

2016年6月期

第1四半期 決算説明会

2015年10月29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

売上は、前期比5.1%増の27億円。
 営利は、売上原価の増加により△0.7億円。

[単位:百万円]

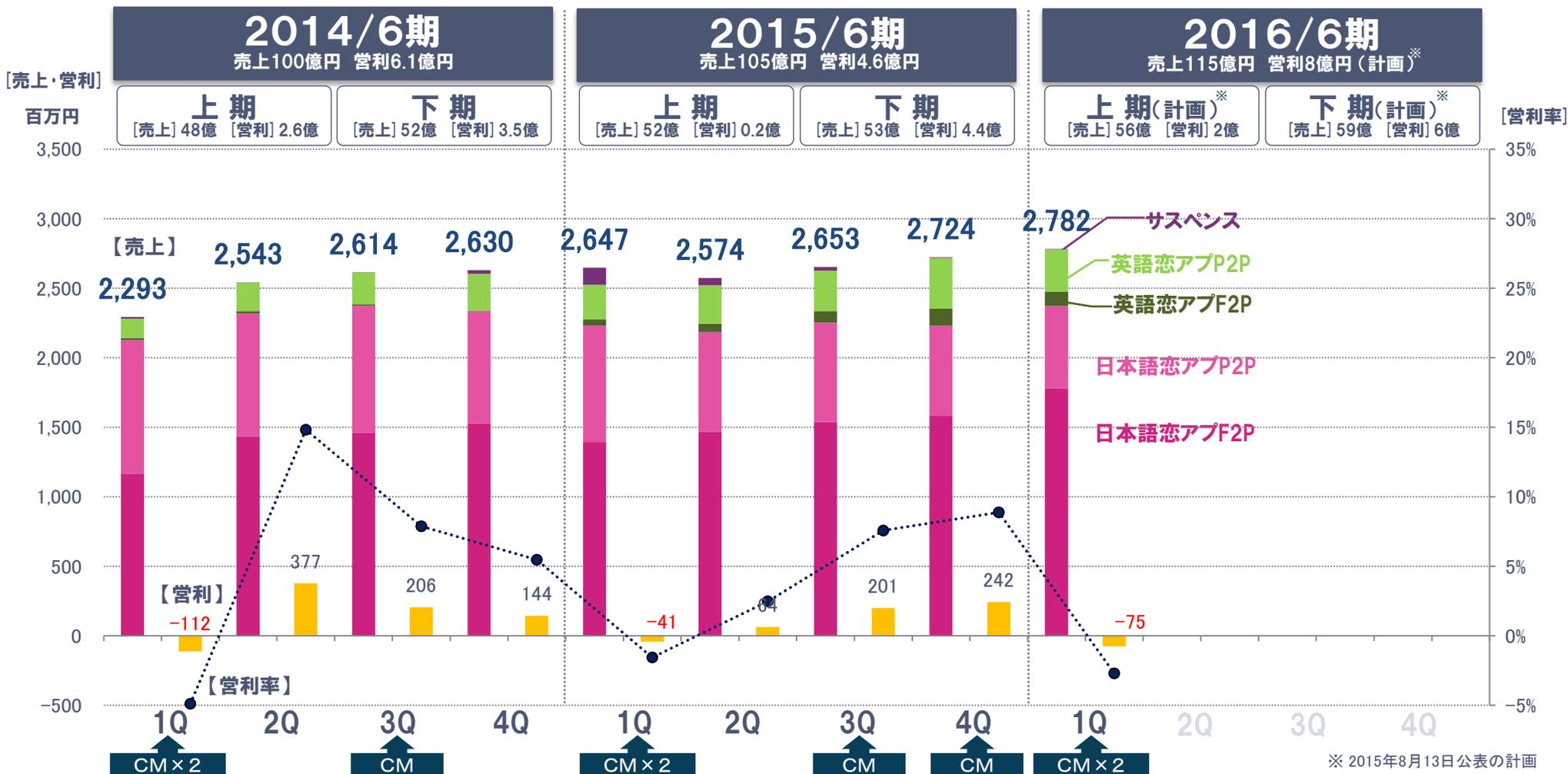
	今 期			前 期	
	1Q	売上比	前年同期比	1Q	売上比
売上	2,782	100.0%	105.1%	2,647	100.0%
売上原価	1,068	38.4%	118.7%	899	34.0%
労務費	506	18.2%	113.4%	446	16.9%
外注費	357	12.9%	127.4%	280	10.6%
その他	203	7.3%	118.4%	172	6.5%
販管費	1,789	64.3%	100.0%	1,788	67.6%
広告宣伝費	499	18.0%	79.7%	626	23.7%
販売手数料	853	30.7%	107.9%	790	29.9%
その他	436	15.7%	117.7%	370	14.0%
営利	△75	△2.7%	—	△41	△1.6%
純利益	△75	△2.7%	—	△46	△1.8%

制作・システム開発の人員増加

コンテンツ数増加及び
名作IPタイトルのロイヤリティ増加
による増加

主にモバイル広告費
抑制による減少

売上は、過去最高を更新。
 営利は、テレビCM追加などにより赤字で着地。



※ 2015年8月13日公表の計画

	コンテンツ	要因	計画比	
			売上	営利
日本語 恋アップ	恋乱	テレビCM追加 大イベント好調	◎	△
	花男	テレビCM追加	○	×
	LINE 悪魔	初期不具合などにより低調	×	×
	ダウト	初動好調	○	○
英語 恋アップ	Curses	ローンチ後ろ倒し	△	△
サス アップ	六本木	ローンチ後ろ倒し	△	△

[単位:百万円]

	今期 1Q末	前期末	前期末比
流動資産	3,636	3,687	98.6%
固定資産	1,328	1,311	101.3%
資産	4,964	4,999	99.3%
流動負債	1,330	1,209	110.0%
固定負債	-	-	-
負債	1,330	1,209	110.0%
株主資本	3,557	3,707	95.9%
その他の包括 利益累計額	56	63	89.1%
新株予約権	20	18	114.3%
純資産	3,634	3,789	95.9%
負債純資産	4,964	4,999	99.3%

主にCM等の未払費用
増加に伴う増加

英語恋アプリの売上が、前期比で大幅増加。
 日本語恋アプリは、テレビCM追加や
 PF手数料・ロイヤリティ増加が営利を圧迫。

[単位:百万円]

	売上			営利	
		構成比	前年同期比		前年同期比
日本語版 恋愛ドラマアプリ	2,373	85%	106%	84	30%
英語版 恋愛ドラマアプリ	407	15%	138%	△84	-
サスペンスアプリ	2	0.1%	2%	△75	-

『天下統一恋の乱 Love Ballad』 CM



ゲーム - シミュ 3位

8月テレビCM好調
大イベント好調

『ダウト～嘘つきオトコは誰?～』



ゲーム - シミュ 43位

初動インストール・KPIともに好調

『鏡の中のプリンセス Love Palace』 CM



ゲーム - シミュ 13位

Available on the App Store
ANDROID APP ON Google play

キャラ人気に偏りがあるものの、
初のF2P専用舞台で健闘

CM

■ 『花より男子～F4とファーストキス～』



ゲーム - シミュ 13位

初動は非ゲームユーザー層を好調に獲得
但し、その後の獲得・KPIが伸び悩み

■ 『悪魔と恋する10日間 Heaven's Kiss』



ゲーム - シミュ 67位

一部システムに不具合発生
プロモーション開始が遅れ、バイラルも低調

L10N F2P

■ 『Gossip Girl: PARTY Style Your Love』



米国人気ドラマIPの
日本語恋アプリを
英語版として逆輸出



■ 『Labyrinths of Astoria』DRAGON P2P



初のDRAGONタイトルを投入
KPIは概ね好調だが、
広告出稿の開始遅れ

■ 『Sleepless Cinderella: PARTY』 L10N F2P



初動好調も、
継続ユーザーのARPPUが伸び悩む

■ 『Kisses and Curses』US REAL F2P



初のF2P US REALを8月テストリリース
クオリティ向上のため、
北米への本格展開を後ろ倒し

『六本木サディスティック騎士(ナイト)』



『ターゲットの嗜好』に合わせて
イラスト・ストーリー・キャラ設定・ゲーム構造
をブラッシュアップ中

EX



※画像は開発中のものです

β版のクオリティチェックを実施

■ Anime Expo 2015 (2015/7/2-5 in L.A.)



昨年続く2回目の出展
初のオリジナルグッズ販売好調



■ 東京ゲームショウ 2015 (2015/9/17-20)

TOKYO GAME SHOW 2015



恋アップの世界をリアルに
体験できるブースが大反響



II 2Q以降 施策

市場セグメント別拡大方針(2014/6期~2016/6期)

構造転換期

日本語版恋愛ドラマアプリ

F2P		P2P	
ネイティブ	↗	ネイティブ	→
ガワネイティブ	↗	月額	↘
ソ専	↘		

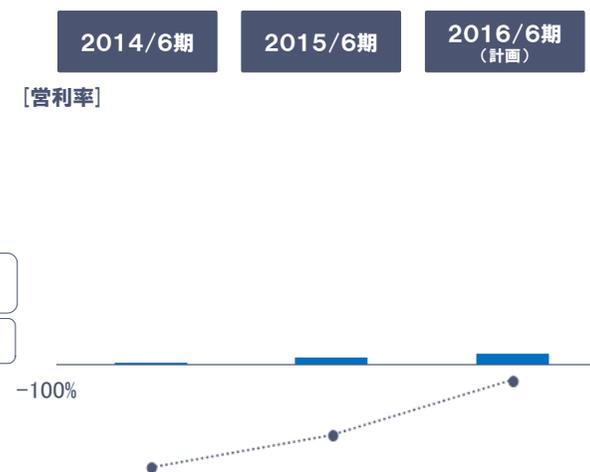
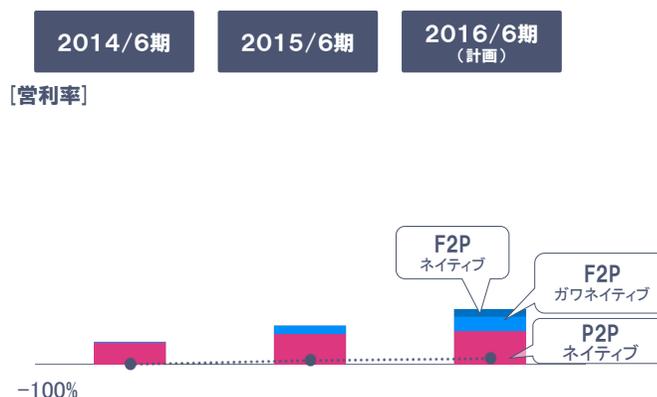
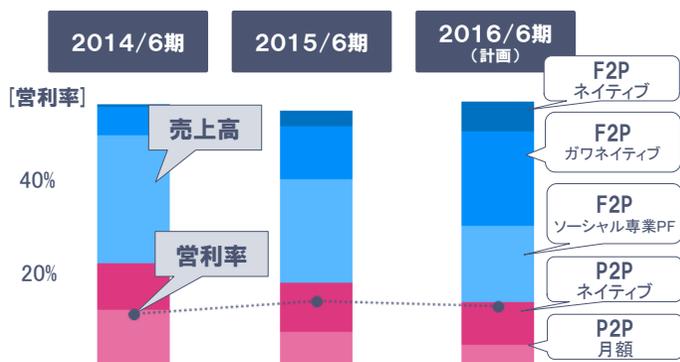
投資期

英語版恋愛ドラマアプリ

	F2P	P2P
L10N	↗	↗
DRAGON	検討開始	シリーズ化
US REAL	初チャレンジ Curses	一旦停止

サスペンスアプリ

	F2P	
	謎解き型	収集育成型
男女向け	×新地下鉄	—
男性向け	×ゴシップライター	初チャレンジ 六本木



※売上高は、絶対値の比較。営利率は、日本語恋アプリと、英語恋アプリ及びサスペンスアプリで異なる軸の表示単位での比較となっております。

2Qの重要タスク

目的	市場セグメント	タイトル等		重要タスク
新ユーザー 獲得	日本語 恋アプリ	LINE GAME	悪魔	①LINE PFでの集客拡大
			新規	②2アプリ目検討
		名作IPタイトル	花男	③KPI向上
			新規	④次タイトル検討
		ダウト	⑤KPI向上・広告強化	
	英語 恋アプリ	DRAGON	Astoria	⑥シーズン2に向けタイトル名変更 →『Labyrinths of Astoria』から、恋アプリらしさを強調した『Astoria Fate's Kiss』に
			新規	⑦シリーズ化に向け2アプリ目企画
US REAL		Curses	⑧北米展開に向けたクオリティ向上	
サスアプリ	六本木		⑨ローンチ・初動KPI目標達成	
既ユーザー ARPPU向上	日本語 恋アプリ	VIPアイテム & ポイント制		⑩VIPアイテム:仕様決定・開発
		キャラ推し新シリーズ		⑪仕様決定・β版開発

新規アプリ リリーススケジュール

9月

10月

11月

12月

1~3月

日本語版

ダウト

～嘘つきオトコは誰？～

タイプ:恋アプ F2P→P2P

設定:リアル

TOPICS:能動的プレイ
志向層集客



済

ゲーム-シミュ 43位

教師たちの
秘密の放課後

構造:恋アプ P2P
設定:リアル



済

エンタメ 5位

恋愛上等！
イケメン学園

構造:恋アプ P2P
設定:リアル
TOPICS:ポイント制導入



済

エンタメ 9位

※10月21日-10月28日間の最高順位

六本木

サディスティック騎士(ナイト)

タイプ:サスアプ F2P

設定:リアル

TOPICS:収集・育成型
女性キャラ攻略
ストーリー形式



※クオリティを重視し、投入時期を後ろ倒し

略称:S

構造:恋アプ P2P
設定:ファンタジー

英語版

Gossip Girl

: PARTY Style Your Love

構造:L10N F2P

設定:リアル

TOPICS:英語版初の
IPタイトル



済

米国
ゲーム-シミュ 83位

My Last First Kiss

構造:L10N P2P
設定:リアル



済

米国
エンタメ 7位

略称:Samurai

構造:L10N F2P
設定:ファンタジー

略称:After School

構造:L10N P2P
設定:リアル

略称:Butler

構造:L10N P2P
設定:ファンタジー

略称:G

構造:DRAGON P2P
設定:リアル

Kisses and Curses

構造:US REAL F2P
設定:ファンタジー

(北米展開)



前回発表を据え置きとする。

[単位:百万円]

	連 結			
	上期		通期	
		前期比		前期比
売上高	5,600	107.2%	11,500	108.5%
営業利益	200	874.9%	800	171.2%
経常利益	200	370.5%	800	164.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	50	-	400	172.0%
1株当たり 当期純利益	9.70円	-	77.59円	-

用語	意味
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。
L10N	北米市場向けアニメ絵であり、日本語恋アブ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)。
ネイティブアプリ	スマートフォンの中に落ちてくるアプリ。ホーム画面にアイコンが載り、 アプリによっては一切通信せずにプレイすることができる。
ガワネイティブアプリ	ネイティブアプリの様にスマートフォンのホーム画面にアイコンが載るが、 内容はweb上のコンテンツを表示するアプリ。
ソーシャル専門PF	GREE、Mobage、mixi、Ameba等のSNS PF。
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。

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。