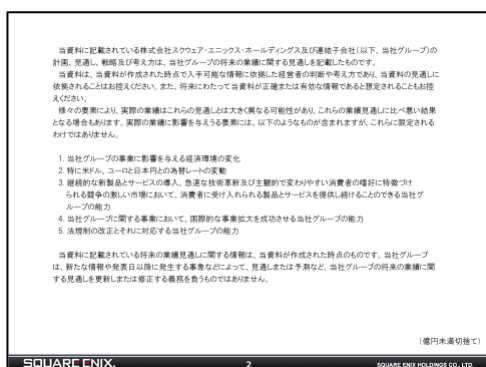


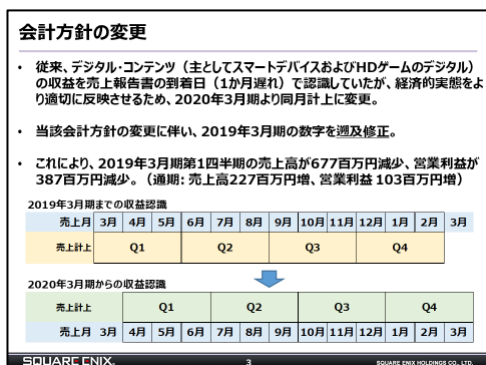


ただ今より株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス2020年3月期第1四半期(以下「当第1四半期」)決算説明会を開催いたします。

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。

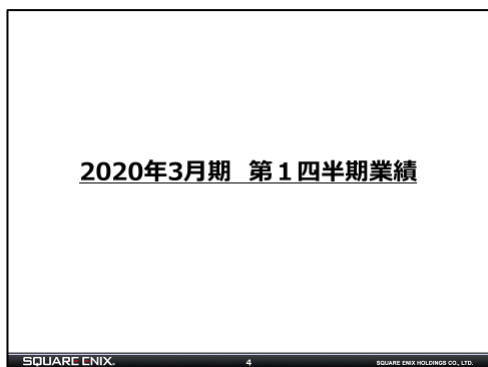


渡邊より当第1四半期決算の概要をご説明した後、松田より事業の進捗等についてご説明します。



渡邊です。まず初めに、会計方針の変更について説明します。前期の2019年3月期までは、スマートデバイス及びHDゲームのデジタル売上を中心としたデジタル・コンテンツの収益を売上報告書の到着日(1か月遅れ)で認識していましたが、2020年3月期より経済的実態をより適切に反映させるため、同月計上に変更しています。また、当該会計方針の変更に伴い、前期の数字を遡及修正しました。この修正により、前期第1四半期の売上高は677百万円減少、営業利益は387百万円減少、前期通期の売上高は227百万円増加、営業利益は103百万円増加しました。

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、2019年8月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2019年8月6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。



次に当第1四半期決算の概要をご説明します。

2020年3月期 第1四半期 連結実績

(単位: 億円)

	2019年3月期		2020年3月期			
	4月 - 6月	通期実績	4月 - 6月	前年同期実績	通期計画	前年同期増減
売上高	447	2,712	533	86	2,700	△12
営業利益	38	246	71	33	240	△6
営業利益率	8.6%	9.1%	13.5%	4.9pt	8.9%	△0.2pt
経常利益	73	284	62	△11	240	△44
経常利益率	16.3%	10.5%	11.8%	△4.5pt	8.9%	△1.6pt
親会社株主に帰属する四半期純利益	55	193	41	△14	168	△25
減価償却費	13	68	16	3	75	7
設備投資額	13	95	14	1	128	33

当第1四半期の業績は、売上高 533 億円(前年同期比 19.1%増)、営業利益 71 億円(同 85.8%増)、経常利益 62 億円(同 13.9%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益 41 億円(同 26.3%減)となりました。

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 371 億円(前年同期比 55 億円増)、営業利益 76 億円(同 20 億円増)でした。

HD ゲームは、家庭用ゲーム機向けタイトルにおいて、「ファイナルファンタジーX/X-2 HD リマスター」、「ファイナルファンタジーXII ザ ゾディアック エイジ」Nintendo Switch 版・Xbox One 版等を発売したことにより、前年同期比で増収、小幅な黒字転換となりました。

MMO は、「ファイナルファンタジーXIV」拡張パッケージの発売に先行して課金会員者数が増加したことから、前年同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、2018 年 12 月にサービスを開始した「ロマンシング サガ リ・ユニバース」が好調に推移したことから、前年同期比で増収増益となりました。

2020年3月期 第1四半期 報告セグメント

(単位: 億円)

	2019年3月期		2020年3月期		前年同期増減
	4-6月	4-6月	4-6月	前年同期	
売上高	447	447	533	86	86
デジタルエンタテインメント事業	316	316	371	55	55
アミューズメント事業	94	94	108	14	14
出版事業	24	24	38	14	14
ライツ・プロパティ等事業	14	14	19	5	5
消去又は全社	-2	-2	-4	△2	△2
営業利益	38	38	71	33	33
デジタルエンタテインメント事業	56	56	76	20	20
アミューズメント事業	2	2	6	4	4
出版事業	5	5	12	7	7
ライツ・プロパティ等事業	1	1	1	0	0
消去又は全社	-25	-25	-2	△23	△23
営業利益率	8.6%	8.6%	13.5%	4.9pt	4.9pt
デジタルエンタテインメント事業	17.7%	17.7%	20.5%	2.8pt	2.8pt
アミューズメント事業	2.2%	2.2%	6.3%	4.1pt	4.1pt
出版事業	20.4%	20.4%	32.8%	12.4pt	12.4pt
ライツ・プロパティ等事業	9.5%	9.5%	8.4%	△1.1pt	△1.1pt
消去又は全社	-	-	-	-	-

アミューズメント事業は、売上高 108 億円(前年同期比 14 億円増)、営業利益 6 億円(同 4 億円増)でした。アミューズメント機器の新規タイトルの発売がなかったものの、店舗運営が好調に推移したことから、前年同期比で増収増益となりました。

出版事業は、売上高 38 億円(前年同期比 14 億円増)、営業利益 12 億円(同 7 億円増)でした。マンガアプリの「マンガ

報告セグメント別 業績の推移

(単位: 億円)

	2019年3月期				2020年3月期	
	4-6月	7-9月	10-12月	1-3月	4-6月	前年同期増減
売上高	447	668	706	895	533	86
デジタルエンタテインメント事業	316	502	508	717	371	55
アミューズメント事業	94	110	137	119	108	14
出版事業	24	39	39	40	38	14
ライツ・プロパティ等事業	14	18	17	22	19	5
消去又は全社	-2	-2	-2	-4	-4	△2
営業利益	38	59	26	122	71	33
デジタルエンタテインメント事業	56	69	26	137	76	20
アミューズメント事業	2	5	7	4	6	4
出版事業	5	12	13	11	12	7
ライツ・プロパティ等事業	1	1	2	3	1	0
消去又は全社	-25	-29	-24	-34	-23	△23

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ます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、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、2019年8月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2019年8月6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。

連結貸借対照表（要約）

（単位：億円）

勘定科目	<資産の部>			<負債・純資産の部>			
	2019年 3月末	2019年 6月末	増減	2019年 3月末	2019年 6月末	増減	
現金・預金	1,294	1,215	△79	支払手形・買掛金	235	164	△71
受取手形・売掛金	403	316	△87	短期借入金	86	82	△4
たな卸資産	48	49	1	商品調整引当金	91	69	△22
コンテンツ制作勘定	506	581	75	その他	259	278	19
その他	95	97	2	2. 流動負債計	674	594	△80
流動資産合計	2,348	2,260	△88	固定負債	87	102	15
有形固定資産	178	192	14	負債合計	761	697	△64
無形固定資産	51	51	0	株主資本合計	2,106	2,103	△3
投資その他の資産	248	252	4	その他	41	42	1
固定資産合計	478	496	18	18. 純資産合計	2,064	2,060	△4
資産合計	2,826	2,757	△69	19. 純資産合計	2,826	2,757	△69

SQUARE ENIX. 8 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

UP!」を含む電子媒体での販売が大幅に増加しました。また、紙媒体での販売も好調に推移し、前年同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 19 億円（前年同期比 5 億円増）、営業利益 1 億円（同 0.2 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の投入等があったことから、前年同期比で増収増益となりました。

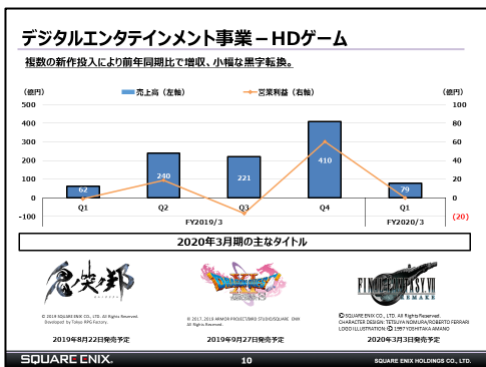
当第1四半期決算の概要は、以上の通りです。



松田です。各事業の進捗状況についてご説明します。

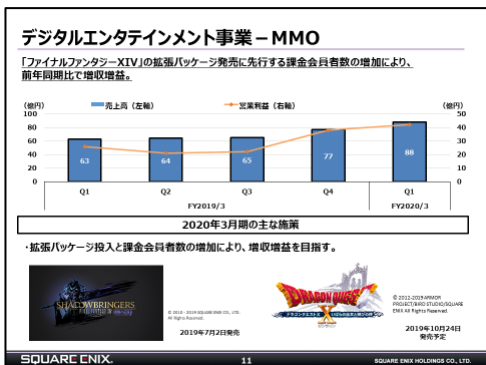
当第1四半期の業績は、HD ゲームにおいて新規大型タイトルの発売が無いため厳しい状況を見込んでいました。しかし、スマートデバイス向けの既存タイトルの好調や、「ファイナルファンタジーXIV」の課金会員者数の伸長により、前年同期比で増収増益となりました。

また、当第1四半期末のコンテンツ制作勘定は 581 億円と 2019 年 3 月末から 75 億円増加しました。当勘定は今後の成長に必要な原動力であり、パイプラインの充実が成長への鍵だと考えています。複数の次世代機向け新作ゲームの開発も進めており、2020 年度 3 月期以降のパイプラインの充実にも努めています。



HD ゲームは、2019 年 3 月期に発売した新規大型タイトルのリピート販売が弱含みでした。第2四半期以降、新規タイトルの「鬼ノ哭ク邦」、「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S」、「FINAL FANTASY VII REMAKE」等の発売を予定しています。

また、複数の過去作のリメイクやリマスター版の発売も予定しています。



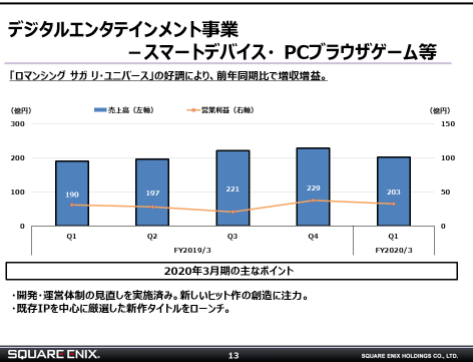
MMO です。「ファイナルファンタジーXIV：漆黒のヴィランズ」を7月2日に発売しましたが、発売に向けて当第1四半期中に課金会員者数が増加し、収益に貢献しました。また、「ドラゴンクエストX」の拡張パッケージも10月24日発売を決定しました。

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：出荷比率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

地域	FY2019/3 Q1			FY2020/3 Q1		
	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	26 (内ダウンロード 3)	16	42	39 (内ダウンロード 0)	25	64
欧米	63 (内ダウンロード 48)	113	176	83 (内ダウンロード 34)	143	226
アジア圏	1 (内ダウンロード 1)	24	25	21 (内ダウンロード 3)	13	35
計	90 (内ダウンロード 64)	152	242	144 (内ダウンロード 37)	181	325

※上記は、HDゲームとMMOに占め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、エニックス配給1エニックスを1本としてカウント。



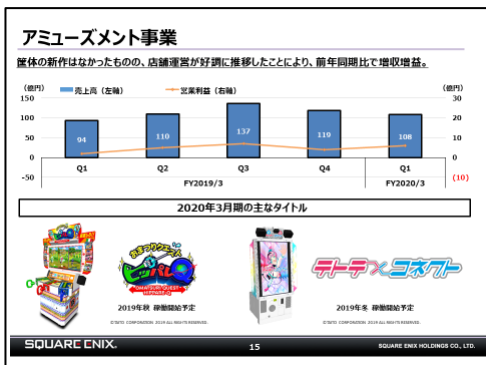
スマートデバイス・PC ブラウザゲーム等です。「ロマンシング・サガ・リ・ユニバース」を中心とした既存の有力タイトルが好調でした。また、2019年3月期は新作が不調でしたが、2020年3月期は、4月にサービスを開始した「ラストイデア」が好調な出足となりました。



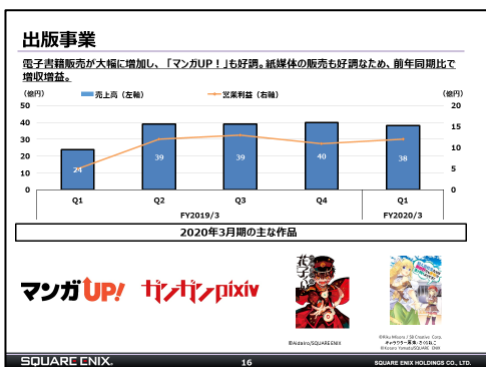
また、7月にサービスを開始した「とある魔術の禁書目録 幻想収束」は、出版事業のマンガタイトルをゲーム化した成功事例となりました。

当社は、マンガタイトルのゲーム化を重要な施策として進めており、成功パターンの確立を図りたいと考えています。

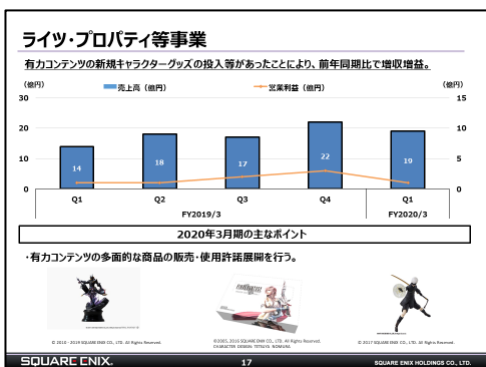
本資料に記載されている当社の計画、見直し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があります。これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2019年8月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2019年8月6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。



出版事業は、好調に推移しました。「マンガUP!」は他の大手マンガ配信プラットフォームにキャッチアップすべく、会員数を伸ばしています。



ライセンス・プロパティ等事業は、2021年3月期以降に発売予定の商材を仕込んでいるところです。当事業は中長期的に売上高100億円を目標として掲げています。



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ず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、2019年8月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2019年8月6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。

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)年3月期第1四半期決算説明会質疑応答

日時 :2019年8月6日(火) 18時00分~19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. 好調だった出版事業の1Qの評価と、2Q以降の見通しは？

A. 以前は特定の大型ヒットタイトルへの依存が高かったが、「マンガUP!」や「ガンガンpixiv」といったアプリを含む電子媒体の普及によって、中堅タイトルが安定的にヒットするようになってきたことが、収益改善に貢献しており、今後の業績についても期待している。

Q. 2020年3月期の出版事業の業績予想は減収減益を見込んでいたが、1Qは会社計画を上回る好調な出足と考えるとよいのか？

A. その通り。会社計画を上回る業績を期待したい。

Q. HDゲームのリポート販売を今後どのように改善するか？

A. PCを含むマルチプラットフォーム展開をさらに推し進めることにより、ダウンロードを中心とするリポート販売の強化を図る。また、多言語対応もリポート販売の促進にとって重要である。一例を挙げると、今年6月に発売した「OCTOPATH TRAVELER」PC版において、簡体字版のダウンロード販売が伸長した。簡体字版に対する需要が中国本土以外にも広く存在していると考えられるので、今後、簡体字対応も進めていく。

Q. MMOの「ファイナルファンタジーXIV」の拡張パッケージ発売前から課金会員者数が伸びたのはなぜか？

A. 拡張パッケージリリースまでの期間においても、継続的なコンテンツアップデートを行い、ユーザーのプレイを促進してきたことに加え、ファンフェスティバル開催などのプロモーション施策により、ユーザーの期待やエンゲージメントを高めてきた。

Q. PLの返品調整引当金戻入額の計上額が過去5年間の実績と比べて大きい要因は？

A. 四半期毎に返品調整引当金の洗替処理を行っているが、2019年3月期に新規大型タイトル3本を発売したことから、期末時点の市中在庫が増え、それに応じた返品調整引当金(約92億円)を2019年3月期末に計上した。そのため、当第1四半期の洗替処理における返品調整引当金戻入額が大きくなっている。また、返品調整引当金戻入額(約91億円)と返品調整引当金繰入額(約71億円)の差額が約20億円となるが、当第1四半期に

おける返品調整実施(プライスプロテクションの発動等)の結果、ほぼ同額が売上減となることから、売上総利益段階の影響はない。

Q. コンテンツ制作勘定の増加要因と2020年3月期末の水準感を教えてほしい。

A. 2020年3月期以降に発売予定の新規大型タイトルと次世代機向け新作タイトル等の開発が進捗していることによる。2020年3月に新規大型タイトルが発売され、その開発が償却されるものの、2021年3月期以降に発売される新規大型タイトルの開発が進むため、2020年3月期末の水準は、現状を大幅に超える見込み。

Q. 1Qにおける「ファイナルファンタジーXIV」拡張パッケージにおける収益貢献の規模感は？

A. 6月に先行出荷されたディスクの販売分のみが計上されているため売上貢献は限定的。拡張パッケージに係るコンテンツ制作勘定(売上原価)は、販売予定本数に応じて按分償却を行った。販売予定本数は、ディスク販売よりもデジタル販売の方が多いため見込みである。

Q. 「ファイナルファンタジーXIV」の拡張パッケージについて、今作と2018年3月期に発売した前作との違いを教えてください。

A. 業績に与える影響としては、前作の「紅蓮のリベレーター」は2017年6月発売、今作の「漆黒のヴィランズ」は2019年7月発売と発売時期が四半期をまたいで異なるため、四半期同士での単純比較はできない。今作の評価は非常に高く、前作発売時を上回る課金会員者数を更新中である。