

2008年3月期 決算説明会資料



株式会社トムス・エンタテインメント
2008年5月15日

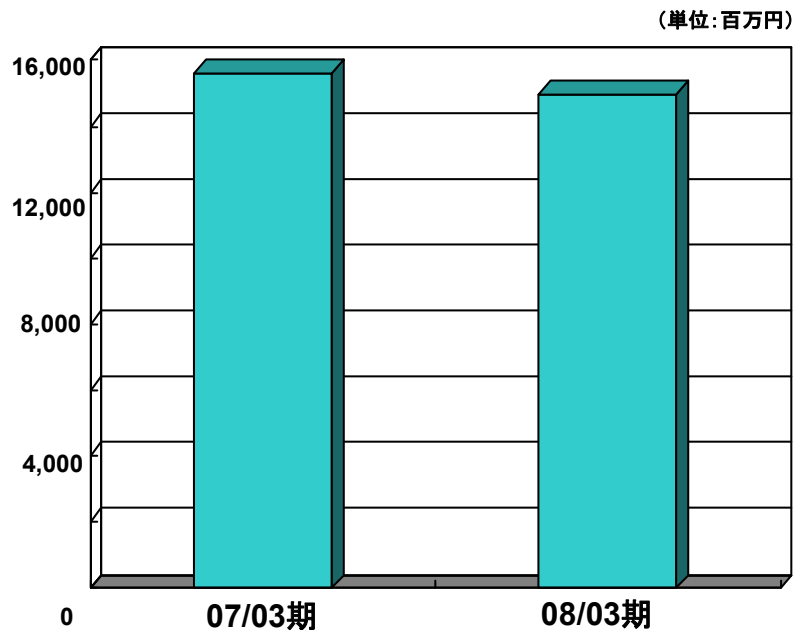
[免責事項]

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。

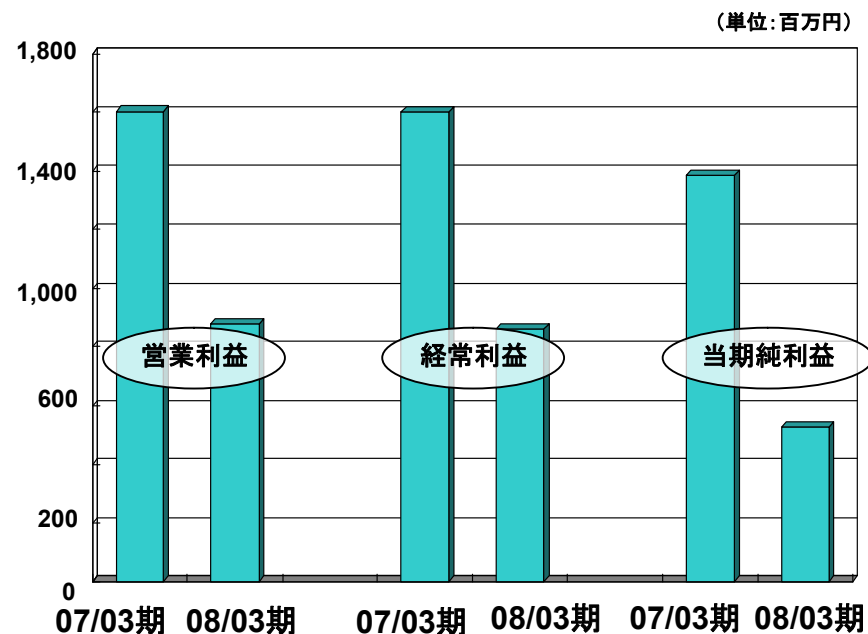
2008年3月期 実績

2008年3月期 通期実績(連結)

〈売上高推移〉



〈利益推移〉

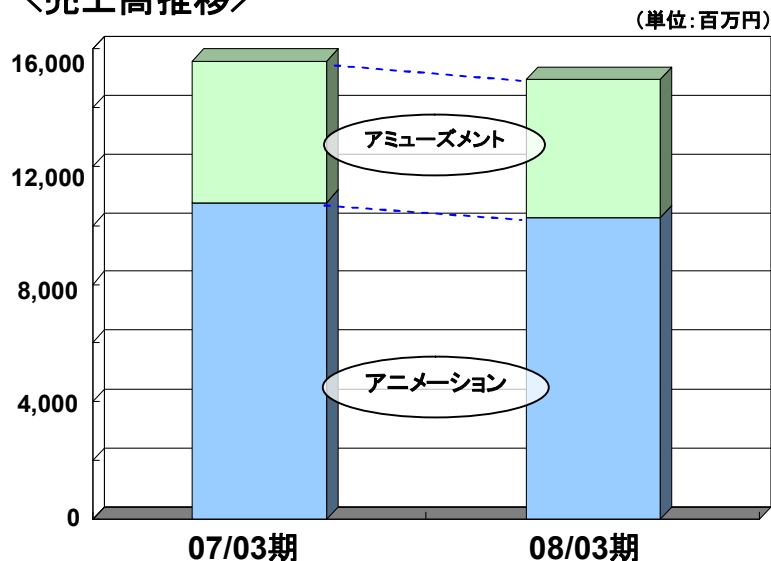


(単位:百万円)

売上高			営業利益			経常利益			当期純利益		
07/03期	08/03期	差異	07/03期	08/03期	差異	07/03期	08/03期	差異	07/03期	08/03期	差異
15,592	14,970	▲622 ▲4.0%	1,602	880	▲722 ▲45.1%	1,601	862	▲739 ▲46.2%	1,386	528	▲857 ▲61.9%

セグメント別実績

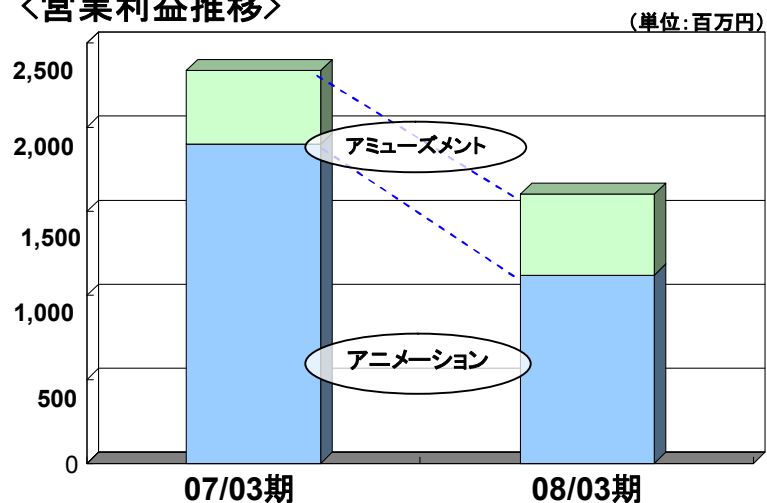
＜売上高推移＞



(単位:百万円)

	07/03期	08/03期	差異
アニメーション	10,780	10,260	▲ 519 ▲ 4.8%
アミューズメント	4,812	4,709	▲ 102 ▲ 2.1%
計	15,592	14,970	▲ 622

＜営業利益推移＞



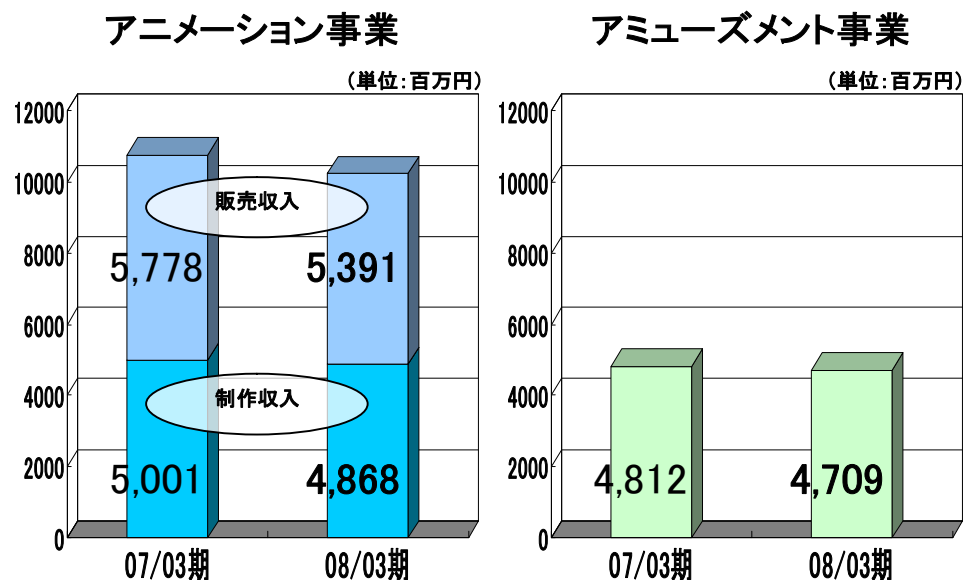
(単位:百万円)

	07/03期	08/03期	差異
アニメーション	1,900	1,122	▲777 ▲ 40.9%
アミューズメント	439	481	+41 +9.5%
計	2,339	1,603	▲735

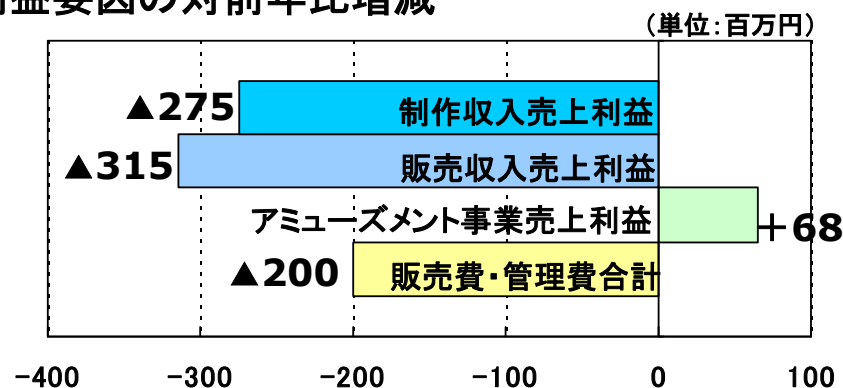
※上記営業利益は本社費配賦前

売上高・利益分析(対前年比)

■売上高の対前年比増減



■利益要因の対前年比増減



注)上記販売費・管理費合計は制作管理費、両事業販売管理費、本社費の合計

売上高の対前年比増減要因

- アニメーション対前年比
 - ・制作収入は ▲ 132百万円 ▲2.7%
 - TVシリーズ向け制作本数は増加したが劇場制作本数が減少
 - ・販売収入は ▲ 386百万円 ▲6.7%
 - 国内・海外ビデオ市場の低迷、また海外市場に適したヒット作品の不足が影響
- アミューズメント対前年比
 - ・売上高は ▲ 102百万円 ▲2.1%
 - 新規店は1店舗のみ、3店舗閉店のため売上高は減少

利益要因の対前年比増減要因

- アニメーション対前年比
 - ・制作収入の売上利益は ▲ 275百万円
 - 前期計上の大型劇場作品相当が当期になかったため
 - ・販売収入の売上利益は ▲ 315百万円
 - 商品化権販売は大幅に増加したが、海外販売、ビデオ販売の大幅減少、製品償却負担増のため
- アミューズメント対前年比
 - ・売上利益は+68百万円
 - 不採算店舗の閉店の効果、店舗リニューアル効果など
- 販売費・管理費合計対前年比
 - ・▲200百万円
 - アニメーション事業の広告宣伝費の増加など

連結財務状況

〈貸借対照表〉

(単位:百万円)

	07/03期	08/03期	差異
流動資産	13,048	12,585	▲ 463
固定資産	5,617	6,375	+757
資産合計	18,666	18,960	+294
流動負債	3,401	3,481	+79
固定負債	477	470	▲ 7
純資産(資本)	14,786	15,008	+222
負債純資産合計	18,666	18,960	+294

□ 主な増減要因:

(資産)

- ・有形固定資産の増加
アミューズメント事業における店舗リニューアル、新規店舗開設、ゲーム機購入等

(負債・純資産)

- ・未払法人税等流動負債の増加
- ・利益剰余金増による純資産の継続的増加

〈キャッシュ・フロー計算〉

(単位:百万円)

	07/03期	08/03期	差異
営業活動CF	385	1,068	+683
投資活動CF	▲ 2,175	▲ 861	+1,314
財務活動CF	▲ 404	▲ 377	+27
期末残高	5,035	4,921	▲ 113

□ 主な増減要因:

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

- ・税金等調整前当期純利益 8億6千2百万円
- ・売上債権の減少 2億8千7百万円

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

- ・定期預金預入れによる支出 16億円
- ・有形固定資産取得による支出 6億1千万円
- ・定期預金解約による収入 26億5千万円
- ・有価証券償還による収入 10億円

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

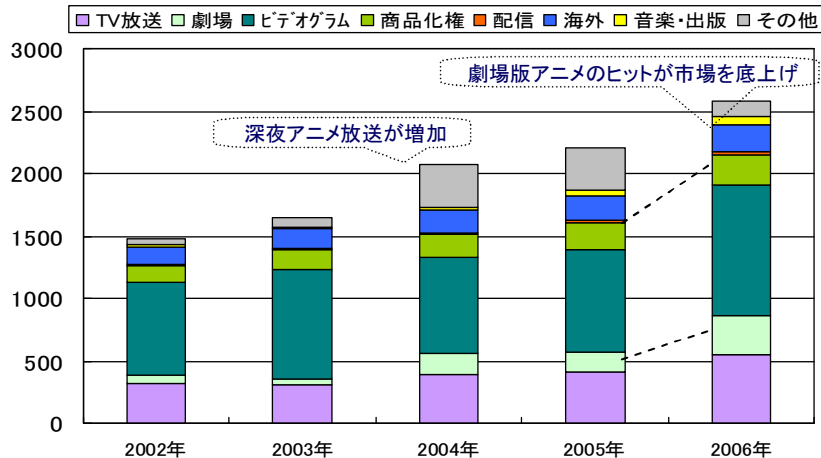
- ・配当金の支払 3億1千7百万円
- ・自己株式取得による支出 7千6百万円

2009年3月期・事業戦略 ～アニメーション事業～

アニメーション業界を取り巻く環境

■ アニメーション業界全体

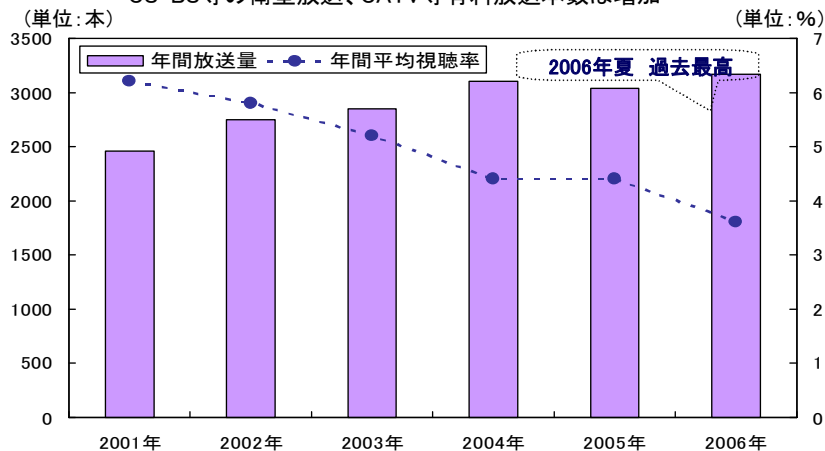
・ビデオの普及+ネット配信の拡大により着実な市場規模の拡大
 ・深夜帯アニメ放送+ビデオソフト販売⇒マニア向け市場拡張のトレンドは止まる
 (単位: 億円)



出所: デジタルコンテンツ白書2007

■ アニメ番組 / 放送量と視聴率

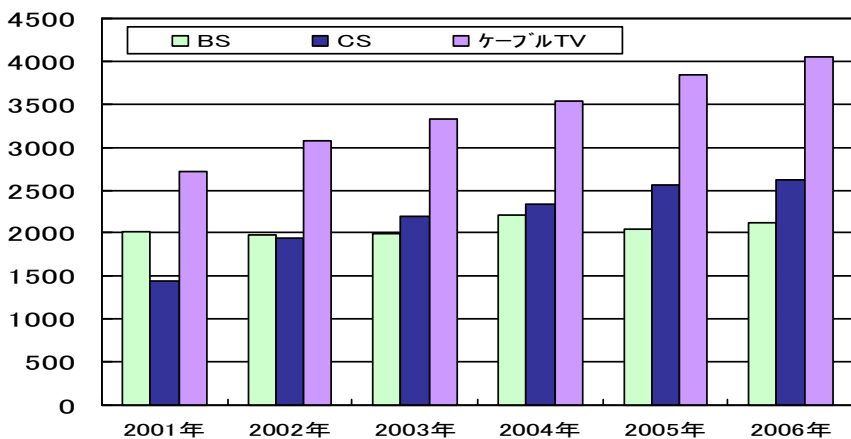
・地上波放送枠は提供社が募りにくく設定が厳しい状況
 ・地上波放送本数は2006年夏をピークに減少傾向が見え始め
 ・CS・BS等の衛星放送、CATV等有料放送本数は増加
 (単位: 本)



出所: 情報メディア白書2008

■ BS・CS放送/ケーブルテレビ 市場規模

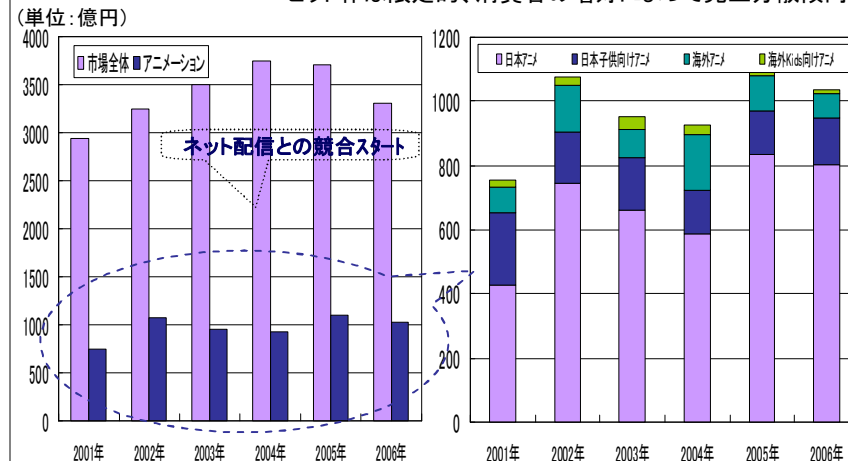
・CS・BS等の衛星放送、CATV等有料放送は加入普及率とともに順調な伸び
 (単位: 億円)



出所: 情報メディア白書2008

■ 映像ソフト市場

・販売サイクルの短期化
 ・ヒット作は限定的、消費者の嗜好によって売上分散傾向
 (単位: 億円)



出所: 日本映像ソフト協会調査資料

〔企画開発～制作〕事業展開

有力原作の確保

- ・各市場向け優良原作の掘起し
- ・メモリアルイベント連動企画
- 各出版社との連携強化



原作メガヒット作品 CBC/TBS
サンテレビにて4月放送スタート!

劇場映画企画

- ・劇場大型企画で“遺す”作品制作
- ・実写×アニメ企画開発



国民的人気作品
第12弾「戦慄の楽譜(フルスコア)」
4/19～全国東宝系にて上映中
※第6弾「ベイカー街の亡霊」
5/1～韓国にて初のロードショー公開

海外共同製作

Kids市場(6～11歳男児中心)
へのアクション企画投入
→ゲーム化・商品化展開狙う



日米カナダ共同製作作品
2008年 2/24～米国カートゥーン・
ネットワークにて放送中
高視聴率をキープ!

TVシリーズ企画

- ・BS・CS・CATV
- ・UHF局オリジナルネット
- 放送枠の維持確保・開拓



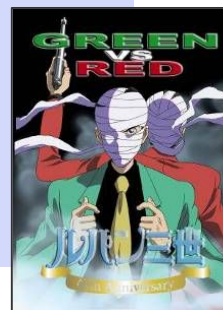
テレビ神奈川/チバテレビ/テレ玉
サンテレビにて全力放送中!



オリジナルビデオ企画

- ・アニメコアファン向け市場を注視
- ・ライブラリーのリバイバル

登場40周年記念オリジナルビデオ
アニメーション 4/2～絶賛発売中!



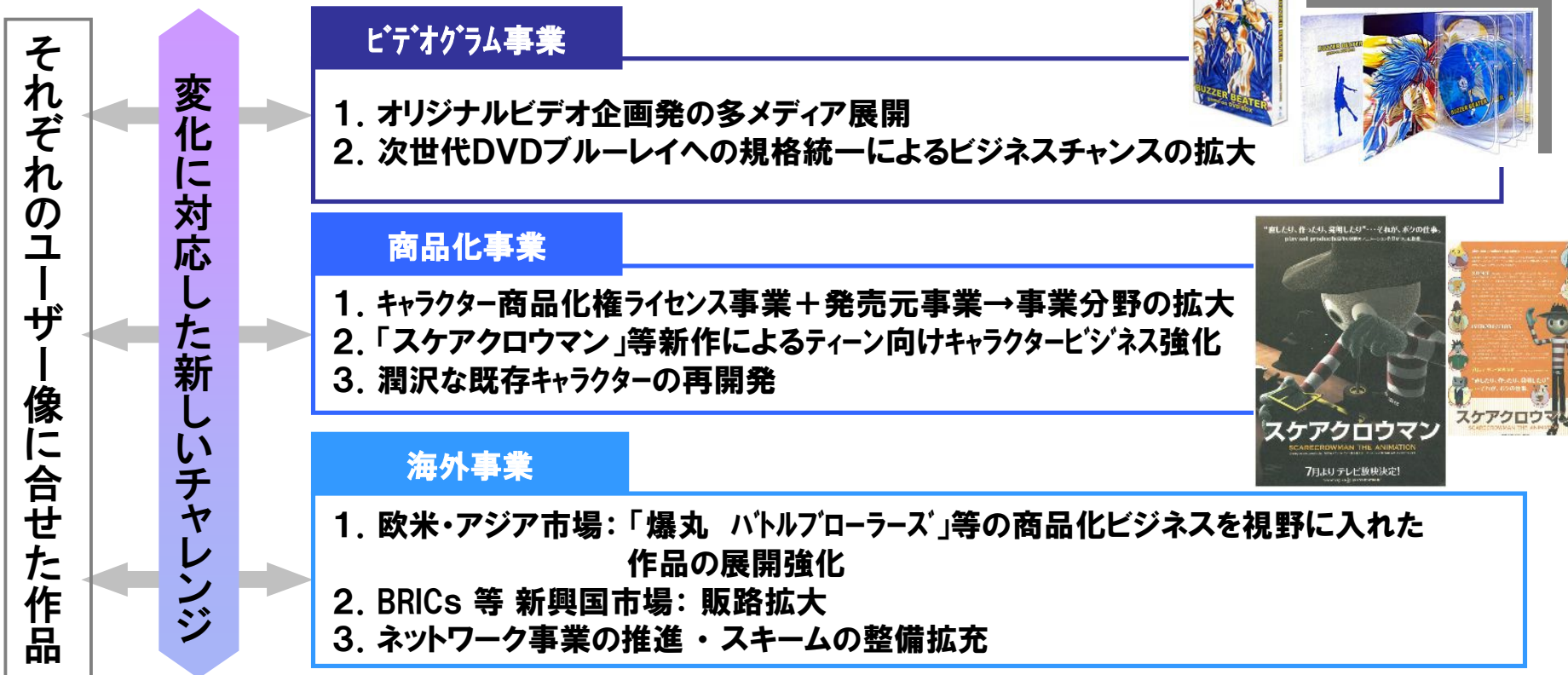
WEB配信企画

放送コンテンツのネット流通スタイルから
WEBコンテンツの放送流通スタイルへ
→コンテンツのマルチユース展開による
ウィンドウ・販路の拡大

WEB発オリジナルコンテンツの検討
配信インフラの整備・拡充



〔販売〕ライセンス + α 事業の展開



■DVDユーザー調査結果

アニメDVDソフト購入が減った理由	
1 自分の欲しいものが無い	46.5
2 購入・収集に熱心でなくなった	18.6
3 欲しいDVDソフトはほぼ揃った	16.3
購入からレンタルへ移行	16.3
4 購入しても結局見ないことが多い	11.6
5 放送を録画して見る機会が増えた	9.3
(%)	

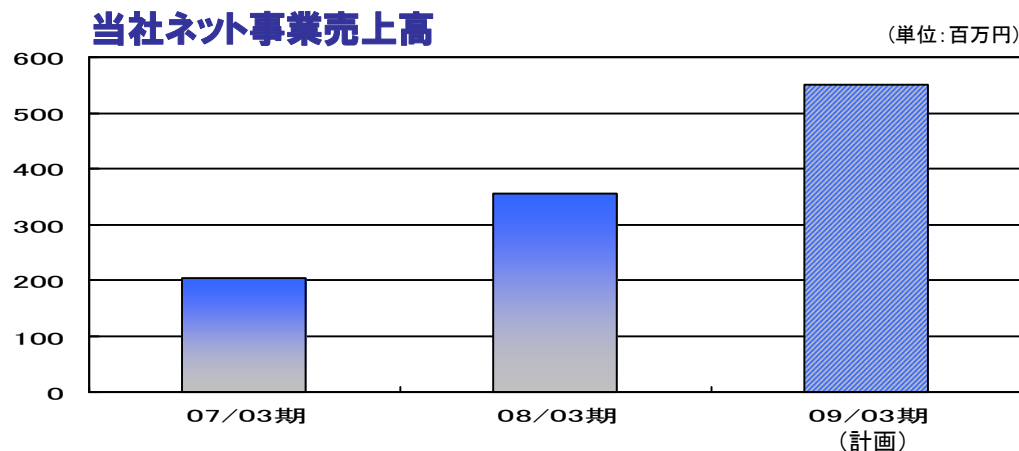
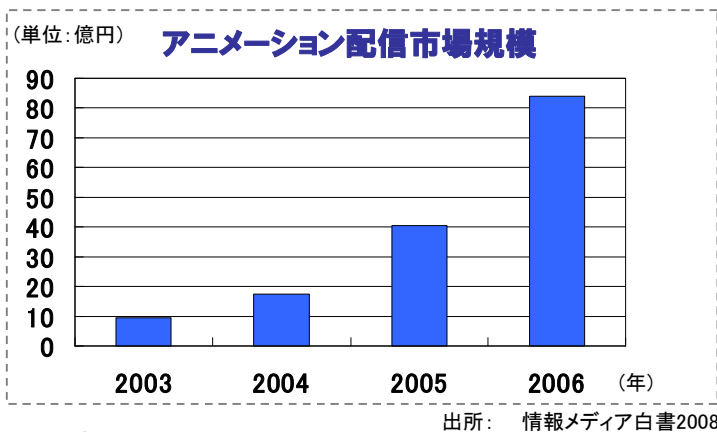
出所: 日本映像ソフト協会調査資料

■リバイバルマーケティング 好きなアニメ番組 ランキング

男性20～49才		女性20～49才	
1 ルパン三世	66.0	1 ルパン三世	52.4
2 ドラゴンボール	41.1	2 サザエさん	43.6
3 ドラゴンボールZ	36.9	3 アルプスの少女ハイジ	42.3
4 機動戦士ガンダム	35.8	4 ドラえもん	40.9
5 ドラえもん	31.7	5 タッチ	35.8
6 シティーハンター	31.5	6 ムーミン	35.2
7 北斗の拳	30.8	7 フランダースの犬	33.5
8 宇宙戦艦ヤマト	29.6	8 Dr.スランプ・アラレちゃん	32.7
9 あしたのジョー	29.1	9 キャンディ・キャンディ	32.5
10 銀河鉄道999	28.3	10 一休さん	31.2
(%)		(%)	

出所: (株)ビデオリサーチ

〔ネットワーク配信事業〕展開



パソコン



Yahoo! / BIGLOBE / GyaO等
ライセンスチャンネルの拡大
ライセンスの海外展開

携帯電話



利用コンテンツの拡大
リッチコンテンツの提供
対応端末の拡大

次世代テレビ



VOD配信サービスの充実
クオリティ、サービスの向上

自社配信サービスによる事業規模拡大

KDDIコンテンツアワード
“ケータイトレンド賞”受賞!

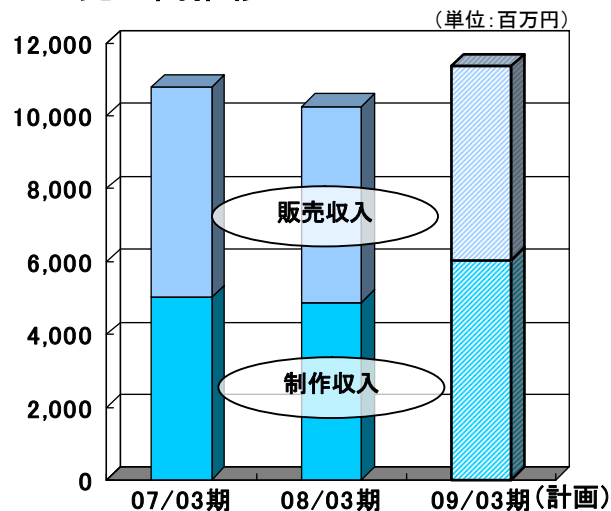
多彩なライブラリーを活かしたコンテンツ提供を全方位に拡大

アニメーション事業 通期計画

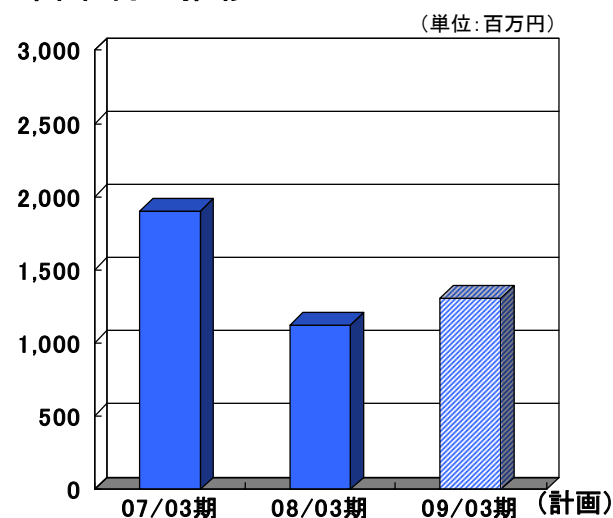
(単位:百万円)

	07/03期		08/03期		09/03期 (計画)	
				前期比		前期比
売上高	10,780		10,260	▲4.8%	11,360	+10.7%
営業利益	1,900		1,122	▲40.9%	1,310	+16.7%

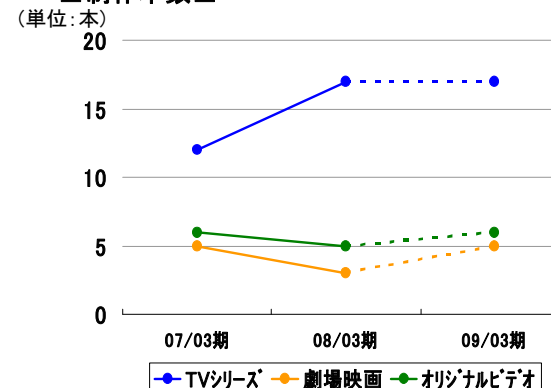
<売上高推移>



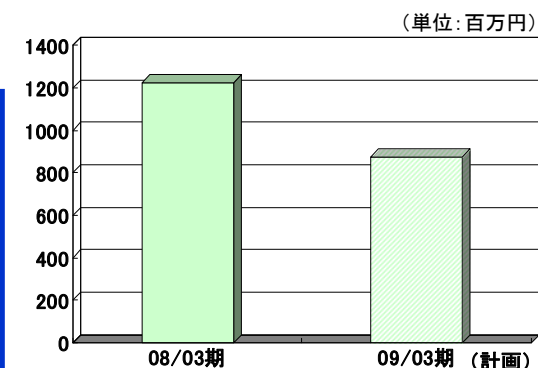
<営業利益推移>



■制作本数■



■販売管理費の削減■

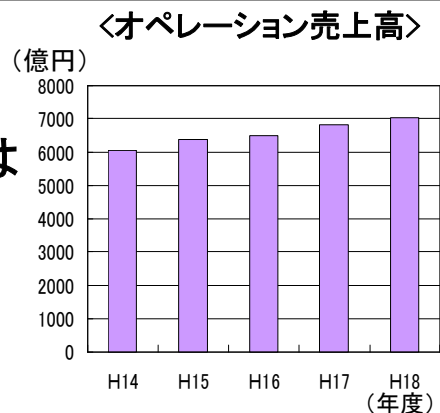


- 売上高は劇場映画、オリジナルビデオでの制作本数の増加により増収を計画。作品企画はヒットの確率のより高いものに厳選
- 営業利益は主に広告宣伝費など販売管理費の大幅削減により増益を計画

2009年3月期・事業戦略 ～アミューズメント事業～

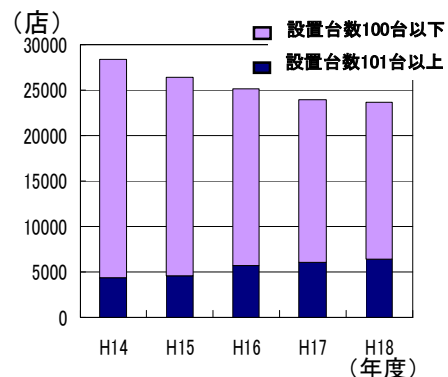
アミューズメント施設業界を取り巻く環境

■市場における アミューズメント施設 オペレーション売上高は 近年増加傾向が続く

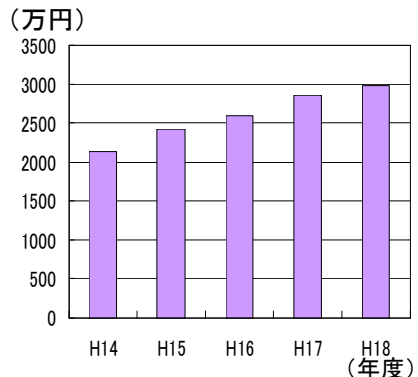


■大型店舗の出店が拡大し、 他の娯楽系施設との複合化進む

＜設置台数規模別店舗数の状況＞



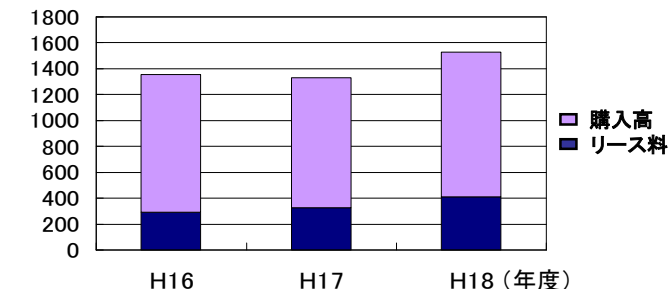
＜1店舗当りの年間売上高＞



■機器の大型化等によるコスト増加

- ・アミューズメント機器の大型化等により、コスト負担は増加傾向

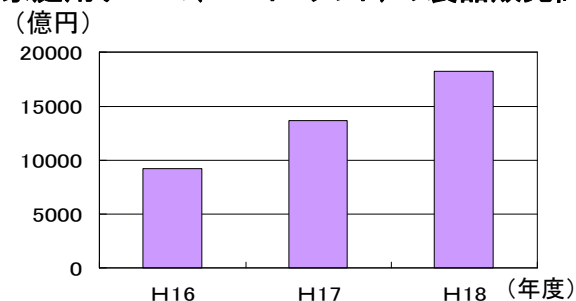
＜AM機の購入高・リース料＞



■若年層の関心の分散化

- ・家庭用ゲーム機のヒットなどを受け、若年層の関心が分散し施設運営にも影響

＜家庭用ゲーム(ハード・ソフト)の製品販売高＞



出所：日本アミューズメント産業協会

店舗開発・店舗運営の方針

収益力と集客力の更なる強化

店舗開発

1. 出店ルール of 厳格化
2. 好立地獲得の強化
3. 施設の複合化
4. 店舗リニューアル



店舗運営

1. スタッフ教育による運営力強化
2. エリア単位での共通イベントの実施
3. 運営ノウハウの共有
4. コスト削減



AG BOWLの出店について

「AG SQUARE石岡店」に隣接する「AG BOWL」をオープン

AG BOWL

ボウリング
バッティングなど



AG SQUARE石岡店

ゲーム



娯楽系施設の複合化により、集客力を向上

アミューズメント事業 通期計画

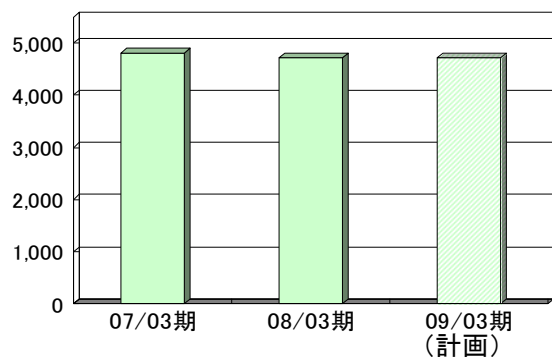
(単位:百万円)

	07/03期		08/03期		09/03期(計画)	
				前期比		前期比
売上高	4,812		4,709	▲2.1%	4,710	+0.0%
営業利益	439		481	+9.5%	430	▲10.6%

※上記営業利益は本社費配賦前

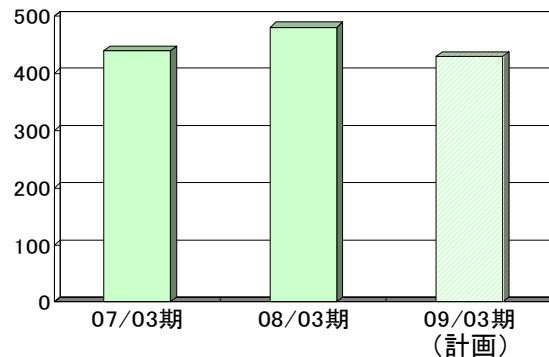
＜売上高推移＞

(単位:百万円)



＜営業利益推移＞

(単位:百万円)



※上記営業利益は本社費配賦前

■アミューズメント店舗数■

	07/03期	08/03期	09/03期(計画)
期初 店舗数	23	26	24
新規開設店舗	6	1	1
閉鎖店舗	3	3	0
期末 店舗数	26	24	25

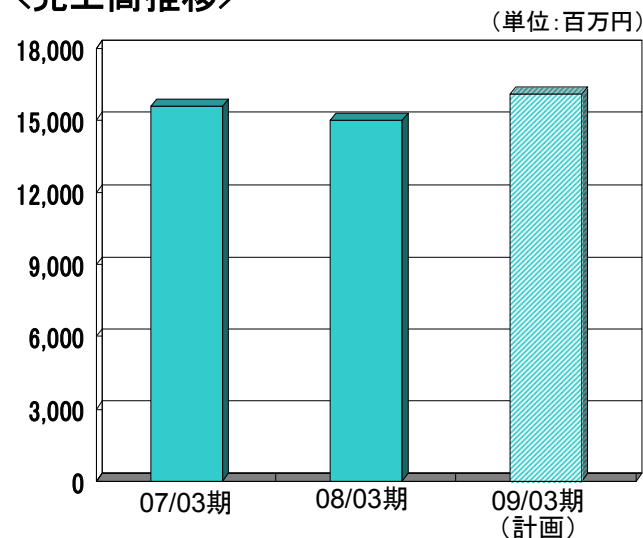
- 売上高は前期並、営業利益は10.6%の減少を計画
- 運営力の向上により、機器購入費等コスト増加を吸収

※平成20年5月9日付で「アミューズメント事業の譲渡に関する基本合意書締結について」の公表をしておりますが、上記の業績予想には当該事業譲渡による業績への影響は反映しておりません。

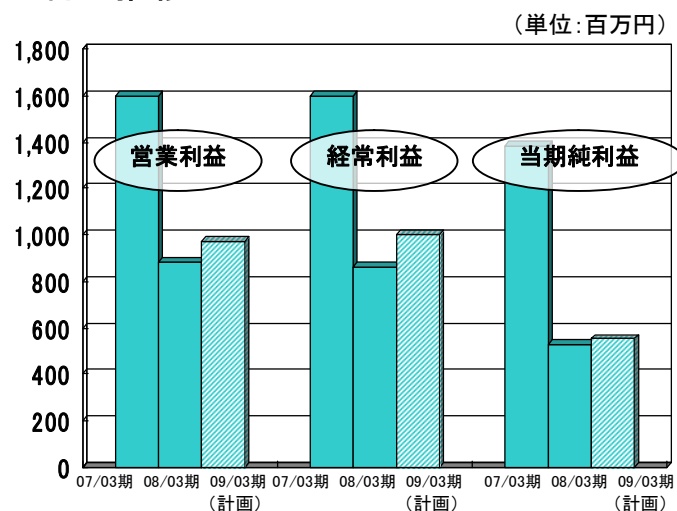
2009年3月期 通期計画 ～全社～

2009年3月期 通期計画(連結)

〈売上高推移〉



〈利益推移〉



(単位:百万円)

	07/03期	08/03期	09/03期	
			計画	前期比
売上高	15,592	14,970	16,070	+1,100
アニメーション	10,780	10,260	11,360	+1,100
アミューズメント	4,812	4,709	4,710	+1
営業利益	1,602	880	970	+90
経常利益	1,601	862	1,000	+138
当期純利益	1,386	528	550	+22

- 全社で増収の計画、前期比 +7.3%
- 営業利益は増益を計画、前期比 +10.2%
- 経常利益10億円を計画、前期比 +15.9%

※平成20年5月9日付で「アミューズメント事業の譲渡に関する基本合意書締結について」の公表をしておりますが、上記の業績予想には当該事業譲渡による業績への影響は反映しておりません。

アニメーション事業へ経営資源を集中

環境

視聴者の楽しみ方が多様化。グローバルにコンテンツ産業は拡大傾向

制作事業

プロデューサーの育成、映像技術への投資、クリエイターの確保

販売事業

人気作品のOVA企画・総合的商品化事業の推進

ネットワーク配信事業

保有する多彩なコンテンツをネットワークメディア全方位にわたり提供

海外事業

共同製作による大型企画に挑戦、海外事業の全社売上高のウェイト拡大

新規プロジェクト

新規事業、業務提携・M&A・有力な人材の獲得による業容の拡大

掲載作品

〔9頁〕

- ・ 「全カウサギ」 ◎イケダケイ／メディアファクトリー・全カウサギ製作委員会
- ・ 「イタズラなKiss」 ◎多田かおる／イタキス製作委員会
- ・ 「名探偵コナン 戦慄の楽譜(フルスコア)」 ◎2008青山剛昌／名探偵コナン製作委員会
- ・ 「ルパン三世 GREEN vs RED」 原作: モンキー・パンチ◎ TMS・NTV・VAP
- ・ 「爆丸 バトルブローラーズ」 ◎ SEGA TOYS / SPIN MASTER / BAKUGAN PROJECT・TV TOKYO・DENTSU
- ・ 「梅四エックス」 ◎うだひろえ・TMS

〔10頁〕

- ・ 「BUZZER BEATER」 ◎ I.T.Planning／BUZZER BEATER PROJECT
- ・ 「スケアクロウマン」 ◎ play set products／スケアクロウマン製作委員会

〔11頁〕

- ・ 「まめうしくん」 ◎ あきやまただし／まめうしくん製作委員会
- ・ 「スペースコブラ」 ◎ BUICHI TERASAWA/A-GIRL RIGHTS・TMS
- ・ 「魔法騎士レイアース」 ◎ CLAMP／講談社・TMS
- ・ 「ガンバの冒険」 ◎斎藤惇夫／岩波書店・TMS
- ・ 「ベルサイユのばら」 ◎池田理代子・TMS
- ・ 「あしたのジョー2」 ◎高森朝雄・ちばてつや/講談社・TMS
- ・ 「巨人の星」 ◎梶原一騎・川崎のぼる/講談社・TMS
- ・ 「アタックNo. 1」 ◎浦野千賀子・TMS
- ・ 「名探偵ホームズ」 ◎RAI・TMS