テクモ株式会社

テクモビジョナリー2010

中期経営計画

2006年2月23日

事業戦略

セグメント別取組

テクモビジョナリー 2010

ー 提案力と技術力を駆使し世界中の人々の豊かな暮らしに貢献するコンテンツプロバイダーを目指します ー

テクモビジョナリー2010

2006年度より、経営陣と組織体制の刷新を契機として、「未来志向・顧客志向」への転換期を迎えたとの認識に立ち、新たに中期経営計画「テクモビジョナリー2010」を策定し、企業活力と収益力の向上を図り、企業価値の更なる向上に邁進する

数値目標 ー 第1フェーズである2008年度までの3年間を対象

- １株あたり60円の利益を安定的に創出する事業基盤の確立（営業利益ベース25億円）
- 自己資本比率80％以上の健全な財務基盤を堅持

TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

事業戦略

商品戦略
ポートフォリオ戦略
開発戦略
開発部門の再編成

組織運営
戦略的事業提携
連結売上計画
連結営業利益計画

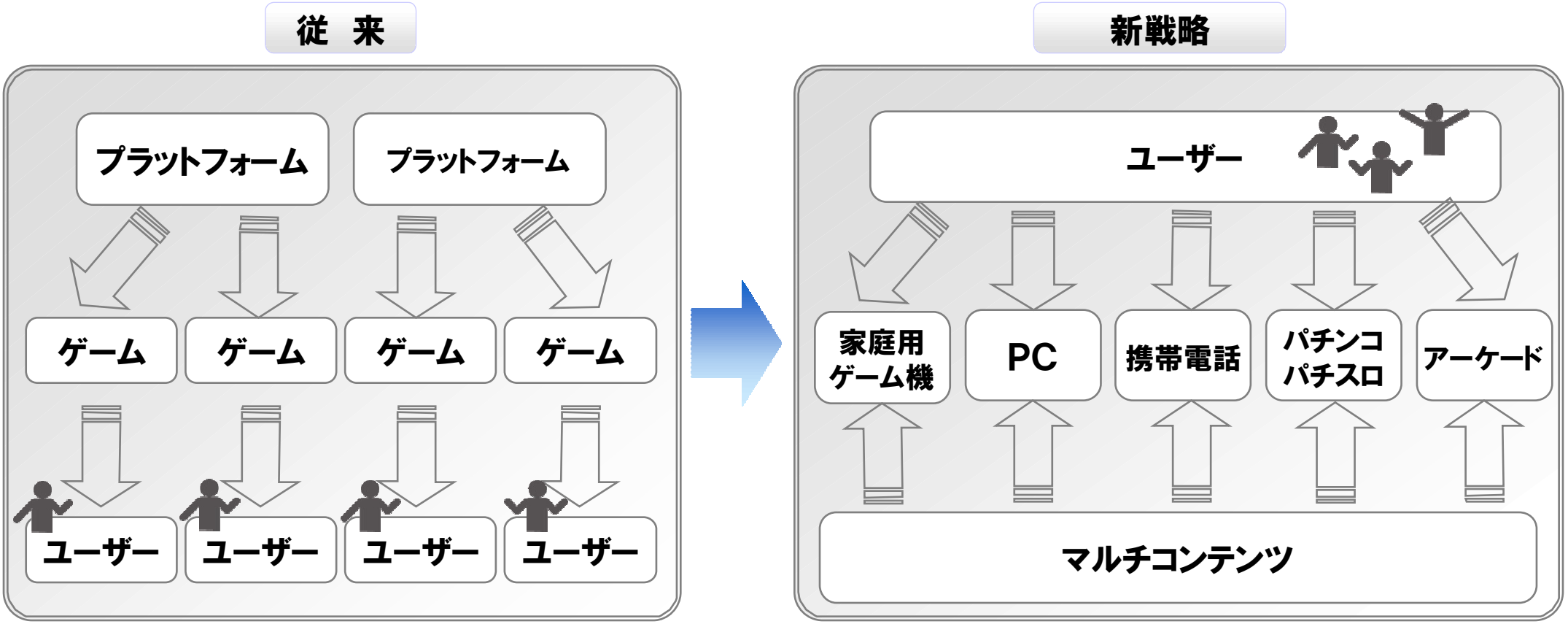
セグメント別取組

家庭用ゲームソフト販売事業
業務用機器・ソフト販売事業
オンラインゲーム事業
オンラインゲーム事業戦略

オンラインゲーム投入計画
モバイルコンテンツ事業
ライツ事業
アミューズメント施設運営事業

Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

商品戦略 | プラットフォームではなく、顧客軸、コンテンツを主体とする マルチデバイス戦略への転換

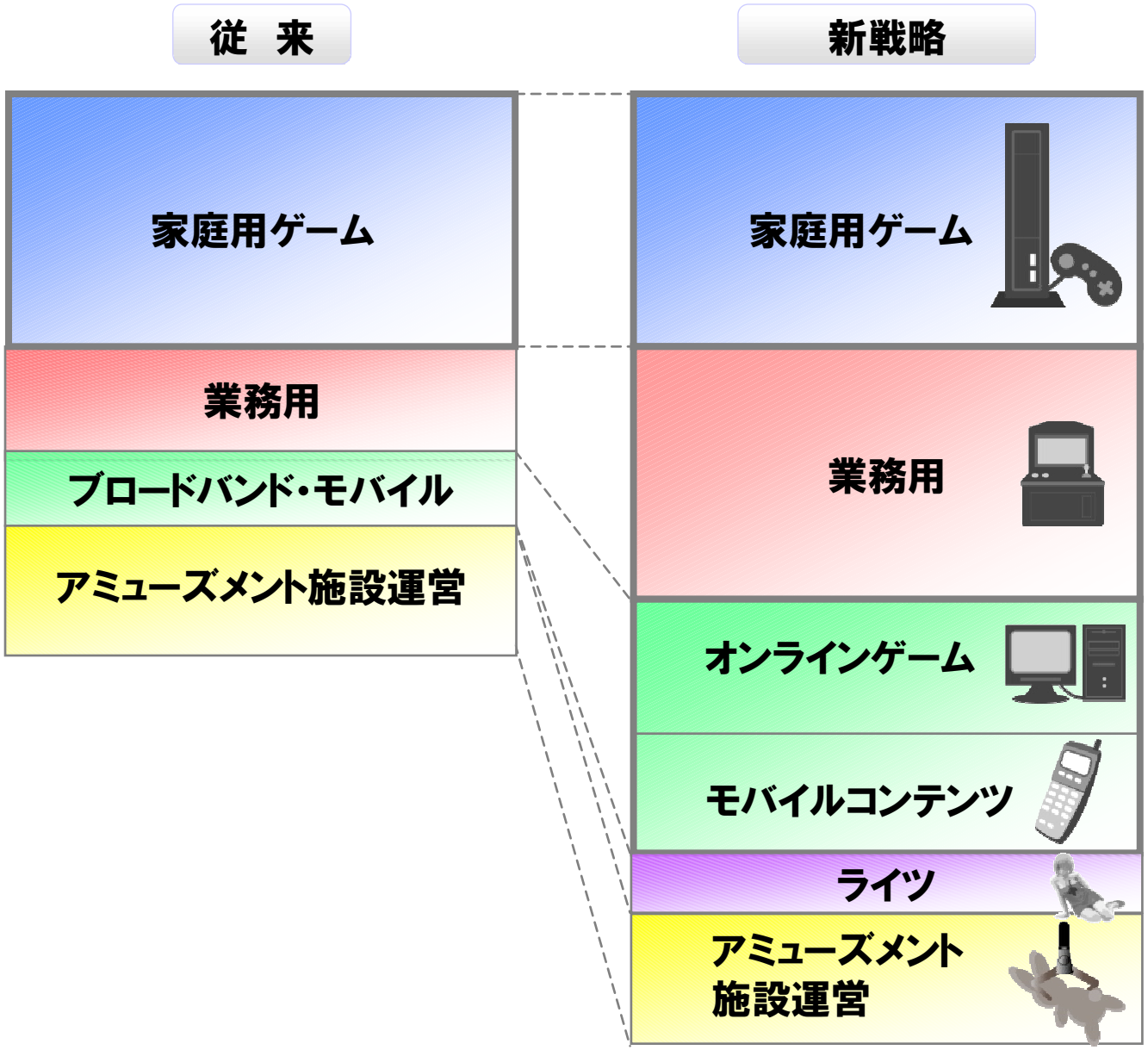


家庭用プラットフォームに依存した
ビジネスモデル

マルチデバイス戦略

TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

ポートフォリオ戦略 ｜ ワントップからスリートップへ ゲームメーカーからコンテンツプロバイダーへ



戦略の骨子

利益成長の追及
コア3事業部門の選択と集中

経営の安定化
安定収益事業の拡大

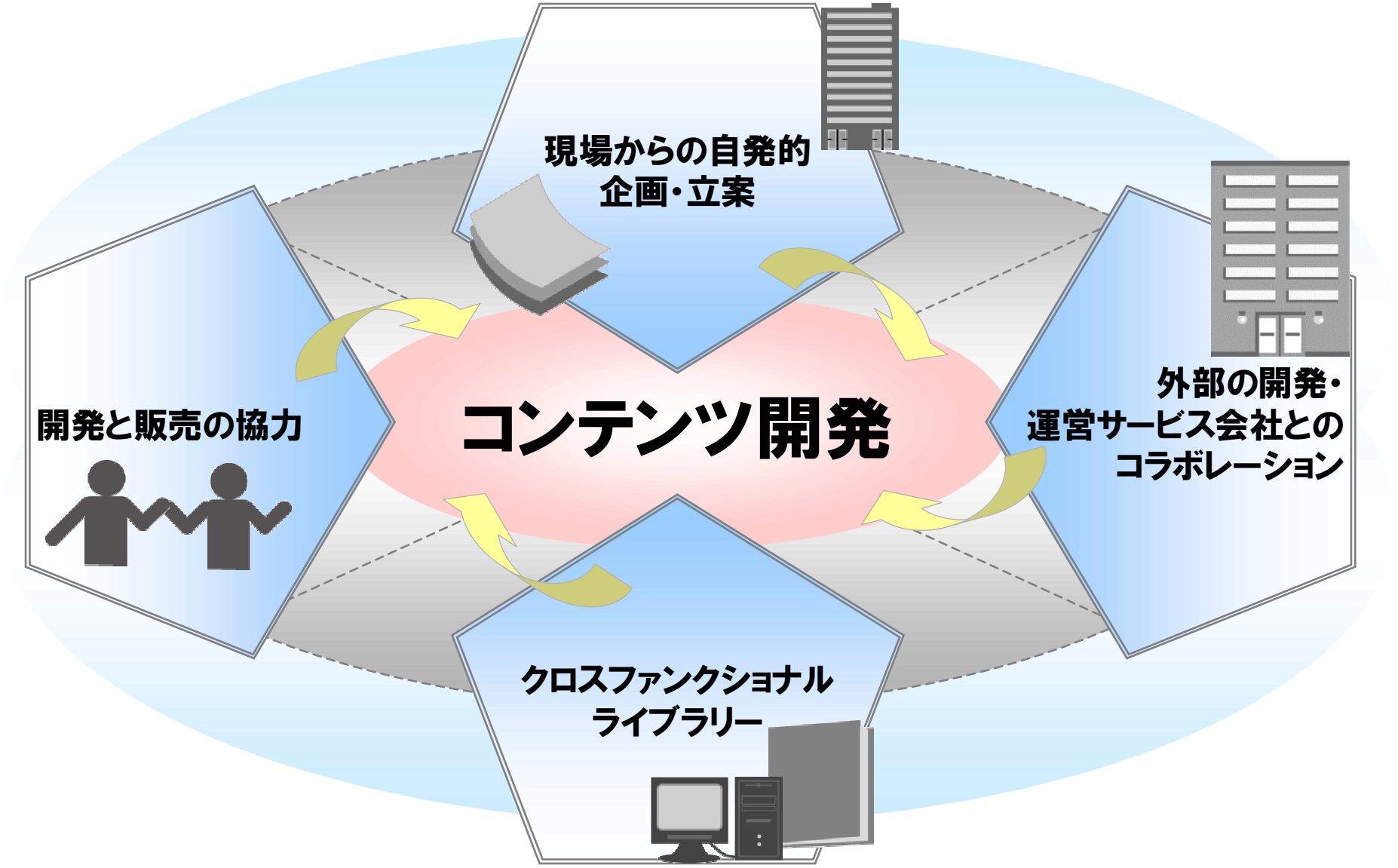
デジタルコンバージェンスへの対応
オンラインゲーム事業への注力

戦略事業の育成
コンテンツマルチユースによる
ライツ事業の収益化

TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

開発戦略 | 4つの要素が創る開発の環

プロジェクトの企画・立案からプロセス管理、実行に対する評価、改善策検討の一元的運営



TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

開発部門の再構築

ハイエンドプロダクションと
ハイシナジープロダクションによる総合力の向上

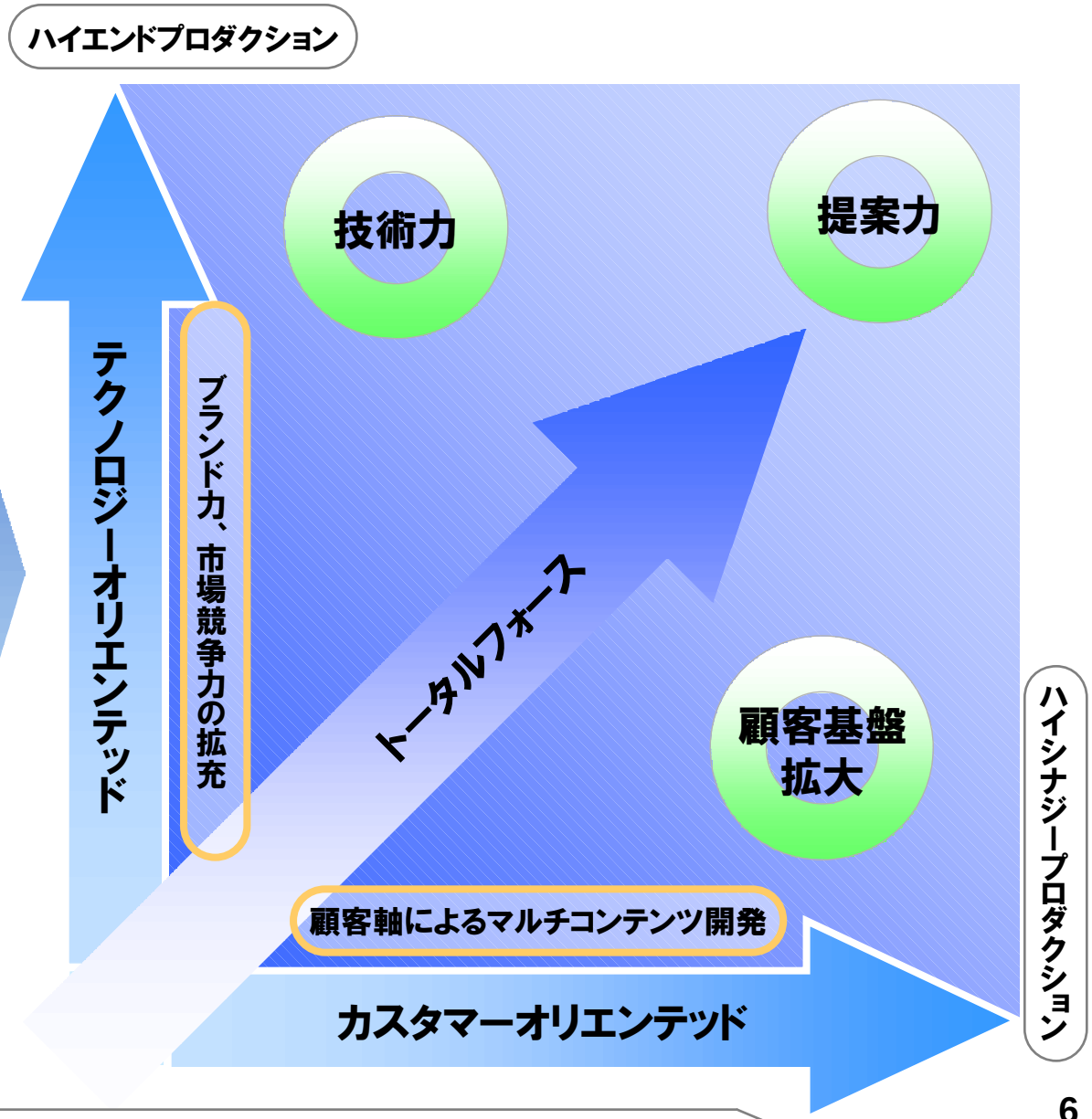
従　来

家庭用プラットフォームゲーム
- Team NINJA
- 商品開発部

業務用
- クリエイティブ事業部

オンライン・モバイルコンテンツ
- ブロードバンド＆モバイル事業部

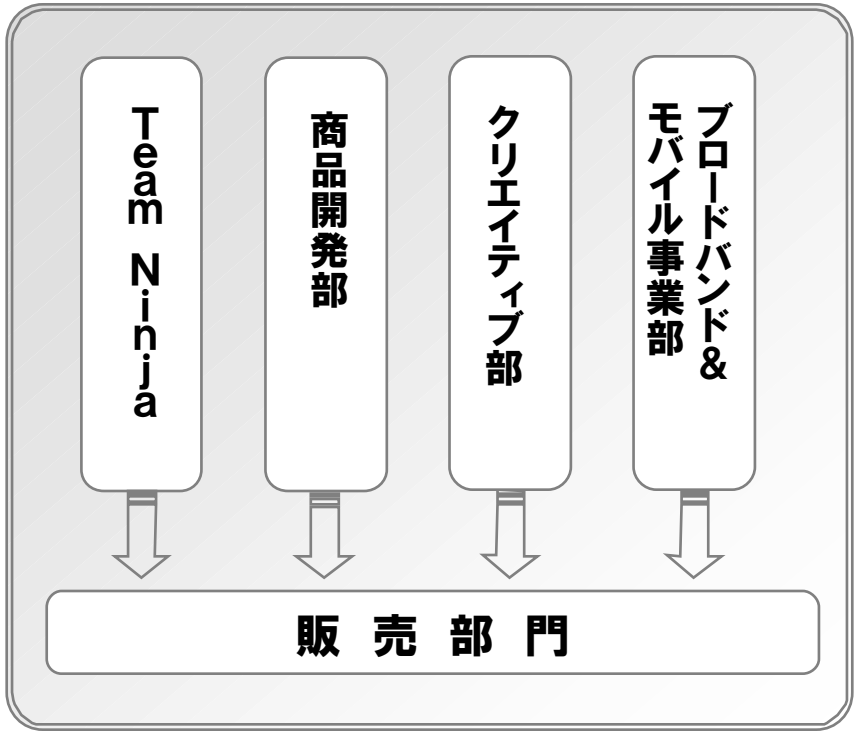
新戦略

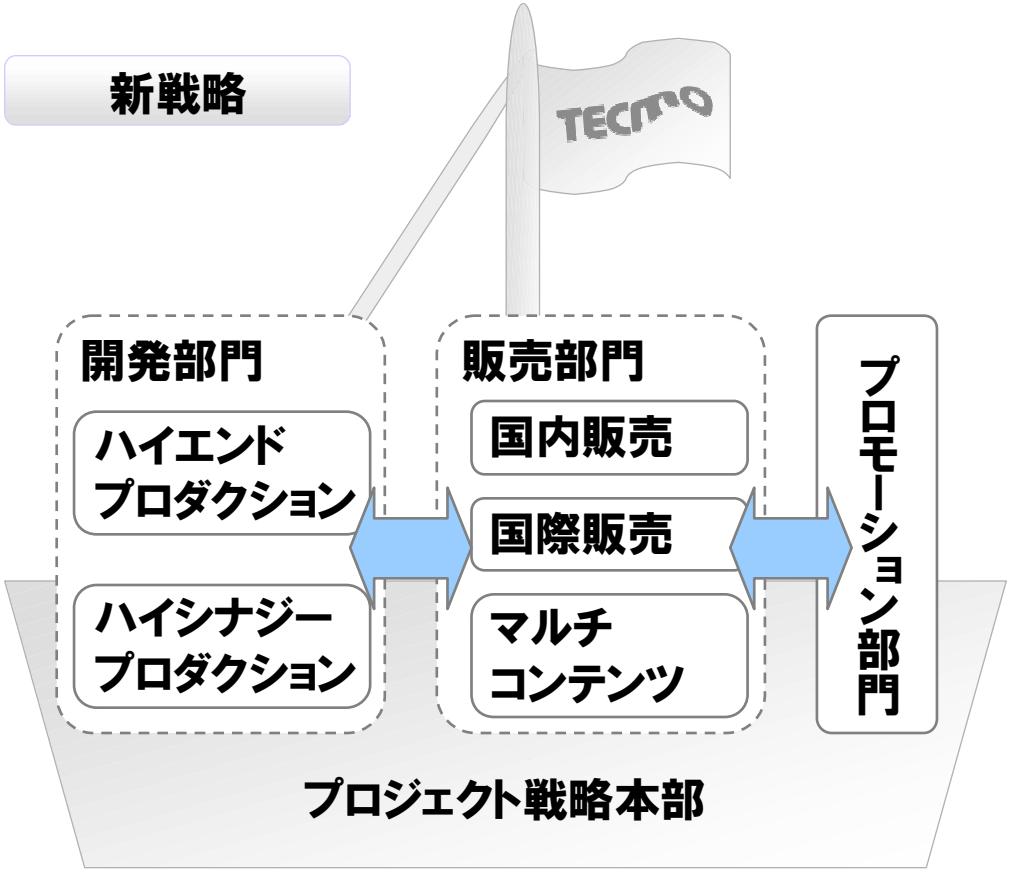


TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

組織運営

プロジェクト戦略本部・・・「各部門のトップによるマネージメントチームが相乗効果を生み出す」





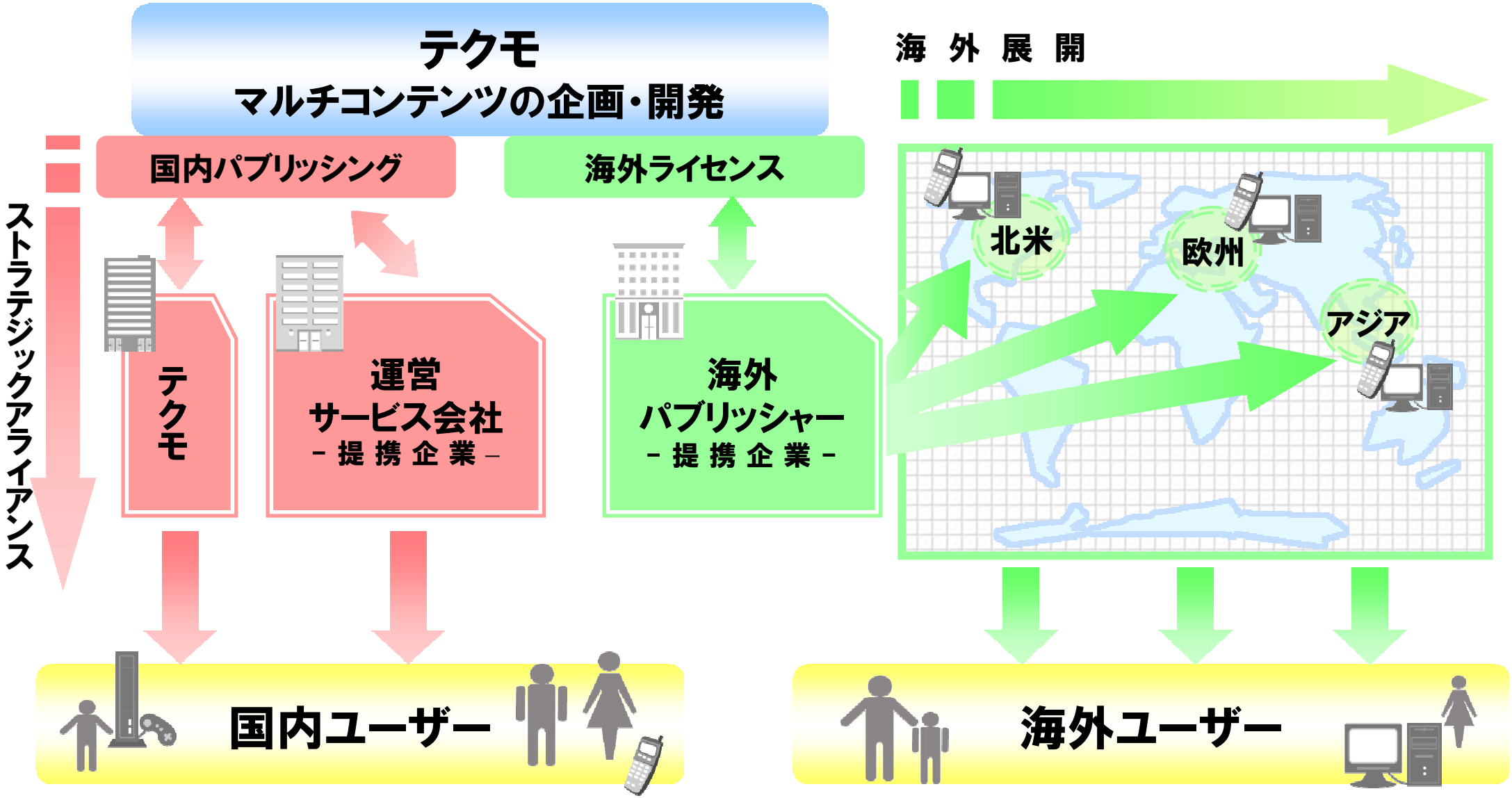
従　来
開発各部主導による独立独歩型

新戦略
開発部門、販売部門、
プロモーション部門の三重奏

TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

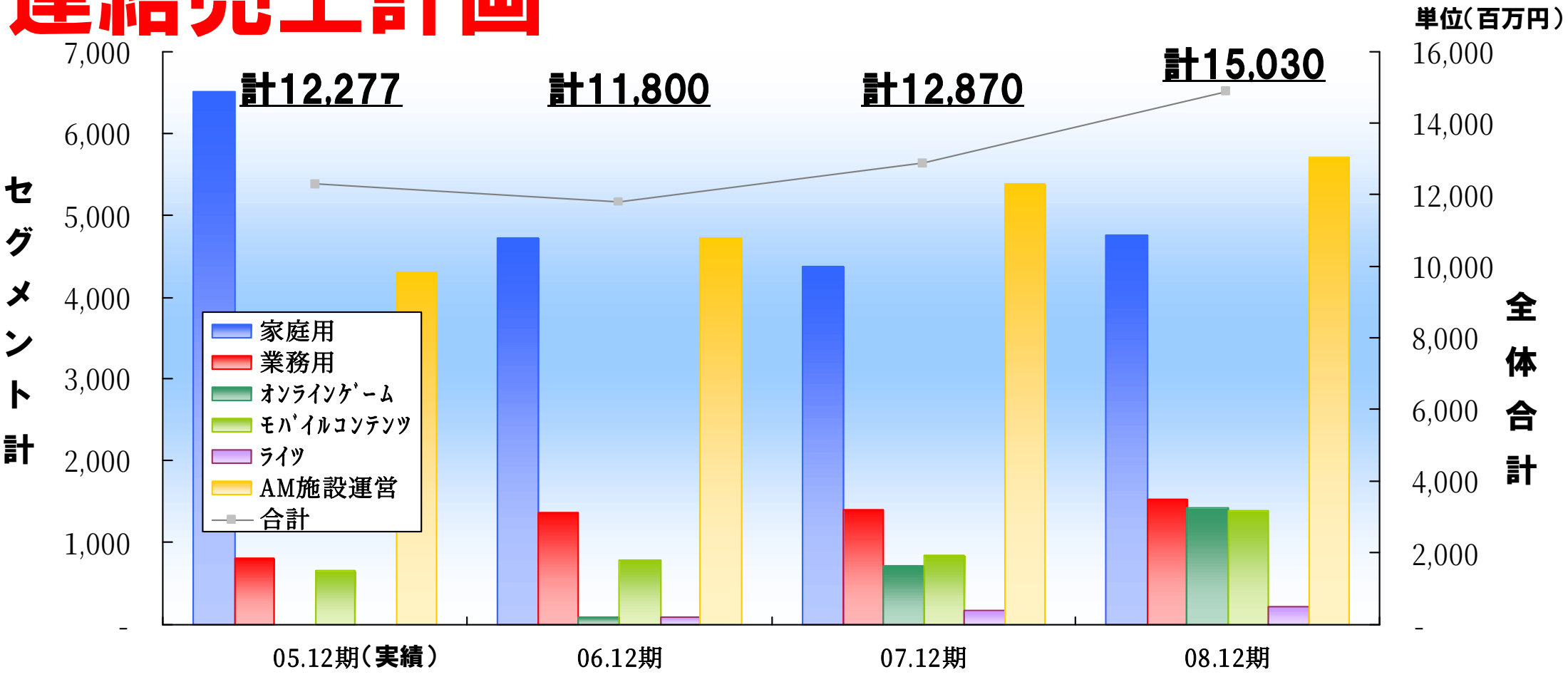
戦略的事業提携

下流部門事業会社との提携による総合力の向上
海外パブリッシャーとの提携による世界展開の実現



TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

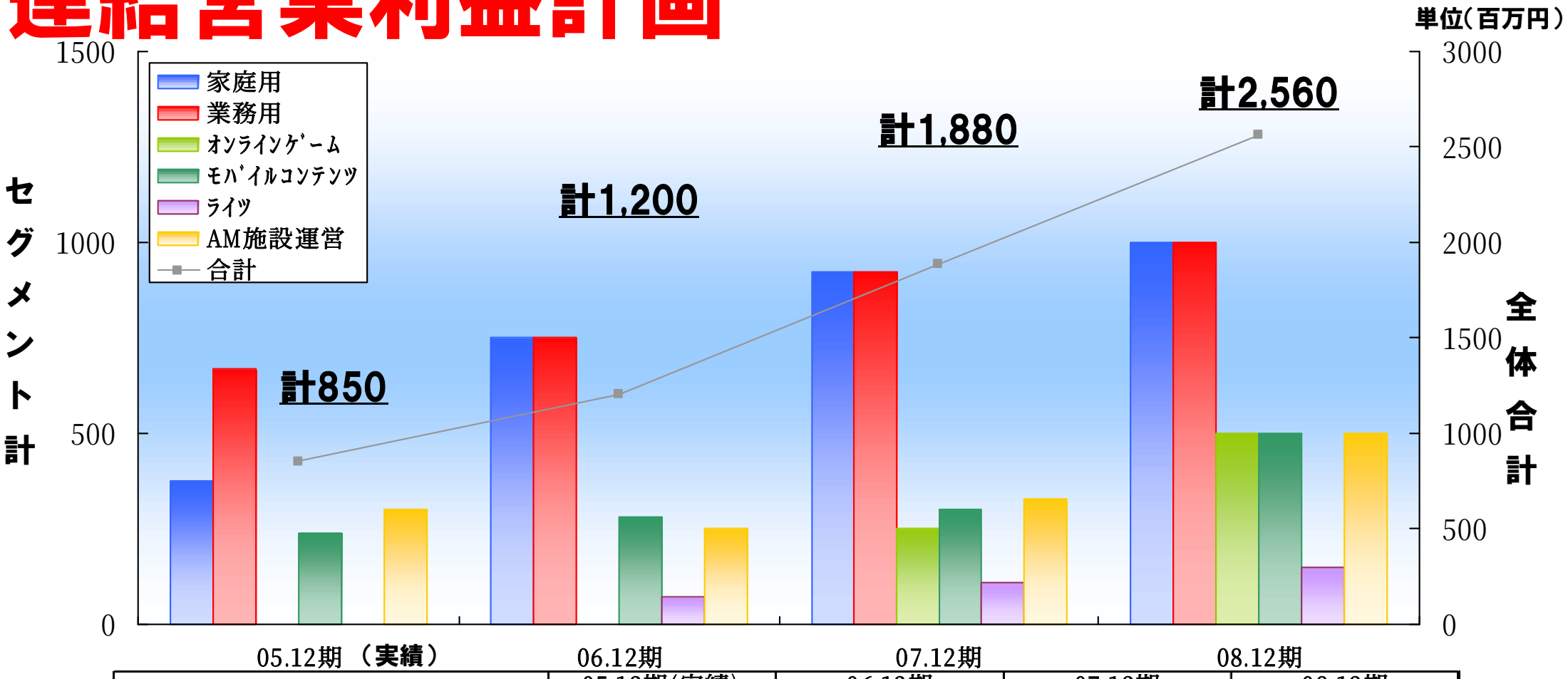
連結売上計画



	05.12期(実績)	06.12期	07.12期	08.12期
家庭用ゲームソフト販売事業	6,514	4,730	4,380	4,760
業務用機器・ソフト販売事業	805	1,370	1,410	1,540
オンラインゲーム事業	-	100	710	1,430
モバイルコンテンツ事業	657	780	830	1,390
ライツ事業	-	100	160	210
アミューズメント施設運営事業	4,301	4,720	5,380	5,700
合計	12,277	11,800	12,870	15,030

TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

連結営業利益計画



	05.12期(実績)	06.12期	07.12期	08.12期
家庭用ゲームソフト販売事業	374	750	920	1,000
業務用機器･ソフト販売事業	667	750	920	1,000
オンラインゲーム事業	-	-70	250	500
モバイルコンテンツ事業	237	280	300	500
ライツ事業	-	70	110	150
アミューズメント施設運営事業	301	220	330	500
消去	-729	-800	-950	-1,090
合計	850	1,200	1,880	2,560
一株当たり当期利益(円)	24	22	41	60

TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

事業戦略

商品戦略
ポートフォリオ戦略
開発戦略
開発部門の再編成

組織運営
戦略的事業提携
連結売上計画
連結営業利益計画

セグメント別取組

家庭用ゲームソフト販売事業
業務用機器・ソフト販売事業
オンラインゲーム事業
オンラインゲーム事業戦略

オンラインゲーム投入計画
モバイルコンテンツ事業
ライツ事業
アミューズメント施設運営事業

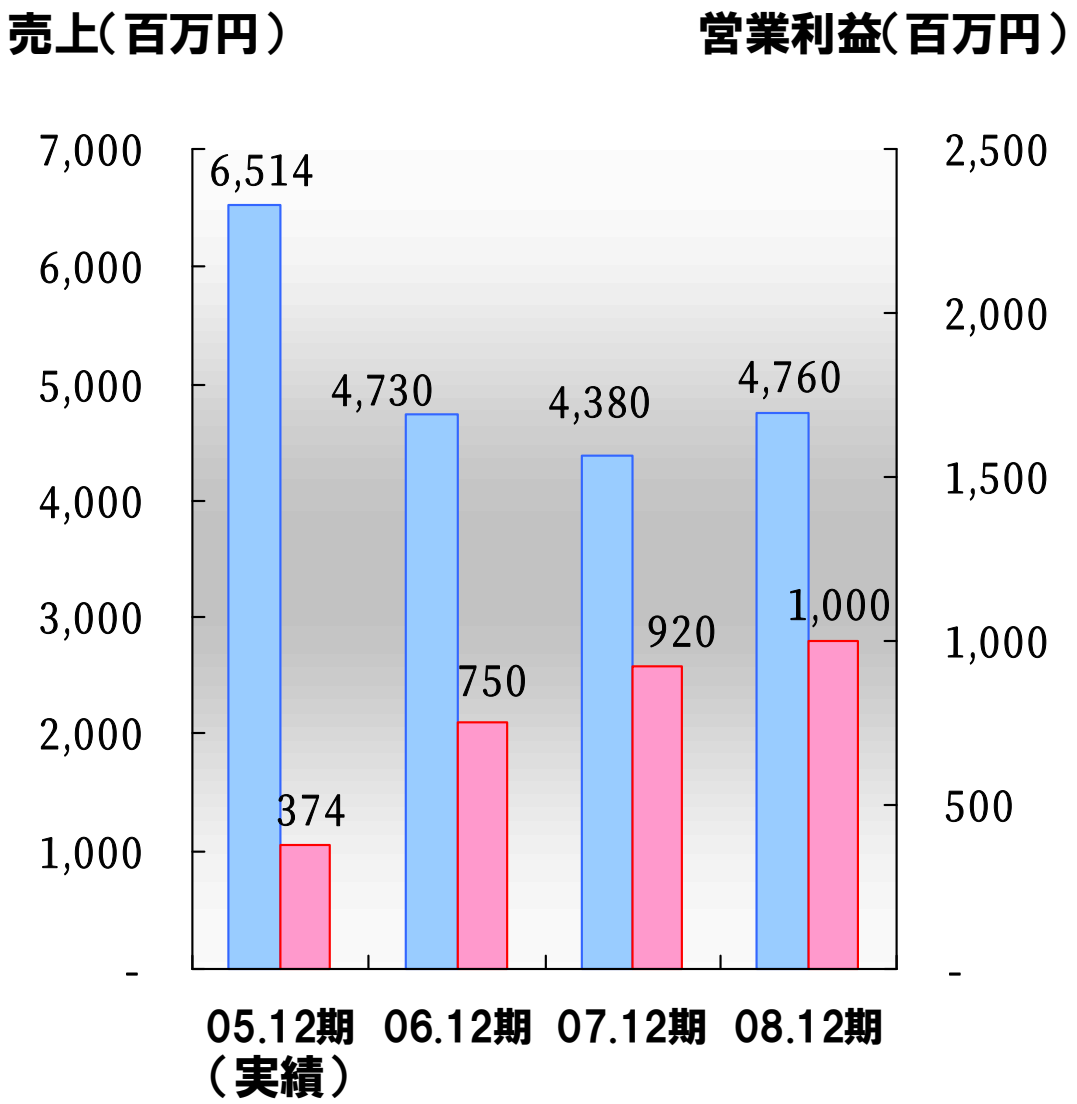
Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

家庭用ゲームソフト販売事業

ハイエンドプロダクション
・・・Team NINJAブランドの商品力と
市場展開力の向上

ハイシナジープロダクション
・・・新機軸によるマルチデバイス型
新作タイトル投入

供給プラットフォームの多様化
・・・次世代機からハンドヘルドゲーム機
までを視野に



TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

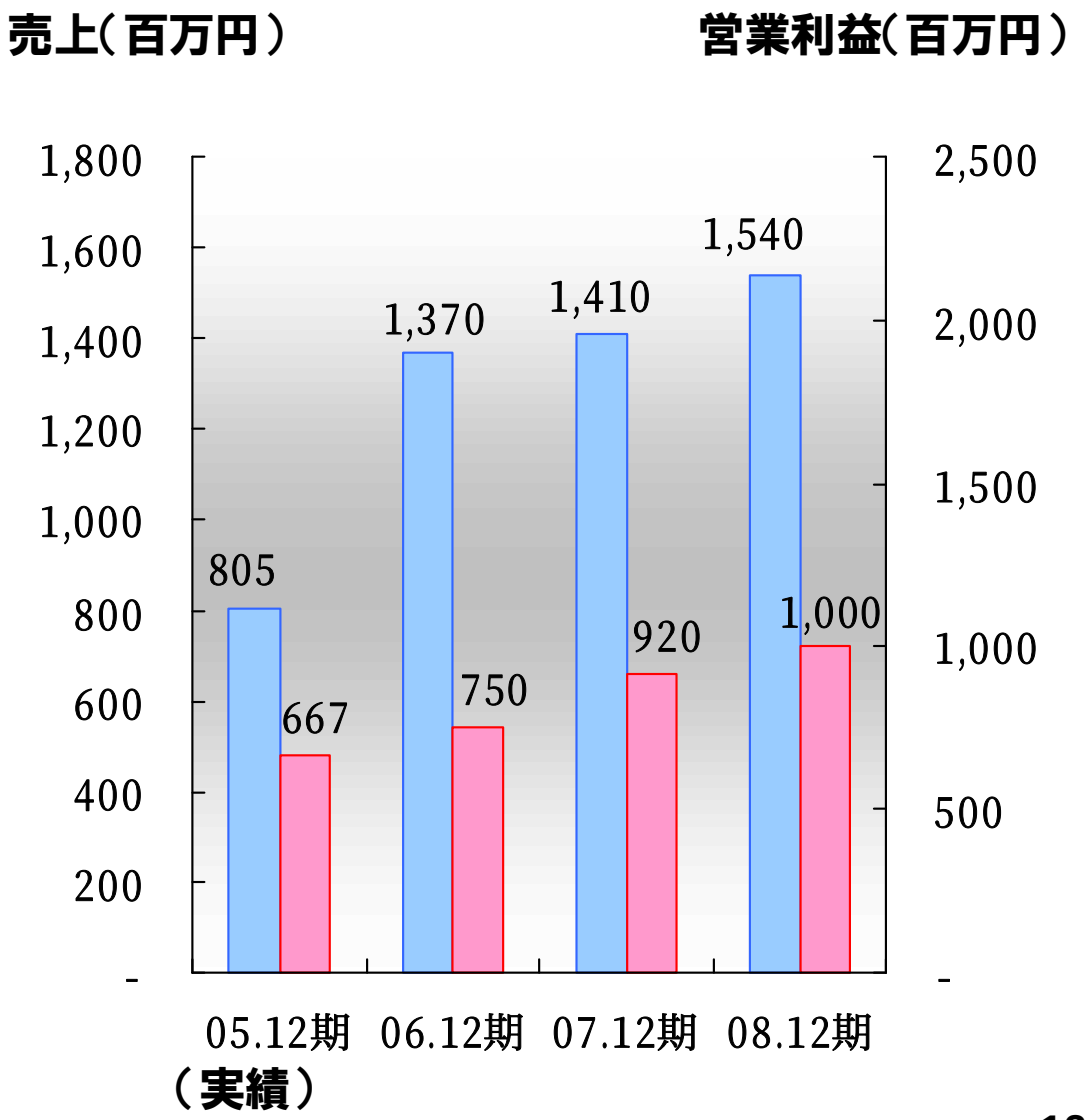
業務用機器・ソフト販売事業

変革期における市場地位の向上

・・・開発ライン増強
・・・オリジナルキャラクターの確立
・・・メーカーとのコラボレーション強化
・・・信頼と実績の積み重ねによる
　　業界での地位向上

アーケードゲーム開発への取組

・・・他デバイスと連動したコンテンツ開発
・・・新機軸の遊びの提案



TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

オンラインゲーム事業

ネットコミュニティエンターテイメント事業に本格参入し、上位グループの一角を目指す

・・・ 2007年度末までに4タイトル以上のオンラインコンテンツを投入

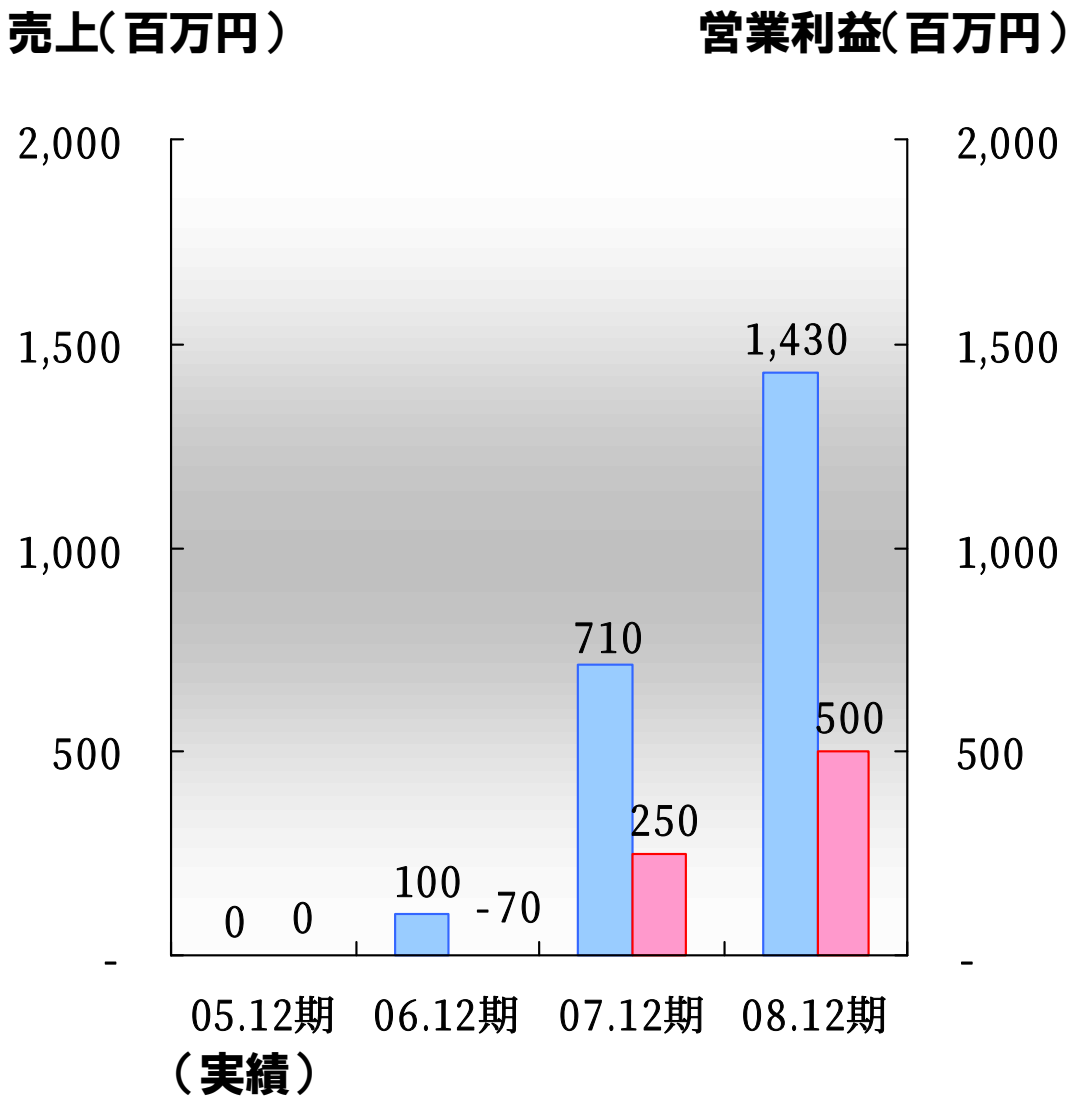
- 2006年12月期、「バスタード!! オンライン」サービス開始予定
- 2007年12月期「モンスターファーム オンライン（仮称）」サービス開始予定
- 上記以外にも2007年12月期までにコミュニティエンターテイメント型オンラインゲーム2タイトルをサービス開始予定

グローバル市場展開力の強化

・・・アジアオンラインゲーム市場への本格進出

- 韓国、台湾、中国、東南アジアにおけるパブリッシャーとのライセンスパートナーシップを構築

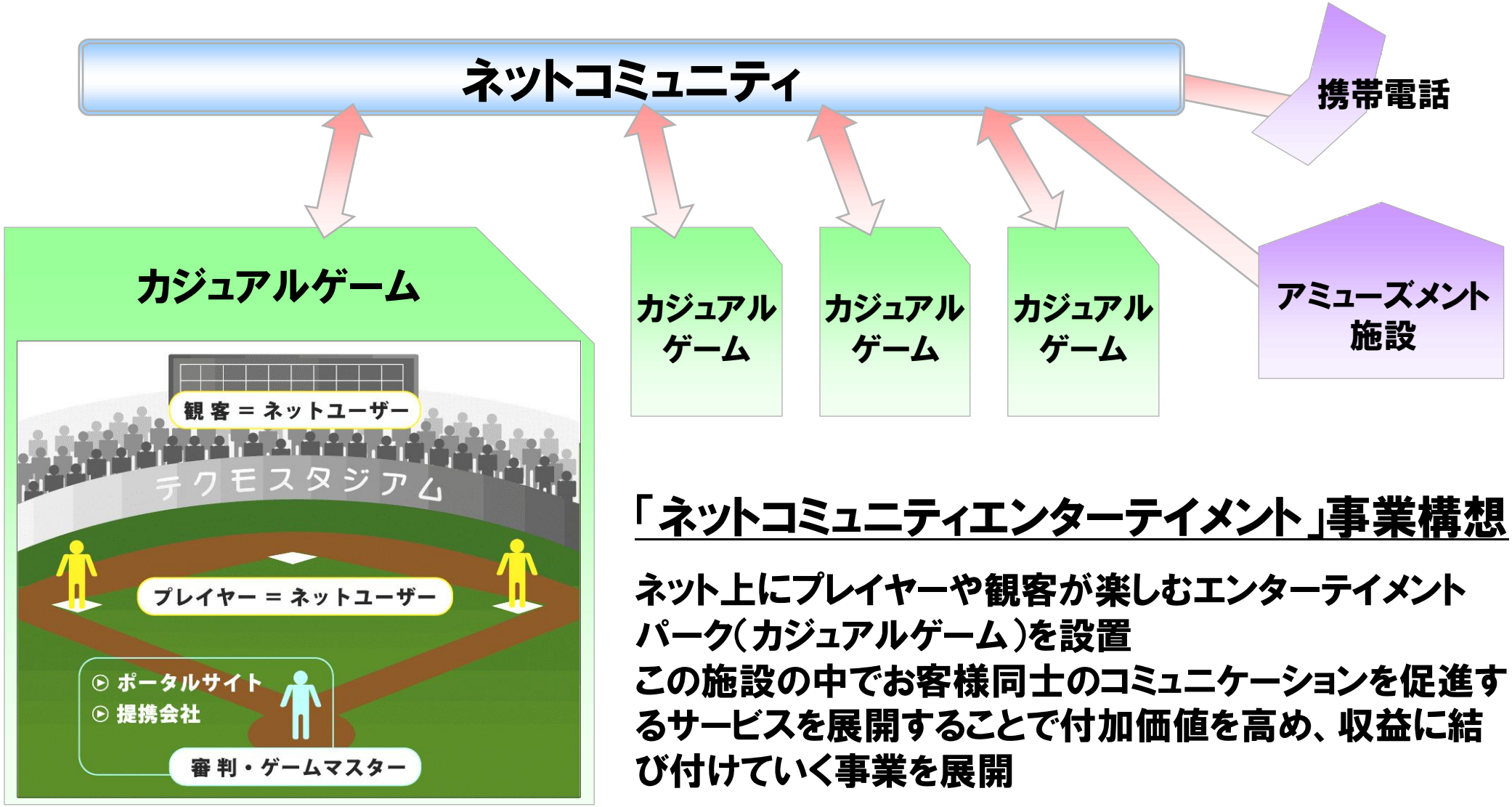
・・・北米向けオンラインゲームビジネスの立ち上げ



TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

オンラインゲーム事業戦略 | ゲームユーザーから ネットユーザーへ

新展開「ネットコミュニティエンターテイメント」事業構想



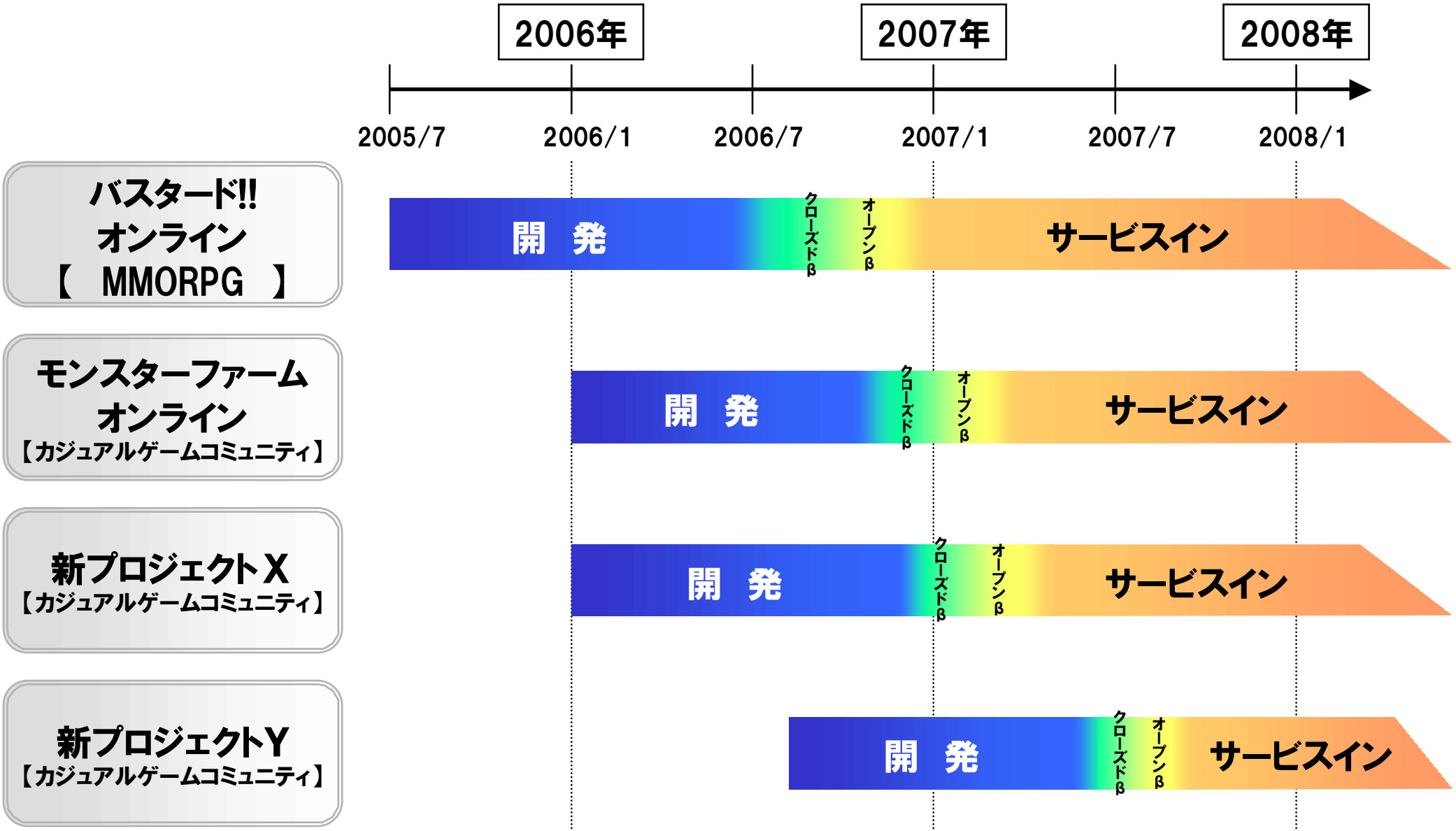
「ネットコミュニティエンターテイメント」事業構想

ネット上にプレイヤーや観客が楽しむエンターテイメントパーク（カジュアルゲーム）を設置
この施設の中でお客様同士のコミュニケーションを促進するサービスを展開することで付加価値を高め、収益に結び付けていく事業を展開

TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

オンラインゲーム投入計画

2007年度までに
4タイトル以上を投入



TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

モバイルコンテンツ事業

ネットコミュニティエンターテイメントコンテンツの投入

新作タイトルをコンスタントに発進

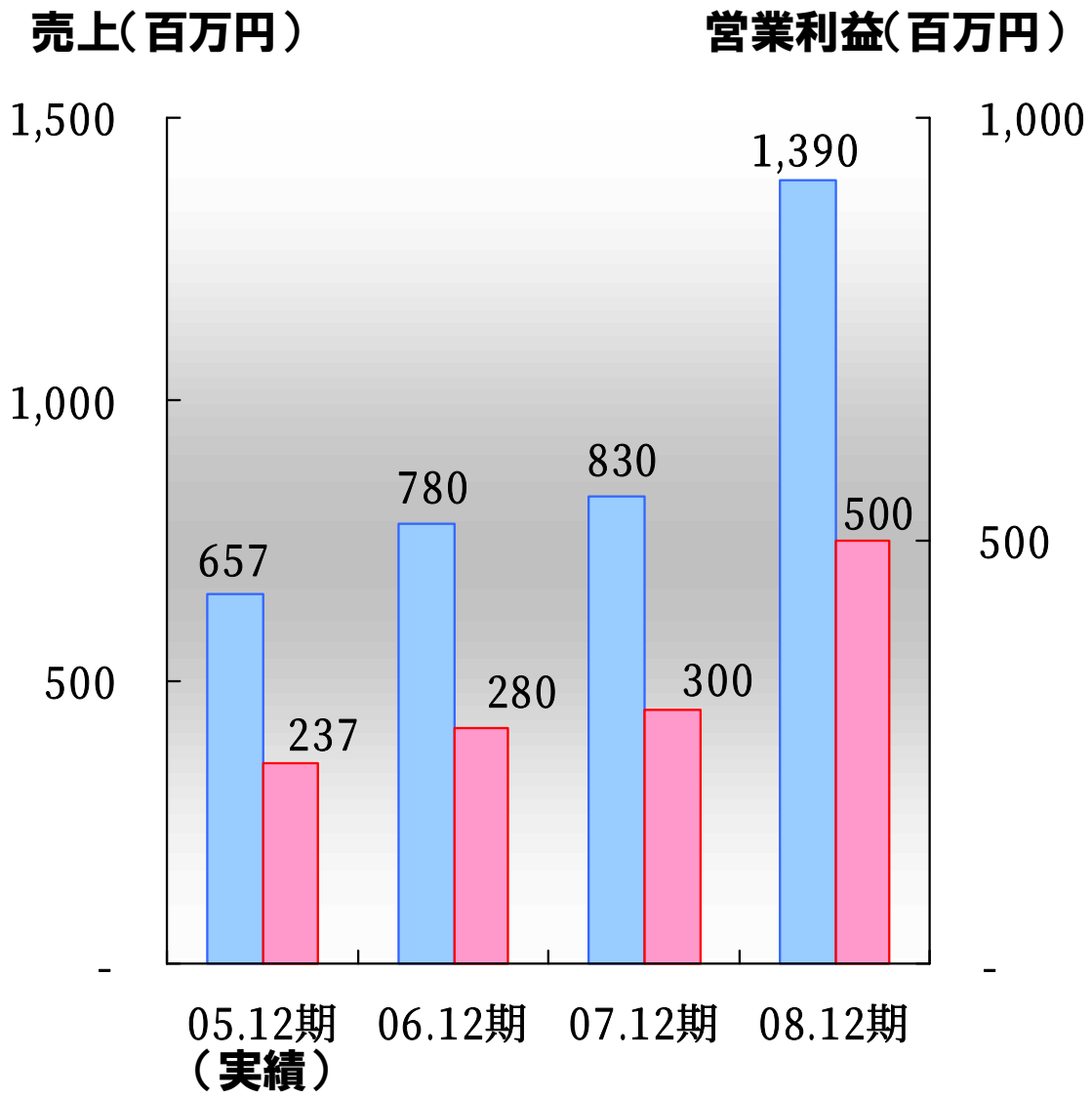
オンラインゲーム事業との連動サービス

ネット上のカジュアルゲームコミュニティに対し「いつでも どこでも」アクセスできる最有力デバイスとしてのサービス力向上

グローバル市場展開力の強化

ワールドワイドなモバイルコンテンツ配信サービスネットワークの構築

欧米、アジア、BRICsへ展開



TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

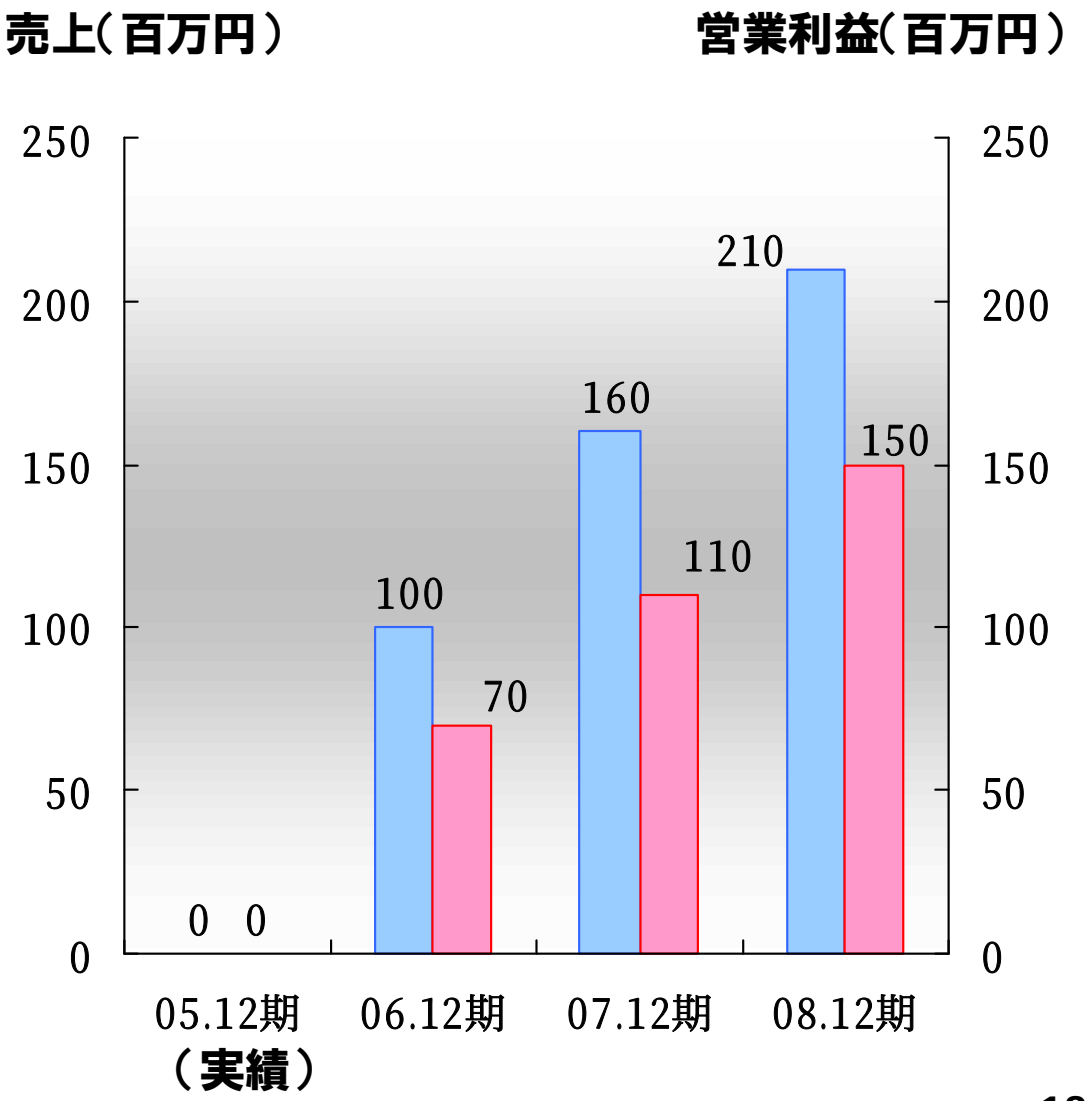
ライツ事業

キャラクタービジネスの
本格的立上げ

コンテンツマルチプロデュースへの
取組によるプロモーション力向上

DOA、零のハリウッド映画化から
コミック、アニメ、カード事業まで
広がりを追求

ライツ、eコマースで
１億円以上の利益基盤を構築



TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

アミューズメント施設運営事業

優良店舗の獲得

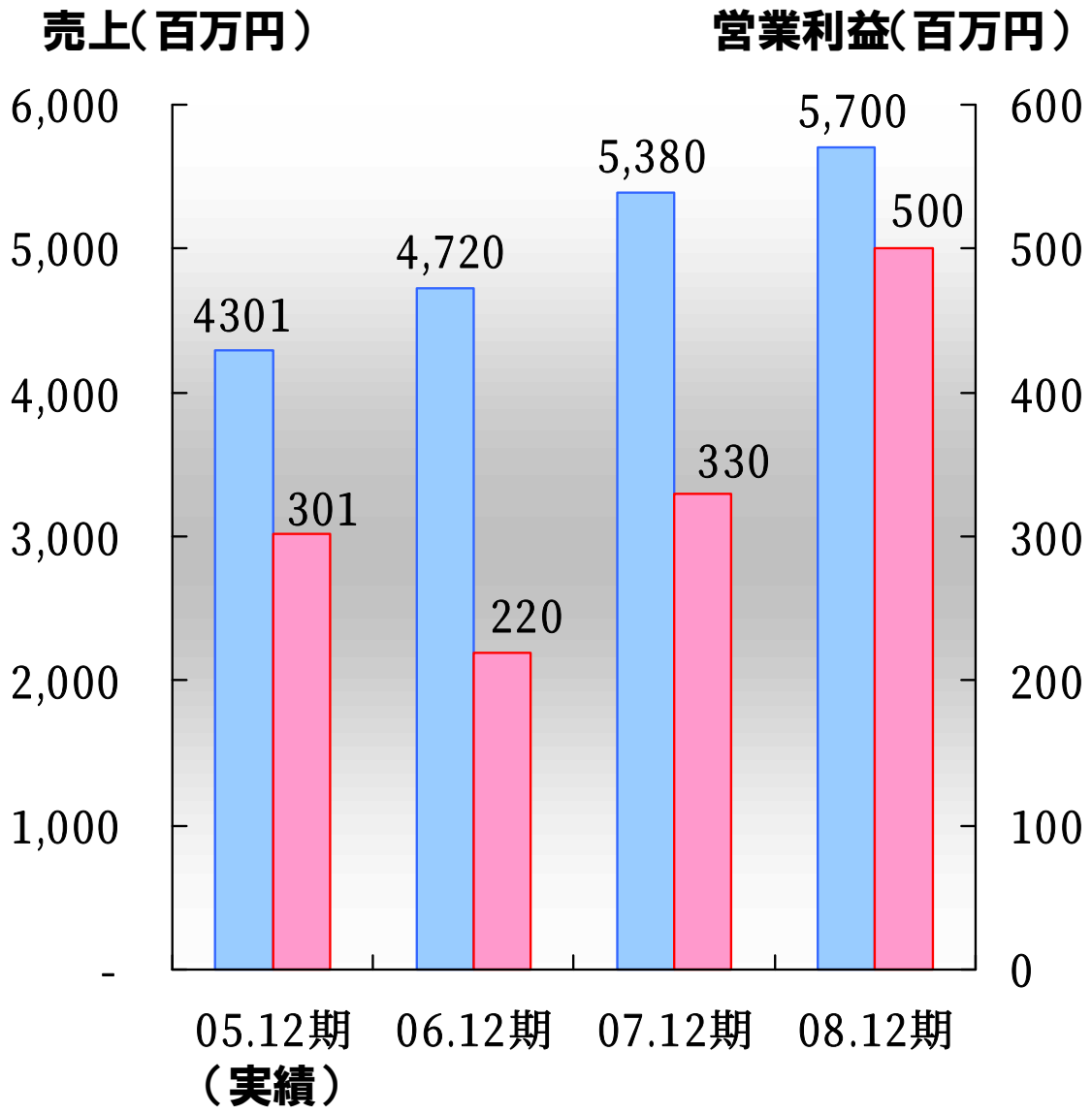
・・・ 2006年秋豊洲店オープン、以降年1-2店ペースで出店予定

既存店舗の活性化

不採算店舗の撤退

携帯電話向け情報配信事業の強化

新規web事業計画のスタート



TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

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うる要素には、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し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。

TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.