

2007年3月期 決算説明会



2007年5月17日

株式会社 トムス・エンタテインメント

[免責事項]

本資料、及び本説明会における質疑応答などにおける市場予測や業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき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性を含んでおり、将来における実際の業績は、社会の諸情勢や市場動向等により大きく異なる結果となり得ることを、あらかじめご承知おきください。

I 2007年3月期 実績

■決算ハイライト

営業成績

- 売上高・営業利益・経常利益は前年度よりやや減少し、当期利益は増加
 - ・アニメーション事業：販売収入の伸びにより、業績好調
 - ・アミューズメント事業：大型店舗との競争激化などにより、厳しい運営状況

トピックス

- 劇場版「名探偵コナン 探偵たちの鎮魂歌（レクイエム）」
第30回日本アカデミー賞優秀アニメーション作品賞を受賞！

劇場版第10作目という節目の年の受賞。作品クオリティの高さを証明!!

- 新スタジオ2月業務開始

都内4ヶ所目となる自社保有スタジオが竣工。制作部門の環境整備と集約で、生産性の更なる向上へ

- 音楽事業、イギリスと香港に海外現地法人設立

イギリスと香港を拠点に、欧州とアジアにおける、楽曲の著作権管理・開発業務の強化、現地著作権団体・音楽出版社との提携による他社との差別化へ



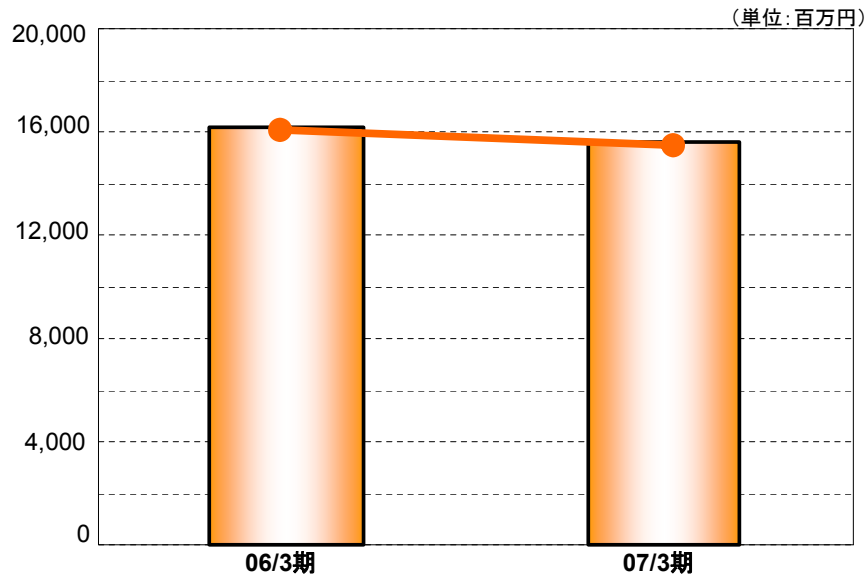
※写真提供：日本アカデミー賞協会



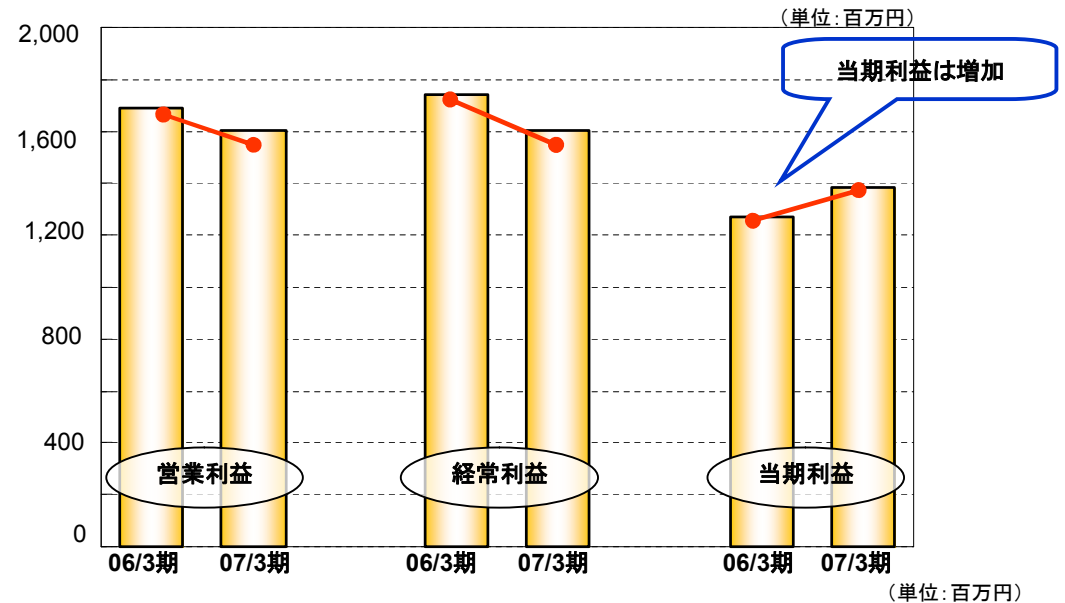
「名探偵コナン
探偵たちの鎮魂歌（レクイエム）」

■ 連結実績～売上高・営業利益・経常利益はやや減少、当期利益は増加～

＜売上高推移＞



＜利益推移＞

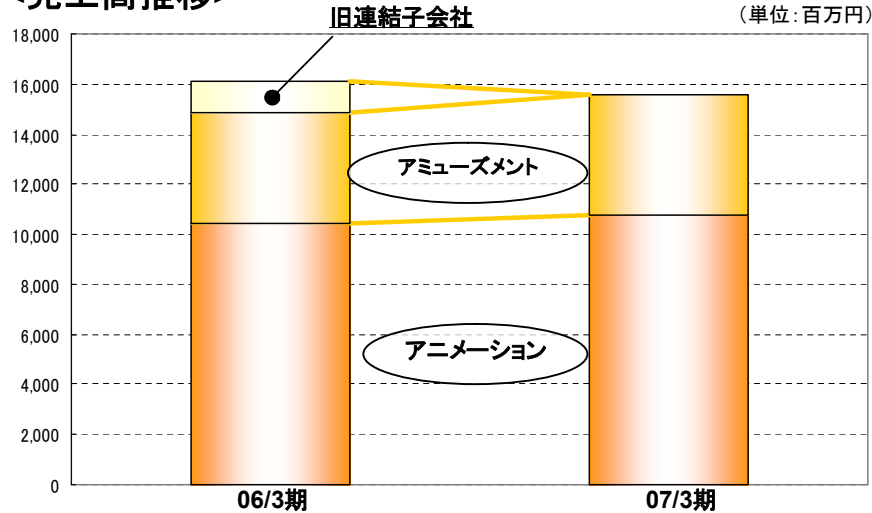


売上高			営業利益			経常利益			当期利益		
06/3期	07/3期	差異	06/3期	07/3期	差異	06/3期	07/3期	差異	06/3期	07/3期	差異
16,157	15,592	▲ 564	1,689	1,602	▲ 87	1,741	1,601	▲ 139	1,272	1,386	113

- 売上高は▲3.5% (連結子会社売却の影響を除外すると、+4.9%)
- 営業利益は▲5.2% / 経常利益は▲8.0%
- 当期純利益+8.9% (税効果会計による税金費用減の影響)

セグメント別実績 ～アニメーションは増収・増益、アミューズメントは減収・減益～

<売上高推移>

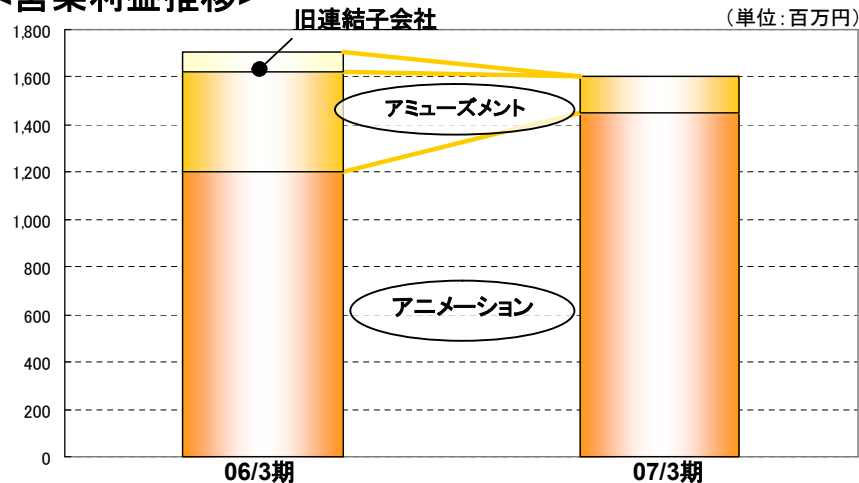


(単位: 百万円)

	06/3期	07/3期	差異
アニメーション	10,458	10,780	▲ 321
アミューズメント	5,698	4,812	▲ 886
計	16,157	15,592	▲ 564

- アニメーション事業は増収+3.1%
- アミューズメント事業は減収▲15.6%
- ただし、旧連結子会社売却の影響を除けば、増収+9.3%

<営業利益推移>



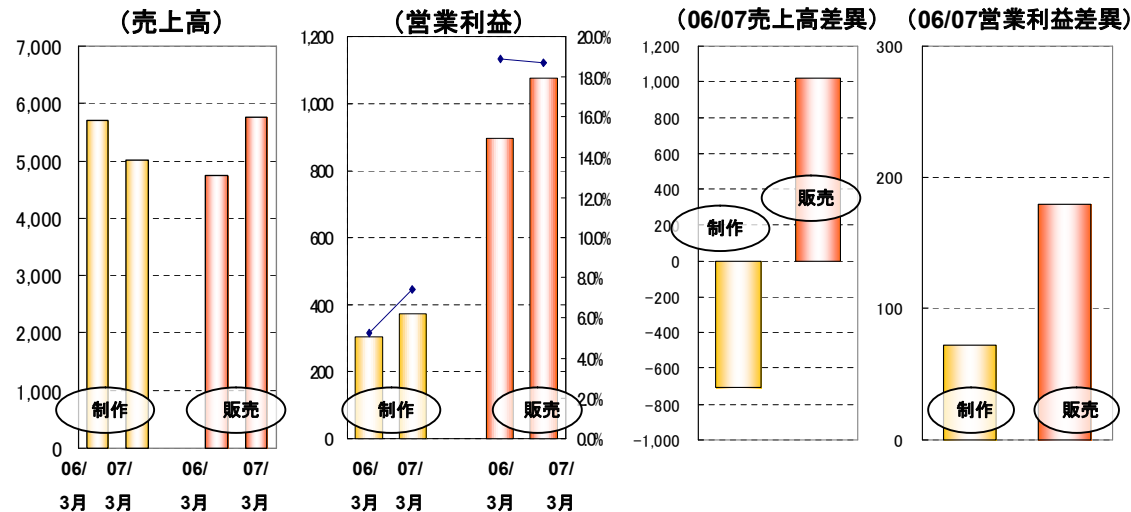
(単位: 百万円)

	06/3期	07/3期	差異
アニメーション	1,200	1,450	▲ 250
アミューズメント	500	150	▲ 350
計	1,689	1,602	▲ 87

- アニメーション事業は大幅増益+20.8%
- アミューズメント事業は大幅減益▲70.0%

■売上高・利益分析(対前年比) ～アニメーションの販売は好調、アミューズメントの既存店・新規店とも苦戦～

<アニメーション>



□ アニメーション対前年比

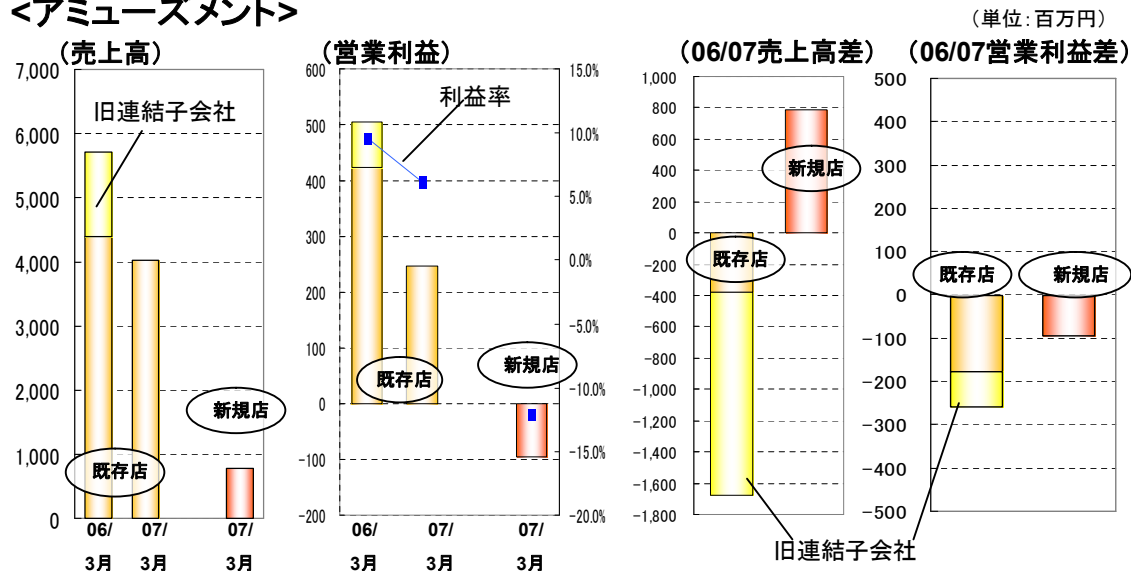
- ・制作売上高は減少 ▲700
- ・販売売上高は大幅増加 +1,022

原因:

有力作品の番組販売収入・ビデオ販売収入が大幅増加、映画「名探偵コナン 探偵たちの鎮魂歌(レクイエム)」が大ヒット

- ・制作の営業利益は増加 +70
- ・販売の営業利益は大幅増加 +180

<アミューズメント>



□ アミューズメント対前年比

- ・新規店舗の売上高 +786
- ・既存店舗の売上高 ▲376
- ・旧連結子会社売却の影響による減少分 ▲1,296

- ・新規店舗の営業利益 ▲90
- ・既存店舗の営業利益 ▲180

原因:

大型ゲーム機器導入コスト、新規店店舗大型化に伴う開店コスト増

■財務状況

<貸借対照表>

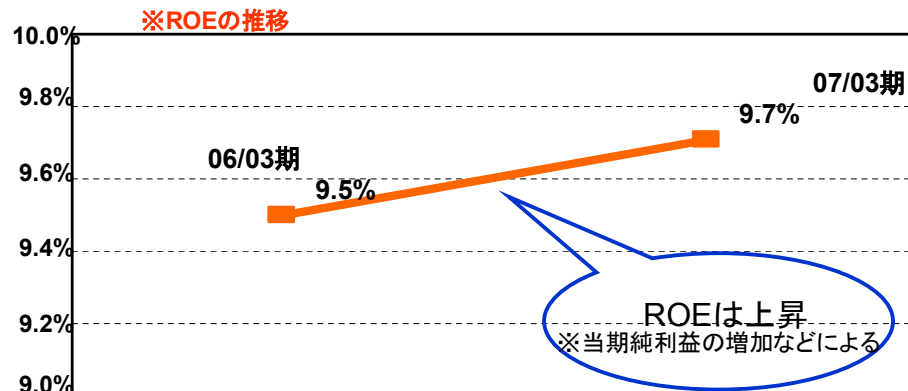
(単位:百万円)

	06/3期	07/3期	差異
流動資産	11,809	13,048	1,239
固定資産	5,063	5,617	554
資産 合計	16,872	18,666	1,793
流動負債	2,586	3,401	814
固定負債	519	477	▲ 42
純資産(資本)の部	13,765	14,786	1,020
負債純資産 合計	16,872	18,666	1,793

<キャッシュフロー>

(単位:百万円)

	06/3期	07/3期	差異
営業活動によるCF	2,466	385	▲ 2,081
投資活動によるCF	▲ 1,577	▲ 2,175	▲ 598
財務活動によるCF	▲ 679	▲ 404	274
期 末 残 高	7,250	5,035	▲ 2,215



□ 貸借対照表:

売掛金など流動資産の増加等による総資産増加
(※自己資本比率 81.6%→79.1%)

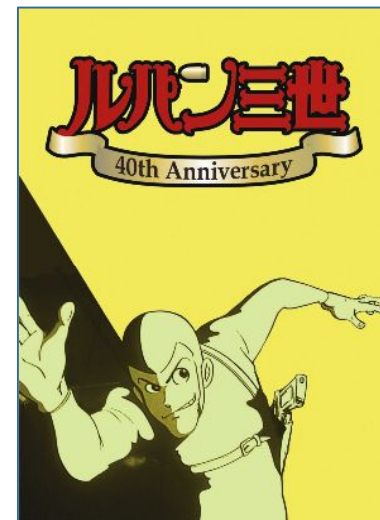
買掛金など流動負債の増加、
利益剰余金増による純資産の増加

□ 投資活動:

制作出資(アニメTV・劇場ほか) 約1,300百万円
アミューズメント出店など設備投資額 965百万円

Ⅱ 2008年3月期通期計画

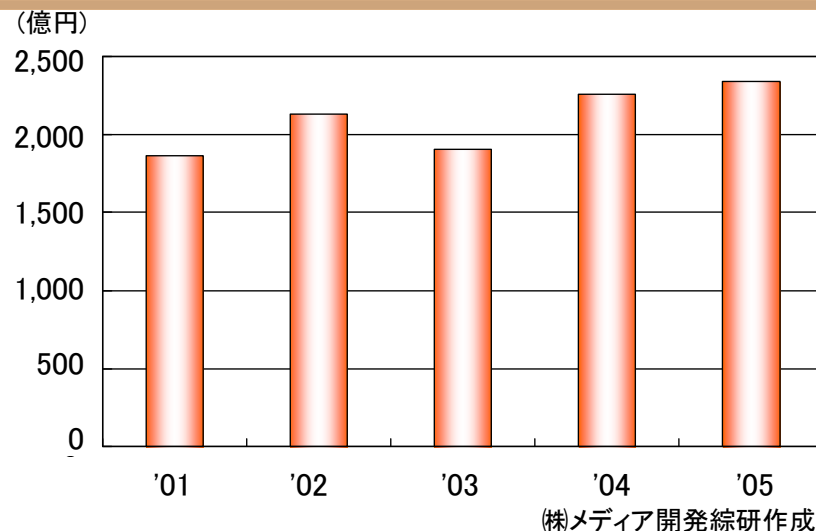
■アニメーション事業



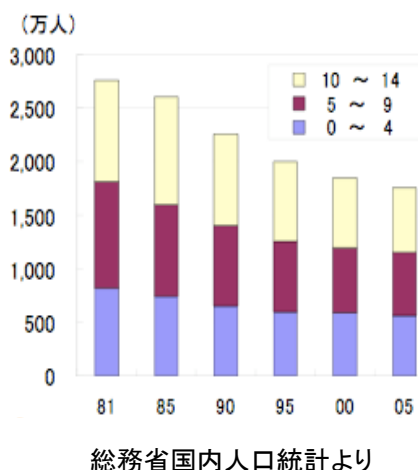
※コミックス誕生40周年を迎えました。

■ アニメーション国内市場の動向

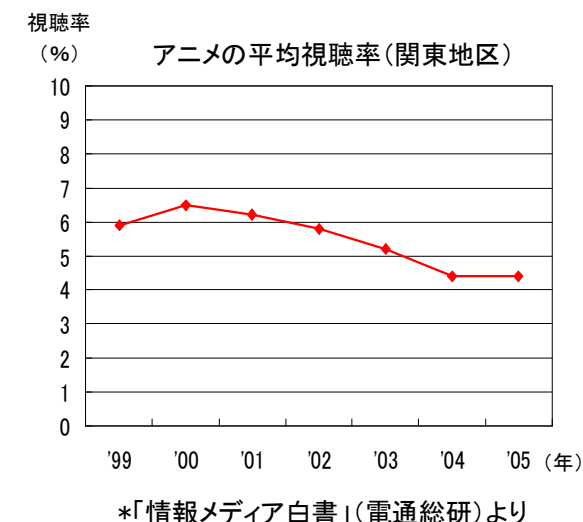
日本アニメーション市場(TV、劇場、ビデオ、配信等)



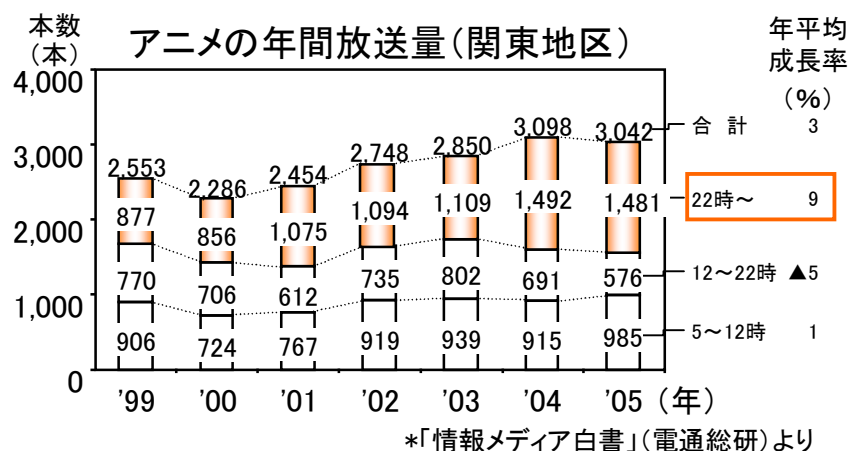
14歳以下の人口は減少



平均視聴率は低下の傾向

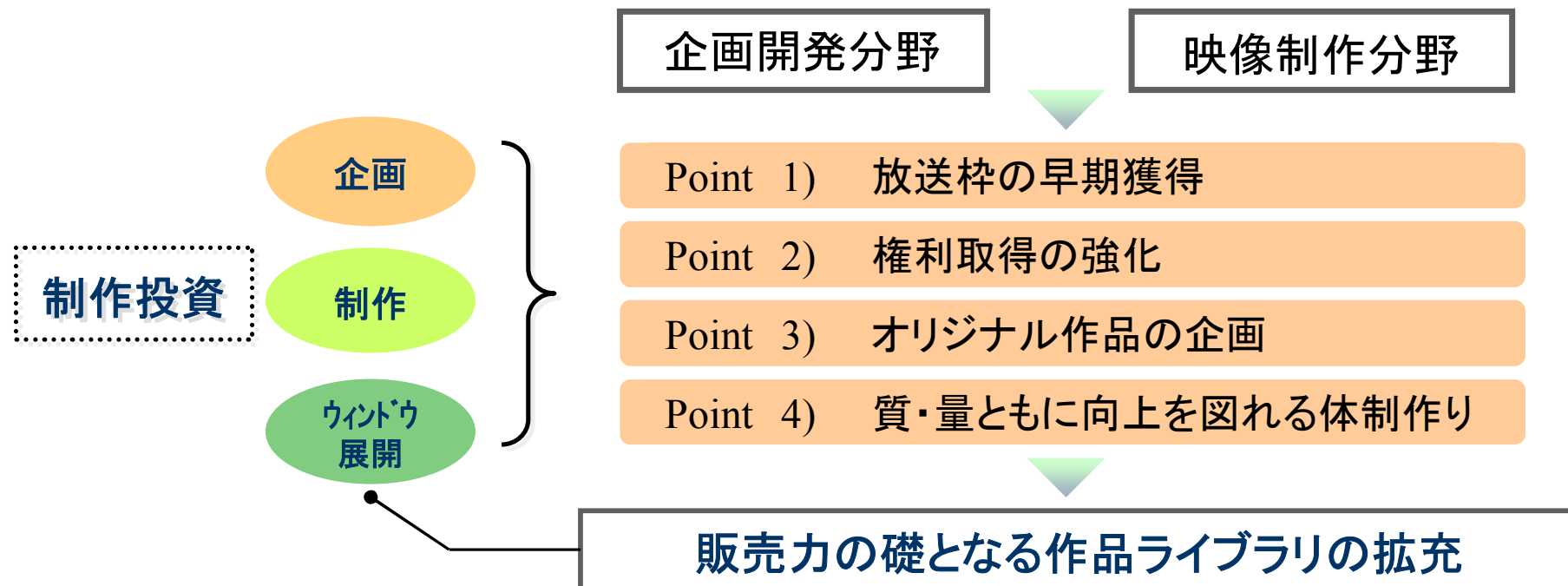


深夜の放送枠が増加



- 市場は堅調に拡大傾向
- ここ5年の放送本数は増加傾向
- 子供向け作品は土曜・日曜の枠へ、マニア向け作品は深夜の放送枠へ移行
- 少子化の影響などから視聴率は下降気味

■ 制作部門



「風の少女エミリー」



「爆丸 バトルブローラーズ」



「BUZZER BEATER」



「名探偵コナン
紺碧の棺 (ジョリー・ロジャー)」



「それいけ! アンパンマン
シャボン玉のブルン」



新企画

■ 国内販売部門

2次利用による
投資回収と利益確保

国内

- ・少子高齢化
- ・消費習慣の変化
- ・流通の多様化による
収益モデルの変化
- ・エンドユーザーのライフスタイルの変化

↓

細分化するニーズに
応えるコンテンツ提供

番組販売

→ 包括契約の拡大等

ビデオグラム販売

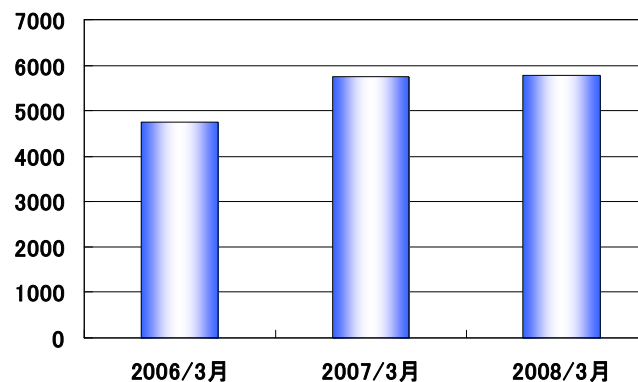
→ OVA企画の開発・販売等

商品化販売

→ 権利保有作品の展開拡大等

ネットワーク配信

→ ブロードバンド配信・携帯配信の強化

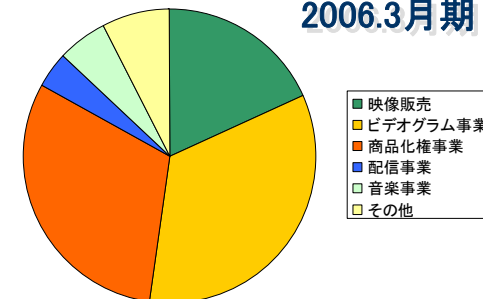


(単位: 百万円)

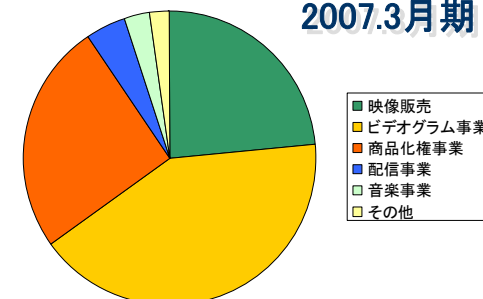
国内販売売上高

販売事業別売上高割合

2006.3月期

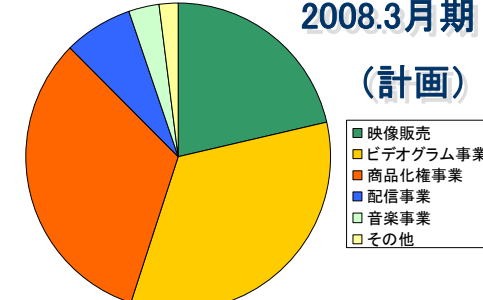


2007.3月期



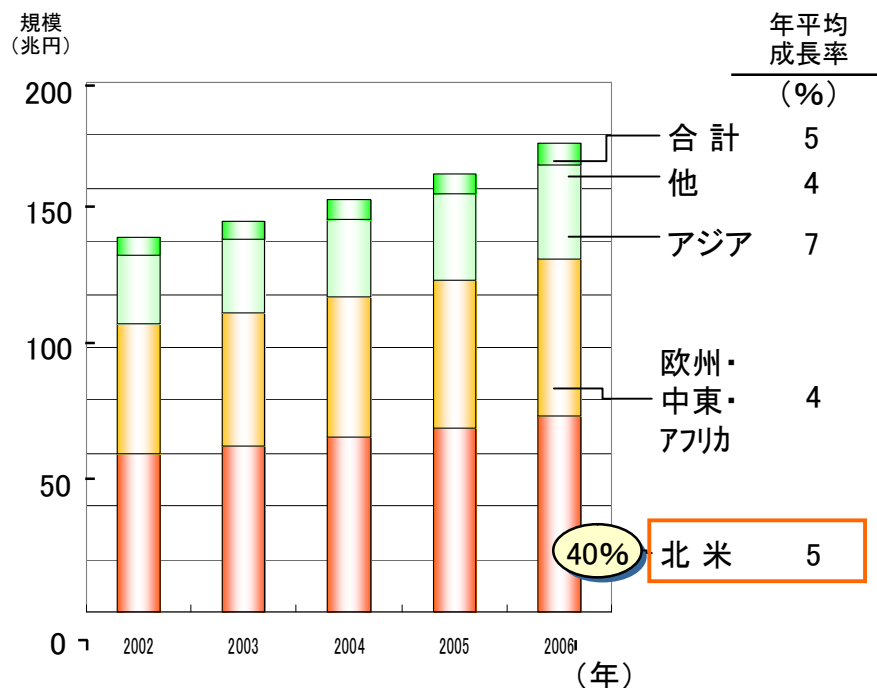
2008.3月期

(計画)



■世界コンテンツ市場及びアメリカ市場の動向

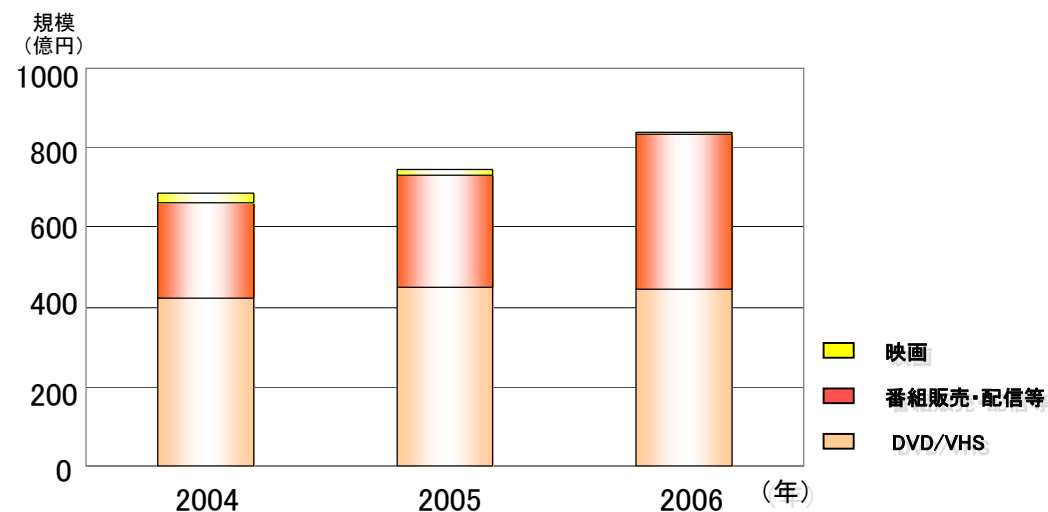
コンテンツの市場規模推移
(映像・音楽・ゲーム・出版・ネット・情報サービス 等)



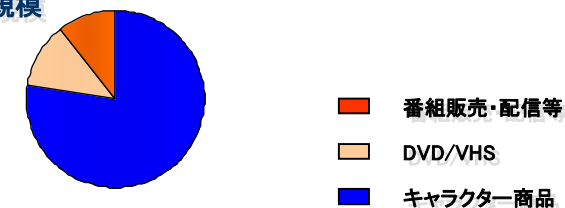
注: 1\$ = 120円で算出
出所: プライスウォーターハウス・コーパーズ、「情報メディア白書」(電通総研)
2005、2006のデータは予測ベース

□世界コンテンツ市場の40%はアメリカが占める

米国における日本製アニメ市場規模推移(推定)



キャラクターを含む市場規模
3200億円/2006年



出展: Womax Media/ジェットロ作成資料 (2007年東京国際アニメフェアプレゼン仕様)

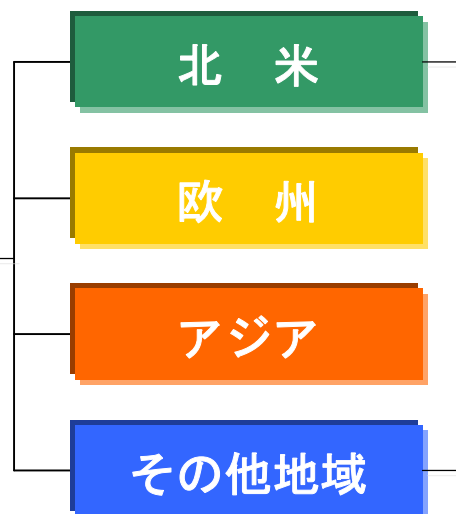
□日本製アニメはヒット作に応じて市場を形成
玩具やゲームなどキャラクター商品が狙い目

■ 海外事業部門

2次利用による
投資回収と利益確保

海外

- ・多メディア・多チャンネル化による
市場の分散
- ・動画市場の拡大と
DVD市場の縮小
- ・ビジネスモデルの変化
- ・供給過剰・競争激化



ライセンス事業の拡充
(BRICs地域強化)
海外企業との共同製作

素材の作りこみ

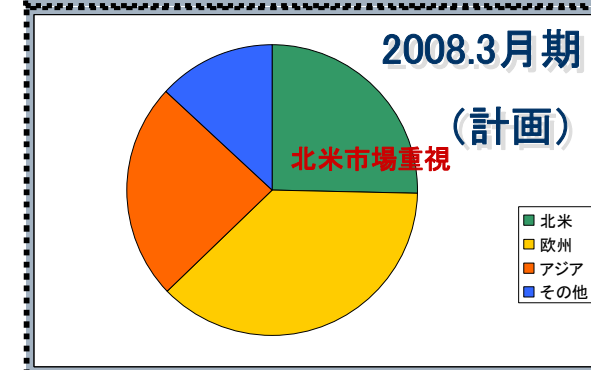
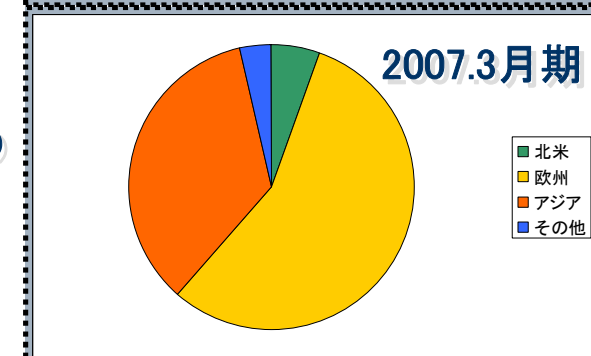
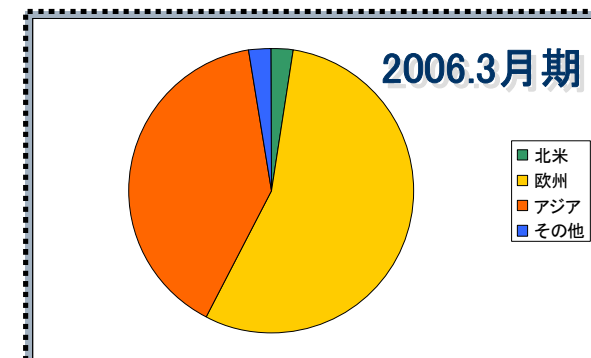
配信事業の確立
(ビジネススキームの早期構築)

国内市場向けコンテンツの
管理・販売主体体制から、
世界市場向けコンテンツの
企画・制作・販売への転換

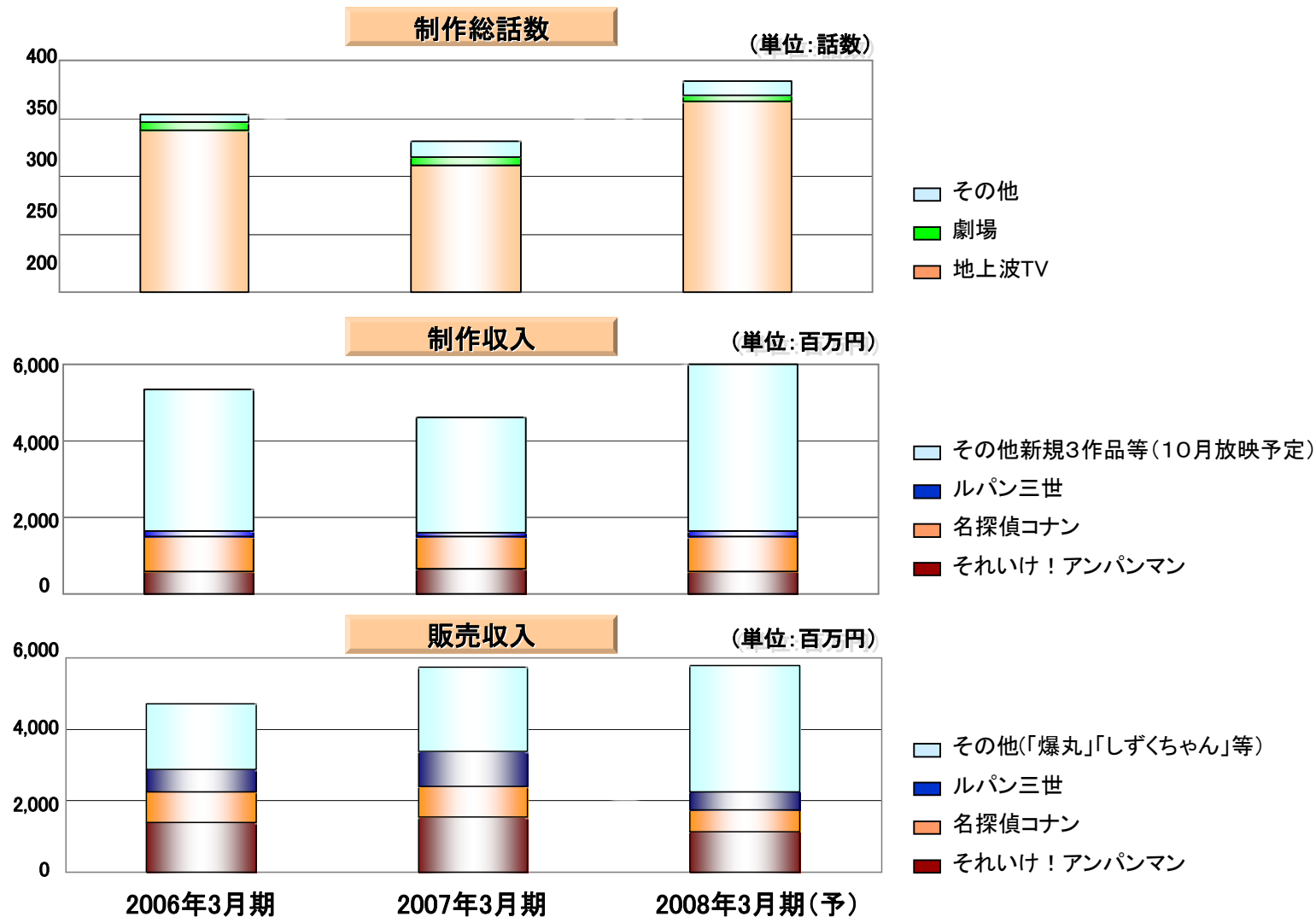


「爆丸 バトルブローラーズ」

販売地域別売上高割合



■ 直近の作品動向



「史上最強の弟子ケンイチ」

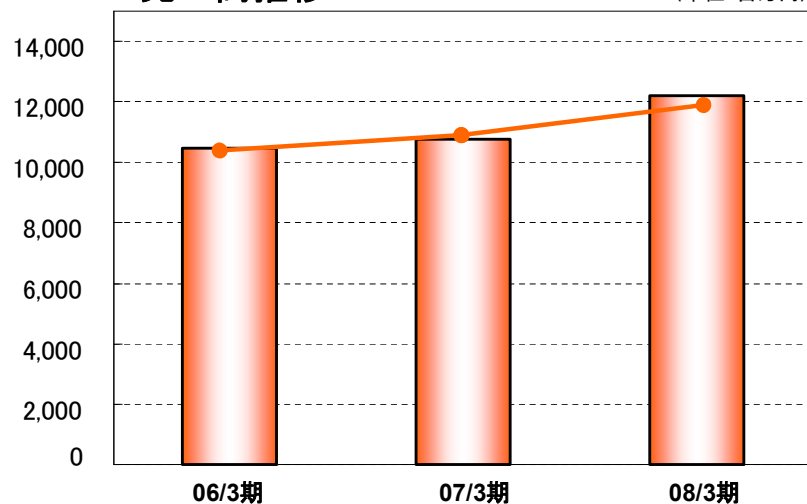


「ぷるるんっ! しずくちゃん」

■ アニメーション事業計画

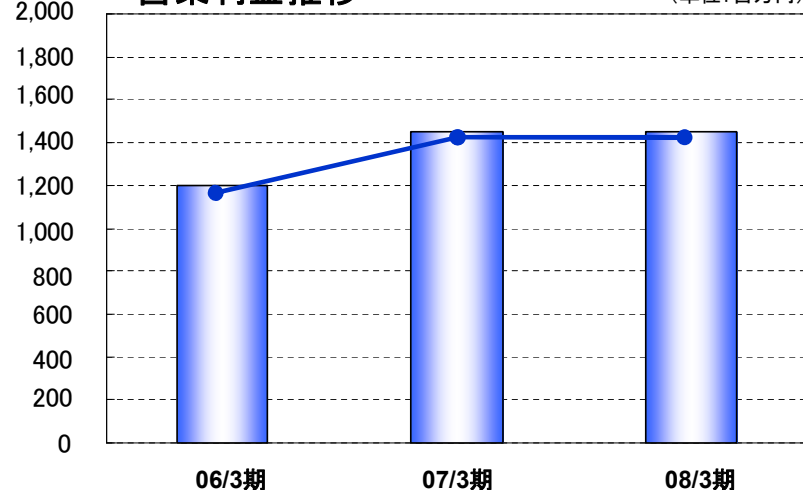
<売上高推移>

(単位: 百万円)



<営業利益推移>

(単位: 百万円)



(単位: 百万円)

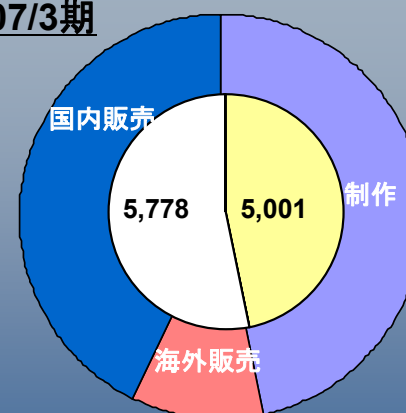
	06/3期 (A)	07/3期 (B)	08/3期 (C)	差異 (C-B)
売上高	10,458	10,780	12,200	1,420
営業利益	1,200	1,450	1,450	0

<売上高内訳>

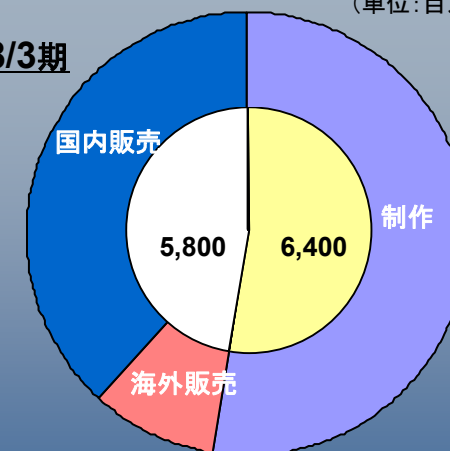
2008年3月期・事業計画について

(単位: 百万円)

07/3期



08/3期



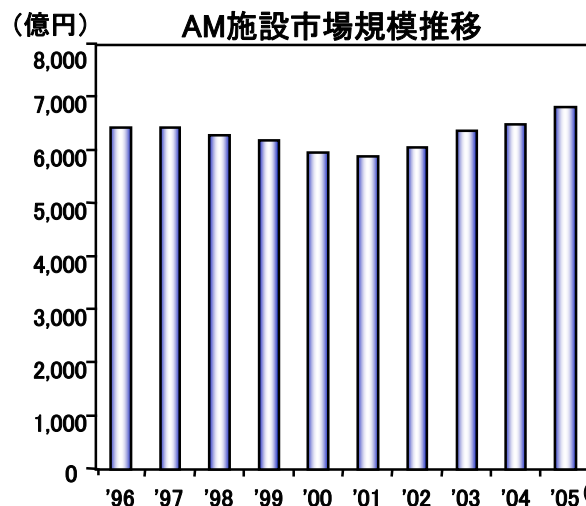
- ・制作収入は大幅増加(14億円)、ライセンス販売につながるヒットを目指して、過去最多の作品制作に挑戦
- ・販売収入は微増を計画

■ アミューズメント事業

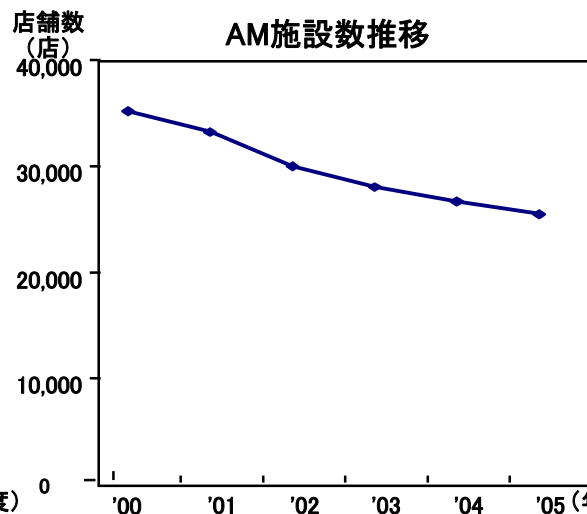


市場概況

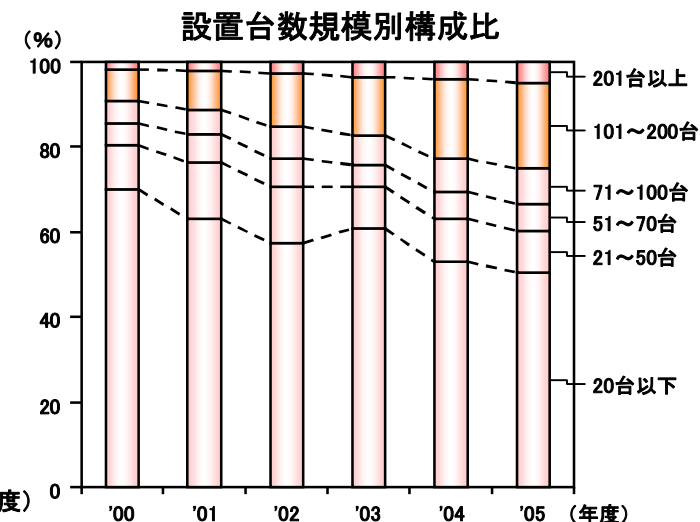
市場規模は4年連続続伸



店舗数は年々縮小

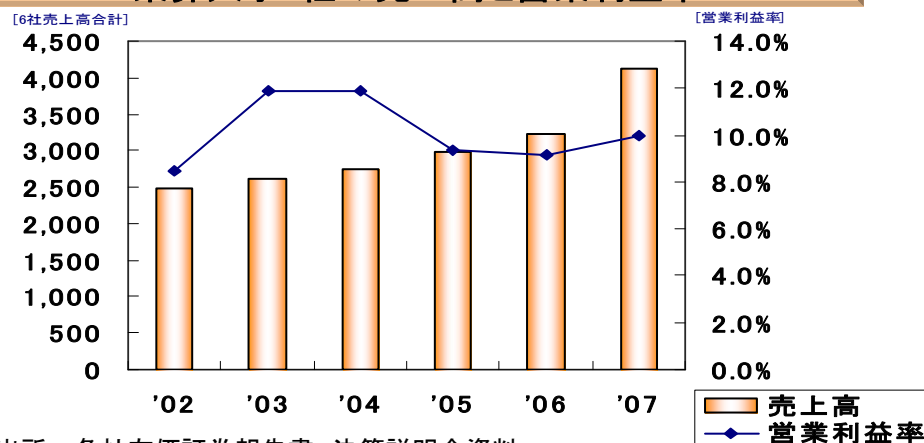


ゲーム機100台以上の大型店舗が増加中



出所：月刊レジャー産業、アミューズメント産業界の実態調査報告書、各社HP

業界大手6社の売上高と営業利益率

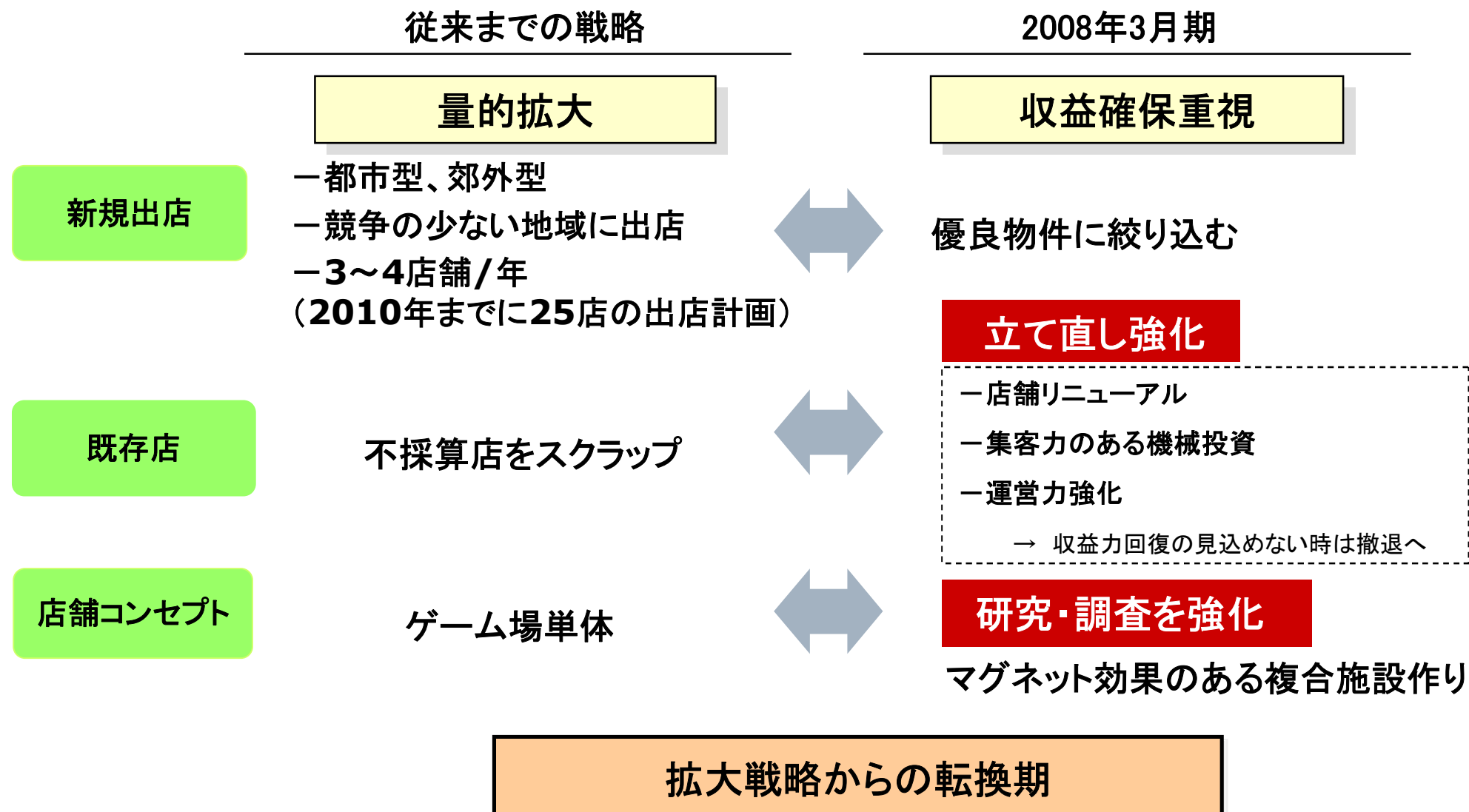


出所：各社有価証券報告書、決算説明会資料

大手企業は……

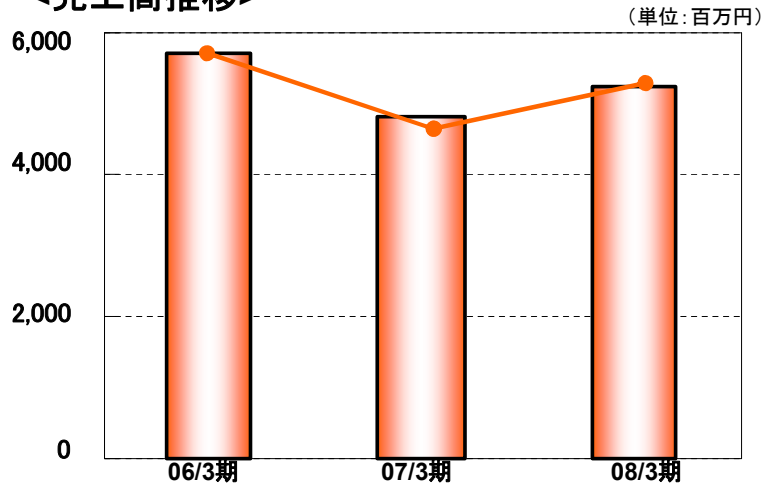
- 店舗を大型化し店舗毎の機器台数を増やして業績拡大
- 出店数は絞り込んでいる
- しかし、営業利益は横ばい

■ 事業戦略

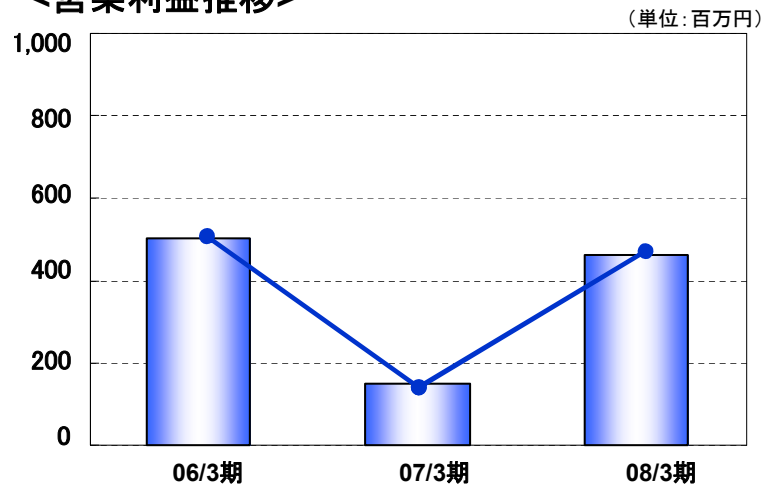


■ アミューズメント事業計画 ～売上高・利益共に大幅回復～

<売上高推移>



<営業利益推移>

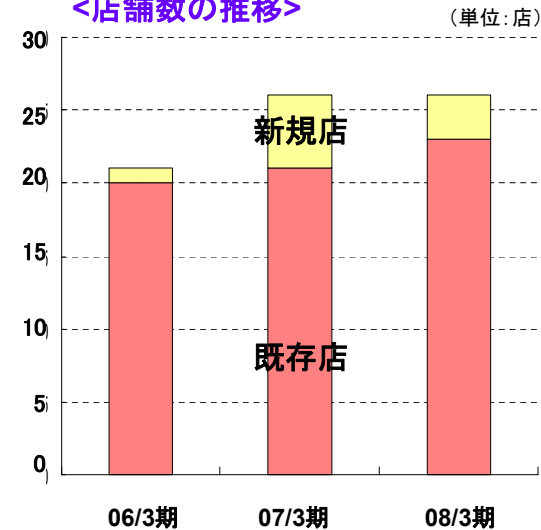


(単位: 百万円)

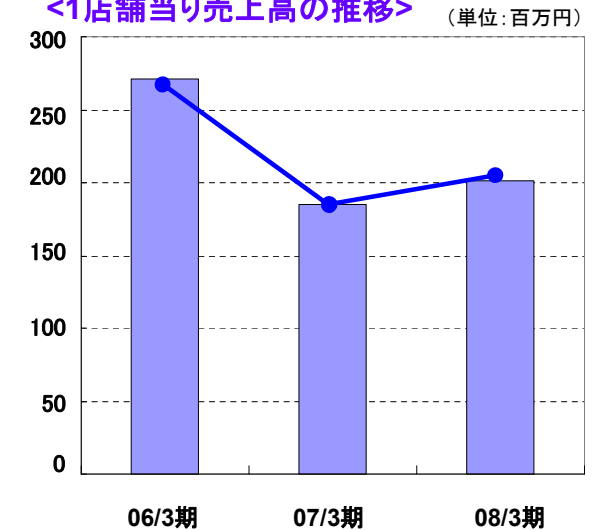
	06/3期 (A)	07/3期 (B)	08/3期 (C)	差異 (C-B)
売上高	5,698	4,812	5,230	418
営業利益	500	150	460	310

08年3月期・事業計画について

<店舗数の推移>



<1店舗当り売上高の推移>

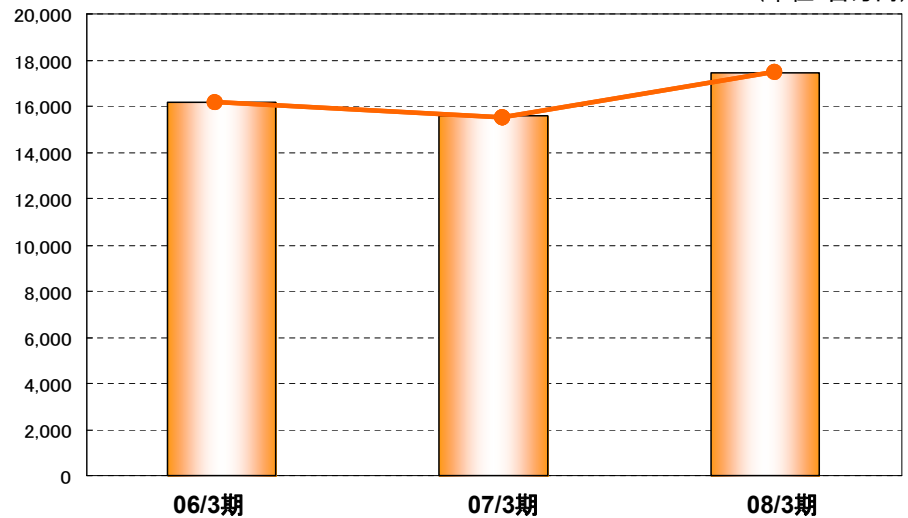


■ 2008年3月期計画(全体)

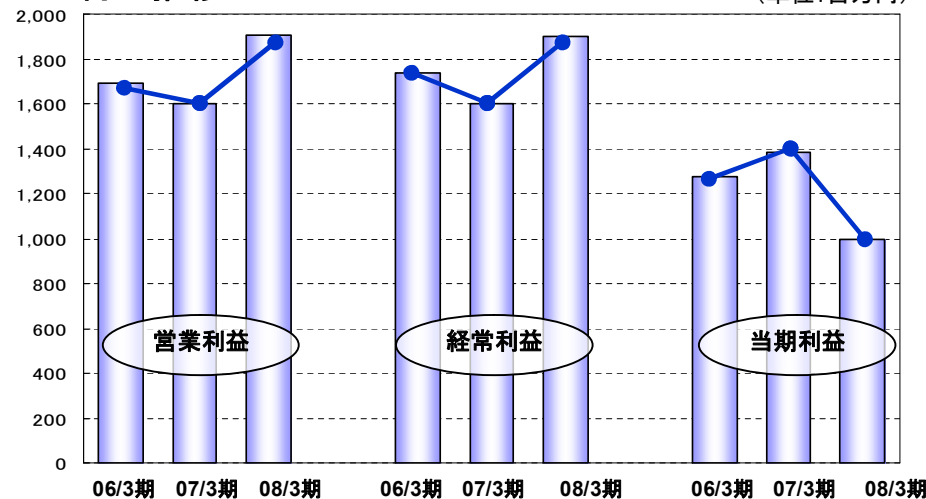
■ 連結計画 ～売上高・経常利益 大幅増加～

(単位:百万円)

<売上高推移>



<利益推移>



	06/3期 (A)	07/3期 (B)	08/3期 (C)	差異 (C-B)
売上高	16,157	15,592	17,430	1,838
アニメーション	10,458	10,780	12,200	1,420
アミューズメント	5,698	4,812	5,230	418
営業利益	1,689	1,602	1,910	308
アニメーション	1,200	1,450	1,450	0
アミューズメント	500	150	460	310
経常利益	1,741	1,601	1,900	299
アニメーション	1,240	1,430	1,450	20
アミューズメント	500	160	450	290
当期利益	1,272	1,386	1,000	▲386

08年3月期・事業計画について(連結)

- ・アニメーション、アミューズメント共に収入増
- ・アニメーションは引続き高収益を維持、アミューズメントは収益力の回復を目指す
- ・連結経常利益19億円を計画

Ⅲ 中期展望

アニメーション事業中期成長戦略

利益率の高い販売売上UPのために
新たなヒット作を目指した環境整備へ

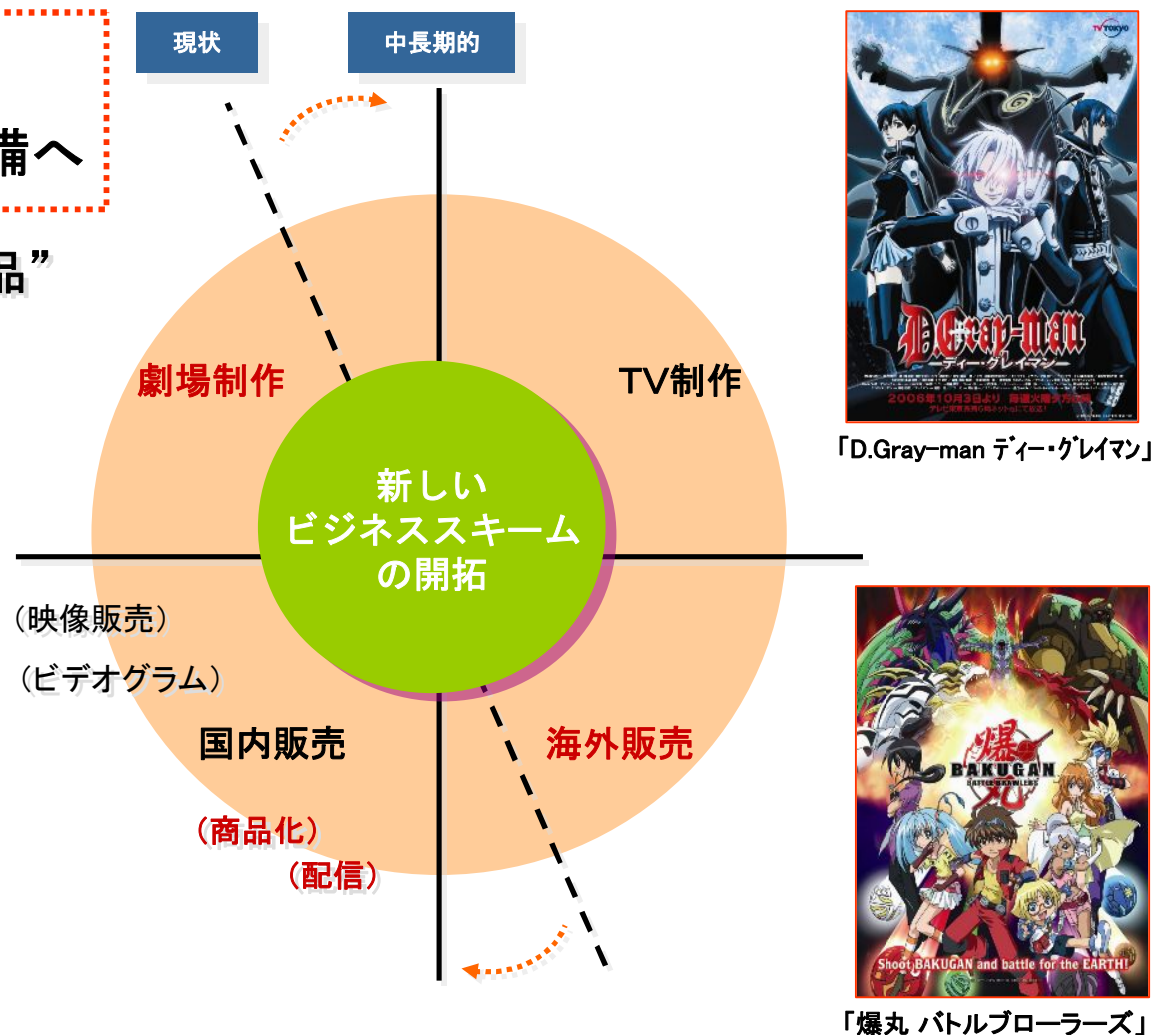
- 得意とする“大衆向け高品質の感動作品”
- 商品化連動／海外マーケット向け作品

“ぷるるんっ！しずくちゃん”

“爆丸 バトルブローラーズ”



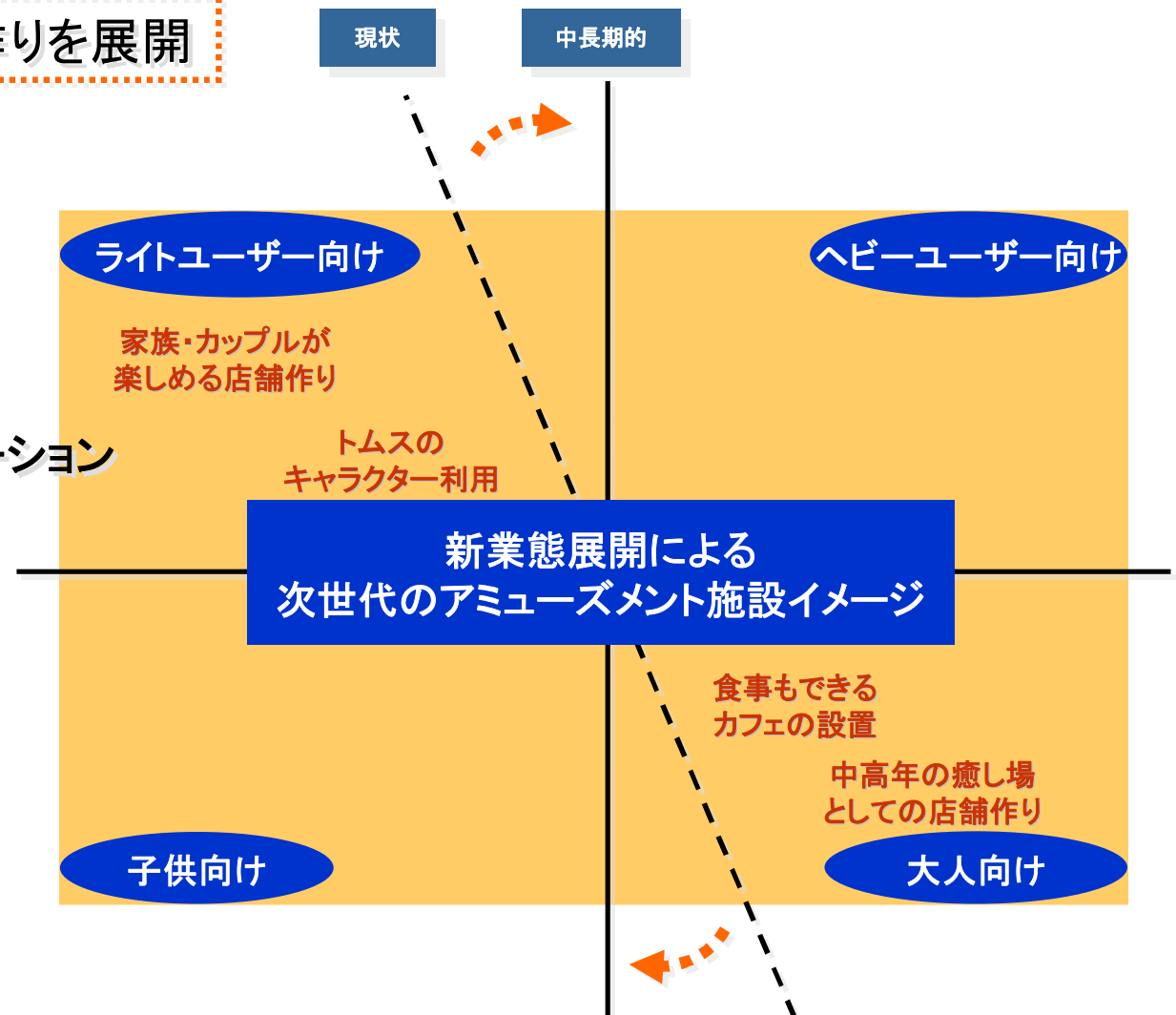
「ぷるるんっ！しずくちゃん」



アミューズメント事業中期成長戦略

大型で量的集客が可能な施設作りを展開

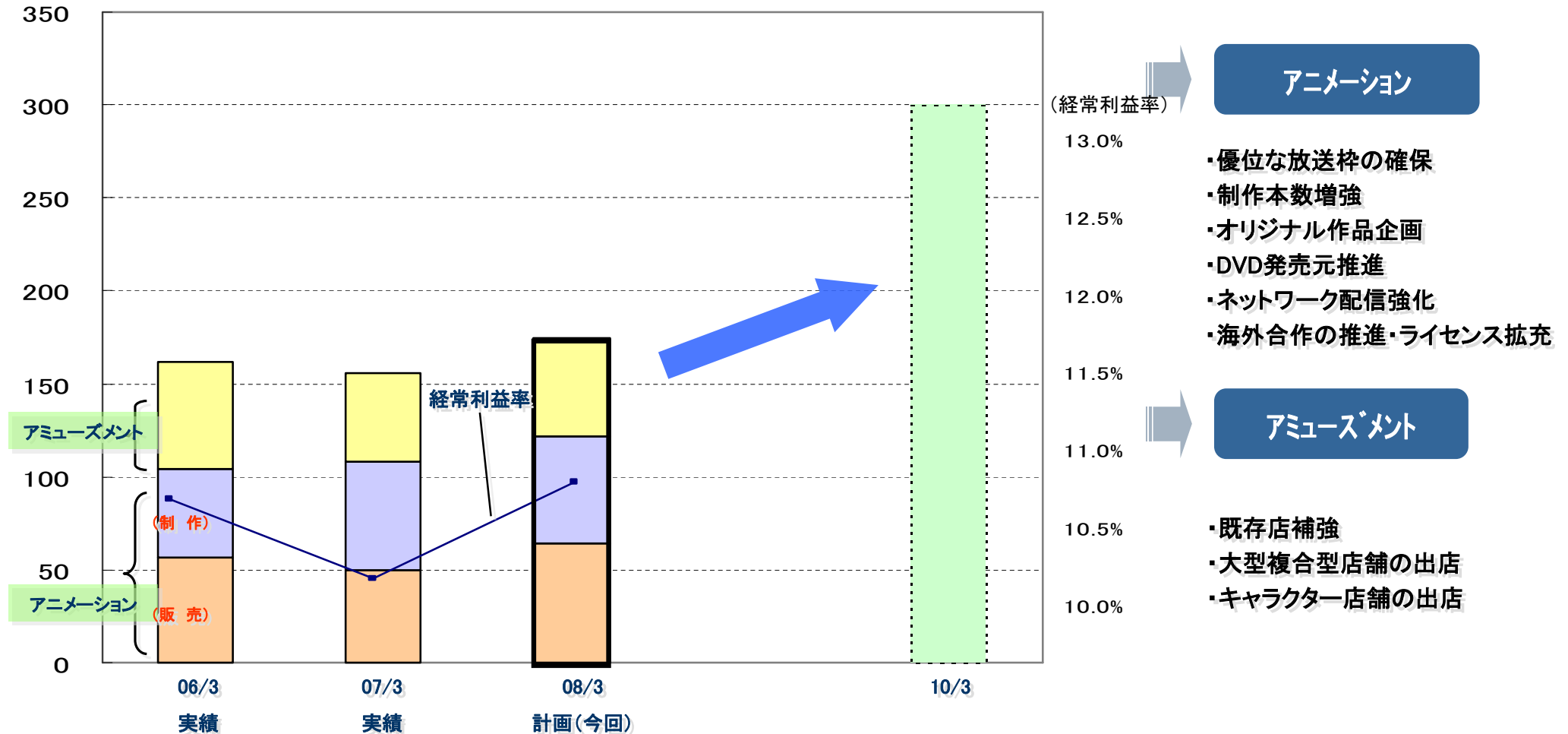
- グレード1:
アミューズメント施設＋複数の
マグネット効果の期待できる店舗
- グレード2:
アニメーション事業部とのコラボレーション
キャラクターを活用した店舗企画



新しい発展段階に入るTMS

〈売上高の推移と展望〉

(億円)



質 疑 応 答



補足資料

会社概要

本社所在地	東京都新宿区西新宿3丁目2番4号 新和ビルディング			
設立年月日	1946年10月			
従業員数	単独:239名 連結:298名 (2007年3月31日現在)			
資本金	88億1686万円 (2007年3月31日現在)			
上場取引所	名古屋証券取引所市場第二部上場			
発行済株式数	44,153,101株(2007年3月31日現在)			
事業内容	1.アニメーション作品の企画・制作・販売並びに輸出 2.アミューズメント施設の企画・開発・運営			
主要株主		株主名	所有株式数	持株比率
	1	セガサミーホールディングス株式会社	17,440,000	39.49%
	2	セガサミーインベストメント株式会社	6,109,000	13.83%
	3	日本テレビ放送網株式会社	2,000,000	4.52%
	4	株式会社トムス・エンタテインメント(自己株式)	1,604,821	3.63%
	5	中部証券金融株式会社	640,000	1.44%
	6	ノーザン トラスト カンパニー サブ アカウント アメリカン クライアント	358,000	0.81%
	7	資産管理サービス信託銀行株式会社	330,000	0.74%
	8	ミツクス	317,000	0.71%
	9	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社	222,000	0.50%
	10	代永 衛	203,000	0.45%

掲載作品

〔スライド4〕

- 「名探偵コナン 探偵たちの鎮魂歌(レクイエム)」 © 2006 青山剛昌／小学館・読売テレビ・日本テレビ・小学館プロダクション・東宝・TMS

〔スライド10〕

- 「ルパン三世」 © モンキー・パンチ／TMS・NTV

〔スライド12〕

- 「風の少女エミリー」 ©NHK・NEP・TMS
□ 「BUZZER BEATER」 © I.T.Planning／BUZZER BEATER PROJECT
□ 「名探偵コナン 紺碧の棺(ジョリー・ロジャー)」 ©2007 青山剛昌／小学館・読売テレビ・日本テレビ・小学館プロダクション・東宝・TMS
□ 「それいけ！アンパンマン シャボン玉のプルン」 ©やなせたかし / フレーベル館・TMS・NTV

〔スライド16〕

- 「史上最強の弟子ケンイチ」 ©松江名俊・小学館／ケンイチ製作委員会・テレビ東京
□ 「ぷるるんっ！しずくちゃん」 ©クーリア／しずくちゃんプロジェクト・テレビ東京

〔スライド25〕

- 「D.Gray-man ディー・グレイマン」 ©星野桂／集英社・テレビ東京・電通・TMS
□ 「爆丸 バトルブローラーズ」 ©SEGA TOYS / SPIN MASTER / BAKUGAN PROJECT・TV TOKYO・DENTSU
□ ©SEGA TOYS / SPIN MASTER / BAKUGAN PROJECT・テレビ東京・電通