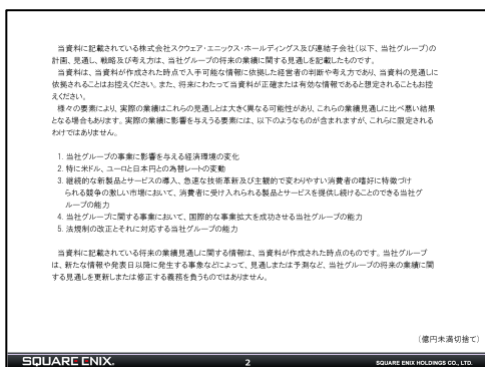


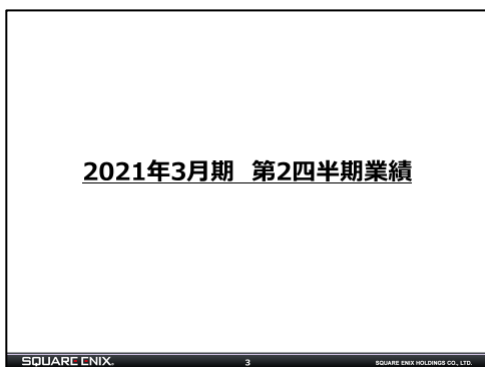


ただ今より、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス2021年3月期第2四半期(以下「当第2四半期」)決算説明会を開催いたします。

本日の説明者は、
代表取締役社長 松田 洋祐
経理財務部長 松田 敦志
です。



経理財務部長の松田より当第2四半期決算の概要をご説明した後、代表取締役社長の松田より事業の進捗等についてご説明します。



経理財務部長の松田です。

当第2四半期の業績は、売上高 1,727 億円(前年同期比 520 億円増)、営業利益 316 億円(同 157 億円増)、経常利益 305 億円(同 149 億円増)、親会社株主に帰属する四半期純利益 160 億円(同 51 億円増)となりました。

2021年3月期通期 第2四半期 連結実績

(単位：億円)

	2021年3月期		前年同期増減
	2020年3月期 4月-9月	2021年3月期 4月-9月	
売上高	1,207	1,727	520
営業利益	159	316	157
営業利益率	13.2%	18.3%	5.1pt
経常利益	156	305	149
経常利益率	12.9%	17.7%	4.8pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	109	160	51
減価償却費	34	35	1
設備投資額	37	37	0

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11月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2020年11月6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。

2021年3月期通期 第2四半期 報告セグメント

(単位: 億円)

	2020年3月期		2021年3月期		前年同期増減
	4-9月	1-9月	4-9月	1-9月	
売上高	1,207	3,381	1,727	5,207	520
デジタルエンタテインメント事業	854	2,228	1,424	3,981	570
アミューズメント事業	228	613	139	388	△89
出版事業	90	248	123	333	33
ライツ・プロパティ等事業	45	126	48	131	3
消去又は全社	-10	-28	-8	-22	2
営業利益	159	438	318	1,157	157
デジタルエンタテインメント事業	164	404	338	1,172	172
アミューズメント事業	13	169	-16	△29	△42
出版事業	32	107	53	211	79
ライツ・プロパティ等事業	6	15	15	39	9
消去又は全社	-9	-23	-7	-15	4
営業利益率	13.2%	12.9%	18.3%	22.1%	8.9pt
デジタルエンタテインメント事業	19.5%	18.2%	23.7%	29.6%	11.4pt
アミューズメント事業	5.8%	27.5%	-11.7%	△17.5pt	△23.3pt
出版事業	35.4%	43.3%	43.3%	7.9pt	4.5pt
ライツ・プロパティ等事業	14.0%	12.3%	31.8%	17.8pt	5.5pt
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 1,424 億円(前年同期比 570 億円増)、営業利益 338 億円(同 172 億円増)でした。

HD ゲームは、家庭用ゲーム機向けタイトルにおいて、「FINAL FANTASY VII REMAKE」、「Marvel's Avengers (アベンジャーズ)」等の大型タイトルの発売があったことに加え、カタログタイトルの販売が好調に推移したこと、ライセンス収入等により、前年同期比で増収、黒字転換となりました。

MMO は、前年同期に「ファイナルファンタジー XIV」の拡張パッケージの発売があったため減収となったものの、同タイトルの月額課金会員数が前年同期比で増加したことにより増益となりました。

スマートデバイス・PC ブラウザ等は、スマートデバイス・PC ブラウザ等をプラットフォームとしたコンテンツにおいて、2020年3月期にサービスを開始した「ドラゴンクエストウォーク」「WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争」等の既存タイトルが堅調であったことに加え、7月にサービスを開始した「ドラゴンクエストタクト」が好調な出足を切り、収益に貢献したことによって、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 139 億円(前年同期比 89 億円減)、営業損失 16 億円(前年同期は営業利益 13 億円)でした。政府の緊急事態宣言発出を受け、新型コロナウイルス感染症の拡大防止対策として第1四半期に国内の店舗を臨時休業としたことから、前年同期比で大幅な減収、営業損失となりました。

出版事業は、売上高 123 億円(前年同期比 33 億円増)、営業利益 53 億円(同 21 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いたしました。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 48 億円(前年同期比 3 億円増)、営業利益 15 億円(同 9 億円増)でした。自社コンテ

報告セグメント別 業績の推移

(単位: 億円)

	2020年3月期			2021年3月期		
	4-6月	7-9月	10-12月	1-3月	4-6月	7-9月
売上高	533	674	689	708	870	856
デジタルエンタテインメント事業	371	482	515	517	743	681
アミューズメント事業	108	119	108	119	46	93
出版事業	38	51	48	55	54	69
ライツ・プロパティ等事業	19	25	20	21	31	16
消去又は全社	-4	-5	-3	-6	-5	-3
営業利益	71	87	118	49	245	71
デジタルエンタテインメント事業	76	90	128	58	260	77
アミューズメント事業	6	6	1	-0	-15	-1
出版事業	12	19	17	22	23	30
ライツ・プロパティ等事業	1	4	1	2	12	3
消去又は全社	-25	-33	-30	-33	-35	-38

SQUARE ENIX 6 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

連結貸借対照表 (要約)

(単位: 億円)

指定科目	<資産の部>			<負債・純資産の部>		
	2020年3月期	2020年9月期	増減	2020年3月期	2020年9月期	増減
現金・預金	1,234	1,340	106	支払手形・買掛金	255	232
受取手形・売掛金	414	490	76	支払法人税等	101	103
たな卸資産	64	50	△14	繰上償還引当金	42	53
エンタツ制作勘定	714	709	△5	その他	293	347
その他	80	75	△5	流動負債計	693	737
流動資産合計	2,508	2,666	158	固定負債	113	118
有形固定資産	205	204	△1	負債合計	807	856
無形固定資産	53	53	0	株主資本合計	2,267	2,378
投資その他の資産	258	262	4	その他	-48	-48
固定資産合計	517	520	3	純資産合計	2,219	2,330
資産合計	3,026	3,187	161	負債純資産合計	3,026	3,187

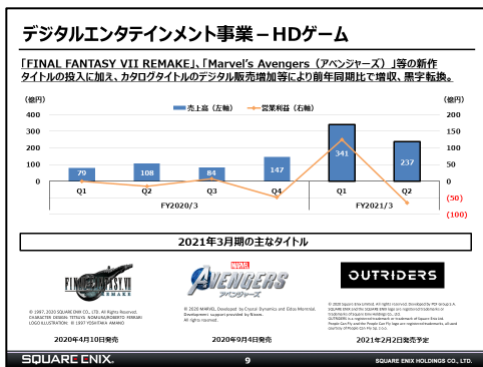
SQUARE ENIX 7 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

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、2020年11月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2020年11月6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。

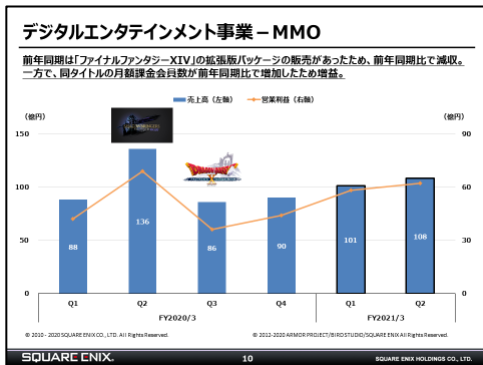
コンテンツのキャラクターグッズ、サウンドトラックの販売等が好調に推移したことから、前年同期比で増収増益となりました。

当第2四半期決算の概要は、以上の通りです。

社長の松田です。各事業の進捗状況についてご説明します。



HD ゲームは、9月に発売した「Marvel's Avengers (アベンジャーズ)」の初動が当社の想定を下回り、開発費の償却等が先行する形となったため営業損失となりました。下期は、追加コンテンツの拡充等により初動の遅れを取り戻し、売上を伸ばしていきたいと考えています。



MMO は、堅調に推移しています。

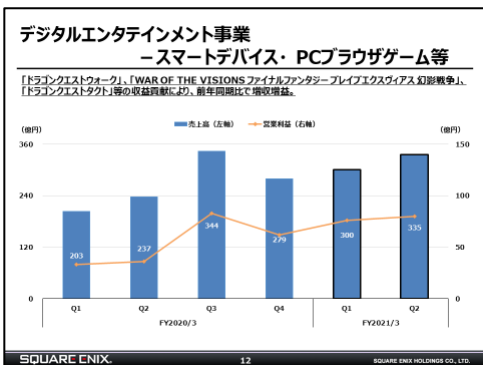
デジタルエンタテインメント事業 – 地域別販売本数

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

(単位:万本)

地域	2020年3月期 第2四半期実績			2021年3月期 第2四半期実績		
	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	106	74	180	175	116	290
欧米	235	370	605	404	444	848
アジア他	47	32	79	25	45	70
計	389	476	865	604	605	1,208

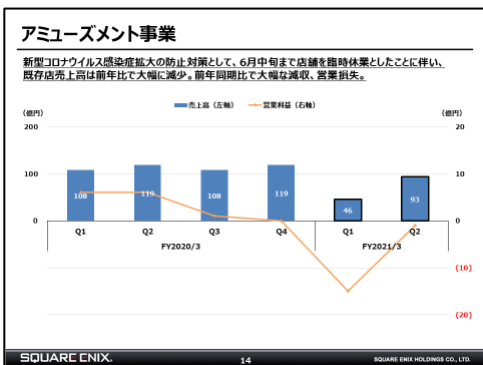
※上記は、HDゲームとMMORPG占められるタイトルの販売本数を含み、エピソード配信1エピソードを1本としてカウント。
 上記の販売本数には、当社がディストリビューターとなっているソフトの販売本数も含み、エピソード配信1エピソードを1本としてカウント。



スマートデバイス・PC ブラウザゲーム等です。7月にサービスを開始した「ドラゴンクエストウォーク」は、想定を上回るスタートを切り、当第2四半期の業績に貢献しました。

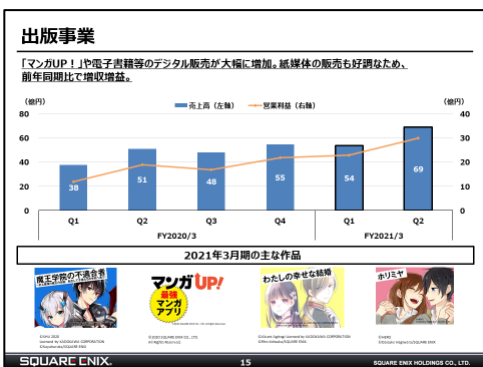


10月にサービスを開始した「オクトパストラベラー 大陸の覇者」は、順調な滑り出しとなりました。下期での収益貢献を期待しています。

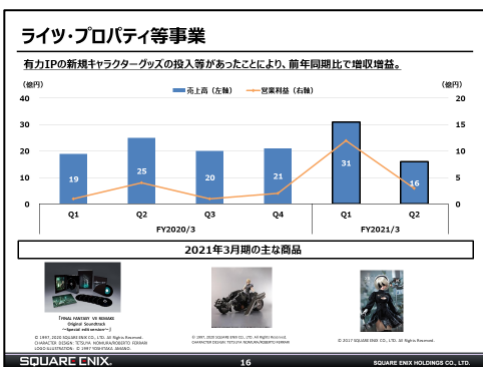


アミューズメント事業は、新型コロナウイルス感染症の拡大防止対策として、国内の店舗を臨時休業したため、第1四半期は厳しい状況でしたが、当第2四半期は来店客数も復調基調となってきました。固定費水準の見直しに留まらず、「with/after コロナ」を見据えた事業の再構築を進めています。

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、2020年11月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2020年11月6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。



出版事業は、当第2四半期も堅調に推移しており、下期も同様のトレンドが継続すると見込んでいます。



ライセンス等事業は、各四半期で見ると業績に変動がありますが、これは大型タイトルの発売時期の影響によるものです。

2021年3月期 連結業績予想

2021年3月期 連結業績予想

(単位：億円)

	2020年3月期 適用実績	2021年3月期	
		適用計画	前掲増減
売上高	2,605	2,900	295
営業利益	327	400	73
営業利益率	12.6%	13.8%	1.2pt
経常利益	320	400	80
経常利益率	12.3%	13.8%	1.5pt
親会社株主に帰属する当期純利益	213	240	27
当期純利益	74	82	8
当期純利益	96	86	△10
配当金の状況 (単位：円)			
第2四半期末	10	10	0
年度末	44	51	7
合計	54	61	7

2021年3月期通期の連結業績予想は、売上高 2,900 億円、営業利益 400 億円、経常利益 400 億円、親会社株主に帰属する当期純利益 240 億円です。

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る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11月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2020年11月6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。

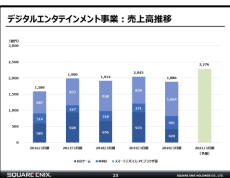
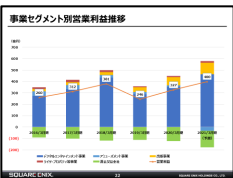
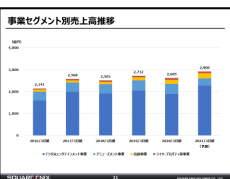
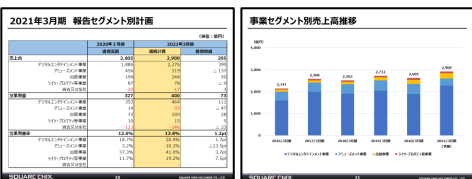
2021年3月期 連結業績予想

新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、合理的な業績予想の算定が困難なため、業績予想を未定としていたが、上期実績及び今後の予測等、現時点で入手可能な情報に基づき、業績予想を公表。

業績予想を未定とした主な要因	現状の見直し
世界経済停滞による当社コンテンツに対する需要の減退、パッケージ製品の製造、流通過程への影響	<ul style="list-style-type: none"> 一部のタイトルには影響があったものの、デジタル販売比率の上昇によって収益率の改善に寄与。 カタログタイトルのデジタル販売が大幅に増加。
開発の一部を委託する外注企業の業務に支障が生じることによる当社新作タイトルの開発スケジュールへの影響	<ul style="list-style-type: none"> 開発スケジュールの見直しにより、半期以降に投入が後5割となるタイトルもあり。
新型コロナウイルス感染症拡大の防止を目的としたアミューズメント施設休業に伴う売上高減少	<ul style="list-style-type: none"> 6月中旬以降に全店舗の営業を再開したものの、既存店売上高は前年を下回る状況が続く。 固定費の削減、新規事業の強化による来期以降の収益改善に努める。

SQUARE ENIX. 18 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

2021年3月期通期業績予想に関して、営業利益は中期業績目標である400～500億円の水準が達成可能であると認識しており、400億円としています。一方で、売上高に関しては新型コロナウイルス感染症拡大によるタイトル開発スケジュールの見直しなどを勘案し、中期業績目標の3,000億円をやや下回る2,900億円としております。



SQUARE ENIX. 2021年3月期 第2四半期 決算説明会

2020年11月6日
SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

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11月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2020年11月6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。

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2021(令和3)年3月期第2四半期決算説明会 質疑応答

日 時 : 2020年11月6日(金) 18時30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. HD ゲームはQ2単独で約70億円の営業損失と推計するが、仮に「Marvel's Avengers(アベンジャーズ)」の開発費の償却先行といった要素を除くと、黒字になるのか？ 当該タイトルの関連費用がQ2で先行したとしても、損失が大きすぎるように見えるが、他に営業損失となった原因と考慮すべき点はあるか？ また、Q3も同タイトルの開発費の償却負担が比較的残っていると考えるべきか？

A. 「Marvel's Avengers(アベンジャーズ)」関連を除けば収支は黒字である。同タイトルについては、開発費の償却負担に加え、新型コロナウイルス感染症拡大の影響で遅延したマーケティング活動をリカバリーするため、ローンチタイミングに大規模な広告宣伝を行ったことも要因として大きい。Q3においても開発費の償却負担は一定程度あるものの、今後売上を伸ばしていくことで回収したいと考えている。

Q. 「Marvel's Avengers(アベンジャーズ)」に関する、Q3の収支はどのように想定しているのか？

A. まずは売上拡大に取り組むことで、収支を改善させることに注力していく所存である。

Q. 今後投入するスマートフォンゲームの新作タイトル「NieR Re[in]carnation」に対する現状の評価と収益の貢献時期を教えてください。

A. 現状の評価としては、良い作品に仕上がっていると考えている。サービス開始時期に関する正式なアナウンスは現時点では行っていないが、可能な限り早いタイミングでお客様にお届けできるよう鋭意開発を進めている。一方で、長くお客様にプレイしていただけるクオリティを担保できるかどうか非常に重要であると考えており、サービス開始時期に関しては、スピードとクオリティのバランスをしっかりと考慮しながら最終決定する。

Q. 今回の決算で売上原価に含まれる評価減の金額は？

A. 上期累計で11億円となっている。

Q. 「Marvel's Avengers (アベンジャーズ)」の初動が想定を下回ったとのことであったが、その要因を事前に把握し、防ぐことはできなかったのか？

A. 当社として、ローンチに向け十分な準備を重ねたが、至らなかった部分があったことは事実。今回の経験から得た教訓を今後のゲーム開発に活かしてまいりたい。

Q. 当社のHDゲームは、各四半期の業績のボラティリティが大きい印象だが、どのように考えているか？

A. DE事業に関しては、HD単独で見るとはならず、トータルで考えている。具体的には、HDゲームのボラティリティをMMOやスマホゲームも含めた継続安定収益によってどれだけカバーできるかが重要であると考えており、ボラティリティは一定程度想定したうえでHDゲーム開発を行っている。しかしながら、HDゲーム単独においても、デジタル販売の推進などによって今後収益性の改善を図っていくことは言うまでもない。

Q. 次世代ハード対応を今後本格化させるとなると、HDゲームの開発費は現状以上に増加することが予測されるが、HDゲーム以外の継続安定収益によって業績のボラティリティをコントロールできるのか？

A. 従前同様の開発スタイルを続けていくようだとコスト増加を避けることはできないので、開発リソースの共有化、プロシージャル技術の活用やQAの自動化などを通じて、開発費全体のバランスをとっていくとともに、それらを具現化する開発チームの今後の取り組みも注視していく。HDゲームの大型タイトル開発や、新規IP創出に向けた投資を継続的に行えるよう、継続安定収益基盤の強化を推進しており、相当程度の水準まで成長してきていると考えているが、今後もさらなる成長を図っていく。

Q. 新規IPでユーザー層の拡大という戦略を掲げている以上、当たり外れが大きいのは理解できる。ただし、デジタル化によって、発売前に何回かベータテストを実施し、ユーザーの反応によって、発売するの可否かの決断をする、という選択肢もあるのではないかと？ 当社がそれを行わないのはゲーム性や世界観に合わないためか？

A. 難しい質問である。シングルプレイヤーのアクションアドベンチャーゲームやRPG(ロールプレイング)ゲームでのベータテストの実施はその範囲が難しく、ネタバレになってしまう恐れもある。発売前の早い段階で完成形を示すわけにもいかない。一方で、発売前のプロモーションとしてのβテスト、デモ版の重要性は高まっており、お客様の期待に沿った事前プロモーションの在り方を今後も模索していく。また、新規IPによるユーザー層の拡大については、新規IP創出は非常にチャレンジングであるとともに、難易度が増していることは間違いない。しかし、新規IP創出への継続的な取り組みは、当社の更なる成長において必須であり、今後も引き続き取り組んでいく。そして、このチャレンジを許容するだけの継続安定収益を今後も拡大させていくことが当社の考えである。