

2021年6月期

第3四半期 決算説明会

2021年5月10日

株式会社ボルテージ
東証1部 証券コード 3639



3Q 決算

- **3Q累計：売上52.1億、営利1.4億**
3Qのみ売上は、前年比+10%成長。
3Qのみ営利は、舞台による経費一時増などで赤字着地。

3Q トピック

- 日女「100恋」「誓い」、英女新規「Darkness」が好調。
- 男性は前年比+20%、新分野(リアイベ・電書・コンシューマ)は4.8倍に伸長。
- 2月舞台は収容定員50%以下で実施。

4Q テーマ

- 基本戦略「アプリ進化」「ファンダム」「多角化」を継続。
- 当面、「日女 再成長」「新分野 投資増」に注力する。

FY2021 業績予想

- 環境激化により、信頼性の高い数値の算定が困難であり、非開示。

A decorative graphic in the top-left corner consisting of a solid blue circle and a thin blue line that curves around it.

FY2021

A teal diamond shape containing a white, bold, sans-serif letter "I".

I 3Q 決算

■ 業績サマリー

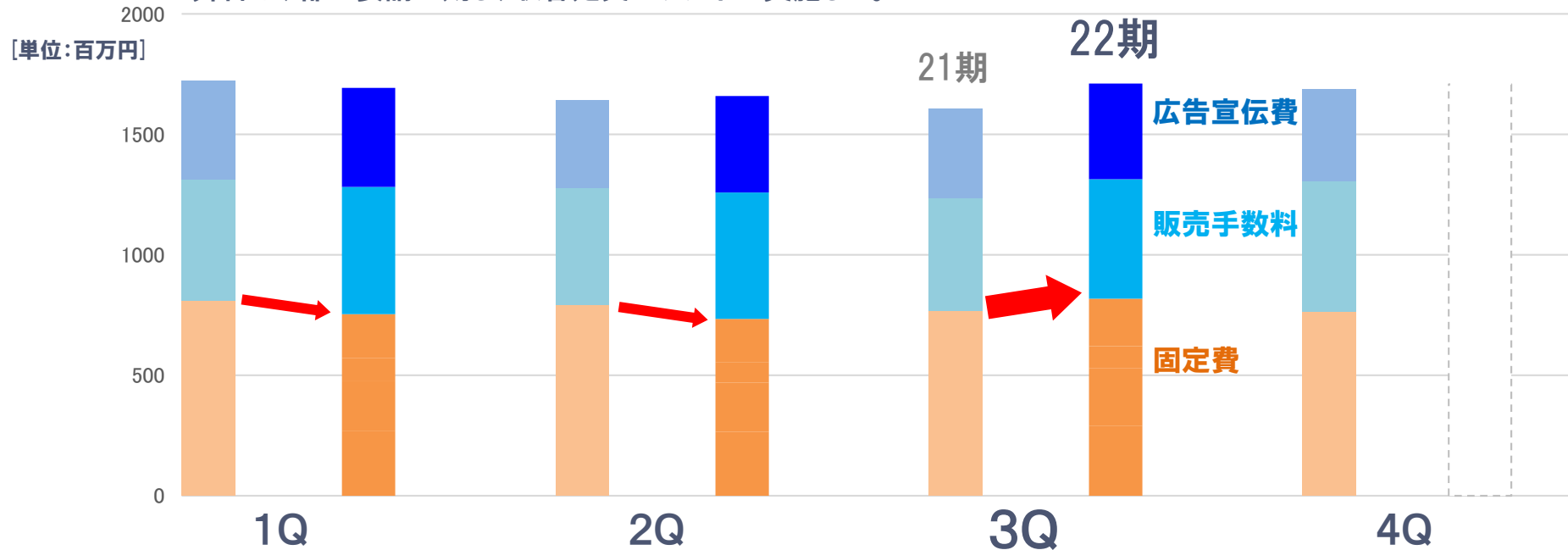


[単位:百万円]

	2020年6月期		2021年6月期				
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	YonY	QonQ
売上高	1,526	1,813	1,762	1,763	1,683	110%	95%
売上原価	575	577	571	555	622	108%	112%
労務費	292	274	268	266	289	99%	109%
外注費	178	202	207	204	241	135%	119%
その他	104	100	96	85	91	88%	107%
販管費	1,035	1,113	1,123	1,105	1,090	105%	99%
広告宣伝費	371	381	411	400	397	107%	99%
販売手数料	469	545	528	525	496	106%	94%
その他	194	186	183	179	197	101%	110%
営業利益	△84	123	67	102	△29	—	—
経常利益	△90	119	61	90	△3	—	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△91	90	44	91	△17	—	—

2月舞台による一時的な外注増が営利を圧迫。積極広告は継続。

*舞台は、都の要請に則し、収容定員50%以下で実施した。



		1Q		2Q		3Q				4Q	
		21期	22期	21期	22期	21期	22期	YoY	QonQ	21期	22期
PA費 ※	広告宣伝費	409	411	365	400	371	397	107%	99%	381	
	販売手数料	504	528	485	525	469	496	106%	94%	545	
固定費	労務費	282	268	271	266	292	289	99%	109%	274	
	外注費	203	207	192	204	178	241	135%	119%	202	
	その他	326	279	330	265	298	288	97%	109%	287	
	小計	812	755	794	735	770	819	106%	112%	763	
	経費合計	1,726	1,694	1,645	1,661	1,610	1,713	106%	103%	1,690	

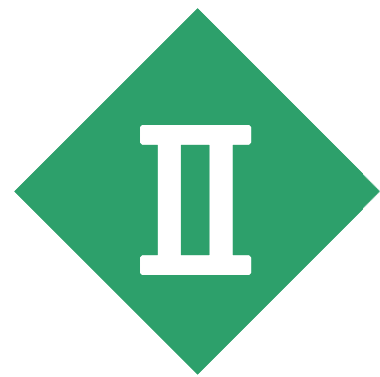
※Platorm&Advertising

収益改善・増資により、財務状態は引き続き良好。

[単位:百万円]

	3Q末	前期末	前期末比
流動資産	2,933	2,652	111%
固定資産	589	351	168%
資産	3,523	3,004	117%
流動負債	813	719	113%
固定負債	114	—	—
負債	928	719	129%
株主資本	2,567	2,265	113%
その他の包括利益累計額	20	11	170%
新株予約権	6	7	88%
純資産	2,594	2,285	114%
負債純資産	3,523	3,004	117%

利益剰余金の増加 及び
第8回 新株予約権行使
により増加



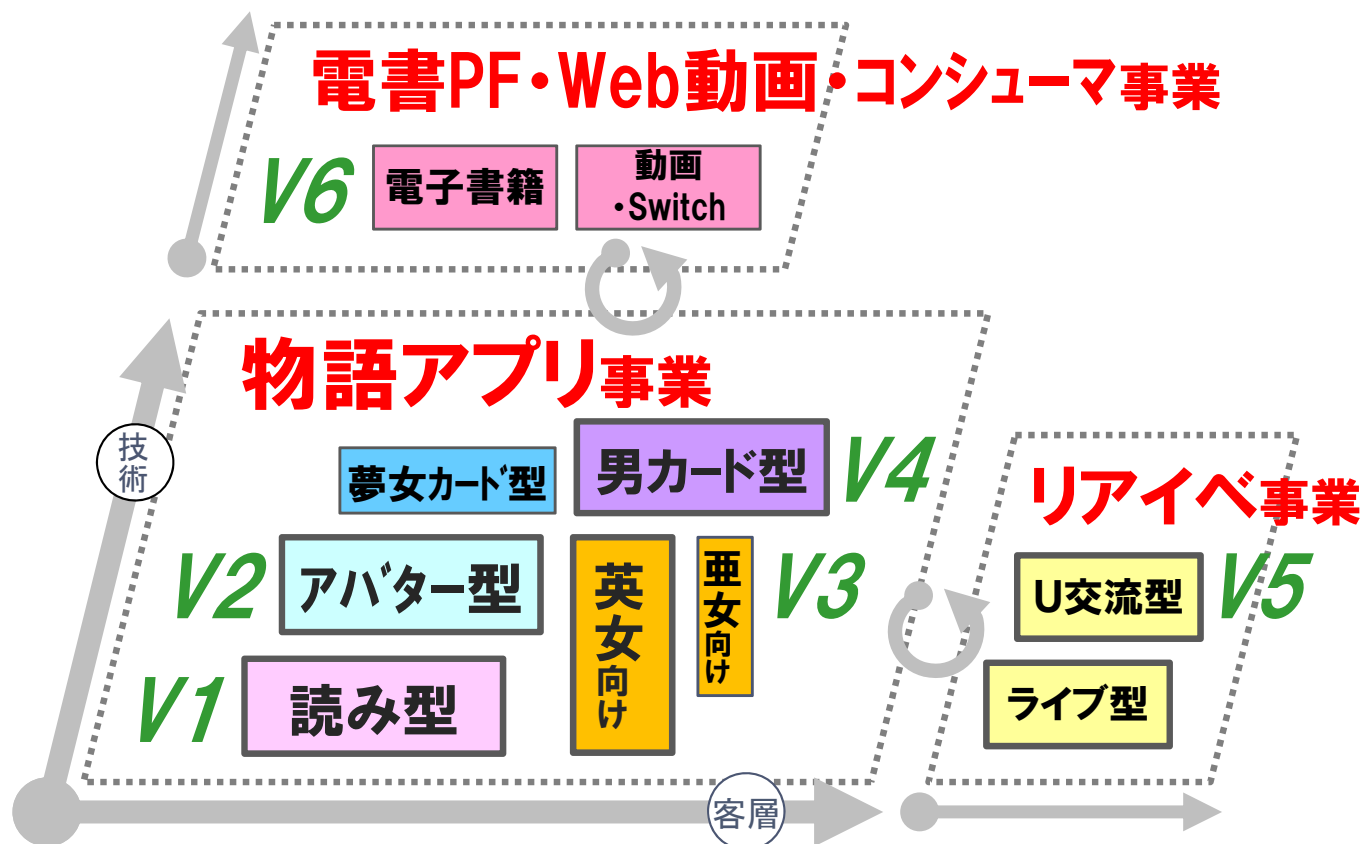
当面の

成長戦略

「物語アプリ」に成長要素を取り込み、成長する！

3つの
戦略

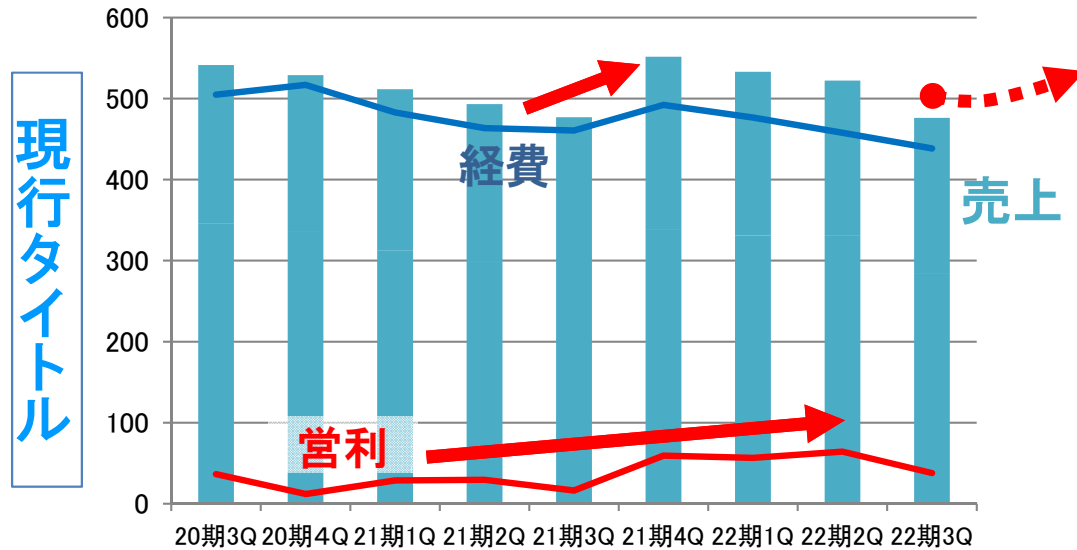
1. 物語アプリ×進化 (アプリ進化戦略)
2. 物語アプリ×リアイベ (ファンダム戦略)
3. 物語ノウハウ×成長市場 (多角化戦略)



Vx: 特定ノウハウごとに疑似・事業会社を設置

■ 現行/育成タイトルの状況

多角化が進捗。「^{マルチ}多タイトル×多分野」の強みを追求する！



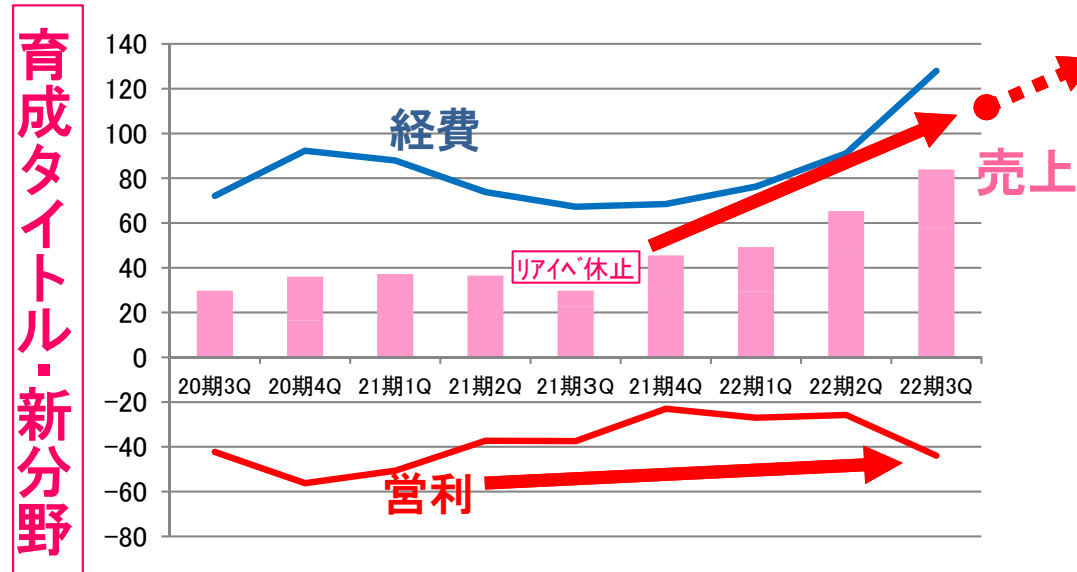
当面の注力



日女再成長



新分野投資増



※上記グラフの売上、経費及び営業は管理会計ベースのものであり、月次の平均値となります。単位は百万円です。

日女再成長への取り組み

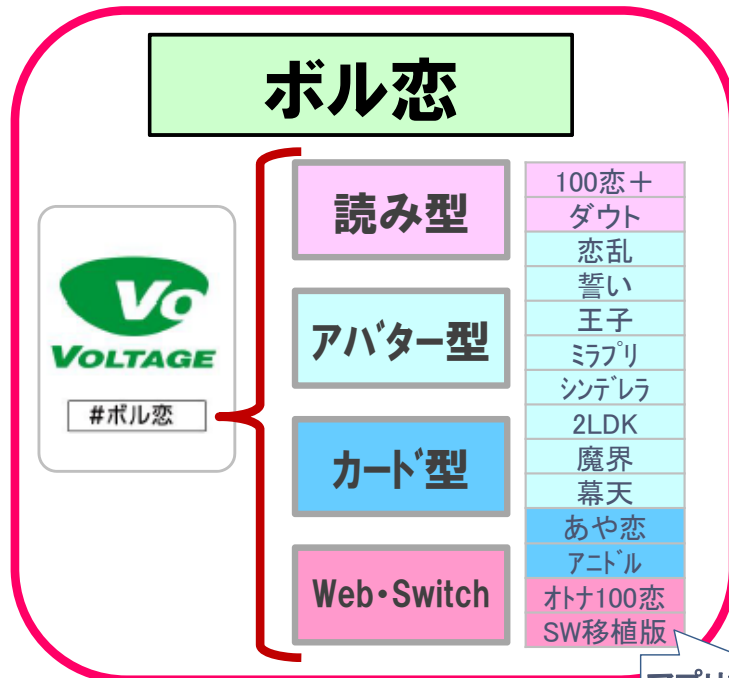
マルチ

多タイトル×多分野を活かす2施策を、4月に開始！

恋愛ドラマシリーズの新総称

ボル恋

新総称でシリーズとしての訴求を強化

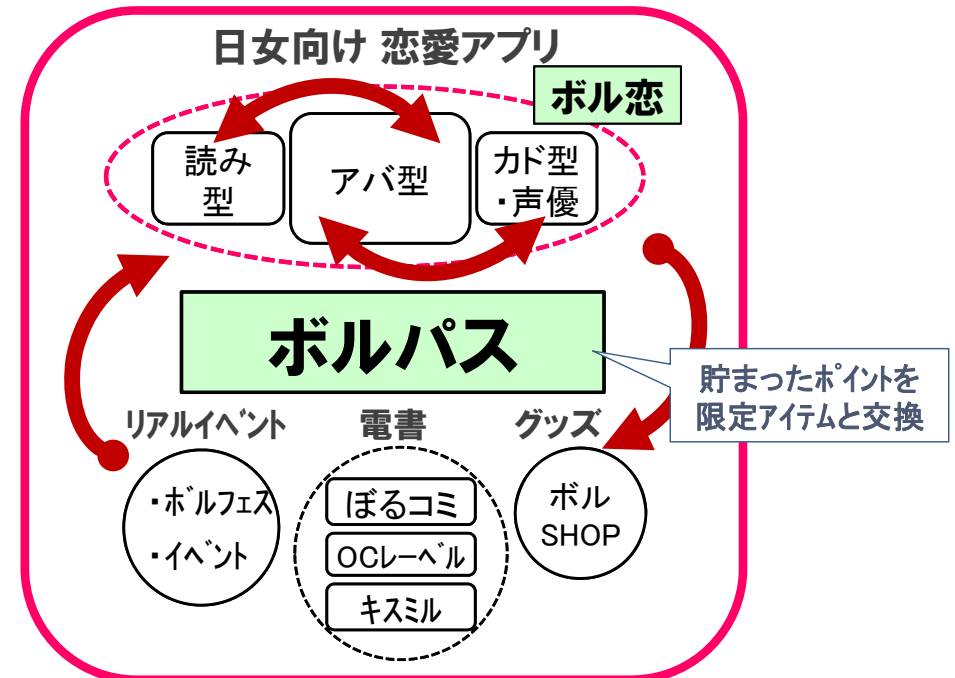


アプリを中心に、
Webコンテンツ、
Switchも含む

コンテンツ共通 会員ポイントサービス

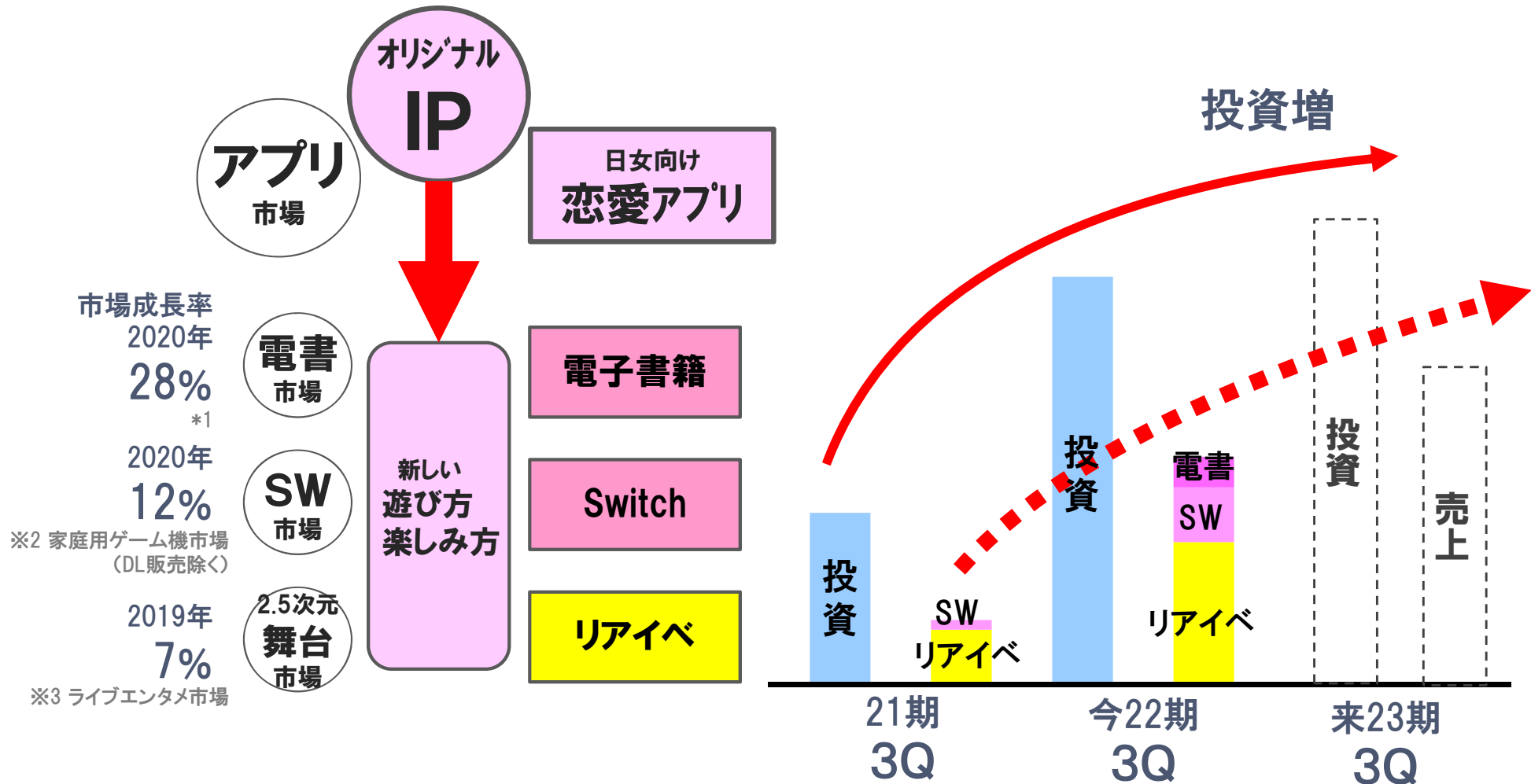
ボルパス

ユーザーの楽しみを増やし、LTV向上を狙う



■ 新分野への投資増

成長著しい新分野「リアイベ・SW・電書」への投資を積み増す！



※1 出典: 公益社団法人全国出版協会・出版科学研究所(2021.1.25公表)
 ※2 出典: ファミ通(2021.1.12公表)
 ※3 出典: ぴあ株式会社、ライブ・エンタテインメント調査委員会(2020.9.18公表)
 ※4 グラフは管理会計ベースのもので、23期3Qのグラフはイメージであり、業績予想等に基づくものではありません。

3Q、アプリ内新作5本をリリース。4月、日女「2LDK」を再始動！

2021.5.10時点	FY2020	FY2021	
新規タイトル	Sin済	Sin済	予定
日女	2本 ・100シーンの恋+ otona love ・KISSMILLe	2本 ・幕末維新 天翔ける恋 ・上司と秘密の2LDK (再始動)	—
英女・亜女	—	1本 ・Court of Darkness	1本 ・Noir Adventure&Romance (世界ローンチ)
男性 _他	—	—	—
アプリ内新作			
日女 (100恋+、ダウト内)	4本	1本 ・うっかり婚	—
英女・亜女 (Love365、LoveST内)	7本	6本 ・Forget ・immortal 他	1本

*電子コミックレーベル、「Switch」向けタイトルは含まない

グローバル展開

	日本	英語	中国	香港・台湾	東南アジア	欧州
100恋+	○	○ Love3	—	—	—	○ Love3
ダウト	○	○ Liar!	○ 掲穿	○ Doubt	—	—
恋乱	○	○ Samurai	—	—	—	—
魔界	○	○ Darkness	—	—	—	—
あや恋	○	○ Ayakashi	—	—	タイ○ Ayakashi	—
アニドル	○	—	—	—	—	—
LoveST	—	○ LoveST	—	—	—	○ LoveST

ファンダム展開 (今期予定)

ユーザ交流 (オンライン代・併)	舞台 (オンライン代・併)	動画
○ Shop・フェス	○ 朗読劇	○ ニコニコ動画
—	—	—
○ Shop・フェス	—	—
○ Shop・フェス	—	—
○ Shop・フェス	—	—
○ Shop・フェス	○ 2.5舞台・ファンミ	○ TV・Youtube
—	—	—

*「Switch」向けタイトルは含まない



事業別の 取り組み

■ 物語アプリ事業①～日女向け～

1月「幕末維新 天翔ける恋」ローンチ



初動では集客に苦戦したが、回復しつつある。今後、アプリ内アイテムやイベント充実により、KPIの改善を図る。

「100シーンの恋+」内

3月「うっかり婚～目覚めたら、ワケあり上司の妻でした～」新作配信



4月「上司と秘密の2LDK Love Happening」再始動



更新休止中のタイトルをユーザーの強い要望を受け再開！

仕事も趣味も充実しているおひとりさま満喫中の元気女子が繰り広げる、大人のラブコメディ。初動は好調！

英語翻訳版 (恵比寿)

「Darkness」



昨年11月のローンチ直後より好調を維持。

「Love365」内 新作配信

1月
「My Lady Juliet」



2月
「Forget Me Not, My Love」



3月「Exclusively Yours:
An Office Affair」



往年の日女タイトル翻訳版を続々配信。

北米オリジナル版 (サンフランシスコ)

「Lovestruck」内 新作配信

4月 「Immortal Hearts Society」

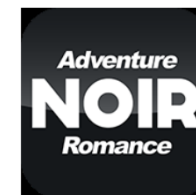


秘密結社の一員となって、
時代を超えた愛を見つけ出す
ファンタジーストーリー。
同性同士の恋愛も楽しめる。

新規読み物アプリ

「Noir(ノール)Adventure&Romance」

4月 一部地域にてテストローンチ済み。



ミニゲーム、育成/収集要素など
ゲーム性を組み込んだタイトル

4Q、世界ローンチ予定！

「六本木サディスティックナイト」

5月 本編新ストーリー 配信開始
(season3 第3章)



Twitterキャンペーンや、新たに導入したマンスリーパックが好調。

2月 2.5次元舞台「キュアステージ」



徹底したコロナ感染対策のもと、
都の要請に則し、収容定員の50%以下で実施。

4月 アニドル「3周年イベント」



声優登壇は1年半ぶり。
グッズ販売のほか、新ストーリーの配信等を告知。

5～6月 「ボルフェスSHOP」(東京、大阪)



予定

年1回のタイトル横断イベント。
コロナ禍のため、昨年同様、
展示イベントを兼ねたポップアップショップで開催予定。

※緊急事態宣言を受け、日程調整中。

Switch移植版 3タイトル発売

1月「恋人は公安刑事

by100シーンの恋+」



4月「偽りの君とスキャンダル

by100シーンの恋+」



4月「あやかし恋廻り」



日英版を各国リージョンで発売。
3月には、発売済タイトルのセールを実施。

電コミレーベル「otona シンデレラ」

オリジナル含め20作品を連載。
配信先ストアも、21書店まで拡大。



ボル恋原作のコミカイズが好調な売れ行き。

電コミストア「ぼるコミ」

取扱い出版社50社。配信数20万冊を突破。



ぼるコミ独自の版元キャンペーンも開始。
4月 ボル恋原作2作品を先行配信中。

恋愛チャット小説アプリ「キスマイル」

俳優52名とのコラボシリーズ
3月「#100キス」開始



チャット小説作品のほか、
キャストブロマイドが獲得できるサービスを実装。



IV

APPENDIX

会社紹介

社名	株式会社ボルテージ
代表者	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」で、人々の「生活を盛り上げる」 「自発と責任」で、自律し成長する個人・組織になる
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	1,250百万円 (2021年3月末時点)
従業員数	228名※ (2021年3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

市場変化に合わせて、客層・技術を拡張してきた。

2019「アジア女性向け」「電子書籍事業」
「ブラウザ向け」「コンシューマ展開」開始

当社の強みを活かし、多角展開を目指す。

2019 創業20周年

2017「イベント・ライツ展開」本格化

アプリとリアルの相乗効果を狙う。

2018「恋アプ」100タイトル達成

2013「男性向け」開始

2011「英女向け」開始

コンテンツのターゲットを拡大し、
さらなる収益拡大に成功。

2012 米国子会社「SFスタジオ」設立

2011 東証一部へ市場変更

2010 マザーズ[®]上場

2006「日女向け」開始

「日本語女性」にターゲットを絞り、
現「恋愛ドラマアプリ」シリーズを開始。
大ヒットを記録し急成長！

1999 創業

事業区分 (22期4Q以降)

区分		分類	主要タイトル
物語アプリ	日女	読み物型	100恋+、ダウト
		アバター型	恋乱、誓い、シンデ、ミラプリ王子、魔界、幕天、2LDK
		カード型	あや恋
		声優型	アニドル
	英・亜女	読み物型	Love365、Lovestruck タイ・中国・台湾向け
	男性	カード型	六本木
	リアイベ	ユーザー交流型	ボルフエス、コラボカフェ
ライブ型		2.5次元舞台 ファンミーティング	
電書・動画 ・コンシューマ	電書	キスマイル、ぼるコミ、 otona シンデレラ	
	動画	アニドルTV番組・YouTube	
	コンシューマ	Nintendo Switch向け	

ボルテージの強み

1. 物語アプリ制作力

2. 女性ニーズの把握

商品

販売

組織

3. 自律的なPDCA

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、声優陣を起用したリアルイベントやwebメディア露出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。
LTV	Life Time Valueの略。ある顧客から生涯に渡って得られる利益を指す。
イベント・ライツ 展開	当社のタイトルIPを用いたアプリ外での展開。 主に、舞台・コラボカフェなどのリアルイベントの実施や、グッズ販売、映画化・CD販売などの映像・音楽展開に分類される。

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。