株式会社 ベクター

第32期　決算（通期）

（2019年4月1日～2020年3月31日）

説明資料

（証券コード：2656）

業績の状況

第32期通期実績･･･予想対比

（百万円）

	業績予想 通期	実績					予想対比	
		1Q	2Q	3Q	4Q	通期	差額	増減率
営業収益	928	283	223	236	207	949	21	2.3 %
営業利益	21	25	14	6	▲9	36	15	71.4 %
経常利益	22	25	11	11	▲6	41	19	86.4 %
純　利　益	20	27	7	11	▲6	39	19	95.0 %

第32期 トピックス

１Qに赤字部門であったオンラインゲーム事業を譲渡したことにより、営業収益は下がったものの、営業利益を計上できる体質となった。
新規ビジネスの進捗が想定よりも下振れしているものの、既存事業の営業収益が想定より伸びたことにより、業績予想を上回る結果で着地した。

第32期通期実績･･･前期対比

（百万円）

	第28期	第29期	第30期	第31期	第32期 当期	前期対比	
						差額	増減率
営業収益	1,555	1,475	1,275	1,150	**949**	**▲201**	**▲17.5%**
営業利益	▲82	▲67	▲233	▲141	**36**	**178**	**- %**
経常利益	▲82	▲57	▲223	▲138	**41**	**180**	**- %**
純　利　益	▲89	▲171	▲229	▲207	**39**	**246**	**- %**

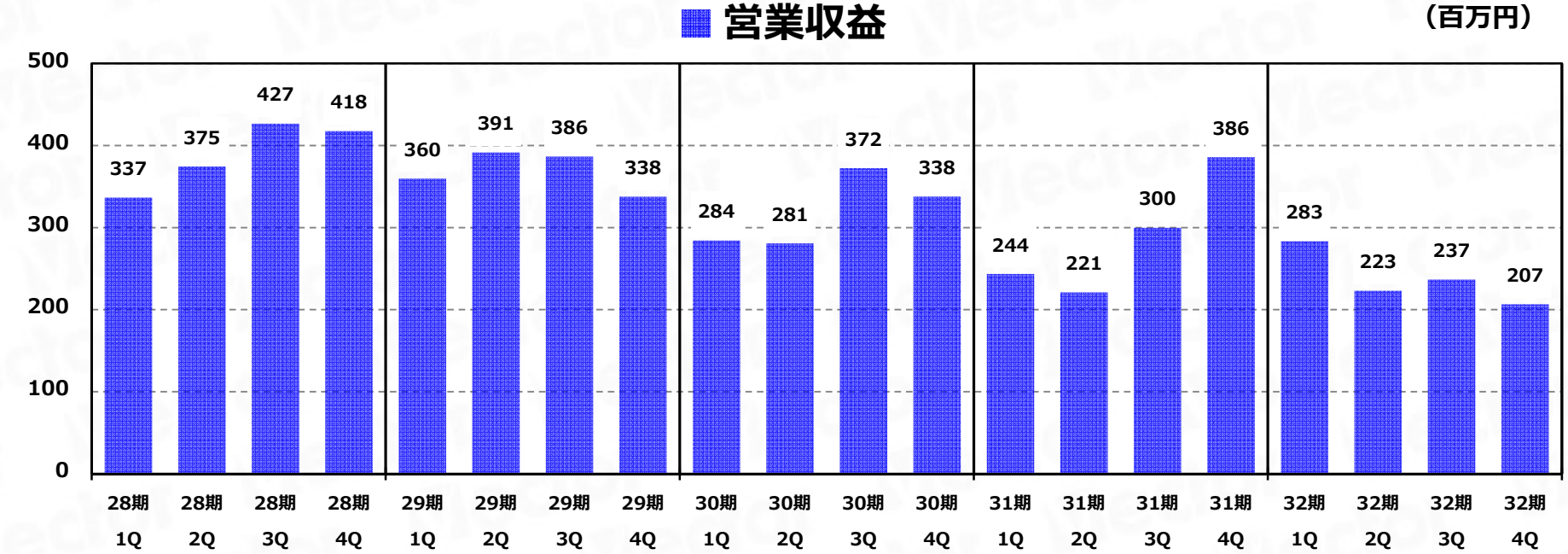
第32期 トピックス

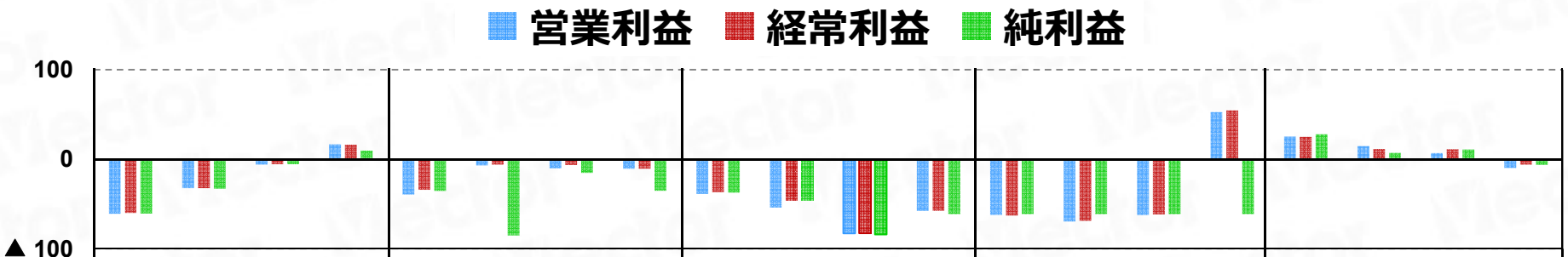
営業収益は前期対比でマイナスとなったものの、赤字部門の整理、役員報酬のカットや固定経費の削減など経営努力により、営業利益は第24期以降8期ぶり、純利益は第23期以降9期ぶりに黒字化を達成することができた。

営業収益・営業利益推移（直近5期四半期）

Mector

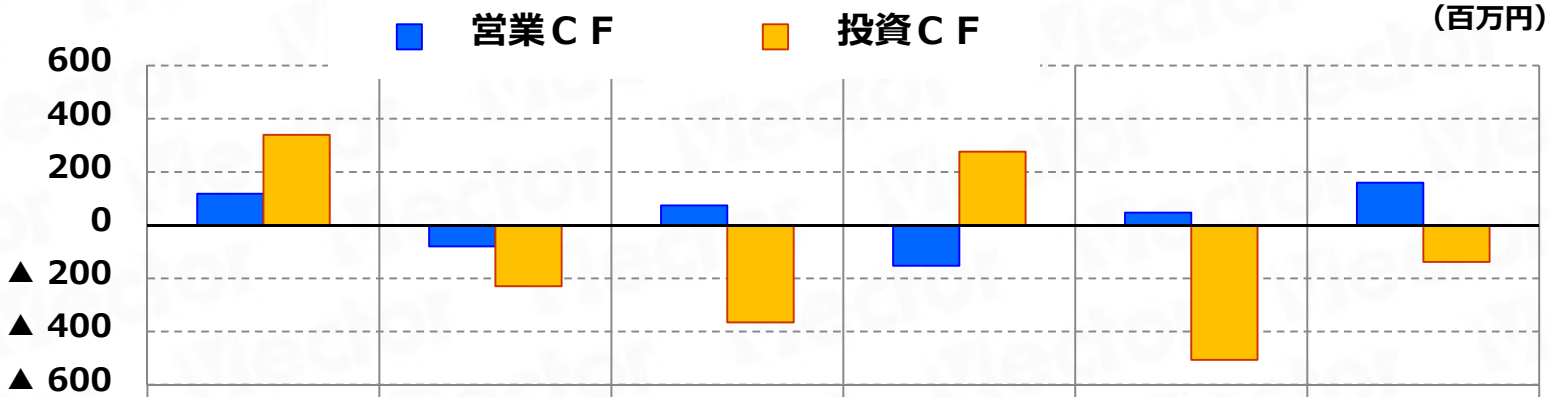
（百万円）





	28期 1Q	28期 2Q	28期 3Q	28期 4Q	29期 1Q	29期 2Q	29期 3Q	29期 4Q	30期 1Q	30期 2Q	30期 3Q	30期 4Q	31期 1Q	31期 2Q	31期 3Q	31期 4Q	32期 1Q	32期 2Q	32期 3Q	32期 4Q
営業利益	▲ 61	▲ 32	▲ 6	17	▲ 40	▲ 7	▲ 10	▲ 11	▲ 39	▲ 54	▲ 83	▲ 58	▲ 62	▲ 70	▲ 63	53	25	15	7	▲ 10
経常利益	▲ 60	▲ 32	▲ 6	16	▲ 34	▲ 6	▲ 6	▲ 11	▲ 37	▲ 46	▲ 83	▲ 58	▲ 63	▲ 69	▲ 62	55	25	11	11	▲ 6
純利益	▲ 61	▲ 33	▲ 6	10	▲ 35	▲ 85	▲ 15	▲ 35	▲ 37	▲ 46	▲ 84	▲ 61	▲ 61	▲ 61	▲ 61	▲ 61	28	7	11	▲ 6

キャッシュ・フロー推移（直近5期）



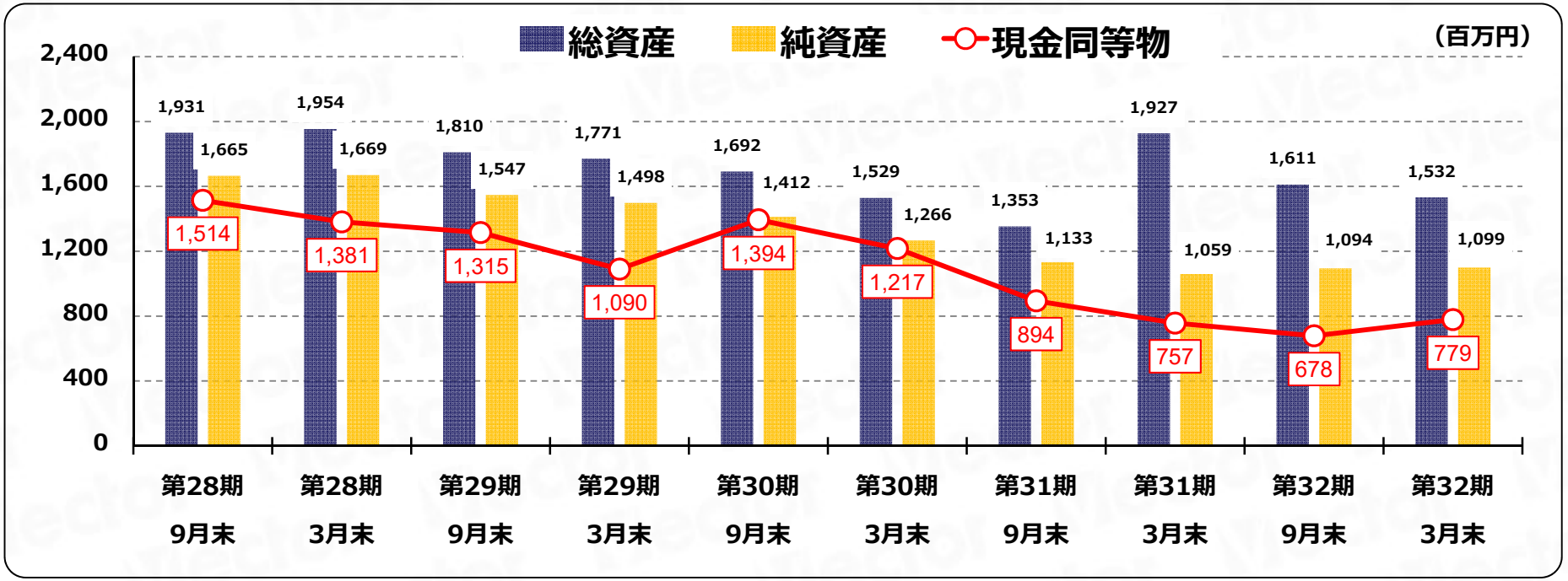
	第27期	第28期	第29期	第30期	第31期	第32期
営業ＣＦ	118	▲ 80	74	▲ 153	47	160
投資ＣＦ	339	▲ 230	▲ 365	276	▲ 506	▲ 138

トピックス　第31期の投資（固定資産関係の支出）が、第32期の営業CF改善に繋がった結果となった。

投資CF推移

	第27期	第28期	第29期	第30期	第31期	第32期
固定資産関係	▲ 93	▲ 130	▲ 58	▲ 133	▲ 416	▲ 143
金融商品投資関係	433	▲ 100	▲ 307	409	▲ 90	5
投資CF 計	339	▲ 230	▲ 365	276	▲ 506	▲ 138

総資産・純資産推移（直近5期半期）



トピックス

第31期末では、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㈱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。第32期は無形固定資産の償却により、総資産額が減少している。第32期の現金同等物残高は、期首残高に比べて期末残高が増加している。

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28期	第29期	第30期	第31期	第32期	前期対比	
						差額	増減率%
App Pass運用	—	—	—	163	479	316	194.0
ソフトウェア販売	384	369	380	369	394	25	6.9
サイト広告	76	64	49	42	32	10	▲24.1
オンラインゲーム	1,076	1,013	823	564	32	▲532	▲94.3
その他	17	29	23	12	12	±0	0.0

セグメント利益	第28期	第29期	第30期	第31期	第32期	前期対比	
						差額	増減率%
App Pass運用	—	—	—	97	205	108	111.1
ソフトウェア販売	3	7	19	15	11	▲3	▲22.2
サイト広告	20	13	4	10	6	▲4	▲39.1
オンラインゲーム	50	▲27	▲194	▲159	▲53	106	—
その他	▲96	▲6	7	5	▲48	▲53	—

今期（第３２期）状況と
来期（第３３期）見通し

今期（第32期）状況と来期（第33期）見通し

	今期の状況	来期の見通し
ソフトウェア販売	消費増税に伴う駆け込み需要やWindows7サポート終了に伴う買い替えにより、売上高は前期比100%超を達成した。	引き続き法人向け施策の実施を継続し、売上高の前期比100%超達成を目指して各種拡販施策を継続する。
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。	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	第31期は売上・利益の貢献は4Qのみだったが、第32期は通期に渡って売上・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。経費の見直しにより、利益最大化を目指す。
新規ビジネス	PayPayボーナスが入手できるスマホ専用Webサービス『QuickPoint（クイックポイント）』開始。	新規分野・新規ビジネスを開始できるよう調整していく。
オンラインゲーム	2019年5月にライオンズフィルム㈱へ事業を譲渡し撤退。人員整理などコスト削減見通し。	—

質疑応答

（IR担当から経営者に質問した内容を掲載しております）

質疑応答（その１）

【質問】

３２期、３３期それぞれ　コロナウィルスの影響（損益、損益以外）を聞かせて下さい。

【回答】

現在、直接的に３２期及び３３期の損益に影響があると認識しておりません。また、テレワークを実施するなどして従業員の健康面でも十分配慮した会社運営を行っております。

質疑応答（その２）

【質問】

３２期、３３期それぞれ　新サービス「クイックポイント」の業績に与える影響を聞かせて下さい。

【回答】

PayPay株式会社と連携しながらサービス拡充と売上・利益の拡大を目指しているところではありますが、現状の規模では会社全体に与える影響は軽微と捉えています。

質疑応答（その3）

【質問】

新規事業・新規サービスの開始時期はいつ頃になりますか？

【回答】

新規性が高いサービスは、競合を排他する意味でも水面下で調整を続けており、皆様に発表できるタイミングを見計らって適時開示いたします。したがって、今の段階ではいつ頃と言及できない旨をご理解いただきますようお願い申し上げます。

質疑応答（その４）

【質問】

３３期通期は営業利益となりますか？

【回答】

新規サービスの進捗状況によって通期見込みが大きく乖離する可能性を鑑みて、現状では通期予想の開示を控えております。合理的な算出が可能となったタイミングで適時開示いたします。

質疑応答（その5）

【質問】

株価について具体的な施策を考えていますか？

【回答】

自社株買いなどに充てる資金は、今後の新規事業や新規ビジネスに投下することで、結果的に企業価値の向上が株価向上に繋がると考えております。したがって、現状では本業に注力する方向で株価の維持・向上を狙っております。

新型コロナウィルスの影響により、原則テレワークとなっております。従来より電話及びメールにて株主の皆様や機関投資家様からのお問い合わせに対応しておりましたが、政府や東京都からの自粛要請が解除になるまでの間は、メールのみの対応とします。ご不便をおかけしますが、どうぞご理解いただきますようお願い申し上げます。

IR宛メール　irmgr@vector.co.jp

第33期は第32期以上の利益となるよう、

引き続き努力してまいります。

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。