

2006年12月中間期決算説明会

業績の概況

2006年8月28日

TECMO

2006年12月期 中間期実績と通期予想

中間期実績と通期予想

■連結実績予想

(単位：百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	当期利益
06年12月期(予想)	11,800	1,200	1,200	780
06年6月期(中間期)	4,677	676	671	461
05年12月期	12,277	850	1,220	617
05年6月期(中間期)	3,989	496	626	333

■単体実績予想

	売上高	営業利益	経常利益	当期利益
06年12月期(予想)	6,400	910	910	700
06年6月期(中間期)	2,212	577	575	440
05年12月期	7,417	648	921	516
05年6月期(中間期)	1,804	468	618	345

中間期の概況について

家庭用ゲームソフト

4タイトル投入、リピート他38万本出荷



パチンコ・パチスロ機液晶ソフト

1タイトル投入 5万台強販売

『真モグモグ風林火山』(ネット)



モバイルコンテンツ

5タイトル投入

『蹴りともmobile』他

月額課金累計会員数 140万人

ダウンロード課金累計数 153万人(メダルアプリ144万人)



ライツ

内外におけるオンラインゲーム使用許諾権の売上を3タイトル計上

通期見込概況

家庭用ゲームソフト

新ハード向けを含め13タイトルを投入

『DEAD OR ALIVE XTREME 2』 Xbox360 (日米欧)

『スイングゴルフ パンヤ(仮称)』 Wii (日米)

『コロボットアドベンチャー』 PS2 (日米欧)

『ギャロップレーサー インブリード』 PS2 (日) 他



パチンコ・パチスロ機液晶ソフト

4タイトルを投入



モバイルコンテンツ

9タイトルを投入

月額課金累計会員数

290万人

ダウンロード課金累計数

225万人

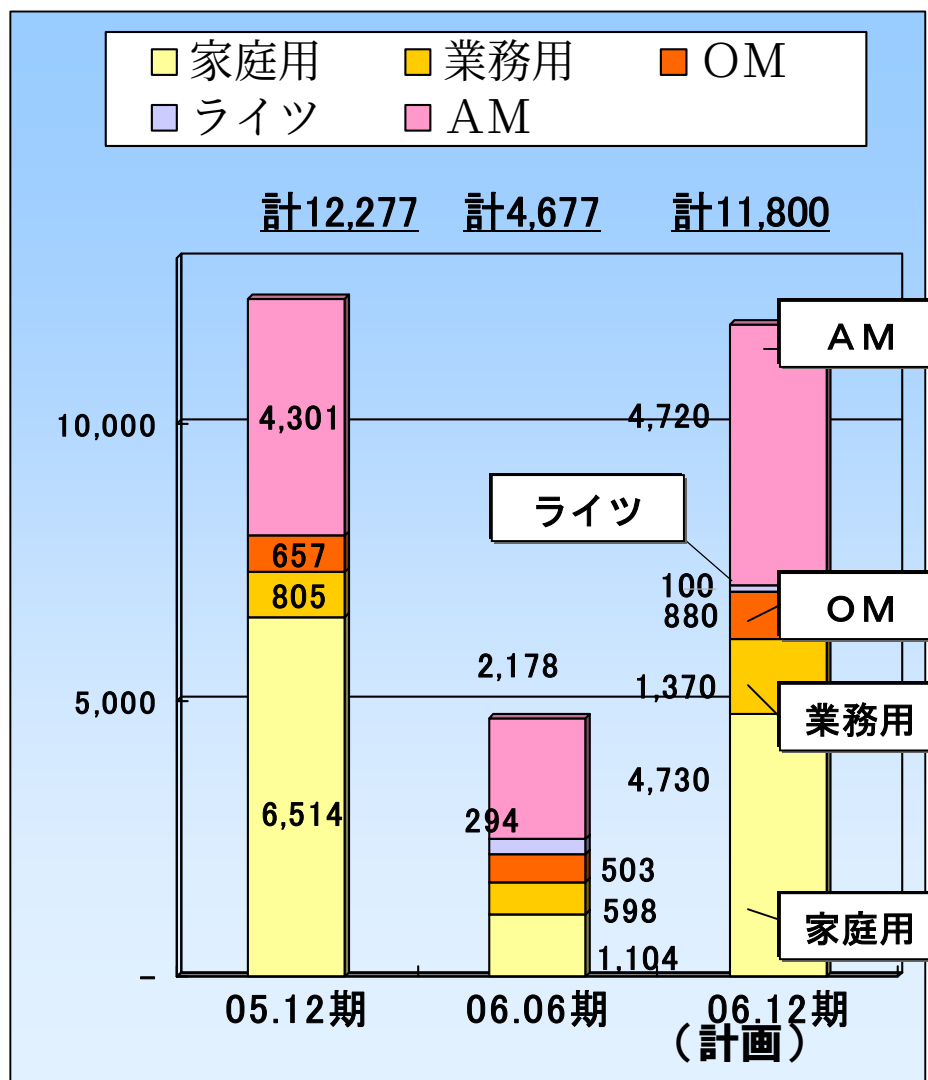
(メダルアプリ課金累計数

203万人)



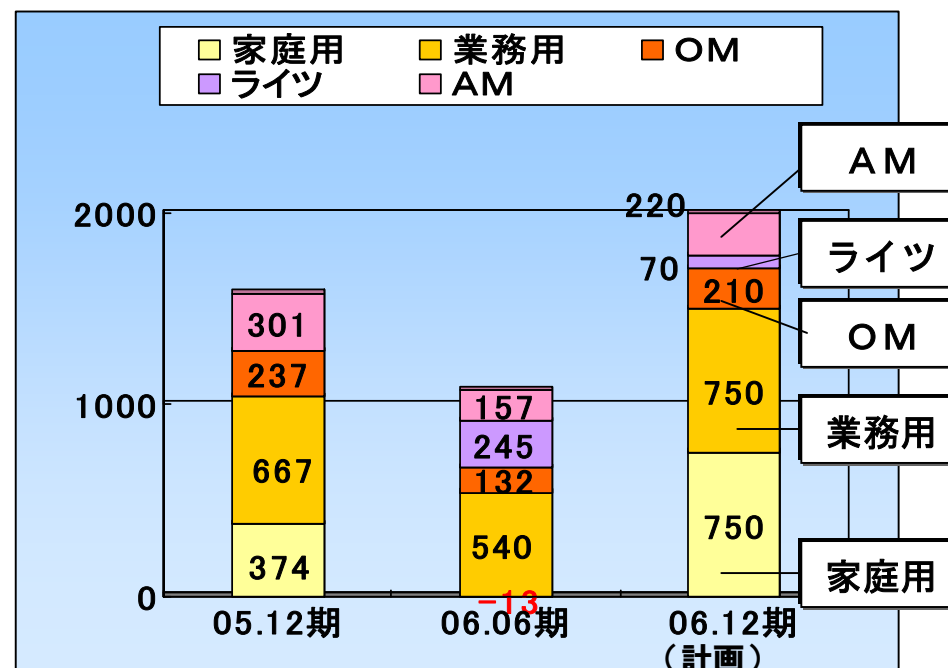
セグメント別連結売上・営業利益

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	05. 12期	06. 06期 中間期	06. 12期 計画
家庭用ゲームソフト	374	▲13	750
業務用機器・ソフト	667	540	750
オンラインゲーム・モバイルコンテンツ	237	132	210
ライツ	—	245	70
アミューズメント施設運営	301	157	220
消去または全社	▲729	▲385	▲800
合計	850	676	1,200

下期における主な取組み(1)

家庭用ゲームソフト事業

①次世代機向けゲーム開発におけるプロセスイノベーション

世界同時発売

『DOAX2』をX'mas商戦向けに日米欧3市場に投入
→技術蓄積を背景とする明確なゲームデザインと的確なディレクション

②アイテム販売の開始

Xbox Liveにおけるゲームアイテム(DOAX2)販売の開始

バーチャルコンソール(Wii)に対する積極的な取組み

③新タイトルへの挑戦

『スイングゴルフパンヤ(仮称)』(Wii)

下期における主な取組み(2)

オンラインゲーム・モバイルコンテンツ事業

グローバル & オープンプラットフォーム事業の始動

LieVoを10月よりサービス開始



メダルアプリ(KDDI)に対し積極的にコンテンツを投入

今期中6タイトル配信予定

メダルアプリダウンロード累計会員数

上期実績 144万人

通期見込 203万人



DOA10周年プロジェクト

DOAの新しい魅力を引き出す新機軸ゲームの投入
ライツ事業における収益の積み増し



テクモウェーブの概況

テクモウェーブの概況

都心最大級の都市開発
「アーバンドックららぽーと豊洲」に
2店舗同時出店
(2006年10月グランドオープン)



「アーバンドックららぽーと豊洲」

「TECMOPIA LUXY (テクモピアラグジィ)」

営業面積: 203坪

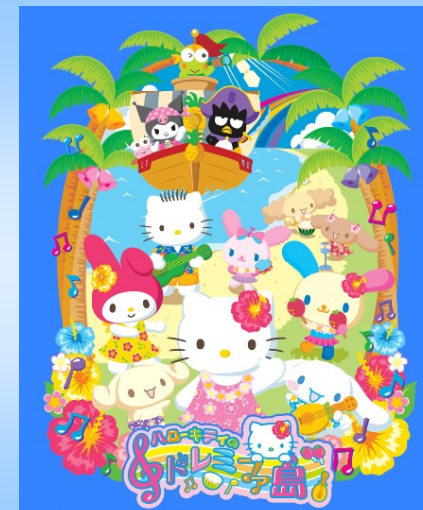
カジノ風の高級感溢れる空間に
最新のアミューズメント機器を取り揃えた当社旗艦店舗



「ハローキティのドレミファ島」

営業面積: 168坪

ハローキティなど大人気キャラクターを
モチーフにした多くのアトラクションを
配する、サンリオ、テクモウェーブの
コラボレートキッズ施設第一弾



© '76, '88, '93, '99, '01, '02, '05, '06 SANRIO CO., LTD. APPROVAL No. S7081107

超ワールドサッカーネットコミュニケーションズの概況

「超ワールドサッカー」ブランドの更なる強化と
サッカー事業への集中をより鮮明に打ち出すために
2006年5月18日 (株)ゼットプロジェクトから
超ワールドサッカーネットコミュニケーションズ(株)に
社名を変更



新規Web事業

- ・SNS型コミュニティサイト「超ワールドサッカー」PC版をオープン

携帯会員事業

- ・ワールドカップの開催
海外提携クラブ(FCバルセロナ、マンチェスターユナイテッド)の
活躍等により会員数が堅調に推移
- ・同時に電子商取引分野が拡大基調に
(2006度中間期において前年同期比52.4パーセント増)



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。