

# 2016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)

2016年2月10日

## 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：2015年4月-12月)

- ◎ 売上高 ——— 2,487百万円 (前年同期比 +35.0%)
- ◎ 経常利益 ——— 719百万円 (前年同期比+41.8%)

## トピックスハイライト (3Q：2015年9月-12月)

- ◎ 『ゲート』シリーズ発行部数累計310万部を突破 (10/14)  
※ シリーズ発行部数累計は370万部を突破 (1月18日時点)
- ◎ 『ゲート』が、ついにアプリゲーム化！2016年に  
株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信決定 (12/1)  
※ 本書提出日時点では、既に配信済
- ◎ 本格リアルタイムRPG 『Re:Monster』 事前登録開始 (12/18)  
※ 事前登録数は6万人を突破 (1月15日時点)

# 2016年3月期予算

『ゲート』の売行きが好調であることに加え、ライトノベルに次ぐ成長の柱として積極的に投資している「漫画」事業が予想以上に順調に拡大していることを主な要因として、1月20日に**通期業績予想を上方修正**。

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株当り 当期純利益
前回発表予想(A)	百万円 3,000	百万円 801	百万円 800	百万円 510	円 銭 105.35
今回修正予想(B)	3,300	901	900	574	118.52
増減額(B - A)	+300	+100	+100	+64	-
増減率(%)	+10.0	+12.5	+12.5	+12.5	-
(ご参考) 前期実績 (平成27年3月期)	2,664	792	771	455	104.97

# 損益計算書の概要

売上高は前年同期比35%、経常利益は同40%超となる**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3Q累計		
	3Q累計		増減率	増減額
売上高	2,487 (100.0%)	1,842 (100.0%)	+ 35.0%	+ 645
売上総利益	1,443 (58.1%)	1,175 (63.8%)	+ 22.8%	+ 268
営業利益	720 (29.0%)	528 (28.7%)	+ 36.4%	+ 192
経常利益	719 (28.9%)	507 (27.5%)	+ 41.8%	+ 212
当期純利益	467 (18.8%)	332 (18.0%)	+ 40.7%	+ 135

# 売上高の内訳

第2四半期に引き続き、『ゲート』関連書籍（特に②漫画と③文庫）、及び『ゲート』以外の漫画の売行きが好調。

（単位：百万円、下段は構成比）

	2016年3月期	2015年3月期3Q累計		
	3Q累計		増減率	増減額
売上高	2,487 (100.0%)	1,842 (100.0%)	+ 35.0%	+ 645
①ライトノベル	1,127 (45.3%)	1,181 (64.1%)	▲ 4.6%	▲ 54
②漫画	643 (25.9%)	175 (9.6%)	+ 265.7%	+ 467
③文庫	571 (23.0%)	234 (12.7%)	+ 143.4%	+ 336
④その他	145 (5.8%)	249 (13.6%)	▲ 41.9%	▲ 104

# 販管費の内訳

前事業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により、  
②人件費・賞与、及び⑥その他は前年同期比を下回る。採用活動は計画通り進捗。

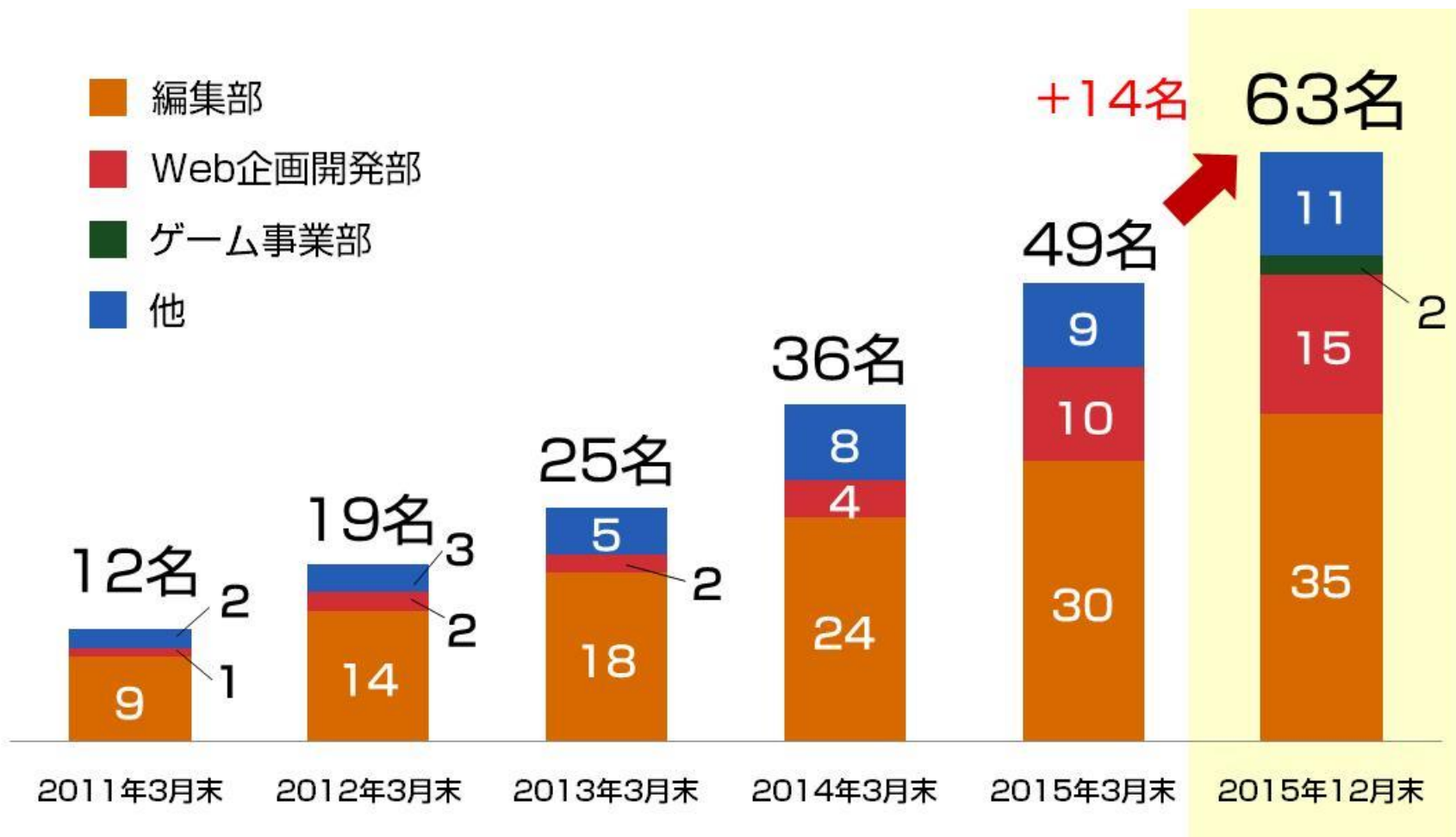
(単位：百万円、下段は構成比)

	2016年3月期	2015年3月期3Q累計		備考	
	3Q累計		増減率		増減額
販売費及び一般管理費	723 (100.0%)	647 (100.0%)	+ 11.7%	+ 76	
①販売手数料	412 (57.0%)	273 (42.3%)	+ 50.8%	+ 139	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)	172 (23.8%)	187 (28.9%)	▲ 7.8%	▲ 15	前事業年度末に、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 (1.8%)	7 (1.1%)	+ 75.5%	+ 5	
③販売促進費	63 (8.7%)	42 (6.6%)	+ 47.3%	+ 21	
⑤支払報酬料	20 (2.8%)	23 (3.6%)	▲ 12.6%	▲ 3	
⑥その他	42 (5.8%)	113 (17.5%)	▲ 62.8%	▲ 71	前事業年度末に、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

第2四半期末からの増減なし。

前期末比では、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。





# 1. 決算概要

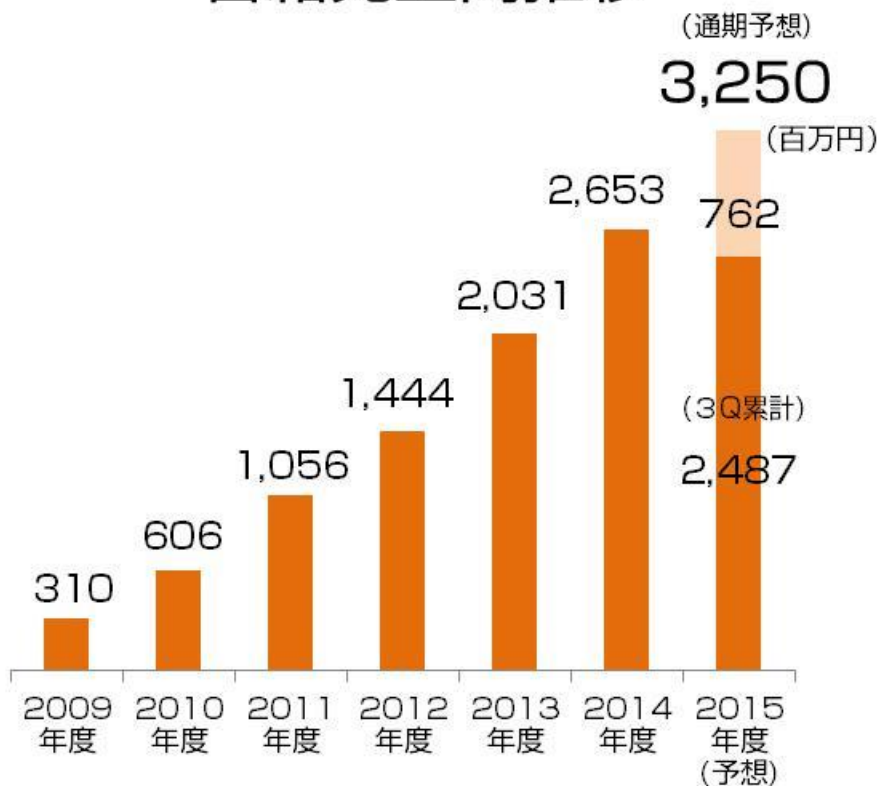
## 2. 事業の取り組み状況（第3四半期）

## 3. 今後の取り組み

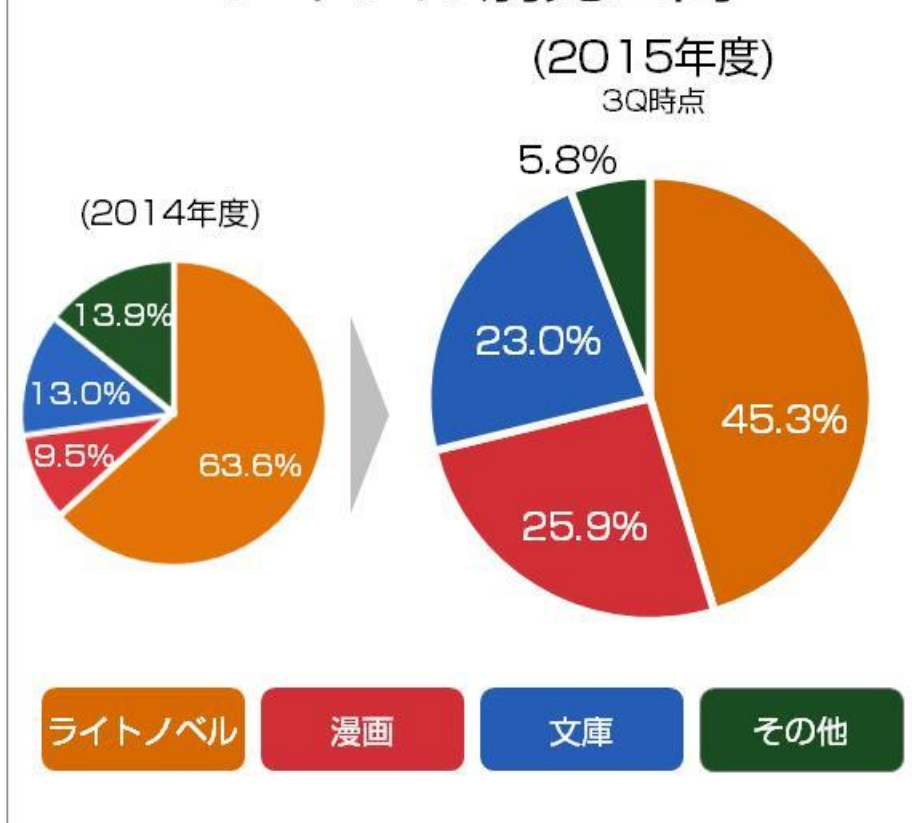
# ①書籍出版事業

書籍出版事業は毎年、**堅調に売上高を拡大**。  
特に、『ゲート』関連書籍、及び漫画の売行きが業績を牽引。

## 書籍売上高推移



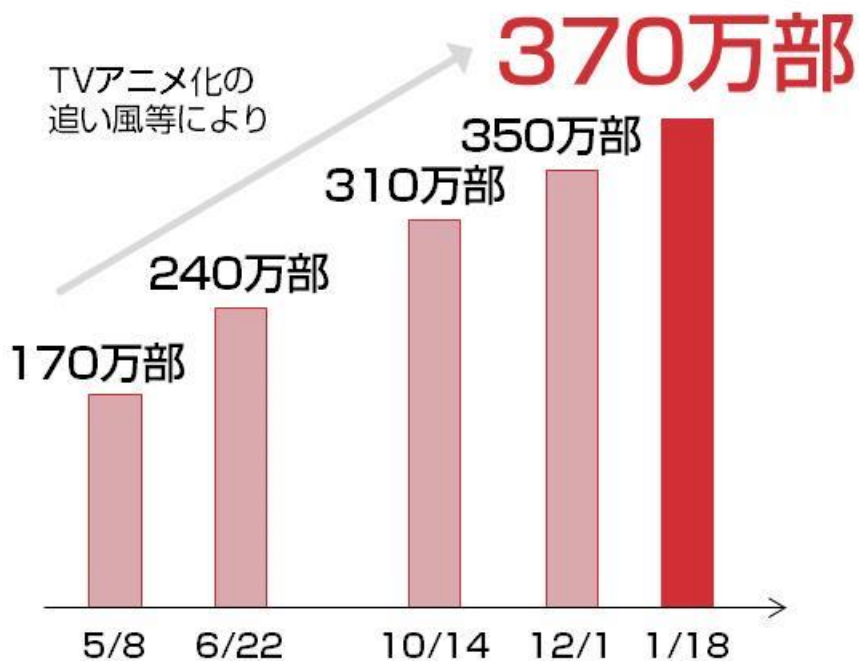
## ジャンル別売上高



# ①書籍出版事業 ～『ゲート』 関連～

TVアニメや各種メディアを活用した積極的なプロモーション活動の結果、1月18日時点で、シリーズ累計発行部数は、ついに370万部を突破。

## 発行部数推移



本書提出日現在、  
TVアニメ第2クール絶賛放映中！



## 書籍刊行状況

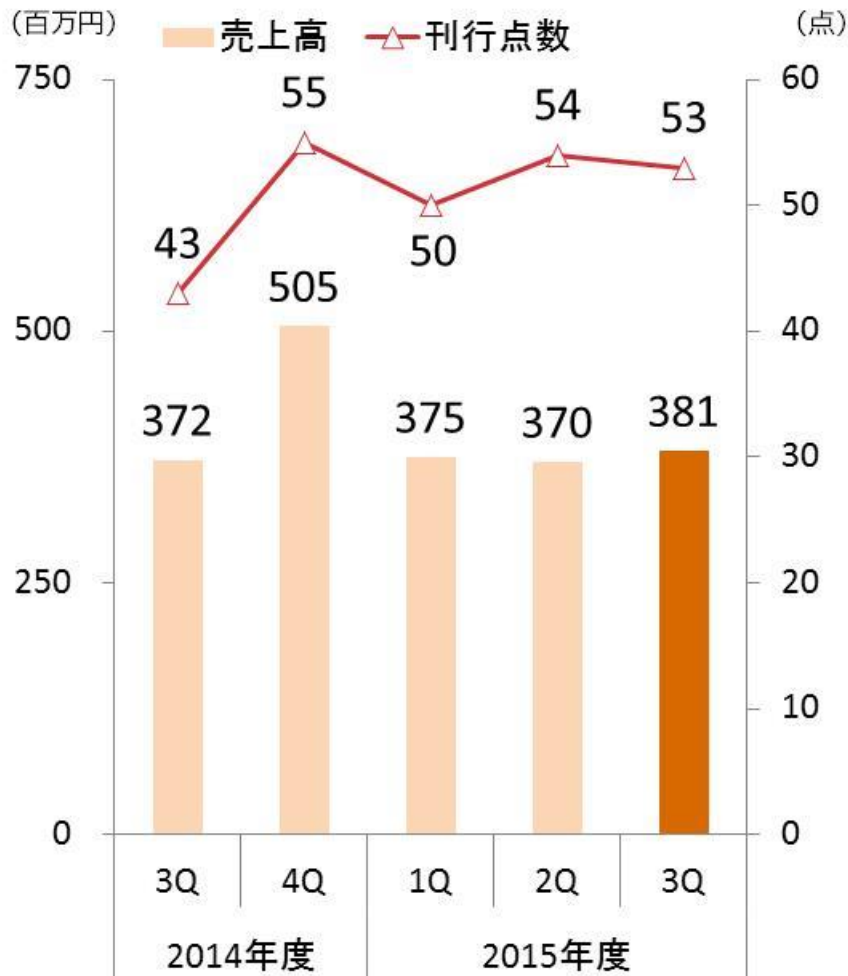
	1	2	3	4	5	外伝 1	外伝 2	外伝 3	外伝 4	外伝 +	(新章・構想中)
	△接触編▽	△炎龍編▽	△動乱編▽	△総撃編▽	△冥門編▽	△南海漂流編▽	△黒神の大祭典編▽	△黄昏の竜騎士伝説編▽	△白銀の晶姫編▽	△特地迷宮攻略編▽	
単行本	→										
文庫	→										
漫画	→ ※1										

今後も、続々と『ゲート』シリーズを  
刊行予定

※ 現在の最新刊は8巻

# 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

- 取次・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影響は、徐々に落ち着きを取り戻した。その結果、当第2四半期と比較して刊行点数は1点減少する中で、売上高は増加。
- 発行部数2万部を超える作品は10作品と堅調。

## 当四半期刊行の主なヒット作(\*1)



2.9万部



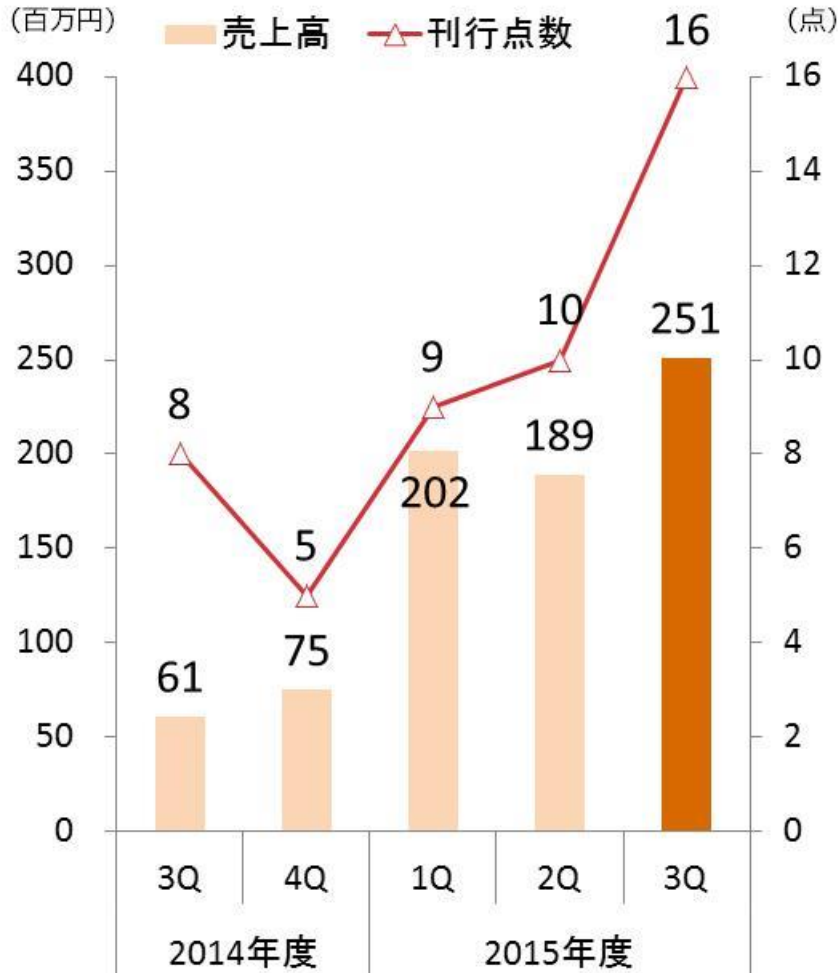
2.7万部



2.5万部



## 漫画



## 当四半期トピックス

- 『ゲート』の売上は引き続き好調。
- 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であり、業績を牽引。  
特に、2016年初頭にゲーム化予定である『Re:Monster』、女性向けファンタジー小説『異世界で『黒の癒し手』って呼ばれています』などは、当社予想を上回るヒット作品に成長。

## 当四半期刊行の主なヒット作(\*1)



15.5万部



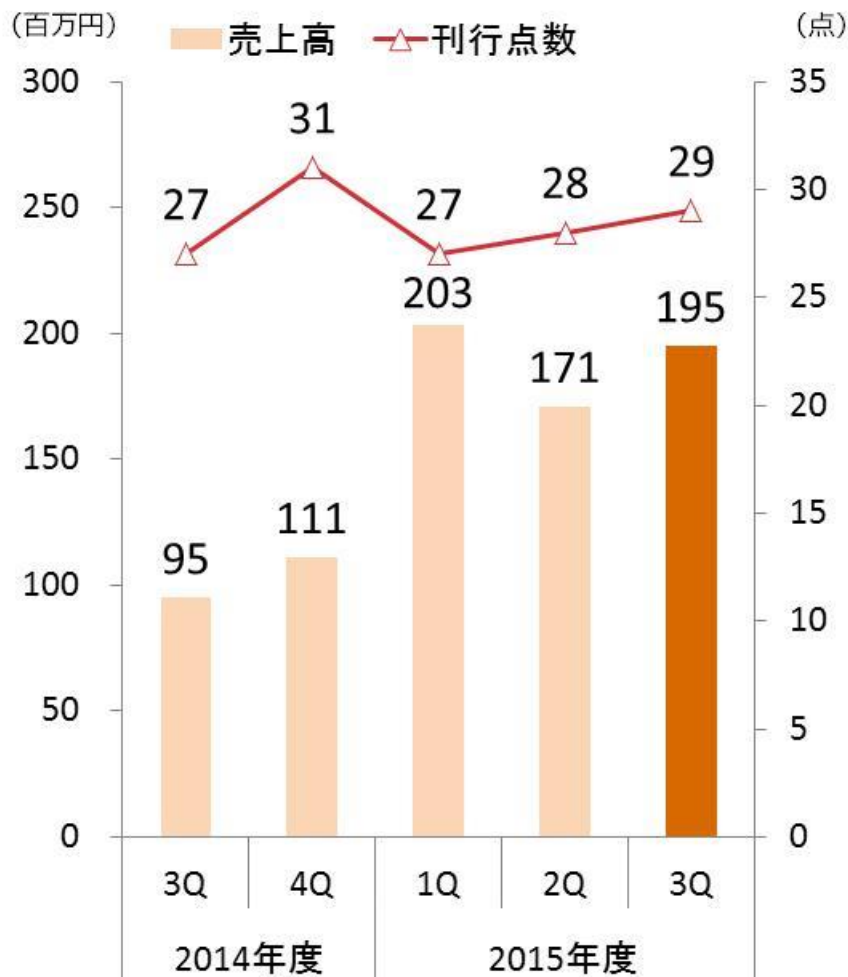
4万部



2.8万部

# ①書籍出版事業 ～文庫～

## 文庫



## 当四半期トピックス

- 『ゲート』の売上は引き続き好調。
- 当社主力小説『居酒屋ぼったくり』の作家である秋川滝美氏の作品『ありふれたチョコレート』や『いいかげんな夜食』シリーズも業績を牽引。

## 当四半期刊行の主なヒット作(\*1)



6万部



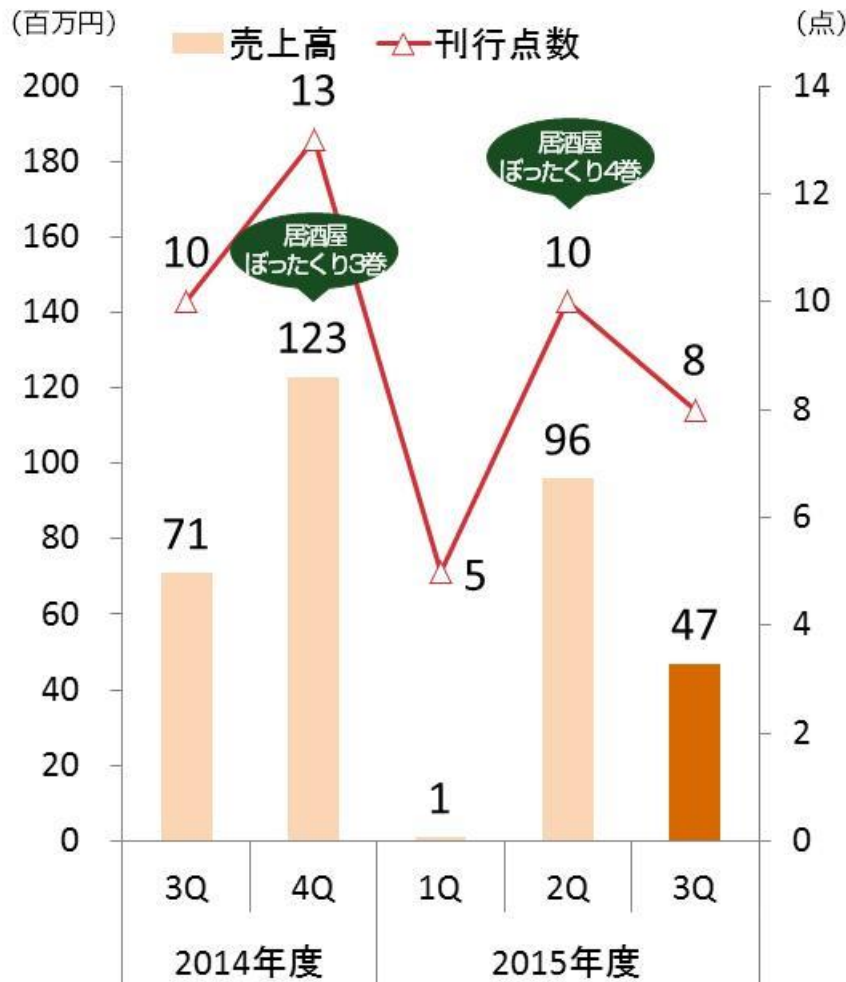
6万部



2.6万部

# 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、力を入れている「ビジネス書」分野において、ビジネス書の大家・西村克己氏による『伸びる会社の社長の条件50』を刊行。
- その他、「アルファポリス・第8回恋愛小説大賞」大賞受賞作『コンカツ!』もエンタメ恋愛小説として刊行。



## ②Webサイト運営 ～小説・漫画投稿～

**登録コンテンツ数は過去最高を更新。**一方、UU数は『ゲート』TVアニメ放送枠のCM効果等により、2Qで急速に拡大したが、その反動で3Qは微減。

登録コンテンツ数（四半期別）<sup>※1</sup>

月間ユニークユーザー数

累計：25,016件<sup>※2</sup>  
(2015年12月末時点)



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4.5万人の読者が閲覧。同タイトルを漫画として出版した場合、初版発行部数は約13万部。

前期末時点の連載本数

合計 **36** 作品



当第3四半期末時点の連載本数

合計 **54** 作品

## ②Webサイト運営 ～Web連載：ビジネス～

出版強化ジャンルとしてビジネスに特化した投稿サイトを開設。  
同サイトでは一般ユーザーからのビジネスブログ投稿以外に、元スター  
バックスCEO等の著名人によるビジネス記事連載も実施。

### ビジネスブログ投稿サイト



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

公式連載執筆陣

インタビュー  
特別



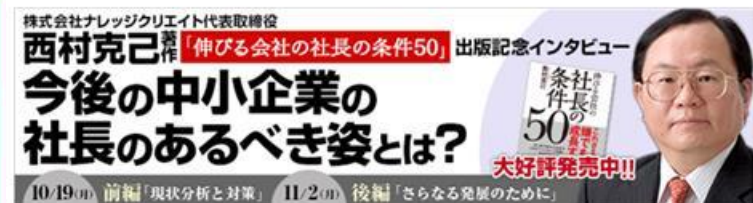
<http://www.alphapolis.co.jp/business/entry/1/>



<http://www.alphapolis.co.jp/business/entry/2/>



<http://www.alphapolis.co.jp/business/entry/11/>



<http://www.alphapolis.co.jp/business/entry/4/>



### ③ゲーム事業

人気書籍『Re:Monster』を活用したスマホ向け本格リアルタイムPRGの事前登録を開始。



事前登録者数

**6万人**突破!

公式サイトURL:

<http://remonster.jp/>

原作書籍シリーズ発行部数

**35万部**突破!

※数値は2016年1月15日時点



その他カジュアルゲームの開発も計画通り進捗中。

## ④ その他クロスメディア展開

『ゲート』のスマホゲームアプリが株式会社バンダイナムコエンターテインメントより配信されることが決定。

(本書提出日時点では、既に配信済。)



App Store : <https://itunes.apple.com/jp/app/gate-bureibu-sukuranburu/id1057873107?mt=8>

Google Play™ : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bandainamcoent.gate.bs>

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 ～『ゲート』 関連～

4Qでは書店、TV、スマホアプリなど様々なメディアで『ゲート』が登場。



文庫・最新刊販売  
(3月頃)



第2クール放送  
(1/8～)



書店

ゲート 自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり

ゲームアプリ配信  
(1/18～)



メディアミックスを活かした、プロモーションを展開

# 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

4Q  
とあるおっさんのVRMMO活動記8  
シリーズ累計 **25万部**  
第5回ファンタジー小説大賞・読者賞受賞



2.7万部

4Q  
鍛冶師ですが何か5  
シリーズ累計 **10万部**  
第6回ファンタジー小説大賞・特別賞受賞



2.3万部

4Q Regina  
異世界でカフェを開店しました。7  
シリーズ累計 **21万部**




2万部

4Q  
月が導く異世界道中8.5  
シリーズ累計 **26万部**  
第5回ファンタジー小説大賞・読者賞受賞




2.7万部

4Q  
さようなら竜生、こんにちは人生5  
シリーズ累計 **9万部**



2.1万部

4Q Regina  
えっ？平凡ですよ??5  
シリーズ累計 **10万部**



1.5万部

4Q  
THE NEW GATE6  
シリーズ累計 **18万部**



2.5万部

4Q  
異世界転生騒動記7  
シリーズ累計 **14万部**  
第6回ファンタジー小説大賞・大賞受賞



2万部

4Q Regina  
詐騎士外伝 薬草魔女のレシピ3  
シリーズ累計 **24万部**



1.1万部

(注)・内の数値は、2016年2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2月10日現在における予定




# ①書籍出版事業 ～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

<p>4Q とあるおっさんのVRMMO活動記2 シリーズ累計 <b>25万部</b> 第5回ファンタジー小説大賞・読者賞受賞</p>  <p>3.5万部</p>	<p>4Q 異世界転生騒動記1 シリーズ累計 <b>14万部</b> 第6回ファンタジー小説大賞・大賞受賞</p>  <p>2万部</p>	<p>4Q  異世界でカフェを開店しました。2 シリーズ累計 <b>21万部</b></p>  <p>3.5万部</p>
<p>4Q THE NEW GATE2 シリーズ累計 <b>18万部</b></p>  <p>3万部</p>	<p>4Q 白の皇国物語4 シリーズ累計 <b>42万部</b></p>  <p>1.7万部</p>	<p>4Q  天井裏からどうぞよろしく2 シリーズ累計 <b>10万部</b></p>  <p>1.6万部</p>
<p>4Q 月が導く異世界道中1 シリーズ累計 <b>26万部</b> 第5回ファンタジー小説大賞・読者賞受賞</p>  <p>2.5万部</p>	<p>4Q 十字道 シリーズ累計 <b>1.5万部</b></p>  <p>1.5万部</p>	<p>4Q  えっ？ 平凡ですよ?? 2 シリーズ累計 <b>10万部</b></p>  <p>1.5万部</p>

(注)・  内の数値は、2016年2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2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『ゲート』、一般文芸『居酒屋ぼったくり』等の大型書籍を刊行予定。

文庫

その他

**4Q** ゲート外伝4(上・下)  
自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり




自衛隊 彼の地にて、  
斯く戦えり  
外伝4. 白銀の晶姫編  
上  
柳内たくみ

2016年1月 47 TOKYO MUSEUM  
アニメ  
第2ク 上・下各巻  
5万部

シリーズ  
累計 **370万部**  
(1月18時点)

**4Q**

ありふれた  
チョコレート2



ありふれた  
チョコレート  
大奔走 NY 平

シリーズ  
累計 **7万部**

2.1万部

**4Q** 

異界の魔術士3



異界の  
魔術士  
3  
発明少女 異世界  
戦

シリーズ  
累計 **20万部**

1万部

**4Q** 


黒豹注意報2



黒豹  
注意報  
2  
SP.エース  
超

シリーズ  
累計 **8万部**

1.2万部

**4Q** 

お騒がせ  
マリッジ1、2



お騒がせ  
マリッジ  
2  
エロ絶野の  
夜

シリーズ  
累計 **5.5万部**

各巻  
1.1万部

**4Q** **ビジネス書**

経営者が絶対にやるべきこと——

著：新将命 **1万部**

**4Q** **一般文芸**

いい加減な夜食4

シリーズ累計 **21万部**

**4Q** **一般文芸**


居酒屋ぼったくり5



居酒屋  
ぼったくり  
5  
50万部  
突破!!  
も言  
疲れ

シリーズ  
累計 **30万部**

5.5万部

(注)・  内の数値は、2016年2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2月10日現在における予定

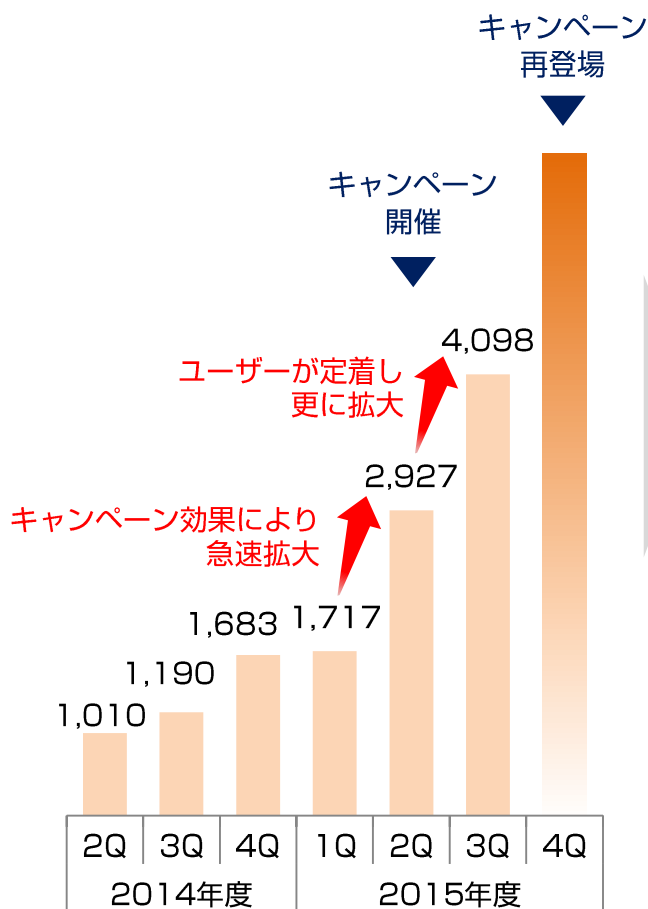
## ②Webサイト運営 ～小説・漫画投稿(1/2)～



ALPHAPOLIS  
アルファポリス

登録コンテンツ数拡大の火付け役となったキャンペーンが再登場。  
前回以上にキャンペーンの広告活動も強化。

### 登録コンテンツ数（四半期別）



小説・漫画を投稿して報酬をゲットするチャンス!

ALPHAPOLIS 「投稿インセンティブ」

Novel 2ヶ月連続 Comic

漫画大賞がパワーアップ!

詳しくはこちら!

予告 スコア10倍 キャンペーン!

スコア10倍対象期間

2月 第1弾 小説を投稿して報酬ゲット!

2016年2月1日0:00～2月29日23:59

確定スコア付与時期: 2016年3月10日

スコア10倍対象期間

3月 第2弾 漫画を投稿して報酬ゲット!

2016年3月1日0:00～3月31日23:59

確定スコア付与時期: 2016年4月10日



漫画投稿作品の更なる活性化に向けて様々な施策を実施中。

## 第9回漫画大賞・大幅パワーアップ

今回の漫画大賞はココがすごい!



### 1 賞金額が大幅アップ!

大賞 : 100万円  
読者賞 : 20万円

その他、優秀作品多数の場合は  
優秀賞、特別賞を選出します!

投票ユーザにも抽選で  
20名に1万円が当たります!

### 2 参加賞(スコア)ゲット!

投稿インセンティブ  
500スコア

大賞に参加したすべてのユーザに  
プレゼント!

※アルファポリス内部投稿のみが対象と  
なります。

### 3 参加者全員に評価シート!

編集部が  
全作品をチェック!

大賞に参加された全作品をアル  
ファポリス漫画編集部がチェッ  
ク! 大賞終了時に評価シート  
をお返しします!

## ②Webサイト運営 ～Web連載：漫画～

4Qでは、5本の新規連載を、男性向け・女性向けバランスよく開始する予定。

<第3四半期における主な新規連載漫画>



小説(最新巻)の販売状況  
1巻当たり2万部  
(シリーズ累計6.5万部)

第7回ファンタジー  
小説大賞・優秀賞受賞



小説(最新巻)の販売状況  
1巻当たり1.6万部  
(シリーズ累計5万部)



小説(最新巻)の販売状況  
1巻当たり1.2万部  
(シリーズ累計7.5万部)

男性向け 2作品  
女性向け 2作品  
その他 1作品



合計 5作品



ビジネスブログサイトでは、伝説のビジネス書籍編集者「ミスターX」を公式連載執筆陣に迎えるとともに、当社からの新将命氏のビジネス書刊行を記念して、同氏への出版記念インタビュー記事を開始予定。



伝説のビジネス書編集者「ミスターX」が明かす

# ビジネス書業界の裏話

第2・4木曜日更新



新将命<sup>著作</sup> 経営者が絶対に「すべきこと」「してはいけないこと」  
出版記念インタビュー

## 本当に強い企業創りににおいて 経営者に必要な絶対条件とは

大好評発売中!!

2/10(木) 前編「経営の原理原則」 2/24(木) 中編「経営のバランス感覚」 3/9(木) 後編「運をよくする方法」

### ③ゲーム事業 ～リリース計画～

4Qではスマホゲーム4本、PCゲーム1本をリリースする計画。

スマホ

PC



本格リアルタイムRPG  
(2月リリース予定)

Coming Soon

タップゲーム  
(2月リリース予定)

Coming Soon

オンラインRPGゲーム  
(3月リリース予定)



新感覚ランゲーム  
(1月リリース予定\*)



福引ゲーム  
(1月リリース予定\*)

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。