



平成31年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成30年8月7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8月10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31年3月期第1四半期の連結業績（平成30年4月1日～平成30年6月30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	%
31年3月期第1四半期	45,470	△20.2	4,258	△66.9	7,700	△42.0	5,869	△29.9
30年3月期第1四半期	57,000	11.3	12,874	43.9	13,286	106.1	8,368	56.8

(注) 包括利益 31年3月期第1四半期 4,626百万円 (△46.3%) 30年3月期第1四半期 8,617百万円 (139.4%)

	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
31年3月期第1四半期	49.29	49.17
30年3月期第1四半期	68.56	68.45

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
31年3月期第1四半期	244,794	191,540	78.0
30年3月期	259,713	193,359	74.2

(参考) 自己資本 31年3月期第1四半期 190,943百万円 30年3月期 192,612百万円

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
30年3月期	—	10.00	—	55.00	65.00
31年3月期	—	—	—	—	—
31年3月期（予想）	—	10.00	—	43.00	53.00

(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31年3月期の連結業績予想（平成30年4月1日～平成31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	270,000	7.8	30,000	△21.4	30,000	△17.0	21,000	△18.7	175.13

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

第2四半期連結累計期間の業績予想については、開示しておりません。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 一社（社名）、除外 一社（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：有
- 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）	31年3月期1Q	122,504,096株	30年3月期	122,398,896株
② 期末自己株式数	31年3月期1Q	3,325,351株	30年3月期	3,324,459株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	31年3月期1Q	119,086,024株	30年3月期1Q	122,060,424株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の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8月7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1四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	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
(会計方針の変更)	8
(追加情報)	8
(セグメント情報)	9

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、及びライセンス・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1四半期連結累計期間の業績は、売上高は45,470百万円(前年同期比20.2%減)、営業利益は4,258百万円(前年同期比66.9%減)、経常利益は7,700百万円(前年同期比42.0%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益は5,869百万円(前年同期比29.9%減)となりました。

当第1四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1四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、当社の新作ソフトの発売がなかったため、前年同期比で減収となりました。また、第2四半期以降に発売する大型新作タイトル向けの広告宣伝費を先行して計上したため、営業損失となりました。他方、ゲームソフトのダウンロード販売は引き続き好調に推移しております。

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、前期にサービスを開始したタイトルの多くが当社の想定を下回り、既存有力タイトルの売上高に上乘せをするに至りませんでした。また、ライセンス料一時金の影響がなくなったこともあり、前年同期比で減収減益となりました。

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、前年同期に「ファイナルファンタジーXIV」拡張版ディスクの発売があったことから、前年同期比で減収減益となりましたが、課金ユーザーのゲーム内消費は好調を維持しております。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は32,403百万円(前年同期比26.6%減)となり、営業利益は6,061百万円(前年同期比55.8%減)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1四半期連結累計期間は、店舗運営が堅調に推移したため、前年同期比で増収となりました。また、アミューズメント機器については、新規タイトルの発売がなかったことから、前年同期比で減益となりました。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は9,440百万円(前年同期比5.0%増)となり、営業利益は208百万円(前年同期比68.4%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1四半期連結累計期間は、紙媒体でのコミック単行本の売上は、新刊が少なかったため低調に推移したものの、電子書籍の売上が好調に推移したため、前年同期比で増収となりました。また、電子書籍向けの広告宣伝費が増加したため、前年同期比で減益となりました。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は2,380百万円(前年同期比3.6%増)となり、営業利益は442百万円(前年同期比21.3%減)となりました。

○ライセンス・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1四半期連結累計期間は、前年同期において自社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、前年同期比で減収減益となりました。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は1,471百万円(前年同期比31.9%減)となり、営業利益は139百万円(前年同期比76.1%減)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第1四半期連結会計期間末における流動資産は199,712百万円となり、前連結会計年度末に比べ16,388百万円減少しました。これは主に現金及び預金が23,361百万円減少したこと、コンテンツ制作勘定が9,566百万円増加したことによるものであります。固定資産は45,082百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,469百万円増加しました。

この結果、総資産は、244,794百万円となり、前連結会計年度末に比べ14,918百万円減少しました。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における流動負債は45,703百万円となり、前連結会計年度末に比べ13,138百万円減少しました。これは主に未払法人税等が7,138百万円、支払手形及び買掛金が2,322百万円減少したことによるものであります。固定負債は7,549百万円となり、前連結会計年度末に比べ38百万円増加しました。

この結果、負債合計は、53,253百万円となり、前連結会計年度末に比べ13,099百万円減少しました。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末における純資産合計は191,540百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,819百万円減少しました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益5,869百万円、剰余金の配当6,549百万円及び為替換算調整勘定の減少1,227百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は78.0%（前連結会計年度末は74.2%）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

当社グループを取り巻く事業環境は、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が急速に普及するなど、大きな変革期にあります。当社は、このような環境変化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、売上・利益の持続可能な伸長を可能とする収益基盤を確立する取り組みを進めております。

なお、より分かりやすい業績予想開示を行うためレンジ方式から特定値での連結業績予想に変更しております。また、期中における売上・損益の変動も大きくなっていることを踏まえ、第2四半期連結累計期間の連結業績予想につきましては、開示しておりません。

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30年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成30年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	136,785	113,423
受取手形及び売掛金	24,383	18,704
商品及び製品	3,233	3,539
仕掛品	3	2
原材料及び貯蔵品	253	224
コンテンツ制作勘定	44,167	53,733
その他	7,486	10,249
貸倒引当金	△212	△165
流動資産合計	216,100	199,712
固定資産		
有形固定資産	16,060	16,052
無形固定資産	4,559	4,711
投資その他の資産	22,993	24,317
固定資産合計	43,612	45,082
資産合計	259,713	244,794

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成30年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成30年6月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	14,848	12,525
短期借入金	8,931	8,759
未払法人税等	9,162	2,024
賞与引当金	3,246	1,313
返品調整引当金	3,985	3,473
店舗閉鎖損失引当金	58	56
その他	18,610	17,551
流動負債合計	58,842	45,703
固定負債		
役員退職慰労引当金	88	88
店舗閉鎖損失引当金	41	31
退職給付に係る負債	2,676	2,545
資産除去債務	2,812	2,816
その他	1,891	2,067
固定負債合計	7,510	7,549
負債合計	66,353	53,253
純資産の部		
株主資本		
資本金	23,868	23,996
資本剰余金	53,107	53,235
利益剰余金	129,513	128,833
自己株式	△10,159	△10,163
株主資本合計	196,330	195,902
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	89	57
為替換算調整勘定	△3,674	△4,902
退職給付に係る調整累計額	△132	△113
その他の包括利益累計額合計	△3,718	△4,958
新株予約権	603	455
非支配株主持分	144	142
純資産合計	193,359	191,540
負債純資産合計	259,713	244,794

(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1四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成30年4月1日 至平成30年6月30日)
売上高	57,000	45,470
売上原価	24,784	21,722
売上総利益	32,216	23,748
返品調整引当金戻入額	6,156	4,099
返品調整引当金繰入額	6,054	3,444
差引売上総利益	32,318	24,403
販売費及び一般管理費	19,443	20,145
営業利益	12,874	4,258
営業外収益		
受取利息	13	30
受取配当金	3	0
為替差益	276	3,347
雑収入	138	93
営業外収益合計	431	3,472
営業外費用		
支払利息	18	29
支払手数料	1	1
雑損失	0	0
営業外費用合計	20	30
経常利益	13,286	7,700
特別損失		
固定資産売却損	2	—
固定資産除却損	13	18
減損損失	0	0
関係会社株式売却損	371	—
特別損失合計	387	18
税金等調整前四半期純利益	12,898	7,681
法人税、住民税及び事業税	3,001	384
法人税等調整額	1,522	1,425
法人税等合計	4,523	1,810
四半期純利益	8,375	5,870
非支配株主に帰属する四半期純利益	6	1
親会社株主に帰属する四半期純利益	8,368	5,869

(四半期連結包括利益計算書)

(第1四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 平成29年4月1日 至 平成29年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成30年4月1日 至 平成30年6月30日)
四半期純利益	8,375	5,870
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	61	△32
為替換算調整勘定	177	△1,230
退職給付に係る調整額	3	19
その他の包括利益合計	241	△1,243
四半期包括利益	8,617	4,626
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	8,613	4,628
非支配株主に係る四半期包括利益	3	△1

(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)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

米国会計基準を採用している海外関係会社においてASC第606号「顧客との契約から生じる収益」を、その他の海外関係会社においてIFRS第15号「顧客との契約から生じる収益」を当第1四半期連結会計期間より適用しております。

なお、この変更による当第1四半期連結累計期間の損益に与える影響はありません。

(追加情報)

(「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」等の適用)

「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」(企業会計基準第28号 平成30年2月16日)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、繰延税金資産は投資その他の資産の区分に表示し、繰延税金負債は固定負債の区分に表示しております。

(セグメント情報)

I 前第1四半期連結累計期間(自平成29年4月1日至平成29年6月30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	ライツ・プ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	44,168	8,986	2,281	1,564	57,000	—	57,000
セグメント間の内部売 上高又は振替高	0	1	17	595	615	△615	—
計	44,168	8,988	2,298	2,159	57,615	△615	57,000
セグメント利益	13,724	659	563	584	15,530	△2,656	12,874

(注) 1. セグメント利益の調整額△2,656百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△2,663百万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1四半期連結累計期間(自平成30年4月1日至平成30年6月30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	ライツ・プ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	32,395	9,432	2,380	1,261	45,470	—	45,470
セグメント間の内部売 上高又は振替高	8	7	0	209	225	△225	—
計	32,403	9,440	2,380	1,471	45,696	△225	45,470
セグメント利益	6,061	208	442	139	6,852	△2,594	4,258

(注) 1. セグメント利益の調整額△2,594百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△2,602百万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。