

株式会社 ベクター

第24期(2012年3月期) 第 2 四 半 期 決 算

(2011年4月1日～2011年9月30日)

決 算 説 明 会

2011/10/25

事業説明

- 4 第三の創業 オンラインゲーム事業
- 5 ベクターの現行事業
- 6 過去6期の事業別推移
- 8 当期計画:業績予想

上期施策実施状況

- 10 当期の方針
- 11 オンラインゲーム運営タイトル
- 12 新規タイトル「Finding Neverland Online -聖境伝説-」
- 13 新規タイトル「Magic World Begins」
- 14 新規タイトル「こいけん2!!」

上期実績

- 16 損益計算書
- 17 業績予想達成状況
- 18 貸借対照表
- 19 営業収益(過去4期比較)
- 20 営業利益(過去4期比較)
- 21 経常利益(過去4期比較)
- 22 純利益(過去4期比較)
- 23 EBITDA(過去4期比較)
- 24 純資産(過去4期比較)
- 25 総資産(過去4期比較)
- 26 損益計算書(過去5四半期比較)
- 28 事業別営業収益(過去5四半期比較)
- 30 上期の問題点 第2四半期の営業収益の減少の原因

下期施策

- 32 下期の方針
- 33 新規タイトル「晴空物語」

事業説明

第三の創業 オンラインゲーム事業

第一の創業 出版事業

1994.7 CD-ROM付き書籍「PACK2000」発行
以降半年毎に同書籍の改訂版を発行



第二の創業 ソフトウェアのオンライン流通事業

1995.12 ソフトウェアダウンロードサイトをスタート



1999/7終了

第三の創業 オンラインゲーム事業

2006.7 オンラインゲーム事業開始



現在

「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

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6期の事業別推移

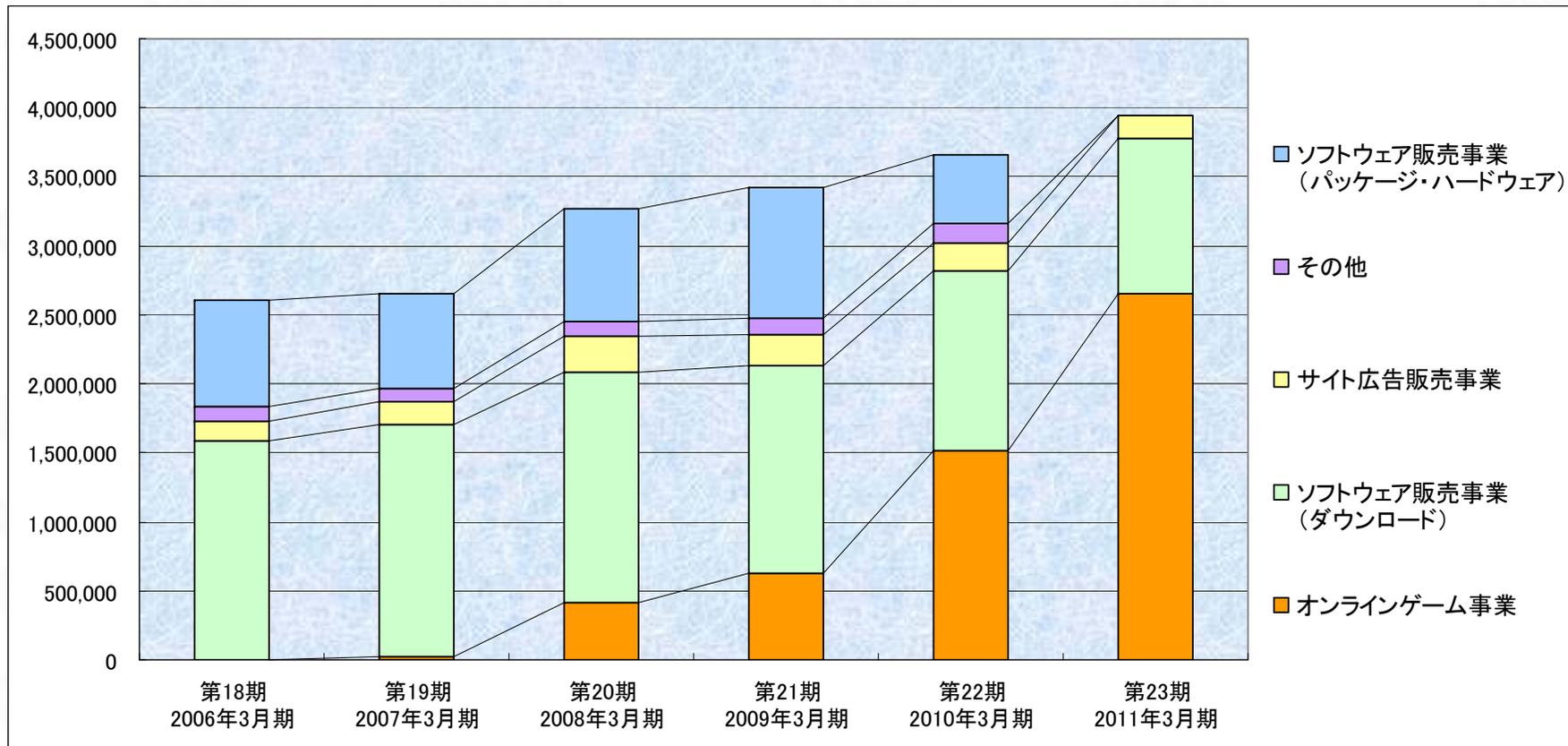
(単位:千円)

	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	第23期 2011年3月期	前期比 増減額	前期比 増減率
合計	2,602,133	2,651,236	3,271,690	3,427,610	3,655,040	3,943,690	288,650	6.6%
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	143.4%
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	-13.9%
ソフトウェア販売事業 (パッケージ・ハードウェア)	767,358	683,124	820,014	957,990	498,410	0	-498,410	-48.0%
サイト広告販売事業	136,391	161,508	260,502	218,622	204,957	160,432	-44,525	-6.3%
その他	108,408	100,782	101,131	114,849	133,414	4,618	-128,796	16.2%
オンラインゲーム事業比率	0.0%	0.9%	12.6%	18.1%	41.4%	67.4%		

- ・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1.4倍。
- ・ソフトウェアのダウンロード販売は、2007年3月期をピークに漸減。

過去6期の事業別推移(グラフ)

(単位:千円)



当期計画：業績予想

(単位：千円)

	第24期 2012年3月期 業績予想			第23期 2011年3月期 実績			前期比		
	上期	下期	通年	上期	下期	通年	上期	下期	通年
営業収益	1,990,000	2,260,000	4,250,000	1,926,537	2,017,154	3,943,691	3.3%	12.0%	7.8%
営業利益	95,000	355,000	450,000	218,473	197,457	415,930	-56.5%	79.8%	8.2%
経常利益	95,000	355,000	450,000	223,443	202,460	425,903	-57.5%	75.3%	5.7%
純利益	43,000	207,000	250,000	127,728	19,143	146,871	-66.3%	981.3%	70.2%

当期の業績は、営業収益42億5000万円、営業利益・経常利益4億5000万円、純利益2億5000万円と予想。

上期施策実施状況

PC向けオンラインゲーム

当期、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、営業収益・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

当期は、より大きな営業収益・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。

当期4月には「Finding Neverland Online - 聖境伝説 -」を、9月には「Magic World Begins」をリリースいたしました。

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4四半期に営業収益を大きく落としました。この背景には、知名度の高いタイトルのリリースラッシュや、コンシューマ機向けにゲーム開発会社の参入等による競争の激化があります。

この結果、当期、モバイルオンラインゲームの営業収益は、前年を下回るものと予想しています。

当期、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。

オンラインゲーム運営タイトル

		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	モバイルオンラインゲーム
前期以前		GODIUS Belleisle Wonderland 三国ヒーローズ	ドラゴンクルセイド まじかるブラゲ学院	恋する私の王子様
前期 (2011年3月期)	Q1	2010/5 Angelic Crest	2010/4 戦国セブン	2010/6 えんむす!
	Q2	2010/7 レインボーアーチ童話王国 2010/9 SOULALIVE ONLINE	2010/7 ドラゴンクルセイド2 2010/9 ブラウザ原人	2010/9 恋愛カードバトル らぶでゅえ!
	Q3	2010/12 FULL METAL RIDE	2010/11 ブラゲ経営塾	
	Q4	2011/3 DEMONS CODE	2011/1 ブラゲウォーズ 2011/2 三国志牧場 2011/3 無敵! 料理王	2011/1 あるけみ! 2011/2 サイキック少女大戦!
当期 (2012年3月期)	Q1	2011/4 Finding Neverland Online -聖境伝説- 2011/5 KNIGHTS of KINGDOM		2011/4 きらめき! 熱血☆ラ部 2011/5 おしゃべりカフェ
	Q2	2011/9 Magic World Begins 2011/9 ソードオブリベリオン	2011/7 ブレイドオブドラゴン	2011/9 こいけん2!!

オンラインゲーム新規タイトル「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。

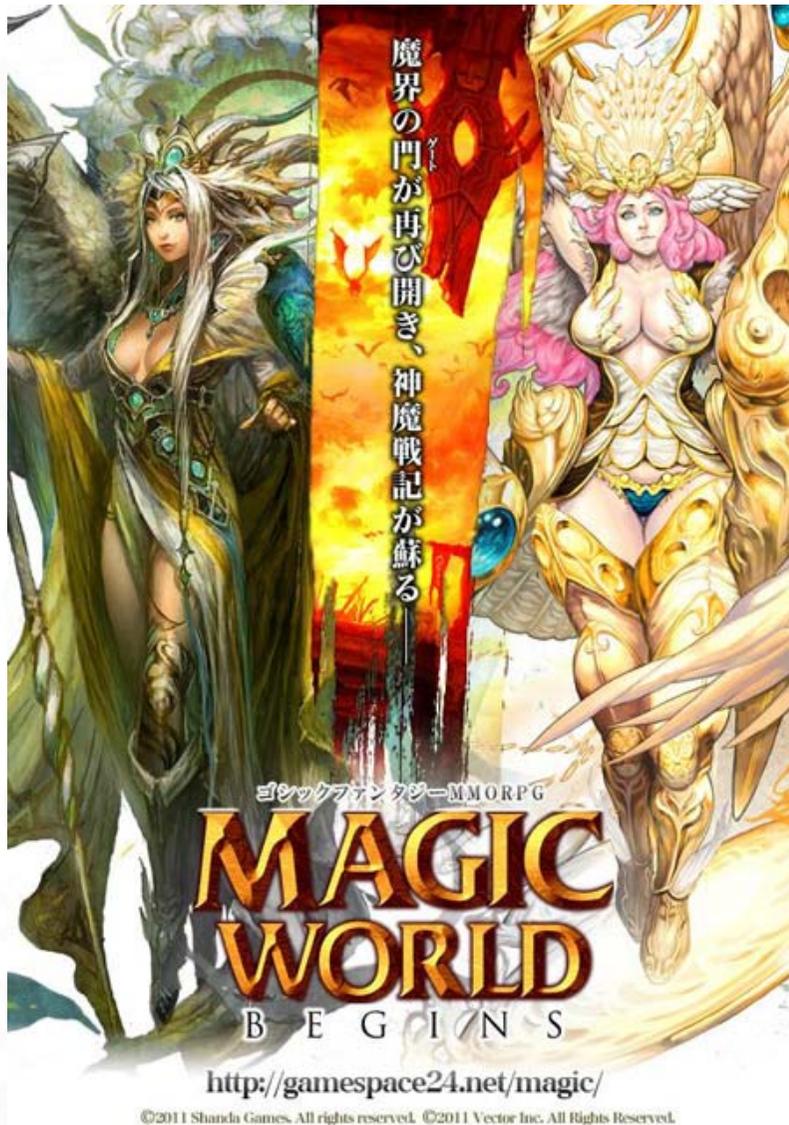
■サービス日程

- 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
- 7月25日(月)会員登録数が30万人を突破





『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

6月20日(月)クローズドβテスター募集開始

9月1日(木)クローズドβテスト開始

9月6日(火)正式サービス開始



『こいけん2!!』

『こいけん2!!』は、290万人以上のユーザーに支持をいただいた恋愛ソーシャルゲーム「こいけん！」の第2弾！人気声優によるキャラクターボイスの採用など、好評をいただいた要素を踏襲しつつ、新たなゲーム要素を盛り込んだ新感覚恋愛ソーシャルゲーム。

「Mobageオープンプラットフォーム」にて、提供開始。

○新たに加わった「探検(クエスト)」システム！

前作「こいけん！」にはなかった「探検(クエスト)」システムが、今回新たに加わりました。「探検」を進めていくことにより、ヒロインたちとの恋愛物語が次々展開するほか、コンプリートアイテムの「フラグ」が出現！フラグを集めれば、彼女との特別なイベントやボイスを満喫できます！

さらに新たに加わった「争奪戦」でも、フラグをゲットする事が可能！1日に4回行われる争奪戦にエントリーし、見事勝利すれば他ユーザーのフラグを奪取できます！

こいけん!!2
初恋探検部 Koi-ken

■サービス日程

9月29日(木)フィーチャーフォン版開始

スマートフォン版(Android/iPhone両対応)近日公開予定

上期実績

(単位:千円)

損益計算書	第23期 2011年3月期			第24期 2012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	1,926,538	2,017,153	3,943,691	1,912,674	-13,864	-0.7%
営業費用	1,708,065	1,819,695	3,527,760	1,821,290	113,225	6.6%
営業利益	218,473	197,457	415,930	91,384	-127,089	-58.2%
経常利益	223,443	202,460	425,903	98,694	-124,749	-55.8%
純利益	127,728	19,143	146,871	47,750	-79,978	-62.6%
EBITDA	339,461	391,365	730,826	316,202	-23,259	-6.9%

(単位:千円)

	上期予想	第1四半期実績	第2四半期実績	上期実績	達成率
営業収益	1,990,000	1,047,348	865,326	1,912,674	96.1%
営業費用	1,895,000	957,197	864,093	1,821,290	96.1%
営業利益	95,000	90,150	1,234	91,384	96.2%
経常利益	95,000	93,205	5,489	98,694	103.9%
純利益	43,000	51,526	△ 3,776	47,750	111.0%

経常利益・純利益で上期予想を達成。

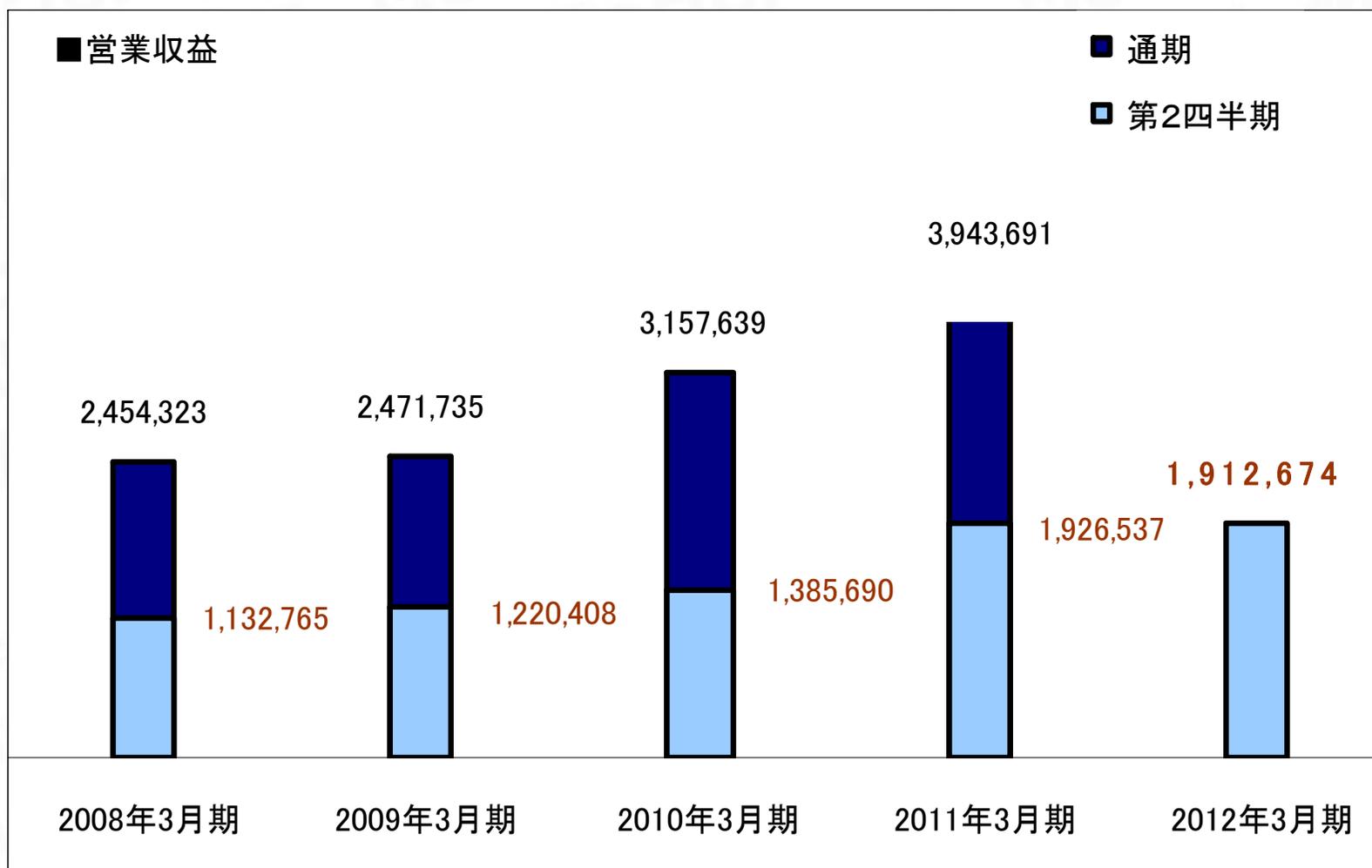
貸借対照表

(単位:千円)

貸借対照表	第23期 2011年3月期		第24期 2012年3月期
	前上期 2010年9月	前下期 2011年3月	上期 2011年9月
流動資産	2,645,133	2,593,873	2,435,072
有形固定資産	115,052	105,751	82,894
無形固定資産	501,668	573,418	603,479
投資その他の資産	276,555	266,904	257,698
流動負債	761,366	708,395	569,943
固定負債	14,235	15,976	17,494
フリーキャッシュフロー	△ 124,406	30,085	138,844
純資産	2,762,808	2,815,576	2,791,707
(自己資本比率)	78.0%	79.5%	82.6%
総資産	3,538,410	3,539,948	3,379,144

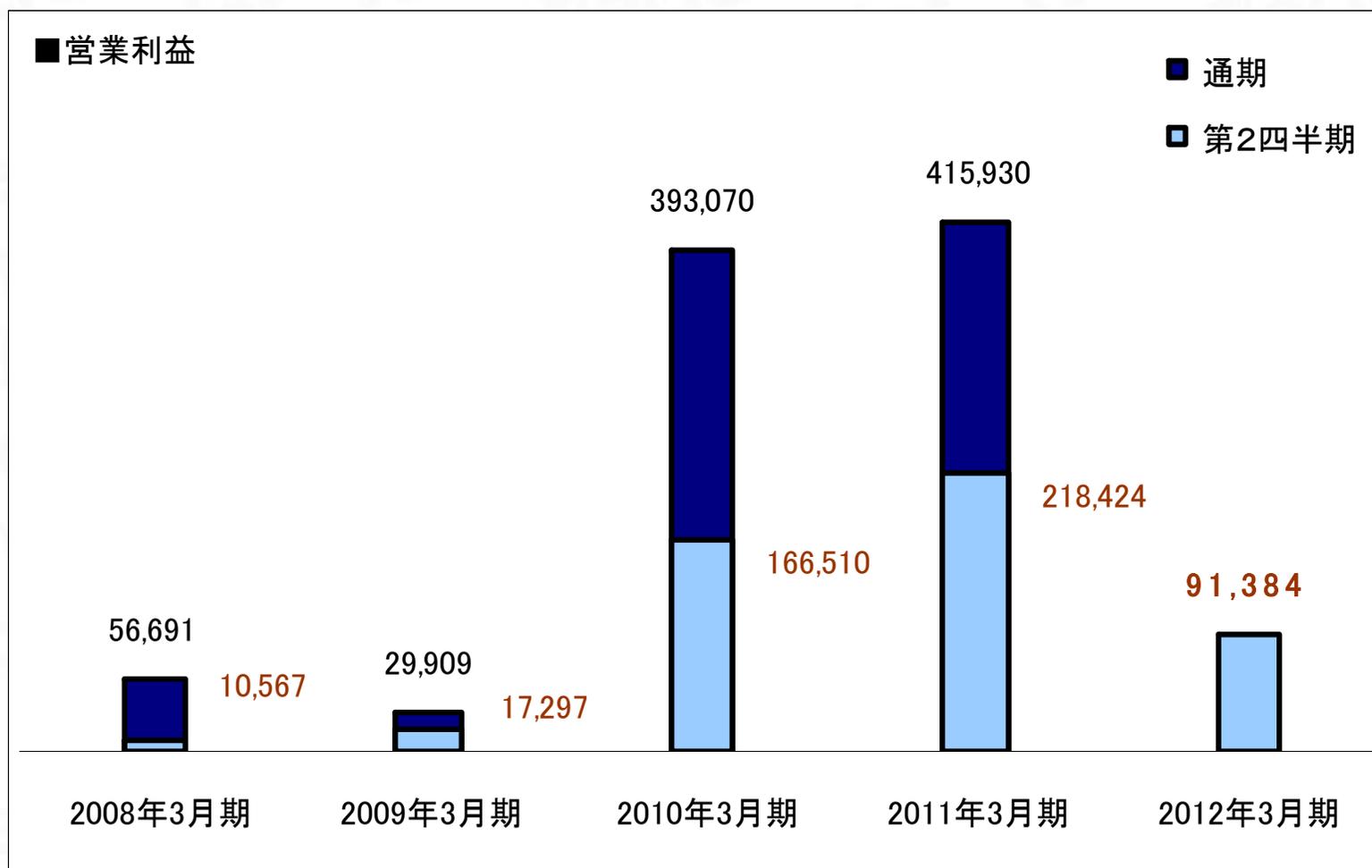
營業收益(過去4期比較)

(單位:千円)



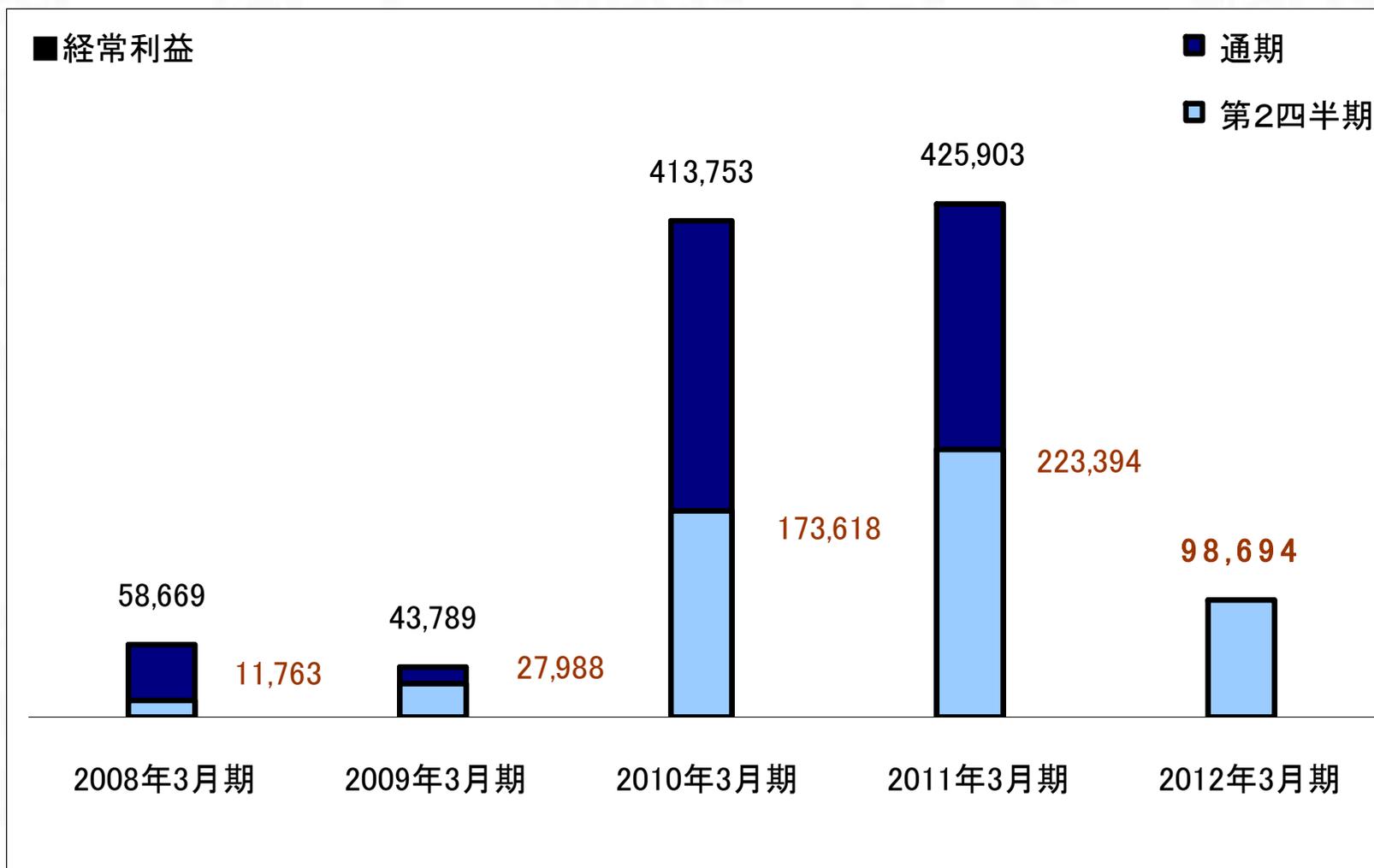
営業利益(過去4期比較)

(単位:千円)



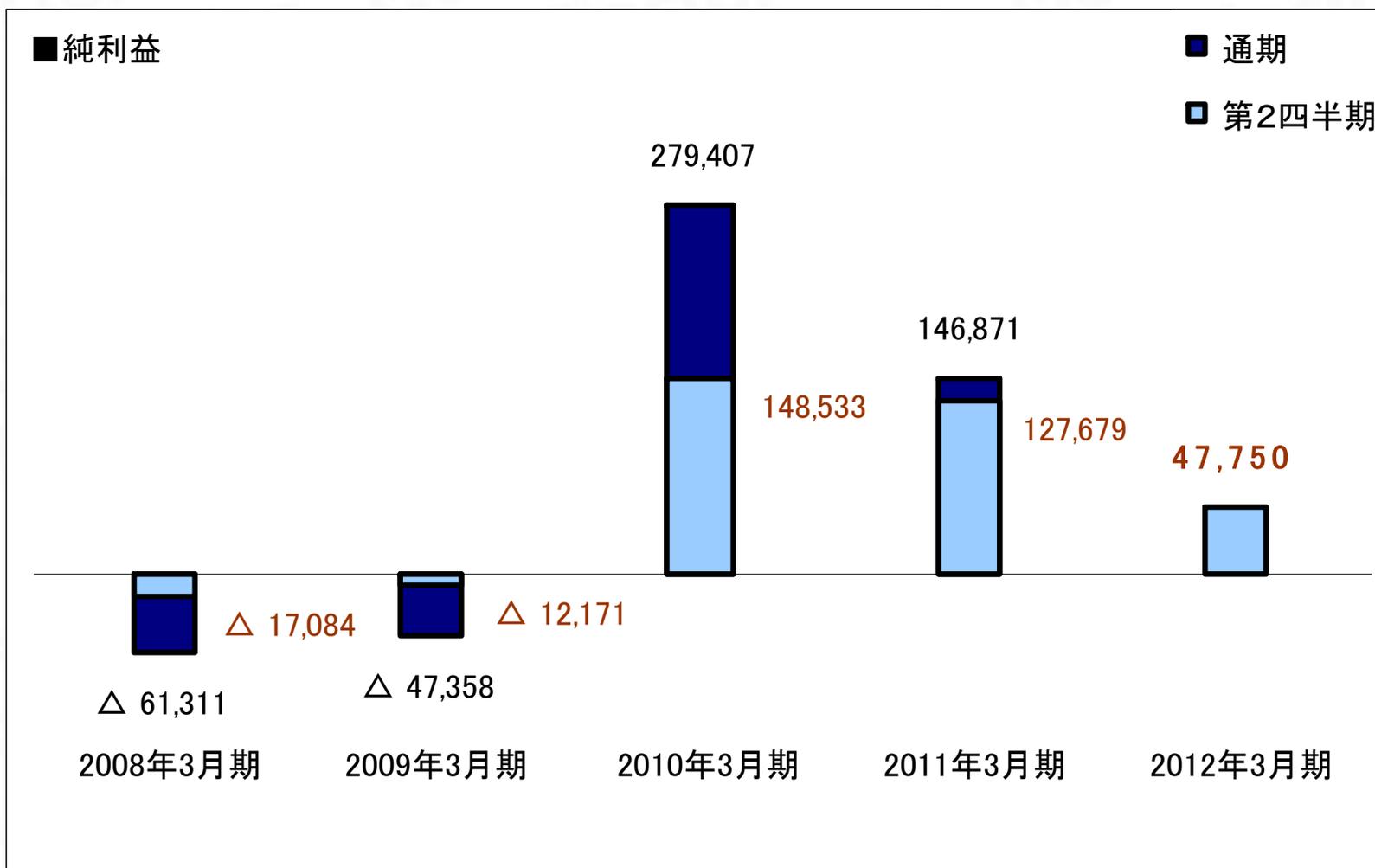
經常利益(過去4期比較)

(單位:千円)



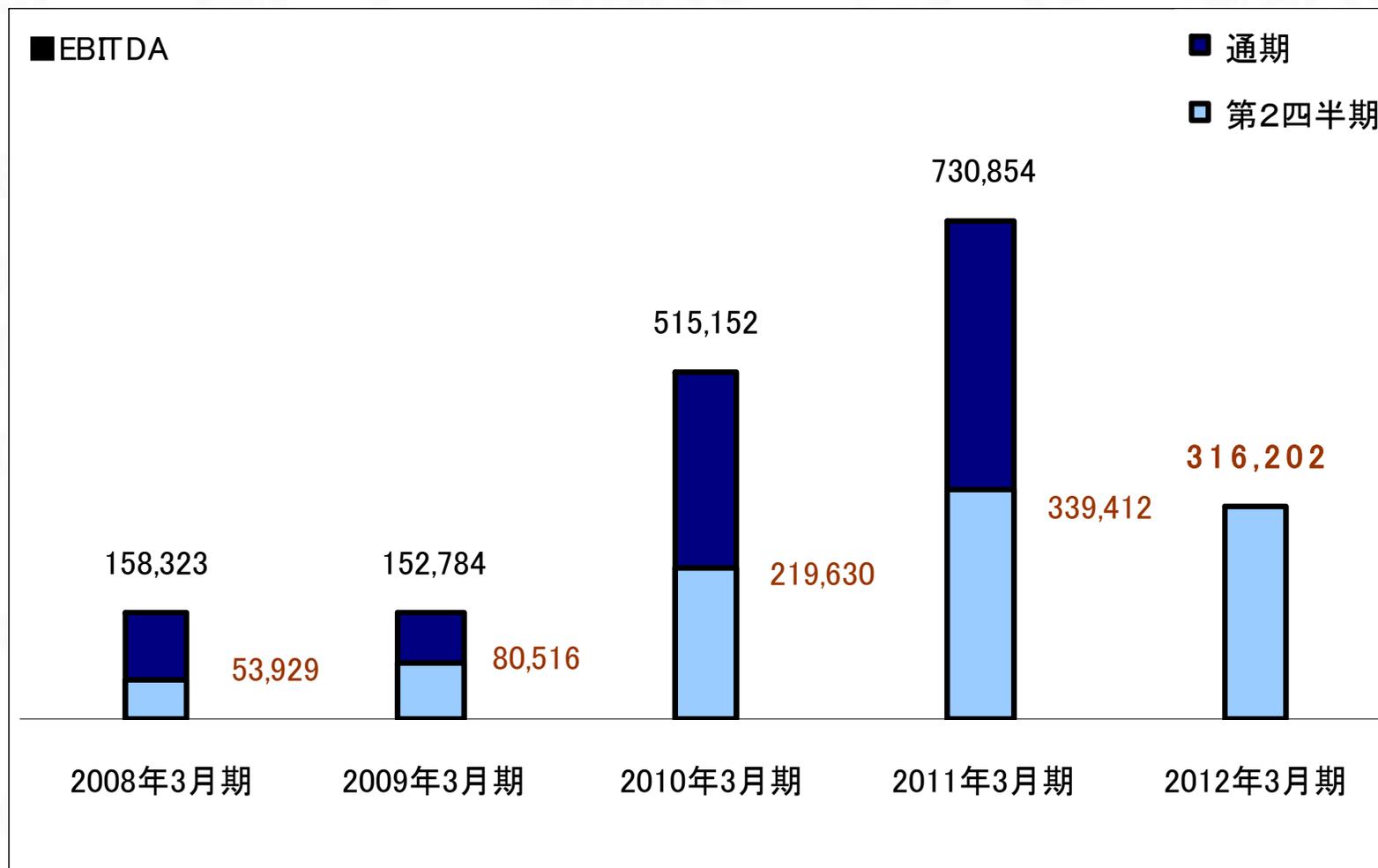
純利益(過去4期比較)

(單位:千円)



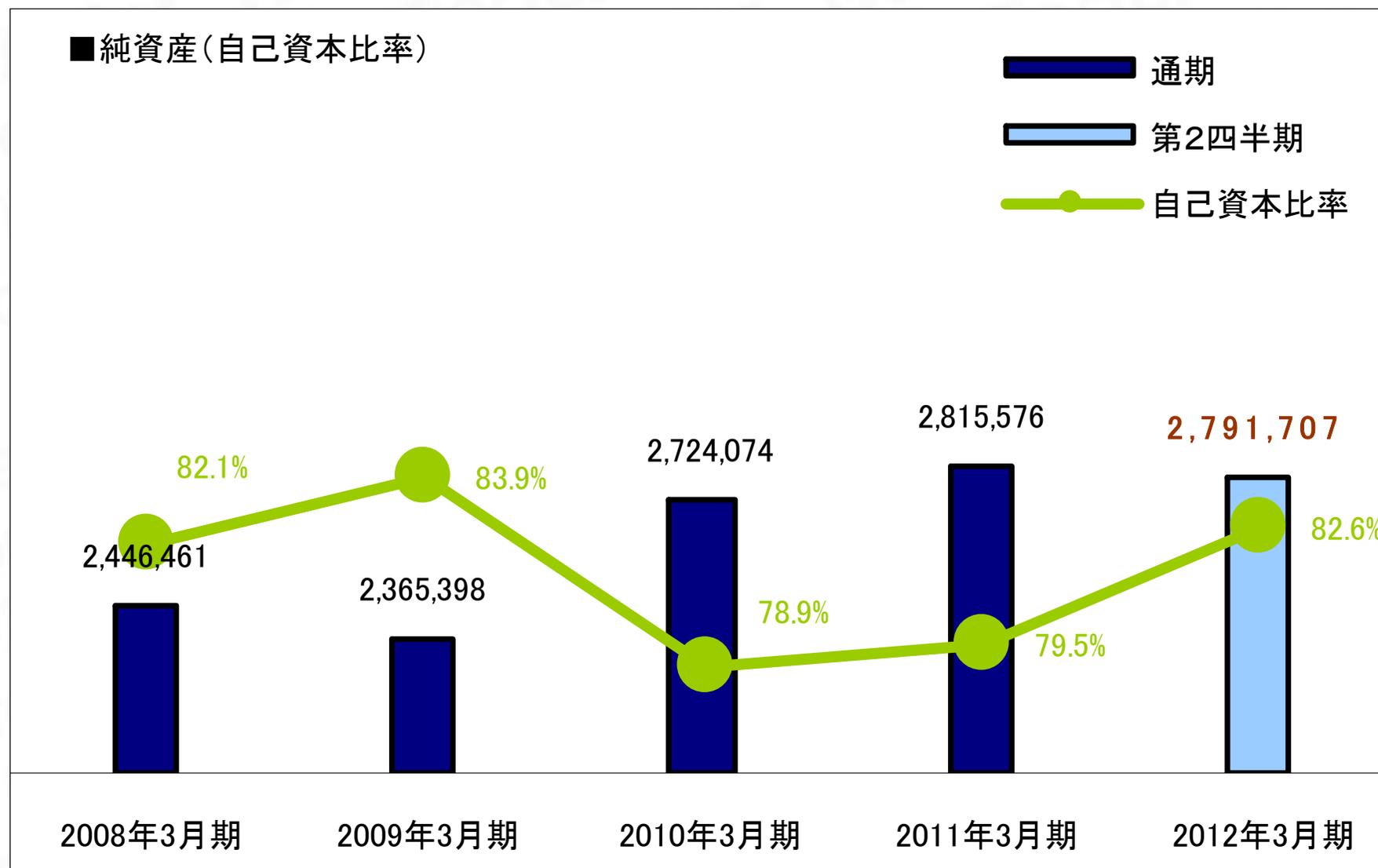
EBITDA(過去4期比較)

(単位:千円)



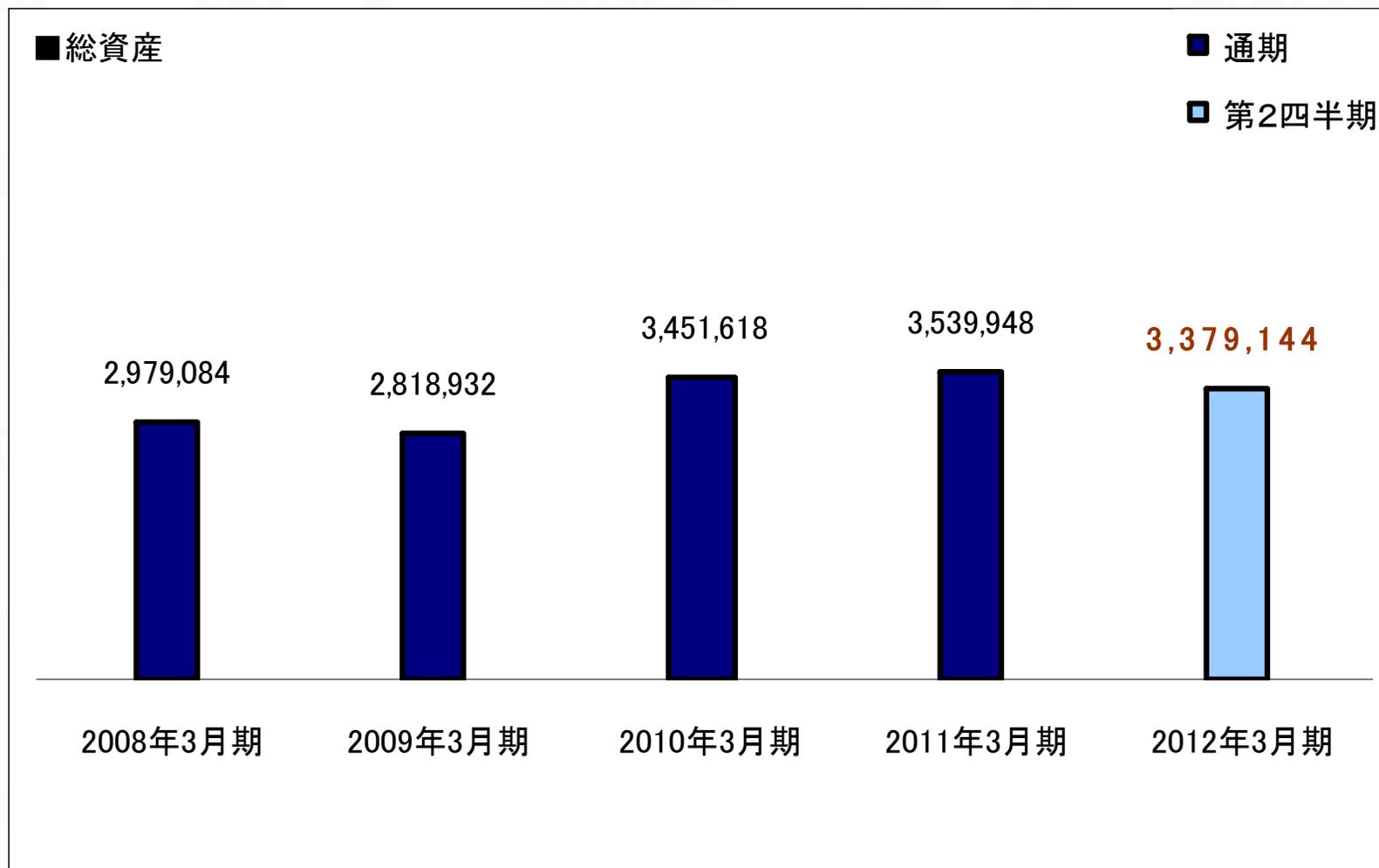
純資産(過去4期比較)

(単位:千円)



総資産(過去4期比較)

(単位:千円)



損益計算書(過去5四半期比較)

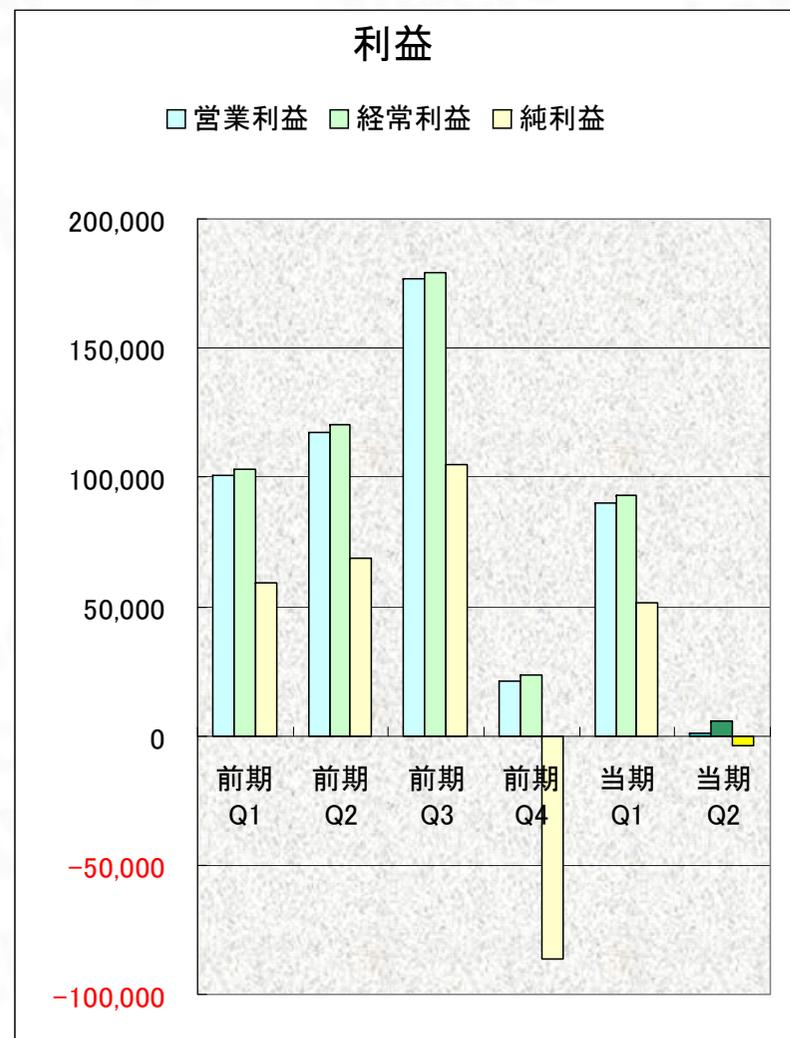
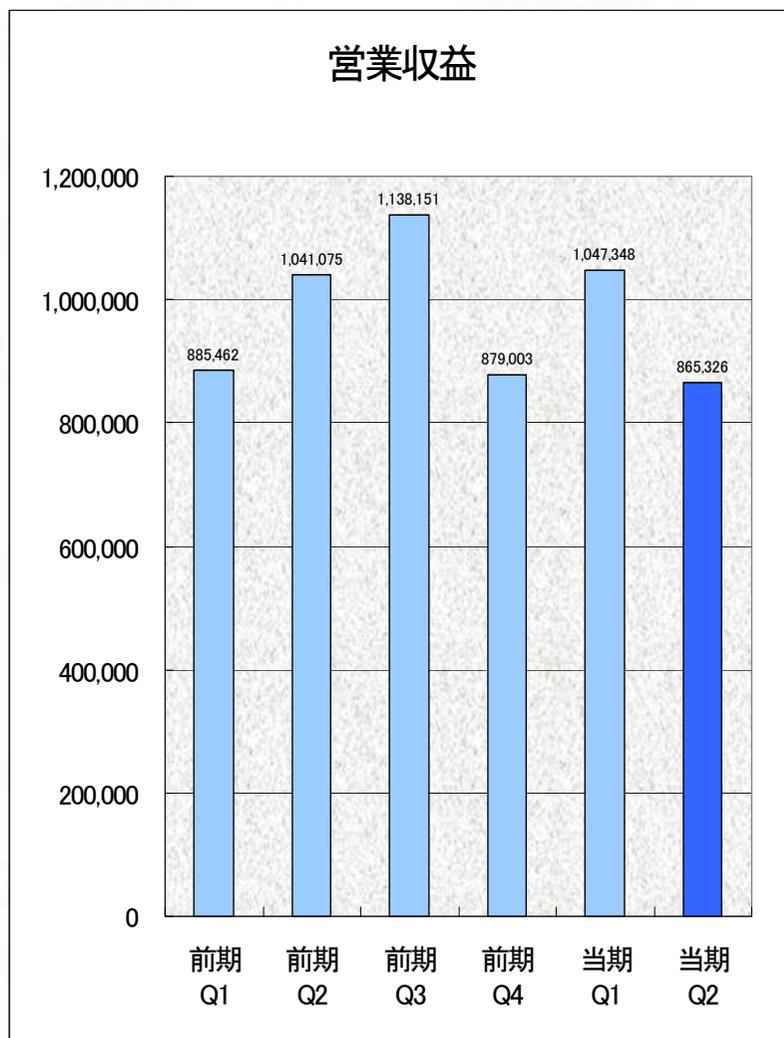
(単位:千円)

	前期 (2011年3月期)				当期 (2012年3月期)	
	前期 Q1	前期 Q2	前期 Q3	前期 Q4	当期 Q1	当期 Q2
売上高	885,462	1,041,075	1,138,151	879,003	1,047,348	865,326
営業費用	784,617	923,447	961,615	858,081	957,197	864,093
営業利益	100,845	117,627	176,535	20,923	90,150	1,234
経常利益	103,228	120,214	179,104	23,357	93,205	5,489
純利益	59,002	68,726	105,204	-86,060	51,526	-3,776

当期、第2四半期の営業収益は、東日本大震災のあった前年第4四半期を下回り、前期・当期を通じ四半期として最低を記録。

損益計算書(過去5四半期比較)

(単位:千円)



事業別営業収益(過去5四半期比較)

28

Vector

(単位:千円)

	前期 (2010/3期)				当期 (2011/3期)	
	前期 Q1	前期 Q2	前期 Q3	前期 Q4	当期 Q1	当期 Q2
オンラインゲーム事業	545,011	743,558	792,549	576,871	768,610	610,705
ソフトウェア販売事業	303,832	259,674	295,386	261,759	241,487	216,614
サイト広告販売事業	35,348	36,637	49,173	39,274	36,252	37,017
その他	1,270	1,205	1,042	1,101	998	989
合計	885,462	1,041,076	1,138,151	879,002	1,047,348	865,326
オンラインゲーム事業比率	61.6%	71.4%	69.6%	65.6%	73.4%	70.6%

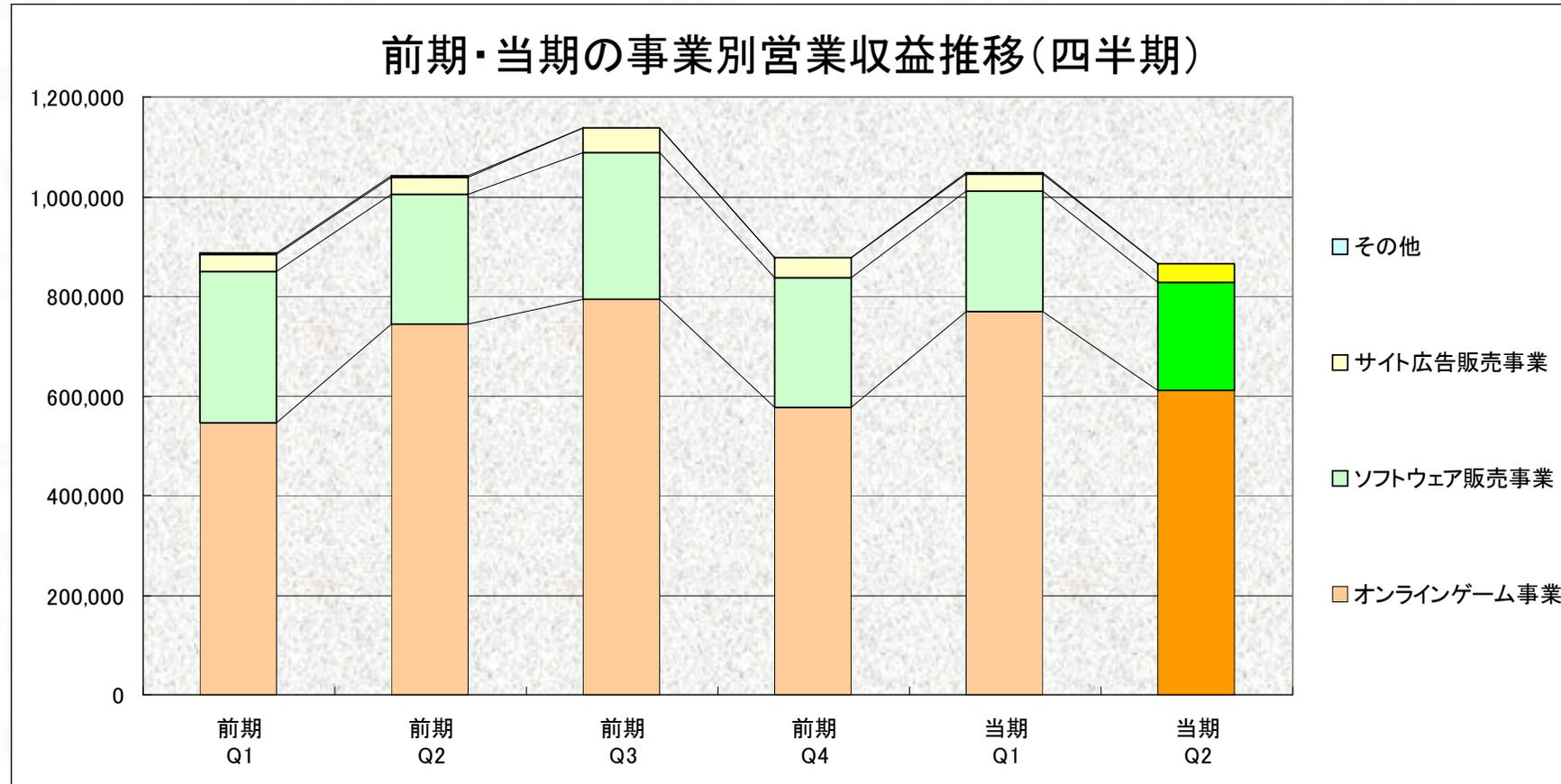
Q2営業収益減少の原因

「オンラインゲーム事業」の営業収益減少

「ソフトウェア販売事業」の営業収益減少

事業別営業収益(過去5四半期比較:単体)

(単位:千円)



■オンラインゲーム事業

「Finding Neverland Online -聖境伝説-」

第1四半期は、「Finding Neverland Online -聖境伝説-」の計画を超える営業収益の達成により、計画を超える営業収益・利益を実現した。一方で、かつてない規模のユーザーの参加により、不正利用(アカウントハックやRMT)が想定以上の規模で発生、対応が遅れてしまい、ユーザー離れが生じた。これが第2四半期での営業収益減少の原因となった。

「Magic World Begins」

「Magic World Begins」は、当初7月中のクローズドベータテストを計画し、6月末にクローズドベータテストの募集を開始した。しかし、ローカライズ作業の遅延により、当初計画していた開始時期では、テストに耐えられるクオリティに達していなかったため、テスト実施を9月1日と約1か月延期した。延期に伴い、当初計画していたプロモーションに齟齬が生じ、ユーザー獲得が目標未達となった。また開始遅延に伴い、営業収益も計画を下回った。

■ソフトウェア販売事業

ソフトウェアのダウンロード販売は、2007年3月期をピークに漸減が続いており、上期もこの傾向に歯止めがかからなかった。

下期施策

ビッグタイトルリリースの継続

上期に引き続き、より大きな営業収益・利益を期待できるビッグタイトルの獲得を強化します
下期第一弾として、「Finding Neverland Online -聖境伝説-」を手がける台湾のX-Legend Entertainment Co., Ltd.が開発した最新作の王道ファンタジーMMORPG「晴空物語」を11月より開始します。

ビッグタイトル運営力の強化

上期にリリースした「Finding Neverland Online -聖境伝説-」でのカスタマーサポート、不正対応への遅れ。「Magic World Begins」でのローカライズ作業の遅延など、既存の問題点はすでに解消しておりますが、下期はさらに体制の見直し強化を実施し、ビッグタイトル運営を十全に運営できる体制を確立します。

新規タイトル準備の強化

来期以降のオンライン事業の営業収益拡大を実現するため、海外有力タイトルの獲得、自社オリジナルゲームの開発、他社との共同開発等、新規タイトルを確保するための体制を強化します。

スマートフォン対応

「こいけん2!!」のスマートフォン対応版のリリースを皮切りに、順次、スマートフォン向けオンラインゲームのラインアップを強化します。

オンラインゲーム新規タイトル「晴空物語」



「晴空物語」は、「Finding Neverland Online -聖境伝説-」を手がける、台湾のX-Legend Entertainment Co., Ltd.が開発した最新作の王道ファンタジーMMORPGです。

台湾、香港ではすでにサービスが開始しており、「聖境伝説 Online」を超える大ヒットを記録。日本以外では、インドネシア、タイでも契約が締結され、全世界で注目されているオンラインゲームです。

ベクターは大ヒット中の『Finding Neverland Online -聖境伝説-』に続くべく、X-Legend社と共に「晴空物語」の今冬サービスに向けて鋭意準備を進めております。

■サービス日程

2011年11月2日 クローズドβテスト開始

本年下期は、
当期業績予想の達成に向け、
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。