

株式会社 ベクター

第26期 第2四半期決算

(2013年4月1日～2013年9月30日)

説明資料

2013年10月23日

The logo for JASDAQ, featuring the word 'JASDAQ' in a bold, stylized font with a swoosh underneath.

(証券コード:2656)

第26期2Q累計実績(予想対比)



単位:百万円

	業績予想 1Q+2Q	実績			実績と予想の対比	
		1Q	2Q	1Q+2Q	差額	達成率
営業収益	1,167	541	574	1,115	▲51	95.6%
営業利益	▲143	▲70	▲61	▲131	11	- %
経常利益	▲144	▲70	▲59	▲129	14	- %
純利益	▲139	▲57	▲55	▲112	26	- %

第26期2Qトピックス…予想対比

【収益】 業績の予想を上回った事業部と下回った事業部はあったが、全社合計では予想を若干下回る水準で終了した。

【利益】 1Qからの継続してきた経費の削減を、2Qも引き続き継続した。その結果、固定費は低水準で推移し、予想と同水準であった。収益の達成状況が利益に反映された。

第26期2Q累計実績(前年同期対比)



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	2Q累計比	
		1Q+2Q	3Q+4Q	通期	1Q+2Q	差額	増減率
営業収益		1,183	1,297	2,480	1,115	▲68	▲5.8%
営業費用		1,404	1,357	2,762	1,247	▲156	▲11.2%
営業利益		▲220	▲60	▲281	▲131	88	—%
経常利益		▲216	▲11	▲228	▲129	86	—%
純利益		▲263	▲159	▲423	▲112	150	—%

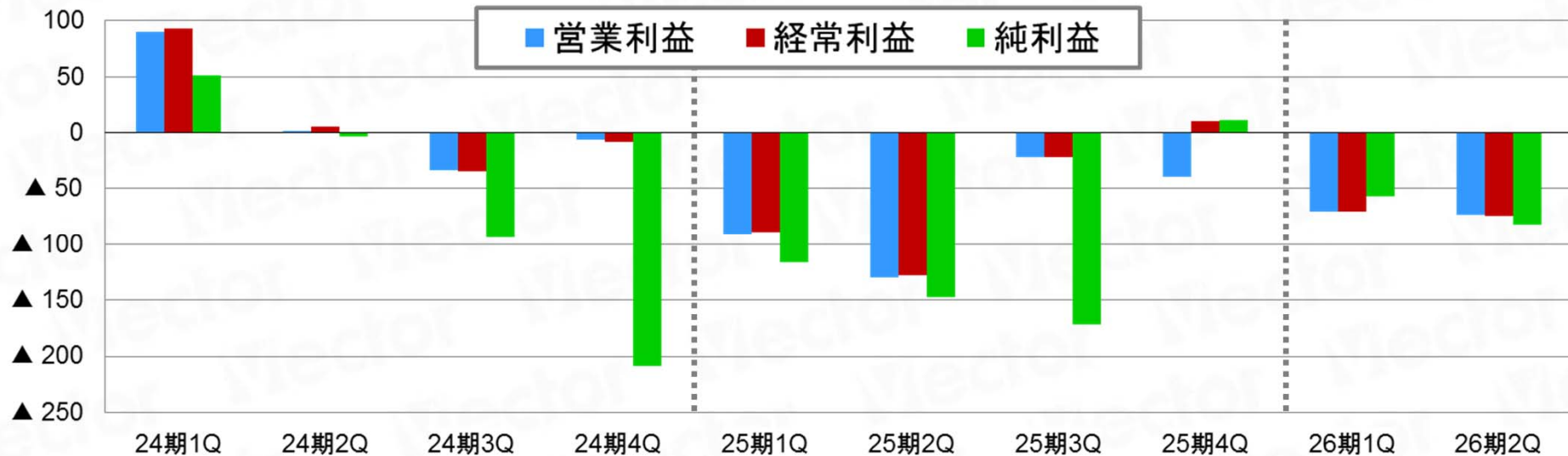
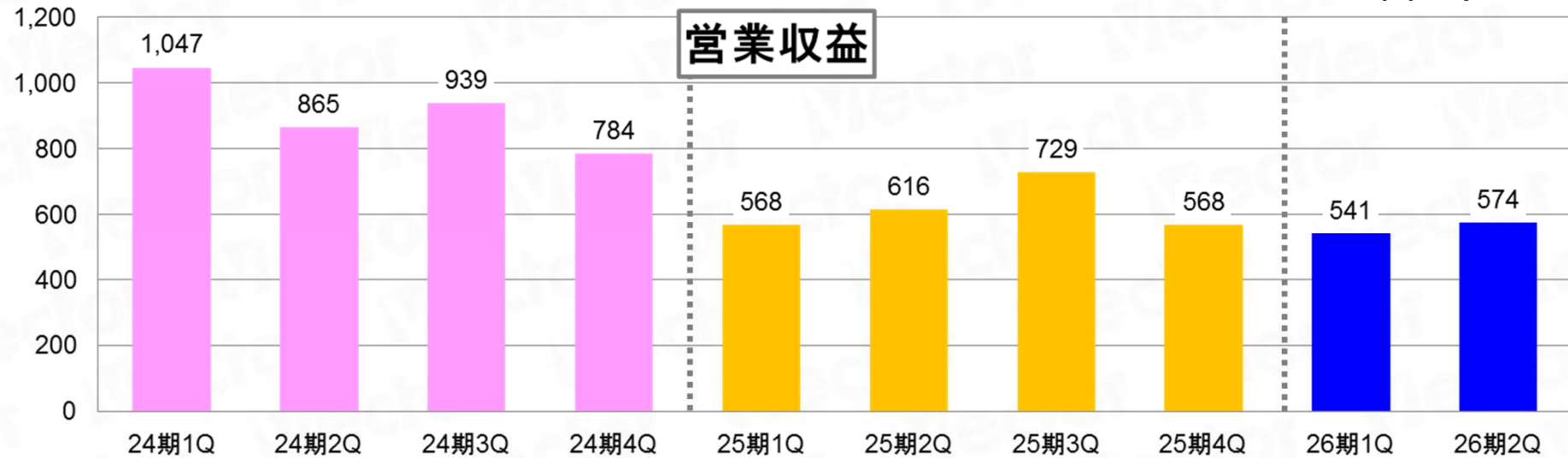
第26期2Qトピックス…前年同期対比

【収益】「オンラインゲーム事業」運営するゲームタイトルが、前年の23タイトルから15タイトルへ(何れも2Q期末時点)。

【利益】不採算ゲームタイトルを終了させ、赤字幅縮小へ。固定費の削減効果もあり、営業費用は大幅に減少した。

全社 収益・利益推移 四半期

単位：百万円



事業別 営業収益推移



単位：百万円

期別 事業別	第25期 2013年3月期							第26期 2014年3月期			2Q累計比	
	1Q	2Q	1Q+2Q	3Q	4Q	3Q+4Q	通期	1Q	2Q	1Q+2Q	差額	増減率
オンラインゲーム	433	469	903	531	399	931	1,834	396	438	835	▲68	▲7.6%
ソフトウェア販売	101	114	215	166	136	302	517	113	108	222	7	3.3%
サイト広告	32	31	63	31	31	62	126	30	26	57	▲5	▲9.4%
合計	567	615	1,183	729	567	1,297	2,479	541	574	1,115	▲68	▲5.8%
オンラインゲーム比率	76.4%	76.3%	76.4%	72.9%	70.4%	71.8%	74.0%	73.4%	76.4%	74.9%		

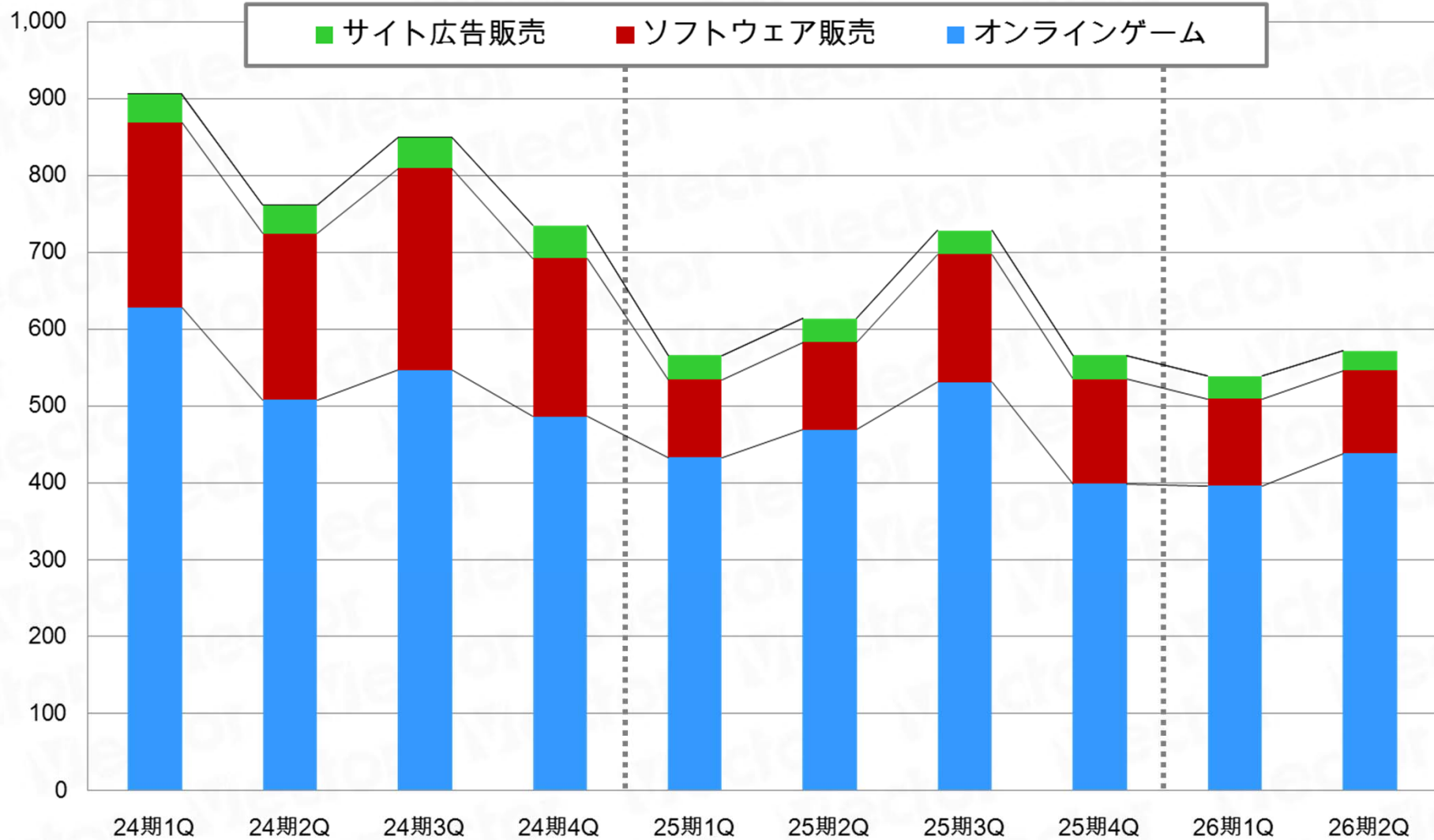
第26期2Qトピックス

- 【オンラインゲーム】 PC向けゲーム 既存タイトルは伸び悩み
ブラウザゲーム チャネリングにより販路拡大
スマホゲーム 日本市場向け改修後のリリースは3Q以降へ
- 【ソフトウェア販売】 不正アクセス影響から脱却 しかし市場縮小の影響は今後も続く。
- 【サイト広告販売】 堅調 ユーザーの利便性向上の改修を進める。

事業別 営業収益推移

Vector

単位:百万円



当期の方針

当期も従来どおり、オンラインゲーム事業に注力してまいります。

PC向けオンラインゲーム

PC向けオンラインゲーム向けオンラインゲームでは、10/15に、新作ブラウザゲーム「創星紀アステルゲート」を発表いたしました。「創星紀アステルゲート」をはじめ、当社が提供するブラウザゲームでは、自社での集客に加え、Yahoo!Mobage, mixi, ニコニコアプリなどの主要ポータルに対し、積極的にチャネリングを行い売上の拡大を図る計画です。

スマートフォン向けゲーム

6月にリリースしました新作iOSアプリ「アルカナ・マギア」は、現在、日本市場の特性に合わせた改修を実施中です。改修完了後、再度本格的なプロモーションを実施する予定です。また、それに合わせてAndroid版の提供も開始する予定です。

新規タイトル

PC向けオンラインゲーム、スマートフォン向けゲームいずれも、期中に新規タイトルすべく準備を進めております。具体的なリリース時期は、準備が整い次第発表いたします。



「創星紀アステルゲート」



「アルカナ・マギア」

全社 3Q累計業績予想



単位:百万円

期別 区分	第25期 2013年3月期						第26期 2014年3月期				3Q累計比	
	1Q	2Q	3Q	3Q 累計	4Q	通期	1Q 実績	2Q 実績	3Q 予想	3Q 累計 予想	差額	増減率
営業収益	567	616	729	1,912	568	2,480	541	574	600	1,715	▲197	▲10.3%
営業費用	659	745	751	2,155	607	2,762	612	635	669	1,916	▲239	▲11.1%
営業利益	▲90	▲130	▲22	▲242	▲39	▲281	▲70	▲61	▲70	▲201	41	— %
経常利益	▲88	▲128	▲22	▲238	10	▲228	▲70	▲59	▲72	▲201	37	— %
純利益	▲116	▲147	▲171	▲434	11	▲423	▲57	▲55	▲96	▲208	226	— %

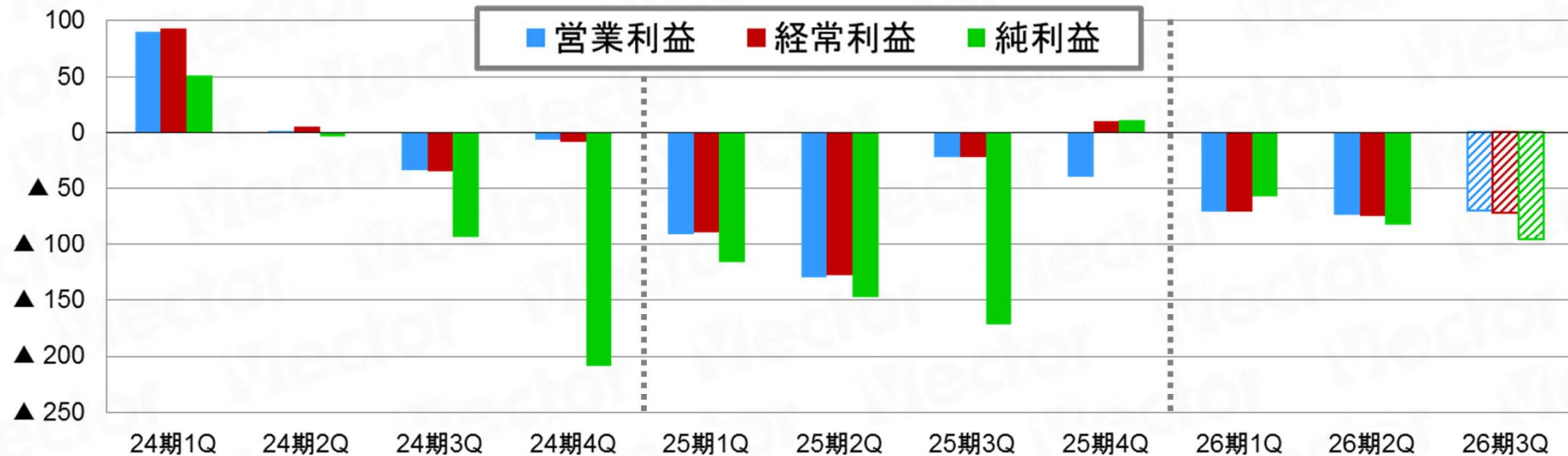
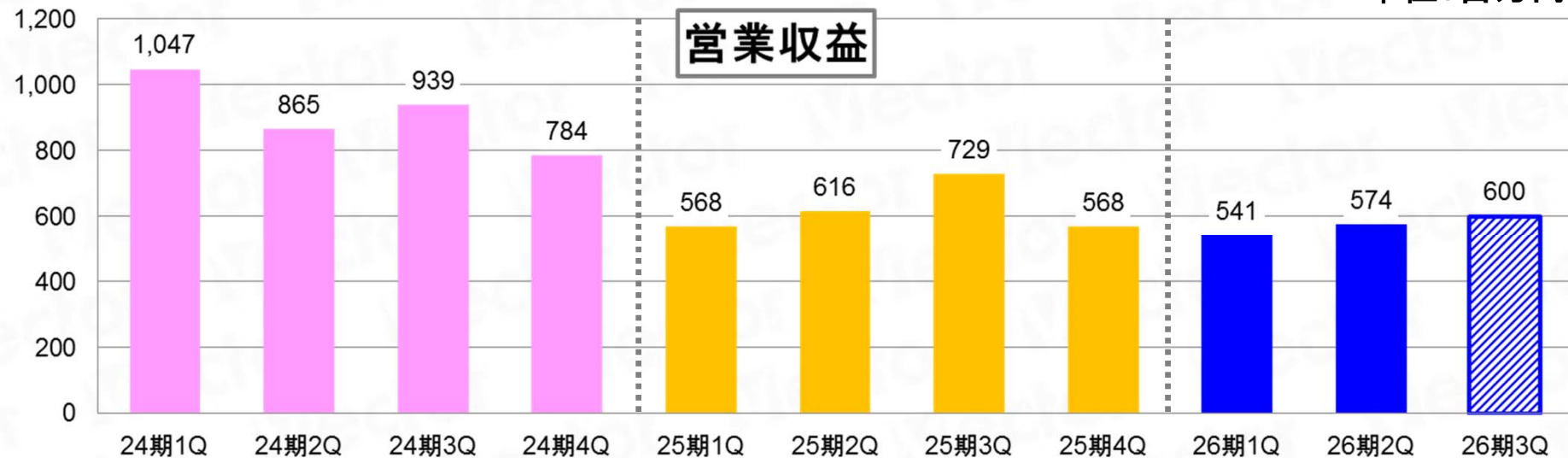
【第26期3Q業績予想 トピックス】

収益の改善は継続しつつも、利益最大化を重視した事業部の体制へ。固定費削減により、利益の確保しやすい体質の維持・改善を引き続き継続する。

複数の「新規事業」については調査・検討フェーズに入っているものの、収益、利益ともに3Q予想には織り込んでいない。

全社 収益・利益推移 四半期（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。