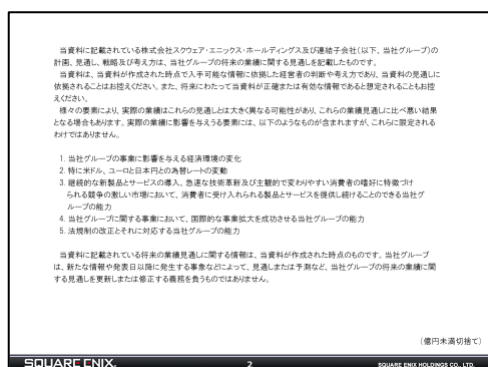


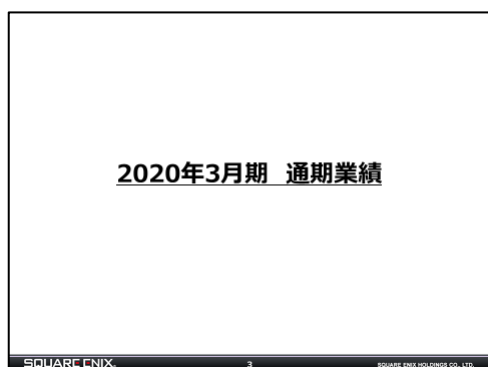


ただ今より株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス2020年3月期(以下「当期」)決算説明会を開催いたします。

本日の説明者は、  
代表取締役社長 松田 洋祐  
最高財務責任者 渡邊 一治  
です。



渡邊より当期決算の概要をご説明した後、松田より事業の進捗等についてご説明します。



渡邊です。当期決算の概要をご説明します。

**2020年3月期通期 連結実績**

(単位: 億円)

	2019年3月期		2020年3月期		増減
	通期実績	通期実績	通期実績	増減	
売上高	2,712	2,605	2,605	△ 107	
営業利益	246	327	327	81	
営業利益率	9.1%	12.6%	12.6%	3.5pt	
経常利益	284	320	320	36	
経常利益率	10.5%	12.3%	12.3%	1.8pt	
親会社株主に帰属する当期純利益	193	213	213	20	
繰延税金資産	68	74	74	6	
設備投資額	95	96	96	1	
期末従業員数	4,764人	5,077人	313人		

※2020年3月期よりデジタル・ファンディングの順元にかかる会計方針を変更したため、2019年3月期の数値を当該修正。

当期の業績は、売上高 2,605 億円(前期比 107 億円減)、営業利益 327 億円(同 81 億円増)、経常利益 320 億円(同 36 億円増)、親会社株主に帰属する当期純利益 213 億円(同 20 億円増)となりました。

**2020年3月期通期 報告セグメント**

(単位：億円)

	2019年3月期		2020年3月期		前期増減
	通期実績	2019年3月期	通期実績	2020年3月期	
<b>売上高</b>	<b>2,712</b>	<b>2,043</b>	<b>2,605</b>	<b>1,886</b>	<b>△107</b>
デジタルエンタテインメント事業	2,043	1,886	2,043	1,886	△157
アミューズメント事業	462	456	462	456	△6
出版事業	142	194	142	194	52
ライツ・プロパティ等事業	73	87	73	87	14
消去又は全社	-12	-10	-12	-10	△8
<b>営業利益</b>	<b>246</b>	<b>327</b>	<b>327</b>	<b>81</b>	<b>81</b>
デジタルエンタテインメント事業	289	353	289	353	64
アミューズメント事業	19	14	19	14	△5
出版事業	41	72	41	72	31
ライツ・プロパティ等事業	8	10	8	10	1
消去又は全社	-113	-133	-113	-133	△10
<b>営業利益率</b>	<b>9.1%</b>	<b>12.6%</b>	<b>12.6%</b>	<b>12.6%</b>	<b>3.5pt</b>
デジタルエンタテインメント事業	14.2%	18.7%	14.2%	18.7%	4.5pt
アミューズメント事業	4.2%	3.2%	4.2%	3.2%	△1.0pt
出版事業	29.0%	37.3%	29.0%	37.3%	8.3pt
ライツ・プロパティ等事業	12.6%	11.7%	12.6%	11.7%	△0.9pt
消去又は全社	-	-	-	-	-

※2020年3月期よりデジタル・コンテンツの販売にかかる会計方針を変更したため、2019年3月期の数値を再算定。

SQUARE ENIX 5

セグメント別の業績です。デジタルエンタテインメント事業は、売上高 1,886 億円(前期比 159 億円減)、営業利益 327 億円(同 81 億円増)でした。

HD ゲームは、「ドラゴンクエスト XI 過ぎ去りし時を求めて S」の発売や、令和2年4月に発売した「ファイナルファンタジーVII リメイク」の先行出荷分の計上があったものの、前期に複数の新規大型タイトルの発売があったため、その反動により前期比で減収となりました。また、前期に発売した新作のリポート販売が弱かったことや、コンテンツ制作勘定に係る評価減を計上したことなどから営業損失となりました。

MMO は、「ファイナルファンタジーXIV」と「ドラゴンクエストX」の拡張パッケージの発売とそれに伴う月額課金会員数の増加により、前期比で増収増益となりました。

スマートデバイス・PC ブラウザ等は、「ロマンシング サガ リ・ユニバース」や、2019年9月に配信を開始した「ドラゴンクエストウォーク」の好調により、前期比で増収増益となりました。

アミューズメント事業は、売上高 456 億円(前期比 6 億円減)、営業利益 14 億円(同 5 億円減)でした。店舗運営が堅調に推移したものの、アミューズメント機器販売の売上高が減少したことによって前期比で減収減益となりました。

出版事業は、売上高 194 億円(前期比 52 億円増)、営業利益 72 億円(同 31 億円増)でした。マンガアプリの「マンガUP!」や電子書籍等のデジタル媒体での販売が大幅に増加いたしました。また、紙媒体での販売も好調に推移し、前期比で増収増益となりました。

ライツ・プロパティ等事業は、売上高 87 億円(前期比 14 億円増)、営業利益 10 億円(同 1 億円増)でした。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ことから、前期比で増収増益となりました。

当期決算の概要は、以上の通りです。

**連結貸借対照表 (要約)**

(単位：億円)

資産科目	2019年3月期		2020年3月期		増減	負債科目	2019年3月期		2020年3月期		増減
	3月末	3月末	3月末	3月末			3月末	3月末	3月末	3月末	
現金・預金	1,294	1,234	△60	現金・預金	235	255	20				
受取手形・売掛金	403	414	11	短期借入金	86	-	△86				
たな卸資産	48	64	16	長期借入金	91	42	△49				
エンジニア制作費	506	714	208	繰上償却資産	259	395	136				
その他	95	80	△15	繰上償却資産	674	693	19				
<b>流動資産合計</b>	<b>2,348</b>	<b>2,508</b>	<b>160</b>	<b>流動負債合計</b>	<b>87</b>	<b>113</b>	<b>26</b>				
有形固定資産	178	205	27	負債合計	761	807	46				
無形固定資産	51	53	2	株主資本合計	2,106	2,267	161				
投資その他の資産	248	258	10	繰上償却資産	-41	-40	△1				
<b>固定資産合計</b>	<b>478</b>	<b>517</b>	<b>39</b>	<b>負債合計</b>	<b>2,064</b>	<b>2,219</b>	<b>155</b>				
<b>資産合計</b>	<b>2,826</b>	<b>3,026</b>	<b>200</b>	<b>負債合計</b>	<b>2,826</b>	<b>3,026</b>	<b>200</b>				

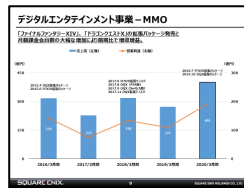
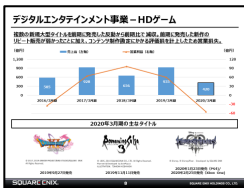
※2020年3月期よりデジタル・コンテンツの販売にかかる会計方針を変更したため、2019年3月期の数値を再算定。

SQUARE ENIX 6

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績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。本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、2020年5月13日現在のものです。当社は、新たな情報や2020年5月13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。

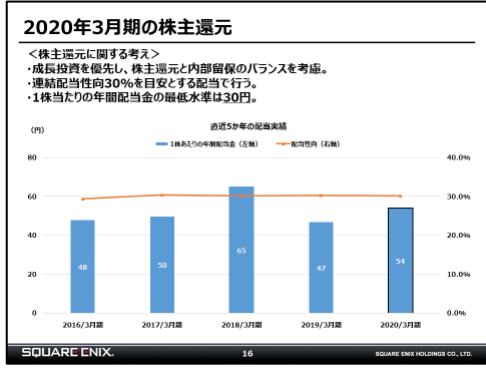
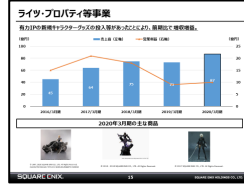
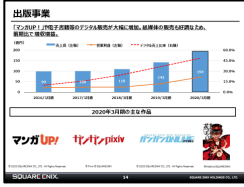
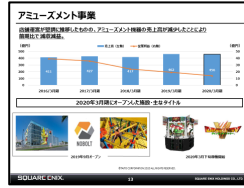
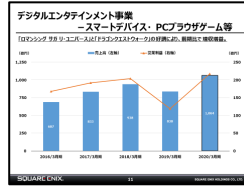
## 各事業の状況

SQUARE ENIX 7 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.



### デジタルエンタテインメント事業 - 地域別販売本数

地域	2019年3月期	2020年3月期	2019年3月期	2020年3月期
	売上本数	売上本数	売上本数	売上本数
日本	2,902	3,107	4,837	4,838
海外	2,247	2,022	2,447	2,439
アジア	48	100	156	182
合計	5,197	5,229	7,440	7,459



松田です。2020年3月期第4四半期以降の状況についてご説明します。

スマートデバイス・PCブラウザ等では、2019年11月にサービスを開始した「WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争」が第3四半期に続いて好調でした。また、出版事業では、マンガアプリ「マンガUP!」を始めとしたデジタル媒体での販売が好調に推移しました。

一方で、アミューズメント事業は厳しい状況となりました。特に新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、3月の既存店売上高は前期比70%の水準まで低下しており、2021年3月期(以下:今期)も休業要請等への対応から厳しい状況が続くと予想しています。

HDゲームに関しては、4月10日に発売した「ファイナルファンタジーVII リメイク」は、新型コロナウイルス感染症拡大の影響を見越して製造・出荷本数を絞ったことにより、パッケージ販売に関しては当初の想定を下回った一方で、デジタル販売は好調な滑り出しとなっており、今後の積み上げに期待しています。

本資料に記載されている当社の計画、見直し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見直しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見直しに依拠されることは差し控えられずようお願いいたします。また、これらの業績見直しは、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見直しとは大きく異なる可能性があります。これらの業績見直しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見直しに関する情報は、2020年5月13日現在のものです。当社は、新たな情報や2020年5月13日以降に発生する事象などによって、見直しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見直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。

**2021年3月期 連結業績予想**

SQUARE ENIX 17 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

今期の業績予想については、新型コロナウイルス感染症拡大によって、以下の要因を中心とした当社の事業全般に影響を及ぼす可能性があることから未定としました。

**2021年3月期 連結業績予想について**

新型コロナウイルス感染症拡大による以下の要因から、連結業績・財政状態に影響が及ぶ可能性があり、現時点での影響範囲・程度を予想することは難しく、業績予想の合理的な算定が困難なため、業績予想は未定。

<要因>

- 世界経済停滞による当社コンテンツに対する需要の減退、パッケージ製品の製造、流通過程への影響
- 開発の一部を委託する外注企業の業務に支障が生じることによる当社新作タイトルの開発スケジュールへの影響
- 新型コロナウイルス感染症拡大の防止を目的としたアミューズメント施設休業に伴う売上高減少

SQUARE ENIX 18 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

アミューズメント事業に関しては、業績への影響を算定するうえで必要なアミューズメント施設の再開時期、再開後の店舗運営の見通し等を現時点で予測することが困難です。

また、ゲーム開発についても、社内については在宅勤務体制が整いつつある一方、音声収録やモーションキャプチャー等の外部委託業務について一部支障が出てきており、今後の開発スケジュールに影響が出る恐れがあります。

今後、業績予想が発表できる段階になりましたら速やかに開示いたします。

**中期業績目標について**

SQUARE ENIX 19 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

今期を最終年度とした中期業績目標では、売上高 3,000 億円から 4,000 億円、営業利益 400 億円から 500 億円を安定して創出できる体制の構築を進めてきました。

売上高に関しては、3,000 億円超の水準を維持できる体制の構築を実現したと評価できる一方で、営業利益についてはこの水準を安定的に達成できるまでには至っておらず、今後もう一段の取り組みを行ってまいります。

**中期業績目標**

**2021年3月期～**  
売上高3,000～4,000億円、営業利益400～500億円を目指す。

**実施してきた施策**

**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

SQUARE ENIX 20 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

**中期業績目標の総括**

- 連結売上高3,000億円超の水準を達成できる体制の構築を実現。
- 営業利益400~500億円の安定的な創出に関してはいまだ不十分。
- **今後の戦略**  
**短期：デジタル販売比率の一層の向上とGAAS。**

**中期：クラウドシフト**

- クラウドディストリビューション
- クラウドセントリックゲームの開発

SQUARE ENIX. 21 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

今後の戦略に関してご説明します。

短期的にはデジタル販売比率の一層の向上と、マイクロトランザクション、GAAS (Game as a Service) などの継続的収益貢献を見込めるコンテンツ・サービスの開発を行っていきます。

中期的には、今後本格化すると予想するクラウドゲーミング向けのタイトル開発・サービス展開を行っていきます。

**企業理念**

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

SQUARE ENIX. | 2020年3月期  
**決算説明会**

2020年5月13日  
SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

## 株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2020(令和2)年3月期決算説明会 質疑応答

日時 :2020年5月13日(水) 19時00分~20時10分

回答者 :代表取締役社長 松田洋祐

### 【主な質疑応答内容】

Q. 2021年3月期について、HDゲームの大型タイトルを予定通り発売し、新型コロナウイルス感染症拡大による業績への下振れ要因を除いた場合でも、営業利益400億円以上の達成は困難か？

A. 2021年3月期は営業利益400億円以上を目指すものの、新型コロナウイルス感染症拡大に伴う当社事業への影響を現時点で定量的に予測することが難しいため、業績予想が算定可能となった時点で開示したい。

Q. HDゲームの収益性改善を図るために、デジタル販売比率の向上以外に考えている施策は？

A. 全ての基本はゲームのクオリティである。ユーザーの皆さんに長く遊んでいただけるクオリティの高いゲームの開発をしっかりと行ってゆく。

Q. 「ファイナルファンタジーVII リメイク」の初動350万本に対する評価は？他のプラットフォームへの展開予定は？

A. 新型コロナウイルス感染症拡大の影響を見越してパッケージ製品の製造・出荷を絞った中で、350万本を突破したことには手応えを感じている。パッケージ販売は当初の想定を下回ったものの、デジタル販売が伸長した結果、デジタル販売比率が高くなっているため、粗利益の改善にもつながると予測している。また、他のプラットフォームへの展開については、現時点ではコメントを差し控える。

Q. 棚卸資産79億円の評価減の内訳は？

A. 79億円のうち、コンテンツ制作勘定の評価減は75億円。そのうち、HDゲームが57億円、残りはスマートフォンゲーム等である。

Q. E3が2020年は中止となったが、同時期に当社主催で新作タイトル発表のイベント開催の予定はあるか？

A. 新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、各スタジオ、各タイトルのアセット(映像素材)の準備が揃わないため、当社グループ全体としてのライブストリーミングイベントは開催しない。今後、新作タイトルの発表を各々の適切なタイミングで個別に行う予定。

Q. 「ファイナルファンタジーVII リメイク」のリピート販売伸長の施策は？

A. 新規ユーザーの獲得が肝である。詳細に関しては差し控えるが、年間を通じたユーザー獲得施策を計画しているの

で、その進捗を見ていただきたい。また、価格のみに依存したマーケティング戦略は行わない。

以上