

株式会社 ベクター

第23期 第1四半期決算

(2010年4月1日～2010年6月30日)

説明会資料

2010/7/22

連結 損益 四半期

(単位：千円)

	前期 (2010年3月期)				今期 (2011年3月期)	対前年 同期比	
	前期 Q1	前期 Q2	前期 Q3	前期 Q4	今期 Q1	増減額	増減率
売上高	955,806	927,288	846,324	925,624	885,462	-70,344	-7.4%
営業費用	878,516	840,676	745,661	799,727	784,617	-93,899	-10.7%
営業利益	77,289	86,612	100,664	125,897	100,845	23,556	30.5%
経常利益	81,877	89,235	112,008	128,126	103,228	21,351	26.1%
純利益	80,870	70,469	64,413	66,460	59,002	-21,868	-27.0%

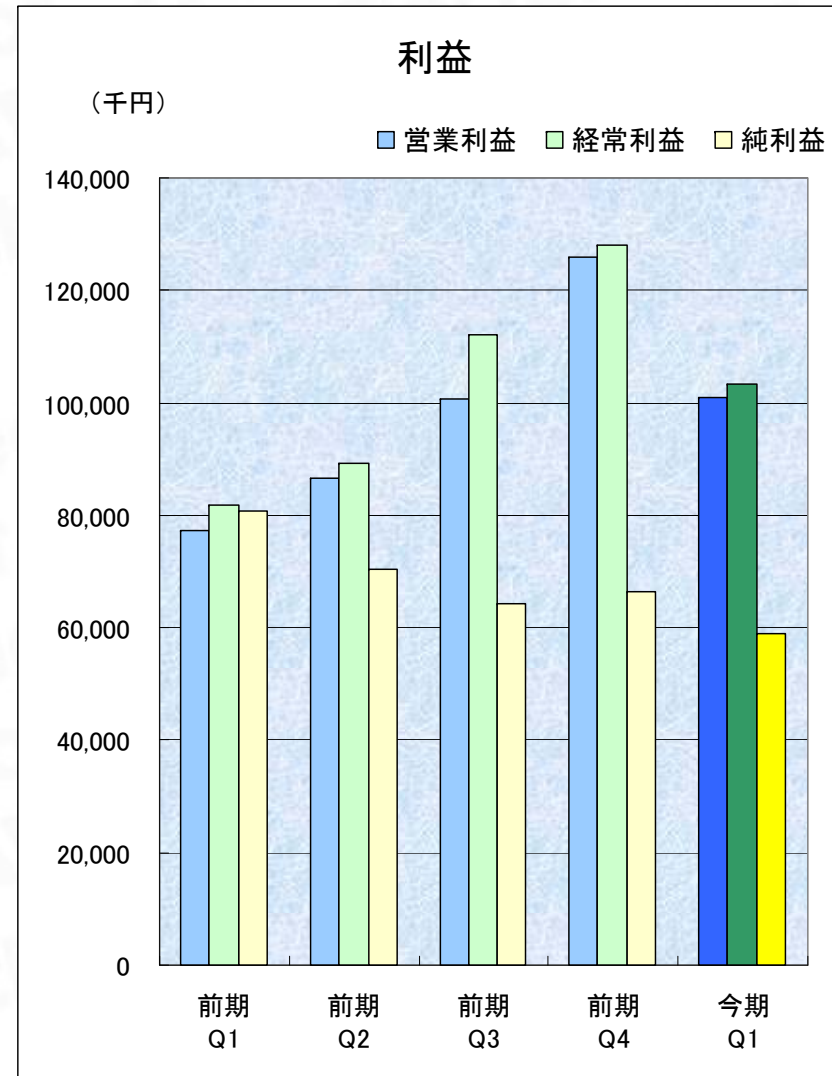
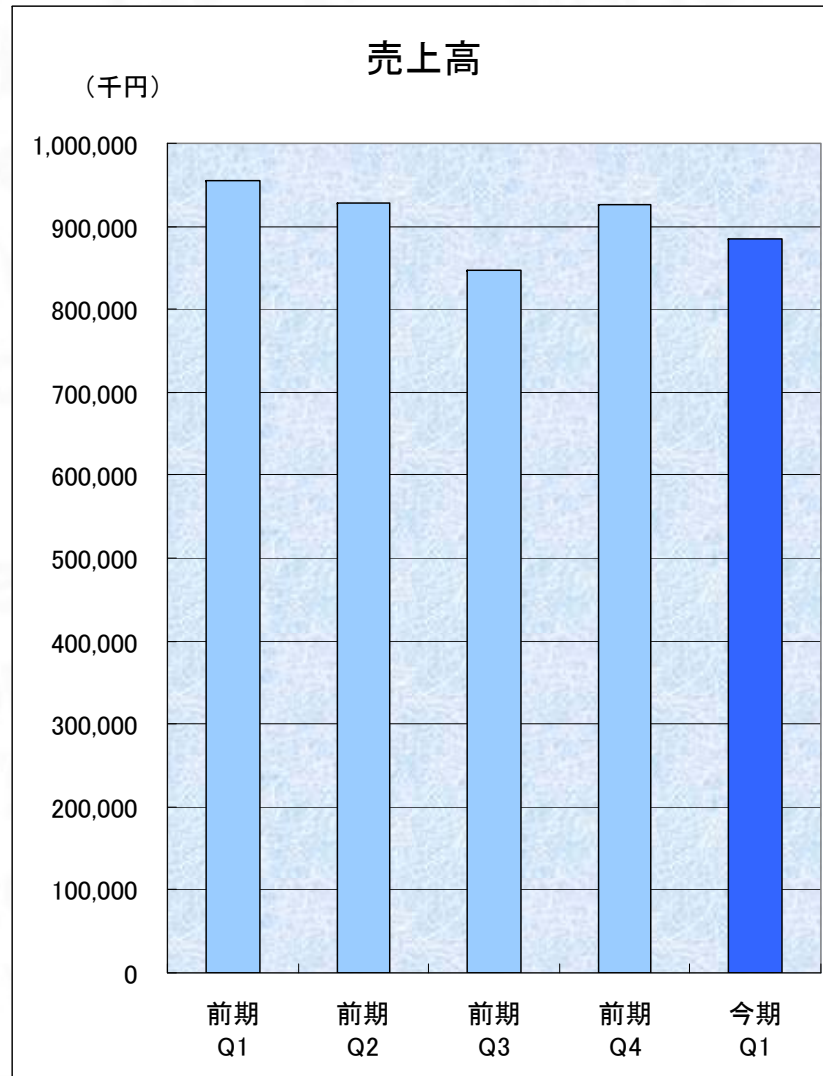
・対前年同期に比べ、売上・営業費用は減少。

前期第1四半期は、子会社との連結決算数値。昨年9月末に子会社を売却したため今期は単体決算。

・営業利益・経常利益は増加。

・純利益は減少。前期第1四半期は、繰越損失により税金が少なかったため、今期に比べ純利益が多かった。

連結 損益 四半期



単体 損益 四半期

4

Vector

(単位：千円)

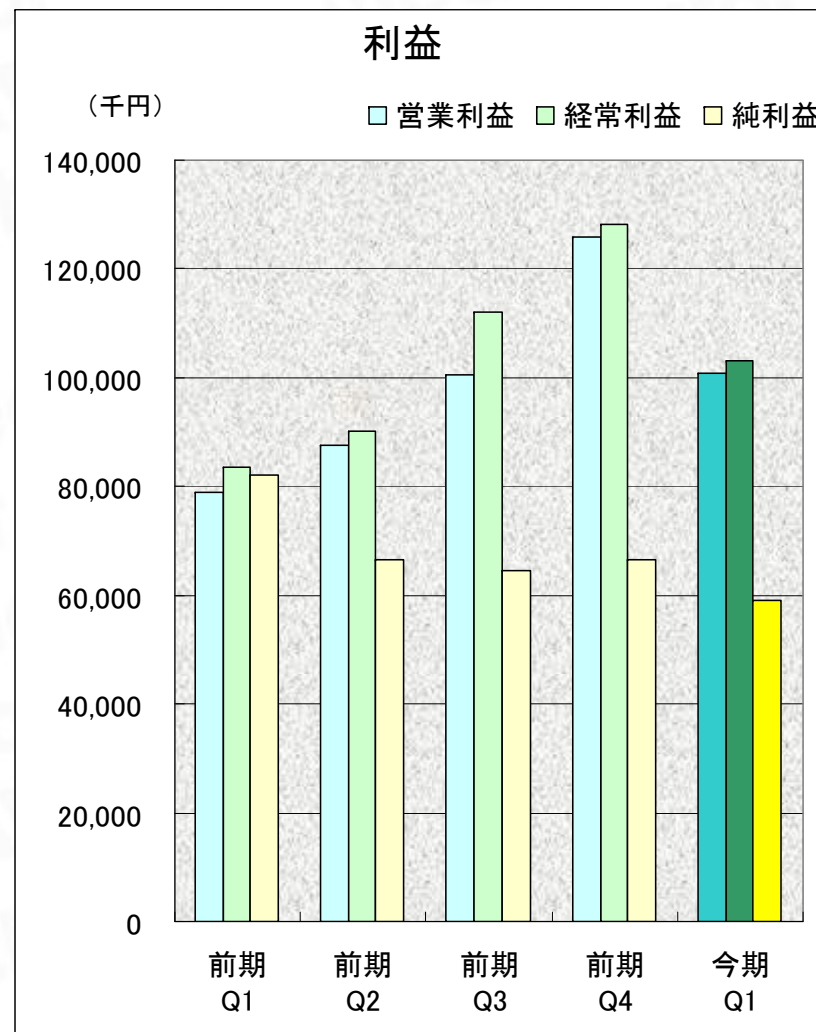
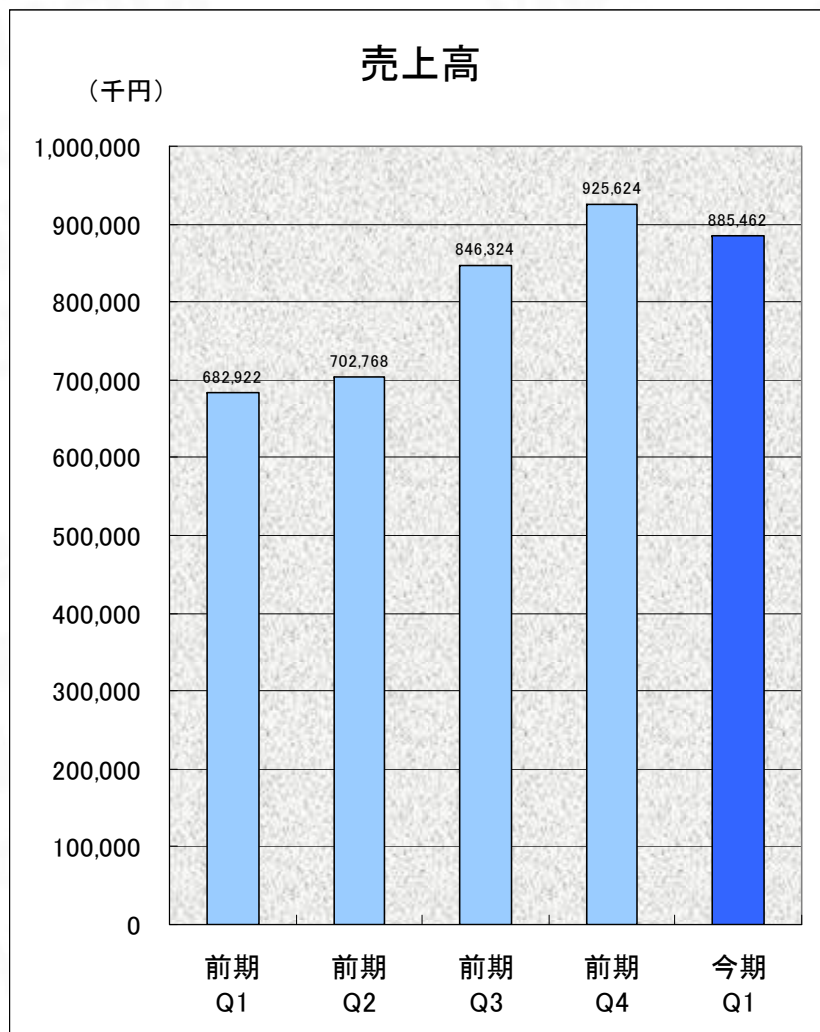
	前期 (2010年3月期)				今期 (2011年3月期)	対前年 同期比	
	前期 Q1	前期 Q2	前期 Q3	前期 Q4	今期 Q1	増減額	増減率
売上高	682,922	702,768	846,324	925,624	885,462	202,540	29.7%
営業費用	604,052	615,128	745,661	799,727	784,617	180,565	29.9%
営業利益	78,870	87,640	100,664	125,897	100,845	21,975	27.9%
経常利益	83,418	90,200	112,008	128,126	103,228	19,810	23.7%
純利益	82,058	66,475	64,413	66,460	59,002	-23,056	-28.1%

・単体で比べた場合、売上高・営業利益・経常利益は増加。

・純利益は減少。

前期第1四半期は、繰越損失により税金が少なかったため、今期に比べ純利益が多かった。

単体 損益 四半期



単体 売上推移 事業別

(単位：千円)

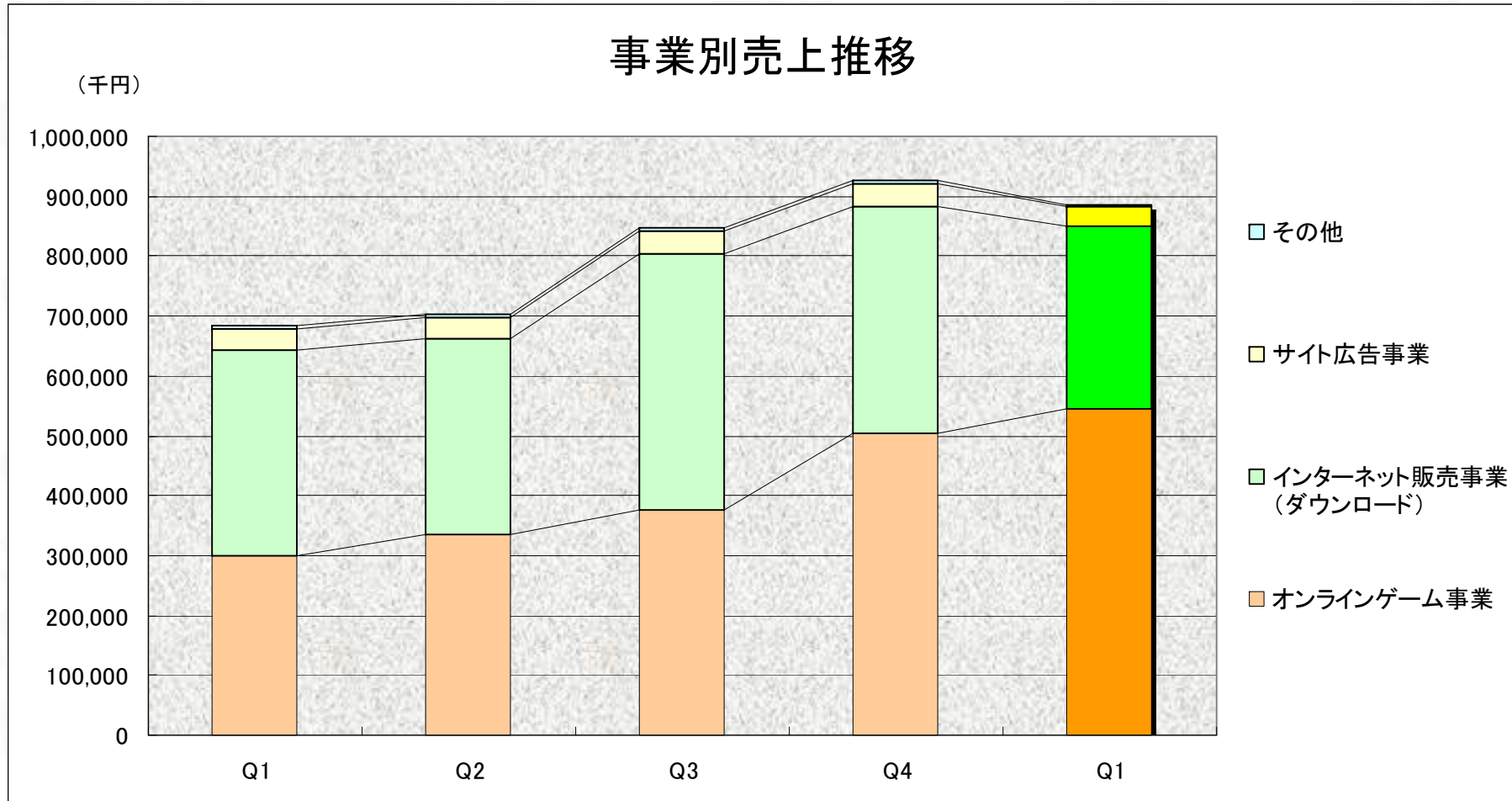
	前期 (2010/3期)				今期 (2011/3期)	対前年 同期	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	増減額	増減率
オンラインゲーム事業	298,760	335,433	376,580	502,999	545,011	246,251	82.4%
ソフトウェア販売事業 (ダウンロード)	344,086	326,774	426,845	378,623	303,832	-40,254	-11.7%
サイト広告事業	36,100	36,341	39,533	40,154	35,348	-752	-2.1%
その他の事業	3,975	4,219	3,364	3,846	1,270	-2,705	-68.1%
合計	682,922	702,768	846,324	925,624	885,462	202,540	29.7%
オンラインゲーム事業比率	43.7%	47.7%	44.5%	54.3%	61.6%		

(注)今期より事業セグメント分類が変更されました。

比較のため、上期の表の前期実績は、新しいセグメント分類で再集計したものです。

- ・オンラインゲーム事業は、続伸。
- ・それ以外の事業セグメントは、前年同期から減少。

単体 売上推移 事業別



新規ゲームタイトル計画

ダウンロード型 オンラインゲーム	前期	1									
	今期	5									
ブラウザ型 オンラインゲーム	前期	3	  								
	今期	6									
モバイル オンラインゲーム	前期	3	  								
	今期	10									

- ・オンラインゲーム事業の伸長は、主に新規ゲームタイトルの投入により実現。
- ・前期7タイトル(1+3+3)に対して、今期は21タイトル(5+6+10)と3倍増を計画。
- ・新規タイトルの投入により、四半期毎に売上の増加を見込む。

新規ゲームタイトル投入実績

		ダウンロード型 オンラインゲーム	ブラウザ型 オンラインゲーム	モバイル(ソーシャル) オンラインゲーム
前期	Q1	三国ヒーローズ (2009/4/17)	ドラゴンクルセイド (2009/4/23)	
	Q2			
	Q3		まじかるブラゲ学院 (2009/12/10)	恋する私の王子様 for mixi (2009/10/27)
	Q4		熱血三国 (2009/1/28)	乙女デスク for mixi (2010/1/21) 恋する私の王子様 for モバゲータウン (2010/1/27) こいけん！ for モバゲータウン (2010/1/27)
今期	Q1	Angelic Crest (2010/5/27)	戦国セブン (2010/4/16)	ドラゴンクルセイドMOBILE for モバゲータウン (2010/5/27) えんむす！ for モバゲータウン (2010/6/24) 恋する私の剣士様 for モバゲータウン (2010/6/30)
	Q2	レインボーアーチ (2010/7/20 オープンベータ)	ドラゴンクルセイド2 (2010/7/14)	

- ・第1四半期に、5タイトルを投入。
- ・第2四半期も、7月に2タイトルを投入。
- ・8月以降も順次投入予定。

今期業績予想

(単位:千円)

	第22期 2010年3月期			第23期 2011年3月期			対前年増減額			対前年増減比		
	上期	下期	通年	上期	下期	通年	上期	下期	通年	上期	下期	通年
売上高	1,883,094	1,771,948	3,655,042	1,960,000	2,640,000	4,600,000	76,906	868,052	944,958	4.1%	49.0%	25.9%
営業費用	1,719,192	1,545,388	3,264,580	1,740,000	2,260,000	4,000,000	20,808	714,612	735,420	1.2%	46.2%	22.5%
営業利益	163,901	226,561	390,462	220,000	380,000	600,000	56,099	153,439	209,538	34.2%	67.7%	53.7%
経常利益	171,112	240,134	411,246	220,000	380,000	600,000	48,888	139,866	188,754	28.6%	58.2%	45.9%
純利益	151,339	130,873	282,212	127,000	216,000	343,000	-24,339	85,127	60,788	-16.1%	65.0%	21.5%

・オンラインゲーム事業の発展により、売上で対前年26%増、営業利益で対前年50%の増収増益を見込む。