

**SQUARE ENIX®**

2018年3月期  
決算説明会

2018年5月11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)

# 2018年3月期 通期業績

# 2018年3月期通期 連結実績

(単位：億円)

	2017年3月期	2018年3月期	
	通期実績	通期実績	前期増減
売上高	2,568	2,503	△ 65
営業利益	312	381	69
営業利益率	12.2%	15.2%	3.0pt
経常利益	311	361	50
経常利益率	12.1%	14.4%	2.3pt
親会社株主に帰属する 当期純利益	200	258	58
減価償却費	62	58	△ 4
設備投資額	69	79	10
期末従業員数	4,078人	4,335人	257人

# 2018年3月期通期 報告セグメント

(単位：億円)

	2017年3月期	2018年3月期	
	通期実績	通期実績	前期増減
<b>売上高</b>	<b>2,568</b>	<b>2,503</b>	<b>△ 65</b>
デジタルエンタテインメント事業	1,990	1,914	△ 76
アミューズメント事業	427	417	△ 10
出版事業	100	110	10
ライツ・プロパティ事業	64	75	11
消去又は全社	-14	-14	0
<b>営業利益</b>	<b>312</b>	<b>381</b>	<b>69</b>
デジタルエンタテインメント事業	333	434	101
アミューズメント事業	36	24	△ 12
出版事業	24	24	0
ライツ・プロパティ事業	21	18	△ 3
消去又は全社	-102	-120	△ 18
<b>営業利益率</b>	<b>12.2%</b>	<b>15.2%</b>	<b>3.0pt</b>
デジタルエンタテインメント事業	16.7%	22.7%	6.0pt
アミューズメント事業	8.6%	5.8%	△2.8pt
出版事業	24.2%	22.4%	△1.8pt
ライツ・プロパティ事業	33.3%	25.0%	△8.3pt
消去又は全社	-	-	-

# 連結貸借対照表（要約）

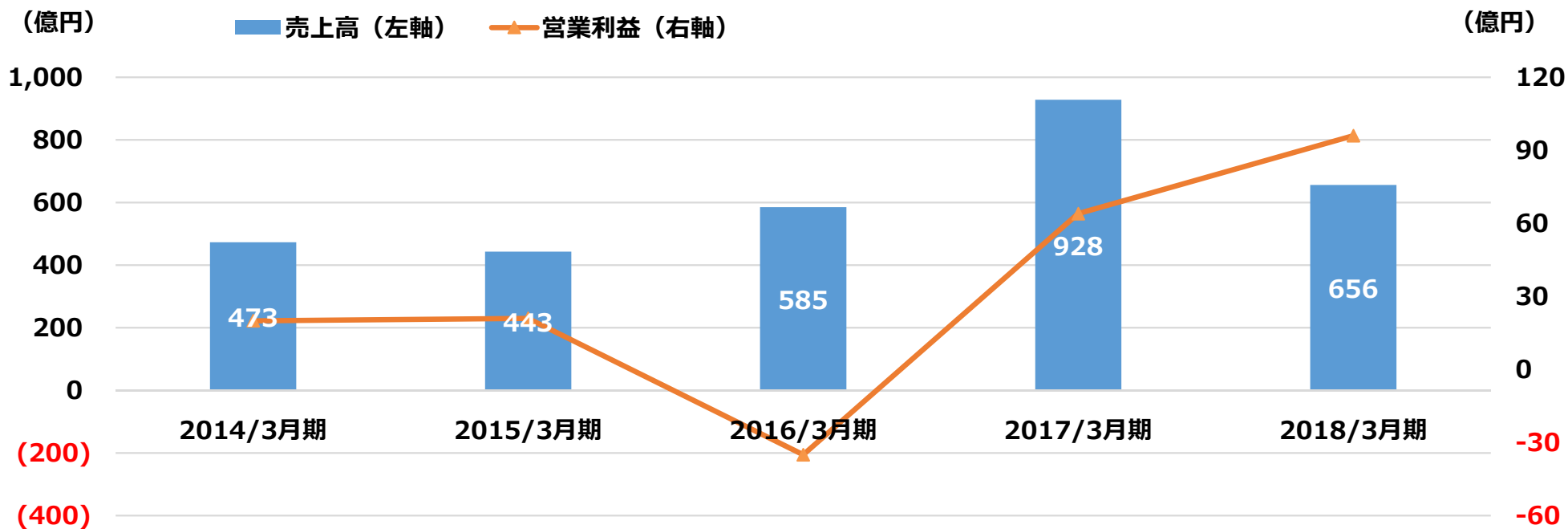
（単位：億円）

勘定科目	＜資産の部＞			勘定科目	＜負債・純資産の部＞		
	2017年 3月末	2018年 3月末	増減		2017年 3月末	2018年 3月末	増減
現金・預金	1,293	1,367	74	支払手形・買掛金	142	148	6
受取手形・売掛金	260	243	△ 17	短期借入金	84	89	5
たな卸資産	31	34	3	返品調整引当金	61	39	△ 22
コンテンツ制作勘定	345	441	96	その他	265	310	45
その他	159	137	△ 22	<b>流動負債計</b>	<b>554</b>	<b>588</b>	<b>34</b>
<b>流動資産合計</b>	<b>2,090</b>	<b>2,225</b>	<b>135</b>	<b>固定負債</b>	<b>65</b>	<b>75</b>	<b>10</b>
有形固定資産	142	160	18	<b>負債合計</b>	<b>619</b>	<b>663</b>	<b>44</b>
無形固定資産	47	45	△ 2	株主資本合計	1,857	1,963	106
投資その他の資産	158	165	7	その他	-38	-29	9
<b>固定資産合計</b>	<b>348</b>	<b>371</b>	<b>23</b>	<b>純資産合計</b>	<b>1,819</b>	<b>1,933</b>	<b>114</b>
<b>資産合計</b>	<b>2,438</b>	<b>2,597</b>	<b>159</b>	<b>負債純資産合計</b>	<b>2,438</b>	<b>2,597</b>	<b>159</b>

# 各事業の進捗状況

# デジタルエンタテインメント事業 – HD事業

大型新規タイトル数の減少により減収も、利益率の高いデジタル販売好調により増益。



## 2018年3月期の主なタイトル



©2006, 2017 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.  
LOGO ILLUSTRATION:  
©2006 YOSHITAKA AMANO



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



©2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX  
All Rights Reserved.  
DRAGON QUEST characters:  
©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX  
FINAL FANTASY characters: ©SQUARE ENIX  
CHARACTER ILLUSTRATION:SHIRO AMANO



©2018 KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.  
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA  
LOGO ILLUSTRATION:©2017 YOSHITAKA AMANO

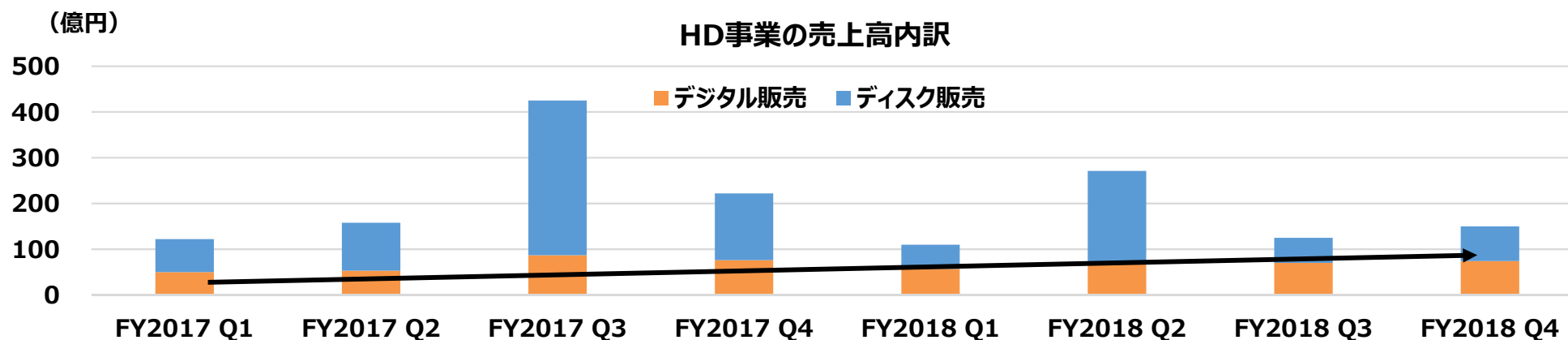


© 2016-2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA  
LOGO ILLUSTRATION:©2016 YOSHITAKA AMANO



# デジタルエンタテインメント事業 – HD事業

デジタル販売の売上増によりHD事業の営業利益率は前期比で大幅に改善。



- ・既存IP、新規IPのローンチを通じて当社のIPポートフォリオを拡充し、デジタル販売によってさらなる収益性の改善を図る。
- ・2019年3月期は、複数の大型・中型タイトルのローンチにより増収を見込む。

## 2019年3月期の主なタイトル（発表済み）

OCTOPATH  
TRAVELER®

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

2018年7月13日発売予定

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日発売予定

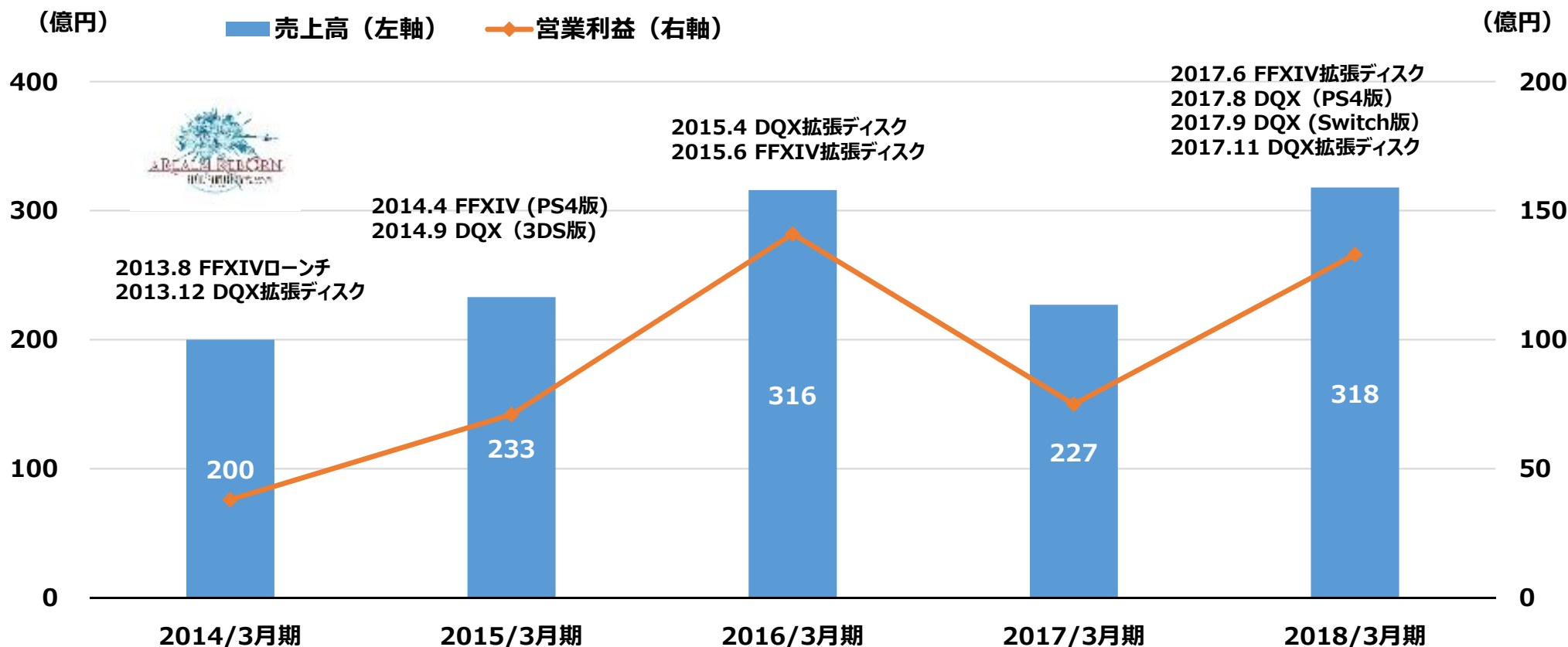
Disney Pixar  
KINGDOM HEARTS  
SQUARE ENIX

© Disney © Disney/Pixar  
Developed by SQUARE ENIX

2018年発売予定

# デジタルエンタテインメント事業 – MMO事業

「ファイナルファンタジーXIV」と「ドラゴンクエストX」の拡張版ディスク販売と課金会員数の増加により、大幅に増収増益。



- ・2019年3月期は拡張版ディスクの販売を予定しておらず、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。

© 2010-2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
LOGO ILLUSTRATION:©2010 YOSHITAKA AMANO

# 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)

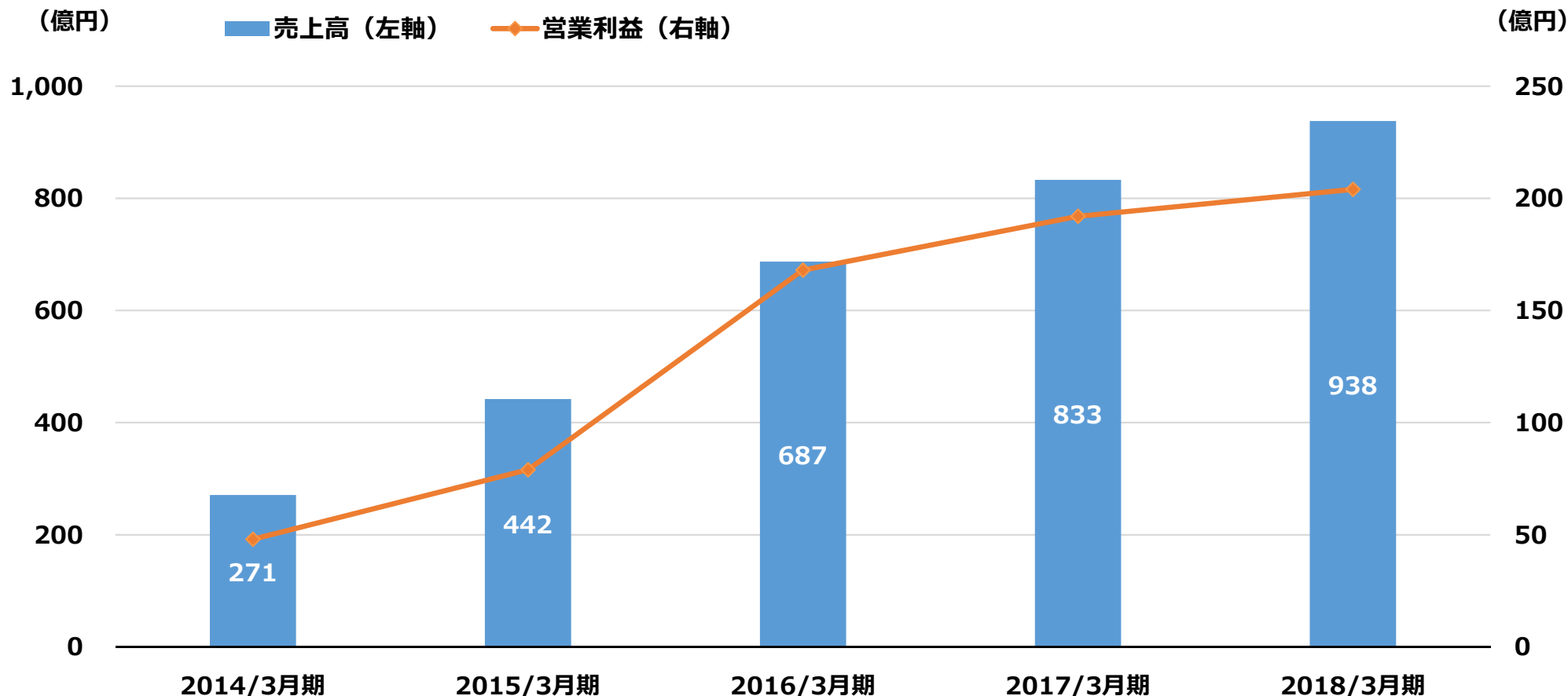
地域	2017/03累計 (実績)			2018/03累計 (実績)		
	ディスク	ダウンロード	合計	ディスク	ダウンロード	合計
日本	429	73	502	526	162	688
	(内エピソード配信 2)			(内エピソード配信 0)		
欧米	1,453	1,211	2,664	724	780	1,504
	(内エピソード配信 690)			(内エピソード配信 287)		
アジア他	135	175	310	69	113	182
	(内エピソード配信 78)			(内エピソード配信 46)		
計	2,018	1,458	3,476	1,319	1,055	2,374
	(内エピソード配信 769)			(内エピソード配信 335)		

※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

既存タイトルが好調に推移。ロイヤリティ収入の増加により増収増益。
















- ・2018年3月期は既存タイトルの好調に加えてロイヤリティ収入が増加。
- ・新作タイトルのうち、主に上期ローンチの実績が想定を下回る。

# 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

2019年3月期は複数の新作タイトルの積み上げと海外展開によりさらなる成長を目指す。  
 なお、2018年3月期Q4にローンチしたタイトルは順調な滑り出し。

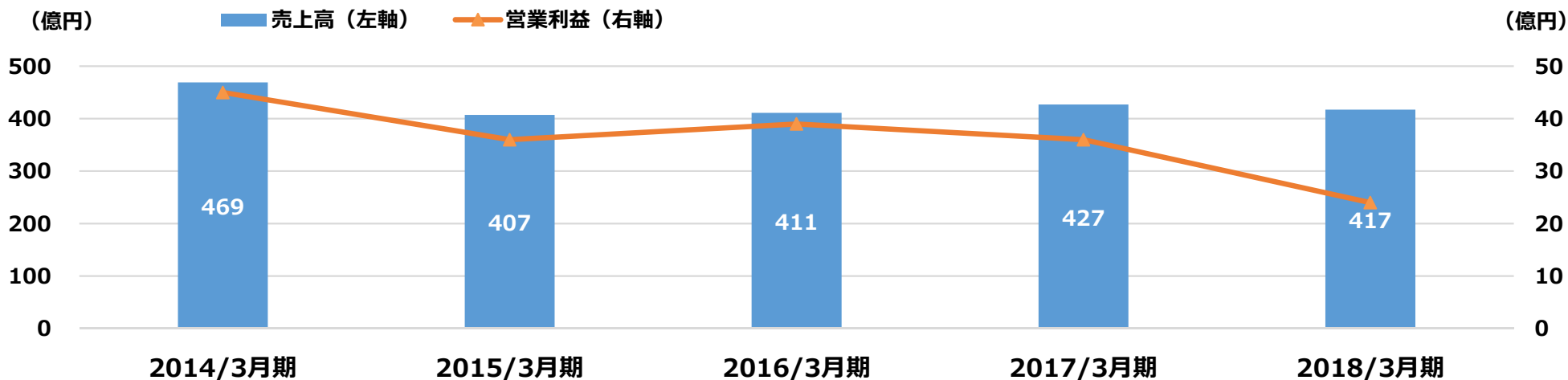
### 運営中の主カタイトル一覧

2014年1月	2014年9月	2015年6月	2015年10月	2016年12月	2017年3月	2018年3月
 <p>©2014-2018 ARMOR PROJECT/                      BIRD STUDIO/SQUARE ENIX                      All Rights Reserved.                      ©SUGIYAMA KOBO                      Developed by Cygames, Inc.</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>©2015-2018 SQUARE ENIX CO., LTD.                      All Rights Reserved.                      LOGO ILLUSTRATION:                      ©SQUARE ENIX CO., LTD.                      ©2015 YOSHITAKA AMANO</p>	 <p>©2015-2018 ARMOR PROJECT/                      BIRD STUDIO/SQUARE ENIX                      All Rights Reserved.                      ©SUGIYAMA KOBO</p>	 <p>©2016-2018                      SQUARE ENIX CO., LTD.                      All Rights Reserved.                      Developed by tri-Ace Inc.</p>	 <p>©2016-2018                      SQUARE ENIX CO., LTD.                      All Rights Reserved.</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>©2014-2018                      SQUARE ENIX CO., LTD.                      All Rights Reserved.</p>	 <p>©2014-2018                      SQUARE ENIX CO., LTD.                      All Rights Reserved.</p>	 <p>©Disney                      Developed by SQUARE ENIX</p>	 <p>©2015-2018 SQUARE ENIX CO., LTD.                      All Rights Reserved.                      Developed by Alim Co., Ltd.                      LOGO ILLUSTRATION:                      ©2014 YOSHITAKA AMANO</p>	 <p>©2017, 2018 KOEI TECMO                      GAMES/ SQUARE ENIX CO., LTD.                      All Rights Reserved.                      CHARACTER DESIGN:                      TETSUYA NOMURA</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, 2018 Pokelabo Inc./                      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

**店舗運営は堅調に推移するも、筐体販売の新規タイトル数の減少により減収減益。**



・2019年3月期は新規出店や新作筐体のローンチにより増収を見込む。



©2007-2017 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.

2017年7月13日稼働開始



電車でGO!!  
DENSHADE GO!!

©TAITO CORPORATION 1996, 2017  
ALL RIGHTS RESERVED.  
JR東日本商品化許諾申請中

2017年11月7日稼働開始



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

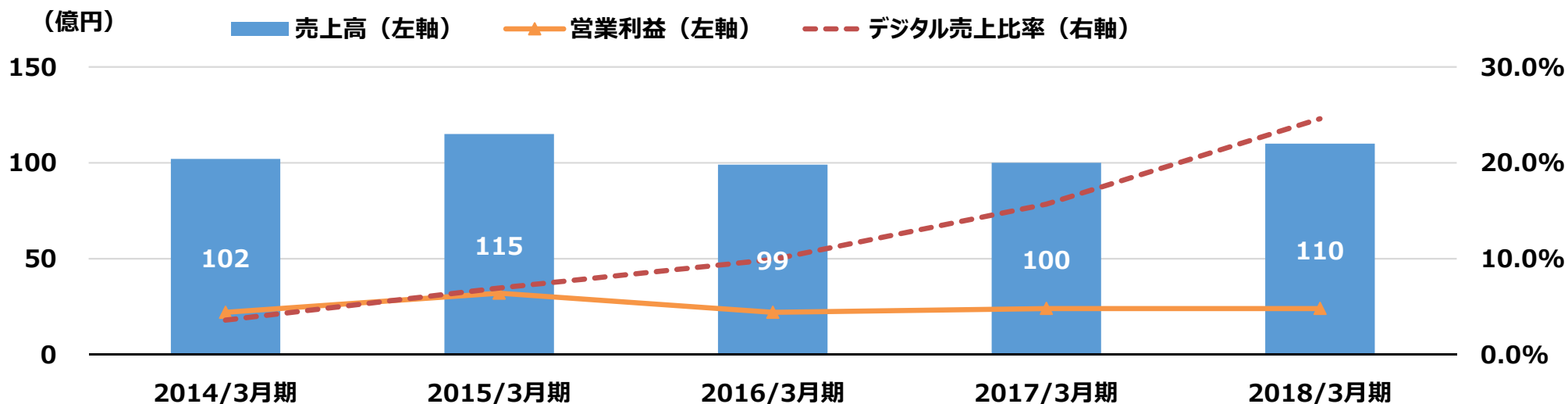


2018年秋 稼働開始予定



# 出版事業

メディアミックスの効果によるコミック単行本の売上が好調。電子書籍販売も増加し増収増益。



・アニメ化や実写化などのメディアミックスと電子書籍化によりコミックスの販売を促進。

2018/3期



©Hiromu Arakawa/SQUARE ENIX



©Homura Kawamoto・Toru Naomura/SQUARE ENIX

2019/3期



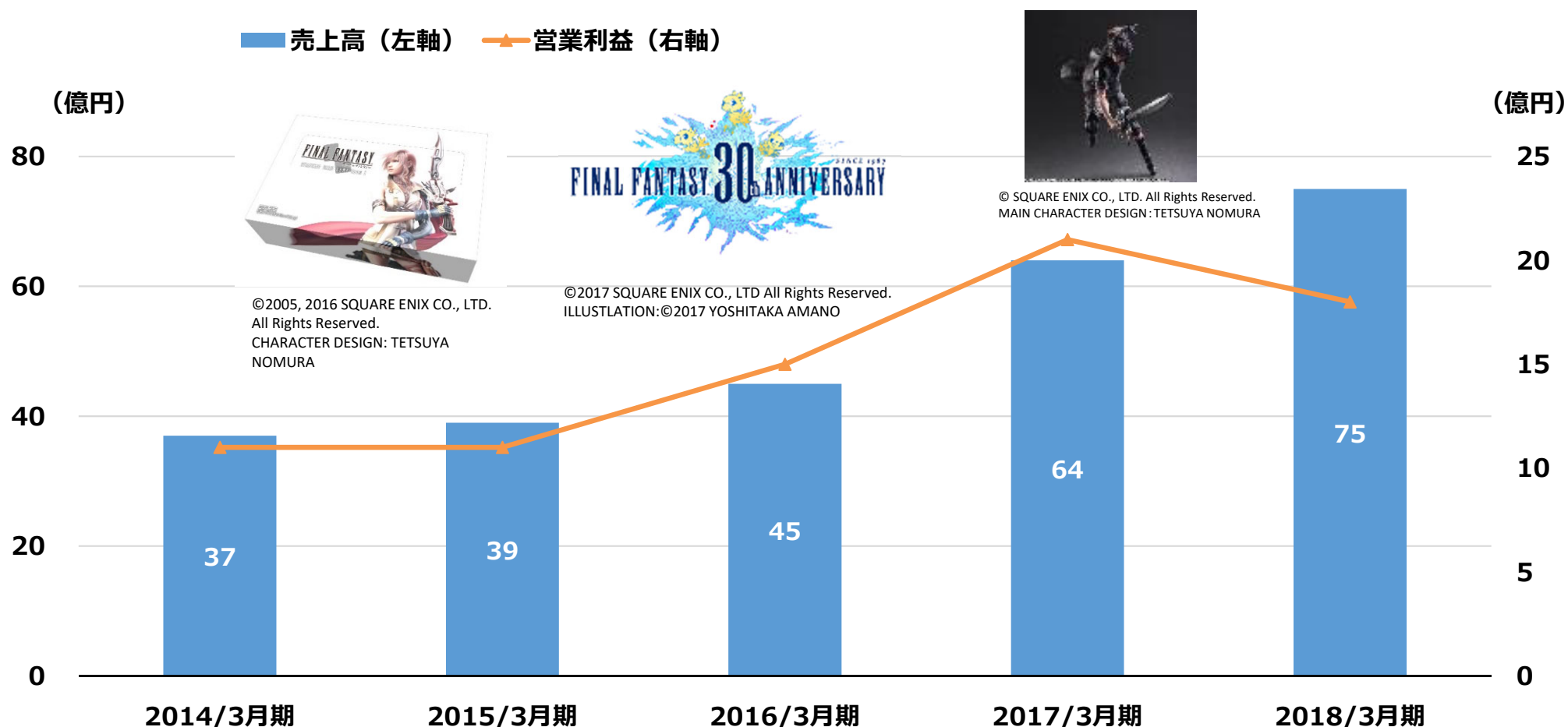
©Tomiyaki Kagisora/SQUARE ENIX



©Rensuke Oshikiri/SQUARE ENIX

# ライツ・プロパティ等事業

有力コンテンツのキャラクターグッズの販売が好調により増収。



・有力コンテンツのキャラクター販売、「ファイナルファンタジー」誕生30周年に伴う多面的な商品の販売・許諾展開が好調。



# 2018年3月期の株主還元

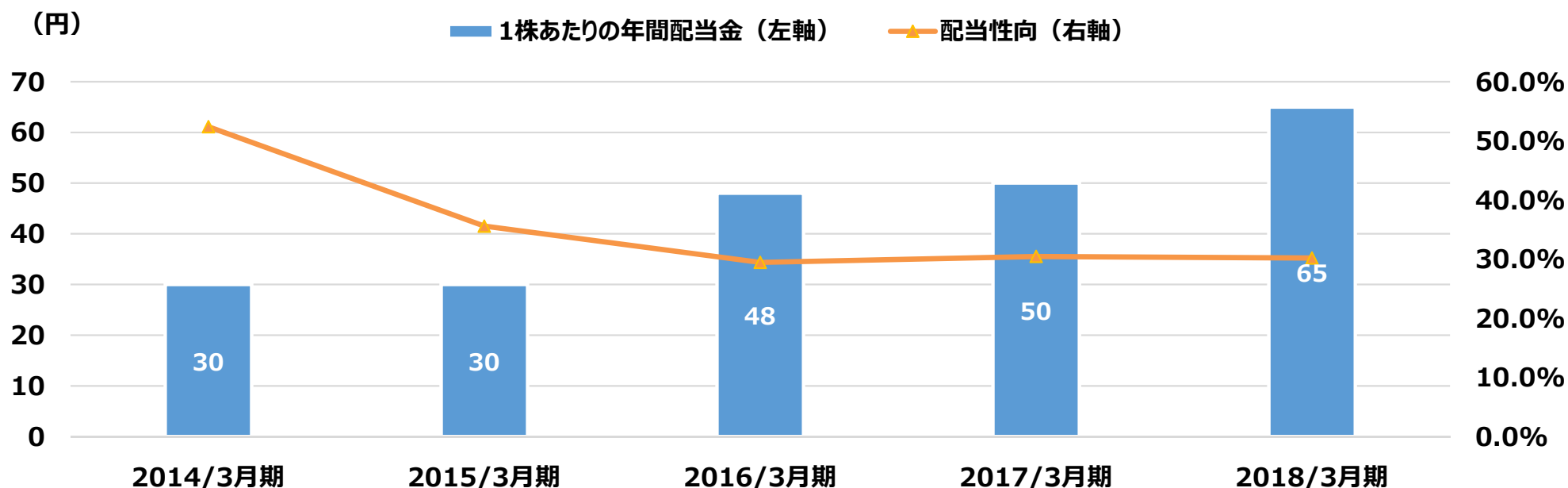
## ＜株主還元に関する考え＞

- ・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。

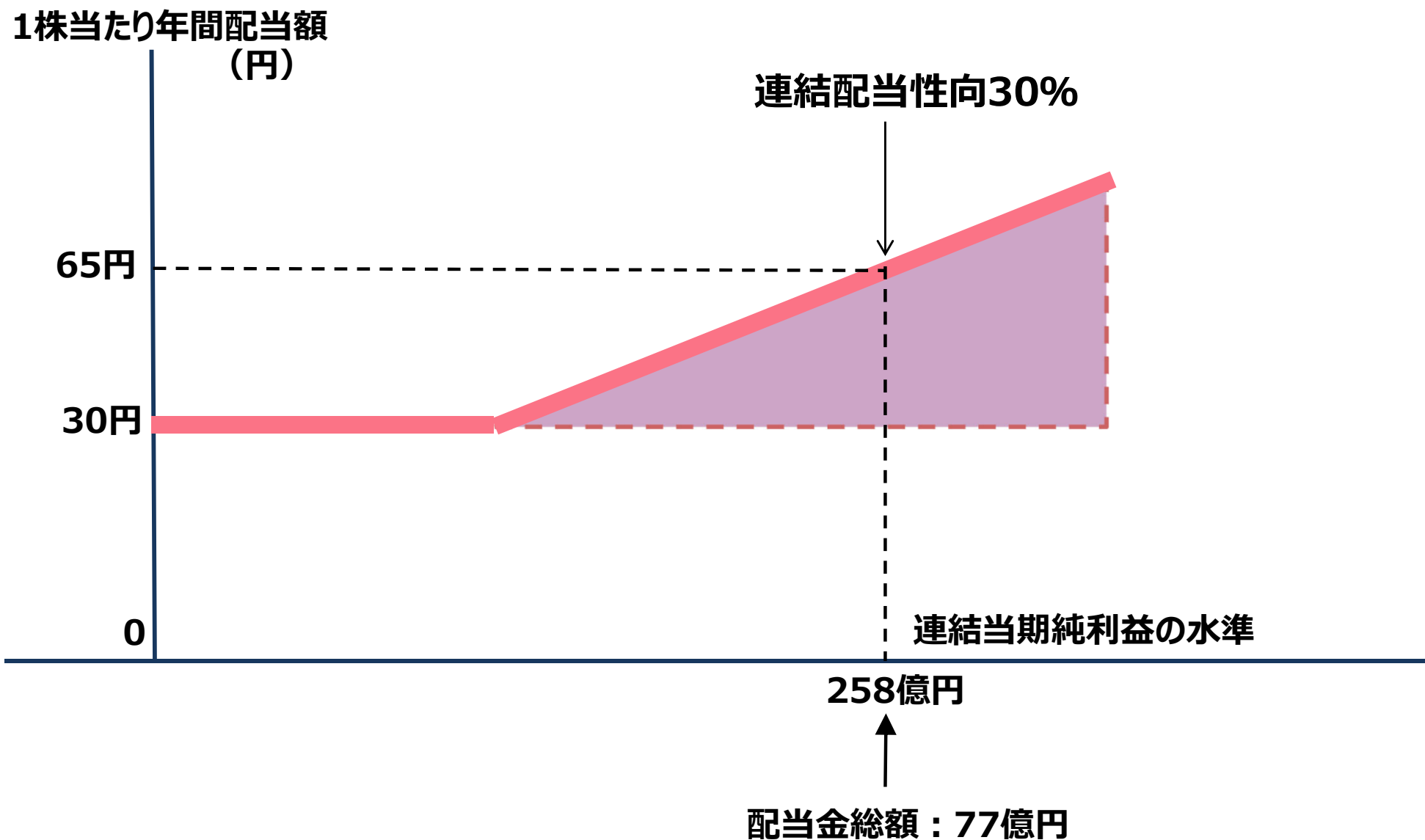
## ＜2018年3月期＞

- ・1株あたりの年間配当金 65円（中間 10円 期末 55円）
- ・2017年5月～6月に自己株式を取得（92億円）  
発行済株式に対する割合: 2.45%

直近5か年の配当実績



# 2018年3月期の配当方針



# 2019年3月期 連結業績予想

# 2019年3月期 連結業績予想

(単位：億円)

	2018年3月期	2019年3月期	
	通期実績	通期計画	前期増減
売上高	2,503	2,700	197
営業利益	381	300	△ 81
営業利益率	15.2%	11.1%	△4.1pt
経常利益	361	300	△ 61
経常利益率	14.4%	11.1%	△3.3pt
親会社株主に帰属する 当期純利益	258	210	△ 48
減価償却費	58	72	14
設備投資額	79	88	9

配当金の状況

(単位：円)

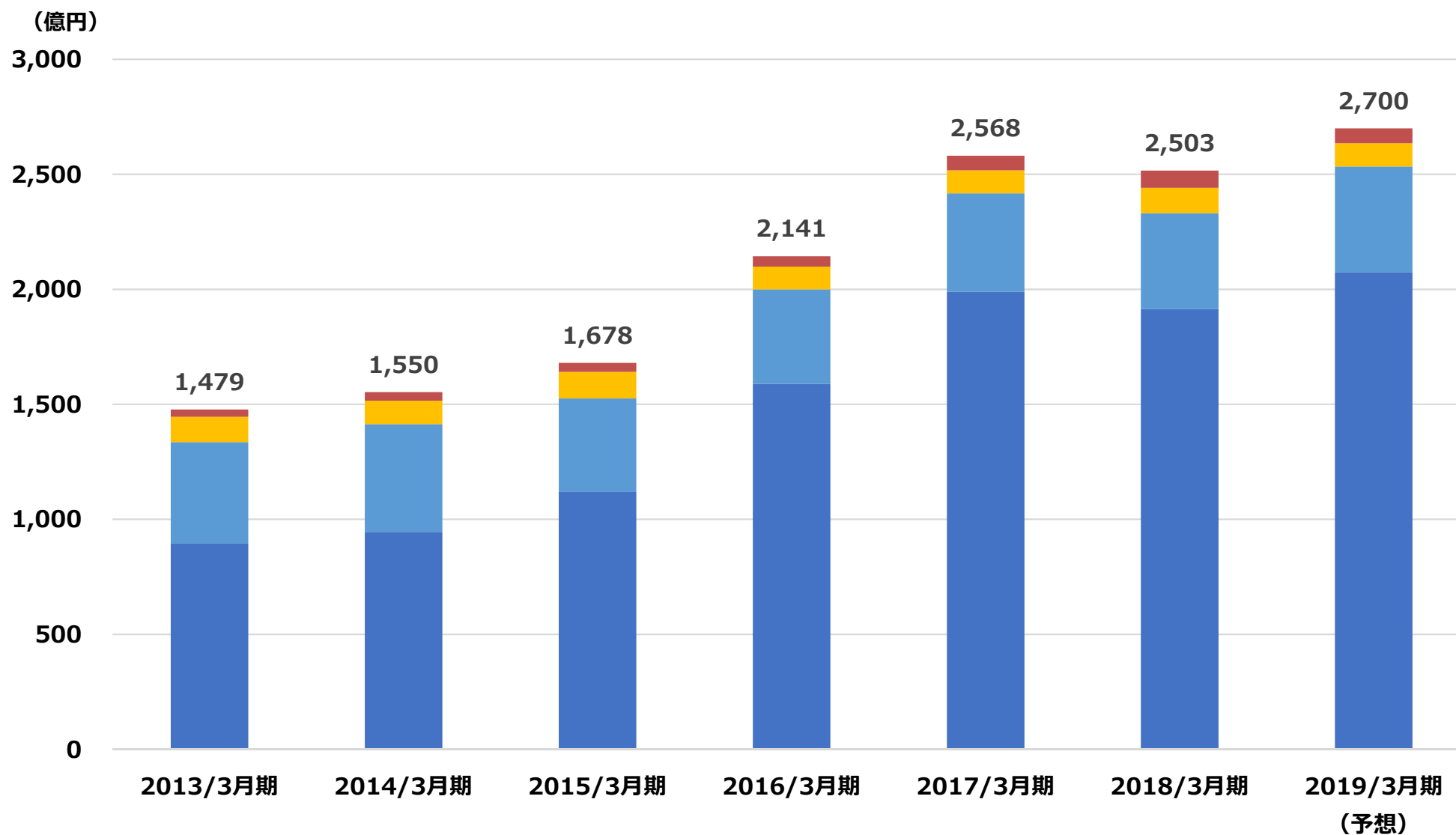
第2四半期末	10	10	0
年度末	55	43	△ 12
合計	65	53	△ 12

# 2019年3月期 報告セグメント別計画

(単位：億円)

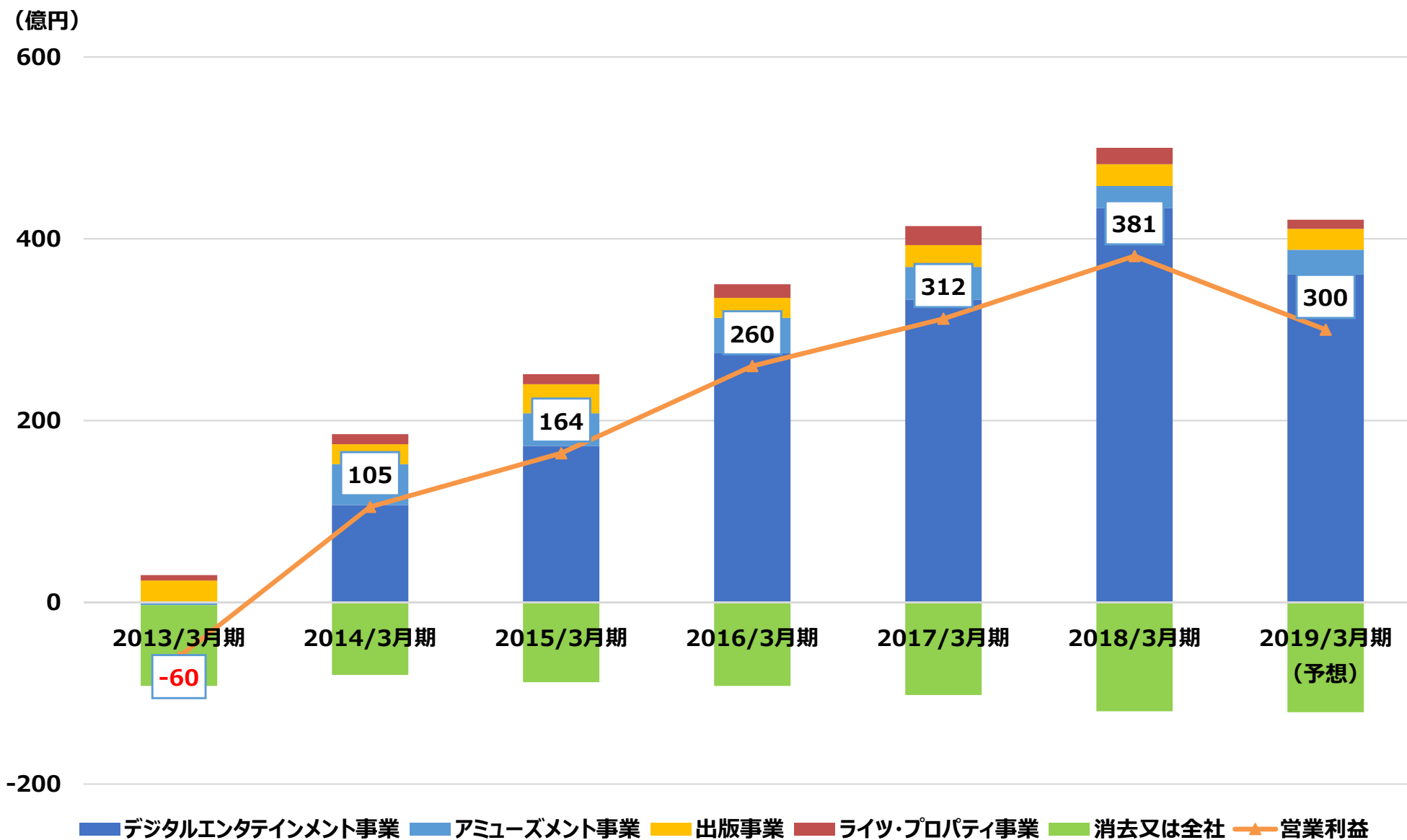
	2018年3月期	2019年3月期	
	実績	計画	前期増減
<b>売上高</b>	<b>2,503</b>	<b>2,700</b>	<b>197</b>
デジタルエンタテインメント事業	1,914	2,075	161
アミューズメント事業	417	460	43
出版事業	110	100	△ 10
ライセンス・プロパティ事業	75	65	△ 10
消去又は全社	-14	0	14
<b>営業利益</b>	<b>381</b>	<b>300</b>	<b>△ 81</b>
デジタルエンタテインメント事業	434	361	△ 73
アミューズメント事業	24	27	3
出版事業	24	23	△ 1
ライセンス・プロパティ事業	18	10	△ 8
消去又は全社	-120	-121	△ 1
<b>営業利益率</b>	<b>15.2%</b>	<b>11.1%</b>	<b>-4.1pt</b>
デジタルエンタテインメント事業	22.7%	17.4%	-5.3pt
アミューズメント事業	5.8%	5.9%	0.1pt
出版事業	22.4%	23.0%	0.6pt
ライセンス・プロパティ事業	25.0%	15.4%	△9.6pt
消去又は全社	-	-	-

# 事業セグメント別売上高推移

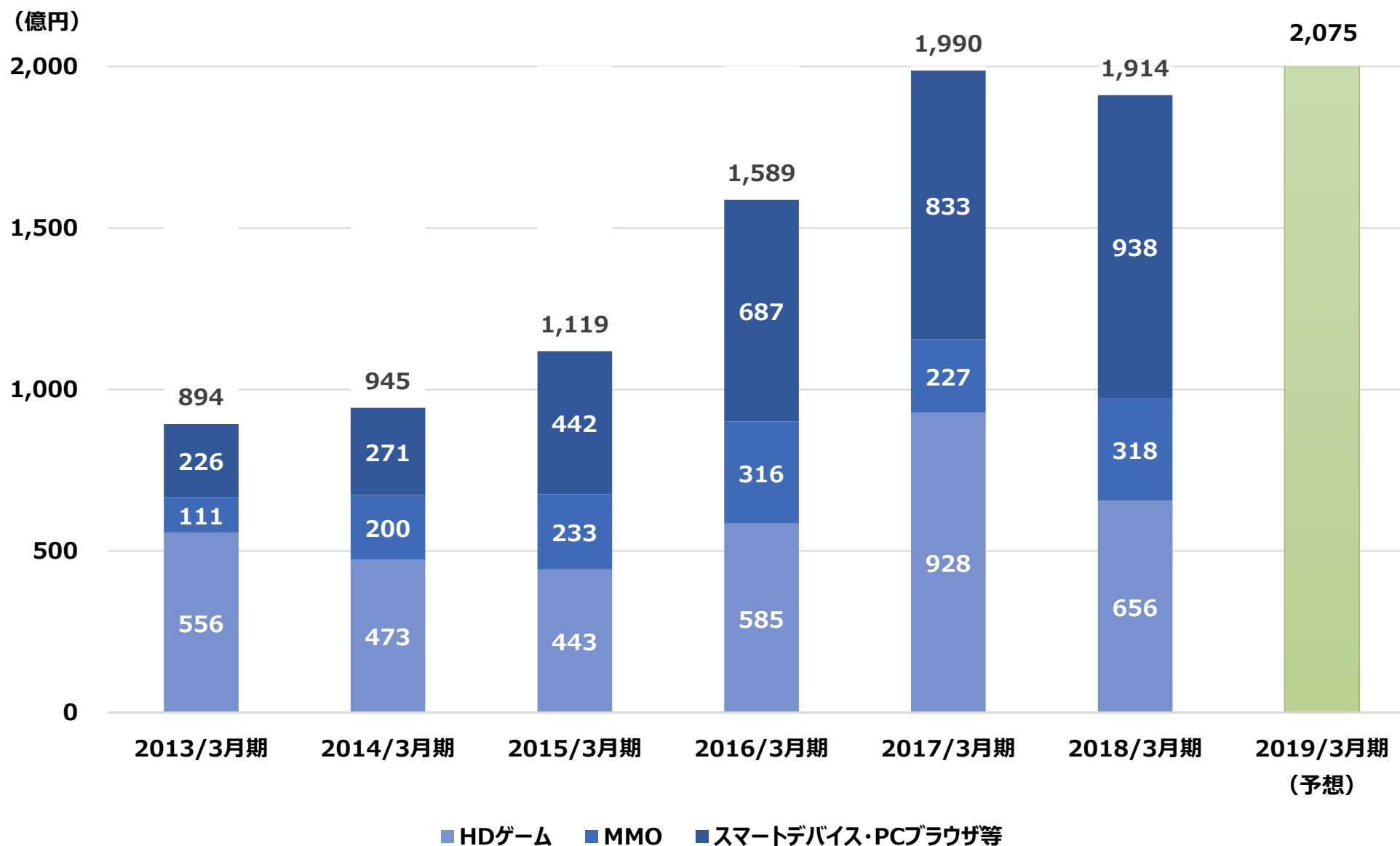


■ デジタルエンタテインメント事業 ■ アミューズメント事業 ■ 出版事業 ■ ライツ・プロパティ事業

# 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本数

(単位:万本)

地域	2018/03累計 (実績)			2019/03累計 (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	526	162	688	207	99	307
	(内エピソード配信 2)			(内エピソード配信 2)		
欧米	724	780	1,504	1,174	1,233	2,407
	(内エピソード配信 287)			(内エピソード配信 142)		
アジア他	69	113	182	27	17	44
	(内エピソード配信 46)			(内エピソード配信 0)		
計	1,319	1,055	2,374	1,408	1,350	2,758
	(内エピソード配信 335)			(内エピソード配信 145)		

※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。

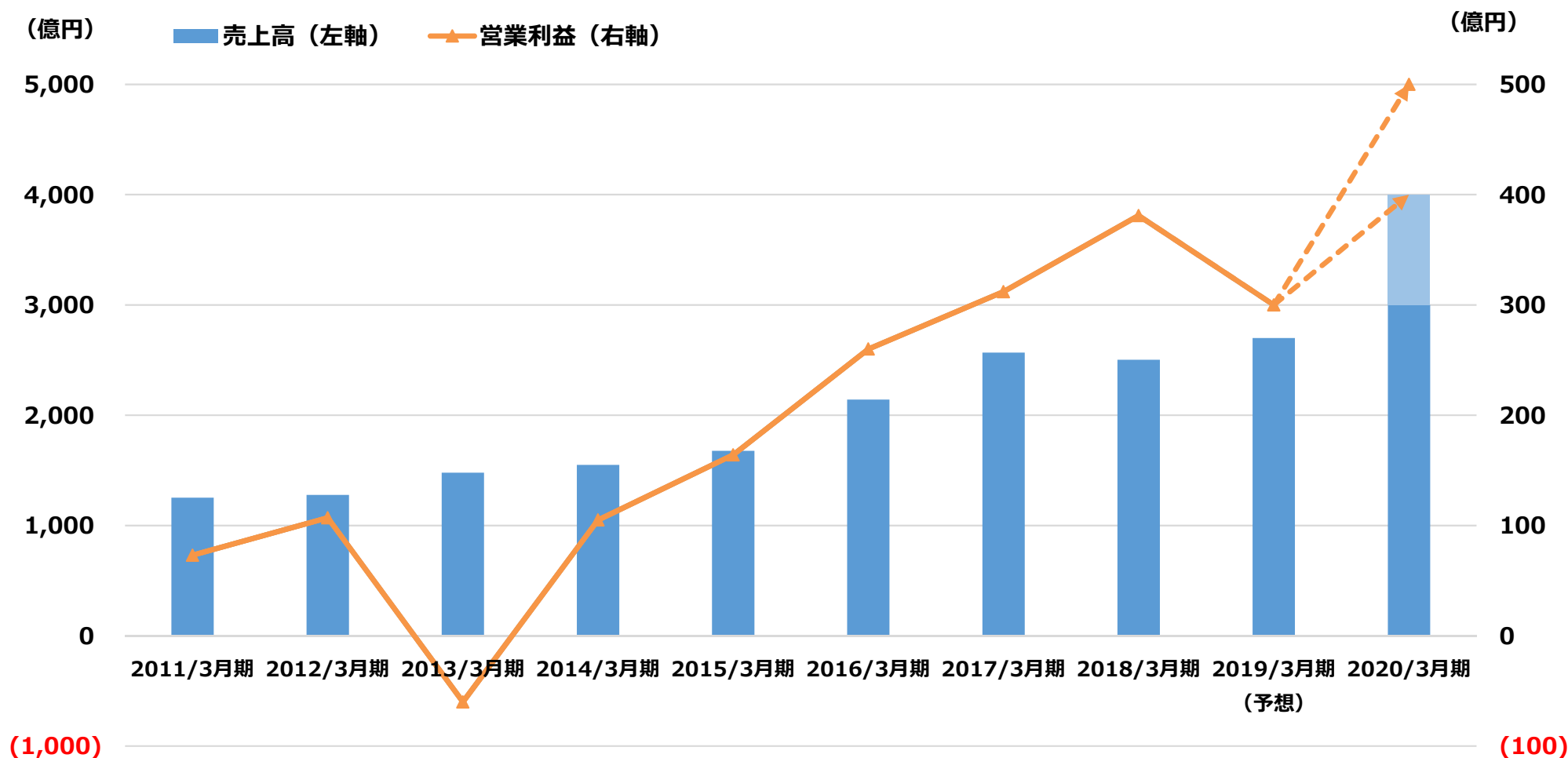
# 中期目標及び事業戦略について

# 今後の中期目標

2020年3月期～

売上高3,000～4,000億円、営業利益400～500億円 程度。

DEセグメントを中心に増収増益を図る。



# 中期目標達成のための戦略

---

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←New

# 中期目標達成後の持続的成長に向けた取り組み

---

- ・有望なエンタテインメント関連周辺事業領域への投資

- ⇒3Dモデリング

- ⇒AI（人工知能）

- ⇒ブロックチェーン

- ⇒ロボティクス

- など

- ・ベンチャーキャピタルへの投資を通じた新技術等へのアクセス

- ⇒投資枠25百万USドルを設定

**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®**

2018年3月期  
決算説明会

2018年5月14日：13ページを修正

**2018年5月11日**

---

**SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.**