

# 株式会社 ベクター

## 第28期 第2四半期決算

(2015年4月1日～2015年9月30日)

# 説明資料

2015年10月23日



(証券コード：2656)

# 業績の状況

# 第28期2Q累計実績・・・予想対比



(百万円)

	業績予想 2Q累計	実績			予想対比	
		1Q	2Q	2Q累計	差額	増減率
営業収益	700	336	375	711	11	1.6%
営業利益	▲140	▲61	▲32	▲93	47	33.6%
経常利益	▲140	▲60	▲32	▲92	48	34.3%
純利益	▲142	▲60	▲33	▲93	49	34.5%

## 第28期 1Q・2Qトピックス

第28期1Qより新規分野へのビジネス展開のための営業費用が増加した。2Qに入り、ビジネスモデルの改善及び営業費用を見直し、当初計画していた営業費用を圧縮したことで営業損失以下の損失幅が改善した。

オンラインゲーム事業については、新規タイトル「ヴェルストライズ」のサービス開始時期を前倒しすることが出来たため、営業収益が計画より上振れする結果となった。

# 第28期2Q累計実績・・・前期対比



(百万円)

	第27期						第28期			前期対比	
	1Q	2Q	2Q 累計	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	2Q 累計	差額	増減率 (%)
営業収益	433	462	895	491	411	1,797	336	375	711	▲184	▲20.6
営業利益	▲30	0	▲30	3	▲4	▲31	▲61	▲32	▲93	▲63	—
経常利益	▲30	4	▲26	7	▲1	▲20	▲60	▲32	▲92	▲66	—
純利益	▲31	3	▲28	22	▲24	▲30	▲60	▲33	▲93	▲65	—

## 第28期 1Q・2Qトピックス

営業収益は、1Qを底として2Qから回復基調に。

概ね当初の計画通りではあるものの、オンラインゲーム事業、ソフト販売事業それぞれ営業収益の底上げが実現できておらず、営業費用の削減による利益の改善効果も頭打ちの状況。

# 事業別 営業収益推移



(百万円)

営業収益	第27期						第28期			2Q累計比	
	1Q	2Q	2Q 累計	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	2Q 累計	差額	増減率 (%)
オンラインゲーム	290	338	628	334	274	1,236	226	258	484	▲144	▲23.0
ソフトウェア販売	118	101	219	128	111	458	87	92	179	▲40	▲18.2
サイト広告	25	23	48	28	24	100	21	19	40	▲8	▲17.8
その他	0	0	0	1	2	3	3	5	8	+8	—
合計	433	462	895	492	411	1,797	337	374	711	▲184	▲20.6

## 第28期 1Q・2Qトピックス

オンラインゲーム事業

…運営タイトルの経年による減収やタイトルの終了に伴う減収。PC向け新規オンラインゲームタイトル数を確保しつつ、オリジナルスマホゲームへの準備を進める。

ソフトウェア販売事業

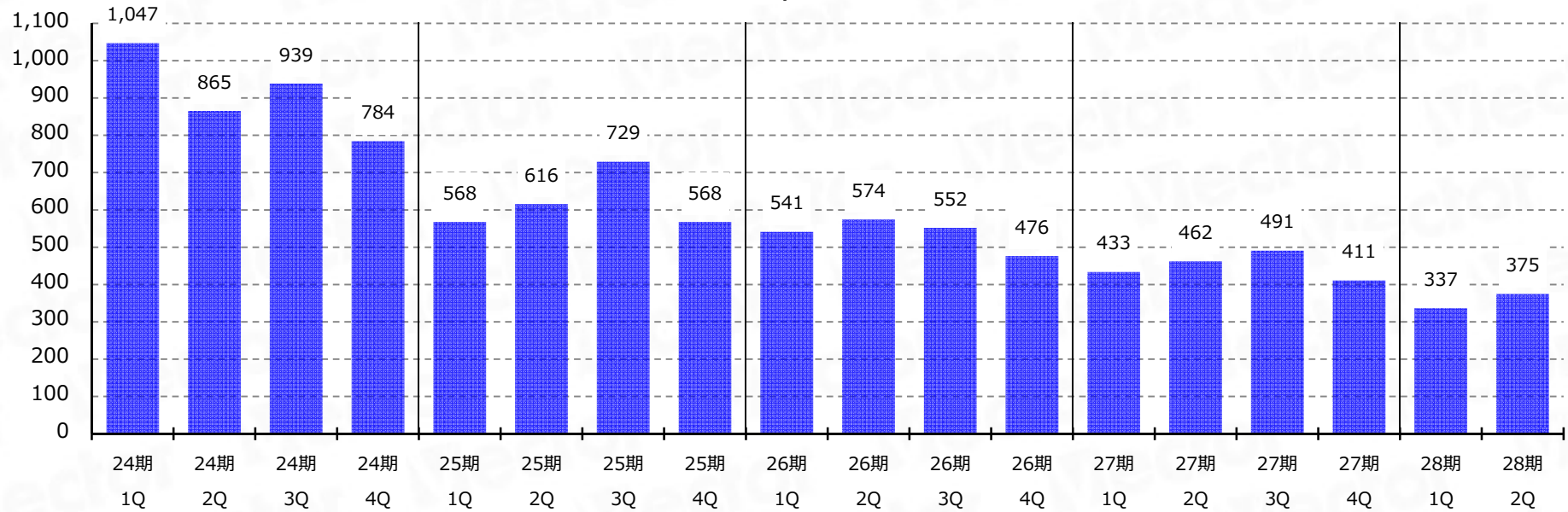
…パソコン市場全体の縮小傾向のトレンドに沿い、当社も営業収益の縮小傾向は変わらず。

# 全社 収益・利益推移 (直近5期Q単位)

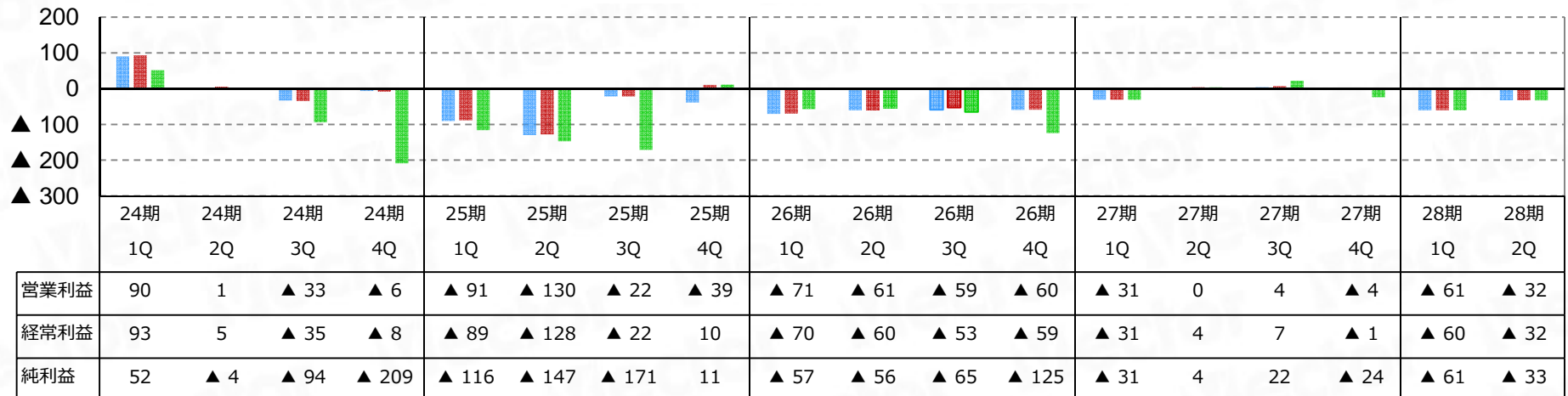


■ 営業収益

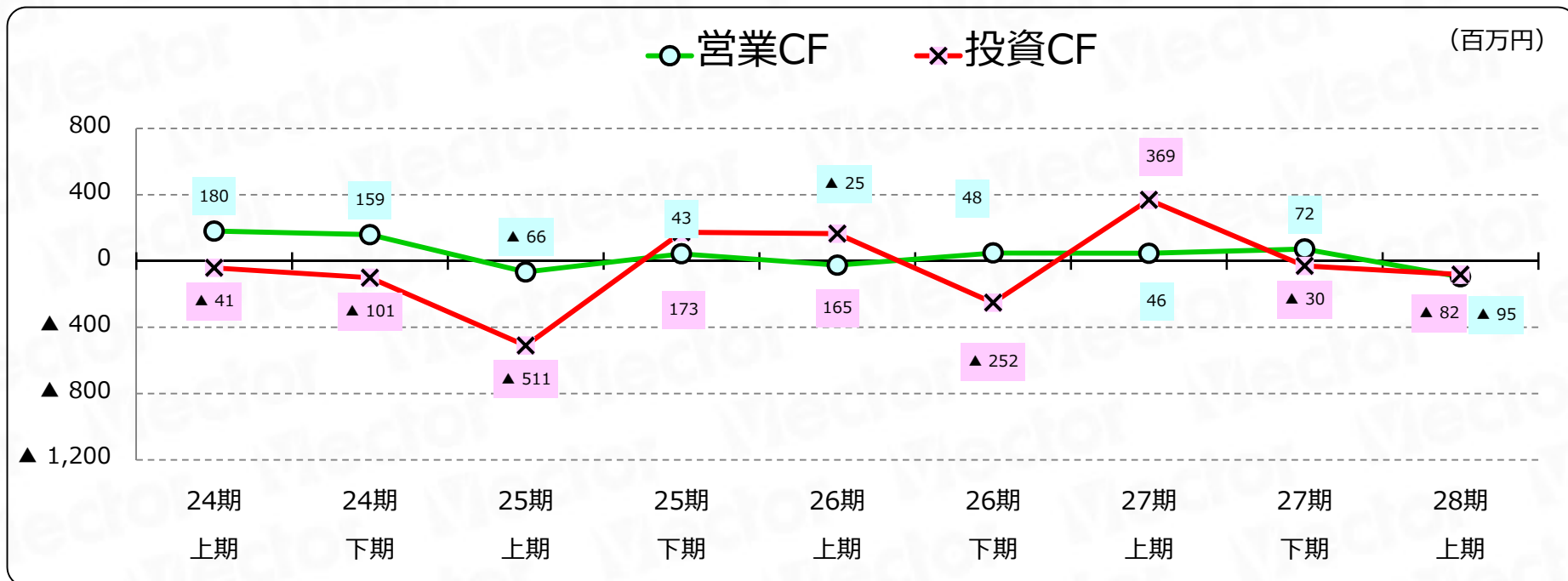
(百万円)



■ 営業利益 ■ 経常利益 ■ 純利益



# キャッシュ・フロー推移(直近5期半期単位)



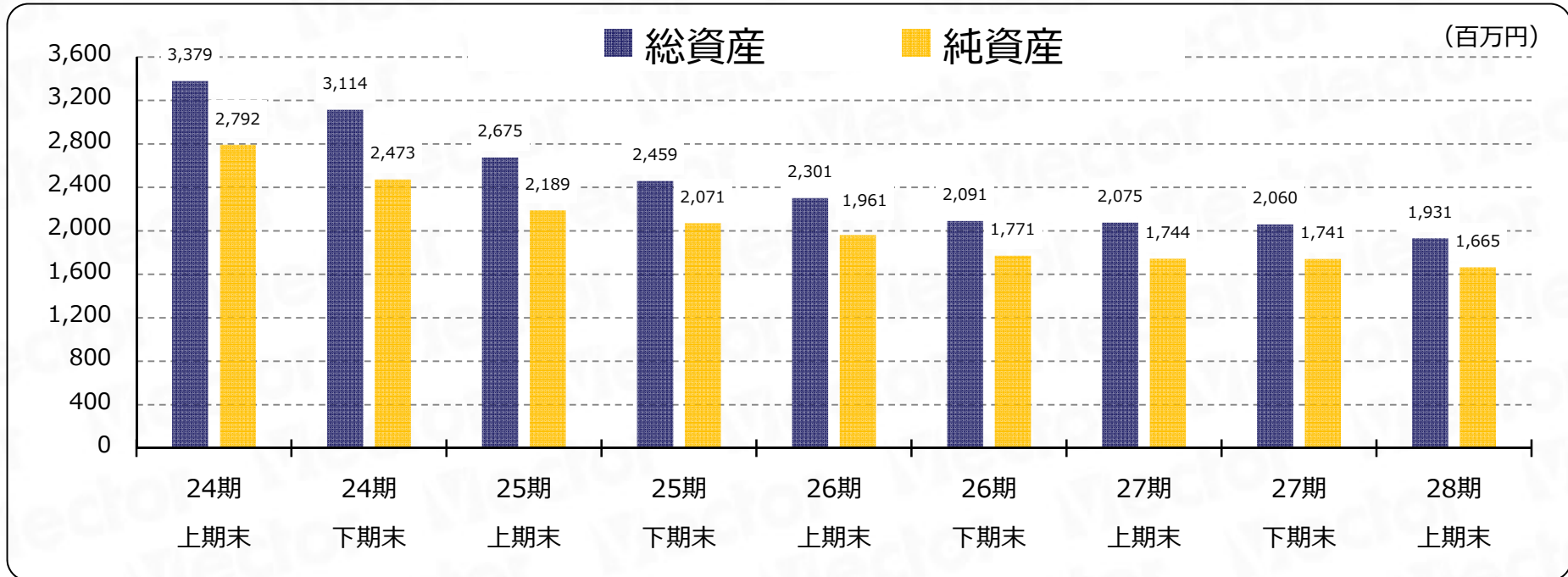
## トピックス

### 投資キャッシュフロー推移

	24期 上期	24期 下期	25期 上期	25期 下期	26期 上期	26期 下期	27期 上期	27期 下期	28期 上期
金融商品関係	201	100	▲ 400	246	265	▲ 200	411	22	0
固定資産関係	▲ 242	▲ 201	▲ 111	▲ 73	▲ 100	▲ 52	▲ 42	▲ 52	▲ 82
投資CF計	▲ 41	▲ 101	▲ 511	173	165	▲ 252	369	▲ 30	▲ 82

第26期下期以降、低調に推移していた固定資産（オンラインゲーム事業の無形固定資産を含む）関係の投資が持ち直しつつあり、第28期下期以降の営業収益改善に期待できるものとなっている。

# 総資産・純資産推移(直近5期半期単位)



## トピックス

総資産のうち現金及び現金同等物残高は、第27期以降の概ね12億円前後となっており、業績回復のための各施策の遂行上、資金面の問題に無い状況を維持している。

また、純資産総額は、第27期以降の営業赤字の縮小により横ばいの状態が続いている。



# 今期業績の予想

## 第28期 第3四半期(累計)

# 今後の見通し



		上期（4～9月）の状況	下期（10～3月）の見通し
オンラインゲーム	C/Sゲーム	一定の利益が確保できるタイトルを残して2タイトルを終了させ、運営タイトルは2タイトルへ。利益貢献は出来ているが絶対額は少ない。	市場環境の悪化と候補作供給数が減少により、見通しは厳しい状況に変わりなし。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2タイトルを終了、新規2タイトルを開始。複数チャネリング先への展開で、顧客獲得のコストをかけずに売上が増加し、利益貢献が出来ており、その絶対額も増加している。	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、今後も積極的に新規リリースを行う予定。3Q以降に開始予定の2タイトル発表済み。
	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。	オリジナルタイトルは、3～4Qにサービスを開始できるよう最終調整段階。再来期のサービス開始に向けた複数ラインも進行予定。
ソフトウェア販売		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。	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も進行予定。
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		非ゲームスマホアプリ「今日のごはん」「だいすきナンプレ！」は堅調。絶対額は少ないものの、工数を掛けずに確実に利益貢献。 スマホゲーム事前登録メディア「ゲームの情報ゲームダッシュ！」のユーザー登録数は27万人を突破。効率化の向上を目指した改善実施中。	新規分野・新規ビジネスのビジネスモデル検討検証と市場調査を継続して行っていく。

※ 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28期1Q・2Q サービス開始



タイトル名 : 魔戦カルヴァ  
 サイトURL : <http://calva.vector.co.jp/>  
 プラットフォーム : ブラウザゲーム  
 ジャンル : 戦略性カードバトルRPG  
 料金 : 基本無料 (アイテム課金あり)  
 開発会社 : 上海慕和網絡科技有限公司

**サービス開始**  
**2015年6月9日～**



タイトル名 : ヴェルストライズ  
 サイトURL : <http://vel.vector.co.jp/>  
 プラットフォーム : ブラウザゲーム  
 ジャンル : 音速のファンタジーカードバトル  
 料金 : 基本無料 (アイテム課金あり)  
 開発会社 : 深圳市火元素網絡技術有限公司

**サービス開始**  
**2015年9月15日～**



# 第28期3Q以降 サービス開始予定

Vector

タイトル名 : ドラゴニックエイジ  
サイトURL : <http://dragonic.vector.co.jp/teaser/>  
プラットフォーム : ブラウザゲーム  
ジャンル : 剣と魔法の王道ファンタジーRPG  
料金 : 基本無料 (アイテム課金あり)  
開発会社 : FengYue Technology Co.,Ltd.



**サービス開始  
2015年冬予定**

タイトル名 : ヘクサウォーズ  
サイトURL : <http://hexa.vector.co.jp/teaser/>  
プラットフォーム : ブラウザゲーム  
ジャンル : タクティカルシミュレーションバトル  
料金 : 基本無料 (アイテム課金あり)  
開発会社 : Chengdu GuangYi  
Technology Co.,Ltd.



**サービス開始  
今冬予定**

# オリジナルスマホゲームの開発について



- **2014年冬から開発を開始**
- **$\alpha$  版、 $\beta$  版の開発と社内テストを繰り返し行い、現在はクローズド  $\beta$  テスト実施の可否について社内テストを実施する段階**
- **クローズド  $\beta$  テストの結果が良好だった場合、プロモーションを展開し、正式サービス開始**
- **ゲーム性は「繰り返し長く遊べるRPG」**
- **ターゲット層は「RPG好きの30代前後の男性」**

# 全社 3Q累計業績予想



(百万円)

期別 区分	第27期 2014年3月期						第28期 2015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	433	462	491	1,386	411	1,797	336	375	409	1,120	▲266	▲19.2
営業利益	▲30	0	3	▲27	▲4	▲31	▲61	▲32	▲47	▲140	▲113	—
経常利益	▲30	4	7	▲19	▲1	▲20	▲60	▲32	▲48	▲140	▲121	—
純利益	▲31	3	22	▲6	▲24	▲30	▲60	▲33	▲49	▲142	▲136	—

**第28期第3四半期も、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。