

# 2017年3月期 第1四半期決算説明資料



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8月10日

## 1. 決算概要

## 2. 事業の取り組み状況（第1四半期）

## 3. 今後の取り組み

## 業績ハイライト (1Q: 2016年4月 - 6月)

- ◎ 売上高 ————— **652百万円** (前期比 ▲16.8%)
- ◎ 経常利益 ————— **37百万円** (前期比 ▲81.4%)

## トピックスハイライト (1Q: 2016年4月 - 6月)

- ◎ アルファポリス初のPCブラウザゲーム『ワンモア・フリーライフ・オンライン』正式サービスを開始 (4/20)
- ◎ 当社Webサイト内のビジネスサイトを大幅リニューアル (6/24)
- ◎ 漫画事業が好調。1Qは合計17回の増刷を実施。  
特に、1Qに刊行した女性向けファンタジー漫画は増刷率100% (6/30)

# 損益計算書の概要

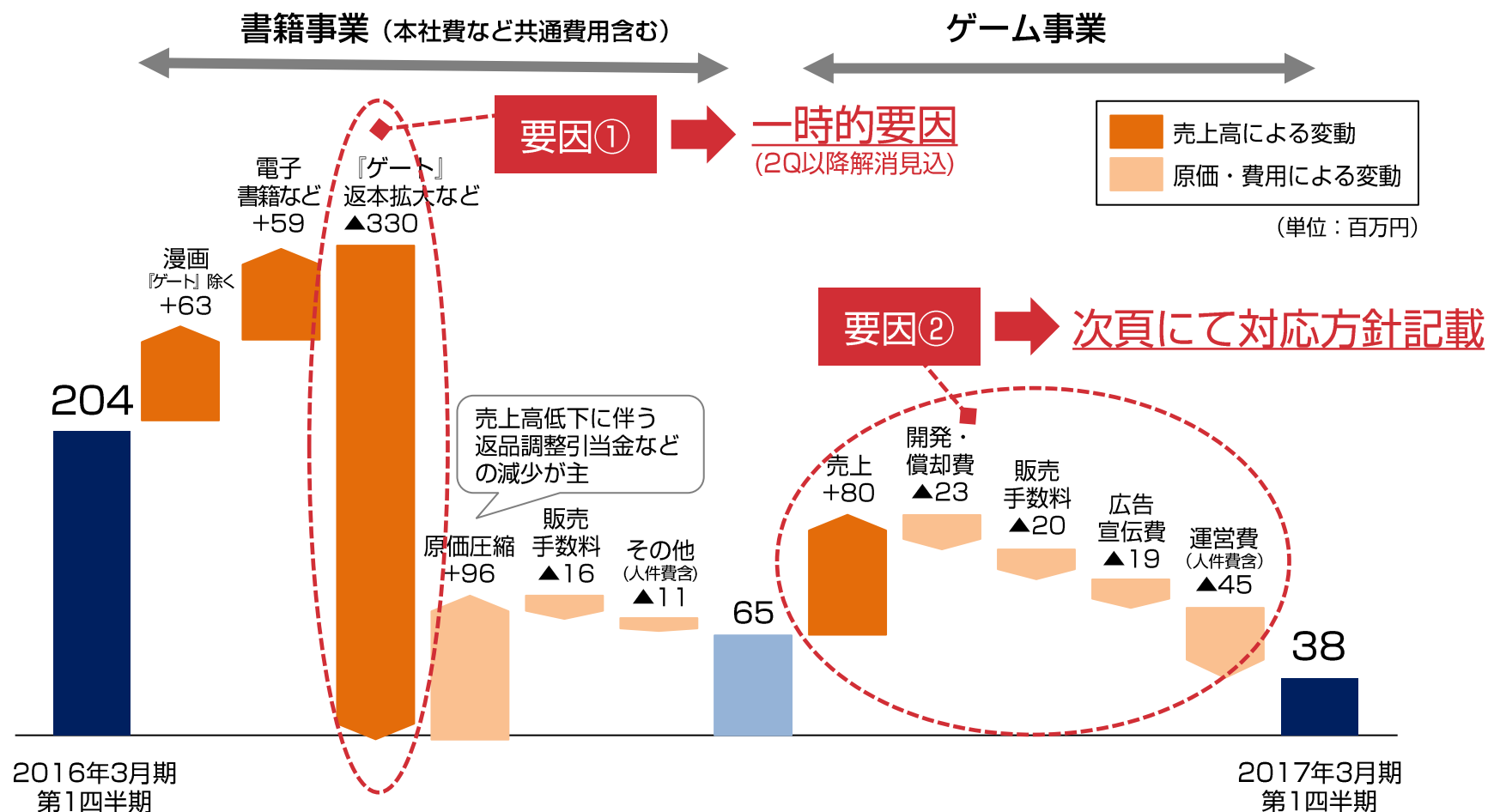
売上高が前期比で大きく減少したことに伴い、利益も前期比で大幅に悪化。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2017年3月期	2016年3月期1Q		
	1Q		増減率	増減額
売上高	652 (100.0%)	783 (100.0%)	▲ 16.8%	▲ 131
売上総利益	364 (55.9%)	422 (53.9%)	▲ 13.7%	▲ 57
営業利益	38 (5.9%)	204 (26.1%)	▲ 81.3%	▲ 165
経常利益	37 (5.8%)	203 (26.0%)	▲ 81.4%	▲ 165
当期純利益	23 (3.6%)	144 (18.4%)	▲ 83.6%	▲ 120

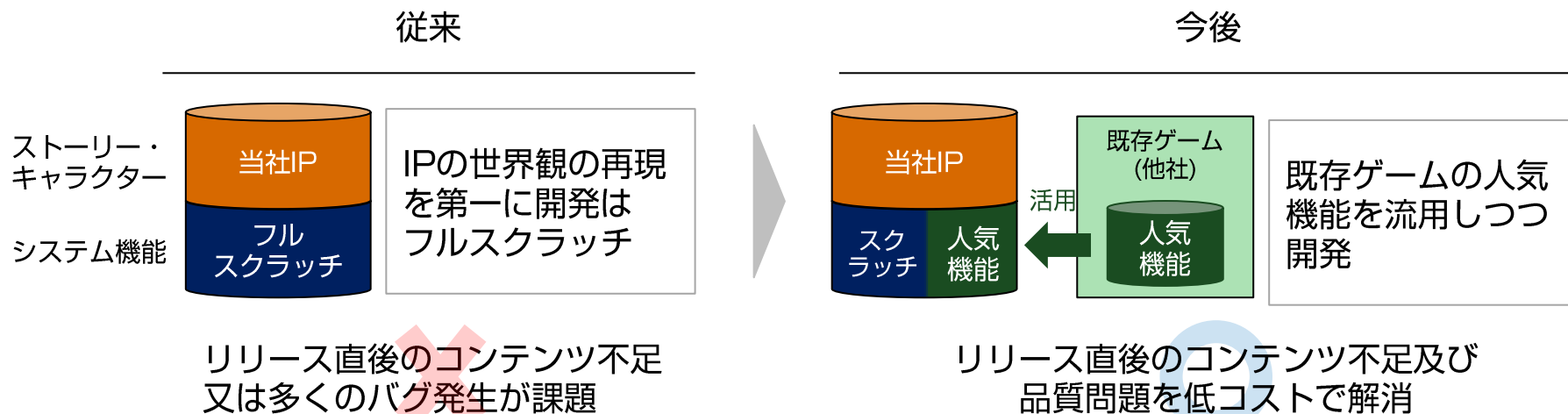
# 営業利益変動要因と対策（1/2）

『ゲート』TVアニメ放送終了により、関連書籍の返本が当初予想以上に拡大したこと(要因①)、及びゲーム事業が苦戦したこと(要因②)により、営業利益は前年同期比で大きく悪化。



「要因②：ゲーム事業が苦戦したことによる収益悪化」の解消に向け、以下の方針で対応を進める。

## ■ 活用可能な資源を活かしてリスクを抑えた開発



## ■ リリース直後のコンテンツ不足・品質問題のクリアを第一優先

- ✓ 従来はゲーム実績の早急な蓄積に向けてリリーススケジュールを優先して、コンテンツ制作及びテスト期間を極力圧縮してきたが、今後はリリース直後であっても**コンテンツ及び品質の問題が生じないことを最優先**にした開発方針を進める。

# 売上高の内訳

『ゲート』TVアニメの放送終了により、『ゲート』関連書籍の返本が想定以上に発生した結果、漫画・文庫の売上高が大きく低下。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2017年3月期	2016年3月期1Q		
	1Q		増減率	増減額
売上高	652 (100.0%)	783 (100.0%)	▲ 16.8%	▲ 131
①ライトノベル	348 (53.5%)	375 (47.9%)	▲ 7.1%	▲ 27
②漫画	175 (26.9%)	202 (25.9%)	▲ 13.5%	▲ 27
③文庫	30 (4.6%)	203 (26.0%)	▲ 85.3%	▲ 173
④その他	97 (15.0%)	1 (0.1%)	+ 9153.1%	+ 96

# 販管費の内訳

前年同期では発生していないゲーム事業及び電子書籍販売に係る費用が発生しているため、①販売手数料、④販売促進費・広告宣伝費及び⑥その他が前年同期比で大幅に増加。

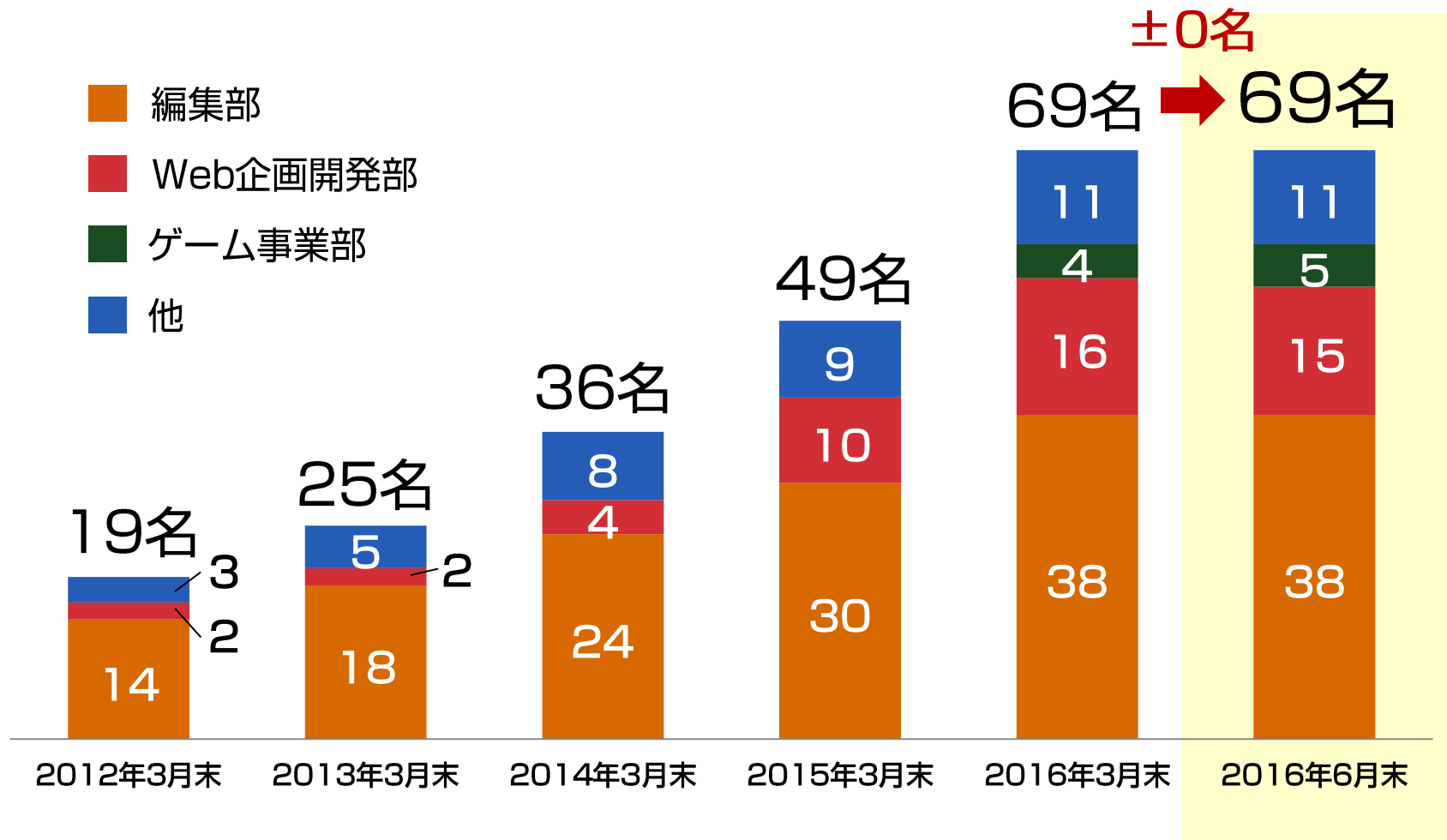
(単位：百万円、下段は構成比)

	2017年3月期	2016年3月期1Q		備考	
	1Q		増減率		増減額
販売費及び一般管理費	326 (100.0%)	217 (100.0%)	+ 49.6%	+ 109	
①販売手数料	165 (50.7%)	129 (59.6%)	+ 27.3%	+ 36	増加の主な要因は、ゲーム及び電子書籍の販売手数料の増加
②人件費・賞与 (引当金・役員報酬含む)	55 (17.0%)	42 (19.4%)	+ 30.8%	+ 13	従業員増加に比例して拡大
③採用活動費	2 (0.7%)	7 (3.4%)	▲ 68.6%	▲ 5	
④販売促進費 ・広告宣伝費	39 (12.1%)	20 (9.5%)	+ 89.8%	+ 19	増加の主な要因は、ゲームに関する広告宣伝費の増加
⑤支払報酬料	5 (1.8%)	7 (3.6%)	▲ 26.0%	▲ 2	
⑥その他	57 (17.8%)	9 (4.5%)	+ 485.5%	+ 48	増加の主な要因は、ゲーム運営に係る費用の増加



# 従業員数（有期雇用者含む）の推移

前期末比で、従業員数の変動なし。



# 1. 決算概要

## 2. 事業の取り組み状況（第1四半期）

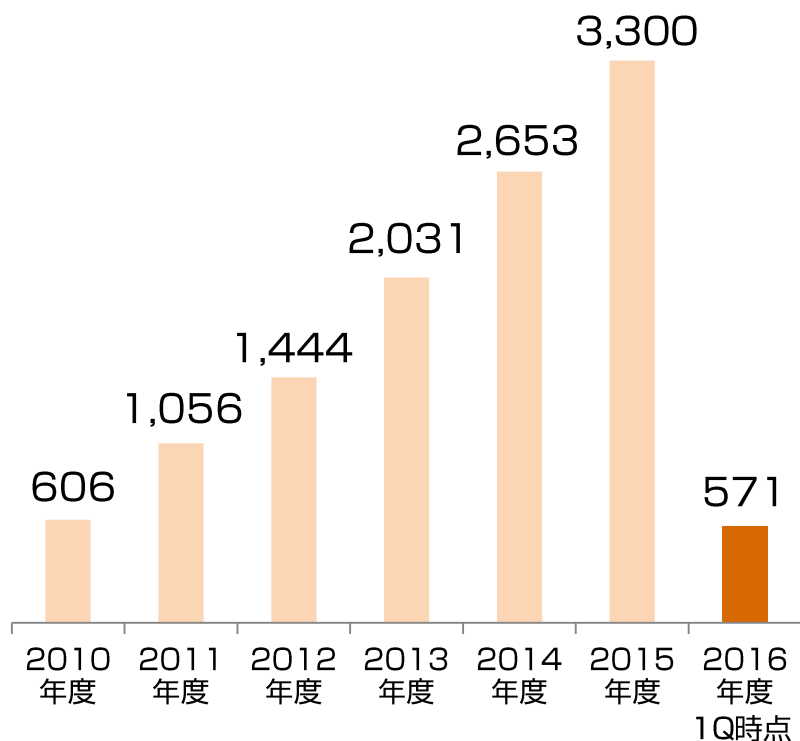
## 3. 今後の取り組み

# ①書籍出版事業

『ゲート』TVアニメの放送終了により、『ゲート』関連書籍の返本が想定以上に発生した結果、漫画・文庫の売上高が大きく低下し、売上高全体を押し下げ。

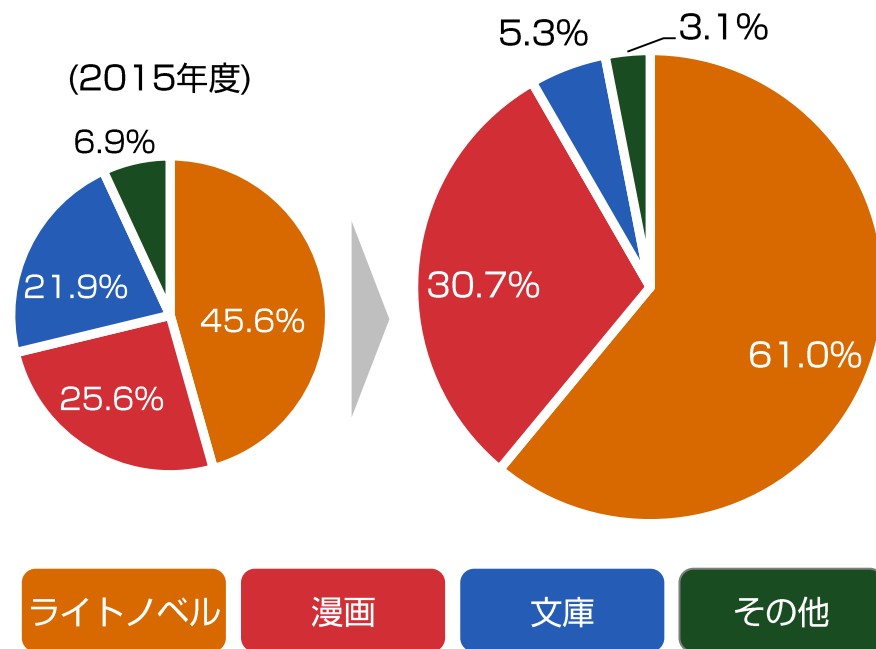
## 書籍売上高推移

(百万円)



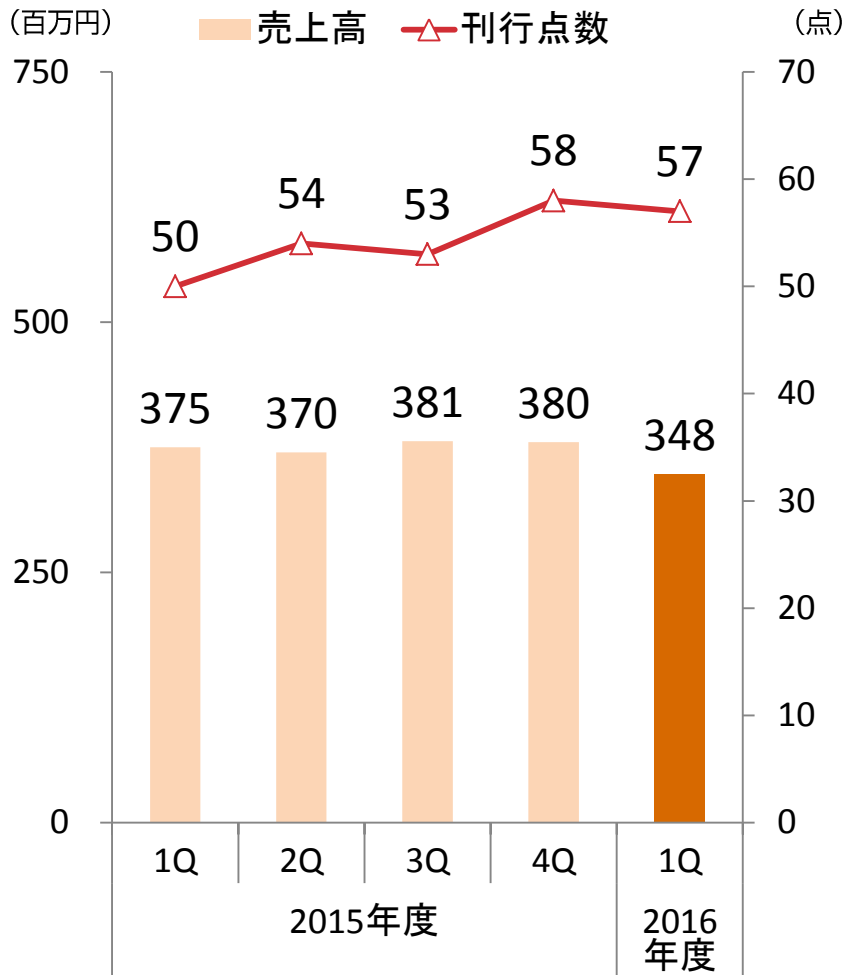
## ジャンル別売上高

(2016年度)  
1Q時点



# 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

- 単行本・ライトノベル市場は、縮小する書籍市場の中でも毎年拡大を続ける数少ない成長市場であるが、当年1Qについては、刊行ラインアップの関係上、発行部数2万部を超える作品は4作品とやや軟調であったことにより、売上高は前年同期を下回る。

## 当四半期刊行の主なヒット作(\*1)



2.7万部



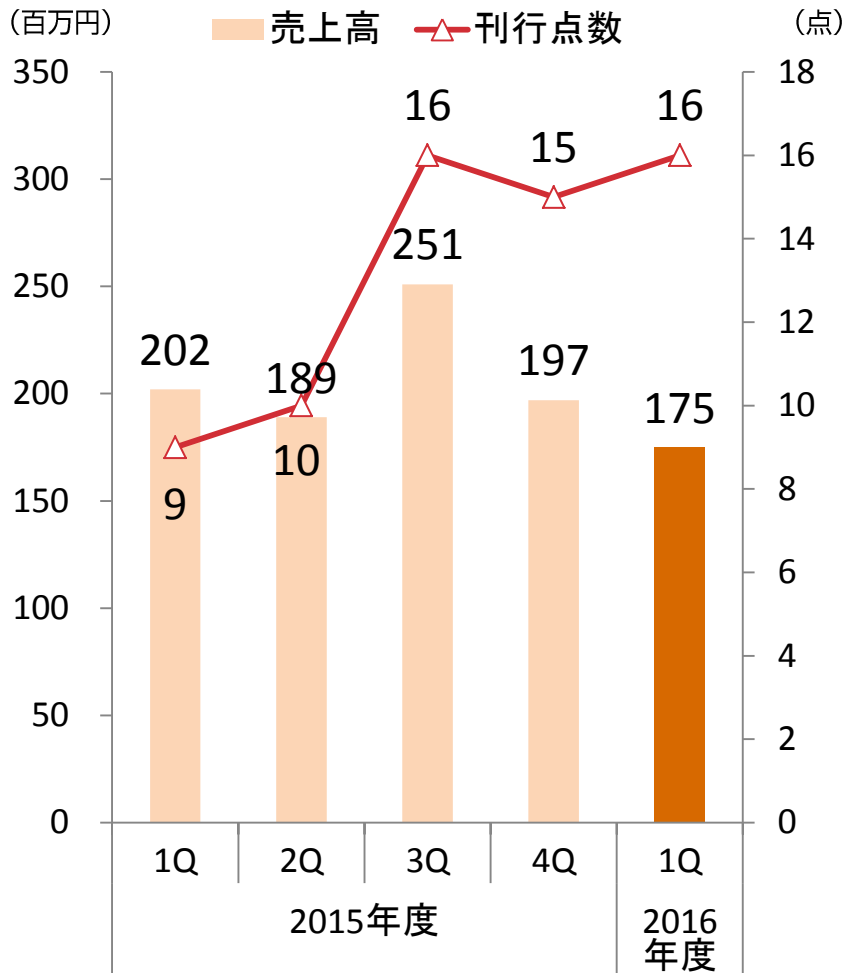
2.4万部



2.1万部

# ①書籍出版事業 ～漫画～

## 漫画



## 当四半期トピックス

- 『ゲート』 TVアニメが3月末に放送終了したことにより、1Qでは関連書籍の返本が想定以上に発生。
- 『ゲート』以外の漫画については、毎月複数タイトルの増刷を行うなど、売行きは好調に推移し、売り上げを牽引するものの、漫画全体では前年同期を下回る。

## 当四半期刊行の主なヒット作(\*1)



13万部



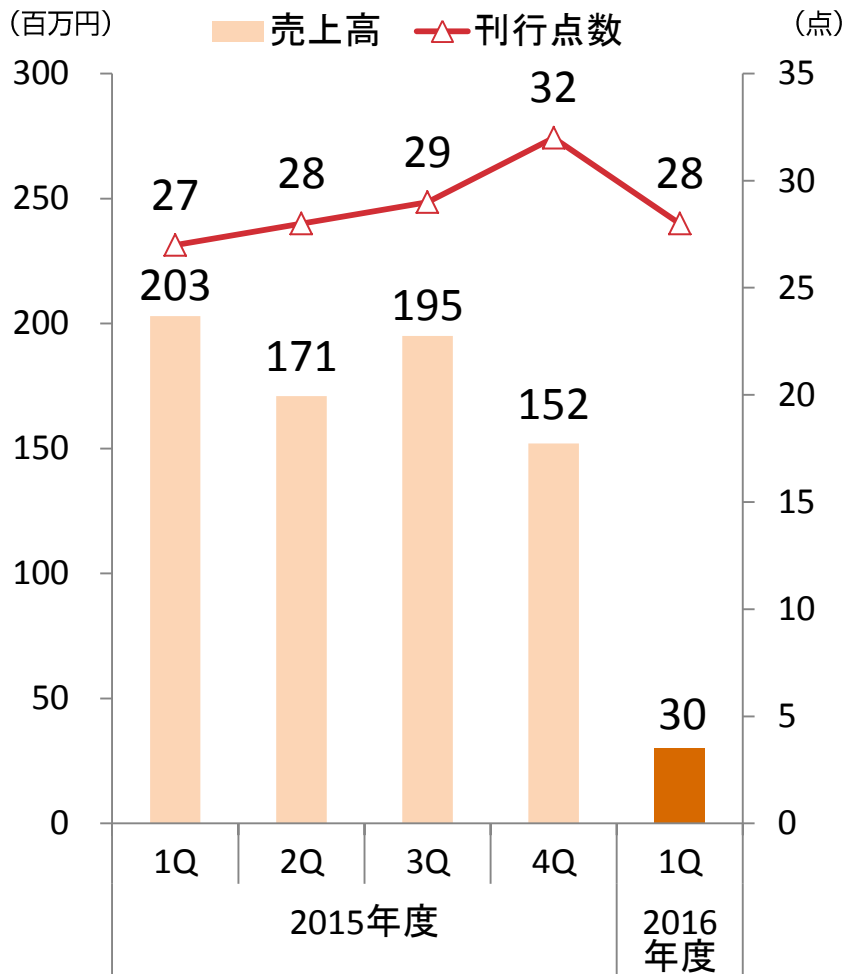
3.5万部



3万部

# ①書籍出版事業 ～文庫～

## 文庫



## 当四半期トピックス

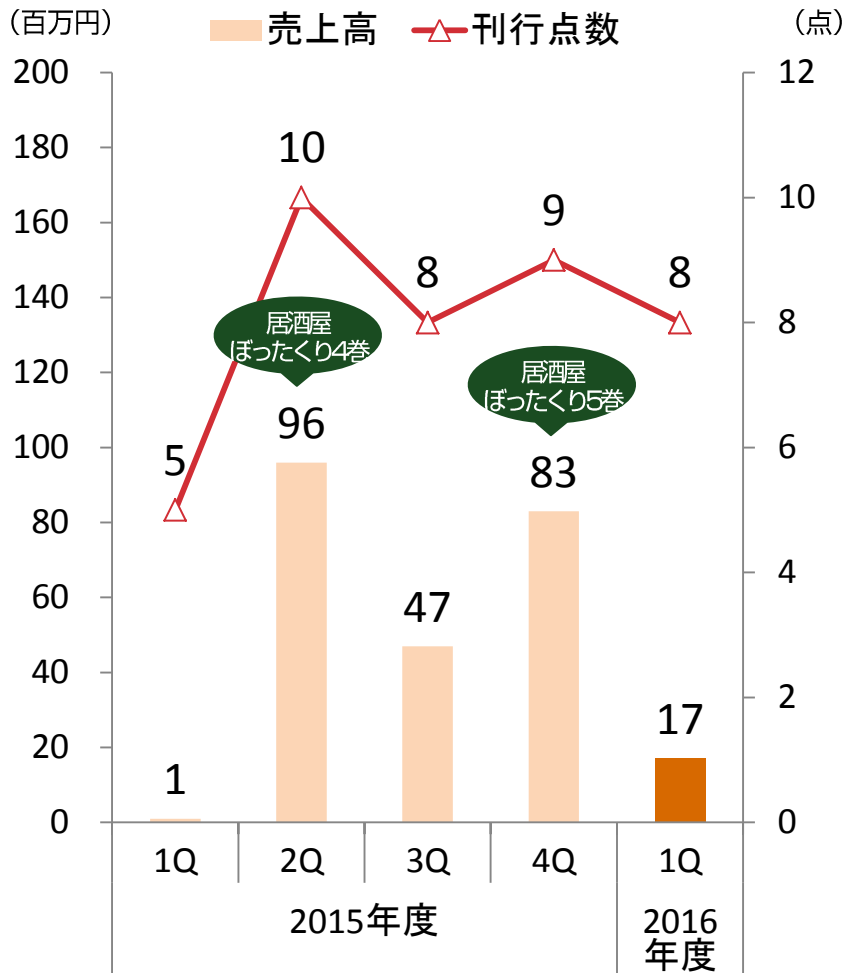
- 漫画と同様、1Qでは『ゲート』関連書籍の返本が想定以上に発生。
- 各文庫レーベルは毎月堅調に一定のラインナップが刊行できており、かつ、売行きは安定的に推移しているが、『ゲート』の追い風が無くなり、逆に向かい風となる想定以上の返本により、文庫全体では前年同期を下回る。

## 当四半期刊行の主なヒット作(\*1)



# ①書籍出版事業 ～その他～

## その他



## 当四半期トピックス

- 取扱ジャンル拡大の一環として、特に注力しているビジネス分野においては、『人生を決める「ありがとう」と「すみません」の使い分け』を刊行。



- その他、夏商戦に向けて児童書『UFOがくれた夏』の軽装版の刊行も実施。

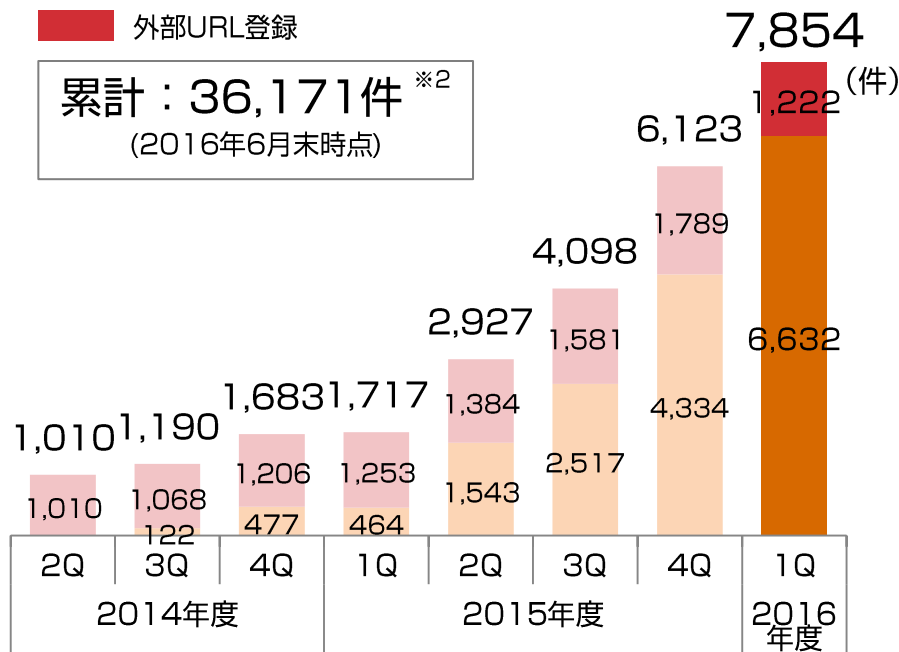
## ②Webサイト運営 ～KPI推移～

当社Webサイト上のコンテンツ数及び月間UU数は何れも順調に拡大し、**過去最高**を更新。

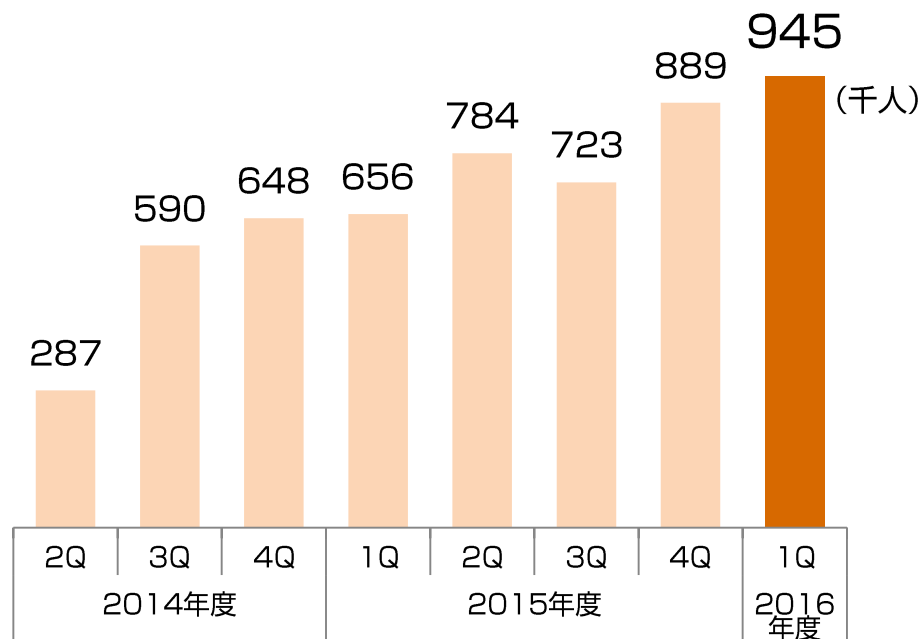
### コンテンツ数（四半期別） ※1

当社サイト投稿数  
外部URL登録

累計：36,171件 ※2  
(2016年6月末時点)



### 月間ユニークユーザー数



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

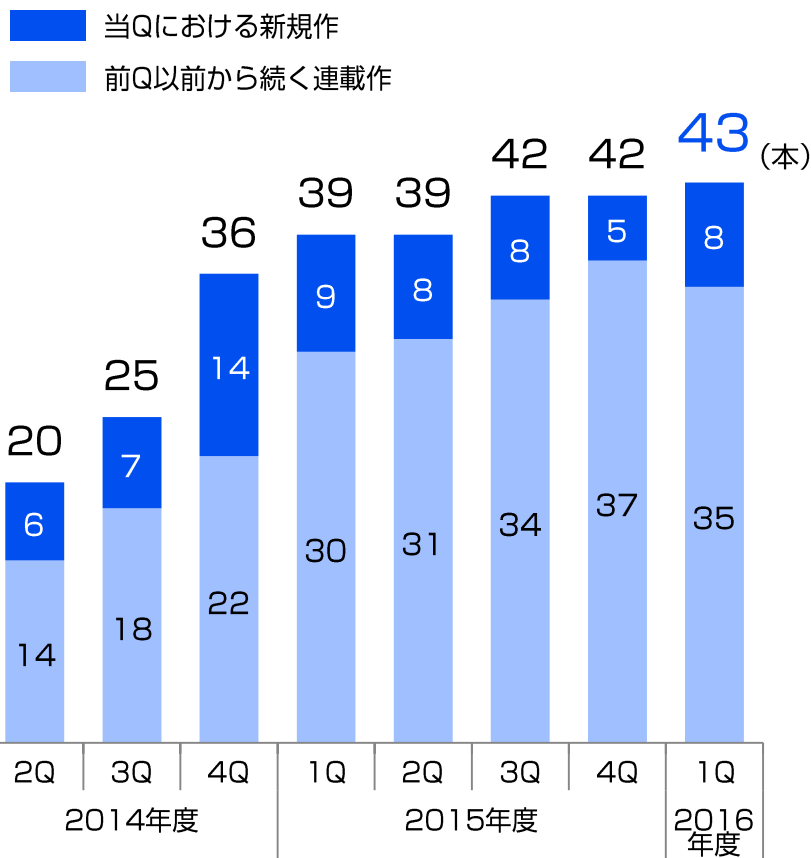
※2 累計では、コンテンツの登録時点に関わらず削除された件数は減算している



## ②Webサイト運営 ～Web連載漫画～

新規連載の8本は何れもアクセス数が好調。特に上位4作は最新話公開時のアクセス数が4万超となる人気作に成長。

### Web連載漫画本数



### <当四半期の主な新規連載漫画>



アクセス数は、最新話公開日のアクセス数を記載。  
Web連載漫画『ゲート』の場合、最新話の更新日には、1日で約6.6万のアクセス数がある。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13万部。

## ②Webサイト運営 ～ビジネス～

6月24日にビジネスサイトを大幅リニューアル。今後も更に、集客力及びコンテンツ収集力を高め、ヒット作家の発掘を積極的に実施。

### リニューアル前



### リニューアル後



### リニューアルのポイント

- ✓ 記事内容が一目でイメージできるよう、ビジュアルを強化
- ✓ 外部ニュース記事を積極的に転載

### <サイトリニューアルの目玉企画>



常勝無敗の亀山氏

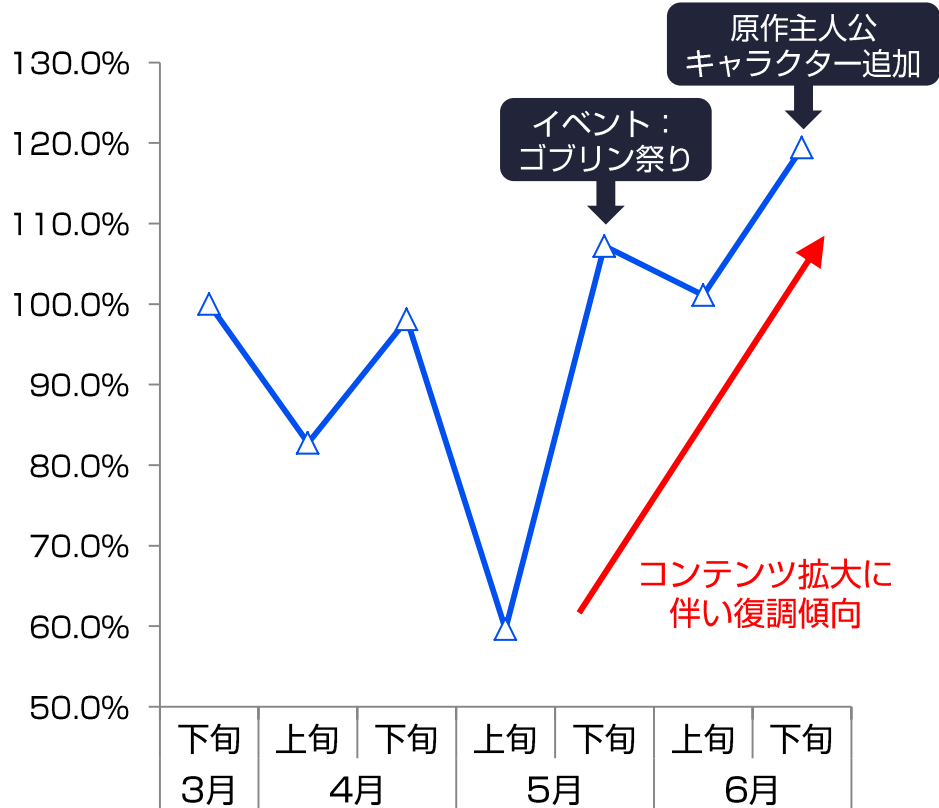
×どん底から這い上がった岡本氏  
二人が考えるお金と仕事と未来

<http://www.alphapolis.co.jp/business/kameyama>

# ③ゲーム事業 ～スマホアプリ（1/2）～

スマホアプリ『Re:Monster』については、原作ファンを筆頭に、ユーザーを魅了する様々なイベント等を行うことで、皆さまに楽しんで頂けるアプリへと日々進化中。

3月下旬の売上高を100%とした場合の  
各月の売上高推移



## イベント：ゴブリン祭り



## 原作主人公のキャラクター追加



### ③ゲーム事業 ～スマホアプリ（2/2）～

絶対覇者無双バトルファンタジー『THE NEW GATE』のIPを活用したスマホ向け本格RPGを2016年秋にリリースする計画を発表。

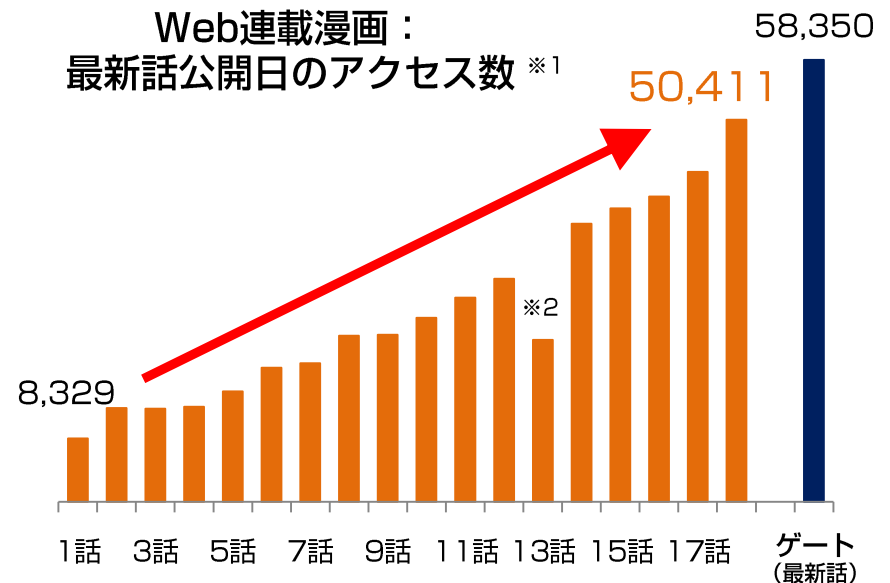


原作紹介サイト <http://the-new-gate.jp/>

#### 『THE NEW GATE』の人気

##### 【『ゲート』に迫る勢いのIP】

2013年12月に原作小説が刊行されて以降、絶対覇者無双バトルファンタジーとして注目を集め、2014年11月にはWeb漫画化され、当社Webサイト上にて公開したところ、従来の作品には無い独特の設定が読者の心をつかみ、回を重ねるごとに、話題に。最新話となる18話公開時には1日のアクセス数は、TVアニメ化された『ゲート』以外では初となる5万アクセスを突破し、今、最も注目を集めるタイトルです。

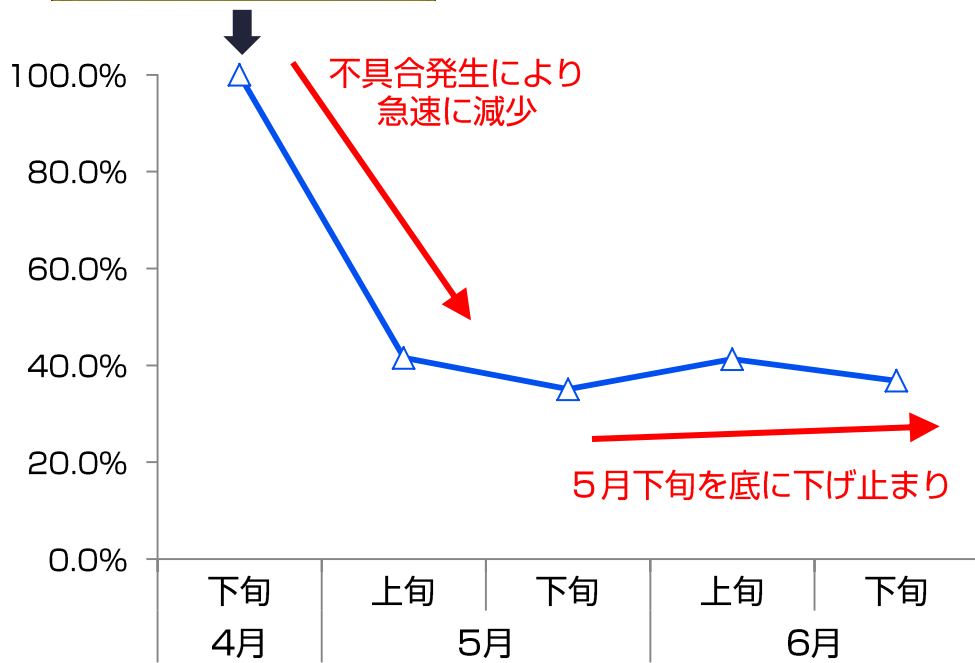


※1 数値は2016年6月23日時点  
※2 Web公開時刻が遅れたことに起因

### ③ゲーム事業 ～PCブラウザゲーム～

『ワンモア・フリーライフ・オンライン』は、リリース直後の不具合発生により売上が大きく減少したが、様々な施策を講じることで下げ止まる。現在は、売上回復に向けて、更なる施策を検討中。

4月下旬の売上高を100%とした場合の  
各月の売上高推移



#### 1Q期間中に開催した主なイベント



その他、メディアミックスを活かした広告活動

原作ファンの囲い込みに向けて、原作書籍にゲームのシリアルコード付きチラシを封入



原作漫画2巻



原作小説9巻

1. 決算概要
2. 事業の取り組み状況（第1四半期）
3. 今後の取り組み

# 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

2Q 4Q

Re:Monster  
8、8.5



シリーズ  
累計 **40万部**

2.9万部

3Q

THE NEW GATE  
8



シリーズ  
累計 **26万部**

2.4万部

2Q Regina

ダイテス領攻防記  
7



シリーズ  
累計 **14万部**

2.4万部

2Q 3Q

とあるおっさんの  
VRMMO活動記1Q 11



シリーズ  
累計 **36万部**

第6回ファンタジー  
小説大賞・読者賞受賞

2.7万部

3Q

鍛冶師ですが何か  
6



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

2.0万部

2Q 4Q Regina

リセット9、10




シリーズ  
累計 **26万部**

2.1万部

2Q 3Q 4Q

月が導く異世界道中  
9～11



シリーズ  
累計 **34万部**

第5回ファンタジー  
小説大賞・読者賞受賞

2.7万部

2Q 4Q

のんびりVRMMO記  
5、6



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

3Q Regina

異世界でカフェを  
開店しました。  
番外編



シリーズ  
累計 **28万部**

2.0万部

(注) ● 内の数値は、2016年8月10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8月10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

<p>2Q</p> <p>スピリット・マイグレーション2</p> <p>シリーズ累計 12万部</p>  <p>1.8部</p>	<p>3Q</p> <p>THE NEW GATE 3</p> <p>シリーズ累計 26万部</p>  <p>3.5万部</p>	<p>3Q</p> <p>Regina</p> <p>異世界でカフェを開店しました。3</p> <p>シリーズ累計 28万部</p>  <p>3.8万部</p>
<p>2Q</p> <p>Regina</p> <p>転生しちゃったよ (いや、ごめん) 1</p> <p>シリーズ累計 12万部</p>  <p>2.3万部</p>	<p>4Q</p> <p>とあるおっさんのVRMMO活動記3</p> <p>シリーズ累計 36万部</p>  <p>4.5万部</p>	<p>4Q</p> <p>Regina</p> <p>異世界で『黒の癒し手』って呼ばれています 3</p> <p>シリーズ累計 18万部</p>  <p>3.5万部</p>
<p>3Q</p> <p>ゲート10 自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり</p> <p>シリーズ累計 400万部</p>  <p>13万部</p>	<p>4Q</p> <p>Re:Monster3</p> <p>シリーズ累計 40万部</p>  <p>4.5万部</p>	<p>3Q</p> <p>居酒屋ぼったくり1</p> <p>シリーズ累計 35万部</p>  <p>1.8万部</p>

(注)・内丸の数値は、2016年8月10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8月10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

2Q 3Q 4Q

俺と蛙さんの  
異世界放浪記  
2～4



シリーズ  
累計 21万部

1万部

3Q

レイン13



シリーズ  
累計 126万部

1.3万部

2Q 

詐騎士外伝  
薬草魔女のレシピ  
1、2



シリーズ  
累計 29万部

0.9万部

3Q 4Q

スピリット  
マイグレーション  
2～3



シリーズ  
累計 12万部

1万部

2Q 3Q 4Q 

4番目の許婚候補  
1～4、番外編



シリーズ  
累計 7万部

1万部

2Q 

赤ちゃん竜の  
お世話係に任命  
されました1、2



シリーズ  
累計 4万部

1万部

2Q **ビジネス書** 0.8万部

仕事と人生を劇的に変える  
100の言葉 (著：新 将命)

2Q **ビジネス書** 0.6万部

格差社会を生き延びる  
`読書、という最強の武器


2Q 4Q **一般文芸**

居酒屋ぼったくり6、7



シリーズ  
累計 35万部

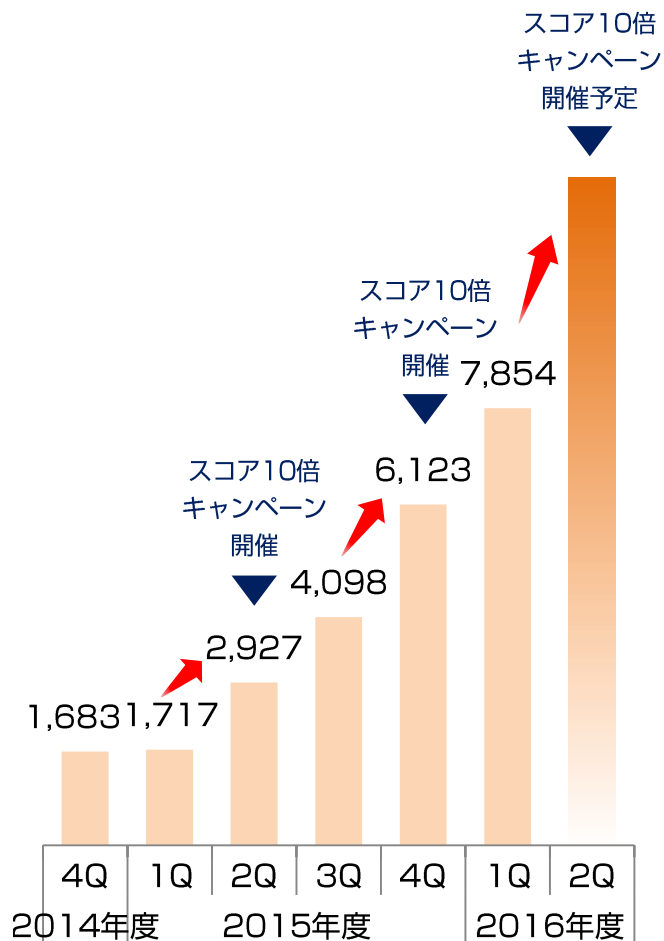
5.5万部

(注)・  内の数値は、2016年8月10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8月10日現在における予定

## ②Webサイト運営 ～小説・漫画投稿～

2Qでは、コンテンツ拡大の火付け役となった大好評の「スコア10倍キャンペーン」の実施に加えて、新たな新企画も実施予定。

### コンテンツ数推移



新企画：アルファポリス漫画ダービー



投稿漫画のランキングイベント。開催期間中に新規投稿または更新された作品が自動でエントリーされ、ランキング上位の作品には、順位に応じた投稿インセンティブスコアをプレゼント。

## ②Webサイト運営 ～Web連載漫画～

大人気のファンタジー漫画に加え、夏に向けたオリジナルホラー漫画など、2Qでは新たに6本のWeb漫画を連載予定。

＜第2四半期における主な新規連載予定漫画＞

大人気！  
男性向けファンタジー



小説(最新巻)の販売状況  
1巻当たり1.7万部  
(シリーズ累計3.5万部)

第8回ファンタジー  
小説大賞・大賞受賞

女性向け  
新感覚ファンタジー



小説(最新巻)の販売状況  
1巻当たり1万部  
(シリーズ累計3万部)

夏に向けたオリジナルホラー



上記の他2作品、合計 **6作品**

## ②Webサイト運営 ～ビジネス～

1月からスタートしたビジネスブログサイトからの書籍化の芽が芽生えており、今後も、より一層、集客力及びブログ数を増加させることで、確固たるビジネスモデルの確立を目指す。

### 公式連載記事



+

### 2Q新連載記事 (2本)



成長のスパイラルを加速



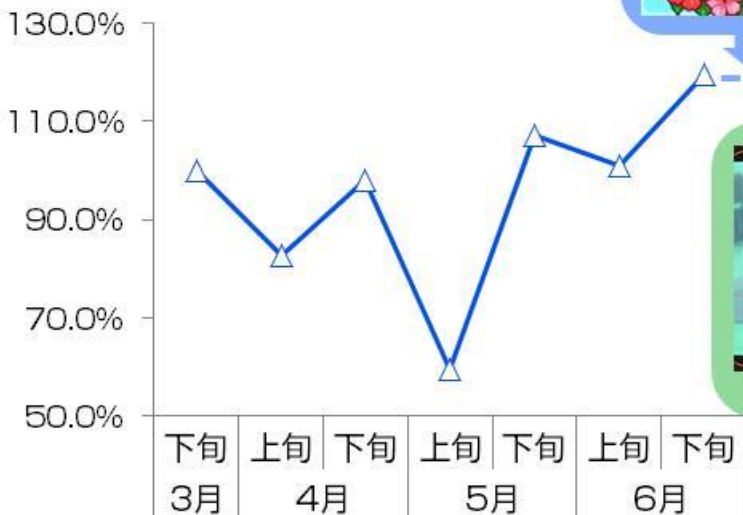
下期には最低1本  
書籍化予定

# ③ゲーム事業 ～スマホアプリ～

夏商戦に向けて、ゲーム内でのイベントを活性化させるだけでなく、出版社直営であるからこそ可能な書籍連動企画を積極的に採用することで、原作ファンを含めた多くのユーザーの囲い込みを目指す。



各月の売上高推移  
(3月下旬の売上高を100%として表示)



水着ガチャ①



水着ガチャ③  
水着ガチャ②

原作主人公登場ガチャ



書籍連動企画



限定ガチャ (随時)

期間限定ステージ



限定ステージ

限定ステージ (随時)

大戦リニューアル

第1回「大戦」へのフィードバックを基に、更にユーザーに楽しんで頂ける仕組みを構築中



大戦 第1回予告 第一回大戦終了から時は過ぎ...

現在、「狩り」をベースにした新たな傭兵同士の力比べの場を作るべく、第三回開催に向けて「大戦」機能の大改修中!

★ 今度の大会は、開催期間中は「狩り」のように好きなときに戦いに赴くことが可能になる予定です。今後の情報公開もお楽しみに!

- ガチャ追加
- イベント追加
- その他

# ③ゲーム事業 ～PCブラウザゲーム～

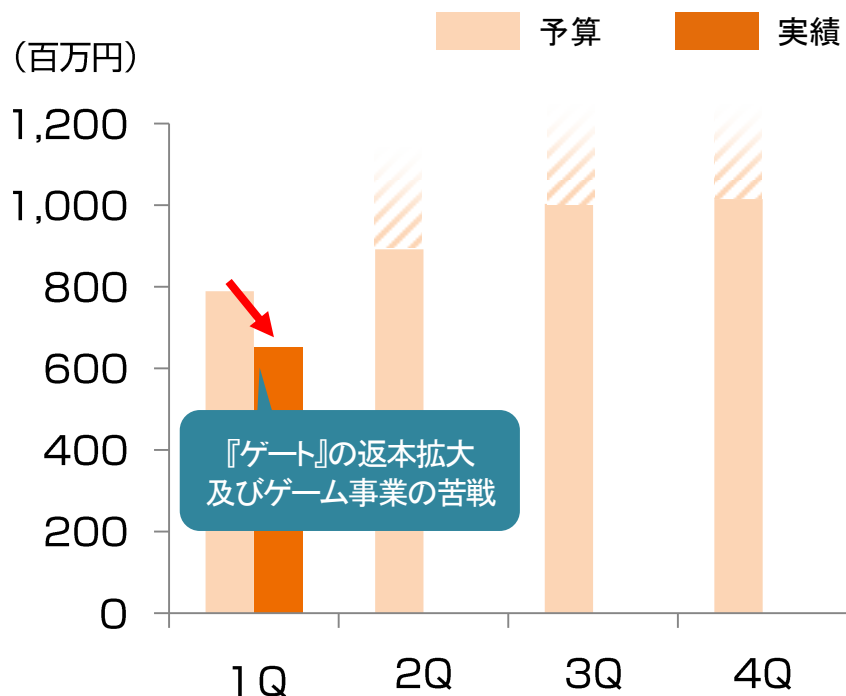
ユーザーの滞留が期待できる季節のイベントにあわせた企画の実施と同時に新規機能を追加することで、ユーザーに飽きずに楽しんで頂くこと目指す。加えて、不具合等により離脱してしまったユーザーの回帰を促す企画を積極的に行うことで、売上高の回復を狙う。



# 今期予想（売上高・経常利益の推移）

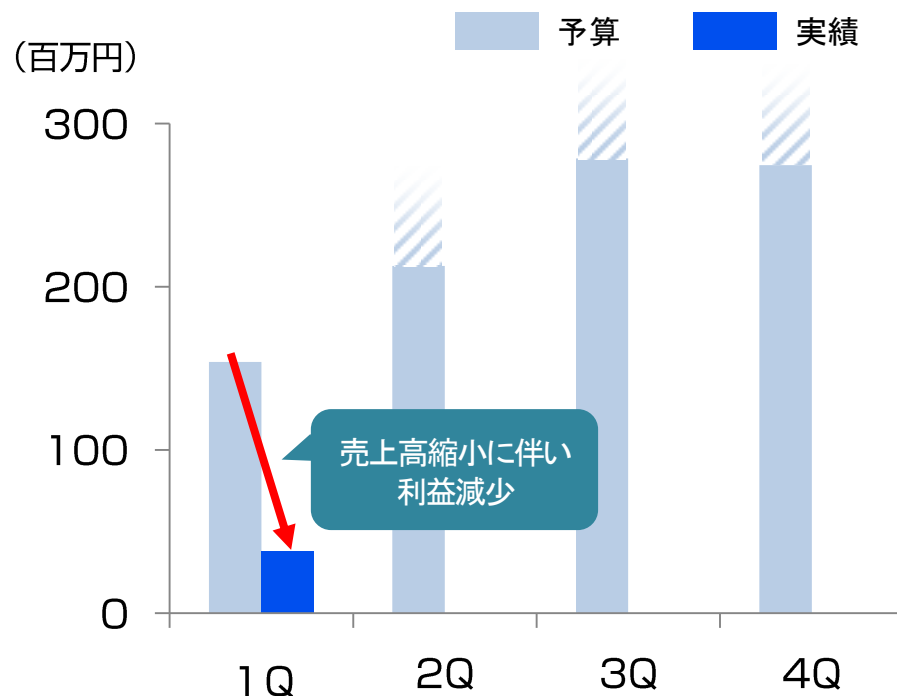
漫画事業を中心とした書籍の刊行スピードを加速することに加え、新規投入ゲームの収益化を確固たるものにするにより、当初予算の達成を目指す。

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。