

2017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)

2017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：2016年4月 - 2017年3月)

- ◎ 売上高 ————— **3,185百万円** (予算比 + 6.2%)
(前期比 ▲ 4.8%)
- ◎ 経常利益 ————— **175百万円** (予算比 + 16.8%)
(前期比 ▲ 80.6%)

トピックスハイライト (4Q：2017年1月 - 3月)

- ◎ スマホ向け、本格リアルタイムRPG『リ・モンスター (Re:Monster)』
DeNAのプラットフォーム『AndApp』に配信開始！ (1/10)
- ◎ 当社コンテンツ閲覧アプリにおいて、新たに「レンタルサービス」開始！
(2/14：公式漫画、3/24：小説)
- ◎ 当社漫画の認知度が高まったこと等により、Webコンテンツ大賞「漫画
大賞」のエントリー数が急増！前回137作品に対して今回は526作品の
エントリー！！ (3/1)

損益計算書の概要

売上高の低下に加え、ゲーム事業に係る販売費及び一般管理費の拡大を主な要因として、利益は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 4Q累計		
	4Q累計		増減率	増減額
売上高	3,185 (100.0%)	3,345 (100.0%)	▲ 4.8%	▲ 160
売上総利益	1,736 (54.5%)	1,977 (59.1%)	▲ 12.2%	▲ 241
営業利益	174 (5.5%)	905 (27.0%)	▲ 80.8%	▲ 730
経常利益	175 (5.5%)	904 (27.0%)	▲ 80.6%	▲ 729
当期純利益	101 (3.2%)	572 (17.1%)	▲ 82.3%	▲ 471

売上高の内訳

ゲーム事業の拡大により④その他は増加。一方、1Q・2Qで発生した『ゲート』関連書籍の返本（特に②漫画・③文庫）、及びライトノベル市場の競争激化により、売上高は前期比で低下。

（単位：百万円、下段は構成比）

	2017年3月期	2016年3月期4Q累計		
	4Q累計		増減率	増減額
売上高	3,185 (100.0%)	3,345 (100.0%)	▲ 4.8%	▲ 160
①ライトノベル	1,475 (46.3%)	1,508 (45.1%)	▲ 2.2%	▲ 32
②漫画	882 (27.7%)	840 (25.1%)	+ 4.9%	+ 41
③文庫	274 (8.6%)	723 (21.6%)	▲ 62.1%	▲ 449
④その他※	553 (17.4%)	273 (8.2%)	+ 102.7%	+ 280

販売費及び一般管理費の内訳

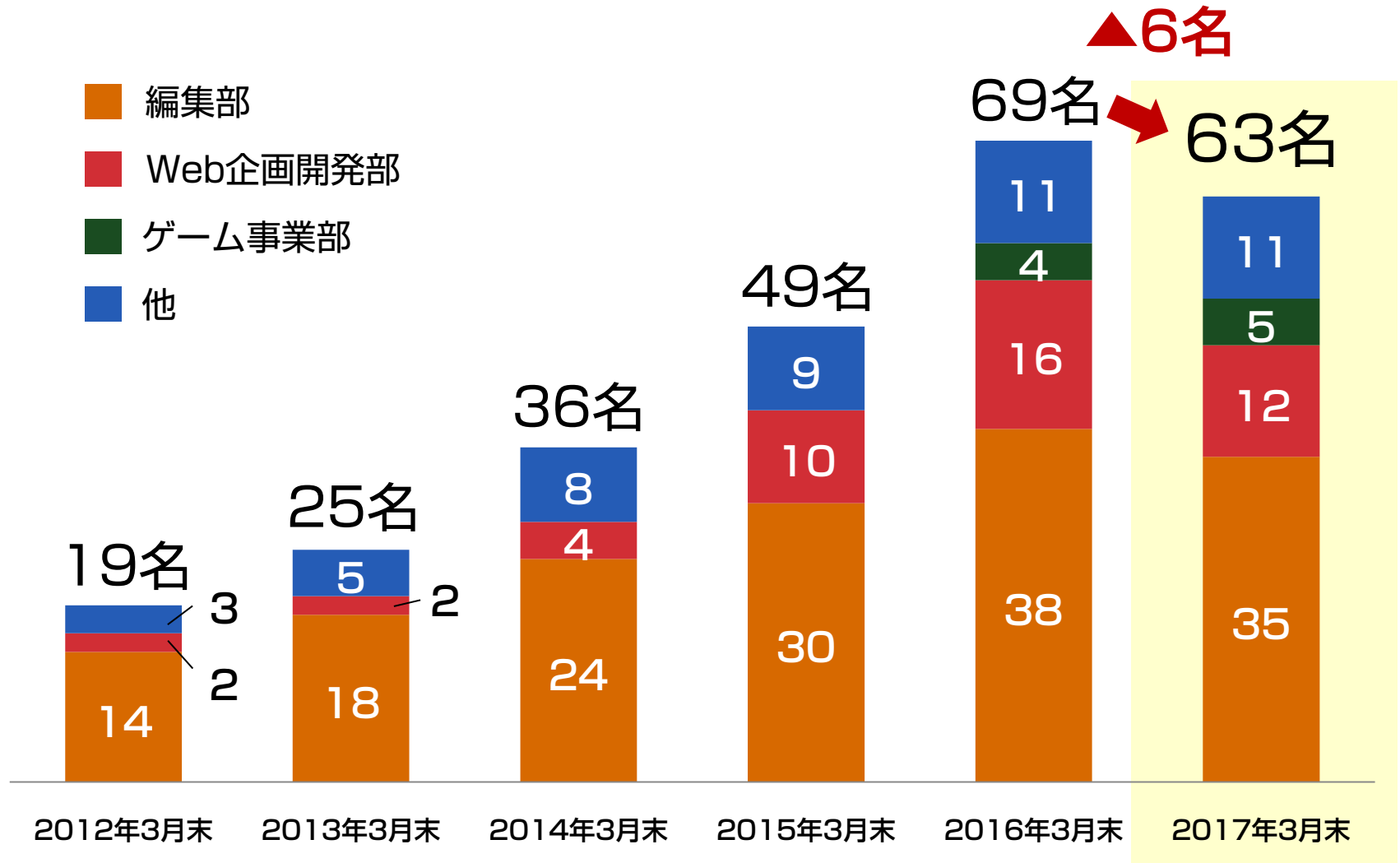
成長の柱として積極的に投資しているゲーム事業及び電子書籍販売に係る費用（特に①販売手数料等、④販売促進費・広告宣伝費及び⑥その他）が前期比で大幅に拡大。

（単位：百万円、下段は構成比）

	2017年3月期	2016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	1,562 (100.0%)	1,072 (100.0%)	+ 45.6%	+ 490	
①販売手数料等	791 (50.6%)	581 (54.2%)	+ 36.0%	+ 210	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)	190 (12.2%)	185 (17.3%)	+ 2.8%	+ 5	
③採用活動費	5 (0.4%)	14 (1.4%)	▲ 62.7%	▲ 9	
④販売促進費 ・ 広告宣伝費	120 (7.7%)	114 (10.7%)	+ 5.6%	+ 6	増加の主な要因は、ゲームに係る広告宣伝費の増加
⑤支払報酬料	40 (2.6%)	43 (4.1%)	▲ 6.7%	▲ 3	
⑥その他	413 (26.5%)	132 (12.4%)	+ 211.0%	+ 281	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

外注の積極的な活用を行ったこと等により、前期末比で6名減少。



1. 決算概要

2. 事業の取り組み状況（第4四半期）

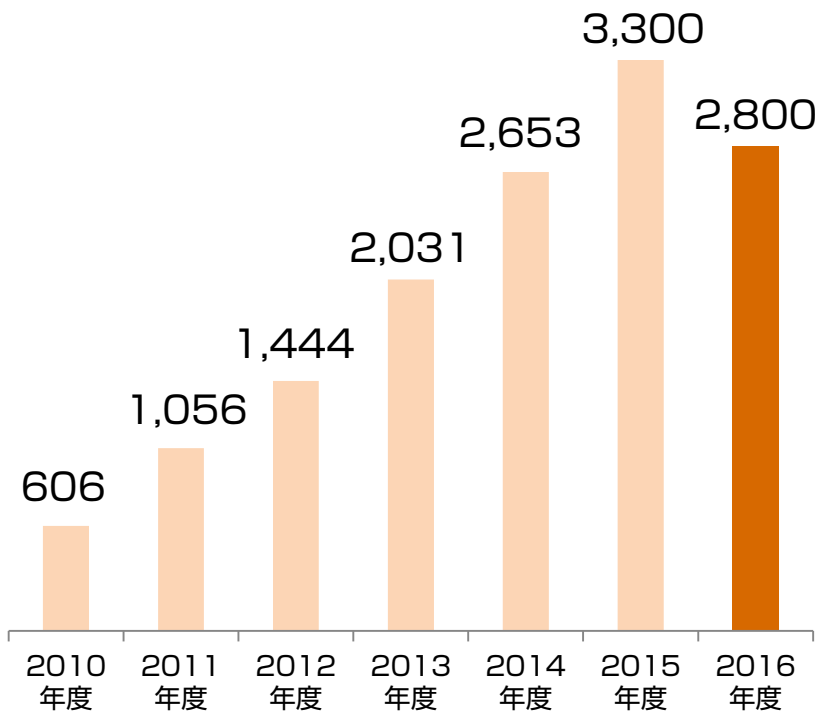
3. 今期計画について

①書籍出版事業

漫画は引き続き好調を維持するものの、1Q・2Qで発生した『ゲート』関連書籍の返本に加え、ライトノベル市場の競争激化により、売上高は厳しい結果となった。

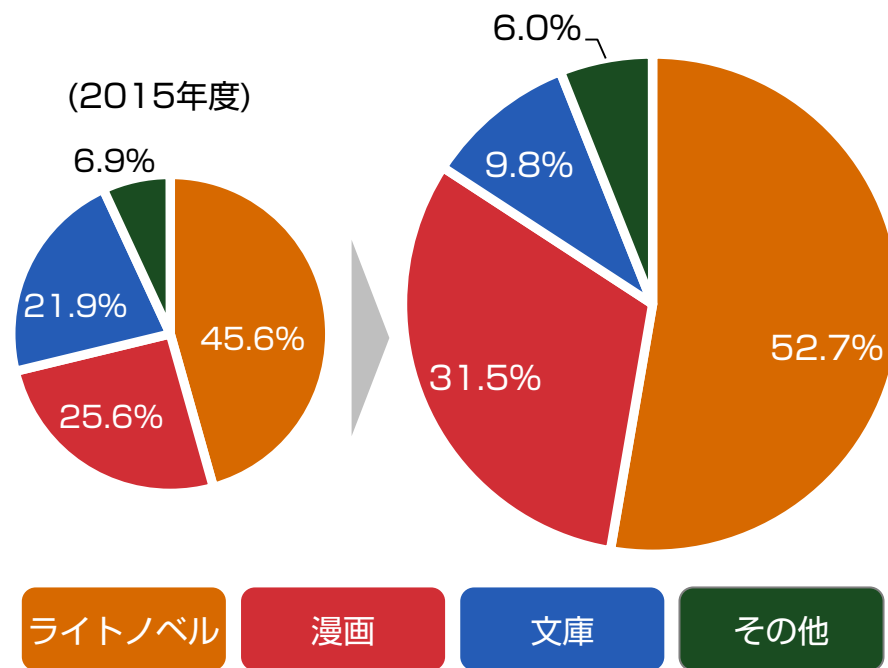
書籍売上高推移

(百万円)



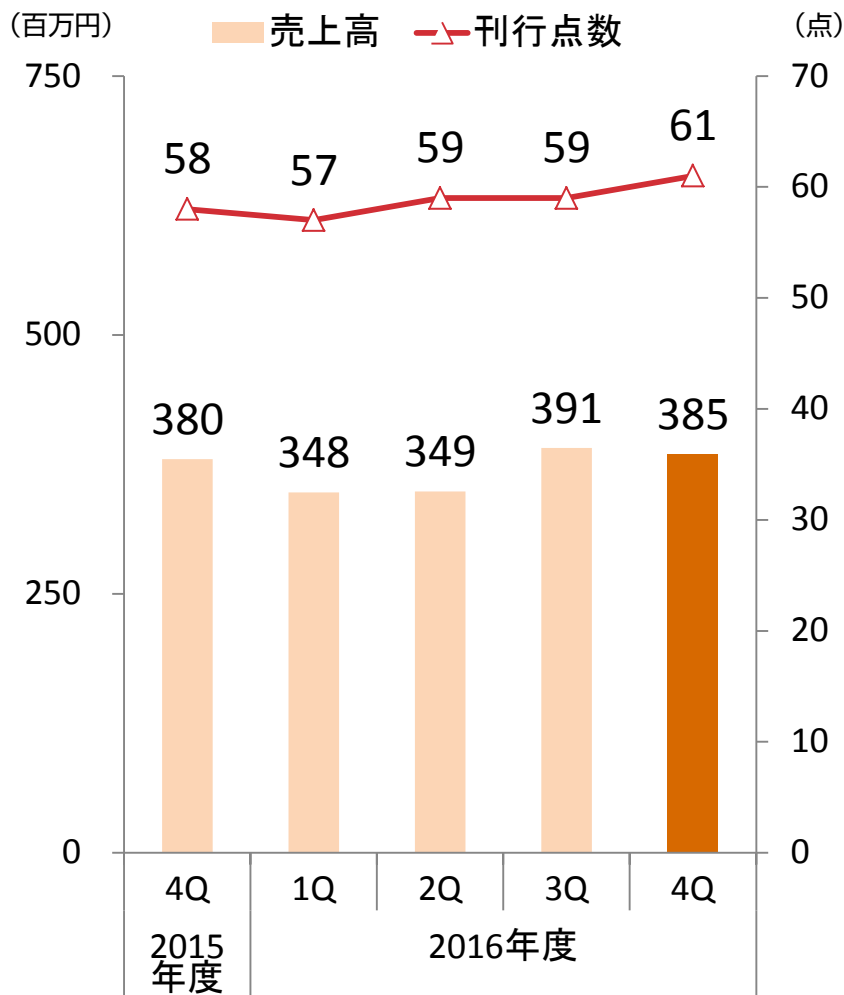
ジャンル別売上高

(2016年度)



①書籍出版事業 ～ライトノベル～

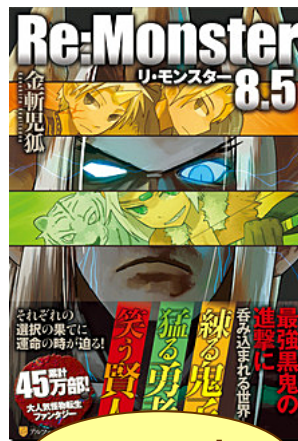
ライトノベル



当四半期トピックス

- ファンタジー小説大賞において大賞・読者賞W受賞の期待作『素材採取家の異世界旅行記』は滑り出し好調。初版1.2万部から増刷を行い、現在では1.7万部に到達。
- 加えて、今年度から本格的に対応している電子書籍販売が売上を下支えしたことで、売上高は堅調に推移。

当四半期刊行の主なヒット作(※)



2.9万部



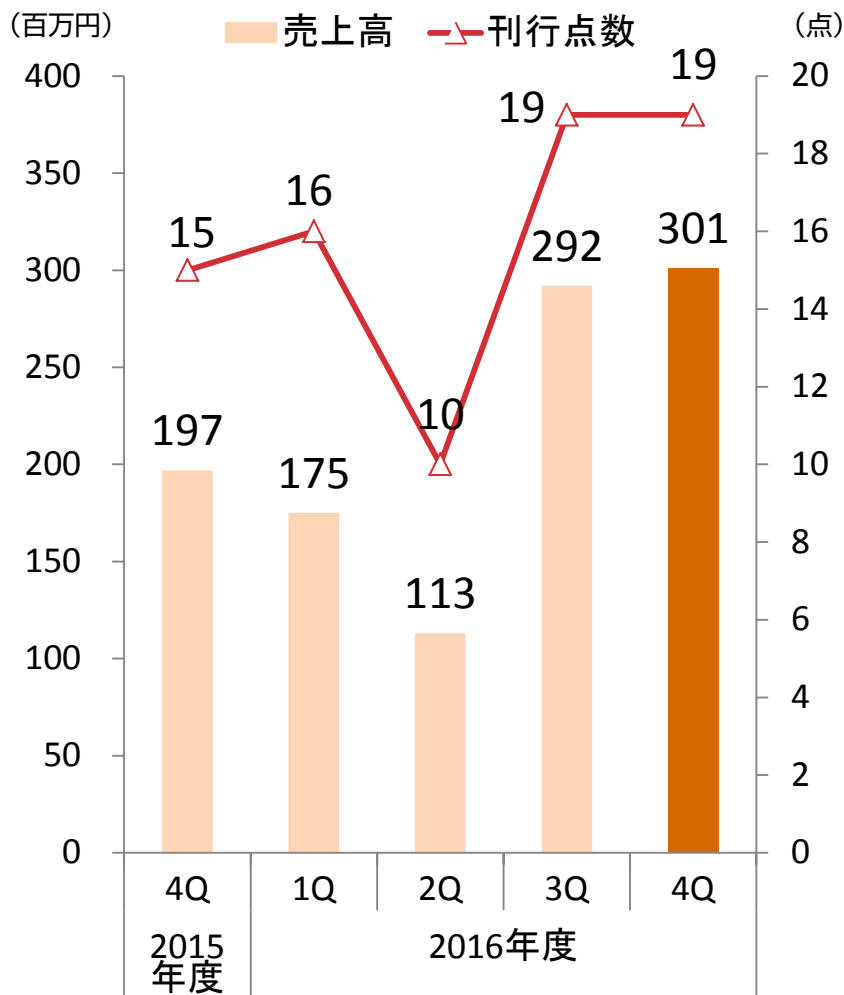
2.6万部



2.2万部

①書籍出版事業 ～漫画～

漫画



当四半期トピックス

- 売上高は前四半期比で微増ながら、3Qには大型タイトル『ゲート』(初版・12万部)が含まれていたことを考慮すると、販売は引き続き好調。
- 売上高は、四半期ベースで**過去最高を更新**。

当四半期刊行の主なヒット作(※)



5万部



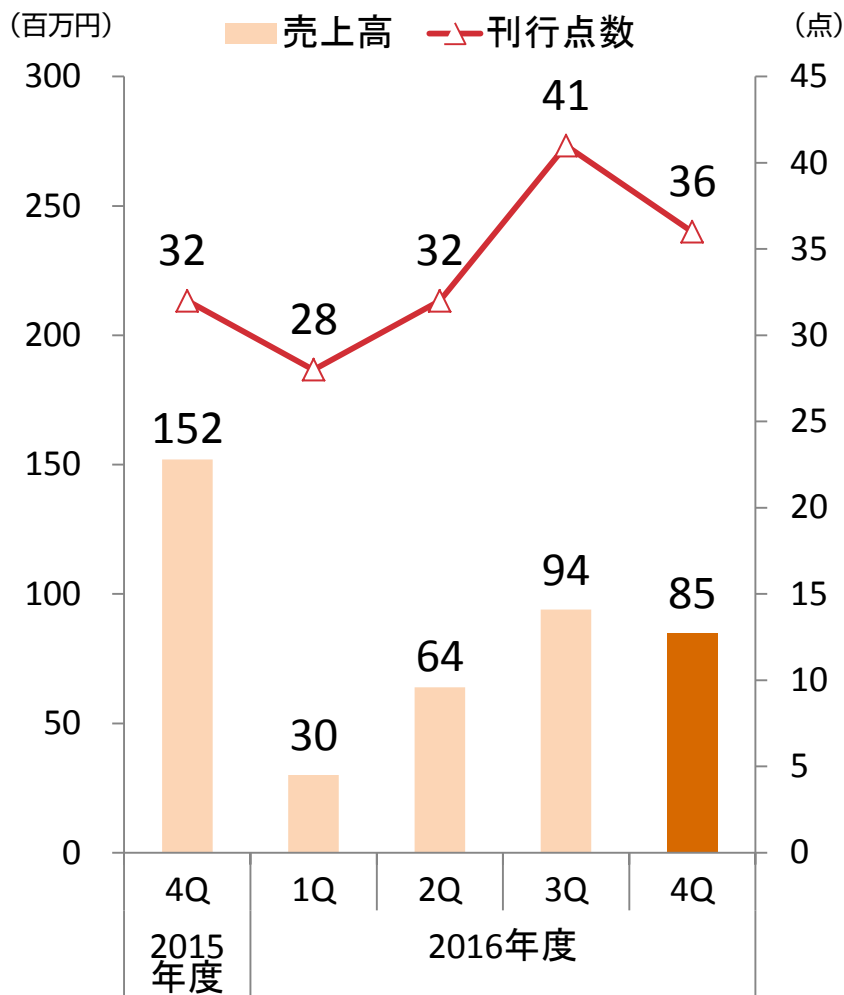
4.5万部



3.9万部

①書籍出版事業 ～文庫～

文庫



当四半期トピックス

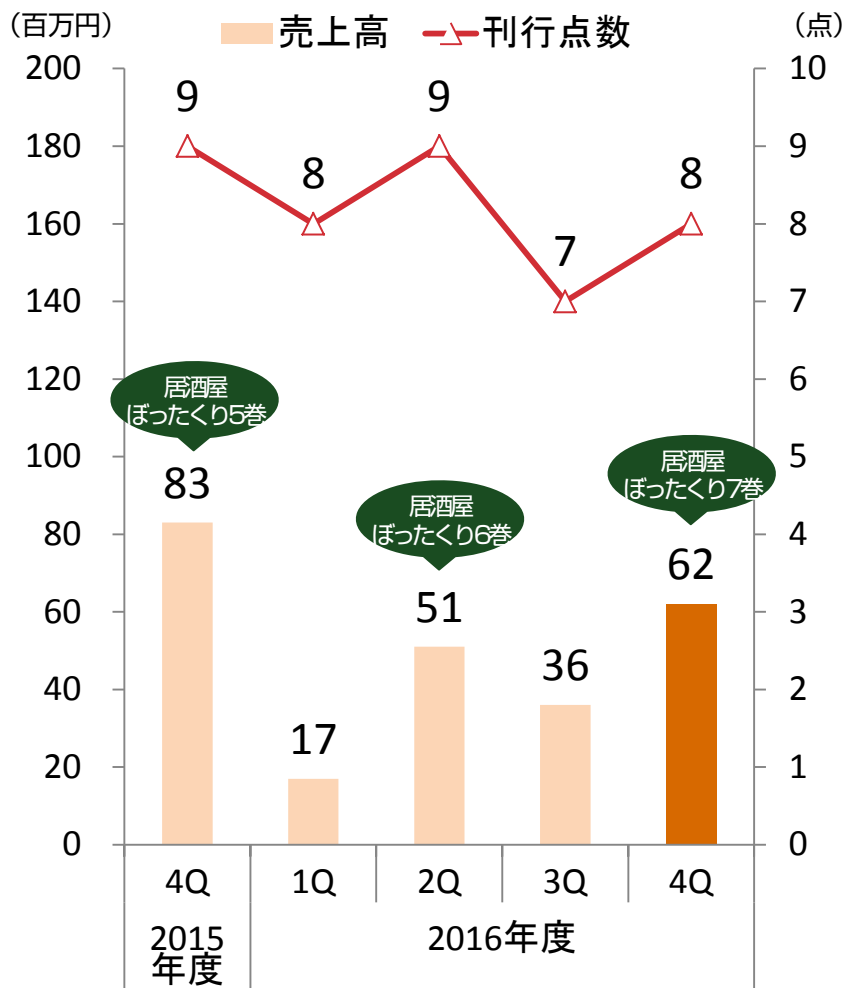
- シリーズ累計30万部突破の人気作『いい加減な夜食』の売行きは引き続き堅調。
- 3Qでは、『乙女ゲーム系』ライトノベルの文庫化などが含まれたことに因り一時的に刊行点数が拡大。
(=4Qにおいて刊行点数の減少要因があったわけではない。)

当四半期刊行の主なヒット作(*)



①書籍出版事業 ～その他～

その他



当四半期トピックス

➤ 『居酒屋ぼったくり』は巻を重ねても依然として人気は衰えず、シリーズ累計発行部数は **48万部** を突破！



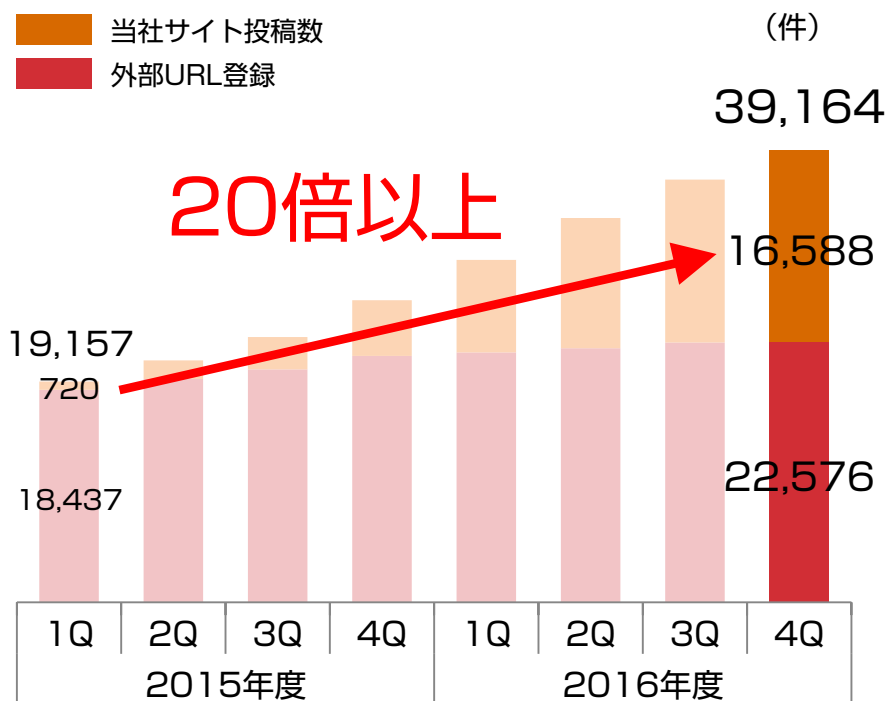
➤ 強化中である「その他」ジャンルからはホラー小説とビジネス書を各1点ずつ刊行。



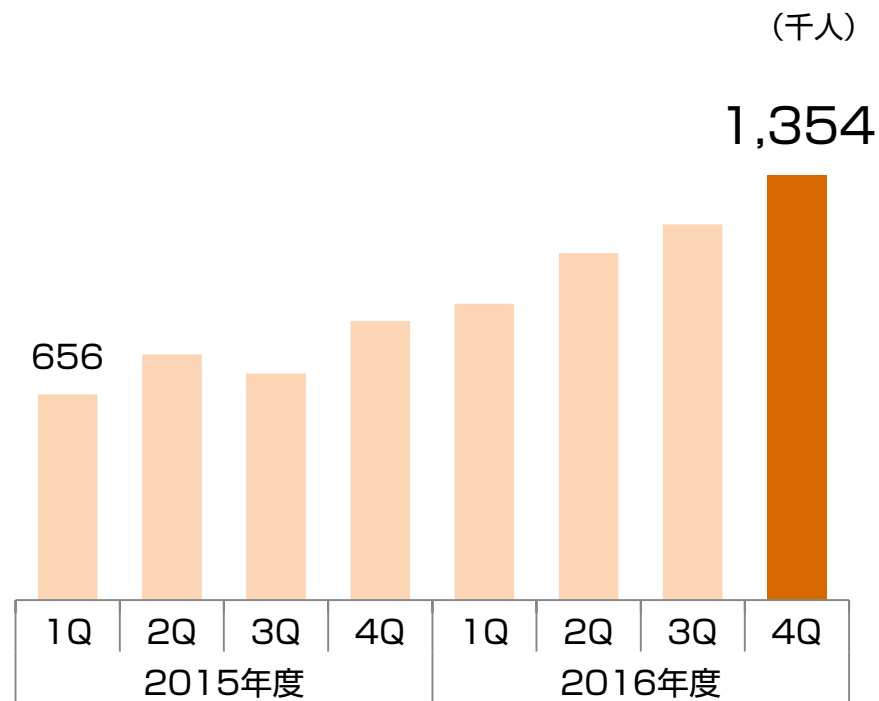
②Webサイト運営 ～KPI推移～

コンテンツ数及び月間UU数は堅調に拡大。特に、戦略的に拡大を狙う「当社サイト投稿数」の伸びは順調。2015年度1Qから20倍以上に拡大。

累計コンテンツ数^(※)



月間ユニークユーザー数

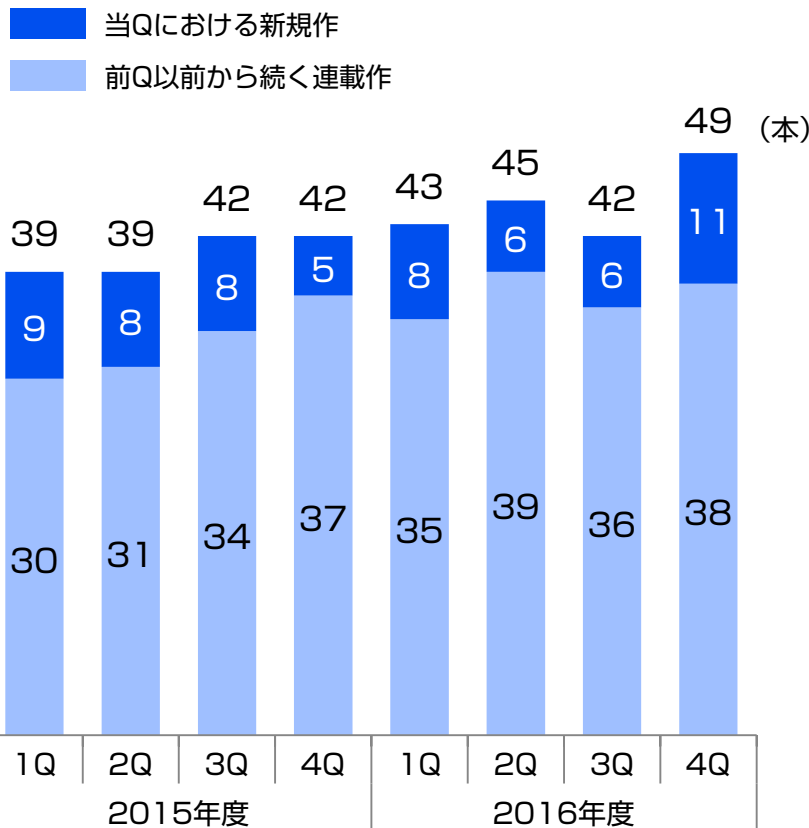


※ 従来は、コンテンツ数に「公開準備中」の作品を含めて集計しておりました。本書以降は「公開準備中」の作品は除外して集計しております。（過去分についても再集計した数値となっております。）

②Webサイト運営 ～Web連載漫画～

4Qでは新たに11本の新規連載を開始。来年度に向けた出版の元となる作品数は順調に増加。

Web連載漫画本数



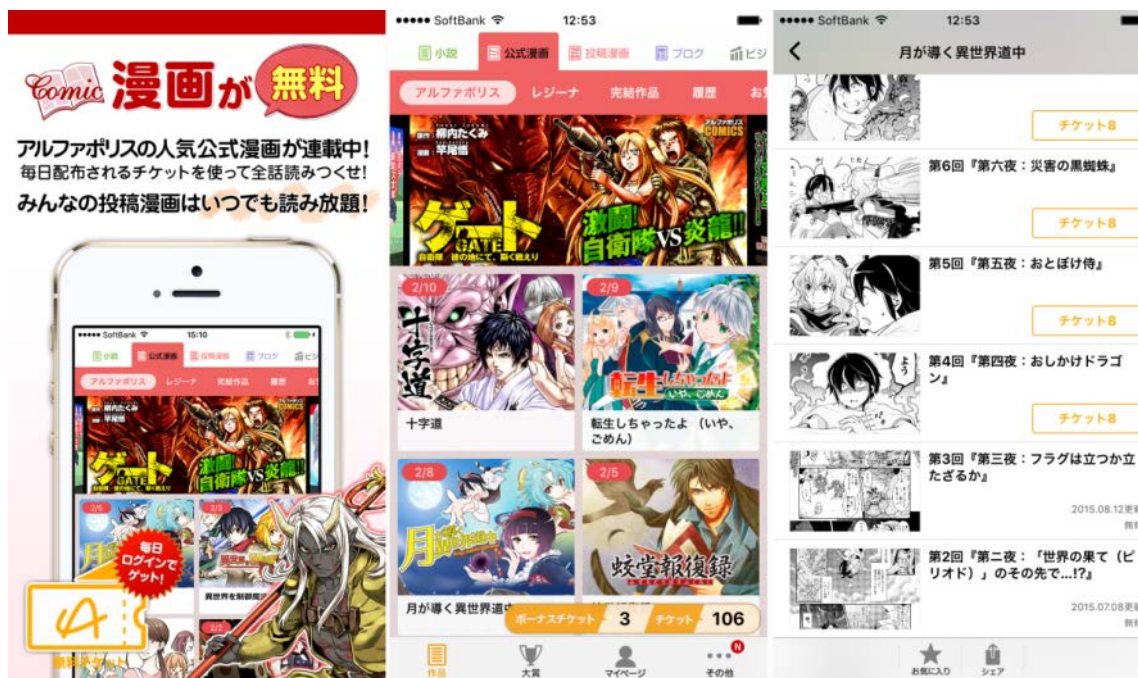
<当四半期の新規連載漫画>



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5.8万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12万部。

②Webサイト運営 ～新サービス～

当社コンテンツ閲覧アプリにて、従来は、書籍化に伴いダイジェスト化又は非公開処理していた作品を、一定期間に限り閲覧が可能となる「レンタルサービス」を開始。



2/14：公式漫画版
3/24：小説版
のレンタルサービス開始

App Store : <https://itunes.apple.com/jp/app/id977050787?mt=8>

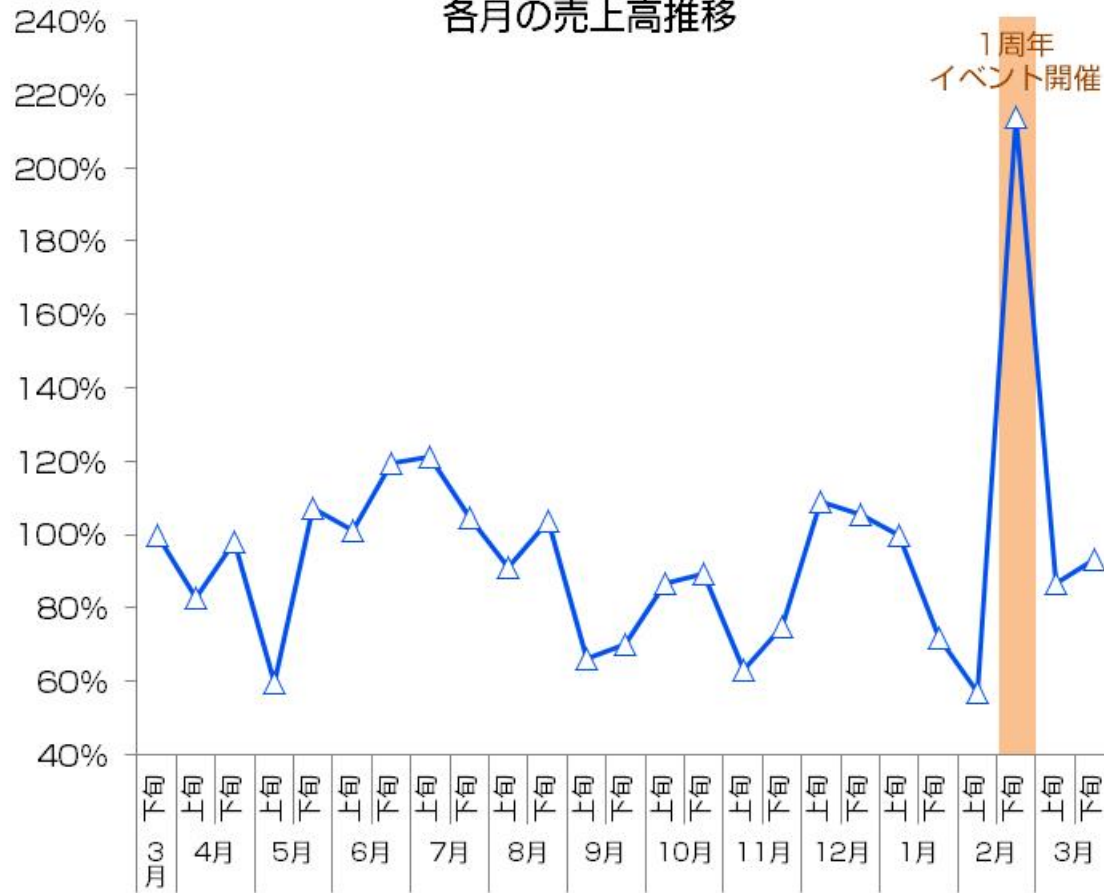
Google Play : <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.alphapolis.viewer>

➡ 当社アプリの更なるサービス充実を図るとともに、書籍販売とは異なる新たな収益源の獲得を狙う。

③ゲーム事業 ～スマホアプリ（1/4）～

2月に1周年を迎えた『リ・モンスター (Re:Monster)』は、各種記念イベント実施の結果、売上高は急拡大し、**単月では過去最高の売上高**を記録。

前期3月下旬の売上高を100%とした場合の
各月の売上高推移



③ゲーム事業 ～スマホアプリ（2/4）～

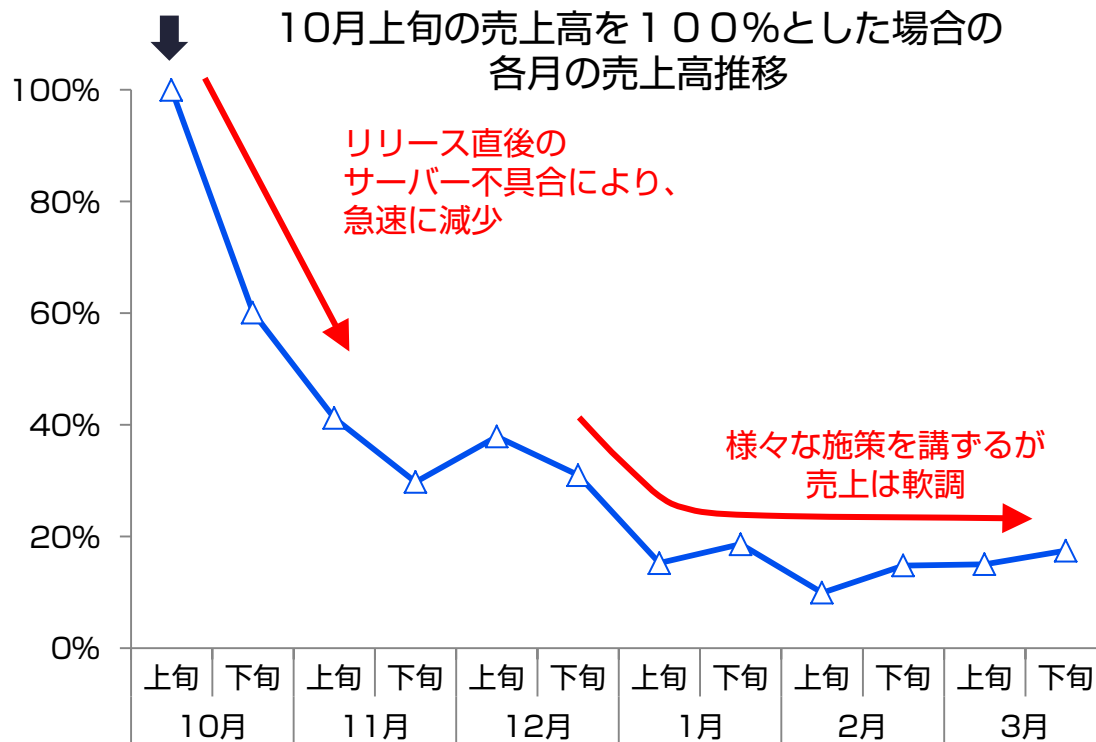
『リ・モンスター (Re:Monster)』は、翻訳出版などの効果により、米国や台湾などを筆頭に海外でも人気を博していることから、アプリ内に、英語及び中国語・繁体字の言語オプションを追加。海外ファンの囲い込みも積極的に実施。



公式サイト : <http://remonster.jp/>
公式Twitter : @AP_ReMonster
App Store : <https://itunes.apple.com/JP/app/id1035494079?mt=8>
Google Play : <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.alphapolis.games.remonster>
AndApp : https://www.andapp.jp/apps/5737897193897984?from=top_listing

③ゲーム事業 ～スマホアプリ（3/4）～

『THE NEW GATE』は、様々な施策を講ずるものの売上は軟調。
今後も引き続き施策を検討・実施することで、売上の回復を目指す。



【新コンテンツ・闘技場オープン！】
仲間全員が出撃する総力戦バトル



【原作小説発売記念ガチャ】
小説・9巻登場の武器「三日月宗近」が登場！



App Store : <https://itunes.apple.com/jp/app/the-new-gate-za-nyu-geto/id1129149195?l=ja&ls=1&mt=8>
 Google Play : <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.alphapolis.games.newgate>

③ゲーム事業 ～スマホアプリ（4/4）～

3月2日には、シリーズ累計37万部を超える人気作『異世界でカフェを
開店しました。』のIPを活用したスマホゲームの事前登録を開始。

⇒4月13日に配信開始。



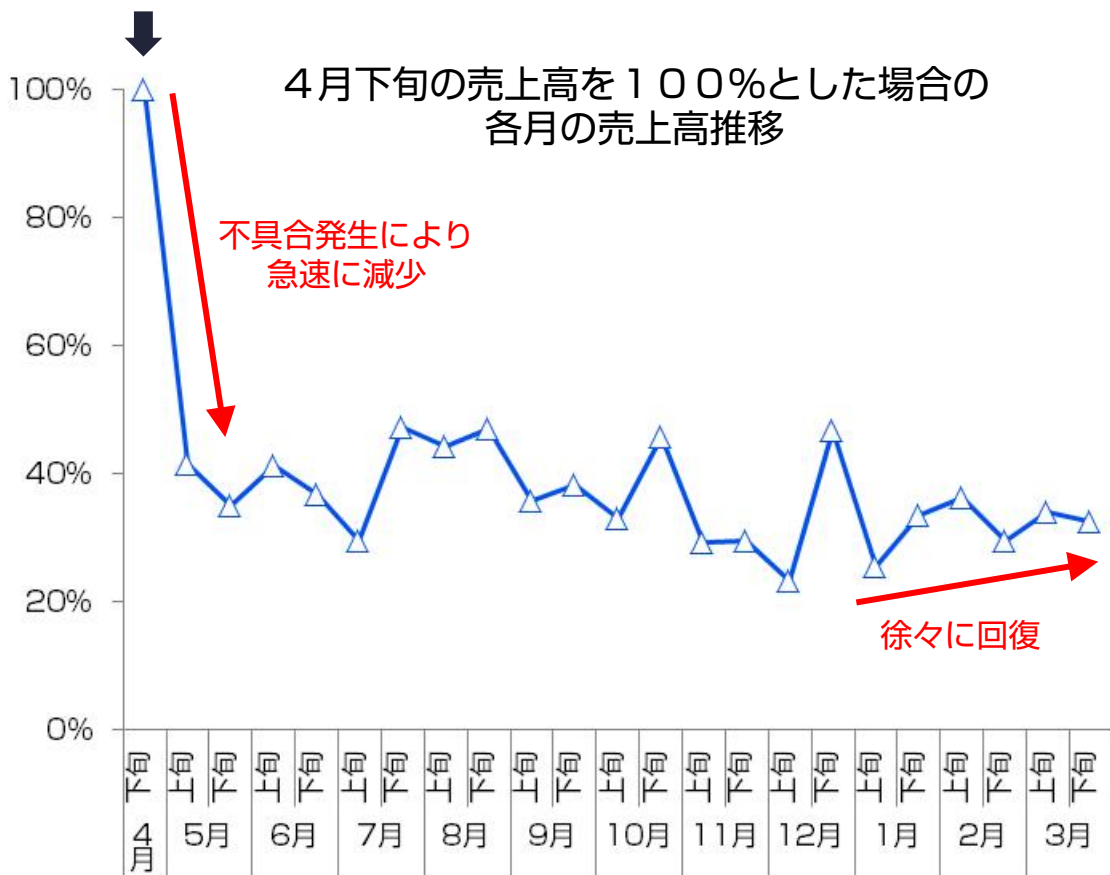
公式サイト : <https://isekaicafe.jp/>
公式Twitter : [@isekaicafe_game](https://twitter.com/isekaicafe_game)
App Store : <https://itunes.apple.com/jp/app/id1091945336?l=ja&ls=1&mt=8>
Google Play : <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.alphapolis.games.icafe>

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、好調であった年末イベントの反動で、やや売上高は落ち込むものの、その後は徐々に回復。



4Q開催の主なイベント

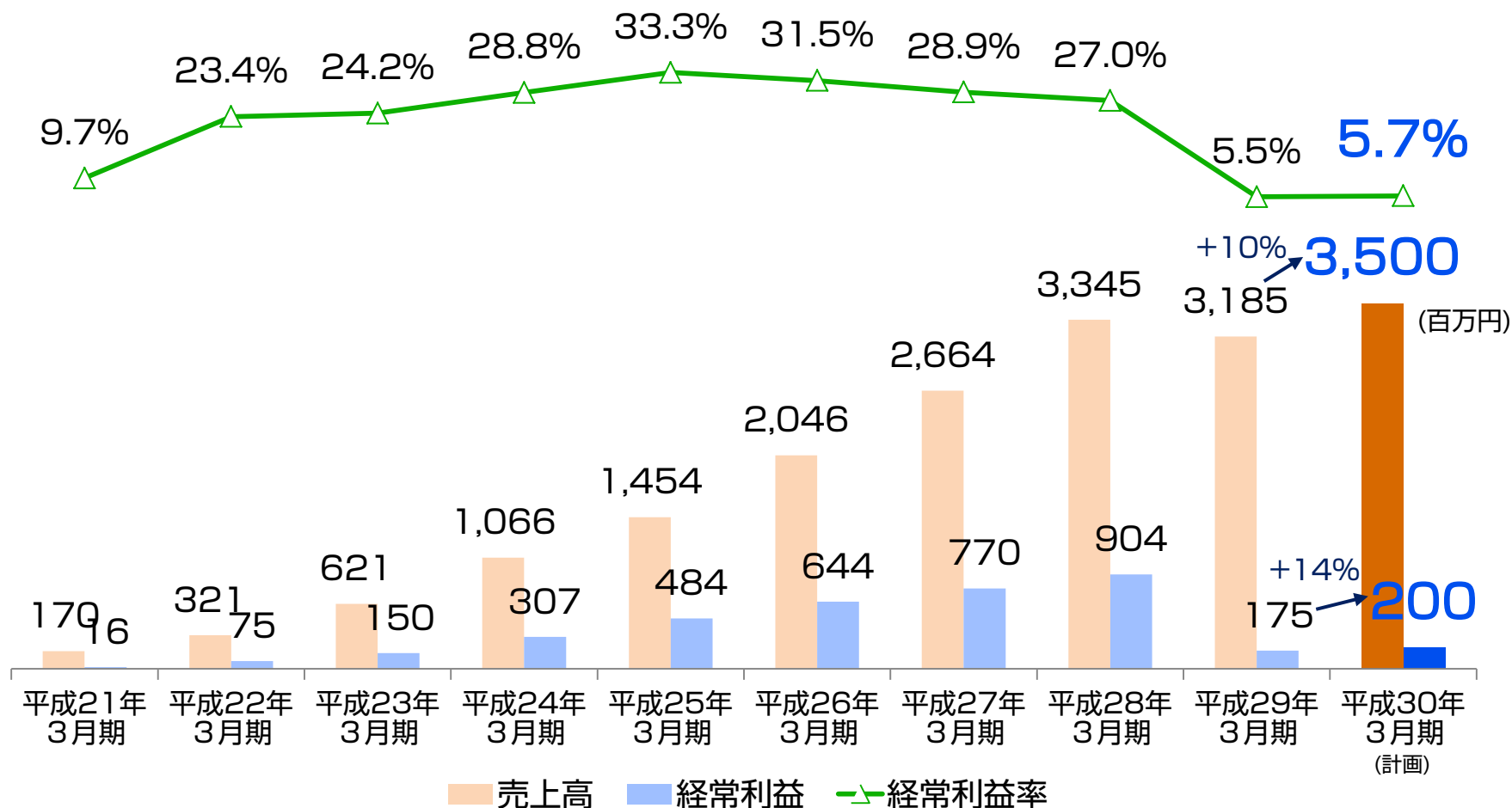


ゲームプレイサイト
<https://omf-game.alphapolis.co.jp/>

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

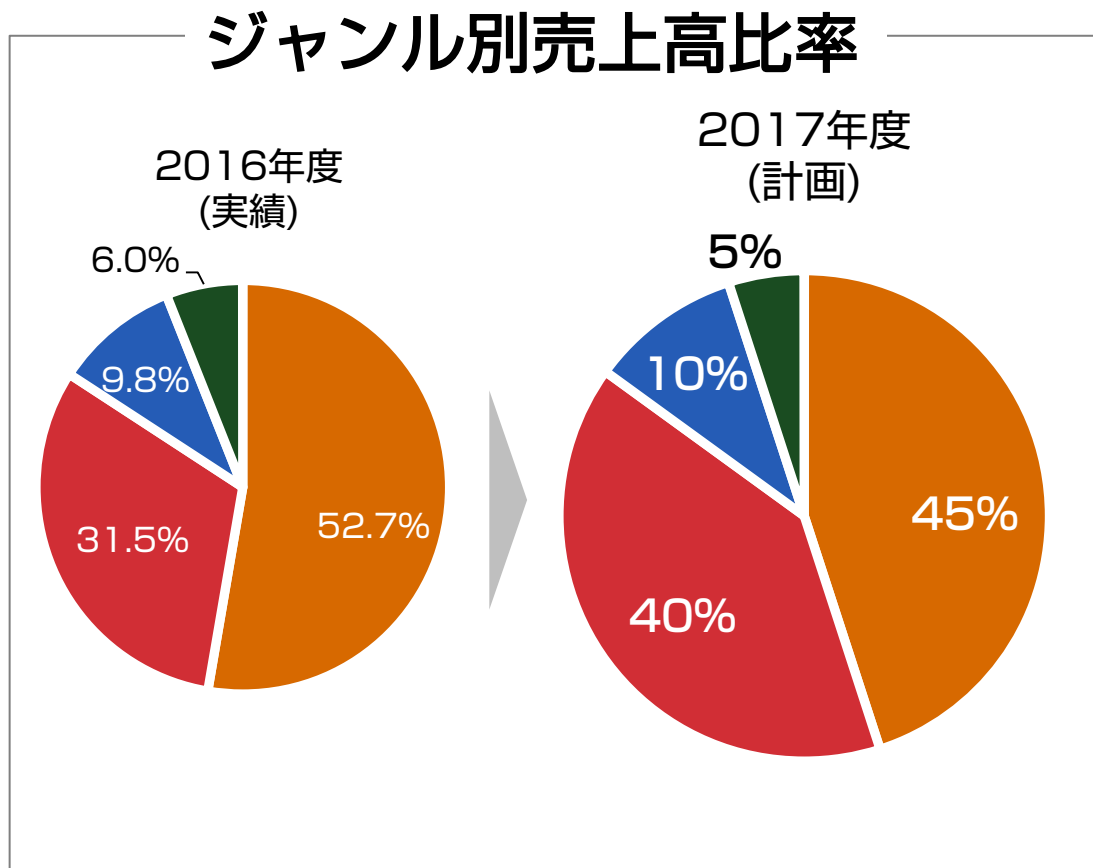
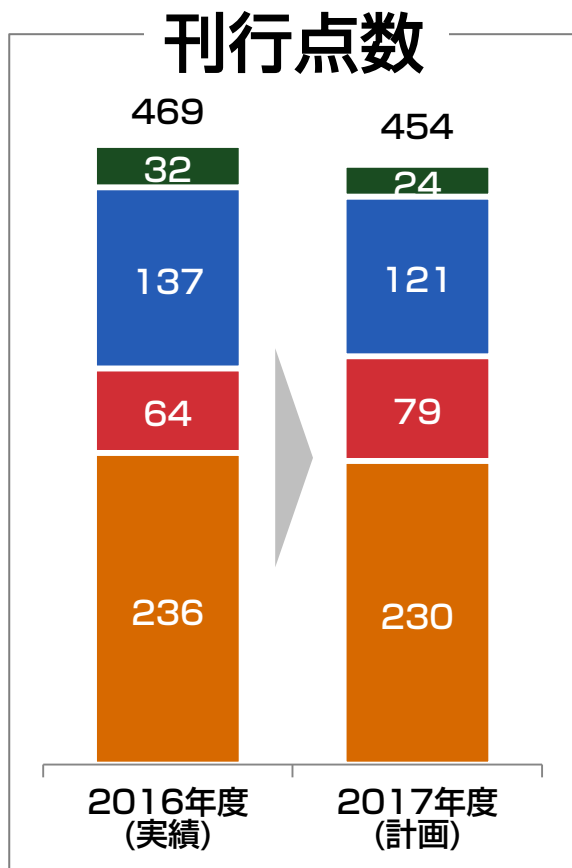
今期計画

書籍事業は安定的に推移することが見込まれる一方で、Webサイト強化に向けた投資、及びゲーム事業の業績が不透明な状況であるため、売上高・利益については保守的に算定。



①書籍出版事業 ～全体像～

市場競争が激化しているライトノベル（文庫含む）については、より質の高い書籍制作に重点をおくため、刊行点数は前期比を下回る。好調の「漫画」が業績を牽引し、売上は安定的に推移する見通し。



ライトノベル
漫画
文庫
その他

①書籍出版事業 ～刊行計画（1/3）～

初版2万部超やシリーズ累計20万部超の人気作などを続々と刊行予定。


ライトノベル

1Q 2Q 3Q

とあるおっさんのVRMMO活動記12～14

シリーズ累計 **49万部**

第6回ファンタジー小説大賞・読者賞受賞




2.6万部

2Q 3Q 4Q

月が導く異世界道中12～14

シリーズ累計 **45万部**

第5回ファンタジー小説大賞・読者賞受賞



2.4万部

1Q 4Q 

ダイテス領攻防記8, 9

シリーズ累計 **17万部**




2.2万部

1Q 3Q

のんびりVRMMO記6, 7

シリーズ累計 **13万部**

第7回ファンタジー小説大賞・優秀賞受賞



2.4万部


2Q 4Q

Re:Monster9, 2ndシーズン1

シリーズ累計 **51万部**




2.8万部

2Q 4Q 

異世界でカフェを開店しました。10, 11

シリーズ累計 **37万部**




1.8万部

1Q 2Q 4Q

素材採取家の異世界旅行記2～4

第9回ファンタジー小説大賞大賞・読者賞の**W受賞**



1.7万部

2Q 4Q

THE NEW GATE 10, 11

シリーズ累計 **35万部**



2.1万部

1Q 2Q 3Q

異世界ゆるり紀行1～3

第9回ファンタジー小説大賞・特別賞受賞



1.7万部

(注) ● 内の数値は、2017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2017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）～

初版3万部を超えるヒット作を続々と刊行予定。

漫
画

1Q ゲート11, 12
3Q 自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり



皇太子の横暴極まる!
講和派、**12万部**

シリーズ
累計 **420万部**

1Q **4Q**

月が導く
異世界道中3、4

シリーズ
累計 **45万部**




3.5万部

1Q **4Q** Regina

異世界でカフェを
開店しました。
4, 5

シリーズ
累計 **37万部**



3.8万部

3Q

Re:Monster 4

シリーズ
累計 **51万部**



5万部

3Q Regina

異世界で『黒の癒し手』
って呼ばれています
4

シリーズ
累計 **23万部**



3.5万部

1Q **4Q**

THE NEW GATE
4, 5

シリーズ
累計 **35万部**



3.8万部

3Q

とあるおっさんの
VRMMO活動記4

シリーズ
累計 **49万部**



5万部

3Q

居酒屋ぼったくり
2

シリーズ
累計 **48万部**



4万部

(注) ● 内の数値は、2017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2017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）～

ビジネスジャンルに加え、複数タイトルの絵本の刊行も予定。


文庫

その他

1Q 2Q 4Q

地方騎士ハンスの受難
1～3

シリーズ
累計 9万部




1万部

1Q 2 3 4 Regina

異世界でカフェを
開店しました。
2～5

シリーズ
累計 37万部




1.6万部

1Q 3Q 4Q

異世界を制御魔法
で切り開け
1～5

シリーズ
累計 9万部



0.9万部

3Q 4Q Regina

異世界で『黒の癒し手』
って呼ばれています
1, 2

シリーズ
累計 23万部




1.5万部

2Q

レイン14

シリーズ
累計 127万部



0.9万部

3Q ETERNITY

152センチ
62キロの恋人
1, 2

シリーズ
累計 2.2万部



1万部

1Q 2 3 4 ビジネス

タイトル未定×4～6点

2Q 3Q 絵本

タイトル未定×3点

2Q 4Q 一般文芸

居酒屋ぼったくり8, 9



シリーズ
累計 48万部

4万部

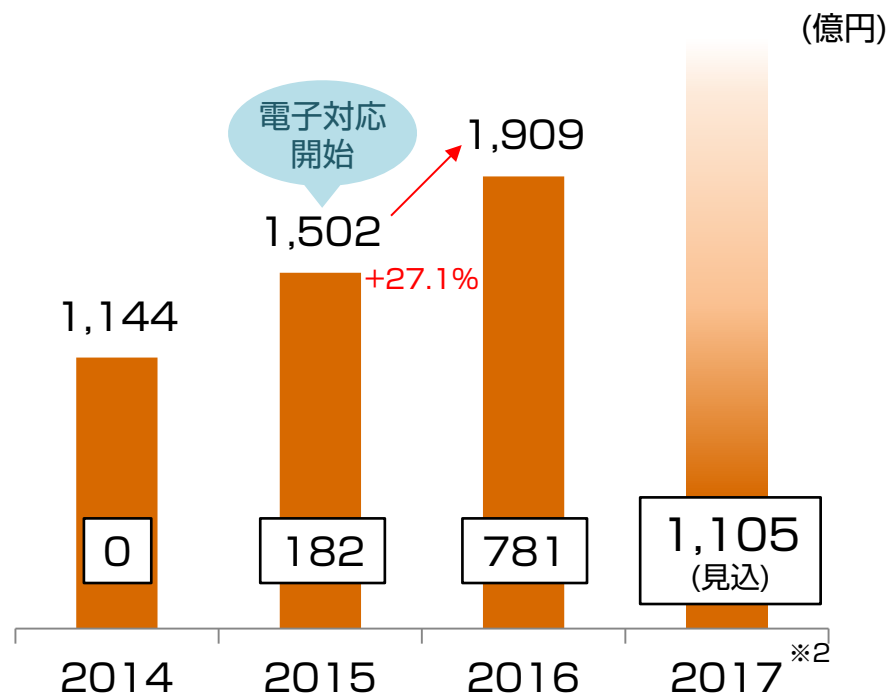
(注)・ 内の数値は、2017年5月12日現在における初版発行予定部数
・ イラストは現時点の最新刊を表示（文庫未刊行の場合は原作の1巻）
・ 刊行タイミングは2017年5月12日現在における予定

①書籍出版事業 ～電子書籍対応～

電子書籍市場の拡大に伴い、2015年度から本格的に対応している電子書籍については、引き続き積極的に行う。

電子出版市場規模※1と 当社・電子書籍化数

□ 内、数値は当社・電子書籍化数の累計



2017年3月刊行(紙)

2017年4月電子化

販売機会を逃さぬよう、紙書籍の刊行に合わせて**従来よりスピーディに**電子書籍化に対応

※1：電子出版市場規模の出展：出版科学研究所

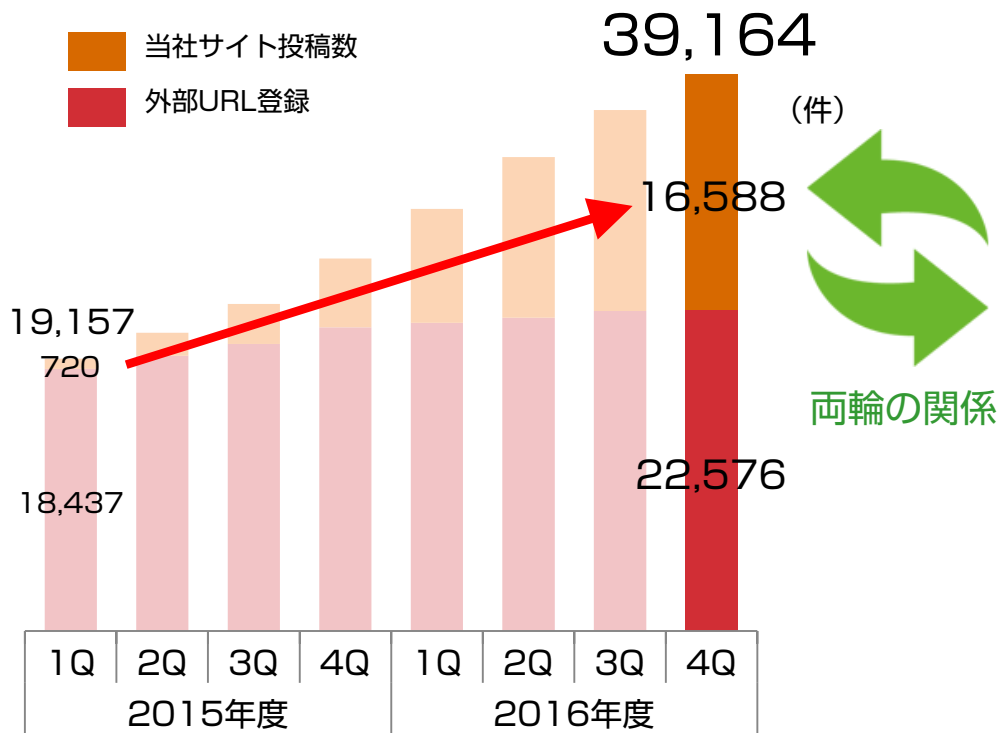
※2：電子出版市場は単位を「年」、当社刊行点数は単位を「年度」で集計

②Webサイト運営 ～小説・漫画投稿～

「当社サイト投稿数」の更なる拡大、及びその両輪の関係となる「投稿作品からのヒット書籍の刊行」を積極的に展開することで、外部環境に左右されない成長エンジンの強化を図る。

投稿作品数の拡大

【当社Webサイト累計コンテンツ数】



投稿作からのヒット書籍誕生

2016年7月投稿

2017年1月刊行



2刷 1.7万部

2016年2月投稿

2016年11月刊行



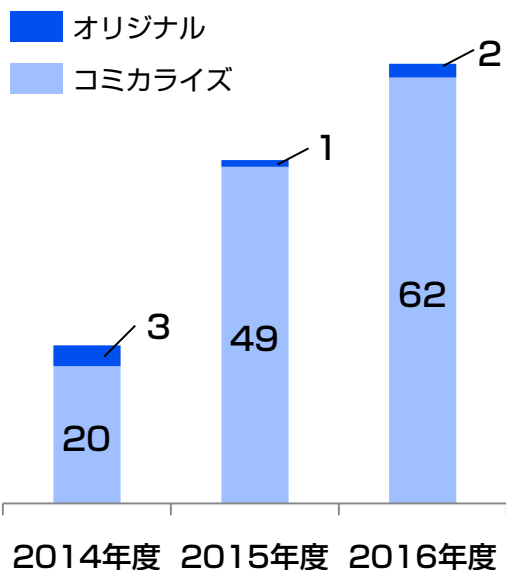
2刷 1.5万部

※ 数値は最新刊の発行部数（2017年5月12日時点）

②Webサイト運営 ～Web連載漫画～

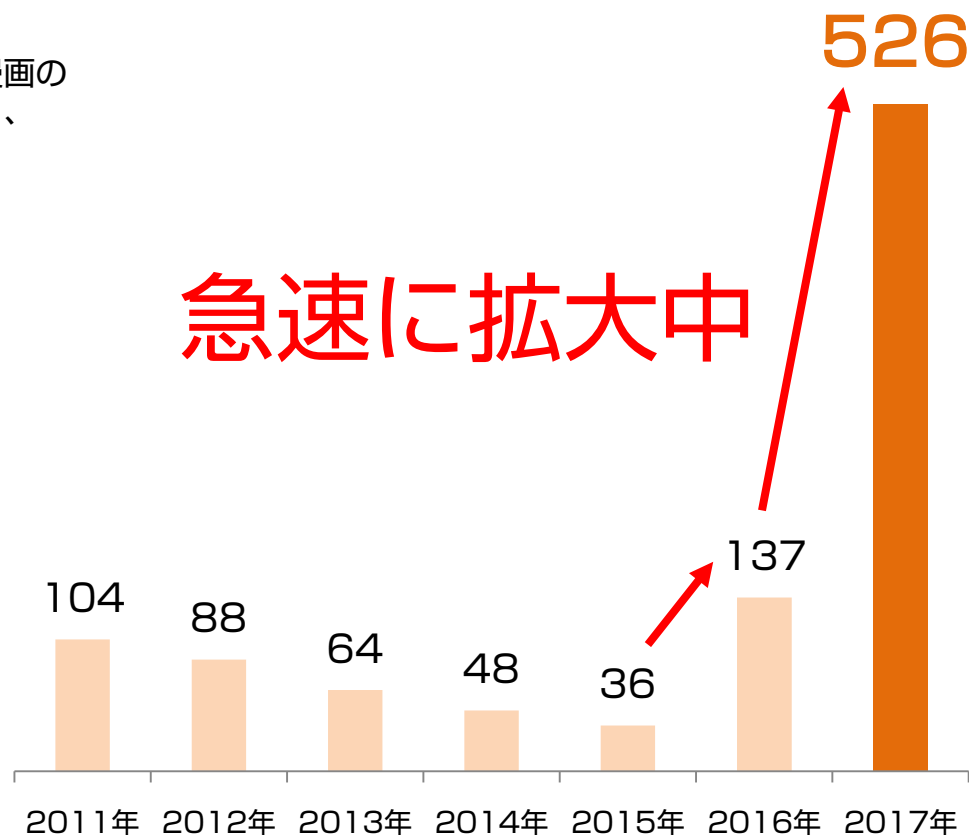
漫画の更なる成長には「オリジナル漫画」の強化が必須。原資となるWebコンテンツ数は量・質共に拡大しているため、今後はWebからの掘り上げの仕組みを強化することで、次世代作家の発掘・育成を目指す。

漫画刊行点数推移



一方で、
オリジナル漫画の
原資は、、、

漫画大賞・エントリー数推移



現時点では、オリジナル
漫画の強化は発展途上

②Webサイト運営 ～レンタル～

当社コンテンツ閲覧アプリにおいて新たに開始した「レンタルサービス」を、当社Webサイトにおいても展開。当社Webサイトの更なるサービス充実及び収益の多角化を目指す。



ALPHAPOLIS

アルファポリスウォレット

当社Webサイト上の課金システム「アルファポリスウォレット」などの既存資産を活用することで、効率的なサービス展開が可能と見込む。

②Webサイト運営 ～その他～

今後の成長拡大には、取扱ジャンルの拡大が不可欠。中でも、書籍市場が堅調である、あるいはWeb上において作家・読者が拡大傾向にある、絵本、一般文芸、ビジネス及び歴史時代小説のジャンルは有望。



英語にうまく訳せない言葉にこそ
日本特有の文化と心が宿っている

訳せない日本語 ～日本人の言葉と心～

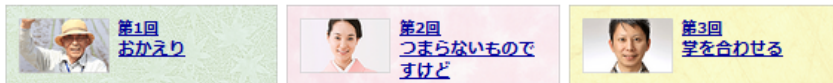
大來尚順 著
■単行本 ■定価1,200円+税 ■2017年4月30日発行



アルファポリスのビジネスサイトで大人気の連載がよいよ書籍化！
正確に英語で訳せない日本語にこそ、実は日本古来の文化や習慣、日本人の「心」が息づいていると著者はいう。本書では「いただきます」「お疲れさま」「おかげさまで」「つまらないんですけど」など、普段何気なく使っている 24の日本語を紹介。
その言葉に隠された、日本人も気付かない奥深い真意を知ることができる1冊。

これまでの連載記事

本ページでは第1回～第3回までご覧いただけます。



➡ 「Webコンテンツ大賞」などの既存の仕組みに加え、新たな施策を講ずることによってネットから書籍への展開を加速させる。

③ ゲーム事業 ～事業の展開方針～

既存ゲームの売り伸ばしを図ると共に、既存ゲームの状況を分析し、今後の展開を精査・検討していく。



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。