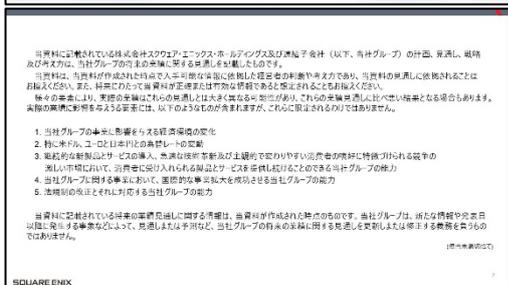




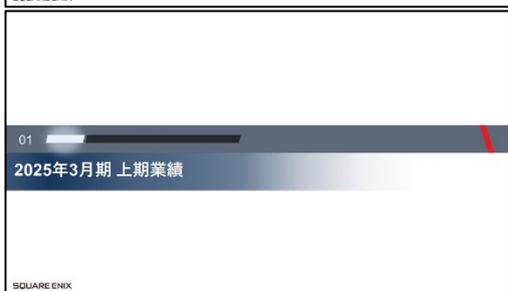
ただ今より、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2025年3月期第2四半期(以下「当第2四半期」)決算説明会を開催いたします。

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2四半期決算の概要および各事業の進捗状況について説明いたします。



まず初めに、当第2四半期の概要について説明いたします。



当第2四半期連結業績は、売上高 1,575 億円(前年同期比 145 億円減)、営業利益 211 億円(同 38 億円増)、経常利益 181 億円(同 80 億円減)、親会社株主に帰属する当期純利益 117 億円(同 49 億円減)となりました。

経常利益および当期純利益が前年同期比で減益となったのは、為替差損(41 億円)の計上が主な要因です。

	2024年3月期		2025年3月期			
	上期	過期実績	上期	前年同期増減	過期計画	前期増減
売上高	1,720	3,563	1,575	△145	3,100	△463
営業利益	173	325	211	38	400	75
営業利益率	10.1%	9.1%	13.4%	3.3pt	12.9%	3.8pt
経常利益	261	415	181	△80	400	△15
経常利益率	15.2%	11.7%	11.5%	△3.7pt	12.9%	1.2pt
親会社株主に帰属する当期純利益	166	149	117	△49	280	131

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において前年同期比で減収となったものの、営業利益においてはほぼ全てのセグメントで増益となりました。

	2024年3月期		2025年3月期		前期増減
	上期	過期実績	上期	前年同期増減	
売上高	1,720	3,563	1,575	△145	△463
デジタルエンタテインメント事業	1,220	2,520	1,081	△139	△239
フィジカルエンタテインメント事業	284	367	307	23	78
サービス事業	144	148	148	4	4
ソフトウェア開発事業	93	95	95	2	13
その他	-13	-17	-17	-4	1
営業利益	173	325	211	38	38
デジタルエンタテインメント事業	152	188	188	36	15
フィジカルエンタテインメント事業	30	47	47	17	18
サービス事業	-1	53	53	54	2
ソフトウェア開発事業	10	33	33	33	15
その他	-48	-48	-48	-48	2
営業利益率	10.1%	9.1%	13.4%	3.3pt	3.3pt
デジタルエンタテインメント事業	12.3%	11.2%	17.2%	4.9pt	4.5pt
フィジカルエンタテインメント事業	11.5%	12.7%	15.3%	3.8pt	0.2pt
サービス事業	6.9%	36.5%	36.5%	29.6pt	11.6pt
ソフトウェア開発事業	10.7%	33.2%	33.2%	22.5pt	17.9pt
その他	-	-	-	-	-

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拠り、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、2024年11月8日現在のものです。当社は、新たな情報や2024年11月8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。

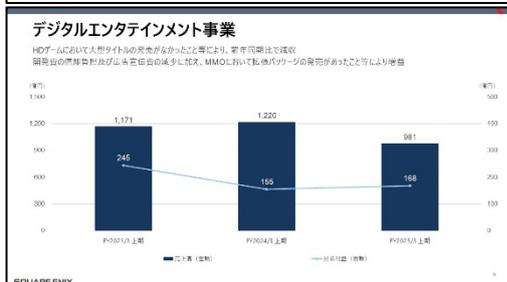
勘定科目	資産の部			負債・純資産の部			
	2024年3月末	2024年9月末	増減	2024年3月末	2024年9月末	増減	
現金・預金	2,259	2,224	-35	現金・預金	243	228	△15
受取手形及び売掛金	445	423	-23	未払法人税等	69	57	△12
積立資産	57	74	17	繰上負債	44	35	△9
コンテンツ制作勘定	485	521	36	その他	457	389	△68
子会社	143	110	-33	流動負債合計	815	711	△104
流動資産合計	3,392	3,353	-39	固定負債	121	149	28
固定資産勘定	230	278	49	負債合計	937	860	△77
無形資産勘定	58	58	0	純正資本合計	3,252	3,340	88
投資その他の資産	426	431	5	その他	-81	-76	5
固定資産合計	716	768	52	純資産合計	3,171	3,262	91
資産合計	4,108	4,122	14	負債純資産合計	4,108	4,122	14

連結貸借対照表です。
現金・預金は、期末配当支払の影響等により前期末時点から35億円減少し、2,224億円となりました。
コンテンツ制作勘定は前期末時点から36億円増加し、521億円となりました。

次に、連結業績および各事業の状況について説明いたします。



過去3カ年の連結業績において、売上高および当期純利益は最も低い水準となりました。一方で、営業利益は2023年3月に次いで2番目に高い水準となりました。



デジタルエンタテインメント事業の内訳です。
当第2四半期は、大型タイトルの発売が無かったため、前年同期比で減収となりました。一方で、新作タイトル発売に伴う開発費の償却負担や広告宣伝費が前年比で減少したことに加え、「FINAL FANTASY XIV: 黄金のレガシー」の発売によって、営業利益は168億円(前年同期比13億円増)となりました。



HDゲームは、売上高275億円(前年同期比162億円減)、営業利益▲12億円(前年同期▲36億円から24億円改善)となりました。
第1四半期には「キングダム ハーツ」シリーズのSteam版の販売が好調であったのに対し、本年8月に発売した「聖剣伝説 VISIONS of MANA」が想定を下回るパフォーマンスとなったため、営業損失となりました。

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、2024年11月8日現在のものです。当社は、新たな情報や2024年11月8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

MMO：「FINAL FANTASY XIV」の最新拡張パッケージ「FINAL FANTASY XIV：黄金のレガシー」を本年7月に発売したことにより、売上高324億円（前年同期比85億円増）、営業利益131億円（同38億円増）となりました。

「ドラゴンクエストX オンライン」につきましても、2024年7月に大型アップデートを実施し、堅調に推移しています。

MMOは、最新拡張パッケージ「FINAL FANTASY XIV：黄金のレガシー」を本年7月に発売したことにより、売上高324億円（前年同期比85億円増）、営業利益131億円（同38億円増）となりました。

「ドラゴンクエストX オンライン」につきましても、2024年7月に大型アップデートを実施し、堅調に推移しています。

デジタルエンタテインメント事業

スマートデバイス・PCブラウザ等は、売上高382億円（前年同期比162億円減）、営業利益48億円（同49億円減）となりました。当第2四半期には新規タイトルの投入が無かったことに加え、一部既存タイトルの弱含みが見られたこと、さらに前年同期には一過性のロイヤリティ収入が計上されていたこと等により、前年同期比で減収減益となりました。なお、既存主要タイトルにつきましても、引き続き堅調に推移しております。

スマートデバイス・PCブラウザ等は、売上高382億円（前年同期比162億円減）、営業利益48億円（同49億円減）となりました。当第2四半期には新規タイトルの投入が無かったことに加え、一部既存タイトルの弱含みが見られたこと、さらに前年同期には一過性のロイヤリティ収入が計上されていたこと等により、前年同期比で減収減益となりました。なお、既存主要タイトルにつきましても、引き続き堅調に推移しております。

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：パッケージ販売本数・ダウンロード販売本数
パッケージ販売本数：主に販売店でのパッケージソフトの売上本数
ダウンロード販売本数：主にダウンロードソフトの売上本数

地域	2024年3月期 上期			2025年3月期 上期		
	パッケージ	ダウンロード	合計	パッケージ	ダウンロード	合計
日本	66	223	291	29	107	216
欧米	188	611	799	93	436	529
アジア他	38	111	149	6	113	125
計	272	944	1,217	130	656	1,069

デジタルエンタテインメント事業の総販売本数は、1,069万本（前年同期比148万本減）となりました。

パッケージ販売本数は、前年同期に大型タイトルの発売があったため、減少となりました。一方でカタログタイトルの売り伸ばしによって、ダウンロードにおいては欧米・アジアで前年同期を上回る販売本数を記録しました。

アミューズメント事業

既存店売上高が前年を上回ったことにより、前年同期比で増収増益

期	売上高 (10億)	営業利益 (10億)
FY2024 3月期	258	25
FY2024 9月期	284	32
FY2025 3月期	362	42

アミューズメント事業は、売上高362億円（前年同期比78億円増）、営業利益42億円（前年同期比10億円増）となりました。既存店売上が前年同期を上回ったことに加え、アミューズメント機器販売も前年同期を上回ったことにより、増収増益となりました。

出版事業

コミック全体の読者数及びデジタル読者数の増加等により、商品別に異なる売上増減比率変化等により前年同期比で増収増益

期	売上高 (10億)	営業利益 (10億)
FY2024 3月期	146	60
FY2024 9月期	144	55
FY2025 3月期	148	53

2025年3月期の主な作品・サービス

出版事業は、売上高148億円（前年同期比4億円増）、営業利益53億円（同2億円減）となりました。売上は堅調に推移している中、足元では、コミックス等をはじめ更なる新作増加に向けた各種施策に注力したこと等により、若干の減益となりました。

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られま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、2024年11月8日現在のものです。当社は、新たな情報や2024年11月8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。



出版事業の売上高構成です。デジタル・紙媒体ともに大きな事業構造の変化はなく、引き続き堅調に推移しております。

ライセンス・プロパティ等事業は、高付加価値商品の販売が好調に推移し、売上高 96 億円（前年同期比 13 億円増）、営業利益 33 億円（同 15 億円増）となりました。中期経営計画（2025 年 3 月期～2027 年 3 月期）にて掲げた戦略である「コンタクトポイント強化による収益獲得機会の多様化」のもと、今後も当事業の更なる強化を進めてまいります。

以上、当第 2 四半期決算に関するご報告とさせていただきます。

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2四半期決算説明会 質疑応答

日時 : 2024年11月8日(金) 19時00分～20時00分

回答者 : 代表取締役社長 桐生 隆司

【主な質疑応答内容】

Q. 第3四半期以降におけるHDゲームの動向について、どのように見込んでいるか。

A. 第3四半期に発売予定のタイトルに関する見通しについては、以下の通り。

- 「ロマンシング サガ2 リベンジオブザセブン」(2024年10月24日発売): お客様や各種SNS等の評価は良好であり、当社想定通り、堅調なパフォーマンスを見込んでいる。
- 「ライフ イズ ストレンジ ダブルエクスポージャー」((2024年10月30日発売): 本シリーズは比較的長い時間を掛けて売り伸びていく傾向があるものの、本作に関しては一部ウェブサイト等における評価が大きく分かれており、今後の動向を慎重に見ざるをえない。特に本作のメインターゲットである欧米において、11月～12月のホリデー商戦におけるパフォーマンスを注視したい。
- HD-2D版「ドラゴンクエストIII そして伝説へ…」((2024年11月14日発売予定): 発売後の動向を注視する必要があるものの、事前予約の動きや各所における反響を見る限りでは、国内を中心に強い動きを見せている。海外における動向も当社想定とほぼインラインであり、大きな期待を持っている。

Q. 第3四半期以降におけるMMOの動向について、どのように見込んでいるか。

A. 当第2四半期には「FINAL FANTASY XIV: 黄金のレガシー」発売に伴う開発費償却、広告宣伝費の計上があったものの、第3四半期以降は堅調に推移するものとみている。拡張パッケージの前作にあたる「FINAL FANTASY XIV: 暁月のフィナーレ」(2021年12月発売)についてはコロナ禍による巣ごもり需要の影響を受けていたことや、星と命を巡る物語「ハイデルン・ゾディアーク編」の完結作であったことから、パフォーマンスを単純比較することはいけませんが、「FINAL FANTASY XIV: 黄金のレガシー」についてもそれに近い盛り上がりを見せている。今後もユーザーの満足度や期待に応えられるようなコンテンツを定期的に配信することにより、安定的な運用に努めていきたい。「ドラゴンクエストX オンライン」についても2024年3月の追加パッケージ発売、7月の大型アップデートを経て、安定したパフォーマンスを発揮している。

Q. 当第2四半期において、HDゲームでは営業利益▲12億円という結果になったが、「聖剣伝説 VISIONS of MANA」の販売不振以外にも要因があれば教えてほしい。

A. 同作品の販売不振が当第2四半期で営業損失となった主要因である。

Q. 本年9月に発売された「FINAL FANTASY XVI」PC版の販売状況は？

A. 同作品は9月下旬の発売だったため、当第2四半期業績への影響は限定的である。お客様からの評価は高いものと認識しており、第3四半期以降も販売動向を注視したい。「FINAL FANTASY XVI」については、「FINAL FANTASY」シリーズのナンバリングタイトル最新作として、今後も引き続き売り伸ばしに注力していく所存である。

Q. スマートデバイス・PC ブラウザ等について、第3四半期以降の業績見通しを教えてください。

A. 本年10月に新作タイトル「エンバーストーリア」の事前登録を開始した。本タイトルは完全新規IPであり、かつ当社の経験が比較的浅いジャンル(リアルタイムストラテジーゲーム)への挑戦となる。2025年3月期中にローンチ予定であり、本作のパフォーマンスが第3四半期以降における業績の変動要因になると考えている。