

2016年3月期 第2四半期決算説明資料



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)

2015年11月12日

1. 決算概要

2. 事業の取り組み状況（第2四半期）

3. 今後の取り組み

業績ハイライト (2Q累計：2015年4月-9月)

- ◎ 売上高 ——— 1,611百万円 (前期比 +29.9%)
(予算比 +13.3%)
- ◎ 経常利益 ——— 469百万円 (前期比 +22.7%)
(予算比 +20.1%)

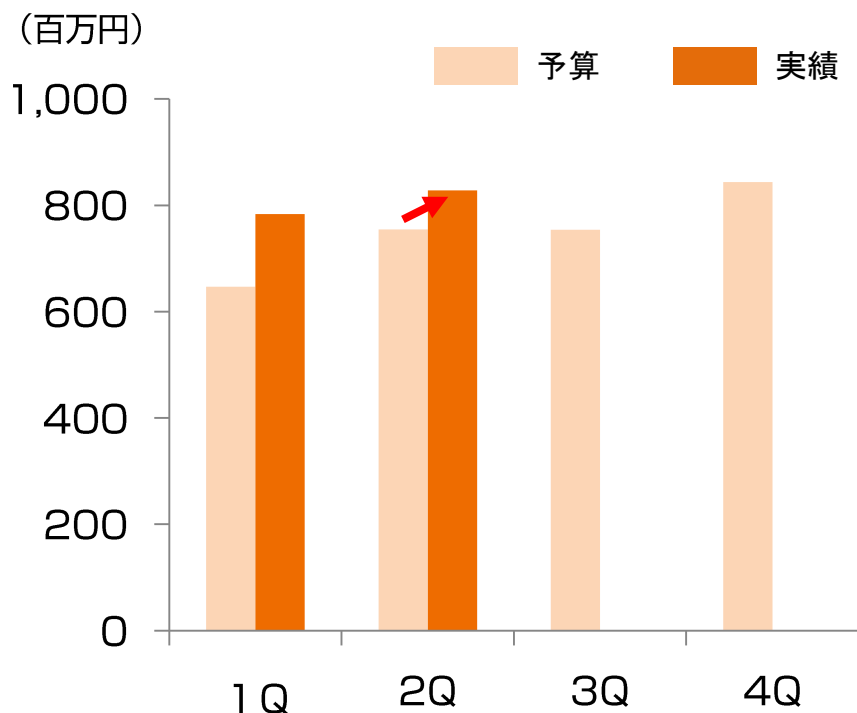
トピックスハイライト (2Q：2015年7月-9月)

- ◎ iOS版の小説投稿アプリを提供開始 (8/17)
- ◎ iOS版で人気の小説・漫画閲覧アプリのAndroid版を提供開始 (9/7)
- ◎ TVアニメ『GATE 自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり』2016年1月より、第2クール of 放送が決定 (9/24)
- ◎ 自社IPを活用した初のゲームアプリ『ミミ恋』を提供開始 (9/30)

2016年3月期予算比較

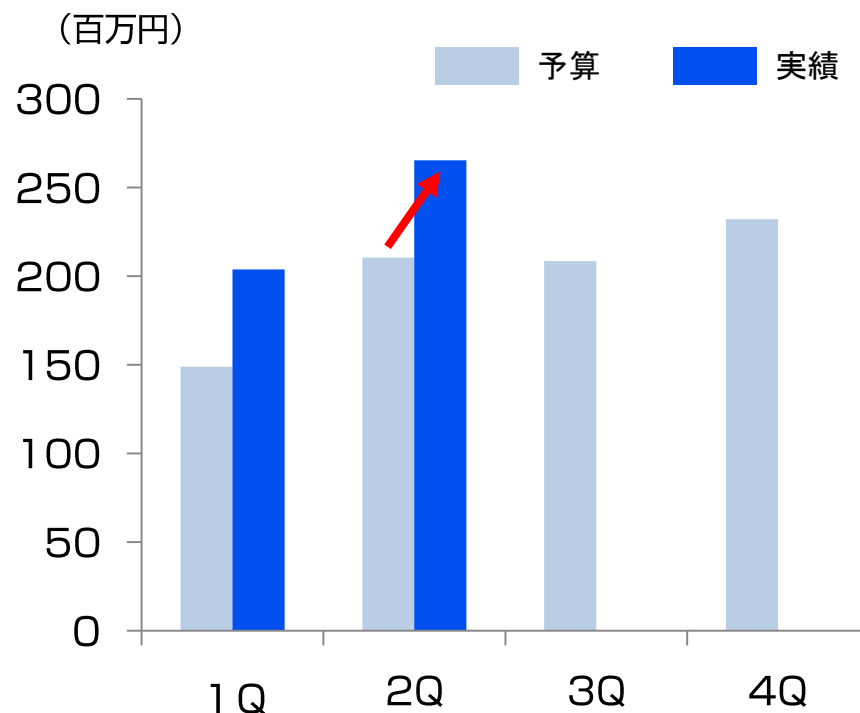
TVアニメ化効果により引き続き『ゲート』が好調であったこと、及び、第2の柱として積極的に投資している「漫画」事業が順調に拡大していること等により、**当第2四半期も、引き続き予算を上回る結果となった。**

四半期毎の売上高推移



通期予算合計：30億円

四半期毎の経常利益推移



通期予算合計：8億円

損益計算書の概要

前年同期比で**増収増益**。経常利益率も約30%と引き続き高い値を維持。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2016年3月期	2015年3月期2Q累計		
	2Q累計		増減率	増減額
売上高	1,611 (100.0%)	1,240 (100.0%)	+ 29.9%	+ 370
売上総利益	933 (57.9%)	799 (64.5%)	+ 16.8%	+ 134
営業利益	469 (29.1%)	390 (31.5%)	+ 20.2%	+ 78
経常利益	469 (29.1%)	382 (30.8%)	+ 22.7%	+ 86
当期純利益	310 (19.3%)	250 (20.2%)	+ 23.9%	+ 59

売上高の内訳

第1四半期に引き続き、当社主力書籍『ゲート』のTVアニメ化に伴い、関連書籍の売行きが好調（特に、②漫画と③文庫）。

（単位：百万円、下段は構成比）

	2016年3月期	2015年3月期2Q累計		
	2Q累計		増減率	増減額
売上高	1,611 (100.0%)	1,240 (100.0%)	+ 29.9%	+ 370
①ライトノベル	746 (46.3%)	809 (65.2%)	▲ 7.8%	▲ 63
②漫画	392 (24.3%)	114 (9.3%)	+ 241.6%	+ 277
③文庫	375 (23.3%)	139 (11.2%)	+ 169.7%	+ 236
④その他	97 (6.0%)	177 (14.3%)	▲ 45.1%	▲ 79

販管費の内訳

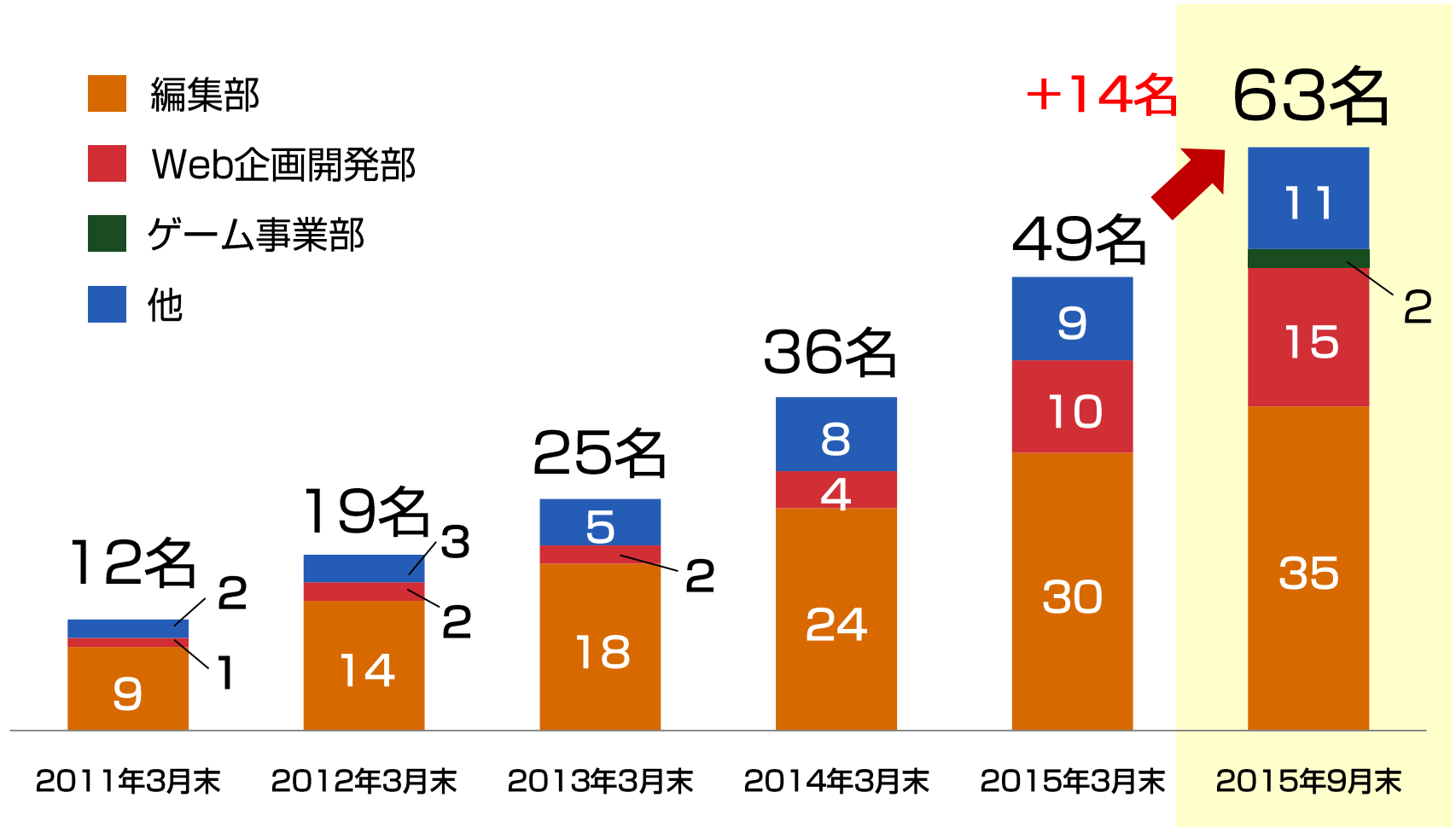
前年度末に編集作業に係る人件費及び経費を精緻化した影響等により、
②人件費・賞与、及び⑥その他は前期比を下回る。採用活動は計画通り
進捗。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2016年3月期	2015年3月期2Q累計		備考	
	2Q累計		増減率		増減額
販売費及び一般管理費	464 (100.0%)	408 (100.0%)	+ 13.5%	+ 55	
①販売手数料	266 (57.4%)	175 (42.9%)	+ 51.8%	+ 90	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)	103 (22.3%)	121 (29.7%)	▲ 14.7%	▲ 17	前年度末に、編集作業に係る人件費の原価振替率を見直したことによる影響
③採用活動費	12 (2.7%)	7 (1.7%)	+ 75.7%	+ 5	
③販売促進費	42 (9.1%)	27 (6.8%)	+ 52.0%	+ 14	
⑤支払報酬料	13 (3.0%)	14 (3.6%)	▲ 6.3%	▲ 1	
⑥その他	25 (5.5%)	62 (15.3%)	▲ 59.0%	▲ 36	前年度末に、編集作業に係る経費の原価振替率を見直したことによる影響

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、**14名増員**。
上場に伴う知名度向上などの効果により、人員採用は順調に推移。



1. 決算概要

2. 事業の取り組み状況（第2四半期）

3. 今後の取り組み

ネット上の人気作を当社Webサイトに集め、ネット上の人気を参考に書籍化することで収益をあげるビジネスモデル。



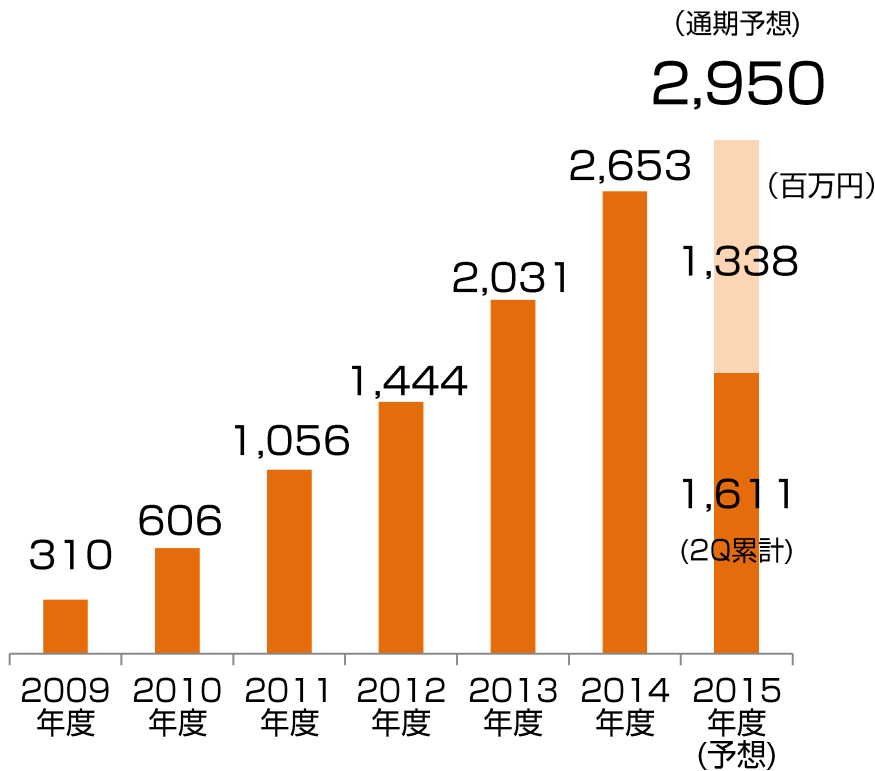
➡ ①書籍出版、②Webサイト運営の2つの事業領域を有する

①書籍出版事業

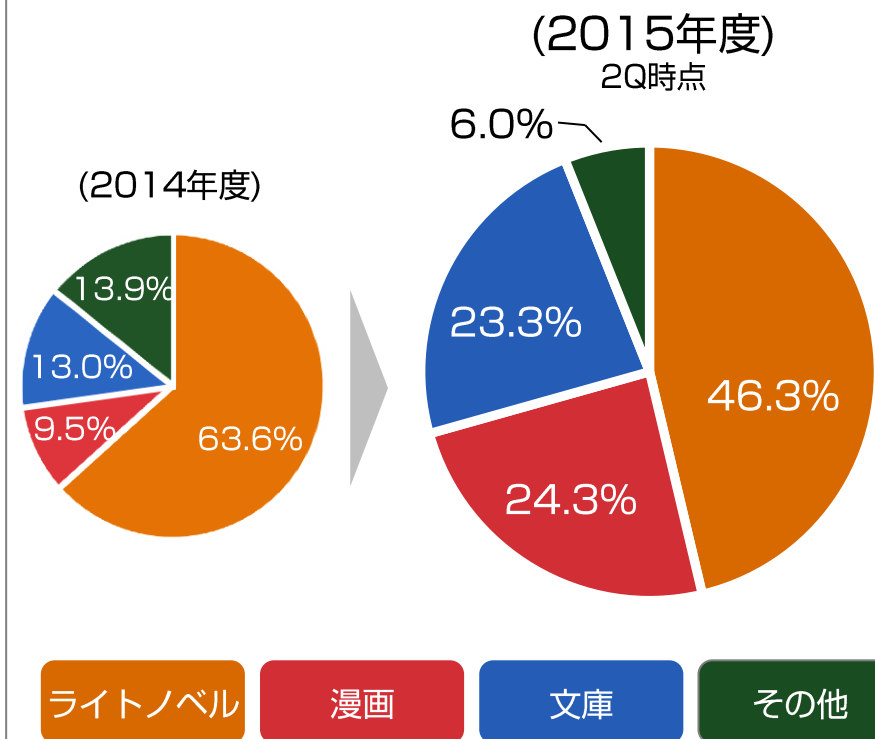
書籍出版事業は毎年、**堅調に売上高を拡大**。

当上期では、当社主力書籍『ゲート』のTVアニメ化の効果により、関連書籍の売行きが拡大（特に、漫画と文庫）。

書籍売上高推移

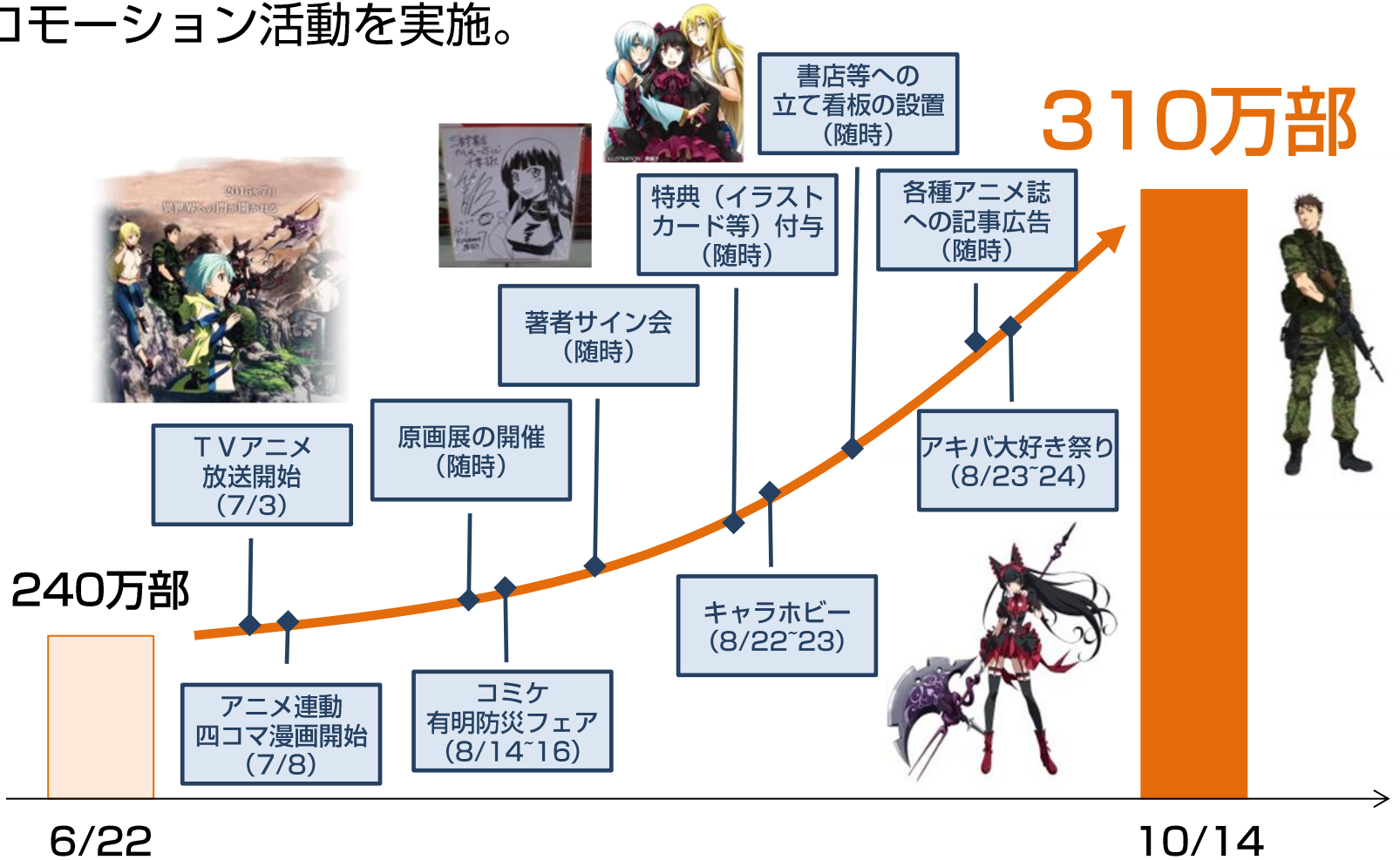


ジャンル別売上高



①書籍出版事業 『ゲート』 プロモーション活動

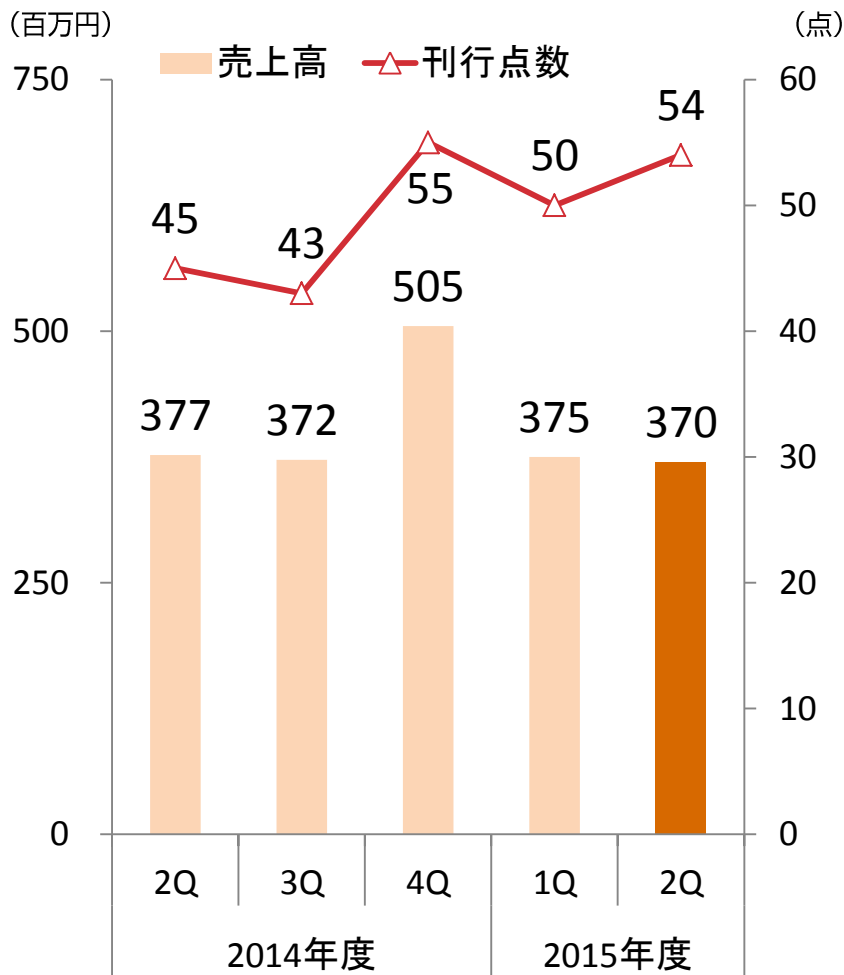
書店やアニメ制作委員会と連携し、各種メディアを活用して積極的にプロモーション活動を実施。



6/22にシリーズ累計240万部を突破した後、
10/14には、**わずか4ヶ月弱で累計310万部を突破**

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

- 栗田出版販売株式会社が民事再生法適用の申請を行ったことから、同社への出荷は、慎重に判断。その結果、売上高の伸び率は、刊行点数の伸び率以下で推移。
- 発行部数2万部を超える作品は8作品と堅調。

当四半期刊行の主なヒット作※1



2.8万部



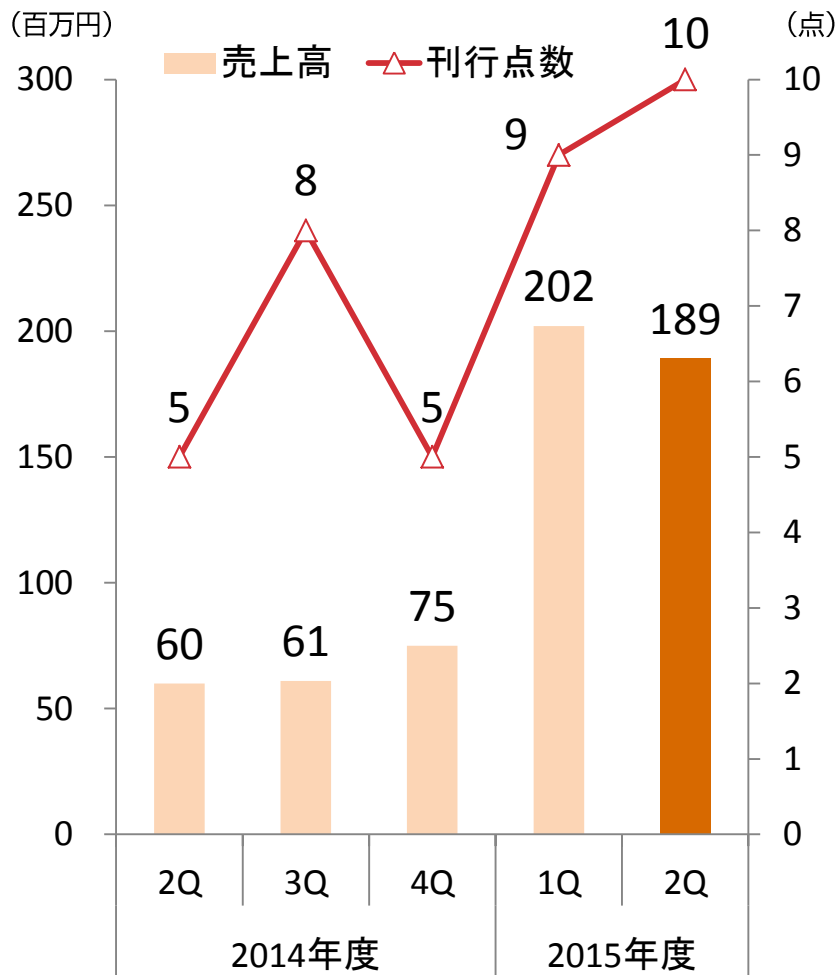
2.7万部



2.5万部

①書籍出版事業（漫画）

漫画



当四半期トピックス

- TVアニメ化効果により、『ゲート』の売上高は好調を維持。
- 他の当社刊行小説のコミカライズ作品の売行きも予想以上に好調。
特に、『異世界でカフェを開店しました。』は4刷・発行部数3.1万部、『THE NEW GATE』は3刷・発行部数3万部となるヒット作品に成長。

当四半期刊行の主なヒット作(*1)



3.1万部



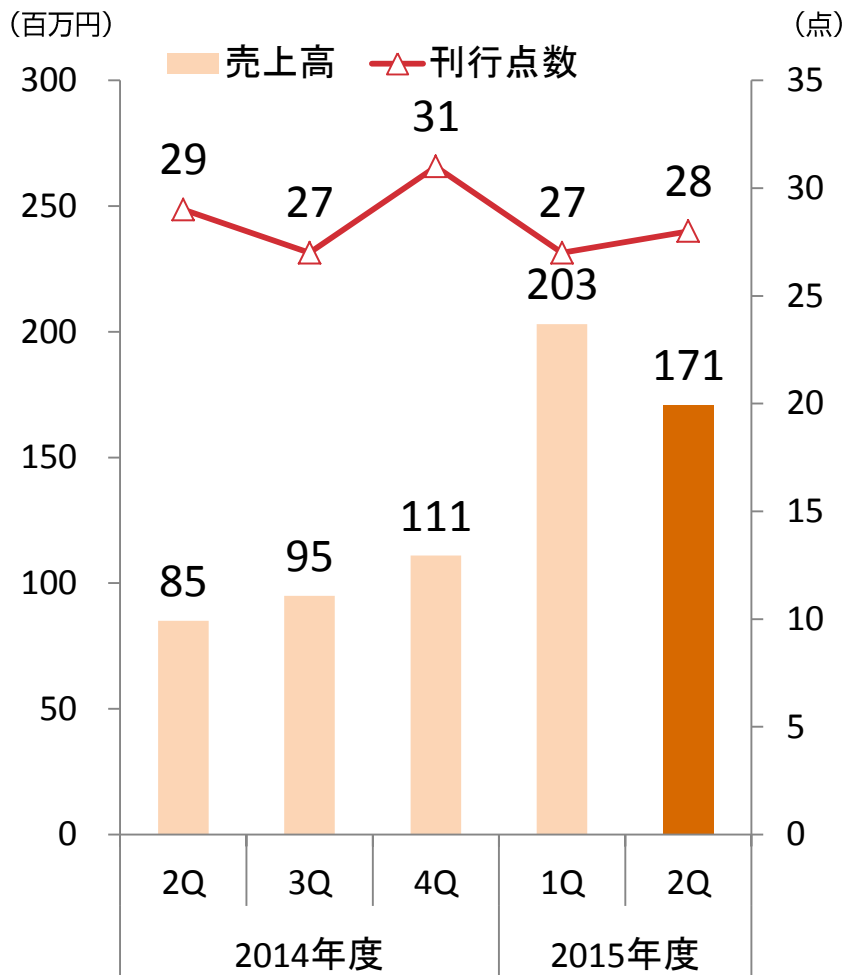
3万部



1.9万部

①書籍出版事業（文庫）

文庫



当四半期トピックス

- TVアニメ化効果により、『ゲート』の売上高は好調を維持。
- 「アルファライト文庫」、「レジーナ文庫」、「エタニティ文庫」からは毎月堅実に一定のラインナップが刊行でき、かつ、売行きも安定的に推移したことで、業績を底支え。

当四半期刊行の主なヒット作(*1)



2.3万部



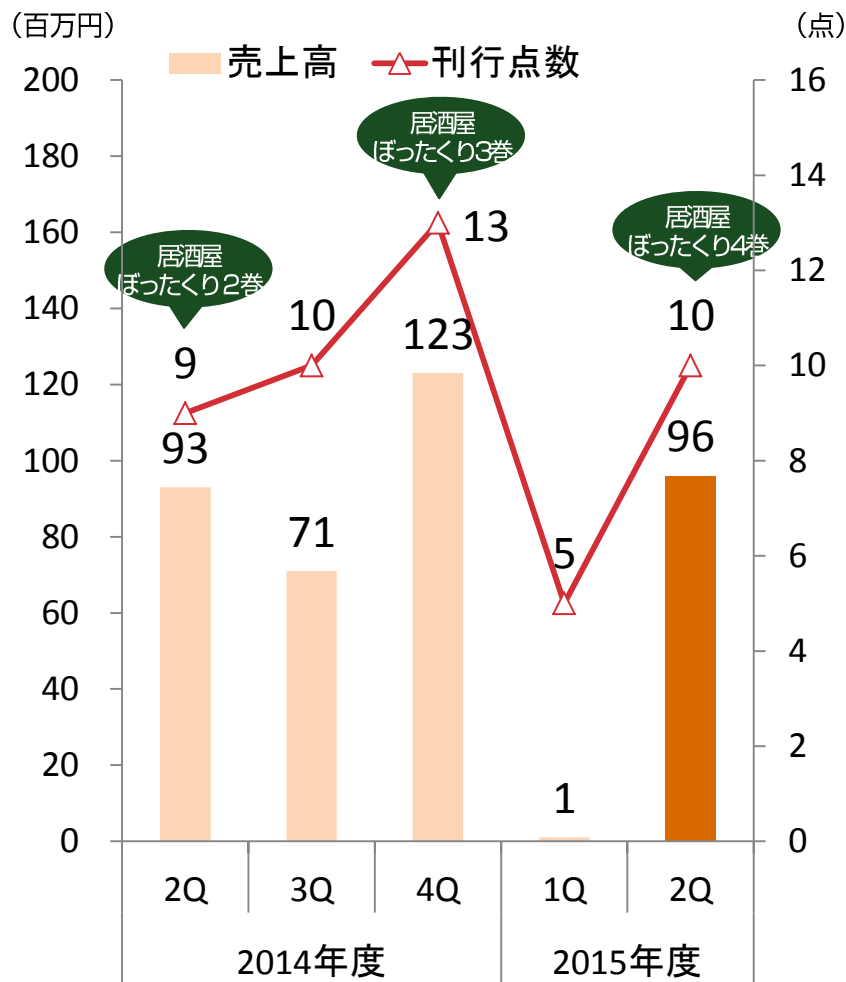
1.1万部



1.1万部

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』が絶好調。
(シリーズ発行部数累計：**29万部突破**)



東京下町にひっそりとある、居酒屋「ぼったくり」。名に似合わずお得なその店には、旨い酒と美味しい料理、そして今時珍しい義理人情がある——。全国の銘酒情報、簡単なつまみの作り方も満載！ 旨いものと人々のふれあいを描いた短編連作小説。

- 取扱ジャンルの拡大に向け、児童書絵本『プリンセスブートキャンプ』や、脳科学・自己啓発書『ブレイン・バイブル』等も刊行。



②Webサイト運営（小説・漫画投稿）

『ゲート』TVアニメによる知名度の拡大やキャンペーンの実施等により、登録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。

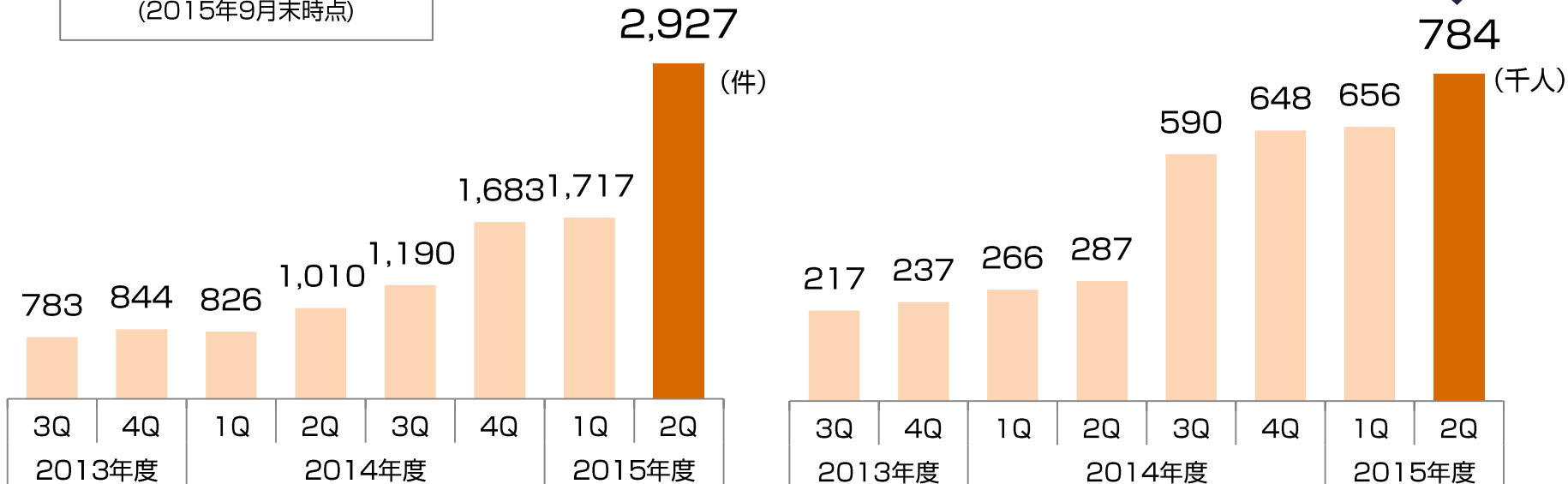
登録コンテンツ数（四半期別）^{※1}

月間ユニークユーザー数

累計：21,905件^{※2}
(2015年9月末時点)

「投稿インセンティブ」
スコア10倍キャンペーン

『ゲート』
TVアニメ開始



将来の売上拡大に必要な

コンテンツは順調に強化・拡大

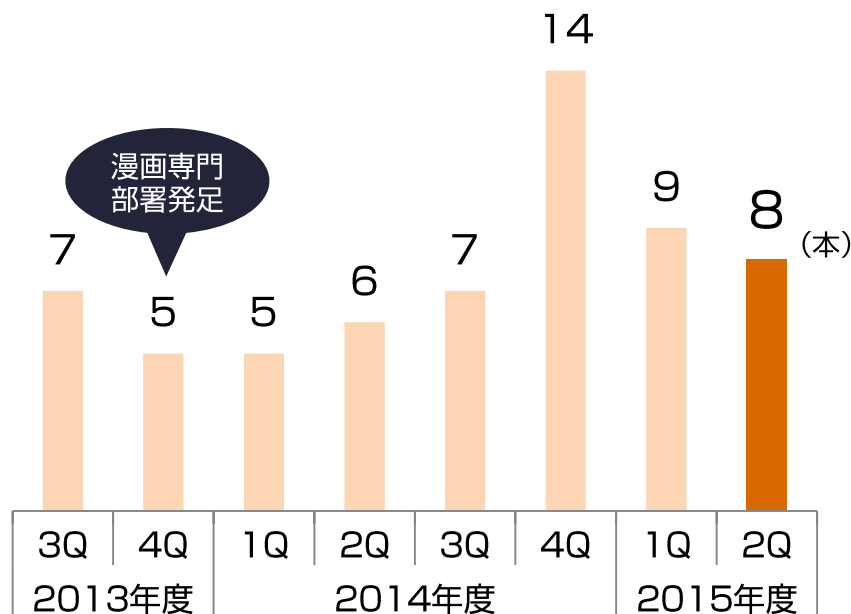
※1 前四半期以前に登録されたコンテンツが当四半期に削除された場合においても、当四半期からその削除件数は控除していない

※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控除

②Webサイト運営（Web連載漫画）

当社漫画は、まず当社Webサイト上にて連載し、人気を見極めた後に刊行することが特長。新規Web連載本数や作品の人気度は、将来の売上を示唆する重要な指標。

新規Web連載漫画本数



<当四半期の主な新規連載漫画>



数値は、最新話公開日のユニークアクセス数。
Web連載漫画『ゲート』の場合、最新話の更新日には、1日で約5.5万人の読者が閲覧。同タイトルを漫画として出版した場合、発行部数は約13万部。

前期末時点の連載本数

合計 **36** 作品



当第2四半期末時点の連載本数

合計 **46** 作品

③ ゲーム事業

自社IP『黒豹注意報』を活用した、当社初のゲームアプリとして、『ミミ恋』のAndroid版を提供開始。

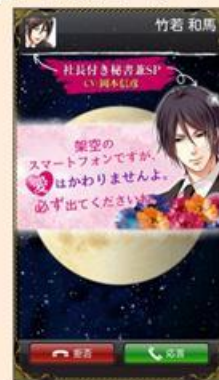
ゲーム化

イケメンが耳元で恋を囁くキュン萌えアプリ

小説



漫画化



4.0

★★★★☆

合計 16件

ユーザーのレビュー



2015年10月9日

★★★★★

作品、キャラクター、声優さん、全部が好きで文句なしです！これから、こういうアプリが増えるといいなと思います。

ストア評価

当初計画数以上に、自社IPを活用したゲームプロジェクトを進行中

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

TVアニメ第2クール開始にあわせて新刊書籍の刊行、及びゲート製作委員会（当社もその一員）と連携した積極的なプロモーション活動を行う計画。

新刊書籍刊行



漫画：オリジナル作品 1点、
スピンオフ作品 3点
文庫：オリジナル作品 2点

TVアニメ 第2クール開始



各種広告・ イベント参加

- ◆ イベント参加
 - ✓ ヨコカル祭
 - ✓ 自衛隊音楽祭
 - ✓ さくら兵団Vステ駐屯地 ×GATE
 - ✓ ビクトリーショー など
- ◆ アニメ誌へのパブリシティ
 - ✓ アニメディア
 - ✓ 娘TYPE など

*予定なく変更されることがあります

310万部

10/14

12月

1月

随時

書籍出版事業② ～刊行計画（1/3）～

2万部を超えるヒット作を続々と刊行予定。

ライトノベル

3Q

レイン13

シリーズ累計 **120万部**




大將軍 少年レイン
累計120万部
2.5万部

3Q 4Q

さようなら竜生、
こんにちはは人生
4、5

シリーズ累計 **7万部**



転生竜
各巻
2.1万部

3Q Regina

リセット8

シリーズ累計 **22万部**



リセット8
2.2万部

3Q

Re:Monster 7

シリーズ累計 **26万部**



Re:Monster リモンスター6
2.9万部

4Q

とあるおっさんの
VRMMO活動記
8

シリーズ累計 **24万部**



とあるおっさんのVRMMO活動記7
2.7万部

3Q Regina

ダイテス領攻防記6

シリーズ累計 **12万部**



ダイテス領攻防記5
2.3万部

3Q 4Q

月が導く異世界道中
8、9

シリーズ累計 **23万部**

第5回ファンタジー
小説大賞 読者賞受賞



月が導く異世界道中7
各巻
2.8万部

4Q

THE NEW GATE06

シリーズ累計 **15万部**



THE NEW GATE06
2.5万部

3Q 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 **12万部**



異世界で『黒の癒し手』
って呼ばれています5
2万部

(注)・内の数値は、2015年11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2015年11月12日現在における予定

書籍出版事業② ～刊行計画（2/3）～

「漫画」事業の更なる拡大に向け、当社人気小説のコミカライズも加速。

漫画

3Q ゲート8
自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり




シリーズ累計 **13万部**

アニメ 310万部
(10月14時点)

3Q

ワールド・カスタマイズ・クリエイター2



シリーズ累計 **23万部**

2万部

4Q

とあるおっさんのVRMMO活動記2



シリーズ累計 **24万部**

3万部

3Q Regina

異世界で『黒の癒し手』って呼ばれています2



シリーズ累計 **12万部**

1.8万部

4Q

THE NEW GATE 2



シリーズ累計 **25万部**

3万部

3Q

Re:Monster (リ・モンスター) 2



シリーズ累計 **26万部**

3万部

4Q Regina

異世界でカフェを開店しました。2



シリーズ累計 **17万部**

3.1万部

4Q

月が導く異世界道中1



シリーズ累計 **20万部**

2万部

(注)・ 内の数値は、2015年11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2015年11月12日現在における予定

書籍出版事業② ～刊行計画（3/3）～

「文庫」は、堅調に一定のラインナップを刊行予定。

文庫

その他

3Q



ゲート外伝4(上・下)
自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり

シリーズ
累計 **310万部**
(10月14時点)

2015年7月
上・下各巻
5万部

3Q 4Q 




異界の魔術士
1～3

シリーズ
累計 **16万部**

各巻
1.5万部

3Q



レイン11

シリーズ
累計 **120万部**

最新刊! 第10巻
1.8万部

3Q 4Q 



黒豹注意報
1、2

シリーズ
累計 **6万部**

各巻
1.3万部

3Q 




天井裏からどうぞ
よろしく1、2

シリーズ
累計 **6万部**

各巻
1.5万部

3Q 4Q



ありふれた
チョコレート1、2

シリーズ
累計 **2.6万部**

各巻
1.6万部

3Q **ビジネス書**

伸びる会社の社長の条件50

著: 西村克己

4Q **ビジネス書**

経営者が絶対にやるべきこと(仮)

著: 新将命


4Q **一般文芸**



居酒屋ぼったくり5

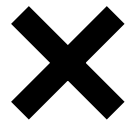
シリーズ
累計 **29万部**

50万部突破!!
5万部

(注)・  内の数値は、2015年11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2015年11月12日現在における予定

Webサイト運営① ～小説・漫画投稿～

「ブログ」投稿サイトを大幅リニューアル。更に、元スターバックスCEO等の著名人によるビジネス記事の連載も開始。



➡ 新たに「ビジネス」ジャンルをインターネットから掘り上げる仕組みを構築中。

当社人気小説のコミカライズの加速に加え、オリジナル漫画の投稿数拡大に向けた取り組みも実施中。

人気作のコミカライズ



小説(最新巻)の販売状況
1巻当たり2.2万部
(シリーズ累計7万部)



小説(最新巻)の販売状況
1巻当たり1.9万部
(シリーズ累計6万部)



オリジナル漫画の獲得



その他検討中の施策 (一部、抜粋)

- ✓ 漫画家の投稿意欲をくすぐるサイト構造及び仕組みの整理
- ✓ 各種キャンペーン (例: 投稿インセンティブ10倍キャンペーン) の開催
- ✓ ネット外 (例: コミティア、専門学校) での積極的なプロモーション活動

ゲーム事業 ～リリース計画～

カジュアルゲームと開発規模の大きい本格ゲームをバランスよくリリースする計画。

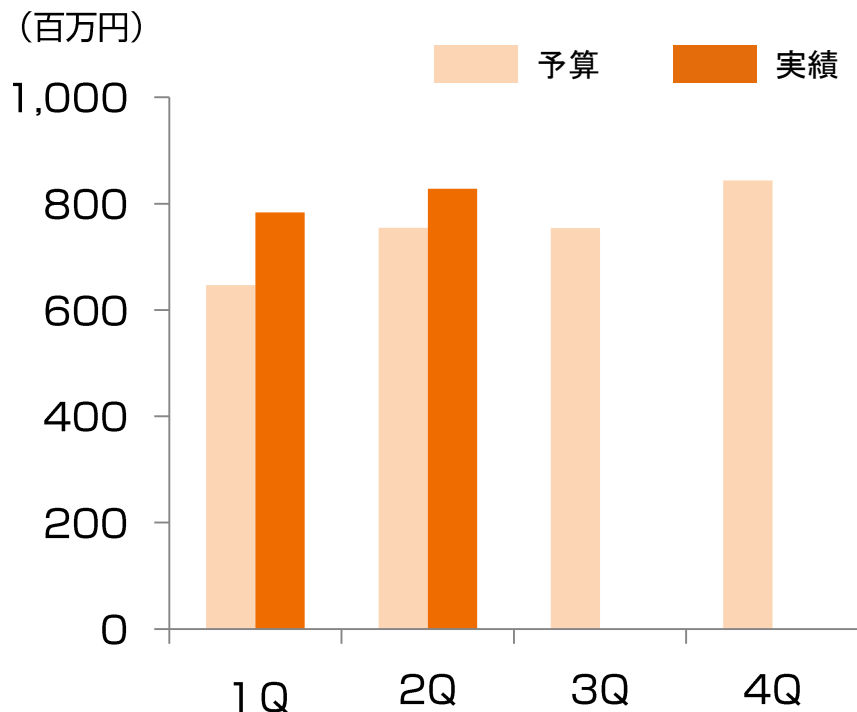


(注) 将来発生する事象等により、上記計画は変更される可能性があります

今期予想（売上高・経常利益の推移）

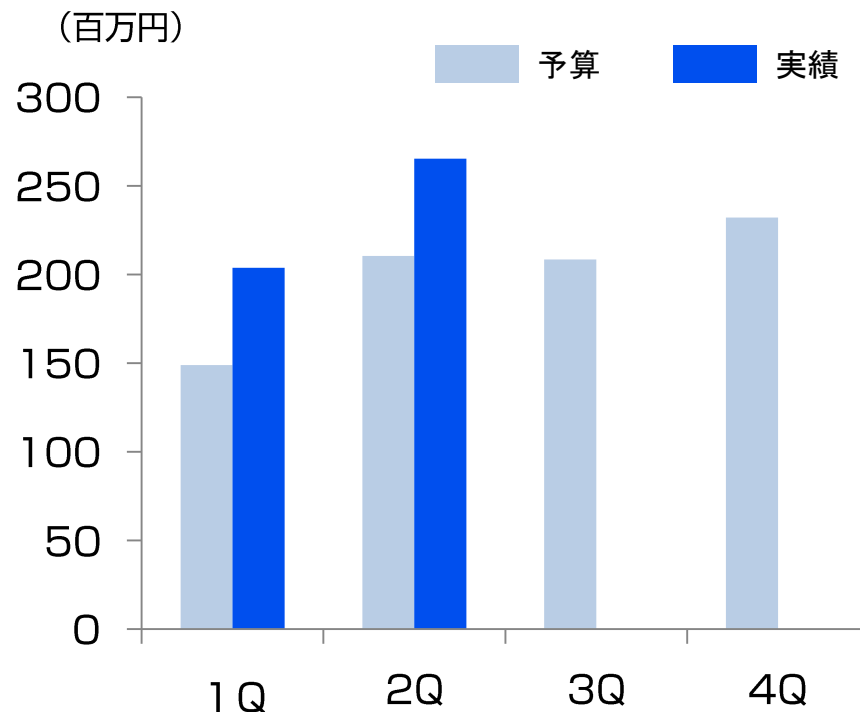
第3四半期以降も、売上高及び経常利益は順調に推移する見通し。

四半期毎の売上高推移



通期予算合計：30億円

四半期毎の経常利益推移



通期予算合計：8億円

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。