

2018年6月期 決算説明会

2018年8月14日

株式会社ボルテージ

東証1部 証券コード 3639



■ エグゼクティブサマリー



FY2018
決算

※3年戦略として、前期よりビジネス構造を改革中
■売上:73.9億、営利:△10.4億となり減収減益
日本語女性向けの漸減が続くが、
英語女性向けと男モノ(その他)は好調で通期黒字を達成。

FY2018
振り返り

■上期:アプリの優位性重視・広告規模の適正化・新型開発
アプリ優位性に向け改善を重ね、広告規模の適正化により売上をキープ。
■下期:アプリ設計の最適化・広告精度の向上・組織スリム化
ユーザ層毎にゲーム設計を最適化。広告精度の向上に努めた。
採用抑制等により固定費削減を進めた。

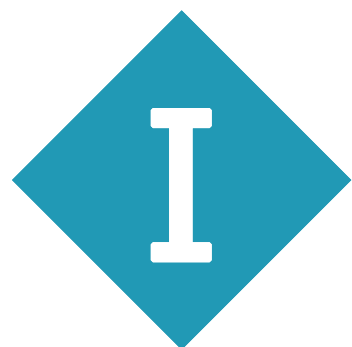
FY2019
テーマ予定

■「スマート運営・成長の次ステップ」を継続
運営のスマート化と日女向け独自ノウハウ構築を継続して取り組む。
■日女向けは、アプリ外施策も併せ「UXの最大化」を図る！
イベント、グッズ販売、映像化等を展開。

業績予想

■FY2019は、売上36億、営利△2.5億を見込む。
(第2四半期累計期間のみ開示)

FY2018



決算

■ 通期 決算概要



売上は、前期比16%減の73.9億。営利は、売上減少が響き△10.4億。

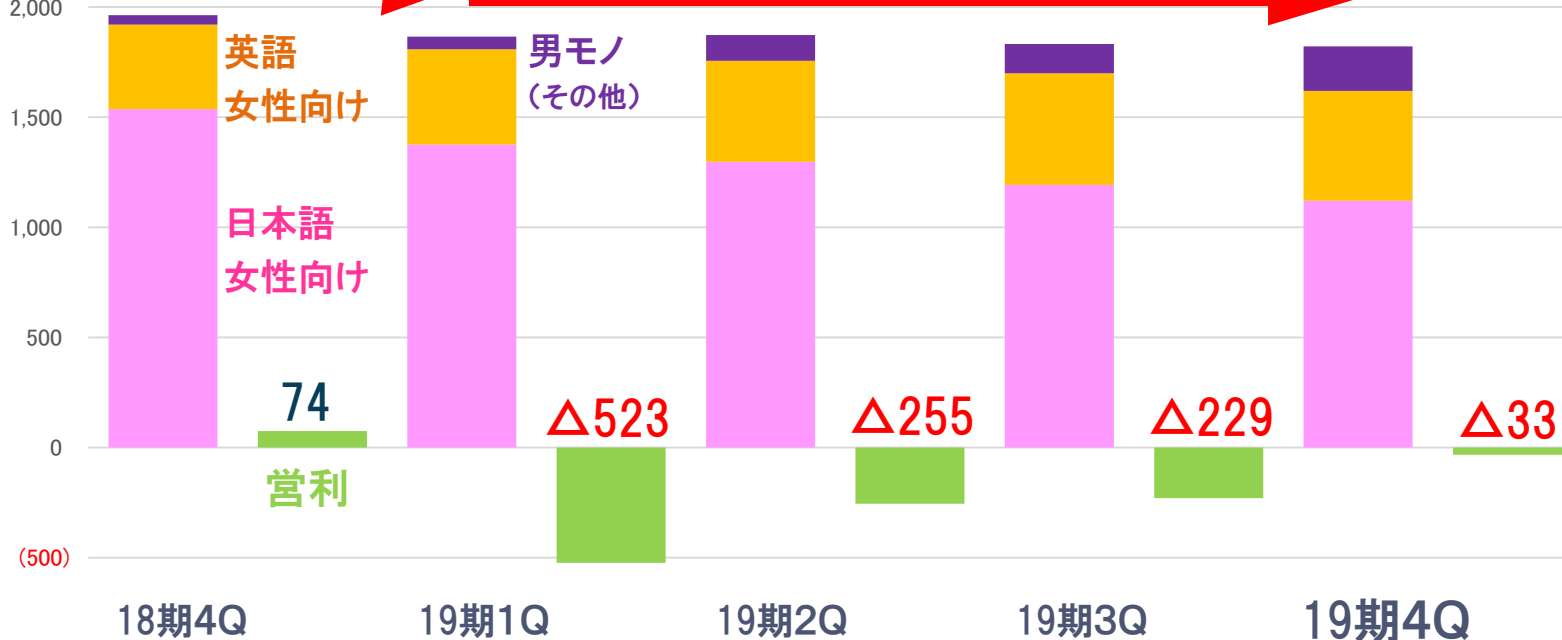
[単位:百万円]	通期累計	今 期			前 期	
		売上比	前期比		通期累計	売上比
売上高	7,391	100.0%	83.8%		8,820	100.0%
売上原価	3,339	45.2%	85.7%		3,898	44.2%
労務費	1,539	20.8%	91.0%		1,690	19.2%
外注費	904	12.2%	79.5%		1,138	12.9%
その他	895	12.1%	83.8%		1,068	12.1%
販管費	5,094	68.9%	106.6%		4,780	54.2%
広告宣伝費	1,611	21.8%	290.1%	広告規模を増加させたため	555	6.3%
販売手数料	2,299	31.1%	84.4%		2,722	30.9%
その他	1,183	16.0%	78.8%		1,502	17.0%
営業利益	△1,042	—	—		141	1.6%
経常利益	△1,067	—	—	ソフトウェア資産等の減損損失計上に加え、前期及び今期1～2Qに計上した繰延税金資産の取り崩しに伴う法人税等調整額の計上	158	1.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	△1,328	—	—		24	0.3%

■ Q毎 売上推移



1Q以降、減少をストップさせ横ばいを維持。英女・男モノが4割まで拡大。
(その他)

[単位:百万円]
2,000



(1,000)

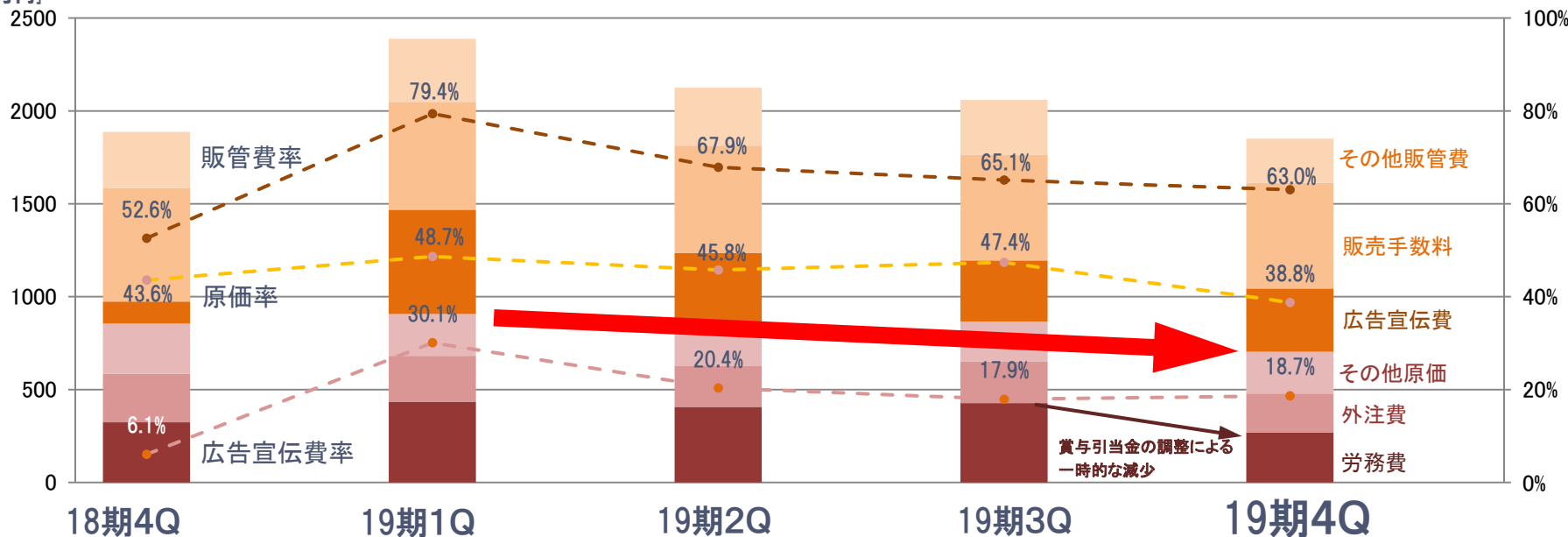
	18期4Q		19期1Q		19期2Q		19期3Q		19期4Q	
	実績	構成比	実績	実績	実績	実績	実績	構成比	YoY	QoQ
日本語女性	1,536	78%	1,375	1,296	1,192	1,120	62%	73%	94%	
英語女性	384	20%	432	458	507	498	27%	130%	98%	
男モノ(その他)	43	2%	57	116	132	201	11%	469%	152%	
売上合計	1,963	100%	1,866	1,871	1,832	1,820	100%	93%	99%	
営業利益	74	-	△523	△255	△229	△33	-	-	-	

■ Q毎 経費推移



2Q以降、固定費削減を進め、売上原価を前年比8割まで圧縮。

[単位:百万円]



	18期4Q	19期1Q	19期2Q	19期3Q	19期4Q	YonY	QonQ
売上原価	856	908	856	868	706	82%	81%
労務費	324	435	407	427	268	83%	63%
外注費	261	247	222	223	211	81%	94%
その他	270	225	226	217	225	84%	104%
販管費	1,032	1,482	1,270	1,193	1,147	111%	96%
広告宣伝費	119	561	381	328	340	286%	104%
販売手数料	611	581	577	570	569	93%	100%
その他	302	339	312	294	238	79%	81%
経費合計	1,888	2,390	2,127	2,062	1,854	98%	90%

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]

	今期末	前期末	前期末比
流動資産	2,360	3,406	69.3%
固定資産	728	1,023	71.1%
資産	3,088	4,429	69.7%
流動負債	724	693	104.5%
固定負債	—	—	—
負債	724	693	104.5%
株主資本	2,347	3,715	63.2%
その他の包括利益累計額	17	20	84.1%
新株予約権	—	—	—
純資産	2,364	3,736	63.3%
負債純資産	3,088	4,429	69.7%

キャッシュ・フロー計算書

[単位:百万円]

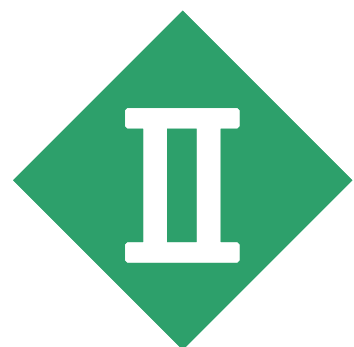
	今期	前期
営業活動CF	△718	241
投資活動CF	△261	△206
財務活動CF	△40	△177
現金及び現金同等物の増減額	△1,024	△105
現金及び現金同等物の期末残高	1,107	2,132

収益減少等による
現預金の減少

税金等調整前当期純損失の
計上等

当期純損失の計上による
利益剰余金の減少

FY2019



当面の方針

19期の振り返り



黒字回復を優先、並行して「独自スタイル」を模索。

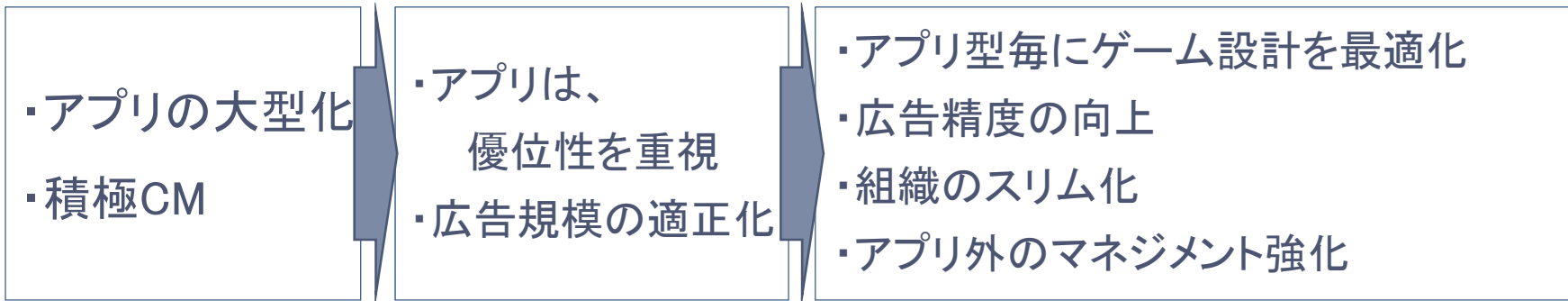


事業区分

2017.7~		基幹	実験
日本女性	カジュアル	★	★
	カジュアルコア	★	★
	コア		★
英語・男性			★
新立地			★

2018.1~		
日女	カジュアル	読み物型
	カジュアルコア	アバター型
	コア	カード型
英女		
男モノ(その他)		
アプリ外		グッズ・イベント 映像

重点テーマ

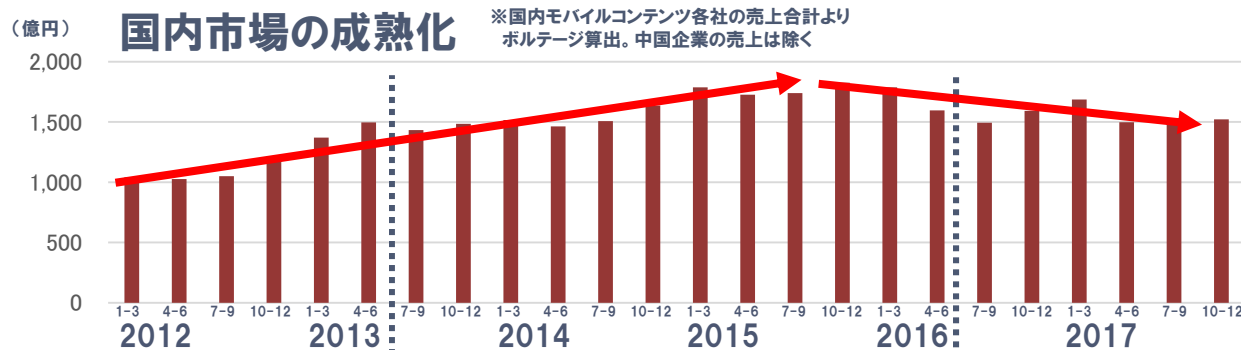


組織運営

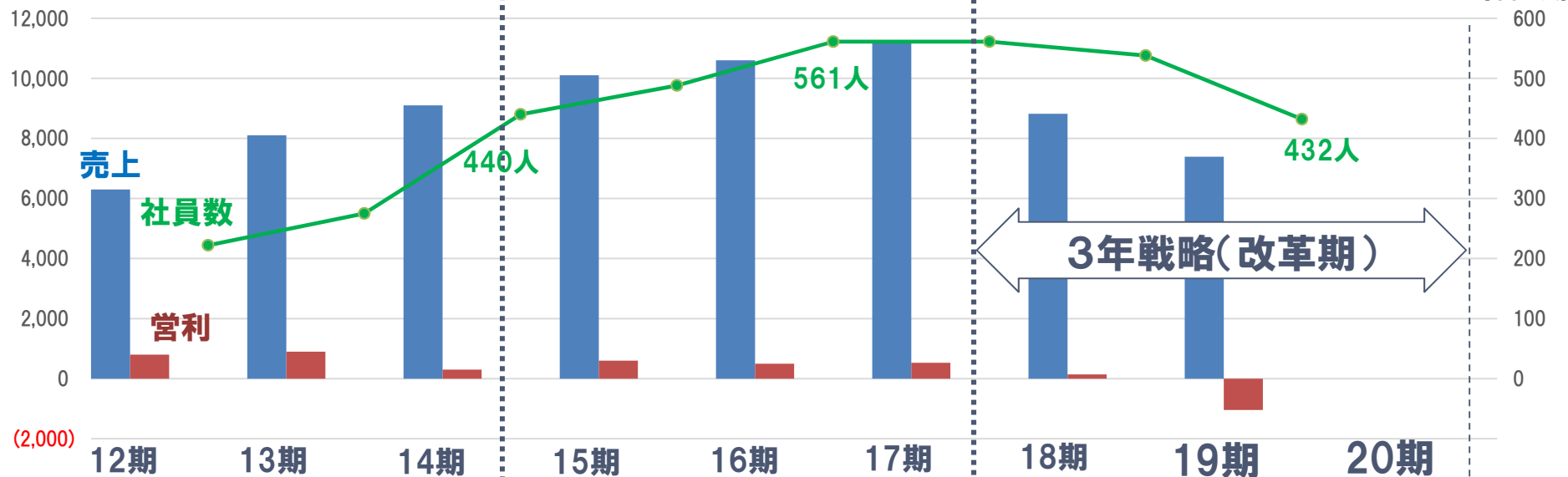


※BU=ビジネスユニット
TU=タイトルユニット

市場環境と当面の方針



[単位:百万円]



[単位:人]

3年戦略(改革期)

人海戦術による人員膨張

A) スマート運営

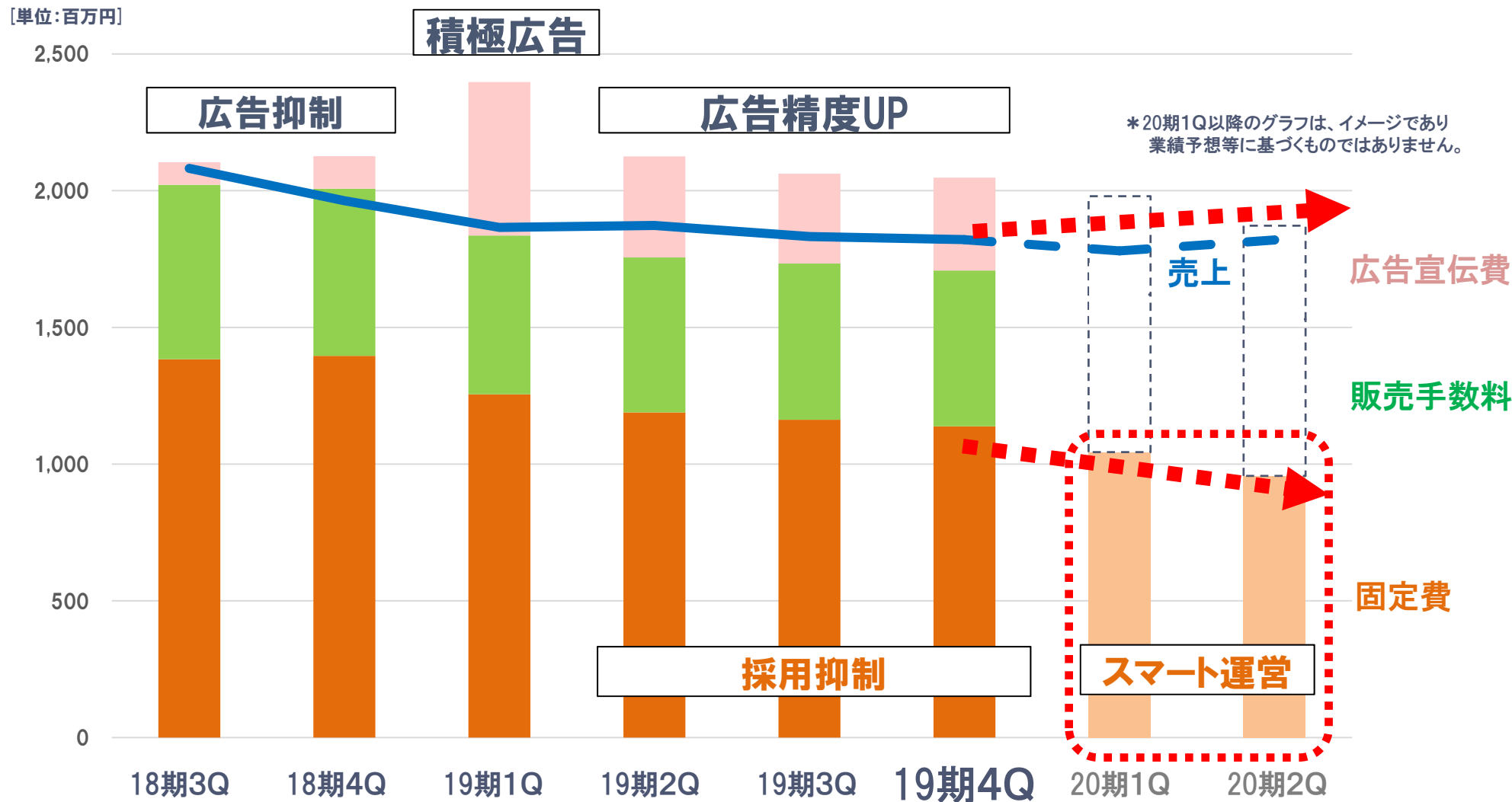
B) 成長の次ステップ

※「社員数」には、臨時雇用者数(契約社員、パートタイマー、派遣社員を含む)を含みます

A:スマート運営

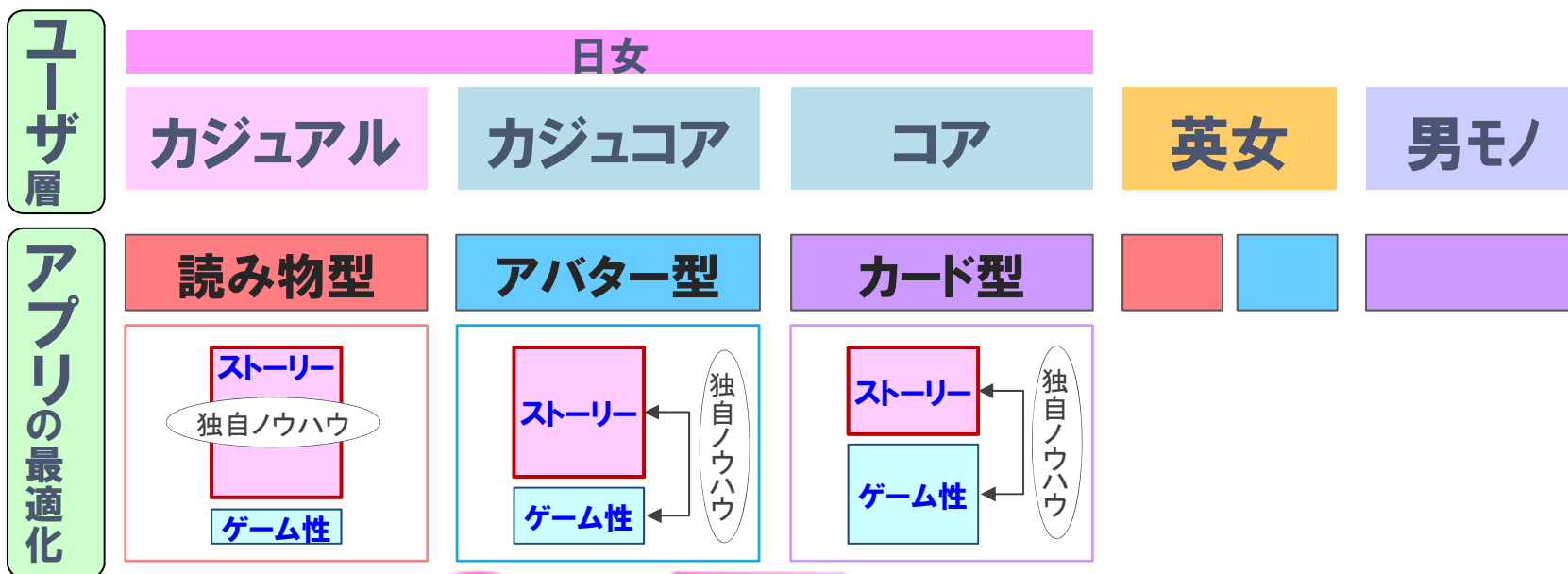


当面、スマート運営を維持。固定費スリム化と売上微増を両立する。

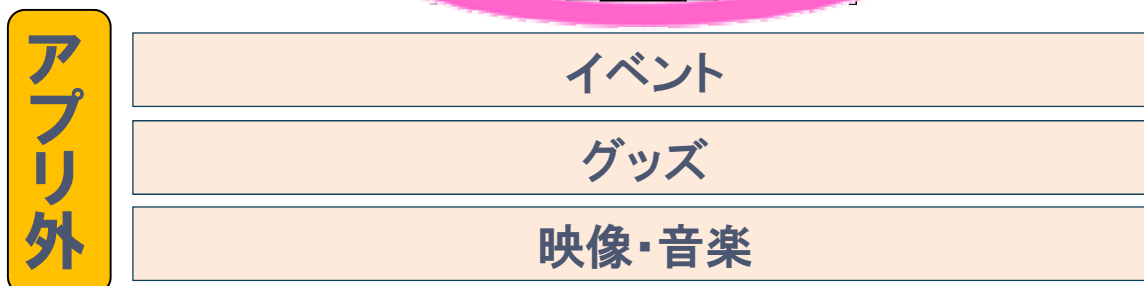


■ B: 成長の次ステップ

アプリをユーザ毎に最適化する。アプリ外も充実させ、UX最大化を図る。



UX(ユーザー体験)の最大化を図る!





タイトル別 具体施策

■ アプリ（日女向け）



カジュアル 読み物型

100恋+



5月「マスカレード・キス～危険な駆け引き～」
を配信開始（略称マスキス）



マスキスは好調な滑り出し。
100恋+全体も順調に拡大中。

コア カード型

アニドル



4月 第2部ストーリーを追加
大幅リニューアルも実施



アプリの操作性は向上したが、
課金KPI改善が今後の課題。

■ アプリ（英女向け、男モノ）

英女

Lovestruck



6月 10作目「Astoria: Lost Kisses」開始



SFスタジオ設立7期目にして、
初の通期黒字を達成！

男モノ

六本木



効率運営下での魅カアップを推進中



配信開始から約2年半、
初の通期黒字を達成！

■ アプリ外 (イベント)

イベント

アニドル



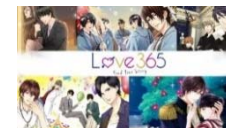
6月 2.5次元舞台 上演 (後楽園)



初の舞台化。IPとしての手応えあり。

イベント

Love365 他



7月 アニメエキスポ2018 参加(ロサンゼルス)



海外初のファンミーティング。300席が満員に。

■ アプリ外 (イベント)

イベント

ミラプリ



5月 アイランドフェスタ出展
(八景島シーパラダイス)



3周年を記念し、その他、
カラオケコラボやケーキ販売を実施。

イベント

拳式VR



4月 セガ VR AREA AKIHABARA
(秋葉原)



6月
VRカフェバー
(渋谷)



アミューズメント施設に
積極的に展開。

■ アプリ外（グッズ・映像）

グッズ

アバター型全体

4月ボルショップ第4弾 開催(池袋)



ユーザー投票で上位の人気キャラグッズを販売。

映像

恋乱アニメ



5月 短編アニメ配信開始



声優陣による記念イベントも実施。

20期1Q以降

イベント

恋乱



8月 リアル恋アップ体験イベント
「夏恋し 天下の宴」開催予定(銀座)



イベントオリジナルグッズも販売予定。

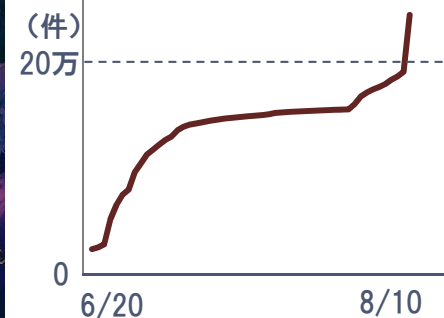
カジュコア カード型

あやかし恋廻り

今秋 配信！ 事前プロモ実施中



事前登録
登録件数の推移



6/20 事前登録を開始、20万人を突破。

■ 新規タイトルローンチ・イベント実施予定



■ FY2019 業績予想



FY2019は予測困難のため、上期のみ開示。
売上36億、営利△2.5億を見込む

[単位:百万円]	連 結	
	上期	
	前年同期比	
売上高	3,600	96.3%
営業利益	△250	—
経常利益	△250	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△260	—
1株当たり 四半期純利益	-円	—

■ 株主還元（剰余金の配当）



◇配当に関する基本方針

内部留保の確保は、当社が将来行う事業拡張や体質強化のため欠かせません。株主の皆様には、内部留保とバランスの取れた利益還元を行ってまいります。具体的には、配当性向を考慮しつつ、配当金額の長期安定性も重視し、配当金を決定いたします。

◇当期につきまして

当期は親会社株主に帰属する当期純損失が1,328百万円と、大変厳しい結果となりました。誠に遺憾ではございますが、無配とさせていただきます。

◇次期につきまして

現時点では未定ですが、上記方針に従い適切な利益還元を検討してまいります。

	決定額 (FY2018)	前期実績 (FY2017)
基準日	2018年6月30日	2017年6月30日
1株あたり配当金	0円	10円
配当金総額	—	51,062,460円
連結配当性向	—	210.7%
効力発生日	—	2017年9月29日

■ 用語説明



用語	意味
カジュアル層	好きなゲームをライトに楽しむユーザー層。 消費単価は月数千円。
コア層	好きなゲームに没頭・熱狂するユーザー層。 消費単価は月1万円～数万円。
カジュアルコア層	カジュアルとコアの間に位置するユーザー層。

■ 参考資料(会社概要)



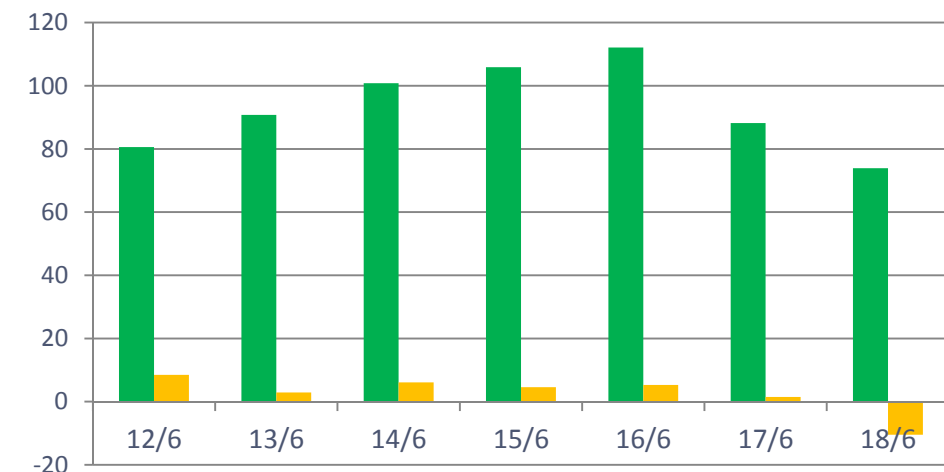
社名	株式会社ボルテージ
代表取締役社長	津谷祐司
経営理念	「アート&ビジネス」で世界に貢献する 「恋愛と戦いのドラマ」の独自スタイルを追求する
設立	1999年9月
上場日	東証1部 : 2011年6月 東証マザーズ : 2010年6月
資本金	941百万円(2018年6月末時点)
従業員数	362名※(2018年6月末時点) ※パートタイマー、派遣社員を含まない
子会社	海外 : Voltage Entertainment USA ,Inc. 国内 : (株)ボルテージVR、(株)ボルピクチャーズ

■ 参考資料(財務ハイライト、株式の状況)



・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
営業利益	8.5	2.9	6.1	4.6	5.3	1.4	△10.4

・株式の状況(2018年6月末時点)

発行可能株式総数	15,120,000株
発行済株式数	5,230,075株
株主数(単元のみ)	4,886名

・大株主の状況(2018年6月末時点)

株主名	株式数(株)	所有割合
津谷 祐司	967,800	18.50%
津谷 奈々子	368,200	7.04%
特定有価証券信託受託者株式会社SMBC信託銀行	200,000	3.82%
松井証券株式会社	144,100	2.75%
神林 忠弘	131,700	2.51%
株式会社サードストリート	100,000	1.91%
株式会社ボルテージ	91,581	1.75%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	79,700	1.52%
吉川 直樹	70,200	1.34%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口5)	69,300	1.32%



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。