

**SQUARE ENIX®**

2020年3月期 第1四半期

# 決算説明会

2019年8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)

# 会計方針の変更

- 従来、デジタル・コンテンツ（主としてスマートデバイスおよびHDゲームのデジタル）の収益を売上報告書の到着日（1か月遅れ）で認識していたが、経済的実態をより適切に反映させるため、2020年3月期より同月計上に変更。
- 当該会計方針の変更に伴い、2019年3月期の数字を遡及修正。
- これにより、2019年3月期第1四半期の売上高が677百万円減少、営業利益が387百万円減少。（通期：売上高227百万円増、営業利益 103百万円増）

## 2019年3月期までの収益認識

売上月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
売上計上	Q1			Q2			Q3			Q4			



## 2020年3月期からの収益認識

売上計上	Q1			Q2			Q3			Q4			
売上月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月

# 2020年3月期 第1四半期業績

# 2020年3月期 第1四半期 連結実績

(単位：億円)

	2019年3月期		2020年3月期			
	4月 - 6月	通期実績	4月 - 6月	前年同期 増減	通期計画	前期 増減
売上高	447	2,712	533	86	2,700	△12
営業利益	38	246	71	33	240	△6
営業利益率	8.6%	9.1%	13.5%	4.9pt	8.9%	△0.2pt
経常利益	73	284	62	△11	240	△44
経常利益率	16.3%	10.5%	11.8%	△4.5pt	8.9%	△1.6pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	55	193	41	△14	168	△25
減価償却費	13	68	16	3	75	7
設備投資額	13	95	14	1	128	33

# 2020年3月期 第1四半期 報告セグメント

(単位：億円)

	2019年3月期	2020年3月期	
	4-6月	4-6月	前年同期増減
<b>売上高</b>	<b>447</b>	<b>533</b>	<b>86</b>
デジタルエンタテインメント事業	316	371	55
アミューズメント事業	94	108	14
出版事業	24	38	14
ライセンス・プロパティ等事業	14	19	5
消去又は全社	-2	-4	△2
<b>営業利益</b>	<b>38</b>	<b>71</b>	<b>33</b>
デジタルエンタテインメント事業	56	76	20
アミューズメント事業	2	6	4
出版事業	5	12	7
ライセンス・プロパティ等事業	1	1	0
消去又は全社	-25	-25	0
<b>営業利益率</b>	<b>8.6%</b>	<b>13.5%</b>	<b>4.9pt</b>
デジタルエンタテインメント事業	17.7%	20.5%	2.8pt
アミューズメント事業	2.2%	6.3%	4.1pt
出版事業	20.4%	32.8%	12.4pt
ライセンス・プロパティ等事業	9.5%	8.4%	△1.1pt
消去又は全社	-	-	-

# 報告セグメント別 業績の推移

(単位：億円)

	2019年3月期				2020年3月期
	4-6月	7-9月	10-12月	1-3月	4-6月
<b>売上高</b>	<b>447</b>	<b>668</b>	<b>700</b>	<b>895</b>	<b>533</b>
デジタルエンタテインメント事業	316	502	508	717	371
アミューズメント事業	94	110	137	119	108
出版事業	24	39	39	40	38
ライセンス・プロパティ等事業	14	18	17	22	19
消去又は全社	-2	-3	-2	-4	-4
<b>営業利益</b>	<b>38</b>	<b>59</b>	<b>26</b>	<b>122</b>	<b>71</b>
デジタルエンタテインメント事業	56	69	26	137	76
アミューズメント事業	2	5	7	4	6
出版事業	5	12	13	11	12
ライセンス・プロパティ等事業	1	1	2	3	1
消去又は全社	-25	-29	-24	-34	-25

# 連結貸借対照表 (要約)

(単位：億円)

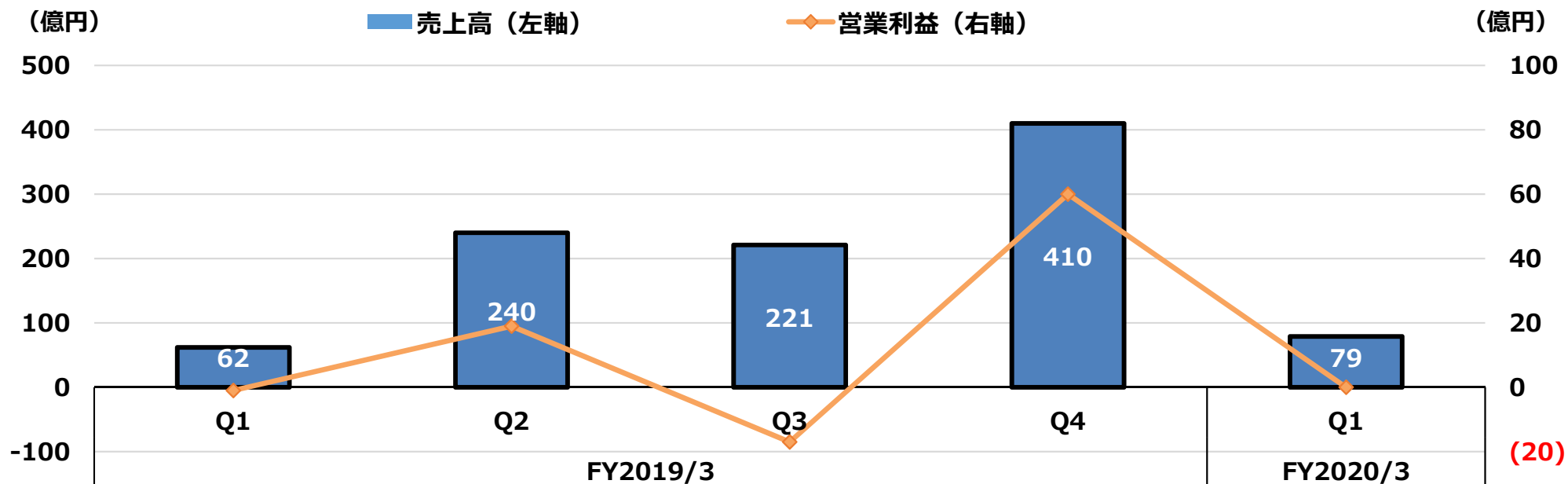
勘定科目	＜資産の部＞			勘定科目	＜負債・純資産の部＞		
	2019年 3月末	2019年 6月末	増減		2019年 3月末	2019年 6月末	増減
現金・預金	1,294	1,215	△79	支払手形・買掛金	235	164	△71
受取手形・売掛金	403	316	△87	短期借入金	86	82	△4
たな卸資産	48	49	1	返品調整引当金	91	69	△22
コンテンツ制作勘定	506	581	75	その他	259	278	19
その他	95	97	2	<b>流動負債計</b>	<b>674</b>	<b>594</b>	<b>△80</b>
<b>流動資産合計</b>	<b>2,348</b>	<b>2,260</b>	<b>△88</b>	<b>固定負債</b>	<b>87</b>	<b>102</b>	<b>15</b>
有形固定資産	178	192	14	<b>負債合計</b>	<b>761</b>	<b>697</b>	<b>△64</b>
無形固定資産	51	51	0	株主資本合計	2,106	2,103	△3
投資その他の資産	248	252	4	その他	-41	-42	△1
<b>固定資産合計</b>	<b>478</b>	<b>496</b>	<b>18</b>	<b>純資産合計</b>	<b>2,064</b>	<b>2,060</b>	<b>△4</b>
<b>資産合計</b>	<b>2,826</b>	<b>2,757</b>	<b>△69</b>	<b>負債純資産合計</b>	<b>2,826</b>	<b>2,757</b>	<b>△69</b>



# 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

複数の新作投入により前年同期比で増収、小幅な黒字転換。



## 2020年3月期の主なタイトル



© 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
Developed by Tokyo RPG Factory.

2019年8月22日発売予定



© 2017, 2019 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX  
All Rights Reserved.

2019年9月27日発売予定

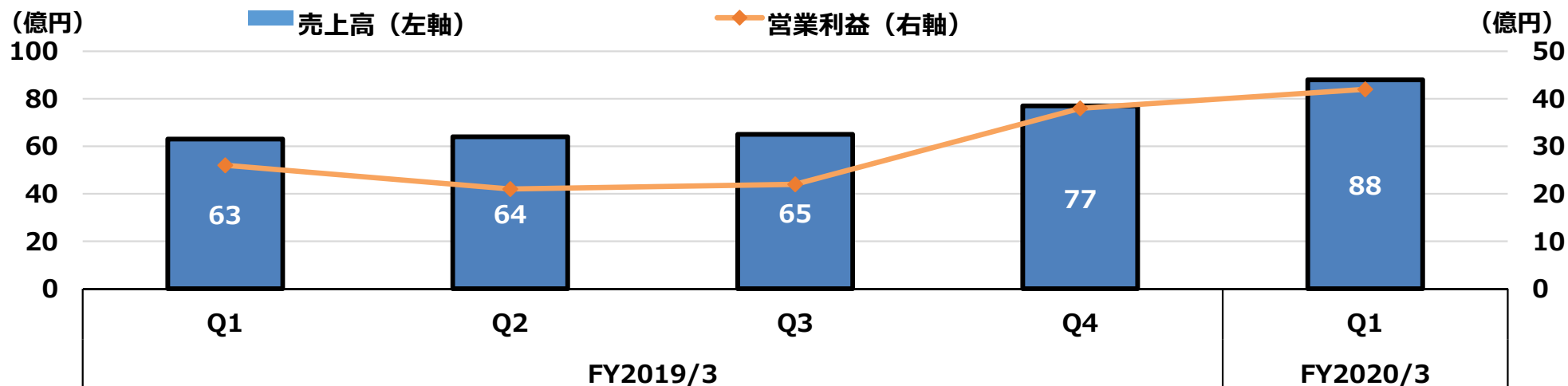


© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI  
LOGO ILLUSTRATION: © 1997 YOSHITAKA AMANO

2020年3月3日発売予定

# デジタルエンタテインメント事業 – MMO

「ファイナルファンタジーXIV」の拡張パッケージ発売に先行する課金会員者数の増加により、前年同期比で増収増益。



## 2020年3月期の主な施策

- ・拡張パッケージ投入と課金会員者数の増加により、増収増益を目指す。



© 2010 - 2019 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.

2019年7月2日発売



© 2012-2019 ARMOR  
PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE  
ENIX All Rights Reserved.

2019年10月24日  
発売予定

# 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)

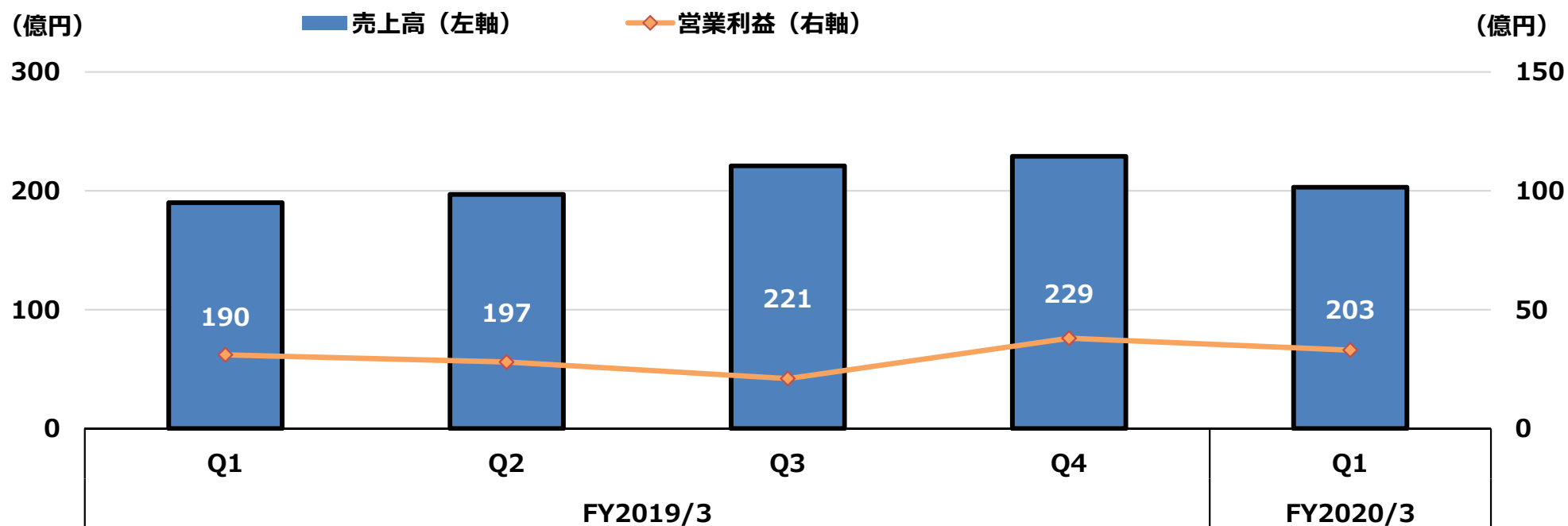
地域	FY2019/3 Q1			FY2020/3 Q1		
	ディスク	ダウンロード	合計	ディスク	ダウンロード	合計
日本	26	16	42	39	25	64
	(内エピソード配信 3)			(内エピソード配信 0)		
欧米	63	113	176	83	143	226
	(内エピソード配信 48)			(内エピソード配信 34)		
アジア他	1	24	25	21	13	35
	(内エピソード配信 13)			(内エピソード配信 3)		
計	90	152	242	144	181	325
	(内エピソード配信 64)			(内エピソード配信 37)		

※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

「ロマンシング サガ リ・ユニバース」の好調により、前年同期比で増収増益。












## 2020年3月期の主なポイント

- ・開発・運営体制の見直しを実施済み。新しいヒット作の創造に注力。
- ・既存IPを中心に厳選した新作タイトルをローンチ。

# 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

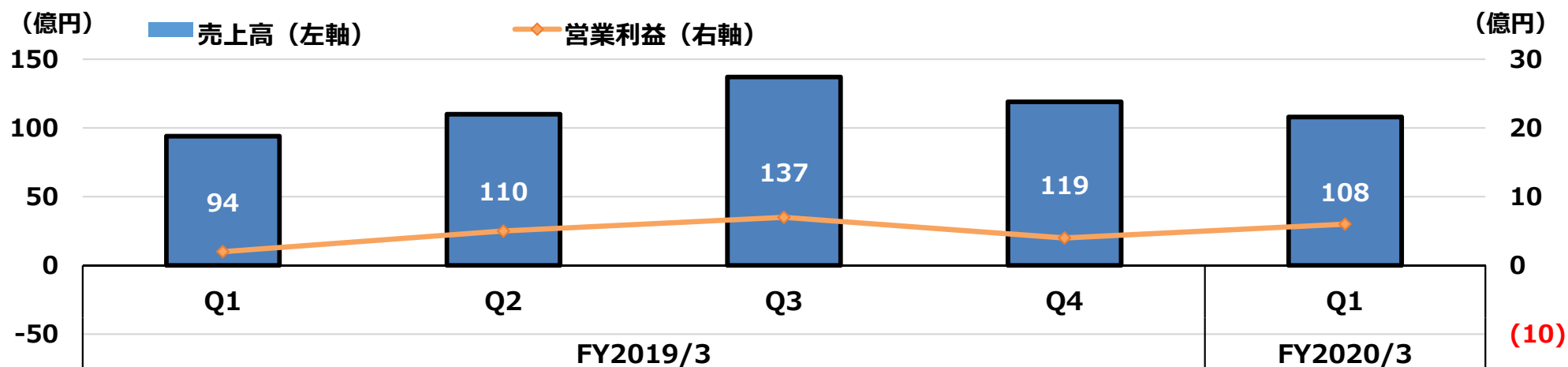
## 運営中の主カテゴリー一覧

<p>2010年8月 (PCブラウザゲーム)</p>  <p>©2010-2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2014年4月</p>  <p>©2014-2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2014年11月</p>  <p>©2014-2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2015年9月</p>  <p>©Disney Developed by SQUARE ENIX</p>	<p>2015年10月</p>  <p>©2015-2019 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©SUGIYAMA KOBO</p>	<p>2017年2月</p>  <p>©2017-2019 KOEI TECMO GAMES/ SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA</p>	<p>2017年6月</p>  <p>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</p>	<p>2018年12月</p>  <p>© 2018, 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Powered by Akatsuki Inc. ILLUSTRATION: TOMOMI KOBAYASHI</p>
<p>2014年1月</p>  <p>©2014-2019 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©SUGIYAMA KOBO Developed by Cygames, Inc.</p>	<p>2014年9月</p>  <p>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.</p>	<p>2015年6月</p>  <p>LOGO ILLUSTRATION: © 2018 YOSHITAKA AMANO © 2015 - 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2015年10月</p>  <p>©2015-2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd. LOGO ILLUSTRATION: ©2014 YOSHITAKA AMANO</p>	<p>2016年12月</p>  <p>©2016-2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc.</p>	<p>2017年3月</p>  <p>©2016-2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2018年3月</p>  <p>©伍箇伝計画 / 刀使ノ巫女製作委員会 ©2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2019年7月 (Q2より売上計上)</p>  <p>© 2019 TOARU-PROJECT © 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>

※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

筐体の新作はなかったものの、店舗運営が好調に推移したことにより、前年同期比で増収増益。



## 2020年3月期の主なタイトル



2019年秋 稼働開始予定

©TAITO CORPORATION 2019 ALL RIGHTS RESERVED.



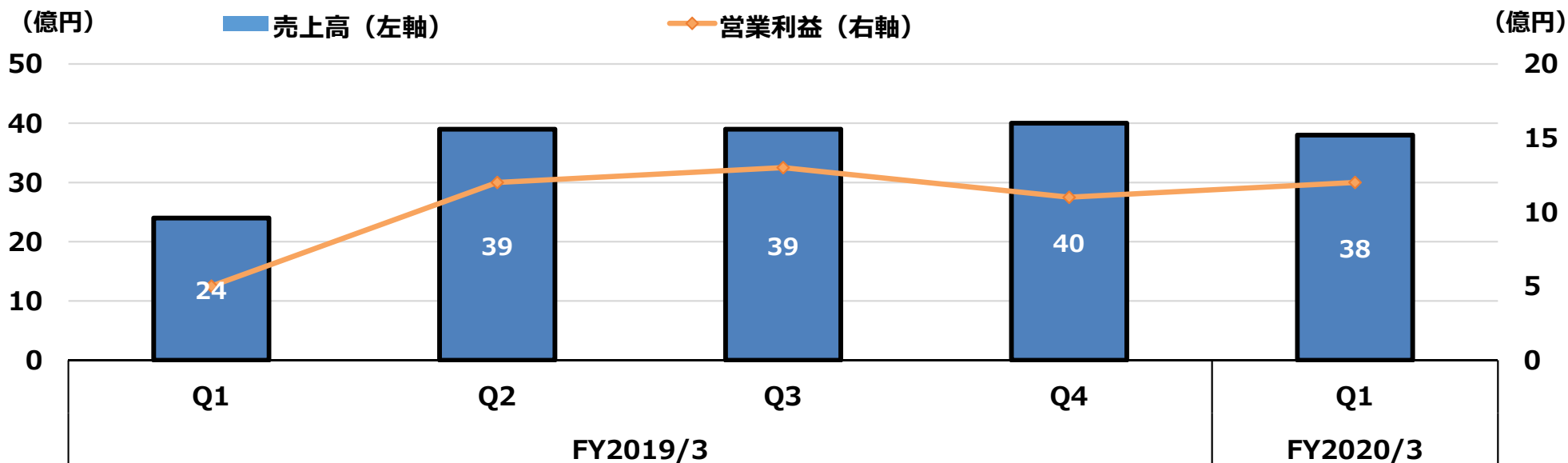
2019年冬 稼働開始予定

©TAITO CORPORATION 2019 ALL RIGHTS RESERVED.



# 出版事業

電子書籍販売が大幅に増加し、「マンガUP!」も好調。紙媒体の販売も好調なため、前年同期比で増収増益。



## 2020年3月期の主な作品

マンガUP! ガンガンpixiv



©Aidalro/SQUARE ENIX

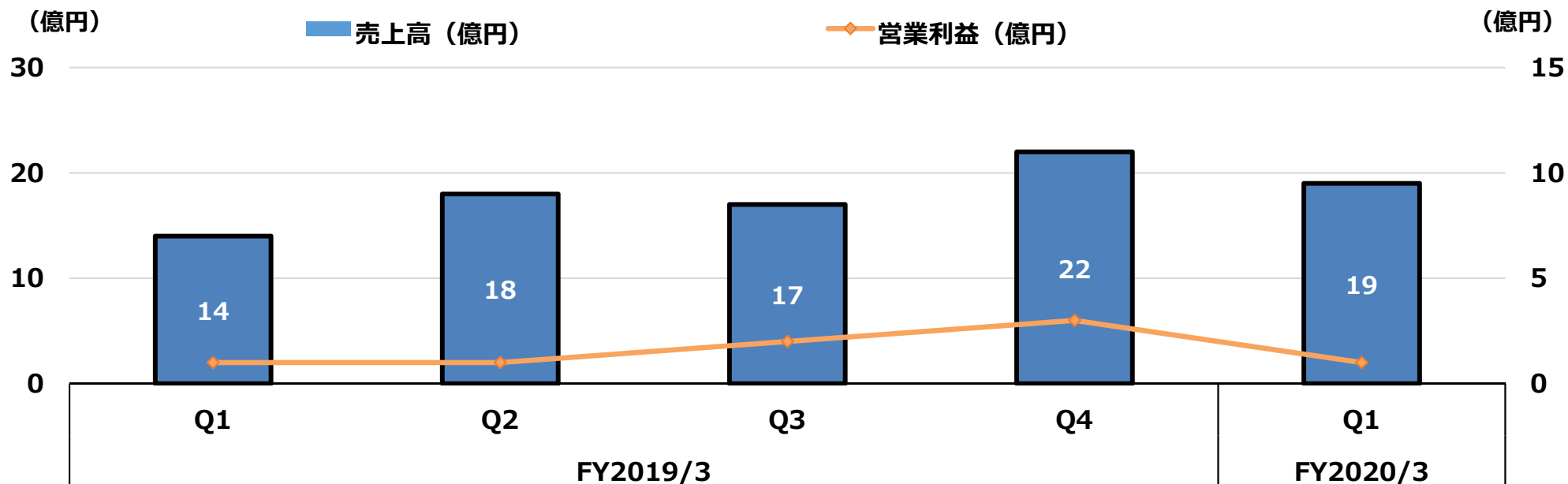


©Riku Misora / SB Creative Corp.  
 キャラクター原案: さくらねこ  
 ©Kotaro Yamada/SQUARE ENIX



# ライセンス・プロパティ等事業

有力コンテンツの新規キャラクターグッズの投入等があったことにより、前年同期比で増収増益。



## 2020年3月期の主なポイント

・有力コンテンツの多面的な商品の販売・使用許諾展開を行う。



© 2010 - 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



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



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

SQUARE ENIX®

2020年3月期 第1四半期

# 決算説明会

2020年1月29日：12ページを修正

2019年8月6日

---

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.