

平成27年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成26年10月21日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社ベクター

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11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 : 無

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27年3月期第2四半期の業績(平成26年4月1日～平成26年9月30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	%
27年3月期第2四半期	895	△19.7	△30	—	△26	—	△27	—
26年3月期第2四半期	1,115	△5.8	△131	—	△129	—	△112	—

	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
27年3月期第2四半期	△2.01	—
26年3月期第2四半期	△8.18	—

(注) 平成26年3月期第2四半期及び平成27年3月期第2四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	%
27年3月期第2四半期	2,075	1,743	83.9
26年3月期	2,091	1,771	84.6

(参考) 自己資本 27年3月期第2四半期 1,741百万円 26年3月期 1,768百万円

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
26年3月期	—	0.00	—	0.00	0.00
27年3月期	—	0.00	—	—	—
27年3月期(予想)	—	—	—	—	—

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

業績を考慮した剰余金の配当を実施することを基本方針としていることから、現時点では平成27年3月期の配当については未定であります。具体的な金額が決定した時点で速やかに開示いたします。

3. 平成27年3月期の業績予想(平成26年4月1日～平成27年3月31日)

(%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		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
第3四半期(累計)	1,400	△16.0	△30	—	△30	—	△32	—	△2.30

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

当社は、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。詳細は、4ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (3)業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

※ 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)

27年3月期2Q	13,929,800 株	26年3月期	13,929,800 株
----------	--------------	--------	--------------

② 期末自己株式数

27年3月期2Q	127,200 株	26年3月期	127,200 株
----------	-----------	--------	-----------

③ 期中平均株式数(四半期累計)

27年3月期2Q	13,802,600 株	26年3月期2Q	13,800,200 株
----------	--------------	----------	--------------

※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の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

本資料に記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10月21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	4
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	4
4. 四半期財務諸表	5
(1) 四半期貸借対照表	5
(2) 四半期損益計算書	6
(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書	7
(4) 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)	9

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27年3月期第2四半期累計期間(平成26年4月1日～平成26年9月30日)におけるわが国経済は、平成26年4月の消費税率引き上げに伴う駆け込み需要の反動による影響が徐々に薄れつつあり、政府の経済政策及び日本銀行による金融政策により、緩やかな景気の回復基調が継続しております。

当社の事業と密接に関係している情報通信機器については、パソコンの世帯普及率が8割前後で停滞している一方で、平成25年度にスマートフォン(高性能携帯電話)の世帯普及率が6割超、タブレットが2割超となり、普及開始から数年の間で急速な広がりを見せております。

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おりますが、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。

ソフトウェア販売を取り巻く環境としましては、平成26年4月にウィンドウズXPのサポートが終了したことによりパソコンの買い替えが進み、一定の需要はありました。しかしながら、スマートフォンやタブレット等の普及により先行きは厳しいものと予想されております。

このような環境のもと、オンラインゲーム事業においては、ブラウザゲームを複数のゲームポータル先へ供給したことにより販路が拡大し、一定の営業収益を確保することはできましたが、前年同期を下回る結果となりました。

ソフトウェア販売事業につきましては、消費税増税前の駆け込み需要の反動を予測しておりましたが、ウィンドウズXPのサポート終了による影響と相殺する形となり、営業収益は概ね横ばいとなりました。

営業費用につきましては、最適化・効率化により大きく削減しており、営業損失の圧縮に貢献いたしました。

以上の結果、当第2四半期累計期間の営業収益は8億95百万円(前年同期比19.7%減)、営業損失は30百万円(前年同期は1億31百万円の営業損失)、経常損失は26百万円(前年同期は1億29百万円の経常損失)、四半期純損失27百万円(前年同期は1億12百万円の四半期純損失)となりました。

当第2四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、%)

	第27期第2四半期累計期間		
	金額	前年同期比	構成比
オンラインゲーム事業	627,877	△24.8	70.1
ソフトウェア販売事業	218,615	△1.7	24.4
サイト広告販売事業	48,921	△15.2	5.5
合計	895,414	△19.7	100.0

オンラインゲーム事業

当第2四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、6億27百万円(前年同期比24.8%減)となりました。

従来型のオンラインゲーム(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)は、前期から継続している8タイトルから平成26年4月に「三国ヒーローズ」「ぎごしょくマスター」、5月に「Angelic Crest」、8月に「ARK FRONTIER」の計4タイトルのサービスを終了し、当第2四半期累計期間末時点では4タイトルの運営となっております。

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)は、前期から継続している6タイトルから平成26年4月に「まじかるブラゲ学院」のサービスを終了しましたが、7月に「三国ベースボール」のサービスを開始したことにより、当第2四半期累計期間末時点では6タイトルの運営となっております。

スマートフォンゲームは、平成26年6月に「ポケットヴァルキリー」のサービスを終了したことにより、当第2四半期累計期間末時点では「アルカナ・マギア」1タイトルのみの運営となっております。

ソフトウェア販売事業

当第2四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、2億18百万円(前年同期比1.7%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、ウィンドウズXPのサポート終了により、パソコンの買い替えが進み、ウイルス対策ソフト等の販売が一時的に増加いたしました。しかしながら、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減少傾向は継続しております。

サイト広告販売事業

当第2四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、48百万円(前年同期比15.2%減)となりました。

キーワード広告(リスティング広告)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。

(2) 財政状態に関する説明

①財政状況の変動状況

当第2四半期会計期間末の資産合計は、前事業年度末に比べ16百万円減少して20億75百万円となりました。また、負債合計が前事業年度末に比べ11百万円増加して3億31百万円となり、純資産合計が前事業年度末に比べ27百万円減少して17億43百万円となりました。

(資産)

流動資産増加の主な要因は、有価証券が3億99百万円減少したものの、現金及び預金が4億17百万円増加したこと等によるものです。

固定資産減少の主な要因は、有形固定資産5百万円、無形固定資産16百万円及び投資その他の資産11百万円がそれぞれ減少したこと等によるものです。

(負債)

流動負債増加の主な要因は、買掛金が7百万円減少したものの、その他の流動負債が16百万円増加したことによるものです。

固定負債につきましては、退職給付引当金の増加と繰延税金負債の減少を差し引いた結果、固定負債合計に大きな動きはありませんでした。

(純資産)

純資産減少の主な要因は、四半期純損失27百万円の計上によるものであります。

以上の結果、自己資本比率は83.9%となりました。

②キャッシュ・フローの状況

当第2四半期累計期間において現金及び現金同等物は、期首残高の12億11百万円から4億17百万円増加し、期末残高が16億28百万円となりました。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期累計期間の営業活動によるキャッシュ・フローは、税引前四半期純損失26百万円の計上及び減価償却費66百万円の計上などで小計段階で45百万円の収入となり、利息及び配当金の受取りと法人税等の支出を差し引きした結果、45百万円の収入(前年同期は25百万円の支出)となりました。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動によるキャッシュ・フローは、無形固定資産(ソフトウェア)取得による支出41百万円がありましたが、有価証券の売却による収入4億円などで、差引き3億69百万円の収入(前年同期は1億65百万円の収入)となりました。

この結果、営業活動によるキャッシュ・フローと投資活動によるキャッシュ・フローを合わせた純現金収支(フリーキャッシュ・フロー)は、4億15百万円の黒字(収入超過)となり、キャッシュ残高の増加要因となりました。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期累計期間の財務活動によるキャッシュ・フローはありませんでした(前年同期は0.02百万円の支出)。

(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、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27年3月期第3四半期累計期間の業績は、営業収益14億円（前年同四半期期は16億67百万円 16.0%減）、営業損失30百万円（前年同四半期期は1億91百万円の営業損失）、経常損失30百万円（前年同四半期期は1億83百万円の経常損失）、四半期純損失32百万円（前年同四半期期は1億78百万円の四半期純損失）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26年3月31日)	当第2四半期会計期間 (平成26年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,180,825	1,597,886
売掛金	234,141	252,159
有価証券	430,356	30,364
その他	63,484	45,470
流動資産合計	1,908,808	1,925,880
固定資産		
有形固定資産	22,482	17,046
無形固定資産		
ソフトウェア	91,097	64,602
その他	8,925	19,296
無形固定資産合計	100,023	83,898
投資その他の資産	59,936	48,383
固定資産合計	182,442	149,328
資産合計	2,091,250	2,075,209
負債の部		
流動負債		
買掛金	113,474	106,306
未払法人税等	5,438	4,131
賞与引当金	26,928	28,891
その他	146,762	163,692
流動負債合計	292,603	303,021
固定負債		
退職給付引当金	24,772	26,379
繰延税金負債	2,692	2,083
固定負債合計	27,464	28,462
負債合計	320,067	331,484
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,006,726	1,006,726
資本剰余金	1,395,724	1,395,724
利益剰余金	△545,035	△572,846
自己株式	△94,952	△94,952
株主資本合計	1,762,462	1,734,652
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	6,273	6,559
評価・換算差額等合計	6,273	6,559
新株予約権	2,446	2,513
純資産合計	1,771,182	1,743,724
負債純資産合計	2,091,250	2,075,209

(2) 四半期損益計算書

第2四半期累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年9月30日)	当第2四半期累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年9月30日)
営業収益	1,115,315	895,414
営業費用	1,247,262	926,153
営業損失(△)	△131,946	△30,738
営業外収益		
受取利息	2,628	1,292
受取配当金	76	85
為替差益	-	2,635
その他	1,963	470
営業外収益合計	4,669	4,483
営業外費用		
為替差損	2,711	-
コンテンツ開発解約損	-	345
その他	-	9
営業外費用合計	2,711	354
経常損失(△)	△129,988	△26,609
特別利益		
投資有価証券売却益	23,280	-
特別利益合計	23,280	-
特別損失		
固定資産除却損	710	55
減損損失	3,413	-
特別損失合計	4,124	55
税引前四半期純損失(△)	△110,832	△26,665
法人税、住民税及び事業税	1,145	1,145
法人税等調整額	865	-
法人税等合計	2,010	1,145
四半期純損失(△)	△112,843	△27,810

(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年9月30日)	当第2四半期累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税引前四半期純損失(△)	△110,832	△26,665
減価償却費	127,968	66,948
減損損失	3,413	-
退職給付引当金の増減額(△は減少)	2,255	1,607
賞与引当金の増減額(△は減少)	2,039	1,963
受取利息及び受取配当金	△2,705	△1,377
投資有価証券売却損益(△は益)	△23,280	-
為替差損益(△は益)	3,142	△1,906
固定資産除却損	710	55
売上債権の増減額(△は増加)	6,270	△15,659
仕入債務の増減額(△は減少)	△34,340	△7,168
預り金の増減額(△は減少)	△20,858	△8,468
未払又は未収消費税等の増減額	33,264	17,922
その他	△13,136	18,159
小計	△26,089	45,412
利息及び配当金の受取額	2,742	2,372
法人税等の支払額又は還付額(△は支払)	△1,976	△1,792
営業活動によるキャッシュ・フロー	△25,323	45,991
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有価証券の取得による支出	△200,000	-
有価証券の売却による収入	400,000	400,000
投資有価証券の売却による収入	42,693	-
無形固定資産の取得による支出	△99,939	△41,542
長期前払費用の取得による支出	△334	-
敷金の回収による収入	22,610	10,712
投資活動によるキャッシュ・フロー	165,029	369,170
財務活動によるキャッシュ・フロー		
配当金の支払額	△22	-
財務活動によるキャッシュ・フロー	△22	-
現金及び現金同等物に係る換算差額	△3,142	1,906
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	136,539	417,068
現金及び現金同等物の期首残高	1,273,866	1,211,182
現金及び現金同等物の四半期末残高	1,410,406	1,628,250

(4) 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2四半期累計期間(自 平成26年4月1日 至 平成26年9月30日)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第2四半期累計期間(自 平成25年4月1日 至 平成25年9月30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	835,330	222,307	57,677	1,115,315	—	1,115,315
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	835,330	222,307	57,677	1,115,315	—	1,115,315
セグメント利益又はセグメント損失(△)	△111,133	△19,581	36,461	△94,253	—	△94,253

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	△94,253
「その他」の区分の利益	—
全社費用(注)	△37,692
四半期損益計算書の営業損失(△)	△131,946

(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、3,413千円であります。

Ⅱ 当第2四半期累計期間(自 平成26年4月1日 至 平成26年9月30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	627,877	218,615	48,921	895,414	—	895,414
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	627,877	218,615	48,921	895,414	—	895,414
セグメント利益又は セグメント損失 (△)	△7,836	△4,425	30,600	18,338	—	18,338

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	18,338
「その他」の区分の利益	—
全社費用(注)	△49,077
四半期損益計算書の営業損失 (△)	△30,738

(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

該当事項はありません。