

# 2017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)

2017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：2016年4月 - 12月)

- ◎ 売上高 ————— **2,248百万円** (前期比 ▲ 9.6%)
- ◎ 経常利益 ————— **169百万円** (前期比 ▲ 76.4%)

## トピックスハイライト (3Q：2016年10月 - 12月)

- ◎ スマホ向け、本格バトルRPG『THE NEW GATE (ザ・ニュー・ゲート)』の配信開始。事前登録者数は5万人を突破！ (10/4)
- ◎ 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』に配信決定！ (11/25)  
⇒2017年1月10日より配信開始。
- ◎ 漫画の売行きが好調。  
2016年の増刷回数は初の3桁となる101回！ (12/31)

# 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増加により、利益は前年同期比で大幅に悪化。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2017年3月期	2016年3月期 3Q累計		
	3Q累計		増減率	増減額
売上高	2,248 (100.0%)	2,487 (100.0%)	▲ 9.6%	▲ 239
売上総利益	1,287 (57.2%)	1,443 (58.1%)	▲ 10.9%	▲ 156
営業利益	169 (7.5%)	720 (29.0%)	▲ 76.4%	▲ 550
経常利益	169 (7.6%)	719 (28.9%)	▲ 76.4%	▲ 549
当期純利益	107 (4.8%)	467 (18.8%)	▲ 77.1%	▲ 360

# 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、売上高は前年同期比で低下。  
 （単位：百万円、下段は構成比）

	2017年3月期	2016年3月期 3Q累計		
	3Q累計		増減率	増減額
売上高	2,248 (100.0%)	2,487 (100.0%)	▲ 9.6%	▲ 239
①ライトノベル	1,090 (48.5%)	1,127 (45.3%)	▲ 3.3%	▲ 37
②漫画	580 (25.8%)	643 (25.9%)	▲ 9.7%	▲ 62
③文庫	188 (8.4%)	571 (23.0%)	▲ 67.0%	▲ 382
④その他 <sup>※1</sup>	388 (17.3%)	145 (5.8%)	+ 167.8%	+ 243

# 販売費及び一般管理費の内訳

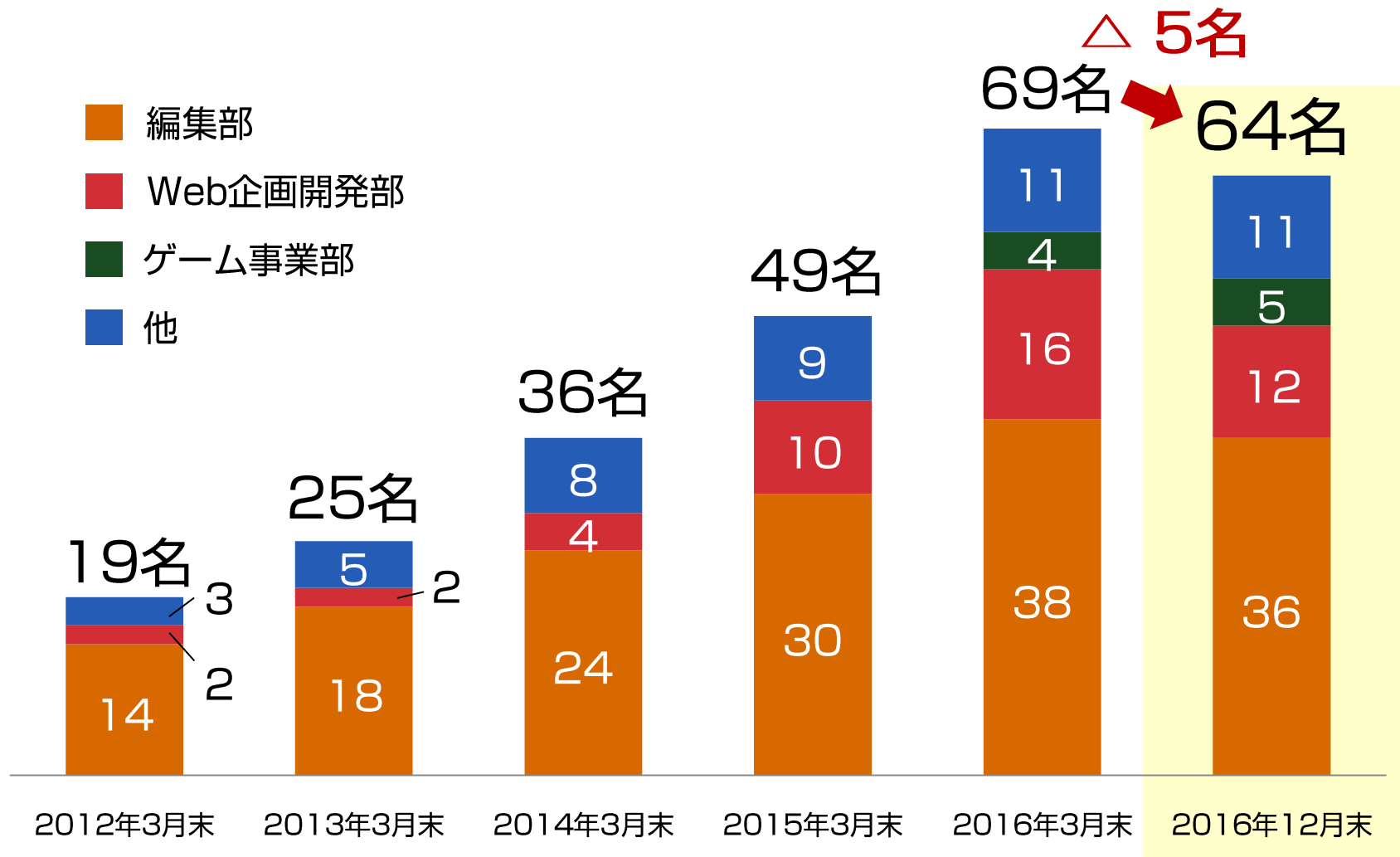
前年同期では発生していないゲーム事業及び電子書籍販売に係る費用が発生しているため、①販売手数料等、④販売促進費・広告宣伝費、及び⑥その他が前年同期比で大幅に増加。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2017年3月期	2016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	1,117 (100.0%)	723 (100.0%)	+ 54.4%	+ 393	
①販売手数料等	563 (50.4%)	412 (57.0%)	+ 36.5%	+ 150	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)	210 (18.9%)	172 (23.8%)	+ 22.3%	+ 38	
③採用活動費	4 (0.4%)	12 (1.8%)	▲ 65.9%	▲ 8	
④販売促進費 ・広告宣伝費	99 (8.9%)	63 (8.7%)	+ 57.8%	+ 36	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	25 (2.2%)	20 (2.8%)	+ 23.1%	+ 4	
⑥その他	214 (19.2%)	42 (5.8%)	+ 406.9%	+ 171	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5名減少。



# 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

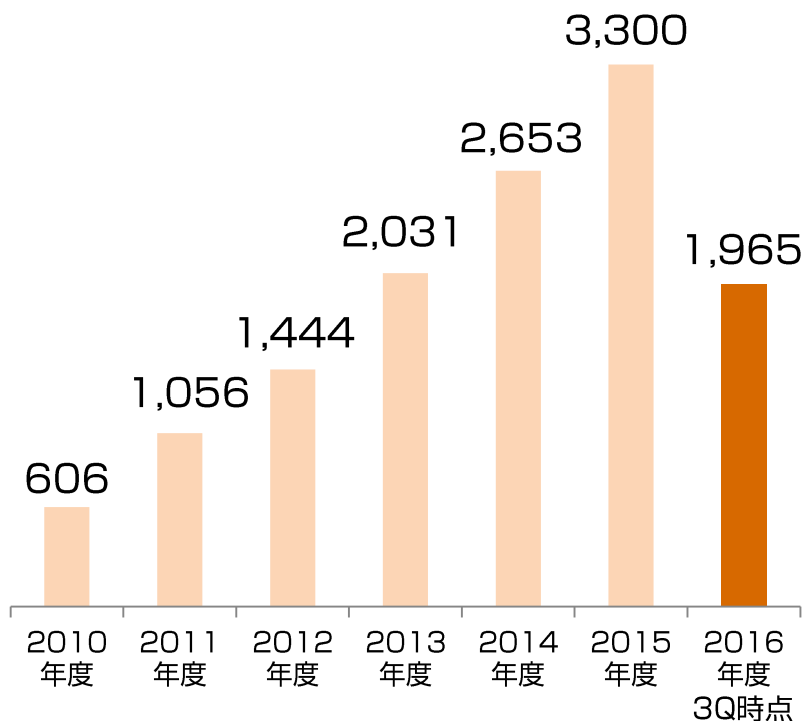


# ①書籍出版事業

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。

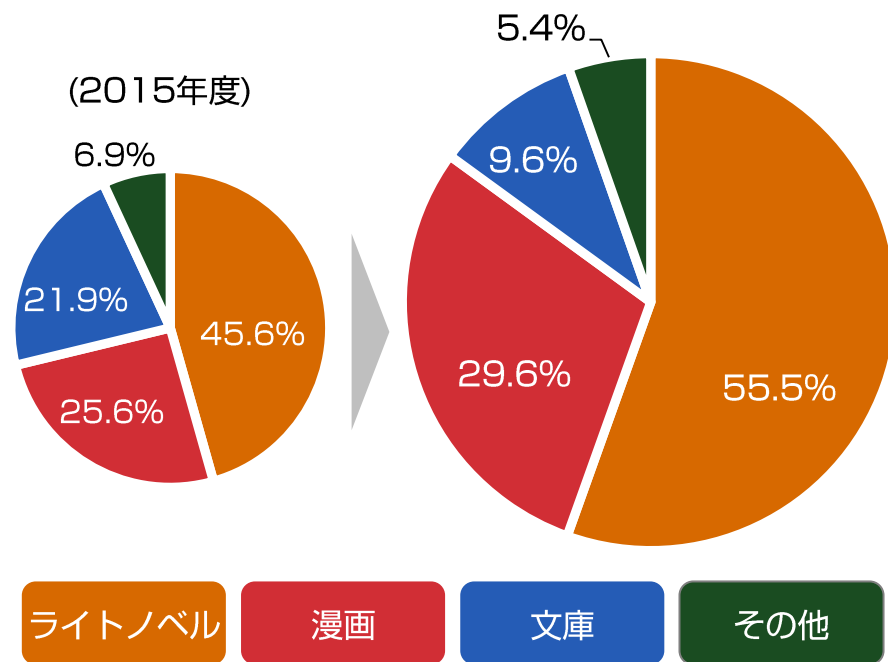
## 書籍売上高推移

(百万円)



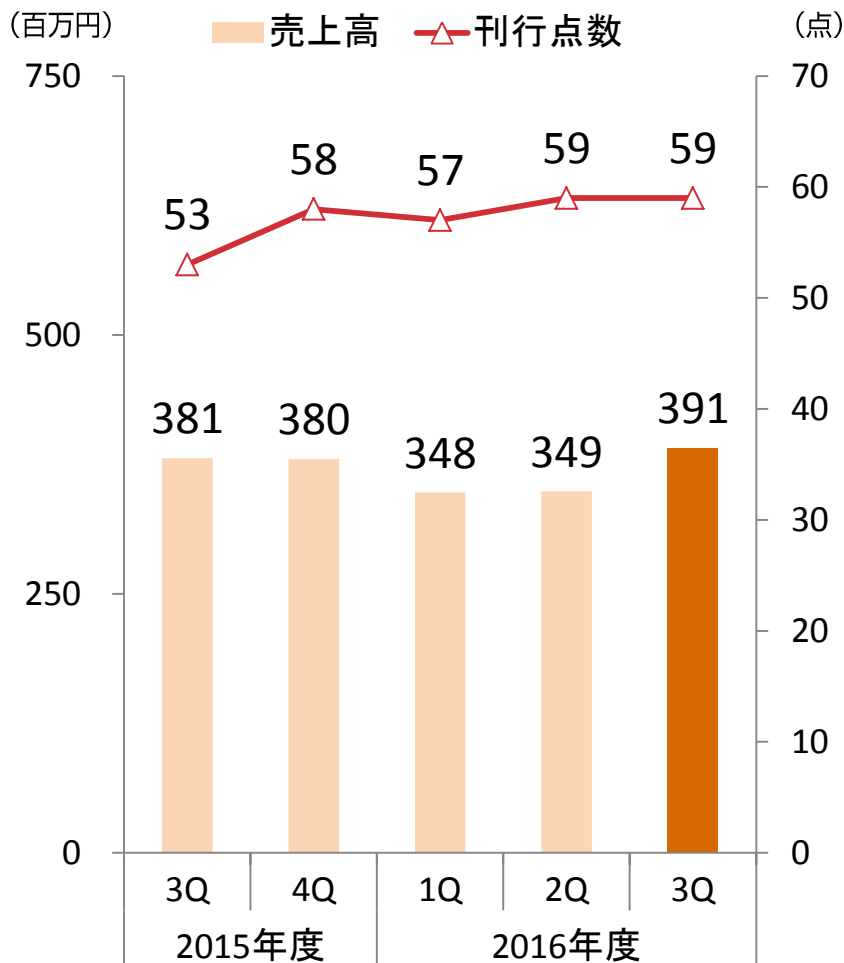
## ジャンル別売上高

(2016年度)  
3Q時点



# 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

- ライトノベル市場は、縮小する書籍市場の中でも拡大を続ける数少ない成長市場であることから新規参入が相次ぎ、競争が激化。
- 一方、今年度から本格的に対応している電子書籍販売が3Q以降、予想以上に伸びたことから、売上高は堅調に推移。

## 当四半期刊行の主なヒット作(\*1)



2.7万部



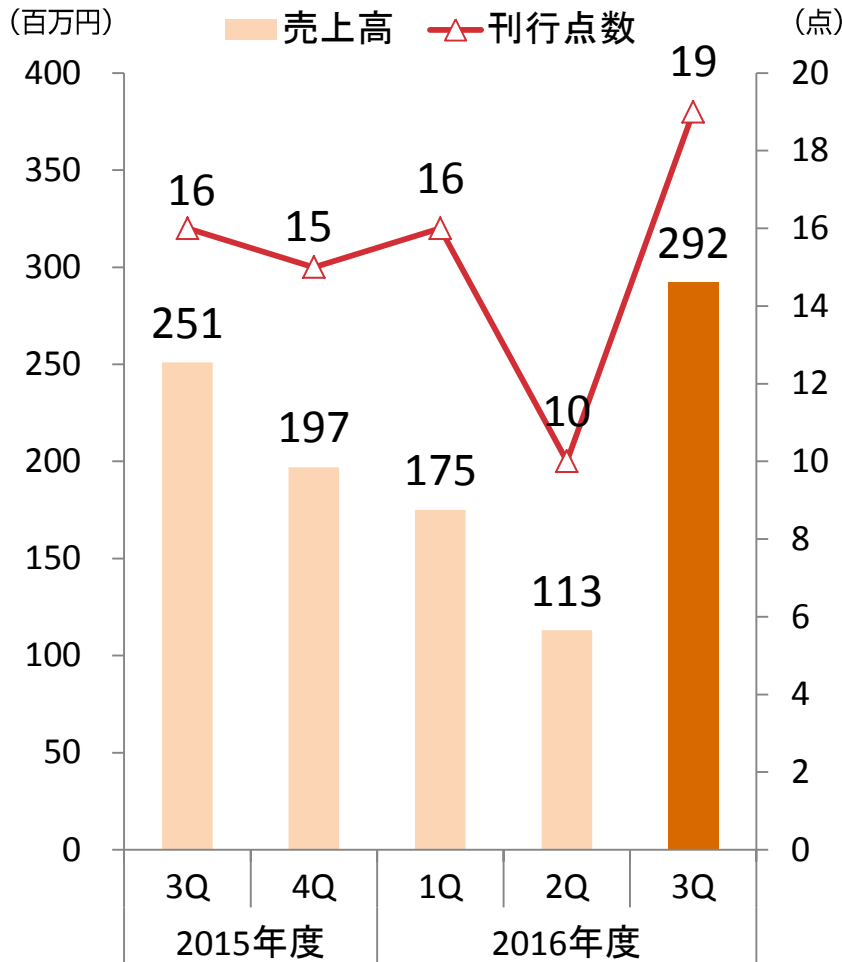
2.6万部



2.2万部

# ①書籍出版事業 ～漫画～

## 漫画



## 当四半期トピックス

- 『ゲート』 関連書籍の返本が収束。
- 『ゲート』 以外の漫画は順調に拡大。  
特に、3Qに刊行した『居酒屋ぼったくり 1巻』は初版2万部に対して、5刷・4万部にまで成長。
- 四半期ベースで過去最高の売上高を達成。

## 当四半期刊行の主なヒット作(\*1)



12万部



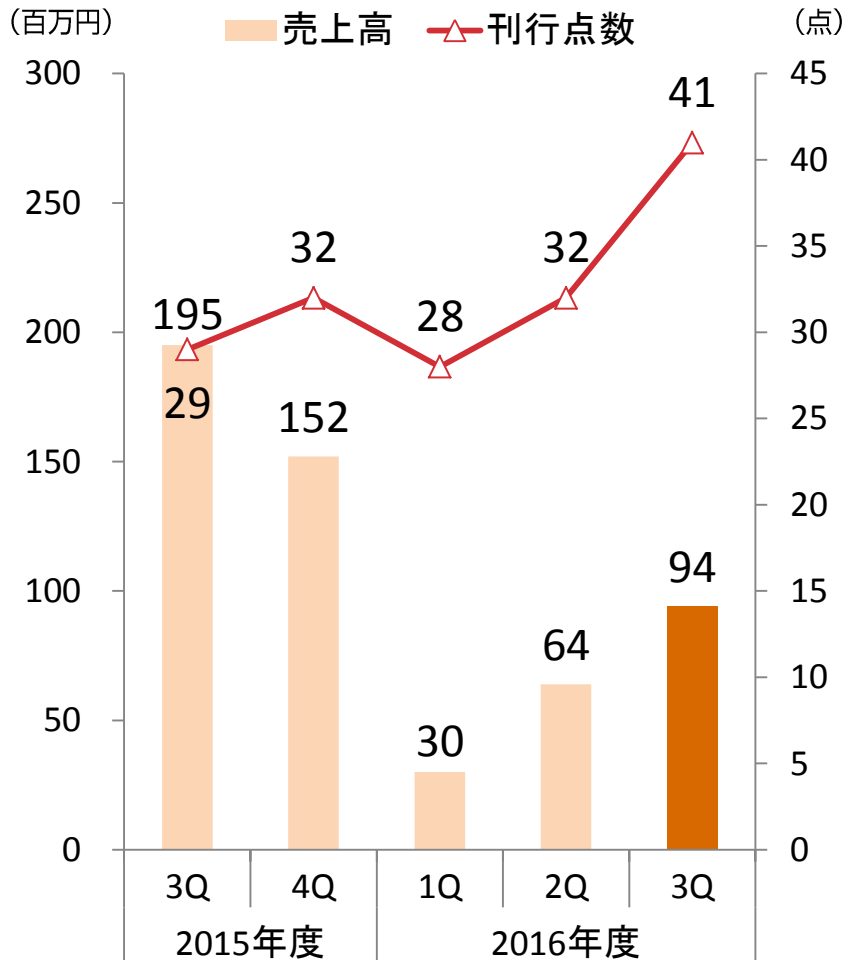
4万部



3.8万部

# ①書籍出版事業 ～文庫～

## 文庫



## 当四半期トピックス

- 『ゲート』関連書籍の返本が収束。
- ライトノベル同様、新規参入の活発化により、厳しい状況が続くが、売上高は徐々に回復傾向となった。
- 啓文堂書店様主催「2016年 雑学文庫大賞」の大賞受賞作『考えすぎない』の売行きはなお好調。増刷を繰り返して、発行部数は11万部を突破。

## 当四半期刊行の主なヒット作(\*1)



1.2万部



1.2万部



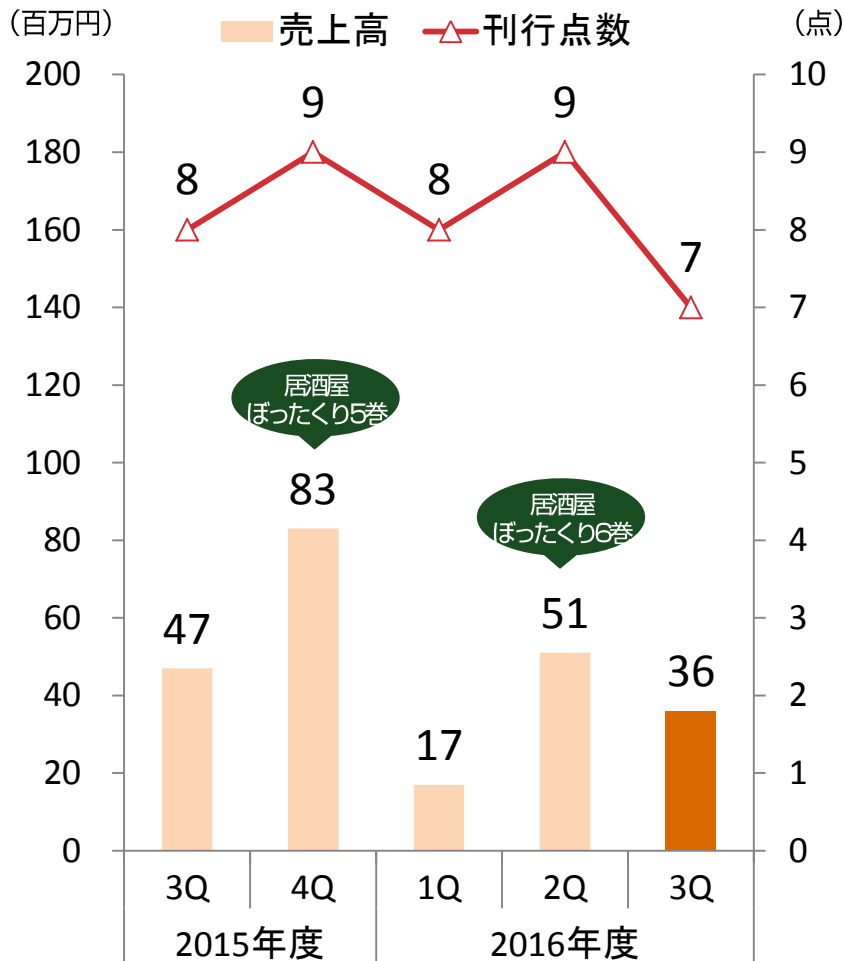
1万部

# ①書籍出版事業 ～その他～

## その他



## 当四半期トピックス



- 強化中である「ビジネス」分野からは“伝説の外資系トップ”として著名な新将命氏による書籍を1点を刊行。
- 2Qに刊行した『居酒屋ぼったくり6』は巻を重ねても依然として人気は衰えず、「王様のブランチ (TBS系列/10月8日放送回)」においても紹介頂きました。



### 新将命氏

ジョンソン・エンド・ジョンソンなどグローバル・エクセレント・カンパニー6社で社長職を3社、副社長職を1社経験された伝説の外資系トップ。

## ②Webサイト運営 ～KPI推移～

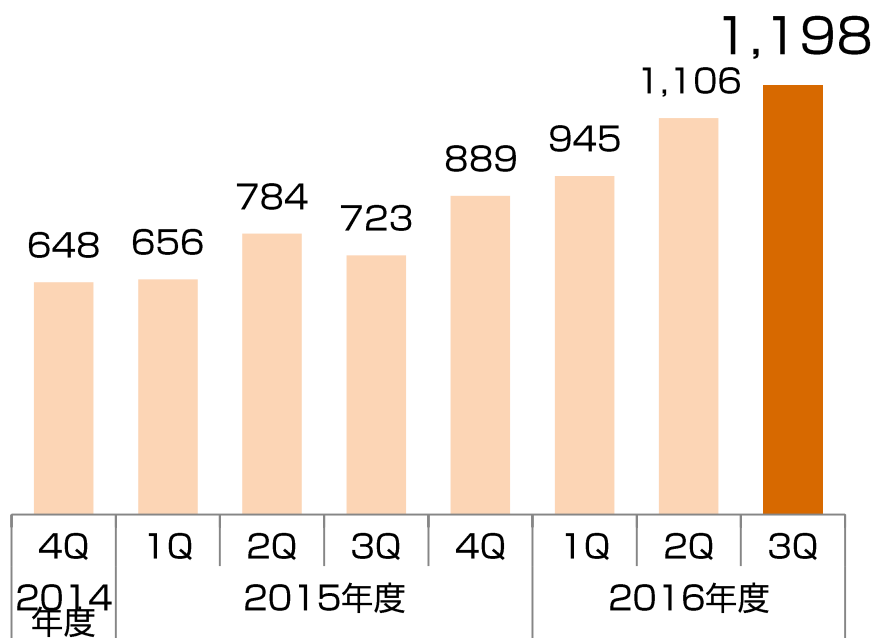
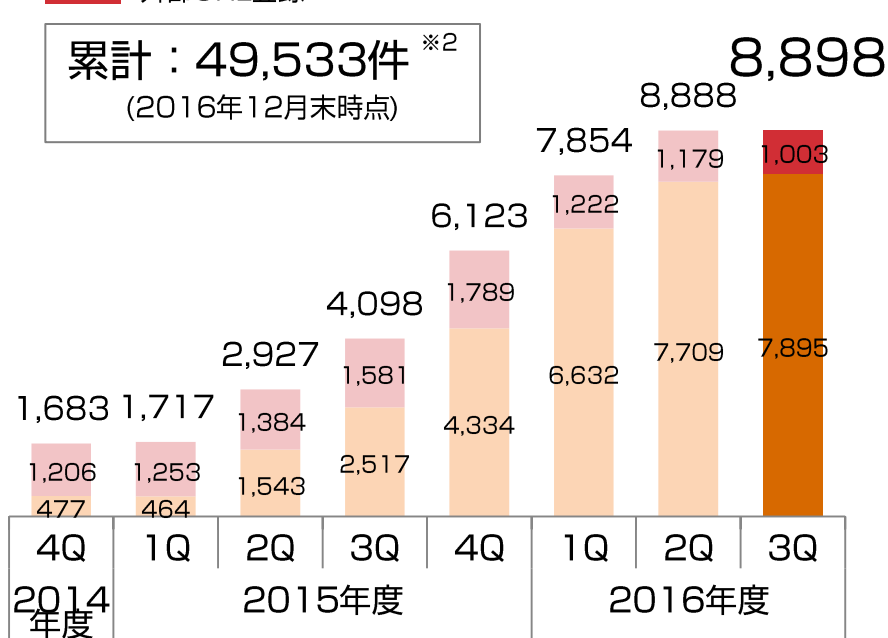
コンテンツ数の伸び率はやや低下するものの、月間UU数と並んでいずれも**過去最高**を更新。

コンテンツ数（四半期別） ※1

月間ユニークユーザー数

当社サイト投稿数 (件)  
外部URL登録

累計：49,533件 ※2  
(2016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**

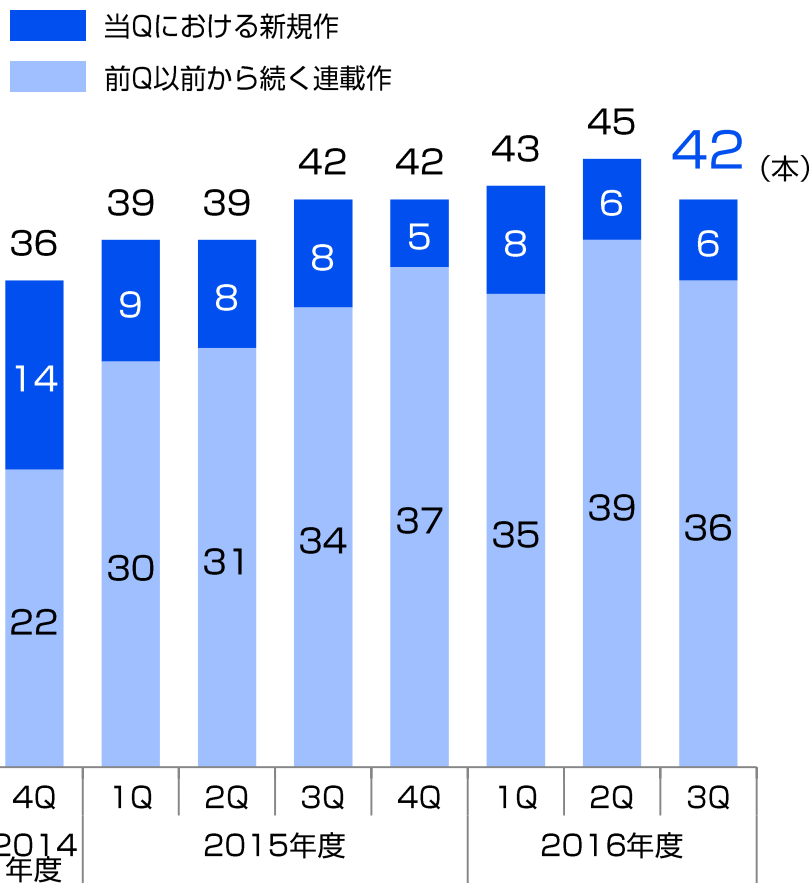
※1 前四半期以前に登録されたコンテンツが当四半期に削除された場合においても、当四半期の件数からは、その削除件数を減算していない

※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減算している

## ②Webサイト運営 ～Web連載漫画～

3Qでは6本の新規連載を開始。中でも『ダイテス領攻防記』は多くのアクセス数を稼ぐ、人気作に成長中。

### Web連載漫画本数



### <当四半期の新規連載漫画>



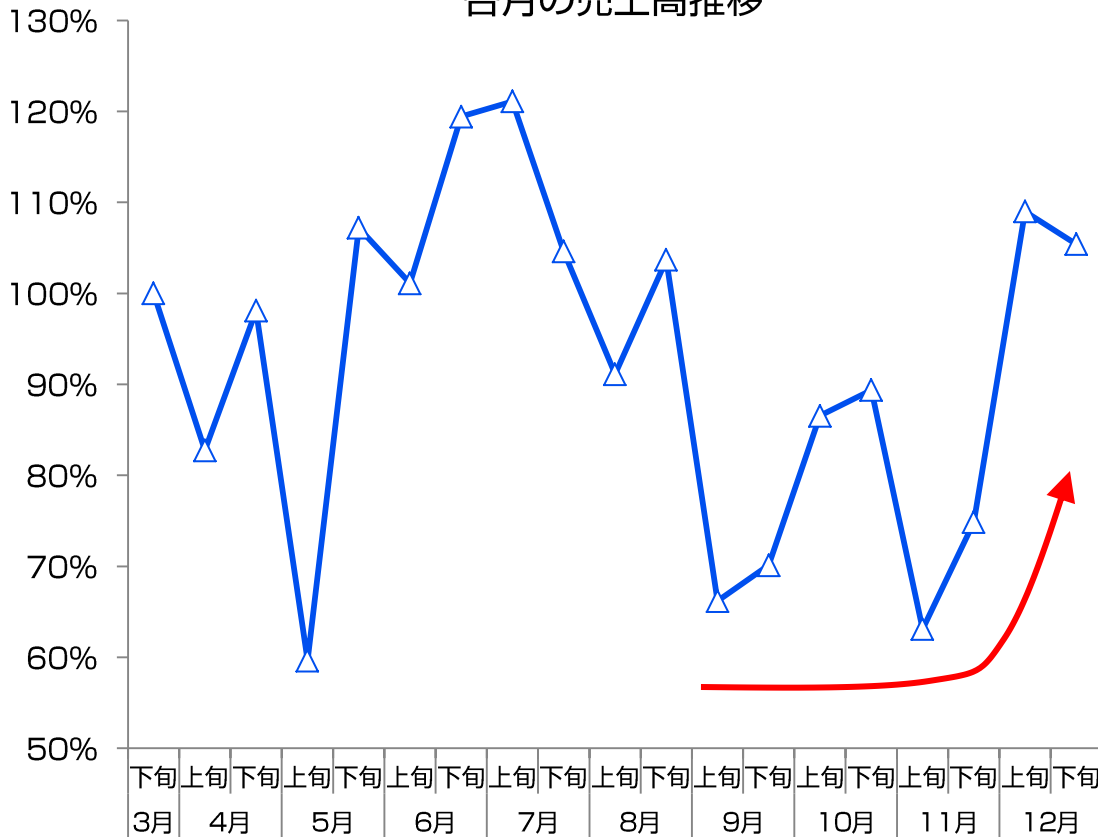
アクセス数は、最新話公開日のアクセス数を記載。  
Web連載漫画『ゲート』の場合、最新話の更新日には、1日で約5.5万のアクセス数がある。同タイトルを漫画として出版した場合、初版発行部数は12万部。

# ③ゲーム事業 ～スマホアプリ（1/2）～

『Re:Monster』は、3Q前半は苦戦したが、年末に向けた施策が功を奏し、年末商戦にて盛り返しを図ることに成功。

年末にかけて実施した主なイベント

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 (2/2) ～

『THE NEW GATE』は、事前登録者数が5万人を突破し、順調な滑り出しとなったが、リリース直後のサーバー不具合により売上高が大きく低下。様々な施策を講ずることで売上高は下げ止まる。

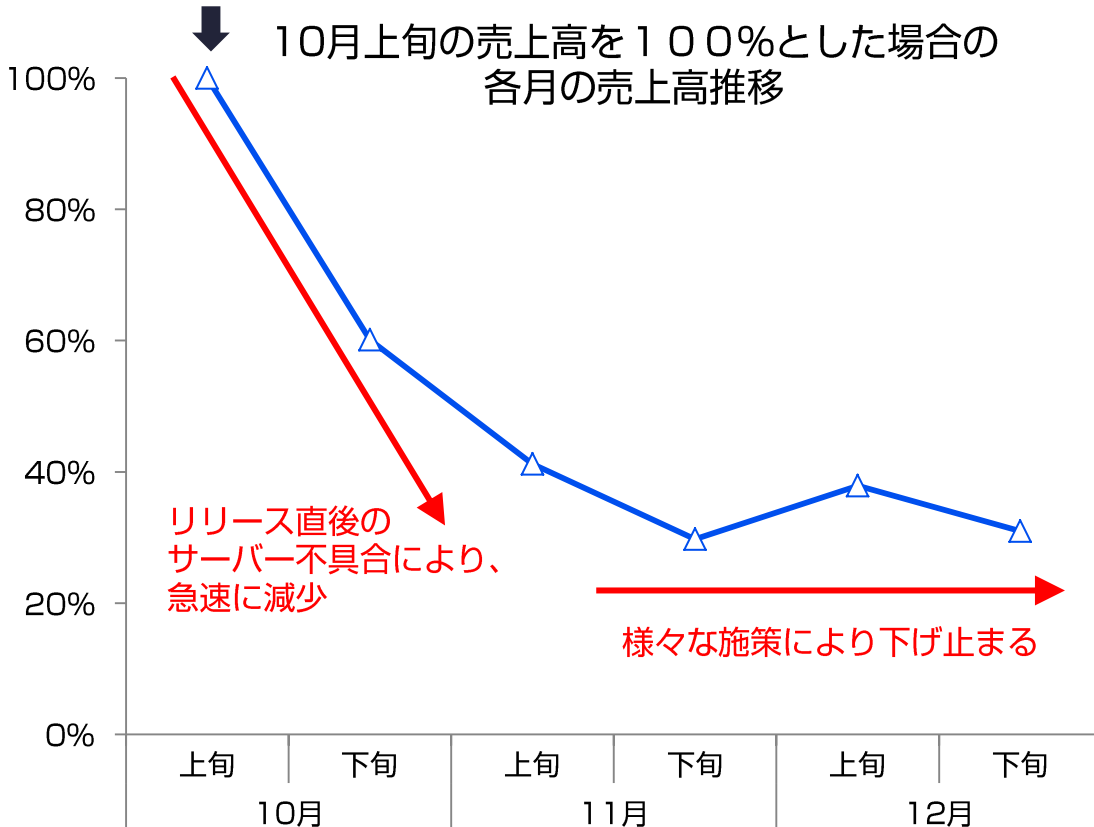


#### 3Q期間中に開催した主なイベント

原作小説8巻・コミックス3巻の書籍販売を記念した連携イベント開催



クリスマスにちなんだ期間限定「聖夜の準備」イベント開催

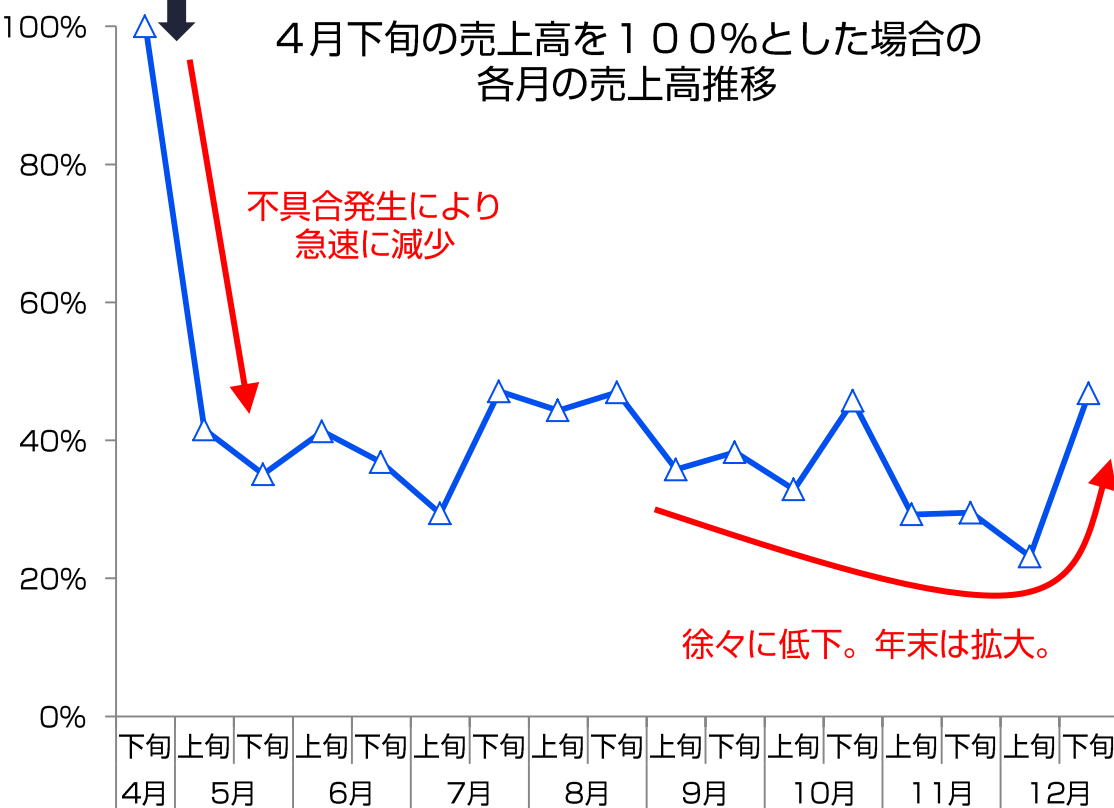


### ③ゲーム事業 ～PCブラウザゲーム～

『ワンモア・フリーライフ・オンライン』は、売上高が低下傾向にあり、3Q全体の売上高は厳しい結果となったが、年末に向けた施策により、年末の売上高は堅調に推移。



#### 年末にかけて実施した主なイベント



### ③ゲーム事業 ～チャネリングサービス～

MMORPGで有名な「幻想神域」や「星界神話」を開発するX-LEGEND提供による、4本のオンラインゲームを配信開始。

#### ◆12月12日より配信開始のX-LEGEND提供のオンラインゲーム



SEVENTH DARK



幻想神域 -Cross to Fate-



星界神話 -ASTRAL TALE-



ハンターヒーロー -HUNTER HERO-

➡ 「アルファポリス」ゲームサイトでは、自社開発PCブラウザゲームだけでなく、他社開発ゲームについても積極的に配信を行うことで、ゲームサイトとしての知名度向上を目指す。

【「アルファポリス」ゲームサイト】  
<http://www.alphapolis.co.jp/game/>

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）～

4Qでは、第9回ファンタジー小説大賞・受賞作を新作として刊行予定。

ライイトノベル

4Q

Re:Monster  
8.5




シリーズ  
累計 42万部

2.9万部

4Q

さようなら竜生、  
こんにちは人生8




シリーズ  
累計 19万部

1.7万部

4Q

素材採取家の  
異世界旅行記



第9回ファンタジー  
小説大賞  
大賞・読者賞のW受賞

初版：1.2万部  
2刷：1.7万部

4Q

月が導く異世界道中  
11



シリーズ  
累計 41万部

第5回ファンタジー  
小説大賞・読者賞受賞

2.4万部

4Q

Regina

リセット10

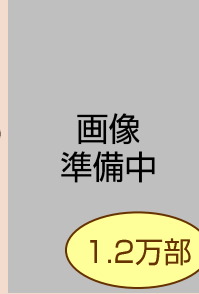


シリーズ  
累計 26万部

1.8万部

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？



第9回ファンタジー  
小説大賞・優秀賞受賞

画像  
準備中

1.2万部

4Q

THE NEW GATE  
9




シリーズ  
累計 33万部

2.2万部

4Q

Regina

えっ？  
平凡ですよ??8




シリーズ  
累計 16万部

1.8万部

4Q

生前SEやってた  
俺は異世界で…



第9回ファンタジー  
小説大賞・優秀賞受賞

画像  
準備中

1.2万部

(注)・内の数値は、2017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2017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）～

単巻3万部を超えるヒット作が続々と誕生。

漫画

4Q

とあるおっさんのVRMMO活動記3



シリーズ累計 42万部

4.5万部

4Q

効率厨魔導師、  
第二の人生で魔導  
を極める2




シリーズ累計 12万部

2万部

4Q

異世界で『黒の癒し手』  
って呼ばれています  
3



シリーズ累計 18万部

3.5万部

4Q

Re:Monster3




シリーズ累計 42万部

4.5万部

4Q

さようなら竜生、  
こんにちは人生1



シリーズ累計 19万部

2.4万部

4Q

詐騎士2



シリーズ累計 31万部

2.2万部

4Q

物語の中の人3




シリーズ累計 15万部

3万部

4Q

獣医さんの  
お仕事in異世界1



シリーズ累計 14万部

2.4万部

4Q

花落としのいつか



1万部

オリジナル

(注)・内数値は、2017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2017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）～


文庫は、堅調に一定のラインナップを刊行する予定。

文庫

その他

**4Q**

異世界でカフェを開店しました。1



シリーズ累計 **35万部**

1.6万部

**4Q** Regina

悪の女王の軌跡 2




シリーズ累計 **2.5万部**

1万部

**4Q**

いい加減な夜食 4



シリーズ累計 **26万部**

3万部

**4Q** ETERNITY

4番目の許婚候補 5、番外編




シリーズ累計 **3.5万部**

1.2万部

**4Q**

ルントルーパース 1, 2




シリーズ累計 **17万部**

1万部

**4Q**

座卓と草鞋と桜の枝と



シリーズ累計 **3.5万部**

0.7万部

**4Q** ホラー **0.8万部**

サイコさんの噂

第9回ホラー小説大賞・大賞受賞

**4Q** ビジネス **0.4万部**

ザ・チームワーク

**4Q** 一般文芸

居酒屋ぼったくり7



シリーズ累計 **42万部**

4.5万部

(注)・内の数値は、2017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2017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)～

従来は、書籍化に伴いダイジェスト又は非公開処理していた作品を、電子通貨を購入頂くことで、一定期間ユーザー様に当社サイト・アプリ上で閲覧して頂くことが可能となる**新サービスを開始**する予定。

現状

第15回

2016.11.11

Webサイト・アプリ上では書籍化された箇所は非公開

第4回～第14回の公開は終了しました。

第3回

2015.10.09

第2回



お気に入り



シェア

今後



第5回



第4回

チケット4

チケット12

電子通貨を購入頂くことで一定期間、作品を開放

画面は開発中のものです。  
イラストはイメージです

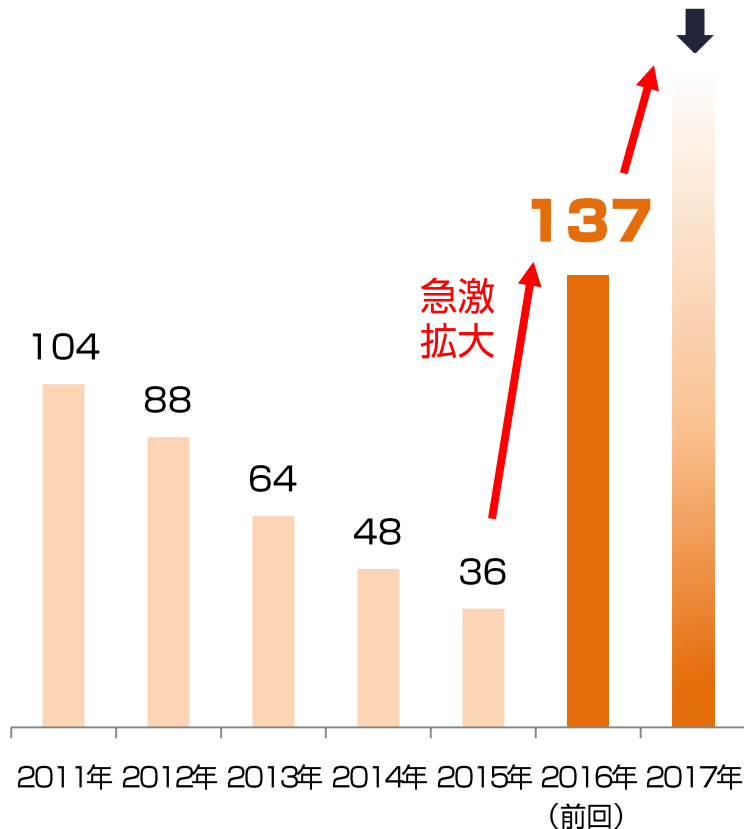
2017年2月に、アプリ内での漫画レンタル開始を皮切りに、Webサイト版及び小説版を、順次対応する予定



## ②Webサイト運営 ～小説・漫画投稿(2/2)～

漫画投稿者の量・質共に拡大する火付け役となったキャンペーンを今回も継続して実施。更なる活性化を目指す。

### Webコンテンツ大賞（漫画） エントリー数推移



### (前回)漫画大賞から公式漫画連載デビュー！

第9回漫画大賞  
**優秀賞受賞**  
受賞作「Gullveida」

---

**オミクニさん**

---

オミクニさんからのコメント  
漫画大賞募集のメールを拝見し、サイトに掲載していた漫画で応募して受賞となりました。そして今、公式漫画デビューさせていただきました。夢が一つ叶いました！

---

公式連載／異世界の木屋さんへようこそ！  
原作：安芸とわか



第9回漫画大賞  
**最終選考**  
「ぼくらのめいきゅー」

---

**戯画オメガさん**

---

戯画オメガさんからのコメント  
Web用に描いてあった漫画を何となく投稿したら最終候補に引っかかり、さらに掲載にまで漕ぎ着けるといふミラクルが起りました。お手元に原稿をお持ちの方はまず参加してみると奇跡が起こるかも！

---

公式短期集中連載／ぼくらのめいきゅー



### ③ゲーム事業 ～Re : Monster(1/2)～

リリースから間もなく1周年を記念して、1月26日から開始したグランフェスタを皮切りに、週替わりで1周年スペシャルイベントを開催。



2/23(木)～

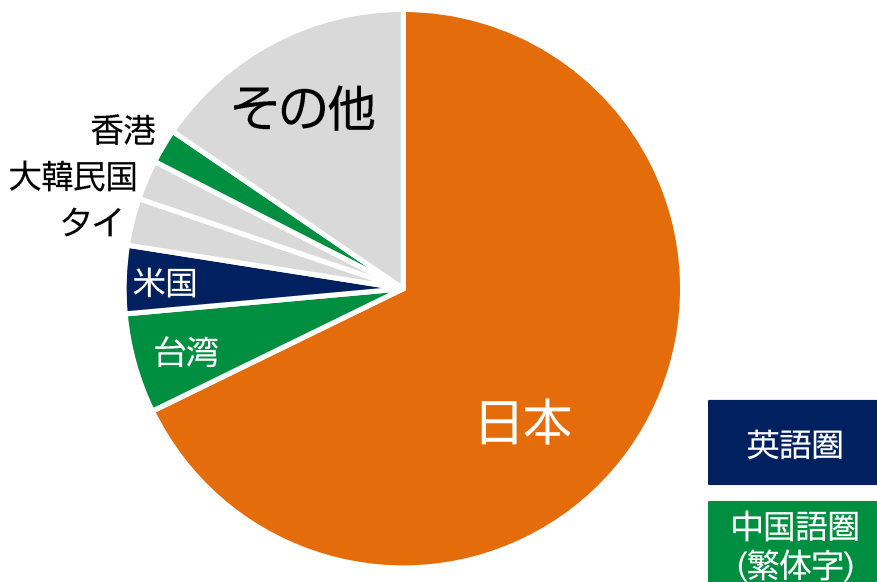
8.5巻発売を記念して、8.5巻記念スペシャルガチャが登場。また、小説8.5巻と漫画3巻の購入特典で、特別ユニットの獲得も!

◇今後の刊行予定	
原作小説・8.5巻	2月下旬発売予定
原作コミックス・3巻	3月下旬発売予定

### ③ゲーム事業 ～Re : Monster(2/2)～

翻訳出版の効果等により、潜在ユーザー数が多い米国・アジア圏に対する販売強化に向け、多言語対応（まずは英語、中国語・繁体字）を予定。

#### 国別インストール割合



調査対象 : Android  
調査期間 : リリース時から2017年1月31日

#### ◆ 翻訳出版状況

日本での人気が海外にも波及し、コミックス1巻については、2016年3月にはタイ語版、2016年10にはフランス語版、2016年11月には英語版及び韓国語版が出版されております



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](https://www.andapp.jp/apps/5737897193897984?from=top_listing)

### ③ ゲーム事業 ～その他既存ゲーム～

季節のイベントに合わせた企画に加え、新規機能も積極的に追加することで、常に刺激のあるゲームとなることを目指す。



PCブラウザ



注目

リリース1周年を記念し、今春には  
ソーシャル要素の高い大型機能等の導入を検討中



スマホアプリ



- 【新形式バトル・総力戦】  
期間限定クエスト「赤鬼の行進」では  
Lv.5/Lv.6のバトル形式は総力戦
- ① 最初に出撃する5人を選んでバトルスタート
  - ② 誰かが倒れると控えの中からランダムでキャラが出撃

### ③ゲーム事業 ～リリース計画(1/2)～

シリーズ発行部数累計41万部の人気作『月が導く異世界道中』のPCブラウザゲームを、2017年春（※1）にリリース予定。



※1 当初は、2017年1月リリース予定でしたが、ゲームのさらなる品質向上を図るため、リリースタイミングを延期させて頂いております。



画面は開発中のものです  
イラストはイメージです

< 関連情報 >

原作小説サイト『月が導く異世界道中』

<http://www.alphapolis.co.jp/content/cover/931067230/>

原作コミックスサイト『月が導く異世界道中』

<https://www.alphapolis.co.jp/manga/viewOpening/48000051>

### ③ゲーム事業 ～リリース計画(2/2)～

シリーズ発行部数累計35万部、Web連載漫画のアクセス数、及びコミックスの売行きは、女性向け書籍の中でもトップクラスの人気作『異世界でカフェを開店しました。』のスマホ向けゲームを2017年春にリリース予定。

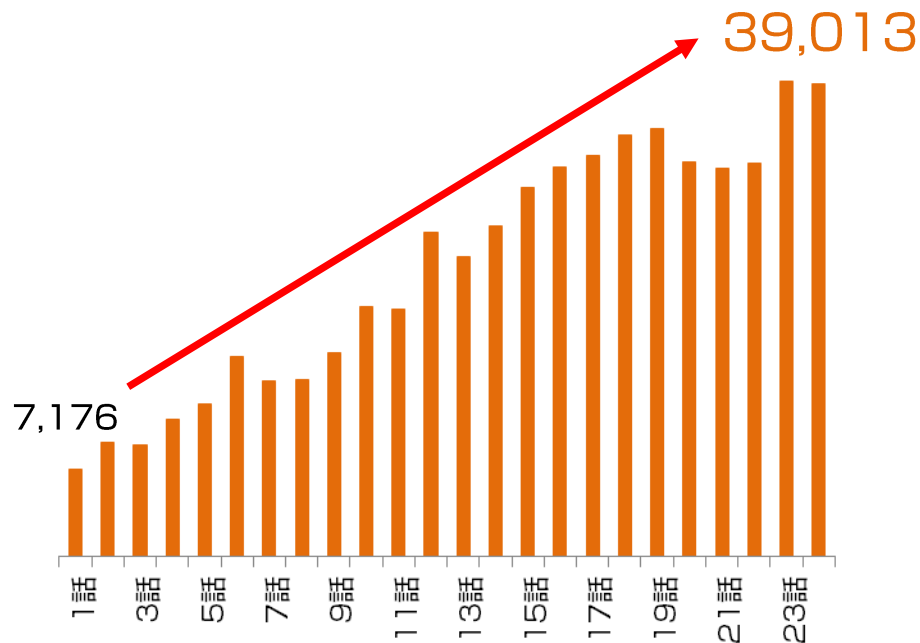


ゲーム\_ティザーサイト：<http://isekaicafe.jp>

【書籍販売】コミックス1巻発行部数

初版 1.6万部 (2015年8月) → 8刷 5.1万部 (2017年1月)

【Web連載漫画】  
最新話公開日のユニークアクセス数 (人)

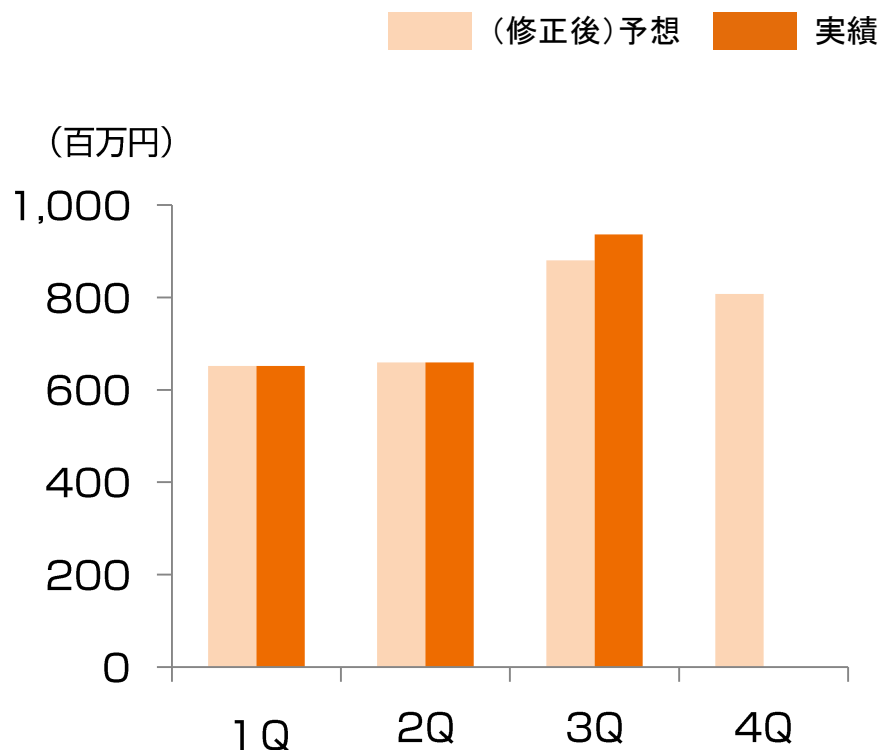


1月20日には、台湾ゲームショーにおいて、日本の新作ゲームとして紹介頂きました

# 売上高・経常利益の推移

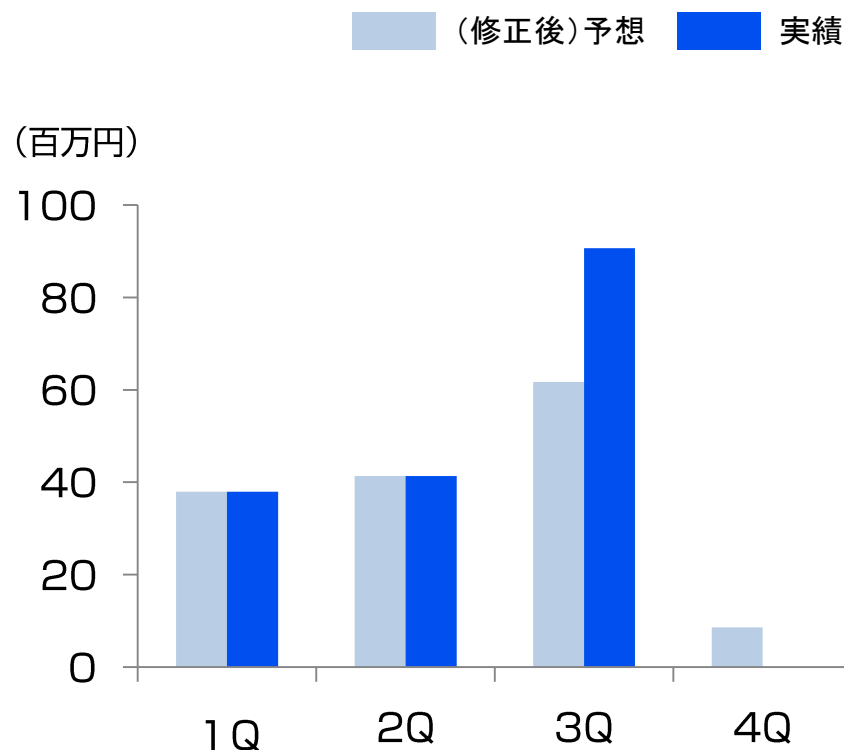
4Qは、3Qと比較して売上高が一時的に低下することに加え、追加コストの発生により、利益は厳しい数字となる見込み。

### 四半期毎の売上高推移



合計 : 30億円

### 四半期毎の経常利益推移



合計 : 1.5億円

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。