



平成30年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成30年2月6日

上場会社名 株式会社 スクウェア・エニックス・ホールディングス

上場取引所 東

コード番号 9684 URL <http://www.square-enix.com/>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 松田 洋祐

問合せ先責任者 (役職名) 最高財務責任者 (氏名) 渡邊 一治

TEL 03-5292-8000

四半期報告書提出予定日 平成30年2月9日

配当支払開始予定日 —

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成30年3月期第3四半期の連結業績(平成29年4月1日～平成29年12月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
30年3月期第3四半期	188,090	△1.0	33,771	57.2	34,785	57.8	22,327	30.9
29年3月期第3四半期	190,084	24.4	21,477	△9.7	22,050	△8.9	17,055	26.0

(注)包括利益 30年3月期第3四半期 22,904百万円 (44.2%) 29年3月期第3四半期 15,879百万円 (26.6%)

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
30年3月期第3四半期	185.77	185.40
29年3月期第3四半期	139.76	139.51

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
30年3月期第3四半期	251,886	189,666	75.0	1,586.85
29年3月期	243,859	181,904	74.4	1,485.56

(参考)自己資本 30年3月期第3四半期 188,948百万円 29年3月期 181,322百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
29年3月期	—	10.00	—	40.00	50.00
30年3月期	—	10.00	—	—	—
30年3月期(予想)	—	—	—	30.00 ～38.00	40.00 ～48.00

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 平成30年3月期の連結業績予想(平成29年4月1日～平成30年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	240,000 ～260,000	△6.6 ～1.2	25,000 ～30,000	△20.1 ～△4.1	25,000 ～30,000	△19.7 ～△3.6	16,500 ～19,500	△17.7 ～△2.7	137.60 ～162.62

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

平成30年3月期の連結業績予想については、レンジ形式により開示しております。詳細は、添付資料P. 3「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3)連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無
新規 — 社 (社名) 、 除外 — 社 (社名)
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
 - ② ①以外の会計方針の変更 : 無
 - ③ 会計上の見積りの変更 : 無
 - ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	30年3月期3Q	122,394,896 株	29年3月期	122,373,396 株
② 期末自己株式数	30年3月期3Q	3,323,876 株	29年3月期	316,434 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	30年3月期3Q	120,187,648 株	29年3月期3Q	122,034,901 株

※四半期決算短信は四半期レビューの対象外です

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、【添付資料】P. 3「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3)連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

(四半期決算補足説明資料の入手方法について)

四半期決算補足説明資料は平成30年2月6日に当社ホームページに掲載いたします。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(セグメント情報)	8

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当社グループは、報告セグメントを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、及びライツ・プロパティ等事業と定め、各々のセグメントにおいて、事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。

当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高は188,090百万円(前年同期比1.0%減)、営業利益は33,771百万円(前年同期比57.2%増)、経常利益は34,785百万円(前年同期比57.8%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は22,327百万円(前年同期比30.9%増)となりました。

当第3四半期連結累計期間の報告セグメント別の状況は次のとおりであります。

○デジタルエンタテインメント事業

ゲームを中心とするデジタルエンタテインメント・コンテンツの企画、開発、販売及び運営を行っております。デジタルエンタテインメント・コンテンツは、顧客のライフスタイルにあわせて、家庭用ゲーム機(携帯ゲーム機含む)、PC、スマートデバイス等、多様な利用環境に対応しています。

当第3四半期連結累計期間は、家庭用ゲーム機向けタイトルにおいて、「ドラゴンクエスト」シリーズ最新作である「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて」や「ファイナルファンタジーXII ザ ゾディアック エイジ」を発売したものの、大型新作タイトル数が前期よりも少なかったことから、前年同期比で減収となりました。他方、「NieR:Automata」をはじめとする過去に発売したタイトルのダウンロードを中心とした利益率の高いリピーター販売が引き続き好調だったことから、前年同期比で増益となりました。

スマートデバイス・PCブラウザ等をプラットフォームとしたコンテンツにおいては、「ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス」、「星のドラゴンクエスト」、「ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト」、「キングダム ハーツ ユニオン クロス」などの既存タイトルが国内外で好調に推移したほか、ロイヤリティー収入の増加により、前年同期比で増収増益となりました。

多人数参加型オンラインロールプレイングゲームにおいては、「ファイナルファンタジーXIV」、「ドラゴンクエストXI」の拡張版の発売によるディスク売上と課金会員数の増加により、前年同期比で増収増益となりました。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は143,574百万円(前年同期比1.8%減)となり、営業利益は36,378百万円(前年同期比66.9%増)となりました。

○アミューズメント事業

アミューズメント施設の運営、並びにアミューズメント施設向けの業務用ゲーム機器・関連商製品の企画、開発及び販売を行っております。

当第3四半期連結累計期間は、店舗運営が堅調に推移したものの、アミューズメント機器の新規タイトルの発売が減少したことから、前年同期比で減収減益となりました。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は31,558百万円(前年同期比4.5%減)となり、営業利益は2,597百万円(前年同期比29.2%減)となりました。

○出版事業

コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等の出版、許諾等を行っております。

当第3四半期連結累計期間は、コミック単行本の売上が好調に推移し、特に電子書籍形式による販売が増加しております。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は8,279百万円(前年同期比14.1%増)となり、営業利益は1,835百万円(前年同期比6.5%増)となりました。

○ライツ・プロパティ等事業

主として当社グループのコンテンツに関する二次的著作物の企画・制作・販売及びライセンス許諾を行っております。

当第3四半期連結累計期間は、自社コンテンツのキャラクターグッズ、サウンドトラック等の販売・許諾、他社の有力コンテンツのキャラクターグッズ化等が好調に推移いたしました。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は5,818百万円(前年同期比23.1%増)となり、営業利益は1,559百万円(前年同期比0.4%減)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第3四半期連結会計期間末における流動資産は214,408百万円となり、前連結会計年度末に比べ5,369百万円増加しました。これは主に、コンテンツ制作勘定が10,284百万円増加したこと、流動資産その他が5,461百万円減少したことによるものであります。固定資産は37,477百万円となり、前連結会計年度末に比べ2,657百万円増加しました。これは主に有形固定資産が1,600百万円及び投資その他の資産が785百万円増加したことによるものであります。

この結果、総資産は、251,886百万円となり、前連結会計年度末に比べ8,027百万円増加しました。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末における流動負債は54,635百万円となり、前連結会計年度末に比べ809百万円減少しました。これは主に未払法人税等が5,605百万円増加したこと、流動負債その他が4,215百万円及び返品調整引当金が1,770百万円減少したことによるものであります。固定負債は7,584百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,074百万円増加しました。

この結果、負債合計は、62,220百万円となり、前連結会計年度末に比べ265百万円増加しました。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産合計は189,666百万円となり、前連結会計年度末に比べ7,761百万円増加しました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純利益22,327百万円、剰余金の配当6,072百万円、自己株式の取得9,258百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は75.0%（前連結会計年度末は74.4%）となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

欧米における家庭用ゲーム機向けソフト市場の競争激化・上位集中が進む一方、スマートフォン、タブレットPC等の所謂スマートデバイス向けコンテンツの市場が日本・欧米・中国を中心に家庭用ゲーム機向けソフト市場を超える規模に成長しています。コンテンツの提供形態も、従来のパッケージ型商品に加え、デジタルと呼ばれるゲーム本編や追加コンテンツのダウンロード販売が欧米を中心に急速に伸長しています。さらに、オンライン・マルチプレイやライブ・エンタテインメントなどの新しい体験に対する顧客のニーズが高まっています。このように、当社グループを取り巻く事業環境は大きな変革期にあります。当社は、このような環境変化に適時かつ柔軟に対応したコンテンツ開発と収益機会の多様化を図ることによって、強固な収益基盤を確立し、利益を伴った安定成長を実現する取り組みを進めております。

なお、かかる事業環境の変化に伴い、売上・損益の変動がより大きくなることが想定されるため、レンジによる連結業績予想を採用しております。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成29年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	129,364	130,820
受取手形及び売掛金	26,053	24,370
商品及び製品	2,820	3,592
仕掛品	11	6
原材料及び貯蔵品	302	295
コンテンツ制作勘定	34,548	44,833
その他	16,252	10,791
貸倒引当金	△314	△300
流動資産合計	209,038	214,408
固定資産		
有形固定資産	14,234	15,835
無形固定資産	4,735	5,006
投資その他の資産	15,850	16,635
固定資産合計	34,820	37,477
資産合計	243,859	251,886

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成29年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	14,220	14,012
短期借入金	8,437	9,166
未払法人税等	1,665	7,270
賞与引当金	2,358	1,431
返品調整引当金	6,197	4,427
店舗閉鎖損失引当金	64	60
資産除去債務	17	—
その他	22,482	18,267
流動負債合計	55,445	54,635
固定負債		
役員退職慰労引当金	88	88
店舗閉鎖損失引当金	83	51
退職給付に係る負債	2,546	2,712
資産除去債務	2,450	2,802
その他	1,340	1,928
固定負債合計	6,510	7,584
負債合計	61,955	62,220
純資産の部		
株主資本		
資本金	23,828	23,860
資本剰余金	53,067	53,099
利益剰余金	109,764	126,018
自己株式	△897	△10,155
株主資本合計	185,763	192,822
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	364	316
為替換算調整勘定	△4,640	△4,033
退職給付に係る調整累計額	△165	△157
その他の包括利益累計額合計	△4,440	△3,874
新株予約権	453	578
非支配株主持分	128	139
純資産合計	181,904	189,666
負債純資産合計	243,859	251,886

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

(四半期連結損益計算書)

(第3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年12月31日)
売上高	190,084	188,090
売上原価	105,326	94,662
売上総利益	84,758	93,428
返品調整引当金戻入額	3,190	6,175
返品調整引当金繰入額	6,440	4,383
差引売上総利益	81,508	95,220
販売費及び一般管理費	60,030	61,448
営業利益	21,477	33,771
営業外収益		
受取利息	50	68
受取配当金	1	7
連結納税未払金免除益	62	31
為替差益	478	904
雑収入	68	299
営業外収益合計	661	1,312
営業外費用		
支払利息	41	58
支払手数料	5	3
移転関連費用	31	152
連結納税未収入金放棄損	6	83
雑損失	2	0
営業外費用合計	88	298
経常利益	22,050	34,785
特別利益		
固定資産売却益	4	10
投資有価証券売却益	—	4
新株予約権戻入益	20	2
子会社清算益	—	5
特別利益合計	24	23
特別損失		
固定資産売却損	—	11
固定資産除却損	165	87
関係会社株式売却損	—	371
その他	13	5
特別損失合計	178	475
税金等調整前四半期純利益	21,896	34,334
法人税、住民税及び事業税	3,925	8,914
法人税等調整額	914	3,083
法人税等合計	4,839	11,997
四半期純利益	17,056	22,336
非支配株主に帰属する四半期純利益	1	9
親会社株主に帰属する四半期純利益	17,055	22,327

(四半期連結包括利益計算書)

(第3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 平成28年4月1日 至 平成28年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 平成29年4月1日 至 平成29年12月31日)
四半期純利益	17,056	22,336
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	48	△48
為替換算調整勘定	△1,362	609
退職給付に係る調整額	136	7
その他の包括利益合計	△1,176	568
四半期包括利益	15,879	22,904
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	15,913	22,893
非支配株主に係る四半期包括利益	△34	11

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当社は、平成29年5月24日開催の取締役会決議に基づき、公開買付の方法により自己株式3,003,530株の取得を行いました。この結果、当第3四半期連結累計期間において自己株式が9,241百万円増加し、当第3四半期連結会計期間末において自己株式が10,155百万円となっております。

(セグメント情報)

I 前第3四半期連結累計期間(自平成28年4月1日至平成28年12月31日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	デジタルエン ターテイン メント 事業	アミューズ メント 事業	出版 事業	ライセンス・ブ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	146,215	33,038	7,222	3,608	190,084	—	190,084
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	6	35	1,119	1,160	△1,160	—
計	146,215	33,044	7,257	4,727	191,245	△1,160	190,084
セグメント利益	21,793	3,666	1,723	1,565	28,749	△7,271	21,477

(注) 1. セグメント利益の調整額△7,271百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△7,297百万円が含まれております。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

II 当第3四半期連結累計期間(自平成29年4月1日至平成29年12月31日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	デジタルエン ターテイン メント 事業	アミューズ メント 事業	出版 事業	ライセンス・ブ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	143,574	31,536	8,251	4,727	188,090	—	188,090
セグメント間の内部売 上高又は振替高	0	22	27	1,090	1,141	△1,141	—
計	143,574	31,558	8,279	5,818	189,231	△1,141	188,090
セグメント利益	36,378	2,597	1,835	1,559	42,371	△8,599	33,771

(注) 1. セグメント利益の調整額△8,599百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△8,626百万円が含まれております。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。