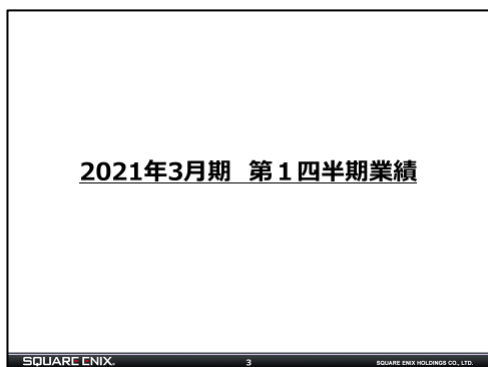
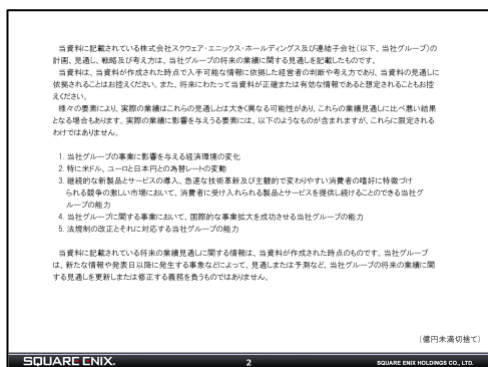




ただ今より株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2021年3月期第1四半期(以下「当第1四半期」)決算説明会を開催いたします。

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1四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1四半期 連結実績

(単位：億円)

	2020年3月期		2021年3月期	
	4月 - 6月	1月 - 3月	4月 - 6月	1月 - 3月
売上高	533	870	870	337
営業利益	71	245	245	174
営業利益率	13.5%	28.2%	28.2%	14.7pt
経常利益	62	241	241	179
経常利益率	11.8%	27.8%	27.8%	16.0pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	41	143	143	102
減価償却費	16	17	17	1
設備投資額	14	15	15	1

経理財務部長の松田です。

当第1四半期の業績は、売上高 870 億円(前年同期比 337 億円増)、営業利益 245 億円(同 174 億円増)、経常利益 241 億円(同 179 億円増)、親会社株主に帰属する四半期純利益 143 億円(同 102 億円増)となりました。

なお、新型コロナウイルス感染症の拡大により、アミューズメント施設等の臨時休業等による損失 2,226 百万円を特別損失として計上しています。

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、2020年8月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2020年8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1四半期 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
	4-6月	7-9月	4-6月	7-9月	
売上高	533	674	870	708	337
デジタルエンタテインメント事業	371	482	743	517	372
アミューズメント事業	108	119	46	119	△62
出版事業	38	51	54	55	16
ライツ・プロパティ等事業	19	25	31	21	12
消去又は全社	-4	-5	-3	-6	△1
営業利益	71	87	245	49	174
デジタルエンタテインメント事業	76	90	260	58	184
アミューズメント事業	6	6	-15	-15	△21
出版事業	12	19	23	22	11
ライツ・プロパティ等事業	1	4	12	2	11
消去又は全社	-25	-33	-35	-32	△10
営業利益率	13.5%	12.9%	28.2%	7.0%	14.7pt
デジタルエンタテインメント事業	20.5%	18.6%	35.1%	14.6pt	
アミューズメント事業	6.3%	5.0%	-32.9%	-15.2pt	△39.2pt
出版事業	32.8%	35.7%	43.0%	40.0%	10.2pt
ライツ・プロパティ等事業	6.4%	16.0%	38.2%	9.5%	29.8pt
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 743 億円(前年同期比 372 億円増)、営業利益 260 億円(同 184 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」、「聖剣伝説 3 TRIALS of MANA」の発売に加え、ダウンロード比率の増加、ライセンス収入等により、前年同期比で増収増益となりました。

MMO は、「ファイナルファンタジーXIV」の課金会員数の増加により、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、「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」、「ロマンシング サガ リ・ユニバース」などが好調に推移したことにより、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 46 億円(前年同期比 62 億円減)、営業損失 15 億円(前年同期は営業利益 6.8 億円)でした。新型インフルエンザ等対策特別措置法に基づく「緊急事態宣言」を受け、一時的に国内のアミューズメント店舗を休業としました。その結果、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 54 億円(前年同期比 16 億円増)、営業利益 23 億円(同 11 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 31 億円(前年同期比 12 億円増)、営業利益 12 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1四半期決算の概要は、以上の通りです。

報告セグメント別 業績の推移

(単位：億円)

	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
売上高	533	674	689	708	870
デジタルエンタテインメント事業	371	482	515	517	743
アミューズメント事業	108	119	108	119	46
出版事業	38	51	48	55	54
ライツ・プロパティ等事業	19	25	20	21	31
消去又は全社	-4	-5	-3	-6	-5
営業利益	71	87	118	49	245
デジタルエンタテインメント事業	76	90	128	58	260
アミューズメント事業	6	6	1	-1	-15
出版事業	12	19	17	22	23
ライツ・プロパティ等事業	1	4	1	2	12
消去又は全社	-25	-33	-30	-32	-35

SQUARE ENIX 6

連結貸借対照表(要約)

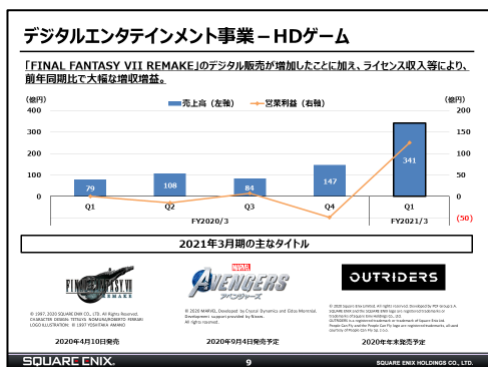
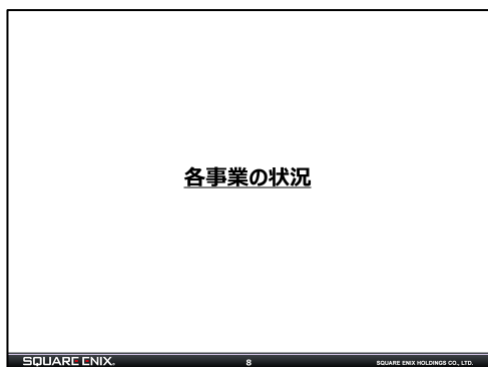
(単位：億円)

勘定科目	<資産の部>			<負債・純資産の部>		
	2020年3月期	2020年6月期	増減	2020年3月期	2020年6月期	増減
現金・預金	1,234	1,184	△50	255	190	△65
短期貸付・売掛金	414	427	13	101	45	△56
たな卸資産	64	56	△8	42	37	△5
エンタテインメント権	714	716	2	293	264	△29
その他	80	75	△5	693	543	△150
流動資産合計	2,508	2,459	△49	113	113	0
長期固定資産	205	202	△3	807	657	△150
無形固定資産	53	52	△1	2,267	2,359	92
投資その他の資産	238	253	15	48	48	0
固定資産合計	517	508	△9	2,219	2,311	92
資産合計	3,026	2,968	△58	3,026	2,968	△58
短期借入金						
長期借入金						
負債合計						
純資産合計						

SQUARE ENIX 7

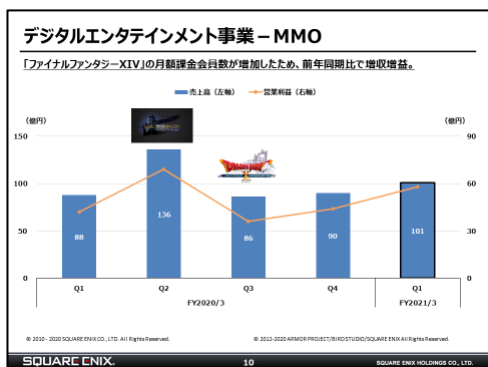
本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があります。これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2020年8月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2020年8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または修正する義務を負うものではありません。

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、当第1四半期に発売した「FINAL FANTASY VII REMAKE」のダウンロード販売の増加や、「聖剣伝説 3 TRIALS of MANA」の計画を上回る好調に加え、過去作のリピート販売の拡大が利益に貢献しました。

また、当期は「Marvel's Avengers (アベンジャーズ)」、「Outriders」等の発売を予定しています。



MMO です。「ファイナルファンタジーXIV」と「ドラゴンクエストX」の課金会員数が増加しています。

特に「ファイナルファンタジーXIV」は、高水準の課金会員数を維持しています。

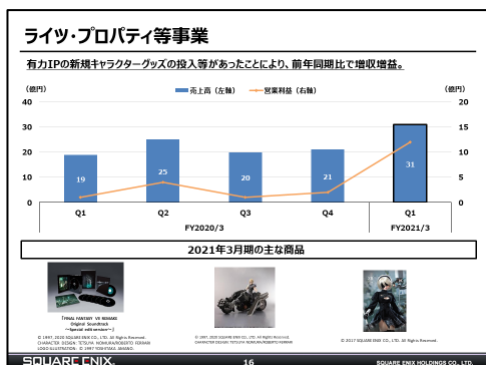
デジタルエンタテインメント事業－地域別販売本数

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：出荷比率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1四半期末			2021年3月期 第1四半期末		
	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	39	25	64	134	84	218
欧米	83	143	226	117	233	349
アジア他	21	13	35	22	32	54
計	144	181	325	273	348	621

販売本数の内訳の数字です。

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8月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2020年8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または修正する義務を負うものではありません。



ライツ・プロパティ等事業です。「FINAL FANTASY VII REMAKE」関連の商品の発売もあり、前年同期比で増収増益となっています。



業績見通しについてご説明します。新型コロナウイルス感染症拡大の影響でアミューズメント事業の業績見通しが不透明なことに加え、デジタルエンタテインメント事業に関してもゲーム開発の一部が一時期遅延した影響があり、開発計画の見直しを行っています。

2021年度3月期通期の業績見通しについては、算出が可能となった時点で速やかに公表いたします。

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)年3月期第1四半期決算説明会質疑応答

日時 :2020年8月6日(木) 18時30分~19時40分

回答者 :代表取締役社長 松田洋祐

【主な質疑応答内容】

Q. 新型コロナウイルス感染症拡大による所謂「巣ごもり需要」のトレンドをどうみているか？また、「FINAL FANTASY VII REMAKE」の販売状況は？

A. 第1四半期は、欧米でロックダウン(都市封鎖)が実施され、我が国でも緊急事態宣言に基づく休業要請が出されていたため、結果としてデジタル販売に対する需要が増えた。7月以降はデジタル販売のペースは落ち着いてきているものの、今後もデジタルシフトが進んでいくと考えている。「FINAL FANTASY VII REMAKE」に関しては、第1四半期末時点での累計販売本数は500万本弱まで伸びた。今後は本作に興味を持っているもののまだ購入に至っていない顧客層を対象とした販売促進を図っていく。

Q. 9月発売予定の「Marvel's Avengers(アベンジャーズ)」に対する期待は？

A. 非常に期待している。GaaS(Game as a Service)のタイトルとして、本作発売後の初動だけでなく、サービス開始後の運営が重要である。有力な追加コンテンツを投入していくことによって盛り上げていきたい。

Q. 「FINAL FANTASY VII REMAKE」以外のHDゲームの新作や過去作の販売状況は？

A. 「聖剣伝説3 TRIALS of MANA」の販売は好調で、当初の想定を大きく上回っている。過去作に関しては、特別なプロモーションを行ったわけではないものの、当社の有力IPを中心としたリピーター販売がデジタルで増加している。また、HDゲームではないが、スマートフォン向けゲームの売り切り型の売上高も第1四半期に増加している。

Q. 7月にサービスを開始した「ドラゴンクエストタクト」の評価は？

A. 当初の想定を上回る好調なスタートを切ることができた。

Q. ライツ・プロパティ等事業の今後の見通しは？

A. 今後も自社 IP に基づく複数の商材を用意している。ライセンス・プロパティ事業関連の商材の大きな販売機会は、ゲームショウなどの大型イベントであるが、コロナ禍でこのようなイベントが軒並み中止、延期となったり、オンライン開催に変更されていることから、今後はこれらに替わる新たな販売施策を検討しているところである。

Q. HD ゲームの第2四半期の見通しは？

A. デジタル販売に関しては、前四半期比では落ち着いてくるのではないかと考えている。9月発売予定の「Marvel's Avengers (アベンジャーズ)」については、パッケージ販売よりもデジタル販売でどこまで伸ばせるかがポイントであり、販売数量を予測することは難しい。