

株式会社 ベクター

第25期 第2四半期決算

(2012年4月1日～2012年9月30日)

説 明 資 料

2012年10月23日

事業説明

- 4 第三の創業 オンラインゲーム事業
- 5 ベクターの現行事業
- 6 過去7期の事業別推移

前事業年度末に発生した当社サーバへの不正アクセスの 当期業績への影響に関して

- 9 概要と調査結果
- 10 業績への影響
- 11 業績予想への影響

上期施策実施状況

- 13 当期の方針
- 14 オンラインゲーム新規タイトル「ミッドガルド・サーガ」
- 15 オンラインゲーム新規タイトル「ARK FRONTIER -時空漂流-」
- 16 オンラインゲーム新規タイトル「ディヴァイン・グリモワール」
- 17 ソーシャルゲーム新規タイトル「天空のドラゴニア」
- 18 ソーシャルゲーム新規タイトル「イケメンTV@ONAIR!!」

上期実績

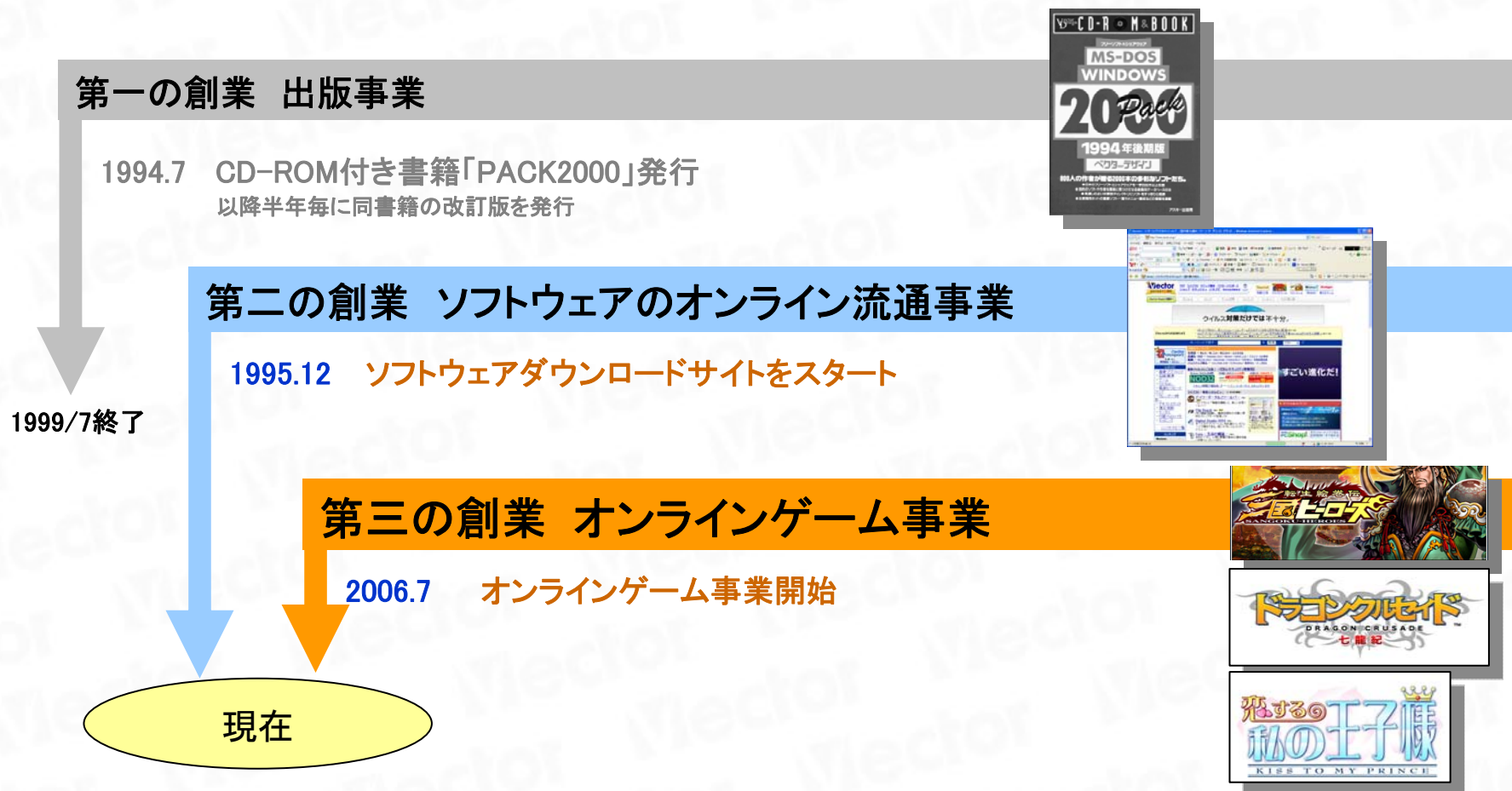
- 20 損益計算書
- 21 業績予想達成状況
- 22 貸借対照表
- 23 営業収益(過去5期比較)
- 24 営業損益(過去5期比較)
- 25 経常損益(過去5期比較)
- 26 純損益(過去5期比較)
- 27 EBITDA(過去5期比較)
- 28 純資産(過去5期比較)
- 29 総資産(過去5期比較)
- 30 損益計算書(過去5四半期比較)
- 32 事業別営業収益(過去5四半期比較)

下期施策

- 35 下期の方針
- 36 第3四半期業績予想
- 37 営業収益推移 四半期
- 38 損益推移 四半期

事業説明

第三の創業 オンラインゲーム事業



「第三の創業」の名のもとに、2006年よりオンラインゲーム事業を新たな事業の柱とすべく注力。

第2の創業

1995年～

オンライン流通事業

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～

その他の事業

第3の創業

2006年～

オンラインゲーム事業

ダウンロード型
オンラインゲーム

2006年～

ブラウザ型
オンラインゲーム

2009年4月～

モバイル
オンラインゲーム

2009年8月～

過去7期の事業別推移

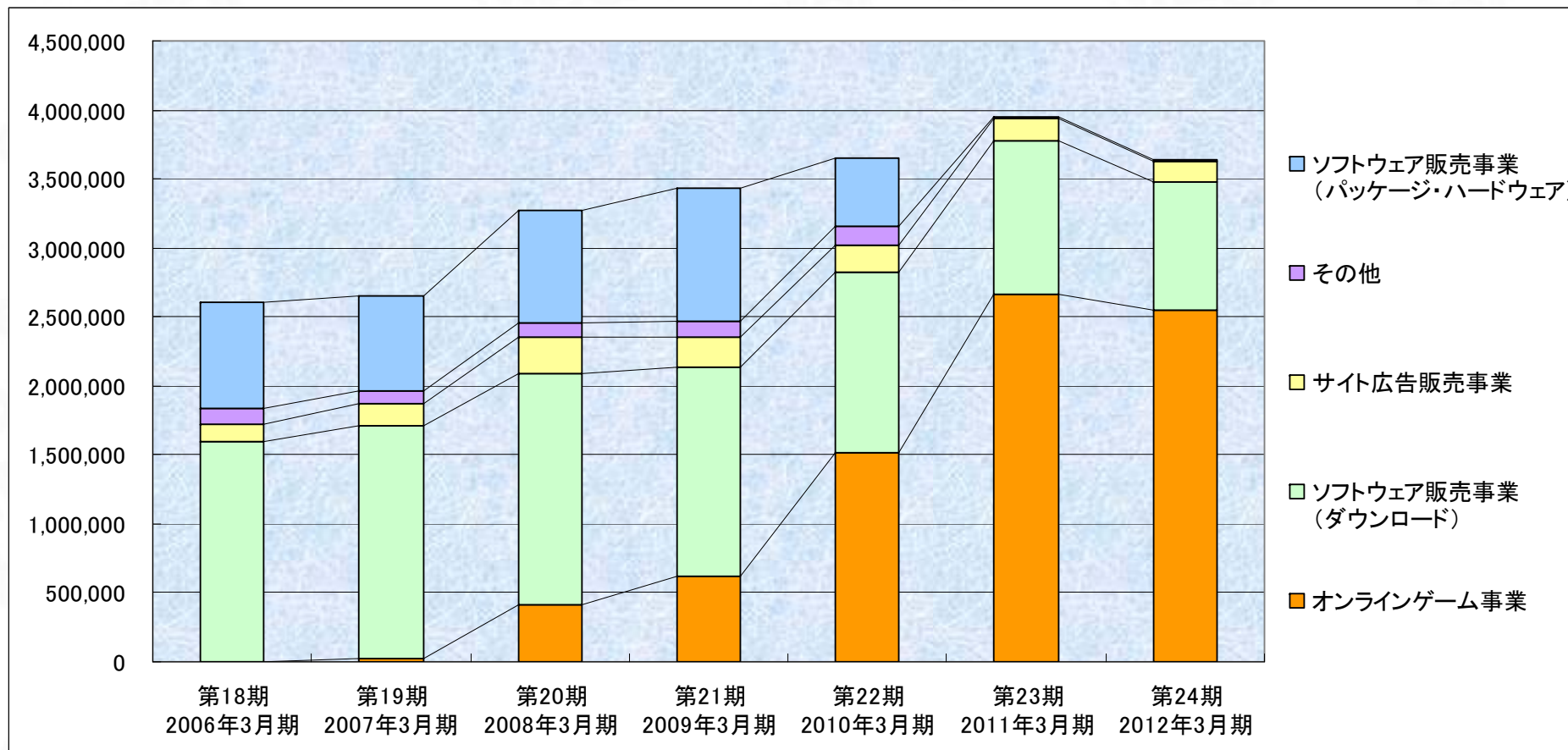
(単位:千円)

	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	第24期 2012年3月期	前期比 増減額	前期比 増減率
合計	2,602,133	2,651,236	3,271,690	3,427,610	3,655,040	3,943,690	3,635,482	-308,208	-7.8%
オンラインゲーム事業	0	22,866	410,645	621,845	1,513,774	2,657,989	2,548,570	-109,419	-4.1%
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	927,024	-193,627	-17.3%
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	156,121	-4,311	-2.7%
その他	108,408	100,782	101,131	114,849	133,414	4,618	3,767	-851	-18.4%
オンラインゲーム事業比率	0.0%	0.9%	12.6%	18.1%	41.4%	67.4%	70.1%		

- ・前期は、上場以来初の減収となりました
- ・主力のオンラインゲーム事業への依存度は、一層高くなりました

過去7期の事業別推移(グラフ)

(単位:千円)



- ・主力のオンラインゲーム事業で初の減収となりました
- ・モバイルゲームの不振があったものの、PC向けゲームは貢献いたしました

**前事業年度末に発生した
当社サーバへの不正アクセスの
当期業績への影響に関して**

前事業年度末に発生した当社サーバへの不正アクセス

2012年3月21日、当社一部サーバに異常が発生し、当社システム担当者が対応したところ、3月19日から3月21日にかけて、4回の不正アクセスと思われる痕跡があることを発見し、調査を開始いたしました。その結果、当社のお客様情報を保持するサーバに対しても不正アクセスしたと思われる痕跡があり、個人情報外部へ流出した可能性があることが判明いたしました。

これを受け、当社では、

- 2012.03.21 弊社サーバへの不正アクセスに関するお知らせ
- 2012.03.22 不正アクセスによるお客様情報流出の可能性に関するお知らせ

を発表いたしました。

調査体制

不正アクセス発生直後に、調査対策委員会を設置し、外部専門調査機関2社(株式会社ラック、ペライゾンジャパン合同会社)と連携し、原因究明及び被害実態の継続的な調査、調査結果に基づく対策を実施いたしました。

調査結果 (2012年7月24日発表)

専門会社とともに慎重に調査を実施した結果、当社では、463件のクレジットカード情報が窃取された、と判断しました。

当初、当社では、不正アクセスされたサーバに最大で26万1,161件の個人情報蓄積されていたため、被害の可能性のある最大数を26万1,161件と発表いたしました。上記のように、個人情報の流出については、当初の可能性よりも大幅に限定された結果となりました。

情報セキュリティ対策引当金

(単位:千円)

前期(平成24年3月期)、本件に起因して発生する費用への対応並びに再発防止等に要する費用として、110,000千円を情報セキュリティ対策引当金として引当計上しております。

ここから、情報セキュリティ対策として当期第1四半期に16,295千円を、第2四半期に16,579千円を取崩しております。なお、当該引当金の取崩しは、第3四半期以降も発生することが予想されております。

	情報セキュリティ対策引当金	
	取崩額	残高
期首		110,000
Q1	16,295	93,704
Q2	16,579	77,125

その他、業績への影響要因

当該不正アクセスにより、当期の業績に下記のような影響が生じました。

- ・当社各サービスにおけるクレジットカード取扱の停止.....解消済^{*1}
- ・各種プロモーションの自粛(ゲーム内イベントの自粛などを含む).....解消済
- ・社内リソースを事故対策に最優先に配分。.....継続中
- ・ソフトウェア販売事業における一部受託業務の停止あるいは解消.....継続中

*1 当社では、この度の事故を真摯に受け止め、システムセキュリティ強化のための各種施策を最優先で実施いたしました結果、2012年7月13日にクレジットカード取り扱いにおける国際的なセキュリティ基準であるPCIDSSの認証を取得し、同7月19日よりクレジットカードの取扱を順次再開しております。

下表は、第1四半期決算発表時(本年7月)に開示した上期の業績予想です

(単位:千円)

	第24期 2012年3月期			第25期 2013年3月期			対前年増減比		
	上期	下期	通年	上期	下期	通年	上期	下期	通年
売上高	1,912,674	1,722,810	3,635,484	1,270,000			-33.6%		
営業費用	1,821,290	1,762,451	3,583,742	1,457,000			-20.0%		
営業利益	91,384	-39,641	51,742	-187,000			-		
経常利益	98,694	-43,014	55,679	-185,000			-		
純利益	47,750	-302,855	-255,104	-224,000			-		

・従来、第2四半期累計期間及び通期の業績予想を開示しておりましたが、不正アクセスの影響により、不確実性が高まったため、毎四半期決算発表時に翌四半期の業績予想を開示する方式に変更いたしました

・当上期は、前期と同等のクラスの大規模タイトルがないこと、不正アクセス事案によるソフト販売事業の不振などを勘案し、大幅な減収を予想しておりました

上期施策実施状況

PC向けオンラインゲーム

当期も、当社事業を発展させる原動力はオンラインゲームである方針に変更はありません。

PC向けオンラインゲーム分野では、引き続き、優秀なタイトルの運営権獲得とリリースを継続いたします。第一弾として、「神創詩篇ミッドガル・サーガ」を5月に、「ARK FRONTIER 時空漂流」を7月に、「ディヴァイン・グリモワール」を9月にリリースいたしました。

モバイル・スマートフォン向けソーシャルゲーム

モバイル・スマートフォン向けソーシャルゲームは、営業収益回復を図るために、従来の主力であった恋愛シミュレーションゲームに加え、新ジャンルにも進出しました。

その第一弾としてカードバトルゲーム「天空のドラゴニア」を6月からサービスを開始いたしました。

また恋愛シミュレーションゲームとしては、「イケメンTV@ONAIR!!」を7月よりサービス開始しました。

セキュリティ強化

個人情報の安全性の向上と、不正アクセスの再発防止をめざし、既に実施済の対策に加え、

- ・ネットワーク構成全体の見直しによる堅牢なセキュリティの実現
- ・さらなるアクセス権限の厳格化による社内セキュリティレベルの向上を実現する計画であります。



オンラインゲーム新規タイトル「ミッドガルド・サーガ」



「ミッドガルド・サーガ」

「神創詩篇ミッドガルド・サーガ」は、北欧神話を舞台としたブラウザRPGです。

Flash®ベースで作られた華麗なグラフィックと、細かく設定可能な自動戦闘システム、育成要素が豊富に備わっているペットシステムといった充実したシステムや、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お楽しみいただける内容となっております。

また、本作一番の特徴でもあるイベント「神々の酒宴」では、宴会場に集まって、他のプレイヤーと乾杯することによって経験値を獲得することができます。

戦って、飲んで、仲間を作って、みんなで楽しめる内容となっております。

■サービス日程

- 1月24日(火)契約締結発表
- 5月15日(火)オープンβテスト開始
- 5月17日(木)正式サービス開始
- 8月 7日(火)ガマニアでのサービス開始

オンラインゲーム新規タイトル「ARK FRONTIER -時空漂流-」

Vector



「ARK FRONTIER -時空漂流-」

(アークフロンティア)

「ARK FRONTIER -時空漂流-」は、台湾の Chinese gamer International Corp.が開発した、近未来ファンタジーMMORPGです。

「ARK FRONTIER -時空漂流-」の中で、プレイヤーたちは未来と過去を行き来することになります。

未来の街「アークシティ」と、過去のファンタジー世界の両方を旅しながら、壊れゆく歴史を修復するのが目的です。

未来と過去、そこに隠される歴史が壊されていく原因とは…？

■サービス日程

1月24日(火)契約締結発表

6月28日(木)クローズドβテスト開始

7月12日(木)オープンβテスト開始

7月17日(火)正式サービス開始

オンラインゲーム新規タイトル「ディヴァイン・グリモワール」



「ディヴァイン・グリモワール」

「ディヴァイン・グリモワール」は「決着3分！攻防10マス！」をテーマにした、今までになかった新感覚ブラウザゲームです。

ユニット召喚型のバトルは短時間で決着がつくため、ちょっと手の空いたときにプレイすることが可能です。バトル以外の要素も充実しており、ライトユーザーからヘビーユーザーまで満足できる作りとなっています。

シンプルなゲーム性ながら無限の戦略を楽しめる「ディヴァイン・グリモワール」は大好評サービス中です。

■サービス日程

- 9月 7日(金)タイトル発表
- 9月13日(木)オープンβテスト開始
- 9月18日(火)正式サービス開始



「天空のドラゴニア」

超本格派カードRPG登場!

セクシー美麗&シビれるカッコよさのカードをコレクション+成長させて、巨大な塔の頂点を目指そう。カード種類は100以上! さらに、カードキャラとの熱愛or熱血シナリオも500種類以上!! カードRPGは今、頂点へ……!!

■160枚以上ある全てのカードが5段階進化

本作では、最大5枚のカードでデッキを組み、他プレイヤーとのバトルを行うことができます。カードの種類は160枚以上あり、同じ種類のカードを掛け合わせて行うことができる「進化」が5段階まで楽しめます。各進化段階に別々のイラストを用意しており、カードを進化させる毎に、より美麗・豪華なカードイラストが楽しめます。

■サービス日程

6月20日(水) entag!版開始

7月18日(火) GREE版開始



「イケメンTV@ONAIR!!」

主人公の女子アナを中心にTV局で繰り広げられる恋愛シミュレーションゲームです。シナリオを「恋チケ」を消費して進めていく他、「好感度」を上昇させるユーザー間バトルや、他ユーザーとの協力プレイなど、ソーシャルゲーム要素も満載です。

また、攻略キャラクターの服装などを着せ替えることでユーザー間バトルに必要なポイントが上昇、キャラクター着せ替えの恋愛シミュレーション要素とパラメータUPのソーシャルバトル要素を同時に楽しむことができるのが特徴です。

■ストーリー

華やかな業界に憧れた主人公は、大学卒業後、テレビ局にアナウンサーとして入社。

しかし、先輩アナの嫌がらせの対象となってしまふ。一人泣いていた主人公の元へやって来たのは…？

■サービス日程

7月5日(木) GREE版開始

8月21日(火) entag!版開始

イケメンTV
@ONAIR!!

上期実績

(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		対前年下期比	
	上期	下期	通年	上期	増減額	増減率	増減額	増減率
営業収益	1,912,674	1,722,810	3,635,484	1,183,414	-729,260	-38.1%	-539,396	-31.3%
営業費用	1,821,290	1,762,451	3,583,742	1,404,132	-417,158	-22.9%	-358,319	-20.3%
営業利益	91,384	-39,641	51,742	-220,718	-312,102	-	-181,077	-
経常利益	98,694	-43,014	55,679	-216,564	-315,258	-	-173,550	-
純利益	47,750	-302,855	-255,104	-263,429	-311,179	-	39,426	-
EBITDA	316,202	208,664	524,866	-42,125	-358,327	-	-250,789	-

当上期は、不正アクセス事案の影響によるソフト販売事業の低迷、新規ソーシャル(モバイル)ゲームの不振などにより、前期と比べ減収減益、大幅な赤字決算となりました

(単位:千円)

	第2四半期累計期間					
	業績予想	実績		差額	達成率	
		第1四半期	第2四半期			
営業収益	1,270,000	567,811	615,603	1,183,414	-86,586	93.2%
営業費用	1,457,000	658,650	745,482	1,404,132	-52,868	96.4%
営業利益	-187,000	-90,838	-129,879	-220,718	-33,718	-
経常利益	-185,000	-88,597	-127,967	-216,564	-31,564	-
純利益	-224,000	-116,078	-147,351	-263,429	-39,429	-

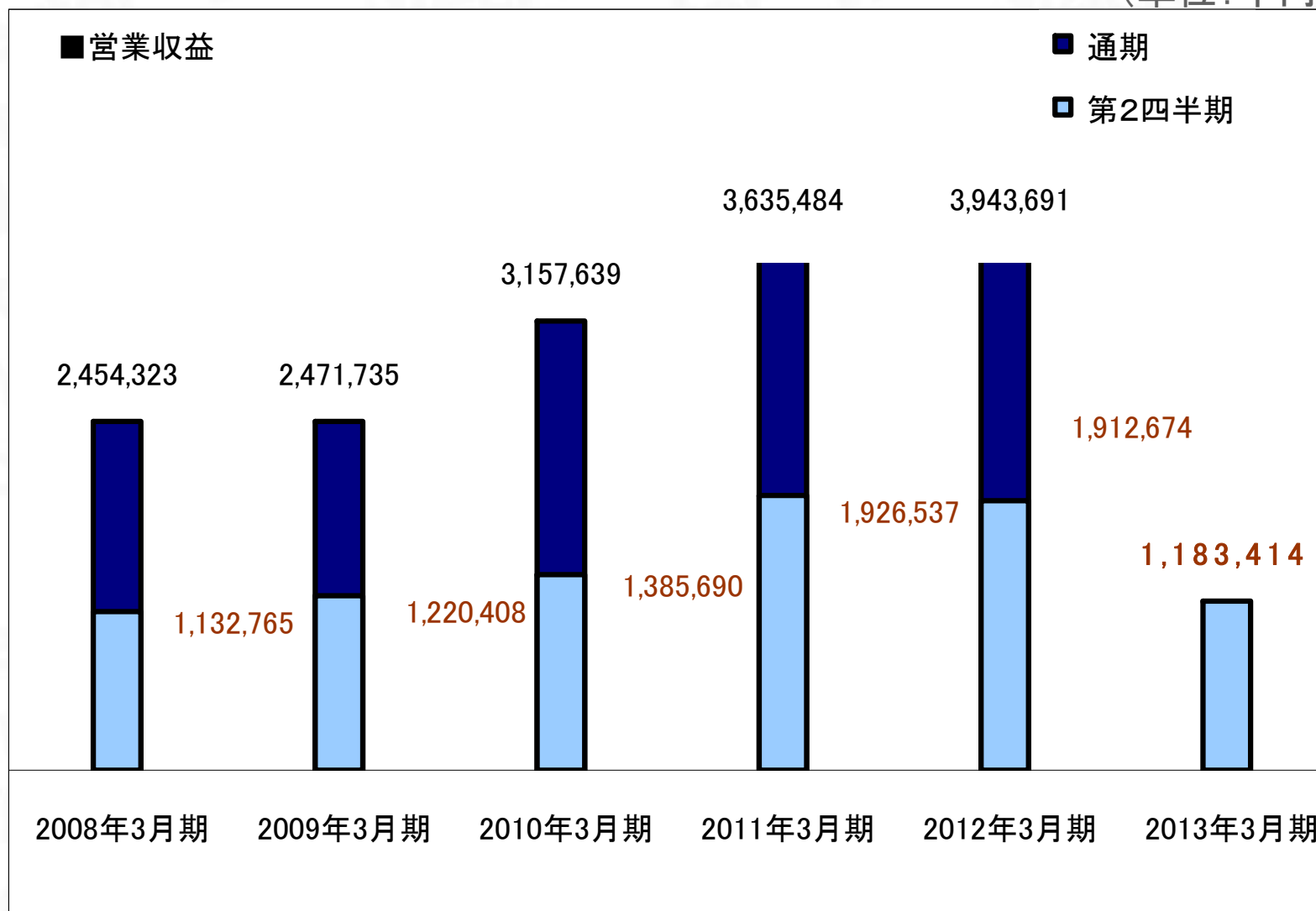
第2四半期は、PC向けゲーム2タイトル、ソーシャル(モバイル)ゲーム2タイトルがローンチし、積極的なプロモーションをした結果、広告宣伝費が増加、第1四半期に比べ赤字幅が拡大しました

(単位:千円)

貸借対照表	2011年9月30日	2012年3月31日	2012年9月30日
流動資産	2,435,072	2,449,863	2,124,266
有形固定資産	82,894	64,498	50,455
無形固定資産	603,479	454,850	387,696
投資その他の資産	257,698	144,641	112,853
流動負債	569,943	621,067	462,631
固定負債	17,494	19,660	23,370
フリーキャッシュフロー (6ヶ月間)	138,844	57,790	-576,874
純資産	2,791,707	2,473,126	2,189,270
(自己資本比率)	82.6%	79.3%	81.7%
総資産	3,379,144	3,113,854	2,675,272

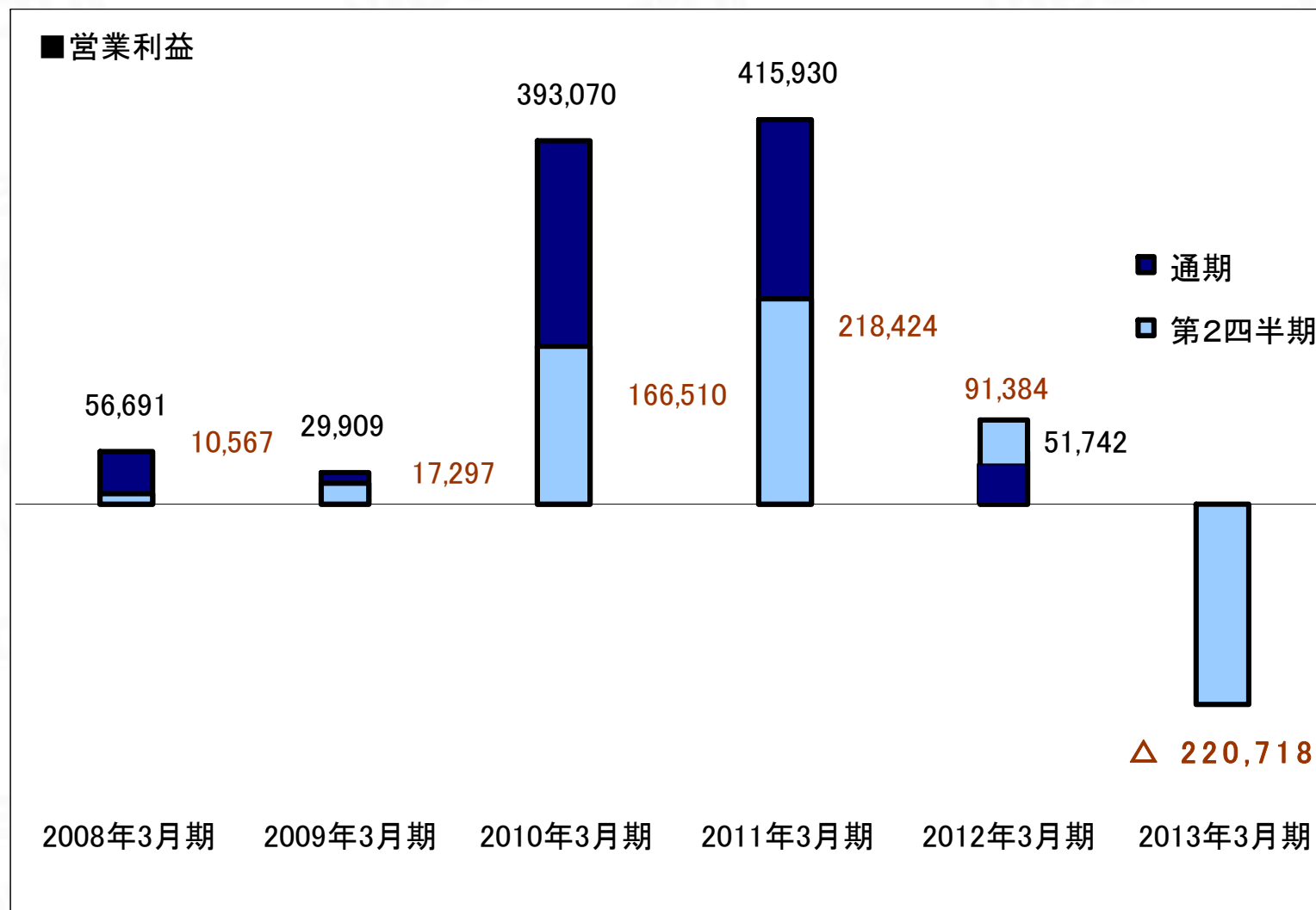
營業收益(過去5期比較)

(單位:千円)



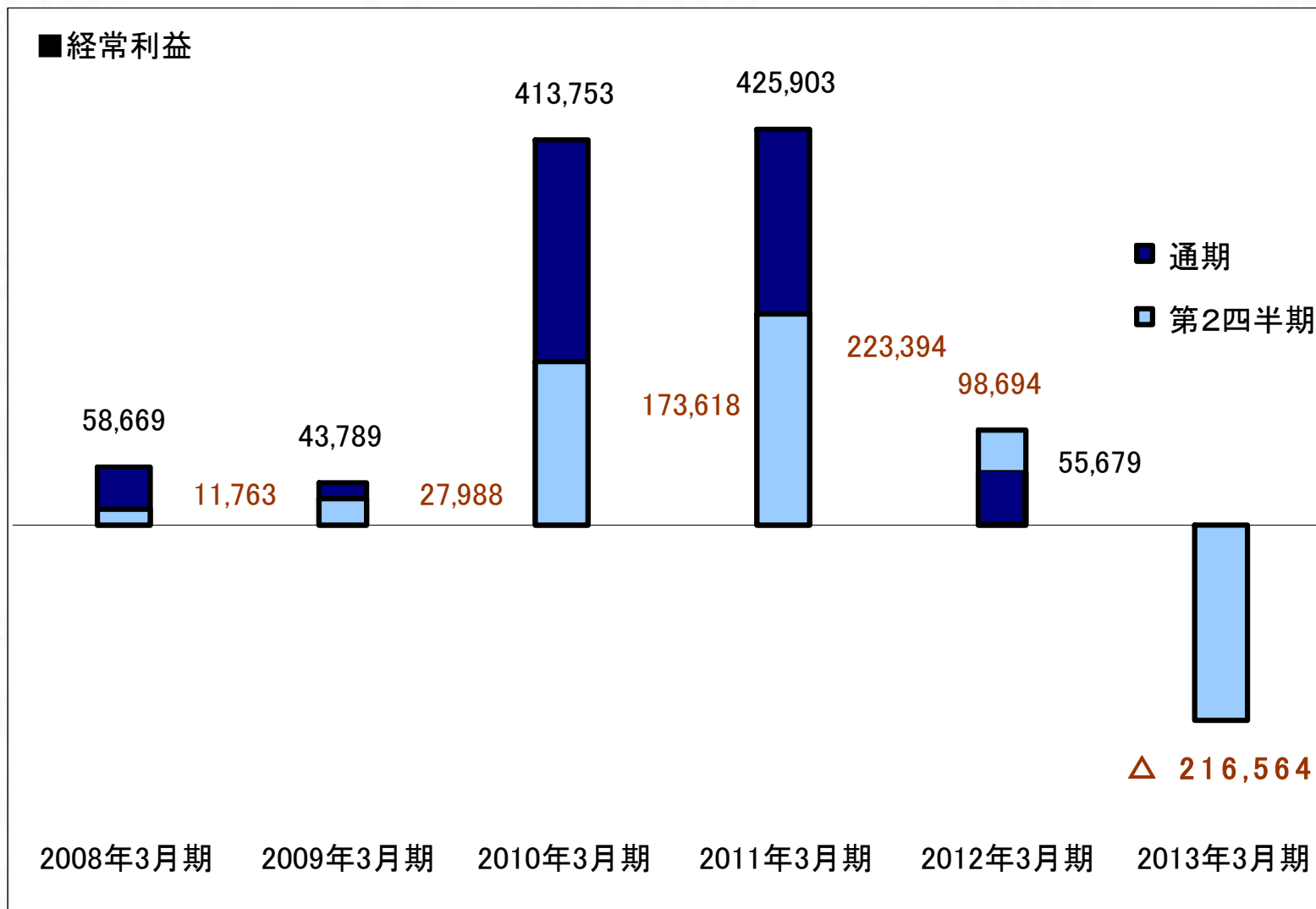
營業損益(過去5期比較)

(單位:千円)



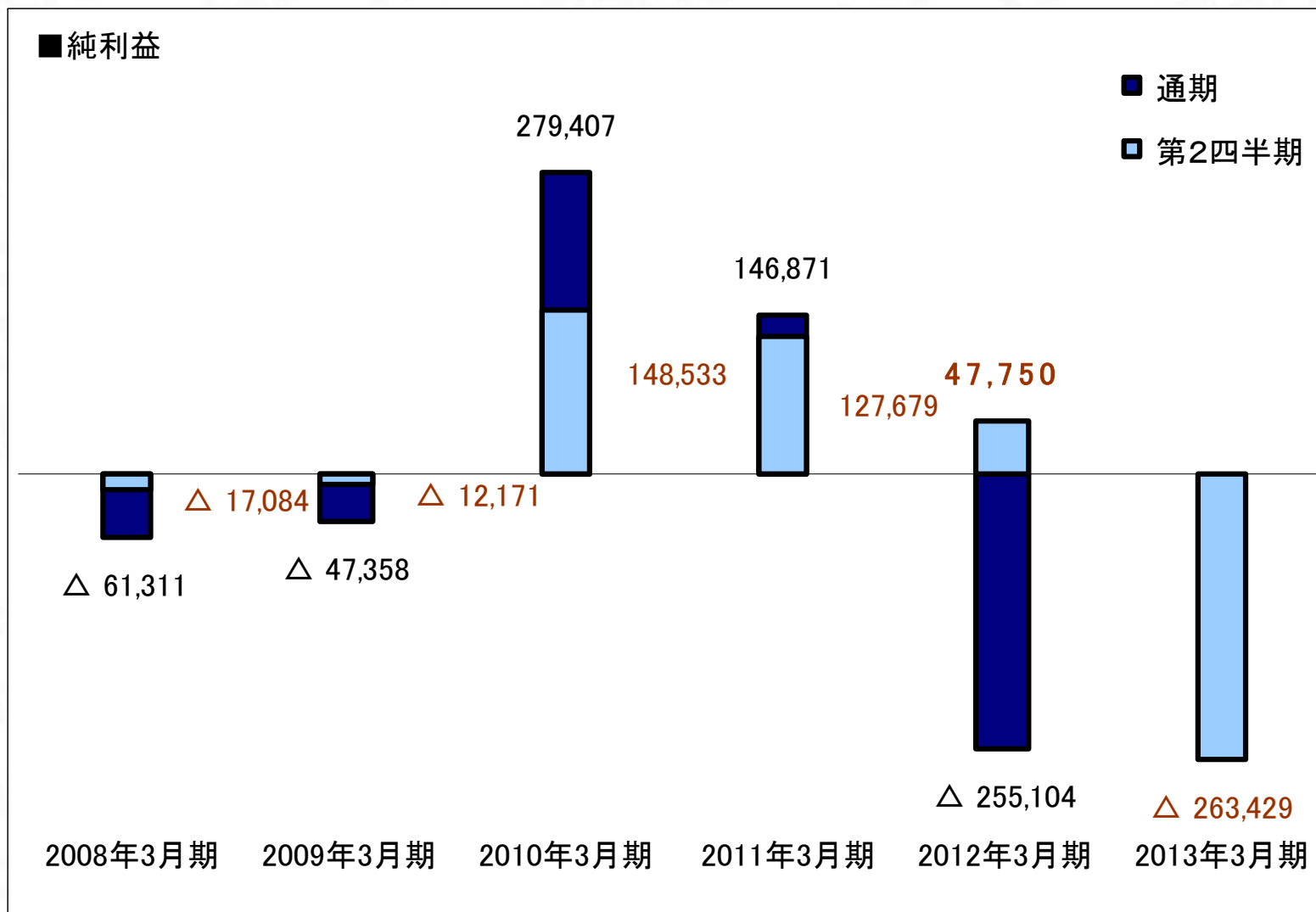
經常損益(過去5期比較)

(單位: 千円)



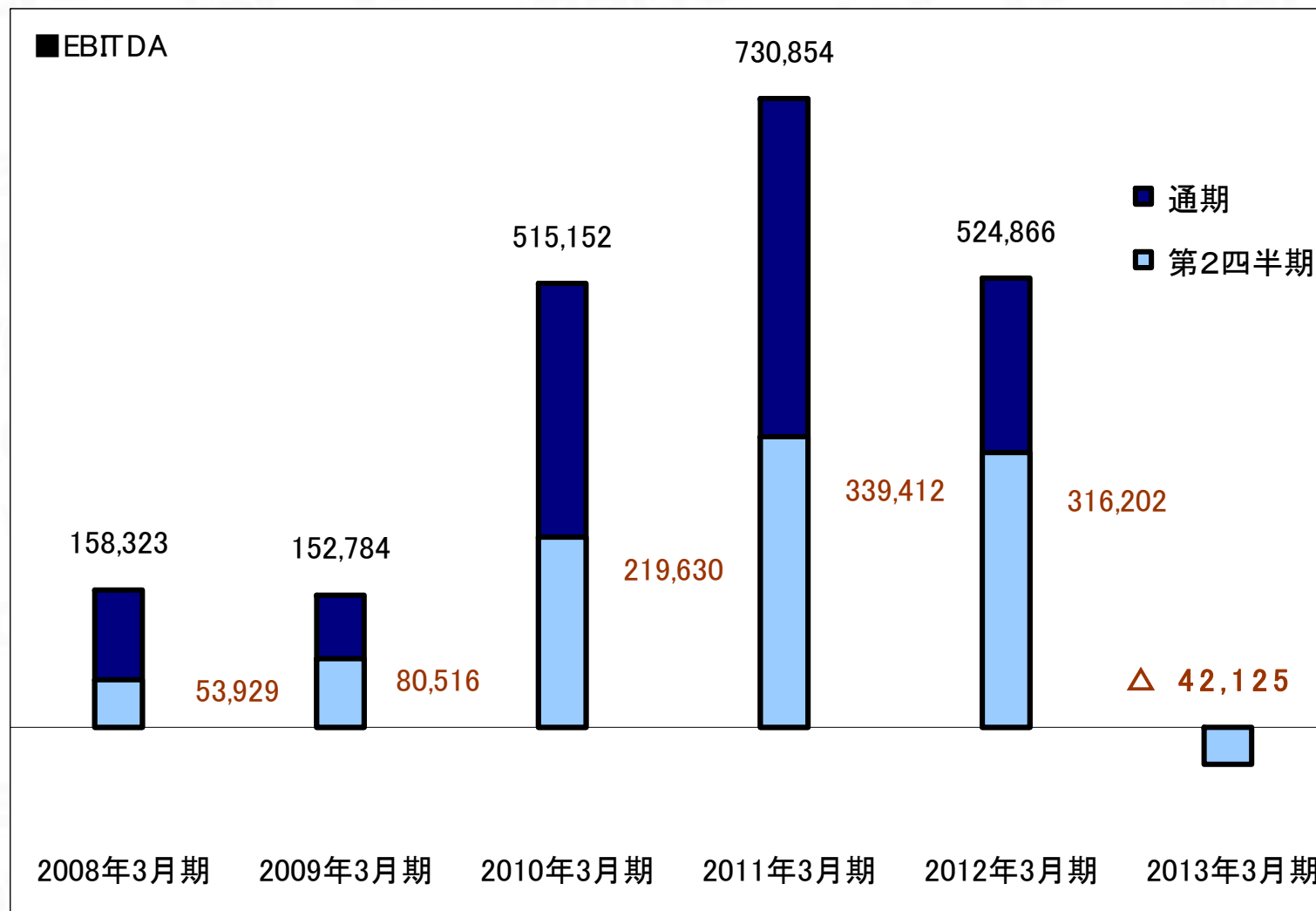
純損益(過去5期比較)

(単位: 千円)



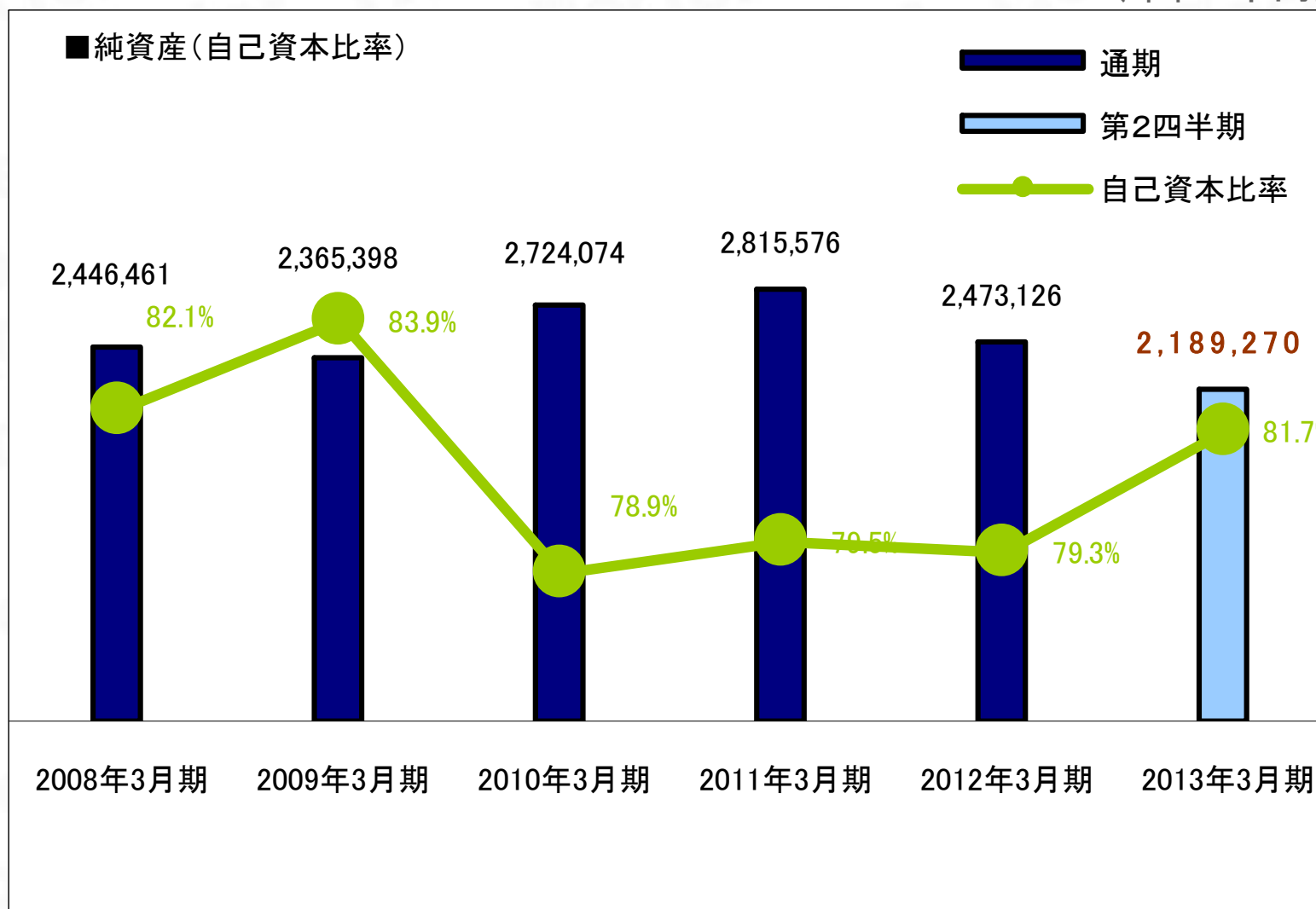
EBITDA(過去5期比較)

(単位:千円)



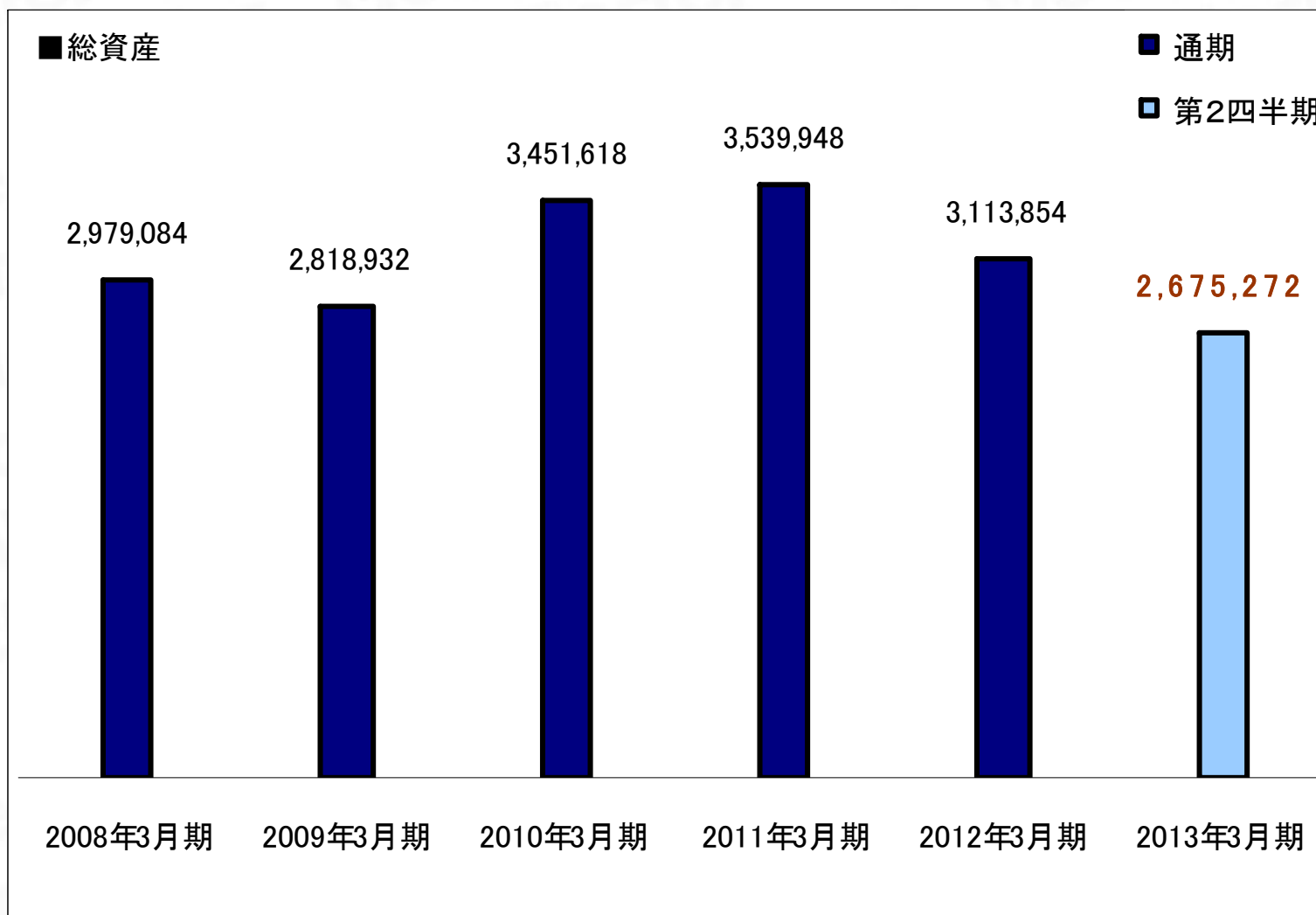
純資産(過去5期比較)

(単位:千円)



総資産(過去5期比較)

(単位:千円)



損益計算書(過去5四半期比較)

30

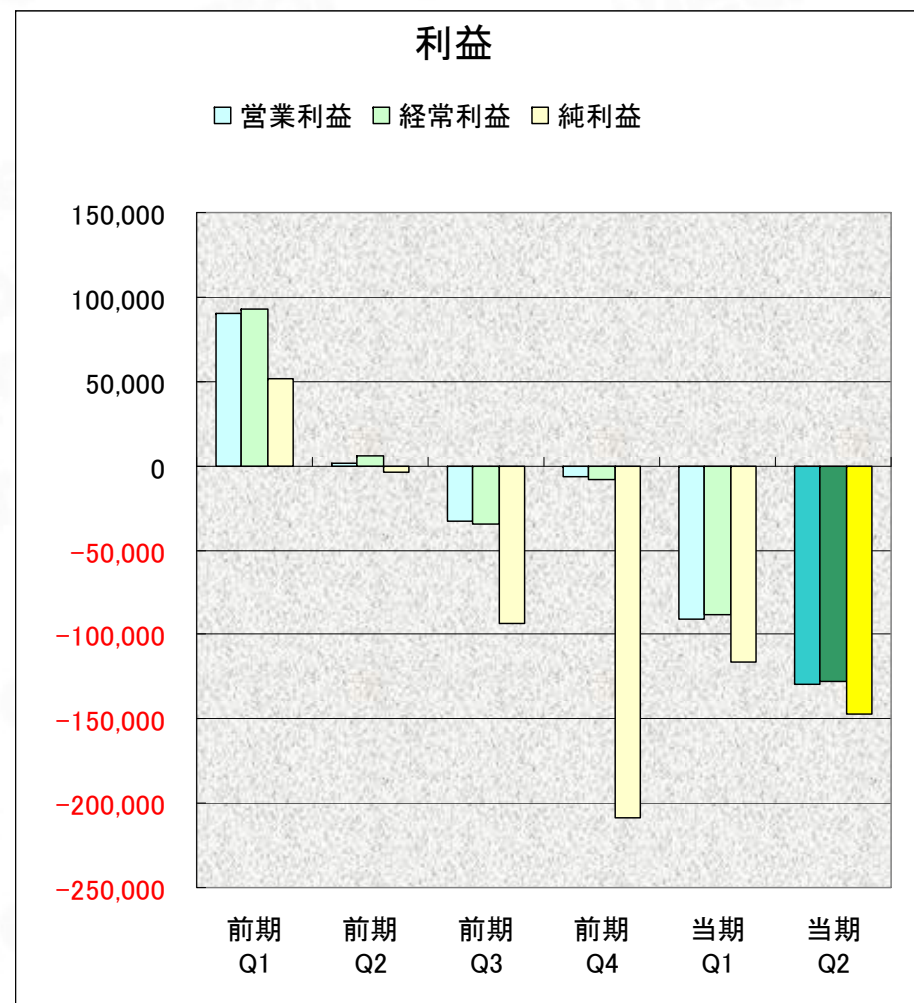
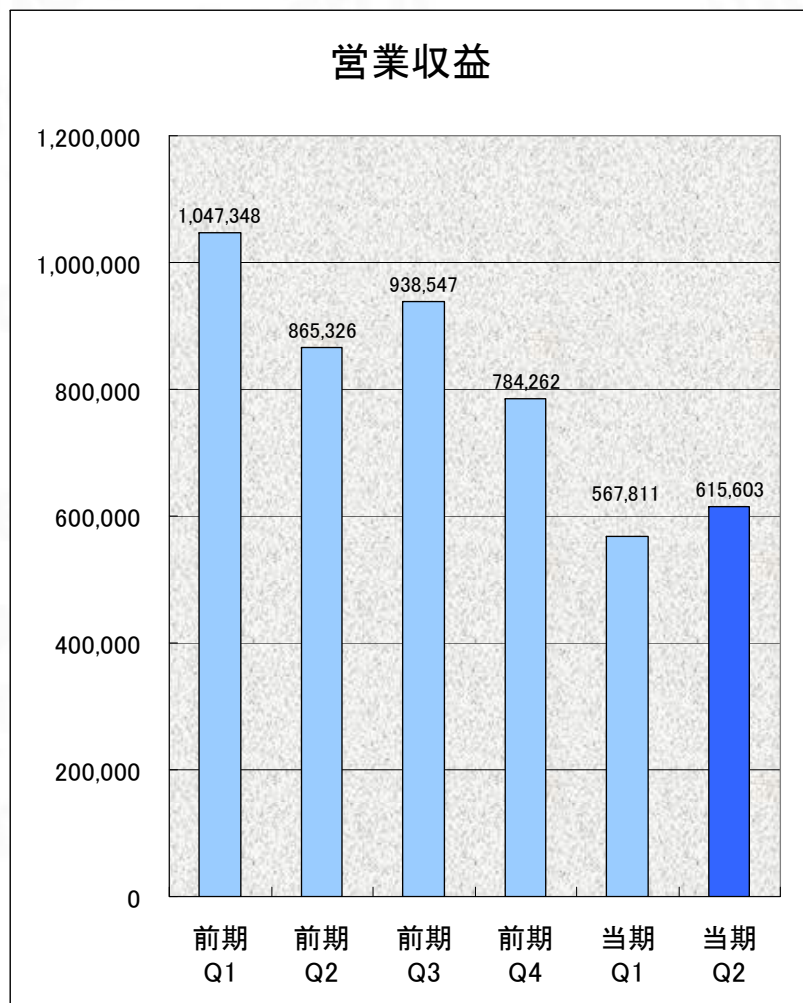
Vector

(単位:千円)

	前期 (2012年3月期)				今期 (2013年3月期)	
	前期 Q1	前期 Q2	前期 Q3	前期 Q4	今期 Q1	今期 Q2
売上高	1,047,348	865,326	938,547	784,262	567,811	615,603
営業費用	957,197	864,093	971,750	790,701	658,650	745,482
営業利益	90,150	1,234	-33,203	-6,438	-90,838	-129,879
経常利益	93,205	5,489	-34,596	-8,418	-88,597	-127,967
純利益	51,526	-3,776	-93,915	-208,939	-116,078	-147,351

当第2四半期は、新規タイトルの投入により、第1四半期に対し増収となった一方で、初期コストの影響等により、営業費用がかさんだため、減益となりました。

(単位:千円)



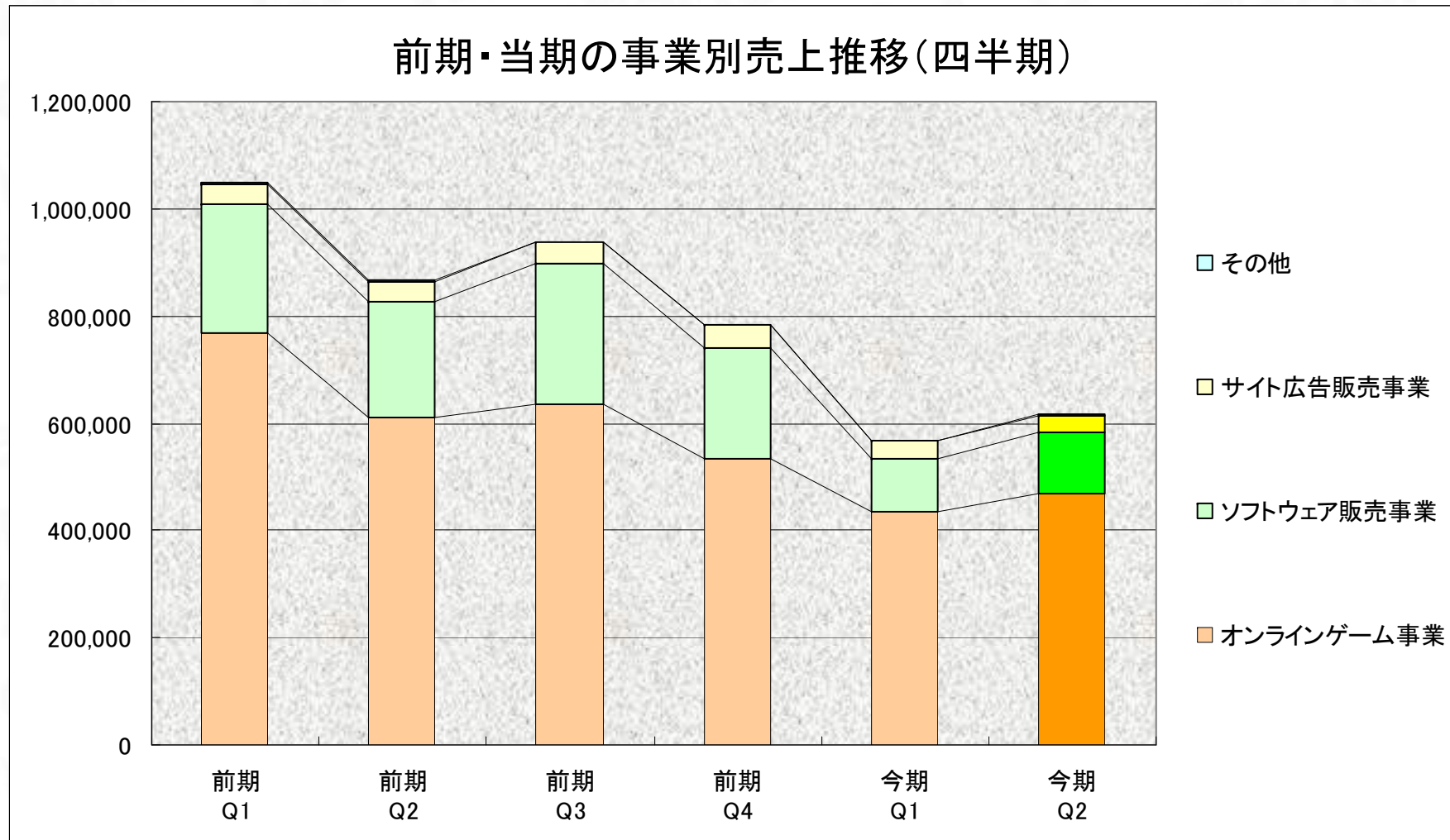
事業別営業収益(過去5四半期比較)

(単位:千円)

	前期 (2010/3期)				当期 (2011/3期)	
	前期 Q1	前期 Q2	前期 Q3	前期 Q4	今期 Q1	今期 Q2
オンラインゲーム事業	768,610	610,705	635,644	533,609	433,788	469,931
ソフトウェア販売事業	241,487	216,614	262,258	206,664	101,015	114,279
サイト広告販売事業	36,252	37,017	39,706	43,146	32,596	31,032
その他	998	989	938	841	410	360
合計	1,047,348	865,326	938,547	784,262	567,811	615,603
オンラインゲーム事業比率	73.4%	70.6%	67.7%	68.0%	76.4%	76.3%

オンラインゲーム事業及びソフトウェア販売事業とも対前年比では減収となるものの、オンラインゲーム事業は新作投入により、ソフト販売事業は不正アクセス事案の収束に伴う底打ちにより、直前四半期に対しては増収となりました

(単位:千円)



下期施策

PC向けオンラインゲーム

下期も、PC向けオンラインゲーム分野では、引き続き、優秀なタイトルの運営権獲得とリリースを継続いたします。

発表済みタイトルとしては、新作ブラウザゲーム「Web三国ヒーローズ」を10月から開始する他、期中にさらに2タイトルをリリースする計画です。



モバイル・スマートフォン向けソーシャルゲーム

モバイル・スマートフォン向けソーシャルゲーム分野では、上期にリリースしたタイトルの営業収益が計画を下回ったことを受け、従来の自社タイトル中心での展開に限らず、PC同様に海外からのタイトル調達を強化する計画です。

セキュリティ強化

個人情報の安全性の向上と、不正アクセスの再発防止をめざし、既に実施済の対策に加え、

- ・ネットワーク構成全体の見直しによる堅牢なセキュリティの実現
 - ・さらなるアクセス権限の厳格化による社内セキュリティレベルの向上
- を実現する計画であります。

第3四半期業績予想

(単位:百万円)

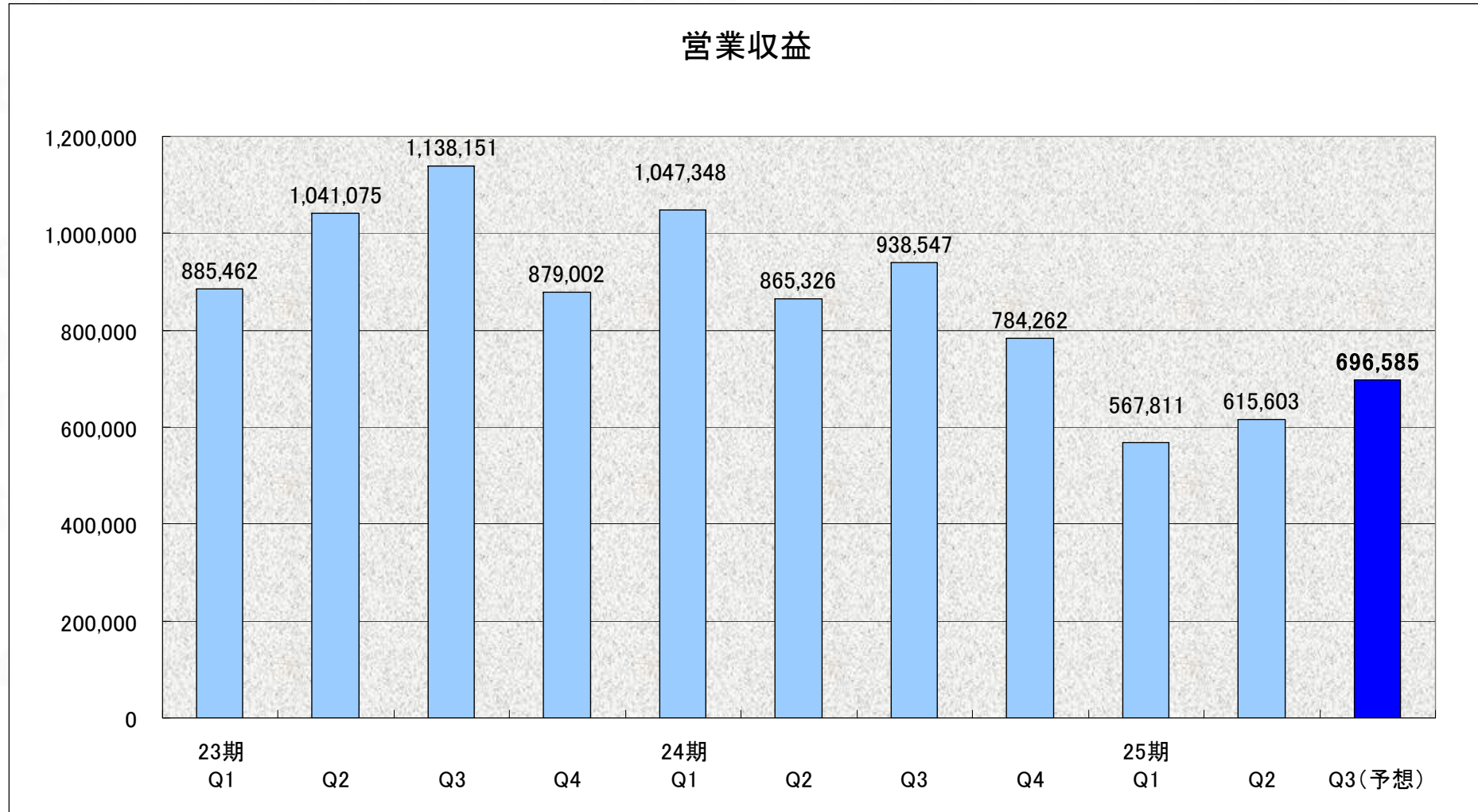
損益計算書	第24期(2012年3月期)						第25期(2013年3月期)					
	3Q累計					通期 実績	3Q累計					通期 予想
	1Q 実績	2Q 実績	3Q 実績	実績	4Q 実績		1Q 実績	2Q 実績	3Q 予想	予想	4Q 予想	
営業収益	1,047	865	938	2,851	784	3,635	568	616	697	1,880		
営業費用	957	864	971	2,793	790	3,583	659	745	750	2,154		
営業利益	90	1	-33	58	-6	51	-91	-130	-53	-274		
経常利益	93	5	-34	64	-8	55	-89	-128	-53	-270		
純利益	52	-4	-93	-46	-208	-255	-116	-147	-152	-415		

・第3四半期は、オンラインゲーム事業では第3四半期で新規タイトルを2本開始予定。また、第2四半期の期中にサービス開始したタイトルの業績への寄与及びソフト販売事業の収益回復により、底打ちトレンドは継続するものと見込んでおります

・ただし、時価の下落による投資有価証券評価損の発生等に備え、純利益は減益を見込んでおります

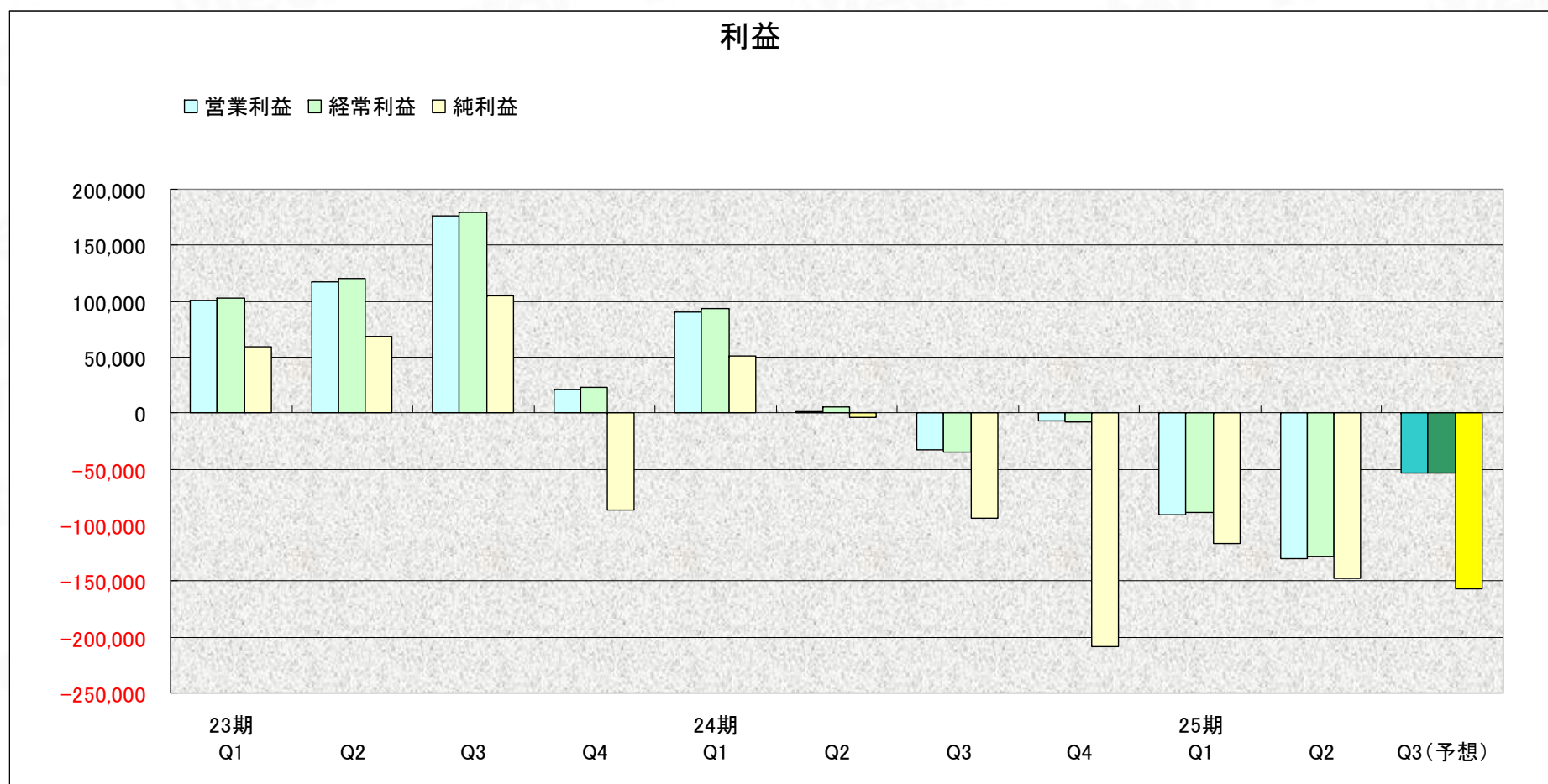
・前期において不正アクセス事案の諸費用として引当計上した情報セキュリティ対策引当金の戻入益は見込んでおりません

(単位: 千円)



利益推移 四半期

(単位: 千円)



本年下期は、
業績の回復と継続的な発展の準備に
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。

本説明会及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。