

2008年3月期 中間決算発表 会社説明会



2007年11月5日
株式会社セガトイズ
(JASDAQ:7842)

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

- I. 2008年3月期中間決算概要
- II. 2008年3月期通期計画
- III. 中期経営計画の進捗状況

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。

I. 2008年3月期 中間決算概要

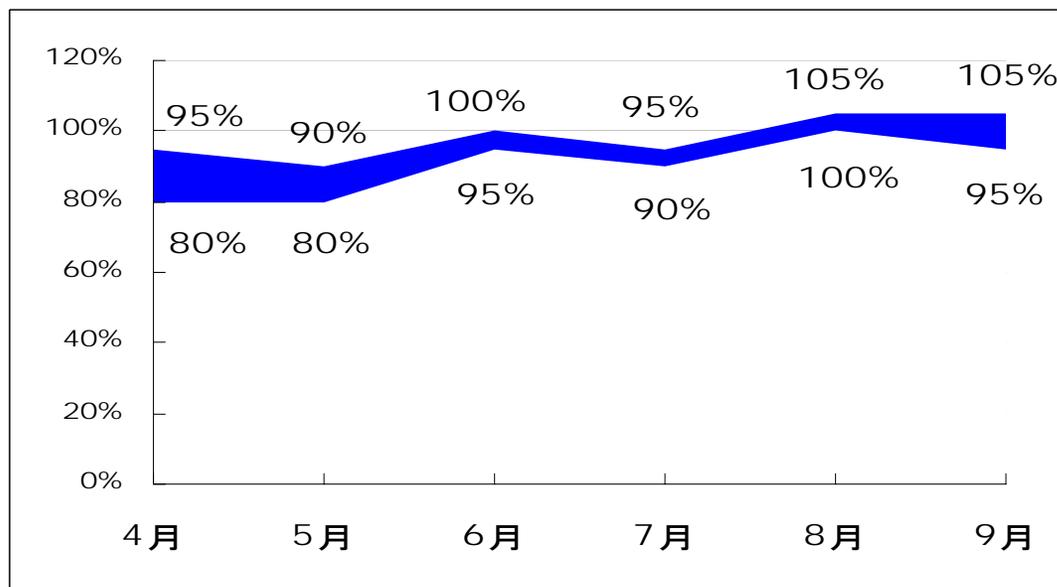


<http://www.segatoys.co.jp>

1. -1) 国内玩具市場の現状

- 国内の玩具市場は、2年間に渡り前年割れが続いてきたが、8月以降は前年をクリアーし、回復基調にある。

玩具市場 前年比 ※当社調べ

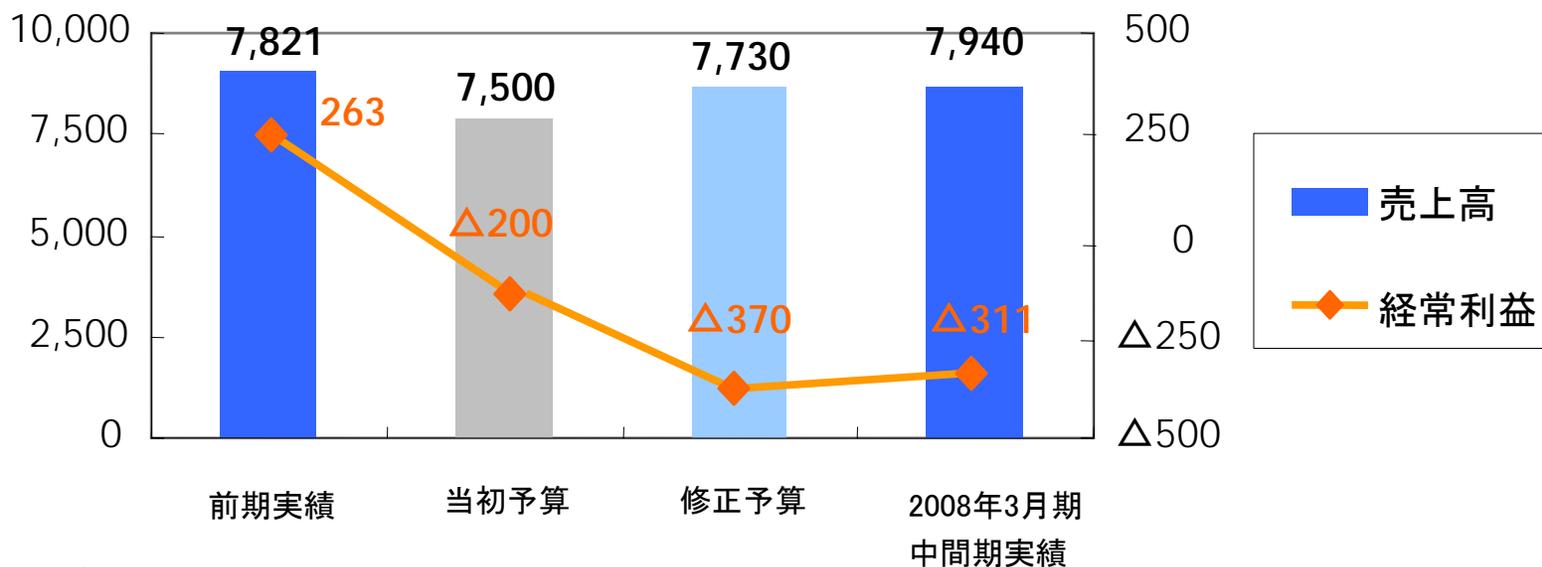


1. -2) 2008年3月期中間決算概要 連結



単位:百万円

	2007年3月期中間実績	2008年3月期中間			対前期増減	対当初予算増減	対修正予算増減
		当初予算	修正予算	実績			
売上高	7,821	7,500	7,730	7,940	119	440	210
売上総利益	2,322	2,189	1,948	1,984	△338	△205	36
販管費	2,040	2,376	2,328	2,304	264	△72	△24
営業利益	282	△183	△380	△320	△602	△137	60
経常利益	263	△200	△370	△311	△574	△111	59
当期純利益	141	△203	△390	△319	△460	△116	71



1. -2) 2008年3月期中間決算概要 連結 増収減益の要因

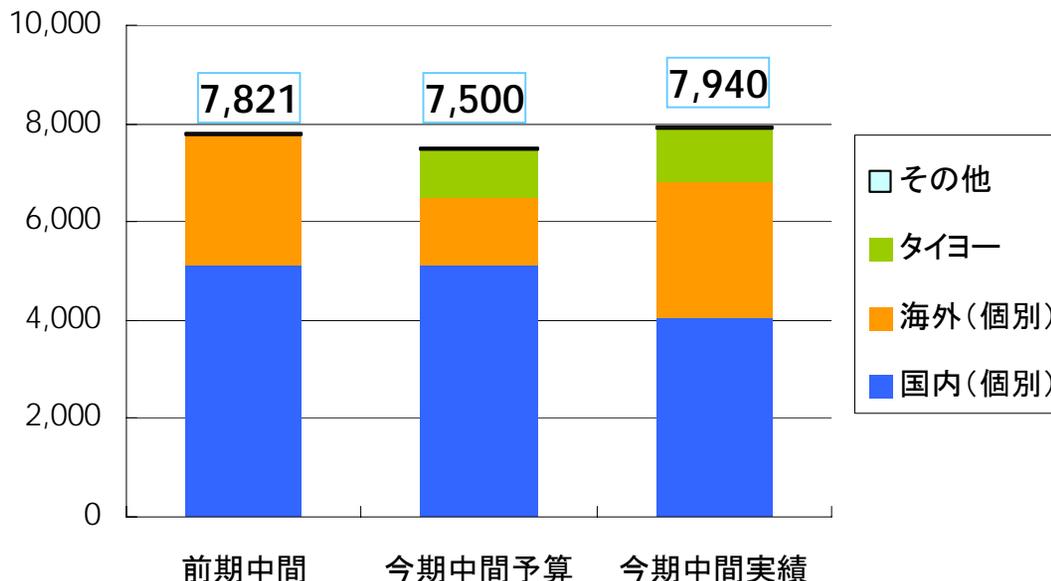


1. 増収の要因

売上高 7,940百万円（前期比+119百万円、+1.5%）

- 個別国内売上の減少： $\Delta 1,074$ 百万円
- 個別海外売上の増加： $+114$ 百万円
- 連結子会社「タイヨー」の売上貢献： $1,082$ 百万円

連結売上高



1. -2) 2008年3月期中間決算概要 連結 増収減益の要因

2. 減益の要因

売上高総利益の減少（前期比△337百万円）

○利益率の低い海外売上比率の増加： +5.5%

前期中間期 34.4% ⇒ 今期中間期 39.9%

○利益率の高い国内売上高の減少と商品原価率の増加： △396百万円

販管費の増加（前期比+264百万円）

○個別販管費の減少： △34百万円

○「タイヨー」による上乘せ： +301百万円

1. -2) 2008年3月期中間決算概要

※資料 売上高及び売上総利益比較



前期比

[単位:百万円]

	前期中間期				今期中間期				前期中間期との増減			
	売上高		売上総利益		売上高		売上総利益		売上高		売上総利益	
	金額	構成比	金額	利益率	金額	構成比	金額	利益率	金額	構成比	金額	利益率
国内	5,134	65.6%	2,040	39.7%	4,775	60.1%	1,644	34.4%	△359	△5.5%	△396	△5.3%
海外	2,687	34.4%	281	10.5%	3,165	39.9%	340	10.7%	+478	+5.5%	58	+0.3%
合計	7,821	-	2,322	29.7%	7,940	-	1,984	25.0%	+119	-	△337	△4.7%

当初予算比

	当初予算				今期中間期				当初予算との増減			
	売上高		売上総利益		売上高		売上総利益		売上高		売上総利益	
	金額	構成比	金額	利益率	金額	構成比	金額	利益率	金額	構成比	金額	利益率
国内	5,754	76.7%	1,926	33.5%	4,775	60.1%	1,644	34.4%	△979	△16.6%	△282	+1.0%
海外	1,745	23.3%	263	15.1%	3,165	39.9%	340	10.7%	+1,420	+16.6%	77	△4.3%
合計	7,500	-	2,189	29.2%	7,940	-	1,984	25.0%	+441	-	△204	△4.2%

1. -3) 連結事業区分別業績サマリー



[単位:百万円]

〔単位:百万円〕		2007年3月 期中間期	2008年3月期中間実績			
		実績	当初予算	実績	前期増減	予算増減
エデュテイ メント 関連	売上高	1,311	462	371	△940	△91
	売上総利益	573	169	118	△455	△51
	営業利益	63	△331	△391	△454	△60
ファミリー エンターテイ メント 関連	売上高	3,562	3,246	3,829	267	583
	売上総利益	700	881	727	27	△154
	営業利益	177	278	176	△1	△102
NEWコンテンツ ビジネス関連	売上高	1,939	2,233	2,292	353	59
	売上総利益	833	848	852	19	4
	営業利益	-29	41	3	32	△38
ホビーその他	売上高	1,008	1,557	1,447	439	△110
	売上総利益	215	288	287	72	△1
	営業利益	71	△176	△108	△179	68
合計	売上高	7,821	7,500	7,940	119	440
	売上総利益	2,322	2,189	1,984	△338	△205
	営業利益	282	△188	△320	△602	△132

1. -4) 各事業の状況

①エデュテイメント関連

	前期中間実績	実績	増減額
売上高	1,311	371	△940
(内、国内売上高)	1,311	371	△940
(内、海外売上高)	0	0	0

〔単位：百万円〕

○ビーナシリーズ:TVゲームの影響を受け低調に推移。(4月度は前期比20%のスルー状況) 加えて、昨年末からの流通在庫調整等の影響でハード本体売上が大幅に減少し、売上は232百万円(前期比:20.6%)。

ハード販売台数:5千台(前期比:7.1%)、ソフト販売本数:70千本(前期比:40.3%)。

○ベネッセコーポレーション向けのココパッドシリーズ:132百万円(前期比:67.7%)

○エデュテイメント関連の売上高は371百万円(前期比:28.4%)



「アンパンマンのわくわくゲームおえかき」
©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV



「思いやりをはぐくむ語りかけ絵本 ミッフィーとあそぼううたおう」
Illustrations Dick Bruna
© copyright Mercis bv,1953-2007



「クッキングビーナ
～おりょうりできちゃった!～」

1. -4) 各事業の状況

②ファミリーエンタテインメント関連

	前期中間実績	実績	増減額
売上高	3,562	3,829	+267
(内、国内売上高)	994	1,404	+410
(内、海外売上高)	2,567	2,424	△143

[単位:百万円]

○国内は、従来の「ホームスター」に加え、新製品の品揃えの強化により前期比:410百万円増加(前期比:20.6%)。

○「投影式カレイドスコープmangekyorooms」、「夢ふくろう」、「プライベートオーシャン」など生産不具合による発売遅れがあったものの、「グランドピアニスト」(販売台数:19千台)、「東京タワー2007」(販売台数:16千台)などの新製品を発売し売上増に貢献。

○海外は、引続き「iシリーズ」を中心に堅調に推移し、売上高は2,424百万円(前年比94.4%)

○ファミリーエンタテインメント関連の売上高は、3,829百万円(前年比107.5%)。

「グランドピアニスト」



「東京タワー2007」



「ホームスターPRO」



「fidog」



「i penguin」



1. -4) 各事業の状況

③NEWコンテンツビジネス関連



	前期中間実績	実績	増減額
売上高	1,939	2,292	+353
(内、国内売上高)	1,822	1,917	+95
(内、海外売上高)	117	375	+257

[単位:百万円]

○ 男児キャラクター:「古代王者 恐竜キング Dキッズ・アドベンチャー」はTVアニメと連動した商品展開により好調に推移。

○ アンパンマン:「アンパンマンレジスター」が好調に推移し売上高:769百万円(前期比105.2%)。

○ お茶犬:堅調に推移し前期並みの売上。

○ 新規女児向け玩具として「スプレーアート」を上期に導入。

○ 海外は「爆丸」のグローバル展開をスタート。カナダ、韓国、台湾でTVアニメ放映に合わせ玩具販売を開始し好調に推移。売上高:375百万円

○ NEWコンテンツビジネス関連の売上高は2,292百万円(前期比:118.2%)



「古代王者 恐竜キング
Dキッズ・アドベンチャー
恐竜王列伝」
©SEGA / サンライズ・メ〜テレ



「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



「お茶犬Sweets」
©SEGA TOYS / HORIPRO 2002



「スプレーアート」



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

1. -4) 各事業の状況

④ホビーその他

	前期中間実績	実績	増減額
売上高	1,008	1,447	+439
(内、タイヨー)	—	1,082	—

〔単位：百万円〕

- カプセル玩具・ライセンス事業：前年を大幅に下回る。売上高：82百万円（前期比：12.0%）
- AM機器：「ビーナランド」はお茶犬などの新製品投入で売上高：236百万円（前期比125.7%）。
- 2007年2月に設立した連結子会社（株）タイヨー：室内用ヘリコプター「マイクロマスターHG2」などのトイラジコンが好調に推移し、売上高は1,082百万円。
- ホビーその他の売上高は1,447百万円（前年比143.6%）。



©SEGA TOYS / HORIPRO 2002

BeenaLand



「ビーナランド お茶犬」
©SEGA ©SEGA TOYS/HORIPRO 2002



「マイクロマスターHG2 ナイトクルーザー」
(株式会社タイヨー)

1. -5) 売上実績 主要シリーズ別



[単位:千個、百万円]

		前期中間実績		当初予算		実績		売上高増減	
		個数	売上	個数	売上	個数	売上	対前期実績	対当初予算
エデュテイ メント関連	ビーナ ハード	92	773	46	395	5	55	△718	△340
	ビーナ ソフト	174	319	138	324	70	175	△144	△149
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	15	193	12	167	20	281	88	114
	「グランドピアニスト」	—	—	30	1,050	19	632	632	△418
	「夢」シリーズ	—	93	—	141	—	142	49	1
	「i」シリーズ(海外)	—	1,846	—	521	—	1,242	△604	721
	「Digi Makeover」(海外)	170	430	165	363	435	1,059	629	696
NEWコンテ ンツビジネ ス関連	男児キャラクター	—	620	—	800	—	908	288	108
	女兒キャラクター	—	494	—	412	—	185	△309	△227
	アンパンマンシリーズ	—	731	—	814	—	769	38	△45
	お茶犬	—	86	—	174	64	77	△9	△97
	NEWコンテンツ(海外)	—	117	—	0	—	375	258	375
ホビーその他	トイラジコン	—	—	—	1,000	—	1,082	1,082	82

1. 連結事業区分別業績サマリー



〔単位:百万円〕

〔単位:百万円〕		2007年3月 期中間期	2008年3月期中間実績			
		実績	当初予算	実績	前期増減	予算増減
エデュテイ メント 関連	売上高	1,311	462	371	△940	△91
	売上総利益	573	169	118	△455	△51
	営業利益	63	△331	△391	△454	△60
ファミリー エンターテイ メント 関連	売上高	3,562	3,246	3,829	267	583
	売上総利益	700	881	727	27	△154
	営業利益	177	278	176	△1	△102
NEWコンテンツ ビジネス関連	売上高	1,939	2,233	2,292	353	59
	売上総利益	833	848	852	19	4
	営業利益	-29	41	3	32	△38
ホビーその他	売上高	1,008	1,557	1,447	439	△110
	売上総利益	215	288	287	72	△1
	営業利益	71	△176	△108	△179	68
合計	売上高	7,821	7,500	7,940	119	440
	売上総利益	2,322	2,189	1,984	△338	△205
	営業利益	282	△188	△320	△602	△132

1. -6) 連結貸借対照表 資産及び負債の状況



[単位:百万円]

		前期 中間期	今期 中間期	前期増減	増減の理由
資 産	売掛債権	4,163	4,241	78	
	棚卸資産	1,263	1,606	343	タイヨ一分+351
	その他	2,515	3,457	942	有形固定資産+252 のれん+151
	合計	7,941	9,304	1,363	
負 及 資 本	負債合計	3,611	5,400	1,789	
	(うち有利子負債)	880	2,200	1,320	短期借入金+1,630 長期借入金△260 社債△50
	純資産合計	4,330	3,903	△427	利益剰余金△454
	合計	7,941	9,304	1,363	

1. -7) 連結キャッシュフロー計算書



[単位:百万円]

主な項目	前中間 連結会計期間	当中間 連結会計期間	前連結会計年度
税金等調整前中間(当期)純利益	263	△ 314	256
減価償却費	152	247	378
売上債権の減少(△増加)額	△ 1,235	△ 1,330	156
たな卸資産の増加額	△ 334	△ 313	△ 134
仕入債務の増加(△減少)額	569	1,162	△ 505
営業キャッシュフロー	△ 682	△ 622	△ 113
有形固定資産の取得による支出	△ 204	△ 337	△ 505
無形固定資産の取得による支出	△ 6	△ 38	△ 13
投資キャッシュフロー	△ 311	△ 380	△ 775
短期借入金の増加額	—	1,600	—
長期借入金の返済による支出	△ 130	△ 130	△ 260
社債の償還による支出	△ 25	△ 25	△ 50
配当金の支払額	△ 104	△ 104	△ 104
財務キャッシュフロー	△ 250	1,341	△ 386
現金及び現金同等物の増減額	△ 1,252	345	△ 1,269
現金及び現金同等物期末残高	1,005	1,333	988

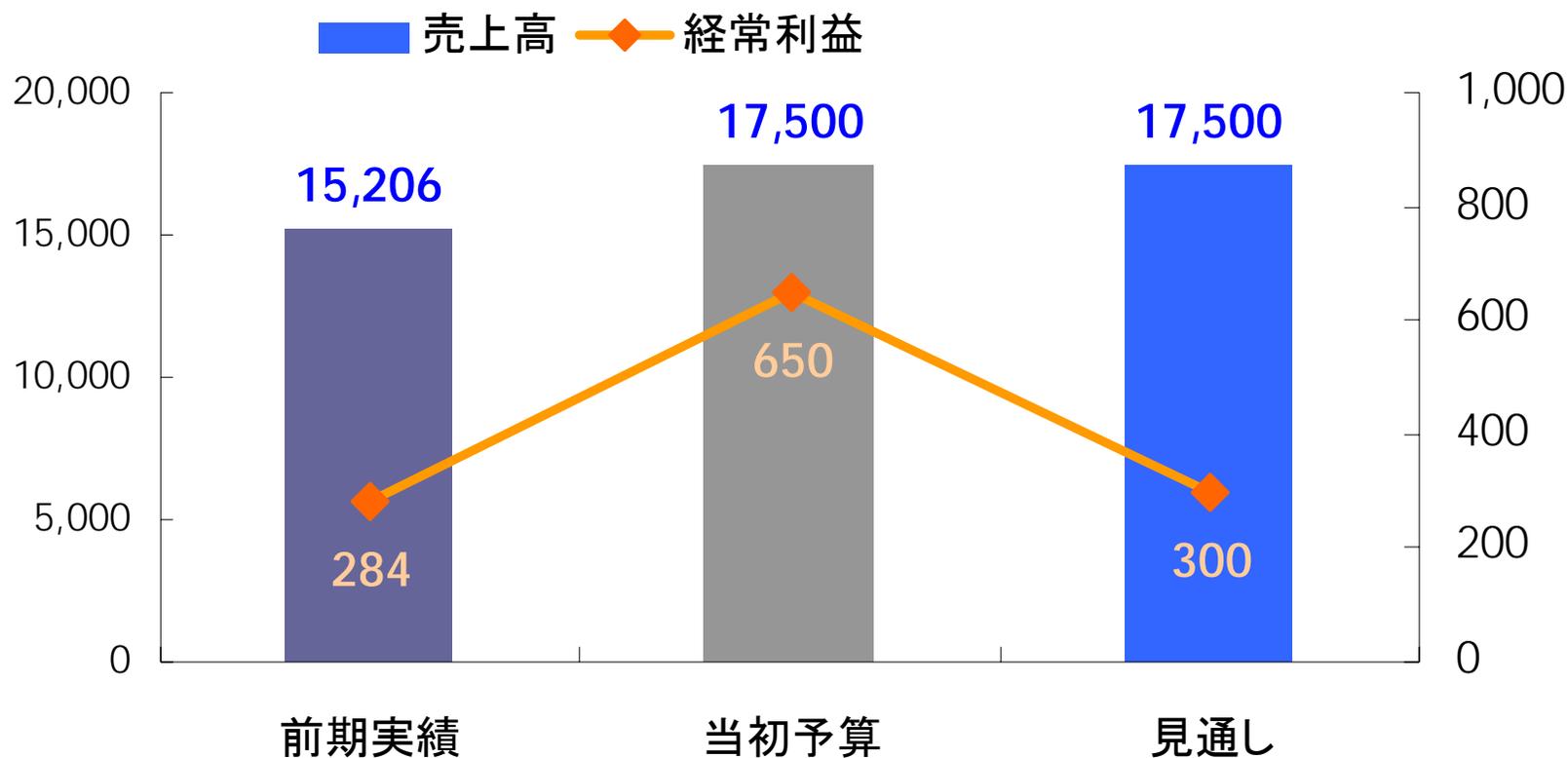
II. 2008年3月期 通期計画



通期連結業績見通し

	前期実績	当初予算	見通し
売上高	15,206	17,500	17,500
経常利益	284	650	300

(単位:百万円)



II. -1) 売上・利益計画 連結・個別



[単位:百万円]

連結

	2007年3月期		2008年3月期				前期比	当初予算比
	実績	百分比	当初予算	百分比	見通し	百分比		
売上高	15,206	100.0%	17,500	100.0%	17,500	100.0%	115.1%	100.0%
売上総利益	4,379	28.8%	5,740	32.8%	4,987	28.5%	113.9%	86.9%
販管費	4,046	26.6%	5,063	28.9%	4,685	26.8%	115.8%	92.5%
営業利益	333	2.2%	677	3.9%	302	1.7%	90.7%	44.6%
経常利益	284	1.9%	650	3.7%	300	1.7%	105.6%	46.2%
当期純利益	114	0.7%	340	1.9%	116	0.7%	101.8%	34.1%

個別

	2007年3月期		2008年3月期				前期比	当初予算比
	実績	百分比	当初予算	百分比	見通し	百分比		
売上高	15,143	100.0%	15,500	100.0%	15,000	100.0%	99.1%	96.8%
売上総利益	4,332	28.6%	4,962	32.0%	4,157	27.7%	96.0%	83.8%
販管費	3,975	26.2%	4,344	28.0%	3,964	26.4%	99.7%	91.3%
営業利益	356	2.4%	618	4.0%	193	1.3%	54.2%	31.2%
経常利益	306	2.0%	600	3.9%	200	1.3%	65.4%	33.3%
当期純利益	121	0.8%	310	2.0%	96	0.6%	79.3%	31.0%

II. -2) 各事業の通期見通し

① エデュテイメント関連

	前期実績	通期見通し	増減額
売上高	2,433	1,467	△966
(内、国内売上高)	2,433	1,467	△966
(内、海外売上高)	0	0	0

[単位:百万円]

○ビーナ事業:夏休み時期に積極的なマーケティング活動を行った効果もあり下期は前年並みのハードの出荷を予定している。

○ビーナソフトは主力タイトルに集中。「古代王者 恐竜キング Dキッズ・アドベンチャー ディノスラッシュ! 恐竜バトル!!」、「プリキュア5」(上期より継続投入)、「ディズニー」等のコンテンツを活用したソフト及び、女児の遊びの定番であるお料理をテーマとして「クッキングビーナ」(上期より継続投入)を発売し拡販。

○ベネッセ事業は引き続き堅調に推移する見通し。



「古代王者 恐竜キング Dキッズ・アドベンチャー ディノスラッシュ! 恐竜バトル!!」
©SEGA / サンライズ・メ〜テレ



「YES!プリキュア5 あそんでおぼえよう!ひらがな!」
©ABC・東映アニメーション BANDAI 2007
企画・制作:(株)バンダイ 製造・販売(株)セガトイズ

II. -2) 各事業の通期見通し

②ファミリーエンタテインメント関連

	前期実績	通期見通し	増減額
売上高	7,514	6,975	△539
(内、国内売上高)	2,724	3,780	1,056
(内、海外売上高)	4,790	3,195	△1,595

[単位:百万円]

○国内は、「グランドピアニスト」や「ホームスター」「プライベートオーシャン」「投影式カレイドスコープ mangekyorooms」等の大人向け製品を「IPPINmono」としてブランド化し、専用コーナーを年内250箇所に立上げ、定番カテゴリーとしての育成をはかる。

○夢シリーズ:「夢ふくろう」や「夢おうむ」などでシリーズを拡充する。

○女兒向けロボットペット玩具として「MIO」を発売。

○海外は、「I-dog」の新バージョン「I-dog ampd」を投入。

下期発売予定
新商品



「グランドピアニスト ホワイト」



「プライベートオーシャン」



「投影式カレイドスコープ mangekyorooms」



「ホームスターPRO 冬星」



「MIO」



「夢ふくろう」



「夢おうむ」



「I-Dog ampd」



店舖事例



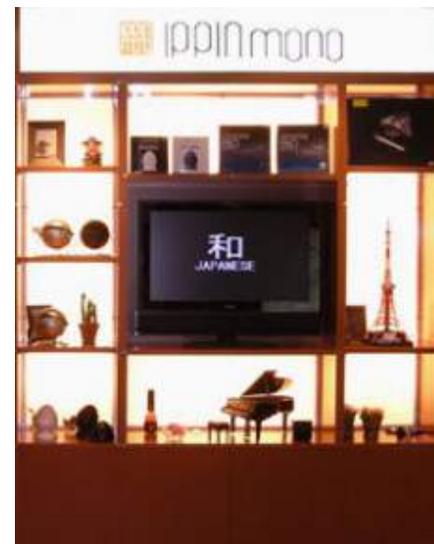
大手雜貨店



大手雜貨店



大手玩具店



玩具專門店



玩具專門店



百貨店



大手量販店

II. -2) 各事業の通期見通し

③NEWコンテンツビジネス関連

	前期実績	通期見通し	増減額
売上高	3,699	5,777	2,078
(内、国内売上高)	3,547	4,553	1,006
(内、海外売上高)	152	1,223	1,071

[単位:百万円]

- 国内における「恐竜キング」はTVアニメと連動した商品展開により下期も好調に推移する見込み。
- アンパンマン:「アンパンマンでるでるバーガー」を投入し売上拡大。
- 上期に導入した女兒ホビー「スプレーアート」が下期にも堅調に推移する見通し。
- 「爆丸」のグローバル展開の本格化: TVアニメ放映は、カナダ・韓国・台湾に加え、米国・東南アジア地域・欧州を予定。それに合わせ、パートナー企業との玩具販売連携を推進し売上拡大。



「古代王者 恐竜キング Dキッズ・アドベンチャー ディノホルダー-EX」
©SEGA / サンライズ・メーテレ



「お茶犬Sweets おかしツリーとパースデーケーキのおうち」
©SEGA TOYS / HORIPRO 2002



「アンパンマン でるでるバーガー」
©やなせたかし/プレーベル館・TMS・NTV



海外向け「爆丸」
©SEGA TOYS / SPIN MASTER / BAKUGAN PROJECT

「爆丸」海外展開

「爆丸」海外が大ヒットの兆し！！

TVアニメ放映中:カナダ・韓国・台湾 今後放映:米国・欧州他



「爆丸」海外展開

爆丸 カナダ

●7月よりTVアニメの放映スタート



「爆丸」海外展開

爆丸 韓国

●8月よりTVアニメの放映スタート



「爆丸」海外展開

爆丸 台湾

●9月よりTVアニメの放映スタート



II. -2) 各事業の通期見通し

④ホビーその他

	前期実績	通期見通し	増減額
売上高	1,559	3,279	1,720
(内、タイヨー)	—	2,462	—

〔単位：百万円〕

○子会社「株式会社 タイヨー」は上期に好調に推移した「室内用ヘリコプター」の新製品を下期に投入し、新たに「室内用オートバイ」「室内用飛行機」トイラジコンを投入予定。



スカイパッション2



室内モトクロス
(11月末発売予定)



陸上自衛隊74式戦車



零式艦上戦闘機52型



II. -3) 売上計画 主要シリーズ別



[単位:千個、百万円]

		前期実績		当初予算		通期見通し		売上高増減	
		個数	売上	個数	売上	個数	売上	対前年	対当初 予算
エデュ イメント 関連	ビーナ ハード	138	1,158	113	965	49	441	△717	△524
	ビーナ ソフト	326	753	317	779	195	533	△239	△265
ファミリ エンタ イメント 関連	「ホームスター」シリーズ	71	955	30	443	47	701	△254	258
	「グランドピアニスト」	8	291	60	2,072	45	1,575	11,284	△497
	「夢」シリーズ	56	237	99	325	—	542	305	217
	「i」シリーズ(海外)	—	3,091	—	1,025	—	1,562	△1,529	537
	「Digi Makeover」(海外)	293	741	335	738	550	1,313	572	575
NEWコン テンツ ビジ ス関連	男児キャラクター	—	1,272	—	1,457	—	1,388	116	△69
	女児キャラクター	—	672	—	402	—	434	△238	32
	アンパンマンシリーズ	—	1,466	—	1,800	—	1,800	334	0
	お茶犬	—	135	—	500	—	176	41	△324
	NEWコンテンツ(海外)	—	152	—	0	—	1,220	1,068	1,220
ホビーその他	トイラジコン	—	—	—	2,000	—	2,462	—	462

II. -4) 事業区分別売上・利益計画



〔単位:百万円〕

		前期実績	当初予算	通期見通し	前期差異	当初予算差異
ファミリーエンターテイメント関連	売上高	7,514	7,860	6,975	△ 539	△ 885
	売上総利益	1,923	2,358	1,667	△ 256	△ 691
	営業利益	877	1,059	696	△ 181	△ 363
エデュテイメント関連	売上高	2,433	2,000	1,467	△ 966	△ 533
	売上総利益	1,013	800	481	△ 532	△ 319
	営業利益	23	△ 301	△ 542	△ 565	△ 241
NEWコンテンツビジネス関連	売上高	3,699	4,160	5,777	2,078	1,617
	売上総利益	1,129	1,641	1,983	854	342
	営業利益	△ 548	25	265	813	240
ホビー その他	売上高	1,559	3,480	3,279	1,720	△ 201
	売上総利益	312	940	854	542	△ 86
	営業利益	△ 19	△ 109	△ 117	△ 98	△ 8
合計	売上高	15,206	17,500	17,500	2,294	0
	売上総利益	4,379	5,740	4,987	608	△ 753
	営業利益	333	677	302	△ 31	△ 375

III. 中期経営計画の進捗状況



Ⅲ. -1) 中期経営計画に向けた事業の取組み状況



ファミリーエンターテイメント関連

- ・今期の売上高は、前年比93%の見通し。しかし、大人向けエンターテイメントトイ新市場拡大のステップは確実に進行している。
- ・来期に向けては、新製品の大幅な拡充により、大人向けトイ市場の定番化/定着化をはかる。
- ・ホームエンターテイメント(IPPINmono)のブランド確立と、更にメディカルエンターテイメント、ロボットエンターテイメント分野への広がりを目指す。

エデュテイメント関連

- ・ビーナ事業は今期、TVゲーム市場の活性化と低年齢化に伴い低調に推移。
- ・中期については、市場セグメントを明確にし、2~4才へのプリスクールトイとして位置付け、確実な定番カテゴリーへの布石を講じていく。

Ⅲ. -1) 中期経営計画に向けた事業の取組み状況



NEWコンテンツビジネス関連

- ・今期の売上高は、前年比156%の見通し。
グループコンテンツの相乗効果により「恐竜キング」が好調、またオリジナルコンテンツ「爆丸」をグローバルに拡大。
- ・来期に向けては、更なるアライアンスの拡大による新たなコンテンツの提案、トイ事業拡大と周辺事業へのチャレンジを計画。
グローバル事業の更なる拡大を目指す。

ホビーその他

- ・今期の売上高は、前期比210%の見通し。
- ・ライセンス事業が低調な反面、タイヨーのトイラジコン事業が好調。
- ・来期に向けては、新たなコンテンツ創出によりライセンス事業拡大を目指す。
タイヨーのトイラジコン事業については、新製品の積極的導入と海外メーカーとのアライアンス強化によるグローバルへの事業拡大を計画。

Ⅲ. -2) 中期経営計画の進捗状況 (2008年3月期～2010年3月期)



	'07年3月期	'08年3月期	
	実績	当初予算	見通し
エデュテイメント	2,433	2,000	1,467
ファミリーエンターテイメント	7,514	7,860	6,975
NEWコンテンツビジネス	3,699	4,160	5,777
ホビーその他	1,559	3,480	3,279
連結売上高	15,206	17,500	17,500

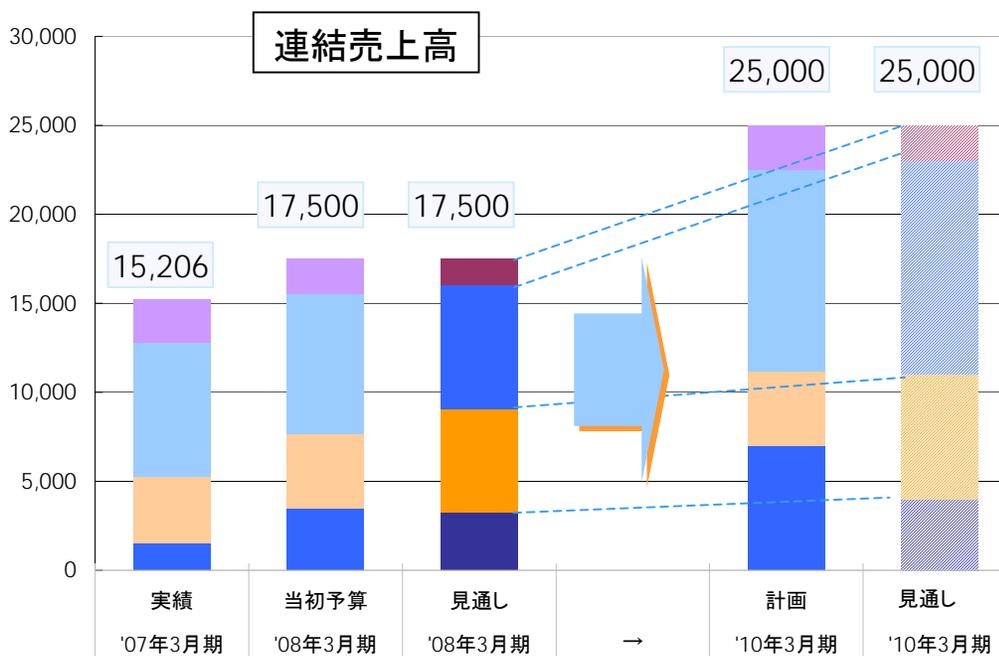


'10年3月期	'10年3月期
計画	見通し
2,500	2,000
11,300	12,000
4,200	7,000
7,000	4,000
25,000	25,000

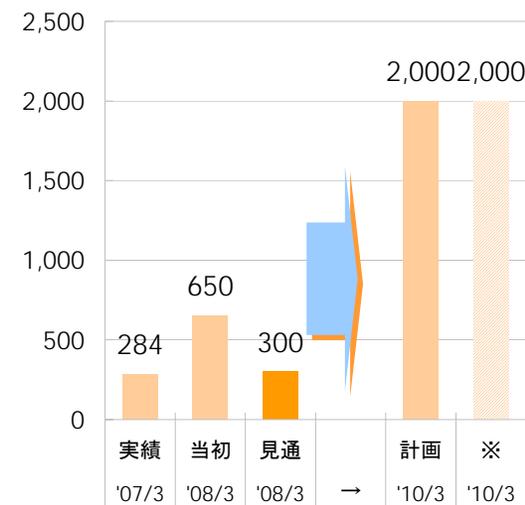
(単位:百万円)

連結経常利益	284	650	300
---------------	------------	------------	------------

2,000	2,000
--------------	--------------



連結経常利益



中国生産について

中国製品に関する品質問題が表面化していることに対する
当社方針。

- ①“品質管理強化”を図るために拠点を設立。
 - ・ 06年5月 「セガトイズ香港」
 - ・ 07年7月 「セガトイズ中国」(広東省東莞)
- ②増員および迅速な検査により、管理体制を強化。
- ③日本国内での品質にダブルチェック体制の構築。
- ④長年の信頼関係にある企業とのアライアンス体制を強化。



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