

決算概況と今期の事業計画

2007年12月期

TECMO

2008年2月21日

2007年12月期 決算概況

2007年12月期 連結決算概要

(単位：百万円)

	2006年12月期 実績	2007年12月期		増減	
		計画	実績	対前年	対計画
売上高	11,628	14,000	12,047	419	-1,953
営業利益	1,223	2,100	1,886	662	-214
経常利益	1,363	2,200	1,975	611	-225
当期純利益	813	1,100	991	177	-109
営業利益率	10.5%	15.0%	15.7%	5.1%	0.7%
経常利益率	11.7%	15.7%	16.4%	4.7%	0.7%

○売上・利益ともに前年比増収・大幅増益の仕上がり。

●計画比では、売上・利益ともに未達。

セグメント別連結売上・営業利益実績

①2007年12月期

(単位：百万円)

	ゲーム	オンライン	モバイル	業務用	ライツ	AM	消去	合計
売上高	4,439	642	900	1,373	161	4,528		12,047
営業利益	847	353	255	730	72	316	-689	1,886
営業利益率	19.1%	55.0%	28.3%	53.2%	44.7%	7.0%		15.7%

②2006年12月期

(単位：百万円)

	ゲーム	オンライン	モバイル	業務用	ライツ	AM	消去	合計
売上高	4,392	190	908	1,367	239	4,530		11,628
営業利益	296	118	253	972	115	284	-817	1,223
営業利益率	6.7%	62.1%	27.9%	71.1%	48.1%	6.3%		10.5%

③対前年増減 (①-②)

(単位：百万円)

	ゲーム	オンライン	モバイル	業務用	ライツ	AM	消去	合計
売上高	47	452	-7	6	-77	-2		419
営業利益	551	235	1	-242	-43	32	128	663
営業利益率	12.3%	-7.1%	0.5%	-17.9%	-3.4%	0.7%		5.1%

- ゲーム事業の収益が大幅に改善。
- オンラインゲーム事業の収益基盤が確立。

ゲーム事業

◆連結売上高・営業利益

(単位:百万円)

	2006年12月期 実績	2007年12月期		増減額	
		計画	実績	対前年	対計画
売上高	4,392	5,262	4,439	47	-823
営業利益	296	784	847	551	63
総出荷本数	145万本	177万本	135万本	-10万本	-42万本

○2007年6月14日に発売した『NINJA GAIDEN Σ』が売上・利益に貢献。
(2007年12月末 出荷数 61万本)

○2007年10月11日発売の『DS西村京太郎サスペンス』がスマッシュヒット。女性・シニア層などの新たな顧客層を開拓。(2007年12月末 出荷数 22万本)

●2タイトルを今期発売に延期。

NINJA GAIDEN Dragon Sword

2007年発売→2008年3月発売

アルゴスの戦士 マッスルインパクト

2007年発売→2008年発売

2007年12月期 発売タイトル

グローバル戦略タイトル

日本戦略タイトル

<p>DEAD OR ALIVE 4 Platinum Hits</p>	<p>PANGYA! Golf with Style</p>	<p>NINJA GAIDEN Σ</p>	<p>スイングゴルフ パンヤ 2nd ショット!</p>	<p>モンスターファーム DS</p>	<p>DS西村京太郎 サスペンス</p>
<p>Xbox 360</p>	<p>Wii</p>	<p>PS3</p>	<p>Wii</p>	<p>DS</p>	<p>DS</p>
<p>日本:2007年11月発売 北米:2007年3月発売</p>	<p>欧州:2007年6月発売 ※スイングゴルフパンヤ の欧州タイトル名 ※日本、北米においては 2006年発売</p>	<p>日本:2007年6月発売 北米:2007年7月発売 欧州:2007年7月発売</p>	<p>日本:2007年11月発売 北米:2007年12月発売</p>	<p>日本:2007年7月発売</p>	<p>日本:2007年10月発売</p>
<p>出荷本数 8万本 出荷本数累計 120万本</p>	<p>出荷本数 7万本 出荷本数累計 30万本</p>	<p>出荷本数 61万本 出荷本数累計 61万本</p>	<p>出荷本数 10万本 出荷本数累計 10万本</p>	<p>出荷本数 6万本 出荷本数累計 6万本</p>	<p>出荷本数 22万本 出荷本数累計 22万本</p>
					

オンラインゲーム事業

◆連結売上高・営業利益

(単位:百万円)

	2006年12月期 実績	2007年12月期		増減額	
		計画	実績	対前年	対計画
売上高	190	1,250	642	452	-608
営業利益	118	524	353	235	-171

- 『WarRock』の国内サービスを2007年3月8日に開始。
- 『Gallop Racer ONLINE』の国内サービスを2007年8月29日に開始。
- 『モンスターファーム オンライン』の国内サービスを延期。
(2007年秋 → 2008年春 サービス開始)

モバイルゲーム事業

◆連結売上高・営業利益

(単位:百万円)

	2006年12月期 実績	2007年12月期		増減額	
		計画	実績	対前年	対計画
売上高	908	914	900	-7	-14
営業利益	253	278	255	1	-23

○『NET-FUN モバイル』が堅調に推移し、売上・利益に貢献。
新規パチスロアプリ 5タイトルを配信。

月額会員数 21万人(2007年12月現在)

○メダルアプリが好調。

ダウンロード数 412万ダウンロード(2007年1月～12月)

2006年9月にお宝ダンジョンRPGのサービス開始。

※ うちメダルダウンロード数 399万ダウンロード

(KDDI メダルアプリランキング 連続第1位 2006/11/1～2007/12/1)

2007年12月にお宝クエストRPGのサービス開始。

(KDDI メダルアプリランキング 初登場第1位)

2007年12月期 サービスタイトル

オンラインゲーム

War Rock

Lievo

2007年3月サービス開始

登録会員数
31万人

Gallop Racer ONLINE

Lievo

2007年8月サービス開始

登録会員数
5万人

モバイルゲーム

お宝ダンジョンRPG

au

NTTドコモ

2007年8月サービス開始
(NTTドコモ版)

※au版については

2006年9月サービス開始

メダルダウンロード数
186万ダウンロード

※サービス累計ダウンロード数
242万ダウンロード

お宝クエストRPG

au

2007年12月サービス開始

メダルダウンロード数
7万ダウンロード



業務用機器・ソフト事業

◆連結売上高・営業利益

(単位:百万円)

	2006年12月期 実績	2007年12月期		増減額	
		計画	実績	対前年	対計画
売上高	1,367	1,404	1,373	6	-31
営業利益	972	724	730	-242	6

○パチンコ 『天才バカボンCLASSIC』など計2タイトルを発売。

○パチスロ 『リオパラダイス』など計5タイトルを発売。

●パチスロ1タイトルを今期発売に延期。

ライセンス事業

◆連結売上高・営業利益

(単位:百万円)

	2006年12月期 実績	2007年12月期		増減	
		計画	実績	対前年	対計画
売上高	239	270	161	-77	-109
営業利益	115	112	72	-43	-40

- 当社人気キャラクター「リオ」「かすみ」のキャラクターグッズが好調。
- 雑誌連載とタイアップした「リオ」フィギュアを12月に発売。
- 発売予定商品の期ずれが売上・利益を下押し。

アミューズメント施設運営事業

◆連結売上高・営業利益

(単位:百万円)

	2006年12月期 実績	2007年12月期		増減	
		計画	実績	対前年	対計画
売上高	4,530	4,900	4,528	-2	-372
営業利益	284	380	316	32	-64

○売上高は前年並みであったが、経費削減効果により、営業利益は前年比プラスに。

●既存店については、ほぼ計画通りに推移したが、豊洲店の売上・利益ともに計画比未達に。

2007年12月期 連結貸借対照表

(単位:百万円)

	2006年12月期	2007年12月期	増減
流動資産	19,554	20,254	699
固定資産	6,284	5,366	-918
資産合計	25,839	25,620	-218

流動負債	3,453	3,773	320
固定負債	1,185	334	-850
負債合計	4,639	4,108	-530
純資産合計	21,200	21,512	312
負債純資産合計	25,839	25,620	-218

○固定資産の減少

テクモウェーブ(株)におけるアミューズメント機器のセール・アンド・リースバック契約による減少。

○固定負債の減少

役員退職慰労金の廃止。子会社の銀行からの借入れの返済。

2007年12月期 連結貸借対照表のポイント

◆連結貸借対照表 流動資産の部 主要変動項目

(単位:百万円)

	2006年12月期	2007年12月期	増減
現金及び預金	13,337	8,008	-5,329
有価証券	0	6,002	6,002
計	13,337	14,010	673

(1)現金及び預金

- ・譲渡性預金(50億円)を「有価証券」に表示を変更。

(2)有価証券

- ・譲渡性預金(50億円)を「現金及び預金」から表示を変更。
- ・テクモウェブ(株)において有価証券(MMF)を購入(10億円)。

2007年12月期 テクモ単体決算概要

(単位:百万円)

	2006年12月期 実績	2007年12月期		増減額	
		計画	実績	対前年	対計画
売上高	6,542	8,460	6,659	117	-1,801
営業利益	1,047	1,800	1,629	582	-171
経常利益	1,186	2,000	1,698	513	-301
当期純利益	791	1,100	947	155	-153

○売上・利益ともに、前年比増収・大幅増益の仕上がり。

●計画比では、売上・利益ともに未達。

2008年12月期 事業計画

2008年12月期 連結計画

(単位:百万円)

	2007年12月期	2008年12月期		
	実績	計画	増減額	前年比
売上高	12,047	14,300	2,253	118.7%
営業利益	1,886	2,200	314	116.6%
経常利益	1,975	2,000	25	101.3%
当期純利益	991	1,000	9	100.9%
営業利益率	15.7%	15.4%	-0.3%	-
経常利益率	16.4%	14.0%	-2.4%	-

○売上高は20%、営業利益は16%、前年を上回る増収・増益の計画。

○為替レートは1 \$ = 100円で計画。1円あたりの影響額 = 2千万円(売上・営業利益ベース)

セグメント別連結売上・営業利益計画

①2008年12月期 計画

(単位：百万円)

	ゲーム	オンライン	モバイル	業務用	ライツ	AM	消去	合計
売上高	6,800	850	850	1,000	200	4,600		14,300
営業利益	1,450	360	260	500	100	280	-750	2,200
営業利益率	21.3%	42.4%	30.6%	50.0%	50.0%	6.1%		15.4%

②2007年12月期 実績

(単位：百万円)

	ゲーム	オンライン	モバイル	業務用	ライツ	AM	消去	合計
売上高	4,439	642	900	1,373	161	4,528		12,047
営業利益	847	353	255	730	72	316	-689	1,886
営業利益率	19.1%	55.0%	28.3%	53.2%	44.7%	7.0%		15.7%

③対前年増減 (①-②)

(単位：百万円)

	ゲーム	オンライン	モバイル	業務用	ライツ	AM	消去	合計
売上高	2,361	208	-50	-373	39	72		2,253
営業利益	603	7	5	-230	28	-36	-61	314
営業利益率	2.2%	-12.6%	2.3%	-3.2%	5.3%	-0.9%		-0.3%

○『NINJA GAIDEN Dragon Sword』『NINJA GAIDEN II』『零～^{つきはみ}月蝕の仮面～』『アルゴスの戦士 マッスルインパクト』などのグローバルタイトルの発売により、ゲーム事業が売上、利益ともに貢献する見込み。

ゲーム事業

◆連結売上高・営業利益計画

(単位:百万円)

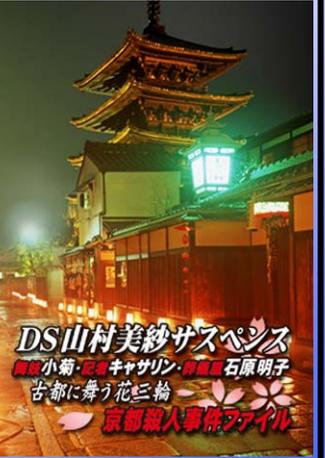
	2007年12月期	2008年12月期	増減額	前年比
	実績	計画		
売上高	4,439	6,800	2,361	153.2%
営業利益	847	1,450	603	171.2%
総出荷本数	135万本	300万本	165万本	222.2%

- 発売タイトル数が前期9タイトルから今期20タイトルに増加することにより、前年比増収・増益を計画。
 - グローバル戦略タイトル『NINJA GAIDEN Dragon Sword』(DS)、※『NINJA GAIDEN II』(Xbox360)、
『アルゴスの戦士 マッスルインパクト』(Wii)、※『零～月蝕の仮面～』(Wii)の4タイトルを発売予定。
 - 北米市場向けタイトル『TECMO BOWL』(未定)を発売予定。
 - 国内DSサスペンスシリーズ第2弾『DS山村美紗サスペンス』(DS)を発売予定。
 - 新規顧客開拓を目指し、未就学児向けソフト『うっかりペネロペ』(DS)を発売予定。
- ※『NINJA GAIDEN 2』は日本以外がマイクロソフト発売タイトル・『零～月蝕の仮面～』は任天堂発売タイトル。

2008年12月期 発売予定タイトル

グローバル戦略タイトル

日本戦略タイトル

<p>NINJA GAIDEN Dragon Sword</p>	<p>※ NINJA GAIDEN II</p>	<p>※ 零 <small>つきはみ かめん</small> ～月蝕の仮面～</p>	<p>アルゴスの戦士 マッスルインパクト</p>	<p>うっかりペネロペ</p>	<p>DS山村美紗 サスペンス</p>
<p>DS</p>	<p>Xbox 360</p>	<p>Wii</p>	<p>Wii</p>	<p>DS</p>	<p>DS</p>
<p>日本 2008年3月20日発売予定 北米 2008年3月25日発売予定 欧州 2008年発売予定</p>	<p>日本、北米、欧州 2008年6月発売予定</p>	<p>日本 2008年夏発売予定</p>	<p>日本、北米、欧州 2008年発売予定</p>	<p>日本 2008年春発売予定</p>	<p>日本 2008年春発売予定</p>
					

(注)他社発売タイトルを含む。※『NINJA GAIDEN 2』は日本以外がマイクロソフト発売タイトル・『零～月蝕の仮面～』は任天堂発売タイトル。

オンラインゲーム事業

◆連結売上高・営業利益計画

(単位:百万円)

	2007年12月期	2008年12月期		
	実績	計画	増減額	前年比
売上高	642	850	208	132.4%
営業利益	353	360	7	102.0%
登録会員数	36万人	300万人	264万人	833.3%

- 『モンスターファーム オンライン』を2008年春にサービス開始予定。
- 『DOA ONLINE』を中国で2008年夏にサービス開始予定。
- テクモ オンラインゲームの登録会員数は300万人まで拡大する見通し。(2007年実績36万人)

モバイルゲーム事業

◆連結売上高・営業利益計画

(単位:百万円)

	2007年12月期	2008年12月期		
	実績	計画	増減額	前年比
売上高	900	850	-50	94.4%
営業利益	255	260	5	102.0%

- 幅広い顧客層をターゲットとした新作ゲームサイトのサービスを開始予定。
- 既存のサイトのリニューアルにより、会員数の増加を図る。

業務用機器・ソフト事業

◆連結売上高・営業利益計画

(単位:百万円)

	2007年12月期	2008年12月期		
	実績	計画	増減額	前年比
売上高	1,373	1,000	-373	72.8%
営業利益	730	500	-230	68.5%

○パチンコ3タイトル、パチスロ5タイトルを発売予定。

ライセンス事業

◆連結売上高・営業利益計画

(単位:百万円)

	2007年12月期	2008年12月期		
	実績	計画	増減額	前年比
売上高	161	200	39	124.2%
営業利益	72	100	28	138.9%

○2007年12月期に発売し好評を得た「DOA」の着替えフィギュアをシリーズ化し、第2弾以降を順次発売予定。

アミューズメント施設運営事業

◆連結売上高・営業利益計画

(単位:百万円)

	2007年12月期	2008年12月期		
	実績	計画	増減額	前年比
売上高	4,528	4,600	72	101.6%
営業利益	316	280	-36	88.6%

- 新店2店舗のオープンを予定。
- アミューズメント機器・製品販売事業の強化を図る。

2008年12月期 テクモ単体計画

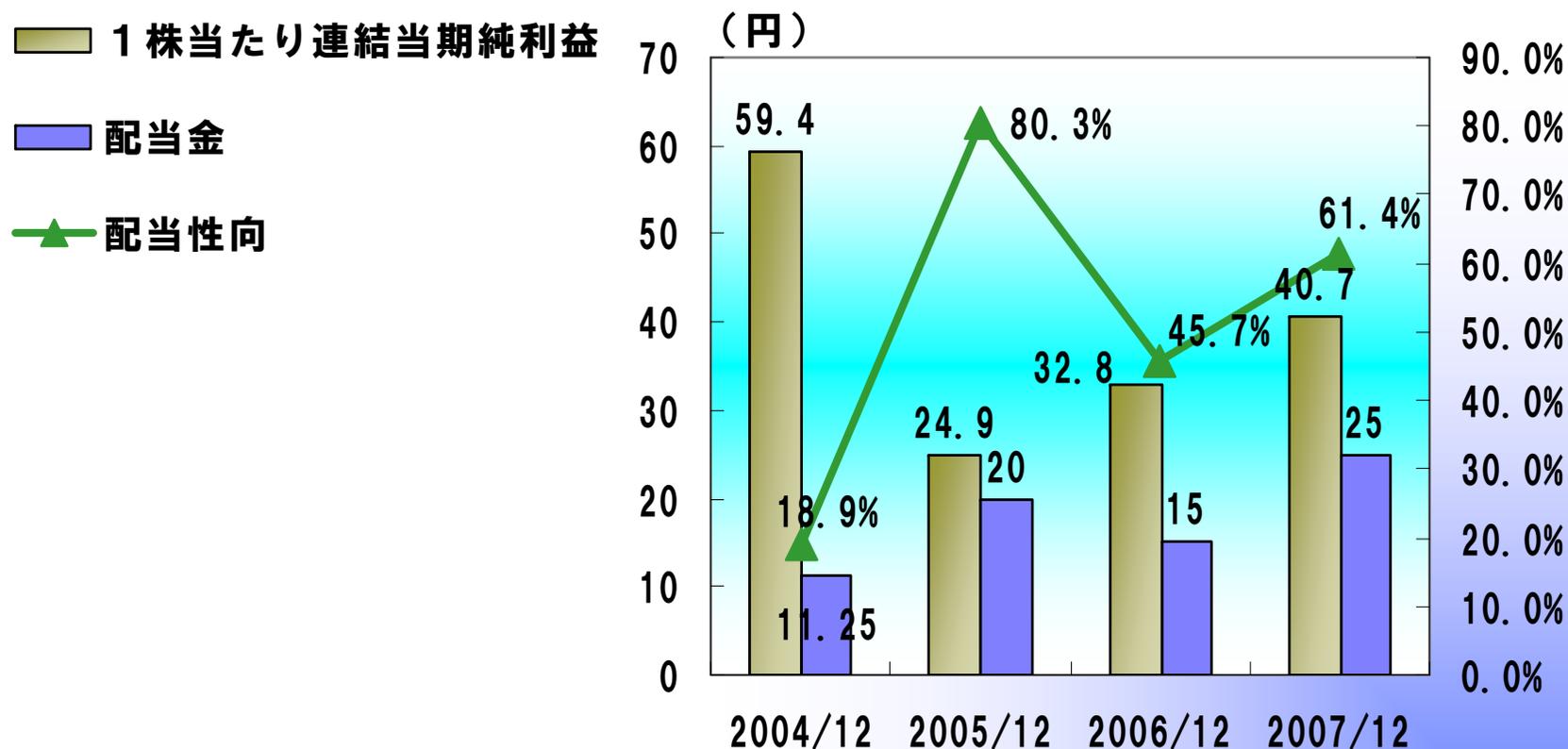
(単位:百万円)

	2007年12月期	2008年12月期		
	実績	計画	増減額	前年比
売上高	6,659	8,000	1,341	120.1%
営業利益	1,629	2,000	371	122.8%
経常利益	1,698	1,700	1	100.1%
当期純利益	947	950	3	100.3%

○売上・営業利益ともに、前年を20%上回る増収・増益となる計画。

○為替レートを1\$ = 100円で計画することにより、約3億円の為替差損を計画に織り込む。

株主への利益還元方針



- 今期の一株当たり配当金は前期に引き上げた安定配当水準20円に設定。
- 今期の業績動向を踏まえながら配当水準の引き上げを検討。

(参考) 家庭用ゲーム ハード別発売タイトル数

		2005年12月期				2006年12月期				2007年12月期			
メーカー	ハード	日本	北米	欧州 その他	合計	日本	北米	欧州 その他	合計	日本	北米	欧州 その他	合計
Nintendo	Wii	-	-	-	-	1	1	-	2	1	1	1	3
	DS	1	-	-	1	-	-	-	-	2	-	-	2
	計	1	-	-	1	1	1	-	2	3	1	1	5
Microsoft	Xbox360	1	1	-	2	1	1	2	4	-	-	-	-
	計	1	1	-	2	1	1	2	4	-	-	-	-
SCE	PS2	5	2	2	9	3	3	1	7	1	-	-	1
	PS3	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	3
	PSP	1	1	-	2	-	-	1	1	-	-	-	-
	計	6	3	2	11	3	3	2	8	2	1	1	4
総計		8	4	2	14	5	5	4	14	5	2	2	9

(参考) 主要経営指標の推移①

			2004年12月	2005年12月	2006年12月	2007年12月
総配分性向	配当金	(百万円)	277	497	368	606
	自己株式取得	(百万円)	-	-	273	340
	合計		277	497	641	946
	連結当期純利益	(百万円)	1,435	617	813	991
	総配分性向	(%)	19.3%	80.6%	78.7%	95.5%
配当性向	1株当たり連結当期純利益	(円/株)	59.4	24.9	32.8	40.7
	配当金	(円/株)	11.25	20	15	25
	配当性向	(%)	18.9%	80.3%	45.8%	61.4%
ROE	連結当期純利益	(百万円)	1,435	617	813	991
	純資産(株主資本)	(百万円)	19,410	19,946	21,200	21,512
	ROE	(%)	7.39%	3.09%	3.84%	4.61%
DOE	DOE=ROE×配当性向	(%)	1.4%	2.5%	1.8%	2.8%
PER (期末現在)	株価(期末日)	(円/株)	814	1,111	915	1,309
	1株当たり連結当期純利益	(円/株)	59.4	24.9	32.8	40.7
	PER	(倍)	13.7	44.6	27.9	32.2
(参考)	期中平均株式数	(株)	23,651,222	24,787,750	24,841,412	24,378,921

(注)期中平均株式数は、自己株式を控除し、潜在株式数を調整した株数です。

(参考) 主要経営指標の推移②

	2003年3月	2004年3月	2004年12月	2005年12月	2006年12月	2007年12月
売上高(百万円)	10,516	12,156	7,926	12,277	11,628	12,047
経常利益(百万円)	1,720	2,590	1,201	1,220	1,363	1,975
当期純利益(百万円)	1,011	1,415	1,434	617	813	991
純資産額(百万円)	14,952	16,091	19,410	19,946	21,200	21,512
総資産額(百万円)	17,838	19,924	23,512	26,106	25,839	25,620
1株当たり純資産額(円)	876.6	943.6	784.4	802.4	813.8	834.8
1株当たり当期純利益(円)	57.0	80.8	59.4	24.9	32.8	40.7
自己資本比率(%)	83.82	80.76	82.56	76.40	77.35	79.0
自己資本利益率(%)	6.90	9.12	8.08	3.14	4.20	4.93
株価収益率(倍)	16.00	14.3	13.71	44.63	27.93	32.18
営業活動によるキャッシュ・フロー (百万円)	1,863	1,034	1,096	477	2,729	1,898
投資活動によるキャッシュ・フロー (千円)	-535	-712	-654	-748	-10,180	-2,840
財務活動によるキャッシュ・フロー (百万円)	-341	-206	3,851	883	-948	-155
現金及び現金同等物の期末残高 (百万円)	7,778	7,798	12,030	12,711	4,337	3,232
従業員数(人)	346	383	418	446	474	471

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。

権利表記

『DEAD OR ALIVE 4』: (C) TECMO,LTD. Team NINJA 2005

『スイングゴルフ バンヤ』: (C) TECMO,LTD.2006 / (C) 2006 Ntreev Soft Co.,Ltd.

『NINJA GAIDEN Σ』: (C) TECMO,LTD.Team NINJA 2007

『スイングゴルフ バンヤ 2ndショット!』: (C) TECMO,LTD.2007 / (C) 2007 NTREEVSOFT Co.,Ltd.

『かいてしゃべって はじめよう! モンスターファームDS』: (C) TECMO,LTD.2007

『DS西村京太郎サスペンス 新探偵シリーズ「京都・熱海・絶海の孤島 殺意の罠」』: (C) 2007 Kyotaro Nishimura. All rights reserved.: (C) TECMO,LTD. 2007

『WarRock』: (C) 2008 TECMO,LTD. / SeedC,Inc. / Dream Execution Technology Co.,Ltd. All rights reserved.

『NINJA GAIDEN 2』: (C) TECMO,LTD. Team NINJA 2008

『Gallop Racer ONLINE』: (C) 2008 TECMO,LTD. / SeedC,Inc. All Rights Reserved

『お宝ダンジョンRPG』: (C) TECMO,LTD.『お宝クエストRPG』: (C) TECMO,LTD.

『零〜月蝕の仮面〜』: (C) 2008 Nintendo / TECMO,LTD.

『アルゴスの戦士 マッスルインパクト』: (C) TECMO,LTD. 2002-2008

『親子で遊べるDS絵本 うっかりベネロベ』: Penelope by Anne Gutman and Georg Hallensleben / (C) Gallimard Jeunesse / Licensed by Nippon Animation Co., Ltd. / (C) うっかりベネロベ製作委員会 / (C) TECMO,LTD. 2008

『DS山村美紗サスペンス 舞妓小菊・記者キャサリン・葬儀屋石原明子 古都に舞う花三輪 京都殺人事件ファイル』: (C) 2008 YamamuraMisa Office All Rights Reserved. (C) TECMO,LTD. 2008