

2019年3月期 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)

2019年 5月 10日

経営理念

新しい時代のエンターテインメントの追求へ

「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、インターネットを軸に新しいエンターテインメントを生み出し、提供する、最強のエンターテインメント企業を目指します。

コーポレートスローガン

Entertainment & **E**ngineering
エンターテインメント&エンジニアリング

当社にとって二つの大事なもの。

この二つのEが混じりあって、新しいアイデアを創出し、当社およびそれをとりまく全体を増強、進化させ、それによりはじめて経営理念を実現できると考えております。

1. 決算概要
2. 事業の取り組み状況（第4四半期）
3. 2019年度 計画について

業績ハイライト (4Q累計：2018年4月 - 2019年3月)

- ◎ 売上高 ——— 4,977百万円 (予算比 + 3.7%)
(前期比 + 18.1%)
- ◎ 経常利益 ——— 1,357百万円 (予算比 + 13.1%)
(前期比 + 79.2%)

トピックスハイライト (4Q：2019年1月 - 3月)

- ◎ 四半期ベースでの売上高は14億円を突破し、第3四半期に続いて過去最高を更新。
- ◎ 売上の増加に伴い経常利益も378百万円に増加。第2四半期、第3四半期に計上した過去最高益をさらに上回る水準で着地。
- ◎ ジャンル別では『ライトノベル』『漫画』が好調。紙書籍の返本率の低下や電子書籍販売の拡大等により、両ジャンルで売上高は過去最高を更新。

損益計算書の概要 ～サマリ～

売上高は、特に電子書籍販売が伸長し、前年同期比+18.1%の増収。営業利益は、売上の増加に加え、前期に苦戦したゲーム事業が当期では含まれていないこと等により、+79.3%の増益。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2019年3月期	2018年3月期4Q累計		
	4Q累計		増減率	増減額
売上高	4,977 (100.0%)	4,213 (100.0%)	+ 18.1%	+ 764
売上総利益	3,601 (72.4%)	2,814 (66.8%)	+ 28.0%	+ 787
営業利益	1,358 (27.3%)	757 (18.0%)	+ 79.3%	+ 600
経常利益	1,357 (27.3%)	757 (18.0%)	+ 79.2%	+ 599
当期純利益	842 (16.9%)	513 (12.2%)	+ 64.1%	+ 329

当社投稿サイト発の新シリーズ及び電子書籍販売が引き続き好調であり、出版事業売上高は前年同期比28.4%の増加。特に、②漫画は大きく伸長し、主力の①ライトノベルを超える売上高に成長。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2019年3月期	2018年3月期4Q累計		
	4Q累計		増減率	増減額
出版事業※	4,977 (100.0%)	3,877 (92.0%)	+ 28.4%	+ 1,100
①ライトノベル	2,079 (41.8%)	1,871 (44.4%)	+ 11.1%	+ 208
②漫画	2,434 (48.9%)	1,508 (35.8%)	+ 61.4%	+ 925
③文庫	320 (6.4%)	303 (7.2%)	+ 5.6%	+ 17
④その他	142 (2.9%)	193 (4.6%)	▲ 26.5%	▲ 51
ゲーム事業	-	336 (8.0%)	-	▲ 336

販売費及び一般管理費の内訳

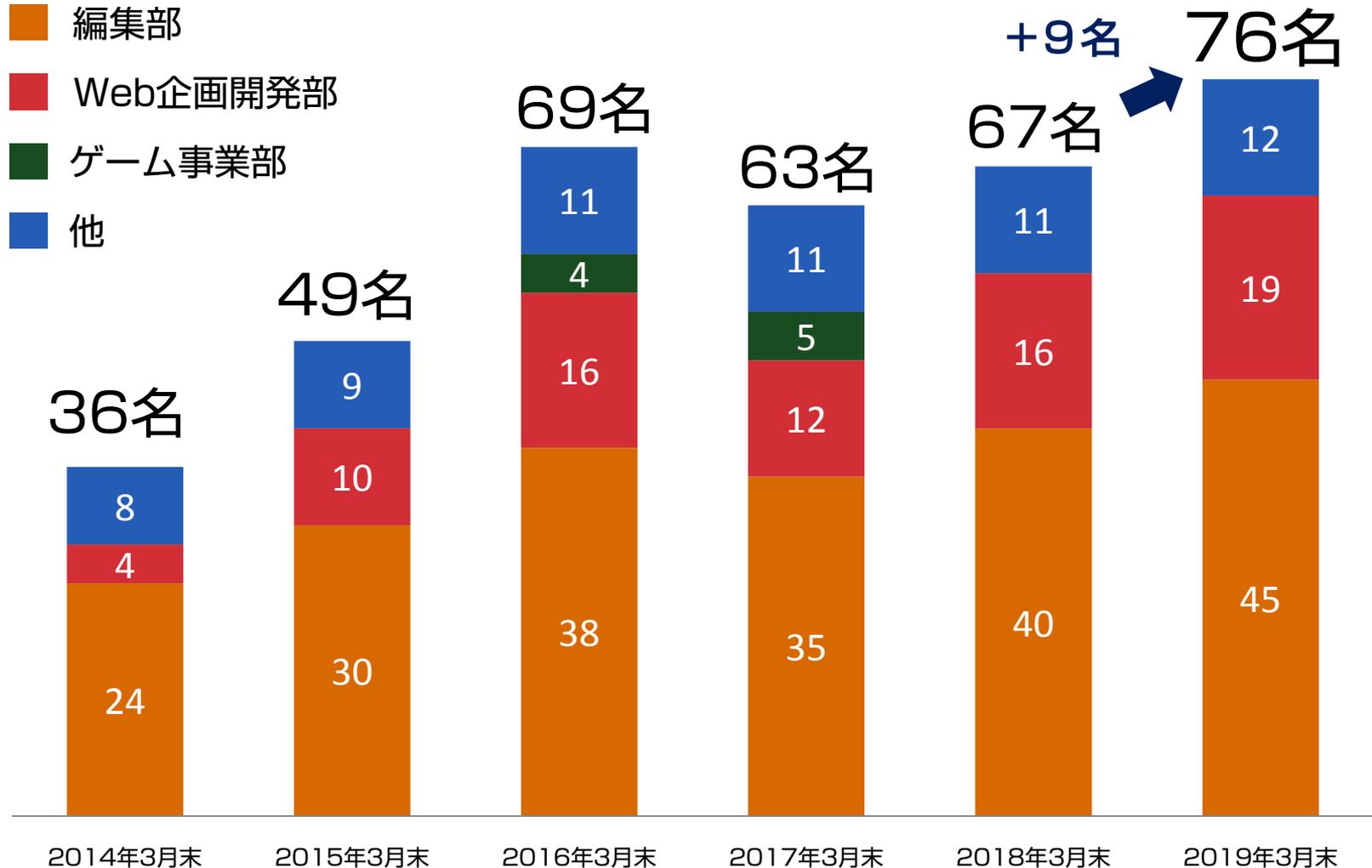
電子書籍販売の拡大に連動し ①販売手数料等 が増加。
一方でゲーム事業に係る費用が減少し、全体では9.1%の増加。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2019年3月期	2018年3月期 4Q累計		備考	
	4Q累計		増減率		増減額
販売費及び 一般管理費	2,243 (100.0%)	2,056 (100.0%)	+ 9.1%	+ 187	
①販売手数料等	1,522 (68.3%)	1,156 (56.3%)	+ 31.6%	+ 365	好調な電子書籍の販売に 連動して増加
②人件費・賞与* (引当金・役員報酬含む)	266 (11.9%)	255 (12.4%)	+ 4.1%	+ 10	
③採用活動費	28 (1.3%)	8 (0.4%)	+ 236.8%	+ 20	
④販売促進費 ・広告宣伝費	80 (3.6%)	123 (6.0%)	▲ 34.7%	▲ 43	減少の主な要因は、ゲーム 運営に係る費用の減少
⑤支払報酬料	43 (1.9%)	43 (2.1%)	▲ 1.6%	▲ 0	
⑥その他	302 (13.5%)	467 (22.7%)	▲ 35.3%	▲ 165	減少の主な要因は、ゲーム 運営に係る費用の減少

従業員数（有期雇用者含む）の推移

事業規模拡大に伴い、編集部人員を中心とした採用活動を実施したことにより、前期末比で9名の増員。



1. 決算概要

2. 事業の取り組み状況（第4四半期）

3. 2019年度 計画について

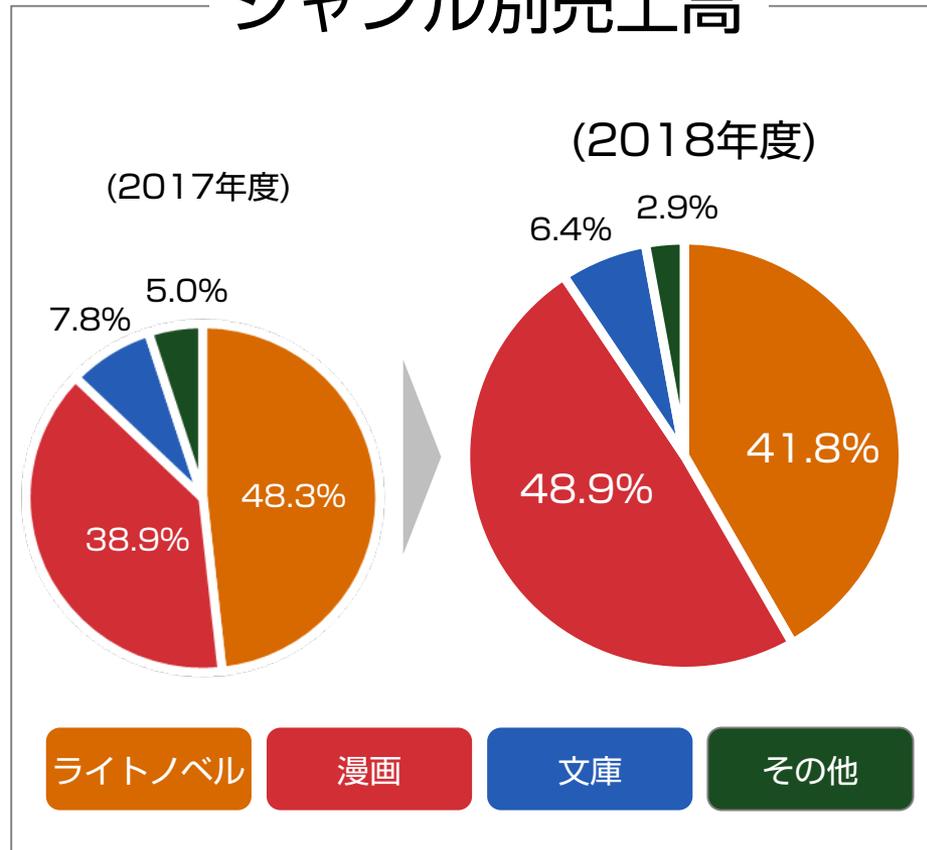
①書籍出版事業

当第4四半期の売上高は1,424百万円と過去最高を前四半期に続いて更新。
また戦略的に注力してきた漫画が伸長し、主力のライトノベルを大きく
超える規模に成長。

書籍売上高推移



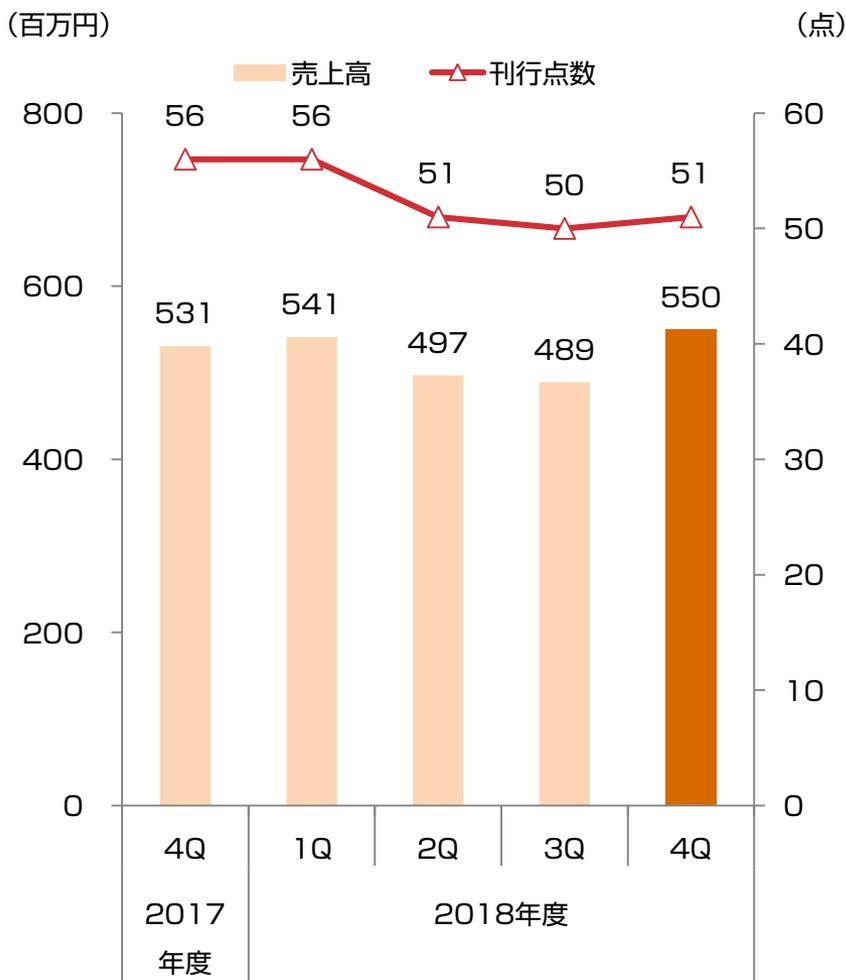
ジャンル別売上高



※ 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～

ライトノベル



当四半期トピックス

- 人気タイトルの続刊が堅調に推移したことに加え、4Qに刊行した新規シリーズも期待通り好調なスタート。
- 電子書籍も親和性の高い女性向け小説を中心に好調を維持。
- 四半期単位での**売上高は過去最高を更新。**

当四半期刊行の主なヒット作(※)



3万部

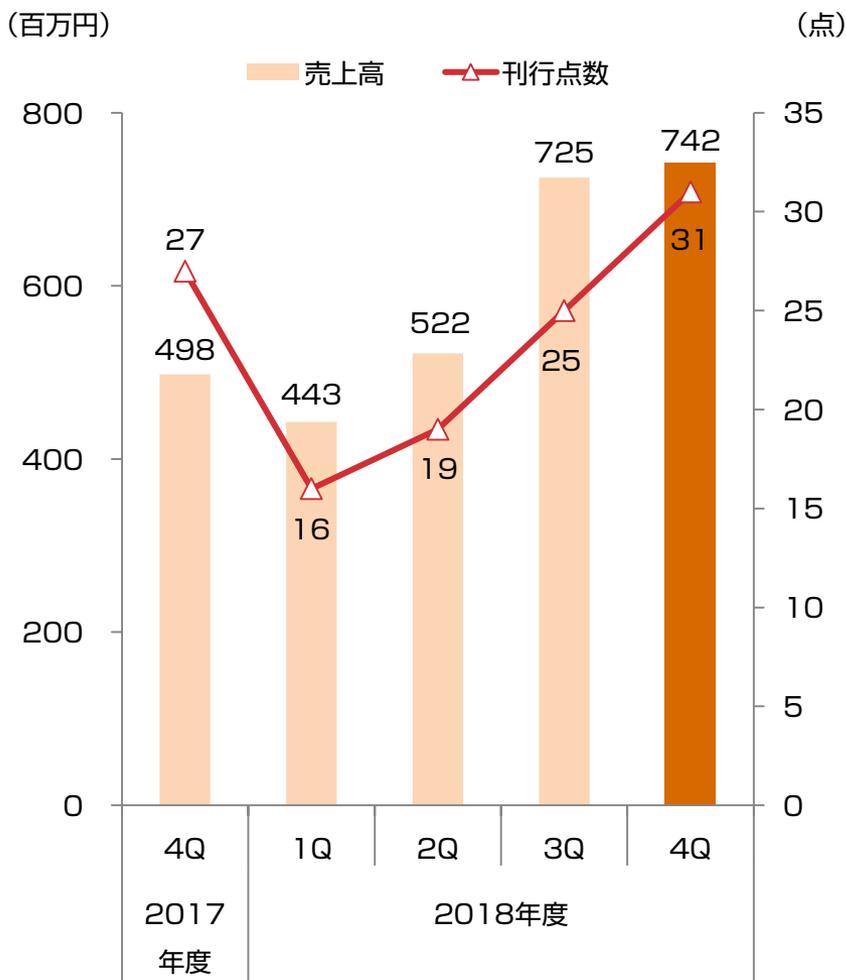


2.2万部



1.7万部

漫画



当四半期トピックス

- 人気シリーズの続巻を中心に、過去最多の31点を刊行。発行部数3万部以上の大型タイトルは11点あり、売上を大きく牽引。
- 漫画と親和性の高い電子書籍販売も引き続き好調であり、四半期単位での売上高は、前四半期に続き過去最高をさらに更新。

当四半期刊行の主なヒット作(※)



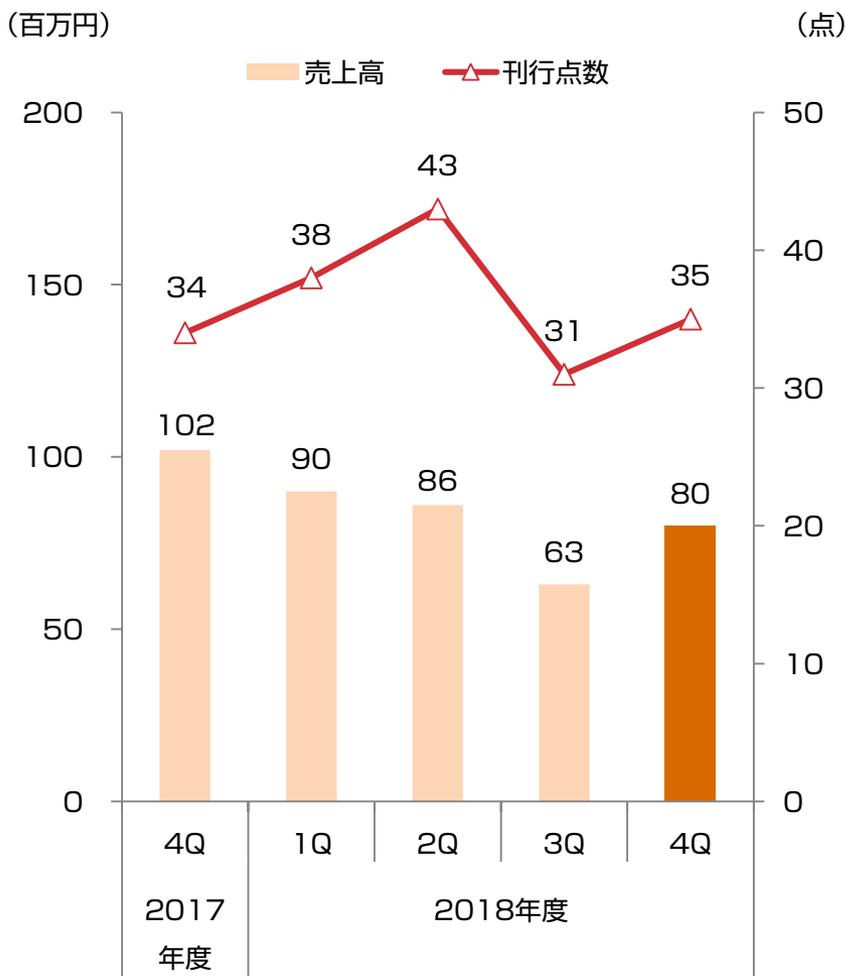
①書籍出版事業 ～文庫～

文庫



当四半期トピックス

- 『居酒屋ぼったくり』等の人気シリーズが売上を牽引。前四半期比で刊行点数、売上高ともに増加。
- 第1回キャラ文芸大賞受賞作『あやかし蔵の管理人』の続巻を刊行。引き続き、取扱いジャンルの拡大に向けた動きを強めていく。



当四半期刊行の主なヒット作(※)



2.5万部



1.3万部



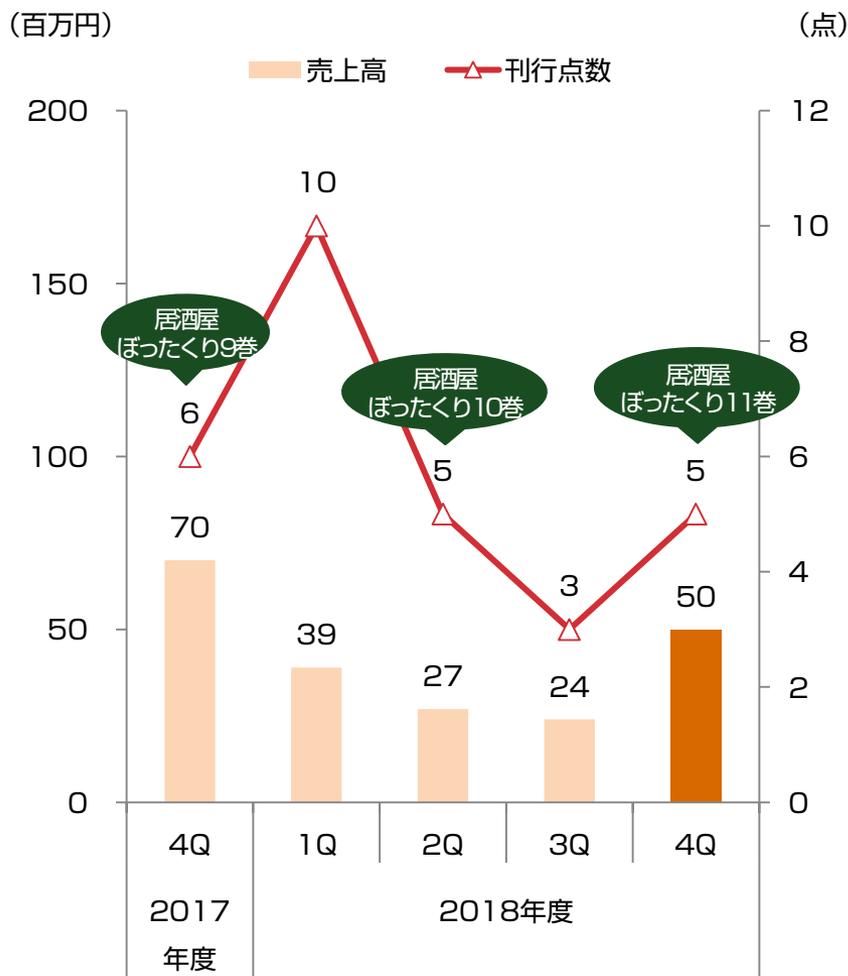
1万部

①書籍出版事業 ～その他～

その他



当四半期トピックス



- シリーズ累計92万部を超える『居酒屋ぼったくり』の単行本を刊行。発行部数3万部と、その他ジャンルの売上を牽引。
- 第1回ライト文芸大賞受賞作の『また明日、君の隣にいたかった』を刊行。新ジャンル開拓を目的とした取り組みも積極的に実施。



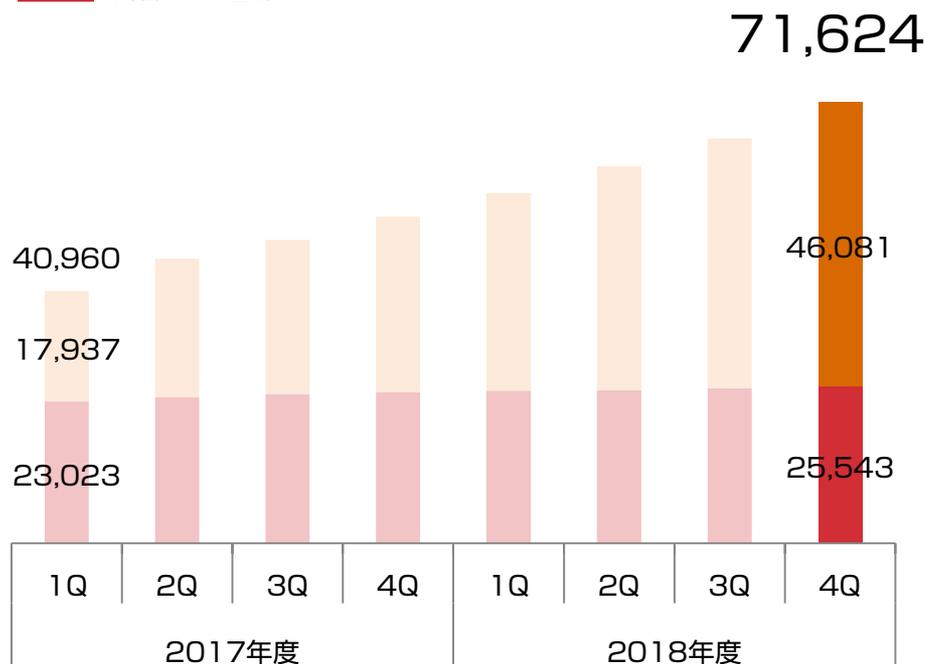
②Webサイト運営 ～KPI推移～

前四半期で微減した月間ユニークユーザー数は大きく伸び、過去最高を更新。総コンテンツ数は、注力している当社サイト投稿数が順調に増加。

総コンテンツ数

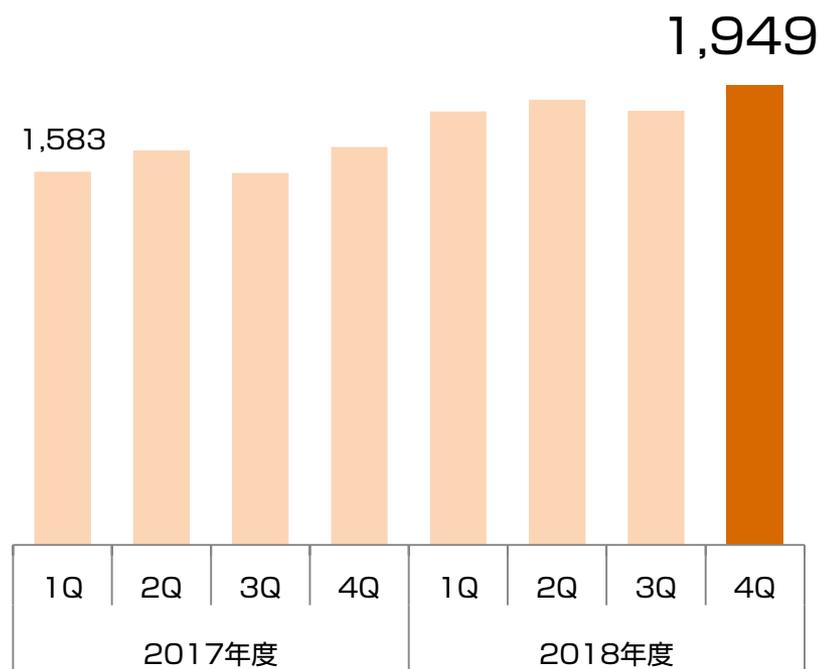
(件)

■ 当社サイト投稿数
■ 外部URL登録



月間ユニークユーザー数

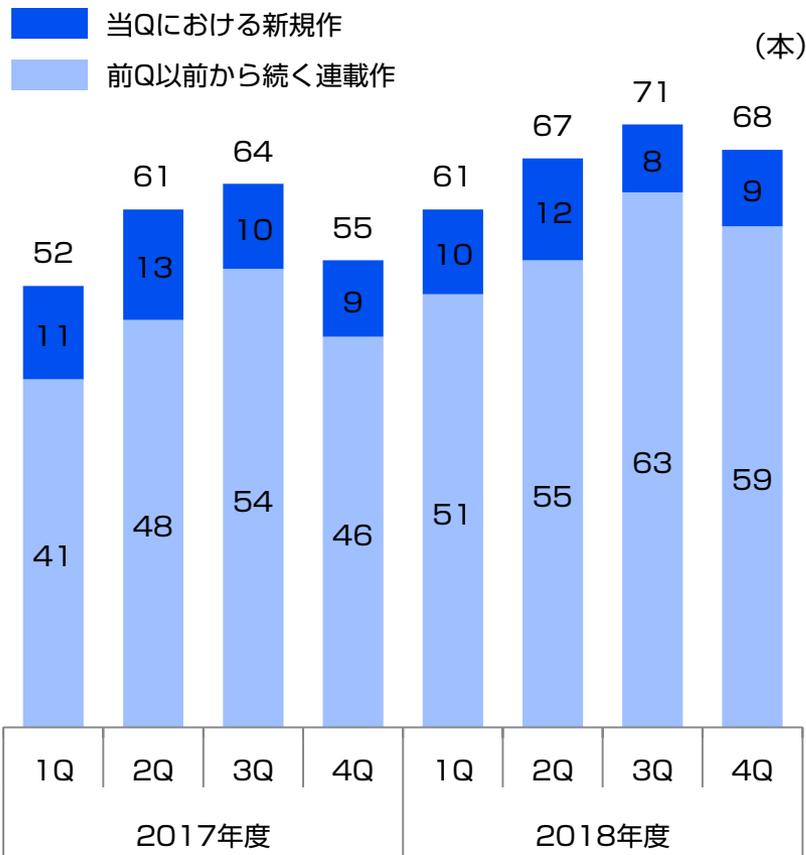
(千人)



②Webサイト運営 ～Web連載漫画～

オリジナル作品1本を含んだ9本の新規連載を開始。
複数のトライアル作品の本連載に向けた審査期間（連載停止期間）が
4Q末に重なったことにより、既存の連載作品数は一時的に微減。

Web連載漫画本数



<当四半期の主な新規連載漫画>



※ アクセス数は、最新話公開日のアクセス数を記載。

②Webサイト運営 ～Webコンテンツ大賞～

幅広いテーマのライト文芸作品を募る第2回ライト文芸大賞を開催。
第1回より賞金総額を増額し、エントリー受付を開始。



エントリー数は 508作品 ⇒ 835作品（前回比 +64%増）と大幅増加。
取扱いジャンルの拡大を目指し、積極的な刊行を実施予定。

当事業年度に書籍化した主なライト文芸タイトル

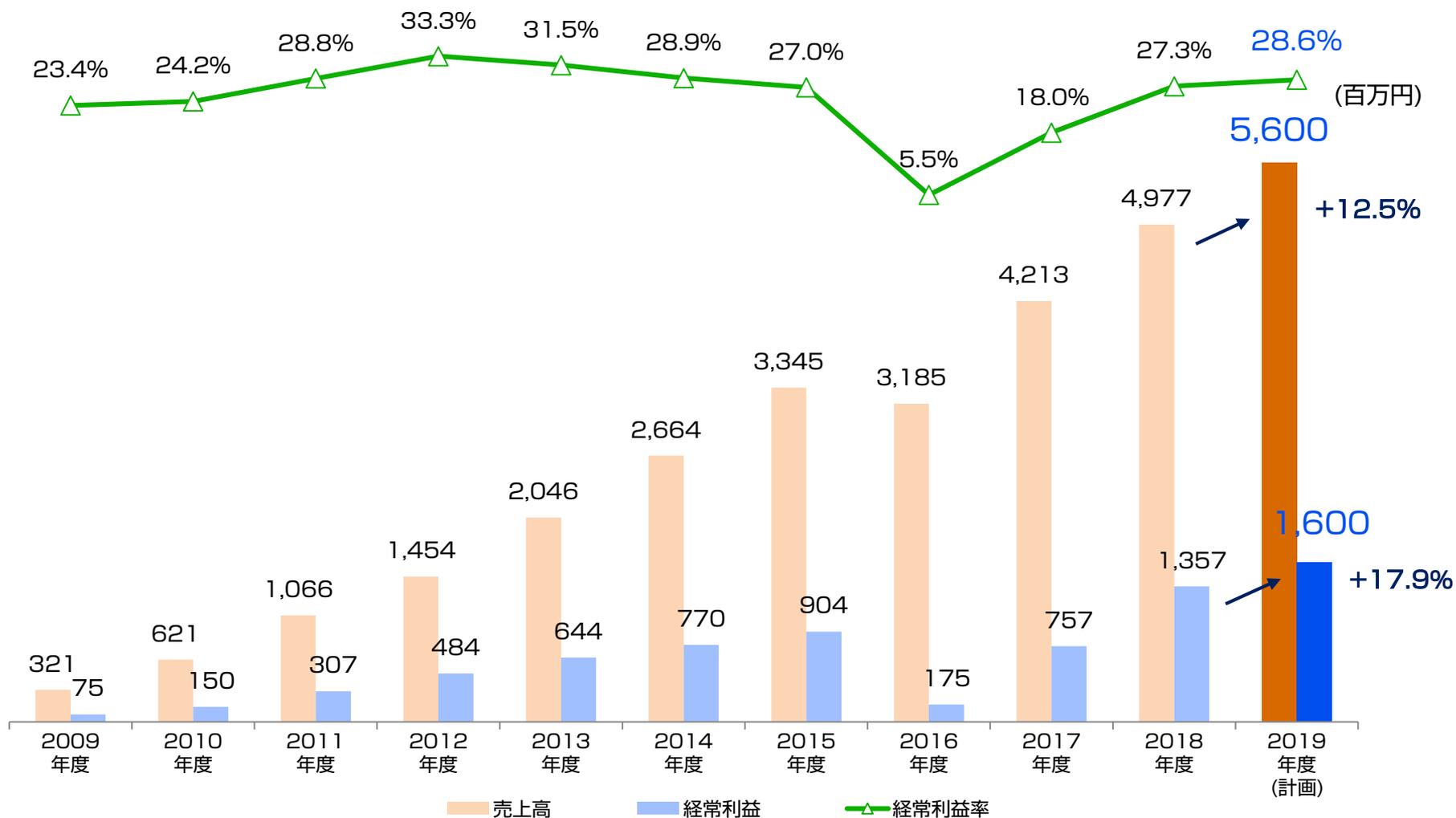


- ✓ 第1回ライト文芸大賞から、優秀賞受賞作『また明日、君の隣にいたかった』を2019年2月に刊行。
- ✓ エントリー数が大幅増となった第2回からも、優秀な作品の刊行が期待できる。

1. 決算概要
2. 事業の取り組み状況（第4四半期）
3. 2019年度 計画について

2019年度 計画

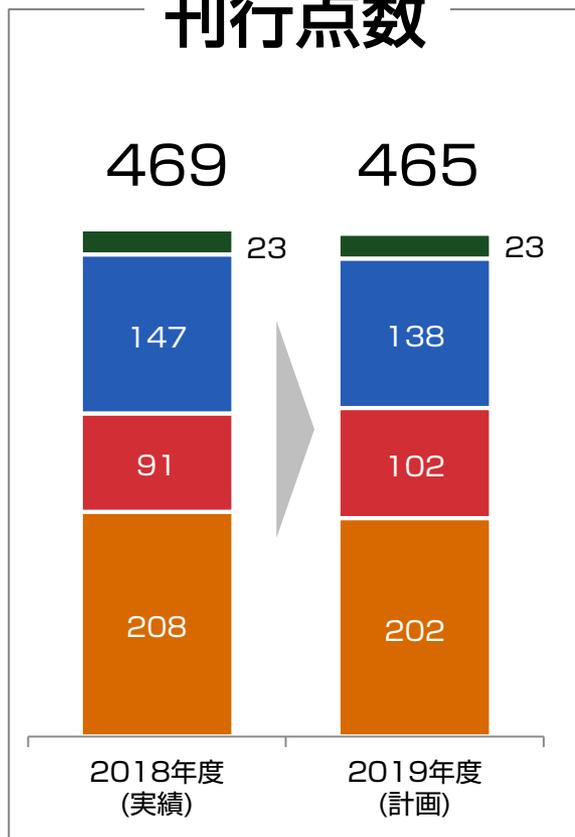
紙書籍販売の安定的な推移に加え、漫画を中心とした電子書籍販売・レンタルの強化により、売上高及び利益は過去最高を更新する計画。



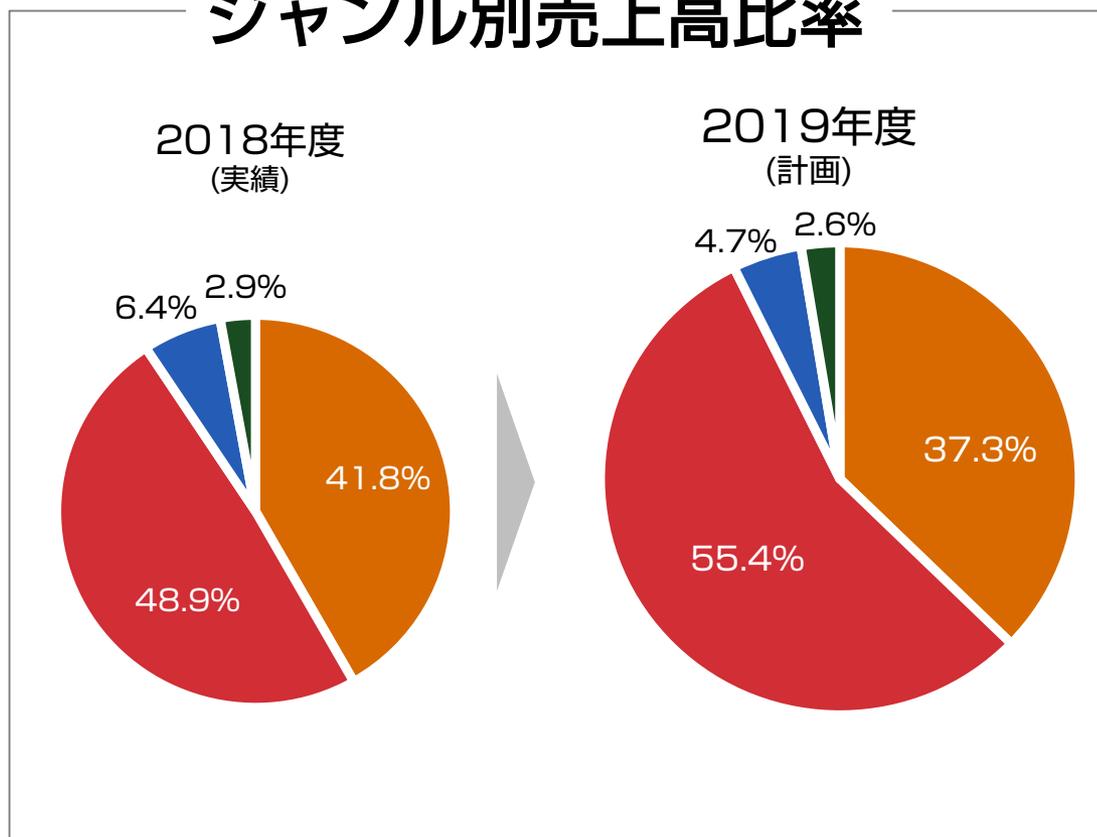
①書籍出版事業 ～全体像～

注力している「漫画」は、引き続き2桁の刊行点数増を予定。
電子書籍販売の増加も加わり、「漫画」の売上高構成割合は55.4%と業績を大きく牽引するジャンルに成長する見込み。

刊行点数



ジャンル別売上高比率



ライトノベル

漫画

文庫

その他

①書籍出版事業 ～刊行計画（1/3）～

シリーズ累計20万部超の人気作などを続々と刊行予定。

ライトノベル

3Q

ゲート SEASON2
4

シリーズ
累計 **470万部**



3万部

1Q 3Q

Re:Monster
暗黒大陸編
2、3

シリーズ
累計 **72万部**



1.9万部

2Q 4Q

THE NEW GATE
15、16

シリーズ
累計 **62万部**



1.5万部

2Q 4Q

とあるおっさんの
VRMMO活動記19、20

シリーズ
累計 **78万部**

第6回ファンタジー
小説大賞・読者賞受賞



1.9万部

2Q 4Q

異世界ゆるり紀行
7、8

シリーズ
累計 **19万部**

第9回ファンタジー
小説大賞・特別賞受賞



2.2万部

1Q 3Q 4Q

いずれ最強の
錬金術師？5～7

シリーズ
累計 **11万部**

第10回ファンタジー
小説大賞・読者賞受賞



1.7万部

2Q 4Q

月が導く異世界道中
15、16

シリーズ
累計 **70万部**

第5回ファンタジー
小説大賞・読者賞受賞



2.6万部

2Q 3Q

素材採取家の
異世界旅行記7、8

シリーズ
累計 **17万部**

第9回ファンタジー
小説大賞
大賞・読者賞の **W受賞**



1.8万部

1Q

異世界でカフェを開
店しました。13

シリーズ
累計 **65万部**

第12回ファンタジー
小説大賞・読者賞受賞



1.4万部

(注) ● 内の数値は、2019年5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2019年5月10日現在における予定

①書籍出版事業 ～刊行計画（2/3）～

初版3万部を超えるヒット作を続々と刊行予定。

漫画

1Q 3Q

ゲート15、16
自衛隊
彼の地にて、斯く戦えり
シリーズ
累計 **470万部**



10.5万部

3Q

Re:Monster6
シリーズ
累計 **72万部**



5万部

1Q 4Q

THE NEW GATE
7、8
シリーズ
累計 **62万部**



4.1万部

1Q 4Q

月が導く
異世界道中6、7
シリーズ
累計 **70万部**



4.3万部

2Q

素材採取家の
異世界旅行記2
シリーズ
累計 **17万部**



5万部

2Q

異世界ゆるり紀行
2
シリーズ
累計 **19万部**



5万部

2Q 4Q

異世界に飛ばされた
おっさんは何処へ行く？
3、4
シリーズ
累計 **19万部**



4.5万部

1Q 4Q

異世界でカフェを
開店しました。
7、8
シリーズ
累計 **65万部**



4万部

2Q

居酒屋ぼったくり
4
シリーズ
累計 **92万部**



4万部

(注) ● 内の数値は、2019年5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2019年5月10日現在における予定

①書籍出版事業 ～刊行計画（3/3）～

人気シリーズ『居酒屋ぼったくり』の単行本・番外編を刊行予定。

文庫

その他

1Q 3Q 4Q

居酒屋ぼったくり7～9



シリーズ累計 92万部

2.5万部

92万部

1Q

東海道品川宿あやめ屋 1万部

2Q Regina

異世界でカフェを開店しました。10



シリーズ累計 65万部

0.9万部

1Q

獣医さんのお仕事in異世界 12



シリーズ累計 39万部

0.8万部

1Q 2 3 4 ビジネス

タイトル未定 ×8～10点

3Q 一般文芸

居酒屋ぼったくり 番外編（仮）



シリーズ累計 90万部

3万部

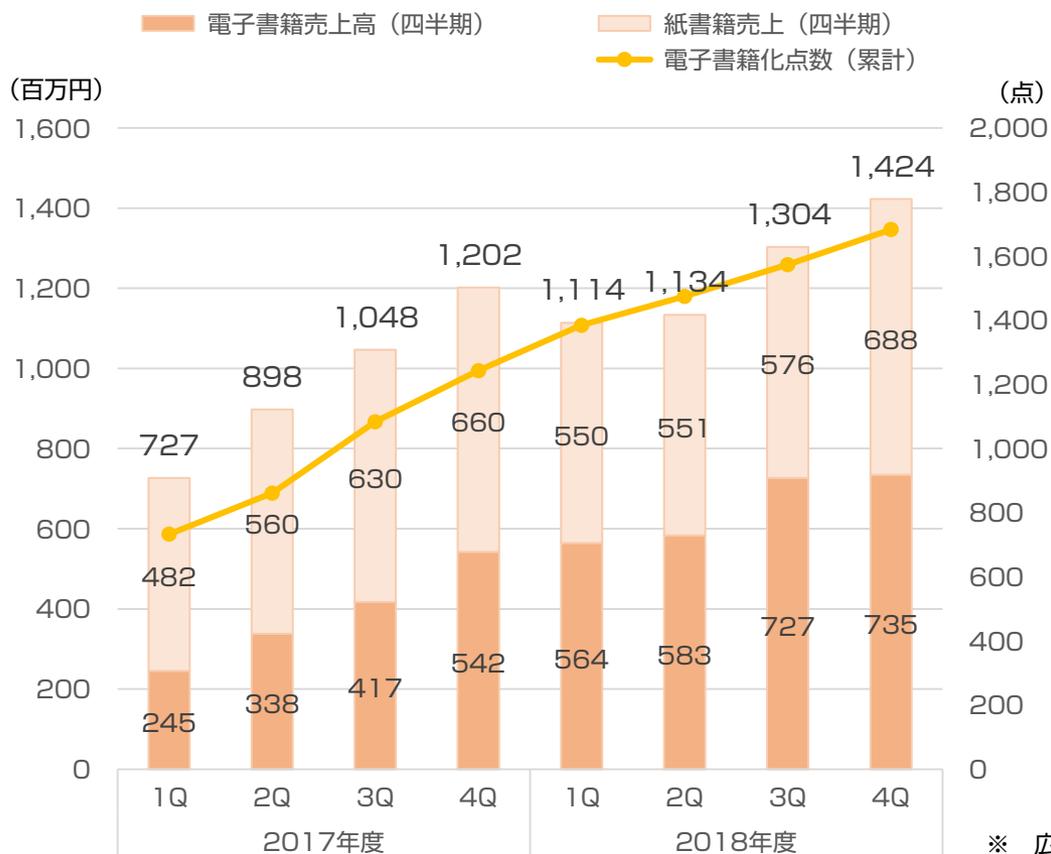
92万部

(注)・ 内の数値は、2019年5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2019年5月10日現在における予定

①書籍出版事業 ～電子書籍～

電子書籍売上高は、戦略的に販売体制を強化した直近2年間で高成長。
環境変化に応じた施策を推進することで、更なる売り伸ばしを図る。

書籍出版事業 売上推移



- 販売形態の多様化
1話単位の販売、定期連載など読者ニーズを捉えた販売形態を展開。
- 販売促進の強化
電子取次、電子ストアと密なコミュニケーションを図り、キャンペーンや特集による露出等の販売促進施策を強化。

※ 広告収入等のその他の売上については、紙書籍と電子書籍の売上割合によりそれぞれに按分して集計しております。

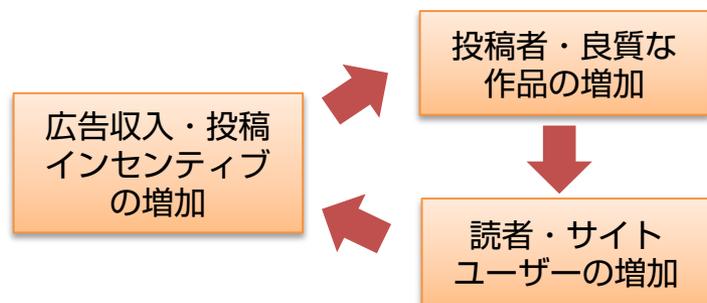
②Webサイト運営 ～サイト強化～

Webサイトユーザー数及びコンテンツ数の増加に向けた様々な施策を絶え間なく実施していく。

投稿インセンティブ 100%還元



- ✓ 2019年1月より開始。
- ✓ 当社広告収入の100%還元を通じて、サイト活性化の好循環を狙う。



Webコンテンツ大賞・イベントの活性化



- ✓ 様々な企画を随時実施。
- ✓ 新賞創設や賞金増額等も引き続き実施し、参加意欲の引き上げ、イベント全体の活性化を図る。

プロモーション強化

- ✓ 動画広告等を利用した、より積極的な広告宣伝を実施。

②Webサイト運営 ～漫画強化～

年1回の開催だった「漫画大賞」を年2回に拡大。
さらに合間にイベント企画「漫画ダービー（仮）」を実施予定。



- ✓ 有望な作品や作家の発掘。
- ✓ 漫画サイト、漫画アプリとしてのメディアパワーを強化。



将来の更なる事業成長に繋げる。

②Webサイト運営 ～ジャンル拡大～

各ジャンルにおけるWebコンテンツ大賞をより一層強化し、取扱ジャンルの更なる拡大を推し進める。

幅広いジャンルにおける Webコンテンツ大賞を開催・強化	
4月開催	第2回 ライト文芸大賞
5月開催	第5回 歴史・時代小説大賞
8月開催 (予定)	第2回 ほっこり・じんわり大賞
12月開催 (予定)	第3回 キャラ文芸大賞
1月開催 (予定)	第12回 絵本・児童書大賞



- 第5回となる「歴史・時代小説大賞」のエントリー数は412作品となり、前回から +247作品と大幅な増加。応募作からの複数刊行も検討し、開拓ジャンルにおけるヒット作創出に注力する。

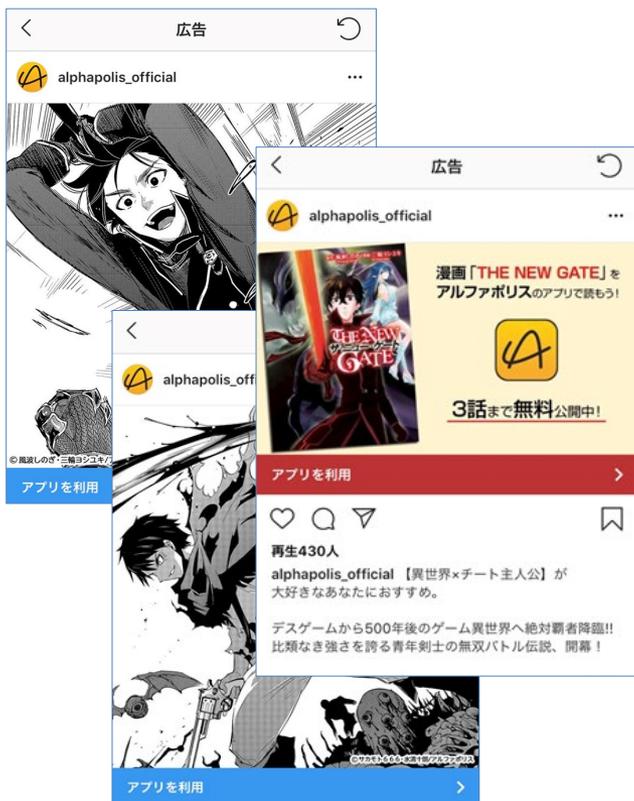


- 第9回絵本・児童書大賞応募作『わたしのげぼく』は9刷、4.8万部突破のロングセラー。

②Webサイト運営 ～レンタル強化～

ビューワアプリのプロモーション強化により、アプリでのユーザー登録数は前期末から約2倍に増加。引き続き広告宣伝に注力し、新規ユーザーの獲得、レンタル課金サービスへの誘導強化を図っていく。

SNSにおけるプロモーション強化



ビューワアプリのユーザー登録数増加



ビューワアプリ
ユーザー登録数累計 (実績)



- ✓ アプリへの誘導を目的としたプロモーション強化により、ユーザー登録数は順調に増加。
- ✓ ユーザーの増加に比例してレンタル課金サービスも伸長。

②Webサイト運営 ～絵本ひろば～

絵本投稿数は前期末比で2倍超の大幅増加。更なる読者層の獲得に向け、閲覧専用アプリを開発することで、読者の利便性向上を狙う。

→ 専用アプリは2019年の初夏にリリース予定。

閲覧専用のアプリ開発

<投稿作品数>

前期末時点の投稿数

475作品



当事業年度末時点の投稿数

971作品



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。