

2025年2月7日

各 位

会 社 名 セガサミーホールディングス株式会社
 代 表 者 名 代表取締役社長グループ CEO
 里 見 治 紀
 (コード番号 6460 東証プライム)
 問 合 せ 先 常務執行役員経営企画本部長
 高 橋 真
 (電話番号 03-6864-2400)

業績予想の修正に関するお知らせ

当社は、2024年5月10日に公表した通期連結業績予想について、下記のとおり修正いたしましたのでお知らせいたします。

記

2025年3月期通期連結業績予想の修正 (2024年4月1日～2025年3月31日)

	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	調整後 EBITDA	1株当たり 当期純利益
前回発表予想 (A)	百万円 445,000	百万円 45,000	百万円 48,000	百万円 39,000	百万円 62,000	円銭 180.54
今回発表予想 (B)	425,000	46,000	51,500	37,500	60,700	174.35
増減額 (B-A)	△20,000	1,000	3,500	△1,500	△1,300	—
増減率 (%)	△4.5%	2.2%	7.3%	△3.8%	△2.1%	—
(ご参考) 前期実績 (2024年3月期)	468,925	57,865	59,778	33,055	54,753	150.75

■ 通期連結業績予想修正の理由

主にエンタテインメントコンテンツ事業においてコンシューマ分野及び映像分野が好調に推移していることから、2025年3月期の経常利益段階まで前回予想比で増益となる見込みです。一方で、第2四半期に実施した海外開発スタジオ Amplitude Studios SAS の MBO 方式での譲渡に伴う事業再編損を特別損失として計上したことから、当社の経営指標である調整後 EBITDA は前回予想を下回る見込みです。

なお、現段階で合理的な税率を算出することが困難であることから、親会社株主に帰属する当期純利益につきましては簡便的に税率 30%にて算出しており、親会社株主に帰属する当期純利益は前回予想を下回る見込みとしております。

(参考情報：2025年3月期通期連結業績予想セグメント別内訳)

(単位：百万円)

セグメント		前回発表予想 (A)	今回発表予想 (B)	増減額 (B-A)	
売上高	内訳	合計	445,000	425,000	△20,000
		エンタテインメント コンテンツ事業	335,000	320,000	△15,000
		遊技機事業	105,000	96,000	△9,000
		ゲーミング事業	3,000	4,500	1,500
		その他/消去等	2,000	4,500	2,500
経常利益	内訳	合計	48,000	51,500	3,500
		エンタテインメント コンテンツ事業	40,000	44,000	4,000
		遊技機事業	23,500	20,000	△3,500
		ゲーミング事業	△1,500	0	1,500
		その他/消去等	△14,000	△12,500	1,500
調整後 EBITDA	内訳	合計	62,000	60,700	△1,300
		エンタテインメント コンテンツ事業	50,000	49,500	△500
		遊技機事業	26,500	23,300	△3,200
		ゲーミング事業	△1,500	△900	600
		その他/消去等	△13,000	△11,200	1,800

事業別の状況については下記のとおりです。

(エンタテインメントコンテンツ事業)

コンシューマ分野において、フルゲーム新作である『Football Manager 25』の開発中止、F2P新作2タイトルの投入遅れから、売上高は前回予想を下回る見込みです。一方で、フルゲームのリピート販売が高水準で推移しているほか、ダウンロードコンテンツ販売の好調および映像分野の好調な推移などから、経常利益は前回予想を上回る見込みです。また、前述の通り海外開発スタジオAmplitude Studios SASのMBO方式での譲渡に伴う事業再編損を特別損失として計上したことから、調整後EBITDAは前回予想を下回る見込みです。

(遊技機事業)

製品力向上を図るため、第4四半期に予定していた主力タイトル等の投入時期を来期以降に延期することを要因に、販売台数計画をパチスロ機86,000台(前回予想107,000台)、パチンコ機97,000台(前回予想115,000台)に修正したこと等から、売上高・経常利益・調整後EBITDAともに前回予想を下回る見込みです。

(ゲーミング事業)

ゲーミング機器販売において、主に北米におけるビデオスロットマシンの販売が好調に推移していることから、売上高は前回予想を上回る見込みです。また、韓国の『パラダイスシティ』においても、カジノ、ホテル売上ともに好調に推移しております。これに伴い、持分法取込において利益貢献を見込んでいることから、経常利益・調整後EBITDAについても前回予想を上回る見込みです。

(参考情報：エンタテインメントコンテンツ事業サブセグメント別内訳)

(単位：百万円)

サブセグメント		前回発表予想 (A)	今回発表予想 (B)	増減額 (B-A)	
売上高	内訳	合計	335,000	320,000	△15,000
		コンシューマ分野	235,000	216,500	△18,500
		映像分野	23,500	28,000	4,500
		AM&TOY分野	76,500	75,500	△1,000
営業利益	内訳	合計	38,000	41,000	3,000
		コンシューマ分野	27,500	29,000	1,500
		映像分野	4,500	9,000	4,500
		AM&TOY分野	6,000	3,000	△3,000

※本資料内に記載した業績予想等につきましては、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後の様々な要因により予想数値と異なる結果となる可能性があります。

以 上