

# 2017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)

2016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：2016年4月 - 9月)

- ◎ 売上高 ————— **1,311百万円** (前期比 ▲18.6%)
- ◎ 経常利益 ————— **79百万円** (前期比 ▲83.1%)

## トピックスハイライト (2Q：2016年7月 - 9月)

- ◎ スマホ向け、本格バトルRPG『THE NEW GATE (ザ・ニュー・ゲート)』の事前登録を開始 (9/6)  
⇒事前登録者数は5万人を突破 (10/3時点)
- ◎ 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』発行部数は10万部を突破して、20刷・10.8万部を達成 (9/30)
- ◎ 9月のWebコンテンツ大賞「ファンタジー小説大賞」のエントリー作品数は過去最高となる1,405作品(前回：802作品)に大幅増 (9/30)

# 2017年3月期（半期）予想・実績差異

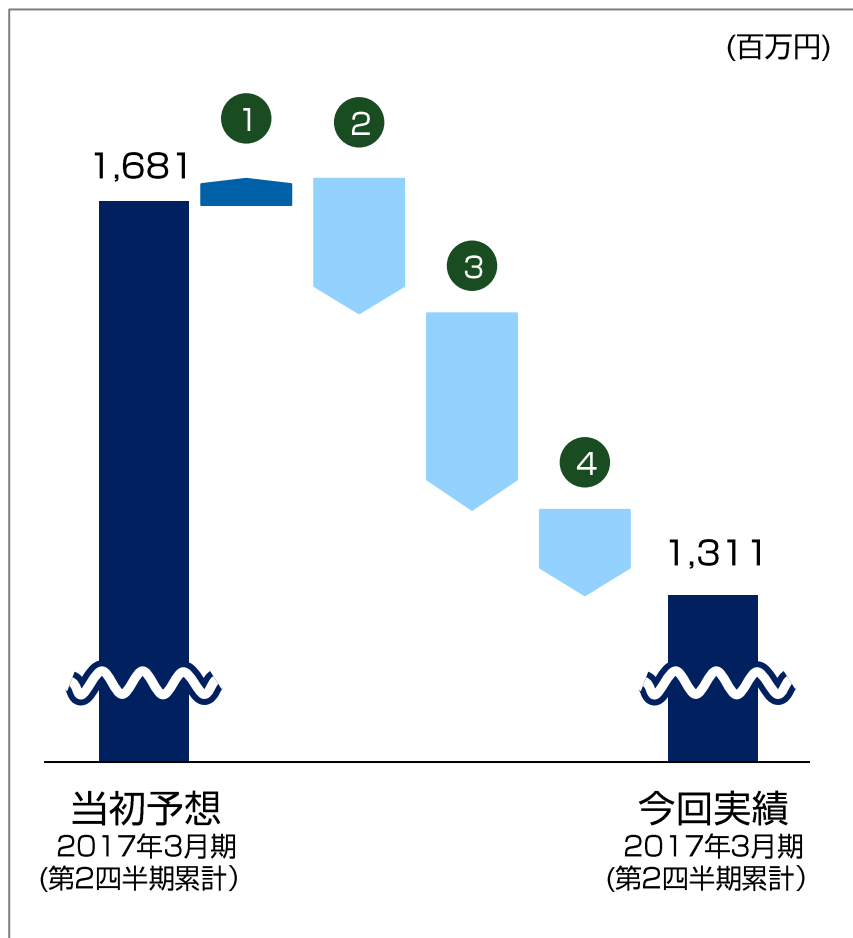
『ゲート』関連書籍の想定以上の返本に加え、ライトノベル市場の競争激化に伴う書籍販売の不振、及びゲーム事業の苦戦を主な要因として、2Q累計では予想を下回る実績で着地。

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益	1株当り 四半期純利益
前回発表予想(A)	百万円 1,681	百万円 367	百万円 366	百万円 228	円 銭 47.17
今回発表実績(B)	1,311	79	79	49	10.20
増減額(B - A)	▲ 369	▲ 287	▲ 287	▲ 179	—
増減率(%)	▲ 22.0	▲ 78.3	▲ 78.4	▲ 78.4	—
(ご参考) 前期第2四半期（累計）	1,611	469	469	310	64.08

# 2017年3月期（半期）売上高変動要因

半期の売上高は当初予想1,681百万円からマイナス369百万円となる1,311百万円で着地。その変動要因は以下の4つ。

営業利益などの利益については、売上高の低下に伴い減少。



## ① 電子書籍：+25百万円

➡ 紙書籍の新刊に合わせて、同新刊及びシリーズ既刊本の電子版をリリースする方針で、電子化を推進。今後は、より一層体制を強化し、電子化を加速させる計画。

## ② 『ゲート』関連書籍の返本：▲127百万円

➡ TVアニメ放送終了により、関連書籍の返本（主に、漫画・文庫）が当初予想以上に拡大したことに起因。一時的要因のため、返本が収束するのを待つ。

## ③ 紙書籍（上記②除く）：▲186百万円 課題A

➡ 主力のライトノベル市場は、縮小する書籍市場において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、競争が激化したことが売上減少の主な要因。

## ④ ゲーム：▲81百万円 課題B

➡ リリース直後にコンテンツ不足、及び品質問題などが発生したことにより、売上が苦戦。

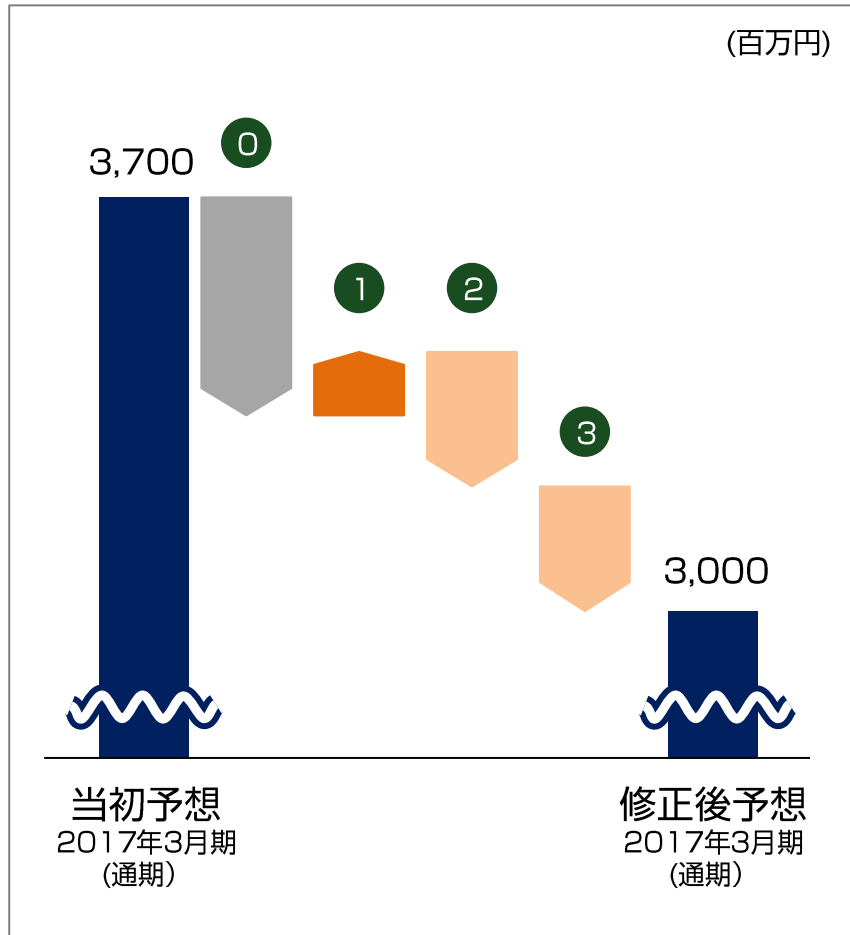
# 2017年3月期（通期）修正予想

下期においても、引き続きゲーム事業及び紙書籍の販売が苦戦することが予測されることから、通期の業績予想を下方修正。

	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 3,700	百万円 921	百万円 920	百万円 573	円 銭 118.37
今回修正予想(B)	3,000	151	150	95	19.61
増減額(B - A)	▲ 700	▲ 770	▲ 770	▲ 478	—
増減率(%)	▲ 18.9	▲ 83.6	▲ 83.7	▲ 83.4	—
(ご参考)前期通期 (平成28年3月期)	3,345	905	904	572	118.18

# 売上高変動要因（通期）

修正後予想の売上高は当初予想3,700百万円からマイナス700百万円となる3,000百万円を見込む。その変動要因は以下の3つ。



0 第2四半期累計期間の修正額：▲369百万円

1 電子書籍：+108百万円

➡ 引き続き、電子書籍販売は順調に推移する見込み。

2 紙書籍：▲228百万円 **課題A**

➡ ライトノベル市場は堅調に推移することが見込まれる。しかし、それにより新規参入を促し、下期においても厳しい競争環境が続くと想定される。売上高については、慎重に設定。

3 ゲーム：▲211百万円 **課題B**

➡ PCゲームのリリース時期を3ヶ月延長したことに加え、直近の売上実績等を勘案して、売上高は保守的に見積る。

利益について：以下の費用が追加で発生するため、利益の減少幅は、売上の減少幅を上回る。

- ✓ 書籍の返本拡大に伴う
  - ➡ 書籍在庫の評価減
  - ➡ 返本書籍の受入手数料及びその在庫管理料などの手数料増
- ✓ 当社Webサイト強化に向けた、広告宣伝費及びイベント費などの費用が増加

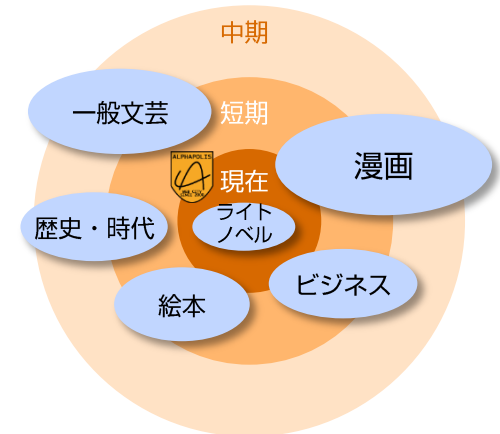
# 「課題A」に対する今後の対応方針

紙書籍の苦戦による収益悪化については、以下の対策を講じることで対応を進める。

## ■ ジャンル拡大に向けた積極的な取り組み

- ✓ 主力のライトノベルと比べて市場規模が大きく（約3,500億円）、かつ、電子書籍との親和性も高い「漫画」事業を更に強化する。特に、オリジナル漫画の刊行を積極的に強化する。
- ✓ その他、ビジネス書、絵本、及び歴史・時代小説などについても積極的に拡充に向けた取り組みを行う。
- ✓ 書籍ジャンル拡大には、書籍の源となる当社Webサイトのコンテンツ数の拡大が必要。その対応に向けて、Webサイト強化も積極的に行う。

ターゲット市場の展開



## ■ 紙書籍以外のビジネス確立

- ✓ 電子書籍の刊行スピードを加速させ、成長市場である電子書籍市場に対する販売を強化する。
- ✓ 当社Webサイトの集客力や課金システムなどの既存資産を活かした新たな収益獲得方法の検討を進める。

### ◆ 検討案の一例：Web連載漫画の販売

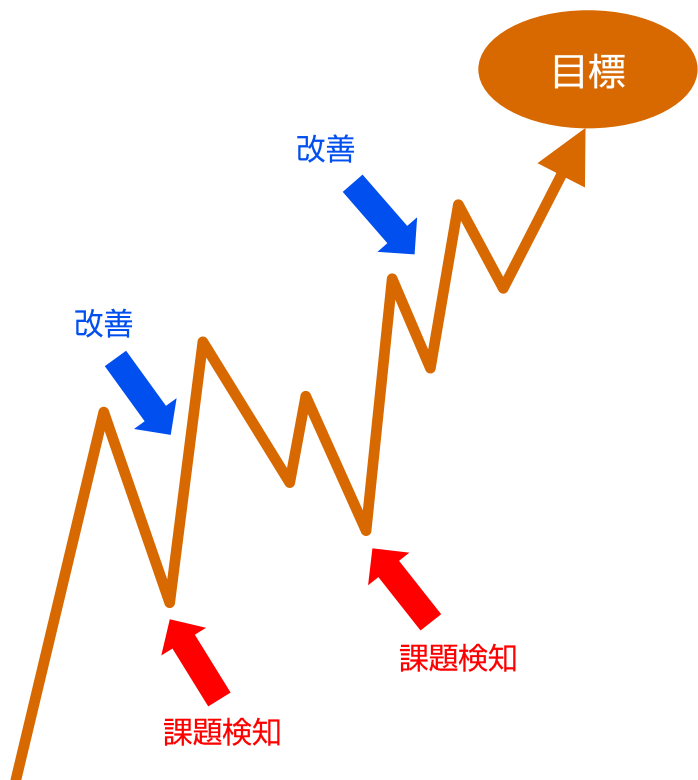
当社Webサイト及び当社アプリで連載しているWeb連載漫画では、書籍化した箇所に該当する話は閲覧できないように制御している。今後は、課金等をして頂くことで閲覧が可能となる仕組みを設ける。

(注) 上記は現時点で検討されているあくまで案の1つです。実現を保証するものではありません。



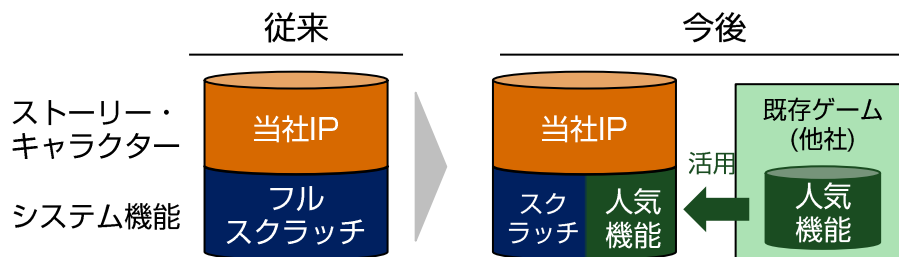
# 「課題B」に対する今後の対応方針

平成27年5月にゲーム事業を開始して約1年半が経過。トライ＆エラーを繰り返し、事業としては着実に成長しつつある。



## 1Q時課題：リリース直後のコンテンツ及び品質不足

- ➡ 早急な実績の蓄積に向けてスケジュールを優先してきたが、今後は**コンテンツ及び品質の問題が生じないことを最優先**にした開発方針で進める。
- ➡ IPの世界観の再現を第一としたフルスクラッチに必ずしも拘らず、**活用可能な資産を最大限に活かした**開発方針で進める。



➡ 今後も試行錯誤と改善を繰り返し、事業としての成功を目指す。

# 損益計算書の概要

売上高が前年同期比で大きく減少したことに伴い、利益も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 2Q	2016年3月期2Q		
			増減率	増減額
売上高	1,311 (100.0%)	1,611 (100.0%)	▲ 18.6%	▲ 300
売上総利益	775 (59.1%)	933 (57.9%)	▲ 17.0%	▲ 158
営業利益	79 (6.1%)	469 (29.1%)	▲ 83.0%	▲ 389
経常利益	79 (6.0%)	469 (29.1%)	▲ 83.1%	▲ 389
当期純利益	49 (3.8%)	310 (19.3%)	▲ 84.1%	▲ 260

# 売上高の内訳

『ゲート』関連書籍の返本による漫画・文庫の売り上げ減に加え、ライトノベル市場も新規参入が増え、競争が激化。売上高は前期比を下回る。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2017年3月期	2016年3月期2Q		
	2Q		増減率	増減額
売上高	1,311 (100.0%)	1,611 (100.0%)	▲ 18.6%	▲ 300
①ライトノベル	698 (53.2%)	746 (46.3%)	▲ 6.4%	▲ 47
②漫画	288 (22.0%)	392 (24.3%)	▲ 26.4%	▲ 103
③文庫	94 (7.2%)	375 (23.3%)	▲ 74.9%	▲ 281
④その他	230 (17.6%)	97 (6.0%)	+ 136.6%	+ 132

# 販売費及び一般管理費の内訳

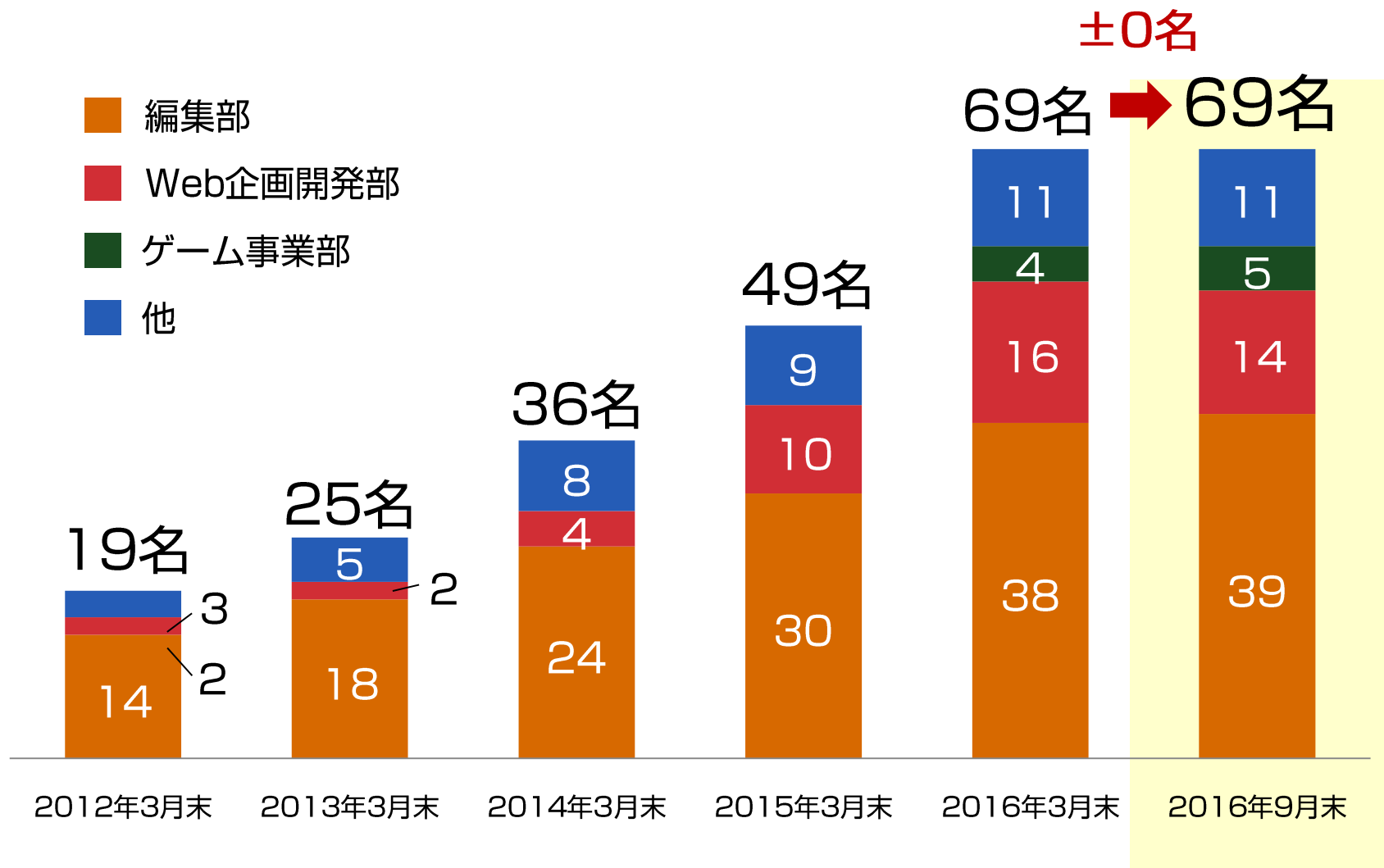
前年同期では発生していないゲーム事業及び電子書籍販売に係る費用が発生しているため、①販売手数料、④販売促進費・広告宣伝費及び⑥その他が前年同期比で大幅に増加。

(単位：百万円、下段は構成比)

	2017年3月期	2016年3月期2Q		備考	
	2Q		増減率		増減額
販売費及び一般管理費	695 (100.0%)	464 (100.0%)	+ 49.8%	+ 231	
①販売手数料等	341 (49.2%)	266 (57.4%)	+ 28.3%	+ 75	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)	142 (20.5%)	103 (22.3%)	+ 38.1%	+ 39	従業員増加に比例して拡大
③採用活動費	3 (0.5%)	12 (2.7%)	▲ 70.2%	▲ 8	
④販売促進費 ・ 広告宣伝費	61 (8.9%)	42 (9.1%)	+ 45.8%	+ 19	増加の主な要因は、ゲームに関する広告宣伝費の増加
⑤支払報酬料	16 (2.3%)	13 (3.0%)	+ 19.2%	+ 2	
⑥その他	128 (18.5%)	25 (5.5%)	+ 403.0%	+ 103	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

前期末比で、従業員数の変動なし。



# 1. 決算概要

## 2. 事業の取り組み状況（第2四半期）

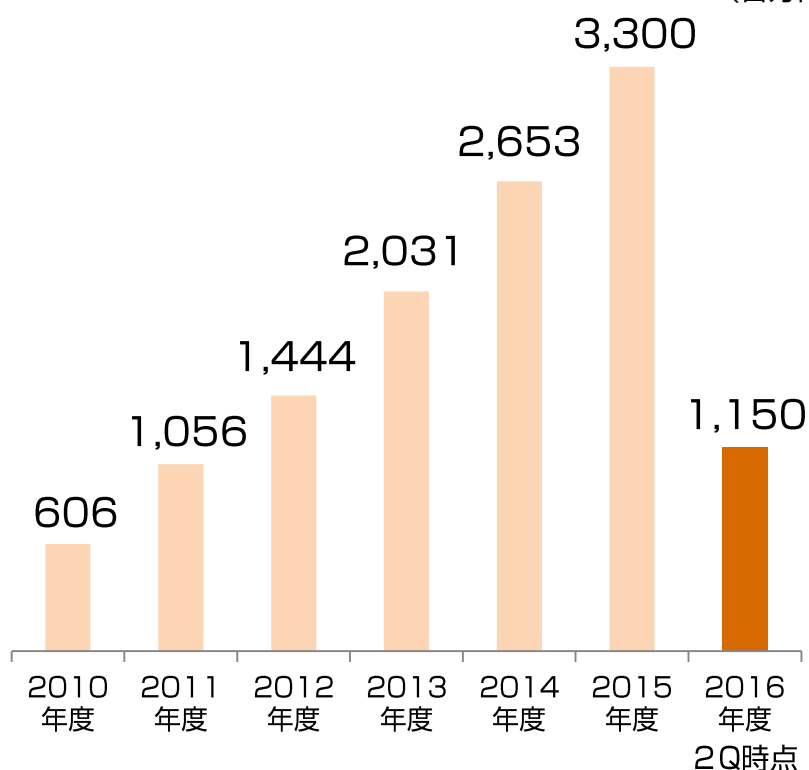
## 3. 今後の取り組み

# ①書籍出版事業

想定以上の『ゲート』関連書籍の返本、及び『ゲート』以外の書籍販売についても苦戦していることにより、売上は厳しい結果となった。

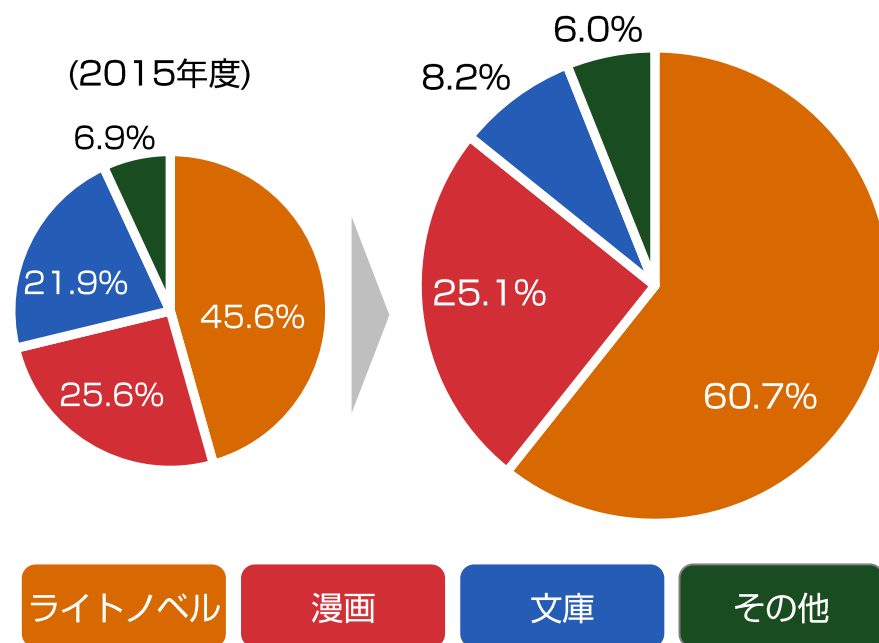
## 書籍売上高推移

(百万円)



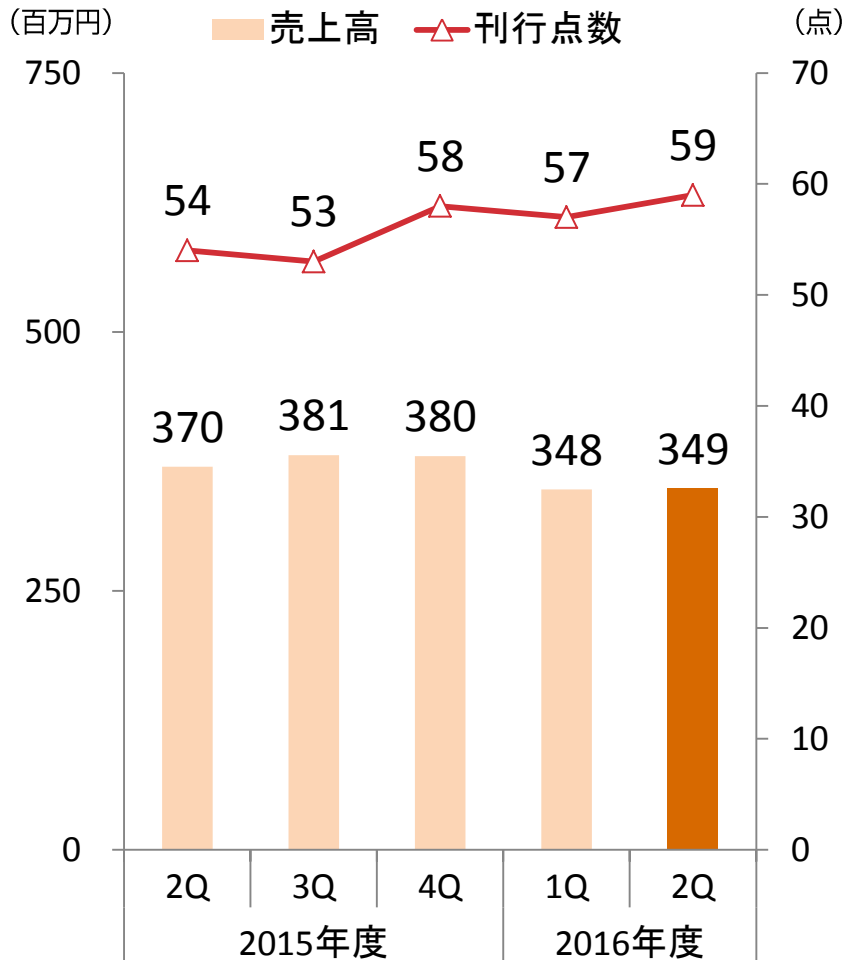
## ジャンル別売上高

(2016年度)  
2Q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。
- 初版発行部数2万部を超える作品は5作品と、やや軟調となり、売上は厳しい結果となった。

## 当四半期刊行の主なヒット作(\*1)



2.9万部



2.7万部

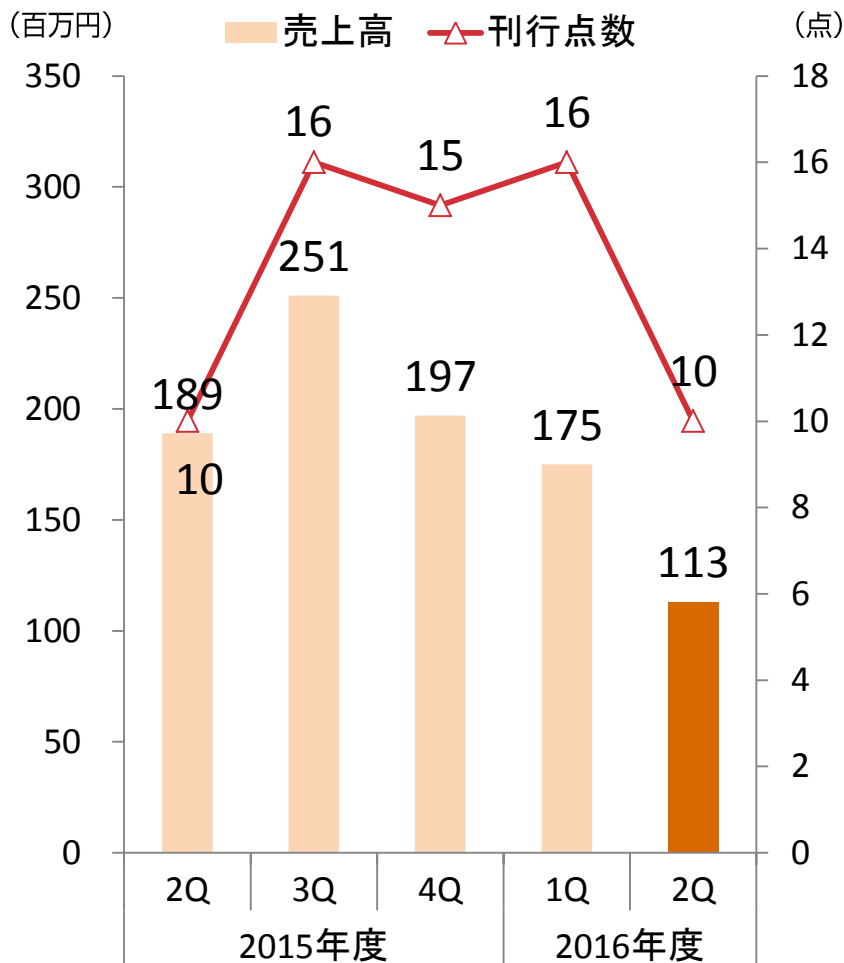


2.7万部



# ①書籍出版事業 ～漫画～

## 漫画



## 当四半期トピックス

- 1Qと比較すると収束してきたが、『ゲート』関連書籍の返本が引続き収益を悪化。
- 加えて、ラインナップの関係上、2Qの発行点数が抑えられたことから、漫画全体の売上高は前年同期を下回る。  
(3Qの発行点数は19点の見込み。)

## 当四半期刊行の主なヒット作(\*1)



2.6万部



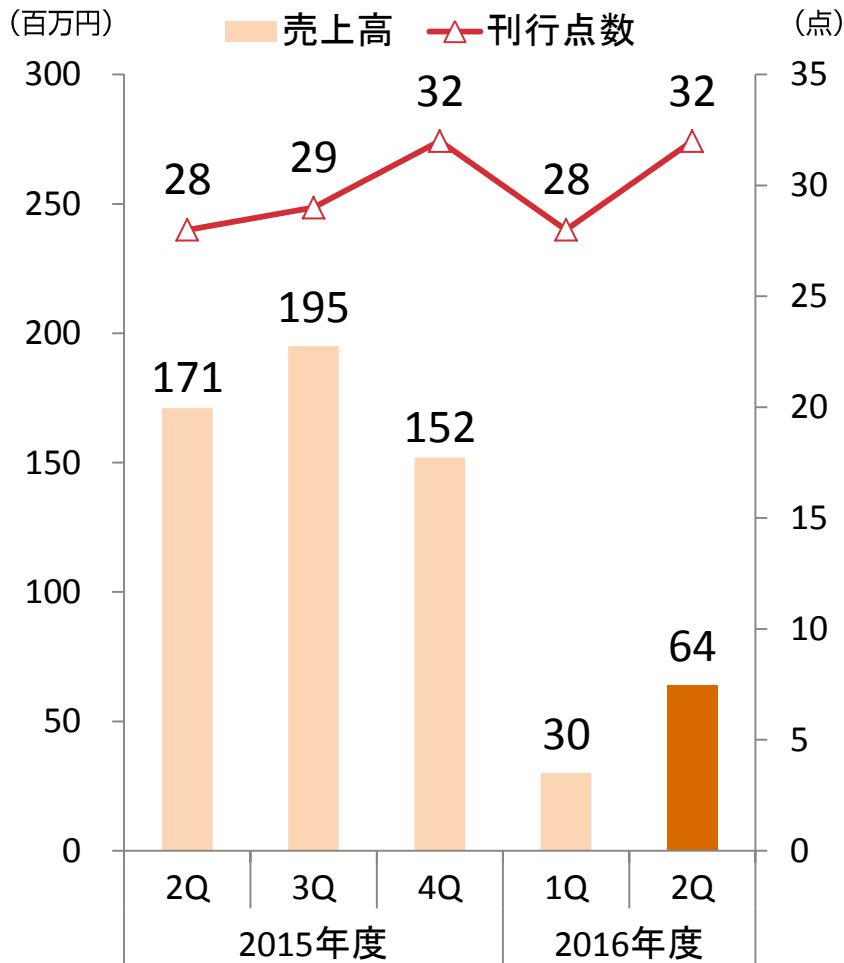
2.4万部



2.2万部

# ①書籍出版事業 ～文庫～

## 文庫



## 当四半期トピックス

- 漫画と同様、1Qと比較すると収束してきたが、『ゲート』関連書籍の返本が引続き収益を悪化。
- ライトノベル同様、新規参入の活発化により、売上は厳しい結果となった。

## 当四半期刊行の主なヒット作(\*1)



1.2万部



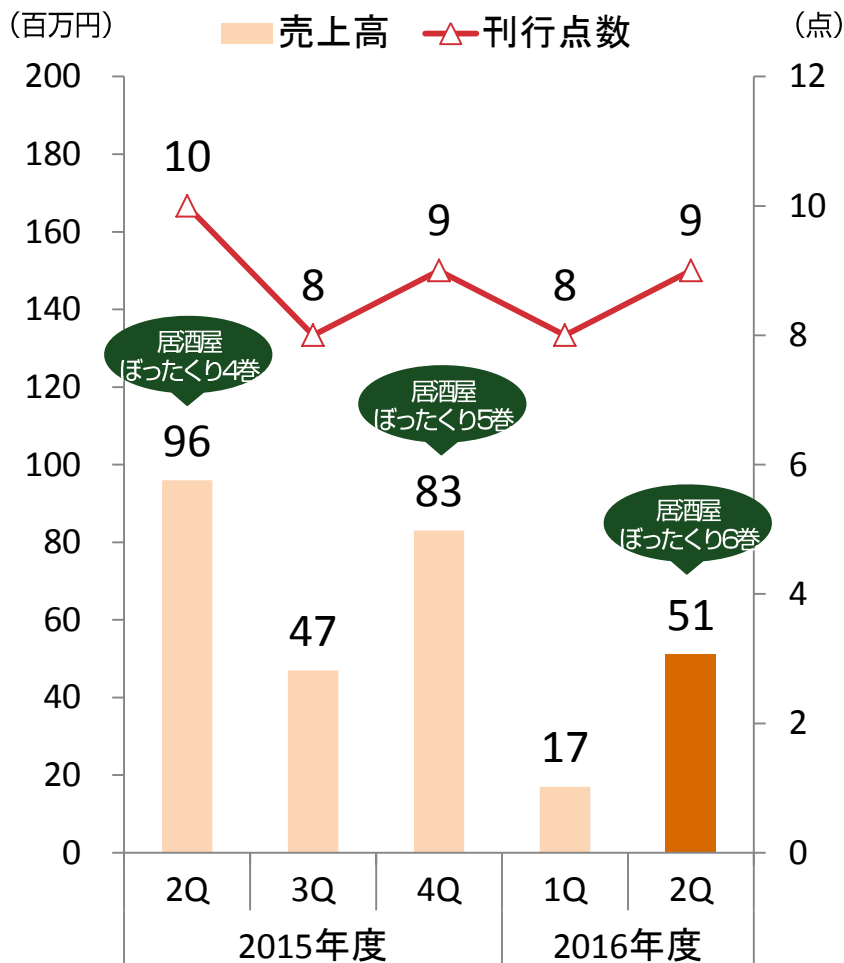
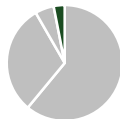
1.2万部



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

- 『居酒屋ぼったくり』最新刊・6巻は、王様のブランチ (TBS系列/10月8日放送回) で紹介頂く等、人気は引き続き堅調。



- 強化中である「ビジネス」分野からも2点を刊行。



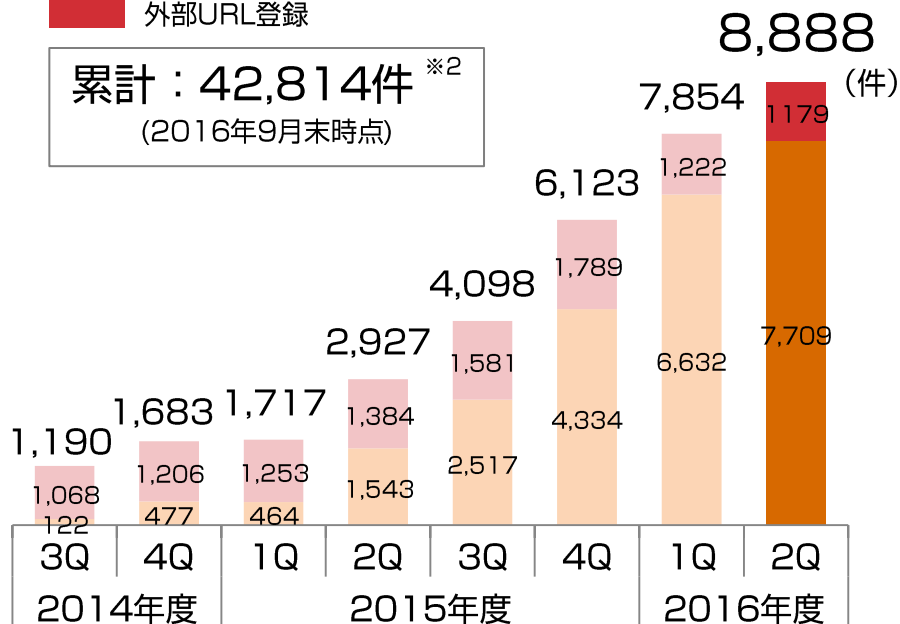
## ②Webサイト運営 ～KPI推移～

当社Webサイト上のコンテンツ数及び月間UU数はいずれも順調に拡大し、**過去最高**を更新。

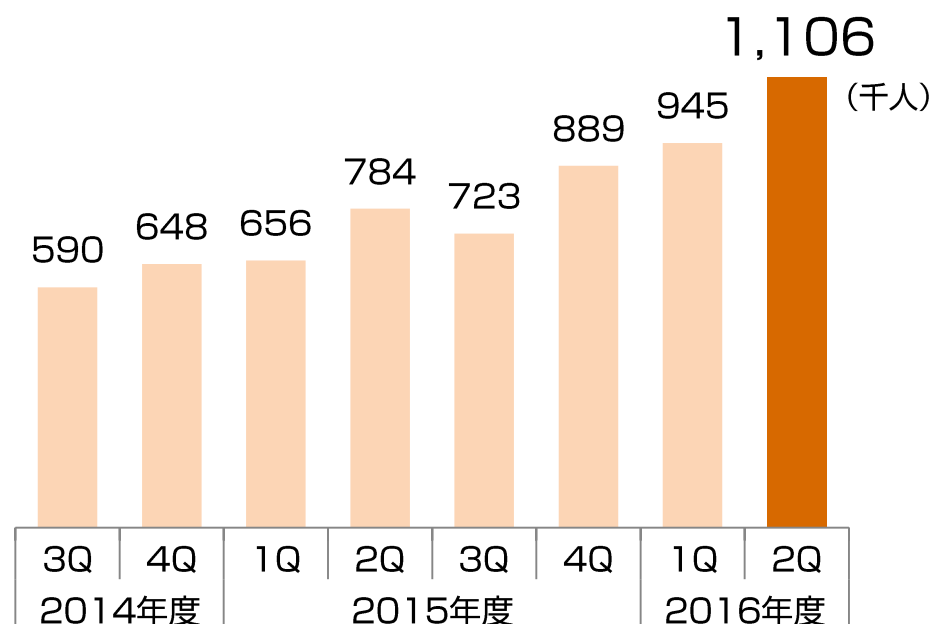
### コンテンツ数（四半期別）<sup>※1</sup>

当社サイト投稿数  
外部URL登録

累計：42,814件<sup>※2</sup>  
(2016年9月末時点)



### 月間ユニークユーザー数



将来の売上拡大に必要な

**コンテンツは順調に強化・拡大**

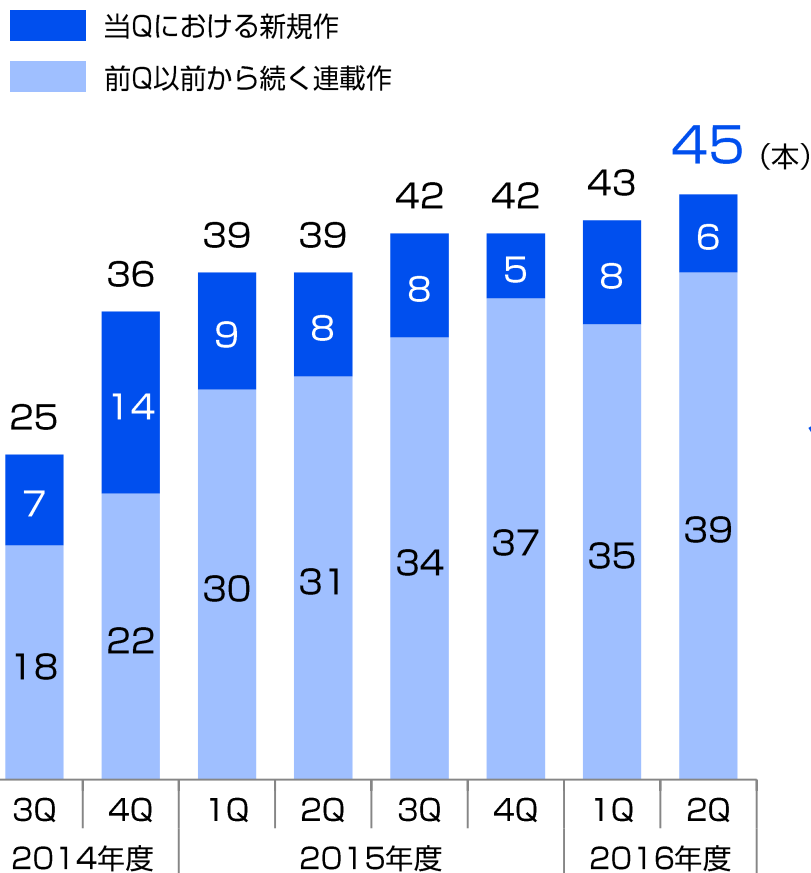
※1 前四半期以前に登録されたコンテンツが当四半期に削除された場合においても、当四半期の件数からは、その削除件数を減算していない

※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

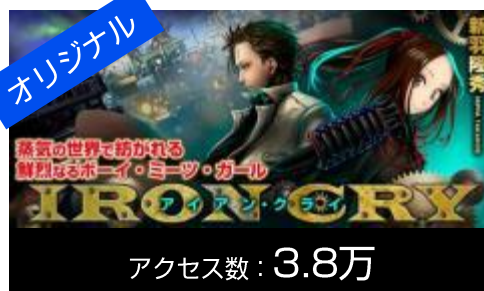
## ②Webサイト運営 ～Web連載漫画～

2Qでは6本の新規連載（新シリーズ連載開始の2本含む）を開始。  
中でも『邪竜転生』は多くのアクセス数を稼ぐ、人気作に成長。

### Web連載漫画本数



### <当四半期の新規連載漫画>

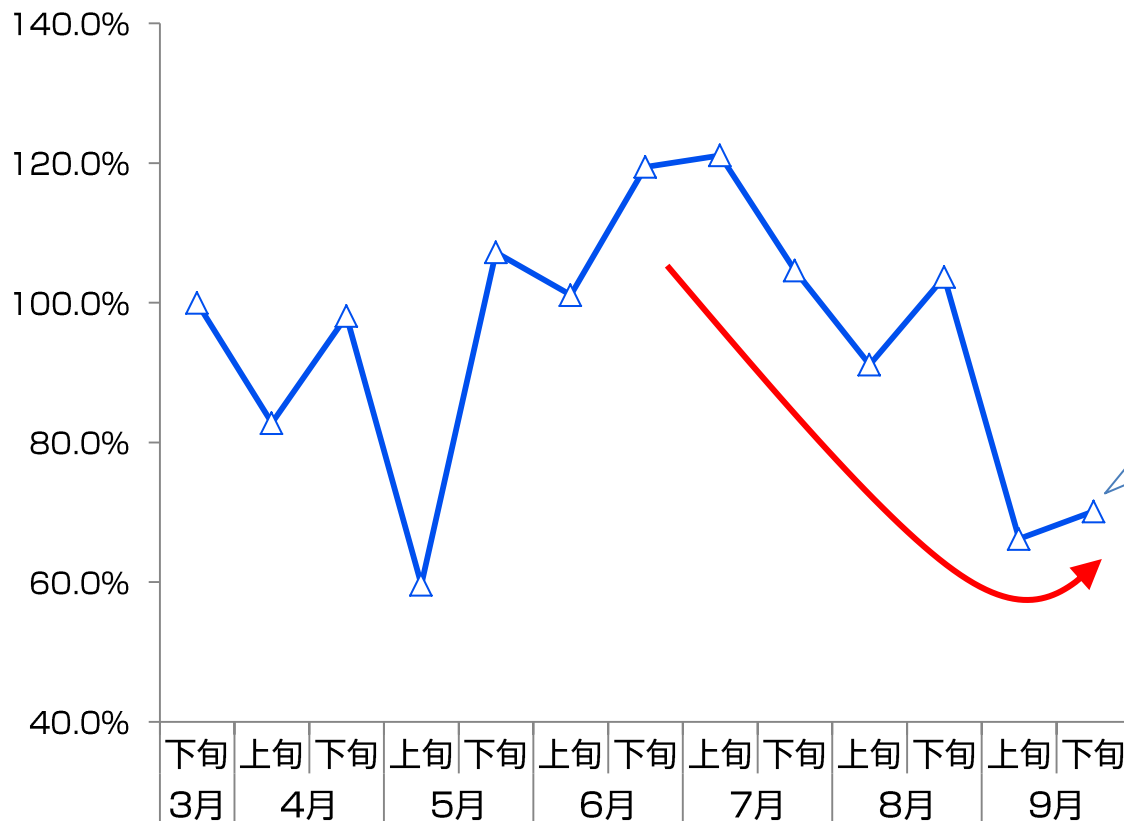


アクセス数は、最新話公開日のアクセス数を記載。  
Web連載漫画『ゲート』の場合、最新話の更新日には、1日で約5.2万のアクセス数がある。同タイトルを漫画として出版した場合、初版発行部数は13万部。

### ③ゲーム事業 ～スマホアプリ（1/2）～

『Re:Monster』は、7月上旬をピークに売上は厳しい状況が続く。  
9月30日にリリースした「大戦」リニューアルを皮切りに、年末商戦  
に向け売上上昇を目指す。

3月下旬の売上高を100%とした場合の  
各月の売上高推移



傭兵団同士の集団バトルイベント  
「大戦」をリニューアル(9/30)

各プレイヤーが鍛え上げた最大20体の  
ユニットで戦う集団バトルイベント！



### ③ゲーム事業 ～スマホアプリ（2/2）～

本格バトルRPG『THE NEW GATE』の事前登録を開始。登録者数は5万人を突破（10月3日時点）。



事前登録者数

**5万人**突破！

公式サイトURL：

<http://the-new-gate.jp/>

原作書籍シリーズ発行部数

**26万部**突破！

<小説>



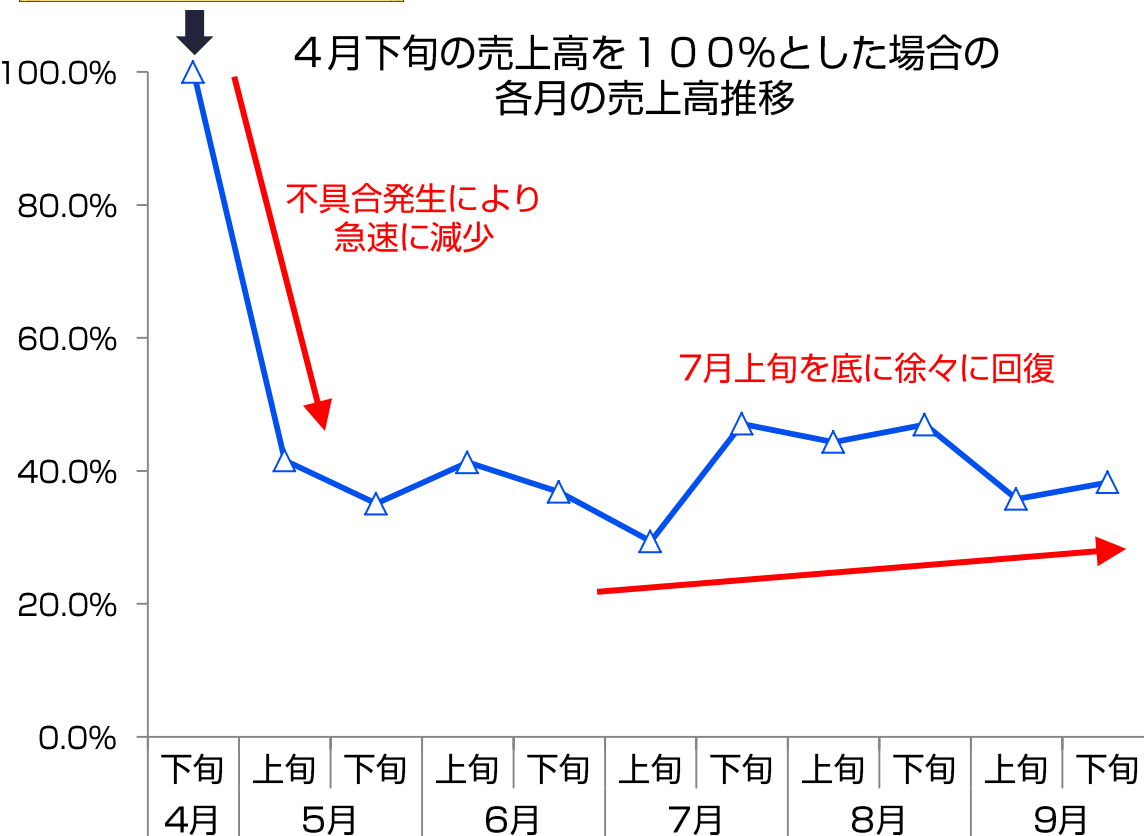
<漫画>



※数値は2016年10月3日時点

### 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、リリース直後の不具合発生により売上が大きく減少したが、様々な施策を講じることで下げ止まる。売上回復に向けて、更なる施策を実施中。



#### 2Q期間中に開催した主なイベント





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（1/3）～

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11

シリーズ累計 **40万部**

第6回ファンタジー小説大賞・読者賞受賞



2.7万部

3Q

鍛冶師ですが何か6

シリーズ累計 **12万部**

第6回ファンタジー小説大賞・特別賞受賞



2.1万部

3Q

Regina

異界の魔術士無敵の留学生3

シリーズ累計 **22万部**




1.2万部

3Q 4Q

月が導く異世界道中10、11

シリーズ累計 **37万部**

第5回ファンタジー小説大賞・読者賞受賞




2.6万部

3Q

異世界転生騒動記9

シリーズ累計 **20万部**

第5回ファンタジー小説大賞・大賞受賞




1.8万部

3Q

Regina

異世界でカフェを開店しました。番外編

シリーズ累計 **28万部**



1.8万部

3Q 4Q

THE NEW GATE 8、9

シリーズ累計 **26万部**



2.4万部

4Q

Re:Monster 8.5

シリーズ累計 **42万部**



2.5万部

4Q

Regina

リセット10

シリーズ累計 **26万部**



1.8万部

(注)・内の数値は、2016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2016年11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。今後も、更に事業拡大を加速。

漫画

**3Q**

ゲート10  
自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり



シリーズ累計 **400万部**

13万部

**3Q**

ワールド・カスタマイズ・クリエイター3



シリーズ累計 **26万部**

2.9万部

**3Q**

居酒屋ぼったくり1



シリーズ累計 **42万部**

2万部

**3Q**

月が導く異世界道中2



シリーズ累計 **37万部**

2.5部

**4Q**

とあるおっさんのVRMMO活動記3



シリーズ累計 **40万部**

4.5万部

**3Q** 

異世界でカフェを開店しました。3



シリーズ累計 **28万部**

3.5万部

**3Q**

THE NEW GATE 3



シリーズ累計 **26万部**

3.5万部

**4Q**

Re:Monster3




シリーズ累計 **42万部**

4.5万部

**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**

3万部

(注) ● 内の数値は、2016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2016年11月10日現在における予定

# ①書籍出版事業 ～刊行計画（3/3）～

文庫は、堅調に一定のラインナップを刊行する予定。

## 文庫

3Q




レイン13


シリーズ累計 126万部

1.3万部

3Q 4Q




悪の女王の軌跡 1、2



シリーズ累計 2.5万部

1万部

3Q 4Q




乙女ゲーム世界で主人公相手にスパイをやっています 1～4

シリーズ累計 6万部

1.2万部

4Q



いい加減な夜食 4

シリーズ累計 26万部

2.8万部

3Q 4Q



4番目の許婚候補 2～4、番外編



シリーズ累計 9.5万部

1.1万部

4Q



君のために僕がいる 1～3



シリーズ累計 3.5万部

1万部

## その他

3Q

ビジネス書 1万部

他人力（著：新将命）

3Q

ビジネス書 0.6万部

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

5万部

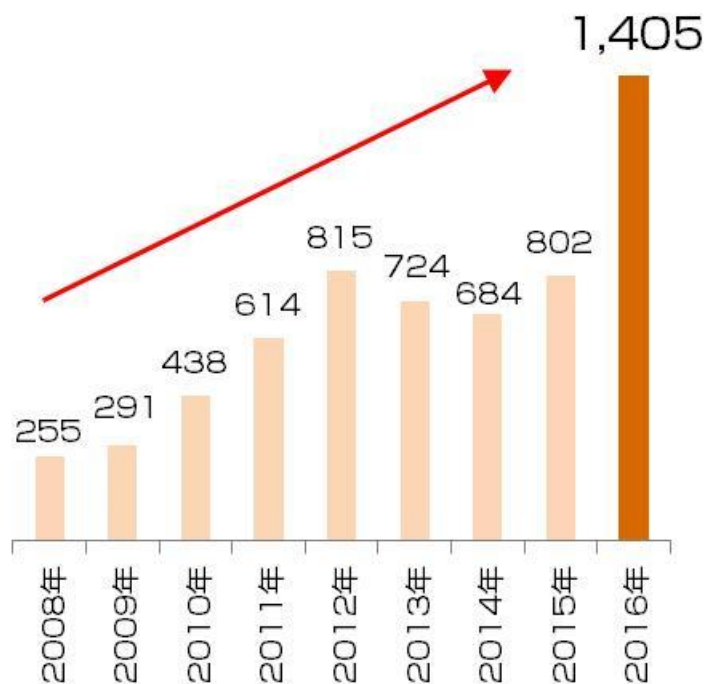
(注)・ 内の数値は、2016年11月10日現在における初版発行予定部数  
・ イラストは現時点の最新刊を表示（文庫未刊行の場合は原作の1巻）  
・ 刊行タイミングは2016年11月10日現在における予定

## ②Webサイト運営 ～小説・漫画投稿～

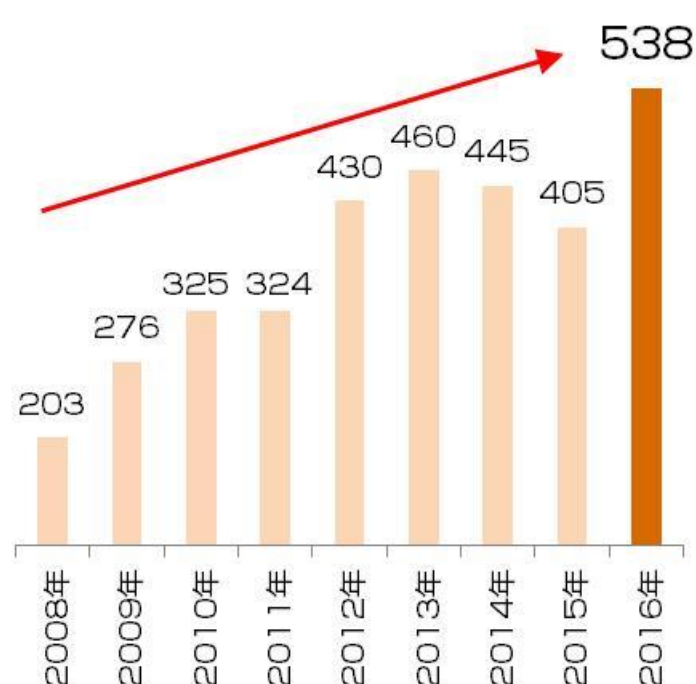
コンテンツ数増加に比例して、主力である「ファンタジー」「恋愛」のWebコンテンツ大賞エントリー数は堅調に拡大。

### Webコンテンツ大賞\*・エントリー数推移

#### ファンタジー小説大賞



#### 恋愛小説大賞



➡ 今後はビジネス、絵本、歴史・時代小説など  
他のジャンルのコンテンツも積極的に収集することを目指す。

\*Webコンテンツ大賞：

Webコンテンツのジャンルごとに毎月1回開催している賞レース

## ②Webサイト運営 ～Web連載漫画～

投稿作品は量・質ともに拡大。今後は小説と同様、漫画においてもネット経由でオリジナル作品を集めて書籍化する仕組みの確立を目指す。

2Qより連載

投稿サイト



ネーレカント  
灰色の部屋の科学者



ぼくらのめいきゅー



IRON CRY



3Qより連載開始 (予定)

### ③ ゲーム事業 ～既存ゲーム～

出版社直営であるからこそシナジーが得られやすい書籍連動キャンペーンの開催に加え、季節のイベントに合わせた企画と同時に新規機能を追加することで、より長くユーザーに楽しんで頂くこと目指す。

(例) 10月：ハロウィンイベント



その他、12月にはクリスマスや年末に絡めたイベントを開催予定。

### ③ゲーム事業 ～リリース計画～

下期ではスマホゲーム2本、PCゲーム1本をリリースする計画。

スマホ

PC



(男性向け) 本格バトルRPG  
(10月リリース)

Coming Soon

オンラインRPGゲーム  
(1月リリース予定)

Coming Soon

(女性向け) パズルゲーム  
(来年春リリース予定)

※本書提出日時点では、上記「(男性向け) 本格バトルRPG」である『THE NEW GATE』はリリース済

▼本アプリのダウンロードはこちら

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>

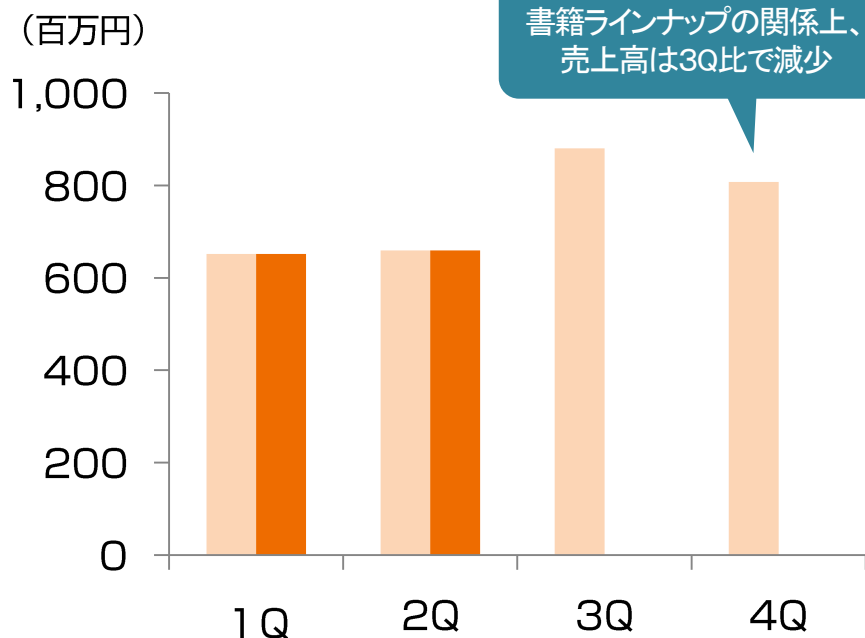


# 今期予想（売上高・経常利益の推移）

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

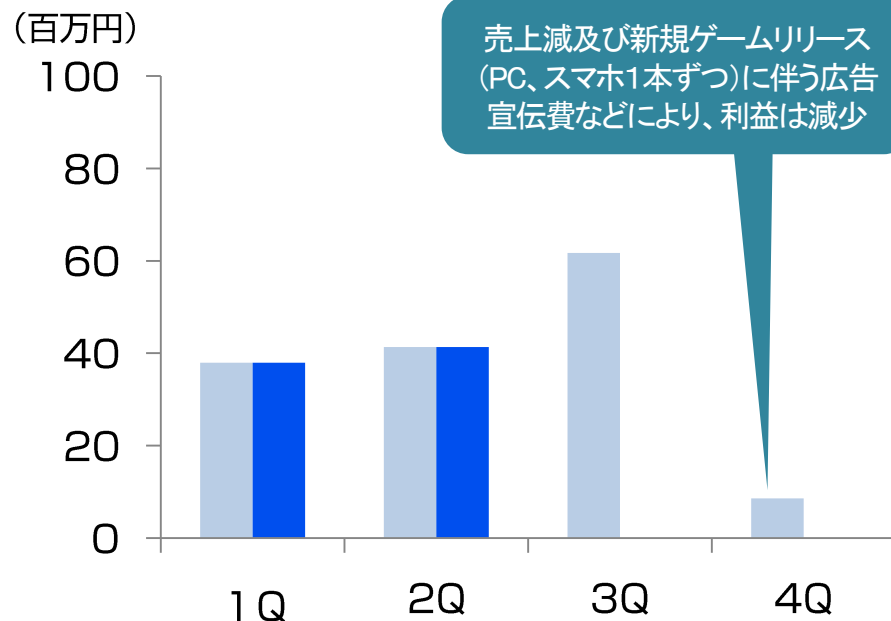
（修正後）予想    実績



合計 : 30億円

## 四半期毎の経常利益推移

（修正後）予想    実績



合計 : 1.5億円