

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）

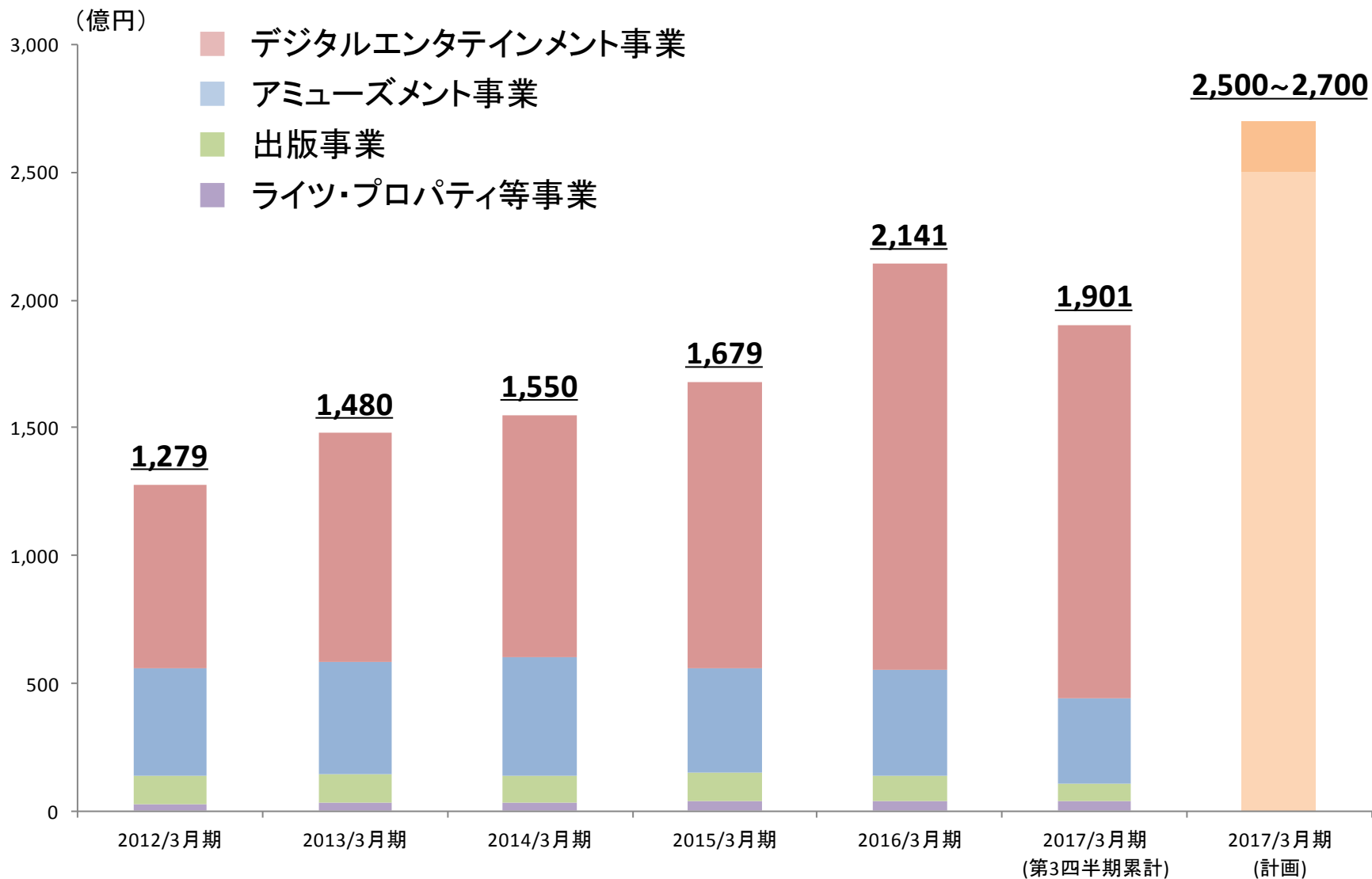
| | 2017年3月期 | | | (参考) 2016年3月期 | | | | |
|-----------------|----------|------|--------|---------------|------|--------|------|-------|
| | 4-6月 | 7-9月 | 10-12月 | 4-6月 | 7-9月 | 10-12月 | 1-3月 | 通期 |
| デジタルエンタテインメント事業 | 375 | 408 | 679 | 303 | 299 | 499 | 489 | 1,590 |
| アミューズメント事業 | 104 | 109 | 118 | 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.