

**SQUARE ENIX®**

2019年3月期

# 決算説明会

2019年5月13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。

(億円未満切捨て)

# 2019年3月期 通期業績

# 2019年3月期通期 連結実績

(単位：億円)

	2018年3月期	2019年3月期	
	通期実績	通期実績	前期増減
売上高	2,503	2,710	207
営業利益	381	245	△ 136
営業利益率	15.2%	9.1%	△6.1pt
経常利益	361	283	△ 78
経常利益率	14.4%	10.4%	△4.0pt
親会社株主に帰属する 当期純利益	258	184	△ 74
減価償却費	58	68	10
設備投資額	79	95	16
期末従業員数	4,335人	4,764人	429人

# 2019年3月期通期 報告セグメント

(単位：億円)

	2018年3月期	2019年3月期	
	通期実績	通期実績	前期増減
<b>売上高</b>	<b>2,503</b>	<b>2,710</b>	<b>207</b>
デジタルエンタテインメント事業	1,914	2,045	131
アミューズメント事業	417	462	45
出版事業	110	140	30
ライセンス・プロパティ等事業	75	73	△2
消去又は全社	-14	-12	2
<b>営業利益</b>	<b>381</b>	<b>245</b>	<b>△136</b>
デジタルエンタテインメント事業	434	290	△144
アミューズメント事業	24	19	△5
出版事業	24	39	15
ライセンス・プロパティ等事業	18	9	△9
消去又は全社	-120	-113	7
<b>営業利益率</b>	<b>15.2%</b>	<b>9.1%</b>	<b>△6.1pt</b>
デジタルエンタテインメント事業	22.7%	14.2%	△8.5pt
アミューズメント事業	5.8%	4.2%	△1.6pt
出版事業	22.4%	28.3%	5.9pt
ライセンス・プロパティ等事業	25.0%	12.6%	△12.4pt
消去又は全社	-	-	-

# 連結貸借対照表 (要約)

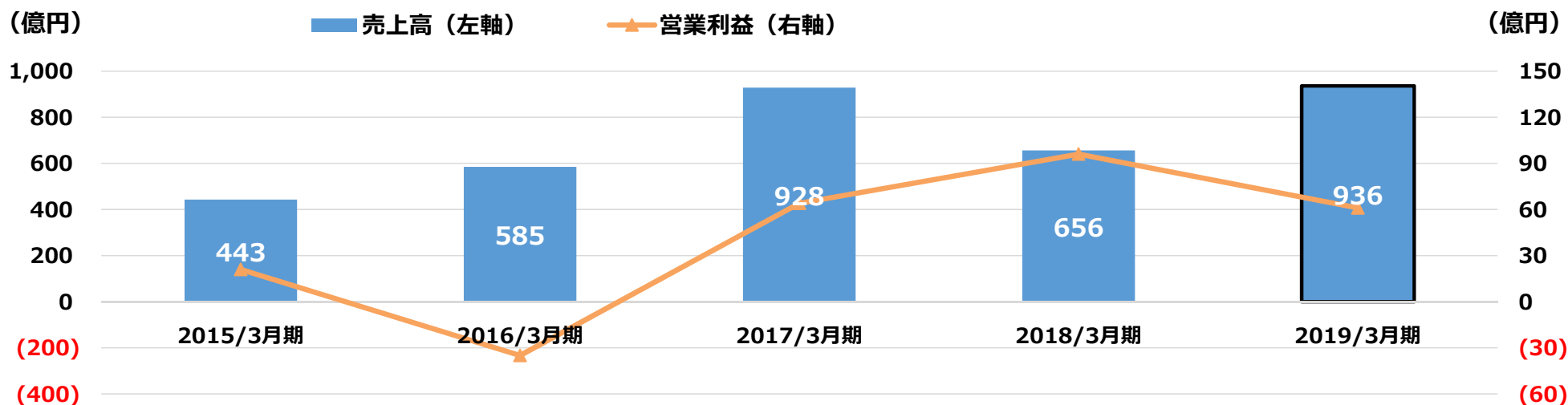
(単位：億円)

勘定科目	<資産の部>			勘定科目	<負債・純資産の部>		
	2018年 3月末	2019年 3月末	増減		2018年 3月末	2019年 3月末	増減
現金・預金	1,367	1,294	△73	支払手形・買掛金	148	220	72
受取手形・売掛金	243	353	110	短期借入金	89	86	△3
たな卸資産	34	48	14	返品調整引当金	39	91	52
コンテンツ制作勘定	441	507	66	その他	310	259	△51
その他	72	95	23	<b>流動負債計</b>	<b>588</b>	<b>659</b>	<b>71</b>
<b>流動資産合計</b>	<b>2,161</b>	<b>2,298</b>	<b>137</b>	<b>固定負債</b>	<b>75</b>	<b>87</b>	<b>12</b>
有形固定資産	160	178	18	<b>負債合計</b>	<b>663</b>	<b>746</b>	<b>83</b>
無形固定資産	45	51	6	株主資本合計	1,963	2,073	110
投資その他の資産	229	249	20	その他	-29	-41	△12
<b>固定資産合計</b>	<b>436</b>	<b>479</b>	<b>43</b>	<b>純資産合計</b>	<b>1,933</b>	<b>2,032</b>	<b>99</b>
<b>資産合計</b>	<b>2,597</b>	<b>2,778</b>	<b>181</b>	<b>負債純資産合計</b>	<b>2,597</b>	<b>2,778</b>	<b>181</b>

# 2019年3月期 通期業績 各事業の状況

# デジタルエンタテインメント事業 – HDゲーム

「KINGDOM HEARTS III」、「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」、「JUST CAUSE 4」などの新作タイトル投入により、前期比で増収。一方で、新作タイトル投入に伴う各種費用の増加により、前期比で減益。



## 2019年3月期の主なタイトル

OCTOPATH  
TRAVELER

© 2018 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.

2018年7月13日発売

SHADOW OF THE  
TOMB RAIDER  
シャドウ オブ サトウームレイダー

SHADOW OF THE TOMB RAIDER © 2018 Square Enix Ltd.  
All rights reserved.  
Published by Square Enix Co., Ltd. SHADOW OF THE TOMB RAIDER and TOMB RAIDER are registered trademarks or trademarks of Square Enix Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.

2018年9月14日発売

JUST CAUSE 4

JUST CAUSE 4 © 2018 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Avalanche Studios AB. Just Cause, EIDOS, the EIDOS logo, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of the Square Enix group of companies. Avalanche and the Avalanche logo are trademarks of Fatalist Entertainment AB.

日本： 2018年12月6日 発売  
北米・欧州： 2018年12月4日 発売

Disney SQUARE ENIX  
KINGDOM HEARTS  
キングダム ハーツIII

© Disney. © Disney/Pixar.  
Developed by SQUARE ENIX

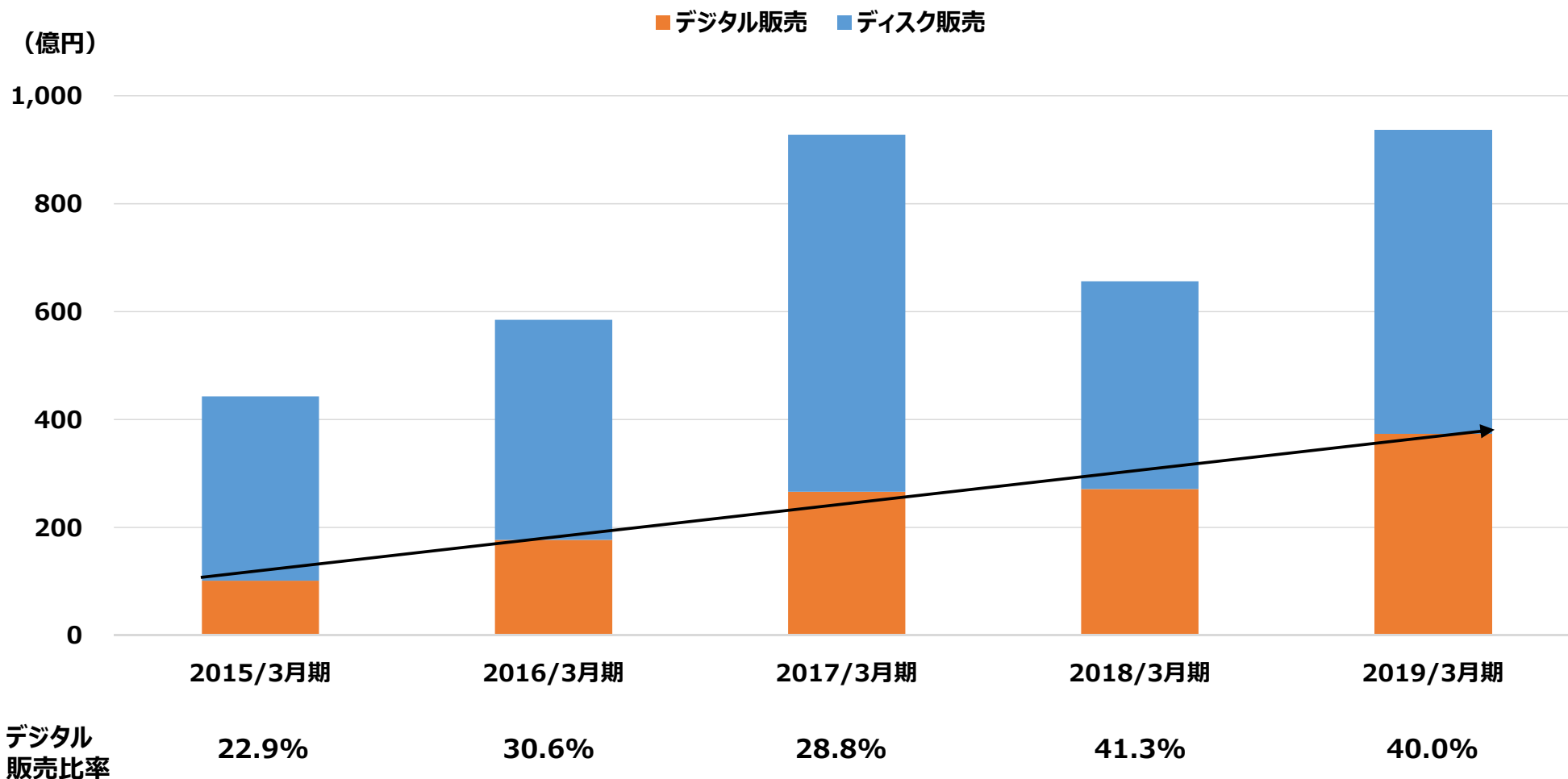
日本・アジア： 2019年1月25日 発売  
北米・欧州： 2019年1月29日 発売



# デジタルエンタテインメント事業 – HDゲーム

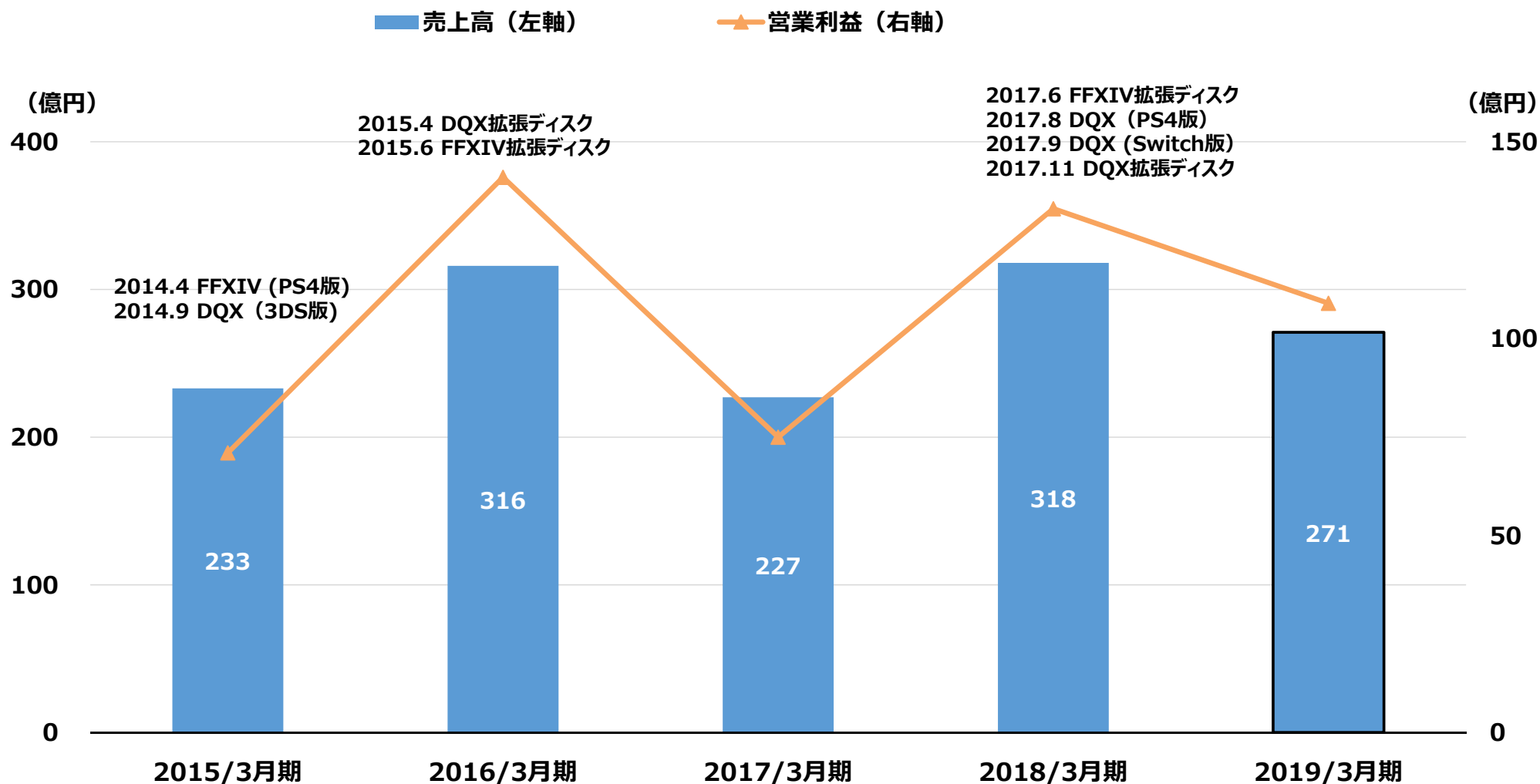
直近5か年のデジタル販売は年平均で約40%成長し、収益率の改善に寄与。

## HDゲーム 売上高の構成推移



# デジタルエンタテインメント事業 – MMO

前期に「ファイナルファンタジーXIV」と「ドラゴンクエストX」の拡張パッケージの発売があった反動により、前期比で減収減益となったものの、当期の継続課金収入は好調を維持。



# デジタルエンタテインメント事業 – 地域別販売本数

販売本数 = ディスク販売数 + ダウンロード数

ディスク販売数 : 出荷基準によるディスクの出荷数

ダウンロード数 : 当期と前期に発売されたタイトルの当期DL本数

(単位:万本)

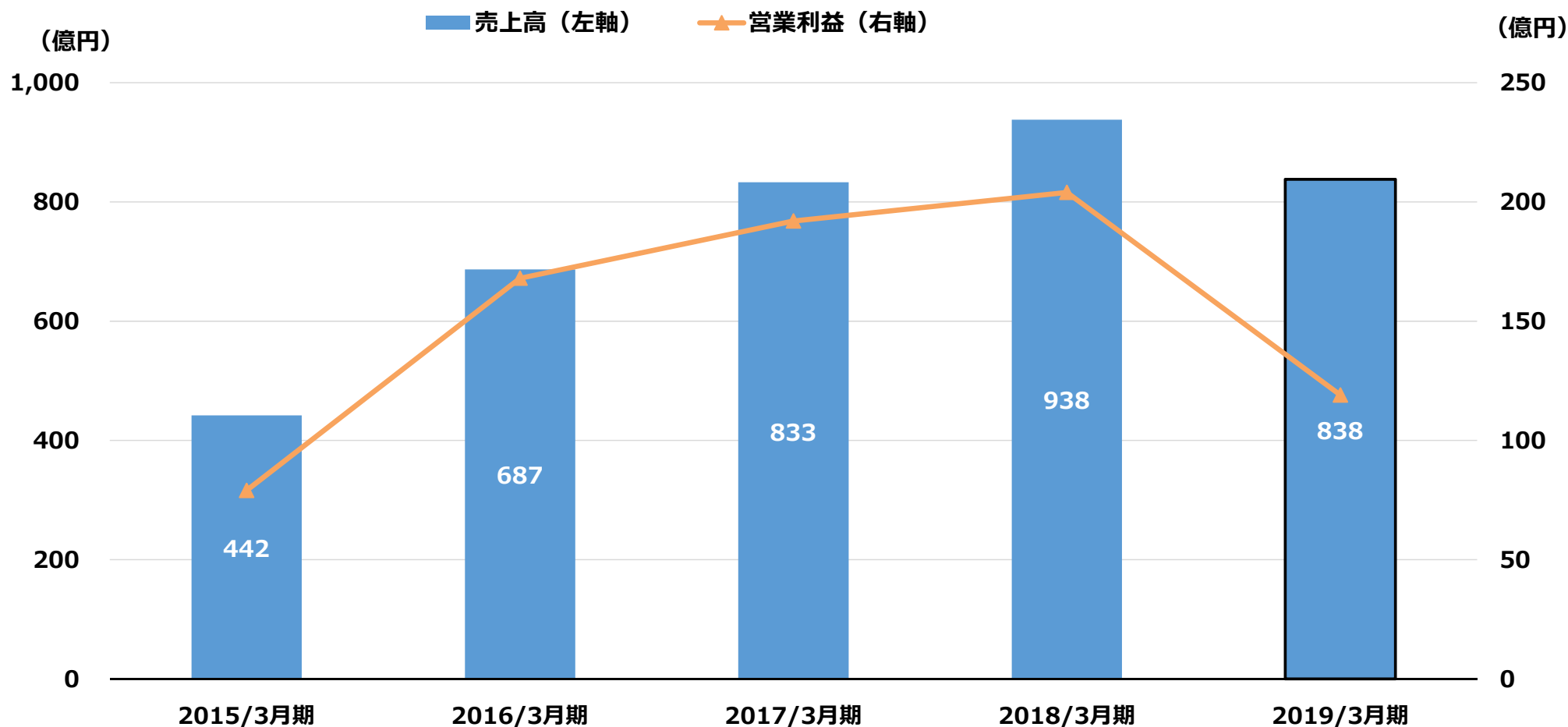
地域	2018/03通期			2019/03通期		
	ディスク	ダウンロード	合計	ディスク	ダウンロード	合計
日本	526	162	688	300	137	437
	(内エピソード配信 2)			(内エピソード配信 6)		
欧米	724	780	1,504	1,245	812	2,057
	(内エピソード配信 287)			(内エピソード配信 206)		
アジア他	69	113	182	49	112	161
	(内エピソード配信 46)			(内エピソード配信 44)		
計	1,319	1,055	2,374	1,594	1,061	2,655
	(内エピソード配信 335)			(内エピソード配信 256)		

※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み、エピソード配信は1エピソードを1本としてカウント。

# デジタルエンタテインメント事業 －スマートデバイス・PCブラウザゲーム等

前期及び上期にサービスを開始したタイトルの多くが想定を下回り、既存タイトルへの売上に上乗せできず。また、ライセンス収入の減少により、前期比で減収減益。



# デジタルエンタテインメント事業 - スマートデバイス・PCブラウザゲーム等

## 運営中の主カテゴリー一覧

2014年1月



©2014-2019 ARMOR PROJECT/  
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX  
All Rights Reserved.  
©SUGIYAMA KOBO  
Developed by Cygames, Inc.

2014年9月



株式会社ディー・エヌ・エーと提携  
(配信：株式会社ディー・エヌ・エー)  
©SQUARE ENIX CO., LTD.  
©DeNA Co., Ltd.

2015年6月



LOGO ILLUSTRATION: © 2018  
YOSHITAKA AMANO  
© 2015 - 2019 SQUARE ENIX CO.,  
LTD. All Rights Reserved.

2015年10月



©2015-2019 ARMOR PROJECT/  
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX  
All Rights Reserved.  
©SUGIYAMA KOBO

2016年12月



©2016-2019  
SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.  
Developed by tri-Ace Inc.

2017年3月



©2016-2019  
SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.

2018年3月



©伍箇伝計画/  
刀使/巫女製作委員会  
©2018 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.

2014年4月



©2014-2019  
SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.

2014年11月



©2014-2019  
SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.

2015年9月



©Disney  
Developed by SQUARE ENIX

2015年10月



©2015-2019 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.  
Developed by Alim Co., Ltd.  
LOGO ILLUSTRATION:  
©2014 YOSHITAKA AMANO

2017年2月



©2017-2019 KOEI TECMO  
GAMES/ SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.  
CHARACTER DESIGN:  
TETSUYA NOMURA

2017年6月



株式会社ポケラボとの共同開発  
(配信：株式会社ポケラボ)  
©2017-2019 Pokelabo Inc./  
SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved

2018年12月

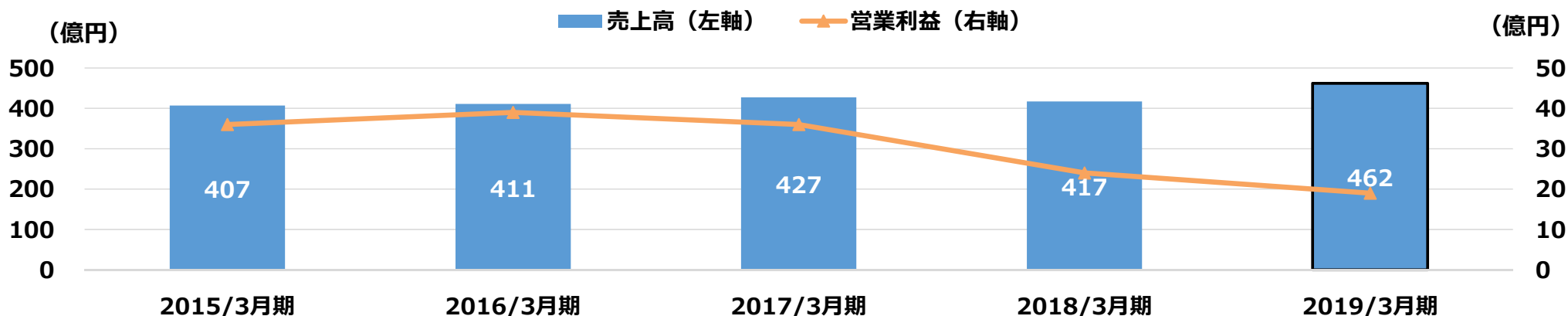


© 2018, 2019 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.  
Powered by Akatsuki Inc.  
ILLUSTRATION: TOMOMI KOBAYASHI

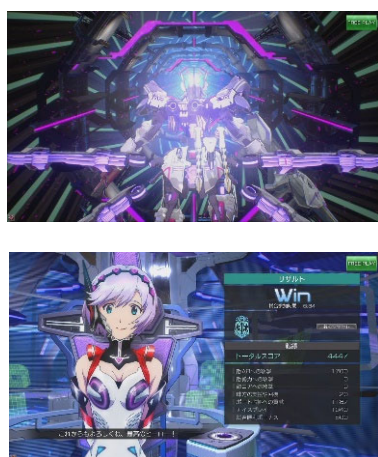
※年月はタイトルのサービス提供時期

# アミューズメント事業

店舗運営が堅調に推移、筐体の新作投入により、前期比で増収。一方で、店舗での新機種導入に伴う償却費の増加等により前期比で減益。



## 2019年3月期の主なタイトル



©2013 プロジェクトラブライブ！  
 ©2017 プロジェクトラブライブ！ サンシャイン!! ©SQUARE ENIX CO.,LTD. ©KLabGames ©bushiroad All Rights Reserved.

© SQUARE ENIX SUNRISE  
 © 2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. / SUNRISE

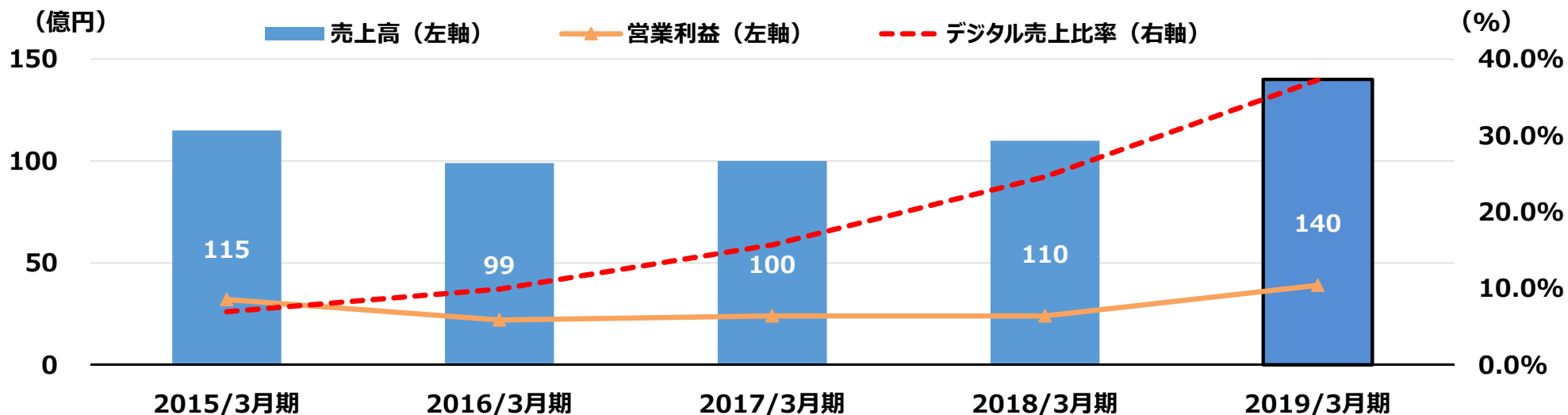
2018年11月21日 稼働開始

2018年12月6日 稼働開始



# 出版事業

紙媒体のコミック単行本売上は前期と同水準も、電子書籍販売が大幅に増加。  
「マンガUP!」も好調により、前期比で増収増益。



## 2019年3月期の主な作品

マンガUP! ガンガンpixiv



©Homura Kawamoto・Toru Naomura/SQUARE ENIX

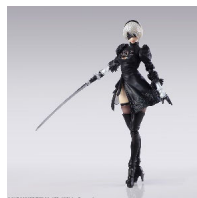
# ライセンス・プロパティ等事業

前期に有力コンテンツの新規キャラクターグッズ等の投入があった反動や、新規事業への展開を目的とした先行投資等により前期比で減収減益。

■ 売上高 (左軸)      ▲ 営業利益 (右軸)



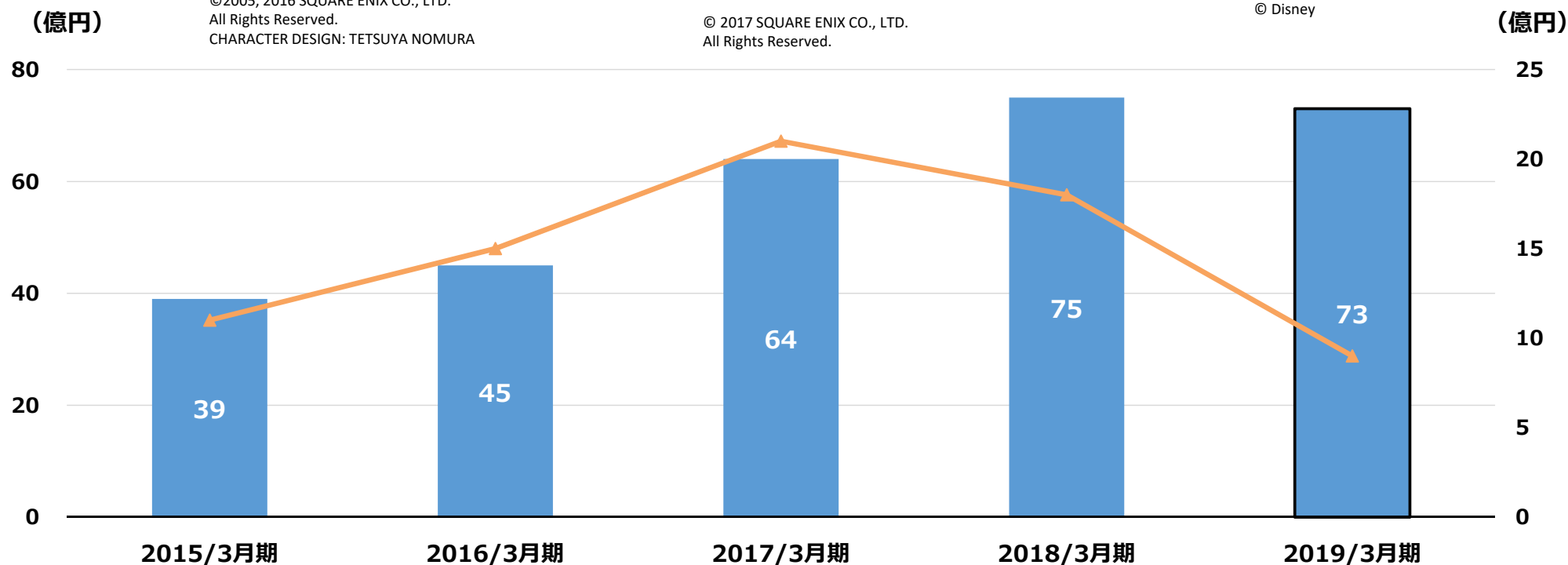
©2005, 2016 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.  
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.



© Disney



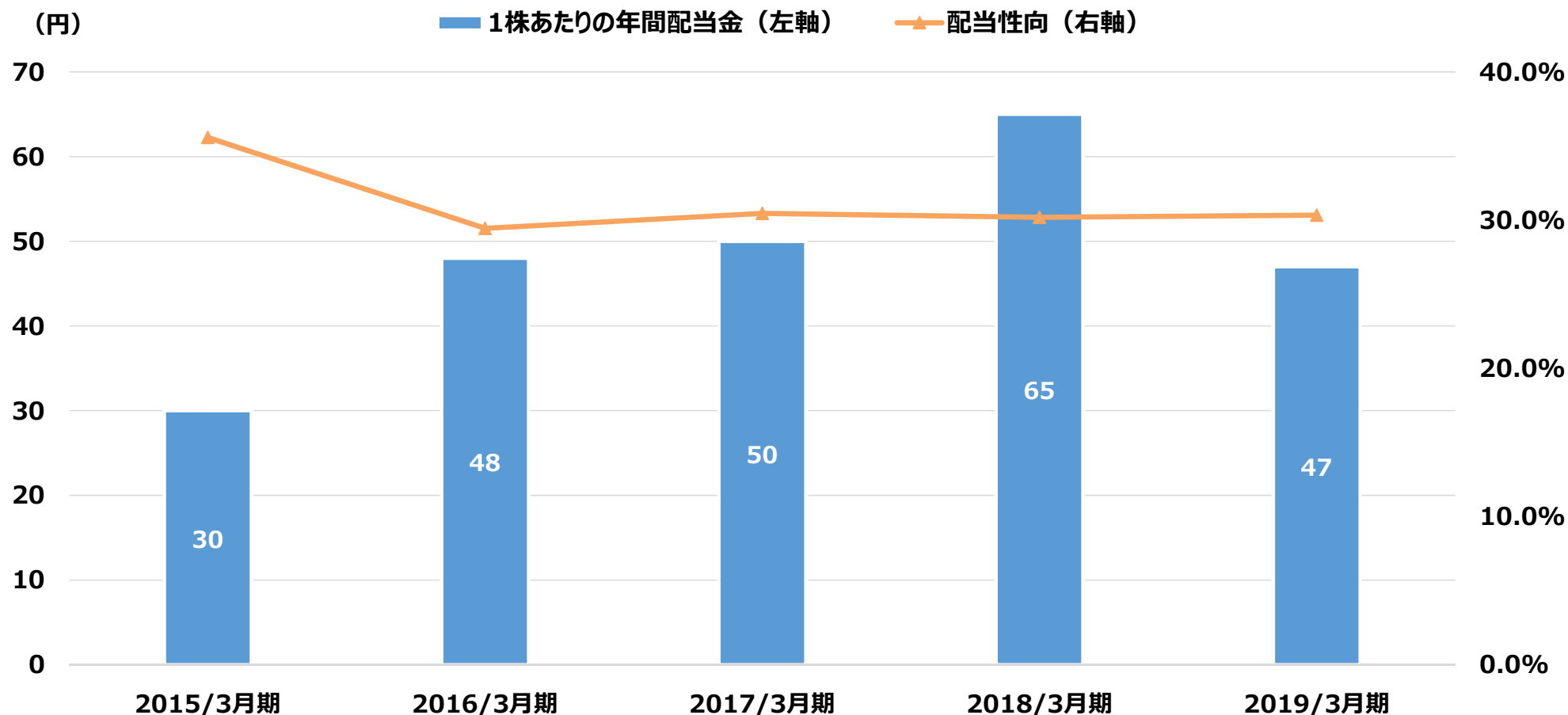


# 2019年3月期の株主還元

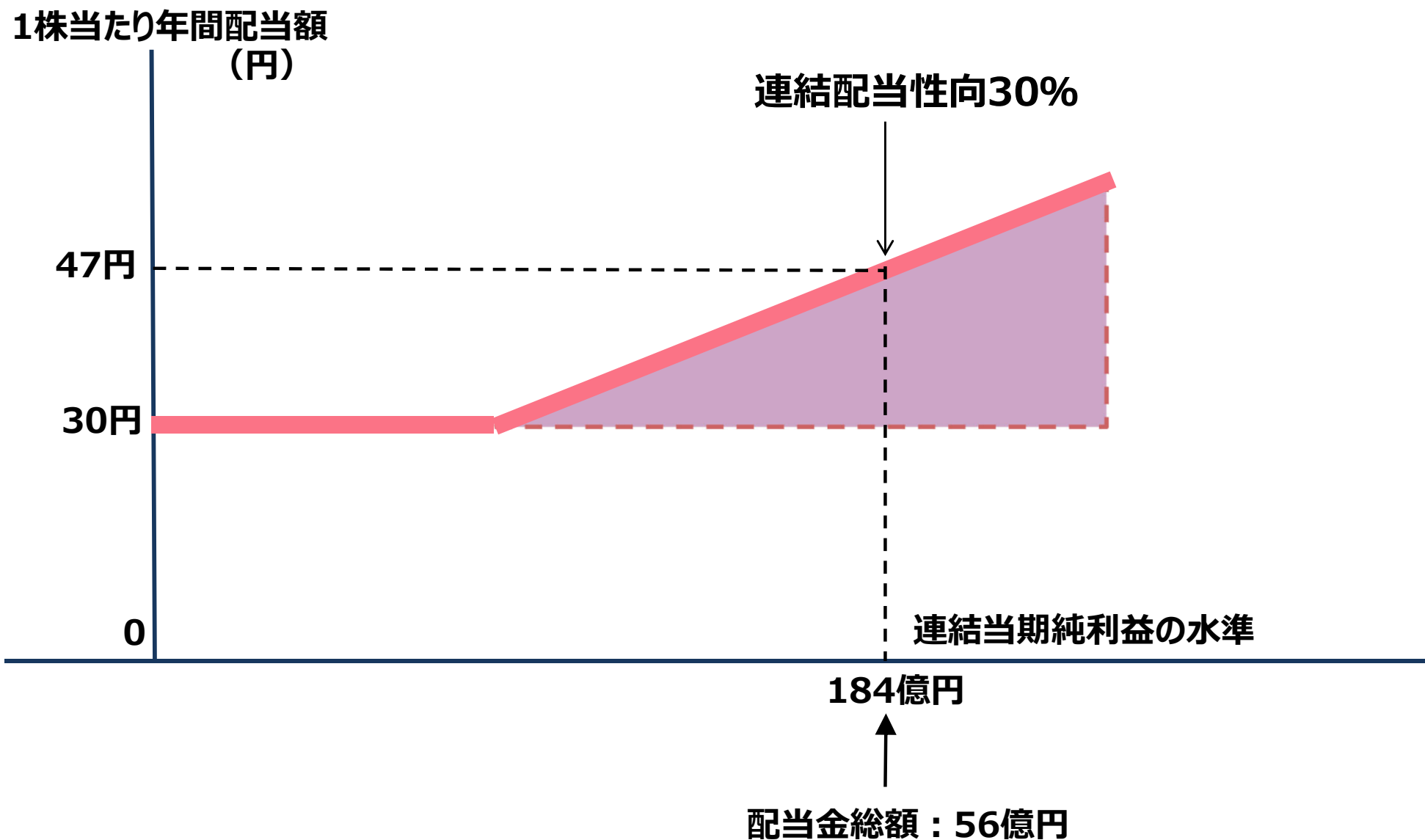
## ＜株主還元に関する考え＞

- ・成長投資を優先し、株主還元と内部留保のバランスを考慮。
- ・連結配当性向は30%を目安。

## 直近5か年の配当実績



# 2019年3月期の配当方針



# 2020年3月期 連結業績予想

# 2020年3月期 連結業績予想

(単位：億円)

	2019年3月期	2020年3月期	
	通期実績	通期計画	前期増減
売上高	2,710	2,700	△ 10
営業利益	245	240	△ 5
営業利益率	9.1%	8.9%	△0.2pt
経常利益	283	240	△ 43
経常利益率	10.4%	8.9%	△1.5pt
親会社株主に帰属する 当期純利益	184	168	△ 16
減価償却費	68	75	7
設備投資額	95	128	33

## 2021年3月期～

売上高3,000～4,000億円、営業利益400～500億円を目指す。

・2020年3月期は、中期業績目標の達成に向けた足固めと、ポスト中期業績目標への準備に注力。

配当金の状況

(単位：円)

第2四半期末	10	10	-
年度末	37	33	△ 4
合計	47	43	△ 4

# 2020年3月期 報告セグメント別計画

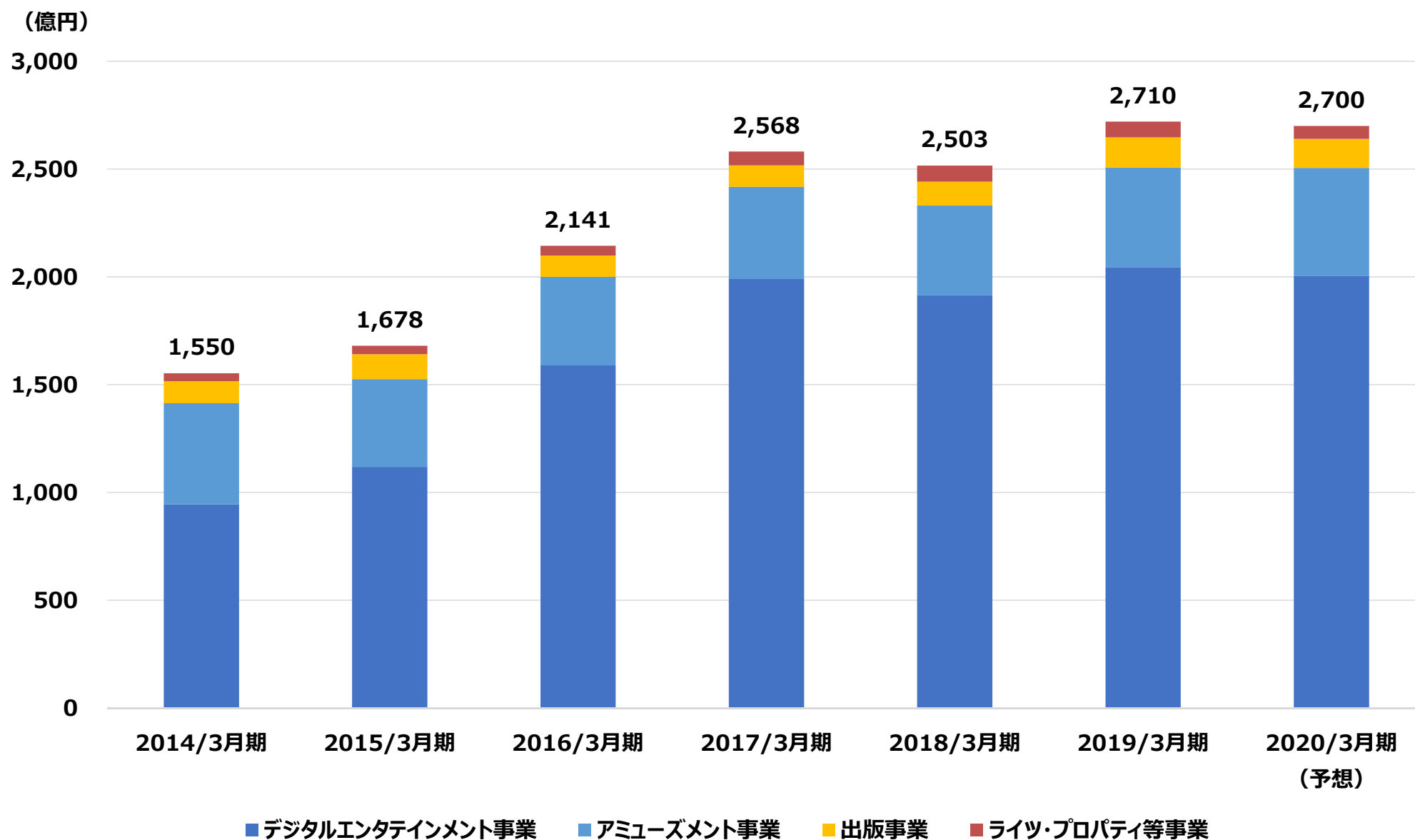
(単位：億円)

	2019年3月期	2020年3月期	
	実績	計画	前期増減
<b>売上高</b>	<b>2,710</b>	<b>2,700</b>	<b>△ 10</b>
デジタルエンタテインメント事業	2,045	2,005	△ 40
アミューズメント事業	462	500	38
出版事業	140	135	△ 5
ライセンス・プロパティ等事業	73	60	△ 13
消去又は全社	-12	0	12
<b>営業利益</b>	<b>245</b>	<b>240</b>	<b>△ 5</b>
デジタルエンタテインメント事業	290	301	11
アミューズメント事業	19	33	14
出版事業	39	30	△ 9
ライセンス・プロパティ等事業	9	3	△ 6
消去又は全社	-113	-127	△ 14
<b>営業利益率</b>	<b>9.1%</b>	<b>8.9%</b>	<b>△ 0.2pt</b>
デジタルエンタテインメント事業	14.2%	15.0%	0.8pt
アミューズメント事業	4.2%	6.6%	2.4pt
出版事業	28.3%	22.2%	△ 6.1pt
ライセンス・プロパティ等事業	12.6%	5.0%	△ 7.6pt
消去又は全社	-	-	-

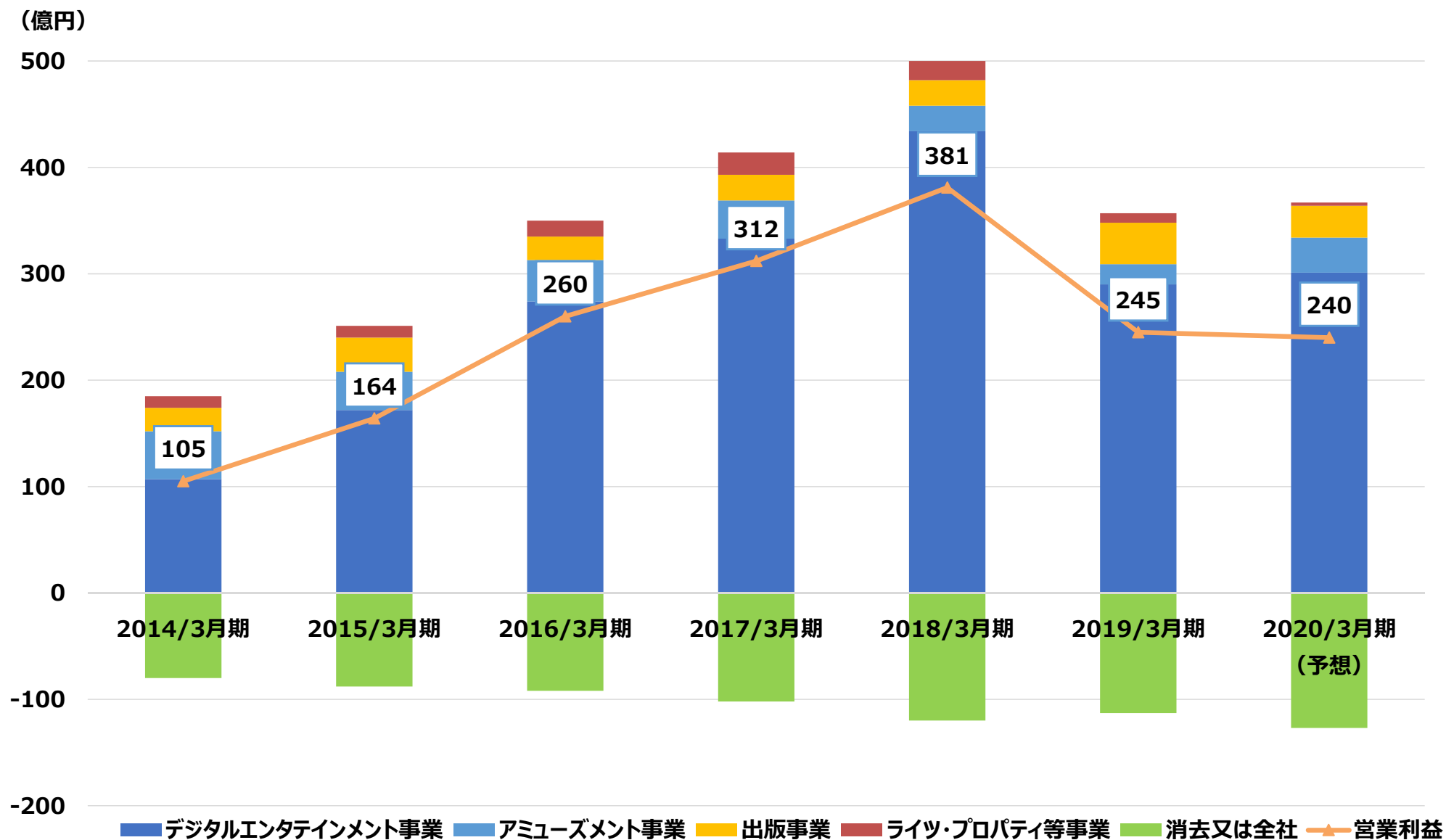
# 2020年3月期 セグメント別ポイント

セグメント		主なポイント
デジタルエンタテインメント事業	HDゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・複数の新作タイトルを投入予定も、前期比で販売本数は減少する見込み。</li> <li>・デジタル販売によるカタログタイトルからの安定的継続収益の獲得。</li> <li>・持続的な成長を可能とする新規IPの創出に注力。</li> </ul>
	MMO	<ul style="list-style-type: none"> <li>・拡張パッケージの投入により、前期比で増収増益の見込み。</li> </ul>
	スマートデバイス・PCブラウザゲーム等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・開発体制・運営体制の見直しにより、新しいヒット作の創造に注力。</li> </ul>
アミューズメント事業		<ul style="list-style-type: none"> <li>・新規出店と複数の新作筐体投入により、前期比で増収増益の見込み。</li> </ul>
出版事業		<ul style="list-style-type: none"> <li>・電子書籍化、アプリ化などのデジタル販売によるさらなる成長の実現と、コンテンツの多面展開に注力。</li> </ul>
ライセンス・プロパティ等事業		<ul style="list-style-type: none"> <li>・2019年4月1日付で組織変更を実施。アニメ、2.5次元、音楽など多面的な展開を推進し、IPを活用した収益の最大化に注力。</li> </ul>

# 事業セグメント別売上高推移

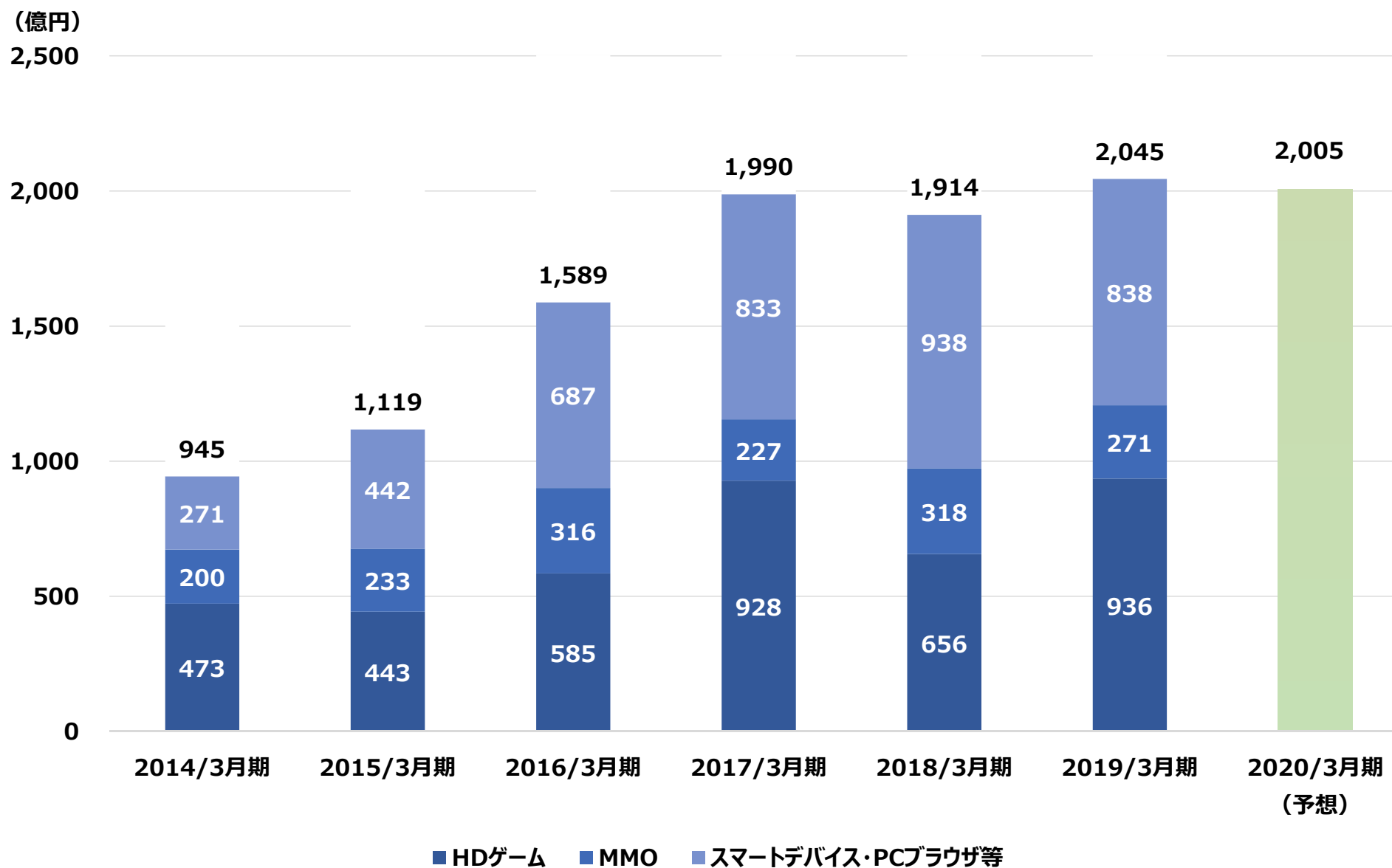


# 事業セグメント別営業利益推移





# デジタルエンタテインメント事業：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

販売本数 = ディスク販売数 + ダウンロード数

ディスク販売数 : 出荷基準によるディスクの出荷数

ダウンロード数 : 当期と前期に発売されたタイトルの当期DL本

(単位:万本)

地域	2019/03通期 (実績)			2020/03通期 (計画)		
	ディスク	ダウンロード	合計	ディスク	ダウンロード	合計
日本	300	137	437	225	142	366
	(内エピソード配信 6)			(内エピソード配信 1)		
欧米	1,245	812	2,057	654	761	1,415
	(内エピソード配信 206)			(内エピソード配信 93)		
アジア他	49	112	161	39	7	46
	(内エピソード配信 44)			(内エピソード配信 0)		
計	1,594	1,061	2,655	918	909	1,827
	(内エピソード配信 256)			(内エピソード配信 94)		

※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み、エピソード配信は1エピソードを1本としてカウント。

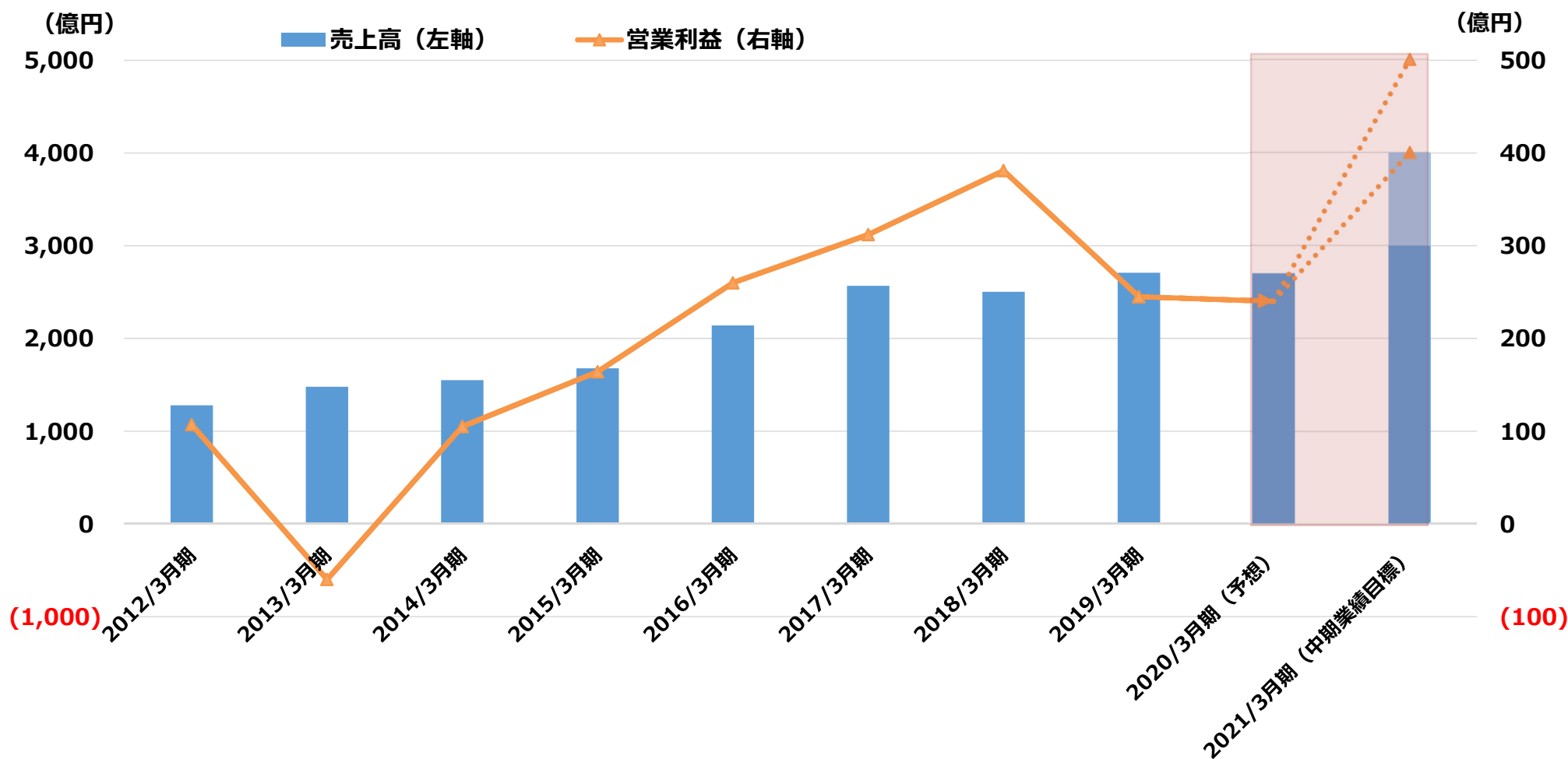
# 中期業績目標及び事業戦略について

# 中期業績目標

2021年3月期～

売上高3,000～4,000億円、営業利益400～500億円を目指す。

DEセグメントを中心に増収増益を図る。



# 今までに実施した施策

---

## 戦略

1. デジタル販売の強化
2. マルチプラットフォーム展開
3. 地域展開
4. Game as a Service, Game as Media
5. eコマース

## 組織体制

2019年4月1日付で株式会社スクウェア・エニックスにおいて組織変更を実施。業務の効率化、リソースの有効活用、ノウハウの共有化により、収益力の改善に注力。

# 中期業績目標達成のための戦略

---

## 安定的継続収益の拡大

安定的な収益基盤の確立により業績の変動をおさえ、持続可能な成長を目指す。

1. 新規AAAタイトルの定期的なローンチによるタイトルポートフォリオの充実。
2. デジタルを中心としたリピート販売の拡大による収益のロングテール化
3. 既存有力IPの多面的展開を通じたユーザーエンゲージメントの向上による収益の最大化。

## 新規IP向けの継続投資

持続的な成長を実現させるためにIPの拡充を目的として、継続的に新規IPに対して積極投資を行う。

# 中期目標達成後の持続的成長に向けた取り組み

---

当社のIPを利用した安定的継続収益の獲得を目的として、新規事業・技術への投資を継続。

## 有望なエンタテインメント関連周辺事業領域への投資

1. 3Dモデリング
2. AI（人工知能）
3. ブロックチェーン
4. XR（VR（仮想現実）、MR（複合現実）、AR（拡張現実の総称））など

## ベンチャーキャピタルへの投資を通じた新規成長分野へのアクセス

**最高の「物語」を提供することで、  
世界中の人々の幸福に貢献する。**

**To spread happiness across the  
globe by providing  
unforgettable experiences.**



**SQUARE ENIX®**

2019年3月期

# 決算説明会

2019年5月13日

---

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.