

株式会社 ベクター

第24期 第1四半期決算

(2011年4月1日～2011年6月30日)

説明会資料

2011/7/19

JASDAQ

(証券コード:2656)

当期の方針

PC向けオンラインゲーム

今期、オンラインゲーム分野では、ダウンロード型・ブラウザ型という区別をなくし、売上・利益を見込めるタイトルを獲得・運営するようにします。

これを実現するために、前期までダウンロード型、ブラウザ型毎に設定していた新規タイトル獲得目標数をなくし、それぞれ別になっていた運営部署を一つの部署に統合しました。

ビッグタイトル

今期は、より大きな売上・利益を期待できるビッグタイトルの獲得を強化します。ビッグタイトルの場合、開発元に対して単に良い契約条件を提示するだけでは不十分で、ビッグタイトルを運営するのに十分な過去の実績を要求されます。当社の場合、前々期、前期とオンラインゲーム事業を急激に拡大させた実績により、ビッグタイトルの獲得が可能な規模になってまいりました。

実際に、今期4月には戦略ビッグタイトルの名にふさわしい「Finding Neverland Online - 聖境伝説 -」をリリースすることができました。

モバイルオンラインゲーム

当社は、恋愛シミュレーションゲームでモバイルオンラインゲーム事業への進出に成功しましたが、競争が激化する中、前第4四半期に売上を大きく落としました。この背景には、より知名度の高いタイトルの参入等による競争の激化があります。

この結果、今期、モバイルオンラインゲームの売上は、前年を下回るものと予想しています。

今期、当社では、前期実績の高かったタイトルの続編や、知名度の高い新規タイトルを開発・投入することにより、挽回を図る計画です。

新規タイトル「Finding Neverland Online -聖境伝説-」



「Finding Neverland Online -聖境伝説-」は、台湾のX-Legend Entertainment 社が「ロールプレイング要素の充実」と「コミュニティ機能の充実」をコンセプトに開発したファンタジーMMORPGです。

2010年12月に台湾でのサービスが開始。親しみやすいキャラクターと華やかなグラフィック、戦略性あるモンスターとのバトルなど充実したゲーム要素と遊びやすさにより、爆発的な人気を博しています。

日本以外でも、北米、ヨーロッパ、香港、タイ、マレーシア、シンガポール、インドネシア向けの契約が既に締結されている、全世界が注目するオンラインゲームです。

日本では、既に下記日程でサービスが開始されており、当社としては、初めて同時接続が1万人を突破したタイトルとなりました。

■サービス日程

- 4月6日(水)クローズドβテスト開始
- 4月18日(月)オープンβテスト開始
- 5月19日(木)正式サービス開始
- 5月26日(木)ハンゲームでのサービス開始

■ニュース

- 4月18日(月)同時接続1万人を突破
- 4月26日(木)会員登録数が10万人を突破
- 5月5日(木)同時接続1万5000人を突破



新規タイトル 「KNIGHTS of KINGDOM」



■サービス日程

5月18日(水)クローズドβテスト開始

6月 1日(月)オープンβテスト開始

6月 8日(木)正式サービス開始

【概要】

『KNIGHTS of KINGDOM』は、台湾 Lager社が開発した、神や精霊、剣と魔法を中心とした中世ファンタジーが舞台となるMMORPGです。

プレイヤーは、7つの世界から1つを選択して世界の王を目指します。

ゲームの特徴としては、世界を紐解くための1000を超える膨大なクエストと、

豊富なPVP、GVGをベースとした戦闘システムにあります。

また、各種戦闘システムを楽しむための

3系統の職業をベースにした職業の存在と、

プレイヤーをサポートし、プレイヤーと共に成長する精霊システムの存在。

あわせて、装備品を強化、改造、レベルアップといった、充実の装備育成の要素も特徴の1つです。

ファンタジーならではの抜群の大迫力バトルはもちろん、釣りを初めとした様々なミニゲームも充実！

世界を制覇し界王となり、やがては神に近づく戦いをお楽しみください。

当期主力タイトル第2弾 「Magic World Begins」



【2011年6月15日発表】

2010年12月日本での独占販売権を獲得した新規MMORPGタイトル「魔界2」の日本タイトル名を『Magic World Begins』に決定いたしました。

『Magic World Begins』 (マジックワールド・ビギンズ)

『Magic World Begins』は、Shanda Games Limited(本社:中国上海、代表取締役社長: Tan Qunzhao)の子会社「Gold Cool」が開発する大作ファンタジーオンラインRPGです。3Dの美しいグラフィックで表現された本作は、5つの職種と200以上のスキル、1000種類以上のクエスト。さらには、50種以上のダンジョンと、圧倒的なやりこみ要素と壮大な世界観が特徴です。

■サービス日程 2011年夏予定

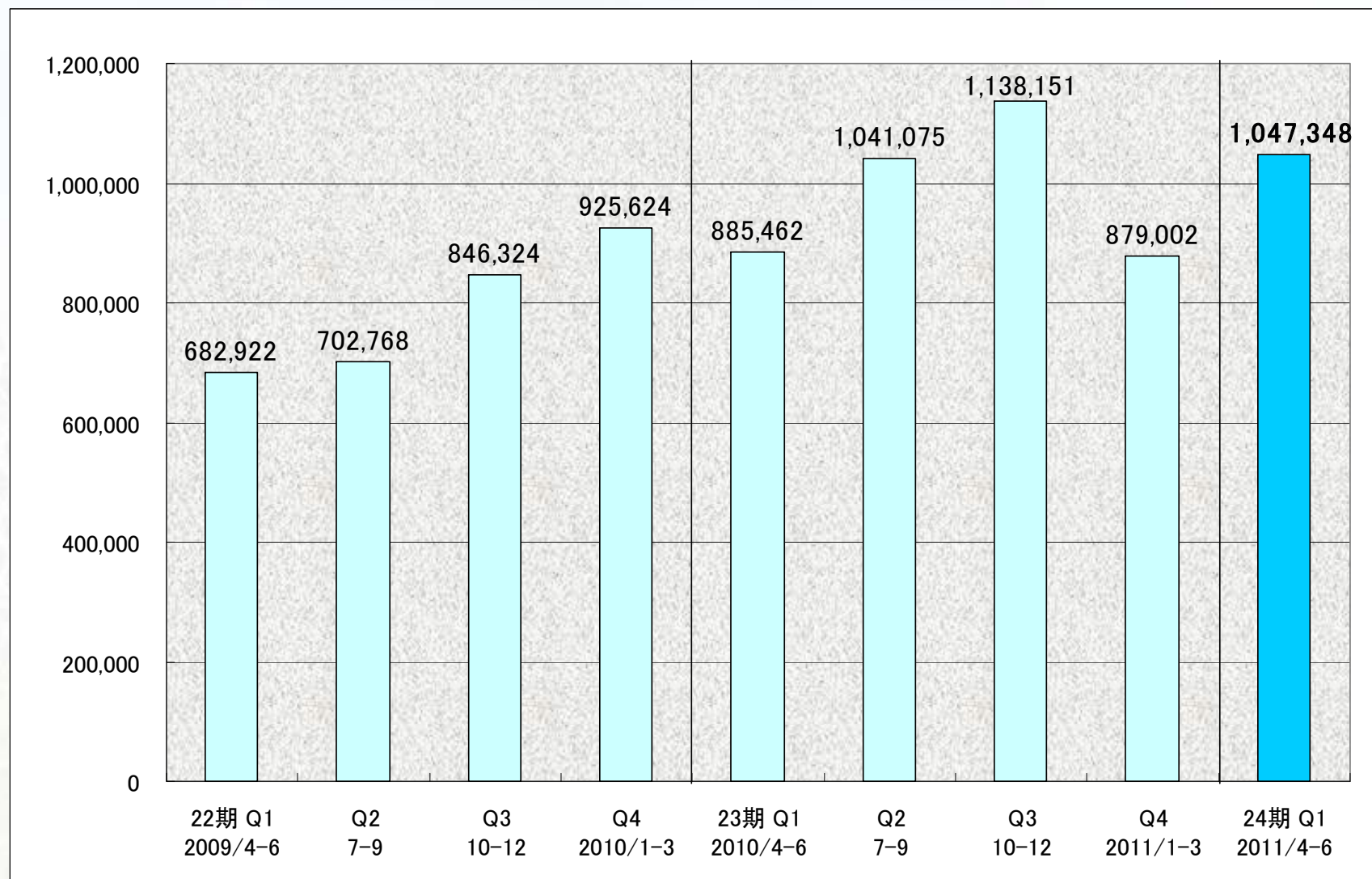
損益推移 四半期

	23期 (2011年3月期)				24期 (2012年3月期)	対直前四半期比	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	増減額	増減率
営業収益	885,462	1,041,075	1,138,151	879,002	1,047,348	168,346	19.2%
営業費用	784,617	923,447	961,615	858,080	957,197	99,117	11.6%
営業利益	100,845	117,627	176,535	20,922	90,150	69,228	330.9%
経常利益	103,228	120,214	179,104	23,356	93,205	69,849	299.1%
純利益	59,001	68,726	105,204	-86,062	51,526	137,588	-

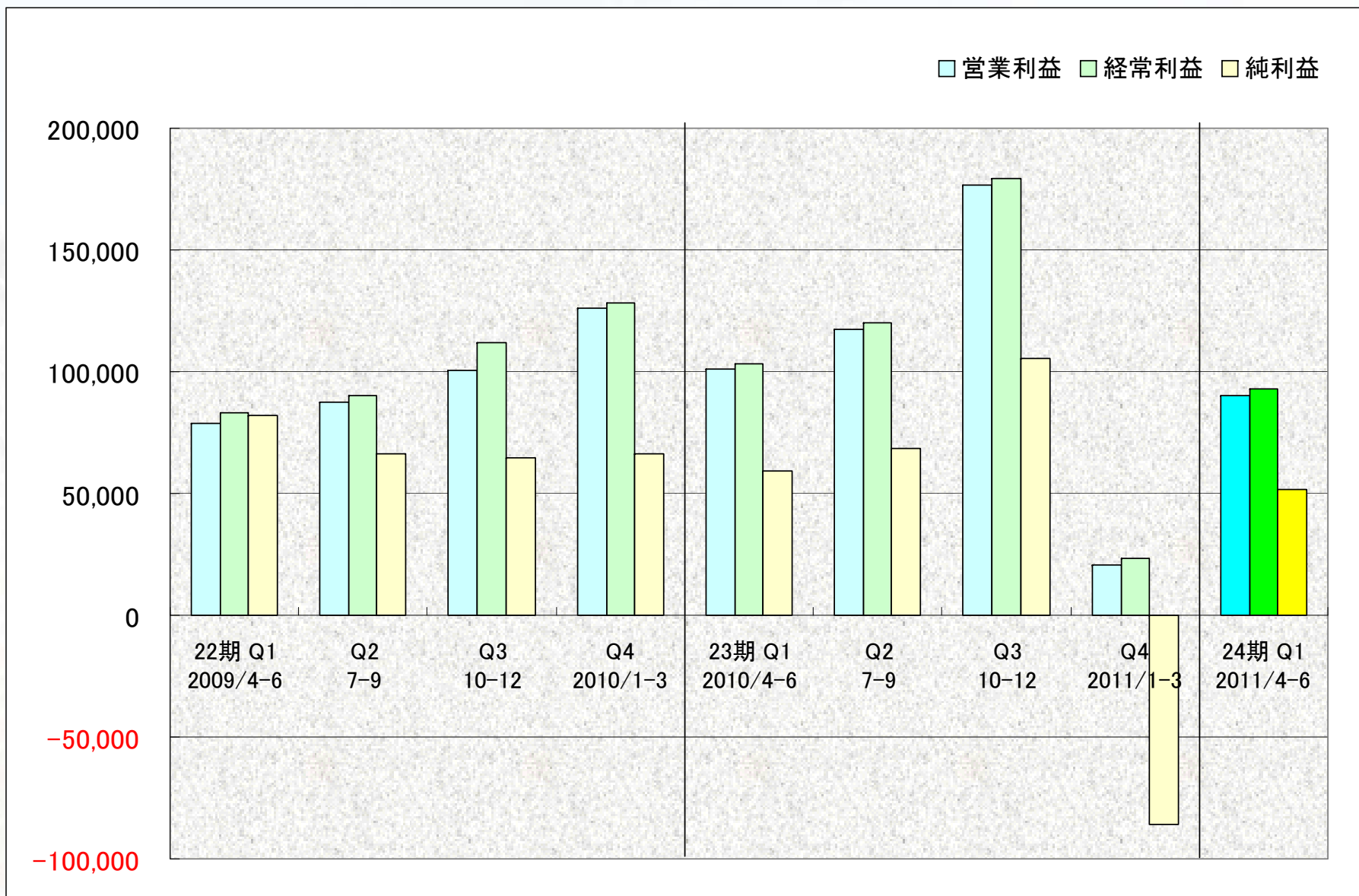
(単位:千円)

- ・ 直前四半期である、23期Q4には、Q3から営業収益・営業利益・経常利益とも減少しましたが、今期Q1は、V字回復し、いずれも増加に転じました。

營業收益推移 四半期



利益推移 四半期



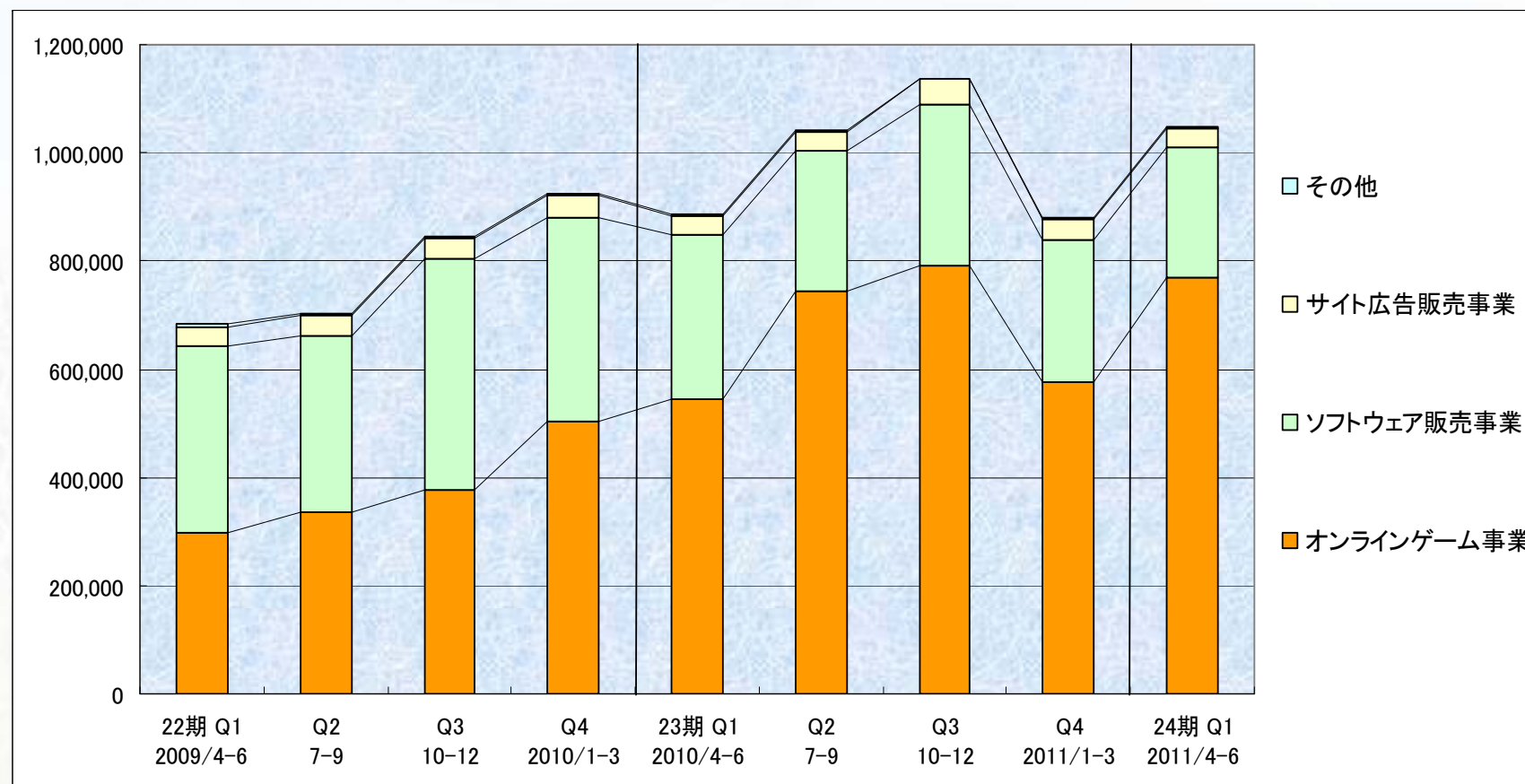
営業収益推移 事業別

	23期 (2011年3月期)				24期 (2012年3月期)	対直前四半期比	
	Q1 2010/4-6	Q2 7-9	Q3 10-12	Q4 2011/1-3	Q1 2011/4-6	増減額	増減率
オンラインゲーム事業	545,011	743,558	792,549	576,871	768,610	191,739	33.2%
ソフトウェア販売事業	303,832	259,674	295,386	261,758	241,487	-20,271	-7.7%
サイト広告販売事業	35,348	36,637	49,173	39,273	36,252	-3,021	-7.7%
その他	1,270	1,204	1,042	1,100	998	-102	-9.3%
合計	885,462	1,041,075	1,138,151	879,002	1,047,348	168,346	19.2%
オンラインゲーム事業比率	61.6%	71.4%	69.6%	65.6%	73.4%		

(単位:千円)

- ・オンラインゲーム事業は、23期Q4 からV字回復を実現。
- ・それ以外の事業セグメントは、23期Q4から漸減。

営業収益推移 事業別



今期業績予想

	第23期 2011年3月期			第24期 2012年3月期			対前期増減額			対前期増減比		
	上期	下期	通期	上期	下期	通期	上期	下期	通期	上期	下期	通期
営業収益	1,926,537	2,017,154	3,943,691	1,990,000	2,260,000	4,250,000	63,463	242,846	306,309	3.3%	12.0%	7.8%
営業費用	1,708,064	1,819,696	3,527,760	1,895,000	1,905,000	3,800,000	186,936	85,304	272,240	10.9%	4.7%	7.7%
営業利益	218,473	197,457	415,930	95,000	355,000	450,000	-123,473	157,543	34,070	-56.5%	79.8%	8.2%
経常利益	223,443	202,460	425,903	95,000	355,000	450,000	-128,443	152,540	24,097	-57.5%	75.3%	5.7%
純利益	127,728	19,143	146,871	43,000	207,000	250,000	-84,728	187,857	103,129	-66.3%	981.3%	70.2%

(単位:千円)

- ・今期は、通期でオンラインゲーム事業の発展により、営業収益で対前期7.8%増、営業利益で対前期8.2%の増収増益を見込む。
- ・上期は、オンラインゲームのビッグタイトルの準備やローンチが集中するため、利益面で前期に比べ大幅に減少し、下期に多くの利益をあげる計画。

今期業績予想の達成状況

	上期予想	第1四半期実績	達成率
営業収益	1,990,000	1,047,348	52.6%
営業費用	1,895,000	957,197	50.5%
営業利益	95,000	90,150	94.9%
経常利益	95,000	93,205	98.1%
純利益	43,000	51,526	119.8%

(単位:千円)

- ・第1四半期は、営業収益で上期予想の50%超を実現し、計画を超えた推移をした。
- ・一方、利益面では、営業収益が計画を上回り、経費が計画を下回った結果、第1四半期で上期予想の90%超を達成した。
- ・この結果、上期予想はほぼ確実に達成する見込み。

今期予算達成に向け、
また来期の継続的な発展の準備に
引き続き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。
- ・本資料は、当社株式等の特定の有価証券に対する投資の勧誘を目的としたものではありません。投資に際しましては、投資家ご自身のご判断において行なわれますよう、お願い申し上げます。