

セガサミーホールディングス株式会社  
2022年3月期 決算補足データ集

■損益 (億円)		2020/3				2021/3				2022/3				2020/3			2021/3			2022/3			2023/3 通期計画
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	
	売上高	530	627	704	615	451	519	706	502	474	600	704	581	1,157	1,861	2,476	970	1,676	2,178	1,074	1,778	2,359	2,770
	コンシューマ	267	291	344	353	324	290	410	333	295	417	484	387	558	902	1,255	614	1,024	1,357	712	1,196	1,583	1,920
	AM機器	101	145	165	99	54	82	120	101	114	118	128	137	246	411	510	136	256	357	232	360	497	558
	AM施設	104	116	102	97	34	84	88	4	-	-	-	-	220	322	419	118	206	210	-	-	-	-
	映像・玩具	50	67	86	59	34	56	81	61	55	60	89	52	117	203	262	90	171	232	115	204	256	287
	その他/消去	6	10	6	7	4	8	7	3	10	5	3	5	16	22	29	12	19	22	15	18	23	5
エンタテインメント	営業利益	52	80	38	-5	81	68	150	-20	84	138	131	-14	132	170	165	149	299	279	222	353	339	390
コンテンツ	コンシューマ	53	44	24	26	125	78	106	5	65	119	110	-1	97	121	147	203	309	314	184	294	293	345
	AM機器	-4	11	4	-17	-16	-3	18	-15	16	7	7	-5	7	11	-6	-19	-1	-16	23	30	25	33
	AM施設	7	12	-2	-3	-20	-7	13	0	-	-	-	0	19	17	14	-27	-14	-14	-	-	-	-
	映像・玩具	3	14	12	-2	0	2	19	0	5	12	21	-8	17	29	27	2	21	21	17	38	30	30
	その他/消去	-7	-2	0	-8	-8	-2	-6	-10	-2	0	-7	0	-9	-9	-17	-10	-16	-26	-2	-9	-9	-18
	経常利益	49	79	32	2	82	86	163	-52	85	142	141	0	128	160	162	168	331	279	227	368	368	400
	売上高	171	271	421	222	27	80	266	158	103	130	285	240	442	863	1,085	107	373	531	233	518	758	860
	パチスロ	70	41	351	79	2	18	28	91	34	86	74	112	111	462	541	20	48	139	120	194	306	327
	パチンコ	54	184	30	106	0	37	209	39	47	24	192	108	238	268	374	37	246	285	71	263	371	445
	その他	47	46	40	37	25	25	29	28	22	20	19	20	93	133	170	50	79	107	42	61	81	88
	営業利益	10	63	126	33	-84	-36	38	-24	-16	-1	70	40	73	199	232	-120	-82	-106	-17	53	93	115
	経常利益	9	63	122	33	-85	-39	37	-26	-14	1	73	42	72	194	227	-124	-87	-113	-13	60	102	120
	売上高	24	31	27	22	4	18	26	15	15	23	28	20	55	82	104	22	48	63	38	66	86	115
	営業利益	-8	-7	-8	-13	-17	-9	-5	-10	-11	-7	-1	-6	-15	-23	-36	-26	-31	-41	-18	-19	-25	-12
	経常利益	-16	-15	-2	-20	-21	-25	-20	-23	-19	-20	-7	-21	-31	-33	-53	-46	-66	-89	-39	-46	-67	-30
	売上高	0	0	0	0	1	2	1	1	2	1	2	1	0	0	0	3	4	5	3	5	6	5
	営業利益	-20	-24	-22	-19	-18	-15	-18	-16	-19	-22	-20	-26	-44	-66	-85	-33	-51	-67	-41	-61	-87	-93
	経常利益	-19	-24	-20	-21	-16	-17	-20	-7	-18	-10	-21	-21	-43	-63	-84	-33	-53	-60	-28	-49	-70	-90
	売上高	727	928	1,153	857	483	619	999	676	594	754	1,019	842	1,655	2,808	3,665	1,102	2,101	2,777	1,348	2,367	3,209	3,750
	営業利益	34	112	134	-4	-38	8	165	-70	38	108	180	-6	146	280	276	-30	135	65	146	326	320	400
	経常利益	23	103	132	-6	-40	5	160	-108	34	113	186	0	126	258	252	-35	125	17	147	333	333	400
	税金等調整前当期純利益	22	103	158	-12	-64	-167	143	-10	32	119	204	24	125	283	271	-231	-88	-98	151	355	379	400
	親会社株主に帰属する当期純利益	17	81	131	-92	-33	-184	155	74	29	91	174	76	98	229	137	-217	-62	12	120	294	370	280

■主要経費・設備投資

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3				2020/3			2021/3			2022/3			2023/3 通期計画
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	
エンタテインメント	128	119	176	163	92	98	118	147	99	135	127	183	247	423	586	190	308	455	234	361	544	666
コンテンツ	30	34	38	39	17	28	33	37	22	39	37	44	64	102	141	45	78	115	61	98	142	190
	21	21	22	25	22	23	7	15	8	9	9	11	42	64	89	45	52	67	17	26	37	35
	40	43	46	53	22	28	35	19	15	14	16	28	83	129	182	50	85	104	29	45	73	75
遊技機	43	46	54	38	54	39	33	37	34	32	34	44	89	143	181	93	126	163	66	100	144	143
	2	6	4	3	1	6	3	2	2	6	5	3	8	12	15	7	10	12	8	13	16	33
	10	9	9	8	8	9	9	8	5	7	7	8	19	28	36	17	26	34	12	19	27	21
	9	9	7	10	11	7	7	8	12	11	8	10	18	25	35	18	25	33	23	31	41	40
リゾート	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	2	0	0	1	0
	1	1	1	1	0	1	1	0	0	2	1	0	2	3	4	1	2	2	2	3	3	4
	2	3	3	3	2	2	3	2	1	2	2	1	5	8	11	4	7	9	3	5	6	8
	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	2	0	1	1	2	3	4	13
その他/消去等	0	-1	-2	0	1	-1	0	-1	1	-1	1	-1	-1	-3	-3	0	0	-1	0	1	0	0
	3	8	1	2	2	1	2	2	4	4	2	3	11	12	14	3	5	7	8	10	13	12
	3	4	2	3	4	3	3	1	4	1	3	2	7	9	12	7	10	11	5	8	10	9
	2	1	3	3	3	1	-1	4	3	0	3	6	3	6	9	4	3	7	3	6	12	5
連結	171	164	229	201	147	136	152	184	134	166	162	227	335	564	765	283	435	619	300	462	689	809
	36	49	44	45	20	36	39	41	28	51	45	50	85	129	174	56	95	136	79	124	174	240
	36	37	36	39	36	37	22	26	18	19	21	22	73	109	148	73	95	121	37	58	80	72
	51	54	56	67	36	36	42	31	31	26	28	45	105	161	228	72	114	145	57	85	130	134

■従業員数(正社員・無期契約社員の人数 ※臨時従業員除く)

(人)	2020/3				2021/3				2022/3			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
エンタテインメント	5,769	5,923	6,200	6,168	6,284	6,340	5,394	5,369	5,464	5,541	5,612	5,630
遊技機	1,581	1,575	1,579	1,449	1,458	1,457	1,446	1,022	1,057	1,052	1,050	1,047
リゾート	725	724	714	707	732	729	714	699	714	701	682	664
全社・他	431	443	463	474	510	525	526	445	435	431	426	419
連結	8,506	8,665	8,956	8,798	8,984	9,051	8,080	7,535	7,670	7,725	7,770	7,760
海外人員比率	19.0%	20.2%	19.8%	20.8%	20.5%	20.8%	24.0%	26.3%	26.1%	27.0%	27.2%	27.6%
開発人員比率	51.1%	47.3%	46.6%	47.2%	46.3%	46.9%	52.4%	54.8%	55.5%	56.0%	56.5%	56.9%

■ コンシューマ売上内訳

(億円)		2020/3				2021/3				2022/3				2020/3			2021/3			2022/3			2023/3
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	通期計画
コンシューマ	合計	267	291	344	353	324	290	410	333	295	417	484	387	558	902	1,255	614	1,024	1,357	712	1,196	1,583	1,920
	国内	129	141	189	183	124	155	208	159	130	179	194	163	270	459	642	279	487	646	309	503	666	661
	海外	139	151	164	185	196	138	209	181	167	236	291	226	290	454	639	334	543	724	403	694	920	1,261
	海外比率	52.1%	51.9%	47.7%	52.4%	60.5%	47.6%	51.0%	54.4%	56.6%	56.6%	60.1%	58.4%	52.0%	50.3%	50.9%	54.4%	53.0%	53.4%	56.6%	58.0%	58.1%	65.7%
	その他/消去	-1	-1	-10	-14	2	-1	-7	-7	-2	2	-1	-2	-2	-12	-26	1	-6	-13	0	-1	-3	-2
内訳	フルゲーム	115	79	184	192	144	108	174	125	110	197	196	155	194	378	570	252	426	551	307	503	658	984
	新作	73	40	143	135	20	32	86	61	30	130	131	115	113	256	391	52	138	199	160	291	406	622
	日本	2	4	69	50	0	1	17	3	2	22	30	3	6	75	125	1	18	21	24	54	57	51
	アジア	4	1	6	24	7	3	2	5	1	8	11	10	5	11	35	10	12	17	9	20	30	49
	欧米	66	35	68	60	12	29	65	54	27	100	90	101	101	169	229	41	106	160	127	217	319	523
	レポート	42	39	40	57	123	76	89	64	80	67	65	40	81	121	178	199	288	352	147	212	252	362
	日本	5	6	4	12	17	10	10	8	8	12	8	6	11	15	27	27	37	45	20	28	34	33
	アジア	3	5	3	6	5	6	4	7	7	7	4	5	8	11	17	11	15	22	14	18	23	45
	欧米	33	28	33	39	99	62	74	50	64	49	53	29	61	94	133	161	235	285	113	166	195	283
	海外売上比率	92.2%	87.3%	59.8%	67.2%	85.4%	92.6%	83.3%	92.8%	90.0%	83.2%	80.6%	93.5%	90.2%	75.4%	72.6%	88.5%	86.4%	87.8%	85.7%	83.7%	86.2%	91.5%
	ダウンロード比率	65.9%	48.6%	37.7%	40.8%	66.5%	69.4%	54.6%	68.8%	61.6%	64.4%	56.3%	88.9%	58.6%	48.4%	46.0%	67.7%	62.8%	63.8%	65.3%	63.8%	69.5%	79.4%
	F2P	91	90	95	105	111	144	156	130	124	137	147	150	181	276	381	255	411	541	261	408	558	568
	日本	84	85	89	95	91	124	140	117	109	122	134	135	169	258	353	215	355	472	232	366	501	506
	アジア	0	0	1	2	0	1	1	0	0	0	3	2	0	1	3	1	2	2	0	3	5	5
	欧米	6	5	5	8	19	20	14	13	14	14	10	13	11	16	24	39	53	66	29	39	52	57
	2018/3以前のリリース	65	62	55	63	51	63	50	42	39	29	34	32	127	182	245	114	164	206	68	102	134	119
	2019/3 リリース	24	23	23	21	22	30	21	9	14	20	12	15	47	70	91	52	73	82	34	46	61	59
	2020/3 リリース	0	6	17	21	21	27	24	25	10	13	11	11	6	23	44	48	72	97	23	34	44	39
	2021/3 リリース	-	-	-	-	15	26	61	54	45	41	70	64	-	-	-	41	102	156	86	156	220	186
	2022/3 リリース	-	-	-	-	-	-	-	-	16	34	20	28	-	-	-	-	-	-	50	70	98	129
	2023/3 リリース	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	36
	その他	61	123	74	72	65	41	88	83	62	83	141	84	184	258	330	106	194	277	145	286	370	370

■ 販売タイトル数・販売本数 (フルゲーム)

		2020/3				2021/3				2022/3				2020/3			2021/3			2022/3			2023/3
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	通期計画
タイトル数	日本	2	1	6	2	0	0	2	0	0	3	2	1	3	9	11	0	2	2	3	5	6	15
	アジア	3	0	3	6	1	0	3	2	1	3	3	2	3	6	12	1	4	6	4	7	9	15
	欧米	4	3	4	2	3	2	4	1	3	3	5	2	7	11	13	5	9	10	6	11	13	16
販売本数 (万本)	合計	649	561	847	800	1,298	610	1,512	757	658	746	793	523	1,210	2,057	2,857	1,908	3,420	4,177	1,404	2,197	2,720	3,425
	新作	230	125	391	402	79	39	259	225	106	244	313	214	355	746	1,148	118	377	602	350	663	877	1,395
	日本	6	11	101	73	1	1	35	6	5	36	37	7	17	118	191	2	37	43	41	78	85	104
	アジア	13	0	17	48	15	5	6	10	5	20	25	26	13	30	78	20	26	36	25	50	76	157
	欧米	211	113	273	282	62	34	217	209	96	188	251	181	324	597	879	96	313	522	284	535	716	1,133
	レポート	418	436	456	398	1,219	571	1,252	532	552	502	480	309	855	1,311	1,709	1,790	3,042	3,575	1,054	1,534	1,843	2,030
	日本	21	23	14	30	46	23	30	24	29	37	29	18	44	58	88	69	99	123	66	95	114	124
	アジア	11	17	10	20	24	27	19	30	34	34	20	28	28	38	58	51	70	100	68	88	117	211
	欧米	386	396	432	348	1,148	521	1,204	478	489	431	430	262	782	1,214	1,562	1,669	2,873	3,351	920	1,350	1,613	1,696

■ 配信タイトル数 (F2P)

		2020/3				2021/3				2022/3				2020/3			2021/3			2022/3			2023/3
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	通期計画
F2P	新規配信タイトル数	1	3	0	0	2	2	1	0	2	0	0	1	4	4	4	4	5	5	2	2	3	1
	停止タイトル数	-4	-2	-1	-1	-1	0	-1	0	-2	0	0	-3	-6	-7	-8	-1	-2	-2	-2	-2	-5	0
	期末配信タイトル数	20	21	20	19	20	22	22	22	22	22	22	20	21	20	19	22	22	22	22	22	20	21

■販売タイトル数・台数(遊技機)

	2020/3				2021/3				2022/3				
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	
パチスロ	タイトル数	0	1	2	2	0	1	2	2	2	2	2	4
	台数(台)	17,930	10,430	77,500	17,476	485	4,400	7,602	22,786	9,554	21,630	17,738	28,948
パチンコ	タイトル数	2	2	1	2	0	2	1	1	2	1	2	0
	台数(台)	16,212	49,928	8,954	29,487	177	11,165	48,017	9,654	15,038	8,080	40,907	33,002
	うち本体販売	8,020	7,830	3,028	14,178	54	1,133	45,387	7,067	3,437	1,447	36,115	15,729
	うち盤面販売	8,192	42,098	5,926	15,309	123	10,032	2,630	2,587	11,601	6,633	4,792	17,273

2020/3			2021/3			2022/3			2023/3
Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	通期計画
1	3	5	1	3	5	4	6	10	9
28,360	105,860	123,336	4,885	12,487	35,273	31,184	48,922	77,870	84,000
4	5	7	2	3	4	3	5	5	6
66,140	75,094	104,581	11,342	59,359	69,013	23,118	64,025	97,027	114,000
15,850	18,878	33,056	1,187	46,574	53,641	4,884	40,999	56,728	46,900
50,290	56,216	71,525	10,155	12,785	15,372	18,234	23,026	40,299	67,100

■施設利用者数(リゾート)

(千人)		2020/3				2021/3				2022/3			
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
PSR	施設利用者数	189	265	204	181	44	167	219	122	140	187	244	189
	宿泊3施設	75	119	89	76	12	66	99	46	48	76	109	75
	ゴルフ2施設	25	21	24	22	9	22	26	18	22	21	27	24
	その他施設	89	125	91	83	23	79	94	58	70	90	108	90
P City	カジノ利用者数	82	99	105	96	66	35	36	37	34	25	21	19

2020/3			2021/3			2022/3			2023/3
Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	通期計画
454	658	839	211	430	552	327	571	760	868
194	283	359	78	177	223	124	233	308	363
46	70	92	31	57	75	43	70	94	98
214	305	388	102	196	254	160	268	358	407
181	286	382	101	137	174	59	80	99	-

※PSR=Phoenix Seagaia Resort P City=Paradise City

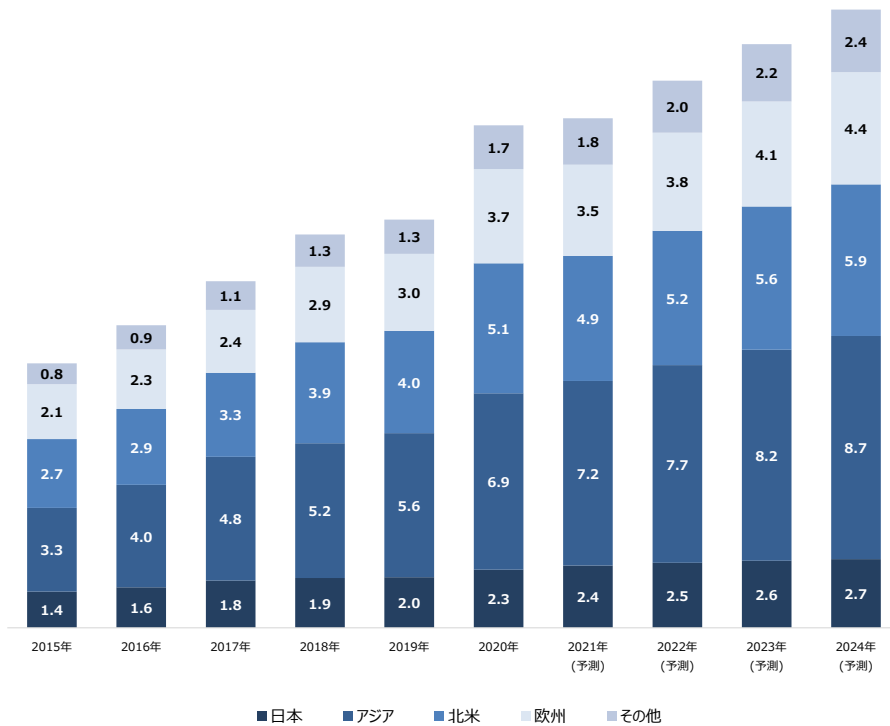
■Paradise Segasammy 損益

(億ウォン)		2020/3				2021/3				2022/3			
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
売上高	カジノ	747	864	1,079	1,065	758	160	151	199	302	139	311	114
	ホテル	132	151	212	197	108	86	134	116	114	169	184	210
	その他	26	44	61	53	30	14	7	12	7	11	25	27
	売上高	906	1,058	1,353	1,316	897	260	292	326	424	318	520	353
売上総利益	19	124	379	199	112	-216	-188	-93	-3	-104	58	-118	
営業利益	-71	-49	243	76	24	-281	-256	-154	-75	-161	-2	-184	
EBITDA	82	112	406	244	175	-135	-110	-7	68	-18	139	-40	
純利益	-143	-133	164	-113	-53	-364	-354	-291	-174	-278	-114	-313	
持分法取込額(億円)	-8	-7	6	-7	-3	-16	-15	-13	-8	-13	-5	-15	

2020/3			2021/3			2022/3		
Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期
1,964	3,317	4,633	1,157	1,449	1,775	742	1,262	1,615
1,611	2,690	3,755	918	1,069	1,268	441	752	866
283	495	692	194	328	444	283	467	677
70	131	184	44	51	63	18	43	70
143	522	721	-104	-292	-385	-107	-49	-167
-120	123	199	-257	-513	-667	-236	-238	-422
194	600	844	40	-70	-77	50	189	149
-276	-112	-225	-417	-771	-1,062	-452	-566	-879
-15	-9	-16	-19	-34	-47	-21	-26	-41

コンシューマゲーム業界市場規模

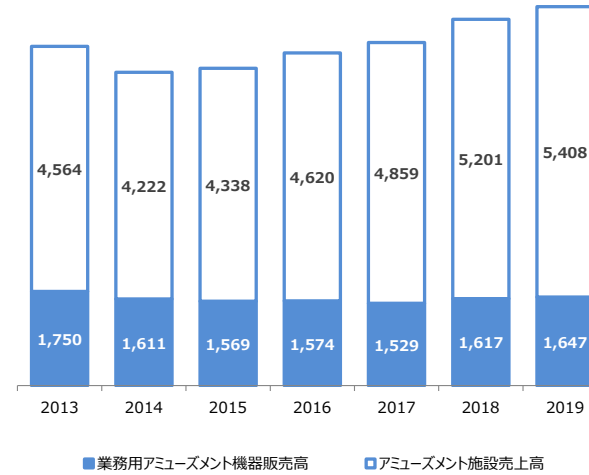
コンシューマゲーム市場規模推移 (兆円)



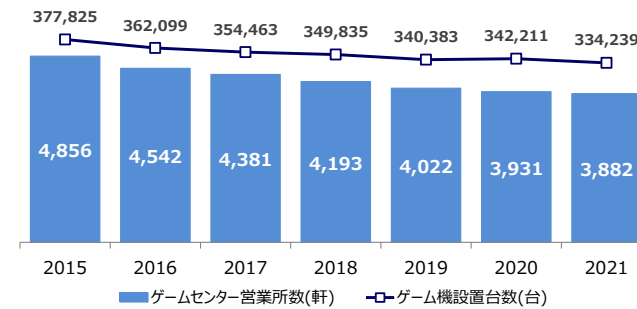
出所：「Newzoo Global Games Market Data Jan 2022」を元に自社推計（※1USD = 110円換算で算出）

アミューズメント業界市場規模

国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高 (億円)

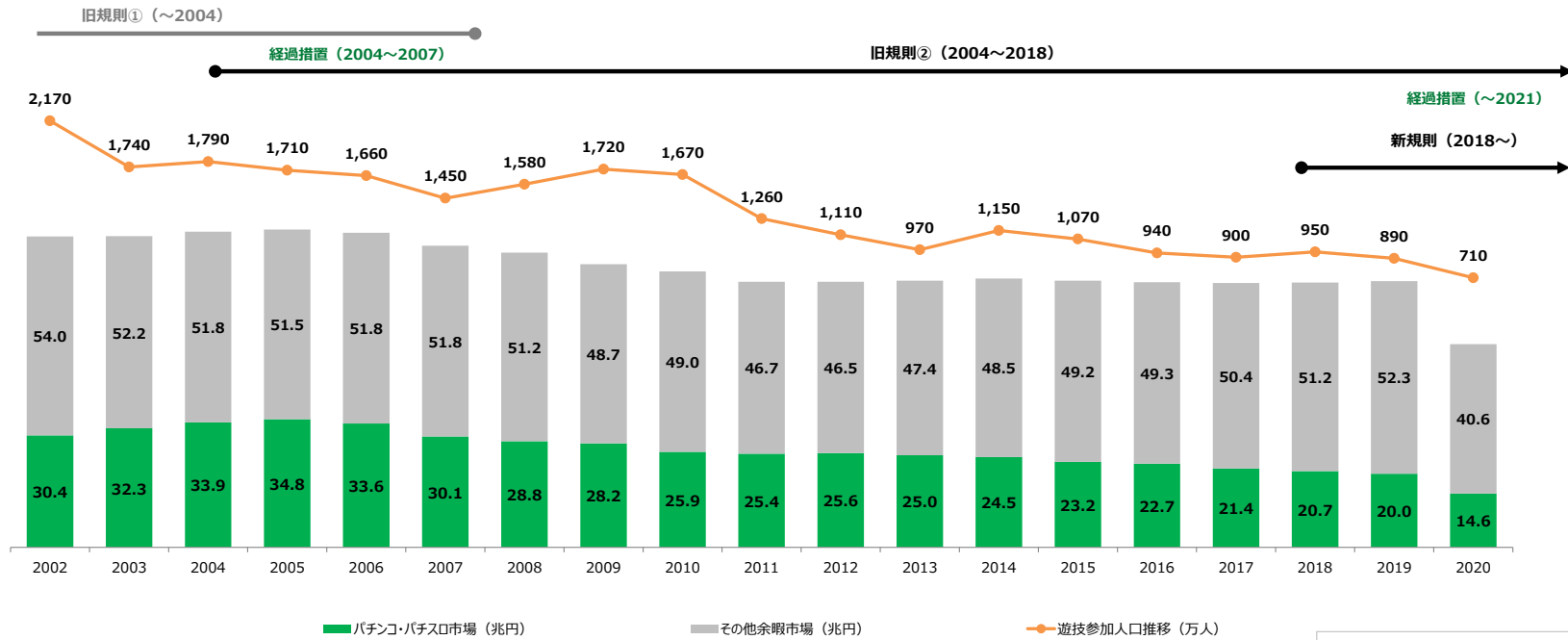


ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数



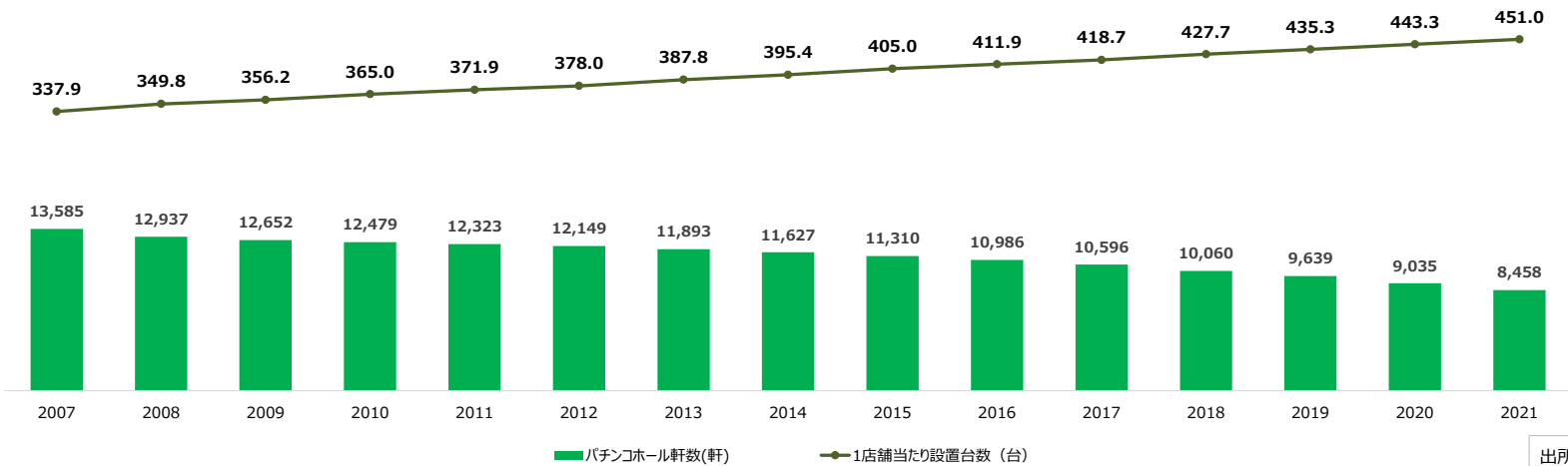
出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

市場規模及び遊技参加人口推移



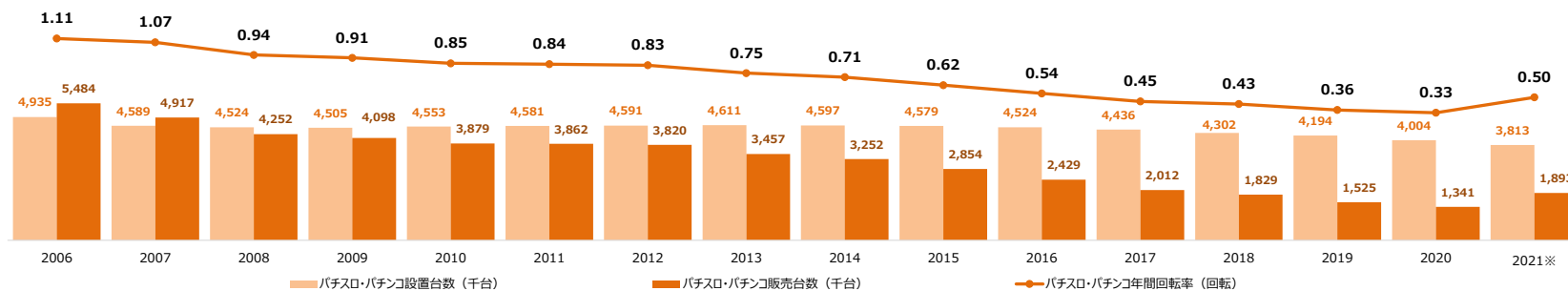
出所：「レジャー白書2021」日本生産性本部

パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移

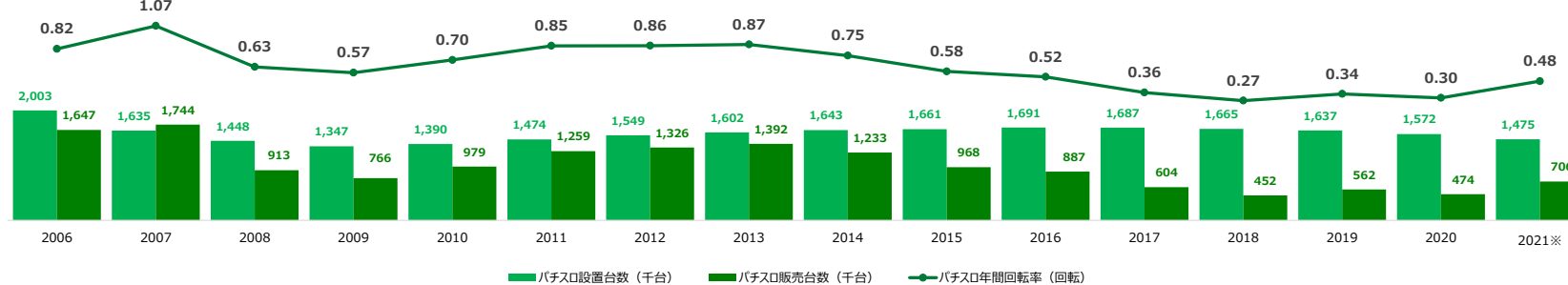


出所：警察庁

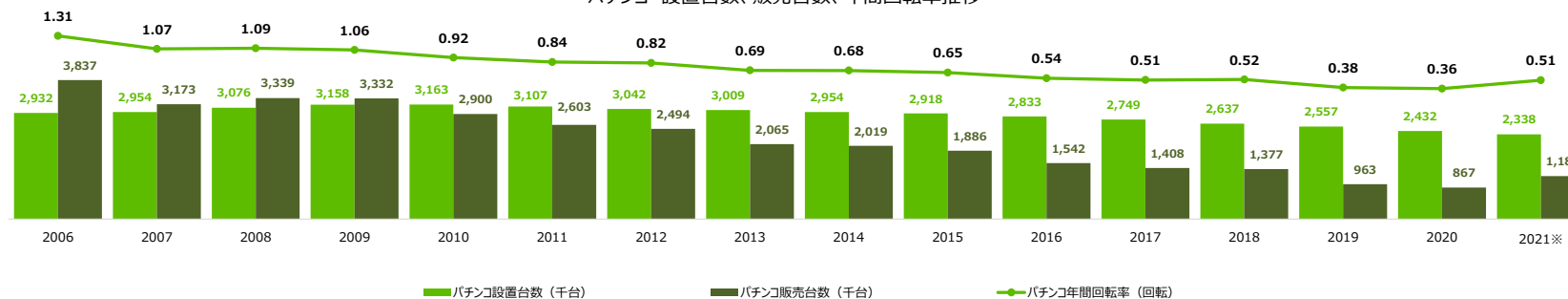
遊技機 設置台数、販売台数、年間回転率推移



パチスロ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

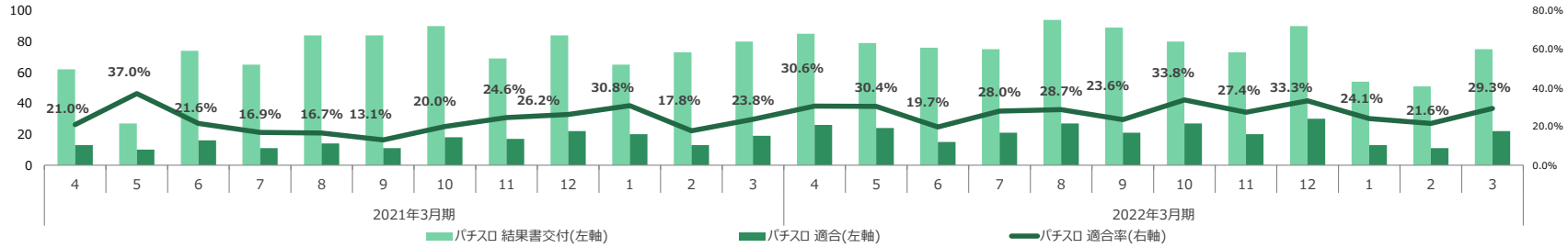


パチンコ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

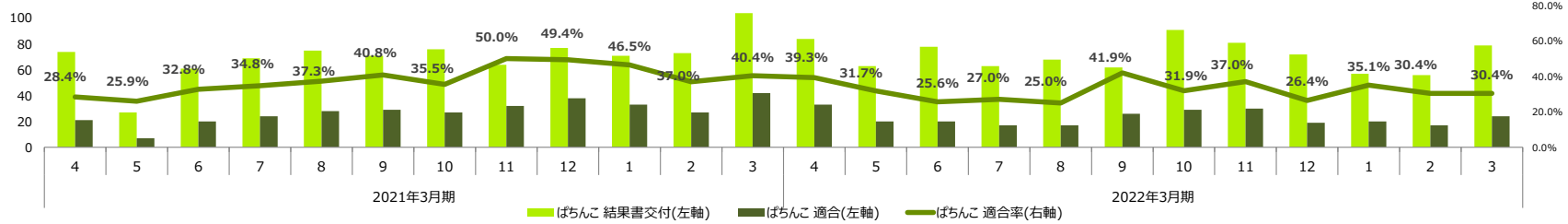


出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」(※2021年は自社推計)

パチスロ型式試験結果データ



ぱちんこ型式試験結果データ



パチスロ年間販売台数マーケットシェア

出所：保通協

順位	2014年			2015年			2016年			2017年			2018年			2019年			2020年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	サミー	207,828	16.8%	ユニバーサル	165,000	17.0%	サミー	215,736	24.3%	北電子	107,000	17.7%	大都技研	80,000	17.7%	サミー	123,336	21.9%	U社	128,454	27.1%
2	ユニバーサル	205,000	16.6%	サミー	142,337	14.7%	ユニバーサル	203,000	22.9%	大都技研	100,000	16.5%	北電子	68,000	15.0%	大都技研	73,000	13.0%	D社	80,000	16.9%
3	大都技研	128,000	10.4%	平和・リソビ'7	113,997	11.8%	北電子	90,500	10.2%	サミー	85,041	14.1%	サミー	67,140	14.8%	平和・リソビ'7	68,917	12.3%	K社	69,000	14.5%
4	山佐	108,000	8.8%	北電子	100,000	10.3%	平和・リソビ'7	80,953	9.1%	ユニバーサル	43,000	7.1%	平和・リソビ'7	47,244	10.4%	ユニバーサル	59,143	10.5%	H社	35,393	7.5%
5	平和・リソビ'7	92,763	7.5%	SANKYO	80,125	8.3%	エンターライズ	57,000	6.4%	山佐	38,000	6.3%	ユニバーサル	37,365	8.3%	北電子	48,000	8.5%	サミー	35,273	7.4%

ぱちんこ年間販売台数マーケットシェア

順位	2014年			2015年			2016年			2017年			2018年			2019年			2020年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	三洋物産	330,000	16.3%	サンセイR&D	300,000	15.9%	三洋物産	306,000	19.8%	三洋物産	330,000	23.4%	三洋物産	250,000	18.2%	SANKYO	149,520	15.5%	S社	200,000	23.0%
2	SANKYO	329,892	16.3%	SANKYO	296,346	15.7%	サンセイR&D	209,000	13.5%	SANKYO	171,919	12.2%	SANKYO	196,007	14.2%	ニューギン	120,000	12.5%	K社	134,500	15.5%
3	京楽産業.	308,000	15.3%	三洋物産	275,000	14.6%	平和・リソビ'7	192,761	12.5%	サミー	140,013	9.9%	京楽産業.	192,800	14.0%	京楽産業.	106,000	11.0%	S社	126,565	14.6%
4	平和・リソビ'7	252,103	12.5%	平和・リソビ'7	234,616	12.4%	SANKYO	172,954	11.2%	京楽産業.	140,000	9.9%	サミー	159,848	11.6%	三洋物産	106,000	11.0%	N社	92,000	10.6%
5	サミー	241,425	12.0%	ニューギン	220,000	11.7%	ニューギン	160,000	10.4%	サンセイR&D	130,000	9.2%	平和・リソビ'7	118,880	8.6%	サミー	104,581	10.9%	F社	70,500	8.1%
6	サミー	199,014	10.5%	サミー	138,321	9.0%										サミー	69,013	8.0%			

出所：矢野経済研究所「ぱちんこ関連メーカーの動向とマーケットシェア」※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計





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

**【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、予めご承知おさください。

**ネバダ州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.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。両子会社は、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、以下リンクをご覧ください。  
<https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/stock/regulation/>