

2025年3月期 第1四半期 決算プレゼンテーション

2024/8/7

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。

01

2025年3月期 第1四半期実績 / 今後の見通し

➤ フェニックスリゾートの全株式をFortress Investment Groupに譲渡 (2024/5/10発表)

● 譲渡の背景

さらなる企業価値向上に向けて、ホテル・リゾート事業において豊富な経験、知識を有するFortress社を戦略的パートナーとして迎え、フェニックスリゾートの運営を主導してもらうことを決定

● 今後の見通し

フェニックスリゾートが発行する種類株式を取得し、20%の議決権を保有
Fortress社との戦略的パートナーシップ契約に基づき、引き続きフェニックスリゾートのさらなる企業価値向上を支援

● 業績への影響

2025年3月期Q1に株式譲渡益84億円を特別利益として計上

➤ Stakelogic B.V.の買収発表 (2024/7/26発表)

● 買収価額

企業価値130百万ユーロに今後の有利子負債や運転資本等に基づく調整等を行い、最終的な譲渡価額を確定

● 業績への影響

買収完了時期を2026年3月期第1四半期と見込んでいることから、今期通期連結業績に与える影響は軽微

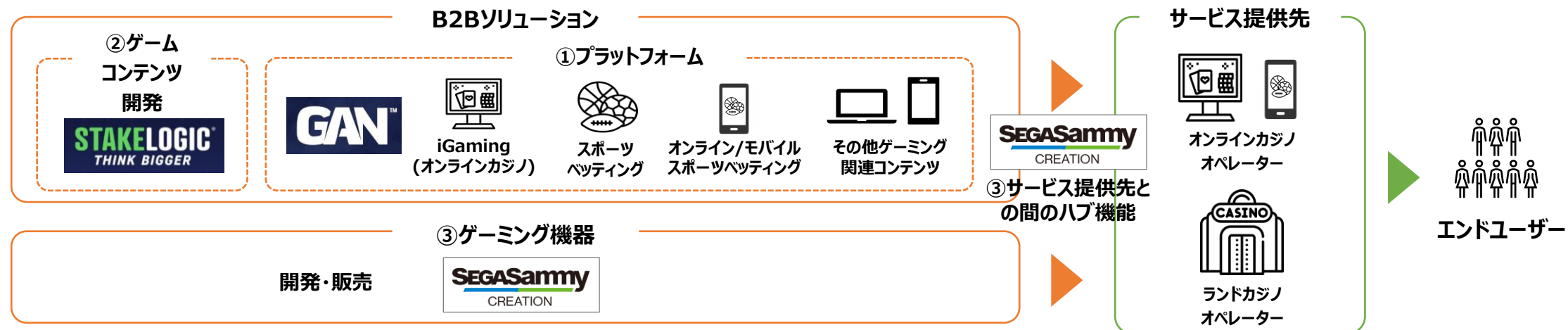
● 買収の狙い

市場成長が見込まれる北米オンラインゲーミング市場への参入実現に向けて、

- ① 2023年11月に買収契約を締結したGAN社の強みであるB2Bプラットフォームに、
- ② Stakelogic社のユニークなコンテンツを加え、全てのサービスを網羅的に提供できるゲーミングサービスプロバイダーとなり、
- ③ SSC*社が持つ顧客ネットワークを掛け合わせることで、事業成長スピードの加速や高い競争力を生む等のシナジーを創出

*SSC = 当社グループ会社のセガサミークリエイション株式会社

【Stakelogic社、GAN社、SSC社の事業領域の概念図】



業績のポイント（連結）

(億円)	2024/3期※		2025/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	1,082	4,689	1,047	4,450
営業利益	227	578	193	450
経常利益	230	597	218	480
特別利益	0	13	88	85
特別損失	6	192	2	5
親会社株主に帰属する 当期純利益	172	330	245	390
調整後EBITDA	247	547	258	620
ROE	-	9.6%	-	-

※従来、米国での映画製作の出資に係る配分収入は「営業外収益」に含めておりましたが、今期より「売上高」に含めて表示することに変更しております。本変更に伴い、2024/3期の売上高、営業利益も遡及して変更となっております。

*CS = コンシューマ分野、*エンタメ = エンタテインメントコンテンツ事業

2025/3期 Q1実績

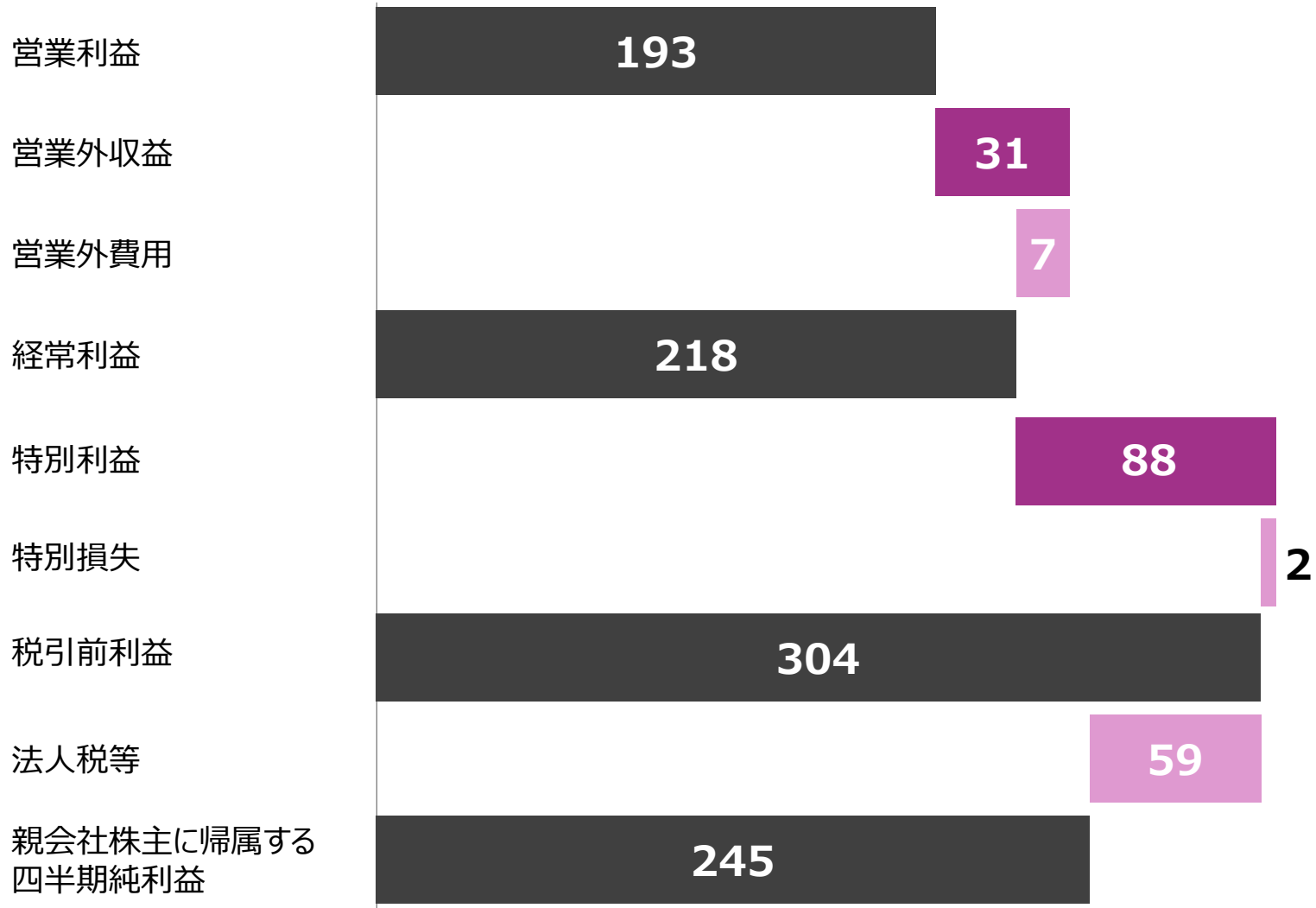
- **全体で堅調な滑り出し**
 - CS*を中心に全体で堅調（エンタメ*）
 - 順調な滑り出し（遊技機）
- **フェニックスリゾートの売却による特別利益を計上**

今後の見通し

- **各事業で主カタイトルの投入を進める**
 - 主カタイトルの投入はQ3以降（エンタメ）
 - Q2に今期目玉タイトル『e北斗の拳10』を投入（遊技機）

段階利益（2025/3期 Q1実績）

（単位：億円）



営業外損益、特別損益の内訳

営業外収益	31
持分法による投資利益	9
為替差益	7
受取利息	6
投資事業組合運用益	2
営業外費用	7
支払利息	4
投資事業組合運用損	1
特別利益	88
関係会社株式売却益	84
特別損失	2
減損損失	2
法人税等	59

(参考) セグメント別業績

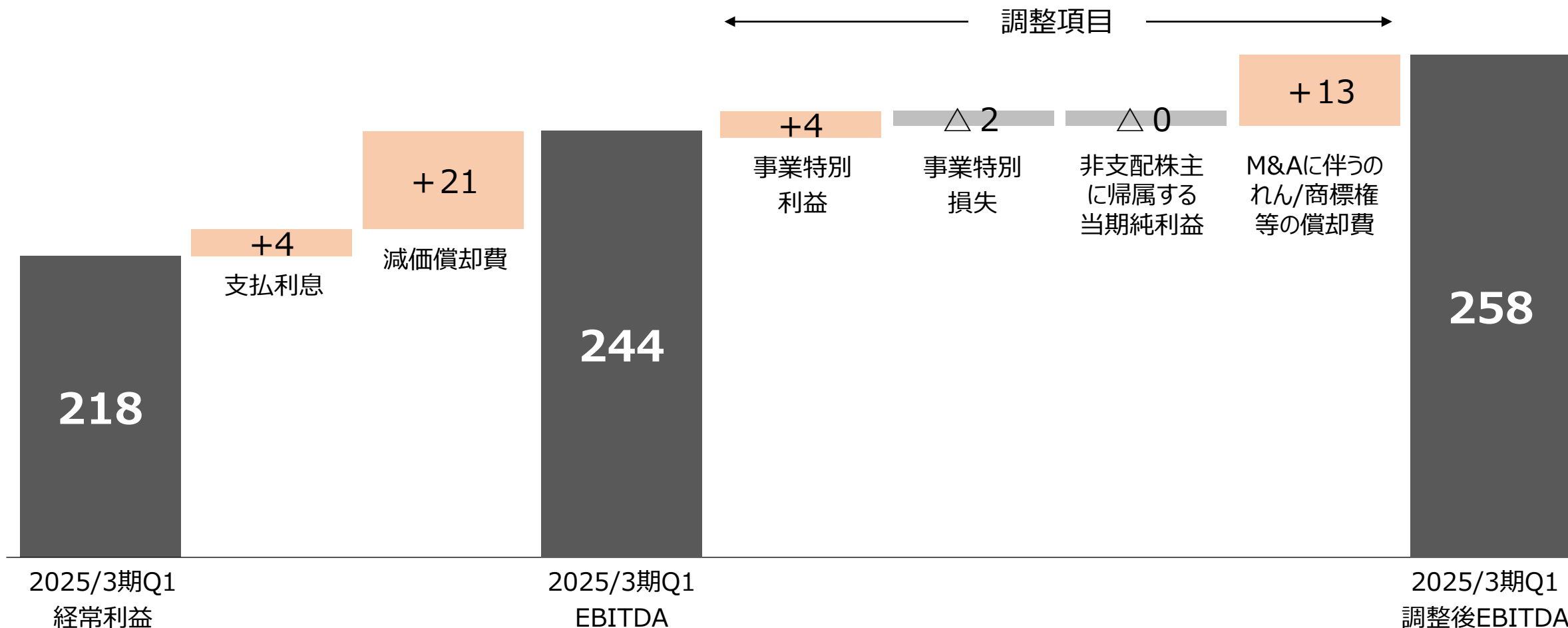
(億円)	2024/3期※		2025/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	1,082	4,689	1,047	4,450
エンタテインメントコンテンツ	541	3,198	725	3,350
遊技機	505	1,332	288	1,050
ゲーミング	3	19	6	30
その他/消去等	33	140	28	20
経常利益	230	597	218	480
エンタテインメントコンテンツ	44	308	125	400
遊技機	217	419	107	235
ゲーミング	-2	-4	9	-15
その他/消去等	-29	-126	-23	-140
調整後EBITDA	247	547	258	620
エンタテインメントコンテンツ	50	220	157	500
遊技機	223	445	114	265
ゲーミング	-2	-4	7	-15
その他/消去等	-24	-114	-20	-130

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施（未監査）

※各事業の詳細はp.13～

(参考) EBITDA調整項目 (2025/3期 Q1実績)

(単位：億円)



為替変動による影響について

【Q1実績における為替影響】

➤ エンタテインメントコンテンツ事業において、売上高29億円、営業利益15億円の押し上げ効果

		Q1
CS*	売上高	+27
	営業利益	+17
映像	売上高	+2
	営業利益	+2
AM&TOY	売上高	-
	営業利益	-4

- 1USDドル：期初計画レート137円 → AR 156円
- 1ポンド：期初計画レート190円 → AR 197円
- 1ユーロ：期初計画レート161円 → AR 168円

➤ 営業外収益に、外貨建て債権・債務の洗替や決済による為替差益7億円を計上

*CS=コンシューマ分野

各種費用等

(億円)		2024/3期※		2025/3期	
		Q1	通期実績	Q1	通期計画
エンタテインメント コンテンツ	研究開発費・コンテンツ制作費	125	831	166	681
	広告宣伝費	31	316	45	308
	減価償却費	9	44	11	44
	設備投資	19	56	13	58
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	29	144	28	141
	広告宣伝費	7	29	7	41
	減価償却費	5	26	7	28
	設備投資	7	39	11	49
ゲーミング	研究開発費・コンテンツ制作費	2	7	2	10
	広告宣伝費	0	0	0	1
	減価償却費	-	-	-	-
	設備投資	0	4	4	0
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	157	982	197	833
	広告宣伝費	42	362	54	370
	減価償却費	19	85	21	83
	設備投資	30	116	33	119

2025/3期 Q1実績

- Rovioの費用計上により研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費が増加（エンタメ*）

今後の見通し

- 主力新作タイトルの投入が進むQ3以降に研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費の増加を見込む（エンタメ）

*エンタメ=エンタテインメントコンテンツ事業

※2025/3期計画を再精査し、一部変更

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施（未監査）

※「その他/消去等」の費用については「2025年3月期 第1四半期決算補足データ集」に掲載

※事業別の研究開発費・コンテンツ制作費の認識基準

- エンタテインメントコンテンツ事業（CS・フルゲーム）：開発中は棚卸資産、または無形固定資産として資産計上され、発売後に費用化。初月25%、以降、残額を23か月で定額償却（償却期間は計24か月）。
- エンタテインメントコンテンツ事業（CS・F2P）：配信開始日より24か月間または36か月で定額償却。
- エンタテインメントコンテンツ事業（AM）：開発中は棚卸資産として資産計上し、発売後に費用化。発売当初2か月は15%ずつ、以降10か月で7%ずつ定額償却（償却期間は計12か月）。
- 遊技機事業：資産計上せずに、発生ベース（外注加工費は検収時点）で費用計上

連結貸借対照表 要約



(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】			
	科目	2024年3月期末	当第1四半期末	増減	科目	2024年3月期末	当第1四半期末
現金・預金	2,117	1,951	-166	支払手形・買掛金	260	288	+28
受取手形・売掛金・契約資産	542	449	-93	短期借入金	225	225	+0
有価証券	80	258	+178	その他	869	636	-233
棚卸資産	817	914	+97	流動負債 計	1,354	1,149	-205
その他	394	443	+49	社債	100	100	-
流動資産 計	3,950	4,015	+65	長期借入金	1,245	1,245	-
有形固定資産	600	507	-93	その他	262	247	-15
無形固定資産	922	990	+68	固定負債 計	1,607	1,592	-15
内、のれん	302	343	+41	負債合計	2,962	2,742	-220
内、商標権	475	499	+24	株主資本 計	3,332	3,519	+187
投資有価証券	498	523	+25	その他の包括利益累計額合計	236	381	+145
その他	569	616	+47	新株予約権	7	8	+1
固定資産 計	2,589	2,636	+47	非支配株主持分	0	0	+0
資産合計	6,539	6,652	+113	純資産合計	3,577	3,909	+332
				負債及び純資産合計	6,539	6,652	+113

主な増減要因

	2024年3月期末	当第1四半期末	増減		
現金預金・現金同等物等	2,198	2,159	-39	(資産)	フェニックスリゾートの連結除外に伴い有形固定資産が減少。有価証券および今後投入予定タイトルに関する棚卸資産が増加したこと等により現預金が減少。
有利子負債	1,570	1,570	+0	(負債)	賞与の支給や納税により、賞与引当金、未払消費税等、未払法人税等が減少
ネットキャッシュ	628	589	-39	(純資産)	配当金の支払いがあった一方で、親会社株主に帰属する四半期純利益を計上したこと等により株主資本が増加。加えて、為替換算調整勘定が増加。
自己資本比率	54.6%	58.6%	+4.0p		

02

セグメント別の実績/計画

(億円)	2024/3期※		2025/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	541	3,198	725	3,350
コンシューマ	340	2,240	513	2,350
映像	46	239	59	235
AM&TOY	154	718	153	765
営業利益	43	299	118	380
コンシューマ	25	219	89	275
映像	9	56	24	45
AM&TOY	8	23	5	60
経常利益	44	308	125	400
調整後EBITDA	50	220	157	500
フルゲーム売上高	110	881	152	930
新作	25	550	39	533
リピート	85	330	112	396
F2P売上高	125	539	110	569
フルゲーム販売本数 (万本)	487	2,789	586	2,967
新作	74	923	71	919
リピート	412	1,866	514	2,048

*DLC=ダウンロードコンテンツ、CS=コンシューマ分野

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施（未監査）

※2025/3期期初計画における為替レートは、1USDドル：137円、1ポンド：190円、1ユーロ：161円

2025/3期 Q1実績

➤ 全体で堅調な滑り出し

- 為替による押上げやDLC*等の販売好調等により想定を上回る（CS*）
 - ✓ フルゲームは前年同期比で増収も、想定をやや下回る
 - ✓ Rovioの売上計上により増収
- ソニック映像作品に関する収入が好調（映像）

今後の見通し

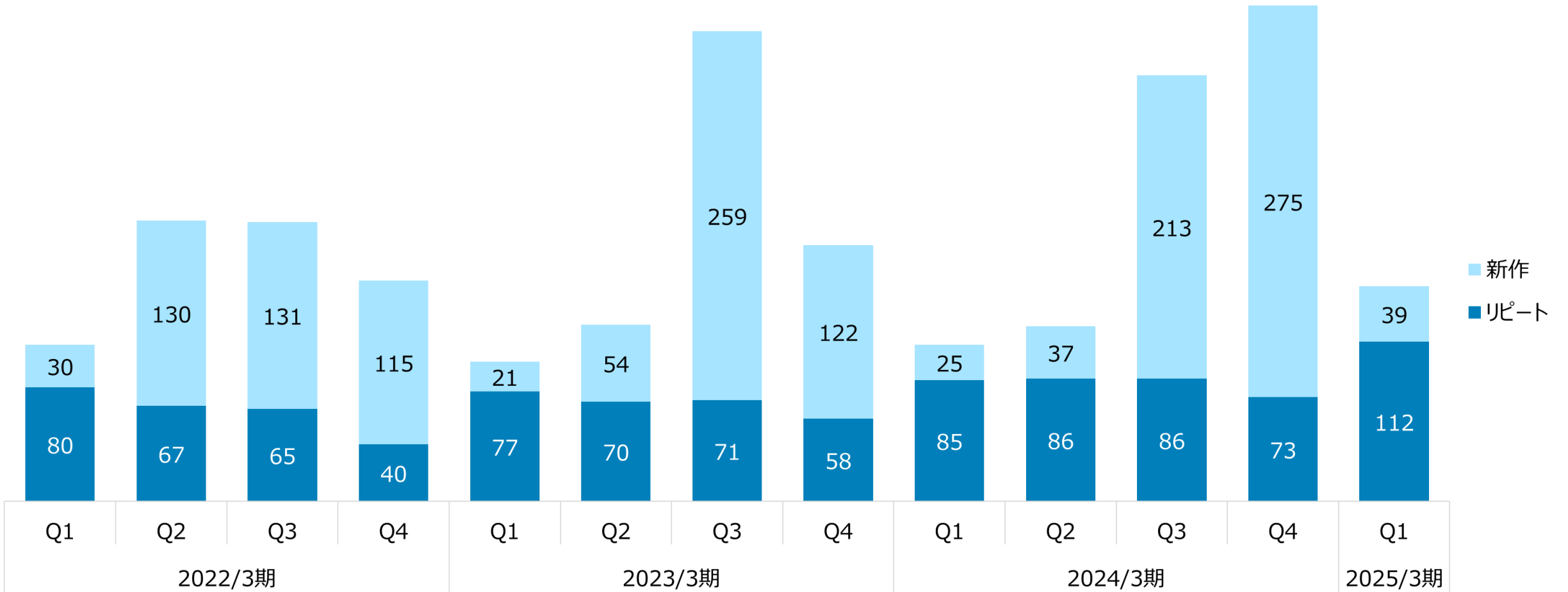
➤ 各分野で新作タイトル投入が進む

- Q3以降にフルゲームの主力新作タイトルの販売本格化（CS）
- 上記に合わせて全体でトランスメディアの展開を推進
- 為替変動による影響を注視（CS、AM&TOY）

		2025/3期 Q1実績	今後の見通し
コンシューマ	フルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 追加ダウンロードコンテンツを含む新作・リピート販売ともに堅調に推移 	<ul style="list-style-type: none"> Q3以降に主力新作タイトルの販売本格化 『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』、『メタファー：リファンタジオ』、『Football Manager 25』（仮）、等
	F2P	<ul style="list-style-type: none"> 既存タイトルが想定通りに推移 	<ul style="list-style-type: none"> 既存タイトルの運営強化 冬に新作『Sonic Rumble』の提供を開始
	その他	<ul style="list-style-type: none"> Rovioの売上を計上 サブスクによるライセンス収入を計上 為替変動による押し上げ効果 	<ul style="list-style-type: none"> トランスメディア展開によるキャラクターライセンス収入の増加を期待 為替変動による押し上げ影響を注視
映像		<ul style="list-style-type: none"> ソニック映像作品に関する収入が想定比で上振れ 映像制作や配信等に伴うライセンス収入を計上 	<ul style="list-style-type: none"> 劇場版『名探偵コナン 100万ドルの五稜星（みちしるべ）』の配分収入を計上予定 引き続き、映像制作や配信等による収入を予定
AM&TOY	AM	<ul style="list-style-type: none"> プライズカテゴリーを中心に販売 為替変動による原材料価格の高騰による影響が継続 	<ul style="list-style-type: none"> 『UFO CATCHER TRIPLE TWIN Compact』を発売するほか、プライズ等の販売を強化 為替変動による原材料価格の高騰の影響を注視
	TOY	<ul style="list-style-type: none"> 主に定番製品等を販売 	<ul style="list-style-type: none"> 新製品『me スマホ+』及び定番製品等を販売予定

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

(単位：億円)



(参考) エンタテインメントコンテンツ事業 展開スケジュール (CS・映像)



分野		タイトル	発売・提供開始日	地域	プラットフォーム	
CS*	フルゲーム	真・女神転生V Vengeance	2024/6/14	グローバル	マルチプラットフォーム	
		スーパーモンキーボール バナナランブル	2024/6/25	グローバル	Nintendo Switch™	
		メタファー：リファンタジオ	2024/10/11	グローバル	マルチプラットフォーム	
		ソニック × シャドウ ジェネレーションズ	2024/10/25	グローバル	マルチプラットフォーム	
		Football Manager 25 (仮)	未定	グローバル	マルチプラットフォーム	
	F2P	Persona5：The Phantom X	2024/4/12	中・韓・繁	iOS/Android	※ライセンスアウト
		Sonic Rumble	今冬	グローバル	iOS/Android	
映像	製作案件 (出資を含む)	劇場版『名探偵コナン 100万ドルの五稜星 (みちしるべ)』	2024/4/12	-	-	
		映画『それいけ！アンパンマン ばいきんまんとおぼんのおんぼん』	2024/6/28	-	-	
		範馬刃牙	配信中	グローバル	Netflix	
		SAKAMOTO DAYS	2025/1	-	-	
		アオのハコ	2024/10	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト* 作品
	ライセンスアウト/ 出資案件 等	Sonic the Hedgehog 3 (原題)	2024/12/20	グローバル	-	※日付は北米での封切予定日
		The Angry Birds Movie 3 (原題)	未定	-	-	
		ナックルズ	2024/4/26	グローバル	Paramount+	※ライセンスアウト、日付は海外での配信開始日
		アングリバーードと謎の島：ベイビーバーードの大冒険	2024/5/21	グローバル	Amazonプライムビデオ	※ライセンスアウト
		龍が如く～Beyond the Game～	2024/10/25	グローバル	Amazonプライムビデオ	※ライセンスアウト、日付は日本での配信開始日
		劇場版プロジェクトセカイ 壊れたセカイと歌えないミク	2025/1/17	-	-	※ライセンスアウト
		ゴールデンアックス (タイトル未定)	未定	-	-	※ライセンスアウト

*CS=コンシューマ分野、UNLIMITED PRODUCEプロジェクト=アニメーション作品のプロデュース事業の強化を目的とし、他社スタジオとも協業したアニメ作品のプロデュースを行う取り組み

※ 発表済みタイトルのみ記載

(参考) エンタテインメントコンテンツ事業 販売スケジュール (AM&TOY)



分野		タイトル	発売・稼働等日	地域	プラットフォーム	
AM&TOY	AM	GIMMI (ギミ)	2024/7/4	-	-	※プリントシール機
		UFO CATCHER TRIPLE TWIN Compact	2024/7/11	-	-	
	TOY	SONIC&FRIENDS	2024/4/26	-	-	
		はじめてのおみやげさんごっこ♪アンパンマンのもちふわパン屋さん	2024/5/30	-	-	
		動く絵本プロジェクター DreamSwitch ANPANMAN	2024/6/27	-	-	
		あそびにおいでよ!おしゃべりするよ!ちいかわのおうち	2024/6/27	-	-	
		モンポケ 音も!光も!ころころピカチュウタワー	2024/6/27	-	-	
		me スマホ+ (ミースマホプラス)	2024/8/8	-	-	

※ 発表済みタイトルのみ記載

(参考) コンシューマ分野 主な新作タイトル



メタファー：リファンタジオ (2024/10/11発売)
©ATLUS. ©SEGA.



ソニック × シャドウ ジェネレーションズ (2024/10/25発売)
©SEGA



Sonic Rumble (今冬提供開始)
©SEGA

(億円)	2024/3期※		2025/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	505	1,332	288	1,050
パチスロ	315	887	174	496
パチンコ	164	355	90	464
その他/消去等	26	90	24	90
営業利益	216	416	105	230
経常利益	217	419	107	235
調整後EBITDA	223	445	114	265
パチスロ				
タイトル数	1タイトル	7タイトル	3タイトル	7タイトル
販売台数(台)	64,766	180,090	36,993	107,000
パチンコ				
タイトル数	2タイトル	4タイトル	2タイトル	8タイトル
販売台数(台)	39,095	88,236	22,475	115,000
うち本体販売	19,312	25,419	2,383	57,400
うち盤面販売	19,783	62,817	20,092	57,600

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施（未監査）

※新シリーズを1タイトルとしてカウント

（前期以前に導入開始したタイトル・スペック替え等は含まない）

2025/3期 Q1実績

➤ 順調な滑り出し

- 新作タイトルの販売堅調
- 前期発売タイトルの追加販売を実施
- 主な販売タイトル：
 - 『スマスロ交響詩篇エウレカセブン4 HI-EVOLUTION』
 - 『スマスロ ゴールデンカムイ』 等

今後の見通し

➤ 新作タイトルを継続的に投入

- Q2には当社初のスマートパチンコであり、今期目玉タイトルの『e北斗の拳10』等を投入予定



- 『e北斗の拳10』 (2024年8月5日 全国導入開始)
 - 販売好調
 - TVCM等、前期大ヒットした『スマスロ北斗の拳』と同規模のプロモーションを実施

(参考) 遊技機事業 販売スケジュール

【Q1までの主な販売タイトル・Q2以降の販売予定タイトル】

		タイトル	導入月	販売台数	スペックレンジ*1	種別
パチスロ	Q1	スマスロ ゴールデンカムイ	2024年4月	12,865台	中	新シリーズ
		スマスロ交響詩篇エウレカセブン4 HI-EVOLUTION	2024年5月	13,600台	中	新シリーズ
		スマスロ痛いのは嫌なので防御力に極振りしたいと思います。	2024年6月	9,483台	中	新シリーズ
	Q2以降	スマスロ真・北斗無双	2024年7月	-	高	新シリーズ
		A-SLOT+ この素晴らしい世界に祝福を！	2024年9月	-	低	スペック替え
		スマスロ頭文字D 2nd	2024年10月	-	中	新シリーズ

		タイトル	導入月	販売台数	スペックレンジ*2	種別
パチンコ	Q1	P化物語	2024年4月	5,173台	ハイミドル/ライトミドル*3	新シリーズ
		P七つの大罪2 神千斬りVER.	2024年5月	3,395台	ライトミドル	スペック替え
		★P頭文字D 2nd	2024年6月	9,082台	ハイミドル	新シリーズ
	Q2以降	★e北斗の拳10	2024年8月	-	ハイ	新シリーズ
		★デジハネP交響詩篇エウレカセブン ANEMONE 99ver.	2024年8月	-	ライト	スペック替え
		Plいさの子 織田三郎信長伝	2024年9月	-	ハイミドル	新シリーズ

★はラッキートリガー搭載機種

*1 スペックレンジ (パチスロ) : 射幸帯にて区分 (高/中/低射幸)。自社定義にて算出。

*2 スペックレンジ (パチンコ) : 図柄揃い確率 (実質TS) にて区分 (ハイ/ハイミドル/ミドル/ライトミドル/ライト/ミニマム/その他)。ダイコク電機(株)の大当たり確率区分に準拠。

ハイ=1/320以下、ハイミドル=1/280~1/319、ミドル=1/200~1/279、ライトミドル=1/120~1/199、ライト=1/40~1/119、ミニマム=1/39以上

*3 『P化物語』は『P化物語 319ver.』と『P化物語 199ver.』の2スペックを販売

※2025/3期における販売台数のみ記載

※発表済みタイトルのみ記載

(億円)	2024/3期※		2025/3期	
	Q1	通期実績	Q1	通期計画
売上高	3	19	6	30
営業利益	-5	-17	-3	-20
営業外収益	3	14	14	10
営業外費用	0	1	1	5
経常利益	-2	-4	9	-15
経常利益率	-	-	-	-
調整後EBITDA	-2	-4	7	-15

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施（未監査）

2025/3期 Q1実績

➤ カジノ向けの機器販売が好調に推移

- ゲーミング機器販売：
 - 米国においてビデオスロット機の新筐体「Genesis Atmos™」対応の『Railroad Riches™』の販売が好調に推移
- パラダイスセガサミー：
 - カジノ売上が好調に推移し、持分法取込において利益貢献

今後の見通し

- ゲーミング機器販売：
 - 北米及びアジアにおいて販売台数の拡大を見込む
- パラダイスセガサミー：
 - 持分法取込において利益貢献を見込む



➤ 『Railroad Riches™』が好評を博し、 カジノオペレーターとの接点強化に寄与

- 2024年1月より導入開始
- 米国ゲーミング調査会社発行のゲームパフォーマンスレポート*において**Top3に2タイトル***がランクイン

*新筐体「Genesis Atmos」対応の『Railroad Riches™』より、「Tycoon™」と「Sheriff™」の2タイトルがランクイン

*Eilers & Krejcik Gaming, LLCが発行する“U.S. & Canada Game Performance Report July 2024”における“Top Indexing NEW Games-Core, Video ランキング”

(参考) ゲーミング事業/パラダイスセガサミー

(億ウォン)	2024/3期		2025/3期
	Q1	通期実績	Q1
売上高	912	4,487	1,323
カジノ	633	3,279	1,025
ホテル	232	1,003	237
その他	45	204	59
売上原価	741	3,531	922
カジノ	382	1,934	526
ホテル	254	1,121	286
	104	476	110
売上総利益	171	955	400
販売費及び一般管理費	72	392	101
営業利益	98	563	299
EBITDA	241	1,037	408
純利益	26	280	224
カジノ来場者数 (千人)	63	297	85

出所：パラダイス社発表資料より作成

セガサミー持分法取込額 (億円)	0	9	10
-------------------------	----------	----------	-----------

2025/3期 Q1実績

➤ カジノ売上が好調に推移

- カジノ売上は日本人VIP客を中心に好調を維持
- ホテル売上は韓国国内における滞在型旅行需要を取り込み、高い宿泊単価・稼働を継続

今後の見通し

➤ 持分法取込において利益貢献

- マーケティング強化によるさらなる集客向上を見込む

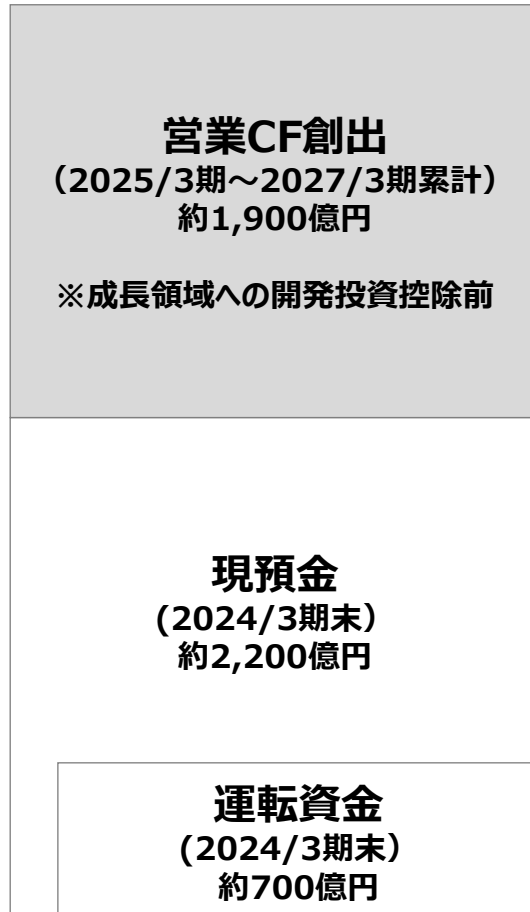
※パラダイスセガサミーは当社持分法適用関連会社

※パラダイスセガサミーは12月決算のため当社へは3カ月遅れで計上

※現地会計基準

【キャピタルアロケーションの方針】

<キャッシュ原資>



<今後3年での配分イメージ>



- **IPの成長加速のための開発投資拡充**
 - ・ 日本スタジオの主力IP強化 900億円+
 - ・ レガシーIP/Super Game 300億円+

- **さらなる成長の柱の構築に向けた投資検討 (M&A含む)**
 - ・ コンシューマ、ゲーミング (Stakelogic B.V.) 等

- **利益成長に応じた株主還元**

<株主還元方針>

 - ・ DOE3%以上または総還元性向50%以上のうち、高い方を採用し、配当または自己株式取得を通じて実施



<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>