

株式会社 ベクター

第23期 第3四半期決算

(2010年4月1日～2010年12月31日)

説明会資料

2011/1/25

事業説明

第三の創業 オンラインゲーム事業

第一の創業 出版事業

1994.7 CD-ROM付き書籍「PACK2000」発行
以降半年毎に同書籍の改訂版を発行



第二の創業 ソフトウェアのオンライン流通事業

1995.12 ソフトウェアダウンロードサイトをスタート



1999/7終了

第三の創業 オンラインゲーム事業

2006.7 オンラインゲーム事業開始



現在

「第三の創業」の名のもとに、2006年よりオンラインゲーム事業を新たな事業の柱とすべく注力。

第2の創業

1995年～

オンライン流通事業

インターネット販売事業
(ダウンロード)

1998年～

サイト広告事業

1997年～

その他の事業

インターネット販売事業
(パッケージ・ハードウェア)

2004年10月～2009年9月

担当していた子会社を2009年9月末に売却。

第3の創業

2006年～

オンラインゲーム事業

ダウンロード型
オンラインゲーム

2006年～

ブラウザ型
オンラインゲーム

2009年4月～

モバイル
オンラインゲーム

2009年8月～

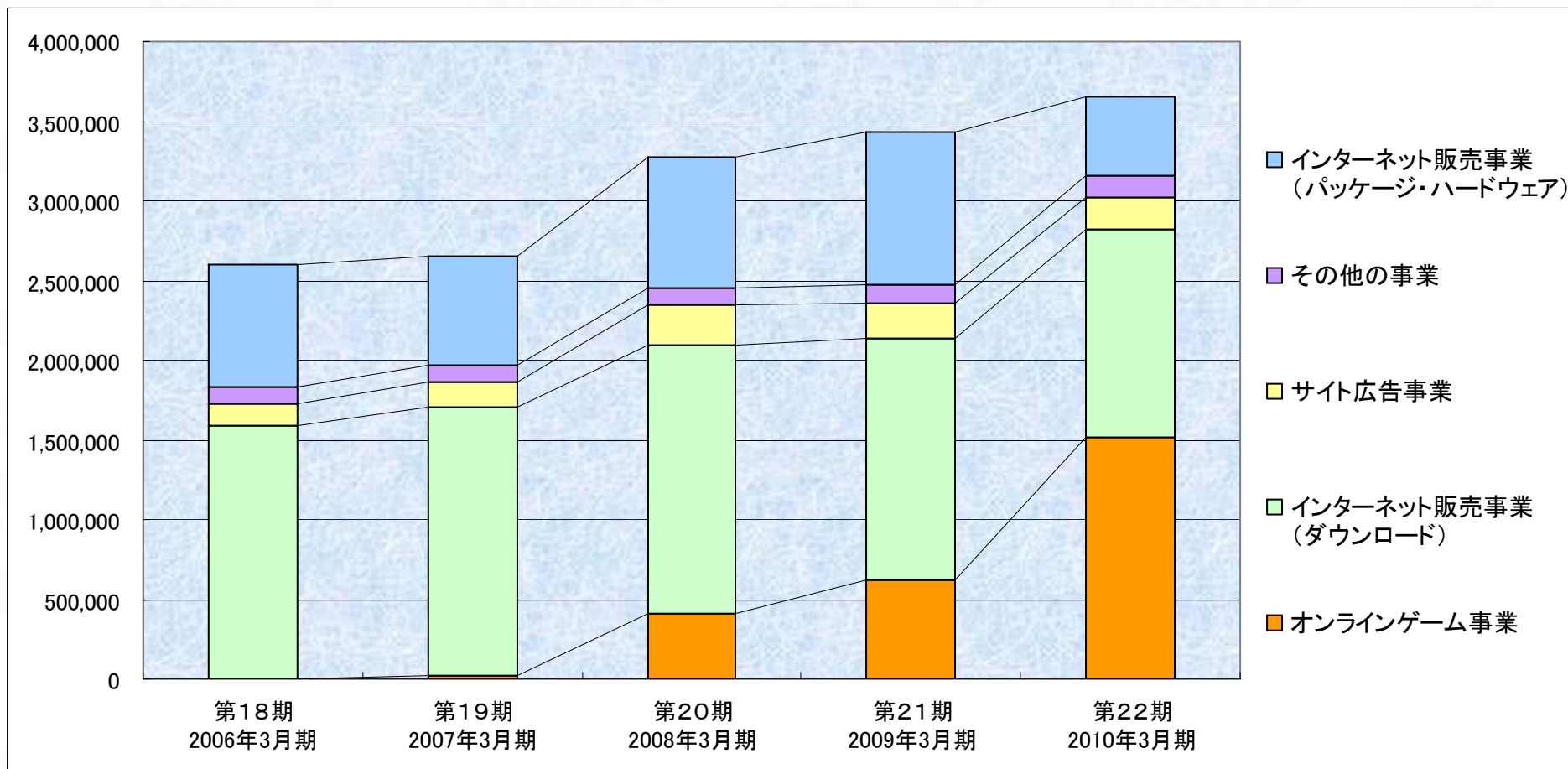
過去5期の事業別推移

(単位:千円)

	第18期 2006年3月 期	第19期 2007年3月期	第20期 2008年3月期	第21期 2009年3月期	第22期 2010年3月期	前期比 増減額	前期比 増減率
オンラインゲーム事業	0	22,866	410,645	621,845	1,513,774	891,929	143.4%
インターネット販売事業 (ダウンロード)	1,589,976	1,682,956	1,679,398	1,514,304	1,304,485	-209,819	-13.9%
インターネット販売事業 (パッケージ・ハードウェア)	767,358	683,124	820,014	957,990	498,410	-459,580	-48.0%
サイト広告事業	136,391	161,508	260,502	218,622	204,957	-13,665	-6.3%
その他の事業	108,408	100,782	101,131	114,849	133,414	18,565	16.2%
オンラインゲーム事業比率	0.0%	0.9%	12.6%	18.1%	41.4%		

- ・前期もっとも伸びた事業は、オンラインゲーム事業。対前年で2.4倍。
- ・2009年9月に物販子会社を売却。
- ・インターネット販売事業(パッケージ・ハードウェア)は、半減。

過去5期の事業別推移(グラフ)



今期計画：業績予想（前年数値は連結）

（単位：千円）

	連結			単体			対前年増減額			対前年増減比		
	第22期 2010年3月期			第23期 2011年3月期			上期	下期	通年	上期	下期	通年
	上期	下期	通年	上期	下期	通年						
売上高	1,883,094	1,771,948	3,655,042	1,960,000	2,640,000	4,600,000	76,906	868,052	944,958	4.1%	49.0%	25.9%
営業費用	1,719,192	1,545,388	3,264,580	1,740,000	2,260,000	4,000,000	20,808	714,612	735,420	1.2%	46.2%	22.5%
営業利益	163,901	226,561	390,462	220,000	380,000	600,000	56,099	153,439	209,538	34.2%	67.7%	53.7%
経常利益	171,112	240,134	411,246	220,000	380,000	600,000	48,888	139,866	188,754	28.6%	58.2%	45.9%
純利益	151,339	130,873	282,212	127,000	216,000	343,000	-24,339	85,127	60,788	-16.1%	65.0%	21.5%

- ・2009年9月に物販子会社を売却しております。
- ・前年上期の数値は、物販子会社を連結した数値になっています。
- ・このため2010年3月期は連結決算、2011年3月は単体決算となります。
- ・対前年比較を分かりやすくするために、次ページに単体決算での比較を示します。

今期計画：業績予想（前年数値が単体）

（単位：千円）

	単体			単体			対前年増減額			対前年増減比		
	第22期 2010年3月期			第23期 2011年3月期			上期	下期	通年	上期	下期	通年
	上期	下期	通年	上期	下期	通年						
売上高	1,385,691	1,771,948	3,157,639	1,960,000	2,640,000	4,600,000	574,309	868,052	1,442,361	41.4%	49.0%	45.7%
営業費用	1,219,181	1,545,388	2,764,568	1,740,000	2,260,000	4,000,000	520,819	714,612	1,235,432	42.7%	46.2%	44.7%
営業利益	166,510	226,561	393,070	220,000	380,000	600,000	53,490	153,439	206,930	32.1%	67.7%	52.6%
経常利益	173,619	240,134	413,753	220,000	380,000	600,000	46,381	139,866	186,247	26.7%	58.2%	45.0%
純利益	148,534	130,873	279,407	127,000	216,000	343,000	-21,534	85,127	63,593	-14.5%	65.0%	22.8%

- ・上期・下期ともに前年同期比40%超の売上増加を計画。
- ・上期売上：下期売上＝43：57の下期偏重型の計画となっています。
- ・この売上増を、オンラインゲーム事業売上(前期1,513,774千円)の倍増により実現する計画です。

第3の創業

2006年～

オンラインゲーム事業

ダウンロード型
オンラインゲーム
2006年～

ブラウザ型
オンラインゲーム
2009年4月～

モバイル
オンラインゲーム
2009年8月～

- ・ゲーム分野毎に、分野特性に合わせた別組織運営。
- ・日本で数少ない総合オンラインゲーム会社。

オンラインゲーム部

対象:PC(SNS非対応)

ブラウザゲーム部

対象:PC(一部SNS対応)

モバイルゲーム部

対象:携帯電話(SNS対応)

オンラインゲーム事業売上倍増計画

- ・新規タイトルの投入を、前期の7タイトルから20タイトルに3倍増し、売上増実現。

	前期	今期
ダウンロード型 オンラインゲーム	1 タイトル	5 タイトル
ブラウザ型 オンラインゲーム	3 タイトル	5 タイトル
モバイル オンラインゲーム	3 タイトル	10 タイトル
合計	7 タイトル	20 タイトル

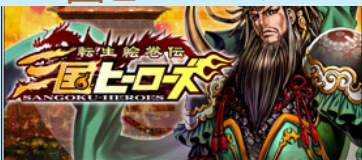
施策実施状況

2010年12月31日までにリリースしたタイトル

		ダウンロード型オンラインゲーム				
		自社運営タイトル(GS24)			他社ポータルに提供	
前期	Q1	2009/4/17	三国ヒーローズ			
	Q2					
	Q3					
	Q4					
今期	Q1	2010/5/27	Angelic Crest	2010/5/27	Angelic Crest	Hangame
	Q2	2010/7/27	レインボーアーチ	2010/7/27	レインボーアーチ	Hangame
		2010/9/7	SOULALIVE ONLINE			
	Q3	2010/12/22	FULL METAL RIDE			

前期末の運営タイトル **6**

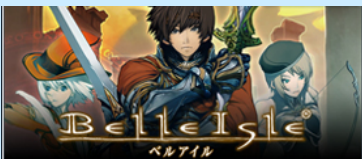
三国ヒーローズ



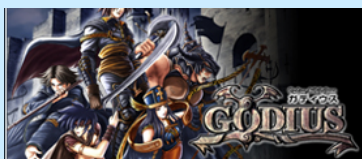
Wonderland



Belleisle



GODIUS



童話王国



Navy Field



今期終了したタイトル **2**

今期、投入したタイトル **4**

5/27 Angelic Crest



7/27 レインボーアーチ



9/7 SOULALIVE ONLINE



12/22 FULL METAL RIDE



2010年12月31日までにリリースしたタイトル

		ブラウザ型オンラインゲーム							
		自社運営タイトル(BG-TIME)		他社ポータルに提供		他社タイトル(BG-TIME) アフィリエイト			
前期	Q1	2009/4/23	ドラゴンクルセイド						
	Q2					2009/7/15	ブラウザ三国志		
	Q3	2009/12/10	まじかるブラゲ学院			200/12/15	NikQ		
	Q4	2009/1/28	熱血三国	2010/3/4	ドラゴンクルセイド	Hangame			
今期	Q1	2010/4/16	戦国セブン	2010/6/30	まじかるブラゲ学院	mixi	2010/6/1	英雄の城	ガーラ
	Q2	2010/7/14	ドラゴンクルセイド2	2010/9/6	ドラゴンクルセイド2	Hangame	2010/7/30	ダークオービット	Big Point
		2010/9/2	ブラウザ原人				2010/8/27	FARMERAMA	Big Point
	Q3	2010/11/19	ブラゲ経営塾	2010/12/9	ドラゴンクルセイド2F	ニコニコアプリ			
Q4	2011/1/12	ブラゲウォーズ							

前期末の運営タイトル **3**

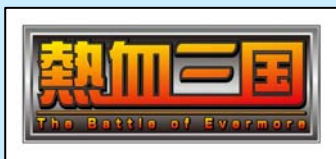
ドラゴンクルセイド



まじかるブラゲ学院



熱血三国



今期、投入したタイトル **5**

4/16 戦国セブン



7/14 ドラゴンクルセイド2



9/2 ブラウザ原人



11/19 ブラゲ経営塾



1/12 ブラゲウォーズ



2010年12月31日までにリリースしたタイトル

		モバイルゲーム					
		公式			モバゲータウン		モバゲータウン以外
前期	Q1						
	Q2	2009/8/6	恋する私の王子様	au			
		2009/8/12	恋する私の王子様	SBM			
	Q3	2009/12/10	乙女デスク	au			2009/10/27 恋する私の王子様 mixi
		2009/12/16	乙女デスク	SBM			
		2009/12/21	恋する私の王子様	docomo			
	Q4	2010/3/23	乙女デスク	docomo	2010/1/27 恋する私の王子様	2010/1/21 乙女デスク mixi	
				2010/1/27 こいけん！			
今期	Q1				2010/4/27 乙女デスク		
					2010/5/27 ドラゴンクルセイドMOBILE		
					2010/6/24 えんむす！		
					2010/6/30 恋する私の剣士様		
	Q2				2010/9/3 らぶでゆえ！		2010/8/11 えんむす！ ハンゲ.jp
							2010/9/28 恋する私の剣士様 ixen
	Q3				2010/12/22 ナイプリ！ 月下のナイト&プリンセス		2010/10/7 恋する私の王子様 Yahoo!モバゲー
							2010/10/7 こいけん！ Yahoo!モバゲー
							2010/12/9 えんむす！ ニコニコアプリ

前期末の運営タイトル **3**

恋する私の王子様



乙女デスク



こいけん!



今期、投入したタイトル **5**

5/27 ドラゴンクルセイド MOBILE



6/24 えんむす!



6/30 恋する私の剣士様



9/3 らぶでゆえ!



12/22 ナイプリ!



新規タイトル投入状況

18

Vector

	前期	今期
		投入済 通年計画
ダウンロード型 オンラインゲーム	1 タイトル →	4 / 5 タイトル
ブラウザ型 オンラインゲーム	3 タイトル →	5 / 5 タイトル
モバイル オンラインゲーム	3 タイトル →	5 / 10 タイトル
合計	7 タイトル →	14 / 20 タイトル

実績

(単位:千円)

損益計算書	第22期 2010年3月期			第23期 2011年3月期
	上期	下期	通年	Q3累計
営業収益	1,385,691	1,771,948	3,157,639	3,064,689
営業費用	1,219,181	1,545,388	2,764,568	2,669,680
営業利益	166,510	226,561	393,070	395,008
経常利益	173,619	240,134	413,753	402,547
純利益	148,534	130,873	279,407	232,933

業績予想達成状況

21



(単位:千円)

	通期予想	Q1	Q2	Q3	累計
売上高	4,600,000	885,462	1,041,076	1,138,151	3,064,689
営業費用	4,000,000	784,617	923,448	961,615	2,669,680
営業利益	600,000	100,845	117,628	176,536	395,009
経常利益	600,000	103,228	120,215	179,104	402,547
純利益	343,000	59,002	68,726	105,205	232,933

	通期予想	Q1	Q2	Q3	累計
売上高	100.0%	19.2%	22.6%	24.7%	66.6%
営業費用	100.0%	19.6%	23.1%	24.0%	66.7%
営業利益	100.0%	16.8%	19.6%	29.4%	65.8%
経常利益	100.0%	17.2%	20.0%	29.9%	67.1%
純利益	100.0%	17.2%	20.0%	30.7%	67.9%

(単位:千円)

貸借対照表	第22期 2010年3月期	第23期 2011年3月期
	(期末) 2010年3月末	(第3四半期末) 2010年12月末
流動資産	2,734,340	2,711,599
有形固定資産	74,496	112,489
無形固定資産	338,691	591,394
投資その他の資産	304,089	286,940
流動負債	715,211	816,840
固定負債	12,333	15,059
フリーキャッシュフロー	△ 197,639	△ 216,394
純資産	2,724,074	2,870,522
(自己資本比率)	78.9%	77.5%
総資産	3,451,618	3,702,423

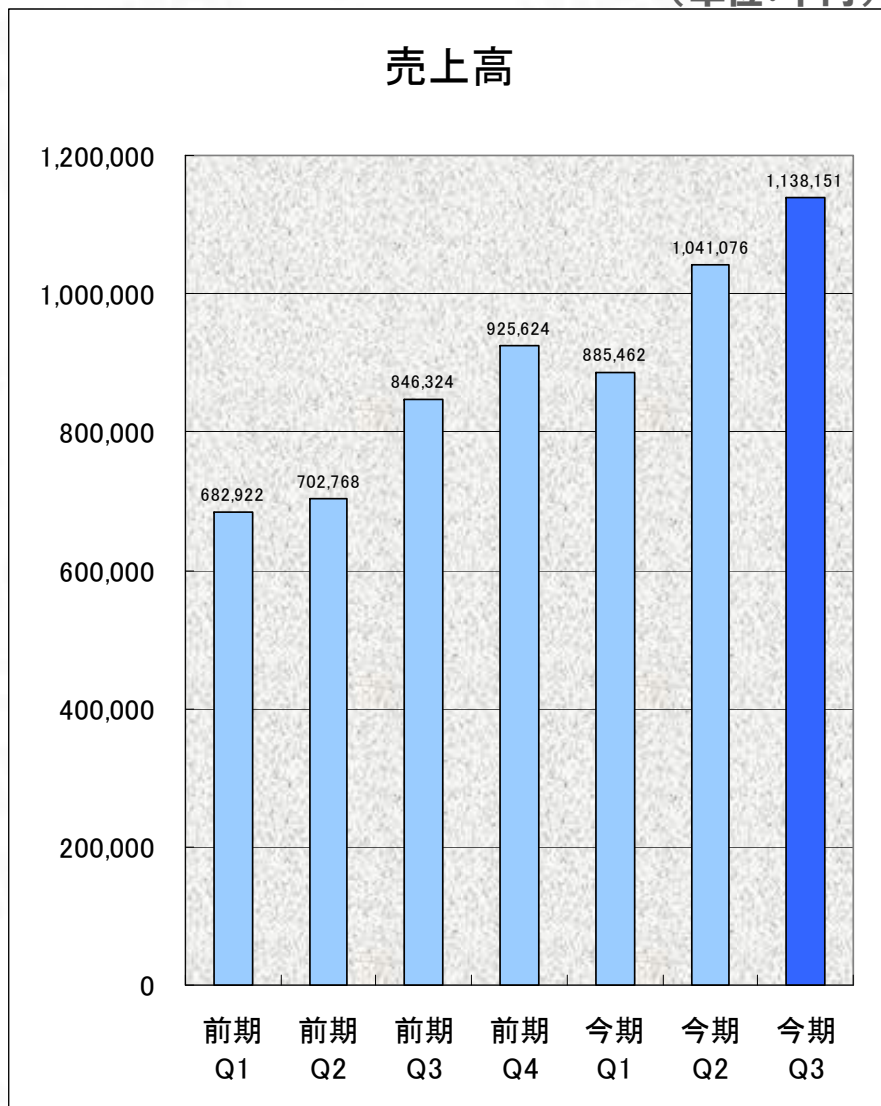
損益計算書(四半期比較:単体)

(単位:千円)

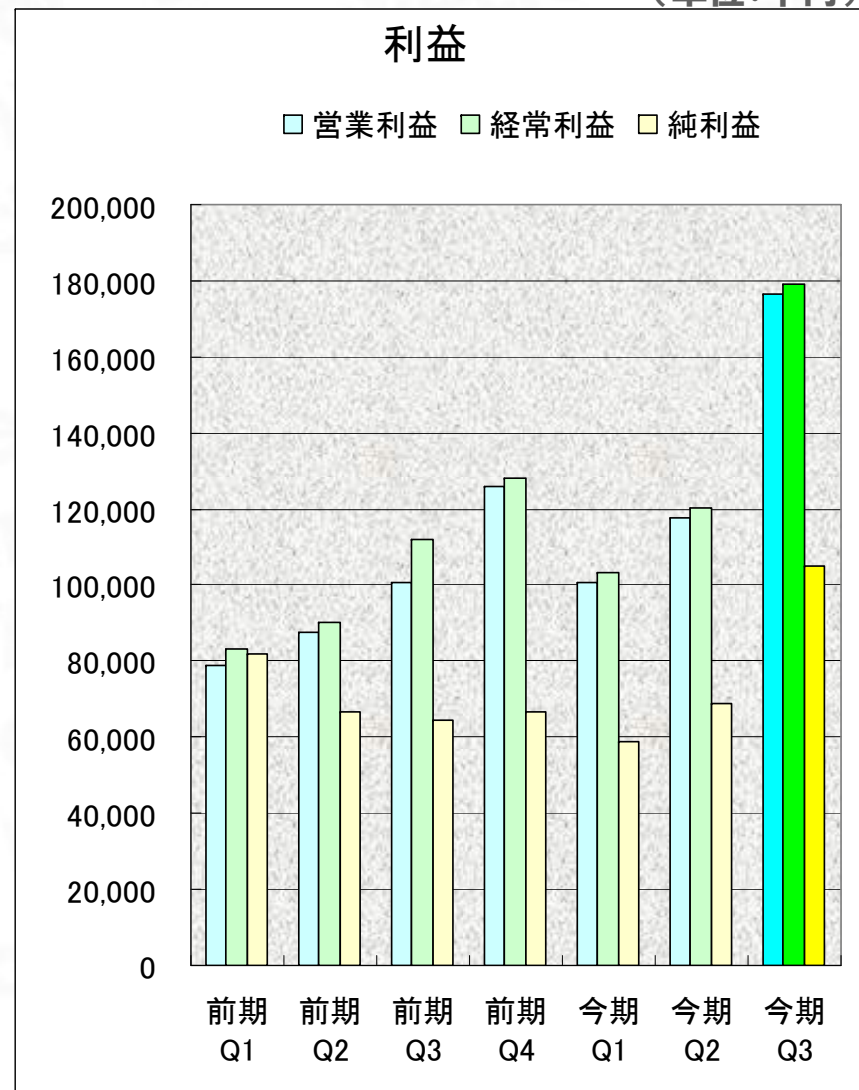
	前期 (2010年3月期)				今期 (2011年3月期)			対前年 同期比	増減率
	前期 Q1	前期 Q2	前期 Q3	前期 Q4	今期 Q1	今期 Q2	今期 Q3	増減額	
売上高	682,922	702,768	846,324	925,624	885,462	1,041,076	1,138,151	291,827	34.5%
営業費用	604,052	615,128	745,661	799,727	784,617	923,448	961,615	215,954	29.0%
営業利益	78,870	87,640	100,664	125,897	100,845	117,628	176,536	75,872	75.4%
経常利益	83,418	90,200	112,008	128,126	103,228	120,215	179,104	67,096	59.9%
純利益	82,058	66,475	64,413	66,460	59,002	68,726	105,205	40,792	63.3%

損益計算書(四半期比較:単体)

(単位:千円)



(単位:千円)



事業別売上(四半期比較:単体)

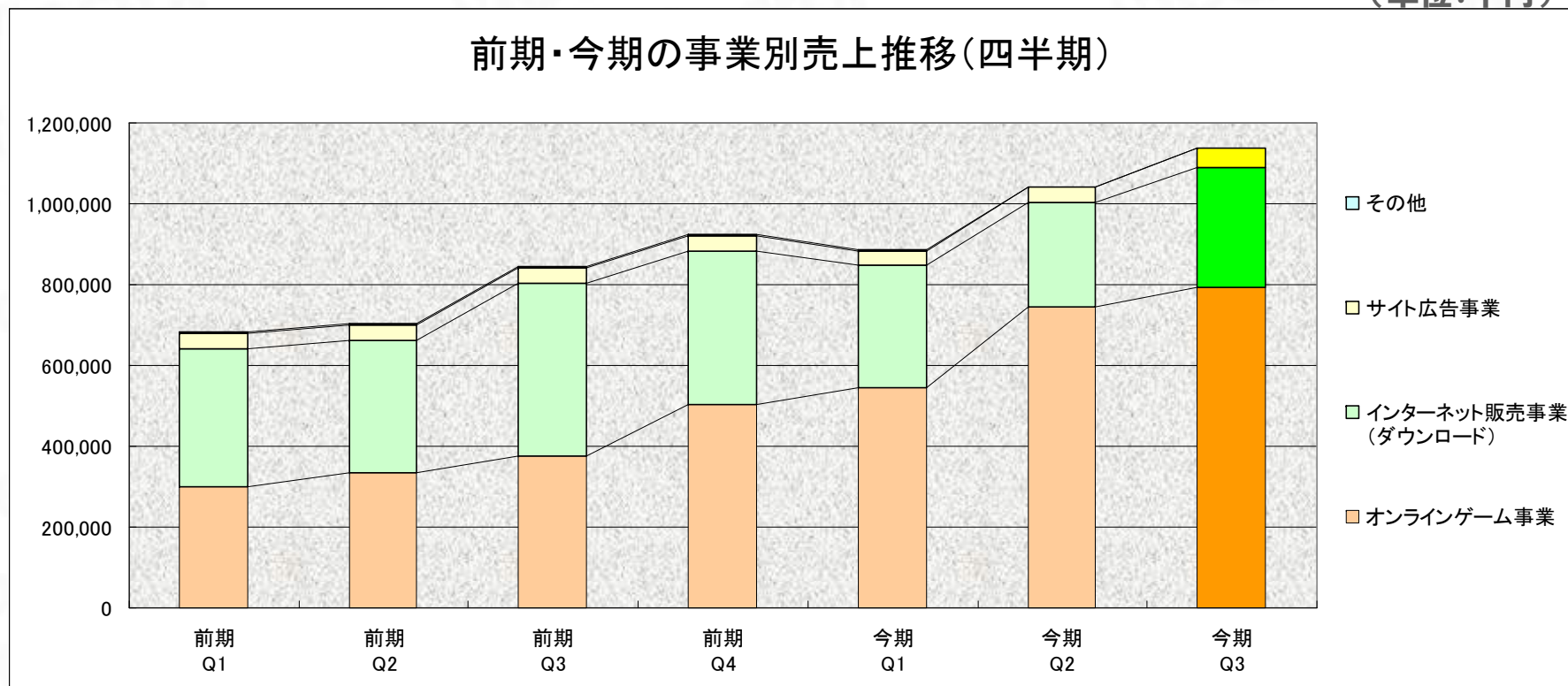
25



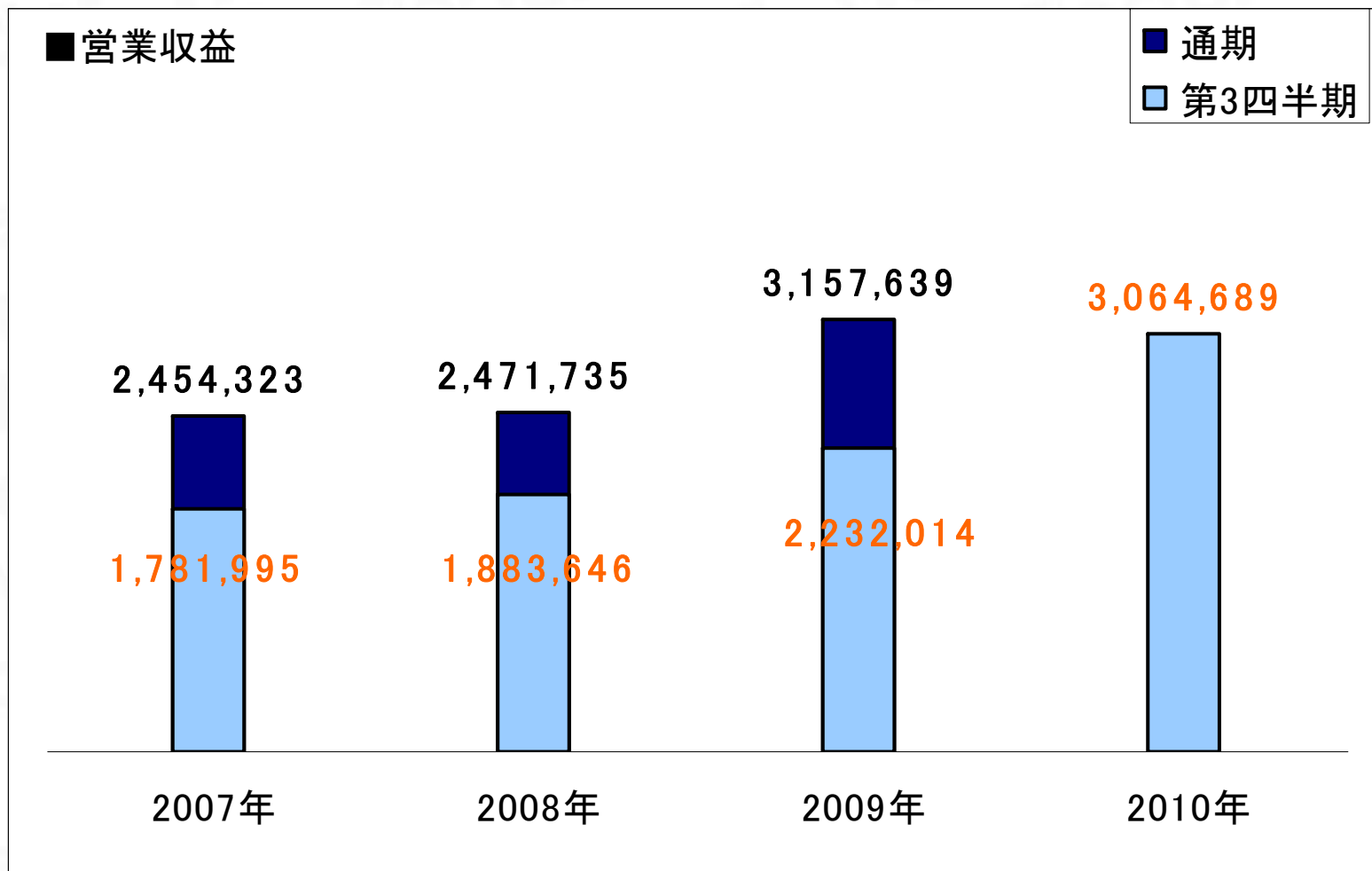
(単位:千円)

	前期 (2010/3期)				今期 (2011/3期)			対前年 同期	
	前期 Q1	前期 Q2	前期 Q3	前期 Q4	今期 Q1	今期 Q2	今期 Q3	増減額	増減率
オンラインゲーム事業	298,760	335,433	376,580	502,999	545,011	743,558	792,549	415,969	124.0%
インターネット販売事業 (ダウンロード)	344,086	326,774	426,845	378,623	303,832	259,674	295,386	-131,459	-40.2%
サイト広告事業	36,100	36,341	39,533	40,154	35,348	36,637	49,174	9,641	26.5%
その他	3,975	4,219	3,364	3,846	1,270	1,205	1,043	-2,321	-55.0%
合計	682,922	702,768	846,324	925,624	885,462	1,041,076	1,138,152	291,828	41.5%
オンラインゲーム事業比率	43.7%	47.7%	44.5%	54.3%	61.6%	71.4%	69.6%		

(単位:千円)

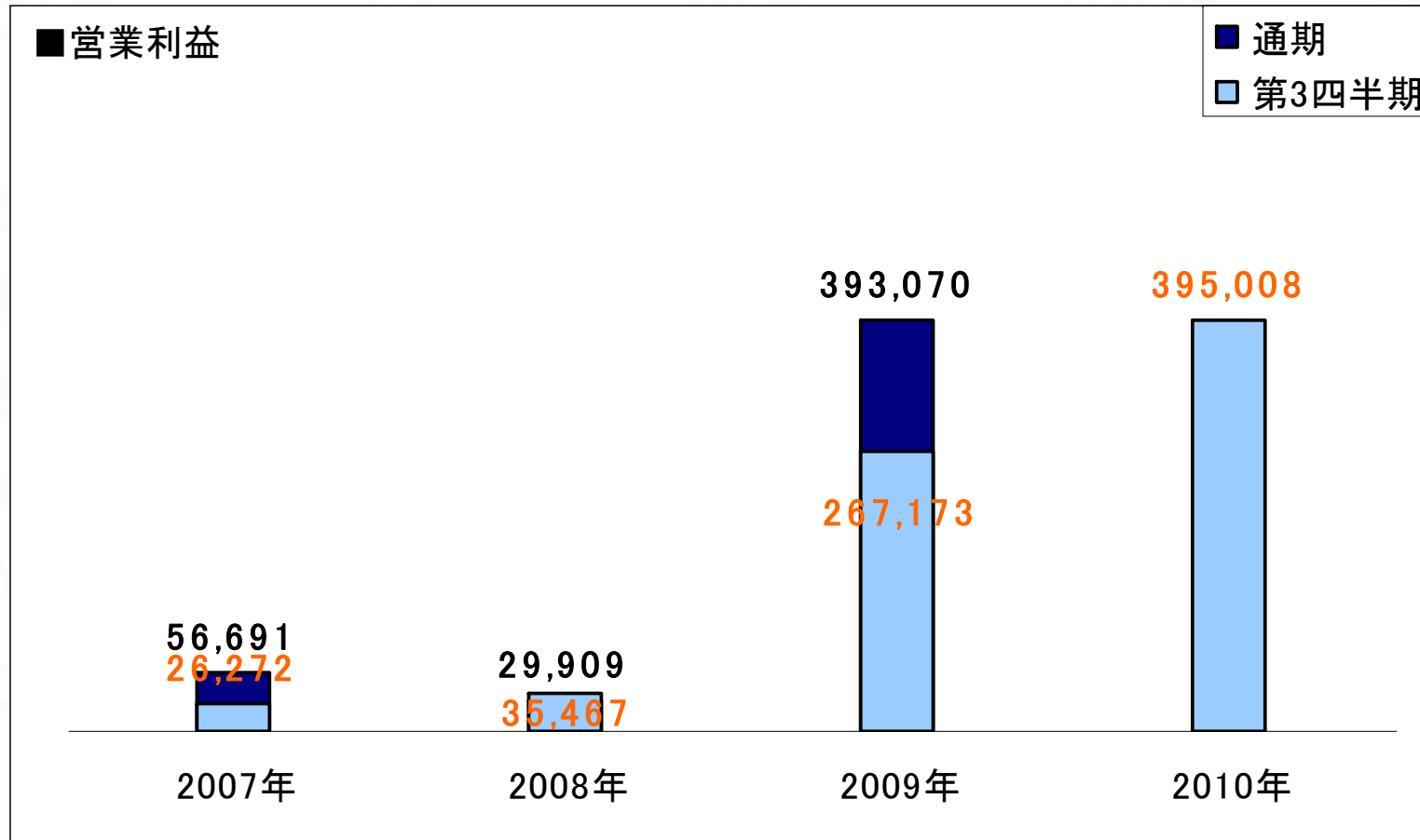


営業収益(過去3期比較)



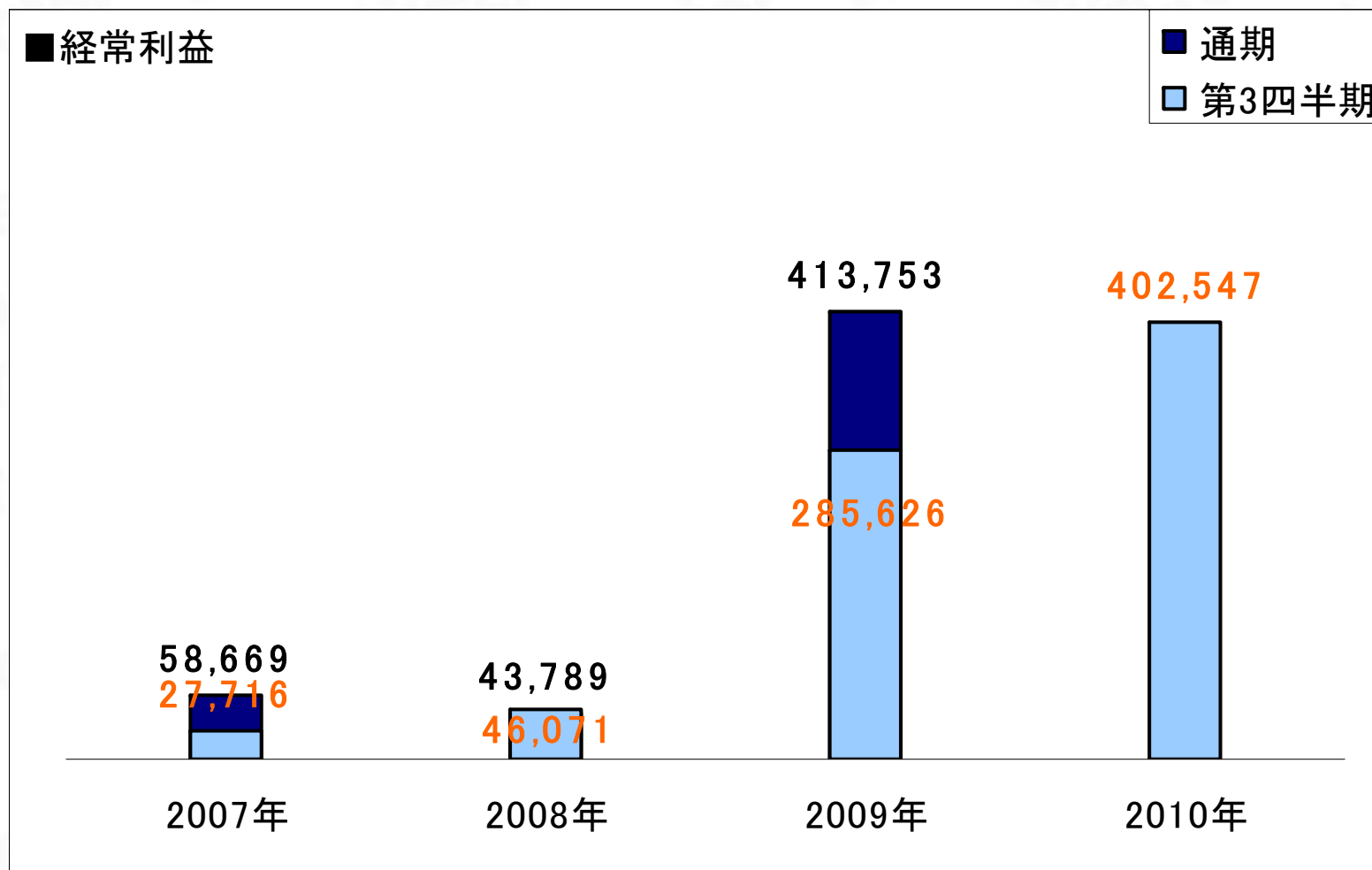
【注】ここに記載している数値は、2011年3月期に関しては単体決算数値、過去の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

営業利益(過去3期比較)



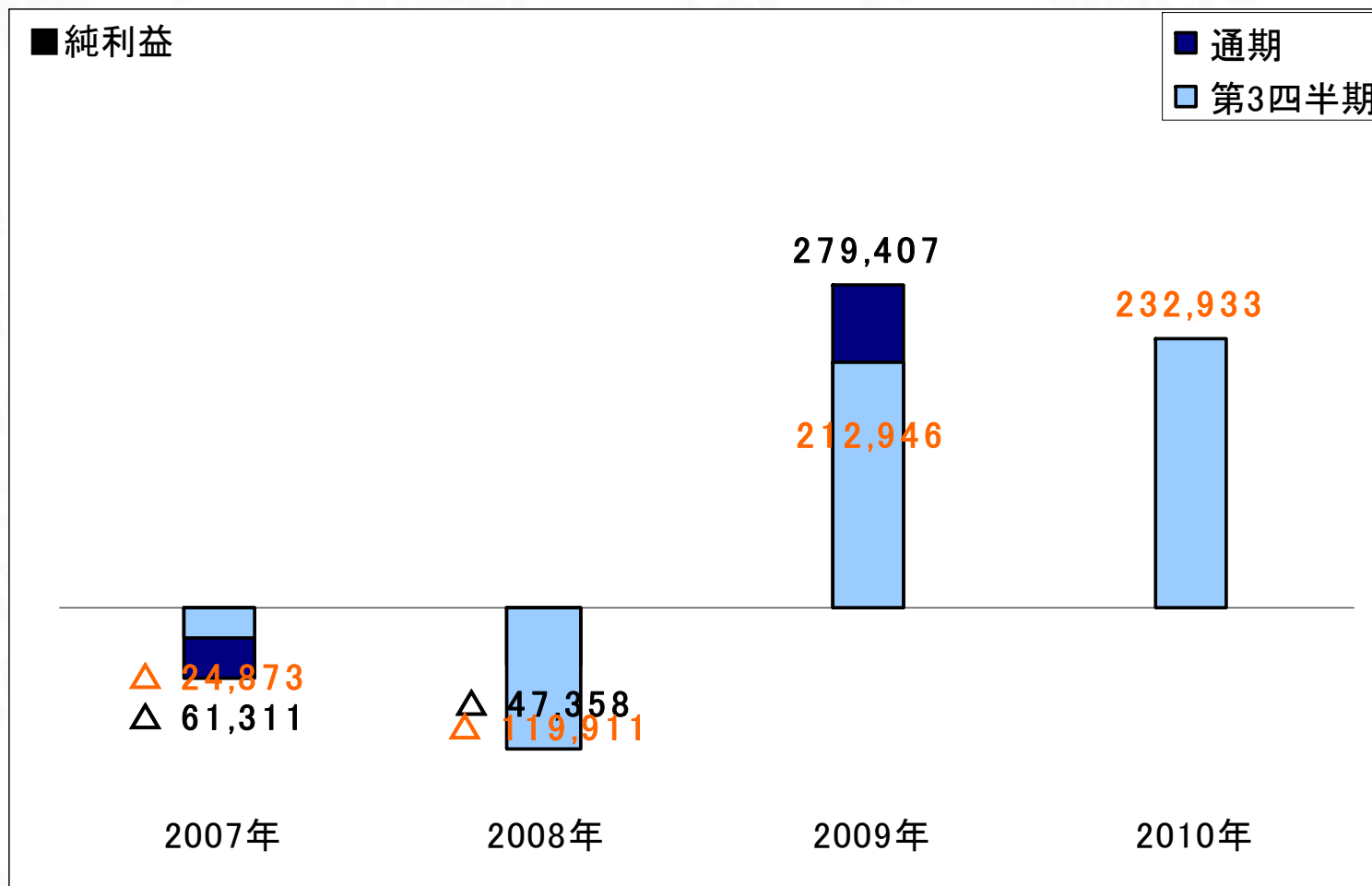
【注】ここに記載している数値は、2011年3月期に関しては単体決算数値、過去の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

経常利益(過去3期比較)



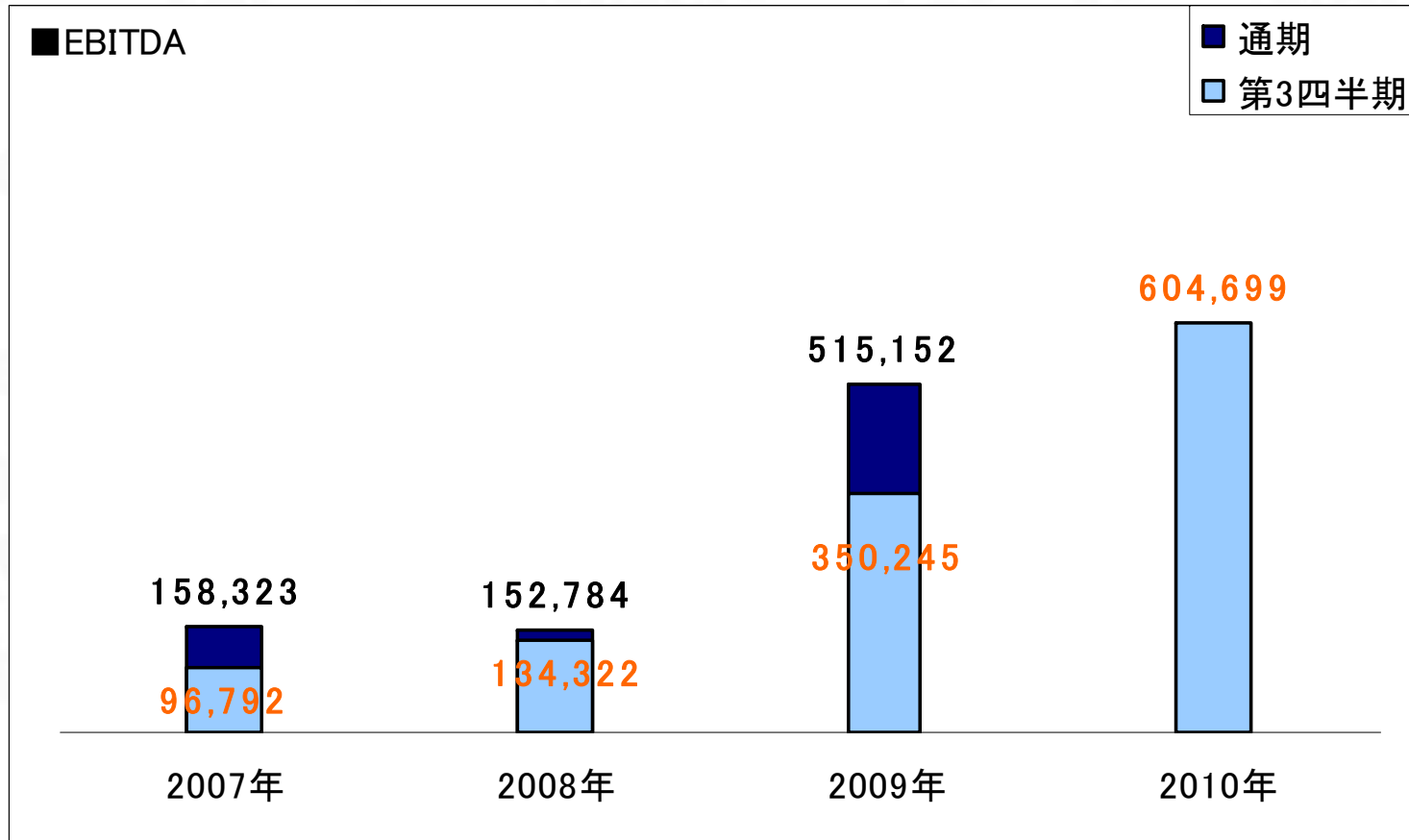
【注】ここに記載している数値は、2011年3月期に関しては単体決算数値、過去の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

純利益(過去3期比較)



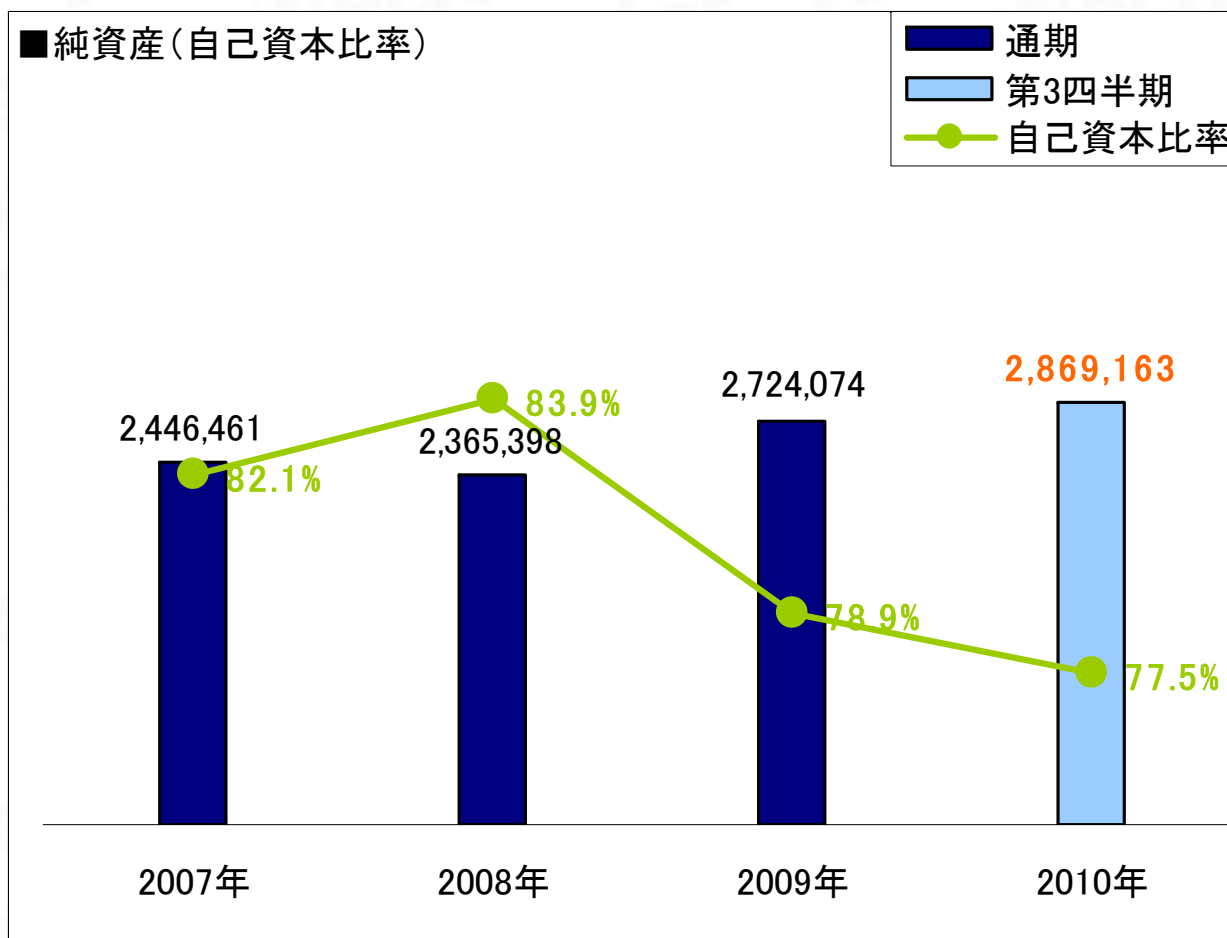
【注】 ここに記載している数値は、2011年3月期に関しては単体決算数値、過去の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

EBITDA(過去3期比較)

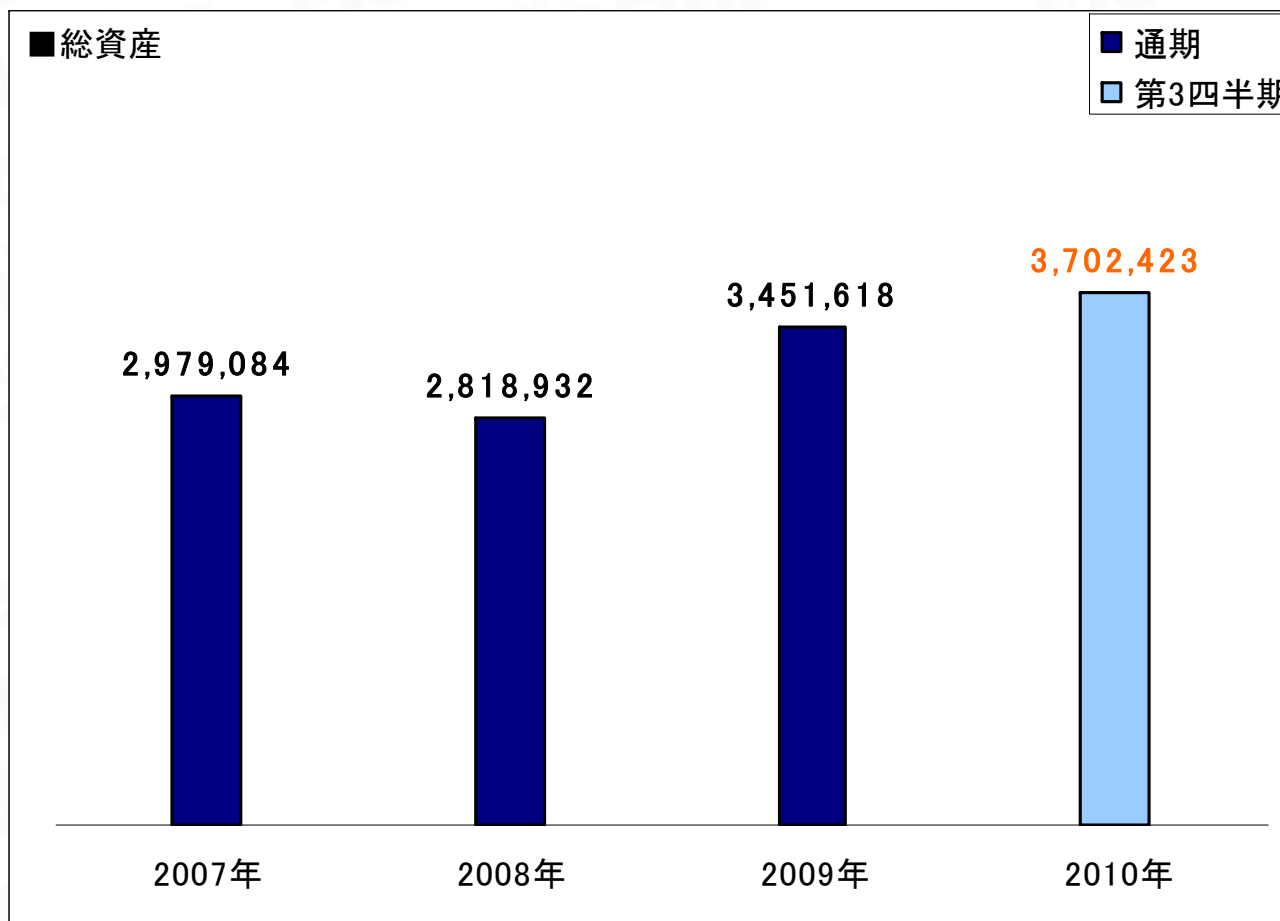


【注】 ここに記載している数値は、2011年3月期に関しては単体決算数値、過去の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

純資産(過去3期比較)



【注】ここに記載している数値は、2011年3月期に関しては単体決算数値、過去の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。



【注】ここに記載している数値は、2011年3月期に関しては単体決算数値、過去の数値は連結決算数値から2009年9月末で売却した物販子会社の数値を差し引いたものです。過去に開示された数値ではありません。また会計監査を受けた数値ではありません。

トピックス

- **魔界2** (※邦題未定)

(サービス日時 2011年夏予定)

Shanda Games Limited社開発。中国では2010年11月26日にサービスして、大盛況を博しており、その活況と高いコンテンツクオリティの評判は世界各地へと広がっております。

日本ではベクターが自身を持って、2011年夏のサービスに向けて準備を進めております。



- **聖境伝説online** (※邦題未定)

(サービス日時 2011年春予定)

旧タイトルでも成功実績のあるX-Legend社が開発した新規タイトル。

日本で支持されている見た目がかわいいファンタジーオンラインRPGです。



今期予算達成に向け、
また来期の継続的な発展の準備に
引き続き邁進してまいります。

より一層のご支援、ご鞭撻のほど
よろしくお願い申し上げます。

本説明会およ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、実際の業績はさまざまな要素により、これら見通しと大きく異なる結果となり得ることをご了承ください。