイトル開発等による売上の維持拡大

当社グループが運営するタイトルのうち、主力と位置付けているタイトルに対して優先的に開発・運営人員を配置することにより、売上の維持拡大を図ってまいります。また、採算性の低下したタイトルにつきましては順次サービス運営を終了し、新規開発タイトルや他社タイトルの運営移管業務等に人員を再配置することにより、人員増を抑えつつ売上の拡大を図ってまいります。他社タイトルの運営移管業務については、他社の動向、ニーズを踏まえながら営業活動を継続的に進めております。新規タイトルについては、ソーシャルゲームの開発に特化した開発スタジオとして、株式会社scopesと合弁会社を設立し、両社のノウハウを生かした開発を進めるとともに、確度の高い案件に開発を絞り込んでまいります。

#### ③ 開発、運営コストの削減

当社グループは、開発費を発生時に費用処理しており、開発費が収益に対し常に先行すること、及びウェブブラウザゲームからネイティブアプリに開発がシフトしたことにより開発期間が延長していることから、新規タイトルの開発遅延が収益悪化の大きな要因となっております。そのため、開発工数の見積りや開発中の工数管理をより精緻に行うことにより、開発スケジュールの遅延を最大限抑制し、リリース時期に遅れが生じないように努めてまいります。また、開発したタイトルについては、海外配信権の現地パブリッシャーへの譲渡等により、開発費の早期回収を進めるとともに、開発費の一部を協業先が負担する等の開発スキームによる新規開発を行うことにより、当社グループが先行して負担する開発費を抑制してまいります。

運営中のタイトル運営費については、サービス運営を終了したタイトルの担当者を再配置し、又はベトナム子会社等を利用することにより内製化を進め、外注費の抑制を引き続き進めてまいります。また、デバッグ並びにユーザーサポート業務については合弁会社である株式会社SHIFT PLUSへ業務移管することにより、対象業務の人員費削減を進めてまいります。

#### ④ 海外子会社の収益向上

ベトナム子会社においては、オフショア開発案件の受注を積極的に進めておりますが、今後もオフショア開発の需要は堅調に推移すると見込んでいるため、案件獲得のための営業活動を積極的に進めてまいります。また、開発ライン不足による案件の失注が発生しないよう、現地エンジニアの採用も受注状況とバランスを取りながら進めることにより受注案件数を積み上げ、収益拡大を図ってまいります。また、韓国子会社においては開発拠点からマーケティング拠点へ転換し、ランニングコストの削減を進めてまいります。

#### ⑤ 新規事業の早期収益化

当社グループでは、バーチャルリアリティやIoT、機械学習やAI、ブロックチェーンといった様々な新技術を既存事業に適用していくための取組を進めるとともに、新しい技術を用いたビジネスモデル構築の検討を行うなど、新規事業を小規模でスタートしております。これらの新規事業の進捗状況を見極めつつ、早期に収益獲得できるよう進めてまいります。

#### ⑥ 経費の削減

開発部門につきましては業務委託費用の削減、人員削減によるコスト削減を継続的に進めておりますが、間接

部門につきましても本社オフィスの拠点集約による賃料削減を実行し、また人員の削減並びに配置見直しによる人件費削減等を継続的に進めております。今後も各種経費につきましては、継続的に見直しを進めてまいります。