

# 2016年6月期

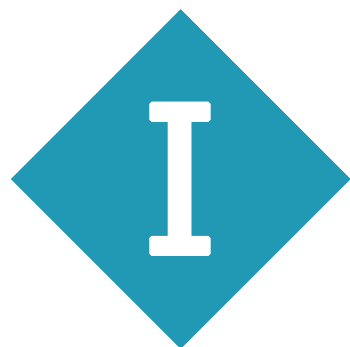
## 第3四半期 決算説明会

2016年4月28日

---

株式会社ボルテージ

東証1部 証券コード 3639



# 実績

# 3Q 業績概要



売上は、前年同期比8.8%増の85億円。  
 営利は、前年同期比97.4%増の4.4億円。

[単位:百万円]

	今 期				前 期	
	3Q累計	売上比	前年同期比		3Q累計	売上比
売上	8,571	100.0%	108.8%		7,875	100.0%
売上原価	3,232	37.7%	113.1%		2,859	36.3%
労務費	1,457	17.0%	106.0%		1,357	17.5%
外注費	1,080	12.6%	118.1%	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 に伴う増加	915	11.6%
その他	693	8.1%	122.1%		568	7.2%
販管費	4,895	57.1%	102.2%		4,791	60.8%
広告宣伝費	1,110	13.0%	87.4%	主にモバイル広告費 抑制に伴う減少	1,271	16.1%
販売手数料	2,588	30.2%	109.3%		2,368	30.1%
その他	1,196	14.0%	103.9%	主にOS系PF向けの売上増加 に伴う増加	1,151	14.6%
営利	443	5.2%	197.4%		224	2.9%
純利益	218	2.6%	238.1%		91	1.2%

# 3Q 市場セグメント別売上・営利(管理会計ベース)

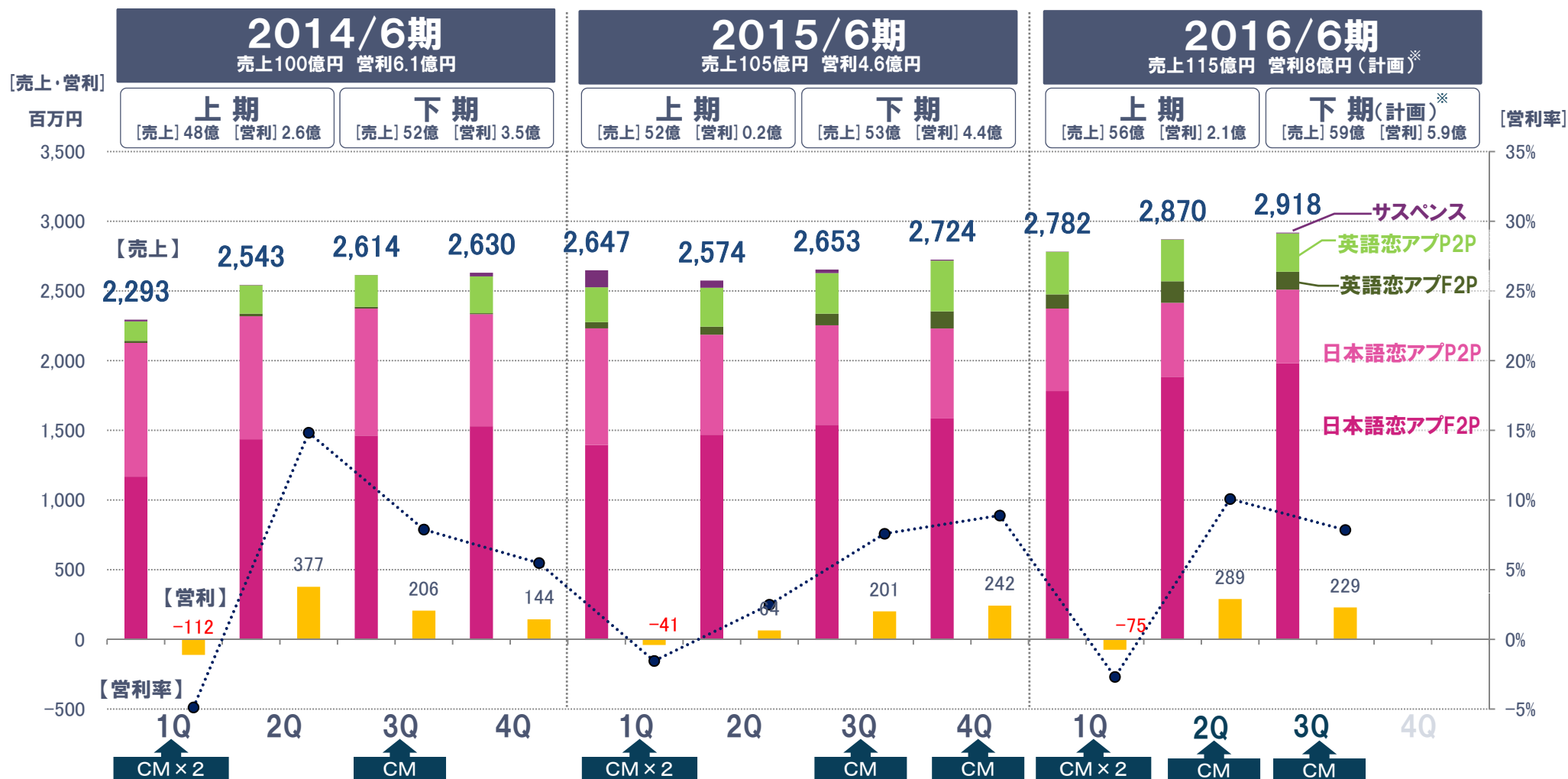


日本語・英語恋アプリの売上は、前年同期比で拡大。  
サスアプリは引き続き広告抑制の為、売上と赤字幅が共に縮小。

[単位:百万円]

	3Q 売上 (累計)			3Q 営利 (累計)	
		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	7,296	85%	109%	940	105%
英語版 恋愛ドラマアプリ	1,265	15%	126%	△267	実績 (△230)
サスペンスアプリ	9	0.1%	5%	△229	実績 (△443)

## 売上・営利ともに堅調に推移。



# 3Q 期中計画比増減要因



	コンテンツ	要因	計画比	
			売上	営利
日本語 恋アップ	恋乱	イベント好調	◎	◎
	ダウト	CM絶好調	◎	○
	2LDK	ローンチ後ろ倒し	×	×
英語 恋アップ	Samurai	初動KPI好調	○	○
	Astoria	広告抑制	×	△
サブ アップ	六本木	ベース改善継続により、 引き続き広告抑制	×	△

# 貸借対照表



[単位:百万円]

		連結		
		今期 3Q末	前期末	前期末比
	流動資産	3,697	3,687	100.3%
	固定資産	1,297	1,311	99.0%
	<b>資産</b>	<b>4,995</b>	<b>4,999</b>	<b>99.9%</b>
	流動負債	1,095	1,209	90.6%
	固定負債	-	-	-
	<b>負債</b>	<b>1,095</b>	<b>1,209</b>	<b>90.6%</b>
	株主資本	3,872	3,707	104.4%
	その他の包括 利益累計額	27	63	43.9%
	新株予約権	0	18	-
	<b>純資産</b>	<b>3,900</b>	<b>3,789</b>	<b>102.9%</b>
	<b>負債純資産</b>	<b>4,995</b>	<b>4,999</b>	<b>99.9%</b>

未払費用減少に伴う減少

## ■ 『ダウト～嘘つきオトコは誰?～』



CM絶好調  
早々に回収達成  
KPIも上昇

## ■ 『天下統一恋の乱 Love Ballad』



ボイス実装や合戦イベントで好調

## ■ 『上司と秘密の2LDK★Love Happening』



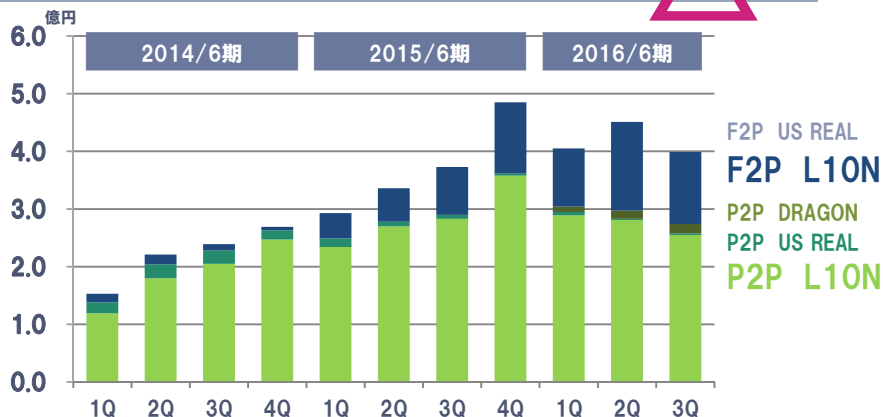
後ろ倒しのうえローンチ  
今後はKPI向上施策に取り組む



# TOPICS 英語版恋愛ドラマアプリ



## ■ L10N シリーズ



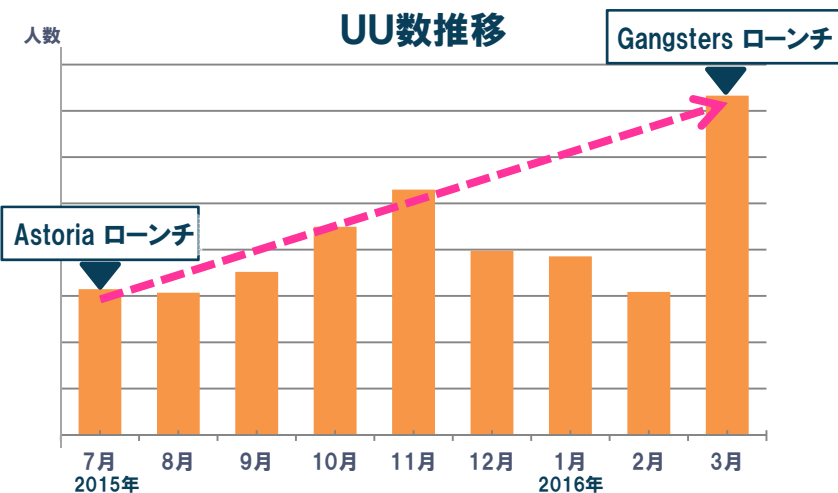
F2P、P2Pともに低調傾向

## ■ 『 Samurai Love Ballad: PARTY 』 L10N F2P



2月ローンチ、初動KPI好調

## ■ DRAGON P2P シリーズ



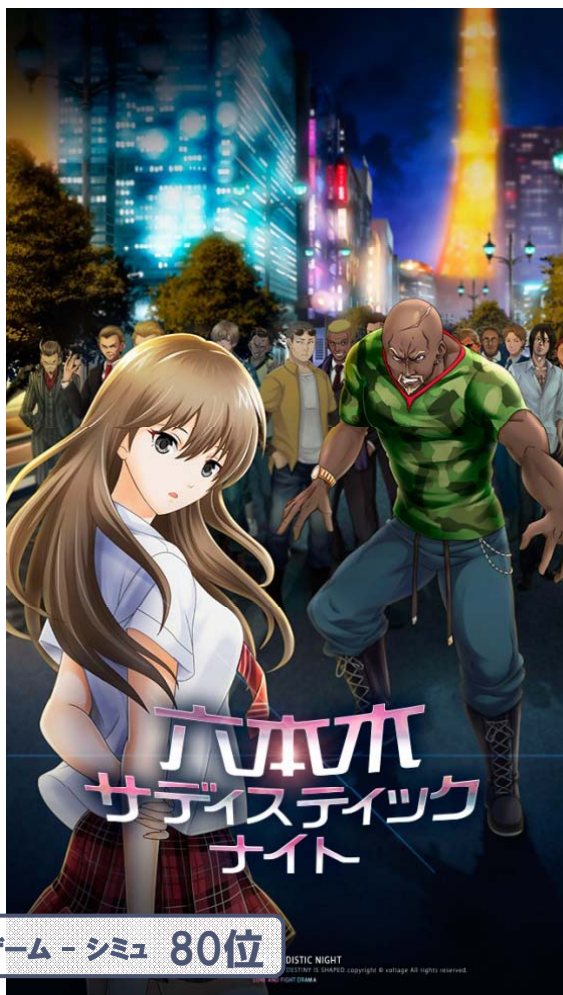
第1弾 『 Astoria: Fate's Kiss 』



第2弾 『 Gangsters in Love 』

シリーズ2アプリ目のローンチにより、AmeMixファンの増加に成功

## 『六本木サディスティックナイト』



ホーム画面

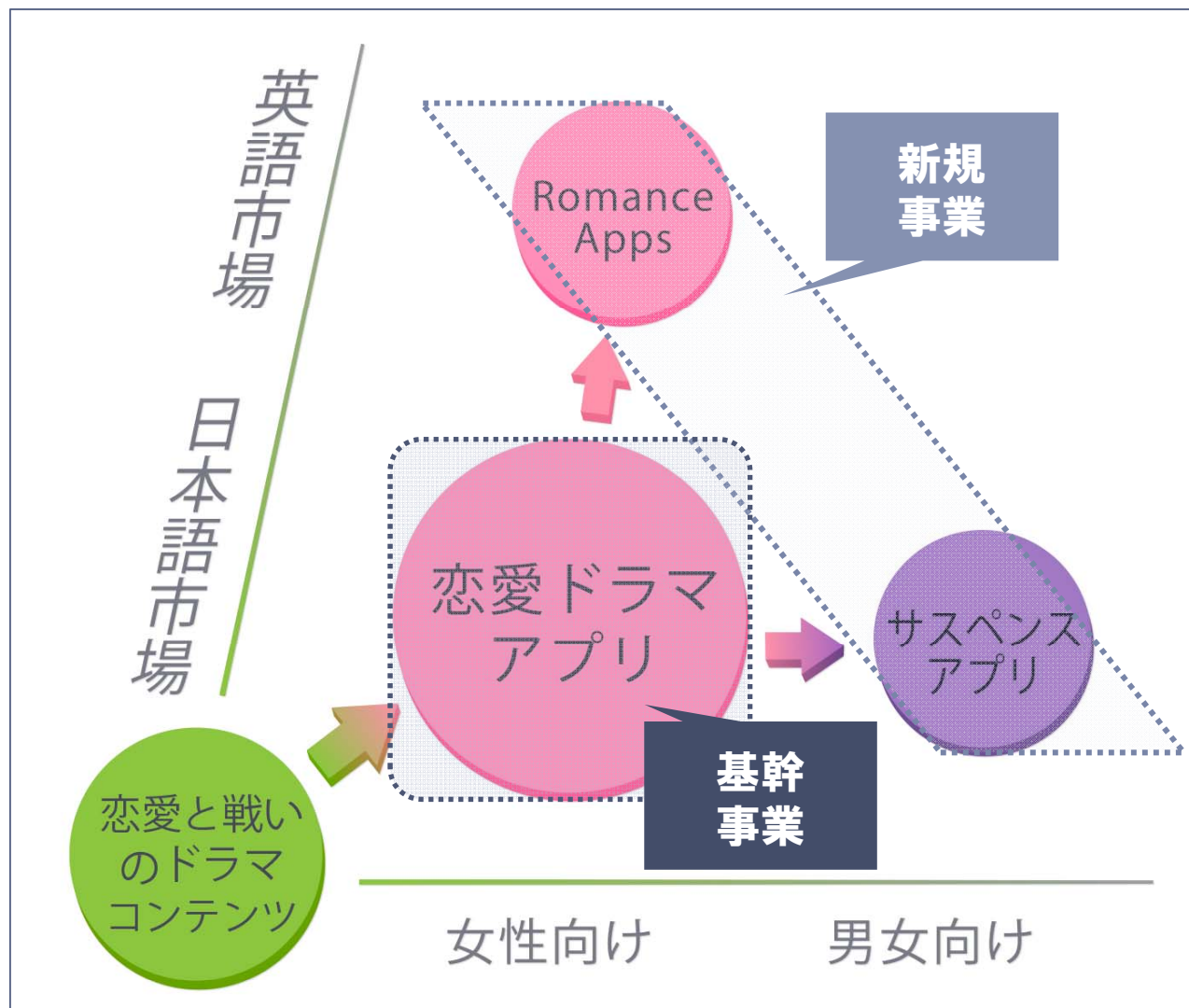


バトル仕様



広告抑制により、売上未達も  
画面デザインやルーティンなどの  
ベース改善によって  
7日後継続率が1割アップ

# Ⅱ 4Q 施策



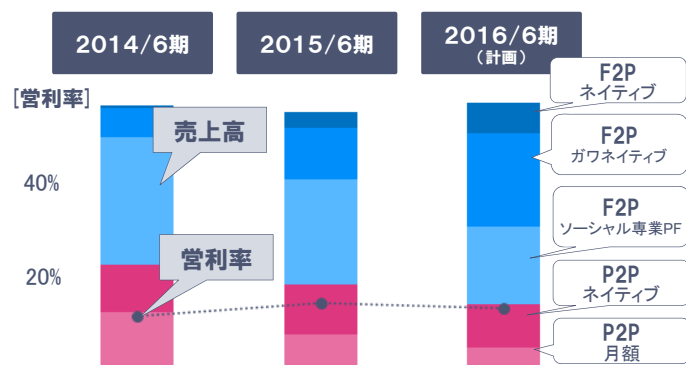
# 中期計画(2014/6期~2016/6期)市場セグメント拡大方針



## 基幹事業

### 日本語版恋愛ドラマアプリ

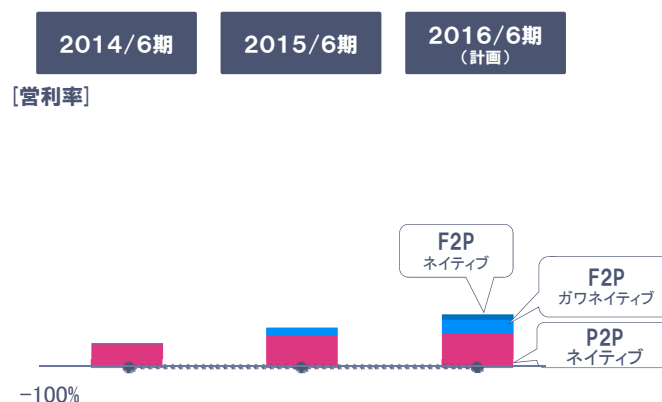
F2P		P2P	
ネイティブ	↗	ネイティブ	→
ガワネイティブ	↗	月額	↘
ソ専	↘		



## 新規事業

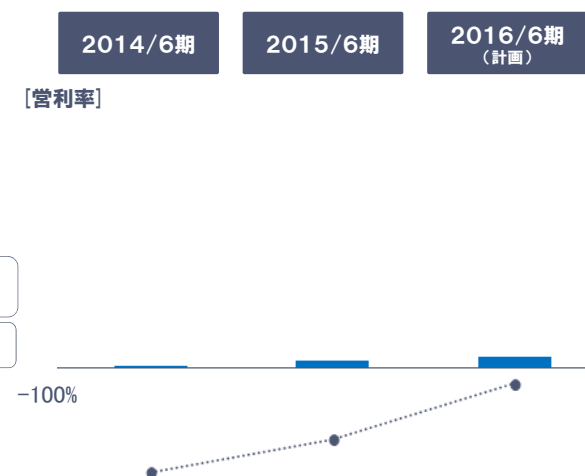
### 英語版恋愛ドラマアプリ

	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、日本語恋アプと、英語恋アプ及びササアプで異なる軸の表示単位での比較となっております。

# 4Q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
基幹事業	日本語恋アップ	F2P	ダウト	①シーズン2投入
			2LDK	②イベント実施・KPI目標達成
			ルーム	③新機能開発
			ガワ	④高ARPPU施策
	P2P	VIPアイテム	⑤仕様確定・投入	
新規事業	日本語恋アップ	キャラ推し新シリーズ		⑥ローンチ・初動KPI目標達成
	英語恋アップ	L10N	Samurai	⑦キャラ追加・イベント実施
		DRAGON	Astoria	⑧シーズン3投入
			Gangsters	⑨本格的な広告開始
	US REAL	Curses	⑩KPI目標達成	
サスアップ	六本木		⑪ベース改善・新機能導入	

## ■ 『ダウト～嘘つきオトコは誰?～』

### オフィス舞台のシーズン2 「オフィスは男女の嘘だらけ」を5月投入予定



※画像は開発中のものです

## ■ 『 Kisses & Curses 』 US REAL F2P

### 立上げから、収益改善フェーズへ移行

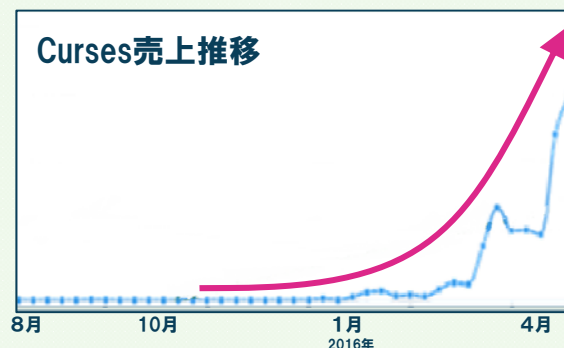
#### ① ベース改善の積み重ね

#### ② 広告拡大

3月にiOSの全米展開も完了し、  
アプリ改善サイクルの土台が整ったことに伴い、  
本格的な広告出稿を開始

#### ③ 開発オフショア化

4月中旬より開発をベトナム開発会社にオフショア化  
運営コストの軽減を図る



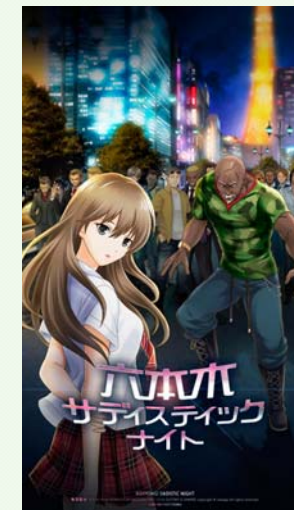
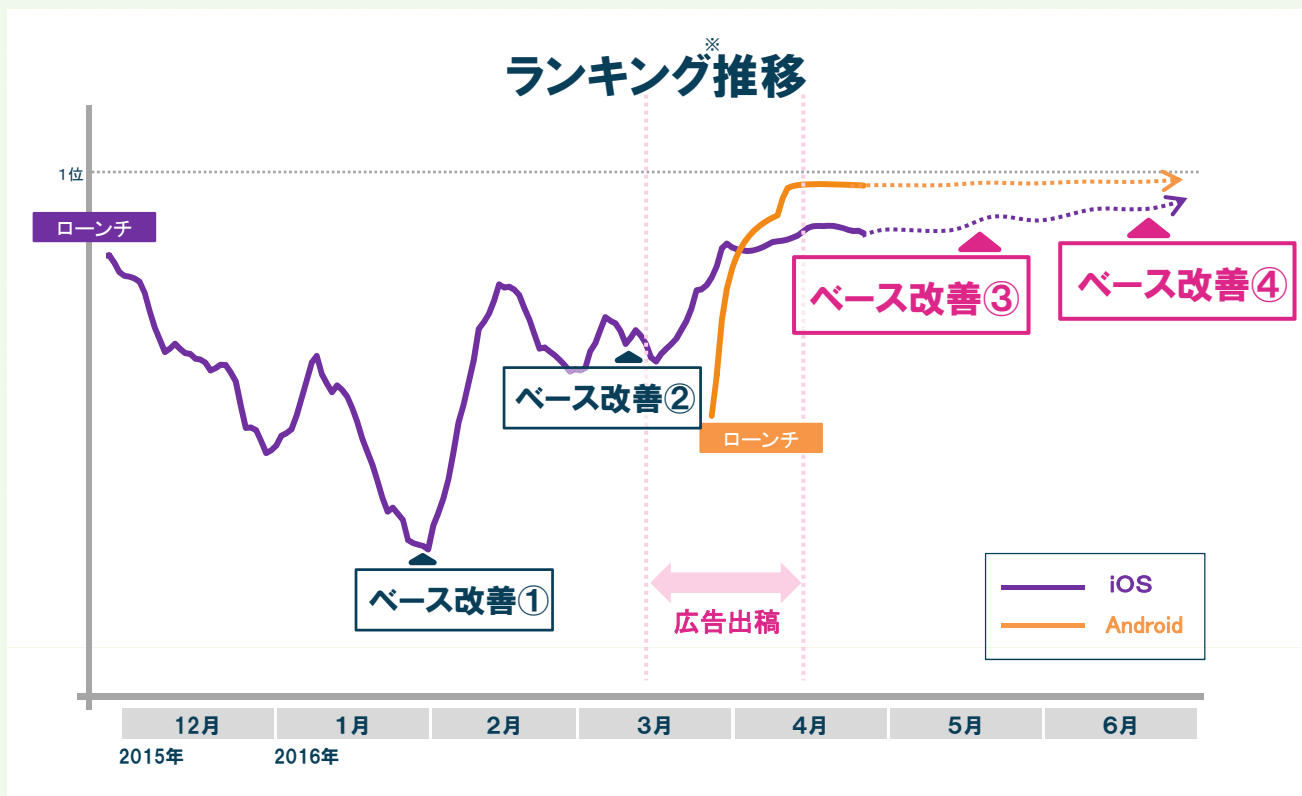
◀ Tumblr クリエイティブ

2週間で3万7千コメント獲得



## 『 六本木サディスティックナイト 』

### 新機能導入など、ベース改善の継続



※ランキングは「iOS Top App Charts Grossing Games\_Simulation」11月26日-4月25日間  
及び「Google Play Top App Charts Grossing Games\_Adventure」3月22日-4月25日間デイリーランキング (App Annie 調べ) の14日移動平均換算値より算出

# 新規アプリ ローンチスケジュール



2月

3月

4月

5月

6月

18期 7月～

日本語版

上司と秘密の2LDK  
★Love Happening

済

構造:恋アブ F2P  
設定:リアル



ゲーム - シミュ 49位

LOVE☆スクランブル

構造:恋アブ F2P  
設定:ファンタジー  
TOPICS:キャラ推し  
新シリーズ



略称:容疑者

構造:恋アブ P2P  
設定:リアル



英語版

Samurai Love Ballad: PARTY

済

構造:L10N F2P  
設定:ファンタジー



米国  
ゲーム - シミュ 79位

Bad Boys Do It Better!

済

構造: L10N P2P  
設定:リアル



略称:L

構造: L10N F2P  
設定:リアル

After School Affairs

済

構造:L10N P2P  
設定:リアル



米国  
エンタメ 21位

略称:Code

構造: L10N P2P  
設定:ファンタジー



Kisses & Curses

済

構造:US REAL F2P  
設定:ファンタジー



米国  
エンタメ 174位

(北米展開)

Gangsters in Love

済

構造:DRAGON P2P  
設定:リアル



米国  
エンタメ 27位

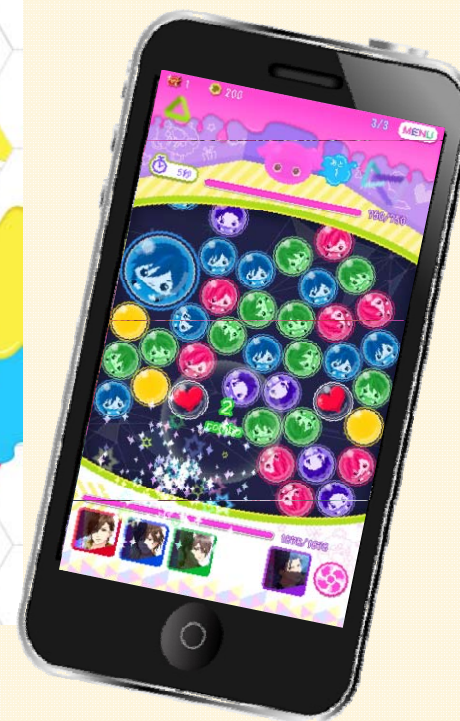
略称:I

構造: DRAGON P2P  
設定:リアル

※ランキングは日本「iOS Top App Charts Grossing Games,Simulation」及び日本「iOS Top App Charts Grossing Entertainment」、  
米国「iOS Top App Charts Grossing Games,Simulation」及び米国「iOS Top App Charts Grossing Entertainment」  
それぞれ2016年1月1日-3月31日間の最高順位(App Annie調べ)

## ■ 『 LOVE☆スクランブル 』

ボルテージ初のパズルアクションゲーム  
4月29日(金)ローンチに向け最終確認中！



※画像は開発中のものです

# Movie



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、日本語恋アプ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。
ガフネイティブアプリ	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 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。

# 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。