

平成29年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成29年1月25日

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  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役管理部長  
 四半期報告書提出予定日 平成29年2月7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 : 無  
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(氏名) 梶並 伸博  
 (氏名) 梶並 京子

TEL 03-5337-6711

上場取引所 東

(百万円未満切捨て)

1. 平成29年3月期第3四半期の業績(平成28年4月1日～平成28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	%
29年3月期第3四半期	1,137	△0.0	△56	—	△46	—	△136	—
28年3月期第3四半期	1,137	△17.9	△99	—	△98	—	△99	—

	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
29年3月期第3四半期	△9.82	—
28年3月期第3四半期	△7.18	—

(注)平成28年3月期第3四半期及び平成29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につきましては、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期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	%	百万円	%
29年3月期第3四半期	1,839	—	1,532	—	—	83.3
28年3月期	1,954	—	1,668	—	—	85.4

(参考)自己資本 29年3月期第3四半期 1,532百万円 28年3月期 1,668百万円

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
28年3月期	—	0.00	—	0.00	0.00
29年3月期	—	0.00	—	—	—
29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

最近の業績の動向を踏まえ、平成29年3月期の通期業績予想は、営業収益14億60百万円、営業損失88百万円、経常損失78百万円、当期純損失1億68百万円となる見通しであります。このため、当期の期末配当につきましては無配となる見込みです。第4四半期会計期間の業績に大きな変動があった場合は、改めて検討することといたします。

3. 平成29年3月期の業績予想(平成28年4月1日～平成29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	1,460	△6.1	△88	—	△78	—	△168	—	△12.11

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 注記事項

(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

法人税法の改正に伴い、「平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第32号 平成28年6月17日)を当第1四半期会計に適用し、平成28年4月1日以後に取得する建物附属設備及び構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法に変更しております。なお、当第3四半期累計期間において、四半期財務諸表への影響額はありません。

(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)	29年3月期3Q	13,997,000 株	28年3月期	13,997,000 株
② 期末自己株式数	29年3月期3Q	127,200 株	28年3月期	127,200 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	29年3月期3Q	13,869,800 株	28年3月期3Q	13,840,133 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レビュー手続は完了していません。

※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。

## ○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) 経営成績に関する説明 .....	2
(2) 財政状態に関する説明 .....	3
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明 .....	4
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項 .....	4
(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 .....	4
(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示 .....	4
3. 四半期財務諸表 .....	5
(1) 四半期貸借対照表 .....	5
(2) 四半期損益計算書 .....	6
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項 .....	7
(継続企業の前提に関する注記) .....	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	7
(セグメント情報等) .....	7

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

## (1) 経営成績に関する説明

平成29年3月期第3四半期累計期間(平成28年4月1日～平成28年12月31日)におけるわが国経済は、消費税率10%への引き上げを2019年10月まで延期するなど内需に関する政府の経済政策により緩やかな回復基調を継続しております。

また、先行きについては有効求人倍率が高水準に推移するなど改善の動きがあるものの、中国経済の失速やイギリスのEU離脱問題による影響など海外経済の影響により不透明な状況が続いております。

当社の事業領域であるオンラインゲーム業界は、ゲーム人口に大幅な変動は無いものの、パソコンゲームや家庭用ゲームをプレイするユーザーのシェアが縮小し、スマホゲームをプレイするユーザーのシェアが拡大しております。

また、スマホゲームの開発は、年々高度な企画力と技術力が要求され、開発期間の長期化に伴うコスト増や人員の確保など小規模事業者にとっては厳しい状況になりつつあり、今後は大手による寡占が進むとみられております。

ソフトウェア販売を取り巻く環境としましては、WindowsXP機入れ替え特需で導入されたパソコンの入れ替え需要が平成29年度以降徐々に発生するとみており、法人市場は平時の需要規模レベルに回復していくと見られています。一方、個人向けパソコン市場は、近年のモバイル通信キャリアが0円に近い価格でタブレット端末を提供し続けたことで、ライトユーザーを中心にパソコンの買い替えが大きく鈍ってきました。ただし、タブレット端末の需要自体も鈍ってきており、市場は今後も不透明な状況が続くと見込まれています。

このような環境のもと、オンラインゲーム事業の営業収益は、既存タイトルが堅調に推移したものの、複数の新規タイトルが振るわなかったことにより、前年同期を僅かに上回る結果となりました。

ソフトウェア販売事業の営業収益は、個人向けパソコン需要の縮小均衡により販売は停滞し、法人向けパソコン市場の拡販が進まず、前年同期を下回る結果となりました。

営業費用につきましては、当初の計画ではオンラインゲーム事業の新規タイトルのプロモーション費用増大を見込んでおりましたが、効率化により費用抑制を実現、計画値より低水準に推移しました。その結果、営業費用は前年同期より僅かに減少しております。

また、特別損失として不採算ゲームに関連する無形固定資産等の減損損失の処理を実施いたしました。

以上の結果、当第3四半期累計期間の営業収益は11億37百万円(前年同期比0.0%減)、営業損失は56百万円(前年同期は99百万円の営業損失)、経常損失は46百万円(前年同期は98百万円の経常損失)、四半期純損失1億36百万円(前年同期は99百万円の四半期純損失)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、%)

	第29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	802,577	3.2	70.6
ソフトウェア販売事業	264,478	△7.9	23.2
サイト広告販売事業	48,193	△18.0	4.2
その他	22,360	63.6	2.0
合計	1,137,609	△0.0	100.0

## オンラインゲーム事業

当第3四半期累計期間におけるオンラインゲーム事業の販売金額は、8億2百万円(前年同期比3.2%増)となりました。

従来型のオンラインゲーム(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)は、前期から継続しているタイトルから平成28年7月に「ミルキー・ラッシュ〜晴空物語〜」のサービスを終了し、当社運営のゲームポータル「VectorGame」におけるチャネリングサービスのタイトル増加により、当第3四半期累計期間末時点では5タイトルの運営となっております。

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)は、前期から継続しているタイトルから平成28年12月に「ヴェルストライズ」のサービスを終了したものの、平成28年6月に「ノアトピア」、10月に「リグレティア」、11月に「のすたるじっくガールズ」、12月に「ランブルバースト」のサービスを開始したことに加え、当社運営のゲームポータル「VectorGame」におけるチャネリングサービスのタイトル増減により、当第3四半期累計期間末時点では19タイトルの運営となっております。

スマートフォンゲームは、前期から継続している2タイトルから平成28年9月に「アルカナ・マギア」のサービスを終了し、平成28年5月からサービスを開始していた「東京ダンジョンRPG ひめログっ!」を平成28年9月にサービスを終了したことにより、当第3四半期累計期間末時点では1タイトルの運営となっております。

## ソフトウェア販売事業

当第3四半期累計期間におけるソフトウェア販売事業の販売金額は、2億64百万円(前年同期比7.9%減)となりました。

ソフトウェアのダウンロード販売事業は、Windows XP機入れ替え特需の反動による減少と個人消費者向けのパソコン市場の縮小や有料パソコンソフトに対する需要の減少傾向は継続しております。

## サイト広告販売事業

当第3四半期累計期間におけるサイト広告販売事業の販売金額は、48百万円(前年同期比18.0%減)となりました。

ネットワーク配信型広告(キーワード広告、ユーザーの傾向を分析する行動ターゲティング広告等)の販売額の最大化を目指して各種施策を実施しておりますが、サイトページビュー数の減少を支えることができず、営業収益の減少傾向は継続しております。

## その他

当第3四半期累計期間におけるその他の販売金額は、22百万円(前年同期比63.6%増)となりました。その他の販売金額には、ゲーム以外のスマートフォン向けサービスの販売金額が含まれております。

## (2) 財政状態に関する説明

### ①財政状況の変動状況

当第3四半期会計期間末の資産合計は、前事業年度末に比べ1億14百万円減少して18億39百万円となりました。また、負債合計が前事業年度末に比べ21百万円増加して3億7百万円となり、純資産合計が前事業年度末に比べ1億36百万円減少して15億32百万円となりました。

#### (資産)

流動資産減少の主な要因は、売掛金が34百万円、有価証券が2億69百万円増加したものの、現金及び預金が2億75百万円、その他が37百万円減少したことによるものです。

固定資産減少の主な要因は、有形固定資産が3百万円、無形固定資産が1億円減少したこと等によるものです。

#### (負債)

流動負債増加の主な要因は、賞与引当金が12百万円減少したものの、買掛金が2百万円、その他が28百万円増加したことによるものです。

固定負債増加の主な要因は、退職給付引当金が3百万円増加したこと等によるものです。

#### (純資産)

当第3四半期会計期間末の純資産合計は、1億36百万円の四半期純損失の計上により、前事業年度末に比べ1億36百万円減少して15億32百万円となりました。

以上の結果、自己資本比率は83.3%となりました。

(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社は、オンラインゲーム事業が主たる事業となっております。当該事業の業績は、ゲームタイトル毎の顧客数、課金率、課金単価の動向に大きく影響を受けます。また、新規性が高い事業であるため、収益変動要因も多く、現段階では合理的な業績予想数値の算定を行うことが困難であります。そのため、第3四半期を除き、通期の業績予想に代えて、翌四半期累計期間の業績予想を開示しております。

平成29年3月期（通期）の業績は、営業収益14億60百万円（前年同期は15億55百万円 6.1%減）、営業損失88百万円（前年同期は82百万円の営業損失）、経常損失78百万円（前年同期は82百万円の経常損失）、当期純損失1億68百万円（前年同期は89百万円の当期純損失）を見込んでおります。

2. サマリー情報(注記事項)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

(会計方針の変更等)

法人税法の改正に伴い、「平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱い」（実務対応報告第32号 平成28年6月17日）を当第1四半期会計に適用し、平成28年4月1日以後に取得する建物附属設備及び構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法に変更しております。

なお、当第3四半期累計期間において、四半期財務諸表への影響額はありません。

## 3. 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28年3月31日)	当第3四半期会計期間 (平成28年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,350,944	1,075,388
売掛金	205,364	239,867
有価証券	130,384	400,000
その他	70,245	32,254
流動資産合計	1,756,938	1,747,510
固定資産		
有形固定資産	7,667	4,086
無形固定資産		
ソフトウェア	51,670	46,441
その他	98,811	3,886
無形固定資産合計	150,481	50,328
投資その他の資産	39,108	37,640
固定資産合計	197,257	92,055
資産合計	1,954,196	1,839,565
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	85,907	88,774
未払法人税等	5,871	5,410
賞与引当金	26,568	13,607
その他	133,236	161,994
流動負債合計	251,583	269,787
固定負債		
退職給付引当金	31,537	35,427
繰延税金負債	2,154	1,978
固定負債合計	33,691	37,405
負債合計	285,274	307,193
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	1,017,210	1,017,210
資本剰余金	1,406,208	1,406,208
利益剰余金	△664,447	△800,597
自己株式	△94,952	△94,952
株主資本合計	1,664,019	1,527,869
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	4,881	4,481
評価・換算差額等合計	4,881	4,481
新株予約権	20	20
純資産合計	1,668,921	1,532,372
負債純資産合計	1,954,196	1,839,565

## (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27年4月1日 至平成27年12月31日)	当第3四半期累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年12月31日)
営業収益	1,137,727	1,137,609
営業費用	1,237,076	1,194,462
営業損失(△)	△99,348	△56,852
営業外収益		
受取利息	439	2,653
受取配当金	170	170
為替差益	194	734
受取手数料	530	502
違約金収入	-	5,904
その他	1	45
営業外収益合計	1,336	10,010
営業外費用		
株式交付費	157	-
営業外費用合計	157	-
経常損失(△)	△98,169	△46,842
特別利益		
新株予約権戻入益	1,726	-
特別利益合計	1,726	-
特別損失		
固定資産除却損	-	663
減損損失	1,145	86,926
特別損失合計	1,145	87,589
税引前四半期純損失(△)	△97,588	△134,431
法人税、住民税及び事業税	1,717	1,717
法人税等調整額	-	-
法人税等合計	1,717	1,717
四半期純損失(△)	△99,306	△136,149



## (3) 四半期財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

I 前第3四半期累計期間(自 平成27年4月1日 至 平成27年12月31日)

## 1. 報告セグメントごと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	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	778,061	287,249	58,749	1,124,059	13,667	1,137,727
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	778,061	287,249	58,749	1,124,059	13,667	1,137,727
セグメント利益又は セグメント損失(△)	17,173	838	16,406	34,417	△85,481	△51,063

(注) その他の区分は、報告セグメントに含まれない事業であり、ゲーム以外のスマートフォン向けサービスを含んでおります。

## 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(差異調整に関する事項)

(単位:千円)

利益	金額
報告セグメント計	34,417
「その他」の区分の利益	△85,481
全社費用(注)	△48,284
四半期損益計算書の営業損失(△)	△99,348

(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決定に伴うソフトウェアの減損損失を行いました。

なお、当該減損損失の計上額は1,145千円であります。

## 4. 報告セグメントの変更等に関する事項

当社は、一定の費用につき各報告セグメントへの貢献割合の変化により、当該費用の各報告セグメントへの配賦率を必要に応じて見直しており、当第1四半期から配賦率の変更を行っております。

当該変更により、従来の方法に比べて、当第3四半期累計期間の「ソフトウェア販売事業」のセグメント利益が17,617千円増加し、「サイト広告販売事業」のセグメント利益が17,617千円減少しております。

## II 当第3四半期累計期間(自 平成28年4月1日 至 平成28年12月31日)

## 1. 報告セグメントごと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	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	802,577	264,478	48,193	1,115,249	22,360	1,137,609
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	802,577	264,478	48,193	1,115,249	22,360	1,137,609
セグメント利益又は セグメント損失(△)	△22,718	3,537	9,159	△10,021	△6,472	△16,494

(注) その他の区分は、報告セグメントに含まれない事業であり、ゲーム以外のスマートフォン向けサービスを含んでおります。

## 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(差異調整に関する事項)

(単位：千円)

利益	金額
報告セグメント計	△10,021
「その他」の区分の利益	△6,472
全社費用(注)	△40,358
四半期損益計算書の営業損失(△)	△56,852

(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

「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決定に伴う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、86,926千円であります。