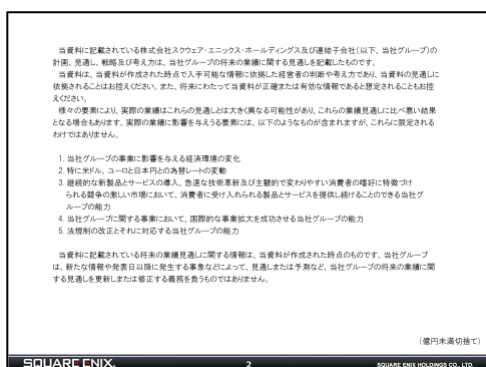


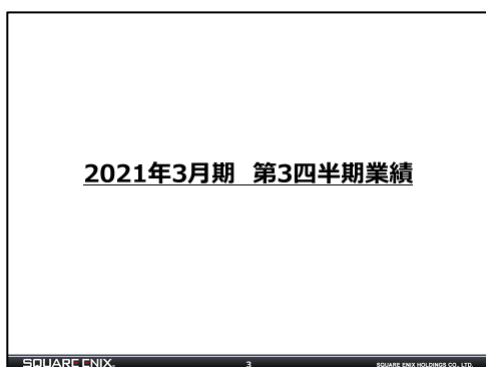


ただ今より、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス2021年3月期第3四半期(以下「当第3四半期」)決算説明会を開催いたします。

本日の説明者は、
代表取締役社長 松田 洋祐
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3四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。



2021年3月期通期 第3四半期 連結実績

(単位: 億円)

	2020年3月期		2021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	前年増減
売上高	1,897	2,605	2,536	639	2,900	295
営業利益	277	327	410	133	400	73
営業利益率	14.6%	12.6%	16.2%	1.6pt	13.8%	1.2pt
経常利益	279	320	387	108	400	80
経常利益率	14.8%	12.3%	15.3%	0.5pt	13.8%	1.5pt
親会社株主に帰属する四半期純利益	191	213	183	△8	240	27
減価償却費	53	74	53	0	82	8
設備投資額	71	96	51	△20	86	△10

経理財務部長の松田です。

当第3四半期の業績は、売上高 2,536 億円(前年同期比 639 億円増)、営業利益 410 億円(同 133 億円増)、経常利益 387 億円(同 108 億円増)、親会社株主に帰属する四半期純利益 183 億円(同 8 億円減)となりました。

営業利益以下の項目に関して説明いたします。営業外費用には、今期の期初からドル円レートで円高が進んだことによる為替差損 23 億円が含まれます。特別損失には、昨年4月の緊急事態宣言発出に伴う臨時休業による損失等により、36 億

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、2021年2月3日現在のものです。当社は、新たな情報や2021年2月3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。

円計上されています。

また、前年同期比で法人税等が増加しておりますが、海外タイトルに関する売上と費用が国ごとに大きく乖離し、税負担が想定以上に残り、税負担率が上がったことが要因です。

2021年3月期通期 第3四半期 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
	4-12月	1-3月	4-12月	1-3月	
売上高	1,897	2,536	2,035	666	639
デジタルエンタテインメント事業	1,369	2,035	2,035	666	666
アミューズメント事業	336	243	243	△93	△93
出版事業	138	201	201	63	63
ライツ・プロパティ等事業	65	70	70	5	5
消去又は全社	-13	-13	-13	0	0
営業利益	277	410	410	133	133
デジタルエンタテインメント事業	292	422	422	127	127
アミューズメント事業	14	-11	-11	△25	△25
出版事業	49	88	88	39	39
ライツ・プロパティ等事業	7	18	18	11	11
消去又は全社	-9	-107	-107	△118	△118
営業利益率	14.6%	16.2%	16.2%	1.6p	1.6p
デジタルエンタテインメント事業	21.5%	20.7%	20.7%	△0.8p	△0.8p
アミューズメント事業	4.4%	-4.6%	-4.6%	△9.0p	△9.0p
出版事業	35.9%	44.0%	44.0%	8.1p	8.1p
ライツ・プロパティ等事業	11.2%	26.0%	26.0%	15.4p	15.4p
消去又は全社					

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 2,035 億円(前年同期比 666 億円増)、営業利益 422 億円(同 127 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、カテゴリー別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。

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	10-12月	1-3月
売上高	533	674	689	708	870	856	809	809
デジタルエンタテインメント事業	371	482	515	517	743	681	610	610
アミューズメント事業	108	119	108	119	46	93	103	103
出版事業	38	51	48	55	54	69	77	77
ライツ・プロパティ等事業	19	25	20	21	31	16	21	21
消去又は全社	-4	-5	-3	-6	-5	-3	-4	-4
営業利益	71	87	118	49	245	71	93	93
デジタルエンタテインメント事業	76	90	128	58	260	77	83	83
アミューズメント事業	6	6	1	-0	-15	-1	5	5
出版事業	12	19	17	22	23	30	35	35
ライツ・プロパティ等事業	1	4	1	2	12	3	3	3
消去又は全社	-25	-33	-30	-33	-35	-38	-33	-33

MMO は、前年同期に「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があったため減収となったものの、同タイトルの継続課金収入等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、「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、当期にサービスを開始した「ドラゴンクエストタクト」と「オクトパストラベラー大陸の覇者」の収益貢献によって、前年同期比で増収増益となりました。

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>		
	2020年3月期	2020年12月期	増減	2020年3月期	2020年12月期	増減
現金・預金	1,234	1,438	204	255	230	△19
受取手形・売掛金	414	382	△32	101	88	△13
たな卸資産	64	47	△17	42	60	18
構築物・設備	714	745	31	293	334	41
その他	80	66	△14	693	720	27
流動資産合計	2,508	2,680	172	113	120	7
有形固定資産	205	194	△11	807	840	33
無形固定資産	53	54	1	2,267	2,390	123
投資その他の資産	258	259	1	-48	-42	6
固定資産合計	517	508	△9	2,219	2,347	128
資産合計	3,026	3,188	162	3,026	3,188	162

アミューズメント事業は、売上高 243 億円(前年同期比 93 億円減)、営業損失 11 億円(前年同期は営業利益 14 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により、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 201 億円(前年同期比 63 億円増)、営業利益 88 億円(同 39 億円増)でした。マンガアプリの「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

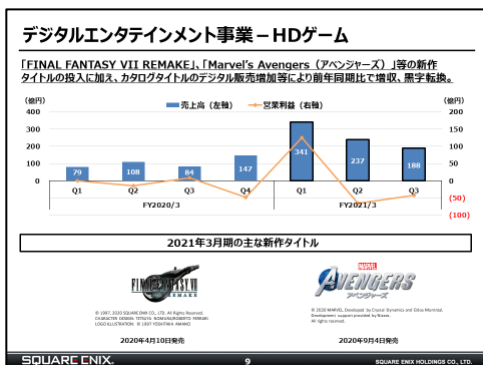
本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2021年2月3日現在のものです。当社は、新たな情報や2021年2月3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。

同期比で増収増益となりました。

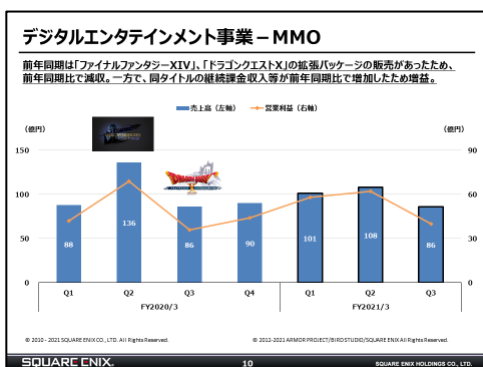
ライツ・プロパティ等事業は、売上高70億円(前年同期比5億円増)、営業利益18億円(同11億円増)でした。自社コンテンツのキャラクターグッズ、サウンドトラックの販売等が好調に推移したことから、前年同期比で増収増益となりました。

当第3四半期決算の概要は、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。



まずはHDゲームからご説明します。当第3四半期のみにはフォーカスしますと、「Marvel's Avengers (アベンジャーズ)」の開発費の償却負担が残っていたこと、ホリデーシーズンのセールス全般が比較的スローであったこと等から、営業損失となりました。



MMOセグメントに関しては、「ファイナルファンタジーXIV」についての発表を2/6に予定しておりますので、この発表を受けての今後の盛り上がりを期待しています。

デジタルエンタテインメント事業－地域別販売本数

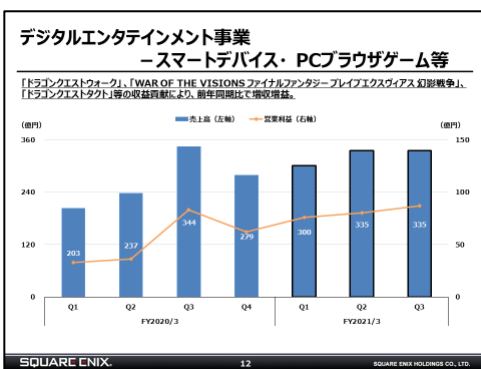
販売本数＝ディスク販売本数＋ダウンロード販売本数
 ディスク販売本数：出荷基準によるディスクの出荷販売本数
 ダウンロード販売本数：当期と前期に発売されたタイトルの当期ダウンロード販売本数

地域	2020年3月期 第3四半期実績			2021年3月期 第3四半期実績		
	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	136	124	261	225	148	372
欧米	329	658	987	541	568	1,109
アジア他	57	57	114	41	58	99
計	522	840	1,362	807	773	1,580

※上記は、HIDゲームとMMO/CGを含む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。

今期は、新規大型タイトルの発売によりディスク販売比率が増加している傾向となっておりますが、公表している販売本数にカウントしていない過去にリリースされたカタログタイトルを含めると、ダウンロード販売が大半を占めています。

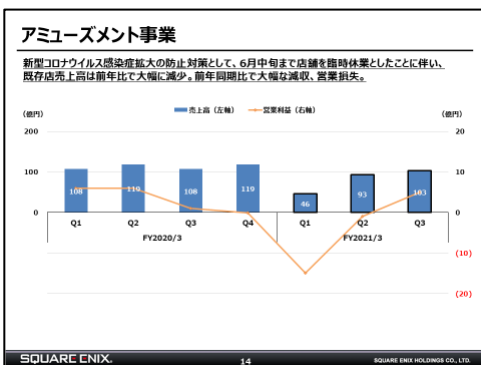
また、主カタイトルは、ただいまご説明したカタログタイトルが継続的に売れ続けており、これらのタイトルに関連した新作の発売による波及効果によって、カタログタイトルのリピート販売が更に伸びることを期待しています。



スマートデバイス・PC ブラウザゲーム等については、本第3四半期は堅調に推移いたしました。こちらは、来期に向け様々な取り組みを準備しておりますので、それらの成果が今後出ることを期待しています。

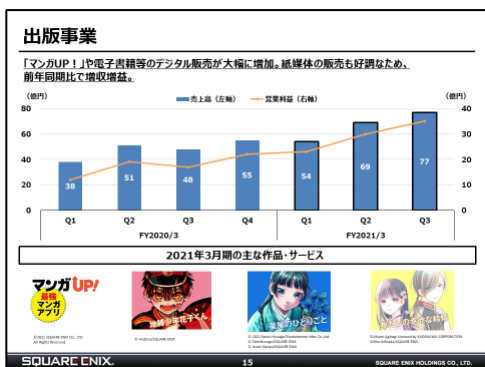


ご覧いただいているのは、現在運営中の主カタイトルになります。2月18日にサービスを開始する「NieR Re[in]carnation」が新たな主カタイトルに加わることを期待しています。

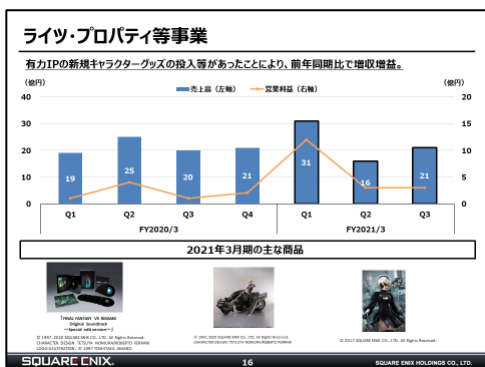


続きまして、アミューズメント事業に移ります。当第3四半期単独では営業黒字に転換しました。第4四半期の見通しに関しては、1月7日に発出された緊急事態宣言を受け、一部店舗に関しては営業時間短縮等の施策を行うため、業績見通しは厳しい状況となることを想定しています。

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ます。これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合があります。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、2021年2月3日現在のものです。当社は、新たな情報や2021年2月3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。



出版事業は、当第3四半期も堅調に推移しており、今後も同様のトレンドが継続することを期待しています。



ライセンス・プロパティ等事業は、販売する商材によって業績が変動します。当第3四半期は、オンラインでの販売に注力したことにより、売上高が当第2四半期と比較して増加いたしました。



最後に、通期業績見通しについて現時点での見通しをお話します。第4四半期は新型コロナウイルス感染症の拡大により緊急事態宣言が発出され、回復基調であったアミューズメント事業の見通しが不透明となりました。また、現在開発中の新作タイトルについては、開発スケジュールに影響を及ぼす恐れがあります。こうした状況を鑑み、当第3四半期決算発表の時点では、通期業績予想を据え置きました。

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

日時 : 2021年2月3日(水) 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. 大型タイトルを今期2作発売したにもかかわらず、コンテンツ制作勘定が前期末から当第3四半期末時点にかけて増加した要因は？

A. パイプラインにおける今後ローンチ予定の新作タイトルが豊富であることが主要因であることは言うまでもないが、1タイトルあたりの開発費が増加傾向にあることも要因の一つである。当社グループとしては、プロシージャル技術、汎用エンジンの活用やAIの活用によってテクノロジー、アセットの共有等をグローバルベースで取り組むことにより、開発の効率化に注力していく。

Q. 来期のパイプラインの考え方を教えてほしい。

A. 現時点で未発表タイトルも含め、期待値の高い複数タイトルのリリースを来期に計画している。

Q. 「Marvel's Avengers(アベンジャーズ)」の今後の収益の見通しは？

A. ゲーム本編の今後のセールス状況及びGAASのパフォーマンス次第であると考えている。

Q. 当第3四半期で現行の中期業績目標を達成し、現預金の水準も積みあがっている中、株主還元の考え方を教えてほしい。

A. 原則として、従来からガイダンスとしている連結配当性向30%を維持する方針に変わりはないが、今期に関しては、法人税率などに起因する個別要因なども鑑み、第4四半期のパフォーマンスも踏まえつつ柔軟に対応していく。