

2026年9月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2026年8月6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 (氏名) 石井 武
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役執行役員 (氏名) 石原 優 (TEL) 050-5306-9094
 配当支払開始予定日 —
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2026年9月期第3四半期の連結業績(2025年10月1日～2026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	%
2026年9月期第3四半期	1,937	△8.5	△457	—	△483	—	△555	—
2025年9月期第3四半期	2,115	△21.8	△357	—	△337	—	△338	—

(注) 包括利益 2026年9月期第3四半期 △555百万円(—%) 2025年9月期第3四半期 △338百万円(—%)

	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
2026年9月期第3四半期	△7.13	—
2025年9月期第3四半期	△10.93	—

(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	%
2026年9月期第3四半期	2,034	1,314	64.1
2025年9月期	1,746	1,013	57.8

(参考) 自己資本 2026年9月期第3四半期 1,304百万円 2025年9月期 1,009百万円

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
2025年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2026年9月期	—	0.00	—		
2026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

2026年9月期の期末配当金は、現在未定であります。

3. 2026年9月期の連結業績予想(2025年10月1日～2026年9月30日)

2026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4ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報(4) 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連結範囲の重要な変更 : 無
新規 - 社、除外 - 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 : 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）

2026年9月期3Q	89,855,233株	2025年9月期	59,402,033株
------------	-------------	----------	-------------

② 期末自己株式数

2026年9月期3Q	9,227株	2025年9月期	9,227株
------------	--------	----------	--------

③ 期中平均株式数（四半期累計）

2026年9月期3Q	77,942,704株	2025年9月期3Q	30,996,840株
------------	-------------	------------	-------------

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は : 無
監査法人によるレビュー

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

1. 決算補足資料につきましては、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4ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報（4）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	4
(3) 継続企業の前提に関する重要事象等	4
(4) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(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	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)	10
(セグメント情報等の注記)	10
(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	10

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経済の景気は、緩やかな回復基調にあるものの、中東情勢の緊迫化に伴う影響を注視する必要がある状況で推移いたしました。先行きについては、雇用・所得環境の改善により緩やかな回復が期待される一方、中東情勢の影響を引き続き注視し、金融資本市場の変動の影響に注意を払う必要があります。当社グループの事業領域であるモバイルゲーム市場につきましては、2025年の日本国内の市場規模は1兆6,634億円（速報値）となり、アメリカ、中国に次いで世界第3位の規模を維持しております（出典：株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通モバイルゲーム白書2026」）。

このような市場環境のもと、当社グループは、『笑顔あふれるセカイを増やす』というパーパス（存在意義）を掲げて、ゲームというエンターテインメントを通じて、当社を取り巻く人々の「笑顔」につながる新しい価値を創造・提供していくことを目指し、スマートフォン向けアプリを中心としたオンラインゲームの企画・開発・運営を行うゲーム事業、主に法人顧客向けにクライアントが提供しているサービスの開発・運営を行うサービス開発事業、ゲーム会社向けに人材サービス等を提供する技術・人材支援事業を展開しております。

ゲーム事業では、持続的成長基盤を確立するため、自社パブリッシングタイトルの拡充を進めております。新規ゲームタイトルの開発につきましては、大型国内IPタイトルとして、音楽原作キャラクターラッププロジェクト『ヒプノシスマイク -Division Rap Battle-』の開発、運営を手がける株式会社Dazed（本社：東京都文京区、代表取締役社長：宮本純乃介）EVIL LINE RECORDSとが手掛ける二次元キャラクターコンテンツ「超人的シェアハウスストーリー『カリスマ』」のゲーム化許諾を受け、スマートフォン向けゲームアプリ「カリスマダミス CHARISMA de MURDER MYSTERY」を年内のリリースに向けて開発を進めております。

ゲーム運営につきましては、当第3四半期連結累計期間において、小説／コミックス累計発行部数300万部超の人気原作『戦国小町苦勞譚』のフルボイス・ヴィジュアルノベルアプリ『戦国小町苦勞譚 語絵巻 -カタリエマキ-』を2025年12月にリリースしました。また、開発を担当したライブゲーム『クラッシュ&ドリーム』及び『エモコロ みんなでホールイン』が、ゲーム配信プラットフォーム『Mirrativ（ミラティブ）』にて、同年12月に配信を開始し、あわせて運営を受託しました。さらに、同年8月にリリースした『忘却前夜』および『Everybody Shogi（えぶりばでい将棋）』（米国アップル社の定額制ゲーム配信サービス「Apple Arcade」向けの完全オリジナルタイトル）、ならびに2026年3月にリリースから6周年を迎えた『ヒプノシスマイク -Alternative Rap Battle-』につきましては、各種イベント施策等により、引き続き高い売上水準を維持しております。また、『プリンセス&ナイト』及び『クラッシュ&ドリーム』につきましては運営を終了しております。これらの結果、当第3四半期連結累計期間末では運営タイトル数は5本（自社パブリッシング4、運営受託1）となり、開発中タイトルは1本となりました。

受託開発につきましては、前連結会計年度末からの継続案件3件のほか、新たに1件の開発を受託いたしました。このうち3件の開発が完了いたしましたので、当第3四半期連結累計期間末における開発中案件は1件（サービス開発系1）となりました。

ゲーム開発人材を中心とする技術・人材支援につきましては、引き続き主要取引先であるゲーム会社の開発プロジェクトの見直しや運営中止等の影響を受けて人材稼働数の減少が続いておりましたが、当第3四半期連結会計期間において、微増となりました。今後もゲーム業界での営業活動に加えて、ゲーム業界以外のクライアントの獲得も継続して注力しております。

その他、ジーエフホールディングス株式会社グループと連携して各種グッズの製造・販売・ECまで展開を目指す「推し活・ファンダム事業」についても獲得したIPを利用し収益源の多様化を図っております。あわせて、2025年11月に資本業務提携をした株式会社オカザキホールディングス（2026年4月に第三者割当増資の引受け等を実施し、持分法適用関連会社化）と当社グループ事業のシナジーを活かして、自社パブリッシングタイトルのマーケティング強化、IPを起点としたコンテンツ展開及びグッズ事業を共同で推進してまいります。

また、収益機会の多様化と中長期的な企業価値向上を目指し、新規事業の開拓を推進しております。2026年5月には、株式会社オカザキホールディングスの子会社が展開する『24スイーツショップ』へのフランチャイズ加盟を通じて、保有IPを組み合わせて展開するスイーツセレクトショップ運営事業を開始いたしました。さらに金融分野への参画を目的として、同年5月に中間持株会社となる株式会社Asset Layerを設立し、同社及び傘下の事業子会社を通じた金融サービスを順次開始してまいります。なお、これら新規事業が当第3四半期連結累計期間の業績に与える影響は軽微であります。

なお、持続的成長基盤の確立のため、2025年9月期から2027年9月期末までの3年間に於いて、自社パブリッシングによる大型・中型の国内IPタイトル4本と海外ローカライズタイトル6本の計10本の開発及び運営による売上・収益の回復・拡大を計画しておりますが、各タイトルに係る契約交渉の状況等を踏まえ、開発・リリーススケジュールの見直しを行いました。具体的には、国内IP中型タイトル1本について、開発に1年以上の期間を要する見込みとなったことから、リリース時期を2028年9月期に変更いたしました。また、海外ローカライズタイトルにつきましては、契約交渉の状況等を踏まえ、2本のリリース時期を2027年9月期に、1本のリリース時期を2028年9月期にそれぞれ変更するとともに、残る2本については、第9回新株予約権の未行使分(120,000千円)が行使されておらず、資金調達の状況を勘案して交渉に着手していないことから、開発・リリーススケジュールを未定といたしました。引き続き、有力なIPの獲得及び運営タイトルの確実な積み上げにより、収益構造の改善を目指してまいります。

収入面では、運営タイトルの増加及び主力運営タイトルのユーザー課金額が増加したことにより、ゲーム事業収入が前年同期比で59,870千円の増加、自社パブリッシングタイトル開発の拡充のために受託案件規模を縮小したことに伴い、サービス開発事業収入が前年同期比で70,861千円の減少及び技術・人材支援事業収入は前年同期比で167,703千円の減少となり、事業全体では前年同期比で178,694千円の減収となりました。

費用面では、運営タイトルの増加及び主力運営タイトルのユーザー課金額の増加によるプラットフォーム支払手数料の増加があった一方で、外注加工費が減少したことにより売上原価は前年同期比で103,978千円減少いたしました。また、採用関連の支払手数料の減少や子会社の組織最適化に伴う人件費削減があった一方で、M&Aに付随する業務委託費の増加及び新規タイトルのリリースに伴い広告宣伝費が増加したことにより、販売費及び一般管理費は前年同期比で25,090千円増加いたしました。

また、当第3四半期連結累計期間に於いて、25年8月にリリースした『忘却前夜』の開発会社へ支払った最低保証料について、売上実績が当初計画より下振れて推移しており、あわせて今後の計画を見積もった結果、最低保証料を費消することが難しくなったため、最低保証料評価損63,896千円を計上いたしました。加えて、株式会社オカザキホールディングスを持分法適用の範囲に含めた結果、持分法による投資損失24,015千円を営業外費用に計上しております。

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1,937,016千円(前年同期比8.5%減)、営業損失は457,083千円(前年同期は357,276千円の営業損失)、経常損失は483,234千円(前年同期は337,849千円の経常損失)、親会社株主に帰属する四半期純損失は555,962千円(前年同期は338,660千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) IPとは、Intellectual Propertyの略称で、著作物やキャラクター作品等を含む「知的財産」のことを指します。

(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2,034,308千円となり、前連結会計年度末に比べ287,558千円増加いたしました。流動資産は1,374,136千円(前連結会計年度末比248,723千円の減少)となりました。これは主に現金及び預金の減少85,584千円及び前払金の減少93,052千円があったことによるものであります。固定資産は660,172千円(前連結会計年度末比536,282千円の増加)となりました。これは主に関係会社株式の増加533,234千円があったことによるものであります。

②負債

当第3四半期連結会計期間末における負債は719,453千円となり、前連結会計年度末に比べ14,053千円減少いたしました。流動負債は717,647千円(前連結会計年度末比14,694千円の減少)となりました。これは主に流動負債のその他の増加7,821千円があった一方で、買掛金の減少21,062千円があったことによるものであります。固定負債は1,806千円(前連結会計年度末比640千円の増加)となりました。これは繰延税金負債の増加640千円があったことによるものであります。

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1,314,855千円となり、前連結会計年度末に比べ301,612千円増加いたしました。これは主に新株予約権の行使による資本金の増加425,417千円、資本剰余金の増加425,417千円、減資による資本金の減少445,545千円、資本剰余金の増加445,545千円、欠損填補による資本剰余金の減少480,221千円、利益剰余金の増加480,221千円、親会社株主に帰属する四半期純損失金額の計上555,962千円によるものであります。

(3) 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12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457,083千円、経常損失483,234千円、親会社株主に帰属する四半期純損失555,962千円となることから、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、収益構造の改善及び財務基盤の安定化を図り、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、収益構造の改善や資金調達の進展状況等によっては、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存在するものと認識しております。

(4) 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、収益構造の改善及び財務基盤の安定化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、開発・運営受託における案件獲得や開発の進捗状況、運営タイトルの売上状況、市場環境等の変化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 (2025年9月30日)	当第3四半期連結会計期間 (2026年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	863,507	777,922
売掛金及び契約資産	522,674	461,924
前払金	171,515	78,463
その他	72,930	61,270
貸倒引当金	△7,768	△5,443
流動資産合計	1,622,860	1,374,136
固定資産		
有形固定資産	1,590	1,634
投資その他の資産		
投資有価証券	4,863	583
関係会社株式	-	533,234
差入保証金	109,704	108,120
その他	7,730	16,597
投資その他の資産合計	122,298	658,537
固定資産合計	123,889	660,172
資産合計	1,746,749	2,034,308
負債の部		
流動負債		
買掛金	141,997	120,934
未払金	417,196	415,744
その他	173,147	180,968
流動負債合計	732,341	717,647
固定負債		
繰延税金負債	1,165	1,806
固定負債合計	1,165	1,806
負債合計	733,507	719,453
純資産の部		
株主資本		
資本金	184,466	164,337
資本剰余金	1,389,670	1,780,411
利益剰余金	△564,521	△640,262
自己株式	△0	△0
株主資本合計	1,009,614	1,304,487
新株予約権	2	6,675
非支配株主持分	3,625	3,691
純資産合計	1,013,242	1,314,855
負債純資産合計	1,746,749	2,034,308

(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 2024年10月1日 至 2025年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年10月1日 至 2026年6月30日)
売上高	2,115,710	1,937,016
売上原価	2,018,612	1,914,634
売上総利益	97,098	22,382
販売費及び一般管理費	454,375	479,465
営業損失(△)	△357,276	△457,083
営業外収益		
受取利息	640	897
広告協力金収入	31,473	26,017
雑収入	3,322	1,552
営業外収益合計	35,436	28,467
営業外費用		
訴訟関連費用	819	-
資金調達費用	12,782	17,642
持分法による投資損失	-	24,015
為替差損	1,375	3,480
雑損失	982	3,296
その他	50	6,183
営業外費用合計	16,009	54,618
経常損失(△)	△337,849	△483,234
特別損失		
最低保証料評価損	-	63,896
投資有価証券評価損	-	4,279
特別損失合計	-	68,175
税金等調整前四半期純損失(△)	△337,849	△551,410
法人税、住民税及び事業税	2,096	2,191
法人税等調整額	△1,291	2,294
法人税等合計	804	4,485
四半期純損失(△)	△338,654	△555,895
非支配株主に帰属する四半期純利益	5	66
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△338,660	△555,962

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 2024年10月1日 至 2025年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年10月1日 至 2026年6月30日)
四半期純損失(△)	△338,654	△555,895
四半期包括利益	△338,654	△555,895
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△338,660	△555,962
非支配株主に係る四半期包括利益	5	66

(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12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457,083千円、経常損失483,234千円、親会社株主に帰属する四半期純損失555,962千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おります。当該事象又は状況の解消を図るべく、当社グループでは以下の施策により、収益構造の改善及び財務基盤の安定化を図ってまいります。

1. 収益構造の改善

① 新規タイトル開発及びIPポートフォリオの拡充

持続的成長基盤の確立のため、2025年9月期から2027年9月期末までの3年間に於いて、自社パブリッシングによる大型・中型の国内IPタイトル4本と海外ローカライズタイトル6本の開発及び運営による売上・収益の回復・拡大を目指してまいります。大型国内IPタイトルとして、スマートフォン向けゲームアプリ「カリスマダミス CHARISMA de MURDER MYSTERY」を開発中であり、年内のリリースを予定しております。また、大型タイトル開発は、開発開始からリリースまで2年程度の開発期間を要するため、先行する開発費の負担が期間損益に与える影響が大きいことから、比較的短期間に開発が可能な中型・小型タイトルをバランスよく開発パイプラインに組み込み、段階的に新規タイトルの開発及びリリースを行うことで、開発リスクの分散と財務インパクトを抑制してまいります。なお、当該開発パイプラインにつきましても、開発期間や各タイトルに係る契約交渉の状況等を踏まえ、開発・リリーススケジュールの見直しを行っており、国内IP中型タイトル1本については、開発に1年以上の期間を要する見込みとなったことからリリース時期を2028年9月期に変更し、海外ローカライズタイトルについては、契約交渉の状況等を踏まえ、2本のリリース時期を2027年9月期に、1本のリリース時期を2028年9月期にそれぞれ変更するとともに、残る海外ローカライズタイトル2本については、第9回新株予約権の未行使分(120,000千円)が行使されておらず、資金調達の状況を勘案して交渉に着手していないことから、開発・リリーススケジュールを未定としております。また、開発したゲームから派生するコンテンツの商品化などを、資本業務提携先であるジーエフホールディングス株式会社グループ及び株式会社オカザキホールディングスとの各種連携により推進し、収益機会の多様化・多層化を図ってまいります。

② 収益の多様化

他社のゲームタイトルの開発・運営受託とともに、当社グループのゲーム開発・運営における知見とノウハウを活かして、一般事業会社向けのサービス企画・開発受託などにより、事業領域の拡大を図ってまいります。また、今後複数の新たな開発を並行して進めるにあたり、良質かつ魅力的な企画と効率的かつスケジュール通りに制作及び開発を進めるために、社内人材の育成・強化に加えて優秀なプロダクトマネージャーやエンジニア等の専門性の高い人材の採用を強化してまいります。

③ マーケティング体制強化及びシナジー創出

2025年11月に資本業務提携をした株式会社オカザキホールディングスと当社グループ事業のシナジーを活かし、自社パブリッシングタイトルのマーケティング強化、IPを起点としたコンテンツ展開及びグッズ事業を共同で推進してまいります。

④ 技術・人材支援事業の強化

ゲーム開発人材を必要とする企業向けに人材の派遣等を行う技術・人材支援事業については、新規クライアントの獲得、既存クライアントからの需要の掘り起し等のセールス強化により人材稼働数の拡大に力を入れております。引き続き業界動向を見極めつつ、ゲーム業界以外の稼働案件獲得についても注力することにより、事業拡大を目指してまいります。

⑤ 経費削減

事業構造の改善の進捗に応じて、売上原価においては、外注費や業務委託費が減少し、販管費においては、人件費を中心として、オフィス移転による賃料の引き下げや減資による税負担の軽減など固定費の削減を進めてまいりました。引き続き支払報酬や支払手数料、業務委託費などの経常的な管理系の経費についても細かく削減を図るとともに、全社的なコスト削減活動を継続して進めてまいります。また、新たな事業展開にかかる費用等についても費用が過度に増大しないよう充分に点検・精査を行ってまいります。

2. 財務基盤の安定化

① 新株予約権の発行による資金調達

当第3四半期連結累計期間において、第三者割当による第9回新株予約権について一部が行使されたことにより、本新株予約権の発行価額を含め239,299千円の資金を新たに調達いたしました。今後、第9回新株予約権の未行使分が行使された場合、120,000千円の資金を調達することを見込んでおります。あわせて、第三者割当による第11回新株予約権について一部が行使されたことにより、発行価額を含め611,535千円の資金を新たに調達いたしました。今後、第11回新株予約権の未行使分が行使された場合、1,665,000千円（前月末の行使価額に基づく金額）の資金を調達することを見込んでおります。また、第12回新株予約権について当第3四半期連結累計期間において行使はありませんでしたが、今後、第12回新株予約権の未行使分が行使された場合、3,900,000千円の資金を調達することを見込んでおります。今後も引き続き、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。

② 暗号資産の取得・運用

暗号資産を戦略的に取得・運用することで長期的な資産価値の向上、ステーキング等による安定的なインカムゲインの獲得、将来的な資本政策の柔軟性向上を図り、財務基盤の安定化を図ってまいります。

以上の施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、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、収益性の改善や資金調達の進展状況等によっては、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存在するものと認識しております。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)

I 前第3四半期連結累計期間(自 2024年10月1日 至 2025年6月30日)

当社は、2024年12月26日開催の第15回定時株主総会の決議に基づき、2025年2月28日付けで資本金219,182千円及び資本準備金219,182千円をそれぞれ減少し、その他資本剰余金へ振り替えた後、同日付けでその他資本剰余金417,321千円を減少し、繰越利益剰余金に振り替え、欠損填補を行っております。

また、当第3四半期連結累計期間において、新株予約権の行使により、資本金及び資本剰余金がそれぞれ185,940千円増加しております。

これらの結果、当第3四半期連結会計期間末において資本金が34,465千円、資本剰余金が1,239,669千円、利益剰余金が△468,524千円となっております。

II 当第3四半期連結累計期間(自 2025年10月1日 至 2026年6月30日)

当社は、2025年12月25日開催の第16回定時株主総会の決議に基づき、2026年2月28日付けで資本金445,545千円及び資本準備金445,545千円をそれぞれ減少し、その他資本剰余金へ振り替えた後、同日付けでその他資本剰余金480,221千円を減少し、繰越利益剰余金に振り替え、欠損填補を行っております。

また、当第3四半期連結累計期間において、新株予約権の行使により、資本金及び資本剰余金がそれぞれ425,417千円増加しております。

これらの結果、当第3四半期連結会計期間末において資本金が164,337千円、資本剰余金が1,780,411千円、利益剰余金が△640,262千円となっております。

(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)

(連結の範囲の変更)

当第3四半期連結累計期間より、新たに設立した株式会社Asset Layerを連結の範囲に含めております。

(持分法適用の範囲の変更)

当第3四半期連結累計期間より、株式会社オカザキホールディングスの株式を追加取得したことにより、持分法適用の範囲に含めております。

(セグメント情報等の注記)

【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。

(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第3四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第3四半期連結累計期間に係る減価償却費（無形固定資産に係る償却費を含む。）は、次のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自 2024年10月1日 至 2025年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年10月1日 至 2026年6月30日)
減価償却費	1,797千円	1,891千円