

# テクモ株式会社

## 2005年12月期決算説明会

### 業績の概況

2006年2月23日

2005年12月期実績  
2005年12月期概況  
家庭用ゲームソフトラインナップ  
セグメント別連結売上・営業利益  
家庭用ゲームソフト  
2005年12月期の業績分析  
2006年12月期の展望  
テクモウェーブの概況  
ゼットプロジェクトの概況

# **2005年12月期 実績のご案内**

# 2005年12月期業績

## ■連結実績

|           | 売上高    | 営業利益  | 経常利益  | 当期利益  |
|-----------|--------|-------|-------|-------|
| 05年12月期   | 12,277 | 850   | 1,220 | 617   |
| 04年12月期 ※ | 7,926  | 1,177 | 1,201 | 1,434 |
| 04年 3月期   | 12,156 | 2,647 | 2,590 | 1,415 |

## ■単体実績

|           | 売上高   | 営業利益  | 経常利益  | 当期利益 |
|-----------|-------|-------|-------|------|
| 05年12月期   | 7,417 | 648   | 921   | 516  |
| 04年12月期 ※ | 4,017 | 809   | 923   | 507  |
| 04年 3月期   | 7,035 | 1,798 | 1,742 | 916  |

(注) 2004年12月期より決算期変更の為、2004年12月期は9ヶ月決算。

# 2005年12月期概況

## 家庭用ゲームソフト

20タイトル投入 209万本出荷

『影牢 II -Dark illusion-』(日米欧等)

『DEAD OR ALIVE 4』(日米)



## パチンコ・パチスロ機液晶ソフト

3タイトル投入 20万台販売

『アントニオ猪木という名のパチンコ機』(平和)

『うる星やつら2』(奥村遊機)

『リオデカーニバル』(ネット)



## モバイルコンテンツ

新規6タイトル投入

月額課金累計会員数186万人

ダウンロード課金累計会員数 60万人



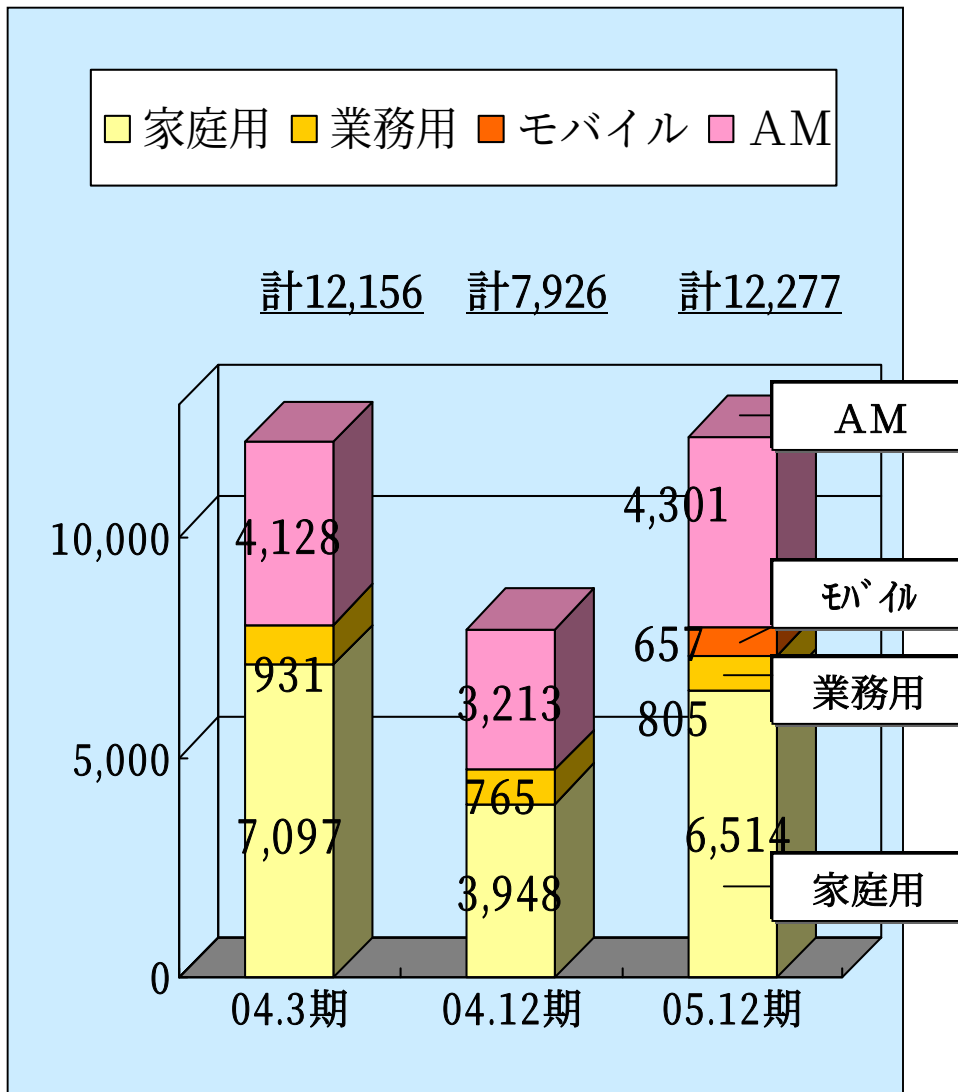
# 家庭用ゲームソフトラインナップ

|                                         |         |
|-----------------------------------------|---------|
| 『楽勝！パチスロ宣言3 リオデカーニバル・ジュウジカ600式』(PS2) 日本 | (6月発売)  |
| 『影牢 II -Dark Illusion-』(PS2) 日米欧        | (6月発売)  |
| 『零～刺青の聲～』(PS2) 日米欧                      | (7月発売)  |
| 『タッチ de 楽勝！パチスロ宣言 リオデカーニバル』(DS) 日本      | (9月発売)  |
| 『NINJA GAIDEN Black』(Xbox) 日米欧          | (9月発売)  |
| 『TECMO CLASSIC ARCADE』(Xbox) 日米欧        | (10月発売) |
| 『モンスターファーム5 サーカスキャラバン』(PS2) 日本          | (12月発売) |
| 『ギャロップレーサー8 ライヴホースレーシング』(PS2) 日本        | (12月発売) |
| 『KARAKURI』(PSP) 日米                      | (12月発売) |
| 『DEAD OR ALIVE 4』(Xbox360) 日米           | (12月発売) |



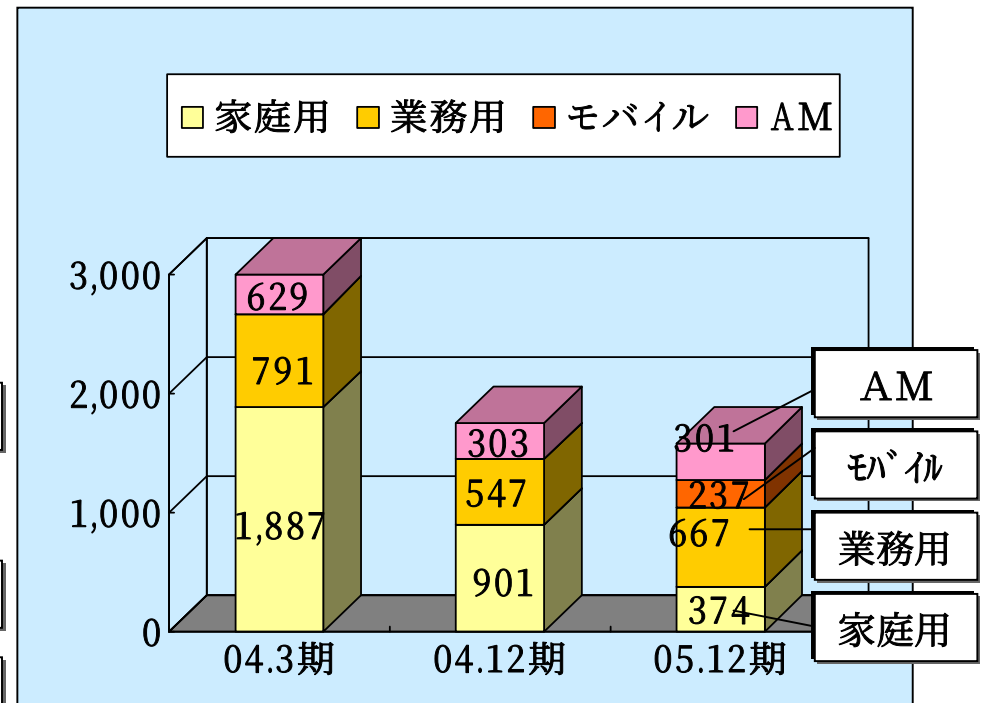
# セグメント別連結売上・営業利益

セグメント別連結売上



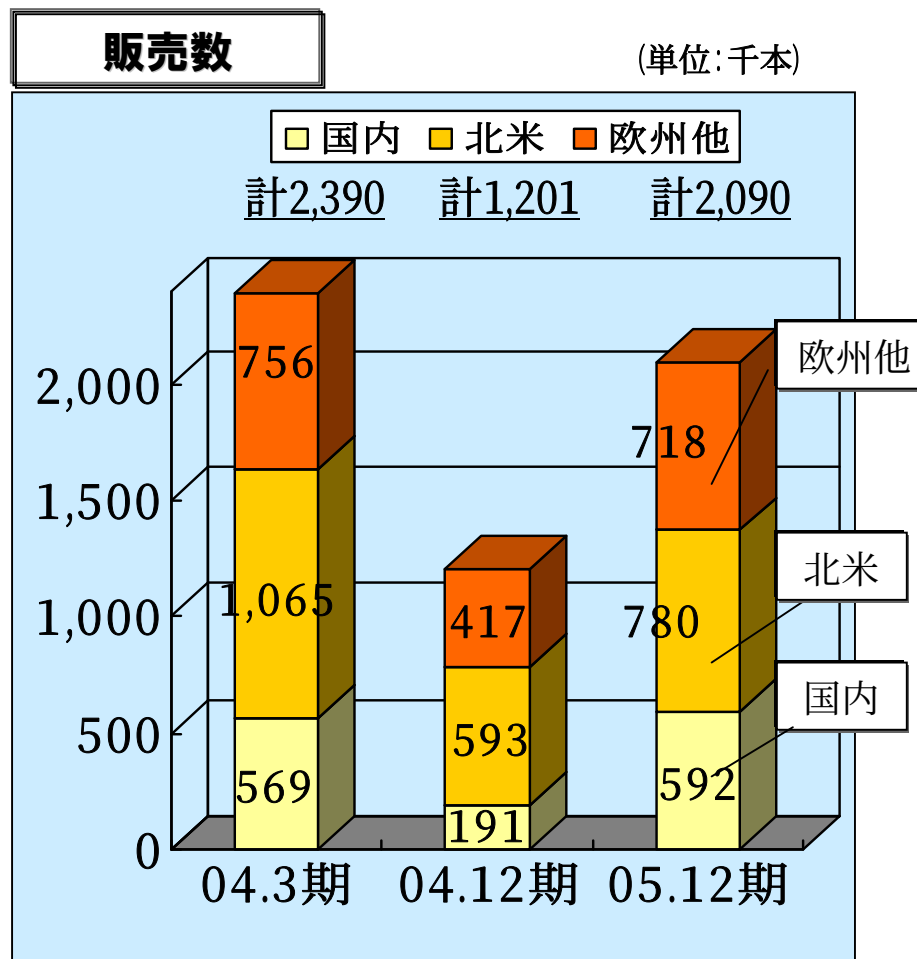
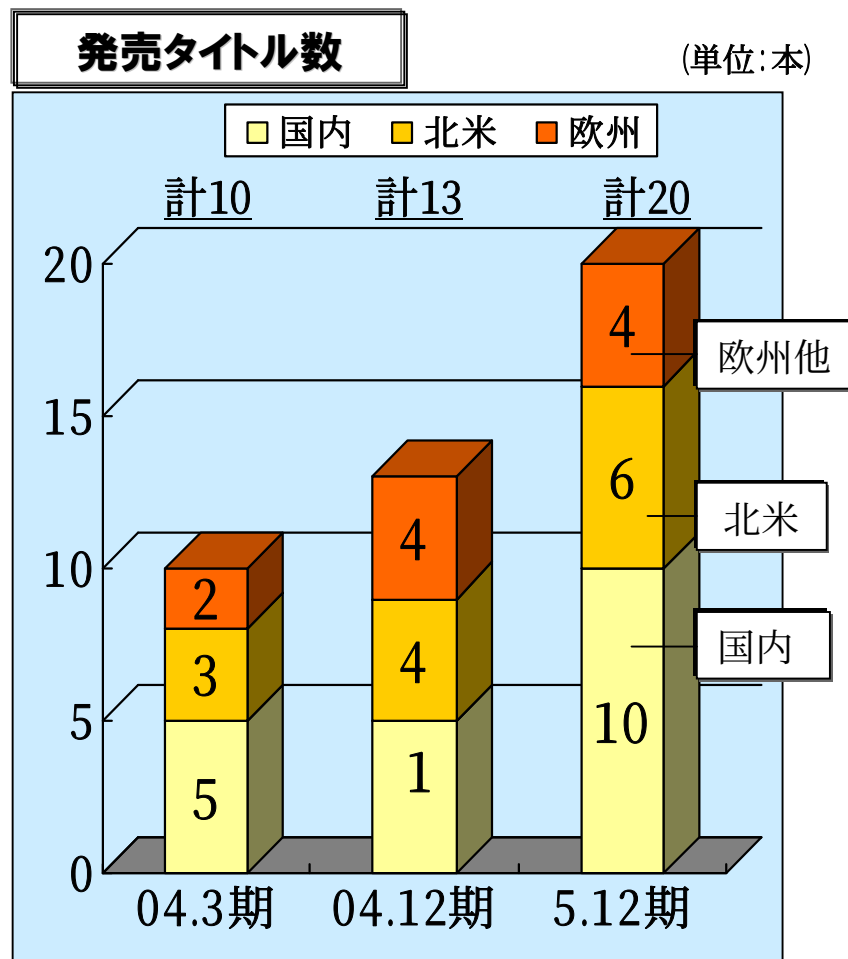
セグメント別連結営業利益

(単位:百万円)



| セグメント別連結営業利益 | 04.3期 | 04.12期 | 05.12期 |
|--------------|-------|--------|--------|
| 家庭用ゲームソフト    | 1,887 | 901    | 374    |
| 業務用機器・ソフト    | 791   | 547    | 667    |
| モバイルコンテンツ    | -     | -      | 237    |
| アミューズメント施設運営 | 629   | 303    | 301    |
| 消去または全社      | ▲660  | ▲574   | ▲729   |
| 合計           | 2,647 | 1,177  | 850    |

# 家庭用ゲームソフト



(注1) 発売タイトル数には「ベスト版」は含まれておりません。

(注2) 欧州での販売数は、販売許諾によるロイヤリティを本数換算したものが含まれます。

# 2005年12月期の業績分析

## 家庭用ゲーム販売部門

### 原因

#### 販売本数の計画未達

主要タイトルの発売延期  
主要タイトルの発売不振

#### 仕掛開発費の償却

### 分析・対応策

開発工程管理の改善

商品戦略の見直し

北米における販売戦略の強化

## アミューズメント施設運営部門

#### 既存店舗の売上不振

プライズ機の不振

優良店舗の獲得 および  
既存店舗の活性化



# 2006年12月期の展望

- ・家庭用ゲームソフト13タイトル投入  
レボリューション(仮称)向け「スカッとゴルフ パンヤ レボリューション(仮称)」他
- ・オンラインゲーム1タイトル投入  
「バスタード!! オンライン」
- ・モバイルコンテンツ10タイトル投入

|                | 05.12期(実績) |      | 06.12期 |       |
|----------------|------------|------|--------|-------|
|                | 売上         | 営業利益 | 売上     | 営業利益  |
| 家庭用ゲームソフト販売事業  | 6,514      | 374  | 4,730  | 750   |
| 業務用機器・ソフト販売事業  | 805        | 667  | 1,370  | 750   |
| オンラインゲーム事業     | -          | -    | 100    | -70   |
| モバイルコンテンツ事業    | 657        | 237  | 780    | 280   |
| ライセンス事業        | -          | -    | 100    | 70    |
| アミューズメント施設運営事業 | 4,301      | 301  | 4,720  | 220   |
| 消去             | -          | -729 | -      | -800  |
| 合計             | 12,277     | 850  | 11,800 | 1,200 |

# テクモウェーブの概況

# テクモウェーブの概況

効率的な投資と  
きめ細かな運営改善努力の継続

2006年以降 年1～2店ペースでの  
大型優良店舗の出店

電子マネー決済や  
携帯電話との連動などの  
最先端技術の導入の検討



アーバンドックららぽーと豊洲(2006年秋グランドオープン予定)



「ハローキティのドレミファ島」(仮称)

# ゼットプロジェクトの概況

「超ワールドサッカー」の  
月額有料課金会員数が堅調に推移

新しい携帯電話向けコンテンツサービス

- ・商品戦略
- ・ポートフォリオ戦略

新規web事業計画をスタート



当資料に記載されている、テクモ株式会社（以下、テクモ）の計画、戦略及び考え方は、当資料が作成された時点で入手可能な情報に基づいた経営者の判断や考え方です。また、資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、当資料が作成された時点のものです。

種々の要素により、当社の実際の業績は大きく異なる可能性があり、当資料内での想定と比べ悪い結果となる場合もございます。実際の業績に影響を与える要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

1. テクモの事業に影響を与える経済環境の変化
2. (特に) 米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動
3. 各分野において消費者に受け入れられる製品とサービスを提供し続けることのできるテクモの能力
4. ゲーム、業務用ソフト、オンラインゲーム、モバイルコンテンツに関する事業において、国際的な事業拡大を成功させるテクモの能力
5. 法規制の改正とそれに対応するテクモの能力

テクモは、新たな情報や発表日以降に発生する事象などによって、テクモの将来の業績に関する見通しを更新または修正する義務を負うものではありません。

当資料をお客様ご自身の見通しの際の依拠とすることはお控えください。また、将来にわたり当資料が正確または有効な情報であると想定されることもお控えください。