

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
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3四半期決算の概要を説明した後、代表取締役社長の松田より事業の進捗等について説明いたします。

2022年3月期 第3四半期業績

2022年3月期 第3四半期 連結業績

(単位：億円)

	2021年3月期		2022年3月期			
	4月-12月	通期実績	4月-12月	前年同期増減	前期通期計画	前期増減
売上高	2,536	3,325	2,736	200	3,400	75
営業利益	410	472	501	91	400	△72
営業利益率	16.2%	14.2%	18.3%	2.1pt	11.8%	△2.4pt
経常利益	387	499	544	157	400	△99
経常利益率	15.3%	15.0%	19.9%	4.6pt	11.8%	△3.2pt
親会社株主に帰属する四半期純利益	183	269	398	215	240	△29
減価償却費	53	75	54	1	71	△4
設備投資額	51	73	68	17	105	32

*2022年3月期より、会計方針の変更(収益認識に関する会計基準等)を行っております。2021年3月期に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。

最高会計責任者の松田です。

当第3四半期の業績は、売上高2,736億円(前年同期比200億円増)、営業利益501億円(同91億円増)、経常利益544億円(同157億円増)、親会社株主に帰属する四半期純利益398億円(同215億円増)となりました。

2022年3月期 第3四半期業績 報告セグメント

	2021年3月期		2022年3月期	
	4月 - 12月	4月 - 12月	4月 - 12月	増減
売上高	2,536	2,736	200	
デジタルエンタテインメント事業	2,035	2,116	81	
アミューズメント事業	243	331	88	
出版事業	201	210	9	
ライセンス/プロパティ等事業	70	104	34	
消去又は全社	13	27	△14	
営業利益	410	501	91	
デジタルエンタテインメント事業	422	494	72	
アミューズメント事業	-11	13	24	
出版事業	88	89	1	
ライセンス/プロパティ等事業	18	31	13	
消去又は全社	-107	-125	△18	
営業利益率	16.2%	18.3%	2.1pt	
デジタルエンタテインメント事業	20.7%	23.4%	2.7pt	
アミューズメント事業	-4.6%	4.0%	8.6pt	
出版事業	44.0%	42.3%	△1.7pt	
ライセンス/プロパティ等事業	26.6%	30.3%	3.7pt	
消去又は全社	-	-	-	

SQUARE ENIX 5 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

連結貸借対照表 (要約)

勘定科目	<資産の部>			<負債・純資産の部>			
	2021年3月末	2021年12月末	増減	2021年3月末	2021年12月末	増減	
現金・預金	1,462	1,442	△20	支払手形・買掛金	245	258	13
受取手形・売掛金(注)	430	512	82	未払法人税等	145	49	△96
棚卸資産	44	54	10	借入金	58	67	9
コングロマニツ制作勘定	781	931	150	その他	353	406	53
その他*	117	144	27	流動負債計	603	781	△178
流動資産合計	2,836	3,085	249	固定負債	125	114	△11
有形固定資産	196	197	1	負債合計	928	895	△33
無形固定資産	55	70	15	株主資本合計	2,477	2,790	313
投資その他の資産	273	286	13	その他	-45	-46	△1
固定資産合計	525	554	29	純資産合計	2,432	2,744	312
資産合計	3,361	3,640	279	負債純資産合計	3,361	3,640	279

*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 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 2,116 億円(前年同期比 81 億円増)、営業利益 494 億円(同 72 億円増)でした。

HD ゲームは、「OUTRIDERS」、「NieR Replicant ver.1.22474487139...」、「Marvel's Guardians of the Galaxy」等の発売があったものの、前年に「FINAL FANTASY VII REMAKE」、「Marvel's Avengers(アベンジャーズ)」等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。

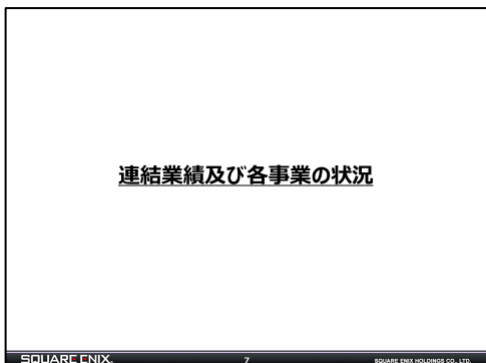
MMO は、「ファイナルファンタジーXIV」の課金会員数が大幅に増加したことに加え、拡張パッケージの発売により、前年同期比で増収となりました。

スマートデバイス・PC ブラウザ等は、既存タイトルが弱含んだものの、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の変更があったことから、前年同期比で増収となりました。

アミューズメント事業は、売上高 331 億円(前年同期比 88 億円増)、営業利益 13 億円(前年同期は営業損失 11 億円)でした。前年同期において、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 210 億円(前年同期比 9 億円増)、営業利益 89 億円(同 1 億円増)でした。電子書籍等のデジタル媒体での販売が増加いたしました。また、紙媒体での販売も堅調に推移し、前年同期比で増収増益となりました。

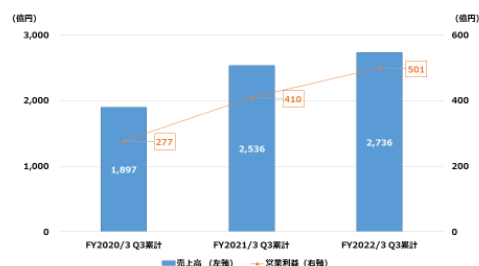
ライセンス/プロパティ等事業は、売上高 104 億円(前年同期比 34 億円増)、営業利益 31 億円(同 13 億円増)でした。自社コンテンツの新規キャラクターグッズの販売等が好調に推移したことから、前年同期比で増収増益となりました。当第3四半期決算の概要は、以上の通りです。



社長の松田です。各事業の進捗状況等についてご説明いたします。

連結業績

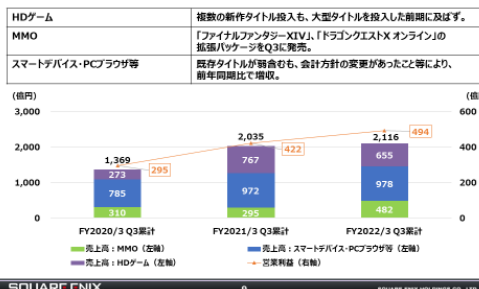
前年同期比で増収増益。



当第3四半期は、前年同期比で増収増益となりました。

デジタルエンタテインメント事業

「ファイナルファンタジーXIV」の課金会員数の増加及び2021年12月に発売した拡張パッケージ等により、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の内訳です。

HD ゲームは、当第3四半期に発売した「Marvel's Guardians of the Galaxy」に関し、ゲームの評価が高い一方で、初動の売上は当初の想定を下回る状況でした。しかしながら、2021年11月から年明けにかけて行った販売施策により、売上が伸びており、初動の遅れを挽回すべく、今後も拡販を目指してゆきます。

MMO は「ファイナルファンタジーXIV」の課金会員数が大幅に増加したことに加え、拡張パッケージの発売も好調により、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、会計方針の変更により、前年同期比で増収となったものの、既存タイトルは弱含み、新作タイトルは当初の想定を下回る結果となりました。しかしながら、1月は既存タイトルが回復基調であり、今後の新作タイトル投入によって、堅調な成長を目指していきたいと考えています。

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、2022年2月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2022年2月4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。

デジタルエンタテインメント事業 – 主なゲームタイトル① –

HDゲーム：Q4に複数の新作タイトルを発売予定。

HDゲーム：2022年3月期の主な新作タイトル

<p>2022年4月発売</p>	<p>2022年4月発売</p>	<p>2022年4月発売</p>
<p>2022年4月発売/日本：発売予定</p>	<p>2022年4月4日発売</p>	<p>2022年4月4日発売</p>
<p>2022年4月発売予定</p>	<p>2022年4月4日発売予定</p>	<p>2022年4月4日発売予定</p>

HDゲームのパイプラインです。第4四半期にも複数の新作タイトルを発売予定です。

デジタルエンタテインメント事業 – 主なゲームタイトル② –

MMO：「ファイナルファンタジーXIV」「ドラゴンクエストX オンライン」の拡張パッケージQ3に発売。

MMO：運営中のタイトル

<p>2020-2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2021年12月7日発売</p>
<p>2022-2022 ARMOR PROJECT/STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p>	<p>2021年11月1日発売</p>

MMOに関しては、当第3四半期に「ファイナルファンタジーXIV」と「ドラゴンクエストX オンライン」の拡張パッケージを発売いたしました。

デジタルエンタテインメント事業 – 主なゲームタイトル③ –

スマートデバイス・PCブラウザ等：Q3に複数の新作タイトルをローンチ。Q4以降も新作タイトルを順次投入予定。

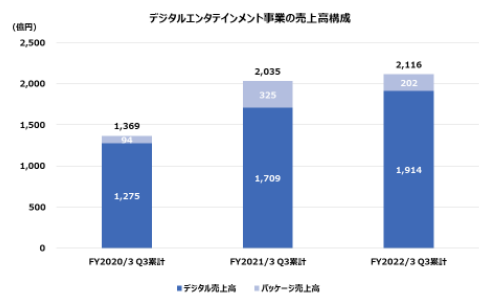
運営中の主なタイトル一覧（※年月はタイトルの提供開始時期）

2010年9月 FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS	2014年1月 FINAL FANTASY REBIRTH	2014年4月 FINAL FANTASY REBIRTH	2014年9月 FINAL FANTASY REBIRTH	2015年10月 FINAL FANTASY REBIRTH	2015年10月 FINAL FANTASY REBIRTH
2017年2月 FINAL FANTASY REBIRTH	2017年6月 FINAL FANTASY REBIRTH	2018年12月 FINAL FANTASY REBIRTH	2019年7月 FINAL FANTASY REBIRTH	2019年9月 FINAL FANTASY REBIRTH	2019年11月 FINAL FANTASY REBIRTH
2020年7月 FINAL FANTASY REBIRTH	2020年10月 FINAL FANTASY REBIRTH	2021年2月 FINAL FANTASY REBIRTH	2021年9月 FINAL FANTASY REBIRTH	2021年12月 FINAL FANTASY REBIRTH	

スマートデバイス・PCブラウザの主なタイトル一覧です。

当第3四半期に複数の新作タイトルを投入したものの、一部のタイトルを除き、出足としては当初の想定を下回っている状況です。

デジタルエンタテインメント事業 – デジタル/パッケージ売上高構成 –



デジタルエンタテインメント事業における、デジタルとパッケージの売上高構成です。

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、2022年2月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2022年2月4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 – 地域別販売本数 –

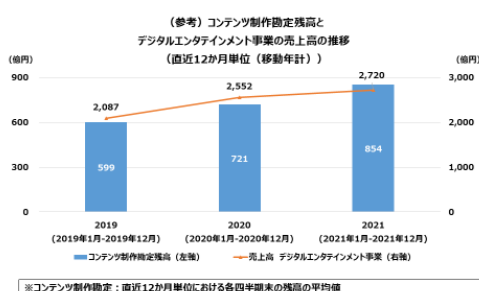
販売本数＝ディスク販売本数＋ダウンロード販売本数
 ディスク販売本数：当期に販売したパッケージソフトの販売本数
 ダウンロード販売本数：当期に販売したダウンロードソフトの販売本数

地域	2021年3月期 Q3累計			2022年3月期 Q3累計		
	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	223	295	519	83	277	360
欧米	541	2,575	3,116	475	1,793	2,268
アジア他	41	359	400	26	292	318
計	805	3,230	4,035	584	2,362	2,945

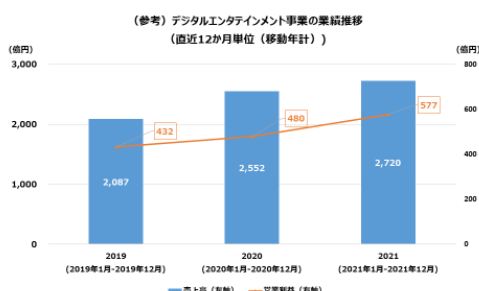
※上記は、HDゲームとMMORPGに含まれるタイトルの販売本数。
 上記の販売本数には、当社がディストリビューターとなっているタイトルとエピソード販売のタイトルを含む。

当第3四半期の地域別販売本数です。

デジタルエンタテインメント事業

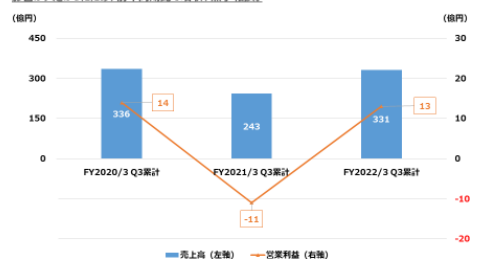


デジタルエンタテインメント事業



アミューズメント事業

2020年は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影響が大きかったため、前年同期比で増収、黒字転換。

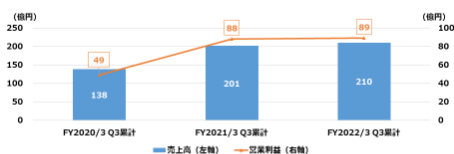


コンテンツ制作勘定の残高は当第3四半期末で931億円です。今後、複数の大型タイトル発売を予定しており、それぞれのタイトルで一定のクオリティを担保しつつ、投入してゆきます。

アミューズメント事業は、前年同期比で増収、黒字転換となりました。新型コロナウイルスの新規陽性者数が増加傾向であることから、今後の当事業への影響を注視しています。

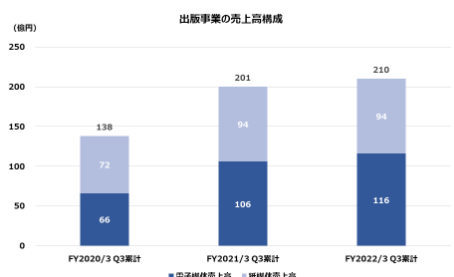
出版事業

電子書籍等のデジタル販売が増加。紙媒体の販売も堅調なため、前年同期比で増収増益。



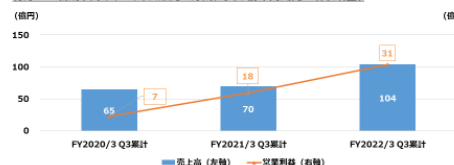
出版事業は、前年同期比で増収増益とはなっていますが、成長カーブは鈍化しています。さらなる成長を今後どのように実現していくのが次のテーマになります。

出版事業 - 電子媒体/紙媒体売上高構成 -



ライセンス等事業

有力IPの新規キャラクターグッズ販売が好調により、前年同期比で増収増益。



ライセンス等事業は、前年同期比で増収増益となりました。今後のさらなる成長を実現するために、当事業のDX化(デジタルトランスフォーメーション化)を掲げており、特にNFTが重要になると考えています。

次に、業績予想の修正についてご説明いたします。

業績予想の修正



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、2022年2月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2022年2月4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。

2022年3月期 連結業績予想の修正

(単位：億円)

	2021年3月期	2022年3月期			
	実績	当初計画	修正計画	前期比	修正計画 vs 当初計画
売上高	3,325	3,400	3,400	75	-
営業利益	472	400	500	28	100
営業利益率	14.2%	11.8%	14.7%	0.5pt	2.9pt
経常利益	499	400	500	1	100
経常利益率	15.0%	11.8%	14.7%	△0.3pt	2.9pt
親会社株主に帰属する当期純利益	269	240	350	81	110
配当金の状況 (単位：円)					
第2四半期末	10	10	10	-	-
年度末	68	51	78	10	27
合計	78	61	88	10	27

SQUARE ENIX. 22 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

2022年3月期通期の連結業績予想については、売上高3,400億円と期初計画から据え置きました。段階利益に関しては、営業利益500億円、経常利益500億円、親会社株主に帰属する当期純利益350億円に修正いたしました。

営業利益に関しては、第4四半期におけるHDゲームの新作タイトルの販売状況、スマホゲームの状況等の趨勢を見極める必要があると考え、当第3四半期の実績値の水準としました。経常利益は為替変動の影響を定量的に予測することが困難であることから、営業利益と同額の500億円といたしました。また、当期純利益に関しては、実効税率30%として350億円といたしました。

期末配当については、連結配当性向30%をもとに算出し、78円といたしました。

2021年11月5日の決算説明会でご説明したブロックチェーンゲームの取組みに関しては、来年度以降の事業計画において皆様にご説明できるよう進めています。

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3四半期決算説明会 質疑応答

日時 : 2022年2月4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. 12月に発売したEpic Games Store版「FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE」の評価は？また、なぜEpic Games Storeのみで販売したのか？

A. 相応の手ごたえを感じている。Epic Games Storeを選択した理由は詳細に申し上げられないが、様々な条件を比較検討した結果である。

Q. Q2からQ3にかけて投入したスマホゲームの新作が苦戦している印象を受けるが、Q3業績への影響はあったのか？今後のスマホゲームの見通し、戦略についても教えてほしい。

A. Q3については、一部のタイトルにおいて評価減を行っている。今までスマホゲームについては、外注中心で開発してきたが、今後については内製での開発強化といった方向にシフトしていきたい。

Q. 「ファイナルファンタジーXIV」は混雑対応により、12月中旬よりスターターパック及びコンプリートパックの販売一時停止を行っていたが、1月下旬より販売が再開されたことによって、今後も継続的にこれらの売上が計上されることで、MMOの業績が高水準を維持する可能性はあるか？

A. Q4以降にそれらの売上が一定数見込めると考えている。「ファイナルファンタジーXIV」の方針に関して、今後発信される当社からの情報を参考にして、業績の見通しについて判断いただければと考えている。

Q. 次世代機の普及状況や、競合他社の新作タイトル等の外的環境が、HDゲームの新作タイトルの発売時期に影響を及ぼす可能性はあるか？

A. 半導体の供給不足といった状況や、競合他社のスケジュールといった状況に鑑みて、新作タイトルの発売時期に関しては検討したい。

Q. HDゲームのQ3売上高がQ1対比で増加した要因は？

A. Q3に「Marvel's Guardians of the Galaxy」等の新作タイトルの発売、ホリデーシーズンの販売施策によるリピート販売の増加等である。

Q. ゲーム開発者の給与水準が世界的に上昇傾向だが、人材投資の考え方は？

A. 当社としては、売上高及び利益成長を実現するとともに、魅力ある報酬パッケージの提供といった人材投資も同時に行っていきたい。