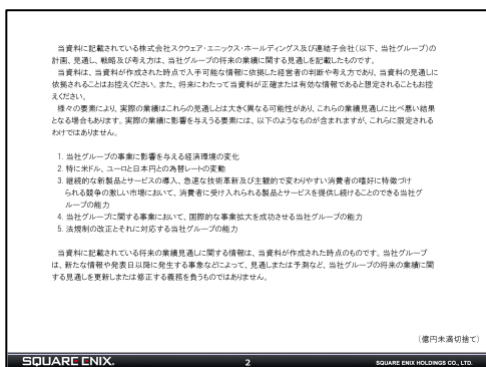


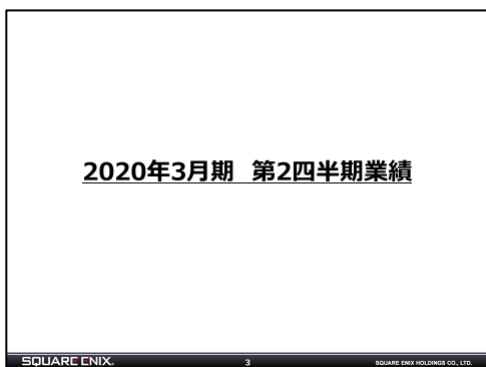


ただ今より、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス2020年3月期第2四半期(以下「当第2四半期」)決算説明会を開催いたします。

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2四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いたします。



渡邊です。当第2四半期決算の概要についてご説明いたします。

2020年3月期 第2四半期 連結実績

(単位: 億円)

	2019年3月期		2020年3月期			
	4月-9月	通期実績	4月-9月	前年同期増減	通期計画	前掲増減
売上高	1,116	2,712	1,207	91	2,700	△12
営業利益	97	246	159	62	240	△6
営業利益率	8.8%	9.1%	13.2%	4.4pt	8.9%	△0.2pt
経常利益	147	284	156	9	240	△44
経常利益率	13.2%	10.5%	12.9%	△0.3pt	8.9%	△1.6pt
親会社株主に帰属する四半期純利益	83	193	109	26	168	△25
減価償却費	28	68	34	6	75	7
設備投資額	37	95	37	0	128	33

当第2四半期の業績は、売上高1,207億円(前年同期比8.2%増)、営業利益159億円(同62.9%増)、経常利益156億円(同6.1%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益109億円(同32.0%増)となりました。

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、2019年11月7日現在のものです。当社は、新たな情報や2019年11月7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。

2020年3月期 第2四半期 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
	4-9月	1-11月	4-9月	1-11月	
売上高		1,116		1,207	91
デジタルエンタテインメント事業	819	2,051	854	2,228	235
アミューズメント事業	205	63	228	90	23
出版事業	63	33	45	10	12
ライツ・プロパティ等事業	33	-5	10	-5	-5
消去又は全社	-	-	-	-	-
営業利益		97		159	62
デジタルエンタテインメント事業	125	17	156	32	41
アミューズメント事業	7	17	13	6	6
出版事業	17	2	6	4	4
ライツ・プロパティ等事業	2	-55	6	-59	-4
消去又は全社	-	-	-	-	-
営業利益率		8.8%		13.2%	4.4p
デジタルエンタテインメント事業	15.3%	8.1%	19.5%	12.5%	4.2p
アミューズメント事業	3.5%	26.9%	5.8%	35.4%	2.3p
出版事業	26.9%	8.9%	35.4%	14.0%	8.5p
ライツ・プロパティ等事業	8.9%	-	14.0%	-	5.1p
消去又は全社	-	-	-	-	-

SQUARE ENIX 5 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

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854億円(前年同期比35億円増)、営業利益166億円(同41億円増)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」や「ファイナルファンタジーX/X-2 HD リマスター」Nintendo Switch版・Xbox One版等を発売いたしました。前年同期に新規大型タイトルの発売があったため、その反動により前年同期比で減収となりました。また、前期に発売した新作のリピーター販売が弱かったため、営業損失となりました。

MMOは、「ファイナルファンタジーXIV」拡張パッケージの発売とそれに伴う課金会員者数の増加により、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、「ロマンシング サガ リ・ユニバース」の好調に加えて、2019年9月に配信開始した「ドラゴンクエストウォーク」が好調な出足を切り、前年同期比で増収増益となりました。

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	7-9月
売上高	447	668	700	895	533	674
デジタルエンタテインメント事業	316	502	508	717	371	482
アミューズメント事業	94	110	137	119	108	119
出版事業	24	39	39	40	38	51
ライツ・プロパティ等事業	14	18	17	22	19	25
消去又は全社	-2	-3	-2	-4	-4	-5
営業利益	38	59	26	122	71	87
デジタルエンタテインメント事業	56	69	26	137	76	90
アミューズメント事業	2	5	7	4	6	6
出版事業	5	12	13	11	12	19
ライツ・プロパティ等事業	1	1	2	3	1	4
消去又は全社	-25	-25	-24	-34	-25	-33

SQUARE ENIX 6 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

アミューズメント事業は、売上高228億円(前年同期比23億円増)、営業利益13億円(同6億円増)でした。アミューズメント機器で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90億円(前年同期比27億円増)、営業利益32億円(同15億円増)でした。マンガアプリの「マンガUP!」を含む電子書籍形式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45億円(前年同期比12億円増)、営業利益6億円(同4億円増)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、前年同期比で増収増益となりました。

当第2四半期の決算の概要は、以上の通りです。

連結貸借対照表(要約)

(単位:億円)

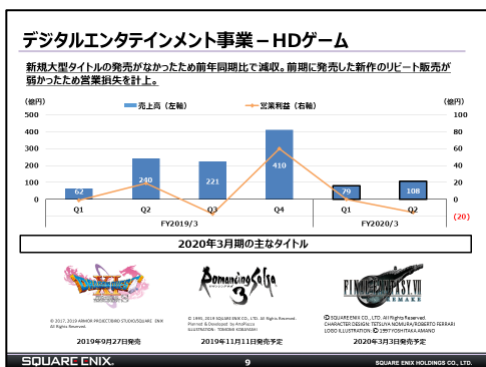
勘定科目	<資産の部>			<負債・純資産の部>			
	2019年3月期	2019年9月期	増減	2019年3月期	2019年9月期	増減	
現金・預金	1,294	1,238	△56	支払手形・買掛金	235	196	△39
短期貸付・売掛金	403	357	△46	短期借入金	86	79	△7
たな卸資産	48	51	△3	商品債引当金	91	57	△34
ソフトウェア等資産	506	607	101	その他	250	282	23
その他	95	91	△4	総負債計	674	615	△59
総資産合計	2,348	2,345	△3	総負債計	87	104	17
有形固定資産	178	194	16	純資産計	761	719	△42
無形固定資産	51	52	1	株主資本合計	2,106	2,172	66
投資その他の資産	249	257	8	その他	-41	-43	△2
固定資産合計	478	504	26	純資産合計	2,064	2,130	66
資産合計	2,826	2,850	24	負債純資産合計	2,826	2,850	24

SQUARE ENIX 7 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

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、2019年11月7日現在のものです。当社は、新たな情報や2019年11月7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。

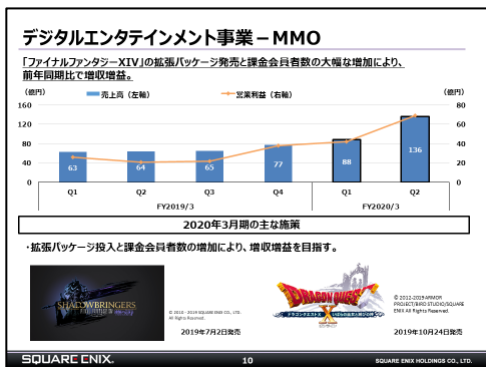


松田です。各事業の進捗状況についてご説明します。



HD ゲームは、当第2四半期では主なタイトルとして「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めてS」等を発売しました。しかし、同タイトルの発売が9月末のため開発費の償却負担が先行したことや、前期中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あったことなどから、当第2四半期は営業損失となりました。

年末・年始商戦に向けて販売促進を図り、回復を目指します。



MMO です。拡張パッケージ「ファイナルファンタジーXIV: 漆黒のヴィランズ」は、当第2四半期に収益に大きく貢献しました。また、10月24日に発売した「ドラゴンクエストX」の拡張パッケージも計画通りに堅調な売上となっています。

デジタルエンタテインメント事業－地域別販売本数

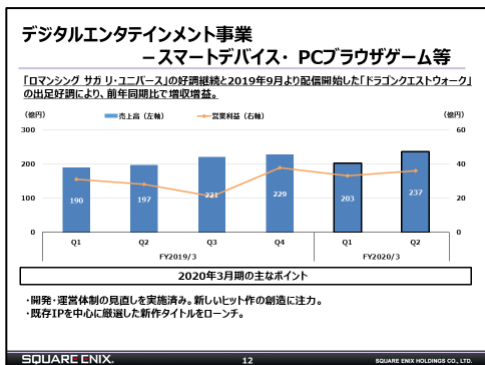
販売本数 = ディスク販売数 + ダウンロード数
 ディスク販売数：出荷経路によるディスクの出数
 ダウンロード数：当期と前期に発売されたタイトルの当期末本数

地域	2019年3月期 上期			2020年3月期 上期		
	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	78	49	127	106	74	180
欧米	495	311	806	235	370	605
アジア他	27	47	75	47	32	79
計	600	408	1,008	389	476	865

※上記は、HDゲームとMMOに占められるタイトルの販売本数を、エピソード版型1エピソードを1本としてカウント。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、エピソード版型1エピソードを1本としてカウント。

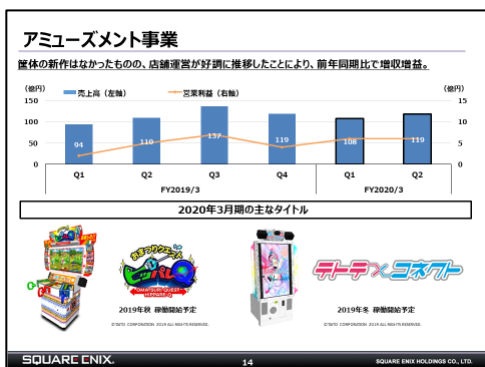
地域別の販売本数は、新規大型タイトルの発売タイミングの影響により、前第2四半期が1,008万本の実績に対して当第2四半期は865万本と減少しています。

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11月7日現在のものです。当社は、新たな情報や2019年11月7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。

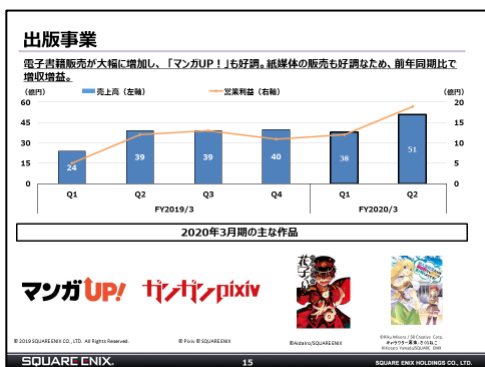


スマートデバイス・PC ブラウザゲーム等です。「ロマンシング・サガ・リ・ユニバース」を中心とした既存の有力タイトルが堅調に推移しました。9月からサービスを開始した「ドラゴンクエストウォーク」は、下期以降、収益への貢献が期待できます。

また、売上が下降傾向のタイトルについてもテコ入れを図っていきます。

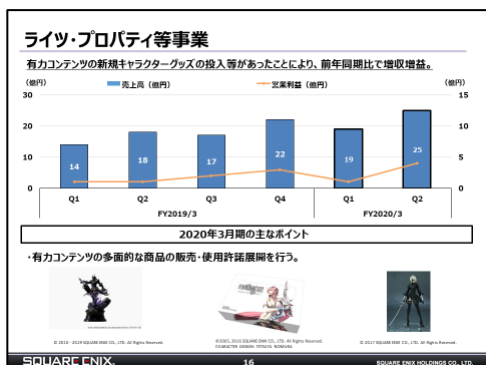


アミューズメント事業は、店舗運営が好調に推移しました。また、10月から消費税率が引き上げになりましたが、現時点での影響は限定的です。



出版事業は、好調に推移しました。電子書籍、紙媒体ともに販売は好調です。紙媒体から電子書籍への移行という形では無く、紙媒体の購入に電子書籍が上乘せされる形で販売が伸長しています。

今後も、これをどのように維持・伸長するか検討し施策を進めているところです。



ライセンス・プロパティ等事業は、中期的な目標の売上高 100 億円に向けて、順調な成果が出ていると考えています。年末から年度末に向けて、新作大型タイトルの関連商材を準備することで売上の拡大を図ります。



最後に、現時点で連結業績予想の修正は行いません。当第2四半期末にサービスを開始した「ドラゴンクエストウォーク」について売上動向の確認が必要なことや、HD ゲーム事業では競合タイトルの発売時期変更による市場予測の不透明化などがあり、現時点で業績見通しを変更する判断に至りませんでした。そのため、当初の開示数値を達成することに注力してまいります。

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月期第2四半期決算説明会 質疑応答

日 時 : 2019年11月7日(木) 19時00分～20時00分
回答者 : 代表取締役社長 松田洋祐

【主な質疑応答内容】

Q. 下期以降の「ファイナルファンタジーXIV」の収益貢献についてどのように見込んでいるか。

A. MMOの売上は期間経過に応じて減少するが、「ファイナルファンタジーXIV」については、前回の拡張パッケージを発売した際の水準を上回って推移すると考えている。

Q. 「ドラゴンクエストウォーク」の売上規模と、他のタイトルの売上げ動向について教えてほしい。

A. 具体的な数字は開示していないが、「ドラゴンクエストウォーク」は相応の売上貢献があった。

Q. HDゲーム事業の第2四半期売上高は第1四半期よりも増加しているのに営業損失が発生した理由は何か。

A. 「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めてS」の発売が9月27日のため開発費の償却負担が先行したことや、コンテンツ制作勘定の評価減等をレポート販売でカバーできなかったため。

Q. HDゲーム事業の販売単価が第1四半期と比較して低下しているが、下期以降も影響があるのか。

A. 当第2四半期に発売した「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めてS」の海外販売は、任天堂株式会社にパブリッシュャをお願いしている。そのため、当該タイトルの海外売上高はライセンス料収入となるので売上単価が低く見える。

Q. アミューズメント事業の店舗運営について下期以降の見通しを教えてほしい。

A. 消費税増税による影響は限定的だが、10月は風水害の影響もあり厳しい状況だった。天災等の想定外の要因を除けば全般的には好調を維持できると考えている。

Q. コンテンツ制作勘定の評価減がどの程度あったのか教えてほしい。

A. 当第2四半期累計でコンテンツ制作勘定の評価減は23.5億円である。