

株式会社 ベクター

第30期 決算(通期)

(2017年4月1日～2018年3月31日)

説明資料

決算説明会開催日時 2018年4月20日 17:15～
日本証券アナリスト協会 兜町平和ビル分室 (1F会議室)

JASDAQ

(証券コード：2656)

業績の状況

第30期通期実績・・・予想対比



(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 | 1,310 | 284 | 281 | 372 | 338 | 1,275 | ▲35 | 97.3 % | |
| 営業利益 | ▲225 | ▲38 | ▲54 | ▲83 | ▲58 | ▲233 | ▲8 | - % | |
| 経常利益 | ▲215 | ▲36 | ▲46 | ▲83 | ▲58 | ▲223 | ▲8 | - % | |
| 純利益 | ▲218 | ▲37 | ▲46 | ▲84 | ▲62 | ▲229 | ▲11 | - % | |

第30期 3Q・4Qトピックス

3Q…新規ゲームの開始や年末商戦時期のソフトウェア販売が好調を要因として、営業収益は1Q・2Qに比べて大幅に改善。新規ゲームの広宣費が利益を圧縮して黒字に転じることが出来なかった。

4Q…新規ゲームの営業収益が計画まで届かず。広宣費の先行が継続する形となり、利益改善につながらなかった。

第30期通期実績・・・前期対比



(百万円)

| | 第26期 | 第27期 | 第28期 | 第29期 | 第30期 当期 | 前期対比 | |
|------|-------|-------|-------|-------|------------|------|--------|
| | | | | | | 差額 | 増減率 |
| 営業収益 | 2,143 | 1,797 | 1,555 | 1,475 | 1,275 | ▲200 | ▲13.6% |
| 営業利益 | ▲251 | ▲31 | ▲82 | ▲67 | ▲233 | ▲166 | - % |
| 経常利益 | ▲242 | ▲20 | ▲82 | ▲57 | ▲223 | ▲166 | - % |
| 純利益 | ▲302 | ▲29 | ▲89 | ▲171 | ▲229 | ▲58 | - % |

第30期 通期トピックス

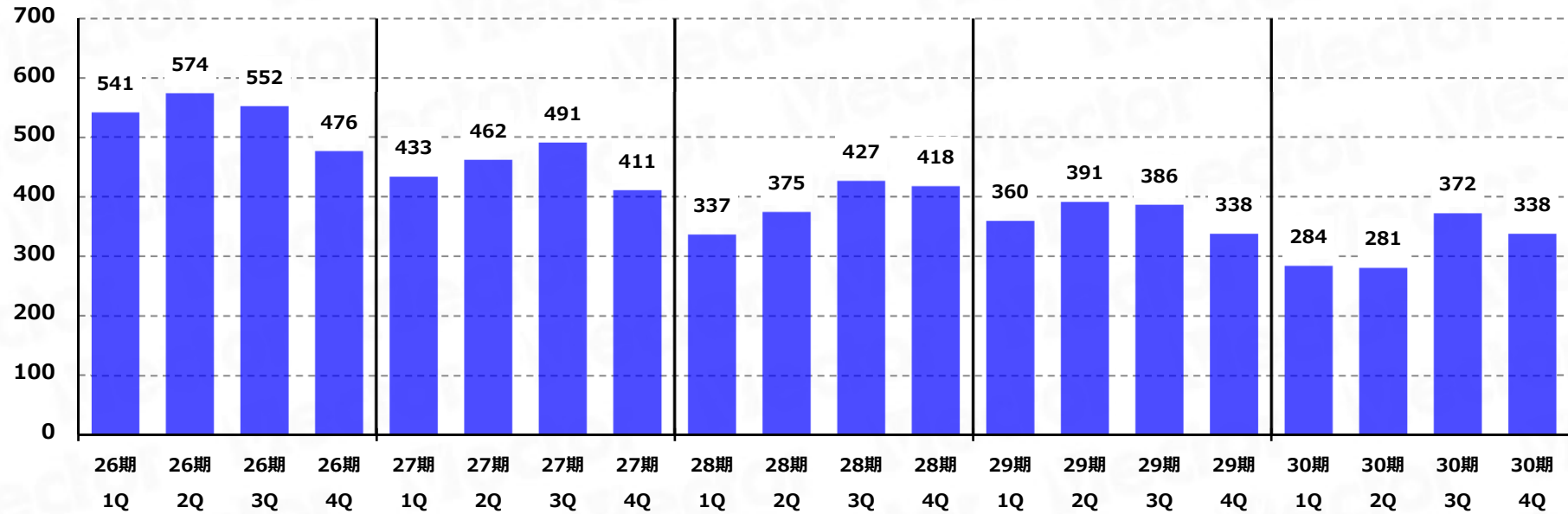
既存ビジネス・既存運営ゲームタイトルは堅調に推移したものの、新規ゲームタイトルが、計画数字まで伸びなかった。
不調のゲームタイトルを終了して経費の削減を進めたが、最低限かかる固定経費があるため、営業収益の絶対額が不足している。
営業収益は第23期をピークとして7期連続の減収という結果になった。
営業利益は4期振りに2億円以上の赤字へ。

全社 収益・利益推移 (直近5期Q単位)

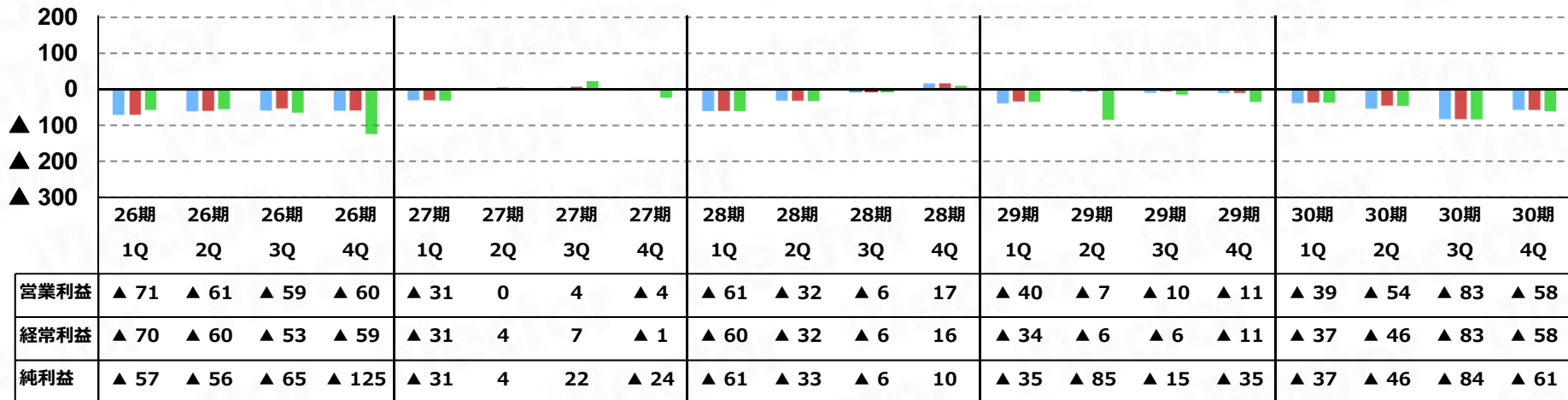


■ 営業収益

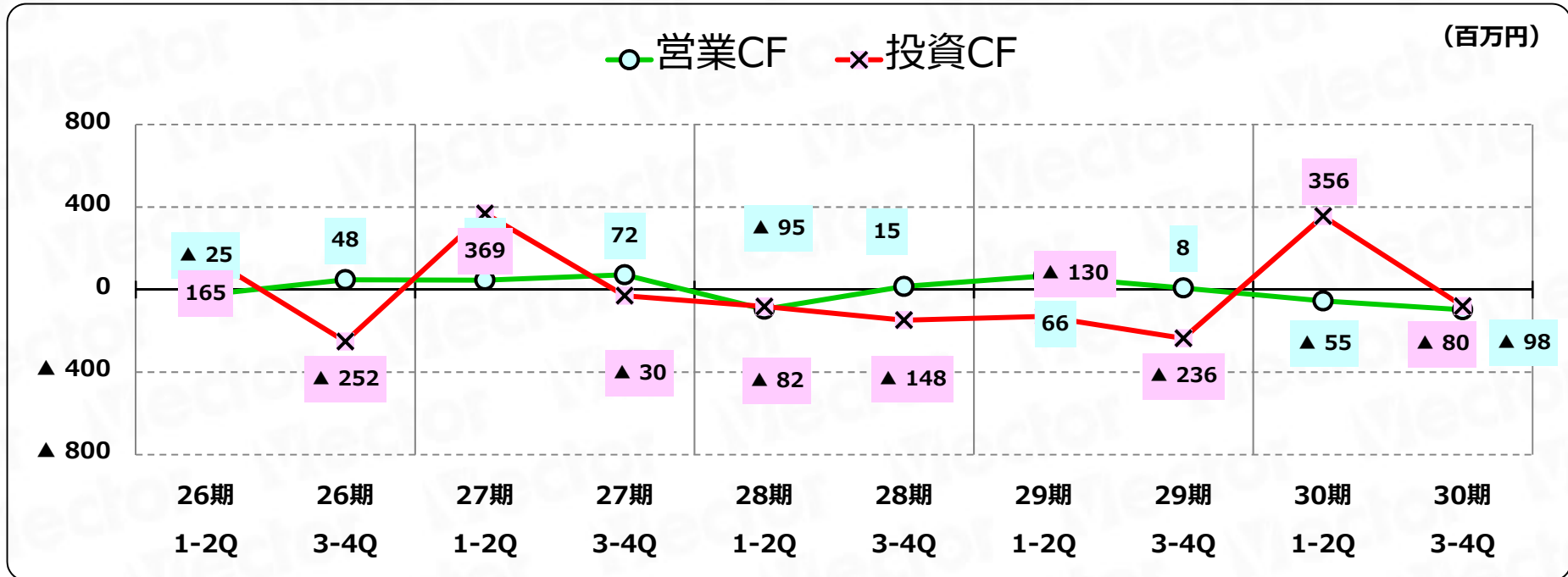
(百万円)



■ 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)



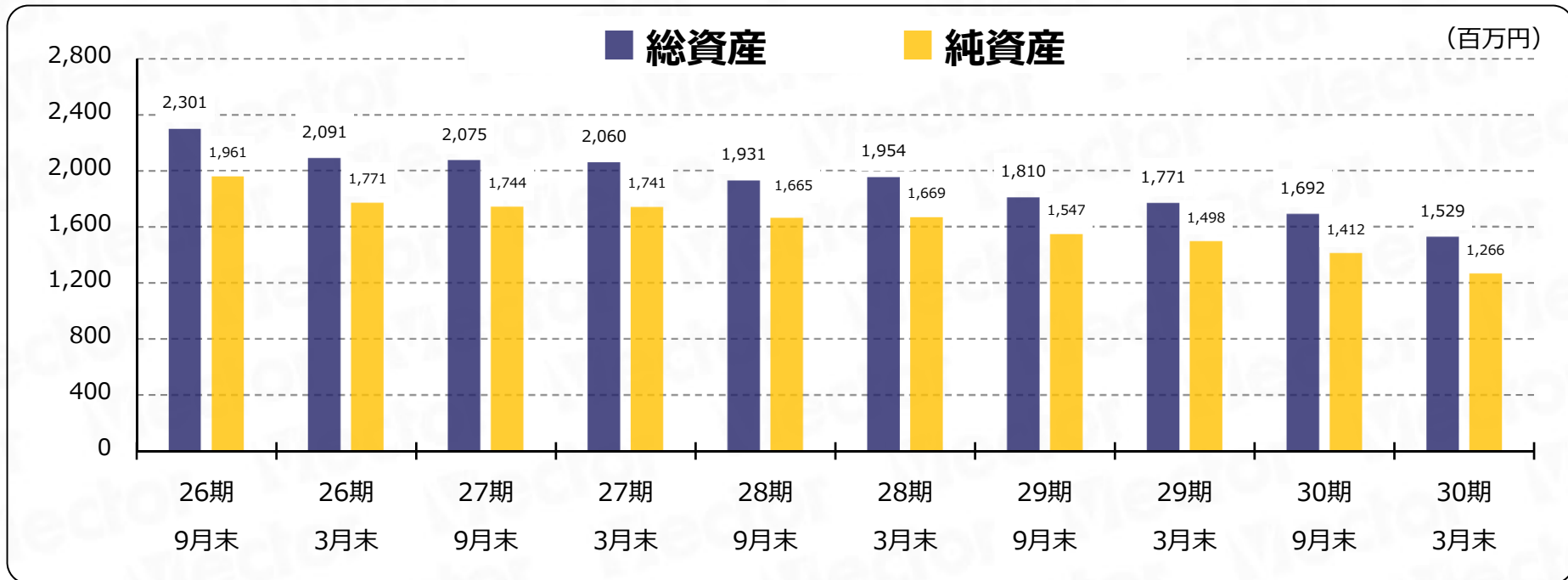
トピックス

新規ゲームの無形固定資産投資は堅調に推移しているが、営業CFの増加につなげることができていない。

投資CF推移

| | 26期 1-2Q | 26期 3-4Q | 27期 1-2Q | 27期 3-4Q | 28期 1-2Q | 28期 3-4Q | 29期 1-2Q | 29期 3-4Q | 30期 1-2Q | 30期 3-4Q |
|----------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| 固定資産関係 | ▲ 100 | ▲ 52 | ▲ 42 | ▲ 52 | ▲ 82 | ▲ 48 | ▲ 30 | ▲ 29 | ▲ 54 | ▲ 79 |
| 金融商品投資関係 | 265 | ▲ 200 | 411 | 22 | 0 | ▲ 100 | ▲ 100 | ▲ 207 | 410 | ▲ 1 |
| 投資CF計 | 165 | ▲ 252 | 369 | ▲ 30 | ▲ 82 | ▲ 148 | ▲ 130 | ▲ 236 | 356 | ▲ 80 |

総資産・純資産推移(直近5期半期単位)



トピックス

第30期末時点での総資産15億29百万円のうち、現預金(同等物含む)は12億16百万円の残高を保有している。有価証券等の売却により現預金のポジションは維持できているが、営業黒字の達成と新規ゲームの無形固定資産投資にかかるキャッシュフロー黒字化は急務である。

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26期 | 第27期 | 第28期 | 第29期 | 第30期 | 前期対比 | |
|----------|-------|-------|-------|-------|------|------|-------|
| | | | | | | 差額 | 増減率% |
| オンラインゲーム | 1,520 | 1,236 | 1,076 | 1,013 | 823 | ▲190 | ▲18.7 |
| ソフトウェア販売 | 506 | 458 | 384 | 369 | 380 | +11 | +2.9 |
| サイト広告 | 117 | 100 | 76 | 64 | 49 | ▲15 | ▲23.7 |
| その他 | - | 3 | 17 | 29 | 23 | ▲6 | ▲21.2 |

| セグメント利益 | 第26期 | 第27期 | 第28期 | 第29期 | 第30期 | 前期対比 | |
|----------|------|------|------|------|------|------|--------|
| | | | | | | 差額 | 増減率% |
| オンラインゲーム | ▲224 | 24 | 50 | ▲27 | ▲194 | ▲167 | - |
| ソフトウェア販売 | ▲20 | ▲8 | 3 | 7 | 19 | +12 | +144.0 |
| サイト広告 | 76 | 64 | 20 | 13 | 4 | ▲9 | ▲71.0 |
| その他 | - | ▲10 | ▲96 | ▲6 | 7 | +13 | - |

来期業績の見通し 及び 第31期 第1四半期予想

今期(第30期)状況と来期(第31期)見通し

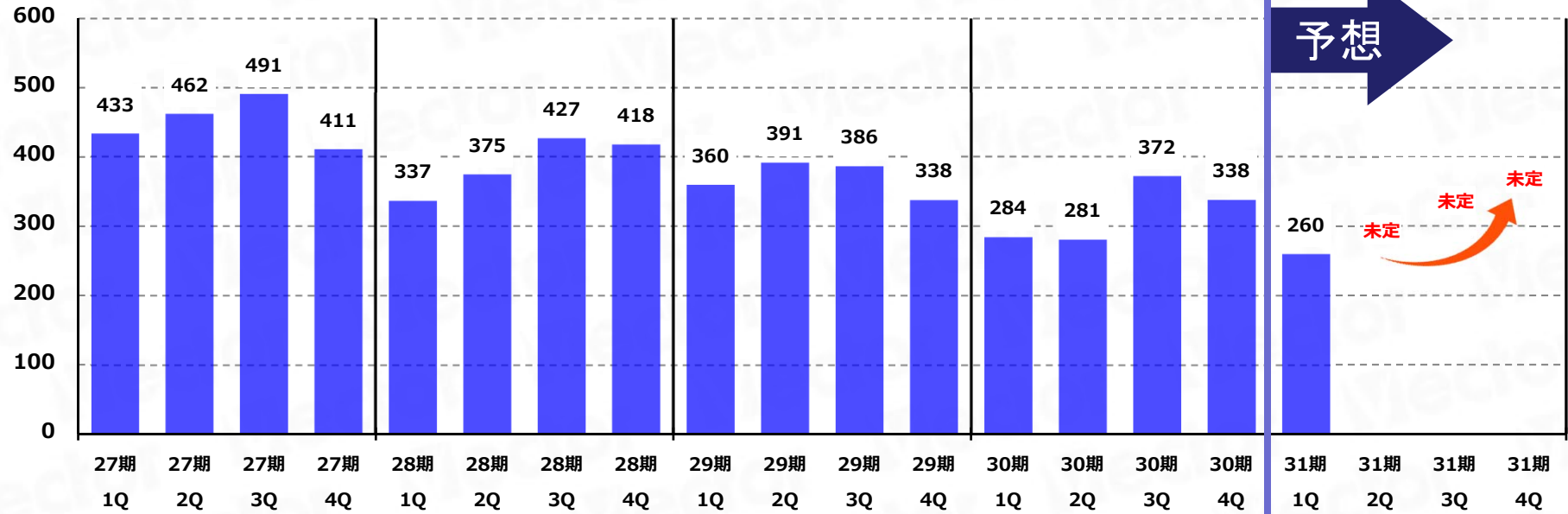
| | | 今期の状況 | 来期の見通し |
|----------|--------|--|---|
| オンラインゲーム | PCゲーム | Brゲームは、前期に開始したタイトルの不調が当期に大きく影響を与える結果となった。10月に新規タイトル「アステリアの伝説」のリリースを行った。計画を上回り、好調を維持するも先の不調を埋めることは出来なかった。 C/Sの新規ゲームのリリースはなく、今後の予定も今のところ無し。 | Brゲームの技術規格『Flash』が2020年末に開発・配布が終了となる。『Flash』を使った新規ゲーム開発が流動的であるため、新規タイトルの獲得・リリースは不透明な状況。『Flash』の代替『HTML5』を使ったゲームで商業的に優良なものについても引き続き獲得検討を続ける。 C/Sの今後の予定は今のところ無し。 |
| | スマホゲーム | 9月に「侵攻のオトメギアス」12月に「アビストライブ」の新規タイトルをリリース。業績回復に寄与するものの、計画を大幅に下回る結果となった。広宣費の先行投資により営業利益は悪化。 | タイトル発表済み「幻想大陸エレストリア」のサービス開始を予定している。第31期リリースも視野に入れ、来期以降の新規スマホゲームの獲得へ動きを継続していく。新規獲得した場合は、適宜PR情報にて発信する。 |
| ソフトウェア販売 | | PC向けソフト販売市場の縮小傾向は継続しているものの、法人向け販売を伸ばし、拡販のための各種施策が好調だったことにより前期比でプラスの結果となった。 | 今期と同様、法人向けの施策を実施していく。業務提携や新分野への検討など、縮小する売上・利益を補う取り組みも継続していく。 |
| サイト広告 | | サイトPVの減少に加え、掲載単価が下がったことで前期比で大きくマイナスとなった。 | 固定費の削減に加え、掲載単価の下げ止まりを狙った最適化を進める |
| 新規ビジネス | | 新規分野・新規ビジネスの開発に着手。来期以降での業績寄与となる見込み。 | 第31期中に開始できるよう調整中。 |

- ※ C/Sゲーム :ユーザーPCにインストールして遊べるゲーム(クライアントサーバー型ゲーム)
 Brゲーム :インターネットブラウザ上で遊べるゲーム
 HTML5ゲーム :HTML5技術を使用し、PCやスマホのブラウザ上で遊べるゲーム

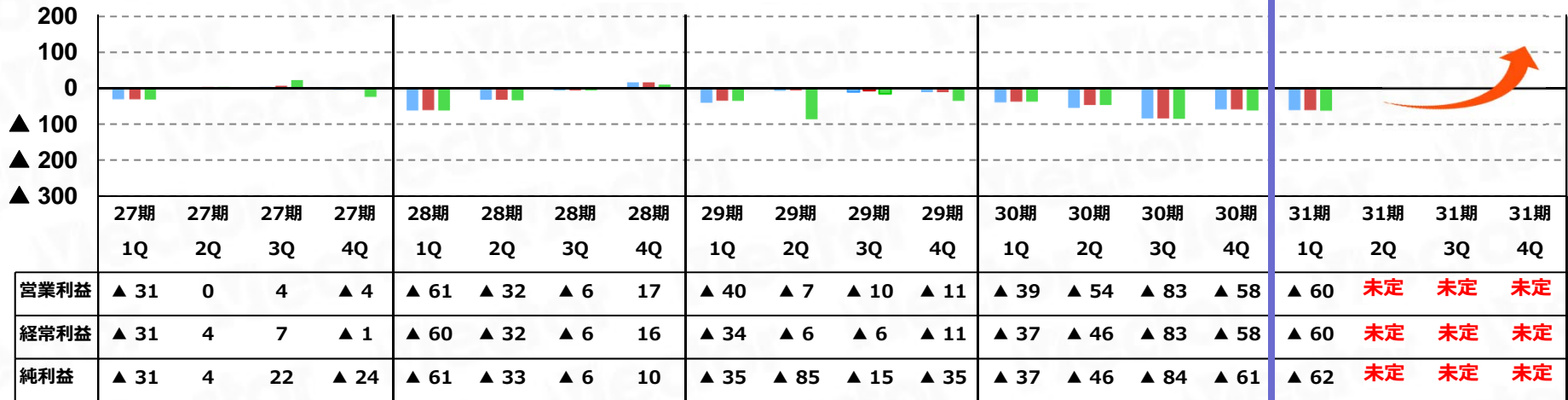
全社 収益・利益推移(予想)



(百万円)



■ 営業利益 ■ 経常利益 ■ 純利益



第31期 2018年サービス開始予定

Vector

香港・台湾版『神殿戦記』 日本版『幻想大陸エレストリア』



『神殿戦記』は2017年9月より香港、台湾などでサービス展開中のファンタジーRPGで、そのバラエティ豊かなキャラクターをはじめ、コンテンツや演出などによりユーザーからの支持を得ている人気タイトルです。

iOS/Android

**第31期もオンラインゲーム事業に注力し、
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。