

決算説明会資料

第24期（2012年3月期）
第3四半期

（2011年4月1日～2011年12月31日）

株式会社 **ベクター**

2012/1/26

JASDAQ

（証券コード：2656）

事業説明

- 4 ベクターの事業
- 5 過去6期の事業別推移

当期方針と施策の実施状況

- 8 当期の方針
- 9 Finding Neverland Online -聖境伝説-
- 10 Magic World Begins
- 11 晴空物語
- 12 こいけん2!!
- 13 当期 修正前 業績予想

実績

- 15 損益計算書
- 16 事業別営業収益(四半期比較)
- 18 オンラインゲーム事業不振の原因
- 20 特別損失の対象となるタイトル
- 21 業績予想および配当予想の修正
- 22 貸借対照表

第4四半期および来期に向けて

- 24 施策
- 25 クロノ戦記ONLINE
- 26 ソーシャルゲームのプラットフォーム追加「GREE」
- 27 黄易群侠传2(邦題未定)
- 28 英雄王座(邦題未定)

参考資料 5期比較

- 30 営業収益
- 31 営業利益
- 32 経常利益
- 33 純利益
- 34 EBITDA
- 35 純資産
- 36 総資産

事業説明

ソフトウェア流通事業

1995年～

ソフトウェアライブラリ
(ダウンロード)

1995年～

インターネット販売事業
(ダウンロード)

1998年～

サイト広告事業

1997年～

オンラインゲーム事業

2006年～

PC向けダウンロード型
オンラインゲーム

2006年～

PC向けブラウザ型
オンラインゲーム

2009年4月～

モバイル向け
ソーシャルゲーム

2009年8月～

過去6期の事業別推移

(単位:千円)

営業収益	第18期 2006年3月期	第19期 2007年3月期	第20期 2008年3月期	第21期 2009年3月期	第22期 2010年3月期	第23期 2011年3月期	構成比
オンラインゲーム事業	0	22,866	410,645	621,845	1,513,774	2,657,989	67.4%
ソフトウェア販売事業 (ダウンロード)	1,589,976	1,682,956	1,679,398	1,514,304	1,304,485	1,120,651	28.4%
ソフトウェア販売事業 (パッケージ・ハードウェア)	767,358	683,124	820,014	957,990	498,410	0	0.0%
サイト広告販売事業	136,391	161,508	260,502	218,622	204,957	160,432	4.1%
その他	108,408	100,782	101,131	114,849	133,414	4,618	0.1%
合計	2,602,135	2,651,238	3,271,692	3,427,613	3,655,042	3,943,691	100.0%
オンラインゲーム事業比率	0.0%	0.9%	12.6%	18.1%	41.4%	67.4%	

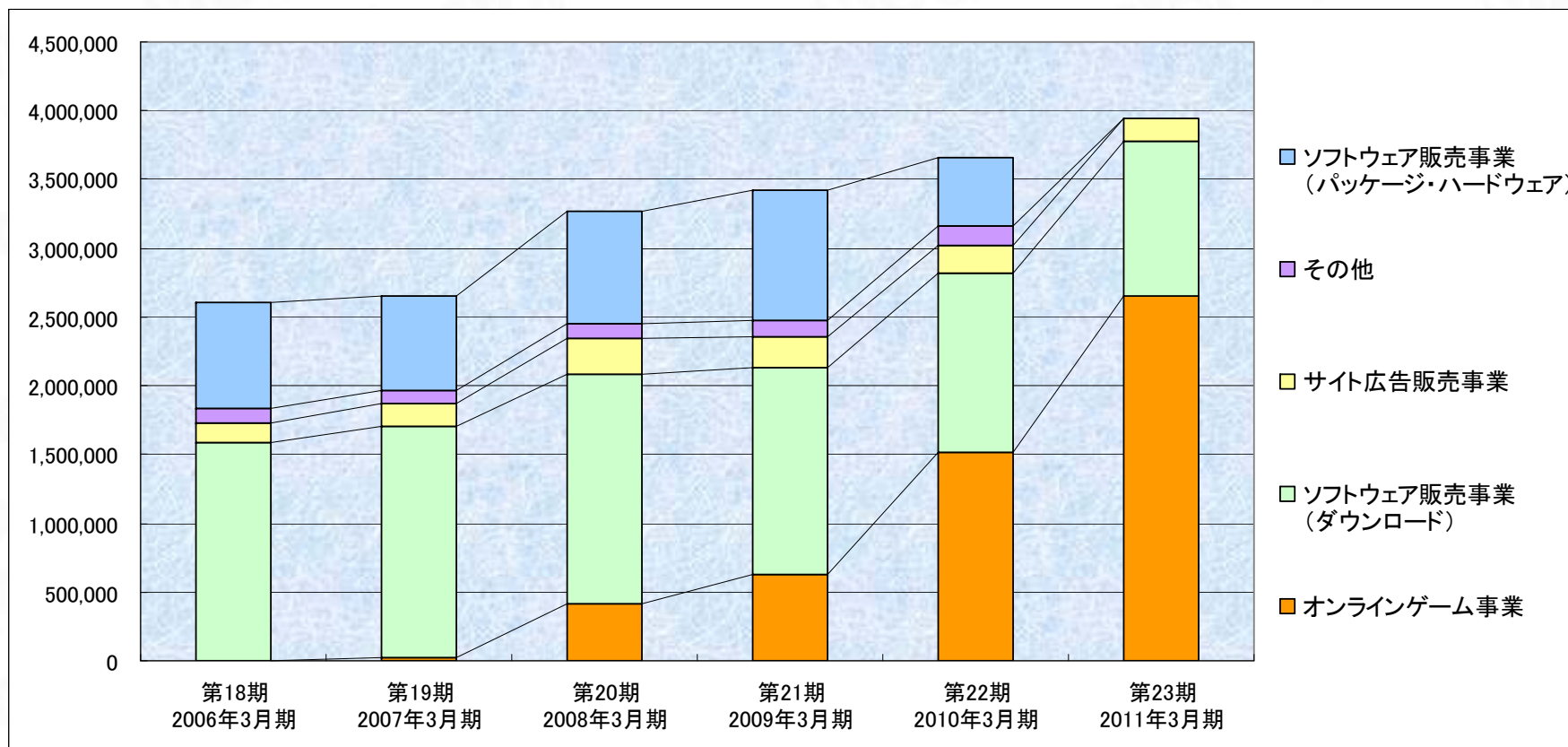
・前期(2011年3月期)で、オンラインゲーム事業が全体の2/3に成長。

(注)2009年9月、インターネット販売事業(パッケージ・ハードウェア)を担当する子会社を売却。

過去6期の事業別推移(グラフ)

営業収益

(単位:千円)



(注)2009年9月、インターネット販売事業(パッケージ・ハードウェア)を担当する子会社を売却。

当期方針と 施策の実施状況

PC向けオンラインゲーム

当期、オンラインゲーム分野では、ダウンロード型・ブラウザ型という区別をなくし、営業収益・利益を見込めるタイトルを獲得・運営するようにします。

これを実現するために、前期までダウンロード型、ブラウザ型毎に設定していた新規タイトル獲得目標数をなくし、それぞれ別になっていた運営部署を一つの部署に統合しました。

ビッグタイトル

当期は、より大きな営業収益・利益を期待できるビッグタイトルの獲得を強化します。ビッグタイトルの場合、開発元に対して単に良い契約条件を提示するだけでは不十分で、ビッグタイトルを運営するのに十分な過去の実績を要求されます。当社の場合、前々期、前期とオンラインゲーム事業を急激に拡大させた実績により、ビッグタイトルの獲得が可能な規模になってまいりました。

実際に、当期2011年4月にはビッグタイトルの名にふさわしい「Finding Neverland Online - 聖境伝説 -」をリリースすることができました。

モバイル向けソーシャルゲーム

前期、恋愛シミュレーションゲームでモバイル向けソーシャルゲーム事業への進出に成功しましたが、競争が激化する中、前第4四半期に営業収益を大きく落としました。この背景には、より知名度の高いタイトルの参入等による競争の激化があります。

この結果、今期、モバイルオンラインゲームの売上は、前年を下回るものと予想しています。

当期、当社では、前期実績の高かったタイトルの続編や、知名度の高い新規タイトルを開発・投入することにより、挽回を図る計画です。

PC向けオンラインゲーム「Finding Neverland Online -聖境伝説-」



「Finding Neverland Online -聖境伝説-」は、台湾のX-Legend Entertainment 社が「ロールプレイング要素の充実」と「コミュニティ機能の充実」をコンセプトに開発したファンタジーMMORPGです。

2010年12月に台湾でのサービスが開始。親しみやすいキャラクターと華やかなグラフィック、戦略性あるモンスターとのバトルなど充実したゲーム要素と遊びやすさにより、爆発的な人気を博しています。

日本以外でも、北米、ヨーロッパ、香港、タイ、マレーシア、シンガポール、インドネシア向けの契約が既に締結されている、全世界が注目するオンラインゲームです。

日本では、既に下記日程でサービスが開始されており、当社としては、初めて同時接続が1万人を突破したタイトルとなりました。

■サービス日程

4月6日	クローズドβテスト開始
4月18日	オープンβテスト開始
5月19日	正式サービス開始
5月26日	ハンゲームでのサービス開始

■ニュース

4月18日	同時接続1万人を突破
4月26日	会員登録数が10万人を突破
5月5日	同時接続1万5000人を突破
7月25日	会員登録数が30万人を突破





『Magic World Begins』

(マジックワールド・ビギンズ)

『Magic World Begins』は、Shanda Games Limited(本社:中国上海、代表取締役社長: Tan Qunzhao)の子会社「Gold Cool」が開発する大作ファンタジーオンラインRPGです。3Dの美しいグラフィックで表現された本作は、5つの職種と200以上のスキル、1000種類以上のクエスト。さらには、50種以上のダンジョンと、圧倒的なやりこみ要素と壮大な世界観が特徴です。

■サービス日程

6月20日	クローズドβテスター募集開始
9月1日	クローズドβテスト開始
9月7日	正式サービス開始



「晴空物語」は、「Finding Neverland Online -聖境伝説-」を手がける、台湾のX-Legend Entertainment Co., Ltd.が開発した最新作の王道ファンタジーMMORPGです。

「Finding Neverland Online -聖境伝説-」同様の直感的な操作が可能なることによる遊びやすさと、これからPC向けオンラインゲームを始める若い世代にも受け入れられやすい可愛いデザインが特徴となっております。オンラインゲームのユーザーの皆様は初めて熱中したゲームに対して愛着を持つことが多く、長くお楽しみいただく傾向にあります。当社といたしましては、「晴空物語」を、新世代のユーザーの皆様へ「初めて熱中したゲーム」としてご利用いただくことで、数年という長期にわたって収益を上げるタイトルとして運営して参ります。

■サービス日程

- 11月2日 クローズドβテスト開始
- 11月15日 オープンβテスト開始
- 11月22日 正式サービス開始



『こいけん2!!』

『こいけん2!!』は、320万人以上のユーザーに支持をいただいた恋愛ソーシャルゲーム「こいけん！」の第2弾です。「Mobageオープンプラットフォーム」で提供しており、人気声優によるキャラクターボイスの採用など、好評をいただいた要素を踏襲しつつ、新たなゲーム要素を盛り込んだ新感覚恋愛ソーシャルゲームです。

また、本作独自の特徴といたしましては、ソーシャル性とバトルの要素を持つ「探検(クエスト)」と「争奪戦」システムがあります。

ゲーム内で「探検」を進めていくことにより、ヒロインたちとの恋愛物語が展開し、コンプリートアイテムで「フラグ」を入手できます。「フラグ」を集めれば、ヒロインとのスペシャルイベントやボイスをお楽しみいただけます。フラグは「争奪戦」において他のユーザーに勝利することでも入手できます。

モバイル!!2
初恋探検部 Koi-ken

■サービス日程

9月29日 フィーチャーフォン版サービス開始
11月16日 スマートフォン版サービス開始

当期 修正前 業績予想

(単位:千円)

	第24期 2012年3月期 業績予想			第23期 2011年3月期 実績			前期比		
	上期	下期	通年	上期	下期	通年	上期	下期	通年
営業収益	1,990,000	2,260,000	4,250,000	1,926,537	2,017,154	3,943,691	3.3%	12.0%	7.8%
営業利益	95,000	355,000	450,000	218,473	197,457	415,930	-56.5%	79.8%	8.2%
経常利益	95,000	355,000	450,000	223,443	202,460	425,903	-57.5%	75.3%	5.7%
純利益	43,000	207,000	250,000	127,728	19,143	146,871	-66.3%	981.3%	70.2%

「PC向けオンラインゲーム中心」「ビッグタイトル重視」という当期方針の下、当初、営業収益42億5000万円、営業利益・経常利益4億5000万円、純利益2億5000万円と、予想しておりました。

実績

(単位:千円)

損益計算書	第23期 2011年3月期				第24期 2012年3月期				対前年同期比 (累計期間)	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q3累計	増減額	増減率
営業収益	885,462	1,041,076	1,138,151	879,002	1,047,348	865,326	938,547	2,851,222	△ 213,467	△ 7.0%
営業費用	784,617	923,448	961,615	858,080	957,197	864,093	971,750	2,793,041	123,361	4.6%
営業利益	100,845	117,627	176,535	20,923	90,150	1,234	△ 33,203	58,181	△ 336,826	△ 85.3%
経常利益	103,228	120,214	179,104	23,357	93,205	5,489	△ 34,596	64,098	△ 338,448	△ 84.1%
純利益	59,001	68,726	105,204	△ 86,060	51,526	△ 3,776	△ 93,915	△ 46,165	△ 279,096	-
EBITDA	149,510	189,951	265,236	126,157	198,474	117,728	102,078	418,280	△ 186,417	△ 30.8%

第3四半期は、第2四半期に対し増収である一方、営業利益が減益となっております。理由は、主に広告費及び減価償却費の増加によるものです。

事業別営業収益(四半期比較)

16

Vector

(単位:千円)

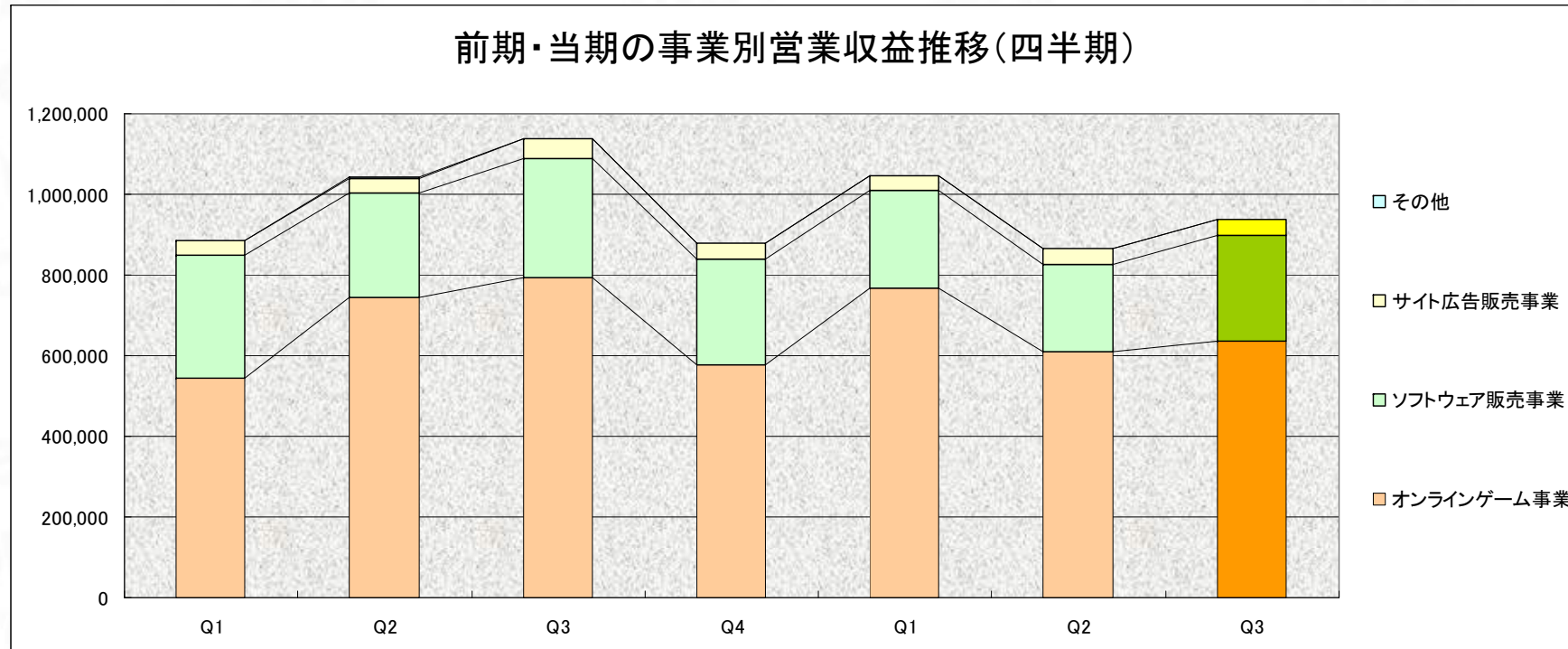
営業収益	第23期 2011年3月期				第24期 2012年3月期				対前年同期比 (累計期間)	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q3累計	増減額	増減率
オンラインゲーム事業	545,011	743,558	792,549	576,871	768,610	610,705	635,645	2,014,960	-66,158	-3.2%
ソフトウェア販売事業	303,832	259,674	295,386	261,759	241,487	216,614	262,259	720,360	-138,532	-16.1%
サイト広告販売事業	35,348	36,637	49,173	39,274	36,252	37,017	39,706	112,975	-8,183	-6.8%
その他	1,270	1,205	1,042	1,101	998	989	939	2,926	-591	-16.8%
合計	885,462	1,041,076	1,138,151	879,002	1,047,348	865,326	938,548	2,851,222	-213,467	-7.0%
オンラインゲーム事業比率	61.6%	71.4%	69.6%	65.6%	73.4%	70.6%	67.7%	70.7%		

第3四半期までの事業別営業収益を見ると「ソフトウェア販売事業」「サイト広告販売事業」の下落が目立ちますが、これは当期業績予想に想定済で、ほぼ計画通りの結果となっております。

一方、「オンラインゲーム事業」は、大幅の増収を計画しておりましたので、対前年同期比マイナスという結果は、計画を大幅に下回るもので、「オンラインゲーム事業」の不振が今期不振の原因となっています。

事業別営業収益(四半期比較 グラフ)

(単位:千円)



■新規タイトル(PC向けビッグタイトル)

「Finding Neverland Online -聖境伝説-」

第1四半期は、「Finding Neverland Online -聖境伝説-」の計画を超える売上の達成により、計画を超える営業収益・利益を実現しました。しかし、一方で、かつてない規模のユーザーの参加により、不正利用(アカウントハックやRMT)が想定以上の規模で発生し、対応の遅れによりユーザー離れが生じました。これが第2四半期以降、営業収益減少の原因となりました。

「Magic World Begins」

「Magic World Begins」は、当初7月中のクローズドベータテストを計画し、6月末にクローズドベータテストの募集を開始いたしました。しかし、ローカライズ作業の遅延により、テストに耐えられるクオリティに達していなかったため、テスト実施を9月1日と当初計画より約1か月延期しました。延期に伴い、当初計画していたプロモーションに齟齬が生じ、ユーザー獲得が目標未達となり、開始遅延に伴い、営業収益も計画を下回る結果となりました。

「晴空物語」

今期、期中に日本での独占配信権を取得した「晴空物語」は、一般的なタイトルと比べると十分な営業収益を実現しましたが、「Finding Neverland Online -聖境伝説-」および「Magic World Begins」での不足分を補うには至りませんでした。

■既存PC向けタイトル

前期タイトルラッシュの負の遺産

前期(2011年3月期)は、当期あるいは前々期と比べて、新規タイトルを大量に投入し、大幅にオンラインゲーム事業の営業収益を伸ばすことに成功しました(5ページ参照)。

その一方で、月次収支が赤字となるタイトルも複数発生し、当期の業績に悪影響を与えました。

当該タイトルに関しては、当期中にサービスを終了し、第3四半期において特別損失を計上いたしました(次ページ参照)。

新規タイトル数	前々期 第22期 2010年3月期	前期 第23期 2011年3月期	当期 第23期 2012年3月期
PC向けダウンロード型 オンラインゲーム	1 タイトル	5 タイトル	5 タイトル
PC向けブラウザ型 オンラインゲーム	3 タイトル	7 タイトル	1 タイトル
モバイル向け ソーシャルゲーム	3 タイトル	7 タイトル	3 タイトル
合計	7 タイトル	19 タイトル	9 タイトル

減損損失の対象のタイトル

タイトル	対象	形式	課金開始
レインボーアーチ	PC	ダウンロード型	2010/7
ブラウザ原人	PC	ブラウザ型	2010/9
Full Metal Ride	PC	ダウンロード型	2010/12
(タイトル未公表)	PC	ブラウザ型	
三国志牧場	PC	ブラウザ型	2011/2
DEMONS CODE	PC	ダウンロード型	2011/3
無敵！料理王	PC	ブラウザ型	2011/3
(タイトル未公表)	モバイル		

今期中に上記8タイトルを終了する予定で、1億210万円を第3四半期において特別損失として減損損失を計上いたしました。

業績予想および配当予想の修正

(単位:百万円)

通期業績予想	修正前 A	修正後 B	増減額 B-A	増減率 (B-A)/A
営業収益	4,250	3,638	△ 612	-14.4%
営業費用	3,800	3,604	△ 196	-5.2%
営業利益	450	34	△ 416	-92.4%
経常利益	450	40	△ 410	-91.1%
純利益	250	△ 56	△ 306	-

<業績予想の修正について>

オンラインゲーム事業における、新規タイトルの不振、既存タイトルの特別損失等を勘案した結果、当期の業績予想を上記のように下方修正いたします。

<配当予想の修正について>

上記業績予想の修正に伴い、新サービス等に向けて内部留保を確保する必要性等を総合的に勘案し、当期配当予想を無配とさせていただきます。

(単位:千円)

貸借対照表	第23期 2011年3月期	第24期 2012年3月期	対前年度末比	
	2011年3月31日現在	2011年12月31日現在	増減額	増減率
流動資産	2,593,873	2,413,201	△ 180,672	△ 7.0%
有形固定資産	105,751	77,367	△ 28,384	△ 26.8%
無形固定資産	573,418	532,832	△ 40,586	△ 7.1%
投資その他の資産	266,904	281,638	14,734	5.5%
流動負債	708,395	599,435	△ 108,960	△ 15.4%
固定負債	15,976	18,600	2,624	16.4%
純資産	2,815,576	2,687,004	△ 128,572	△ 4.6%
(自己資本比率)	79.5%	81.2%	1.7%	-
総資産	3,539,948	3,305,040	△ 234,908	△ 6.6%

第4四半期 および 来期に向けて

スマートフォン向けサービスの強化

既にサービス開始をしているソーシャルゲームのスマートフォン版に加え、当初よりスマートフォン向けに開発したMMORPG「クロノ戦記」を近日開始する予定であります。
また来期はソーシャルゲームのスマートフォン版の開発を強化する計画です。

ソーシャルゲームのプラットフォーム追加

これまで、当社が開発したソーシャルゲームは、ディー・エヌ・エー社が運営する「Mobage」に提供してきましたが、「GREE」をはじめとする他プラットフォームへの提供を開始します。これにより、更なるユーザーの獲得を期待しております。

採算性の高い、PC向けオンラインゲームの提供継続

PC向けオンラインゲームにおきましては、採算性の高い日本国内の独占配信権の取得を継続します。
来期提供予定のものとして、既に「黄易群侠传2」(※邦題未定)、「英雄王座」(※邦題未定)の2タイトルの独占配信権を取得しました。



クロノ戦記
The Chronicles of Daria
ONLINE

『クロノ戦記 ONLINE』は、当社といたしましては、初のスマートフォン向けのネイティブアプリとなるオンラインゲームです。

本作は、「現代」、「古代」、「未来」の3つの時代を舞台に繰り広げられる本格ファンタジーMMORPGです。装備強化、生産システム、メール、チャット、パーティー、ギルドといったPC向けMMORPGで見られる機能はすべて網羅されています。その一方で、ハイスペックな機種でなくとも軽快に動作し、3G回線でも快適なプレイが可能となっております。ゲームの詳細及びサービス概要は、後日改めて発表させていただきます。

既に携帯電話の出荷台数といたしましてはフィーチャーフォンをスマートフォンが上回っている点、スマートフォンユーザーは、フィーチャーフォン向けのゲーム以上に高スペックなゲームを求める傾向にある点等より当社といたしましては本作を重要な試金石と考えております。

■サービス日程

2012年初春 正式サービス開始予定

ソーシャルゲームのプラットフォーム追加「GREE」



グリー株式会社が運営するソーシャル・ネットワーキング・サービス (SNS)「GREE」において、当社のソーシャルゲームを順次リリースしていくことを決定致しました。

「GREE」での提供第一弾のタイトルとして、約300万人のユーザーに支持をいただいた恋愛シミュレーションゲーム『こいけん!』が今春正式リリース予定となります。

正式リリースに先立ち、1月25日より事前登録の受付を開始致します。

■サービス日程

2012年初春 正式サービス開始予定



「黄易群侠传2」は、台湾のChinesegamer International Corp. (以下Chinesegamer)が開発したヒット作で、Chinesegamer期待の最新作となります。

本作は、台湾では既に2011年8月にサービスを開始いたしました。また、クローズドβテスト実施時には、台湾大手ゲームサイト「巴哈姆特(バハムート)」のオンラインゲーム期待ランキング2位になるほどの注目作品です。本作の特徴といたしましては、過去の同社作品をさらに上回る高品質3Dグラフィックの美しさ、様々な時代を行き来するプレイヤーを飽きさせない波瀾万丈のゲーム性、6種類の職業及び10種類の勢力で展開する豊富なコンテンツが挙げられます。

■サービス日程

2012年夏 正式サービス開始予定

採算性の高い、PC向けオンラインゲームの提供継続

「英雄王座(邦題未定)」



「英雄王座」は、中国のGuangzhou FeiYin Information Technology Co., Ltd.が開発した北欧神話を背景としたブラウザMMORPGです。

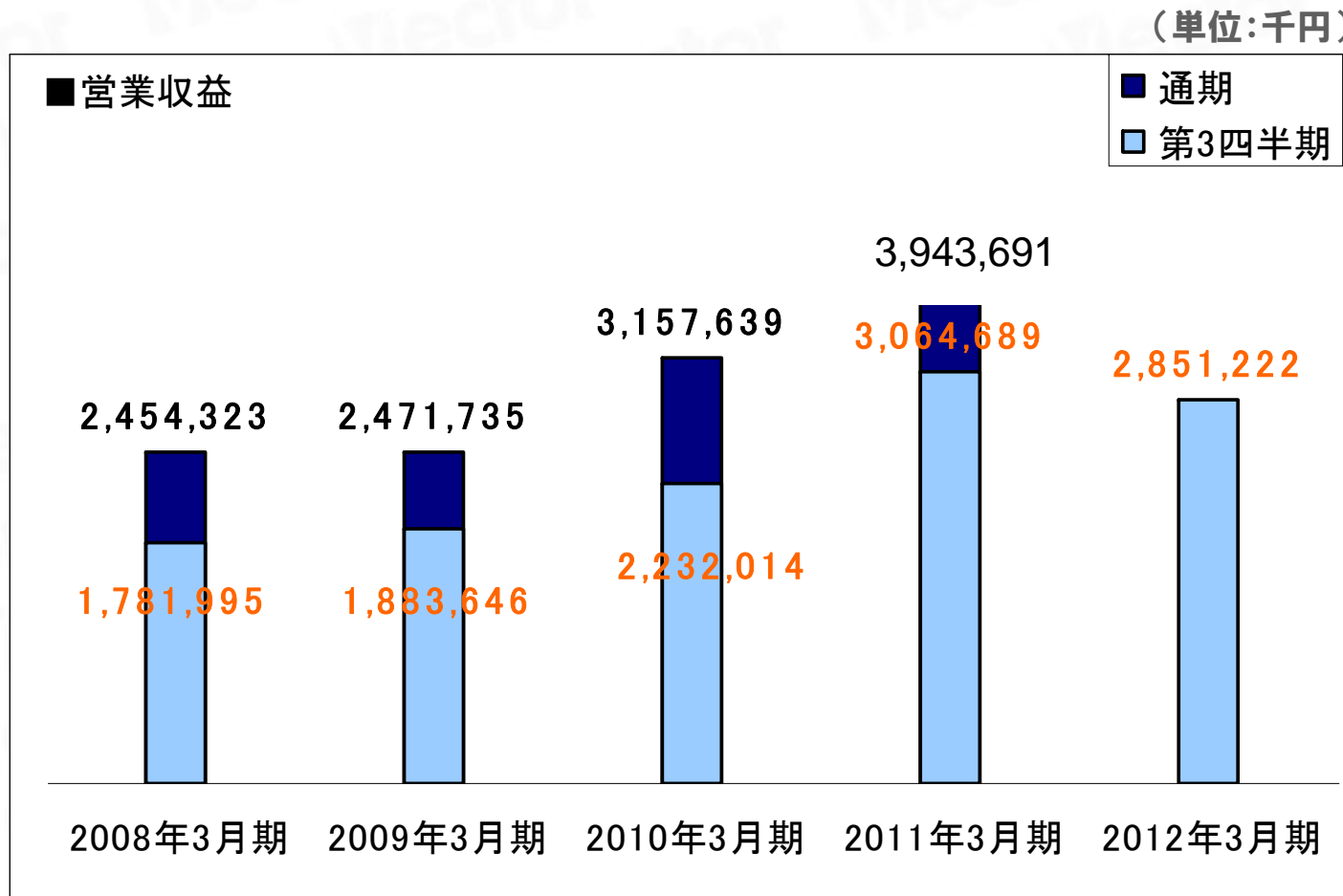
本作の特徴といたしましては、Flashベースで作られた華麗なグラフィックと、自動戦闘システムや装備強化、ペットシステムといったゲームシステムも充実しているMMORPGとなります。また、初心者にもわかりやすいチュートリアルも用意されておりますので、初めての方でも安心して楽しみいただける内容となっており、従来のユーザー層に加え、ソーシャルゲームに多く存在するライトユーザー層の獲得が期待できるタイトルです。

■サービス日程

2012年春 正式サービス開始予定

參考資料 5期比較

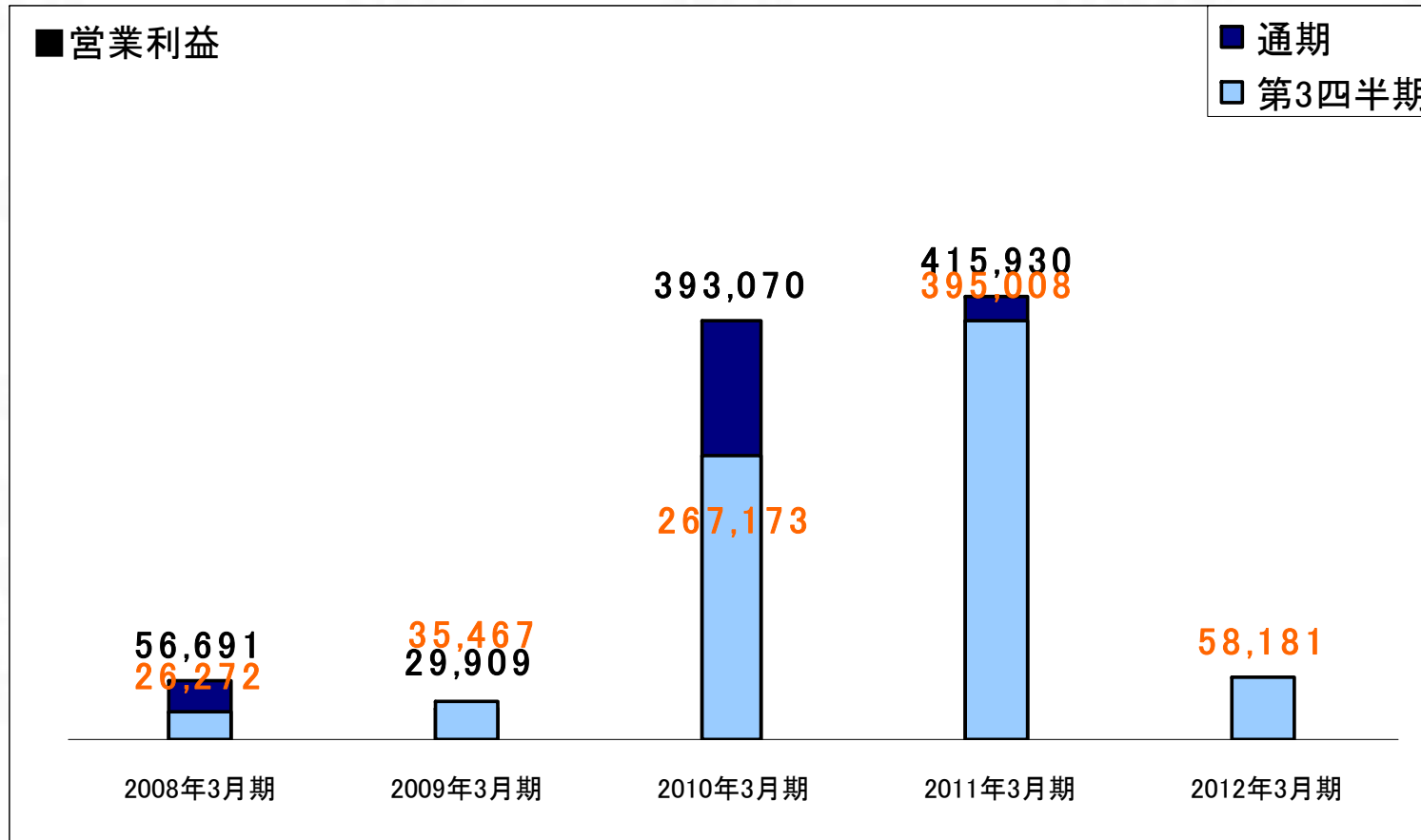
営業収益(5期比較)



【注】 ここに記載している数値は、2011年3月期以降に関しては単体決算数値、2010年3月期以前の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

営業利益(5期比較)

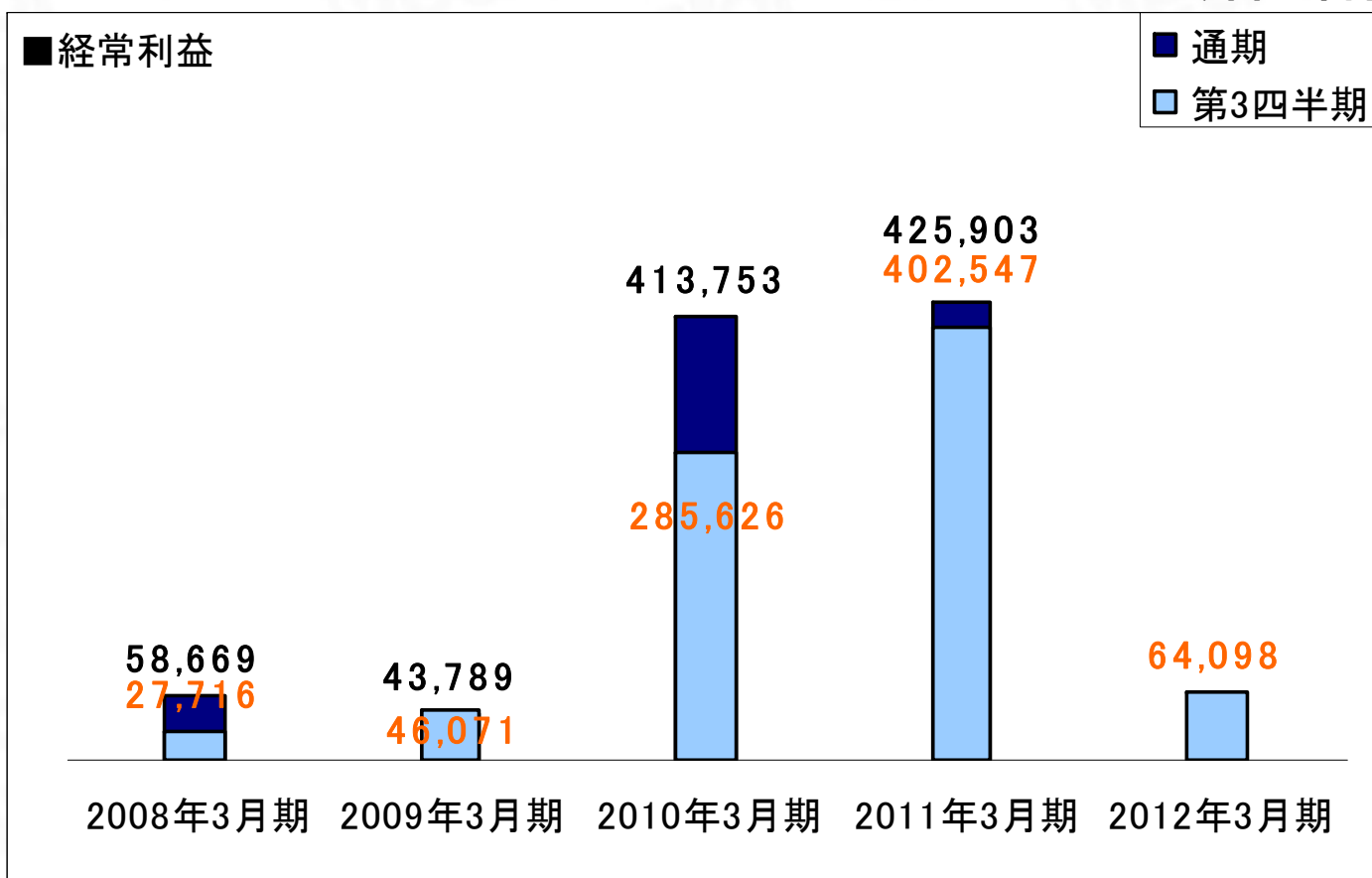
(単位:千円)



【注】 ここに記載している数値は、2011年3月期以降に関しては単体決算数値、2010年3月期以前の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

経常利益(5期比較)

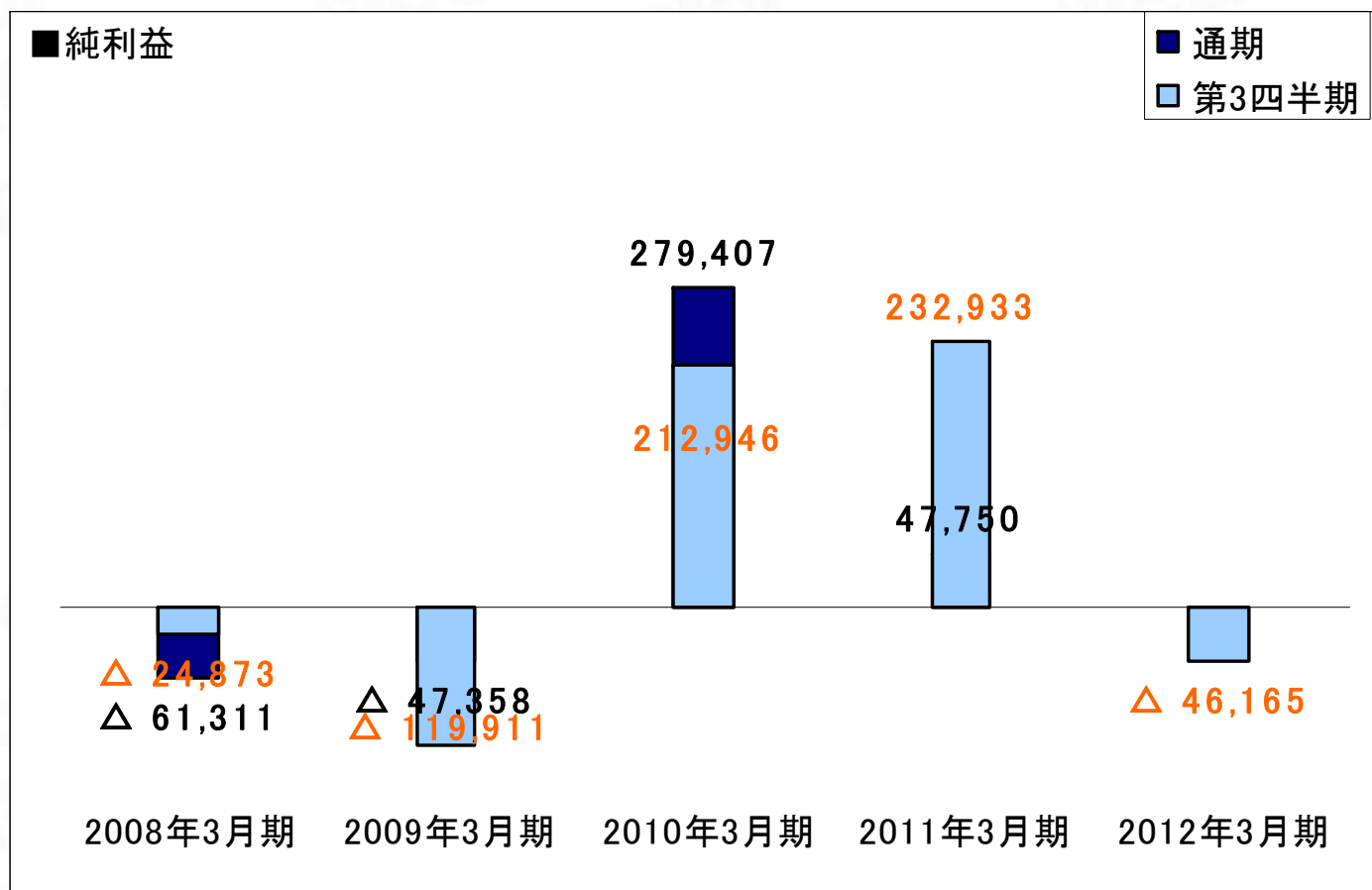
(単位:千円)



【注】 ここに記載している数値は、2011年3月期以降に関しては単体決算数値、2010年3月期以前の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

純利益(5期比較)

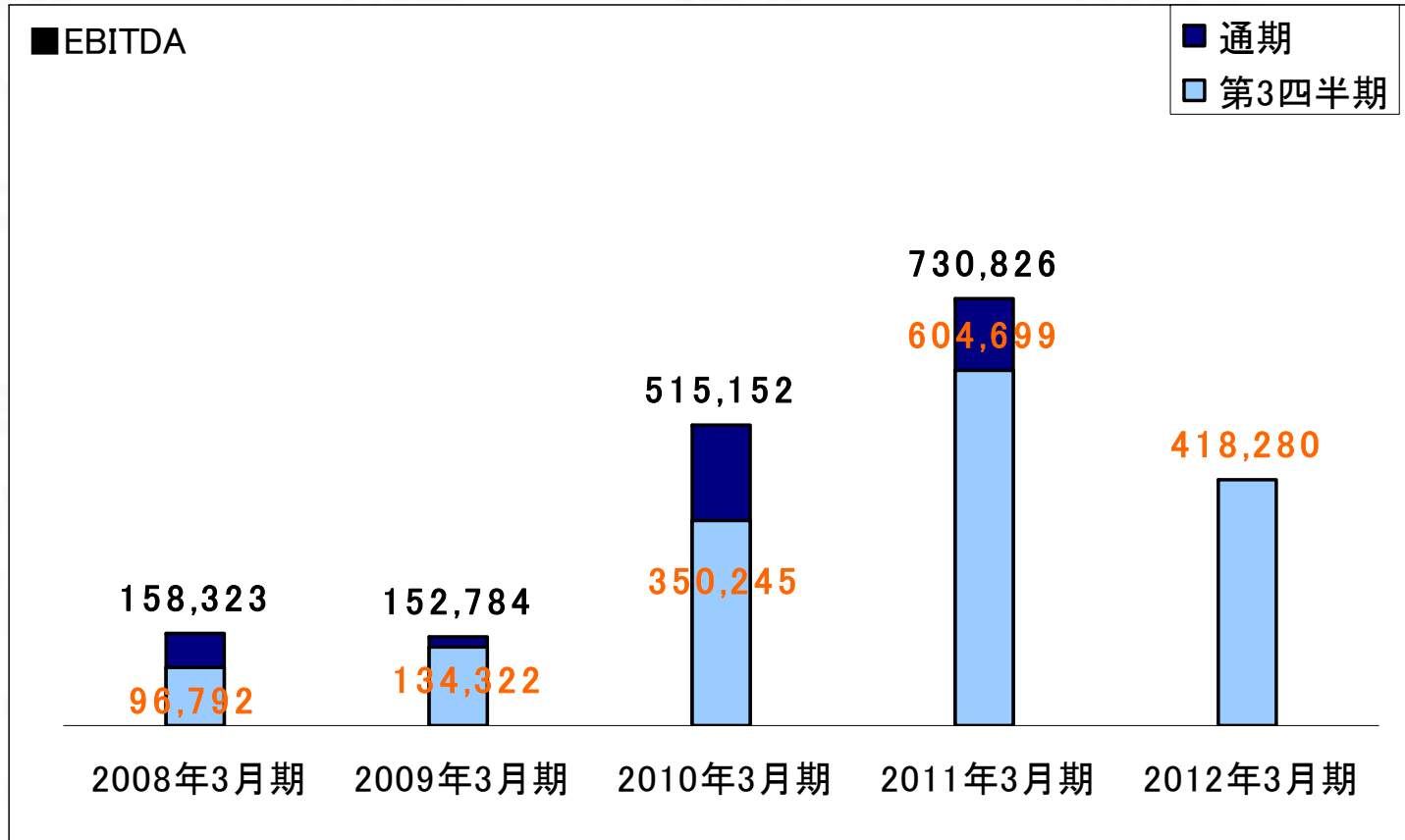
(単位:千円)



【注】 ここに記載している数値は、2011年3月期以降に関しては単体決算数値、2010年3月期以前の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

EBITDA(5期比較)

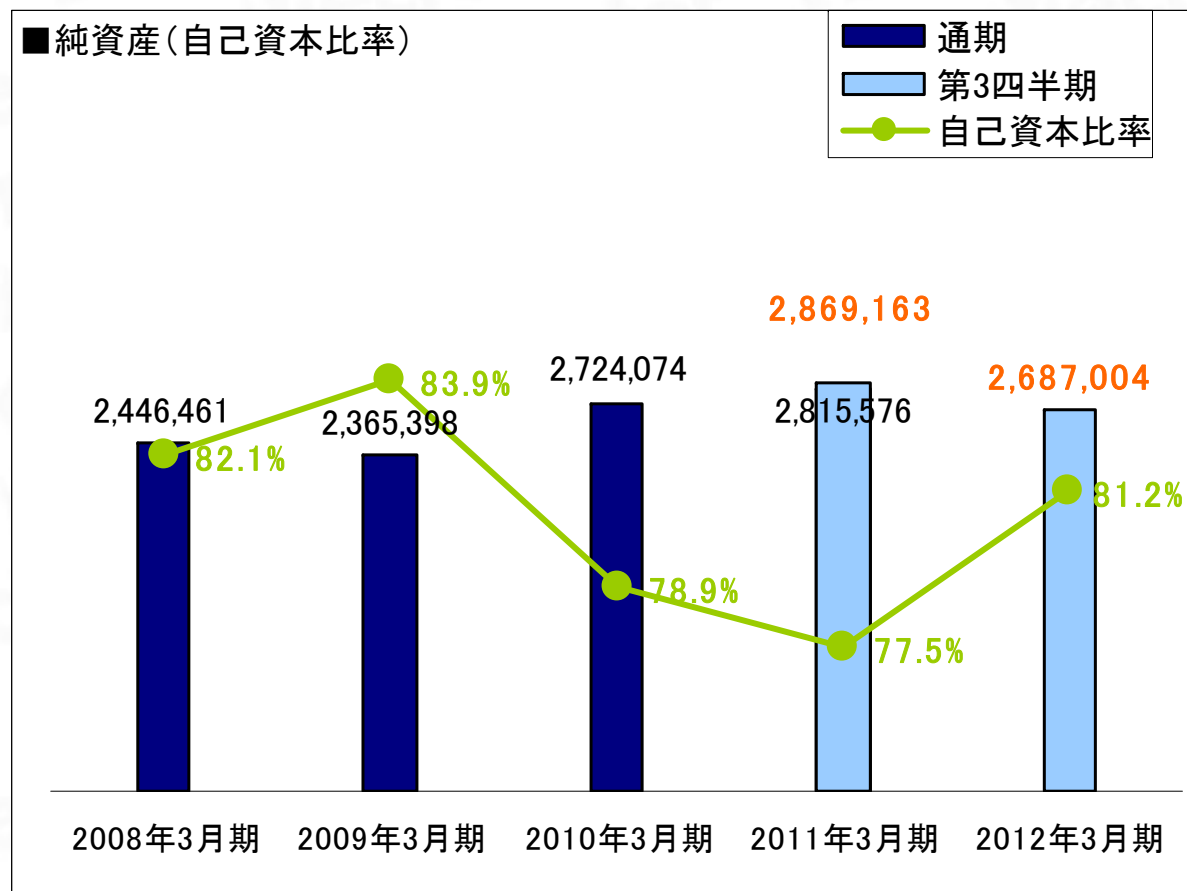
(単位:千円)



【注】 ここに記載している数値は、2011年3月期以降に関しては単体決算数値、2010年3月期以前の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

純資産(5期比較)

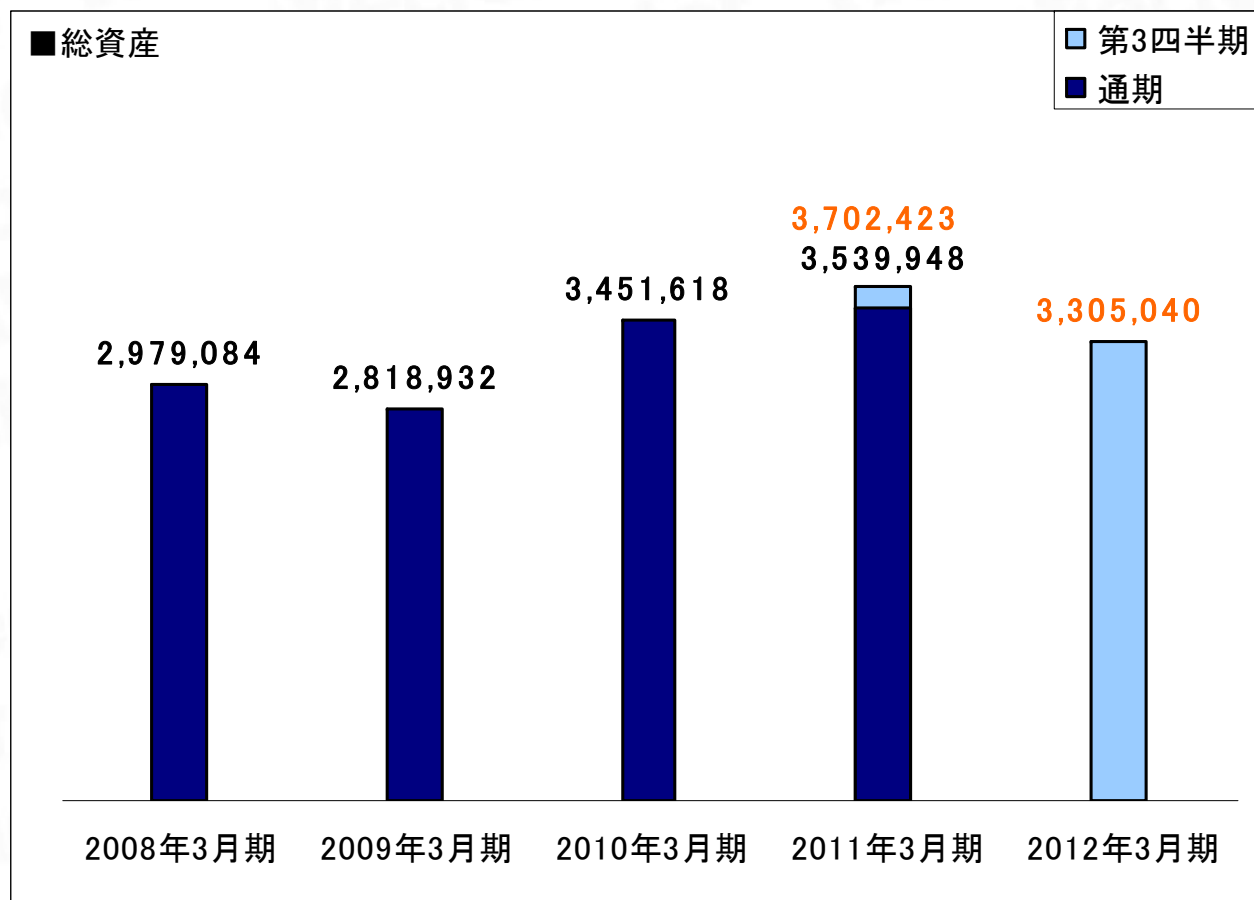
(単位:千円)



【注】 ここに記載している数値は、2011年3月期以降に関しては単体決算数値、2010年3月期以前の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

総資産(5期比較)

(単位:千円)



【注】 ここに記載している数値は、2011年3月期以降に関しては単体決算数値、2010年3月期以前の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

第4四半期は、堅実な事業運営並びに
来期に向けての準備に邁進してまいります。

より一層のご支援、ご鞭撻のほど
よろしくお願い申し上げます。

本説明会および参考資料の内容には、将来に対する見通しが含まれておりますが、実際の業績はさまざまな要素により、これら見通しと大きく異なる結果となり得ることをご了承ください。