

# 2021年6月期

## 第2四半期 決算説明会

2021年2月4日

---

株式会社ボルテージ  
東証1部 証券コード 3639



## 2Q 決算

- 2Q累計：売上35.2億(前年比+11%)、営利1.7億(黒転)  
2Q単独は、QonQで増収、営利1億と大幅増益！

## 2Q トピック

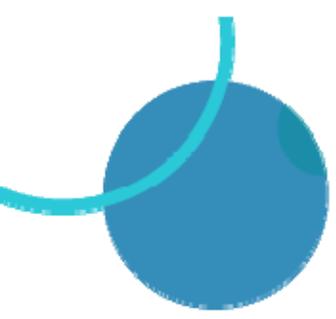
- 日女・男性向けは好調維持。
- 英女は一時の売上減から復調の兆し。
- 新規アプリ、英女「Darkness」は好調な立上り

## 3Q テーマ

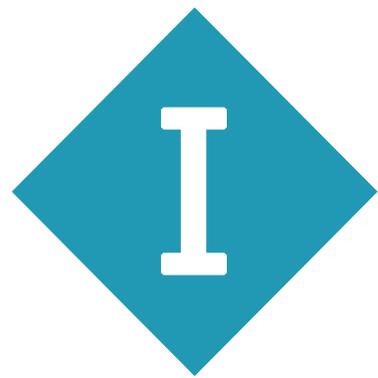
- 基本戦略「アプリ進化」「ファンダム」「多角化」を継続。
- 新規アプリ「幕天」含め、主力「日女向け」の再成長を目指す。

## FY2021 業績予想

- 環境激化により、信頼性の高い数値の算定が困難であり、非開示。

A decorative graphic in the top-left corner consisting of a solid blue circle and a thin blue line that curves around it.

FY2021



2Q 決算

A decorative graphic in the bottom-right corner consisting of several overlapping teal and blue circles and lines of varying sizes and colors.

# 業績サマリー

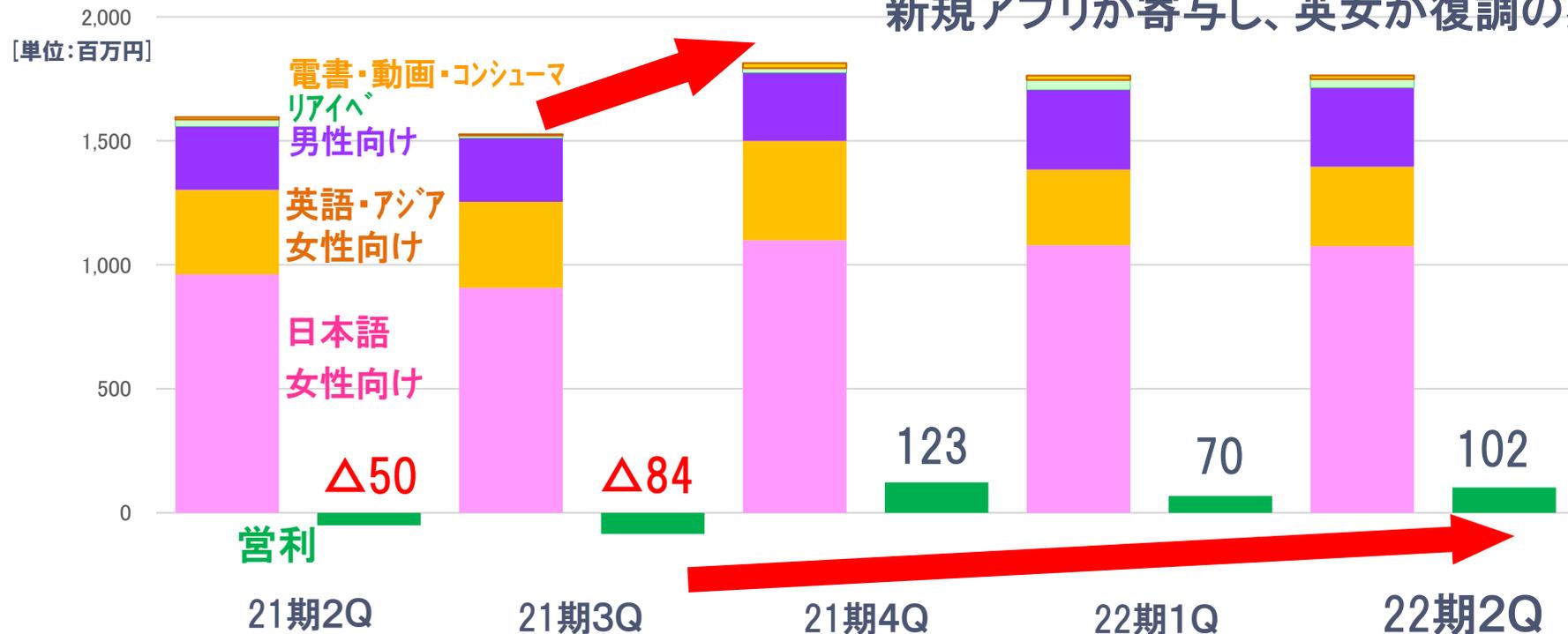


[単位:百万円]

	2020年6月期			2021年6月期			
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	YonY	QonQ
売上高	1,595	1,526	1,813	1,762	1,763	111%	100%
売上原価	602	575	577	571	555	92%	97%
労務費	271	292	274	268	266	98%	99%
外注費	192	178	202	207	204	106%	98%
その他	138	104	100	96	85	62%	89%
販管費	1,043	1,035	1,113	1,123	1,105	106%	98%
広告宣伝費	365	371	381	411	400	109%	97%
販売手数料	485	469	545	528	525	108%	99%
その他	191	194	186	183	179	93%	98%
営業利益	△50	△84	123	67	102	—	150%
経常利益	△40	△90	119	61	90	—	146%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△41	△91	90	44	91	—	204%

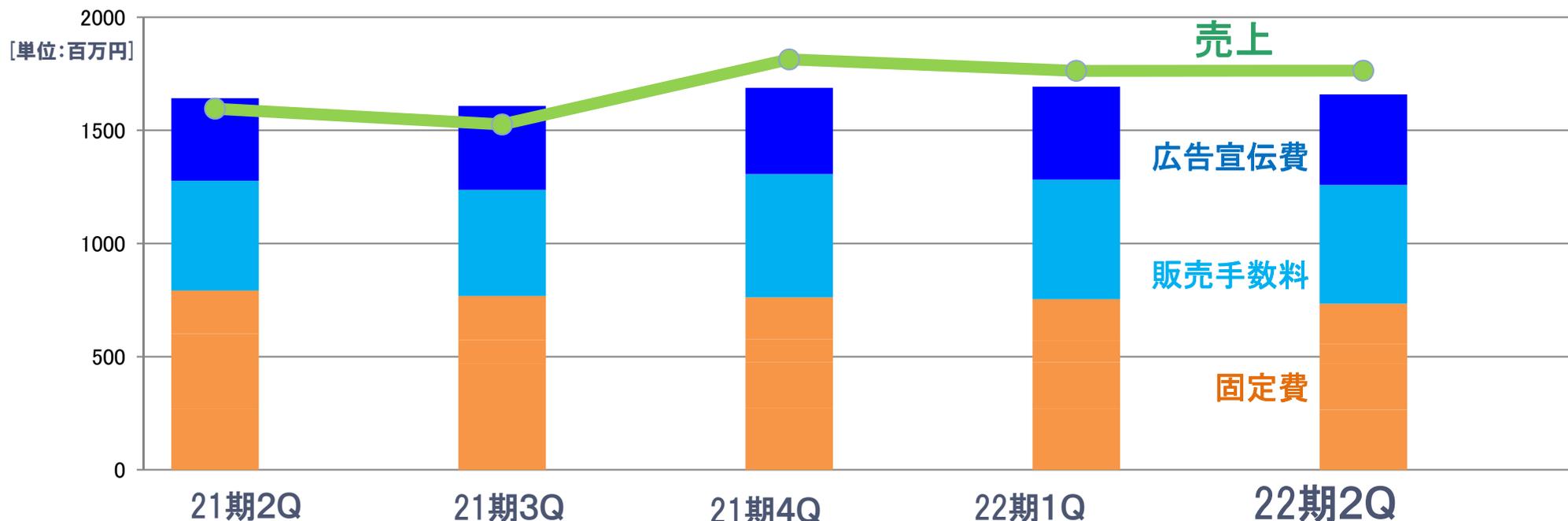
## 前期4Qからの好調を維持。QonQで、売上微増、大幅増益!

新規アプリが寄与し、英女が復調の兆し。



	21期2Q		21期3Q		21期4Q		22期1Q		22期2Q	
	実績	構成比	実績	実績	実績	実績	実績	構成比	YonY	QonQ
日本語女性	961	60%	907	1,099	1,078	1,075	61%	112%	100%	
英語・アジア女性	340	21%	347	399	305	320	18%	94%	105%	
男性	255	16%	256	274	320	317	18%	125%	99%	
リアルイベ	28	2%	10	19	40	35	2%	125%	88%	
電書・動画・コンシュ	10	1%	5	20	17	14	1%	149%	85%	
売上合計	1,595	100%	1,526	1,813	1,762	1,763	100%	111%	100%	
営利	Δ50	-	Δ84	123	67	102	6%	-	150%	

売上を維持しつつ、固定費を抑制。積極広告は継続。



		21期2Q	21期3Q	21期4Q	22期1Q	22期2Q		
		実績	実績	実績	実績	実績	YonY	QonQ
PA費 ※	広告宣伝費	365	371	381	411	400	109%	97%
	販売手数料	485	469	545	528	525	108%	99%
固定費	労務費	271	292	274	268	266	98%	99%
	外注費	192	178	202	207	204	106%	98%
	その他	330	298	287	279	265	80%	95%
	小計	794	770	763	755	735	93%	97%
経費合計		1,645	1,610	1,690	1,694	1,661	101%	98%

※Platorm&Advertising

## 3Q連続黒字と資金調達により、財政状況は大きく改善。

### ■ 貸借対照表

[単位:百万円]

	2Q末	前期末	前期末比
流動資産	2,884	2,652	109%
固定資産	551	351	157%
<b>資産</b>	<b>3,435</b>	<b>3,004</b>	<b>114%</b>
流動負債	724	719	101%
固定負債	115	—	—
<b>負債</b>	<b>839</b>	<b>719</b>	<b>117%</b>
株主資本	2,584	2,265	114%
その他の包括利益累計額	4	11	39%
新株予約権	6	7	88%
<b>純資産</b>	<b>2,596</b>	<b>2,285</b>	<b>114%</b>
<b>負債純資産</b>	<b>3,435</b>	<b>3,004</b>	<b>114%</b>

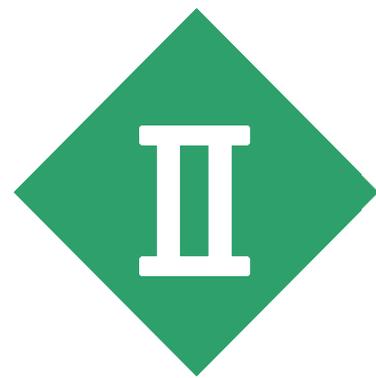
### ■ キャッシュ・フロー計算書

[単位:百万円]

	今期 2Q	前期 2Q
営業活動CF	373	△40
投資活動CF	△219	△41
財務活動CF	331	153
現金及び現金同等物の増減額	471	77
現金及び現金同等物の期末残高	2,002	1,423

利益剰余金の増加  
及び第8回新株予約権行使による  
資本金・資本準備金の増加

税金等調整前 当期純利益  
151百万円の計上

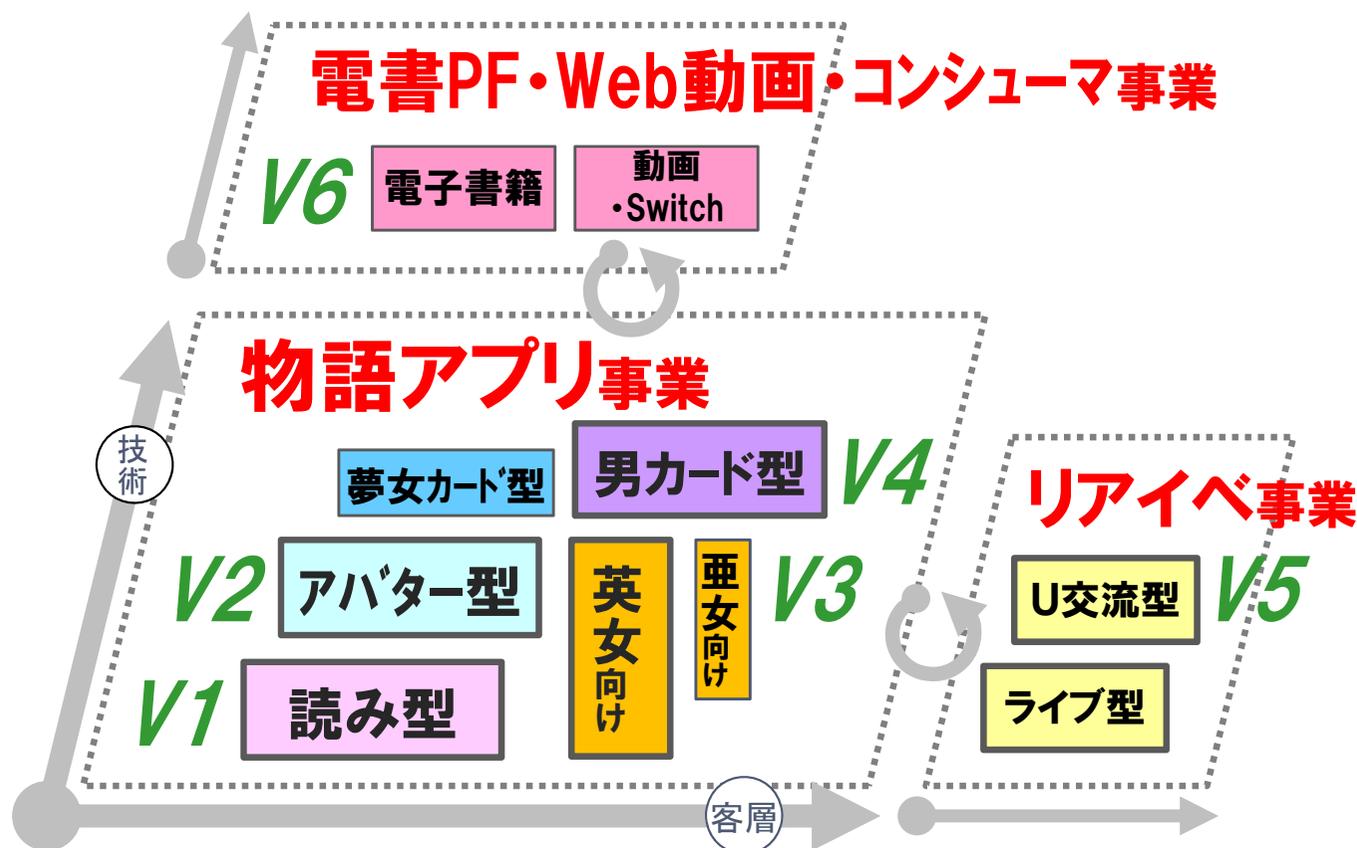


# 当面の 成長戦略

「物語アプリ」に成長要素を取り込み、成長する！

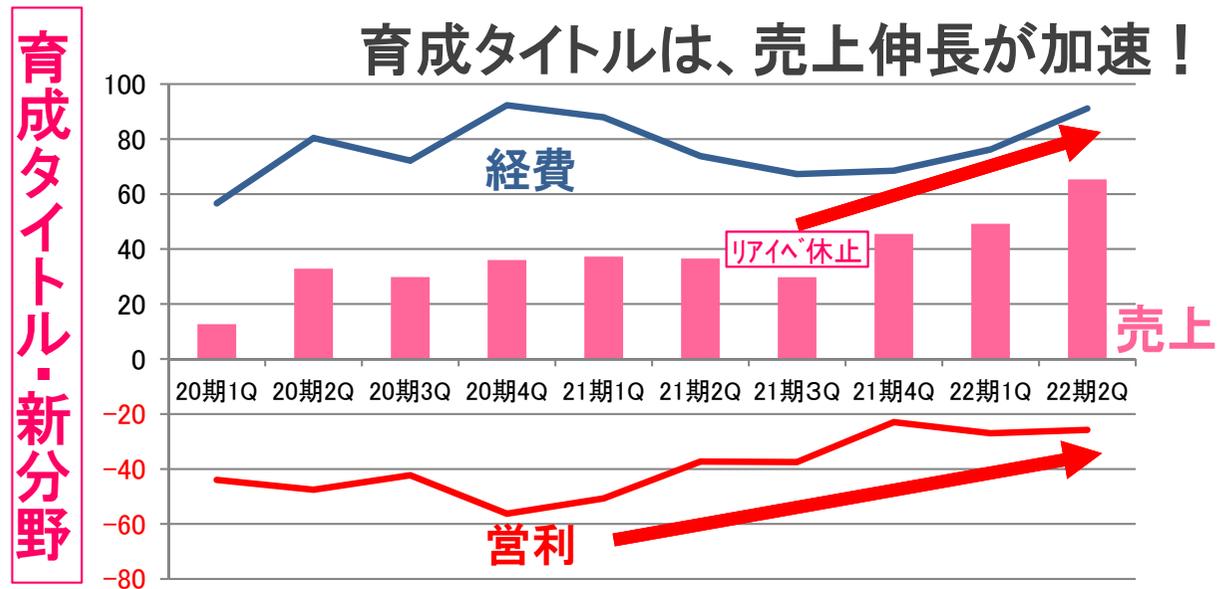
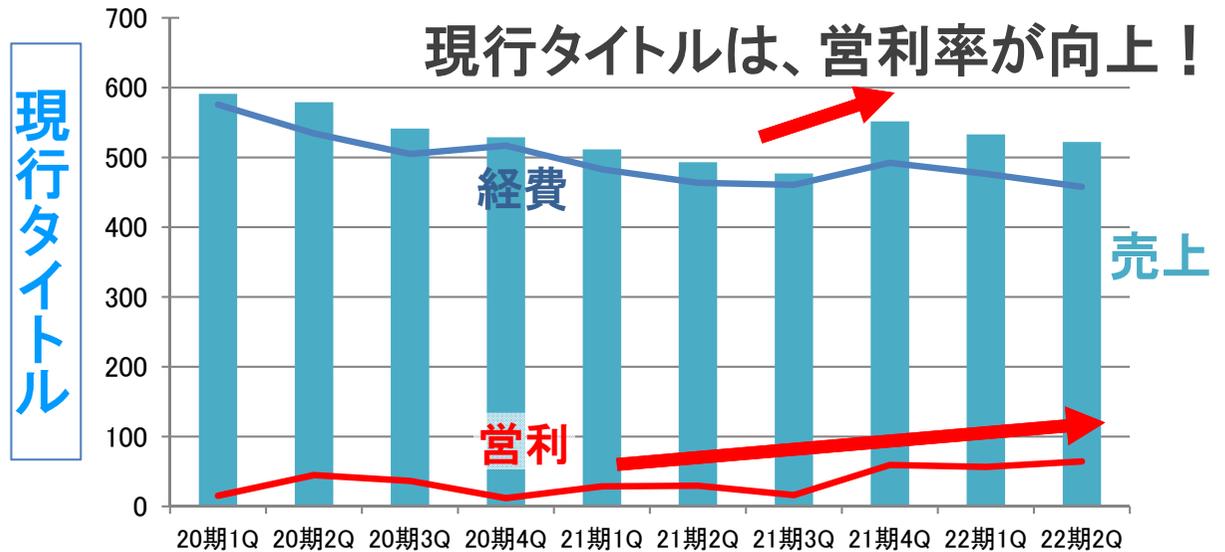
3つの  
戦略

1. 物語アプリ×進化 (アプリ進化戦略)
2. 物語アプリ×リアイベ (ファンダム戦略)
3. 物語ノウハウ×成長市場 (多角化戦略)



Vx: 特定ノウハウごとに疑似・事業会社を設置

# ■ 現行/育成タイトルの状況



※上記グラフの売上、経費及び営業は管理会計ベースのものであり、月次の平均値となります。単位は百万円です。

## 10月 英女向け「Darkness」、1月 日女向け「幕天」をローンチ！

2021.2.4時点	FY2020	FY2021	
新規タイトル	Sin済	Sin済	予定
日女	2本 (100シーンの恋 + otona love、 KISSMILLe)	1本 (幕末維新 天翔ける恋)	1本
英女・亜女	—	1本 (Court of Darkness)	1本
男性 <sub>他</sub>	—	—	—
アプリ内新作			
日女 (100恋 +、ダウト内)	4本	—	1本程度
英女・亜女 (Love365、LoveST内)	7本	4本 (Boyfriend 他)	2本程度

\* 電子コミックレーベル、「Switch」向けタイトルは含まない

## 10月「Darkness」アプリ版、1月「ダウト」台湾向けを配信開始！

### 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	○	—	—	—	—	—
LoveST	—	○ LoveST	—	—	—	○ LoveST

### ファンダム展開 (今期予定)

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	○ 1分動画
—	—	—
○ Shop・フェス	○ 2.5舞台・ファンミ	○ TV・Youtube
—	—	—

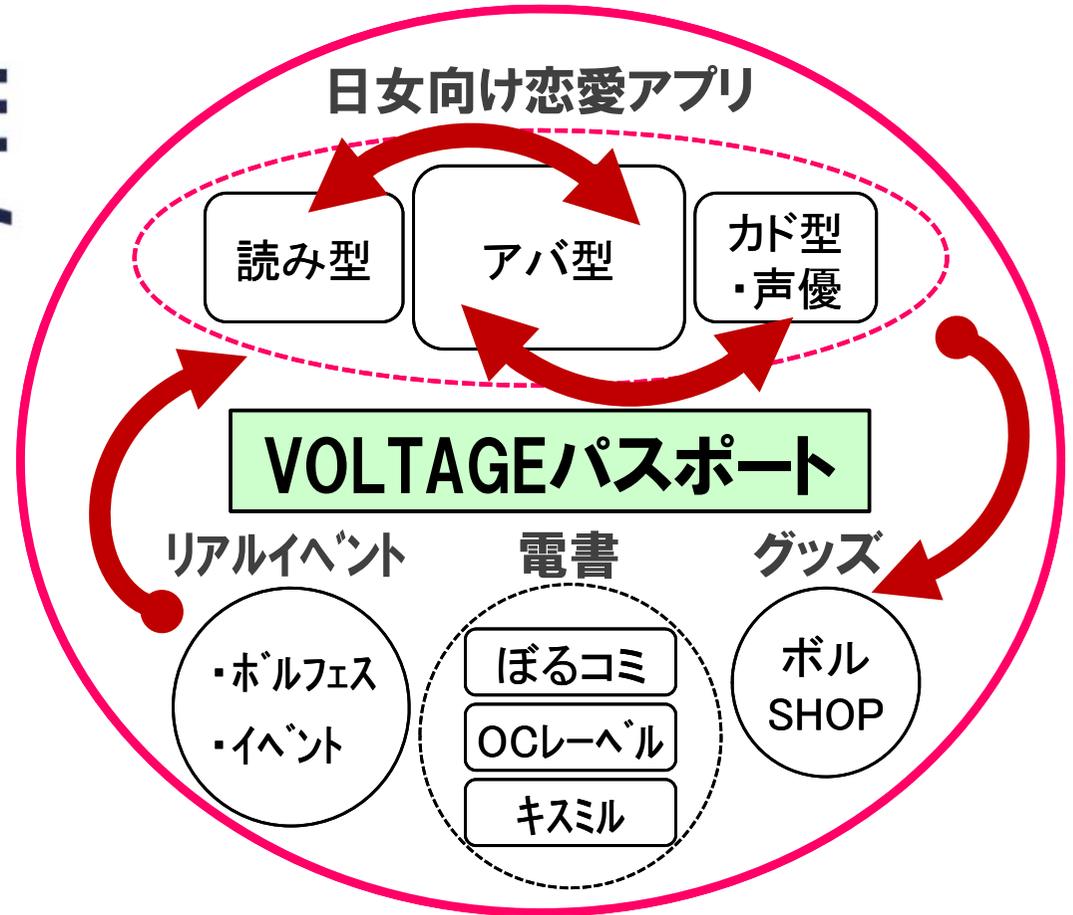
\*「Switch」向けタイトルは含まない

# ファンダム戦略「ボルパス」開始



各種アプリ・サービスを共通IDで繋ぎ、回遊性アップを図った会員ポイントサービス。  
アプリ・電書・イベント・グッズへのアクセス・購入により貯まったポイントを、限定グッズと交換できます。

## VOLTAGE パスポート



2020年11月 プレオープン

ボルSHOP/ぼるコミ 連携

2021年3月 本オープン予定

日女アプリ 順次連携

春以降

ボルフェス 連携



# 事業別の 取り組み

# ■ 物語アプリ事業①～日女向け～

約2年振りとなる完全新規タイトル

## 1月「幕末維新 天翔ける恋」ローンチ！



当社ユーザーが親しみやすいアバター型アプリ。  
幕末を舞台とし、豪華声優陣を志士役に起用。



既存タイトルとの連動キャンペーンで、  
「日女向け」全体の盛り上がりを図る。

10月新規「Court of Darkness」が好調に推移！



ローンチ翌月に黒字化※。

3Q以降、  
大規模イベントで拡大を目指す。

※管理会計ベース

読み物アプリ「Love365」内で、新作を続々配信。



11月 「Codename:Cupid」



12月 「Professional Boyfriend」



1月 「My Lady Juliet」

# ■ 物語アプリ事業③～アジア女性向け～

## 12月「ダウト」台湾・香港・マカオにて配信開始。



配信翌日、台湾App Store無料アプリランキング1位を獲得。



## 2月「ダウト」中国語簡体字版 シーズン2を配信開始。



登録ユーザー数は19万人を突破。

中国テンセント社「一零零一」アプリ内における人気・売上ランキングは、年間総合1位を獲得。



## 「六本木サディスティックナイト」は、11月の5周年施策が好評！



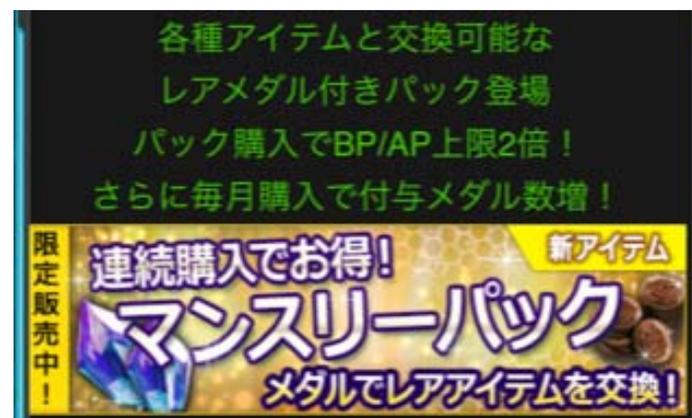
### オンラインイベント



### アプリ内 感謝キャンペーン



### 2月へビューユーザー向けに 疑似サブスクリプションモデルを実装。



## 10月 ECストア「ボルSHOP公式オンライン」をオープン！



恋乱6周年記念グッズ

リアルイベントは、コロナ状況を見つつ、実施/中止を判断。



1月「アニドル3周年イベント」  
中止



2月「アニドルキュアステージ」(2.5次元舞台)  
実施予定

予定

Switch向けに、「100シーンの恋+」より、往年の人気タイトルを続々投入。

1月 100シーンの恋+ 移植版  
第7弾「恋人は公安刑事」

11~12月 世界各リージョンでセール実施。



3Q 「あやかし恋廻り」Switch移植版を発売予定。(日本語・英語)



予定

## 電コミストア「ぼるコミ」

新たに、大手出版7社の作品を配信開始。



無料訴求やレビューなどの機能改善を実装中。



12月 当社アプリゲーム「上司と秘密の2LDK」のコミカライズを配信開始。

## 電コミレーベル「otona シンデレラ」

外部ストアでの販売が本格的に開始。



NTTソルマーレ社「コミックシーモア」、アムタス社「めちゃコミック」など18の外部ストアで販売中。

「この男、メガネを外すと豹変します。」  
がヒット中！



当社読み物タイトルのコミカライズ。

「コミックシーモア」女性マンガ10位 ※1  
「めちゃコミック」女性マンガ10位 ※2  
獲得！

※1 2020年12月24日デイリー  
※2 2020年12月27日デイリー

A blue diamond shape containing the Roman numeral "IV" in white, bold, sans-serif font.

# APPENDIX

# 会社紹介

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
経営理念・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1部 : 2011年6月 東証マザーズ : 2010年6月
資本金	1,250百万円 (2020年12月末時点)
従業員数	227名※ (2020年12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
子会社	海外 : Voltage Entertainment USA, Inc. 国内 : (株)ボルテージVR、(株)ボルピクチャーズ

## 市場変化に合わせて、客層・技術を拡張してきた。

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

当社の強みを活かし、多角展開を目指す。

2019 創業20周年

**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。

2018「恋アプ」100タイトル達成

**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。

2012 米国子会社「SFスタジオ」設立

2011 東証一部へ市場変更

2010 マザーズ<sup>®</sup>上場

**2006「日女向け」開始**

「日本語女性」にターゲットを絞り、  
現「恋愛ドラマアプリ」シリーズを開始。  
大ヒットを記録し急成長！

1999 創業

## 事業区分 (22期3Q以降)

区分		分類	主要タイトル
物語アプリ	日女	読み物型	100恋+、ダウト
		アバター型	恋乱、誓い、シンデミラプリ、王子、魔界、幕天
		カード型	あや恋
		声優型	アニドル
	英・亜女	読み物型	Love365、Lovestruck、タイ・中国・台湾向け
	男性	カード型	六本木
	リアイベ	ユーザー交流型	ボルフェス、コラボカフェ
ライブ型		2.5次元舞台 ファンミーティング	
電書・動画 ・コンシューマ	電書	キスマイル、ぼるコミ、otona シンデレラ	
	動画	アニドルTV番組・Youtube	
	コンシューマ	Nintendo Switch向け	

## ボルテージの強み

1. 物語アプリ制作力

2. 女性ニーズの把握

商品

販売

組織

3. 自律的なPDCA

用語	意味
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。
声優型	アプリ運用と並行し、声優陣を起用したリアルイベントやwebメディア露出等を積極的に展開するタイプのアプリ。
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。
イベント・ライツ 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。

# 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。