

TAY TWO



2012年7月18日

# 株式会社テイツー (JASDAQ 7610)

2013年2月期 第1四半期 決算説明会資料



<http://www.tay2.co.jp>

**OMTWO  
TAYATI**

**2013年2月期 第1四半期 決算説明**

**及び**

**2013年2月期 通期業績予想**

# 2013年2月期 第1四半期会計期間 業績サマリー

## ● 比較損益計算書(個別)

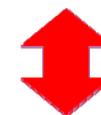
(単位:百万円)	2012年2月期 1Q会計期間	2013年2月期 1Q会計期間	増 減
売上高	8,452	8,028	△424
営業利益	156	225	68
経常利益	172	219	47
税引前純利益	△209	217	427
法人税等	△69	105	174
四半期純利益	△140	112	253



前期のアイ・カフェ事業売却が主因

経営効率向上による営業利益・経常利益の増加

税引前純利益・四半期純利益の黒字転換



## ● 比較貸借対照表(個別)

(単位:百万円)	2012年2月末	2012年5月末	増 減
流動資産	7,852	7,244	△608
固定資産	4,367	4,418	50
総資産	12,220	11,662	△557
負債	6,853	6,250	△602
純資産	5,366	5,411	45
負債純資産合計	12,220	11,662	△557

経営効率向上

→ オペレーション改善による  
店舗運営効率の向上  
間接部門の費用削減

税引前・四半期純利益の黒字化

→ 前期に発生した資産除去  
債務の過年度分一括償却  
といった特殊要因が消滅

## 2013年2月期 第1四半期会計期間 比較損益計算書

(単位:百万円)	個 別		増 減	
	2012年2月期 1Q会計期間	2013年2月期 1Q会計期間	増減額	増減率
売上高	8,452	8,028	△424	△5.0%
売上原価	6,081	5,666	△415	△6.8%
売上原価率	72.0%	70.6%		
売上総利益	2,370	2,361	△9	△0.4%
売上総利益率	28.0%	29.4%		
販売費及び一般管理費	2,213	2,135	△78	△3.5%
販管費比率	26.1%	26.6%		
営業利益	156	225	68	44.0%
営業利益率	1.9%	2.8%		
経常利益	172	219	47	27.5%
経常利益率	2.0%	2.7%		
四半期純利益	△140	112	253	黒字転換
四半期純利益率	△1.7%	1.4%		
1株当たり四半期純利益	△271円	217円		

## 2013年2月期 第1四半期 貸借対照表【個別】

(単位:百万円)	2012/2末		2012/5末		増減額
	金額	構成比	金額	構成比	
流動資産	7,852	64.3%	7,244	62.1%	△608
現預金	2,612	21.4%	2,104	18.0%	△507
売掛金	300	2.5%	312	2.7%	12
商品	3,907	32.0%	3,774	32.4%	△133
貯蔵品	23	0.2%	29	0.2%	6
その他	1,008	8.2%	1,023	8.8%	14
固定資産	4,367	35.7%	4,418	37.9%	50
有形固定資産	1,558	12.8%	1,532	13.1%	△25
建物及び構築物(純額)	853	7.0%	843	7.2%	△10
その他(純額)	704	5.8%	689	5.9%	△15
無形固定資産	284	2.3%	266	2.3%	△17
投資その他の資産	2,525	20.6%	2,619	22.5%	93
差入保証金	1,262	10.3%	1,274	11.0%	11
その他	1,262	10.3%	1,344	11.5%	81
総資産	12,220	100.0%	11,662	100.0%	△557

(単位:百万円)	2012/2末		2012/5末		増減額
	金額	構成比	金額	構成比	
負債合計	6,853	56.1%	6,250	53.6%	△602
流動負債	3,423	28.0%	2,566	22.0%	△857
買掛金	893	7.3%	862	7.4%	△31
短期借入金	750	6.1%	—	—	△750
1年内長期借入金	781	6.4%	741	6.3%	△40
その他	998	8.2%	962	8.3%	△35
固定負債	3,429	28.1%	3,684	31.6%	254
長期借入金	2,255	18.5%	2,594	22.3%	339
資産除去債務	406	3.3%	399	3.4%	△7
その他	767	6.3%	690	5.9%	△77
純資産	5,366	43.9%	5,411	46.4%	45
株主資本	5,359	43.9%	5,415	46.4%	55
評価換算差額等	△0	△0.0%	△5	△0.0%	△4
新株予約権	7	0.0%	1	0.0%	△5
負債純資産合計	12,220	100.0%	11,662	100.0%	△557

# 2013年2月期 第1四半期会計期間の状況

## ○ 売上高の状況

前年同期比での減収は、前期のアイ・カフェ事業の分割・事業譲渡が主因。  
マルチパッケージ販売事業については、ほぼ前期並みの売上高を達成。

●リアル店舗部門においては、新品・リサイクル品ともにゲームソフトが好調に推移。

当期1Q期間内の主な新作タイトル

「PS3 ワンピース海賊無双」「PSP 第2次スーパーロボット大戦Z再生篇」「PS3 バイオハザードオペレーション・クランティ」  
「3DS ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D」など

●EC部門については、前年同期比で大幅増収を達成。

## ○ 利益の状況

前年同期比で減収とはなったものの、営業利益・経常利益は増加。四半期純利益は黒字転換。

●減収とはなったものの、売上総利益はほぼ前期並みを維持。

●販管費が前年同期比で大きく減少したことにより、営業利益・経常利益が増加。(⇒ P9に詳細説明)

●前期の資産除去債務に関する会計基準の適用に伴う過年度分償却のような特殊要因もなく、四半期純利益は黒字転換。

## ○ 出店の状況

当期より新規出店戦略を再開

●当社独自のゲーム専門パッケージ店舗である3Bee(スリービー)第1号店を神奈川県藤沢市に出店。

●TSUTAYA単独店を2店舗出店

当期1Qは、お客様のニーズに応じた店舗パッケージの出店戦略を展開

## 2013年2月期業績予想

(単位:百万円)	2012年2月期 実績		2013年2月期 計画		前期比	
					増減額	増減率
売上高	36,188	100%	36,000	100%	△188	△0.5%
営業利益	740	2.0%	800	2.2%	59	8.1%
経常利益	739	2.0%	780	2.2%	40	5.5%
当期純利益	△19	△0.1%	430	1.2%	449	-
EPS	△37円		830円			

### 利益配分に関する基本方針

- ① 業績に応じた配当の実施(配当性向25%以上)    ② 将来の事業展開に備えた内部留保の充実

### 配当性向の実績と計画

	第18期(実績) 2007/3-2008/2	第19期(実績) 2008/3-2009/2	第20期(実績) 2009/3-2010/2	第21期(実績) 2010/3-2011/2	第22期(実績) 2011/3-2012/2	第23期(計画) 2012/3-2013/2
当期純利益	634百万円	138百万円	741百万円	387百万円	△19百万円	430百万円
配当金	131百万円	130百万円	153百万円	134百万円	113百万円	113百万円
配当性向	20.8%	94.7%	20.7%	34.7%	-	26.5%

※21期までは連結当期純利益および連結配当性向

## 第1四半期のトピック

～ コスト低減による利益体質の強化 ～

## 低コスト・オペレーション

業務の効率化、低コスト・オペレーションにより、販管費を大きく低減。

将来の成長に向けた新規事業への投資は行いつつも、管理コストを大きく低減。

(単位:百万円)	2012/2期 1Q	2013/2期 1Q	増減
全社販管費	2,213	2,135	△78
営業部門	1,903	1,890	△13
間接部門	262	245	△17
その他	※ 47	-	△47

※アイ・カフェ部門等に関する販管費

間接部門に関する販管費が前年同期比で大きく減少

➡ アイ・カフェ部門の事業譲渡の影響を除いても、業務の効率化により経営コストが低下。

(単位:百万円)	2012/2期 1Q	2013/2期 1Q	増減
間接部門販管費	262	245	△17
役員関係	38	30	△8
役員関係除く	224	215	△9
経営企画	18	36	+18
管理部門	206	179	△27

役員関係の費用が減少

その他間接部門にしても前年同期比で大きく減少

➡ 経営企画の費用増は、新規事業に関するもの。先行投資を行いつつも、全体コストを低下させる費用コントロールを実施。

TAY TWO

## 今後の事業方針

Reset Everything ~ テイツーは変わります

# 長期・継続的な成長に向けた取組みを開始

各段階において、目的を明確化した成長戦略を確実に実行

2012/2期

2013/2期～



第2フェーズへの準備…→

- 「ゲーム情報サイト」事業の開始
- 「プリペイドカード」事業の開始
- SNS事業のフル活用開始

新規事業基盤の確立・収益貢献

● 第2期への準備

確立した新規事業基盤の下  
事業領域、収益基盤を拡大  
別途新規事業の検討

明確化した成長戦略を確実に  
実施していくことと並行して、常に次の  
成長戦略に向けた準備を進めてまいります。

## 既存事業の状況

古本市場等のリアル店舗は堅調に推移。EC売上高は大幅に増加。

### 売上高の状況（前年同期比）

	3月	4月	5月	1Q
<b>リアル店舗</b>				
既存店	100.2%	92.7%	104.6%	99.0%
全店	99.3%	92.5%	104.3%	98.5%
<b>EC</b>				
EC	151.3%	152.5%	123.2%	140.2%

### 店舗の状況

	11/2期初	12/2期末	12/2期 3月	4月	5月
古本市場直営店	102	100	99	99	99
古本市場業務提携・FC店	13	10	10	10	10
ブック・スクウェア直営店	4	3	3	3	3
3Bee	—	—	1	1	1
TSTAYA(単独店)	—	—	—	2	2
Family Mart	2	2	2	2	2
合計	121	115	115	117	117

#### 新店

- ・3Bee 藤沢店
- ・TSUTAYA 横須賀堀之内店
- ・TSUTAYA 衣笠店

#### 閉店

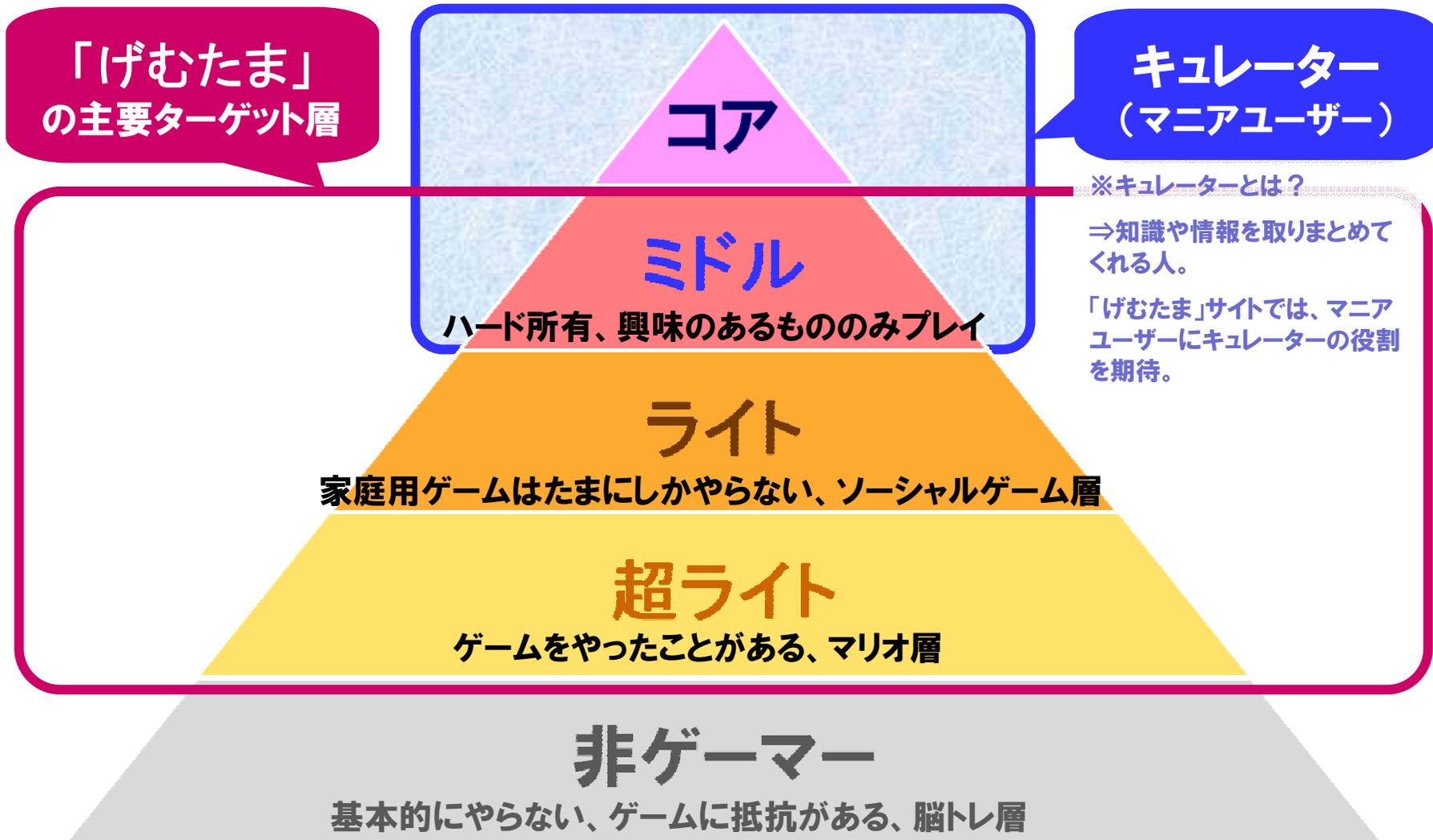
- ・古本市場 倉敷白楽町店

## ゲーム情報サイト事業～コンセプト



# ゲーム情報サイト事業～ターゲット層

マニアユーザーとライトユーザー共存共栄を目指す。



# ゲーム情報サイト事業 ～サイトの特徴と、事業シナジー～

従来型ポータルとレビュー中心サイトが会員を通じ繋がる。10月から当社ECサイトとも連携開始

記事で  
つながる

みっかる! わかる! つながる!  
げむたま

みっかる! わかる! つながる!  
げむたま

**“げむたま”**  
7月リリース(予定)  
従来のゲームポータル

**会員**  
マニアと  
一般ユーザーの  
共存

**“げむたまレビュー”**  
10月リリース(予定)  
ユーザー記事  
キュレーション

- 編集記事中心のレビュー
- ゲームDB
- 機種別記事
- ゲーム別記事

- ユーザー編集記事中心
- レビュー
- まとめ
- お題記事



# ゲーム情報サイト事業～サイトイメージ

## げむたまセレクション

夏休みにピッタリなげむたまゲームPick UP!!

夏休みにやるなら

**コノ一本!**

シーンで探す

げむたまゲームPick UP!!

キブンで探す

こんな気分の方は 必見!

なんだか

**泣きたい**

“げむたま”がいち早くお届けする!

**げむたまWEBらじお**

ゲームの**大晩餐**

## げむたま気になるニュース

**SCIENCE!**  
科学で冒険

今、巷で話題の「科学アドベンチャーシリーズ」を知ってる? 知らなきゃ損々!

今年放送されていたアニメで「Steins;Gate」という秋葉原を舞台にしたSF系アニメが大人気! 事の発端は5pb.というゲーム会社の社長、志倉千代丸の...

[2012/02/27 19:36] PS3 X360 募集 イベント

ツイート いいね! +1

**もきゅ?**

個性スリッ  
LV 2

お父さんのすごさを息子に見せるときが来た!? 話題の新作『超次元ゲイムインロザンター』とは?

ww  
**SUGEEEE**

**OFFICIAL CHANNEL**

メーカーチャンネル一覧を開く

## twitter ランキング

- 1111 げむたままとめ新聞：今月の注目記事はこれだ！ アクションゲームの新たな
- 888 あこのころの情熱を思い出す——現在のゲームの潮流をながめて思ったこと。
- 222 ゲームイベント○○に潜入！ 白熱する対戦に格闘ゲームの明日を見た気が
- 65 GRAVITY DAZEのアートコンセプトがすごい。重力方向の自由な表現に酔う。
- 4 GRAVITY DAZEのアートコンセプトがすごい。重力方向の自由な表現に酔う。

ランキング一覧へ

## 注目の人気タグ

アーマード・コアV 対戦 業界動向 実況プレイ動画 ゲームの噂 このキャラが可愛すぎて生きているのがつらい 格闘無双 ゆっくりTRPG キャブチャでGO ソウルキャリバーV GRAVITY DAZE 神ゲーム キャラメイク クリアできませんが何か? アーシャのアトリエ

## 人気の記事 (アクセスランキング)

- [2012/02/09 20:54] 【大会】公式全国大会ふるれば-東京レジャーラン



# TAY TWO

參考資料

## 会社概要

---

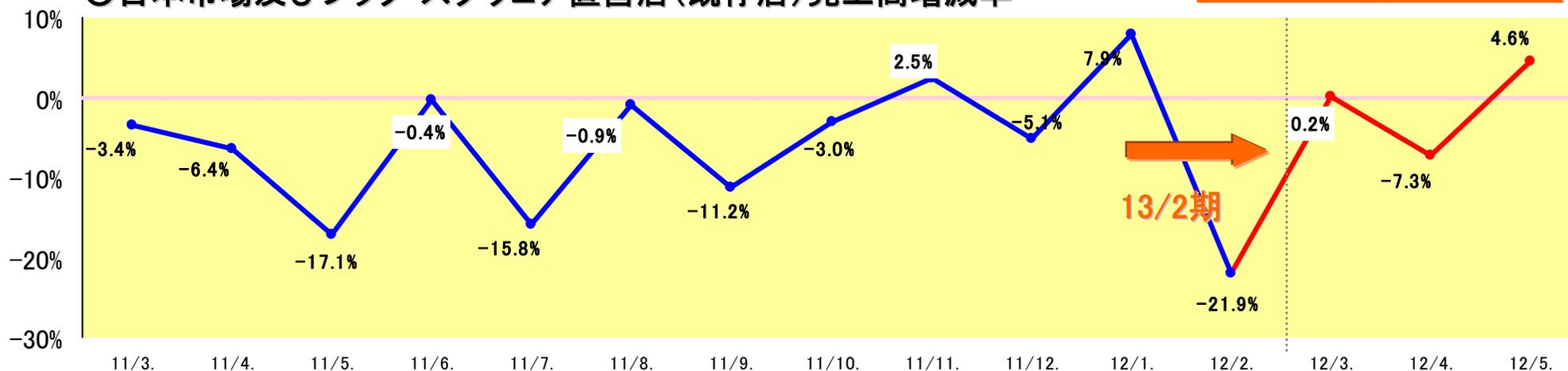
社名	株式会社テイツー（英訳名 TAY TWO CO.,LTD.）
設立日	1990年4月16日
上場日	1999年9月14日：JASDAQ
本社	岡山県岡山市北区今村650番111
東京本部	東京都品川区西五反田7-1-1住友五反田ビル5F、6F
代表者	代表取締役社長 堀 久志
事業内容	1.古本、TVゲームソフト・ハード、CD、DVD等の新品及びリサイクル品の販売・買取 及びビデオレンタル業務、コンビニエンスストア「Family Mart」の運営 2.インターネットサイト「furu1online」の運営
従業員数	正社員 389人、パート・アルバイト 1,303人 計 1,692人(2012年5月末現在)
資本金	1,165百万円(2012年5月末現在)
発行済株式数	526,400株：単元株制度なし(2012年5月末現在)
株主数	5,790名(2012年2月末現在)

# 〔ご参考〕 古本市場及びブック・スクウェア 既存店の状況

新品ゲームのビックタイトルの発売等により、既存店増収率は上昇傾向

○古本市場及びブック・スクウェア直営店(既存店)売上高増減率

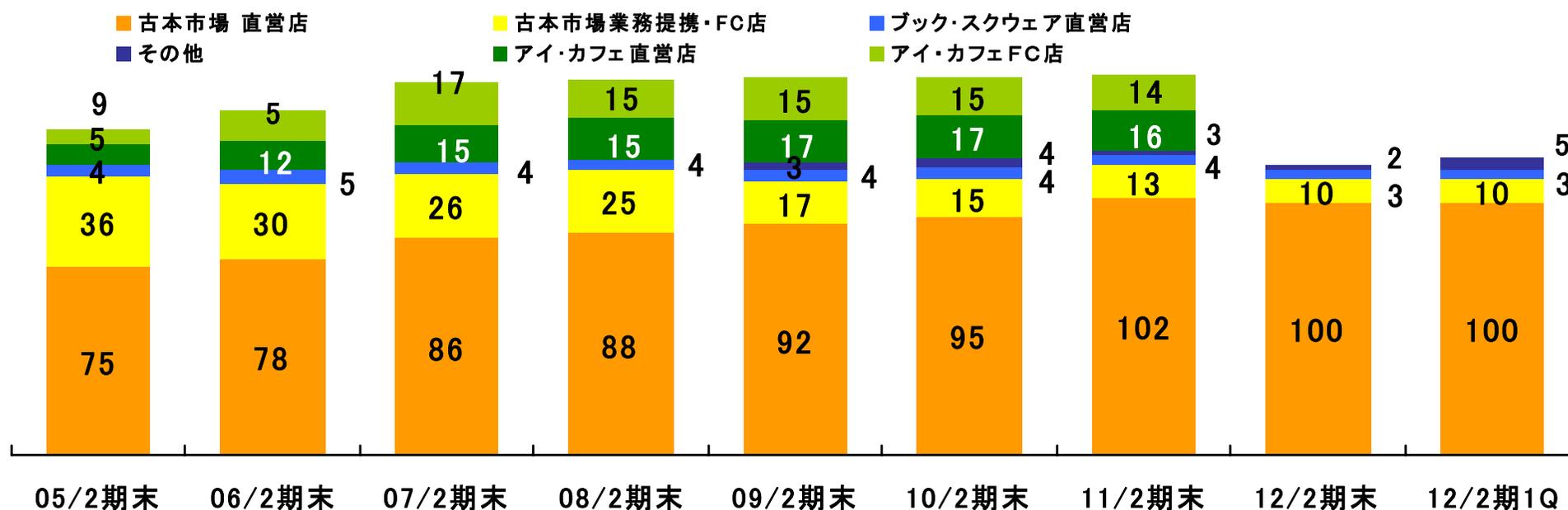
13/2期1Q 累計  $\Delta$  1.0%



○古本市場及びブック・スクウェア直営店(既存店)客数・客単価増減率



# 〔ご参考〕 2013年2月期 第1四半期 店舗の状況



	2012/2期	2013/2期 1Q			増減数
	期末	出店	退店	期末	
古本市場直営店	100		△ 1	99	△ 1
古本市場業務提携・FC店	10	—	—	10	—
ブック・スクウェア直営店	3	—	—	3	—
3Bee(スリービー)直営店	—	1	—	1	1
TSUTAYA(単独店)	—	2	—	2	2
Family Mart	2	—	—	2	—
<b>合計</b>	<b>115</b>	<b>3</b>	<b>△ 1</b>	<b>117</b>	<b>2</b>



More

Friendly

～もっと親しみやすく～

本資料は、2013年2月期第1四半期の業績および今後の経営ビジョンに関する情報の提供を目的としたものであり、当社が発行する有価証券の投資を勧誘することを目的としたものではありません。また、本資料は2012年7月18日現在のデータに基づいて作成されております。本資料に記載された意見や予測等は、資料作成時点の当社の判断であり、その情報の正確性、完全性を保証し、または約束するものではなく、また今後、予告なしに変更されることがあります。

IR窓口：経営企画部 荒井、徐(そう)、中村  
TEL03-5719-4775 FAX03-5719-4583  
E-mail: ir@tay2.co.jp

URL: <http://www.tay2.co.jp>