



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、見直し、戦略および考え方は、当社グループの将来の業績に関する見直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、当資料の見直しに反映されることお祈りいたします。また、将来にわたって当資料が正確な情報を提供するものと想定されることお祈りいたします。

様々な要素により、実際の業績はこれらの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。実際の業績に影響を及ぼす要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるものではありません。

1. 当社グループの業績に影響を与える経済環境の変化
2. 物に求め、ユーティリティ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化する消費者の嗜好に特化づく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直しに関する情報は、当資料が作成された時点のものです。当社グループは、新たな情報や発生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、当社グループ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。

(億円未満切捨て)

SQUARE ENIX

2

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

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1四半期(以下「当第1四半期」)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)  
最高会計責任者 松田 敦志(以下、松田)  
です。

松田より当第1四半期決算の概要についてご説明した後、桐生より事業の進捗等についてご説明します。

松田です。当第1四半期決算の概要についてご説明します。

## 2024年3月期 第1四半期業績

SQUARE ENIX

3

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

### 2024年3月期 第1四半期 連結業績

	2023年3月期		2024年3月期			
	4月-6月	遡期実績	4月-6月	前年同期増減	遡期計画	前期増減
売上高	748	3,432	856	108	3,600	168
営業利益	144	443	30	△114	550	107
営業利益率	19.3%	12.9%	3.6%	△15.7pt	15.3%	2.4pt
経常利益	262	547	91	△171	550	3
経常利益率	35.1%	15.9%	10.7%	△24.4pt	15.3%	△0.6pt
親会社株主に帰属する当期利益	183	492	63	△120	385	△107
減価償却費	17	69	16	△1	99	30
設備投資額	14	96	38	24	117	21

SQUARE ENIX

4

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

当第1四半期の連結業績は、売上高 856 億円(前年同期比 108 億円増)、営業利益 30 億円(同 114 億円減)、経常利益 91 億円(同 171 億円減)、親会社株主に帰属する四半期純利益 63 億円(同 120 億円減)となりました。

2024年3月期 第1四半期業績 報告セグメント

	2023年3月期		2024年3月期		増減
	4月-6月	4月-6月	4月-6月	増減	
売上高	749	856	623	108	
デジタルエンタテインメント事業	535	623	88		
アミューズメント事業	119	133	14		
出版事業	62	59	Δ3		
ライセンス・プロパティ等事業	36	47	11		
消去又は全社	-6	-7	Δ1		
営業利益	144	30	Δ114		
デジタルエンタテインメント事業	141	27	Δ114		
アミューズメント事業	11	14	3		
出版事業	24	21	Δ3		
ライセンス・プロパティ等事業	8	12	4		
消去又は全社	-42	-45	Δ3		
営業利益率	19.3%	3.6%	Δ15.7pt		
デジタルエンタテインメント事業	26.4%	4.4%	Δ22.0pt		
アミューズメント事業	9.5%	11.1%	1.6pt		
出版事業	39.9%	35.7%	Δ4.2pt		
ライセンス・プロパティ等事業	23.0%	27.2%	4.2pt		
消去又は全社	-	-	-		

SQUARE ENIX 6 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>			
	2023年3月末	2023年6月末	増減	2023年3月末	2023年6月末	増減	
現金・預金	1,935	1,709	Δ136	支払手形・買掛金	235	225	Δ10
受取手形及び売掛金	399	479	80	未払法人税等	34	38	4
棚卸資産	57	56	Δ1	返金負債	51	64	13
コンテンツ制作勘定	872	790	Δ82	その他	395	387	Δ8
その他	159	210	51	流動負債計	717	716	Δ1
流動資産合計	3,422	3,336	Δ86	固定負債	106	106	0
有形固定資産	177	202	25	負債合計	823	823	0
無形固定資産	58	56	Δ2	株主資本合計	3,247	3,181	Δ66
投資その他の資産	337	328	Δ9	その他	-74	-80	Δ6
固定資産合計	573	588	15	純資産合計	3,172	3,101	Δ71
資産合計	3,996	3,924	Δ72	負債純資産合計	3,996	3,924	Δ72

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 623 億円(前年同期比 88 億円増)、営業利益 27 億円(同 114 億円減)でした。

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」等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 は、前年同期比で減収となりました。

スマートデバイス・PC ブラウザ等は、6 月に「ドラゴンクエストチャンピオンズ」のサービスを開始したものの、既存タイトルの弱含み等により、前年同期比で減収となりました。

アミューズメント事業は、売上高 133 億円(前年同期比 14 億円増)、営業利益 14 億円(同 3 億円増)でした。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となりました。

出版事業は、売上高 59 億円(前年同期比 3 億円減)、営業利益 21 億円(同 3 億円減)でした。デジタル販売及び紙媒体の販売が前年を下回ったことにより、前年同期比で減収減益となりました。

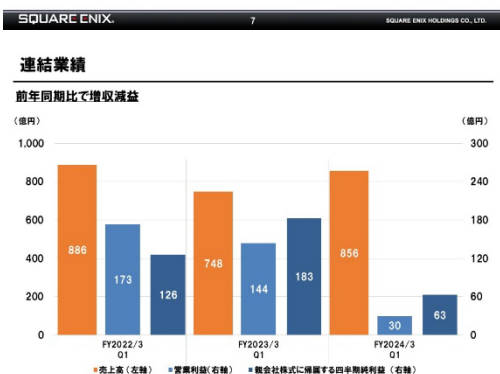
ライセンス・プロパティ等事業は、売上高 47 億円(前年同期比 11 億円増)、営業利益 12 億円(同 4 億円増)でした。有力 IP にかかる新規キャラクターグッズの販売が好調だったこと等によって、前年同期比で増収増益となりました。

当第1四半期決算の概要については、以上です。

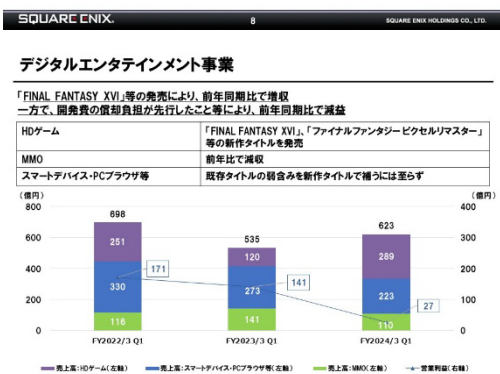
本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2023年8月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2023年8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しまたは修正する義務を負うものではありません。

桐生です。当第1四半期連結業績及び各事業の状況についてご説明します。

連結業績及び各事業の状況



当第1四半期連結業績において、前年同期比で増収となった一方、営業利益及び四半期純利益は、前年同期比で減益となりました。



デジタルエンタテインメント事業については、前年同期比で増収減益となりました。

HDゲームにおいて、6月22日に「FINAL FANTASY XVI」を発売したことから増収となったものの、開発費の償却や広告宣伝費の計上が先行したこと等により、前年同期比で減益となりました。第2四半期以降は、当タイトルの拡販を通じて、利益を着実に積み上げていきたいと考えています。



HDゲームに関して説明します。

「FINAL FANTASY XVI」については、先ほどご説明したとおりですが、PlayStation4、Nintendo Switch 向けに当第1四半期より発売した「ファイナルファンタジー ピクセルリマスター」の販売が好調でした。

「FINAL FANTASY XVI」の拡販に加え、第2四半期以降における新作タイトルの投入によって、さらなる成長を期待しています。

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られ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、2023年8月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2023年8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したり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② -

MMO:『ファイナルファンタジーXIV』新生10周年を記念し、様々な施策を予定

MMO:運営中のタイトル

『ファイナルファンタジーXIV: 黄金のレガシー』  
2024年夏発売予定

MMOは前年同期比で減収となりましたが、7月下旬にラスベガスで実施した「ファイナルファンタジーXIV」のファンフェスティバルにて、最新作の拡張パッケージ『ファイナルファンタジーXIV: 黄金のレガシー』を2024年夏、Xbox Series X|S版を2024年春にリリースすることを発表しました。

このような新しい施策を講じることで、今後の盛り上がりを期待しています。

デジタルエンタテインメント事業 - 主なゲームタイトル③ -

スマートデバイス・PCブラウザ等:複数の新作を投入予定

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)

2010年8月 ドラゴンクエスト モンスターズ ジョブバトラー	2014年12月 ドラゴンクエスト ウォーク	2014年4月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー	2014年9月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 2	2015年10月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 3	2015年10月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 4	2017年2月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 5
2017年8月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 6	2018年12月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 7	2019年7月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 8	2019年9月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 9	2020年7月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 10	2020年10月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 11	2021年2月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 12
2021年2月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 13	2021年12月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 14	2022年8月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 15	2023年2月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 16	2023年8月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 17	2023年8月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 18	2023年8月 ドラゴンクエスト スライム ミスティック アドベンチャー 19

スマートデバイス、PCブラウザ等の概況です。

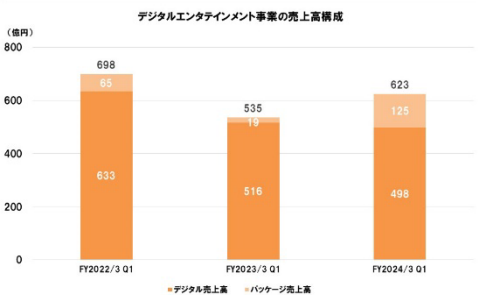
「ドラゴンクエストウォーク」等の主カタイトルに関しては、堅調に推移したものの、中堅タイトルが弱含んだことにより、前年同期比で減収となりました。

さらに、前期にサービスを開始した複数の新作タイトルが、当社の想定を下回ったことも減収の要因となっています。

しかしながら、今後サービスを開始する新作タイトル「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」によって、巻き返しを図りたいと考えています。

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。

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 -



当第1四半期における地域別販売本数です。

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: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

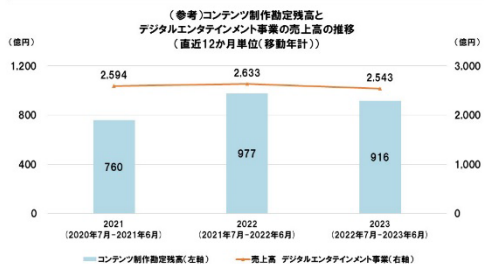
(単位:万本)

地域	2023年3月期 第1四半期末実績			2024年3月期 第1四半期末実績		
	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	10	56	66	50	144	194
欧米	28	274	303	142	326	467
アジア他	13	46	59	29	64	93
計	52	376	428	221	533	754

※上記は、H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、当社がテストパートナーとなっているタイトルとエドソート販売のタイトルも含む。

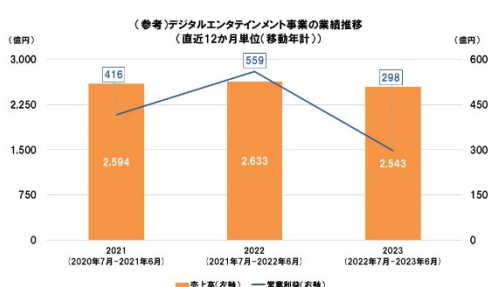
本資料に記載されている当社の計画、見直し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見直しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見直しに依拠されることは差し控えますようお願いいたします。また、これらの業績見直しは、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見直しとは大きく異なる可能性があります。これらの業績見直しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見直しに関する情報は、2023年8月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2023年8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し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

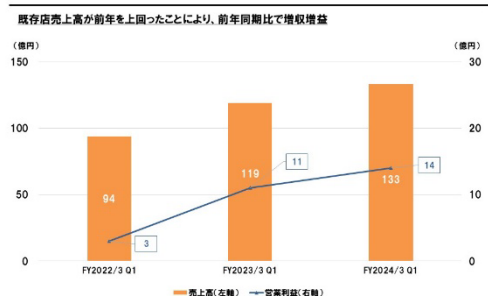


移動年系の数字です。

デジタルエンタテインメント事業

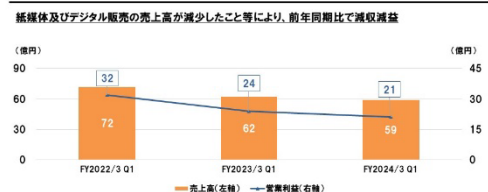


アミューズメント事業



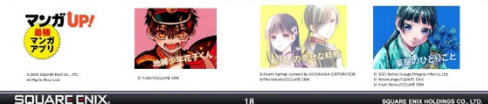
アミューズメント事業は、路面店に加え、都心型店舗の既存店売上高が増加したことを受け、堅調に推移しています。インバウンドの復活等により、都心型店舗の売上高が伸びれば、さらなるアップサイドを見込めると考えています。

出版事業



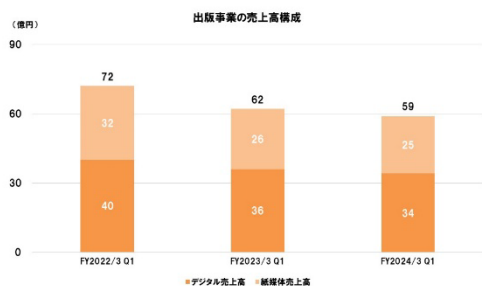
出版事業は前年同期比で減収減益となったものの、第2四半期以降に複数の主力作品を投入予定であることから、十分に巻き返せると考えています。

2024年3月期の主な作品・サービス



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、2023年8月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2023年8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し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 — デジタル/紙媒体売上高構成 —



出版事業における、デジタルと紙媒体の売上高構成です。

SQUARE ENIX.

19

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

ライセンス・プロパティ等事業

有力IPにかかる新規キャラクターグッズ販売が好調のため、前年同期比で増収増益



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。「FINAL FANTASY XVI」関連のグッズ売上等、主力IPを中心とした新規キャラクターグッズの販売が好調でした。今後も様々な商品を継続的に投入できればと考えています。

2024年3月期の主な商品



SQUARE ENIX.

20

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.



## 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1四半期決算説明会 質疑応答

日時 : 2023年8月4日(金) 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. 「FINAL FANTASY XVI」の初動 300 万本に対して、当社の期待値に対する評価と今後の拡販施策は？

A. 期待通りの成果であり、想定範囲内で推移していると考えている。拡販施策については、PlayStation5 のさらなる普及に合わせて、多くのお客様に遊んでもらうべく、様々な PR や施策を計画している。

Q. 第2四半期以降において、注目すべきイベントは？

A. 「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」に特に注目している。F2P(Free to Play)というコンテンツの性質上、当社の想定を上回るパフォーマンスを発揮した場合に、業績への大きなアップサイドも見込める。

Q. 海外の複数スタジオ売却、タイトルポートフォリオ再編成等を通じた選択と集中により、収益性改善といった効果はいつ頃から期待できるか？

A. HD ゲームにおいては、パイプラインの精査を行っているが、成果が出るには相応の時間を要すると考えている。一方で、スマートデバイスにおいては、HD ゲームに比べると開発期間も短いため、選択と集中による効果は、比較的早く出てくるのではないかと考えている。

Q. 社長に就任して、今後やり遂げたいことは何か？

A. 収益性の改善を実現したい。当社の売上高営業利益率の改善余地が十分あると考えており、まずは HD ゲーム中心に取り組んでいきたい。

また、完全新規 IP への挑戦だけでなく、費用対効果も含めて AAA クラスに引き上げられる可能性のある既存 IP にメリハリのある投資を行うことにより、ポートフォリオの層を厚くしていきたい。

最後に、出版、アミューズメント、ライセンス・プロパティ等事業といった継続収益基盤を今後も安定的に成長させることで、HD ゲームのボラティリティを抑制し、収益性改善を実現できる体制をグループ全体として構築していきたい。