

2009年7月期 決算説明会



株式会社アトラス

2009年10月5日



目次



- 1) 2009年7月期業績説明
- 2) 事業環境と今後の戦略
- 3) 2010年7月期通期の見通しとセグメント別の状況

2009年7月期の取組み推移



業務用ゲーム関連事業からの撤退

不採算のアミューズメント施設の売却および減損処理

売却: ゲームパニック佐野、ゲームガレージ新潟赤道店、アミュ仙台利府店
 減損処理: 5店舗(旧株式会社マッド運営)

- ・「棚卸資産の評価に関する会計基準」の適用に伴う損失の計上
- ・投資有価証券の減損処理(連結・個別)

- ・アミューズメント施設5店舗ののれんの減損処理
- ・ゲームガレージ新潟赤道店、アミュ仙台利府店の売却

業務用ゲーム関連事業の廃止

アミューズメント施設「ゲームパニック佐野」売却

2008年

2009年

8月

9月

10月

11月

12月

1月

2月

3月

4月

5月

6月

7月

- ・全米No.1 コミック出版社「MARVEL Characters」の日本におけるマーチャンダイジングエージェントとして、商品化権窓口業務を開始



- ・オンラインゲームの新規タイトル『LEGEND of CHUSEN - 誅仙 -』正式サービスをスタート



- ・当社連結子会社 Atlus U.S.A., Inc. がオンラインゲーム事業に参入 ~ 第一弾タイトルは『Neo Steam』北南米を中心に英語圏で展開 ~



- ・(株)スティングと家庭用ゲームソフトの企画・開発・販売において業務提携



- ・三国志を舞台にしたオンラインゲームの新規タイトル『SEKIHEKI』正式サービスをスタート



- ・新規オンラインゲーム本格ミリタリーFPS『BLACKSHOT』正式サービスをスタート



- ・プリクラに続く新たなシールスタンド(自販機)『はるっちょ!』を発売
- ・新たなカードゲームコンテンツの展開をスタート
- ・C&C Media 株式会社シーアンドシーメディア
- ・カジュアルアクションRPG『Tartaros』の日本展開独占ライセンスを取得

新たな収益源の獲得のための提携及び投資

メディア・ライセンス事業のノウハウの蓄積及び収益構築

中期計画の進捗（前倒して実施）



業務用ゲーム関連事業

2009年7月期
業務用ゲーム関連事
業からの撤退

一部、消耗品等の販売については、メディア
事業にて継続

アミューズメント施設関連事業

2009年7月期
不採算店の撤退
(3店舗)

2010年7月期
アミューズメント施設事
業を分社化、株式譲渡

当初の2011年3月期
目標を前倒して実施。

アミューズメント施設関連事業を株式会社NEWSとして新設分割
中小企業レジャー機構株式会社に譲渡予定（発行済株式総数の86%）

2010年以降の課題

- 家庭用ゲーム関連事業での収益性の向上
- 新たな収益の柱としてのメディア事業の業容拡大

収益性の向上
2010年度中に布石を打つ

2009年7月期業績ハイライト



| 単位:百万円 | 08/7期(実績) | 09/7期(実績) | 前年同期比 | 修正計画 | 当初計画 |
|--------|-----------|-----------|-------|--------|--------|
| 売上高 | 23,305 | 19,242 | 17.4% | 20,640 | 23,773 |
| 営業利益 | 1,401 | 585 | 58.2% | 549 | 1,040 |
| 経常利益 | 1,636 | 516 | 68.4% | 455 | 1,020 |
| 当期純利益 | 587 | 2,397 | - | 2,470 | 100 |

業務用ゲーム関連事業から撤退(2Q)、アミューズメント施設の減損等

景況感悪化による消費の冷え込みやゲーム市場や
アミューズメント市場の縮小

2009年7月期損益計算書(実績比較)



| 単位: 百万円 | 08/7期 (実績) | 09/7期 (実績) | 前年同期比 |
|------------------------|----------------|----------------|---------------|
| 売上高 | 23,305 | 19,242 | 17.4% |
| 売上総利益 | 6,229 | 5,234 | 16.0% |
| 販管費 (販管費率) | 4,828 20.7% | 4,649 24.2% | 3.7% +3.5P |
| 営業利益 (営業利益率) | 1,401 6.0% | 585 3.0% | 58.2% 3.0p |
| 営業外収益 | 363 | 95 | 73.8% |
| 営業外費用 | 127 | 164 | +29.1% |
| 経常利益 (経常利益率) | 1,636 7.0% | 516 2.7% | 68.5% 4.3p |
| 特別利益 | 176 | 104 | 40.9% |
| 特別損失 | 867 | 2,705 | +212.0% |
| 当期純利益 (純利益率) | 587 2.5% | 2,397 - | - - |

売上高の主な変動要因

- ▶ 家庭用ゲーム関連事業における国内市場の堅調な推移
 新作ソフトの計画を上回る販売実績
- ▶ 家庭用ゲーム関連事業における北米市場の低迷
- ▶ アミューズメント施設関連事業の事業撤退
 景気悪化による消費低迷 等

営業利益の主な変動要因

- ▶ 売上減少および先行投資負担等
 北米でのオンラインゲーム参入による先行投資負担および売上高減少に伴う利益の減少
- ▶ 販管費率の悪化
 広告宣伝費の削減等のコスト削減は実施したものの、先行投資による人件費の増加があったため

特別損失

- 業務用ゲーム関連事業の廃止に伴う損失
- アミューズメント関連事業における減損 等

2009年7月期セグメント別業績



| 単位:百万円 | 家庭用ゲーム関連事業 | | | 業務用ゲーム関連事業 | | | アミューズメント施設関連事業 | | |
|--------|---------------|---------------|-----------|---------------|---------------|-----------|----------------|---------------|-----------|
| | 08/7期 (実績) | 09/7期 (実績) | 前年 同期比 | 08/7期 (実績) | 09/7期 (実績) | 前年 同期比 | 08/7期 (実績) | 09/7期 (実績) | 前年 同期比 |
| 売上高 | 8,141 | 8,758 | +7.6% | 5,384 | 1,757 | 67.4% | 9,934 | 8,788 | 11.5% |
| 営業利益 | 1,979 | 1,492 | 24.6% | 59 | 276 | - | 270 | 153 | 43.3% |
| 営業利益率 | 24.3% | 17.0% | 7.3p | 1.1% | - | - | 2.7% | 1.7% | 0.9p |

| | | | | | | | | | |
|-------|-------|-------|---------|-------|-----|-------|-------|-------|-------|
| 資産 | 4,839 | 4,329 | 10.5% | 3,662 | 692 | 81.1% | 8,246 | 6,047 | 26.7% |
| 減価償却費 | 67 | 192 | +186.6% | 4 | 3 | 25.0% | 1,923 | 1,664 | 13.5% |
| 減損損失 | - | - | - | - | 124 | - | - | 608 | - |
| 資本的支出 | 235 | 213 | 9.4% | 8 | 1 | 87.5% | 2,051 | 828 | 59.6% |

家庭用ゲーム関連事業は堅調に推移したものの、他2事業は苦戦した

北米でのオンラインゲーム事業参入に伴う先行投資負担

家庭用ゲーム関連事業ーI



国内

売上高: 3,029百万円 (前年同期比9.3%減)

新規タイトル: 4タイトルの発売

- ・「デビルサマナー 葛葉ライドウ対アバドン王」(PS2): 18万本(計画12万本)
- ・「女神異聞録 デビルサバイバー」(DS) 11万本(計画10万本)
- ・「ペルソナ」(PSP) 16万本(計画5万本)
- ・「グローランサー」(PSP) 5万本(計画4万本)

以上4タイトルが、計画を上回る好調な販売実績をあげた



北米

売上高: 2,732百万円 (前年同期比12.9%減)

新規タイトル: 30タイトルの発売

- ・「Persona 4」(PS2): 11万本(計画15万本)や「Devil Survivor」(DS): 4万本(計画2.5万本)等を発売したものの、消費低迷もあり全体としては計画未達



【ゲームソフト出荷実績】 (出荷本数単位:千本)

| | | 05年3月期 | | 06年3月期 | | 07年3月期 | | 08年7月期 | | 09年7月期 | | |
|----|------|--------|-------|--------|------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | | タイトル数 | 出荷本数 | タイトル数 | 出荷本数 | タイトル数 | 出荷本数 | タイトル数 | 出荷本数 | タイトル数 | 出荷本数 | 計画出荷本数 |
| 国内 | 新規 | 11 | 620 | 11 | 319 | 6 | 550 | 4 | 480 | 4 | 488 | 310 |
| | リポート | - | 175 | - | 103 | - | 120 | - | 136 | - | 95 | - |
| 北米 | 新規 | 10 | 415 | 10 | 165 | 23 | 960 | 23 | 914 | 30 | 892 | 930 |
| | リポート | - | 60 | - | 412 | - | 145 | - | 119 | - | 175 | - |
| 合計 | | 21 | 1,270 | 21 | 998 | 29 | 1,775 | | 1,649 | 34 | 1,650 | 1,240 |

家庭用ゲーム関連事業-II



オンラインゲーム

売上高: 2,354百万円 (前年同期比15.2%増)

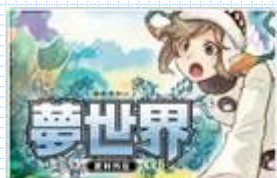


同社運営オンラインゲームタイトル数: 5タイトル
 オンラインゲーム「パーフェクトワールド - 完美世界 -」は引き続き堅調に推移
 新規タイトルの課金開始の遅れなどもあり、計画を下回る結果

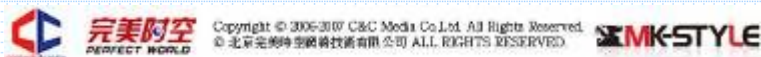
パーフェクトワールド - 完美世界 -



夢世界 - 武林外伝 -



LEGEND OF CHUSEN - 誅仙 -



BLACKSHOT

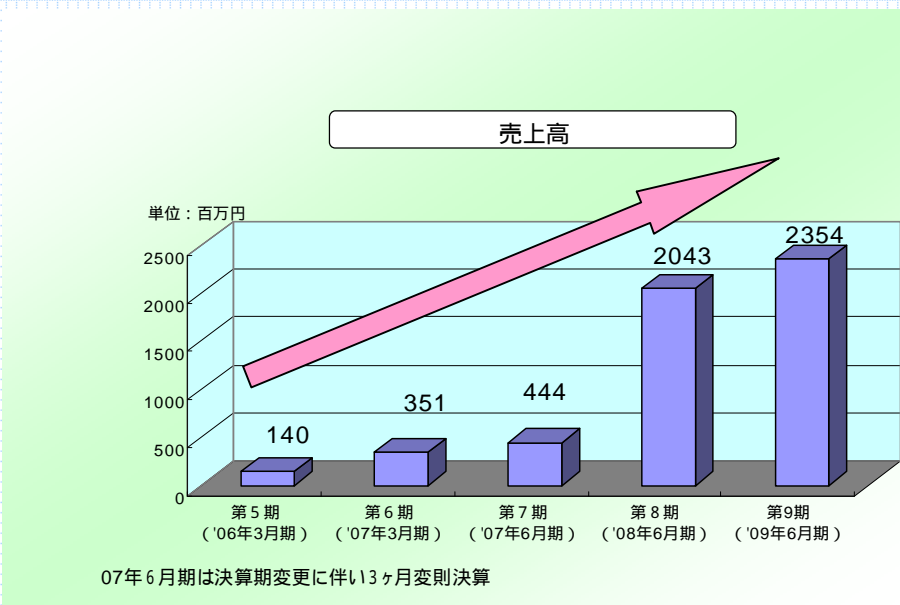


SEKIHEKI

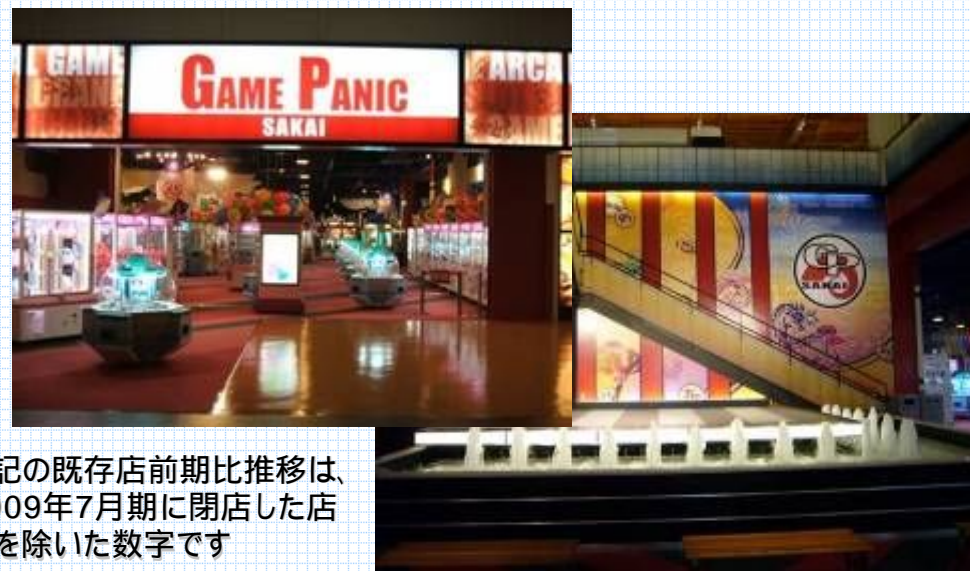
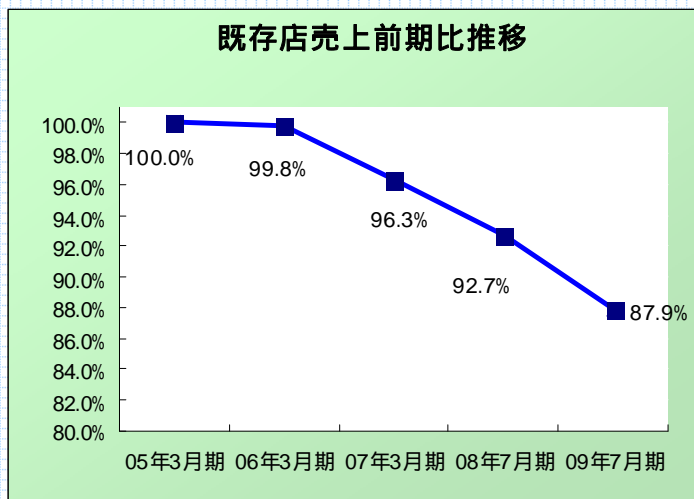


Copyright © 2009 C&C Media Co., Ltd. All Rights Reserved. (c) Copyright since 2007 Ntreev Soft Co., Ltd. All Rights Reserved. Ntreev and Blackshot are registered Trademarks.

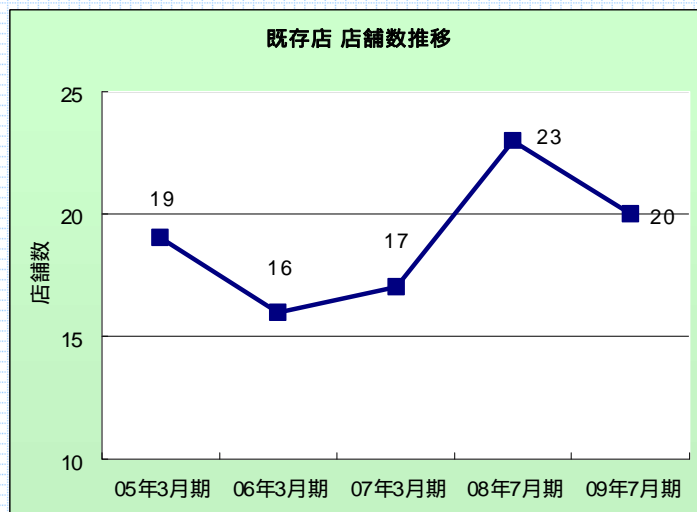
(c) 北京完美时空网络技术有限公司 2009 ALL RIGHTS RESERVED. Copyright (c) 2009 C&C Media Co., Ltd. All Rights Reserved.



アミューズメント施設関連事業



左記の既存店前期比推移は、
2009年7月期に閉店した店
舗を除いた数字です



財政状態の推移 (連結)



2008年7月末 総資産
21,013百万円

(単位:百万円)

| | |
|----------------|--|
| 流動資産 11,621 | 負債 9,658 |
| 固定資産 9,391 | 株主資本 11,702 評価換算差額 491 少数株主持分 143 |

┆ 自己資本比率:53.4%
┆ 1株当たり純資産:799円79銭

2009年7月末 総資産
13,967百万円(7,045)

| | |
|---------------|---|
| 流動資産 6,848 | 負債 4,987 |
| 固定資産 7,118 | 株主資本 9,239 評価換算差額 532 少数株主持分 233 |

┆ 自己資本比率:62.3%
┆ 1株当たり純資産:621円14銭

増減の主なポイント

流動資産：前期比 4,773百万円 売掛金の決済による減少、業務用ゲーム関連事業の撤退に伴うたな卸資産の評価損（13億97百万円）による減少等

固定資産：前期比 2,272百万円 アミューズメント施設の一部閉鎖損（1億23百万円）及び減損に伴う有形固定資産の減少

流動負債：前期比 3,875百万円 買掛金の決済による減少及び短期借入金の返済による減少

固定負債：前期比 795百万円 長期借入金の返済による減少

有利子負債： 1,926百万円（前期比 1,887百万円）

キャッシュ・フローの推移（連結）



(単位:百万円)

| | 08年7月期 | 09年7月期 | 増減額 |
|------------------|--------|--------|--------|
| 営業活動によるキャッシュ・フロー | 1,620 | 1,585 | 35 |
| 投資活動によるキャッシュ・フロー | 2,984 | 79 | +2,905 |
| 財務活動によるキャッシュ・フロー | 718 | 2,010 | 2,728 |
| 現金及び現金同等物期末残高 | 3,203 | 2,649 | 554 |

主なポイント

営業活動によるキャッシュ・フロー

営業債権の順調な回収により前年同期並み

投資活動によるキャッシュ・フロー

アミューズメント機器投資の抑制、貸付金の回収

財務活動によるキャッシュ・フロー

短期・長期借入金の返済

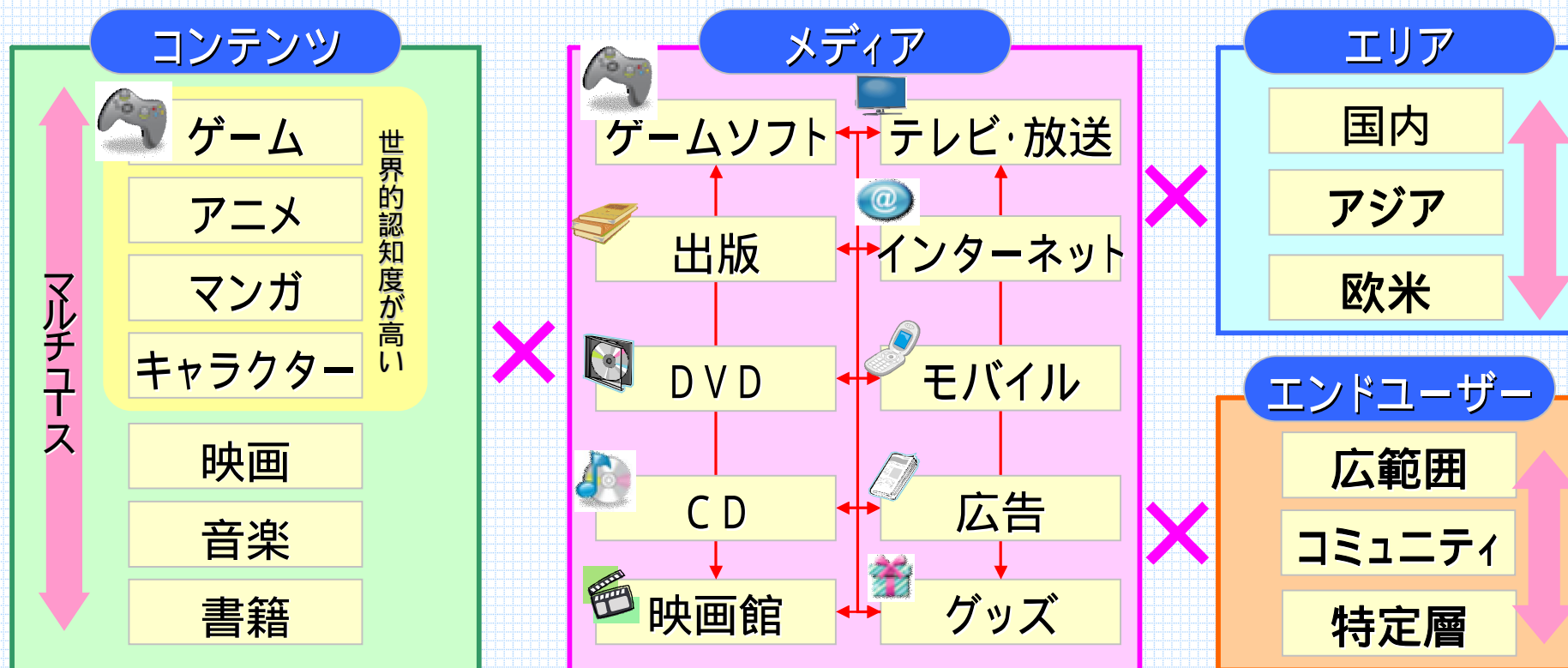
今後の戦略と通期の見通し



ゲーム・コンテンツ業界の動向



ゲーム・コンテンツ関連業界において、マルチユース化、メディアミックス化の流れ



マルチユースの流れ

メディアミックスの流れ

海外展開や顧客囲い込み

強みに経営資源をフォーカスし、多方面に活かす事業戦略を模索・展開

当社グループの基本戦略



2010年7月期は、次の飛躍のための収益の”種”を育てる期

提携関係の強化

- 株式会社スティングとの提携による企画・開発・販売強化 (同社タイトルの国内外での独占販売)

メディア事業強化

商品化権窓口業務

- 将来的に自社コンテンツのライセンス展開を拡大すべくノウハウを蓄積

(アメリカン・コミックス出版大手MARVELキャラクターの日本における商品化権窓口業務を行うことにより現在ノウハウを蓄積中)

コンテンツの有効活用

各メディア展開など

IPの強化と開発

主力タイトルの強化

ペルソナ シリーズ
真・女神転生 シリーズ
世界樹の迷宮 シリーズ
カドゥケウス シリーズ 等

チャレンジタイトルの増加

デビルサバイバー シリーズ
チャレンジタイトル4タイトルを
現在鋭意開発中

プラットフォーム

- 「遊び方」や「世界観」によるプラットフォームの選定
- コミュニティマネジメント能力の獲得
- マルチプラットフォーム展開

海外展開

- 既に世界で実績のあるIPを各市場で展開できるプラットフォームで販売
- 自社IPのオンライン化による世界展開。アジアは有望な市場と期待

コンテンツマルチユースの促進

コミュニティ

アニメ化

DVD・CD

グッズ

書籍

当社グループ保有コンテンツ紹介（一部）



ゲームソフト

書籍関係

ペルソナシリーズ

女神転生シリーズ

カドゥケウスシリーズ



NINTENDO DS.

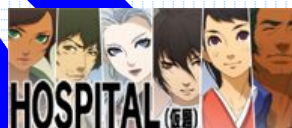
Wii



2009年11月1日発売



2009年10月8日発売

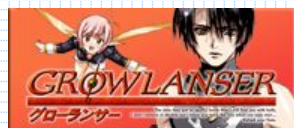


発売日未定



グローランサーシリーズ

世界樹の迷宮シリーズ



STING



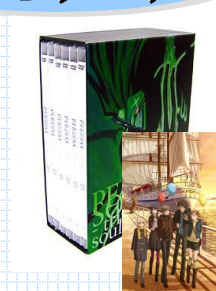
2009年11月12日発売



2009年12月3日発売

サウンドトラック

DVDアニメ



キャラクターグッズ

パチスロ



次期の見通し（連結）



第2四半期比較

| 単位:百万円 | 09/7期 2Q(実績) | | 10/7期 2Q(計画) | | 前年同期比 |
|--------|--------------|--------|--------------|--------|--------|
| | 金額 | 対売上比 | 金額 | 対売上比 | 増減率 |
| 売上高 | 11,162 | 100.0% | 7,141 | 100.0% | 36.0% |
| 営業利益 | 433 | 3.9% | 389 | 5.4% | 10.2% |
| 経常利益 | 351 | 3.1% | 387 | 5.4% | +10.2% |
| 当期純利益 | 2,142 | - | 0 | 0.0% | - |

(前年同期比較)

⊖ アミューズメント施設関連事業の取り込みは数ヶ月(現段階では取り込み月未定)のみにて売上・利益ともに減少(12月1日付で分社化および株式の86%譲渡予定)

⊖ 業務用ゲーム関連事業の廃止による売上高・利益の減少

(当期純利益)

⊖ パッケージソフト、オンラインゲームとも新規タイトルが下期偏重、さらにC&Cメディアの少数株主持分や税金支払いによる当期純利益へのインパクト

通期比較

| 単位:百万円 | 09/7期 通期(実績) | | 10/7期 通期(計画) | | 前年同期比 |
|--------|--------------|--------|--------------|--------|---------|
| | 金額 | 対売上比 | 金額 | 対売上比 | 増減率 |
| 売上高 | 19,242 | 100.0% | 13,880 | 100.0% | 27.9% |
| 営業利益 | 585 | 3.0% | 1,202 | 8.7% | +105.5% |
| 経常利益 | 516 | 2.7% | 1,200 | 8.6% | +132.6% |
| 当期純利益 | 2,397 | - | 606 | 4.4% | - |

(前期比較)

⊖ 業務用ゲーム関連事業の廃止、アミューズメント施設の分社化により、前期と比較し、売上高・利益ともに減少

(見通し)

⊖ パッケージソフト、オンラインゲームとも新規タイトルのリリースが下期に偏重ながら、これまでにない新機軸のチャレンジタイトルを予定

2010年7月期セグメント別業績予想



| 単位:百万円 | 売上高比較 | | | 営業利益比較 | | |
|----------------|---------------|---------------|--------|---------------|---------------|--------|
| | 09/7期 (実績) | 10/7期 (計画) | 前年同期比 | 09/7期 (実績) | 10/7期 (計画) | 前年同期比 |
| 家庭用ゲーム関連事業 | 8,116 | 9,390 | +15.7% | 1,308 | 1,575 | +20.4% |
| C S 事業部 | 3,029 | 4,456 | +47.1% | 932 | 1,060 | +13.7% |
| C & C メディア | 2,354 | 2,377 | +1.0% | 476 | 492 | +3.4% |
| A U I | 2,732 | 2,556 | 6.5% | 100 | 22 | - |
| メディア関連事業 | 2,570 | 2,679 | +4.2% | 92 | 168 | - |
| アミューズメント施設関連事業 | 8,788 | 1,942 | 77.9% | 153 | 195 | +27.5% |
| 全社管理/内部取引/消去 | 232 | 132 | - | 784 | 736 | - |

比較を容易にするため、10/7期のセグメントにあわせた形で09/7期のセグメントを表示しております
 従い、09/7実績については連結消去等を正式に反映しておらず、若干の誤差があります
 メディア関連事業 = 09/7期家庭用ゲーム関連事業(メディア事業部)+09/7期業務用ゲーム関連事業

- Ø(家庭用ゲーム関連事業)パッケージソフトは、日本国内で11タイトル(約100万本)、海外で18タイトル(約90万本)を目標
- Ø(家庭用ゲーム関連事業)C&Cメディアのオンラインゲームは、新規タイトル2~3タイトル確保を目標
- Ø(メディア関連事業)アトラスコンテンツの各種メディア展開、およびライセンスを受けたコンテンツの消耗品販売を着実に展開
- Ø(アミューズメント施設関連事業)2009年12月1日に当事業は分社化。よって数値貢献は数ヶ月のみ取り込み(現時点で取り込み月は未定)

中期経営ビジョン

ご参考(再掲示)



日本国内

クオリティの高い **ATLUS** IP の開発
ATLUS IP のマルチユースを推進

+

北米

ATLUS IP の英語化(シナリオ翻訳・ボイス吹替え)

クオリティの高いIPを世界へ配信



Trauma Center
Second Opinion
北米・欧州で
40万本を超える
ヒット



Personaシリーズ
国内30万本突破。
前作Persona3FES
は北米で10万本を
突破



Odin Sphere
グラフィックが評判
となり国内・北米そ
れぞれで10万本を
超えるヒット



【IRに関するお問合せ先】

経営企画室 IR広報担当 辻森志保

TEL: 03-3235-1294(直通)

メール: press-info@atlus.co.jp

