

2019年3月期 第3四半期決算説明資料



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)

2019年 2月 8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、当社およびそれをとりまく全体を増強、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3四半期）
3. 今後の取り組み

業績ハイライト (3Q累計：2018年4月 - 2018年12月)

- ◎ 売上高 ——— 3,553百万円 (前年同期比 + 18.8%)
- ◎ 経常利益 ——— 978百万円 (前年同期比 + 112.7%)

トピックスハイライト (3Q：2018年10月 - 12月)

- ◎ 四半期ベースでの売上高は13億円を超え、過去最高を更新。
- ◎ 同じく経常利益も369百万円と伸長。第2四半期に計上した過去最高益325百万円を更に上回り、過去最高益を継続して更新。
- ◎ ジャンル別の売上では『漫画』が絶好調。人気シリーズのコミカライズや電子書籍販売の拡大により売上を大きく伸ばし、売上高は7億円を超え、過去最高を大幅に更新。

損益計算書の概要 ～サマリ～

売上高は、特に電子書籍販売が伸長し、前年同期比+18.8%の増収。営業利益は、売上の増加に加え、前期に苦戦したゲーム事業が当期では含まれていないこと等により、前年同期の2倍以上に増加。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2019年3月期	2018年3月期3Q累計		
	3Q累計		増減率	増減額
売上高	3,553 (100.0%)	2,990 (100.0%)	+ 18.8%	+ 562
売上総利益	2,588 (72.8%)	2,002 (67.0%)	+ 29.3%	+ 585
営業利益	978 (27.5%)	460 (15.4%)	+ 112.7%	+ 518
経常利益	978 (27.5%)	460 (15.4%)	+ 112.7%	+ 518
四半期純利益	626 (17.6%)	294 (9.8%)	+ 113.0%	+ 332

当社投稿サイト発の新シリーズ及び電子書籍販売が引き続き好調であり、出版事業売上高としては前年同期比32.9%の増加。特に、電子書籍と親和性の高い「②漫画」は大きく伸長。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2019年3月期	2018年3月期3Q累計		
	3Q累計		増減率	増減額
出版事業※	3,553 (100.0%)	2,674 (89.4%)	+ 32.9%	+ 878
①ライトノベル	1,528 (43.0%)	1,339 (44.8%)	+ 14.1%	+ 189
②漫画	1,692 (47.6%)	1,010 (33.8%)	+ 67.4%	+ 681
③文庫	240 (6.8%)	201 (6.7%)	+ 19.7%	+ 39
④その他	91 (2.6%)	122 (4.1%)	▲ 25.5%	▲ 31
ゲーム事業	-	315 (10.6%)	-	▲ 315

※ 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。

販売費及び一般管理費の内訳

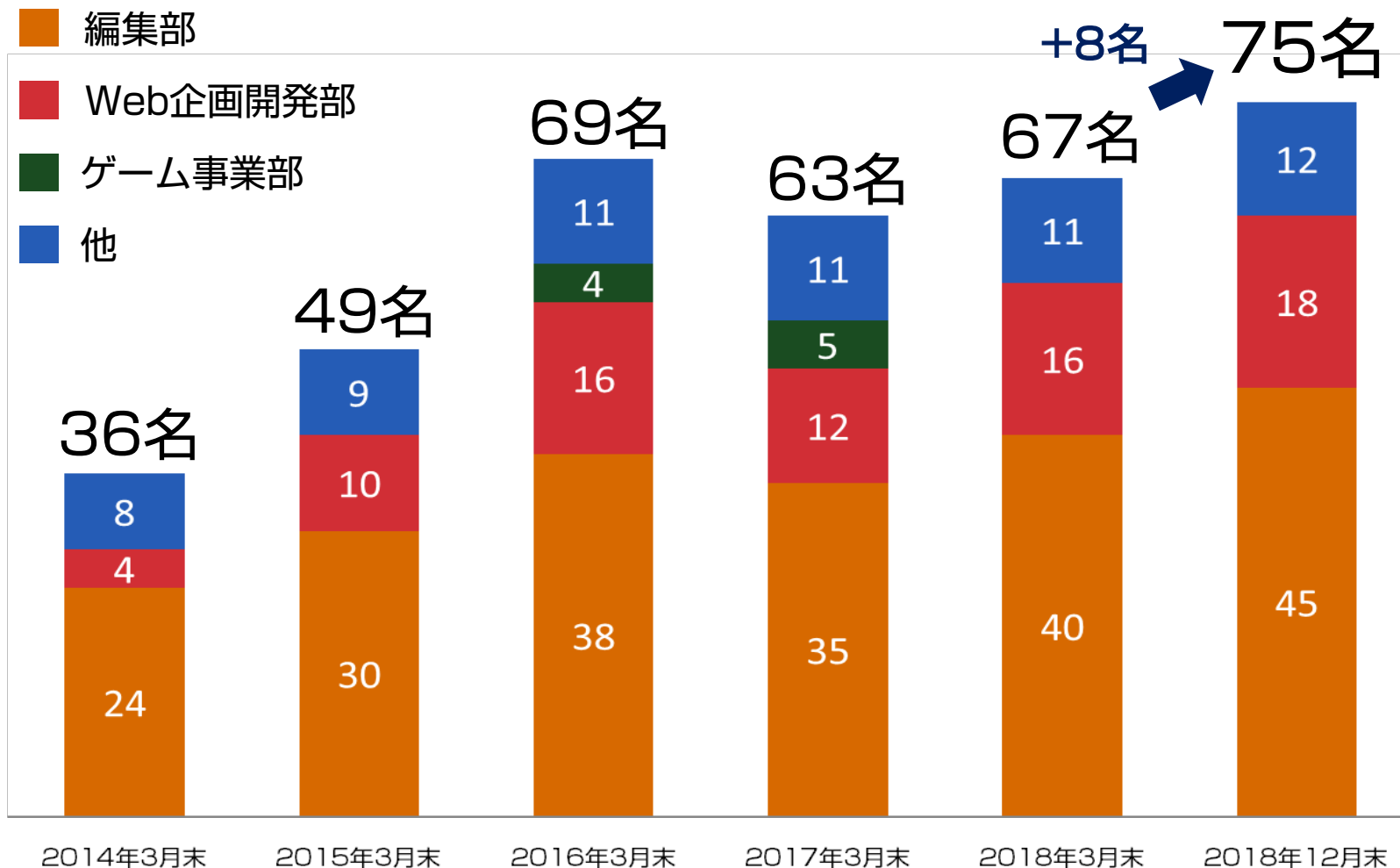
電子書籍販売の拡大により「①販売手数料等」が比例して増加。
一方でゲーム事業に係る費用が減少し、全体では4.4%の微増。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2019年3月期	2018年3月期 3Q累計		備考	
	3Q累計		増減率		増減額
販売費及び 一般管理費	1,609 (100.0%)	1,542 (100.0%)	+ 4.4%	+ 67	
①販売手数料等	1,102 (68.5%)	824 (53.4%)	+ 33.8%	+ 278	好調な電子書籍の販売に 連動して増加
②人件費・賞与* (引当金・役員報酬含む)	192 (12.0%)	190 (12.4%)	+ 0.9%	+ 1	
③採用活動費	21 (1.3%)	7 (0.5%)	+ 208.6%	+ 14	
④販売促進費 ・広告宣伝費	56 (3.5%)	103 (6.7%)	▲ 45.2%	▲ 46	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	33 (2.1%)	32 (2.1%)	+ 2.0%	+ 1	
⑥その他	202 (12.6%)	383 (24.9%)	▲ 47.2%	▲ 180	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

事業規模拡大に伴い、編集部人員を中心とした採用活動を実施したことにより、前期末比で8名の増員。



1. 決算概要

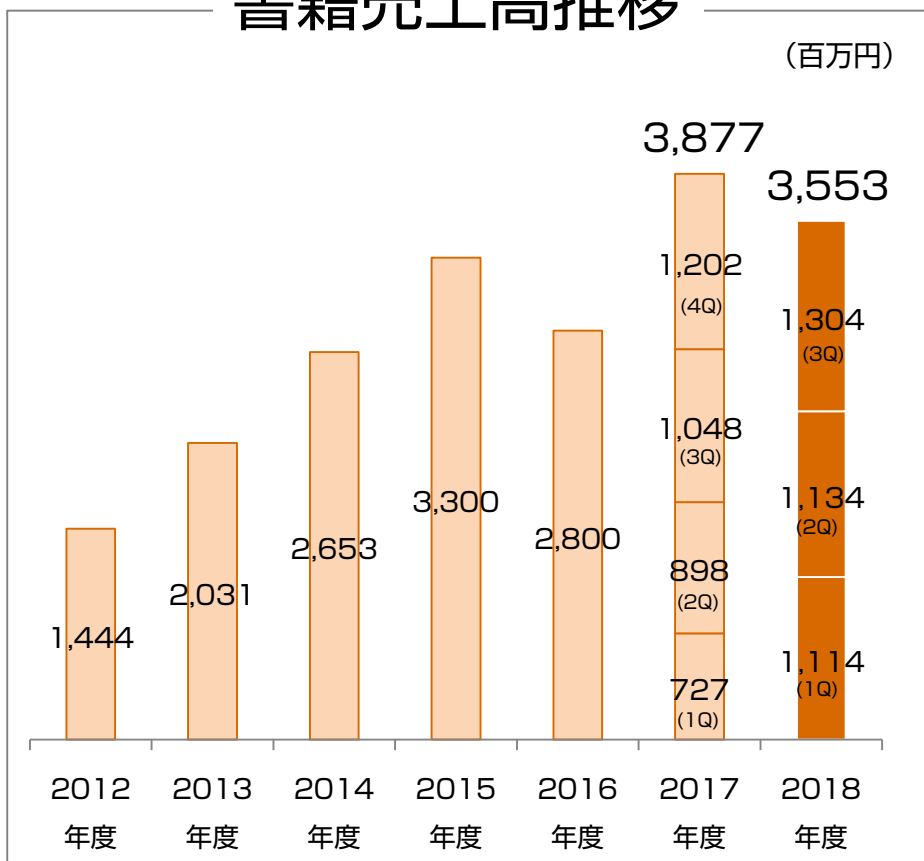
2. 事業の取り組み状況（第3四半期）

3. 今後の取り組み

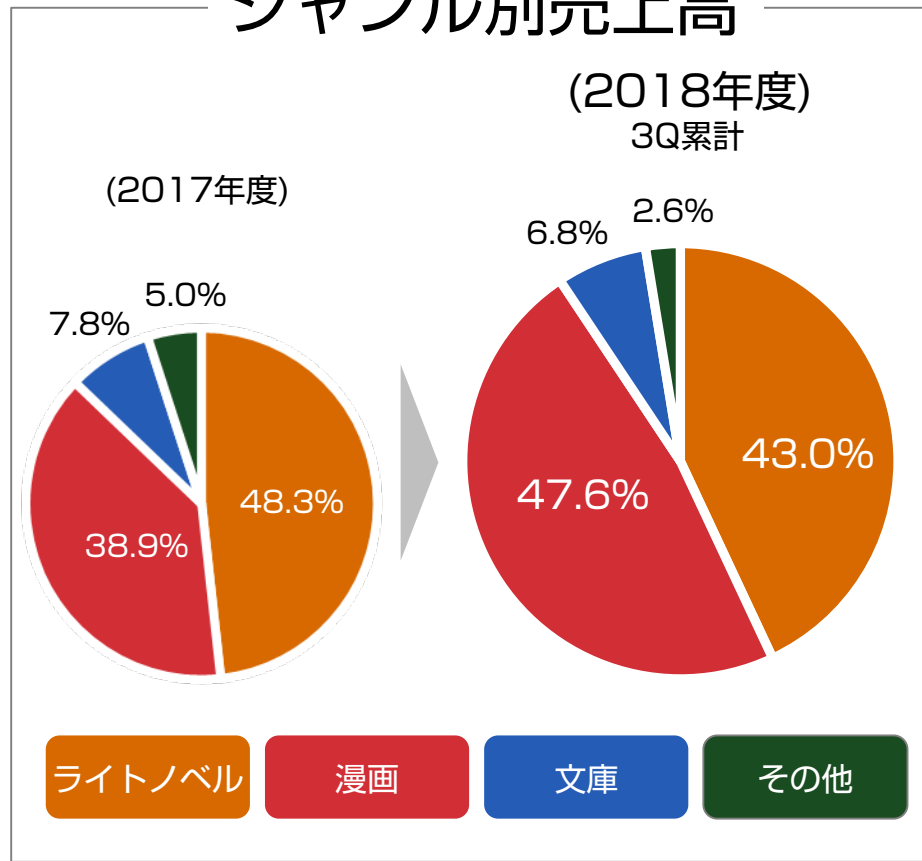
①書籍出版事業

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。
 当第3四半期の売上高は1,304百万円と**過去最高売上を更新。**
 また、戦略的に注力してきた漫画がライトノベルを累計で初めて上回る。

書籍売上高推移



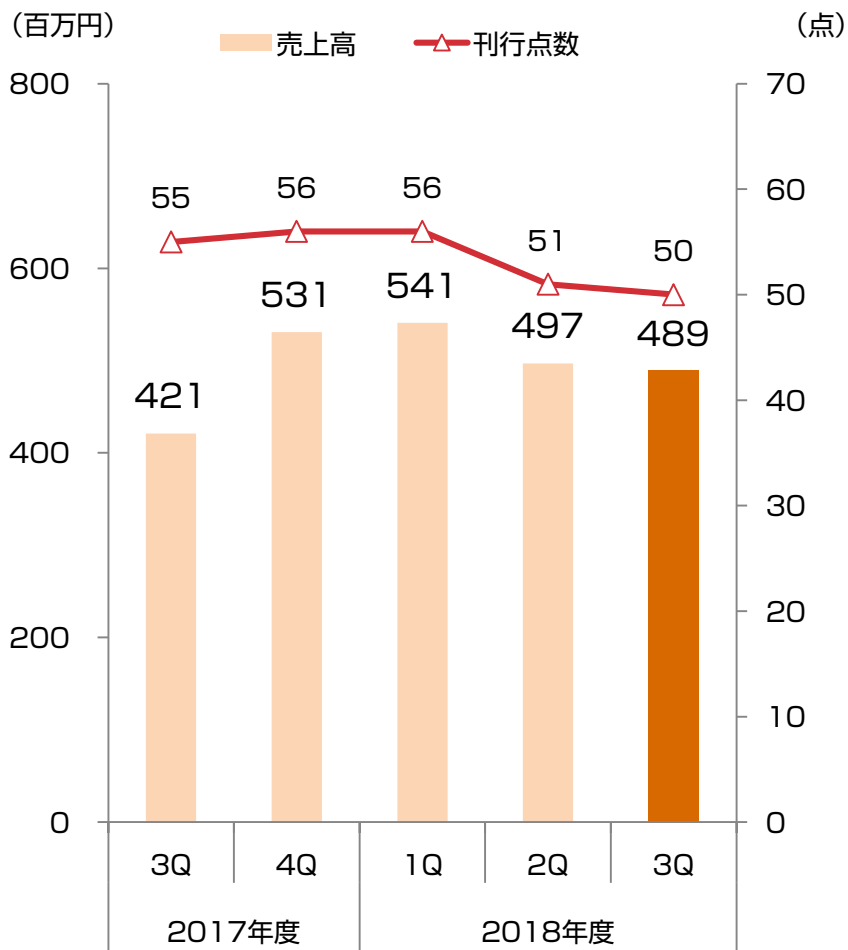
ジャンル別売上高



※ 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

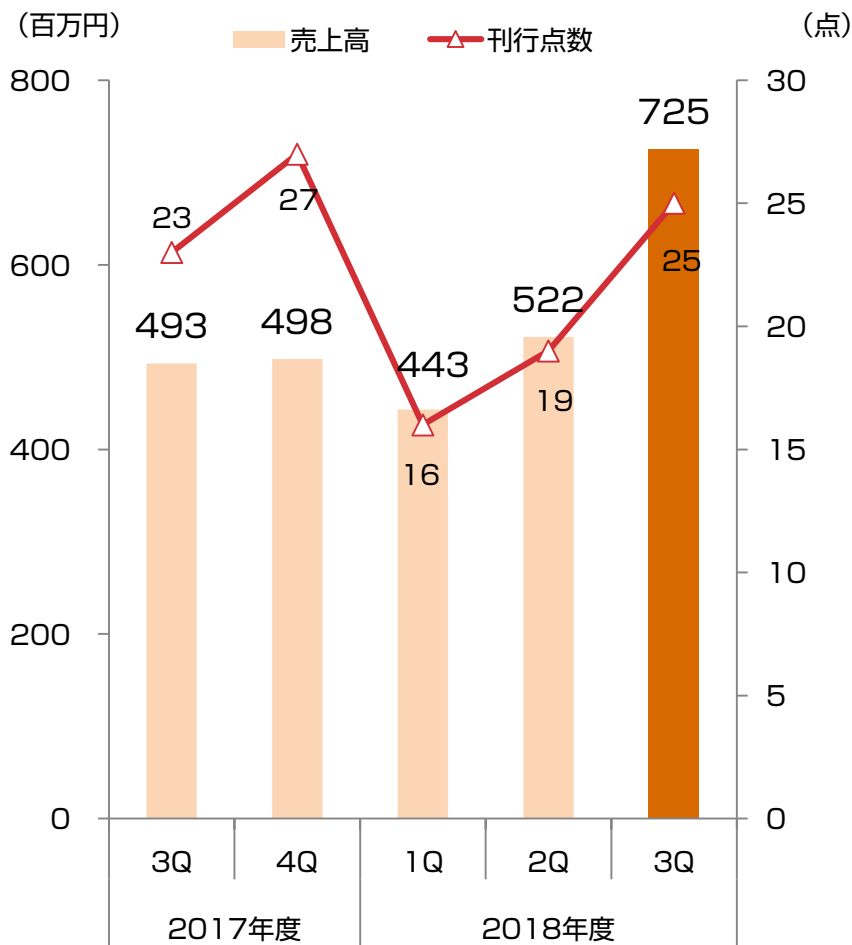
- 『異世界ゆるり紀行』や『とあるおっさんのVRMMO活動記』等の人気シリーズ続巻が堅調な売行き。
- 『装備製作系チートで異世界を自由に生きていきます』等の当社投稿サイト発の新シリーズも好調な滑り出し。人気シリーズへの成長が期待されるタイトルを複数刊行。

当四半期刊行の主なヒット作(※)



①書籍出版事業 ～漫画～

漫画



当四半期トピックス

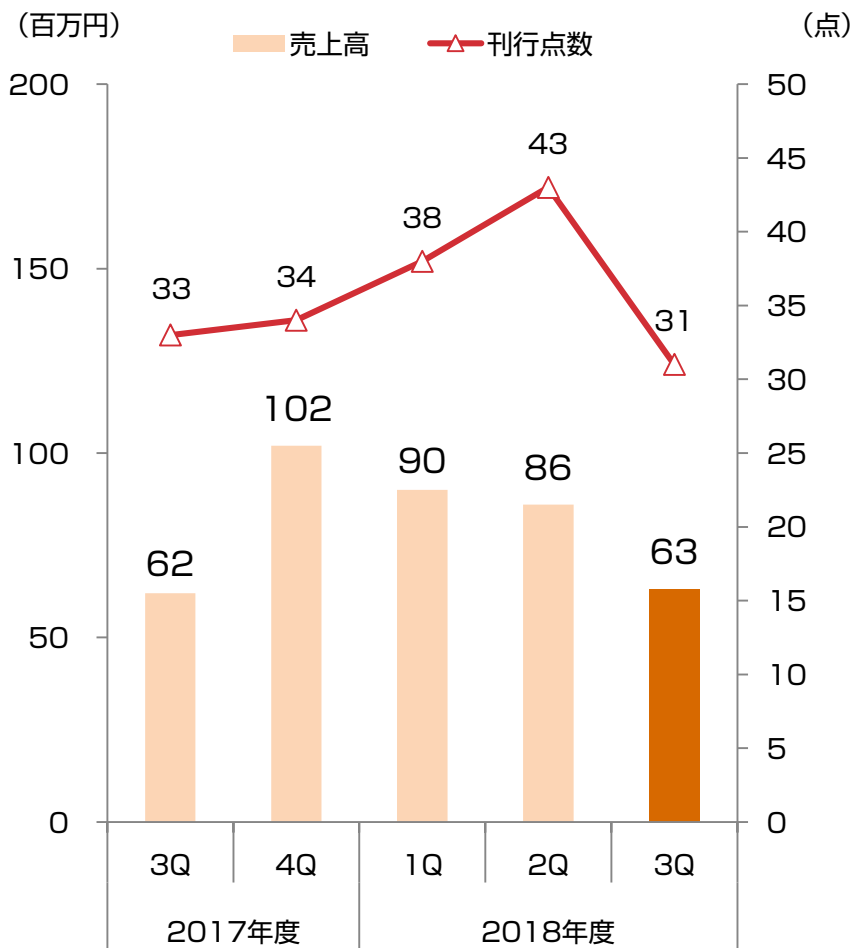
- 主カタイトル『ゲート』の最新刊が売上を大きく牽引。また当社投稿サイト発の人気シリーズの新規コミカライズタイトルも発行部数を5万部に伸ばし、好調に推移。
- 漫画と親和性の高い電子書籍販売も拡大し、四半期単位での売上高は7億円を超え、過去最高売上を大幅に更新。

当四半期刊行の主なヒット作(※)



①書籍出版事業 ～文庫～

文庫



当四半期トピックス

- 『居酒屋ぼったくり』等の人気シリーズが売上を伸ばしたものの、刊行スケジュールの関係上、刊行点数は大幅に減少し、売上高は前四半期から減少。
- 新たなジャンルである「キャラ文芸」書籍として『霧原骨董店』を刊行。ジャンル拡大に向けた取り組みにも積極的に注力。

当四半期刊行の主なヒット作(※)



2.8万部



0.9万部

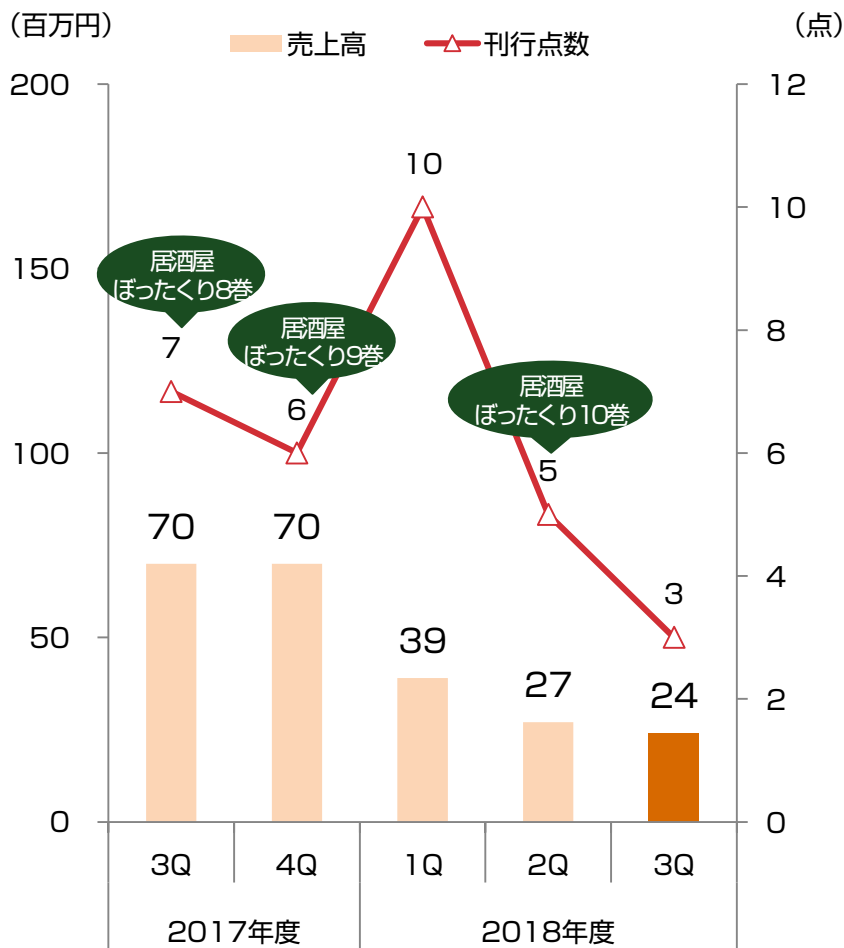


0.8万部

その他



当四半期トピックス



- 刊行ラインナップの関係上、刊行点数は3点に減少し、売上高は前四半期に比べ減少。
- 実用書『100歳まで自分の力で歩ける「ひざ」の作り方』を刊行し、好評につき、2月に増刷決定。引き続きジャンル拡大に向けた取り組みを実施。



長寿化が進む日本で、たくさんの方が悩んでいる「ひざ痛」。この「ひざ痛」が進行すると気分も暗くなり、外出する気もなくなってしまふもの。

本書は「手術なしでひざ痛を治す」ことを研究し続けている、テレビでお馴染みの整形外科医戸田佳孝氏が考案した、ひざの痛みをピタリと消す方法を紹介。

1日たった4分の「ひざトレ」と食事の改善など、100歳まで自分の力で歩けるひざの作り方方をわかりやすく解説する。

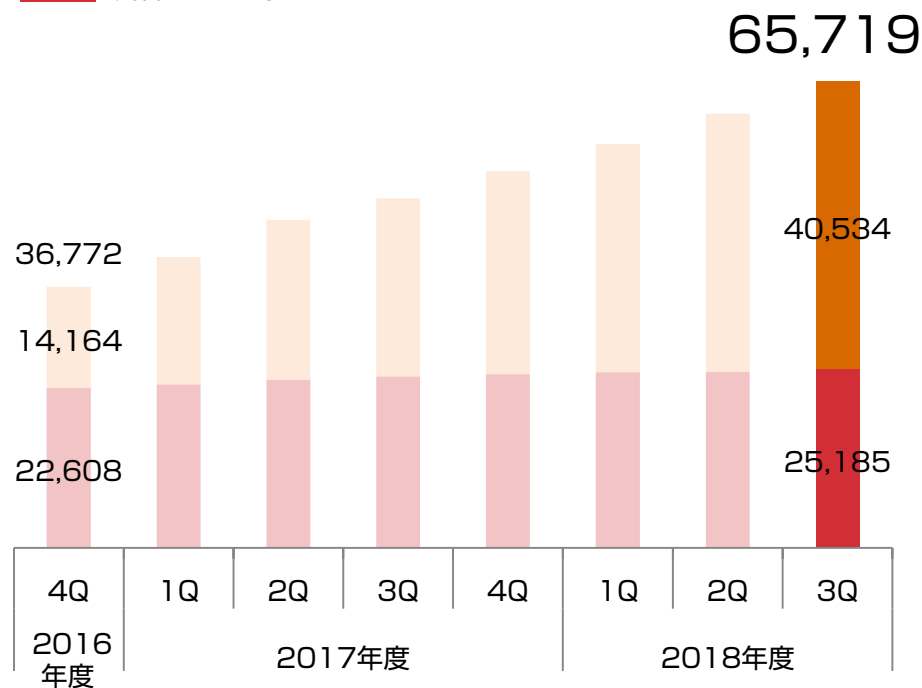
②Webサイト運営 ～KPI推移～

月間ユニークユーザー数は微減したものの、総コンテンツ数は引き続き過去最高数を更新。特に力を入れている当社サイト投稿数は順調に増加。

総コンテンツ数

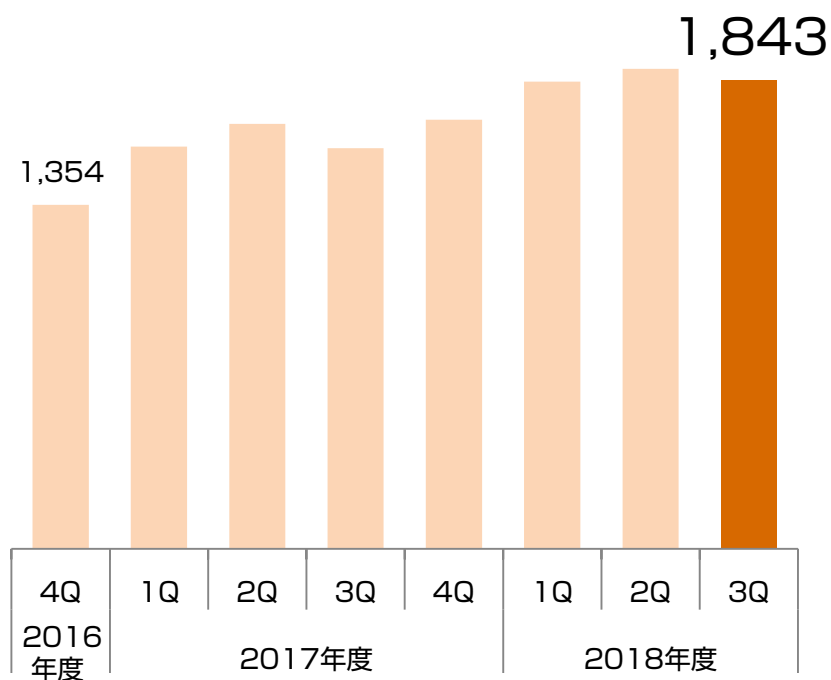
(件)

- 当社サイト投稿数
- 外部URL登録



月間ユニークユーザー数

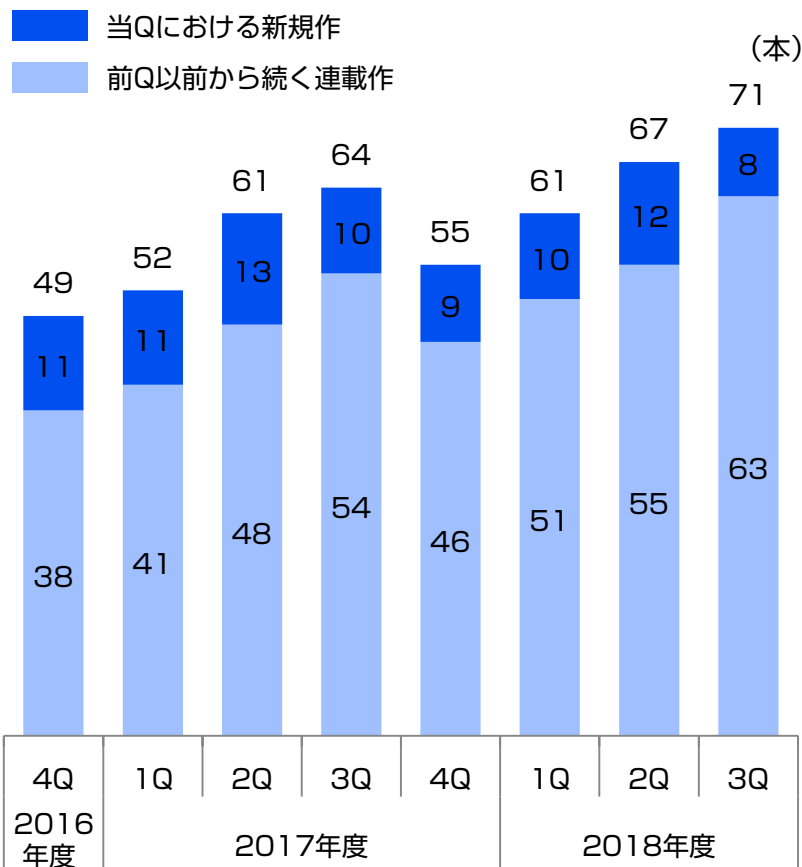
(千人)



②Webサイト運営 ～Web連載漫画～

オリジナル作品5本を含んだ8本の新規連載を開始。
既存の連載作品も63本に増加し、3Q末の連載本数は71本と堅調に拡大。

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 ～Webコンテンツ大賞～



ALPHA POLIS
アルファポリス

ジャンル拡大施策の一環として注力している第2回キャラ文芸大賞を開催。前回は大きく上回る701作品（前回比 +218作品）がエントリー。

受賞作 7作品を中心に、複数作品の書籍化を検討。



優秀な作品の複数刊行を通じて、新ジャンルの認知度向上、新領域における売上拡大への足掛かりとしていく。

第2回
キャラ文芸
大賞
過去の受賞作から
書籍化多数!

賞金総額 **100万円**
テーマ別賞を
授与の可能性も!
優秀短編にも賞を授与!

内部投稿からの
エントリー作品は
投稿インセンティブが **10倍**

エントリー期間: 2018年11月1日～30日
開催期間: 2018年12月1日～31日

- ✓ 規模拡大を目的として新賞創設・賞金アップしエントリー受付を実施。



- ✓ 総エントリー数は483作品 ⇒ 701作品に。
(前回比で45%増加)

第1回キャラ文芸大賞から
書籍化された主なタイトル

あやかしの屋敷
管理人 朝比奈和

猫神主人の
ばけねこカフェ
桔梗 楓

発行部数: 1.1万部

発行部数: 1.0万部

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

①書籍出版事業 ～刊行計画（1/3）～

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

4Q
ゲートSEASON2
3
シリーズ
累計 **470万部**




3万部

4Q
とあるおっさんの
VRMMO活動記18
シリーズ
累計 **76万部**




2万部

4Q
異世界転生
騒動記14
シリーズ
累計 **36万部**



1.2万部

4Q
さようなら竜生、
こんにちは人生15
シリーズ
累計 **40万部**




1.3万部

4Q
いずれ最強の
錬金術師？4
シリーズ
累計 **7万部**



1.7万部

4Q
神様に加護2人分
貰いました4
シリーズ
累計 **4万部**




1.3万部

4Q
異世界ゆるり紀行6
シリーズ
累計 **16万部**




2.1万部

4Q
異世界に飛ばされた
おっさんは何処へ行く？
6
シリーズ
累計 **13万部**



1.5万部

4Q
最強の職業は勇者でも
賢者でもなく鑑定士（仮）
らしいですよ？6
シリーズ
累計 **15万部**



1万部

(注)・内の数値は、2019年2月8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2019年2月8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

4Q

Re:Monster 5



シリーズ累計 70万部

5万部

4Q

THE NEW GATE 6



シリーズ累計 60万部

4.1万部

4Q

じい様が行く 2



シリーズ累計 9万部

3.3万部

4Q

Regina

ダイテス領
攻防記 4



シリーズ累計 30万部

3万部

4Q

のんびり
VRMMO記 4



シリーズ累計 26万部

3.3万部

4Q

物語の中の
人 5




シリーズ累計 23万部

3万部

4Q

異世界に飛ばされた
おっさんは何処へ行く？
2



シリーズ累計 13万部

4.5万部

4Q

Regina

異世界で
『黒の癒し手』って
呼ばれています 6




シリーズ累計 43万部

3.5万部

4Q

いずれ最強の
錬金術師？ 1



シリーズ累計 7万部

3万部

(注) ● 内の数値は、2019年2月8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2019年2月8日現在における予定

①書籍出版事業 ～刊行計画（3/3）～

人気シリーズ『居酒屋ぼったくり』の単行本・新刊を刊行予定。

文庫

その他

4Q 居酒屋ぼったくり 6



シリーズ累計 86万部 笑弾心ゆ 突破!! つらいときにもまずは一杯 顔けとる

シリーズ累計 2.3万部 86万部

4Q Regina 異世界でカフェを開店しました。 9



シリーズ累計 63万部 0.6万部

4Q Regina 異世界で『黒の癒し手』って呼ばれています 5



シリーズ累計 43万部 0.8万部

4Q 獣医さんのお仕事 in異世界 10



シリーズ累計 38万部 0.8万部

4Q Regina 自称悪役令嬢な婚約者の観察記録。 1、2



シリーズ累計 5万部 1.3万部

4Q 絵本 翻訳絵本 おならくん 0.3万部

4Q 一般文芸 居酒屋ぼったくり 11



シリーズ累計 83万部 突破!! 湯気の向こうに姉妹の笑顔 暖簾が 誰が 今宵 3万部

シリーズ累計 86万部

(注) 内の数値は、2019年2月8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2019年2月8日現在における予定

①書籍出版事業 ～電子書籍～

大手の電子書籍ストアにて、コミックスの「話配信」を実施。

1話ごとの販売による売上増加に加え、話配信を試し読みした新規読者の巻購入や紙書籍購入に繋がる好循環が生まれた。

▶引き続き、電子書籍販売の強化に向けた施策を実施していく。

「話ごとの配信」開始



②Webサイト運営 ～投稿サイトの強化～

当社投稿サイトにおける広告収入の100%還元を実施。(2019年1月～)
投稿者への還元をさらに手厚くする。

当社投稿サイトの強化

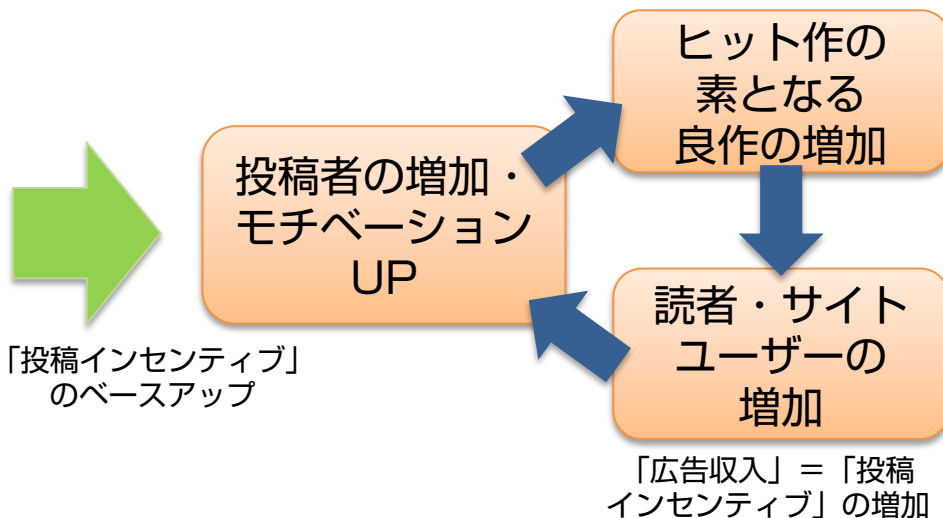


投稿者必見!

広告100% 還元宣言!!

これまでの投稿インセンティブの配分方式(※2)を完全変更

前々月	前月	当月	翌月
前々月の当社 広告収入の集計	前々月の当社 広告収入の確定	前々月の当社 広告収入の100%の 金額をベースとして 見込みスコアを 毎日付与	翌月10日に 1ヶ月分の見込み スコアを再集計し、 確定スコア として付与



投稿者への還元を充実させることで、当社投稿サイトを活性化させ、今後の成長に欠かせない投稿サイトのより一層の強化を図る。

②Webサイト運営 ～Webコンテンツ大賞～

4Qでは、第12回恋愛小説大賞を開催予定。

1月の募集期間を終え、エントリー数は1,595作（前回比 +504作）と、過去最高のエントリー数を記録。

恋愛ジャンルは、特に電子書籍販売において好調に売上が伸びており、ロングヒットになる作品も多い。

➡ 来期初頭に、参加作品の中から優れた作品の書籍化を検討。



第12回 **恋愛小説大賞** 募集期間：1月1日～末日

“青春恋愛賞” **新設!**
“愛だの恋だの仕事だの賞” **新設!**

投票インセンティブ
総額100万円分
プレゼント

エントリー募集

大賞・読者賞 賞金10万円 エタニティ賞・新賞など 開催期間：2月 結果発表：3月末日

電子書籍でロングヒット中の主なタイトル



エタニティコミックス
『君が好きだから』

◆ 電子書籍販売
ダウンロード販売数
13万突破!

◆ 紙書籍販売
長期にわたり増刷
9刷!

②Webサイト運営 ～絵本ひろば～

2019年1月開催の絵本・児童書大賞を前に投稿数が伸び、第3四半期末時点の絵本投稿数は前期末比で約2倍と大幅に増加。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。

閲覧専用のアプリ開発

<投稿作品数>

前期末時点の投稿数

475作品



当第3四半期末時点の投稿数

921作品



③その他 ～ゲートコラボ～

シリーズ累計470万部突破の当社主カタイトル「ゲート SEASON2」と、株式会社リベル・エンタテインメントが提供する本格海戦ゲームアプリ『蒼焰の艦隊』のコラボが決定。



『ゲート SEASON2』×蒼焰の艦隊コラボ特設サイト：https://www.soenkantai.com/collabo_gate/

今後も当社人気シリーズを更に広める活動を積極的に実施し、各タイトルのブランド力を高めていく。

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。