

SQUARE ENIX®

2020年3月期

決算説明会

2020年5月13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うる要素には、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)

2020年3月期 通期業績

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	
	通期実績	通期実績	前期増減
売上高	2,712	2,605	△ 107
営業利益	246	327	81
営業利益率	9.1%	12.6%	3.5pt
経常利益	284	320	36
経常利益率	10.5%	12.3%	1.8pt
親会社株主に帰属する 当期純利益	193	213	20
減価償却費	68	74	6
設備投資額	95	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・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月期の数値を遡及修正。

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	
	通期実績	通期実績	前期増減
売上高	2,712	2,605	△107
デジタルエンタテインメント事業	2,045	1,886	△159
アミューズメント事業	462	456	△6
出版事業	142	194	52
ライツ・プロパティ等事業	73	87	14
消去又は全社	-12	-20	△8
営業利益	246	327	81
デジタルエンタテインメント事業	289	353	64
アミューズメント事業	19	14	△5
出版事業	41	72	31
ライツ・プロパティ等事業	9	10	1
消去又は全社	-113	-123	△10
営業利益率	9.1%	12.6%	3.5pt
デジタルエンタテインメント事業	14.2%	18.7%	4.5pt
アミューズメント事業	4.2%	3.2%	△1.0pt
出版事業	29.0%	37.3%	8.3pt
ライツ・プロパティ等事業	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月期の数値を遡及修正。

連結貸借対照表（要約）

（単位：億円）

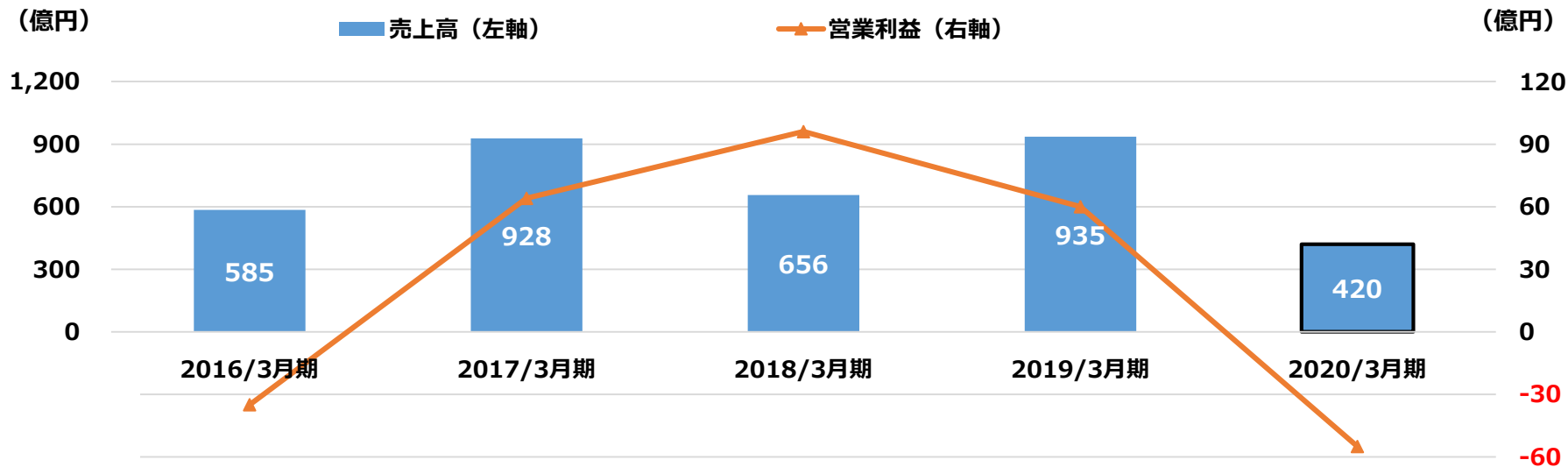
勘定科目	＜資産の部＞			勘定科目	＜負債・純資産の部＞		
	2019年 3月末	2020年 3月末	増減		2019年 3月末	2020年 3月末	増減
現金・預金	1,294	1,234	△60	支払手形・買掛金	235	255	20
受取手形・売掛金	403	414	11	短期借入金	86	-	△86
たな卸資産	48	64	16	返品調整引当金	91	42	△49
コンテンツ制作勘定	506	714	208	その他	259	395	136
その他	95	80	△15	流動負債計	674	693	19
流動資産合計	2,348	2,508	160	固定負債	87	113	26
有形固定資産	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	その他	-41	-48	△7
固定資産合計	478	517	39	純資産合計	2,064	2,219	155
資産合計	2,826	3,026	200	負債純資産合計	2,826	3,026	200

※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月期の数値を遡及修正。

各事業の状況

デジタルエンタテインメント事業 – HDゲーム

複数の新規大型タイトルを前期に発売した反動から前期比で減収。前期に発売した新作のリピート販売が弱かったことに加え、コンテンツ制作勘定にかかる評価損を計上したため営業損失。



2020年3月期の主なタイトル



© 2017, 2019 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.

2019年9月27日発売



© 1995, 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Planned & Developed by ArtePiazza
ILLUSTRATION: TOMOMI KOBAYASHI

2019年11月11日発売

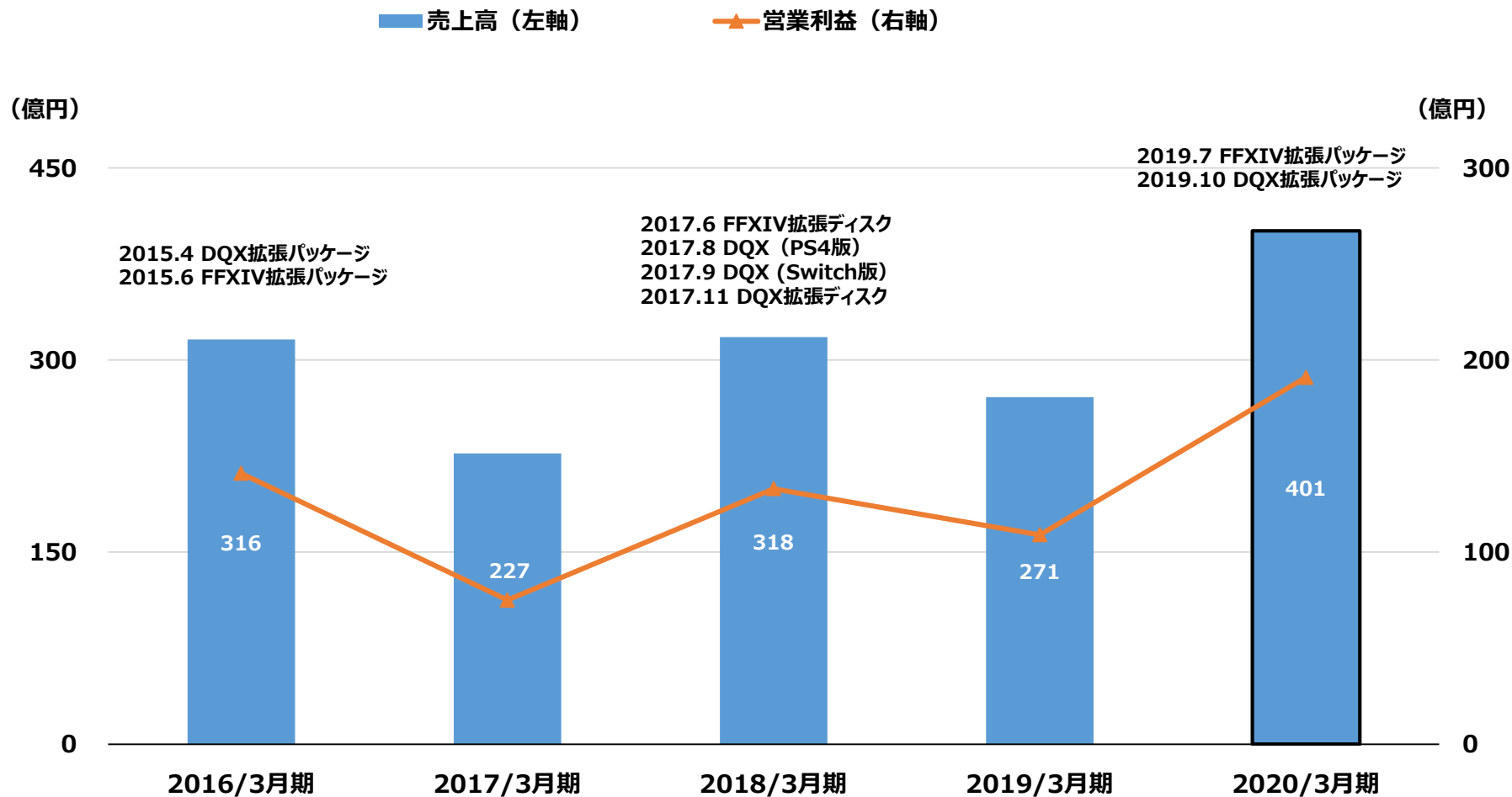


© Disney. © Disney/Pixar. Developed by SQUARE ENIX

2020年1月23日発売 (PS4)/
2020年2月25日発売 (Xbox One)

デジタルエンタテインメント事業 – MMO

「ファイナルファンタジーXIV」、「ドラゴンクエストX」の拡張パッケージ発売と月額課金会員数の大幅な増加により前期比で増収増益。



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)

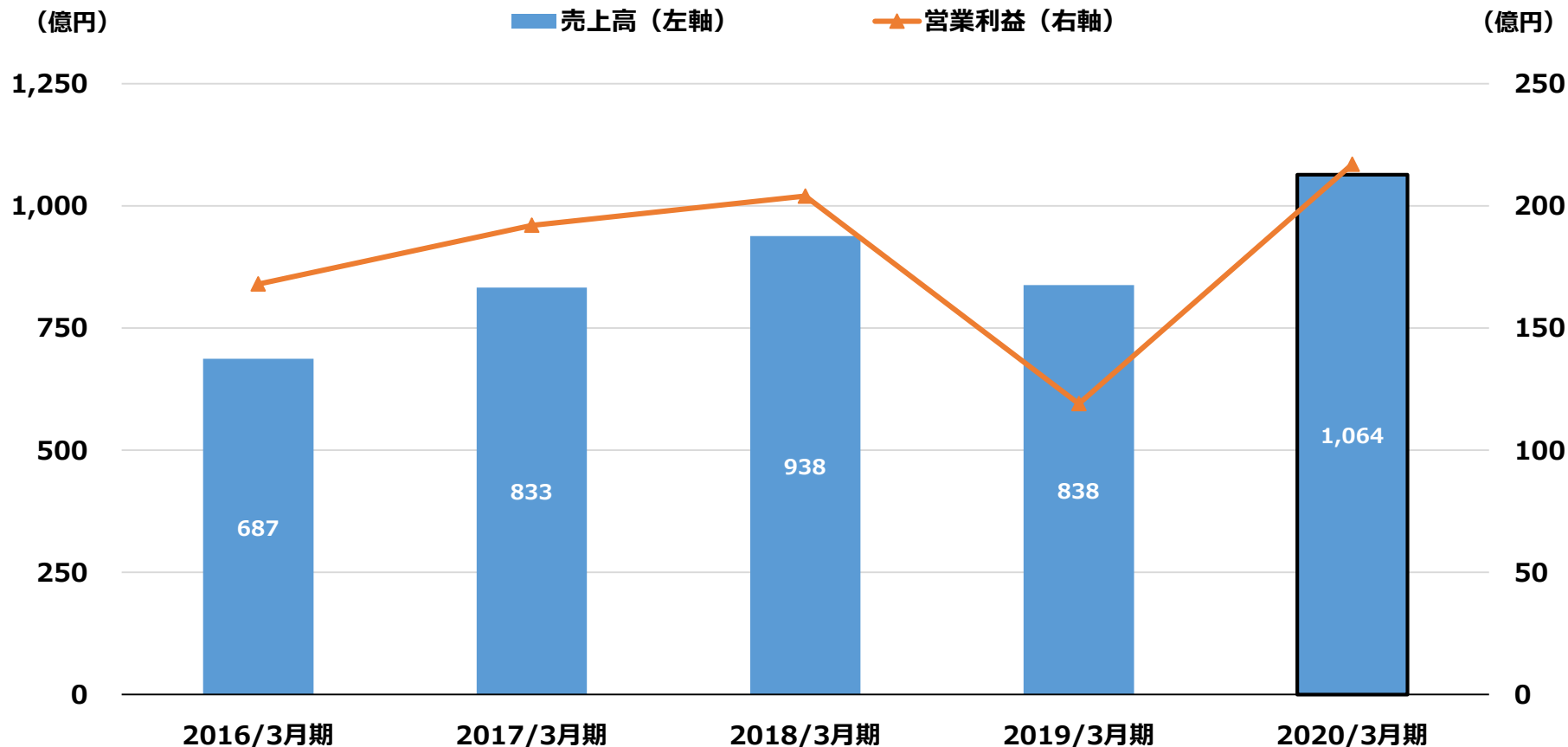
地域	2019年3月期 通期実績			2020年3月期 通期実績		
	ディスク	ダウンロード	合計	ディスク	ダウンロード	合計
日本	300	137	437	160	158	318
	(内エピソード配信 6)			(内エピソード配信 1)		
欧米	1,245	822	2,067	488	841	1,329
	(内エピソード配信 207)			(内エピソード配信 187)		
アジア他	49	109	158	78	84	162
	(内エピソード配信 44)			(内エピソード配信 20)		
計	1,594	1,068	2,662	726	1,083	1,809
	(内エピソード配信 258)			(内エピソード配信 208)		

※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

「ロマンシング サガ リ・ユニバース」と「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。



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

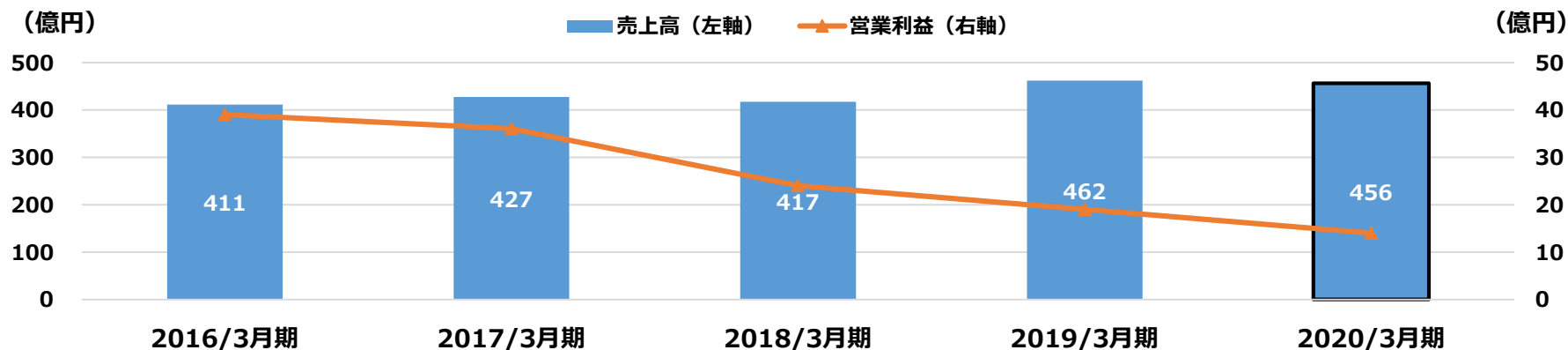
運営中の主カタイトル一覧

<p>2010年8月 (PCブラウザゲーム)</p>  <p>©2010-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2014年1月</p>  <p>©2014-2020 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©SUGIYAMA KOBO Developed by Cygames, Inc.</p>	<p>2014年4月</p>  <p>©2014-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2014年9月</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>2014年11月</p>  <p>©2014-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2015年9月</p>  <p>©Disney Developed by SQUARE ENIX</p>
<p>2015年10月</p>  <p>©2015-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd. LOGO ILLUSTRATION: ©2014 YOSHITAKA AMANO</p>	<p>2015年10月</p>  <p>©2015-2020 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©SUGIYAMA KOBO</p>	<p>2016年12月</p>  <p>©2016-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc.</p>	<p>2017年2月</p>  <p>©2017-2020 KOEI TECMO GAMES/ SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA</p>	<p>2017年3月</p>  <p>©2016-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2017年6月</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) © 2017-2020 Pokelabo Inc./ SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved</p>
<p>2018年3月</p>  <p>© 伍箇伝計画 / 刀使ノ巫女製作委員会 © 2018 - 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2018年12月</p>  <p>© 2018-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Powered by Akatsuki Inc. ILLUSTRATION: TOMOMI KOBAYASHI</p>	<p>2019年7月</p>  <p>© 2019 TOARU-PROJECT © 2019,2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2019年9月</p>  <p>© 2019, 2020 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p>	<p>2019年11月</p>  <p>© 2019-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Co-Developed by gumi Inc. LOGO ILLUSTRATION: © 2018 YOSHITAKA AMANO</p>	

※年月はタイトルのサービス提供開始時期

アミューズメント事業

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の売上高が減少したことにより前期比で減収減益。



2020年3月期にオープンした施設・主なタイトル



2019年9月オープン

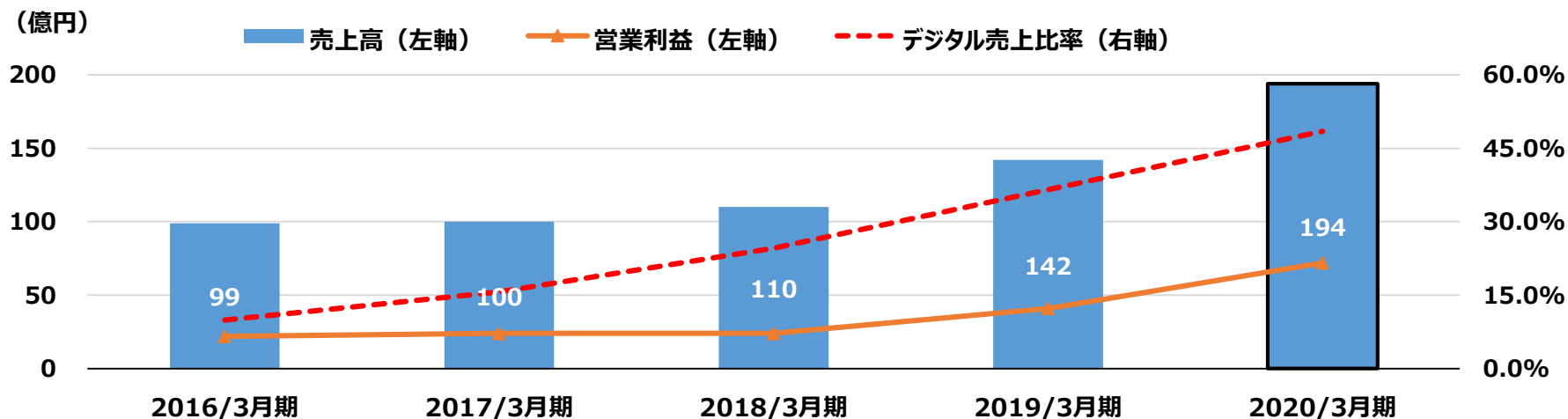


2020年3月下旬稼働開始

©TAITO CORPORATION 2020 ALL RIGHTS RESERVED.

出版事業

「マンガUP!」や電子書籍等のデジタル販売が大幅に増加。紙媒体の販売も好調なため、前期比で増収増益。



2020年3月期の主な作品

マンガUP!

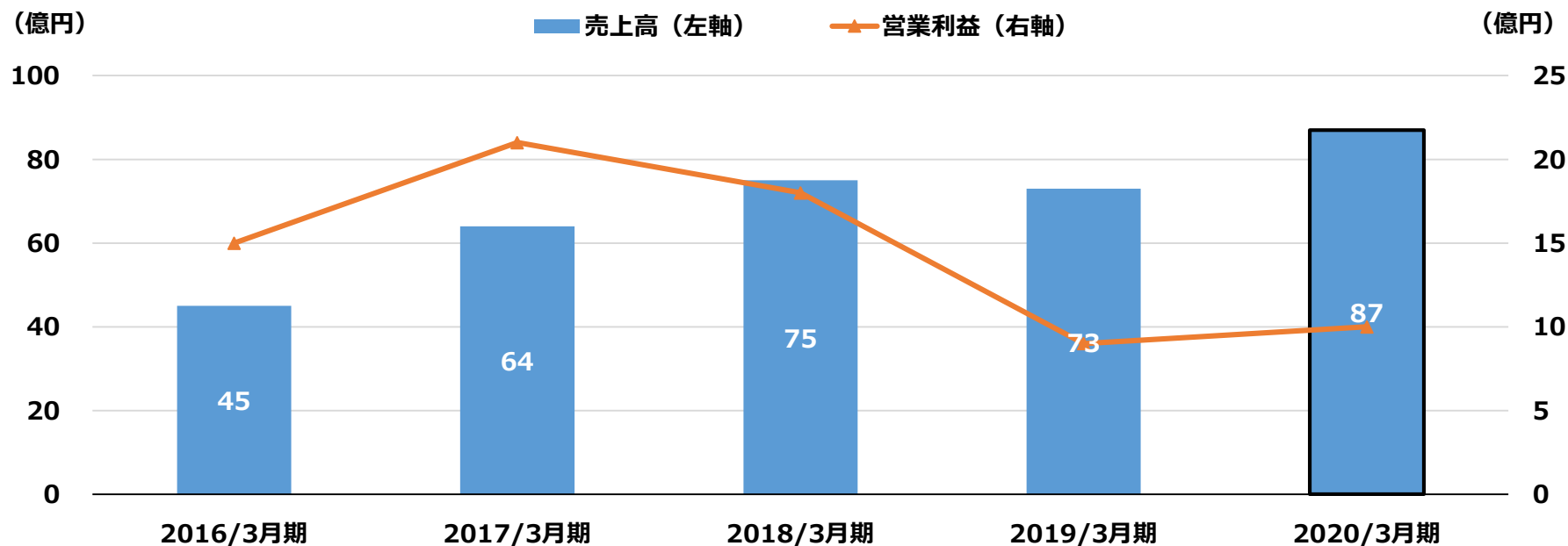
ガンガンpixiv

SQUARE ENIX WEB MAGAZINE
ガンガンONLINE
オンライン



ライツ・プロパティ等事業

有力IPの新規キャラクターグッズの投入等があったことにより、前期比で増収増益。



2020年3月期の主な商品



© 1997, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI



© 2010 - 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

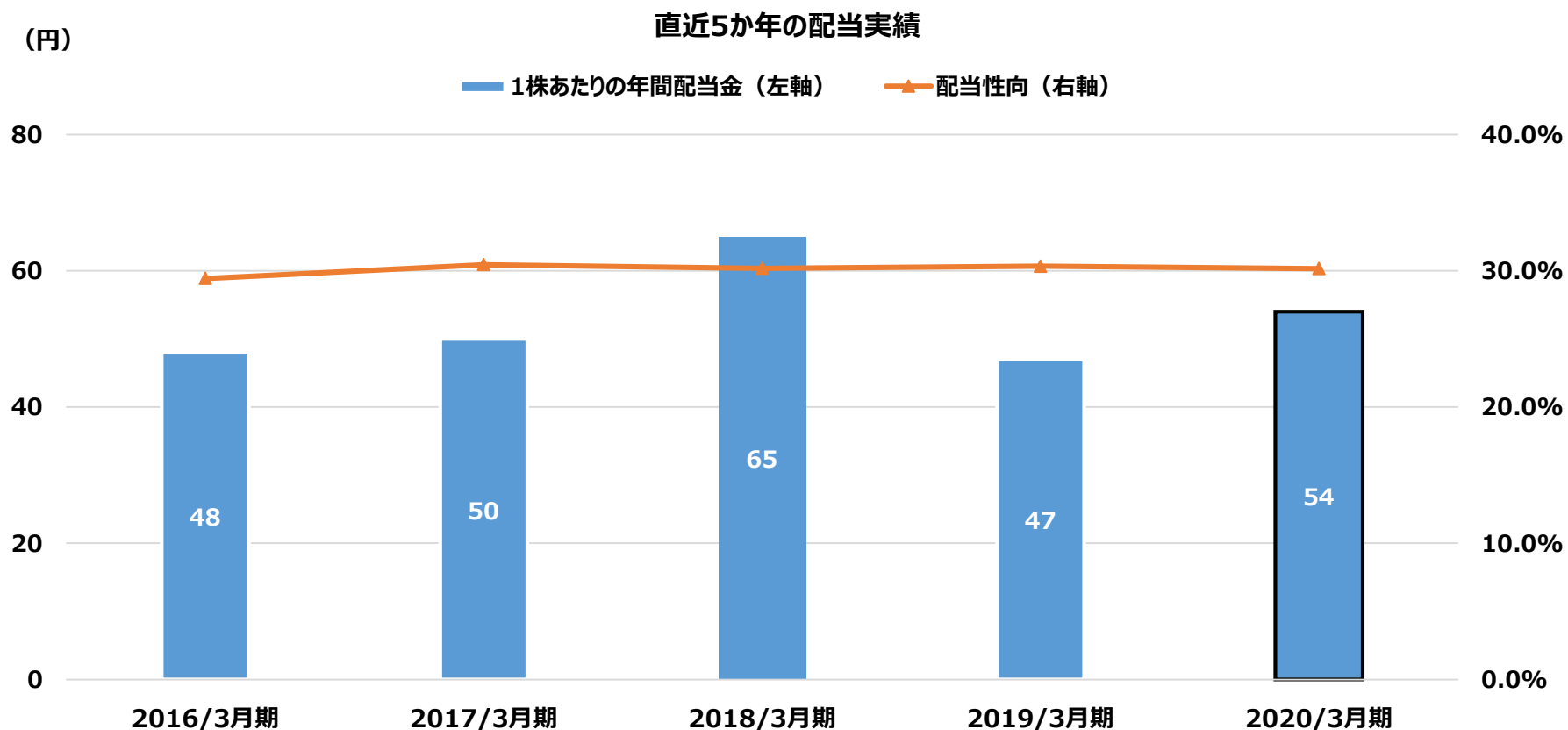


© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

2020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30%を目安とする配当で行う。
- ・1株当たりの年間配当金の最低水準は30円。



2021年3月期 連結業績予想

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

中期業績目標について

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

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

**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®

2020年3月期

決算説明会

2020年5月13日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.