

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.

当資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社(以下、当社グループ)の計画、見通し、戦略及び考え方は、当社グループの将来の業績に関する見通しを記載したものです。

当資料は、当資料が作成された時点で入手可能な情報に依拠した経営者の判断や考え方であり、当資料の見通しに依拠されることはお控えください。また、将来にわたって当資料が正確または有効な情報であると想定されることもお控えください。

様々の要素により、実際の業績はこれらの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。実際の業績に影響を与えうる要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

1. 当社グループの事業に影響を与える経済環境の変化
2. 特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動
3. 継続的な新製品とサービスの導入、急速な技術革新及び主観的で変わりやすい消費者の嗜好に特徴づけられる競争の激しい市場において、消費者に受け入れられる製品とサービスを提供し続けることのできる当社グループの能力
4. 当社グループに関する事業において、国際的な事業拡大を成功させる当社グループの能力
5. 法規制の改正とそれに対応する当社グループの能力

当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、当資料が作成された時点のものです。当社グループは、新たな情報や発表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、当社グループ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。

(億円未満切捨て)

2021年3月期 第2四半期業績

2021年3月期通期 第2四半期 連結実績

(単位：億円)

	2020年3月期	2021年3月期	
	4月-9月	4月-9月	前年同期 増減
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

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	
	4-9月	4-9月	前年同期増減
売上高	1,207	1,727	520
デジタルエンタテインメント事業	854	1,424	570
アミューズメント事業	228	139	△89
出版事業	90	123	33
ライツ・プロパティ等事業	45	48	3
消去又は全社	-10	-8	2
営業利益	159	316	157
デジタルエンタテインメント事業	166	338	172
アミューズメント事業	13	-16	△29
出版事業	32	53	21
ライツ・プロパティ等事業	6	15	9
消去又は全社	-59	-74	△15
営業利益率	13.2%	18.3%	5.1pt
デジタルエンタテインメント事業	19.5%	23.7%	4.2pt
アミューズメント事業	5.8%	-11.7%	△17.5pt
出版事業	35.4%	43.3%	7.9pt
ライツ・プロパティ等事業	14.0%	31.8%	17.8pt
消去又は全社	-	-	-

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
ライセンス・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
ライセンス・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

連結貸借対照表（要約）

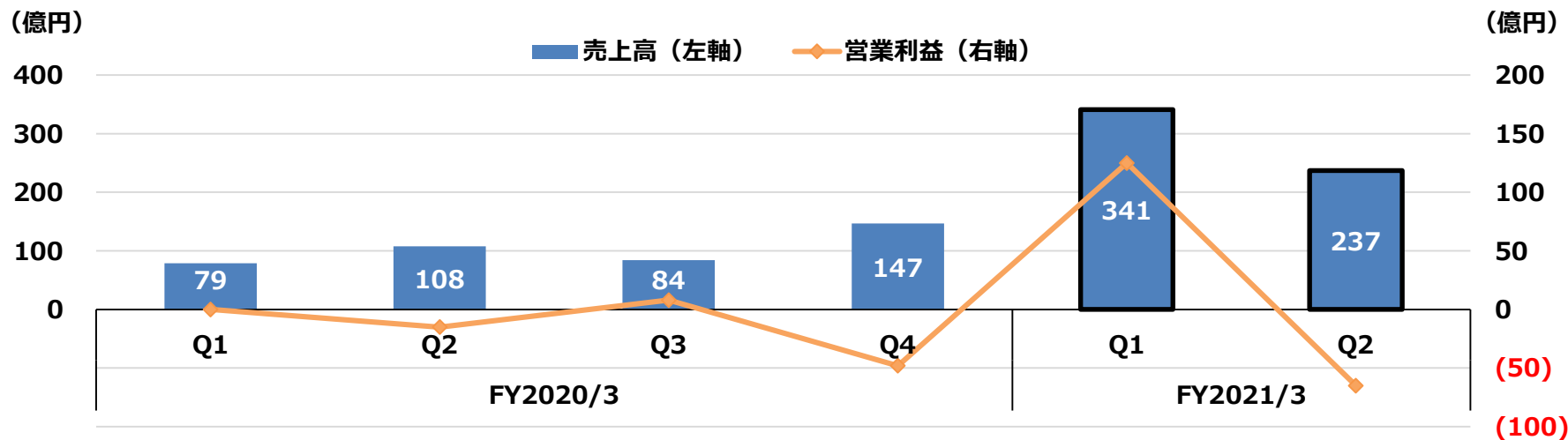
（単位：億円）

勘定科目	＜資産の部＞			勘定科目	＜負債・純資産の部＞		
	2020年 3月末	2020年 9月末	増減		2020年 3月末	2020年 9月末	増減
現金・預金	1,234	1,340	106	支払手形・買掛金	255	232	△23
受取手形・売掛金	414	490	76	未払法人税等	101	103	2
たな卸資産	64	50	△14	返品調整引当金	42	53	11
コンテンツ制作勘定	714	709	△5	その他	293	347	54
その他	80	75	△5	流動負債計	693	737	44
流動資産合計	2,508	2,666	158	固定負債	113	118	5
有形固定資産	205	204	△1	負債合計	807	856	49
無形固定資産	53	53	0	株主資本合計	2,267	2,378	111
投資その他の資産	258	262	4	その他	-48	-48	0
固定資産合計	517	520	3	純資産合計	2,219	2,330	111
資産合計	3,026	3,187	161	負債純資産合計	3,026	3,187	161

各事業の状況

デジタルエンタテインメント事業 – HDゲーム

「FINAL FANTASY VII REMAKE」、「Marvel's Avengers (アベンジャーズ)」等の新作タイトルの投入に加え、カタログタイトルのデジタル販売増加等により前年同期比で増収、黒字転換。



2021年3月期の主なタイトル



© 1997, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI
LOGO ILLUSTRATION: © 1997 YOSHITAKA AMANO

2020年4月10日発売



© 2020 MARVEL. Developed by Crystal Dynamics and Eidos Montréal.
Development support provided by Nixxes.
All rights reserved.

2020年9月4日発売

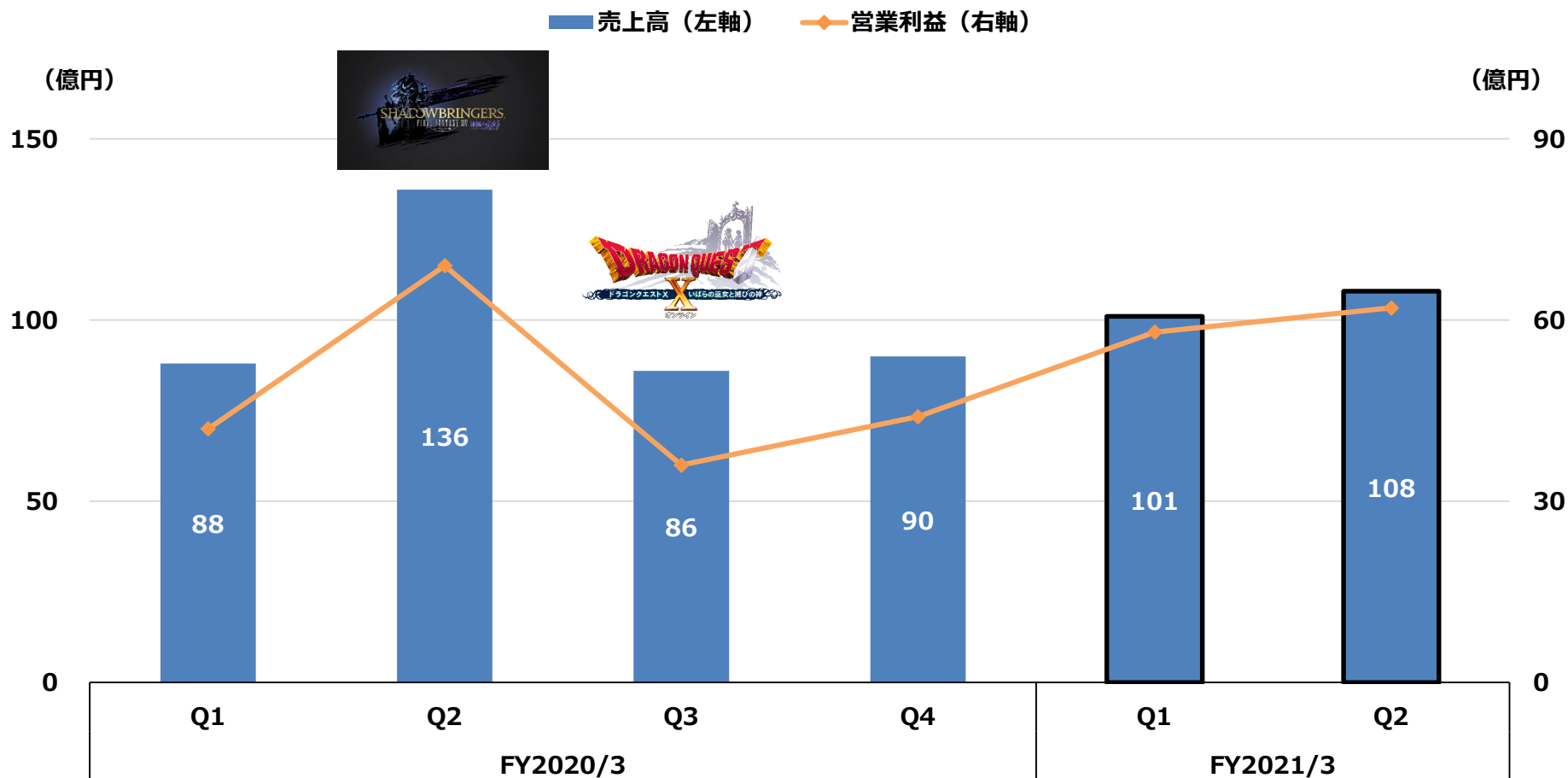


© 2020 Square Enix Limited. All rights reserved. Developed by PCF Group S.A.
SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.
OUTRIDERS is a registered trademark or trademark of Square Enix Ltd.
People Can Fly and the People Can Fly logo are registered trademarks, all used courtesy of People Can Fly Sp. z o.o.

2021年2月2日発売予定

デジタルエンタテインメント事業 – MMO

前年同期は「ファイナルファンタジーXIV」の拡張版パッケージの販売があったため、前年同期比で減収。
一方で、同タイトルの月額課金会員数が前年同期比で増加したため増益。



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)

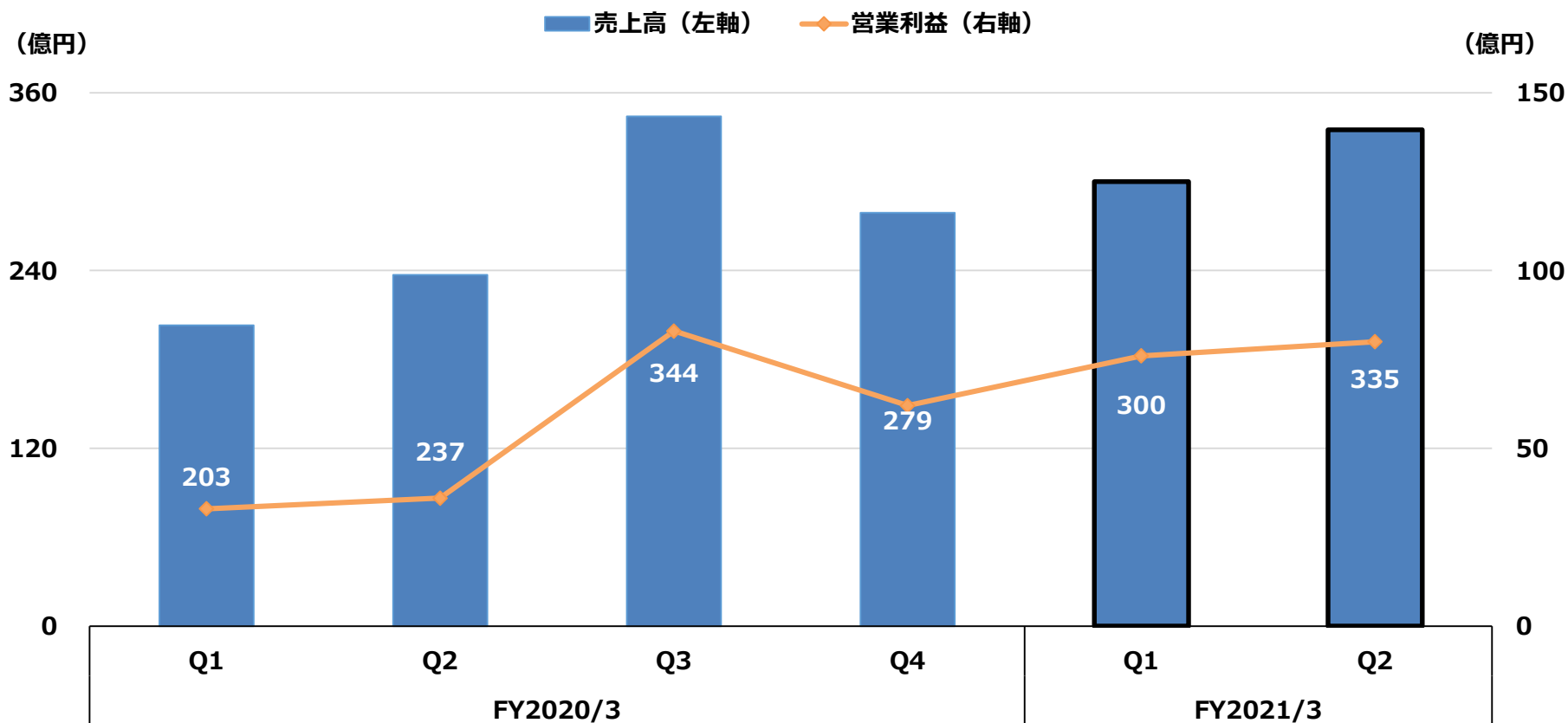
地域	2020年3月期 第2四半期実績			2021年3月期 第2四半期実績		
	ディスク	ダウンロード	合計	ディスク	ダウンロード	合計
日本	106	74	180	175	116	290
	(内エピソード配信 0)			(内エピソード配信 0)		
欧米	235	370	605	404	444	848
	(内エピソード配信 77)			(内エピソード配信 -)		
アジア他	47	32	79	25	45	70
	(内エピソード配信 7)			(内エピソード配信 -)		
計	389	476	865	604	605	1,208
	(内エピソード配信 85)			(内エピソード配信 0)		

※上記は、HDゲームとMMOに含ま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、エピソード配信は1エピソードを1本としてカウント。


















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

「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」、
「ドラゴンクエストタクト」等の収益貢献により、前年同期比で増収増益。



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

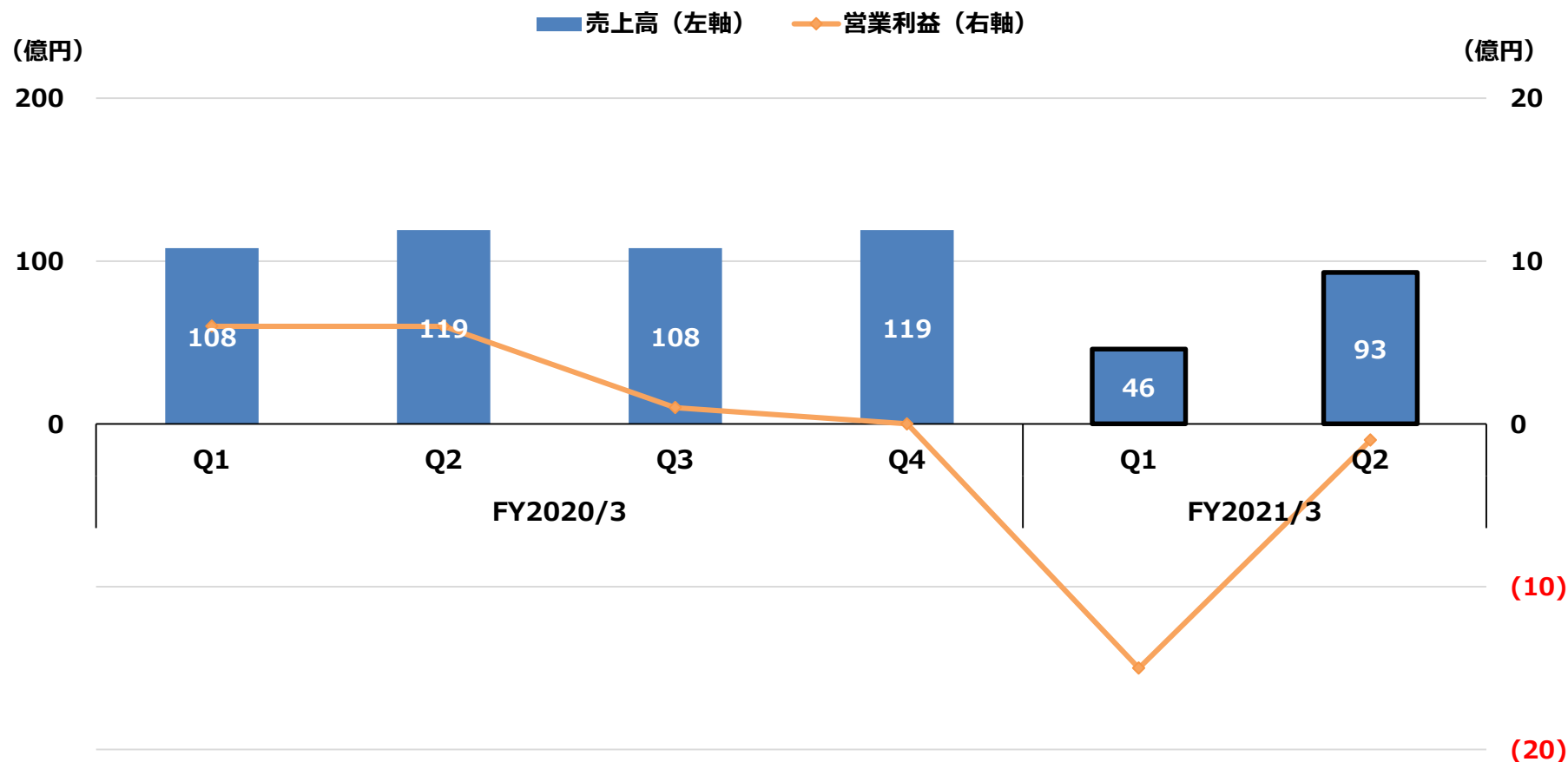
運営中の主カタイトル一覧

<p>2010年8月 (PCブラウザゲーム)</p>  <p>©2010-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2014年1月</p>  <p>© 2014-2020 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©SUGIYAMA KOBO Developed by Cygames, Inc.</p>	<p>2014年4月</p>  <p>©2014-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2014年9月</p>  <p>株式会社ディー・エヌ・エーと提携 (配信：株式会社ディー・エヌ・エー) ©SQUARE ENIX CO., LTD. ©DeNA Co., Ltd.</p>	<p>2015年9月</p>  <p>© Disney Developed by SQUARE ENIX</p>	<p>2015年10月</p>  <p>©2015-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd. LOGO ILLUSTRATION: ©2014 YOSHITAKA AMANO</p>
<p>2015年10月</p>  <p>© 2015-2020 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p>	<p>2016年12月</p>  <p>©2016-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc.</p>	<p>2017年2月</p>  <p>©2017-2020 KOEI TECMO GAMES/ SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA</p>	<p>2017年6月</p>  <p>株式会社ポケラボとの共同開発 (配信：株式会社ポケラボ) © 2017-2020 Pokelabo Inc./ SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved</p>	<p>2018年3月</p>  <p>© 伍箇伝計画 / 刀使/巫女製作委員会 © 2018 - 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2018年12月</p>  <p>© 2018-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Powered by Akatsuki Inc. ILLUSTRATION: TOMOMI KOBAYASHI</p>
<p>2019年7月</p>  <p>© 2019 TOARU-PROJECT © 2019,2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2019年9月</p>  <p>© 2019, 2020 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p>	<p>2019年11月</p>  <p>© 2019-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Co-Developed by gumi Inc. LOGO ILLUSTRATION: © 2018 YOSHITAKA AMANO</p>	<p>2020年7月</p>  <p>© 2020 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Aiming Inc.</p>	<p>2020年10月</p>  <p>© 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	

※年月はタイトルのサービス提供開始時期

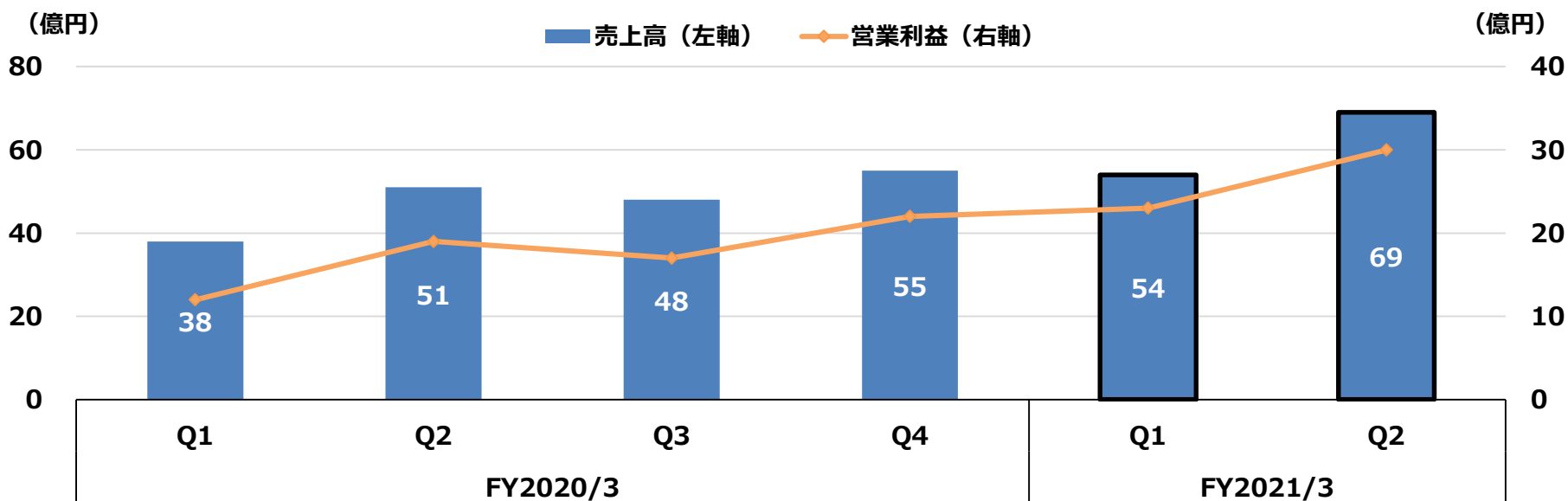
アミューズメント事業

新型コロナウイルス感染症拡大の防止対策として、6月中旬まで店舗を臨時休業としたことに伴い、既存店売上高は前年比で大幅に減少。前年同期比で大幅な減収、営業損失。



出版事業

「マンガUP！」や電子書籍等のデジタル販売が大幅に増加。紙媒体の販売も好調なため、前年同期比で増収増益。



2021年3月期の主な作品



©SHU 2020
Licensed by KADOKAWA CORPORATION
©Kayaharuka/SQUARE ENIX



©2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



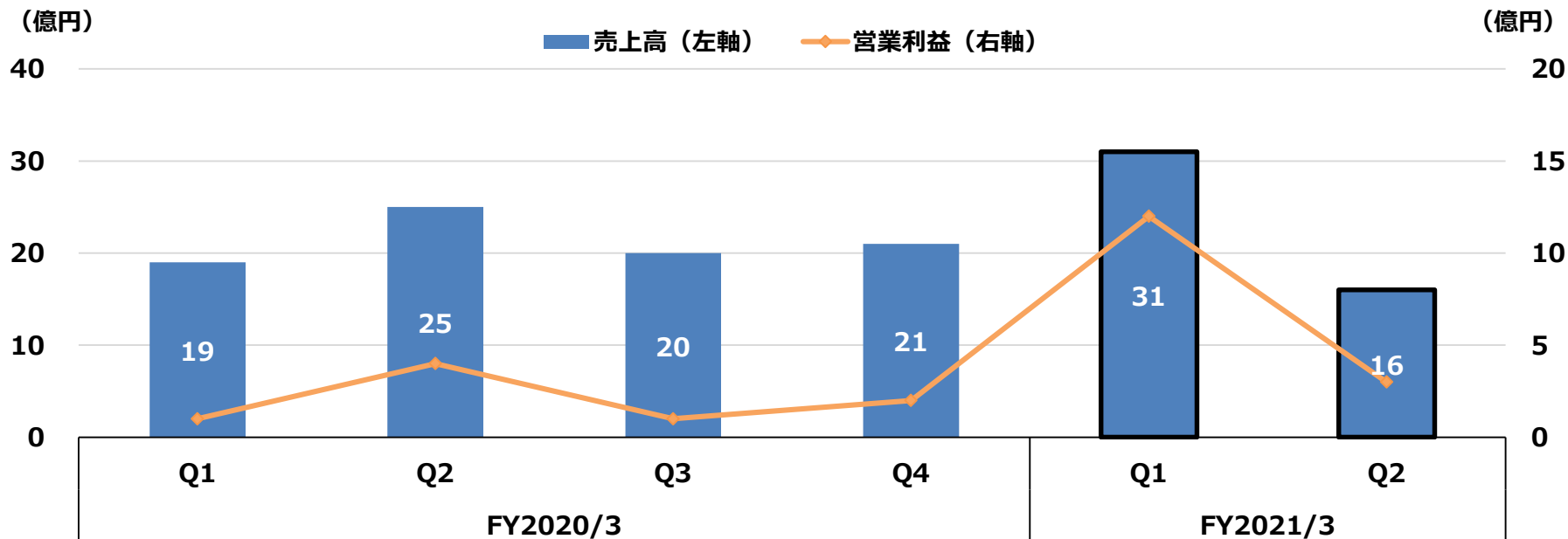
©Akumi Agitogi Licensed by KADOKAWA CORPORATION
©Rito Kohsaka/SQUARE ENIX



©HERO
©Daisuke Hagiwara/SQUARE ENIX

ライツ・プロパティ等事業

有力IPの新規キャラクターグッズの投入等があったことにより、前年同期比で増収増益。



2021年3月期の主な商品



「FINAL FANTASY VII REMAKE
Original Soundtrack
～Special edit version～」

© 1997, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI
LOGO ILLUSTRATION: © 1997 YOSHITAKA AMANO.



© 1997, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI



© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

2021年3月期 連結業績予想

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	現状の見通し
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、来期以降に投入が後ろ倒し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。

2021年3月期 連結業績予想

(単位：億円)

	2020年3月期	2021年3月期	
	通期実績	通期計画	前期増減
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
減価償却費	74	82	8
設備投資額	96	86	△ 10

配当金の状況

(単位：円)

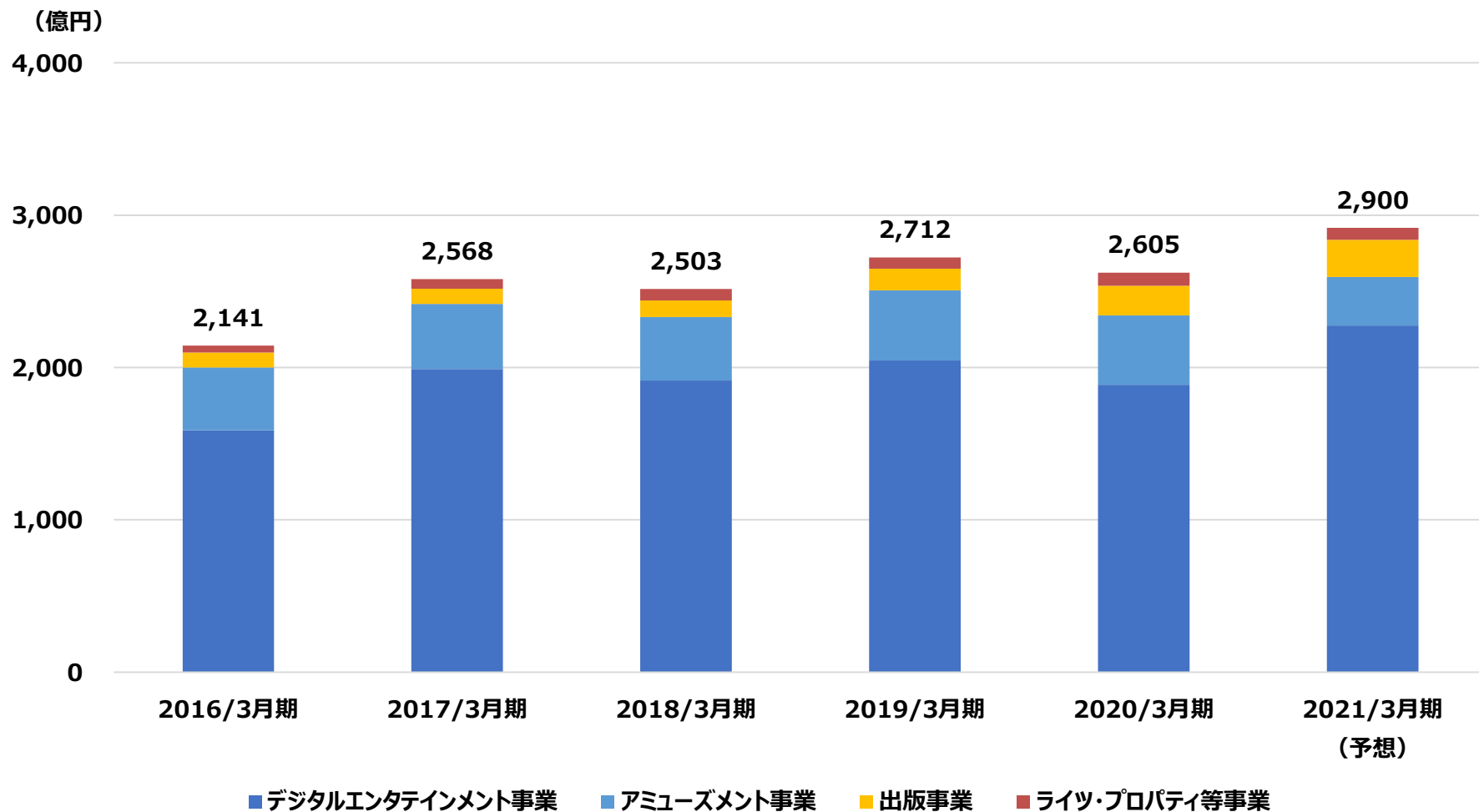
第2四半期末	10	10	0
年度末	44	51	7
合計	54	61	7

2021年3月期 報告セグメント別計画

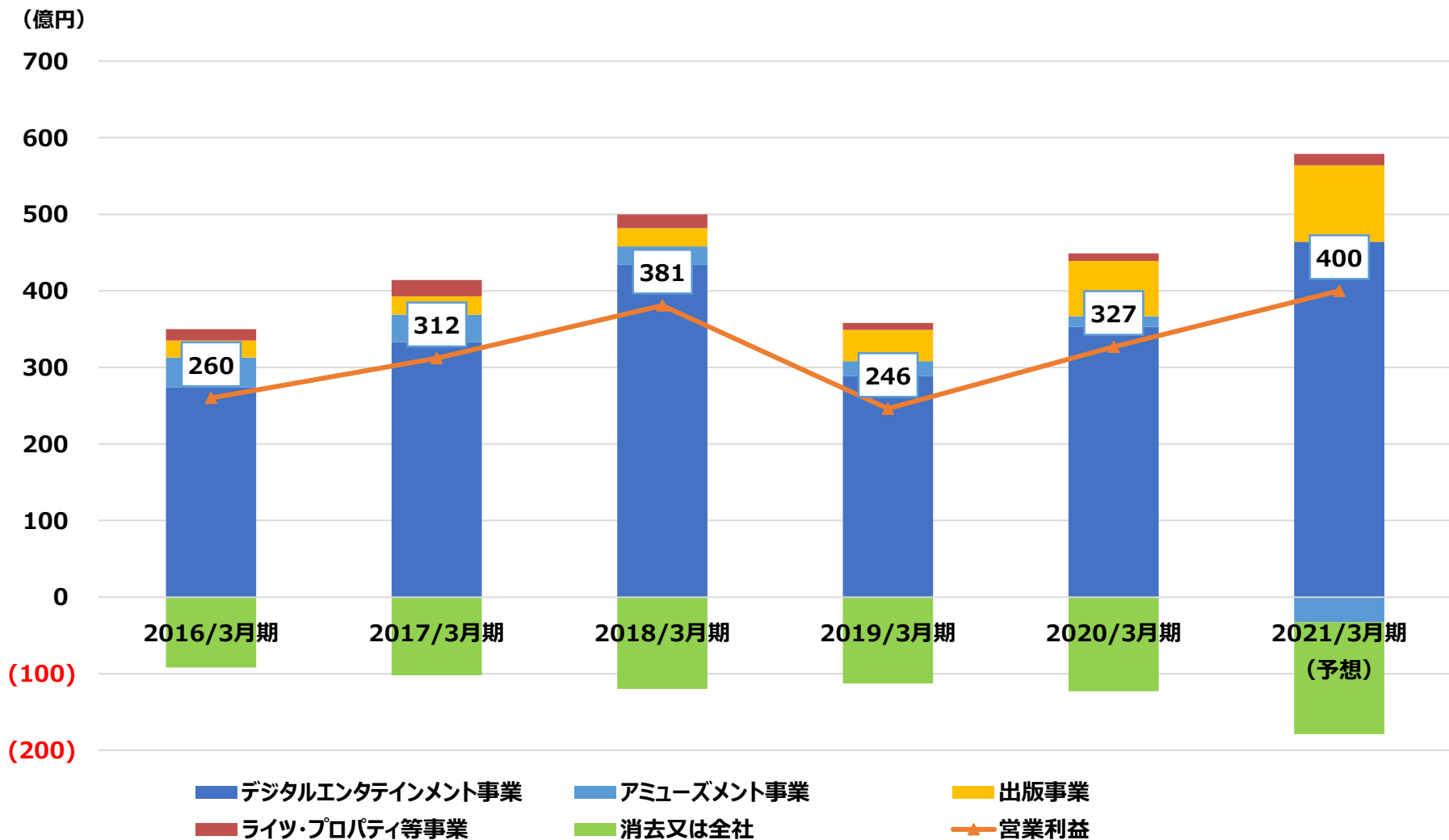
(単位：億円)

	2020年3月期	2021年3月期	
	通期実績	通期計画	前期増減
売上高	2,605	2,900	295
デジタルエンタテインメント事業	1,886	2,276	390
アミューズメント事業	456	319	△ 137
出版事業	194	244	50
ライツ・プロパティ等事業	87	78	△ 9
消去又は全社	-20	-17	3
営業利益	327	400	73
デジタルエンタテインメント事業	353	464	111
アミューズメント事業	14	-33	△ 47
出版事業	72	100	28
ライツ・プロパティ等事業	10	15	5
消去又は全社	-123	-146	△ 23
営業利益率	12.6%	13.8%	1.2pt
デジタルエンタテインメント事業	18.7%	20.4%	1.7pt
アミューズメント事業	3.2%	-10.3%	△13.5pt
出版事業	37.3%	41.0%	3.7pt
ライツ・プロパティ等事業	11.7%	19.2%	7.5pt
消去又は全社	-	-	-

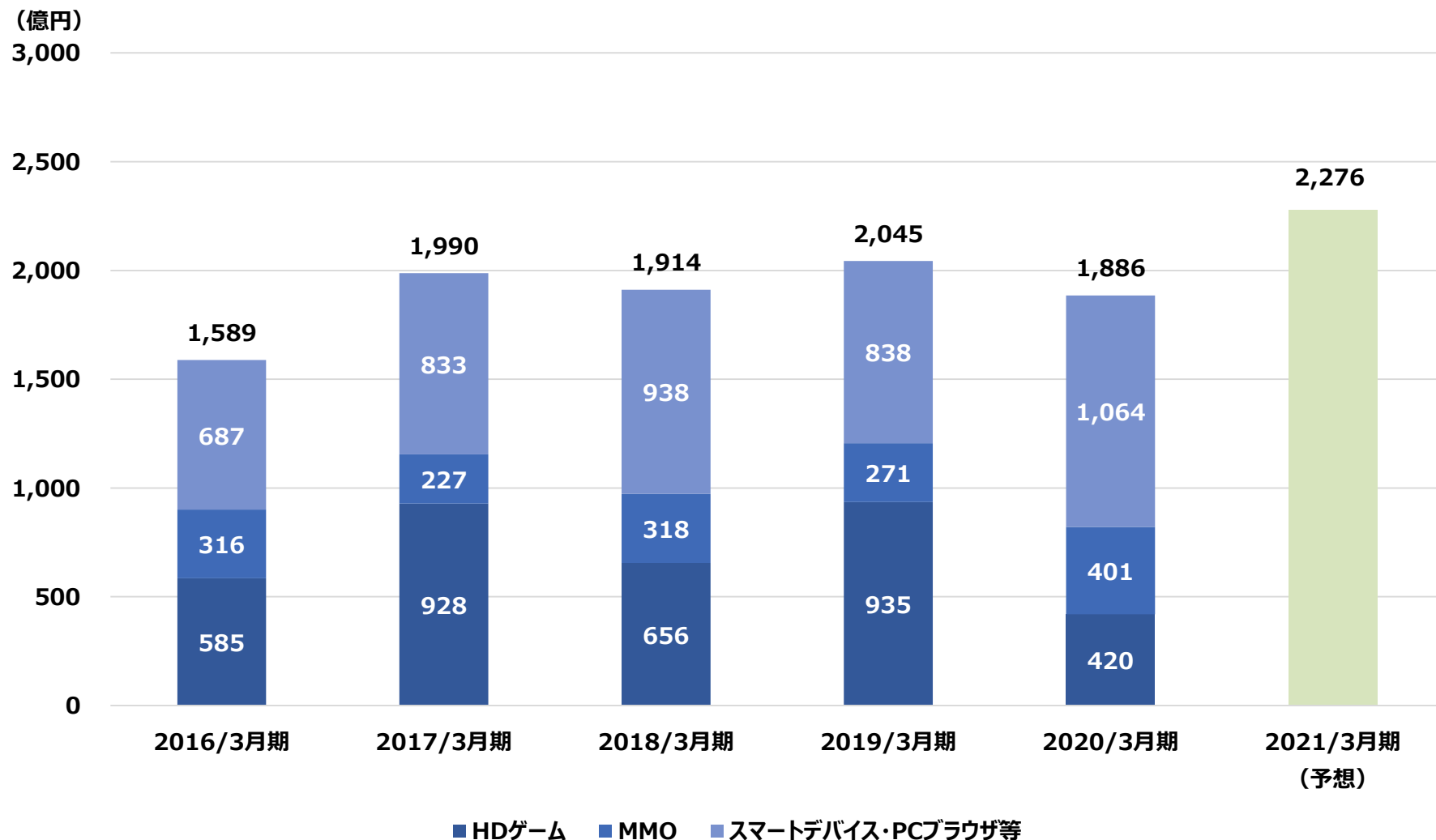
事業セグメント別売上高推移



事業セグメント別営業利益推移



デジタルエンタテインメント事業：売上高推移



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.