

**SQUARE ENIX®**

2017年3月期  
**第3四半期ご参考資料**

SQUARE ENIX®

2017年3月期  
第3四半期ご参考資料

2017年2月6日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

当資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社(以下、当社グループ)の計画、見通し、戦略及び考え方は、当社グループの将来の業績に関する見通しを記載したものです。

当資料は、当資料が作成された時点で入手可能な情報に依拠した経営者の判断や考え方であり、当資料の見通しに依拠されることはお控えください。また、将来にわたって当資料が正確または有効な情報であると想定されることもお控えください。

様々の要素により、実際の業績はこれらの見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与えうる要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

1. 当社グループの事業に影響を与える経済環境の変化
2. 特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動
3. 継続的な新製品とサービスの導入、急速な技術革新及び主観的で変わりやすい消費者の嗜好に特徴づけられる競争の激しい市場において、消費者に受け入れられる製品とサービスを提供し続けることのできる当社グループの能力
4. 当社グループに関する事業において、国際的な事業拡大を成功させる当社グループの能力
5. 法規制の改正とそれに対応する当社グループの能力

当資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、当資料が作成された時点のものです。当社グループは、新たな情報や発表日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社グループの将来の業績に関する見通しを更新または修正する義務を負うものではありません。

# 2017年3月期第3四半期累計 連結決算実績

(単位：億円)

	2016年3月期 第3四半期累計		2017年3月期 第3四半期累計		増減
		構成比		構成比	
売上高	1,528	100%	1,901	100%	373
営業利益	238	16%	215	11%	△ 23
経常利益	242	16%	221	12%	△ 21
親会社株主に帰属する 四半期純利益	135	9%	171	9%	35

(ご参考)通期連結事業計画

(単位：億円)

	2016年3月期 実績	2017年3月期 計画	増減
売上高	2,141	2,500～2,700	359～559
営業利益	260	270～330	10～70
経常利益	253	270～330	17～77
親会社株主に帰属する当期純利益	199	170～210	△ 29～11

# 2017年3月期第3四半期累計 報告セグメント別

## ①2017年3月期 第3四半期 報告セグメント

(単位：億円)

	デジタル エンタテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	1,462	330	73	47	△ 12	1,901
営業利益	218	37	17	16	△ 73	215
営業利益率	14.9%	11.1%	23.7%	33.1%	-	11.3%

## ②2016年3月期 第3四半期 報告セグメント

(単位：億円)

	デジタル エンタテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	1,101	318	77	36	△ 4	1,528
営業利益	231	44	19	12	△ 68	238
営業利益率	21.0%	13.7%	24.9%	32.8%	-	15.6%

## ③対前年同期増減 (①－②)

(単位：億円)

	デジタル エンタテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	361	13	△ 4	11	△ 7	373
営業利益	△ 14	△ 7	△ 2	4	△ 4	△ 23

# 報告セグメント別 業績の推移

## 売上高（連結）の推移

（単位：億円）

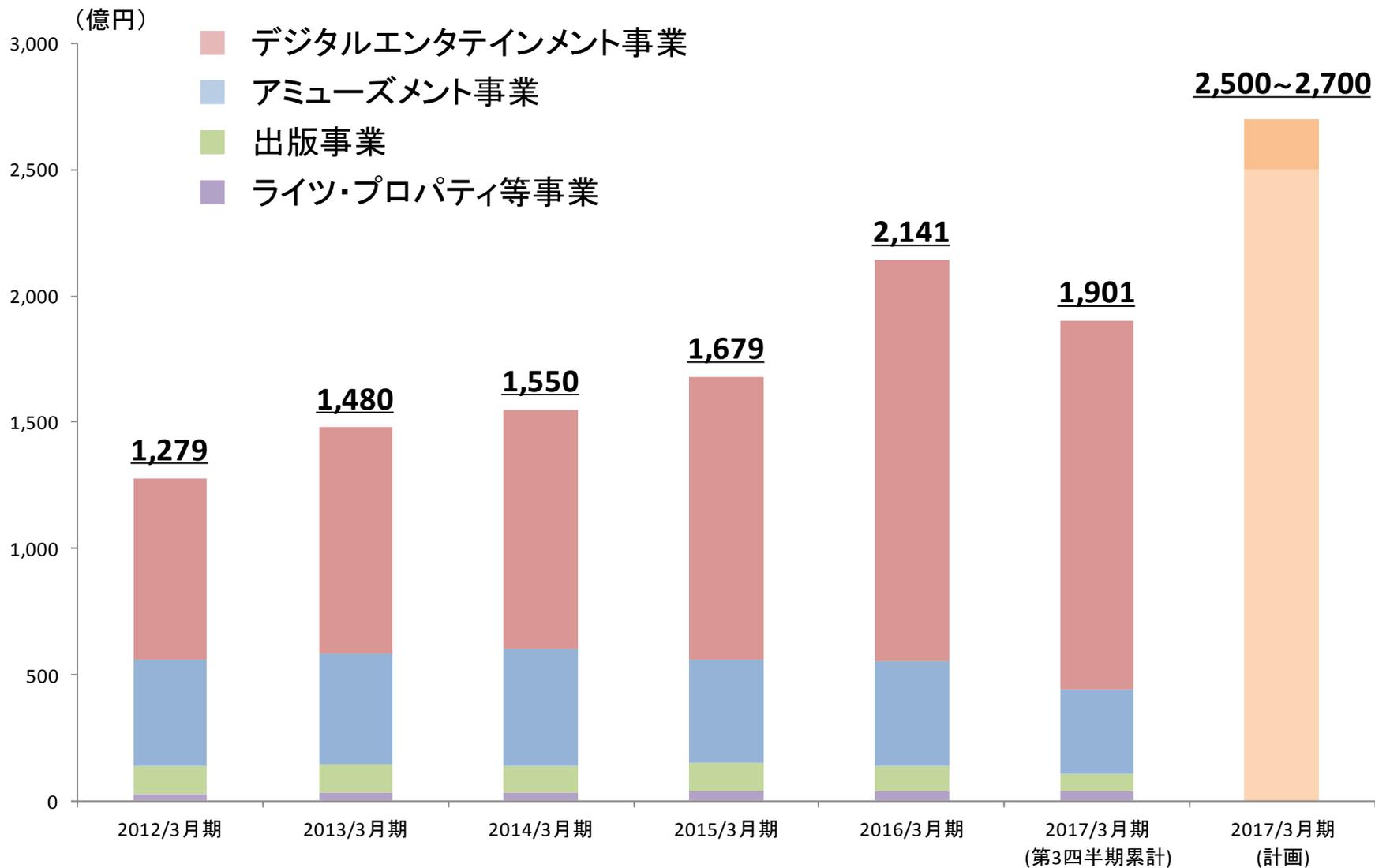
	2017年3月期			(参考) 2016年3月期				
	4-6月	7-9月	10-12月	4-6月	7-9月	10-12月	1-3月	通期
デジタルエンタテインメント事業	375	408	679	303	299	499	489	1,590
アミューズメント事業	104	109	118	85	105	127	94	411
出版事業	23	23	27	27	23	27	23	100
ライツ・プロパティ等事業	14	16	17	12	14	11	9	45
全社・消去	△ 4	△ 5	△ 3	△ 3	△ 1	△ 0	△ 1	△ 5
合計	512	552	837	423	441	663	614	2,141

## 営業利益（連結）の推移

（単位：億円）

	2017年3月期			(参考) 2016年3月期				
	4-6月	7-9月	10-12月	4-6月	7-9月	10-12月	1-3月	通期
デジタルエンタテインメント事業	95	27	97	82	47	102	43	275
アミューズメント事業	8	13	16	9	12	22	△ 4	40
出版事業	5	4	8	7	4	9	4	23
ライツ・プロパティ等事業	6	5	5	4	5	3	3	15
全社・消去	△ 24	△ 27	△ 21	△ 23	△ 22	△ 24	△ 24	△ 92
合計	89	22	104	79	47	112	22	260

# 事業セグメント別売上高推移



# デジタルエンタテインメント事業 – 地域別販売本数

## 地域別販売本数の開示方法を変更

従来：ディスクでの販売本数のみの開示

今後：ディスク販売本数 + 当期と前期に発売されたタイトルの当期DL本数

(前期より前に発売されたタイトルのDL本数は含まない。)

(単位:万本)

地域	2015/12累計		2016/12累計	
	実績 従来方法	実績 新方法	実績 従来方法	実績 新方法
日本	237	286	303	361
欧米	669	1,056	1,139	2,080
アジア他	44	91	114	238
計	951	1,433	1,556	2,679

(※) 上記は、HDゲームとMMOに含まれるタイトルの販売本数。

上記の販売本数には、当社がディストリビューターとなっているソフトの販売本数を含む。

エピソード配信は1エピソードを1本としてカウント。

SQUARE ENIX®

2017年3月期  
第3四半期ご参考資料

SQUARE ENIX®

2017年3月期  
第3四半期ご参考資料

2017年2月6日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.