

# 株式会社 ベクター

## 第23期 第2四半期決算

(2010年4月1日～2010年9月30日)

# 説 明 資 料

2010/10/22

- 3 【トピック】 JASDAQ スタンダードへの移行
- 4 【トピック】 J-Stock ,JASDAQ TOP20 への選出

## 事業説明

- 6 第三の創業 オンラインゲーム事業
- 7 ベクターの現行事業
- 8 過去5期の事業別推移
- 10 今期計画:開示予算(前年数値は連結)
- 11 今期計画:開示予算(前年数値が単体)
- 12 オンラインゲームの事業体制
- 13 オンラインゲーム事業売上倍増計画

## 上期施策実施状況

- 15 オンラインゲーム
- 17 ブラウザゲーム
- 19 モバイルゲーム
- 21 新規タイトル投入状況

## 上期実績

- 23 損益計算書
- 24 開示予算達成状況
- 25 貸借対照表
- 26 営業収益(過去3期比較)
- 27 営業利益(過去3期比較)
- 28 経常利益(過去3期比較)
- 29 純利益(過去3期比較)
- 30 EBITDA(過去3期比較)
- 31 純資産(過去3期比較)
- 32 総資産(過去3期比較)
- 33 損益計算書(過去5四半期比較:単体)
- 35 事業別売上(過去5四半期比較:単体)

## 下期施策

- 38 新規タイトル投入状況
- 39 オンラインゲーム
- 40 ブラウザゲーム
- 41 モバイルゲーム
- 42 新規タイトル投入見込み
- 43 スマートフォン対応(ソフト販売)
- 44 スマートフォン対応(ゲーム)

# 【トピック】JASDAQ スタンダードへの移行

**JASDAQ** 856社



2010年10月12日

**JASDAQ** 1004社



**Hercules** 147社  
Nippon New Market



849

3

4

76

21

50

新規上場  
1

## 2010年9月7日 J-Stock銘柄に選定

73社  
1005社

大阪証券取引所プレスリリースより引用

「JASDAQ INDEXの算出要領」等の一部改正及びJ-Stock銘柄の選定等について

当社では、平成22年4月27日「JASDAQ・ヘラクレスの市場統合に伴う株価指数の取扱いについて」にてお知らせしましたとおり、市場統合後のJASDAQ市場関連の株価指数について取扱いを整備しましたが、これに伴い、平成22年10月12日付で、「JASDAQ INDEXの算出要領」及び「J-Stock Indexの算出要領」の一部改正を行うこととしますので、お知らせいたします。

また、改正後の選定基準に基づき、10月12日を選定日としてJ-Stock銘柄の選定を行い、J-Stock Indexの構成銘柄を変更いたしますので、お知らせいたします。

## 2010年10月5日 JASDAQ-TOP20銘柄に選定

20社  
1005社

大阪証券取引所プレスリリースより引用

JASDAQ-TOP20の配信開始について

当社は、新「JASDAQ市場」の投資利便性向上のため、平成22年10月12日（JASDAQ市場とヘラクレスの市場統合日）から、新「JASDAQ市場」を対象とするETFや投資信託の実現を目的とした新株価指数「JASDAQ-TOP20」の配信を開始します。

現在、当社は「J-Stock Index」及び「JASDAQ INDEX」を算出しておりますが、「JASDAQ-TOP20」は、JASDAQを代表する20銘柄に構成銘柄を絞り込むことにより、リバランスを伴うETFや投資信託のベンチマークとしての利便性を高めた株価指数です。

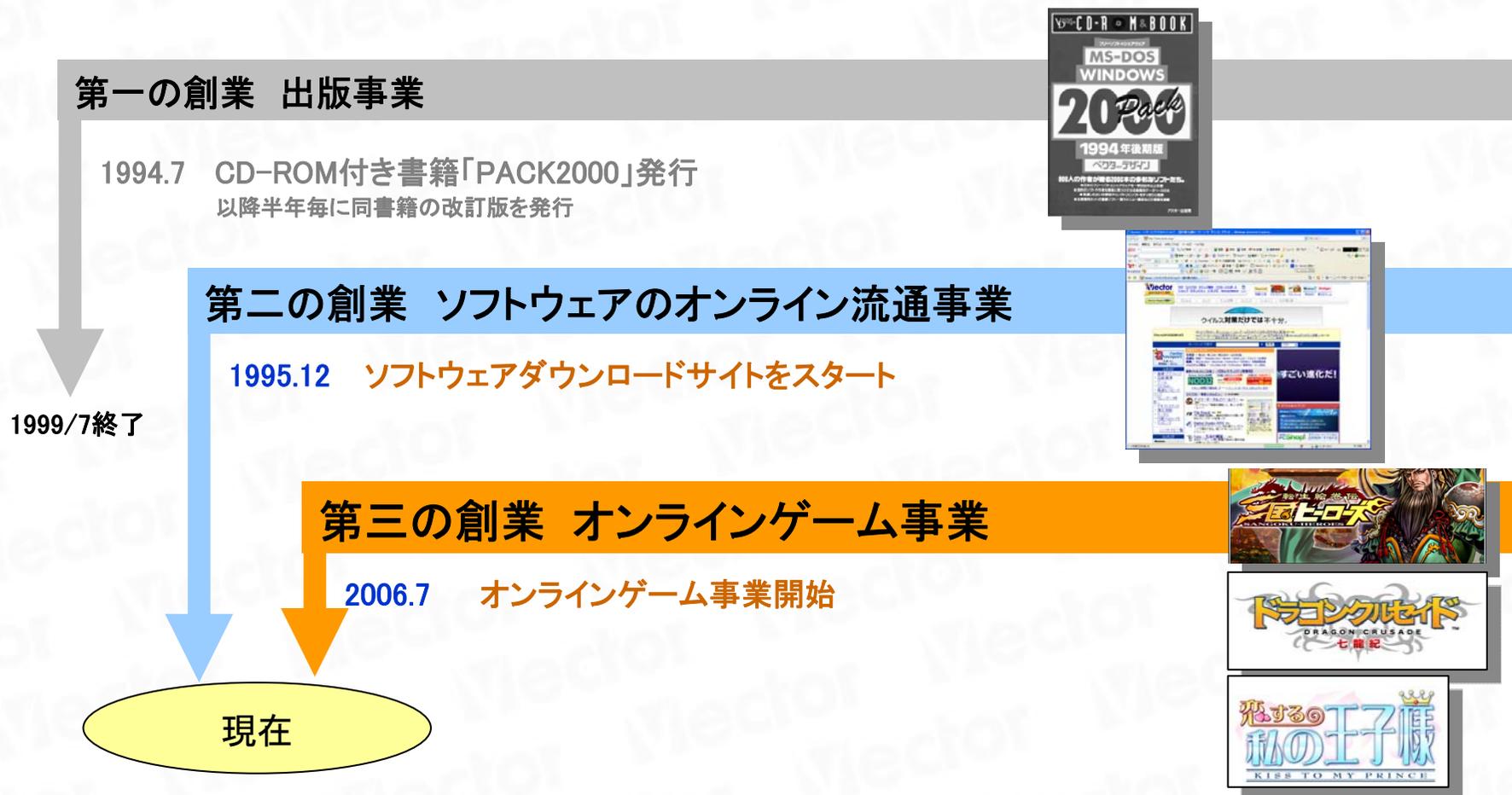
当社は、新「JASDAQ市場」の投資利便性向上のため、「JASDAQ-TOP20」に連動するETF及び投資信託の組成実現に向け、関係者への働きかけを強化してまいります。

# 事業説明

# 第三の創業 オンラインゲーム事業

6

Vector



「第三の創業」の名のもとに、2006年よりオンラインゲーム事業を新たな事業の柱とすべく注力。

## 第2の創業

1995年～

### オンライン流通事業

インターネット販売事業  
(ダウンロード)

1998年～

サイト広告事業

1997年～

その他の事業

インターネット販売事業  
(パッケージ・ハードウェア)

2004年10月～2009年9月

担当していた子会社を2009年9月末に売却。

## 第3の創業

2006年～

### オンラインゲーム事業

ダウンロード型  
オンラインゲーム

2006年～

ブラウザ型  
オンラインゲーム

2009年4月～

モバイル  
オンラインゲーム

2009年8月～

# 過去5期の事業別推移

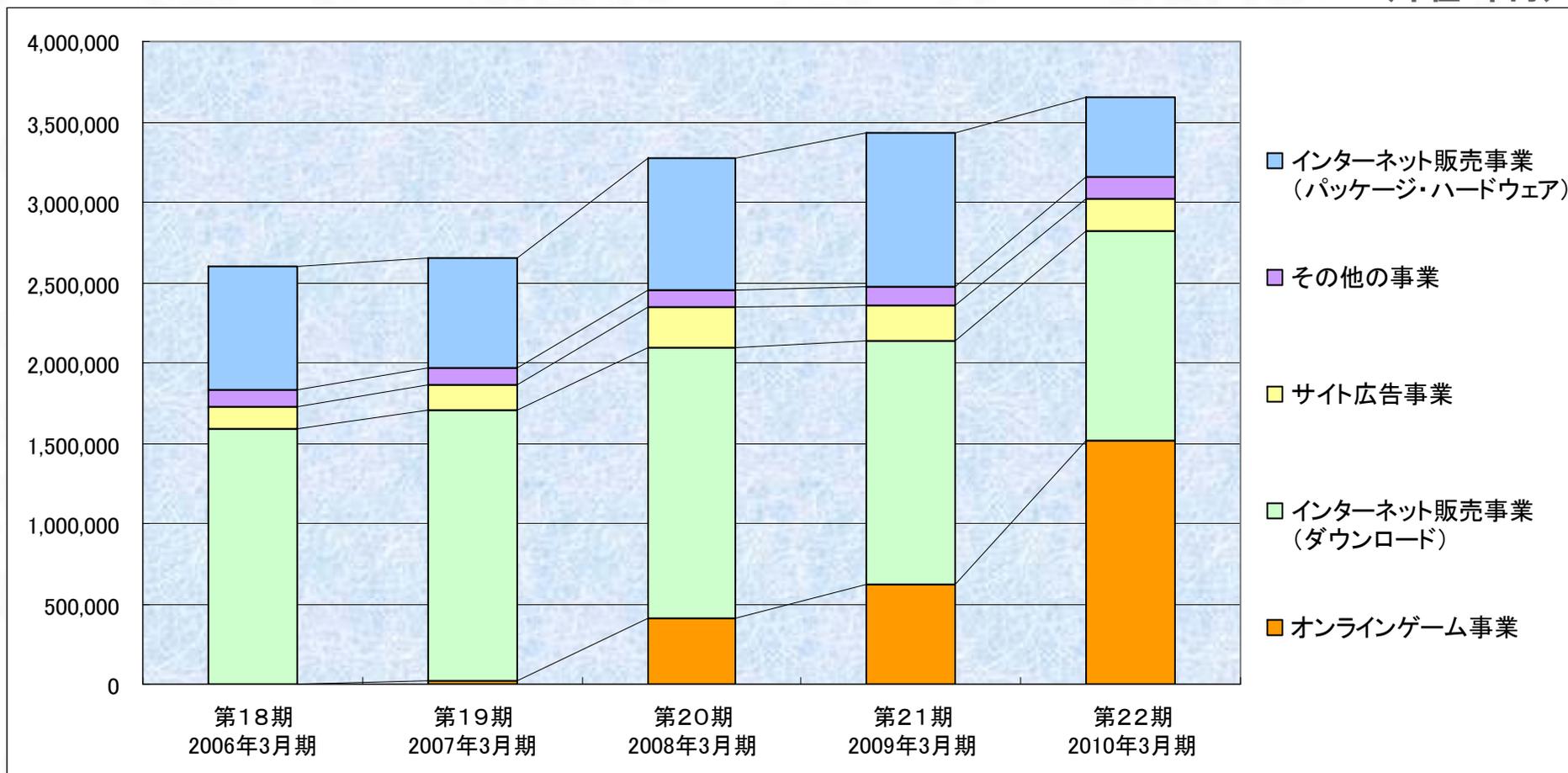
(単位:千円)

	第18期 2006年3月期	第19期 2007年3月期	第20期 2008年3月期	第21期 2009年3月期	第22期 2010年3月期	前期比 増減額	前期比 増減率
オンラインゲーム事業	0	22,866	410,645	621,845	1,513,774	891,929	143.4%
インターネット販売事業 (ダウンロード)	1,589,976	1,682,956	1,679,398	1,514,304	1,304,485	-209,819	-13.9%
インターネット販売事業 (パッケージ・ハードウェア)	767,358	683,124	820,014	957,990	498,410	-459,580	-48.0%
サイト広告事業	136,391	161,508	260,502	218,622	204,957	-13,665	-6.3%
その他の事業	108,408	100,782	101,131	114,849	133,414	18,565	16.2%
オンラインゲーム事業比率	0.0%	0.9%	12.6%	18.1%	41.4%		

- ・前期もっとも伸びた事業は、オンラインゲーム事業。対前年で2.4倍。
- ・2009年9月に物販子会社を売却。
- ・インターネット販売事業(パッケージ・ハードウェア)は、半減。

# 過去5期の事業別推移(グラフ)

(単位:千円)



# 今期計画：業績予想（前年数値は連結）

	連結			単体			対前年増減額			対前年増減比		
	第22期 2010年3月期			第23期 2011年3月期			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%

- ・2009年9月に物販子会社を売却しております。
- ・前年上期の数値は、物販子会社を連結した数値になっています。
- ・このため2010年3月期は連結決算、2011年3月は単体決算となります。
- ・対前年比較を分かりやすくするために、次ページに単体決算での比較を示します。

# 今期計画：業績予想（前年数値が単体）

（単位：千円）

	単体 第22期 2010年3月期			単体 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	1,385,691	1,771,948	3,157,639	1,960,000	2,640,000	4,600,000	574,309	868,052	1,442,361	41.4%	49.0%
営業費用	1,219,181	1,545,388	2,764,568	1,740,000	2,260,000	4,000,000	520,819	714,612	1,235,432	42.7%	46.2%	44.7%
営業利益	166,510	226,561	393,070	220,000	380,000	600,000	53,490	153,439	206,930	32.1%	67.7%	52.6%
経常利益	173,619	240,134	413,753	220,000	380,000	600,000	46,381	139,866	186,247	26.7%	58.2%	45.0%
純利益	148,534	130,873	279,407	127,000	216,000	343,000	-21,534	85,127	63,593	-14.5%	65.0%	22.8%

- ・上期・下期ともに前年同期比40%超の売上増化を計画。
- ・上期売上：下期売上＝43：57の下期偏重型の計画となっています。
- ・この売上増を、オンラインゲーム事業売上(前期1,513,774千円)の倍増により実現する計画です。

## 第3の創業

2006年～

### オンラインゲーム事業

ダウンロード型  
オンラインゲーム  
2006年～

ブラウザ型  
オンラインゲーム  
2009年4月～

モバイル  
オンラインゲーム  
2009年8月～

- ・ゲーム分野毎に、分野特性に合わせた別組織運営。
- ・日本で数少ない総合オンラインゲーム会社。

#### オンラインゲーム部

対象:PC、SNS非対応

#### ブラウザゲーム部

対象:PC、一部SNS対応

#### モバイルゲーム部

対象:携帯電話、SNS対応

# オンラインゲーム事業売上倍増計画

13

Vector

- ・新規タイトルの投入を、前期の7タイトルから20タイトルに3倍増し、売上増実現。

	前期	今期
ダウンロード型 オンラインゲーム	1 タイトル	5 タイトル
ブラウザ型 オンラインゲーム	3 タイトル	5 タイトル
モバイル オンラインゲーム	3 タイトル	10 タイトル
合計	7 タイトル	20 タイトル

# 上期施策実施状況

## 前期末の運営タイトル **6**

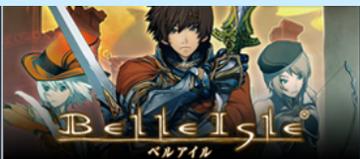
三国ヒーローズ



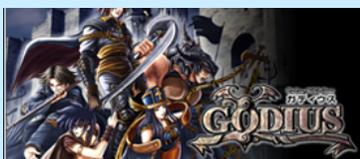
Wonderland



Belleisle



GODIUS



童話王国



Navy Field



## 上期終了したタイトル **2**

## 上期、投入したタイトル **3**

**5/27** Angelic Crest



**7/27** レインボーアーチ



**9/7** SOULALIVE ONLINE



## 2010年10月22日時点までにリリースしたタイトル

		ダウンロード型オンラインゲーム			
		自社運営タイトル(GS24)		他社ポータルに提供	
前期	Q1	2009/4/17	三国ヒーローズ		
	Q2				
	Q3				
	Q4				
今期	Q1	2010/5/27	Angelic Crest	2010/5/27	Angelic Crest Hangame
	Q2	2010/7/27	レインボーアーチ	2010/7/27	レインボーアーチ Hangame
		2010/9/7	SOULALIVE ONLINE		

## 前期末の運営タイトル **3**

ドラゴンクルセイド



まじかるブラゲ学院



熱血三国



## 上期、投入したタイトル **3**

**4/16** 戦国セブン



**7/14** ドラゴンクルセイド2



**9/2** ブラウザ原人



## 2010年10月22日時点までにリリースしたタイトル

		ブラウザ型オンラインゲーム					
		自社運営タイトル(BG-TIME)		他社ポータルに提供		他社タイトル(BG-TIME) アフィリエイト	
前期	Q1	2009/4/23	ドラゴンクルセイド				
	Q2					2009/7/15	ブラウザ三国志
	Q3	2009/12/10	まじかるブラゲ学院			200/12/15	NikQ
	Q4	2009/1/28	熱血三国	2010/3/4	ドラゴンクルセイド	Hangame	
今期	Q1	2010/4/16	戦国セブン	2010/6/30	まじかるブラゲ学院	mixi	2010/6/1 英雄の城 ガーラ
	Q2	2010/7/14	ドラゴンクルセイド2	2010/9/6	ドラゴンクルセイド2	Hangame	2010/7/30 ダークオービット Big Point
		2010/9/2	ブラウザ原人				2010/8/27 FARMERAMA Big Point

## 前期末の運営タイトル **3**

恋する私の王子様



乙女デスク



こいけん



## 上期、投入したタイトル **4**

**5/27** ドラゴンクルセイド MOBILE



**6/24** えんむす！



**6/30** 恋する私の剣士様



**9/3** らぶでゆえ！



## 2010年10月22日時点までにリリースしたタイトル

		モバイルゲーム							
		公式			モバゲータウン		モバゲータウン以外		
前期	Q1								
	Q2	2009/8/6	恋する私の王子様	au					
		2009/8/12	恋する私の王子様	SBM					
	Q3	2009/12/10	乙女デスク	au			2009/10/27	恋する私の王子様	mixi
		2009/12/16	乙女デスク	SBM					
		2009/12/21	恋する私の王子様	docomo					
	Q4	2010/3/23	乙女デスク	docomo	2010/1/27	恋する私の王子様	2010/1/21	乙女デスク	mixi
					2010/1/27	こいけん！			
今期	Q1				2010/4/27	乙女デスク			
					2010/5/27	ドラゴンクルセイドMOBILE			
					2010/6/24	えんむす！			
					2010/6/30	恋する私の剣士様			
	Q2				2010/9/3	らぶでゆえ！	2010/8/11	えんむす！	ハンゲ.jp
							2010/9/28	恋する私の剣士様	ixen
	Q3						2010/10/7	恋する私の王子様	Yahoo! モバゲー
							2010/10/7	こいけん！	Yahoo! モバゲー

# 新規タイトル投入状況

	前期	今期 上期投入済 通年計画
ダウンロード型 オンラインゲーム	1 タイトル →	3 / 5 タイトル
ブラウザ型 オンラインゲーム	3 タイトル →	3 / 5 タイトル
モバイル オンラインゲーム	3 タイトル →	4 / 10 タイトル
合計	7 タイトル →	10 / 20 タイトル

- ・通年投入計画である20タイトルの半数、10タイトルを上期に投入。
- ・上期だけで、昨年投入数を上回る。

# 上期実績

(単位:千円)

損益計算書	第22期 2010年3月期			第23期 2011年3月期	対前年同期比	
	上期	下期	通年	上期	増減額	増減率
営業収益	1,385,691	1,771,948	3,157,639	1,926,538	540,847	39.0%
営業費用	1,219,181	1,545,388	2,764,568	1,708,065	488,884	40.1%
営業利益	166,510	226,561	393,070	218,473	51,963	31.2%
経常利益	173,619	240,134	413,753	223,443	49,824	28.7%
純利益	148,534	130,873	279,407	127,728	-20,806	-14.0%

前期の上期は、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い

(単位:千円)

	上期予想	第一四半期実績	第二四半期実績	上期実績	達成率
売上高	1,960,000	885,462	1,041,076	1,926,538	98.3%
営業費用	1,740,000	784,617	923,448	1,708,065	98.2%
営業利益	220,000	100,845	117,628	218,473	99.3%
経常利益	220,000	103,228	120,215	223,443	101.6%
純利益	127,000	59,002	68,726	127,728	100.6%

**経常利益・純利益、上期予想を達成**

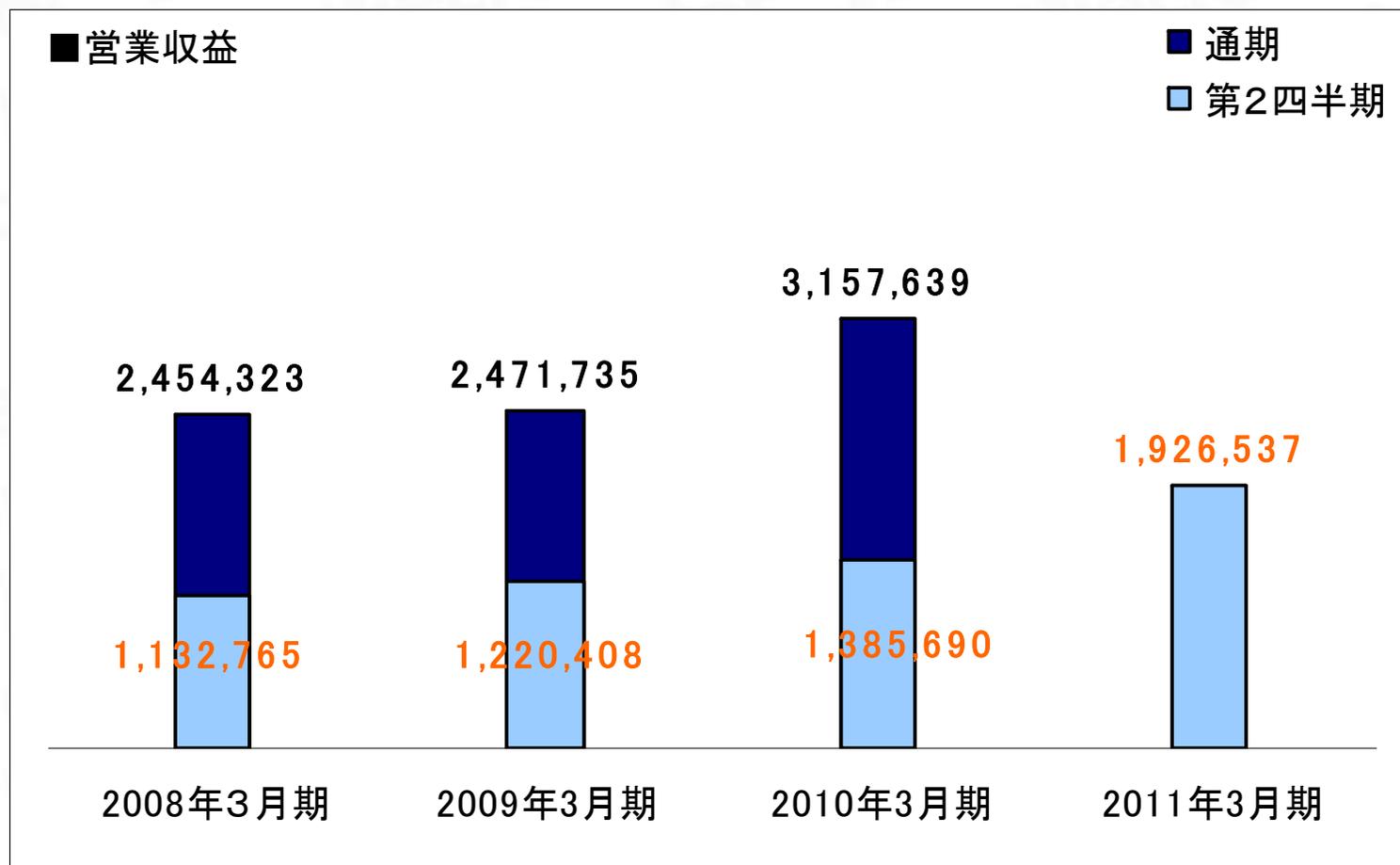
# 貸借対照表

(単位:千円)

貸借対照表	第22期 2010年3月期		第23期 2011年3月期
	前上期 2009年9月	前下期 2010年3月	上期 2010年9月
流動資産	2,511,726	2,734,340	2,645,133
有形固定資産	37,903	74,496	115,052
無形固定資産	207,447	338,691	501,668
投資その他の資産	337,054	304,089	276,555
流動負債	475,071	715,211	761,366
固定負債	10,635	12,333	14,235
フリーキャッシュフロー	56,669	△ 197,639	△ 124,406
純資産	2,608,424	2,724,074	2,762,808
(自己資本比率)	84.3%	78.9%	78.0%
総資産	3,094,131	3,451,618	3,538,410

# 営業収益(過去3期比較)

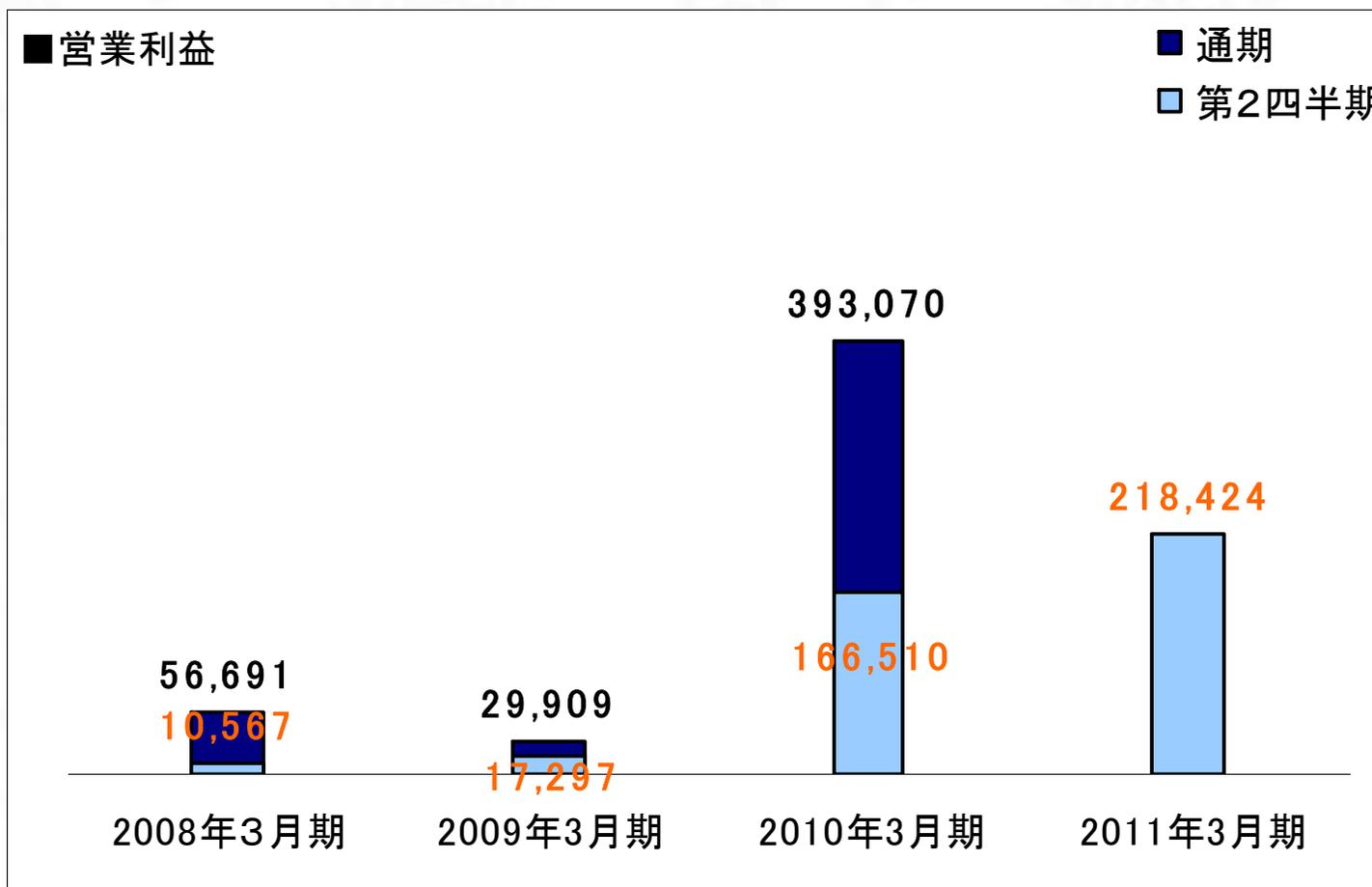
(単位:千円)



【注】ここに記載している数値は、2011年3月期に関しては単体決算数値、過去の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

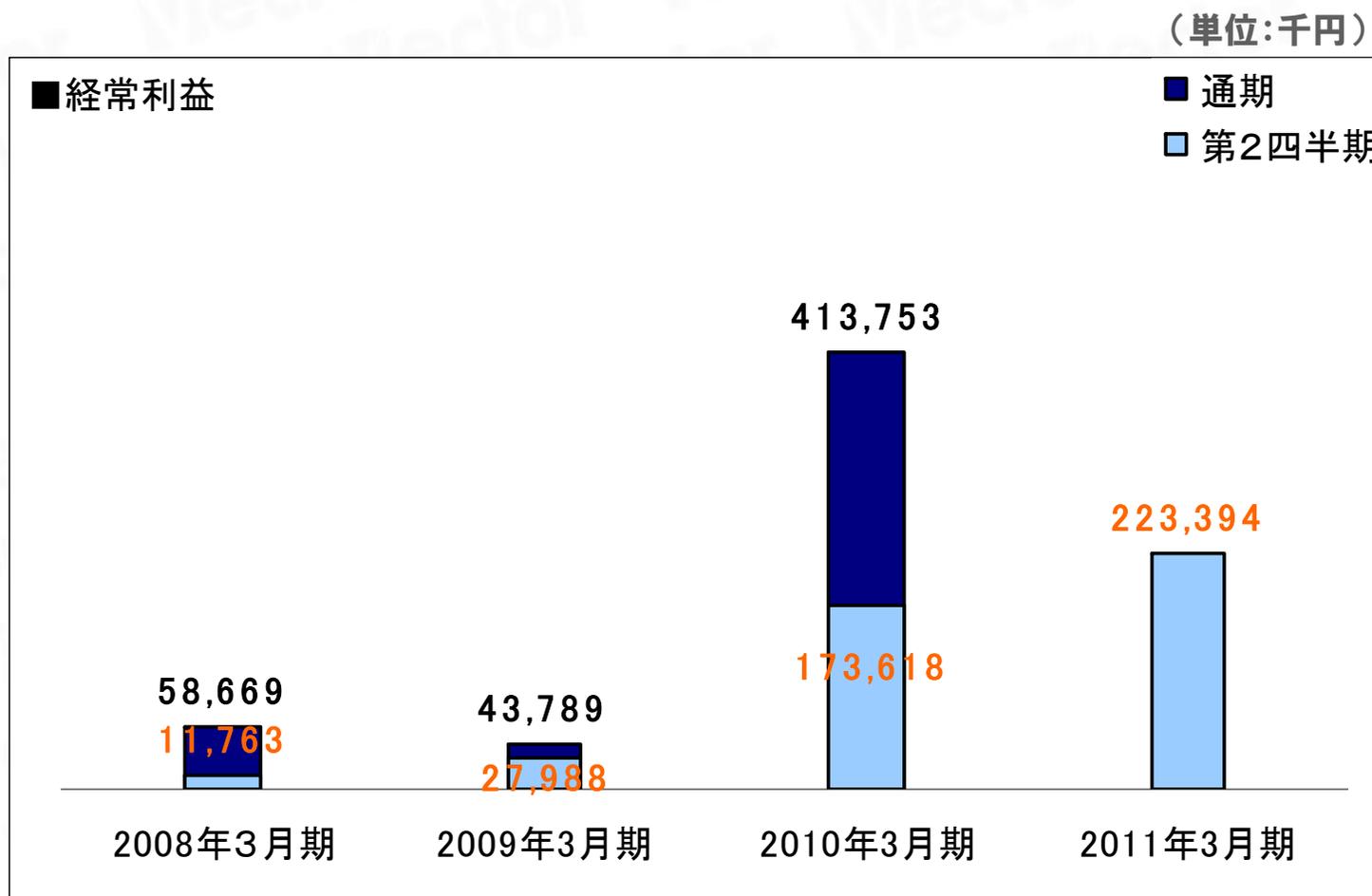
# 営業利益(過去3期比較)

(単位:千円)



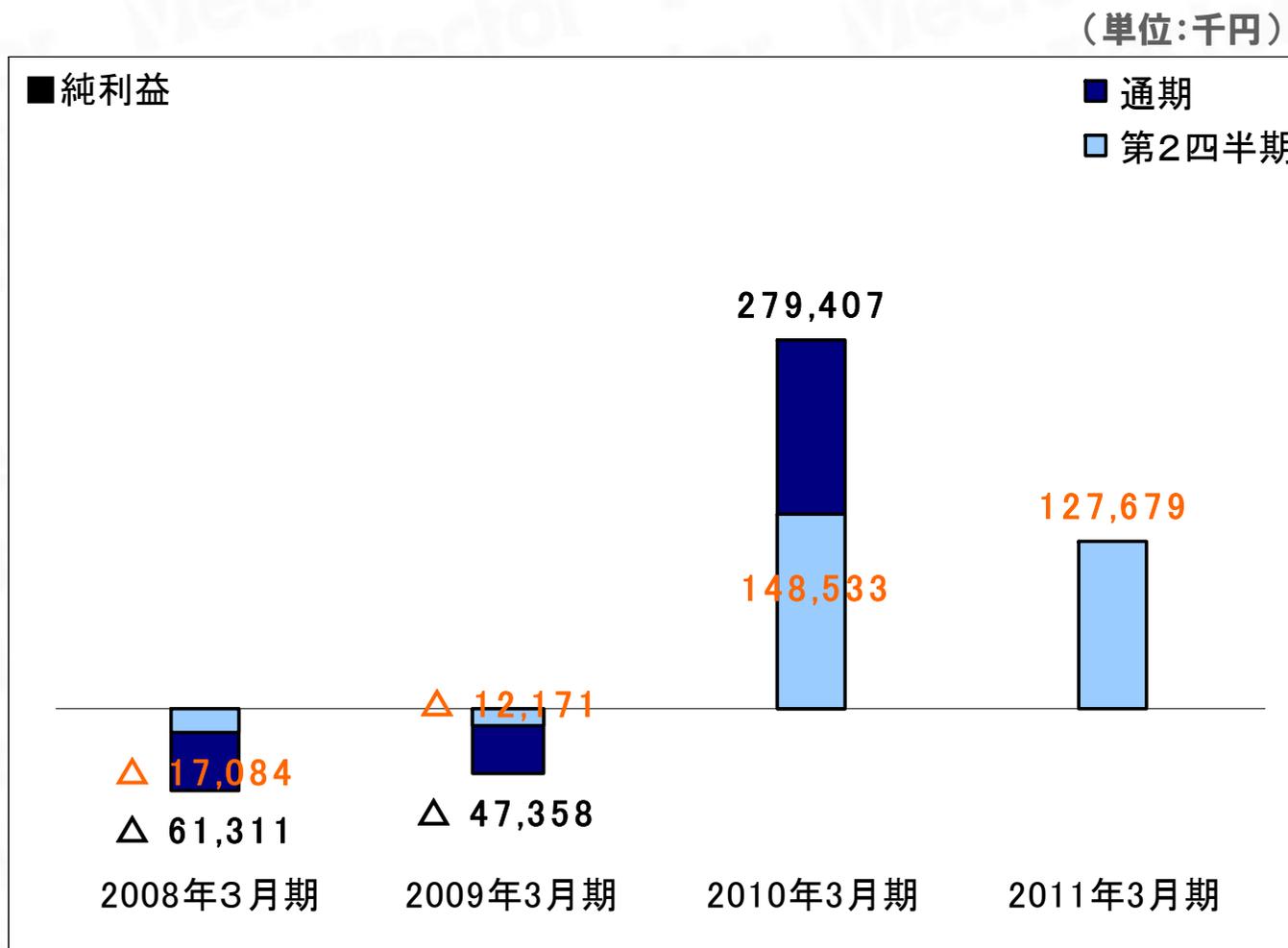
【注】 ここに記載している数値は、2011年3月期に関しては単体決算数値、過去の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

# 経常利益(過去3期比較)



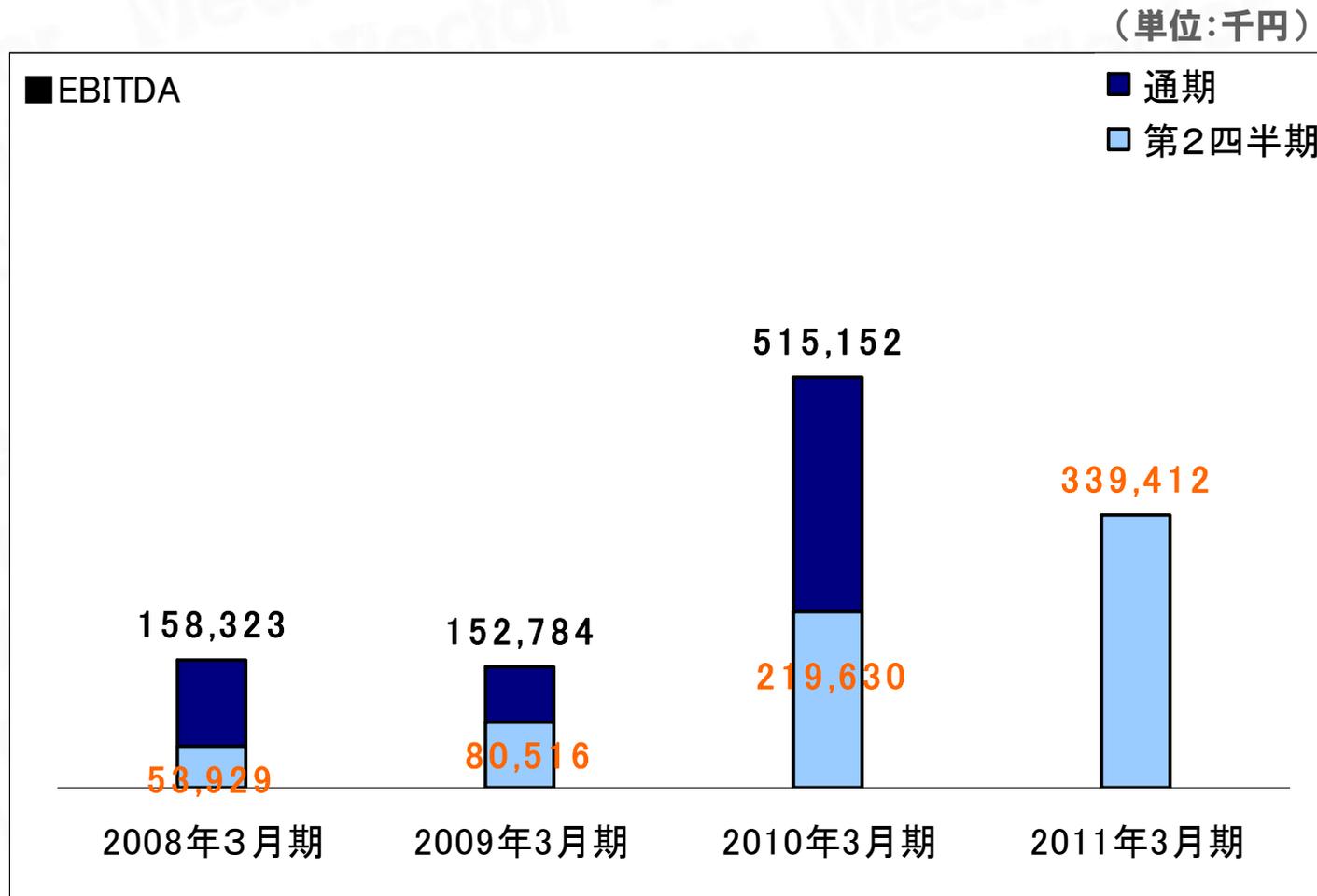
【注】 ここに記載している数値は、2011年3月期に関しては単体決算数値、過去の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

# 純利益(過去3期比較)



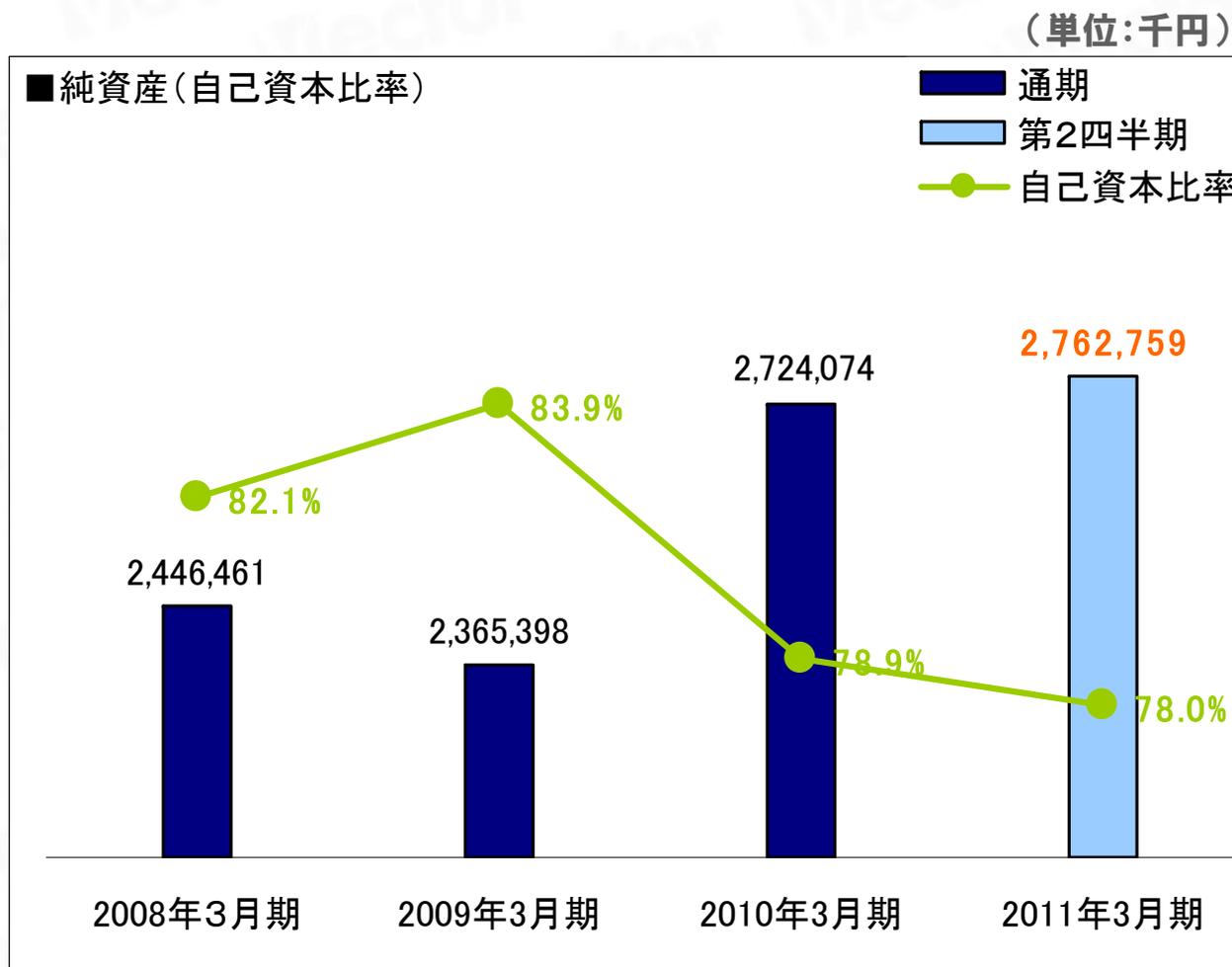
【注】ここに記載している数値は、2011年3月期に関しては単体決算数値、過去の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

## EBITDA(過去3期比較)



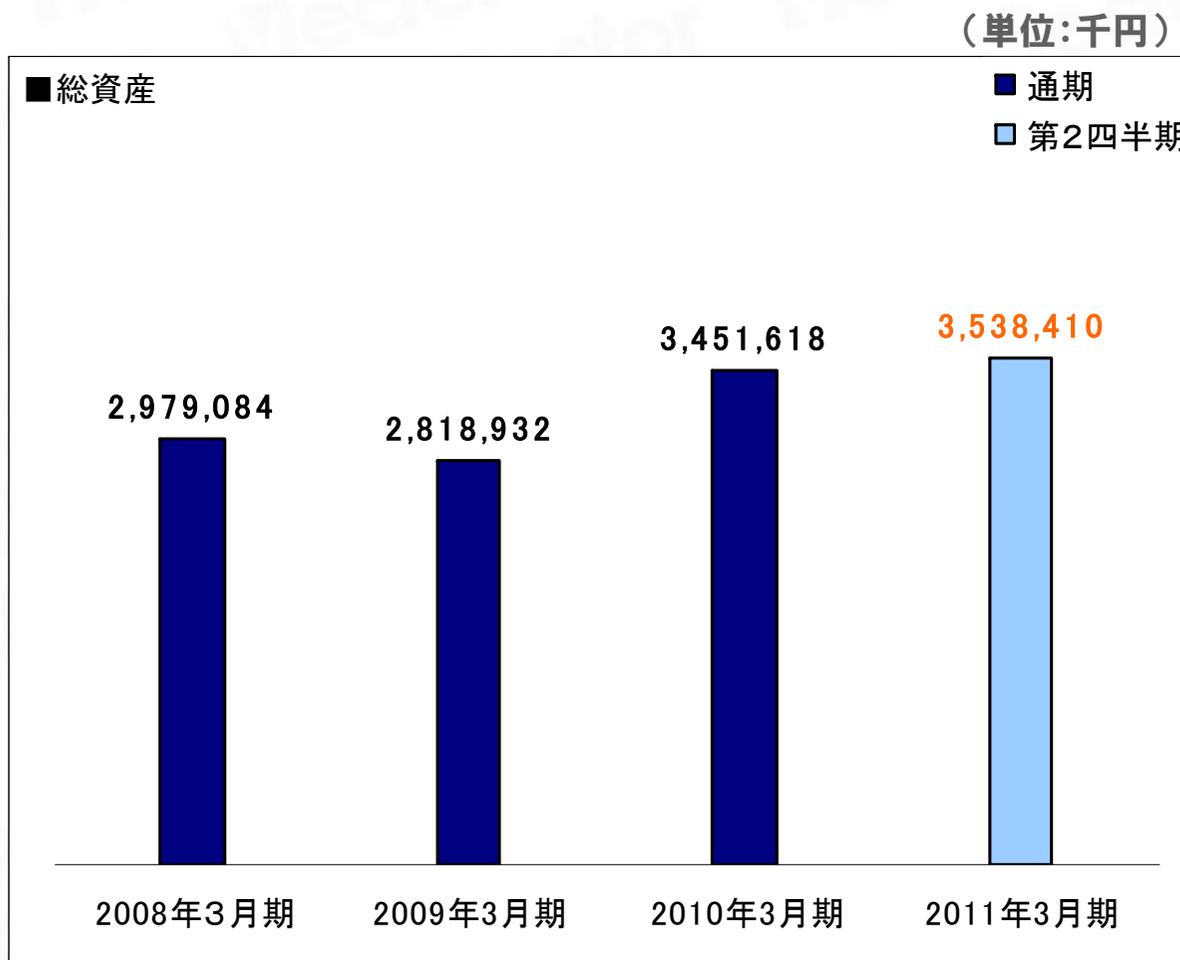
【注】 ここに記載している数値は、2011年3月期に関しては単体決算数値、過去の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

# 純資産(過去3期比較)



【注】ここに記載している数値は、2011年3月期に関しては単体決算数値、過去の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

# 総資産(過去3期比較)



【注】ここに記載している数値は、2011年3月期に関しては単体決算数値、過去の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

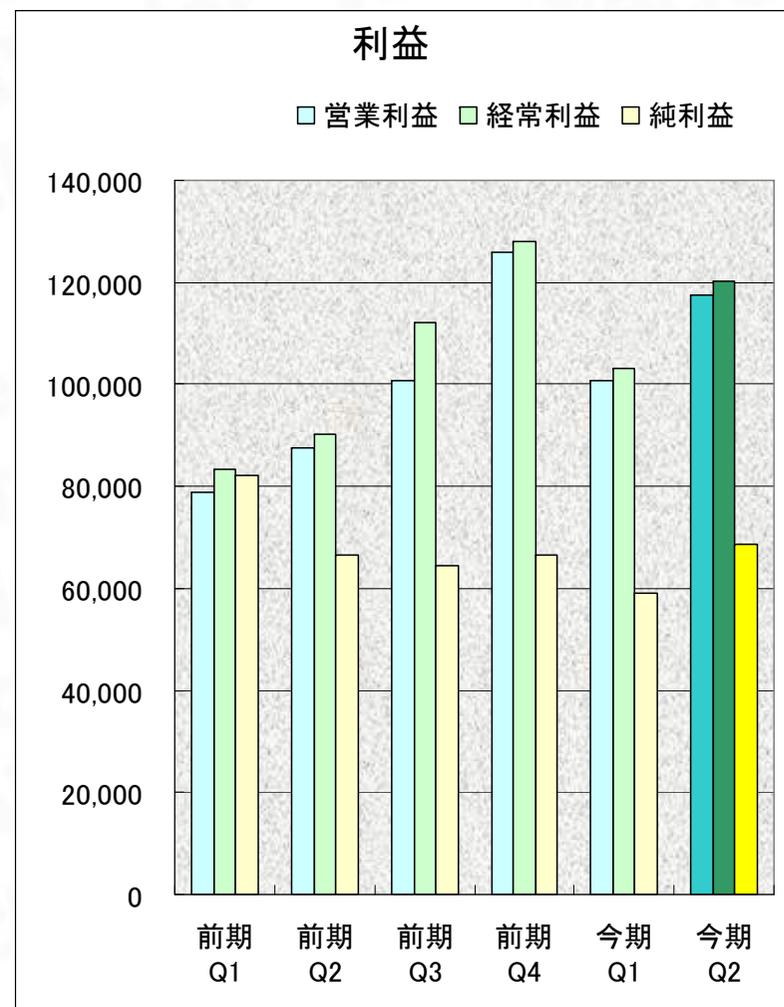
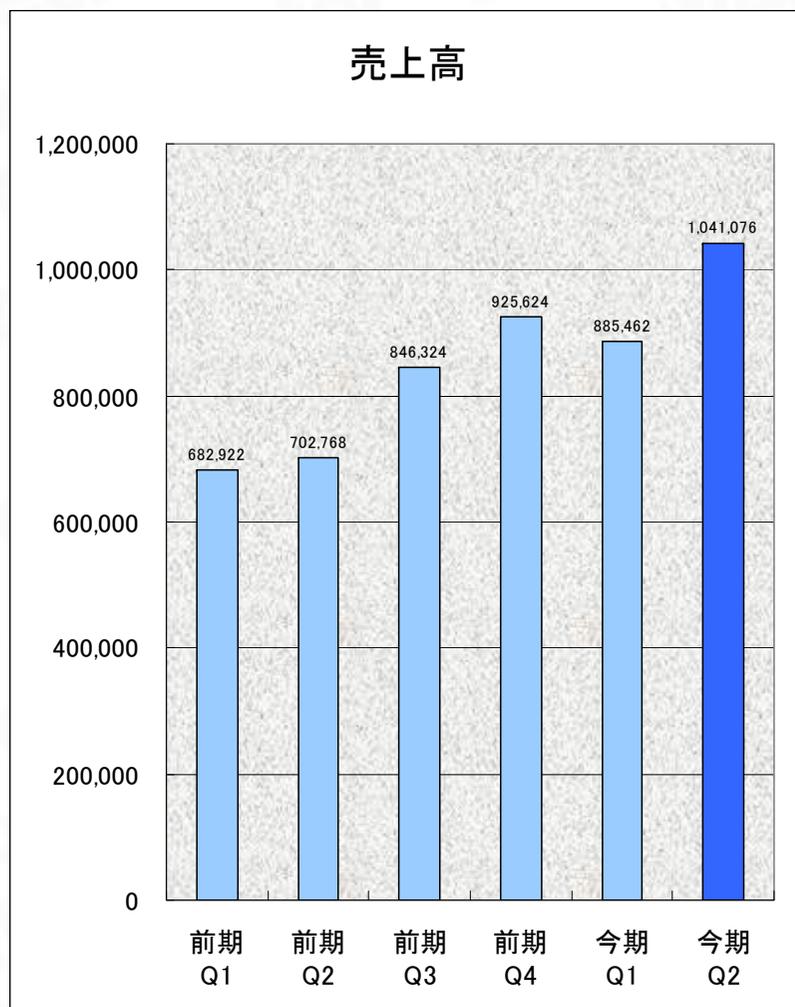
# 損益計算書(過去5四半期比較:単体)

(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	今期 Q2	増減額	増減率
売上高	682,922	702,768	846,324	925,624	885,462	1,041,076	338,308	48.1%
営業費用	604,052	615,128	745,661	799,727	784,617	923,448	308,320	50.1%
営業利益	78,870	87,640	100,664	125,897	100,845	117,628	29,988	34.2%
経常利益	83,418	90,200	112,008	128,126	103,228	120,215	30,015	33.3%
純利益	82,058	66,475	64,413	66,460	59,002	68,726	2,251	3.4%

# 損益計算書(過去5四半期比較:単体)

(単位:千円)

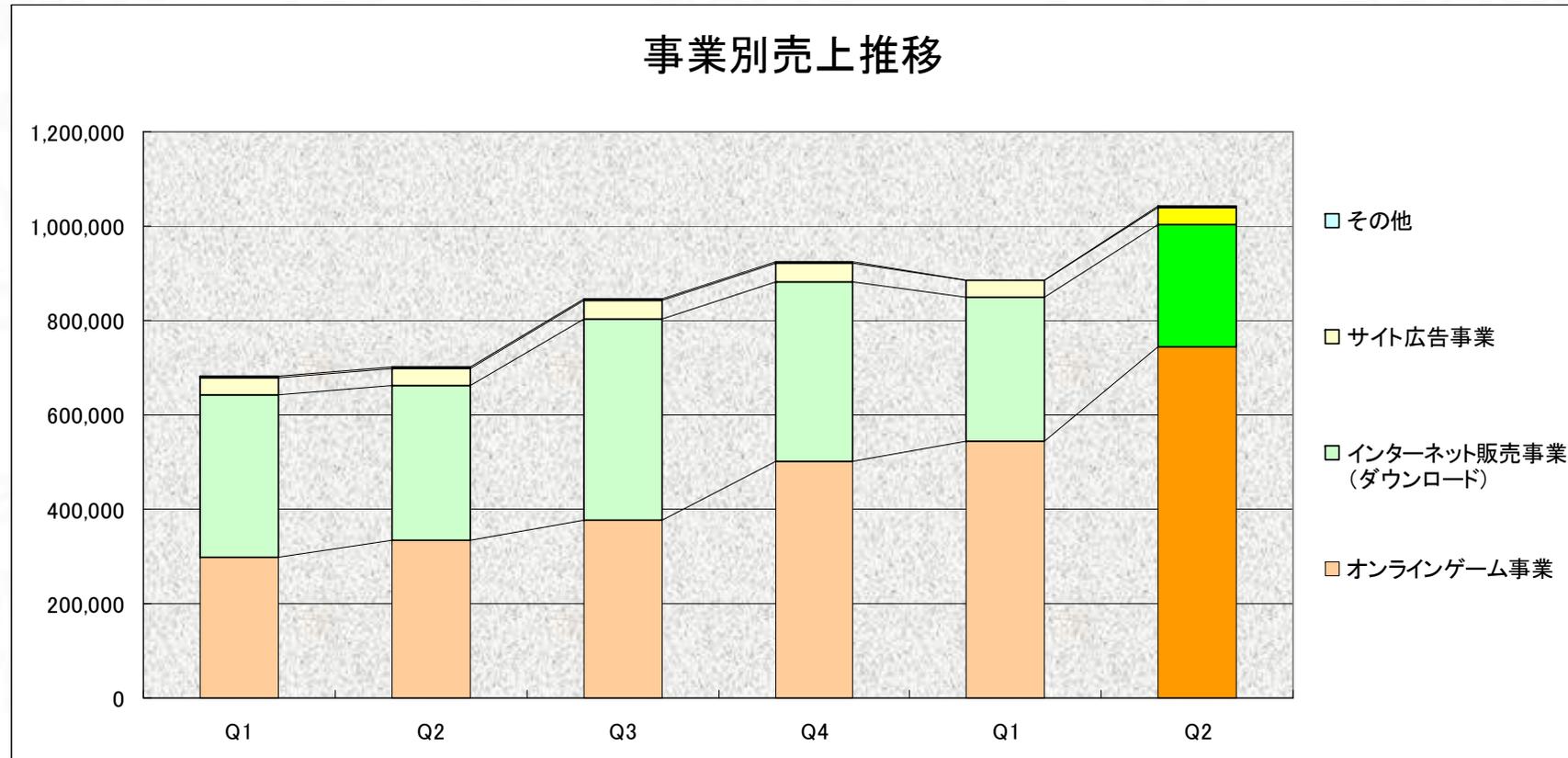


# 事業別売上(過去5四半期比較:単体)

(単位:千円)

	前期 (2010/3期)				今期 (2011/3期)		対前年 同期	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	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	<b>743,558</b>	408,125	121.7%
インターネット販売事業 (ダウンロード)	344,086	326,774	426,845	378,623	303,832	<b>259,674</b>	-67,100	-20.5%
サイト広告事業	36,100	36,341	39,533	40,154	35,348	<b>36,637</b>	296	0.8%
その他	3,975	4,219	3,364	3,846	1,270	<b>1,205</b>	-3,014	-71.4%
合計	682,922	702,768	846,324	925,624	885,462	<b>1,041,076</b>	338,308	48.1%
オンラインゲーム事業比率	43.7%	47.7%	44.5%	54.3%	61.6%	<b>71.4%</b>		

(単位:千円)



## オンラインゲームが急伸！

# 下期施策

# 新規タイトル投入状況

38

Vector

	前期	今期 上期投入済 通年計画
ダウンロード型 オンラインゲーム	1 タイトル →	3 / 5 タイトル
ブラウザ型 オンラインゲーム	3 タイトル →	3 / 5 タイトル
モバイル オンラインゲーム	3 タイトル →	4 / 10 タイトル
合計	7 タイトル →	10 / 20 タイトル

- ・通年投入計画である20タイトルの半数、10タイトルを上期に投入済み。
- ・下期、通期計画に向けて新規タイトルを継続投入。

## 今期投入計画数

## 5 タイトル

上期：投入済タイトル **3**

5/27 Angelic Crest



7/27 レインボーアーチ



9/7 SOULALIVE ONLINE



下期：発表済タイトル **2**

今冬



2011年春

(原題)



## 今期投入計画数

## 5 タイトル

上期：投入済タイトル **3**

4/16 戦国セブン



7/14 ドラゴンクルセイド2



9/2 ブラウザ原人



下期：発表済タイトル **2**

今冬



今冬



下期：未発表タイトル **1**

## 今期投入計画数

# 10

 タイトル

### 上期:投入済タイトル **4**

**5/27** ドラゴンクルセイド MOBILE



**6/24** えんむす!



**6/30** 恋する私の剣士様



**9/3** らぶでゆえ!



### 下期:投入済タイトル

# 2

10/5 既存2タイトルのPC対応版を発表  
恋する私の王子様



YAHOO! JAPAN エンターテインメント

こいけん



YAHOO! JAPAN エンターテインメント

### 下期:未発表タイトル (開発中)

# 5

# 新規タイトル投入見込み

	前期	今期		
		上期投入済	下期計画数	通年計画
ダウンロード型 オンラインゲーム	1 タイトル →	3	+ 2	/ 5 タイトル
ブラウザ型 オンラインゲーム	3 タイトル →	3	+ 3	/ 5 タイトル
モバイル オンラインゲーム	3 タイトル →	4	+ 7	/ 10 タイトル
合計	7 タイトル →	10	+ 12	/ 20 タイトル

- ・通年投入計画である20タイトルを超える見込み。

# スマートフォン対応(ソフト販売)



10/5 Android OS向けアプリケーションマーケット  
AndroApp 開始。

## ●下期スケジュール

AndroAppプレOPEN  
無料版公開  
(10月1日)

AndroApp正式OPEN  
有料アプリ販売開始  
(今冬)

2010年3月末時点  
登録作品数 : 3,000タイトル  
を計画



# スマートフォン対応(ゲーム)



## 恋愛シミュレーションゲーム「こいけん！」のスマートフォン版提供について

2010年10月05日

株式会社ベクター(本社:東京都新宿区、代表取締役社長:梶並伸博、以下ベクター)は、株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモ(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:山田隆持)が運営するスマートフォン向けポータルサイト「ドコモマーケット」にて、男性向け恋愛シミュレーションゲーム「こいけん！」を提供します。



■イメージ

本年下期は、  
今期予算達成に向け、  
また来期の継続的な発展の準備に  
邁進してまいります。

より一層のご支援、ご鞭撻のほど  
よろしくお願い申し上げます。

本説明会およ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、実際の業績はさまざまな要素により、これら見通しと大きく異なる結果となり得ることをご了承ください。