

# 2017年6月期

## 第1四半期 決算説明会

2016年11月2日

---

**株式会社ボルテージ**  
東証1部 証券コード 3639

A teal diamond shape containing a white, bold, sans-serif letter 'I'.

# 1Q 実績

# ■ 1Q 業績概要

売上は、基幹モデル(既存展開)の減少により11.2%減。  
一方、主に広告宣伝費の削減により赤字は縮小。

[単位:百万円]

	今 期			前 期	
	1Q実績	売上比	前年同期比	1Q実績	売上比
売上高	2,469	100.0%	88.8%	2,782	100.0%
売上原価	1,038	42.1%	97.2%	1,068	38.4%
労務費	459	18.6%	90.7%	506	18.2%
外注費	311	12.6%	87.1%	357	12.9%
その他	267	10.8%	131.1%	203	7.3%
販管費	1,482	60.0%	82.8%	1,789	64.3%
広告宣伝費	230	9.3%	46.0%	499	18.0%
販売手数料	760	30.8%	89.1%	853	30.7%
その他	491	19.9%	112.6%	436	15.7%
営業損失	△51	△2.1%	—	△75	△2.7%
経常損失	△62	△2.5%	—	△83	△3.0%
親会社株主に帰属する 四半期純損失	△57	△2.3%	—	△75	△2.7%

主にCM抑制による減少

# ■ 貸借対照表

[単位:百万円]

	今期 1Q末	前期末	前期末比
流動資産	3,464	3,705	93.5%
固定資産	1,203	1,199	100.3%
<b>資産</b>	<b>4,667</b>	<b>4,905</b>	<b>95.2%</b>
流動負債	1,038	1,037	100.1%
固定負債	—	—	—
<b>負債</b>	<b>1,038</b>	<b>1,037</b>	<b>100.1%</b>
株主資本	3,633	3,868	93.9%
その他の包括 利益累計額	△4	0	—
新株予約権	—	—	—
<b>純資産</b>	<b>3,629</b>	<b>3,868</b>	<b>93.8%</b>
<b>負債純資産</b>	<b>4,667</b>	<b>4,905</b>	<b>95.2%</b>

自己株式取得、配当金の支払等による現金及び預金の減少

四半期純損失の計上、配当金の支払等による利益剰余金の減少、自己株式取得に伴う減少

前Q比で新規モデルが売上増加するも、  
既存展開の売上減少を補てんするにはいたらず。

**2015 / 6期**  
売上105億円 営利4.6億円

**2016 / 6期**  
売上112億円 営利5.3億円

**2017 / 6期**  
売上113億円 営利6.0億円\*

**上期** [売上]48億 [営利]2.6億  
**下期** [売上]52億 [営利]3.5億

**上期** [売上]52億 [営利]0.2億  
**下期** [売上]53億 [営利]4.4億

**通期** [売上]113億 [営利]6.0億\*



※ 2016年8月15日 公表の計画

\* 2017年6月期第1四半期からの区分変更に伴い、それ以前の連結会計年度の業績についても組み替えて表示しております。

既存展開は、前年同期比で売上減少したが利益は増加。  
 新展開、新規モデルは投資期のため赤字つづく。

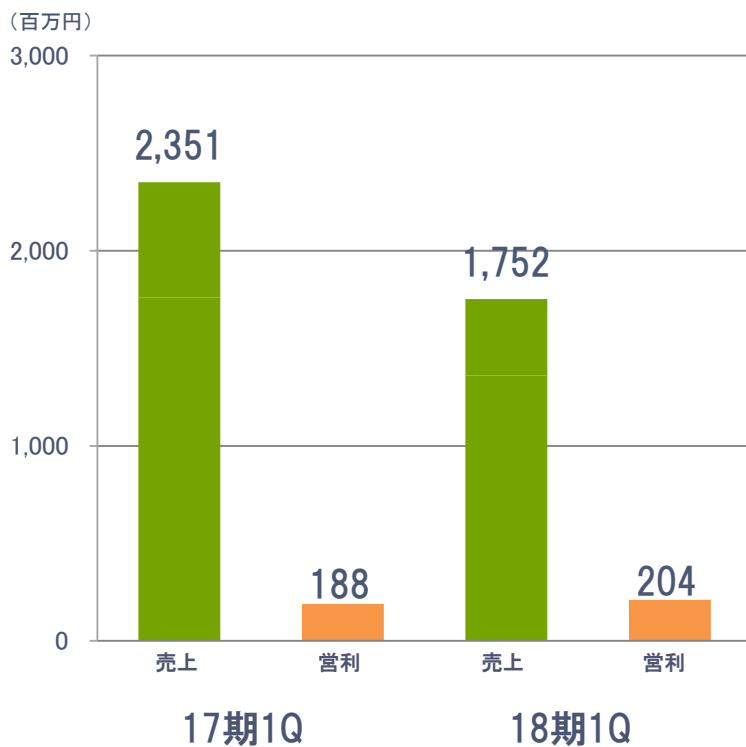
[単位:百万円]

	1 Q 売上			1 Q 営利	
		構成比	前年 同期比		前年 同期比
基幹モデル (既存展開)	1,752	71%	75%	204	109%
基幹モデル (新展開)	530	21%	128%	△125	(△122)
新規モデル	187	8%	1,151%	△130	(△141)

※カッコ内は前年同期実績

## 1Q Summary

- 売上高は、前年同期比25%減の1,752百万円  
「恋アプリF2P」ソーシャル専用PF向けと、「恋アプリP2P」OS系PF向けの減少続く
- 営業利益は、前年同期比9%増の204百万円  
CM抑制等の経費削減による



\* 管理会計ベースの数字です

## MAIN TOPICS

- 4Q中断の横断施策に代わる新横断施策を9月に実施
- 成功施策の横展開でARPPU向上

恋アプリ  
F2P

### 代表タイトル



天下統一恋の乱 Love Ballad

GREE配信の大ヒット作をリニューアル、  
スマホアプリとしてローンチ



王子様のプロポーズ Eternal Kiss  
2016/9/27 ローンチ

- 更新停止タイトルの売上が想定以上に減少

恋アプリ  
P2P

### 代表タイトル



スイートルームで悪戯なキス

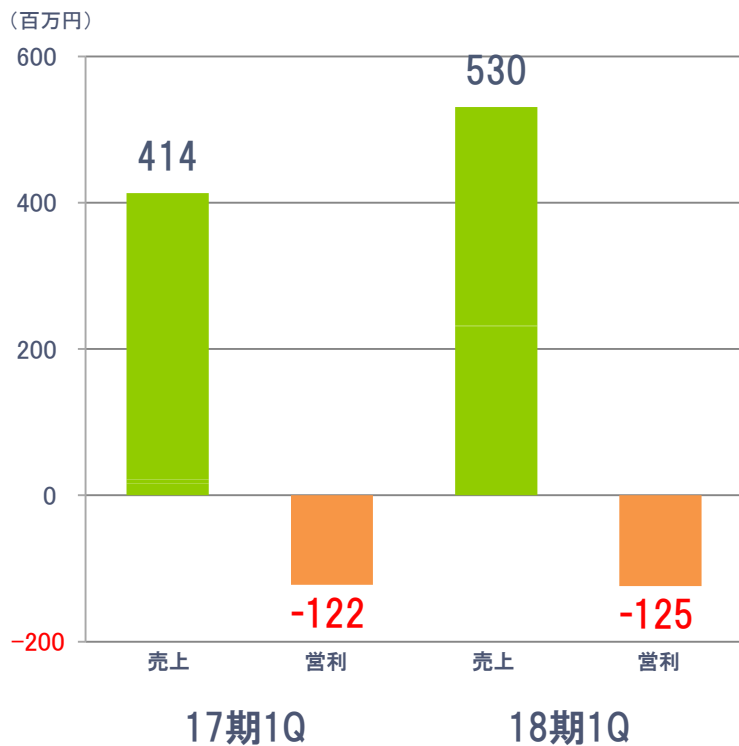


新選組が愛した女

## 1Q Summary

- 売上高は、前年同期比28%増の530百万円  
「L10N」一部タイトル不調も、「シーク」拡大

- 営業利益は、前年同期と同水準の△125百万円  
「ダウト」CM出稿等により経費増加



\* 管理会計ベースの数字です

## MAIN TOPICS

- 8月「ダウト」CM出稿
- シリーズ展開に向け制作進行

### 代表タイトル

シーク



ダウト～嘘つきオトコは誰?～

- 新規媒体への広告出稿が好調に推移
- 一部タイトルの売上不調

### 代表タイトル

L10N



Samurai Love Ballad: PARTY



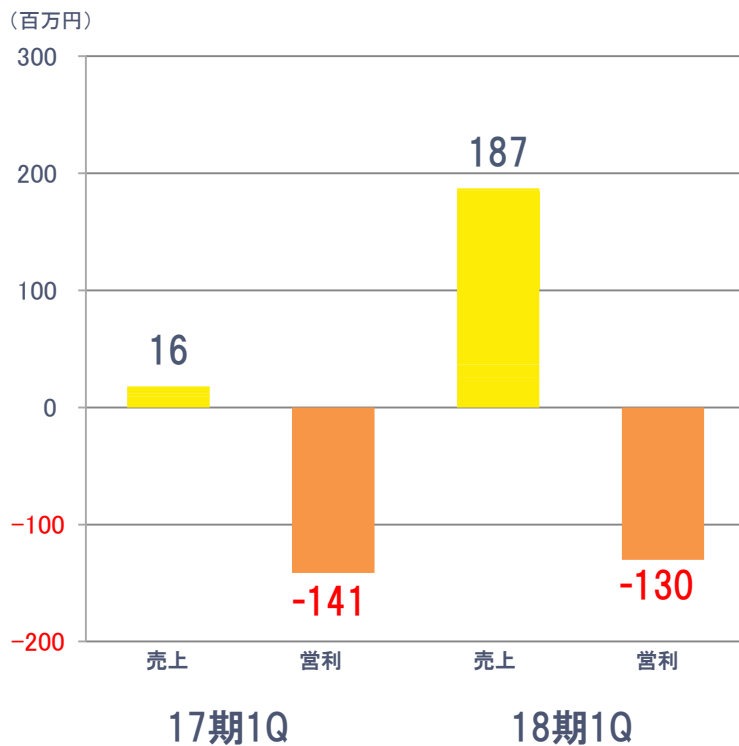
Kissed by the Baddest Bidder



## 1Q Summary

- 売上高は前年同期比1051%増の187百万円  
主に「サスペンス」拡大と、「パズル」積み上げによる

- 営業利益は、前年同期と同水準の△130百万円  
「パズル」開始等により経費増加



\* 管理会計ベースの数字です

## MAIN TOPICS

- シリーズ3作目を投入

P  
2  
P  
D  
R  
A  
G  
O  
N

代表タイトル



Astoria: Fate's Kiss



Castaway! Love's Adventure

- 運用系広告を出稿し、  
回収率好調

サ  
ス  
ペ  
ン  
ス

代表タイトル



六本木サディスティックナイト

- 広告出稿量を調整し、  
回収モデル確立に目途

パ  
ズ  
ル

代表タイトル



LOVE☆スクランブル

# （参考）ターゲット別 売上推移

2015 / 6期

売上105億円

2016 / 6期

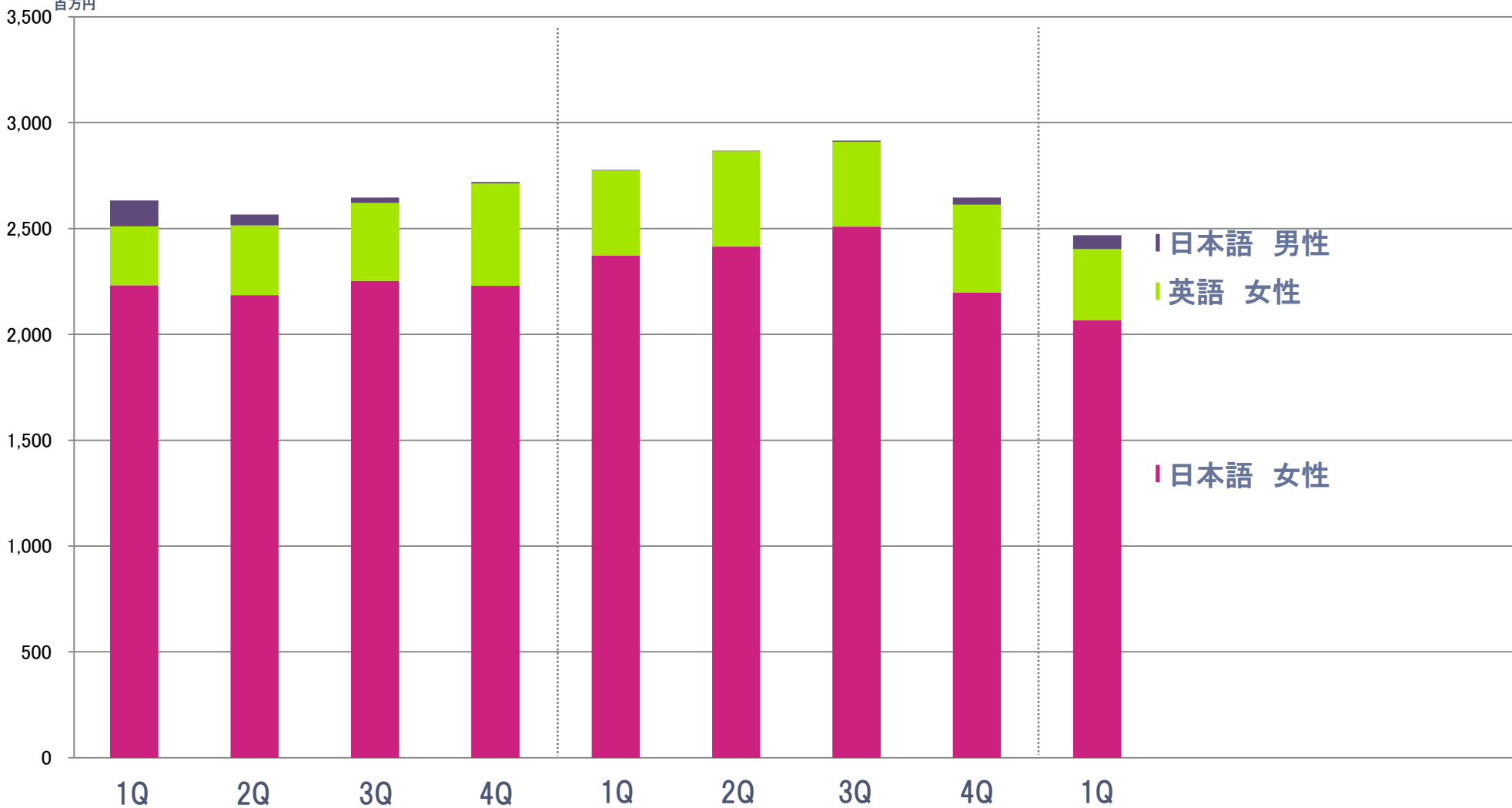
売上112億円

2017 / 6期

売上113億円※

[売上]

百万円



※ 2016年8月15日 公表の計画

## Anime Expo 2016 (2016/7/1 - 4 in L.A.)



- 『Code』世界観をブース展開  
2,000名以上が来場



- 物販や新作タイトルが話題に  
『Liar! (「ダウト」翻訳版)』初披露  
昨年に続き物販が好評

## C3 CharaExpo 2016 (2016/7/9 - 10 in シンガポール)



- アジア開催イベントに初出展  
昨年初開催、アジアのアニメ・ゲーム  
ファン注目イベントに初めて出展

## 東京ゲームショウ 2016 (2016/9/15 - 18)



- 名物企画「リアル恋アップ体験」  
『ダウト』『恋乱』ブースを展開、  
最長250分待ちの大盛況



- 当社初「椅子ドンVR」  
開始10分で整理券配布終了、  
キャンセル待ちも60分以上

# MOVIE

---

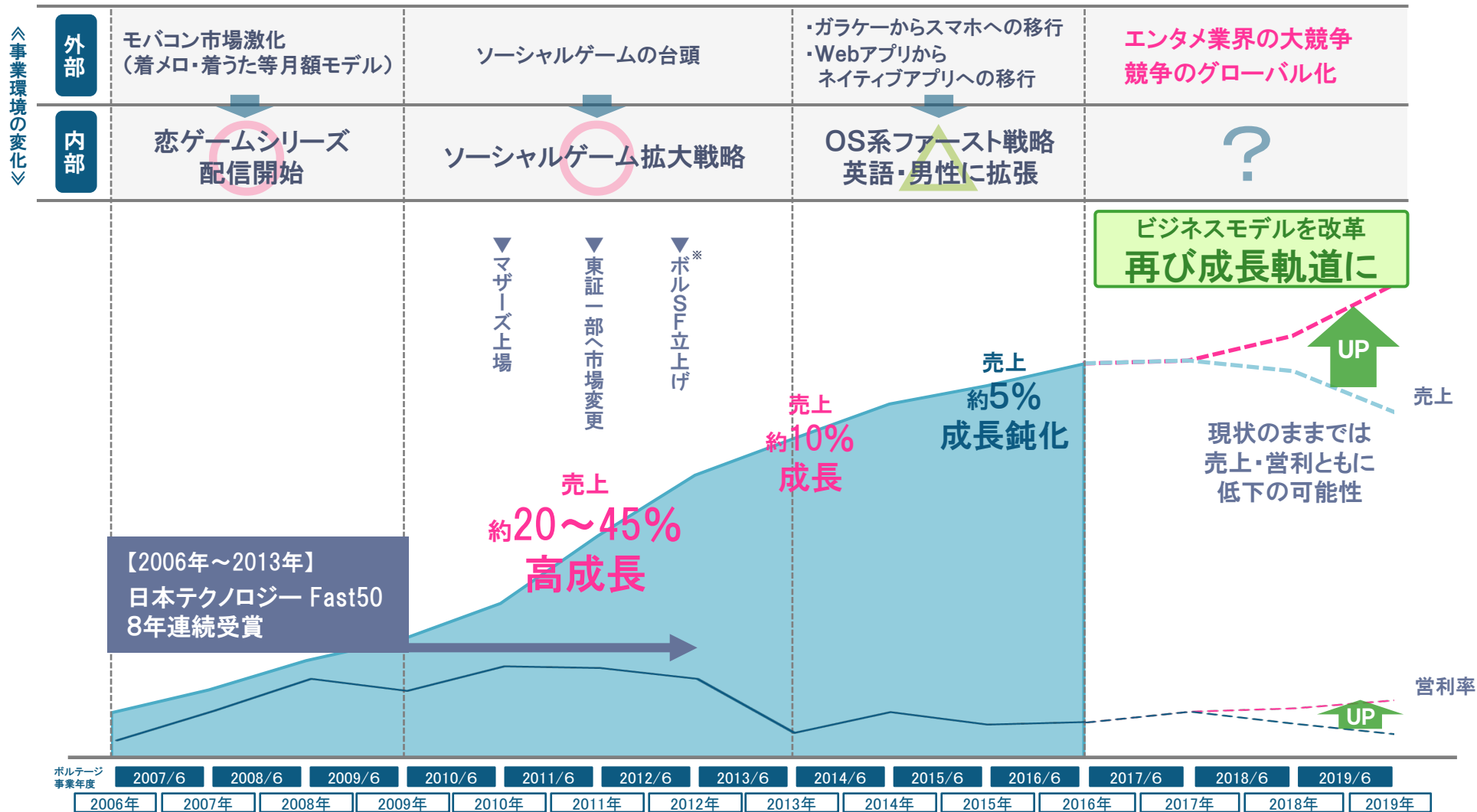
TOKYO GAME SHOW



# II 2Q以降 戦略

# 3年戦略 戦略策定の背景

## 環境変化に即し、ビジネスモデルを改革。再び成長軌道に

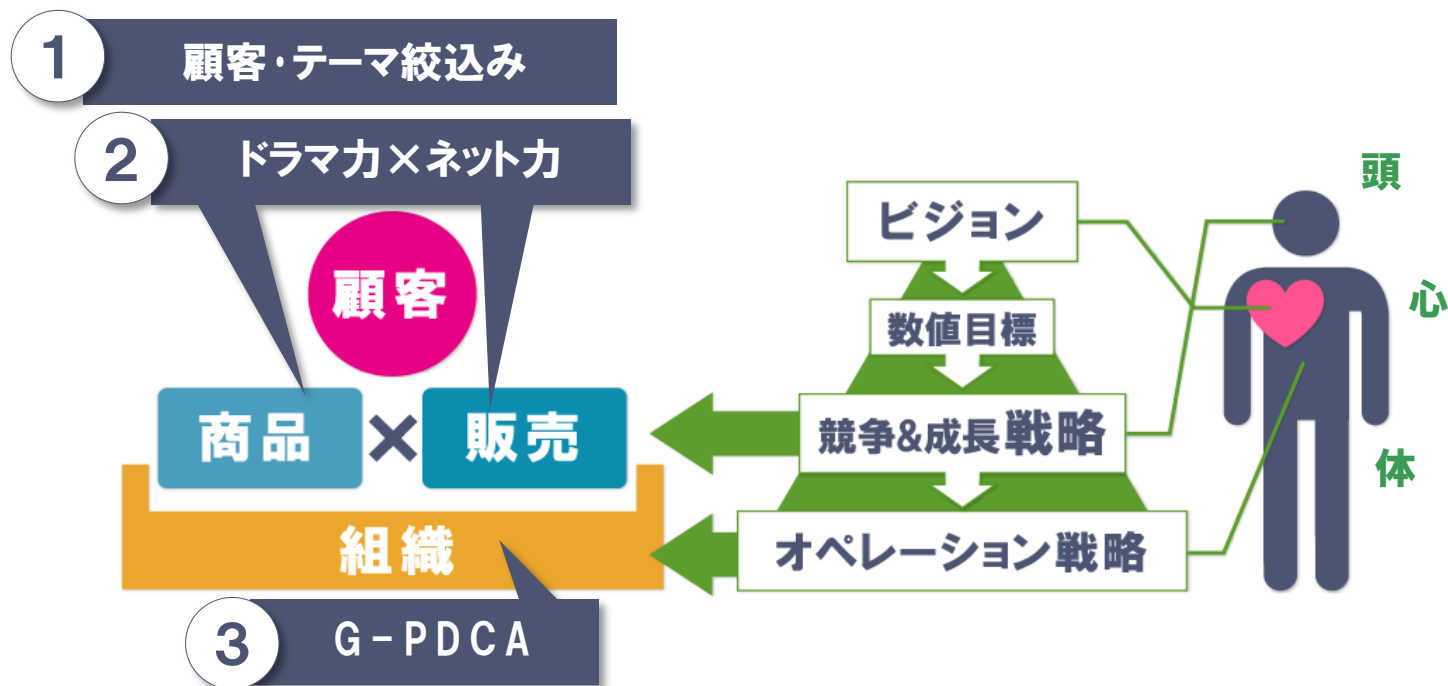


※ボルSF=Voltage Entertainment USA, Inc.

\*「デロイト トウシュ トーマツ リミテッド 日本テクノロジー Fast50」 (2006~2013年間の連続受賞=2003/6~2012/6業績に対する顕彰 算出に関しては下記の通りです)  
 TMT業界の過去3年間の収益(売上高)成長率が著しく高い日本企業(上場・未上場問わず)の応募からなるランキングプログラムで、上位50社が選出されます。  
 Fast50の詳細については、<http://www2.deloitte.com/jp/ja/pages/technology-media-and-telecommunications/topics/fast50-fast500.html> よりご覧いただけます。

\*2017/6~2019/6の推移は現時点で想定している成長イメージであり、業績予想等に基づくものではありません。

# ■ 3年戦略 10年間の高成長を支えた原動力を進化



## ① 顧客・テーマ絞り込み

顧客ターゲットを、物語・ドラマ好きな18～45歳に絞り込み、「恋愛と戦い」をテーマとするドラマ型コンテンツに経営資源を集中させる

## ② ドラマ×ネット力

独自に構築した「ドラマ制作力とネット活用力」により、オリジナリティの高いコンテンツを開発する

## ③ G-PDCA

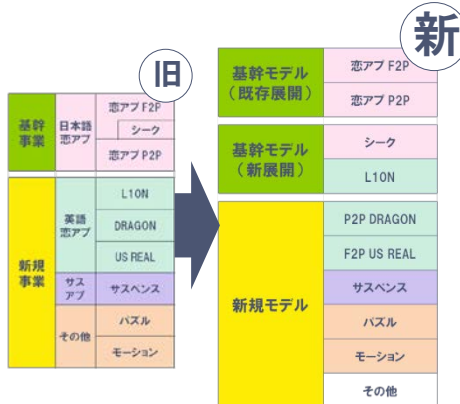
組織単位ごとに目標を定め、課題抽出・解決のサイクルをまわしていくことで、絶えずコンテンツと販売手法の向上を図る

# 3年戦略 改革の入口

## 事業区分の再整理

客層・技術の新規性の度合により、3区分で再整理

		客層		
		基幹モデル (既存展開)	基幹モデル (新展開)	新規モデル
技術	基幹モデル (既存展開)	恋アブ F2P 恋アブ P2P	L10N	P2P DRAGON F2P US REAL サスペンス
	基幹モデル (新展開)	シーク		
	新規モデル	パズル モーション		新立地 ハイテク リアル



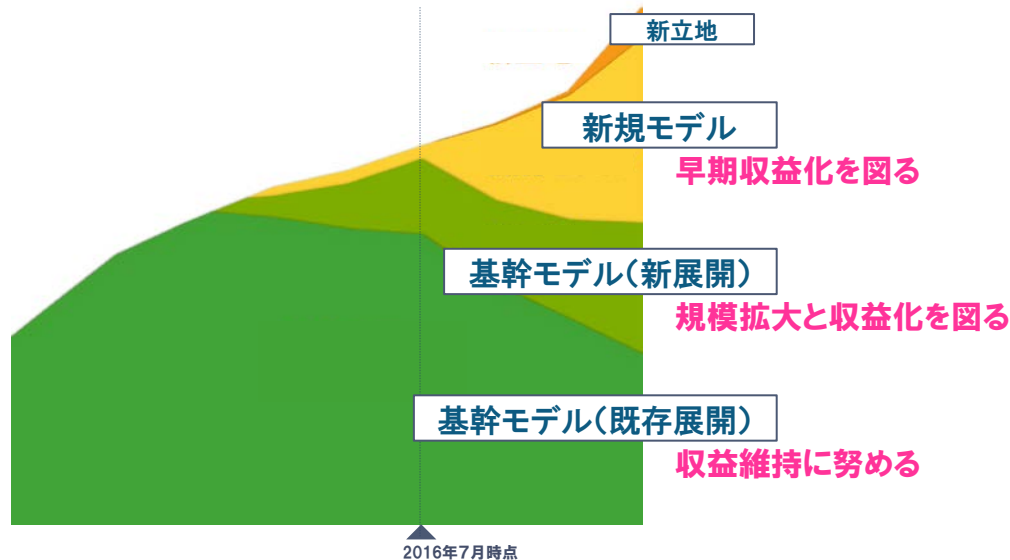
## 15の自律組織へ再構成

15人のリーダーの育成、「稼ぐ力」の習得を図る

	本社				子会社		
	既存展開A	既存展開B	新展開A	新展開B	新規A	新規B	新規C
制作	●	●	●	●	●	●	●
システム	●	●	●	●	●	●	●
デザイン	●	●	●	●	●	●	●
集客	●	●	●	●	●	●	●
管理	●	●	●	●	●	●	●



「既存展開」の遞減を見据え、「新展開」「新規モデル」「新立地」を積み上げ

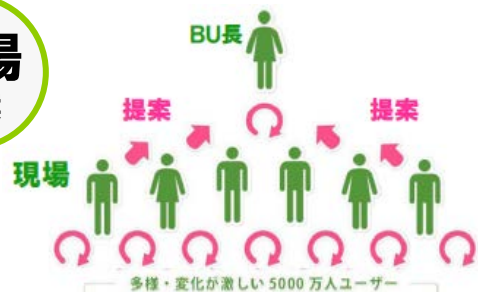




## 新しい事業モデルを生み、育て、収益化する仕組みづくり

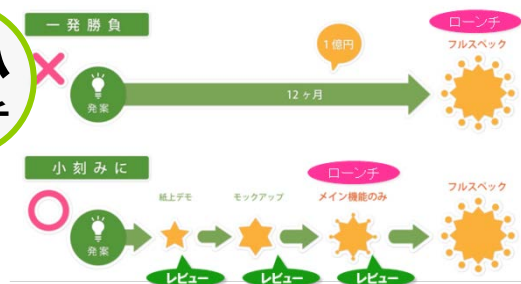
### 小さく探索

現場提案



- ✓ 提案会の見直し
- ✓ グループウェアを活用したアイデア開発

最小ローンチ



- ✓ 少額でのプロトタイプ制作
- ✓ 市場反応のスピーディな取り込み

### 小さく実験・選別

モデル創出



- ✓ プロトタイプによる実験で、新しい収益モデルを創出

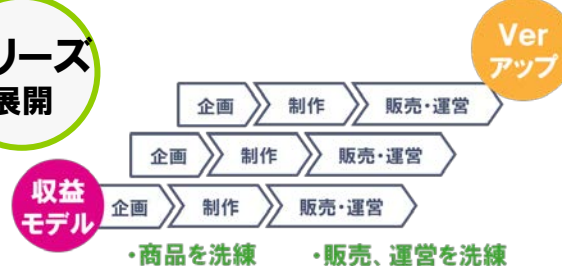
撤退ルール



- ✓ 新しいモデルの撤退ルールを明確化

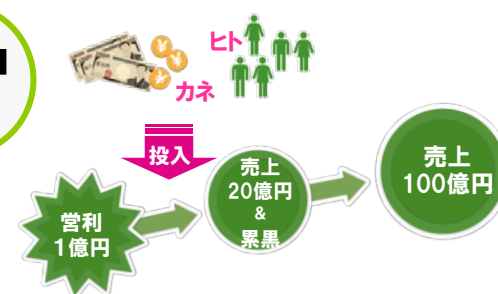
### 大展開

シリーズ展開



- ✓ シリーズ展開で利益を最大化

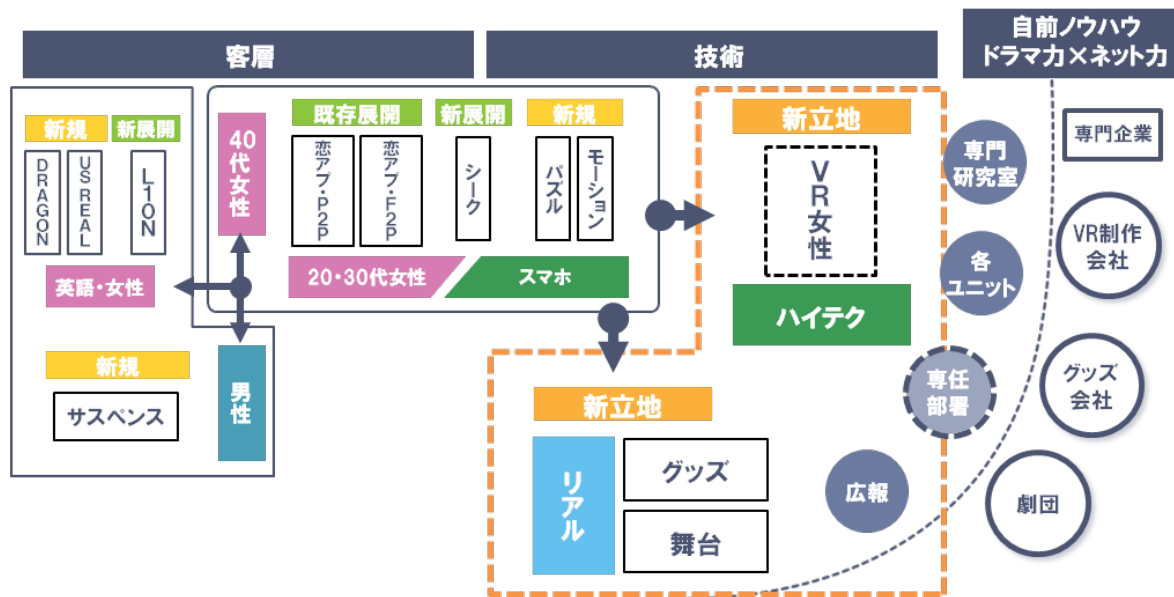
集中投下



- ✓ 将来性の高い収益モデルに経営資源を集中投下

## ■ 回収エンジンの拡張を図るため、「ハイテク」・「リアル」分野へ挑戦

- ・コアコンピタンスはむやみに拡張せず、専門企業と連携することで事業範囲の拡張を図る
- ・人間の摂理として、ハイテク・個人化が進むと、並行して、自然・動物との触れ合いや大勢との一体感を求める



### ハイテク

9月~



VR



TGSで初公開!

まずは「試作&試し売り」で事業性を模索



リアル

10月



舞台



グッズ

# ■ 3年戦略 グループ体制の進化



## 2016年11月1日、3つ目の戦略子会社 「株式会社 ボルスタ」設立

( Voltage + Stadium )

- ・当社執行役員を代表取締役を選任
- ・女性向け収集育成タイプのコンテンツを制作



戦略子会社

1社目(2012年～)



ボルSF  
英語版コンテンツを制作

2社目(2016年7月1日～)



ボルモ  
モーシヨソタイプのコンテンツを制作

# ■ 2017年6月期 2Q以降の重要タスク

区分		重要タスク
基幹モデル (既存展開)	恋アップ F2P	成功施策の横展開によるARPPU向上、次IPタイトル準備
	恋アップ P2P	新規イベントの投入によるARPPU向上、集客モデル強化
基幹モデル (新展開)	シーク	『ダウト』を活かした新規タイトル開発、シリーズ展開
	L10N	既存タイトルのベース部分改善、『Liar!』売上最大化
新規モデル	P2P DRAGON	AmeMixシリーズの集客強化
	F2P US REAL	『Curses』イベント・運営強化、シリーズ展開検討
	サスペンス	『六本木』ユーザーセグメント別の改善施策実施
	パズル	プロモーション強化によるMAU拡大
	モーション	ミニマムローンチでスタート

# ■ 新規アプリ ローンチスケジュール

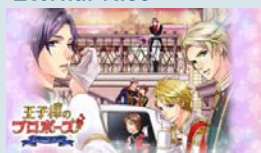
7月 2017年6月期 1Q 10月 2017年6月期 2Q 1月

(既存展開)  
基幹モデル

9/27済

恋  
ア  
プ  
F  
2  
P

王子様のプロポーズ  
Eternal Kiss



10/4済

恋  
ア  
プ  
P  
2  
P

あの夜からキミに恋してた



恋  
ア  
プ  
P  
2  
P

略称: O

(新展開)  
基幹モデル

10/3済

F  
2  
P  
L  
I  
O  
N

Liar! Uncover the Truth



P  
2  
P  
L  
I  
O  
N

略称: S

9/1済

P  
2  
P  
D  
R  
A  
G  
O  
N

Castaway!  
Love's Adventure



新規モデル

## 前回発表を据え置きとする。

[単位:百万円]

	連 結	
	通期	
		前期比
売上高	11,300	100.7%
営業利益	600	113.0%
経常利益	600	122.9%
親会社株主に帰属する 当期純利益	340	161.6%
1株当たり 当期純利益	66.61円	-

※ 2017年6月期より、連結業績予想の開示は、通期のみとしております

# 用語説明

用語	意味
基幹モデル(既存展開)	恋愛ドラマアプリのうち、「F2Pシリーズ」と「P2Pシリーズ」として配信しているものが属する。
基幹モデル(新展開)	ターゲット層や制作技術を基幹モデル(既存展開)から派生させたシリーズ群。 2017年6月期は、「シークシリーズ」「L10Nシリーズ」が該当する。
新規モデル	ターゲット層や制作技術が基幹モデルとは異なるシリーズ群。 2017年6月期は、「P2P DRAGONシリーズ」「F2P US REALシリーズ」「男性向けサスペンスシリーズ」「パズルアクションゲームシリーズ」「モーションシリーズ」が該当する。
F2P	Free-to-Playの略称。基本プレイ無料・アイテム課金制のコンテンツ。
P2P	Pay-to-Playの略称。ストーリー単位の個別課金制のコンテンツ。
シーク	『ダウト～嘘つきオトコは誰?～』の仕様をベースに制作されるコンテンツ。 従来の恋アプリとは一線を画し、ストーリーだけでなく調査や審判等の要素を持つ。
L10N	北米市場向けアニメ絵であり、日本語恋アプリを翻訳したコンテンツ。Localizationを意味する省略表記。
US REAL	北米市場向けリアル絵のコンテンツ(旧表記USオリジナル)。
DRAGON	北米市場向けアニメ絵であり、北米市場向けに作ったコンテンツ。 北米向けにアレンジされたドラゴンロール寿司に由来。対ユーザー呼称AmeMix(アメミックス)。
モーション	株式会社ボルモで制作中のモーションタイプのコンテンツ。 2017年6月期第1四半期より、呼称をアニメーションから変更。
ソーシャル専門PF	GREE、Mobage、mixi、Ameba等のSNSプラットフォーム。
IPタイトル	他社の知的財産を用いたタイトル。
ARPPU	Average Revenue Per Paid Userの略称。課金ユーザー1人あたりの平均売上金額。
MAU	Monthly Active Usersの略称。ある一ヶ月の間に利用や活動のあった利用者の数。

# 株式会社ボルテージ



- ・本資料には将来の予測に関する記述が含まれておりますが、それらの記述は、資料作成時点で入手可能な情報に基づき判断したものであり、その情報の正確性を保証するものではありません。様々な要因の変化等により、実際の業績とは異なる可能性がありますことを御承知おき願います。
- ・本資料の作成に当たっては、記載されている情報に誤り・遺漏等が無いよう細心の注意を払っておりますが、その情報の正確性及び完全性を保証するものではありません。
- ・本資料で記載されている会社名・商品名・サービス名は、各社の商標または登録商標です。