

# 平成19年3月期（2006年度） 決算発表 会社説明会

---



2007年5月2日  
株式会社セガトイズ  
(JASDAQ:7842)

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

- I. 2007年3月期決算概要
- II. 2008年3月期計画
- III. 中期経営計画

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。

# I. 2007年3月期 決算概要

---

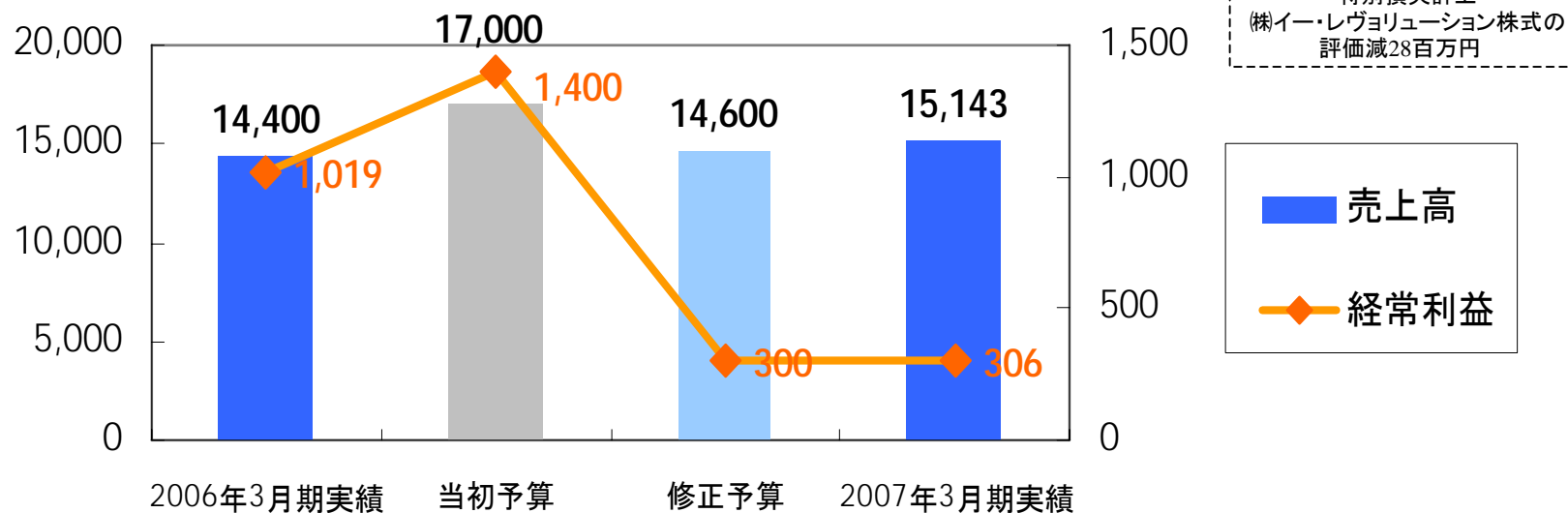


# I. -1) 2007年3月期決算概要 単体



単位:百万円

	2006年3月期 実績	2007年3月期			対前期比 (%)	予算比(%)	
		期首予算	修正予算	実績		期首	修正
売上高	14,400	17,000	14,600	15,143	105.2%	89.1%	103.7%
営業利益	1,059	1,441	342	356	33.6%	24.7%	104.1%
経常利益	1,019	1,400	300	306	30.0%	21.9%	102.0%
当期純利益	637	840	160	121	19.0%	14.4%	75.6%



※2006年3月期まで単体のみの開示であったため、単体業績を先に掲載しております。

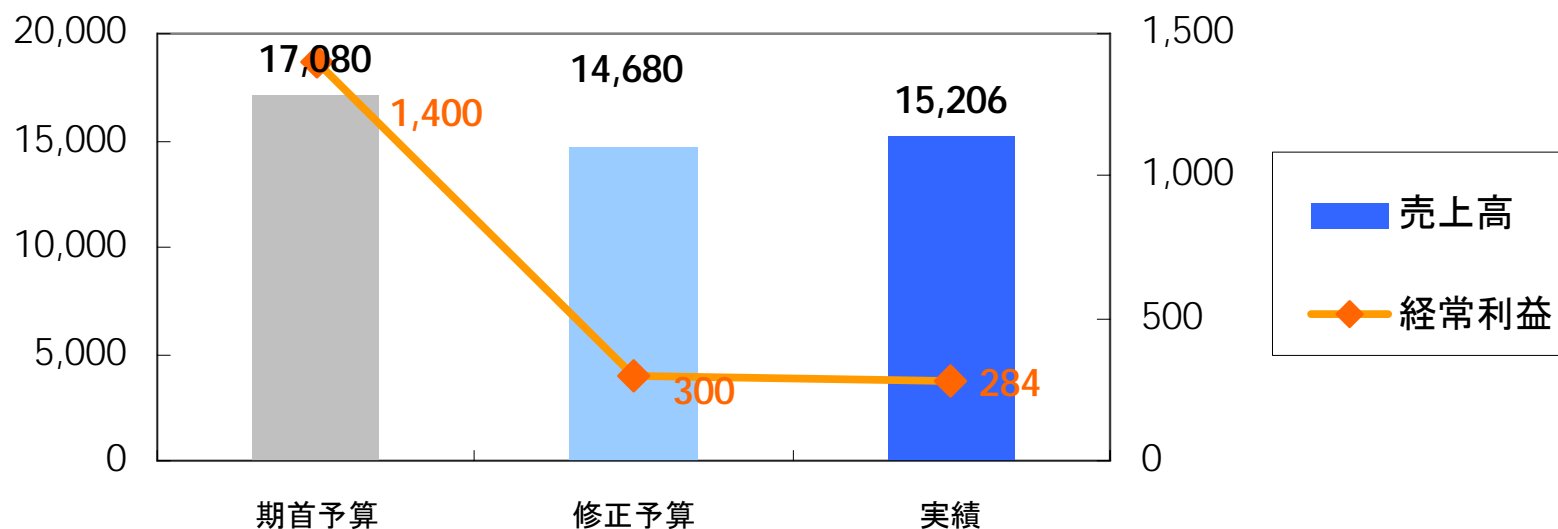
# I. -1) 2007年3月期決算概要

## 連結



単位:百万円

	2007年3月期 期首予算	2007年3月期 修正予算	2007年3月期 実績	対予算比(%) 期首	対予算比(%) 修正
売上高	17,080	14,680	15,206	89.0%	103.6%
営業利益	1,450	336	333	23.0%	99.1%
経常利益	1,400	300	284	20.3%	94.7%
当期純利益	840	160	114	13.6%	71.3%



※2006年3月期まで単体のみの開示であったため、単体業績を先に掲載しております。

# 1. -2) 2007年3月期決算サマリー

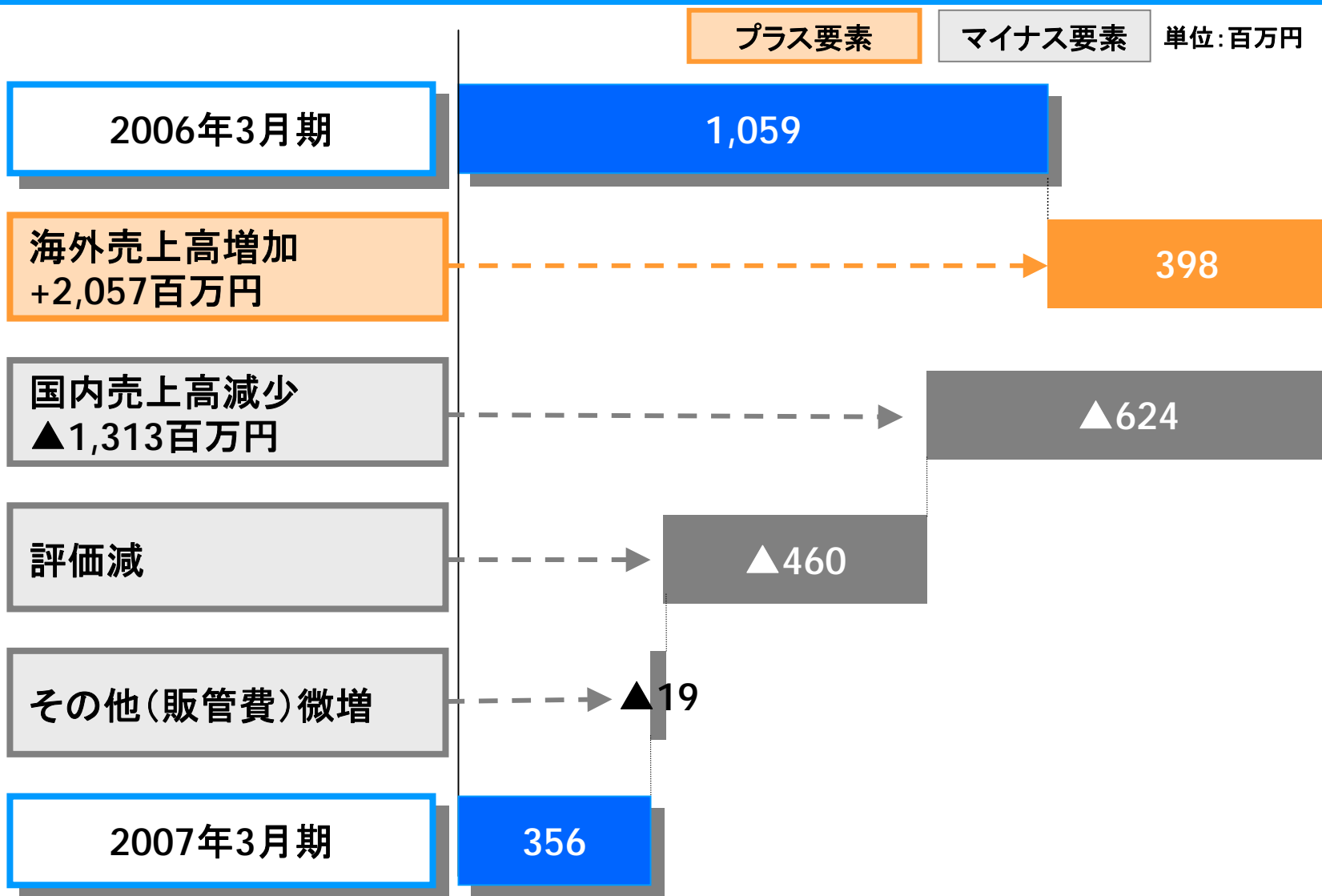
## 1 国内NEWコンテンツビジネスの不振

コンテンツ系玩具(ボーイズ、ガールズ)の国内販売落ち込み。

不良在庫増 ⇒ 評価減(280百万円)

## 2 海外売上比率(ファミリーエンターテイメント)の増加

# 1. -3) 営業利益変異分析 単体



# 1. -4) 事業区分別業績サマリー 単体



[単位:百万円]

		前年実績	2007年3月期			
			実績	前年比	修正予算	期初予算
エデュテイ メント 関連	売上高	2,526	2,422	95.9%	2,427	2,671
	売上総利益	1,052	1,013	96.3%	1,007	1,115
	営業利益	-30	23	—	24	100
ファミリ ー エンターテイ メント 関連	売上高	5,608	7,510	133.9%	6,789	4,886
	売上総利益	1,490	1,923	129.1%	1,790	1,472
	営業利益	382	877	229.6%	795	184
NEWコンテ ンツビ ジネス関 連	売上高	4,887	3,827	78.3%	3,982	6,708
	売上総利益	2,143	1,129	52.7%	1,284	2,954
	営業利益	602	-548	-91.0%	-480	849
そ の 他	売上高	1,377	1,382	100.3%	1,400	2,733
	売上総利益	332	265	79.8%	253	705
	営業利益	103	3	3.6%	4	307
合 計	売上高	14,400	15,143	105.2%	14,600	17,000
	売上総利益	5,019	4,332	86.3%	4,336	6,247
	営業利益	1,059	356	33.6%	342	1,441



# 1. -5) 各事業の状況

## ①エデュテイメント関連

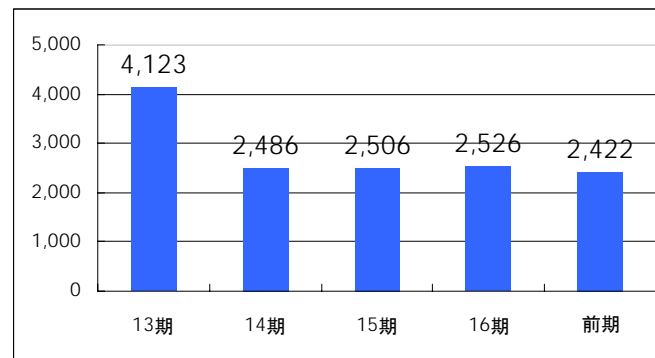


売上高 (単位:百万円)			概況
前年実績	実績	前年増減額	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビーナ+ピコハード出荷台数:13.7万台(売上前期比;99.0%)</li> <li>・ビーナ+ピコソフト出荷数:32.7万個(売上前期比;94.0%)</li> <li>・「ビューティアカデミー」「アンパンマンカードでたのしくABC」などのペリフェラルソフトを新規発売</li> </ul>
2,526	2,422	△104	

### 前期総括

- ①セグメント売上は微減
- ②他社のゲーム機や類似商品などの競合製品が台頭
- ③ターゲット、ポジショニング戦略のミスマッチ

### 売上高推移



「アンパンマンのABC」

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV



「パシャッとへんしんビューティアカデミー」



「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！」

© Benesse Corporation 2006 /しまじろう  
企画・制作:㈱ベネッセコーポレーション



「でんしゃだいしゅうごう！カードであそぼう」

©SEGATOYS 2006 JR東日本商品化  
許諾申請中 JR東海商品化申請中

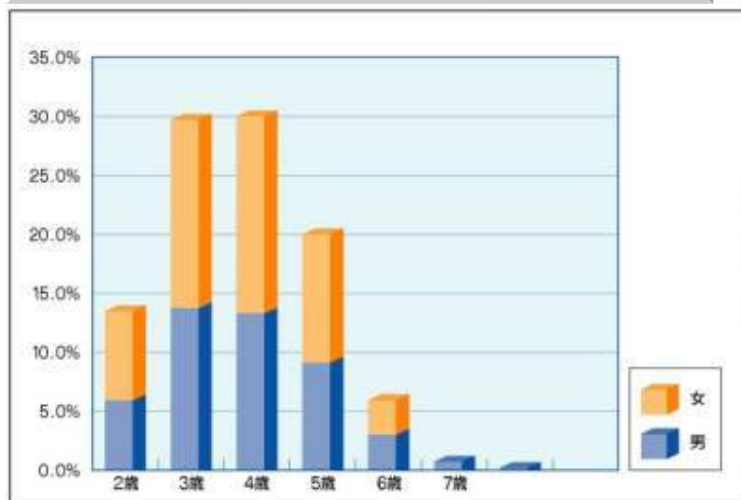
# 1. -5) 各事業の状況

## ①エデュテイメント関連

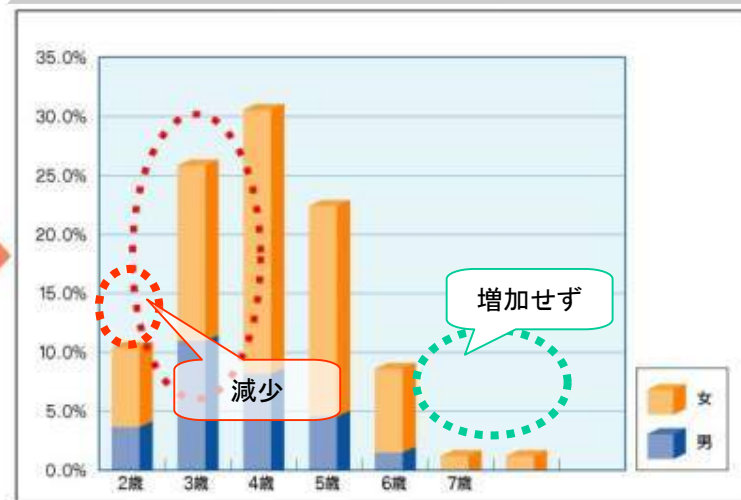
### ビーナ伸び悩みの原因分析

#### 1. 内部環境要因

##### ターゲット年齢層の拡大施策



##### メインターゲット: 導入層(2-3歳)が不振



～Beena所有シェア～

#### 2. 外部環境要因

##### 他社ゲーム機や類似競合製品の台頭

# 1. -5) 各事業の状況

## ②NEW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	実績	前年増減額	<ul style="list-style-type: none"> <li>・男児玩具 昨年対比 63.1%</li> <li>・お茶犬 昨年対比 15.8%</li> <li>・アンパンマンミュージアムシリーズ、ぬいぐるみが好調</li> </ul>
4,887	3,827	△1,060	

### 前期総括

- ①グループコンテンツ玩具、お茶犬玩具とも不振
- ②アンパンマンが堅調推移
- ③スモールトイの拡充



「おしゃべりいっぱい  
アンパンマンレジスター」

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV



「なごみのお家でらっくす  
鏡台(ドレッサー)のお茶犬の街」

©SEGA TOYS / HORIPRO 2002



「ペットボトルのおうち」

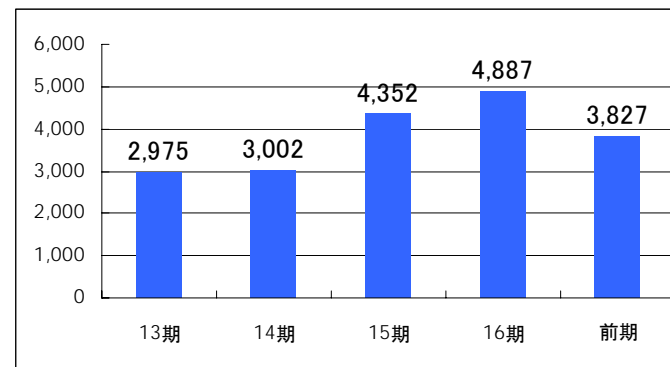
©クーリア/しずくちゃんプロジェクト・テレビ東京



「甲虫王者ムシキング  
ナゲわざリモコンバトル」

©SEGA

### 業績推移



# 1. -5) 各事業の状況

## ②NEWコンテンツビジネス関連

### 予算未達の原因分析

#### ①グループコンテンツ玩具の過剰な販売計画

・セガサミーグループシナジーとして、年末年始商戦において本格展開を図ったが、計画を大きく下回った。コンテンツの強さが玩具販売においても同様に展開されると想定し、強気の計画を立てたため。

#### ②お茶犬不振

- ・商品がマンネリ化し、新しい価値の追求ができなかった＜内部戦略の問題＞
- ・他社人気コンテンツ女児向けキャラ製品による販売減の影響＜外部要因＞

#### ③携帯ゲーム機の影響大

・主要ターゲットを7-8才とするコンテンツ玩具で携帯ゲーム機の影響を予想以上に受けた。

#### ■ アンパンマンは堅調

# 1. -5) 各事業の状況

## ③ファミリーエンターテイメント関連

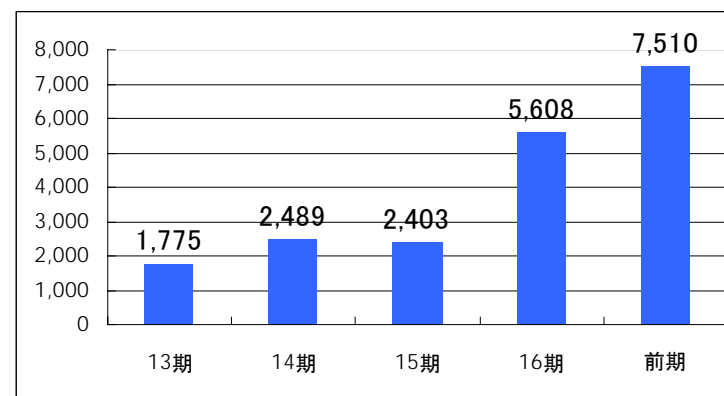


売上高 (単位:百万円)			概況
前年実績	実績	前年増減額	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「ホームスター」シリーズ:77,978台出荷(前年比57.3%)</li> <li>・「夢ねコスマイル」出荷数:48,480個</li> <li>・サウンドキャリア出荷数:計105,032個(前年比97.8%)</li> <li>・海外「idog」シリーズ売上:3,091百万円(前年比265.3%)</li> </ul>
5,608	7,510	1,902	

### 前期総括

- ①全般: 当社の主力事業として好調に推移
- ②海外販売が好調
- ③「ホームスター」の定番化促進
- ④「グランドピアノ」のト導入成功
- ⑤ロボットペット玩具の好調

### 売上高推移



「ホームスター」



「夢ねコスマイル」



「idog」



「脳年齢 脳ストレス計  
アタマスキャン」



「サウンドキャリアneo」



「ムービーキャリア」

# 1. -5) 各事業の状況

## ③ファミリーエンターテイメント関連



### 前期の主な取組み

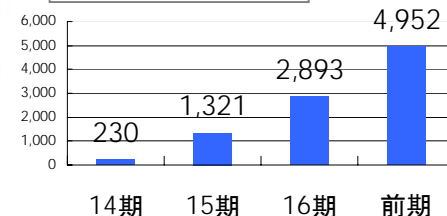
#### 1. 海外販売が好調

“idog”、“Pixel Chix” が定番化



海外売上高推移

単位:百万円



#### 2. 「ホームスター」定番化

「ホームスター」上位機種のプロを12月、廉価版のPUREを3月に導入し、シリーズ全体での累計販売台数は21万台を突破。定番化が進む。



#### 3. 「グランドピアニスト」導入成功

- ・大人向け玩具事業の強化とブランド確立に向け行動開始
- ・テレビ、新聞(全国紙、地方紙)、雑誌 ウェブ媒体等に合計250件露出
- ・百貨店外商や通販へのアプローチ



#### 4. ペットロボット玩具の好調

「夢ねこスマイル」が好調



ファミリーエンターテイメント事業は、当社事業の柱になっており、今後の拡大戦略およびブランド戦略におきまして重要な位置付けになっております。



# グランドピアノニスト導入事例

玩具売場以外での展開 大分トキハ/ティファニー隣接



# グランドピアノ導入事例

玩具売場以外での展開 上野松坂屋/大宮そごう



## 上野松坂屋 お得意様サロン



## 大宮そごう 開店20周年記念催事場 メイン入り口





# グランドピアニスト導入事例

## 弦楽四重奏“シーズン”とのコラボイベント



### 玉川高島屋 1日3回公演

4/14(土曜日)実施-のべ約500人参加

1階グランパティオホールにて実施



### 日本橋高島屋 1日3回公演

4/15(日曜日)実施-のべ約400人参加

1階正 面口の大エントランスにて実施

# 1. -5) 各事業の状況

## ④その他



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"> <li>・アミューズメント機器及び景品:前期比118.5%</li> <li>・カプセル玩具:前期比34.8%</li> <li>・ライセンス:前期比180.6%</li> </ul>
1,377	1,382	5	

### 前期総括

- ・ライセンス売上は「お茶犬」が好調
- ・玩菓は導入に失敗、撤退決定
- ・AM筐体事業はSEGAとのグループシナジーにより順調な伸び

Green's Land



「ピーナランド  
きかんしゃトーマス」

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



「ミニコミ」

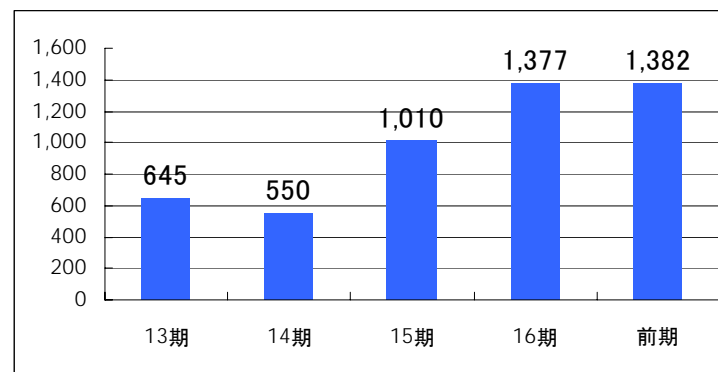
©Tezuka Productions



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

### 売上高推移



# 1. -6) 貸借対照表 資産及び負債の状況



[単位:百万円]

単 体		06年 3月期	07年 3月期	前年比	増減の要因
資 産	売掛債権	2,919.5	2,760.3	▲159.2	受取手形▲23百万円、売掛金▲136百万円
	棚卸資産	928.9	1,063.7	134.7	商品0.9百万円、製品212百万円、 原材料▲78、貯蔵品▲0.1百万円
	そ の 他	3,737.5	2,914.3	▲823.1	金型42百万円
	合 計	7,586.1	6,738.4	▲847.7	
負 債 及 び 資 本	負債合計	3,255.5	2,383.7	▲871.7	支払手形▲112百万円、買掛金▲388百万円
	(うち有利子 負 債 )	(1,035.0)	(725.0)	(▲310.0)	1年内返済予定長期借入金▲100百万円、 社債▲50百万円、長期借入金▲160百万円
	資本合計	4,330.5	4,354.7	24.1	
	合 計	7,586.1	6,738.4	▲847.7	

※2006年3月期まで単体のみの開示をしておりましたので、  
単体数値での比較とさせていただきます。

# 1. -7) キャッシュフロー計算書



[単位:百万円]

項目	2006年3月期 (個別)	2007年3月期 (連結)	差額
税引前利益	1,009	256	-753
減価償却費	412	378	-34
貸倒引当金増減	-26	11	37
役員退職慰労引当金	0	-73	-73
売上債権増減	-850	156	1,006
棚卸資産増減	-539	-134	405
仕入債務増減	652	-505	-1,157
法人税等支払	-3	-195	-192
その他	-87	-8	79
営業キャッシュフロー	568	-114	-682

※当期より連結キャッシュフロー計算書を作成しておりますので、  
前期については個別(単体)とさせていただきます。

## II. 2008年3月期 通期計画

---



## II. -1)市場の変化と今期方針



### 【市場変化】

#### 1. 「子どもの玩具離れ」と「大人市場の創出」

- ・少子化やTVゲーム人気による純玩具市場のシュリンク
- ・大人向けホビー製品、癒し系トイ、本格トイなどによる市場活性化

#### 2. 「集約化」と「多様化」の同時進行

- ・周辺企業や海外企業も巻き込んだ資本提携や業務提携の加速化
- ・販路の拡大、売場や玩具供給ルートが多様化

### 【今期方針】

#### 1. 国内の大人向けエンターテイメント製品の成長計画

⇒「ファミリーエンターテイメント関連」の事業の積極展開

#### 2. 国内の子ども向け玩具事業は手堅い計画に

⇒「エデュテイメント関連」、「NEWコンテンツビジネス関連」、「その他事業」については、市場動向に合わせて拡大

#### 3. 海外展開については確実な計画に

## II. -2) 事業別主な取り組み

### ①ファミリーエンターテイメント関連

#### 【基本方針】

#### 大人向けエンターテイメント製品の成長戦略

1. “ホームエンターテイメント”シリーズのブランド化
2. “ロボットエンターテイメント”のシリーズ拡大展開





## II. -2) 事業別主な取り組み

### ①ファミリーエンターテイメント関連



#### 【具体的商品展開】

##### ホームエンターテイメント

#### 「グランドピアニスト」

新規チャネル開拓

初月1万台を販売



#### 「ホームスター」

シリーズ定着

ホームスター、ホームスターPRO、  
ホームスターPURE

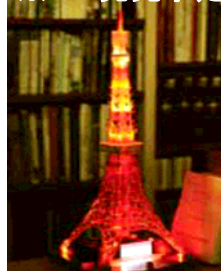


#### 「東京タワー2007」

7月発売

「東京タワー」関連の小説、ドラマ、  
映画などが続々公開され人気継続

※7/7発売予定



##### ロボットエンターテイメント

#### 「夢シリーズ」

シリーズ拡大



NEW  
アイテム

#### 「iシリーズ」

ブランド育成



NEW  
アイテム

新シリーズ、新アイテム続々投入！  
6/28～7/1開催の東京おもちゃショーで



## II. -2) 事業別主な取組み

### ①ファミリーエンターテイメント関連



#### 【ターゲット戦略】

#### ～「グランドピアニスト」発売初動について～

- 購入層： 団塊世代、団塊ジュニア
  - ・購入者の約5割が50代～60代の男性
  - ・団塊世代の特徴・・・価格より価値を重視
- 売 場： 百貨店、家電量販店、書店、通販、WEBなど



(大手書籍店にて)

#### ●購入者からの声：

・本物のピアノみたいで飾っても素敵	(33歳 女性)
・リラックスできる	(44歳 男性)
・自分を弾いた気にさせて感激している	(58歳 男性)
・形が本物と同じで美しい	(62歳 男性)
・かわいい	(79歳 女性)
・本物そっくりで見ていて楽しい	(87歳 男性)

# GWクラシック・スペシャルイベント

SEASONS in

ビックカメラ

有楽町店

SEGA  
TOYS

## 【GWイベント情報】



in



- グランドピアニストの特設会場: 5/1,2,3,4
- グランドピアニストのイベント開催日時:  
5/3,4開催 12:00/14:00/16:00
- イベント開催場所:  
ビックカメラ有楽町店様正面口



2007年5月2日(水)～5月6日(日)  
「ラ・フォル・ジュルネ・ジャポン」  
東京国際フォーラムで開催

## II. -2) 事業別主な取り組み ②エデュテイメント関連

### ★ビーナのネットワーク化推進



#### ハード： ターゲットの絞り込み

2.5～4歳児に絞り込み、コアユーザーを育成。

#### ソフト： 遊びに広がり

- 家庭用プリンターとの連動で遊びの幅に広がり  
※ユーザーから一番多い要望は「子どもが描いた絵を残したい」  
⇒「ぬりえソフト」のキャンペーンを夏より開始

- 低年齢でも遊べるラインナップを



©リリー・フランキー  
©Oden to the people



©クーリア/しずくちゃんプロ  
ジェクト・テレビ東京

...



## II. -2) 事業別主な取り組み ③NEWコンテンツビジネス関連

### ★市場に合わせて確実な刈り取り

#### 好調な「古代王者 恐竜キング」に集中！

テレビアニメの視聴率が好調。  
関連玩具の売上も増を見込む。



©SEGA / サンライズ・メ〜テレ

#### 「爆丸」の世界展開スタート！

テレビアニメが4月よりスタート。  
今期よりグローバル展開開始。

カナダ6月、アジア・米国'07年秋、欧州'08年予定



©SEGA TOYS / SPIN MASTER /  
BAKUGAN PROJECT・テレビ東京・電通

#### 「お茶犬Sweets」でリニューアル！

6年目を迎える当社のオリジナル  
キャラクター「お茶犬」の新デザインとして  
「お茶犬Sweets」の展開をスタート。



©SEGA TOYS / HORIPRO 2002



## II. -2) 事業別主な取り組み ④ホビーその他

### ★新しい売場の獲得

#### コンビニ向けスモルトイの拡大

遊べるミニ絵本

「どびだすえほん」



©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

### ★SEGAとのAM事業の共同展開強化

Beena's Land

「ビーナランド きかんしゃトーマスとなかまたち」

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



セガAM用「デカ爆丸」

## II. -2) 事業別主な取り組み ④ホビーその他

### ★新会社タイヨー設立で大人向けラジコントイを新展開

#### ラジコントイ事業をスタート

- ・「セガトイズの大人向け製品の企画ノウハウ」×「タイヨーのラジコントイ技術」により、大人向けラジコン事業をスタート
- ・昨年の年末商戦期において「空モノ」の売上は好調に推移
- ・NEWコンセプトのシリーズを開発し導入予定

#### 好調な売上を見せるマイクロマスターHG

前期16万台を販売

マイクロマスターHGの新バージョン「ナイトクルーザー」を新たに投入



■ その他初心者向けの空モノ「チャレンジャー」、「スピリッツ」



## II. -3) 海外事業展開

1

大手US企業とのOEMパートナーシップ強化

2

アジア・ヨーロッパのローカル・ディストリビューション開発

# 爆丸 世界展開スタート

欧州 2008年予定

韓国/台湾/HK  
2007年夏予定

カタ 2007年6月

米国 2007年秋目標





## II. -4) 売上・利益計画



[単位:百万円]

連結	2007年3月期		2008年3月期			
	実績	売上構成比	予算	売上構成比	前期比	増減
売上高	15,206	100.0%	17,500	100.0%	115.0%	2,294
売上総利益	4,379	28.8%	5,740	32.8%	131.1%	1,360
販管費	4,046	26.6%	5,066	28.9%	125.2%	1,019
営業利益	333	2.2%	673	3.9%	202.4%	340
経常利益	284	1.9%	650	3.7%	228.4%	365
当期純利益	114	0.7%	340	1.9%	298.2%	226

[単位:百万円]

単体	2007年3月期		2008年3月期			
	実績	売上構成比	予算	売上構成比	前期比	増減
売上高	15,143	100.0%	15,500	100.0%	102.4%	357
売上総利益	4,332	28.6%	4,962	32.0%	114.5%	630
販管費	3,975	26.2%	4,344	28.0%	109.3%	369
営業利益	356	2.4%	617	4.0%	173.3%	261
経常利益	306	2.0%	600	3.9%	196.1%	294
当期純利益	121	0.8%	310	2.0%	256.2%	189

## II. -4) 売上・利益計画 事業区分別



[単位:百万円]

		2007年3月期		2008年3月期			
		実績	売上構成比	予算	売上構成比	前期比	増減
ファミリー エンターテイメント 関連	売上高	7,510	49.4%	7,860	44.9%	104.7%	349
	売上総利益	1,923	25.6%	2,358	30.0%	122.6%	434
	営業利益	877	11.7%	1,059	13.5%	120.7%	181
エデュ エン イト 関連	売上高	2,422	15.9%	2,000	11.4%	82.6%	-422
	売上総利益	1,013	41.9%	800	40.0%	78.9%	-213
	営業利益	23	1.0%	-301	-15.1%	- %	-325
NEWコンテンツ ビジネス 関連	売上高	3,827	25.2%	4,160	23.8%	108.7%	332
	売上総利益	1,129	29.5%	1,641	39.5%	145.4%	512
	営業利益	-548	-14.3%	25	0.6%	- %	574
ホ ソ の 一 他	売上高	1,446	9.5%	3,480	19.9%	240.7%	2,033
	売上総利益	312	21.6%	940	27.0%	301.1%	627
	営業利益	-19	-1.4%	-109	-3.1%	- %	-89
合 計	売上高	15,206	100.0%	17,500	100.0%	115.1%	2,293
	売上総利益	4,379	28.8%	5,740	32.8%	131.1%	1,360
	営業利益	333	2.2%	673	3.9%	202.4%	340

## II. -4) 売上計画 主要シリーズ別



〔単位：千個、百万円〕

		2007年3月期 実績		2008年3月期 計画			
		個数	売上	個数	売上	前期比	増減
エデュテイ メント関連	ビーナ ハード	138	1,158	113	965	83.3%	-193
	ビーナ ソフト	326	753	317	779	103.5%	26
ファミリー エンターテ イメント関 連	「ホームスター」シリーズ	71	955	30	443	46.4%	-512
	「グランドピアニスト」	8	291	60	2,072	712.0%	1,781
	「夢」シリーズ	56	237	99	325	137.1%	88
	「i」シリーズ(海外)	—	3,091	—	1,025	33.2%	-2,066
NEWコンテ ンツビジネ ス関連	男児キャラクター	—	1,272	—	1,457	114.5%	185
	女児キャラクター	—	672	—	402	59.8%	-270
	それいけ！アンパンマン	—	1,466	—	1,801	122.9%	335
	お茶犬	—	135	—	500	370.4%	365
ホビーその他	トイラジコン	—	—	—	2,000	—	—

# III. 中期経営計画

---



## Ⅲ. -1) 中期経営方針

### 1. 3年後(2010年3月期)の当社の到達イメージ

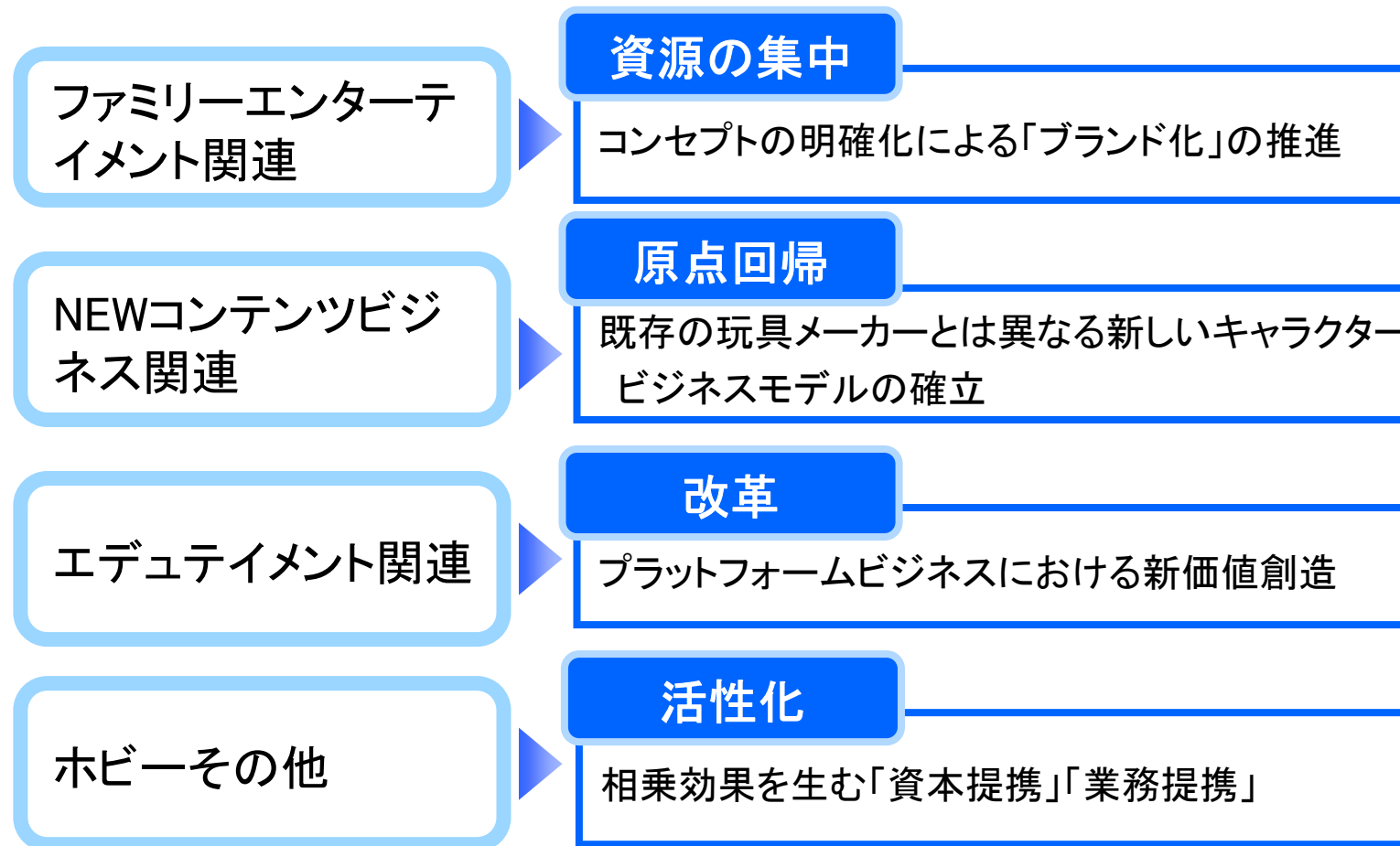
#### 現状の玩具業界

- 主要ターゲット=子ども
- 中国で大量生産
- マス広告・マーケティングで大量販売
- 既存流通ルートで年末に大量在庫

新しいTOYメーカーとしてのビジネスモデルの確立

# Ⅲ. -1) 中期経営方針

## 2. 選択と集中を行い、「成長企業」の軌道へ。

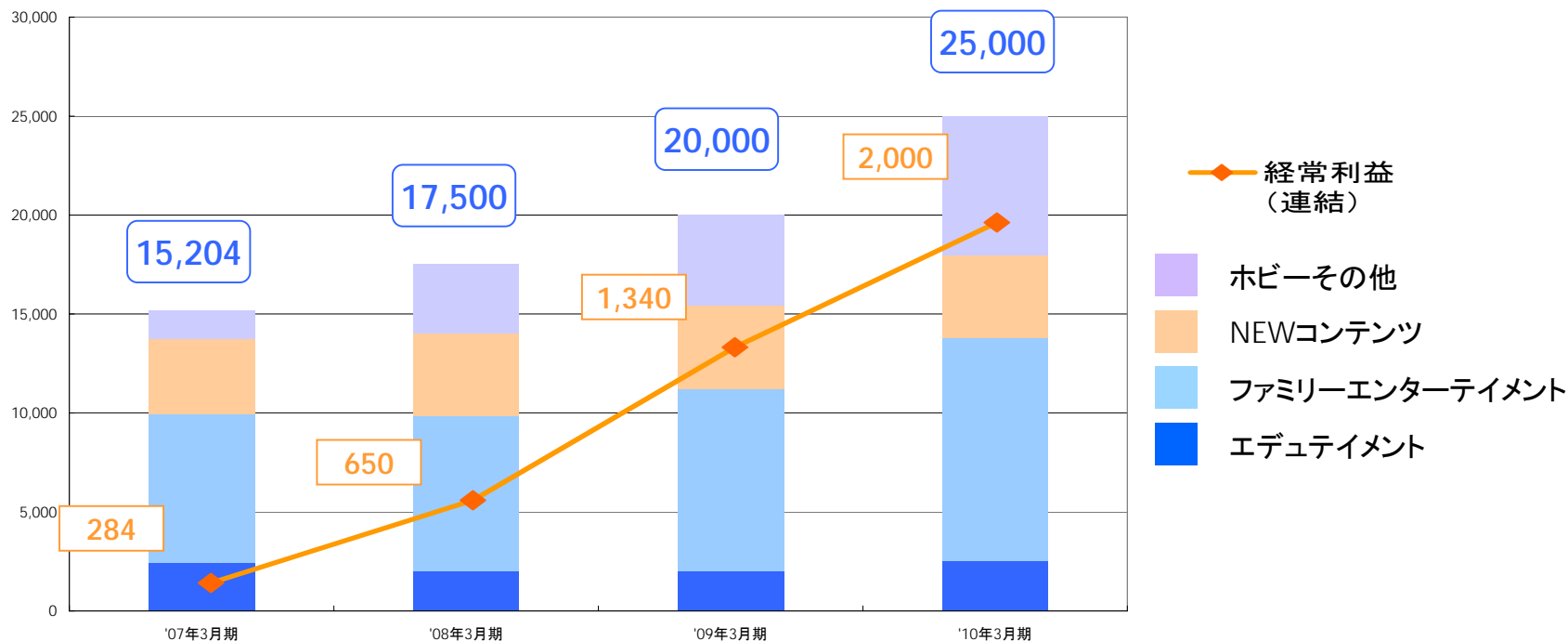


# Ⅲ. -2) 中期経営計画 (2008年3月期～2010年3月期)



	'07年3月期	'08年3月期	'09年3月期	'10年3月期
エデュテイメント	2,422	2,000	2,000	2,500
ファミリーエンターテイメント	7,510	7,860	9,200	11,300
NEWコンテンツビジネス	3,827	4,160	4,200	4,200
ホビーその他	1,445	3,480	4,600	7,000
<b>連結合計</b>	<b>15,204</b>	<b>17,500</b>	<b>20,000</b>	<b>25,000</b>
<b>連結経常利益</b>	<b>284</b>	<b>650</b>	<b>1,340</b>	<b>2,000</b>

単位: 百万円





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