

2016年3月期 決算説明資料



A L P H A P O L I S

アルファポリス

株式会社アルファポリス
(東証マザーズ：9467)

2016年5月12日

1. 決算概要

2. 事業の取り組み状況（第4四半期）

3. 今期計画について

業績ハイライト (4Q累計：2015年4月-2016年3月)

- ◎ 売上高 ——— 3,345百万円 (前期比 +25.6%)
(予算比 +1.4%)
- ◎ 経常利益 ——— 904百万円 (前期比 +17.3%)
(予算比 +0.5%)

トピックスハイライト (4Q：2016年1月-3月)

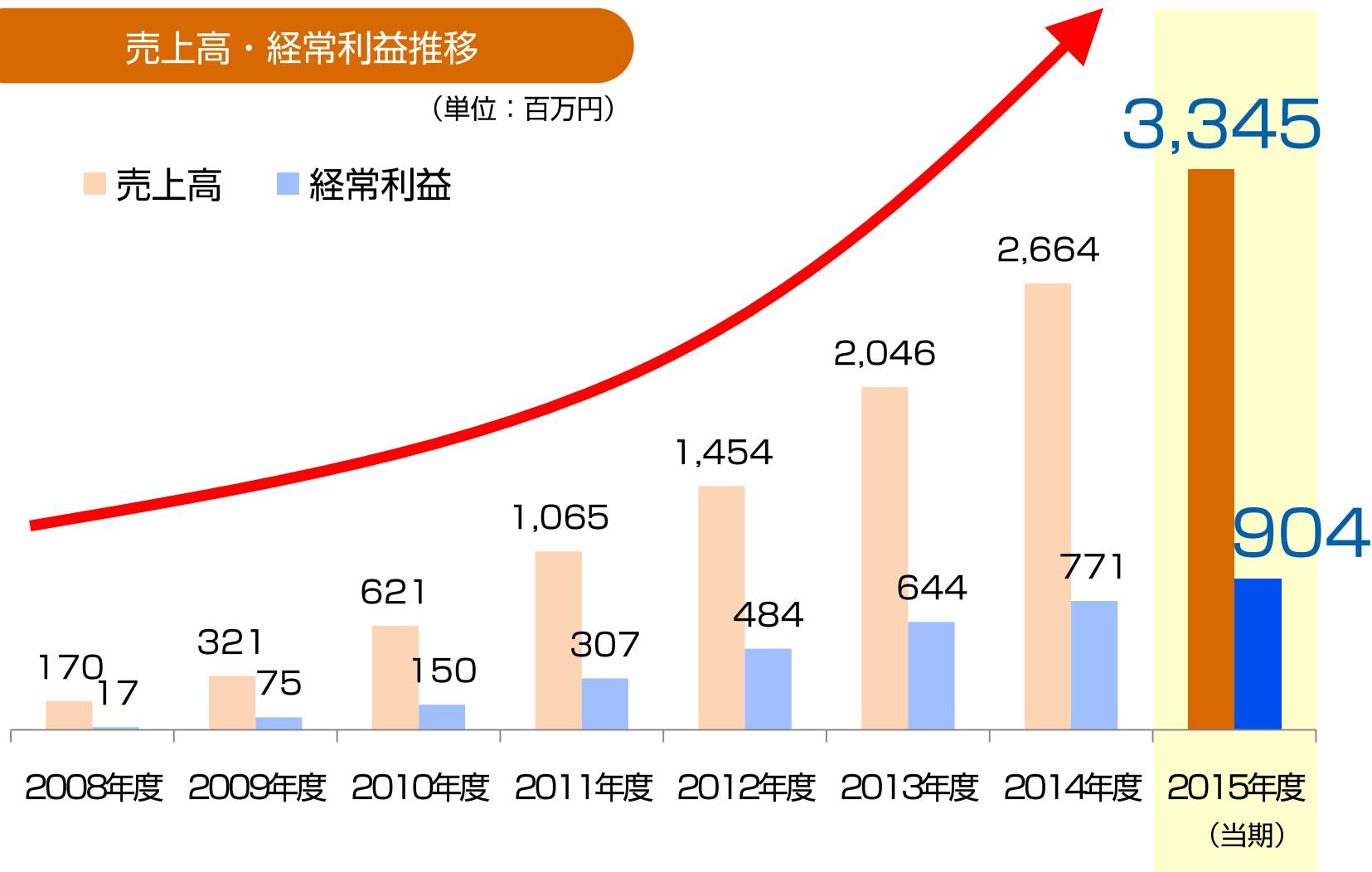
- ◎ 本格リアルタイムRPG『リ・モンスター (Re:Monster)』
配信開始から約2週間で累計30万ダウンロード突破 (3/4)
- ◎ シリーズ累計380万部を突破する人気作『ゲート』欧米及びアジア圏で
翻訳出版決定 (3/10)
- ◎ 紙の書籍販売に加え、電子書籍の販売も開始。
電子書籍の販売点数は100点を突破 (3/25)

7期連続で、売上高・経常利益ともに**過去最高を更新**。

売上高・経常利益推移

(単位：百万円)

■ 売上高 ■ 経常利益



損益計算書の概要

売上高は前期比+25%、経常利益は同+17%となる**増収増益**。
経常利益率は、ゲーム事業などへの先行投資が発生したが、依然27%
と高い値を維持。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2016年3月期	2015年3月期4Q累計		
	4Q累計		増減率	増減額
売上高	3,345 (100.0%)	2,664 (100.0%)	+ 25.6%	+ 681
売上総利益	1,977 (59.1%)	1,582 (59.4%)	+ 25.0%	+ 395
営業利益	905 (27.0%)	792 (29.7%)	+ 14.2%	+ 112
経常利益	904 (27.0%)	771 (28.9%)	+ 17.3%	+ 133
当期純利益	572 (17.1%)	455 (17.1%)	+ 25.6%	+ 116

売上高の内訳

『ゲート』TVアニメ化効果により関連書籍（特に②漫画、③文庫）の売行きが好調。加えて、注力している漫画事業が計画以上に進捗したことが業績を牽引。

（単位：百万円、下段は構成比）

	2016年3月期	2015年3月期4Q累計		
	4Q累計		増減率	増減額
売上高	3,345 (100.0%)	2,664 (100.0%)	+ 25.6%	+ 681
①ライトノベル	1,508 (45.1%)	1,687 (63.3%)	▲ 10.6%	▲ 179
②漫画	840 (25.1%)	251 (9.4%)	+ 234.7%	+ 589
③文庫	723 (21.6%)	346 (13.0%)	+ 108.9%	+ 377
④その他 ^{※1}	273 (8.2%)	379 (14.2%)	▲ 28.0%	▲ 106

販管費の内訳

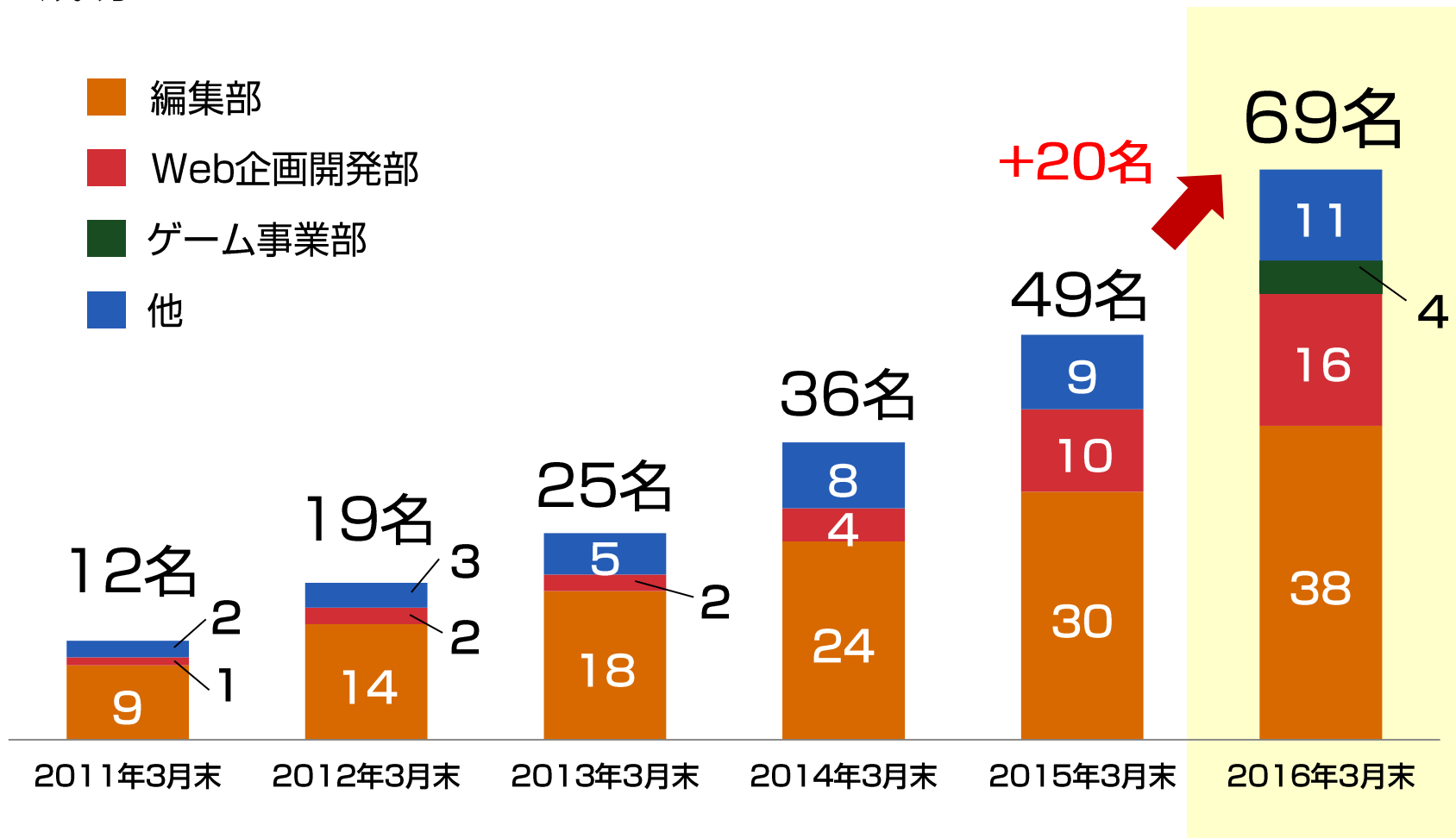
前期では発生していなかったゲーム事業に係る広告宣伝費が含まれるため、④販売促進費・広告宣伝費が前期比で大幅に拡大。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2016年3月期	2015年3月期4Q累計		備考	
	4Q累計		増減率		増減額
販売費及び一般管理費	1,072 (100.0%)	789 (100.0%)	+ 35.9%	+ 283	
①販売手数料	581 (54.2%)	390 (49.5%)	+ 48.8%	+ 191	中取次等に対する手数料。売上高・在庫数に比例
②人件費・賞与 (引当金・役員報酬含む)	185 (17.3%)	129 (16.4%)	+ 43.1%	+ 56	従業員増加に比例して拡大
③採用活動費	14 (1.4%)	13 (1.8%)	+ 7.1%	+ 1	
④販売促進費※1 ・広告宣伝費	114 (10.7%)	59 (7.6%)	+ 91.4%	+ 55	増加の主な要因は、ゲーム事業に関する広告宣伝費
⑤支払報酬料	43 (4.1%)	29 (3.7%)	+ 50.2%	+ 14	
⑥その他	132 (12.4%)	166 (21.1%)	▲ 20.2%	▲ 34	

従業員数（有期雇用者含む）の推移

編集部、Web企画開発部及びゲーム事業部を中心に、**20名増員**。
来期における書籍出版事業及びゲーム事業の拡大に向けた人員の確保に成功。



1. 決算概要

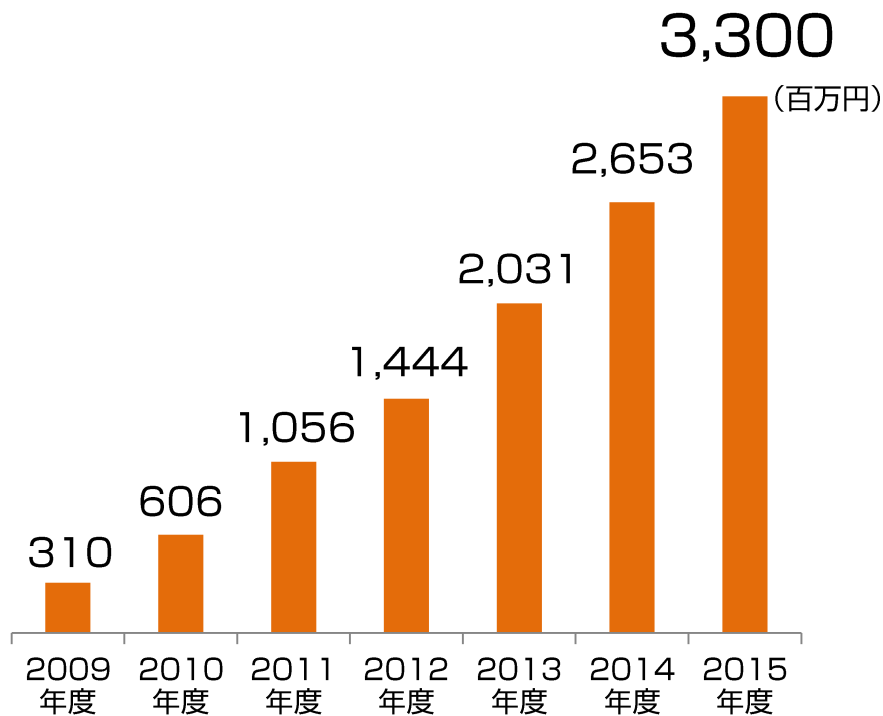
2. 事業の取り組み状況（第4四半期）

3. 今期計画について

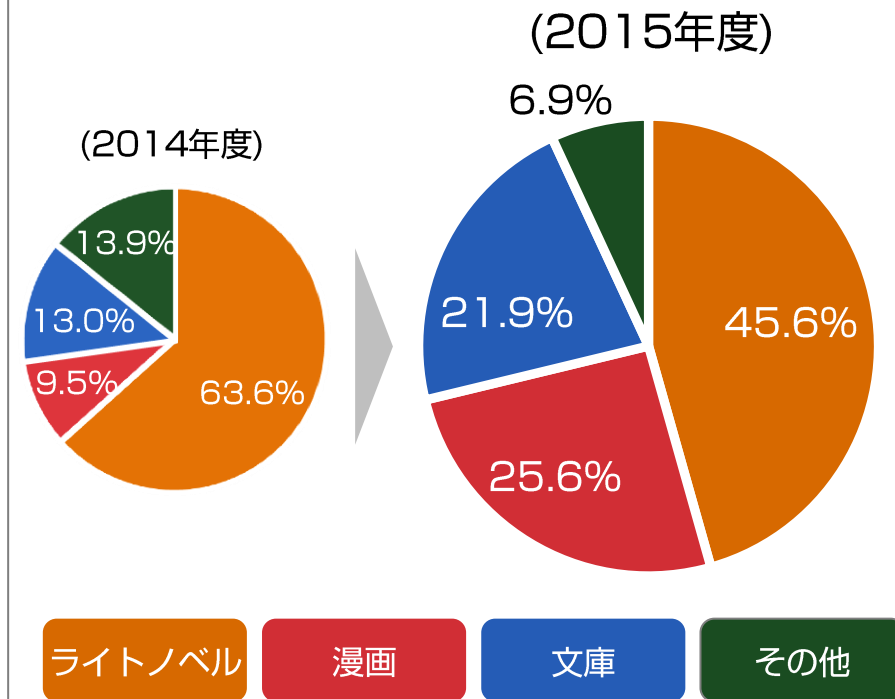
①書籍出版事業

書籍出版事業は毎年、**堅調に売上高を拡大**。
特に、『ゲート』関連書籍及び漫画の売行きが業績を牽引。

書籍売上高推移



ジャンル別売上高



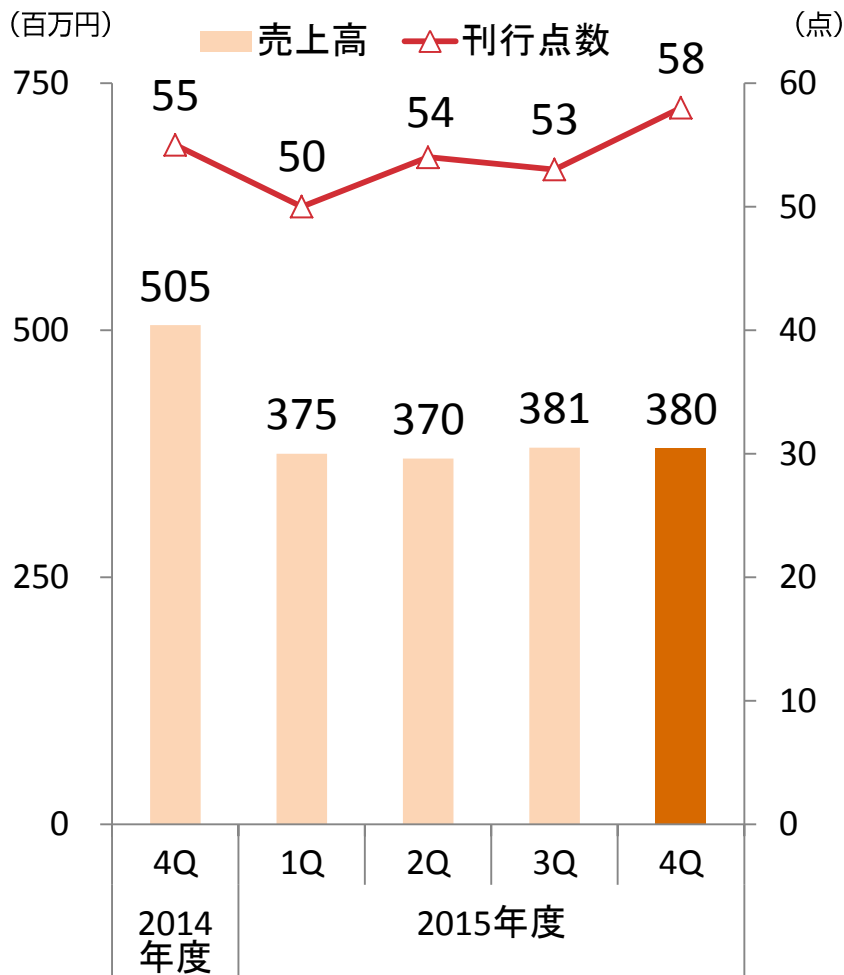
①書籍出版事業 ～『ゲート』関連～

本TVアニメは北米、フランス語圏、イタリア語圏及び韓国を除くアジア圏などを中心に、海外でも幅広く配信された結果、書籍の現地販売を求める国も多く、海外販売に向けて各国の現地出版社と翻訳出版契約を締結。



①書籍出版事業 ～ライトノベル～

ライトノベル



当四半期トピックス

- 2月8日に取次・太洋社が自主廃業を発表したことにより、同社への出荷を慎重に判断。結果、売上高の伸び率は、刊行点数の伸び率以下で推移。
- 刊行ラインナップの関係上、発行部数2万部を超える作品は5作品とやや軟調。

当四半期刊行の主なヒット作(*1)



2.7万部



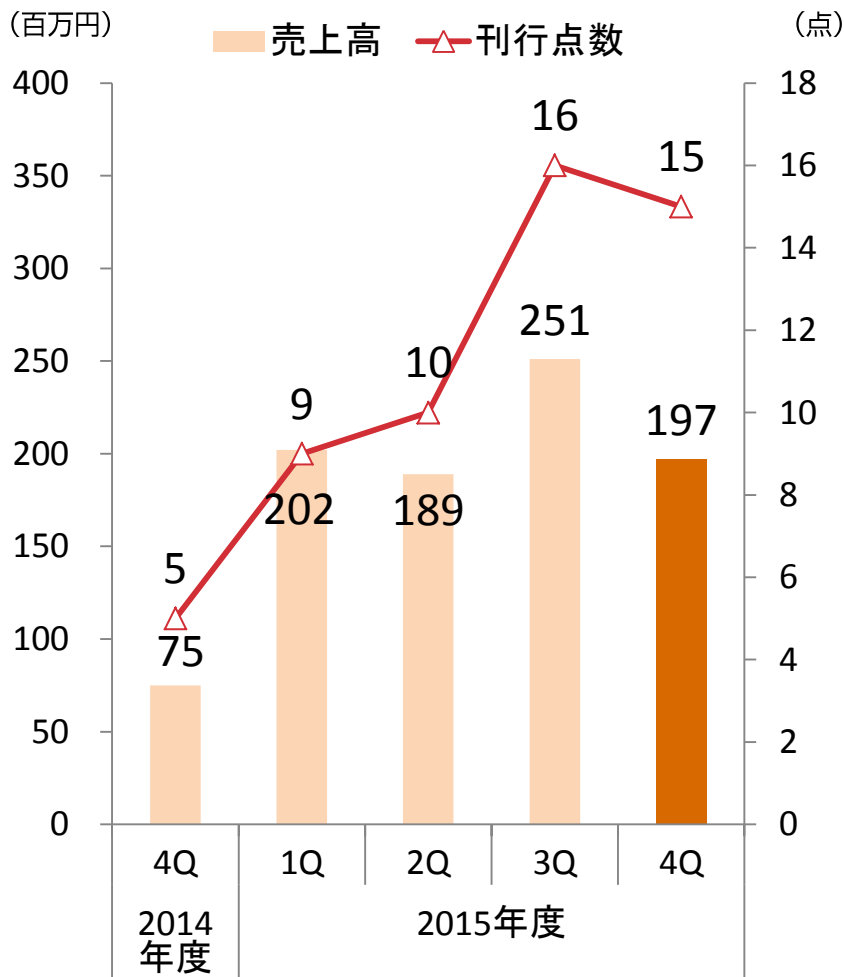
2.7万部



2.5万部

①書籍出版事業 ～漫画～

漫画



当四半期トピックス

- 『ゲート』 TVアニメ第2クールが終了したことにより、4Qでは多くの返本が発生。結果、『ゲート』関連書籍の売上高は2Q、3Qと比較して低下。
- 引き続き好調を維持する『ゲート』以外のコミカライズ作品が業績を牽引し、前年同期比で大幅増。

当四半期刊行の主なヒット作(*1)



4万部



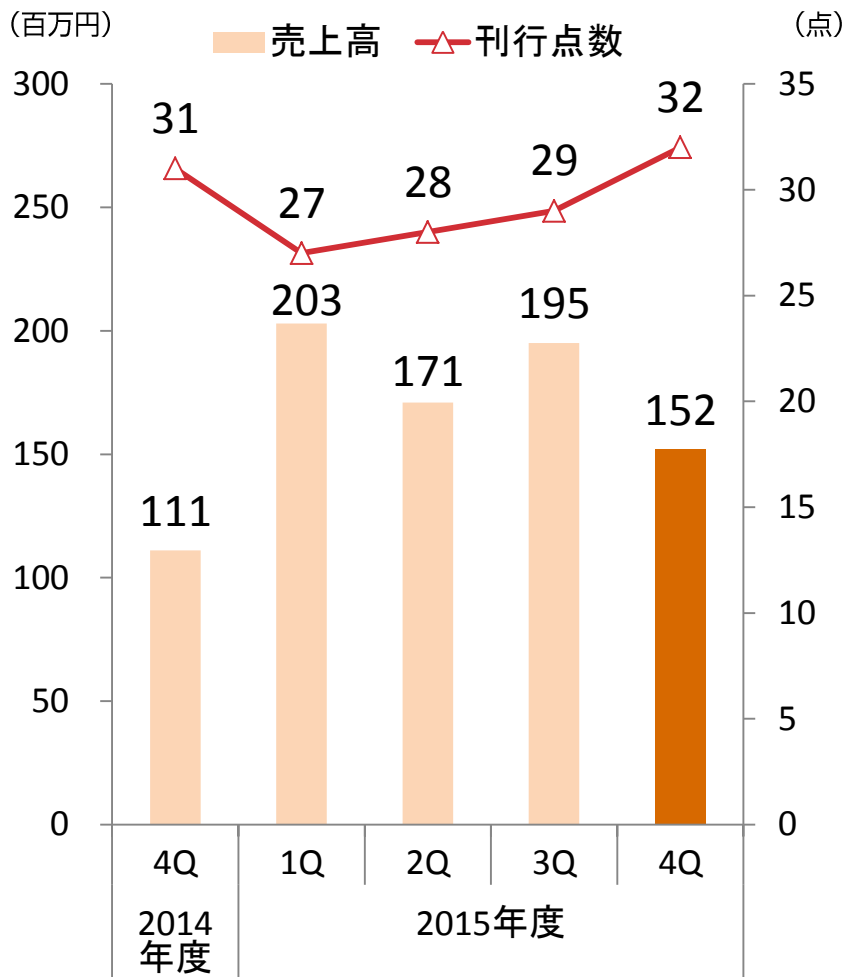
3.5万部



3.5万部

①書籍出版事業 ～文庫～

文庫



当四半期トピックス

- 『ゲート』 TVアニメ第2クールが終了したことにより、4Qでは多くの返本が発生。結果、『ゲート』関連書籍の売上高は2Q、3Qと比較して低下。
- 各文庫レーベルは毎月堅調に一定のラインナップが刊行できており、かつ、売行きは好調であったことから、前年同期比でプラス。

当四半期刊行の主なヒット作(*1)



6万部



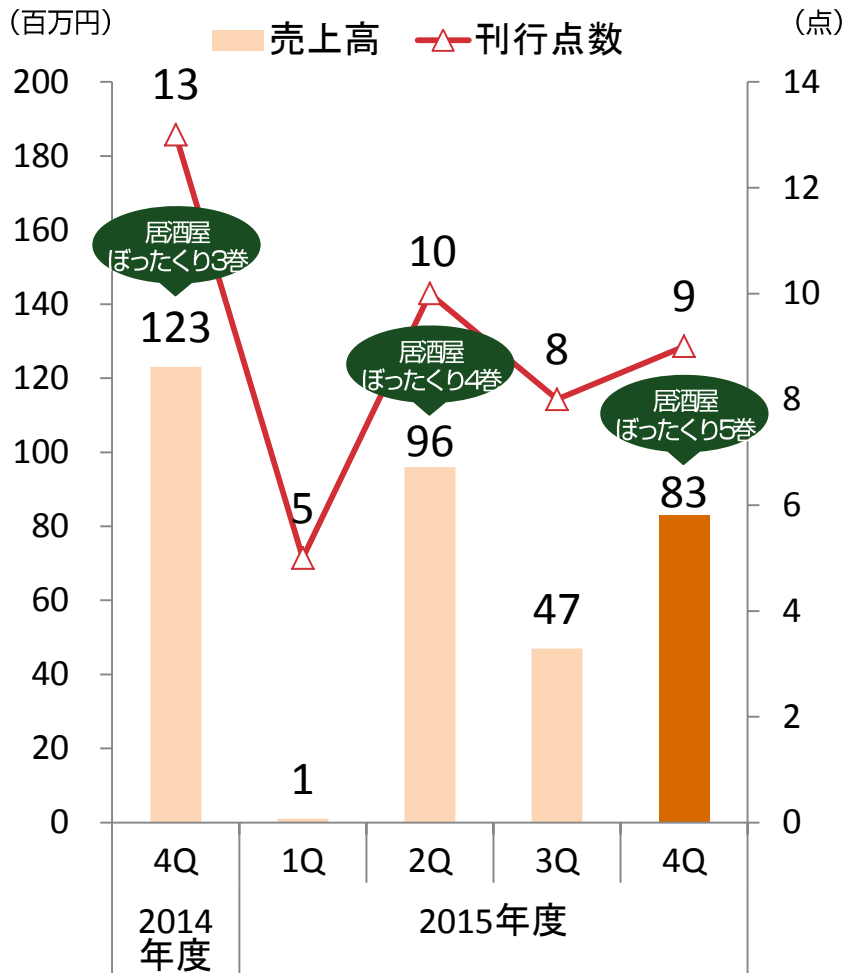
6万部



2.5万部

①書籍出版事業 ～その他～

その他



当四半期トピックス

- 一般文芸『居酒屋ぼったくり』は引き続き、好調。（シリーズ累計：**35万部突破**）



- 「ビジネス書」分野では、次の著名人2名の書籍2点を刊行。

新将命氏

ジョンソン・エンド・ジョンソンなどグローバル・エクセレント・カンパニー6社で社長職を3社、副社長職を1社経験された伝説の外資系トップ。

大來尚順氏

浄土真宗本願寺派僧侶でありながら、通訳や翻訳も手掛ける。「お坊さんバラエティ ぶっちゃけ寺」（テレビ朝日系列）にも出演。次世代の日本の仏教界を牽引する逸材と称されている。

①書籍出版事業 ～電子書籍販売～

株式会社出版デジタル機構及び株式会社メディアドゥ経由で電子書籍の販売を開始。

<電子書籍化された主な作品>



TVアニメ化

『ゲート』
(文庫・漫画)
累計380万部



ゲーム化

『Re:Monster』
(単行本・漫画)
累計35万部



『居酒屋ぼったくり』
(単行本)
累計35万部



『レイン』
(文庫)
累計120万部



『月が導く異世界道中』
(単行本)
累計32万部



累計380万部を突破する人気作『ゲート』や、スマホゲーム化された『Re:Monster』など、人気タイトルを先行して販売開始。
3月25日時点で、**電子書籍の販売点数は100点を突破。**
今後も、ますます電子書籍の販売点数を拡充する計画。

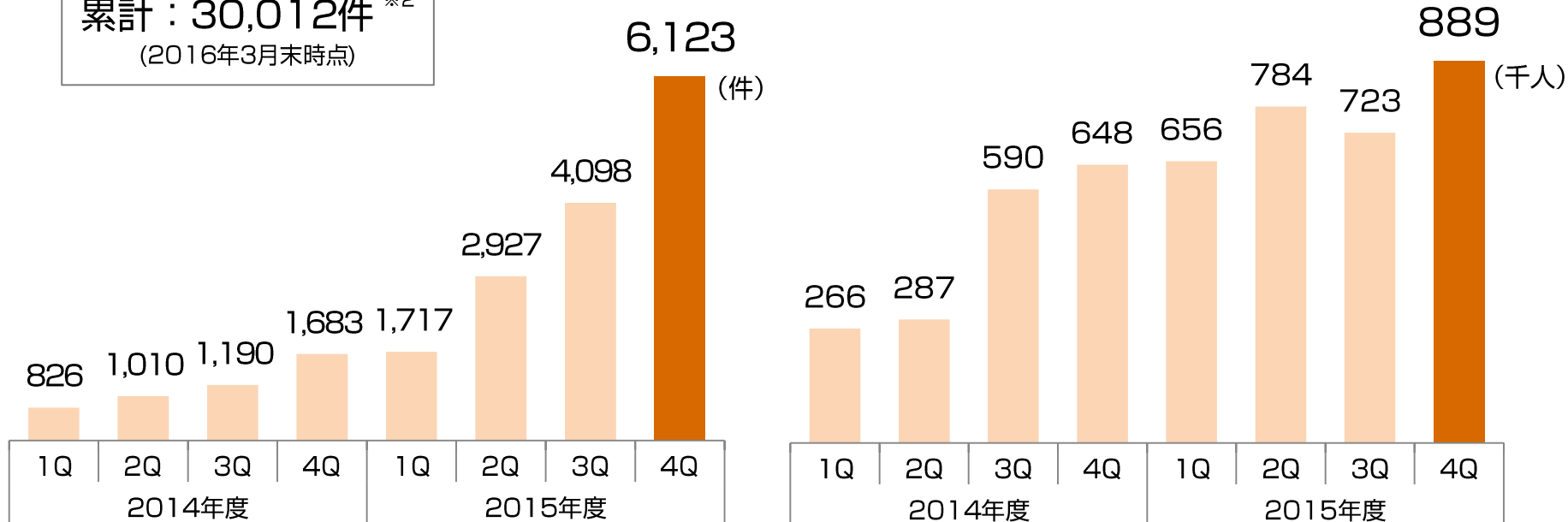
②Webサイト運営 ～KPI推移～

3Qにおいて一時的に低下していた月間UU数含め、**登録コンテンツ数**及び**月間UUは何れも過去最高**を更新。

登録コンテンツ数（四半期別）^{※1}

月間ユニークユーザー数

累計：30,012件 ^{※2}
(2016年3月末時点)



将来の売上拡大に必要な

コンテンツは順調に強化・拡大

※1 前四半期以前に登録されたコンテンツが当四半期に削除された場合においても、当四半期の件数からは、その削除件数を減算していない

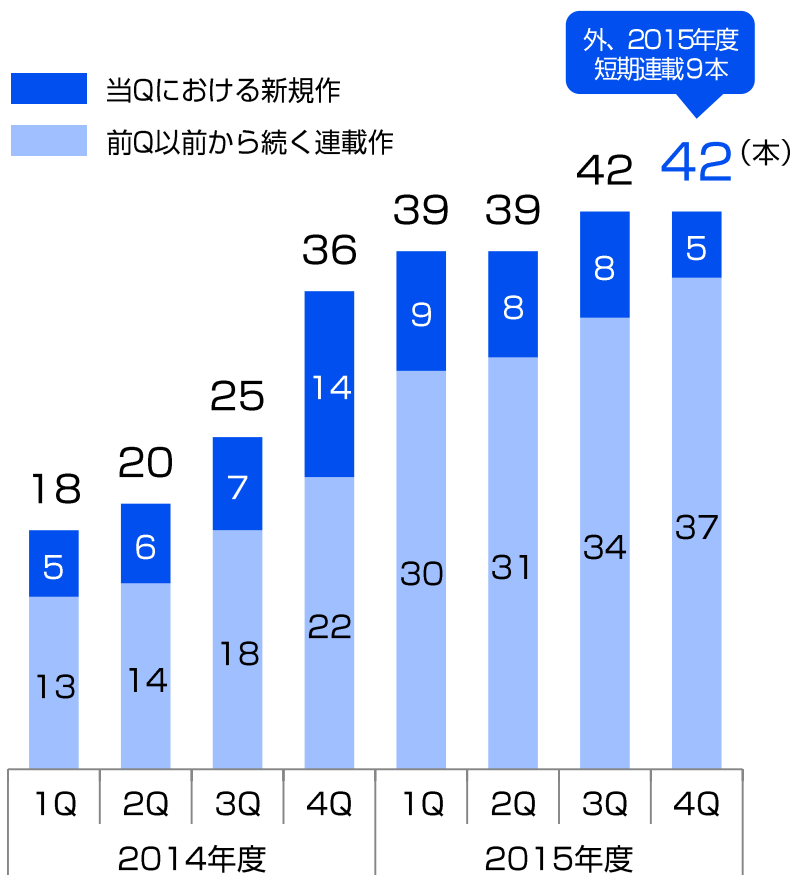
※2 累計では、コンテンツの登録時点に関わらず削除された件数は減算している

②Webサイト運営 ～ Web連載漫画～

当期末時点のWeb連載漫画は42本となり、前期末比+6本に拡大。
また当期に開始し既に終了した短期連載9本を含めると、当期は50本以上の連載数となった。

＜当四半期の主な新規連載漫画＞

Web連載漫画本数



累計35万部を誇る人気タイトル
『居酒屋ぼったくり』 待望のコミカライズ



アクセス数：3.8万人

アクセス数：3.5万人

アクセス数は、最新話公開日のユニークアクセス数を記載。
Web連載漫画『ゲート』の場合、最新話の更新日には、1日で約6万人の読者が閲覧。同タイトルを漫画として出版した場合、初版発行部数は約15万部。

②Webサイト運営 ～ビジネス～

ビジネスブログサイトでは、東京ヤクルトスワローズ・真中監督を含む2名を公式連載陣に迎えると共に、新将命氏のビジネス書刊行を記念して、同氏への出版記念インタビュー記事の連載を開始。

公式連載記事(5作)^{※1}

東京ヤクルトスワローズ監督
真中満 (第2・4金曜更新)
<http://www.alphapolis.co.jp/business/manaka/>

元スターバックスコーヒージャパンCEO
岩田松雄 (第2・4月曜更新)
<http://www.alphapolis.co.jp/business/iwata/>

浄土真宗本願寺派僧侶
大來尚順 (第1・3月曜更新)
<http://www.alphapolis.co.jp/business/ogi/>

元CA・株式会社GLITTER STAGE代表取締役
七條千恵美 (第1・3木曜更新)
<http://www.alphapolis.co.jp/business/shichijo/>

伝説のビジネス書編集者
ミスターX (第2・4木曜更新)
<http://www.alphapolis.co.jp/business/mrx>

※1 2016年3月31日時点の公式連載記事の本数。
リンクは、本書提出日現在の最新ビジネス記事。18

公式連載執筆陣



特別
インタビュー

③ゲーム事業 ～スマホアプリ～

シリーズ累計35万部の人気作『Re:Monster』を活用したスマホ向け本格リアルタイムPRGをリリース。配信開始から約2週間でAndroid版、iOS版の累計30万ダウンロードを突破。



AppStore無料
ランキング (ゲームカテゴリ)

2位!

※2016年2月25日時点

Google Play™国内アプリ
新着無料ランキング

3位!

※2016年2月26日時点

公式サイト : <http://remonster.jp/>

App Store : <https://itunes.apple.com/us/app/apple-store/id1035494079?pt=364665&ct=ir&mt=8>

Google Play : <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.alphapolis.games.remonster>

③ ゲーム事業 ～PCゲーム～

シリーズ累計32万部の人気作『とあるおっさんのVRMMO活動記』を活用したPCブラウザゲーム『ワンモア・フリーライフ・オンライン』のβテストを開始（4月20日には正式サービスを開始）。



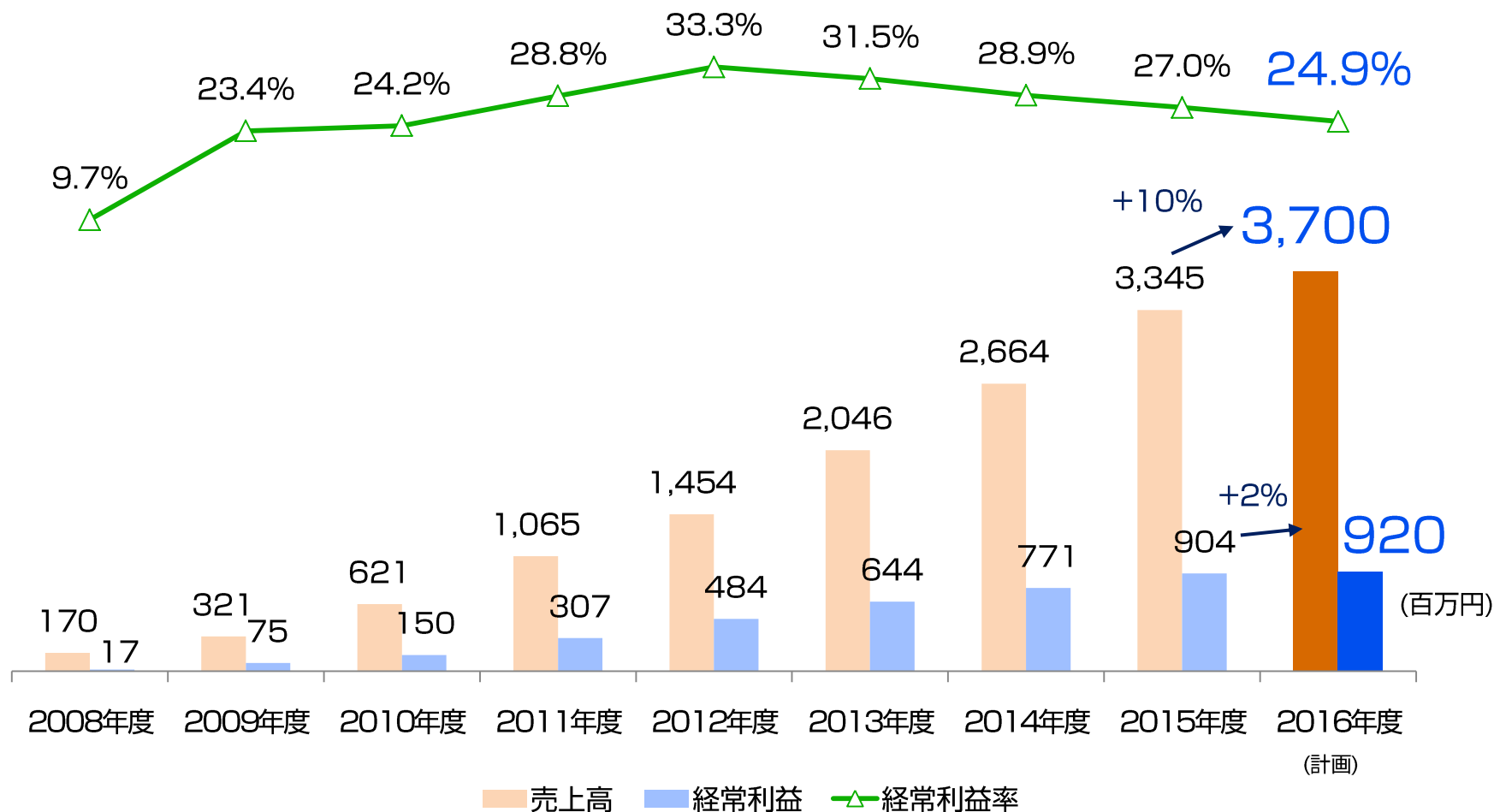
公式サイト：<http://omf-game.alphapolis.co.jp>

本ゲームは、ハンゲーム、ニコニコアプリ、mixi ゲームへの配信も行っておりますので、そちらでもプレイが可能です。

1. 決算概要
2. 事業の取り組み状況（第4四半期）
3. 今期計画について

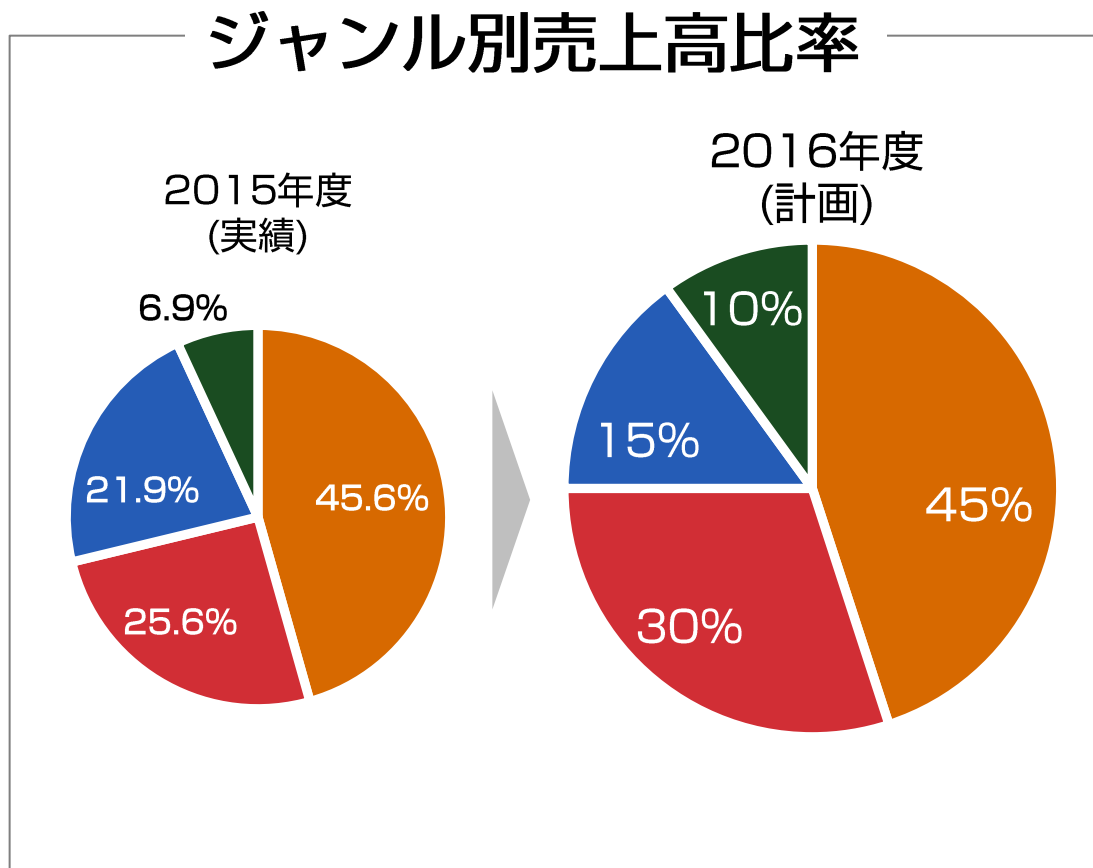
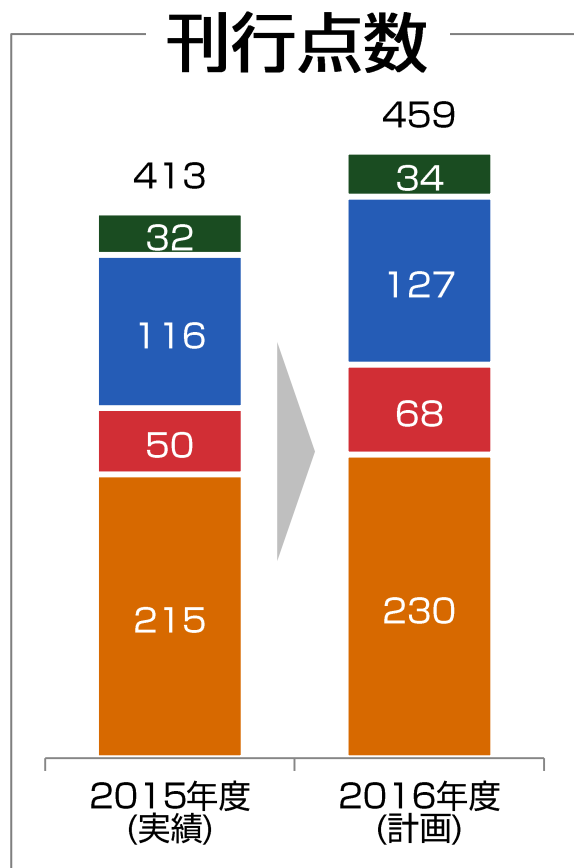
今期計画

書籍事業は安定的に推移する一方で、ゲーム事業及びWebサイト強化に向けた先行投資が発生することから、利益率は一時的に低下するものの、**8期連続での「増収増益」を目指す。**



①書籍出版事業 ～全体像～

『ゲート』TVアニメ終了に伴い関連書籍の売上は減少するものの、戦略的に投資を行っている「漫画」が業績を牽引することで、売上は安定的に推移する見込み。



①書籍出版事業 ～刊行計画（1/3）～

単巻2万部又はシリーズ累計10万部を超えるヒット作を続々と刊行予定。

ライトノベル

1Q 3Q

とあるおっさんのVRMMO活動記9、10
シリーズ累計 **32万部**

第6回ファンタジー小説大賞・読者賞受賞



2.7万部

1Q 3Q

THE NEW GATE
7、8

シリーズ累計 **22万部**



2.5万部

1Q 3Q 

異世界でカフェを開店しました。
8、番外編

シリーズ累計 **25万部**



2万部

1Q 2Q 3Q 4Q

月が導く異世界道中
9～12
シリーズ累計 **32万部**

第5回ファンタジー小説大賞・読者賞受賞



2.6万部

2Q 4Q

Re:Monster
8、9

シリーズ累計 **35万部**



2.9万部

1Q 

ダイテス領攻防記
7

シリーズ累計 **14万部**



2.4万部

1Q 2Q

のんびりVRMMO記
4、5
シリーズ累計 **8.5万部**

第7回ファンタジー小説大賞・優秀賞受賞



2万部

2Q 4Q

鍛冶師ですが何か
6、7
シリーズ累計 **12万部**

第6回ファンタジー小説大賞・特別賞受賞



2.1万部


2Q 4Q 

リセット9、10

シリーズ累計 **25万部**



1.9万部

(注)・  内の数値は、2016年5月12日現在における初版発行予定部数
・イラストは現時点の最新刊を表示
・刊行タイミングは2016年5月12日現在における予定

①書籍出版事業 ～刊行計画（2/3）～

単巻3万部を超えるヒット作が続々と誕生。今後も、更に事業拡大を加速。

漫画

1Q ゲート9、10
3Q 自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり



2016年1月号 TOKYO ANIME EXPO 2016
アニメ シリーズ累計 **15万部**
シリーズ累計 **380万部**

3Q Re:Monster3



シリーズ累計 **35万部**
4万部

1Q **4Q** Regina
異世界で『黒の癒し手』
って呼ばれています
2、3



シリーズ累計 **14万部**
3万部

3Q 月が導く
異世界道中2



シリーズ累計 **32万部**
3万部

3Q Regina
異世界でカフェを
開店しました。3



シリーズ累計 **25万部**
3.5万部

1Q 物語の中の人2



シリーズ累計 **14万部**
3万部

4Q とあるおっさんの
VRMMO活動記3



シリーズ累計 **32万部**
4万部

3Q 居酒屋
ぼったくり1



シリーズ累計 **35万部**
2万部

- ・ 内の数値は、2016年5月12日現在における初版発行予定部数
- ・ イラストは現時点の最新刊を表示（漫画未刊行の場合は原作の1巻）
- ・ 刊行タイミングは2016年5月12日現在における予定

①書籍出版事業 ～刊行計画（3/3）～

文庫は、堅調に一定のラインナップを刊行する予定。

文庫

その他

1Q 3Q




レイン12、13

シリーズ累計 120万部

1.3万部

1Q Regina



異界の魔術士
4、5

シリーズ累計 21万部

0.9万部

1Q 2Q 3Q 4Q



俺と蛙さんの
異世界放浪記
1～4

シリーズ累計 18万部

1万部

2Q Regina



詐騎士外伝
薬草魔女のレシピ
1、2

シリーズ累計 25万部

0.9万部

1Q 3Q 4Q



スピリット
マイグレーション
1～3

シリーズ累計 10万部

1万部

1Q ETERNITY



過保護な
フィアンセ

シリーズ累計 1.9万部

1万部

1Q ビジネス書 1万部

人生を決める「ありがとう」と「すみません」の使い分け

4Q 一般文芸

殺人鬼狩り2 1万部

2Q 4Q 一般文芸

居酒屋ぼったくり6、7



5.5万部

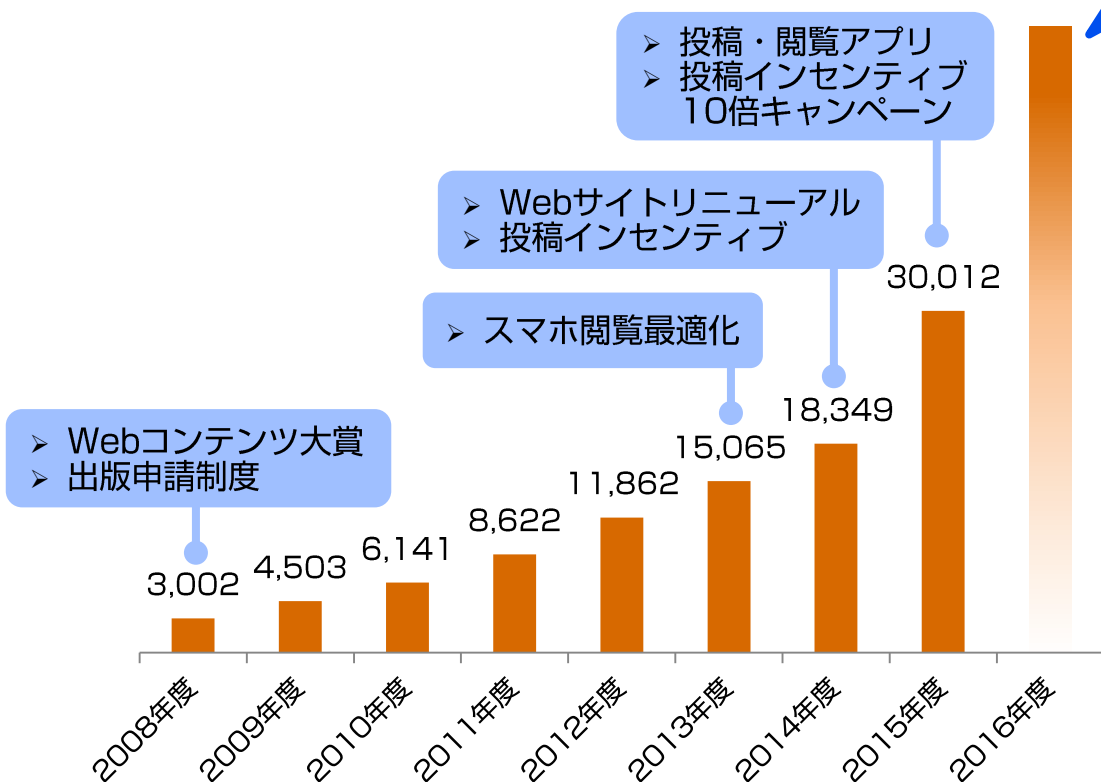
シリーズ累計 35万部

(注)・内の数値は、2016年5月12日現在における初版発行予定部数
・イラストは現時点の最新刊を表示（文庫未刊行の場合は原作の1巻）
・刊行タイミングは2016年5月12日現在における予定

②Webサイト運営 ～小説・漫画投稿～

2015年度に好評であったイベント（投稿インセンティブ10倍キャンペーンなど）の継続実施に加え、新イベントの企画・実施を行うことにより、一層の登録コンテンツ数拡大を図る。

登録コンテンツ数（累計）推移



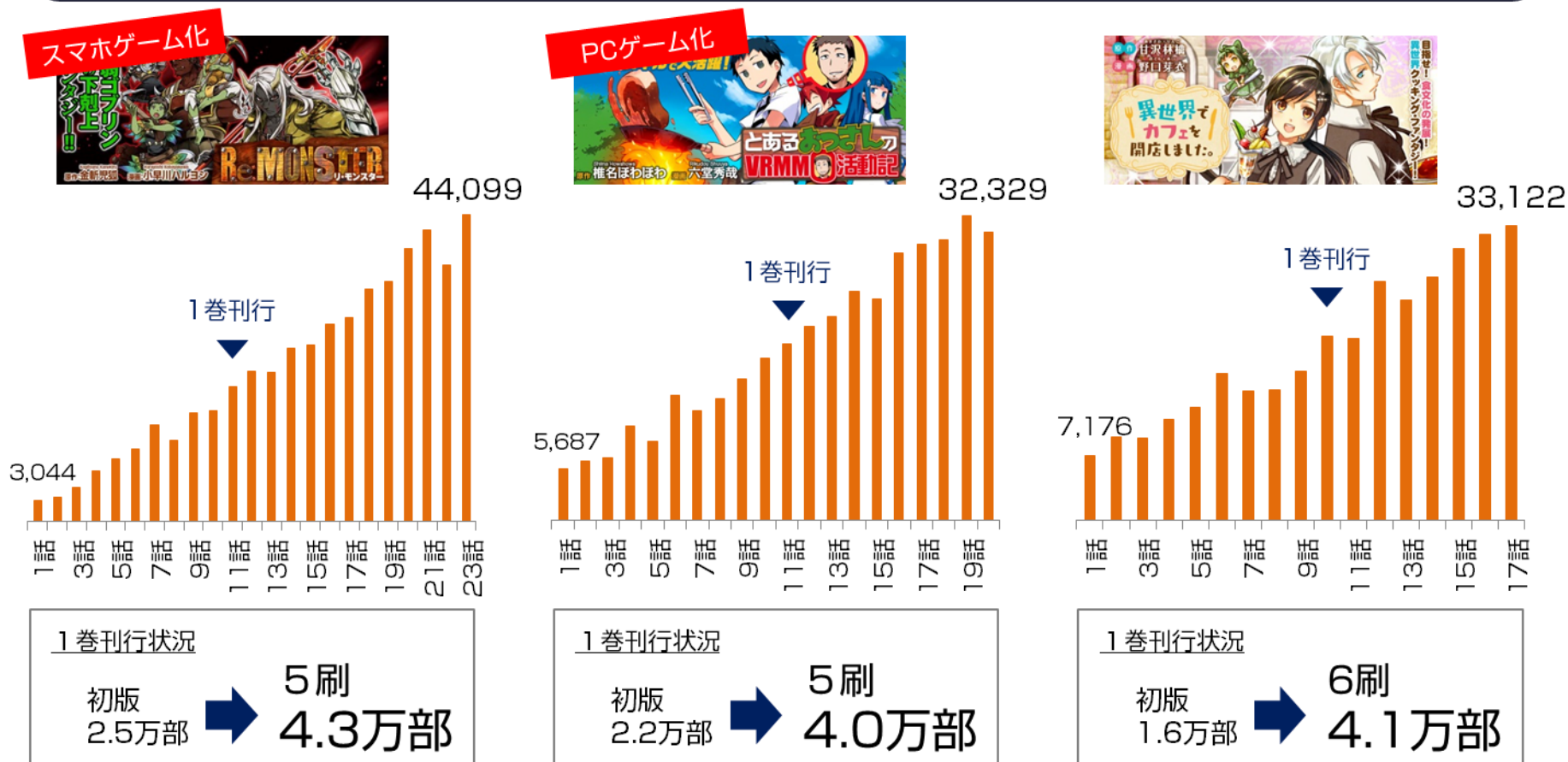
今期実施予定のイベント（仮）

- 一定期間における人気を競い合う「漫画ダービー(仮称)」
（一定条件を満たした作品が参加可）
- 当社提供ゲームを題材としたイラストや四コマ漫画などの賞レース
- 投稿インセンティブ10倍キャンペーン

②Webサイト運営 ～Web連載漫画～

Web上での人気と書籍の売行きは、多くの場合は比例するため、今後も、メディアミックス等により、連載漫画の知名度・人気を積極的に高めていく計画。

最新話公開日のユニークアクセス数（人）



※『Re:Monster』第22話、『とあるおっさんのVRMMO活動記』第20話が落ち込んでいるのは、更新日が1日ズレたことに起因

②Webサイト運営 ～ビジネス～

ビジネスブログサイトでは、集客力のある著名人による公式連載記事を更に強化することで、成長のスパイラルを加速化させ、早期に果実の回収（＝書籍化）につなげることを目指す。

公式連載記事(5作)



公式連載記事
パワーアップ



- ✓ 執筆陣の増強
- ✓ 魅力的な記事連載開始

成長のスパイラルを加速



人気ブログは
書籍化



③ゲーム事業 ～リリース計画～

前期に各種ゲーム（カジュアル系、本格系）をリリースしたことにより、当社がターゲットとすべきユーザーの反応を確認。

		2015年度 (実績)	2016年度 (計画)
スマホ	カジュアル系	4本 	—
	本格系	1本 	2本 男性向け1本 女性向け1本
PC	本格系	1本 	1本

 質の確保を優先するため何れも下期リリース予定

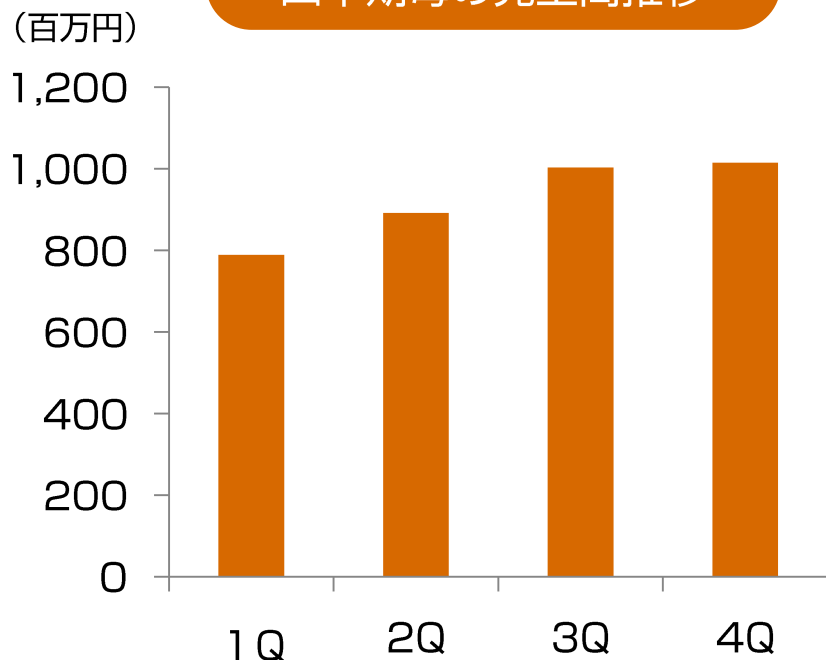



当社がターゲットとすべきユーザーに刺さる、質の高い本格系ゲームの提供を目指すため、現時点においてはリリース本数は前期比で減少の予定。
(選択と集中のアプローチへ)

今期予想（売上高・経常利益の推移）

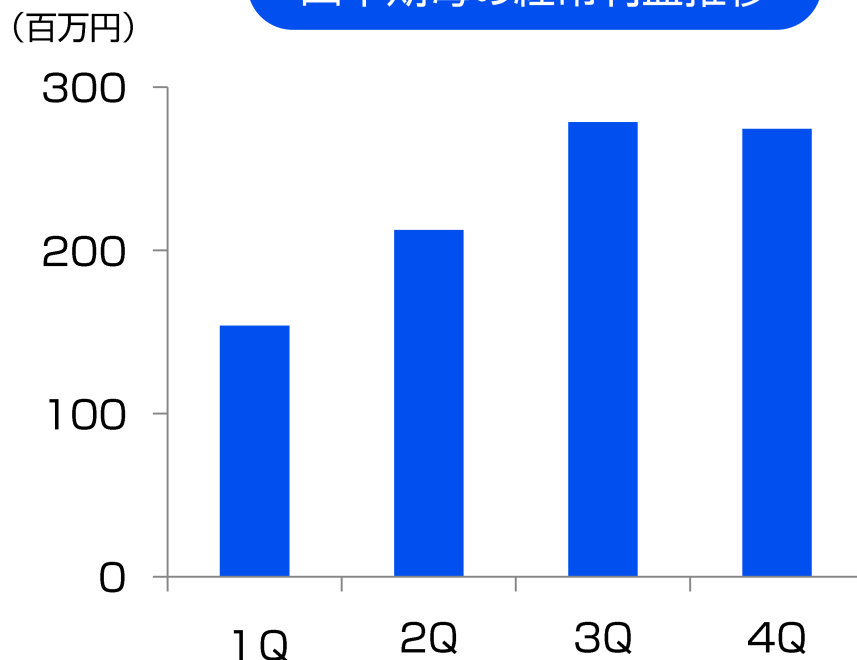
上期は、3月に放送を終了したTVアニメ『ゲート』に係る書籍の返本が多く発生すること、及び、前期並びに今上期にリリースしたゲームの開発・償却費、及び広告費が利益を圧迫することにより、一時的に利益は低下するが、下期にかけて回復する見込み。

四半期毎の売上高推移



合計 : 37億円

四半期毎の経常利益推移



合計 : 9.2億円

説明資料の内容は、発表日時点で入手可能な情報や判断に基づくものです。将来発生する事象等により内容に変更が生じた場合も、当社が更新や変更の義務を負うものではありません。

また、説明資料に含まれる将来の見通しに関する部分は、多分に不確定な要素を含んでいるため、実際の業績等は、さまざまな要因の変化等により、これらの見通しと異なる場合がありますことをご了承ください。