

株式会社 ベクター

第30期 第2四半期決算

(2017年4月1日～2017年9月30日)

説明資料

決算説明会開催日時 2017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30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 | 600 | 284 | 281 | 565 | ▲36 | ▲6.0% |
| 営業利益 | ▲130 | ▲38 | ▲54 | ▲92 | +38 | — |
| 経常利益 | ▲130 | ▲36 | ▲46 | ▲82 | +48 | — |
| 純利益 | ▲131 | ▲37 | ▲46 | ▲83 | +48 | — |

第30期 1Q・2Qトピックス

オンラインゲーム事業の営業収益が予想を下回ったため、全社の営業収益に影響が出た。新規スマホゲームにかかる広告宣伝費の発生時期のずれと金額に差異が生じ、予想より大幅に営業費用が少なくなった。そのため、営業損失額が少なくなった。

営業外では、投資有価証券の売却益が発生したため、経常損失及び純損失が予想より少なくなった。

第30期2Q累計実績・・・前期対比



(百万円)

| | 第29期 | | | | | | 第30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 | 360 | 391 | 751 | 386 | 338 | 1,475 | 284 | 281 | 565 | ▲186 | ▲24.8 |
| 営業利益 | ▲39 | ▲7 | ▲46 | ▲10 | ▲11 | ▲67 | ▲38 | ▲54 | ▲92 | ▲46 | — |
| 経常利益 | ▲34 | ▲6 | ▲40 | ▲6 | ▲11 | ▲57 | ▲36 | ▲46 | ▲82 | ▲42 | — |
| 純利益 | ▲35 | ▲85 | ▲120 | ▲15 | ▲35 | ▲171 | ▲37 | ▲46 | ▲83 | +37 | — |

第30期 1Q・2Qトピックス

第29期にサービスを開始したゲームタイトルの不調が、当期の1-2Qの営業収益の低迷の要因となった。

第30期にサービスを開始した新規ゲームタイトルは、業績を底上げするには至っていないため、全社の業績は低調に推移した。

第30期純損失は第29期に比べて少なくなった（第29期は減損損失の特別損失が発生していたため）。

事業別 営業収益推移



(百万円)

| 営業収益 | 第29期 | | | | | | 第30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 | 258 | 286 | 544 | 258 | 210 | 1,012 | 179 | 182 | 361 | ▲183 | ▲33.7 |
| ソフトウェア販売 | 81 | 81 | 162 | 103 | 105 | 370 | 85 | 80 | 165 | +3 | +2.2 |
| サイト広告 | 17 | 15 | 32 | 16 | 16 | 64 | 14 | 11 | 25 | ▲7 | ▲23.0 |
| その他 | 5 | 8 | 13 | 9 | 7 | 29 | 6 | 8 | 14 | +1 | +8.1 |
| 合計 | 361 | 390 | 751 | 386 | 338 | 1,475 | 284 | 281 | 565 | ▲186 | ▲24.8 |

第30期 1Q・2Qトピックス

オンラインゲームは、第30期1～2Qにサービスを開始した新規タイトルは業績に貢献しているが、第29期にサービスを開始したタイトルの不調の影響が大きく前年同期比で大きく下回った。

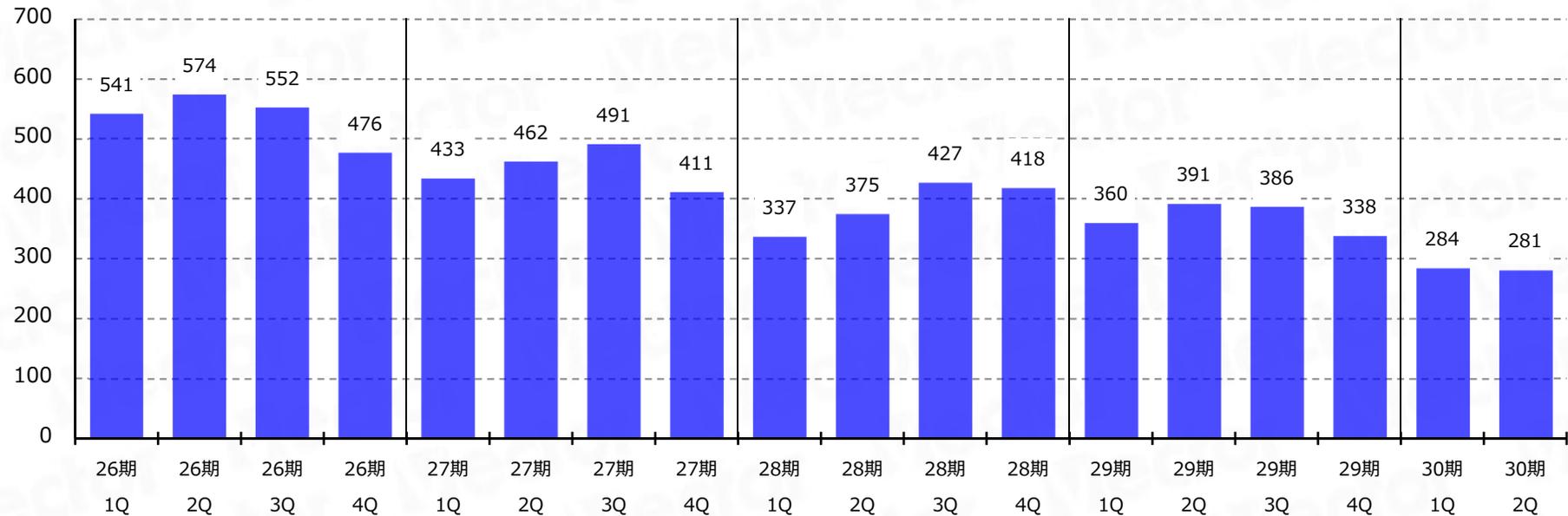
ソフトウェア販売は、減少傾向から前期同期比でほぼ横ばいの状況へ。

サイト広告は、PV数低下と配信単価の下落が大きく影響している。

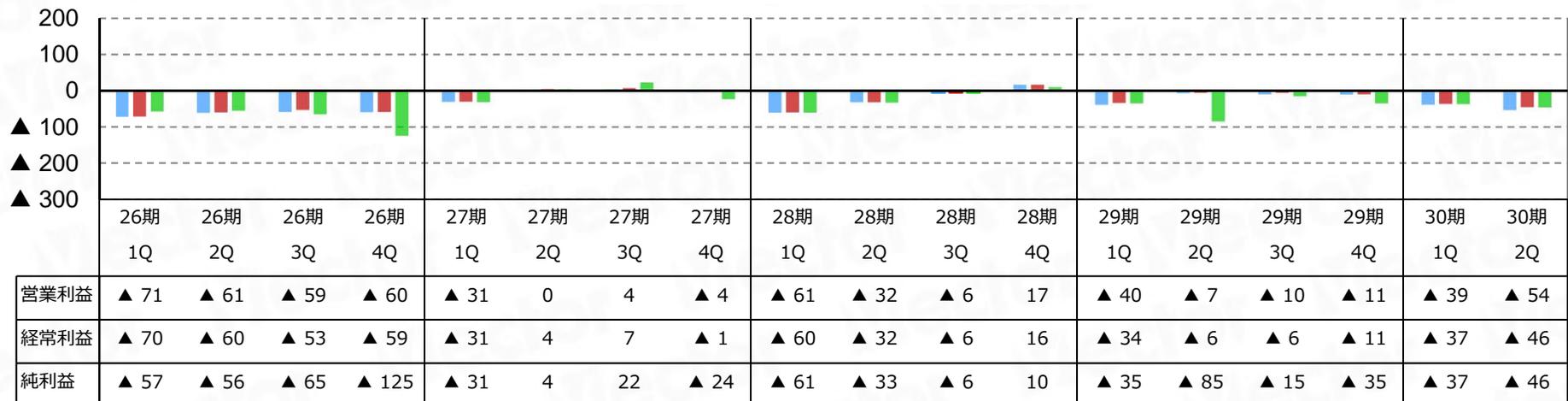
全社 収益・利益推移 (直近5期Q単位)

■ 営業収益

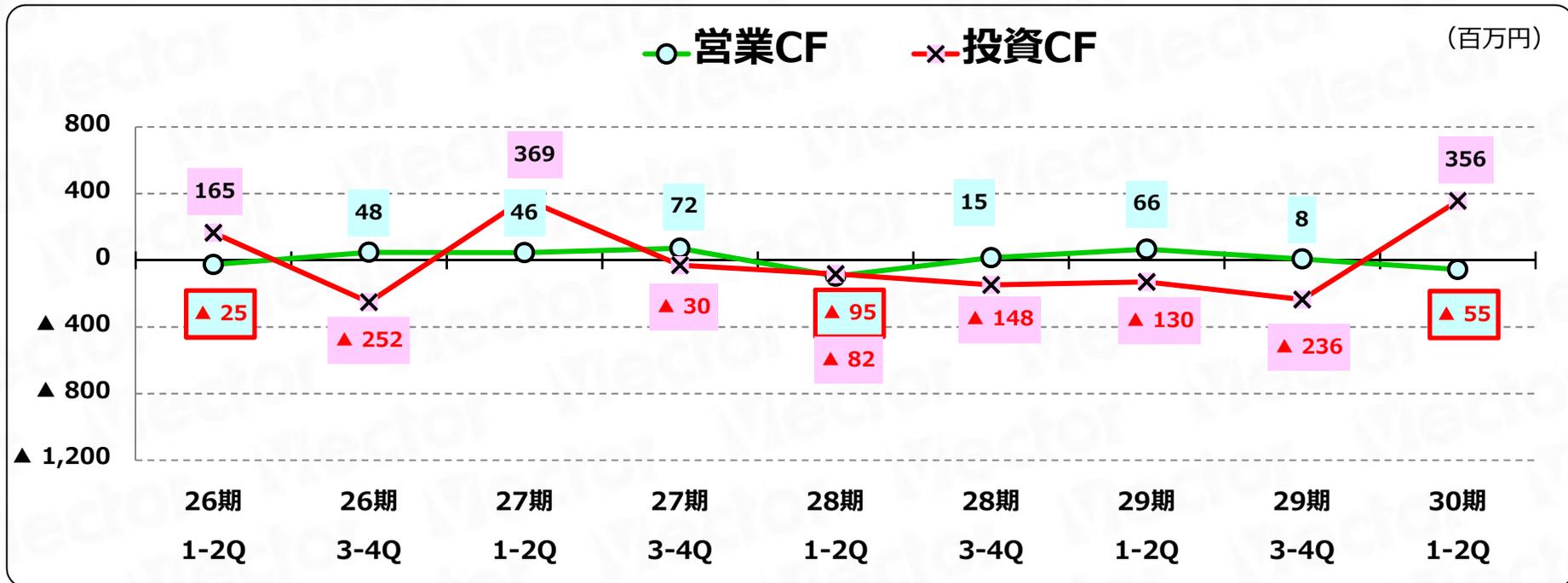
(百万円)



■ 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)



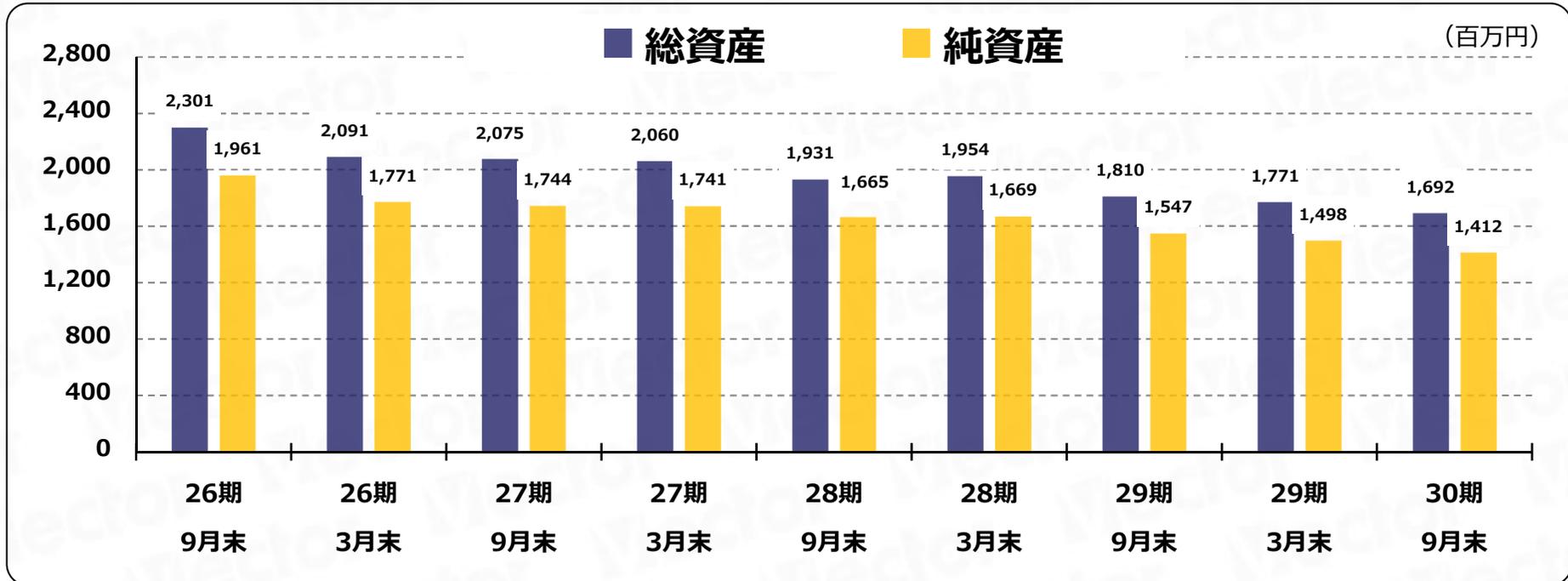
トピックス

投資CF推移

| | 26期 1-2Q | 26期 3-4Q | 27期 1-2Q | 27期 3-4Q | 28期 1-2Q | 28期 3-4Q | 29期 1-2Q | 29期 3-4Q | 30期 1-2Q |
|----------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| 金融商品投資関係 | 265 | ▲ 200 | 411 | 22 | 0 | ▲ 100 | ▲ 100 | ▲ 207 | 410 |
| 固定資産関係 | ▲ 100 | ▲ 52 | ▲ 42 | ▲ 52 | ▲ 82 | ▲ 48 | ▲ 30 | ▲ 29 | ▲ 54 |
| 投資CF 計 | 165 | ▲ 252 | 369 | ▲ 30 | ▲ 82 | ▲ 148 | ▲ 130 | ▲ 236 | 356 |

投資CFに含まれる固定資産関係の投資は、30期上期においても堅調に推移しているが、投資効率が下がり営業CFが赤字となっている。

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13億円前後の水準を維持しており、業績回復のための各施策の遂行するうえで、資金面の問題は無いと考えている。

純資産総額は、純損失が続いているため減少している。

今期業績の予想

第30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不調に終わり、当期上期の業績が低迷する原因となった。2020年末までに「Flash Player」の配布が終了するため「HTML5」への移行が始まっており、「HTML5」ゲームのサービスを開始。新規C/Sゲームのリリースはなし。 | Brゲームは、10月から「アステリアの伝説」のサービスを開始した。チャネリングアウト先を増やして既存タイトルの売上・利益の底上げを模索している。PCゲーム市場におけるユーザー数の減少により、新規ユーザー獲得が難しい状況になってきている。 新規C/Sゲームのリリース予定はなし。 |
| | スマホゲーム | 4月から「B.LEAGUEドリームアリーナ」のサービスを開始。9月から「侵攻のオトメギアス」（海外タイトルのライセンス契約）のサービスも開始した。「アビストライブ」開始に向けて準備を進めている。 | 現在準備を進めている「アビストライブ」のサービス開始を予定。PCゲームからスマホへのシフトを加速しており、来期サービス開始に向けてタイトルの選定・交渉を進めている。 |
| ソフトウェア販売 | | 減少傾向が続いてきたが、法人向けサービスの拡充や各ソフトの拡販施策により、前年同期比でほぼ横ばいとなった。 | 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。 | 引き続き新規分野・新規ビジネスの開発、検討を継続していく。 |

※ 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30期1Qサービス開始(2017.4.24)

B.LEAGUE公認スポーツゲーム 『B.LEAGUE ドリームアリーナ』アプリ

B.LEAGUE = (公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ)



『B.LEAGUE ドリームアリーナ』は、日本プロバスケットボールリーグB.LEAGUE公認のiOS端末およびAndroid端末向けソーシャルスポーツゲームアプリです。ゲーム内では、現在ファーストシーズン熱戦中のB1全18クラブ総勢200名以上の選手が実名で登場し、好きな選手を集め好きなクラブを作り、スマホの中で最高の夢の舞台（ドリームアリーナ）を作ることが出来ます。

<https://dreamarena.vector.co.jp/>

(c)JAPAN PROFESSIONAL BASKETBALL LEAGUE All RIGHTS RESERVED.

(c)Vector Inc. / Planning by TECOTEC INC.

iOS/Android

第30期2Qサービス開始(2017.7.13)

Vector

PC/スマホ両ブラウザ対応 『クリプトアイランド』



輝石の力を携え、モンスターに占拠された島々を救い出そう。荒ぶる波を超え、伝説と化した幻の秘境目指し仲間と共に進め!

<http://ocean.vector.co.jp/>

HTML5

第30期2Qサービス開始(2017.9.14)

スマホゲーム『侵攻のオトメギアス』



謎のガイア粒子によって戦車や戦闘機と女の娘が融合して誕生した「オトメギア」。プレイヤーは彼女達を率いる司令官となり、現実とはちょっと違う歴史を辿った世界で、敵地攻略や防衛任務をこなしていく恋愛ミリタリーRPGです。

iOS

<https://itunes.apple.com/jp/app/id1246737429?mt=8>

Android

<https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.vector.android.otome>

第30期3Qサービス開始(2017.10.12)

Vector

ブラウザゲーム『アステリアの伝説』



人間、エルフ、ドワーフ...多民族が繁栄する約束の楽園「アステリア」。数千年の平和に抱擁された地に、魔手が伸びる。かつては楽園の住民でありながら、禁忌を犯したため追放された影。恐るべき勢力の前に術もなく、楽園は壊滅し、最後の砦「パレス」を残すのみとなった。追い詰められた人々は「古の儀式」で英雄の召喚を試みた…。

<http://asteria.vector.co.jp/>

ブラウザ

第30期3Q以降サービス開始予定

Vector

スマホゲーム『アビストライブ』



混沌が支配する世界を舞台に繰り広げられるRPG。プレイヤーは主人公の行動を追体験しながら、キャラクターの育成、パーティ編成など通じて自身の陣営の強化を図り、人類を滅亡から救う事が目的となります。

ティザーサイト <https://abyss.vector.co.jp/>

iOS/Android

全社 3Q累計業績予想



(百万円)

| 期別 区分 | 第29期 2017年3月期 | | | | | | 第30期 2018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 | 360 | 391 | 386 | 1,137 | 338 | 1,475 | 284 | 281 | 405 | 970 | ▲167 | ▲14.7 |
| 営業利益 | ▲39 | ▲7 | ▲10 | ▲56 | ▲11 | ▲67 | ▲38 | ▲54 | ▲85 | ▲177 | ▲121 | — |
| 経常利益 | ▲34 | ▲6 | ▲6 | ▲46 | ▲11 | ▲57 | ▲36 | ▲46 | ▲85 | ▲167 | ▲121 | — |
| 純利益 | ▲35 | ▲85 | ▲16 | ▲136 | ▲35 | ▲171 | ▲37 | ▲46 | ▲85 | ▲168 | ▲32 | — |

**第30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。