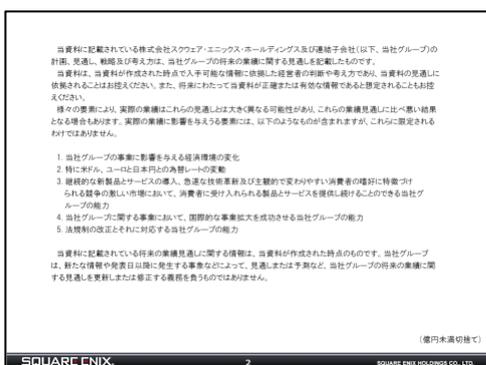




ただ今より、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス2020年3月期第3四半期(以下「当第3四半期」)決算説明会を開催いたします。

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2020年3月期(以下:当期)の見通し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。

2020年3月期 第3四半期 連結実績

(単位: 億円)

	2019年3月期		2020年3月期			
	4月 - 12月	通期実績	4月 - 12月	前年同期増減	通期計画	増減
売上高	1,816	2,712	1,897	81	2,700	△12
営業利益	123	246	277	154	240	△6
営業利益率	6.8%	9.1%	14.6%	7.8pt	8.9%	△0.2pt
経常利益	166	284	279	113	240	△44
経常利益率	9.2%	10.5%	14.8%	5.6pt	8.9%	△1.6pt
親会社株主に帰属する四半期純利益	92	193	191	99	168	△25
減価償却費	47	68	53	6	75	7
設備投資額	70	95	71	1	128	33

当第3四半期の業績は、売上高1,897億円(前年同期比81億円増)、営業利益277億円(同154億円増)、経常利益279億円(同113億円増)、親会社株主に帰属する四半期純利益191億円(同99億円増)となりました。

2020年3月期 第3四半期 報告セグメント

(単位：億円)

	2019年3月期		2020年3月期		前年同期増減
	4-12月	1-3月	4-12月	1-3月	
売上高	1,816	1,527	1,897	1,399	81
デジタルエンタテインメント事業	1,327	1,399	1,369	1,399	42
アミューズメント事業	342	336	336	336	△6
出版事業	102	138	138	138	36
ライツ・プロパティ等事業	51	65	65	65	14
消去又は全社	5	7	7	7	2
消去又は全社	-2	-	-	-	△2
営業利益	123	152	295	143	154
デジタルエンタテインメント事業	152	295	295	143	143
アミューズメント事業	14	14	14	0	0
出版事業	30	49	49	19	19
ライツ・プロパティ等事業	5	7	7	7	2
消去又は全社	-2	-	-	-	△2
消去又は全社	-	-	-	-	△10
営業利益率	6.8%	10.0%	15.6%	10.2%	7.8pt
デジタルエンタテインメント事業	11.5%	21.5%	21.5%	10.0pt	10.0pt
アミューズメント事業	4.1%	4.1%	4.1%	0.1pt	0.1pt
出版事業	29.4%	35.5%	35.5%	6.5pt	6.5pt
ライツ・プロパティ等事業	10.7%	11.2%	11.2%	0.5pt	0.5pt
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1,369億円(前年同期比42億円増)、営業利益295億円(同143億円増)でした。

HDゲームは、「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S」や「ファイナルファンタジーX/X-2 HD リマスター」Nintendo Switch版・Xbox One版等を発売いたしました。前年同期に新規大型タイトルの発売があったため、その反動により前年同期比で減収となりました。また、前期に発売した新作のリピーター販売が弱かったため、営業損失となりました。

MMOは、「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とそれに伴う課金会員者数の増加により、前年同期比で増収増益となりました。

スマートデバイス・PCブラウザ等は、「ロマンシング サガ リ・ユニバース」や、2019年9月に配信を開始した「ドラゴンクエストウォーク」の好調により、前年同期比で増収増益となりました。

アミューズメント事業は、売上高336億円(前年同期比6億円減)、営業利益14億円(同0.1億円増)でした。アミューズメント機器で主力タイトルの発売がなかったものの、店舗運営が好調に推移したことから前年同期比で営業利益は微増となりました。

出版事業は、売上高138億円(前年同期比36億円増)、営業利益49億円(同19億円増)でした。マンガアプリ「マンガUP！」や電子書籍等のデジタル媒体での販売が大幅に増加しました。また、紙媒体での販売も好調に推移し、前年同期比で増収増益となりました。

ライツ・プロパティ等事業は、売上高65億円(前年同期比14億円増)、営業利益7億円(同2億円増)でした。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、前年同期比で増収増益となりました。

当第3四半期の決算の概要は、以上の通りです。

報告セグメント別 業績の推移

(単位：億円)

	2019年3月期				2020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
売上高	447	668	790	895	533	674	689
デジタルエンタテインメント事業	314	502	598	717	371	482	515
アミューズメント事業	94	110	137	119	106	119	108
出版事業	24	39	39	46	38	51	46
ライツ・プロパティ等事業	14	18	17	22	19	25	20
消去又は全社	-2	-3	-2	-4	-4	-5	-5
消去又は全社	-	-	-	-	-	-	-
営業利益	38	59	26	122	71	87	138
デジタルエンタテインメント事業	26	69	26	137	76	90	128
アミューズメント事業	2	5	7	4	6	6	1
出版事業	3	12	12	11	12	19	17
ライツ・プロパティ等事業	1	1	2	3	3	4	1
消去又は全社	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2
消去又は全社	-	-	-	-	-	-	-

SQUARE ENIX 6 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

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>			
	2019年3月末	2019年12月末	増減	2019年3月末	2019年12月末	増減	
現金・預金	1,294	1,238	△56	支払手形・買掛金	235	238	3
受取手形・売掛金	403	327	△76	短期借入金	86	-	△86
たな卸資産	48	54	6	長期借入金	91	△42	△42
構築物	506	703	197	長期貸付金	259	324	65
その他	95	84	△11	流動負債計	674	612	△62
総資産合計	2,348	2,408	60	固定負債	87	119	32
有形固定資産	178	209	31	負債合計	761	731	△30
無形固定資産	51	53	2	株主資本合計	2,106	2,245	139
投資その他の資産	249	265	17	その他	41	40	1
固定資産合計	478	527	49	純資産合計	2,064	2,205	141
資産合計	2,826	2,936	110	負債純資産合計	2,826	2,936	110

SQUARE ENIX 7 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、2020年2月5日現在のものです。当社は、新たな情報や2020年2月5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。当期の業績見通しについてご説明します。

当期の業績予想に関しては、当第3四半期累計で営業利益が2019年5月13日に発表した期初計画を超過したものの、2020年3月期第4四半期以降の業績に影響を及ぼす市場動向の見極めが現時点では困難と判断し、業績予想を据え置きました。その背景事情をご説明しますと、2020年のホリデーシーズンに次世代の家庭用ゲーム機が発売される予定ですが、それまでに発売が予想される競合他社のAAAタイトルの発売時期が相次いで変更されています。従って、2021年3月期に発売する当社大型新作の販売への影響を現時点で予測することが難しく、リスクをどの程度織り込むべきか慎重に判断しなければいけません。それを踏まえて当期の本決算にてコンテンツ制作勘定の資産価値評価の見直しを行う予定です。現時点でその影響額を見積もることができないため、当期の業績予想を据え置くことといたしました。

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2020(令和2)年3月期第3四半期決算説明会 質疑応答

日時 :2020年2月5日(水) 18時00分~19時00分

回答者 :代表取締役社長 松田洋祐

【主な質疑応答内容】

Q. 「ドラゴンクエストウォーク」の Q3 実績と今後の展望を教えてください。

A. 実績は非開示。今後様々な施策を打つことにより、好調を維持していきたい。

Q. 現在、来期に予定している大型タイトルの発売遅延リスクと減損リスクについて教えてください。

A. 発売の遅延リスクはない。しかしながら、競合他社の AAA タイトルの発売時期を受けて、当初の販売予測見直しによる減損リスクは否定できない。

Q. 「FINAL FANTASY VII REMAKE」向けの広告宣伝費は、当期もしくは 2021 年 3 月期のどちらで多く発生すると見込んでいるか？また、今後注力するプロモーション活動について教えてください。

A. 欧米のプロモーション活動は他地域よりも先行するため、当期の方が多く見込んでいる。ソーシャルメディアを活用したプロモーション活動により、デジタル販売の伸長を図る。

Q. 今後、現世代機と次世代機の家庭用ゲーム機への新作タイトル開発の考え方を教えてください。

A. 次世代機の家庭用ゲーム機は下位互換性があるため、当面は新作を現世代機と次世代機の双方に展開する予定である。従って、次世代機向け専用タイトルを発売するのはしばらく先になる。

Q. 「ドラゴンクエストウォーク」の運営に関して、ユーザーの期待に開発が追い付いていないように見えるがどう考えているか？

A. 貴重な意見として運営チームにフィードバックする。今後様々な施策を用意しており、その進捗を確認していただきたい。

Q. 「ドラゴンクエストウォーク」のヒットによって獲得した資金の使い道は？モバイルゲームの新規タイトル数を増やすか、もしくは HD ゲームの新規タイトル開発に使うのか？

A. モバイルゲームに関しては、新作を厳選して投入する方針に変わりはない。来期以降、HD ゲームの大型タイトルの投入による資金回収が進み、現預金の水準が上昇することが予測される。資金使途に関しては、投資と株主還元のパランスに配慮しながら検討する。

Q. 「ドラゴンクエストウォーク」のヒットによって、「ドラゴンクエストX」のユーザー数に変化は見られたか？

A. ユーザーの移動は若干見られるものの、「ドラゴンクエストX」への影響は少ない。MMOはサービス経過とともにアクティブユーザーが減少する傾向があるものの、「ドラゴンクエストX」は拡張パッケージ発売によって既存ユーザーを維持できている。

Q. HDゲームの大型タイトルがなかったにもかかわらず、販売費及び一般管理費が前年同期とほぼ同じ水準なのはなぜか？

A. 費目の入り繰りにより前年同期比で同じ水準となった。

Q. 「FINAL FANTASY VII REMAKE」の発売日変更により次回作の開発、発売スケジュールに影響はあるか？

A. 影響はない。