

株式会社 ベクター

2013年3月期 通期決算

(2012年4月1日～2013年3月31日)

決算説明会資料

2013年4月26日

1 表紙

2 目次

3 当社事業・当期実施した施策

4 第三の創業 オンラインゲーム事業

5 当社の事業構成

6 オンラインゲーム新規タイトル

7 ダウンロード型オンラインゲーム 既存タイトル

8 ブラウザ型オンラインゲーム 既存タイトル（ポータルサイトの統合のご案内）

9 業績推移 年次

10 通期実績

11 営業収益推移

12 損益推移

13 不正アクセス事案への取組み

14 特別損益内訳説明

15 事業別営業収益推移

16 事業別営業収益推移(グラフ)

17 営業収益推移 オンラインゲーム事業

18 営業収益推移 ソフトウェア販売事業、サイト広告販売事業

19 業績推移 四半期

20 四半期別実績

21 四半期別営業収益推移

22 四半期別損益推移

23 四半期別事業別営業収益推移

24 四半期別事業別営業収益推移(グラフ)

25 業績予想実績差異

26 業績予想・実績対比

27 次期業績予想

28 第26期 第1四半期業績予想

当社事業・
当期実施した施策

第三の創業 オンラインゲーム事業

第一の創業 出版事業

1994.7 CD-ROM付き書籍「PACK2000」発行
以降半年毎に同書籍の改訂版を発行



第二の創業 ソフトウェア販売事業・サイト広告販売事業

1995.12 ソフトウェアダウンロードサイトをスタート



1999/7終了

第三の創業 オンラインゲーム事業

2006.7 オンラインゲーム事業開始



現在

当社は「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しております。

オンラインゲーム事業

当社の中核事業で、PCを対象にした「ダウンロード型オンラインゲーム」、「ブラウザ型オンラインゲーム」及び携帯電話を対象にした「モバイルゲーム」の3分野で事業を展開しています。

ソフトウェア販売事業(ダウンロード)

有償でソフトウェアのダウンロード販売を行う事業です。

旧 分類のインターネット販売事業(パッケージ・ハードウェア)を担当していた子会社は、2009年9月末をもって売却しました。

サイト広告販売事業

フリーソフトやシェアウェアのダウンロードサービスを利用者に無料で提供する「ライブラリサービス」のサイト上あるいは当社のメールマガジンにおいて、広告スペースの販売を行う事業です。

オンラインゲーム 新規タイトル

6

Vector

新規6タイトルをリリース

ミッドガルド・サーガ



2012/5～ ブラウザゲーム

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及び育成要素が豊富なペットシステムが特徴的です。

Web 三国ヒーローズ



2012/11～ ブラウザゲーム

本作は、人気ダウンロード型ゲーム「サンゴクヒーローズ」のブラウザゲーム版です。三国志の戦乱を舞台に、数多の有名武将を仲間とし、天下統一を目指していく 本格派三国志ゲームです。

ARK FRONTIER
～時空漂流～



2012/7～ ダウンロード型

ChineseGamer 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。

ソラノヴァ



2012/12～ ブラウザゲーム

新次世代ゲームエンジン「FUN2.0エンジン」を採用した本作は、従来のブラウザゲームとは一線を画す、細やかで美しい映像表現が特徴のRPGです。

ディヴァイン・グリモワール



2012/9～ ブラウザゲーム

ユニット召喚型のバトルは短時間で決着がつくため、手の空いたときにプレイできる一方で、バトル以外の要素も充実していて、幅広いユーザー層が満足できるのが特徴です。

デーモンハンティング



2013/01～ ブラウザゲーム

簡単な操作で楽しめる操作性と、特徴的な新時代ブラウザエンジン「GboxIIエンジン」を採用して実現する3D映像表現力が特徴のMMORPGです。

ダウンロード型オンラインゲーム 既存タイトル

新作1タイトルと合わせ、現在9タイトルをサービス中。

Finding Neverland Online

～聖境伝説～



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、充実のゲーム要素とフリージョブなど、豊かなゲーム性や遊びやすさが特徴的です。

晴空物語



とつきやすさと気持ちよさ、「直感操作で心地よいバトル」を意識したオンラインRPGです。やりこみ要素も充実しており、「かわいい」だけじゃない魅力があります。

ソード・オブ・リベリオン



広大な歴史世界を舞台としたMMORPGです。美しいグラフィックは、幻想的な神話の世界をリアルに再現しています。

三国ヒーローズ



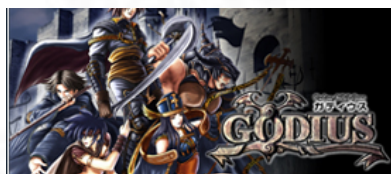
大河ロマンオンラインゲーム登場！幾多の武将たちと共に真の三国統一を目指せ！

Wonderland



大河新感覚ドラマチックRPG

GODIUS



中世ヨーロッパ風の世界観のオンラインRPG

Angelic Crest



30名以上の豪華声優陣が共演、近未来を舞台に繰り広げられるオンラインRPG

KNIGHTS of KINGDOM



7つの世界を巡り世界の王を目指すファンタジーバトルMMORPG。爽快なバトルが特徴です。

ブラウザ型オンラインゲーム 既存タイトル

新作5タイトルと合わせ、現在8タイトルをサービス中。

ドラゴンクルセイド2



『ドラゴンクルセイド』の遺伝子を受け継ぐ壮大なシミュレーションRPG

まじかるブラゲ学院



不思議な学園で魔法バトル！
ハチャメチャ学園MMORPG

戦国セブン



戦国の世を舞台とした、テキスト型MMORPG。
戦乱の覇者になるのは誰だ！

<ポータルサイトを統合いたしました>

GAMESPACE24

+



統合

VectorGame

当社は従来、ダウンロード型オンラインゲームは「GAME SPACE24」、ブラウザ型オンラインゲームは「ブラゲタイム」と、それぞれ異なるポータルサイトで配信・運営しておりました。この度、2013年3月より、セキュリティの向上、運営体制の品質向上及び効率化を目的に、両サイトを統合し、新ポータルサイト「VectorGame」にてサービスを提供し始めました。

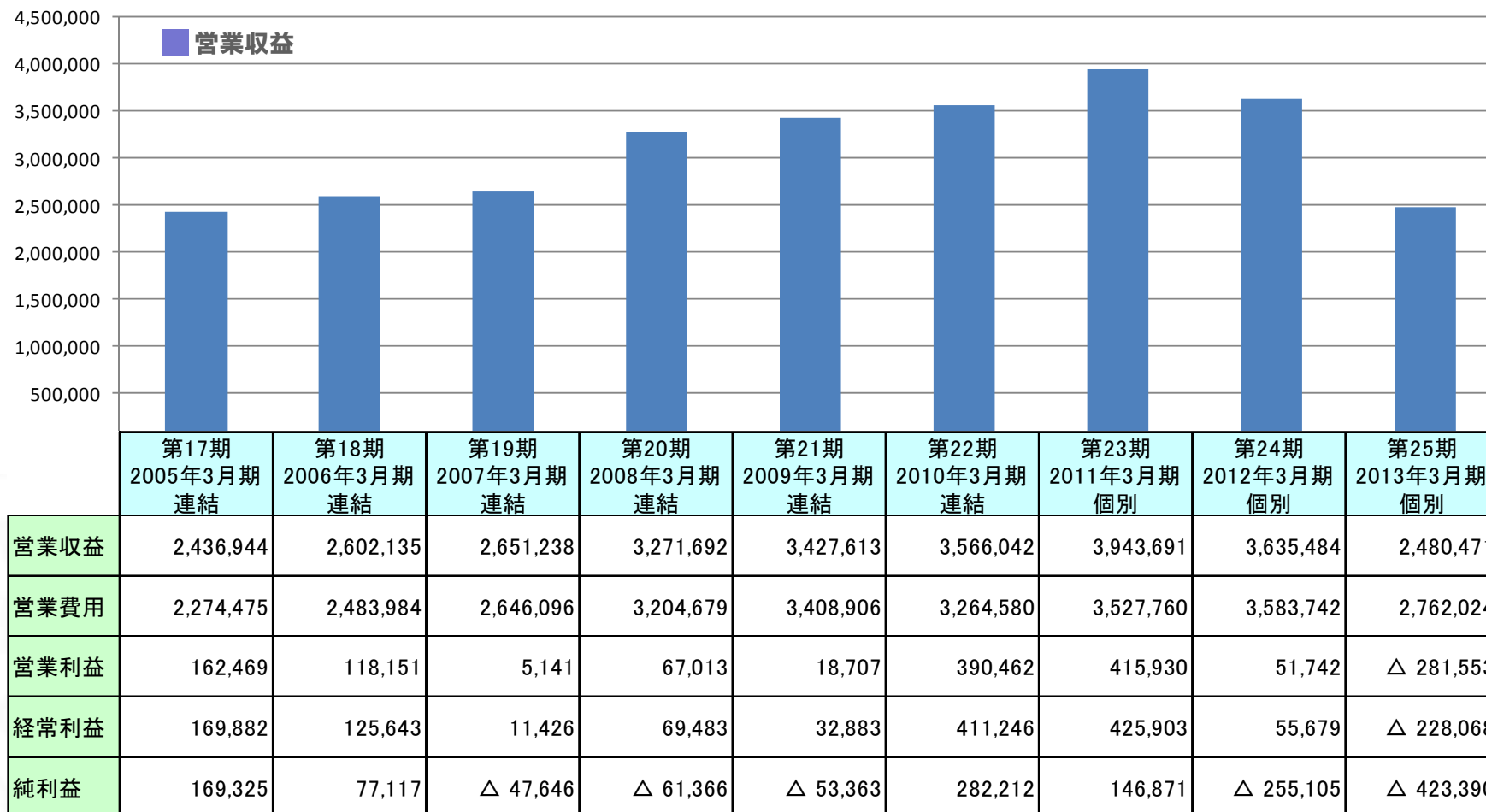
業績推移 年次

(単位:千円)

損益計算書	第24期 2012年3月期 通期	第25期 2013年3月期 通期	前年対比	
			増減額	増減率
営業収益	3,635,484	2,480,471	△ 1,155,012	△ 31.8%
営業費用	3,583,742	2,762,024	△ 821,717	△ 22.9%
営業利益	51,742	△ 281,553	△ 333,295	—
経常利益	55,679	△ 228,068	△ 283,748	—
純利益	△ 255,104	△ 423,390	△ 168,286	—

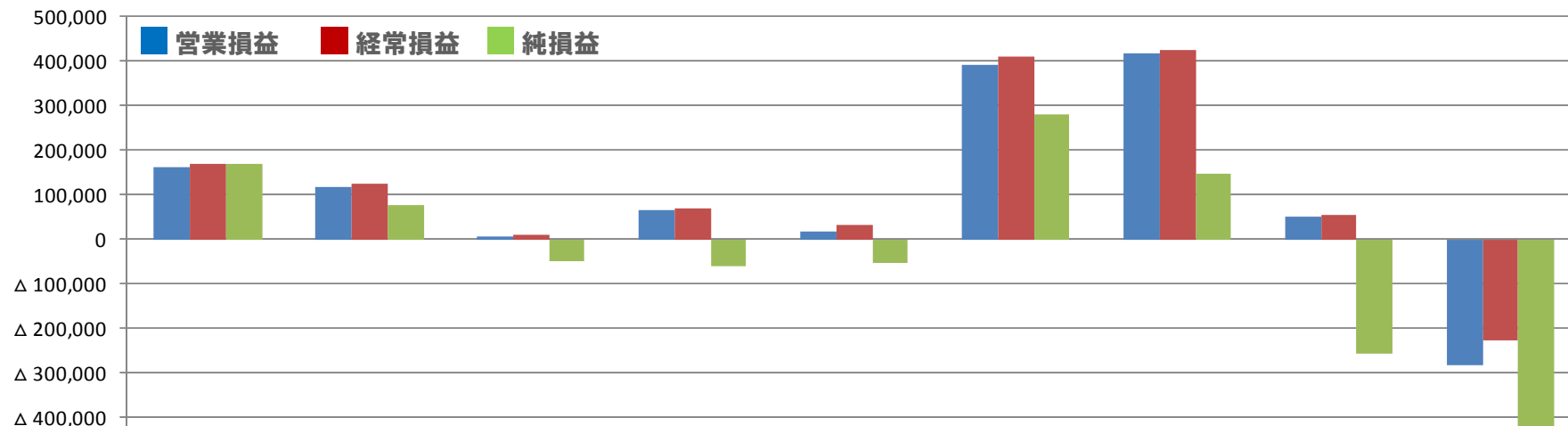
営業収益推移

(単位:千円)



損益推移

(単位:千円)



	第17期 2005年3月期 連結	第18期 2006年3月期 連結	第19期 2007年3月期 連結	第20期 2008年3月期 連結	第21期 2009年3月期 連結	第22期 2010年3月期 連結	第23期 2011年3月期 個別	第24期 2012年3月期 個別	第25期 2013年3月期 個別
営業収益	2,436,944	2,602,135	2,651,238	3,271,692	3,427,613	3,566,042	3,943,691	3,635,484	2,480,471
営業費用	2,274,475	2,483,984	2,646,096	3,204,679	3,408,906	3,264,580	3,527,760	3,583,742	2,762,024
営業利益	162,469	118,151	5,141	67,013	18,707	390,462	415,930	51,742	△ 281,553
経常利益	169,882	125,643	11,426	69,483	32,883	411,246	425,903	55,679	△ 228,068
純利益	169,325	77,117	△ 47,646	△ 61,366	△ 53,363	282,212	146,871	△ 255,105	△ 423,390

お客様への対応と一定のセキュリティ水準の確保完了に伴い、 情報セキュリティ対策引当金を取崩し、営業外収益計上

前期(平成24年3月期)において、個人情報保存された当社サーバへの不正アクセス事案が発生しました。これにより、本件への対応並びに再発防止等に要する費用として見積もられた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いたしました。

当期に入ってから、上記目的での支出として、第1四半期で16,295千円、第2四半期で16,579千円、第3四半期で12,047千円、第4四半期で11,608千円を、当該引当金から取り崩しました。

①情報セキュリティ体制の向上に向けた活動は、継続的に行っていくものであるため終わりが無いものの、この1年間で一定水準のセキュリティ対策がなされたこと、②流出可能性のあるお客様からの弊社への費用負担のお申し出を締め切らせていただいたことなどから、同引当金はその当初の計上目的を満たしたものと判断しました。このため、第4四半期の目的使用後の、情報セキュリティ対策引当金の残高53,470千円を取り崩し、同額を営業外収益として計上させていただきました。

当社といたしましては、引当金は取り崩しましたが、今後とも再発防止に向けての努力は継続して参ります。お客様並びに株主の皆様におかれましては、ご指導ご鞭撻の程をお願い申し上げます。

(単位:千円)

	情報セキュリティ対策引当金	
	目的使用額	残高
期首	-	110,000
Q1	16,295	93,704
Q2	16,579	77,125
Q3	12,047	65,078
Q4	11,608	53,470

特別損益内訳説明

特別利益

投資有価証券売却益	4,802
新株予約権戻入益	461
合計	5,264

特別損失

固定資産除却損	13,557	← サービス開始前タイトルの除却による損失等
減損損失	51,400	← 不採算タイトルの早期終了による、減損損失
固定資産売却損	19,617	← 自社開発タイトルの売却に伴う損失
投資有価証券評価損	15,242	
解約精算金	15,760	} 主に、不採算タイトルの前倒し終了に伴う開発会社への支払費用及び前払分の契約金の償却
前渡金償却額	22,788	
その他	4,287	
合計	142,655	

事業別営業収益推移

15

Vector

(単位:千円)

	第17期 2005年3月期	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	第25期 2013年3月期	前期比 増減額	前期比 増減率
オンラインゲーム事業	0	0	22,866	410,645	621,845	1,513,774	2,657,989	2,548,570	1,834,918	△ 713,652	△28.0%
ソフトウェア販売事業 (ダウンロード)	1,499,384	1,589,976	1,682,956	1,679,398	1,514,304	1,304,485	1,120,651	927,024	517,935	△ 409,089	△44.1%
ソフトウェア販売事業 (パッケージ・ハードウェア)	669,724	767,358	683,124	820,014	957,990	498,410	0	0	0	0	-
サイト広告販売事業	137,292	136,391	161,508	260,502	218,622	204,957	160,432	156,121	126,548	△ 29,573	△18.9%
その他	130,541	108,408	100,782	101,131	114,849	133,414	4,618	4,618	1,070	△ 3,548	△71.6%
合計	2,436,941	2,602,135	2,651,238	3,271,692	3,427,613	3,655,042	3,943,691	3,635,484	2,480,471	△ 1,155,012	△31.8%
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%	74.0%		

不正アクセス事案の発生並びに対応を最優先にした結果、全事業において下記のような影響があり、会社全体で1,155百万円(31.8%)の減収。

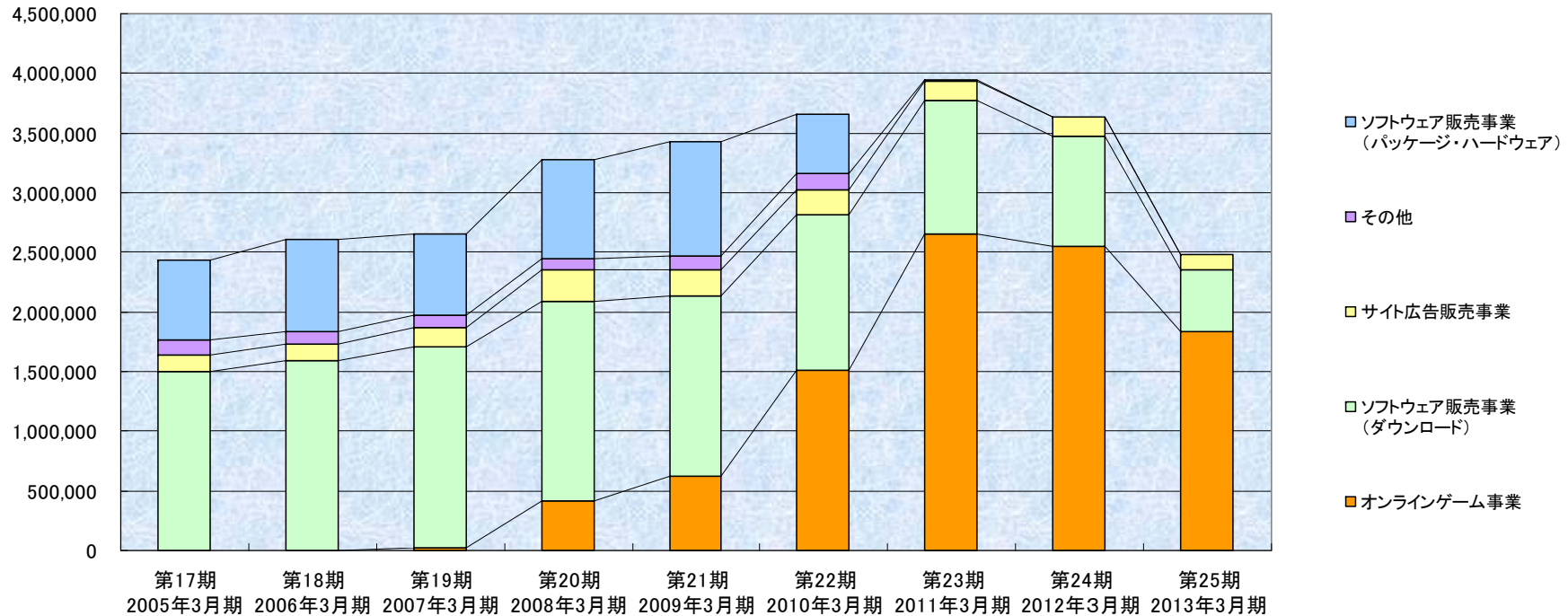
オンラインゲーム事業: 上期新規タイトルの投入及びプロモーションの自粛

ソフトウェア販売事業: お客様の減少及びクレジットカード決済の一時停止

サイト広告販売事業 : PV数減少に伴う広告媒体としての競争力低下

事業別営業収益推移(グラフ)

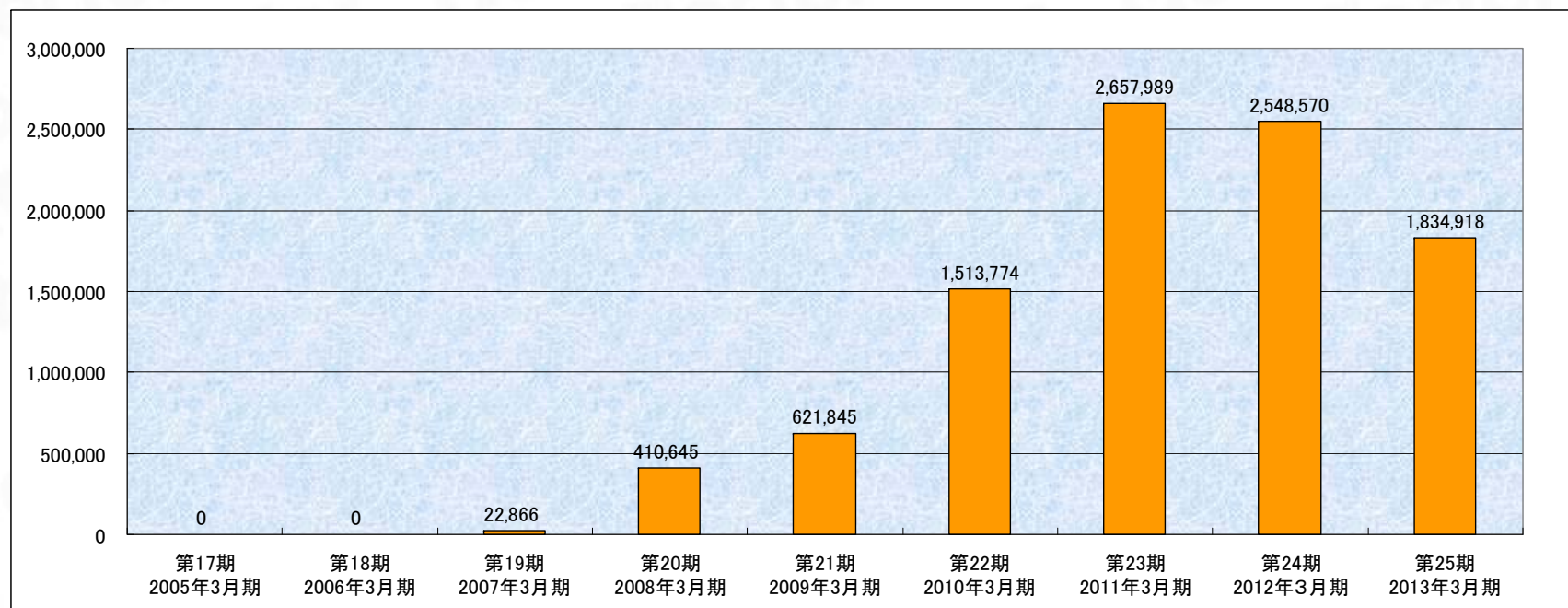
(単位:千円)



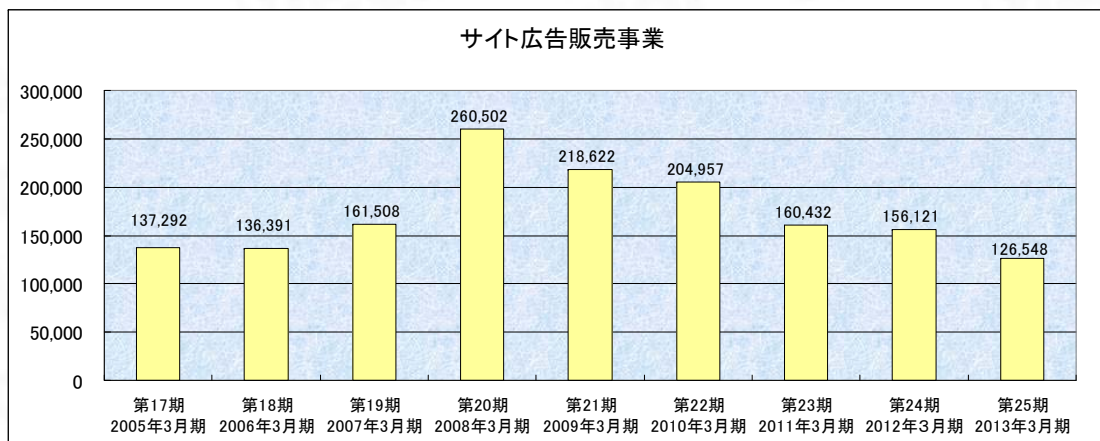
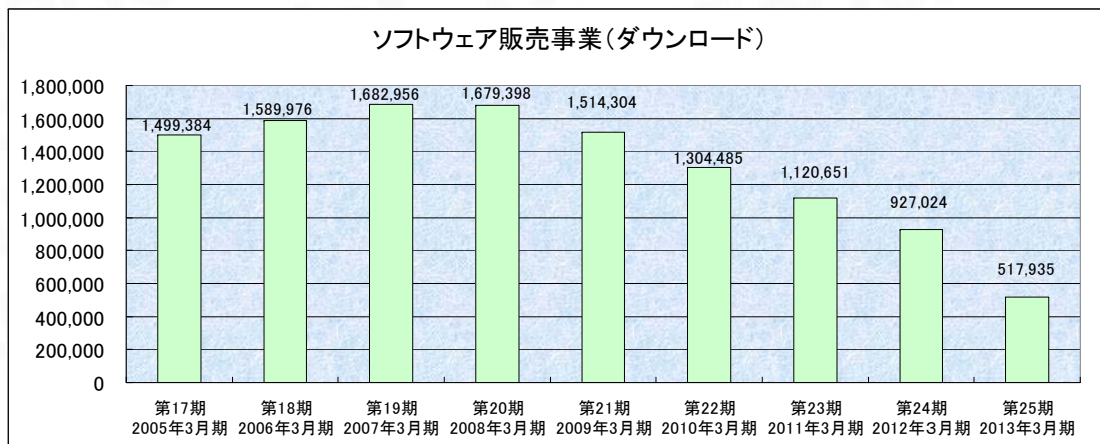
- ・主力事業であるオンラインゲーム事業の大幅な減収が主要因となり、減収
- ・会社全体としてはオンラインゲームを始める以前の8期前までの収益水準まで後退

営業収益推移 オンラインゲーム事業

(単位:千円)



- ・ 不正アクセス事案の直接的な影響はソフト販売事業だったものの、対応へのリソースの分配を最優先した結果、①上期での新期タイトルの積極投入を自粛し1タイトルの投入のみとなったこと、②全社的にプロモーションを自粛することとなり、営業収益に悪影響が出ました。
- ・ 不採算タイトルが多くなったソーシャルゲームに対し、従来の自社開発から、当社の強みを活かせるパブリッシャーとしての事業展開に切り替えるため、既存のソーシャルゲームを停止したことで影響を受けました。



・市場縮小により減少傾向にあったソフトウェア事業の営業収益の減少が、不正アクセス事案により拍車がかかりました
 ・サイトをご利用していただけのお客様に向けて広告を出していたサイト広告販売事業も、お客様の減少により、広告媒体としての競争力が低下し、減収となりました。

業績推移 四半期

(単位:千円)

損益計算書	第24期(2012年3月期)				第25期(2013年3月期)			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
営業収益	1,047,348	865,326	938,547	784,262	567,811	615,603	729,196	567,860
営業費用	957,197	864,092	971,750	790,701	658,650	745,482	750,967	606,924
営業利益	90,150	1,233	△ 33,203	△ 6,438	△ 90,838	△ 129,879	△ 21,771	△ 39,063
経常利益	93,205	5,489	△ 34,596	△ 8,418	△ 88,597	△ 127,967	△ 21,945	10,442
純利益	51,526	△ 3,776	△ 93,915	△ 208,939	△ 116,078	△ 147,351	△ 171,410	11,448

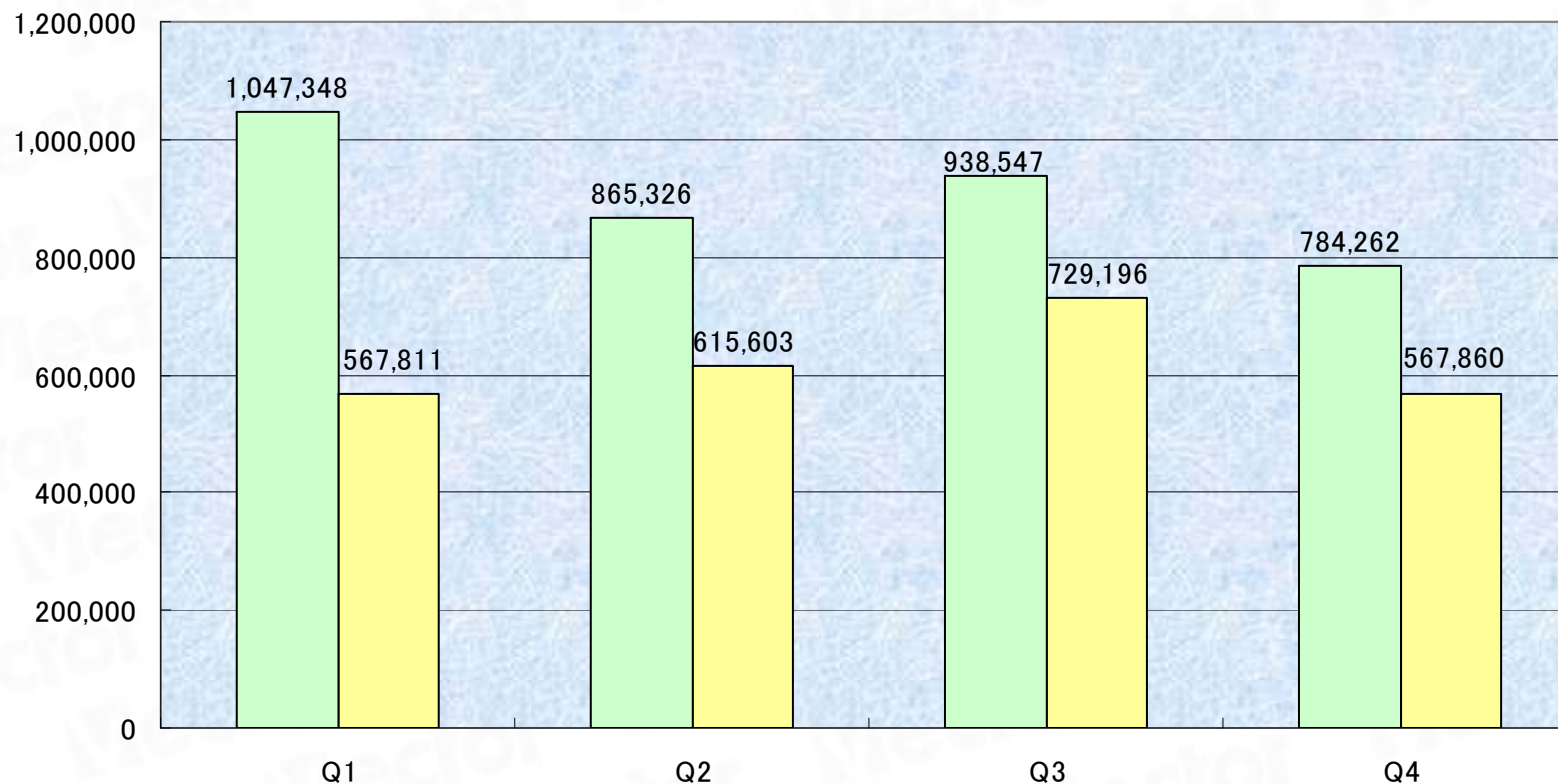
- ・不正アクセス事案の影響が尾を引き、全ての四半期で前年割れとなりました
- ・一方で、モバイルゲーム事業の体制の根本的な見直しや、事務所の縮小、人件費削減などにより、下期から徐々に低コスト体質が実現できてまいりました。

四半期別営業収益推移

(単位:千円)

営業収益

□ 前期(2012年3月期) □ 当期(2013年3月期)

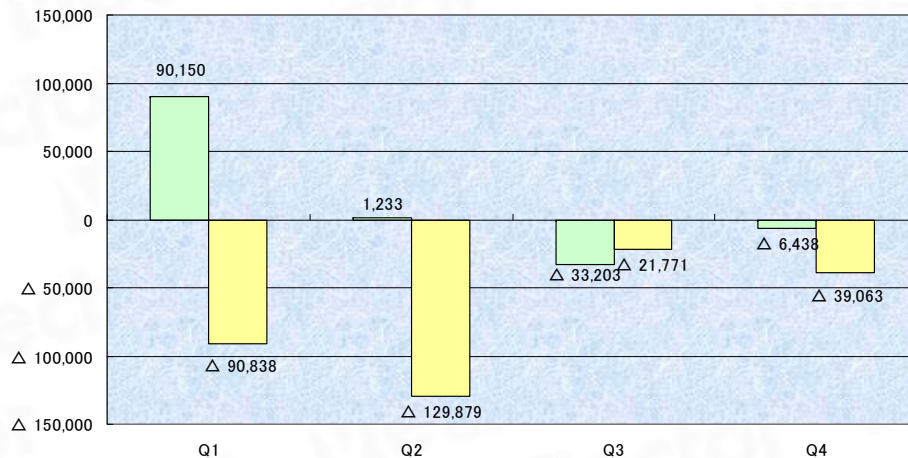


不正アクセス事案の発生から営業収益が徐々に回復してまいりました。例年の傾向である年末商戦後の第4四半期の落ち込みも、当事業年度は第2四半期に比較的近い水準で収まりました。

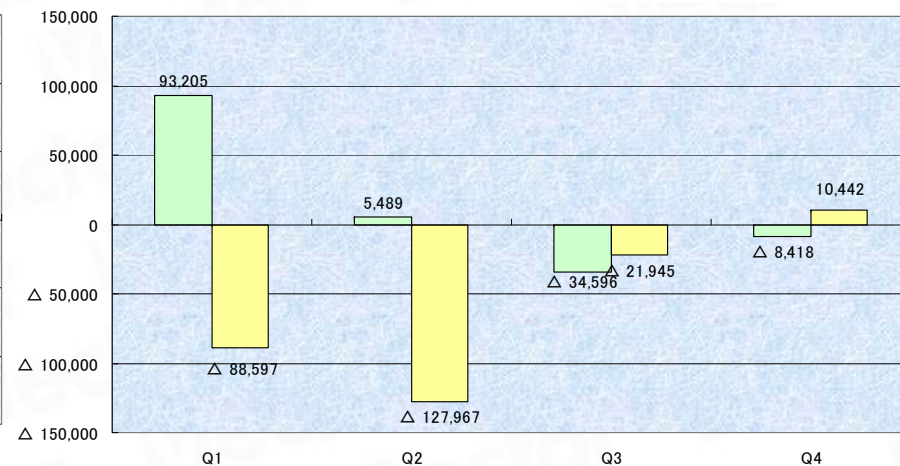
四半期別損益推移

(単位:千円)

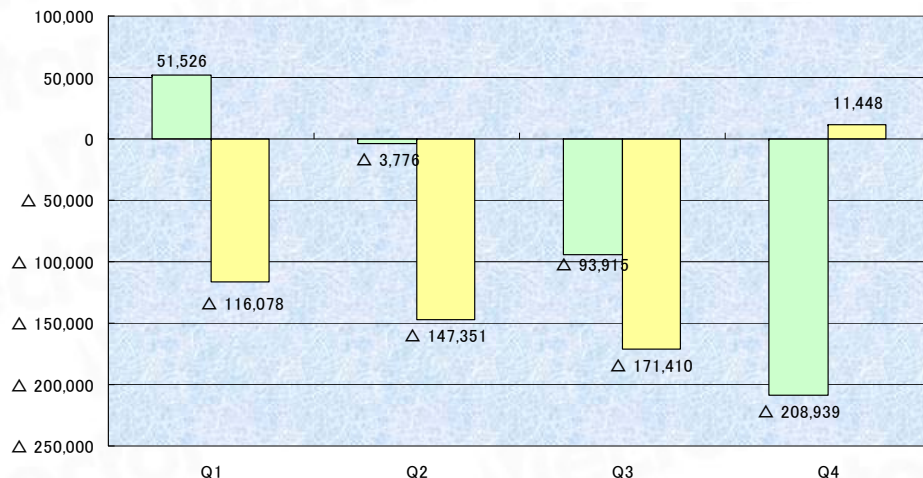
営業利益 □ 前期(2012年3月期) □ 当期(2013年3月期)



経常利益 □ 前期(2012年3月期) □ 当期(2013年3月期)



税引後純利益 □ 前期(2012年3月期) □ 当期(2013年3月期)



・第2四半期はモバイルゲームのカードバトルゲームの開発・運営に費用を投下した結果、営業損益段階から大幅な赤字となりました。

・第3四半期においては、不採算タイトルの終了及びモバイルゲームの自社開発体制の見直しによる費用の発生等により、特別損失が発生した結果、純利益段階での赤字が拡大しました。

・第4四半期は、年末商戦のあった第3四半期よりも営業損失が拡大しましたが、情報セキュリティ対策引当金の取崩しにより、経常損益及び純損益が黒字となりました。

四半期別事業別営業収益推移

23



(単位:千円)

	第24期 2012年2月期				第24期 2012年3月期				第25期 2013年3月期			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
オンラインゲーム事業	545,011	743,558	792,549	576,870	768,610	610,705	635,644	533,609	433,788	469,931	531,277	399,920
ソフトウェア販売事業	303,832	259,674	295,386	261,758	241,487	216,614	262,258	206,664	101,015	114,279	166,212	136,428
サイト広告販売事業	35,348	36,637	49,173	39,272	36,252	37,017	39,706	43,146	32,596	31,032	31,406	31,512
その他	1,270	1,204	1,042	1,099	998	988	938	841	410	360	300	0
合計	885,462	1,041,075	1,138,151	879,001	1,047,348	865,326	938,547	784,262	567,811	615,603	729,196	567,860
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%	68.0%	76.4%	76.3%	72.9%	70.4%

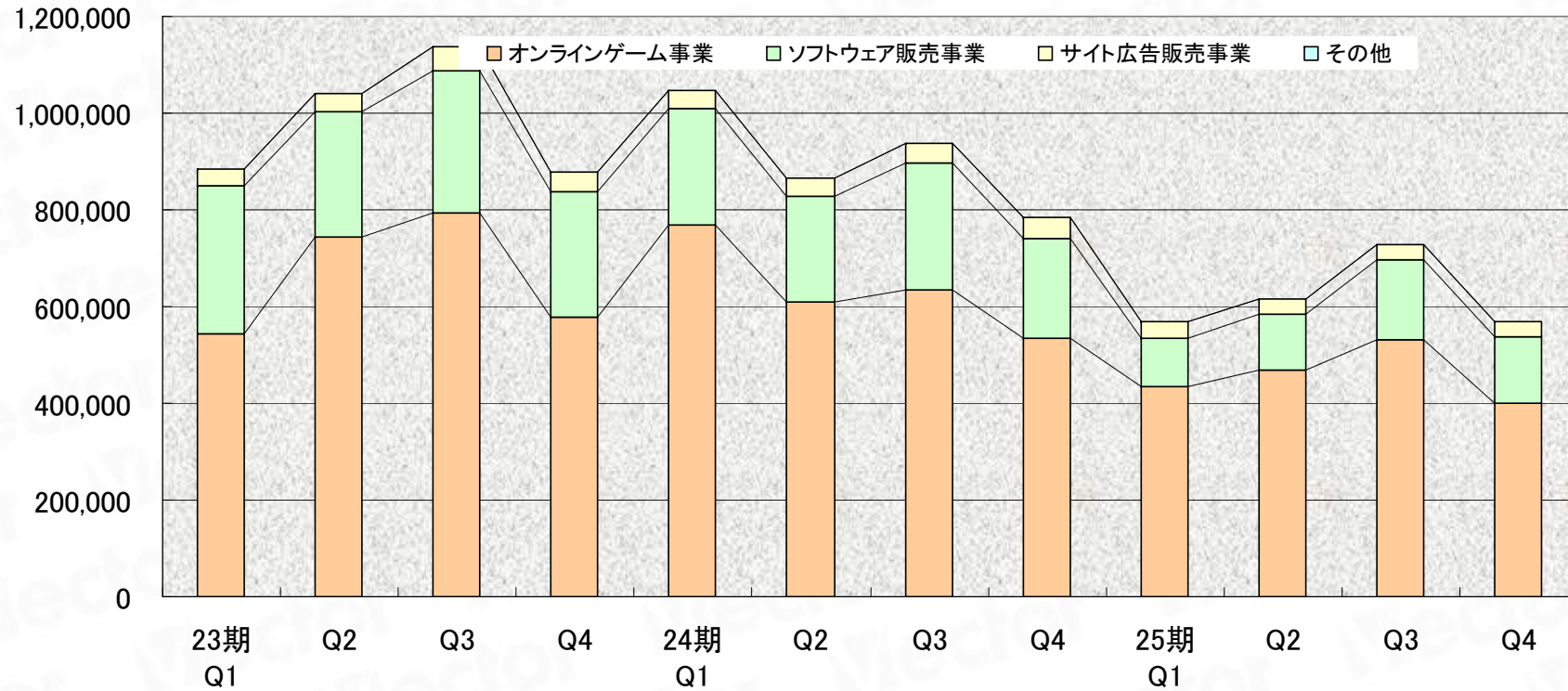
・会社全体が減収となることで、オンラインゲーム事業の業績への影響が更に高まっている状態となっています

・年賀状ソフトの販売により、ソフトウェア販売事業の営業収益がピークを迎える第3四半期についても、当期は過去2期のどの四半期よりも低調な水準となりました。

→ ソフト販売事業は、従来より減収傾向にあったことに加え、不正アクセス事案による落ち込みから回復しきれないおそれが高まりました。業績回復に向けては費用削減のみならず、オンラインゲーム事業の業績回復にかかっているといたします。

四半期別事業別営業収益推移(グラフ)

(単位:千円)



業績予想
実績差異

業績予想・実績対比

26



(単位:千円)

	Q1			Q2			Q3			Q4		
	業績予想値	実績値	差異	業績予想値	実績値	差異	業績予想値	実績値	差異	業績予想値	実績値	差異
営業収益	580,000	567,811	△ 12,189	702,188	615,603	△ 86,585	696,585	729,196	32,611	638,389	567,860	△ 70,529
営業費用	670,000	658,650	△ 11,350	798,349	745,482	△ 52,867	749,866	750,967	1,101	662,898	606,924	△ 55,974
営業利益	△ 90,000	△ 90,838	△ 838	△ 96,161	△ 129,879	△ 33,718	△ 53,281	△ 21,771	31,510	△ 24,509	△ 39,063	△ 14,554
経常利益	△ 90,000	△ 88,597	1,403	△ 96,402	△ 127,967	△ 31,565	△ 53,435	△ 21,945	31,490	25,510	10,442	△ 15,068
純利益	△ 118,000	△ 116,078	1,922	△ 107,921	△ 147,351	△ 39,430	△ 151,570	△ 171,410	△ 19,840	△ 24,160	11,448	35,608

・第2四半期は、新規投入したモバイルゲームのカードバトルゲームの不振の影響が大きく、営業収益の86百万円の未達並びにプロモーション費用により赤字が拡大しました。

・第3四半期は、PC向けオンラインゲームにおける新作が寄与した結果、営業収益が業績予想を32百万円上回りましたが、不採算タイトルの早期終了を決定したため、それに伴う特別損失が発生しました。

・第4四半期は、第2四半期から始まったPC向けオンラインゲームの新作の失速等で営業収益が計画に対し70百万円の未達となりました。一方、第3四半期で計上した投資有価証券評価損が対象の有価証券の時価が回復して縮小したこと、同投資有価証券を一部売却したことで売却益が計上され、経常利益及び純利益は予想を上回りました。

次期業績予想
(2014年3月期)

第26期第1四半期業績予想

(単位:千円)

	第25期 (2013年3月期)				第26期 (2014年3月期)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1(予想)
営業収益	567,811	615,603	729,196	567,860	682,000
営業費用	658,650	745,482	750,967	606,924	757,000
営業利益	△ 90,838	△ 129,879	△ 21,771	△ 39,063	△ 75,000
経常利益	△ 88,597	△ 127,967	△ 21,945	10,442	△ 75,000
純利益	△ 116,078	△ 147,351	△ 171,410	11,448	△ 82,000

・当社の主要事業は、業界の変化の激しいオンラインゲーム市場に属していて見通しが立てにくいいため、四半期決算発表時に翌四半期累計期間の業績予想を発表させていただくことといたします。

・第1四半期の業績は、①前々期にサービスを開始した大型タイトルに対する、新規投入時と同等規模でのプロモーションによるテコ入れ及び②4月から新作の投入をすることで対前期比で増収となる見込みであります。一方で、費用面は、固定費の削減効果が期待できるものの、上記の広告費が先行して発生し、営業損失となる予想です。

第26期は、不正アクセス事案の再発防止と、主要事業であるオンラインゲーム事業に注力し、引き続き業績の回復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。