

株式会社 ベクター

第27期 決算(通期)

(2014年4月1日～2015年3月31日)

説明資料

2015年4月24日



(証券コード：2656)

業績の状況

第27期通期実績・・・予想対比

Vector

(百万円)

	業績予想 通期	実績				通期	予想対比	
		1Q	2Q	3Q	4Q		差額	達成率
営業収益	1,800	433	462	491	411	1,797	▲3	99.8%
営業利益	▲38	▲30	0	3	▲4	▲31	7	- %
経常利益	▲38	▲30	4	7	▲1	▲20	18	- %
純利益	▲25	▲31	3	22	▲23	▲29	▲4	- %

第27期 3Q・4Q トピックス

営業収益は、3Q・4Qともに予想を上回るよう各事業部は努力したが、結果的には予想の近似値で着地した。

営業利益・経常利益・純利益ともに、第27期1Qのマイナスを2Q～4Qでリカバリーできなかった形と言える。

第27期通期実績・・・前期対比

(百万円)

	第23期	第24期	第25期	第26期 前期	第27期 当期	前期対比	
						差額	増減率
営業収益	3,944	3,635	2,480	2,143	1,797	▲346	▲16.2%
営業利益	416	52	▲282	▲251	▲31	220	- %
経常利益	426	56	▲228	▲242	▲20	222	- %
純利益	147	▲255	▲423	▲302	▲29	273	- %

第27期 通期トピックス

来期に採算面で不安要素があるゲームタイトルは、4Qで減損処理を行った。予測精度の向上により、より早く経営判断と課題への対策ができる体制へ。

特別損失の推移

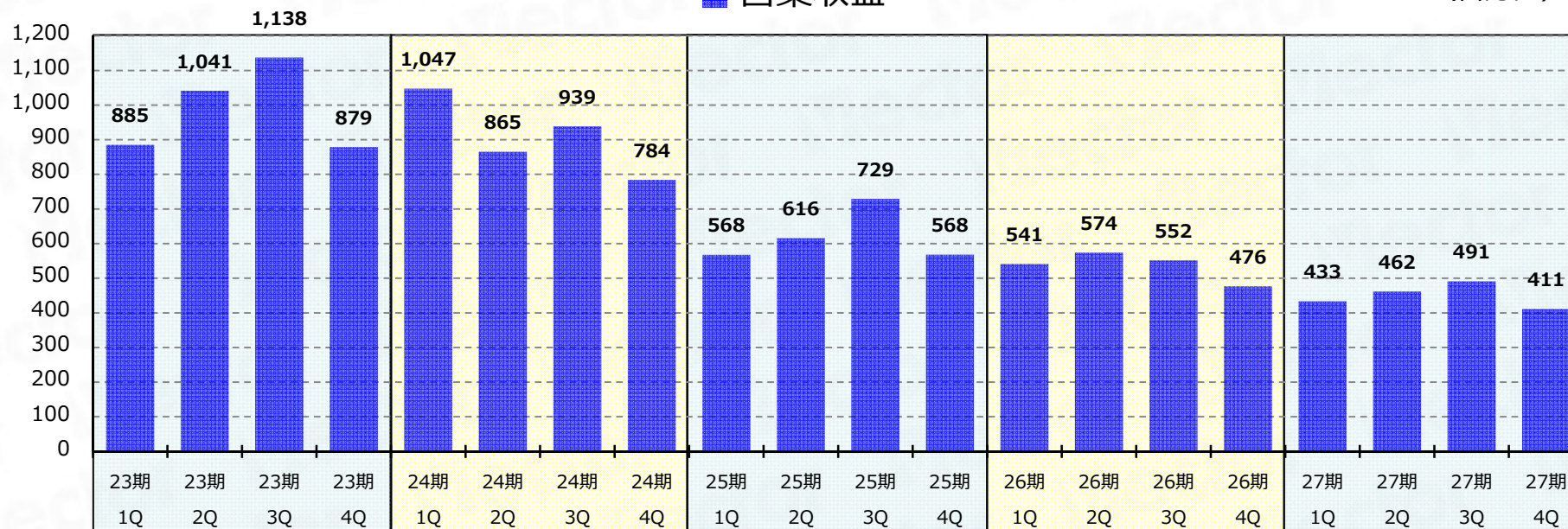
	第23期	第24期	第25期	第26期	第27期
固定資産除売却損	2	9	33	25	2
減損損失	81	102	51	41	21
セキュリティ対策	0	110	0	0	0
その他	93	8	58	0	0
特別損失計	176	229	143	66	23

全社 収益・利益推移 (直近5期Q単位)

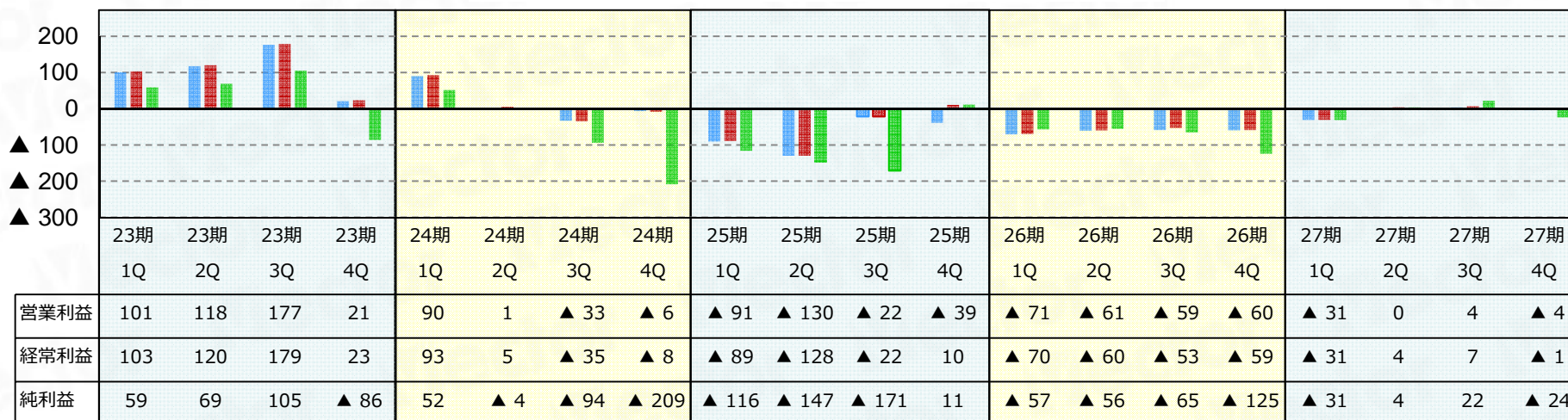


■ 営業収益

(百万円)

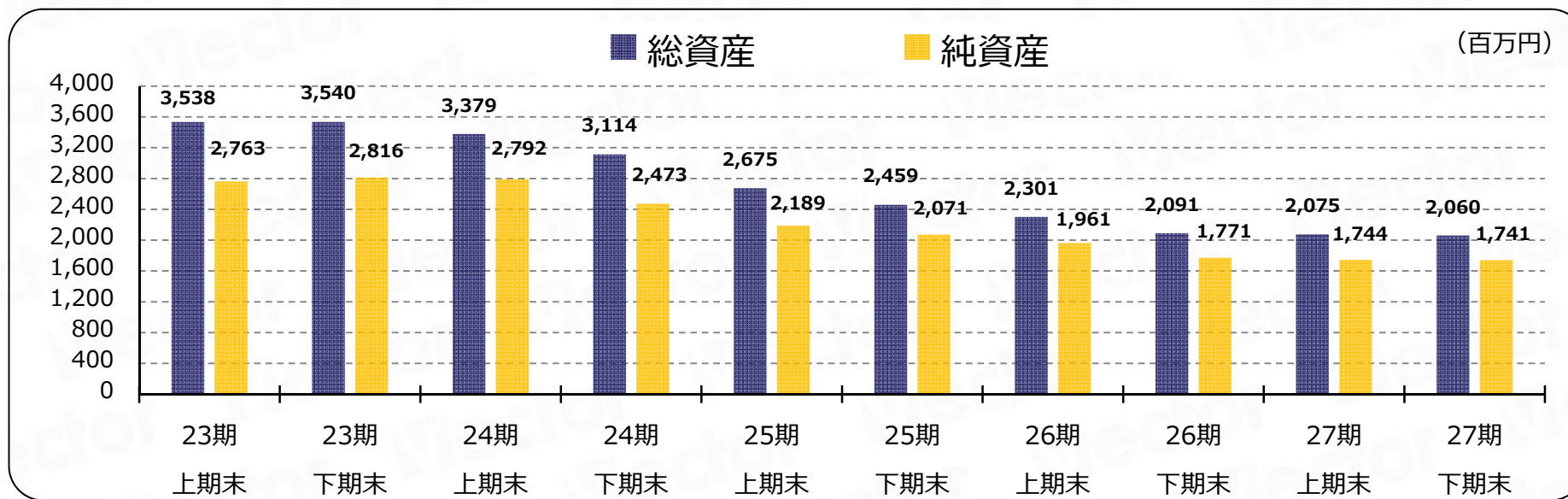
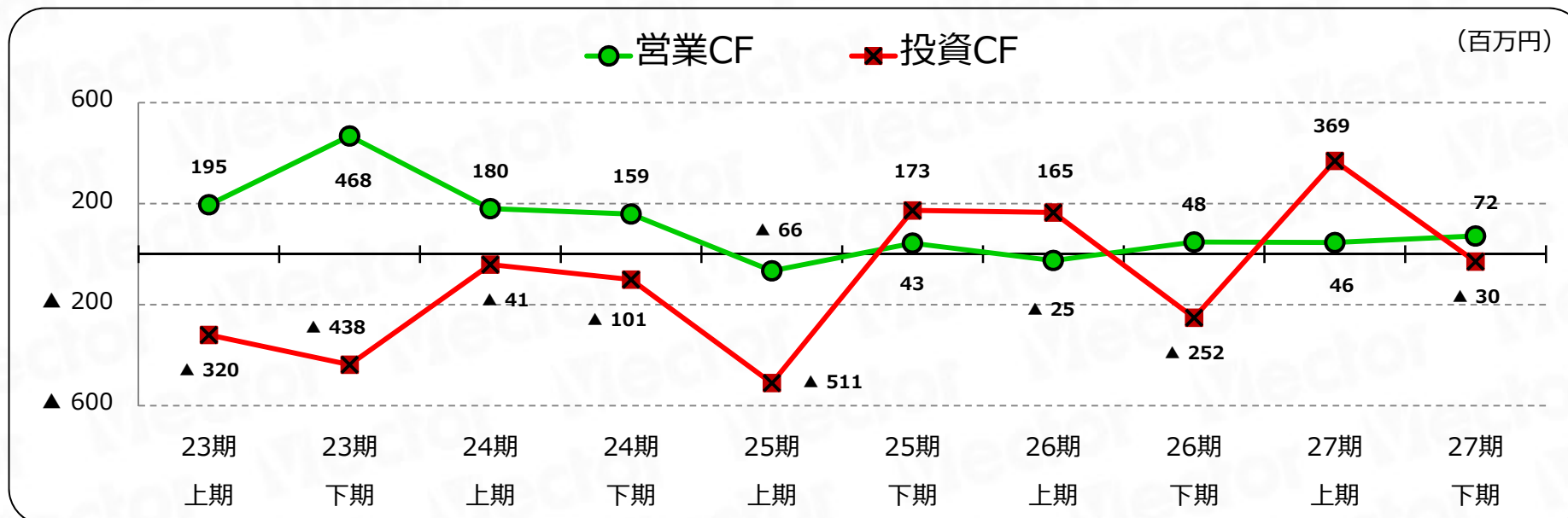


■ 営業利益 ■ 経常利益 ■ 純利益



全社 CF・資産推移(直近5期半期単位)

Vector



セグメントの状況

セグメント別 推移(直近5期)

(百万円)

売上	第23期	第24期	第25期	第26期 前期	第27期 当期	前期対比	
						差額	増減率
オンラインゲーム	2,658	2,549	1,835	1,520	1,236	▲284	▲18.7%
ソフトウェア販売	1,121	927	518	506	458	▲48	▲9.5%
サイト広告	160	156	127	117	100	▲17	▲14.3%
その他	5	5	1	-	3	3	- %

セグメント 利益	第23期	第24期	第25期	第26期 前期	第27期 当期	前期対比	
						差額	増減率
オンラインゲーム	317	8	▲215	▲224	24	248	- %
ソフトウェア販売	114	76	▲52	▲20	▲8	12	▲59.2%
サイト広告	100	99	72	76	64	▲12	▲15.9%
その他	▲12	▲3	▲0	-	▲10	▲10	- %

今期の分析と来期の見通し



		今期の状況	来期の見通し
オンラインゲーム	C/Sゲーム	既存4タイトルが終了し、運営タイトルが4タイトルへ。人件費などの経費を削減を進めた結果、赤字は縮小したものの利益貢献は出来なかった。	市場環境の悪化と候補作供給数が減少により、見通しはより一層厳しい状況に。新規タイトルのリリース予定はなし。
	ブラウザゲーム	既存1タイトルが終了し、新規2タイトルを開始。複数チャネリング先へ面展開することで、顧客獲得のコストをかけずに売上が増加し、利益貢献ができた。	VectorGameと他社ゲームポータルへのチャネリング展開により、早期の収益化が見込みやすく、今後も継続して新規リリースを行っていく予定。発表済みのもの以外に、複数のタイトルを開始させる予定。
	スマホゲーム	オリジナルタイトル開発プロジェクトは複数ラインが進行中。開発マネジメントやマネタイズの仕組みなどノウハウ蓄積も進む。	オリジナルタイトルは、2Qから3Qにサービスを開始できるよう開発調整中。再来期のサービス開始に向けた複数の開発ラインも始動中。
ソフトウェア販売		消費税増税前の駆け込み需要の反動減と4月～5月のWindowsXP買い替え需要が相殺する形となり、結果的には個人向けPC市場の下降トレンドに沿った減少幅となった。	消費税増税等の短期的な変動要因が落ち着き、PC市場の緩やかな下降トレンドに沿った動きを予想している。比較的落ち込みが少ない法人向け市場の対応を拡充する予定。
サイト広告		ページビュー数は減少しつつも、単価引上げに注力し、下げ幅を最小限に。	現状維持。大幅な改善・悪化は見込んでいない。
新規ビジネス		スマホゲームと異なるスマホ関係の新規ビジネスを創造。 ●レシピ検索アプリ「今日のごはん」 ●スマホゲーム事前登録メディア「ゲームの特典 ゲームダッシュ！」	ビジネスモデル+アイデアでローコスト開発。マーケットの将来性とSBグループのシナジー活用で高利益率のビジネスへ成長させていく。第2の矢、第3の矢となる新規ビジネスの創造も持続的に行っていく。

※ C/Sゲーム ユーザーPCにインストールして遊ぶゲーム（クライアントサーバー型ゲーム）
 ブラウザゲーム インターネットブラウザ上で遊ぶゲーム

第27期サービス開始(ブラウザゲーム)

Vector

タイトル名 : 三国ベースボール
サイトURL : <http://359bb.vector.co.jp/>
プラットフォーム : ブラウザゲーム
ジャンル : 熱闘! 野球カードバトルRPG
料金 : 基本無料 (アイテム課金あり)
開発会社 : 卡坦科技 (台湾)
サービス開始時期 : 2014年7月8日 開始



<http://359bb.vector.co.jp/>

Vector

剣をバットに持ち替えて、
プレイボール
いざ出陣!

三国志+野球の
奇跡のドッキング

三国武将が織りなす
ド派手なベースボール!

この初夏、試合開始

Copyright © Vector Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

タイトル名 : BLADE RUSH
サイトURL : <http://meiq.vector.co.jp/>
プラットフォーム : ブラウザゲーム
ジャンル : 横スクロールアクションRPG
開発会社 : 広州燦和信息科技 (S PLUS)
サービス開始時期 : 2014年11月13日 開始



ブラウザ初! 空中戦ができる本格快感アクションゲーム



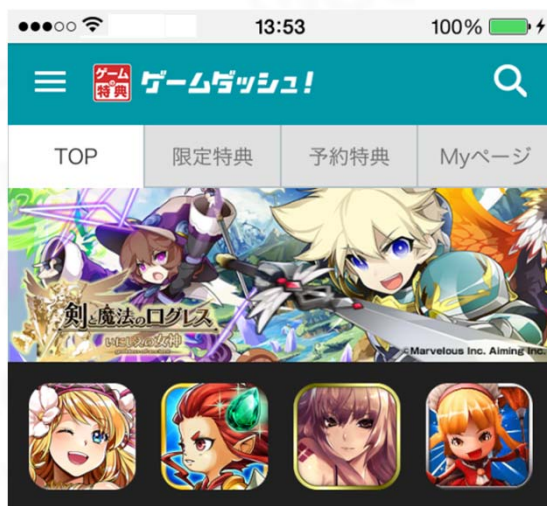
第27期サービス開始(新規ビジネス)

Vector

ゲーム
の特典

ゲームダッシュ!

<https://gamedash.jp/>



NEW 新着ゲーム



剣と魔法のログレス いにしへの女神
マーベラス
iOS 限定特典 残り: 9,978
「高級鍛錬ソード」5つの強化素材セット



まぞくのじかん (まじか) 【世界征
アンビション】
iOS 限定特典 残り: 4,819
今なら『魔王石15個』プレゼント♪



あやかし百鬼夜行～妖怪育成奇譚～
ICJ
iOS 限定特典 残り: 9,526
HR以上確定ガチャケ&アイテム20個!

「ゲームダッシュ！」概要

ゲームユーザーに対して現在リリース中のゲーム(スマホ・PC)の紹介とゲームアイテムやポイントなど限定特典を無料で配布するサービスです。

予約特典サービスは、サービス開始前に予約登録をすることで、サービス開始後に使用できる特典を無料でプレゼントするサービスです。

ゲーム指向の高いユーザー層に向けて、新規ゲームの案内することで、ゲームへの誘導と新規ユーザー獲得に繋がります。

事前予約型のプロモーション手法は、従来型のマス向けプロモーション手法と異なり、費用対効果が優れたメディアとして注目されており、ユーザー獲得単価も従来メディアより高い水準となっています。

第27期サービス開始(スマホアプリ)

Vector

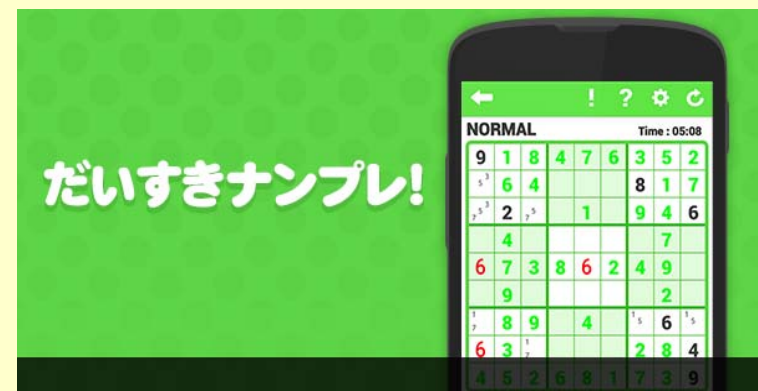


「今日のごはん」概要

人気のレシピサイトからまとめて検索できる検索アプリ

- 有料版(ポップアップ広告無し)
- 無料版(ポップアップ広告有り)
- AppPass版(レベニューシェア)

※AppPassは、ソフトバンクモバイルがAndroid利用者に提供するアプリトリホーダイサービスです。



「だいききナンプレ！」概要

シンプルなデザインで長い期間遊べる数字パズルゲーム

- 有料版
- AppPass版(レベニューシェア)

※AppPassは、ソフトバンクモバイルがAndroid利用者に提供するアプリトリホーダイサービスです。

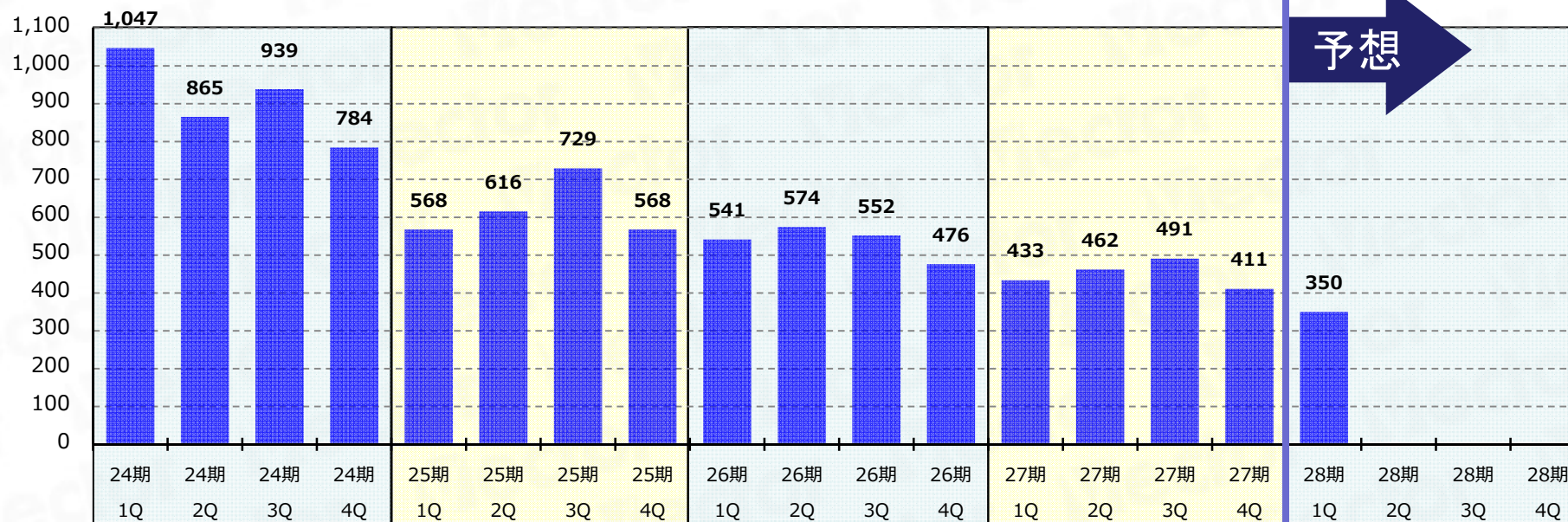
第28期 第1四半期 業績予想

全社 収益・利益推移(予想)

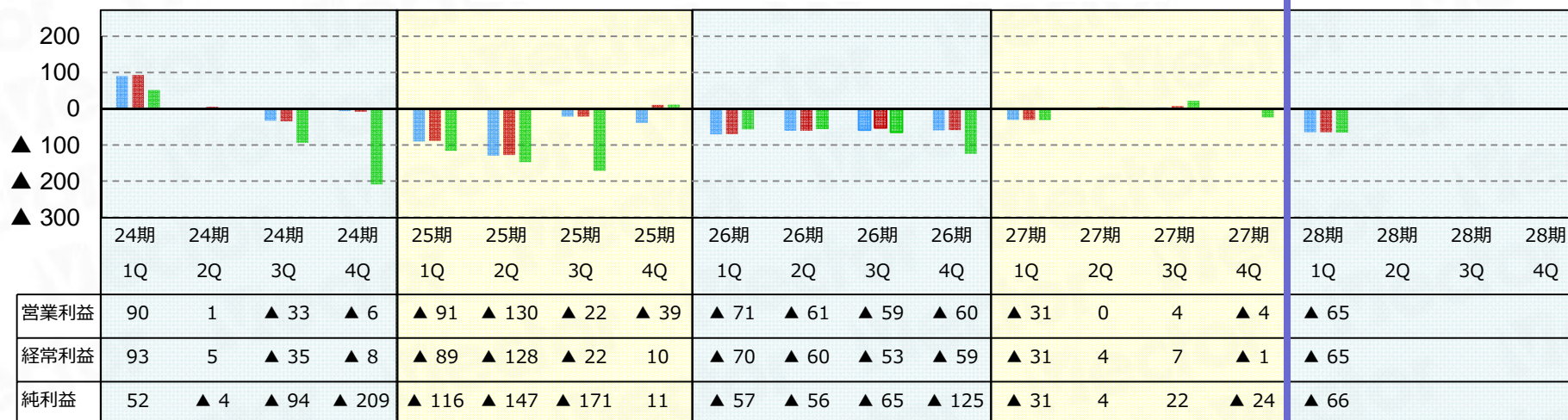
Vector

■ 営業収益

(百万円)



■ 営業利益 ■ 経常利益 ■ 純利益



	24期 1Q	24期 2Q	24期 3Q	24期 4Q	25期 1Q	25期 2Q	25期 3Q	25期 4Q	26期 1Q	26期 2Q	26期 3Q	26期 4Q	27期 1Q	27期 2Q	27期 3Q	27期 4Q	28期 1Q	28期 2Q	28期 3Q	28期 4Q
営業利益	90	1	▲ 33	▲ 6	▲ 91	▲ 130	▲ 22	▲ 39	▲ 71	▲ 61	▲ 59	▲ 60	▲ 31	0	4	▲ 4	▲ 65			
経常利益	93	5	▲ 35	▲ 8	▲ 89	▲ 128	▲ 22	10	▲ 70	▲ 60	▲ 53	▲ 59	▲ 31	4	7	▲ 1	▲ 65			
純利益	52	▲ 4	▲ 94	▲ 209	▲ 116	▲ 147	▲ 171	11	▲ 57	▲ 56	▲ 65	▲ 125	▲ 31	4	22	▲ 24	▲ 66			

**第28期第1四半期も、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。