

# 2010年3月期 第2四半期累計期間 決算説明会



株式会社トムス・エンタテインメント  
2009年11月5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。

# 本日の項目

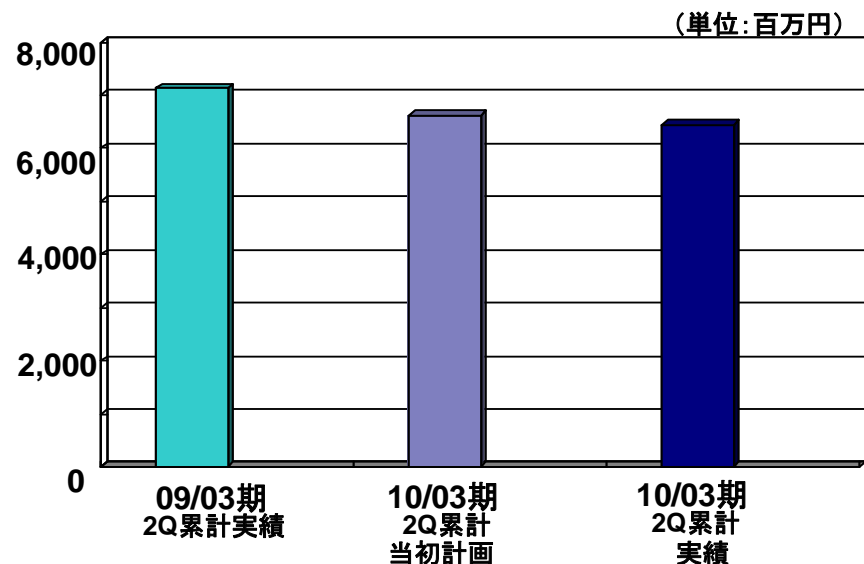
**I . 2010年3月期 第2四半期累計期間実績**

**II . 2010年3月期 通期見通し**

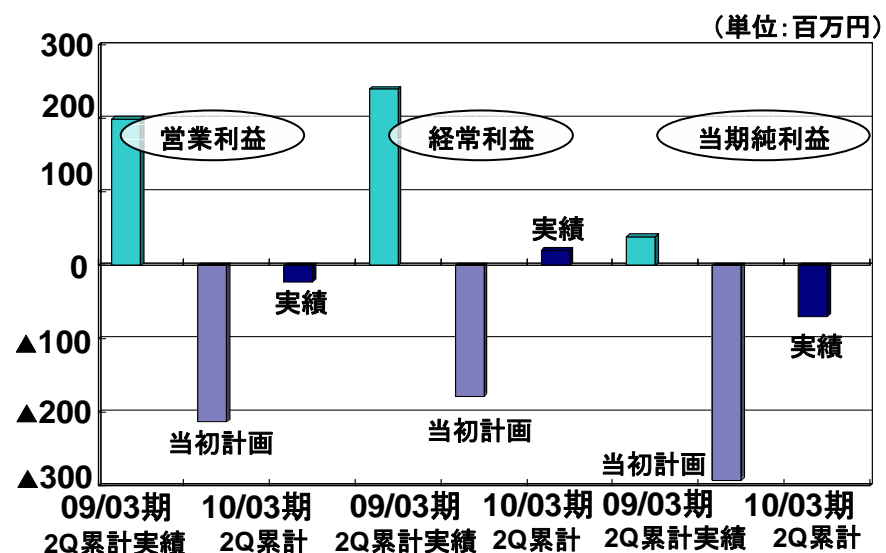
# I . 2010年3月期 第2四半期累計期間実績

# 2010年3月期 第2四半期累計期間実績(連結)

〈売上高推移〉



〈利益推移〉

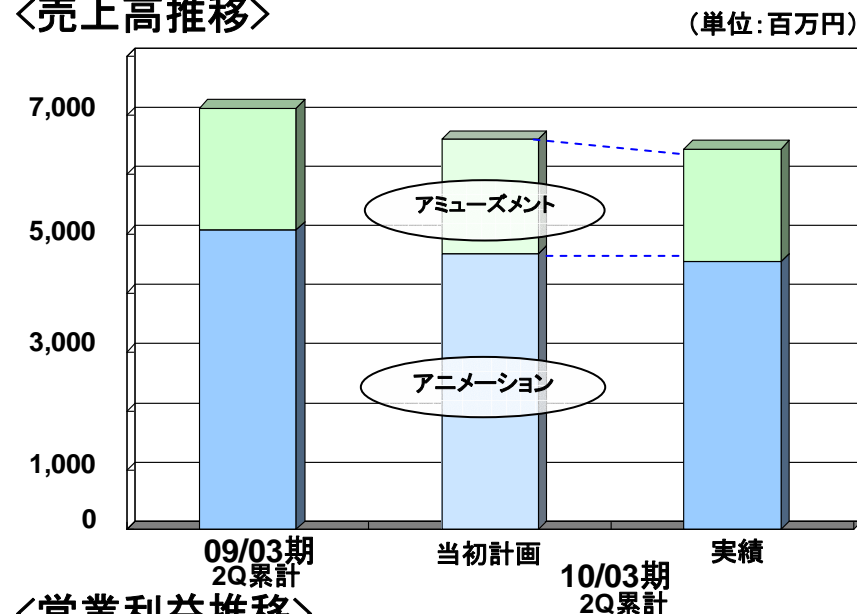


(単位:百万円)

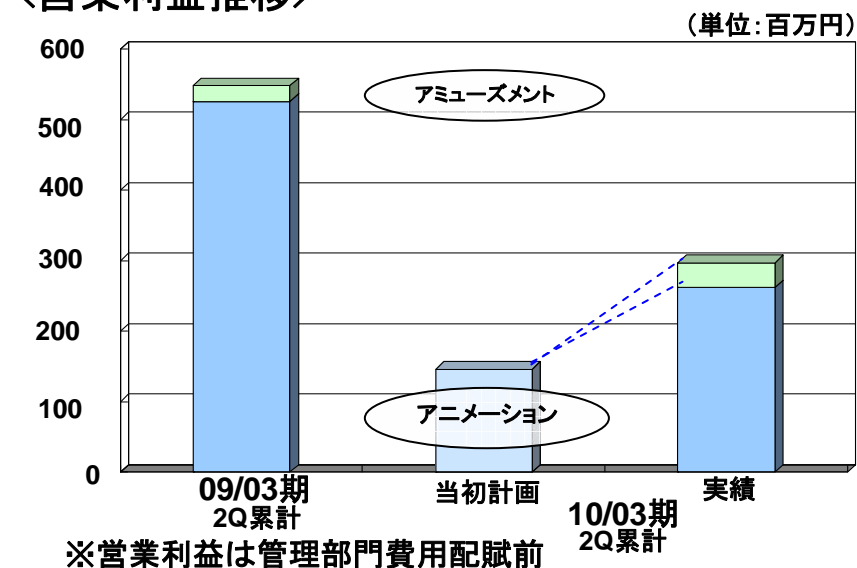
売上高				営業利益				経常利益				当期純利益			
09/03期 2Q累計	10/03期 2Q計画	10/03期 2Q累計	前期比 差異	09/03期 2Q累計	10/03期 2Q計画	10/03期 2Q累計	前期比 差異	09/03期 2Q累計	10/03期 2Q計画	10/03期 2Q累計	前期比 差異	09/03期 2Q累計	10/03期 2Q計画	10/03期 2Q累計	前期比 差異
7,125	6,608	<b>6,439</b>	▲686 ▲9.6%	199	▲213	<b>▲22</b>	▲221 -	240	▲178	<b>21</b>	▲219 ▲91.4%	39	▲292	<b>▲69</b>	▲108 -

# セグメント別実績(連結)

## ＜売上高推移＞



## ＜営業利益推移＞



(単位:百万円)

	09/03期 2Q累計 売上高	10/03期 2Q累計 売上高		対前期比 差異
		計画	実績	
アニメーション	5,064	4,666	<b>4,525</b>	▲538 ▲10.6%
アミューズメント	2,061	1,942	<b>1,914</b>	▲148 ▲7.2%
計	7,125	6,608	<b>6,439</b>	▲686

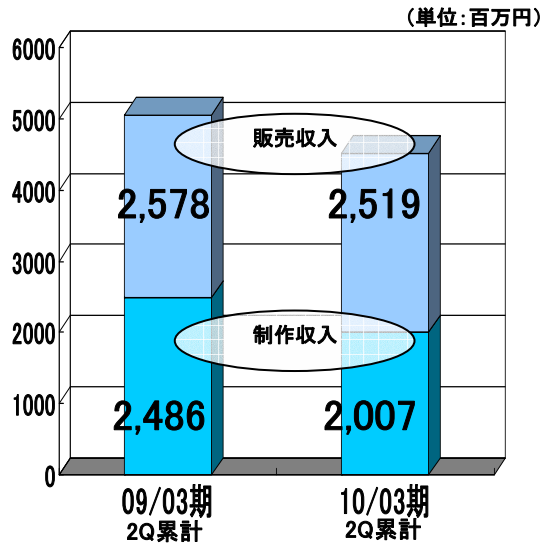
(単位:百万円)

	09/03期 2Q累計		10/03期 2Q累計		営業利益 対前期比 差異	
	営業 利益	営業 利益率	営業 利益			営業 利益率 (実績)
			計画	実績		
アニメーション	526	10.4%	<b>146</b>	<b>262</b>	5.8%	▲264 ▲50.2%
アミューズメント	22	1.1%	▲5	<b>35</b>	1.8%	+13 +59.1%
計	548	7.7%	<b>141</b>	<b>297</b>	4.5%	▲251

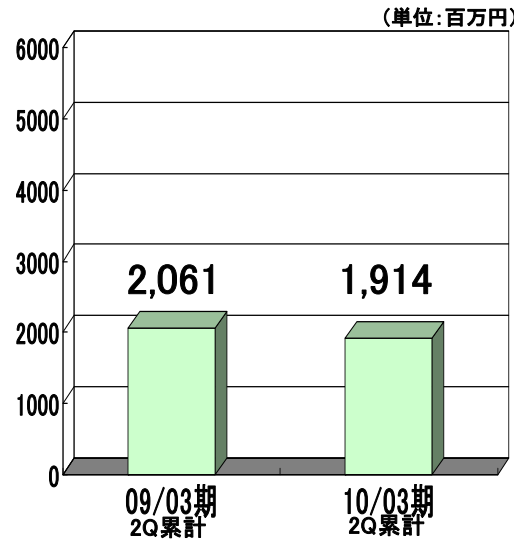
# 連結売上高・利益分析(対前年比)

## ■売上高の対前年比

アニメーション事業



アミューズメント事業



### 売上高の対前年比増減要因

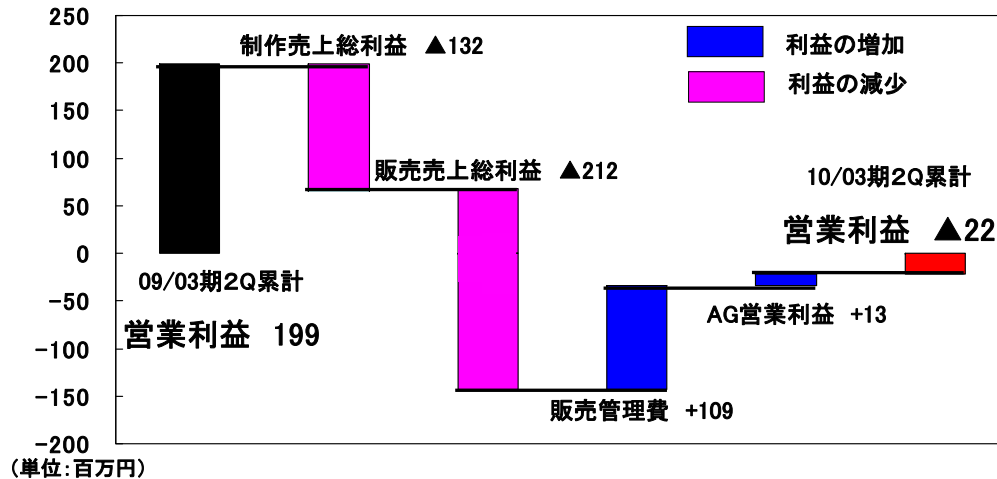
#### □ アニメーション 対前年比

- ・制作収入は ▲479百万円 ▲19.3%  
TVシリーズの制作本数の減少および前年あった劇場映画作品に相当する制作がなかったため減収
- ・販売収入は ▲60百万円 ▲2.3%  
市況悪化により国内番組、ビデオ、商品化権販売等が落ち込んだが、海外『爆丸』劇場『名探偵コナン』の好調により食い止めた

#### □ アミューズメント 対前年比

- ・売上高は ▲148百万円 ▲7.2%  
消費の冷え込みによる施設市場全体の落ち込みが影響し減少

## ■営業利益の増減要因



### 営業利益の対前年比増減(▲221)の要因

#### □ アニメーション 対前年比

- ・制作収入の売上総利益は ▲132百万円  
前年TVシリーズ劇場映画本数の減少により減益
- ・販売収入の売上総利益は ▲212百万円  
国内番組、ビデオ、商品化権販売等の落ち込みのため減益
- ・販売管理費の減少+109百万円  
広告宣伝費等の大幅節減

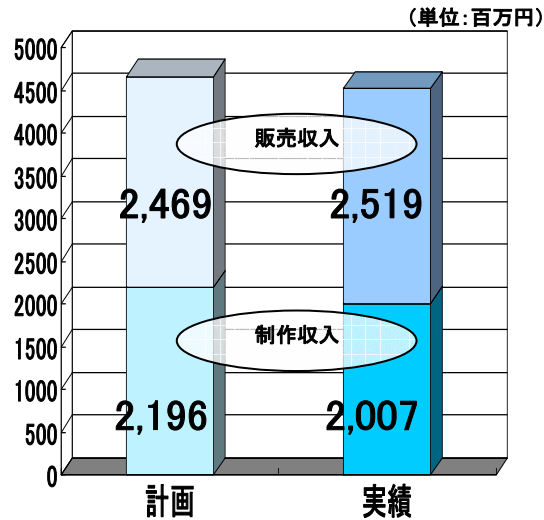
#### □ アミューズメント 対前年比

- ・競争力強化施策と原価低減効果により+13百万円

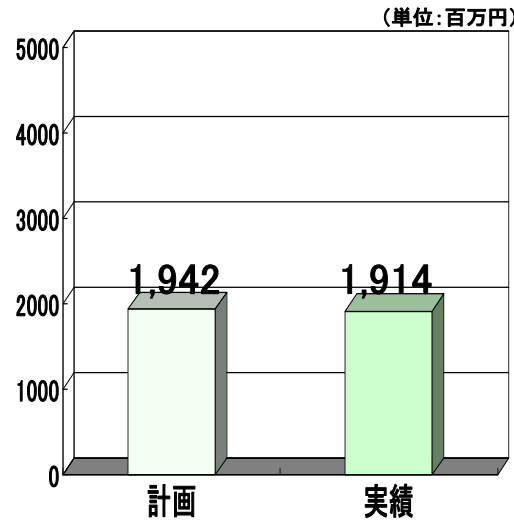
# 連結売上高・利益分析(対当初計画比)

## ■売上高の対計画比

アニメーション事業



アミューズメント事業



### 売上高の対計画比増減要因

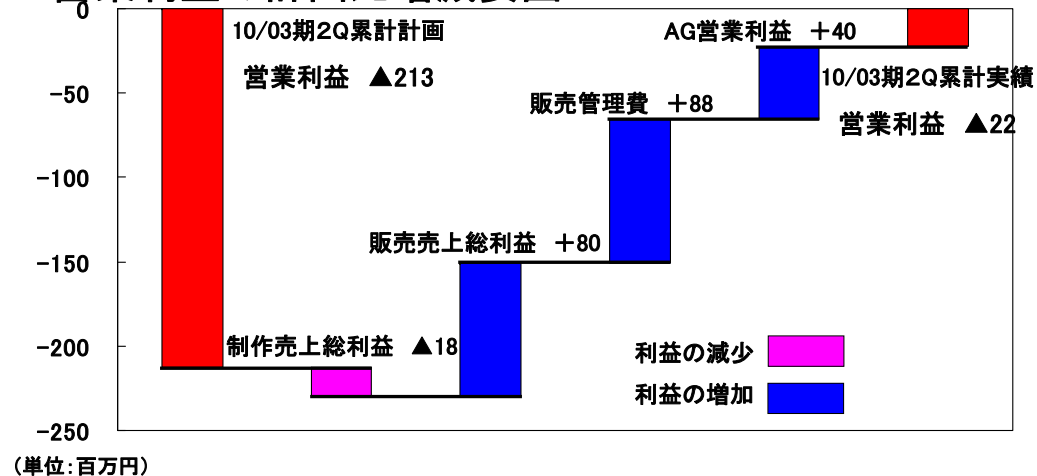
#### □ アニメーション 対計画比

- ・制作収入は ▲189百万円 ▲8.6%  
劇場映画の期ズレにより減収
- ・販売収入は +50百万円 +2.0%  
海外『爆丸』、劇場『名探偵コナン』が好調に推移

#### □ アミューズメント 対計画比

- ・売上高は ▲28百万円 ▲1.4%  
消費の冷え込みによる施設市場全体の落ち込みが影響し減少

## ■営業利益の計画比増減要因



### 営業利益の対計画比増減(+190)の要因

#### □ アニメーション 対計画比

- ・制作収入の売上総利益は ▲18百万円  
劇場映画の期ズレによる減収のため減少
- ・販売収入の売上総利益は +80百万円  
海外販売、映画販売の増加が寄与
- ・販売管理費の減少+88百万円  
人件費、広告宣伝費、旅費交通費等計画進捗状況を見据え、可能な限り節減を行った

#### □ アミューズメント 対計画比+40百万円

- ・競争力強化施策と原価低減効果による

# 連結貸借対照表(要約)

(単位:百万円)

資産の部			
	10/03 第2四半期	09/03 会計年度末	差異
現金及び預金	3,396	2,858	+538
受取手形及び売掛金	1,262	2,252	▲990
有価証券	1,893	1,700	+193
その他	2,710	3,124	▲414
流動資産合計	9,261	9,934	▲673
有形固定資産	3,527	3,686	▲158
無形固定資産	239	215	+23
その他	4,091	4,030	+61
固定資産合計	7,857	7,930	▲74
資産合計	17,117	17,864	▲747

負債・純資産の部			
	10/03 第2四半期	09/03 会計年度末	差異
支払手形及び買掛金	1,287	1,658	▲370
未払法人税等	40	19	+21
その他	1,025	846	+178
流動負債合計	2,352	2,523	▲171
固定負債合計	696	761	▲66
負債合計	3,048	3,284	▲236
株主資本合計	13,920	14,496	▲576
評価・換算差額等合計	73	10	+63
新株予約権	76	74	+3
純資産合計	14,069	14,580	▲511
負債純資産合計	17,117	17,864	▲747

## □ 主な増減要因:

- ・現金及び預金: 運用債権償還にともなう増加
- ・受取手形及び売掛金: 売上高減少にともなう売掛金の減少
- ・その他(流動資産): アニメーション事業製品の減少及び税金還付による未収入金の減少

## □ 主な増減要因:

- ・支払手形及び買掛金: 売上高減少にともなう支払い債務の減少
- ・株主資本合計: 自己株式買付、配当金支払いによる減少



# 2010年3月期・通期見通し ～アニメーション事業～

# アニメーション事業:

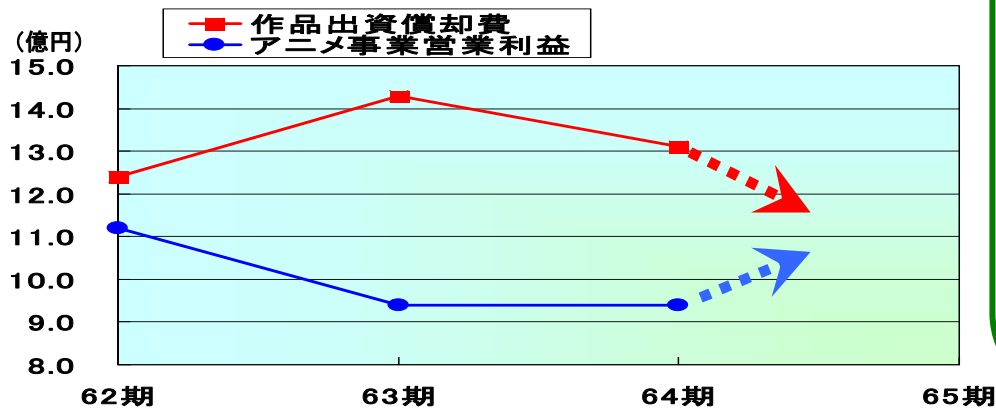
## 制作・企画部門の取り組み

### 作品クオリティの更なる追求

新たな展開を進めるためには、クオリティのさらなる追求が重要課題。

### 作品企画の選択と集中

63期以降、作品企画の選択と集中を強化。  
65期には作品出資の償却費負担が更に減少する。



### 『それいけ!アンパンマン』

「単独のアニメーション・シリーズでのキャラクター数」においてギネス世界記録認定を受けた。  
またテレビシリーズは、2009年8月28日の放送をもって放送1,000回を迎えた。



「それいけ!アンパンマン だだんだんとふたごの星」

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV ©やなせたかし/アンパンマン製作委員会2009

### 『名探偵コナン』

劇場版アニメ・シリーズ第13弾『名探偵コナン 漆黒の追跡者』が、興行収入34億円を突破してシリーズ最高興行収入を達成し、クオリティも高い評価を得る。



© 2009 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会

# アニメーション事業:

## 販売部門の取り組み①

### 収益機会の多角化

- 既存作品の活性化
- 協業による事業領域の拡大
- 新規販売領域の開拓

### 『ポストイズ(Posties)』の展開

日本郵政グループの  
イメージキャラクター  
“ポストイズ(Posties)”の  
日本国内におけるブランド管理  
ならびにライセンス営業の  
窓口業務を当社が担当



© JAPAN POST/OLC

### 『爆丸LLP』の立ち上げ



©SEGA TOYS / SPIN MASTER / BAKUGAN 2 PROJECT

海外市場にて絶大な人気を誇る「爆丸2」で、  
セガサミーグループ各社参加による  
LLP(有限責任事業会社)を立ち上げ、  
グループの経営資源を集結し、  
国内市場におけるブームの醸成を図る  
当社はLLPへのライセンサーとしても貢献する

# アニメーション事業:

## 販売部門の取り組み②

### 海外向け開発力強化

ライセンス販売の更なる拡充に  
取り組みながら、海外市場で  
『爆丸』に続く共同製作企画の推進を強化

### ネット配信事業の強化

ブロードバンド配信、モバイル配信にて、  
サービスの充実を図り、  
顧客満足度の向上に努めるとともに、  
会員数の拡大を目指す

### 『聖闘士星矢 THE LOST CANVAS 冥王神話』

OVA作品『聖闘士星矢』を  
海外にむけて順次展開中。

©車田正美・手代木史織/秋田書店・TMS



### アンパンマンデジタルLLP

「きせかえアンパンマン」が好評  
DSソフトの発売も予定され、  
順調に事業が成長中。

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV ©アンパンマンデジタルLLP



### ムービースクエア

自社だけでなく他社作品も含め、  
幅広い作品を提供して、  
サービスを充実



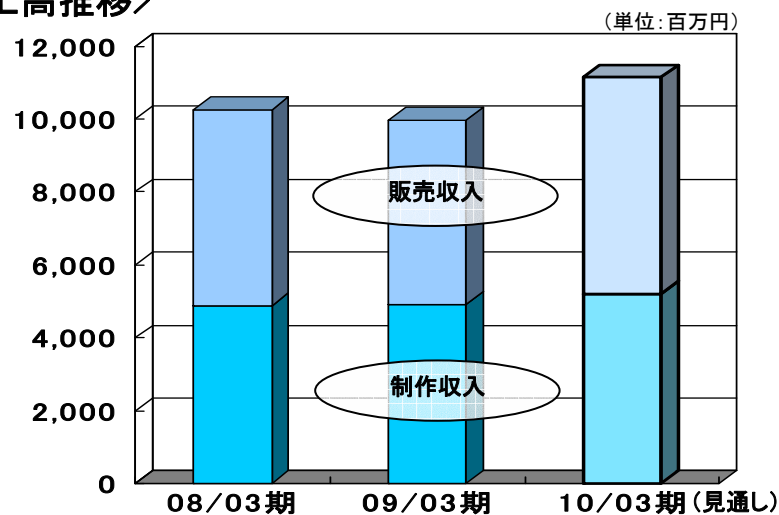
# アニメーション事業：通期損益見通し

(単位:百万円)

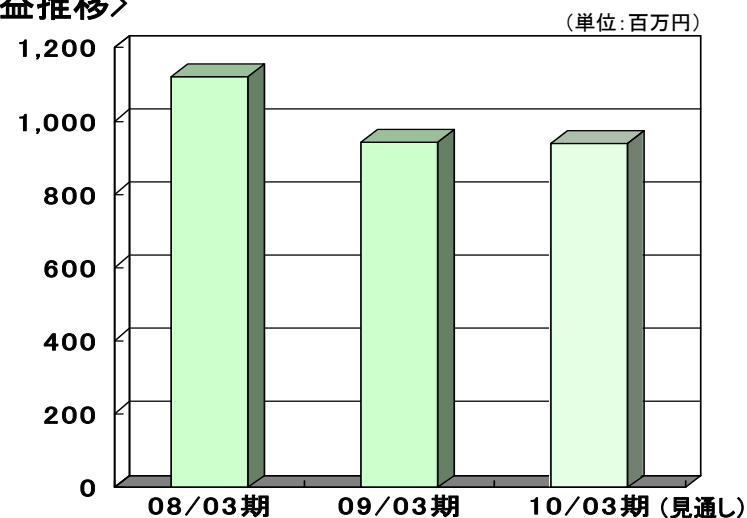
	08/03期	09/03期		10/03期 (見通し)	
			前期比		前期比
売上高	10,261	10,057	▲2.0%	<b>11,150</b>	+10.9%
営業利益	1,123	944	▲15.9%	<b>940</b>	▲0.4%

※上記営業利益は管理部門費用配賦前

＜売上高推移＞



＜営業利益推移＞



※上記営業利益は管理部門費用配賦前

下期においてTV制作、ビデオ販売などが減少傾向にあるが、海外販売、商品化権販売などの増加により減少を食い止める。TVシリーズなどの制作本数を絞込み、償却費の負担を軽減する一方、新たなプロジェクトの立ち上げに注力し、中期の収益拡大につなげる。

# 2010年3月期・通期見通し ～アミューズメント事業～

## アミューズメント事業の課題と取り組み

不採算店舗の閉鎖を進めつつ、  
個々の店舗の競争力向上に取り組む

### 個々の店舗の競争力強化

- 店舗毎の状況を把握し、地域における優位性を強化
- ゲーム機器の設置やイベント開催など、各店舗ごとに最適な営業施策を展開

地域ナンバーワン店舗を目指す

### 人材育成の強化

- 店舗スタッフ教育の体系化と促進
- 運営ノウハウの店舗間共有
- 店舗成績に応じたインセンティブ制度の導入

### 新規店開発

- 開発業者とのコンタクトを拡大し、優良物件を厳選

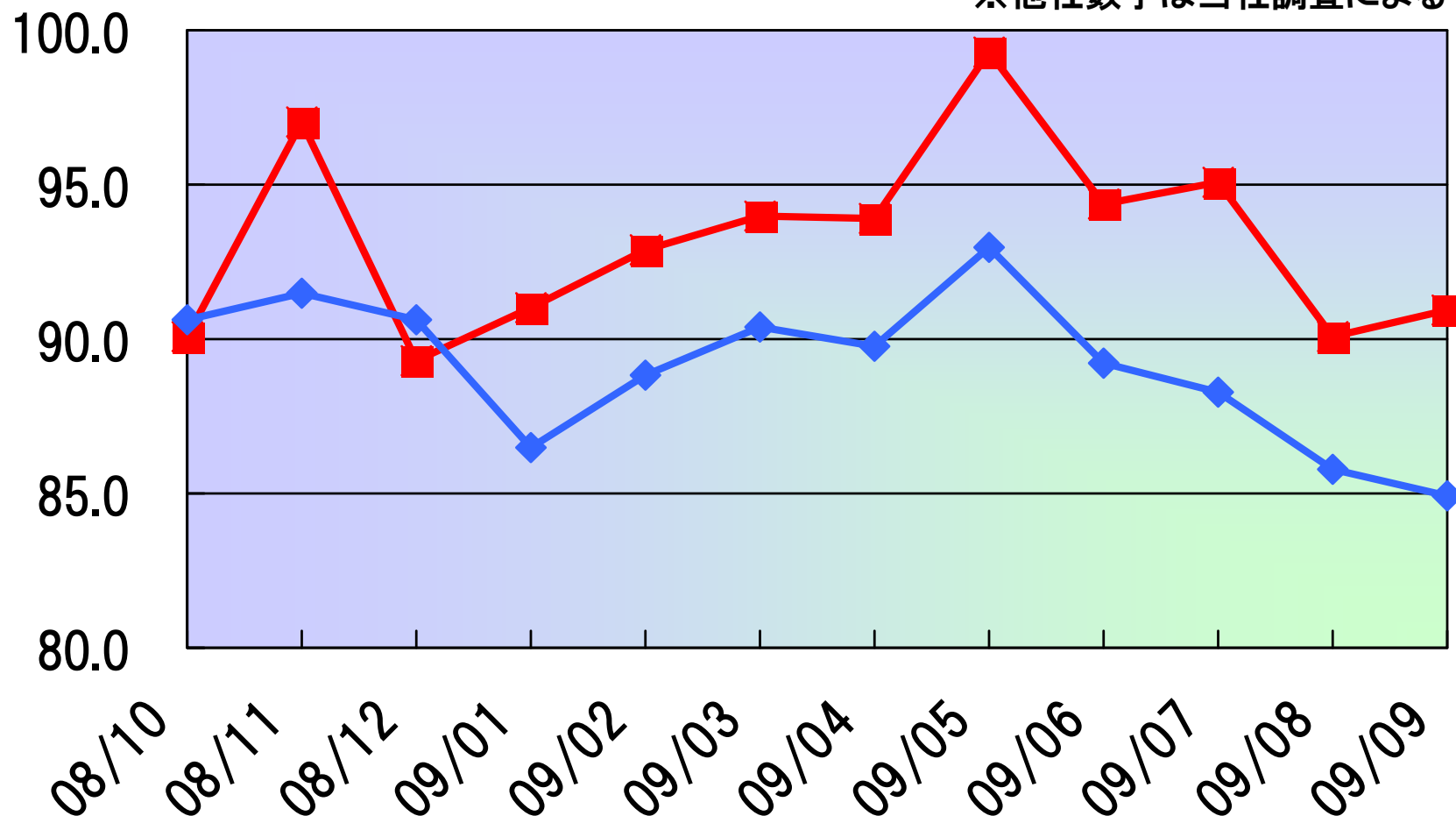
足元の利益を確保しつつ、継続的な成長への布石

# 店舗売上高 前年対比の推移

(%)

■ AGスクエア ◆ 上場他社平均

※他社数字は当社調査による





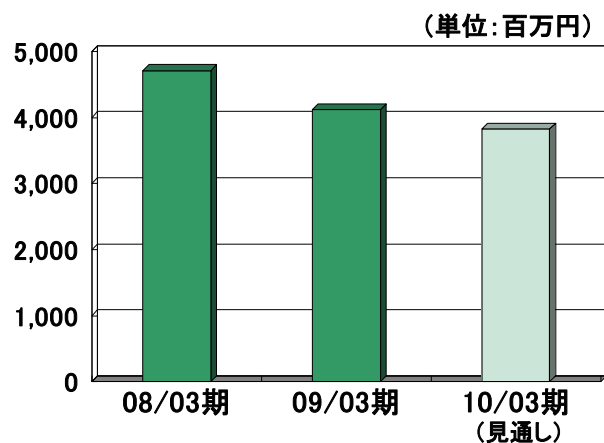
# アミューズメント事業：通期損益見通し

(単位：百万円)

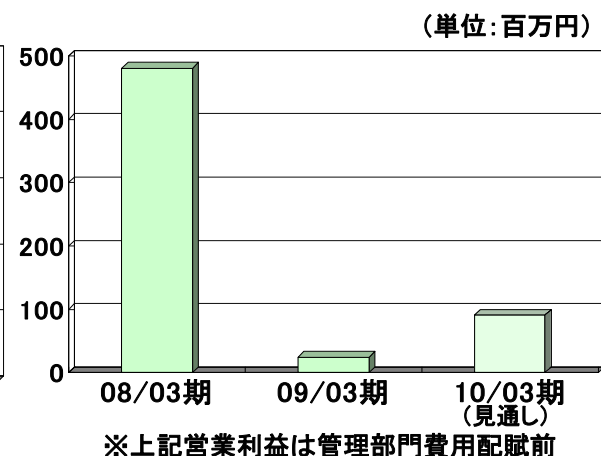
	08/03期	09/03期		10/03期(見通し)	
			前期比		前期比
売上高	4,709	4,118	▲ 12.6%	<b>3,820</b>	▲ 7.2%
営業利益	481	25	▲ 94.9%	<b>90</b>	+366.2%

※上記営業利益は管理部門費用配賦前

## ＜売上高推移＞



## ＜営業利益推移＞



## ■アミューズメント店舗数■

	08/03期	09/03期	10/03期 (計画)
期初 店舗数	26	24	<b>25</b>
新規開設店舗	1	1	<b>0</b>
閉鎖店舗	3	0	<b>2</b>
期末 店舗数	24	25	<b>23</b>

※四日市店と習志野店の2店舗を閉鎖

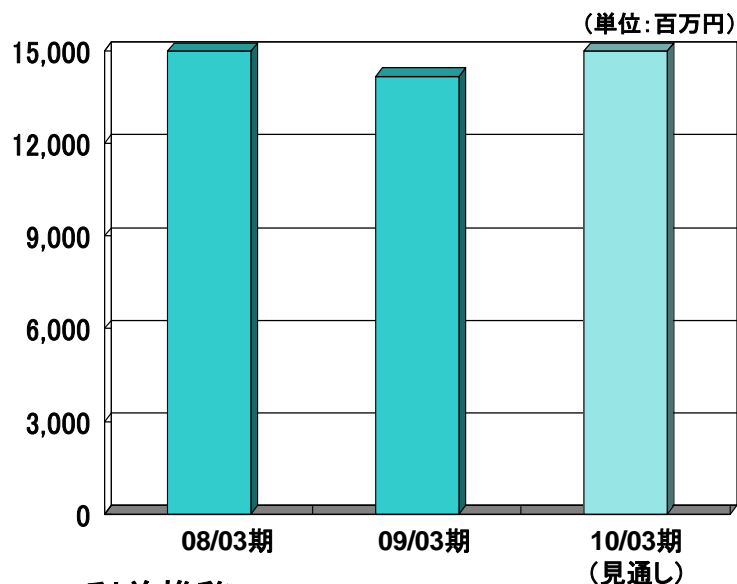
不採算店舗の閉鎖を進める一方、新規店舗出店は慎重に検討を進めているため、売上高は減少を見込む。個々の店舗運営力強化により収益改善に努めつつ、人材教育を進め次期以降に向けた基盤強化を図る。

# 2010年3月期・通期見通し ～連結通期損益計画～

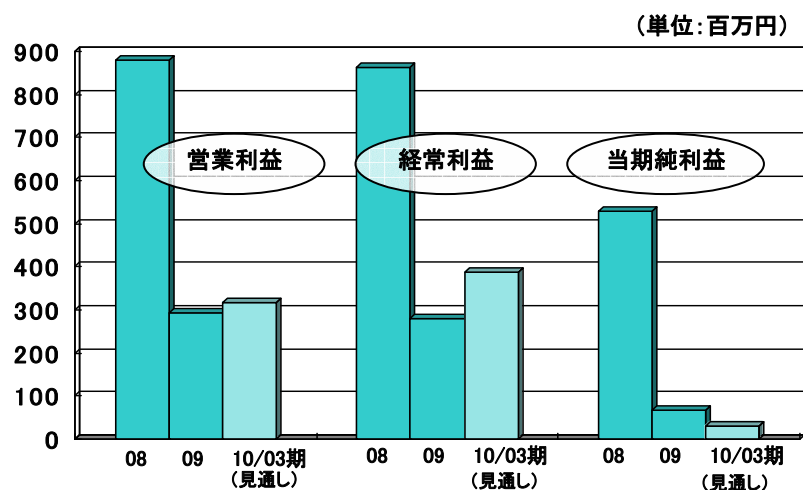
# 2010年3月期 通期損益計画(連結)

(単位:百万円)

## <売上高推移>



## <利益推移>



	08/03期	09/03期	10/03期	
			見通し	前期比
売上高	14,970	14,176	14,970	+794 +5.6%
アニメーション	10,261	10,057	11,150	+1,092 +10.9%
アミューズメント	4,709	4,118	3,820	▲298 ▲7.2%
営業利益	880	292	310	+18 +6.2%
経常利益	863	280	380	+100 +35.9%
当期純利益	529	68	30	▲37 ▲55.9%

全社としては不透明な環境下、両事業の底打ちを目指す。

環境の変化をチャンスとしてとらえ

新たなる収益創造と成長に向けてチャレンジする。