

SQUARE ENIX®

2019年3月期 第2四半期

決算説明会

2018年11月7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し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 第2四半期業績

2019年3月期 第2四半期 連結実績

(単位：億円)

	2018年3月期		2019年3月期			
	4-9月	通期実績	4-9月	前年同期 増減	通期計画	前期 増減
売上高	1,320	2,503	1,122	△198	2,700	197
営業利益	258	381	100	△158	300	△81
営業利益率	19.6%	15.2%	9.0%	△10.6pt	11.1%	△4.1pt
経常利益	266	361	150	△116	300	△61
経常利益率	20.2%	14.4%	13.4%	△6.8pt	11.1%	△3.3pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	175	258	86	△89	210	△48
減価償却費	24	58	28	4	72	14
設備投資額	37	79	37	0	88	9

2019年3月期 第2四半期 報告セグメント

(単位：億円)

	2018年3月期	2019年3月期	
	4-9月	4-9月	前年同期増減
売上高	1,320	1,122	△198
デジタルエンタテインメント事業	1,021	828	△193
アミューズメント事業	211	205	△6
出版事業	56	60	4
ライツ・プロパティ事業	40	33	△7
消去又は全社	-9	-5	4
営業利益	258	100	△158
デジタルエンタテインメント事業	265	130	△135
アミューズメント事業	24	7	△17
出版事業	13	15	2
ライツ・プロパティ事業	11	2	△9
消去又は全社	-58	-55	3
営業利益率	19.6%	9.0%	△10.6pt
デジタルエンタテインメント事業	26.0%	15.8%	△10.2pt
アミューズメント事業	11.7%	3.5%	△8.2pt
出版事業	24.5%	24.9%	0.4pt
ライツ・プロパティ事業	29.5%	8.9%	△20.6pt
消去又は全社	-	-	-

報告セグメント別 業績の推移

(単位：億円)

	2018年3月期				2019年3月期	
	4-6月	7-9月	10-12月	1-3月	4-6月	7-9月
売上高	570	750	560	623	454	667
デジタルエンタテインメント事業	441	579	414	478	324	504
アミューズメント事業	89	121	104	101	94	110
出版事業	22	33	26	27	23	37
ライセンス・プロパティ事業	21	18	17	17	14	18
消去又は全社	-6	-2	-2	-3	-2	-3
営業利益	128	129	79	44	42	58
デジタルエンタテインメント事業	137	128	97	70	60	69
アミューズメント事業	6	18	1	-1	2	5
出版事業	5	8	4	6	4	10
ライセンス・プロパティ事業	5	6	3	3	1	1
消去又は全社	-26	-31	-27	-34	-25	-29

連結貸借対照表 (要約)

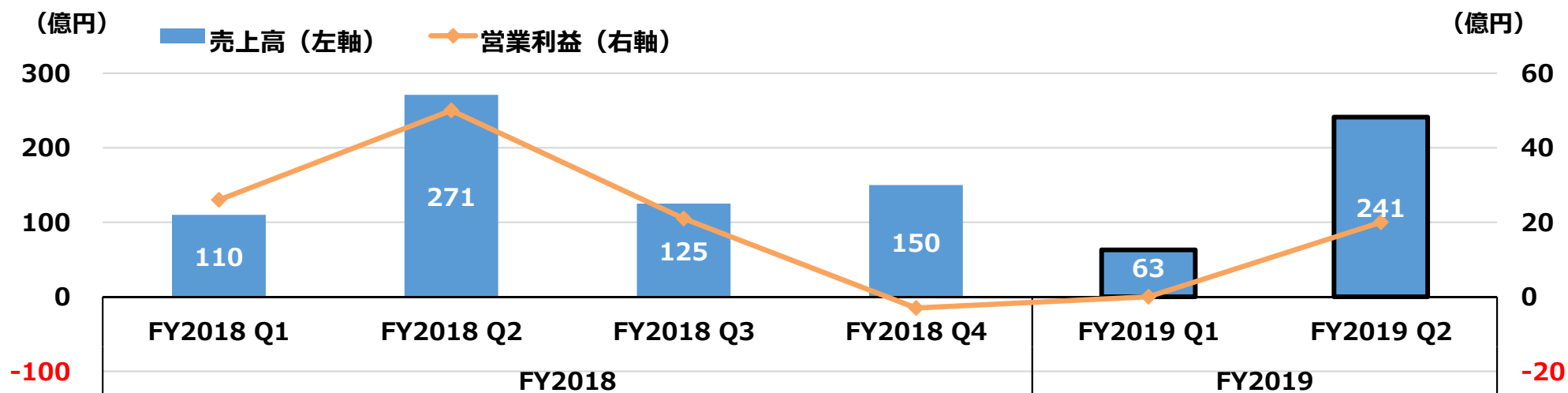
(単位：億円)

勘定科目	<資産の部>			勘定科目	<負債・純資産の部>		
	2018年 3月末	2018年 9月末	増減		2018年 3月末	2018年 9月末	増減
現金・預金	1,367	1,112	△255	支払手形・買掛金	148	175	27
受取手形・売掛金	243	300	57	短期借入金	89	88	△1
たな卸資産	34	53	19	返品調整引当金	39	53	14
コンテンツ制作勘定	441	544	103	その他	310	248	△62
その他	72	102	30	流動負債計	588	566	△22
流動資産合計	2,161	2,113	△48	固定負債	75	76	1
有形固定資産	160	169	9	負債合計	663	642	△21
無形固定資産	45	47	2	株主資本合計	1,963	1,987	24
投資その他の資産	229	258	29	その他	-29	-41	△12
固定資産合計	436	475	39	純資産合計	1,933	1,946	13
資産合計	2,597	2,589	△8	負債純資産合計	2,597	2,589	△8

各事業の進捗状況

デジタルエンタテインメント事業 – HDゲーム

前年同期比で減収減益であったものの、新規IPである「OCTOPATH TRAVELER」や新生トゥームレイダートリロジーの最終作である「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」を発売。



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 ザ トゥームレイダー

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
北米・欧州： 2018年12月4日

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

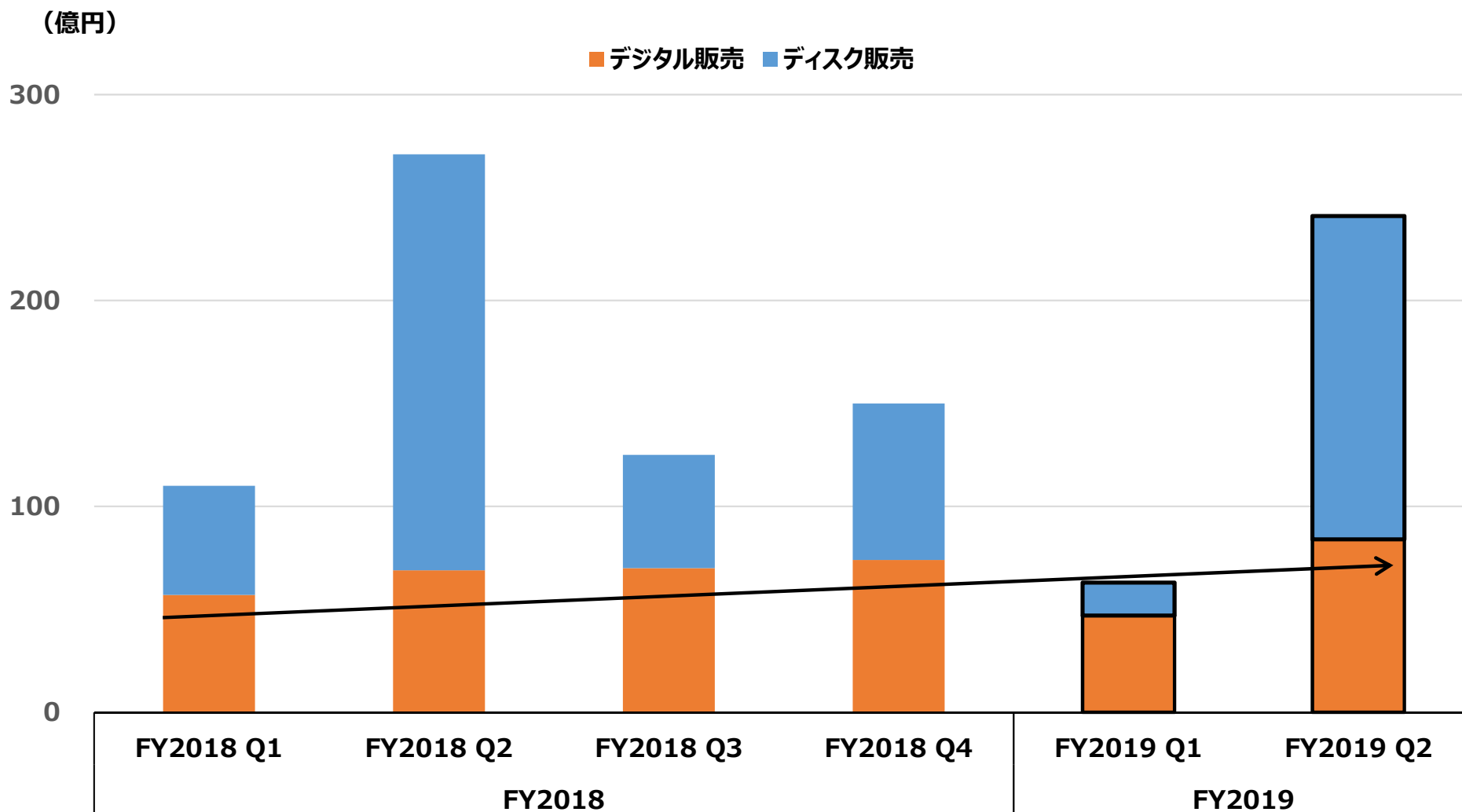
© Disney. © Disney/Pixar.
Developed by SQUARE ENIX

日本・アジア： 2019年1月25日
北米・欧州： 2019年1月29日

デジタルエンタテインメント事業 – HD事業

利益率の高いデジタル販売額は安定的に推移。

売上高の構成推移



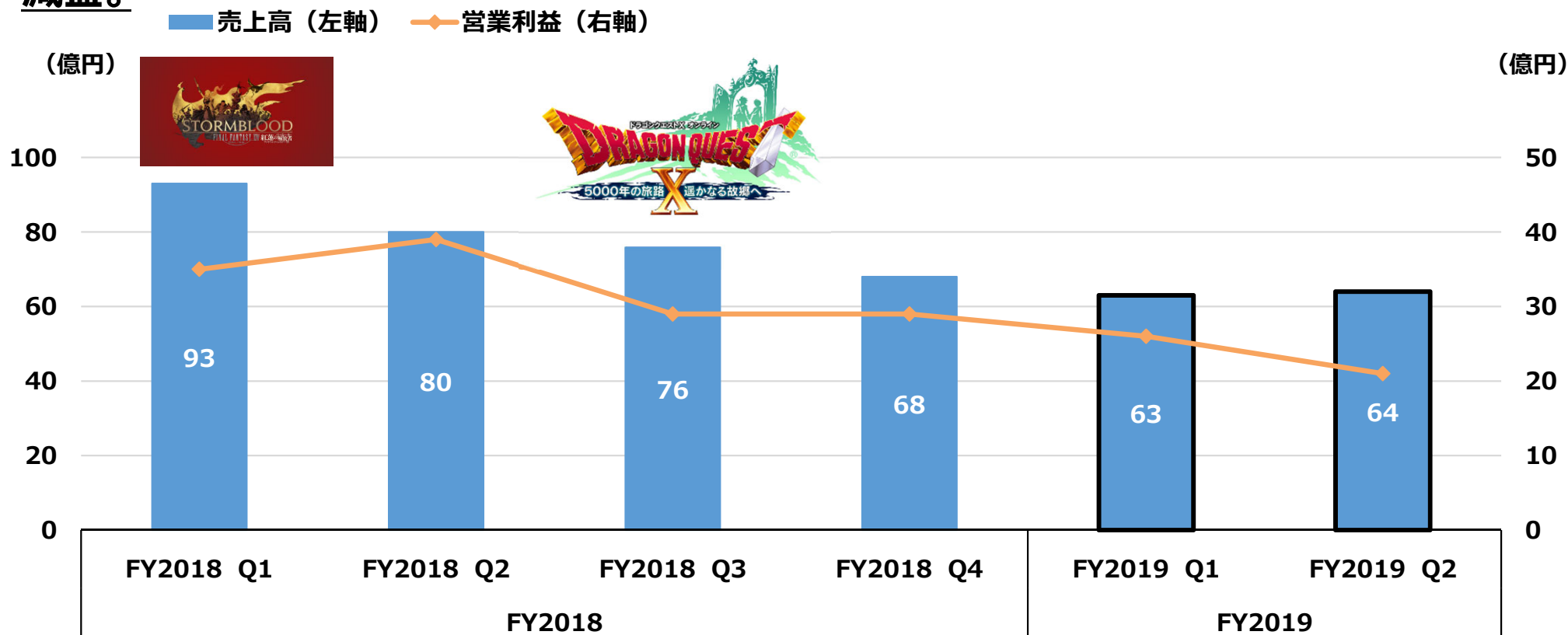
デジタルエンタテインメント事業 – HD事業

ポストローンチ施策とサブスクリプションモデルへの対応

- デジタル販売の進展により新作タイトルのライフサイクルが伸長。
→ ポストローンチ施策が今まで以上に重要になる。
- 新規タイトルの定期的なローンチによるカタログタイトルの充実。
- サブスクリプションモデルへの対応により収益機会の拡大を図る。

デジタルエンタテインメント事業 – MMO

前年同期は「ファイナルファンタジーXIV」拡張版ディスク発売があったため、前年同期比減収減益。



2019年3月期の主なポイント

- ・拡張版ディスクの販売を予定しておらず、前期比でディスク販売の売上高が減少する見込み。
- ・大型アップデートなど様々な運営施策により、ユーザーリテンションに注力。

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

©2012-2018 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

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)

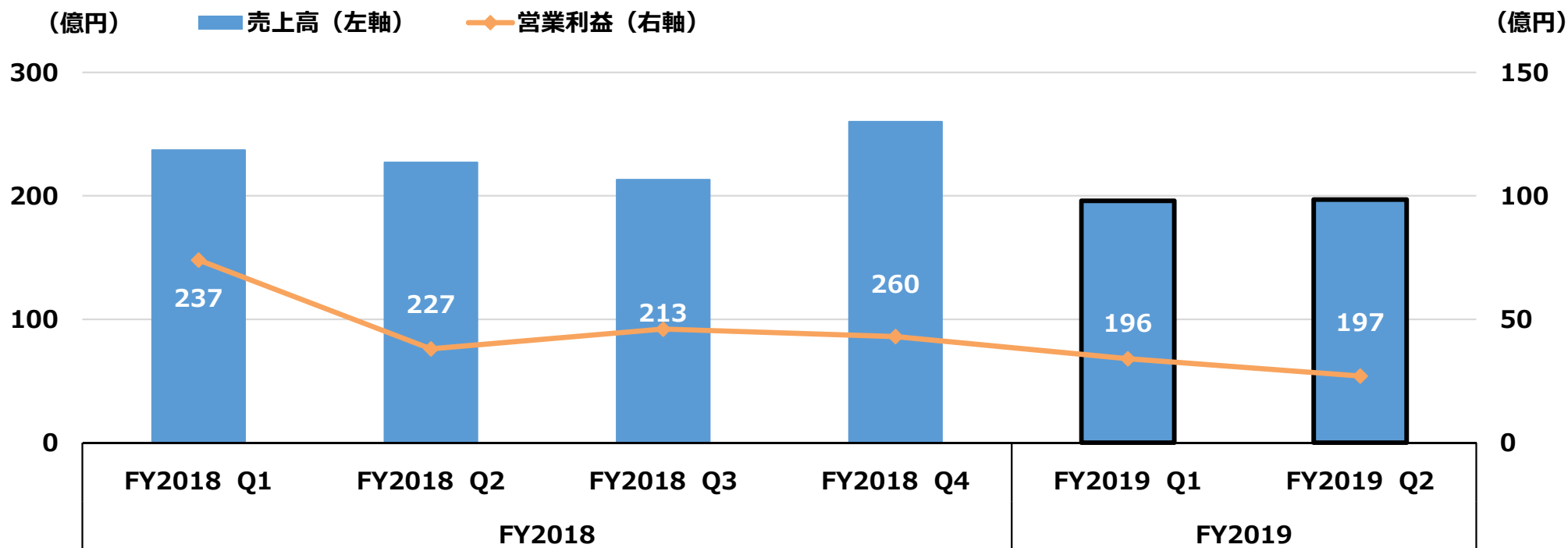
地域	2018/03 Q2累計			2019/03 Q2累計		
	ディスク	ダウンロード	合計	ディスク	ダウンロード	合計
日本	390	89	479	78	50	128
	(内エピソード配信 0)			(内エピソード配信 3)		
欧米	336	246	582	495	310	804
	(内エピソード配信 37)			(内エピソード配信 95)		
アジア他	52	36	88	27	49	77
	(内エピソード配信 4)			(内エピソード配信 19)		
計	777	370	1,148	600	409	1,009
	(内エピソード配信 41)			(内エピソード配信 117)		

※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、前年同期比減収減益。



2019年3月期の主なポイント

- ・厳選した新作タイトルのローンチと海外展開によりさらなる成長を目指す。
- ・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努める。

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



©2014-2018 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



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

2015年10月



©2015-2018 ARMOR PROJECT/
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.
©SUGIYAMA KOBO

2016年12月



©2016-2018
SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.
Developed by tri-Ace Inc.

2017年3月



©2016-2018
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



©2014-2018
SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.

2014年11月



©2014-2018
SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.

2015年9月



©Disney
Developed by SQUARE ENIX

2015年10月



©2015-2018 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.
Developed by Alim Co., Ltd.
LOGO ILLUSTRATION:
©2014 YOSHITAKA AMANO

2017年2月



©2017, 2018 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, 2018 Pokelabo Inc./
SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved

※年月はタイトルのサービス提供時期

デジタルエンタテインメント事業

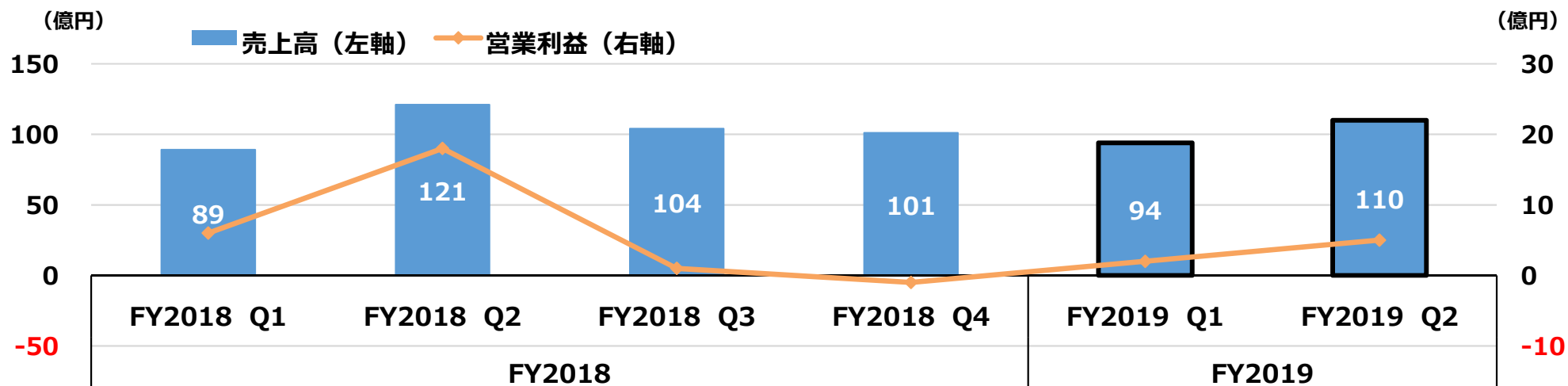
– スマートデバイス・PCブラウザゲーム等

今後の事業戦略：「選択と集中」

- 新規タイトル数の絞り込み。
- 組織体制の見直し。開発運営チームの再構築。

アミューズメント事業

筐体販売は新作の発売がなかった一方で、店舗運営は堅調に推移。



2019年3月期の主なタイトル



電車GO!!
DENSHADE

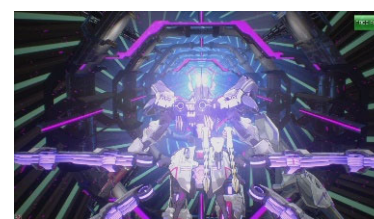
©TAITO CORPORATION 1996, 2018
ALL RIGHTS RESERVED.
J R東日本商品化許諾済
J R西日本商品化許諾申請中



現在稼働中
2018年9月13日より
「大阪環状線」運行開始



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



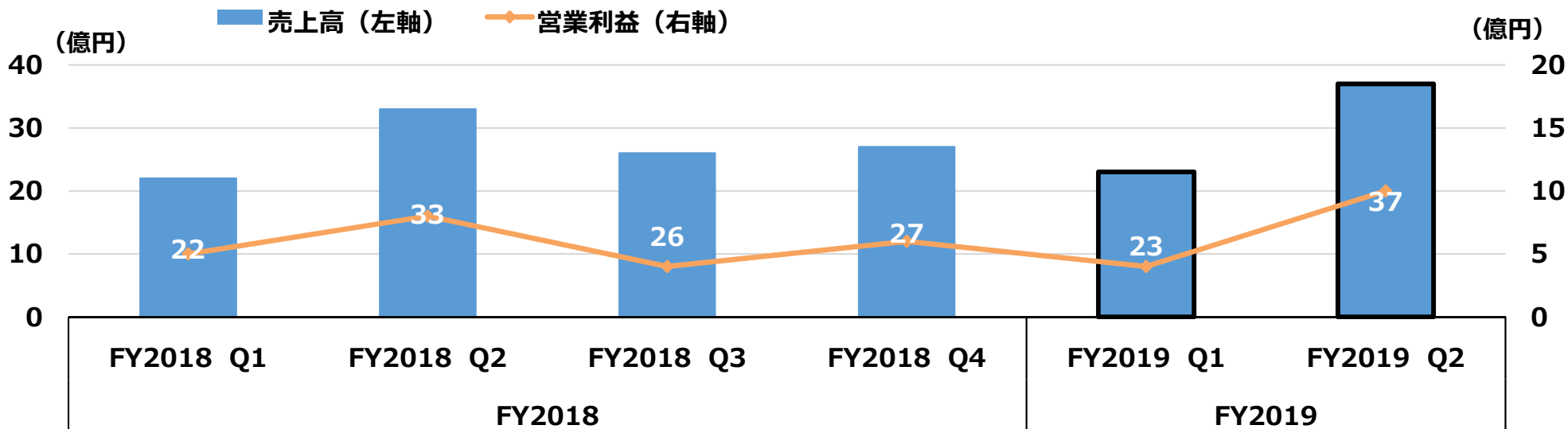
2018年11月21日 稼働開始予定

星の覇者
パワース



出版事業

紙媒体のコミック単行本売上は減少したものの、電子書籍販売が好調に推移し、前年同期比で増収増益。



2019年3月期の主な作品

マンガUP! ガンガンpixiv



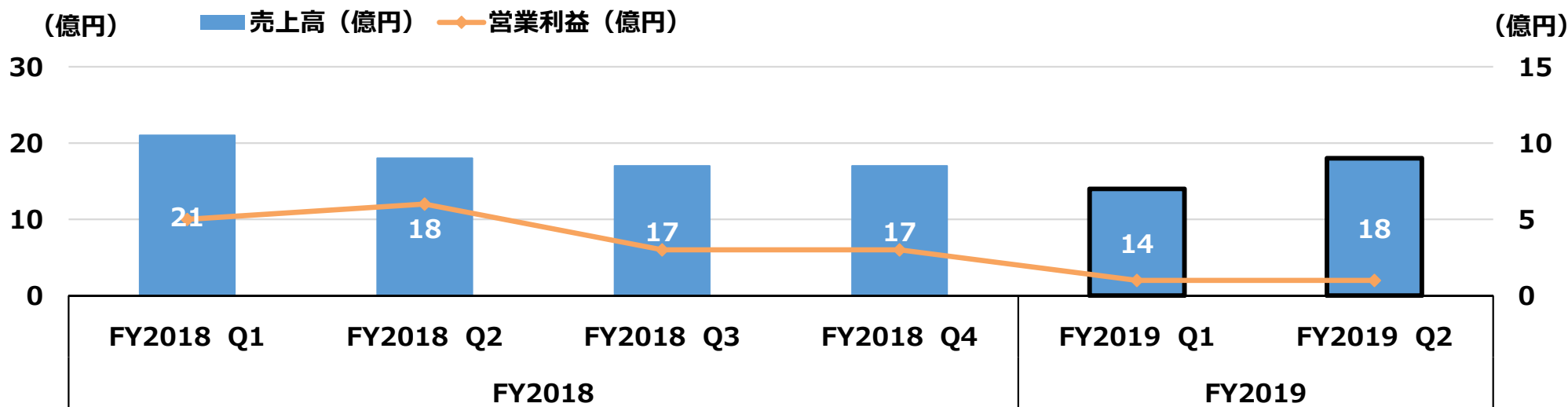
©matoba/SQUARE ENIX



©Kumo Kagyu / SB Creative Corp.
 キャラクター原案：神奈月昇
 ©Kousuke Kurose/SQUARE ENIX

ライセンス・プロパティ等事業

前年同期は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から、前年同期比減収減益。



2019年3月期の主なポイント

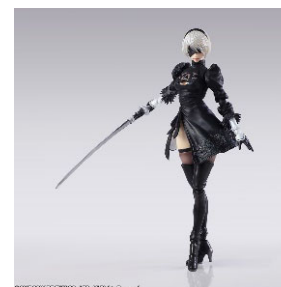
・有力コンテンツの多面的な商品の販売・許諾展開を行う。



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



© Disney



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

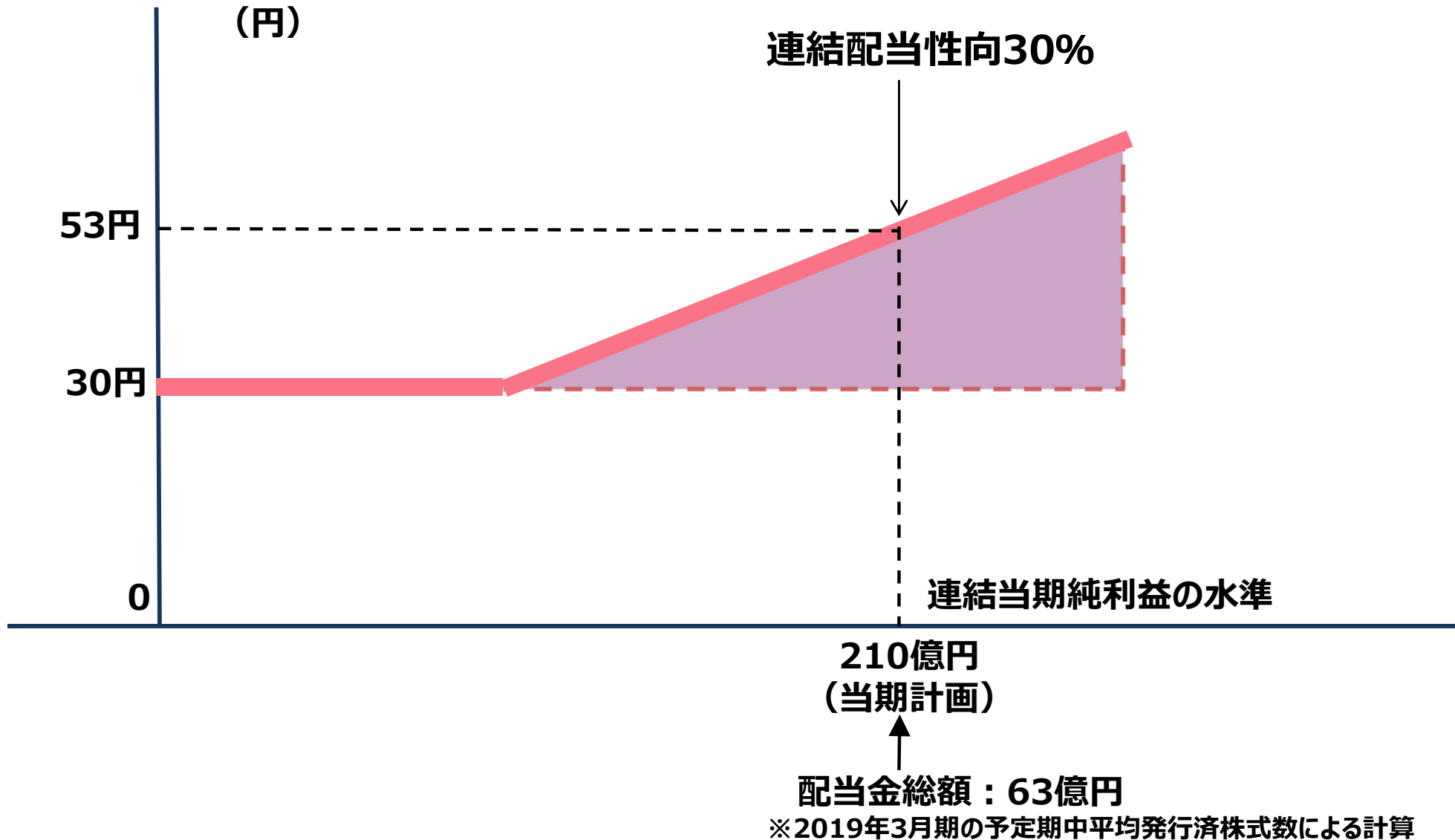
特別損失の計上

- **対象会社：株式会社Luminous Productions
(完全子会社)**
- **概要：**
事業方針の見直しを実施し、同社の強みをより生かす
大規模高品質ゲーム開発へ集中。
- **計上額：3,733百万円**
同社で開発中のゲームタイトルに係るコンテンツ制作勘定の処分、
無形資産等の減損損失。

2019年3月期の配当方針

中間配当は10円/株。

1株当たり年間配当額
(円)



SQUARE ENIX®

2019年3月期 第2四半期

決算説明会

2018年11月7日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.