

SQUARE ENIX®

2022年3月期 第2四半期

決算説明会

2021年11月8日：11ページを修正
(「ファイナルファンタジーXIV」拡張パッケージの発売日変更)

2021年11月5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)

2022年3月期 上期業績

2022年3月期上期 連結業績

(単位：億円)

	2021年3月期		2022年3月期			
	上期	通期実績	上期	前年同期増減	通期計画	前期増減
売上高	1,727	3,325	1,689	△38	3,400	75
営業利益	316	472	291	△25	400	△72
営業利益率	18.3%	14.2%	17.3%	△1.0pt	11.8%	△2.4pt
経常利益	305	499	314	9	400	△99
経常利益率	17.7%	15.0%	18.6%	0.9pt	11.8%	△3.2pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	160	269	229	69	240	△29
減価償却費	35	75	34	△1	71	△4
設備投資額	37	73	35	△2	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。

2022年3月期 上期業績 報告セグメント

(単位：億円)

	2021年3月期	2022年3月期	
	上期	上期	増減
売上高	1,727	1,689	△38
デジタルエンタテインメント事業	1,424	1,294	△130
アミューズメント事業	139	210	71
出版事業	123	141	18
ライセンス・プロパティ等事業	48	58	10
消去又は全社	-8	-15	△7
営業利益	316	291	△25
デジタルエンタテインメント事業	338	294	△44
アミューズメント事業	-16	6	22
出版事業	53	59	6
ライセンス・プロパティ等事業	15	17	2
消去又は全社	-74	-87	△13
営業利益率	18.3%	17.3%	△1.0pt
デジタルエンタテインメント事業	23.7%	22.8%	△0.9pt
アミューズメント事業	-11.7%	3.1%	14.8pt
出版事業	43.3%	42.2%	△1.1pt
ライセンス・プロパティ等事業	31.8%	30.9%	△0.9pt
消去又は全社	-	-	-

連結貸借対照表（要約）

（単位：億円）

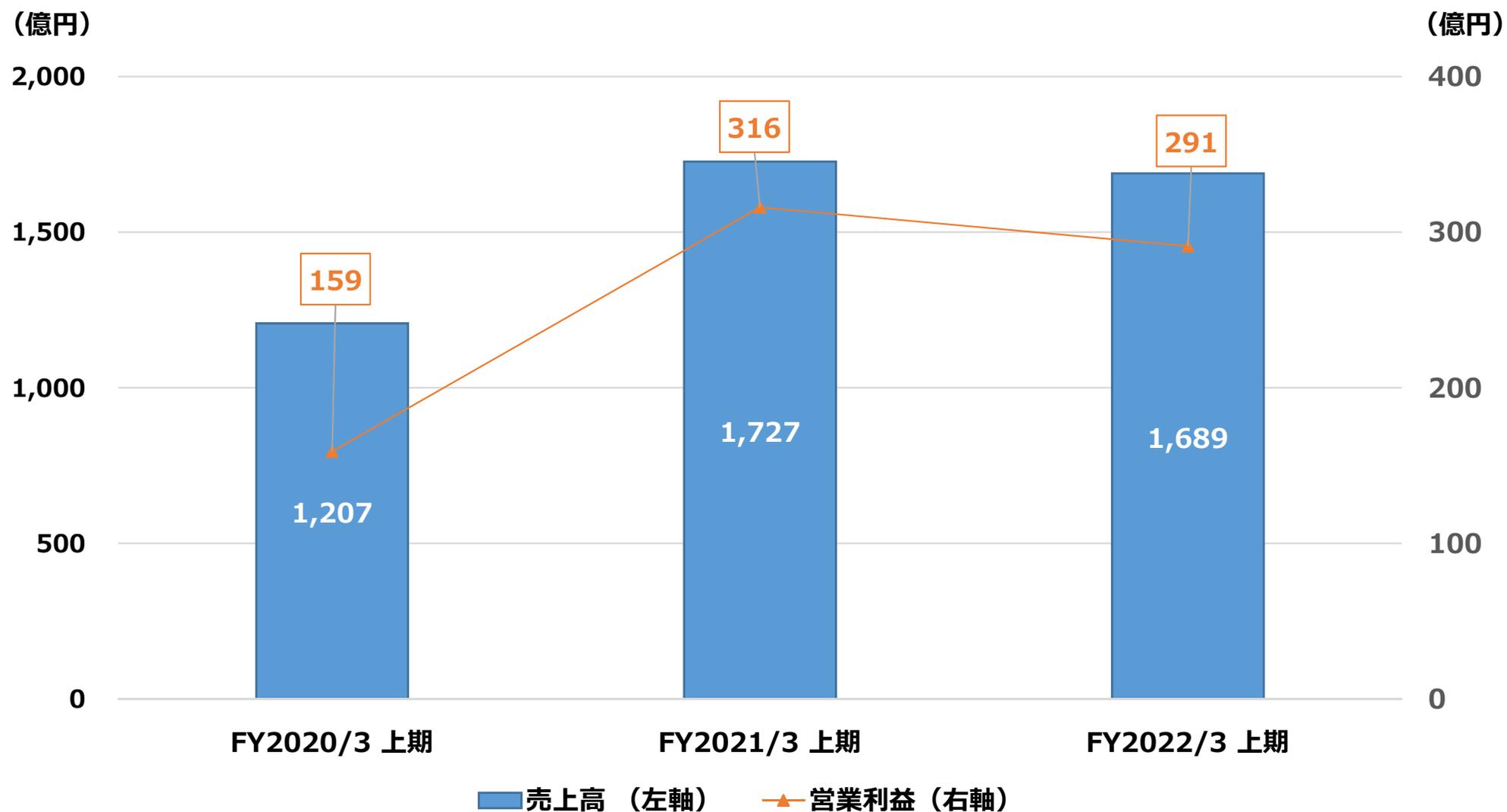
勘定科目	＜資産の部＞			勘定科目	＜負債・純資産の部＞		
	2021年 3月末	2021年 9月末	増減		2021年 3月末	2021年 9月末	増減
現金・預金	1,462	1,435	△27	支払手形・買掛金	245	229	△16
受取手形、売掛金及び契約資産 *	430	375	△55	未払法人税等	145	48	△97
たな卸資産	44	55	11	返金負債 *	58	51	△7
コンテンツ制作勘定	781	897	116	その他	353	378	25
その他 *	117	111	△6	流動負債計	803	708	△95
流動資産合計	2,836	2,876	40	固定負債	125	123	△2
有形固定資産	196	192	△4	負債合計	928	831	△97
無形固定資産	55	60	5	株主資本合計	2,477	2,631	154
投資その他の資産	273	287	14	その他	-45	-46	△1
固定資産合計	525	540	15	純資産合計	2,432	2,584	152
資産合計	3,361	3,416	55	負債純資産合計	3,361	3,416	55

*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。

連結業績及び各事業の状況

連結業績

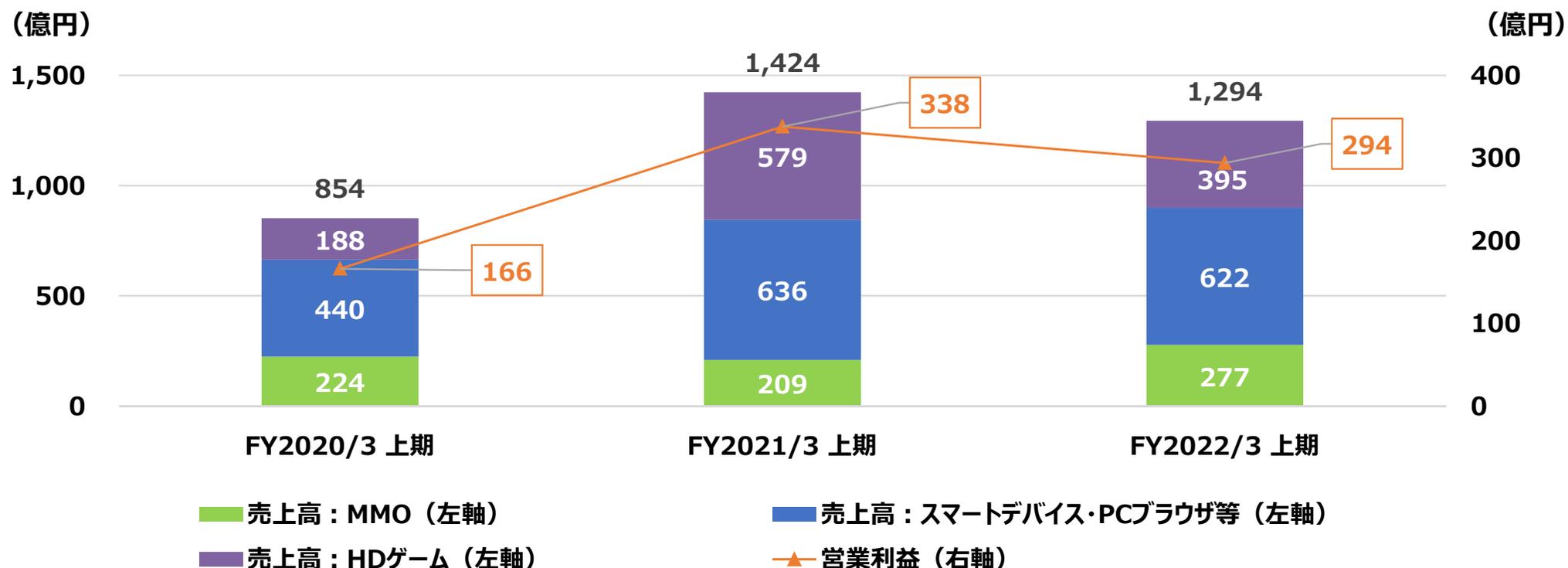
前年同期比で減収減益。



デジタルエンタテインメント事業

前年に発売したHDゲームの大型タイトル「FINAL FANTASY VII REMAKE」等の反動減及びスマートデバイス・PCブラウザ等における既存タイトルが弱含んだことにより、前年同期比で減収減益。

HDゲーム	複数の新作タイトル投入も、大型タイトルを投入した前期に及ばず。
MMO	継続課金収入等が好調。「ファイナルファンタジーXIV」の課金会員数が前年同期比で大幅に増加。
スマートデバイス・PCブラウザ等	既存タイトルが弱含んだこと等により、前年同期比で減収。



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：大型タイトルを含む複数の新作を発売予定。

HDゲーム：2022年3月期の主な新作タイトル



OUTRIDERS © 2021 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 of PCF Group S.A.

2021年4月1日発売



© 2010, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved. Developed by Toylogic Inc.

2021年4月22日発売



© 1997, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI
LOGO ILLUSTRATION: © 1997 YOSHITAKA AMANO

2021年6月10日発売



Life is Strange: True Colors
© 2021 Square Enix Ltd. Developed by Deck Nine Games.

海外：2021年9月10日発売 / 日本：発売日未定



© 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: Ryoma Ito.

2021年10月14日発売



© 2021 MARVEL. Developed by Eidos Montréal.
EIDOS MONTRÉAL and the EIDOS MONTRÉAL logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Limited. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.

2021年10月26日発売



© 2012, 2021 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.

2022年2月26日発売予定



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

2022年3月4日発売予定



© KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
LOGO ILLUSTRATION: © 2021 YOSHITAKA AMANO

2022年3月18日発売予定

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」と「ドラゴンクエストX オンライン」の拡張パッケージをQ3に発売予定。

MMO：運営中のタイトル



© 2010 - 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



2021年12月7日発売予定



© 2012-2021 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

© 2012-2021 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.



2021年11月11日発売予定

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 –

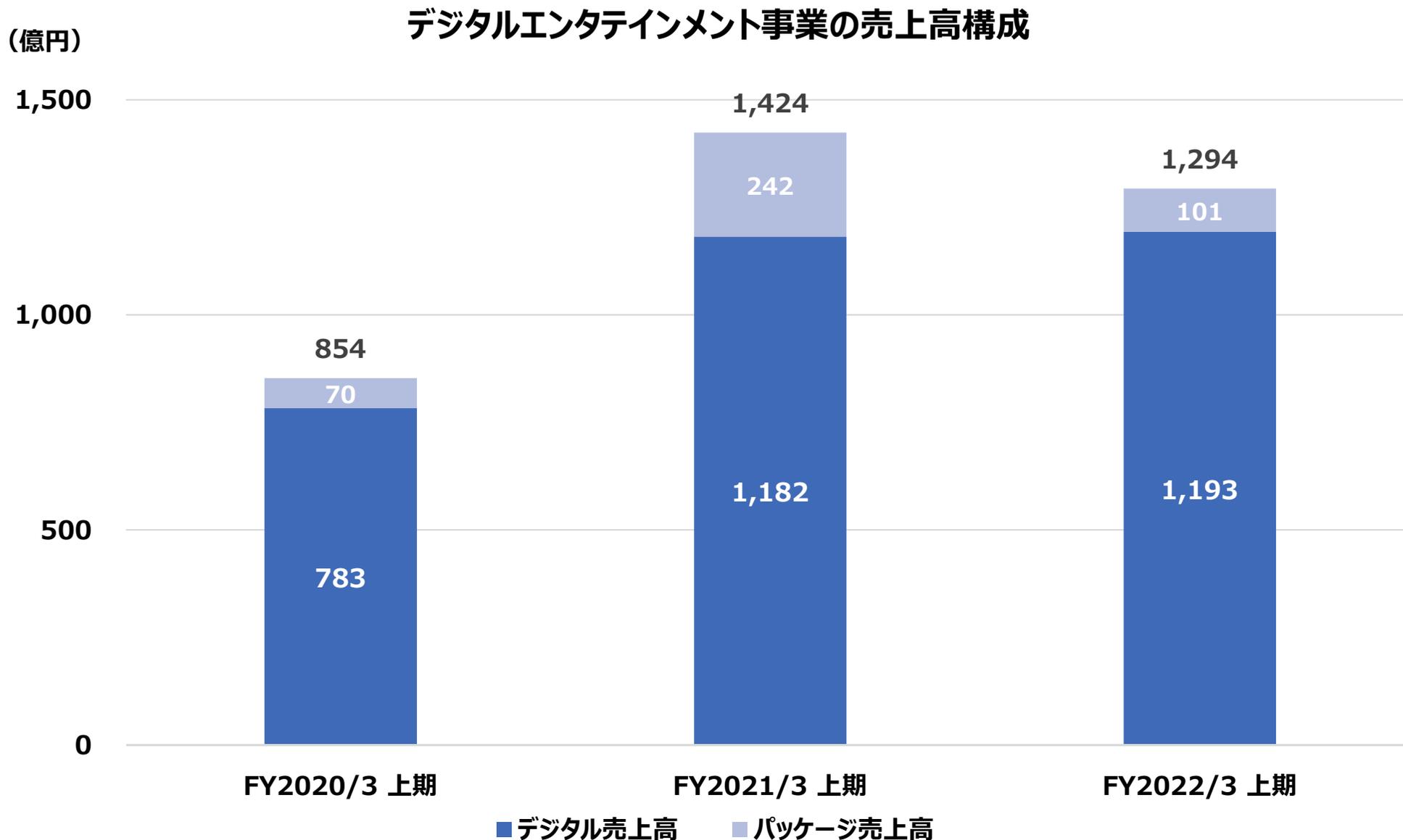
スマートデバイス・PCブラウザ等：

上期にリリースした新作は1タイトルのみ。下期に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）

<p>2010年8月 (PCブラウザゲーム)</p>  <p>©2010-2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2014年1月</p>  <p>© 2014-2021 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©SUGIYAMA KOBO Developed by Cygames, Inc.</p>	<p>2014年4月</p>  <p>©2014-2021 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10月</p>  <p>©2015-2021 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>© 2015-2021 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p>
<p>2017年2月</p>  <p>©2017-2021 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) © 2017-2021 Pokelabo Inc./ SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved</p>	<p>2018年12月</p>  <p>© 2018-2021 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 © 2019-2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2019年9月</p>  <p>© 2019-2021 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p>	<p>2019年11月</p>  <p>© 2019-2021 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>© 2020,2021 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Aiming Inc.</p>	<p>2020年10月</p>  <p>© 2020, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2021年2月</p>  <p>© 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Applibot, Inc.</p>	<p>2021年9月</p>  <p>©三条陸、稲田浩司／集英社・ ダイの大冒険製作委員会・テレビ東京 © 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © 2021 DeNA Co., Ltd.</p>		

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

－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)

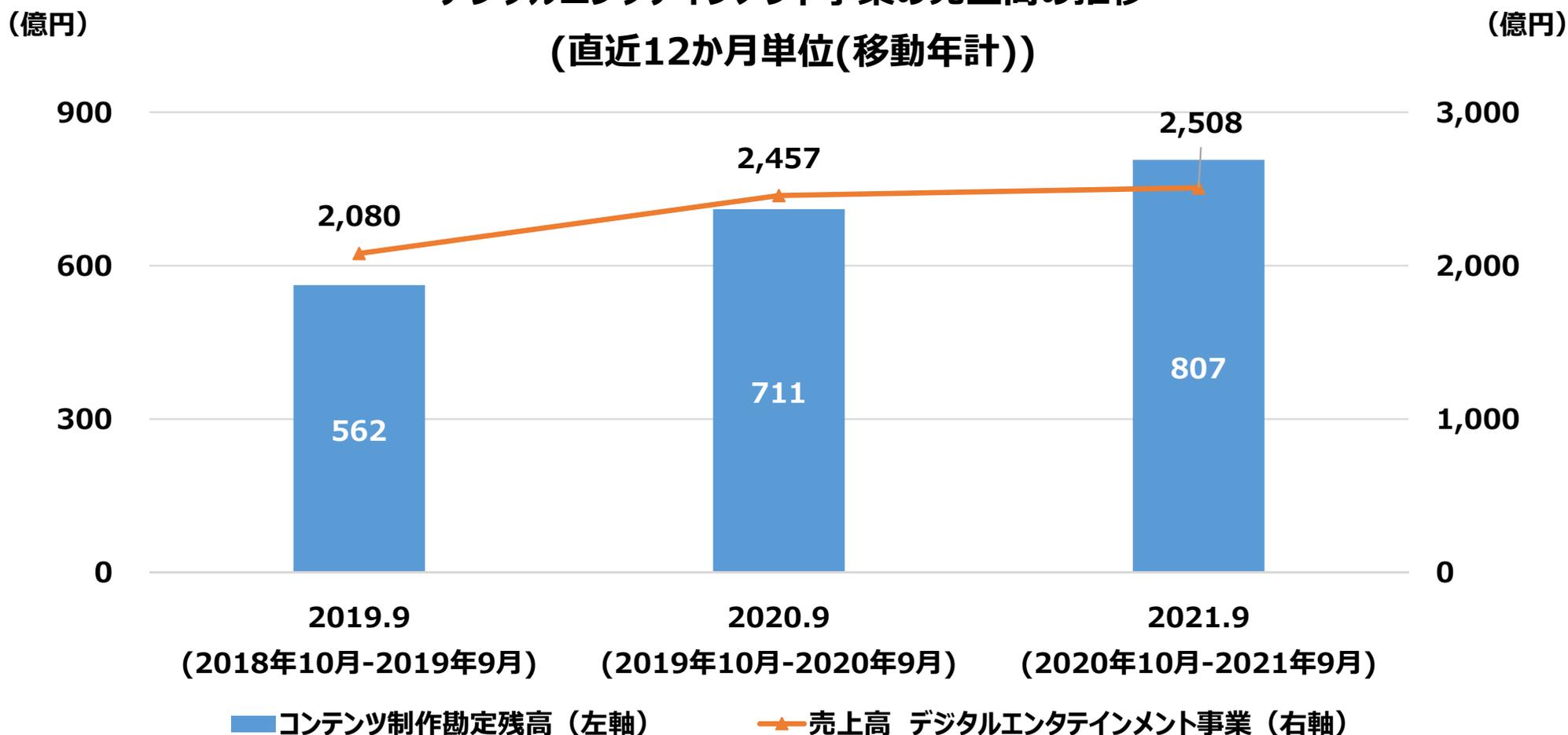
地域	2021年3月期 上期			2022年3月期 上期		
	ディスク	ダウンロード	合計	ディスク	ダウンロード	合計
日本	168	228	396	54	172	227
欧米	397	1,967	2,364	214	1,064	1,277
アジア他	23	247	270	20	198	218
計	588	2,442	3,030	288	1,434	1,722

※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タイトルとエピソード販売のタイトルを含む。

デジタルエンタテインメント事業

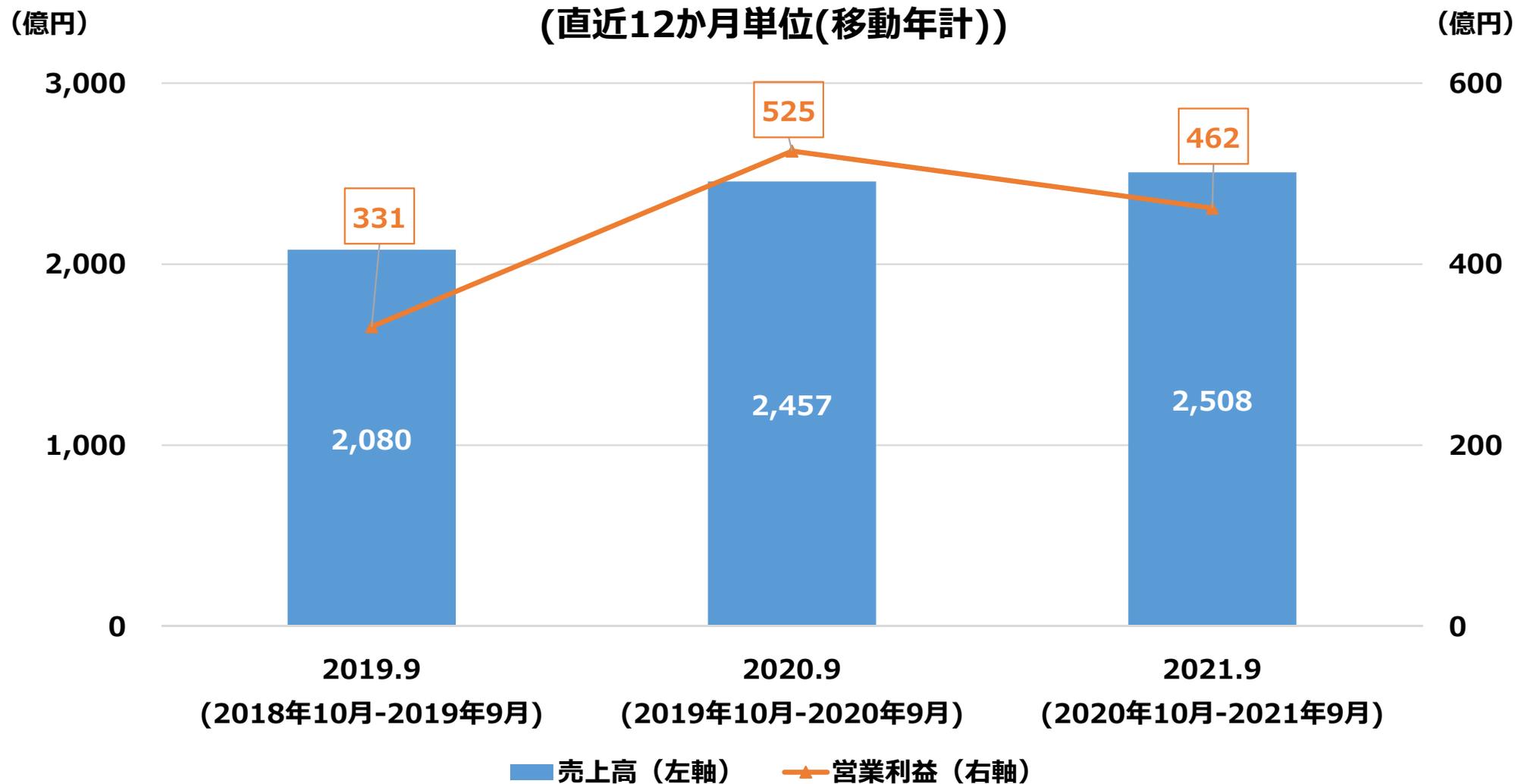
コンテンツ制作勘定残高と
デジタルエンタテインメント事業の売上高の推移
(直近12か月単位(移動年計))



※コンテンツ制作勘定：直近12か月単位における各四半期末の残高の平均値

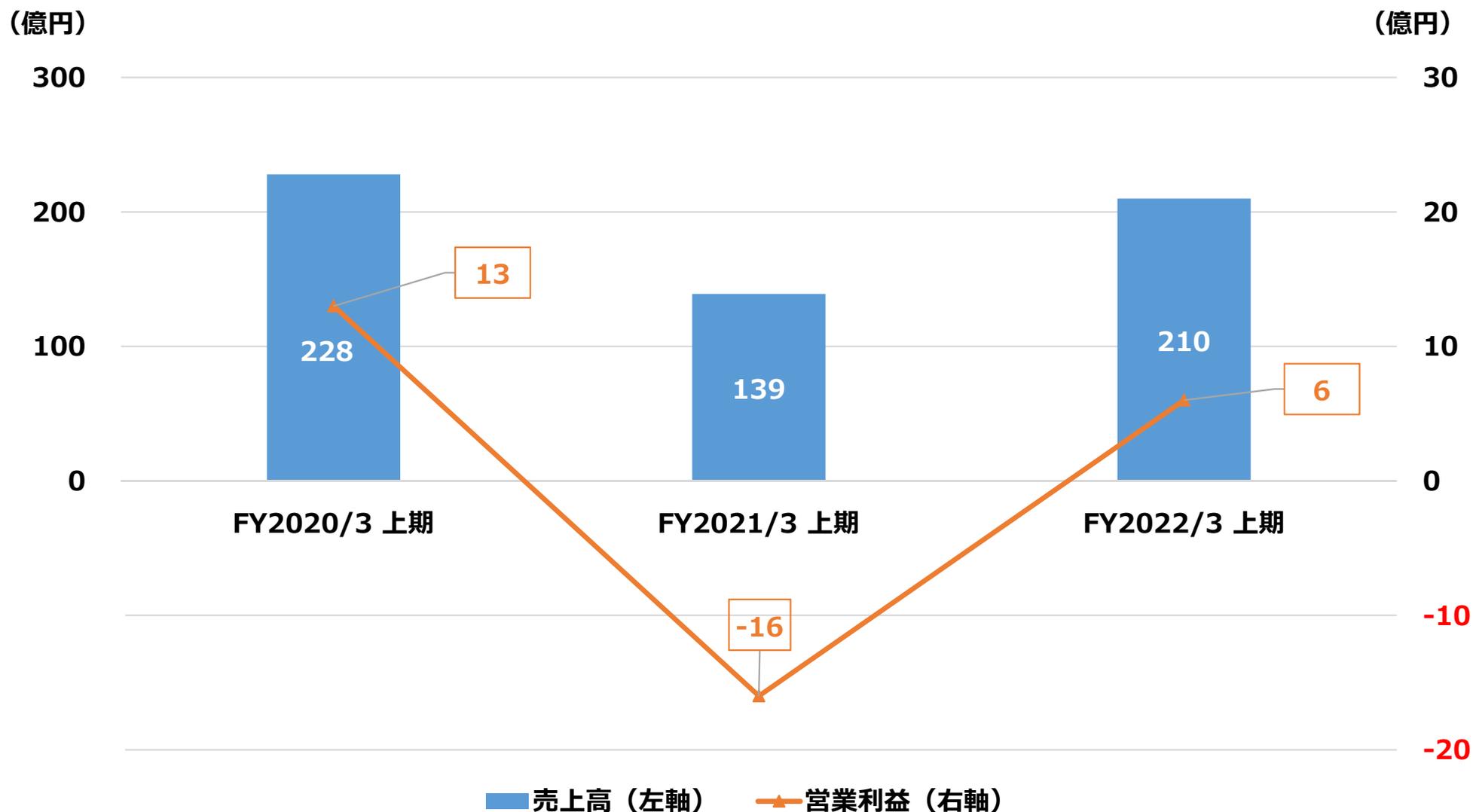
デジタルエンタテインメント事業

デジタルエンタテインメント事業の業績推移
(直近12か月単位(移動年計))



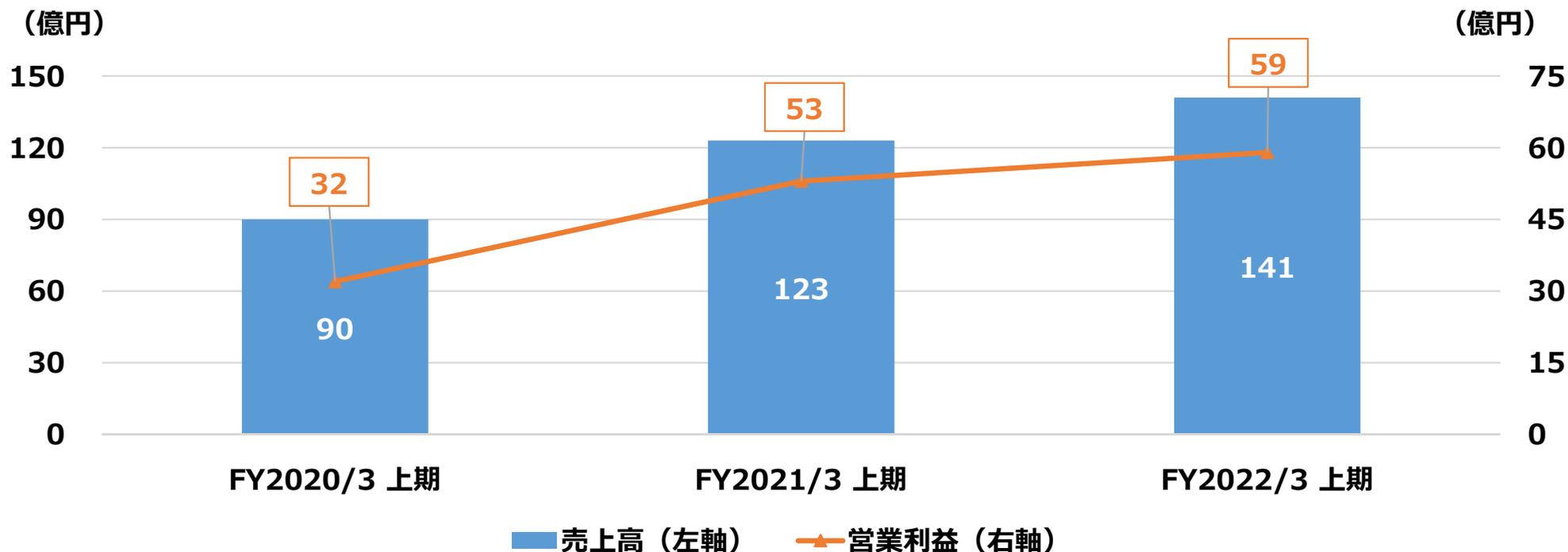
アミューズメント事業

前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。



出版事業

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



2022年3月期の主な作品・サービス



©2021 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.



© Aidalro/SQUARE ENIX



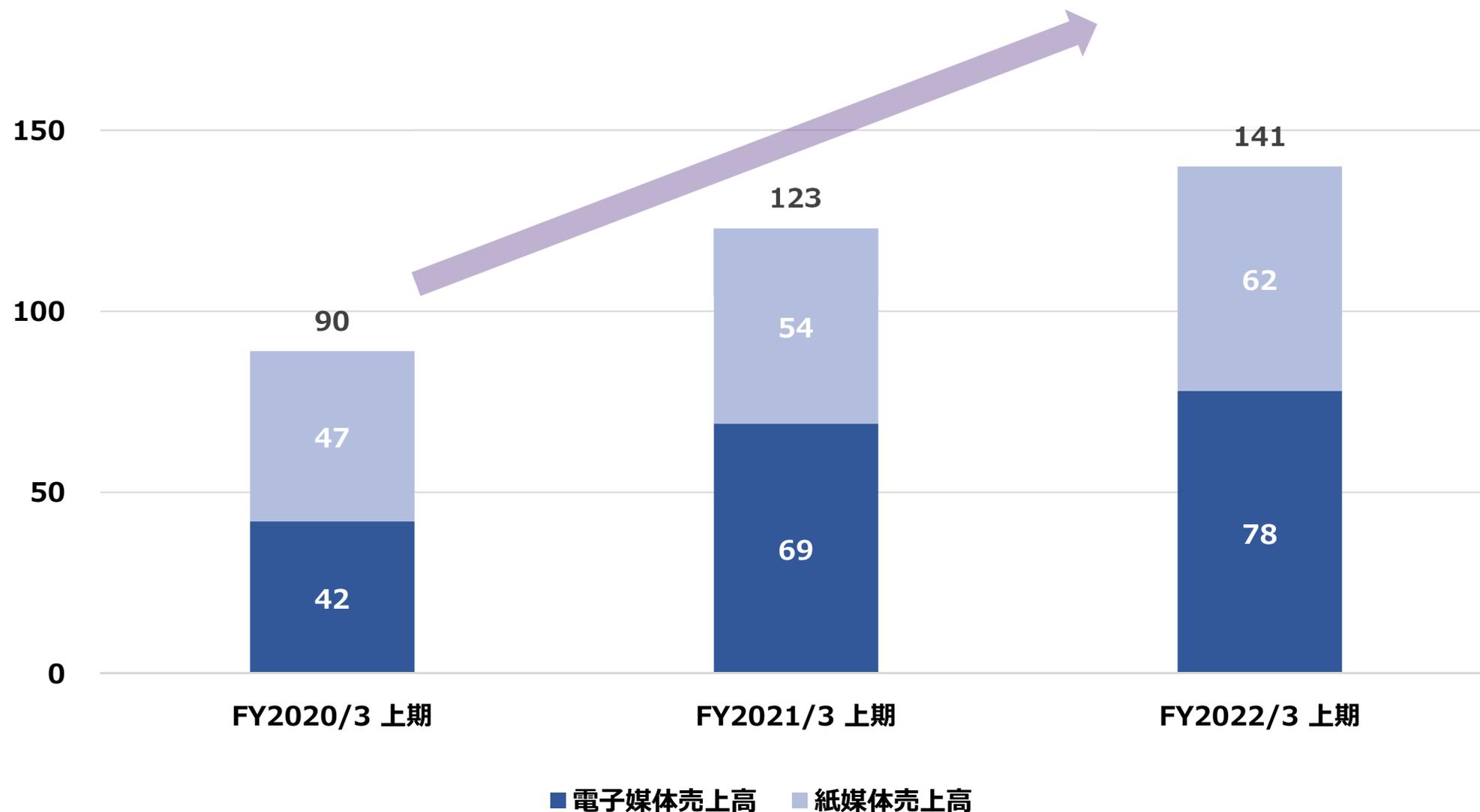
© 2021 Natsu Hyuuga/Shufunotomo Infos Co.,Ltd.
© Nekokurage/SQUARE ENIX
© Itsuki Nanao/SQUARE ENIX



©Shinichi Fukuda/SQUARE ENIX

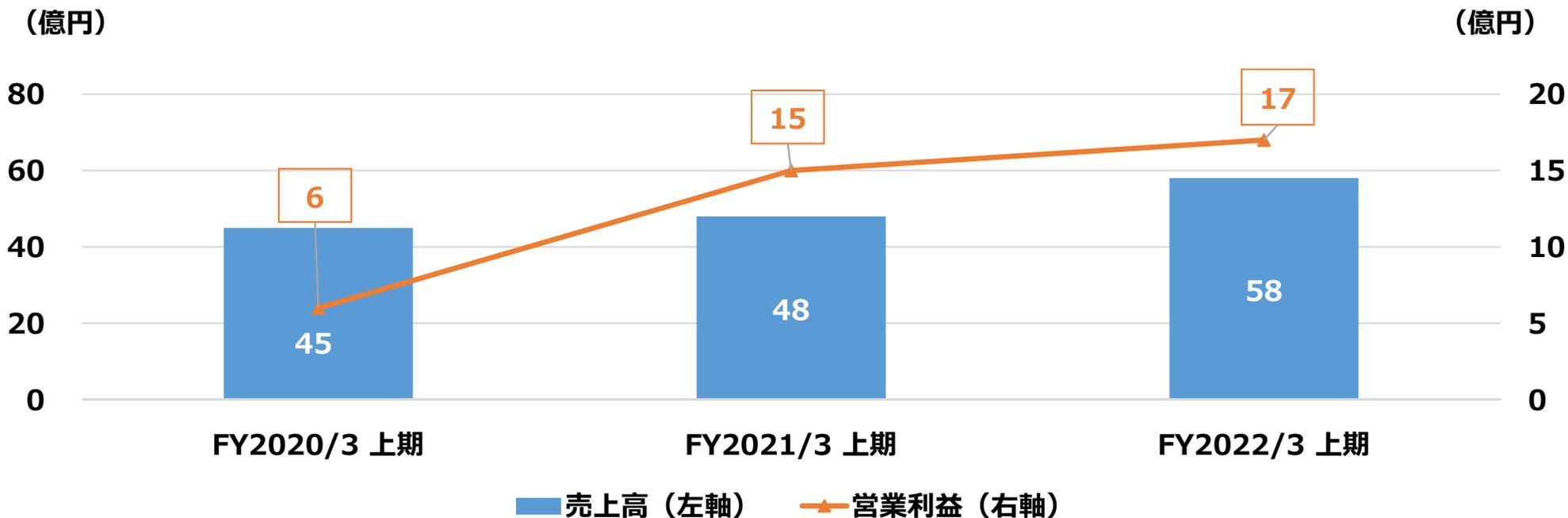
(億円)

出版事業の売上高構成



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販売が好調により、前年同期比で増収増益。



2022年3月期の主な商品



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



「NieR Replicant ver.1.22474487139...Original Soundtrack」

© 2010, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



「NieR Replicant ver.1.22474487139... White Snow Edition」

中期事業戦略の進捗

中期事業戦略の進捗

中期業績目標達成にむけた事業戦略

1. IPエコシステムの強化

2. 新規領域への挑戦

3. Withコロナ時代に対応した事業構造の最適化

① NFTデジタルカード「資産性ミリオンアーサー」正式リリース

② ブロックチェーンゲームへの本格参入を検討

中期事業戦略の進捗

① NFTデジタルカード「資産性ミリオンアーサー」正式リリース



- NFTと当社事業アセットを組み合わせることでどのようなシナジーが生まれるのかの実証実験
 - 「NFTデジタルカード」から着手
- 2021年10月14日、第一弾を販売開始
 - Million Press set, Million Pressは既に完売
- LVC NFTマーケットにも対応予定
 - 二次流通市場への広がり
- NFTと当社アセットとの高い親和性を認識
 - 実証実験フェーズは終了
今後は本格的な事業化フェーズに移行

中期事業戦略の進捗

②ブロックチェーンゲームへの本格参入を検討

デジタルエンタテインメントを取り巻く環境変化

ゲームの遊ばれ方

- ・マルチプレイ、カジュアルゲームの隆盛
- ・ユーザー参加型（インタラクティブ）
- ・コミュニティ形成

テクノロジーの進化

- ・NFTの普及
- ・トークンエコノミーの浸透、拡大
- ・クロスボーダー/クロスプラットフォーム

中期事業戦略の進捗

②ブロックチェーンゲームへの本格参入を検討

ゲームに携わる人々のプロフィール・インセンティブが多様化

「楽しむ」ことに加え「交流する」「創る」「集める」など

+

トークンエコノミーの普及・拡大

ゲームそのものも**中央集権型**から**分散型**へと更なる広がりを見せる

従来から取り組んできたコンテンツクリエイションに加え、

分散型コンテンツとしての

トークンエコノミーを前提としたブロックチェーンゲームに今後注力

SQUARE ENIX®

2022年3月期 第2四半期

決算説明会

2021年11月5日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.