

**SQUARE ENIX®**

2021年3月期

# 決算説明会

2021年5月13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)

# 2021年3月期 通期業績

# 2021年3月期通期 連結実績

(単位：億円)

	2020年3月期	2021年3月期	
	通期実績	通期実績	前期増減
売上高	2,605	3,325	720
営業利益	327	472	145
営業利益率	12.6%	14.2%	1.6pt
経常利益	320	499	179
経常利益率	12.3%	15.0%	2.7pt
親会社株主に帰属する 当期純利益	213	269	56
減価償却費	74	75	1
設備投資額	96	73	△ 23
期末従業員数	5,077人	5,550人	473人

# 2021年3月期通期 報告セグメント

(単位：億円)

	2020年3月期	2021年3月期	
	通期	通期	前期増減
<b>売上高</b>	<b>2,605</b>	<b>3,325</b>	<b>720</b>
デジタルエンタテインメント事業	1,886	2,639	753
アミューズメント事業	456	343	△113
出版事業	194	268	74
ライツ・プロパティ等事業	87	94	7
消去又は全社	-20	-20	0
<b>営業利益</b>	<b>327</b>	<b>472</b>	<b>145</b>
デジタルエンタテインメント事業	353	505	152
アミューズメント事業	14	-15	△29
出版事業	72	116	44
ライツ・プロパティ等事業	10	22	12
消去又は全社	-123	-156	△33
<b>営業利益率</b>	<b>12.6%</b>	<b>14.2%</b>	<b>1.6pt</b>
デジタルエンタテインメント事業	18.7%	19.1%	0.4pt
アミューズメント事業	3.2%	-4.6%	△7.8pt
出版事業	37.3%	43.5%	6.2pt
ライツ・プロパティ等事業	11.7%	23.8%	12.1pt
消去又は全社	-	-	-

# 連結貸借対照表（要約）

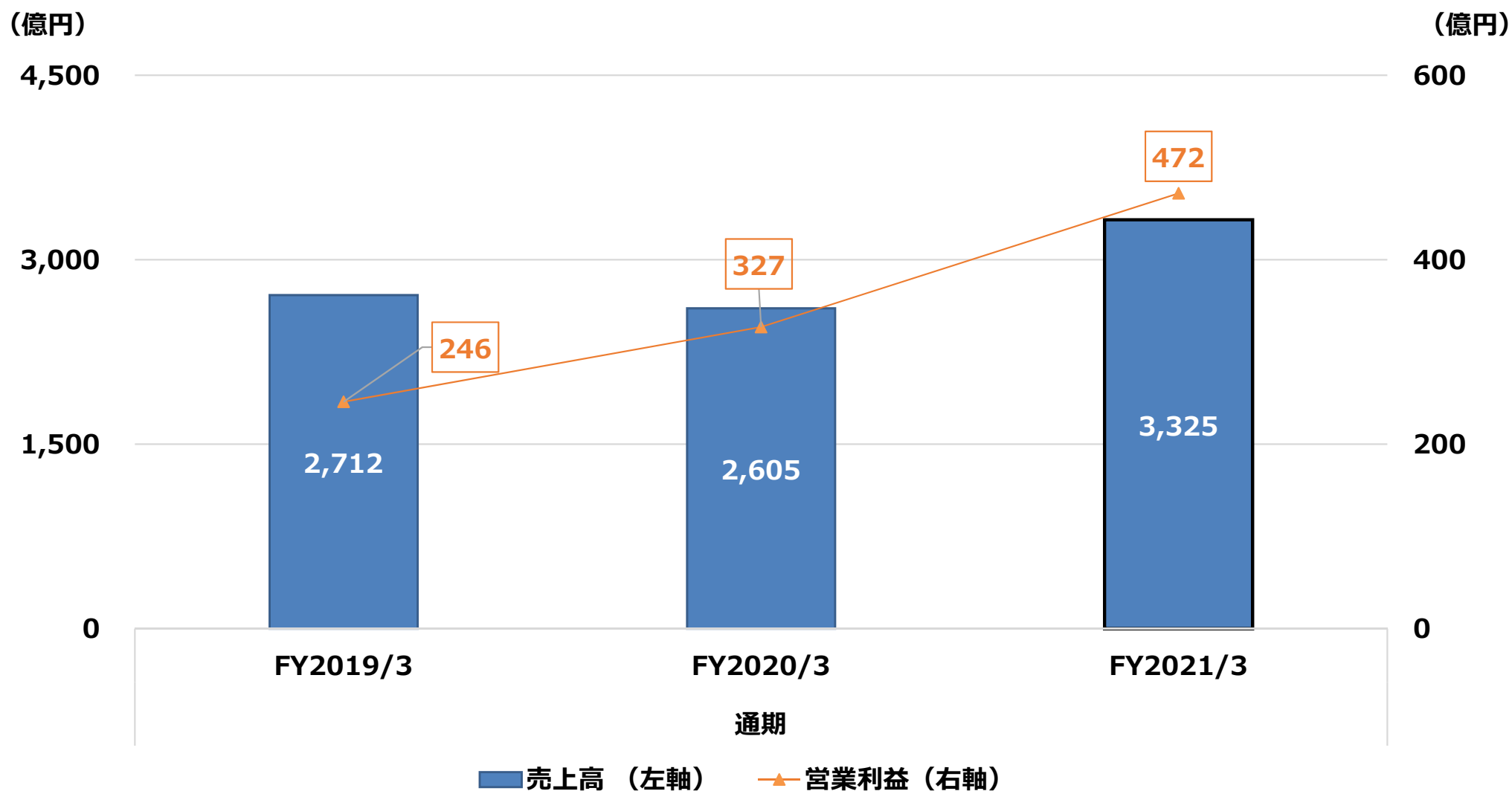
（単位：億円）

勘定科目	＜資産の部＞			勘定科目	＜負債・純資産の部＞		
	2020年 3月末	2021年 3月末	増減		2020年 3月末	2021年 3月末	増減
現金・預金	1,234	1,462	228	支払手形・買掛金	255	245	△10
受取手形・売掛金	414	430	16	未払法人税等	101	145	44
たな卸資産	64	44	△20	返品調整引当金	42	58	16
コンテンツ制作勘定	714	781	67	その他	293	353	60
その他	80	117	37	<b>流動負債計</b>	<b>693</b>	<b>803</b>	<b>110</b>
<b>流動資産合計</b>	<b>2,508</b>	<b>2,836</b>	<b>328</b>	<b>固定負債</b>	<b>113</b>	<b>125</b>	<b>12</b>
有形固定資産	205	196	△9	<b>負債合計</b>	<b>807</b>	<b>928</b>	<b>121</b>
無形固定資産	53	55	2	株主資本合計	2,267	2,477	210
投資その他の資産	258	273	15	その他	-48	-45	3
<b>固定資産合計</b>	<b>517</b>	<b>525</b>	<b>8</b>	<b>純資産合計</b>	<b>2,219</b>	<b>2,432</b>	<b>213</b>
<b>資産合計</b>	<b>3,026</b>	<b>3,361</b>	<b>335</b>	<b>負債純資産合計</b>	<b>3,026</b>	<b>3,361</b>	<b>335</b>

# 連結業績及び各事業の状況

# 連結業績

前期比で増収増益、過去最高の通期業績を達成。

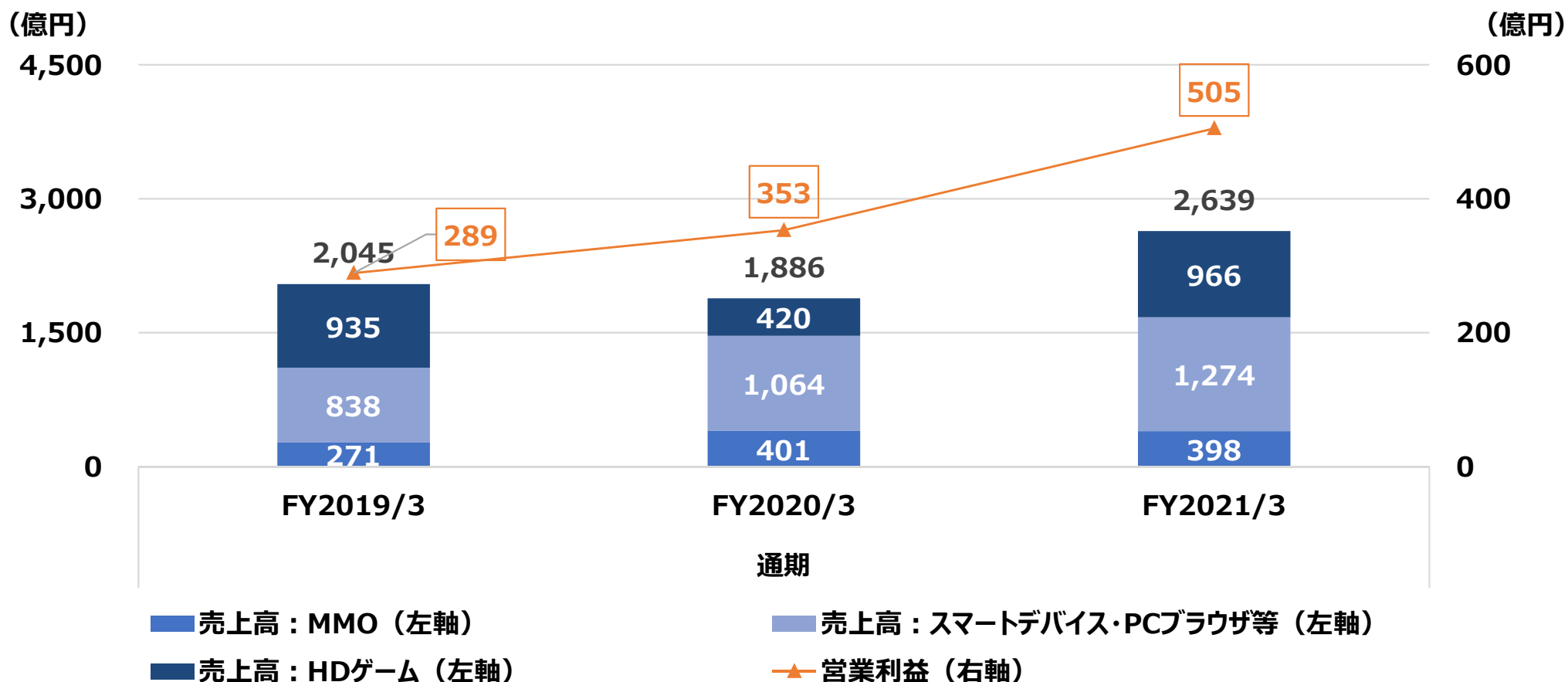




# デジタルエンタテインメント事業

前期比で増収増益。

HDゲーム	複数の大型タイトルを投入。過去作のカタログ販売好調。
MMO	継続課金収入等が好調。
スマートデバイス・PCブラウザ等	既存タイトルの好調に加え、新規タイトルも収益貢献。



# デジタルエンタテインメント事業

HDゲーム/MMO：大型タイトルを含む複数の新作を発売。

## HDゲーム：2021年3月期の主な新作タイトル



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

2020年4月10日発売



© 1995, 2020 SQUARE ENIX CO.,LTD.  
All Rights Reserved.

2020年4月24日発売



© 2020 MARVEL.  
Developed by Crystal Dynamics and Eidos Montréal.  
Development support provided by Nixxes.  
All rights reserved.

2020年9月4日発売



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

2021年2月26日発売

## MMO：運営中の主なタイトル



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



















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

# 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：  
複数の新作タイトルを投入し、いずれも堅調に推移。

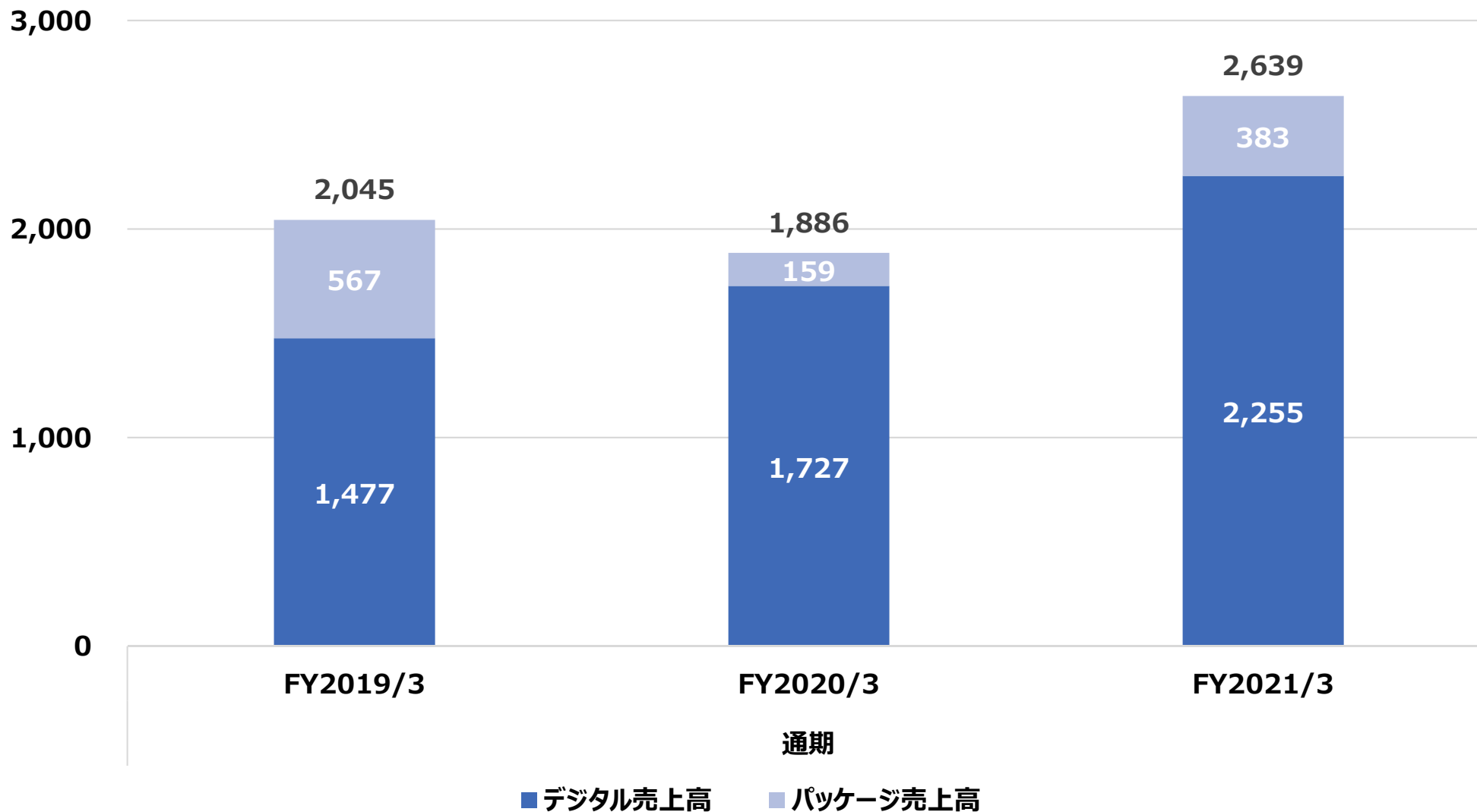
運営中の主なタイトル一覧（※年月はタイトルの提供開始時期）

<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3月</p>  <p>© 伍倫伝計画／とじともOVA 製作委員会 © 2018 - 2021 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>		

# デジタルエンタテインメント事業

(億円)

## デジタルエンタテインメント事業の売上高構成



# 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)

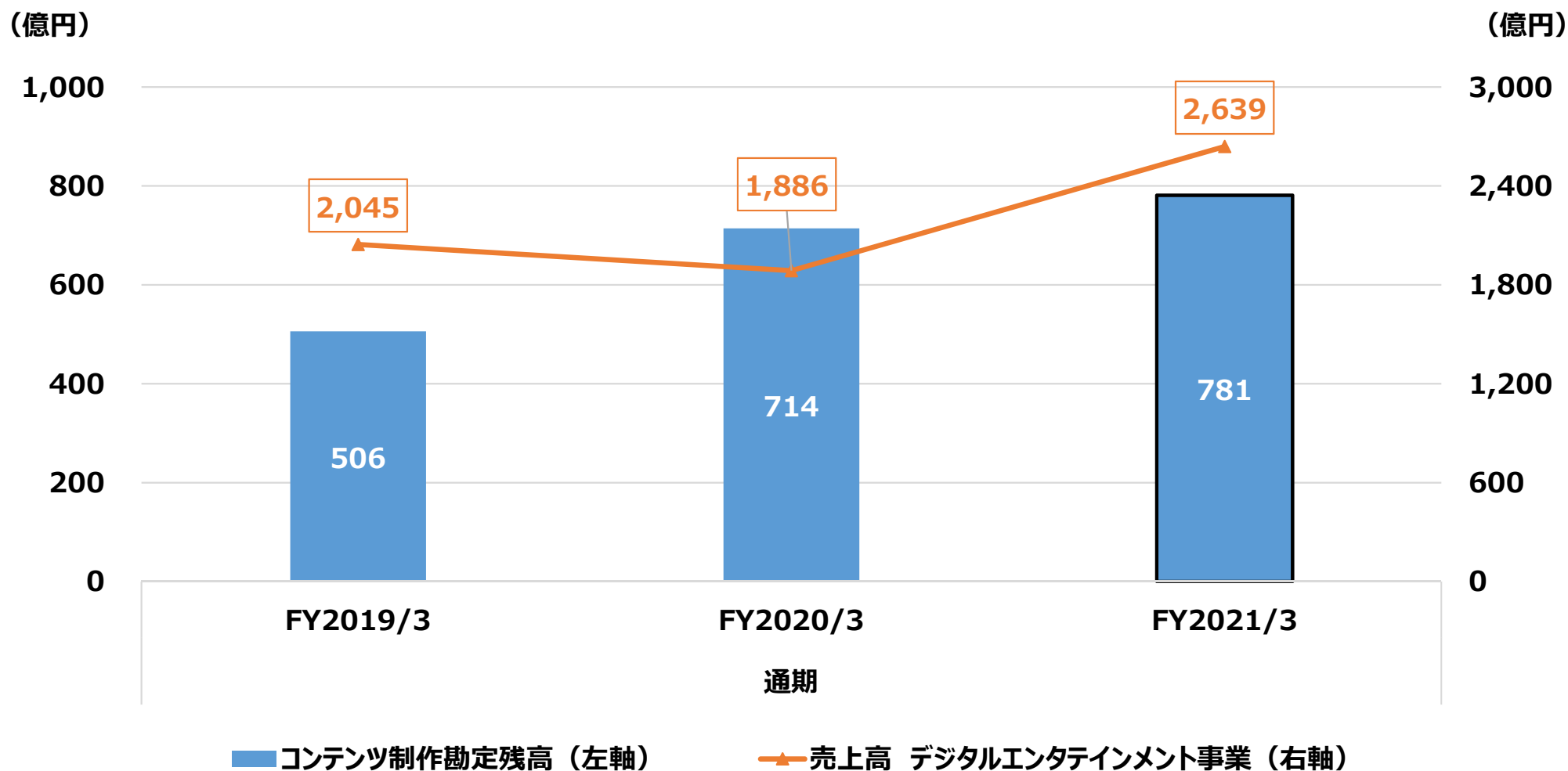
地域	2020年3月期 通期実績			2021年3月期 通期実績		
	ディスク	ダウンロード	合計	ディスク	ダウンロード	合計
日本	160	242	402	262	367	630
欧米	488	1,958	2,446	716	3,143	3,859
アジア他	78	416	494	51	451	501
計	726	2,616	3,342	1,029	3,960	4,990

※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。

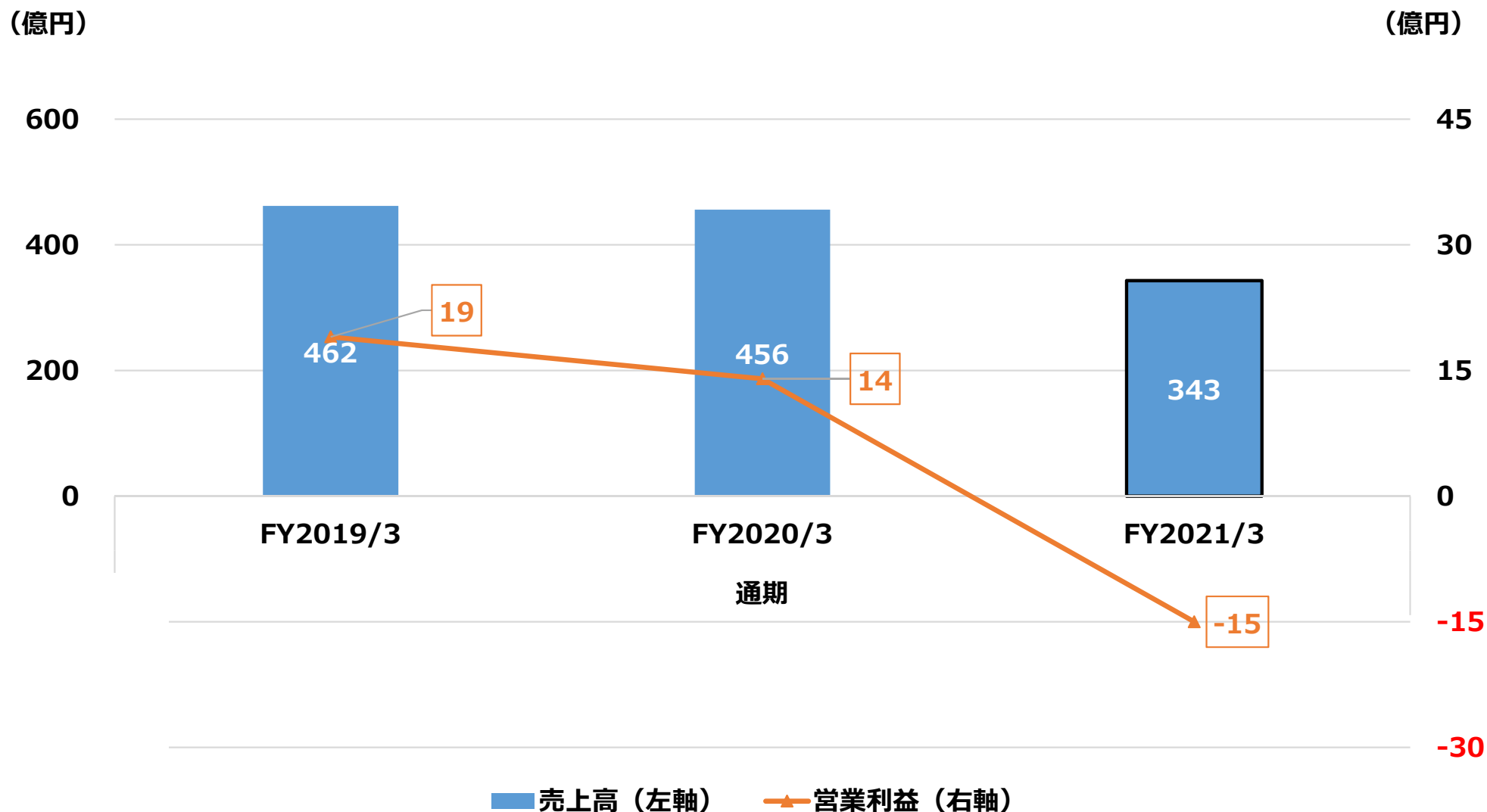
# デジタルエンタテインメント事業

(参考) 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



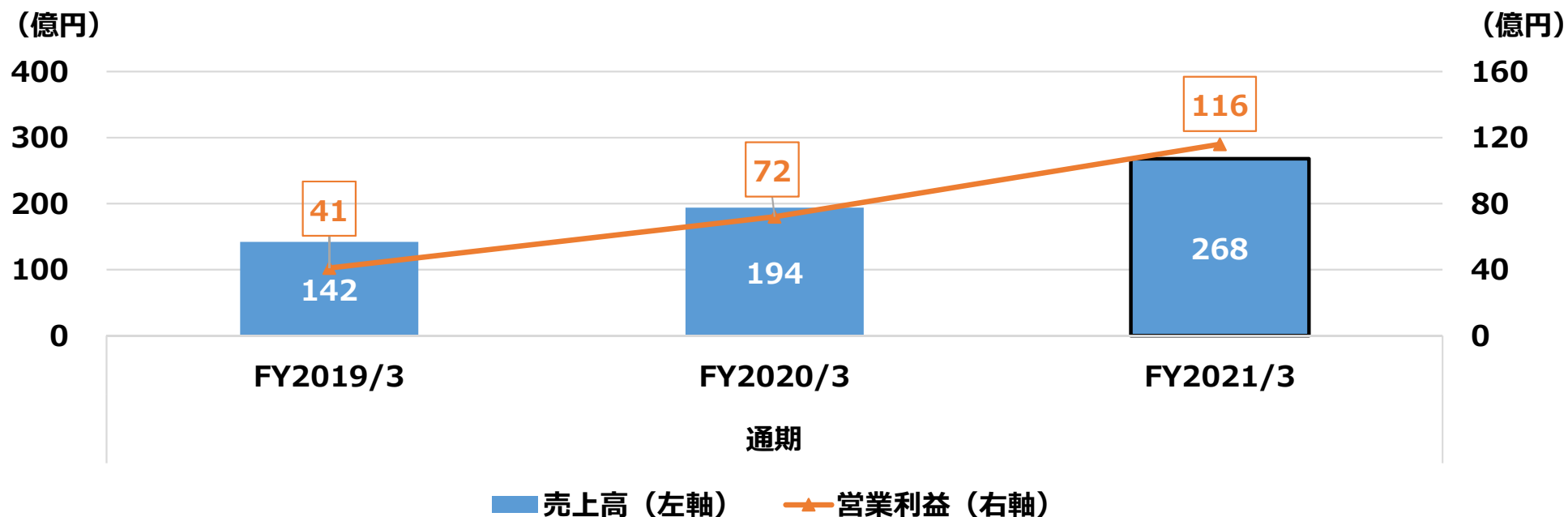
# アミューズメント事業

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ことに伴い、既存店売上高は前年比で大幅に減少。前期比で大幅な減収、営業損失。



# 出版事業

「マンガUP！」や電子書籍等のデジタル販売が大幅に増加。紙媒体の販売も好調なため、前期比で増収増益。



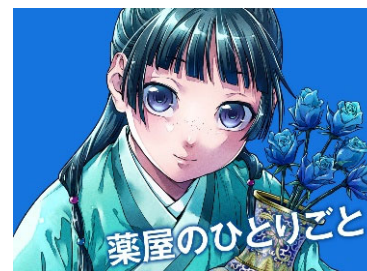
## 2021年3月期の主な作品・サービス



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



© Aidalro/SQUARE ENIX



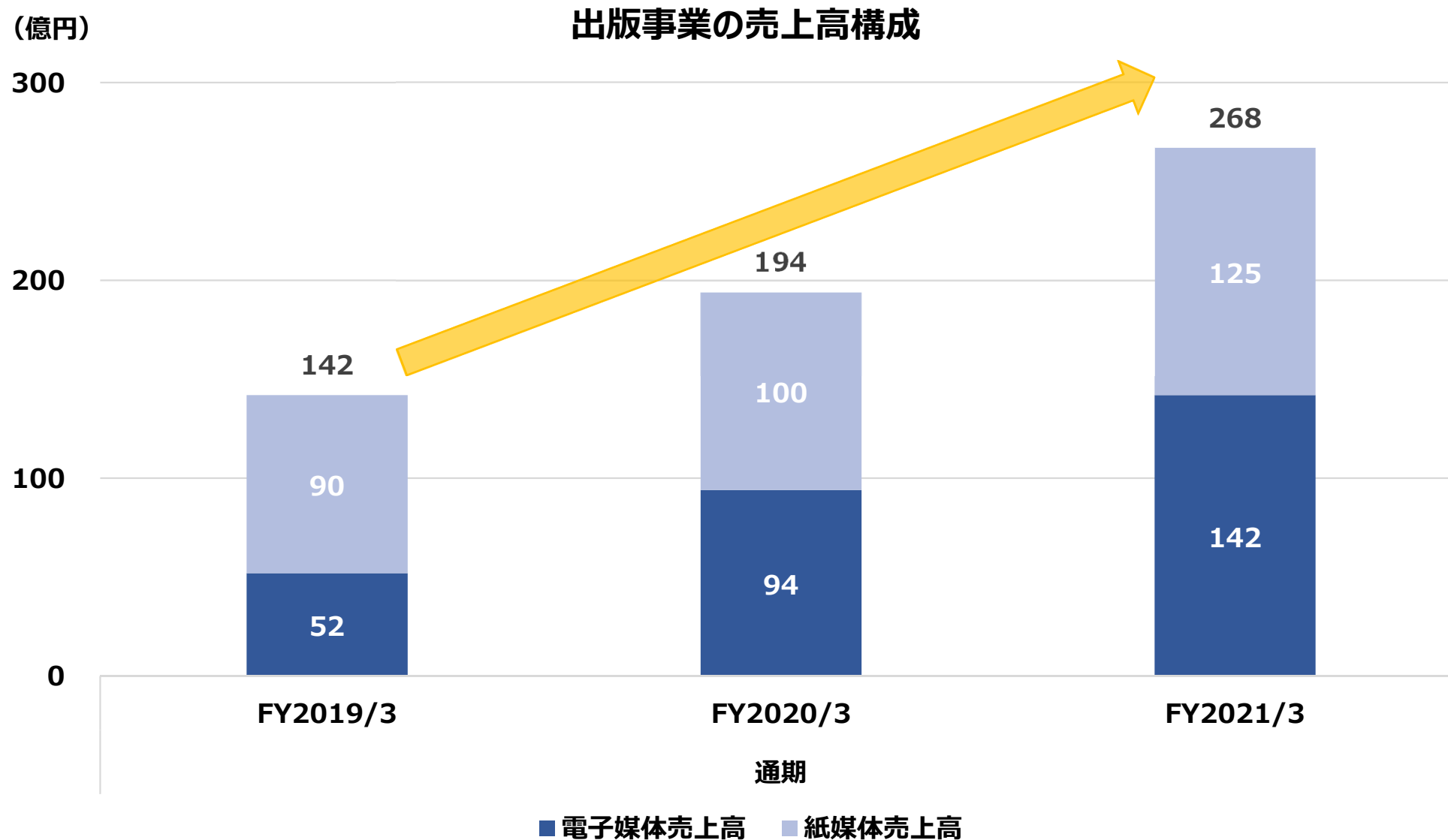
© 2021 Natsu Hyuuga/Shufunotomo Infos Co.,Ltd.  
© Nekokurage/SQUARE ENIX  
© Itsuki Nanao/SQUARE ENIX



©Akumi Agitogi Licensed by KADOKAWA CORPORATION  
©Rito Kohsaka/SQUARE ENIX.

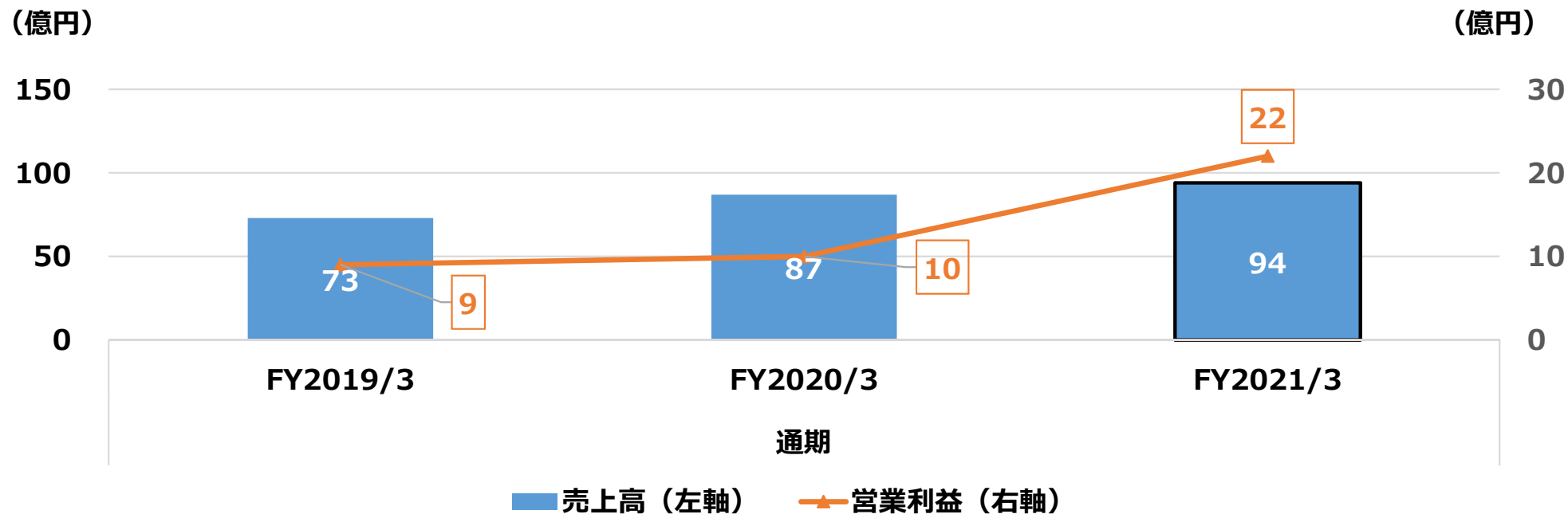


# 出版事業



# 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の投入等があったことにより、前期比で増収増益。



## 2021年3月期の主な商品



「FINAL FANTASY VII REMAKE  
Original Soundtrack  
~Special edit version~」

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



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

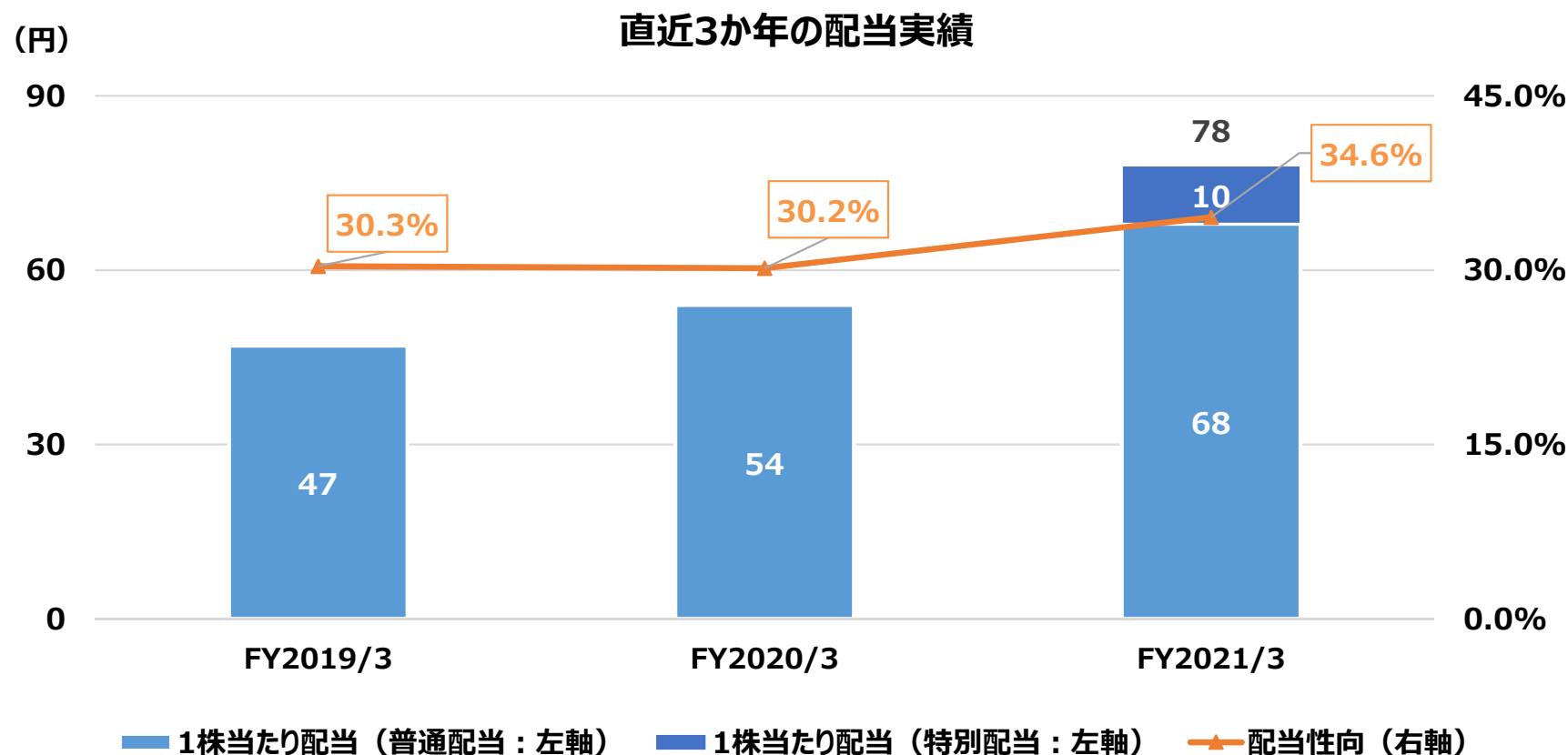


© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

# 2021年3月期の株主還元

## <株主還元に関する考え>

- ・成長投資を優先し、株主還元と内部留保のバランスを考慮。
- ・連結配当性向は30%を目安。
- ・1株当たりの年間配当金の最低水準を30円とする。
- ・中期業績目標の達成により、特別配当10円を2021年3月期の期末配当に加算。

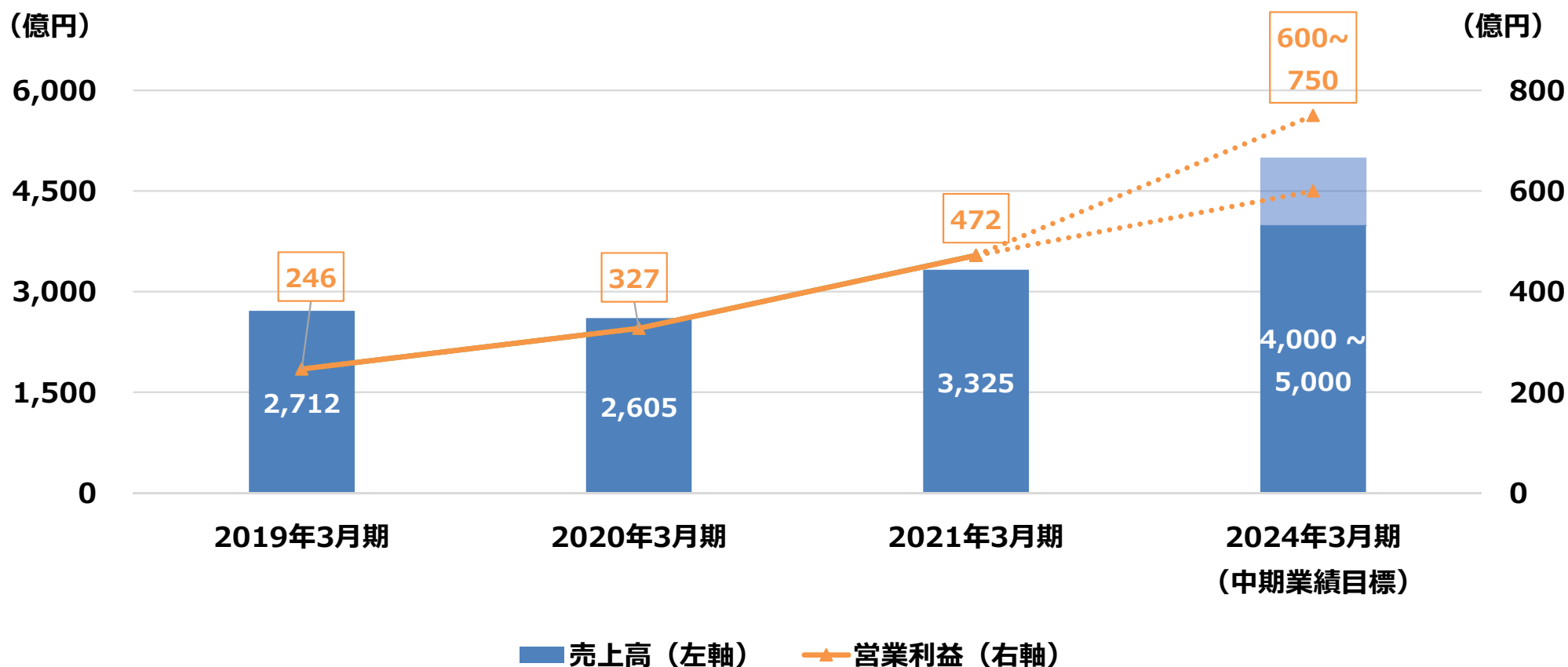


# 中期業績目標及び事業戦略について

# 中期業績目標

## 3か年目標

- ・売上高 4,000~5,000億円
- ・営業利益 600~750億円
- ・売上高営業利益率の改善



# 事業戦略（IPエコシステムの強化）

---

## 1. IPエコシステムの強化

- (1) HDゲームを中心・起点とした新規IPの創出**  
リスクを適切にコントロールしながら、継続的に新作を投入することで自社保有IPラインナップを強化する。
- (2) 自社保有IPの活性化によるさらなる付加価値の向上**  
既存IPを活用したタイトル群を幅広く展開することで、IPそのものの鮮度を維持しつつ、収益性の向上を図る。
- (3) 継続収益基盤の拡充**  
新規、既存IPをグループ内の各事業に展開することで、継続収益基盤の拡充を図る。

# 事業戦略（新規領域への挑戦、事業構造の最適化）

---

## 2. 新規領域への挑戦

コンテンツビジネスを取り巻く外部環境の変化、そこから生まれる新たなテクノロジーの萌芽をいち早く取り込むべく、投資等の手段を活用しながら、積極的にアクセスしていく。

（例：メタバース、NFT）

## 3. Withコロナ時代に対応した事業構造の最適化

コロナ禍により顕在化したビジネスリスクを最小化すべく、既存事業ポートフォリオを再点検するとともに、Withコロナ時代の到来によるビジネス環境の変化に柔軟かつ迅速に適応する事業構造を実現する。

# セグメント別の取り組み

## デジタルエンタテインメント事業

開発中のタイトルについては、コロナ禍の影響を受けているものも散見されるが、概ね順調に進捗。アミューズメント事業、出版事業、ライツ・プロパティ等事業との連携によるグループシナジーの創出。

### HDゲーム

- 既存IPの強化と多面展開。
- 新規IPの創出。
- 各年度複数本の大型タイトル投入を目指す。

### MMO

- 拡張パッケージの発売を契機とした売上・会員増により既存タイトルの継続収益を拡大。

### スマートデバイス・ PCブラウザゲーム等

- 既存タイトルからの継続・安定収益を堅持しつつ、新規開発は少数精鋭主義を継続。



# セグメント別の取り組み

---

## アミューズメント事業

更なる収益性向上に注力することでWithコロナ時代を生き抜くための体質改善を図る。

## 出版事業

成長モメンタムを加速させるべく、海外展開の強化に加え、新規領域の開拓にも着手。

## ライツ・プロパティ等事業

自社流通チャネル、特にeストアをはじめとしたデジタル販売の強化。

# 2022年3月期 連結業績予想

# 2022年3月期 連結業績予想

(単位：億円)

	2021年3月期	2022年3月期	
	通期実績	通期計画	前期増減
売上高	3,325	3,400	75
営業利益	472	400	△ 72
営業利益率	14.2%	11.8%	△2.4pt
経常利益	499	400	△ 99
経常利益率	15.0%	11.8%	△3.2pt
親会社株主に帰属する 当期純利益	269	240	△ 29
減価償却費	75	71	△ 4
設備投資額	73	105	32

配当金の状況

(単位：円)

第2四半期末	10	10	0
年度末	68	51	△ 17
合計	78	61	△ 17

**最高の「物語」を提供することで、  
世界中の人々の幸福に貢献する。**

**To spread happiness across the  
globe by providing  
unforgettable experiences.**

**SQUARE ENIX®**

2021年3月期

# 決算説明会

2021年5月13日

---

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.