

# 平成19年3月期 (2006年度) 中間決算説明会

2006年11月2日  
株式会社セガトイズ  
(JASDAQ:7842)

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

- I. 2006年度 中間決算概要**
- II. 2006年度 通期見通し**
- III. 中期経営計画**  
**2009年度売上500億円に向けての進捗状況**

本日ご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ご説明申し上げます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。

# 2006年度 中間決算概要

# 玩具市場全体の現状①



## 国内市場 ※テレビゲームを除いた純玩具市場 [出所]当社調べ

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月
前年 比	90～ 95%	85～ 90%	85～ 90%	80～ 90%	85～ 90%	80～ 85%	75～ 85%	70～ 85%	80～ 90%

## 海外市場(北米)

[出所]当社調べ

- ・米国の玩具小売市場は、2004年：前年3%減、2005年：前年4%減。
- ・2006年は、エレクトロニクス高額商品の好調もあり、  
**5年振りに前年をクリアー**する見通しである。

国内市場傾向は年末商戦も前年割れの状況の見通し。テレビゲームに大きな影響を受けている。  
逆に北米市場は例年と違い、高額商品に中ヒット商品が何点か生まれ好況の見通し。

# 玩具市場全体の現状②

## 北米市場の年末期待商品

(商品名) ※アルファベット順	(メーカー名)	(備考)
Barbie and the 12 Dancing Princesses	Mattel	
Bratz Forever Diamond	MGA Entertainment	
Butterscotch My Furreal Friends Pony	Hasbro	当社12月国内発売(=「夢こうま」)
Digi Makeover	Radica	当社OEM商品、3月国内発売予定
Fly Wheels XPV	Jakks Pacific	
Kid Tough Digital Camera	Fisher-Price	
Lego Mindstorms NXT	Lego	
Magtastik	Mega Brands	
Monopoly Here & Now	Hasbro	
Speed Stacks Stackpack	Play Along	
T.M.X. Elmo	Fisher-Price	
Wii	Nintendo	

# 当社製品の状況①(単体)



## 当社販売状況

[単位:百万円]

	前年実績	予算	実績	前年比	前年実績との増減額
上期 売上高計	6,349	7,000	7,785	122%	1,435

### 【主なカテゴリーの進捗】

		前年実績	予算	実績	前年比	前年実績との増減額	
好調	ファミリーエンターテイメント関連	海外	1,546	912	2,568	166%	1,022
		国内	868	1,087	991	114%	123
	ビーナシリーズ	739	867	1,107	150%	368	
	アンパンマンシリーズ	650	548	730	112%	80	
	ラブ and ベリー	39	815	384	993%	346	
	爆丸	—	94	201	—	201	
	ライセンス	106	388	530	496%	423	
不調	ムシキング(玩具)	825	409	204	25%	△621	
	お茶犬(玩具)	448	305	86	19%	△362	

# 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:百万円]

	売上高			2006年度の新製品
	2005年度 上期	2006年度 上期	前期との 増減	
idogシリーズ*	577	1,675	1,098	・iCat ・iPENGUIN
Play TV	912	118	△794	
Digi Makeover	-	431	431	
<b>海外売上計</b>	<b>1,549</b>	<b>2,688</b>	<b>1,139</b>	
<b>海外比率</b>	<b>24%</b>	<b>35%</b>	<b>11%</b>	

注)「海外比率」は、全社売上高に対する海外売上高の割合

# 2006年度中間期業績(連結)



〔単位:百万円〕

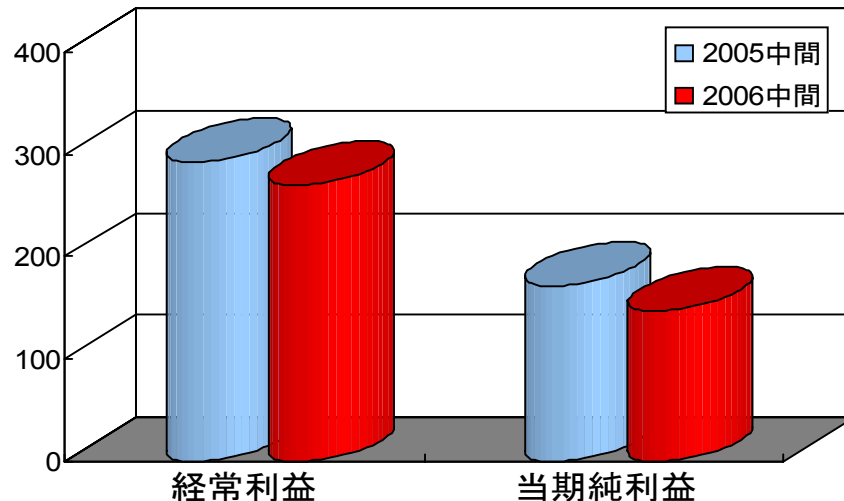
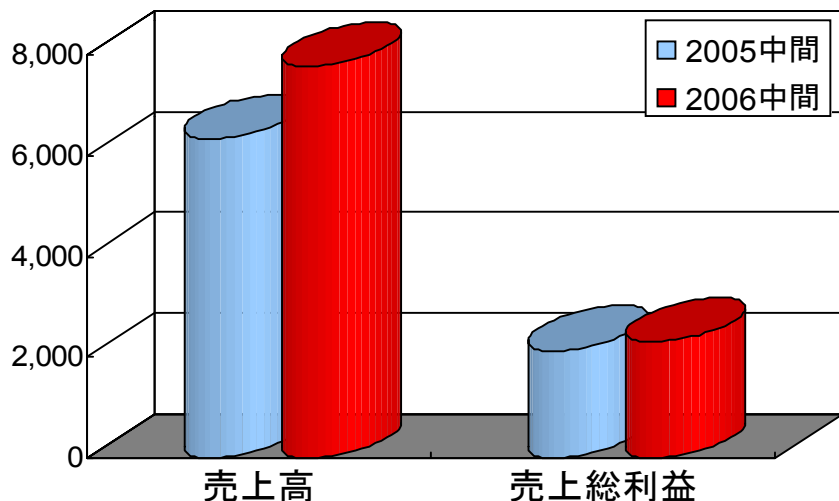
	2005中間	2006年度中間期		
	実績	予算	実績	前年比
売上高	-	7,030	7,821	-
営業利益	-	271	282	-
経常利益	-	250	263	-
当期純利益	-	150	141	-



# 2006年度中間期業績(単体)



[単位:百万円]



	2005中間		2006年度 中間期		
	実績	予算	実績	前年比	予算比
売上高	6,349	7,000	7,785	123%	111%
売上総利益	2,139	2,490	2,310	108%	93%
販管費	1,814	2,217	2,021	111%	91%
営業利益	325	271	289	89%	106%
経常利益	292	250	270	92%	108%
当期純利益	172	150	148	86%	98%

# 営業利益減の要因(単体)

## ①売上原価率が前年比+4.0%

[単位:百万円]

	2005年度 中間期			2006年度 中間期			増 減		
	売上高		売上 原価率	売上高		売上 原価率	売上高		売上 原価率
	金 額	構成比		金 額	構成比		金 額	構成比	
国 内	4,066	64%	45.2%	4,184	53%	43.6%	118	△11%	△1.6%
海 外	1,549	24%	92.7%	2,688	35%	89.5%	1,139	11%	△3.2%
その他	735	12%	74.6%	913	12%	77.6%	178	0%	3.0%
合 計	6,349	100%	66.3%	7,785	100%	70.3%	1,436	-	4.0%

海外・その他の売上構成比が高まったことによる

## ②業容拡大による販管費+207百万円

# カテゴリー別業績(単体)

[単位:百万円]

		2005年 中間実績	2006年度中間期		
			予 算	実 績	前年比
エデュテインメン ト 関 連	売 上 高	1,049	984	1,302	124%
	売上総利益	431	404	573	133%
	営業利益	△77	△90	63	- %
ファミリーエンター テイメント 関 連	売 上 高	2,414	1,998	3,559	147%
	売上総利益	502	537	699	139%
	営業利益	33	△88	177	531%
NEWコンテンツビ ジネス 関 連	売 上 高	2,150	2,826	2,011	94%
	売上総利益	1,018	1,230	833	82%
	営業利益	315	297	△28	- %
そ の 他	売 上 高	734	1,190	912	124%
	売上総利益	186	317	204	110%
	営業利益	53	153	78	146%
合 計	売 上 高	6,349	7,000	7,785	122%
	売上総利益	2,138	2,489	2,310	108%
	営業利益	325	271	289	89%

# 各事業の状況(単体)①

## エデュテイメント関連

売上高 (単位:百万円)

概況

前年実績	予算	実績	前年増減額	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビーナシリーズは、ソフト「オシャレ魔女 ラブ and ベリー キュートにオシャレ」が好調でシリーズ全体を牽引</li> <li>・ビーナ本体は前年のピコ+ビーナの47千台に対し、ビーナのみで前年比196%の92千台を販売</li> <li>・ビーナソフトは、ソフト+ペリフェラルソフトで前年の173千本に対して、前年対比101%の175千本を販売</li> </ul>
1,049	984	1,302	252	



©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV



©SEGA



©SEGA



©NHK・NHKエデュケーショナル  
企画・制作:漢学習研究社  
制作協力:NHKエデュケーショナル



©2006 タカラトミー  
「トミカ」は、株式会社タカラトミーの登録商標です。



# 各事業の状況(単体)②

## ファミリーエンターテイメント関連

売上高 (単位:百万円)				概況
前年実績	予算	実績	前年増減額	
2,414	1,999	3,558	1,144	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ファミリーエンターテイメント(海外)は、「<b>idog(海外)</b>」や新製品「<b>Digi Makeover</b>」の販売が好調であり、売上高は2,568百万円(前年比166%)</li> <li>・NEWデジタルトイシリーズは、大人向け製品としての「<b>脳年齢 脳ストレス計 アタマスキャン</b>」、音楽エンターテイメント製品としての「<b>ムービーキャリア</b>」や「<b>サウンドキャリア</b>」、子どもから大人まで幅広く支持されている「<b>夢ねこスマイル</b>」、「<b>ホームスター</b>」の定番化が順調に進行し、売上高は898百万円(前年比108%)</li> </ul>



Sound Carrier neo



movie carrier



HOMESTAR



# 各事業の状況(単体)③

## NEWコンテンツビジネス関連

売上高 (単位:百万円)				概況
前年実績	予算	実績	前年増減額	
2,150	2,826	2,011	△138	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 男児キャラクターシリーズは、7月末より新しく投入した「爆丸」が好調に推移しながらも、「甲虫王者ムシキング」や「古代王者 恐竜キング」などの販売が一巡したため、売上高は前年比68%</li> <li>・ 女児キャラクターシリーズは、「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」が貢献し、前年比941%</li> <li>・ アンパンマンシリーズは「ミュージアム」「ぬいぐるみ」が堅調に推移し、売上高は前年比112%</li> <li>・ お茶犬シリーズは新製品の投入が遅れ前年比19%</li> </ul>



©SEGA



©SEGA



©SEGA TOYS / SPIN MASTER



©SEGA



©SEGA TOYS / HORIPRO 2002

# 各事業の状況(単体)③

## NEWコンテンツビジネス関連の売上高

[単位:百万円]

		前年 実績	予算	実績	前年 増減額
アンパンマンシリーズ		651	548	731	80
お茶犬シリーズ		448	305	86	△362
女兒キャラクターシリーズ	ラブ and ベリー	41	815	386	345
男児キャラクターシリーズ	ムシキング	825	409	204	△621
	恐竜キング	-	382	138	138
	爆丸	-	94	201	201
	スモールトイ	51	104	71	20
	計	915	986	620	△295
モバイルコンテンツシリーズ		82	77	72	△10
NEWコンテンツビジネス(海外)		12	95	118	105
合計		2,150	2,826	2,011	△139

# 各事業の状況(単体)④

## その他

売上高 (単位:百万円)				概況
前年実績	予算	実績	前年増減額	
734	1,191	912	177	<ul style="list-style-type: none"> <li>・AM機器・景品事業は、「AM機器関連」が好調に推移(前年比117%)したものの、「カプセル玩具」が前年割れ(前年比53%)で、売上高は337百万円(前年比56%)</li> <li>・ライセンス事業は、「お茶犬ライセンス」の拡大とコンテンツの増加により、売上高は530百万円(前年比495%)</li> </ul>

ニンテンドーDS用ソフト「アタマスキャン」  
(株式会社セガより販売)



©SEGA 「脳年齢 脳ストレス計 アタマスキャン」TMは、株式会社セガトイズの商標です。

ニンテンドーDS用ソフト「お茶犬の部屋」  
(エム・ティー・オー株式会社が販売)



© 2006 MTO Inc. ©SEGA TOYS / HORIPRO 2002

玩具菓子の展開  
(株式会社カバヤ食品が販売)



©SEGA



# 各事業の状況(単体)④

## その他の売上高

[単位:百万円]

		前年 実績	予算	実績	前年 増減額
AM機器・景品	カプセル玩具	281	324	149	△132
	玩菓	-	265	23	23
	AM機器	54	147	63	9
	景品	260	38	102	△158
	計	594	775	337	△258
ライセンス		107	388	530	423
その他		33	27	45	11
合計		735	1,191	913	178

# 2006年度 通期 見通し

# 2006年度 業績見通し



〔単位：百万円〕

【連結】	2005年度	2006年度			
	実績	予算	見通し	前期比	前期増減
売上高	-	17,080	17,080	- %	-
営業利益	-	1,441	1,441	- %	-
経常利益	-	1,400	1,400	- %	-
当期純利益	-	840	840	- %	-
経常利益率	- %	8.2%	8.2%		-

【単体】	2005年度	2006年度			
	実績	予算	見通し	前期比	前期増減
売上高	14,400	17,000	17,000	118%	2,600
営業利益	1,059	1,441	1,441	136%	382
経常利益	1,019	1,400	1,400	137%	381
当期純利益	637	840	840	131%	203
経常利益率	7.1%	8.2%	8.2%		+1.1ポイント

# 2006年度事業別見通し(単体)



〔単位:百万円〕		中間期				通期			
		2005年度実績	2006年度			2005年度実績	2006年度		
			予算	実績	前年比		予算	見通し	前期比
エデュテイ メ ン ト 連 関	売上高	1,049	984	1,302	124%	2,526	2,671	2,838	112%
	売上総利益	431	404	573	133%	1,052	1,115	1,231	117%
	〃 率	41.1%	41.1%	44.0%	+2.9 <sub>個</sub>	41.7%	41.7%	43.4%	+1.7 <sub>個</sub>
	営業利益	△77	△90	63	- %	△30	100	258	- %
〃 率	△7.3%	△9.1%	4.9%	+12.2 <sub>個</sub>	△1.2%	3.7%	9.1%	+10.3 <sub>個</sub>	
ファミリ エンターテイ メント 連 関	売上高	2,414	1,998	3,559	147%	5,608	4,886	6,773	121%
	売上総利益	502	537	699	139%	1,490	1,472	1,956	131%
	〃 率	20.8%	26.9%	19.7%	△1.1 <sub>個</sub>	26.6%	30.1%	28.9%	+2.3 <sub>個</sub>
	営業利益	33	△88	177	531%	382	184	683	179%
〃 率	1.4%	△4.4%	5.0%	+3.6 <sub>個</sub>	6.8%	3.8%	10.1%	3.3 <sub>個</sub>	
NEWコンテ ンツ ビジネス 連 関	売上高	2,150	2,826	2,011	94%	4,887	6,708	5,352	110%
	売上総利益	1,018	1,230	833	82%	2,143	2,954	2,408	112%
	〃 率	47.4%	43.5%	41.4%	△5.9 <sub>個</sub>	43.9%	44.0%	45.0%	+1.1 <sub>個</sub>
	営業利益	315	297	△28	- %	602	849	277	46%
〃 率	14.7%	10.5%	△1.4%	△16.1 <sub>個</sub>	12.3%	12.7%	5.2%	△7.2 <sub>個</sub>	
そ の 他	売上高	734	1,190	912	124%	1,377	2,733	2,035	148%
	売上総利益	186	317	204	110%	332	705	501	151%
	〃 率	25.4%	26.7%	22.4%	△3.0 <sub>個</sub>	24.1%	25.8%	24.7%	+0.5 <sub>個</sub>
	営業利益	53	153	78	146%	103	307	221	213%
〃 率	7.3%	12.9%	8.5%	+1.3 <sub>個</sub>	7.5%	11.3%	10.9%	+3.3 <sub>個</sub>	
合 計	売上高	6,349	7,000	7,785	122%	14,400	17,000	17,000	118%
	売上総利益	2,138	2,489	2,310	108%	5,019	6,248	6,098	122%
	〃 率	33.7%	35.6%	29.7%	△4.0 <sub>個</sub>	34.9%	36.8%	35.9%	+1.0 <sub>個</sub>
	営業利益	325	271	289	89%	1,059	1,441	1,441	136%
〃 率	5.1%	3.9%	3.7%	△1.4 <sub>個</sub>	7.4%	8.5%	8.5%	+1.1 <sub>個</sub>	

# エデュテイメント関連 下期の主たる展開

- ①ビーナで初めてCCDカメラを搭載したペリフェラルソフト  
「パシャッとへんしん ビューティーアカデミー」を11月に発売
- ②AM筐体でトレンドなカードスキャンを持ったペリフェラルソフト  
「でんしゃだいしゅうごう！カードであそぼう」を12月発売
- ③新しいソフト展開により、年末から来春にかけて新需要の開拓



「パシャッとへんしん  
ビューティーアカデミー」



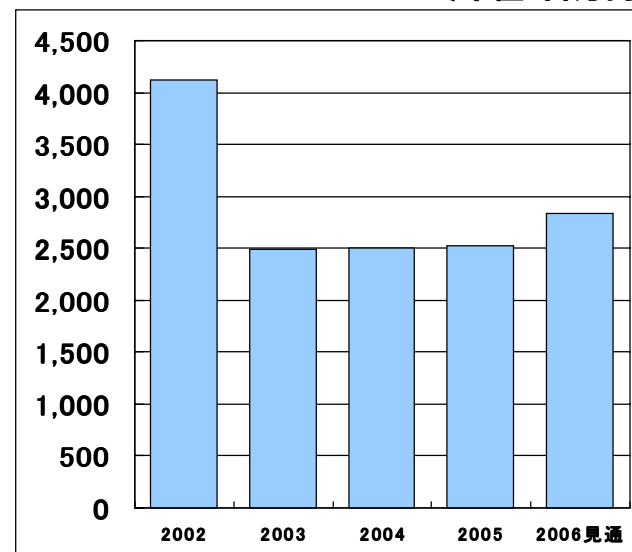
「しまじろうのえいごア  
クティビティえほん ABC  
パークであそぼう！」



「でんしゃだいしゅうごう！  
カードであそぼう」

## エデュテイメント関連業績の推移

〔単位：百万円〕

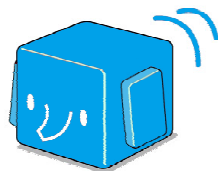


# ファミリーエンターテイメント関連 下期の主たる展開

- ①販売が好調な「**脳年齢 脳ストレス計 アタマスキャン**」を拡大、ホームスターの新バージョンとして機能充実の「**ホームスターPRO**」(12月)、廉価版の「**ホームスターPURE**」(3月)を発売し、ファン層拡大とシリーズ定番化
- ②「**mu-bot**」「**ハコロボ**」を3月に投入し、音楽分野における新市場を開拓
- ③「**グランドピアニスト**」は11月発売予定を、生産遅れにより3月発売に変更
- ④業務用をメインとしたエンタテインメントペット「**夢こうま**」を12月に発売
- ⑤ファミリーエンターテイメント(海外)では、10月に「**iCat**」、3月に「**iPENGUIN**」「**Pixel Chix Rock Star**」を発売



「mu-bot  
(ミュロボット)」



「ハコロボ」



「HOMESTAR PURE」



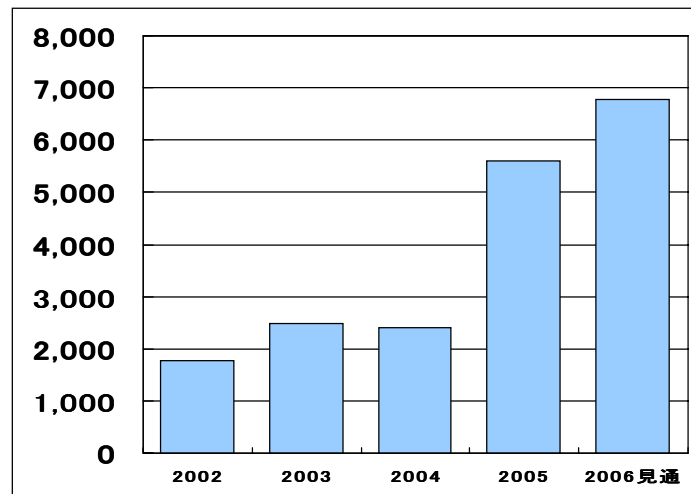
「HOMESTAR PRO」



「夢こうま」

## ファミリーエンターテイメント関連 業績の推移

[単位:百万円]



# NEWコンテンツビジネス関連 下期の主たる展開

- ①「爆丸」は来期のアニメ化に向けて、年内は販売強化
- ②「ムシキング」では、リアルな虫遊びを再現する「夢虫」を3月に発売
- ③新テレビアニメキャラクター「しずくちゃん」(トムス・エンタテインメント共同制作)の商品を12月から順次発売
- ④アンパンマンシリーズは定番ラインの更なる拡充として、「アンパンマンレジスター」を1月、「コロロンたまご」を3月に発売

「しずくちゃん ペットボトルのおうち」



©クーリア/しずくちゃんプロジェクト・テレビ東京



「爆丸  
Ver. 4.0」

©SEGA TOYS / SPIN MASTER

「アンパンマン レジスター」



©中谷まこと/ブレイクスター・TMS・NEV



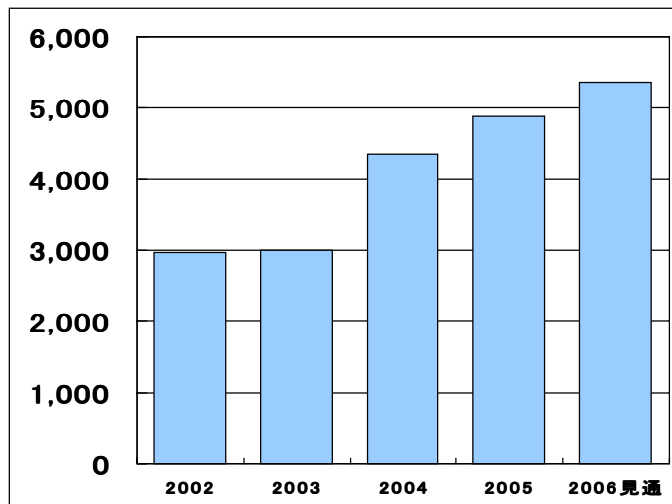
「オシャレ魔女 ラブ and ベリー  
ミニマイク&スピーカーセット」



©SEGA

NEWコンテンツビジネス関連  
業績の推移

[単位:百万円]



# トピックス①:「爆丸」

## 「爆丸」を“mipcom”に出展！

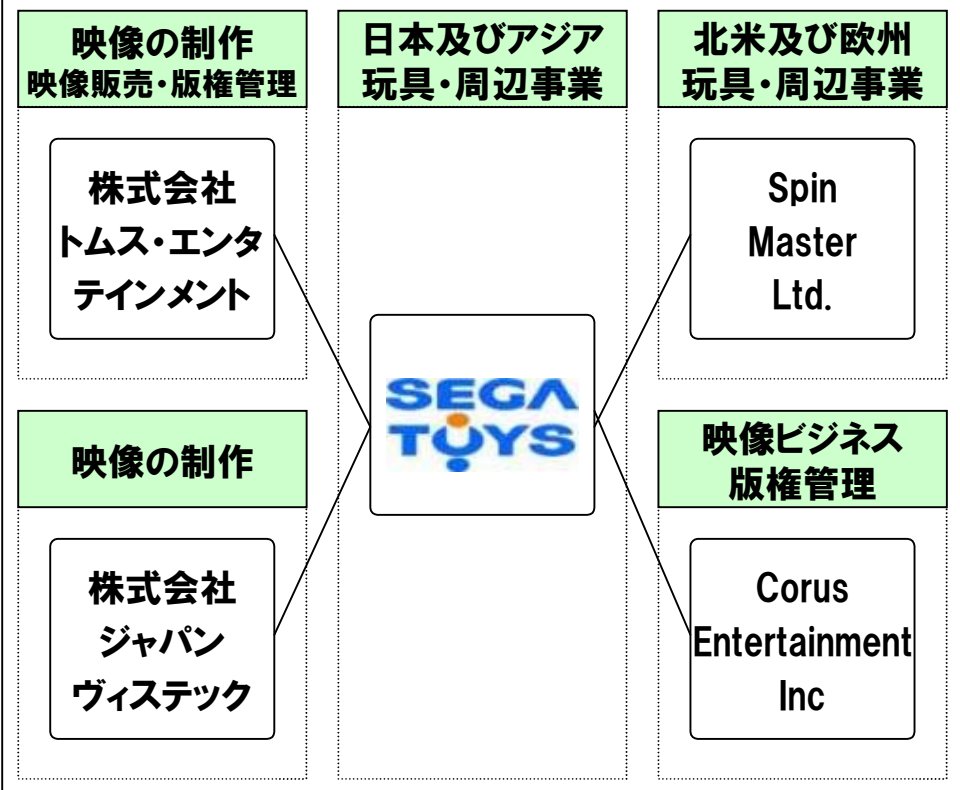
(地上波放送、ケーブルTV、衛星放送などのための、映像および番組の国際見本市)



2007年10月8日～12日  
Palais des Festivals – Cannes-France  
パレ・デ・フェスティバル(フランス・カンヌ市)



### 玩具とテレビアニメが一体化した 世界に向けたエンタテインメント事業開発





# トピックス②:「甲虫王者ムシキング」 「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」



## 全国ロードショー 決定 (2007年春休みより全国公開)



(作品名)

「甲虫王者ムシキング  
スーパーバトルムービー ~闇の改造甲虫~」

(作品名)

「オシャレ魔女 ラブ and ベリー  
しあわせのまほう」

製作会社: 株式会社セガ、松竹株式会社、株式会社トムス・エンタテインメント、株式会社セガトイズ  
配給会社: 松竹

# その他

# 下期の主たる展開

- ①新事業分野として、過去のベストセラー漫画を小型化した**「手のり文庫」**を12月から発売
- ②テレビゲームソフトへの当社コンテンツのライセンス拡大  
(**「アタマスキャン」「ホームスター」「お茶犬」**)
- ③好調なカードAM筐体の幼児版として、  
**「ビーナランド きかんしゃトーマスとなかまたち」**11月より設置を開始

「お茶犬 玩具菓子」  
(自社販売)



©SEGA TOYS / HORIPRO 2002

「スモールトイ」



©梶原一騎・辻なおき/講談社

「ビーナランド」



©SEGA ©SEGA TOYS  
©2006 Gullane (Thomas) Limited

PSP用ソフト

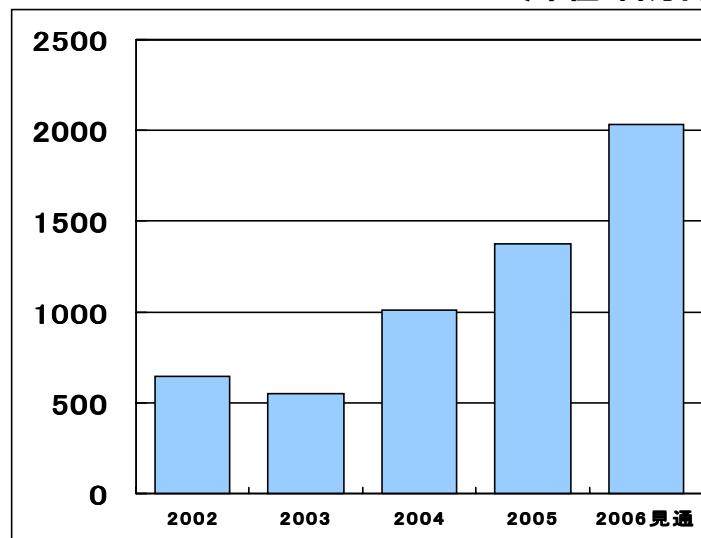
「ホームスターポータブル」  
(株式会社セガより販売)



©SEGA 「ホームスター」TMは、株式会社セガの商標です。

その他 業績の推移

[単位:百万円]



# 中期経営計画

2009年度売上500億円  
に向けての進捗状況

## 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

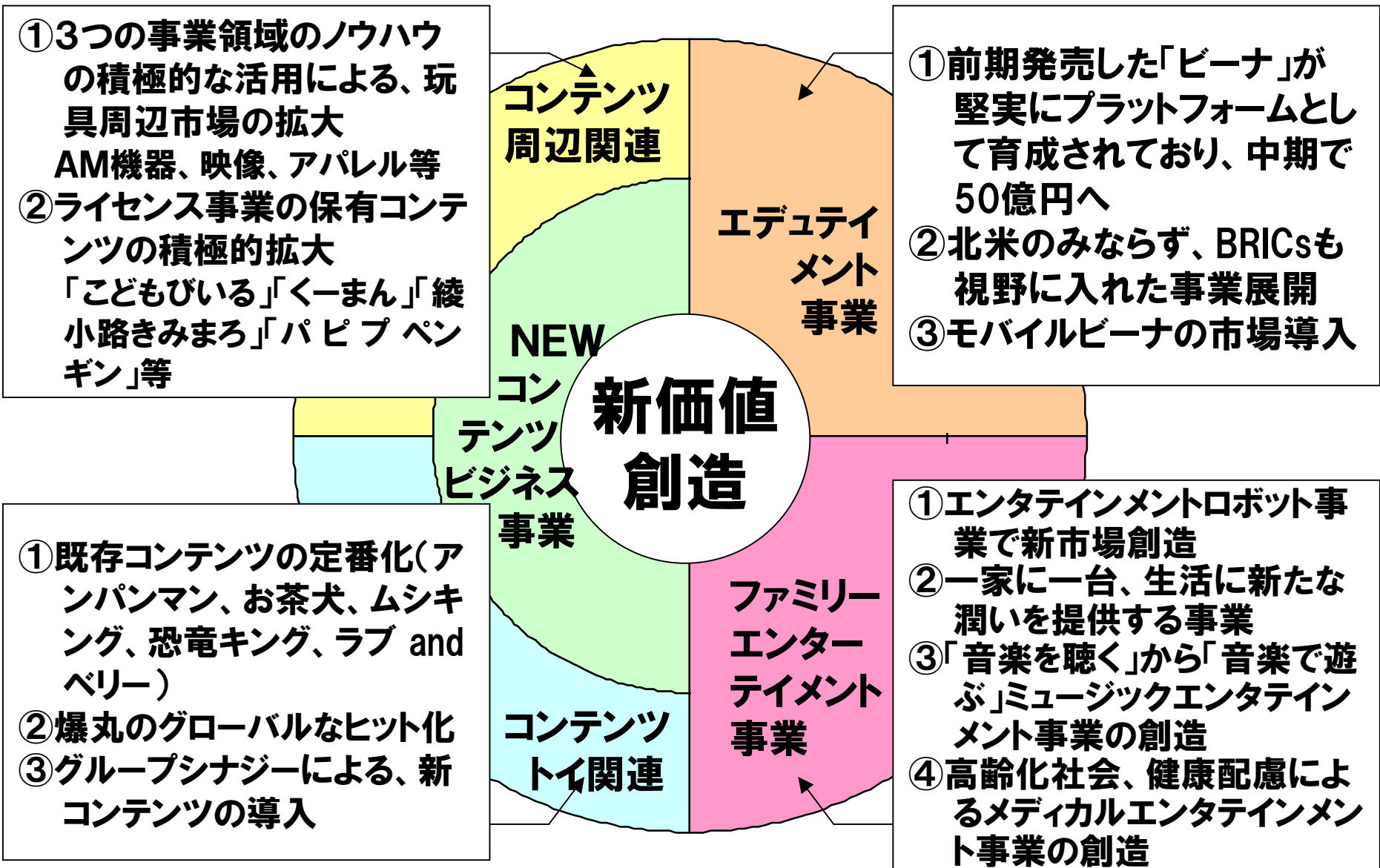
### 4つの 「攻め」 の戦略

- 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

# 中期事業戦略の主たる展開方向性



- ① 3つの事業領域のノウハウの積極的な活用による、玩具周辺市場の拡大  
AM機器、映像、アパレル等
- ② ライセンス事業の保有コンテンツの積極的拡大  
「こどもびいる」「くーまん」「綾小路きみまろ」「パピペンギン」等

- ① 前期発売した「ビーナ」が堅実にプラットフォームとして育成されており、中期で50億円へ
- ② 北米のみならず、BRICsも視野に入れた事業展開
- ③ モバイルビーナの市場導入

- ① 既存コンテンツの定番化(アンパンマン、お茶犬、ムシキング、恐竜キング、ラブ and ベリー)
- ② 爆丸のグローバルなヒット化
- ③ グループシナジーによる、新コンテンツの導入

- ① エンタテインメントロボット事業で新市場創造
- ② 一家に一台、生活に新たな潤いを提供する事業
- ③ 「音楽を聴く」から「音楽で遊ぶ」ミュージックエンタテインメント事業の創造
- ④ 高齢化社会、健康配慮によるメディカルエンタテインメント事業の創造

株式会社 セガトイズ