

成長可能性に関する説明資料

株式会社 **オルトプラス** <3672>

2013年3月



会社概要



Be First. Be Fast. Be Smart.

“ *Be First. Be Fast. Be Smart.* ”

同じことをするのなら楽しいほうが絶対に良い。そう私たちは考えています。

たとえば毎日のハミガキや勉強に仕事。やることがあたりまえになっているものはたくさんあります。
でも、それが楽しいものになるとしたらどうなるでしょう？
きっと世界がいまよりもさらに一歩前に進むはずです。

私たちはソーシャルアプリの世界に「本格育成シミュレーション」や「自動合成」「コンボクエスト」など
これまでになかったアソビを持ち込みソーシャルアプリの新しい遊び方を提案しました。

オルトプラスという社名はキーボードの「Altキー」の操作からつけられています。
Altキーと他のキーを同時におすことで違う意味の操作ができる。
オルトプラスと何かが加わることで今までとは違うエンターテインメントが生まれてくる。

それは「株主」「取引先」、「従業員」さらに「ユーザー」も含めてです。
私たちはあなたと一緒にエンターテインメントな新たな世界を創りだしていきます。

Alt + ? = *New Entertainment*

会社名	株式会社オルトプラス / AltPlus Inc.
設立/決算期	2010年5月6日 / 9月決算
資本金	83,000千円 (2013年1月末現在)
従業員数	93名 (2013年1月末現在 / 派遣社員・アルバイトを除く)
事業内容	モバイル端末向けソーシャルゲームの企画、開発及び運営
役員構成	代表取締役CEO 石井 武 取締役COO 鶴川 太郎 取締役CTO 正法地 智也 取締役CFO 竜石堂 潤一 (公認会計士) 監査役 小田 香織 (公認会計士) 監査役 小林 壮太 (公認会計士) 監査役 隈元 慶幸 (弁護士)
本社	東京都渋谷区
所属団体	一般社団法人ソーシャルゲーム協会 (JASGA)



渋谷南東急ビル9F

事業内容



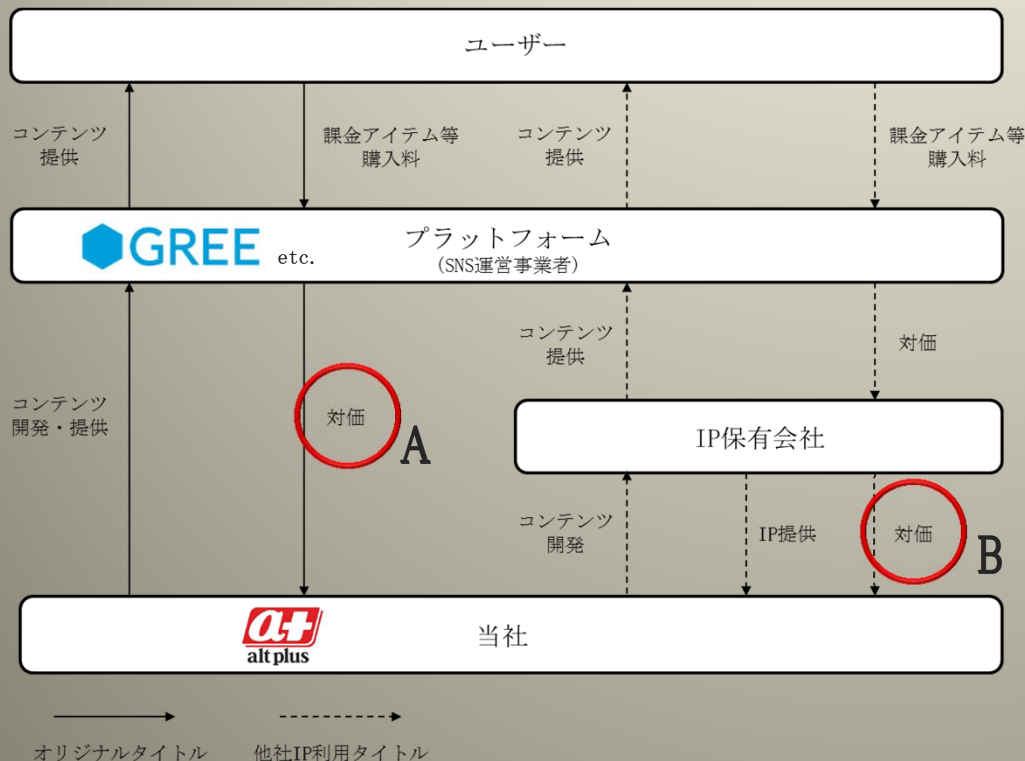
Be First. Be Fast. Be Smart.

事業内容 ～事業内容と主な運営タイトル～

『ソーシャルゲーム事業』

当社は、SNS運営事業者が提供するプラットフォームを通じて、「オリジナルタイトル」及び「他社IP利用タイトル」のソーシャルゲームを提供する『ソーシャルゲーム事業』を展開しております。「オリジナルタイトル」の場合はプラットフォームから、「他社IP利用タイトル」の場合はIP保有会社から入金される**収益分配金**が当社の売上になります。

事業系統図



「オリジナルタイトル売上」:A、「他社IP利用タイトル売上」:B

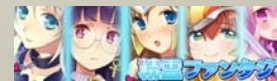
主要オリジナルタイトル



歴代の名馬や現役の競走馬が実名で登場する本格競馬シミュレーションゲーム



伝説の指輪に託された使命を果たすべく、神魔を操り大陸に平和を取り戻すため戦う本格カードバトルRPG



可愛い精霊たちが住む世界に迷い込んでしまった主人公が精霊の力を借りて困難を乗り越えるファンタジーRPG



ブレイド(武器)を胸に秘めた神姫(乙女)と心を通わせ、最強の“神姫使い”を目指すファンタジーカードバトルRPG

主要他社IP利用タイトル



株式会社スクウェア・エニックスが保有するIPである「ロマンシング サガ」シリーズを基にしたカードバトルゲーム



株式会社バンダイナムコゲームスが保有するIPである「サモンナイト」シリーズを基にしたカードバトルゲーム



株式会社ボンズ、株式会社バンダイナムコゲームス他が保有するIPである「エウレカセブン」シリーズを基にしたカードバトルゲーム

事業内容 ～沿革～

2010年

2011年

2012年

2013年

- (5月) 会社設立

- (2月) GREE Platform Award2010
ダービーズキングの伝説が**優秀賞**受賞

- (8月) mixi オープンPF化

- (1月) mobage オープンPF化

【沿革・トピックス】

- (6月) GREE オープンPF化

【主なタイトルリリース歴】

- (8月) ダービーズキングの伝説



- (10月) バハムートブレイブ

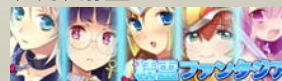


- (9月) グリー株式会社と業務提携

- (3月) GREE Platform Award2012
バハムートブレイブが**総合大賞**受賞
エンペラーズ サガが**RPG最優秀賞**受賞
サモンナイト コレクションが**特別賞**受賞

- (8月) GREE Platform Award The first half of 2012
バハムートブレイブが**優秀賞**受賞

- (7月) 精霊ファンタジア



- (9月) エンペラーズ サガ



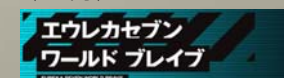
- (9月) サモンナイト コレクション



- (10月) 神姫覚醒 ブレイドブレイブ



- (10月) エウレカセブン ワールドブレイブ



2010年

2011年

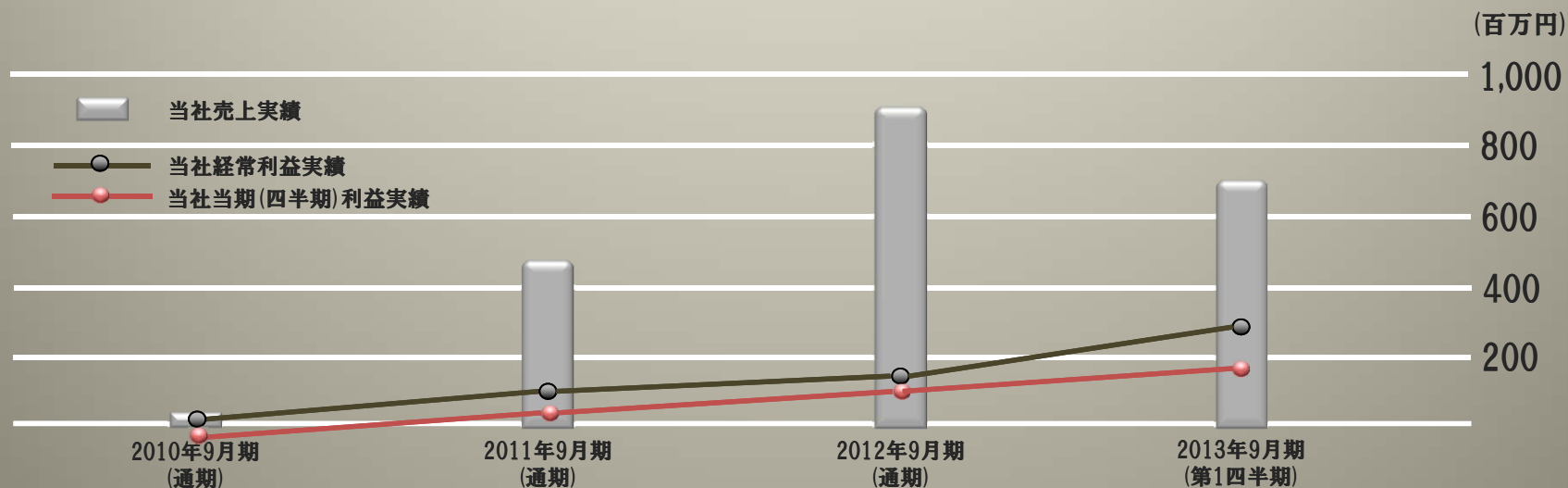
2012年

2013年

事業内容 ～業績推移【実績】～

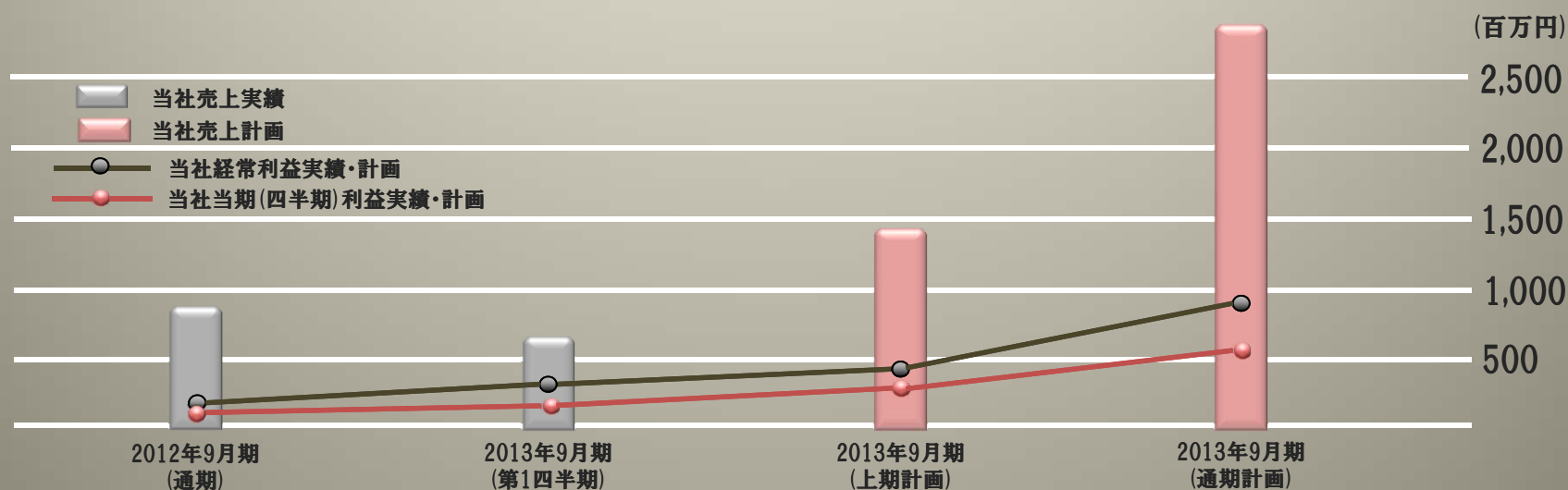
(百万円)	2010年9月期 (第1期)(注)	2011年9月期 (第2期)	前期比	2012年9月期 (第3期)	前期比	2013年9月期 (第4期第1四半期)	前年同期比
売上高	37	439	1167.7%	914	208.0%	636	553.2%
営業利益	△ 14	102	-	174	171.0%	278	1765.4%
経常利益	△ 14	106	-	176	165.9%	278	1766.7%
当期(四半期)純利益	△ 8	61	-	112	181.1%	166	1737.0%

(注) 第1期は2010年5月～2010年9月の5ヵ月決算となります。



事業内容 ～業績推移【計画】～

(百万円)	2012年9月期 (第3期)	2013年9月期 (第4期第1四半期)	2013年9月期 (上期計画)	進捗率 (第4期第1四半期)	2013年9月期 (通期計画)	前期比	進捗率 (第4期第1四半期)
売上高	914	636	1,304	48.8%	2,748	300.5%	23.2%
営業利益	174	278	472	59.0%	907	519.0%	30.7%
経常利益	176	278	472	59.0%	906	513.8%	30.7%
当期(四半期)純利益	112	166	286	58.1%	549	489.8%	30.3%



事業戦略

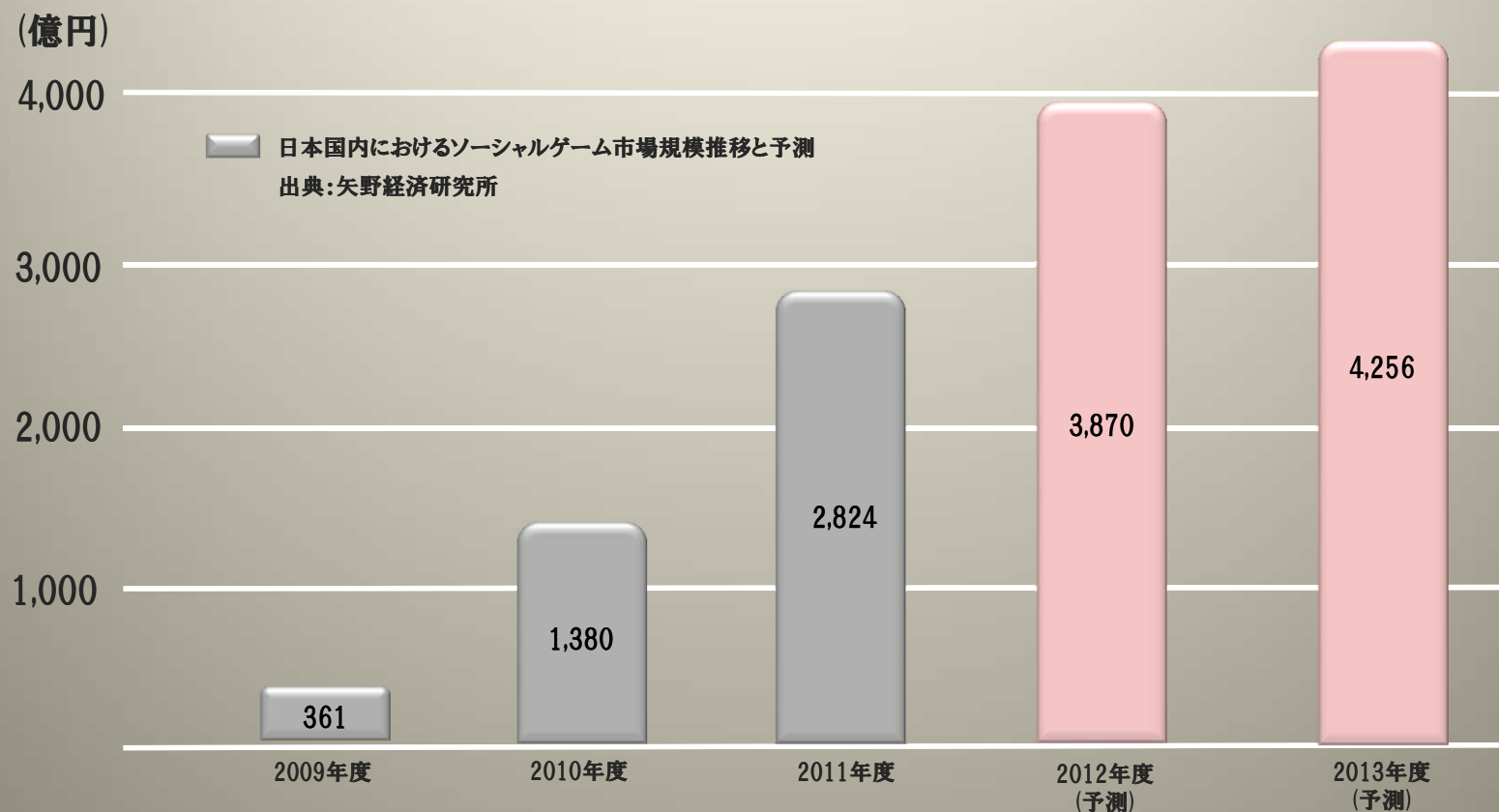
事業戦略



Be First. Be Fast. Be Smart.

事業戦略 ～国内ソーシャルゲームの市場規模～

2009年8月にmixiがプラットフォームを外部のSAP事業者に公開したことを皮切りに、mobage、GREEも自社プラットフォームをオープン化、市場規模は拡大傾向にあります。



① オリジナルエンジンの創出力



～実績のあるオリジナルエンジンとユーザープールを活かす運営力～

② 有名IPの獲得力



～豊富な運用実績が評価され、有名IP保有会社との協業を実現～

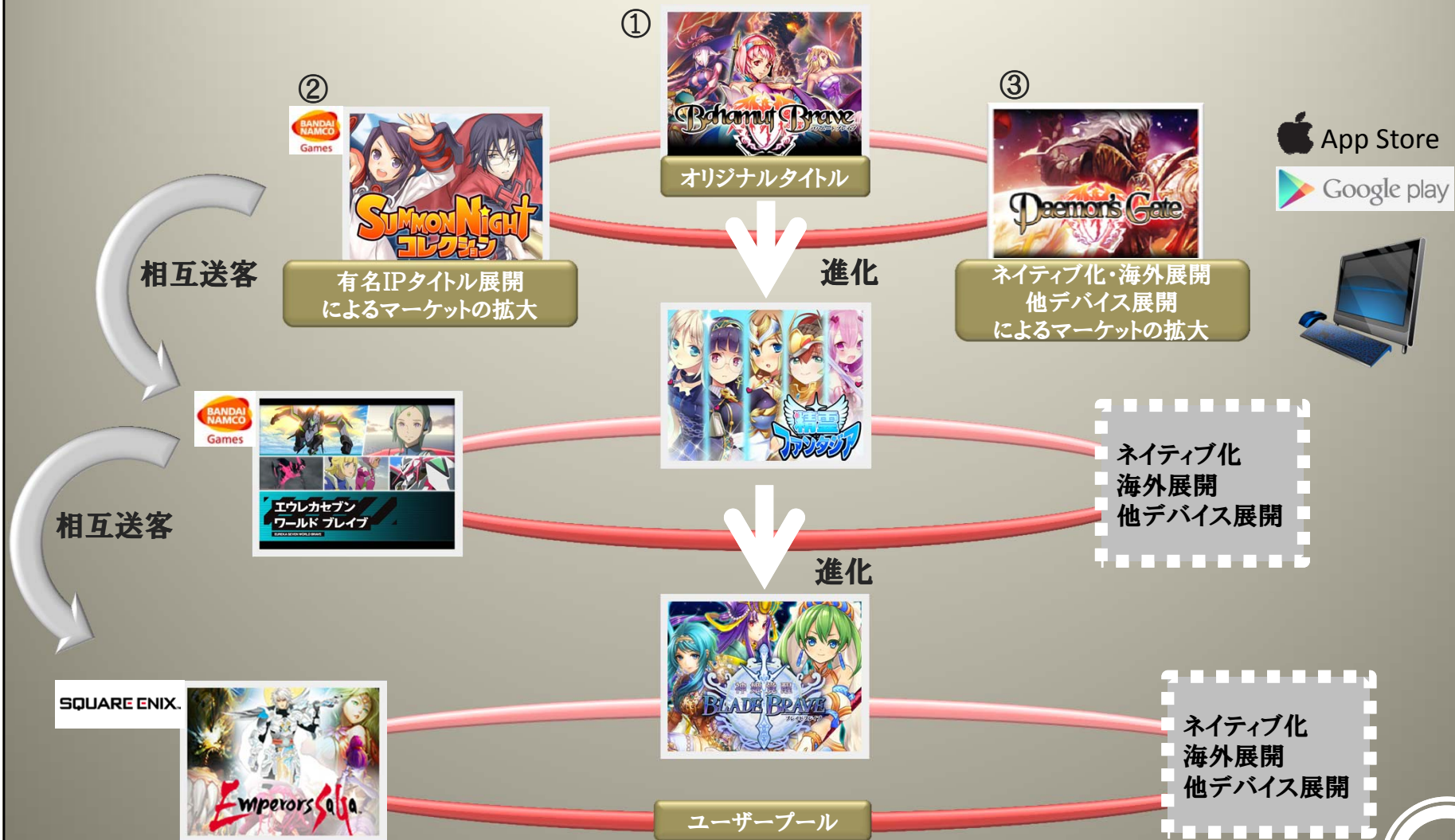
③ マルチデバイス・マルチプラットフォームへの展開力

～他デバイス展開・ネイティブ化によるグローバル展開～



事業戦略 ～今後の展開～

オリジナルタイトルの新規開発・運用実績を軸に有名IPのソーシャルゲーム化、マルチプラットフォーム・マルチデバイスへの展開を行いビジネス基盤を拡大していきます。



今後の健全な市場成長に向けて



Be First. Be Fast. Be Smart.

今後の健全な市場成長に向けて

ユーザーへの「安心」かつ「安全な利用環境」の提供と社会的責任を全うすべく、当社は業界団体へ参画すると同時に監督官庁の法令・規則及び業界自主規制ガイドラインの遵守を徹底しております。

業界の取り組み

日付	内容
平成24年3月	SNSプラットフォーム事業者6社が「ソーシャルプラットフォーム連絡協議会」(以下、「連絡協議会」)を設置。
5月	連絡協議会が「コンプリートガチャガイドライン」を策定し、6月末を以て6社の運営するプラットフォーム上で提供される「コンプリートガチャ」(以下、「コンプガチャ」)を廃止することを自主的に決定。
6月	連絡協議会が「ゲーム内表示等に関するガイドライン」「リアルマネートレード対策ガイドライン」(→RMT対策)を策定し、自主的な取り組みを強化。
7月	消費者庁が「コンプガチャ」規制のために新しい景品表示法の運用基準を改正。
11月	SNSプラットフォーム事業者、コンピュータエンターテインメント協会、オンラインゲーム協会、SAP事業者等が集まり「一般社団法人ソーシャルゲーム協会(JASGA)」(以下、「JASGA」)が発足。業界団体による自主規制の担保、啓発活動、CS品質の向上を自主的に推進。当社加盟。
平成25年1月	JASGAよりソーシャルゲーム業界自主規制ガイドラインが発表。

※将来見通しに関する注意事項

本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements)を含みます。これらは、現在における見込み、予測及びリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。

それらリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内及び国際的な経済状況が含まれます。

今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正をおこなう義務を負うものではありません。