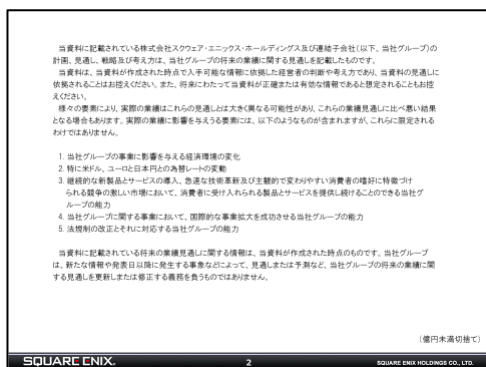


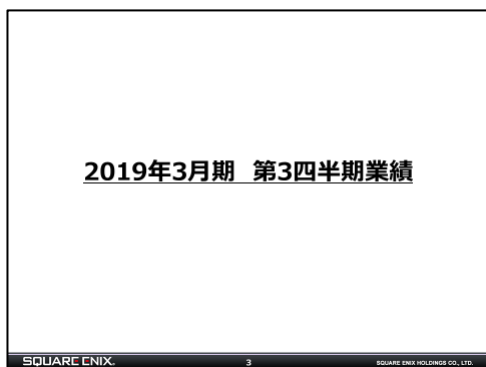


ただ今より、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス2019年3月期第3四半期(以下「当第3四半期」)決算説明会を開催いたします。

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3四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3四半期決算の概要についてご説明いたします。

**2019年3月期 第3四半期 連結実績**

(単位：億円)

	2018年3月期		2019年3月期			
	4-12月	前年同期実績	4-12月	前年同期増減	通期計画	前増前減
売上高	1,880	2,503	1,790	△90	2,700	197
営業利益	337	381	117	△220	300	△81
営業利益率	18.0%	15.2%	6.5%	△11.5pt	11.1%	△4.1pt
経常利益	347	361	159	△188	300	△61
経常利益率	18.5%	14.4%	8.9%	△9.6pt	11.1%	△3.3pt
親会社株主に帰属する四半期純利益	223	258	89	△134	210	△48
減価償却費	39	58	47	8	72	14
設備投資額	58	79	70	12	88	9

当第3四半期の業績は、売上高1,790億円(前年同期比4.8%減)、営業利益117億円(同65.3%減)、経常利益159億円(同54.1%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益89億円(同60.1%減)となりました。

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2月5日現在のものです。当社は、新たな情報や2019年2月5日以降に発生する事象等によって、見直しまたは予測等、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。

**2019年3月期 第3四半期 報告セグメント**

(単位:億円)

	2018年3月期		2019年3月期		前年同期増減
	4-12月	1-3月	4-12月	1-3月	
<b>売上高</b>	<b>1,880</b>	<b>1,435</b>	<b>1,790</b>	<b>1,304</b>	<b>△90</b>
デジタルエンタテインメント事業	1,435	1,304	1,304	1,304	△131
アミューズメント事業	315	342	342	342	27
出版事業	82	99	99	99	17
ライセンス/著作権	58	51	51	51	△7
消去又は全社	11	8	8	8	△3
<b>営業利益</b>	<b>337</b>	<b>485</b>	<b>117</b>	<b>79</b>	<b>△220</b>
デジタルエンタテインメント事業	363	148	148	148	△215
アミューズメント事業	25	14	14	14	△11
出版事業	18	28	28	28	10
ライセンス/著作権	15	5	5	5	△10
消去又は全社	40	79	79	79	4
<b>営業利益率</b>	<b>18.0%</b>	<b>33.8%</b>	<b>6.5%</b>	<b>6.1%</b>	<b>△11.5pt</b>
デジタルエンタテインメント事業	25.3%	11.3%	11.3%	11.3%	△14.0pt
アミューズメント事業	8.2%	4.3%	4.3%	4.3%	△3.9pt
出版事業	22.2%	28.1%	28.1%	28.1%	5.9pt
ライセンス/著作権	26.8%	10.7%	10.7%	10.7%	△16.1pt
消去又は全社	-	-	-	-	-

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1,304億円(前年同期比131億円減)、営業利益148億円(同215億円減)でした。

HDゲームは、新規大型タイトルの「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」、「JUST CAUSE 4」等を発売し、前年同期比で増収となりました。一方で、開発費の償却負担や広告宣伝費が増加したため、前年同期比で減益となりました。

**報告セグメント別 業績の推移**

(単位:億円)

	2018年3月期				2019年3月期			
	4-6月	7-9月	10-12月	1-3月	4-6月	7-9月	10-12月	1-3月
<b>売上高</b>	<b>570</b>	<b>750</b>	<b>566</b>	<b>623</b>	<b>454</b>	<b>667</b>	<b>668</b>	<b>668</b>
デジタルエンタテインメント事業	441	579	414	478	324	504	476	476
アミューズメント事業	89	121	104	101	94	110	137	137
出版事業	22	33	26	27	23	37	38	38
ライセンス/著作権	21	18	17	17	14	18	17	17
消去又は全社	-6	-2	-2	-5	-2	-3	-2	-2
<b>営業利益</b>	<b>128</b>	<b>129</b>	<b>79</b>	<b>44</b>	<b>42</b>	<b>58</b>	<b>16</b>	<b>16</b>
デジタルエンタテインメント事業	137	128	97	70	60	69	17	17
アミューズメント事業	6	18	1	-1	2	5	7	7
出版事業	5	8	4	4	4	10	12	12
ライセンス/著作権	5	6	3	3	1	1	2	2
消去又は全社	-26	-31	-27	-34	-25	-29	-24	-24

SQUARE ENIX 6

MMOは、前年同期に「ファイナルファンタジーXIV」と「ドラゴンクエストX」の拡張版ディスクの発売があったことから、前年同期比で減収減益となりました。

スマートデバイス・PCブラウザ等は、前期以降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、既存タイトルの売上高に上乘せをするにいたりませんでした。また、ライセンス収入の減少や広告宣伝費の増加によって、前年同期比で減収減益となりました。なお、12月に配信を開始した「ロマンスリング サガ リ・ユニバース」は好調な出足となっておりますが、売上は第4四半期からの計上となります。

**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>			
	2018年3月末	2018年12月末	増減	2018年3月末	2018年12月末	増減	
現金・預金	1,367	1,123	△244	支払手形・買掛金	148	181	33
受取手形・売掛金	243	309	66	短期借入金	89	84	△5
たな卸資産	34	74	40	役員報酬引当金	39	72	33
コンテンツ制作権	441	553	112	その他	310	297	△13
その他	72	114	42	<b>総負債合計</b>	<b>588</b>	<b>636</b>	<b>48</b>
<b>流動資産合計</b>	<b>2,161</b>	<b>2,175</b>	<b>14</b>	<b>固定負債</b>	<b>75</b>	<b>74</b>	<b>△1</b>
有形固定資産	160	180	20	<b>負債合計</b>	<b>663</b>	<b>710</b>	<b>47</b>
無形固定資産	45	48	3	株主資本合計	1,963	1,978	15
投資その他の資産	229	238	9	その他	-29	-46	△17
<b>固定資産合計</b>	<b>436</b>	<b>467</b>	<b>31</b>	<b>純資産合計</b>	<b>1,933</b>	<b>1,932</b>	<b>△1</b>
<b>資産合計</b>	<b>2,597</b>	<b>2,643</b>	<b>46</b>	<b>負債純資産合計</b>	<b>2,597</b>	<b>2,643</b>	<b>46</b>

SQUARE ENIX 7

アミューズメント事業は、売上高342億円(前年同期比27億円増)、営業利益14億円(同11億円減)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年同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、前年同期比で減益となりました。

出版事業は、売上高99億円(前年同期比17億円増)、営業利益28億円(同10億円増)となりました。コミック単行本は紙媒体での販売が前年同期と同じ水準だったものの、電子書籍形式での販売が大幅に増加した等により、前年同期比で増収増益となりました。

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2月5日現在のものです。当社は、新たな情報や2019年2月5日以降に発生する事象等によって、見直しまたは予測等、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。

ライツ・プロパティ等事業は、売上高51億円(前年同期比7億円減)、営業利益5億円(同10億円減)となりました。前年同期において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反動減で、前年同期比で減収減益となりました。

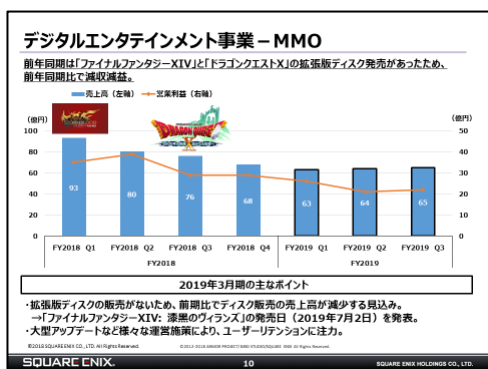
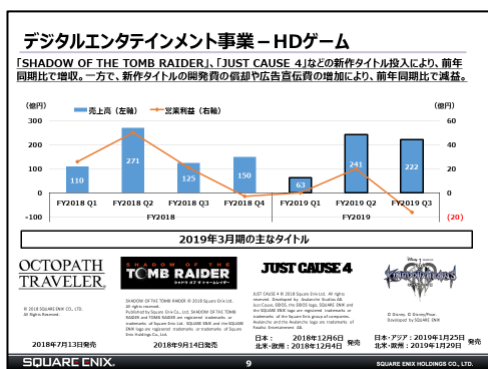
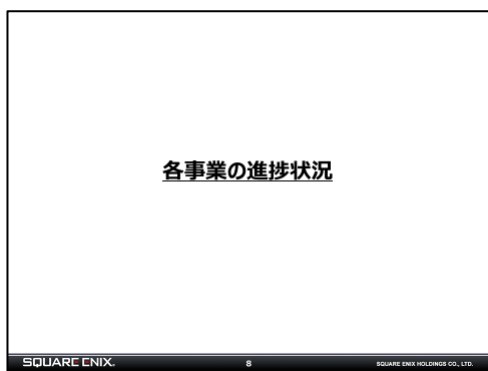
当第3四半期の決算の概要は、以上の通りです。

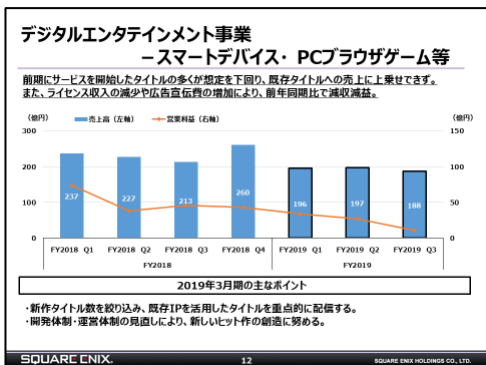
松田です。当第3四半期の各事業の進捗状況と第4四半期の見通しについてご説明します。

当第3四半期は、スマートデバイス・PCブラウザゲーム等の不調をHDゲームで補う計画でしたが、HDゲームの「JUST CAUSE 4」の初動の発売本数が当社の想定を下回り、厳しい結果となりました。

デジタルエンタテインメント事業においては、前年同期比で減収減益となりました。

HDゲームにおいては、当第3四半期で「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」を中心としたデジタル販売がホリデーシーズンで伸長したほか、新作の「ドラゴンクエストビルダーズ2 破壊神シドーとからっぽの島」等を発売しました。一方で、「JUST CAUSE 4」を発売したものの、初動の販売本数が当社の想定を下回り、開発費の償却負担等を吸収することができませんでした。





スマートデバイス・PC ブラウザゲーム等においては、新作タイトルを当第3四半期に複数リリースしたものの、多くのタイトルで低調な出足となりました。



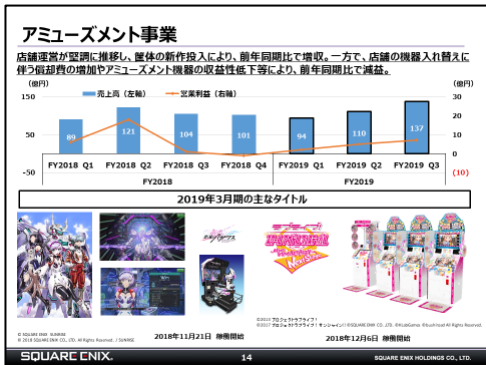
当社の会計方針により、現状はスマートデバイス向けタイトルの売上を1か月遅れで計上しております。12月に配信した「ロマンシング サガ リ・ユニバース」の売上は第4四半期から計上します。2020年3月期より、計上月のずれを解消するよう会計方針の変更を検討しております。

### デジタルエンタテインメント事業—地域別販売本数

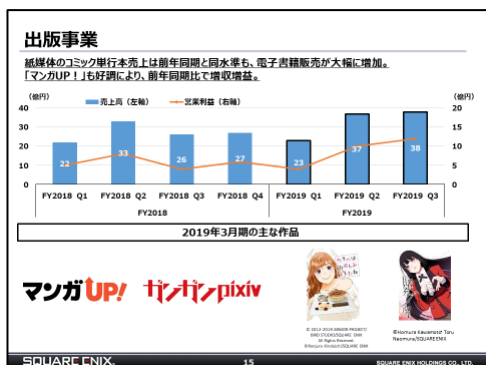
販売本数=ディスク販売数+ダウンロード数  
ディスク販売数：出荷基準によるディスクの出荷数  
ダウンロード数：当期と前月に発売されたタイトルの当期DL本数

地域	2018/03 Q3累計			2019/03 Q3累計		
	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	474	128	602	166	81	247
欧米	443	498	941	749	527	1,276
アジア圏	65	66	131	30	77	107
計	982	692	1,674	945	685	1,630

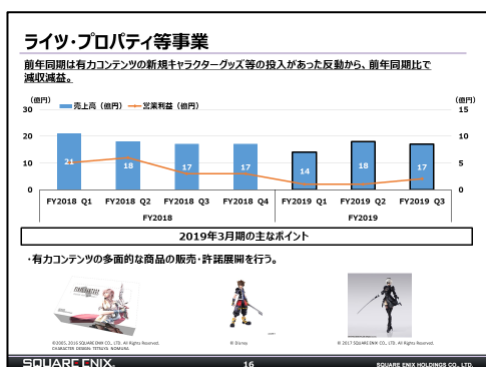
アミューズメント事業は、「星と翼のパラドクス」の発売により前年同期比で増収となりましたが、開発費の初期償却負担が大きいこと、前年同期比で減益となりました。長く稼働できるよう運営に努めて、売上を伸ばしたいと思っております。



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2月5日現在のものです。当社は、新たな情報や2019年2月5日以降に発生する事象等によって、見通しまたは予測等、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。



出版事業は、電子書籍の販売が好調なため、前年同期比で増収増益となりました。大ヒット作品への依存ではなく、「マンガUP!」や「ガンガン pixiv」に掲載されている中小型作品を積み上げたことにより、収益の安定化に寄与しています。電子書籍販売は、安定的な収益基盤として2020年3月期以降も期待できます。



ライセンス・プロパティ等事業は、前年同期比で減収減益となりました。2020年3月期以降は、eコマースやアニメ、舞台、音楽を統合した事業部を新設し、当社のコンテンツを活用することにより、業績の底上げを図ってまいります。

SQUARE ENIX

2019年3月期  
第3四半期ご参考資料

2019年2月5日  
SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

通期の業績見通しについて説明いたします。第4四半期は「KINGDOM HEARTS III」、「ロマンシング サガ リ・ユニバース」等の貢献により、大幅な収益改善を図ってまいります。

「KINGDOM HEARTS III」は、全世界で出荷本数(ダウンロード販売含む)が500万本を既に突破し、今期末までに販売本数の一層の伸長を見込んでいます。また、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」は、当社の想定を大幅に上回るペースで推移しています。さらに、コンテンツ制作勘定の評価減に関しては、第2四半期で厳格に精査を行っており、第4四半期で多額の追加的損失が発生するリスクは低いと想定しております。

これらの状況を慎重に見極める必要があるため、第3四半期末の時点では、通期業績予想を据え置いています。

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2月5日現在のもので、当社は、新たな情報や2019年2月5日以降に発生する事象等によって、見直しまたは予測等、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月期第3四半期決算説明会(テレフォンカンファレンス) 質疑応答

日 時 : 2019年2月5日(火)18時00分～19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: 「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」、「JUST CAUSE 4」の販売状況に鑑みて、これらタイトルの2020年3月期におけるレポート販売の見通しに変化は？また、レポート販売の見通しに変化することによって、中期目標である2020年3月期の営業利益400～500億円への影響は？

A: 「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」は初動が弱かったものの、3Q末時点で累計412万本を出荷しており、2020年3月期もレポート販売の伸長が引き続き見込める。「JUST CAUSE 4」は初動が当社の想定を下回る結果となったものの、アップデート等の施策を通じて2020年3月期もレポート販売を伸ばしていく。従って、中期目標達成へのネガティブな影響は限定的だろう。

Q: スマートデバイス・PCブラウザ等の営業利益が第2四半期比で大幅減益となった。売上が減少している局面で、広告宣伝費等のコストをコントロールする余地はないか？

A: : テレビ広告は特にコストがかかるが、全てのタイトルで宣伝を行うわけではなく、タイトルの選別を行い、費用対効果を考慮して実施している。第2四半期比では、年末に向けて広告宣伝を行った一方で、12月の売上が4Qに計上されるため、費用が先行して利益を押し下げた結果となった。

Q: 2019年3月期の通期業績予想に関して、営業利益300億円を達成可能と見込んでいるのか、または東京証券取引所が定める適時開示規則の業績予想の修正基準(±30%の範囲内であれば修正不要)を援用して、-30%以内であればよいということか？

A: 3Qの不調をどこまで補えるか、また評価損は2020年3月期以降の新作の投入時期によっては発生する可能性がある等、不確定要因がある一方、いくつかのアップサイド要因もあるので、300億円を目標に頑張っていく。

Q: 4Q発売の新作向けに、3Qで計上した広告宣伝費の規模感を教えてほしい。

A: 個別タイトルの広告宣伝費は開示していないが、一定程度の投入は行っている。

Q: 2020年3月期のラインナップの発表時期に関してコメントを頂きたい。

A: 今詳細はコメントできないが、今年のE3までには色々お知らせできると思う。

Q: 2020年3月期に想定されているラインナップで、営業利益400~500億円の達成確度を教えてほしい。

A: 現状のラインナップで2020年3月期に営業利益400億円~500億円を達成可能と考えているが、新作の投入時期や開発の進捗状況等により変動するリスクは残る。

Q: 2Q決算説明会にて、スマートデバイス向けの開発方針の変更を行うとの説明があったが、その進捗は？

A: 3Qにサービスを開始した新作に関しては、方針変更前にサービス開始が決まっていたため、成果が反映されているわけではない。来年度より、株式会社スクウェア・エニックスにおいて現行の11あるビジネス・ディビジョンを4つの開発事業本部に再編、集約して、業務の効率化、リソースの有効活用、ノウハウの集約化に取り組み、収益性の改善を図っていく。

Q: HDゲームで営業損失17億円を計上した主な要因は？

A: 2018年12月に発売した「JUST CAUSE 4」の初動が不調で、開発費の償却負担をカバーできなかったことが主な要因である。「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」のホリデーシーズンにおけるリピート販売伸長や「ドラゴンクエストビルダーズ2 破壊神シドーとからっぽの島」の発売によっても「JUST CAUSE 4」の下振れを補うことができなかった。

Q: 新作の初動が弱かった要因は？初動の販売本数が以前より減少し、デジタル販売によってライフタイムが伸長しているとするれば、宣伝の実施時期を変える必要はないか？

A: これだけ多くの大型タイトルが競合する中で、最初の1本として購入してもらえるような新しい体験の提供が十分に行えなかったことが主な要因と考えている。また、パッケージ販売からデジタルダウンロード販売にシフトしてきているとはいえ、多くの競合タイトルがある中でユーザーの認知度を上げるためには、初動が重要であることは間違いない。したがって、新作の発売直前に宣伝を一定の規模で行う必要がある。