

平成18年3月期 (2005年度) 決算発表 会社説明会

2006年5月11日
株式会社セガトイズ
(JASDAQ:7842)
<http://www.segatoys.co.jp>

- I. 2005年度 決算概要
- II. 2006年度に向けた
当社事業戦略の確認
- III. 2006年度 通期見通し

本日まで説明申し上げる業界の動向や分析、今後の見通し、戦略等は、現在入手可能な情報から弊社の経営陣が判断したものでありますが、様々な要素により将来の戦略及び業績等につきまして本日まで説明申し上げる内容と大きく異なる可能性がございますことをご承知ください。

2005年度 決算概要

I - (1) 玩具市場全体の現状



国内市場

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
前年比	90~ 95%	90~ 95%	90~ 95%	95~ 100%	95~ 100%	95~ 100%	95~ 100%	90~ 95%	90~ 95%	90~ 95%	85~ 90%	85~ 90%

海外市場(北米)

米国の玩具小売売上は、2003年：前年3%減、2004年：前年3%減、2005年：前年3.6%減。

**既存の“玩具業態”は世界的に低迷し、
厳しい状況が続いている**

I - (1) 当社製品の状況①

当社販売状況

	前年実績	実績	前年比	前年実績との増減額
上期 売上高計	10,273	14,400	140%	4,126

【主な好調カテゴリー】

	前年実績	実績	前年比	前年実績との増減額
ビーナ+ピコ	1,736	1,956	113%	220
ムシキング(トイ)	1,456	1,677	115%	221
ラブandベリー(トイ)	-	392	- %	392
カプセル玩具	147	469	319%	322
国内 idog	48	422	878%	374
ホームスター	-	1,406	- %	1,406
海外事業(idog、PlayTV)	1,313	2,887	220%	1,574

I - (1) 当社製品の状況②



海外市場に向けた当社製品の販売状況

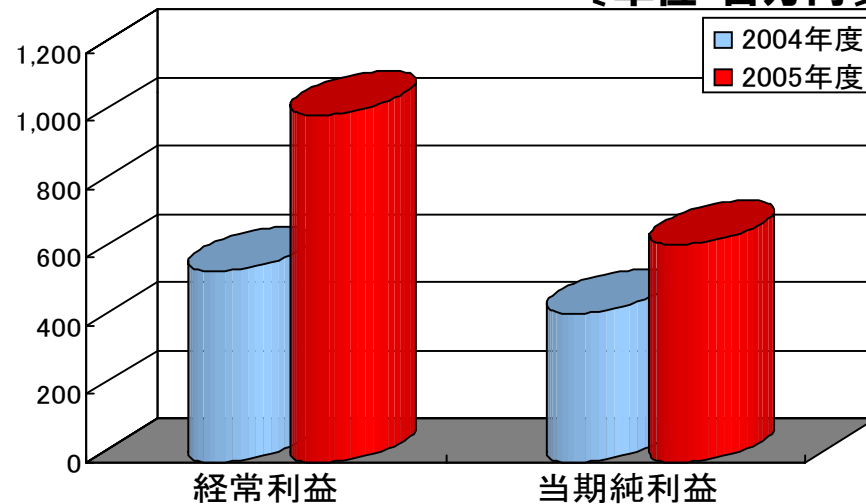
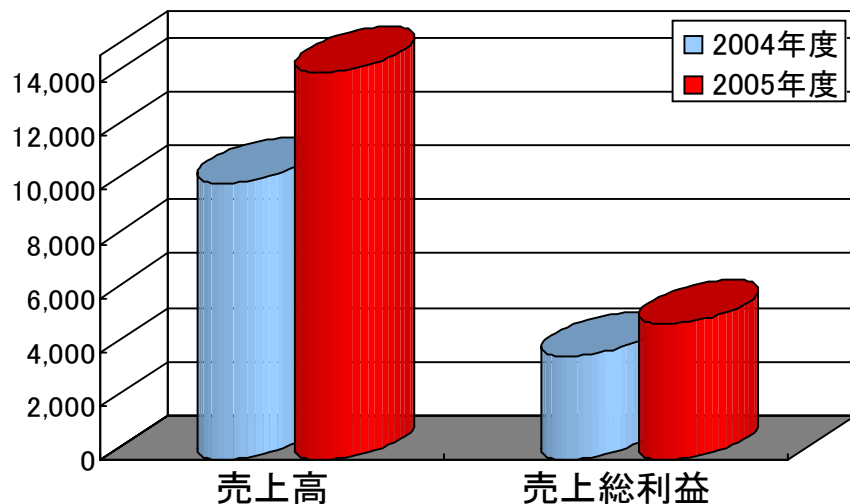
〔単位〕数量：千個、金額：百万円

	2004年度		2005年度		前期との増減		2006年度の 新製品
	販売数量	売上高	販売数量	売上高	販売数量	売上高	
idog	-	-	1,268	1,142	1,268	1,142	<ul style="list-style-type: none"> • idog mini • iCat • iPENGUIN
Pixel Chix	-	-	569	58	569	58	<ul style="list-style-type: none"> • Car • Mall • 2階建てHouse
Play TV	737	1,079	904	1,375	166	295	<ul style="list-style-type: none"> • Digimake Over
その他		234		312		79	
海外売上計		1,313		2,887		1,574	
海外比率		12%		20%		8%	

注)「海外比率」は、全社売上高に対する海外売上高の割合

I - (2) 2005年度業績

〔単位：百万円〕



	2004年度		2005年度		
	実績	実績	前年比	修正予算	当初予算
売上高	10,273	14,400	140%	13,500	12,500
売上総利益	3,818	5,019	131%	5,074	5,107
販管費	3,220	3,959	123%	3,913	4,043
営業利益	598	1,059	177%	1,161	1,064
経常利益	559	1,019	182%	1,100	1,000
当期純利益	437	637	145%	660	600

I - (3) 各事業の状況①

エデュテイメント事業

売上高 (単位:百万円)			概況
前年実績	実績	前年増減額	<ul style="list-style-type: none"> ・ビーナシリーズを8月に市場導入し好調に推移、ピコを含めた前年(ピコ)比113% ・ココパッドシリーズは前年比77%
2,506	2,526	20	



I - (3) 各事業の状況②

ファミリーエンターテインメント事業

売上高 (単位:百万円)			概況
前年実績	実績	前年増減額	
2,403	5,608	3,205	<ul style="list-style-type: none"> ・家庭用星空投影機「ホームスター」が玩具とは異なるターゲットに受け入れられ大ヒットし102千台販売(売上高1,406百万円) ・「idog」が国内・海外ともに好調に推移 <ul style="list-style-type: none"> -国内: 178千台(売上高 422百万円) -海外: 1,268千台(売上高1,142百万円) ・「脳カトレナー」の販売が拡大し前年比135% ・海外「メガドライブPlay TV」が引き続き好調で前年比127%



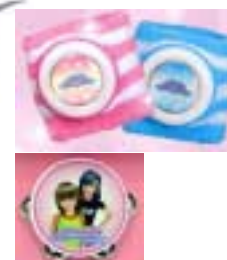
機能が満載。徹底的に脳を活性化。



I - (3) 各事業の状況③

NEWコンテンツビジネス事業

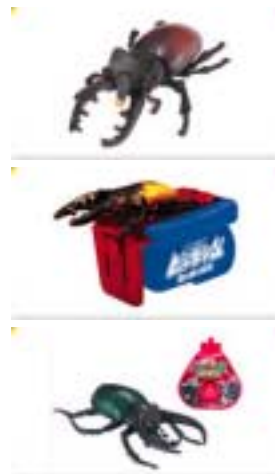
売上高 (単位:百万円)			概況
前年実績	実績	前年増減額	
4,352	4,887	535	<ul style="list-style-type: none"> ・アンパンマンシリーズは堅調に推移し前年比91% ・お茶犬シリーズは定番のハウスに加え、きせかえ商品を追加し前年比113% ・男児キャラクターシリーズは「甲虫王者ムシキング」の「RCバトル」「バトルベンチャー」等の新製品を拡充し好調に推移したことに加え、新コンテンツ「古代王者 恐竜キング」の導入により前年比132% ・女児キャラクターシリーズは、新コンテンツ「オシャレ魔女 ラブandベリー」を導入し前年比207%



I - (3) 各事業の状況④

その他事業

売上高 (単位:百万円)			概況
前年実績	実績	前年増減額	・カプセル玩具(前年比310%)、ライセンスビジネス(前年比198%)が好調に推移
1,010	1,377	367	



I - (4) 2005年度事業別業績



〔単位：百万円〕

		2004年 度実績	2005年度			
			実績	前年比	当初予算	修正予算
エデュテイメン ト事業	売上高	2,506	2,526	101%	3,032	2,232
	売上総利益	1,009	1,052	104%	1,396	995
	営業利益	33	△30	- %	215	△70
ファミリーエン ターテイメント 事業	売上高	2,403	5,608	233%	3,192	4,943
	売上総利益	560	1,490	266%	910	1,370
	営業利益	△283	382	- %	41	323
NEWコンテン ツビジネス事 業	売上高	4,352	4,887	112%	5,273	5,202
	売上総利益	2,023	2,143	105%	2,392	2,371
	営業利益	704	602	85%	854	852
その他事業	売上高	1,010	1,377	136%	1,001	1,121
	売上総利益	225	332	154%	408	337
	営業利益	144	103	71%	△46	55
合 計	売上高	10,273	14,400	140%	12,500	13,500
	売上総利益	3,818	5,019	131%	5,107	5,074
	営業利益	598	1,059	177%	1,064	1,161

2006年度に向けた 当社事業戦略の確認

**2005年度は市場全体が低迷する中で、
当社の業績は大幅な伸びとなり、
今までになかった新しい事業領域が
生まれ始めていると考えます。
中期でこの新しい事業領域に
選択と集中を図り、
大きな成長につなげてまいります。**

継続的な事業のリストラクチャリングによる “攻め”と“守り”の両面戦略

4つの 「攻め」 の戦略

- ①競争力・差別性ある事業への
選択と集中
- ②グローバル事業の積極展開
- ③中期「成長」に向け、技術開発の活性化
- ④グループシナジー発揮とアライアンス・
業務提携による 事業領域の拡大

3つの 「守り」の戦略

- ⑤「人」の成長
- ⑥損益構造の改革
- ⑦リスク管理経営の徹底

II - (3) 4つの事業領域

カプセル玩具、
玩菓、
景品、
AM事業、
AMプライズ、
モバイルコンテンツ、
ライセンス

コンテンツ
周辺関連

ビーナ、
ピコ、
ココパッド

エデュテイ
メント
事業

NEW
コン
テンツ
ビジネス
事業

新価値
創造

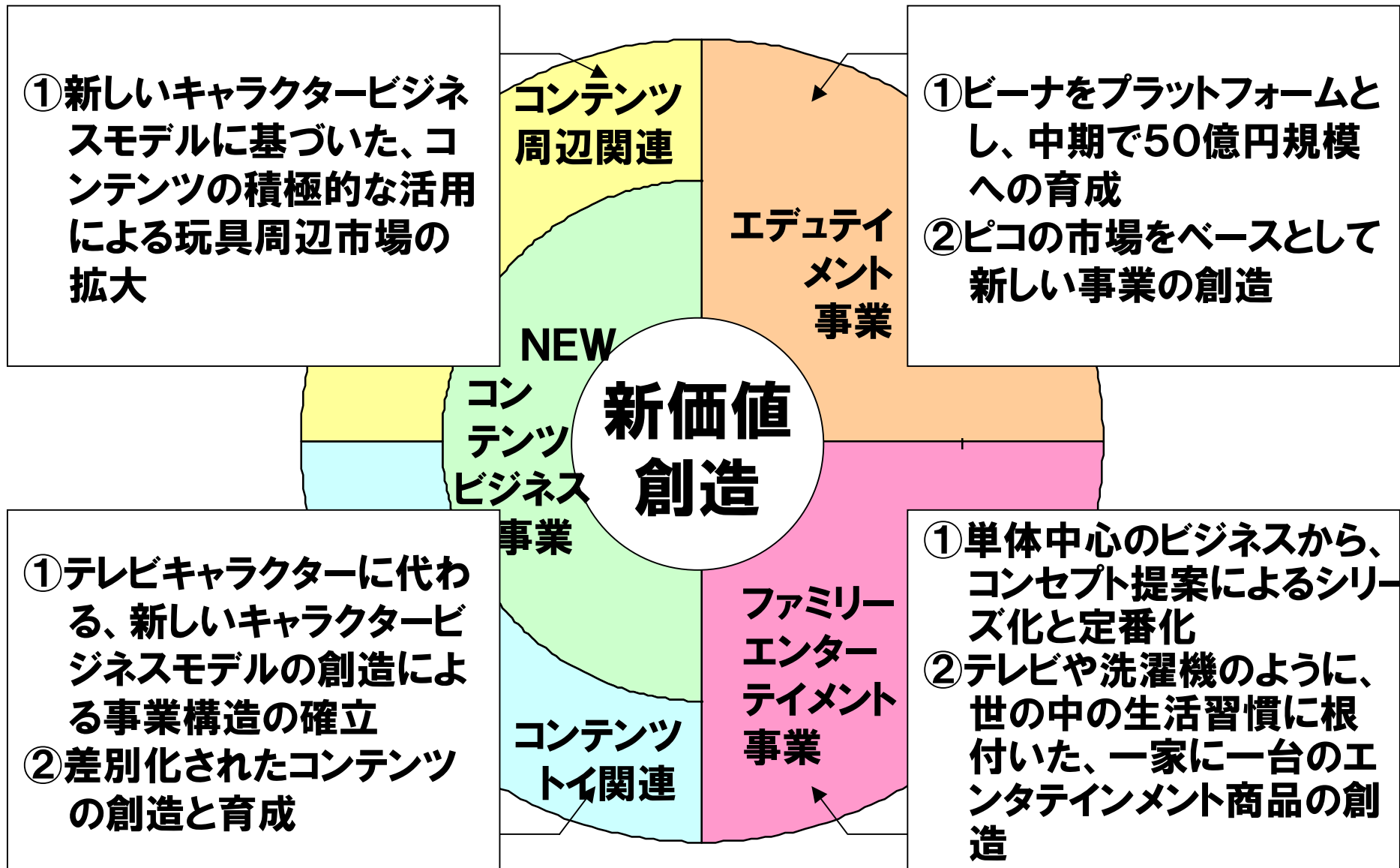
コンテンツ
トイ関連

甲虫王者 ムシキング、
古代王者 恐竜キング、
お茶犬、
アンパンマン、
おしゃれ魔女 ラブandベリー
爆丸

ファミリー
エンター
テイメント
事業

- ・エンターテイメントペット
- ・生活エンターテイメント
(ホームスター、idog、
24hピクトハウス、
脳カトレナー など)
- ・ファミリーエンター
テイメント海外
(idog, Pixel Chix,
PlayTV)

II - (4) 各事業領域の戦略

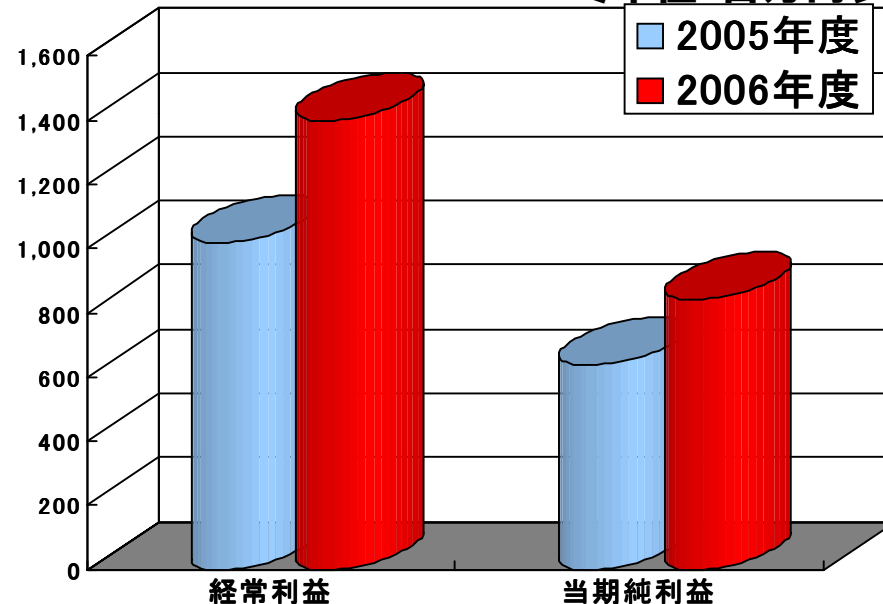
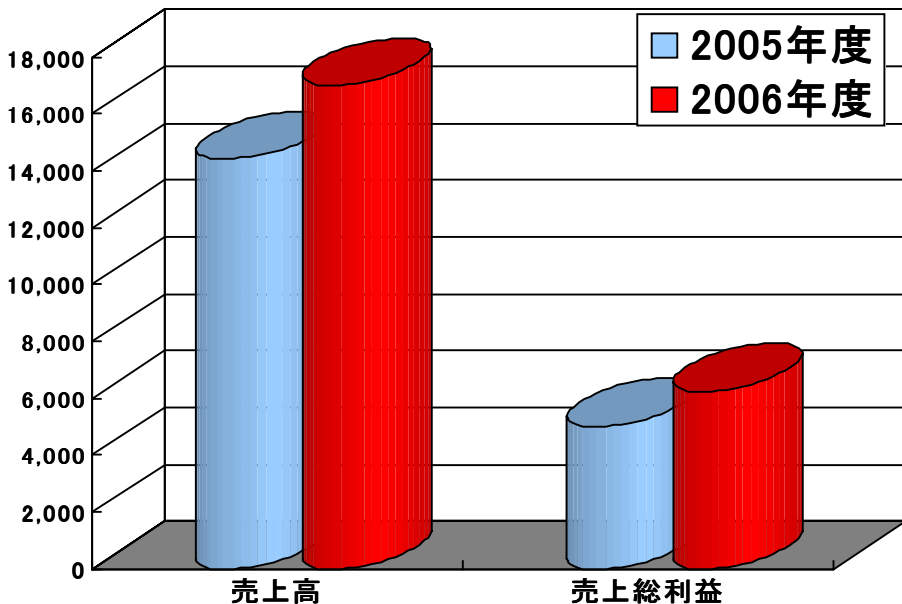


2006年度 通期 見通し

III - (1) 2006年度 事業数値計画



[単位:百万円]



	2005年度	2006年度	前期比	前期増減
	実績	予算		
売上高	14,400	17,000	118%	2,600
売上総利益	5,019	6,248	124%	1,229
販管費	3,959	4,807	121%	848
営業利益	1,059	1,441	136%	382
経常利益	1,019	1,400	137%	381
当期純利益	637	840	131%	203

中期経営計画の具体化に向けた 2006年度の経営方針

- ① 積極果敢に 新需要拡大へのチャレンジ
- ② 経営安定化のための
定番商品マーケティングの改革
- ③ マネジメントクオリティのアップ
- ④ 急成長に対応できる
人材の登用と外部ノウハウの導入
- ⑤ 新3ヶ年中期経営計画の策定
これらの具体化に着手

III - (3) 各事業の主たる展開①

<p>エデュテイメント事業</p>	<ul style="list-style-type: none">・ビーナで本格的教育ソフト「ポイント学習シリーズ」(8月)や専用周辺機器「それいけ!アンパンマン カードでたのしくABC」(8月)「カメラ」(11月)等の発売により、「ピコ」とは異なる新しい需要開拓にチャレンジ・大手教育事業会社とのアライアンスによるNEWソフトの発売(12月)・ビーナの海外テストマーケティングの開始・ゴールデンウィーク商戦では、4月に発売したビーナソフト「オシャレ魔女 ラブandベリー キュートにオシャレ」が当初計画を上回る販売動向となっている。
<p>ファミリーエンタテインメント事業</p>	<ul style="list-style-type: none">・キッズ用ビデオカメラ「ムービーキャリア」の発売(7月)・「音楽を聴く」から「音楽で遊ぶ」への新しい価値の提案～「グランドピアニスト」(11月)「mi jamシリーズ」(8月)等の発売・メディカル・エンタテインメントへのチャレンジ～第一弾商品として「脳年齢 脳ストレス計 アタマスキャン」の発売(7月)・「ホームスター」の定番化と上位機種<small>の発売</small>(11月)、海外販売の開始(4月)

III - (3) 各事業の主たる展開②

NEWコンテンツ ビジネス 事業	<ul style="list-style-type: none">・セガサミーグループシナジーとして、恐竜キング、ラブ and ベリーの本格展開・経営安定化のための定番商品(アンパンマン、お茶犬)マーケティングの強化・ムシキングの定番化・中期に向けたNEWコンテンツの創造と育成～米国メーカーとの共同開発「爆丸」における新マーケティングへのチャレンジ(7月)
その他事業	<ul style="list-style-type: none">・保有するコンテンツによる、玩具周辺への積極的な商品拡大・お茶犬に次ぐ、第2・第3の「オリジナルコンテンツ」の構築・玩菓市場への新規参入

III - (4) 2006年度 事業別見通し

〔単位:百万円〕		2005年 度実績	2006年度見通し	
			予算	前期比
エデュテイメント事業	売上高	2,526	2,671	105%
	売上総利益	1,052	1,115	106%
	営業利益	△30	100	- %
ファミリーエンターテイメント事業	売上高	5,608	4,886	87%
	売上総利益	1,490	1,472	98%
	営業利益	382	184	48%
NEWコンテンツビジネス事業	売上高	4,887	6,708	137%
	売上総利益	2,143	2,954	138%
	営業利益	602	849	141%
その他事業	売上高	1,377	2,733	198%
	売上総利益	332	705	212%
	営業利益	103	307	298%
合計	売上高	14,400	17,000	118%
	売上総利益	5,019	6,248	124%
	営業利益	1,059	1,441	136%

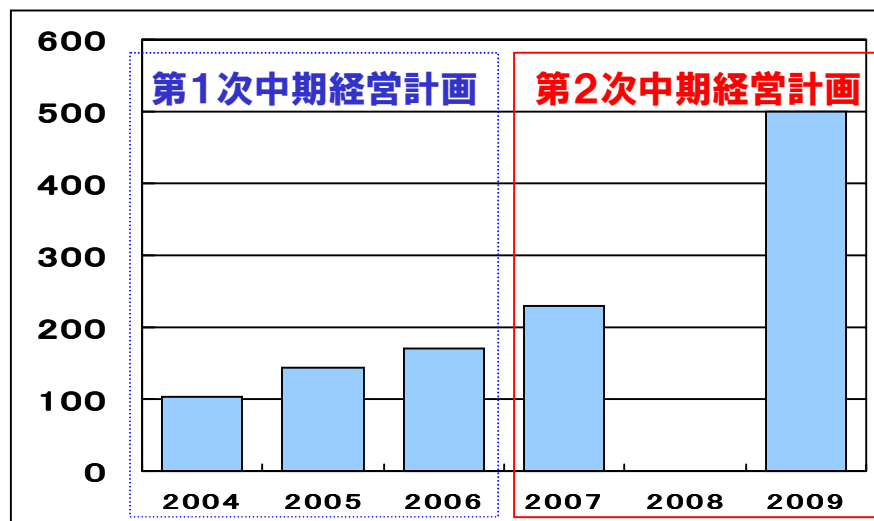
III - (5) 中期経営数値目標



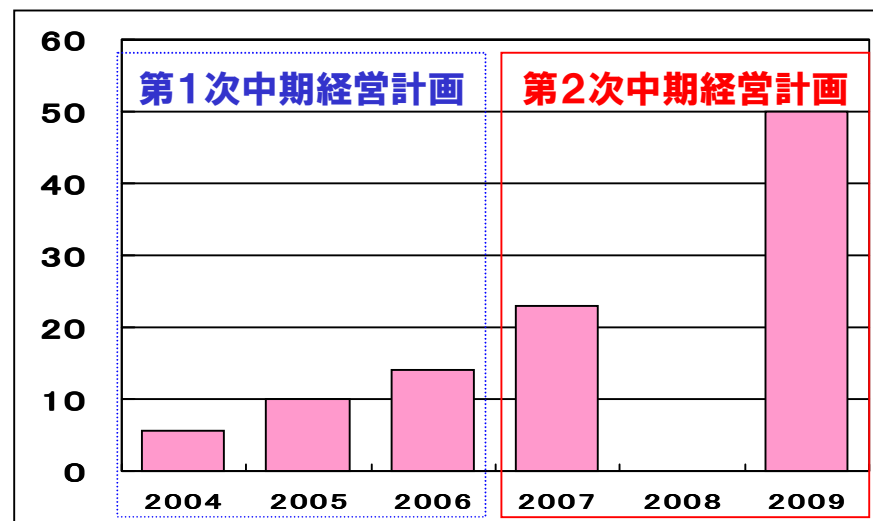
2009年度 売上高500億円に向けて

(単位:億円)

売上高



経常利益



2006年度で
第1次中期経営計画が終了し、
2007年度からスタートする
第2次中期経営計画を策定

	2007年度	2009年度
売上高	230億円	500億円
経常利益	23億円	50億円

株式会社 セガトイズ