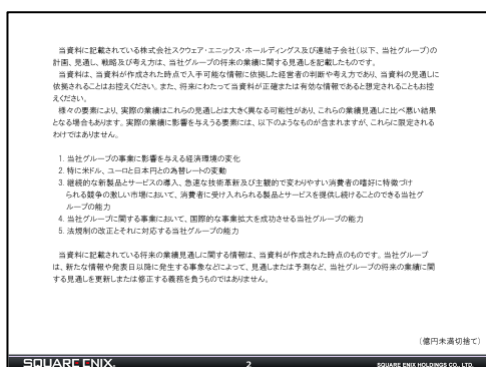


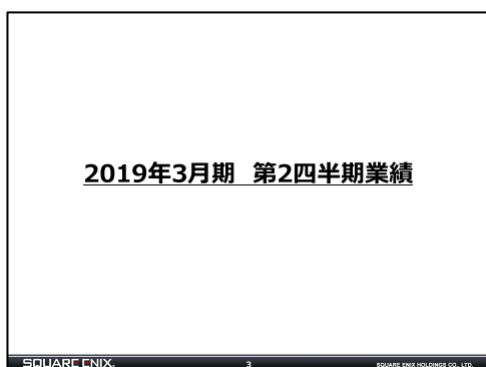


ただ今より、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス2019年3月期第2四半期(以下「当第2四半期」)決算説明会を開催いたします。

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。

**2019年3月期 第2四半期 連結実績**

(単位：億円)

	2018年3月期		2019年3月期			
	4-9月	通期実績	4-9月	前年同四増減	通期計画	前増減
売上高	1,320	2,503	1,122	△198	2,700	197
営業利益	258	381	100	△158	300	△81
営業利益率	19.6%	15.2%	9.0%	△10.6pt	11.1%	△4.1pt
経常利益	266	361	150	△116	300	△61
経常利益率	20.2%	14.4%	13.4%	△6.8pt	11.1%	△3.3pt
親会社株主に帰属する四半期純利益	175	258	86	△89	210	△48
減価償却費	24	58	28	4	72	14
設備投資額	37	79	37	0	88	9

当第2四半期の業績は、売上高1,122億円(前年同期比15.0%減)、営業利益100億円(同61.0%減)、経常利益150億円(同43.6%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益86億円(同50.7%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、2018年11月7日現在のものです。当社は、新たな情報や2018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2四半期 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
	4-9月	4-9月	4-9月	前年同期増減	
<b>売上高</b>	<b>1,320</b>	<b>1,122</b>	<b>1,122</b>	<b>△198</b>	
デジタルエンタテインメント事業	1,021	828	828	△193	
アミューズメント事業	211	205	205	△6	
出版事業	56	60	60	4	
ライセンス/プロパティ事業	40	33	33	△7	
消去又は全社	-	-	-	-	
<b>営業利益</b>	<b>258</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>△158</b>	
デジタルエンタテインメント事業	255	130	130	△125	
アミューズメント事業	24	7	7	△17	
出版事業	13	15	15	2	
ライセンス/プロパティ事業	11	2	2	△9	
消去又は全社	-	-	-	-	
<b>営業利益率</b>	<b>19.6%</b>	<b>9.0%</b>	<b>9.0%</b>	<b>△10.6pt</b>	
デジタルエンタテインメント事業	26.0%	15.8%	15.8%	△10.2pt	
アミューズメント事業	11.7%	3.5%	3.5%	△8.2pt	
出版事業	24.5%	24.9%	24.9%	0.4pt	
ライセンス/プロパティ事業	29.5%	8.9%	8.9%	△20.6pt	
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828億円(前年同期比193億円減)、営業利益130億円(同135億円減)でした。

HDゲームは、新規IPである「OCTOPATH TRAVELER」や新生トゥームレイダートリロジーの最終作である「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」を発売いたしました。

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、前年同期比で減収減益となりました。

**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
<b>売上高</b>	<b>370</b>	<b>730</b>	<b>560</b>	<b>623</b>	<b>434</b>	<b>667</b>
デジタルエンタテインメント事業	441	579	414	478	324	504
アミューズメント事業	89	121	104	101	94	110
出版事業	22	33	26	27	23	37
ライセンス/プロパティ事業	21	18	17	17	14	18
消去又は全社	-	-	-	-	-	-
<b>営業利益</b>	<b>128</b>	<b>129</b>	<b>79</b>	<b>44</b>	<b>42</b>	<b>38</b>
デジタルエンタテインメント事業	137	128	97	70	60	69
アミューズメント事業	6	18	1	-1	2	5
出版事業	5	8	4	6	4	10
ライセンス/プロパティ事業	5	6	3	3	1	1
消去又は全社	-24	-31	-22	-24	-23	-23

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にいたりませんでした。また、ライセンス収入の減少によって、前年同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	<負債の部>			<負債・純資産の部>			
	2018年3月末	2018年9月末	増減	2018年3月末	2018年9月末	増減	
現金・預金	1,367	1,112	△255	支払手形・買掛金	148	175	27
受取手形・売掛金	243	300	57	短期借入金	89	88	△1
たな卸資産	34	53	19	高価引当引当金	39	53	14
コンテンツ制作前払	441	544	103	その他	310	248	△62
その他	72	102	30	<b>総負債合計</b>	<b>586</b>	<b>566</b>	△22
<b>流動資産合計</b>	<b>2,161</b>	<b>2,113</b>	△48	<b>固定負債</b>	<b>75</b>	<b>76</b>	1
有形固定資産	160	169	9	<b>負債合計</b>	<b>663</b>	<b>642</b>	△21
無形固定資産	45	47	2	株主資本合計	1,963	1,987	24
投資その他の資産	229	258	29	その他	-29	-41	△12
<b>固定資産合計</b>	<b>436</b>	<b>475</b>	<b>39</b>	<b>純資産合計</b>	<b>1,933</b>	<b>1,946</b>	<b>13</b>
<b>資産合計</b>	<b>2,597</b>	<b>2,589</b>	△8	<b>負債純資産合計</b>	<b>2,597</b>	<b>2,589</b>	△8

SQUARE ENIX 7

アミューズメント事業は、売上高205億円(前年同期比6億円減)、営業利益7億円(同17億円減)でした。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、前年同期比で減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が前年同期比で減少したものの、電子書籍形式での販売が増加したことにより、前年同期比で増収増益となりました。

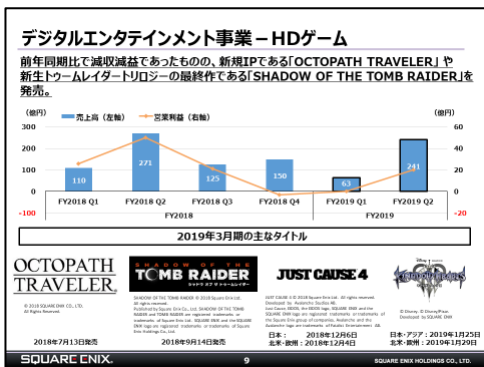
ライセンス・プロパティ等事業は、前年同期において自社コンテンツの新規キャラクターグッズ等の投入があったことから、前年同期比で減収減益となりました。

当第2四半期の決算の概要は、以上の通りです。

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、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11月7日現在のものです。当社は、新たな情報や2018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、新旧タイトルの販売価格の違いなどにより、前年同期比で減収減益となりました。

当第2四半期に新作として発売した「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」については、様々な販売施策によって今後さらに販売本数を伸ばしていきます。

下期には、大型タイトルである「JUST CAUSE 4」を12月に、「KINGDOM HEARTS III」を1月に発売予定です。

### デジタルエンタテインメント事業－HD事業

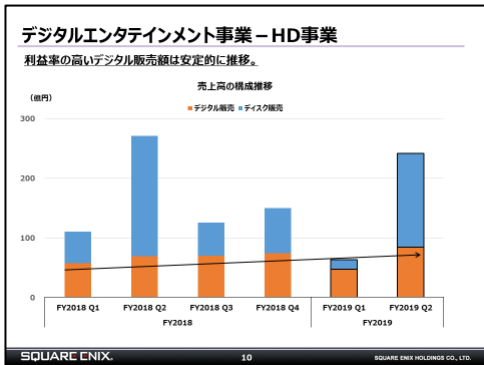
#### ポストローンチ施策とサブスクリプションモデルへの対応

- ▶デジタル販売の進展により新作タイトルのライフサイクルが伸長。  
→ポストローンチ施策が今まで以上に重要になる。
- ▶新規タイトルの定期的なローンチによるカタログタイトルの充実。
- ▶サブスクリプションモデルへの対応により収益機会の拡大を図る。

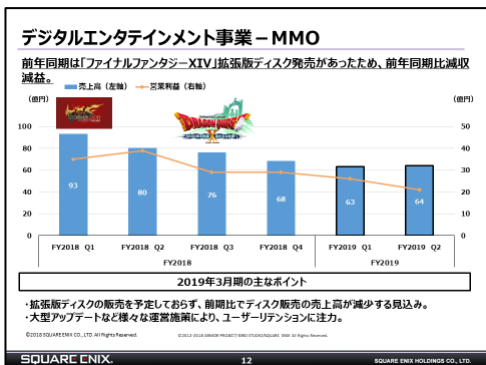
HD ゲームは、ポストローンチ施策とサブスクリプションモデルへの対応を今後の方針としています。

ポストローンチ施策とは、新作タイトルを発売した後の販売促進施策を指します。また、新規タイトルを定期的にローンチすることでカタログタイトルを積み上げていくことも重要です。

次にサブスクリプションモデルへの対応です。既に何社かサブスクリプションモデルに関する発表を行っていますが、今後は従来のゲームメーカーやプラットフォーマーの参入も予想されます。当社もサブスクリプションモデルの活用により、デジタル売上の伸長を図り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、2018年11月7日現在のものです。当社は、新たな情報や2018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。



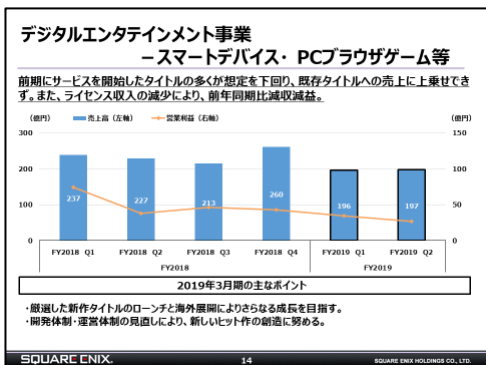
MMOは、前年同期比で減収減益となりましたが、今期は拡張版の発売がないので、想定通りです。11月中旬から「ファイナルファンタジーXIV」のイベントを海外で開催する予定です。今後は、拡張版ディスクに関する発表などで、現在の休眠ユーザーが回帰することを期待しています。

### 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季DL本数

地域	2018/03 Q2累計			2019/03 Q2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	390	89	479	78	50	128
欧米	336	246	582	495	310	804
アジア他	52	36	88	27	49	77
計	777	370	1,148	600	409	1,009

※上記は、HDDゲームとMMOに占めら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、エピソード版は1エピソードを1本としてカウント。



スマートデバイス・PC ブラウザゲーム等は、前年同期比で減収減益となりました。

### 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	2014年9月	2015年6月	2015年10月	2016年12月	2017年3月	2018年3月
FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH
FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH
FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH
FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH
FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH
FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH
FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH
FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH
FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH	FINAL FANTASY REBIRTH

※年月はタイトルのサービス提供時期

スマートデバイスの主カテゴリー一覧です。新作の売上収益を積み上げられていないことが課題です。

サービス開始時期は未発表ですが、「ロマンスリング サガ」のスマートデバイス向けゲーム「ロマンスリング サガ リ・ユニバース」は、事前登録者数が増えており、期待しています。

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、2018年11月7日現在のものです。当社は、新たな情報や2018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。

**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**  
**今後の事業戦略：「選択と集中」**

➤新規タイトル数の絞り込み。

➤組織体制の見直し。開発運営チームの再構築。

SQUARE ENIX 16 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

スマートデバイス・PC ブラウザゲーム等の今後の方針です。今まで多くの新作を投入してきましたが、今後はタイトル数を絞り込みます。厳選した開発チームによる開発・運営を行い、絞り込んだタイトルに集中して宣伝を行うことにより、初期集客の拡大を図ります。

開発チームの編成や組織体制などの見直しはすでに実行に移しています。これらの効果が出てくるのは、少し時間がかかり、2020年3月期下期以降になる見込みです。

**アミューズメント事業**  
**筐体販売は新作の発売がなかった一方で、店舗運営は堅調に推移。**

2019年3月期の主なタイトル

SQUARE ENIX 17 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

アミューズメント事業は、自然災害等があったものの店舗運営に関しては堅調に推移しました。

また、11月に「星と翼のパラドクス」の稼働を開始します。運営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**  
**紙媒体のコミック単行本売上は減少したものの、電子書籍販売が好調に推移し、前年同期比で増収増益。**

2019年3月期の主な作品

SQUARE ENIX 18 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

出版事業は、前年同期比で増収増益となりました。特に、マンガ配信アプリ「マンガUP!」はDAUが伸びており、継続率は高水準を維持しています。今後もさらにDAUを伸ばすための施策を継続していきます。

また、「マンガUP!」から出てくる新しいヒット作品は、アニメ化やゲーム化などに展開していきます。

**ライセンス・プロパティ等事業**  
**前年同期は有カ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から、前年同期比で減収減益。**

2019年3月期の主なポイント

- ・有カコンテンツの多面的な商品の販売・許諾展開を行う。

SQUARE ENIX 19 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

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が、2019年3月期は商材の仕込みを行うフェーズとして位置付けています。特に、デジタルとリアルとの融合といった新しい技術や視点による新商品の開発に着手しています。

2020年3月期にはHDゲームの大型タイトルに合わせて様々な商材を出してまいります。

**特別損失の計上**

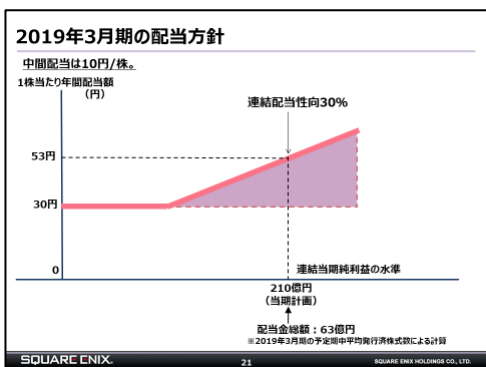
- 対象会社：株式会社Luminous Productions (完全子会社)
- 概要：事業方針の見直しを実施し、同社の強みをより生かす大規模高品質ゲーム開発へ集中。
- 計上額：3,733百万円  
同社で開発中のゲームタイトルに係るコンテンツ制作勘定の処分、無形資産等の減損損失。

SQUARE ENIX. 20 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

最後に、特別損失の計上について説明します。

完全子会社である株式会社 Luminous Productions の事業方針の変更に伴い、37 億円の特損を計上しました。

AAA タイトルの開発に集中するという当初方針に立ち返って、今後は開発をスピードアップしてまいります。



配当方針は、連結配当性向 30%から変更ありません。また、通期の業績見通しも、現時点で変更はありません。

SQUARE ENIX. | 2019年3月期 第2四半期  
**決算説明会**

2018年11月7日  
SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.



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2四半期決算説明会 質疑応答

日 時 : 2018年11月7日(火) 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. 特別損失の計上により一部処分したにも関わらず、バランスシートのコンテンツ制作勘定が2Qで544億円に増加した要因は何か？

A. コンテンツ制作勘定には下期発売予定の大型タイトル以外に、2020年3月期以降に発売する開発中のタイトルが含まれているため。

Q. 特別損失に計上したコンテンツ等廃棄損以外の項目でコンテンツ評価損の計上があったか？

A. 売上原価でスマートデバイス、HD ゲームタイトルのコンテンツ評価損を計上した。

Q. スマートデバイス・PC ブラウザ等の開発体制の見直したことにより、一時的な費用の発生はあるか？

A. 想定していない。

Q. ホリデーシーズンに向けて競合の大型タイトルが続々と投入されるが、12月に発売される「JUST CAUSE 4」の販売見通しを教えてください。

A. クオリティの高いタイトルに仕上がっているので、期待している。

Q. 通期計画の進捗に関するコメントをいただきたい。

A. 上期は計画どおりに進捗している。

Q. スマートデバイス向けの新作の絞り込みにより、今後のタイトル数はどう変化するか？

A. 今までのペースに比べると投入タイトル数は減少するだろう。

Q. 2018年8月末に発表されたテンセントとの戦略的提携について中長期的な観点からコメントが欲しい。

A. テンセントとの提携内容については、具体的な内容が決まり次第、順次発表する。テンセントは海外市場も強いので、中国以外の地域でもグローバルで協業していきたい。

Q. サブスクリプションモデルへの対応によって、現時点で想定されている今後の事業展開は？

A. 現時点で決まった話はないが、サブスクリプションモデルを活用しつつ、ゲーム本編のダウンロード販売も伸ばしたいと考えている。

Q. STEAM へのタイトル配信に関してコメントをいただきたい。

A. PC ゲームの大手プラットフォームで、当社は STEAM へのタイトル配信に力を入れている。ユーザーコミュニティの意見は非常に貴重で、参考にしている。

Q. 新作タイトルが投入される 3Q、4Q それぞれの営業利益の規模感は？

A. 新作の販売を通して業績予想を達成したい。それ以上の回答は差し控える。

Q. スマートデバイス向けの新作タイトル数を絞り込むことにより、人員削減の可能性は？

A. 人員の最適な再配置を考えているため、直接人員削減につながることはない。

Q. Luminous Productions が大型タイトルへの開発に集中することで、開発期間をどの程度短縮できるか？

A. 定量的な回答はできないが、開発体制の見直しとゲームエンジンの有効活用によって開発期間の短縮を図る。

Q. スマートデバイス向けアプリ間でユーザーの時間の取り合いが起きていないか？

A. その面は否めない。新規ユーザーを獲得するには、「面白く・新しい・何か」を提供していく必要があるため、今後のスマートデバイス向けの新作タイトルの投入は厳選して行う。