



令和3年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

令和2年11月6日

上場会社名 株式会社 スクウェア・エニックス・ホールディングス 上場取引所 東
 コード番号 9684 URL <https://www.hd.square-enix.com/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 松田 洋祐
 問合せ先責任者 (役職名) 経理財務部長 (氏名) 松田 敦志 TEL 03-5292-8000
 四半期報告書提出予定日 令和2年11月12日 配当支払開始予定日 令和2年12月4日
 四半期決算補足説明資料作成の有無：有
 四半期決算説明会開催の有無：有（機関投資家・アナリスト向け）

(百万円未満切捨て)

1. 令和3年3月期第2四半期の連結業績（令和2年4月1日～令和2年9月30日）

(1) 連結経営成績（累計） (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
3年3月期第2四半期	172,731	43.0	31,655	98.9	30,537	95.6	16,047	46.3
2年3月期第2四半期	120,762	8.2	15,918	62.9	15,609	6.1	10,969	32.0

(注) 包括利益 3年3月期第2四半期 15,928百万円 (47.1%) 2年3月期第2四半期 10,828百万円 (48.3%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
3年3月期第2四半期	134.49	134.17
2年3月期第2四半期	92.02	91.90

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
3年3月期第2四半期	318,707	233,057	72.9
2年3月期	302,634	221,928	73.1

(参考) 自己資本 3年3月期第2四半期 232,181百万円 2年3月期 221,183百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2年3月期	—	10.00	—	44.00	54.00
3年3月期	—	10.00	—	—	—
3年3月期（予想）	—	—	—	51.00	61.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：有

3. 令和3年3月期の連結業績予想（令和2年4月1日～令和3年3月31日）

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属 する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	290,000	11.3	40,000	22.1	40,000	24.6	24,000	12.4	201.14

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：有

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無
新規 一社 （社名） 、除外 一社 （社名）

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	3年3月期2Q	122,531,596株	2年3月期	122,531,596株
② 期末自己株式数	3年3月期2Q	3,172,021株	2年3月期	3,237,714株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	3年3月期2Q	119,317,254株	2年3月期2Q	119,210,568株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

（将来に関する記述等についてのご注意）

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、【添付資料】P. 3「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

（四半期決算補足説明資料の入手方法について）

四半期決算補足説明資料は令和2年11月6日に当社ホームページに掲載いたします。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
四半期連結損益計算書	
第2四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(追加情報)	8
(セグメント情報)	9

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当社グループは、報告セグメントを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、出版事業、及びライセンス・プロパティ等事業と定め、各々のセグメントにおいて、事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。

当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高は172,731百万円(前年同期比43.0%増)、営業利益は31,655百万円(前年同期比98.9%増)、経常利益は30,537百万円(前年同期比95.6%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は16,047百万円(前年同期比46.3%増)となりました。

当第2四半期連結累計期間の報告セグメント別の状況は次のとおりであります。

○デジタルエンタテインメント事業

ゲームを中心とするデジタルエンタテインメント・コンテンツの企画、開発、販売及び運営を行っております。デジタルエンタテインメント・コンテンツは、顧客のライフスタイルにあわせて、家庭用ゲーム機(携帯ゲーム機含む)、PC、スマートデバイス等、多様な利用環境に対応しています。

当第2四半期連結累計期間は、HD(High-Definition:ハイディフィニション)ゲームにおいては、「FINAL FANTASY VII REMAKE」「Marvel's Avengers(アベンジャーズ)」等の大型タイトルの発売があったことに加え、カタログタイトルの販売が好調に推移したこと、ライセンス収入等により、前年同期比で増収、黒字転換となりました。

MMO(多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム)においては、前年同期に「ファイナルファンタジーXIV」拡張版ディスクの発売があったため減収となったものの、同タイトルの月額課金会員数が前年同期比で増加したことにより増益となりました。

スマートデバイス・PCブラウザ等をプラットフォームとしたコンテンツにおいては、前期にサービスを開始した「ドラゴンクエストウォーク」「WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争」等の既存タイトルが堅調であったことに加え、7月にサービスを開始した「ドラゴンクエストタクト」が好調な出足を切り、収益に貢献したことによって、前年同期比で増収増益となりました。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は142,475百万円(前年同期比66.8%増)となり、営業利益は33,831百万円(前年同期比102.7%増)となりました。

○アミューズメント事業

アミューズメント施設の運営、並びにアミューズメント施設向けの業務用ゲーム機器・関連商製品の企画、開発及び販売を行っております。

当第2四半期連結累計期間は、政府の緊急事態宣言発出を受け、新型コロナウイルス感染症の拡大防止対策として、第1四半期連結会計期間に国内の店舗を臨時休業としたことにより、前年同期比で大幅な減収、営業損失となりました。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は13,930百万円(前年同期比39.0%減)となり、営業損失は1,623百万円(前年同期は営業利益1,330百万円)となりました。

○出版事業

コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等の出版、許諾等を行っております。

当第2四半期連結累計期間は、マンガアプリの「マンガUP!」や電子書籍等のデジタル媒体での販売が大幅に増加いたしました。また、紙媒体での販売も好調に推移し、前年同期比で増収増益となりました。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は12,375百万円(前年同期比36.5%増)となり、営業利益は5,360百万円(前年同期比66.9%増)となりました。

○ライセンス・プロパティ等事業

主として当社グループのコンテンツに関する二次的著作物の企画・制作・販売及びライセンス許諾を行っております。

当第2四半期連結累計期間は、自社コンテンツのキャラクターグッズ、サウンドトラックの販売等が好調に推移したことから、前年同期比で増収増益となりました。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は4,809百万円(前年同期比6.6%増)となり、営業利益は1,528百万円(前年同期比142.1%増)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第2四半期連結会計期間末における流動資産は266,666百万円となり、前連結会計年度末に比べ15,770百万円増加しました。これは主に現金及び預金が10,582百万円、受取手形及び売掛金が7,567百万円増加したこと、商品及び製品が1,150百万円減少したことによるものであります。固定資産は52,040百万円となり、前連結会計年度末に比べ303百万円増加しました。

この結果、総資産は、318,707百万円となり、前連結会計年度末に比べ16,073百万円増加しました。

(負債)

当第2四半期連結会計期間末における流動負債は73,762百万円となり、前連結会計年度末に比べ4,417百万円増加しました。これは主に流動負債のその他が6,392百万円増加したこと、支払手形及び買掛金が2,291百万円減少したことによるものであります。固定負債は11,887百万円となり、前連結会計年度末に比べ526百万円増加しました。

この結果、負債合計は、85,649百万円となり、前連結会計年度末に比べ4,944百万円増加しました。

(純資産)

当第2四半期連結会計期間末における純資産合計は233,057百万円となり、前連結会計年度末に比べ11,128百万円増加しました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益16,047百万円、剰余金の配当5,248百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は72.9%（前連結会計年度末は73.1%）となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社グループを取り巻く事業環境は、家庭用ゲーム機向けソフト市場において、複数のストリーミングサービスが開始され、さらにHDゲーム機の次世代機の発売が2020年に予定されていることから、市場の一層の拡大が期待されています。また、フリートゥプレイ、ゲーム内課金、サブスクリプションなどの課金形態がHDゲーム機向けソフト市場においても広がっており、ビジネスモデルが多様化しています。今後、5G（第5世代移動通信システム）のサービス開始がこれらの動きを加速し、本格的なクラウドゲーミングのプラットフォームが立ち上がることにより、新時代の到来が予想されています。

スマートデバイス向けゲーム市場は、スマートフォンの性能向上により、より豊かなゲーム体験に対する顧客ニーズが高まり、ゲーム設計やビジネスモデルが多様化しています。市場規模も、欧米・アジア地域の伸長が牽引して、世界的に拡大を続けています。一方で、国内においては特定タイトルの上位固定化が目立つ一方で、アジア地域の企業が国内市場に参入したことによって競争がさらに激化し、新作タイトルのヒット率が低下しております。

なお、令和2年8月6日に発表した「令和3年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）」において、未定としておりました通期連結業績予想を公表いたしました。詳細については、令和2年11月6日公表の「業績予想ならびに剰余金の配当（中間配当）及び配当予想に関するお知らせ」をご参照ください。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (令和2年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (令和2年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	123,450	134,032
受取手形及び売掛金	41,474	49,041
商品及び製品	5,850	4,699
仕掛品	206	7
原材料及び貯蔵品	433	371
コンテンツ制作勘定	71,479	70,965
その他	8,163	7,708
貸倒引当金	△161	△160
流動資産合計	250,896	266,666
固定資産		
有形固定資産	20,547	20,469
無形固定資産	5,387	5,311
投資その他の資産	25,802	26,259
固定資産合計	51,737	52,040
資産合計	302,634	318,707

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (令和2年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (令和2年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	25,537	23,246
未払法人税等	10,159	10,381
賞与引当金	4,061	3,027
返品調整引当金	4,253	5,334
店舗閉鎖損失引当金	43	79
資産除去債務	3	14
その他	25,285	31,678
流動負債合計	69,344	73,762
固定負債		
役員退職慰労引当金	52	52
店舗閉鎖損失引当金	40	40
退職給付に係る負債	3,214	3,365
資産除去債務	3,291	3,442
その他	4,761	4,986
固定負債合計	11,360	11,887
負債合計	80,705	85,649
純資産の部		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	53,388	53,512
利益剰余金	159,222	170,021
自己株式	△9,900	△9,705
株主資本合計	226,750	237,868
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△162	△153
為替換算調整勘定	△5,085	△5,307
退職給付に係る調整累計額	△318	△226
その他の包括利益累計額合計	△5,567	△5,687
新株予約権	608	737
非支配株主持分	137	138
純資産合計	221,928	233,057
負債純資産合計	302,634	318,707

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

(四半期連結損益計算書)

(第2四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成31年4月1日 至令和元年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自令和2年4月1日 至令和2年9月30日)
売上高	120,762	172,731
売上原価	63,300	84,428
売上総利益	57,461	88,303
返品調整引当金戻入額	8,994	4,164
返品調整引当金繰入額	5,772	5,359
差引売上総利益	60,684	87,107
販売費及び一般管理費	44,766	55,452
営業利益	15,918	31,655
営業外収益		
受取利息	232	27
受取配当金	0	0
連結納税未払金免除益	370	152
雑収入	248	36
営業外収益合計	852	216
営業外費用		
支払利息	72	47
支払手数料	2	8
為替差損	897	1,210
雑損失	187	68
営業外費用合計	1,161	1,334
経常利益	15,609	30,537
特別利益		
固定資産売却益	1	1
新株予約権戻入益	7	2
雇用調整助成金	—	291
特別利益合計	8	295
特別損失		
固定資産売却損	—	0
固定資産除却損	55	94
減損損失	10	93
店舗閉鎖損失引当金繰入額	48	183
臨時休業等による損失	—	2,224
その他	—	30
特別損失合計	115	2,627
税金等調整前四半期純利益	15,502	28,205
法人税、住民税及び事業税	4,483	11,120
法人税等調整額	47	1,032
法人税等合計	4,531	12,152
四半期純利益	10,971	16,052
非支配株主に帰属する四半期純利益	1	5
親会社株主に帰属する四半期純利益	10,969	16,047

(四半期連結包括利益計算書)

(第2四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成31年4月1日 至令和元年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自令和2年4月1日 至令和2年9月30日)
四半期純利益	10,971	16,052
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	57	9
為替換算調整勘定	△275	△226
退職給付に係る調整額	76	92
その他の包括利益合計	△142	△123
四半期包括利益	10,828	15,928
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	10,831	15,927
非支配株主に係る四半期包括利益	△3	1

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(追加情報)

(連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用に関する取扱いの適用)

当社及び国内連結子会社は、「所得税法等の一部を改正する法律」(令和2年法律第8号)において創設されたグループ通算制度への移行及びグループ通算制度への移行にあわせて単体納税制度の見直しが行われた項目については、「連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用に関する取扱い」(実務対応報告第39号 2020年3月31日)第3項の取扱いにより、「税効果会計に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第28号 2018年2月16日)第44項の定めを適用せず、繰延税金資産及び繰延税金負債の額について、改正前の税法の規定に基づいております。

(セグメント情報)

【セグメント情報】

I 前第2四半期連結累計期間(自平成31年4月1日至令和元年9月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	デジタルエン ターテイン メント事業	アミューズ メント事業	出版事業	ライセンス・ブ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	85,399	22,591	9,031	3,740	120,762	—	120,762
セグメント間の内部売 上高又は振替高	7	231	32	770	1,042	△1,042	—
計	85,406	22,822	9,064	4,511	121,805	△1,042	120,762
セグメント利益	16,686	1,330	3,211	631	21,859	△5,941	15,918

(注) 1. セグメント利益の調整額△5,941百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△5,988百万円が含まれております。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

II 当第2四半期連結累計期間(自令和2年4月1日至令和2年9月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	デジタルエン ターテイン メント事業	アミューズ メント事業	出版事業	ライセンス・ブ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	142,472	13,622	12,367	4,270	172,731	—	172,731
セグメント間の内部売 上高又は振替高	3	308	8	539	859	△859	—
計	142,475	13,930	12,375	4,809	173,591	△859	172,731
セグメント利益	33,831	△1,623	5,360	1,528	39,097	△7,441	31,655

(注) 1. セグメント利益の調整額△7,441百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△7,558百万円が含まれております。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。