

株式会社 ベクター

2011年3月期 通期決算

(2010年4月1日～2011年3月31日)

説明会資料

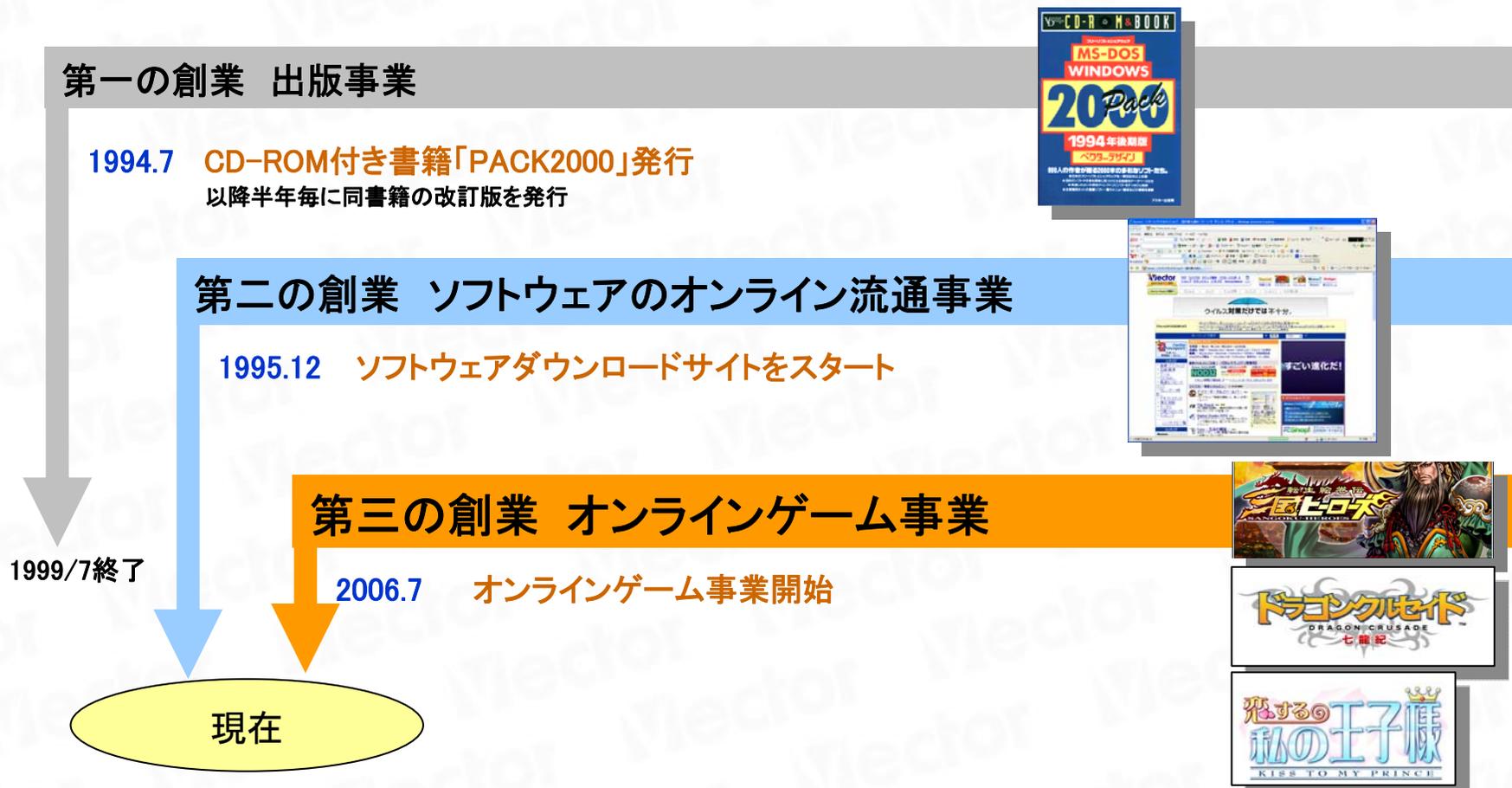
2011年4月27日

1	表紙
2	目次
3	当事業・当期実施した施策
4	第三の創業 オンラインゲーム事業
5	当社の事業構成
6	オンラインゲーム事業 補足説明
7	当期の中心施策＝オンラインゲーム事業売上倍増計画
8	ダウンロード型オンラインゲーム 新規タイトル
9	ダウンロード型オンラインゲーム 既存タイトル
10	ダウンロード型オンラインゲーム 利用者数推移
11	ブラウザ型オンラインゲーム 新規タイトル
12	ブラウザ型オンラインゲーム 既存タイトル
13	ブラウザ型オンラインゲーム 利用者数推移
14	モバイルオンラインゲーム 新規タイトル
15	モバイルオンラインゲーム 既存タイトル
16	モバイルオンラインゲーム 利用者数推移
17	業績推移 年次
18	損益 通期
19	売上推移 通期
20	利益推移 通期
21	特別損失内訳
22	キャッシュ・フロー 通期
23	キャッシュ・フロー 通期

24	売上推移 事業別 通期
25	売上推移 事業別 通期
26	売上推移 オンラインゲーム 通期
27	売上推移 ソフトウェア販売・サイト広告販売・その他 通期
28	業績推移 四半期
29	連結損益 四半期
30	売上推移 四半期
31	利益推移 四半期
32	売上推移 事業別 四半期
33	売上推移 事業別 四半期
34	売上推移 オンラインゲーム 四半期
35	売上推移 インターネット販売・サイト広告販売・その他 四半期
36	業績予想 実績差異
37	業績予想・実績対比
38	業績予想・実績 売上・利益
39	実績分析
40	【POINT1】 売上が増加したのに利益が増加していない理由は？
41	【POINT1】 売上が増加したのに利益が増加していない理由は？
42	【POINT2】 第4四半期、売上急減の理由は？
43	【POINT3】 下期、業績予想との差異が発生した理由は？
44	次期業績予想（2012年3月期）

当社事業 当期実施した施策

第三の創業 オンラインゲーム事業



当社は「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しております。

オンラインゲーム事業

当社の中核事業で、PCを対象にした「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」と携帯電話を対象にした「モバイルオンラインゲーム」の3分野で事業を展開しています。

ソフトウェア販売事業(ダウンロード)

有償でソフトウェアのダウンロード販売を行う事業です。

旧 分類のインターネット販売事業(パッケージ・ハードウェア)を担当していた子会社は、前期2009年9月末をもって売却しました。

サイト広告販売事業

フリーソフトやシェアウェアのダウンロードサービスを利用者に無料で提供する「ライブラリサービス」のサイト上あるいは当社のメールマガジンにおいて、広告スペースの販売を行う事業です。

当期オンラインゲーム事業は、3つの分野で構成されていました。

ダウンロード型オンラインゲーム

従来よりあるクライアントサーバ型のオンラインゲームです。利用者は、ゲームのクライアントソフトをダウンロードし、PCにインストールしてからプレイします。

ブラウザ型オンラインゲーム

当社が、他社にさきがけ、提供開始した新しいタイプのオンラインゲームです。インターネットブラウザ上で遊べるため、利用者は、ゲームのクライアントソフトをダウンロードしたり、PCにインストールする必要がなく、すぐにプレイすることが可能です。

モバイルオンラインゲーム

携帯電話向けのブラウザ型オンラインゲームです。各ソーシャルネットワークサービスおよびキャリア公式でご利用いただけます。

当期の中心施策＝オンラインゲーム事業売上倍増計画

売上倍増をタイトルラッシュで実現



↑ 昨年送付した株主通信から抜粋

ダウンロード型オンラインゲーム 新規タイトル

計画通り新規5タイトルをリリース

Angelic Crest



2010/5~

30名以上の豪華声優陣が共演！
近未来を舞台に繰り広げられるオンライン
RPG！
特務艦「ラファエル」の隊長となり、特務隊「エン
ジェルフォース」を率いて宇宙を救え！

レインボーアーチ童話王国



2010/7~

童話世界の住人たちと出会い、共に協力して
世界を冒険する、ロマンチックオンライン
RPG！
仲間たちと協力して、童話世界の住人を助け
るべく冒険へと旅立て！

SOULALIVE ONLINE



2010/9~

考えるな。魂で感じろ！ハッスルマッチョがぶ
つかり合う、漢のためのフルオート闘激コンボ
MMORPG。
究極の奥義書を求めてソウルを解き放て！

FULL METAL RIDE



2010/12~

ハイスピードで展開する爽快バトルと、多様な
武器！
多彩な「機体」メタルライドを乗りこなして宇宙
一のパイロットを目指せ！

DEMONS CODE



2011/3~

人は悪魔と契約し、神をも喰らう修羅と化す
一。初心者でも遊びやすい！世界を救う勇者
となれ！

ダウンロード型オンラインゲーム 既存タイトル

既存4タイトルと合わせ、現在9タイトルをサービス中。

三国ヒーローズ



大河ロマンオンラインゲーム 登場！
幾多の武将たちと共に真の三国統一を目指せ！

Belleisle



国内スタッフが手がける
正統派ファンタジーオンラインRPG

Wonderland



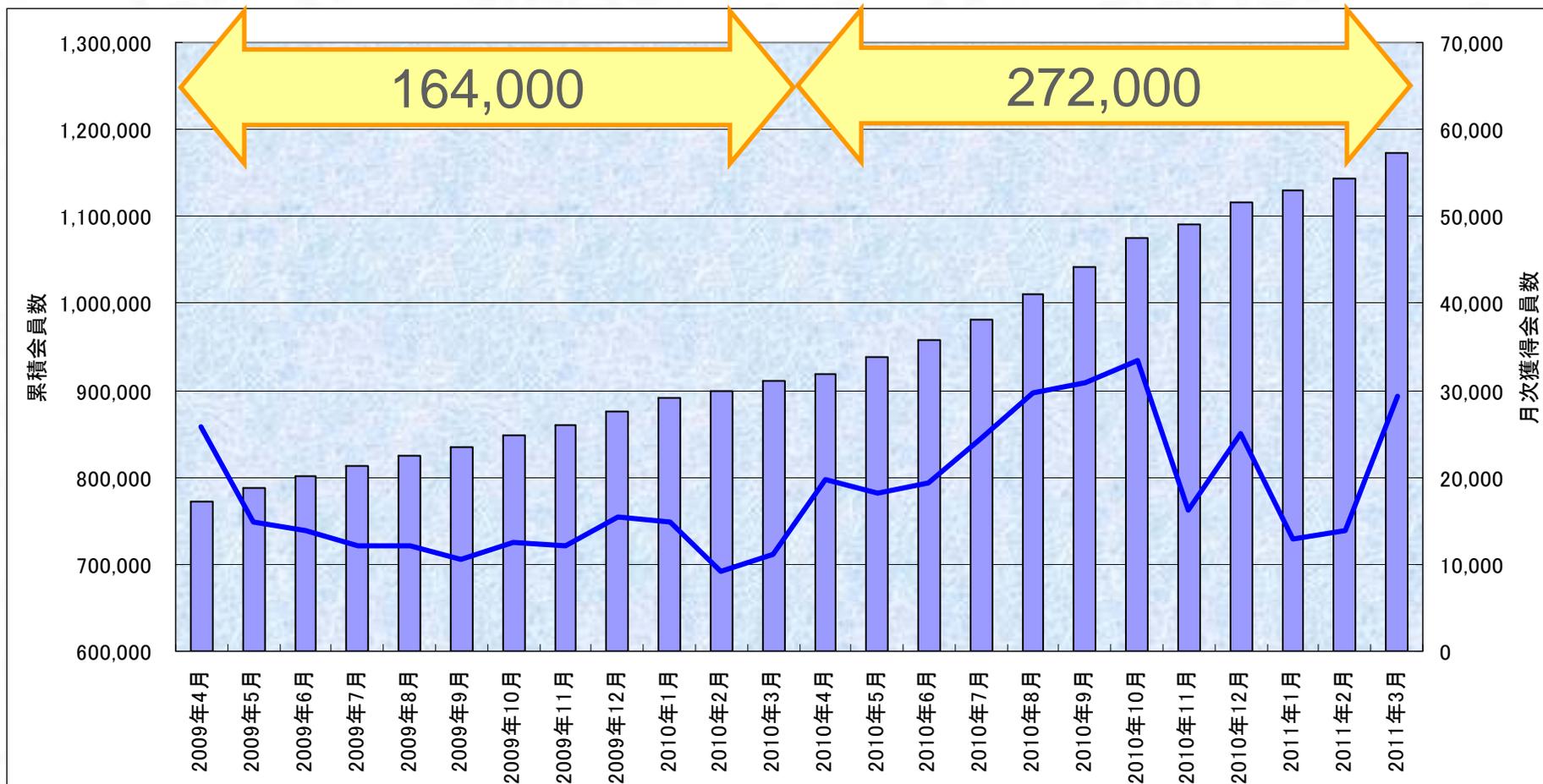
大河新感覚ドラマチックRPGが登場！
今すぐ無料登録！

GODIUS



舞台は中世ヨーロッパ風世界
オンラインRPG

ダウンロード型オンラインゲーム 利用者数推移



ダウンロード型オンラインゲームの利用者は107万人となり、1年間で27万人増加。昨年増加数を上回る。

GAMESPACE24 登録会員数+ベルアイル登録会員数

ブラウザ型オンラインゲーム 新規タイトル

計画を上回る、新規7タイトルをリリース

戦国セブン



2010/4~
PvPメインの武侠系RPG

ドラゴンクルセイド2



2010/7~
『ドラゴンクルセイド』の遺伝子を受け継ぐ壮大なシミュレーションRPG

ブラウザ原人



2010/9~
原始時代を舞台に繰り広げられるサバイバル生活！戦略要素と育成要素を併せ持つRPG

ブラゲ経営塾



2010/11~
巨万の富を稼ぎ、ミリオネアを目指す！現代を舞台とした経営シミュレーションゲーム

ブラゲウォーズ



2011/1~
文明、時代を超えた戦い！古代を舞台に繰り広げられるリアルタイムシミュレーションゲーム

三国志牧場



2011/2~
中国古典の金字塔「三国志」と牧場系ゲームが融合！牧場系三国志ゲーム。

無敵! 料理王



2011/3~
最強の中華料理店を目指す経営シミュレーションゲーム

ブラウザ型オンラインゲーム 既存タイトル

12

Vector

既存3タイトルと合わせ、現在10タイトルをサービス中。

ドラゴンクルセイド



壮大なファンタジーを舞台に繰り広げられる育成と戦闘、そして戦略を中心としたシミュレーションRPG

まじかるブラゲ学院



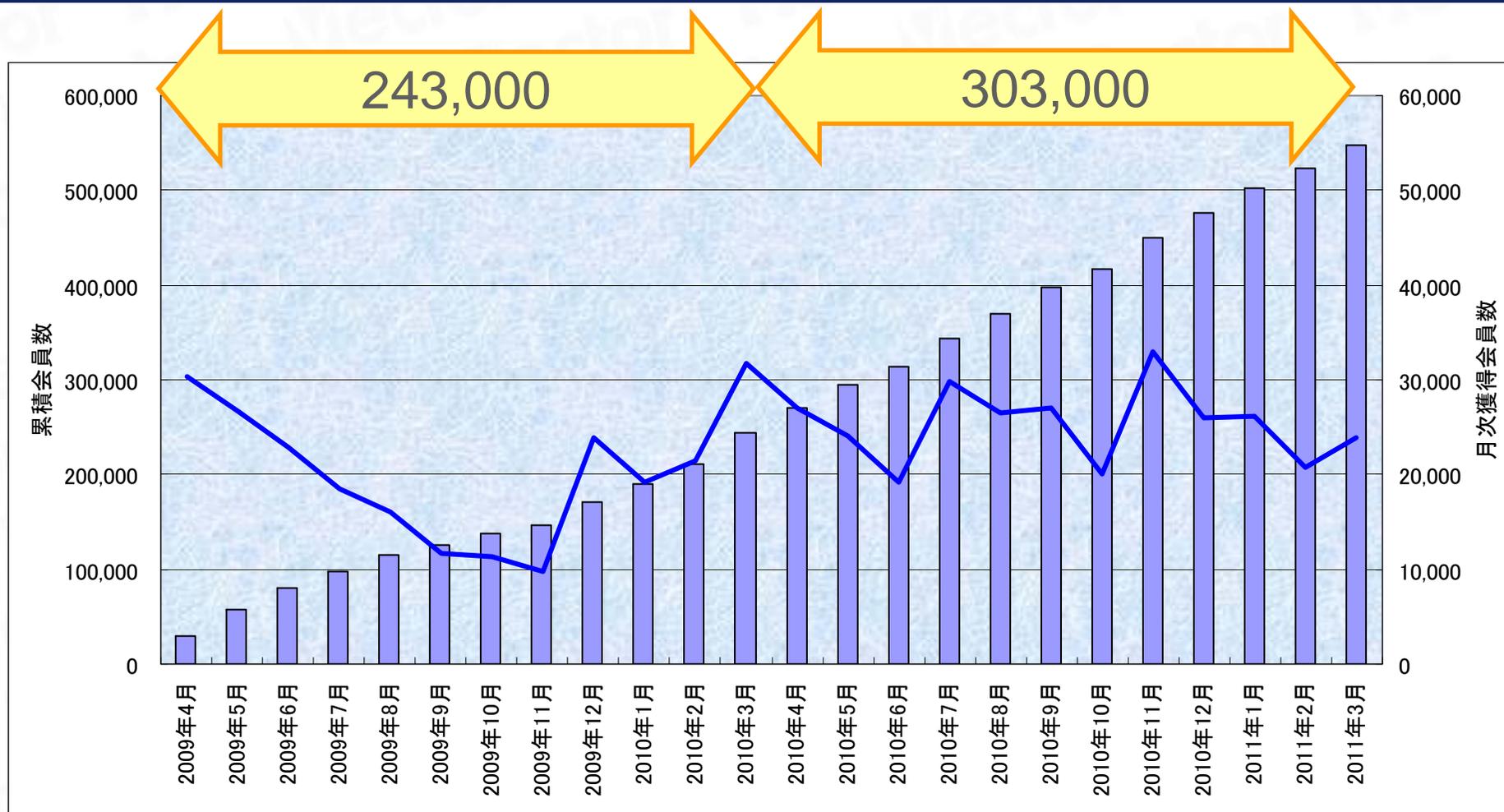
不思議な学園で魔法バトル！ ハチャメチャ学園MMORPG

熱血三国



内政で国力をつけて軍備を整え、計略により他国を従え、三国志の世界の覇者となるシミュレーションゲーム

ブラウザ型オンラインゲーム 利用者数推移

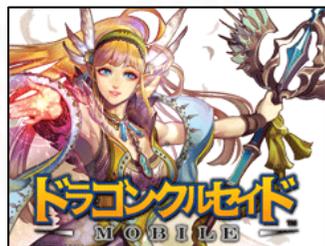


ブラウザ型オンラインゲームの利用者は54万人となり、1年間で30万人増加。
昨年増加数24万人を上回る。

ブラゲタイム登録会員数。

新規7タイトルをリリース

ドラゴンクルセイド MOBILE



2010/5~

配信先: モバゲータウン
PC版で人気を博したオンライン
ゲーム『ドラゴンクルセイド』のケー
タイ版が、満を持して登場!

えんむす!



2010/6~

配信先: モバゲータウン、ハンゲーム、
ニコニコアプリ
縁結びの恋神様と一緒に学園の美少
女と恋をしよう! ボタンを押すたび美
少女たちとの恋が深まります♪

恋する私の剣士様



2010/6~

配信先: モバゲータウン、ixen
アナタの元に剣士様が集結! ?9人
の美剣士との恋愛を満喫することがで
きる、新感覚のモバイル大河恋愛
ゲーム!

恋愛カードバトル らぶでゆえ!



2010/9~

配信先: モバゲータウン
恋のチカラで美少女たちの世界を守
れ! 中島愛、小清水亜美ら超豪華声
優陣出演の恋愛カードバトル!

ナイプリ!



2010/12~

配信先: モバゲータウン
夜の街でNO.1ナイト(ホスト)&プリンセ
ス(キャバ嬢)を目指そう☆注目の恋愛
×口説きバトルゲーム登場!

あるけみ!



2011/1~

配信先: モバゲータウン
豪華声優陣が集結! 本格的ストーリーが
楽しめるシミュレーションRPG「あるけみ!」。
錬金術で天使を育成して、ストーリーを進
めよう!

サイキック少女大戦!



2011/2~

配信先: モバゲータウン
やり込み要素満載の超能力バトル、そして
ヒロインたちとの恋! 豪華声優陣のボイス
と共に贈るSF学園ADV!

モバイルオンラインゲーム 既存タイトル

15

Vector

既存3タイトルと合わせ、現在10タイトルをサービス中。

恋する私の王子様



配信先:各キャリア公式サイト、mixiアプリ、モバゲータウン
イケメン王子様との禁断の恋！女性向け新感覚恋人ゲーム「恋する私の王子様」

乙女デスク



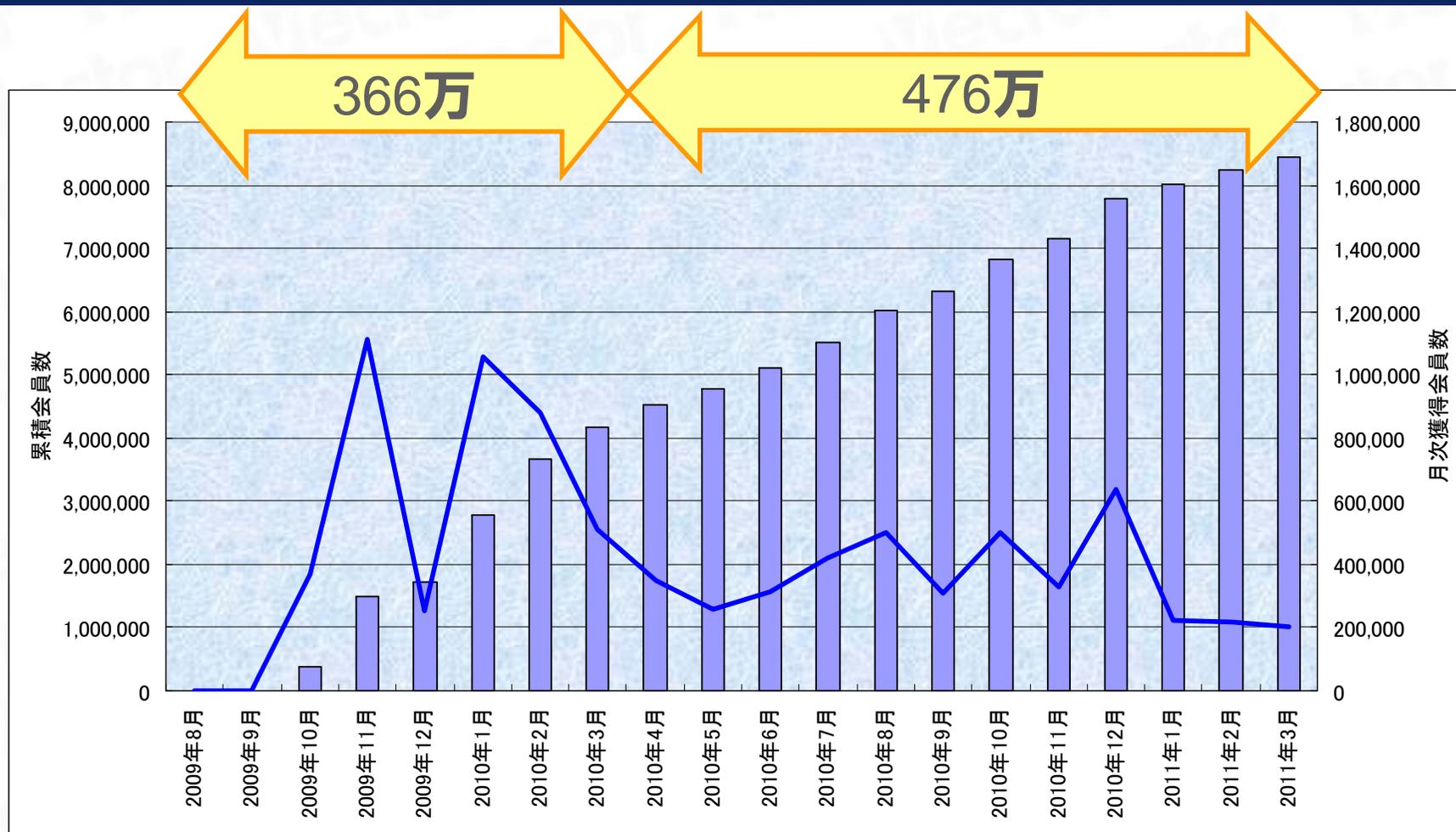
配信先:各キャリア公式サイト、mixiアプリ、モバゲータウン
ファッション誌の編集者となって、イケメンの取材相手とラブラブな恋物語を楽しむ新感覚の恋人ゲーム！

こいけん！



配信先:モバゲータウン
恋愛研究会——略して恋研(こいけん)を舞台に綴られる、個性派揃いな美少女たちとのラブラブ学園生活！

モバイルオンラインゲーム 利用者数推移



モバイルオンラインゲームの利用者は843万人となり、1年間で476万人増加。

キャリア公式・mixi・モバゲーTownの全タイトルの利用者合計数。

業績推移 年次

単位:千円

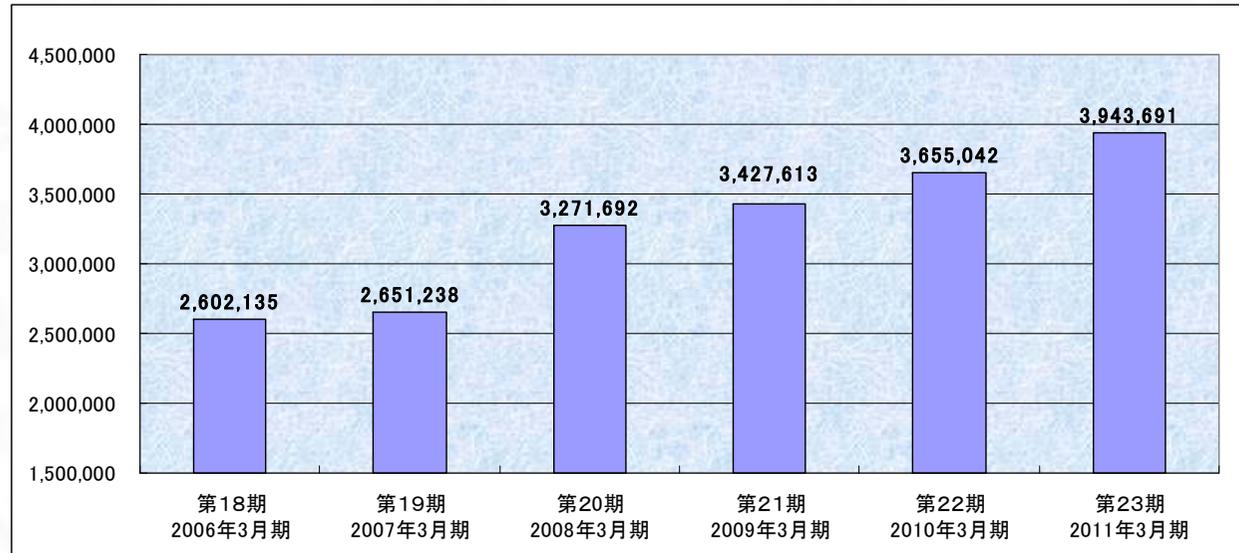
連結

	第18期 2006年3月期 連結	第19期 2007年3月期 連結	第20期 2008年3月期 連結	第21期 2009年3月期 連結	第22期 2010年3月期 連結	第23期 2011年3月期 単独	前期比 増減額	前期比 増減率
売上高	2,602,135	2,651,238	3,271,692	3,427,613	3,655,042	3,943,691	288,649	7.9%
営業費用	2,483,984	2,646,096	3,204,679	3,408,906	3,264,580	3,527,760	263,180	8.1%
営業利益	118,151	5,141	67,013	18,707	390,462	415,930	25,468	6.5%
経常利益	125,643	11,426	69,483	32,883	411,246	425,903	14,657	3.6%
純利益	77,117	-47,646	-61,366	-53,363	282,212	146,871	-135,341	-48.0%

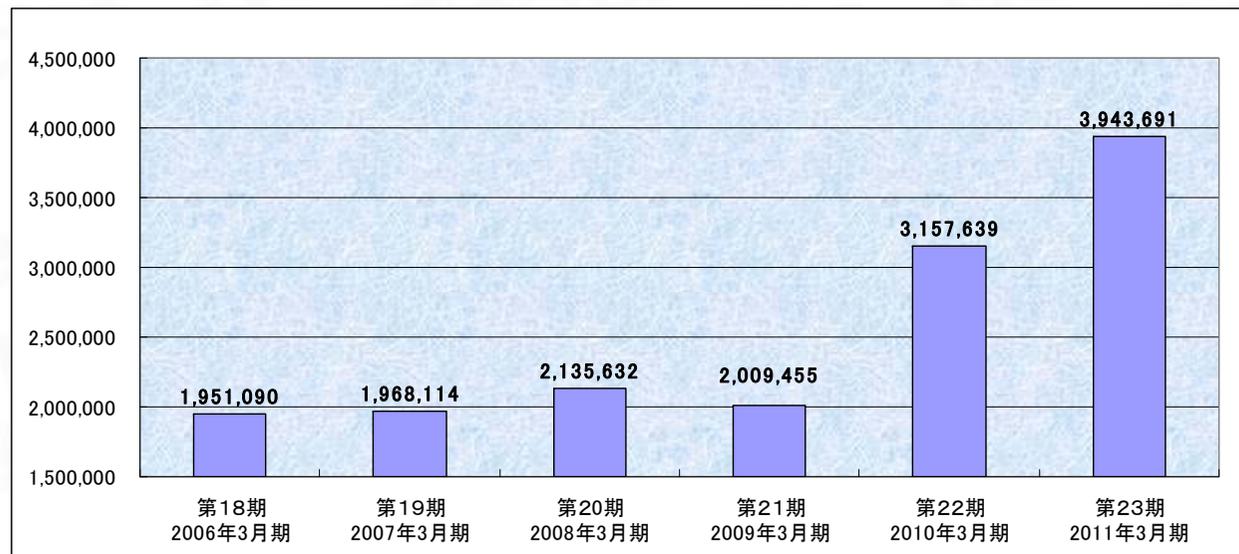
単独

	第18期 2006年3月期 単独	第19期 2007年3月期 単独	第20期 2008年3月期 単独	第21期 2009年3月期 単独	第22期 2010年3月期 単独	第23期 2011年3月期 単独	前期比 増減額	前期比 増減率
売上高	1,951,090	1,968,114	2,135,632	2,009,455	3,157,639	3,943,691	786,052	24.9%
営業費用	1,837,242	1,964,039	1,971,445	1,928,175	2,764,568	3,527,760	763,192	27.6%
営業利益	113,848	4,074	164,187	81,279	393,070	415,930	22,860	5.8%
経常利益	121,826	10,132	170,301	99,562	413,753	425,903	12,150	2.9%
純利益	75,676	-47,799	86,532	-195,585	279,407	146,871	-132,536	-47.4%

連結



単独

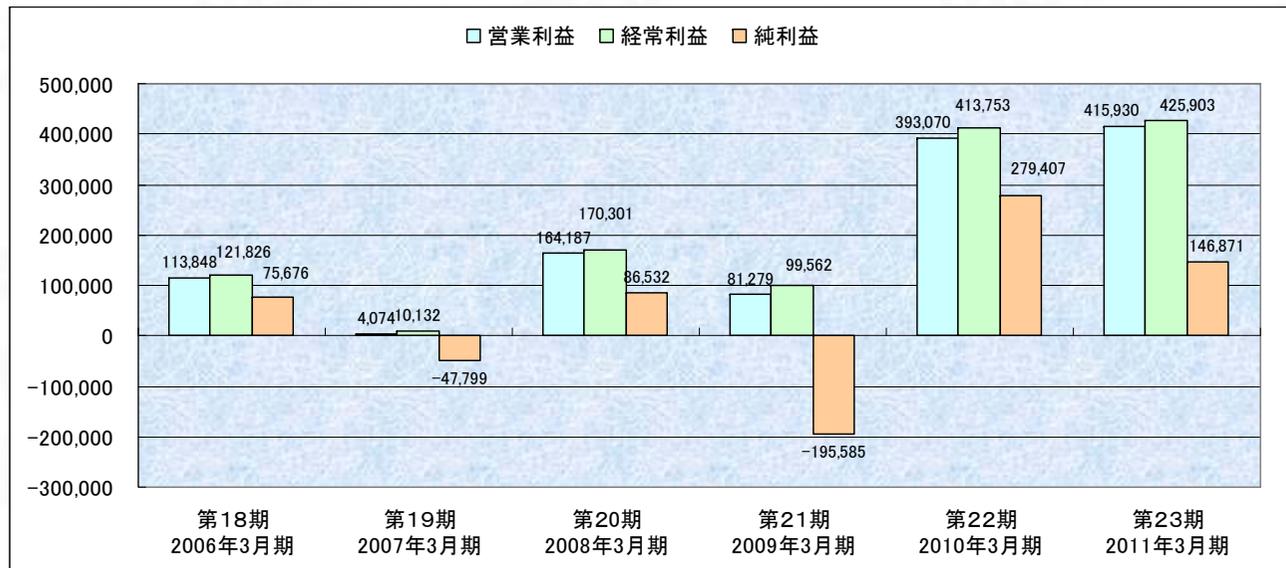


利益推移 通期

連結



単独



特別損失による純利益の減少

固定資産除却損	2,091
減損損失	81,163
投資有価証券売却損	581
投資有価証券評価損	84,751
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	2,362
その他	5,000
特別損失合計	175,950

減損損失は、主にオンラインゲームの除却によるものです。

投資有価証券評価損は、2008年に出資しました株式会社ガーラ株式の評価損です。

キャッシュ・フロー 通期

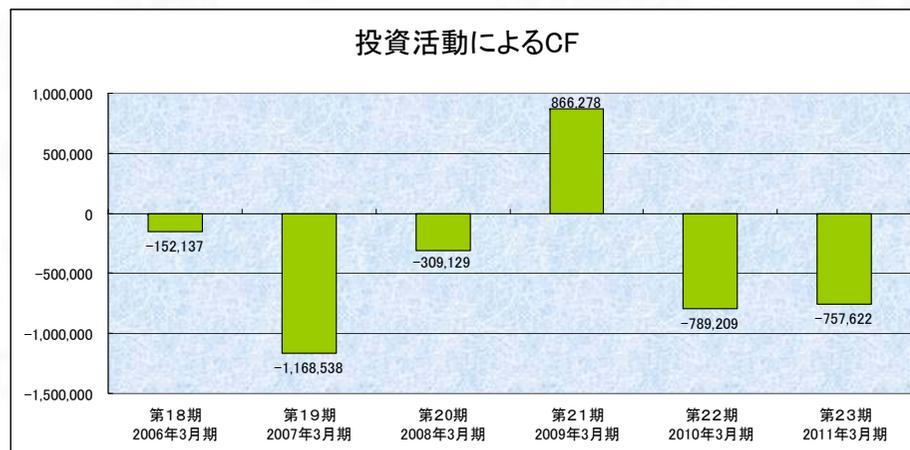
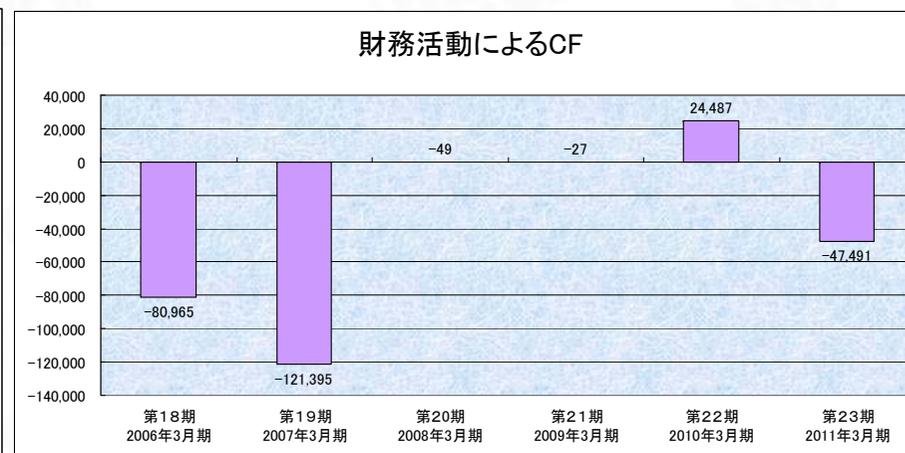
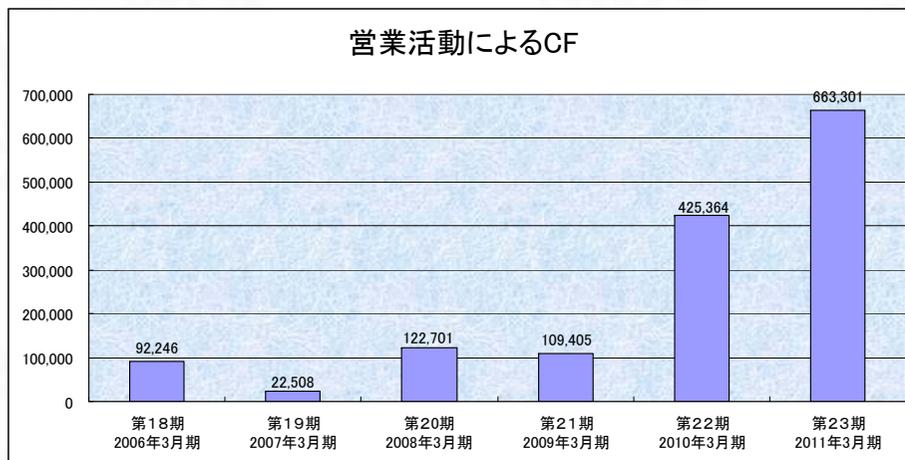
単位:千円

	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	第23期 2011年3月期	前期比 増減額	前期比 増減率
営業活動によるCF	92,246	22,508	122,701	109,405	425,364	663,300	237,936	55.9%
投資活動によるCF	-152,137	-1,168,538	-309,129	866,278	-789,209	-757,621	31,588	-4.0%
財務活動によるCF	-80,965	-121,395	-49	-27	24,487	-47,490	-71,977	-293.9%
現金および現金同等物	2,466,031	1,198,605	1,012,126	1,987,783	1,648,425	1,506,614	-141,811	-8.6%

- ・営業活動によるキャッシュ・フローは、6億6330万円の収入と過去最高を実現。
- ・投資活動によるキャッシュ・フローは、有価証券の取得、無形固定資産の取得などにより7億5762万円の支出。
- ・現金および現金同等物の期末残高は、15億661万円と1億4181万円減少。

キャッシュ・フロー 通期

単位:千円



売上推移 事業別 通期

24

Vector

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	第23期 2011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	2,657,989	1,144,215	184.0%
ソフトウェア販売事業 (ダウンロード)	1,589,976	1,682,956	1,679,398	1,514,304	1,304,485	1,120,651	-183,834	-12.1%
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	0	-498,410	-52.0%
サイト広告販売事業	136,391	161,508	260,502	218,622	204,957	160,432	-44,525	-20.4%
その他の事業	108,408	100,782	101,131	114,849	133,414	4,618	-128,796	-112.1%
合計	2,602,133	2,651,236	3,271,690	3,427,610	3,655,040	3,943,690	288,650	8.4%
オンラインゲーム事業比率	0.0%	0.9%	12.6%	18.1%	41.4%	67.4%		

・事業別の分類が今期より一部修正。

従来その他の事業に分類されていたソフトハウス向け総合支援サービス(ソフトダウンロード販売システムの提供、代金決済代行等)が、ソフトウェア販売事業(ダウンロード)に分類。

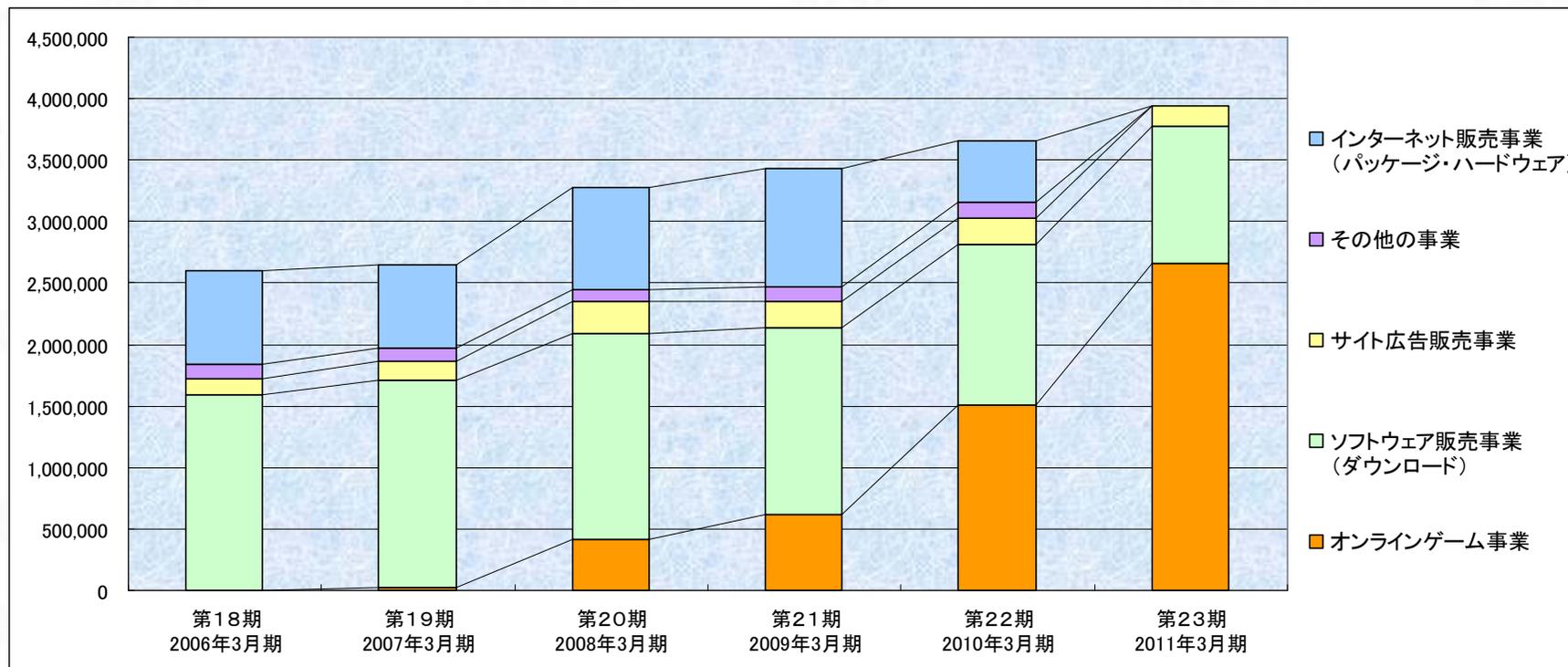
・オンラインゲーム事業の売上は、対前年1.8倍の26億円を達成、最大の事業部門に成長。

・ソフトウェア販売事業(ダウンロード)は、前年比12.1%減。

・インターネット販売事業(パッケージ・ハードウェア)は、2009年9月に当該事業を担当する子会社を売却したため今期は消滅。

売上推移 事業別 通期

単位:千円



・オンラインゲーム事業が、全社売上の67%にまで成長。

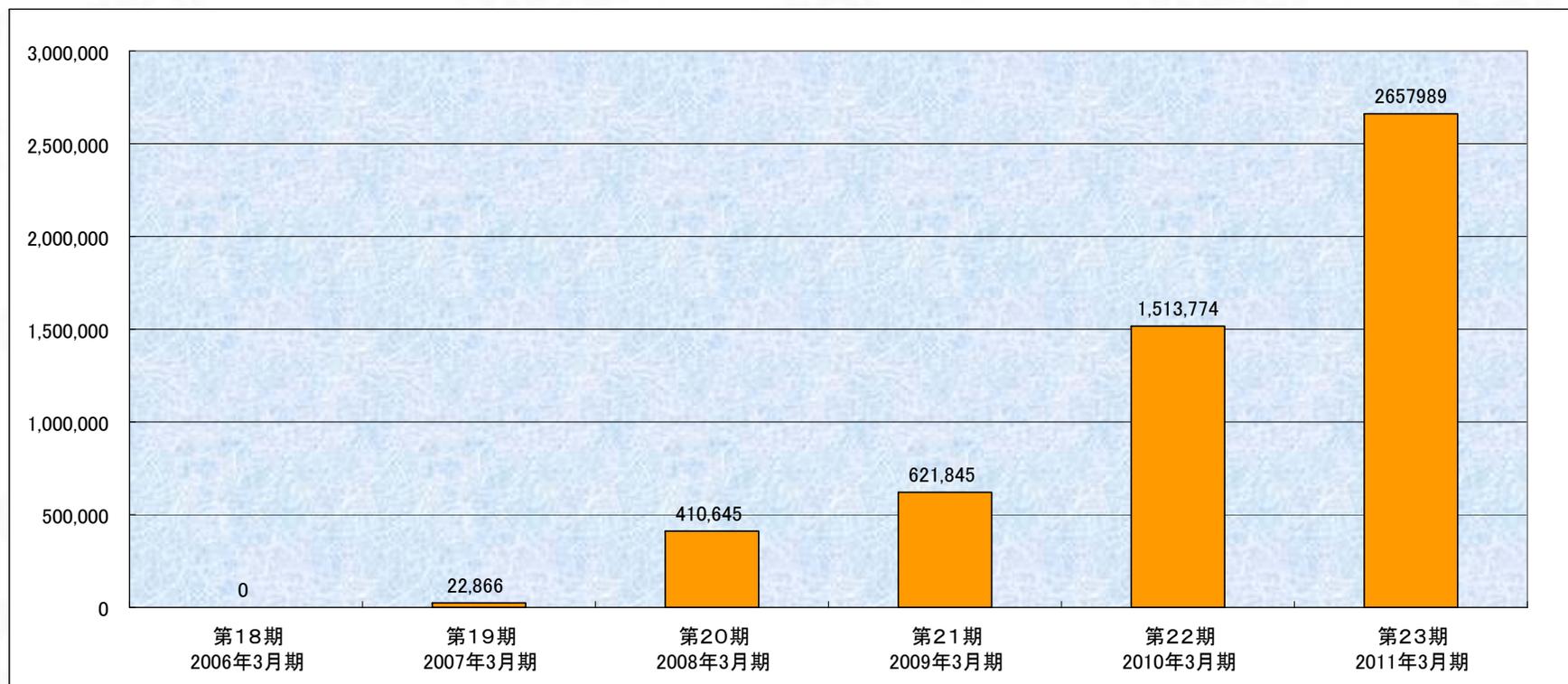
・インターネット販売事業(パッケージ・ハードウェア)は、2009年9月に当該事業を担当する子会社を売却したため消滅。

売上推移 オンラインゲーム 通期

26

Vector

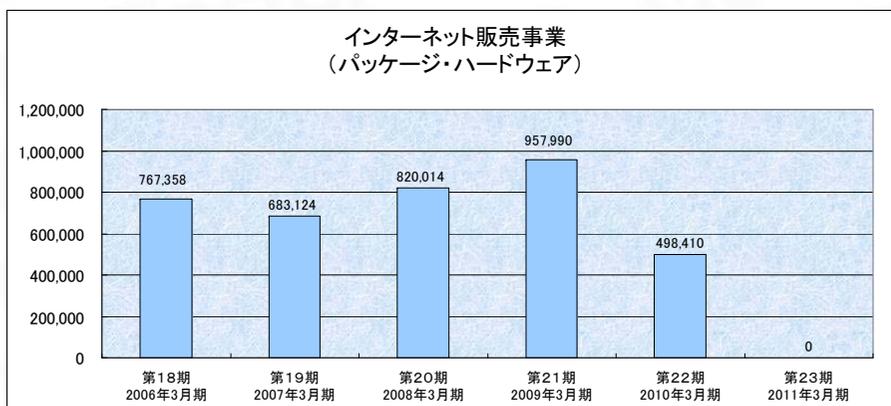
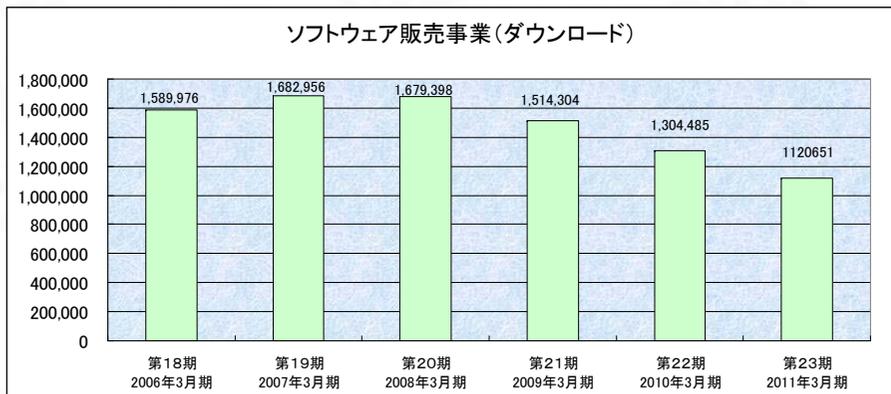
単位:千円



- ・オンラインゲーム事業は、対前年1.8倍の26億円超に急成長。
- ・モバイルゲーム(ソーシャルゲーム)が初めて通年寄与。

売上推移 ソフトウェア販売・サイト広告販売・その他 通期

単位:千円



- ・事業別の分類が当期より一部修正。
従来その他の事業に分類されていたソフトハウス向け総合支援サービス(ソフトダウンロード販売システムの提供、代金決済代行等)が、ソフトウェア販売事業(ダウンロード)に分類。
- ・インターネット販売事業(パッケージ・ハードウェア)は、2009年9月に当該事業を担当する子会社を売却したため今期は消滅。

業績推移 四半期

連結損益 四半期

29

Vector

単位：千円

【当期】

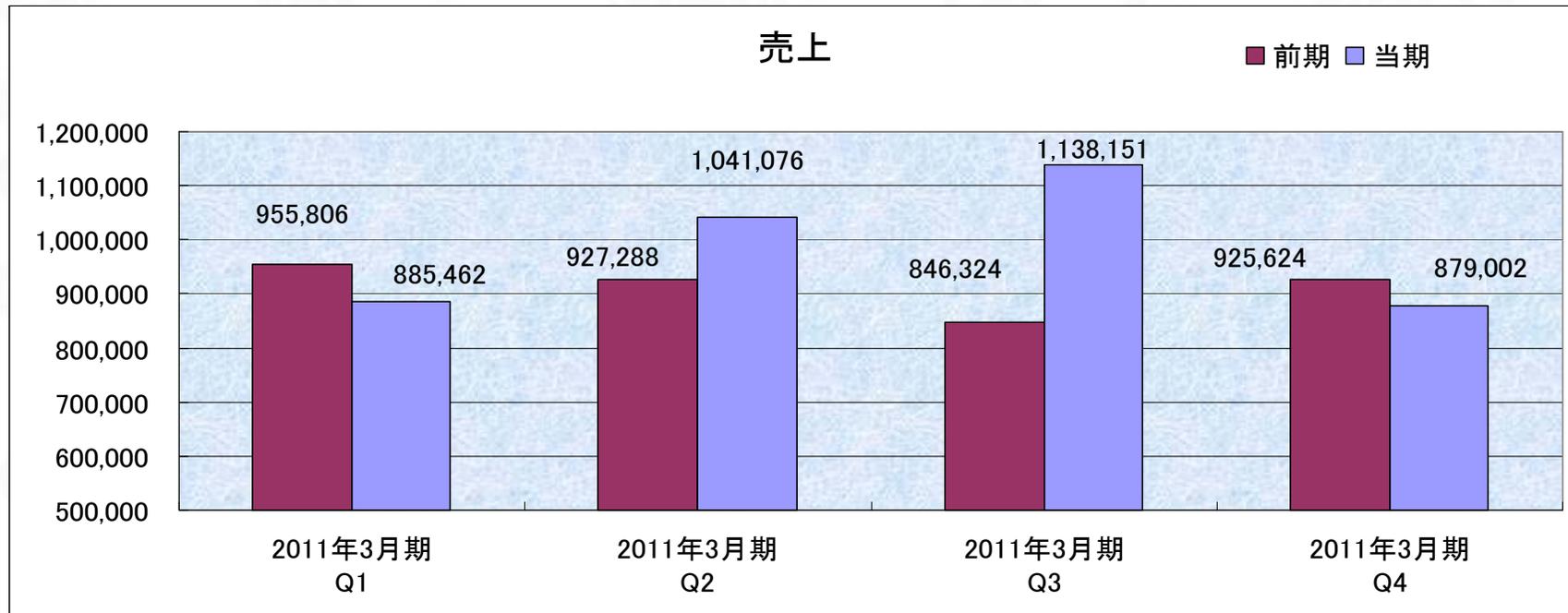
	2011年3月期 Q1	2011年3月期 Q2	2011年3月期 Q3	2011年3月期 Q4
売上高	885,462	1,041,076	1,138,151	879,002
営業費用	784,617	923,448	961,615	858,080
営業利益	100,845	117,628	176,536	20,921
経常利益	103,228	120,215	179,104	23,356
純利益	59,002	68,726	105,205	-86,062

← 上期は、物販子会社を連結 →

【前期】

	2010年3月期 Q1	2010年3月期 Q2	2010年3月期 Q3	2010年3月期 Q4
売上高	955,806	927,288	846,324	925,624
営業費用	878,516	840,676	745,661	799,727
営業利益	77,289	86,612	100,664	125,897
経常利益	81,877	89,235	112,008	128,126
純利益	80,870	70,469	64,413	66,460

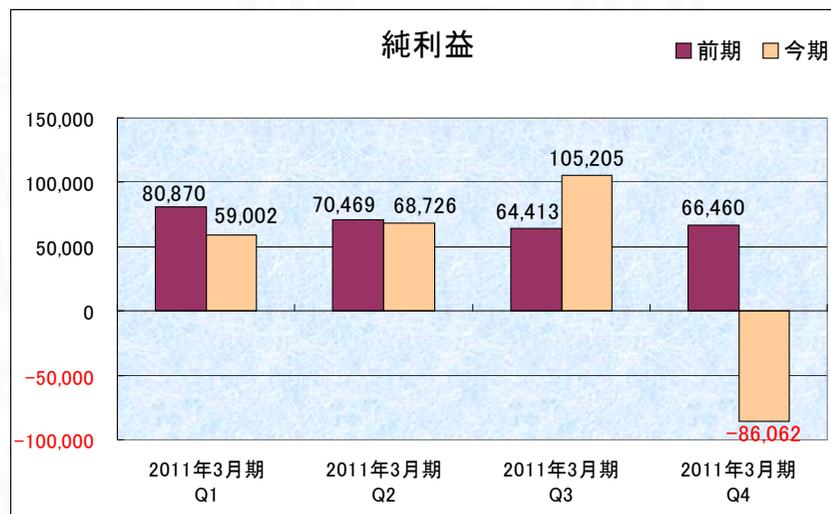
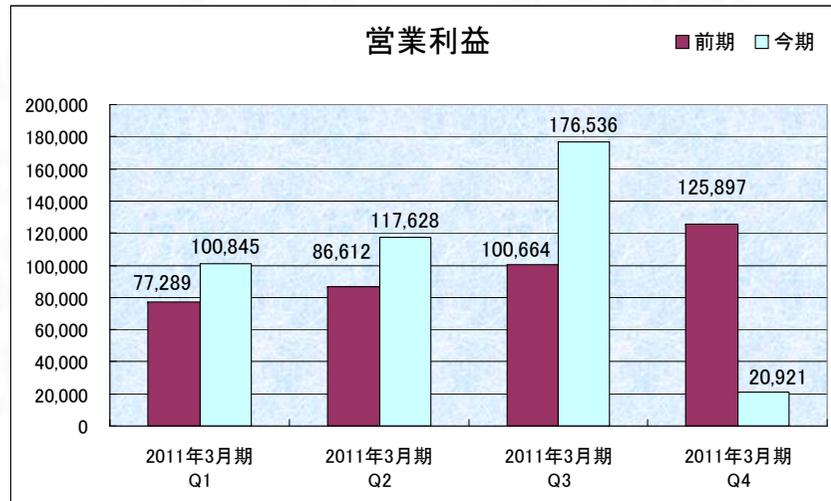
単位:千円



- ・売上は、第2・第3四半期は対前年増。
- ・第4四半期に急減し、前年実績をも割り込む。

利益推移 四半期

単位:千円



・営業利益・経常利益ともに、第3四半期までは、前期を大幅に超えていたが、第4四半期に、急落。

売上推移 事業別 四半期

32

Vector

単位：千円

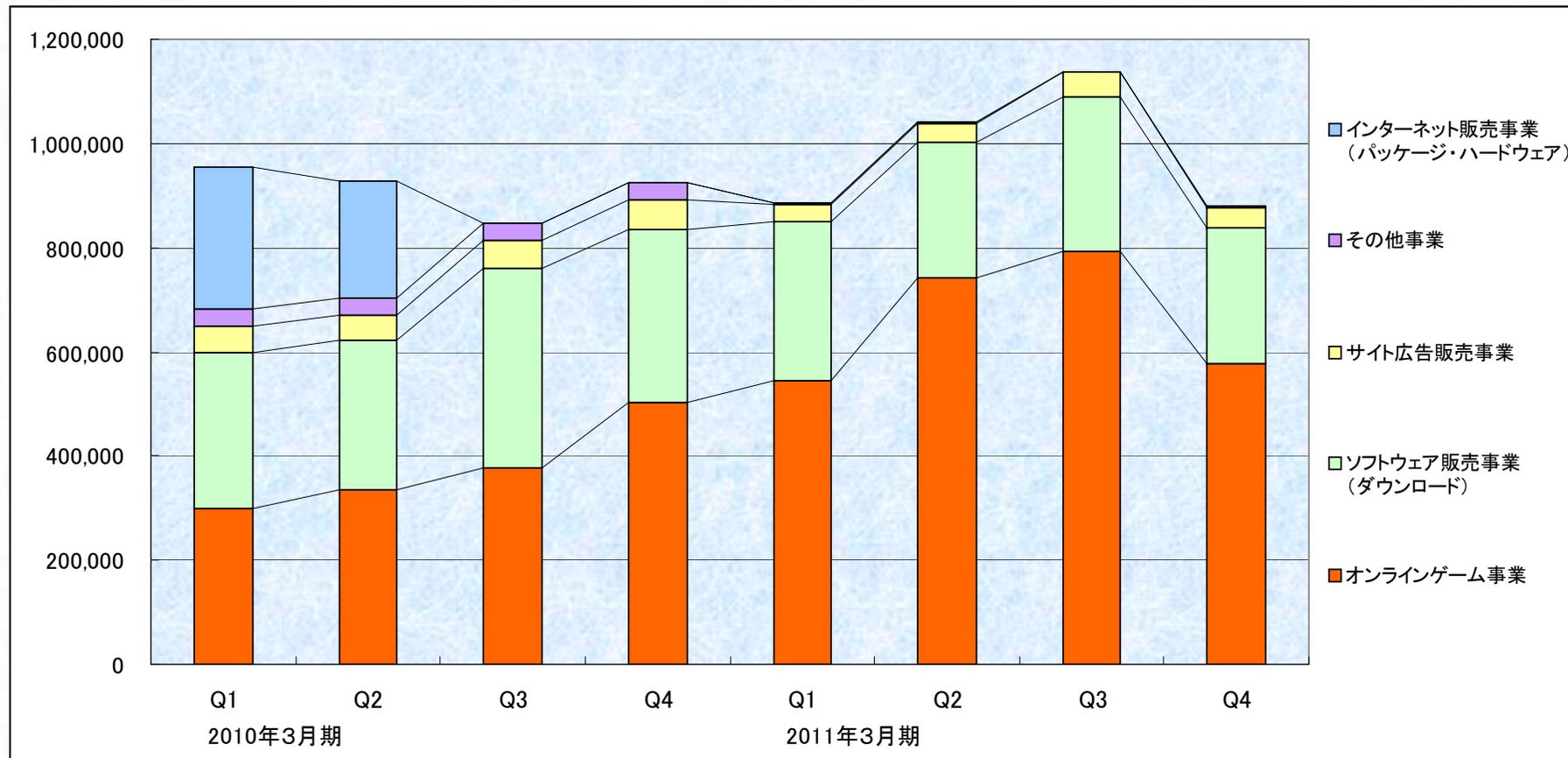
	2010年3月期 (2009/4~2010/3)				2011年3月期 (2010/4~2011/3)			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
オンラインゲーム事業	298,760	335,434	376,581	502,999	545,011	743,558	792,549	576,871
ソフトウェア販売事業 (ダウンロード)	300,953	286,423	384,382	332,727	303,832	259,674	295,387	261,758
インターネット販売事業 (パッケージ・ハードウェア)	273,474	224,936	0	0	0	0	0	0
サイト広告販売事業	49,697	47,988	52,167	55,105	35,348	36,637	49,174	39,273
その他事業	32,921	32,505	33,195	34,793	1,270	1,205	1,043	1,100
オンラインゲーム事業比率	31.3%	36.2%	44.5%	54.3%	61.6%	71.4%	69.6%	65.6%

・オンラインゲーム事業の売上は、第3四半期までは続伸。第4四半期に急減。

・インターネット販売事業(パッケージ・ハードウェア)は、2009年9月に当該事業を担当する子会社を売却したため消滅。

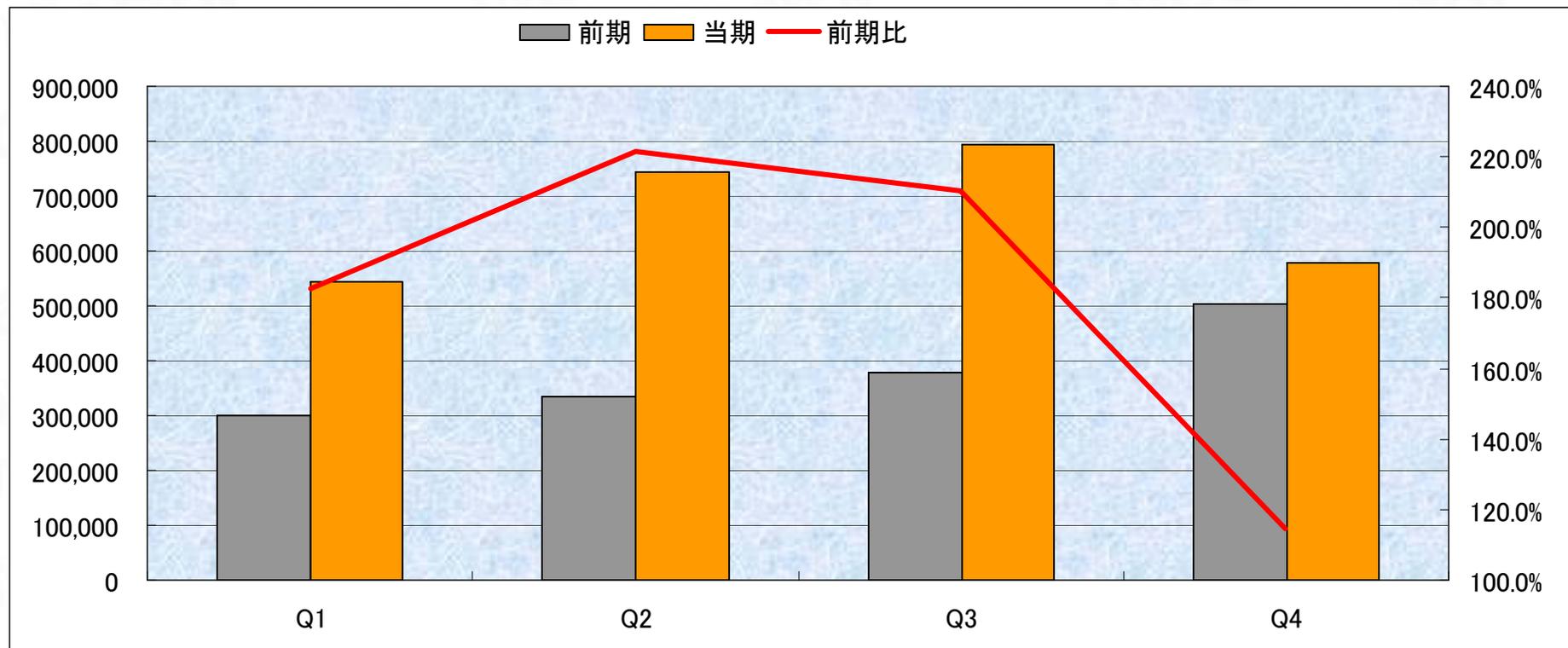
売上推移 事業別 四半期

単位:千円



・オンラインゲーム事業の売上は、第3四半期までは続伸。第4四半期に急減。

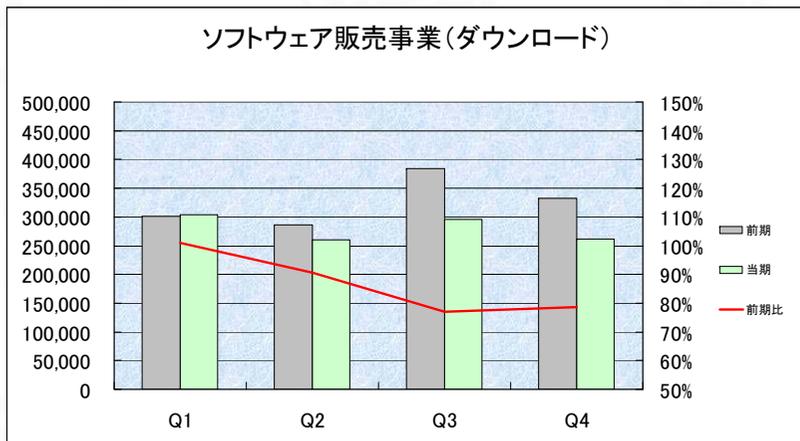
売上推移 オンラインゲーム 四半期



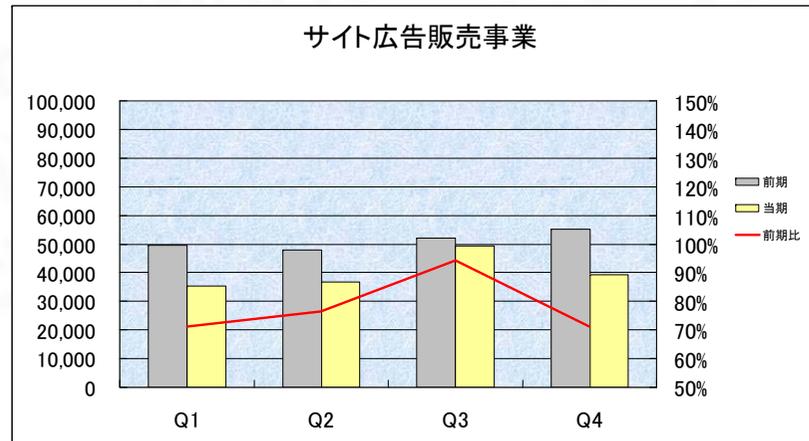
オンラインゲーム事業	Q1	Q2	Q3	Q4
当期	545,011	743,558	792,549	576,871
前期	298,760	335,434	376,581	502,999
前期比	182.4%	221.7%	210.5%	114.7%

単位:千円

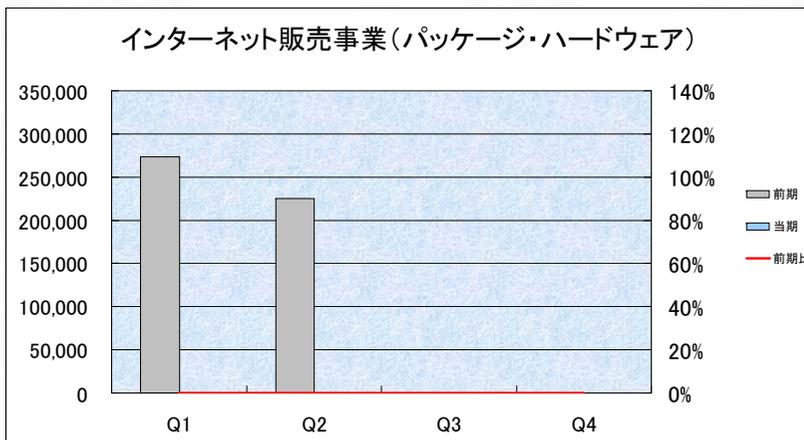
売上推移 インターネット販売・サイト広告販売・その他 四半期



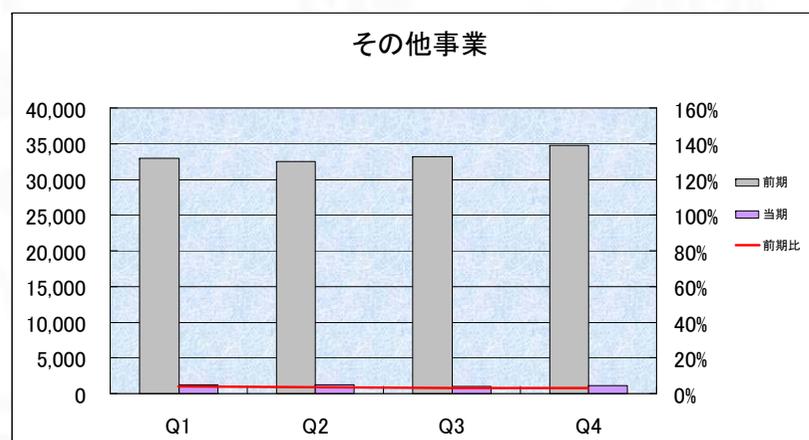
ソフトウェア販売事業 (ダウンロード)	Q1	Q2	Q3	Q4
当期	303,832	259,674	295,387	261,758
前期	300,953	286,423	384,382	332,727
前期比	101%	91%	77%	79%



サイト広告事業	Q1	Q2	Q3	Q4
当期	35,348	36,637	49,174	39,273
前期	49,697	47,988	52,167	55,105
前期比	71%	76%	94%	71%



インターネット販売事業 (パッケージ・ハードウェア)	Q1	Q2	Q3	Q4
当期	0	0	0	0
前期	273,474	224,936	0	0
前期比	0%	0%	0%	0%



その他事業	Q1	Q2	Q3	Q4
当期	1,270	1,205	1,043	1,100
前期	32,921	32,505	33,195	34,793
前期比	4%	4%	3%	3%

単位:千円

業績予想
実績差異

業績予想・実績対比

	第23期 2011年3月期 業績予想			第23期 2011年3月期 実績			差異			達成率		
	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	1,960,000	2,640,000	4,600,000	1,926,537	2,017,154	3,943,691	-33,463	-622,846	-656,309	98.3%	76.4%	85.7%
営業費用	1,740,000	2,260,000	4,000,000	1,708,064	1,819,696	3,527,760	-31,936	-440,304	-472,240	98.2%	80.5%	88.2%
営業利益	220,000	380,000	600,000	218,473	197,457	415,930	-1,527	-182,543	-184,070	99.3%	52.0%	69.3%
経常利益	220,000	380,000	600,000	223,443	202,460	425,903	3,443	-177,540	-174,097	101.6%	53.3%	71.0%
純利益	127,000	216,000	343,000	127,728	19,143	146,871	728	-196,857	-196,129	100.6%	8.9%	42.8%

- ・業績予想は、元々下期偏重型。
理由は、投入したゲームタイトルの売上寄与が下期に大きくなるため。
- ・上期は、ほぼ予想通り。
- ・下期、売上・利益の増大を計画するも、上期実績並みにとどまる。
さらに特別損失の発生が、純利益を圧迫。

業績予想・実績 売上・利益

売上

売上	予算	実績	達成率
上期	1,960,000	1,926,537	98.3%
下期	2,640,000	2,017,154	76.4%
通期	4,600,000	3,943,691	85.7%

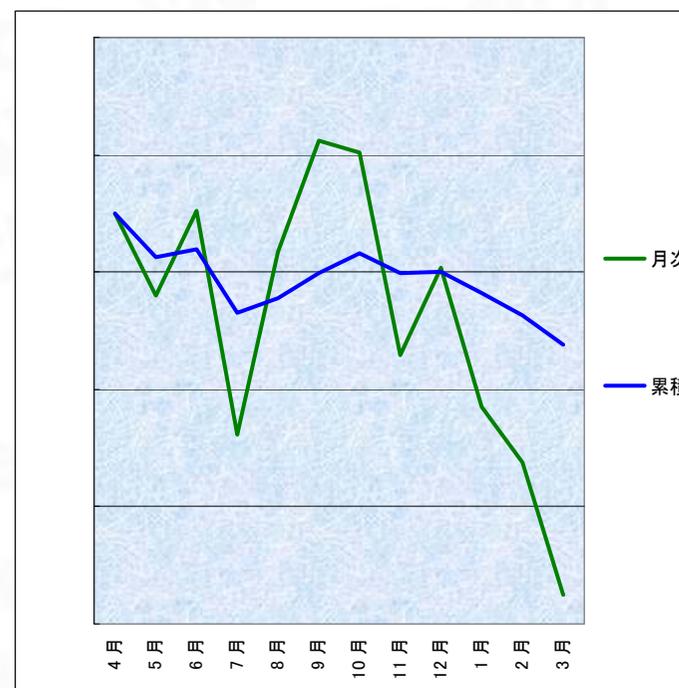
予算達成率推移



営業利益

営業利益	予算	実績	達成率
上期	220,000	218,473	99.3%
下期	380,000	197,458	52.0%
通期	600,000	415,931	69.3%

予算達成率推移



実績分析

【POINT1】 売上が増加したのに利益が増加していない理由は？

【POINT2】 第4四半期、売上急減の理由は？

【POINT3】 下期、業績予想との差異が拡大した理由は？

【POINT1】 売上が増加したのに利益が増加していない理由は？

売上高比率

	前期	当期	差異	
売上原価	40.8%	29.5%	-11.3%	減少
人件費	20.2%	19.5%	-0.7%	減少
販管費	46.8%	59.9%	13.2%	増加
営業利益率	12.4%	10.5%	-1.9%	減少

販管費増加の主因

	前期	当期	差異	
支払手数料	7.5%	13.7%	6.2%	増加
減価償却費	3.3%	7.5%	4.2%	増加
広告宣伝費	5.9%	9.2%	3.4%	増加
通信費	2.5%	3.7%	1.2%	増加
業務委託費	0.3%	0.5%	0.2%	増加

【POINT1】 売上が増加したのに利益が増加していない理由は？

支払手数料の増加要因

決済手数料率の高いモバイルオンラインゲームの売上構成比率増加が最大の要因

減価償却費の増加要因

オンラインゲーム事業において、新規タイトル(20タイトル)を積極投入

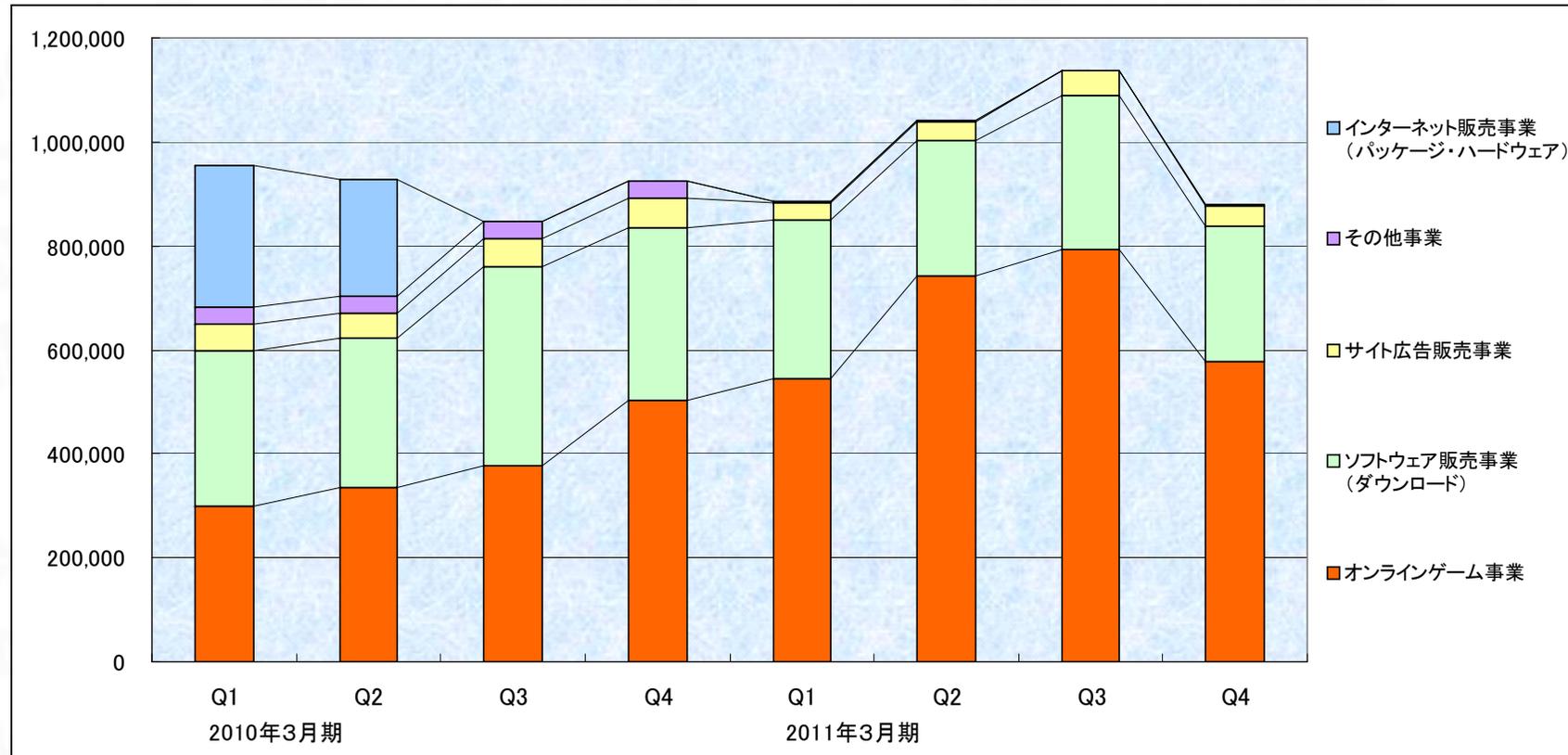
減価償却費 有形：	前期	23百万円	→	当期	62百万円
減価償却費 無形：	前期	80百万円	→	当期	2億34百万円

広告宣伝費の増加要因

上記の通り、新規タイトルを積極投入

⇒ タイトル・リリースに伴う、プロモーション施策の積極投入

【POINT2】 第4四半期、売上急減の理由は？



オンラインゲームの売上急減が主な理由。特にモバイルオンラインゲーム、ダウンロード型オンラインゲームの落ち込みが顕著

ソフトウェア販売事業の売上減少も副次的な要因。

【POINT3】 下期、業績予想との差異が発生した理由は？

【上期】

全体としてみるとほぼ予算通りの結果となった。

【下期】

下期偏重型の予想で、下期に売上増・利益増を計画していた。

第3四半期

ブラウザ型オンラインゲームが計画を下回る。

ダウンロード型オンラインゲームが計画ほどの伸びを示さなかった。

一方でモバイルオンラインゲームが、計画を超えていたため、

売上は若干計画を下回っていたものの、利益はほぼ計画通りであった。

第4四半期

モバイルオンラインゲームの売上が大幅に減少、他事業の乖離分を補えなくなる。

またダウンロード型オンラインゲームの計画との乖離が拡大し売上・利益ともに

下方修正の対象となった。

次期業績予想 (2012年3月期)

現在、東日本大震災の影響等を検討しております。

検討が終了し次第、すみやかに開示いたします。