

2006年12月期決算説明会

業績の概況

2007年2月15日

TECMO

2006年12月期 実績のご案内

2006年の回顧

中期経営計画にもとづく2006年利益目標の達成

連結売上	11,628 百万円	(達成率 98.5%)	単体売上	6,543 百万円	(達成率 102.2%)
連結営業利益	1,223 百万円	(達成率 101.9%)	単体営業利益	1,047 百万円	(達成率 115.0%)
連結経常利益	1,363 百万円	(達成率 113.6%)	単体経常利益	1,186 百万円	(達成率 130.3%)
連結当期利益	813 百万円	(達成率 104.2%)	単体当期利益	792 百万円	(達成率 113.1%)

①テクモビジョナリー2010の推進

テクモビジョナリー2010にそって、企業活力と収益力の向上を図る仕組みづくりを推進し、企業価値の更なる向上に注力。

②開発力の強化

全社レベルでの技術力の共有化とリソースの最適化を図ることで開発競争力を高めると共に、グローバルなゲーム市場構造の変化を踏まえた開発体制への転換を実施。

③LieVo事業スタート

顧客基盤の拡充、将来の可能性を目指してWEB上の次世代オンラインゲームプラットフォームであるLieVo事業をスタート。

④組織体制の刷新

組織体制を刷新し、職場環境の整備、コミュニケーションの改善、社員との目標と戦略の共有化により、社員の結束力とやる気を引き出す。

2006年12月期業績

■連結実績

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	11,628	1,223	1,363	813
05年12月期	12,277	850	1,220	617
04年12月期 ※	7,926	1,177	1,201	1,434

■単体実績

	売上高	営業利益	経常利益	当期利益
06年12月期	6,543	1,047	1,186	792
05年12月期	7,417	648	921	516
04年12月期 ※	4,017	809	923	507

(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。

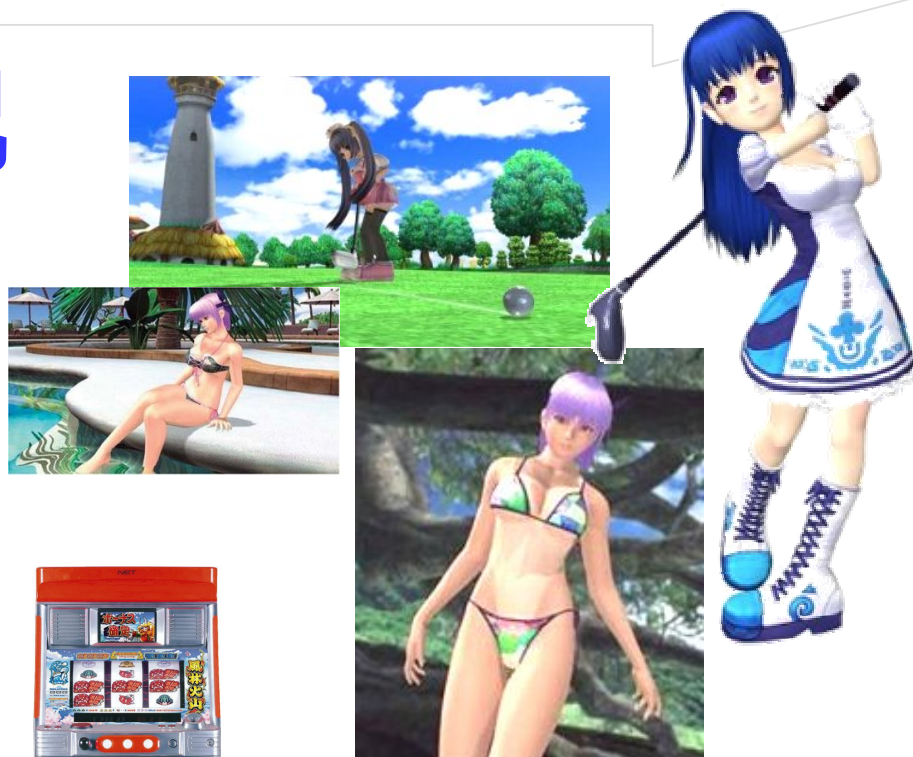
2006年12月期概況

家庭用ゲームソフト

14タイトル投入 145万本出荷

DEAD OR ALIVE Xtreme 2 (日米欧)

スイングゴルフ パンヤ (日米) 他



パチンコ・パチスロ機液晶ソフト

3タイトル投入 18万台販売

燃える闘魂アントニオ猪木 (平和)

真・モグモグ風林火山 (ネット) 他



モバイルコンテンツ

新規11タイトル投入

月額課金累計会員数 278万人
ダウンロード課金累計会員数 16万人
メダルアプリ課金累計 264万DL (30万人)



LieVo事業及びオンラインゲーム

10月10日 LieVoサービススタート



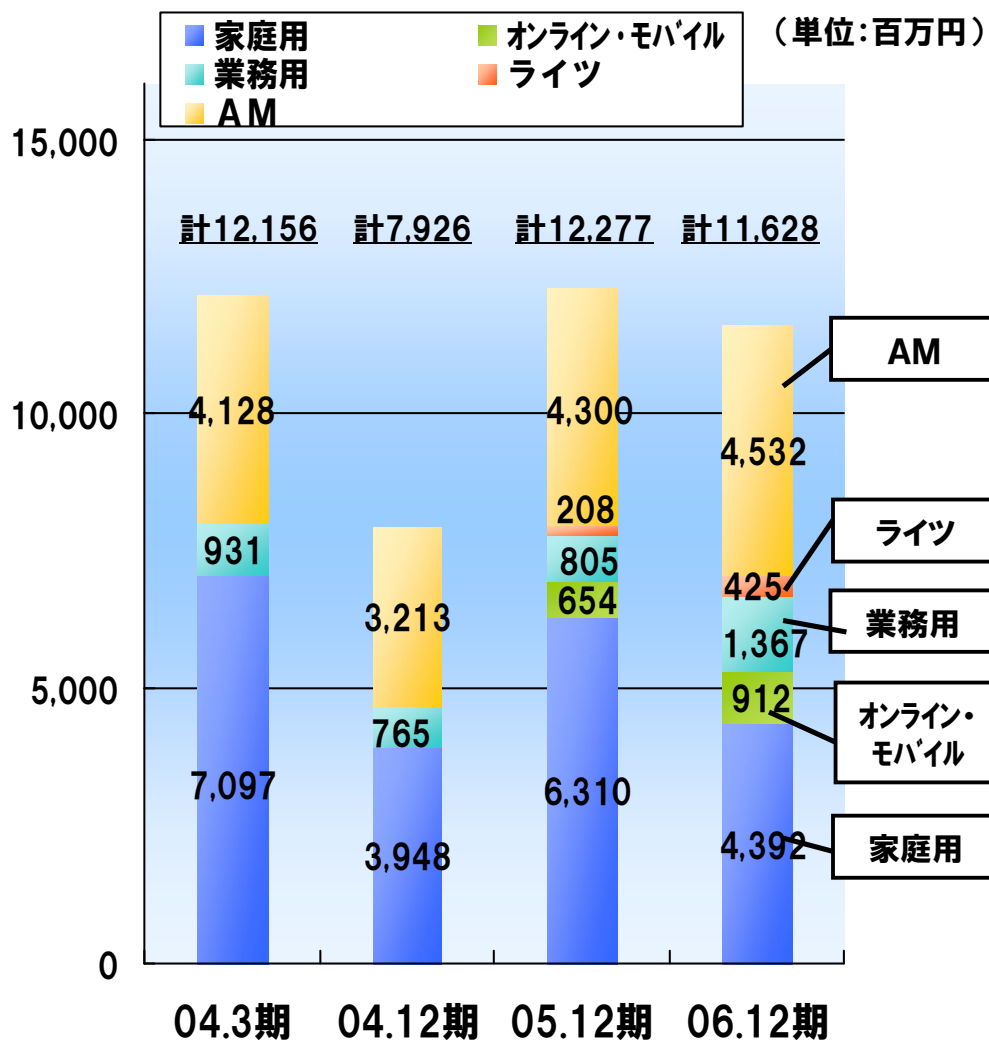
家庭用ゲームソフトラインナップ

DEAD OR ALIVE 4 (Xbox360) 欧州	(1月発売)
楽勝！パチスロ宣言4 真モグモグ風林火山・リオデカーニバル (PS2) 日本	(3月発売)
MONSTER RANCHER EVO (PS2) 北米	(4月発売)
TOKOBOT (PSP) 欧州	(4月発売)
GALLOP RACER 2006 (PS2) 北米	(7月発売)
コロボットアドベンチャー (PS2) 日米欧	(10月発売)
Gallop Racer Inbreed (PS2) 日本	(11月発売)
DEAD OR ALIVE Xtreme 2 (Xbox360) 日米欧	(11月発売)
スイングゴルフ パンヤ (Wii) 日米	(12月発売)

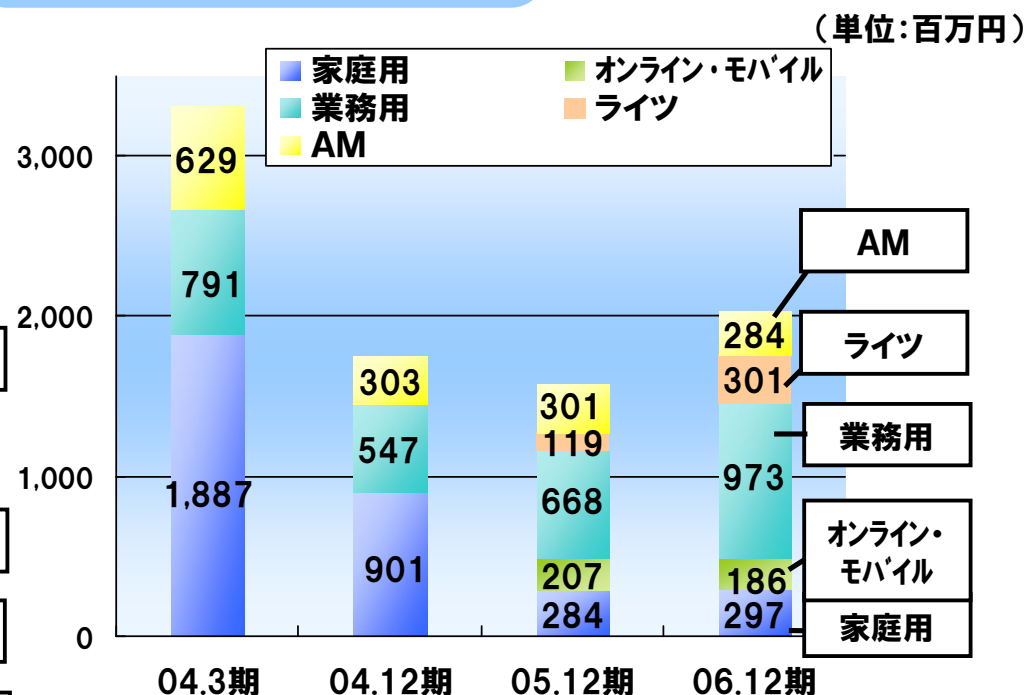


セグメント別連結売上・営業利益

セグメント別連結売上



セグメント別連結営業利益

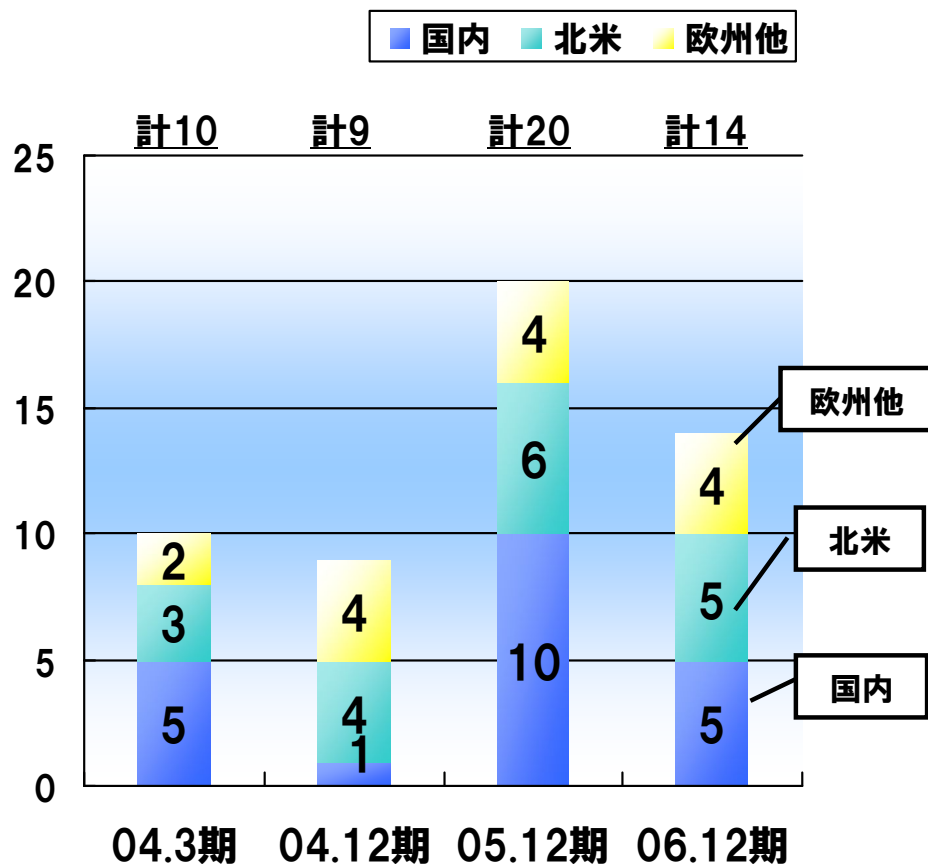


セグメント別連結営業利益	04.3期	04.12期	05.12期	06.12期
家庭用ゲームソフト	1,887	901	284	297
オンラインゲーム・モバイルコンテンツ	-	-	207	186
業務用機器・ソフト	791	547	668	973
ライツ	-	-	119	301
アミューズメント施設運営	629	303	301	284
消去または全社	▲660	▲574	▲729	▲818
合計	2,647	1,177	850	1,223

家庭用ゲームソフト

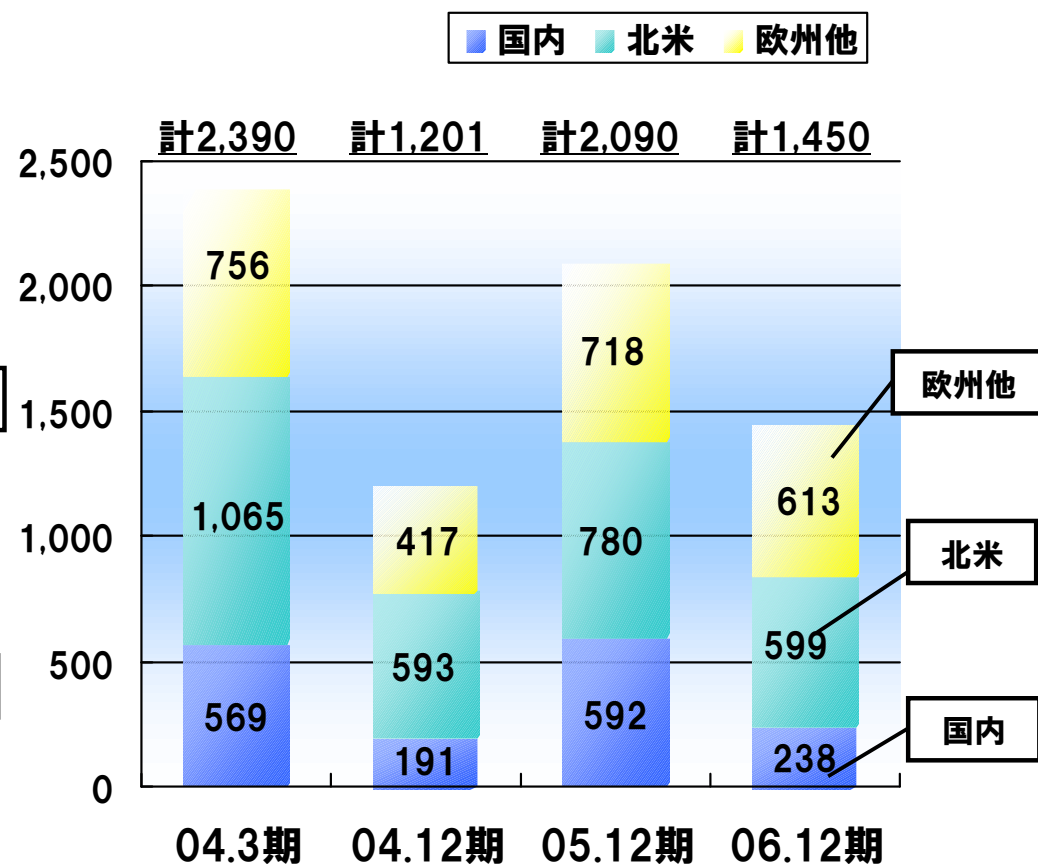
発売タイトル数

(単位:本)



販売数

(単位:千本)

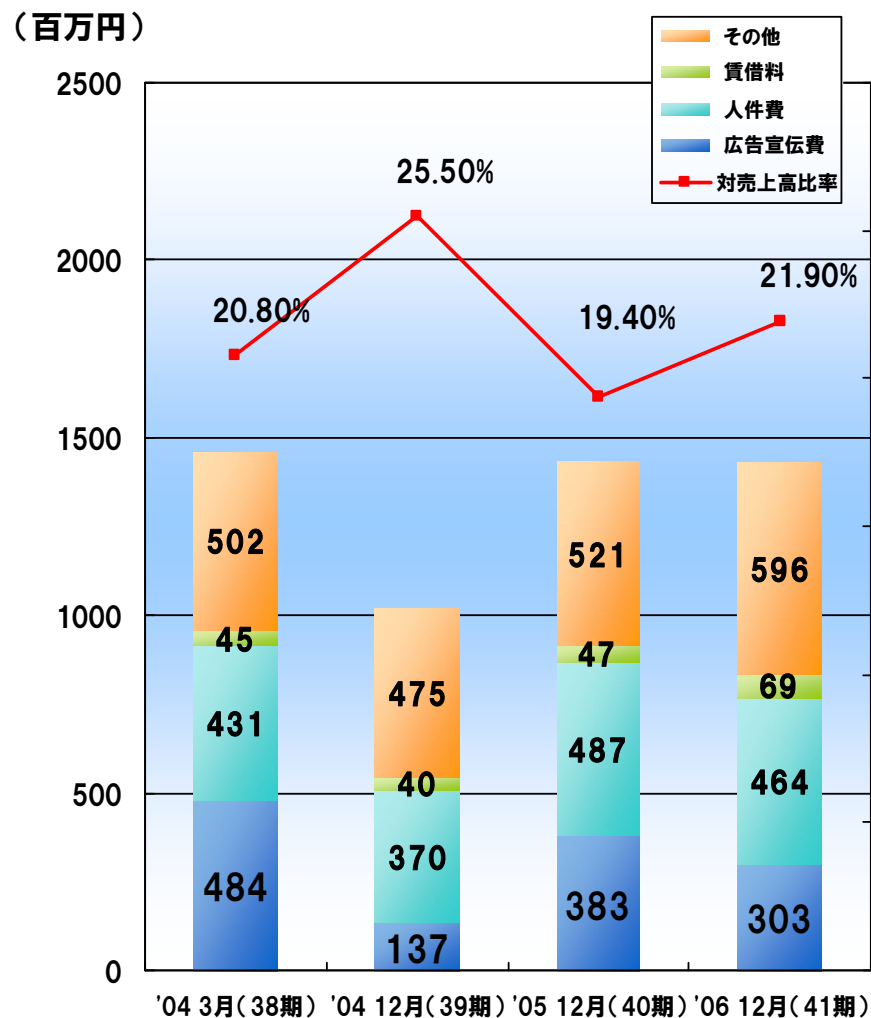


(注1)発売タイトル数には「ベスト版」は含まれておりません。

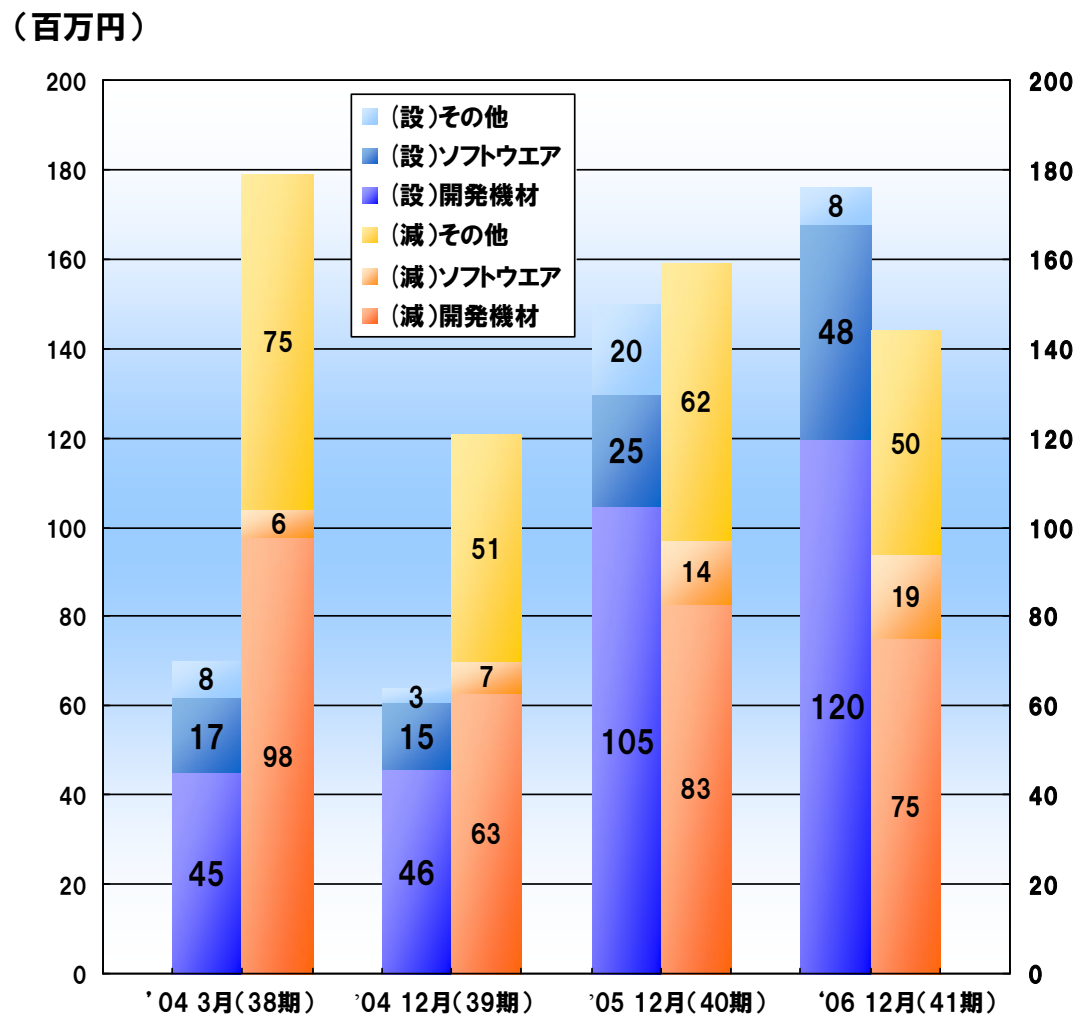
(注2)欧州での販売数は、販売許諾によるロイヤリティを本数換算したものが含まれます。

2006年12月期の業績分析

単体販管費の推移



単体設備投資・減価償却費の推移



2007年12月期の展望

【顧客創造と事業領域拡大への挑戦】

【売上高は最近10年での最高額を更新、営業利益は第3位の高水準に】

・家庭用ゲームソフト13タイトル投入

『NINJA GAIDEN Σ』(PS3)を皮切りにTeam NINJA新作タイトルを3タイトル投入
女性層や団塊の世代を代表とするシニア層にも楽しんでもいただける新作タイトルの発信

・オンラインゲーム 4タイトルの国内サービスをスタート

『バスタード!! オンライン』『WarRock』『モンスターファームオンライン』『ギャロップレーサーオンライン』

・モバイルコンテンツ10タイトル投入

『お宝ダンジョンRPG』(KDDI au アプリランキング4ヶ月連続No.1)に次ぐオリジナルタイトルの投入

・パチスロ5タイトル、パチンコ3タイトル投入

Rioシリーズ最新作をはじめ新タイトルを多数投入予定

連結事業別売上営業利益			単位:百万円	
	06.12期(実績)		07.12期(事業計画)	
	売上	営業利益	売上	営業利益
ゲーム事業	4,392	297	5,262	784
オンラインゲーム事業	-	-60	1,250	524
モバイルコンテンツ事業	912	246	914	278
業務用機器・ソフト事業	1,367	973	1,404	724
ライツ事業	425	301	270	112
アミューズメント施設運営事業	4,532	284	4,900	380
消去		-818		-902
合計	11,628	1,223	14,000	1,900

テクモウェーブの概況

テクモウェーブの概況

「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5日グランドオープン)

- ① “サンリオキャラクター”を採用したファミリー向け体験型施設
「ハローキティのドレミファ島」
- ② “大人のくつろぎ空間”を演出したヤングアダルト向けアミューズメント施設
「TECMOPIA LUXY (テクモピアラグジィ)」



ハローキティが登場するキャラクターショー



「ハローキティのドレミファ島」 営業面積:168坪



「TECMOPIA LUXY (テクモピアラグジィ)」 営業面積:203坪

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

日本最大級サッカーモバイルサイト「超ワールドサッカー」を軸に様々なビジネスが派生

携帯電話の技術革新により本格的な携帯メディア時代の到来

F.C.バルセロナの成功により世界有名クラブと提携が続く

H16年
H17年
H18年
H19年
よって、
事業拡大

ワールドイレブンショップ
F.C.バルセロナSHOP
マンチェスター・ユナイテッド mobile STORE

EC ビジネス

海外サイト
ビジネス

動画コンテンツ
ビジネス

ローソンロップピー
日本テレビ

卸売他

モバイルサイト

超WORLD
サッカー!

編集受託
ビジネス 等

SNS
「超ワールドサッカー」
スケジューラー
「FC11」

FC11
エフシージーイチ

PC 事業

《技術》

ASP事業

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。