

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

2017(平成 29)年 3 月期 第 3 四半期 決算説明会(テレフォンカンファレンス) 概要

日 時 : 2017 年 2 月 6 日(月)22 時 00 分~23 時 00 分

発表者 : 代表取締役社長 松田洋祐

通 訊 : 日英

【概況説明】

今四半期累計の業績は、売上高は 190,084 百万円、営業利益は 21,477 百万円、経常利益は 22,050 百万円、親会社株主に帰属する当期純利益は 17,055 百万円となりました。

対前年同期累計と比較すると、売上は増収、営業利益は減益、経常利益も営業利益もほぼ同額の減益、親会社株主に帰属する当期純利益は 35 億円の増益となりました。

デジタルエンタテインメント事業に関しては、大幅な増収となるも 14 億円の減益となりました。

内容としては、HD では新作「ファイナルファンタジーXV」(FFXV)や PS4 版「Rise of The Tomb Raider」が収益に寄与しましたが、MMO に関しては前期の拡張版ディスク発売に対する反動減があった結果、減益となりました。

アミューズメント事業は、12 月上旬から稼働したゲーム機「ラブライブ! スクール アイドル フェスティバル」等が好調でしたが、前期の「ディシディア ファイナルファンタジー」までの寄与には至らず、反動減により7億円の減益となりました。

出版事業については、若干の減収減益です。今期は仕込みの時期で、来期に向けて新しい作品の開拓を行っています。

ライセンス・プロパティ等事業に関しては増収増益です。大型タイトルの発売により関連商品の売上が伸びています。

第 3 四半期(3 カ月間)は売上高 837 億円、営業利益 104 億円となりました。対前期第 3 四半期(同)に対しての大幅な増収は「FFXV」の発売によるものですが、開発費の償却負担により減益となっています。「FFXV」の開発費の償却は第 3 四半期で終わりましたので、今後のダウンロードを含むリピート販売は収益に寄与すると考えています。

スマートデバイスに関しては、第 3 四半期にサービスを開始した「スターオーシャン」や、第 4 四半期からサービスを開始した「ディシディア ファイナルファンタジー」が好調なことから、今後の展開を期待しています。

営業外の項目については、為替差益が今期累計で約 5 億円発生しています。為替については、当初円高を想定していたところ、円安となったため、「FFXV」等の販売により生じた外貨建債権について差益が発生しました。

通期の見通しについては、現時点では変更する必要は無いと考えています。

【質疑応答】

Q. Machine Zone 社による「FFXV」のモバイルゲームの開発状況やビジネスモデルを教えてください。

A. IP をライセンスし、Machine Zone 社が開発とパブリッシュを行うライセンス契約。契約内容やローンチ時期については守秘義務があるため開示できないが、開発は順調であるとの報告を受けている。

Q. 来期の収益ドライバーは何か。

A. HD:新作「ドラゴンクエストXI」を発売予定。今期発売の「FFXV」のリピート販売や有料ダウンロードコンテンツ(PDLC)の提供等を準備中。

MMO:「ファイナルファンタジーXIV」と「ドラゴンクエストX」の拡張版ディスクの発売を予定。

スマートデバイス:既存IP・新規IPとも、来期のサービス開始に向けて鋭意開発中。また、中国や欧米などへの海外展開も引き続き強化していく。

Q. 「FFXV」の販売状況及びPDLCの収益貢献について教えてください。

A. 「FFXV」は、初期出荷500万本を超え、第4四半期早々に600万本を達成。会社計画を上回るペースで販売が進んでいる。今後、PDLCや無償アップデート等により、継続的に注目度を高めて本編の販売を長期にわたって伸ばしていく。

PDLCは、販売単価は本編に比べて低いが、利益率は高い。PDLCは、それ自体の収益貢献よりも、ユーザーリテンションに比重がある。

Q. 開発コストが増加傾向にあり、仕掛のアセットリスクが高まっているのではないかと懸念しています。

A. HD・SDとも、現在開発中のタイトルの開発コストは、いずれも適正水準にあると考えています。来期以降に発売を予定しているものについては、他社との競合状況など市場環境に配慮しながら、最適な発売タイミングを見極め、収益の最大化を目指します。SDタイトルについては、新規IPタイトルのパフォーマンスに不確定要因はあるものの、全体として、現時点では大きなアセットリスクは想定していません。

Q. 今後、自社エンジンを活用した効率的なゲーム開発を行っていくのか。

A. 今後、「FFXV」の開発によって完成した自社エンジンや「Unreal Engine4」などの汎用エンジンをタイトルの特性に応じて使い分け、効率的なゲーム開発を行っていく。

以上