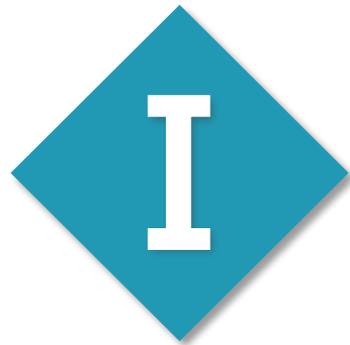


2016年6月期

第2四半期 決算説明会

2016年1月28日

株式会社ボルテージ
東証1部 証券コード 3639



実績

**売上、営利及び経常は、期初発表予想から若干上振れ。
純利は、SFスタジオの赤字幅縮小により同予想から大幅上振れ。**

[単位:百万円]

	連結		
	上期予想	上期実績	実績／予想比
売上高	5,600	5,653	100.9%
営業利益	200	213	106.9%
営利率	3.6%	3.8%	—
経常利益	200	202	101.1%
親会社株主に帰属する 当期純利益	50	100	201.0%
1株当たり 当期純利益	9.65円	19.46円	—

※ 上期予想の1株当たり純利益は2015年12月末の発行済株式総数、上期実績の1株当たりの純利益は期中平均株式数を基に算出

売上は、前年同期比8.3%増の56億円。
 営利も前年同期比で大幅増加。

[単位:百万円]

	今 期			前 期	
	上期	売上比	前年同期比	上期	売上比
売上	5,653	100.0%	108.3%	5,221	100.0%
売上原価	2,153	38.1%	113.6%	1,895	36.3%
労務費	992	17.6%	109.3%	907	17.4%
外注費	728	12.9%	119.7%	608	11.7%
その他	432	7.7%	114.3%	378	7.3%
販管費	3,285	58.1%	99.4%	3,303	63.3%
広告宣伝費	789	14.0%	79.6%	991	19.0%
販売手数料	1,698	30.1%	108.6%	1,565	30.0%
その他	796	14.1%	106.6%	747	14.3%
営利	213	3.8%	935.6%	22	0.4%
純利益又は純損失(△)	100	1.8%	-	△7	△0.1%

制作・システム開発の人員増加

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
 による増加

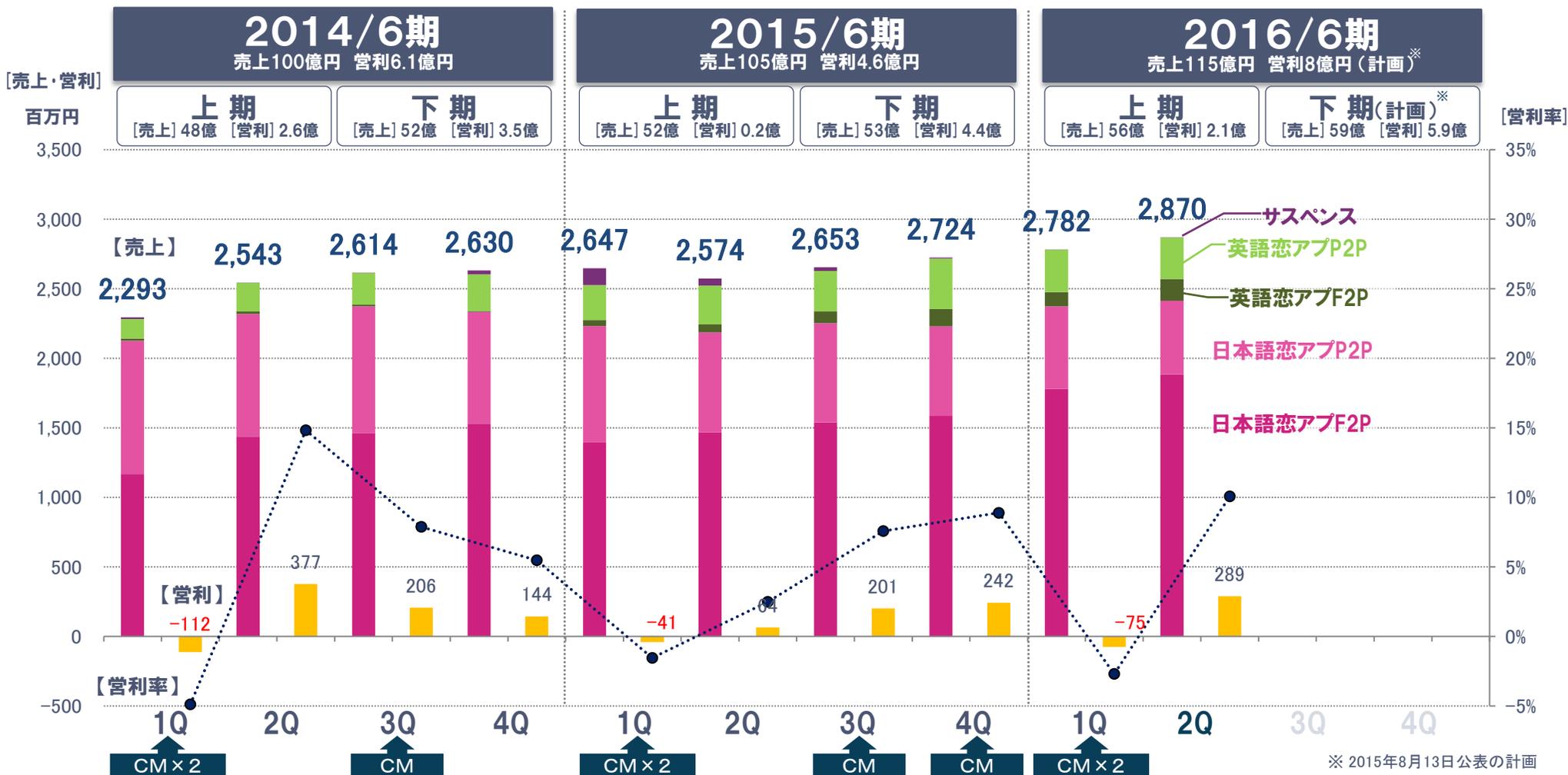
主にモバイル広告費
 抑制による減少

日本語・英語恋アプリの売上は、前年同期比で拡大。
 サスアプリは広告出稿ほぼゼロの為、売上と赤字幅が共に縮小。

[単位:百万円]

	上期売上			上期営利	
		構成比	前年同期比		前年同期比
日本語版 恋愛ドラマアプリ	4,787	85%	108%	540	95%
英語版 恋愛ドラマアプリ	861	15%	136%	△182	実績 (△171)
サスペンスアプリ	4	0.1%	2%	△143	実績 (△370)

売上は過去最高を更新、営利も好調に推移。



2Q期初計画比増減要因

	コンテンツ	要因	計画比	
			売上	営利
日本語 恋アップ	恋乱	1周年イベント好調	◎	◎
	ダウト	Xmasイベント好調	◎	○
	王子II	新キャラ好調	◎	○
	LINE 悪魔	インスタ・KPI低迷	×	×
英語 恋アップ	Astoria	広告後ろ倒し	△	△
サス アップ	六本木	広告後ろ倒し	×	△

貸借対照表

[単位:百万円]	連結		
	今期 2Q末	前期末	前期末比
流動資産	3,635	3,687	98.6%
固定資産	1,361	1,311	103.8%
資産	4,997	4,999	100.0%
流動負債	1,185	1,209	98.0%
固定負債	-	-	-
負債	1,185	1,209	98.0%
株主資本	3,753	3,707	101.2%
その他の包括 利益累計額	58	63	92.4%
新株予約権	-	18	-
純資産	3,812	3,789	100.6%
負債純資産	4,997	4,999	100.0%

キャッシュ・フロー計算書

[単位:百万円]	連結	
	今期 上期	前期 上期
営業活動CF	175	△14
投資活動CF	△261	△376
財務活動CF	△74	△95
現金及び現金同等物の 増減額	△163	△441
現金及び現金同等物の 四半期末残高	1,656	1,759

主にコンテンツの増加に伴う、
無形固定資産の取得による変動

主に、税金等調整前
当期純利益の増加

■ 『ダウト～嘘つきオトコは誰?～』



CM



ゲーム - シミュ 13位

CMによるユーザー獲得好調
Xmasイベント実施で
ARPPU上昇

■ 『天下統一恋の乱 Love Ballad』



ゲーム - シミュ 3位

1周年イベントが絶好調

■ 『LINE 悪魔と恋する10日間 Heaven's Kiss』



ゲーム - シミュ 68位

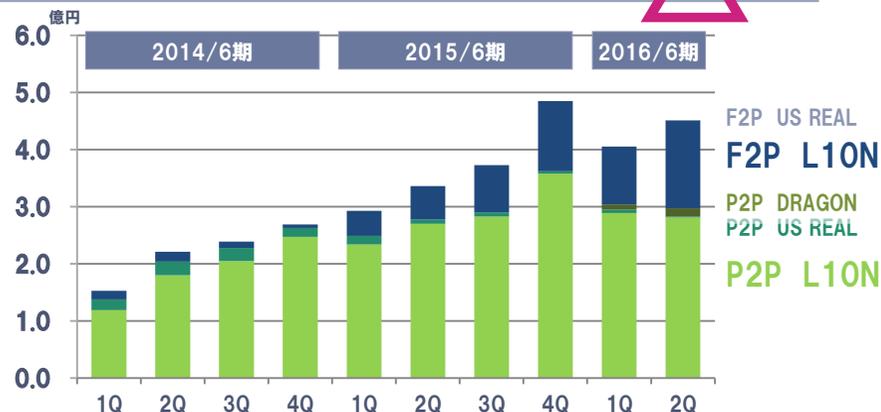
LINE GAMEユーザーとの親和性、
運用面に難点

L10N F2P
 ■ 『Gossip Girl: PARTY Style Your Love』



初の大イベント好調、課題は継続率

■ L10N シリーズ



売上はF2Pが増加も、
P2Pは踊り場に差し掛かる

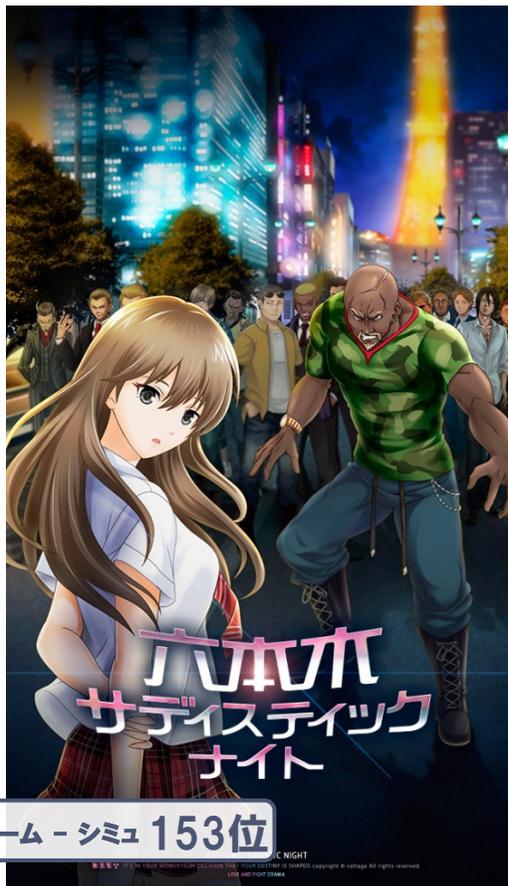
US REAL F2P
 ■ 『Kisses & Curses』



段階的にAndroid版テストローンチ実施
 ノルウェーでカテゴリランキング1位を獲得

※ノルウェー「Google Play Top App Charts Grossing Entertainment」
 2016年1月6日時点 (App Annie 調べ)

■ 『六本木サディスティックナイト』



11月末 iOS版ローンチ
初期KPIは目標を下回るが、
改善手順を決定し、進行中
改善第1フェーズでは、
想定通りのKPI向上を確認

II 3Q以降 施策

市場セグメント別拡大方針(2014/6期~2016/6期)

構造転換期

日本語版恋愛ドラマアプリ

F2P		P2P	
ネイティブ	↗	ネイティブ	→
ガワネイティブ	↗	月額	↘
ソ専	↘		

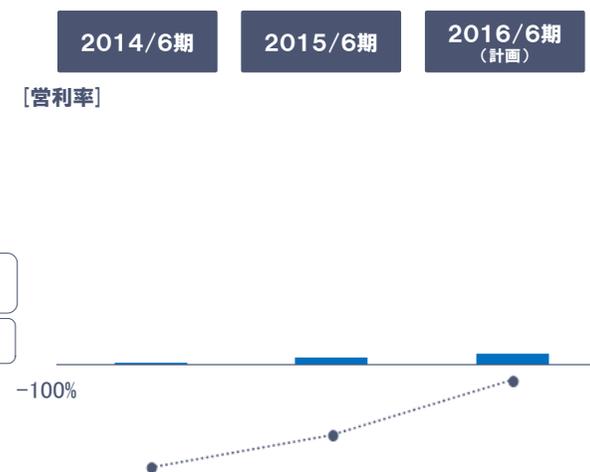
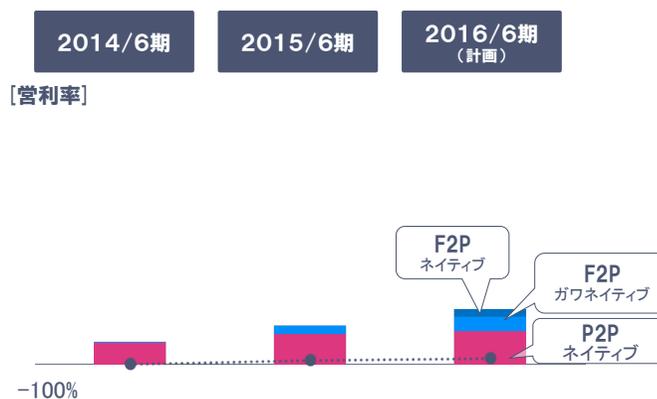
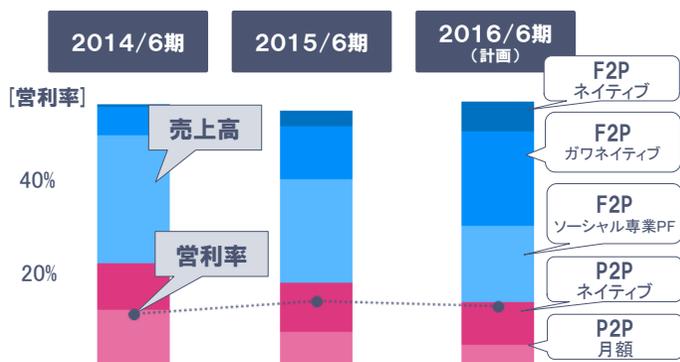
投資期

英語版恋愛ドラマアプリ

	F2P	P2P
L10N	↗	↗
DRAGON	検討開始	シリーズ化
US REAL	初チャレンジ Curses	一旦停止

サスペンスアプリ

	F2P	
	謎解き型	収集育成型
男女向け	×新地下鉄	—
男性向け	×ゴシップライター	初チャレンジ 六本木



※売上高は、絶対値の比較。営利率は、日本語恋アプリと、英語恋アプリ及びサスペンスアプリで異なる軸の表示単位での比較となっております。

3Qの重要タスク

目的	市場セグメント	タイトル等		重要タスク
新ユーザー獲得	日本語恋アプリ	ダウト		①CMから新規ユーザー獲得・シーズン2制作
		名作IPタイトル	花男	②KPI向上
			新規	③次タイトル検討
		LINE GAME	悪魔	④更新作業効率化・2アプリ目は一旦凍結
	英語恋アプリ	DRAGON	Astoria	⑤新キャラ追加・広告強化
			新規	⑥ローンチ・初動KPI目標達成
		US REAL	Curses	⑦北米ローンチ・KPI目標達成
	サスアプリ	六本木		⑧KPI向上・プロモ本格開始
既ユーザーARPPU向上	日本語恋アプリ	P2P	VIPアイテム	⑨機能開発・投入
		F2P	2LDK	⑩ローンチ・初動KPI目標達成
			ガワ	⑪高ARPPU施策
			キャラ推し新シリーズ	⑫β版開発

■ 『ダウト～嘘つきオトコは誰?～』

CM投下、新シーズン制作

①CMからの
新規ユーザー獲得



②シーズン2制作中
4月投入予定



※画像は開発中のものです

CM



US REAL F2P

■ 『 Kisses & Curses 』

各国への段階的なテストローンチを経て、
iOS版及び北米への本格ローンチへ



US REAL 初のF2P



※画像は開発中のものです

DRAGON P2P

■ 『 第2弾タイトル 』

『 Astoria Fate's Kiss 』に続く第2弾を3月ローンチ予定

■ 『 六本木サディスティックナイト 』

フェーズごとの改善実施で、KPI向上を目指す



新規アプリ リリーススケジュール

11月

12月

1月

2月

3月

4月～

日本語版

英語版

六本木サディスティックナイト
タイプ:サスアブ F2P
設定:リアル



ゲーム - シミュ 153位

済

略称:2LDK
構造:恋アブ F2P
設定:リアル



略称:L
構造:恋アブ F2P
設定:ファンタジー
TOPICS:キャラ推し
新シリーズ

新選組が愛した女
構造:恋アブ P2P
設定:ファンタジー



エンタメ 5位

済

Butler Until Midnight
構造:L10N P2P
設定:ファンタジー



米国
エンタメ 174位

済

略称:Samurai
構造:L10N F2P
設定:ファンタジー



略称:Bad Boys
構造:L10N P2P
設定:リアル



略称:After School
構造:L10N P2P
設定:リアル



略称:G
構造:DRAGON P2P
設定:リアル

略称:Shinsengumi
構造:L10N P2P
設定:ファンタジー



Kisses & Curses
構造:US REAL F2P
設定:ファンタジー



(北米展開)

2015年8月13日公表の発表予想を据え置きとする。

[単位:百万円]

	連 結	
	通期	前期比
売上高	11,500	108.5%
営業利益	800	171.2%
経常利益	800	164.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	400	172.0%
1株当たり 当期純利益	77.21円	-

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。
L10N	北米市場向けアニメ絵であり、日本語恋アブ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)。
ネイティブアプリ	スマートフォンの中に落ちてくるアプリ。ホーム画面にアイコンが載り、 アプリによっては一切通信せずにプレイすることができる。
ガワネイティブアプリ	ネイティブアプリの様にスマートフォンのホーム画面にアイコンが載るが、 内容はweb上のコンテンツを表示するアプリ。
ソーシャル専業PF	GREE、Mobage、mixi、Ameba等のSNS PF。
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。