



平成25年9月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成25年5月9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兼財務・経理部長 (氏名) 竜石堂 潤一 TEL 03-4577-6701

四半期報告書提出予定日 平成25年5月10日 配当支払開始予定日 一

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 : 有 (機関投資家・証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成25年9月期第2四半期の業績(平成24年10月1日~平成25年3月31日)

(1)経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高	5	営業利益		営業利益 経常利益 四半期純		経常利益		利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	
25年9月期第2四半期	1, 273	_	500	_	479	_	286	_	
24年9月期第2四半期	_	_	_	_	_	_	_	_	

	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
25年9月期第2四半期	108. 31	96. 79
24年9月期第2四半期	_	_

- (注) 1. 当社は平成24年9月期第2四半期においては、四半期財務諸表を作成していないため、平成24年9月期第2四半期の数値及び平成25年9月期第2四半期の対前年同四半期増減率を記載しておりません。
 - 2. 当社は平成24年11月7日付で、普通株式1株につき1,000株の割合で株式分割を行っております。このため、平成25年9月期第2四半期の1株当たり四半期純利益及び潜在株式調整後1株当たり四半期純利益は、当該株式分割が当事業年度の期首に行われたものと仮定して算定しております。

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
25年9月期第2四半期	2, 425	1, 849	76. 2	462. 27
24年9月期	602	320	53. 2	3. 56

(参考) 自己資本 25年9月期第2四半期 1.849百万円 24年9月期 320百万円

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		
24年9月期	_	0. 00	_	0. 00	0.00		
25年9月期	_	0. 00					
25年9月期(予想)			_	27. 50	27. 50		

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無: 有

平成25年9月期の配当金につきましては「平成25年9月期配当予想の修正(初配)に関するお知らせ」をご参照ください。

3. 平成25年9月期の業績予想(平成24年10月1日~平成25年9月30日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		営業利益		経常和	刊益	当期純	利益	1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭		
通期	2, 748	200. 5	907	419. 0	906	413. 8	549	389. 8	165. 37		

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無: 無

当社は平成24年11月7日付で普通株式1株につき1,000株の割合で株式分割を行っております。このため、1株当たり当期純利益は、当該株式分割の影響を考慮して算定しております。

※ 注記事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用: 無

(2) 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②①以外の会計方針の変更: 無③会計上の見積りの変更: 無

(3) 発行済株式数 (普通株式)

④ 修正再表示

1	期末発行済株式数(自己株式を含む)	25年9月期2Q	4, 000, 000株	24年9月期	1, 100株
2	期末自己株式数	25年9月期2Q	一株	24年9月期	一株
3	期中平均株式数(四半期累計)	25年9月期2Q	2, 644, 505株	24年9月期2Q	一株

(注) 当社は第2四半期の業績開示を平成25年9月期より行っているため、平成24年9月期第2四半期の期中平均株式数を記載しておりません。

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外でありますが、この四半期決算短信の 開示時点において四半期財務諸表に対する四半期レビュー手続は終了しております。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

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、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、四半期決算短信(添付資料)3ページ「業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

当社は、平成25年5月15日(水)に機関投資家及び証券アナリスト向けの決算説明会を開催する予定です。この説明会で配布する資料等については、開催後速やかに当社ホームページで掲載する予定です。

○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) 経営成績に関する定性的情報	2
(2) 財政状態に関する定性的情報	2
(3) 業績予想に関する定性的情報	3
2. サマリー情報 (注記事項) に関する事項	3
(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	3
(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	3
3. 継続企業の前提に関する重要事象等	3
4. 四半期財務諸表	4
(1)四半期貸借対照表	4
(2) 四半期損益計算書	5
第2四半期累計期間	5
(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書	6
(4) 継続企業の前提に関する注記	7
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	7
(6) セグメント情報等	7

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1)経営成績に関する定性的情報

当第2四半期累計期間における我が国の経済は、輸出が緩やかに減少し、雇用情勢には引き続き厳しさが残るものの、昨年末の政権交代による経済政策見直しの期待感から、為替相場や株式市場が大きく改善する動きがみられるとともに、再び景気回復へ向かうことが期待されております。

当社が属するソーシャルゲーム業界を取り巻く環境につきましては、アクセスに必要な高速データ通信に対応した第三、第四世代携帯電話の契約数が、平成25年3月末現在で1億3千万件(社団法人電気通信事業者協会調べ)を超えるとともに、モバイルコンテンツ市場の市場規模は平成23年に7,345億円(前年比114%増)(一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調べ)となるなど、引き続き拡大を続けております。

このような事業環境の中において、当社は引き続きソーシャルゲーム事業に注力しております。オリジナルタイトルにつきましては、平成23年10月に「GREE」にてサービス提供を開始した「バハムートブレイブ」が、平成25年3月に「GREE Platform Award 2012」総合大賞を受賞するなど、サービス開始後1年以上経過しているタイトルではございますが、引き続き当社の主力タイトルの一つとして高い評価を得ております。また、他社IP利用タイトルにつきましては、平成24年9月に「GREE」にてサービス提供を開始した株式会社スクウェア・エニックスとの協業タイトルである「エンペラーズ サガ」が当社の主力タイトルに成長した結果、「GREE Platform Award 2012」においてRPG最優秀賞を受賞するとともに、平成24年9月に「GREE」にてサービス提供を開始した株式会社バンダイナムコゲームスとの協業タイトルである「サモンナイトコレクション」も特別賞を受賞するなど、オリジナルタイトルと同様に高い評価を得ております。

また、平成24年9月にグリー株式会社と締結した業務提携契約に基づく取り組みを推し進めるため、平成25年3月にグリー株式会社との間で合弁会社「株式会社オルトダッシュ」を設立いたしました。

以上の結果、当第2四半期累計期間の売上高は1,273,693千円、営業利益は500,371千円、経常利益は479,338千円、四半期純利益は286,427千円となりました。

なお、当社はソーシャルゲーム事業の単一セグメントであるため、セグメント毎の記載はしておりません。

(2) 財政状態に関する定性的情報

① 資産、負債及び純資産の状況

(資産)

当第2四半期会計期間末における総資産は2,425,833千円となり、前事業年度末に比べ1,823,185千円増加いたしました。これは主に、現金及び預金の増加1,521,627千円、売上の増加による売掛金の増加130,646千円によるものであります。

(負債)

当第2四半期会計期間末における負債は576,754千円となり、前事業年度末に比べ294,758千円増加いたしました。これは主に、未払法人税等の増加176,281千円によるものであります。

(純資産)

当第2四半期会計期間末における純資産は1,849,078千円となり、前事業年度末に比べ1,528,427千円増加いたしました。これは主に、新規上場のための公募発行増資を実施したことに伴う資本金の増加621,000千円及び資本剰余金の増加621,000千円、四半期純利益の計上による繰越利益剰余金の増加286,427千円によるものであります

② キャッシュ・フローの状況

当第2四半期累計期間における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)は前事業年度末に比べ1,521,627千円増加し、1,577,759千円となりました。

当第2四半期累計期間における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期累計期間において営業活動の結果得られた資金は345,946千円となりました。これは主に、売上の増加に伴う売上債権の増加130,646千円及び法人税等の支払93,998千円があったものの、税引前四半期純利益479,338千円を計上したことによるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期累計期間において投資活動の結果使用した資金は95,364千円となりました。これは主に、有形固定資産の取得による支出33,183千円、オフィス増床に伴う敷金及び保証金の差入による支出47,103千円及び関係会社株式の取得による支出25,500千円があったことによるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期累計期間において財務活動の結果得られた資金は1,271,045千円となりました。これは主に、短期借入金の返済による支出100,000千円があったものの、短期借入れによる収入130,000千円及び株式の発行による収入1,242,000千円があったことによるものであります。

(3) 業績予想に関する定性的情報

ソーシャルゲーム業界を取り巻く環境は、高速データ通信に対応した第三、第四世代携帯電話が普及し、従来のフィーチャーフォンからスマートフォンへの移行が急速に進むことにより、大きく変化しております。

そのような事業環境において、当社は、平成24年9月にグリー株式会社と締結した業務提携契約に基づく取り組みを推し進めるため、平成25年3月に合弁会社「株式会社オルトダッシュ」を設立し、ソーシャルゲームの開発力、運営力、マーケティング力を共有することで、「GREE Platform」内における収益拡大を引き続き推し進めるとともに、急速に進むスマートフォンの高機能化に伴うコンテンツのリッチ化に対応するために、PCブラウザゲーム等による収益拡大を進めることにより、ソーシャルゲーム市場の更なる活性化と価値向上を目指してまいります。

以上を踏まえた平成25年9月期の業績予想につきましては、平成25年3月14日発表のとおり、変更はございません。

平成25年9月期 通期業績見通し (平成24年10月1日~平成25年9月30日)

売上高
2,748百万円(前事業年度比200.5%増)
営業利益
907百万円(前事業年度比419.0%増)
経常利益
906百万円(前事業年度比413.8%増)
当期純利益
549百万円(前事業年度比389.8%増)

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

- (1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 該当事項はありません。
- (2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示 該当事項はありません。
- 3. 継続企業の前提に関する重要事象等 該当事項はありません。

4. 四半期財務諸表

	24 -	十别別 伤皕衣
((1)	四半期貸借対照表

	前事業年度	(単位:千円) 当第2四半期会計期間
	(平成24年9月30日)	(平成25年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	56, 132	1, 577, 759
売掛金	298, 925	429, 572
その他	47, 246	91, 784
流動資産合計	402, 304	2, 099, 116
固定資産		
有形固定資産	30, 919	60, 415
無形固定資産	3, 585	7, 518
投資その他の資産		
差入保証金	126, 613	158, 068
その他	39, 225	100, 714
投資その他の資産合計	165, 838	258, 782
固定資産合計	200, 343	326, 717
資産合計	602, 648	2, 425, 833
負債の部		
流動負債		
買掛金	12, 205	19, 083
短期借入金	_	30,000
未払法人税等	94, 818	271, 100
その他	141, 645	229, 845
流動負債合計	248, 668	550, 028
固定負債		
長期借入金	33, 328	26, 726
固定負債合計	33, 328	26, 726
負債合計	281, 996	576, 754
純資産の部		
株主資本		
資本金	83, 000	704, 000
資本剰余金	72,000	693, 000
利益剰余金	165, 651	452, 078
株主資本合計	320, 651	1, 849, 078
純資産合計	320, 651	1, 849, 078
負債純資産合計	602, 648	2, 425, 833
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

(2)四半期損益計算書 (第2四半期累計期間)

	(単位:千円)
	当第2四半期累計期間 (自 平成24年10月1日 至 平成25年3月31日)
売上高	1, 273, 693
売上原価	494, 466
売上総利益	779, 226
販売費及び一般管理費	278, 854
営業利益	500, 371
営業外収益	
受取利息	11
助成金収入	
営業外収益合計	711
営業外費用	
支払利息	818
株式交付費	10, 503
株式公開費用	10, 215
その他	206
営業外費用合計	21, 744
経常利益	479, 338
税引前四半期純利益	479, 338
法人税、住民税及び事業税	264, 182
法人税等調整額	<u></u>
法人税等合計	192, 911
四半期純利益	286, 427

(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書

	(単位:千円)
	当第2四半期累計期間 (自 平成24年10月1日 至 平成25年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー	
税引前四半期純利益	479, 338
減価償却費	4, 979
受取利息及び受取配当金	△11
助成金収入	△700
支払利息	818
株式交付費	10, 503
株式公開費用	10, 215
売上債権の増減額(△は増加)	△130, 646
仕入債務の増減額(△は減少)	6, 877
その他	58, 677
小計	440, 052
利息及び配当金の受取額	9
助成金の受取額	700
利息の支払額	△816
法人税等の支払額	△93, 998
営業活動によるキャッシュ・フロー	345, 946
投資活動によるキャッシュ・フロー	
有形固定資産の取得による支出	△33, 183
無形固定資産の取得による支出	$\triangle 4,591$
関係会社株式の取得による支出	$\triangle 25,500$
敷金及び保証金の差入による支出	$\triangle 47, 103$
敷金及び保証金の回収による収入	15, 014
投資活動によるキャッシュ・フロー	<u></u> △95, 364
財務活動によるキャッシュ・フロー	
短期借入れによる収入	130, 000
短期借入金の返済による支出	△100,000
長期借入れによる収入	46,000
長期借入金の返済による支出	$\triangle 30,522$
株式の発行による収入	1, 242, 000
株式の発行による支出	$\triangle 9,019$
株式公開費用の支出	$\triangle 7,413$
財務活動によるキャッシュ・フロー	1, 271, 045
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	1, 521, 627
現金及び現金同等物の期首残高	56, 132
現金及び現金同等物の四半期末残高	1, 577, 759

- (4)継続企業の前提に関する注記 該当事項はありません。
- (5) 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、平成25年3月14日付で東京証券取引所マザーズに上場し、公募増資による払込を受け、新株式900,000株の発行を行いました。

その結果、当第2四半期会計期間において資本金及び資本剰余金がそれぞれ621,000千円増加し、当第2四半期会計期間末において資本金が704,000千円、資本剰余金が693,000千円となっております。

(6) セグメント情報等

当社は、ソーシャルゲーム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。