



平成31年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成30年11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11月13日 配当支払開始予定日 平成30年12月5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2四半期の連結業績（平成30年4月1日～平成30年9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2四半期	112,234	△15.0	10,077	△61.0	15,015	△43.6	8,639	△50.7
30年3月期第2四半期	132,043	24.2	25,816	132.3	26,617	217.7	17,515	218.7

(注) 包括利益 31年3月期第2四半期 7,634百万円 (△57.5%) 30年3月期第2四半期 17,974百万円 (454.2%)

	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2四半期	72.52	72.36
30年3月期第2四半期	145.06	144.79

(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2四半期	258,926	194,647	74.9
30年3月期	259,713	193,359	74.2

(参考) 自己資本 31年3月期第2四半期 194,037百万円 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	—	10.00	—	—	—
31年3月期(予想)	—	—	—	43.00	53.00

(注) 直前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) 直前に公表されている業績予想からの修正の有無：無

※ 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2Q	122,531,596株	30年3月期	122,398,896株
② 期末自己株式数	31年3月期2Q	3,325,865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2Q	119,136,026株	30年3月期2Q	120,750,813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11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2四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	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2四半期連結累計期間の業績は、売上高は112,234百万円(前年同期比15.0%減)、営業利益は10,077百万円(前年同期比61.0%減)、経常利益は15,015百万円(前年同期比43.6%減)となりました。

なお、当社完全子会社である株式会社Luminous Productionsについて、事業方針の抜本的見直しを行う決定をしました。これにより、主に同事業に係るコンテンツ制作勘定の処分等3,733百万円を特別損失として計上したことなどから、親会社株主に帰属する四半期純利益は8,639百万円(前年同期比50.7%減)となりました。

当第2四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。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は82,826百万円(前年同期比18.9%減)となり、営業利益は13,049百万円(前年同期比50.9%減)となりました。

家庭用ゲーム機向けタイトルにおいては、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」を発売いたしました。

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乗せをするに至りませんでした。また、ライセンス収入の減少によって、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。

○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。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は20,519百万円(前年同期比2.9%減)となり、営業利益は725百万円(前年同期比70.5%減)となりました。

店舗運営は堅調に推移したものの、アミューズメント機器については新作がなかったことから低調に推移いたしました。

○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。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は6,090百万円(前年同期比7.8%増)となり、営業利益は1,516百万円(前年同期比9.6%増)となりました。

コミック単行本の売上は紙媒体での販売が前年同期比で減少したものの、電子書籍形式での販売が増加したことにより好調に推移いたしました。

○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。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は3,333百万円(前年同期比17.9%減)となり、営業利益は296百万円(前年同期比75.3%減)となりました。

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減で、前年同期比で減収減益となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第2四半期連結会計期間末における流動資産は211,359百万円となり、前連結会計年度末に比べ4,741百万円減少しました。これは主に現金及び預金が25,492百万円減少したこと、コンテンツ制作勘定が10,289百万円、受取手形及び売掛金が5,629百万円増加したことによるものであります。固定資産は47,567百万円となり、前連結会計年度末に比べ3,954百万円増加しました。これは主に投資その他の資産が2,848百万円増加したことによるものであります。

この結果、総資産は、258,926百万円となり、前連結会計年度末に比べ786百万円減少しました。

(負債)

当第2四半期連結会計期間末における流動負債は56,629百万円となり、前連結会計年度末に比べ2,213百万円減少しました。これは主に未払法人税等が6,163百万円減少したこと、支払手形及び買掛金が2,672百万円増加したことによるものであります。固定負債は7,649百万円となり、前連結会計年度末に比べ138百万円増加しました。

この結果、負債合計は、64,278百万円となり、前連結会計年度末に比べ2,074百万円減少しました。

(純資産)

当第2四半期連結会計期間末における純資産合計は194,647百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,287百万円増加しました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益8,639百万円、剰余金の配当6,549百万円及び為替換算調整勘定の減少1,009百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は74.9%（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、平成31年3月期通期の連結業績予想については、下期に投入する複数の新規大型タイトルの販売動向を見極める必要があることから、平成30年5月11日に発表した業績予想から変更はございません。

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2四半期連結会計期間 (平成30年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	136,785	111,292
受取手形及び売掛金	24,383	30,012
商品及び製品	3,233	4,118
仕掛品	3	813
原材料及び貯蔵品	253	421
コンテンツ制作勘定	44,167	54,457
その他	7,486	10,414
貸倒引当金	△212	△170
流動資産合計	216,100	211,359
固定資産		
有形固定資産	16,060	16,989
無形固定資産	4,559	4,736
投資その他の資産	22,993	25,841
固定資産合計	43,612	47,567
資産合計	259,713	258,926

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成30年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成30年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	14,848	17,520
短期借入金	8,931	8,878
未払法人税等	9,162	2,998
賞与引当金	3,246	2,399
返品調整引当金	3,985	5,345
店舗閉鎖損失引当金	58	55
その他	18,610	19,430
流動負債合計	58,842	56,629
固定負債		
役員退職慰労引当金	88	52
店舗閉鎖損失引当金	41	21
退職給付に係る負債	2,676	2,599
資産除去債務	2,812	2,844
その他	1,891	2,131
固定負債合計	7,510	7,649
負債合計	66,353	64,278
純資産の部		
株主資本		
資本金	23,868	24,039
資本剰余金	53,107	53,279
利益剰余金	129,513	131,603
自己株式	△10,159	△10,166
株主資本合計	196,330	198,756
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	89	59
為替換算調整勘定	△3,674	△4,684
退職給付に係る調整累計額	△132	△94
その他の包括利益累計額合計	△3,718	△4,719
新株予約権	603	469
非支配株主持分	144	141
純資産合計	193,359	194,647
負債純資産合計	259,713	258,926

(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2四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成30年4月1日 至平成30年9月30日)
売上高	132,043	112,234
売上原価	65,936	57,115
売上総利益	66,107	55,118
返品調整引当金戻入額	6,149	4,139
返品調整引当金繰入額	5,006	5,220
差引売上総利益	67,250	54,038
販売費及び一般管理費	41,434	43,960
営業利益	25,816	10,077
営業外収益		
受取利息	45	79
受取配当金	3	0
連結納税未払金免除益	31	37
為替差益	739	4,734
雑収入	225	153
営業外収益合計	1,045	5,006
営業外費用		
支払利息	38	53
支払手数料	2	2
移転関連費用	120	11
連結納税未収入金放棄損	83	0
雑損失	0	0
営業外費用合計	244	67
経常利益	26,617	15,015
特別利益		
固定資産売却益	10	—
投資有価証券売却益	4	—
新株予約権戻入益	2	—
子会社清算益	5	8
特別利益合計	23	8
特別損失		
固定資産売却損	8	—
固定資産除却損	59	61
関係会社株式売却損	371	—
コンテンツ等廃棄損	—	3,733
その他	4	1
特別損失合計	443	3,795
税金等調整前四半期純利益	26,196	11,228
法人税、住民税及び事業税	7,650	1,951
法人税等調整額	1,022	635
法人税等合計	8,672	2,587
四半期純利益	17,524	8,641
非支配株主に帰属する四半期純利益	8	2
親会社株主に帰属する四半期純利益	17,515	8,639

(四半期連結包括利益計算書)

(第2四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成29年4月1日 至 平成29年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成30年4月1日 至 平成30年9月30日)
四半期純利益	17,524	8,641
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△4	△30
為替換算調整勘定	449	△1,015
退職給付に係る調整額	5	38
その他の包括利益合計	450	△1,006
四半期包括利益	17,974	7,634
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	17,967	7,638
非支配株主に係る四半期包括利益	6	△3

(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2四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2四半期連結累計期間(自平成29年4月1日至平成29年9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	102,104	21,128	5,623	3,186	132,043	—	132,043
セグメント間の内部売 上高又は振替高	0	5	26	872	903	△903	—
計	102,104	21,133	5,649	4,059	132,947	△903	132,043
セグメント利益	26,589	2,463	1,384	1,199	31,636	△5,820	25,816

(注) 1. セグメント利益の調整額△5,820百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△5,834百万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2四半期連結累計期間(自平成30年4月1日至平成30年9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	82,812	20,496	6,066	2,858	112,234	—	112,234
セグメント間の内部売 上高又は振替高	13	22	24	474	535	△535	—
計	82,826	20,519	6,090	3,333	112,770	△535	112,234
セグメント利益	13,049	725	1,516	296	15,588	△5,511	10,077

(注) 1. セグメント利益の調整額△5,511百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△5,556百万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。