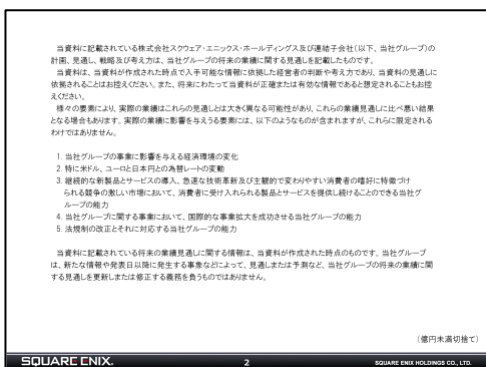


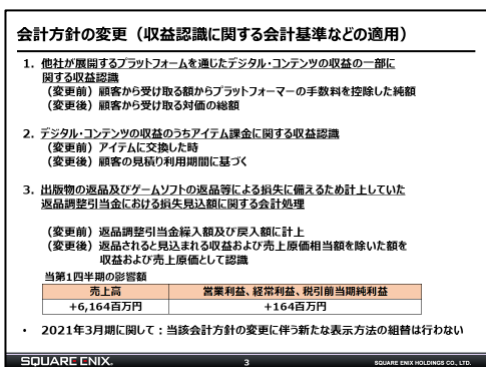


ただ今より株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス
2022年3月期第1四半期(以下「当第1四半期」)決算説明会
を開催いたします。

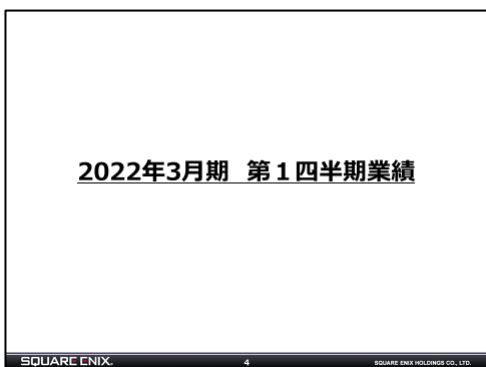
本日の説明者は、
代表取締役社長 松田 洋祐
最高会計責任者 松田 敦志
です。



最高会計責任者の松田より当第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。



最高会計責任者の松田です。まず、会計方針の変更につい
て説明します。当第1四半期から「収益認識に関する会計基
準」等を適用した結果、売上高が6,164百万円、営業利益及
び経常利益、税引前当期純利益が164百万円増加いたしました。
詳細につきましては、決算短信をご覧ください。



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、2021年8月5日現在のものです。当社は、新たな情報や2021年8月5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。

2022年3月期 第1四半期業績 連結実績

(単位: 億円)

	2021年3月期		2022年3月期			
	4月 - 6月	通期実績	4月 - 6月	前年同期増減	通期計画	前期増減
売上高	870	3,325	886	16	3,400	75
営業利益	245	472	173	△72	400	△172
営業利益率	28.2%	14.2%	19.5%	△8.7pt	11.8%	△2.4pt
経常利益	241	499	176	△65	400	△199
経常利益率	27.8%	15.0%	19.9%	△7.9pt	11.8%	△3.2pt
親会社株主に帰属する四半期純利益	143	269	126	△17	240	△129
減価償却費	17	75	16	△1	71	△4
設備投資額	15	73	19	4	105	32

SQUARE ENIX 5 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

当第1四半期の業績は、売上高 886 億円(前年同期比 16 億円増)、営業利益 173 億円(同 72 億円減)、経常利益 176 億円(同 65 億円減)、親会社株主に帰属する四半期純利益 126 億円(同 17 億円減)となりました。

2022年3月期 第1四半期業績 報告セグメント

(単位: 億円)

	2021年3月期		2022年3月期		増減
	4月 - 6月	4月 - 6月	4月 - 6月	増減	
売上高	870	886	886	16	
デジタルエンタテインメント事業	743	698	698	△45	
アミューズメント事業	46	94	94	48	
出版事業	54	72	72	18	
ライセンス/その他事業	31	27	27	△4	
消去又は会社	-5	-	-	-	
営業利益	245	173	173	△72	
デジタルエンタテインメント事業	260	171	171	△89	
アミューズメント事業	-15	3	3	18	
出版事業	23	32	32	9	
ライセンス/その他事業	12	8	8	△3	
消去又は会社	-35	-43	-43	△8	
営業利益率	28.2%	19.5%	19.5%	△8.7pt	
デジタルエンタテインメント事業	35.1%	24.5%	24.5%	△10.6pt	
アミューズメント事業	-32.9%	3.6%	3.6%	36.5pt	
出版事業	43.0%	44.9%	44.9%	1.9pt	
ライセンス/その他事業	38.2%	33.1%	33.1%	△5.1pt	
消去又は会社	-	-	-	-	

SQUARE ENIX 6 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 698 億円(前年同期比 45 億円減)、営業利益 171 億円(同 89 億円減)でした。

HD ゲームは、「NieR Replicant ver.1.22474487139...」、 「OUTRIDERS」などの発売があったものの、前年に「FINAL FANTASY VII REMAKE」の発売があったことから、前年同期比で減収となりました。

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」及び「NieR Re[in]carnation」、「オクトパストラベラー大陸の覇者」の収益貢献があったことに加え、収益認識に関する会計基準の適用によって収益の表示方法を変更したことから、前年同期比で増収となりました。

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>			
	2021年3月末	2022年6月末	増減	2021年3月末	2022年6月末	増減	
現金・預金	1,462	1,314	△148	支払手形・買掛金	245	217	△28
短期有価証券(時価ベース)	430	418	△12	未払法人税等	145	17	△128
たばこ資産	44	45	1	1 固定負債*	58	56	△2
コンテンツ制作勘定	781	806	25	その他	353	370	17
その他*	117	156	39	流動負債計	803	662	△141
流動資産合計	2,836	2,741	△95	固定負債	125	123	△2
有形固定資産	196	193	△3	負債合計	928	786	△142
無形固定資産	55	60	5	5 株主資本合計	2,477	2,523	46
投資その他の資産	273	270	△3	その他	-45	-43	2
固定資産合計	525	524	△1	純資産合計	2,432	2,479	47
資産合計	3,361	3,266	△95	負債純資産合計	3,361	3,266	△95

*2022年3月期より表示方法の変更を行っております。詳細は決算短信をご覧ください。

SQUARE ENIX 7 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

アミューズメント事業は、売上高 94 億円(前年同期比 48 億円増)、営業利益 3 億円(前年同期は営業損失 15 億円)でした。前年において、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、国内の店舗を臨時休業とした影響が大きかったことから、前年同期比で大幅な増収、黒字転換となりました。

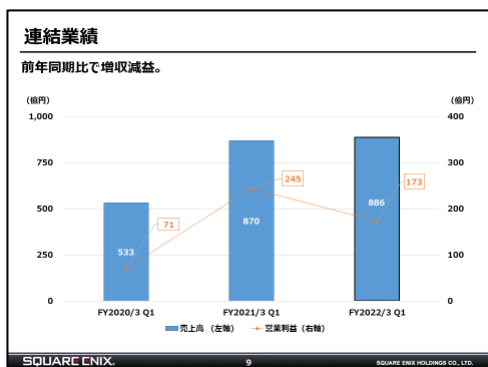
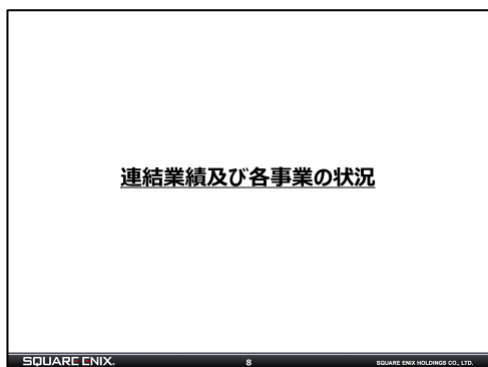
出版事業は、売上高 72 億円(前年同期比 18 億円増)、営業利益 32 億円(同 9 億円増)でした。電子書籍等のデジタル媒体での販売が大幅に増加したことや、紙媒体での販売も好

調に推移したため、前年同期比で増収増益となりました。

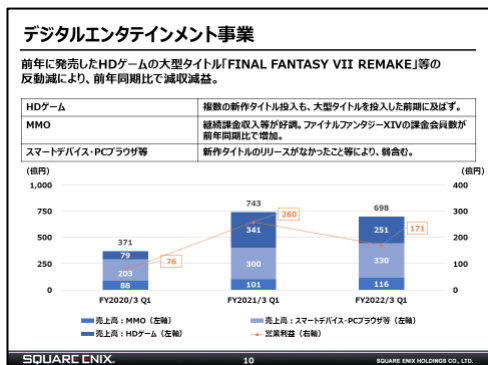
ライツ・プロパティ等事業は、売上高 27 億円(前年同期比 4 億円減)、営業利益 9 億円(同 3 億円減)でした。前年に自社コンテンツの新規キャラクターグッズ等の投入があったことから、前年同期比で減収減益となりました。

当第1四半期決算の概要は、以上の通りです。

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。



当第1四半期は、デジタルエンタテインメント事業の減収をアミューズメント事業の増収で補ったものの、利益面で補うことができず、前年同期比で増収減益となりました。



デジタルエンタテインメント事業の内訳です。HD ゲームは、「NieR Replicant ver.1.22474487139...」や「OUTRIDERS」などを当第1四半期に発売しましたが、前期に発売した「FINAL FANTASY VII REMAKE」や「聖剣伝説 3 TRIALS of MANA」などの規模感には至らず、前年同期比で減収となりました。MMO は「ファイナルファンタジーXIV」の継続課金収入が好調に推移しました。スマートデバイス・PC ブラウザ等は、新作のリリースが無かったことや各種イベントの端境期であったため弱含むとなりました。

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8月5日現在のものです。当社は、新たな情報や2021年8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。

デジタルエンタテインメント事業

HDゲーム：大型タイトルを含む複数の新作を発売予定。
MMO：「ファイナルファンタジーXIV」は「ドラゴンクエストX」の拡張パッケージを11月に発売予定。

HDゲーム：2022年3月期の主な新作タイトル

MMO：運営中の主なタイトル

当期に発売予定のHD ゲーム新作です。
第2四半期以降は、「Life is Strange: True Colors」や「Marvel's Guardians of the Galaxy」を発売予定です。

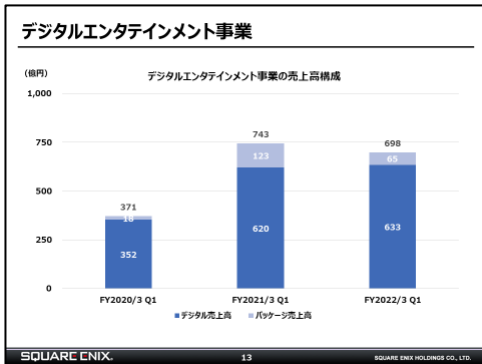
デジタルエンタテインメント事業

スマートデバイス・PCブラウザ等：第1四半期は新作タイトルのリリースなし。今後、複数の新作タイトルを投入予定。

運営中の主なタイトル一覧（※年月はタイトルの提供開始時期）

2013年8月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE	2014年1月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE	2014年4月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE	2014年9月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE	2015年10月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE	2015年10月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE
2017年2月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE	2017年7月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE	2018年12月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE	2018年12月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE	2019年7月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE	2019年7月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE
2019年11月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE	2020年7月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE	2020年10月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE	2021年2月 FINAL FANTASY REMINISCENCE FINAL FANTASY REMINISCENCE		

スマートデバイス・PC ブラウザ等の主要タイトル一覧です。
当第1四半期には新作のリリースがなかったものの、今後「FINAL FANTASY VII THE FIRST SOLDIER」などの新作を順次リリースする予定です。



当第1四半期のデジタルエンタテインメント事業の売上高に占めるデジタル比率は前年比で上昇しました。

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：当期に販売したパッケージソフトの販売本数
ダウンロード販売本数：当期に販売したダウンロードソフトの販売本数

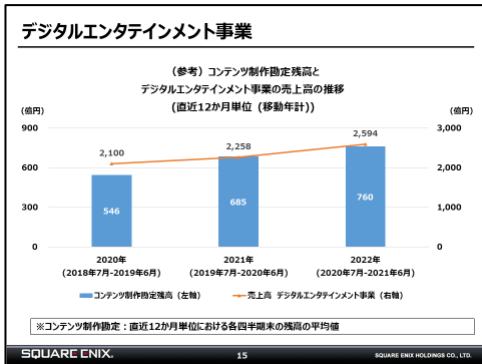
(単位:万本)

地域	2021年3月期 第1四半期			2022年3月期 第1四半期		
	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	134	152	286	36	99	135
欧米	117	1,390	1,507	125	605	730
アジア他	22	158	180	15	109	123
計	272	1,700	1,973	176	812	988

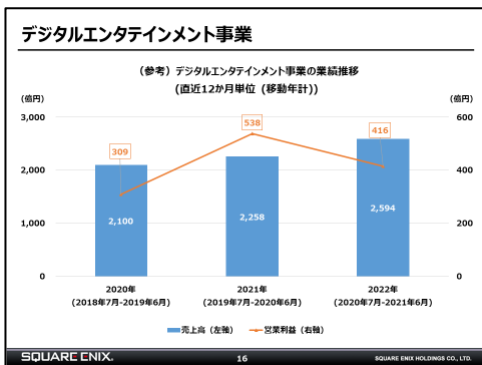
※上記は、HDゲームとMMOに含まれるタイトルの販売本数。
上記の販売本数には、当社がデジタルリニューターとなっているタイトルとエピソード販売のタイトルを含む。

当第1四半期の地域別販売本数です。

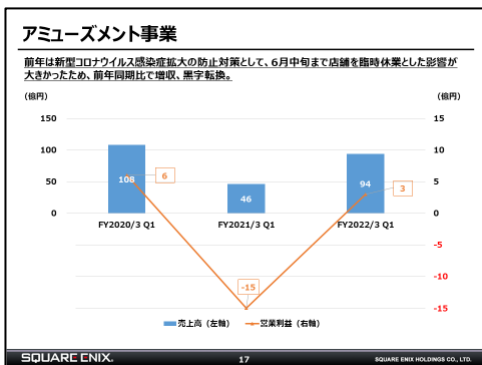
本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があります。これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2021年8月5日現在のものです。当社は、新たな情報や2021年8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しまたは修正する義務を負うものではありません。



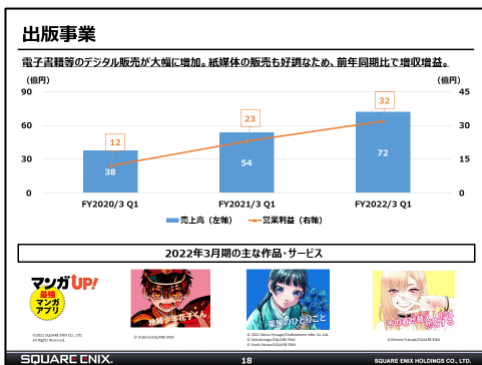
移動年計におけるデジタルエンタテインメント事業の売上高とコンテンツ制作勘定の推移を直近3か年表示しています。



同様に、移動年計におけるデジタルエンタテインメント事業の売上高と営業利益の推移です。

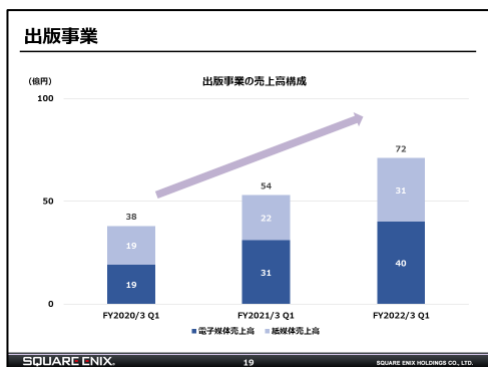


アミューズメント事業は、前年同期は店舗の臨時休業により厳しい状況でしたが、当第1四半期は黒字に転換しました。

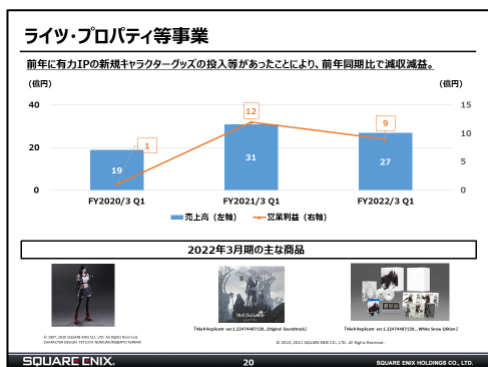


出版事業は堅調に推移しています。

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られる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、2021年8月5日現在のものです。当社は、新たな情報や2021年8月5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、電子媒体と紙媒体がバランス良く成長しています。



ライセンス・プロパティ等事業は、前年に「FINAL FANTASY VII REMAKE」のキャラクターグッズ等の販売が大きかったことから、前年同期比で減収減益となりました。

通期決算の説明会資料にて、新規領域への挑戦に言及しておりますが、既に発表させて頂いております通り、NFTを活用したビジネスモデルの実証実験開始を予定しております。これらの取り組みは様々な規制、法的な問題に十分に配慮しつつ、将来の事業化を見据え社内でタスクチームを組んで、検討を進めております。



最後に、今後の見通しについてご説明します。

当第1四半期は、当社想定を上回る状況ではありましたが、第2四半期以降の販売動向が重要です。HDゲーム、スマートデバイス・PCブラウザ等は今後の新作タイトルの販売動向、MMOは、今後の拡張パッケージ発売等によって、高いパフォーマンスを維持できるかどうかを鍵です。

一方で、アミューズメント事業においては、日本国内の新型コロナウイルスの感染者数が拡大していることから、今後の見通しは不透明な状況です。

上記を踏まえ、環境変化に柔軟に対応しながら、現在開示している通期計画はもちろんのこと、さらにそれ以上を目指して事業を推進して参りたいと思います。

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

2022年3月期第1四半期決算説明会 質疑応答

日時 :2021年8月5日(木) 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. デジタルエンタテインメント事業は、前年同期比で売上以上に利益が減少しているが、その要因は？

A. 前期に発売した「FINAL FANTASY VII REMAKE」と今期に発売した「OUTRIDERS」における販売の規模感・マージンの差が主な要因である。

Q. 「ファイナルファンタジーXIV」が好調な要因と今後の見通しを教えてください。

A. 継続的なコンテンツアップデート、拡張パッケージの発表やデジタルファンフェスティバル開催などのプロモーション施策により、ユーザーの期待やエンゲージメントを高めた結果、新規ユーザーの獲得に繋がり、好調を維持できている。11月発売予定の拡張パッケージに向けて、今後順次新しい情報が発表されると予想しており、さらなる盛り上がりを期待したい。

Q. 会計方針基準の変更による各事業への影響について教えてください。

A. 詳細に関してはコメントを差し替えるが、決算短信や四半期報告書に記載したセグメント情報の注記をご覧ください。

Q. 「ファイナルファンタジーXIV」に関して、今後サーバー強化に向けた大規模な設備投資を行う予定は？

A. 今後のタイトルの状況を見極めつつ、設備投資計画を検討する。