2027年3月期 第2四半期

決算プレゼンテーション

2026/11/6

免責事項

本資料に記載されている市場予測や業績見通し、計画、戦略、その他の将来に関する記述は、本資料作成時点において当社が入手可能な情報および当社経営陣の判断に基づいて作成されたものであり、将来の業績を保証するものではありません。これらの記載されている内容には、経済情勢、業界動向、競合状況、為替レート、金利、原材料価格、法令・規則の変更・改廃、大規模な自然災害、感染症の流行、紛争、サイバーセキュリティに関するリスク等の様々な要因による影響を受けうる不確実性が伴うため、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。当社は、本資料の更新又は改定の義務を負いません。
また、本資料に含まれる当社以外の情報は、公開情報等から引用しておりますが、その正確性や完全性を保証するものではありません。
本資料は投資の勧誘・推奨を目的としたものではありません。投資に関する判断は、必ずご自身の責任と判断において行ってください。
万が一、本資料の情報の利用者がこれにより何らかの損害を被ったとしても当社および情報提供者は一切の責任を負いません。
いかなる目的においても、本資料の複製、転載や内容の改変等を行わないようお願い致します。本資料の全部又は一部を引用される場合は、必ず、引用元を明記するか、本資料へのリンクをしていただきますようお願いいたします。

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

※この資料は決算説明会の内容を書き起こしたものです。ご理解いただきやすいように一部に加筆・修正をしています。

スピーカー：セガサミーホールディングス株式会社 代表取締役社長グループCEO 里見 治紀

第2四半期の実績をご説明する前に、足元で発生している「777CON-PASS」における個人情報の流出及び「ALL.Net」の各種サービス停止といった、グループ内で複数のインシデントが発生している件につきまして、ユーザーの皆様、ならびにお取引先の皆様に多大なるご迷惑をおかけしていることをお詫び申し上げます。

現状、「777CON-PASS」におきましては、個人のお名前、住所、eメールアドレスなどは流出していない状況ではありますが、引き続き状況を注視し、必要な対策を講じてまいります。

また、「ALL.Net」におきましては、ゲームセンター向けのネットワークシステムであり、一部バンダイナムコ様の製品もおつなぎいただいている中で、稼働停止が発生している機種があります。また、オフラインで稼働しているタイトルについても今後、遊べなくなってしまう可能性があります。現在、復旧に向けた対策を早急に進めておりますが、ユーザーの皆様が遊べない、ゲームセンターの皆様が製品・サービスを提供できなくなっていることに対し、ご迷惑をおかけしておりますことを、重ねてお詫び申し上げます。

*1　バンダイナムコ製品の対象タイトルは、一部機能の復旧に伴い、11月8日より順次、試験的に稼働を再開。
*2　セガ製品の対応タイトルは、11月15日より順次、試験的に稼働を再開。
*3　オフラインで一定のプレイがなされると稼働が停止する一部タイトルの問題は、11月13日より順次解消。

01

27年3月期 第2四半期実績 / 今後の見通し

-2-

スピーカー：セガサミーホールディングス株式会社　専務執行役員グループCFO　高橋 真

2027年3月期の第２四半期実績、及び今後の取り組み等についてご説明いたします。

業績のポイント（連結）

（億円）	26/3期 Q2累計	26/3期 通期実績	27/3期 Q2累計	27/3期 通期計画
売上高	**2,011**	**4,875**	**2,125**	**5,100**
営業利益	**100**	**471**	**142**	**445**
経常利益	**108**	**542**	**161**	**475**
特別利益	0	8	1	0
特別損失	44	588	7	10
親会社株主に帰属する当期純利益	**27**	**-57**	**109**	**325**
1株当たり配当（円）	**27.00**	**55.00**	**27.00**	**55.00**
中期計画指標				
調整後EBITDA	**159**	**166**	**245**	**640**
ROE	**-**	**-1.6%**	**-**	**8.9%**

※ 調整後EBITDA：経常利益＋支払利息＋減価償却費±調整項目
調整項目：事業上の特別利益、事業上の特別損失（減損、タイトル評価減等）、非支配株主に帰属する当期純利益、M&Aに伴うのれん/商標権等の償却費

27/3期 Q2実績

➢ **全セグメントで想定を上回る**
- エンタメ*はフルゲームリピート、AM機器を中心に堅調
- 遊技機はパチスロの販売が好調
- ゲーミングの既存事業が堅調に推移

今後の見通し

➢ **各事業で主力タイトルの投入を進める**
- エンタメはフルゲームでQ3以降に主力タイトルを投入
- 遊技機は「北斗の拳」シリーズの他、複数のタイトルを投入
- ゲーミングは成長基盤を再構築し、来期以降の利益改善に繋げる

*エンタメ＝エンタテインメントコンテンツ事業

-3-

当第2四半期連結累計期間は、第1四半期に引き続き、全セグメントにおいて売上高・利益の両面で想定を上回り、特に遊技機事業が業績を牽引するなど、好調に推移しました。
概算値ですが、上期実績の計画対比での上振れ規模としては、営業利益段階で150億円程度であり、セグメント別では、エンタテインメントコンテンツ事業で約50億円、遊技機事業で約90億円、ゲーミング事業で約20億円の上振れでした。
また、調整後EBITDAは245億円であり、計画を大幅に上回っております。

上期の業績は計画を上回って推移していますが、一方で、下期においては各セグメントで主力タイトルの投入を予定しており、販売動向を見極める必要があることから、通期見通しについては期初計画からの修正はありません。

また、中間配当につきましては、DOE3%基準で算出した期初の配当予想に沿って、１株当たり27円に決定いたしました。
当社は、DOE３%以上、または総還元性向50%以上のうち、還元額が高額となる方を当該期の還元額とし、配当または自己株式取得を通じて還元することを基本方針としている事から、期末の還元額及び還元手法につきましては、業績の進捗等により変動する可能性があります。

（参考）セグメント別業績

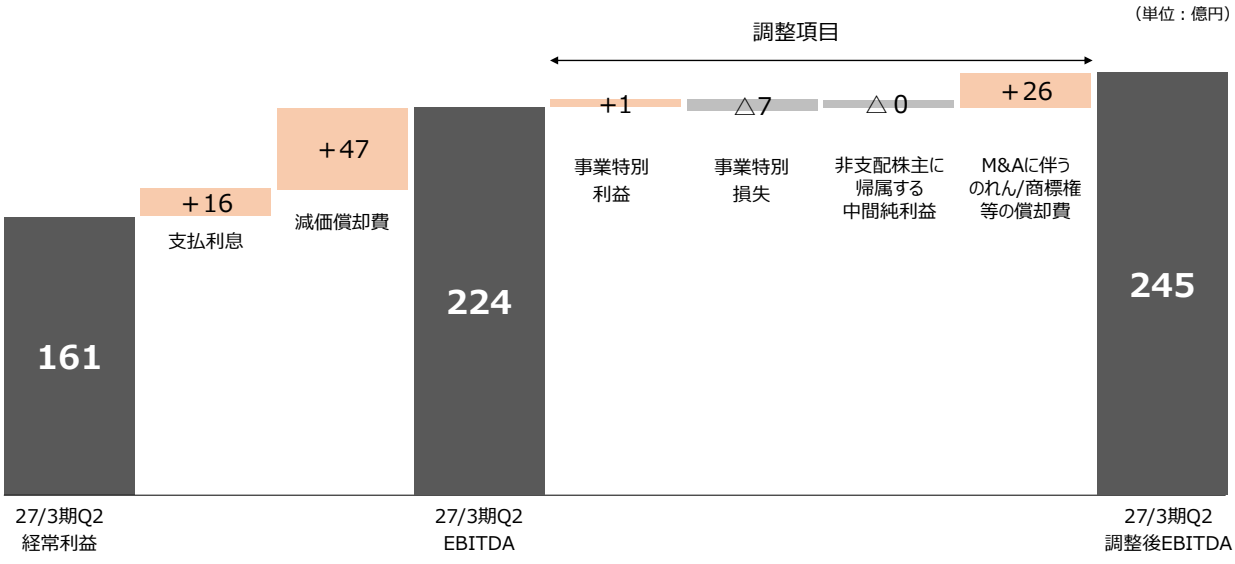
(億円)	26/3期		27/3期	
	Q2累計	通期実績	Q2累計	通期計画
売上高	**2,011**	**4,875**	**2,125**	**5,100**
エンタテインメントコンテンツ	1,488	3,266	1,451	3,570
遊技機	418	1,320	490	1,155
ゲーミング	85	253	163	345
その他/消去等	20	36	21	30
営業利益	**100**	**471**	**142**	**445**
エンタテインメントコンテンツ	159	324	93	425
遊技機	30	321	145	240
ゲーミング	-30	-72	-39	-100
その他/消去等	-59	-102	-57	-120
調整後EBITDA	**159**	**166**	**245**	**640**
エンタテインメントコンテンツ	212	133	148	525
遊技機	34	337	170	275
ゲーミング	-13	-184	-25	-40
その他/消去等	-74	-120	-48	-120

※各事業の詳細はP.11～

-4-

ご参考までに、セグメント別の業績です。

（参考）EBITDA調整項目（27/3期 Q2実績）



-5-

ご参考までに、当第2四半期における調整後EBITDAの調整項目の内訳です。

各種費用等

(億円)		26/3期		27/3期	
		Q2累計	通期実績	Q2累計	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	312	784	332	753
	広告宣伝費	139	308	139	322
	減価償却費	22	45	23	44
	設備投資	42	76	49	58
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	68	153	68	147
	広告宣伝費	17	34	15	42
	減価償却費	12	28	15	27
	設備投資	26	54	22	50
ゲーミング	研究開発費・コンテンツ制作費	21	51	36	58
	広告宣伝費	8	29	23	45
	減価償却費	2	7	2	24
	設備投資	8	19	10	30
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	402	988	436	959
	広告宣伝費	171	382	182	424
	減価償却費	42	91	47	106
	設備投資	84	165	90	150

27/3期 Q2実績（前年同期比）

- 研究開発費・コンテンツ制作費：
  - 新規タイトルに係る基礎研究費が増加（CS*）
- 設備投資：
  - AM機器のリース取引による固定資産の増加（AM&TOY）
- 広告宣伝費：
  - GAN連結の影響で増加（ゲーミング）

今後の見通し（前期比）

- 広告宣伝費：
  - 主力タイトル数増により増加（CS）
- 減価償却費：
  - リース販売機器の会計処理変更により増加（ゲーミング）

*CS＝コンシューマ分野
※「その他/消去等」の費用については「2027年3月期 第2四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）：開発中は無形固定資産として資産計上され、発売後に費用化。配信開始月より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。

各種費用です。

当第2四半期は、エンタテインメントコンテンツ事業において、主に基礎研究費の増加により、研究開発費・コンテンツ制作費が増加しています。また、主にキッズ向けカード筐体を中心としたアミューズメント機器のリース取引を進めている影響で、設備投資が前年同期及び期初計画よりも増加しています。
遊技機事業におきましては、前年同期と比べて大きな変動はありません。
ゲーミング事業におきましては、GAN及びStakelogicの2社を新たにPL連結した影響により、研究開発費・コンテンツ制作費及び広告宣伝費が前年同期で増加しておりますが、期初計画に対しては概ね想定通りの進捗です。

今後につきましては、下期に主力新作タイトルの投入が進むエンタテインメントコンテンツ事業において、研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費の増加を見込んでいます。

連結貸借対照表　要約

(億円)	【 資産の部 】			【 負債・純資産の部 】			
科目	26年3月期末	当第2四半期末	増減	科目	26年3月期末	当第2四半期末	増減
現金・預金	1,533	1,294	-239	買掛金	174	209	+35
受取手形・売掛金	675	545	-130	短期借入金	75	75	-
有価証券	5	4	-1	その他	842	761	-81
棚卸資産	1,109	1,382	+273	**流動負債　計**	1,091	1,045	-46
その他	425	418	-7	社債	100	100	-
流動資産　計	3,747	3,643	-104	長期借入金	1,245	1,207	-38
有形固定資産	510	518	+8	その他	287	258	-29
無形固定資産	801	769	-32	**固定負債　計**	1,632	1,565	-67
内、のれん	145	142	-3	**負債合計**	2,724	2,610	-114
内、商標権	453	430	-23	株主資本　計	3,110	3,169	+59
投資有価証券	533	550	+17	その他の包括利益累計額合計	435	425	-10
その他	682	725	+43	非支配株主持分	0	0	+0
固定資産　計	2,526	2,562	+36	**純資産合計**	3,549	3,595	+46
資産合計	6,273	6,206	-67	**負債及び純資産合計**	6,273	6,206	-67

	26年3月期末	当第2四半期末	増減
現金預金・現金同等物等	1,537	1,298	-239
有利子負債	1,420	1,382	-38
ネットキャッシュ	117	-84	-201
自己資本比率	56.5%	57.9%	+1.4p

主な増減要因

(資産)	エンタテインメントコンテンツ事業におけるゲーム開発に伴う棚卸資産の増加、法人税等の支払いにより現金・預金が減少 売上債権の回収が進行
(負債)	未払法人税や未払消費税、賞与引当金等が減少したことから、流動負債が減少
(純資産)	中間純利益の計上等により増加

-7-

連結バランスシートです。

流動資産につきましては、コンテンツ仕掛品等による棚卸資産が増加し、現金及び預金が減少しました。
固定資産につきましては、アニメ製作出資等による投資その他の資産が増加しています。
流動負債につきましては、未払法人税等や、賞与引当金等が減少しました。
純資産につきましては、自己株式取得や配当金の支払いを行った一方で、中間純利益を計上したことにより、株主資本が増加しました。

なお、9月末時点でのDEレシオは0.4倍となり、また、ネットキャッシュは前期末より201億円減少し、マイナス84億円でした。

キャッシュフローにつきましては、未監査ではありますが、ご参考までに概算実績をお知らせします。
営業キャッシュフローはマイナス9億円、投資キャッシュフローはマイナス115億円、財務キャッシュフローはマイナス100億円となり、現金及び現金同等物に係る為替換算差額マイナス12億円を合計した総合キャッシュフローは、マイナス238億円となる見込みです。

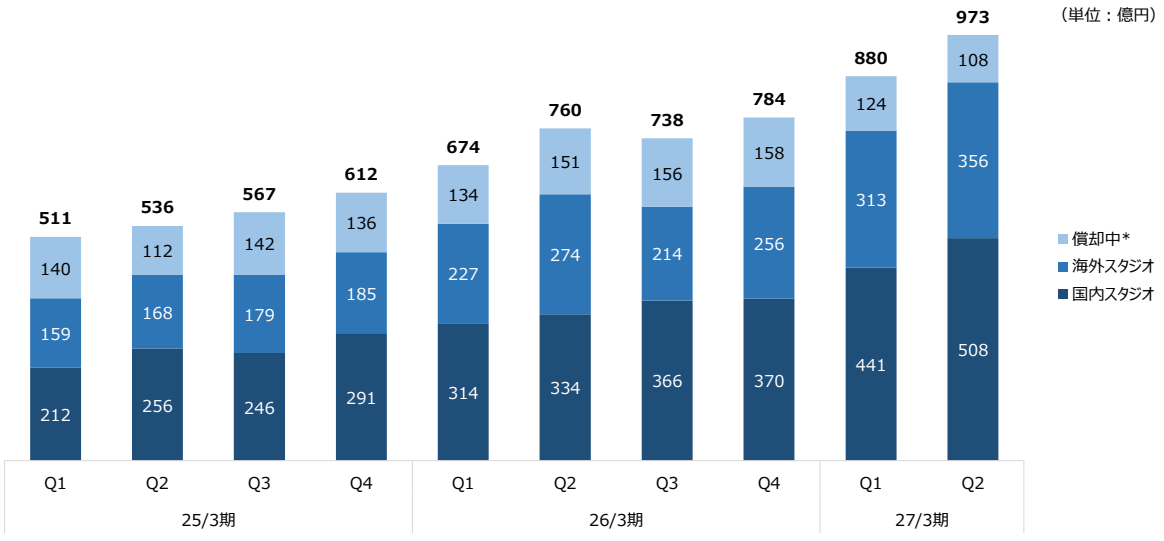
（参考）連結貸借対照表（のれん・その他の無形資産残高）

のれん・その他の無形資産残高		26/3期末	27/3期Q1末	27/3期Q2末	残償却期間
Rovio	その他の無形資産（商標権）	443億円 （241百万ユーロ）	443億円 （238百万ユーロ）	420億円 （235百万ユーロ）	19年11か月
	その他の無形資産（技術関連）	43億円 （23百万ユーロ）	43億円 （23百万ユーロ）	39億円 （22百万ユーロ）	6年11か月
GAN	のれん/その他の無形資産 （商標権・顧客関連）	164億円 （104百万USドル）	162億円 （102百万USドル）	161億円 （99百万USドル）	8年9か月
	その他の無形資産（技術関連）	26億円 （16百万USドル）	25億円 （15百万USドル）	24億円 （14百万USドル）	3年9か月

のれん及びその他の無形資産の残高と、残償却期間です。

Rovioに関しては、その他の無形資産の合計期末残高は459億円となり、現地通貨ベースでは約2.5億ユーロとなっています。
GANに関しては、その他の無形資産とのれんの合計期末残高が約185億円となり、現地通貨ベースでは約1.1億ドルとなります。

（参考）コンテンツ制作費　B/S残高推移（コンシューマ分野）



*償却中：償却を開始したタイトル資産のうちの未償却分

-9-

コンテンツ制作費の残高推移です。

当第2四半期末の残高は973億円となり、第1四半期から93億円増加しました。
今後投入する複数の主力タイトルの開発が進んでいることに加え、当第2四半期には主力新作タイトルの発売がなかったことから、国内・海外スタジオともに残高が増加しています。

02

セグメント別の実績/計画

エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	26/3期 Q2累計	26/3期 通期実績	27/3期 Q2累計	27/3期 通期計画
売上高	**1,488**	**3,266**	**1,451**	**3,570**
コンシューマ	1,000	2,199	903	2,460
映像	148	284	118	290
AM&TOY	340	781	428	820
営業利益	**159**	**324**	**93**	**425**
コンシューマ	97	192	16	300
映像	45	76	29	55
AM&TOY	16	56	48	70
経常利益	**155**	**344**	**100**	**435**
中期計画指標				
調整後EBITDA	**212**	**133**	**148**	**525**
フルゲーム売上高	**268**	**672**	**205**	**953**
新作	**87**	**298**	**3**	**556**
リピート	**180**	**374**	**202**	**397**
F2P売上高	**269**	**537**	**260**	**584**
フルゲーム販売本数（万本）	**939**	**2,295**	**1,060**	**2,506**
新作	**181**	**566**	**8**	**645**
リピート	**758**	**1,728**	**1,052**	**1,861**

27/3期 Q2実績

- **全体では想定を上回る**
  - フルゲームリピートが堅調（CS*1）
  - DLC*2、サブスク収入が想定を上回る（CS）
  - AM機器販売の好調が継続（AM&TOY）
- **主力タイトル発売に向けたマーケティング活動実施(CS)**

今後の見通し

- **新作の投入が進む**
  - フルゲームの主力新作タイトルを投入 (CS)
    Football Manager 27（26/11/10*3）
    STRANGER THAN HEAVEN（27/1/15）
    ペルソナ4 リバイバル（27/2/18） など
- **主力IPの映画公開などトランスメディア展開が本格化**

*1 CS＝コンシューマ分野
*2 DLC＝ダウンロードコンテンツ
*3 発売日は現地時間、日本では26/11/11に発売
※（ ）内は発売時期

-11-

セグメント別の詳細です。
エンタテインメントコンテンツ事業については、すべてのサブセグメントで想定を上回る結果となりました。

コンシューマ分野においては、フルゲームのリピート販売が想定を上回りました。これは、フルゲームの販売強化施策の一環として、新作情報の発信に合わせて実施したシリーズのカタログタイトルのセールも寄与したものと考えています。
AM&TOYにおいては、第1四半期に引き続き、『UFO CATCHER 10』を中心とした機器販売が好調に推移しました。

今後につきましては、11月より、フルゲームの今期主力新作タイトルの投入が本格化します。期初より取り組んでいる「売り方改革」を通じて、販売の最大化を図ります。
なお、主力のフルゲーム新作は、今期4タイトルの投入を予定しておりますが、来週発売の『Football Manager 27』、1月発売予定の『STRANGER THAN HEAVEN』、2月発売予定の『ペルソナ４ リバイバル』、もう1タイトルについては、更なる品質向上をすべく、タイトルの発売タイミングを見極めており、場合によっては来期にスリップする可能性があります。

一方で、第2四半期までのリピート販売の状況や、今後のフルゲーム新作には手ごたえを感じており、タイトルが遅延したとしても、現時点では通期業績に対して大きく影響することは想定していません。

AM&TOY分野においては、引き続き『UFOキャッチャー®』シリーズの好調な販売が続くと見込んでいるほか、海外向けプライズ景品の販売についても、今後の販売拡大を見込んでいます。

（参考）エンタテインメントコンテンツ事業　サブセグメント別

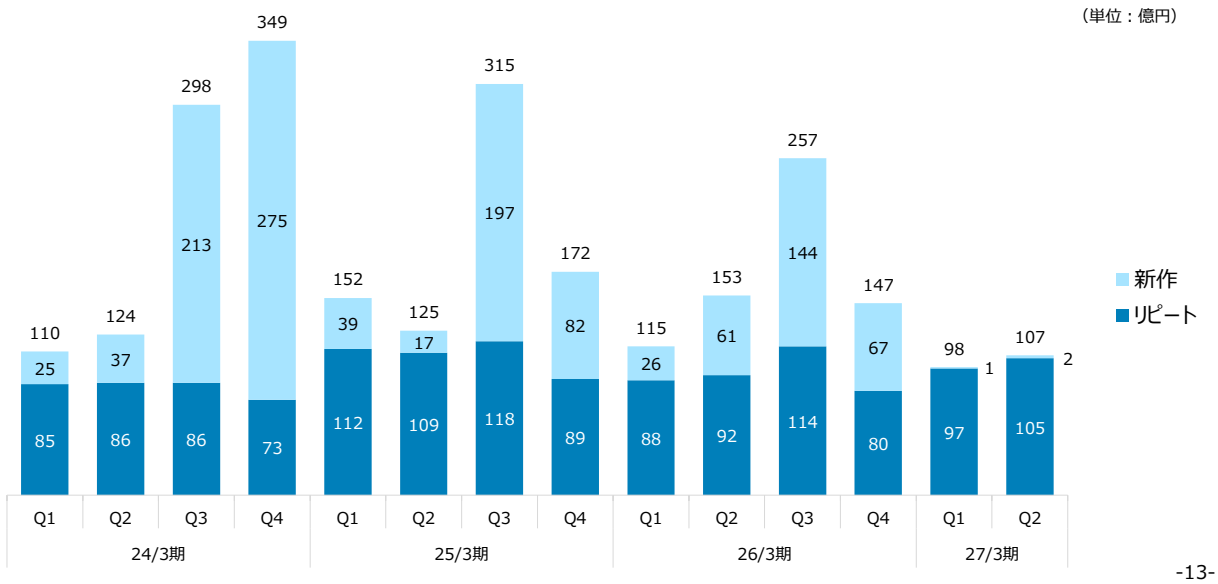
		27/3期 Q2実績	今後の見通し
コンシューマ	フルゲーム	• リピート販売は堅調に推移 • 「売り方改革」に基づいたプロモーション活動を継続	• Q3以降に主力タイトル『Football Manager 27』『STRANGER THAN HEAVEN』、『ペルソナ4 リバイバル』などを発売
	F2P	• 想定をやや下回って推移	• 既存タイトルの運営強化
	その他	• DLC・サブスクリプション対応が堅調 • Rovioは概ね想定通りに推移	• 主力IPのトランスメディア展開の本格化を契機としたライセンス収入の増加を見込む • Rovioによる新作タイトルの投入
映像		• 劇場版『名探偵コナン ハイウェイの堕天使』の配分収入を計上 • ソニック映画第3弾の配分収入の計上を開始	• 『The Angry Birds Movie 3（原題）』、『Sonic the Hedgehog 4（原題）』の公開 • 『SAKAMOTO DAYS』第2期、『魔法騎士レイアース』等の放映開始
AM&TOY	AM	• 『UFO CATCHER 10』の好調な販売が続き、機器販売は想定を上回って推移	• 「UFOキャッチャー®」シリーズの販売を引き続き強化 • 幅広いIPを活用したプライズカテゴリーを中心に販売
	TOY	• 定番製品の販売を中心として想定通りに推移	• 年末商戦に向け、アンパンマンシリーズを中心とした定番製品の販売を強化

-12-

サブセグメントに関するご説明です。

映像分野においては、当第2四半期に劇場版『名探偵コナン ハイウェイの堕天使』の配分収入を計上したほか、ソニック映画第3弾についても、配分収入の計上を開始しています。

（参考）コンシューマ分野/フルゲーム　売上高推移



-13-

ご参考までに、フルゲームの四半期別売上高の推移です。

当第2四半期は、第1四半期に引き続き主力新作タイトルの発売がなかった一方で、リピート販売は105億円となり、前年同期を上回りました。
牽引したのは、『ペルソナ5』や『ペルソナ3』を中心とするペルソナシリーズのカタログタイトルです。

主力新作タイトル_販売/公開スケジュール（コンシューマ分野）

	27/3期		今後の予定	
フルゲーム	ソニックフロンティア 超・デラックス*1（26/6/24）	STRANGER THAN HEAVEN（27/1/15）	クレイジータクシー：ワールドツアー（27年）	エイリアン：最後の生存者（リリース時期未定）
	Football Manager 27*2（26/11/10）	ペルソナ４ リバイバル（27/2/18）	VIRTUA FIGHTER CROSSROADS（27年）	ゴールデンアックス（仮、リリース時期未定）
	メタファー：リファンタジオ*3（26/11/12）		トータルウォー：ウォーハンマー40,000（27年）	ジェットセットラジオ（仮、リリース時期未定）
			ペルソナ６（リリース時期未定）	ベア・ナックル（仮、リリース時期未定）
			トータルウォー：メディーバル３（リリース時期未定）	

*1 デジタル版は26/6/24、パッケージ版は26/9/17に発売
*1『ソニックフロンティア』は他プラットフォームでは販売中（PlayStation®5 / PlayStation®4 / Nintendo Switch™ / XBOX Series X|S / XBOX One / Steam / Epic Games Store）
*2 発売日は現地時間、日本では26/11/11に発売
*3 Nintendo Switch™ 2以外のプラットフォームでは販売中（XBOX Series X|S / Windows / PlayStation®5 /PlayStation®4 / Steam）
※「今後の予定」は発表済みタイトルのみ記載

ご参考までに、フルゲームの製品展開スケジュールです。

遊技機事業

(億円)	26/3期 Q2累計	26/3期 通期実績	27/3期 Q2累計	27/3期 通期計画
売上高	**418**	**1,320**	**490**	**1,155**
パチスロ	160	753	328	672
パチンコ	194	443	114	360
その他/消去等	64	125	48	123
営業利益	**30**	**321**	**145**	**240**
経常利益	**35**	**333**	**154**	**250**
中期計画指標				
調整後EBITDA	**34**	**337**	**170**	**275**
パチスロ				
タイトル数	**1ﾀｲﾄﾙ**	**5ﾀｲﾄﾙ**	**3ﾀｲﾄﾙ**	**10ﾀｲﾄﾙ**
販売台数(台)	**28,676**	**135,702**	**65,208**	**139,000**
うち筐体販売	-	132,617	41,048	106,000
うちユニット販売	-	3,085	24,160	33,000
パチンコ				
タイトル数	**2ﾀｲﾄﾙ**	**5ﾀｲﾄﾙ**	**2ﾀｲﾄﾙ**	**5ﾀｲﾄﾙ**
販売台数（台）	**42,940**	**97,728**	**26,749**	**84,000**
うち本体販売	26,930	73,764	9,388	69,000
うち盤面販売	16,010	23,964	17,361	15,000

※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)

* 26/3期販売タイトル

27/3期 Q2実績

➢ **パチスロを中心に販売好調**
- 『スマスロ リコリス・リコイル』が計画を上回る
- パチスロのユニット販売比率は3割超で進捗
- 主な販売タイトル：
  スマスロ リコリス・リコイル
  スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦* （追加販売）等

今後の見通し

➢ **「北斗の拳」シリーズの他、自社IP・遊技機化初となるIPを活用した新作タイトルを複数投入**
- パチスロ：
  スマスロ 獣王（10月）
  スマスロ 快盗天使ツインエンジェル2（12月）等
- パチンコ：
  e 獣王 獅子の一撃（11月）
  e シャングリラ・フロンティア（12月）
  e 北斗の拳 激闘（1月）等

遊技機事業についてです。

当第2四半期は、パチスロの新作タイトル『スマスロ リコリス・リコイル』の販売が計画を上回ったことに加え、26年3月期に販売した『スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦』の2回目のリピート販売も寄与し、想定を上回って推移しました。
また、2026年3月より導入を開始したパチスロのユニット販売において、上期累計ではパチスロ販売台数の3割超がユニット販売となった事もあり、営業利益率が30%近くまで大幅に改善しています。

今後については、「北斗の拳」シリーズを含む複数の新作タイトルの導入を進めていきます。

なお、足下では許認可取得が難航しており、期中に投入できるタイトルが減少する可能性がありますが、主力タイトルを中心に申請を進める等の対応を行っており、今期の業績達成に向けて引き続き取り組んでいきます。

主要新作タイトル_販売スケジュール

	～27/3期 Q2	27/3期 Q3	27/3期 Q4以降
パチスロ	スマスロ ビッグドリーム THE GOLDEN PUSHER（26年5月）	スマスロ 獣王（26年10月）	A-SLOT+ 開運JAPAN BT（27年2月）
	スマスロ リコリス･リコイル（26年9月）	スマスロ 快盗天使ツインエンジェル2（26年12月）	
	スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦（追加販売）		
パチンコ	e 東京リベンジャーズ 聖夜決戦編（26年7月）※スペック替え	e 獣王 獅子の一撃（26年11月）	e 北斗の拳 激闘（27年1月）※スペック替え
	e 七つの大罪3（26年8月）	e シャングリラ･フロンティア（26年12月）	e 終末のワルキューレ ドデカ129ver.（27年2月）※スペック替え
	e 甲鉄城のカバネリ2 輪廻の果報 119ver.（26年9月）※スペック替え		

※発表済のうち、タイトル名称決定分のみ記載

-16-

ご参考までに、遊技機事業の販売スケジュールです。

Q3以降の主なタイトル

SEGASammy

➢「北斗の拳」シリーズを中心に、複数の新作タイトルを投入



スマスロ 獣王



e シャングリラ・フロンティア



e 北斗の拳 激闘

今後の予定タイトル（一例）

パチスロ

©Sammy
©梶梨菜・不二涼介／講談社 ©梶梨菜・不二涼介・講談社／「シャングリラ・フロンティア」製作委員会・MBS ©Sammy
©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 版権許諾証G09-33P ©Sammy
©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 版権許諾証Y05-72K ©Sammy

今後の主なタイトルをご紹介します。

第3四半期以降は、「北斗の拳」シリーズを中心に、自社IP及び遊技機化が初となるIPを活用した製品の投入を進めていきます。
パチスロでは、既に導入済みの『スマスロ 獣王』は好調な稼働を維持しています。また、現在型式試験の申請中ではありますが、適合が取得でき次第「北斗の拳」の新作を予定しています。
パチンコでは、新枠を採用した『e シャングリラ・フロンティア』を投入するほか、前期発売した『e 北斗の拳11 暴凶星』のスペック替えとなる『e 北斗の拳 激闘』を予定しています。

ゲーミング事業

(億円)	26/3期 Q2累計	26/3期 通期実績	27/3期 Q2累計	27/3期 通期計画
売上高	**85**	**253**	**163**	**345**
ゲーミング機器販売	29	83	41	91
GAN*1	48	145	108	228
（内B2B）	6	21	11	32
（内B2C）	42	124	94	196
Stakelogic*1	7	22	12	26
営業利益	**-30**	**-72**	**-39**	**-100**
ゲーミング機器販売	4	16	14	4
GAN*1	-5	-27	-22	-32
Stakelogic*1	-4	-15	-12	-16
のれん償却費等	-9	-33	-12	-23
その他共通コスト*2/消去等	-15	-14	-7	-33
持分法取込額（パラダイスセガサミー*3）	21	45	4	20
経常利益	**-7**	**-8**	**-41**	**-80**
中期計画指標				
調整後EBITDA	**-13**	**-184**	**-25**	**-40**

*1: GANおよびStakelogicは12月決算のため当グループへは3か月遅れで計上。
両社の業績の連結への取り込み開始時期は26/3期Q2より。
*2: その他共通コストには、共通人件費等の固定費やプロジェクト関連費用等を含む。
*3: パラダイスセガサミーは当グループ持分法適用関連会社。
12月決算のため当グループへは3か月遅れで計上。現地会計基準。
*4: GANおよびStakelogicの事業再生プログラムについては、マネジメントミーティング2026の資料を参照ください。
https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/library/presentation/

27/3期 Q2実績

- **既存事業は堅調に推移**
  - ゲーミング機器販売：主力シリーズのビデオスロット販売堅調
  - パラダイスセガサミー：持分法取込額は減少も、想定通りの利益貢献
- **買収2社の事業再生プログラム*4を推進**

今後の見通し

- **成長基盤を再構築し、来期以降の利益改善に繋げる**
  - 既存・新規タイトルの販売強化（機器販売）
  - 新プラットフォームへの移行を進める（GAN）
  - ラインナップ絞り込みによる「量より質」重視への転換に加え、機器販売で実績のあるIPのオンライン移植を進める（Stakelogic）
  - 構造改革・事業効率化による固定費削減を推進

ゲーミング事業についてです。

当第2四半期は、ゲーミング機器販売が引き続き堅調に推移したことにより、全体では想定を上回る着地となりました。買収したGAN及びStakelogicの業績を取り込んだ影響により、前年同期比では増収となり、営業損失幅は拡大しました。なお、韓国の『パラダイスシティ』については、カジノ売上が堅調に推移しています。持分法取込においては、前年同期比で減少ながらも、想定通りの利益貢献となりました。

今後につきましては、ゲーミング機器販売において、主力シリーズの『Railroad RICHES™』や『Super Burst™』に加え、新たに導入を開始しているセガIPを活用した『BONANZA BROS. GOLDEN HEIST™』の販売にも注力していきます。

GAN、Stakelogicについては、引き続き事業の確立に向けた取り組みを進めると同時に、「事業再生プログラム」を進め、固定費の削減や事業・組織の最適化を通じた経営効率の向上を図っていきます。

（参考）ゲーミング機器販売_新規タイトル











- セガのレガシーIPを活用した新タイトルを9月より投入開始

BONANZA BROS. GOLDEN HEIST™

© SEGA SAMMY CREATION INC.
© SEGA

ご参考までに、ゲーミング機器販売の新規の主力タイトルとなります。
セガのレガシーIPである「ボナンザブラザーズ」を活用した『BONANZA BROS. GOLDEN HEIST™』の導入を開始しています。

（参考）パラダイスセガサミー

（億ウォン）	26/3期 Q2累計	26/3期 通期実績	27/3期 Q2累計
売上高	**2,914**	**5,974**	**3,131**
カジノ	2,382	4,796	2,446
ホテル	438	966	590
その他	93	212	95
売上原価	**2,018**	**4,290**	**2,370**
カジノ	1,236	2,609	1,309
ホテル	617	1,309	850
その他	164	372	211
売上総利益	**896**	**1,684**	**761**
販売費及び一般管理費	255	660	405
営業利益	**640**	**1,025**	**356**
EBITDA	**818**	**1,383**	**576**
純利益	**489**	**1,042**	**164**
カジノ来場者数（千人）	**202**	**434**	**233**
			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）	**21**	**45**	**4**

※パラダイスセガサミーは当グループ持分法適用関連会社
※パラダイスセガサミーは12月決算のため当グループへは3か月遅れで計上
※現地会計基準

27/3期 Q2実績

➢ **カジノ・ホテル売上は堅調に推移**
- カジノのドロップ額は四半期ベースで過去最高を記録
- 3月に新規開業したホテルの費用増加等に伴い、持分法取込額は前年より減少も、想定通りの利益貢献

今後の見通し

➢ **持分法取込において利益貢献を見込む**
- 日本人のVIP客・Mass客がカジノ売上を引き続き牽引



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

韓国のパラダイスセガサミーについてです。

当グループの業績への取り込みは3か月遅れでの計上となるため、パラダイスセガサミーの2026年1月から6月の業績となります。
カジノ売上につきましては、引き続き日本人VIP客・Mass客が牽引し、ドロップ額は四半期ベースで過去最高を記録しました。足下のカジノ売上につきましても、引き続き好調を維持しています。
なお、3月に新規開業したホテルの費用増加等に伴い、持分法取込額は前年同期比で減少しましたが、利益貢献は想定通りに推移しています。

私からのご説明は以上となります。

03

今後の取り組みについて

下期の取り組み・見込み

エンタテインメントコンテンツ事業	● Q3以降にフルゲームの主力新作タイトルを投入 ● 売り方改革の各施策により、新作・リピート販売拡大を見込む ● トランスメディア展開のさらなる拡大によりライセンスアウト関連収入増を見込む
遊技機事業	● 「北斗の拳」シリーズを中心に複数の新作タイトルを投入 ● 許認可状況を踏まえ、販売ラインナップを慎重に見極め
ゲーミング事業	● 既存事業は引き続き堅調な推移を見込む ● 買収2社の事業再生プログラムを実行

-22-

スピーカー：セガサミーホールディングス株式会社 代表取締役社長グループCEO 里見 治紀

続いて、下期以降の取り組みと見通しについてご説明します。

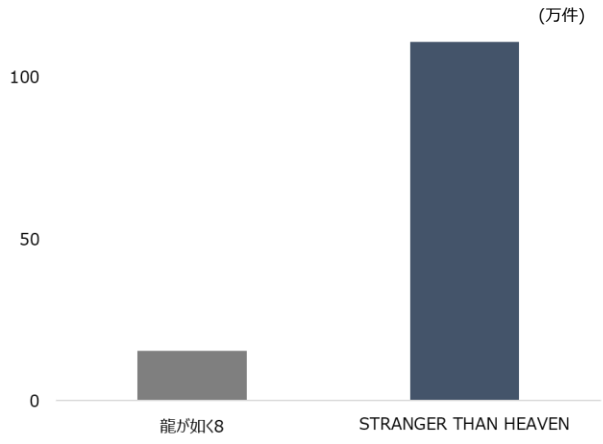
エンタテインメントコンテンツ事業では、Q3以降、フルゲームの主力新作タイトルを投入するとともに、売り方改革の各施策を通じて、新作・リピート販売の拡大を見込んでいます。また、トランスメディア展開をさらに加速させ、ライセンスアウト関連収入の増加も見込んでいます。

遊技機事業では、「北斗の拳」シリーズを中心に複数の新作タイトルを投入する予定です。許認可取得の遅れが懸念されますが、今期中の投入を目指しています。

ゲーミング事業では、ゲーミング機器の販売やパラダイスセガサミーが引き続き堅調に推移しています。一方、買収した2社については、事業再生プログラムを進めています。

フルゲーム主力タイトルの動向

STRANGER THAN HEAVEN
ウィッシュリスト登録数*の自社ベンチマークタイトル比較



* 発売から13週前時点



STRANGER THAN HEAVEN

- ウィッシュリスト登録数が100万件を突破（9/3発表）
- 発売前の同時期で自社ベンチマークタイトルを上回って推移
- 「RGGスタジオ」タイトルファン層に加えて新規層*の開拓を意識したプロモーションを展開
- ウィッシュリスト登録者数の約半数を新規層が占める

*「RGGスタジオ」既存タイトルの購入経験のない層

©SEGA

続いて、フルゲームの主力新作タイトルの状況についてご説明します。

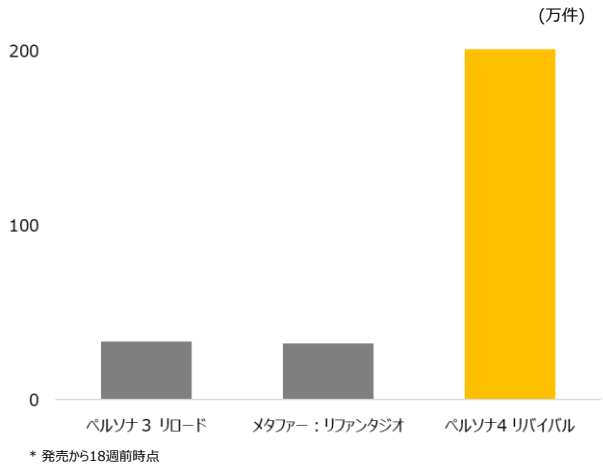
まずは『STRANGER THAN HEAVEN』です。発売13週前の同時点で、ベンチマークである『龍が如く8』と比較すると、ウィッシュリスト登録数は7倍近くに達し、すでに100万件を突破しています。

また、登録者の約半数は「RGGスタジオ」の過去作品の購入経験がない新規ユーザーであり、従来のファン層に加え、新たなユーザー層にも関心を持っていただいています。
今後、大型競合タイトルの発売後に本格的なプロモーションを展開する予定ですが、その前の段階でこれだけの登録数を獲得できており、手応えを感じています。

フルゲーム主力タイトルの動向

SEGASammy

ペルソナ４ リバイバル
ウィッシュリスト登録数*の自社ベンチマークタイトル比較



＊ 発売から18週前時点



ペルソナ４ リバイバル

- ウィッシュリスト登録数が200万件を突破
- 発売前の同時期で自社ベンチマークタイトルを上回って推移
- 「ペルソナ」シリーズファンをターゲットとしたプロモーションを展開
- 登録者数には、シリーズの複数タイトル購入経験者の比率が高い状況

©ATLUS. ©SEGA.

続いて、『ペルソナ４ リバイバル』です。

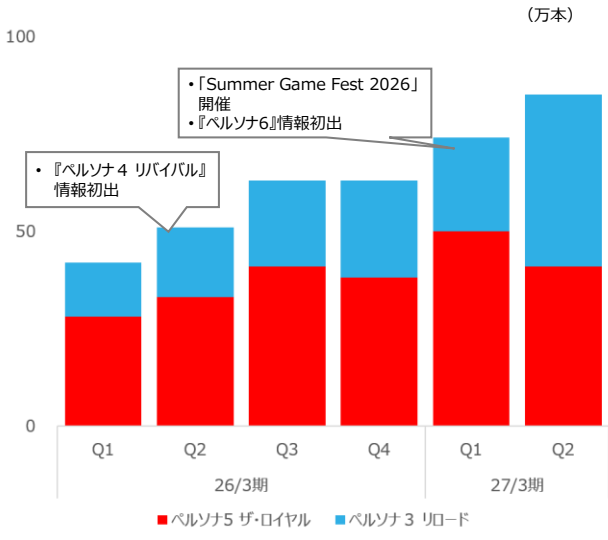
こちらはさらに好調で、発売18週前時点のウィッシュリスト登録数が、すでに200万件を突破しています。ベンチマークである『ペルソナ３ リロード』や『メタファー：リファンタジオ』を大きく上回っています。

「ペルソナ」シリーズのファンを中心にプロモーションを展開しており、ウィッシュリスト登録者も、シリーズの複数タイトルを購入した経験のあるユーザーの割合が高くなっています。

フルゲーム主力タイトルの動向

SEGA Sammy

『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』、『ペルソナ3 リロード 』販売本数推移



- 新作『ペルソナ４ リバイバル』、『ペルソナ6』に関する情報発信によりユーザーの興味を喚起
- 新作タイトルのプロモーションと連動したセールやプロモーションを展開
- 北米・アジアを中心に販売が増加

-25-

続いて、「ペルソナ」シリーズのリピート販売についてです。

『ペルソナ４ リバイバル』の発表や、『ペルソナ６』に関する情報発信などにより、過去タイトルの販売が加速しています。『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』は発売から時間が経過しているものの、引き続き堅調に推移しています。また、『ペルソナ３ リロード』はQ2に販売本数が大きく増加しました。

こうした動向から、売り方改革の各施策が徐々に成果につながっていると手応えを感じています。

主力IPの今後の展開

SEGASammy

➢ 27年3月の映画公開をはじめ、映像化、多様なコラボレーション・パートナーシップ等による商品展開・イベント開催を予定

ゲーム	映像	イベント・商品化等



ソニックレーシング クロスワールド
シーズンパス2
（26/10/10）



Sonic the Hedgehog 4（原題）
（27/3/19*）

NETFLIX

キッズアニメシリーズ（時期未定）















©SEGA
© 2026 Paramount Pictures and Sega of America, Inc.

* 北米での公開予定日

続いて、主力IPの展開についてご説明します。

まずは「ソニック」です。ゲーム分野では、今期は大型新作の投入はありませんが、10月に『ソニックレーシング クロスワールド』のシーズンパス2をリリースしました。また、「PICO PARK」シリーズとのコラボレーションタイトル『SONIC PICO PARK』の発売を予定しています。

映像分野では、映画『Sonic the Hedgehog 4』（原題）が2027年3月19日に北米で公開予定です。また、Netflixとのキッズ向けアニメシリーズの展開も発表しました。

さらに、各種イベントの開催や、バレンシアガとのコラボレーションをはじめとする商品展開など、ゲーム以外の領域でも「ソニック」IPの展開を広げています。

主力IPの今後の展開

SEGASammy

STRANGER THAN HEAVEN

- フルゲーム新作タイトルを27年1月に発売するほか、映像作品の展開を発表
- 龍が如くシリーズを含め、商品化等を実施

ゲーム	映像化	イベント・商品化等



STRANGER THAN HEAVEN
（27/1/15）



NETFLIX

実写映画（時期未定）





©SEGA

続いて、『STRANGER THAN HEAVEN』です。

こちらはNetflixとの実写映画化に向けた取り組みを発表しました。ゲームの発売前から映像化が進むのは非常に珍しいケースですが、当社が公開したティザー映像をきっかけに、Netflixの制作関係者からお声がけいただき、実現に向けて制作を進めています。

また、「龍が如く」シリーズとあわせて、各種イベントや商品化なども展開しています。

主力IPの今後の展開

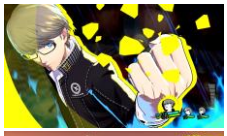
SEGASammy

- フルゲーム新作タイトルを27年2月に発売するほか、30周年を契機としたコラボレーション、商品化展開を実施

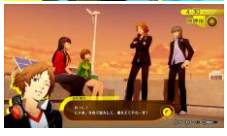
ゲーム

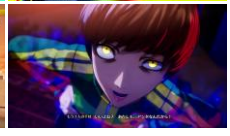


ペルソナ４ リバイバル
（27/2/18
Nintendo Switch™ 2では 27/5/20）









イベント・商品化等









©ATLUS. ©SEGA.

続いて、「ペルソナ」シリーズです。

今年はシリーズ30周年を迎え、世界各地でライブイベントやコラボレーション、商品化などの記念施策を展開しています。これらの取り組みとあわせて、2027年2月発売予定の『ペルソナ４ リバイバル』のプロモーションにも注力し、シリーズ全体の盛り上がりにつなげています。

トランスメディア展開の進捗（店舗展開）

- 北京と大阪に旗艦店「SEGA STORE」をオープン
- 常設店舗は上海（25年5月）、東京（25年7月）と合わせて4店舗に増加
- トランスメディア展開の発信基地として活用



26年 7月 OPEN

「SEGA STORE BEIJING」



26年 10月 OPEN

「SEGA STORE OSAKA」

-29-

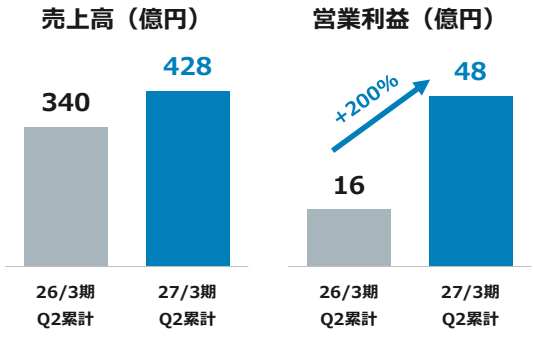
続いて、トランスメディアの取り組みとして、「SEGA STORE」についてご説明します。

7月に北京、10月に大阪で旗艦店「SEGA STORE」をオープンし、既存の上海、東京と合わせて、常設店舗が4店舗となりました。

今後も、各店舗をIPの発信拠点として活用しながら、さらなる出店を検討していきます。

AM＆TOY分野

売上高・営業利益の前年同期比



実績

- 既存顧客の旺盛な需要に加え、新規顧客の参入に伴う新たな市場の開拓が進む
- クレーンゲーム市場の拡大に伴い、「UFOキャッチャー®」シリーズの販売が好調
- プライズ景品の海外販売も順調に成長

今後の見通し

- 「UFOキャッチャー®」シリーズは引き続き好調な販売を見込む
- プライズ景品の海外販売を本格化

-30-

続いて、AM&TOY分野についてです。

上期は、既存顧客からの旺盛な需要に加え、スーパーや倉庫型店舗などの新規顧客の参入により、『UFOキャッチャー®』シリーズの販売が好調に推移しました。また、プライズ景品の海外販売も順調に拡大しています。下期もこの好調な販売が続くと見込んでおり、前年の約1.5倍の出荷を目指して、増産を進めています。

04 補足

為替変動による影響について

【Q2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、売上高約9億円、営業利益▲約2億円の影響**

（億円）

		Q1	Q2
コンシューマ	売上高	9.9	9.5
	営業利益	1.9	2.8
映像	売上高	0.2	0.1
	営業利益	0.2	0.1
AM&TOY	売上高	-	-
	営業利益	-2.6	-4.9

【通貨レート】
- 1USドル ：期初計画レート 151.0円 → AR 159.87円
- 1ポンド ：期初計画レート 219.0円 → AR 214.02円
- 1ユーロ ：期初計画レート 177.0円 → AR 184.33円

➢ **営業外費用に、外貨建て債権・債務の洗替や決済による為替差損8億円を計上**

展開スケジュール（コンシューマ）

		タイトル	発売日	地域	プラットフォーム	
フルゲーム	27/3期	ソニックフロンティア 超・デラックス	26/6/24	グローバル	Nintendo Switch™ 2	『ソニックフロンティア』は他プラットフォームでも販売中
		メタファー：リファンタジオ	26/11/12	グローバル	Nintendo Switch™ 2	他プラットフォームでも販売中
		Fooball Manager 27	26/11/10	グローバル	マルチプラットフォーム	発売日は現地時間
		STRANGER THAN HEAVEN	27/1/15	グローバル	マルチプラットフォーム	
		ペルソナ４ リバイバル	27/2/18	グローバル	マルチプラットフォーム	Nintendo Switch™ 2 版 27/5/20発売
	未定	クレイジータクシー：ワールドツアー	27年	グローバル	マルチプラットフォーム	
		VIRTUA FIGHTER CROSSROADS	27年	未定	未定	
		ペルソナ６	未定	グローバル	マルチプラットフォーム	
		トータルウォー：ウォーハンマー40,000	27年	グローバル	マルチプラットフォーム	
		トータルウォー：メディーバル３	未定	未定	未定	
		エイリアン：最後の生存者	未定	グローバル	マルチプラットフォーム	
提供形式未定	27/3期以降	ゴールデンアックス（タイトル未定）	未定	未定	未定	
		ジェットセットラジオ（タイトル未定）	未定	未定	未定	
		ベア・ナックル（タイトル未定）	未定	未定	未定	

※ 発表済みタイトルのみを記載

展開スケジュール（映像）

		タイトル	公開・放送日等	地域	プラットフォーム	
トムス エンタテインメント	27 /3期	逃がした魚は大きかったが釣りあげた魚が大きすぎた件	26/4/1	-	-	UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品
		Dr.STONE SCIENCE FUTURE　第4期第3クール	26/4/2	-	-	
		劇場版『名探偵コナン ハイウェイの堕天使』	26/4/10	-	-	
		刃牙道 第2クール	26/6/18	グローバル	NETFLIX	NETFLIXで世界独占配信
		劇場版『それいけ！アンパンマン　パンタンと約束の星』	26/6/26	-	-	
		ばなにゃ あっとほーむぱーてぃー	26/7/10	-	dアニメストアほか	
		アオのハコ Season2	26/10/4	-	-	UNLIMITED PRODUCEプロジェクト[*1]作品
		魔法騎士レイアース	26/10/7	-	-	UNLIMITED PRODUCEプロジェクト[*1]作品
		SAKAMOTO DAYS 第2期	27/1	-	-	
ライセンスアウト/ 出資案件　等	27/3期	The Angry Birds Movie 3（原題）	26/12/23	-	-	日付は北米での封切日。日本では邦題『アングリーバード／大奮闘！ファミリー・ミッション』として27/1/22公開予定
		Sonic the Hedgehog 4（原題）	27/3/19	-	-	日付は北米での封切日、その他地域については未定
	未定	クレイジータクシー[*2]	未定	未定	NETFLIX	
		ソニック・ザ・ヘッジホッグ[*2]	未定	未定	NETFLIX	
		STRANGER THAN HEAVEN[*2]	未定	未定	NETFLIX	
		ゴールデンアックス[*2]	未定	未定	未定	ライセンスアウト
		SHINOBI[*2]	未定	未定	未定	ライセンスアウト
		ベア・ナックル[*2]	未定	未定	未定	ライセンスアウト
		エターナルチャンピオンズ[*2]	未定	未定	未定	ライセンスアウト
		ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド[*2]	未定	未定	未定	ライセンスアウト
		アウトラン[*2]	未定	未定	未定	ライセンスアウト

*1 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
*2 いずれもタイトル未定
※ 主要な発表済み作品のみ記載

展開スケジュール（AM&TOY）

		タイトル	発売・稼働日等	地域	プラットフォーム	
AM	27/3期	バウ・パトロール マーシャルといっしょ	26/7/2	-	-	
		おさるのジョージ ウキっと CARNIVAL	26/7/2	-	-	
		おさるのジョージ ウキっと DRIVE	26/7/2	-	-	
		cherrit（チェリット）	26/7/7	-	-	
		モグリアテール	26/7/8	-	-	
TOY	27/3期	にほんご えいご きもちのことば アンパンマンことばずかん 3000	26/8/6	-	-	

※ 主要な発表済みタイトルのみ記載

販売スケジュール

SEGA Sammy

【Q2以前の主な販売タイトル・Q3以降の販売予定タイトル】

		タイトル	初回導入月	販売台数	スペックレンジ*1	種別
パチスロ	Q2以前	スマスロ ビッグドリーム THE GOLDEN PUSHER	26年5月	10,400台	高	新シリーズ
		スマスロ リコリス・リコイル	26年9月	34,700台	ハイミドル	新シリーズ
		【追加販売】スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦	26年3月	10,600台	中	-
		その他	-	9,200台	-	-
	Q3以降	スマスロ 獣王	26年10月	-	高	新シリーズ
		スマスロ 快盗天使ツインエンジェル2	26年12月	-	低	新シリーズ
		A-SLOT+ 開運JAPAN BT	27年2月	-	低	新シリーズ

（参考）【累計販売台数】『スマスロ 甲鉄城のカバネリ 海門（うなと）決戦』：45,500台

		タイトル	初回導入月	販売台数	スペックレンジ*2	種別
パチンコ	Q2以前	e 東京リベンジャーズ 聖夜決戦編	26年7月	8,200台	ライトミドル	スペック替え
		e 七つの大罪3	26年8月	8,300台	ハイミドル	新シリーズ
		e 甲鉄城のカバネリ2 輪廻の果報 119ver.	26年9月	3,000台	ライト	スペック替え
		その他	-	6,900台	-	-
	Q3以降	e 獣王 獅子の一撃	26年11月	-	ハイミドル	新シリーズ
		e シャングリラ・フロンティア	26年12月	-	ハイミドル	新シリーズ
		e 北斗の拳 激闘	27年1月	-	ミドル	スペック替え
		e 終末のワルキューレ ドデカ129ver.	27年2月	-	ライトミドル	スペック替え

*1 スペックレンジ（パチスロ）：射幸帯にて区分（高/ハイミドル/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㈱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
※27/3期における販売台数のみ記載
※発表済のうち、タイトル名称決定分のみ記載
※販売台数表記：百台未満を切り捨て

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

ゲーミング法令および規制に関わる、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およびその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA Inc.、GAN（UK）Limited, GAN Nevada, Inc.（以下、総称して「運営子会社」）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の製造・販売業者および情報サービス事業者としての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、運営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」）においてもサプライヤー、ベンダー、データプロバイダーおよびゲーミング機器の製造・販売業者としての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およ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