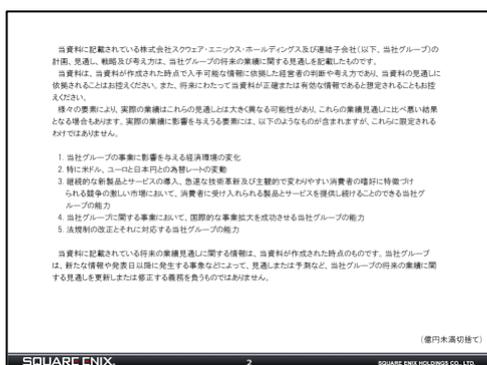


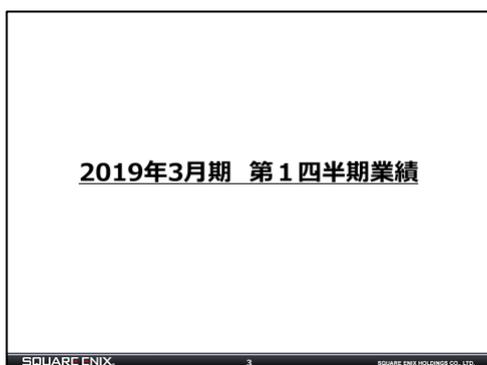


ただ今より株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス2019年3月期第1四半期(以下「当第1四半期」)決算説明会を開催いたします。

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いたします。



渡邊です。当第1四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1四半期 連結実績

(単位：億円)

| | 2018年3月期 | | 2019年3月期 | | | |
|------------------|----------|--------|----------|---------|-------|--------|
| | 4-6月 | 前年同期実績 | 4-6月 | 前年同期増減 | 通期計画 | 前年同期増減 |
| 売上高 | 570 | 2,503 | 454 | △116 | 2,700 | 197 |
| 営業利益 | 128 | 381 | 42 | △86 | 300 | △81 |
| 営業利益率 | 22.6% | 15.2% | 9.4% | △13.2pt | 11.1% | △4.1pt |
| 経常利益 | 132 | 361 | 77 | △55 | 300 | △61 |
| 経常利益率 | 23.3% | 14.4% | 16.9% | △6.4pt | 11.1% | △3.3pt |
| 親会社株主に帰属する四半期純利益 | 83 | 258 | 58 | △25 | 210 | △48 |
| 減価償却費 | 11 | 58 | 13 | 2 | 72 | 14 |
| 設備投資額 | 15 | 79 | 13 | △2 | 88 | 9 |

当第1四半期の業績は、売上高 454 億円(前年同期比 20.2%減)、営業利益 42 億円(同 66.9%減)、経常利益 77 億円(同 42.0%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益 58 億円(同 29.9%減)となりました。

前年同期比で減収減益の決算になりました。

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、2018年8月7日現在のものです。当社は、新たな情報や2018年8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 第1四半期 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 |
|-----------------|----------|-------|----------|-------|---------|
| | 4-6月 | 4-6月 | 4-6月 | 4-6月 | |
| 売上高 | 570 | 570 | 454 | 454 | △116 |
| デジタルエンタテインメント事業 | 441 | 441 | 324 | 324 | △117 |
| アミューズメント事業 | 89 | 89 | 94 | 94 | 5 |
| 出版事業 | 22 | 22 | 23 | 23 | 1 |
| ライセンス/IP/その他事業 | 21 | 21 | 14 | 14 | △7 |
| 消去又は他社 | -6 | -6 | -2 | -2 | 4 |
| 営業利益 | 128 | 128 | 42 | 42 | △86 |
| デジタルエンタテインメント事業 | 137 | 137 | 60 | 60 | △77 |
| アミューズメント事業 | 6 | 6 | 2 | 2 | △4 |
| 出版事業 | 5 | 5 | 4 | 4 | △1 |
| ライセンス/IP/その他事業 | 5 | 5 | 1 | 1 | △4 |
| 消去又は他社 | -25 | -25 | -1 | -1 | 24 |
| 営業利益率 | 22.6% | 22.6% | 9.4% | 9.4% | △13.2pt |
| デジタルエンタテインメント事業 | 31.1% | 31.1% | 18.7% | 18.7% | △12.4pt |
| アミューズメント事業 | 7.3% | 7.3% | 2.2% | 2.2% | △5.1pt |
| 出版事業 | 24.5% | 24.5% | 18.6% | 18.6% | △5.9pt |
| ライセンス/IP/その他事業 | 27.0% | 27.0% | 9.5% | 9.5% | △17.5pt |
| 消去又は他社 | - | - | - | - | - |

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324億円(前年同期比117億円減)、営業利益60億円(同77億円減)でした。

HDゲームは、当社の新作ソフトの発売がなかったため減収となりました。また、第2四半期以降に発売する大型新作向けの広告宣伝費を計上したことから、営業損失となりました。

MMOは、前年同期に「ファイナルファンタジーXIV」拡張版ディスクの発売があったことから、減収減益となりましたが、課金収入は好調を維持しております。

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 |
| 売上高 | 570 | 750 | 560 | 623 | 454 |
| デジタルエンタテインメント事業 | 441 | 579 | 414 | 478 | 324 |
| アミューズメント事業 | 89 | 121 | 104 | 101 | 94 |
| 出版事業 | 22 | 33 | 26 | 27 | 23 |
| ライセンス/IP/その他事業 | 21 | 18 | 17 | 17 | 14 |
| 消去又は他社 | -4 | -2 | -3 | -2 | -2 |
| 営業利益 | 128 | 128 | 79 | 84 | 42 |
| デジタルエンタテインメント事業 | 137 | 128 | 97 | 70 | 60 |
| アミューズメント事業 | 6 | 18 | 1 | -1 | 2 |
| 出版事業 | 5 | 8 | 4 | 6 | 4 |
| ライセンス/IP/その他事業 | 5 | 6 | 3 | 3 | 1 |
| 消去又は他社 | -25 | -31 | -27 | -34 | -25 |

SQUARE ENIX 6

スマートデバイス・PCブラウザ等は、前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、既存タイトルの売上高に上乗せをすることができませんでした。また、ライセンス料一時金の影響がなくなったこともあり、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 | 2018年6月期 | 増減 | 2018年3月期 | 2018年6月期 | 増減 | |
| 現金・預金 | 1,367 | 1,134 | △233 | 支払手形・買掛金 | 148 | 125 | △23 |
| 受取手形・売掛金 | 243 | 187 | △56 | 短期借入金 | 89 | 87 | △2 |
| たな卸資産 | 34 | 37 | 3 | 役員退任引当金 | 39 | 34 | △5 |
| エンタツ制作費 | 441 | 537 | 96 | その他 | 310 | 209 | △101 |
| その他 | 72 | 100 | 28 | 流動負債計 | 588 | 457 | △131 |
| 流動資産合計 | 2,161 | 1,997 | △164 | 固定負債 | 75 | 75 | 0 |
| 有形固定資産 | 160 | 160 | 0 | 負債合計 | 663 | 532 | △131 |
| 無形固定資産 | 45 | 47 | 2 | 株主資本合計 | 1,963 | 1,959 | △4 |
| 投資その他の資産 | 229 | 243 | 14 | その他 | -29 | -43 | △14 |
| 固定資産合計 | 436 | 450 | 14 | 純資産合計 | 1,933 | 1,915 | △18 |
| 資産合計 | 2,597 | 2,447 | △150 | 負債純資産合計 | 2,597 | 2,447 | △150 |

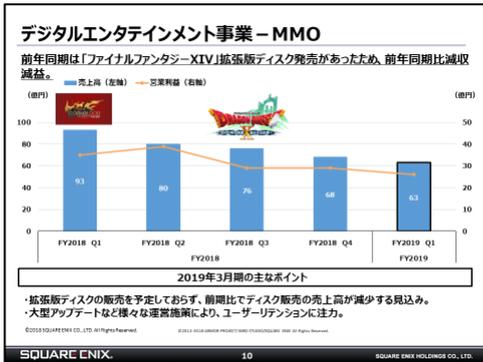
SQUARE ENIX 7

アミューズメント事業は、店舗運営が堅調に推移した一方で、アミューズメント機器は新規タイトルの発売がなかったことから、増収減益となりました。

出版事業は、紙媒体でのコミック単行本の売上は、新刊が少なかったため低調に推移したものの、電子書籍の売上が好調に推移したため増収となりました。また、電子書籍向けの広告宣伝費が増加したため、減益となりました。

ライセンス・プロパティ等事業は、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ことから、減収減益となりました。

当第1四半期の決算の概要は、以上の通りです。



MMO です。2019年3月期には「ファイナルファンタジーXIV」や「ドラゴンクエストX」の拡張版の発売は予定しておりません。ファンイベントの実施など様々な取り組みを通して、ユーザーリテンションを図っていききたいと思います。

デジタルエンタテインメント事業 – 地域別販売本数

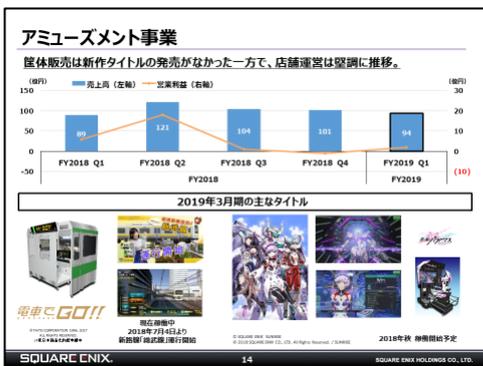
販売本数 = ディスク販売数 + ダウンロード数
 ディスク販売数：出荷基準によるディスクの出荷数
 ダウンロード数：当期と前期に発売されたタイトルの当期DL本数

| 地域 | 2018/03 Q1累計 | | | 2019/03 Q1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 | 46 | 23 | 69 | 26 | 15 | 41 |
| 欧米 | 192 | 112 | 304 | 63 | 108 | 170 |
| アジア他 | 27 | 18 | 45 | 1 | 22 | 24 |
| 計 | 265 | 154 | 419 | 90 | 145 | 235 |

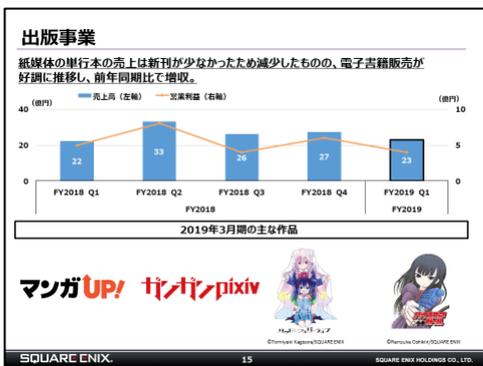
※ 上記は、HDゲームとMMOに占められるタイトルも販売本数。上記の販売本数には、当社がデジタル配信となっているソフトの販売本数を含み、エントド配給は1ユニットを1本としてカウント。

当第1四半期は新作タイトルの発売が無かったため、過去作のダウンロード販売が中心となりました。過去作の販売本数は経年で減少しますが、ダウンロード販売のための施策を継続的に行ったことで、一定の結果を得られたと思います。

2019年3月期に投入する大型タイトルは、継続的なダウンロード販売によって、翌期以降も業績貢献できると考えています。新規タイトルを安定的に投入するとともに、ダウンロード販売によるリピート販売を伸ばして、利益の積み上げを図りたいと考えています。

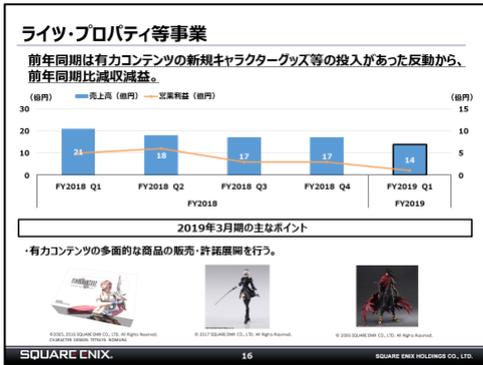


アミューズメント事業は、「星と翼のパラドクス」を下期からサービス開始します。「星と翼のパラドクス」は、ロケテストでユーザーからは高く評価されている一方で、オペレーターの投資選別は厳しくなっている状況です。サービス開始以降に運営面の評価を高めることによって、販売台数を伸ばしていきたいと考えています。



出版事業は、デジタル販売が伸びています。「マンガUP!」、「ガンガンpixiv」のDAUも継続して増えています。今まで「マンガUP!」は、DAUを伸ばすために広告宣伝費が先行していましたが、今後は課金収入の拡大にシフトしていき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、2018年8月7日現在のものです。当社は、新たな情報や2018年8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。



SQUARE ENIX. | 2019年3月期
第1四半期ご参考資料

2018年8月7日
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、2018年8月7日現在のものです。当社は、新たな情報や2018年8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。

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1四半期決算説明会(テレフォンカンファレンス) 質疑応答

日 時 : 2018年8月7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. 中国で配信されている「クロスゲート」の収益貢献時期とその規模感は？

A. 「クロスゲート」の収益貢献は2Q以降になる。詳細については回答を控えるが、ロイヤリティ収入のため、業績への影響は限定的。

Q. 2Q以降に発売するHDゲームタイトル向けの広告宣伝費の1Q計上額の規模感は？

A. 金額については回答を差し控えるが、E3等のイベントもありそれなりの規模であった。HDゲームのダウンロード販売が当社の想定を上回り、広告宣伝費等のインパクトを一部相殺したものの、1Qは営業損失となった。

Q. 1QでのHDゲームの営業損失は想定内か？また、新作タイトルを投入する2Qは、営業利益の改善をどれだけ見込めるか？

A. 新作タイトルがなく、前期に好調だったデジタルダウンロードを中心とした過去作のリピート販売を保守的に見込んだため、当初から営業損失を見込んでいた。2Qの営業利益は「OCTOPATH TRAVELER」や「シャドウオブザトゥームレイダー」等の新作があるため、1Qよりも改善すると期待しているが、具体的な数字については回答を差し控える。

Q. スマートデバイス・PCブラウザ等の1Qの海外売上高と、既存タイトルの状況は？

A. 当社パブリッシングのネイティブアプリに占める海外タイトルの売上比率は20%を維持しており、大きな変化はない。既存タイトルの状況に関しては、各タイトルでばらつきはみられるものの、全体として減衰の兆候は見られない。

Q. 「OCTOPATH TRAVELER」はDLCの販売を予定していないようだが、どのような戦略でリピート販売

を伸ばすのか？

A. DLCがないからといって継続的に売れないわけではない。デジタル販売のための様々な施策を通じて継続的に販売していきたい。また、当タイトルは強力なフランチャイズになると考えており、今後も様々な展開を考えていきたい。

Q. スマートデバイス・PCブラウザ等の事業見直しを行う中で、既存の組織体制を大きく見直すのか？それとも既存の枠組みの中で細分化するのか？

A. 既存の組織の枠組みは変更しない。各ビジネス・ディビジョンに特徴があるため、役割をより明確にしたいと考えている。

Q. 今年は9月から11月にかけて大型タイトルが次々に発売されるが、同時期に発売される当社タイトルとの競合の懸念はないか？

A. 懸念があることは否定しない。ただ、このように大型タイトルの投入が続くときは、デジタルでの販売が重要になってくる。

Q. 1Qのコンテンツ制作勘定が2018年3月末より96億円増加しているが、過去の実績と比べて大きく増加した要因は？

A. 1Qに新作がなかったことに加えて、2019年3月期及び翌期以降の大型新作タイトルの開発の進捗により、仕掛分が増加したことが主な要因。