

# 2017年6月期

## 第2四半期 決算説明会

2017年2月8日

---

株式会社ボルテージ

東証1部 証券コード 3639

# はじめに

## ■ 通期 業績予想の下方修正



当社は、次の成長ステージに乗せるべく、大胆な組織改革を実行中です。  
今回、上期実績を踏まえ、通期業績予想を下方修正いたします(本日開示)

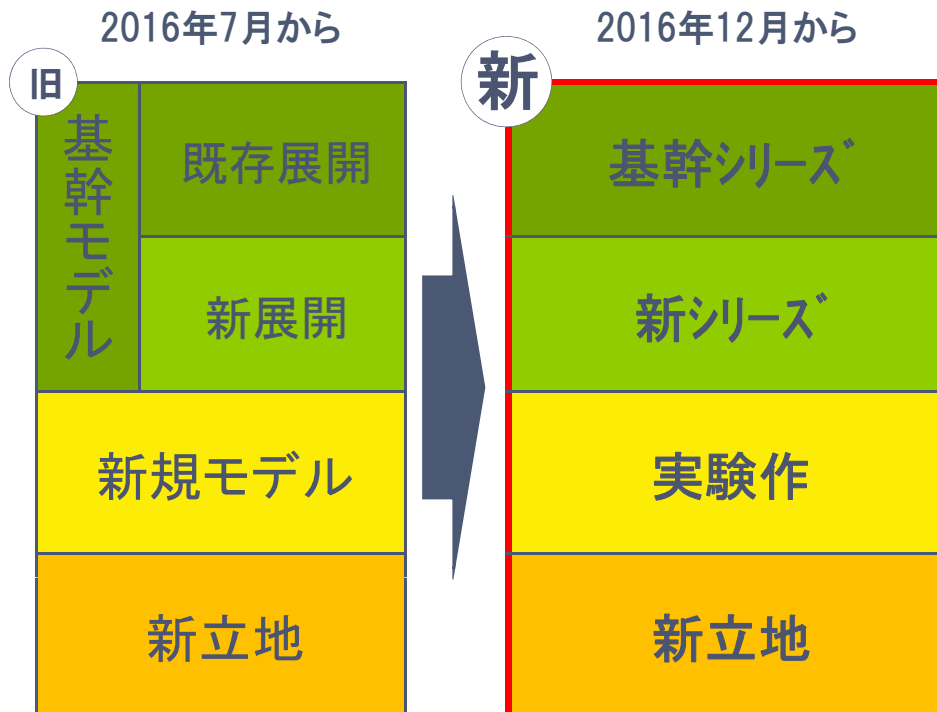
[単位:百万円]

	連結			
	前回(期初)予想	今回(修正後)予想	今回/前回比	上期実績
<b>売上高</b>	<b>11,300</b>	<b>9,500</b>	<b>84.1%</b>	<b>4,775</b>
<b>営業利益</b>	<b>600</b>	<b>150</b>	<b>25.0%</b>	<b>89</b>
営利率	5.3%	1.6%	-	1.9%
<b>経常利益</b>	<b>600</b>	<b>150</b>	<b>25.0%</b>	<b>115</b>
親会社株主に帰属する 当期純利益	<b>340</b>	<b>10</b>	<b>2.9%</b>	<b>44</b>
1株当たり 当期純利益	<b>66.61円</b>	<b>1.96円</b>	<b>-</b>	<b>8.81円</b>

※ 1株当たり当期純利益は、平成29年6月期第2四半期累計期間における期中平均株式数(5,104,543株)を基に算出しております

# ■ 事業区分名の変更

組織改革の進展により、やるべきことが明確になったため、  
事業区分の呼称を変更します



※各区分に属するシリーズは変更なし

		客層		
		基幹S	新S	実験作
技術	基幹S	恋アップ F2P 恋アップ P2P	L10N	P2P DRAGON F2P US REAL サスペンス
	新S	シーク		
	実験作	パズル モーション		新立地 ハイテク ライブ

# I 2Q 実績

# ■ 上期 業績概要



売上は前年同期比15.5%減。基幹シリーズの減少は想定通りだが、  
新シリーズ・実験作の立ち上がりが遅れる

[単位:百万円]

	今 期				前 期	
	上期実績	売上比	前年同期比		上期実績	売上比
売上高	4,775	100.0%	84.5%		5,653	100.0%
売上原価	2,030	42.5%	94.3%		2,153	38.1%
労務費	890	18.6%	89.7%		992	17.6%
外注費	602	12.6%	82.7%	主に名作IPタイトルの ロイヤリティ減少	728	12.9%
その他	537	11.3%	124.3%		432	7.7%
販管費	2,655	55.6%	80.8%		3,285	58.1%
広告宣伝費	353	7.4%	44.8%	主にCM抑制による減少	789	14.0%
販売手数料	1,473	30.8%	86.7%		1,698	30.1%
その他	828	17.4%	104.0%		796	14.1%
営業利益	89	1.9%	41.7%		213	3.8%
経常利益	115	2.4%	57.1%	為替差益21,117千円 の発生による	202	3.6%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	44	0.9%	44.7%		100	1.8%

# 貸借対照表、キャッシュ・フロー計算書



## 貸借対照表

[単位:百万円]

	今期 上期	前期末	前期末比
流動資産	3,517	3,705	94.9%
固定資産	1,160	1,199	96.8%
<b>資産</b>	<b>4,678</b>	<b>4,905</b>	<b>95.4 %</b>
流動負債	911	1,037	87.8%
固定負債	—	—	—
<b>負債</b>	<b>911</b>	<b>1,037</b>	<b>87.8%</b>
株主資本	3,736	3,868	96.6%
その他の包括 利益累計額	31	0	—
新株予約権	—	—	—
<b>純資産</b>	<b>3,767</b>	<b>3,868</b>	<b>97.4%</b>
<b>負債純資産</b>	<b>4,678</b>	<b>4,905</b>	<b>95.4%</b>

## キャッシュ・フロー計算書

[単位:百万円]

	今期 上期	前期 上期
営業活動CF	275	175
投資活動CF	△145	△261
財務活動CF	△177	△74
現金及び現金同等物の 増減額	11	△163
現金及び現金同等物の 四半期末残高	2,249	1,656

主にPFの入金前倒し  
による売掛金の減少

主に CM出稿費の支払等による、  
未払費用等の減少

自己株式の取得(1Q実施)、  
配当金の支払等による支出

# ■ 事業区分別 Q毎の売上推移

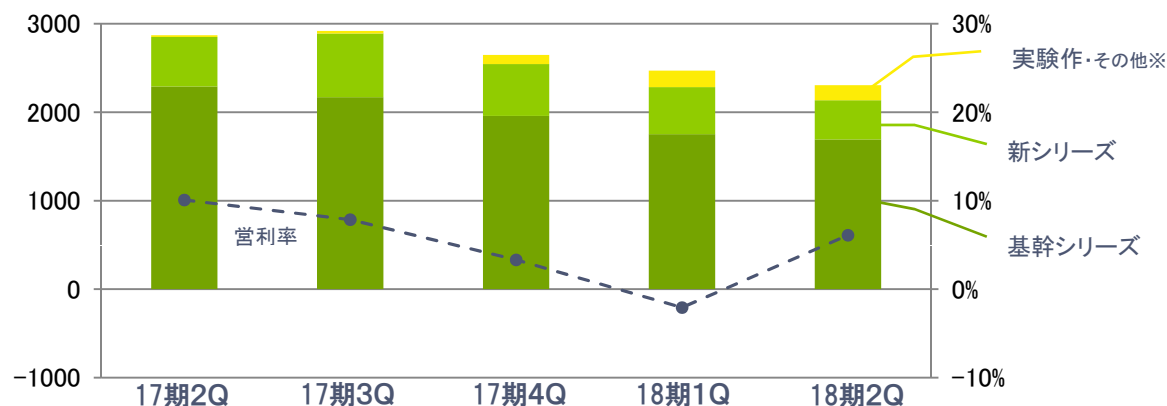


[単位:百万円]

想定より遅れているものの、新シリーズ・実験作の構成比は増加

	前期									今期				
	17期2Q		17期3Q			17期4Q			18期1Q			18期2Q		
	実績	構成比	実績	構成比	前Q比	実績	構成比	前Q比	実績	構成比	前Q比	実績	構成比	前Q比
基幹シリーズ	2,291	80%	2,170	79%	95%	1,958	78%	90%	1,752	71%	89%	1,692	72%	97%
新シリーズ	558	19%	719	22%	129%	586	23%	81%	530	21%	91%	442	20%	83%
実験作 ・その他※	20	1%	27	1%	139%	103	2%	369%	187	8%	181%	170	7%	91%
全社	2,870	100%	2,918	100%	102%	2,648	100%	91%	2,469	100%	93%	2,305	100%	93%

[単位:百万円]



※「その他」には、当第2四半期連結会計期間にローンチした、新技術を用いたタイトルが含まれます



# ■ 全社 Q毎の経費・営利推移

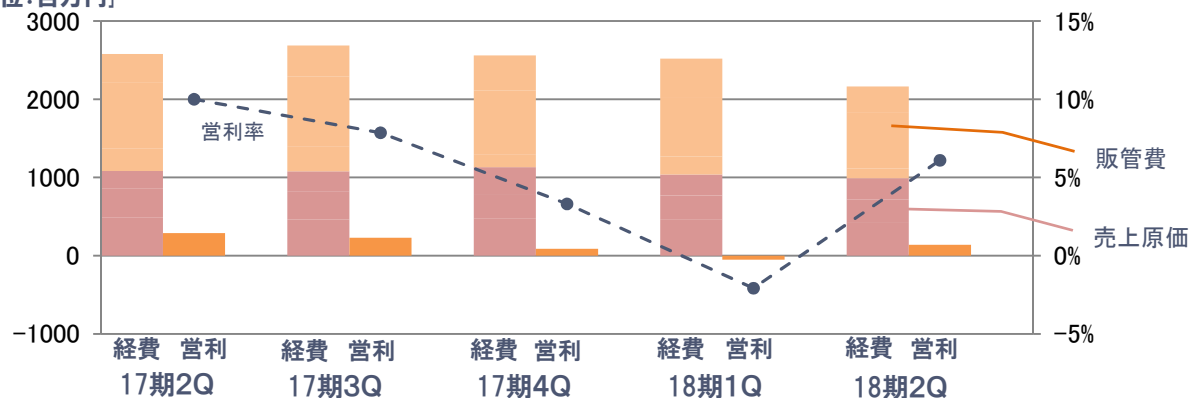


## 販管費の抑制により、営利を確保

[単位:百万円]

	前期									今期				
	17期2Q		17期3Q			17期4Q			18期1Q			18期2Q		
	実績	売上比	実績	売上比	前Q比	実績	売上比	前Q比	実績	売上比	前Q比	実績	売上比	前Q比
売上原価	1,085	37.8%	1,079	37%	99%	1,131	43%	105%	1,038	42%	92%	991	43%	95%
労務費	485	16.9%	465	16%	96%	478	18%	103%	459	19%	96%	430	19%	94%
外注費	370	12.9%	353	12%	95%	310	12%	88%	311	13%	100%	290	13%	93%
その他	228	8.0%	261	9%	114%	343	13%	131%	267	11%	78%	270	12%	101%
販管費	1,496	52.1%	1,609	55%	108%	1,429	54%	89%	1,482	60%	104%	1,173	51%	79%
広告宣伝費	290	10.1%	321	11%	111%	166	6%	52%	230	9%	138%	123	5%	54%
販売手数料	845	29.5%	889	30%	105%	816	31%	92%	760	31%	93%	712	31%	94%
その他	360	12.5%	399	14%	111%	446	17%	112%	491	20%	110%	337	15%	69%
全社経費	2,581	90%	2,689	92%	104%	2,560	97%	95%	2,521	102%	98%	2,165	94%	86%
全社営利	289	10%	229	8%	79%	87	3%	38%	-51	-2%	-	140	6%	-

[単位:百万円]



# ■ 全社 Q毎の貸借対照表の推移



[単位:百万円]

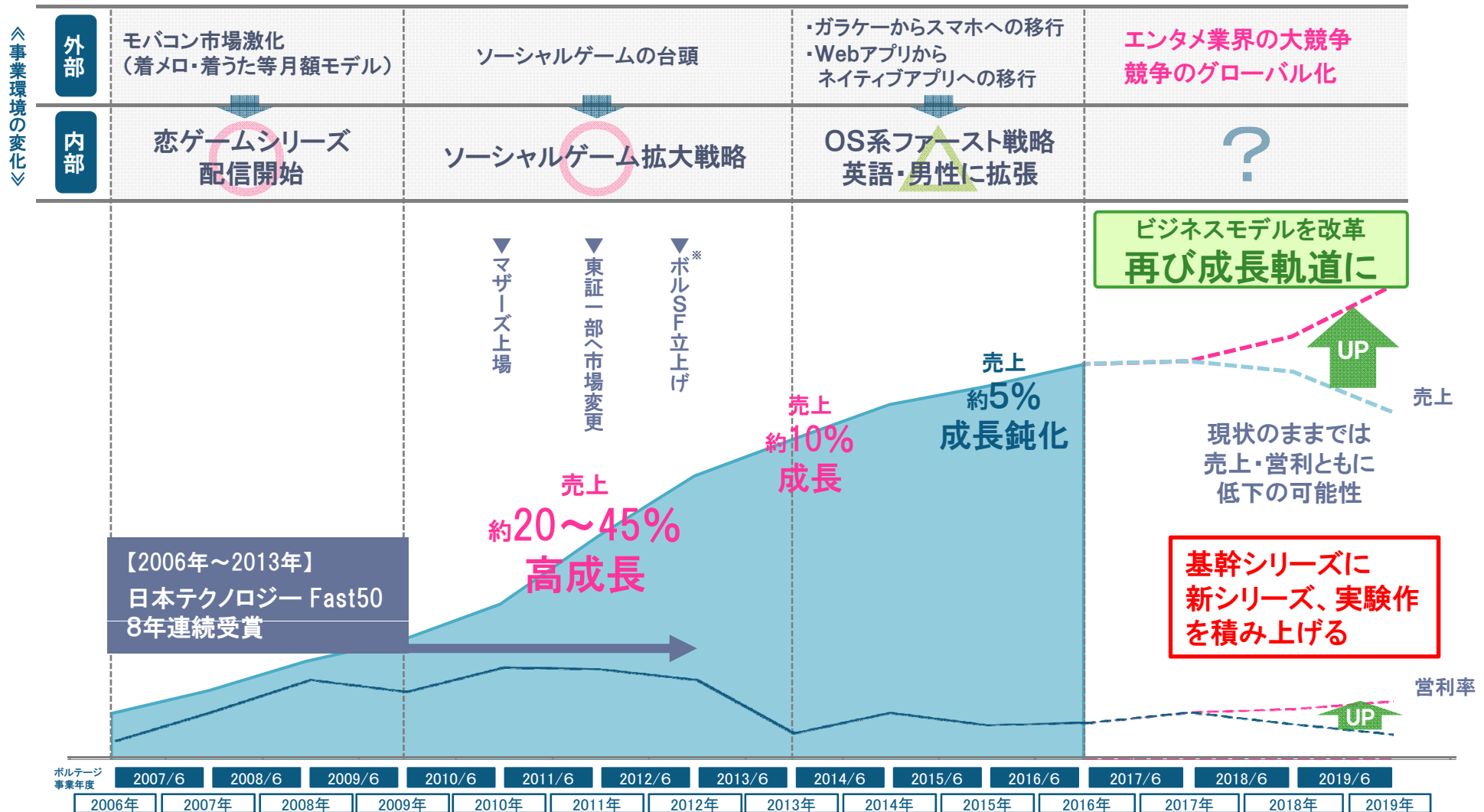
	前期			今期					
	17期4Q末			18期1Q末			18期2Q末		
	実績	前Q比 増減額	前Q比率	実績	前Q比 増減額	前Q比率	実績	前Q比 増減額	前Q比率
流動資産	3,705	8	100%	3,464	-241	93%	3,517	53	102%
固定資産	1,199	-98	92%	1,203	4	100%	1,160	-43	96%
<b>資産</b>	<b>4,905</b>	<b>-90</b>	<b>98%</b>	<b>4,667</b>	<b>-238</b>	<b>95%</b>	<b>4,678</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>
流動負債	1,037	-58	95%	1,038	1	100%	911	-127	88%
固定負債	—	—	—	—	—	—	—	—	—
<b>負債</b>	<b>1,037</b>	<b>-58</b>	<b>95%</b>	<b>1,038</b>	<b>1</b>	<b>100%</b>	<b>911</b>	<b>-127</b>	<b>88%</b>
株主資本	3,868	-4	100%	3,633	-235	94%	3,736	103	103%
その他 包括利益累計額	0	-27	0%	-4	—	—	31	—	—
新株予約権	—	—	—	—	—	—	—	—	—
<b>純資産</b>	<b>3,868</b>	<b>-32</b>	<b>99%</b>	<b>3,629</b>	<b>-239</b>	<b>94%</b>	<b>3,767</b>	<b>138</b>	<b>104%</b>
<b>負債純資産</b>	<b>4,905</b>	<b>-90</b>	<b>98%</b>	<b>4,667</b>	<b>-238</b>	<b>95%</b>	<b>4,678</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>

# Ⅱ 3Q以降 取り組み

# ■ 3年戦略の概要(再掲)



次の成長ステージに乗せるべく、大胆な組織改革を実行中！



ボルテージ  
事業年度

2007/6 2008/6 2009/6 2010/6 2011/6 2012/6 2013/6 2014/6 2015/6 2016/6 2017/6 2018/6 2019/6  
 2006年 2007年 2008年 2009年 2010年 2011年 2012年 2013年 2014年 2015年 2016年 2017年 2018年 2019年

※ボルSF=Voltage Entertainment USA, Inc.

\*「デロイトトウシュートーマツ リミテッド 日本テクノロジー Fast50」 (2006~2013年間の連続受賞=2003/6~2012/6業績に対する顕彰 算出に関しては下記の通りです)  
 TMT業界の過去3年間の収益(売上高)成長率が著しく高い日本企業(上場・未上場問わず)の応募からなるランキングプログラムで、上位50社が選出されます。  
 Fast50の詳細については、<http://www2.deloitte.com/jp/ja/pages/technology-media-and-telecommunications/topics/fast50-fast500.html> よりご覧いただけます。

\*2017/6~2019/6の推移は現時点で想定している成長イメージであり、業績予想等に基づくものではありません。

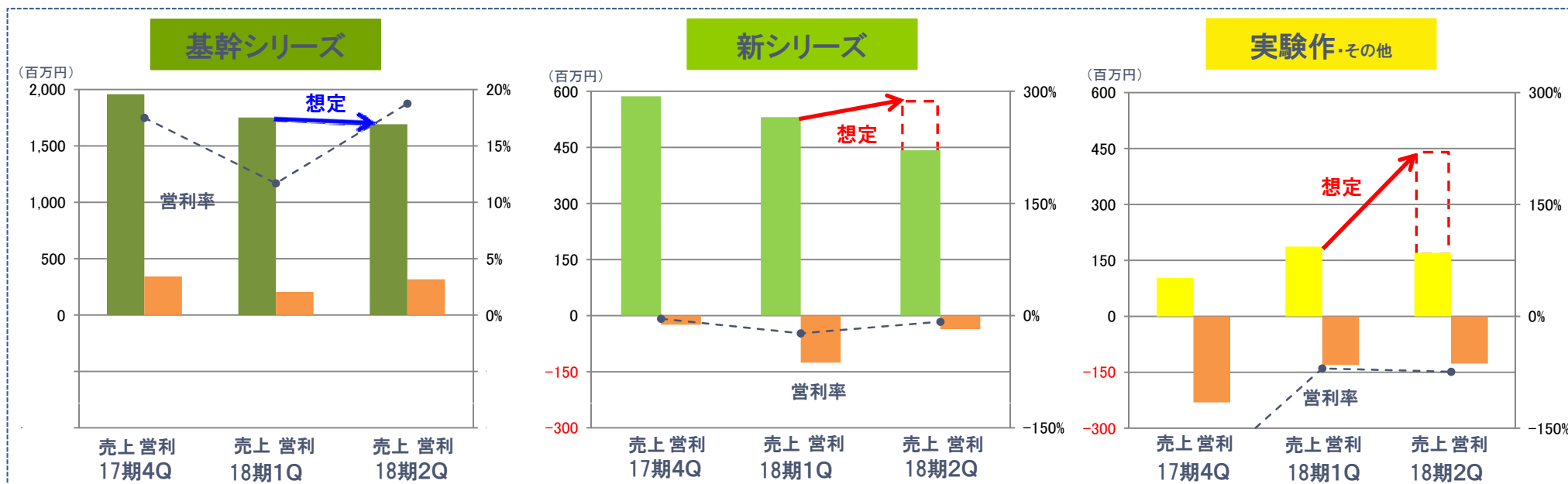
# ■ 通期業績予想 下方修正の要因

新シリーズと実験作の立ち上がりが、想定よりも遅れる。  
 今後は、投資規模と営利率のバランスを見ながら運営

(百万円)		上期売上	上期営利	想定比
基幹シリーズ	恋アプF2P	3,445	522	○
	恋アプP2P			
新シリーズ	シーク	973	△161	△
	L10N			
実験作 ・その他	P2P DRAGON	357	△271	×
	F2P US REAL			
	サスペンス			
	パズル			
	モーション			

基幹シリーズの減少は想定通り

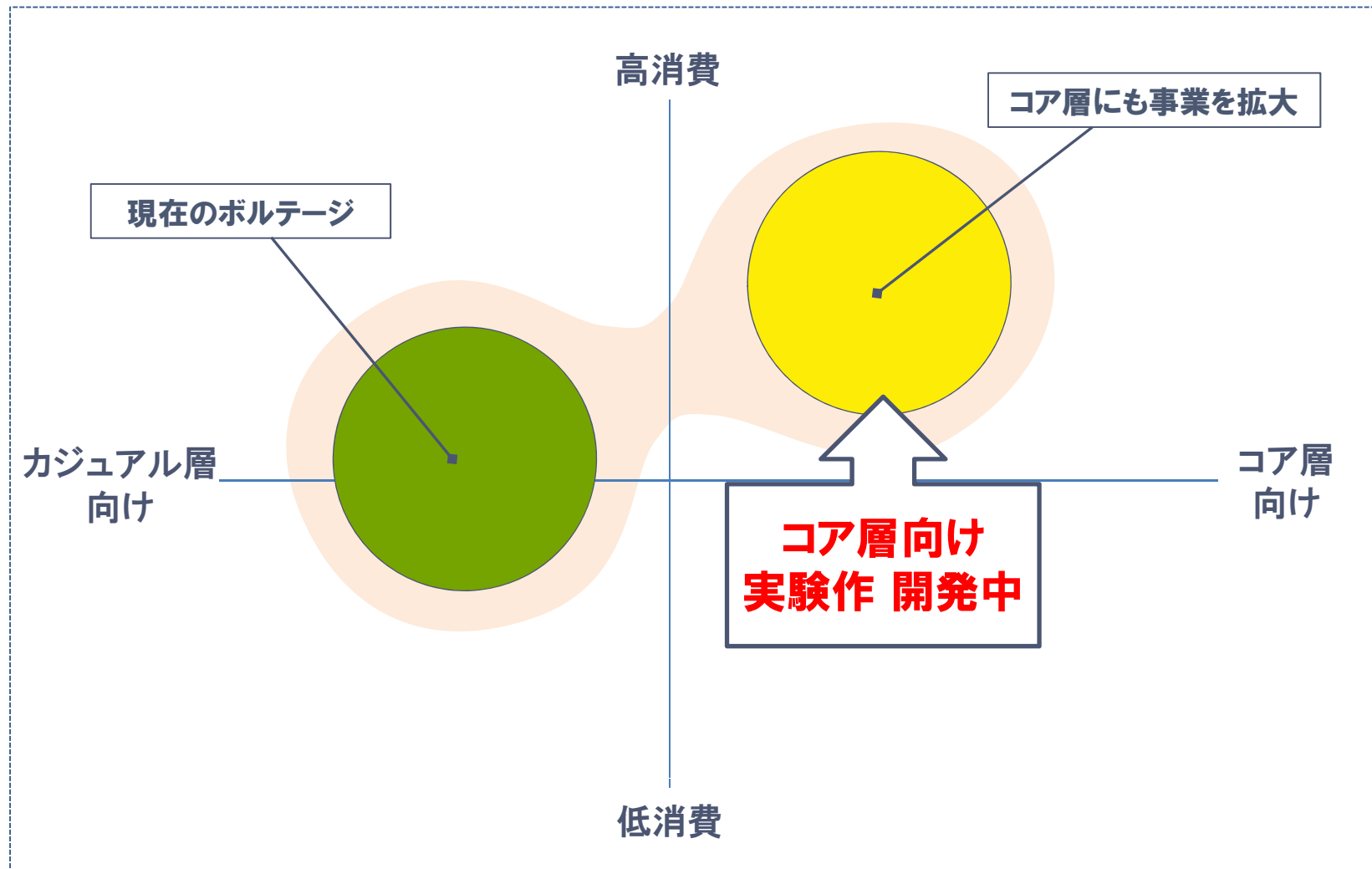
新シリーズ、実験作の立ち上がりが  
 想定よりも遅れる



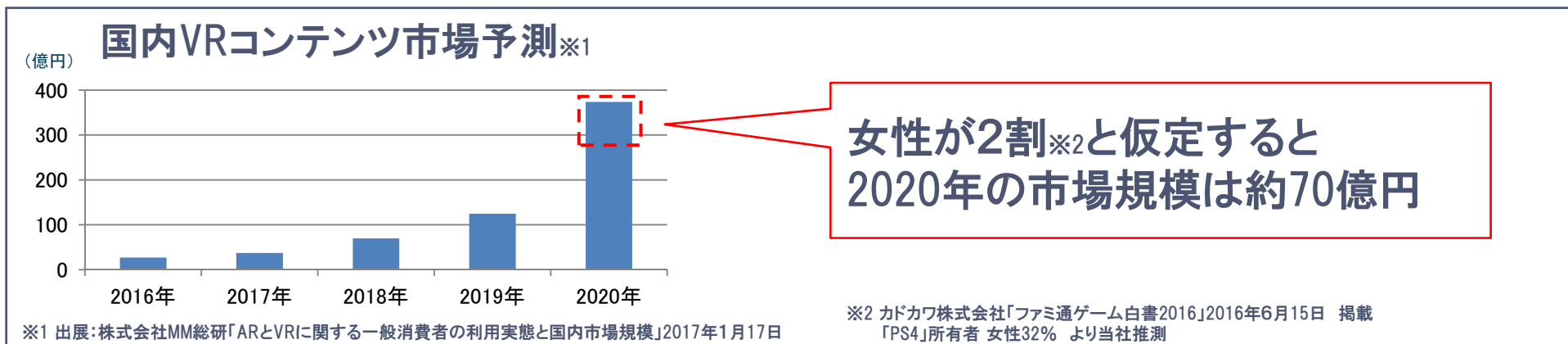
※事業区分別の売上・営利は管理会計ベースの数値です

# ■ ターゲット戦略

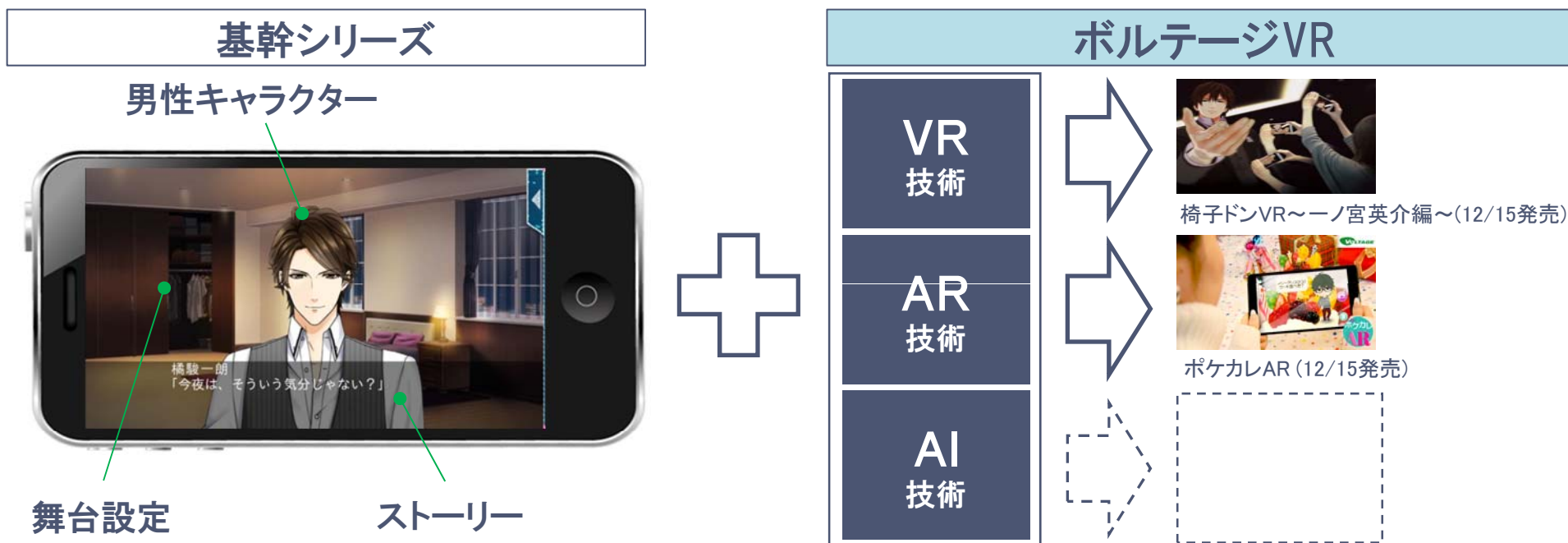
カジュアル層に加え、コア層向けも視野に。半年後に2輪展開へ



# ■ 2/1 子会社「ボルテージVR」を設立



ボルテージVRは、恋アプリにVR・AR・AI体験を付加。  
最適なコンテンツの形や販売形態を模索していく



# ■ 新規アプリローンチスケジュール





# 用語説明



用語	意味
基幹シリーズ	恋愛ドラマアプリのうち、「F2Pシリーズ」と「P2Pシリーズ」として配信しているものが属する。
新シリーズ	ターゲット層や制作技術を基幹シリーズから派生させたシリーズ群。 2017年6月期は、「シークシリーズ」「L10Nシリーズ」が該当する。
実験作	ターゲット層や制作技術が基幹シリーズ・新シリーズとは異なるシリーズ群。 2017年6月期は、「P2P DRAGONシリーズ」「F2P US REALシリーズ」「男性向けサスペンスシリーズ」「パズルアクションゲームシリーズ」「モーションシリーズ」が該当する。
新立地	ターゲット層も制作技術も基幹シリーズ・新シリーズとは異なる新しい取り組み。 2017年6月期は、VRやAR技術を用いる「ハイテク」、グッズや舞台などの「ライブ」分野に取り組んでいる。
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	『ダウト～嘘つきオトコは誰？～』の仕様をベースに制作されるコンテンツ。 従来の恋アプとは一線を画し、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)。
モーション	株式会社ボルモで制作中のモーションタイプのコンテンツ。 2017年6月期第1四半期より、呼称をアニメーションから変更。

# 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。