

平成26年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成26年1月24日

上場会社名 株式会社ベクター

上場取引所 東

コード番号 2656 URL <http://www.vector.co.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 梶並 伸博

問合せ先責任者 (役職名) 取締役管理部長 (氏名) 梶並 京子

TEL 03-5337-6711

四半期報告書提出予定日 平成26年2月7日

配当支払開始予定日 —

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 有 機関投資家・アナリスト向け

(百万円未満切捨て)

1. 平成26年3月期第3四半期の業績(平成25年4月1日～平成25年12月31日)

(1) 経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	営業収益		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
26年3月期第3四半期	1,667	△12.8	△191	—	△183	—	△178	—
25年3月期第3四半期	1,912	△32.9	△242	—	△238	—	△434	—

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
26年3月期第3四半期	△12.91	—
25年3月期第3四半期	△31.51	—

(注)1 当社は、平成24年10月1日付けで普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行っております。前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり四半期純損失を算定しております。

2 平成25年3月期第3四半期及び平成26年3月期第3四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益につきましては、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失であるため、記載しておりません。

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
26年3月期第3四半期	2,280	1,900	83.2
25年3月期	2,459	2,070	84.1

(参考)自己資本 26年3月期第3四半期 1,897百万円 25年3月期 2,068百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
25年3月期	—	0.00	—	0.00	0.00
26年3月期	—	0.00	—	—	—
26年3月期(予想)	—	—	—	0.00	0.00

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

3. 平成26年3月期の業績予想(平成25年4月1日～平成26年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	営業収益		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	2,180	△12.1	△289	—	△281	—	△277	—	△20.09

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 注記事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無

② ①以外の会計方針の変更 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 無

④ 修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)

26年3月期3Q	13,929,800 株	25年3月期	13,927,400 株
----------	--------------	--------	--------------

② 期末自己株式数

26年3月期3Q	127,200 株	25年3月期	127,200 株
----------	-----------	--------	-----------

③ 期中平均株式数(四半期累計)

26年3月期3Q	13,800,209 株	25年3月期3Q	13,800,200 株
----------	--------------	----------	--------------

当社は、平成24年10月1日付けで普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行っております。前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、平成25年3月期第3四半期の期中平均株式数(四半期累計)を算定しております。

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表レビュー手続は終了していません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に掲載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

当社は、平成26年1月28日(火)に機関投資家・アナリスト向けに説明会を開催する予定です。この説明会で配布した資料については、開催後速やかに当社のホームページ(<http://ir.vector.co.jp/>)に掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	4
(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	4
(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	4
3. 継続企業の前提に関する重要事象等	5
4. 四半期財務諸表	6
(1) 四半期貸借対照表	6
(2) 四半期損益計算書	7
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項.....	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(セグメント情報等)	8

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

平成26年3月期第3四半期累計期間(平成25年4月1日～平成25年12月31日)におけるわが国経済は、円安に伴う輸出採算の改善や政府による経済政策・金融政策等の効果により企業収益の改善が進み、デフレ脱却、景気回復の足どりは確かなものになりつつあります。

当社の事業領域であるパソコン向けオンラインゲーム業界の成長率は鈍化しているものの、スマートフォン・タブレット等を含めたゲーム市場は拡大基調が続いております。また、スマートフォンの普及率は増加し続けており、携帯電話(フィーチャーフォン)からスマートフォンへの移行が着実に進んでおります。

ソフトウェア販売を取り巻く環境としましては、法人向け国内パソコン出荷台数がWindowsXP搭載機の入替え需要により好調ではありますが、個人向け国内パソコン出荷台数は減少が続いております。一方、タブレットの販売台数は急激に伸びており、タブレットの販売台数がノートパソコンの半分程度の規模まで成長しております。

このような環境のもと、当社の営業収益に大きな割合を占めるオンラインゲーム事業が、当初の見込みより下回ったこと等により、当第3四半期累計期間の営業収益は16億67百万円と前年同期比12.8%の減収となりました。一方、利益の状況につきましては、人件費、減価償却費のほか地代家賃等の固定費の削減効果で改善の方向にあり、営業損失1億91百万円(前年同期は2億42百万円の営業損失)、経常損失1億83百万円(前年同期は2億38百万円の経常損失)、四半期純損失1億78百万円(前年同期は4億34百万円の四半期純損失)となりました。

当第3四半期累計期間のセグメント別販売実績については、以下のとおりであります。

(単位：千円、%)

	平成26年3月期第3四半期累計期間		
	金額	前年同期比	構成比
オンラインゲーム事業	1,211,726	△15.6	72.7
ソフトウェア販売事業	368,728	△3.3	22.1
サイト広告販売事業	86,631	△8.8	5.2
その他	—	△100.0	0.0
合計	1,667,086	△12.8	100.0

オンラインゲーム事業

当第3四半期累計期間におけるオンラインゲーム事業の販売金額は、12億11百万円(前年同期比15.6%減)となりました。

当該事業は、従来型オンラインゲーム(クライアントソフトをパソコンにダウンロードするもの)、ブラウザゲーム(パソコンのブラウザ上で起動するダウンロード不要のオンラインゲーム)、スマートフォンゲームの3つの分野から構成されています。

従来型オンラインゲームは、当第3四半期累計期間末時点で8タイトルの運営となっております。増減の内訳といたしましては、平成25年4月に「ごしょくマスター」、7月に「BOUNDRA」の正式サービスを開始した一方で、6月に「Knights of Kingdom」、9月に「Wonderland ONLINE」「ソードオブリペリオン」のサービスを終了いたしました。

ブラウザゲームは、平成25年4月に「戦国セブン」、9月に「Web三国ヒーローズ」のサービスを終了し、新たに11月から「アステルゲート」の正式サービスを開始いたしました。これらの結果、当第3四半期累計期間末時点における運営タイトル数は7タイトルとなっております。

スマートフォンゲームは、平成25年6月よりiOSゲームアプリ(iPhone、iPadで遊べるゲーム)「アルカナ・マギア」の配信を開始いたしました。同タイトルは、12月よりAndroid版の配信を開始しております。

ソフトウェア販売事業

当第3四半期累計期間におけるソフトウェア販売事業の販売金額は、3億68百万円（前年同期比3.3%減）となりました。ソフトウェアのダウンロード販売事業は、ウイルス対策ソフトについては根強い需要がありますが、個人消費者向けのパソコン市場の縮小や有料パソコンソフトに対する需要の状況が減少傾向にあることに変わりはありません。

サイト広告販売事業

当第3四半期累計期間におけるサイト広告販売事業の販売金額は、86百万円（前年同期比8.8%減）となりました。リスティング広告（検索エンジンの検索結果ページに表示する広告）については当該事業の約8割強を占め、サイト広告販売事業の基幹となっております。

その他

当第3四半期累計期間における当該販売金額はありませんでした（前年同期は1百万円）。

(2) 財政状態に関する説明

○財政状態の変動状況

当第3四半期累計期間末（平成25年12月31日）における資産合計は、22億80百万円となり、前事業年度末に比べ1億79百万円減少しました。

(資産)

流動資産については20億7百万円と前事業年度末に比べ79百万円減少しました。うち、現金及び預金が前事業年度末に比べ70百万円が減少しました。また、ソフトウェアを含む固定資産については2億73百万円と前事業年度末に比べ99百万円減少しました。

(負債)

負債については流動負債が3億54百万円と前事業年度末に比べ9百万円減少したことなどで、負債合計は3億79百万円と前事業年度末に比べ8百万円減少しました。

(純資産)

純資産については19億円と前事業年度末に比べ1億70百万円減少しました。うち、株主資本は18億87百万円と前事業年度末に比べ1億77百万円減少しました。

なお、負債合計の負債純資産合計に占める割合が前事業年度末の15.8%から16.7%に若干上昇し、自己資本比率は、前事業年度末の84.1%から83.2%に若干低下しました。

(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社は、オンラインゲーム事業が主たる事業となっております。当該事業の業績は、ゲームタイトル毎の顧客数、課金率、課金単価の動向に大きく影響を受けます。また、新規性が高い事業であるため、収益変動要因も多く、現段階では合理的な業績予想数値の算定を行うことが困難であります。そのため、当第3四半期を除き、通期の業績予想に代えて、翌四半期累計期間の業績予想を開示しております。

平成26年3月期(通期)の業績は、営業収益21億80百万円（前年同期は24億80百万円）、営業損失2億89百万円（前年同期は2億81百万円の営業損失）、経常損失2億81百万円（前年同期は2億28百万円の経常損失）、当期純損失2億77百万円（前年同期は4億23百万円の当期純損失）を見込んでおります。

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

該当事項はありません。

3. 継続企業の前提に関する重要事象等
該当事項はありません。

4. 四半期財務諸表
 (1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成25年3月31日)	当第3四半期会計期間 (平成25年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,243,527	1,172,653
売掛金	292,966	327,385
有価証券	430,339	430,352
その他	120,084	76,622
流動資産合計	2,086,916	2,007,014
固定資産		
有形固定資産	48,056	30,390
無形固定資産		
ソフトウェア	232,686	150,970
その他	13,949	26,430
無形固定資産合計	246,636	177,400
投資その他の資産	77,649	65,271
固定資産合計	372,342	273,061
資産合計	2,459,258	2,280,075
負債の部		
流動負債		
買掛金	130,636	142,910
未払法人税等	3,417	3,525
賞与引当金	28,526	16,965
その他	201,704	191,177
流動負債合計	364,284	354,578
固定負債		
退職給付引当金	22,006	25,417
その他	2,192	—
固定負債合計	24,198	25,417
負債合計	388,483	379,995
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,006,246	1,006,726
資本剰余金	1,395,244	1,395,724
利益剰余金	△242,175	△420,371
自己株式	△94,952	△94,952
株主資本合計	2,064,364	1,887,126
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	3,959	10,540
評価・換算差額等合計	3,959	10,540
新株予約権	2,451	2,413
純資産合計	2,070,775	1,900,080
負債純資産合計	2,459,258	2,280,075

(2) 四半期損益計算書
第3四半期累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年12月31日)	当第3四半期累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)
営業収益	1,912,610	1,667,086
営業費用	2,155,100	1,858,226
営業損失(△)	△242,490	△191,139
営業外収益		
受取利息	3,155	3,800
受取配当金	66	76
為替差益	103	1,995
還付加算金	473	332
消費税等差額	28	1,153
その他	756	696
営業外収益合計	4,584	8,055
営業外費用		
株式交付費	605	—
営業外費用合計	605	—
経常損失(△)	△238,510	△183,084
特別利益		
新株予約権戻入益	194	—
投資有価証券売却益	—	23,280
特別利益合計	194	23,280
特別損失		
固定資産売却損	19,617	—
固定資産除却損	10,132	744
減損損失	51,400	12,574
投資有価証券評価損	55,230	—
解約精算金	15,760	—
前渡金償却額	22,000	—
その他	4,171	—
特別損失合計	178,313	13,318
税引前四半期純損失(△)	△416,630	△173,122
法人税、住民税及び事業税	1,717	1,717
法人税等調整額	16,492	3,356
法人税等合計	18,209	5,073
四半期純損失(△)	△434,839	△178,196

(3) 四半期財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当第3四半期累計期間(自 平成25年4月1日 至 平成25年12月31日)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

I 前第3四半期累計期間(自 平成24年4月1日 至 平成24年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント				その他 (注)	合計
	オンライン ゲーム事業	ソフトウェア 販売事業	サイト広告 販売事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	1,434,998	381,506	95,035	1,911,540	1,070	1,912,610
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	1,434,998	381,506	95,035	1,911,540	1,070	1,912,610
セグメント利益又は セグメント損失(△)	△185,510	△38,307	54,839	△168,979	△25	△169,005

(注) その他の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、他社サーバ管理受託業務などを含んでおります。

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容(差異調整に関する事項)

(単位:千円)

利益	金額
報告セグメント計	△168,979
「その他」の区分の損失(△)	△25
全社費用(注)	△73,484
四半期損益計算書の営業損失(△)	△242,490

(注) 全社費用は主に報告セグメントに帰属しない新規事業に係る開発関連費及び管理部門に係る費用であります。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

「オンラインゲーム事業」セグメントにおいて当社が保有する著作権並びに一部タイトルの終了決定に伴うソフトウェアの減損処理を行いました。

なお、当該減損損失の計上額は、51,400千円であります。

II 当第3四半期累計期間(自 平成25年4月1日 至 平成25年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント				その他	合計
	オンライン ゲーム事業	ソフトウェア 販売事業	サイト広告 販売事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	1,211,726	368,728	86,631	1,667,086	—	1,667,086
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	1,211,726	368,728	86,631	1,667,086	—	1,667,086
セグメント利益又は セグメント損失(△)	△166,670	△20,791	55,727	△131,734	—	△131,734

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期損益計算書計上額との差額及び当該差額の
主な内容(差異調整に関する事項)

(単位：千円)

利益	金額
報告セグメント計	△131,734
「その他」の区分の利益	—
全社費用(注)	△59,405
四半期損益計算書の営業損失(△)	△191,139

(注) 全社費用は主に報告セグメントに帰属しない新規事業に係る開発関連費及び管理部門に係る費用であります。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

「オンラインゲーム事業」セグメントにおいて一部タイトルの終了決定に伴うソフトウェアの減損処理を行いました。

なお、当該減損損失の計上額は、12,574千円であります。