

# 2008年3月期 決算発表 会社説明会



---

2008年5月2日  
株式会社セガトイズ  
(JASDAQ:7842)

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

- I. 2008年3月期 決算概要
- II. 新・中期経営計画
- III. 2009年3月期 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. 2008年3月期 決算概要

---



# 1.-1) 国内玩具市場規模



## ※「玩具」、「テレビゲーム」の国内出荷市場規模推移

(単位:百万円)

	2005年	2006年	2007年予測
玩具市場	323,000	318,650	319,650
前年比	100.2%	98.7%	100.3%
テレビゲーム市場	414,000	568,000	767,000
前年比	111.2%	120.3%	122.6%

## ※「玩具」の主なカテゴリーの前年比推移

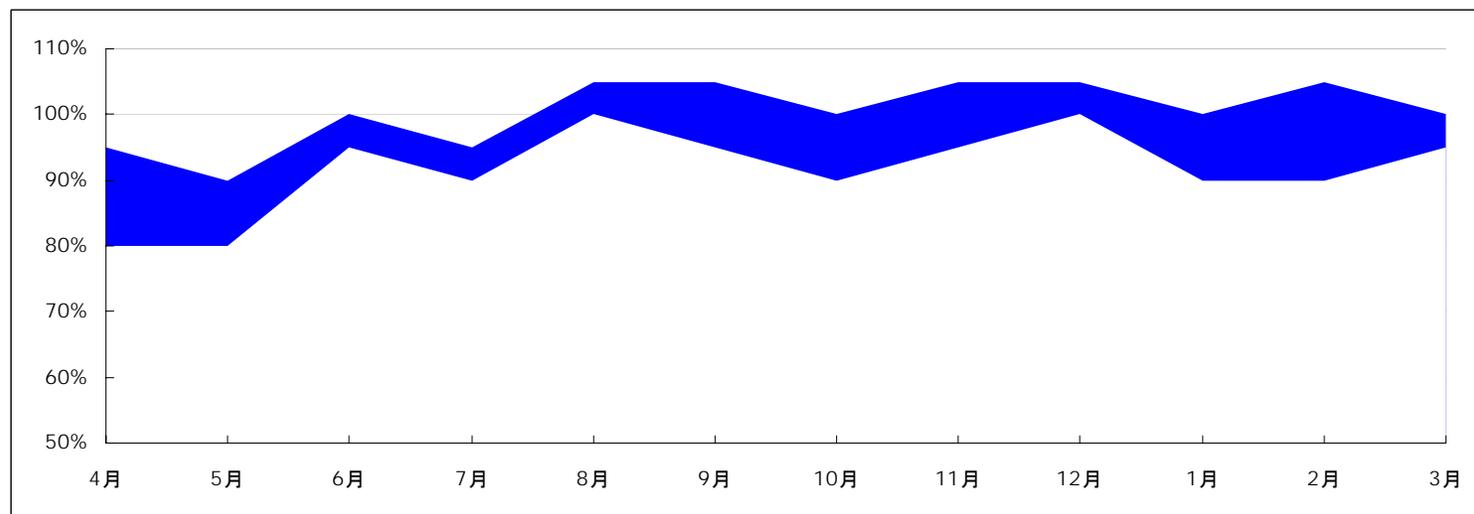
	2005年	2006年	2007年予測
電子玩具	109.8%	99.1%	99.1%
男児玩具	98.2%	96.4%	98.1%
女児玩具	93.1%	96.3%	104.2%
アナログゲーム	94.9%	91.3%	99.3%
基礎玩具	100.2%	101.1%	100.7%
ぬいぐるみ	93.5%	97.9%	99.5%

## 1.-2) 業界動向

### 国内玩具市場の成長は変わらず横ばい

- 少子化
- 嗜好の多様化
- ヒット商品の不在
- テレビゲーム人気によるおもちゃ離れ

【玩具小売店の前年比推移(TVゲームを除く) ※当社調べ】



	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	80%~ 95%	80%~ 90%	95%~ 100%	90%~ 95%	100%~ 105%	95%~ 105%	90%~ 100%	95%~ 105%	100%~ 105%	90%~ 100%	90%~ 105%	95%~ 100%

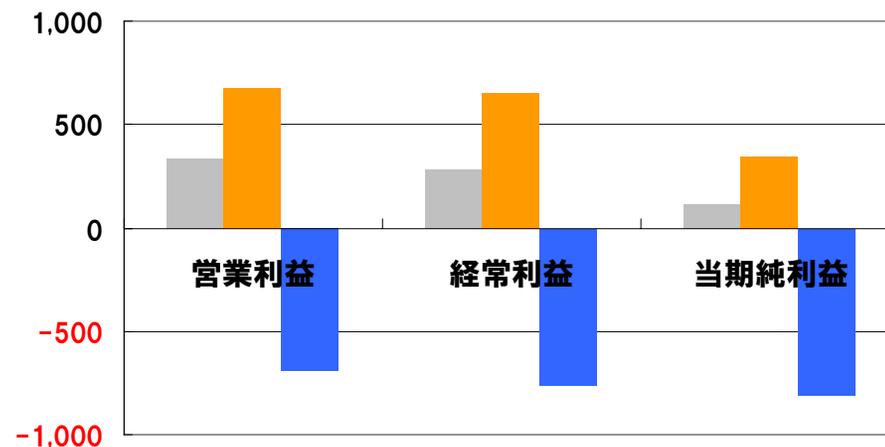
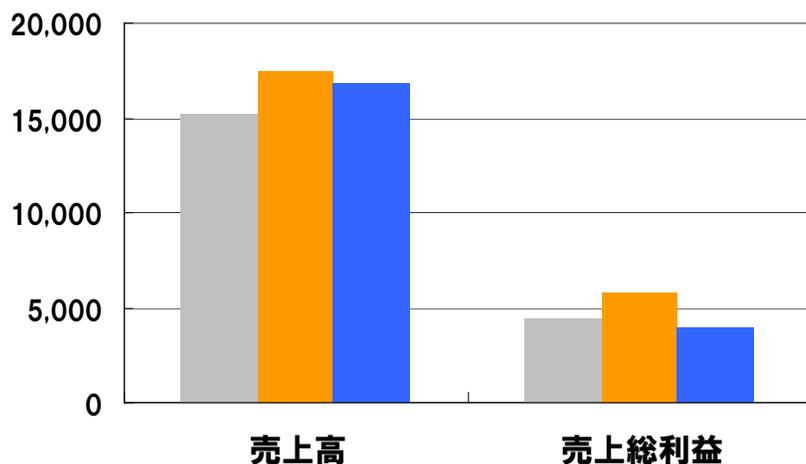
# 1.-3) '08年3月期 決算サマリー 連結



## 【売上・利益】

(単位:百万円)

	2007年3月期 実績	2008年3月期 当初予算	2008年3月期 修正予算	2008年3月期 実績	前年差異	当初予算 差異	修正予算 差異
売上高	15,206	17,500	16,500	16,816	1,610	△ 684	316
売上総利益	4,379	5,740	3,939	3,987	△ 392	△ 1,753	48
販管費	4,046	5,066	4,635	4,677	631	△ 389	42
営業利益	333	673	△ 696	△ 690	△ 1,023	△ 1,363	6
経常利益	284	650	△ 700	△ 759	△ 1,043	△ 1,409	△ 59
当期純利益	114	340	△ 754	△ 814	△ 928	△ 1,154	△ 60



2007年3月期実績
  2008年3月期当初予算
  2008年3月期実績

# 1.-3) '08年3月期 決算サマリー 連結 事業区分別



## 【売上】

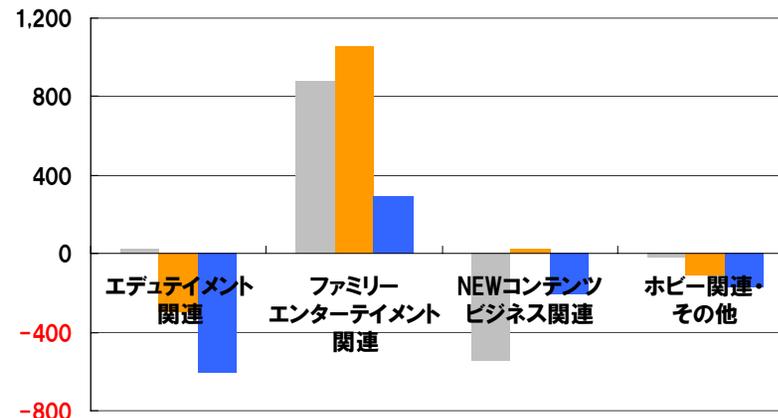
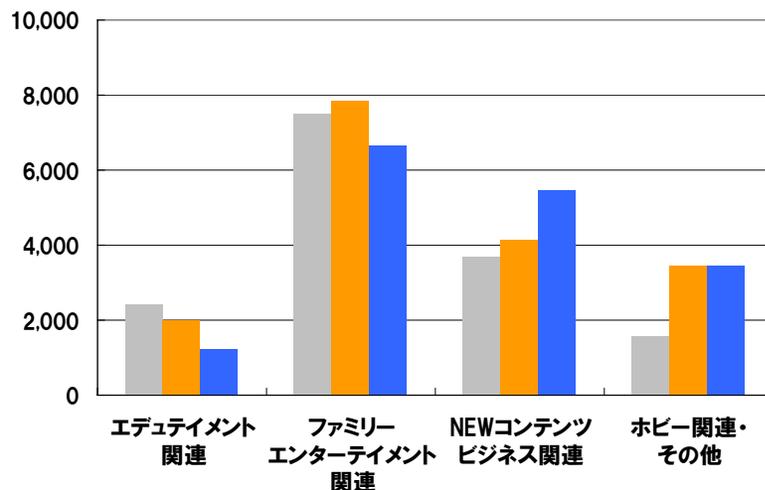
(単位:百万円)

	'07年3月期 実績	'08年3月期 当初予算	'08年3月期 実績
エデュテイメント 関 連	2,433	2,000	1,241
ファミリ- エンターテイメント 関 連	7,514	7,860	6,653
NEW コンテンツ ビジネス 関 連	3,699	4,160	5,475
ホビ- 関 連・ そ の 他	1,559	3,480	3,446
合 計	15,206	17,500	16,816

## 【営業利益】

(単位:百万円)

	'07年3月期 実績	'08年3月期 当初予算	'08年3月期 実績
エデュテイメント 関 連	23	-301	-604
ファミリ- エンターテイメント 関 連	877	1,059	292
NEW コンテンツ ビジネス 関 連	-548	25	-207
ホビ- 関 連・ そ の 他	-19	-109	-171
合 計	333	674	-690



2007年3月期実績
  2008年3月期当初予算
  2008年3月期実績

# 1.-3) '08年3月期 決算サマリー 連結 国内・海外



## 【売上】

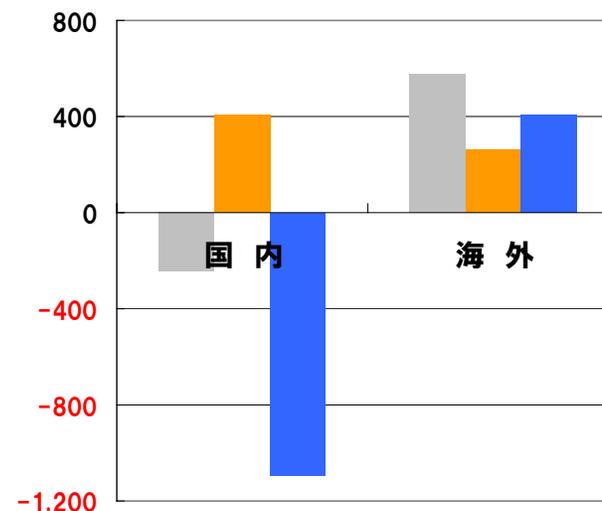
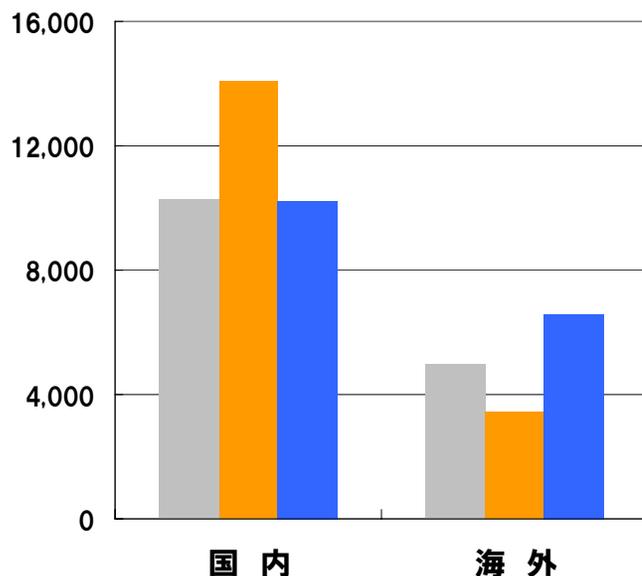
(単位:百万円)

	'07年3月期 実績	'08年3月期 当初予算	'08年3月期 実績
国内	10,262	14,081	10,215
海外	4,944	3,418	6,601
合計	15,206	17,500	16,816

## 【営業利益】

(単位:百万円)

	'07年3月期 実績	'08年3月期 当初予算	'08年3月期 実績
国内	-244	409	-1,094
海外	577	264	404
合計	333	674	-690



2007年3月期実績
  2008年3月期当初予算
  2008年3月期実績

# 1.-3) '08年3月期 決算サマリー 連結営業利益の当初予算との差異内訳



1. 国内売上大幅減
2. 国内売上総利益率の低下
3. 在庫処理費用の増加
4. 海外売上増に伴う営業利益額の増加

# 1. 国内売上大幅減



(単位:百万円)

	前年実績	当初予算	実績	前年差異	当初予算差異
<b>国内売上</b>	<b>10,262</b>	<b>14,081</b>	<b>10,215</b>	<b>△ 47</b>	<b>△ 3,865</b>
■エデュテイメント関連	2,433	2,000	1,237	△ 1,196	△ 763
■ファミリーエンターテイメント関連	2,723	5,060	2,819	96	△ 2,241
・グランドピアニスト	297	2,203	1,018	721	△ 1,185
・サウンドキャリア,プリショット	761	580	262	△ 499	△ 318
・発売中止アイテム	0	700	0	0	△ 700
■トイボビー関連その他	1,558	3,061	2,499	941	△ 562
・AM機器/景品	457	1,230	446	△ 11	△ 784
・ライセンス	652	250	157	△ 495	△ 93

## 2. 国内売上総利益率の低下

### ■事業区分別内訳

(単位:百万円)

	前年実績	当初予算	実績	当初予算差異
<b>国内売上総利益率</b>	35.7%	36.8%	29.5%	-7.3%
■エデュテイメント関連	42.3%	40.0%	29.0%	-11.0%
■ファミリーエンターテイメント関連	45.7%	38.3%	35.9%	-2.4%
■NEWコンテンツ関連	27.3%	40.8%	28.4%	-12.4%
■ホビー関連その他	27.3%	26.8%	23.9%	-2.9%

### ※在庫処理費用を除く売上総利益率

※在庫処理費用除く	前年実績	当初予算	実績	当初予算差異
<b>国内売上総利益率</b>	40.0%	39.2%	36.4%	-2.8%
■エデュテイメント関連	42.8%	43.0%	36.3%	-6.7%
■ファミリーエンターテイメント関連	47.6%	41.3%	40.1%	-1.2%
■NEWコンテンツ関連	37.3%	43.8%	40.3%	-3.5%
■ホビー関連その他	28.7%	27.4%	25.9%	-1.5%

## 3. 在庫処理費用の増加

### ■事業区分別内訳

(単位:百万円)

	前年実績	当初予算	実績	当初予算差異
エデュテイメント関連	13		96	
ファミリーエンターテイメント関連	50		118	
NEWコンテンツ関連	354		371	
ホビー関連・その他	22		120	
<b>合計</b>	<b>440</b>	<b>322</b>	<b>706</b>	<b>384</b>

### ※主な在庫処分

(単位:百万円)

	実績
「お茶犬」	104
「ラブandベリー」	82
「ムシキング」	62

## 4. 海外売上増に伴う営業利益額の増加

### ■ 海外の売上・営業利益

(単位:百万円)

	前年実績	当初予算	実績	前年差異	当初予算差異
海外売上	4,944	3,418	6,601	1,657	3,183
海外営業利益	577	264	404	△ 173	140

### ※ 主な製品の状況

(単位:百万円)

	2008年3月期 当初予算	実績	当初予算差異
「I」シリーズ	1,025	1,863	838
Digi Makeover	378	1,397	1,019
爆丸	150	1,769	1,619

# 決算概要参考資料

## 連結・単体



### 【連結】

(単位:百万円)

	2007年3月期 実績	2008年3月期 当初予算	2008年3月期 実績	前年差異	当初予算 差異
売上高	15,206	17,500	16,816	1,610	△ 684
売上総利益	4,379	5,740	3,987	△ 392	△ 1,753
販管費	4,046	5,066	4,677	631	△ 389
営業利益	333	673	△ 690	△ 1,023	△ 1,363
経常利益	284	650	△ 759	△ 1,043	△ 1,409
当期純利益	114	340	△ 814	△ 928	△ 1,154

### 【単体】

	2007年3月期 実績	2008年3月期 当初予算	2008年3月期 実績	前年差異	当初予算 差異
売上高	15,143	15,500	14,116	△ 1,027	△ 1,384
売上総利益	4,332	4,962	3,182	△ 1,150	△ 1,780
販管費	3,975	4,344	3,968	△ 7	△ 376
営業利益	356	617	△ 786	△ 1,142	△ 1,403
経常利益	306	600	△ 770	△ 1,076	△ 1,370
当期純利益	121	310	△ 817	△ 938	△ 1,127

# 決算概要参考資料

## 連結 事業区分別



### 【事業区分別】

(単位:百万円)

		2007年3月期 実績	2008年3月期 当初予算	2008年3月期 実績	前年 差異	当初予算 差異
エデュテイメント 関連	売上高	2,433	2,000	1,241	△ 1,192	△ 759
	売上総利益	1,013	800	360	△ 653	△ 440
	営業利益	23	△ 301	△ 604	△ 627	△ 303
ファミリー エンターテイメント 関連	売上高	7,514	7,860	6,653	△ 861	△ 1,207
	売上総利益	1,923	2,358	1,454	△ 469	△ 904
	営業利益	877	1,059	292	△ 585	△ 767
NEW コンテンツ ビジネス 関連	売上高	3,699	4,160	5,475	1,776	1,315
	売上総利益	1,129	1,641	1,418	289	△ 223
	営業利益	△ 548	25	△ 207	341	△ 232
ホビー関連・ その他の ※今期より子会社(株)タ イヨールを含む	売上高	1,559	3,480	3,446	1,887	△ 34
	売上総利益	312	940	754	442	△ 186
	営業利益	△ 19	△ 109	△ 171	△ 152	△ 62
合 計	売上高	15,206	17,500	16,816	1,610	△ 684
	売上総利益	4,379	5,739	3,987	△ 392	△ 1,752
	営業利益	333	674	△ 690	△ 1,023	△ 1,364

# 決算概要参考資料

## 連結 国内・海外



### 【国内・海外】

(単位:百万円)

		2007年3月期 実績		2008年3月期 当初予算		2008年3月期 実績		前年差異		当初予算差異	
		金額	構成比	金額	構成比	金額	構成比	増減	構成比	増減	構成比
国内	売上高	10,262	67.5%	14,081	80.5%	10,215	60.7%	△ 47	-6.7%	△ 3,866	-19.7%
	売上総利益	3,666	35.7%	5,176	36.8%	3,011	29.5%	△ 655	-6.2%	△ 2,165	-7.3%
	営業利益	△ 244	-2.4%	409	2.9%	△ 1,094	-10.7%	△ 850	-8.3%	△ 1,503	-13.6%
海外	売上高	4,944	32.5%	3,418	19.5%	6,601	39.3%	1,657	6.7%	3,183	19.7%
	売上総利益	712	14.4%	562	16.4%	976	14.8%	264	0.4%	414	-1.7%
	営業利益	577	11.7%	264	7.7%	404	6.1%	△ 173	-5.5%	140	-1.6%
合計	売上高	15,206	100.0%	17,500	100.0%	16,816	100.0%	1,610	0.0%	△ 684	0.0%
	売上総利益	4,378	28.8%	5,739	32.8%	3,987	23.7%	△ 391	-5.1%	△ 1,752	-9.1%
	営業利益	333	2.2%	674	3.9%	△ 690	-4.1%	△ 1,023	-6.3%	△ 1,364	-8.0%

# 決算概要参考資料

## 主要シリーズ別



### 【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 当初予算		2008年3月期 実績		前年差異 (売上)	当初予算 差異 (売上)
		個数	売上	個数	売上	個数	売上		
エデュテイメント 関連	「ビーナ」ハード	138	1,158	113	965	37	335	△ 823	△ 630
	「ビーナ」ソフト	326	753	317	779	128	314	△ 439	△ 465
ファミリ- 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	36	495	△ 460	52
	「グランドピアニスト」	8	291	60	2,072	32	1,017	726	△ 1,055
	「夢ペット」シリーズ	-	237	-	325	-	450	213	125
	「i」シリーズ(海外)	-	3,091	-	1,025	-	1,863	△ 1,228	838
	「Digi Makeover」、「PlayTV」(海外)	-	741	-	738	-	1,397	656	659
NEW コンテンツ ビジネス 関連	男児キャラクター 内、「恐竜キング」	-	875	-	1,457	-	1,533	658	76
	女児キャラクター 内、「スプレーアート」	-	226	-	1,020	-	1,015	789	△ 5
	「アンパンマン」シリーズ	-	837	-	500	-	380	△ 457	△ 120
	「爆丸」(海外)	0	0	-	0	-	218	218	218
		-	1,377	-	1,800	-	1,600	223	△ 200
		-	152	-	150	-	1,769	1,617	1,619
ホビー関連 その他	ライセンス		652		250		157	△ 495	△ 93
	トイラジコン	-	-	-	2,000	-	2,626	-	626

# 決算概要参考資料

## 当初予算差異①



### 【事業区分別の売上実績の当初予算差異（国内・海外）】

（単位：百万円）

		'07年3月期 実績	'08年3月期 当初予算	'08年3月期 実績	前年差異	当初予算 差異
エデュテイメント 関連	国内売上	2,433	2,000	1,237	△ 1,196	△ 763
	海外売上	0	0	4	4	4
	計	2,433	2,000	1,241	△ 1,192	△ 759
ファミリ－ エンターテイメント 関連	国内売上	2,723	5,060	2,819	96	△ 2,241
	海外売上	4,790	2,800	3,833	△ 957	1,033
	計	7,514	7,860	6,653	△ 861	△ 1,207
NEW コンテンツ ビジネス 関連	国内売上	3,546	3,960	3,658	112	△ 302
	海外売上	152	200	1,816	1,664	1,616
	計	3,699	4,160	5,475	1,776	1,315
ホビー関連・ その他	国内売上	1,558	3,061	2,499	941	△ 562
	海外売上	1	419	946	945	527
	計	1,559	3,480	3,446	1,887	△ 34
合 計	国内売上	10,262	14,081	10,215	△ 47	△ 3,866
	海外売上	4,944	3,418	6,601	1,657	3,183
	計	15,206	17,500	16,816	1,610	△ 684

# 決算概要参考資料

## 当初予算差異②



### 【ファミリーエンターテイメント関連(国内売上)の当初予算差異】

(単位:千個、百万円)

	2007年3月期 実績		2008年3月期 当初予算		2008年3月期 実績		前年差異 (売上)	当初予算 差異 (売上)
	個数	売上	個数	売上	個数	売上		
メディカルエンターテイメント	81	232	18	57	32	58	△ 174	1
夢ペットシリーズ	56	237	100	325	178	446	208	120
音楽エンターテイメント	63	114	164	213	207	333	219	120
「サウンドキャリア」、「プリショット」	105	417	95	581	81	253	△ 164	△ 328
「ホームスター」シリーズ	78	956	30	444	36	495	△ 461	51
「グランドピアニスト」シリーズ(本体)	9	297	60	2,203	32	1,018	721	△ 1,185
「東京タワー」	0	0	35	244	23	158	158	△ 86
「万華鏡」	0	0	19	186	4	24	24	△ 162
「プライベートオーシャン」	0	0	12	98	6	44	44	△ 54

# 1.-4) 各事業の状況

## ① エデュテイメント関連



(単位:百万円)

		2007年3月期 実績		2008年3月期 当初予算		2008年3月期 実績		前年差異		当初予算差異	
		金額	構成比	金額	構成比	金額	構成比	増減	構成比	増減	構成比
国内	売上高	2,433	100.0%	2,000	100.0%	1,237	99.7%	△ 1,196	-0.3%	△ 763	-0.3%
	売上総利益	1,028	42.3%	800	40.0%	359	29.0%	△ 669	-13.2%	△ 441	-11.0%
	営業利益	27	1.1%	△ 301	-15.1%	△ 605	-48.9%	△ 632	-50.0%	△ 304	-33.9%
海外	売上高	0	0.0%	0	0.0%	4	0.3%	4	0.3%	4	0.3%
	売上総利益	△ 3	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	3	0.0%	0	0.0%
	営業利益	△ 3	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	3	0.0%	0	0.0%
合計	売上高	2,433	100.0%	2,000	100.0%	1,241	100.0%	△ 1,192	0.0%	△ 759	0.0%
	売上総利益	1,025	42.1%	800	40.0%	360	29.0%	△ 665	-13.1%	△ 440	-11.0%
	営業利益	23	0.9%	△ 301	-15.1%	△ 604	-48.7%	△ 627	-49.6%	△ 303	-33.6%

○国内: ビーナシリーズはクリスマス商戦で販売が伸び悩み、ビーナシリーズの売上実績は649百万円(前年差異△1,262百万円)となりました。ベネッセコーポレーション向けココパッドシリーズの売上実績は416百万円(前年差異△67百万円)となりました。



「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



「クッキングビーナ ~おりょうりできちゃった!~」



「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

# 1.-4) 各事業の状況

## ②ファミリーエンターテイメント関連



(単位:百万円)

		2007年3月期 実績		2008年3月期 当初予算		2008年3月期 実績		前年差異		当初予算差異	
		金額	構成比	金額	構成比	金額	構成比	増減	構成比	増減	構成比
国内	売上高	2,723	36.2%	5,060	64.4%	2,819	42.4%	96	6.1%	△ 2,241	-22.0%
	売上総利益	1,245	45.7%	1,938	38.3%	1,013	35.9%	△ 232	-9.8%	△ 925	-2.4%
	営業利益	324	11.9%	793	15.7%	94	3.3%	△ 230	-8.6%	△ 699	-12.3%
海外	売上高	4,790	63.7%	2,800	35.6%	3,833	57.6%	△ 957	-6.1%	1,033	22.0%
	売上総利益	682	14.2%	420	15.0%	440	11.5%	△ 242	-2.8%	20	-3.5%
	営業利益	553	11.5%	266	9.5%	197	5.1%	△ 356	-6.4%	△ 69	-4.4%
合計	売上高	7,514	100.0%	7,860	100.0%	6,653	100.0%	△ 861	0.0%	△ 1,207	0.0%
	売上総利益	1,927	25.6%	2,358	30.0%	1,454	21.9%	△ 473	-3.8%	△ 904	-8.1%
	営業利益	877	11.7%	1,059	13.5%	292	4.4%	△ 585	-7.3%	△ 767	-9.1%

○国内: 大人向け高額玩具「逸品モノ」シリーズは専用コーナーを200店舗に設置しブランド化を推進しました。「グランドピアニスト」の売上実績は1,017百万円(前年差異+726百万円)、「夢ペット」シリーズの売上実績は450百万円(前年差異+213百万円)となりました。

○海外: 「idog」シリーズの売上実績は1,863百万円(前年差異△1,228百万円)、「PlayTV」シリーズの売上実績は1,397百万円(前年差異+656百万円)となりました。



「グランドピアニスト」



「プライベートオーシャン」



「投影式カレイドスコープ  
mangekyorooms」



「夢ペットシリーズ」



「MIO」



「idog」

# 1.-4) 各事業の状況

## ③NEWコンテンツビジネス関連



(単位:百万円)

		2007年3月期 実績		2008年3月期 当初予算		2008年3月期 実績		前年差異		当初予算差異	
		金額	構成比	金額	構成比	金額	構成比	増減	構成比	増減	構成比
国内	売上高	3,546	95.9%	3,960	95.2%	3,658	66.8%	112	-29.1%	△ 302	-28.4%
	売上総利益	967	27.3%	1,617	40.8%	1,040	28.4%	73	1.2%	△ 577	-12.4%
	営業利益	△ 576	-16.2%	33	0.8%	△ 368	-10.1%	208	6.2%	△ 401	-10.9%
海外	売上高	152	4.1%	200	4.8%	1,816	33.2%	1,664	29.1%	1,616	28.4%
	売上総利益	33	21.7%	24	12.0%	378	20.8%	345	-0.9%	354	8.8%
	営業利益	27	17.8%	△ 7	-3.5%	161	8.9%	134	-8.9%	168	12.4%
合計	売上高	3,699	100.0%	4,160	100.0%	5,475	100.0%	1,776	0.0%	1,315	0.0%
	売上総利益	1,000	27.0%	1,641	39.4%	1,418	25.9%	418	-1.1%	△ 223	-13.5%
	営業利益	△ 548	-14.8%	25	0.6%	△ 207	-3.8%	341	11.0%	△ 232	-4.4%

○国内: 男児キャラクターシリーズは、「古代王者 恐竜キング」関連の売上実績が1,015百万円(前年差異+789百万円)となり、売上実績は1,533百万円(前年実績+658百万円)となりました。女児キャラクターシリーズは年末商戦で伸び悩み、売上実績380百万円(前年差異△457百万円)となりました。

○海外: 韓国、カナダなどで2007年夏よりテレビアニメ放映開始とともに大人気となった「爆丸」の売上実績は1,769百万円(前年実績+1,617百万円)となり売上に大きく貢献しました。



「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/  
レーベル館・TMS・  
NTV



「スプレーアート」



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

# 1.-4) 各事業の状況

## ④ホビー関連・その他

(単位:百万円)

		2007年3月期 実績		2008年3月期 当初予算		2008年3月期 実績		前年差異		当初予算差異	
		金額	構成比	金額	構成比	金額	構成比	増減	構成比	増減	構成比
国内	売上高	1,558	99.9%	3,061	88.0%	2,499	72.5%	941	-27.4%	△ 562	-15.4%
	売上総利益	424	27.2%	821	26.8%	598	23.9%	174	-3.3%	△ 223	-2.9%
	営業利益	△ 20	-1.3%	△ 115	-3.8%	△ 214	-8.6%	△ 194	-7.3%	△ 99	-4.8%
海外	売上高	1	0.1%	418	12.0%	946	27.5%	945	27.4%	528	15.4%
	売上総利益	1	100.0%	118	28.2%	156	16.5%	155	-83.5%	38	-11.7%
	営業利益	1	100.0%	6	1.4%	43	4.5%	42	-95.5%	37	3.1%
合計	売上高	1,559	100.0%	3,480	100.0%	3,446	100.0%	1,887	0.0%	△ 34	0.0%
	売上総利益	425	27.3%	940	27.0%	754	21.9%	329	-5.4%	△ 186	-5.1%
	営業利益	△ 19	-1.2%	△ 109	-3.1%	△ 171	-5.0%	△ 152	-3.7%	△ 62	-1.8%

○国内: AM機器・景品事業・プライズの売上実績は、446百万円(前年差異△12百万円)、ライセンス事業の売上実績は157百万円(前年差異△495百万円)となりました。子会社(株)タイヨーの売上実績は、2,626百万円(前期実績なし)となりました。



「お茶犬の大冒険」  
販売元:エム・ティー・オー株式会社  
©2007 MTO Inc.  
©SEGA TOYS/  
HORIPRO 2002  
※ライセンス事業

### ※内、(株)タイヨー

	2008年3月期 当初予算		2008年3月期 実績		当初予算差異	
	金額	構成比	金額	構成比	増減	構成比
売上高	2,073	100.0%	2,626	100.0%	553	0.0%
売上総利益	732	35.3%	676	25.8%	△ 56	-9.6%
営業利益	39	1.9%	11	0.4%	△ 28	-1.5%



「マイクロマスターHG2 ナイトクルーザー」  
※(株)タイヨーが発売

# 1.-5) 貸借対照表 資産及び負債の状況



(単位:百万円)

項目		2007年3月期	2008年3月期	前年差異	増減の要因
資産	売掛債権	2,911	2,094	△ 817	売掛金△662、受取手形△155
	棚卸資産	1,292	1,305	13	
	その他	2,998	3,337	339	現預金618、建設仮勘定△104、金型△73
	合計	7,201	6,736	△ 465	
負債及び資本	負債合計	2,865	3,320	455	社債650、借入金240、前受金△354
	(うち有利子負債)	755	1,645	890	
	資本合計	4,336	3,415	△ 921	利益剰余金△921
	合計	7,201	6,736	△ 465	

# 1.-6) キャッシュフロー計算書



(単位:百万円)

項目	2007年3月期	2008年3月期	前年差異
税引前利益	256	△ 774	△ 1,030
減価償却費	378	617	239
貸倒引当増減	11	△ 1	△ 12
役員退職慰労金	△ 72	0	72
売上債権増減	156	817	661
棚卸資産増減	△ 134	△ 12	122
仕入債務増減	△ 505	△ 7	498
法人税等支払	△ 194	△ 119	75
その他	△ 9	△ 149	△ 140
営業キャッシュフロー	△ 113	372	485

## II. 新・中期経営計画 (2009年3月期～2011年3月期)

---



## II.-1) 新・中期経営ビジョン



### 前々期、前期の結果からの当社の課題

- ✓ 国内 絶対売上高の減少
- ✓ 国内 売上総利益率の低下
- ✓ 不良在庫処理費用の増大

## II.-1) 新・中期経営ビジョン



全く新しい価値を創造して  
最上級の顧客満足「感動」を届ける  
“感動”エンターテイメント企業  
への飛躍！

## II.-2) 新・中期経営方針

- 新たな需要を創造し市場を開拓する
- 差別化されたグローバル戦略の展開
- 需要創造とグローバル展開に  
チャレンジする企業風土の活性化

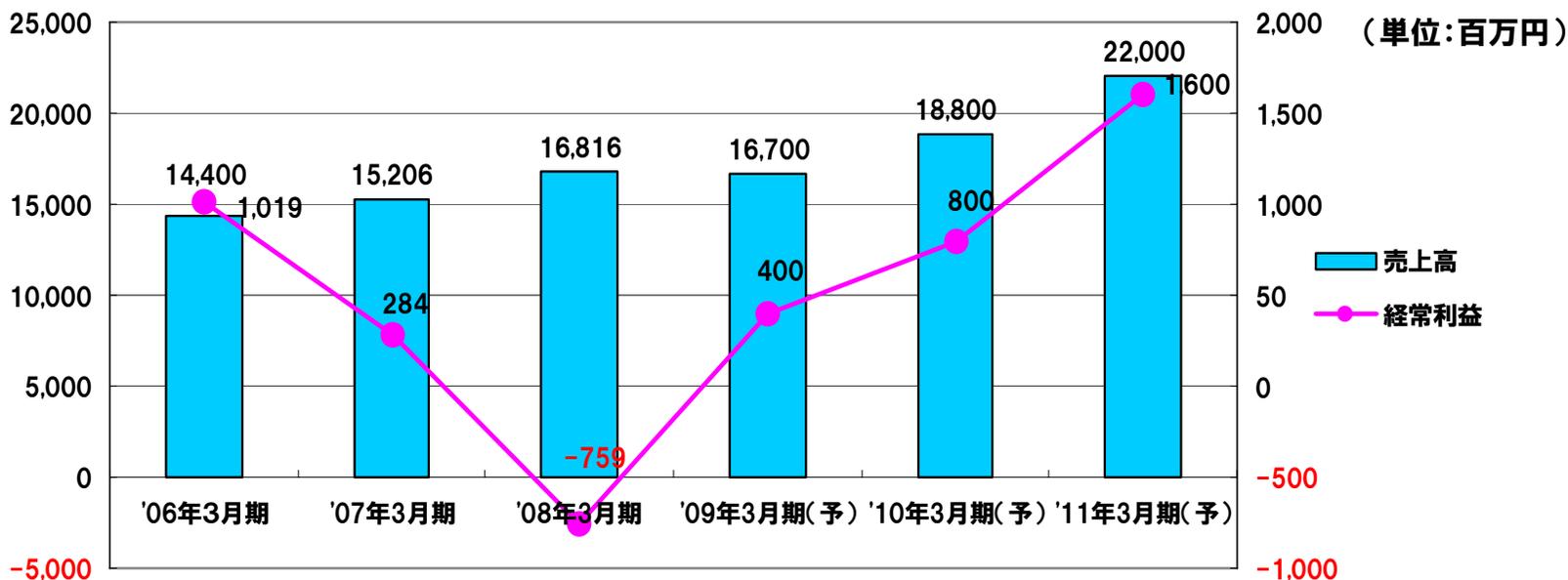
これまでの玩具業態にとらわれない

**“セガトイズビジネスモデル”の確立**

## II.-3) 新・中期経営計画 数値目標 連結売上・経常利益



	'09年3月期	'10年3月期	'11年3月期
	<b>地固め</b>	<b>回復</b>	<b>飛躍</b>
売上高	167億円	188億円	220億円
経常利益	4億円	8億円	16億円
	差別化された事業領域への集中と確立	国内売上増加と海外利益率の向上	新ビジネスモデルによる収益率の向上



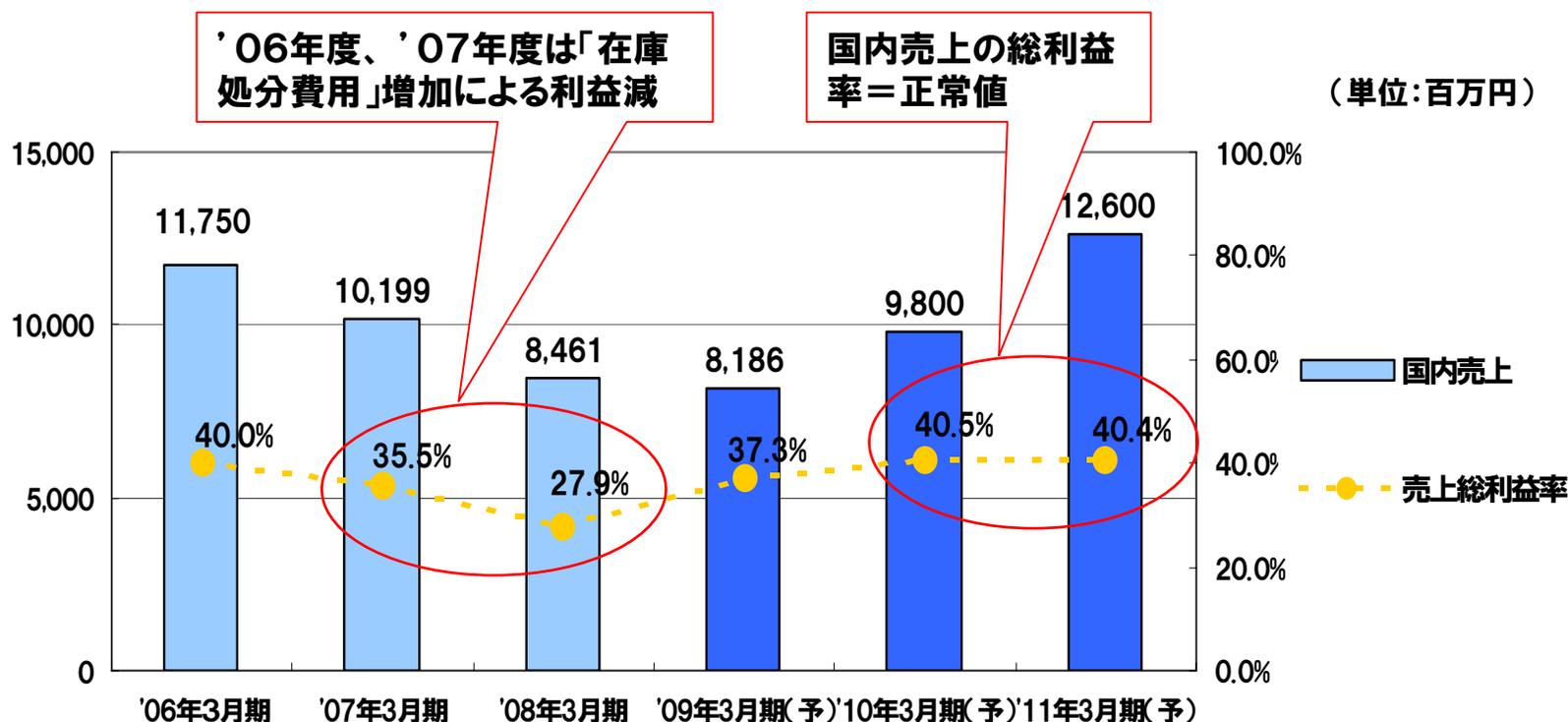
## II.-3) 新・中期経営計画 数値目標 国内売上(単体)・売上総利益



### 【国内売上(単体)と売上総利益率】

(単位:百万円)

	'06年3月期	'07年3月期	'08年3月期	'09年3月期(予)	'10年3月期(予)	'11年3月期(予)
国内売上	11,750	10,199	8,461	8,186	9,800	12,600
国内売上総利益	4,697	3,619	2,364	3,052	3,970	5,090
売上総利益率	40.0%	35.5%	27.9%	37.3%	40.5%	40.4%



## II.-3) 新・中期経営計画 数値目標 連結 事業区分別の売上

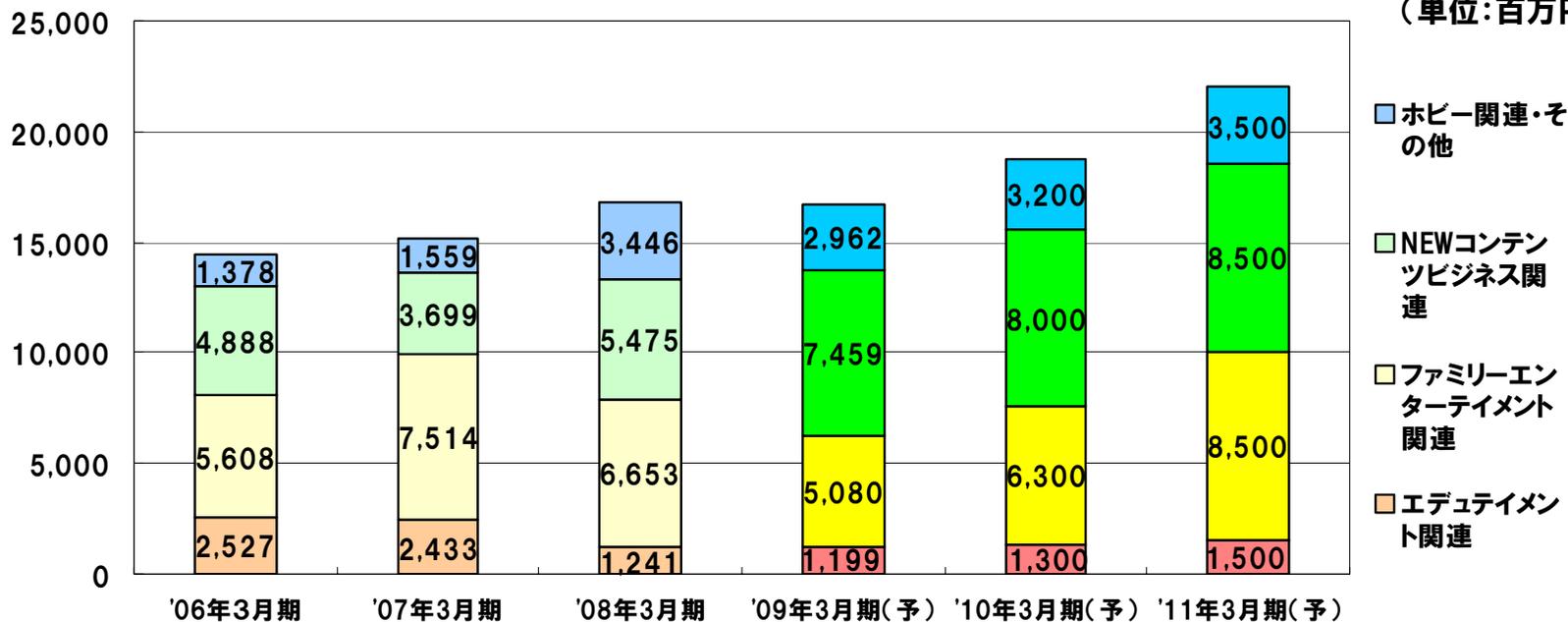


### 【事業別売上】

(単位:百万円)

	'06年3月期	'07年3月期	'08年3月期	'09年3月期(予)	'10年3月期(予)	'11年3月期(予)
エデュテイメント関連	2,527	2,433	1,241	1,199	1,300	1,500
ファミリーエンターテイメント関連	5,608	7,514	6,653	5,080	6,300	8,500
NEWコンテンツビジネス関連	4,888	3,699	5,475	7,459	8,000	8,500
ホビー関連・その他	1,378	1,559	3,446	2,962	3,200	3,500
合計	14,400	15,205	16,816	16,700	18,800	22,000

(単位:百万円)



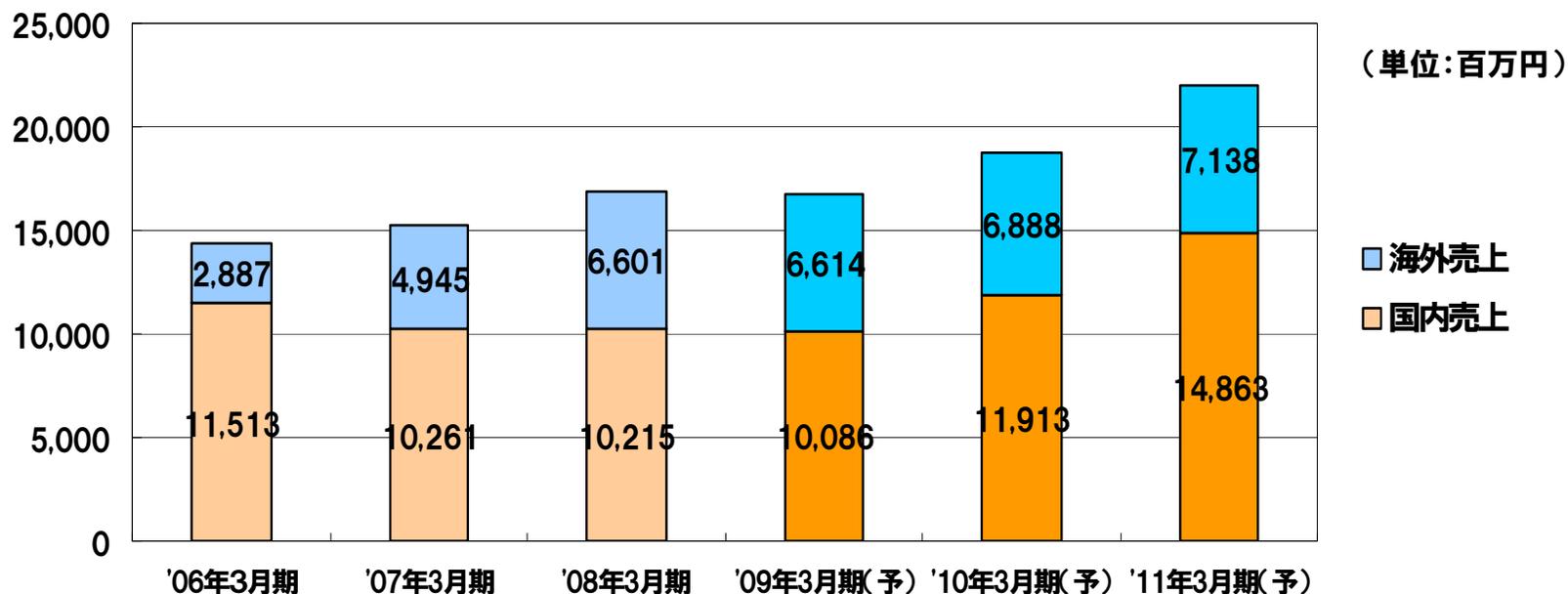
## II.-3) 新・中期経営計画 数値目標 連結 国内・海外の売上



### 【国内・海外売上】

(単位:百万円)

	'06年3月期	'07年3月期	'08年3月期	'09年3月期(予)	'10年3月期(予)	'11年3月期(予)
国内売上	11,513	10,261	10,215	10,086	11,913	14,863
海外売上	2,887	4,945	6,601	6,614	6,888	7,138
海外売上比率	20.0%	32.5%	39.3%	39.6%	36.6%	32.4%
計	14,400	15,206	16,816	16,700	18,800	22,000



## II.-4) 新・中期経営計画 事業戦略 成長のためのシナリオ①

### ファミリーエンターテイメント関連

1. 新価値商品による新規市場の開拓
2. ヒット商品の定番化、ブランド化を促進
3. 「逸品モノ」シリーズのグローバル展開

## II.-4) 新・中期経営計画 事業戦略 成長のためのシナリオ②

### **NEWコンテンツビジネス関連**

- 1. 今までにないトイメーカー主導による  
グローバルコンテンツビジネスモデルの確立**
- 2. オリジナルキャラクター創出体制の強化**
- 3. グループシナジーの発揮と  
アライアンスノウハウを活かした市場開拓**

## II.-4) 新・中期経営計画 事業戦略 成長のためのシナリオ③

### ホビー関連・その他

1. 製品拡充によりカテゴリーNo.1へ
2. 新規ジャンルの開拓
3. グローバルビジネスの強化

## II.-4) 新・中期経営計画 事業戦略 成長のためのシナリオ④

### エデュテイメント関連

1. 顧客ニーズを捉えたヒットソフトの創出
2. 過去の資産を活用した事業への進出
3. アライアンスによるOEM事業の強化

# III. 2009年3月期 通期計画

---



## Ⅲ.-1) 今期の方針 重点目標

### 1. 「大人向けエンターテイメント市場」の開拓

- 「ホームエンターテイメント」、「ロボットエンターテイメント」、「メディカルエンターテイメント」の市場確立

### 2. 「既存玩具」の差別化・活性化

- 「アンパンマン」での新市場開拓
- アライアンスノウハウを活かした新市場開拓

### 3. 差別化された海外事業の展開

- 「爆丸」の本格的な世界展開(=米国、欧州、豪州、etc.)
- 新たなグローバルキャラクターの開発とライセンスビジネスの拡大

### 4. 損益構造の見直し・改革

- 先行管理体制の強化

## Ⅲ.-2) 重点目標 1

# 「大人向けエンターテインメント市場」の開拓



### 1. ホームエンターテインメント

- 「ホームスター」シリーズの商品ライン拡充
- 「グランドピアニスト」のソフト強化
- 新製品「JUKE BOX」(仮)「LIVE DREAM」(仮)などの追加によるシリーズ展開拡大



「JUKE BOX」(仮)  
10月発売予定



「LIVE DREAM」(仮)  
10月発売予定

### 2. ロボットエンターテインメント

- 新製品「夢hamster」「夢ことり」「夢いぬDX」「夢ねこスマイルハート」「さかだちラッキー」などで商品ラインを拡充し“代理ペット”市場の開拓を行う
- 本格ロボット玩具の投入



「夢hamster」  
8月発売予定



「夢いぬDX  
ゴールデンレトリバー」  
9月発売予定



「夢ねこハート」  
10月発売予定

### 3. メディカルエンターテインメント

- 新製品「カラダトレーナー」で“メディカルエンターテインメント”(=楽しみながら健康を維持する)という今までにない市場の開拓を行う



「カラダトレーナー」  
5月24日発売



# 『カラダトレーナー』

あなたの運動 改革します!  
**カラダトレーナー**  
ウォーキング&ジョギングナビ

SEGA  
TOYS

## 『カラダトレーナー』で メディカルエンターテイメント市場を開拓



「カラダトレーナー」  
5,775円(税込)  
5月24日発売

電池ボックス

心拍センサー

耳たぶにはさんで  
心拍数を計ります。

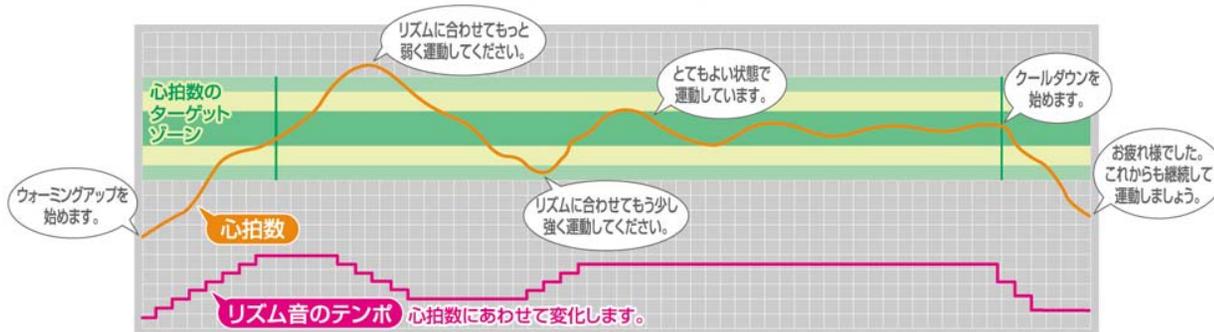
※本製品は心拍数の  
表示はありません。

↑ 音声ガイドで効率的な有酸素  
運動をナビゲートしてくれる



↑「カラダトレーナー」を  
装着してジョギング

ジョギングプログラム<イメージ>



# Ⅲ.-3) 重点目標 2 「既存玩具」の差別化・活性化

## 1. ホビー玩具の活性化

- 「くるりんアイスクリン」で新販路開拓
- 「スプレーアートPRO」、「パティシエ気分♪」のシリーズ拡大



「くるりんアイスクリン」  
6月発売予定



「パティシエ気分♪」

## 2. 定番アンパンマンの強化

- 新製品「レストラン」、「クリニック」で“ごっこ遊び”カテゴリーを拡大



「アンパンマンレストラン  
ごちゅうもんをどうぞ!」  
8月発売予定  
©やなせたかし/フレーベル  
館・TMS・NTV

## 3. グローバルキャラクターの育成

- 「爆丸」、「ジュエルペット」、etc.



「爆丸」  
©SEGA TOYS /  
SPIN MASTER /  
BAKUGAN  
PROJECT



「ジュエルペット」  
10月発売予定  
©2008  
SANRIO/SEGATOYS

## 4. タイヨーのラジオコントロールトイ拡大

- 新規ジャンル「車」カテゴリーへの新製品投入
- 「ヘリコプター」カテゴリーNo.1へ向けて製品ラインナップの拡充
- グローバルビジネスの強化



「ラジカン プレミアム ミニ」  
© TAIYO CO., LTD.

# Ⅲ.-4) 重点目標 3 差別化された海外事業の展開



## 『爆丸』の海外販売の状況

### <テレビアニメの放映状況>

国名	放映時期
カナダ	'07年 7月～
韓国	'07年 8月～
台湾	'07年 9月～
インドネシア	'07年11月～
タイ	'07年11月～
香港	'08年 2月～
アメリカ	'08年 2月～
オーストラリア	'08年 4月～
イギリス	'08年秋予定
欧州	'09年春予定



↑ 韓国の売場



↑ 台湾の売場



↑ カナダでのイベント



↑ カナダの売場

# 『爆丸』(アメリカ)



米国：ニューヨークの某玩具専門チェーン店で4月より店頭プロモーション開始

# 『爆丸』(アメリカ)



米国：マンハッタン、タイムズスクエアの街頭ビジョンでの宣伝広告

# 『爆丸』(アメリカ)



米国：専属スタッフによる店頭イベントの開催

# 『爆丸』(アメリカ)



**米国：『爆丸モノパック』が発売2週めで某玩具専門チェーン店における  
全ての“Boys Actionカテゴリー”の中でNo.1セールスを達成！**

## Ⅲ.-5) 重点目標 4 損益構造の見直し・改革

### 先行管理体制の強化

- **ビジネスカレンダー通りの経営実行によるPDCA体質の強化**
- **生・販・在の管理強化**
- **チャンネル別営業戦略の実施**
- **先行受注体制確立**
- **商品付加価値の向上による製品原価率の低減**
- **選択と集中による投資効率の改善**
- **6ヶ月先、1年先の売上利益管理の強化**

### Ⅲ.-6) 通期業績見通し

#### ① 連結・単体 売上・利益



(単位:百万円)

#### 【連結】

	2008年3月期 実績		2009年3月期 予算		前年差異	
	実績	構成比	予算	構成比	増減	構成比
売上高	16,816	100%	16,700	100%	△ 116	0.0%
売上総利益	3,987	24%	4,578	27%	591	3.7%
販管費	4,677	28%	4,156	25%	△ 521	-2.9%
営業利益	-690	-4%	422	3%	1,112	6.6%
経常利益	-759	-5%	400	2%	1,159	6.9%
当期純利益	-814	-5%	350	2%	1,164	6.9%

#### 【単体】

	2008年3月期 実績		2009年3月期 予算		前年差異	
	実績	構成比	予算	構成比	増減	構成比
売上高	14,116	100%	14,150	100%	34	0.0%
売上総利益	3,182	23%	3,778	27%	596	4.2%
販管費	3,968	28%	3,436	24%	△ 532	-3.8%
営業利益	-786	-6%	342	2%	1,128	8.0%
経常利益	-770	-5%	320	2%	1,090	7.7%
当期純利益	-817	-6%	310	2%	1,127	8.0%

# Ⅲ.-6) 通期業績見通し

## ②連結 事業区分別



### 【事業区分別】

(単位:百万円)

		2008年3月期 実績		2009年3月期 予算		前年差異	
		実績	構成比	予算	構成比	増減	構成比
エデュテイメント 関連	売上高	1,241	7%	1,198	7.2%	△ 43	-0.2%
	売上総利益	360	29%	455	38.0%	95	9.0%
	営業利益	△ 604	-49%	△ 110	-9.2%	494	39.5%
ファミリー エンターテイメント 関連	売上高	6,653	40%	5,080	30.4%	△ 1,573	-9.1%
	売上総利益	1,454	22%	1,480	29.1%	26	7.3%
	営業利益	292	4%	158	3.1%	△ 134	-1.3%
NEWコンテンツ ビジネス 関連	売上高	5,475	33%	7,458	44.7%	1,983	12.1%
	売上総利益	1,418	26%	1,838	24.6%	420	-1.3%
	営業利益	△ 207	-4%	353	4.7%	560	8.5%
ホビー関連・ その他	売上高	3,446	20%	2,962	17.7%	△ 484	-2.8%
	売上総利益	754	22%	804	27.1%	50	5.3%
	営業利益	△ 171	-5%	20	0.7%	191	5.6%
合 計	売上高	16,816	100%	16,700	100.0%	△ 116	0.0%
	売上総利益	3,987	24%	4,578	27.4%	591	3.7%
	営業利益	△ 690	-4%	422	2.5%	1,112	6.6%

# Ⅲ. -6) 通期業績見通し

## ③ 連結 国内・海外



### 【国内・海外】

(単位:百万円)

		2008年3月期 実績		2009年3月期 予算		前年差異	
		実績	構成比	予算	構成比	増減	構成比
国内	売上高	10,215	60.7%	10,086	60.4%	△ 129	-0.4%
	売上総利益	3,011	29.5%	3,675	36.4%	664	7.0%
	営業利益	△ 1,094	-10.7%	144	1.4%	1,238	12.1%
海外	売上高	6,601	39.3%	6,613	39.6%	12	0.3%
	売上総利益	976	14.8%	903	13.7%	△ 73	-1.1%
	営業利益	404	6.1%	277	4.2%	△ 127	-1.9%
合計	売上高	16,816	100.0%	16,700	100.0%	△ 116	0.0%
	売上総利益	3,987	23.7%	4,578	27.4%	591	3.7%
	営業利益	△ 690	-4.1%	422	2.5%	1,112	6.6%

### Ⅲ. -6) 通期業績見通し

#### ④ 連結 国内・海外事業区分別



#### 【事業区分別 国内・海外売上】

(単位:百万円)

		'08年3月期 実績	'09年3月期 予算	前年差異
エデュテイメント 関連	国内売上	1,237	1,198	△ 39
	海外売上	4	0	△ 4
	計	1,241	1,198	△ 43
ファミリー エンターテイメント 関連	国内売上	2,819	3,018	199
	海外売上	3,833	2,061	△ 1,772
	計	6,653	5,080	△ 1,573
NEW コンテンツ ビジネス 関連	国内売上	3,658	3,556	△ 102
	海外売上	1,816	3,902	2,086
	計	5,475	7,458	1,983
ホビー関連・ その他	国内売上	2,499	2,312	△ 187
	海外売上	946	650	△ 296
	計	3,446	2,962	△ 484
合 計	国内売上	10,215	10,086	△ 129
	海外売上	6,601	6,613	12
	計	16,816	16,700	△ 116

# Ⅲ. -6) 通期業績見通し

## ⑤ 主要シリーズ別



### 【主要シリーズ別】

(単位:千個、百万円)

		2008年3月期 実績		2009年3月期 予算		前年差異 (売上)
		個数	売上	個数	売上	
エデュテイメント 関 連	「ビーナ」ハード	37	335	73	463	128
	「ビーナ」ソフト	128	314	159	468	154
ファミリー エンターテイメント 関 連	「逸品モノ」シリーズ	-	1,258	-	1,406	148
	内、「ホームスター」シリーズ	36	495	38	540	45
	内、「グランドピアニスト」	33	1,051	14	417	△ 634
	「夢ペット」シリーズ	-	450	239	486	36
	「カラダトレーナー」	0	0	180	507	507
	「i」シリーズ(海外)	-	1,863	-	1,308	△ 555
NEWコンテンツ ビ ジ ネ ス 関 連	「Digi Makeover」(海外)	-	1,397	-	284	△ 1,113
	男児キャラクター	-	1,533	-	82	△ 1,451
	女児キャラクター	-	380	-	985	605
	内、「スプレーアート」	-	218	268	461	243
	内、「ジュエルペット」	0	0	196	192	192
	「アンパンマン」シリーズ	-	1,600	1,628	1,920	320
ホビー関連・ その他	「爆丸」(海外)	-	1,769	-	3,717	1,948
	ライセンス	-	157	-	204	47
	トイラジコン	-	2,641	-	2,500	△ 141



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