

# 2020年6月期

## 第1四半期 決算説明会

2019年11月7日

株式会社ボルテージ

東証1部 証券コード 3639



## 1Q決算 概要

### ■売上:16.5億・営利:△0.7億

売上減少も、経費抑制により赤字幅は前Q比で縮小。  
減少傾向だった英語女性向け、男性向けが復調。

## 1Q決算 取り組み

- 「恋乱」の大型本編追加・展示会の実施や、「100恋+」のNintendo Switch向け第2弾タイトルを配信開始。
- 「ダウト」実写映画化の公開前プロモーションを実行。
- 「王子」「アニドル」等、人気タイトルの周年イベントをアプリ内外で実施。

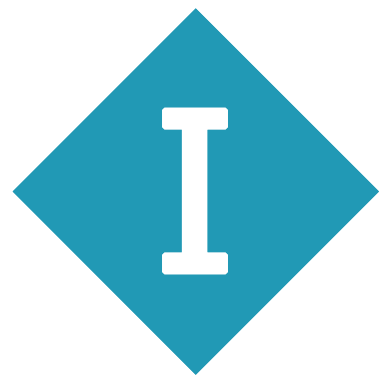
## 2Q テーマ予定

- 「物語アプリ・ファンダム・多角化」戦略を継続。  
既存タイトルの拡大に注力しつつ、グローバル展開、イベント・ライツ展開を推進。
- 既存タイトルは黒字基調を概ね達成。  
今後は育成・開発タイトルの収益化を目指す。

## FY2020 業績予想

- 市場環境が激化する中、信頼性の高い数値の算定が困難であるため、引き続き非開示とさせていただきます。

FY2020



1Q 決算

売上減少も、経費抑制により赤字幅は縮小。

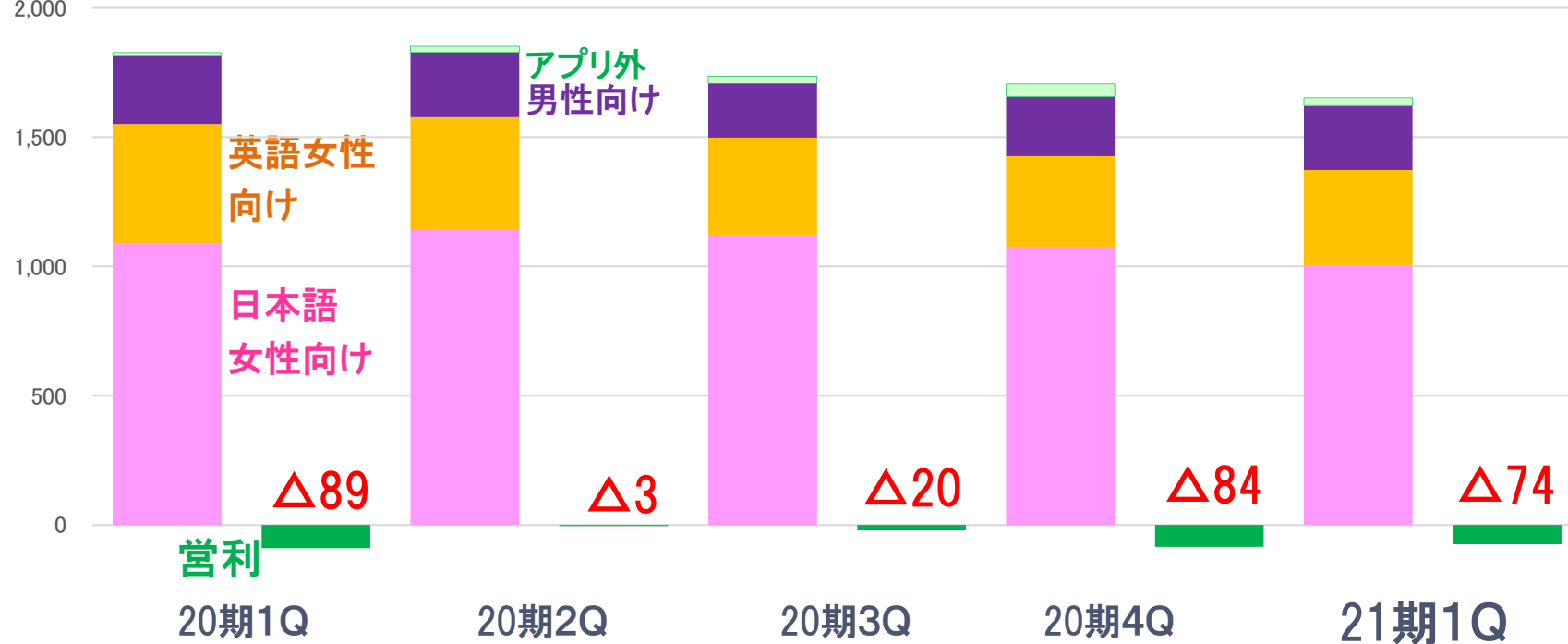
[単位:百万円]

	今 期			前 期	
	1Q実績	売上比	前年同期比	1Q実績	売上比
売上高	1,651	100.0%	90.4%	1,827	100.0%
売上原価	612	37.1%	89.0%	688	37.7%
労務費	282	17.1%	82.0%	344	18.9%
外注費	203	12.3%	123.8%	164	9.0%
その他	126	7.7%	70.6%	179	9.8%
販管費	1,113	67.4%	90.7%	1,227	67.2%
広告宣伝費	409	24.8%	97.8%	418	22.9%
販売手数料	504	30.5%	89.1%	566	31.0%
その他	199	12.1%	82.2%	243	13.3%
営業損失	△74	—	—	△89	—
経常損失	△75	—	—	△92	—
親会社株主に帰属する 四半期純損失	△118	—	—	△99	—

ソフトウェア資産の  
減損損失による

## 「日女」は微減。「英女」「男性」が復調！

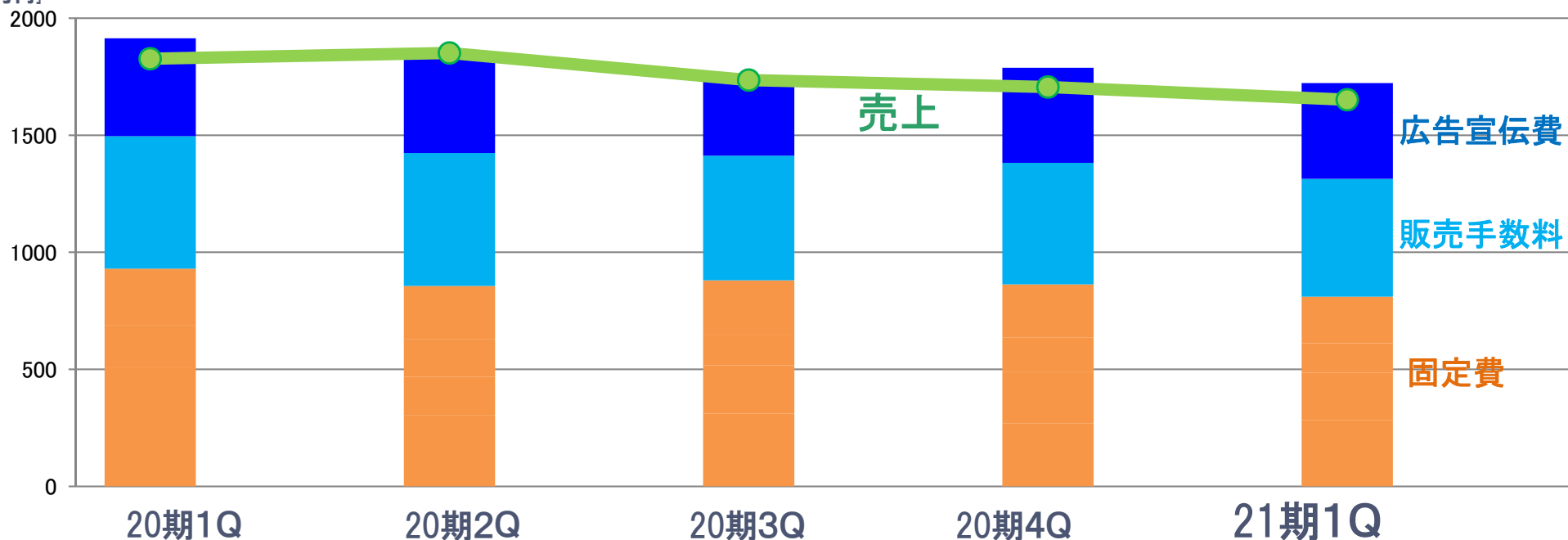
[単位:百万円]  
2,000



	20期1Q		20期2Q		20期3Q		20期4Q		21期1Q	
	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	1,089	60%	1,143	1,122	1,076	1,003	61%	92%	93%	
英語女性	461	25%	433	375	350	369	22%	80%	105%	
男性	263	14%	250	209	231	249	15%	95%	108%	
アプリ外	12	1%	23	28	48	29	2%	241%	62%	
売上合計	1,827	100%	1,851	1,735	1,705	1,651	100%	90%	97%	
営利	△89	-	△3	△20	△84	△74	-	-	-	

広告投下を維持しつつ、固定費の削減を実現。

[単位:百万円]



		20期1Q	20期2Q	20期3Q	20期4Q	21期1Q	YonY	QonQ
		実績	実績	実績	実績	実績		
PA費 ※	広告宣伝費	418	429	341	406	409	98%	101%
	販売手数料	566	568	533	519	504	89%	97%
固定費	労務費	344	303	311	270	282	82%	105%
	外注費	164	166	206	218	203	124%	93%
	その他	422	388	363	375	326	77%	87%
	小計	931	858	881	864	812	87%	94%
経費合計		1,916	1,855	1,756	1,790	1,726	90%	96%

※Platorm・Advertising

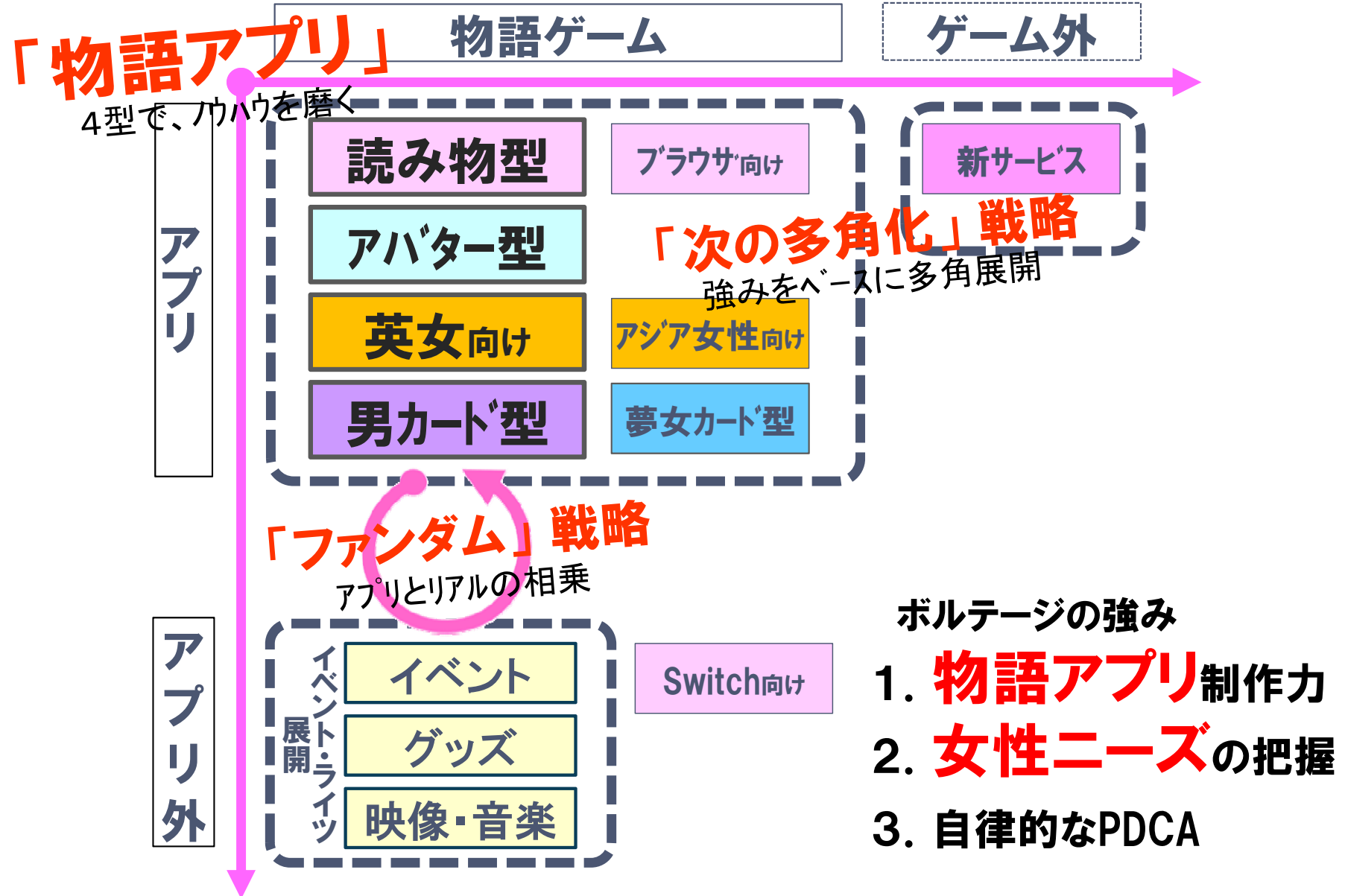
[単位:百万円]

	今期 1Q末	前期末	前期末比
流動資産	2,196	2,364	92.9%
固定資産	379	418	90.5%
<b>資産</b>	<b>2,575</b>	<b>2,783</b>	<b>92.5%</b>
流動負債	689	778	88.5%
固定負債	—	—	—
<b>負債</b>	<b>689</b>	<b>778</b>	<b>88.5%</b>
株主資本	1,874	1,992	94.0%
その他の包括 利益累計額	12	12	102.4%
新株予約権	—	—	—
<b>純資産</b>	<b>1,886</b>	<b>2,004</b>	<b>94.1%</b>
<b>負債純資産</b>	<b>2,575</b>	<b>2,783</b>	<b>92.5%</b>

# Ⅱ 当面の方針

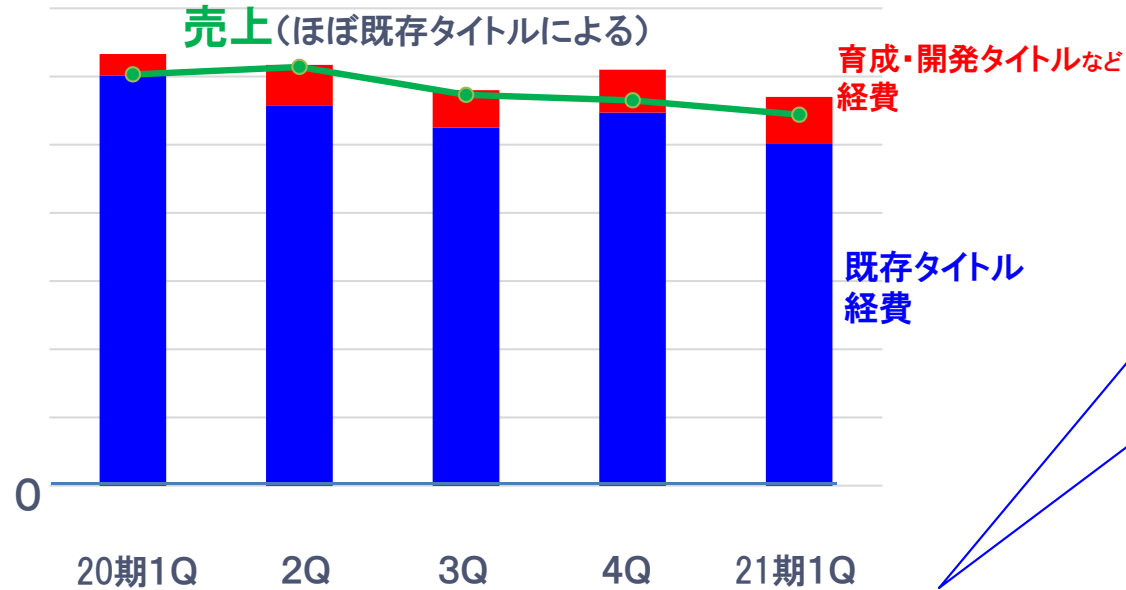


足元黒字化&次の成長にむけ、「物語アプリ・ファンダム・多角化」を継続！



# ■ 既存タイトル/育成・開発タイトルの状況

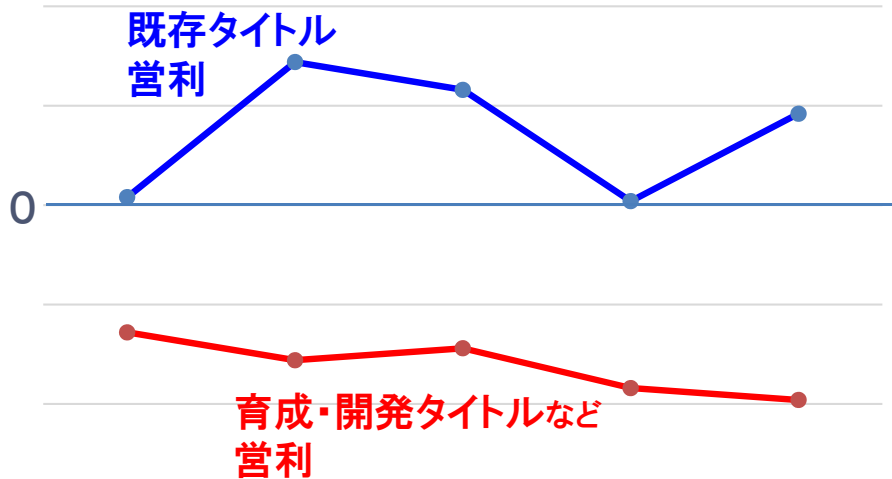
既存タイトルの黒字化を終え、今後、育成・開発タイトルの収益化を目指す！



## 既存タイトル

読み物型	男カード型
アバター型	イベント・ライツ展開
英女向け	

黒字基調を概ね達成！



## 育成・開発タイトルなど

ブラウザ向け	Switch向け
アジア女性向け	新サービス
夢女カード型	

本格的な収益化はこれからであり、経費がかさんでいる

※上記グラフの売上、経費及び営利は管理会計ベースのものです

## 新規タイトル1本、アプリ内新作9本を準備中！

※2019.11.7時点

新規タイトル	FY2019	FY2020	
	Sin済	Sin済	予定
日女	1本 (あやかし恋廻り)	1本 (100シーンの恋 + otona love)	1本
英女	1本 (Ayakashi)	—	—
男性 <sub>他</sub>	1本 (HIGH-SPEC)	—	—

### アプリ内新作

日女 (100恋+、ダウト内)	4本	1本	6本程度
英女 (Love365、LoveST内)	7本	2本	3本程度

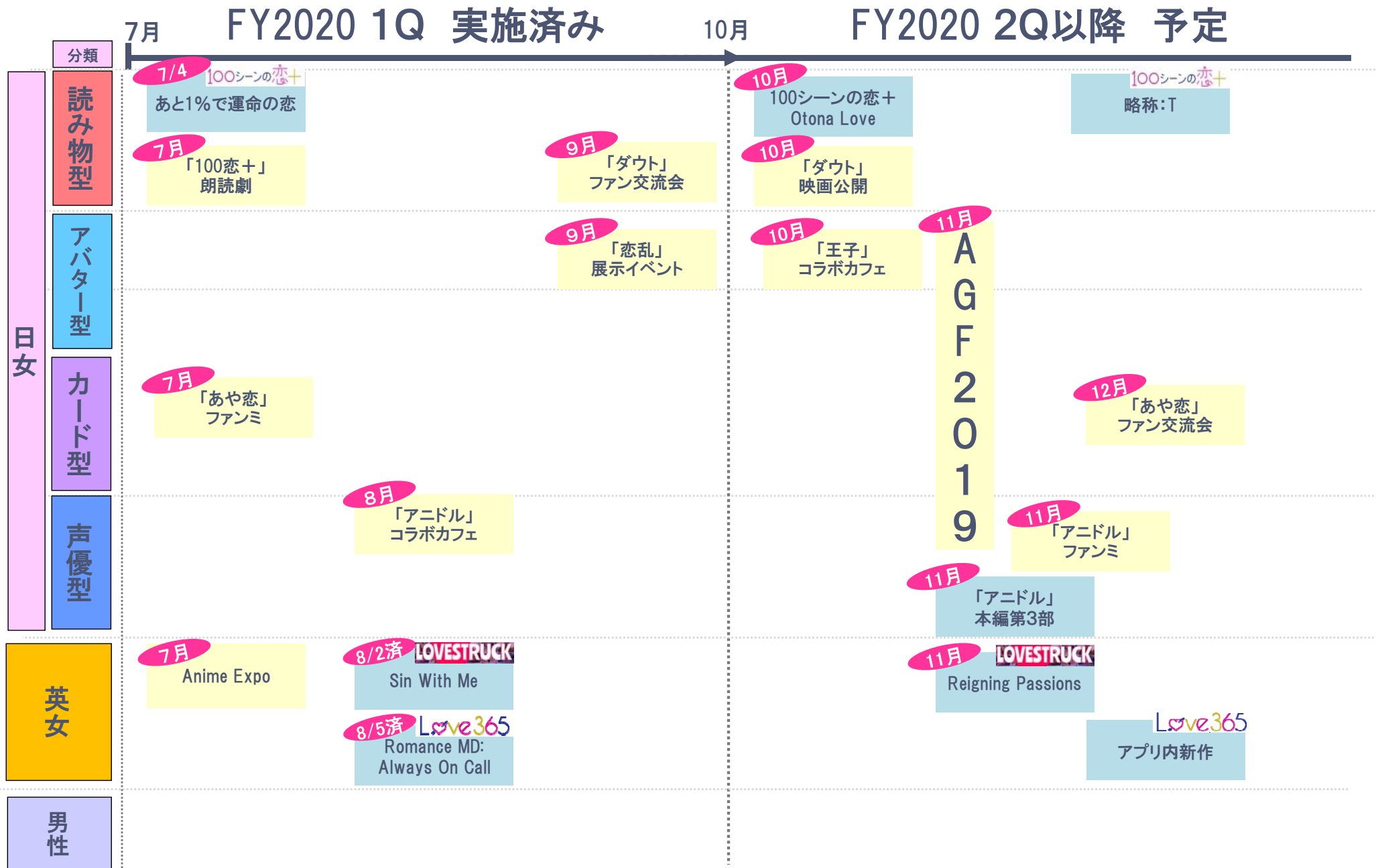
\*「Switch」向けタイトルは含まない

# ■ グローバル展開(再掲)

英語圏のほか、中国、東南アジアへもグローバル展開を推進。

	日本	英語	中国	香港・台湾	東南アジア	...
100恋+	○	○ Love3	—	—	—	
ダウト	○	○ Liar!	○ 準備中	○ 準備中	—	
恋乱	○	○ Samurai	—	—	—	
あや恋	○	○ Ayakashi	—	—	タイ ○ Ayakashi	
LoveST	○ 準備中	○ LoveST	○ 準備中	○ 準備中	—	○ 準備中

# ■ 新規タイトルローンチ・イベント実施予定



※水色の箱は新規タイトル、黄色の箱はイベント・ライツ展開を表します



(1Q以降)  
タイトル毎の  
取り組み

アプリ内施策

## 100シーンの恋+

新作ストーリーを配信予定



11月  
予定

グローバル展開

## Love365

9月のリニューアルで、  
ユーザビリティを向上



コンシューマ展開

Switch(日英)第2弾を配信。第3弾を予定



Nintendo Switch™ に登場! 8月配信



Nintendo Switch™ に登場! 年内  
予定

## アプリ内施策



人気キャラクター「徳川家康」の  
大型本編を配信



## グローバル展開



海外ユーザー向けハロウィン施策を実施



## イベント

「展示会」(恵比寿)

9月、恋乱初の展示会を開催





# ■ その他アバター型タイトル

アバター型



アプリ内施策 「王子Ⅱ & EK」

「王子Ⅱ」6周年、「王子EK」3周年企画を実施



人気キャラクターの新作ストーリーを配信



アプリ内施策 「ミラプリ」

ハーレムルートを配信



イベント 「コラボカフェ」(池袋)

コラボメニュー提供&オリジナルグッズ販売



## アプリ内施策

### 1周年、8大キャンペーンを実施



本編「暮の章」の新ストーリーを追加

## グローバル展開



初のアプリ内  
イベントを実施



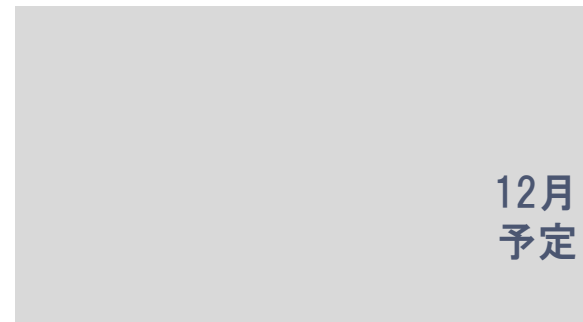
タイにて  
現地マーケティングを開始



## イベント

### 「ファン交流会」(目黒)

配信1周年を記念して開催。  
食事やミニゲーム、クイズを予定



## 映像

(ホ・ル・ビ・ク・チャ・ス)

### 実写映画の公開プロモーション



## アプリ内施策

### 4周年企画を実施&初の総選挙



## イベント

「ダウトパーティー」(秋葉原)

ダウトゲームやクイズ大会で会場全体を盛り上げ



10/4 全国ロードショー開始。舞台挨拶を実施

## アプリ内施策

2周年企画を実施&本編3部を予定



## メディア展開

アニドル公式ニコニコチャンネル

「ヴィレッジヴァンガード」とコラボを予定。  
コラボグッズの販売も。



今冬  
予定

## イベント

「コラボカフェ」(新宿)

「アニドルch」開局記念。連動企画も実施



「ファンミーティング」(池袋)

アニドル3回目の開催。  
7Colorsの7人の声優陣が出演予定



11月  
予定

アプリ内施策

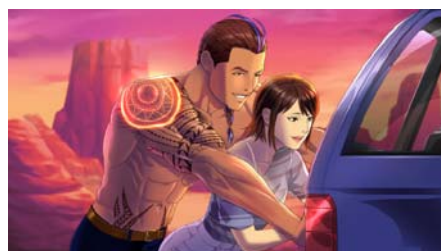


8月、SFスタジオ 第8弾「Sin With Me」開始

第9弾「Reigning Passions」予定



11月  
予定



好調な滑り出し

宮殿を舞台に、危険が渦巻く中  
真の自分を探し出すロイヤルファンタジー

## イベント・グッズ

### AGF 自社ブースで、「あや恋」「恋乱」「アニドル」を出展予定



11月  
予定

#### ▲ 去年の様子



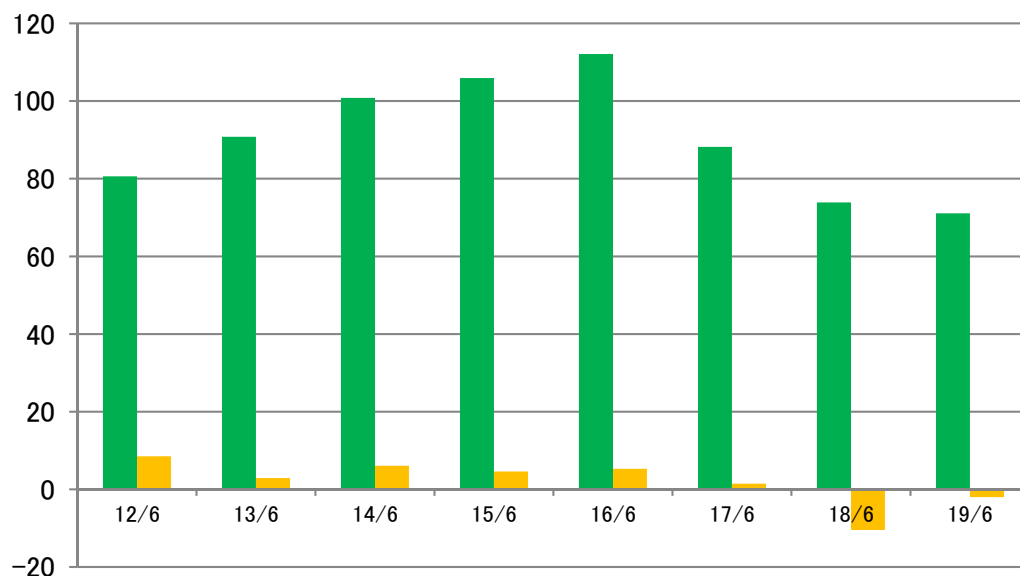
用語	意味
読み物型	ストーリーを楽しむことがメインとなるタイプのアプリ。
アバター型	ストーリーをメインに、アバターなどのゲーム性を組み合わせたタイプのアプリ。
カード型	カードの収集・育成要素を持つタイプのアプリ。
声優型	アプリ運用と並行し、声優陣を起用したアプリ外イベントやCD販売等を積極的に展開するタイプのアプリ。
ファンダム	作品へのポジティブな深い感情的なつながりから生まれたファン文化。 当社グループのタイトルを消費するだけでなく、共感・応援するファン集団を指す。

社名	株式会社ボルテージ
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」を持つ、価値の高い独自IPを創出する
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	942百万円(2019年9月末時点)
従業員数	250名※(2019年9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



## ・直近の売上高・営業利益の推移

(億円)



売上	80.6	90.8	100.8	105.9	112.1	88.2	73.9	71.1
営業	8.5	2.9	6.1	4.6	5.3	1.4	△10.4	△1.9

## ・株式の状況(2019年6月末時点)

発行可能株式総数	15,120,000株
発行済株式数	5,233,675株
株主数	5,066名

## ・大株主の状況(2019年6月末時点)

株主名	株式数(株)	所有割合
津谷 祐司	817,800	15.62%
津谷 奈々子	368,200	7.03%
株式会社サードストリート	250,000	4.77%
特定有価証券信託受託者 株式会社SMBC信託銀行	200,000	3.82%
日本マスタートラスト信託銀行株 式会社(信託口)	166,100	3.17%
株式会社ボルテージ	91,581	1.74%
株式会社SBI証券	88,852	1.69%
日本トラスティ・サービス信託銀 行株式会社(信託口5)	74,300	1.41%
吉川 直樹	66,800	1.27%
日本トラスティ・サービス信託銀 行株式会社(信託口1)	62,600	1.19%

# 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。