

(株)ハドソン
2010年3月期
決算説明会

2010年5月10日



HUDSON®

a member of konami group

免責事項（将来予測に関する注意事項）

本資料に記載されている、当社の計画、見直し、戦略などのうち、歴史的事実でないものは、将来の業績に関する見通しです。これらの記述は、本資料が作成された時点で入手可能な情報から得られた当社の経営陣の判断に基づいています。しかしながら、将来的に当社の事業を取り巻く環境が、様々な要素によって大きく変動することも考えられます。

従って、本資料のみに依拠して投資判断されますことは、お控え下さいますようお願いいたします。本資料利用の結果、生じたいかなる損害についても当社は一切責任を負いません。

また、本資料において使用されているコンテンツ等の画面には、開発中の素材も含まれておりますが、実際のサービス提供時には本資料の内容と異なる可能性があります。

画像コピーライト

©HUDSON SOFT ©2010 HUDSON SOFT ©2008 HUDSON SOFT / CA MOBILE CO.,LTD. ©HUDSON SOFT / RED ©2010 XING INC./©HUDSON SOFT ©Takafumi Adachi, MFBBProject, TV Tokyo

Tetris ® & © 1985 ~ 2010 Tetris Holding. Tetris logo, Tetris theme song and Tetriminos are trademarks of Tetris Holding. The Tetris trade dress is owned by Tetris Holding. Licensed to The Tetris Company. Game Design by Alexey Pajitnov. Logo Design by Roger Dean. All Rights Reserved. Sub-licensed to Tetris Online Japan, Inc. Certain original characters and music owned by Hudson: © 2010 HUDSON SOFT

adidas, the 3-Stripes trade mark and the 3-Bars logo are registered trade marks of the adidas Group, used with permission.

2010年3月期 連結業績概況

1. 連結決算ハイライト～計画比～

単位:百万円(単位未満切捨)

	'10年3月期			修正計画比	
	期初計画	修正計画	実績	差額	達成率
売上高	20,000	16,000	16,040	+40	100%
営業利益	3,300	1,000	1,022	+22	102%
(営業利益率)	16.5%	6.3%	6.4%	-	-
経常利益	3,300	1,000	1,016	+16	102%
当期純利益	1,900	600	641	+41	107%

◆修正計画の達成度

- ・修正計画どおりの着地

◆期初計画の未達要因

- ・受託タイトルの減少
- ・パッケージソフトの販売本数の減少

※比率については表示単位未満を四捨五入

2. 連結決算ハイライト～前期比～

単位：百万円(単位未満切捨)

	'09年3月期 通期	'10年3月期 通期	前期比	
			増減額	増減率
売上高	18,692	16,040	-2,652	-14%
営業利益	3,001	1,022	-1,979	-66%
(営業利益率)	16.1%	6.4%	-	-
経常利益	3,015	1,016	-1,999	-66%
当期純利益	1,742	641	-1,101	-63%

※比率については表示単位未満を四捨五入

◆減収減益の要因

- ・ 市況環境による受託タイトルの減少
- ・ パッケージソフトの販売低調
- ・ モバイル公式サイト of 課金者数減少

3-1.セグメント別業績概況

1.NC関連事業（ネットワーク・コンテンツ）

単位：百万円（単位未満切捨）

	'09年3月期 通期	'10年3月期 通期	前期比	
			増減額	増減率
ゲーム	4,257	3,232	-1,025	-24%
音楽映像	3,945	3,996	51	+1%
売上高合計	8,202	7,228	-974	-12%
営業利益	1,222	1,195	-27	-2%
（営業利益率）	14.9%	16.5%	-	-

◆売上高・営業利益の増減要因

※比率については表示単位未満を四捨五入

<売上>

- ・ゲーム：モバイルゲーム公式サイトでの課金者数減少
- ・音楽映像：音楽配信（着うたフル）のダウンロード数の増加
自社原盤の配信によるダウンロード数の増加

<利益>

- ・音楽映像：システム改修による運営コストの低減

3-2.セグメント別業績概況

2.CC関連事業（コンシューマ・コンテンツ）

単位：百万円（単位未満切捨）

	'09年3月期 通期	'10年3月期 通期	前期比	
			増減額	増減率
CE	6,186	5,162	-1,024	-17%
RSD	3,385	2,286	-1,099	-32%
DL	805	1,125	320	+40%
SP	28	73	45	+161%
売上高合計	10,405	8,647	-1,758	-17%
営業利益	2,885	855	-2,030	-70%
(営業利益率)	27.7%	9.9%	-	-

※比率については表示単位未満を四捨五入

◆売上高・営業利益の増減要因

<売上・利益>

- CE : パッケージソフトの販売本数減少と販売価格の影響
- RSD : 受託タイトルの減少
: ロイヤリティ収入の減少
- DL : DSiウェア、PSN等配信プラットフォーム増加によるダウンロード数の増加

(注) CE=コンシューマ・エンタテインメント事業、RSD=リレーションシップ・ソフト(受託)制作事業、DL=ダウンロード事業、SP=システムプロダクト事業

4.財務状況

単位：百万円（単位未満切捨）

	前期末 ('09. 3. 31)	当中間期末 ('09. 9. 30)	当期末 ('10. 3. 31)	増減	
				中間	前期
現金預金	5,242	4,453	4,167	-286	-1,075
売掛金	3,021	2,366	2,541	+175	-480
仕掛品	1,552	1,822	1,581	-241	+29
その他資産	2,826	2,504	3,152	+648	+326
資産合計	12,641	11,145	11,441	+296	-1,200
買掛金	94	47	88	+41	-6
未払法人税等	1,335	143	342	+199	-993
その他負債	1,619	1,493	1,605	+112	-14
負債合計	3,048	1,683	2,035	+352	-1,013
純資産合計	9,593	9,462	9,406	-56	-187
（内、利益剰余金）	937	823	762	-61	-175
負債・純資産合計	12,641	11,145	11,441	+296	-1,200
自己資本比率	76%	85%	82%	-	-

※比率については表示単位未満を四捨五入

◆財政状態

・健全な財務状況（自己資本比率 前期76%⇒当期82% 流動比率 前期472%⇒当期716%）

2011年3月期 連結業績予想

1. 連結業績予想

単位：百万円(単位未満切捨)

	'10年3月期 通期実績	'11年3月期 通期予想	前期比 増減率
売上高	16,040	17,000	+6%
営業利益	1,022	1,200	+17%
(営業利益率)	6.4%	7.1%	-
経常利益	1,016	1,200	+18%
当期純利益	641	700	+9%
1株当たり配当金	10円	8円	-
配当性向(連結)	44.9%	32.9%	-

◆業績予想

※比率については表示単位未満を四捨五入

- 2010年3月期の業績をボトムに増収増益基調へ
- 1株当たりの配当金は、配当性向30%を目安に8円

2.セグメント別業績予想

単位:百万円(単位未満切捨)

	'10年3月期 実績	'11年3月期 予想	前期比	
			増減額	増減率
NC	7,228	8,400	+1,172	+16%
CC	8,647	8,600	-46	-1%
その他	164	0	-164	-100%
売上高	16,040	17,000	+960	+6%
NC	1,195	1,400	+205	+17%
CC	855	900	+45	+5%
その他	60	0	-60	-
全社	-1,088	-1,100	-12	+1%
営業利益	1,022	1,200	+178	+17%

※比率については表示単位未満を四捨五入

◆セグメント別業績予想

- 売上：NC関連事業で増収
- 利益：NC関連事業・CC関連事業ともに増益

(注)NC=ネットワーク・コンテンツ関連事業、CC=コンシューマ・コンテンツ関連事業

2011年3月期 各事業の展開

1.4月1日以降の新組織体制

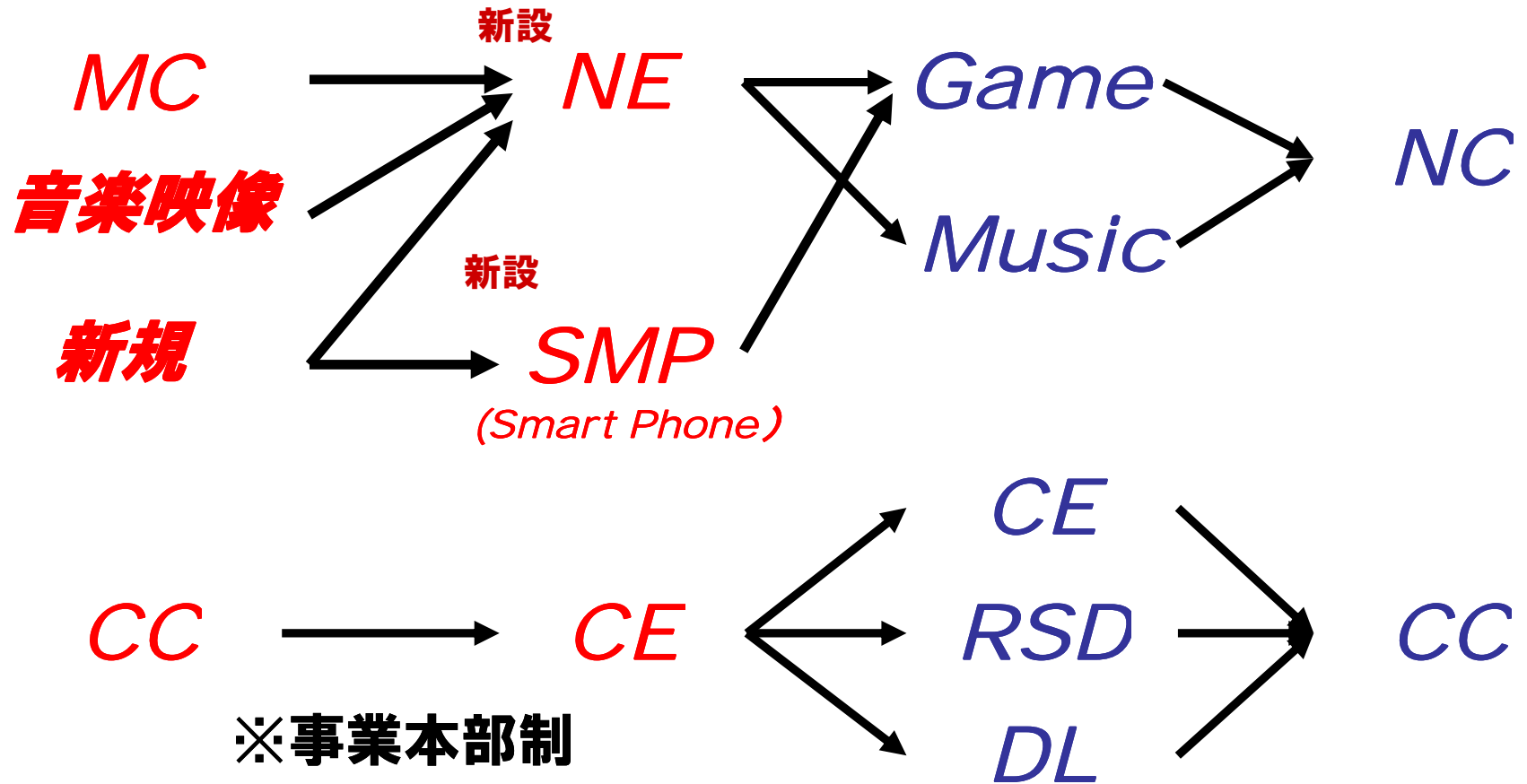
組織体制

セグメント

'09年8月1日以降

'10年4月1日以降

事業ドメイン



※事業本部制

(注) MC=モバイル・コンテンツ事業 NE=ネットワーク・エンタテインメント事業、SMP=スマートフォン事業

(注) CE=コンシューマ・エンタテインメント事業、RSD=リレーションシップ・ソフト(受託)制作事業、DL=ダウンロード事業

2.NC事業（NC事業の重点戦略）



▼今年度の重点戦略

1.ハドソンのIPを活用した新しいゲームの投入
・長期間遊べるタイトルの投入

2. Smart Phone事業への展開強化
・コンテンツの拡充とビジネスモデルの創出

3. ソーシャルゲームの強化
・「有力サイト」との協業と「コンテンツ」の拡充

4.カラオケ事業の北米展開
・海外市場への参入

3.NC事業 (NC事業の展開)

成長期待

Smart Phone



ソーシャルゲーム



KARAOKE

カラオケ事業の海外展開
～北米からスタート予定～



カラオケJOYSOUND Wii 演歌・歌謡曲編&デュエット曲編
6月10日 2作同時発売予定

IPの活用

天外魔境 ZIRIA 携帯ゲーム初の
「アニメーションRPG」



安定収益
の実現

単位:百万円(単位未満切捨)

	'10年3月期 実績	'11年3月期 予想	前期比	
			増減額	増減率
ゲーム	3,232	3,800	+568	+18%
音楽映像	3,996	4,600	+604	+15%
NC売上高	7,228	8,400	+1,172	+16%
NC営業利益	1,195	1,400	+205	+17%

※比率については表示単位未満を四捨五入

4. CC事業 (CC事業の重点戦略)

▼今年度の重点戦略

1. ヒットを狙うタイトルの投入

- ・「ベイブレード」の継続投入と欧米展開のスタート
- ・「テトリス」の投入

2. 新ペリフェラル対応タイトルの投入

3. 脱パッケージの強化

- ・ DLタイトル、PlayStation Home (PS3)

5. CC事業 (CE事業の展開)

成長期待

安定収益の実現

ヒットを狙うタイトル



Wii「影の塔」 ※チャレンジタイトル



DS「メタルファイト ベイブレード 爆神・サノオ襲来！」



DS/Wii「テトリスパーティープレミアム」

安定収益タイトル



PSP「桃太郎電鉄タッグマッチ 友情・努力・勝利の巻！」



Wii「デカスポルタ3」(仮) 単位:百万円(単位未満切捨)

		'10年3月期 実績	'11年3月期 予想	前期比	
				増減額	増減率
	CE	5,162	6,100	+938	+18%
	RSD	2,286	800	-1,486	-65%
	DL	1,125	1,600	+475	+42%
	SP	73	100	+27	+37%
CC売上高		8,647	8,600	-47	-1%
CC営業利益		855	900	+45	+5%

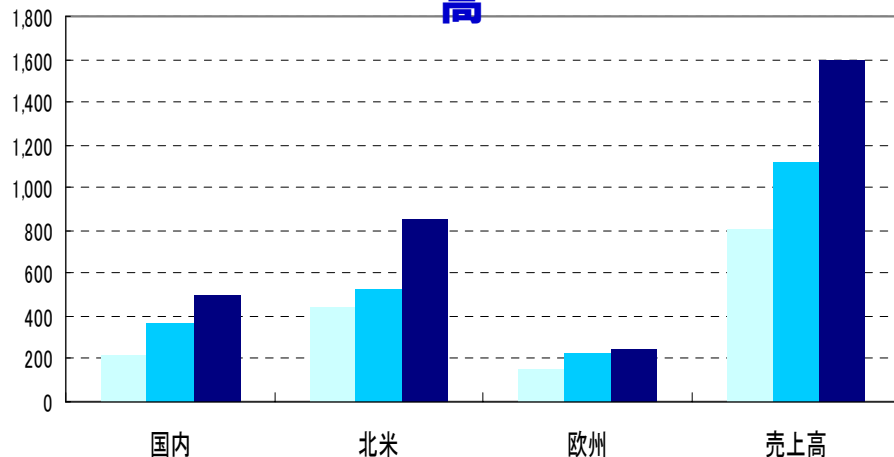
※比率については表示単位未満を四捨五入

(注) CE=コンシューマ・エンタテインメント事業、RSD=リレーションシップ・ソフト(受託)制作事業、DL=ダウンロード事業、SP=システムプロダクト事業

6. CC事業 (DL事業の展開)

DL売上高

単位:百万円(単位未満切捨)



期待タイトル



XBLA「Bomberman Live: Battlefest」



XBLA「BONK BRINK OF EXTINCTION」

09年3月期 ■ 10年3月期 ■ 11年3月期

単位:百万円(単位未満切捨)

	'10年3月期 実績	'11年3月期 予想	前期比	
			増減額	増減率
CE	5,162	6,100	+938	+18%
RSD	2,286	800	-1,486	-65%
DL	1,125	1,600	+475	+42%
SP	73	100	+27	+37%
CC売上高	8,647	8,600	-47	-1%
CC営業利益	855	900	+45	+5%

※比率については表示単位未満を四捨五入

(注) CE=コンシューマ・エンタテインメント事業、RSD=リレーションシップ・ソフト(受託)制作事業、DL=ダウンロード事業、SP=システムプロダクト事業

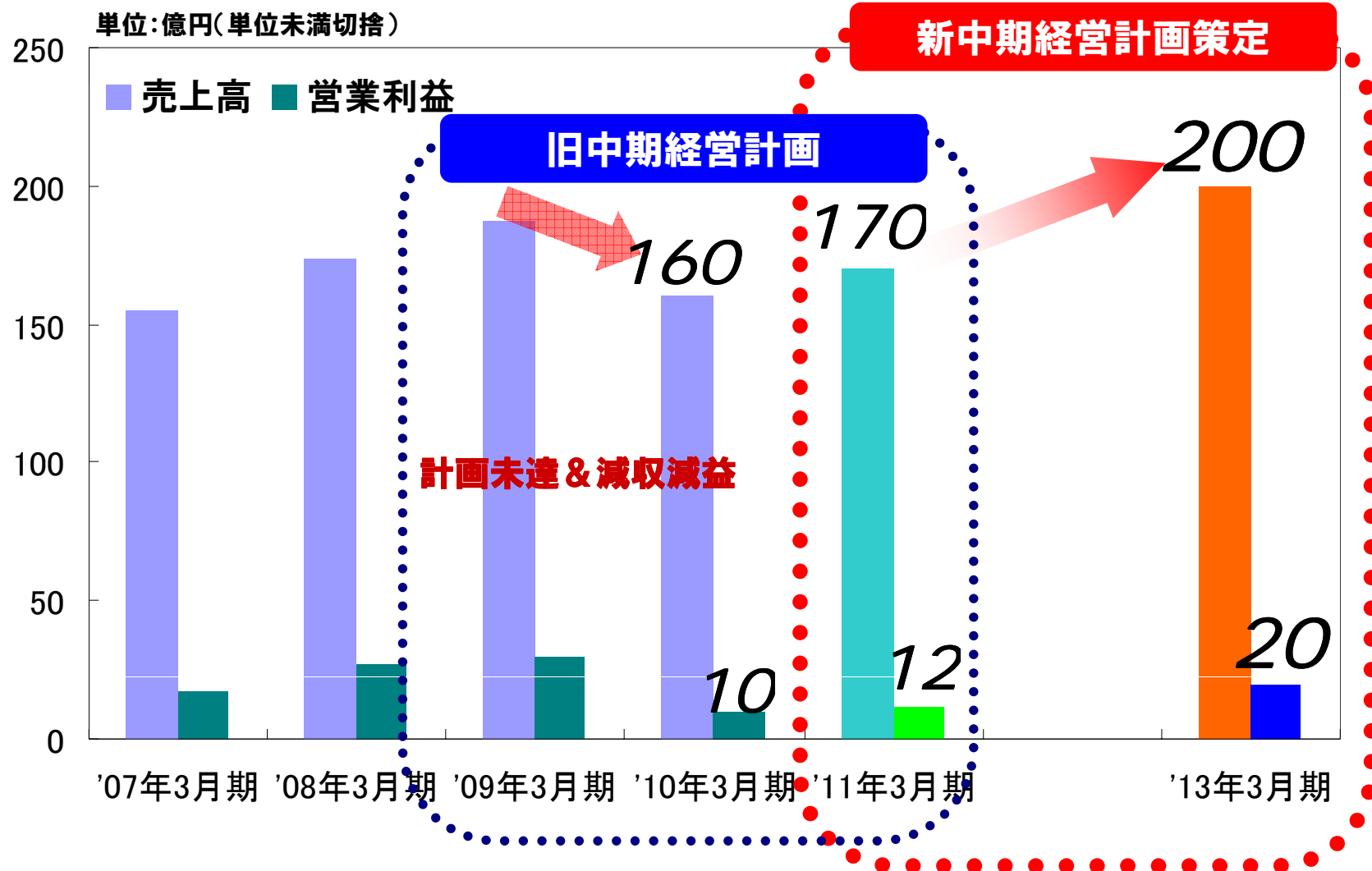
7. CC事業 (CE事業上期ラインナップ表)



上期		
日本	<i>DS/Wii</i>	Rooms (ルームズ) 不思議な動く部屋
	<i>Wii</i>	影の塔
	<i>DS</i>	TVアニメフェアリーテイル 激闘! 魔導士決戦
	<i>PSP</i>	桃太郎電鉄タッグマッチ 友情・努力・勝利の巻!
	<i>DS</i>	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ襲来!
	<i>Wii</i>	DECA SPORTA 3 (デカスポルタ3) (仮)
	<i>DS/Wii</i>	テトリスパーティープレミアム
北米	<i>Wii</i>	OOPS!
	<i>Wii</i>	影の塔
欧州	<i>DS</i>	Rooms The Main Building
	<i>DS</i>	デカスポルタDS
	<i>Wii</i>	Games Island

来期以降の展開概要

1. 数値目標



2. 来期以降の方向性

▼方向性

1. 新プラットフォームへの対応

2. 脱パッケージ化の推進

3. 継続的な運営サービスの強化

4. 外部とのコラボレーションの一層の充実

5. 南米とアジア等、新興マーケットへのチャレンジ

参考資料

参考1 連結業績

1. 貸借対照表

単位:百万円(単位未満切捨)

	09年3月期 期末		10年3月期 期末	
	実績	構成比	実績	構成比
現預金	5,242	41%	4,167	36%
売掛金	3,021	24%	2,541	22%
棚卸資産	1,863	15%	2,123	19%
その他資産	2,513	20%	2,609	23%
資産合計	12,641	100%	11,441	100%
買掛金及び未払金	991	8%	929	8%
未払法人税等	1,335	11%	342	3%
その他負債	721	6%	763	7%
負債合計	3,048	24%	2,035	18%
純資産合計	9,593	76%	9,406	82%
(内、利益剰余金)	937	7%	762	7%
負債・純資産合計	12,641	100%	11,441	100%

2. キャッシュ・フロー

単位:百万円(単位未満切捨)

	通期実績	
	09年3月期	10年3月期
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,466	-82
投資活動によるキャッシュ・フロー	-113	-157
財務活動によるキャッシュ・フロー	0	-815
現金及び現金同等物に係る換算差額	41	-19
現金及び現金同等物の期首残高	3,849	5,242
現金及び現金同等物の期末残高	5,242	4,167

※比率については表示単位未満を四捨五入

3. セグメント別売上高・営業利益【通期】

単位:百万円(単位未満切捨)

	NC関連事業			CC関連事業			その他		
	09年3月期	10年3月期	11年3月期	09年3月期	10年3月期	11年3月期	09年3月期	10年3月期	11年3月期
	実績	実績	計画	実績	実績	計画	実績	実績	計画
売上高	8,202	7,228	8,400	10,405	8,647	8,600	84	164	0
営業利益	1,222	1,195	1,400	2,885	855	900	23	60	0

参考2 ネットワーク・コンテンツ（NC）関連事業（1）



<ネットワーク・コンテンツ関連事業>

単位：百万円（単位未満切捨）

1. 事業別地域別売上高

	地域	09年3月期		10年3月期				11年3月期	
		実績	構成比	実績	構成比	計画	計画比	計画	構成比
モバイル・PC向け ゲーム事業	国内	3,838	47%	3,017	42%	3,800	-21%	3,300	39%
	海外	419	5%	215	3%	500	-57%	500	6%
		4,257	52%	3,232	45%	4,300	-25%	3,800	45%
音楽映像事業	国内	3,501	43%	3,673	51%	3,900	-6%	4,300	51%
	海外	443	5%	322	4%	300	7%	300	4%
		3,945	48%	3,996	55%	4,200	-5%	4,600	55%
NC事業計		8,202	100%	7,228	100%	8,500	-15%	8,400	100%

※比率については
表示単位未満を四捨五入

2. NC課金者数

単位：万人（単位未満切捨）

	地域	09年3月期	10年3月期				11年3月期
		4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	通期計画
モバイル・PC向け ゲーム事業	国内	80	72	65	63	60	58
	海外	4	2	2	2	3	1
		84	75	68	65	64	59
音楽映像事業	国内	106	111	114	109	104	124
	海外	18	18	16	14	12	13
		125	129	131	124	117	137

3. 主要サイト課金者数（モバイル・PC向けゲーム事業）

単位：万人（単位未満切捨）

	09年3月期	10年3月期				11年3月期
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	通期計画
ハドソン★プレミアム	26	23	20	17	17	17
桃太郎電鉄	28	26	23	24	23	25
CROWS × WORST	9	10	9	9	9	8

4. 主要サイト課金者数（音楽映像事業）

単位：万人（単位未満切捨）

	09年3月期	10年3月期				11年3月期
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	通期計画
着メロ	61	59	56	54	52	44
着うた	27	31	31	28	25	25
着うたフル	16	20	24	25	22	30

※すべて期末時点での月次課金者数
※主要サイトの課金者数はすべて3キャリア合計

参考2 ネットワーク・コンテンツ（NC）関連事業（2）



5. App Storeで配信中のiPhone/iPod touchコンテンツ全タイトル(2010年4月30日現在)

	タイトル名	配信開始日
1	ボンバーマンTOUCH -The Legend of Mystic Bomb- (Bomberman Touch -The Legend of Mystic Bomb-)	2008年7月11日
2	AQUA FOREST Powered by OctaveEngineTM Casual	2008年7月11日
3	nikoli SUDOKU(数独) Vol.1	2008年7月11日
4	パズループ(Puzzloop)™	2008年8月8日
5	nikoli SUDOKU(数独) Vol.2	2008年8月28日
6	花札狂【日本のみで配信】	2008年8月30日
7	ネオサメガメ(NeoSameGame)	2008年9月4日
8	Catch The Egg	2008年9月8日
9	nikoli SUDOKU(数独) Vol.3	2008年9月25日
10	うひうひキャノンボール(Happy Face Popper)	2008年10月11日
11	パズループEndless(Puzzloop Endless)	2008年10月16日
12	麻雀刑事(Mahjong Police)	2008年10月22日
13	nikoli SUDOKU(数独) Vol.4	2008年10月29日
14	幽写機(Haunted Pics)	2008年12月2日
15	FB—GIRLS【日本のみで配信中】	2008年12月22日
16	クレヨン・フィジックス Deluxe(Crayon Physics Deluxe)	2009年1月1日
17	スライダー・アドベンチャーズ(Slyder Adventures)	2009年1月5日
18	ケーキ・マニア3(Cake Mania 3)	2009年2月4日
19	エレメンタルモンスターTD(ElementalMonster TD)	2009年3月25日
20	連射測定器付時計シューティングウォッチ(Shot Watch)	2009年4月1日
21	振って！ 飛んで！ 快盗ムーンダンサー(Grappling Action: MOON DANCER/THE MIDNIGHT THIEF)	2009年6月10日
22	ボンバーマンTOUCH 2 -ボルケーノ・パーティー-(Bomberman Touch 2 -Volcano Party-)	2009年6月18日
23	恐怖・百物語【日本のみで配信中】	2009年8月17日
24	世界ジャンケン (World RPS)	2009年9月30日
25	AQUA FOREST 2 - morning dew -	2009年11月24日
26	Anicons【北米のみで配信】	2010年1月22日
27	Anicons Valentine's Day【北米のみで配信】	2010年1月22日
28	Anicons For Starters【北米のみで配信】	2010年1月22日
29	歌詞app【日本のみで配信】	2010年2月20日
30	ネットジャン狂【日本のみで配信】	2010年4月13日

参考3 コンシューマ・コンテンツ（CC）関連事業（1）



<コンシューマ・コンテンツ関連事業>

1. 事業別地域別売上高

単位：百万円(単位未満切捨)

	地域	09年3月期		10年3月期				11年3月期	
		実績	構成比	実績	構成比	計画	計画比	計画	構成比
CE事業	国内	3,497	34%	3,296	38%	4,200	-22%	4,400	51%
	北米	1,109	11%	1,056	12%	1,400	-25%	1,000	12%
	欧州	1,569	15%	801	9%	1,200	-33%	700	8%
	他	9	0%	8	0%	-	-	-	-
		6,186	59%	5,162	60%	6,800	-24%	6,100	71%
DL事業	国内	219	2%	362	4%	350	3%	500	6%
	北米	437	4%	529	6%	600	-12%	850	10%
	欧州	147	1%	224	3%	150	49%	250	3%
	他	0	0%	8	0%	-	-	-	-
	805	8%	1,125	13%	1,100	2%	1,600	19%	
RSD事業		3,385	33%	2,286	26%	3,600	-37%	800	9%
SP事業		28	0%	73	1%	0	-	100	1%
CC事業計		10,405	100%	8,647	100%	11,500	-25%	8,600	100%

※CE事業=コンシューマ・エンタテインメント事業
 ※DL事業=ダウンロード事業
 ※RSD事業=リレーションシップ・ソフト(受託)制作事業
 ※SP事業=システムプロダクト事業

※比率については表示単位未満を四捨五入

2. 販売数量

(単位：販売本数/万本、DL本数/万、タイトル数/本)

	地域	09年3月期		10年3月期		11年3月期	
		実績		実績		計画	
		通期	タイトル数	通期	タイトル数	通期	タイトル数
CE事業 (販売本数)	国内	117	16	100	11	129	13
	北米	96	3	112	7	58	6
	欧州	110	3	63	4	64	6
		324	22	276	22	251	25
DL事業 (DL本数)	国内	29	9	53	17	73	13
	北米	58	9	73	16	148	18
	欧州	16	10	31	13	61	14
		103	28	158	46	283	45

参考3 コンシューマ・コンテンツ（CC）関連事業（2）



3. 10年3月期 プラットフォーム別発売タイトル数

(単位:本)

	地域	2009年3月期 通期実績					2010年3月期 通期実績					2011年3月期 通期計画					
		合計	Wii	DS	PSP	-	合計	Wii	DS	PSP	-	合計	Wii	DS	PSP	Xbox360	PS3
CE事業	国内	16	5	7	4	-	11	5	5	1	-	13	4	7	1	-	1
	北米	3	3	-	-	-	7	4	3	-	-	6	4	1	-	1	-
	欧州	3	2	1	-	-	4	3	1	-	-	6	3	3	-	-	-
		22	10	8	4	-	22	12	9	1	-	25	11	11	1	1	1
DL事業	地域	合計	WiiWare	PSN	XLA	DSiWare	合計	WiiWare	PSN	XLA	DSiWare	合計	WiiWare	PSN	XLA	DSiWare	
	国内	9	9	-	-	-	17	6	4	-	7	13	4	7	-	2	-
	北米	9	9	-	-	-	16	5	4	2	5	18	6	7	4	1	-
	欧州	10	10	-	-	-	13	4	4	-	5	14	6	7	-	1	-
		28	28	-	-	-	46	15	12	2	17	45	16	21	4	4	-

4. 10年3月期 主要パッケージタイトル販売本数【通期実績】

(単位:販売本数/万本)

タイトル名	機種	国内	北米	欧州	合計
Wii デカスポルタ2	Wii	11	29	33	74
Wii デカスポルタ	Wii	1	57	16	76
DS メタルファイト ベイブレード	DS	6	-	-	6
Wii はたらくヒト	Wii	-	5	0	5
Wii 桃太郎電鉄2010	Wii	28	-	-	28
Wii メタルファイト ベイブレード ガチンコスタジアム	Wii	5	-	-	5
DS メタルファイト ベイブレード 爆誕! サイバーペガシス	DS	14	-	-	14

【参考】	
09年3月期 までの累計	10年3月期 までの累計
-	74
201	277
4	10
23	29
-	28
-	5
-	14

5. 11年3月期 主要パッケージタイトル販売本数【通期計画】

(単位:販売本数/万本)

タイトル名	機種	国内	北米	欧州	合計
Wii デカスポルタ3(仮)	Wii	7	20	14	41
PSP 桃太郎電鉄タッグマッチ 友情・努力・勝利の巻!	PSP	20	-	-	20
Wii 影の塔	Wii	4	6	7	17
DS/Wii テトリスパーティープレミアム	DS/Wii	14	-	-	14
DS メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ襲来!	DS	13	-	-	13