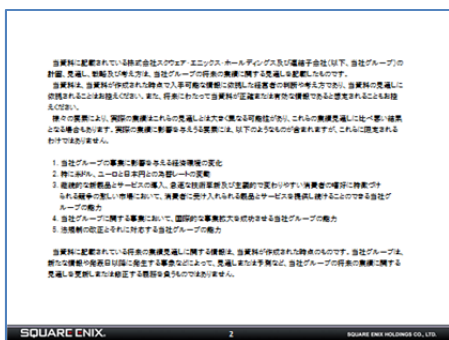




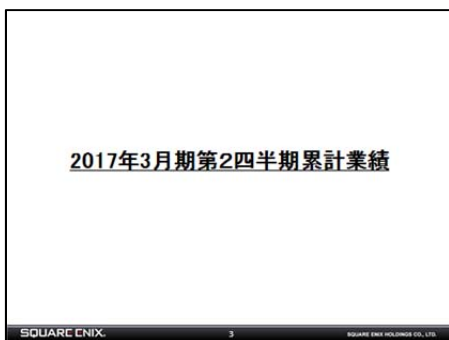
只今より株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2017年3月期第2四半期(以下「当期」)の決算説明会を開催いたします。

本日の説明者は、
代表取締役社長 松田 洋祐
最高財務責任者 渡邊 一治
です。

渡邊より当期決算の概要をご説明した後、松田より事業の進捗等についてご説明いたします。



渡邊でございます。当期決算の概要についてご説明いたします。



当期の業績は、売上高 1,063 億円で前年同期比 200 億円増収、営業利益 111 億円で同 15 億円減益、経常利益 84 億円で同 45 億円減益となっております。

経常利益の減益幅が営業利益から 30 億円拡大しているのは、主に為替差損の影響です。

前期は為替差益が1億円でしたが、今期は 28 億円の為替差損が発生しています。

2017年3月期第2四半期累計 連結決算実績

	2016年3月期 第2四半期累計		2017年3月期 第2四半期累計		対前年同期 増減比
	金額	増減比	金額	増減比	
売上高	864	100%	1,063	100%	+200
営業利益	128	15%	111	10%	△15
経常利益	129	15%	84	8%	△45
親会社株主に帰属する 四半期純利益	73	8%	55	5%	△18

	2016年3月期 第2四半期累計	2017年3月期 第2四半期累計	対前年同期 増減
経常費用	29	32	+3
繰上費用	24	32	+8

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、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、2016年11月8日現在のものです。当社は、新たな情報や2016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修正または修正する義務を負うものではありません。

親会社株主に帰属する当期純利益は 55 億円で、同 18 億円の減益となりました。

続いて、セグメント別の業績です。当期は、前年同期比で増収減益となっておりますが、その大きな要因はデジタルエンタテインメント事業です。

デジタルエンタテインメント事業は、海外で「デウスエクスマンカインド・ディバイデッド」、PlayStation®4 版「ライズ オブ ザ トゥームレイダー」、「ヒットマン」などの大型タイトルが発売されたことと、スマートデバイス向けゲームの売上が増加したことにより、前年同期比で大幅な増収となっております。スマートデバイス向けゲームでは、前年度に配信を開始した「メビウス ファイナルファンタジー」、「星のドラゴンクエスト」、「ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス」、「グリムノーツ」などが期初から売上の拡大に寄与しました。

前期は MMO で 100 万本以上の拡張ディスクの発売がありました。今期はそれが無いため、減益の要因の一つとなっております。

アミューズメント事業は、前年同期比で増収減益となっております。ゲームセンターの運営が既存店前年同期対比で 100%超と堅調であったことや、「ガンズリンガース トラトス 3」、「ドラクエモンスターズバトルスキャナー」、「シアトリズム ファイナルファンタジー」などの業務用ゲーム機器の発売があり増収となりましたが、一部ゲーム機器の償却が先行したため減益となりました。

出版事業は、前年同期比で減収減益となっております。当期は TV アニメとのメディアミックスの端境期となったことによるものです。

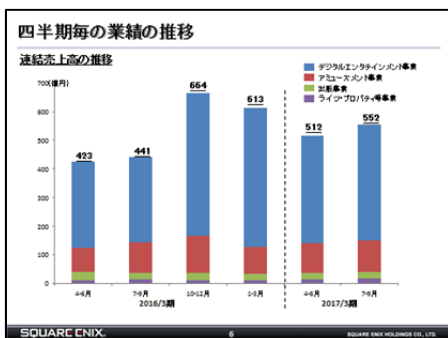
ライツ・プロパティ等事業は、前年同期比で増収となっております。自社タイトルや他社タイトルのキャラクターグッズの販売が好調であったことなどによるものです。

当期の決算の概要は、以上の通りです。

①2017年3月期 第2四半期 報告セグメント						(単位:億円)
	デジタルエンタテインメント	アミューズメント	出版	ライツ・プロパティ等	海外又は全社	連結
売上	783	213	46	30	△8	1,063
営業利益	121	21	10	11	△52	111
営業利益率	15.5%	9.8%	21.0%	36.0%		10.5%

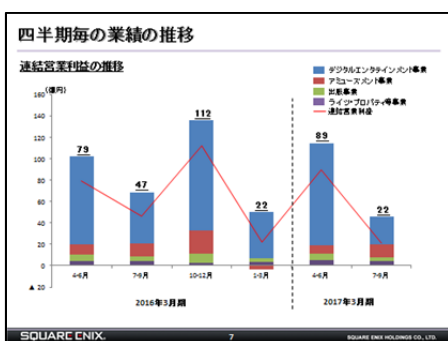
②2016年3月期 第2四半期 報告セグメント						(単位:億円)
	デジタルエンタテインメント	アミューズメント	出版	ライツ・プロパティ等	海外又は全社	連結
売上	602	190	50	26	△4	864
営業利益	129	22	11	9	△45	126
営業利益率	21.5%	11.5%	21.2%	34.4%		14.6%

③対前年同四半期増減(①-②)						(単位:億円)
	デジタルエンタテインメント	アミューズメント	出版	ライツ・プロパティ等	海外又は全社	連結
売上	181	23	△4	5	△4	200
営業利益	△8	△1	△1	2	△7	△15

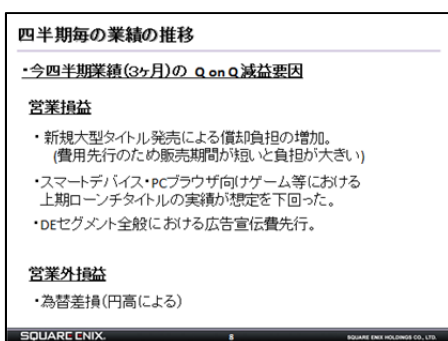


松田でございます。

各事業の進捗と今後の見通しについて、ご説明いたします。



こちらは、四半期ごとの営業利益の推移ですが、第1四半期の89億円に対して、第2四半期では22億円と減益となった要因についてご説明いたします。



第一の要因は、欧米で8月23日に発売した大型タイトル「デウスエクスマンカインド・ディバイデッド」の開発費の償却の大部分が当期中に発生したことです。当期における発売後の販売期間が短いため、四半期単位で見ると売上高に対する償却負担が大きくなります。

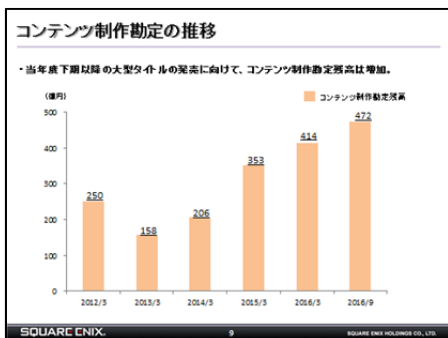
第二の要因は、今期にサービスを開始したスマートデバイスタイトルの実績が想定を下回ったことです。タイトル数が若干多かったため、ゲーム内容やクオリティが万全の状態とは言えないものも有りました。下期にサービスを開始するタイトルは、ユーザーテスト、ソフトローンチ、βテスト等により万全の状態を出したいと考えております。

また、サービスの運営状況から、先行して評価損を計上したタイトルも有り、その影響もあります。

第三の要因は、広告宣伝費の先行支出です。スマートフォン向けゲームの売上高は、1ヶ月遅れで計上されます。9月に実施した広告宣伝の費用は9月に計上されますが、その効果が反映する9月の売上高は、第3四半期

に計上されることとなり、広告宣伝費が先行しております。

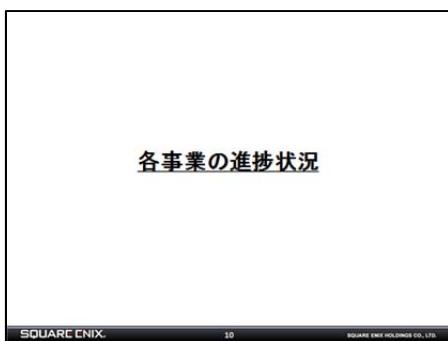
営業外損益については、為替差損が28億円発生しています。外貨預金や外貨建ての売掛債権など外貨建て資産で為替差損が発生しました。



コンテンツ制作勘定は、今期末で472億円です。

内訳としては、11月発売の「ファイナルファンタジーXV」など、およそ8割が日本のタイトルです。欧米で制作していた大作を今期に発売したため、来期以降のパイプラインは日本のタイトルの比率が増加します。

次に、各事業の進捗状況をご説明いたします。



デジタルエンタテインメント事業 - HD ゲーム

2017年3月期上期発売タイトル
【ドラゴンクエストヒーローズ 双子の王と予言の終わり】
 2016年5月2日
 PS4, PS3, PS Vita

【ヒットマン】
 エピソード配信
 PS4, Xbox One, PC
 ※パッケージ発売は2017年1月18日

【デウスエクスマンカイブ・ディバイド】
 2016年8月2日
 PS4, Xbox One, PC

SQUARE ENIX. 11

デジタルエンタテインメント事業のHDゲームで上期に発売した主なタイトルは、「ドラゴンクエストヒーローズII 双子の王と予言の終わり」、「デウスエクスマンカイブ・ディバイド」、「ヒットマン」です。

「ヒットマン」はエピソード配信をしており、10月末にシーズン1の配信が終了し、フルパッケージのダウンロード販売に切り替わっています。1月にはディスクでの販売も計画しています。



下期の発売予定タイトルです。「ライズ オブ ザ トゥームレイダー」に関しては、PlayStation®4 版が10月13日に発売になりました。開発費償却の大部分を上期に行いましたので、下期では収益に貢献すると思います。

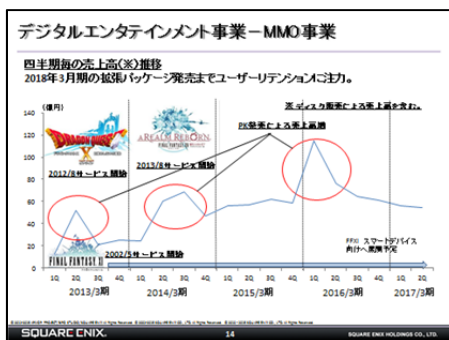
「ファイナルファンタジーXV」は、11月29日のグローバル・ローンチに向け、現在、最終調整をしております。

「ワールド オブ ファイナルファンタジー」は10月27日に発売いたしました。



サガシリーズの新作として「サガ スカーレットグレイス」を12月、「キングダムハーツ HD2.8」を1月、「ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3 プロフェッショナル」と「Nieア」の新作となる「Nieア オートマタ」を2月に、各々発売を予定しております。

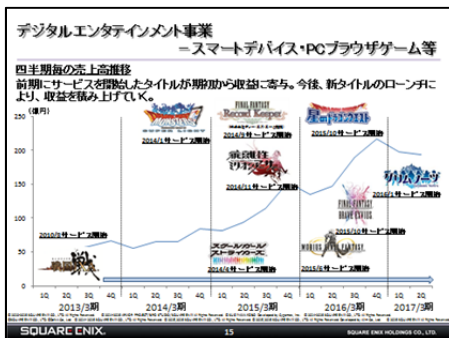
いずれも、お客さまからの評価が高いタイトルですので、相応の収益貢献を期待しています。



デジタルエンタテインメント事業のMMOにつきましては、来年度に「ファイナルファンタジーXIV」と「ドラゴンクエスト X」の拡張ディスクの発売を計画しており、今年度は拡張ディスクの発売がありません。

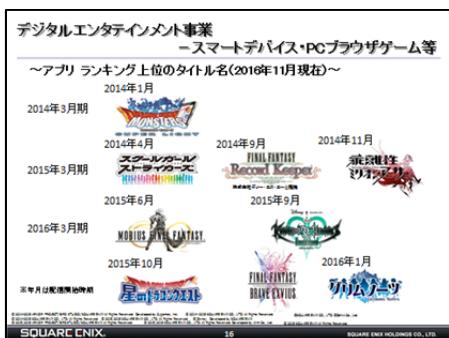
そのため、イベントやアップデートなどにより、ユーザーのリテンションに注力しています。

日本では年末に、海外では年明けに、大規模なユーザーイベントを予定しております。



デジタルエンタテインメント事業のスマートデバイス/PC ブラウザ向けゲームは、前期に新作やヒットタイトルを積み上げたことにより、これらが今年度の期初からフル寄与してまいりました。

一方、今期に新たにサービスを開始したタイトルの実績は、残念ながら想定を下回っており、下期以降のタイトルに期待しています。



上位ランキングに入っている当社タイトルの一覧です。



下期の予定タイトルです。既に配信済みのものも有りますが、内容や開発状況などを再度精査し、万全の状態ですることと考えております。

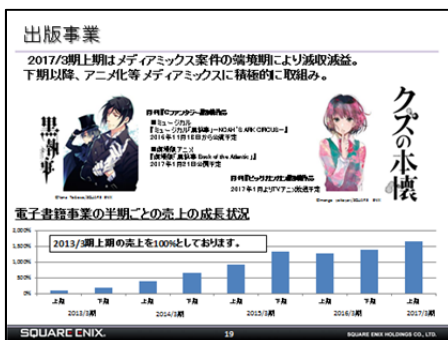
そのため、タイトルによってはサービス開始のタイミングを見直しいたします。



アミューズメント事業についてです。
店舗運営は、既存店前年同期比で 100%を上回り、堅調に推移しております。タイトーが導入を進めている電子マネー決済がお客様の利便性を高め効果的に寄与したものと考えており、今後も決済の簡便化を推進してまいります。

店舗関連では、池袋西口店にゲームカフェ「STORIA」を開店しました。「STORIA」はライブ形式のゲームを配信する場として設けており、お客様にゲームのライブの楽しみをご理解いただくことで、ゲームの課金収益・販売につなげていきたいと考えています。

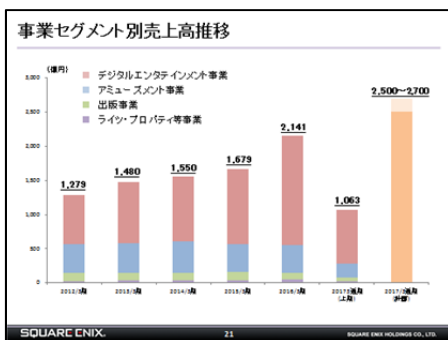
本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2016年11月8日現在のものです。当社は、新たな情報や2016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。



出版事業については、アニメの端境期であったため、前年同期比減収減益となりました。下期以降、前期から仕込んでいるものが順次出てまいります。

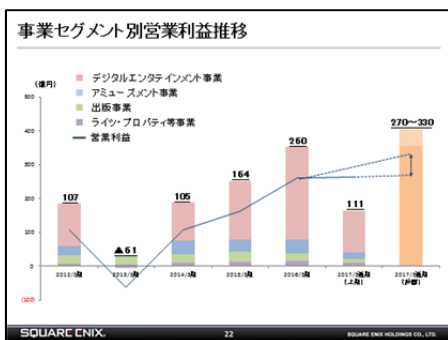
市場全体の動向では、ペーパーメディアが厳しい状況ですが、デジタルへの移行だけではなく、IPを使った新しいビジネスへの展開について積極的に取り組んでいるところです。

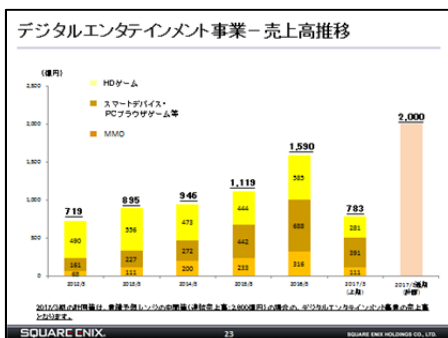
漫画の VR コンテンツを東京ゲームショウに出展したところ、非常に注目を集めました。これは漫画の新しい形態の一つだと考えており、できれば来年度中の早い段階で商品化したいと思っています。



セグメント別の売上高推移です。

下期には大型タイトルの発売も有りますので、期初にお出した業績予想は修正しておりません





デジタルエンタテインメント事業の内訳です。

デジタルエンタテインメント事業 - 地域別販売本数

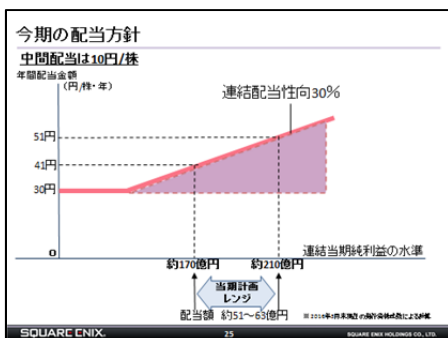
地域別販売本数の開示方法を変更
 従来: ディスクでの販売本数のみの開示
 今後: ディスク販売本数 + 当期と前期で発売されたタイトルの当期の本数 (前期より前に発売されたタイトルの本数は含まない。)

地域	2015/9累計		2015/9累計		2016/9累計		2016/9累計	
	実績	従来方法	実績	新方法	実績	従来方法	実績	新方法
日本	194	194	232	232	119	119	155	155
欧米	170	170	423	423	541	541	1,025	1,025
アジア他	18	18	43	43	47	47	115	115
計	382	382	698	698	707	707	1,294	1,294

【注】本表はHDゲームとMMOに該当するタイトルを除外し、MMOを除く。また、本表の数字は、HDゲームとMMOを除く。また、本表の数字は、HDゲームとMMOを除く。また、本表の数字は、HDゲームとMMOを除く。

地域別の販売本数です。

ダウンロード販売が今後は重要になるものと考えておりますので、下期以降、その強化に取り組んでまいります。



配当方針に関しては、従前の内容から変更はありません。



私からのご説明は、以上です。