

2019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)

2018年8月10日

経営理念

新しい時代のエンターテインメントの追求へ

「これまでのやり方や常識に全くとらわれず」「良いもの面白いもの望まれるものを徹底的に追求していく」というミッションの下、インターネットを軸に新しいエンターテインメントを生み出し、提供する、最強のエンターテインメント企業を目指します。

コーポレートスローガン

Entertainment & **E**ngineering
エンターテインメント&エンジニアリング

当社にとって二つの大事なもの。

この二つのEが混じりあって、新しいアイデアを創出し、当社およびそれを取りまく全体を増強、進化させ、それによりはじめて経営理念を実現できると考えております。

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: 2018年4月 - 2018年6月)

- ◎ 売上高 ——— 1,114百万円 (前年同期比 + 30.8%)
- ◎ 経常利益 ——— 283百万円 (前年同期比 + 457.0%)

トピックスハイライト (1Q: 2018年4月 - 6月)

- ◎ 一般文芸書『居酒屋ぼったくり』のドラマが、2018年4月14日よりテレビ放送およびインターネット配信を開始 (4/14)
- ◎ 絵本ジャンルからは映画原作『ワンダー』の絵本版『みんな、ワンダー』及びWeb発の絵本『ちびりゅうのかいかた』を刊行 (6/30)
- ◎ 2018年6月30日を基準日として、同日最終に株主の所有する普通株式を、1株につき2株の割合をもって分割することを決定 (5/24)

損益計算書の概要 ～サマリ～

出版事業は引き続き堅調。加えて、前年同期では苦戦していたゲーム事業が当期では含まれていないことから、営業利益以下の利益は前年同期比5倍超で着地。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2019年3月期	2018年3月期1Q		
	1Q		増減率	増減額
売上高	1,114 (100.0%)	852 (100.0%)	+ 30.8%	+ 262
売上総利益	783 (70.3%)	558 (65.5%)	+ 40.4%	+ 225
営業利益	283 (25.4%)	51 (6.0%)	+ 455.2%	+ 232
経常利益	283 (25.5%)	50 (6.0%)	+ 457.0%	+ 232
四半期純利益	181 (16.3%)	32 (3.8%)	+ 457.0%	+ 149

自社サイト投稿作発の新シリーズ及び電子書籍販売が好調であったことから、出版事業が業績を牽引。特に②漫画が大きく伸長。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2019年3月期	2018年3月期1Q		
	1Q		増減率	増減額
出版事業※	1,114 (100.0%)	727 (85.4%)	+ 53.1%	+ 386
①ライトノベル	541 (48.6%)	388 (45.6%)	+ 39.2%	+ 152
②漫画	443 (39.8%)	253 (29.8%)	+ 74.9%	+ 190
③文庫	90 (8.1%)	69 (8.1%)	+ 30.0%	+ 20
④その他	39 (3.5%)	15 (1.8%)	+148.4%	+ 23
ゲーム事業	-	124 (14.6%)	-	▲ 124

販売費及び一般管理費の内訳

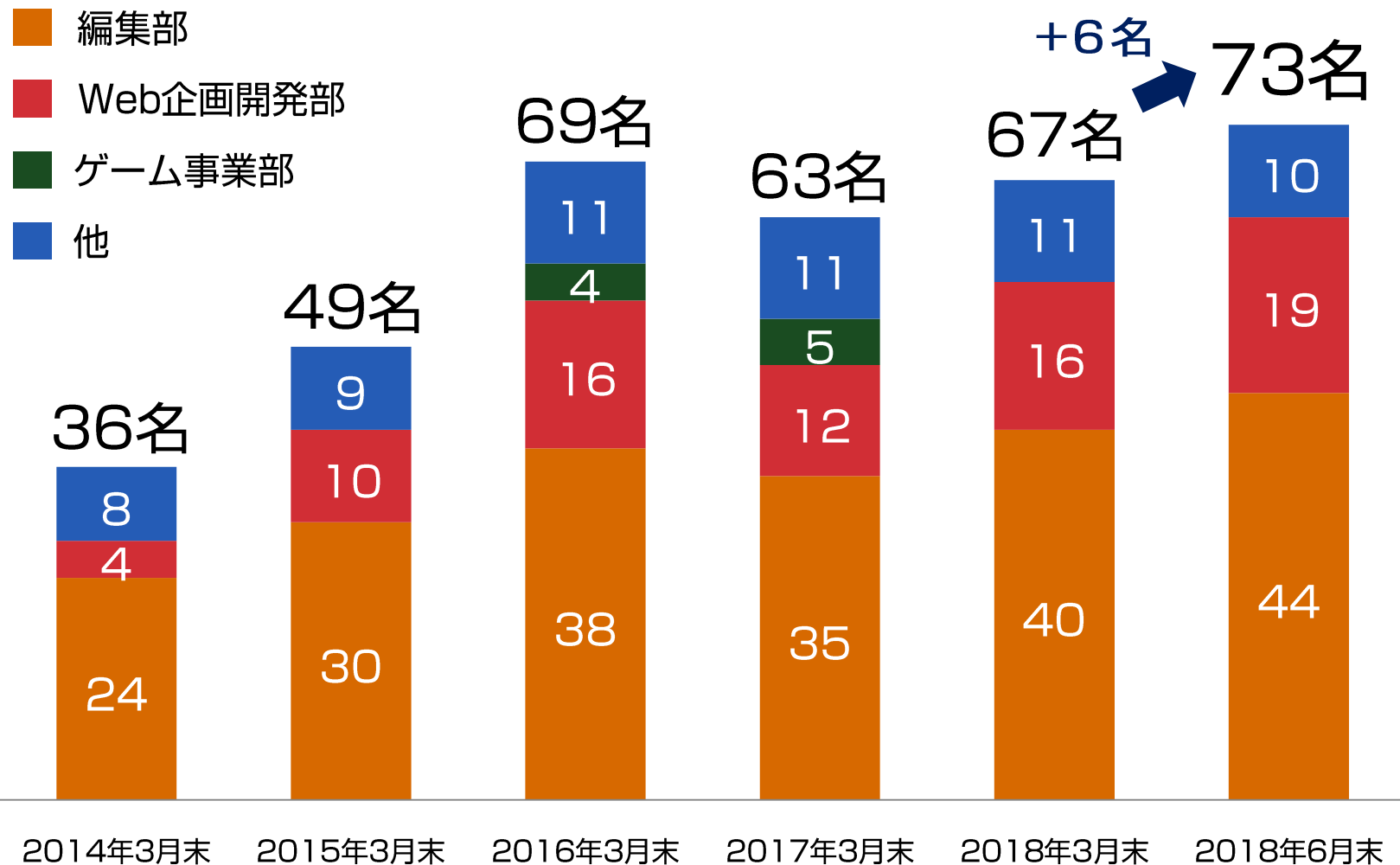
好調な業績に連動して「①販売手数料等」が拡大する一方で、ゲームに係わる費用が減少した結果、全体では前年同期と同様の水準。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2019年3月期	2018年3月期 1Q		備考	
	1Q		増減率		増減額
販売費及び一般管理費	500 (100.0%)	507 (100.0%)	▲ 1.4%	▲ 7	
①販売手数料等	344 (68.9%)	246 (48.6%)	+ 39.9%	+ 98	好調な出版事業と連動して拡大
②人件費・賞与* (引当金・役員報酬含む)	55 (11.1%)	56 (11.1%)	▲ 1.2%	▲ 1	
③採用活動費	5 (1.2%)	3 (0.8%)	+ 48.8%	+ 2	
④販売促進費 ・広告宣伝費	21 (4.2%)	56 (11.1%)	▲ 62.5%	▲ 35	減少の主な要因は、ゲーム運営に係る費用の減少
⑤支払報酬料	10 (2.0%)	14 (2.8%)	▲ 27.4%	▲ 4	
⑥その他	62 (12.5%)	130 (25.7%)	▲ 51.9%	▲ 68	減少の主な要因は、ゲーム運営に係る費用の減少

従業員数（有期雇用者含む）の推移

新卒8名の入社による増加を主な変動要因として、前期末比で6名の増員。



1. 決算概要

2. 事業の取り組み状況（第1四半期）

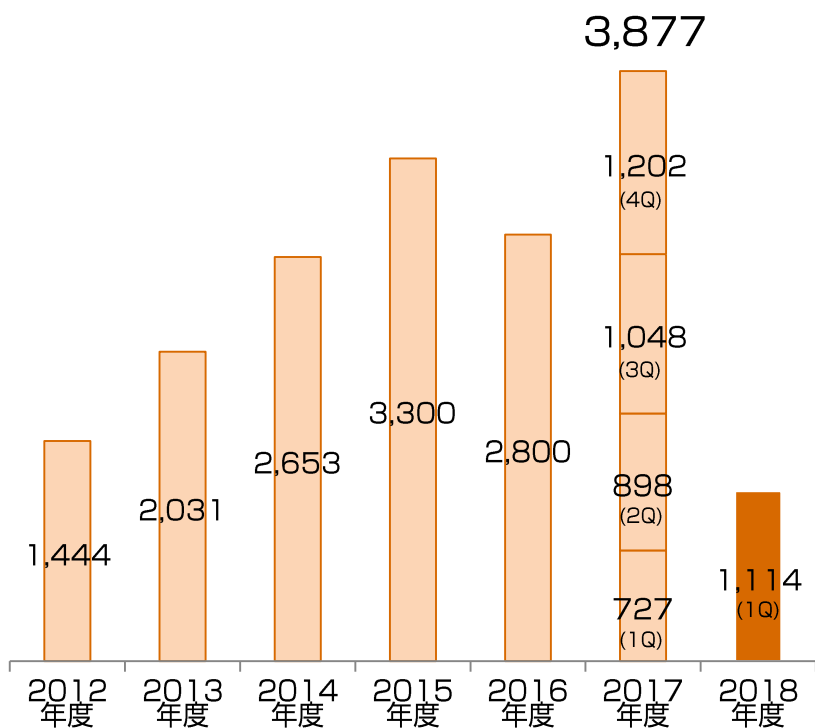
3. 今後の取り組み

①書籍出版事業

出版事業は引き続き好調。前年同期を大きく上回る水準で着地。

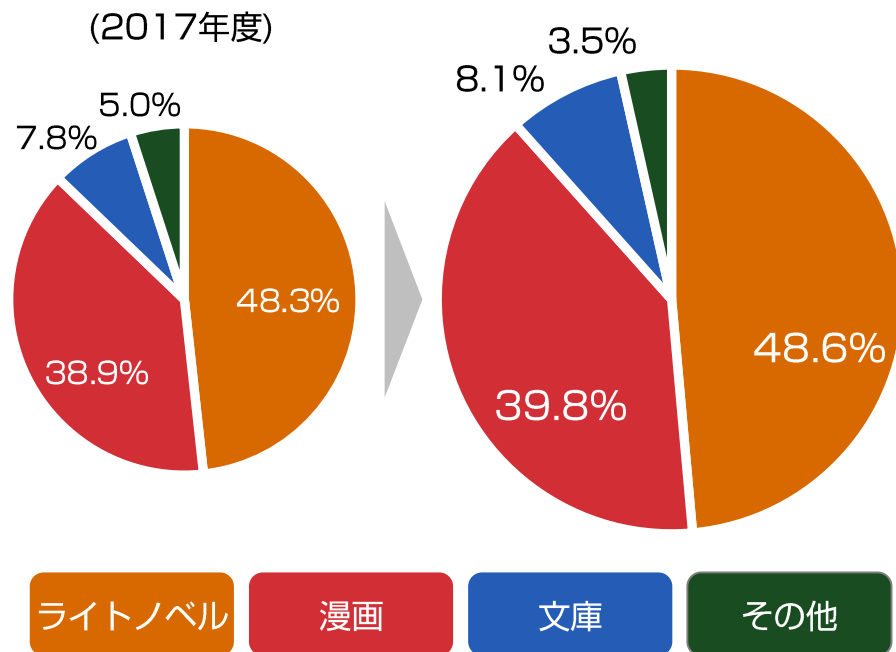
書籍売上高推移

(百万円)



ジャンル別売上高

(2018年度)
1Q累計



※ 電子書籍売上高については、紙書籍と同様に販売された書籍タイトルに応じて各ジャンルの売上高に計上しております。

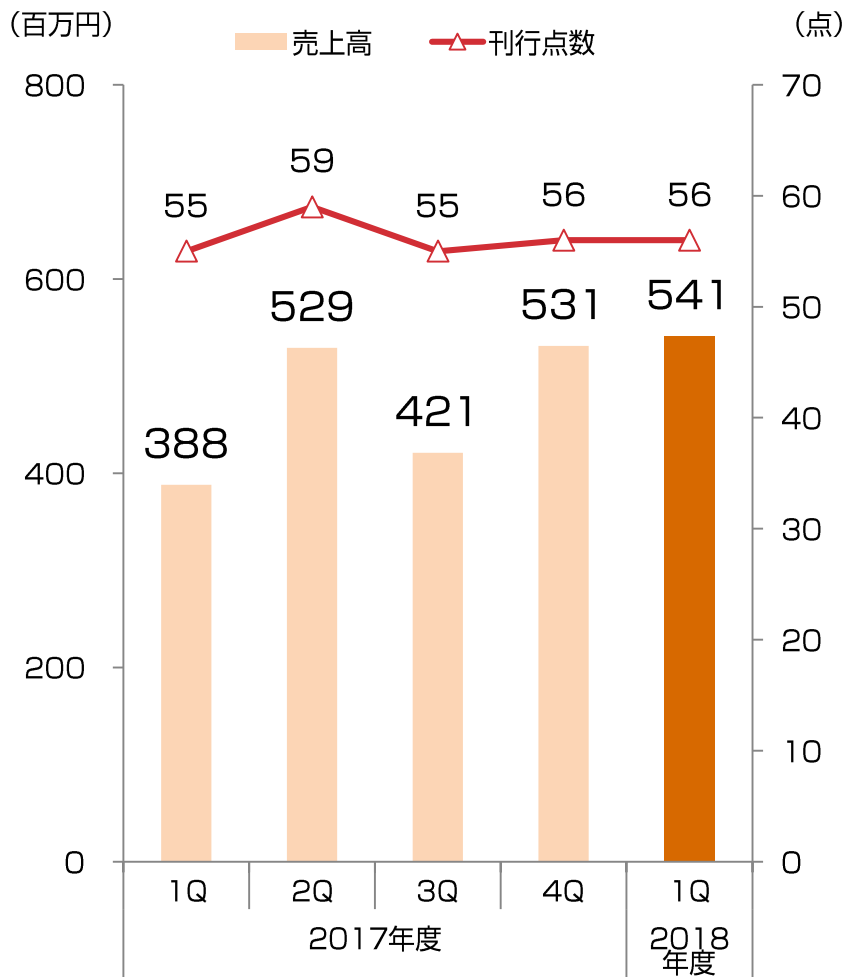
①書籍出版事業 ～ライトノベル～

ライトノベル



当四半期トピックス

- 当四半期に刊行した、シリーズ累計455万部を誇る『ゲート SEASON2』及び当社投稿サイトから誕生した『異世界ゆるり紀行』等の続巻を筆頭に売行きは堅調。
- 当社投稿サイト発の新シリーズ及び電子書籍が引き続き好調であったことにより、四半期単位での**売上高は過去最高を更新**。



当四半期刊行の主なヒット作(※)



4万部

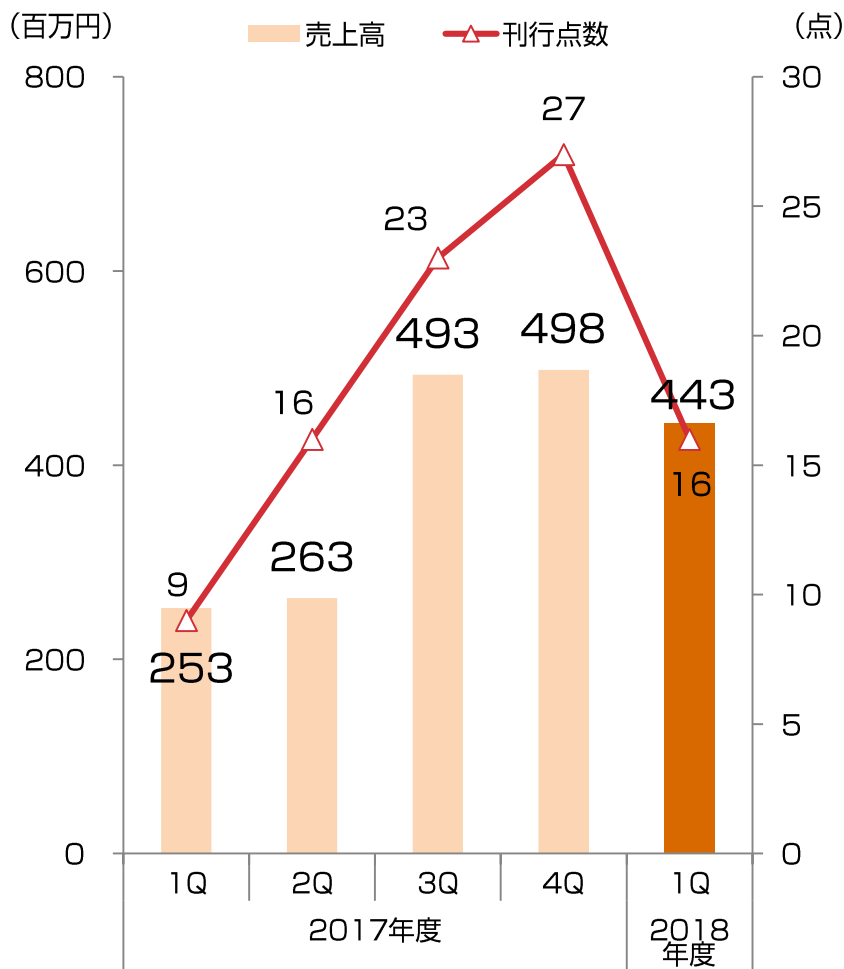


2.3万部



2.2万部

漫画



当四半期トピックス

- 当四半期に刊行した主カタイトル『ゲート』や『のんびりVRMMO記』の続巻の売行きは堅調。電子書籍販売も引き続き好調となり、売上高は高い水準を維持。
- 刊行ラインナップの関係上、発行点数がやや落ち込んだことにより、売上高は前四半期を下回る。

当四半期刊行の主なヒット作(*)



11万部



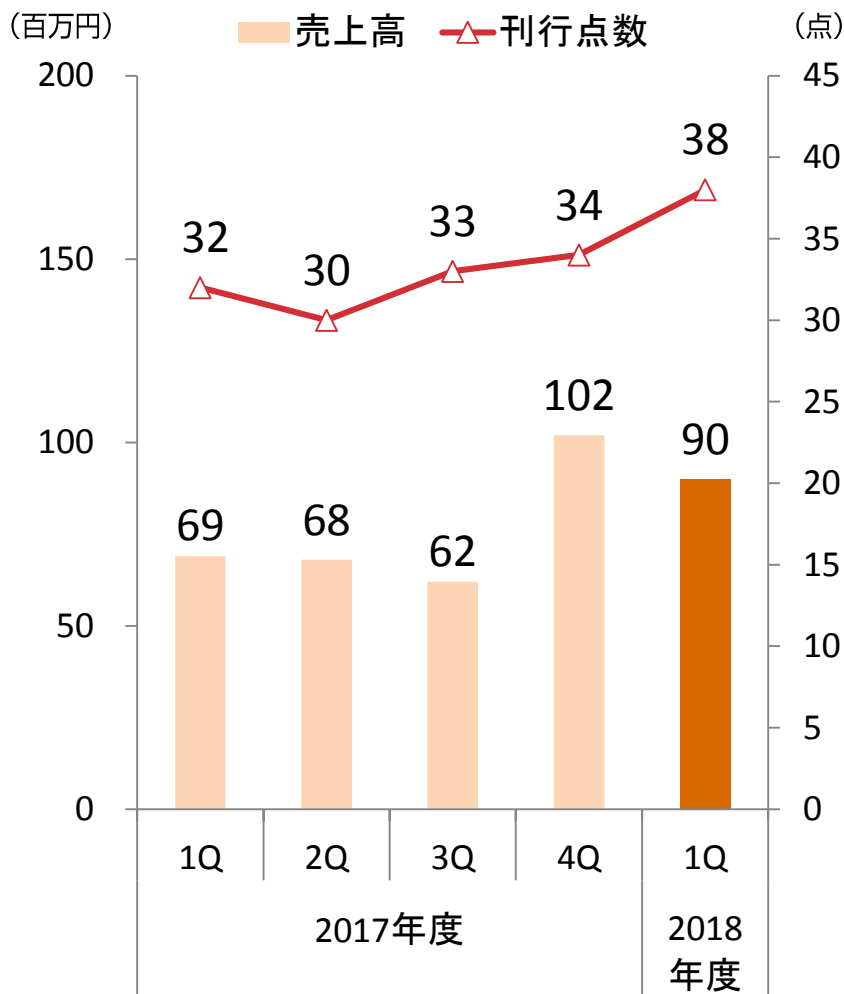
3.3万部



2.5万部

①書籍出版事業 ～文庫～

文庫



当四半期トピックス

- ▶ TVドラマ放送中の『居酒屋ぼったくり』の続巻（2巻、3巻）を刊行。
同タイトルが売上を牽引することで、売上高は比較的堅調。

当四半期刊行の主なヒット作(*)



3.7万部



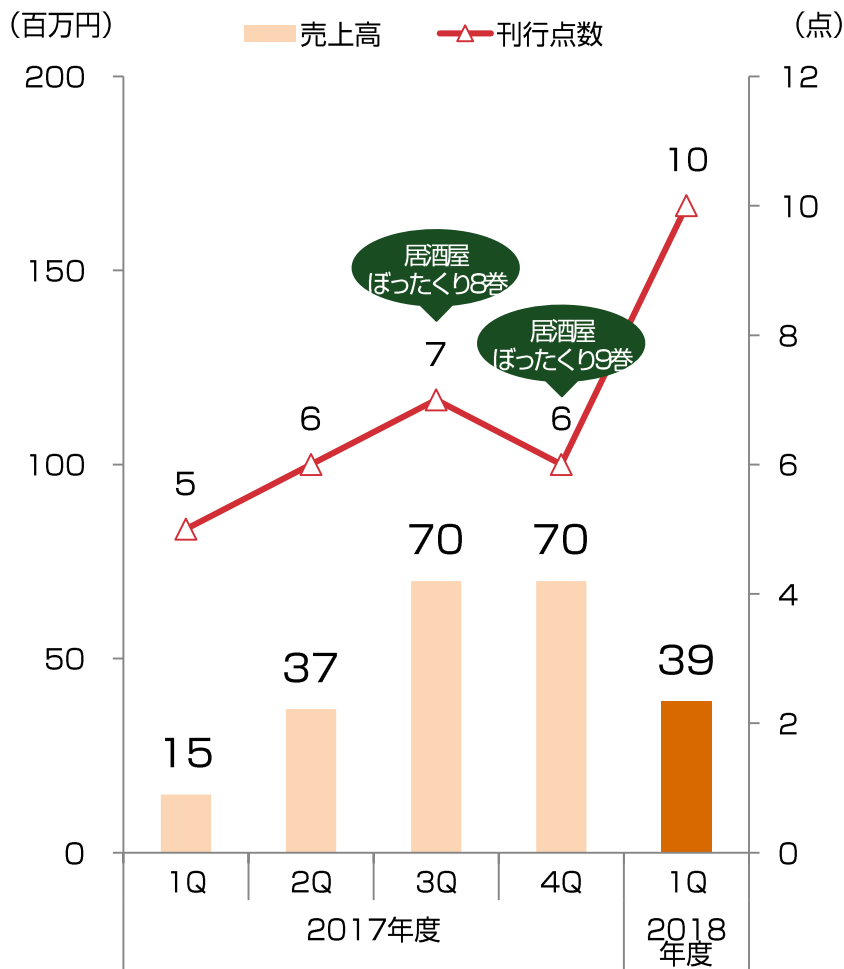
3.5万部



1.2万部

①書籍出版事業 ～その他～

その他



当四半期トピックス

- 絵本ジャンルからは映画原作『ワンダー』の絵本版『みんな、ワンダー』及び『ちびりゅうのかいかた』の2点を刊行。
- その他にも、ライト文芸やビジネス書などから複数タイトルを刊行し、新たなジャンル開拓を積極的に行う。

当四半期刊行の主なヒット作(*)



1万部



0.4万部



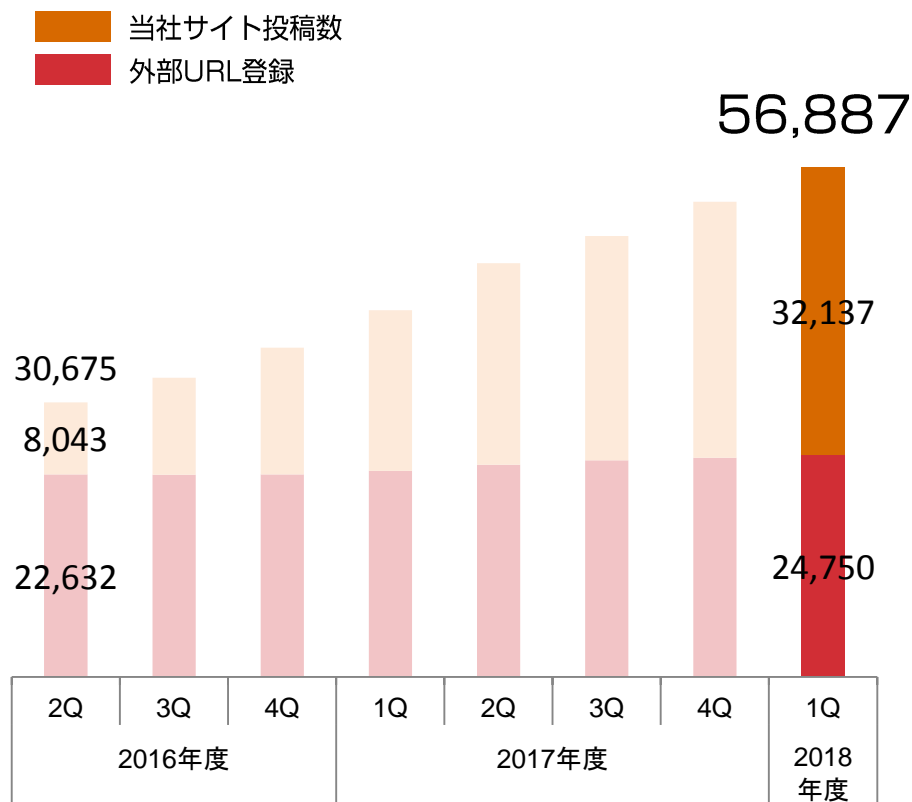
0.6万部

②Webサイト運営 ～KPI推移～

総コンテンツ数、及び月間ユニークユーザー数は順調に増加し、いずれも過去最高を更新。

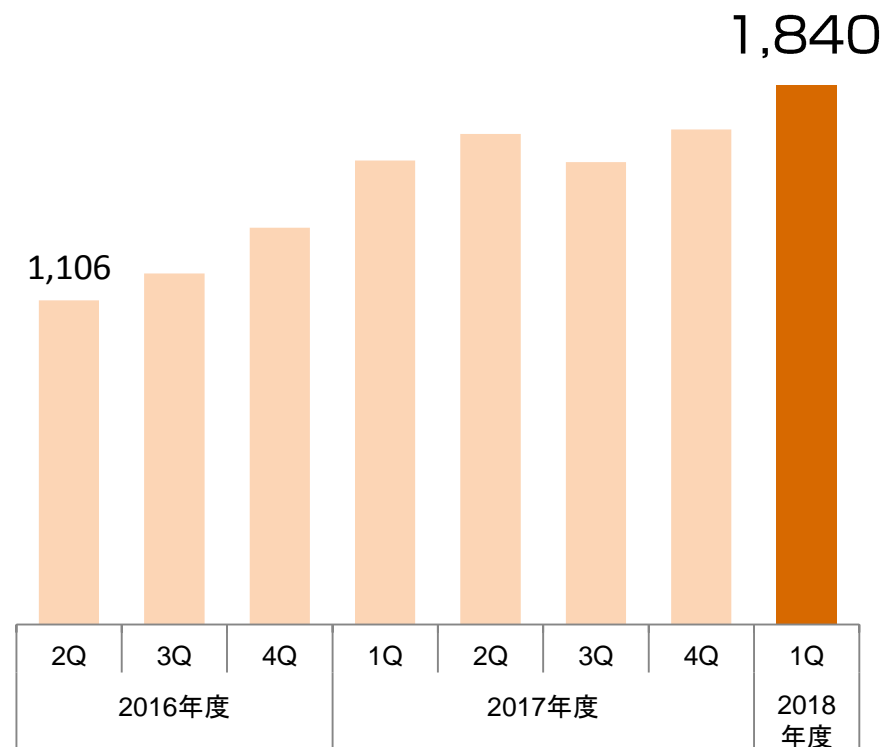
総コンテンツ数

(件)



月間ユニークユーザー数

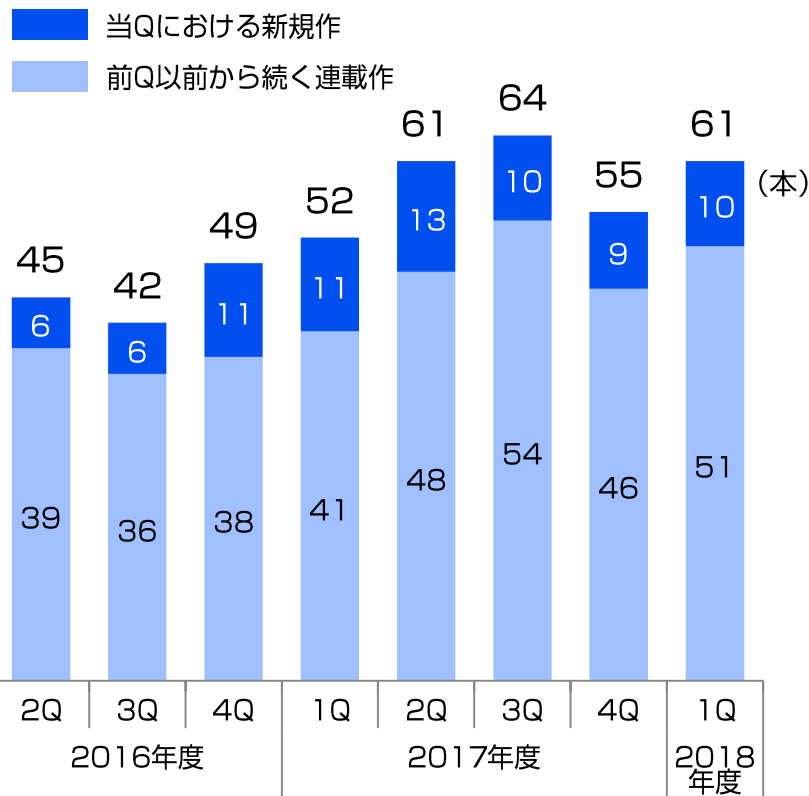
(千人)



②Webサイト運営 ～Web連載漫画～

主力である男性向けライトノベルのコミカライズ作品『じい様が行く』に加え、オリジナル漫画についても複数タイトルを連載開始。前四半期に一時的に減少した連載数は回復。

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。

②Webサイト運営 ～絵本投稿サイト～

Web最大級となる絵本投稿サイト「絵本ひろば」では、作家の獲得に向けて新たな賞イベントを新設。

受賞作を決めるのは子どもたち!!

第1回 読み聞かせ絵本大賞 開催決定!

賞金総額 50万円

エントリー期間：2018年8月1日～8月31日

EHON hiroba

この度「絵本ひろば」では、「読者が求める作品を書籍化する」というコンセプトのもと、絵本のメイン読者である「子ども」の声で受賞作を決定する「第1回読み聞かせ絵本大賞」を開催することが決定いたしました。



読みきかせをするのは「聞かせ屋。けいたろう」氏。
保育園、幼稚園、図書館や百貨店などに招かれ読み聞かせを行うほか、
保育者や親御さんに向けて読み聞かせの講師も務めている。

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（1/4）～

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

2Q 3Q

とあるおっさんのVRMMO活動記16、17

シリーズ累計 **67万部**

第6回ファンタジー小説大賞・読者賞受賞



2.3万部

3Q 4Q

異世界ゆるり紀行 5、6

シリーズ累計 **9万部**

第9回ファンタジー小説大賞・特別賞受賞



2.2万部

4Q

ゲートSEASON2 3

シリーズ累計 **455万部**

日本を越えた異世界への冒険




4万部

2Q 3Q

素材採取家の異世界旅行記5、6

シリーズ累計 **8万部**

第9回ファンタジー小説大賞大賞・読者賞のW受賞



1.9万部

3Q

THE NEW GATE 13

シリーズ累計 **53万部**

悪魔の牙 邪神



1.8万部

2Q Regina

リセット12

シリーズ累計 **29万部**

魔法を駆使して 助太夫



1.2万部

2Q

のんびりVRMMO記 8

シリーズ累計 **25万部**

第7回ファンタジー小説大賞・優秀賞受賞



1.6万部

4Q

Re:Monster 暗黒大陸編2

シリーズ累計 **65万部**

金瓶狐



2.3万部

3Q 4Q Regina

異世界でカフェを開店しました。12、13

シリーズ累計 **56万部**

異世界初のコンテストでリガ教入子が大喜び!



1.4万部

(注) ● 内の数値は、2018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2018年8月10日現在における予定

①書籍出版事業 ～刊行計画（2/4）～

初版3万部を超えるヒット作を続々と刊行予定。

漫
画

2Q

とあるおっさんのVRMMO活動記5

シリーズ累計 67万部



4.6万部

3Q

月が導く異世界道中5

シリーズ累計 66万部



3.8万部

2Q 4Q Regina

異世界で『黒の癒し手』って呼ばれています 5、6

シリーズ累計 33万部



3.5万部

2Q

居酒屋ぼったくり 3

シリーズ累計 73万部



4万部

3Q

Re:Monster 5

シリーズ累計 65万部



4.8万部

2Q Regina

ダイテス 領攻防記 3

シリーズ累計 27万部




3万部

2Q

獣医さんのお仕事 in異世界 3

シリーズ累計 30万部




3万部

3Q

ゲート14
自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり

シリーズ累計 455万部




11万部

3Q Regina

異世界でカフェを開店しました。 6

シリーズ累計 56万部



3.8万部

(注)・内丸の数值は、2018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2018年8月10日現在における予定

①書籍出版事業 ～刊行計画（3/4）～


ジャンル拡大に向け、絵本やビジネスなどを複数タイトル刊行予定。

文庫

その他

2Q 3Q 4Q

居酒屋ぼったくり
4～6



シリーズ累計 **73万部**

3.5万部

2Q 3 4 Regina

異世界でカフェを開店しました。
7～9



シリーズ累計 **56万部**

1万部

2Q 3 4 ビジネス **0.5万部**


儲かる会社は人事が違う
他4～6点

3Q 絵本

タイトル未定 **0.4万部**
1～2点

2Q 3Q Regina

転生者はチートを望まない
1～4



シリーズ累計 **12万部**

1.3万部

2Q 3 4 Regina

異世界で『黒の癒し手』
って呼ばれています
3～5



シリーズ累計 **33万部**

1万部

2Q 4Q 一般文芸

居酒屋ぼったくり10、11

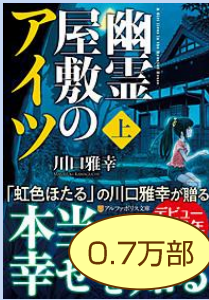


シリーズ累計 **73万部**

3.3万部

2Q 児童書

幽霊屋敷のアイツ
(上・下)



著者累計 **60万部**

0.7万部

2Q ETERNITY

君と出逢って
2、3



シリーズ累計 **6万部**

1.2万部

(注)・ 内の数値は、2018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2018年8月10日現在における予定

①書籍出版事業 ～刊行計画（4/4）～

2Qでは、第1回キャラ文芸大賞の受賞作を4タイトル刊行予定。

7月刊行タイトル



上記に加え、8月にも受賞作を2タイトル刊行予定。

➡ 新たなジャンル拡大に向けて、積極的に展開中。

②Webサイト運営 ～Webコンテンツ大賞～

2Qでは、新設した「ほっこり・じんわり大賞」に加え、当社最大級のWebコンテンツ大賞「ファンタジー小説大賞」を開催予定。



すべてのカテゴリの小説・漫画が参加可能!
エッセイ・ノンフィクションでもOK!

ほっこり・じんわり大賞

エントリー募集中!

募集期間: 7月1日～末日

新設! 心 ほっこり賞 涙 じんわり賞

大賞 賞金20万円 読者賞 賞金10万円

開催期間: 8月 結果発表: 9月末日頃

商品性の高い「癒される」「心あたたまる」「泣ける」といった作品を、「タグ」機能を用いることでジャンルにとらわれず集めることを目的として実施。



プロ作家へのチャンス!

ファンタジー小説大賞

ミリオンボーナスキャンペーン

賞金総額 100万円

さらに

ランキング上位100位に
投稿インセンティブスコア
100万円分
をプレゼント!

参加賞としてエントリー者全員に500スコアプレゼント!

当社最大のWebコンテンツ大賞であり、これまでも数多くの書籍が誕生。
(前回エントリー数: 1,831作品)

<前回ファンタジー小説大賞から書籍化された主なタイトル>



②Webサイト運営 ～絵本ひろば～

「絵本ひろば」の投稿絵本数は着実に拡大。更なる読者層の獲得に向け、閲覧専用アプリを開発することで、読者の利便性向上を狙う。

<投稿作品数>

前期末時点の投稿数

475作品



当第1四半期末時点の投稿数

561作品



閲覧専用のアプリ開発



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。