

2021年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2020年11月6日

上場会社名 セガサミーホールディングス株式会社 上場取引所 東  
 コード番号 6460 URL <https://www.segasammy.co.jp>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長グループCOO (氏名) 里見 治紀  
 問合せ先責任者 (役職名) 上席執行役員財務経理本部長 (氏名) 大脇 洋一 (TEL) 03-6864-2400  
 四半期報告書提出予定日 2020年11月13日 配当支払開始予定日 2020年12月1日  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 四半期決算説明会開催の有無 : 有 (アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2021年3月期第2四半期の連結業績 (2020年4月1日～2020年9月30日)

(1) 連結経営成績(累計) (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2021年3月期第2四半期	110,225	△33.4	△3,076	—	△3,583	—	△21,716	—
2020年3月期第2四半期	165,535	△3.2	14,601	43.0	12,658	38.5	9,870	47.2

(注) 包括利益 2021年3月期第2四半期 △18,614百万円(—%) 2020年3月期第2四半期 1,164百万円(△85.6%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2021年3月期第2四半期	△92.38	—
2020年3月期第2四半期	42.05	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2021年3月期第2四半期	434,445	272,653	62.2
2020年3月期	458,268	296,858	64.2

(参考) 自己資本 2021年3月期第2四半期 270,269百万円 2020年3月期 294,102百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2020年3月期	—	20.00	—	20.00	40.00
2021年3月期	—	10.00	—	—	—
2021年3月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

2021年3月期の期末配当予想につきましては、現時点では未定とさせていただきます。

3. 2021年3月期の連結業績予想 (2020年4月1日～2021年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	283,000	△22.8	△1,500	—	△5,000	—	△24,500	—	△104.21

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無  
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)  
 新規 —社(社名)— 、除外 —社(社名)—

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	2021年3月期2Q	266,229,476株	2020年3月期	266,229,476株
② 期末自己株式数	2021年3月期2Q	31,136,672株	2020年3月期	31,138,238株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2021年3月期2Q	235,091,565株	2020年3月期2Q	234,748,283株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

・本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料4ページ「連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

・当社は、2020年11月6日にアナリスト向けの決算説明会を開催する予定です。その模様及び説明内容(映像並びに音声)については、当社ホームページに掲載する予定です。

## ○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	5
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	5
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	5
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	5
(4) 追加情報	5
3. 四半期連結財務諸表及び主な注記	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(セグメント情報等)	11

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

## (1) 経営成績に関する説明

	前年同期 連結累計期間	当第2四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
売上高	165,535	110,225	△55,310	△33.4
営業利益	14,601	△3,076	△17,677	—
経常利益	12,658	△3,583	△16,241	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	9,870	△21,716	△31,587	—
	円	円	円	%
1株当たり四半期純利益	42.05	△92.38	△134.43	—

遊技機業界におきましては、緊急事態宣言解除後のパチンコホールの稼働水準は徐々に回復傾向が見られるものの、旧規則機の撤去期限延長の影響を受け、引き続きホールの購買意欲の回復には時間を要するものと想定されます。パチンコ遊技機におきましては、新規機の人気タイトルが登場するなど、需要回復への期待が高まっております。

エンタテインメントコンテンツ事業を取り巻く環境としては、コンシューマ分野（前期までのデジタルゲーム分野及びパッケージゲーム分野）におきまして、デジタル化の進展によりPCや家庭用ゲーム機でのダウンロード販売が進むとともに、新型コロナウイルス感染症拡大防止に伴う巣ごもり消費の影響により、ゲーム需要の高まりが見られました。今後予定されている新しいプラットフォームの登場に関心が高まっているほか、新たなビジネスモデルやサービスによる収益機会の多様化等も進むことが想定され、さらには5Gやクラウドといったテクノロジーやインフラの発展に伴い、グローバルでのゲーム市場の活性化や拡大が期待されます。アミューズメント施設・機器市場につきましては、新型コロナウイルス感染症の影響に伴う施設稼働の低下は回復傾向にはあるものの、来場者数は減少しており、購買意欲の回復には時間を要するものと想定されます。

リゾート業界におきましては、新型コロナウイルス感染症の影響による旅行の延期や中止のほか、各国の渡航制限等の実施により国内外の旅行需要が低下し、旅行者数が大幅に減少しております。一方で、政府が7月より開始した『Go To トラベル事業』による国内観光需要の回復が期待されております。なお、『特定複合観光施設区域整備法』にかかる施行令等が2019年4月より順次施行されており、2020年1月にカジノ管理委員会が発足されたほか、2020年10月に政府による基本方針案が公表され、IR区域整備計画の認定申請期間の見直しが行われました。

このような経営環境のもと、当第2四半期連結累計期間における売上高は110,225百万円（前年同期比33.4%減）、営業損失は3,076百万円（前年同期は営業利益14,601百万円）、経常損失は3,583百万円（前年同期は経常利益12,658百万円）、親会社株主に帰属する四半期純損失は21,716百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純利益9,870百万円）となりました。なお、当社が取り組んでいる構造改革に伴い、アミューズメント施設分野において特別損失（構造改革費用）18,428百万円を計上しております。

セグメント別の概況は以下のとおりであります。

なお、文中の各セグメントの売上高は、セグメント間の内部売上高を含んでおりません。

また、当グループの報告セグメントとして従来「エンタテインメントコンテンツ事業」に含まれていたセガサミークリエイション株式会社の営む事業について、第1四半期連結会計期間より「遊技機事業」に変更し、セグメント利益を営業利益から経常利益へ変更しております。当第2四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後のセグメント区分に基づいております。セグメント情報に関する詳細は、11ページ「3. 四半期連結財務諸表及び主な注記(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項(セグメント情報等)」の「2. 報告セグメントの変更等に関する事項」をご参照ください。

#### 《遊技機事業》

	前年同期 連結累計期間	当第2四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	44,277	10,758	△33,519	△75.7
セグメント間売上高	458	81	—	—
売上高合計	44,736	10,839	△33,896	△75.8
経常利益	7,266	△12,425	△19,691	—

パチスロ遊技機におきましては、『パチスロ真・北斗無双』の販売を行い4,885台の販売（前年同期は28,360台）となりました。パチンコ遊技機におきましては、『P交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION ZERO』等の販売を行い11,342台の販売（前年同期は66,140台）となりました。

以上の結果、売上高は10,758百万円（前年同期比75.7%減）、経常損失は12,425百万円（前年同期は経常利益7,266百万円）となりました。

#### 《エンタテインメントコンテンツ事業》

	前年同期 連結累計期間	当第2四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	115,751	97,026	△18,724	△16.2
セグメント間売上高	389	440	—	—
売上高合計	116,141	97,467	△18,673	△16.1
経常利益	12,801	16,856	4,054	31.7

コンシューマ分野におきましては、ゲーム本編（※）については『A Total War Saga: TROY』などの新作タイトルを発売したほか、リピート販売が好調に推移し、販売本数は1,908万本（前年同期は1,210万本の販売）となりました。また、F2P（※）については、9月に配信を開始した『Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories』や『プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク』が好調な滑り出しを見せており、既存タイトル、新作タイトルともに好調に推移いたしました。

※コンシューマ分野を以下3つのビジネスモデルに区分しております。

ゲーム本編	主に家庭用ゲーム機やPC向けのゲーム本編のディスク販売及びダウンロード販売等（追加ダウンロードコンテンツ販売は含まない）。
F2P	主にスマートフォンやPC向けの基本プレイ料金無料、アイテム課金制のゲームコンテンツの販売等。
その他	追加ダウンロードコンテンツ販売、他社タイトルの受託販売、開発受託、タイトル譲渡、プラットフォーム向けの一括タイトル提供、ゲームソフト以外の製品の販売、他。

アミューズメント機器分野におきましては、UF0キャッチャーシリーズやプライズを中心に販売し、販売先であるアミューズメント施設の稼働は回復傾向にあるものの、集客数減少に伴い課金収入や機器販売の受注は低調に推移いたしました。

アミューズメント施設分野におきましては、6月中旬以降は全店舗で営業を再開し、郊外やショッピングセンターの店舗を中心に施設稼働の回復は進んでいるものの、都心の店舗については引き続き集客が低調に推移していることから、国内既存店舗の売上高は前年同期比で50.1%となり、大幅に減少いたしました。

映像・玩具分野におきましては、映像制作や配分収入に伴う収入を計上したほか、玩具において定番製品を中心に販売いたしました。新型コロナウイルス感染症の影響により劇場版『名探偵コナン 緋色の弾丸』の公開が延期となり、配分収入が大幅に減少いたしました。

以上の結果、売上高は97,026百万円（前年同期比16.2%減）、経常利益は16,856百万円（前年同期比31.7%増）となりました。

#### 《リゾート事業》

	前年同期 連結累計期間	当第2四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	5,505	2,245	△3,260	△59.2
セグメント間売上高	33	38	—	—
売上高合計	5,538	2,284	△3,254	△58.8
経常利益	△3,137	△4,662	△1,524	—

リゾート事業におきましては、『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、新型コロナウイルス感染症の影響を受け、引き続き集客数の大幅な落ち込みが見られたことから、利用者数は前年同期比46.4%となりました。団体・法人需要は引き続き回復に時間を要する一方で、『Go To トラベル事業』の影響等により個人需要を中心に回復傾向にあります。また、日本国内におけるIR参入に向けた費用が発生いたしました。

海外におきましては、PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.（当社持分法適用関連会社）が運営する『パラダイスシティ』において、新型コロナウイルス感染症の影響等により、1月～6月のドロップ額（テーブルにおけるチップ購入額）が前年同期比で47.3%、カジノ来場者数が前年同期比55.9%となる等、大幅な落ち込みが見られました。また、一部施設の運営休止や従業員の削減等を行い、施設運営の効率化に着手しております。

※PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.は12月決算のため3ヶ月遅れで計上

以上の結果、売上高は2,245百万円（前年同期比59.2%減）、経常損失は4,662百万円（前年同期は経常損失3,137百万円）となりました。

#### (2) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2020年8月5日に公表した通期連結業績予想を修正いたしました。詳細については、2020年11月6日公表の「業績予想の修正および剰余金の配当（中間配当）の決定に関するお知らせ」をご参照ください。

## 2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

### (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。

### (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

#### (税金費用の計算)

当連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算する方法を採用しております。ただし、当該見積実効税率を用いて税金費用を計算すると著しく合理性を欠く結果となる場合には、法定実効税率を使用する方法によっております。

### (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

#### (会計方針の変更)

該当事項はありません。

#### (会計上の見積りの変更)

該当事項はありません。

#### (修正再表示)

該当事項はありません。

### (4) 追加情報

#### 新型コロナウイルス感染症拡大に伴う会計上の見積りについて

新型コロナウイルス感染症拡大に伴う政府による緊急事態宣言や各自治体からの休業要請を受け、アミューズメント施設などは一定期間、臨時休業や時短営業を実施いたしました。なお、実施した会計上の見積りについては、前連結会計年度の決算短信の(追加情報)に記載した、繰延税金資産の回収可能性の判断や固定資産の減損損失の判定等に用いた一定の仮定から重要な変更はありません。

しかしながら、新型コロナウイルス感染症拡大による影響は不確定要素が多く、今後、当グループの財政状態、経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

## 3. 四半期連結財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2020年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	159,013	139,182
受取手形及び売掛金	40,408	26,176
有価証券	5,398	5,100
商品及び製品	8,218	11,688
仕掛品	20,235	27,278
原材料及び貯蔵品	18,554	20,733
その他	17,449	32,192
貸倒引当金	△302	△271
流動資産合計	268,976	262,080
固定資産		
有形固定資産		
土地	21,177	21,181
その他（純額）	65,472	46,166
有形固定資産合計	86,649	67,347
無形固定資産		
のれん	5,878	5,296
その他	12,090	12,720
無形固定資産合計	17,969	18,016
投資その他の資産		
投資有価証券	55,046	58,977
その他	30,078	28,458
貸倒引当金	△450	△434
投資その他の資産合計	84,673	87,001
固定資産合計	189,292	172,365
資産合計	458,268	434,445



(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2020年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	17,834	13,602
短期借入金	13,331	39,150
1年内償還予定の社債	10,000	—
未払法人税等	3,383	2,079
賞与引当金	7,891	5,031
その他の引当金	837	499
資産除去債務	101	95
その他	32,766	26,741
流動負債合計	86,147	87,199
固定負債		
社債	10,000	10,000
長期借入金	42,003	42,000
退職給付に係る負債	4,176	4,321
資産除去債務	4,847	4,828
解体費用引当金	420	420
その他	13,815	13,022
固定負債合計	75,263	74,592
負債合計	161,410	161,792
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	29,953	29,953
資本剰余金	118,564	118,496
利益剰余金	206,334	179,910
自己株式	△53,555	△53,551
株主資本合計	301,296	274,808
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	4,470	8,098
繰延ヘッジ損益	△596	△938
土地再評価差額金	△1,109	△1,109
為替換算調整勘定	△8,480	△9,107
退職給付に係る調整累計額	△1,478	△1,481
その他の包括利益累計額合計	△7,193	△4,539
新株予約権	813	—
非支配株主持分	1,941	2,384
純資産合計	296,858	272,653
負債純資産合計	458,268	434,445

## (2) 四半期連結損益及び包括利益計算書

## 第2四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自2019年4月1日 至2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自2020年4月1日 至2020年9月30日)
売上高	165,535	110,225
売上原価	98,995	67,235
売上総利益	66,540	42,990
販売費及び一般管理費	51,939	46,066
営業利益又は営業損失(△)	14,601	△3,076
営業外収益		
受取利息	116	59
受取配当金	227	308
為替差益	51	—
投資事業組合運用益	428	173
投資有価証券評価益	—	2,218
その他	573	462
営業外収益合計	1,398	3,222
営業外費用		
支払利息	254	227
持分法による投資損失	2,155	2,476
為替差損	—	482
支払手数料	36	39
その他	893	502
営業外費用合計	3,340	3,729
経常利益又は経常損失(△)	12,658	△3,583
特別利益		
固定資産売却益	0	9
投資有価証券売却益	0	13
新株予約権戻入益	7	812
関係会社株式売却益	—	112
助成金収入	—	566
その他	0	0
特別利益合計	8	1,514
特別損失		
固定資産売却損	0	0
減損損失	52	70
投資有価証券売却損	97	—
新型コロナウイルス感染症による損失	—	2,608
構造改革費用	—	18,428
その他	14	0
特別損失合計	165	21,107
税金等調整前四半期純利益 又は税金等調整前四半期純損失(△)	12,501	△23,175
法人税、住民税及び事業税	2,455	△1,905
法人税等合計	2,455	△1,905
四半期純利益又は四半期純損失(△)	10,045	△21,270
(内訳)		
親会社株主に帰属する四半期純利益 又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	9,870	△21,716
非支配株主に帰属する四半期純利益	174	446

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△4,841	3,639
繰延ヘッジ損益	△1	△7
為替換算調整勘定	△2,051	361
退職給付に係る調整額	△38	△4
持分法適用会社に対する持分相当額	△1,947	△1,333
その他の包括利益合計	△8,881	2,655
四半期包括利益	1,164	△18,614
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	992	△19,062
非支配株主に係る四半期包括利益	172	447

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

## (セグメント情報等)

前第2四半期連結累計期間(自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント			計	調整額 (注)	四半期連結損益 及び包括利益 計算書計上額
	遊技機事業	エンタテインメント コンテンツ事業	リゾート事業			
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	44,277	115,751	5,505	165,534	0	165,535
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	458	389	33	881	△881	—
計	44,736	116,141	5,538	166,416	△880	165,535
セグメント利益又は損失(△)	7,266	12,801	△3,137	16,930	△4,272	12,658

(注) 1 セグメント利益又は損失の調整額△4,272百万円には、セグメント間取引消去△2百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,269百万円が含まれております。全社費用は、主に提出会社におけるグループ管理に係る費用であります。

2 セグメント利益又は損失は、四半期連結損益及び包括利益計算書の経常利益と調整を行っております。

当第2四半期連結累計期間(自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)

## 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント			計	調整額 (注)	四半期連結損益 及び包括利益 計算書計上額
	遊技機事業	エンタテインメント コンテンツ事業	リゾート事業			
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	10,758	97,026	2,245	110,030	194	110,225
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	81	440	38	560	△560	—
計	10,839	97,467	2,284	110,590	△365	110,225
セグメント利益又は損失(△)	△12,425	16,856	△4,662	△231	△3,351	△3,583

(注) 1 セグメント利益又は損失の調整額△3,351百万円には、セグメント間取引消去9百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,361百万円が含まれております。全社費用は、主に提出会社におけるグループ管理に係る費用であります。

2 セグメント利益又は損失は、四半期連結損益及び包括利益計算書の経常利益と調整を行っております。

## 2. 報告セグメントの変更等に関する事項

## (報告セグメントの区分方法の変更)

ゲーミング機器の開発において「遊技機事業」のシナジー効果をより推進することから、第1四半期連結会計期間より、当グループの報告セグメントの区分として従来「エンタテインメントコンテンツ事業」に含まれていたセガサミークリエイション株式会社の営む事業を「遊技機事業」に変更しております。また、当社の役員賞与の業績連動報酬における評価指標として、持分法による投資損益等を含めた事業全体から当グループが経常的に得られる利益である「経常利益」を重要な目標値とするなどマネジメントアプローチの観点から、第1四半期連結会計期間よりセグメント利益の測定方法を、「営業利益」から「経常利益」に変更しております。

なお、前第2四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の区分方法により作成したものを記載しております。