

2016年6月期

決算説明会

2016年8月15日

株式会社ボルテージ

東証1部 証券コード 3639

I 通期 実績

通期 業績概要



期初の発表予想を下回ったが、前年同期比で増収となる。

[単位:百万円]

	今 期			前 期	
	通期累計	売上比	前年同期比	通期累計	売上比
売上高	11,219	100.0%	105.8%	10,599	100.0%
売上原価	4,364	38.9%	111.8%	3,902	36.8%
労務費	1,936	17.3%	103.1%	1,877	17.7%
外注費	1,390	12.4%	110.8%	1,254	11.8%
その他	1,037	9.2%	134.6%	770	7.3%
販管費	6,324	56.4%	101.5%	6,229	58.8%
広告宣伝費	1,277	11.4%	85.6%	1,491	14.1%
販売手数料	3,404	30.3%	106.4%	3,200	30.2%
その他	1,642	14.6%	106.8%	1,537	14.5%
営業利益	530	4.7%	113.6%	467	4.4%
経常利益	488	4.4%	100.6%	485	4.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	210	1.9%	90.5%	232	2.2%

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

主に新規コンテンツの開発稼働減少に伴う他勘定振替の減少

主にモバイル広告費抑制に伴う減少

主にOS系PF向けの売上増加に伴う増加

円高ドル安に伴う為替差損の計上

コンテンツ『LINE 悪魔』の減損損失の計上

貸借対照表

		連結		
		今期末	前期末	前期末比
[単位:百万円]				
	流動資産	3,705	3,687	100.5%
	固定資産	1,199	1,311	91.5%
	資産	4,905	4,999	98.1%
	流動負債	1,037	1,209	85.8%
	固定負債	-	-	-
	負債	1,037	1,209	85.8%
	株主資本	3,868	3,707	104.3%
	その他の包括 損益累計額	0	63	-
	新株予約権	-	18	-
	純資産	3,868	3,789	102.1%
	負債純資産	4,905	4,999	98.1%

キャッシュ・フロー計算書

		連結	
		今期	前期
[単位:百万円]			
	営業活動CF	920	424
	投資活動CF	△372	△763
	財務活動CF	△69	△90
	現金及び現金同等物の 増減額	417	△380
	現金及び現金同等物の 期末残高	2,237	1,820

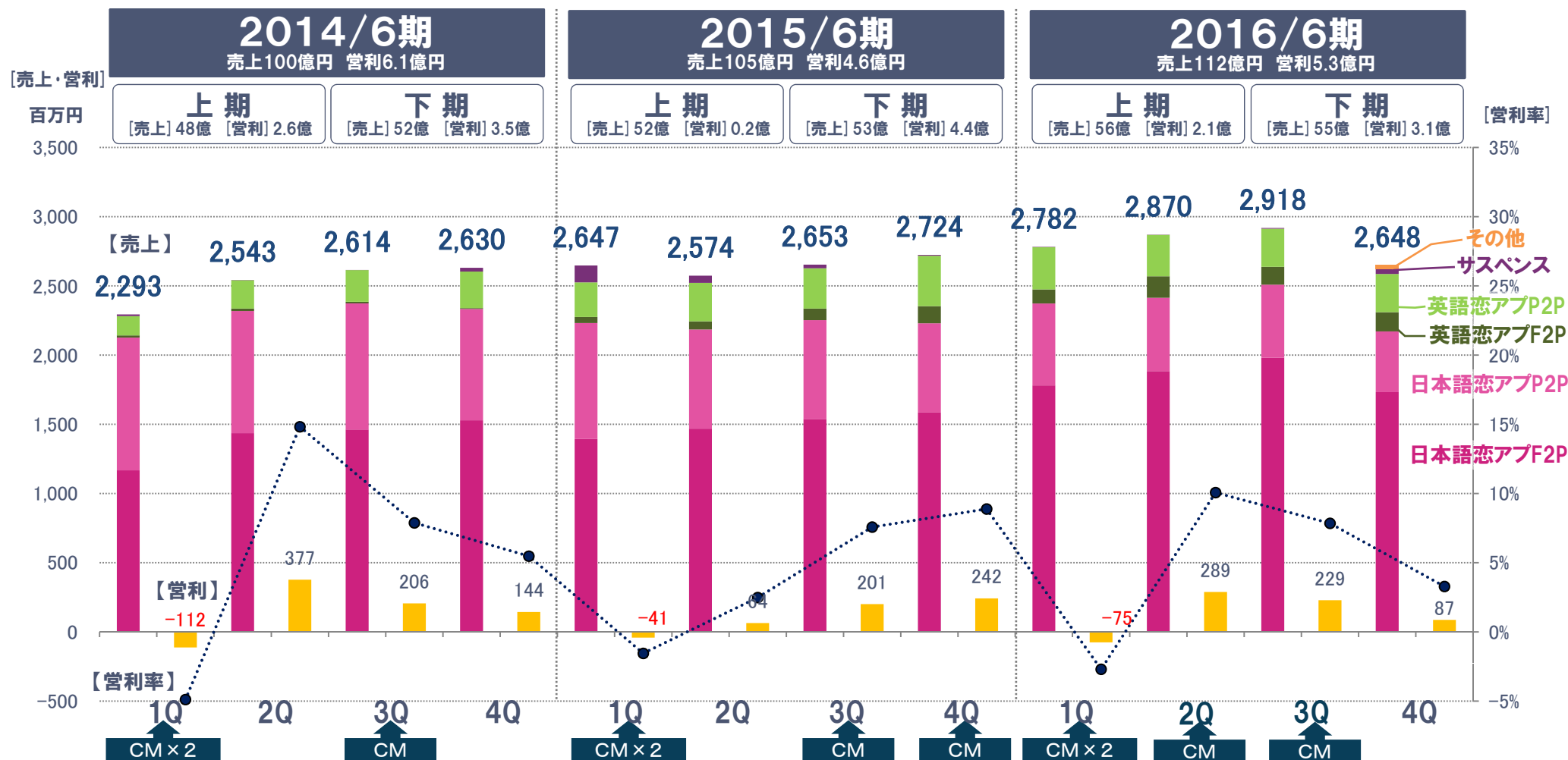
主に広告出稿抑制に伴う
未払費用の減少

売上債権の減少

Q毎業績推移



横断施策の中止による恋アプリ全体の軟調、
ダウトCMの反動、ラブスクローンチ後ろ倒しなどにより
4Qは売上・営利ともに減少。



通期 市場セグメント別売上・営利(管理会計ベース)



**基幹事業は、売上・営利ともに堅調に推移。
新規事業では、英語版が前年同期比で売上拡大も、
一部売上減少、一部投資拡大の為、赤字が拡大。**

[単位:百万円]

	通期売上(累計)			通期営利(累計)		
		構成比	前年同期比		前年同期比	
基幹事業	日本語版 恋愛ドラマアプリ	9,467	84%	106%	1,356	113%
新規事業	英語版 恋愛ドラマアプリ	1,680	15%	113%	△384	実績 (△218)
	サスペンスアプリ	43	0.4%	21%	△305	実績 (△517)
	その他 [※]	27	0.3%	-	△134	-

※主にパズルアクションゲームや株式会社ボルモで制作中のアニメーションタイプのコンテンツが含まれます

通期 期初計画比増減要因



コンテンツ		要因	計画比	
			売上	営利
基幹事業	日本語恋アップ	恋乱	◎	◎
		ダウト	◎	○
		花男	△	×
		LINE 悪魔	×	×
新規事業	英語恋アップ	L10N シリーズ	△	△
		Astoria	×	△
		Curses	×	×
	サスアップ	六本木	×	△
	その他	ラブスク	×	△

■ 『ダウト～嘘つきオトコは誰?～』



ゲーム - シミュ 11位

2月CM絶好調により
新規ユーザー大量獲得も、
反動で4Q減速
今後は長期継続率の向上目指す

■ 『天下統一恋の乱 Love Ballad』



ゲーム - シミュ 4位

1周年イベントやボイス実装が好評
年間を通して堅調に推移

■ 『鏡の中のプリンセス Love Palace』



ゲーム - シミュ 11位

初のF2P専用舞台で健闘
1周年記念でボイス実装が決定

■ 『花より男子～F4とファーストキス～』



初動は好調に
非ゲームユーザー層を獲得するも、
その後KPIが伸び悩む

■ 『悪魔と恋する10日間 Heaven's Kiss』

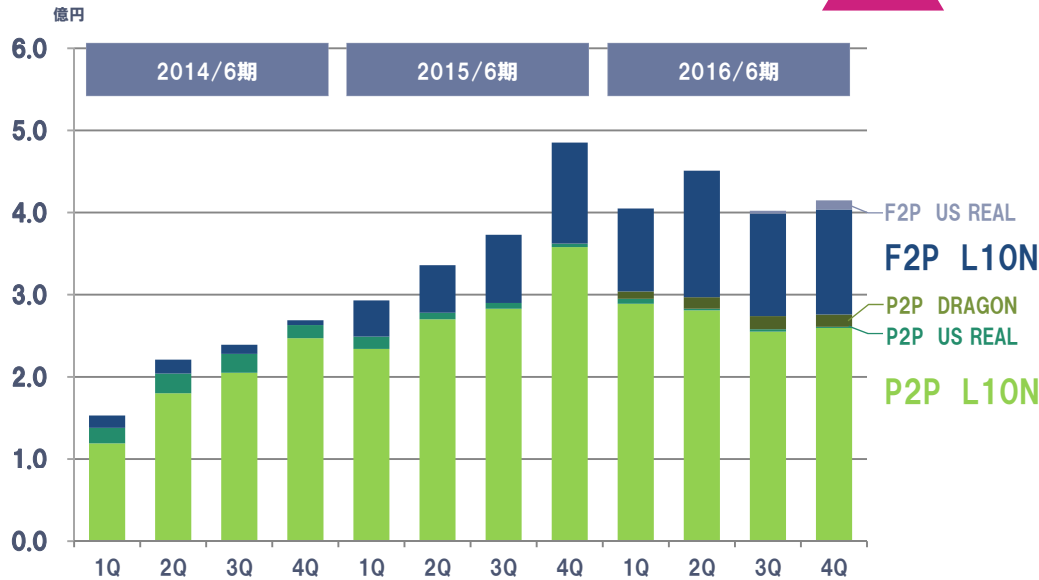


LINE GAMEユーザーとの親和性、
運用面の難点の影響し、
獲得数・KPIともに目標に未達

TOPICS 英語版恋愛ドラマアプリ



■ L10N シリーズ



4QローンチのSamuraiヒットも、
新規タイトルの一部不発により
低調傾向が続き、
通期ではほぼ横ばいに推移

F2P
『Samurai Love Ballad: PARTY』

米国
ゲーム - シミュ 69位

F2P
『Gossip Girl: PARTY Style Your Love』

米国
ゲーム - シミュ 62位

P2P
『Scandal in the Spotlight』

米国
エンタメ 41位

※ランキングは米国「iOS Top App Charts Grossing Games_Simulation」及び米国「iOS Top App Charts Grossing Entertainment」
それぞれ2016年4月1日-6月30日間の最高順位(App Annie 調べ)

TOPICS 英語版恋愛ドラマアプリ



■ DRAGON P2P シリーズ ▲

第1弾『Astoria: Fate's Kiss』▲



第2弾『Gangsters in Love』○



シリーズ2作をローンチ
UU数を着実に伸ばし、
AmeMixファン層を形成

■ US REAL シリーズ ✕



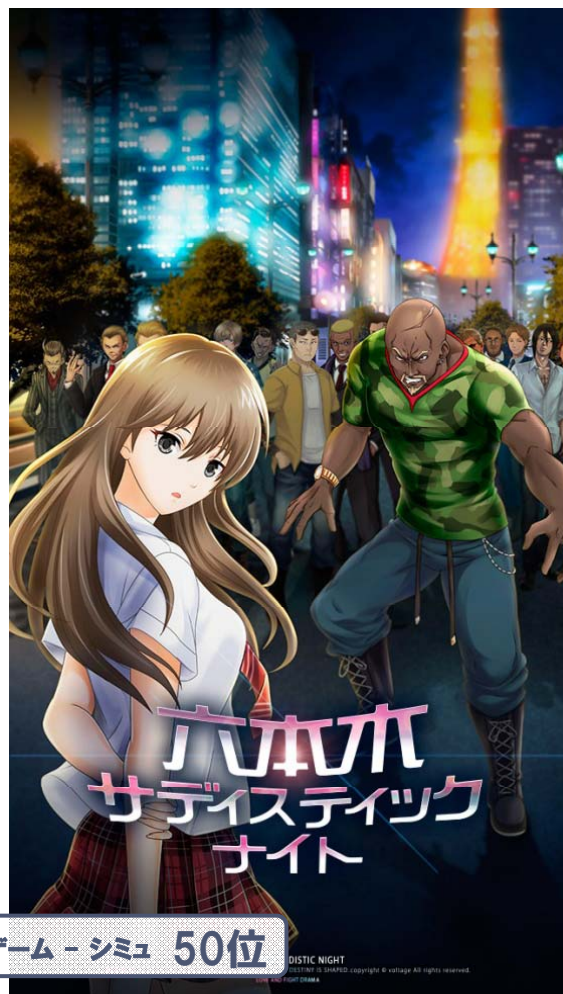
2月にiOSの全米展開を完了
目標KPIは未達も、
開発オフショアによりコスト軽減

『 六本木サディスティックナイト 』

ボスバトル仕様変更



限界突破実装

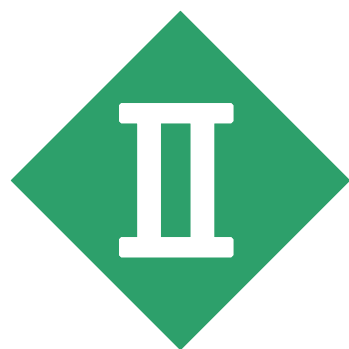


売上・営利ともに目標未達も、
継続的なベース改善により
7日後継続率などのKPI向上

■ 『LOVE☆スクランブル』

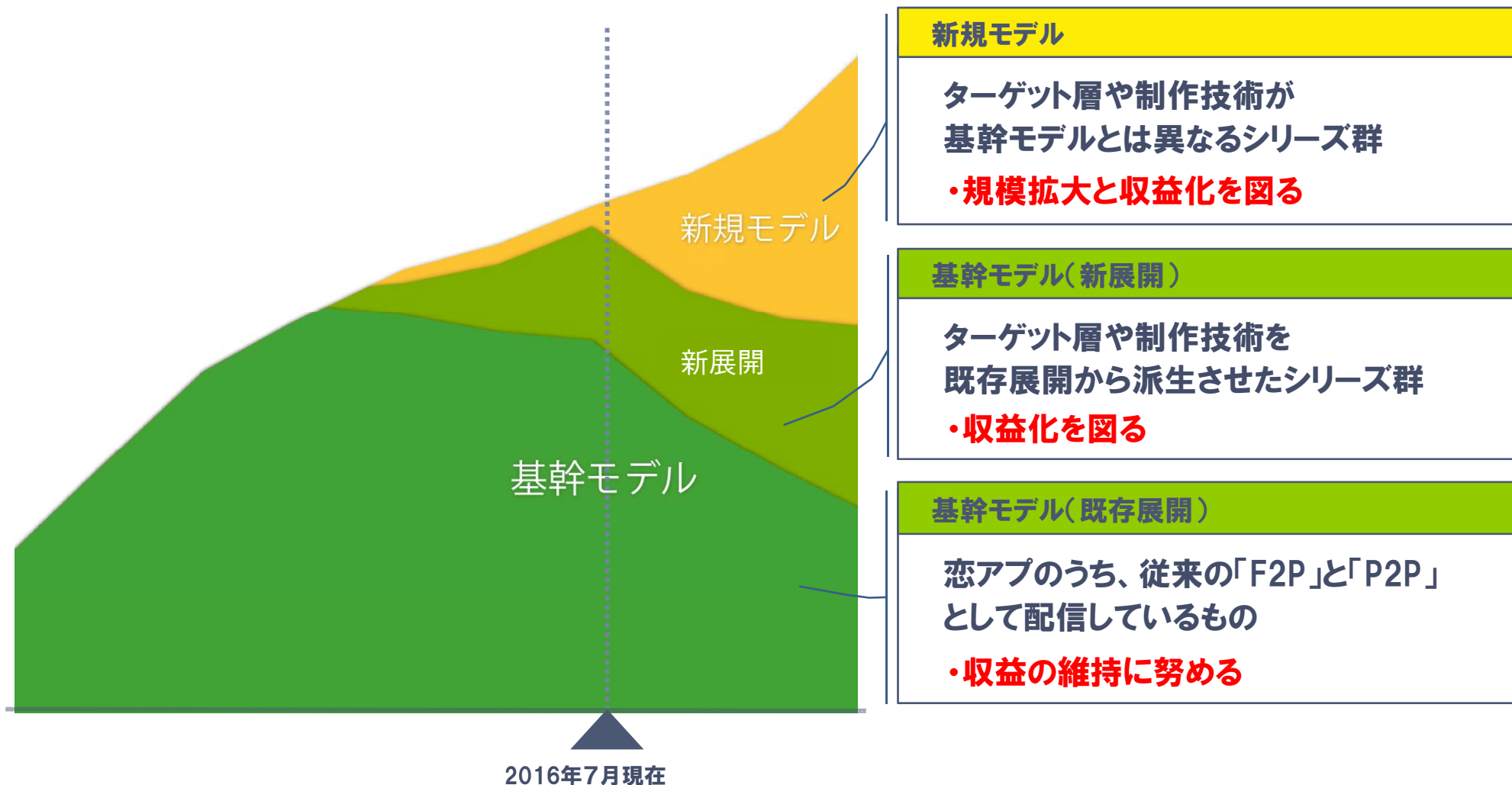


初のパズルアクションゲームを4月投入
ローンチを後ろ倒した為目標未達も、
コアユーザーのKPIは好調に推移



2017年6月期 以降の計画

「基幹モデル」の逡減を見据え、「新展開」と「新規モデル」を積み上げ。



2017年6月期以降の事業区分



客層・技術の新規性の度合により、3区分で再整理。

事業区分の考え方

		客層		
		基幹モデル (既存展開)	基幹モデル (新展開)	新規モデル
技術	基幹モデル (既存展開)	恋アップ F2P 恋アップ P2P	L10N	P2P DRAGON F2P US REAL サスペンス
	基幹モデル (新展開)	シーク		
	新規モデル	パズル アニメーション		

旧区分

基幹事業	日本語 恋アップ	恋アップ F2P
		シーク
		恋アップ P2P
新規事業	英語 恋アップ	L10N
		DRAGON
		US REAL
	その他	サス アップ
		サスペンス
		パズル アニメーション

新区分

基幹モデル (既存展開)	恋アップ F2P
	恋アップ P2P
基幹モデル (新展開)	シーク
	L10N
新規モデル	P2P DRAGON
	F2P US REAL
	サスペンス
	パズル
	アニメーション
	その他

柔軟な変化対応力をつけ、持続的な成長を目指す

現状の問題点

基幹モデル

稼ぐ仕組み(プロセス・マニュアル)
の陳腐化、形骸化

新規モデル

専用マネジメント・損失拡大ブレーキ・
連続創出ノウハウの欠如

4つの改革

A

① 15の自律組織づくり

B

② 新展開・新規モデルを生む仕組みづくり

③ 事業を育て、収益化する仕組みづくり

C

④ グループ体制の進化

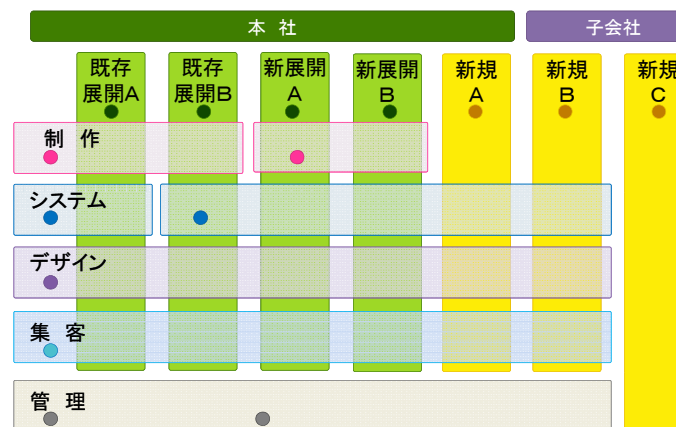
※本3年戦略は、適宜、追加を行ってまいります

4つの改革① -15の自律組織づくり-

稼ぐ力を持つ若手リーダー中心に、自立組織をつくる

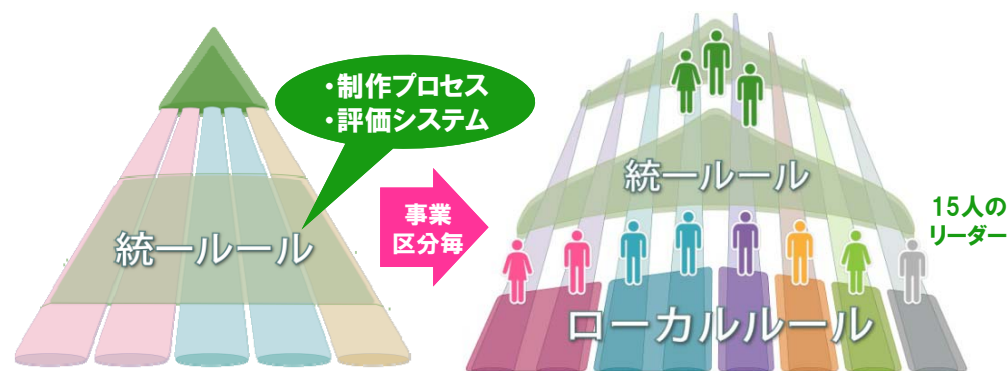
15人リーダーの育成

- 最大管轄を100人区分とし、15人のリーダーを選出、育成
- 事業立上げなどの経験を通し、稼ぐ力の習得を図る



自律的な組織づくり推進

- 事業区分毎に最適なローカルルールを設定
- 統一ルールとローカルルールのバランスをとる

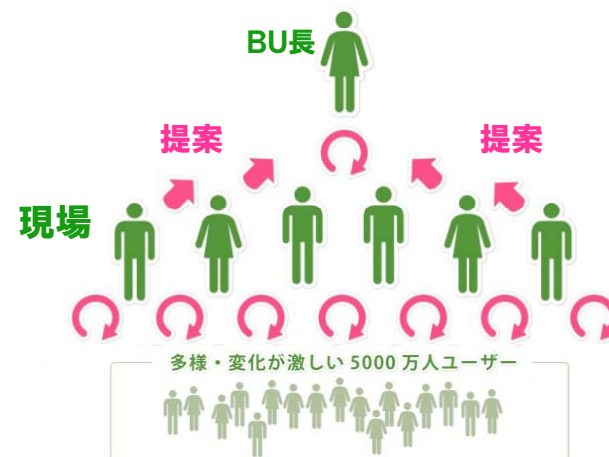


4つの改革② - 新展開・新規モデルを生む仕組みづくり -

現場提案の活発化と着手小局の原則で、新シリーズを生み出す

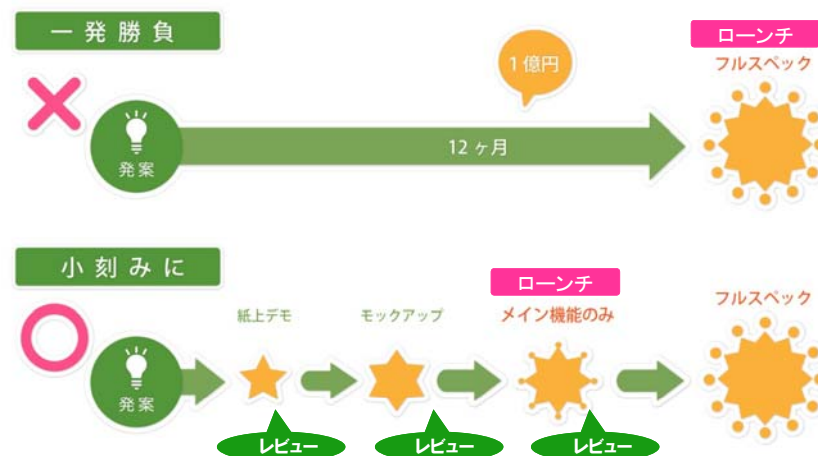
現場提案の活発化

- ・提案会の見直し
- ・グループウェアを活用したアイデア開発



小刻みなローンチプロセス

- ・少額でのプロトタイプ制作
- ・市場反応のスピーディな取り込み
- ・速やかなGO/NotGO判断



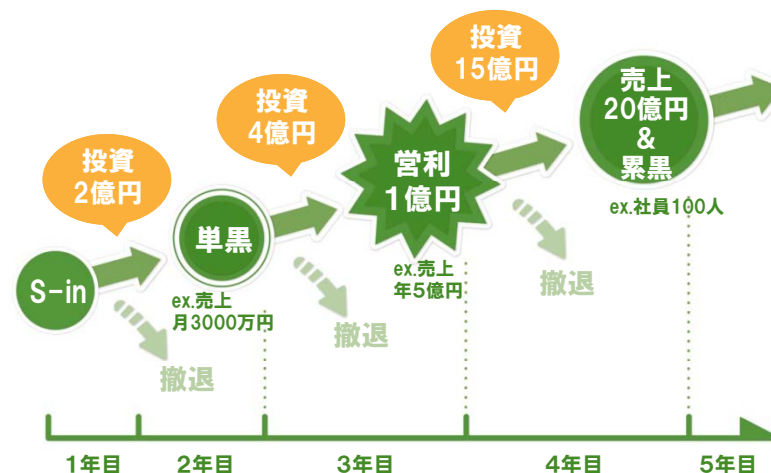
4つの改革③ - 事業を育て、収益化する仕組みづくり -

明確な目標設定とトライ＆淘汰スキームで、事業を育成

明確な目標設定

・新規モデル合格ライン明確化
100億円規模に育つネタを育てる

- ① 24カ月以内に、単黒
- ② 3年目に、営利1億円／年
- ③ 4年目に、売上20億／年・累黒



小刻みなトライ＆淘汰スキーム

・定期的な事業フィジビリティの見直しと原価管理

・小刻みな軌道修正

	開発	ローンチ	運用
商品開発	<ul style="list-style-type: none"> ・ABテスト ・ユーザーレビュー 		<ul style="list-style-type: none"> ・KPI予実 ・商品改善
投資／回収	<ul style="list-style-type: none"> ・コスト管理 ・3年収支予測 		<ul style="list-style-type: none"> ・施策ロードマップ ・予実管理

4つの改革④ -グループ体制の進化-



「小さな自立組織の緩やかな連携」を推進する

- ターゲット層や制作技術の差異を基準に、一定のまとまり毎に戦略子会社を設立
- 各ターゲット層へのアプローチの最適化と規模拡大の両立



2016年7月1日、2つ目の戦略子会社 「株式会社 ボルモ」設立

(Voltage+motion)

- 当社執行役員を代表取締役を選任
- アニメーションタイプのコンテンツを制作



2017年6月期の重要タスク



区分		重要タスク
基幹モデル (既存展開)	恋アップ F2P	成功施策の横展開によるARPPU向上、次IPタイトル準備
	恋アップ P2P	企画力強化、新規イベントの投入によるARPPU向上
基幹モデル (新展開)	シーク	『ダウト』を活かした新規タイトル開発、シリーズ展開
	L10N	タイトルの取捨選択と収益改善、『Liar!』(邦題:ダウト)ローンチ
新規モデル	P2P DRAGON	AmeMixシリーズのポータル化による集客強化
	F2P US REAL	『Curses』イベント・運営強化、シリーズ展開検討
	サスペンス	『六本木』の運営効率化による開発人件費削減
	パズル	『ラブスク』キャラ・本編追加による課金率向上、広告強化
	アニメーション*	ミニマムローンチでスタート

新規アプリ ローンチスケジュール



4月

5月

6月

18期 7月

8月

9月

10月～

F2P

略称:王子II
設定:ファンタジー

P2P

容疑者たちの
甘いたくらみ
設定:リアル

済



エンタメ 9位

略称:Y
設定:リアル

シーク

L10N
DRAGON
US REAL

【P2P L10N】
Bad Boys Do It Better!
設定:リアル

済



米国
エンタメ 23位

【P2P L10N】
Era of Samurai:
Code of Love
設定:ファンタジー

済



米国
エンタメ 40位

【P2P DRAGON】
略称:C
設定:リアル

【F2P L10N】
Liar! ~Uncover the Truth~
設定:リアル
TOPICS:『ダウト』の
英語翻訳版



サスペンス
パズル
アニメーション

LOVE☆スクランブル
設定:ファンタジー

済



ゲーム-シミュ 39位

※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4月1日-6月30日間の最高順位(App Annie調べ)

2017年6月期は組織改革の初年度。売上113億、営業6億円を見込む。

[単位:百万円]

	連 結	
	通期	前期比
売上高	11,300	100.7%
営業利益	600	113.0%
経常利益	600	122.9%
親会社株主に帰属する 当期純利益	340	161.6%
1株当たり 当期純利益	65.44円	-

※ 2017年6月期より、連結業績予想の開示は、通期のみといたします

利益配分（剰余金の配当）



当社配当の基本方針は、将来の事業展開と経営体質強化の為の内部留保の確保と、株主への利益還元のバランスを図っていくこととしております。

具体的には、安定的な配当の維持を基本としつつ、配当性向等を考慮し、配当額を決定していく所存です。

以上の基本方針に基づき、当期の期末配当につきましては、普通配当を1株当たり15円で予定しております。

	決定額 (2016年6月期)	前期実績 (2015年6月期)
基準日	2016年6月30日	2015年6月30日
1株あたり配当金	15円	15円
配当金総額	77,933,130円	77,322,585円
連結配当性向	36.9%	33.1%
効力発生日	2016年9月30日	2015年9月30日

※ 2016年6月期の配当は、2016年9月29日開催の定時株主総会において承認されることを前提として記載。

※ 2017年6月期の配当は、現在未定。上記の方針に従い、株主に対する適切な利益還元を検討する予定。

利益配分（自己株式の取得）



資本効率の向上と株主還元の為、また経営環境の変化に対して機動的な資本政策の遂行を可能とする為、自己株式の取得を実施いたします。

自己株式の取得の詳細(本日開示資料より抜粋)

- (1) 取得対象株式の種類 : 普通株式
- (2) 取得する株式の総数 : 10万株(上限)
- (3) 株式の取得価額の総額: 1億円(上限)
- (4) 取得する期間 : 2016年8月17日～2016年9月30日

自己株式取得の実施	10万株取得後	本日時点
発行済株式総数 (自己株含む)	5,195,770株	5,195,770株
2016年8月17日以降 取得株式数	100,000株	—
自己株式数	100,228株	228株
保有割合	1.929%	0.004%

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。
シークシリーズ	『ダウト～嘘つきオトコは誰？～』の仕様をベースに制作されたシリーズ。 従来の恋アプリとは一線を画し、ストーリーだけでなく調査や審判等の要素を持つ。
L10N	北米市場向けアニメ絵であり、日本語恋アプリ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)。
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。