

2024年6月期 (第25期)

第2四半期 決算説明会

2024年2月9日



株式会社ボルテージ

東証スタンダード 証券コード 3639

## FY2024 2Q決算

### ■ 2Q: 売上9.2億、営利△0.1億

売上は、日本語女性向け・新分野が伸長しQonQで増収。  
営利は、QonQで大幅に赤字縮小。

## FY2024 2Qトピック

■ アプリはコスト抑制とゲーム構造等を見直しつつ、  
年末施策に注力した。

■ 新分野は第2投資を本格化しつつ、ノウハウ蓄積を急ぐ。  
Switch向けはテンペストFDの投入により販売本数が増加。

## 成長戦略

### ■ アプリ・電コミ・コンシューマの「3本柱」成立を目指す

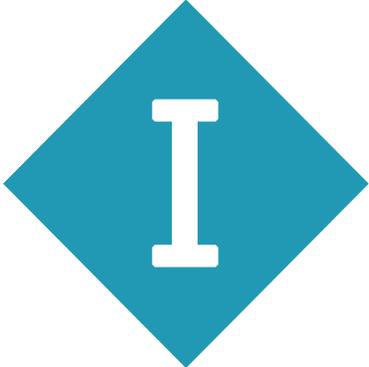
1. 日女アプリ × ファンダム充実・アプリ進化 (ファンダム戦略)
2. 新分野 × 拡大・IP創出 (ヒットIP戦略)

## FY2024 業績予想

■ 環境激変により、信頼性の高い数値の算定が困難であり、非開示。

A cluster of overlapping blue and teal rounded rectangles and circles in the top-left corner.

FY2024

A teal diamond shape containing a white letter "I".

決算



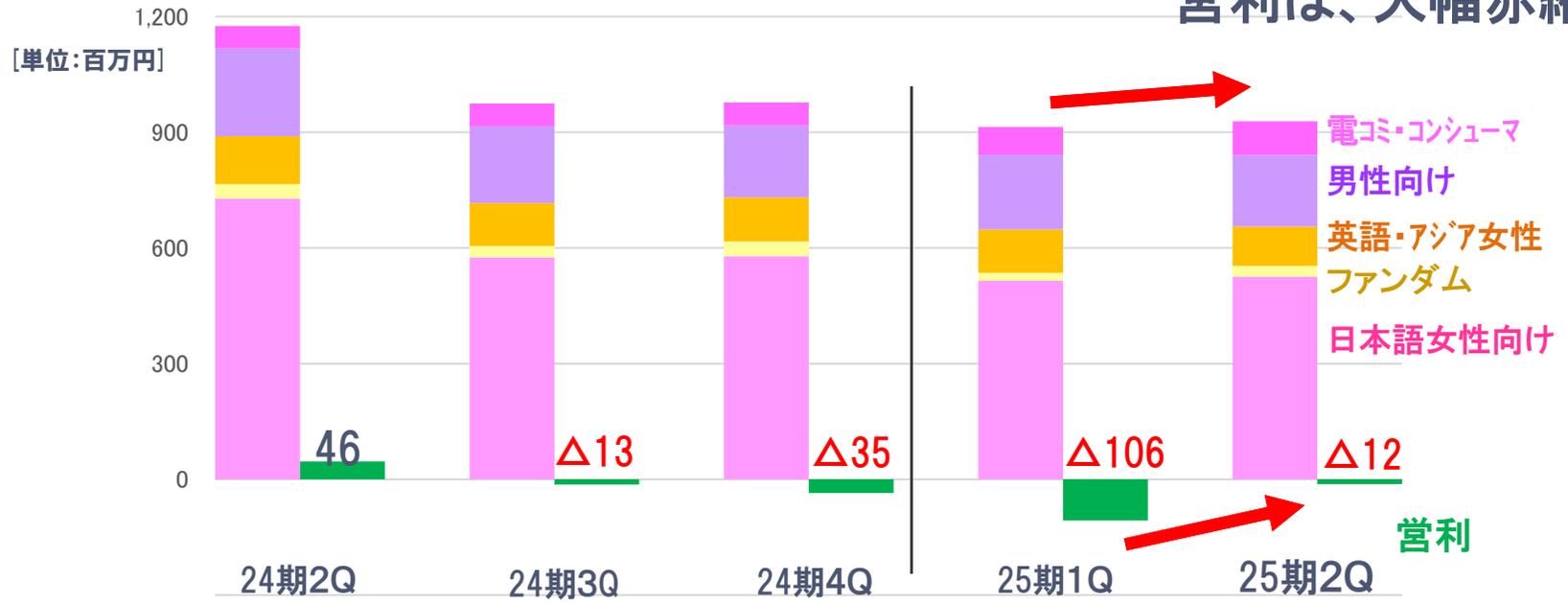
# ■ Q業績サマリー



[単位:百万円]

	2023年6月期			2024年6月期			
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	YonY	QonQ
売上高	1,175	974	977	913	928	79%	102%
売上原価	471	446	429	456	437	93%	96%
労務費	221	213	184	210	199	90%	95%
外注費	175	163	169	176	169	97%	96%
その他	74	69	74	69	67	91%	97%
販管費	656	541	583	563	502	77%	89%
広告宣伝費	189	156	191	179	133	70%	74%
販売手数料	304	231	241	223	219	72%	98%
その他	162	153	150	159	150	92%	94%
営業利益	46	△13	△35	△106	△12	—	—
経常利益	31	△10	△17	△98	△18	—	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	30	16	△18	△99	△19	—	—

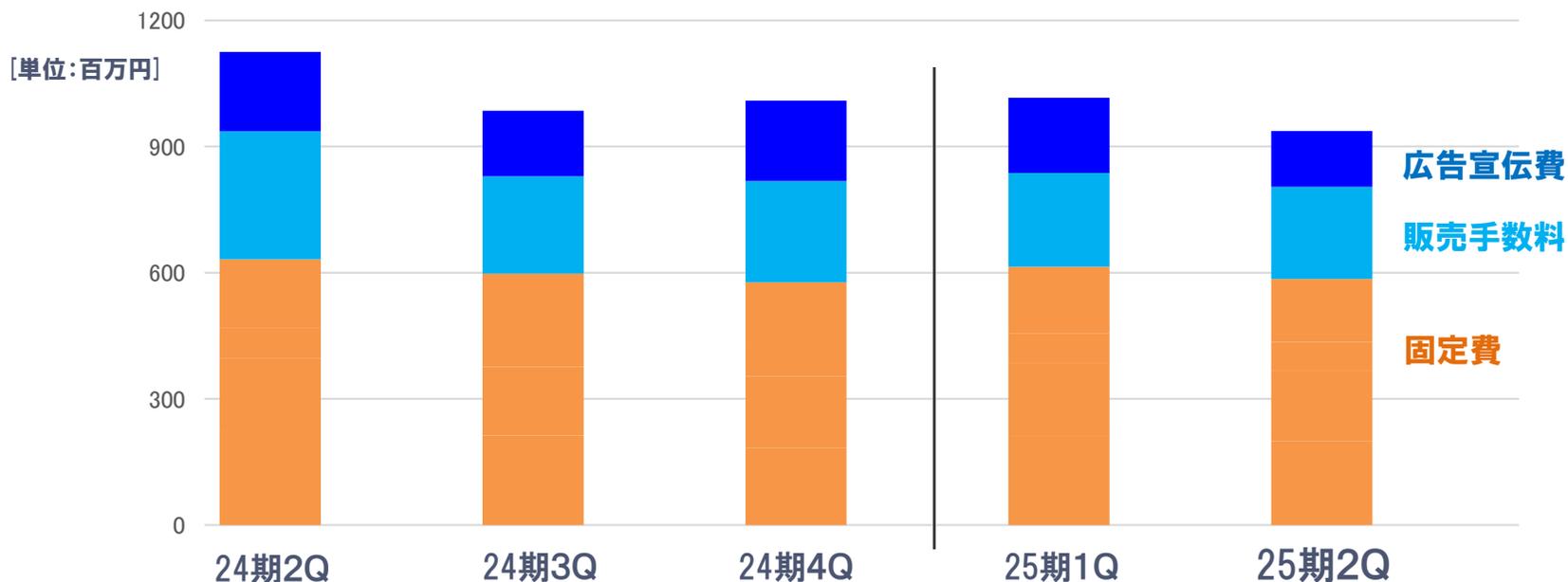
売上は、日本語女性向け・新分野が伸長し、QonQ増収。  
 営利は、大幅赤縮。



	実績	実績			実績	実績	YoY	QonQ
		24期2Q	24期3Q	24期4Q				
アプリ事業	日本語女性	728	575	578	515	525	72%	102%
	ファンダム*	37	29	38	20	27	75%	137%
	英語・アジア女性	124	111	113	112	102	82%	91%
	男性	228	198	186	193	185	81%	96%
新分野	電コミ・コンシューマ	57	59	59	71	87	151%	121%
	売上合計	1,175	974	977	913	928	79%	102%
	営利	46	△13	△35	△106	△12	-	-

\*ファンダム: グッズ・カフェ・イベント・動画など。

固定費や広告の抑制により、全体として減少。



		実績	実績	実績	実績	実績	YonY	QonQ
PA費 ※	広告宣伝費	189	156	191	179	133	70%	74%
	販売手数料	304	231	241	223	219	72%	98%
固定費	労務費	221	213	184	210	199	90%	95%
	外注費	175	163	169	176	169	97%	96%
	その他	237	223	225	229	218	92%	95%
	小計	634	600	579	616	587	93%	95%
経費合計		1,128	987	1,012	1,020	940	83%	92%

※Platform&Advertising

財政状態は引き続き堅調。

## 貸借対照表

[単位:百万円]

	25期2Q末	24期末	前期末比
流動資産	1,869	2,042	92%
固定資産	968	911	106%
<b>資産</b>	<b>2,837</b>	<b>2,954</b>	<b>96%</b>
流動負債	643	664	97%
固定負債	132	127	105%
<b>負債</b>	<b>776</b>	<b>791</b>	<b>98%</b>
株主資本	1,990	2,108	94%
その他の包括利益累計額	66	48	136%
新株予約権	5	5	100%
<b>純資産</b>	<b>2,061</b>	<b>2,162</b>	<b>95%</b>
<b>負債純資産</b>	<b>2,837</b>	<b>2,954</b>	<b>96%</b>

## キャッシュ・フロー計算書

[単位:百万円]

	25期2Q末	24期2Q末
営業活動CF	△138	124
投資活動CF	△45	△72
財務活動CF	△32	△2
現金及び現金同等物の増減額	△217	52
現金及び現金同等物の期末残高	1,229	1,525

税金等調整前  
当期純利益の減少等

Ⅱ

# 成長戦略と 事業ごとの方針

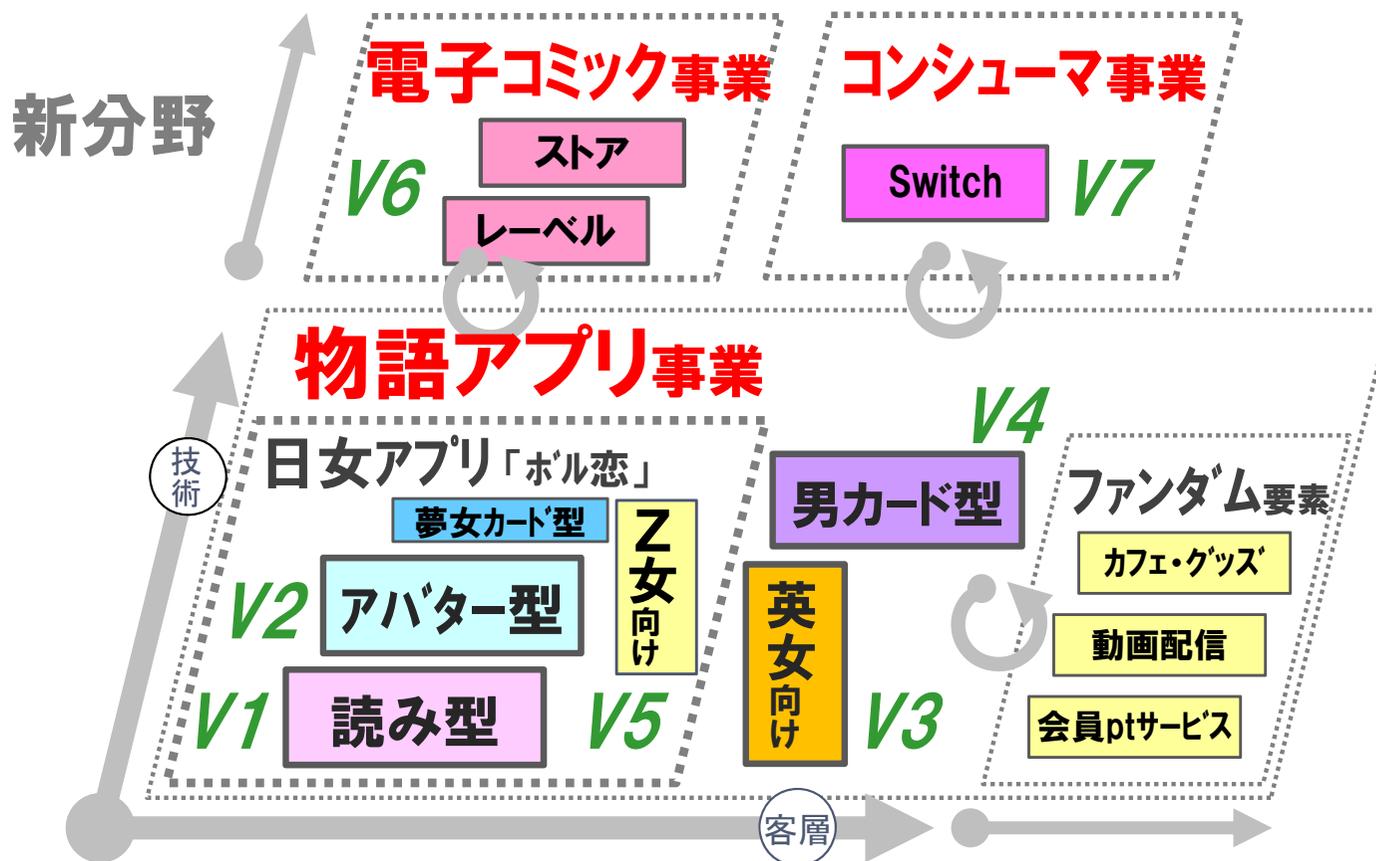
「恋愛と戦い」デジタル時代の物語コンテンツで、世界を楽しませる！

アプリ・電コミ・コンシューマの「3本柱」

多角  
企業へ

1. 日女アプリ × ファンダム・アプリ進化 (ファンダム戦略)

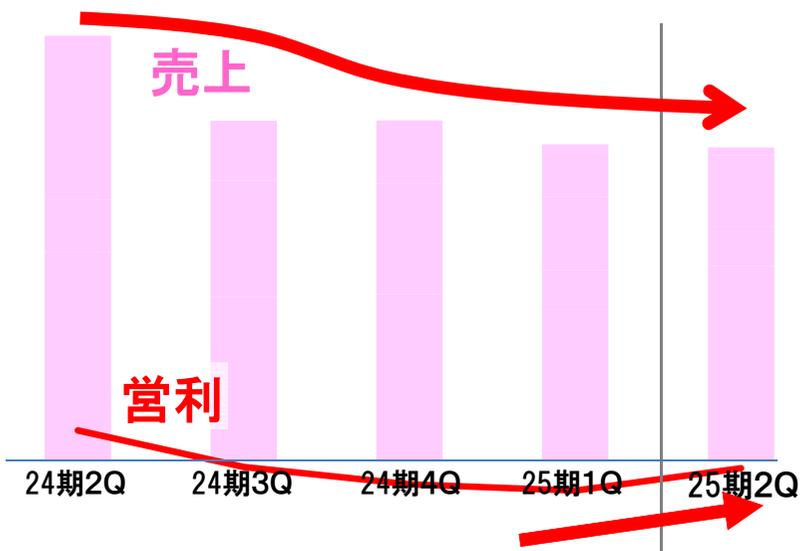
2. 新分野 × 拡大・IP創出 (ヒットIP戦略)  
電コミ・コンシューマ



Vx: 特定ノウハウごとに疑似・事業会社を設置

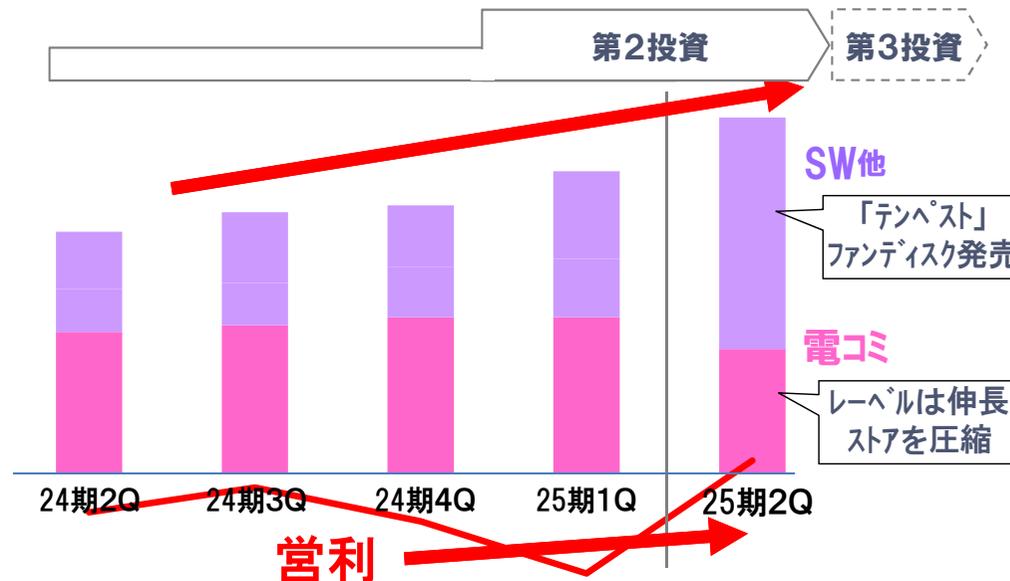
## アプリ事業

売上げ止め&コスト抑制を継続。



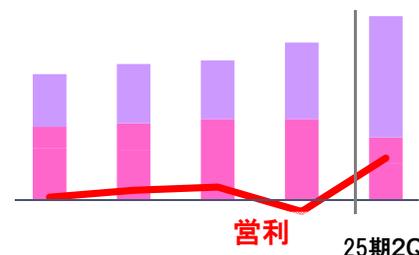
## 新分野

第2投資を本格化。今Qは、初の黒字！



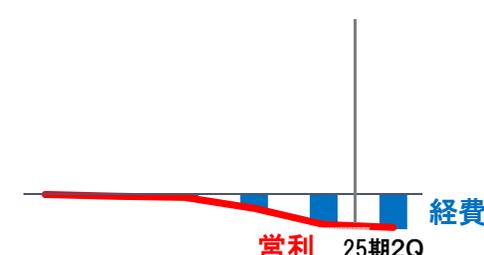
### 既存シリーズ

黒字基調で推移。



### 新規シリーズ

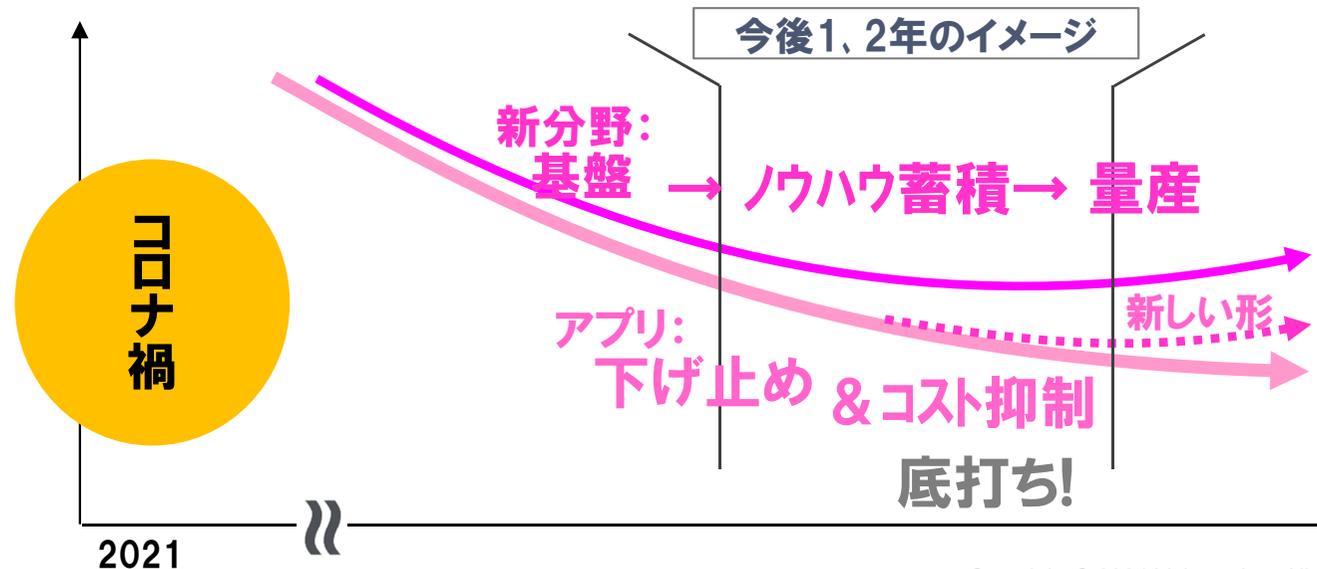
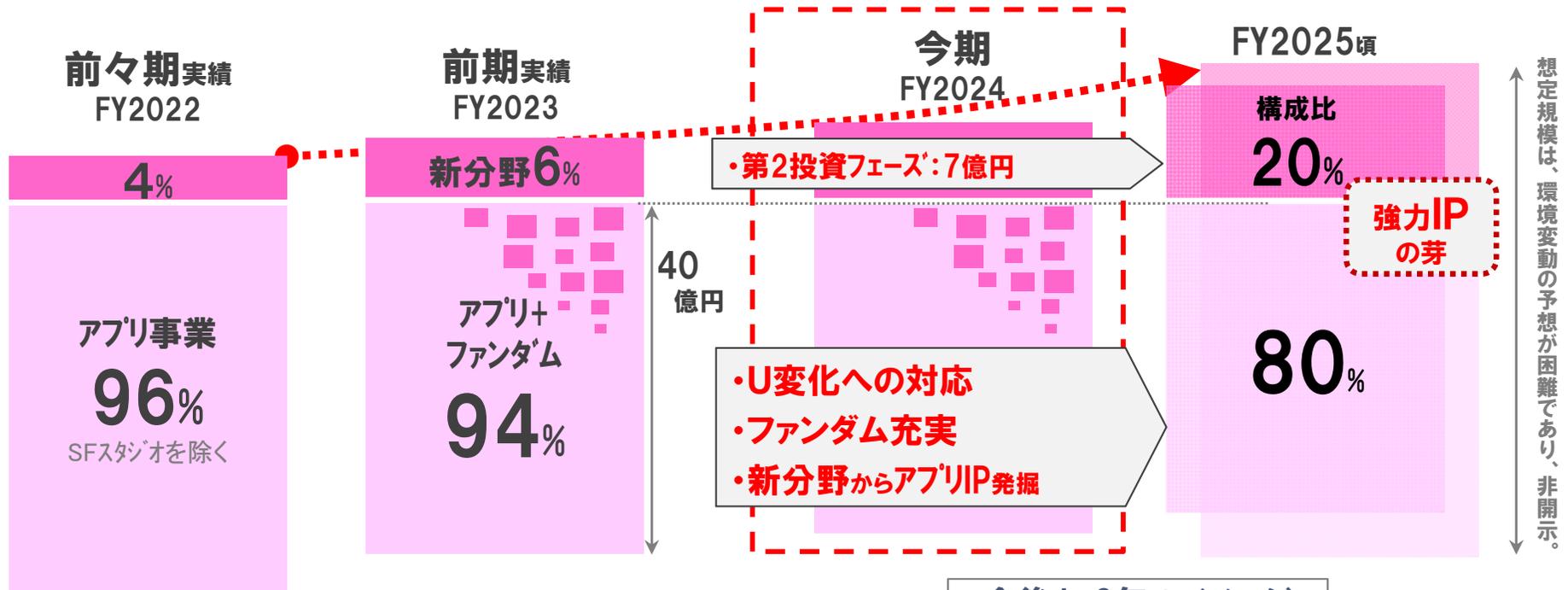
複数の新作を開発中。



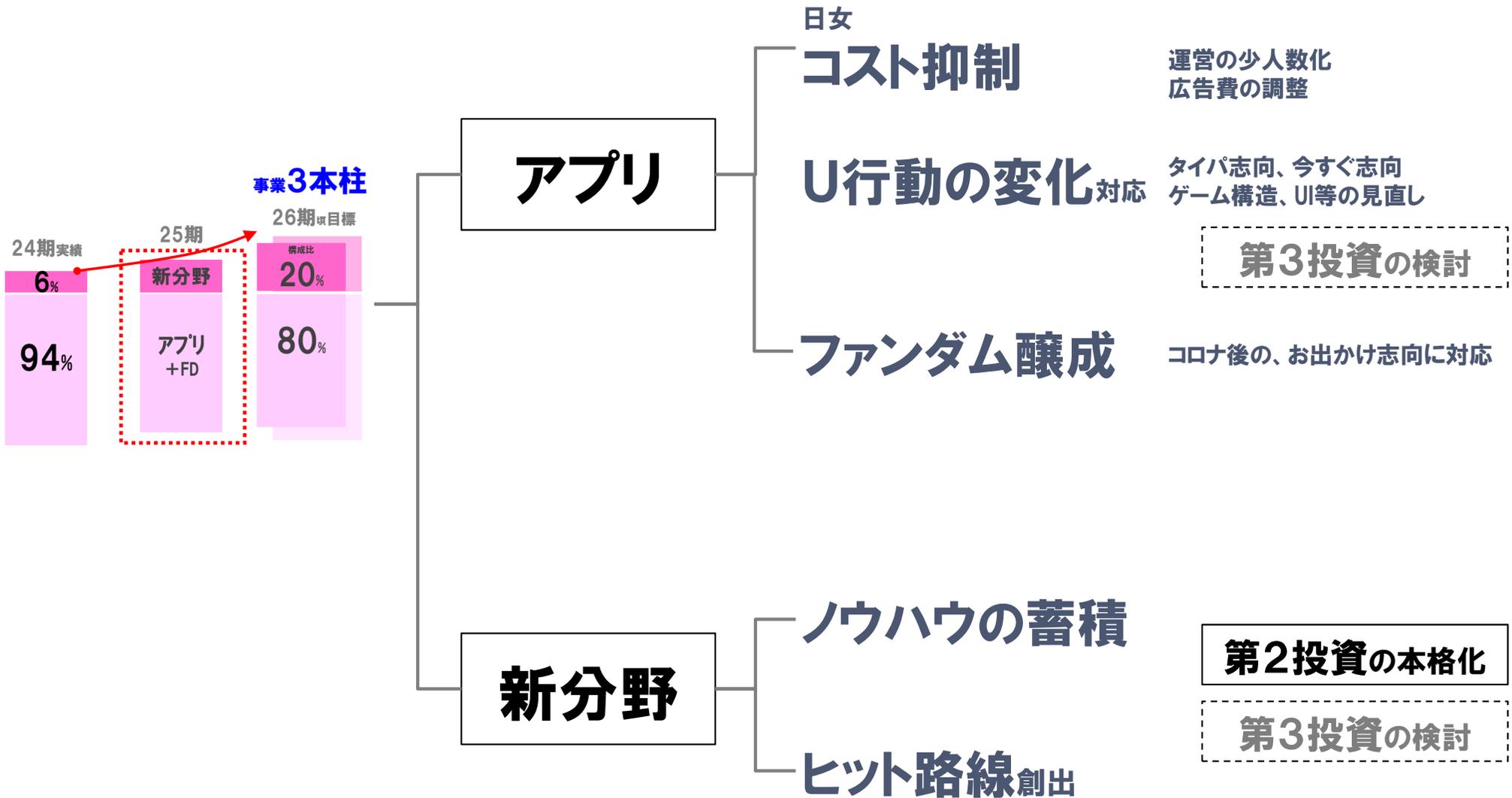
各グラフの売上・営利は、管理会計ベースの課金売上で算出(Q別)。

## FY2025頃、3本柱の成立を目指す！

### 事業3本柱 (アプリ・電コミ・コンシューマ)



# ■ 当面の注力施策



# ■ 新分野事業 拡大イメージ

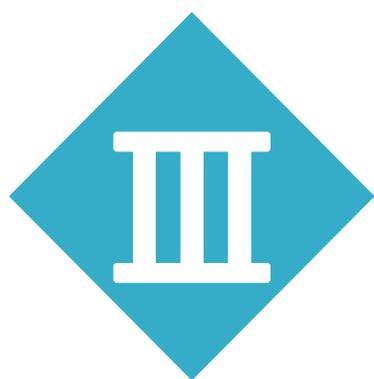


新分野は、前期からの第2投資を本格化。ノウハウ蓄積を急ぐ。

		FY2024	FY2025
投資予定：300百万円		新規・連載＋着手	継続＋着手 予定
電コミ レーベル	モノクロ	25＋5本 <small>・ライセンスアウト作品を含む</small>	30本程度 <small>・ライセンスアウト作品を含む</small>
	Webtoon	3＋1本	10本程度

		発売＋着手	発売＋着手 予定
投資予定：400百万円			
Switch	ホル恋移植	4＋1本	6本程度
	オリジナル	1＋3本	

2024年2月時点

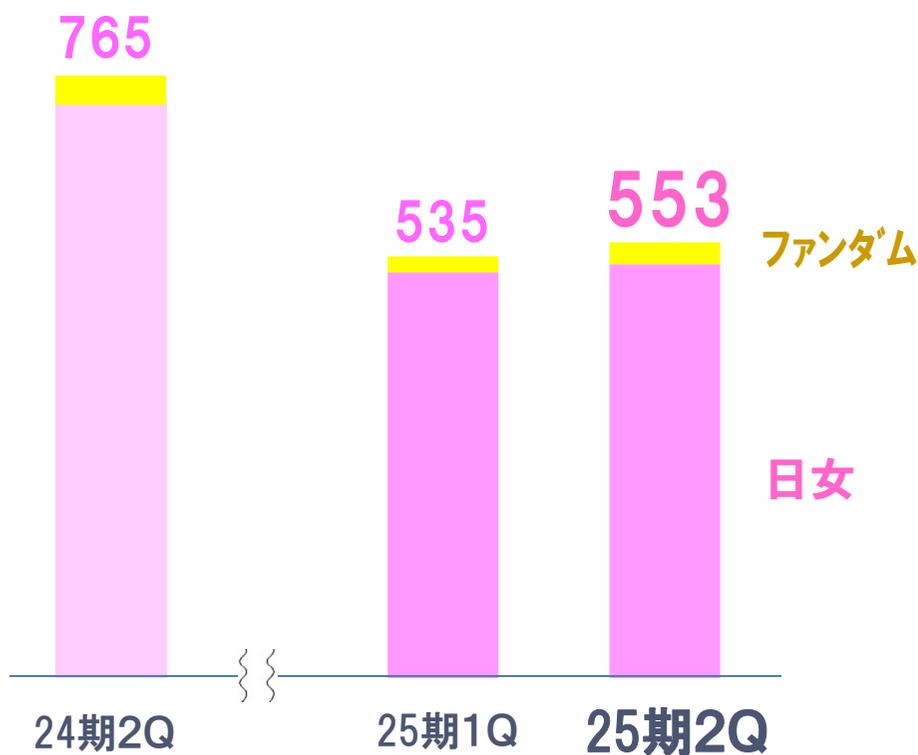


# アプリ事業

アプリ年末施策やイベントでのグッズ販売が寄与しQonQ増収。

## 売上高の推移

[単位:百万円]



## トピックス

### 【アプリ】

- ・12月「天下統一恋の乱 Love Ballad ～華の章～」9周年。キャンペーン施策のほか、新長編シリーズを配信。



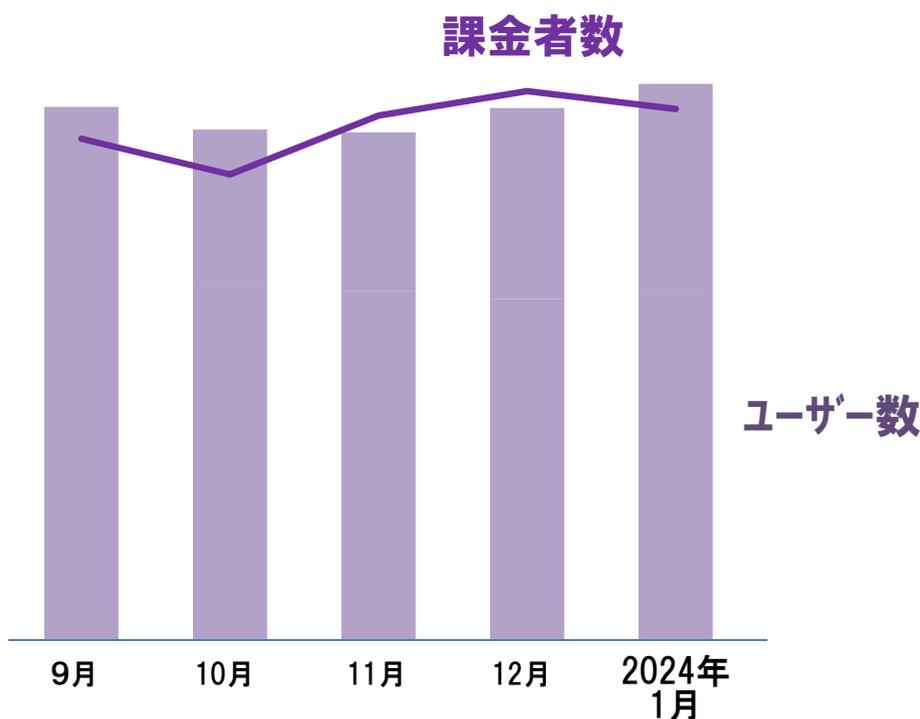
### 【ファンダム】

- ・11月 横断イベント「カレと誓う婚姻届2023」開催。キャラとの婚姻届が話題となり、販売額が目標を上回った。



## 「六本木」8周年施策や大型リアルイベントにより、MAUが復調傾向。

### 「六本木」ユーザーKPIの推移



### トピックス

#### 「六本木サディスティックナイト」 【アプリ】

- ・11月 8周年のキャンペーンを多数実施。  
新本編「Season4」がスタート。



#### 【ファンダム】

- ・11月 豊洲PITにて、ライブ & 朗読イベントを実施。  
アプリ8周年の盛上げに大きく寄与。

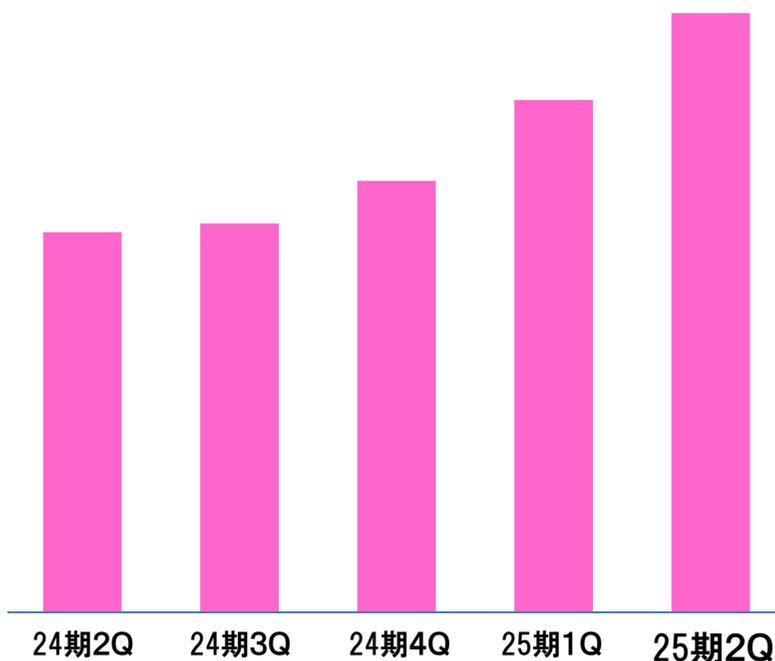




# 新分野

## モノクロコミックレーベル「ボル恋comic」が順調に拡大中。

### 「ボル恋comic」売上高の推移



### トピックス

#### 【販売ストア「ぼるコミ」】

- ・広告費を中心にコスト抑制を推進。

#### 【コミックレーベル「ボル恋comic」】

- ・既存作品の合本版やライセンスアウトが好調。
- ・翻訳版の北米展開を準備中。



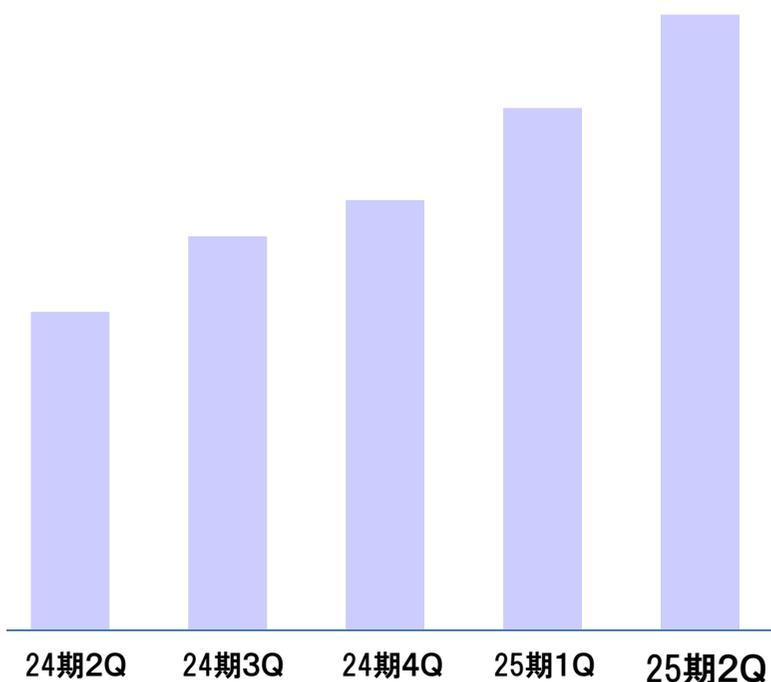
#### 【タテヨミカラー漫画レーベル「ボル恋TOON」】

- ・11月 第1弾「熱愛発覚」を配信開始。  
初動は計画を下回ったが、  
テコ入れを図りつつ  
第2弾以降のヒットを狙う。



セール実施や新作投入により好調。  
Switch/Steam向けタイトルの販売本数は13万本突破。(2/9時点)

## Switch/Steam向け販売本数の推移



## トピックス

### 【ボル恋移植タイトル】

- ・11月「特別捜査 密着24時」(Switch、Steam) 発売
- ・12月「上司と秘密の2LDK」(Steam) 発売



### 【オリジナルタイトル】

- ・10月「even if TEMPEST 連なるときの暁」発売。
- 完全新規IP 3作の制作も進行中。



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

東証スタンダード:2022年4月  
(東証一部:2011年6月、東証マザーズ:2010年6月)

資本金

1,250百万円 (2023年12月末時点)

従業員数

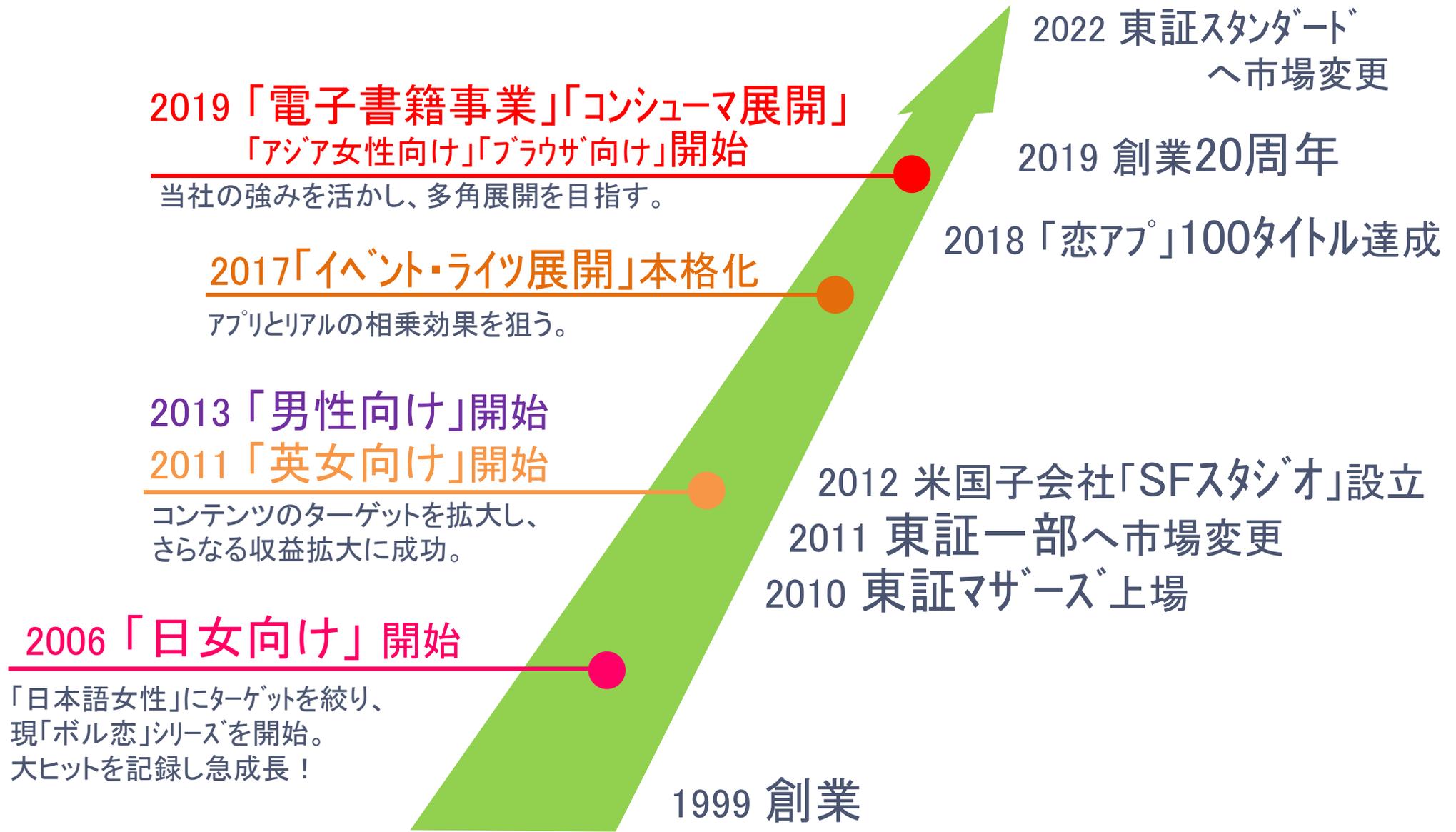
173名※ (2023年12月末時点)

※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

国内：(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。



## 事業区分(25期3Q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+
		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、アニドル
		ファンダム	ボルSHOP (グッズ) ボルフェス、コラボカフェ 2.5次元舞台、ファンミーティング 動画配信
	英・亜女	読み物型	Love365 中国・台湾向け
	男性	カード型	六本木
新分野	電子コミック・ コンシューマ	電コミストア	ぼるコミ
		電コミレーベル	(モノロコミック)ボル恋comic (タテヨミカラー漫画)ボル恋TOON
		Nintendo Switch™/ Steam®向け	ボル恋移植タイトル テンペスト魔女

## 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

## 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	○	—	—	—	—	—

## ファンダム展開

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	—	○ YouTube
○ Shop・フェス	—	○ YouTube
○ Shop・フェス	—	○ YouTube
○ Shop・フェス	○ ライブ	○ TV・YouTube

\*「Switch」向けタイトルは含まない

ボルテージは、持続可能な世界の実現に向け、SDGsに積極的に取り組んでまいります。

## 当社の取り組み

### 環境(Environment)

- ・ペーパーレス化
- ・紙類のリサイクル

### 社会(Social)

- ・学生訪問受け入れ
- ・柔軟な勤務体系と女性管理職の活躍

### ガバナンス(Governance)

- ・コンプライアンス/リスク管理体制の構築・維持
- ・各種 通達・報告窓口の設置
- ・株主様との関係性構築(IR担当、お問合せ窓口設置)

## 該当するSDGsの目標



「女性が活躍できる組織づくり」に注力しています。

## 実績

### 日経WOMAN 企業の女性活用度調査2021

総合:140位

「情報・通信」業内:21位

	総合	「情報・通信」業
2021	<b>140位</b>	<b>21位</b>
2020	152位	24位
2019	206位	25位
2018	198位	22位

女性が働きやすい企業をランキングする日経WOMAN主催企業の女性活用度調査2021にて総合140位、情報・通信」業21位にランクイン。

### Forbes JAPAN WOMEN AWARD 2017

“従業員規模300名以上1,000名未満の部”  
5位受賞



意欲ある女性が働きやすい環境作りを積極的に行っている企業を表彰するアワード。

### 女性管理職比率

全国平均9.8%に対し54%※

	2020年度	2021年度	2022年度
女性	17人	14人	13人
全体	30人	26人	24人
比率 (女性/全体)	57%	54%	<b>54%</b>

※2023年8月17日 株式会社帝国データバンク  
「女性登用に対する企業の意識調査」より

## その他の取り組み

- ・時間短縮勤務
- ・子どもの看護休暇
- ・早期復帰支度金
- ・チャイルドサポート休暇
- ・ママランチ会
- ・病後児保育施設利用料補助

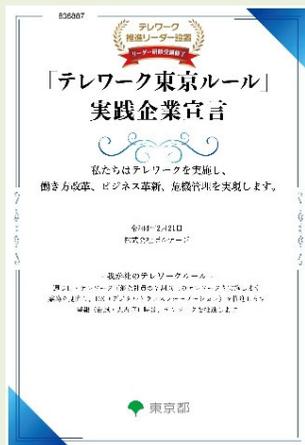
詳細は当社ホームページをご覧ください

<https://www.voltage.co.jp/recruit/woman/>

多様な働き方を支援するための環境づくりに注力しています。

## 実績

### 「テレワーク東京ルール」実践企業に認定 (2022/2)



テレワーク推進や業務効率化によるDX推進などのルール策定により、東京都が提唱する「テレワーク東京ルール」実践企業※に認定。

※「働き方改革」や「ビジネス革新」といったテレワークで実現する戦略ビジョンを踏まえ、各企業が策定・宣言するもの

### 「心のバリアフリー」サポート企業に登録 (2022/4)



子育て世代の従業員のバックアップ制度や、海外向けの翻訳コンテンツなどが評価され、東京都の「心のバリアフリー※」サポート企業に登録。

※全ての人々が平等に参加できる社会や環境について考え、必要な行動を続けること

### 「オフィス/テレワークのハイブリッド勤務」形態を実現 (2021/11)



本社オフィスの減床と共にリニューアルし、フリーアドレス体制へ移行。



リアルなコミュニケーションが可能なオフィスワークとテレワークとの併用により、アイデアや円滑な連携が生まれやすい環境を構築。

## その他の取り組み

- ・勤務時間区分の自主選択
- ・リフレッシュ休暇制度
- ・フレックスタイム(トライアル期間中)

詳細は当社ホームページをご覧ください  
<https://www.voltage.co.jp/company/workstyle/>

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。
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。また、上記を醸成するためのアプリ外施策も指す。
タイパ	タイムパフォーマンス(時間対効果)。コンテンツ消費等、費やした時間に対して得られる満足度を指す。
UI	User Interface。コンテンツのフォントや色使い、画面の配置など、ユーザーの操作性や利便性に直結する視覚要素。
ボル恋	当社が提供する恋愛ドラマシリーズの総称。アプリを中心に、Webコンテンツや家庭用ゲーム向けも含む。
IP	Intellectual Property(知的財産)。当社オリジナルのタイトル1つ1つを指す。
Webtoon	スマートデバイスでの閲覧に適した、縦読みカラーコミック。
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。