

# 株式会社 ベクター

## 第26期 第3四半期決算

(2013年4月1日～2013年12月31日)

# 説明資料

2014年1月28日



(証券コード: 2656)

# 第26期3Q累計実績(予想対比)



単位:百万円

	業績予想 1Q~3Q	実績				予想対比	
		1Q	2Q	3Q	1Q~3Q	差額	達成率
営業収益	1,715	541	574	551	1,667	▲47	97.2%
営業利益	▲201	▲70	▲61	▲59	▲191	9	- %
経常利益	▲201	▲70	▲59	▲53	▲183	17	- %
純利益	▲208	▲57	▲55	▲65	▲178	29	- %

## 第26期3Qトピックス…予想対比

【収益】 全体の予想差額の大半は「オンラインゲーム事業」の差額によるもの。他事業については、ほぼ予想通りの結果でした。

【利益】 「オンラインゲーム事業」の未達による影響を、固定費の削減・低水準を維持することでカバーし、予想より若干改善した結果となった。

# 第26期3Q累計実績(前年同期対比)



単位:百万円

区分	第25期 2013年3月期			第26期 2014年3月期	3Q累計比	
	1Q~3Q	4Q	通期	1Q~3Q	差額	増減率
営業収益	1,912	567	2,480	1,667	▲245	▲12.8%
営業費用	2,155	606	2,762	1,858	▲296	▲13.8%
営業利益	▲242	▲39	▲281	▲191	51	— %
経常利益	▲238	10	▲228	▲183	55	— %
純利益	▲434	11	▲423	▲178	256	— %

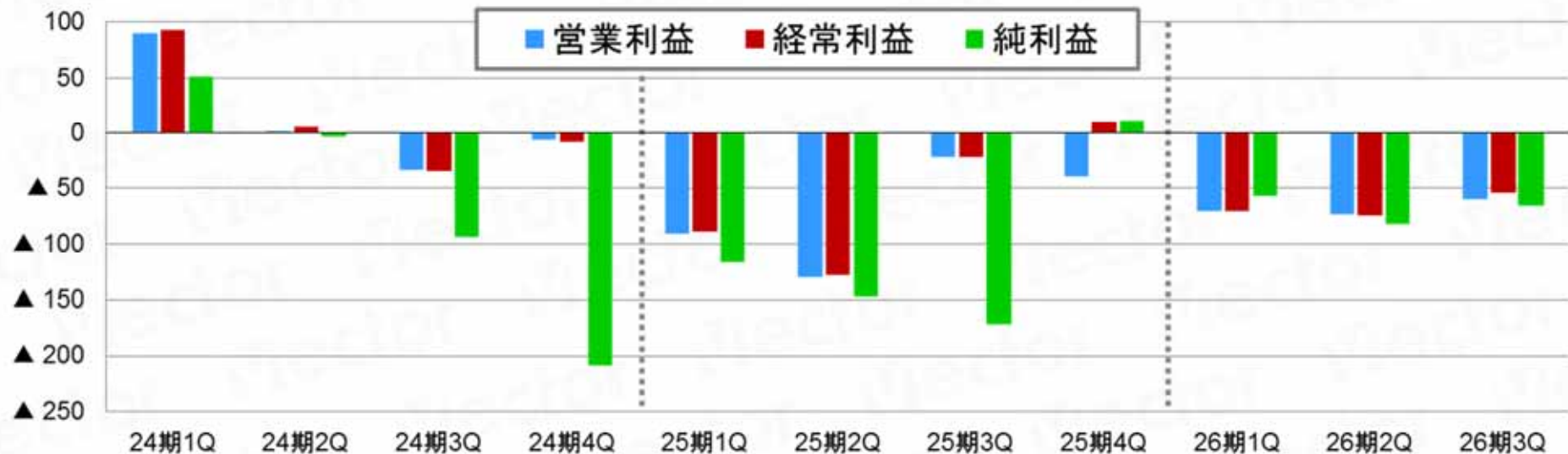
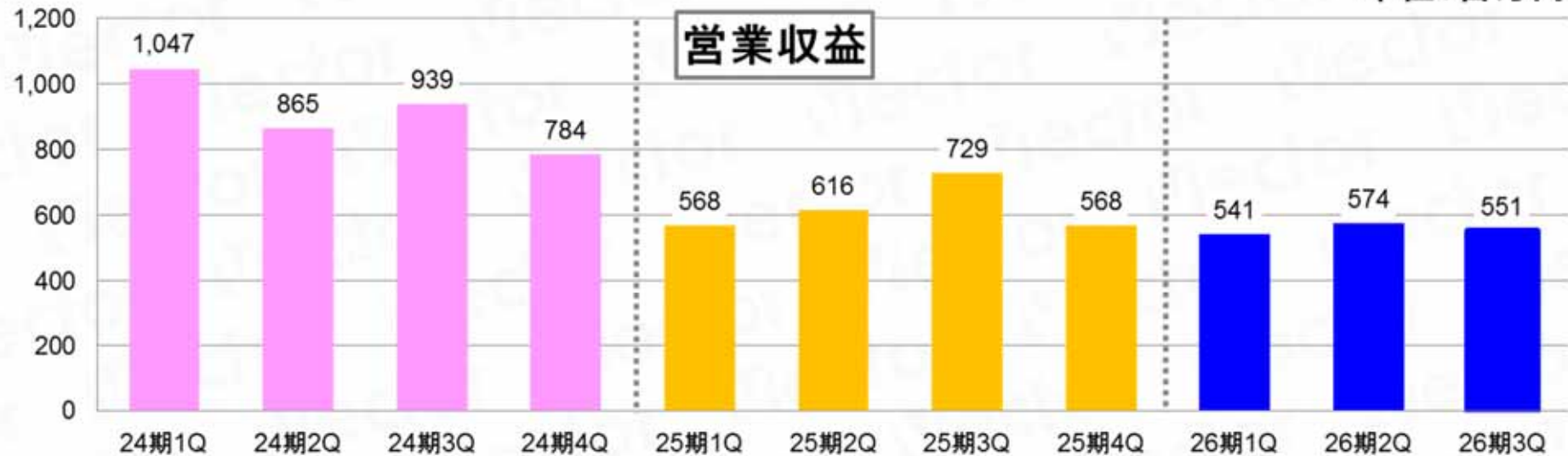
## 第26期3Qトピックス…前年同期対比

【収益】「オンラインゲーム事業」新たにPC向け3タイトルとスマホ向け1タイトルのサービスを開始したが、減収傾向にある既存タイトルと終了タイトルの収益を埋めることが出来なかった。

【利益】不採算ゲームタイトル終了により赤字幅縮小へ。固定費の削減により、営業費用は減少した。前年同期3Qに150百万円の減損など特損有り。

# 全社 収益・利益 四半期推移

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				3Q累計比	
	1Q	2Q	3Q	1Q~3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	1Q~3Q	差額	増減率 (%)
オンラインゲーム	433	469	531	1,434	399	1,834	396	438	376	1,211	▲223	▲15.6
ソフトウェア販売	101	114	166	381	136	517	113	108	146	368	▲12	▲3.3
サイト広告ほか	32	31	31	96	31	126	30	26	28	86	▲9	▲9.9
合計	567	615	729	1,912	567	2,479	541	574	551	1,667	▲245	▲12.8
オンラインゲーム 比率	76.4%	76.3%	72.9%	75.0%	70.4%	74.0%	73.4%	76.4%	68.2%	72.7%		

## 第26期3Qトピックス

【オンラインゲーム】 PC向けゲーム 運営体制変更により有カタイトルの指標は改善  
 ブラウザゲーム チャネリングの販路拡大分が想定まで届かず  
 スマホゲーム iOS版堅調、Android版伸び悩み

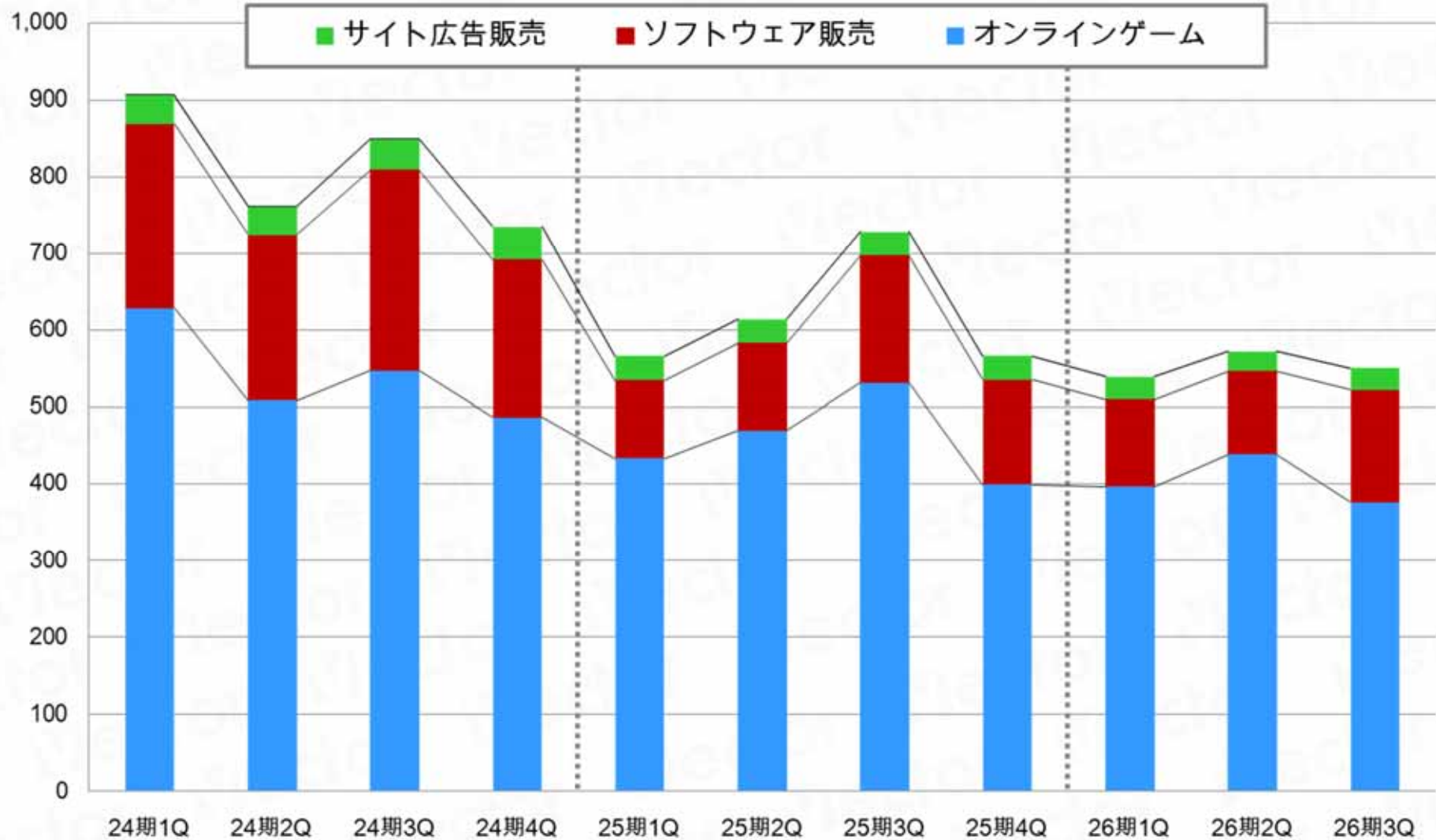
【ソフトウェア販売】 不正アクセス影響から脱却するも市場縮小の影響は今後も続く

【サイト広告販売】 PV(ページビュー)数の減少に伴う減収

# 事業別 営業収益推移

Vector

単位: 百万円



# 全社 通期業績予想



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					通期比較	
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q 実績	2Q 実績	3Q 実績	4Q 予想	通期 予想	差額	増減率
営業収益	567	616	729	568	2,480	541	574	551	513	2,180	▲300	▲12.1%
営業費用	659	745	751	607	2,762	612	635	610	611	2,469	▲293	▲10.6%
営業利益	▲90	▲130	▲22	▲39	▲281	▲70	▲61	▲59	▲98	▲289	▲8	—%
経常利益	▲88	▲128	▲22	10	▲228	▲70	▲59	▲53	▲98	▲281	▲53	—%
純利益	▲116	▲147	▲171	11	▲423	▲57	▲55	▲65	▲99	▲277	146	—%

## 【第26期4Q業績予想 トピックス】

収益の改善を継続しつつ、オンラインゲーム事業部の不採算タイトルを整理し、利益最大化へ向けた取り組みを継続し続ける。

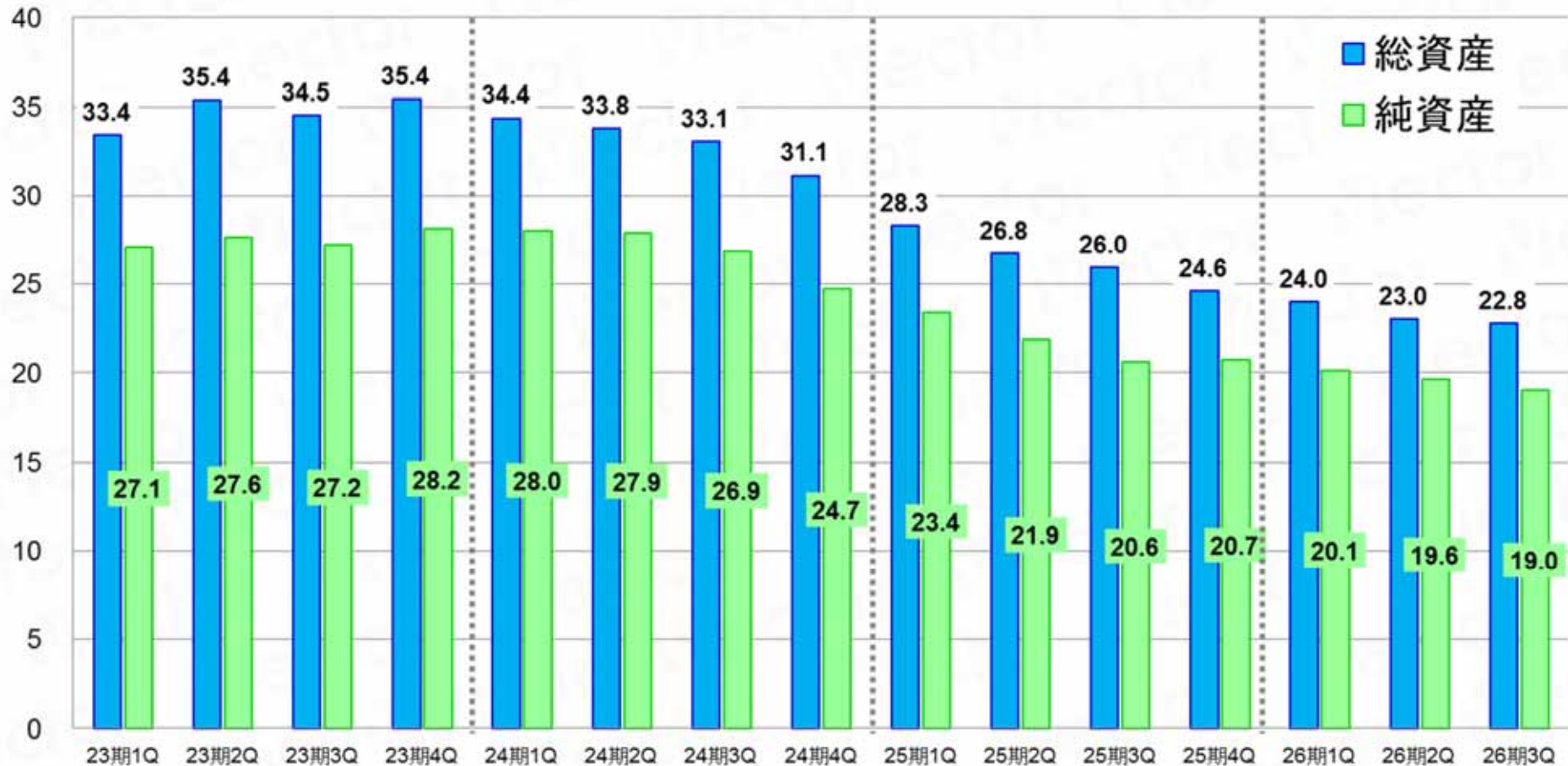
オリジナルスマホゲームの開発に向け、社内外調整を開始している。

ソフトウェア販売市場の縮小対策として、複数の「新規事業」がシード期に入る。いずれも4Q業績へのインパクトは少ない見通し。



# 総資産・純資産推移

単位：億円



## 【流動資産推移】

25.6	26.4	27.1	25.9	24.6	24.4	24.1	24.5	22.4	21.2	21.5	20.9	20.7	19.8	20.1
------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------



# 3Q & 4Q 実施施策



## 【第26期3Q】

新作ブラウザゲーム「創星紀アステルゲート」サービス開始

当社運営オンラインゲームポータル「Vector Game」に加え、「mixiゲーム」「ニコニコアプリ」「Yahoo!Mobage」など複数のソーシャルゲームプラットフォーム先へ供給

## 【第26期4Q】

スマートフォンゲームアプリ「ポケットヴァルキリー」サービス開始



## 3Q & 4Q 実施施策

### 【第26期4Q】

1989年2月3日の設立から2014年2月3日で25周年を迎えます。「VectorGame」「PCShop」など全社を挙げて『25』にちなんだイベントやセールスを実施しています。



ソフトウェア流通事業・オンラインゲーム事業に限らず、アグレッシブに新しい事業を構築し、次の25年に踏み出していきたいと考えております。

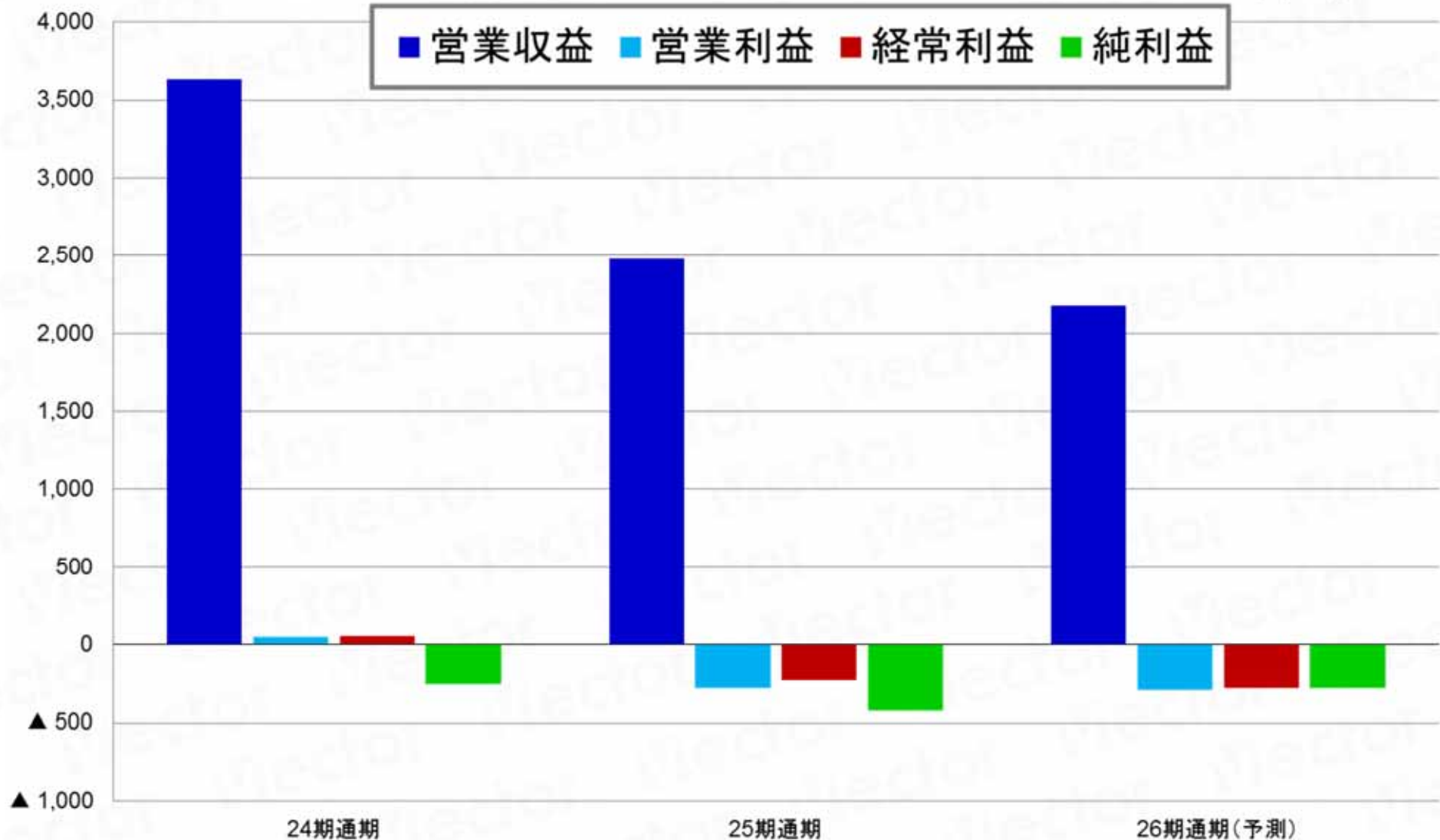




# 全社 収益・利益 通期比較(予想)

Vector

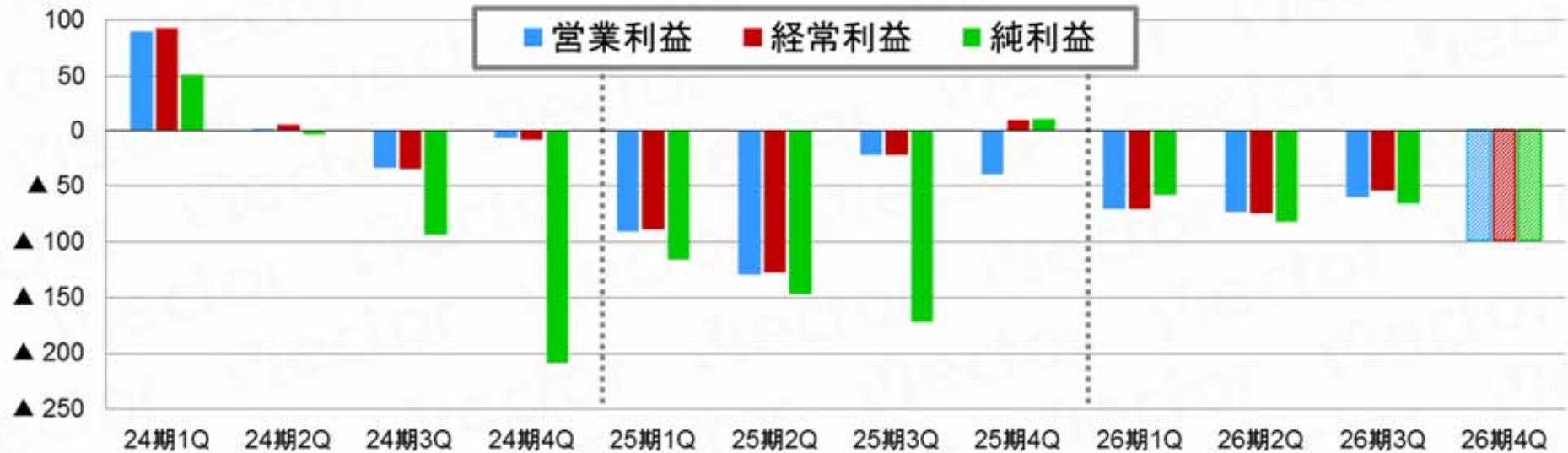
単位:百万円





# 全社 収益・利益 四半期推移 (予測)

単位: 百万円



第26期第4四半期も、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。