

株式会社 ベクター

第31期 決算(通期)

(2018年4月1日～2019年3月31日)

説明資料

決算説明会開催日時 2019年4月19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31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	1,135	244	221	299	386	1,150	15	101.3 %	
営業利益	▲165	▲62	▲70	▲62	53	▲141	24	- %	
経常利益	▲164	▲63	▲69	▲61	55	▲138	26	- %	
純利益	▲167	▲64	▲70	▲62	▲11	▲207	▲40	- %	

第31期 3Q・4Qトピックス

3Q…オンラインゲーム事業では、ブラウザゲームとスマホゲームをそれぞれ1タイトルずつサービスを開始するも、計画値を下回る結果となった。

ソフトウェア販売事業の営業収益は、前年同期比で100%を超えた。

4Q…2019年1月よりApp Pass運営受託を開始。それに伴い増収となり、会計期間では営業黒字となった。オンラインゲーム事業譲渡が決定され、特別損失として譲渡損失を計上したことにより、純利益には至らなかった。

第31期通期実績・・・前期対比



(百万円)

	第27期	第28期	第29期	第30期	第31期 当期	前期対比	
						差額	増減率
営業収益	1,797	1,555	1,475	1,275	1,150	▲125	▲9.8%
営業利益	▲31	▲82	▲67	▲233	▲141	92	- %
経常利益	▲20	▲82	▲57	▲223	▲138	85	- %
純利益	▲29	▲89	▲171	▲229	▲207	22	- %

第31期 通期トピックス

営業収益は8期連続前年割れとなった。

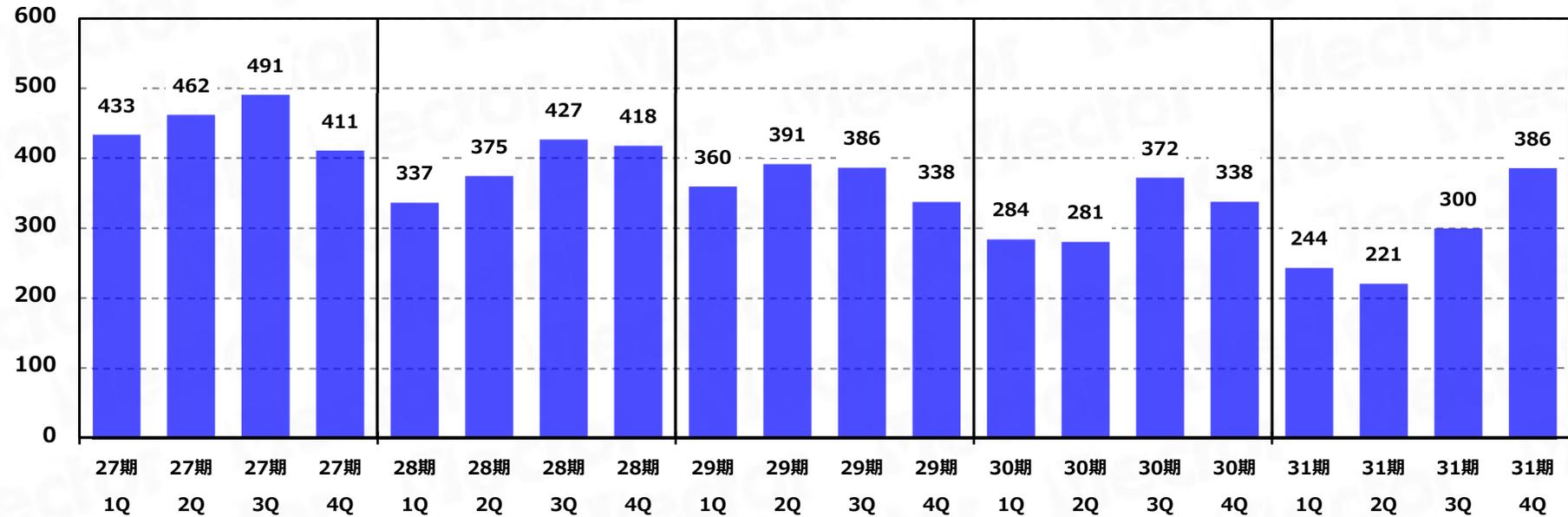
営業利益、経常利益、純利益ともに赤字となったが、赤字幅は前期に比べて少なくなった。

減収の一方で赤字幅が縮小した背景には、ソフトバンク(株)との業務提携より2019年1月から開始した「App Pass」運営受託の収益が挙げられます。

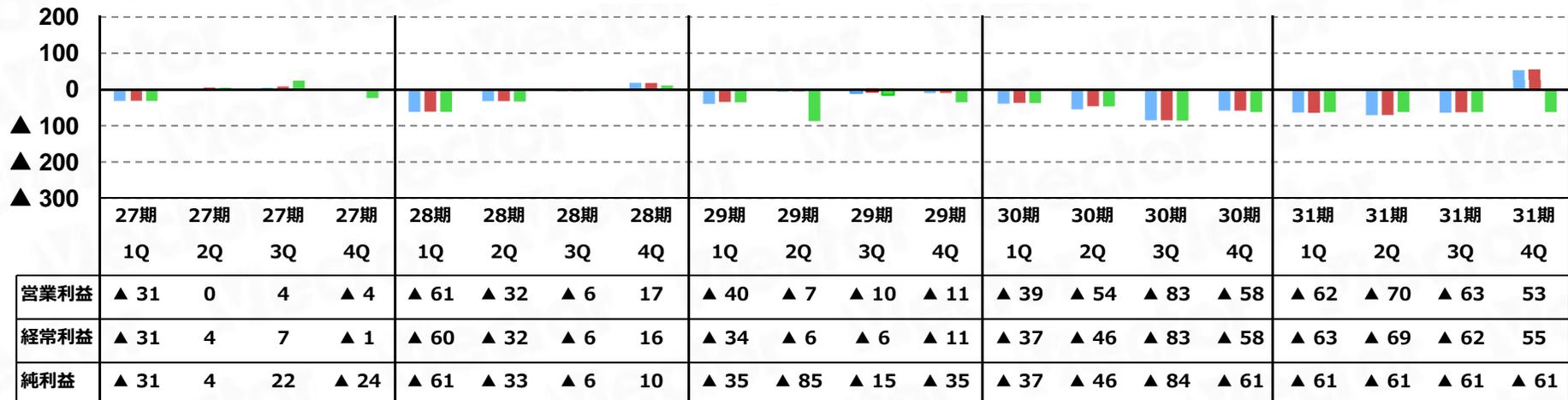
営業収益・営業利益推移(直近5期四半期)

■ 営業収益

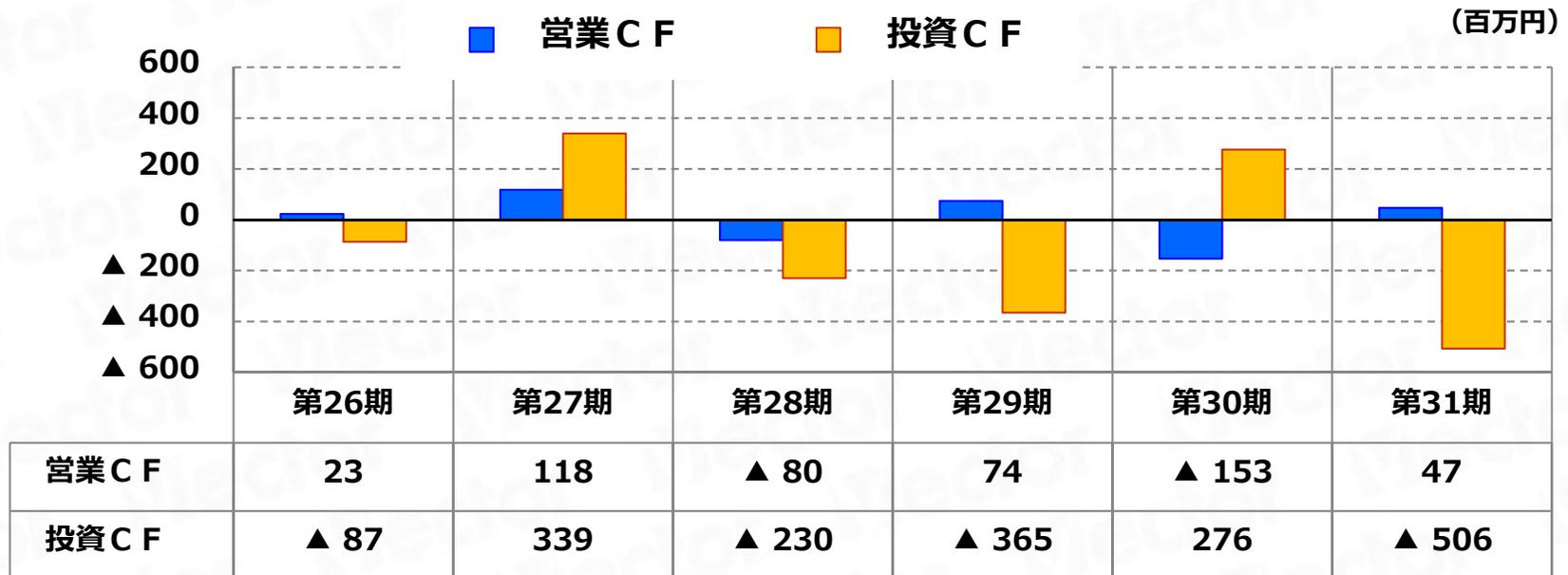
(百万円)



■ 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)



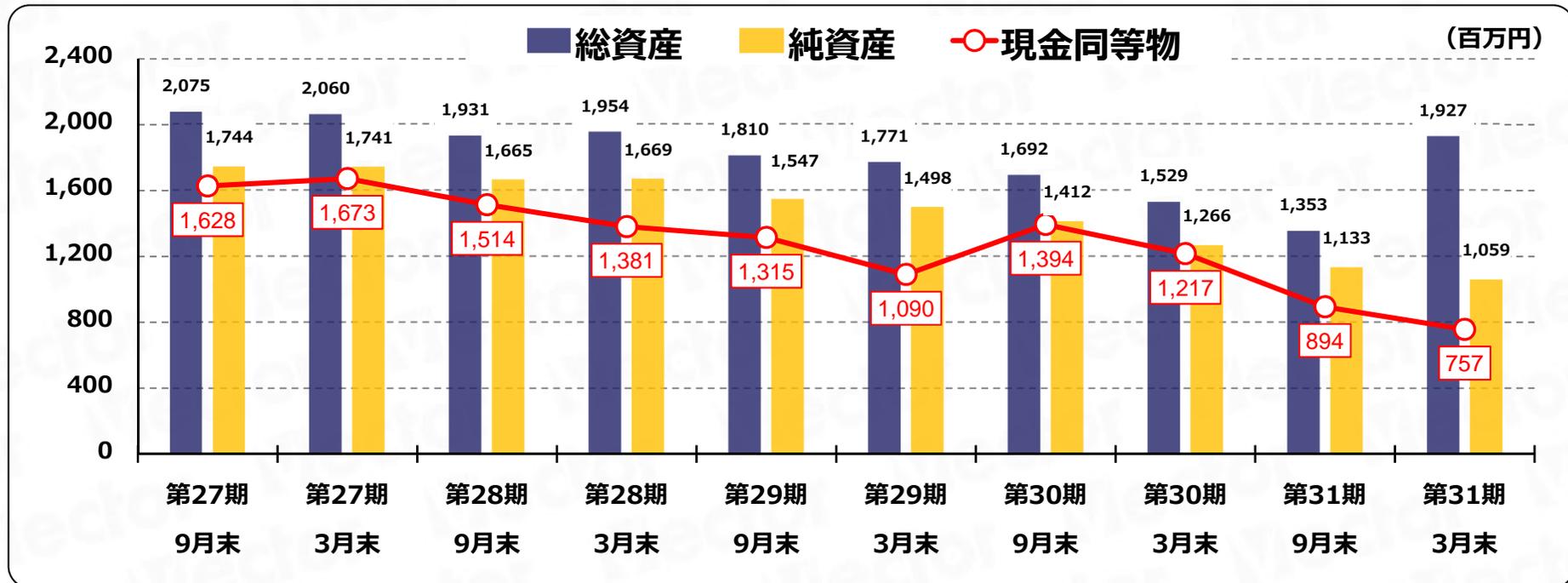
トピックス

第31期は、App Pass運用ソフトウェア取得のため、固定資産関係の支出が多くなっている。第32期以降で営業CF改善に寄与する見込み。

投資CF推移

	第26期	第27期	第28期	第29期	第30期	第31期
固定資産関係	▲ 152	▲ 93	▲ 130	▲ 58	▲ 133	▲ 416
金融商品投資関係	65	433	▲ 100	▲ 307	409	▲ 90
投資CF計	▲ 87	339	▲ 230	▲ 365	276	▲ 506

総資産・純資産推移(直近5期半期)



トピックス

2019年1月より開始した「App Pass」運営受託により、ソフトバンク(株)との取引高が増加し、売上債権その他流動資産・その他流動負債が増加し、総資産額が大幅に増加した。このため、自己資本比率は55.0% (前期は82.8%) に減少。
現金同等物残高は、App Pass運営に必要なソフトウェアを自己資金で取得したことにより減少している。

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27期	第28期	第29期	第30期	第31期	前期対比	
						差額	増減率%
オンラインゲーム	1,236	1,076	1,013	823	564	▲259	▲31.5
ソフトウェア販売	458	384	369	380	369	▲11	▲2.8
サイト広告	100	76	64	49	42	▲7	▲14.7
App Pass運用	—	—	—	—	163	+163	—
その他	3	17	29	23	12	▲11	▲45.8

セグメント利益	第27期	第28期	第29期	第30期	第31期	前期対比	
						差額	増減率%
オンラインゲーム	24	50	▲27	▲194	▲159	+35	—
ソフトウェア販売	▲8	3	7	19	15	▲4	▲20.5
サイト広告	64	20	13	4	10	+6	+171.2
App Pass運用	—	—	—	—	97	97	—
その他	▲10	▲96	▲6	7	5	▲2	▲31.9

来期業績の見通し 及び 第32期 第1四半期予想

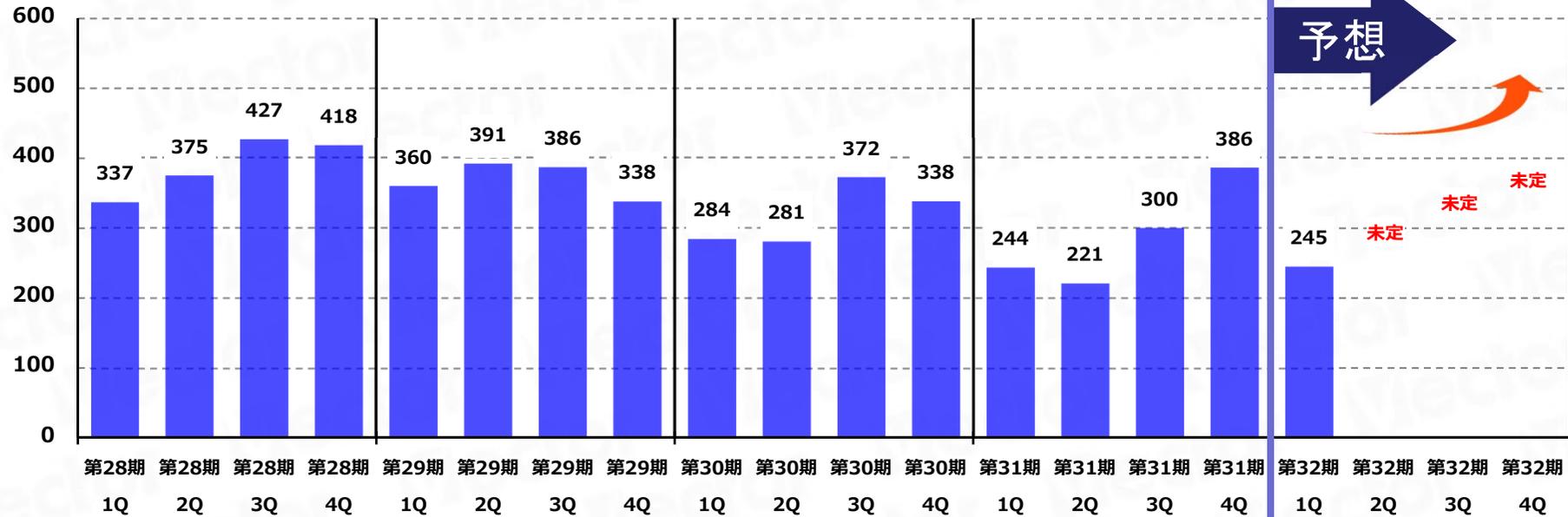
今期(第31期)状況と来期(第32期)見通し

		今期の状況	来期の見通し
オンラインゲーム	PCゲーム	2018年11月に新規タイトル「ドラゴンリベンジ」のリリースを行ったが計画を下回る結果となった。	2019年5月にライオンズフィルム(株)へ事業を譲渡し、オンラインゲーム事業は撤退する。 人員整理などによりコスト削減見通し。
	スマホゲーム	2018年10月に新規タイトル「幻想大陸エレストリ」のリリースを行ったが計画を大幅に下回る結果となった。	
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。拡販施策を展開したが、前期比でマイナスの結果となった。	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
App Pass運営受託		2019年1月より「App Pass」運営受託を開始。第31期4Q期間の売上・利益に大きく貢献した。	現状のサービスレベルを維持する。
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。	新規分野・新規ビジネスを開始できるよう調整していく。

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28期	第28期	第28期	第28期	第29期	第29期	第29期	第29期	第30期	第30期	第30期	第30期	第31期	第31期	第31期	第31期	第32期	第32期	第32期	第32期
	1Q	2Q	3Q	4Q																
営業利益	▲ 61	▲ 32	▲ 6	17	▲ 40	▲ 7	▲ 10	▲ 11	▲ 39	▲ 54	▲ 83	▲ 58	▲ 62	▲ 70	▲ 63	53	2	未定	未定	未定
経常利益	▲ 60	▲ 32	▲ 6	16	▲ 34	▲ 6	▲ 6	▲ 11	▲ 37	▲ 46	▲ 83	▲ 58	▲ 63	▲ 69	▲ 62	55	2	未定	未定	未定
純利益	▲ 61	▲ 33	▲ 6	10	▲ 35	▲ 85	▲ 15	▲ 35	▲ 37	▲ 46	▲ 84	▲ 61	▲ 61	▲ 61	▲ 61	▲ 61	2	未定	未定	未定

第32期は業績回復に注力してまいります。

**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。