

株式会社ボルテージ
2025年6月期 第2四半期
決算説明会

2025年2月13日

東証スタンダード 証券コード3639



エグゼクティブサマリー

2025年
6月期2Q
決算

売上	営利
7.4億円	0.27億円

- 2Qは、前Q比で増収・黒転。
- 売上の前期比は、80%。

2025年
6月期2Q
トピック

- アプリ事業は、各タイトルの年末商戦が好調で黒字着地。
- 新分野（電子コミックとコンシューマ）は、引き続き次作の仕込み期。

成長戦略

- アプリ・電コミ・コンシューマの「3本柱」成立を目指す
 1. 日女アプリ × ファンダム充実・アプリ進化（ファンダム戦略）
 2. 新分野 × 拡大・IP創出（ヒットIP戦略）

2025年
6月期
業績予想

- 環境激変により、信頼性の高い数値の算定が困難であり、非開示。

1 | 2025年6月期 第2四半期 決算概況

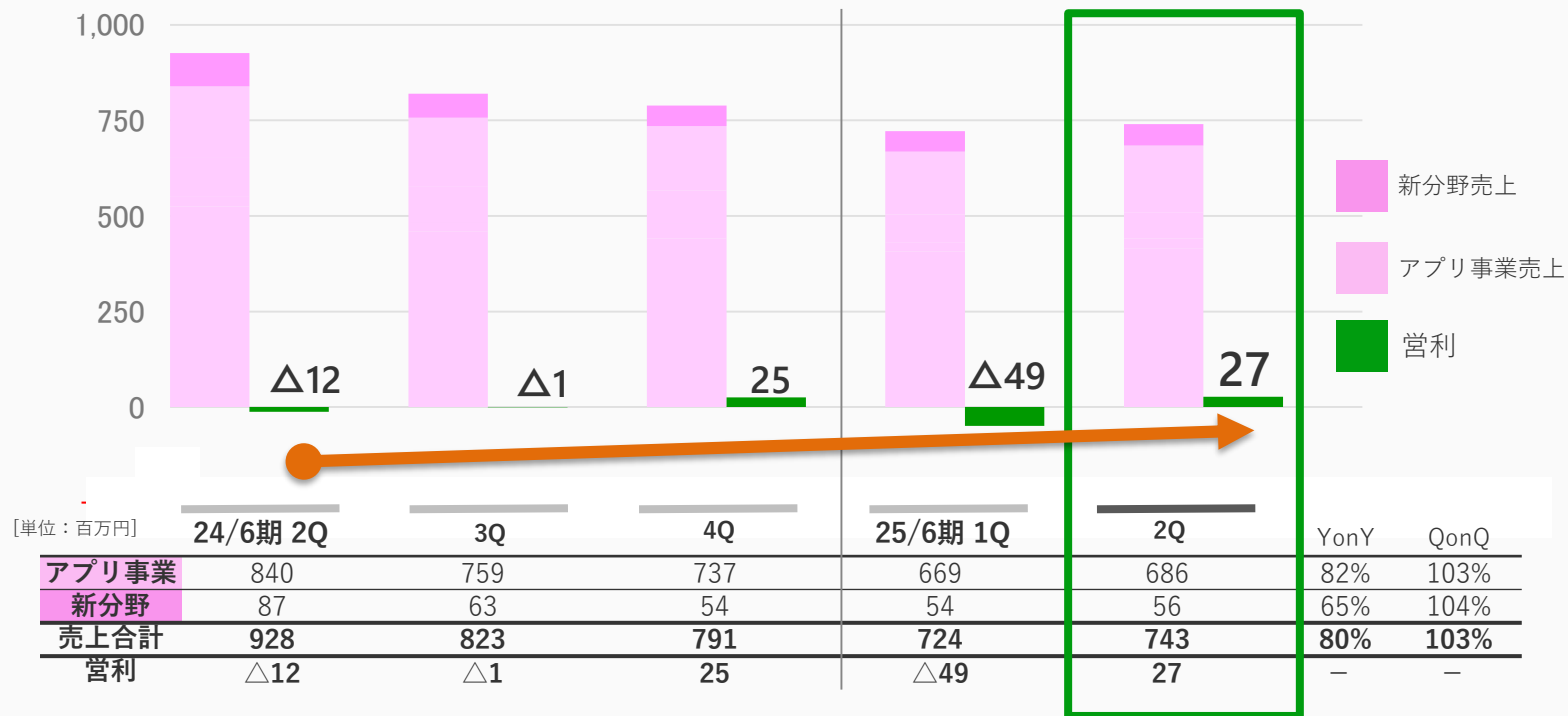
第2四半期 業績サマリー

単位： 百万円	2024年6月期				2025年6月期		
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	YonY	QonQ
売上高	928	823	791	724	743	80%	103%
売上原価	437	378	352	363	334	76%	92%
労務費	199	189	167	190	184	92%	97%
外注費	169	127	109	116	100	59%	86%
その他	67	61	75	56	50	74%	90%
販管費	502	446	412	409	381	76%	93%
広告宣伝費	133	117	90	80	77	58%	97%
販売手数料	219	171	179	167	170	78%	102%
その他	150	157	143	162	132	88%	82%
営業利益	△12	△1	25	△49	27	黒転	黒転
経常利益	△18	40	92	△67	54	黒転	黒転
親会社株主に帰属する 当期純利益	△19	39	84	△68	52	黒転	黒転

四半期 業績推移

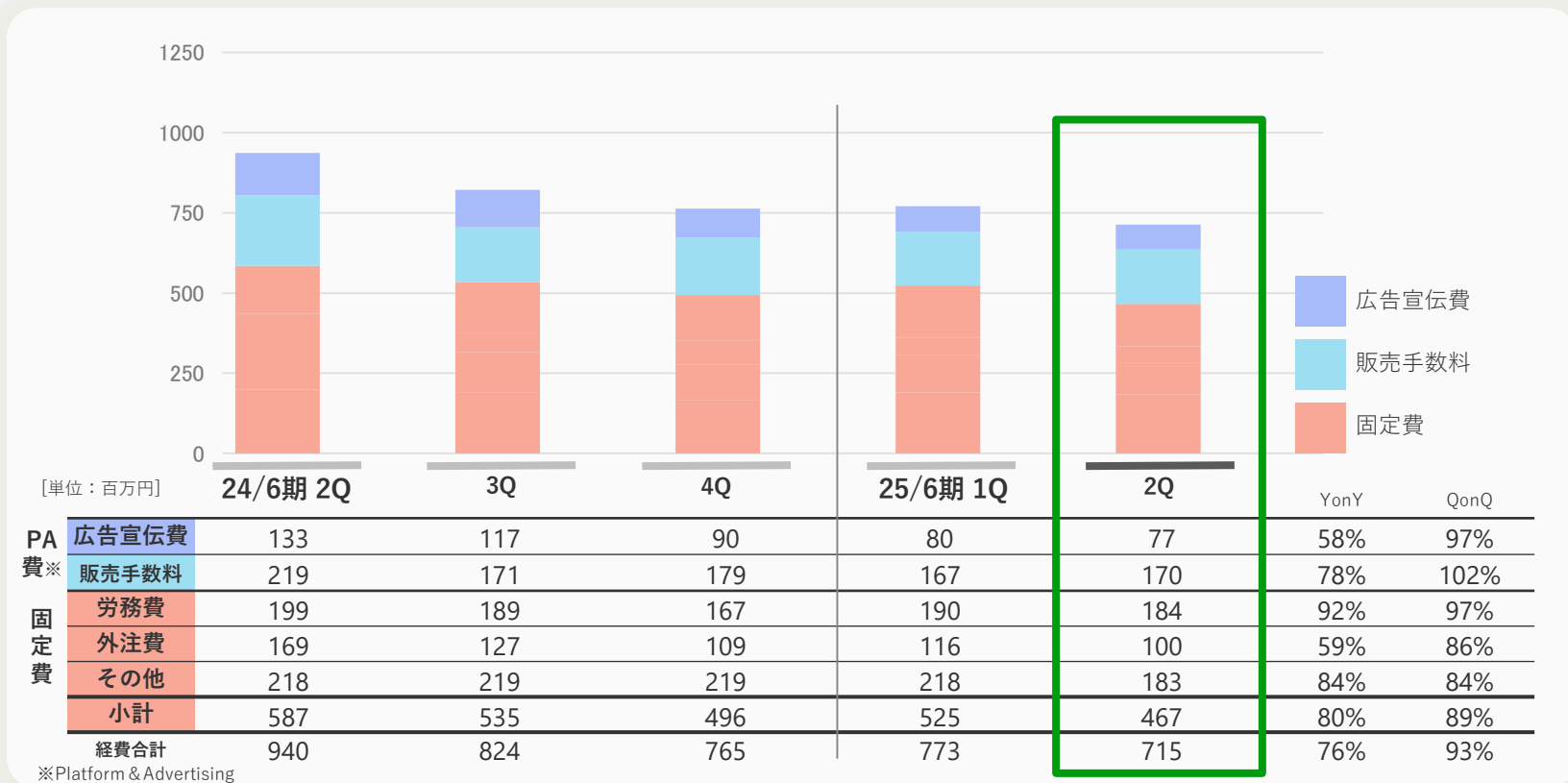
全社の2Qは、前Q比で増収・黒字転換。

アプリは年末商戦が好調で増収・黒転。新分野は仕込み期で売上足踏み。



四半期 経費推移

アプリ運用の効率化を進め、固定費を十分に抑制できた。



貸借対照表

財政状態は引き続き堅調。

	25/6月期2Q末	24/6月期 期末	前期末比
単位：百万円			
流動資産	2,134	2,201	97%
固定資産	723	634	114%
資産	2,857	2,836	101%
流動負債	554	535	104%
固定負債	129	125	103%
負債	684	661	104%
株主資本	2,097	2,114	99%
その他の包括 利益累計額	68	54	125%
新株予約券	7	6	124%
純資産	2,173	2,175	100%
負債純資産	2,857	2,836	101%

2 | 成長戦略

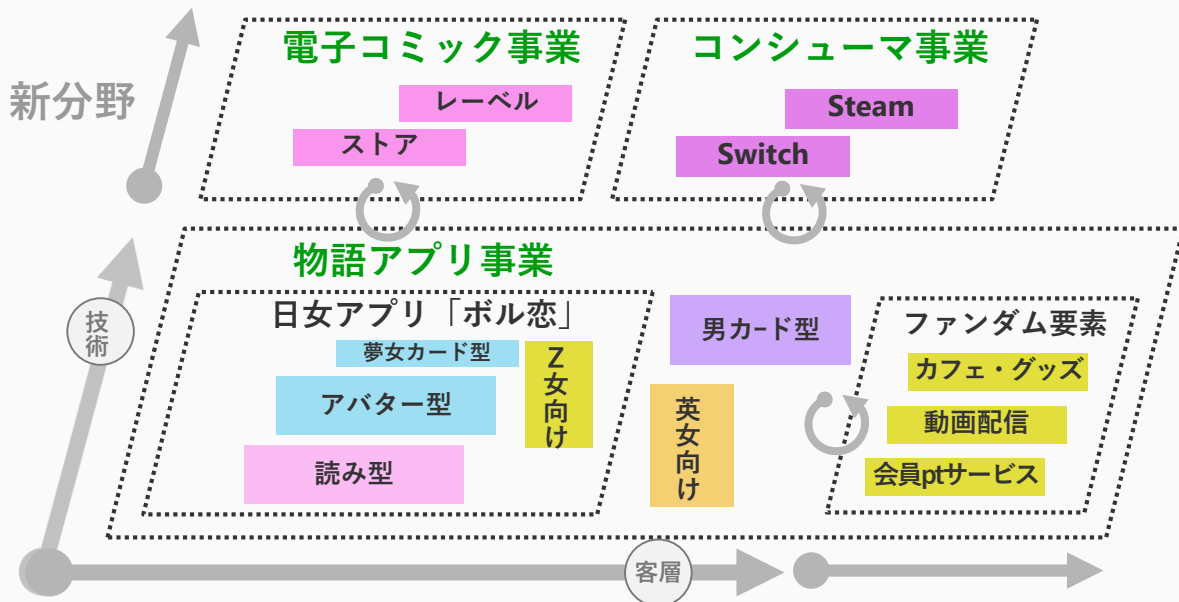
基本戦略 ※一部変更し、再掲

「恋愛と戦い」 デジタル時代の物語コンテンツで、世界を楽しませる！

アプリ・電コミ・コンシューマの「3本柱」

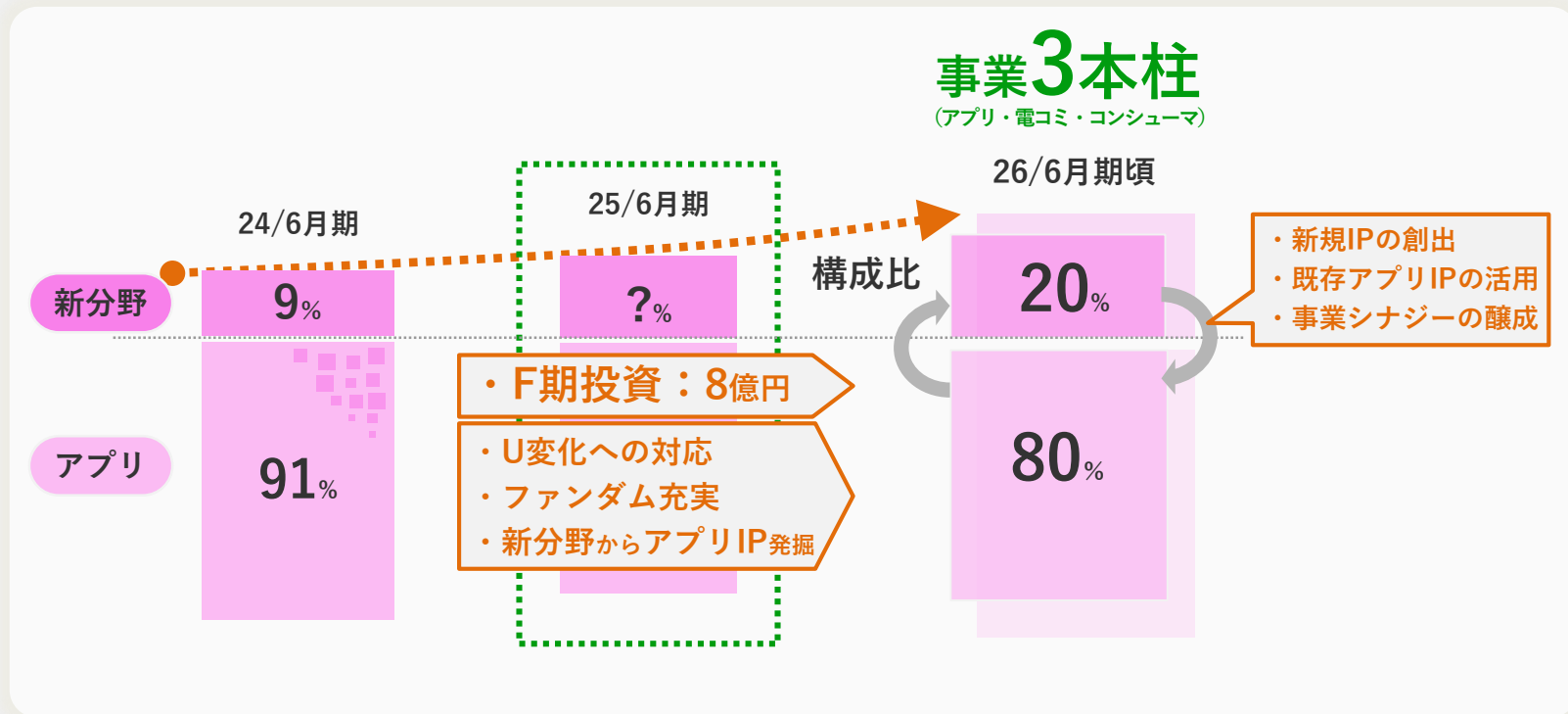
多角
企業へ

- ① 日女アプリ・ファンダム×新分野とのシナジー（シナジー戦略）
- ② 電コミ・コンシューマ×拡大・IP創出（ヒットIP戦略）
（新分野）



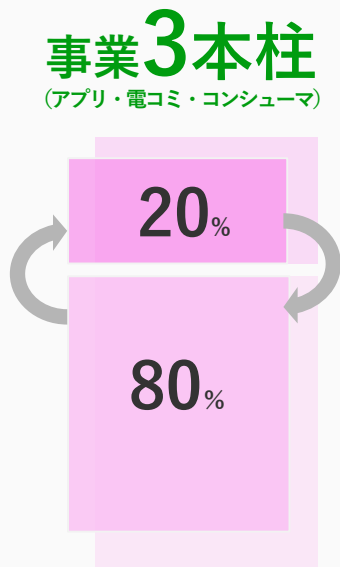
事業ポートフォリオの進化

新分野の事業基盤を増強（売上構成20%）することで、
3分野での新規IP創出や既存アプリIP活用など、事業シナジーを促進する



当面の注力施策

アプリと新分野の事業シナジーに関し、対応タイトルを追加する



新分野

ヒット路線^{創出}

ライン増・販路開拓

日女

新分野とのシナジー 電子コミック化
コンシューマーゲーム化

アプリ

ファンダム醸成 お出かけ志向に対応

コスト効率化 運営の少人数化

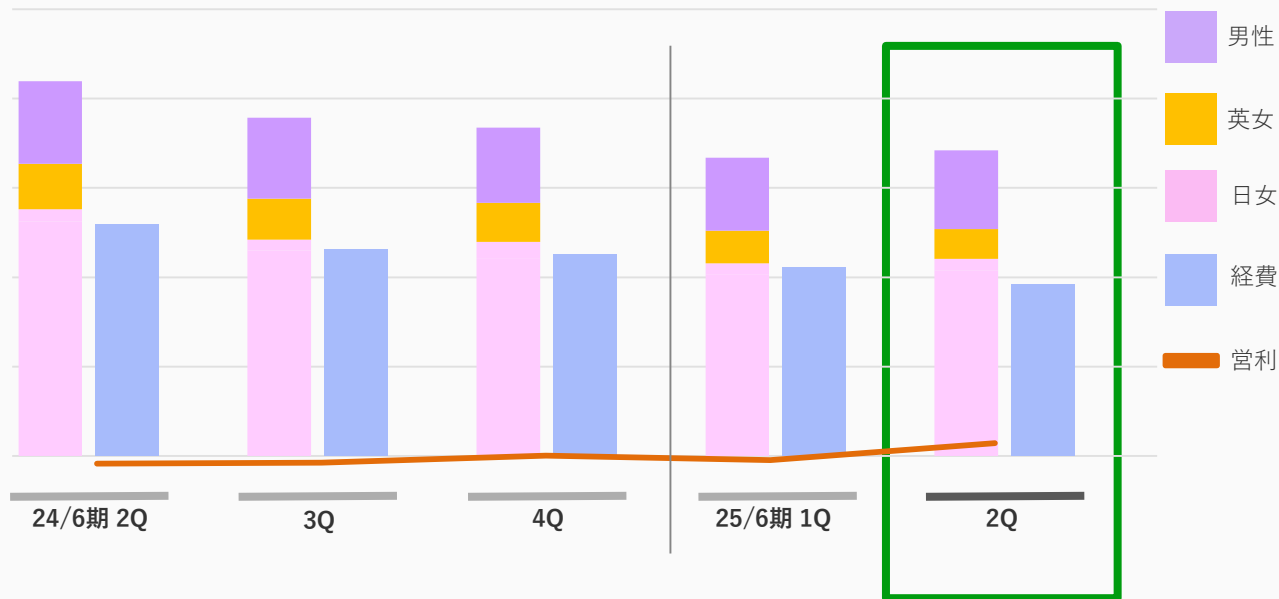
男性

定期イベントの実施

3 | アプリ事業

アプリ事業 収支

アプリ市場の下降トレンドに抗し、売上げ止めと経費抑制を推進中。
2Qは、各タイトルの年末商戦が好調で、増収・黒字着地。



※掲載されたグラフの営利は、管理会計ベースの課金売上で算出

アプリ事業（日本語女性向け）トピックス

- ・人気タイトル「天下統一恋の乱Love Ballad」は、10周年施策で好調に推移。
- ・2回目と開催となる「胸キュンイベント」を実施。

【天下統一恋の乱Love Ballad】

- ・12月 「華の章」10周年を迎え周年企画を実施
2025年4月に記念展の開催も決定



【100シーンの恋+】

- ・11月 年末の投票イベントを開催
439キャラクターが出場



【～ボル恋♥胸キュンイベント2024～ 「カレと誓う永遠の愛」】

- ・11月 新宿マルイにて「挙式」をテーマにした
リアルイベントでグッズ等を販売
(ファンダム施策)



アプリ事業（男性・英語アジア女性向け）トピックス

- ・ 男性向け「六本木サディスティックナイト」は、9周年企画を多数実施。
- ・ 英語版「Love 365: Find Your Story」は、連続新作の翻訳第2弾を配信。

【六本木サディスティックナイト】

- ・ 11月 9周年を迎え、各種周年企画を実施
新曲発表などアプリ外施策も好評



【 Love 365: Find Your Story】

- ・ 11月 新作「Wait, I'm the Bride?!」 配信開始
- ・ 12月 ホリデー商戦に合わせたセールが好調

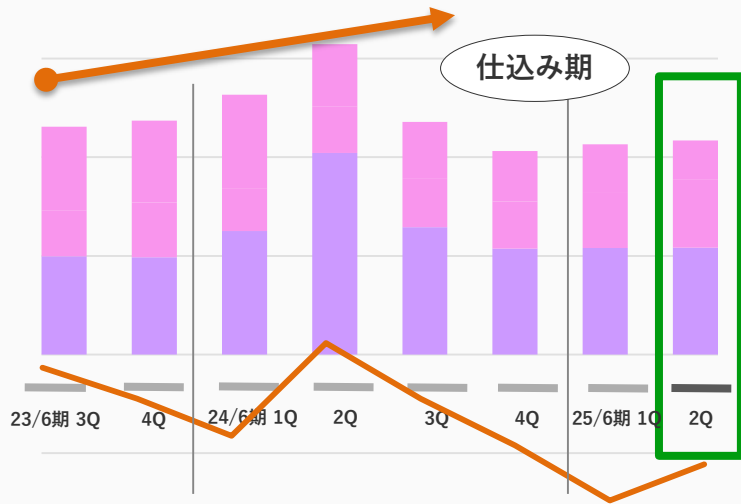


4 | 新分野

新分野事業 収支

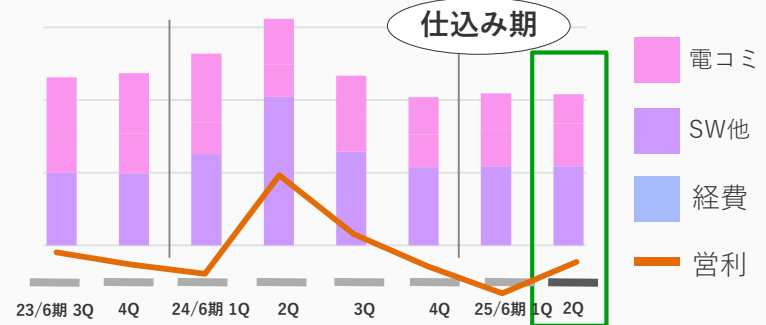
新分野のIP開発・販売の基盤を強化し、既存アプリIP活用と新規IP創出を推進

新分野



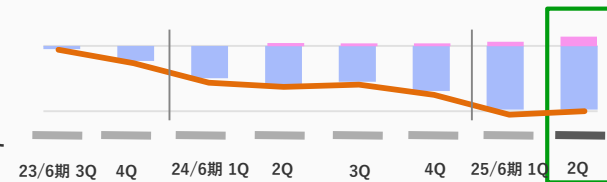
既存シリーズ

コンスタントな発売ペースを目指し体制強化



新規シリーズ

新作開発を増強、徐々に販売開始



※掲載されたグラフの売上・営業は、管理会計ベースの課金売上上で算出

新分野 拡大イメージ

新分野は、F期：8億円投資として、下の制作を推進中。

投資予定：400百万円

電コミ
レーベル

モノクロ漫画

25/6月期

新規・連載+着手

25 + 10本

※ライセンスアウト作品を含む

カラータテヨミ
(webtoon)

2 + 2本

26/6月期^{予定}

新規・連載+着手

40本程度

※ライセンスアウト作品を含む

6本程度

投資予定：400百万円

Switch

ボル恋移植

発売+着手

5 + 3本

オリジナル

2 + 5本

発売+着手 予定

10本程度

2025年1月時点

電子コミック事業トピックス

- ・縦読みカラーコミックにて、初のオリジナル2作品を先行配信開始。
- ・コミックレーベル「クイーンメロウcomics」創刊。

【縦読みカラーコミックレーベル「ボル恋TOON」】

- ・11月 初のオリジナル2作品を
LINEマンガ・自社ストアぼるコミにて先行配信

「不敵な美女～冷酷社長と私の結婚契約～」

LINEマンガ 恋愛カテゴリ（女性）第10位（2024年11月14日時点）

「このキスは演技じゃないから」

LINEマンガ 恋愛カテゴリ（女性）第4位（2024年11月29日時点）



【コミックレーベル「クイーンメロウcomics」】

- ・1月 TLコミックレーベルを創刊。

「アオハルRe:プレイ」

めちゃコミック TLカテゴリ第9位（2025年1月22日時点）



【原作ライセンスアウト】

- ・12月 KADOKAWA カドコミ「for girls」にて
「あやかし恋廻り 暁の誓い」連載開始



コンシューマ事業トピックス

- ・ コンシューマ向けゲームの新ブランド『AmuLit（アミュリット）』始動。
- ・ 2025年以降の新作3タイトル鋭意制作中。1タイトル目は、2025春発売予定。

【even if TEMPEST 宵闇にかく語りき魔女】

- ・ 11~1月 追加ダウンロードコンテンツ3ヶ月連続発売
- ・ 1月 中国語繁体字版発売
追加ダウンロードコンテンツの
中国語繁体字版発売も決定



AmuLit

【新作3タイトル】

鋭意制作中

「レッドベルの慟哭」 2025年春発売予定

- ・ 1月 オープニングムービーを公開



用語説明

用語	意味
日女・英女・亜女	日女とは、「日本語(を主に使用する)女性向け」。 英女とは、「英語圏の女性向け」。亜女とは、「アジア圏の女性向け」。
読み物型	ストーリーを楽しむことがメインとなるタイプのアプリ。
アバター型	ストーリーをメインに、アバターなどのゲーム性を組み合わせたタイプのアプリ。
カード型	カードの収集・育成要素を持つタイプのアプリ。 「夢女カード型」は「夢女子(二次元キャラクターを好む女性)向けのカード型」アプリ。 「男カード型」は「男性向けのカード型」アプリ。
ファンダム	作品へのポジティブな深い感情的なつながりから生まれたファン文化。 当社グループのタイトルを消費するだけでなく、共感・応援するファン集団を指す。 また、上記を醸成するためのアプリ外施策も指す。
ボル恋	当社が提供する恋愛ドラマシリーズの総称。アプリを中心に、Webコンテンツや家庭用ゲーム向けも含む。
IP	Intellectual Property (知的財産)。当社オリジナルのタイトル1つ1つを指す。
Webtoon	スマートデバイスでの閲覧に適した、縦読みカラーコミック。
移植 ・オリジナル	「移植」とは、ボルテージの既存アプリを、「Nintendo Switch」「Steam」などのコンシューマゲームに移植したもの。対して「オリジナル」とは、コンシューマゲーム用にゼロから制作したもの。
イベント・ライセンス展開	当社のタイトルIPを用いたアプリ外での展開。主に、舞台・コラボカフェなどのリアルイベントの実施や、グッズ販売、映画化・CD販売などの映像・音楽展開に分類される。
ボルSHOP	ボルテージが提供するアプリのキャラクターグッズがいつでも購入できる公式オンラインショップ。

APPENDIX | 会社紹介

メッセージ

変わらぬ ストーリーの価値を、 変わっていく 未来へ

おかげさまで、ボルテージは25期を迎えました。

心に残るドラマ作りで育んできたストーリー制作力を、
ゲームアプリだけではなく、コンシューマーゲームやコミックの、もっと広い世界へ。

変化を楽しみながら、
「ストーリー」という原点の輝きを、未来へ繋いでまいります。

Fandom

Console Gam

Global Works

25th
Anniversary
1999-2024
Vc
VOLTAGE

Comic

Webtoon

会社概要

社名

株式会社ボルテージ

代表者

代表取締役社長 津谷祐司

企業理念
ビジョン

「アート & ビジネス」で世界に貢献する
「恋愛と戦いのドラマ」で、人々の「生活を盛り上げる」
「自発と責任」で、自律し成長する個人・組織になる

設立

1999年 9月

上場日

東証スタンダード：2022年 4月
(東証一部：2011年 6月、東証マザーズ：2010年 6月)

資本金

1,250百万円 (2024年9月末時点)

従業員数

162名※ (2024年9月末時点)

※臨時雇用者 (契約社員、アルバイト、派遣社員) を含まない

沿革・事業内容

市場変化に合わせ、客層・技術を拡張してきた。

2019 「電子書籍事業」 「コンシューマ展開」
「アジア女性向け」 「ブラウザ向け」 開始

当社の強みを活かし、多角展開を目指す。

2017 「イベント・ライツ展開」 本格化

アプリとリアルの相乗効果を狙う。

2013 「男性向け」 開始

2011 「英女向け」 開始

コンテンツのターゲットを拡大し、
さらなる収益拡大に成功。

2006 「日女向け」 開始

「日本語女性」にターゲットを絞り、
現「ボル恋」シリーズを開始。
大ヒットを記録し急成長。

1999 創業

2022 東証スタンダードへ市場変更

2019 創業20周年

2018 「恋アップ」 100タイトル達成

2012 米国子会社「SFスタジオ」設立

2011 東証一部へ市場変更

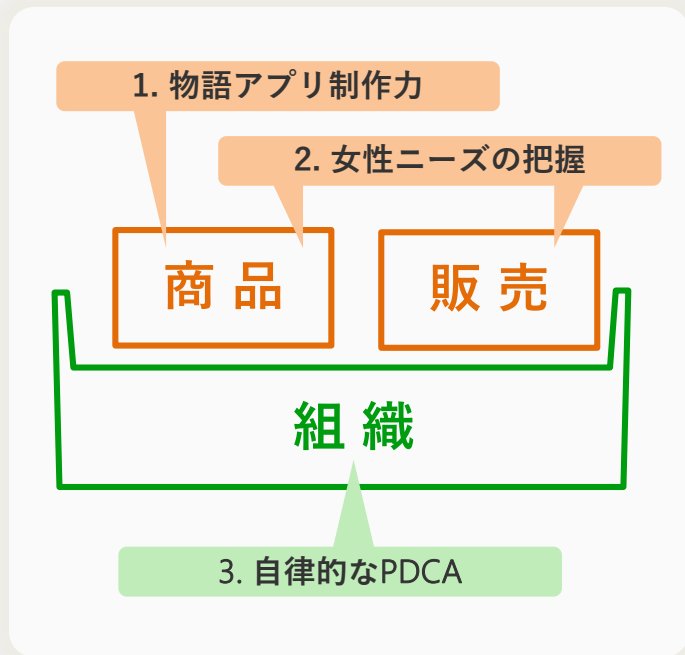
2010 東証マザーズ上場

事業区分と強み

■ 事業区分

区分		分類	主要タイトル
物語アプリ	日女	読み物型	100恋+
		アバター型	恋乱、誓い、シンデ、ミラプリ王子、魔界、幕天、2LDK
		カード型	あや恋、アニドル
		ファンダム	ボルSHOP (グッズ) ボルフェス、コラボカフェ 2.5次元舞台、ファンミーティング 動画配信
	英・亜女	読み物型	Love365 中国・台湾向け
	男性	カード型	六本木
新分野	電子コミック・コンシューマ	電コミストア	ぼるコミ
		電コミレーベル	(モノクロコミック) ボル恋comic (タテヨミカラー漫画) ボル恋TOON
		Nintendo Switch™/ Steam®向け	ボル恋移植タイトル テンベスト魔女

■ ボルテージの強み



物語アプリ × グローバル/ファンダム

※ 「Switch」 向けタイトルは含まない

■ グローバル展開

	日本	英語	中国	香港 台湾	東南 アジア	欧州
100恋+	○	○ Love3	—	—	—	○ Love3
ダウト	○	○ Liar!	○ 掲穿	○ Doubt	—	—
恋乱	○	○ Samurai	—	—	—	—
魔界	○	○ Darkness	—	—	—	—
あや恋	○	○ Ayakashi	—	—	タイ ○ Ayakashi	—
アニドル	○	—	—	—	—	—

■ ファンダム展開

ユーザ交流 (オンライン代・併)	舞台 (オンライン代・併)	動画
○ Shop・フェス	○ 朗読劇	○ ニコニコ動画
—	—	—
○ Shop・フェス	—	○ YouTube
○ Shop・フェス	—	○ YouTube
○ Shop・フェス	○ 2.5次元舞台	○ YouTube
○ Shop・フェス	○ ライブ	○ TV・YouTube

ESG、SDGsへの取り組み①

ボルテージは、持続可能な経営の実現に向け、
ESGを重視し、SDGsに積極的に取り組んでまいります。

■ 当社の取り組み

【環境（Environment）】

- ・ ペーパーレス化
- ・ 紙類のリサイクル
- ・ 清掃ボランティア

【社会（Social）】

- ・ 学生訪問受け入れ
- ・ 多様な働き方支援と女性管理職の活躍

【ガバナンス（Governance）】

- ・ コンプライアンス/リスク管理体制の構築・維持
- ・ 各種 通達・報告窓口の設置
- ・ 株主様との関係性構築（IR担当、お問合せ窓口設置）

■ 該当するSDGsの目標



ESG、SDGsへの取り組み②

「多様な働き方支援」「女性が活躍できる組織づくり」に注力しています。

■ 多様な働き方

【「テレワーク東京ルール」実践企業に認定（2022/2）】



テレワーク推進や業務効率化によるDX推進などのルール策定により、東京都が提唱する「テレワーク東京ルール」実践企業に認定。

【「心のバリアフリー」サポート企業に登録（2022/4）】



子育て世代の従業員のバックアップ制度や、海外向けの翻訳コンテンツなどが評価され、東京都の「心のバリアフリー」サポート企業に登録。

【その他の取り組み】

- ・勤務時間区分の自主選択
- ・リフレッシュ休暇制度
- ・フレックスタイム

【詳細は当社ホームページ】

<https://www.voltage.co.jp/recruit/welfare/>

■ 女性が活躍できる組織作り

【女性管理職比率】

全国平均10.9%に対し61%※

	2021年度	2022年度	2023年度
女性	14人	13人	17人
全体	26人	24人	28人
比率 (女性/ 全体)	54%	54%	61%

※2024年8月23日 株式会社帝国データバンク
「女性登用に対する企業の意識調査」より

【詳細は当社ホームページ】

<https://www.voltage.co.jp/recruit/woman/>

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。