



## 平成28年6月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28年4月28日

上場会社名 株式会社ボルテージ

上場取引所 東

コード番号 3639 URL <http://www.voltage.co.jp/>

代表者 (役職名) 代表取締役社長

(氏名) 横田 晃洋

問合せ先責任者 (役職名) 取締役管理本部管轄

(氏名) 松永 浩

TEL 03-5475-8193

四半期報告書提出予定日 平成28年5月11日

配当支払開始予定日 —

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

### 1. 平成28年6月期第3四半期の連結業績(平成27年7月1日～平成28年3月31日)

#### (1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年6月期第3四半期	8,571	8.8	443	97.4	428	72.1	218	138.1
27年6月期第3四半期	7,875	5.7	224	△52.4	248	△49.8	91	△55.1

(注) 包括利益 28年6月期第3四半期 182百万円 (41.6%) 27年6月期第3四半期 129百万円 (△37.3%)

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
28年6月期第3四半期	42.28	41.88
27年6月期第3四半期	17.91	17.68

#### (2) 連結財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年6月期第3四半期	4,995	78.1	3,900	78.1		
27年6月期	4,999	75.4	3,789	75.4		

(参考) 自己資本 28年6月期第3四半期 3,900百万円 27年6月期 3,771百万円

### 2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
27年6月期	—	0.00	—	15.00	15.00
28年6月期	—	0.00	—	—	—
28年6月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

平成28年6月期の配当予想は未定としております。

### 3. 平成28年6月期の連結業績予想(平成27年7月1日～平成28年6月30日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	11,500	8.5	800	71.2	800	64.8	400	72.0	77.36

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無  
新規 一社 (社名) 、 除外 一社 (社名)

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)

28年6月期3Q	5,181,070 株	27年6月期	5,155,067 株
----------	-------------	--------	-------------

② 期末自己株式数

28年6月期3Q	228 株	27年6月期	228 株
----------	-------	--------	-------

③ 期中平均株式数(四半期累計)

28年6月期3Q	5,170,942 株	27年6月期3Q	5,127,106 株
----------	-------------	----------	-------------

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表に対する四半期レビュー手続は終了していません。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信(添付資料)3ページ「(3)連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. サマリー情報（注記事項）に関する事項	5
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	5
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	5
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	5
3. 継続企業の前提に関する重要事象等	5
4. 四半期連結財務諸表	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(セグメント情報等)	9

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、緩やかな回復基調が続くなかで、企業収益は改善傾向がみられました。また、個人消費は、消費者マインドに足踏みがみられるものの、実質総雇用者所得は持ち直しており、概ね横ばいとなっております。

モバイルビジネスを取り巻く環境は、スマートフォン契約比率(注1)は、平成27年9月末に構成比56.9%となっております(注2)。また、ソーシャルゲーム市場規模は、成長率に鈍化は見られるものの、平成29年には9,489億円まで成長する見込みとされております(注3)。

このような環境の下、当社グループは、「恋愛と戦いのドラマ」をテーマとしたコンテンツ作りを追求し続けるとともに、中期戦略として、日本語版恋愛ドラマアプリのノウハウを英語版恋愛ドラマアプリ及びサスペンスアプリへ展開することで、ターゲット市場の拡大を図っております。当期は、日本語版恋愛ドラマアプリの新規ユーザー獲得及び既存ユーザーのARPPU(注4)向上、英語版恋愛ドラマアプリの注力路線の絞り込み、サスペンスアプリの新規タイトル投入とKPI向上により、さらなる収益の拡大に努めてまいります。

当第3四半期連結累計期間における売上は、日本語版恋愛ドラマアプリのF2P(注5)は、前年同期比でソーシャル専業PF(注6)向けが大幅に減少しましたが、OS系PF(注7)向けが大幅に増加し、計画比で若干増加しました。P2P(注8)は、前年同期比でOS系PF向け及びキャリア公式PF(注9)向けが大幅に減少しましたが、計画比では若干増加しました。全体では、7,296,701千円(前年同期比9.4%増)となりました。

英語版恋愛ドラマアプリは、L10N(注10)は前年同期比で大幅に増加しましたが、計画を若干下回りました。DRAGON(注11)は、第3四半期にシリーズ2アプリ目となるタイトルを投入し、概ね計画通りとなりました。US REAL(注12)は、第3四半期に初のF2Pタイトルを投入し、概ね計画通りとなりました。全体では、1,265,022千円(前年同期比25.8%増)となりました。

サスペンスアプリは、新規タイトルを投入しましたが、配信開始及びそれに伴うプロモーション展開の後ろ倒しや、初期KPIの不調等により前年同期比及び計画比で大幅に減少し、9,557千円(前年同期比95.2%減)となりました。

以上により、売上全体では、前年同期比及び計画比で増加しました。

費用は、OS系PF向け売上の増加による販売手数料の増加、コンテンツ数の増加及び名作IPタイトル(注13)のロイヤリティ増加等による外注費の増加、人員増加による労務費の増加、コンテンツサーバー増設による賃借料の増加等がありました。また、広告宣伝費は、モバイル広告の追加出稿等があり計画比で増加しましたが、全体としては効率的に使用し前年同期比で大幅に減少しました。

以上により、費用全体では、前年同期比で増加し、概ね計画通りとなりました。

利益は、売上の増加が費用の増加を上回ったことにより、前年同期比で大幅に増加し、概ね計画通りとなりました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は8,571,280千円(前年同期比8.8%増)、営業利益443,210千円(前年同期比97.4%増)、経常利益428,480千円(前年同期比72.1%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益218,638千円(前年同期比138.1%増)となりました。

当第3四半期連結会計期間の主な取り組みは、以下の通りであります。

(日本語版恋愛ドラマアプリ)

F2Pは、新規タイトル「上司と秘密の2LDK★Love Happening」のクオリティ向上のための配信開始後ろ倒し等がありましたが、既存タイトル「ダウト～嘘つきオトコは誰?～」 「天下統一恋の乱 Love Ballad」等が好調に推移しました。ユーザー獲得施策は、平成28年2月に「ダウト～嘘つきオトコは誰?～」のテレビCMを出稿し、計画を大幅に上回る効果が得られました。

P2Pは、既存タイトル「恋人は公安刑事」「上司と秘密の2LDK」等が好調に推移しました。ユーザー獲得施策は、平成28年2月にコンテンツ横断イベントを実施し、計画を上回る効果が得られました。

(英語版恋愛ドラマアプリ)

L10Nは、新規タイトル「Samurai Love Ballad:PARTY (注14)」が好調に推移しました。また、既存タイトル「Be My Princess:PARTY (注15)」等が好調に推移しましたが、その他一部タイトルが低調に推移しました。ユーザー獲得施策は、平成28年3月下旬より、新規広告媒体への展開を行いました。

DRAGONは、既存タイトル「Astoria: Fate's Kiss」が広告出稿の後ろ倒し等によりやや低調に推移したものの、シリーズ2アプリ目となる新規タイトル「Gangsters in Love」の初動KPIが好調に推移し、AmeMixシリーズの認知向上と、ユーザー数の増加に繋がりました。

US REALは、初のF2Pタイトル「Kisses & Curses」の北米への本格展開を行い、一部KPIに課題が残ったものの、今後のアプリ改善に向けた土台を整えました。

(サスペンスアプリ)

収集・育成要素を含む新規タイトル「六本木サディスティックナイト」のAndroid版を投入し、本格プロモーション展開を行いました。クオリティ向上のため、配信開始及びそれに伴うプロモーション展開の後ろ倒しがあったものの、画面デザイン等のベース改善を行い、一定の成果を得ました。

- (注) 1. スマートフォン契約比率：スマートフォンとフィーチャーフォンを合わせた端末総契約数に占めるスマートフォンの割合  
2. 出所：株式会社MM総研「SIMフリースマートフォン市場規模の推移・予測」平成28年1月14日発表  
3. 出所：野村総合研究所「ITナビゲーター2016年版」平成27年12月10日発行  
4. 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  
5. 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  
6. ソーシャル専業PF：GREE、Mobage、mixi、Ameba等のSNS プラットフォーム  
7. OS系PF：App Store、Google Play等のアプリマーケット  
8. 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  
9. キャリア公式PF：NTTドコモ、KDDI、ソフトバンクモバイルが運営するサイト  
10. L10N：北米市場向けアニメ絵であり、日本語版恋愛ドラマアプリを翻訳したコンテンツ。Localizationを意味する省略表記  
11. 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)  
12. US REAL：北米市場向けリアル絵のコンテンツ(旧：USオリジナル)  
13. 名作IPタイトル：他社の知的財産を用いたタイトル  
14. 邦題：「天下統一恋の乱 Love Ballad」 15. 邦題：「王子様のプロポーズ Love Tiara」

## (2) 財政状態に関する説明

### ①資産、負債及び純資産の状況

(資産)

当第3四半期連結会計期間末の総資産は、4,995,606千円（前連結会計年度末比3,678千円減）となりました。

流動資産は、3,697,615千円（前連結会計年度末比9,819千円増）となりました。その主な要因は、現金及び預金が287,524千円増加したこと等によるものであります。

固定資産は、1,297,990千円（前連結会計年度末比13,498千円減）となりました。その主な要因は、有形固定資産が95,790千円減少したこと等によるものであります。

(負債)

負債は、1,095,604千円（前連結会計年度末比113,945千円減）となりました。

流動負債は、1,095,604千円（前連結会計年度末比113,945千円減）となりました。その主な要因は、未払費用が120,210千円減少したこと等によるものであります。

(純資産)

純資産は、3,900,002千円（前連結会計年度末比110,266千円増）となりました。その主な要因は、利益剰余金が141,316千円増加したこと等によるものであります。

## (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社グループは、引き続き、「恋愛と戦いのドラマ」をテーマとしたコンテンツ作りを追求し続けるとともに、平成28年度6月期第4四半期は、以下の取り組みを行ってまいります。

なお、当社グループは、中期戦略として、英語市場及び男性向けにターゲット市場の拡大を図っておりますが、今回より、各市場セグメントを基幹事業と新規事業に分けて記載いたします。

[基幹事業]

- ・日本語版恋愛ドラマアプリ  
(F2P)

「ダウト～嘘つきオトコは誰?～」のシーズン2の投入を行うほか、「上司と秘密の2LDK ★Love Happening」のイベント実施及びKPI目標達成、「ルームシェア素顔のカレ Love Days」の新機能開発を行ってまいります。

(P2P)

VIPアイテムの仕様確定、投入を行ってまいります。

[新規事業]

- ・日本語版恋愛ドラマアプリ

キャラ推し新シリーズのベータ版を投入し、目標KPIの達成を図ってまいります。

- ・英語版恋愛ドラマアプリ

(L10N)

「Samurai Love Ballad:PARTY」のキャラクター追加やイベントを実施してまいります。

(DRAGON)

「Astoria: Fate's Kiss」のシーズン3を投入し、2アプリ目「Gangsters in Love」の本格的な広告出稿を実施してまいります。

(US REAL)

F2Pタイトル「Kisses & Curses」の本格的な広告展開や、開発オフショア化による収益改善を図ってまいります。

- ・サスペンスアプリ

第3四半期に引き続き、「六本木サディスティックナイト」の新機能導入等、ベース改善を図ってまいります。

以上により、平成28年6月期の連結業績予想は、平成27年8月13日付の「平成27年6月期 決算短信[日本基準] (連結)」で公表した内容から変更なく、売上高11,500百万円（前年同期比8.5%増）、営業利益800百万円（同71.2%増）、経常利益800百万円（同64.8%増）、親会社株主に帰属する当期純利益400百万円（同72.0%増）を見込んでおります。

2. サマリー情報（注記事項）に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

(会計方針の変更)

「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号 平成25年9月13日）、「連結財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第22号 平成25年9月13日）及び「事業分離等に関する会計基準」（企業会計基準第7号 平成25年9月13日）等を当第1四半期連結会計期間から適用し、四半期純利益等の表示の変更及び少数株主持分から非支配株主持分への表示の変更を行っております。当該表示の変更を反映させるため、前第3四半期連結累計期間及び前連結会計年度については、四半期連結財務諸表及び連結財務諸表の組替えを行っております。

3. 継続企業の前提に関する重要事象等

該当事項はありません。

4. 四半期連結財務諸表

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成27年6月30日)	当第3四半期連結会計期間 (平成28年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,820,557	2,108,082
売掛金	1,722,355	1,395,280
前払費用	68,877	123,938
繰延税金資産	69,141	68,800
その他	8,302	3,358
貸倒引当金	△1,438	△1,843
流動資産合計	3,687,796	3,697,615
固定資産		
有形固定資産	343,195	247,405
無形固定資産		
ソフトウェア	555,946	613,945
無形固定資産合計	555,946	613,945
投資その他の資産	412,347	436,640
固定資産合計	1,311,488	1,297,990
資産合計	4,999,285	4,995,606
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	194,332	191,253
未払金	5,979	-
未払費用	756,669	636,459
未払法人税等	108,617	76,651
賞与引当金	-	102,299
その他	143,951	88,941
流動負債合計	1,209,549	1,095,604
負債合計	1,209,549	1,095,604
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	922,314	933,693
資本剰余金	887,914	899,293
利益剰余金	1,897,942	2,039,258
自己株式	△196	△196
株主資本合計	3,707,975	3,872,049
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	2,629	1,275
為替換算調整勘定	61,053	26,677
その他の包括利益累計額合計	63,682	27,952
新株予約権	18,077	-
純資産合計	3,789,735	3,900,002
負債純資産合計	4,999,285	4,995,606



(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書  
(四半期連結損益計算書)  
(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成26年7月1日 至平成27年3月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成27年7月1日 至平成28年3月31日)
売上高	7,875,426	8,571,280
売上原価	2,859,199	3,232,611
売上総利益	5,016,226	5,338,669
販売費及び一般管理費	4,791,750	4,895,458
営業利益	224,476	443,210
営業外収益		
受取利息	605	646
受取配当金	60	92
助成金収入	3,183	16,015
為替差益	18,985	-
雑収入	1,651	843
営業外収益合計	24,485	17,598
営業外費用		
為替差損	-	32,329
雑損失	50	-
営業外費用合計	50	32,329
経常利益	248,912	428,480
特別損失		
固定資産除却損	-	6,051
特別損失合計	-	6,051
税金等調整前四半期純利益	248,912	422,428
法人税、住民税及び事業税	187,388	201,171
法人税等調整額	△30,290	2,618
法人税等合計	157,097	203,789
四半期純利益	91,814	218,638
親会社株主に帰属する四半期純利益	91,814	218,638

(四半期連結包括利益計算書)  
(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 平成26年7月1日 至 平成27年3月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 平成27年7月1日 至 平成28年3月31日)
四半期純利益	91,814	218,638
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	2,343	△1,354
為替換算調整勘定	34,981	△34,375
その他の包括利益合計	37,324	△35,729
四半期包括利益	129,139	182,908
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	129,139	182,908

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

当社グループは、モバイルコンテンツ事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。