

第17期第2四半期

(2020年4月1日～2020年9月30日)

2021年3月期／冬号

株主 通信



【ペルソナ5 ザ・ロイヤル】
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

SEGASammy

証券コード: 6460



ヘッドライン

連結業績

売上高

▼前年同期比33.4%減

1,102億円

営業利益

前年同期比 —

-30億円

経常利益

前年同期比 —

-35億円

セグメント別業績



遊技機事業

前年同期比で減収、減益

売上高

▼前年同期比75.8%減

107億円

営業利益

前年同期比 —

-120億円

経常利益

前年同期比 —

-124億円



エンタテインメントコンテンツ事業

前年同期比で減収、増益

売上高

▼前年同期比16.2%減

970億円

営業利益

▲前年同期比12.9%増

149億円

経常利益

▲前年同期比31.3%増

168億円



リゾート事業

前年同期比で減収、損失幅拡大

売上高

▼前年同期比60.0%減

22億円

営業利益

前年同期比 —

-26億円

経常利益

前年同期比 —

-46億円

株主の皆様へ

「感動体験」を持続的に 世の中に提供する。

代表取締役会長グループCEO

里見 浩

Hajime Satomi



新型コロナウイルス感染症が世界的な猛威を振るうなか、感染症に罹患された方々には心よりお見舞い申し上げますとともに、一日も早いご快復をお祈り申し上げます。また、医療従事者の皆様や感染防止のため尽力されている方々へ深く感謝いたします。

この未曾有の危機の中では、エンタテインメントは「不要不急」と位置づけられることも多く、当グループの事業も様々な影響を受けています。これまで私たちが経験してきた幾多の試練と比べても、今回のパンデミックは異質であり、大きな難局に直面していると感じています。こうした状況を受け、誠に遺憾ではありますが、2021年3月期の中間配当金は、2020年11月6日開催の取締役会において、10円の減配を決議し、10円とすることといたしました。また、期末配当予想につきましては、現時点では未定としております。今後、この難局を乗り越えるために、当グループは世の中の大きな変化に合わせた、サービスや商品の提供方法等のビジネスモデルの変革を含む構造改革を強力に進め、早期の業績回復を実現してまいります。

また、このような状況下において、今こそ、私の大切にしている信念の一つである「突破力」が重要な意味を持って

きていると感じています。この突破力のもと、勇気を持って革新的なアイデアに挑み、粘り強く納得がいくまで作り込んだ商品・サービスに対しては、お客様は必ず大きな反応を示してくれます。

私たちは、この試練を乗り越え、今後もお客様の期待を超える価値を創出し続けるために、社員一人ひとりが知恵を絞り、情熱を持ってあきらめずにやり遂げる「突破力」ある風土の確立を目指します。その積み重ねが、この先のポストコロナ時代においても、「感動体験」を持続的に世の中に提供するセガサミーグループの真髄へとつながっていくと確信しています。

株主・投資家の皆様におかれましては、引き続きご支援を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。



COOメッセージ

構造改革を進め

新たな成長へとつなげる。

代表取締役社長グループCOO

里見 治紀

Haruki Satomi



当第2四半期報告

新型コロナウイルス感染症拡大の影響によって、当グループの事業環境は大きく変化してきております。外出自粛期間後の7月以降、少しずつ国内の消費者需要は回復していますが、11月に入り米国、欧州では再び感染者が急激に増加しており、国内においても第3波の可能性が懸念されるなど、依然予断を許さない状況が継続しています。この事業環境の変化による業績への影響は、各分野によってそれぞれ異なりますが、グループ全体としては、非常に厳しい状況に直面しています。

こうした外部環境のもと、当グループの2021年3月期第2四半期における売上高は1,102億円(前年同期比33.4%減)、営業損失は30億円(前年同期は営業利益146億円)、経常損失は35億円(前年同期は経常利益126億円)となり、期初に想定していたよりも損失幅は縮小傾向となっております。一方で、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)184億円を計上したことなどから、親会社株主に帰属する四半期純損失は217億円(前年同期は親会社株主に帰属する四半期純利益98億円)となりました。

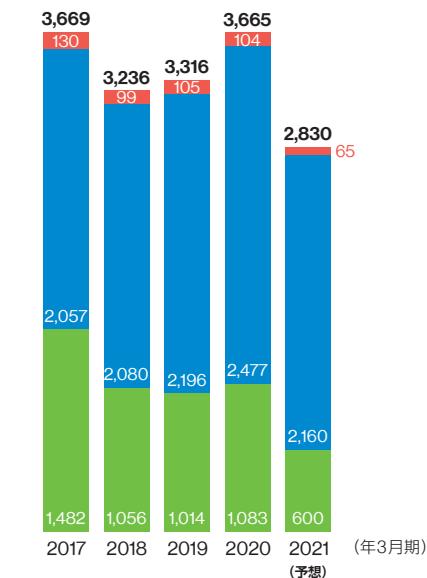
各事業の概況

遊技機事業

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しています。こうした中、パチスロ遊技機では、『パチスロ真・北斗無双』を販売し、パチンコ遊技機では、新規則に対応した『P交響詩篇エウレカセブンHI-EVOLUTION ZERO』などの新作タイトルを販売しました。この結果、パチスロの販売台数は4千台(前年同期は28千台)、パチンコ販売台数は、11千台(前年同期は66千台)の販売となり、売上高は107億円(前年同期比75.8%減)、経常損失は124億円(前年同期は経常利益72億円)となりました。

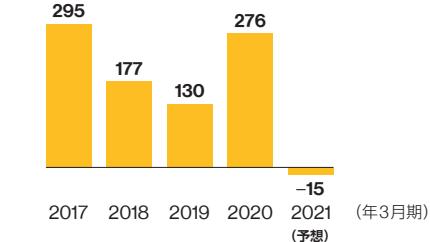
業績

売上高
(億円)

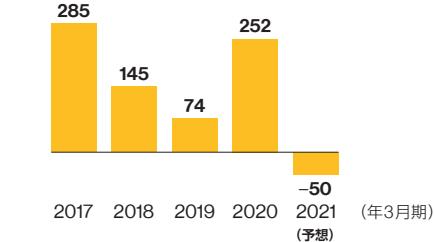


■ 遊技機
■ エンタテインメントコンテンツ
■ リゾート

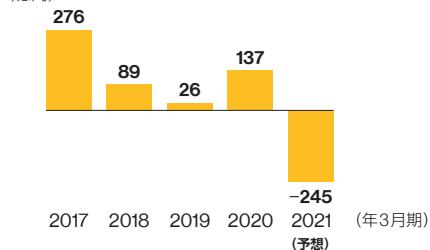
営業利益
(億円)



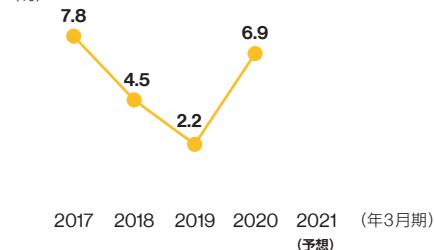
経常利益
(億円)



親会社株主に帰属する当期純利益
(億円)



経常利益率
(%)



エンタテインメントコンテンツ事業

コンシューマ分野*1は、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、巣ごもり消費の影響に伴い、ゲーム需要の高まりが見られました。その結果、ゲーム本編ではリピート販売に加え、新作タイトルの『A Total War Saga: TROY』、F2P*2においても『Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories』などの新作タイトルが、既存タイトルとともに好調に推移いたしました。

アミューズメント機器分野及び施設分野は、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集客が低調に推移しており、厳しい事業環境が継続しています。

映像・玩具分野では、玩具において定番製品を中心に販売いたしました。映像では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970億円(前年同期比16.2%減)、経常利益は168億円(前年同期比31.3%増)となりました。

*1 2021年3月期より、パッケージゲーム分野とデジタルゲーム分野を統合し「コンシューマ分野」に変更しています。

*2 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。

リゾート事業

国内外ともに新型コロナウイルス感染症の影響を大きく受けています。国内の「フェニックス・シーガイア・リゾート」では、7月から開始されたGo Toトラベル事業の効果もあり、施設稼働は徐々に回復傾向にあるものの、集客数は前年同期比で減少しました。海外の「PARADISE CITY」では、ドロップ額（テーブルにおけるチップ購入額）及びカジノ来場者数が

大幅に落ち込んでいます。これを受けて、一部施設の休止、人員削減などの運営の効率化に着手しました。

以上の結果、売上高は22億円（前年同期比60.0%減）、経常損失は46億円（前年同期は経常損失31億円）となりました。

今後の見通し

2021年3月期下期におきましては、遊技機事業では、年末の入替商戦に合わせて、パチンコ遊技機の主力タイトル等の投入を予定しており、現時点での受注台数は堅調に推移をしていることから、売上高は期初計画を上回る見込みです。一方、利益率の高いパチスロ遊技機の型式試験適合に時間を要しており、一部タイトルの投入を翌期に変更したことなどから、経常損失は概ね前回予想と同水準となる見込みです。

エンタテインメントコンテンツ事業は、引き続きリピート販売の貢献やF2Pの既存、新作の好調が想定されるため、コンシューマ分野が前回予想を大きく上回る見込みとなっております。また、アミューズメント施設分野の構造改革実施に伴い、当該分野の経常損失幅が抑制される見込みです。これらのことから、売上高・経常利益ともに前回予想を上回る見込みです。

リゾート事業は、「フェニックス・シーガイア・リゾート」においては、団体旅行や法人需要の回復は低調であるものの、Go Toトラベル事業の効果もあり個人需要が回復傾向にあり

ます。また、「PARADISE CITY」において実施している上述の運営効率化施策等の効果により、売上高は概ね前回予想と同水準となるものの、経常損失は若干改善すると予想しています。国内IR（統合型リゾート）事業については、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。これを受けて、当グループも引き続き今後のIR事業参入条件等を慎重に見極めた上で、参画を目指します。

また、前述の通り当グループは、新型コロナウイルス感染症拡大の影響によって、事業全体が大きな危機に直面しています。この状況をしっかりと受け止め、早期の業績回復と、どのような環境下においても、当グループが持続的に発展していける事業構造への転換を目指し、われわれにとって大事な基幹事業であった施設事業からの撤退や希望退職者の募集を含む、大規模な構造改革を断行しております。

 [詳細は7ページをご覧ください](#)

以上を踏まえ、2021年3月期の通期業績予想については、2020年8月5日に公表した予想を修正し、売上高2,830億円、経常損失は50億円、親会社株主に帰属する当期純損失は245億円としました。売上高、経常損失は前回予想から改善する見込みとなりました。一方で、当社が取り組んでいる構造改革の影響により、特別損益の計上を見込むことから、親会社株主に帰属する当期純損失の増加を見込んでおり、2021年3月期の配当は中間配当を10円、期末配当は引き続き「未定」とさせていただくことを発表いたしました。期末

配当につきましては、構造改革の進捗及び今後の業績回復の状況を見極めた上で、改めて決定してまいります。構造改革を着実に遂行し、早急な業績回復を図りたいと考えています。

当グループは、今後も一丸となって構造改革に継続的に取り組み、成長軌道への回帰を目指してまいりますので、引き続き株主の皆様には、ご理解、ご支援のほど、何卒よろしくお願いいたします。

2021年3月期の業績予想

(単位：億円)

		前回発表予想(A) 2020年8月5日公表値	今回発表予想(B) 2020年11月6日公表値	増減額(B-A)
売上高	合計	2,770	2,830	60
	遊技機事業	560	600	40
	エンタテインメントコンテンツ事業	2,140	2,160	20
	リゾート事業	65	65	—
	その他/消去等	5	5	—
経常利益	合計	-200	-50	150
	遊技機事業	-100	-105	-5
	エンタテインメントコンテンツ事業	110	240	130
	リゾート事業	-125	-110	15
	その他/消去等	-85	-75	10
税金等調整前当期純利益		-230	-315	-85
親会社株主に帰属する当期純利益		-170	-245	-75

構造改革

コロナウイルス感染症の影響による各事業の環境変化

遊技機事業

▼ 旧規則機の撤去期限延長に伴うパチンコホールの購買意欲減少による販売台数減

エンタテインメントコンテンツ事業

▲ コンシューマ分野の巣ごもり消費による需要拡大

▼ アミューズメント施設の営業休止に伴う施設稼働及び機器販売の苦戦

リゾート事業

▼ 施設の営業休止、渡航制限等に伴う利用者数の減少

構造改革の実行方針

非事業資産を対象とした
バランスシートの見直し

市場環境に適応できる
組織体制の構築

グループ全体の固定費を
中心としたコスト削減

構造改革実施概要

業績への影響

		今期のPL影響額(見込)	来期のPL影響額(見込)
1 事業構造の見直し	<ul style="list-style-type: none">・アミューズメント施設分野の子会社株式の譲渡・オービィ横浜の閉館	-205億円 (特別損失)	+50億円 (経常利益)
2 固定費削減	<ul style="list-style-type: none">・グループ全体で約650名の希望退職者の募集	-100億円 (特別損失)	+100億円 (経常利益)
3 バランスシートの見直し	<ul style="list-style-type: none">・投資有価証券売却益・非事業資産の見直し継続	+59億円 (特別利益)	—

構造改革費用の計上に伴う損失拡大により、
2021年3月期の純利益は-245億円を見込む

環境変化に適応できる組織体制を構築し、
早期の収益回復と今後の持続的な成長を実現

- ▶ 配当額の見直し 中間10円、期末未定
- ▶ 役員報酬の減額 30%減(当社代表取締役)、他

- ▶ 遊技機の業績回復
- ▶ コンシューマ分野のグローバル事業への注力
- ▶ 国内IRへの参画

ルーズなアシッドジャズを中核にした楽曲

私たちサウンドチームは、全ての作品でプレイヤーの期待を上回る驚きを感じていきたいと考えて楽曲制作をしています。そのため、「ペルソナ5」でも、コンセプトづくりに特に力を入れて制作を進めました。今回のゲーム内容は、高校生の怪盗が主人公となるため、あえて怪盗からすぐに連想できるようなジャンルを回避しつつ、キャラクターの若さや青臭さを表現したく、ルーズなアシッドジャズを中核にした音楽で若い怪盗団の雰囲気表現する楽曲を作り上げました。

本作は海外でも大きなヒットとなり、サウンドを制作した私たちも大変嬉しい気持ちです。海外のプレイヤーには、ゲーム全般の音楽を通して、日本の文化や価値観を感じていただけただことが評価のポイントだったと感じています。この成功に甘んじることなく、今後も、世界中のプレイヤーを虜にするような音楽を生み出し、さらに魅力的なゲームを提供していきたいと思っています。

目黒 将司

コンシューマソフトウェア局
クリエイティブ部
サウンドチーム



探求 8

感動
体験



「ペルソナ5」
©ATLUS
©SEGA All rights reserved.

「ペルソナ5」

「ペルソナ」シリーズは、現代日本の街や高校を舞台に「ペルソナ能力」を持つ若者たちが出会い、事件やトラブルを解決し、成長していくジュブナイルRPGです。今回は、世界中で大ヒットした「ペルソナ5」の制作に携わったお二人にお聞きしました。

舞台
音

プレイヤーが共感できるデザイン

「ペルソナ」シリーズのデザイン全般において、最も重視しているコンセプトは、その時々世相を反映した情緒ある世界観を創り出し、プレイヤーから共感を得ることです。今回の「ペルソナ5」は、大人たちの敷いたルールのもと、社会に同列化することを強いられる若者たちによる反抗の物語です。そのため、登場する群像のクセの強い「個性」に光を当て、プレイヤーがそれに共感し、親しみを持てるよう、キャラクターデザインを作り込みました。

また、本作は海外でも評価されていますが、実は特別海外を意識してデザインはしていません。それは、今のグローバルな世の中では国内海外問わず、同じ価値観を共有できていると考えているからです。日本独自の表現や文化を個性として発信し、幅広く受け入れてもらうことは作り手としてもやり甲斐に感じています。これからも、ゲームという枠にとらわれず、他ジャンルの優秀なデザインと並べても遜色のないスタイルを構築し、作品に価値をプラスしていきたいと考えています。

副島 成記

コンシューマソフトウェア局
クリエイティブ部
アートワークチーム
アートディレクター/
キャラクターデザイナー



最新トピックス

『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』世界累計販売本数140万本突破！ シリーズ合計で1,300万本突破！

2019年10月に(株)アトラスよりリリースした『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』の世界累計販売本数が、2020年7月に140万本を突破し、「ペルソナ」シリーズ合計で1,300万本を達成しました。1996年に第1作『女神異聞録ペルソナ』が発売された「ペルソナ」シリーズは、現代日本の街や学校を舞台に「ペルソナ能力」に目覚めた少年少女たちが、事件や困難に立ち向かい成長していくRPGで、近年では海外でも人気が高まっています。ゲームのほか、漫画やTV・劇場版アニメなど多角的にメディア展開を行っています。

 詳細は当社Webサイトをご覧ください。 <https://p5r.jp/>



©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

セガ設立60周年記念企画 往年の人気ゲーム『バーチャファイター』がeスポーツで再始動！

(株)セガグループは「セガ設立60周年プロジェクト」の一環として、「東京ゲームショウ2020 オンライン」でのセガ・アトラス公式配信番組において、「バーチャファイター×esportsプロジェクト」を発表しました。1993年に世界初の3D格闘ゲームとして誕生して、一大ブームを巻き起こし、今なお根強くファンに支持される『バーチャファイター』が、まずは国内にてeスポーツタイトルとして再始動します。プロジェクトの詳細は、今後随時発表していきますので、ご期待ください。



©SEGA

 詳細は当社Webサイトをご覧ください。 https://60th.sega.com/news/200925_1.html

「リゼロ」公式スマホゲーム『Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories』好評配信中！

人気テレビアニメ「Re:ゼロから始める異世界生活」の公式スマートフォン向けゲーム『Re:ゼロから始める異世界生活 Lost in Memories』が好評配信中です。

このゲームでは、プレイヤーはアニメ主人公の「スバル」となり、アニメのストーリーを追体験しながら、「あの時、別の選択をしていたら…」という“IFのストーリー”や“ゲームオリジナルの新作ストーリー”を体験できます。また、アニメに登場する好きなキャラクターで編成したバトルや、育成する面白さもお楽しみいただけます。

 詳細は当社Webサイトをご覧ください。<https://re-zero-rezelos.jp/>



©長月達平・株式会社KADOKAWA刊 / Re:ゼロから始める異世界生活2製作委員会 ©SEGA

集え最強の強者よ！ 新機種『P真・北斗無双 第3章』発売！

サミー（株）は、2020年12月に新機種『P真・北斗無双 第3章』を発売します。シリーズ第3弾となる本機は、これまでの北斗無双1と2のノウハウを結集した、北斗無双シリーズの完全新作タイトルであり、5年ぶりに新枠である「真焰枠」を採用しました。さらに、初代を超えた超高継続のRUSH「真・幻闘RUSH」や遊タイムを搭載しており、これまでにない高揚感をお楽しみいただけます。

 詳細は当社Webサイトをご覧ください。
https://www.sammy.co.jp/japanese/product/pachinko/2020/Pshin_hokuto_muso3/



©武論尊・原哲夫 / NSP1983 著作権許諾証KOO-411 ©2010-2013 コーエーテックモゲームス ©Sammy

アンケートご協力をお願い

当社では、皆様から頂戴した貴重なご意見を活かして株主通信での情報発信を含めた、IR活動の充実に努めています。右記のURLよりアクセスしていただき、アンケートにご協力をお願いいたします。また、株主優待に関するご意見もこちらにお寄せください。

 <https://www.segasammy.co.jp/enquete>

アンケート集計結果ご報告

「2020年3月期 株主通信 夏」でのアンケートにご協力いただき、ありがとうございました。皆様から頂戴したご意見の一部をご紹介します。

セガサミーに今後期待すること

セガサミーより

ご意見 1 コロナ禍への対応と
新たな可能性を開拓してほしい。

各施設において感染症対策を徹底するとともに、今後に向けた構造改革を実施し、早期の収益回復と成長軌道への回帰に向けた挑戦を進めています。

ご意見 2 ゲームの面白さを磨き上げた、
セガらしいゲームを期待しています。

ゲーム分野は、国内外でのヒット作の創出に向け、組織変更を実施しました。魅力的なゲームづくりに向けて、グループ丸となって取り組みます。

会社概要、株式の状況、株式手続きのご案内は、当社Webサイトをご覧ください。

会社概要

 <https://www.segasammy.co.jp/japanese/pr/corp/data/>

株式の状況

 https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/stock/share_sample/

株式手続きのご案内

 <https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/stock/information/>

IRインフォメーションセンターのご案内

アンケートや株式情報、企業情報などご不明点がございましたら、下記までお問い合わせください。なお、土日祝及び会社休業日は休みとさせていただきます。

開設時間 平日▶

9:00-18:00

電話番号▶

03-6864-2407

IRカレンダー

 https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/ir_schedule/

株主優待制度による寄付のご報告

2020年3月末日現在の株主様を対象とした株主優待において、寄付をご選択いただきました株主の皆様へ厚く御礼を申し上げます。

当社Webサイトにて集計状況についてご報告をしておりますのでご覧ください。

 <https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/stock/share/#do>

見直しに関する注意事項

この資料に記載されている、セガサミーホールディングス株式会社及びグループ企業に関する業績見直し、計画、経営戦略、認識などの将来に関する記述は、当社が現時点で把握可能な情報に基づく将来に関する見直しであり、その性質上、正確であるという保証も将来その通りに実現するという保証もありません。従って、これらの情報に全面的に依拠されることはお控えいただきますようお願いいたします。実際の業績に影響を与える要因は、経済動向、需要動向、法規制、訴訟などがありますが、業績に影響を与える要因はこれらの事項に限定されるものではありません。