



セガサミーIR
公式LINEアカウント



@segasammy_ir

セガサミーホールディングス株式会社 会社説明資料

2023年9月

【免責事項】

本資料における市場予測や業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、将来における実際の業績は、様々な影響によって大きく異なる結果となりうることを、予めご承知おきください。

1  **セガサミーグループの概要**

2  **成長戦略**

3  **株主還元**

1 | セガサミーグループの概要

2 | 成長戦略

3 | 株主還元

2004年10月 経営統合



社是：創造は生命



社是：積極進取



創造は生命^{いのち}×積極進取

Value (価値観・DNA)
創造は生命×積極進取

Mission/Purpose (存在意義)
感動体験を創造し続ける
～社会をもっと元気に、カラフルに。～

Vision (ありたい道)
Be a Game Changer
～革新者たれ～

エンタテインメント
グローバルリーディング
コンテンツプロバイダー

遊技機
「稼働・設置・販売」
シェア三冠王

**ゲーミング
& リゾート**
ゲーミング領域
への投資実現



Environment



Empathy



Edge



Economics

マテリアリティ

人

製品/サービス

依存症

環境

ガバナンス

事業が創出する価値

コア事業の創出価値

エンタテインメントコンテンツ事業
ゲーム等の提供を通じて感動を提供し、
人生に彩りを与える

遊技機事業
パチンコ、パチスロ遊技機を通じて
感動を提供し、日常に刺激を与える

リゾート事業
リゾートを通じて感動を提供し、
人生に安らぎを与える

取り組むべき重要課題と重点項目

取り組むべき重要課題 (マテリアリティ)

人

製品／サービス

環境

依存症

ガバナンス

重点項目

感動体験を創造し続ける
人が育つグループへ

安心・安全かつ革新的な
製品／サービスの提供

気候変動への対応を
戦略に

依存症や障害を防ぐ

サステナビリティ
ガバナンスを強化する

感動体験を創造し続ける
社会をもっと元気に、カラフルに。

持続可能な社会の実現と
企業価値の向上を実現

サステナビリティの取り組み



サステナビリティへの取り組みにつきまして、
詳細は当社サステナビリティページをご覧ください

<https://www.segasammy.co.jp/ja/sustainability/>



サステナビリティ



News 最新ニュース

2023/06/16 サステナビリティ

TCFD提言に基づく情報開示を更新しました。

2023/04/03 サステナビリティ

サステナビリティ【Focus5】「社会課題の解決を目指すマルチカルチャー人材の大学院生をインターンに採用」掲載

2023/04/03 サステナビリティ

サステナビリティ【Focus4】「サステナビリティ対談 未来を拓く小学生の夢を応援：手洗いロボットで社会課題解決へ」掲載



MSCI ESGレーティング



CDP



●Climate Change : B

●Water : C-

主なESG指数への採用状況

MORNINGSTAR GenDi J

Japan ex-REIT Gender Diversity
Tilt Index

TOP CONSTITUENT 2023



**FTSE Blossom
Japan Sector
Relative Index**

2022 CONSTITUENT MSCI **ジャパン
ESGセレクト・リーダーズ指数**

2022 CONSTITUENT MSCI **日本株
女性活躍指数 (WIN)**



Morningstar, Inc., and/or one of its affiliated companies (individually and collectively, "Morningstar") has authorized Sega Sammy Holdings Inc. to use of the Morningstar Japan ex-REIT Gender Diversity Tilt Logo ("Logo") to reflect the fact that, for the designated ranking year, Sega Sammy Holdings Inc. ranks in the top quintile of companies comprising the Morningstar® Japan ex-REIT Gender Diversity Tilt Index SM ("Index") on the issue of gender diversity in the workplace. Morningstar is making the Logo available for use by Sega Sammy Holdings Inc. solely for informational purposes. Sega Sammy Holdings Inc. use of the Logo should not be construed as an endorsement by Morningstar of Sega Sammy Holdings Inc. or as a recommendation, offer or solicitation to purchase, sell or underwrite any security associated with Sega Sammy Holdings Inc. The Index is designed to reflect gender diversity in the workplace in Japan, but Morningstar does not guarantee the accuracy, completeness or timeliness of the Index or any data included in it. Morningstar makes no express or implied warranties regarding the Index or the Logo, and expressly disclaim all warranties of merchantability or fitness for a particular purpose or use with respect to the Index, any data included in it or the Logo. Without limiting any of the foregoing, in no event shall Morningstar or any of its third party content providers have any liability for any damages (whether direct or indirect), arising from any party's use or reliance on the Index or the Logo, even if Morningstar is notified of the possibility of such damages. The Morningstar name, Index name and the Logo are the trademarks or services marks of Morningstar, Inc. Past performance is no guarantee of future results.

売上高構成

リゾート事業
3%



『フェニックス・シーガイア・リゾート』
©フェニックスリゾート



『パラダイスシティ』
©PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. All rights reserved.

遊技機事業
24%

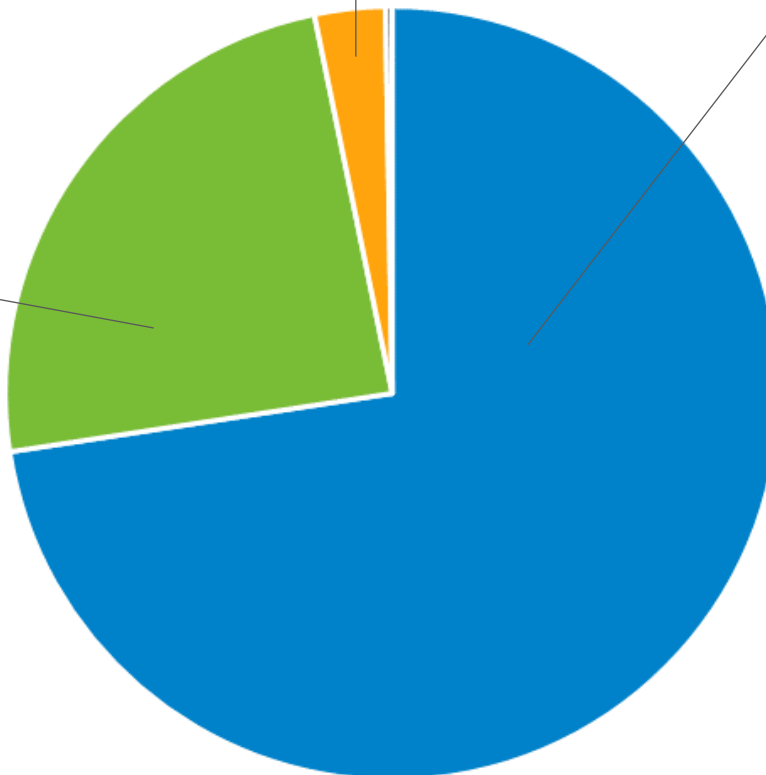


『スマスロ北斗の拳』



『Pブラックラグーン4』

グループ売上高
3,896億円
(2023年3月期)



エンタテインメントコンテンツ事業
73%



『ソニックスーパースターズ』
©SEGA



『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』
© SEGA/© CP/© CFM



『UFO CATCHER 10』
©SEGA



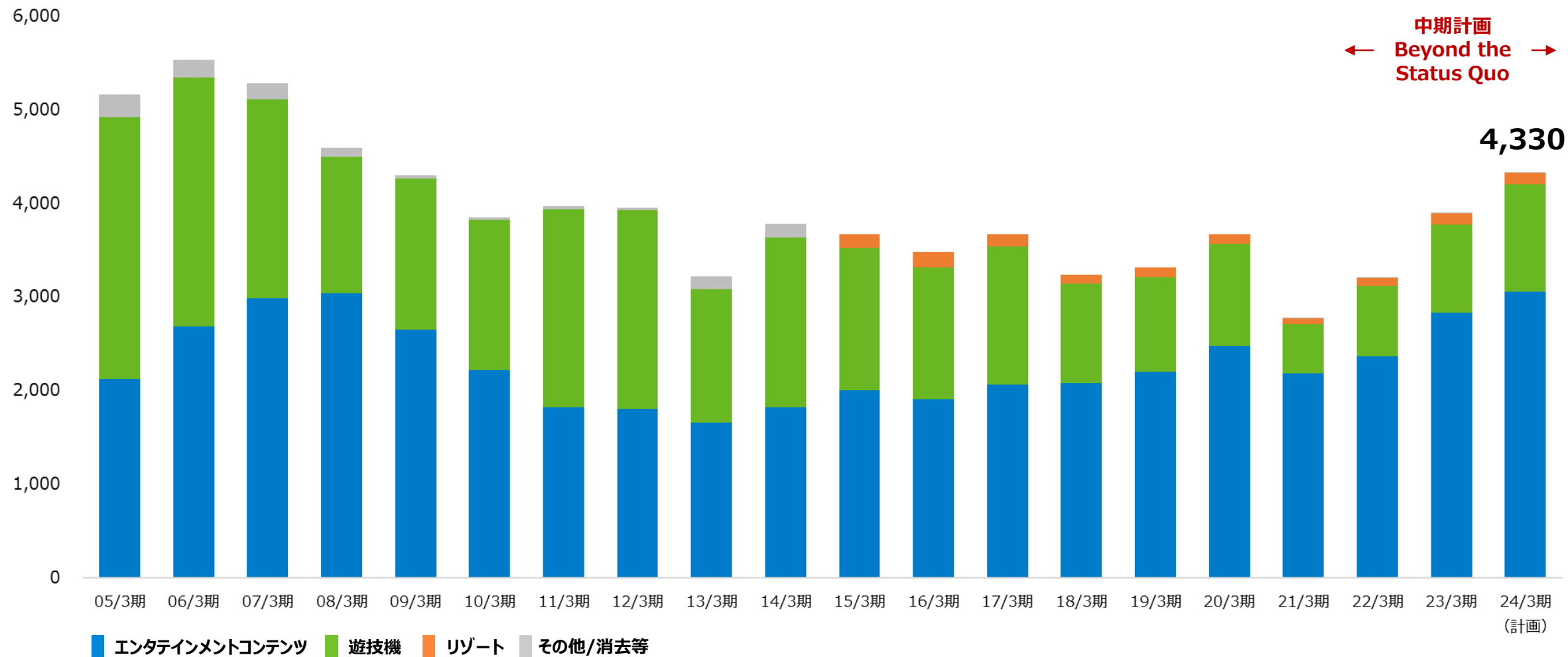
『カメラもIN！マウスできせかえ！すみっぐらしパソコン プレミアムプラス デコ』
©2022 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.



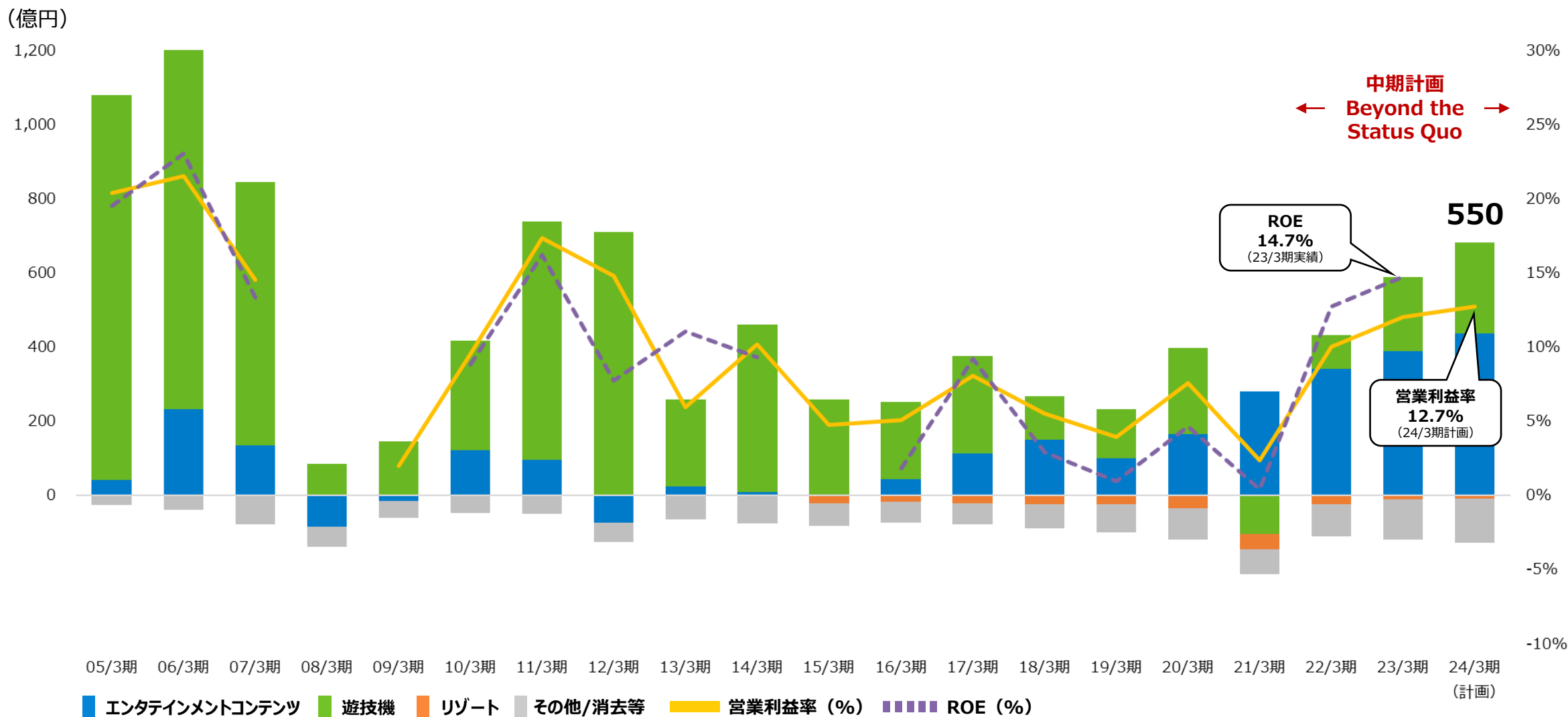
劇場版『名探偵コナン 黒鉄の魚影』
©2023 青山剛昌／名探偵コナン製作委員会

■ 近年はエンタテインメントコンテンツ事業が牽引する形で増加

(億円)



■ 利益面でも近年はエンタテインメントコンテンツ・遊技機事業それぞれの貢献により増加



■ 中期計画を1年前倒しで達成、2024/3期の目標を上方修正

(単位：億円)

	中期計画* 最終年度目標 (2024/3期 目標)	2023/3期 実績	2024/3期 計画
売上高	3,500	3,896	4,330
営業利益	420	467	550
経常利益	450	494	580
ROE	10%	14.7%	-

※2022/3期～2024/3期の3か年中期計画は2021年5月13日に公表

1 | セガサミーグループの概要

2 | **成長戦略**

3 | 株主還元

成長投資

コンシューマ分野
ゲーミング領域

安定収益確保

遊技機事業
AM機器分野
映像・玩具分野

エンタテインメントコンテンツ事業 (コンシューマ分野)

Entertainment Contents Business

【コンシューマ分野】

(フルゲーム)



『ソニックスーパーstars』

©SEGA



『龍が如く8』

©SEGA



『ペルソナ5 タクティカ』

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク』

© SEGA/© CP/© CFM

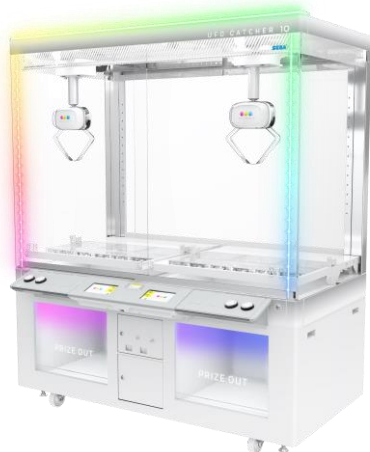


『PSO2 ニュージェネシス ver.2』

©SEGA

【AM機器分野】

(アミューズメント施設向け機器)



『UFO CATCHER 10』

©SEGA

【映像・玩具分野】

(映画・アニメ)



劇場版『名探偵コナン 黒鉄の魚影』

©2023 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会

(おもちゃ)



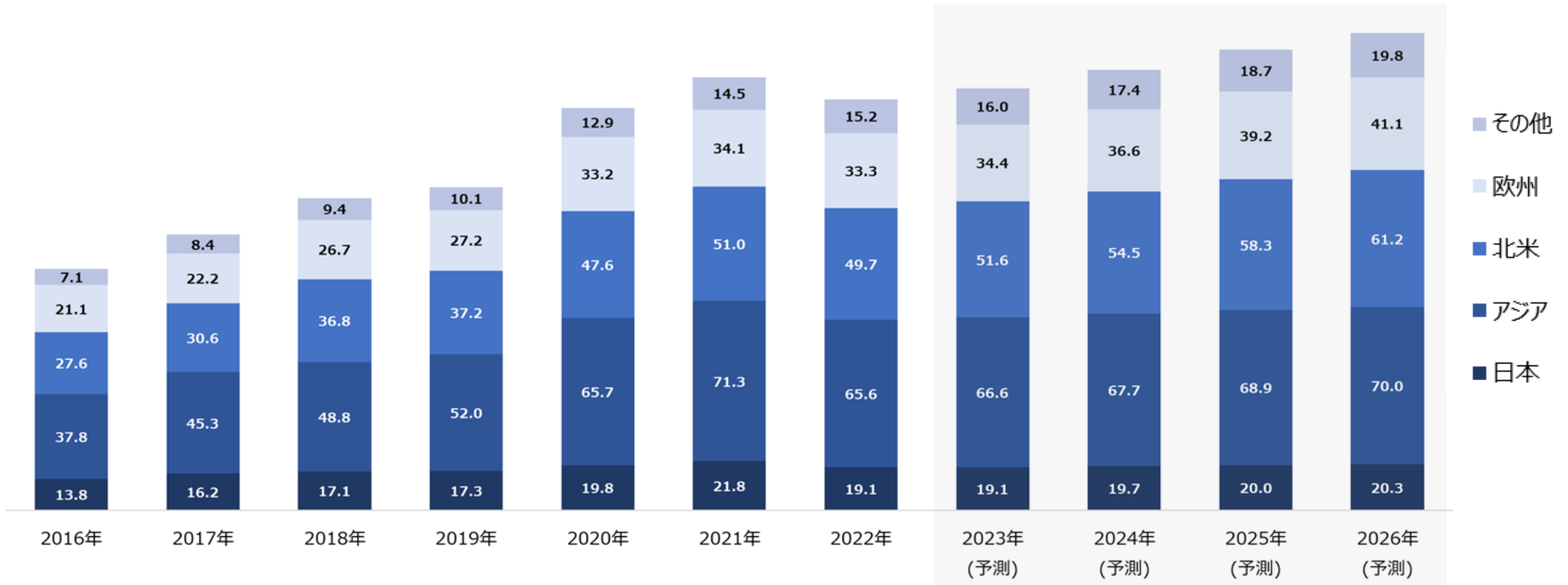
『カメラもIN! マウスでさせかえ! すみっぐらしパソコン プレミアムプラス デコ』

©2022 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.

■ 全世界での市場規模は成長が続くと予測される

(単位：十億ドル)

コンシューマゲーム市場規模推移



※「Newzoo Global Games Market Data January 2023」のデータを元に自社推計

グローバルで展開されている豊富なIP群を保有

欧州管轄スタジオIP

TOTAL WAR™ 

約**4,040万**以上
(本/DL、累計)

FOOTBALL MANAGER™

約**2,500万**以上
(本/DL、累計)


HUMANKIND

 ENDLESS SPACE 2

COMPANY OF HEROES™

TWO POINT HOSPITAL

日本管轄スタジオIP

SONIC™
THE HEDGEHOG

約**15.1億**
(本/DL、累計)
※フルゲーム、F2P合計

龍が如く

約**1,980万**
(本、累計)
※フルゲーム合計

PERSONA THE ROYAL

約**1,550万**
(本/DL、累計)
※フルゲーム、F2P合計

NEW GENESIS™
PHANTASY STAR ONLINE 2

真・女神転生

SEGA feat. MITSUNO project

過去IP

SHINOBI™

OutRun

Space Channel 5™

AFTER BURNER

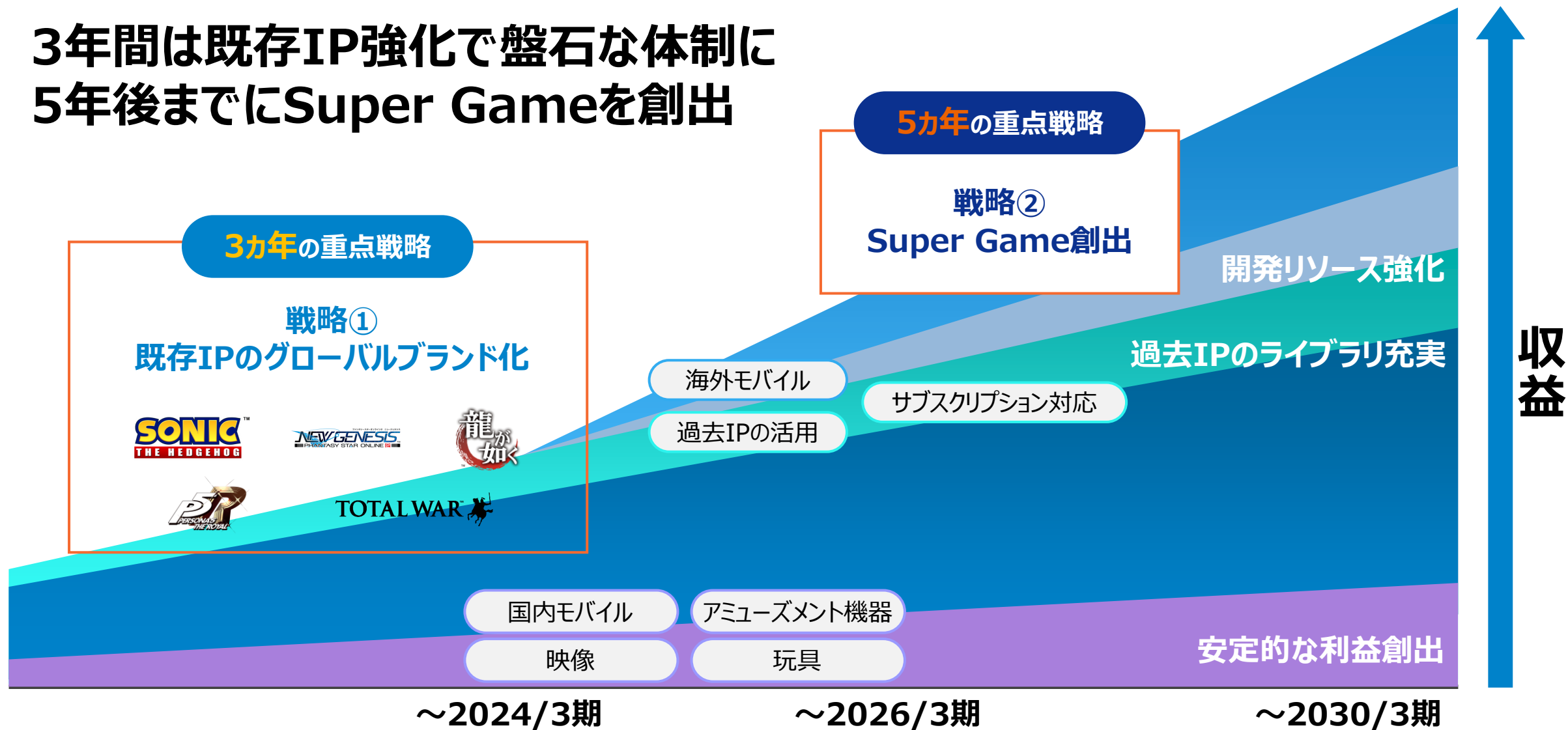
CRAZY TAXI™

真・黄金の眼
GOLDEN EYE

15er RADIO

※主な例

3年間は既存IP強化で盤石な体制に 5年後までにSuper Gameを創出



コアファンを有する主力IPをグローバルブランドとして成長させる

＜ブランド拡大のイメージ＞

1

タッチポイントの
拡大

- グローバル展開強化
- マルチプラットフォーム対応
- マルチ言語対応

2

プロダクトライフサイクル
の長期化

- IP資産の活用
- デジタル販売強化
- マルチマネタイズ

3

ユーザーエンゲージメント
の強化

- コミュニティマネジメント
- メディアミックス強化

➤ 過去タイトルも活用しグローバルIPとして成長

2023/3期

- リマスター版

『JUDGE EYES :
死神の遺言 Remastered』

PC向け、2022年9月

『LOST JUDGMENT :
裁かれざる記憶』

PC向け、2022年9月

- リメイク版



『龍が如く 維新! 極』

マルチプラットフォーム対応
2023年2月

2024/3期～

- スピンオフ作品



『龍が如く 7 外伝 名を消した男』

マルチプラットフォーム対応
2023年11月

- 完全新作



『龍が如く 8』

マルチプラットフォーム対応
2024年初頭

➤ 過去の名作をリマスター等でグローバル×マルチプラットフォーム向けに展開

2023/3期

● リマスター版



『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）

マルチプラットフォーム対応
2022年10月

世界販売本数：170万本突破
(2023年3月末時点)



『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』（リマスター版）

マルチプラットフォーム対応
2023年1月



『ペルソナ3 ポータブル』（リマスター版）

マルチプラットフォーム対応
2023年1月

2024/3期～

● スピンオフ作品



『ペルソナ5 タクティカ』

マルチプラットフォーム対応
2023年11月

● リメイク版



『ペルソナ3 リロード』

マルチプラットフォーム対応
2024年2月

➤ トランスメディア戦略を軸にタイトル販売拡大

2020年

2021年

2022年

2023年～



©2022 PARAMOUNT PICTURES
AND SEGA OF AMERICA, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.

グローバル興行収入
3.2億ドル
(435億円*)



©2022 PARAMOUNT PICTURES
CORPORATION AND SEGA OF
AMERICA, INC.

グローバル興行収入
4億ドル
(544億円*)



©SEGA

『ソニックフロンティア』

マルチプラットフォーム対応

2022年11月

世界販売本数：320万本突破

(2023年3月末時点)

パラマウント・ピクチャーズとの
今後の取り組み

- 映画第3作の開発
(2024年12月公開予定)
- 「Paramount+」で配信する
オリジナルTVシリーズの開発



©SEGA

『ソニックスーパースターズ』

マルチプラットフォーム対応

2023年10月

更なる成長に向けて (コンシューマ分野)

Entertainment Contents Business

Rovio・セガ両社は共通の価値観と補完的なケイパビリティを有しており、グローバルプレイヤーとしての飛躍に向けてシナジーを発揮できるポテンシャルが大きい



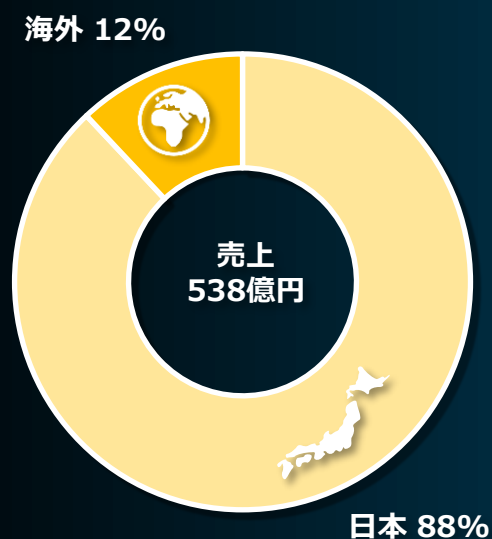
- コンソール・PC向け大型タイトルの開発・運営能力
- 「ソニック」シリーズに代表される世界的に認知の高いIP群
- IPの多面的メディア展開のノウハウとケイパビリティ
- 国内市場向けモバイルゲーム開発・運営能力
- 欧州を中心とした豊富なM&A実績

- グローバルモバイルF2Pゲーム開発・運営能力
- 世界的に認知度の高い「Angry Birds」IP
- 映像・マーチャンダイジングなどIPライセンス事業の実績
- 米国・欧州を中心とした強固なファンベース
- 独自に構築したゲーム運営支援プラットフォーム「Beacon」

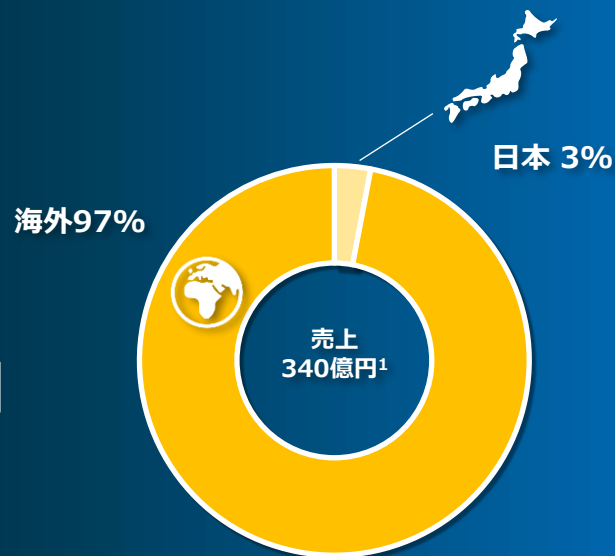
IPを長期間に亘って育む共通の価値観

Rovioの買収によりSEGAモバイルビジネスの海外比率は約45%まで上昇する

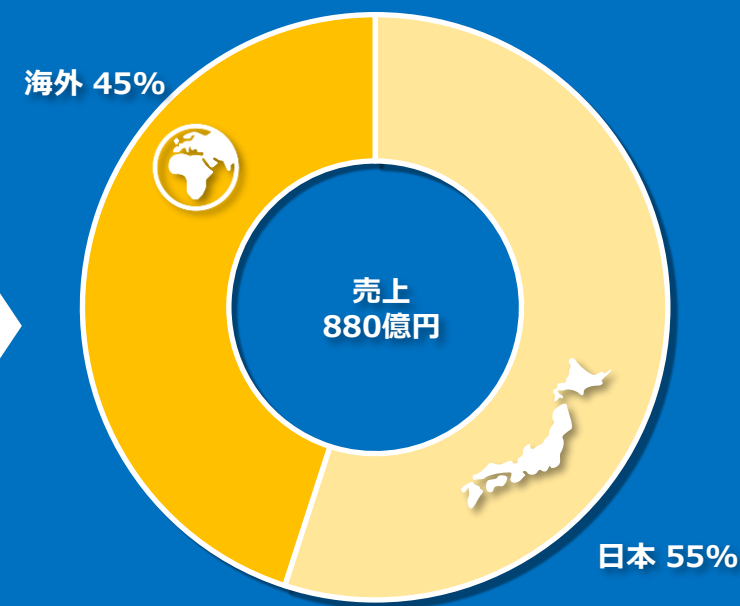
SEGAモバイル
国内/海外売上比率



Rovioモバイル
国内/海外売上比率



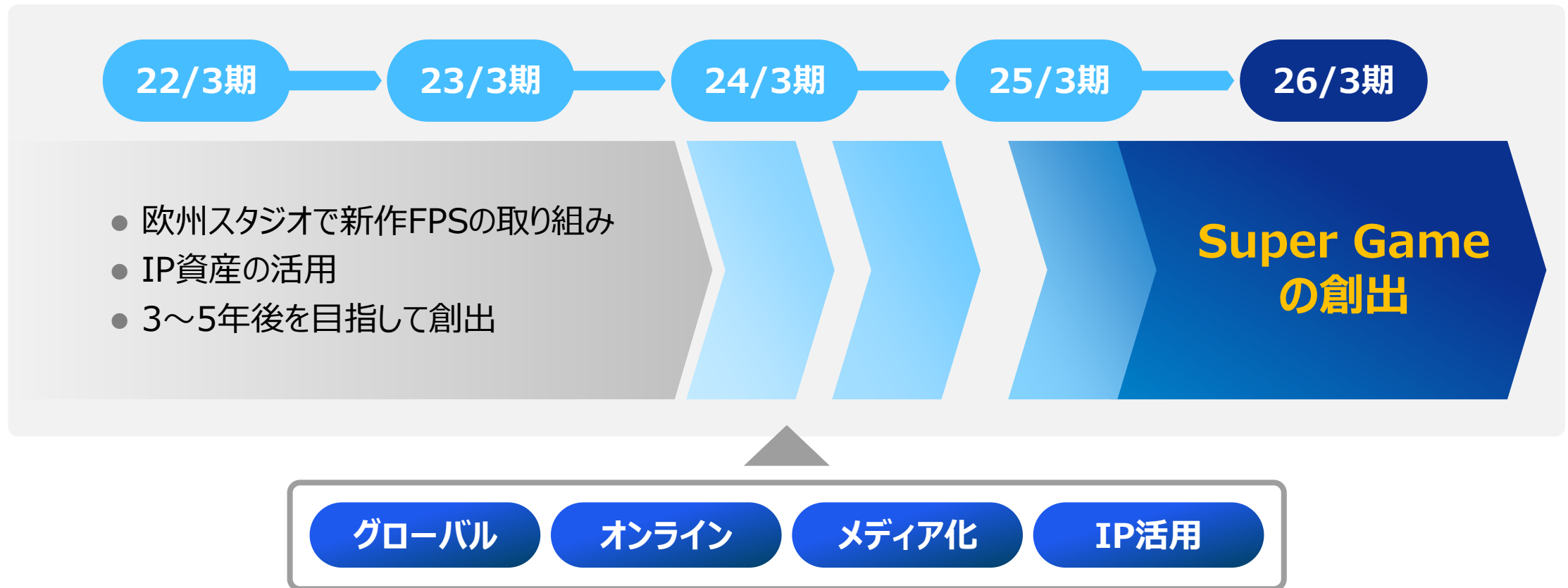
単純合算ベース
国内/海外売上比率



1 ユーロベースでは2.32億ユーロ（※1ユーロ＝146.9円前提）

2 SEGAおよびRovioの売上高割合はQ3累計をベースに算出。Rovioの売上比率はdata.aiより取得。

大型グローバルタイトル創出へチャレンジ



ライフタイム1,000億円の売上を目指す

遊技機事業

Pachislot and Pachinko Machines Business

パチスロ遊技機



『スマスロ北斗の拳』

©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983,
©COAMIX 2007 著作権許諾証YRA-114
©Sammy



『パチスロ甲鉄城のカバネリ』

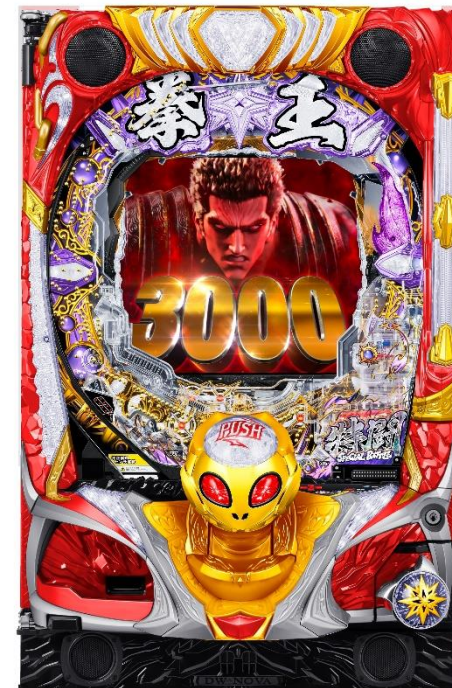
©カバネリ製作委員会
©Sammy

パチンコ遊技機



『Pブラックラagoon4』

©2006, 2010 広江礼威・小学館／BLACK LAGOON 製作委員会
©Sammy



『P北斗の拳 暴凶星』

©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983,
©COAMIX 2007 著作権許諾証YBO-314
©Sammy

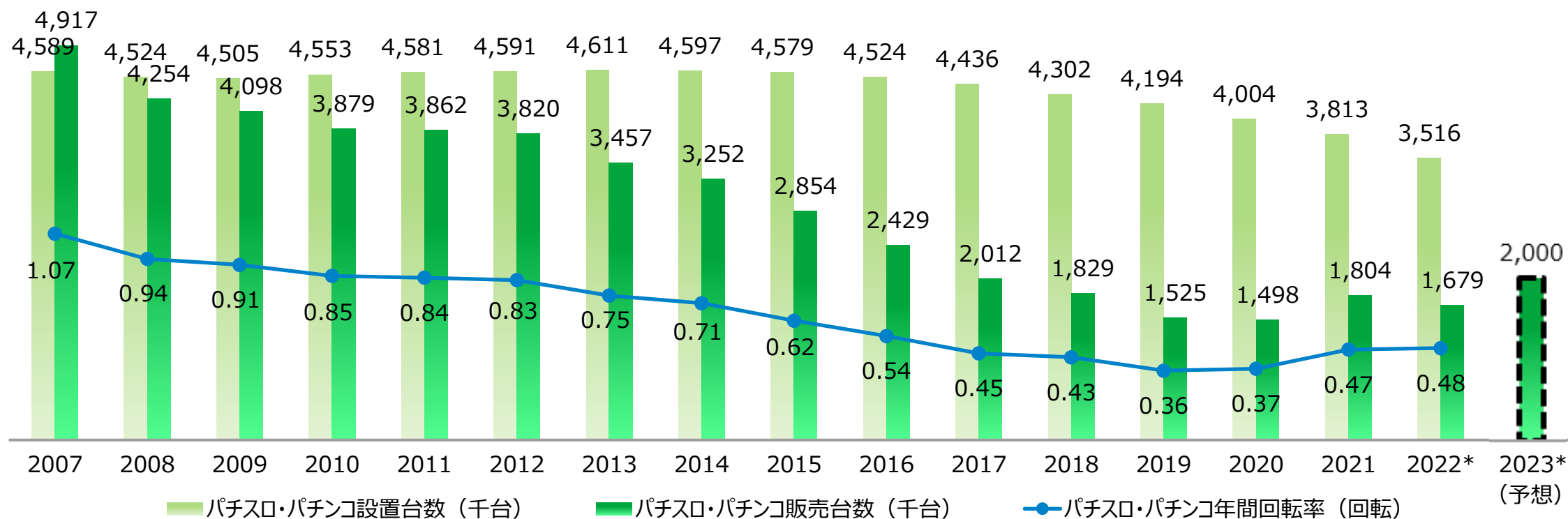
複数の実績あるシリーズを保有

シリーズ名	累計 タイトル数*	累計 販売台数*
北斗の拳	38	約304万台
アラジン	15	約 58万台
獣王	16	約 51万台
蒼天の拳	16	約 49万台

シリーズ名	累計 タイトル数*	累計 販売台数*
北斗無双	10	約24万台
エウレカセブン	7	約17万台
〈物語〉シリーズ	12	約15万台
コードギアス	4	約 7万台

販売台数は長期的に減少傾向も、足元は回復傾向

市場における設置・販売台数および回転率の推移



※年間回転率 = 年間販売台数/設置台数

出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」（日本国内市場の調査）※2022年、2023年は自社推計

「稼働・設置・販売」 シェア三冠王

安定収益体質 の構築

2024/3期

パチスロ・パチンコ
「合算稼働シェア」ナンバー1

ヒットの創出

安定収益を維持

事業効率の向上

1

ラインナップの見直し

- ラインナップ編成の最適化（シリーズ機中心）
- 新規IPの厳選・絞り込み
- 過去IPのリバイバル

2

ヒットの確率を高める

- ユーザー視点のモノづくり
- 属性別ユーザー分析の深化

3

メディア機能の強化

- デジタルメディアを活用したユーザーコミュニケーションの拡大

過去IPを「サミークラシックシリーズ」としてリバイバルし、好評を博す

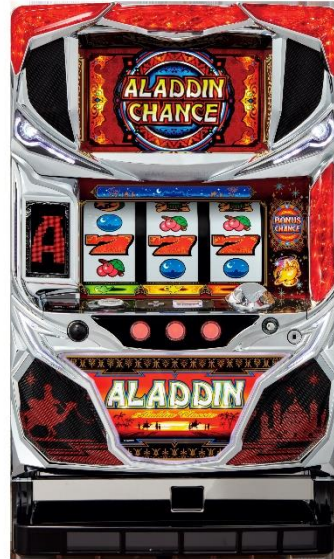
販売台数
約1.1万台



『パチスロガメラ』

©KADOKAWA
©Sammy

販売台数
約1.5万台



『パチスロアラジンAクラシック』

©Sammy

販売台数
約1.3万台



『パチスロディスクアップ2』

©Sammy

販売台数
約0.9万台



『パチスロハードボイルド』

©Sammy

2021年6月

2022年1月

2022年1月

2022年10月



『スマスロ北斗の拳』

➤ 累計導入台数：約6万台（2023年7月末時点）

※上記の内、約5,000台は2023/3期中に先行納品

- 当社スマートパチスロ第1弾（2023年4月導入）
- 歴代販売台数No.1『パチスロ北斗の拳』を踏襲
- 稼働貢献継続中
- 2023年8月にも追加販売を実施

1

開発効率の 向上

- パチスロ・パチンコ間の画像共通化
- 映像制作の合理化
- スペック替え等の派生タイトルの拡大

2

原価の 削減

- パチスロ・パチンコ間の部材共通化の促進
 - 初回ロットの適正化による余剰在庫の抑制
- (中長期目標：余剰在庫ゼロ)

3

EC化の 推進

- パチンコについてもEC販売へ移行

リゾート事業

Resort Business

事業概要 リゾート事業



国内リゾート施設
『フェニックス・シーガイア・リゾート』



©フェニックスリゾート



©フェニックスリゾート



海外リゾート施設
『パラダイスシティ』

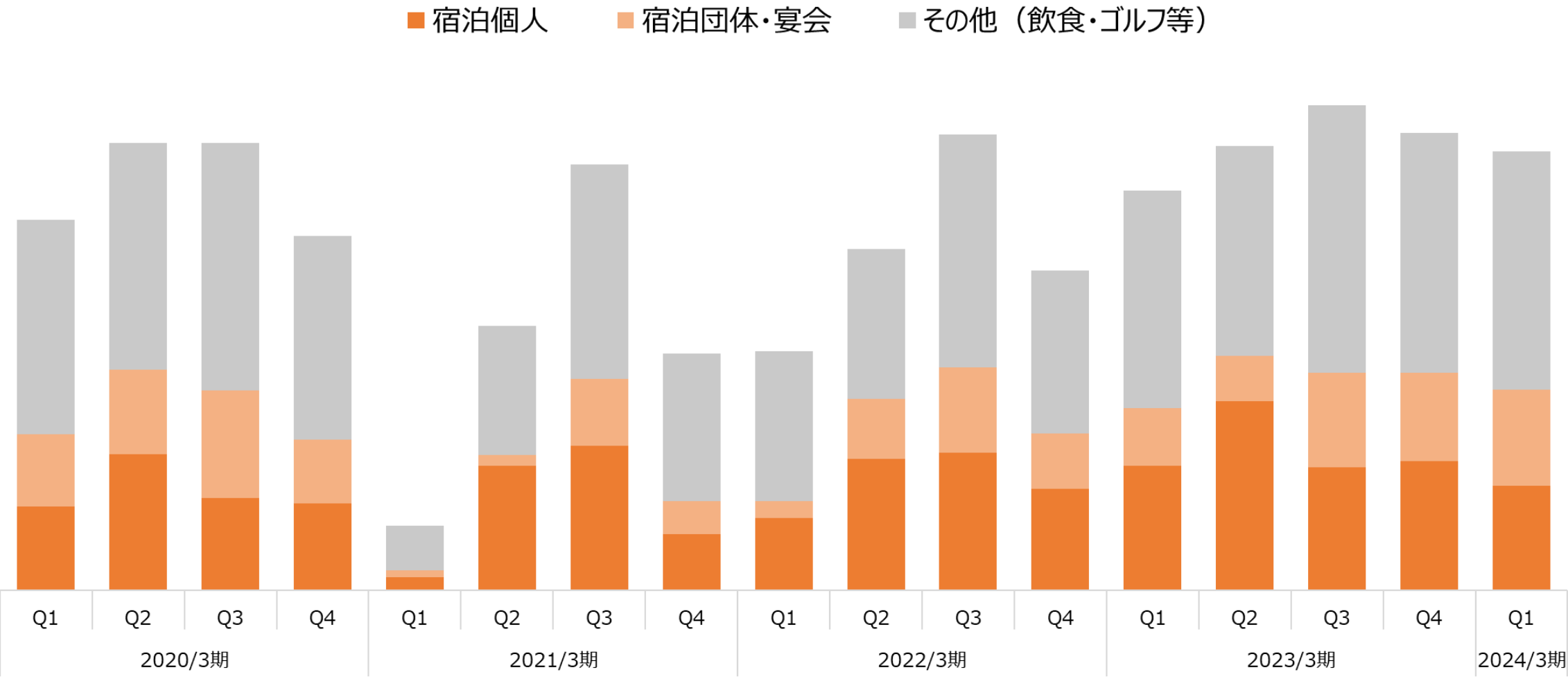


©PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. All rights reserved.



©PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. All rights reserved.

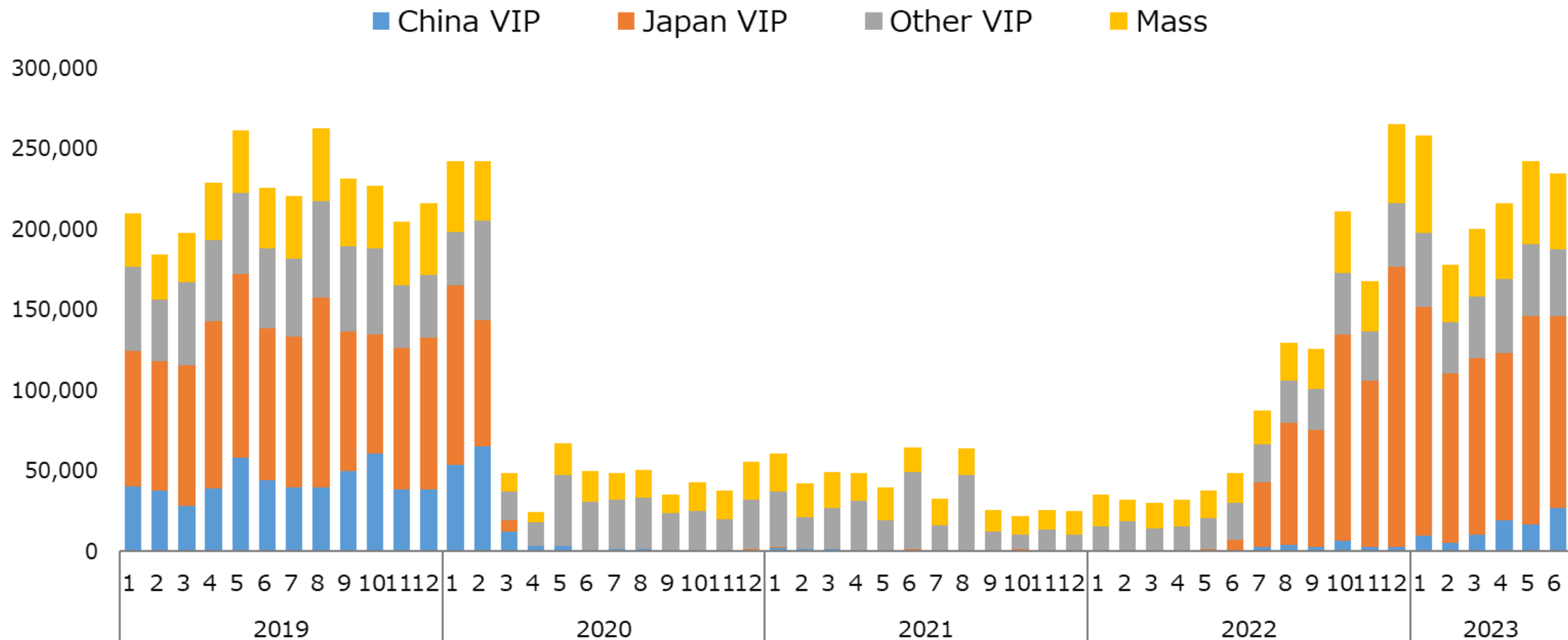
■ フェニックスリゾート 施設利用者別の売上高推移



各施設の状況：パラダイスセガサミー

■ パラダイスシティ ドロップ額*推移

(単位：百万ウォン)



*ドロップ額＝チップ購入額

■ 以下成長領域への投資を実行

	投資の検討領域	進捗状況
コンシューマ分野 約1,000億円	開発リソース強化	● セガ札幌スタジオ設立 ● Rovio Entertainment Oyj社のTOB実施を公表
	新たなエコシステムに対する投資	
ゲーミング領域 約1,000億円	ゲーミング領域における投資機会の見極め	● 国内外の統合型リゾートは見送り ● オンラインゲーミング分野を検討
その他 約500億円	CVC投資枠拡大（総枠150億円）	● 新規で約30億円/18件の投資実行 既存投資先のEXITは4件 ● (株)パピレスと合併会社設立 ● 「GAPOLI」サービスリリース
	新規事業創出、IP獲得 etc.	

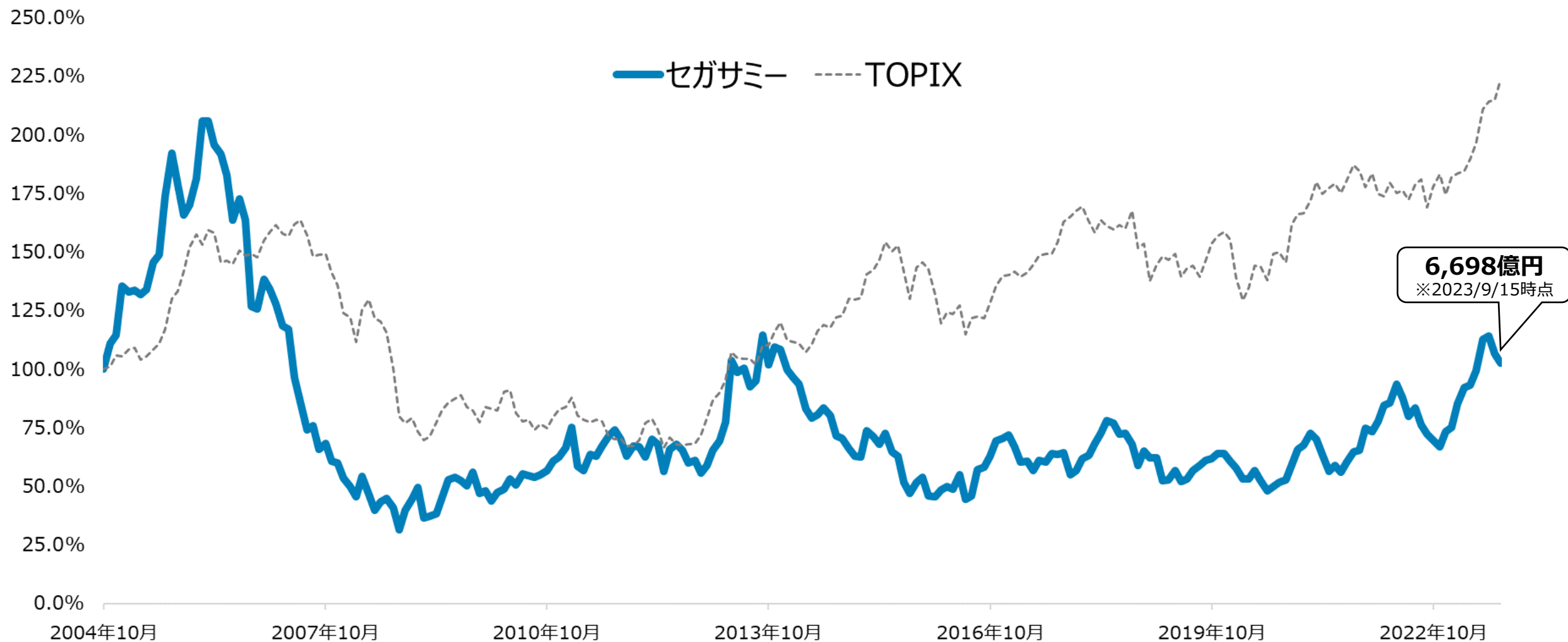
計2,500億円

1 | セガサミーグループの概要

2 | 成長戦略

3 | **株主還元**

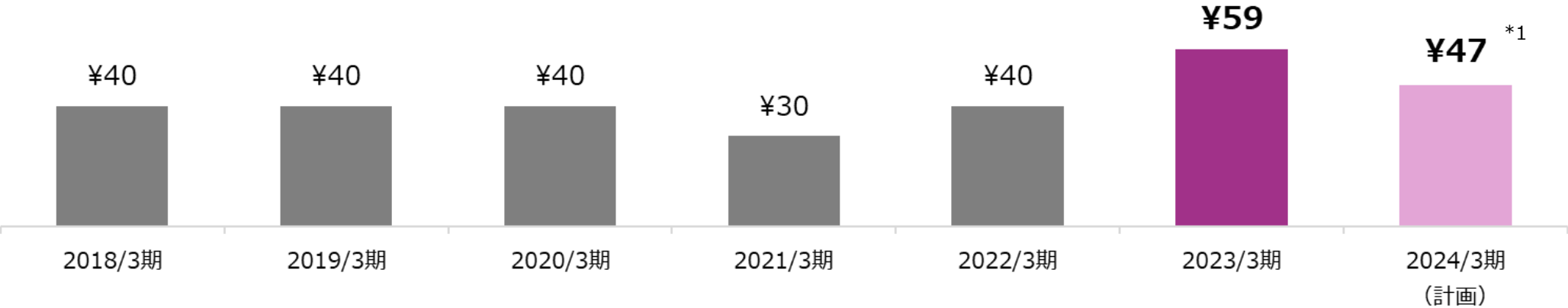
当社時価総額騰落率



株主還元の推移（2018/3期～2024/3期）



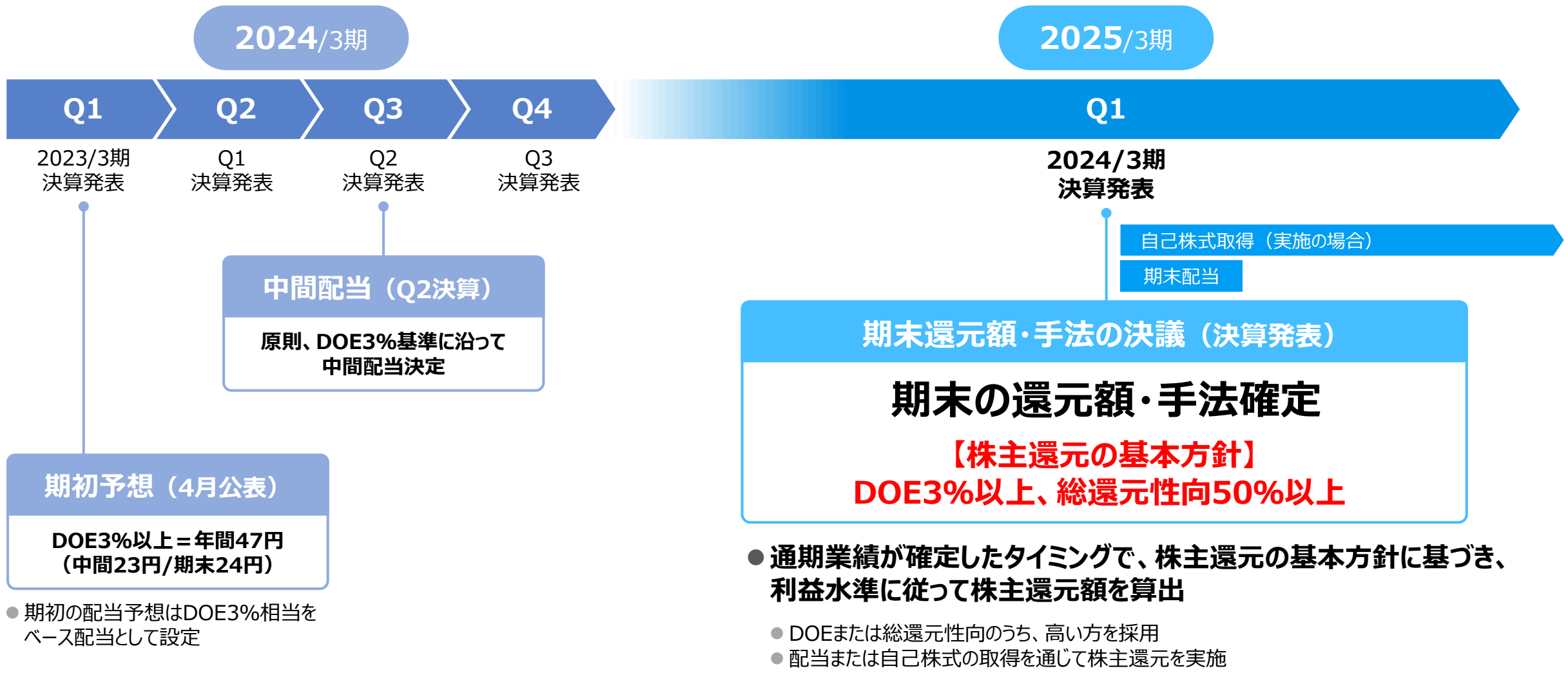
■ 総還元性向50%の方針に基づき、23/3期の年間配当は59円、自己株式取得100億円を実行予定
【1株当たりの配当金の実績・計画】



	2018/3期	2019/3期	2020/3期	2021/3期	2022/3期	2023/3期	2024/3期 (計画)
配当総額	93.7億円	93.8億円	93.9億円	70.5億円	91.6億円	129.6億円	-
1株当たり配当	中間：20円 期末：20円	中間：20円 期末：20円	中間：20円 期末：20円	中間：10円 期末：20円	中間：20円 期末：20円	中間：20円 期末：39円	中間：23円 期末：24円
自己株式取得額 ^{*2}	-	-	-	-	299.9億円	100億円	-
DOE ^{*3}	3.0%	3.1%	3.1%	2.4%	3.1%	4.2%	3%以上
総還元性向 ^{*4}	105%	355%	68%	553%	106%	50%	50%以上

^{*1} 2024/3期の期初の配当予想はDOE3%相当をベースとして設定。
^{*2} 自己株式取得の買付期間は、2022/3期は2021/11/9～2022/4/19に実施、2023/3期は2023/5/1～2024/3/29に実施予定。
2023/3期の取得金額（上限）：100億円、取得株数（上限）：800万株の予定。
^{*3} DOE（株主資本配当率）＝ 配当額 / 純資産
^{*4} 総還元性向 ＝ （配当総額+自己株式取得総額） / 当期純利益

株主還元（還元額・手法の決定プロセス）



04

お知らせ

当社ホームページにて各種情報を掲載しております

・セガサミー 個人投資家向けサイト

「SS通信」や「感動体験レポート」等、
ここでしか見られないコンテンツを掲載しております



<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/individual/>

・統合レポート2022



https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/library/printing_annual/

・決算資料等



<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/library/>

・その他IR情報



<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/>

CEO業績報告



代表取締役社長グループCEO 栗見 浩紀

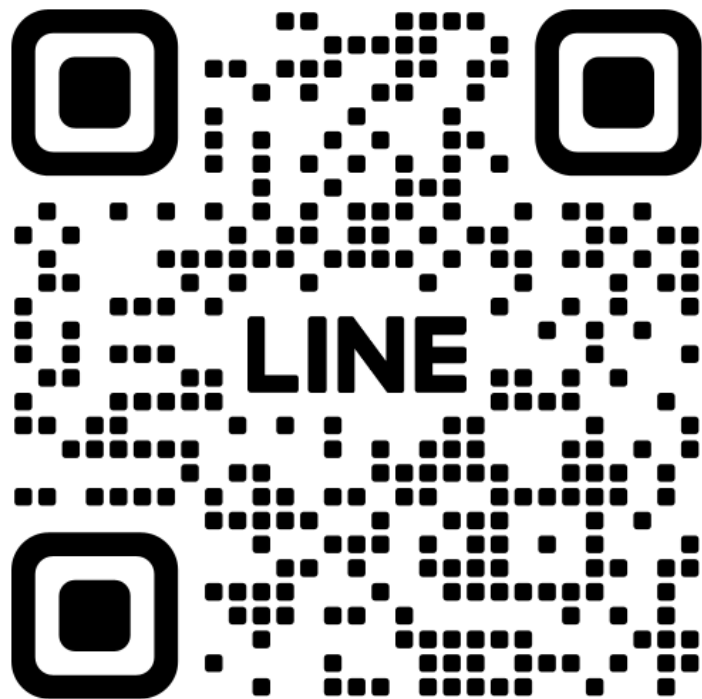
2023年3月期の当グループの業績は、エンタテインメントコンテンツ事業及び遊技機事業において増収増益、リゾート事業についても損失幅が縮小したことから、大幅な増収増益を達成し、売上高は3,896億円(前年同期3,209億円)、経常利益は494億円(前年同期333億円)、親会社株主に帰属する当期純利益は459億円(前年同期370億円)となり、2022年3期よりスタートした中期計画において最終年度に計画していた450億円という経常利益目標を前倒しで上回ることであります。

エンタテインメントコンテンツ事業では、コンシューマ分野で「ソニックフロンティア」や「ペルソナ5ザ・ロイヤル」等一部の新作やF2Pが好調に推移した他、アミューズメント機器分野でプラズマカテゴリーが好調に推移しました。遊技機事業では、特に「パチスロ甲鉄城のカバネリ」を中心にパチスロ機(6.5号機)が好調に推移したことに加えて、「スマスロ北斗の拳」を含む2024/3期タイトルの一部先行納品分を計上した結果、パチスロで94,966台、パチンコで103,556台の販売となりました。リゾート事業も個人客中心に好調に推移したことより業績回復が進み、フェニックスリゾートでは初の黒字化を達成するなどにより前年同期比で大幅な増収となり、損失幅が縮小しました。

セガサミー 個人投資家向けサイト 「SS通信」イメージ



「統合レポート2022」



LINE ID:
@segasammy_ir

- 適時開示
- IR最新資料
- 新製品
- サイト更新

に関する情報などをお届けいたします。

05

補足

社名	セガサミーホールディングス株式会社		
設立日	2004年10月1日		
所在地	東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー		
従業員数	8,219名（連結）	（2023年3月31日時点）	

証券コード **6460**

業種 **機械**

上場市場 **東京証券取引所 プライム市場**



事業の歴史



1979年『TV雀球』発売

1989年『アラジン』発売

1999年『ゲゲゲの鬼太郎』発売

2003年『パチスロ北斗の拳』発売

1985年『UFO CATCHER®』発売

1988年 家庭用ゲーム機『メガドライブ』発売

1994年『セガサターン』発売

1995年『プリント倶楽部®』発売

1998年『ドリームキャスト』発売



『UFO CATCHER®』
©SEGA



『パチスロ北斗の拳』
©武論尊・原哲夫/NSP 1983
©Sammy

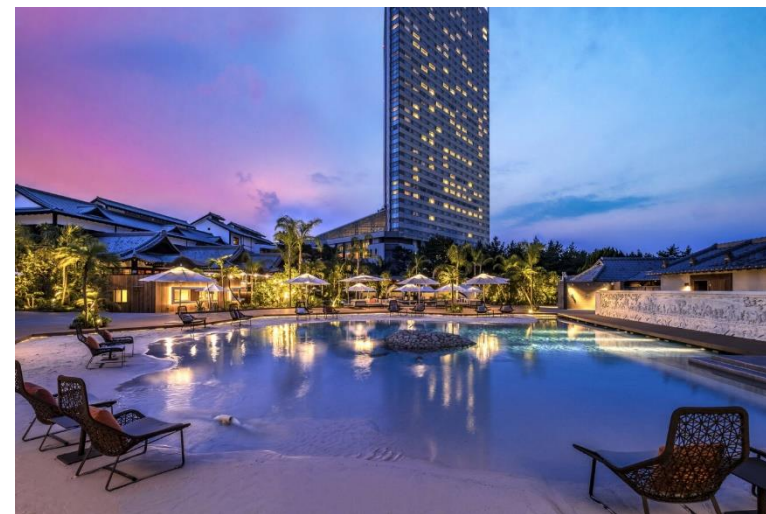
2004年10月1日 経営統合
セガサミーホールディングス設立

2017年4月 韓国初のIR(統合型リゾート)施設
『パラダイスシティ』を開業



『パラダイスシティ』

2012年3月 宮崎のリゾート施設
『フェニックスリゾート』の全株式を取得



©フェニックスリゾート

『フェニックス・シーガイア・リゾート』

役員構成

役員構成

代表取締役会長	里見 治
代表取締役社長グループCEO	里見 治紀
取締役 専務執行役員 グループCFO	深澤 恒一
取締役 専務執行役員	杉野 行雄
取締役 上席執行役員	吉澤 秀男
取締役(社外)	勝川 恒平
取締役(社外)	メラニー・ブロック
取締役(社外)	石黒 不二代
取締役 常勤監査等委員	阪上 行人
取締役 監査等委員(社外)	大久保 和孝
取締役 監査等委員(社外)	木下 潮音
取締役 監査等委員(社外)	村崎 直子

株式の状況 (2023年3月末現在)

発行可能株式総数	800,000,000株
発行済株式の総数	241,229,476株
株主数	60,659名

属性別分布	(%)
金融機関	18.3
金融商品取引業者	2.4
その他法人	23.1
外国法人等	29.8
個人その他	17.9
自己株式	8.5

※単元未満の株式数含む

大株主の構成

株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
株式会社H S C o m p a n y	36,008,000	14.92
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	27,345,500	11.33
セガサミーホールディングス株式会社	20,476,041	8.48
有限会社エフエスシー	13,682,840	5.67
株式会社日本カストディ銀行 (信託口)	13,173,200	5.46



「感動体験を創造し続ける」

～社会をもっと元気に、カラフルに。～

<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/>

ゲーミング法令及び規制に関わる、投資家・株主への注意事項

当社は、株式公開会社としてネバダ州ゲーミング・コミッションに登録されており、当社の子会社として米国ネバダ州で事業を行う、セガサミークリエイション株式会社及びその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA Inc.（以下、総称して「運営子会社」）の2社の株式を直接的又は間接的に保有することについて適格であると認定されております。

運営子会社は、ネバダ州においてゲーミング機器を製造・販売するライセンスを受けております。ネバダ州法の規制により、当社の株主もネバダ州ゲーミング当局が定める規則の適用対象となります。

当該規制の内容については、<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/stock/regulation/>をご覧ください。また、両子会社はネバダ州以外の複数の国や州、地域（以下「その他地域」といいます）においてもゲーミング機器を製造・販売するライセンスを受けており、当社の株主はその他地域の法令及び各ゲーミング当局が定める規則等に基づき、ネバダ州と同様又は類似の規制の適用対象となることがあります。

グループの製品・サービスについては、下記Webサイトをご覧ください

<https://www.segasammy.co.jp/ja/corp/group/>

（セガサミーグループ会社一覧）

- 本資料に記載されている会社名及び製品名等は、該当する各社の商標または登録商標です。

セガサミーのLINE公式アカウント（LINE ID：@segasammy_ir）友だち募集中です。

友だち登録用URL <https://lin.ee/PREWG5L>