

2010年3月期 第2四半期決算 (2009年4月～9月)

決算説明資料

タイヨーエレクトロニクス株式会社

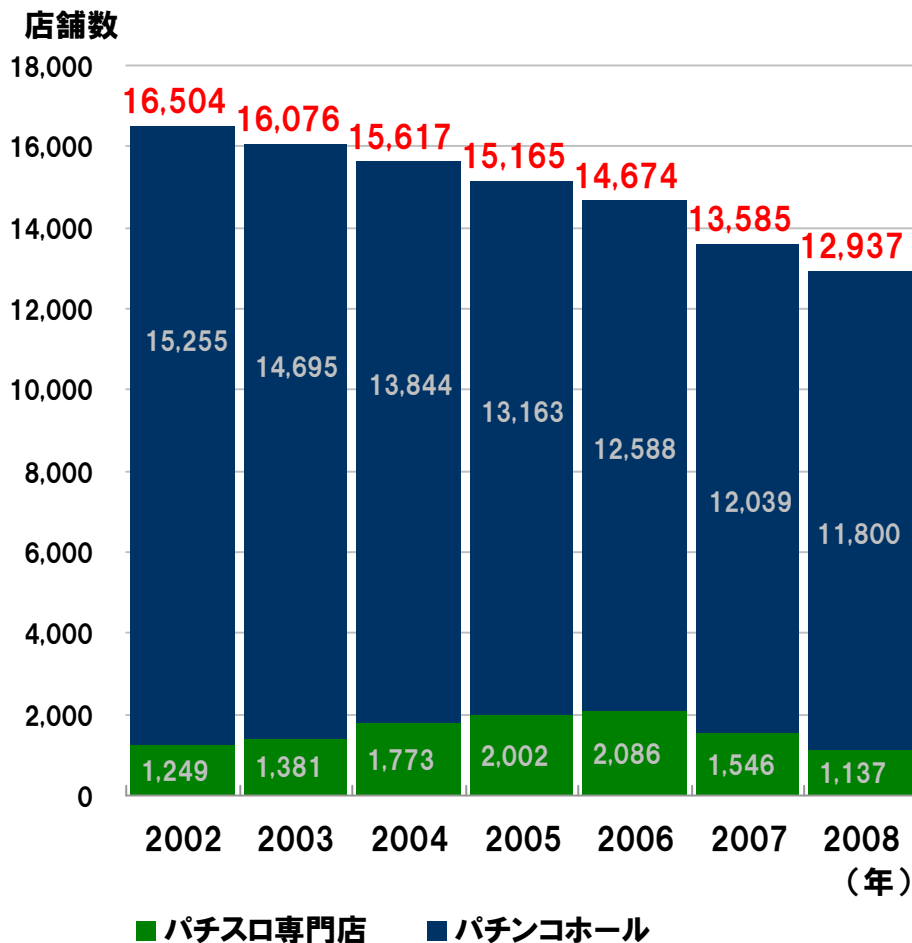
SEGA-SAMMY
GROUP

2009年11月2日

本資料に記載された将来の予測等は、現時点で入手可能な情報に基づき、当社が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実な要素を含んでおり、将来における実際の業績は大きく異なる結果となりうることをご承知おきください。

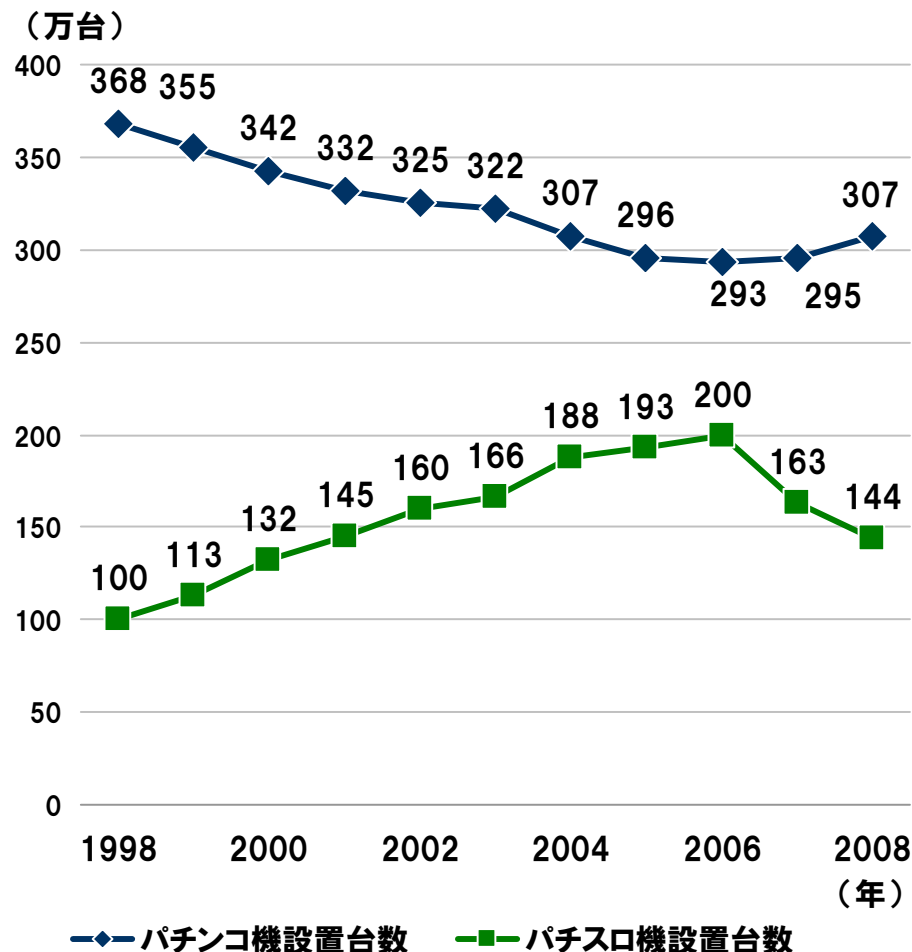
■ 遊技機市場動向	2
■ 決算ハイライト	3
■ 販売実績	4
■ PL・BS・CFの内容	5-7
■ 戦略概要およびTOPICS	8-11
■ 提携戦略の進捗状況	12
■ 事業方針	13
■ 通期業績予想	14

パチンコホール・パチスロ専門店の店舗数推移



出所: 矢野経済研究所

パチンコ機・パチスロ機の設置台数の推移



販売台数

- パチンコ機販売は、上期主力機種「CR機動新撰組萌えよ剣 疾風怒濤編」の販売計画台数を達成したこと及び販売遅延なく計画通りの3シリーズを市場投入したことにより、前年同期実績を上回り、ほぼ期初予想の販売実績を達成した。
- パチスロ機販売は、1機種あたりの販売数が期初予想を下回ったこと、および1機種を適合の遅れにより下期以降に持ち越したことから、前年同期実績および期初予想を下回る販売実績となった。

	‘09/3期上期	‘10/3期上期	増減額	期初上期予想
パチンコ機販売台数	26,946台	48,653台	+21,707台	50,000台
パチスロ機販売台数	6,193台	1,806台	▲4,387台	10,000台
合計販売台数	33,139台	50,459台	+17,320台	60,000台

業績

- 販売台数の増加・販売収益率の向上・部材ロスの削減・経費の削減により、売上高及び各利益は前年同期実績を大きく上回った。また、期初予想に比べ、パチスロ機の不振のため売上高は減少したものの、パチンコ機の販売収益率の向上により、各利益は期初予想を大きく上回った。

(単位:百万円)

	‘09/3期上期	‘10/3期上期	増減額	期初上期予想
売上高	9,360	15,346	+5,986	17,300
営業利益	342	3,025	+2,683	1,180
経常利益	399	3,023	+2,624	1,180
四半期純利益(累計)	354	2,382	+2,028	1,110

- パチンコ機:「CR機動新撰組萌えよ剣 疾風怒濤編」は販売計画台数を達成。「CR八代亜紀 心の故郷帰りませんか」のハネデジタイプ及び新台「CR BLOOD+」の計3シリーズを予定通り販売し、上期販売台数合計は期初予想をほぼ達成する約5万台となる。
- パチスロ機:パチスロ市場低迷による1機種あたりの販売台数の減少、および1機種の下期以降持ち越しにより、上期販売台数が減少。

当期(10/3期)	1Q	2Q	上期
パチンコ機	34,248台	14,405台	48,653台
主な販売機種	・萌えよ剣2(ミドル) ・八代亜紀2	・BLOOD+ ・萌えよ剣2(ハネデジ)	3シリーズ ※計画通り3シリーズ投入
パチスロ機	0台	1,806台	1,806台
主な販売機種	※1シリーズ 適合遅れ	・真・女神転生	1シリーズ ※1シリーズ持ち越し

【ご参考:前期実績】

当期(09/3期)	1Q	2Q	上期
パチンコ機	15,552台	11,394台	26,946台
主な販売機種	・サムライチャンプルー	・エルビスプレスリー ・匠の道	3シリーズ
パチスロ機	2,662台	3,531台	6,193台
主な販売機種	・熱血硬派くにおくん	・萌えよ剣	2シリーズ

(単位:百万円、%)

	2009/3上期		2010/3上期			主な増減内容
	実績	構成比	実績	構成比	増減額	
売上高	9,360	100.0	15,346	100.0	5,986	【販売台数】 ①パチンコ機新台 +29千台 ②パチンコ機面替 ▲8千台 ③パチスロ機 ▲4千台 【売上総利益の概算分析】 ■量的増加 +14億円 (販売台数の増加等) ■質的増加 +7億円 (販売単価の上昇・原価低減等) ■部材ロス削減 +11億円 【主な販管費の増減内容】 ①販売手数料 +1.4億円 ②広告・促進費 +3.0億円 ③人件費 +1.8億円
パチンコ機(新台)	3,116	33.3	12,435	81.0	9,319	
パチンコ機ゲージ盤(面替)	4,178	44.6	2,199	14.3	△1,979	
パチスロ機	1,882	20.1	540	3.5	△1,342	
その他	183	2.0	172	1.1	△11	
売上原価	6,443	68.8	9,148	59.6	2,705	【主な販管費の増減内容】 ①販売手数料 +1.4億円 ②広告・促進費 +3.0億円 ③人件費 +1.8億円 繰越欠損金の解消
売上総利益	2,917	31.2	6,197	40.4	3,280	
販売費及び一般管理費	2,574	27.5	3,172	20.7	598	
営業利益	342	3.7	3,025	19.7	2,683	
営業外損益	57	0.6	△2	△0.0	△59	
経常利益	399	4.3	3,023	19.7	2,624	繰越欠損金の解消
特別損益	△20	△0.2	△46	△0.3	△26	
法人税等	24	0.3	593	3.9	569	
四半期純利益(累計)	354	3.8	2,382	15.5	2,028	
パチンコ・シリーズ数	3シリーズ		3シリーズ			
パチンコ・販売台数	26,946台		48,653台			
パチスロ・シリーズ数	2シリーズ		1シリーズ			
パチスロ・販売台数	6,193台		1,806台			

(単位:百万円)

	2009/3末	2009/9末	増減額	主な増減内容
流動資産	14,174	17,203	3,029	
現金及び預金	9,294	9,787	493	
受取手形・売掛金	2,834	4,499	1,665	パチンコ機販売による債権増加
たな卸資産	1,853	755	△1,098	パチンコ機在庫の減、厳密な在庫管理
有価証券	0	2,000	2,000	譲渡性預金(余資資金の運用目的)
固定資産	3,667	3,661	△6	
有形固定資産	2,902	2,865	△37	
無形固定資産	35	35	0	
投資その他の資産	729	760	31	
資産合計	17,841	20,864	3,023	
流動負債	5,356	6,086	730	未払法人税等の増加6億円
支払手形・買掛金	2,679	2,793	114	
短期借入金	1,500	1,500	0	
固定負債	1,144	1,141	△3	
負債合計	6,500	7,228	728	
純資産合計	11,340	13,636	2,296	自己資本比率65.4%(1.8ポイント増)
負債・純資産合計	17,841	20,864	3,023	

(単位:百万円)

	2009/3上期	2010/3上期	増減額
営業活動によるキャッシュ・フロー	△223	3,197	3,420
税引前四半期純利益	378	2,976	2,598
売上債権等の増減	396	△1,661	△2,057
たな卸資産の増減	2,232	1,097	△1,135
仕入債務の増減	△3,320	△61	3,259
投資活動によるキャッシュ・フロー	△222	△2,517	△2,295
有価証券の取得による支出	—	△2,000	△2,000
設備投資による支出	△234	△499	△265
財務活動によるキャッシュ・フロー	△543	△156	387
短期借入金の返済による支出	△300	—	300
配当金の支払い	△114	△112	2
現金及び現金同等物の増加額	△990	522	1,512
現金及び現金同等物の期首残高	9,781	9,239	△542
現金及び現金同等物の期末残高	8,791	9,762	971

版権・スペック・演出・サウンド、時代のニーズを掴みながら常に「新しい物」を創造。

‘09年5月 「CR機動新撰組 萌えよ剣 疾風怒濤編」

絶大なる支持を得た、あの「CR機動新撰組 萌えよ剣」が
パワーアップして帰ってきた！！

新たに描き起こされたグラフィックと、新登場のキャラクター、
さらにバリエーションが豊かになった楽曲により、演出が多彩
に進化！

前作で好評を博した落下式エン
ブレムは迫力を倍増させて搭載！
様々なタイミングで発動する風車
役物と、盤面を斬り裂くX斬りによ
り液晶演出がさらに盛り上がる！



©2002 RED/高橋留美子 ©2002 ENTERBRAIN, INC.
©2005 萌えよ剣製作委員会

‘09年10月 「CR BLOOD+」

その名を世界に轟かす「Production I. G」
制作による渾身の超大作「BLOOD+」。
原作アニメの壮大なストーリー展開や個性豊かな
キャラクター、楽曲などを幅広く使用し、
その世界観を忠実に再現！



©2005 Production I.G・Aniplex・MBS・HAKUHODO



‘09年8月 パチスロ「真・女神転生」



大人気ロールプレイングゲームシリーズ
「真・女神転生」が、ついにパチスロになって登場！
ボーナス当選では終了しない、限界を超えた
ART「メガテンチャンス」を自らの手で掴み取れ！
多彩なリールアクションが全てのプレイヤーに
止まることのない興奮を与える！



©ATLUS CO.,LTD.1992,2008 ALL RIGHTS RESERVED

販売体制の強化

■西日本営業部 広島支店を新設。

中国・四国エリアのさらなる営業強化・充実を図るため、新規営業拠点として西日本営業部 広島支店を開設。
(全国4ブロック・9支店・2営業所体制)



広島支店外観



広島支店ショールーム

■営業社員増強(サミー社から出向受入)

営業力の強化および顧客サービスの向上を図るため、サミー社から即戦力となる31名の営業社員を受入。全国各事業所へ配置し、サミー・タイヨーエレクトの営業ノウハウ融合。

プロモーション展開の強化

■TVCMを活用し、ユーザーのブランドイメージの向上を図る。(CR機動新撰組萌えよ剣 疾風怒濤編)

■原作アニメのダイジェスト版をホールを通じてユーザへ 無料配布。(CR BLOOD+)

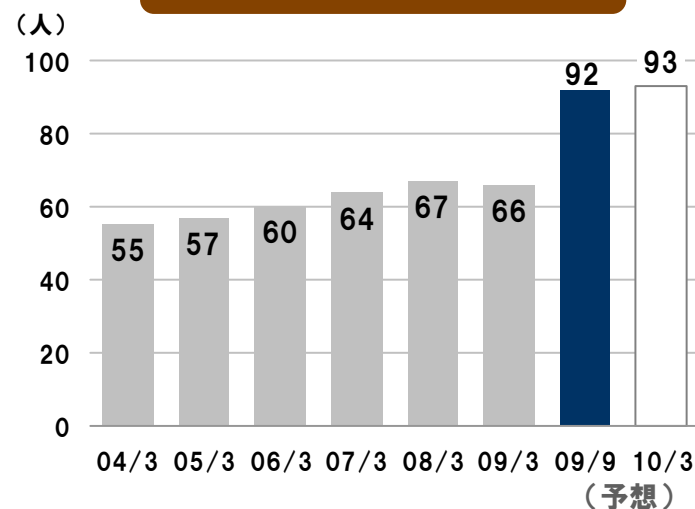


©2005 Production I.G・Aniplex・MBS・HAKUHODO

きめの細かいサービスを実践し、
全国のホール様と共に成長



営業スタッフ数の推移



開発スキームの強化

■安定的な業績達成に向け、開発スキームを再構築

①適合率の向上

年間パチンコ6機種以上・パチスロ3機種以上の市場投入を実現すべく、社内における申請業務を強化し、計画に合わせた機種投入により業績の安定化を図る。

②海外生産を見据えた設計

原価の低減を図るため、設計段階から低コストの海外生産を見据えた開発計画を構築し、品質・コストの両面からの検証を実施する。

③部材の共通化

部材廃棄ロスの低減を図るため、開発機種間での共通化及びサミー社との部材共通化を図り、「CR機動新撰組萌えよ剣 疾風怒濤編」から本格的に運営を開始する。

研究開発

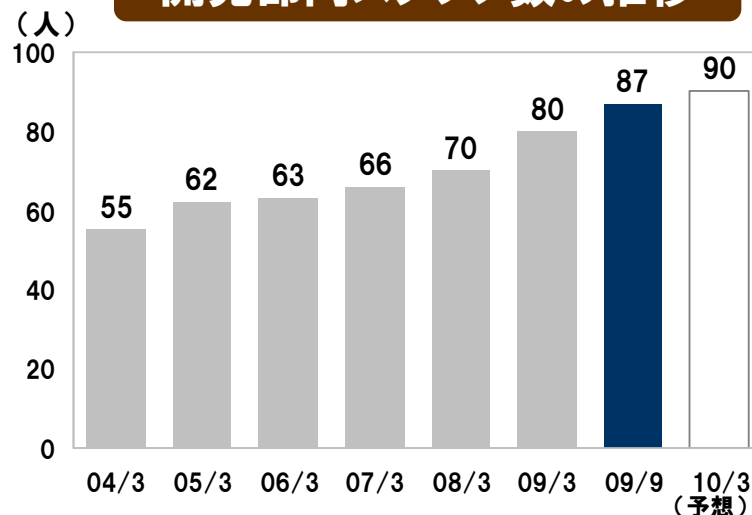
■新枠開発

新枠(ALDIO/アルディオ)を「CR機動新撰組萌えよ剣 疾風怒濤編」から投入し、同機種の販売数の増加を促進

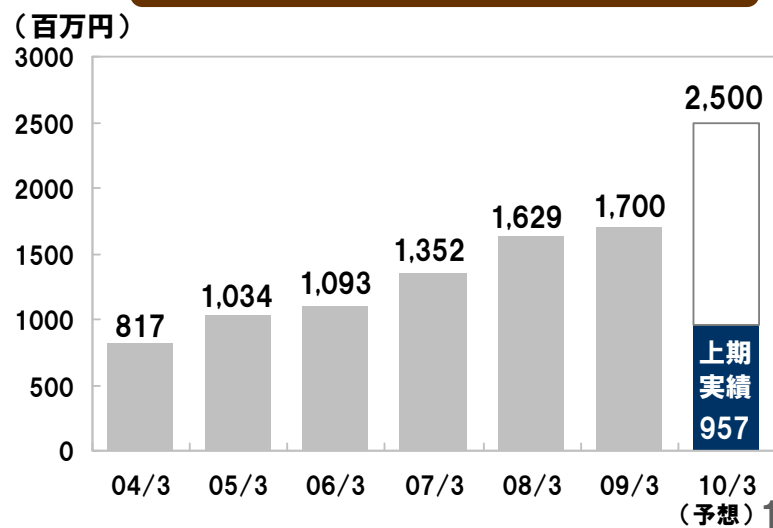
■研究開発投資の拡大

・経費全体を見据えながら、将来への投資となる人員及び新機種開発予算を積極的に拡大。

開発部門スタッフ数の推移



研究開発費の推移



CSR活動の推進、さらなる品質向上

小牧工場 9月操業開始

(パチスロ機)

さらに高品質遊技機を生産するため、研究開発本部・営業本部との連携が不可欠であるため、パチスロ機製造工場を本社近隣の小牧市へ移転しました。



CSR活動

本社東側の見寄公園(名古屋市西区)に1999年から毎年公園の美化を目的に桜の植樹を寄贈。本年も実施し合計38本の桜を植樹しました。



本館ロビーにAED(自動体外式除細動機)を設置。社員の人命救助のほか、近隣の事故発生や災害発生など、人命救助が必要とされた場合に役立ていただくことを目的に設置しました。



セガサミーグループ企業数社で、国際協力へ参画。社員の自宅にある本やCD、DVD等を回収・換金し、社団法人シャンティ国際ボランティア会を通じて子どもの図書がほとんど出版されていない国々(カンボジア、ラオス等)へ「絵本を届ける運動」を推進しています。



時 期	事業提携に関する事項		提 携 効 果
07/3・12	【財務強化】	サミー株式会社に対する第三者割当増資	計81億円の資本増強
07/12	【販路拡大】	当社のパチスロ「伝説の巫女」をサミー社ルートで販売	1.1万台の販売実績
08/ 4～	【品質強化】	パチスロ豊橋工場の立ち上げ(グループリソース有効活用)	生産能力・効率の向上
08/10～	【新市場創出】	(株)サミーネットワークスと連携したモバイルコンテンツ/PCコンテンツ事業展開	コンテンツ事業の拡大
09/3～	【部材共通化】	汎用電子部材(液晶等)の共通化(CR八代亜紀2より実施)	クオリティー向上・原価低減
09/3～	【販路拡大】 【広告宣伝強化】	・営業推進室を新設(強化人員として12名の出向受入) ・営業企画部門の拠点を東京に設置	組織的販売体制の構築 効果的プロモーション活動
09/5～	【販路拡大】	エリア営業強化に向け、サミー社より営業人員30名程度 の出向受入(当社の各支店・営業所に配置)	販売数の増加
09/8	【部材共通化】	サミー製筐体パチスロ機「真・女神転生」の投入	クオリティー向上・原価低減
09/10	【販路拡大】	サミー製パチスロ機「ベルサイユのばら」を当社販売ルート で販売	販売機種数・販売数の増加
09～	【販路拡大】	「ベルサイユばら」に続き、パチスロ機に関する提携事業 を計画	販売機種数・販売数の増加
09～	—	今後も各分野で提携事業が進捗中	



当期(2010年3月期)事業方針

「競争優位性を高めるブランド力を構築し、収益性の確保と一定の市場シェアを確保」

販売力強化

- (新枠投入) 新機能を搭載した新枠“ALDIO”を「萌えよ剣」から市場投入し、シェア拡大
- (ブランド力) 効果的なプロモーション展開(TVCM等有効活用)による販売数の増加
- (サービス力) スタッフ強化(サミー社からの出向者受入・広島支店開設等)による顧客ホール数の増加
- (組織力) 多機種販売に対応した営業本部の政策機能の充実

開発力強化

- (ヒット機種) キラーコンテンツを生み出すため、積極的な開発投資の実行
- (開発効率) パチンコ機6機種以上・パチスロ機3機種以上の開発実行
- (パチスロ機) サミー社との提携による有力パチスロ機の開発

2010年3月期下期の課題

【販売力】: 上期に実施した人員・拠点増強効果の発揮

【開発力】: 中期目標に向けたヒットの開発および当期販売予定機種の適合

中期目標感

「中期的にトップシェアグループ入りを目指す」

販売台数: 20万台以上

売上高: 500億円以上

経常利益率: 15%以上

(単位:百万円、%)

	2008/3期		2009/3期		2010/3期(予想)						
	実績	百分比	実績	百分比	上期実績		下期予想		通期予想		※()内は期初予想 増減額
						百分比		百分比		百分比	
売上高	25,334	100.0	14,307	100.0	15,346	100.0	19,454	100.0	34,800 (34,300)	100.0	20,493
営業利益	1,657	6.5	405	2.8	3,025	19.7	1,275	6.5	4,300 (2,480)	12.3	3,895
経常利益	1,636	6.5	474	3.3	3,023	19.7	1,277	6.5	4,300 (2,500)	12.3	3,826
当期純利益	1,423	5.6	410	2.9	2,382	15.5	517	2.6	2,900 (1,400)	8.3	2,490
配当金	5円		5円		—		15円 (8円)		15円 (8円)		
パチンコ・シリーズ数 パチンコ・販売台数	6シリーズ 68,213台		5シリーズ 44,491台		3シリーズ 48,653台		3シリーズ 50,000台		6シリーズ 98,653台		
パチスロ・シリーズ数 パチスロ・販売台数	2シリーズ 23,873台		2シリーズ 6,268台		1シリーズ 1,806台		3シリーズ 20,000台		4シリーズ 21,806台		

参考資料

会 社 名	タイヨーエレクトリック株式会社
代 表 者	代表取締役社長 佐藤 英理子
本 社 所 在 地	愛知県名古屋市西区見寄町125番地
設 立	1973年7月11日
株 式 上 場	2001年4月11日(JASDAQ:6429)
事 業 内 容	パチンコ・パチスロ遊技機の開発、製造、販売
資 本 金	5,125百万円(2009年9月30日現在)
売 上 高	14,307百万円(2009年3月期)
経 常 利 益	474百万円(2009年3月期)
従 業 員 数	280名(2009年9月30日現在)
主 要 株 主	サミー株式会社(50.90%)、佐藤英理子(11.50%) (2009年9月30日現在)



本社本館

年 月			沿 革
昭和	48年	7月	アレンジボール機の製造及び販売を目的として名古屋市西区見寄町において太陽電子株式会社(現タイヨーエレクトリック株式会社)を資本金5百万円で設立
昭和	49年	7月	名古屋支店開設
昭和	58年	5月	東京支店開設
昭和	59年	2月	仙台支店開設
昭和	59年	9月	事業拡大に伴い本社・本社工場新築
平成	元年	5月	ヒット機種「ワイワイワイ」発売
平成	2年	4月	株式会社ヘイタックを資本金60,000千円で設立(当社出資比率33.3%)
平成	3年	1月	新本社社屋完成(現 東館)
平成	3年	12月	アンテナショップとしてパチンコホール「DAILY SPOT いつものところ」開設
平成	5年	4月	大阪支店開設
平成	5年	6月	株式会社ヘイタックを当社出資比率100%とし子会社化
平成	5年	7月	開発センター新築
平成	7年	12月	ヒット機種「CRそれゆけ浜ちゃん2」発売
平成	8年	7月	太陽電子株式会社をタイヨーエレクトリック株式会社へ商号変更
平成	8年	7月	株式会社ヘイタックを太陽電子株式会社へ商号変更
平成	9年	12月	パチンコ業界初の10インチ液晶画面使用による新機種「CR海底天国7」発売
平成	10年	3月	パチンコホール「DAILY SPOT いつものところ」売却によりホール部門廃止
平成	10年	12月	新本社工場完成
平成	13年	4月	日本証券業協会に株式を店頭登録(JASDAQ市場)

年 月			沿 革
平成	13年	7月	福岡支店開設及び千葉営業所(現千葉支店)開設
平成	13年	8月	本社本館新築
平成	14年	9月	7年ぶりにアレンジボール遊技機(アレパチ)「CRアレパッチン」発売
平成	15年	7月	横浜営業所(現横浜支店)開設
平成	15年	10月	子会社太陽電子株式会社を吸収合併
平成	15年	11月	札幌支店開設
平成	16年	2月	次世代遊技機「CRアレパチ アポロ1号」発売
平成	16年	12月	株式会社ジャスダック証券取引所に株式を上場
平成	17年	5月	神戸営業所開設
平成	17年	6月	愛・地球博「PーForest」に骨伝導パチンコ、リサイクルパチンコを提供
平成	17年	9月	イトレックジャパン株式会社との業務提携を締結
平成	18年	3月	イトレックジャパン株式会社との共同開発第一弾「CR五右衛門」発売
平成	19年	3月	サミー株式会社との事業・資本提携締結(新資本金2,881百万円)
平成	19年	8月	さいたま営業所開設
平成	19年	12月	サミー株式会社に対する第三者割当増資実施、連結化となる(新資本金5,125百万円)
平成	20年	9月	ジャスダック証券取引所制度信用銘柄に選定
平成	20年	9月	イトレックジャパン株式会社との業務提携を期間満了により解消
平成	21年	5月	広島支店開設
平成	21年	9月	小牧工場開設(回胴式遊技機)

販路拡大

- 互いの営業ノウハウを共有した全国ホール様への積極的アプローチ
- ブランド独自性を維持したマルチチャネル販売(パチスロ伝説の巫女にて実践済)

IPの育成・創造

- 両社保有著作権の有効活用・両社協調による有力著作権の取得
- セガサミーグループ・オリジナルIPの創造・育成への参画

広告宣伝強化

- 各種媒体での効率的なグループ広告宣伝展開
- アンテナショップ展開などによるホール様との関係強化

部材共通化

- サミー製パチスロ筐体を使用したパチスロ開発加速化
- パチンコ・パチスロ部材共通化によるコストダウン

リユース

- 環境に配慮したリユース部材の拡大
- サミーグループ各社との共同リユーススキームの構築

品質強化

- サミーと連携した強固な品質検査体制の構築
- ホール様に対する万全なるアフター体制の強化

新市場創出

- 両社共有のパイオニア精神に基づき、業界活性化・多様化を促進する新市場を創出

【独自性の拡大】ソフト開発力・全国営業力

タイヨーエレクトクの強みをグループ・プラットフォーム上で集中強化

ソフト開発力の強化

- 独自の開発手法を強化・発展
- ゲーム性・ビジュアル性・サウンド性・オリジナル性の追求
- パイオニア精神による他社との差別化を徹底
- リソース(開発者・開発費)の拡大

全国営業力の強化

- 長年培ってきた直販先・販社との連携強化
- 法人戦略/エリア戦略の構築
- 広告宣伝強化によるブランド力向上
- リソース(拠点・営業マン・宣伝費)の効率的運用

【提携戦略】成長へのプラットフォームを構築

ハードの利用

- サミー製パチスロ機筐体の利用
- 液晶等電子関連汎用部材の共通化
- リユース体制の構築

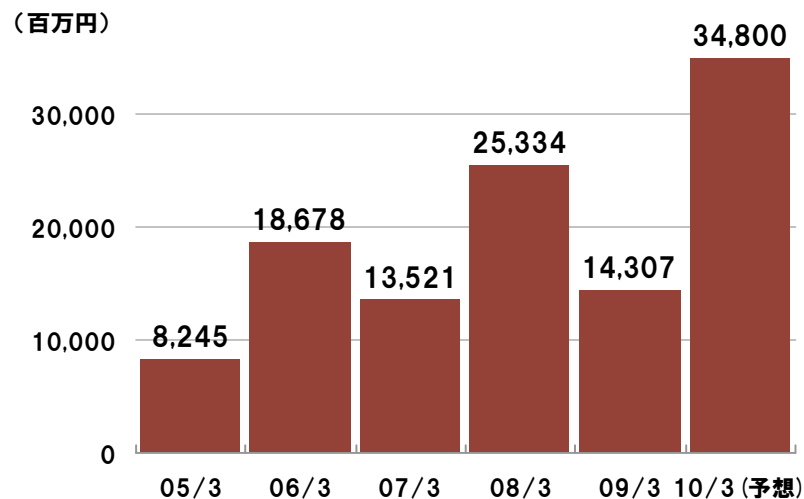
情報の共有

- 販売ノウハウの共有
- 広告宣伝ノウハウの共有
- 製品品質検査体制の構築

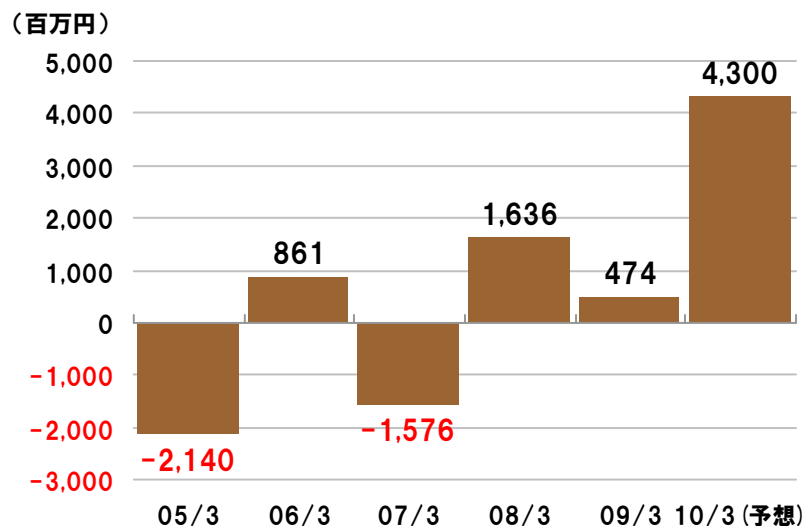
コンテンツの活用

- グループ保有著作権の有効活用
- グループ力による有力著作権の取得
- 携帯サイト等コンテンツ二次展開

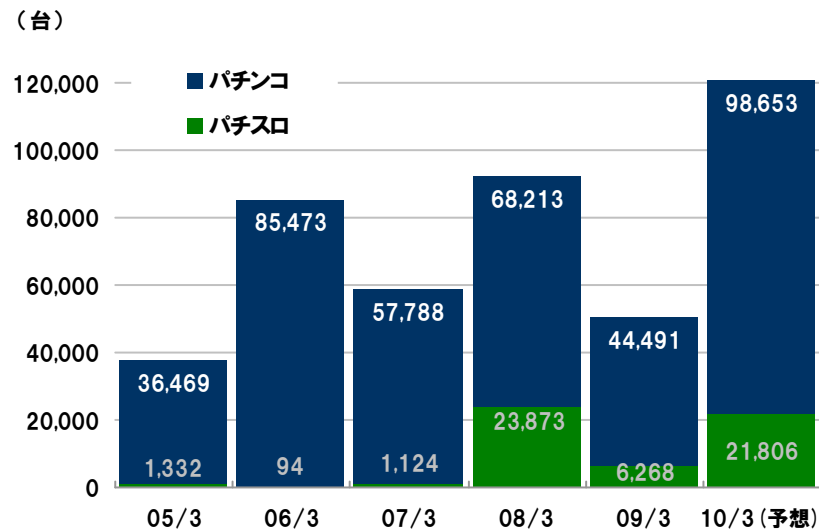
売上高



経常利益



販売台数



純資産額・自己資本比率

