

株式会社 ベクター

第27期 第2四半期決算

(2014年4月1日～2014年9月30日)

説明資料

2014年10月21日



(証券コード：2656)

業績の状況

第27期2Q累計実績・・・予想対比



(百万円)

	業績予想 2Q累計	実績			予想対比	
		1Q	2Q	2Q累計	差額	達成率
営業収益	900	433	462	895	▲5	99.5%
営業利益	▲48	▲30	0	▲30	18	- %
経常利益	▲48	▲30	4	▲26	22	- %
純利益	▲49	▲31	3	▲28	21	- %

第27期 1Q・2Qトピックス

オンラインゲーム事業は、既存ゲームタイトルを他社ゲームポータルへ供給することにより、2Qは1Qより営業収益が増加し、営業損失を縮小することができた。ソフトウェア販売事業は、消費税増税前の駆け込み需要による反動を、WindowsXP終了による買い替え需要が相殺し、営業収益・営業利益ともに大きな落ち込みは無かった。

第27期2Q累計実績・・・前期対比



(百万円)

	第26期			第27期			前期対比	
	1Q	2Q	2Q累計	1Q	2Q	2Q累計	差額	増減率
営業収益	541	574	1,115	433	462	895	▲220	80.3%
営業利益	▲70	▲61	▲131	▲30	0	▲30	101	- %
経常利益	▲70	▲59	▲129	▲30	4	▲26	103	- %
純利益	▲57	▲55	▲112	▲31	3	▲28	84	- %

第27期 1Q・2Qトピックス

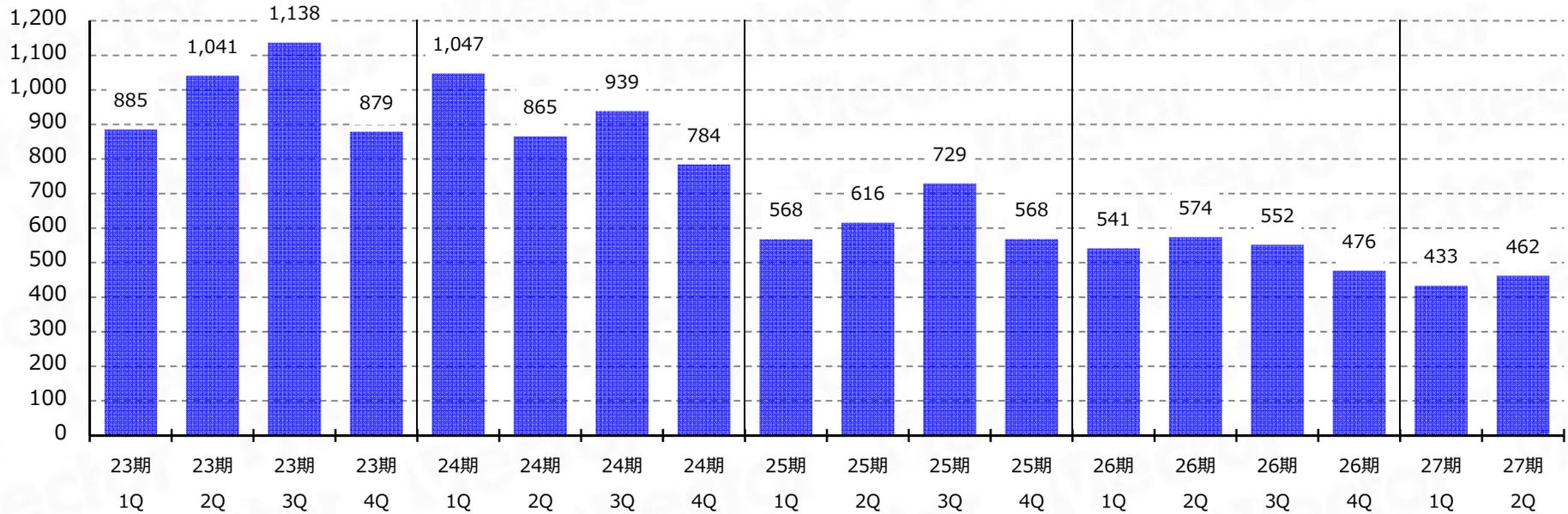
第27期1Q・2Qは、前期に比べ営業収益は少なくなっているものの、固定費の削減を更に推し進めたことにより、利益の改善が出来ている。第27期2Qは、3年ぶりに僅かではあるが営業黒字の結果となったが、1Qの赤字を埋めるまでには至らなかった。

全社 収益・利益推移 (直近5期Q単位)

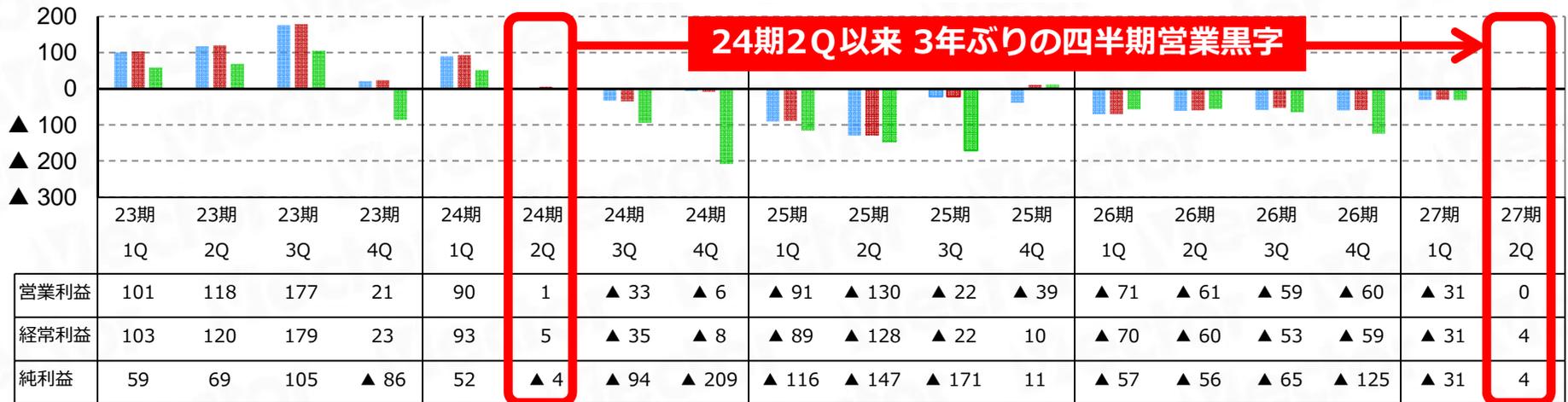


■ 営業収益

(百万円)

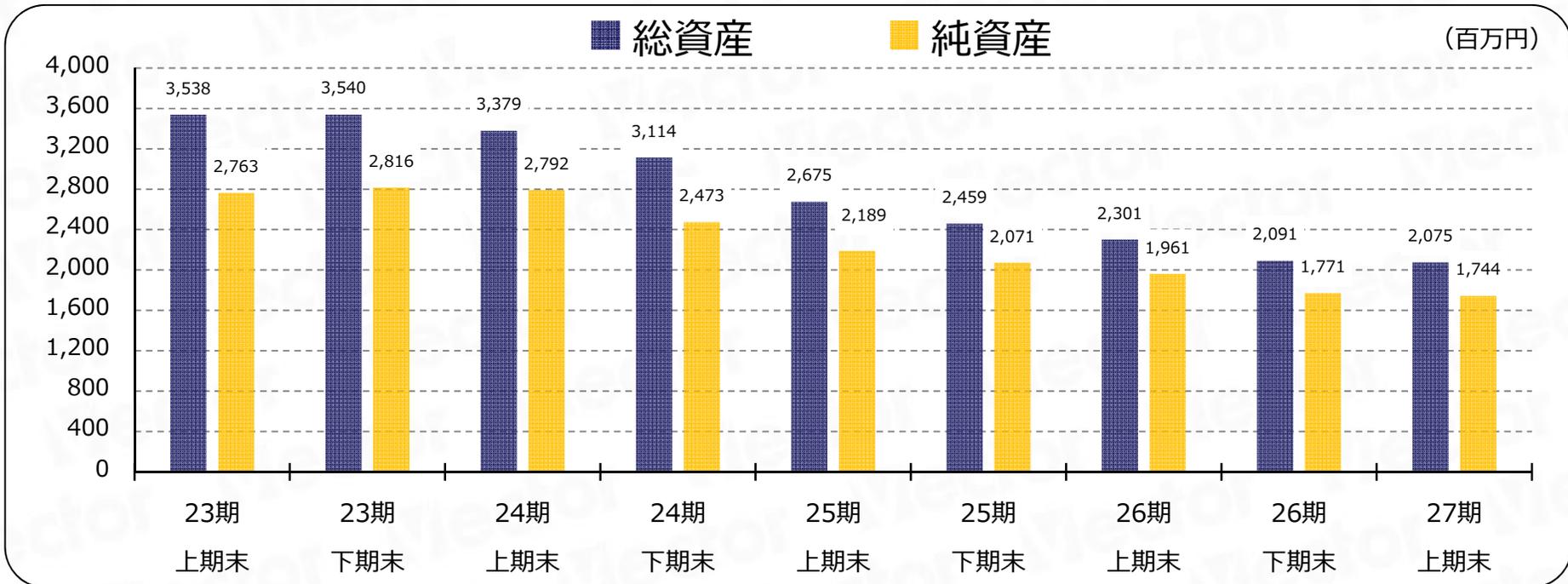
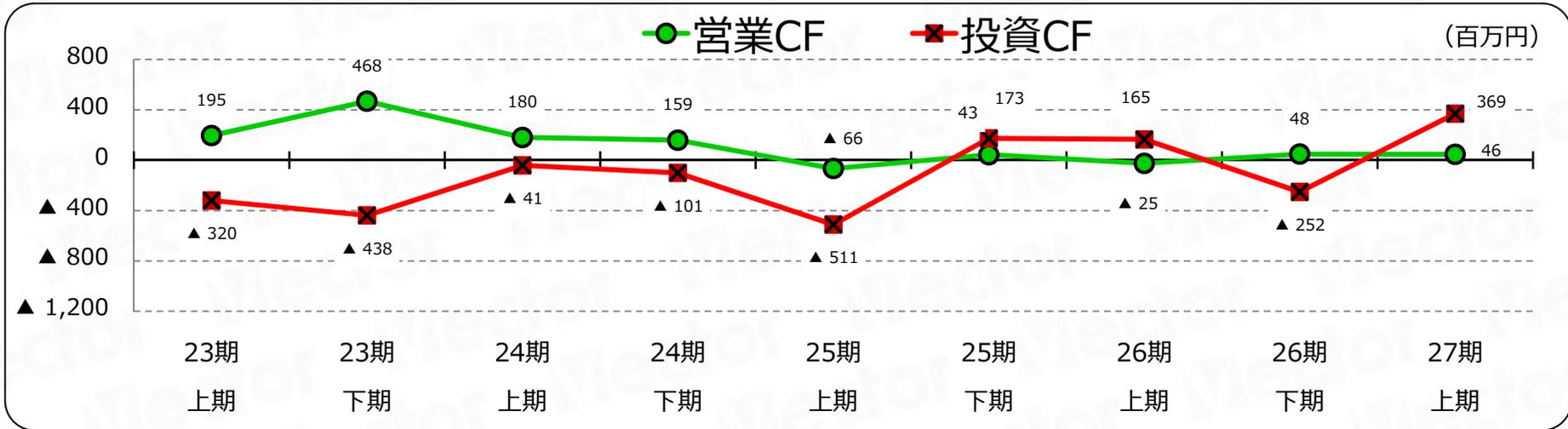


■ 営業利益 ■ 経常利益 ■ 純利益



全社 CF・資産推移(直近5期半期単位)

Vector



営業収益の状況

事業部別

事業別 営業収益推移

(百万円)

営業収益	第26期						第27期			2Q累計比	
	1Q	2Q	2Q 累計	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	2Q 累計	差額	増減率
オンラインゲーム	397	438	835	376	309	1,520	290	338	628	▲207	▲24.8%
ソフトウェア販売	113	109	222	146	137	506	118	101	219	▲3	▲1.7%
サイト広告ほか	31	27	58	29	30	117	25	23	48	▲9	▲15.2%
合計	541	574	1,115	552	476	2,143	433	462	895	▲220	▲19.7%

第27期 1Q・2Qトピックス

オンラインゲーム事業は、経年により縮小傾向にある既存タイトルを、複数の他社ゲームポータルへ供給することにより、一定の営業収益を確保できた。ソフトウェア販売事業及びサイト広告事業は、小幅な変動はあったものの概ね一定の水準で推移した。

今後の見通し



		上期（4月～9月）の状況	下期（10月～3月）の見通し
オンラインゲーム	C/Sゲーム	既存4タイトルが終了し、運営タイトルが4タイトルへ。人件費などの経費を削減を進めた結果、赤字は縮小したものの利益貢献は出来なかった。	市場環境の悪化と候補作供給数が減少により、見通しはより一層厳しい状況に。新規タイトルリリースは未定。
	ブラウザゲーム	既存1タイトルが終了し、新規1タイトルを開始。複数チャネリング先へ面展開することで、顧客獲得のコストをかけずに売上が増加し、利益貢献ができた。	候補作供給数は比較的安定している。C/Sゲームに比べ初期投資・顧客獲得コストが低いため、下期も1タイトルを開始&チャネリング展開を計画している。
	スマホゲーム	ライセンス獲得した新規タイトルのKPIが想定より低く、計画より早期にサービスを終了した。	オリジナルタイトル開発プロジェクトは進行中。来期に向け、ライセンスイン候補作の選定も継続して行っている。
ソフトウェア販売		増税前の駆け込み需要の反動を予測するも、4月から5月にかけてWinXPからの買い替え需要が持続し、反動減と相殺する形になった。	短期的な変動要因が落ち着き、PC市場の緩やかな下降トレンドに沿った動きを予想している。比較的落ち込みが少ない法人向け市場への対応を進めている。
サイト広告		サイトページビュー数は減少しつつも、最適化につとめ下げ幅を最小限に。	現状維持。大幅な改善・悪化は見込んでいない。

※ C/Sゲーム = ユーザーPCにインストールして遊ぶゲーム（クライアントサーバー型ゲーム）
 ブラウザゲーム = インターネットブラウザ上で遊ぶゲーム

第27期2Qサービス開始

タイトル名 : 三国ベースボール
 サイトURL : <http://359bb.vector.co.jp/>
 プラットフォーム : ブラウザゲーム
 ジャンル : 熱闘! 野球カードバトルRPG
 料金 : 基本無料 (アイテム課金あり)
 開発会社 : 卡坦科技 (台湾)
 サービス開始時期 : 2014年7月8日 開始



<http://359bb.vector.co.jp/>

剣をバットに持ち替えて、
 プレイボール
いざ出陣!

三国志+野球の
奇跡のドッキング

三国武将が織りなす
ド派手なベースボール!

この初夏、試合開始

登場武将たち



Vector

Copyright © Vector Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

Copyright © Vector Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

三国武将を揃えて強いチームを編成し、野球バトルで勝利を目指します!

「ストーリーモード」「地域制圧モード」
 「リーグ戦(対NPC戦)」「トーナメント戦(対人戦)」
 「イベント戦(対人戦)」など様々な対戦モードで遊ぶ
 ことができます。

Vector

Copyright © Vector Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

3



第27期3Qサービス開始予定

タイトル名 : BLADE RUSH
 サイトURL : <http://meiq.vector.co.jp/>
 プラットフォーム : ブラウザゲーム
 ジャンル : 横スクロールアクションRPG
 開発会社 : 広州燦和信息科技 (S PLUS)



ブラウザ初！空中戦ができる本格快感アクションゲーム



2014年10月20日
事前登録開始

2014年11月11日
オープンβテスト開始

2014年11月13日
サービス開始



<p>本内には4人の個性あふれる主人公から選択することが出来ます。 (4人目は従来のアップデートで実装予定)</p> <p>ランサー VC: 戸松 遥 デフォルト名: エルフィーダ</p> <p>世界に降された最後の神童にして、七つの誓なる武器のひとつである斬撃の使い手。千年前の黄昏にゆかり、魔剣と戦い続けてきた唯一の存在。神童としての気風と神秘的な魔剣の神童。見た目の華やかさに反し、いざ戦いとなれば鋭利な攻撃を繰り出す。</p>	<p>本内には4人の個性あふれる主人公から選択することが出来ます。 (4人目は従来のアップデートで実装予定)</p> <p>セイバー VC: 石川 界人 デフォルト名: フェアロス</p> <p>エルフの皇子にして、聖剣に選ばれる騎士。『真実の剣』の使い手として、聖剣に付随する『真実の剣』の使い手と決闘をかけるべく、世界の命運をかけた大いなる戦いに挑まなくてはならない。真実なる、エルフの中でも最良の剣士と名乗り、真実なる剣士と名乗るに足らないため、悔しい気持ちを抱き、本意は心優しい青年である。</p>
<p>本内には4人の個性あふれる主人公から選択することが出来ます。 (4人目は従来のアップデートで実装予定)</p> <p>マシンナー VC: 佐倉 綾音 デフォルト名: シーリス</p> <p>人類の最後の一人娘でありながら、無様に異常な能力を注ぐ天才のエンジニア。外見から見る限りは可愛らしい少女型マシンナー。超常能力を動かす機械を駆使して自在に戦う。超常的な性格で超常者としての自覚もなく、魔剣との戦いは、新型装備の奥地秘伝にしか考えていない。</p>	<p>本内には4人の個性あふれる主人公から選択することが出来ます。 (4人目は従来のアップデートで実装予定)</p> <p>スラッシャー VC: 内田 雄馬 デフォルト名: カッツォ</p> <p>獣人類と人類のハーフにして、七つの誓なる武器のひとつである双剣の使い手。雷属性で考えるより形勢するタイプ。獣人類の血による本能が、理に殺されることになり、その状態の恨み止めのこのは聖剣の裏である。目黒はいいがさつが、雷属性に攻撃はある。</p>

キャラクターの演出に人気声優陣を起用

今期業績の予想

第27期 第3四半期(累計)

全社 3Q累計業績予想



(百万円)

期別 区分	第26期 2013年3月期						第27期 2014年3月期				3Q累計比	
	1Q	2Q	3Q	3Q 累計	4Q	通期	1Q 実績	2Q 実績	3Q 予想	3Q 累計 予想	差額	増減率
営業収益	541	574	552	1,667	476	2,143	433	462	505	1,400	▲267	▲16.0%
営業利益	▲70	▲61	▲59	▲191	▲60	▲251	▲30	0	0	▲30	161	—%
経常利益	▲70	▲59	▲53	▲183	▲59	▲242	▲30	4	▲4	▲30	153	—%
純利益	▲57	▲55	▲65	▲178	▲125	▲303	▲31	3	▲4	▲32	146	—%

【第27期3Q業績予想 トピックス】

3Q期間（10月～12月）も2Q期間に引き続き営業黒字を維持する。
黒字幅が大きくなるよう流動的に対応していく。

新規事業・サービス（※）は開始しているものの、将来予測を算出する
ための情報が不足しているため、業績予想には織り込んでいない。

※ 2014年8月29日 ソフトバンクモバイル社のアプリ取り放題サービス「App Pass」にレシピ検索スマホアプリ「今日のごはん」とスマホゲームアプリ「だいすきナンプレ！」の提供を開始しました。

**第27期第3四半期も、オンラインゲーム、
中でもスマートフォン分野に注力し、
業績の回復に邁進してまいります。**

**また利用者の皆様に安心してご利用頂けるよう
一層の情報セキュリティ対策の強化を図ります。**

**より一層のご支援、ご鞭撻のほど
宜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、実際の業績は様々な要因により大きく異なる可能性があります。