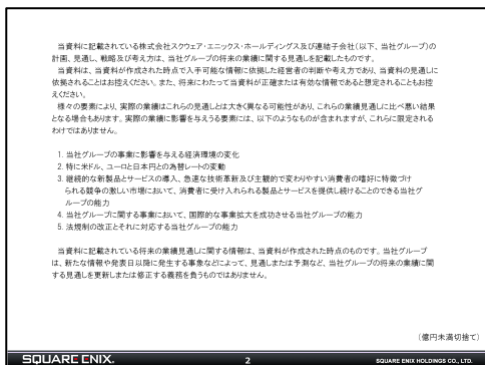


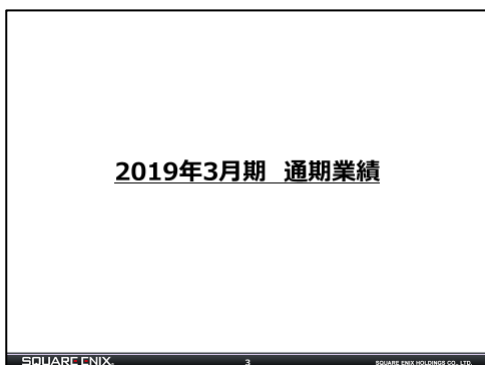


ただ今より株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2019年3月期(以下「当期」)決算説明会を開催いたします。

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。

2019年3月期通期 連結実績

(単位：億円)

	2019年3月期		前期増減
	通期実績	前期実績	
売上高	2,503	2,710	207
営業利益	381	245	△136
営業利益率	15.2%	9.1%	△6.1pt
経常利益	361	283	△78
経常利益率	14.4%	10.4%	△4.0pt
親会社株主に帰属する当期純利益	258	184	△74
減価償却費	58	68	10
設備投資額	79	95	16
期末従業員数	4,335人	4,764人	429人

当期の業績は、売上高 2,710 億円(前期比 8.2%増)、営業利益 245 億円(同 35.7%減)、経常利益 283 億円(同 21.6%減)、親会社株主に帰属する当期純利益 184 億円(同 28.5%減)となりました。

前期比で増収減益です。

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す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5月13日現在のものです。当社は、新たな情報や2019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しまたは修正する義務を負うものではありません。

2019年3月期通期 報告セグメント

(単位：億円)

	2018年3月期		2019年3月期	
	通期実績	前期実績	通期実績	前期増減
売上高	2,503	2,710	2,710	207
デジタルエンタテインメント事業	1,914	2,045	2,045	131
アミューズメント事業	417	462	462	45
出版事業	110	140	140	30
ライセンス/プロパティ等事業	75	73	73	-2
消去又は全社	-14	-	-	2
営業利益	381	245	245	136
デジタルエンタテインメント事業	434	290	290	144
アミューズメント事業	24	19	19	5
出版事業	24	39	39	15
ライセンス/プロパティ等事業	18	9	9	-9
消去又は全社	-120	-113	-113	7
営業利益率	15.2%	9.1%	9.1%	△6.1p
デジタルエンタテインメント事業	22.7%	14.2%	14.2%	△8.5p
アミューズメント事業	5.8%	4.2%	4.2%	△1.6p
出版事業	22.4%	28.3%	28.3%	5.9p
ライセンス/プロパティ等事業	25.0%	12.6%	12.6%	△12.4p
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 2,045 億円(前期比 131 億円増)、営業利益 290 億円(同 144 億円減)でした。

HD ゲームは、新規大型タイトルの「KINGDOM HEARTS III」、「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」、および「JUST CAUSE 4」を発売し、前期比で増収となりました。しかし、新作タイトル投入に伴う各種費用の増加により、前期比で減益となりました。

MMO は、前期に「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があった反動により、前期比で減収減益となりました。しかし、当期の継続課金収入は好調を維持しております。

スマートデバイス・PC ブラウザ等は、前期及び当期上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、ライセンス料収入の減少により、前期比で減収減益となりました。

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>	
	2018年3月期	2019年3月期	2018年3月期	2019年3月期
現金・預金	1,367	1,294	支払手形・買掛金	148
受取手形・売掛金	243	353	短期借入金	89
たけ貯資産	34	48	役員退任引当金	39
エテツツ執行徴収	441	507	その他	310
その他	72	95	流動負債合計	588
流動資産合計	2,161	2,298	固定負債	75
有形固定資産	160	178	負債合計	663
無形固定資産	45	51	株主資本合計	1,963
投資その他の資産	229	249	その他	-29
固定資産合計	436	479	純資産合計	1,933
資産合計	2,597	2,778	負債純資産合計	2,597

SQUARE ENIX 6 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

アミューズメント事業は、売上高 462 億円(前期比 45 億円増)、営業利益 19 億円(同 5 億円減)でした。店舗運営が堅調に推移したことや、アミューズメント機器の新作を発売したことにより、前期比で増収となりましたが、店舗の機器入れ替えに伴う償却費の増加等により、前期比で減益となりました。

出版事業は、売上高 140 億円(前期比 30 億円増)、営業利益 39 億円(同 15 億円増)でした。コミックは紙媒体での販売が前期と同水準でしたが、電子書籍形式での販売が大幅に増加しました。さらに、マンガアプリの「マンガ UP！」が好調だったことから、前期比で増収増益となりました。

ライセンス/プロパティ等事業は、売上高 73 億円(前期比 2 億円減)、営業利益 9 億円(同 9 億円減)でした。前期に有力コンテンツの新規キャラクターグッズ等の発売があった反動や、新規事業への展開を目的とした先行投資等によって、前期比で減収減益となりました。

当期決算の概要は、以上の通りです。

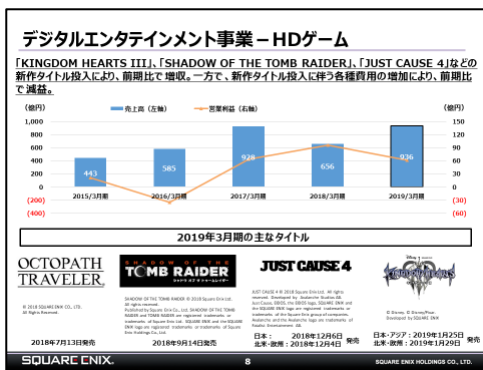
本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があります。これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2019年5月13日現在のものです。当社は、新たな情報や2019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。



松田です。事業の進捗と来期以降の見通しを説明します。

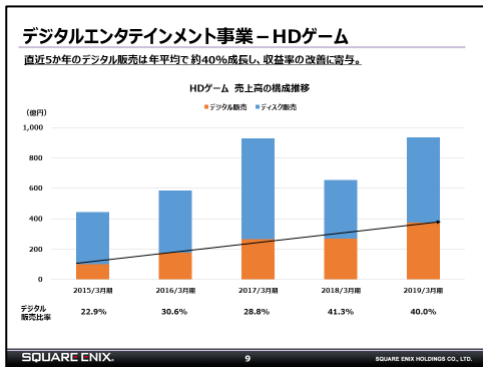
当期第4四半期は、新作の大型タイトルの発売などにより好調だったものの、第3四半期累計までの未達分をカバーできず、営業利益は期初計画を下回りました。

また、第4四半期に関係会社株式評価損 6.8 億円を特別損失に計上しました。これは、完全子会社である株式会社スタジオイストリアが開発を進めていたプロジェクトの中止と同社の事業活動停止によるものです。

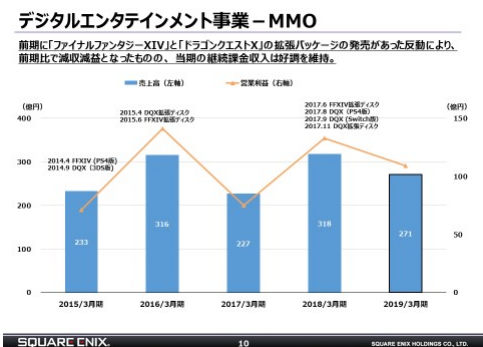


HD ゲームは、第4四半期に発売した「KINGDOM HEARTS III」が好調でした。また、「NieR:Automata」が当期に 100 万本以上のリピート販売と好調で、すでに累計販売本数 400 万本を突破しています。

2020年3月期におけるリピート販売は、「JUST CAUSE 4」や「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」等の前期販売実績を考慮して、想定を保守的に見直しています。



HD ゲームのデジタル販売額は年々上昇基調にあります。新作の大型タイトルは、初動販売を十分に確保するため、ディスク売上高の比重が大きくなりますが、リピート販売はデジタルが中心になっていきます。デジタルのリピート販売を長期間にわたって維持することが重要であり、2020年3月期以降の業績にも大きく影響します。



MMO は、前期に発売した拡張パッケージの反動減となりましたが、課金会員数は好調を維持しています。特に、7月2日発売予定の拡張パッケージ「ファイナルファンタジーXIV: 漆黒のヴィランズ」の発表以来、会員者数が顕著に伸びています。拡張パッケージによる収益拡大を期待しております。

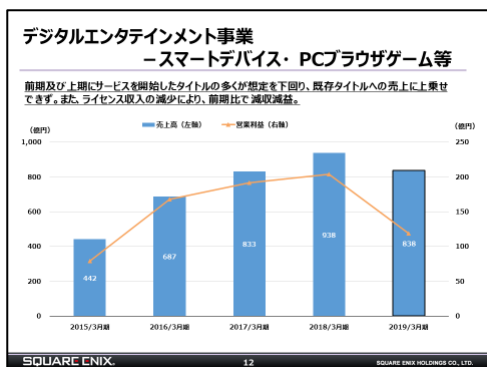
デジタルエンタテインメント事業 - 地域別販売本数

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

地域	2018/03通期			2019/03通期		
	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	526 (内ハード配信 2)	162	688	300 (内ハード配信 6)	137	437
欧米	724 (内ハード配信 287)	780	1,504	1,245 (内ハード配信 206)	812	2,057
アジア他	69 (内ハード配信 46)	113	182	49 (内ハード配信 44)	112	161
計	1,319 (内ハード配信 335)	1,055	2,374	1,594 (内ハード配信 256)	1,061	2,655

※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、エピソードは1エピソードを1本としてカウント。

販売本数の状況です。当期の欧米のディスク販売本数が前期比で大幅に増加した主な要因は、「KINGDOM HEARTS III」、「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」、および「JUST CAUSE 4」の発売です。新作の初動はディスク販売が中心ですが、デジタルが中心となるリピート販売が利益貢献しています。



スマートデバイス・PCブラウザ等の推移です。当期第4四半期は「ロマンシング サガ リ・ユニバース」の貢献や年始セールスの好調によって前四半期比で大幅に増収となったものの、第3四半期累計の計画未達分をカバーできませんでした。直近の新作では、「ラストイデア」がまずまずの出足です。今後の新作としては、「OCTOPATH TRAVELER」のスマートフォン版を発表済みです。β テストの結果は好評で、他のスマートフォン向けゲームとは一線を画すものになりたいと考えています。一つのフランチャイズを家庭用ゲーム機とスマートフォンの双方に展開して、数字の積み上げを図っていきます。

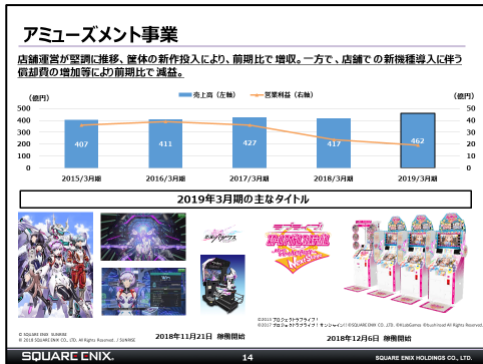
デジタルエンタテインメント事業 - スマートデバイス・PCブラウザゲーム等

運営中の主カテゴリー

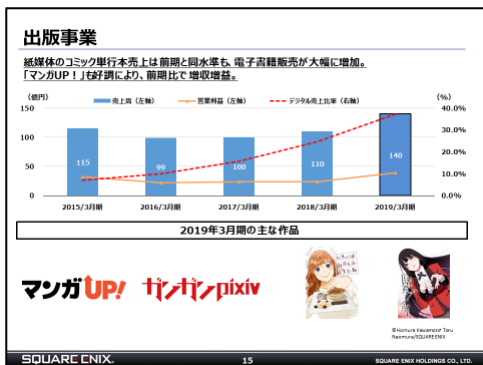
2014年1月 FINAL FANTASY RECORD KEEPERS	2014年9月 FINAL FANTASY RECORD KEEPERS	2015年6月 FINAL FANTASY RECORD KEEPERS	2015年10月 FINAL FANTASY RECORD KEEPERS	2016年12月 FINAL FANTASY RECORD KEEPERS	2017年3月 BRAVELY DEFAULT	2018年3月 FINAL FANTASY RECORD KEEPERS
2014年4月 FINAL FANTASY RECORD KEEPERS	2014年11月 FINAL FANTASY RECORD KEEPERS	2015年9月 FINAL FANTASY RECORD KEEPERS	2015年10月 FINAL FANTASY RECORD KEEPERS	2017年2月 FINAL FANTASY RECORD KEEPERS	2017年6月 FINAL FANTASY RECORD KEEPERS	2018年12月 FINAL FANTASY RECORD KEEPERS

※年月はタイトルのサービス提供期間

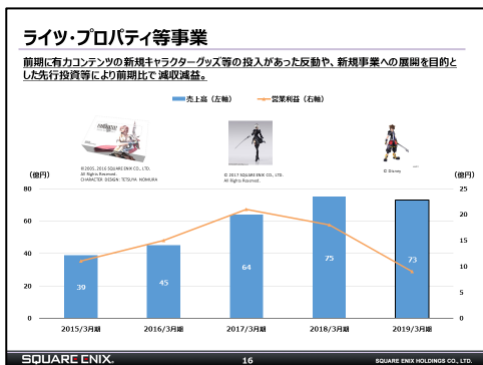
本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2019年5月13日現在のものです。当社は、新たな情報や2019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。



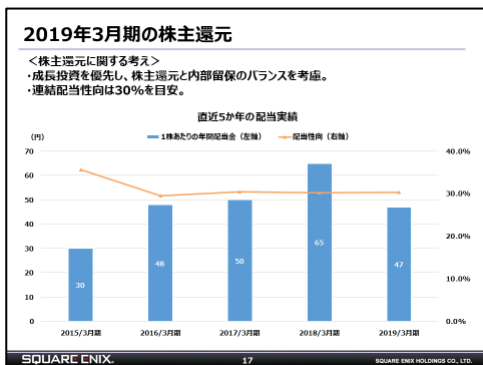
アミューズメント事業は、前期比で増収減益となりました。新作の業務用ゲーム機「星と翼のパラドクス」は、ユーザーの評価は高かったものの、償却負担が重く収益貢献は限定的となりました。



当期の出版事業は、前期比で増収増益と好調でしたが、2020年3月期の業績は保守的に見込んでいます。「マンガUP!」は新作の発掘、販売などに効果が現れてきており、ゲームとの相乗効果も目指します。出版事業は、今後も有望なセグメントとして、継続的に伸ばしていきたいと考えています。

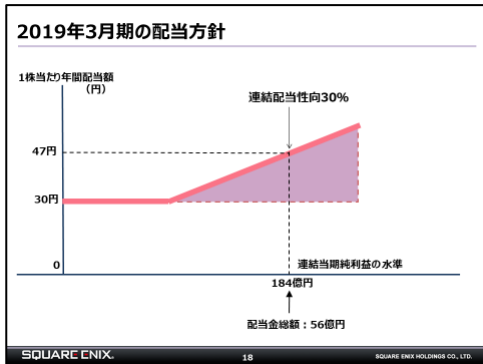


ライセンス・プロパティ等事業は、前期比で減収減益となりました。当事業は、安定的継続収入源の1つとして重要なセグメントであると位置づけており、4月1日より組織体制を強化しました。将来的には、売上高100億円超の規模の事業に成長させていきたいと考えております。



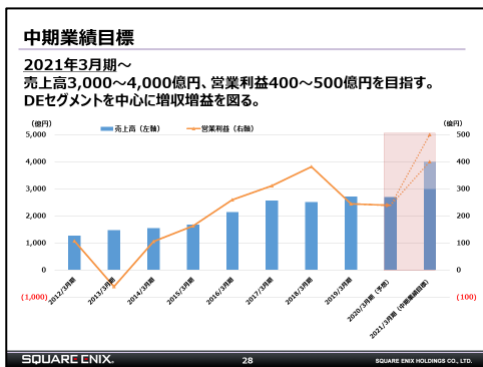
当期の株主還元は、当初予定取り、連結配当性向30%による配当で、1株当たりの期末配当37円、実施済みの中間配当10円と合わせて、年間配当47円です。

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5月13日現在のものです。当社は、新たな情報や2019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した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 連結業績予想

SQUARE ENIX 19 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.



2020年3月期 連結業績予想				2020年3月期 報告セグメント別計画			
セグメント	売上高	営業利益	営業利益率	セグメント	売上高	営業利益	営業利益率
HDゲーム	1,500	100	6.7%	HDゲーム	1,500	100	6.7%
スマートフォン	1,000	50	5.0%	スマートフォン	1,000	50	5.0%
PCゲーム	500	20	4.0%	PCゲーム	500	20	4.0%
その他	500	20	4.0%	その他	500	20	4.0%
合計	3,500	190	5.4%	合計	3,500	190	5.4%

SQUARE ENIX 29 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

2020年3月期 セグメント別ポイント

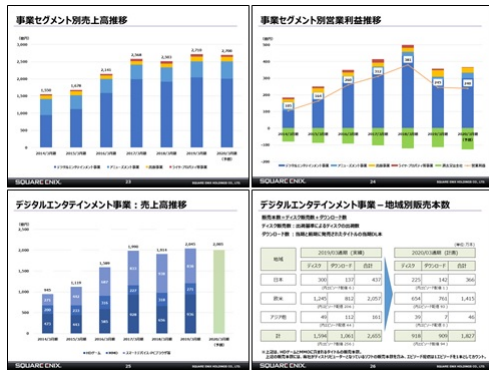
セグメント	ポイント
HDゲーム	・最新の大作タイトルを投入する。新機軸で新機軸の期待を高める。 ・IPの活用による収益の安定化を図る。
スマートフォン	・新機軸の期待を高める。新機軸の期待を高める。 ・IPの活用による収益の安定化を図る。
PCゲーム	・最新の大作タイトルを投入する。新機軸で新機軸の期待を高める。 ・IPの活用による収益の安定化を図る。
その他	・最新の大作タイトルを投入する。新機軸で新機軸の期待を高める。 ・IPの活用による収益の安定化を図る。

SQUARE ENIX 30 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

2020年3月期の業績予想は、売上高 2,700 億円、営業利益 240 億円で当期並みの水準です。2020年3月期計画が当期並みの水準とするのは、主に2つの理由によるものです。まず、スマートデバイス・PC ブラウザ等において、前期の第3 四半期までに投入した新作が不振であったため、当初見込んでいた収益の実現が難しいと考えざるを得ないためです。当初は当期に投入した複数タイトルが 2020 年度通期に収益貢献すると見込んでいましたが、収益貢献が期待できる新作は「ロマンシング サガ リ・ユニバース」の 1 タイトルのみと厳しい状況でした。次に、当期に発売した「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」、「JUST CAUSE 4」等のリピーター販売の見込みについて、これまでの実績に基づいて当初見込みからかなり保守的に見直しを行ったためです。

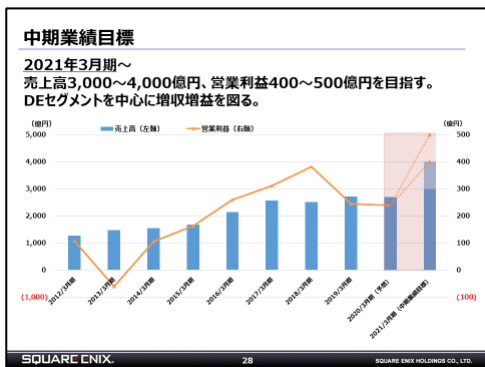
2020年3月期の HD ゲームの新規大型タイトルは E3 にて詳細を発表する予定ですが、開発の進捗状況、競合タイトルとのバランスを考え、投入時期は 2020 年 3 月期下期に偏ります。したがって、2020 年 3 月期への収益貢献は限定的です。当初は当期から 2020 年 3 月にかけて右肩上がりの成長を見込んでおりましたが、業績の進捗が 1 年「巻き戻って」しまったため、横ばいで推移することになります。今後のタイトル・ラインナップを勘案すると、大きく成長を見込めるのは 2021 年 3 月期以降になると想定しており、営業利益 400～500 億円を達成できるポテンシャルがあると考えています。

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があります。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5月13日現在のものです。当社は、新たな情報や2019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。



中期業績目標及び事業戦略について

SQUARE ENIX 27



- 今までに実施した施策**
- 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
- 組織体制**
2019年4月1日付で株式会社スクウェア・エニックスにおいて組織変更を実施。業務の効率化、リソースの有効活用、ノウハウの共有化により、収益力の改善に注力。
- SQUARE ENIX 29

E3でのラインナップの発表をご覧になれば、2020年度3月期から2021年度3月期にかけての成長曲線が当初想定より緩やかなカーブから急なカーブに変わるであろう要因がご理解いただけると思います。2020年3月期は、大型タイトル以外にも、スマートフォン向けゲームを含めてユニークかつ期待できるタイトルがあるため、期初計画の売上高2,700億円、営業利益240億円が上振れることを期待しています。

中期業績目標達成の戦略として、安定的継続収益の拡大を図るとともに、新規IP向けの継続投資を行います。HDゲームの新作は、開発費償却後のレポート販売が大きく利益貢献します。安定的継続収益の拡大ができれば、現在のパイプラインで中期業績目標は達成可能だと考えています。

すでに、中期目標達成後の持続的成長に向けた取り組みを行っていますが、成果を出すにはまだ時間がかかります。こちらに記載のある技術を用いたスマートフォン向けタイトルの発表が今後あるかもしれませんので、注目いただければと思

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す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5月13日現在のものです。当社は、新たな情報や2019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。

中期業績目標達成のための戦略

安定的継続収益の拡大
安定的な収益基盤の確立により業績の変動をおさえ、持続可能な成長を目指す。

1. 新規AAAタイトルの定期的なローンチによるタイトルポートフォリオの充実。
2. デジタルを中心としたレポート販売の拡大による収益のロングテール化
3. 既存有力IPの多面的展開を通じたユーザーエンゲージメントの向上による収益の最大化。

新規IP向けの継続投資
持続的な成長を実現させるためにIPの拡充を目的として、継続的に新規IPに対して積極投資を行う。

SQUARE ENIX. 30 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

います。

総括しますと、2020年3月期業績見込みは、当期並みの水準に1年「巻き戻って」しまったため、2021年3月期にキャッチアップする計画です。

中期目標達成後の持続的成長に向けた取り組み

当社のIPを利用した安定的継続収益の獲得を目的として、新規事業・技術への投資を継続。

有望なエンタテインメント関連周辺事業領域への投資

1. 3Dモデリング
2. AI（人工知能）
3. ブロックチェーン
4. XR（VR（仮想現実）、MR（複合現実）、AR（拡張現実の総称））など

ベンチャーキャピタルへの投資を通じた新規成長分野へのアクセス

SQUARE ENIX. 31 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

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. 32 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

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5月13日現在のものです。当社は、新たな情報や2019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。

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2019(平成31)年3月期決算説明 質疑応答

日時 : 2019年5月13日(月)17時30分～18時30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月期業績見込みにおけるスマートデバイス・PCブラウザゲーム等の利益水準は？

A. 売上高1,000億円以上で、利益率は当期並みを想定している。

Q. 大型タイトルの販売動向は業績のスイングファクターだが、業績の変動リスクを低減するために行っている施策は？

A. デジタル販売、eコマース、出版事業等の安定的継続的収入による収益基盤を拡大することで、業績の変動リスクを抑制している。

Q. リピート販売を伸長させるための具体的な取り組みは？また、2020年3月期計画には当期発売の大型タイトルのリピート販売をどの程度見込んでいるか？

A. 地域毎の販売傾向やユーザーの嗜好を踏まえて、販売活動やマーケティング活動を行っており、販売チームと開発チームが連携して、様々なプロモーション施策を行うことによって、リピート販売の伸長に取り組んでいる。2020年3月期計画には、当期の大型タイトルのリピート販売を当初の想定よりも大幅に減額して保守的に見込んでいる。

Q. 出版事業の紙媒体とデジタルの販売に相関性はあるか？

A. 出版事業のデジタル販売比率は上昇しているが、紙媒体の売上も増加している。電子版を購読した後、紙媒体も購入するケースが増加しているため、相互を補完している。

Q. 騰訊(テンセント)グループとの戦略的提携の進捗状況は？

A. ミーティングを定期的に行っている。現時点で発表できるものはないが、今後、成案を得次第、随時発表説明する。

Q. 当期末のコンテンツ制作勘定の残高が500億円を超えたが、資産の健全性に対する考え方は？

A. タイトル毎に資産価値を精査した結果、健全であると判断している。また、コンテンツ制作勘定は、今後の成長に必要なドライバーであるとして認識している。これが充実することが成長への鍵である。

Q. 新しいプラットフォームとして発表されたグーグルの「STADIA」やアップルの「Apple Arcade」のポテンシャルをどのように考えているか？また、これらのサービスからの収益貢献を2021年3月期にどれほど見込めるか？

A. ゲームストリーミングサービスの可能性は大きいものの、2021年3月期への業績貢献は限定的と考えている。カジュアルなゲームユーザーや家庭用ゲーム機が普及していない地域のユーザーへの商品・サービスの提供が可能になることから、まずはユーザー数の拡大に期待しているが、それらが2020年3月期に実現するのは難しいと考えている。

Q. 2020年3月期におけるデジタルエンタテインメント事業セグメントの内訳は？

A. HDゲームは前期タイトルのリピート販売を保守的に見込んでいる。また、MMOは拡張パッケージの発売があるため増収増益を見込んでいる。スマートデバイス・PCブラウザゲーム等は、昨年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」が通期で収益貢献することや、「ラストイデア」等の今期にリリースする新作からの積み上げにより増収増益を目指したいと考えている。

Q: スマートデバイス・PCブラウザ等で当期第4四半期にライセンス料収入の計上はあったか？2020年3月期にも同様にライセンス料収入を計上する見込みは？

A: 当期第4四半期にライセンス料収入が計上され入金もされている。2020年3月期の計上も見込んでいる。