

株式会社 ベクター

第26期 第1四半期決算

(2013年4月1日～2013年6月30日)

説明資料

2013年7月24日



(証券コード:2656)

第26期1Q業績と予想の達成状況

Vector

単位：千円

| 区分 | 予実 | 予想 | 実績 | 差異 | 達成率 |
|--------|----|---------|---------|----------|-------|
| 営業収益 | | 682,000 | 541,159 | ▲140,841 | 79.3% |
| 営業利益 | | ▲75,000 | ▲70,879 | 4,121 | — % |
| 経常利益 | | ▲75,000 | ▲70,052 | 4,948 | — % |
| 四半期純利益 | | ▲82,000 | ▲57,314 | 24,686 | — % |

【第26期1Qトピックス…予想対比】

《収益面》

「オンラインゲーム事業」アップデートしたタイトルの営業収益の伸びが想定より大きく下回った。新規タイトルのサービス開始が当初予定より遅れた。

《利益面》

プロモーションコストの見直しと継続的な固定費の削減により当初予想より改善している。

損益推移



単位：千円

| 区分 \ 期別 | 第25期 2013年3月期 | | | | | 第26期 2014年3月期 | 前年 同期比 |
|---------|------------------|----------|----------|---------|-----------|------------------|--------------------|
| | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 通期 | 1Q | |
| 営業収益 | 567,811 | 615,603 | 729,196 | 567,860 | 2,480,471 | 541,159 | ▲26,651 (▲4.7%) |
| 営業費用 | 658,650 | 745,482 | 750,967 | 606,924 | 2,762,024 | 612,038 | ▲46,611 (▲7.1%) |
| 営業利益 | ▲90,838 | ▲129,879 | ▲21,771 | ▲39,063 | ▲281,553 | ▲70,879 | 19,959 (-%) |
| 経常利益 | ▲88,597 | ▲127,967 | ▲21,945 | 10,442 | ▲228,068 | ▲70,052 | 18,545 (-%) |
| 純利益 | ▲116,078 | ▲147,351 | ▲171,410 | 11,448 | ▲423,390 | ▲57,314 | 58,764 (-%) |

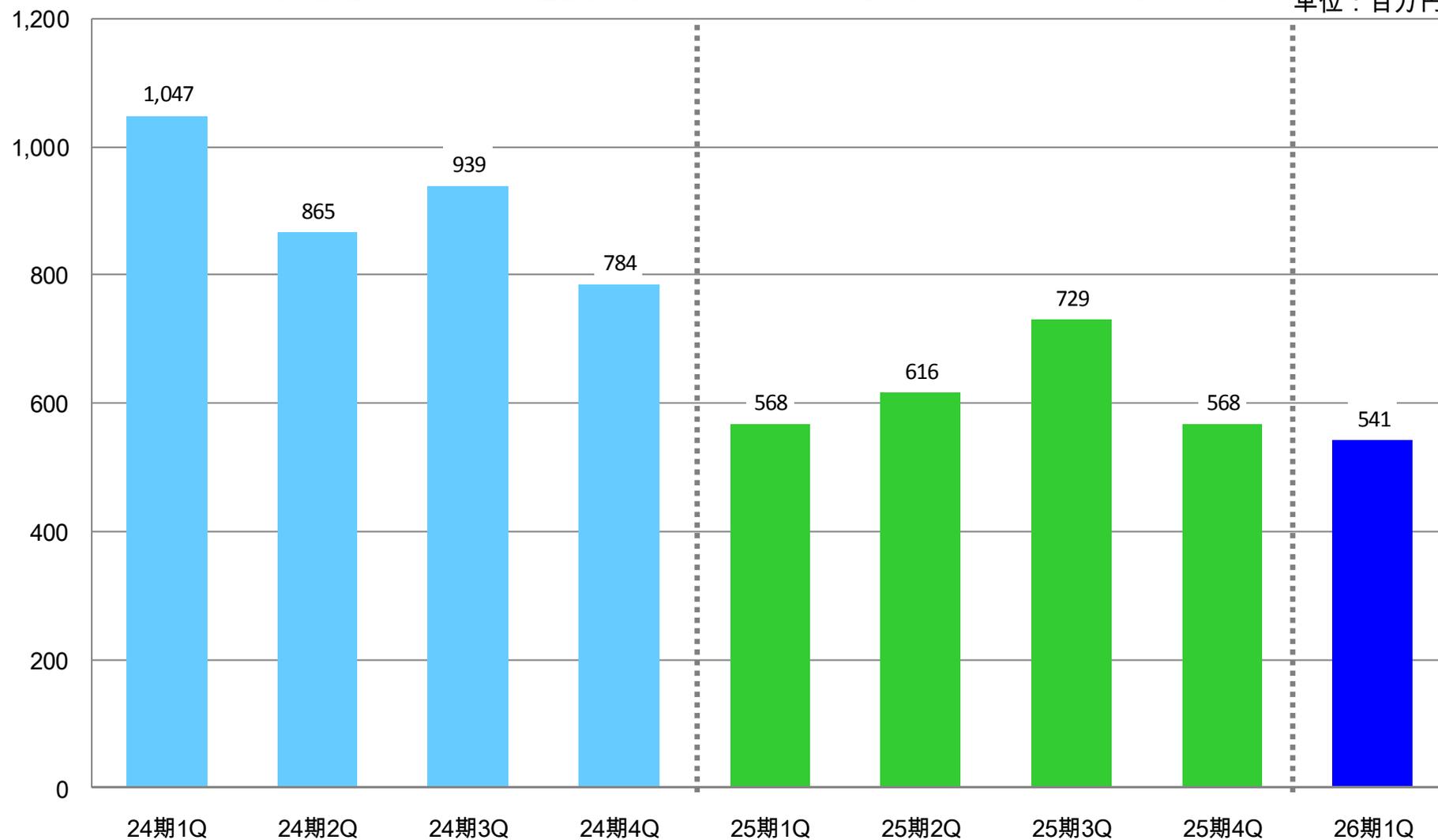
【第26期1Qトピックス…前年同期対比】

営業収益は、第24期末発生不正アクセス事案の影響を大きく受けた前年同期を上回ることができなかった。営業費用は、固定費の削減により大幅に圧縮することができ、営業収益の伸び悩みを吸収して利益（損失額の縮小）の改善は進んでいる。

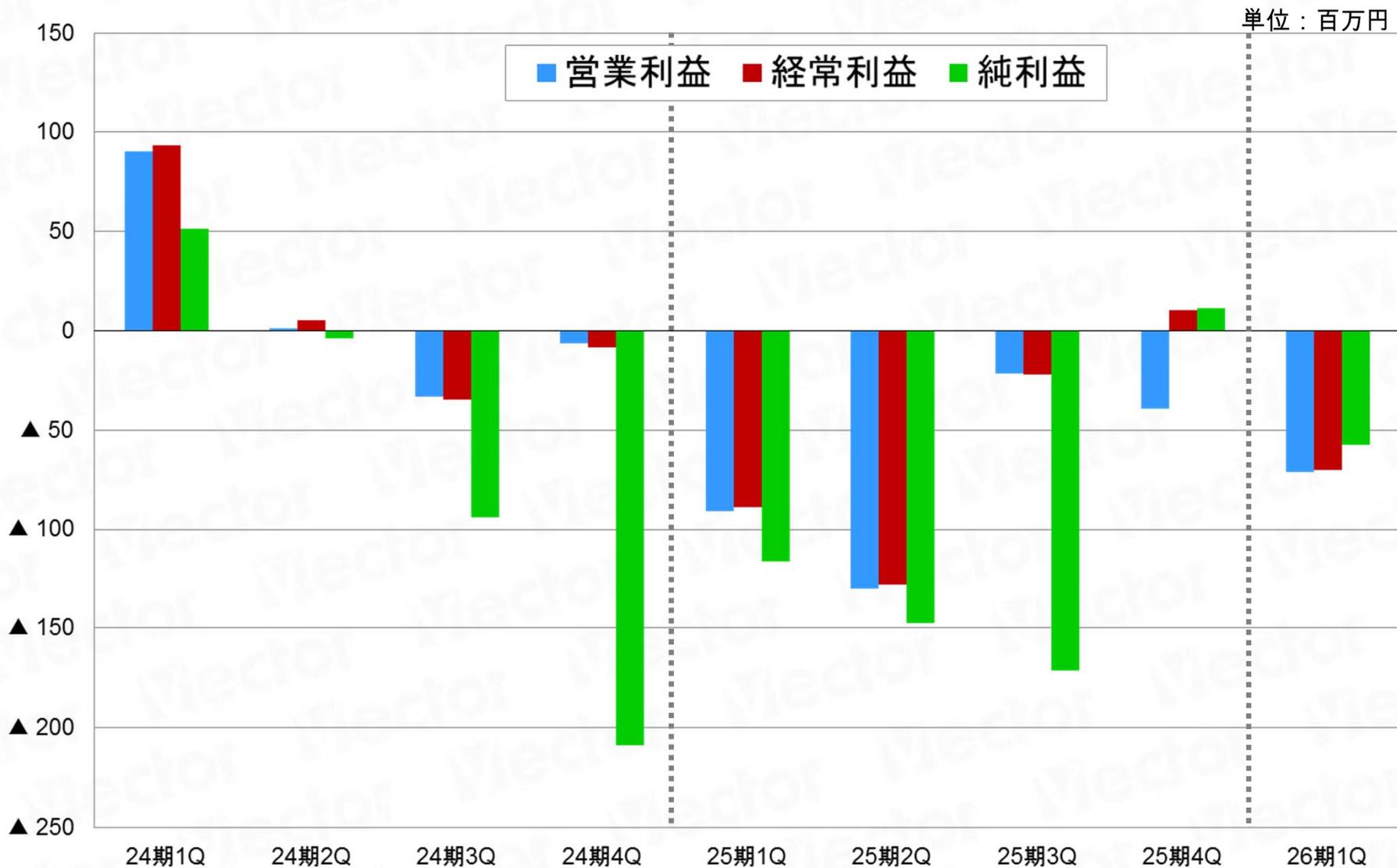
営業収益推移 四半期



単位：百万円



利益推移 四半期



営業収益推移 事業別

単位：千円

| 期別 事業別 | 第25期 2013年3月期 | | | | 第26期 2014年3月期 | 前年 同期比 |
|------------|------------------|---------|---------|---------|------------------|--------------------|
| | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 1Q | |
| オンラインゲーム | 433,788 | 469,931 | 531,277 | 399,920 | 396,921 | ▲36,867 (▲8.5%) |
| ソフトウェア販売 | 101,015 | 114,279 | 166,212 | 136,428 | 113,313 | 12,298 (12.2%) |
| サイト広告販売 | 32,596 | 31,032 | 31,406 | 31,512 | 30,924 | ▲1,672 (▲5.1%) |
| その他 | 410 | 360 | 300 | 0 | 0 | ▲410 (-%) |
| 合計 | 567,811 | 615,603 | 729,196 | 567,860 | 541,159 | ▲26,651 (▲4.7%) |
| オンラインゲーム比率 | 76.4% | 76.3% | 72.9% | 70.4% | 73.4% | |

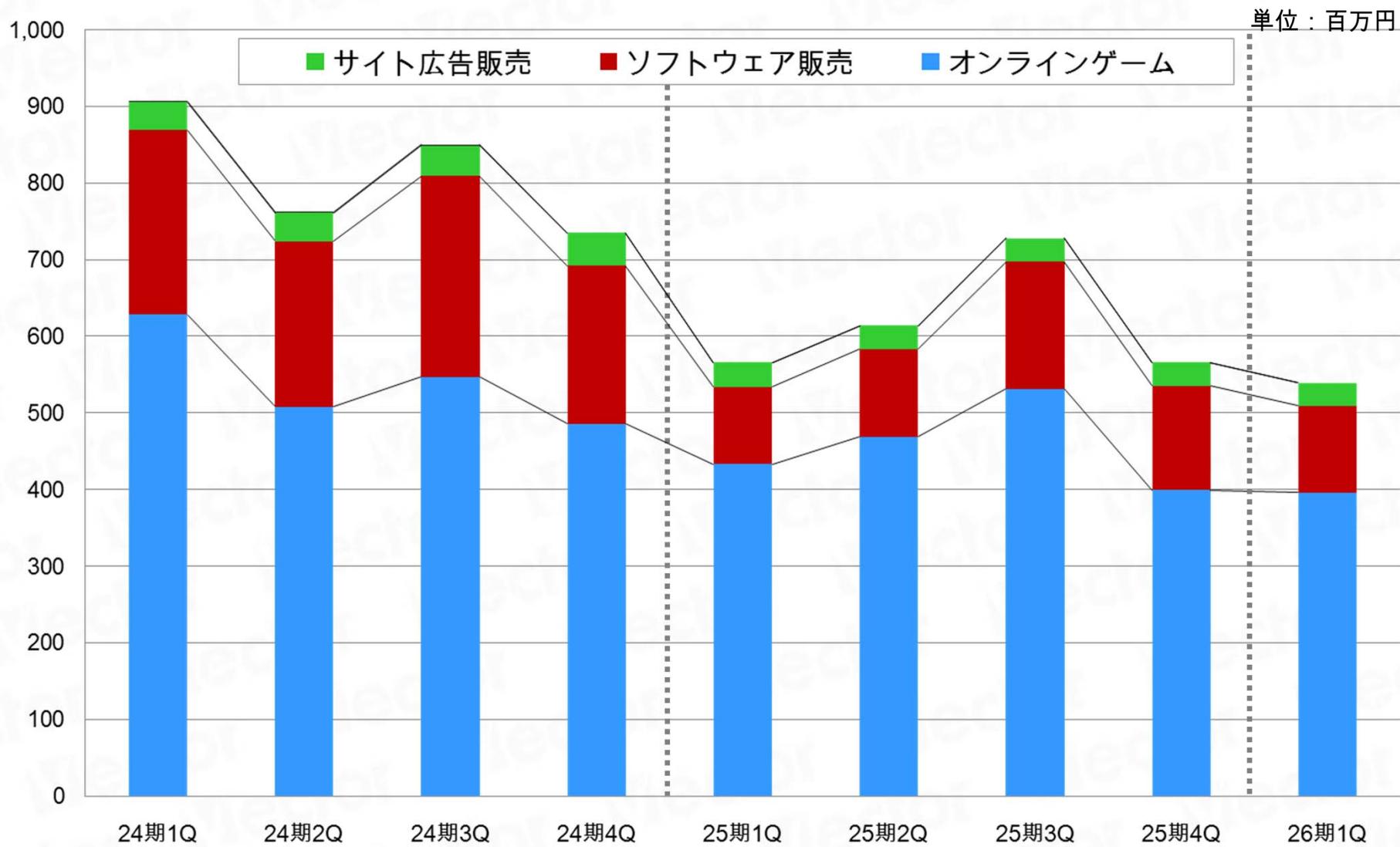
【第26期1Qトピックス】

オンラインゲーム バージョンアップ以降の伸びが予想を大きく下回る

ソフトウェア販売 不正アクセス事案の影響から立ち直りつつも、市場縮小の影響を受ける

サイト広告販売 堅調に推移するも、大幅な改善を見込むのは難しい

営業収益推移 事業別



当期の方針

PC向けオンラインゲーム

従来どおり、当期もオンラインゲーム事業に注力いたします。
PC向けオンラインゲームタイトルとしては、4月に「ぎごしょくマスター」を、7月に「BOUNDRA (バンドラ)」のサービスを開始いたしました。

スマートフォン向けゲームの強化

スマートフォンゲーム分野でも、当社の強みを活かせる海外タイトルの獲得に注力いたします。

第一弾として、中国の iPhone ランキングで TOP10 に入っている iFREE Studio Limited の「魔卡幻想」のライセンスを獲得し、日本向けにローカライズ、「アルカナ・マギア」の名前で、6/7 にリリースいたしました。

引き続き、今期中に、複数のスマートフォン向けのタイトルをリリースする方針です。

セキュリティ強化

個人情報の安全性の向上と不正アクセスの再発防止をめざし、当期もセキュリティ強化を一層進めてゆく計画です。



「ぎごしょくマスター」



「BOUNDRA」



「アルカナ・マギア」



当期業績予想



単位：百万円

| 区分 \ 期別 | 第25期 2013年3月期 | | | | | | | 第26期 2014年3月期 | | | 前年 同期比 | | |
|---------|------------------|------|-------|------|-----|-------|-------|------------------|----------|----------|----------------|----------------|----------------|
| | 1Q | 2Q | 上期 | 3Q | 4Q | 下期 | 通期 | 1Q 実績 | 2Q 予想 | 上期 予想 | 1Q | 2Q | 上期 |
| 営業収益 | 567 | 616 | 1,183 | 729 | 568 | 1,297 | 2,480 | 541 | 626 | 1,167 | ▲26 (▲4.7%) | 10 (1.6%) | ▲16 (▲1.3%) |
| 営業費用 | 659 | 745 | 1,404 | 751 | 607 | 1,358 | 2,762 | 612 | 699 | 1,311 | ▲46 (▲7.1%) | ▲46 (▲6.2%) | ▲93 (▲6.6%) |
| 営業利益 | ▲90 | ▲130 | ▲220 | ▲22 | ▲39 | ▲61 | ▲281 | ▲70 | ▲73 | ▲143 | 20 (-%) | 57 (-%) | 77 (-%) |
| 経常利益 | ▲88 | ▲128 | ▲216 | ▲22 | 10 | ▲12 | ▲228 | ▲70 | ▲74 | ▲144 | 18 (-%) | 54 (-%) | 72 (-%) |
| 純利益 | ▲116 | ▲147 | ▲263 | ▲171 | 11 | ▲160 | ▲423 | ▲57 | ▲82 | ▲139 | 58 (-%) | 65 (-%) | 124 (-%) |

【第26期2Q予想トピックス】

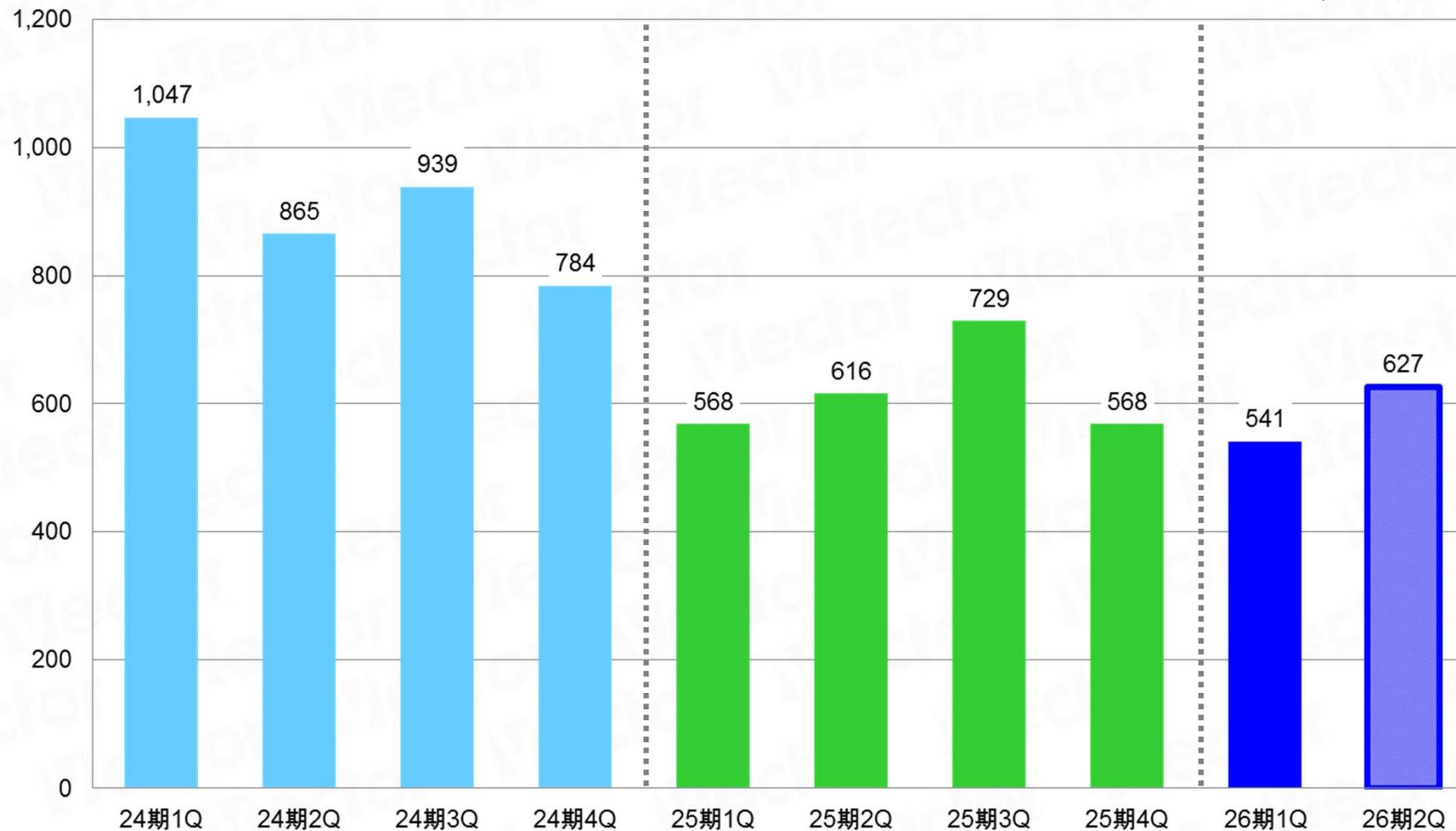
営業収益の改善を進めているが、2Qではその恩恵を受ける期間も小幅に留まり、1Qで下回った部分を取り戻すことがやや難しい状況。

固定費削減を更に押し進め、利益を確保しやすい体質への改善を継続する。営業収益の改善幅が利益に直結しやすい構造へ。

営業収益推移 四半期 2Q予想



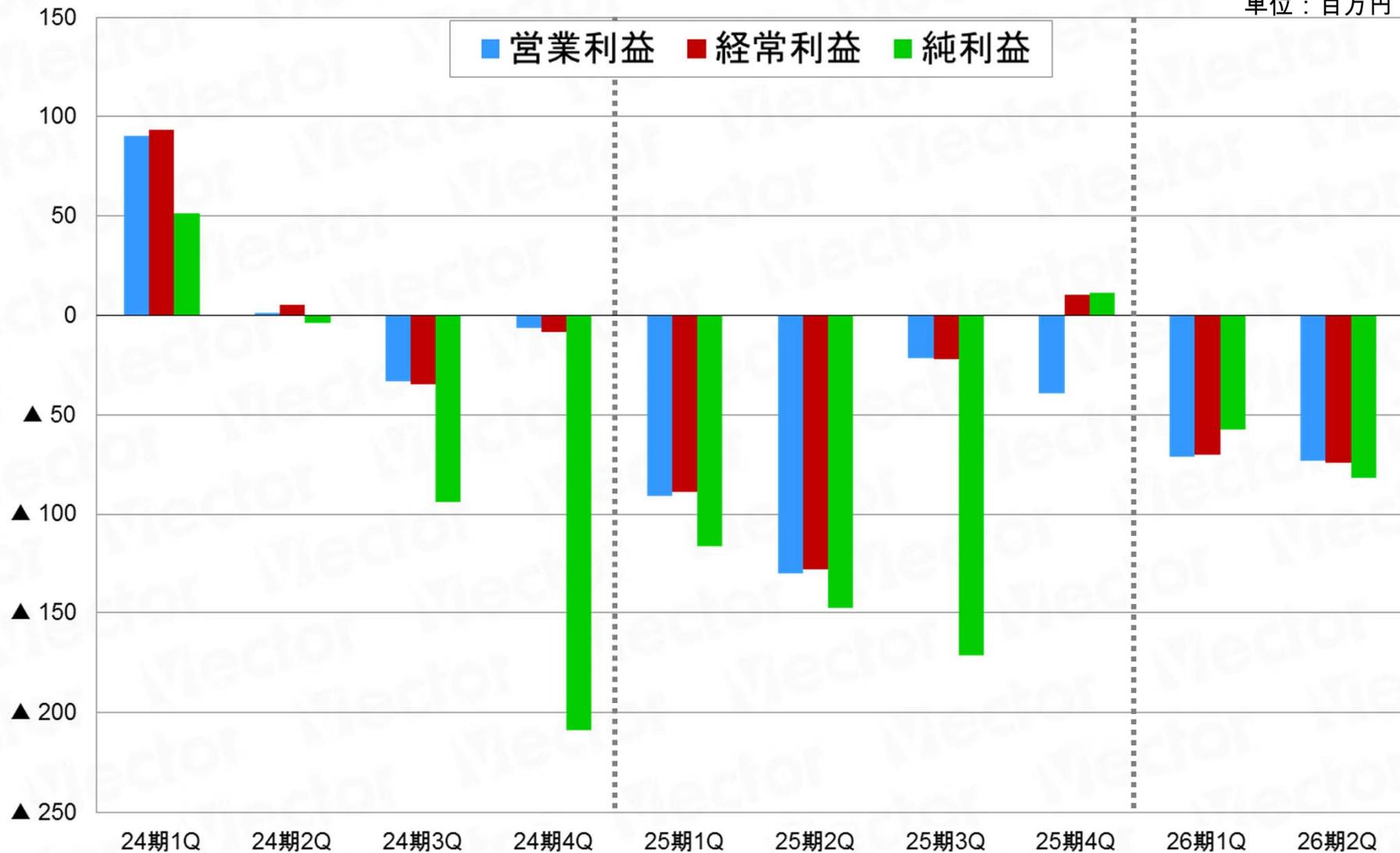
単位：百万円



利益推移 四半期 2Q予想



単位：百万円



第26期は、オンラインゲーム、
中でもスマートフォン分野に注力し、
業績の回復に邁進してまいります。

また利用者の皆様に安心してご利用頂けるよう
一層の情報セキュリティ対策の強化を図ります。

より一層のご支援、ご鞭撻のほど
宜しくお願い申し上げます。

本説明会及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、実際の業績は様々
な要因により大きく異なる可能性があります。