

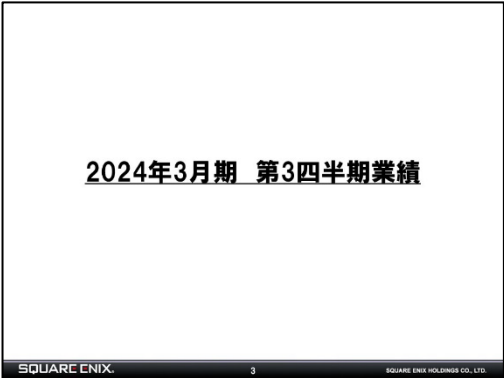


ただ今より、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2024 年 3 月期第 3 四半期(以下「当第 3 四半期」)決算説明会を開催いたします。

本日の説明者は、代表取締役社長 桐生 隆司(以下、桐生)です。



桐生より当第 3 四半期決算の概要及び事業の進捗等についてご説明します。



桐生です。当第 3 四半期決算の概要についてご説明します。

2024年3月期第3四半期 連結業績						
(単位:億円)						
	2023年3月期		2024年3月期		前年同期比	
	Q3累計	通期実績	Q3累計	通期計画	増減	増減
売上高	2,556	3,432	2,576	3,600	20	168
営業利益	410	443	349	550	△64	107
営業利益率	16.2%	12.9%	13.6%	15.3%	△2.6pt	2.4pt
経常利益	508	547	409	550	△99	3
経常利益率	19.9%	15.9%	15.9%	15.3%	△4.0pt	△0.6pt
親会社株主に帰属する当期純利益	463	492	267	385	△196	△107
減価償却費	51	69	53	99	2	30
投資収益	72	96	82	117	10	21

当第 3 四半期累計の連結業績は、売上高 2,576 億円(前年同期比 20 億円増)、営業利益 349 億円(同 64 億円減)、経常利益 409 億円(同 99 億円減)、親会社株主に帰属する四半期純利益 267 億円(同 196 億円減)となりました。

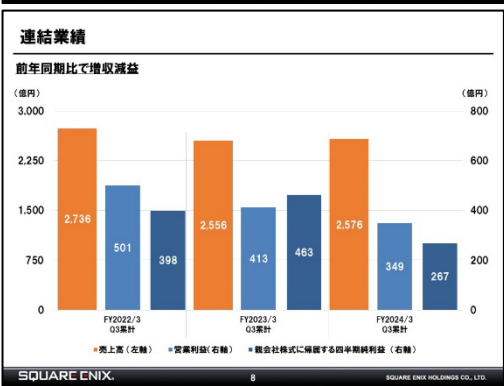
なお、経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益における前年同期比の減少額が営業利益の同減少額を上回っています。この主な要因としては、為替差益が前年同期比で減少したことに加え、前年は海外の複数スタジオ及び一部 IP の売却に伴う関係会社株式売却益を計上したことが挙げられます。

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、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、2024 年 2 月 5 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2024 年 2 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しまたは修正する義務を負うものではありません。

2024年3月期 第3四半期業績 報告セグメント				
(単位:億円)				
	2023年3月期	2024年3月期	増減	
	Q3累計	Q3累計		
売上高	2,556	2,576	20	
デジタルエンタテインメント事業	1,843	1,796	△47	
アミューズメント事業	408	448	40	
出版事業	210	227	17	
ライセンス・プロパティ等事業	119	124	5	
消去又は全社	-26	-20	6	
営業利益	413	349	△64	
デジタルエンタテインメント事業	387	307	△80	
アミューズメント事業	41	54	13	
出版事業	83	89	6	
ライセンス・プロパティ等事業	28	32	4	
消去又は全社	-127	-134	△7	
営業利益率	16.2%	13.6%	△2.6pt	
デジタルエンタテインメント事業	21.0%	17.1%	△3.9pt	
アミューズメント事業	10.0%	12.2%	2.2pt	
出版事業	39.7%	39.3%	△0.4pt	
ライセンス・プロパティ等事業	24.4%	25.8%	1.4pt	
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>	
	2023年3月末	2023年12月末	増減		2023年3月末	2023年12月末
現金・預金	1,935	1,978	43	支払手形・買掛金	235	235
受取手形及び売掛金	399	486	87	未払法人税等	34	55
棚卸資産	57	62	5	減価償却	51	51
コンテンツ制作勘定	872	933	61	その他	395	413
その他	159	110	△49	流動負債合計	717	756
流動資産合計	3,422	3,572	150	固定負債	106	105
有形固定資産	177	208	31	負債合計	823	861
無形固定資産	58	55	△3	株主資本合計	3,247	3,375
投資その他の資産	337	319	△18	その他	-74	-82
固定資産合計	573	582	9	純資産合計	3,172	3,292
資産合計	3,996	4,154	158	負債純資産合計	3,996	4,154

連結業績及び各事業の状況						
(単位:億円)						
現金・預金	1,935	1,978	43	支払手形・買掛金	235	235
受取手形及び売掛金	399	486	87	未払法人税等	34	55
棚卸資産	57	62	5	減価償却	51	51
コンテンツ制作勘定	872	933	61	その他	395	413
その他	159	110	△49	流動負債合計	717	756
流動資産合計	3,422	3,572	150	固定負債	106	105
有形固定資産	177	208	31	負債合計	823	861
無形固定資産	58	55	△3	株主資本合計	3,247	3,375
投資その他の資産	337	319	△18	その他	-74	-82
固定資産合計	573	582	9	純資産合計	3,172	3,292
資産合計	3,996	4,154	158	負債純資産合計	3,996	4,154



デジタルエンタテインメント事業は、売上高 1,796 億円(前年同期比 47 億円減)、営業利益 307 億円(同 80 億円減)でした。

アミューズメント事業は、売上高 448 億円(前年同期比 40 億円増)、営業利益 54 億円(同 13 億円増)でした。

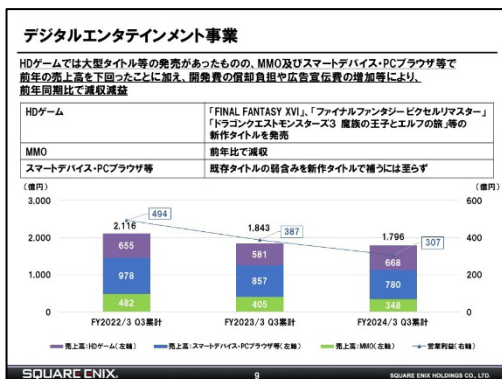
出版事業は、売上高 227 億円(前年同期比 17 億円増)、営業利益 89 億円(同 6 億円増)でした。

ライセンス・プロパティ等事業は、売上高 124 億円(前年同期比 5 億円増)、営業利益 32 億円(同 4 億円増)でした。

詳細は各事業の状況にてご説明します。

次に連結業績及び各事業の状況について詳しくご説明します。

連結業績では、前年同期比で増収、営業利益及び親会社株式に帰属する四半期純利益が減益となりました。詳細は各事業の状況にてご説明します。

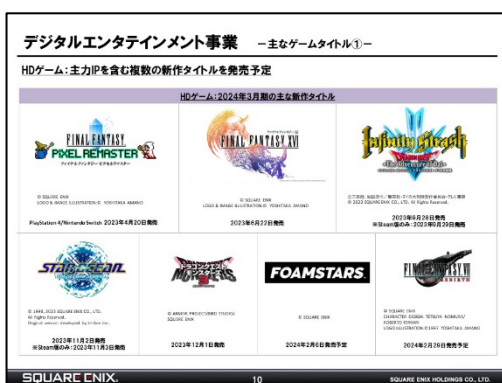


デジタルエンタテインメント事業の内訳です。

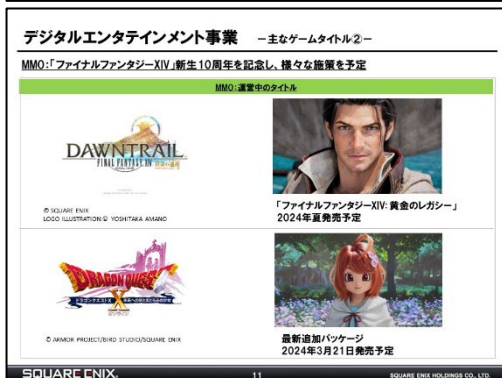
HD ゲームは、「FINAL FANTASY XVI」、「ファイナルファンタジー ピクセルリマスター」、「ドラゴンクエストモンスターズ3 魔族の王子とエルフの旅」等の新作タイトルを発売したことにより、前年同期比で増収となりました。

MMO 及びスマートデバイス・PC ブラウザ等に関しては、前年同期比でそれぞれ減収となりました。

その結果、デジタルエンタテインメント事業全体では、開発費の償却負担や広告宣伝費の増加等により、前年同期比で減収減益となりました。



HDゲームでは、当第3 四半期に発売した「STAR OCEAN THE SECOND STORY R」、「ドラゴンクエストモンスターズ3 魔族の王子とエルフの旅」の販売が堅調でした。当第4 四半期には、新作タイトルである「FOAMSTARS」、「FINAL FANTASY VII REBIRTH」等の売上最大化により、期初業績予想の達成を目指したいと考えています。



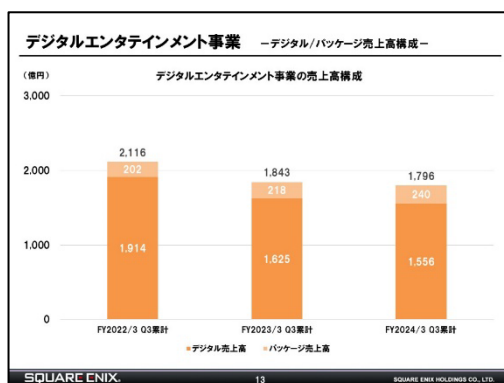
MMO は、「FINAL FANTASY XIV」からご説明します。2024 年夏発売予定の拡張パッケージ「FINAL FANTASY XIV: 黄金のレガシー」に向けた盛り上がりの醸成により、今後のパフォーマンスに結び付くことを期待しています。

「ドラゴンクエストX オンライン」に関しても、最新の追加パッケージ発売により、今後の盛り上がりを期待しています。

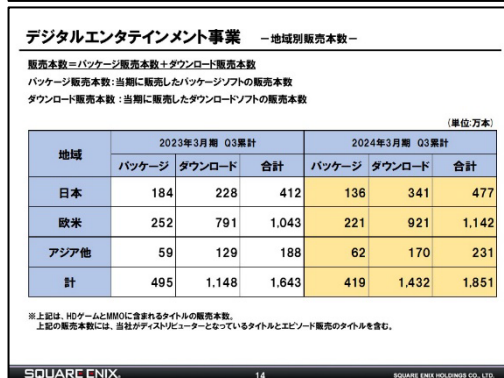


スマートデバイス・PC ブラウザ等については、上期に「ドラゴンクエスト チャンピオンズ」、「FINAL FANTASY VII EVERCRISIS」の 2 タイトルをリリースしました。

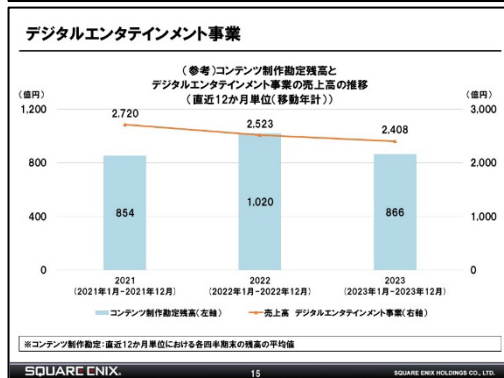
「FINAL FANTASY VII EVERCRISIS」は、国内外ともに堅調に推移しており、2024 年 2 月発売予定の「FINAL FANTASY VII REBIRTH」による相乗効果とハーフアニバーサリーイベント実施によるアクティビティ活性化を通じて、今後のさらなる収益貢献を期待しています。



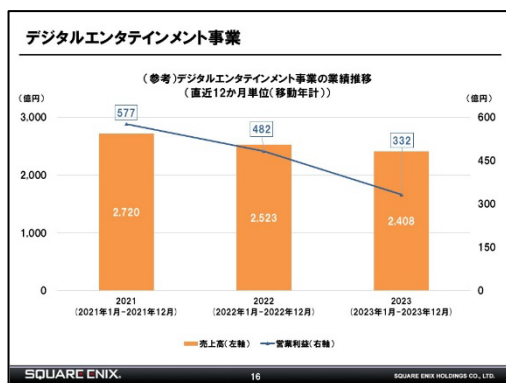
デジタルエンタテインメント事業全体の売上高構成です。



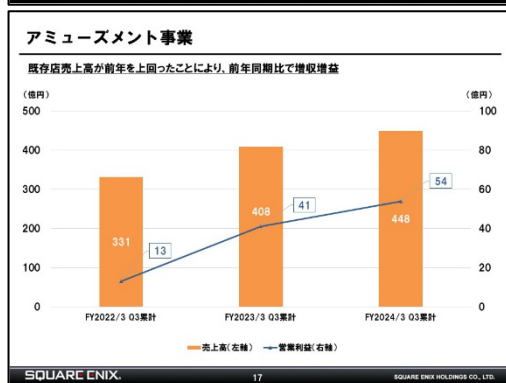
当第 3 四半期累計の販売本数に関しては、全地域で前年同期の水準を上回りました。



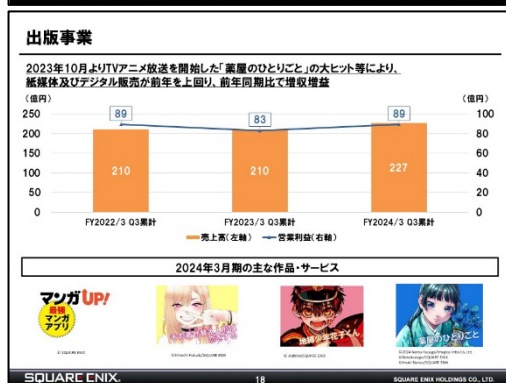
移動年計におけるコンテンツ制作勘定とデジタルエンタテインメント事業における売上高の推移です。



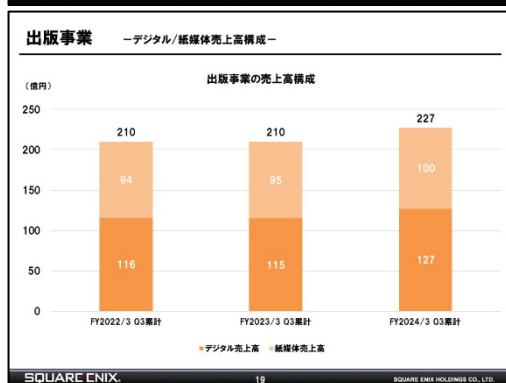
移動年計におけるデジタルエンタテインメント事業の業績推移です。



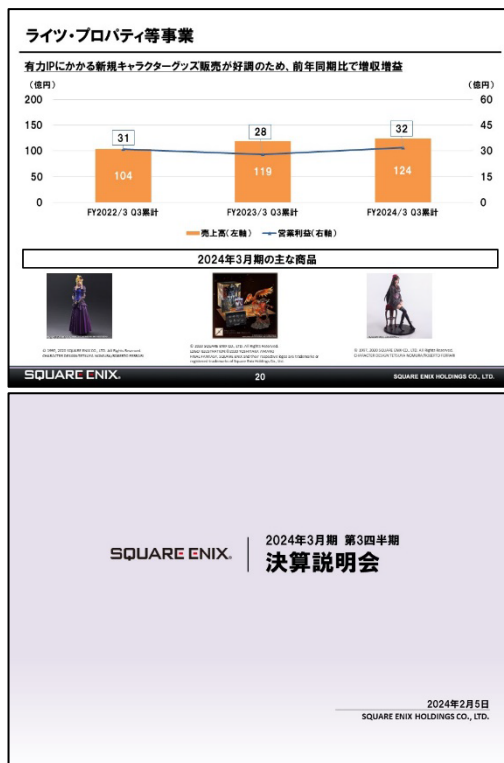
アミューズメント事業は、既存路面店の売上高が好調に推移したこと等により、強いモメンタムが継続しています。



出版事業については、2023 年 10 月よりアニメ放送を開始した「薬屋のひとりごと」の大ヒット等により、紙媒体及びデジタル販売が前年を上回った結果、前年同期比で増収増益となりました。なお、アニメ「薬屋のひとりごと」は 2024 年 1 月から第 2 クールの放送が始まっており、さらなる売上成長を期待したいと考えています。



出版事業の売上高構成です。



ライセンス・プロパティ等事業は、前年同期比で増収増益となりました。

当期は「ファイナルファンタジー」シリーズの新作「FINAL FANTASY XVI」、「FINAL FANTASY VII REBIRTH」関連の商材に加え、既存 IP 関連の商品についても販売が伸長したことで、業績は堅調に推移しています。

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2024 年 3 月期 第 3 四半期決算説明会 質疑応答

日 時 : 2024 年 2 月 5 日(月) 18 時 30 分～19 時 30 分

回答者 : 代表取締役社長 桐生隆司

【主な質疑応答内容】

Q. 当第 3 四半期(以下、3Q)単独において、デジタルエンタテインメント事業の営業利益率が非常に高い水準となったが、収益性向上を企図した施策の効果が表れているのか？

A. 運営タイトルのコスト最適化といった短期的な施策の効果は出てきているものの、HD ゲームを中心とした構造的な収益性改善を企図した施策については、成果が現れるまでに相応の時間を要する。したがって、収益性向上を企図した施策の効果が業績に与える影響は、現時点では限定的と考えている。

Q. 「FINAL FANTASY VII REBIRTH」の予約状況に鑑み、期初業績予想の達成確度は？

A. 予約の状況に関しては、欧米を中心に好調であり、現状のモメンタムを今後も維持し、売り伸ばしを図ることで、期初業績予想の達成を目指したい。

Q. 期初業績予想を達成するためには、第 4 四半期(以下、4Q)単独で営業利益 200 億円以上が必要になり、難易度が高い印象だが、どのように認識しているか？また、4Q においては、例年コンテンツ制作勘定の精査により、HD ゲームを中心とした評価減の計上を相応に行う印象だが、当期も同規模の計上を想定すべきか？

A. 業績予想である売上高 3,600 億円、営業利益 550 億円の達成に関しては、4Q 発売の新作 HD ゲーム「FINAL FANTASY VII REBIRTH」と「FOAMSTARS」の販売状況が鍵を握っている。3Q に発売した「STAR OCEAN THE SECOND STORY」、「ドラゴンクエストモンスターズ 3 魔族の王子とエルフの旅」の販売は、いずれも堅調であり、このモメンタムを 4Q の新作販売でも維持し、期初業績予想の達成を目指したい。また、コンテンツ制作勘定の精査に伴う評価損の計上規模に関しては、将来に関する言及となるため、詳細についてはコメントを差し控える。しかしながら、コンテンツ制作勘定について例年以上に厳格なレビューを行っており、その結果として評価減が発生する可能性は否定しない。

Q. 今後における HD ゲームの収益性に関して、大型タイトルが発売される四半期であっても、リピート販売の収益基盤拡大により利益を出せるような収益構造に変わるには、どの程度の時間を要するか？それまでは、大型タイトルが発売される四半期については、開発費の償却負担が重く、既存タイトルの収益だけでカバーすることが難しい状況は続くのか？

A. HD ゲームの収益性向上については、大型タイトルのコスト最適化とリピート販売の収益基盤拡大により、実現したいと考えているが、相応の時間を要することはご理解いただきたい。具体的な内容については、次期中期経営計画にて説明したい。

Q. 2023 年 11 月の第 2 四半期決算説明会において、次期中期経営計画の策定に向けてパブリッシング体制及び開発体制のレビューを行っていると言及されていたが、その進捗はどうか？また、パブリッシング体制に関して、「FINAL FANTASY VII REBIRTH」において、これまでのタイトルとは異なる工夫があれば教えてほしい。

A. パブリッシング体制に関しては、海外における販社体制の最適化を中心に見直しを進めている。また、開発体制に関しては、内製開発体制へどのようにシフトするかという点でレビューを行っている。今後のパイプラインに合わせた最適な組織構造を模索しており、次期中期経営計画にて具体的な内容については説明したい。また、内製開発体制の強化に加え、外注開発費のコントロールについても包含した開発体制として説明を行いたいと考えている。

Q. 社長就任以来、機関投資家との対話を行われてきたと思うが、その中で企業価値向上についての気づき等があれば教えてほしい。

A. 投資家の皆様からは、当社への期待だけでなく、課題についてもご指摘やご意見を頂戴し、多くのインサイトを得られたと考えている。企業価値向上の実現のために、当社のコンテンツを愛してくださるお客様の声や投資家・株主の皆様からの期待、さらには社内の開発者の意見等、様々な思いのいずれかに偏ることなくバランスを保ちながら経営に取り組んでいくことの重要性を改めて認識した。

Q. 「FINAL FANTASY XVI」のリピーター販売とカタログタイトル販売の積み上がり状況は？また、本作の状況を踏まえて「FINAL FANTASY VII REBIRTH」の販売に向けた気づきについても教えてほしい。

A. 「FINAL FANTASY XVI」に関しては、DLC およびリピーター販売については堅調に推移している。18 か月での売上最大化に向け、今後も DLC 第 2 弾、PC 版の発売といった様々な販売施策を予定しており、さらなる売り伸ばしを図っていききたい。「FINAL FANTASY VII REBIRTH」に関しては、「ファイナルファンタジー」フランチャイズにおいて、大型タイトルの発売時期に過去作の需要が伸びる傾向がみられることから、大型タイトルのローンチを契機にカタログタイトルの売り伸ばしも実現できるようなプロモーション施策を本作から導入していきたい。

Q. 小型・中型の新作タイトルの発売のみであった 3Q は、赤字タイトルがなければ HD ゲーム単独で利益が出ることを印象付けたように思われるが、小型・中型タイトルの見直しを行うだけでも、HD ゲームの収益性改善が十分に可能ではないか？タイトルのクオリティコントロールに関し、社内では企画が承認された後の審査体制は現在どうなっているか？

A. 開発プロセスに関しては、当社内にいくつか課題がある点は認識しており、見直しに着手している。その見直しについては、HD ゲームだけでなく、スマートデバイス向けのコンテンツも含めて検討しており、2025 年 3 月期以降は新体制での運用を進めていきたいと考えている。

Q. 「FOAMSTARS」に関して、F2P (Free to Play※2024 年 2 月に PlayStation Plus のフリープレイで提供) のビジネスモデルのタイトルとなるが、リリース直後の 4Q 単独で利益貢献を見込めるか？ 4Q 単独では、開発費用の償却負担が先行す

る可能性はないか？

A. 初動で如何に多くのお客様にプレイいただき、その後も継続して遊んでいただけるかが大きな鍵になると考えている。

Q. 「FOAMSTARS」に関して、新規 IP のため F2P モデルでの投入を選択したと考えるべきか？ 今後、既存 IP に関しても F2P モデルが採用される可能性はあるか？

A. F2P モデルで投入した最大の理由は、「FOAMSTARS」のゲーム性にある。本作のジャンルは、マルチ対戦型のシューティングゲームとなり、まずは 1 人でも多くのお客様に実際に遊んでいただき、そこから多くのお客様に広がり、盛り上がりを醸成することによって、さらなるお客様を呼び込んでいくことが非常に重要なため、今回のビジネスモデルを採用するに至った。既存 IP における F2P モデルの採用に関しても「FOAMSTARS」同様にゲーム性で判断することになる。

Q. 「FOAMSTARS」への期待値と開発費の規模感について教えてほしい。

A. 「FOAMSTARS」について、シューターでマルチプレイ、かつリアルタイム対戦といったジャンルが当社にとって大きな挑戦だが相応の期待を持っている。当社が過去に開発した「FORSPOKEN」や「Marvel's Avengers (アベンジャーズ)」等の大型タイトルと比較すると投資規模は小さい。

Q. 今後のコンテンツ開発におけるプラットフォーム戦略を教えてください。

A. 個々のタイトルで相性の良いプラットフォームが存在するものの、より多くのお客様に当社タイトルを遊んでいただく観点からは、マルチプラットフォーム展開の推進が非常に重要である。効率性や収益性から、プラットフォームの選択は、個々のタイトルでの判断になることは否めないものの、更に多くのお客様に当社コンテンツを遊んでいただくため、そのような視点で開発体制についても見直しを行っていきたいと考えている。詳細に関しては次期中期経営計画にて説明したい。