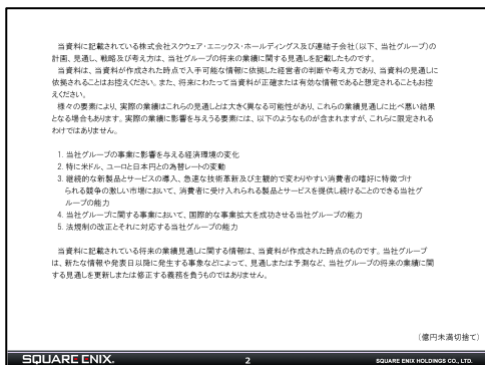




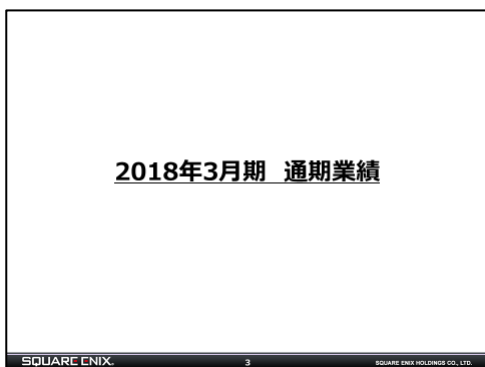
ただ今より株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2018年3月期の決算説明会を開催いたします。

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。



渡邊です。当期決算の概要についてご説明いたします。



2018年3月期通期 連結実績

(単位：億円)

	2017年3月期	2018年3月期	
	通期実績	通期実績	前増増減
売上高	2,568	2,503	△ 65
営業利益	312	381	69
営業利益率	12.2%	15.2%	3.0pt
経常利益	311	361	50
経常利益率	12.1%	14.4%	2.3pt
親会社株主に帰属する当期純利益	200	258	58
設備投資額	62	58	△ 4
設備投資率	69	79	10
期末従業員数	4,078人	4,335人	257人

2018年3月期の業績は、売上高 2,503 億円(前期比 2.5%減)、営業利益 381 億円(同 22.0%増)、経常利益 361 億円(同 16.0%増)、親会社株主に帰属する当期純利益 258 億円(同 28.9%増)となりました。

前期比で減収増益の決算になりました。

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。また、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、2018年5月11日現在のものです。当社は、新たな情報や2018年5月11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。

2018年3月期通期 報告セグメント

(単位：億円)				
	2017年3月期		2018年3月期	
	通期実績		通期実績	前期増減
売上高	2,568		2,503	△ 65
デジタルエンタテインメント事業	1,991		1,914	△ 76
アミューズメント事業	427		417	△ 10
出版事業	100		110	10
ライセンス/プロパティ事業	64		75	11
消去又は全社	14		34	0
営業利益	312		381	69
デジタルエンタテインメント事業	333		434	101
アミューズメント事業	36		24	△ 12
出版事業	24		24	0
ライセンス/プロパティ事業	21		18	△ 3
消去又は全社	-10		-20	△ 10
営業利益率	12.2%		15.2%	3.0pt
デジタルエンタテインメント事業	16.7%		22.7%	6.0pt
アミューズメント事業	8.6%		5.8%	△ 2.8pt
出版事業	24.2%		22.4%	△ 1.8pt
ライセンス/プロパティ事業	33.3%		25.0%	△ 8.3pt
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>			<負債・純資産の部>			
	2017年3月期	2018年3月期	増減	2017年3月期	2018年3月期	増減	
現金・預金	1,293	1,367	74	支払手形・買掛金	142	148	6
受取手形・売掛金	260	243	△ 17	短期借入金	84	89	5
たな卸資産	31	34	3	商品調整引当金	61	39	△ 22
コンテンツ制作勘定	345	441	96	その他	265	310	45
その他	159	137	△ 22	流動負債計	554	588	34
流動資産合計	2,090	2,225	135	固定負債	65	75	10
有形固定資産	142	160	18	負債合計	619	663	44
無形固定資産	47	45	△ 2	株主資本合計	1,857	1,963	106
投資その他の資産	158	165	7	その他	-38	-29	9
固定資産合計	348	371	23	純資産合計	1,819	1,933	114
資産合計	2,438	2,597	159	負債純資産合計	2,438	2,597	159

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 1,914 億円(前期比 76 億円減)、営業利益 434 億円(前期比 101 億円増)でした。

HD 事業は、「ドラゴンクエスト XI 過ぎ去りし時を求めて」や「ファイナルファンタジーXII ザ ゾディアック エイジ」を発売したものの、前期比で大型新作タイトル数が減少したことにより、減収となりました。他方、「NieR:Automata」をはじめとする過去作のダウンロードを中心とした利益率の高いリピーター販売が引き続き好調だったことから増益となりました。

MMO 事業は、「ファイナルファンタジーXIV」及び「ドラゴンクエスト X」の拡張版の発売によるディスク売上と課金会員数の増加により、増収増益となりました。

スマートデバイス・PC ブラウザ等事業は、「ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス」、「星のドラゴンクエスト」等の既存タイトルが国内外で好調に推移したほか、ロイヤリティ収入の増加により、増収増益となりました。新作では、「SINoALICE」が業績に貢献しています。

アミューズメント事業は、店舗運営は堅調に推移したものの、新規のアミューズメント機器の販売が減少したことから減収減益となりました。

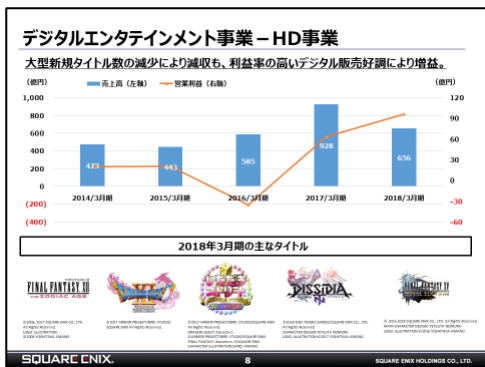
出版事業は、コミック単行本の売上が好調に推移し、特に電子書籍形式による販売が増加したことから増収増益となりました。

ライセンス・プロパティ等事業は、「ファイナルファンタジーXIV」の拡張版に同梱したフィギュアや「ファイナルファンタジー・トレーディングカードゲーム」等のグッズ販売が好調に推移した一方、広告宣伝費の増加により増収減益となっています。

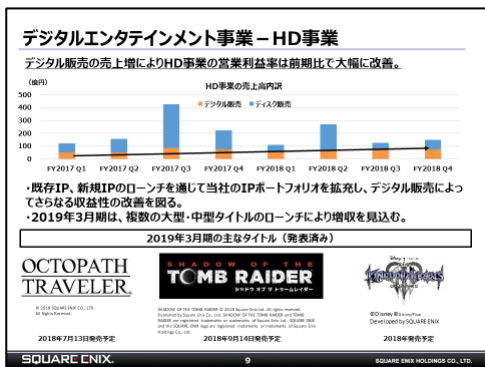
2018年3月期の決算の概要は、以上の通りです。

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られ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、2018年5月11日現在のものです。当社は、新たな情報や2018年5月11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。

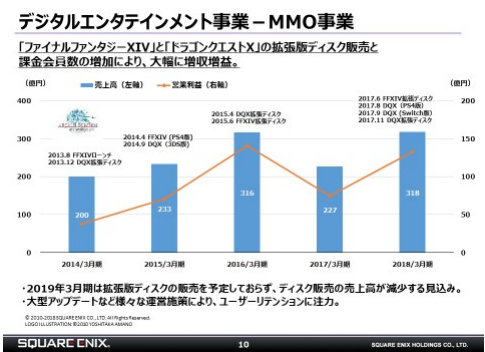
松田です。各事業の進捗状況についてご説明します。



まず、デジタルエンタテインメント事業の HD 事業です。2018年3月期は前期比で減収となりましたが、「NieR:Automata」をはじめとするダウンロードを中心とした利益率の高いリピート販売の好調や、大型タイトルの償却負担が減少したことから、増益となりました。従来より推し進めてきたダウンロード販売の強化策が一定の成果をもたらしたと見ています。



2019年3月期は、「シャドウ オブ ザ トゥームレイダー」や「KINGDOM HEARTS 3」などの大型新作タイトルの発売を予定しており、これらが業績に寄与することを期待しています。今後の詳細なタイトル・ラインナップについては6月のE3で公表する予定です。



次にMMO 事業です。2018年3月期は「ファイナルファンタジーXIV」と「ドラゴンクエスト X」の拡張ディスクを発売し、両タイトルとも業績に寄与しました。

特に、「ファイナルファンタジーXIV」は拡張ディスクの販売により、本タイトル運営開始後最高の課金会員数を記録しました。

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、2018年5月11日現在のものです。当社は、新たな情報や2018年5月11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。

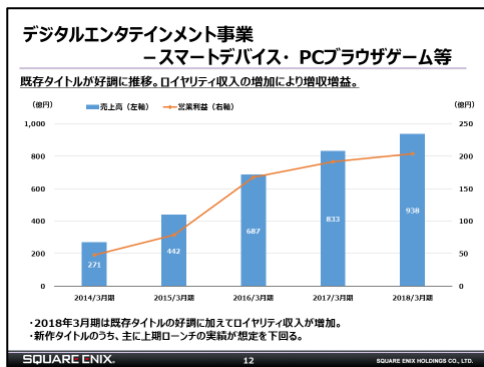
デジタルエンタテインメント事業 – 地域別販売本数

販売本数=ディスク販売数+ダウンロード数
 ディスク販売数：出荷基準によるディスクの出荷数
 ダウンロード数：当期と前期に発売されたタイトルの当期DL本数

地域	2017/03累計 (実績)			2018/03累計 (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	429 (内ダウンロード数 2)	73	502	526 (内ダウンロード数 0)	162	688
欧米	1,453 (内ダウンロード数 699)	1,211	2,664	724 (内ダウンロード数 287)	780	1,504
アジア他	135 (内ダウンロード数 78)	175	310	69 (内ダウンロード数 46)	113	182
計	2,018 (内ダウンロード数 769)	1,458	3,476	1,319 (内ダウンロード数 335)	1,055	2,374

※上記は、HDゲームとMMOに含められるタイトルの販売本数。上記の販売本数には、当社がディスクメーカーとなっているソフトの販売本数を含み、エピソード版等は1エピソードを1本としてカウント。
 SQUARE ENIX 11 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

ダウンロード販売の強化を進めた結果、2018年3月期のダウンロード比率が上昇するなど効果が出てマージンの改善につながっています。2019年3月期もダウンロード販売のための施策を徹底し、ダウンロード販売を促進してまいります。



スマートデバイス・PC ブラウザゲーム等事業については、2018年3月期は売上高1,000億円を目標として掲げましたが、残念ながら未達となりました。2019年3月期はあらためて売上高1,000億円を目指します。

デジタルエンタテインメント事業 – スマートデバイス・PCブラウザゲーム等

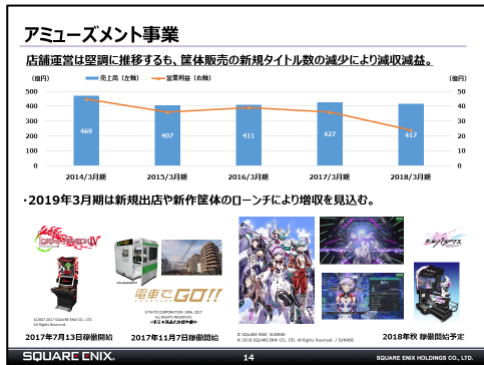
2019年3月期は複数の新作タイトルの積み上げと海外展開によりさらなる成長を目指す。なお、2018年3月期Q4にローンチしたタイトルは順調な滑り出し。

運営中の主タイトル一覧

2014年1月	2014年9月	2015年6月	2015年10月	2016年12月	2017年3月	2018年3月
FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER
FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER
FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER
FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER
FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER

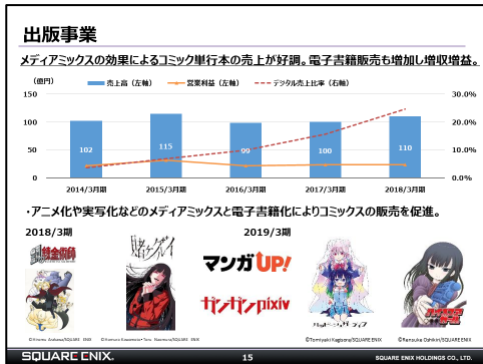
※年月はタイトルのサービス提供時期
 SQUARE ENIX 13 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

2018年3月期の下期にサービスを開始したタイトルは、一部を除いて厳しい評価となったものが多く、今年度は新作タイトルのテコ入れが重要な課題です。



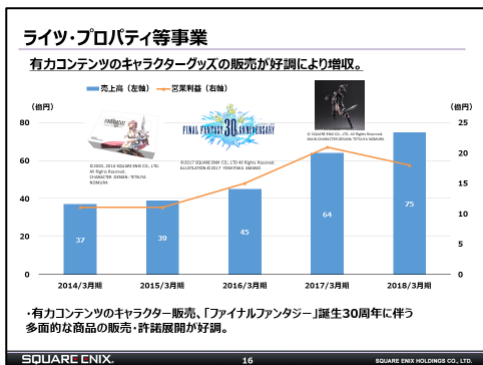
次にアミューズメント事業です。店舗運営は堅調に推移したものの、新規のアミューズメント機器の販売が減少したことから、減収減益となりました。足元では、「星と翼のパラドクス」に期待しています。

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があります。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、2018年5月11日現在のものです。当社は、新たな情報や2018年5月11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。



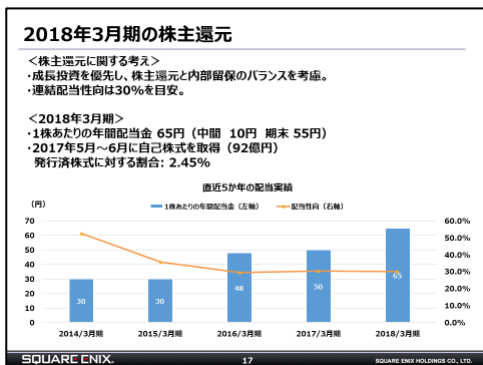
次に出版事業です。紙媒体での販売は減少傾向である一方、アプリ化や電子書籍化に注力しています。デジタル比率は20%半ばまで上昇しています。2018年3月期からスタートした「マンガUP!」や「ガンガンpixiv」は好調で、これらを軸にデジタル化を一層進めてゆきます。

また、スマートフォンゲームとの相性が良いとみていることから、ゲーム化も重要な施策として進めてゆきます。

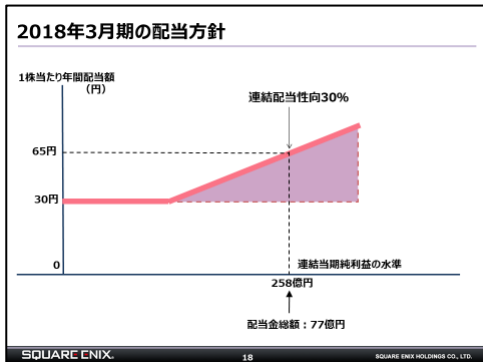


ライセンス・プロパティ等事業は、2017年3月期の「ドラゴンクエスト」30周年記念や、2018年3月期の「ファイナルファンタジー」30周年記念による様々なイベント等により増収となりましたが、広告宣伝費等が増加したことにより、減益となりました。

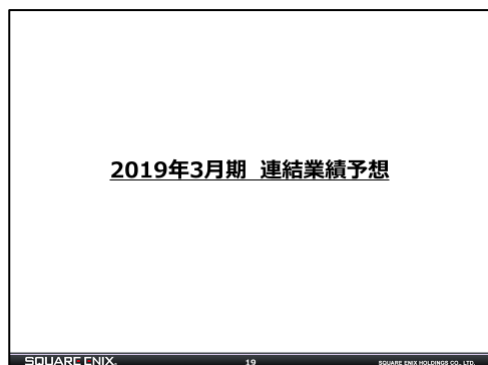
また、「スクウェア・エニックス カフェ」は、当期に上海店を出店し、3店舗となりました。



株主還元については、連結配当性向 30%を維持します。2018年3月期の親会社株主に帰属する当期純利益は258億円のため、期末配当金を55円とし、実施済みの中間配当10円と合わせて、年間配当金を1株あたり65円といたしました。



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られ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があります。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、2018年5月11日現在のものです。当社は、新たな情報や2018年5月11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。



2019年3月期の連結業績予想です。

2019年3月期 連結業績予想 (単位：億円)

	2019年3月期		前年増減
	実績	計画	
売上高	2,503	2,700	△197
営業利益	381	300	△81
営業利益率	15.2%	11.1%	△4.1pt
経常利益	361	300	△61
経常利益率	14.4%	11.1%	△3.3pt
親会社株主に帰属する当期純利益	258	210	△48
繰越剰余金	58	72	△14
当連結会計期間の平均株数	79	88	△9
配当金の状況			
第2四半期末	10	10	0
每股末	55	43	△12
合計	65	53	△12

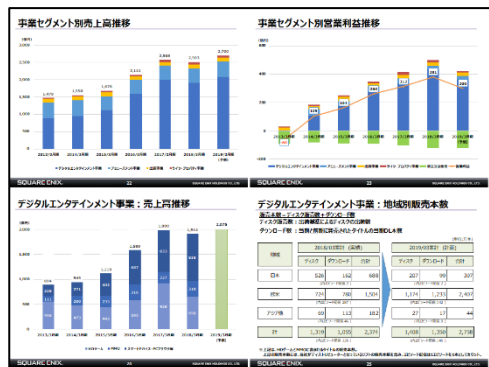
連結業績予想は、売上高 2,700 億円、営業利益 300 億円です。2019年3月期は複数の新規大型 HD タイトルの発売を予定しているため、増収を見込みます。しかし、前期比で償却負担が増加するため減益となります。売上高は振れ幅があると思いますが、様々なリスク要因を考慮し 2,700 億円としています。

2019年3月期 報告セグメント別計画 (単位：億円)

	2019年3月期		前年増減
	実績	計画	
売上高	2,503	2,700	△197
デジタルエンタテインメント事業	1,514	2,075	△161
アニメーション事業	417	460	△43
出版事業	110	100	△10
ライブ・プロパティ事業	75	65	△10
消去又は全社	-14	0	△14
営業利益	381	300	△81
デジタルエンタテインメント事業	434	361	△73
アニメーション事業	24	27	△3
出版事業	24	23	△1
ライブ・プロパティ事業	18	10	△8
消去又は全社	-120	-121	△1
営業利益率	15.2%	11.1%	-4.1pt
デジタルエンタテインメント事業	22.7%	17.4%	-5.3pt
アニメーション事業	5.8%	5.9%	0.1pt
出版事業	22.4%	23.0%	0.6pt
ライブ・プロパティ事業	25.0%	15.4%	△9.6pt
消去又は全社			

2019年3月期第1四半期のHD事業は、営業損失を見込んでいます。2019年3月期の新作ラインナップは第2四半期後半から下期偏重で、9月14日発売予定の「シャドウ オブ ザ トゥームレイダー」まで大型新作タイトルの発売がありません。スマートデバイス向け新作タイトルの貢献も7月以降を見込んでいます。また、大型新作タイトルやスマートデバイス向けタイトルの大型キャンペーン等にかかる広告宣伝費が先行するため、第1四半期の業績は厳しいとみています。これを第2四半期以降で挽回する計画です。

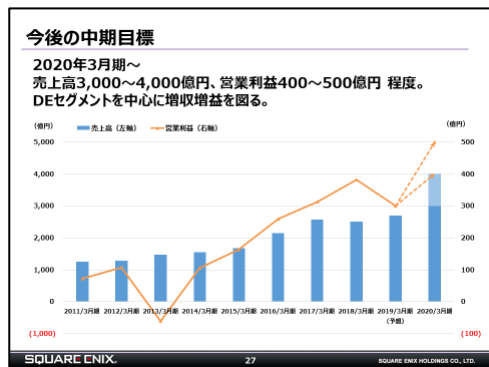
本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があります。これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2018年5月11日現在のものです。当社は、新たな情報や2018年5月11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。



中期目標及び事業戦略を説明します。

中期目標及び事業戦略について

2020年3月期以降に売上高 3,000~4,000 億円、営業利益 400~500 億円を安定的に達成できる事業構造の確立という中期目標に変更はありません。



中期目標達成のための戦略として、1から4までの項目は2017年3月期決算説明会でご説明した通りですが、今回新たに5として「eコマース」を追加しました。ここでいうeコマースとはAmazonのようなネット通販事業を単に指しているわけではありません。当社コンテンツ関連商材を多様なチャネルで販売することを目指します。現在、ライセンス・プロパティ事業の売上は70億円を超える程度ですが、今後100億円、200億円とすることにより継続収益のベースの底上げを図ってゆきます。

- 中期目標達成のための戦略**
1. デジタル販売の強化
 2. マルチプラットフォーム展開
 3. 地域展開
 4. Game as a Service
Game as Media
 5. eコマース←New

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、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、2018年5月11日現在のものです。当社は、新たな情報や2018年5月11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。

中期目標達成後の持続的成長に向けた取り組み

- ・有望なエンタテインメント関連周辺事業領域への投資
 - ⇒3Dモデリング
 - ⇒AI（人工知能）
 - ⇒ブロックチェーン
 - ⇒ロボティクス
 - など
- ・ベンチャーキャピタルへの投資を通じた新技術等へのアクセス
 - ⇒投資枠25百万USドルを設定

SQUARE ENIX. 29 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

また、中期目標達成後の持続的成長に向けた取り組みとして、最新のテクノロジーを取り入れた新しいエンタテインメント・コンテンツの開発に力を入れてゆきます。最新テクノロジーとして、3D モデリング、AI、ブロックチェーン、ロボティクスなどの分野へ積極投資を行ってまいります。その一環として、ベンチャーキャピタル経由で25百万ドル投資することを決定し、実行に着手しました。既存事業への投資のみならず、このような有望な新技術への投資を加速させてゆきます。

企業理念

**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. 30 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

最後に、我々の企業理念です。面白いゲームを作り、世界中の皆様に最高のエンタテインメント・コンテンツを届けることを今年度も追及してまいります。

SQUARE ENIX. | 2018年3月期
決算説明会

2018年5月11日
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
2018(平成30)年3月期決算説明 質疑応答

日 時 : 2018年5月11日(金)17時30分～18時30分
回答者 : 代表取締役社長 松田洋祐

【主な質疑応答内容】

Q. HD ゲームのあるべき営業利益率とその実現の時間軸は？

A. HD ゲームの大型タイトルは、開発費の償却負担が大きいため、発売初年度単年で営業利益率を評価するのは難しい。デジタル化によってタイトルのライフタイムが伸びており、タイトルの評価もライフタイムで行うべき。償却負担が終わった後は、デジタルのリピート販売による積み上げで営業利益率を改善できる。今後3～5年間の平均営業利益率で見れば15%～20%程度は可能になると思う。

Q. 今年度の業績予想を従来のレンジから特定値へ変更した理由は？

A. よりわかりやすい業績予想開示を行うため特定値に変更した。

Q. 2019年3月期の業績予想値は、従来のレンジ方式における上限、中央、下限のどれに当たるのか。また新作タイトルの販売本数など前提条件を教えてください。

A. 売上は3,000億円を目指せると思うが、新作タイトルの販売状況次第のため、業績予想は保守的に見込んでいる。

販売本数は一般的に前作がベンチマークになるが、「トゥームレイダー」は、前作の「ライズ オブ ザ トゥームレイダー」がプラットフォームを順次拡大していったため比較が難しい。新作の「シャドウ オブ ザ トゥームレイダー」は対応プラットフォーム全て9月14日に発売を予定。

Q. eコマースに関して、販売サイトのアプリ化の実現時期は？

A. E3で発表する予定。「シャドウ オブ ザ トゥームレイダー」の発売までに実現したい。

Q. 業績予想におけるデジタルエンタテインメント事業のHDゲーム、MMO、スマートデバイス・PCブラウザ等の売上高内訳を教えてください。

A. 具体的な金額は非開示なので、トレンドで説明する。HD ゲームに関しては、複数の大型新作を発売予定のため、増収を見込む。MMO に関しては拡張版ディスクの発売がないため平常年となろう。スマートデバイス・PC ブラウザ等に関しては、1,000 億円を目標とする。

Q. 中期計画における開発力強化は？どの分野での人員強化を考えているか？

A. HD ゲームに関して、家庭用ゲーム機向けゲームを作れる国内の開発スタジオが減少しており、開発者の採用に苦労している。海外人材の取り込みや海外の開発会社との協業が重要になる。

Q. HD ゲームのプラットフォームが拡大していることの収益への影響は？

A. プラットフォーム拡大は基本的に良いことで、マルチプラットフォーム展開をより推進する。

Q. 今年度に発売を予定している海外タイトルに関して、HD ゲーム以外への展開はあるか。

A. 当社海外タイトルのモバイル展開について、自社開発にこだわらず、たとえば、シューターのマルチプレイの開発に長けている中国・韓国企業と協業することも考えられる。