テクモビジョナリー 2010

ー 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す ー

テクモビジョナリー2010

2010年までにビジョナリーカンパニーに相応しい事業基盤を確立する

経営ビジョンと明確な事業戦略に基づいた経営システムへの移行

2007年は新しい成長の仕組みの更なる構築と展開、顧客基盤の拡充を目指す年と位置付ける

経営ビジョン

①お客さま視点による高品質のコンテンツやサービスの提供

②提案力と技術力で世界をリードする

③キャッシュフロー重視の堅実な経営

④挑戦する勇気のある人材の育成と風通しの良い魅力ある職場作り

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

2007年度事業計画概要

① 中期経営計画「テクモビジョナリー2010」達成へ向け、
ビジョナリーカンパニーたる組織の活性化と収益力向上を目指す

② 中期経営計画の数値目標を上回る事業計画の達成
→連結売上高140億円（最近10年での最高額を更新）
→営業利益19億円（最近10年で第3位の高水準に）

③ 顧客創造への挑戦とマルチコンテンツプロデューサーとしての地位向上

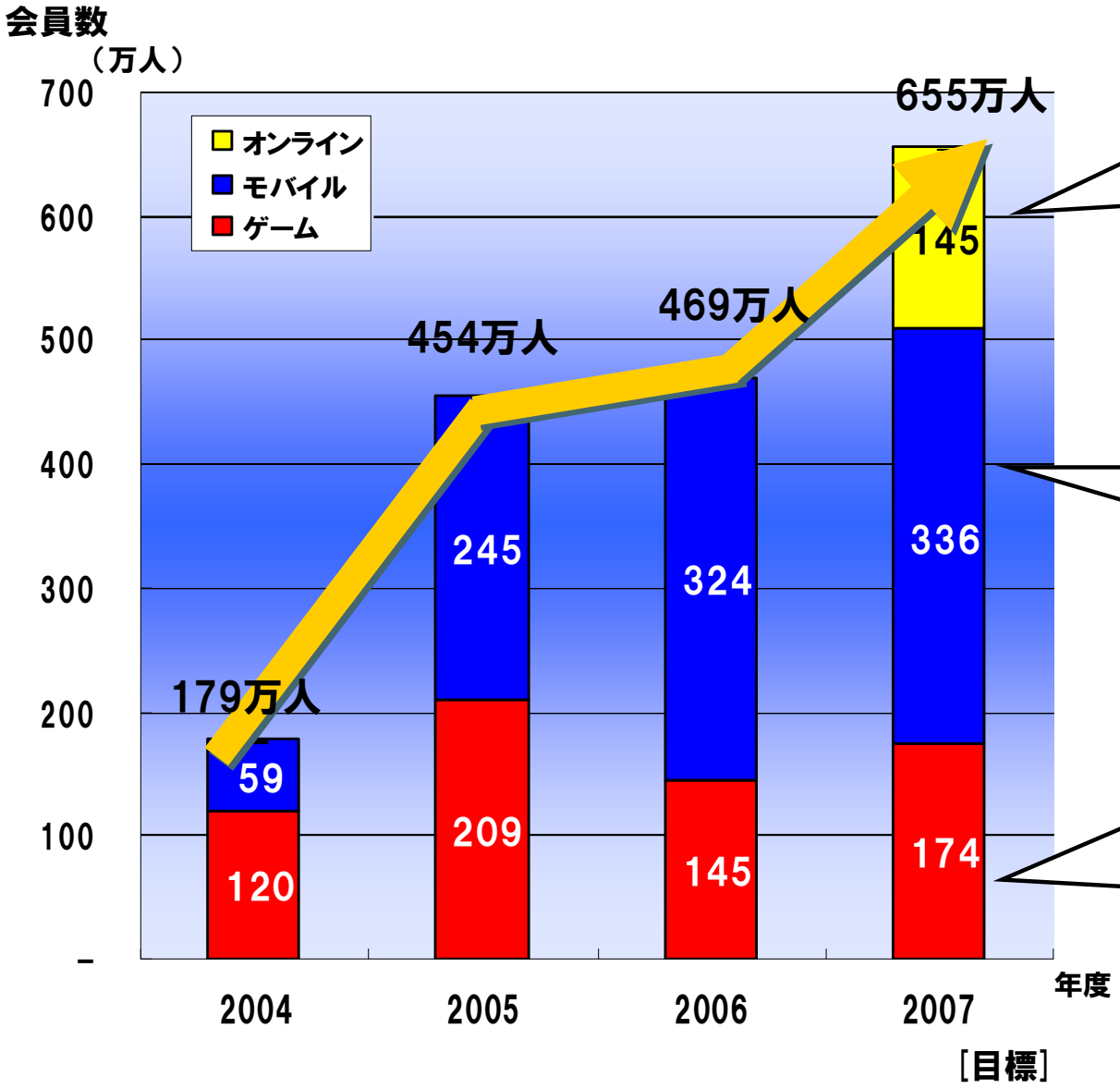
家庭用ゲーム	145万人→174万人
モバイル	330万人→336万人（含 ﾀﾞｳﾝﾛｰﾄﾞ）
オンラインゲーム（テクモタイトル会員数/LieVo関連以外のタイトル分含む）	
登録会員数	145万人（国内 125万人/海外20万人）

基 本 方 針

① 顧客基盤の拡充
② マルチプラットフォーム開発体制の構築
③ 欧米のコンソールゲーム市場構造を踏まえた国際競争力の強化
④ LieVo事業による事業領域の拡大
⑤ プロデューサー制度の導入による組織力の強化

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

目標達成のための戦略　顧客基盤の拡充



オンラインゲーム事業の
本格的スタート
「モンスターファームオンライン」
「バスタード!!オンライン」他

モバイルコンテンツ
北米での新コンテンツ投入
アジアでの配信本格化

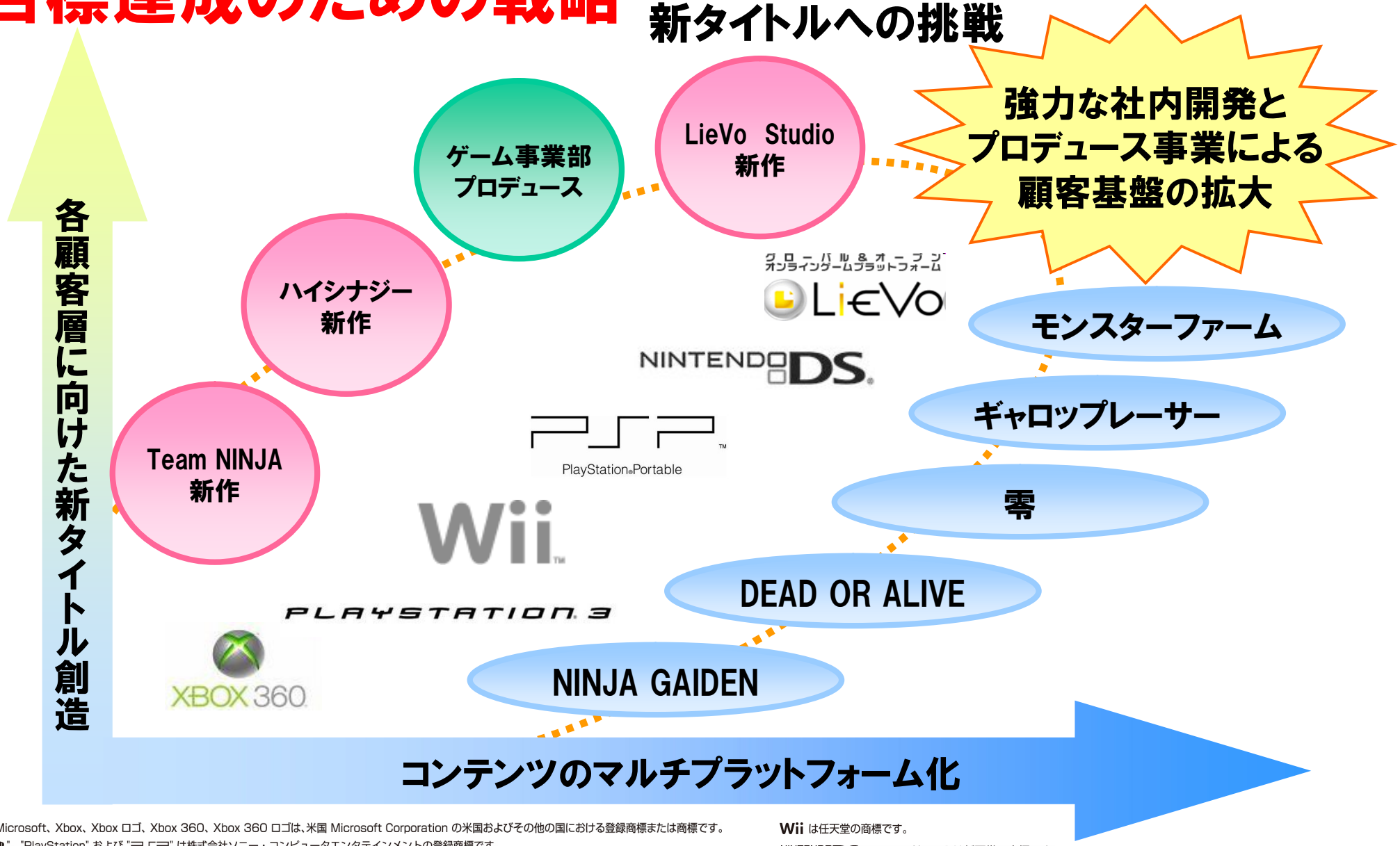
Team NINJA新作タイトルの投入
（3タイトル）

女性層、シニア層をターゲットとする新作タイトル投入

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

目標達成のための戦略

マルチプラットフォーム化の推進
新タイトルへの挑戦

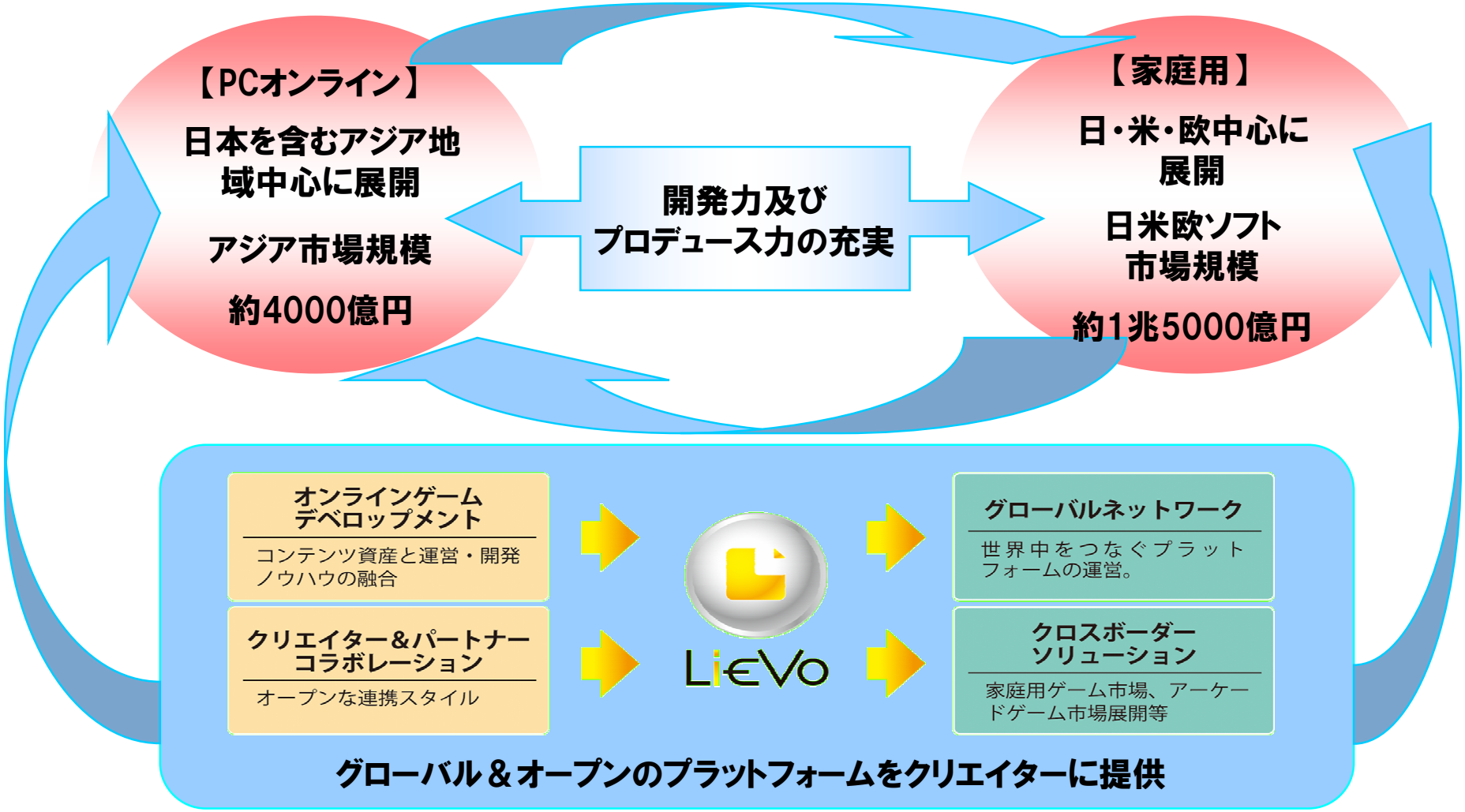


Microsoft、Xbox、Xbox ロゴ、Xbox 360、Xbox 360 ロゴは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
"PlayStation" および "PLAYSTATION" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Wii は任天堂の商標です。
NINTENDO DS・ニンテンドー DS は任天堂の商標です。

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

目標達成のための戦略　LieVo事業推進による収益拡大

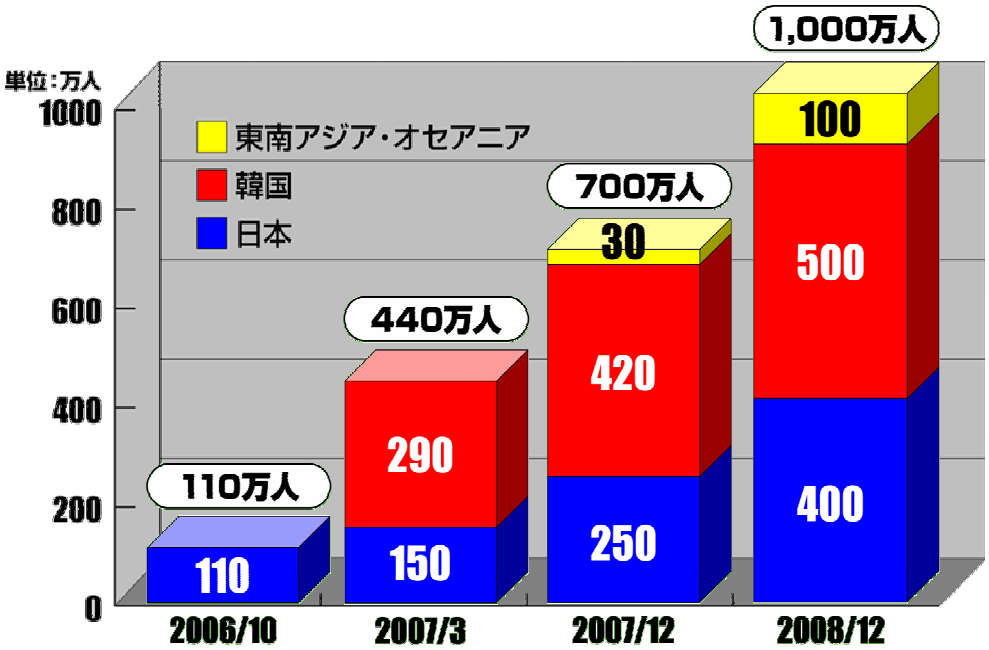


グローバルに顧客基盤構築　⇒　コンテンツ収益を最大化

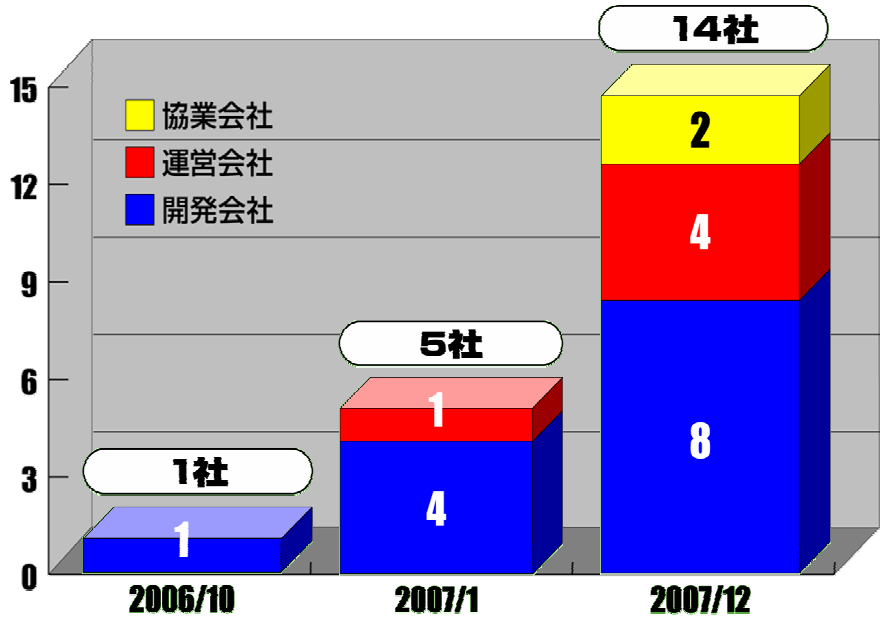
TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

目標達成のための戦略　LieVo事業の推進

LieVo顧客基盤

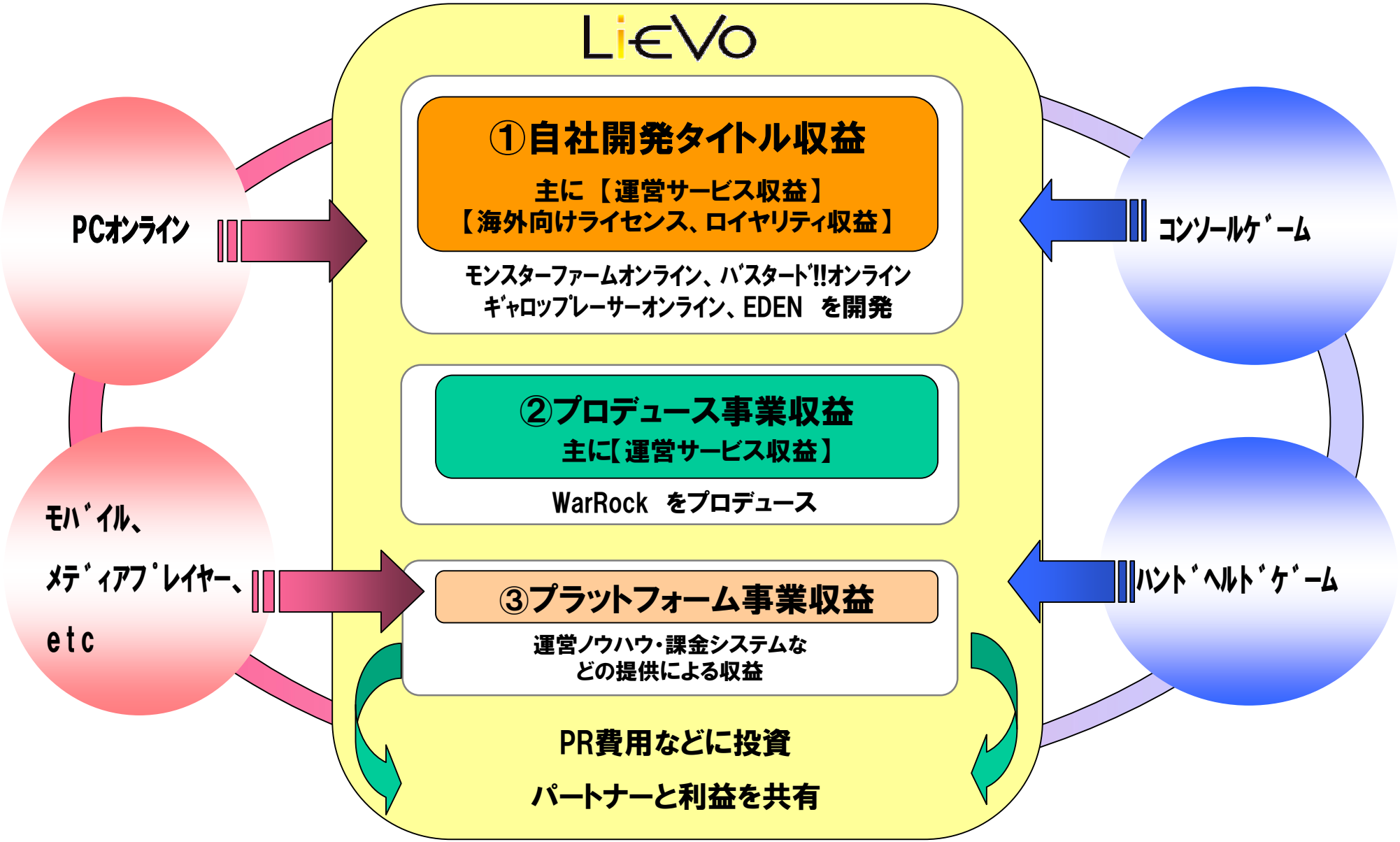


LieVo Partner



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

LieVoが生み出す収益構造

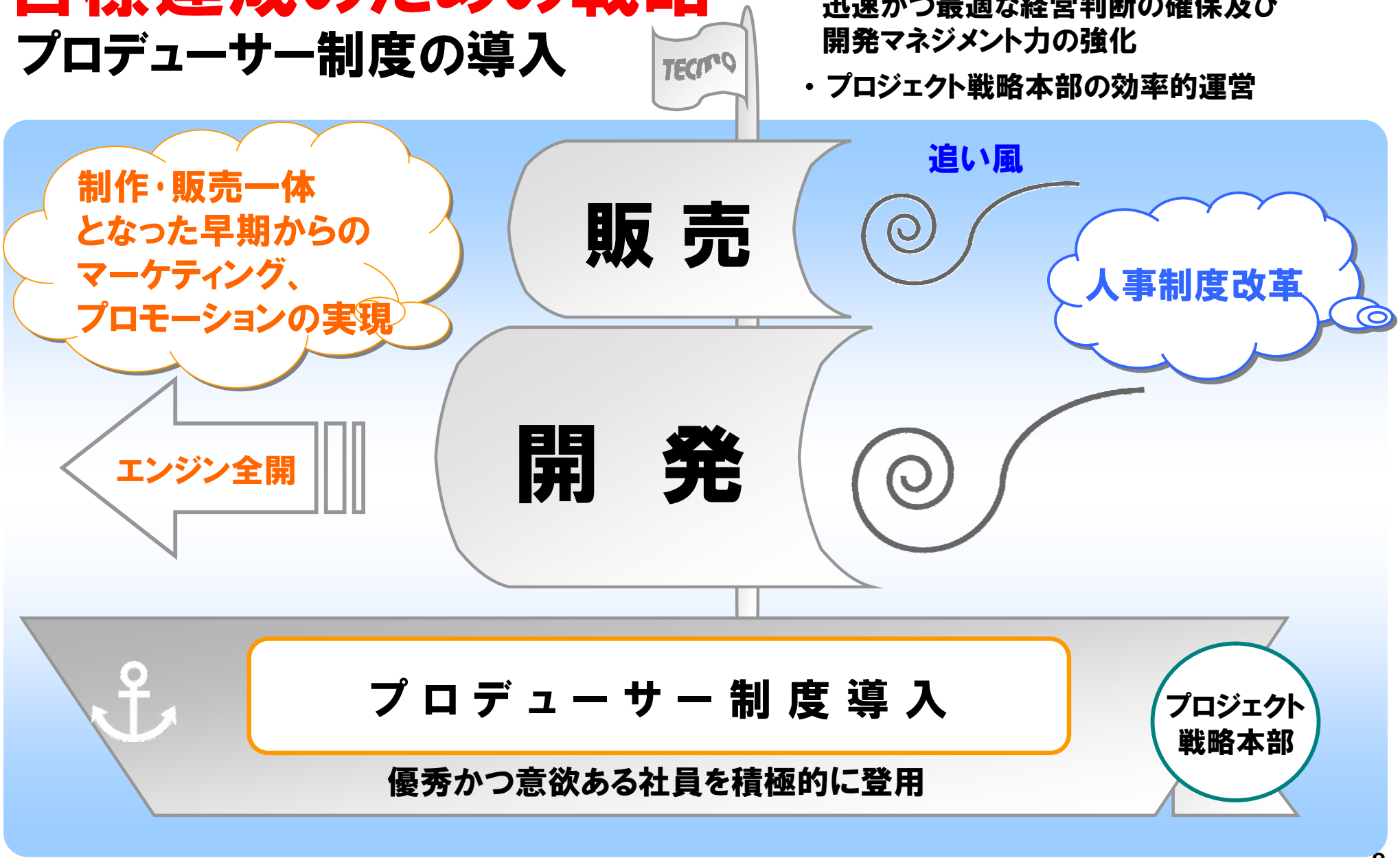


TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

目標達成のための戦略

プロデューサー制度の導入

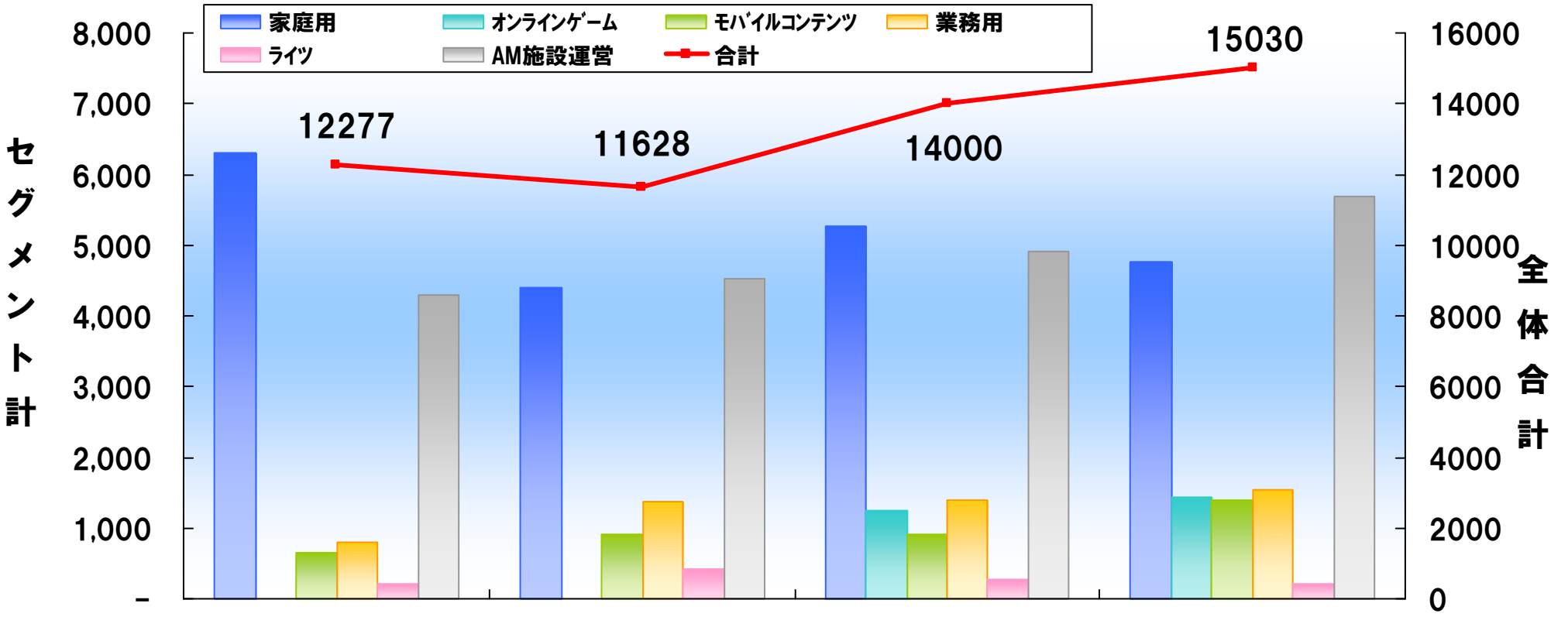
- 現場と経営との直結による
  迅速かつ最適な経営判断の確保及び
  開発マネジメント力の強化
- プロジェクト戦略本部の効率的運営



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

連結売上計画

単位(百万円)

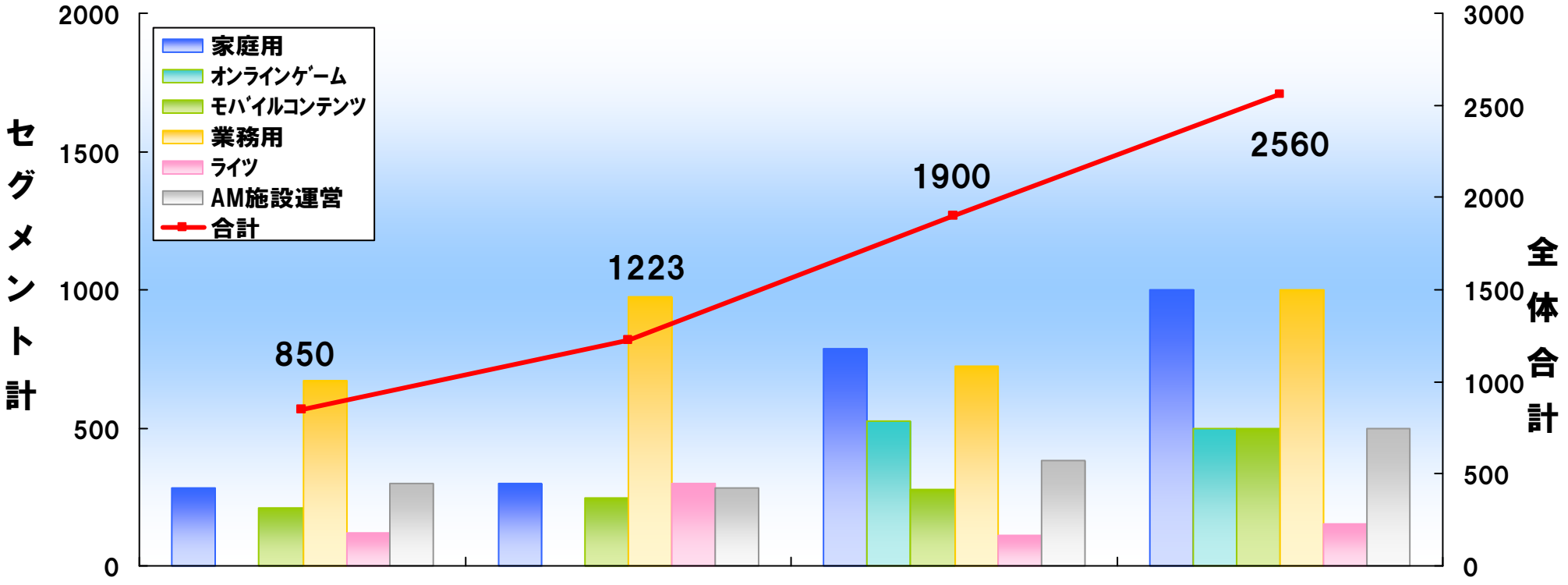


	05.12期(実績)	06.12期(実績)	07.12期(事業計画)	08.12期(中計)
ゲーム事業	6,310	4,392	5,262	4,760
オンラインゲーム事業	-	-	1,250	1,430
モバイルコンテンツ事業	653	912	914	1,390
業務用機器・ソフト事業	805	1,367	1,404	1,540
ライツ事業	207	425	270	210
アミューズメント施設運営事業	4,300	4,532	4,900	5,700
合計	12,277	11,628	14,000	15,030

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

連結営業利益計画

単位(百万円)



	05.12期(実績)	06.12期(実績)	07.12期(事業計画)	08.12期(中計)
ゲーム事業	284	297	784	1,000
オンラインゲーム事業	-	-61	524	500
モバイルコンテンツ事業	207	247	278	500
業務用機器・ソフト事業	668	973	724	1,000
ライツ事業	119	301	112	150
アミューズメント施設運営事業	301	284	380	500
消去	-729	-818	-902	-1,090
合計	850	1,223	1,900	2,560
一株当たり当期利益(円)	24	33	37	60

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

ゲーム事業部門① 開発戦略

ハイエンドプロダクション

- 主力タイトル最新作の投入
- Nintendo DS向け新作の投入
- 新たな主力タイトル(ダブルミリオン級)の創造
- 技術力で世界をリードする

ハイシナジープロダクション

- 全世界向けの戦略タイトルとなる新規アクションゲームの創造
- LieVo Studio との連携をはじめ、複数のプラットフォームを視野に入れたゲーム開発

技術・リソースを共有

技術・ノウハウの提供、開発

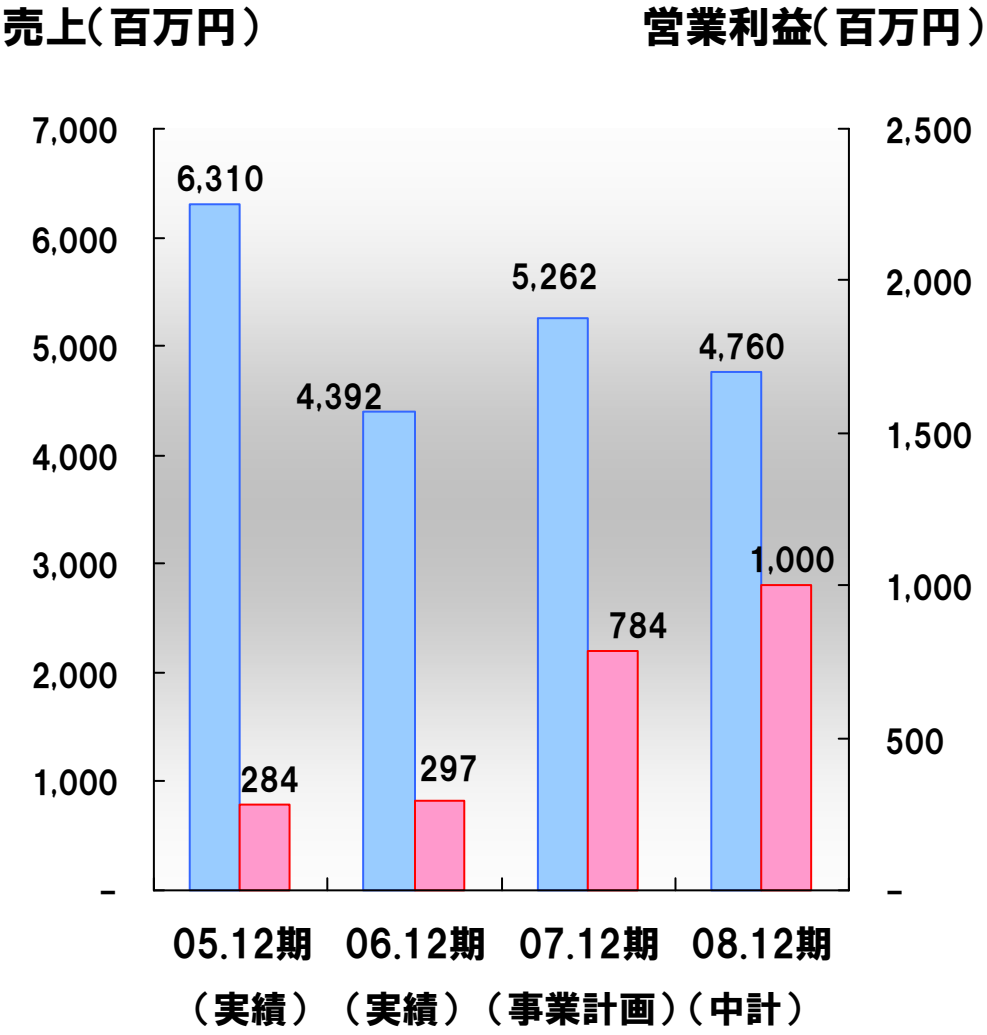
ゲーム事業部

- 顧客視点での新タイトルプロデュース
- 女性層・シニア層等の新規顧客層向タイトルの創造
- 優良デベロッパーとアライアンスを組み タイムリーなタイトルプロデュースを行う

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

ゲーム事業部門② 販売戦略

- 販売の拡大によるテクモブランド向上
  - シリーズタイトル新作の拡販
  - 新顧客層の獲得（女性層/シニア層）
- リテーラーとの関係強化
- 企画段階からの開発部門と連携したマーケティング計画を立案
- プラットフォームメーカーとの更なる関係強化
- 海外営業体制の強化
  - 米国子会社との一体運営
  - 欧州地域での販売力強化

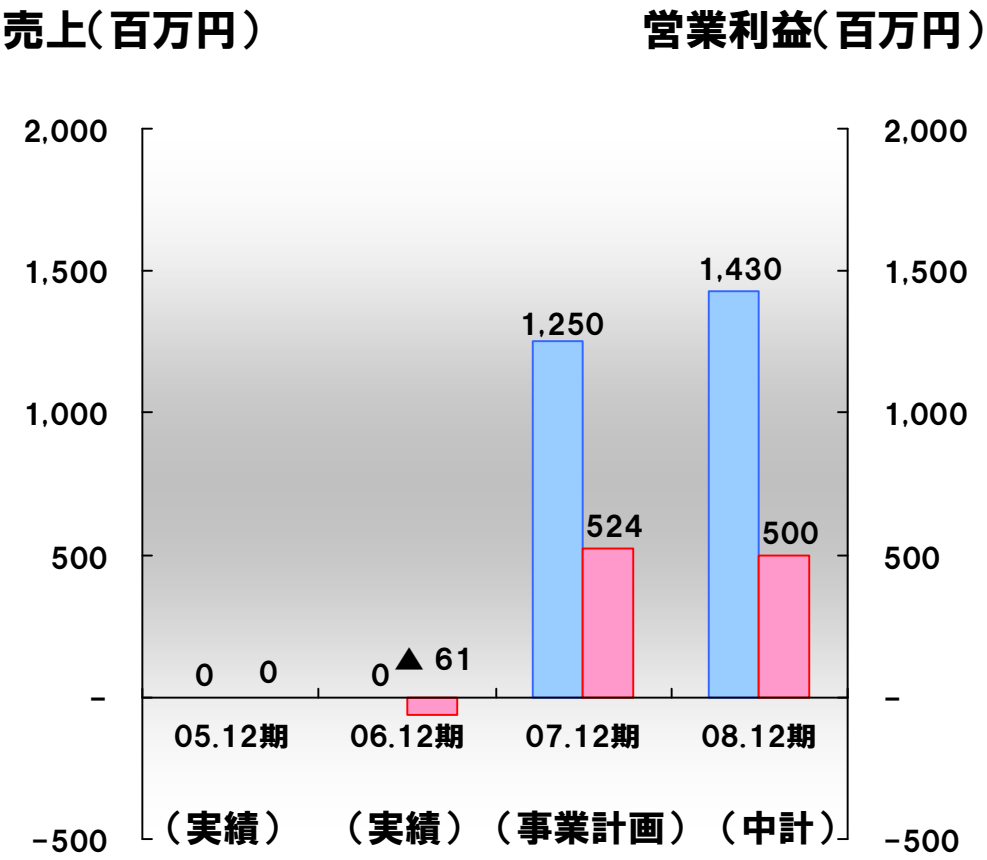


TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

オンラインゲーム事業部門

- ユーザー創造型のタイトル企画開発の推進
- LieVo Studioの開発力強化とﾌﾞﾗﾝﾄﾞ力向上
- Web2.0サービスの提供
- タイトルポートフォリオ強化による
  会員数の拡大、顧客層の拡大
- テクモの登録会員数145万人
  （国内125万人　海外20万人）
- 海外におけるLieVoネットワークを展開
  まずは、アジア、オセアニアへ展開予定
- クロスボーダーソリューションの推進

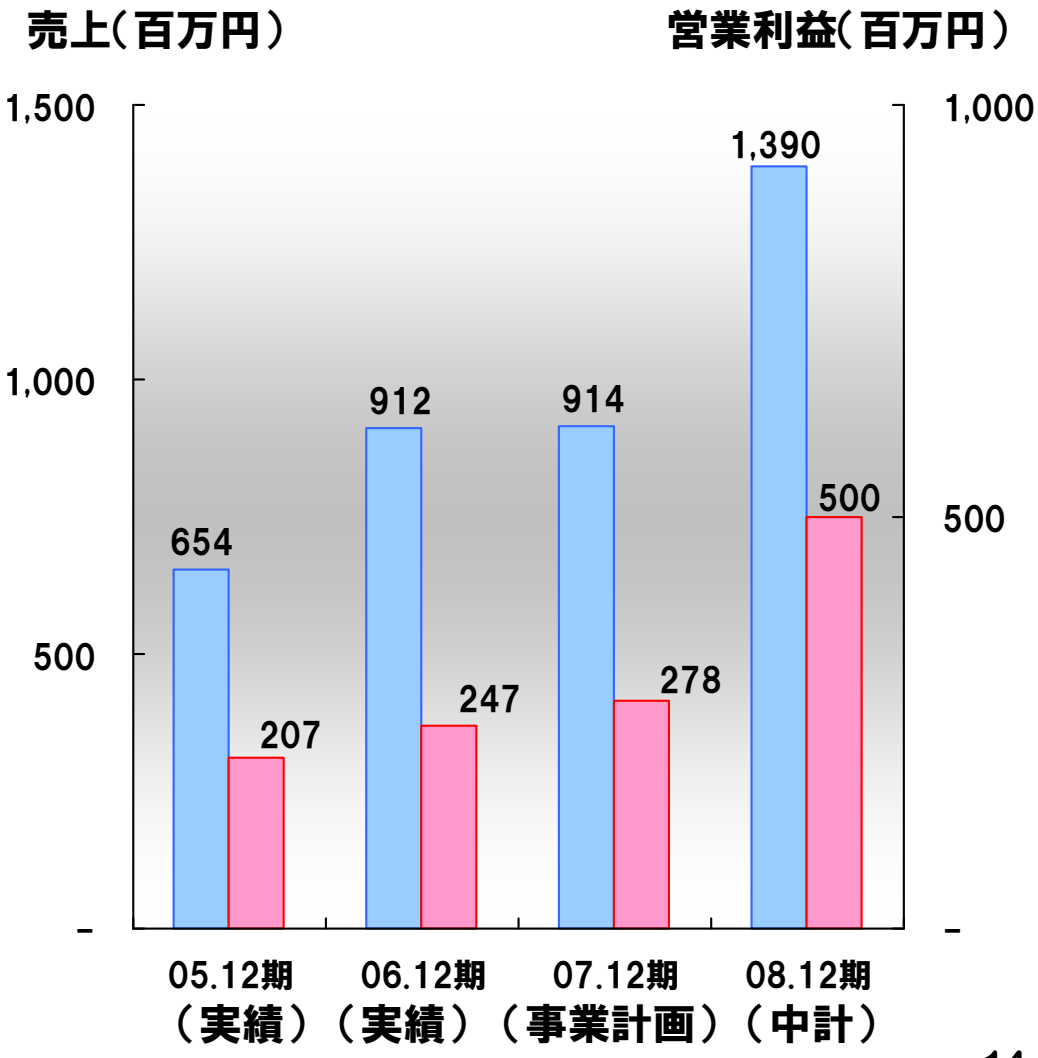
（注）2008年12月期は、当初の中期経営計画を上回る見通し



©Kazushi Hagiwara/SHUEISHA ©TECMO,LTD./SHAFT
©2006 TECMO,LTD.All Rights Reserved. ©2006 Gamepot Inc., All Rights Reserved.
©2007 TECMO,LTD./SeedC,Inc. All rights Reserved.
©2007 TECMO,LTD./ SeedC,Inc./ Dream Execution Technology Co.,Ltd. All rights reserved.

モバイルコンテンツ事業部門

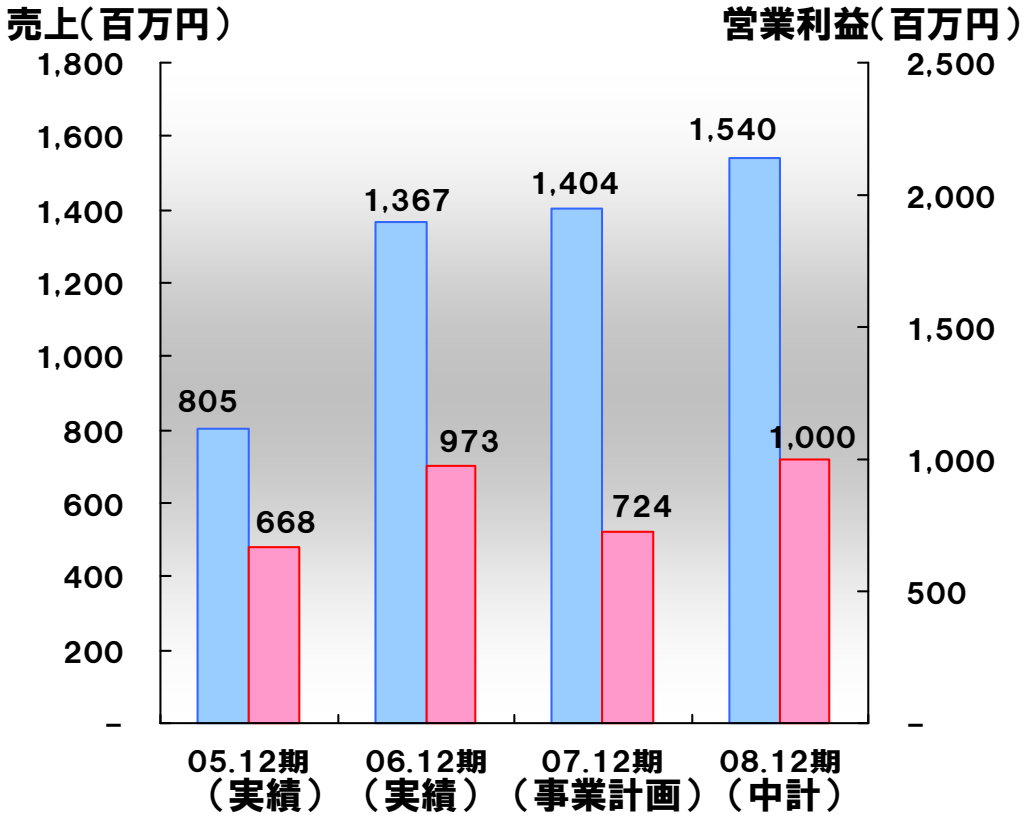
- 顧客基盤の拡充
  - 新規ゲームコンテンツ開発配信
  - 既存運営サービスの強化
  - 家庭用、オンラインなどシナジー効果を生むサービスの提供を検討
- 顧客基盤の多様化
  - 他社とのアライアンスによるゲームユーザー以外の顧客獲得
- 海外市場の拡大
  - アメリカ市場向けに新規タイトルの投入
    「TECMO BOWL2」をはじめ3タイトルを予定
  - 前期に着手した欧州市場展開を拡大

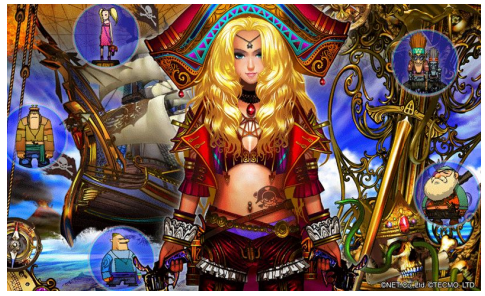


TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. All Rights Reserved.

業務用機器・ソフト事業部門

- 人気の「Rio」シリーズ最新作のみならず、魅力ある新コンテンツを多数リリース。（※）
  ※ パチスロ5タイトル、パチンコ3タイトルを予定
  - 射幸性からゲーム性重視に移行する パチスロ市場でシェアを拡大
- パチンコ・パチスロ同時開発で コンテンツのシナジー効果

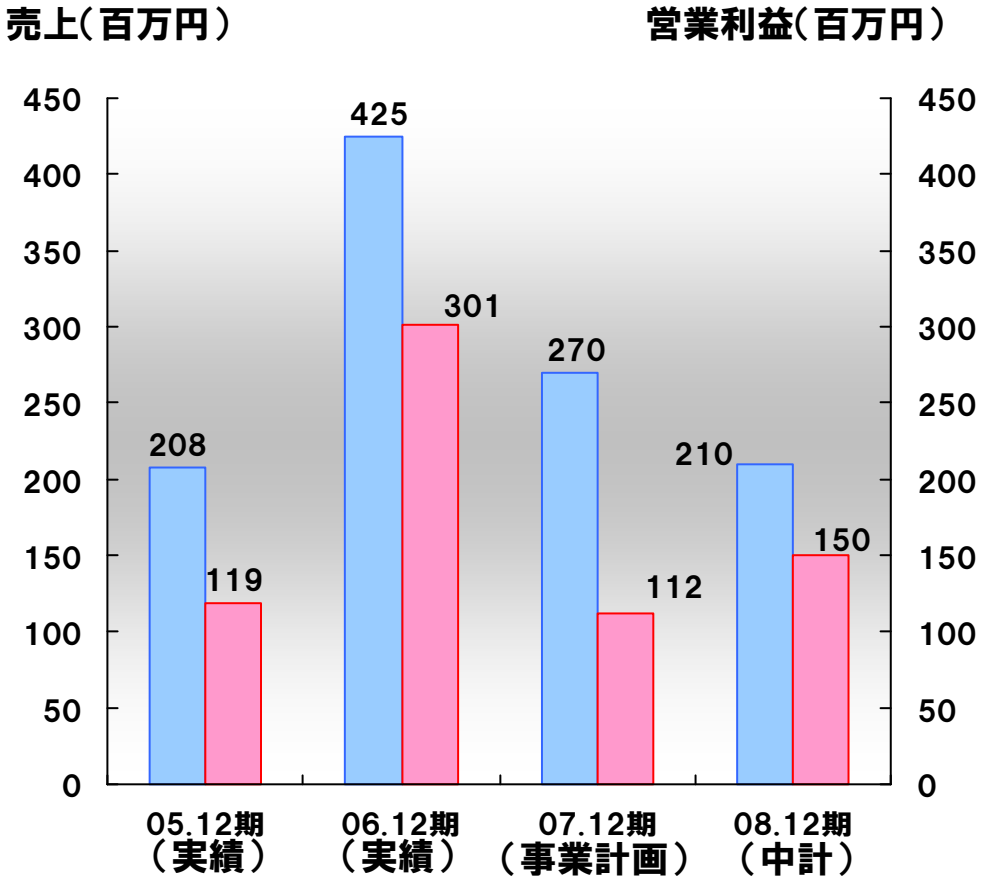




TECMO Copyright © 2006 TECMO,LTD. ©NET CORPORATION All Rights Reserved.

ライツ事業部門

- 他業種とのコラボレーションによる新コンテンツ展開
- コアユーザー向新規アイテムの継続的投入
- 欧米向ライツ事業の展開
- 販売チャネルの拡大（オンラインショップでの販売に加え店舗での販売も）
- DOA、Rioに続く人気キャラクターの創造、プロデュース



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

アミューズメント施設運営事業

優良店舗の獲得

・年1-2店ペースで出店予定

既存店舗の活性化

中古ゲーム機販売のスタート

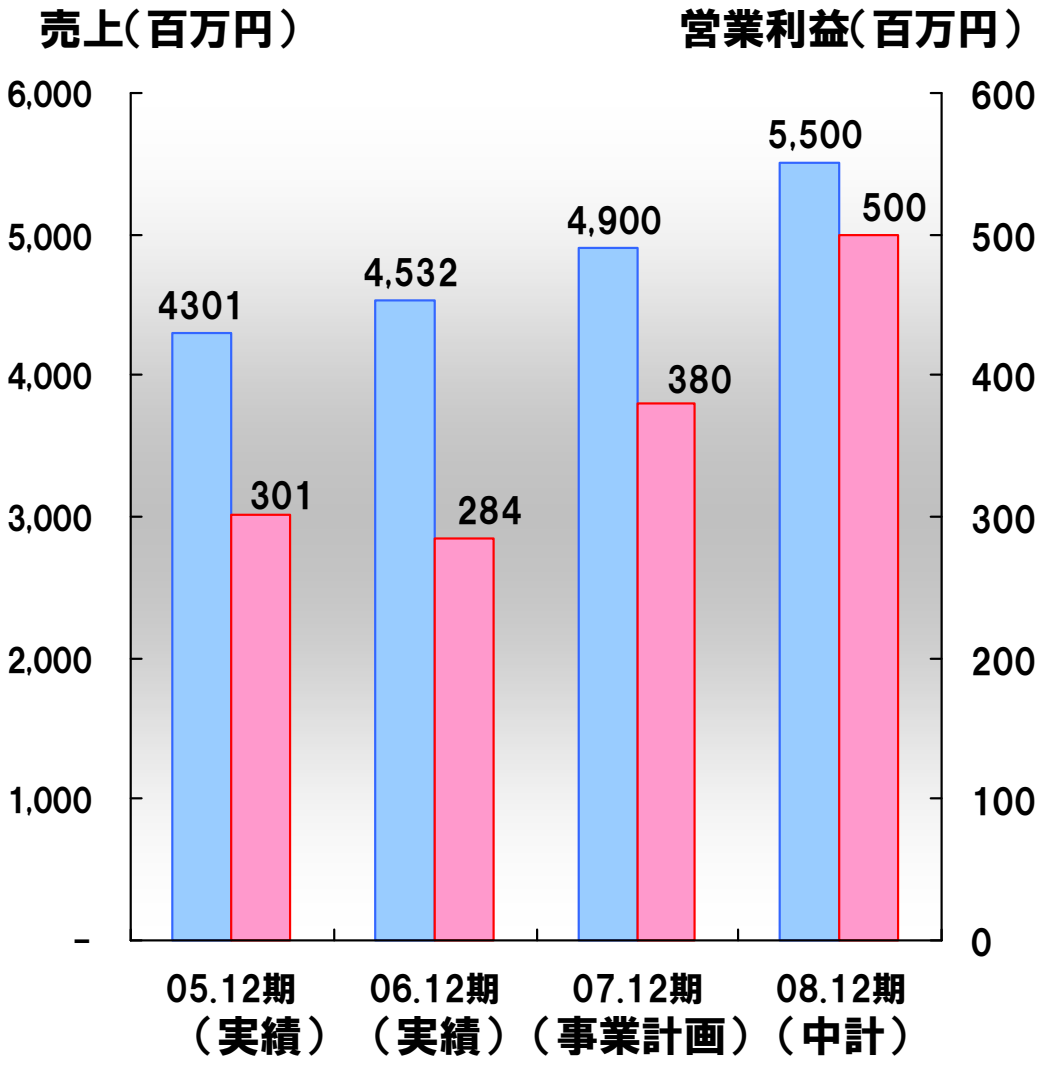
携帯電話向け情報配信事業の強化

・海外有名サッカークラブとの提携

・第3世代携帯の普及による
　携帯動画コンテンツの拡大

・携帯電話コンテンツ簡易作成ツールの販売

・アライアンスの強化



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

企画・管理部門（経営管理部・経営企画部・人事部・社長室）

- 内部統制の強化
- プロデューサー制度の導入
- 人事制度改革の推進
- 基幹システムの導入

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。