

2018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)

2017年11月10日

1. 決算概要

2. 事業の取り組み状況（第2四半期）

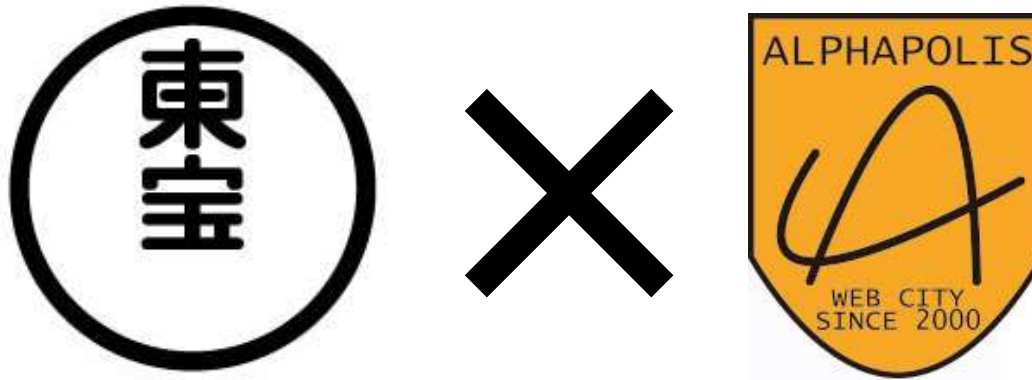
3. 今後の取り組み

業績ハイライト (2Q累計：2017年4月 - 9月)

- ◎ 売上高 ——— 1,845百万円 (前年同期比 + 40.7%)
- ◎ 経常利益 ——— 205百万円 (前年同期比 + 159.6%)

トピックスハイライト (2Q：2017年7月 - 9月)

- ◎ シリーズ累計420万部突破の大ヒット異世界×自衛隊ファンタジー『ゲート』新シリーズ海自編をついに刊行 (7/21)
- ◎ 絵本専門の投稿サイト「絵本ひろば」をプレオープン！ (8/7)
⇒ 「第10回絵本・児童書大賞」のエントリー開始にあわせて、
正式リリースは12月1日に決定！
⇒ 本コンテストは、東宝株式会社（以下「東宝」という）と共催することが決定！！ (次頁参照)



提携の狙い

Web発のヒット書籍、それをもとにした映像作品が勢いを増すなか、両社がそれぞれの分野で培ってきたノウハウを結集し、新たなクリエイターの発掘及び新たなヒットコンテンツの創出・育成を狙う。

具体的な取組

毎月ジャンルを変えてコンテンツを募集する「Webコンテンツ大賞」を共催することで、書籍化だけでなく映像化も目指したコンテンツを募集。共催の第一弾として、「絵本・児童書」の分野におけるオリジナル作品のエントリー受付を12月1日より開始。

2018年3月期通期予想を上方修正

書籍及び電子書籍の売行きが好調であることに加え、ゲーム事業に関するコストが予想比で抑えられたことを主な要因として、11月10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 3,500	百万円 200	百万円 200	百万円 115	円 銭 23.74
今回修正予想(B)	3,800	500	500	282	58.22
増減額(B - A)	+300	+300	+300	+167	-
増減率(%)	+8.6	+150.0	+150.0	+145.2	-
(ご参考) 前期実績 (平成29年3月期)	3,185	174	175	101	20.87

損益計算書の概要 ～サマリ～

出版事業が好調であったことから、売上高は前年同期比で大きく伸長。更に経常利益は前年同期を大きく上回る結果となった。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2018年3月期	2017年3月期2Q		
	2Q		増減率	増減額
売上高	1,845 (100.0%)	1,311 (100.0%)	+ 40.7%	+ 533
売上総利益	1,208 (65.5%)	775 (59.1%)	+ 55.9%	+ 433
営業利益	205 (11.1%)	79 (6.1%)	+ 158.0%	+ 125
経常利益	205 (11.2%)	79 (6.0%)	+ 159.6%	+ 126
当期純利益	131 (7.1%)	49 (3.8%)	+ 165.7%	+ 81

損益計算書の概要 ～セグメント別～

ゲーム事業を除く、出版事業及び調整額を合算した利益率は20%超と、高い比率を維持していることから、出版事業は好調であり、ゲーム事業が現状の課題。

(単位：百万円)

	① 出版 事業	② ゲーム 事業	③ 調整額 ^{※2}
売上高	1,626	218	-
セグメント利益 又は損失 (営業利益ベース)	542	▲132 ^{※1}	▲204 ^{※2}



① 出版事業 +
③ 調整額
1,626
337
上記利益率
20.8%

※1 当期リリースしたゲームの内、開発費の回収が困難なタイトルについては即時費用化処理を実施。

※2 主に本社に係る費用。

売上高の内訳

前年同期に発生した『ゲート』関連書籍の返本のような一時的なマイナス要因がないことに加え、新シリーズタイトル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。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2018年3月期	2017年3月期2Q		
	2Q		増減率	増減額
出版事業※	1,626 (88.1%)	1,150 (87.7%)	+ 41.3%	+ 476
①ライトノベル	917 (49.7%)	698 (53.2%)	+ 31.4%	+ 219
②漫画	517 (28.0%)	288 (22.0%)	+ 79.3%	+ 229
③文庫	138 (7.5%)	94 (7.2%)	+ 46.5%	+ 44
④その他	52 (2.9%)	69 (5.3%)	▲ 23.9%	▲ 17
ゲーム事業	218 (11.9%)	160 (12.3%)	+ 36.2%	+ 58

販売費及び一般管理費の内訳

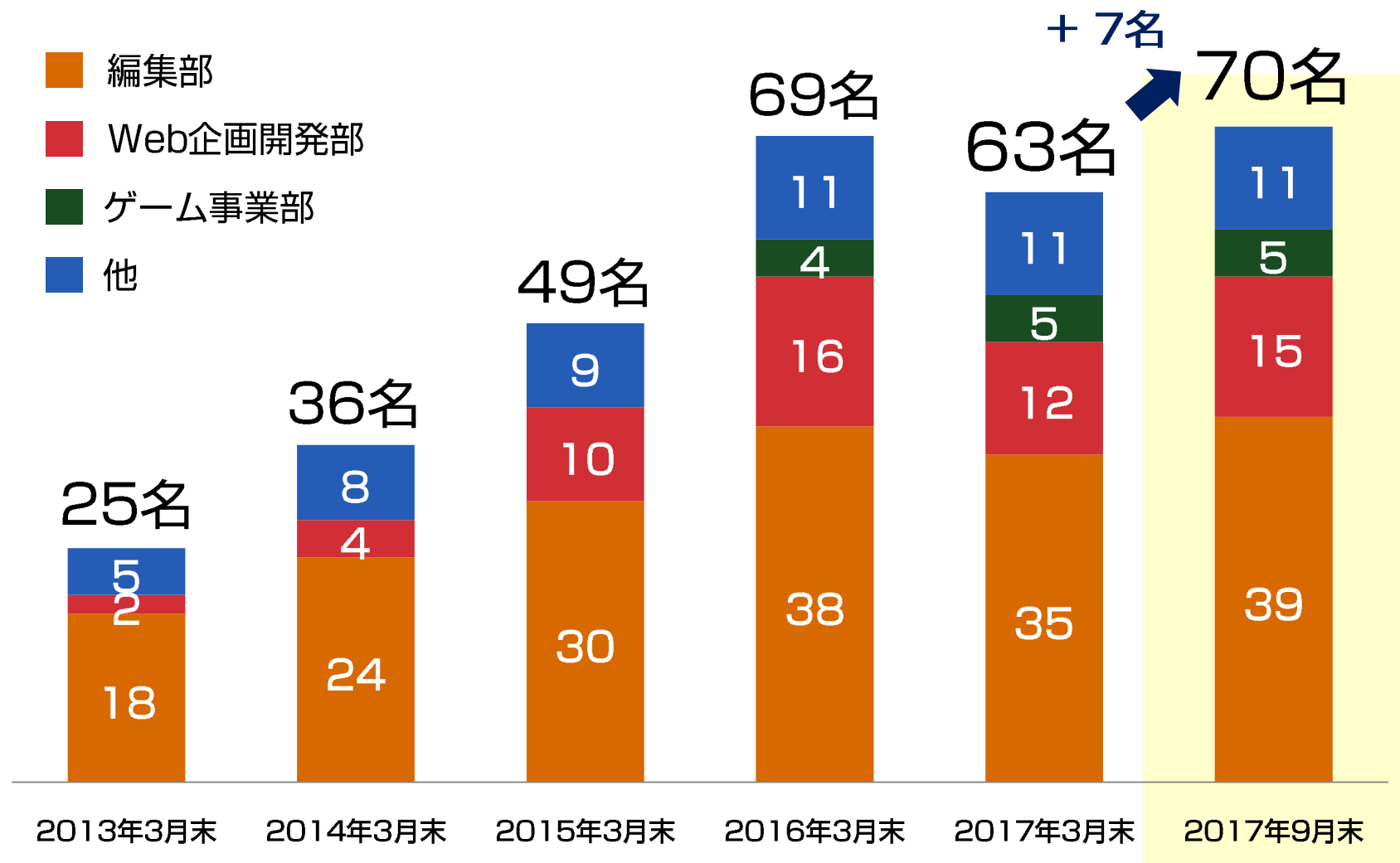
ゲーム事業及び電子書籍販売に係る費用（特に、①販売手数料等、④販売促進費・広告宣伝費、及び⑥その他）が前年同期比で大幅に拡大。

（単位：百万円、下段は構成比）

	2018年3月期	2017年3月期 2Q		備考	
	2Q		増減率		増減額
販売費及び一般管理費	1,002 (100.0%)	695 (100.0%)	+ 44.2%	+ 307	
①販売手数料等	517 (51.7%)	341 (49.2%)	+ 51.5%	+ 176	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)	121 (12.1%)	142 (20.5%)	▲ 15.0%	▲ 21	減少の主な要因は、役員報酬の減額
③採用活動費	4 (0.4%)	3 (0.5%)	+ 10.3%	+ 1	
④販売促進費 ・広告宣伝費	81 (8.1%)	61 (8.9%)	+ 31.4%	+ 20	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	24 (2.4%)	16 (2.3%)	+ 47.5%	+ 8	
⑥その他	253 (25.3%)	128 (18.5%)	+97.2%	+ 125	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

新卒7名の入社により、前期末比で7名の増員。



1. 決算概要

2. 事業の取り組み状況（第2四半期）

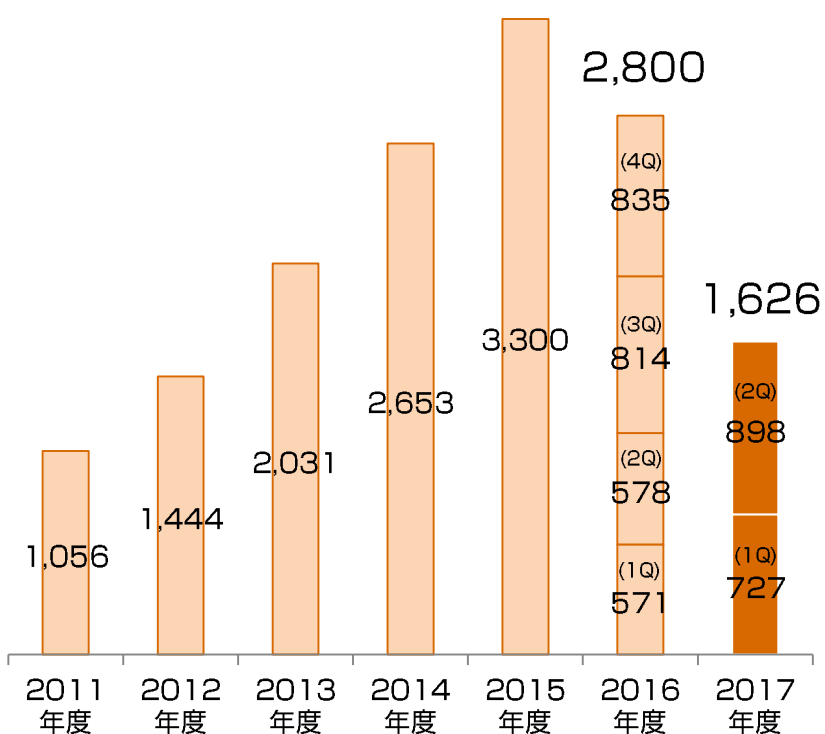
3. 今後の取り組み

①書籍出版事業

前年同期に発生した『ゲート』関連書籍の返本のような一時的なマイナス要因がないことに加え、新シリーズタイトルが軒並み好調。電子書籍販売も好調であったことにより、売上高は前年同期を大きく上回る。

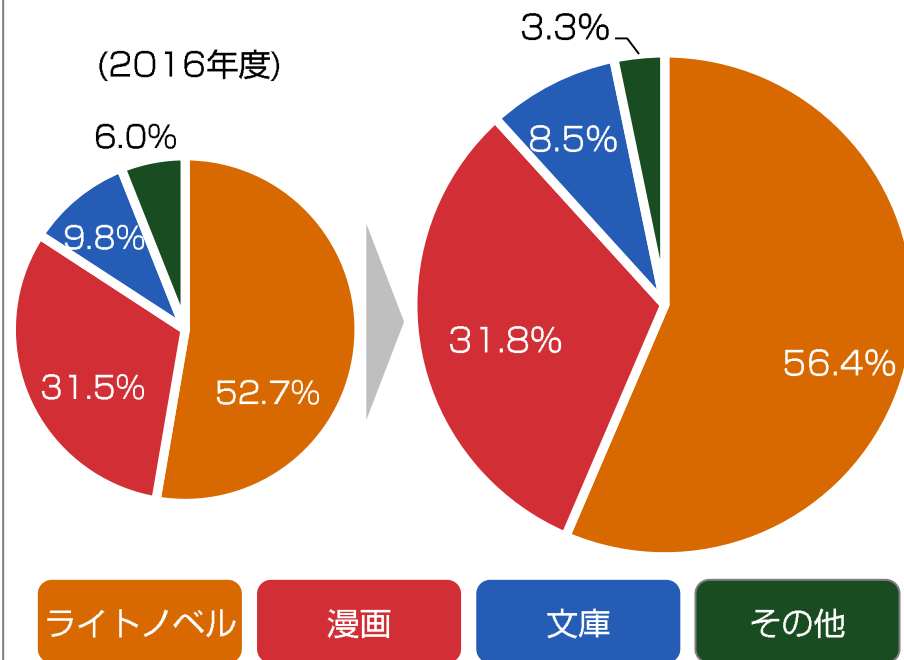
書籍売上高推移

(百万円)



ジャンル別売上高

(2017年度)
2Q時点



※ 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(1/2)～

自社サイト投稿作から誕生した新シリーズタイトルが軒並み好調。競争が激しくなっているライトノベル市場において、人気Web作品を自社サイトから確実に調達し、業績を伸ばすことに成功。

当期新シリーズの主なヒットタイトル



初版 1.2万部 ➡ 4刷 2.3万部



初版 1.1万部 ➡ 3刷 1.7万部

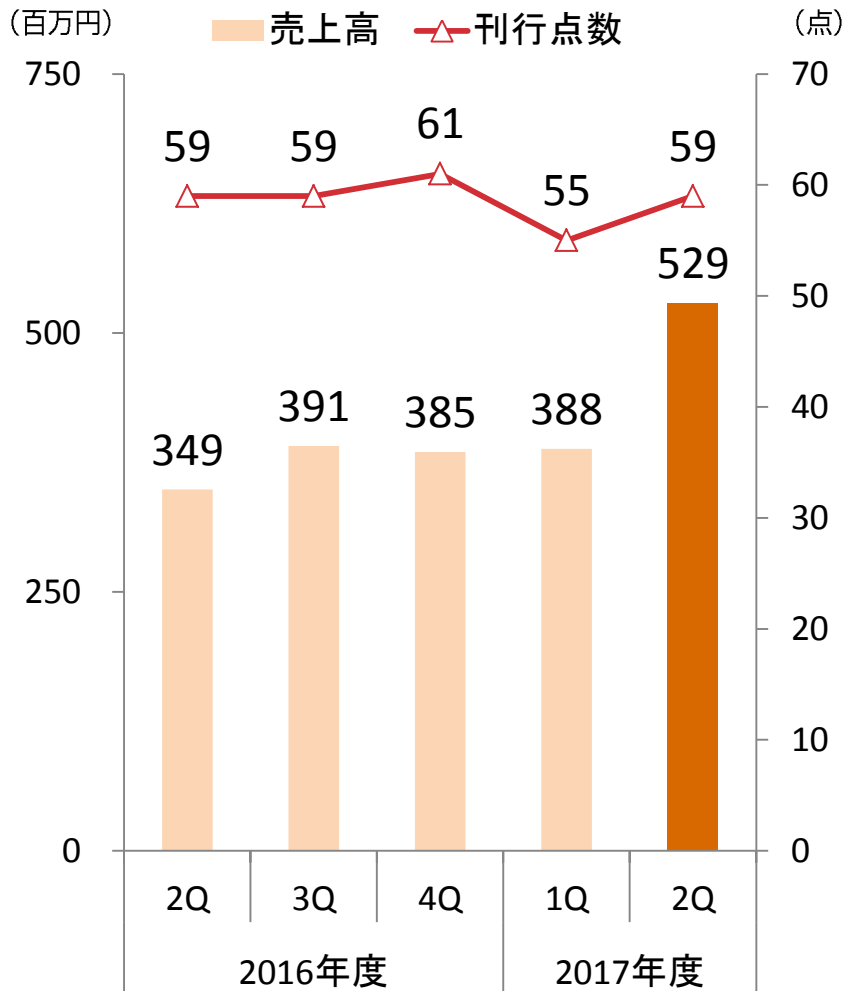


初版 1.2万部 ➡ 2刷 1.7万部

※ 数値は現在の発行部数 (2017年11月10日時点)

①書籍出版事業 ～ライトノベル(2/2)～

ライトノベル



当四半期トピックス

- 待望の『ゲート』新章スタートに加え、当社人気タイトルも堅調に推移。更に新シリーズタイトルも軒並み好調。
- 電子書籍販売も好調であることが売上高を更に押し上げ、**売上高は四半期ベースで過去最高を更新。**

当四半期刊行の主なヒット作(※)



4.5万部



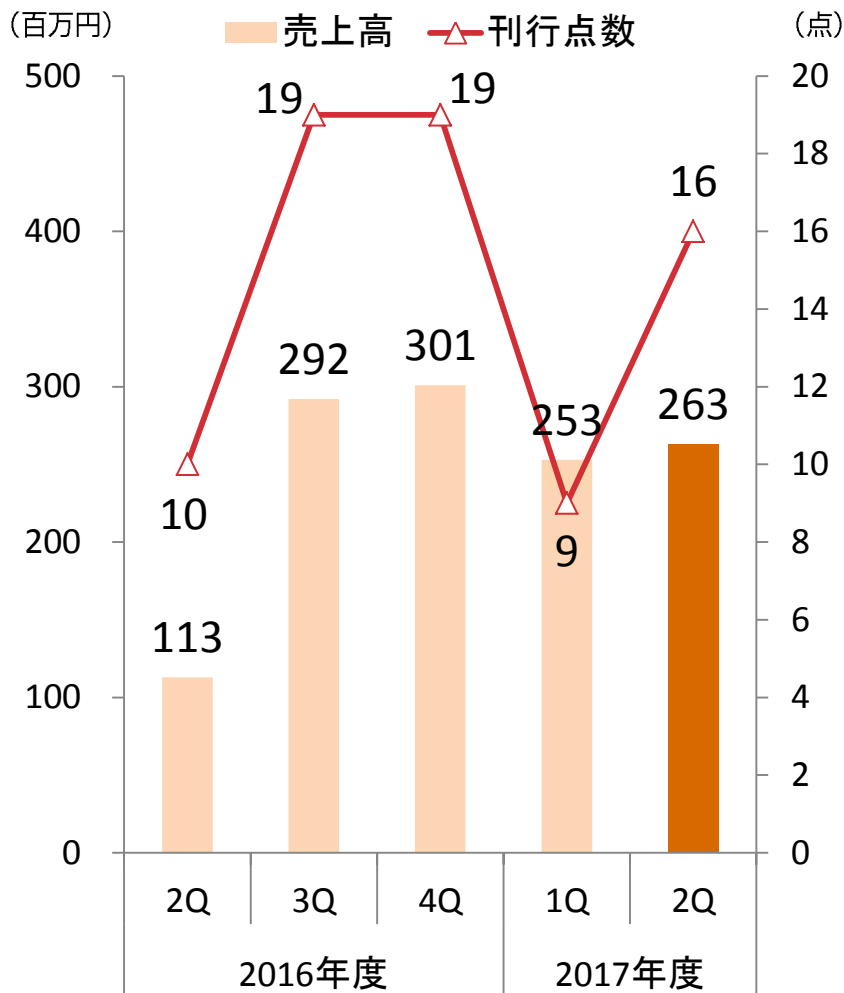
2.8万部



2.7万部

①書籍出版事業 ～漫画～

漫画



当四半期トピックス

- 刊行点数は前四半期を大きく上回る。
- 発行部数が単巻3万部を超える作品は1タイトルと、比較的少なかったこと、及び前四半期には『ゲート』を刊行していることに起因し、前四半期比で売上高の増加は小幅に留まる。

当四半期刊行の主なヒット作(※)



3.5万部



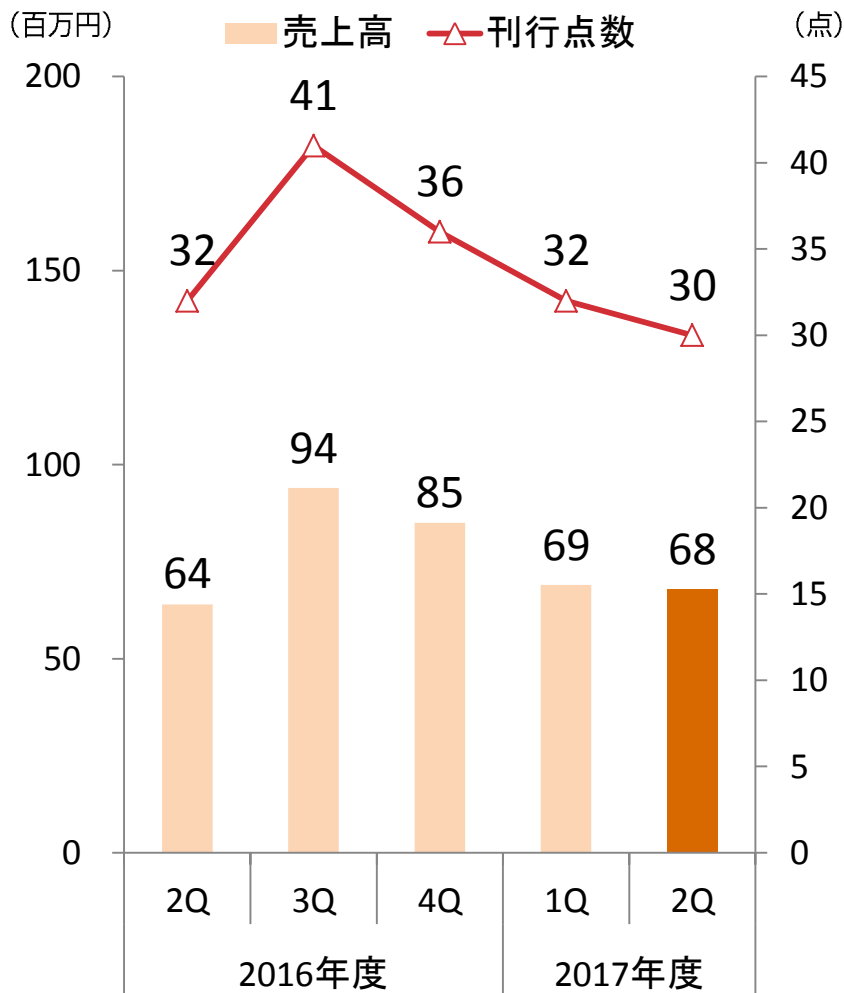
2.6万部



2.5万部

①書籍出版事業 ～文庫～

文庫



当四半期トピックス

- 『異世界でカフェを開店しました。』は文庫本でも人気。シリーズ発行部数累計は46万部を突破。
- 刊行点数及び1タイトル当たりの発行部数が徐々に低下傾向。商品開発力や販売力の強化に向けた施策についても検討中。

当四半期刊行の主なヒット作(※)



1.2万部



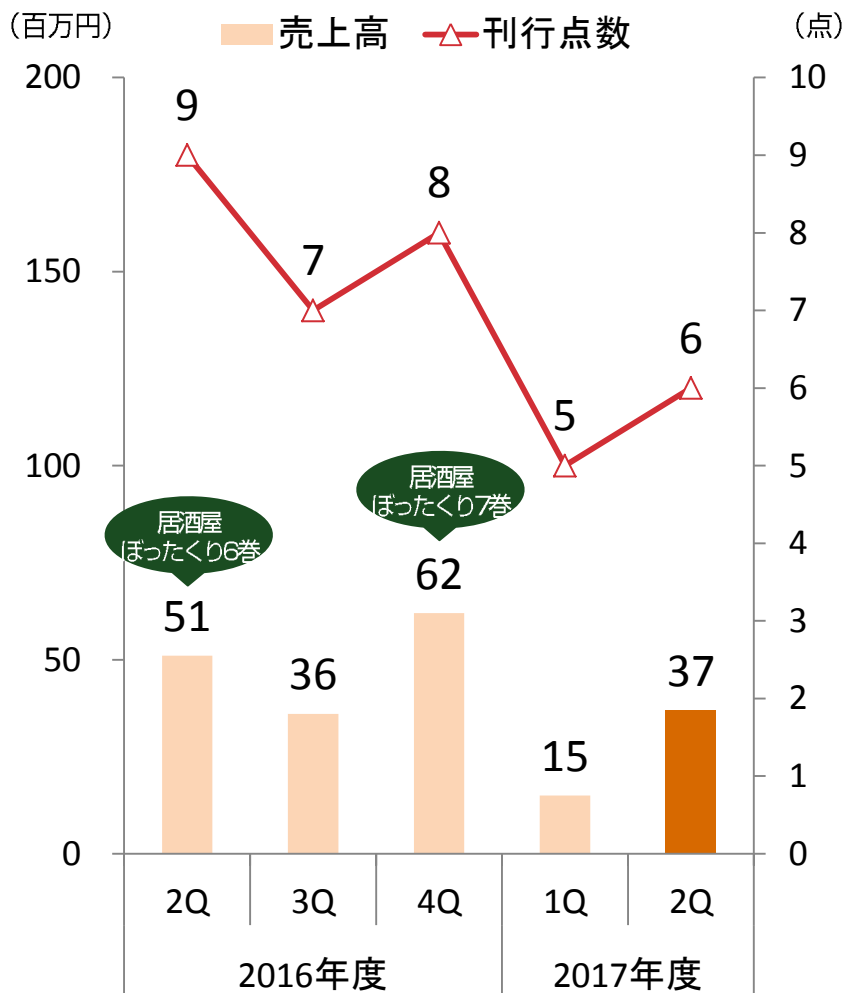
1万部



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

- 児童書、絵本各1点に加え、ビジネス書は2点を刊行。ジャンル拡大に向けて積極的に取組みを強化中。
- 絵本『わたしのげぼく』は、「絵本・児童書大賞」に応募された文字ストーリーに人気イラストレータの絵を付けることで誕生。現在、**4刷・1.6万部**と好調！絵本投稿サイト「絵本ひろば」の将来性が期待できる結果となった。

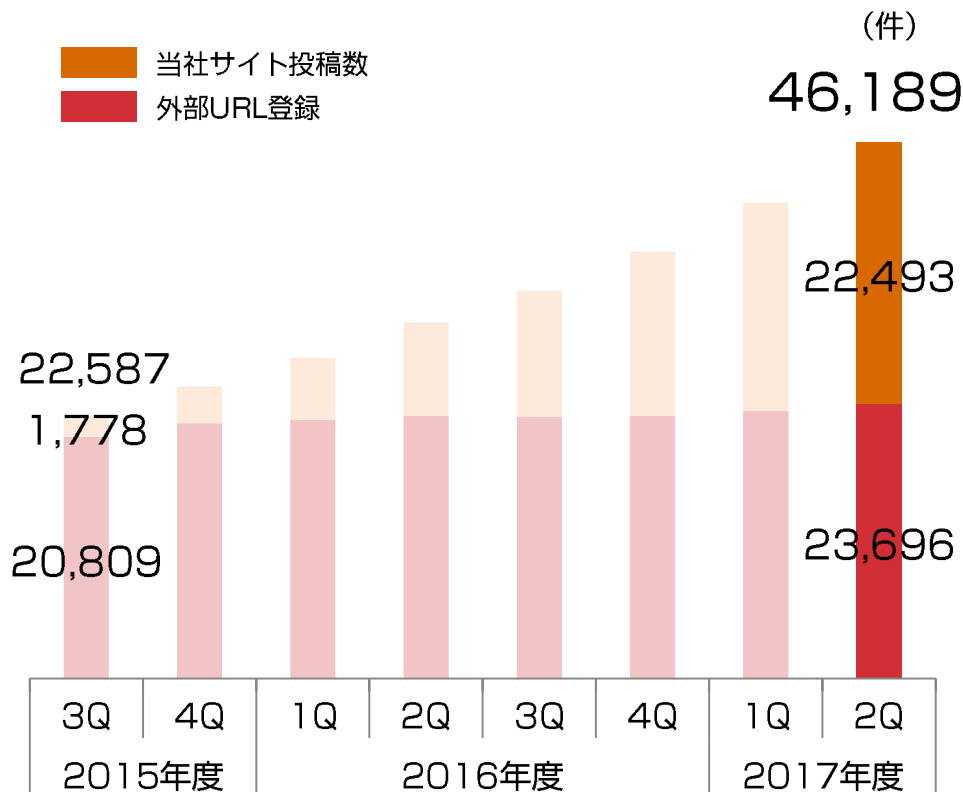
当四半期刊行の主なヒット作(※)



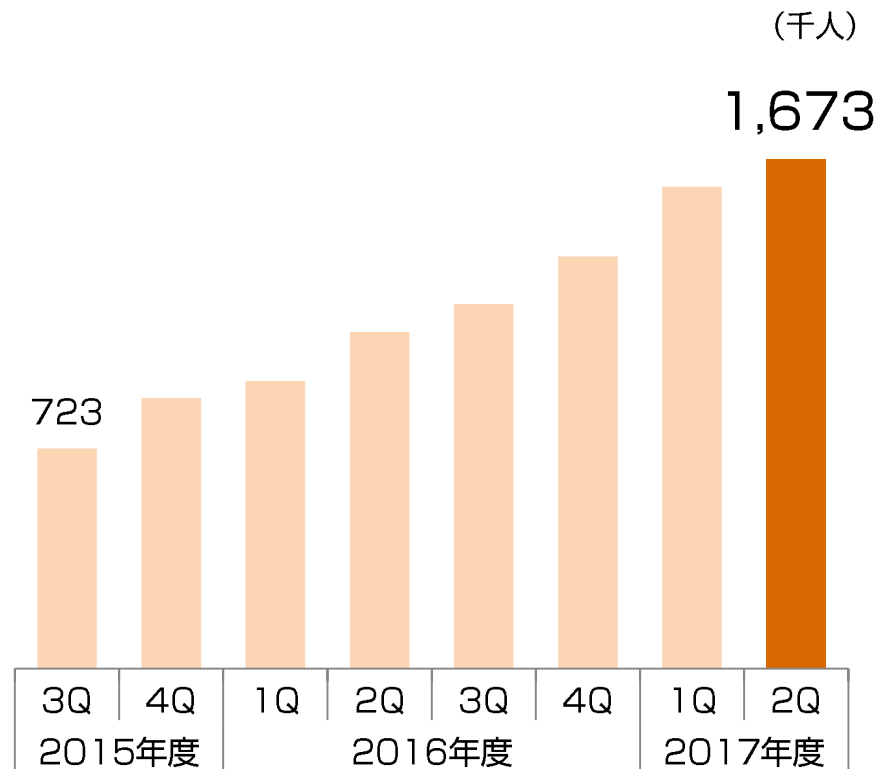
②Webサイト運営 ～KPI推移～

総コンテンツ数及び月間ユニークユーザー数の伸びは順調。
何れも2015年3Q比で、2倍以上に伸長。

総コンテンツ数



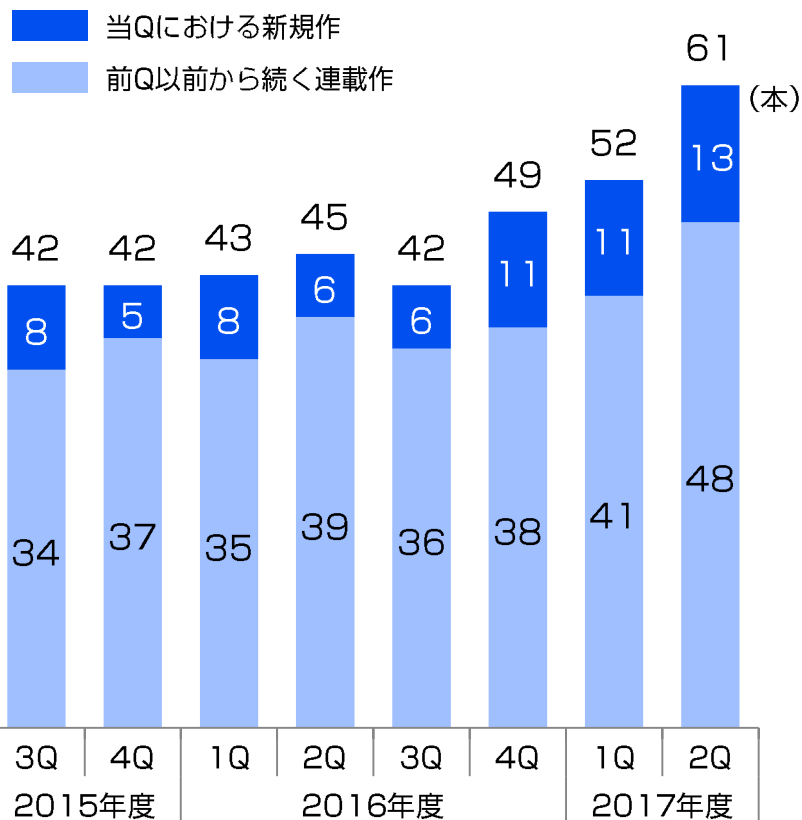
月間ユニークユーザー数



②Webサイト運営 ～Web連載漫画～

当社投稿サイトに優れた作家がより多く集まってきたことから、2Qでは、サイトから編集部がスカウトした4名の漫画家によるオリジナル作品4本の連載を開始。9月末のWeb連載漫画本数は61本と大きく伸長。

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：5.0万



アクセス数：5.0万



アクセス数：3.3万



アクセス数：3.0万

上記4作品は全て原作なしのオリジナル

②Webサイト運営 ～ジャンル拡大～

取扱ジャンルの拡大を図るため、Web投稿サイトにおいて、新たに2つの「カテゴリ(=ジャンル)」を追加。

新カテゴリ追加のお知らせ!

近日
コンテンツ大賞も
開催予定!

キャラ文芸

ライト文芸

あなたも新しい文芸ジャンルの投稿に
チャレンジしてみませんか!?

キャラ文芸とは

一般的な文芸小説とは異なり、主人公やその周囲を取り巻く登場人物のキャラクターが漫画やアニメのように個性的で、また、少し変わった舞台設定に特徴のある文芸小説ジャンルを、「キャラ文芸」として定義しました。最近の傾向では、喫茶店や洋食屋、古書店や骨董屋などを舞台にした物語、あるいは妖怪やもののけなどが登場するいわゆる「あやかし」モノ、性格にクセのある探偵が登場するライトミステリーなどがこのジャンルに該当します。

ライト文芸とは

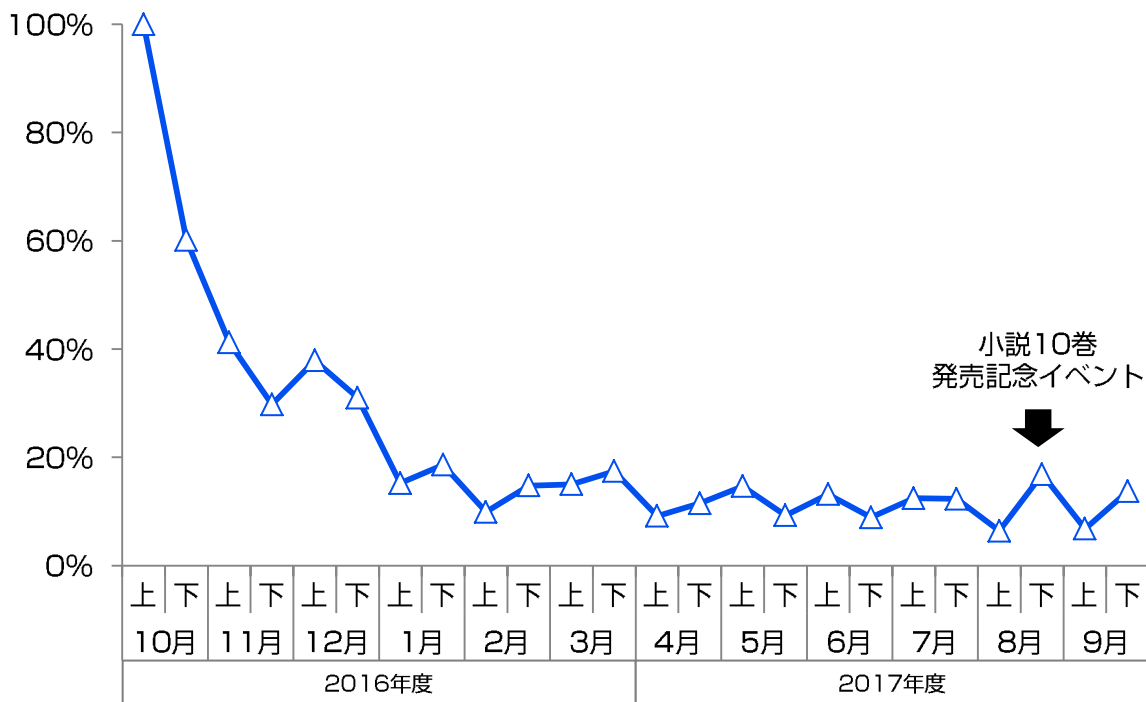
一般文芸のように物語の主題ははっきり描きつつも文体は比較的ライトで読みやすく、かといって「ライトノベル」や「キャラ文芸」ほどキャラクター性に特化しているわけではない文芸小説ジャンルを、「ライト文芸」と定義しました。登場人物の年齢や性別、舞台設定は自由で、文学性にもあまり捉われない、様々な読者を想定したエンターテインメント小説ジャンルともいえます。例えば、学生時代の一幕を瑞々しい感性で切り取った青春小説、死や別れを題材にした感動小説、家族や友人をテーマにした物語、特定の職業やスポーツを描いた物語などがこれにあてはまります。

上記の2つは、小説市場の中でも好調なジャンル。今後も、書き手や読者のニーズを踏まえつつ、積極的に新たなカテゴリを追加し、ライトノベル以外のコンテンツ強化を図る。

③ゲーム事業 ～THE NEW GATE～

イベントを随時開催するなどの施策を講ずることで、売上高は安定的に推移。

2016年度10月上旬の売上高を100%とした場合の各月の売上高推移



【小説発売記念イベント】

小説10巻発売を記念してクエスト及びガチャを追加

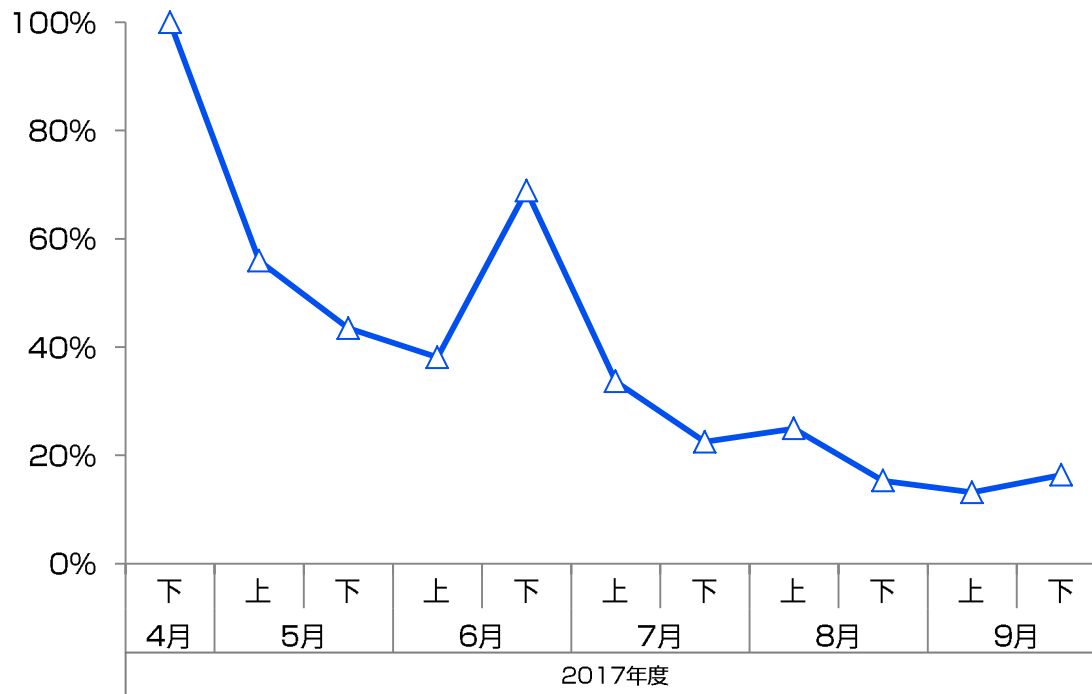


- 公式サイト : <https://game.the-new-gate.jp/>
- 公式Twitter : @thenewgate_game
- App Store : <https://itunes.apple.com/jp/app/the-new-gate-za-nyu-geto/id1129149195?l=ja&ls=1&mt=8>
- Google Play : <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.alphapolis.games.newgate>

③ ゲーム事業 ～異世界でカフェを開店しました。～

運営体制を一新するものの、売上高の回復には直結せず、厳しい状況が続く。現在、ユーザー獲得に向けた新たな施策を検討中。

4月下旬の売上高を100%とした場合の
各月の売上高推移



【夏限定開催のイベント】(抜粋)

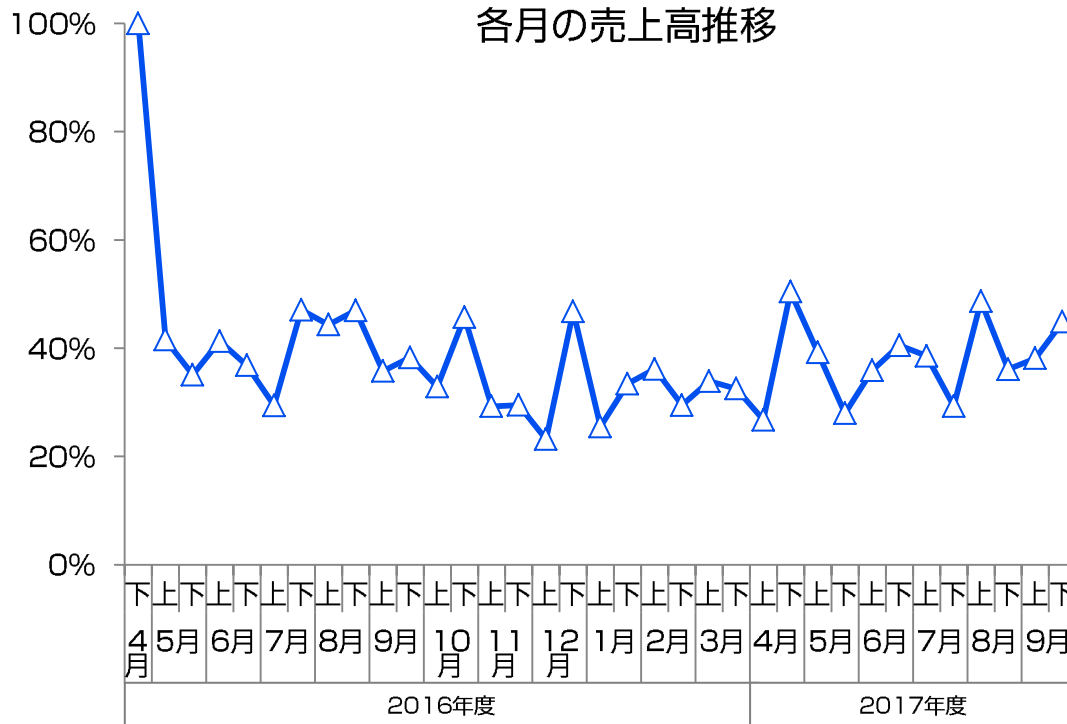


公式サイト : <https://isekaicafe.jp/>
 公式Twitter : @isekaicafe_game
 App Store : <https://itunes.apple.com/jp/app/id1091945336?l=ja&ls=1&mt=8>
 Google Play : <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.alphapolis.games.icafe>

③ゲーム事業 ～ワンマア・フリーライフ・オンライン～

チャネリング・サービス(=他社ゲームプラットフォームでも、本ゲームをプレイすることができるようになるサービス)の提供先を拡大する等、様々な施策を講ずることで、売上高は徐々に改善。

2016年度4月下旬の売上高を100%とした場合の各月の売上高推移



当2Qに追加した
チャネリング・サービス提供先

☑ my GAMECITY (7/27)

☑ にじよめ (7/28)

☑ ゲソてん (9/7)

☑ VectorGame (9/7)

()内は、サービス提供開始日

➡ 提供先は今後も拡大予定

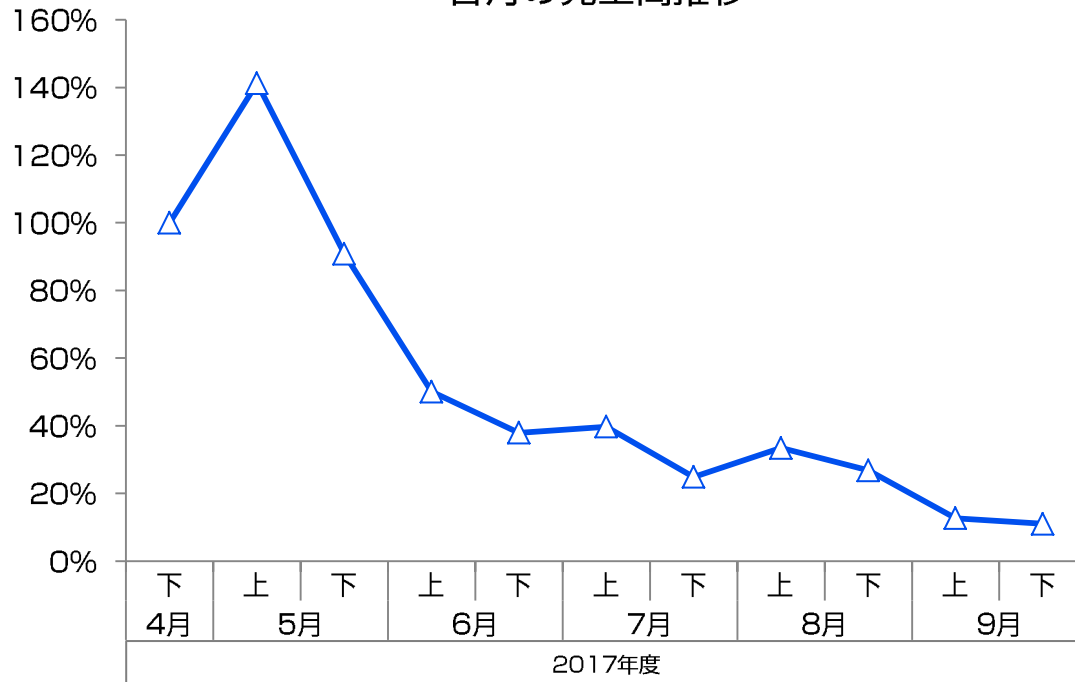


公式サイト兼
ゲームプレイサイト : <https://omf-game.alphapolis.co.jp/>
公式Twitter : @onemore_tw

③ゲーム事業 ～月が導く異世界道中～

ユーザー獲得の苦戦に加え、ユーザー離れが進み、**売上は厳しい結果**となった。

4月下旬の売上高を100%とした場合の
各月の売上高推移



➡ 定期的にアップデート・イベントは開催するものの、新規ユーザーの獲得には結びつかず、売上高は厳しい状況。



公式サイト兼
ゲームプレイサイト : <http://tsukimichi-game.alphapolis.co.jp/>
公式Twitter : @tsukimichi_tw

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

①書籍出版事業 ～刊行計画（1/4）～

一般文芸書『居酒屋ぼったくり』が、2018年春に**TVドラマ化決定!**
この告知にあわせて、10月20日に、原作シリーズ最新刊の単行本
及び漫画を刊行。シリーズ発行部数累計は**57万部**を突破!



小説・単行本：8巻
定価：本体1,200円+税
著者：秋川滝美



漫画：2巻
定価：本体680円+税
漫画：しわすだ、原作：秋川滝美

旨い酒と美味しい飯、
そして優しい人が
ここにいる。

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。

TVドラマ化に関する続報については更新があり次第、順次お知らせしてまいります。

①書籍出版事業 ～刊行計画（2/4）～

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

3Q

とあるおっさんのVRMMO活動記14

シリーズ累計 **56万部**

第6回ファンタジー小説大賞・読者賞受賞




2.7万部

3Q 4Q

さようなら竜生、こんにちは人生11,12

シリーズ累計 **24万部**




1.7万部

4Q

素材採取家の異世界旅行記4

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 4Q

月が導く異世界道中13,14

シリーズ累計 **52万部**

第5回ファンタジー小説大賞・読者賞受賞



2.6万部


4Q

Re:Monster 2ndシーズン1

シリーズ累計 **56万部**




2.7万部

3Q 

リセット11

シリーズ累計 **41万部**




1.3万部

3Q

異世界ゆるり紀行3

シリーズ累計 **5万部**

第9回ファンタジー小説大賞・特別賞受賞



2.2万部


4Q

THE NEW GATE 11

シリーズ累計 **43万部**




2.2万部


4Q 

異世界でカフェを開店しました。11

シリーズ累計 **46万部**



1.6万部

(注)・  内の数値は、2017年11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11月10日現在における予定

①書籍出版事業 ～刊行計画（3/4）～

単巻3万部を超えるヒット作が続々と誕生。今後も更にラインナップを充実。

漫画

3Q ゲート12

自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり



シリーズ
累計 **420万部**

3Q

ワールド・
カスタマイズ・
クリエイター4

シリーズ
累計 **31万部**



3Q



異世界で『黒の癒し手』
って呼ばれています
4

シリーズ
累計 **24万部**



3Q

さようなら竜生、
こんにちはは人生2

シリーズ
累計 **24万部**



3Q

居酒屋ぼったくり2



シリーズ
累計 **57万部**

3Q

とあるおっさんの
VRMMO活動記4

シリーズ
累計 **56万部**



4Q

Re:Monster4

シリーズ
累計 **56万部**



(注) ●内の数値は、2017年11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11月10日現在における予定


①書籍出版事業 ～刊行計画（4/4）～

『わたしのげぼく』に続き、Webサイトから誕生した絵本を刊行予定。

文庫

その他


3Q 4Q




強くて
ニューサーガ1,2

シリーズ
累計 25万部

1万部

3Q 4Q 




異世界でカフェを
開店しました。
3～5

シリーズ
累計 46万部

1.1万部

3Q 4Q



平兵士は
過去を夢見る1,2

シリーズ
累計 14万部

0.9万部

3Q 4Q 



異世界で『黒の癒し手』
って呼ばれています
1,2

シリーズ
累計 24万部

1.4万部

3Q 4Q



ダンジョン
シーカー1,2

シリーズ
累計 10万部

0.7万部


3Q 




152センチ
62キロの恋人
1,2

シリーズ
累計 2.2万部

1万部

3Q  **ビジネス** 0.5万部

過去の自分に学ぶ人が
必ず成功する理由

4Q  **絵本** 0.4万部

ちびりゅうのかいかた(仮)


3Q 4Q  **一般文芸**



居酒屋
ぼったくり

シリーズ
累計 57万部

4万部

(注)・  内の数値は、2017年11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11月10日現在における予定

②Webサイト運営 ～Webコンテンツ大賞～

東宝と共催する「絵本・児童書大賞」以外にも、下期には当社主力または強化中のWebコンテンツ大賞を立て続けに開催予定。多くの方に投稿いただくことを目指し、積極的にプロモーションを行う計画。



<今後の開催スケジュール>

開催月*	コンテスト名	(参考)前回エントリー数
2017年12月開催	第1回キャラ文芸大賞	(新コンテスト)
2018年1月開催	第10回絵本・児童書大賞	252作品
2018年2月開催	第11回恋愛小説大賞	916作品
2018年3月開催	第11回漫画大賞	526作品
2018年4月開催	第1回ライト文芸大賞	(新コンテスト)

← 東宝共催

*コンテストへのエントリー期間は開催月の前月1ヶ月間となります。

②Webサイト運営 ～絵本投稿サイト～

絵本・児童書大賞へのエントリー開始にあわせて、絵本投稿サイト「絵本ひろば」を12月1日に正式オープン決定。

2017年12月1日 いよいよ正式オープン！



ウェブで絵本をよもう！ | 絵本ひろば | 絵本をよんでもらおう！



➡ 現状、絵本の投稿サイトは存在していない（あっても小規模）。しかし、デジタルに抵抗がない世代の拡大により、今後はWeb上においても作家および読者の拡大が見込まれる。絵本投稿サイトとしての位置付けを先駆けて確立することで、Web上における本ジャンルのガリバーとなることを目指す。

②Webサイト運営 ～Web連載漫画～

漫画については、当社投稿サイトから書籍化の流れが確立されつつある。
 今後は、その流れを加速させることを目指す。

成長のスパイラル

コミカライズ&書籍化



テコ入れ

知名度・
認知度
UP

Web
コンテンツ
投稿数
UP

オリジナル
Web漫画
誕生

書籍化
& ヒット

漫画投稿数は1年で983作増加
 <累計投稿数>
 2016年9月末：800作
 2017年9月末：1,783作

当期上期のみで
8本のオリジナル
 Web漫画が誕生

当期下期の書籍化予定タイトル(抜粋)



②Webサイト運営 ～課金サービス強化～

当社Webサイト上で提供している課金サービス(レンタル・PCゲーム)を、より多くの方に体験して頂くために、様々なイベント又は機能を企画。(以下、企画中のイベントや新機能の抜粋)

ログインボーナスキャンペーン



※画像は開発中のものです。
予告なく変更される場合があります。

➡ 多くの方に課金サービスを体験して頂くことを目的とする。

リワード広告の導入



➡ 課金以外の方法で課金サービスを楽しんで頂くことを目的とする。

③ ゲーム事業 ～事業の展開方針～

以下のような施策を講ずることで、今後も既存ゲームの売り伸ばしを図る。

(PCゲーム：「ワンモア・フリーライフ・オンライン」)

- ユーザーの集客に一定の効果がみられたチャネリング・サービスの拡充については、大型ゲームプラットフォームへの接続を筆頭に、今後も対応を進める。

(PCゲーム・アプリ全ゲーム共通)

- ユーザーの滞留が期待できる季節のイベントにあわせた企画を随時開催することで、ユーザーに飽きずに楽しんで頂くこと目指す。
- 出版社直営であるからこそ可能な書籍連動企画を開催することで、原作ファンを含めたユーザーの囲い込みを目指す。



➡ 一方、新規ゲーム開発など今後の展開方法については、引き続き精査・検討していく。

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。