

株式会社 ベクター

第29期 第2四半期決算

(2016年4月1日～2016年9月30日)

説明資料

決算説明会開催日時 2016年10月20日 17:15～
日本証券アナリスト協会 兜町平和ビル分室 (1F会議室)

JASDAQ

(証券コード：2656)

業績の状況

第29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	増減率
営業収益	750	360	391	751	+1	0.1%
営業利益	▲72	▲39	▲7	▲46	+26	—
経常利益	▲66	▲34	▲6	▲40	+26	—
純利益	▲66	▲35	▲85	▲120	▲54	—

第29期 1Q・2Qトピックス

営業収益は概ね予想通りに推移。

業績回復の見込みが低いゲームタイトルは、早期に規模縮小の判断をし、営業費用の削減に努めた。結果、営業損失及び経常損失を予想より少なくすることが出来た。

不採算ゲームタイトルの減損を行い、特別損失を計上した結果、純利益は予想より大幅に下回った。

第29期2Q累計実績・・・前期対比



(百万円)

	第28期						第29期			前期対比	
	1Q	2Q	2Q 累計	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	2Q 累計	差額	増減率 (%)
営業収益	336	375	711	426	418	1,555	360	391	751	+40	5.6
営業利益	▲61	▲32	▲93	▲6	17	▲82	▲39	▲7	▲46	+47	—
経常利益	▲60	▲32	▲92	▲6	16	▲82	▲34	▲6	▲40	+52	—
純利益	▲60	▲33	▲93	▲6	10	▲89	▲35	▲85	▲120	▲27	—

第29期 1Q・2Qトピックス

営業収益は、前期3Qにサービスを開始したゲームタイトルが好調を維持したことで、長期間運営しているゲームタイトルの減収、ソフトウェア販売とサイト広告の減収を下支えし、前年同期比がプラスとなった。営業費用は、新規事業関連に伴う支出を抑制したことで大幅に改善し、営業損失及び経常損失は大幅に縮小した。

第29期は減損損失の特別損失の計上により、純損失は前年同期より増加。

事業別 営業収益推移



(百万円)

営業収益	第28期						第29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	226	258	484	295	297	1,076	258	286	544	+60	+12.5
ソフトウェア販売	87	92	179	108	97	384	81	81	162	▲17	▲9.6
サイト広告	21	19	40	19	18	77	17	15	32	▲8	▲19.9
その他	3	5	8	5	5	18	5	8	13	+5	+54.2
合計	337	374	711	427	417	1,555	361	390	751	+40	+5.6

第29期 1Q・2Qトピックス

オンラインゲームは好調維持。前期3Qにサービスを開始したゲームタイトルが要因。ゲームタイトルの継続or終了については、採算面を考慮してより早期に判断できる体制へ。

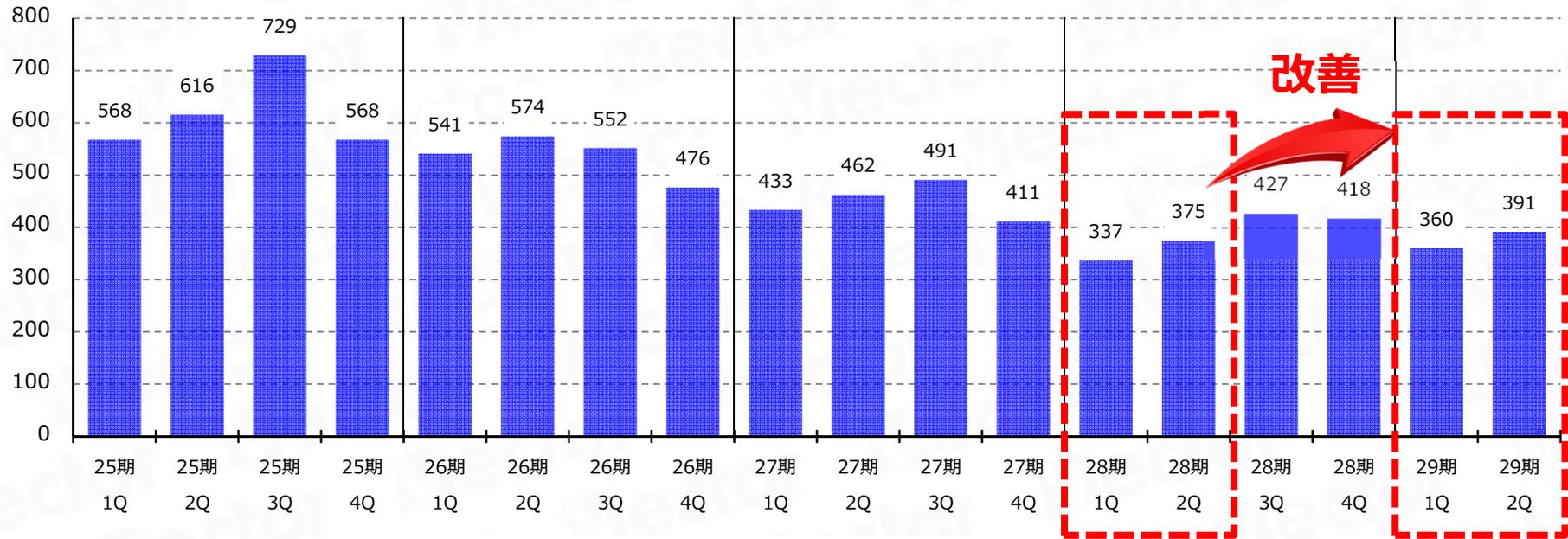
ソフトウェア販売及びサイト広告については、下げ幅を抑えるための各種施策は講じているものの、結果として実を結んでいない。

全社 収益・利益推移 (直近5期Q単位)

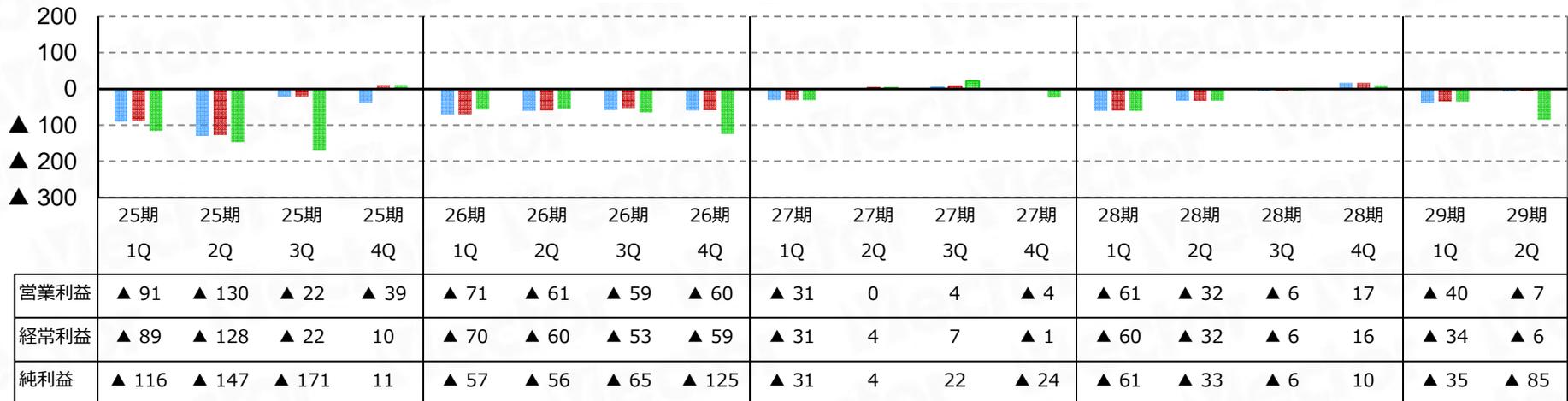


■ 営業収益

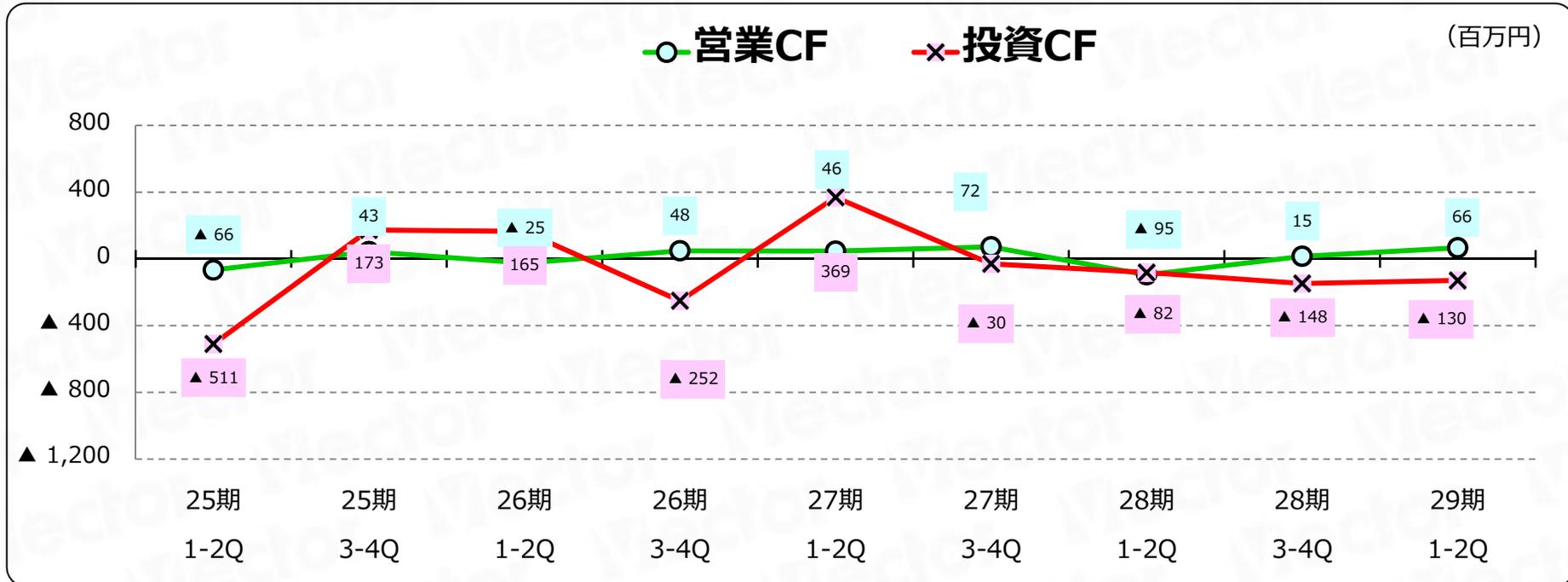
(百万円)



■ 営業利益 ■ 経常利益 ■ 純利益



キャッシュ・フロー推移(直近5期半期単位)



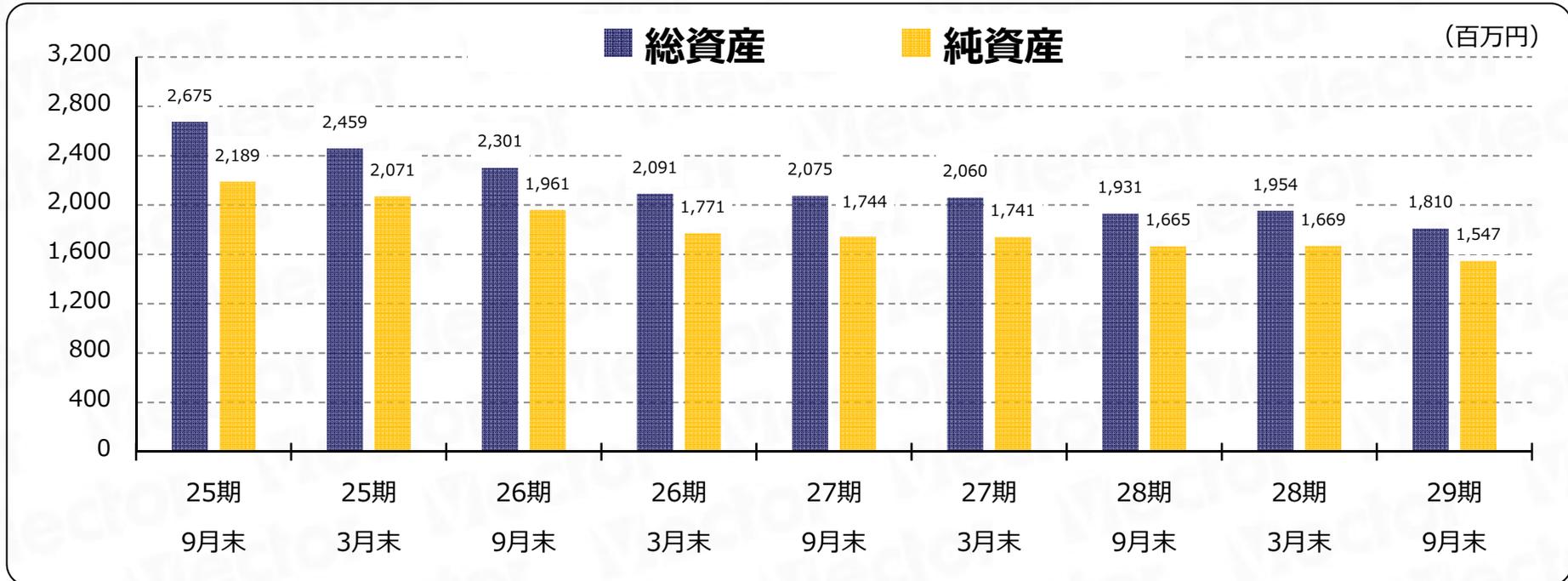
トピックス

投資キャッシュフロー推移

	25期 上期	25期 下期	26期 上期	26期 下期	27期 上期	27期 下期	28期 上期	28期 下期	29期 上期
金融商品関係	▲ 400	246	265	▲ 200	411	22	0	▲ 100	▲ 100
固定資産関係	▲ 111	▲ 73	▲ 100	▲ 52	▲ 42	▲ 52	▲ 82	▲ 48	▲ 30
投資CF計	▲ 511	173	165	▲ 252	369	▲ 30	▲ 82	▲ 148	▲ 130

第29期上期の固定資産関係投資は、28期上下期に投資した固定資産から営業利益及び営業CFへ転換する時期に差し掛かっていたため低調に推移した。

総資産・純資産推移(直近5期半期単位)



トピックス

総資産のうち現金及び現金同等物残高は、第27期以降の概ね13億円前後となっており、業績回復のための各施策の遂行上、資金面の問題に無い状況を維持している。

また、純資産総額は、第27期以降の営業赤字幅の縮小により、その減少額も縮小している。

今期業績の予想

第29期 第3四半期(累計)

今後の見通し



		上期（4～9月）の状況	下期（10～3月）の見通し
オンラインゲーム	PCゲーム	Brゲームは、前期下期に開始したタイトルが比較的好調に推移し、当期上期の業績に寄与し、長期間運営しているタイトルの経年劣化による減収を下支えした。また、当期下期に予定している新規タイトルの獲得も計画通りに進捗し、サービス開始に向けた準備も計画通り。新規C/Sゲームのリリース予定はなし。売上・利益は前期より増加した。	Brゲームは、新規タイトルリリースの準備が予定通り進捗しており、計画では10月以降3タイトルを予定している。そのうち、オリジナルIPタイトルを使用したタイトルを含んでおり、IPを育てて面展開できるよう、各種施策を実施していく。新規C/Sゲームのリリース予定はなし。売上・利益は前期より増加する予定。
	スマホゲーム	オリジナルアプリ「ひめログっ！」を5月にサービスを開始をしたが、計画値を大幅に下回ったため2Q中に終了。固定資産減損により全社業績に大きな影響を与えた。	新規ゲームアプリをリリースする予定は、今のところなし。来期に向けた準備も進めている。
ソフトウェア販売		WindowsXP機入れ替え特需の反動減は落ち着きを取り戻したが、個人向けPC市場の下降トレンドは変わらない。法人向けニーズに対応した拡販施策も対応しているが、抜本的な改善策が見いだせておらず、売上減少率の改善はならなかった。	上期と状況は変わらず、売上・利益に目立った動きはなく、前期から当期上期までのトレンドを踏襲する見込み。
サイト広告		抜本的な改善策が見いだせておらず、売上減少率の改善は見込めていない。	上期と状況は変わらず、売上・利益に目立った動きはなく、前期から当期上期までのトレンドを踏襲する見込み。
新規ビジネス		新規分野・新規ビジネスの開発、検討を継続実施している。	上期と状況は変わらず、売上・利益それぞれで目立った動きはない。

※ 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）
 Brゲーム :インターネットブラウザ上で遊ぶゲーム

第29期オンラインゲーム 新規タイトル

Vector

第29期1Q

タイトル名 : ノアトピア
 サイトURL : <http://hope.vector.co.jp/>
 プラットフォーム : ブラウザゲーム
 ジャンル : ゆるふわファンタジーRPG
 料金 : 基本無料 (アイテム課金あり)
 開発会社 : 四川靈夢科技有限公司



サービス開始

2016年6月6日 正式サービス開始

タイトル名 : リグレティア
 サイトURL : <http://tia.vector.co.jp/>
 プラットフォーム : ブラウザゲーム
 ジャンル :
 料金 : 基本無料 (アイテム課金あり)
 開発会社 : FengYue Technology Co.,Ltd.

第29期3Q



サービス開始

2016年10月18日 正式サービス開始

第29期オンラインゲーム 新規タイトル

Vector

ベクター発となる新IPプロジェクト「のすがるプロジェクト」第1弾



タイトル名 : のすたるじっくガールズ
 サイトURL : <http://nosugaru.vector.co.jp/teaser/>
 プラットフォーム : ブラウザゲーム
 ジャンル : ワクワク見つけるシミュレーションRPG
 料金 : 基本無料 (アイテム課金あり)
 開発パートナー : 火元素社

のすたるじっくガールズ公式PV
<https://youtu.be/OmbK0brjZc4>

事前登録

2016年 11月予定

開始予定サービス開始

2016年 冬開始予定



のすたるじっくガールズ公式PV

Vector



<https://youtu.be/OmbK0brjZc4> (1:34)

全社 3Q累計業績予想



(百万円)

期別 区分	第28期 2015年3月期						第29期 2016年3月期				3Q累計比	
	1Q 実績	2Q 実績	3Q 実績	3Q 累計	4Q 実績	通期 実績	1Q 実績	2Q 実績	3Q 予想	3Q 累計 予想	差額	増減率 (%)
営業収益	336	375	426	1,137	418	1,555	360	391	428	1,179	+42	+3.6
営業利益	▲61	▲32	▲6	▲99	17	▲82	▲39	▲7	±0	▲46	+53	—
経常利益	▲60	▲32	▲6	▲98	16	▲82	▲34	▲6	±0	▲40	+58	—
純利益	▲60	▲33	▲6	▲99	10	▲89	▲35	▲85	±0	▲120	▲21	—

**第29期第3四半期もオンラインゲームに注力し、
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。