



平成30年3月期 第3四半期決算短信(日本基準)(非連結)

平成30年2月13日

上場会社名 株式会社アルファポリス
 コード番号 9467 URL <http://www.alphapolis.co.jp/company/>

上場取引所 東

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 梶本 雄介
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役兼管理本部本部長 (氏名) 大久保 明道

TEL 03-6277-0123

四半期報告書提出予定日 平成30年2月14日

配当支払開始予定日

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成30年3月期第3四半期の業績(平成29年4月1日～平成29年12月31日)

(1) 経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
30年3月期第3四半期	2,990	33.0	460	171.3	460	170.8	294	174.7
29年3月期第3四半期	2,248	9.6	169	76.4	169	76.4	107	77.1

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
30年3月期第3四半期	60.72	
29年3月期第3四半期	22.10	

(注) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
30年3月期第3四半期	5,361	4,207	78.5
29年3月期	4,959	3,913	78.9

(参考) 自己資本 30年3月期第3四半期 4,207百万円 29年3月期 3,913百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
29年3月期		0.00		0.00	0.00
30年3月期		0.00			
30年3月期(予想)				0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 平成30年3月期の業績予想(平成29年4月1日～平成30年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	4,000	25.6	650	273.6	650	271.4	367	263.0	75.69

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

注記事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
以外の会計方針の変更 : 無
会計上の見積りの変更 : 無
修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)	30年3月期3Q	4,843,700 株	29年3月期	4,843,700 株
期末自己株式数	30年3月期3Q	株	29年3月期	株
期中平均株式数(四半期累計)	30年3月期3Q	4,843,700 株	29年3月期3Q	4,843,700 株

四半期決算短信は四半期レビューの対象外です

業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料4ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3)業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

(決算補足説明資料の入手方法)

決算補足説明資料はTDnetで同日開示しております。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. 四半期財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期貸借対照表	5
(2) 四半期損益計算書	6
第3四半期累計期間	6
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	7
(セグメント情報等)	8
(重要な後発事象)	9

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期累計期間（平成29年4月1日から平成29年12月31日まで）におけるわが国経済は、政府による各種経済政策等の効果により、企業収益の改善が続き、個人消費につきましても堅調な雇用・所得情勢を背景に底堅く、景気は緩やかな回復基調で推移いたしました。一方、海外経済は、米国、欧州ともに堅調な回復ペースを持続しておりますが、各国の政治政策動向及び地政学的リスクの高まりによる景気下振れ懸念は残っており、予断を許さない状況が続いております。

当社が属する出版業界におきましては、引き続き厳しい状況が続いております。出版科学研究所によると、平成29年（1月から12月まで）の紙の出版物の推定販売金額は、前年比6.9%減の1兆3,701億円で13年連続のマイナスとなりました。その内訳は、「書籍」が同3.0%減となる7,152億円、「雑誌」は同10.8%減の6,548億円となっております。「雑誌」が特に厳しい状況となっております。一方、電子出版物については、同16.0%増の2,215億円となり、堅調に成長を続けております。

こうした環境の中、インターネット発の出版の先駆者である当社は、「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、インターネット時代の新しいエンターテインメントを創造することを目的とし、インターネット上で話題となっている小説・漫画等のコンテンツを書籍化する事業に取り組んでまいりました。

当第3四半期累計期間におきましては、特に当社投稿サイトからの新シリーズタイトルの出版が軒並み好調なうえ、漫画ジャンルの強化につきましても計画通り進捗いたしました。更に、漫画ジャンルの強化が進んだことで、漫画との親和性が高い電子書籍も売上を大きく伸ばし、出版事業の業績を底上げいたしました。また、平成29年12月には、ライトノベル・漫画に次ぐ、ジャンル育成に向けて絵本専門の投稿サイト「絵本ひろば」を正式オープンいたしました。その結果、「絵本ひろば」の投稿数は同12月末時点において、363作品となり、幸先の良いスタートとなりました。

以上の活動の結果、当第3四半期累計期間の売上高は2,990,779千円（前年同期比33.0%増）、営業利益は460,165千円（同171.3%増）、経常利益は460,283千円（同170.8%増）、四半期純利益は294,129千円（同174.7%増）となりました。

当第3四半期累計期間におけるセグメント別の業績は、次のとおりであります。

① 出版事業

1. ライトノベル

当第3四半期累計期間の刊行点数は前年同期とほぼ同等となる169点（前年同期比6点減）となりました。各書籍の売行きにつきましては、新シリーズ海自編をスタートした『ゲート』を筆頭に、『Re:Monster』や『とあるおっさんのVRMMO活動記』など、当社人気タイトルは引き続き堅調に推移いたしました。加えて、『異世界ゆるり紀行』など当社投稿サイトからの新シリーズタイトルの出版が軒並み好調であり、市場の競争が激しさを増す中でも、Webの人気作を自社サイトから確実に調達、出版し、ヒットさせる体制を構築することが出来ました。また、新サービス「レンタル」を含む電子書籍販売も好調であったことから、売上高は前年同期を大きく上回る結果となりました。

2. 漫画

当第3四半期累計期間の刊行点数は前年同期を上回る48点（前年同期比3点増）となりました。各書籍の売行きにつきましては、『ゲート』、『とあるおっさんのVRMMO活動記』、『THE NEW GATE』などの既存人気タイトルが引続き順調であったことに加え、『ヤンキーは異世界で精霊に愛されます。』などの新規コミカライズタイトルの売行きも好調に推移いたしました。また、漫画ジャンル全体の強化が進んだことで、漫画と親和性の高い電子書籍の売行きも大きく伸ばした結果、売上高は前年同期を大きく上回る結果となりました。特に、当第3四半期会計期間における四半期ベースの売上高は、過去最高を更新いたしました。

また、将来において書籍刊行の元となるWeb連載漫画については、当第3四半期累計期間では、新たに34本の新規連載を開始（前年同期比14点増）いたしました。なかでも、当社漫画投稿サイトの認知度・知名度向上により、当該新規連載には、当社投稿サイトから編集部がスカウトいたしました10名の漫画家による、10本の完全オリジナル漫画が含まれていることが特長的であり、かつ、将来の成長に繋がる成果であると考えております。

3. 文庫

当第3四半期累計期間の刊行点数は前年同期をやや下回る95点（前年同期比6点減）となりました。また、1タイトル当たりの発行部数が徐々に低下していることから、売上高については、前年同期と比較して微増に留まる結果となりました。現在は、商品開発力や販売力の強化などの施策についての検討を進めております。

4. その他

当第3四半期累計期間の刊行点数は前年同期を下回る18点（前年同期比6点減）となりました。各書籍の売行きにつきましては、平成30年春にTVドラマ化が決定している『居酒屋ぼったくり』は、巻数を重ねても引き続き売行きは好調でありました。また、「絵本・児童書大賞」に応募された文字のみのストーリーであったものに、人気イラストレーターの絵を付けることで誕生した絵本『わたしのげぼく』についても、売行きは堅調に推移いたしました。一方、ビジネスジャンルを筆頭とした、その他のジャンル又はタイトルの強化が難航しており、売上高につきましては、前年同期比で微増に留まる結果となりました。

以上の結果、当第3四半期累計期間における出版事業の売上高は2,674,852千円（前年同期比36.1%増）、セグメント利益は927,884千円（同79.3%増）となり、収益性は大幅に回復いたしました。特に、当第3四半期会計期間においては初めて売上高が10億円を超え、四半期ベースで過去最高となりました。

② ゲーム事業

1. スマホアプリ

『リ・モンスター (Re:Monster) 』につきましては、売上高は底堅く推移しております。特に、平成29年12月に実施した最高レア度のキャラクターが登場する「復刻グランフェスタ」や100万DL突破キャンペーンを実施した結果、当第3四半期会計期間は、過去3番目の売上高となりました。

『THE NEW GATE』につきましては、様々な新規コンテンツの投入やイベントの開催を行うことで、リリース直後の売上と比べると厳しい状況とはなりますが、比較的安定した売上で推移する結果となりました。

平成29年4月にリリースした『異世界でカフェを開店しました。』につきましては、様々な新規コンテンツの投入やイベントの開催を行うものの売上回復には直結せず、引き続き厳しい状況が続く結果となりました。

2. PCブラウザゲーム

『ワンモア・フリーライフ・オンライン』につきましては、様々な施策・イベントを開催することでユーザー帰りが進んだことに加え、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）の提供先を拡大したことに伴い、売上高は徐々に改善いたしました。

一方、平成29年4月にリリースした『月が導く異世界道中』につきましては、様々な施策を講ずるものの、ユーザー獲得が想定通り進まず、平成30年3月19日をもってサービス提供を終了とさせて頂くことが決定いたしました。

以上の結果、当第3四半期累計期間におけるゲーム事業の売上高は315,927千円（前年同期比11.4%増）、セグメント損失は147,369千円（前年同期は85,030千円のセグメント損失）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

① 資産

当第3四半期会計期間末の流動資産は、前事業年度末と比較して453,905千円増加し、5,123,998千円となりました。これは主に、出版事業を中心に売上が好調であったことに伴い現金及び預金が大きく増加（前事業年度末比478,332千円増）したことによるものであります。

固定資産は、前事業年度末と比較して52,159千円減少し、237,550千円となりました。これは主に、無形固定資産の減少（同52,272千円減）によるものであり、その主な要因はスマホアプリ等に係るソフトウェア制作費を償却したことによるものであります。

② 負債

当第3四半期会計期間末の流動負債は、前事業年度末に比べ131,154千円増加し、1,124,262千円となりました。これは主に、返品率の改善に伴い返品調整引金が増減（前事業年度末比23,946千円減）する一方で、出版事業売上高が堅調に推移したことに伴い未払法人税等が増加（同96,471千円増）、及び好調な業績に連動して賞与引当金が増加（同34,028千円増）したことによるものであります。

固定負債は、前事業年度末に比べ23,538千円減少し、29,690千円となりました。これは主に、借入金の返済に伴い長期借入金が増減（同27,897千円減）したことによるものであります。

③ 純資産

当第3四半期会計期間末の純資産は、前事業年度末に比べ294,129千円増加し、4,207,596千円となりました。これは全て、四半期純利益の計上に伴う利益剰余金の増加によるものであります。

(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

平成30年3月期の業績予想につきましては、平成29年11月10日に公表いたしました数値を修正しております。詳細につきましては、本日(平成30年2月13日)公表いたしました「通期業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

(注) 業績予想につきましては、本資料の発表日において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は、今後様々な要因によって予想数値と異なる場合があります。

2. 四半期財務諸表及び主な注記

(1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成29年3月31日)	当第3四半期会計期間 (平成29年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,478,034	2,956,367
売掛金	1,854,750	1,852,601
製品	155,663	150,213
仕掛品	68,237	96,303
その他	113,407	68,512
流動資産合計	4,670,093	5,123,998
固定資産		
有形固定資産	9,409	13,533
無形固定資産	115,783	63,510
投資その他の資産	164,517	160,505
固定資産合計	289,710	237,550
資産合計	4,959,803	5,361,549
負債の部		
流動負債		
買掛金	77,960	69,570
1年内返済予定の長期借入金	42,732	39,920
未払金	381,375	378,440
未払法人税等	-	96,471
賞与引当金	23,629	57,657
返品調整引当金	436,579	412,633
その他	30,830	69,568
流動負債合計	993,107	1,124,262
固定負債		
長期借入金	53,229	25,332
その他	-	4,358
固定負債合計	53,229	29,690
負債合計	1,046,336	1,153,952
純資産の部		
株主資本		
資本金	863,824	863,824
資本剰余金	853,824	853,824
利益剰余金	2,195,818	2,489,947
株主資本合計	3,913,467	4,207,596
純資産合計	3,913,467	4,207,596
負債純資産合計	4,959,803	5,361,549

(2) 四半期損益計算書
(第3四半期累計期間)

(単位:千円)

	前第3四半期累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年12月31日)	当第3四半期累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年12月31日)
売上高	2,248,372	2,990,779
売上原価	1,021,547	1,012,455
売上総利益	1,226,824	1,978,323
返品調整引当金戻入額	491,730	436,579
返品調整引当金繰入額	431,487	412,633
差引売上総利益	1,287,067	2,002,270
販売費及び一般管理費	1,117,430	1,542,105
営業利益	169,636	460,165
営業外収益		
受取利息	26	11
その他	894	465
営業外収益合計	921	476
営業外費用		
支払利息	591	358
営業外費用合計	591	358
経常利益	169,966	460,283
税引前四半期純利益	169,966	460,283
法人税等	62,913	166,154
四半期純利益	107,053	294,129

(3) 四半期財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当第3四半期会計期間を含む事業年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第3四半期累計期間(自平成28年4月1日至平成28年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント			調整額 (注) 1	四半期 損益計算書 計上額 (注) 2
	出版事業	ゲーム事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	1,964,875	283,496	2,248,372	—	2,248,372
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—
計	1,964,875	283,496	2,248,372	—	2,248,372
セグメント利益又は損失(△)	517,620	△85,030	432,589	△262,952	169,636

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△262,952千円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であります。全社費用は、報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. セグメント利益又は損失は、四半期損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報
該当事項はありません。

II 当第3四半期累計期間(自平成29年4月1日至平成29年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント			調整額 (注) 1	四半期 損益計算書 計上額 (注) 2
	出版事業	ゲーム事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	2,674,852	315,927	2,990,779	—	2,990,779
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—
計	2,674,852	315,927	2,990,779	—	2,990,779
セグメント利益又は損失(△)	927,884	△147,369	780,514	△320,349	460,165

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△320,349千円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であります。全社費用は、報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. セグメント利益又は損失は、四半期損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報
該当事項はありません。

(重要な後発事象)

(事業譲渡)

当社は、平成30年1月11日の取締役会決議及び同日付で締結した事業譲渡契約に基づき、平成30年1月21日付でゲーム事業を、当社が34%出資する関連会社である株式会社アルファゲームスに譲渡いたしました。

1. 事業譲渡の概要

(1) 譲渡した相手会社の名称

株式会社 アルファゲームス

(2) 譲渡した事業の内容

当社のゲーム事業

(3) 事業譲渡の目的

当社は、平成27年5月8日に、当社経営理念「新しい時代のエンターテインメントの追求へ」に基づき、「ゲーム事業」という新たなエンターテインメント分野に進出いたしました。ゲーム事業では、これまでの出版事業を通して蓄積した自社IP（小説、漫画、キャラクターなど）を活かしてオリジナルゲームを開発・運用することで、ゲーム事業単体の売上高拡大だけでなく、メディアミックスによる相乗効果を狙って展開してまいりました。しかしながら、競争環境が厳しく、ゲーム開発・運営ノウハウが十分に蓄積されていない当社のみでの収益化が困難であると判断いたしました。

上記状況を勘案し、ゲーム開発・運営部隊というリソースを持ち、ゲーム事業のノウハウが豊富な株式会社キューマックスと組むことで、ゲーム事業の確かな強化、そしてゲーム事業の次なる成長展開へと挑むこととしました。

具体的には、株式会社キューマックスと当社の共同出資により、新たに設立した株式会社アルファゲームスに当社ゲーム事業を譲渡することを決定いたしました。

譲渡先となる株式会社アルファゲームスの代表取締役には、ゲーム事業の経営経験が豊富な株式会社キューマックス代表取締役・吉武直志氏が就任しており、株式会社アルファゲームスへの出資比率は、株式会社キューマックス66%、当社34%となっております。

事業譲渡後は、設立した株式会社アルファゲームスにて、当社のゲーム事業の収益化・成長を目指してまいります。

(4) 事業譲渡日

平成30年1月21日

(5) 法的形式を含むその他取引の概要に関する事項

受取対価を現金等の財産のみとする事業譲渡

2. 実施した会計処理の概要

(1) 譲渡損益の金額

17,787千円

(2) 譲渡した資産・負債の内容及びその金額(概算額)

無形固定資産であり、1,101千円であります。

(3) 会計処理

「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準第7号 平成25年9月13日)及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第10号 平成25年9月13日)に基づき処理を行う予定であります。

3. 譲渡した事業が含まれていた報告セグメントの名称

ゲーム事業

4. 四半期累計期間に係る四半期損益計算書に計上されている譲渡した事業に係る損益の影響額

売上高	315,927千円
営業損失(△)	△147,369千円