

平成29年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成28年7月22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28年8月5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29年3月期第1四半期の業績(平成28年4月1日～平成28年6月30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	%
29年3月期第1四半期	359	6.9	△39	—	△34	—	△35	—
28年3月期第1四半期	336	△22.4	△60	—	△60	—	△60	—

	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
29年3月期第1四半期	△2.56	—
28年3月期第1四半期	△4.40	—

(注)平成28年3月期第1四半期及び平成29年3月期第1四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	%
29年3月期第1四半期	1,904	1,633	85.7
28年3月期	1,954	1,668	85.4

(参考)自己資本 29年3月期第1四半期 1,633百万円 28年3月期 1,668百万円

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
28年3月期	—	0.00	—	0.00	0.00
29年3月期	—	—	—	—	—
29年3月期(予想)	—	—	—	—	—

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

実績を考慮した剰余金の配当を実施することを基本方針としていることから、現時点では平成29年3月期の配当については未定であります。具体的な金額が決定した時点で、速やかに開示いたします。

3. 平成29年3月期の業績予想(平成28年4月1日～平成29年3月31日)

(%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		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
第2四半期(累計)	750	5.5	△72	—	△66	—	△66	—	△4.75

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

当社は、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。詳細は、3ページ「1.当四半期決算に関する定性的情報(3)業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

※ 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 : 有
- 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

法人税法の改正に伴い、「平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第32号 平成28年6月17日)を当第1四半期会計に適用し、平成28年4月1日以後に取得する建物附属設備及び構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法に変更しております。なお、当第1四半期累計期間において、四半期財務諸表への影響額はありません。

(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)	29年3月期1Q	13,997,000 株	28年3月期	13,997,000 株
② 期末自己株式数	29年3月期1Q	127,200 株	28年3月期	127,200 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	29年3月期1Q	13,869,800 株	28年3月期1Q	13,806,600 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レビュー手続は完了していません。

※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. 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29年3月期第1四半期累計期間(平成28年4月1日～平成28年6月30日)におけるわが国経済は、消費税率10%への引き上げを2019年10月まで延期するなど内需に関する政府の経済政策により緩やかな回復基調を持続しております。

また、先行きについては有効求人倍率が高水準に推移するなど改善の動きがあるものの、中国経済の失速やイギリスのEU離脱問題による影響など海外経済の影響により不透明なものとなっております。

当社の事業領域であるオンラインゲーム業界は、スマートフォンの普及・拡大がスマホゲーム市場の拡大に寄与しておりましたが、近年では成長の伸び率が鈍化しております。また、スマホゲームの開発は、年々高度な企画力と技術力が要求され、開発期間の長期化に伴うコスト増や人員の確保など小規模事業者にとっては厳しい状況になりつつあり、今後は大手による寡占が進むとみられております。

ソフトウェア販売を取り巻く環境としましては、Windows XP機入れ替えに伴う特需の反動がパソコン市場に大きな影響を与えておりましたが、徐々に回復局面に向かうと予想されております。特に法人向けパソコン市場は個人向けパソコン市場より回復幅が大きいと見込まれております。

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、新たにスマホゲームとブラウザゲームそれぞれ1タイトルのサービスを開始いたしました。これらが増収に寄与し、営業収益は前年同期を上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、個人向けパソコン需要の縮小均衡により販売は停滞し、法人向けパソコン市場の拡販が進まず、結果として営業収益は前年同期を下回る結果となりました。

営業費用につきましては、当初の計画ではオンラインゲーム事業の新規タイトルのプロモーション費用増大を見込んでおりましたが、効率化により費用抑制を実現、計画値より低水準に推移しました。その結果、営業費用は前年同期より微増となっております。

以上の結果、当第1四半期累計期間の営業収益は3億59百万円(前年同期比6.9%増)、営業損失は39百万円(前年同期は60百万円の営業損失)、経常損失は34百万円(前年同期は60百万円の経常損失)、四半期純損失35百万円(前年同期は60百万円の四半期純損失)となりました。

当第1四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29期第1四半期累計期間		
	金額	前年同期比	構成比
オンラインゲーム事業	257,729	14.3	71.6
ソフトウェア販売事業	80,444	△7.6	22.4
サイト広告販売事業	17,110	△17.8	4.8
その他	4,453	47.5	1.2
合計	359,737	6.9	100.0

オンラインゲーム事業

当第1四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、2億57百万円(前年同期比14.3%増)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タイトルからの増減は無く、当第1四半期累計期間末時点では5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タイトルから平成28年6月に「ノアトピア」のサービスを開始し、当社運営のゲームポータル「VectorGame」のチャネリングサービスが2タイトル終了したことにより、当第1四半期累計期間末時点では14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、前期から継続している2タイトルから平成27年5月から「東京ダンジョンRPG ひめろぐっ!」のサービスを開始したことにより当第1四半期累計期間末時点では3タイトルの運営となっております。

ソフトウェア販売事業

当第1四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、80百万円(前年同期比7.6%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、Windows XP機入れ替え特需の反動による減少と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1四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、17百万円(前年同期比17.8%減)となりました。

ネットワーク配信型広告(キーワード広告、ユーザーの傾向を分析する行動ターゲティング広告等)の販売額の最大化を目指して各種施策を実施しておりますが、サイトページビュー数の減少傾向に歯止めがかからず、営業収益の減少傾向は継続しております。

その他

当第1四半期累計期間におけるその他の販売金額は、4百万円(前年同期比47.5%増)となりました。その他の販売金額には、ゲーム以外のスマートフォン向けサービスの販売金額が含まれております。

(2) 財政状態に関する説明

財政状況の変動状況

当第1四半期会計期間末の資産合計は、前事業年度末に比べ49百万円減少して19億4百万円となりました。また、負債合計が前事業年度末に比べ13百万円減少して2億71百万円となり、純資産合計が前事業年度末に比べ35百万円減少して16億33百万円となりました。

(資産)

流動資産減少の主な要因は、有価証券が69百万円増加したものの、現金及び預金が68百万円、売掛金が6百万円、その他が25百万円減少したことによるものです。

固定資産減少の主な要因は、有形固定資産が1百万円、無形固定資産が15百万円減少したこと等によるものです。

(負債)

流動負債減少の主な要因は、その他が9百万円増加したものの、買掛金が9百万円、未払法人税等が2百万円、賞与引当金が12百万円減少したことによるものです。

固定負債増加の主な要因は、退職給付引当金が1百万円増加したこと等によるものです。

(純資産)

当第1四半期会計期間末の純資産合計は、35百万円の四半期純損失の計上により、前事業年度末に比べ35百万円減少して16億33百万円となりました。

以上の結果、自己資本比率は85.7%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29年3月期第2四半期累計期間の業績は、営業収益7億50百万円(前年同四半期は7億11百万円 5.5%増)、営業損失72百万円(前年同四半期は93百万円の営業損失)、経常損失66百万円(前年同四半期は92百万円の経常損失)、四半期純損失66百万円(前年同四半期は93百万円の四半期純損失)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

(会計方針の変更等)

法人税法の改正に伴い、「平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第32号 平成28年6月17日)を当第1四半期会計に適用し、平成28年4月1日以後に取得する建物附属設備及び構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法に変更しております。

なお、当第1四半期累計期間において、四半期財務諸表への影響額はありません。

3. 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28年3月31日)	当第1四半期会計期間 (平成28年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,350,944	1,282,790
売掛金	205,364	198,465
有価証券	130,384	200,000
その他	70,245	44,409
流動資産合計	1,756,938	1,725,664
固定資産		
有形固定資産	7,667	6,013
無形固定資産		
ソフトウェア	51,670	134,663
その他	98,811	328
無形固定資産合計	150,481	134,992
投資その他の資産	39,108	38,292
固定資産合計	197,257	179,298
資産合計	1,954,196	1,904,963
負債の部		
流動負債		
買掛金	85,907	76,184
未払法人税等	5,871	3,207
賞与引当金	26,568	14,490
その他	133,236	143,020
流動負債合計	251,583	236,902
固定負債		
退職給付引当金	31,537	32,975
繰延税金負債	2,154	1,995
固定負債合計	33,691	34,971
負債合計	285,274	271,874
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,017,210	1,017,210
資本剰余金	1,406,208	1,406,208
利益剰余金	△664,447	△699,920
自己株式	△94,952	△94,952
株主資本合計	1,664,019	1,628,546
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	4,881	4,521
評価・換算差額等合計	4,881	4,521
新株予約権	20	20
純資産合計	1,668,921	1,633,089
負債純資産合計	1,954,196	1,904,963

(2) 四半期損益計算書

第1四半期累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年6月30日)	当第1四半期累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年6月30日)
営業収益	336,501	359,737
営業費用	397,481	399,285
営業損失(△)	△60,980	△39,547
営業外収益		
受取利息	144	1,753
受取配当金	170	170
為替差益	306	-
受取手数料	187	171
違約金収入	-	5,904
その他	0	44
営業外収益合計	809	8,043
営業外費用		
為替差損	-	2,733
営業外費用合計	-	2,733
経常損失(△)	△60,170	△34,236
特別損失		
固定資産除却損	-	663
特別損失合計	-	663
税引前四半期純損失(△)	△60,170	△34,900
法人税、住民税及び事業税	572	572
法人税等調整額	-	-
法人税等合計	572	572
四半期純損失(△)	△60,743	△35,472

(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)

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1四半期累計期間(自 平成27年4月1日 至 平成27年6月30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	225,555	87,102	20,823	333,481	3,019	336,501
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	225,555	87,102	20,823	333,481	3,019	336,051
セグメント利益又は セグメント損失(△)	△5,936	△158	5,843	△251	△36,289	△36,540

(注) その他の区分は、報告セグメントに含まれない事業であり、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	△251
「その他」の区分の利益	△36,289
全社費用(注)	△24,439
四半期損益計算書の営業損失(△)	△60,980

(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。

4. 報告セグメントの変更等に関する事項

当社は、一定の費用につき各報告セグメントへの貢献割合の変化により、当該費用の各報告セグメントへの配賦率を必要に応じて見直しており、当第1四半期から配賦率の変更を行っております。

当該変更により、従来の方法に比べて、当第1四半期累計期間の「ソフトウェア販売事業」のセグメント利益が6,330千円増加し、「サイト広告販売事業」のセグメント利益が6,330千円減少しております。

II 当第1四半期累計期間(自 平成28年4月1日 至 平成28年6月30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	257,729	80,444	17,110	355,284	4,453	359,737
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	257,729	80,444	17,110	355,284	4,453	359,737
セグメント利益又は セグメント損失(△)	△23,665	964	2,740	△19,961	△5,921	△25,882

(注) その他の区分は、報告セグメントに含まれない事業であり、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	△19,961
「その他」の区分の利益	△5,921
全社費用(注)	△13,664
四半期損益計算書の営業損失(△)	△39,547

(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。