

2020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)

2020年2月13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3四半期）

3. 今後の取り組み

業績ハイライト (3Q : 2019年4月 - 12月)

- ◎ 売上高 ——— 3,979百万円 (前年同期比 + 12.0%)
- ◎ 経常利益 ——— 1,053百万円 (前年同期比 + 7.6%)

トピックスハイライト (3Q : 2019年10月 - 12月)

- ◎ 四半期ベースの売上高は15.3億円。前期第4四半期の売上高14.2億円を上回り、過去最高売上を更新。
- ◎ 四半期ベースの経常利益についても、売上拡大に連動して大幅に増加。4.2億円を突破して過去最高益を更新。
- ◎ ジャンル別では引き続き漫画が絶好調。刊行点数の増加及び電子書籍販売の好調により、四半期ベースの売上高は8.7億円と、過去最高売上を更新。

損益計算書の概要 ～サマリ～

売上高は、刊行計画上、刊行点数が前年同期より11点減少したものの、電子書籍売上の好調により、前年同期比で12.0%の増収。
 経常利益は、人材採用等により販管費が増加し、7.6%の増益。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2020年3月期	2019年3月期3Q累計		
	3Q累計		増減率	増減額
売上高	3,979 (100.0%)	3,553 (100.0%)	+ 12.0%	+ 426
売上総利益	3,007 (75.6%)	2,588 (72.8%)	+ 16.2%	+ 419
営業利益	1,053 (26.5%)	978 (27.5%)	+ 7.6%	+ 74
経常利益	1,053 (26.5%)	978 (27.5%)	+ 7.6%	+ 74
四半期純利益	644 (16.2%)	626 (17.6%)	+ 2.8%	+ 17

売上高の内訳

戦略的に注力している「②漫画」が絶好調。刊行点数の増加や電子書籍販売の好調等により、前年同期比28.7%増と大幅に伸長。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2020年3月期	2019年3月期3Q累計		
	3Q累計		増減率	増減額
売上高	3,979 (100.0%)	3,553 (100.0%)	+ 12.0%	+ 426
①ライトノベル	1,524 (38.3%)	1,528 (43.0%)	▲ 0.3%	▲ 4
②漫画	2,178 (54.7%)	1,692 (47.6%)	+ 28.7%	+ 486
③文庫	178 (4.5%)	240 (6.8%)	▲ 25.6%	▲ 61
④その他	97 (2.5%)	91 (2.6%)	+ 6.7%	+ 6

販売費及び一般管理費の内訳

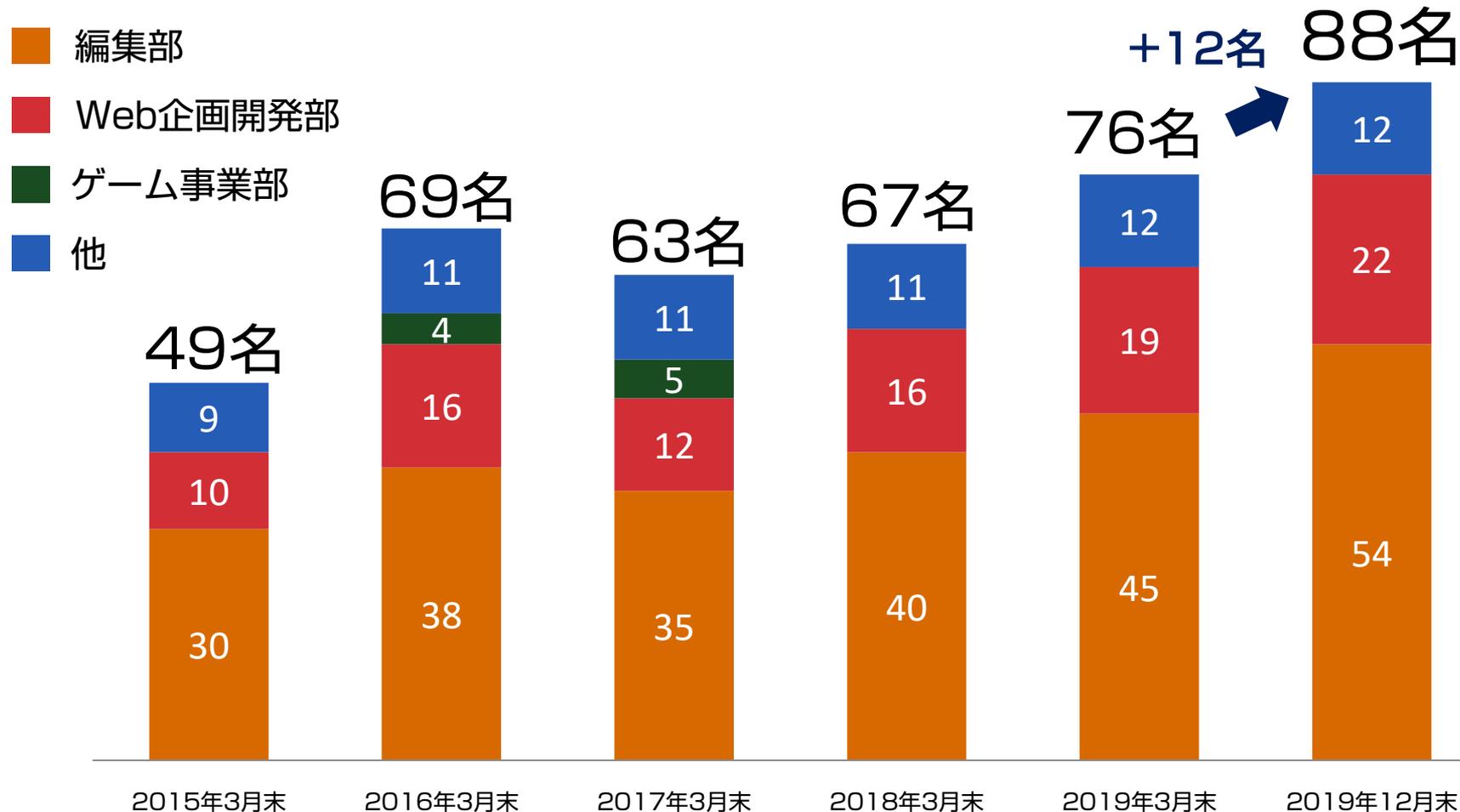
電子書籍売上の拡大に連動して「①販売手数料等」が増加。
 編集部人員の採用やサイトユーザー増加を目的とした投資を実施。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2020年3月期	2019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	1,954 (100.0%)	1,609 (100.0%)	+ 21.4%	+ 344	
①販売手数料等	1,275 (65.3%)	1,102 (68.5%)	+ 15.7%	+172	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)	272 (14.0%)	192 (12.0%)	+ 41.9%	+ 80	従業員増加に伴い拡大。刊行点数減少による原価振替額の減少も影響。
③採用活動費	26 (1.3%)	21 (1.3%)	+ 20.4%	+ 4	
④販売促進費 ・広告宣伝費	70 (3.6%)	56 (3.5%)	+ 24.1%	+ 13	主に自社サイトのプロモーション費用の増加。
⑤支払報酬料	28 (1.4%)	33 (2.1%)	▲ 16.2%	▲ 5	
⑥その他	280 (14.4%)	202 (12.6%)	+ 38.7%	+ 78	投稿インセンティブの拡大や従業員増加に対応する機材購入等により増加。

従業員数（有期雇用者含む）の推移

事業拡大に備えて編集部人員の積極的な採用を実施。
前期末比12名の増員。



1. 決算概要

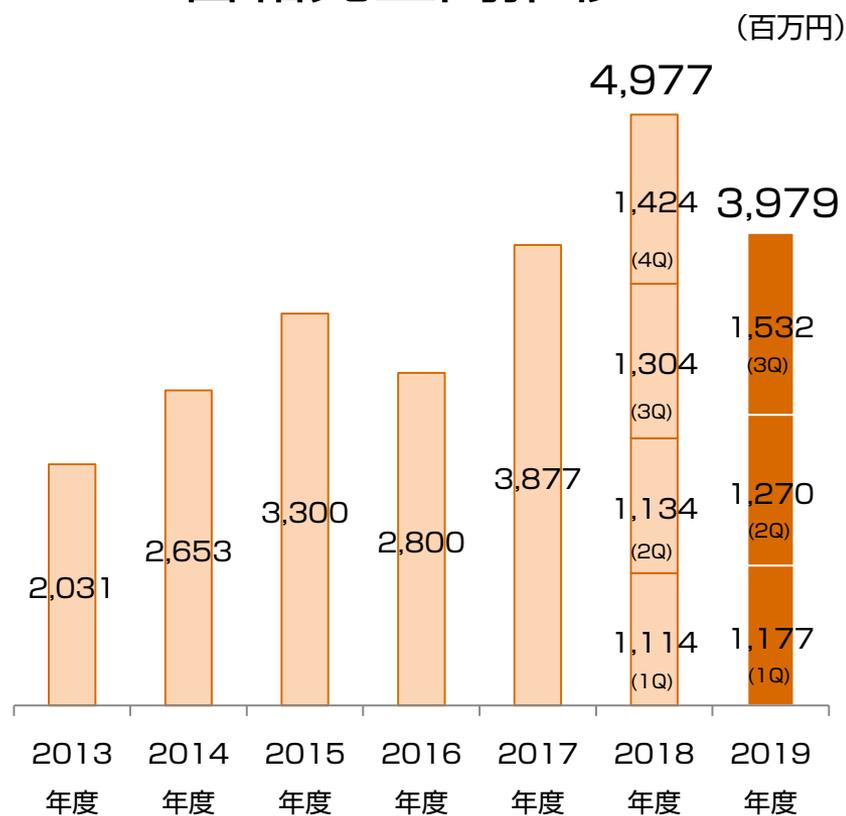
2. 事業の取り組み状況（第3四半期）

3. 今後の取り組み

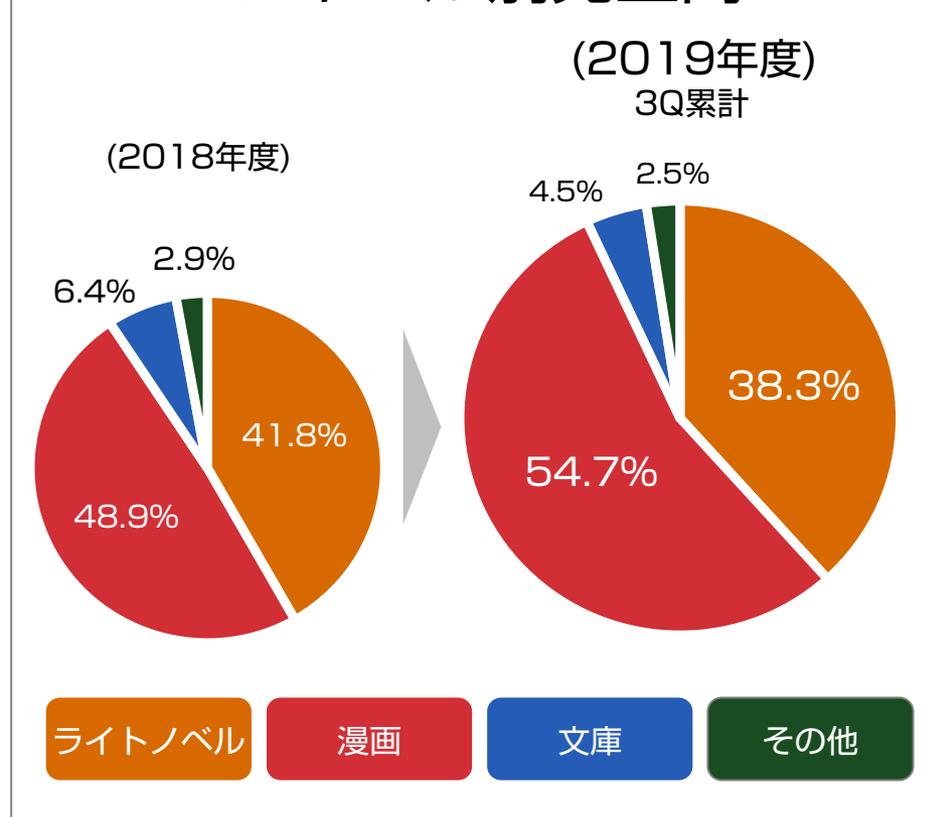
①書籍出版事業

3Qの四半期単位での売上高は15億円を超え、過去最高を更新。
ジャンル別売上高では注力している「漫画」が大きく伸長し、構成割合は54.7%に拡大。

書籍売上高推移



ジャンル別売上高



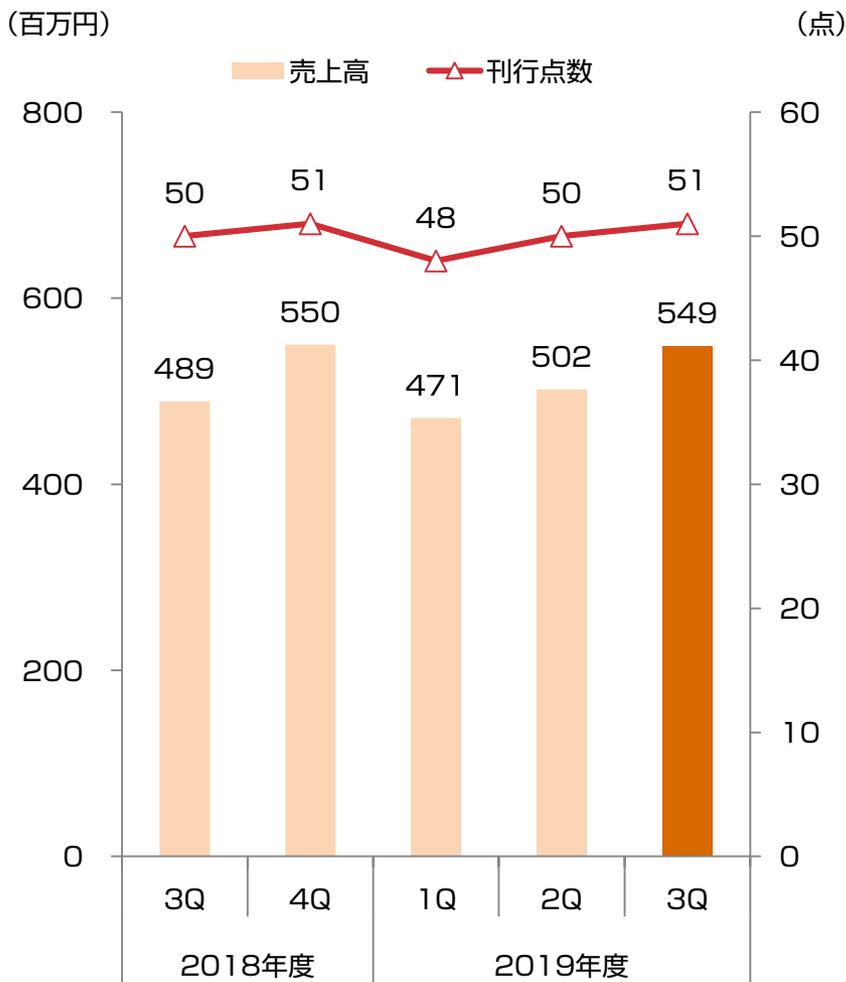
①書籍出版事業 ～ライトノベル～

ライトノベル



当四半期トピックス

- 『ゲート SEASON2』『とあるおっさんのVRMMO活動記』等の当社主力タイトルの続刊が好調に推移。
- 電子書籍については、親和性の高い女性向け小説が引き続き好調を維持し、売上を牽引。



当四半期刊行の主なヒット作(※)



2.3万部

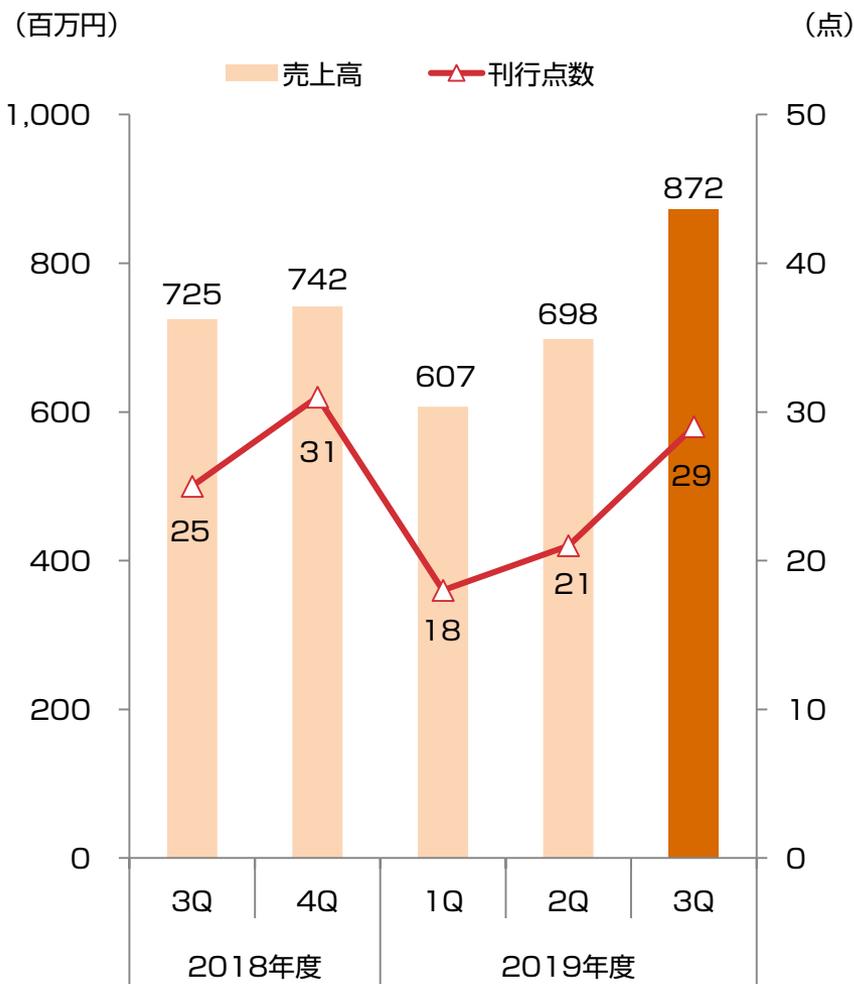


1.7万部



1.7万部

漫画



当四半期トピックス

- シリーズ累計490万部突破の『ゲート』を筆頭に、ライトノベルヒット作のコミカライズ作品が好調に推移。
- 電子書籍販売も引き続き絶好調。当ジャンルの売上を大きく牽引し、四半期単位での売上高は8.7億円と過去最高を大幅に更新。

当四半期刊行の主なヒット作(※)



9.0万部



4.6万部



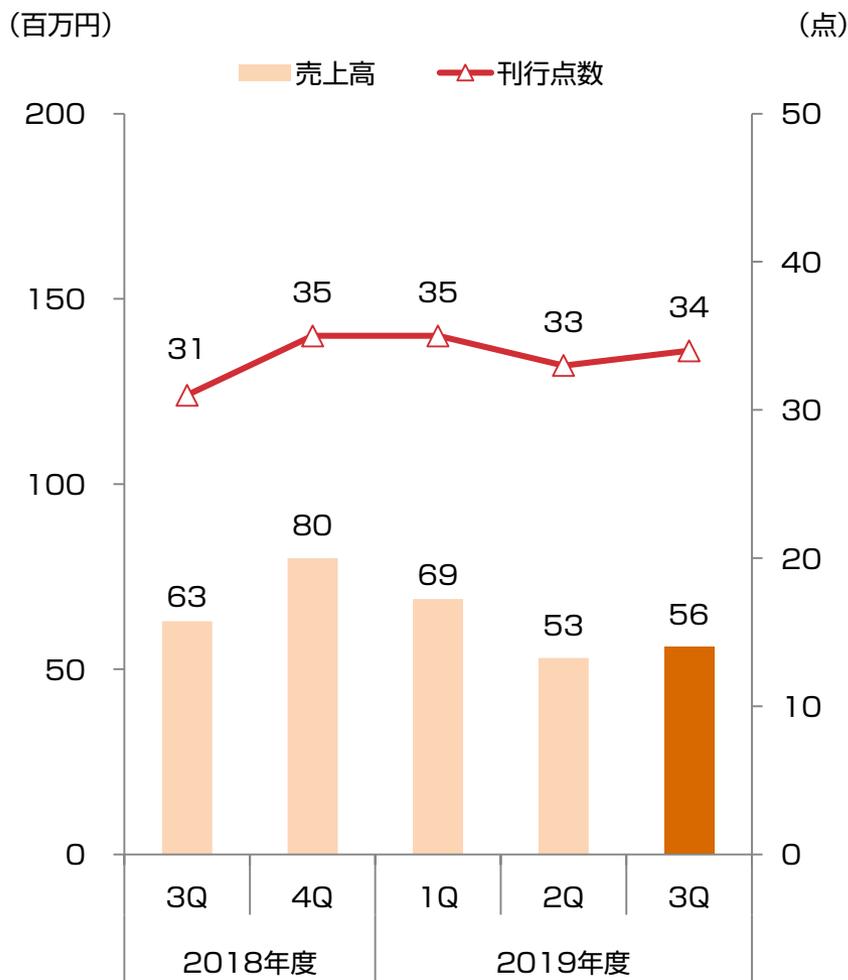
3.5万部

文庫



当四半期トピックス

- 人気シリーズ『居酒屋ぼったくり』や『Eランクの薬師』等の文庫版が好調に推移。より幅広い読者層の獲得に注力。
- キャラ文芸小説『谷中・幽霊料理人』を刊行。引き続き、新たなジャンルの強化を図る。



当四半期刊行の主なヒット作(※)



2.2万部



1.0万部



0.8万部

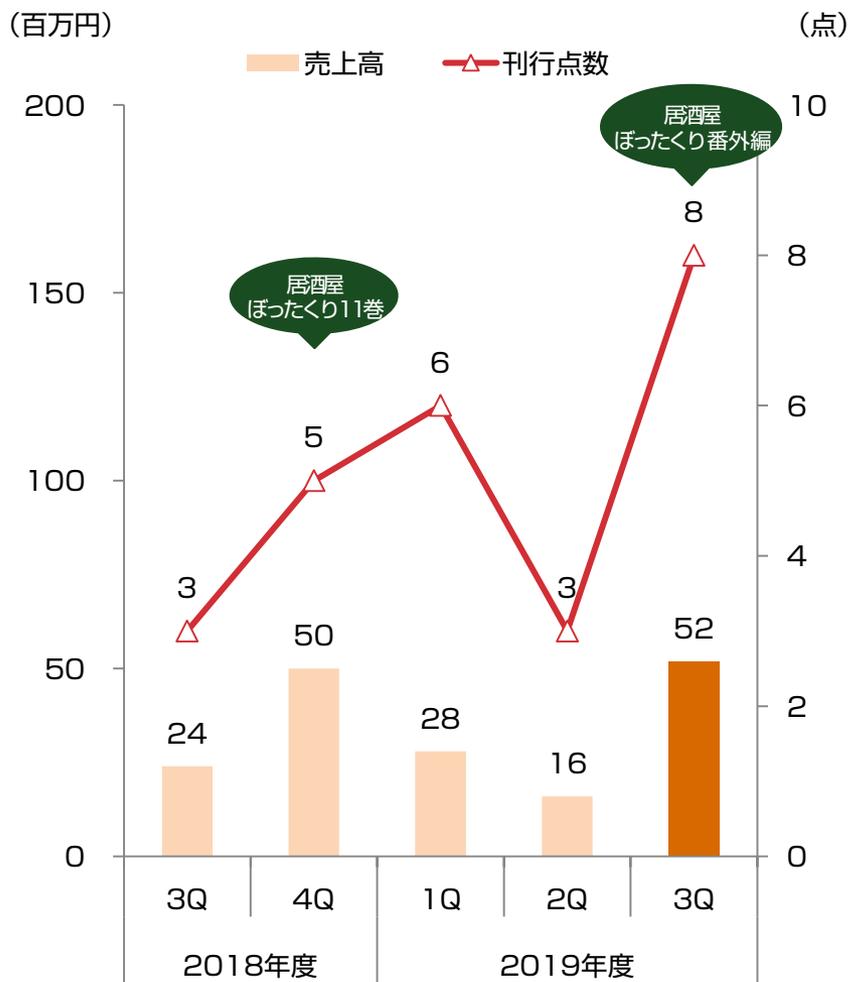
①書籍出版事業 ～その他～

その他



当四半期トピックス

- シリーズ累計100万部を超えた『居酒屋 ぼったくり』の番外編を刊行。同タイトルが売上を牽引。
- 強化中のビジネス書の複数刊行や開拓中のジャンルであるBL小説の刊行等、取り扱いジャンルの拡大に注力。



当四半期刊行の主なヒット作(※)



2.7万部



0.9万部



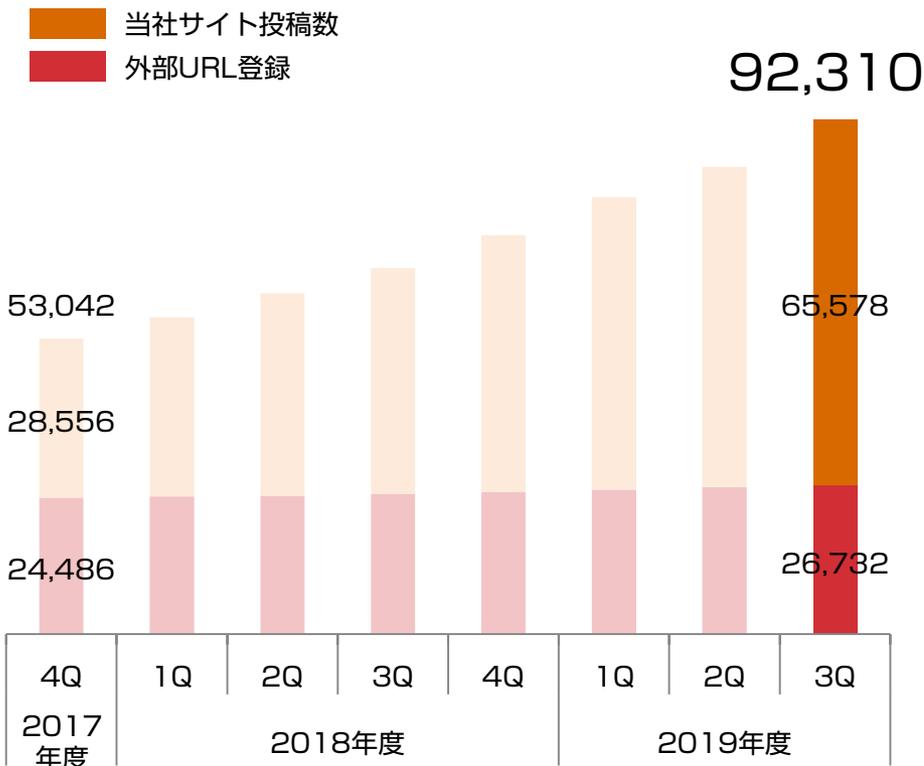
0.6万部

②Webサイト運営 ～KPI推移～

Webサイトのプロモーションにより、新規サイトユーザーが増加。
 総コンテンツ数及び月間ユニークユーザー数は、継続して増加し、
 過去最高を更新。

総コンテンツ数

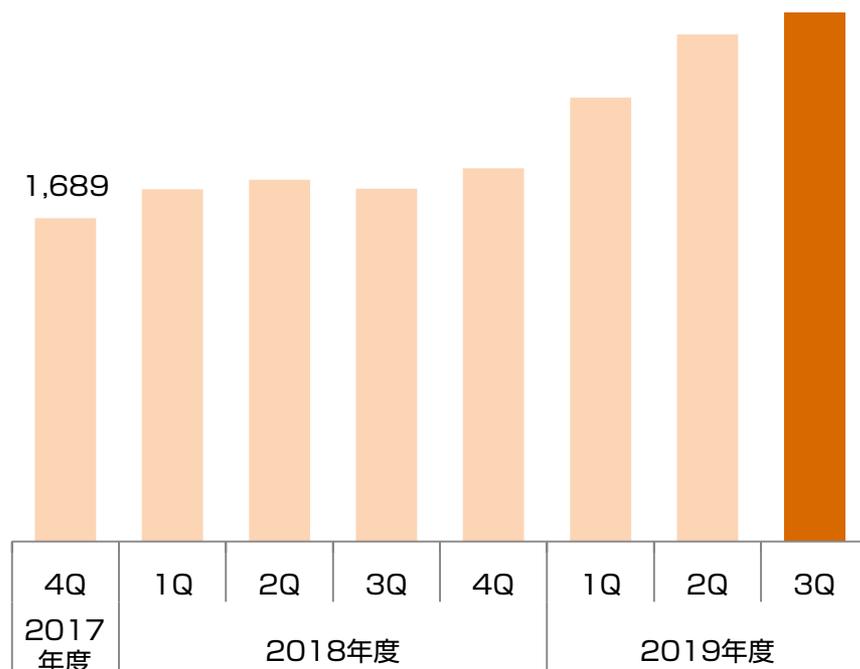
(件)



月間ユニークユーザー数

(千人)

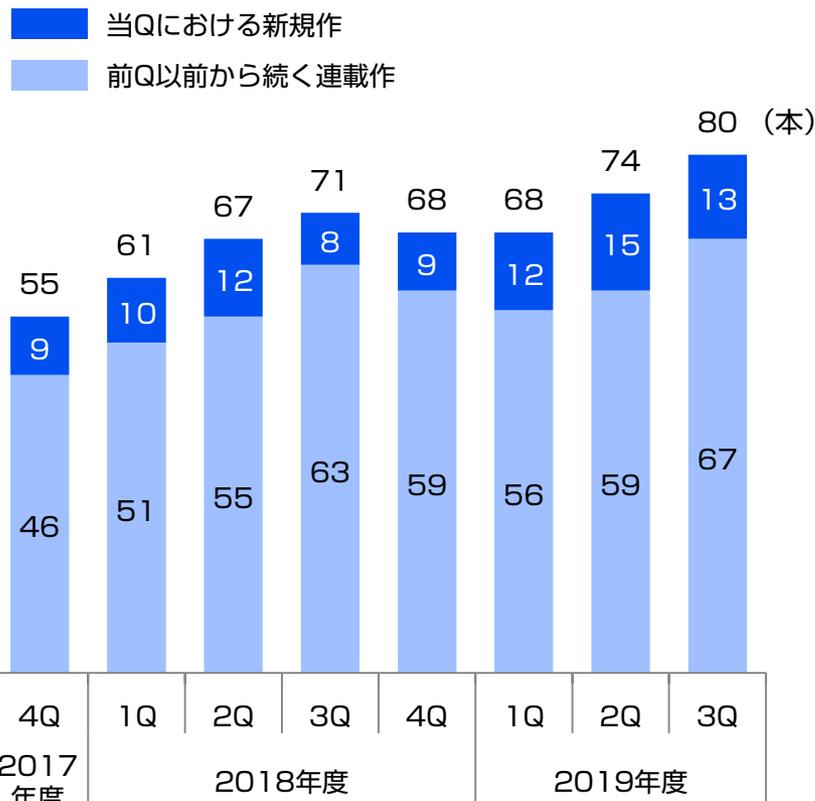
2,763



②Webサイト運営 ～Web連載漫画～

ライトノベルヒット作のコミカライズ9本にオリジナル漫画4本を加えた13本の新規連載を開始。3Q末の連載本数は80本と順調に増加。

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～

新賞創設や広告宣伝等により、Webコンテンツ大賞の応募数は拡大。

- ▶ Webコンテンツ大賞の活性化を促進し、幅広いジャンルにわたって良作の調達を可能とする仕組みを引き続き強化。

3Q募集のWebコンテンツ大賞

10月募集	第7回 BL小説大賞 前回 547作品 → <u>1,033作品</u> (188%)
11月募集	第12回絵本・児童書大賞 前回 610作品 → <u>680作品</u> (111%)
12月募集	第3回 キャラ文芸大賞 前回 701作品 → <u>766作品</u> (109%)



募集期間：10月1日～末日

第7回
BL小説大賞
エントリー募集

第5回大賞 第4回特別賞

大賞・読者賞 賞金10万円 特別賞 賞金5万円 開催期間：11月 結果発表：12月下旬頃

アルファポリス

第12回
絵本・児童書大賞
開催決定!

おならくん

賞金総額 100万円!!

寝かしつけ絵本賞! アイデア賞! テーマ別賞も授賞の可能性あり!

優秀な作品は出版のチャンス!

募集期間：12月1日～末日

第3回
キャラ文芸大賞 エントリー募集中!

大賞 賞金50万円 優秀賞・読者賞など 賞金総額100万円 開催期間：1月 結果発表：2月末日頃

テーマ別賞を授与する可能性も!
優秀短編にも賞を授与!
内部投稿からのエントリー作品は投稿インセンティブが10倍

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）～

ファンタジー小説大賞受賞作など、人気シリーズの続巻を刊行予定。

ライトノベル

4Q

THE NEW GATE
16

シリーズ
累計 **68万部**



1.3万部

4Q

いずれ最強の
錬金術師？7

シリーズ
累計 **15万部**

第10回ファンタジー
小説大賞・読者賞受賞



1.7万部

4Q

追い出された万能職に新
しい人生が始まりました
4

シリーズ累計 **5万部**

第11回ファンタジー
小説大賞・大賞受賞



1.5万部

4Q

装備製作系チートで
異世界を自由に生き
ていきます5

シリーズ
累計 **5万部**



1.2万部

4Q

元構造解析研究者の
異世界冒険譚6

シリーズ
累計 **12万部**



1.1万部

4Q

もふもふと異世界で
スローライフを目指
します！4

シリーズ
累計 **4万部**



1.3万部

4Q

異世界ゆるり紀行
8

シリーズ
累計 **25万部**

第9回ファンタジー
小説大賞・特別賞受賞



2.2万部

4Q

前世は剣帝。
今生クズ王子3

シリーズ
累計 **2万部**



1万部

4Q

素材採取家の
異世界旅行記8

シリーズ
累計 **24万部**

第9回ファンタジー
小説大賞
大賞・読者賞のW受賞



1.7万部

(注) ● 内の数値は、2020年2月13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2020年2月13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

4Q

月が導く異世界道中7

シリーズ累計 **75万部**



4.3万部

4Q

THE NEW GATE 8

シリーズ累計 **68万部**



4.1万部

4Q

異世界に飛ばされたおっさんは何処へ行く？4

シリーズ累計 **27万部**



4.5万部

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？3

シリーズ累計 **16万部**



3.8万部

4Q

邪竜転生4

シリーズ累計 **19万部**



3万部

4Q

物語の中の人6

シリーズ累計 **26万部**



3万部

4Q

いずれ最強の錬金術師？2

シリーズ累計 **15万部**



4万部

4Q

異世界でカフェを開店しました。8

シリーズ累計 **72万部**



4万部

4Q

詐欺騎士7

シリーズ累計 **47万部**



2.5万部

(注)・内丸の数値は、2020年2月13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2020年2月13日現在における予定

①書籍出版事業 ～刊行計画（3/3）～

ジャンル拡大に向け、絵本を複数刊行予定。

文庫

4Q

居酒屋
ぼったくり
9



シリーズ
累計

100万部

4Q



Eランクの
薬師3



シリーズ
累計

8万部

4Q



令嬢はまったり
をご所望。 1



シリーズ
累計

6万部

4Q



プリン
の田中さんは
ケダモノ。



シリーズ
累計

1.9万部

その他

4Q

絵本

絵本4冊セット
はるといえば…
なつといえば…
あきといえば…
ふゆといえば…



4Q

絵本

おばけちゃんだって
こわいんです

(注)・ 内の数値は、2020年2月13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2020年2月13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。

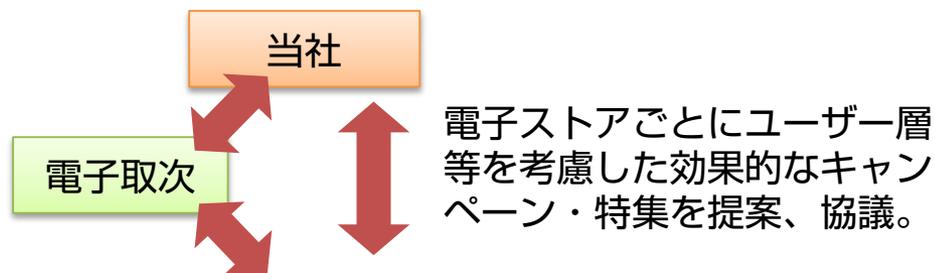
販売形態の多様化

- 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。

緊密なコミュニケーション



各電子ストア

販売形態の多様化



キャンペーンの実施

人気シリーズ新刊配信にあわせて、既刊第1巻の試し読みを増量して配信。

※過去に実施した一例



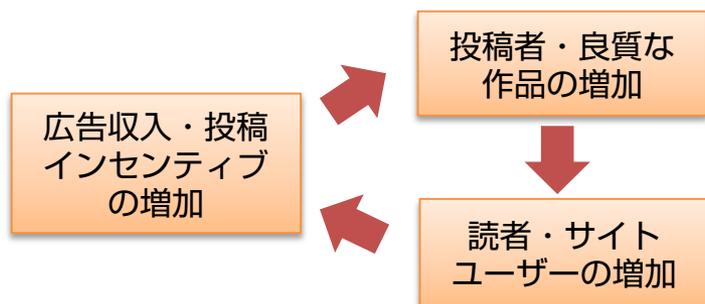
②Webサイト運営 ～サイト強化～

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。2020年も継続実施。
- ✓ 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回の開催としていた「漫画大賞」を年2回に拡大。
賞レースの頻度を上げることで、漫画ジャンルの強化を促進。



応募数：527作品

募集期間：2月1日～末日



第12回 漫画大賞 春の陣

エントリー募集

参加賞
「投票インセンティブ」スコア
最大2,000円分
プレゼント!

大賞 賞金50万円 読者賞・編集長賞など 賞金総額100万円 開催期間：3月 結果発表：5月中旬

2020年2月 エントリー受付開始



第14回 漫画大賞 春の陣

賞金総額
100万円
大賞 50万円

参加特典
1作品につき
最大2000スコア
プレゼント!

エントリー期間：2月1日～2月29日
投票期間：3月1日～3月31日

応募数：682作品

募集期間：9月1日～末日



第13回 漫画大賞 秋の陣

エントリー募集中!

特典
1作品につき
最大2,000スコア
プレゼント!
春秋大賞参加で
17,000ポイント
プレゼント

大賞 賞金50万円 優秀賞・読者賞など 賞金総額100万円 開催期間：10月 結果発表：11月末日

- ✓ 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、取り扱い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

1月開催	第3回 キャラ文芸大賞
2月開催	第13回 恋愛小説大賞
3月開催 (予定)	第14回 漫画大賞 春の陣



募集期間：12月1日～末日

テーマ別賞を授与する可能性も！
優秀短編にも賞を授与！

内部投稿からの
エントリー作品は
投稿インセンティブが**10倍**

第3回 **キャラ文芸大賞** **エントリー募集中!**

大賞 賞金50万円 優秀賞・読者賞など 賞金総額100万円 開催期間：1月 結果発表：2月末日頃



募集期間：1月1日～末日

第13回 **恋愛小説大賞**

新設! “編集部賞”

- ✓ 中華・後宮
- ✓ 働く女子のリアルな恋
- ✓ 一生に一度の大恋愛 大募集!

投稿インセンティブ
総額100万円分
プレゼント

エントリー募集中! “エタニティ”賞も継続!

大賞・読者賞 賞金10万円 エタニティ賞・編集部賞など 開催期間：2月 結果発表：3月末日頃



第14回 **漫画大賞 春の陣**

賞金総額 **100万円**
大賞 **50万円**

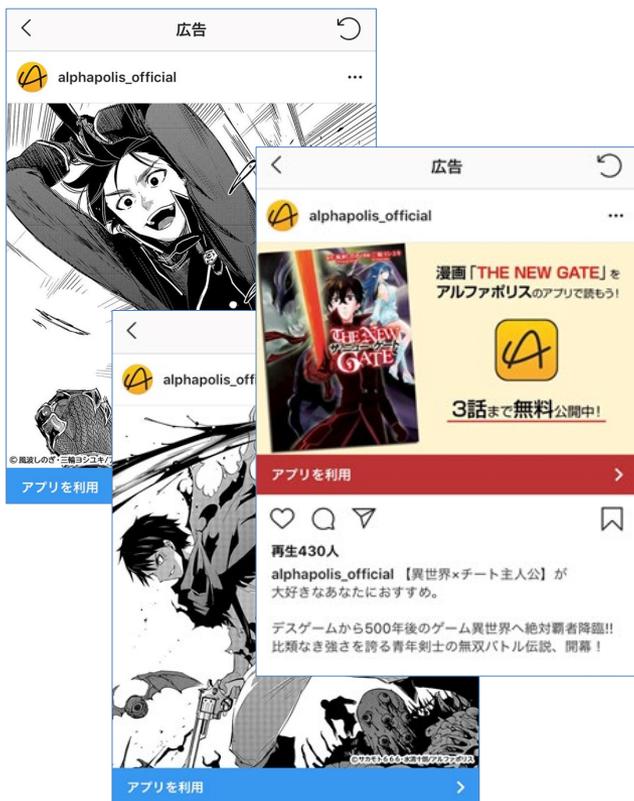
エントリー期間：2月1日～2月29日
投票期間：3月1日～3月31日

参加特典
1作品につき
最大**2000**スコア
プレゼント!

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も順調に増加。引き続き広告宣伝活動に注力し、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。

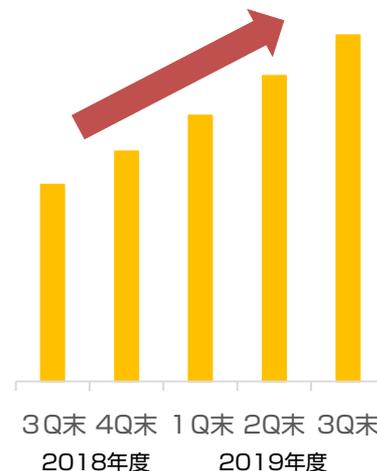
SNSにおけるプロモーション強化



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。

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。