

平成24年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成24年1月24日

上場取引所 大

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24年2月8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 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 有 (アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成24年3月期第3四半期の業績(平成23年4月1日～平成23年12月31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	%
24年3月期第3四半期	2,851	△7.0	58	△85.3	64	△84.1	△46	—
23年3月期第3四半期	3,064	—	395	—	402	—	232	—

	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
24年3月期第3四半期	△334.53	—
23年3月期第3四半期	1,698.44	1,677.42

(注)1 23年3月期第3四半期の対前年同四半期増減率については、22年3月期第3四半期において四半期連結財務諸表を作成しているため、記載しておりません。

2 24年3月期第3四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益は、1株当たり純損失であるため、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	%
24年3月期第3四半期	3,305	2,687	81.2
23年3月期	3,539	2,815	79.5

(参考) 自己資本 24年3月期第3四半期 2,684百万円 23年3月期 2,813百万円

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
23年3月期	—	0.00	—	500.00	500.00
24年3月期	—	0.00	—	—	—
24年3月期(予想)	—	—	—	0.00	0.00

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

3. 平成24年3月期の業績予想(平成23年4月1日～平成24年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	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
通期	3,638	△14.4	34	△92.4	40	△91.1	△56	—	△405.79

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

4. その他

(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

第1四半期会計期間より、「1株当たり当期純利益に関する会計基準」(企業会計基準第2号 平成22年6月30日)及び「1株当たり当期純利益に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第4号 平成22年6月30日)を適用しております。

潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額の算定にあたり、一定期間の勤務後に権利が確定するストック・オプションについて、権利の行使により払い込まれると仮定した場合の入金額に、ストック・オプションの公正な評価額のうち、将来企業が提供されるサービスに係る分を含める方法に変更しております。これらの会計基準等を適用しなかった場合の前第3四半期累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益の金額は、1,677円20銭であります。

(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)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数(四半期累計)

24年3月期3Q	139,274 株	23年3月期	139,274 株
24年3月期3Q	1,272 株	23年3月期	1,272 株
24年3月期3Q	138,002 株	23年3月期3Q	137,876 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のレビュー手続は終了していません。

※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。業績の予想のご利用にあたっては、四半期決算短信(添付資料)4ページ「業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

・当社は、以下のとおり投資家向け説明会を開催する予定です。この説明会で配布した資料等については、開催後速やかに当社ホームページに掲載する予定です。

・平成24年1月26日(木)……アナリスト向け決算説明会

○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) 経営成績に関する定性的情報	2
(2) 財政状態に関する定性的情報	3
(3) 業績予想に関する定性的情報	4
2. サマリー情報(その他)に関する事項	5
(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	5
(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	5
3. 継続企業の前提に関する重要事象等の概要	6
4. 四半期財務諸表	7
(1) 四半期貸借対照表	7
(2) 四半期損益計算書	8
(3) 継続企業の前提に関する注記	9
(4) セグメント情報等	10
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	11
(6) 重要な後発事象	11

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する定性的情報

平成24年3月期第3四半期累計期間（平成23年4月1日～平成23年12月31日）におけるわが国経済は、東日本大震災後の一時的な停滞を脱し、再び回復軌道に復帰いたしましたが、個人消費など内需の伸びはみられたものの、欧州債務危機によって円高に歯止めがかからず、海外経済の減速、タイの洪水もあって、輸出が減退するなどから景気回復は足踏み状態になりました。このような環境下、当社の当第3四半期累計期間の業績は、営業収益については2,851,222千円と前年同期比7.0%減と減収となりました。一方、利益状況につきましては、営業収益が減少する中で、減価償却費など固定費の増加が響いて、営業利益は58,181千円と前年同期比85.3%の減少、経常利益は64,098千円と前年同期比84.1%の減少となりました。また、オンラインゲーム事業に係るソフトウェアの減損損失102,106千円を含めて特別損失118,763千円の計上により、税引前四半期純損失53,225千円（前年同期は税引前四半期純利益398,871千円）となりました。

この結果、法人税等調整額を差引いて四半期純損失46,165千円（前年同期は当期純利益232,933千円）となりました。

当第3四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、%）

	平成24年3月期第3四半期累計期間		
	金額	前年同期比	構成比
オンラインゲーム事業	2,014,960	△3.2	70.7
ソフトウェア販売事業	720,360	△16.1	25.3
サイト広告販売事業	112,975	△6.8	4.0
その他	2,926	△16.8	0.1
合計	2,851,222	△7.0	100.0

オンラインゲーム事業

当社の営業収益の7割を占め、経営の柱となっているオンラインゲーム事業については、当第3四半期累計期間の販売金額は2,014,960千円と前年同期比3.2%減となりました。

当該事業は、従来型オンラインゲーム（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）、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）、モバイルゲーム（ブラウザゲームの一種で携帯電話で「アプリ」と呼ばれる応用ソフト無しで遊べるもの）の3つの分野から構成されていますが、当該事業の7割を占める従来型オンラインゲームは概ね好調でしたが、ブラウザゲーム、モバイルゲームの大幅減が響きました。

従来型オンラインゲーム（MMORPG）は、大型タイトル「Finding Neverland Online ー聖境伝説ー」（平成23年4月より正式サービス開始）及び「晴空物語」（平成23年11月より正式サービス開始）など、当第3四半期累計期間末時点で14タイトルを運営しました。

また、当社が運営する専門ポータルサイト「ブラゲタイム」上で展開するブラウザゲームは「ドラゴンクルセイドⅡ」など当第3四半期累計期間末時点で10タイトルを運営しました。ブラウザゲームは、従来型オンラインゲームに比べ表現力に劣る点や、ライトユーザーがスマホ（スマートフォン）を使ったモバイルゲームに移行している点等から、一時ほどの勢いがなくなりつつあります。

モバイルゲームは、当社の場合主として携帯電話向け交流サイト運営会社の専門サイトを通じて、「こいけん!」など当第3四半期累計期間末時点で7タイトルを運営しました。モバイルゲームはタイトルを自社開発しておりますが、競争激化による苦戦を余儀なくされております。

ソフトウェア販売事業

ソフトウェア販売事業については、当第3四半期累計期間の販売金額は720,360千円と前年同期比16.1%減となりました。うち、プロレジ・サービスの販売金額は629,493千円と前年同期比14.3%減となるなど、ソフトウェアのダウンロード販売事業は、ウイルス対策ソフトについては依然根強い需要がありますが、消費者の有料パソコンソフトに対する需要は、減少しつつあります。そのほか、ソフトハウス向けダウンロード販売総合支援サービス業務の売上高も68,492千円と前年同期比17.8%減となりました。

サイト広告販売事業

当社の「Vector」サイト上で展開するサイト広告販売事業の当第3四半期累計期間の販売金額は、上記ソフトウェア販売の落込みと連動するかたちで112,975千円と前年同期比6.8%減となりましたが、キーワード広告（リスティング広告）については当該事業の4割近くを占め、サイト広告販売事業を支えました。

その他

その他の当第3四半期累計期間の販売金額は、2,926千円と前年同期比16.8%減となりました。うち、個人向け会員制ブログサービスが3分の1を占めており、他は他社サーバー運用受託サービス等となっております。

(2) 財政状態に関する定性的情報

当第3四半期累計期間末（平成23年12月31日）における資産合計は3,305,040千円となり、前事業年度末に比べ234,907千円減少しました。

(資産)

流動資産については、2,413,201千円と前事業年度末に比べ180,671千円減少しました。うち、現金及び預金が前事業年度末に比べ223,207千円減少しました。また、売掛金が前事業年度末に比べ148,140千円増加し、有価証券が前事業年度末に比べ99,701千円減少しました。なお、固定資産については891,838千円と前事業年度末に比べ54,235千円減少しました。

(負債)

負債については、流動負債が599,435千円と前事業年度末に比べ108,960千円減少したことなどで、負債合計は618,035千円と前事業年度末に比べ106,335千円減少しました。

(純資産)

純資産については株主資本は2,696,694千円と前事業年度末に比べ115,166千円減少しました。なお、負債合計の負債純資産合計に占める割合が前事業年度末の20.5%から18.7%に低下し、自己資本比率は、前事業年度末の79.5%から81.2%に1.7%上昇しました。

(3) 業績予想に関する定性的情報

業績予想につきましては、平成23年5月20日に公表いたしました通期の業績予想及び平成23年10月25日に公表いたしました配当予想について修正を行いました。

なお、当該予想に関する詳細は、平成24年1月24日付「減損損失（特別損失）の計上、業績予想及び配当予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

2. サマリー情報(その他)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

第1四半期会計期間より、「1株当たり当期純利益に関する会計基準」(企業会計基準第2号 平成22年6月30日)及び「1株当たり当期純利益に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第4号 平成22年6月30日)を適用しております。

潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額の算定にあたり、一定期間の勤務後に権利が確定するストック・オプションについて、権利の行使により払い込まれると仮定した場合の入金額に、ストック・オプションの公正な評価額のうち、将来企業が提供されるサービスに係る分を含める方法に変更しております。

これらの会計基準等を適用しなかった場合の平成23年3月期第3四半期累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益の金額は、1,677円20銭であります。

3. 継続企業の前提に関する重要事象等の概要

当第3四半期累計期間（自 平成23年4月1日 至 平成23年12月31日）

該当事項はありません。

4. 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23年3月31日)	当第3四半期会計期間 (平成23年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,476,317	1,253,109
売掛金	423,276	571,417
有価証券	530,297	430,596
その他	163,982	158,078
流動資産合計	2,593,873	2,413,201
固定資産		
有形固定資産	105,751	77,367
無形固定資産		
のれん	20,313	6,250
ソフトウェア	395,730	478,603
その他	157,374	47,979
無形固定資産合計	573,418	532,832
投資その他の資産	266,904	281,638
固定資産合計	946,074	891,838
資産合計	3,539,948	3,305,040
負債の部		
流動負債		
買掛金	167,131	226,392
未払法人税等	138,982	2,311
引当金	40,989	21,339
その他	361,292	349,391
流動負債合計	708,395	599,435
固定負債		
引当金	15,976	18,600
固定負債合計	15,976	18,600
負債合計	724,371	618,035
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,006,246	1,006,246
資本剰余金	1,395,244	1,395,244
利益剰余金	505,321	390,154
自己株式	△94,952	△94,952
株主資本合計	2,811,861	2,696,694
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	2,107	△11,955
評価・換算差額等合計	2,107	△11,955
新株予約権	1,608	2,265
純資産合計	2,815,576	2,687,004
負債純資産合計	3,539,948	3,305,040

(2) 四半期損益計算書
第3四半期累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年12月31日)	当第3四半期累計期間 (自 平成23年4月1日 至 平成23年12月31日)
営業収益	3,064,689	2,851,222
営業費用	2,669,680	2,793,041
営業利益	395,008	58,181
営業外収益		
受取利息	5,976	5,343
受取配当金	55	61
為替差益	1,521	2,225
その他	1,106	1,791
営業外収益合計	8,658	9,421
営業外費用		
事務所移転費用	810	—
株式交付費	269	—
解約違約金	—	3,505
雑損失	40	0
営業外費用合計	1,120	3,505
経常利益	402,547	64,098
特別利益		
新株予約権戻入益	118	—
投資有価証券売却益	—	1,440
特別利益合計	118	1,440
特別損失		
固定資産除却損	1,432	9,159
減損損失	—	102,106
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	2,362	—
義援金	—	7,497
特別損失合計	3,795	118,763
税引前四半期純利益又は税引前四半期純損失(△)	398,871	△53,225
法人税、住民税及び事業税	176,234	1,717
法人税等調整額	△10,297	△8,777
法人税等合計	165,937	△7,060
四半期純利益又は四半期純損失(△)	232,933	△46,165

(3) 継続企業の前提に関する注記

当第3四半期累計期間（自 平成23年4月1日 至 平成23年12月31日）

該当事項はありません。

(4) セグメント情報等

I 前第3四半期累計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年12月31日)

1. 報告セグメント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(注)	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	2,081,118	858,893	121,159	3,061,171	3,518	3,064,689
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	2,081,118	858,893	121,159	3,061,171	3,518	3,064,689
セグメント利益又は セグメント損失(△)	302,755	92,398	74,769	469,923	△ 9,701	460,221

(注) その他の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、個人向け会員制ブログサービス、他社サーバ運用管理受託業務などを含んでおります。

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

(単位: 千円)

利益	金額
報告セグメント計	469,923
「その他」の区分の損失(△)	△ 9,701
全社費用(注)	△ 65,213
四半期損益計算書の営業利益	395,008

(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

固定資産に係る重要な減損損失の認識、のれんの金額の重要な変動及び重要な負ののれん発生益の認識はありません。

Ⅱ 当第3四半期累計期間（自 平成23年4月1日 至 平成23年12月31日）

1. 報告セグメント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(注)	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	2,014,960	720,360	112,975	2,848,296	2,926	2,851,222
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	2,014,960	720,360	112,975	2,848,296	2,926	2,851,222
セグメント利益又は セグメント損失(△)	18,472	63,803	69,760	152,036	△2,854	149,181

(注) その他の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、個人向け会員制ブログサービス、他社サーバ運用管理受託業務などを含んでおります。

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

(単位：千円)

利益	金額
報告セグメント計	152,036
「その他」の区分の損失(△)	△2,854
全社費用(注)	91,000
四半期損益計算書の営業利益	58,181

(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

(固定資産に係る重要な減損損失)

「オンラインゲーム事業」セグメントにおいて一部タイトルの終了に伴い当該ソフトウェアの減損処理を行いました。

なお、当該減損損失の計上額は、当第3四半期累計期間においては102,106千円であります。

(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当第3四半期累計期間（自 平成23年4月1日 至 平成23年12月31日）

該当事項はありません。

(6) 重要な後発事象

該当事項はありません。