

平成27年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成27年1月23日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社ベクター

コード番号 2656 URL <http://www.vector.co.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長

(氏名) 梶並 伸博

問合せ先責任者 (役職名) 取締役管理部長

(氏名) 梶並 京子

TEL 03-5337-6711

四半期報告書提出予定日 平成27年2月6日

配当支払開始予定日 —

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 無

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成27年3月期第3四半期の業績(平成26年4月1日～平成26年12月31日)

(1) 経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	営業収益		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
27年3月期第3四半期	1,386	△16.8	△26	—	△19	—	△5	—
26年3月期第3四半期	1,667	△12.8	△191	—	△183	—	△178	—

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
27年3月期第3四半期	△0.42	—
26年3月期第3四半期	△12.91	—

(注) 平成26年3月期第3四半期及び平成27年3月期第3四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益につきましては、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失であるため、記載しておりません。

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
27年3月期第3四半期	2,151	1,764	81.9
26年3月期	2,091	1,771	84.6

(参考) 自己資本 27年3月期第3四半期 1,761百万円 26年3月期 1,768百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
26年3月期	—	0.00	—	0.00	0.00
27年3月期	—	0.00	—	—	—
27年3月期(予想)	—	—	—	0.00	0.00

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

最近の業績の動向を踏まえ、平成27年3月期の通期業績予想は、営業収益1,800百万円、営業損失38百万円、経常損失38百万円、当期純損失25百万円となる見通しであります。このため、当期の期末配当につきましては無配となる見込みです。第4四半期会計期間の業績に大きな変動がありました場合は、改めて検討することといたします。

3. 平成27年 3月期の業績予想(平成26年 4月 1日～平成27年 3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	営業収益		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	1,800	△16.0	△38	—	△38	—	△25	—	△1.81

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 注記事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)

27年3月期3Q	13,933,000 株	26年3月期	13,929,800 株
----------	--------------	--------	--------------

② 期末自己株式数

27年3月期3Q	127,200 株	26年3月期	127,200 株
----------	-----------	--------	-----------

③ 期中平均株式数(四半期累計)

27年3月期3Q	13,803,263 株	26年3月期3Q	13,800,209 株
----------	--------------	----------	--------------

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

## ○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	4
(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	4
(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	4
3. 継続企業の前提に関する重要事象等	4
4. 四半期財務諸表	5
(1) 四半期貸借対照表	5
(2) 四半期損益計算書	6
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(セグメント情報等)	8

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

## (1) 経営成績に関する説明

平成27年3月期第3四半期累計期間(平成26年4月1日～平成26年12月31日)におけるわが国経済は、平成26年4月の消費税率引き上げに伴う駆け込み需要の反動による影響が徐々に薄れつつあり、政府の経済政策及び日本銀行による金融政策により、緩やかな景気の回復基調が継続しております。

当社の事業と密接に関係している情報通信機器については、パソコンの世帯普及率が8割前後で停滞している一方で、普及開始から数年の間でスマートフォン(高性能携帯電話)の世帯普及率が6割超、タブレットの世帯普及率が2割超と急速な広がりを見せております。

パソコン向けオンラインゲーム業界の成長率は鈍化しておりますが、スマートフォン・タブレット等を含めたゲーム市場は拡大基調が続いております。

ソフトウェア販売を取り巻く環境としましては、平成26年4月にウィンドウズXPのサポートが終了したことによりパソコンの買い替えによる一定の需要はありましたが、スマートフォンやタブレット等の普及により先行きは厳しいものと予想されております。

このような環境のもと、オンラインゲーム事業においては、パソコン向けブラウザゲームを複数のゲームポータル先へ供給したことにより販路が拡大し、一定の営業収益を確保することはできましたが、前年同期を下回る結果となりました。

ソフトウェア販売事業につきましては、平成26年4月の消費税増税後落ち込みを予測しておりましたが、ウィンドウズXPのサポート終了による需要と相殺する形となり、営業収益は前年同期を若干下回る結果となりました。

営業費用につきましては、最適化・効率化により大きく削減しており、営業損失の圧縮に貢献いたしました。

以上の結果、当第3四半期累計期間の営業収益は13億86百万円(前年同期比16.8%減)、営業損失は26百万円(前年同期は1億91百万円の営業損失)、経常損失は19百万円(前年同期は1億83百万円の経常損失)、四半期純損失5百万円(前年同期は1億78百万円の四半期純損失)となりました。

当第3四半期累計期間のセグメント別販売実績については、以下のとおりであります。

(単位：千円、%)

	第27期第3四半期累計期間		
	金額	前年同期比	構成比
オンラインゲーム事業	962,315	△20.6	69.4
ソフトウェア販売事業	346,765	△6.0	25.0
サイト広告販売事業	76,435	△11.8	5.5
その他	746	—	0.1
合計	1,386,262	△16.8	100.0

## オンラインゲーム事業

当第3四半期累計期間におけるオンラインゲーム事業の販売金額は、9億62百万円(前年同期比20.6%減)となりました。

従来型のオンラインゲーム(クライアントソフトをパソコンにダウンロードするもの)は、前期から継続している8タイトルから平成26年4月に「三国ヒーローズ」「ぎごしよくマスター」、5月に「Angelic Crest」、8月に「ARK FRONTIER」の計4タイトルのサービスを終了し、当第3四半期累計期間末時点では4タイトルの運営となっております。

ブラウザゲーム(パソコンのブラウザ上で起動するダウンロード不要のオンラインゲーム)は、前期から継続している6タイトルから平成26年4月に「まじかるブラゲ学院」のサービスを終了しましたが、7月に「三国ベースボール」、11月に「ブレイドラッシュ」のサービスを開始したことにより、当第3四半期累計期間末時点では7タイトルの運営となっております。

スマートフォンゲームは、平成26年6月に「ポケットヴァルキリー」のサービスを終了しましたが、平成26年8月に「だいすきナンプレ!」のサービスを開始いたしました。これにより、当第3四半期累計期間末時点では2タイトル(「アルカナ・マジア」、「だいすきナンプレ!」)の運営となっております。

## ソフトウェア販売事業

当第3四半期累計期間におけるソフトウェア販売事業の販売金額は、3億46百万円(前年同期比6.0%減)となりました。

ソフトウェアのダウンロード販売事業は、ウィンドウズXPのサポート終了により、パソコンの買い替えが進み、ウイルス対策ソフト等の販売が一時的に増加いたしました。しかしながら、個人消費者向けのパソコン市場の縮小や有料パソコンソフトに対する需要の減少傾向は継続しております。

## サイト広告販売事業

当第3四半期累計期間におけるサイト広告販売事業の販売金額は、76百万円(前年同期比11.8%減)となりました。

キーワード広告(リスティング広告)については当該事業の約8割強を占め、サイト広告販売事業の基幹となっております。

## その他

当第3四半期累計期間におけるその他にはゲーム以外のスマートフォン向けサービスが含まれており、その販売金額は0.7百万円となりました。

なお、前年同期の販売金額はありませんでした。

## (2) 財政状態に関する説明

## ①財政状況の変動状況

当第3四半期会計期間末の資産合計は、前事業年度末に比べ60百万円増加して21億51百万円となりました。また、負債合計が前事業年度末に比べ67百万円増加して3億87百万円となり、純資産合計が前事業年度末に比べ7百万円減少して17億64百万円となりました。

## (資産)

流動資産増加の主な要因は、有価証券が3億99百万円減少したものの、現金及び預金が4億52百万円及び売掛金が55百万円増加したこと等によるものです。

固定資産減少の主な要因は、有形固定資産が8百万円、無形固定資産が2百万円及び投資その他の資産が20百万円減少したこと等によるものです。

## (負債)

流動負債増加の主な要因は、賞与引当金が12百万円減少したものの、買掛金が14百万円及びその他の流動負債が66百万円増加したこと等によるものです。

固定負債につきましては、退職給付引当金の増加と繰延税金負債の減少を差し引いた結果、前事業年度末に比べ1百万円増加いたしました。

## (純資産)

純資産減少の主な要因は、四半期純損失5百万円の計上によるものであります。

以上の結果、自己資本比率は81.9%となりました。

## (3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社は、オンラインゲーム事業が主たる事業となっております。当該事業の業績は、ゲームタイトル毎の顧客数、課金率、課金単価の動向に大きく影響を受けます。また、新規性が高い事業であるため、収益変動要因も多く、現段階では合理的な業績予想数値の算定を行うことが困難であります。そのため、第3四半期を除き、通期の業績予想に代えて、翌四半期累計期間の業績予想を開示しております。

平成27年3月期(通期)の業績は、営業収益18億円(前年同期は21億43百万円 16.0%減)、営業損失38百万円(前年同期は2億50百万円の営業損失)、経常損失38百万円(前年同期は2億42百万円の経常損失)、当期純損失25百万円(前年同期は3億2百万円の当期純損失)を見込んでおります。

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

該当事項はありません。

3. 継続企業の前提に関する重要事象等

該当事項はありません。

4. 四半期財務諸表  
 (1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成26年3月31日)	当第3四半期会計期間 (平成26年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,180,825	1,633,281
売掛金	234,141	289,855
有価証券	430,356	30,367
その他	63,484	46,804
流動資産合計	1,908,808	2,000,309
固定資産		
有形固定資産	22,482	14,267
無形固定資産		
ソフトウェア	91,097	74,359
その他	8,925	23,648
無形固定資産合計	100,023	98,008
投資その他の資産	59,936	39,291
固定資産合計	182,442	151,566
資産合計	2,091,250	2,151,875
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	113,474	127,615
未払法人税等	5,438	3,578
賞与引当金	26,928	14,037
その他	146,762	213,244
流動負債合計	292,603	358,475
固定負債		
退職給付引当金	24,772	27,103
繰延税金負債	2,692	2,206
固定負債合計	27,464	29,310
負債合計	320,067	387,785
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	1,006,726	1,007,365
資本剰余金	1,395,724	1,396,363
利益剰余金	△545,035	△550,885
自己株式	△94,952	△94,952
株主資本合計	1,762,462	1,757,892
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	6,273	3,984
評価・換算差額等合計	6,273	3,984
新株予約権	2,446	2,212
純資産合計	1,771,182	1,764,090
負債純資産合計	2,091,250	2,151,875

## (2) 四半期損益計算書

第3四半期累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)	当第3四半期累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年12月31日)
営業収益	1,667,086	1,386,262
営業費用	1,858,226	1,413,193
営業損失(△)	△191,139	△26,930
営業外収益		
受取利息	3,800	1,572
受取配当金	76	85
為替差益	1,995	5,578
その他	2,181	665
営業外収益合計	8,055	7,901
営業外費用		
為替差損	-	-
コンテンツ開発解約損	-	345
その他	-	69
営業外費用合計	-	414
経常損失(△)	△183,084	△19,444
特別利益		
投資有価証券売却益	23,280	15,484
特別利益合計	23,280	15,484
特別損失		
固定資産除却損	744	171
減損損失	12,574	-
特別損失合計	13,318	171
税引前四半期純損失(△)	△173,122	△4,131
法人税、住民税及び事業税	1,717	1,717
法人税等調整額	3,356	-
法人税等合計	5,073	1,717
四半期純損失(△)	△178,196	△5,849



(3) 四半期財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当第3四半期累計期間(自 平成26年4月1日 至 平成26年12月31日)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

I 前第3四半期累計期間(自 平成25年4月1日 至 平成25年12月31日)

## 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント				その他	合計
	オンライン ゲーム事業	ソフトウェア 販売事業	サイト広告 販売事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	1,211,726	368,728	86,631	1,667,086	—	1,667,086
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	1,211,726	368,728	86,631	1,667,086	—	1,667,086
セグメント利益又は セグメント損失(△)	△166,670	△20,791	55,727	△131,734	—	△131,734

## 2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容(差異調整に関する事項)

(単位：千円)

利益	金額
報告セグメント計	△131,734
「その他」の区分の利益	—
全社費用(注)	△59,405
四半期損益計算書の営業損失(△)	△191,139

(注) 全社費用は主に報告セグメントに帰属しない新規事業に係る開発関連費及び管理部門に係る費用であります。

## 3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

「オンラインゲーム事業」セグメントにおいて一部タイトルの終了決定に伴うソフトウェアの減損処理を行いました。

なお、当該減損損失の計上額は、12,574千円であります。

## II 当第3四半期累計期間(自 平成26年4月1日 至 平成26年12月31日)

## 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント				その他	合計
	オンライン ゲーム事業	ソフトウェア 販売事業	サイト広告 販売事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	962,315	346,765	76,435	1,385,516	746	1,386,262
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	962,315	346,765	76,435	1,385,516	746	1,386,262
セグメント利益又は セグメント損失(△)	5,574	△5,713	49,019	48,880	△6,150	42,729

(注) その他の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、ゲーム以外のスマートフォン向けサービスを含んでおります。

## 2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容(差異調整に関する事項)

(単位：千円)

利益	金額
報告セグメント計	48,880
「その他」の区分の利益	△6,150
全社費用(注)	△69,660
四半期損益計算書の営業損失(△)	△26,930

(注) 全社費用は主に報告セグメントに帰属しない新規事業に係る開発関連費及び管理部門に係る費用であります。

## 3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。