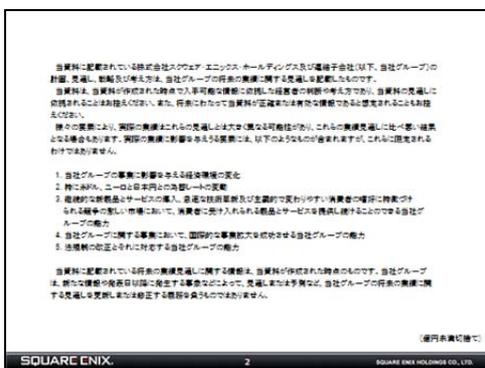




只今より株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス2018年3月期第1四半期(以下「当期」)の決算説明会テレフォンカンファレンスを開催いたします。

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 第1四半期 連結実績

(単位:億円)

	2017年3月期		2018年3月期			
	4-6月累計	通期実績	4-6月累計	前年同期増減	通期計画	前期増減
売上高	511	2,568	570	59	2,400 ~ 2,600	△168 ~ 32
営業利益	89	312	128	39	250 ~ 300	△62 ~ △32
営業利益率	17.4%	12.1%	22.5%	5.1pt	10.4% ~ 11.5%	△1.7pt ~ △0.6pt
経常利益	64	311	132	68	250 ~ 300	△61 ~ △11
経常利益率	12.5%	12.1%	23.2%	10.7pt	10.4% ~ 11.5%	△1.7pt ~ △0.6pt
親会社株主に帰属する四半期純利益	53	200	83	30	165 ~ 195	△35 ~ △5
減価償却費	16	62	11	△5	59	△3
設備投資額	15	69	15	0	78	9

当期の業績は、売上高 570 億円(前年同期比 11.3%増収)、営業利益 128 億円(同 43.9%増益)、経常利益 132 億円(同 106.1%増益)、親会社株主に帰属する当期純利益 83 億円(同 56.8%増益)となりました。

全体的に、前年同期比で増収増益という決算になりました。

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、2017年8月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2017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 第1四半期 報告セグメント**

(単位：億円)

	2017年3月期		2018年3月期		増減
	4-6月累計	4-6月累計	4-6月累計	4-6月累計	
売上高	511	570	511	570	59
デジタルエンタテインメント事業	375	441	375	441	66
アミューズメント事業	103	89	103	89	△14
出版事業	22	22	22	22	0
ライツ・プロパティ事業	14	21	14	21	7
消遣又は他	-3	-5	-3	-5	△2
営業利益	89	128	89	128	39
デジタルエンタテインメント事業	94	137	94	137	43
アミューズメント事業	8	6	8	6	△2
出版事業	5	5	5	5	0
ライツ・プロパティ事業	5	5	5	5	0
消遣又は他	-24	-26	-24	-26	△2
営業利益率	17.4%	22.3%	17.4%	22.3%	5.1pt
デジタルエンタテインメント事業	25.1%	21.1%	25.1%	21.1%	6.0pt
アミューズメント事業	7.8%	6.7%	7.8%	6.7%	△1.1pt
出版事業	22.7%	22.7%	22.7%	22.7%	0.0pt
ライツ・プロパティ事業	35.7%	23.8%	35.7%	23.8%	△11.9pt
消遣又は他	-	-	-	-	-

SQUARE ENIX 5

続いて、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 441 億円 (前年同期比 17.7%増収)、営業利益 137 億円 (同 44.9%増益) でした。内訳としては、HD 事業は減収増益となりました。前期に発売した「NieR:Automata」等の過去作ダウンロードを中心としたリピーター販売が好調であったことが増収増益要因です。MMO 事業は、「ファイナルファンタジーXIV」の拡張版の発売と、それに伴う課金会員数の増加により、増収増益となっています。スマートデバイス・PC ブラウザ等事業は、既存タイトルが引き続き好調に推移し増収増益となりました。

**報告セグメント別 業績の推移**

(単位：億円)

	2017年3月期				2018年3月期	
	4-6月累計	7-9月累計	10-12月累計	1-3月累計	4-6月累計	4-6月累計
売上高	511	551	837	667	570	570
デジタルエンタテインメント事業	375	407	679	528	441	441
アミューズメント事業	103	109	117	97	89	89
出版事業	22	22	27	27	22	22
ライツ・プロパティ事業	14	16	16	17	21	21
消遣又は他	-3	-4	-3	-2	-5	-5
営業利益	89	21	103	98	128	128
デジタルエンタテインメント事業	94	26	96	115	137	137
アミューズメント事業	8	12	15	0	6	6
出版事業	5	4	7	7	5	5
ライツ・プロパティ事業	5	5	4	5	5	5
消遣又は他	-24	-27	-21	-29	-26	-26

SQUARE ENIX 6

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無かったことから減収減益となりました。

出版事業は、コミック単行本の販売が堅調に推移し増収増益となりました。

**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月末	2017年6月末	増減	2017年3月末	2017年6月末	増減	
現金・預金	1,293	1,241	△52	現金・預金	142	133	△9
短期有価証券	260	235	△25	短期有価証券	84	87	3
たな卸資産	31	47	16	たな卸資産	61	60	△1
消耗資産	345	416	71	消耗資産	265	246	△19
その他	159	134	△25	その他	554	528	△26
資産合計	2,090	2,094	4	負債合計	65	72	7
有形固定資産	142	143	1	負債合計	619	600	△19
無形固定資産	47	48	1	純資産合計	1,857	1,892	35
繰上償却資産	158	170	12	繰上償却資産	38	33	△5
固定資産合計	348	362	14	固定資産合計	1,819	1,856	37
負債合計	2,438	2,457	19	負債合計	2,438	2,457	19

SQUARE ENIX 7

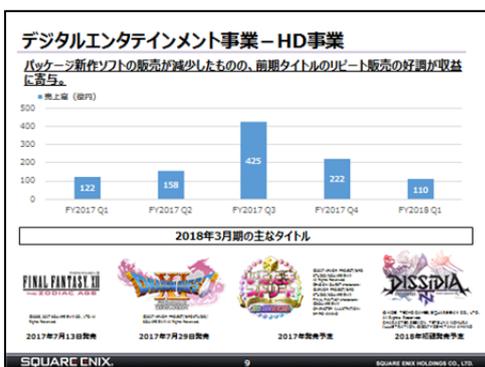
ライツ・プロパティ等事業は、「ファイナルファンタジーXIV」の拡張版に同梱したフィギュア等、キャラクターグッズの好調により、増収増益となっています。

当期の決算の概要は、以上の通りです。

**各事業の進捗状況**

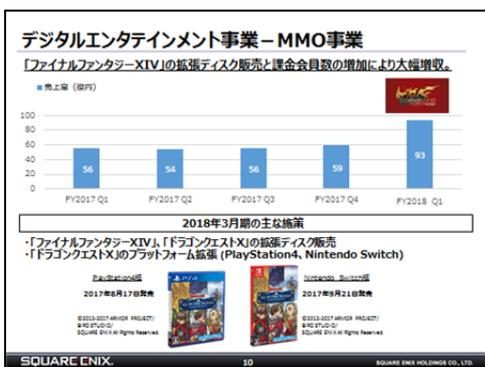
SQUARE ENIX 8

松田です。各事業の進捗状況についてご説明します。

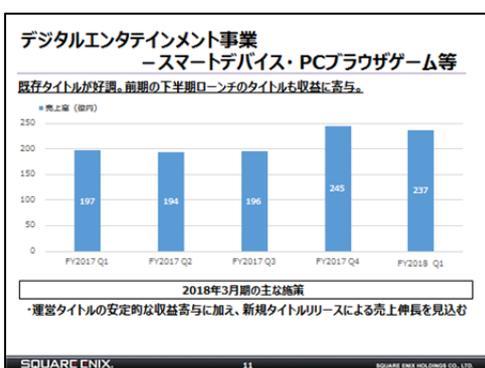


まず、デジタルエンタテインメント事業の HD 事業です。当期は大型の新作タイトルは有りませんでしたが、「NieR:Automata」のレポート販売が好調でした。また、7月13日発売の「FINAL FANTASY XII ザ ゾディアック エイジ」は、出荷の関係で一部の売上が当期に計上されており、発売日以降も販売は好調に推移しています。

7月29日発売の「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて」については、お客様からの評判も良く、ゲームの内容も高く評価されています。ニンテンドー3DS版に比較して PlayStation®4 版の販売が先行していますが、普及台数から考えると、今後、ニンテンドー3DS版の販売の伸長にも期待しています。



次に、MMO 事業です。今期発売の「FINAL FANTASY XIV」拡張版「紅蓮のリベレーター」は好調で、課金会員数も過去最高となり、今後の継続的な収益貢献に期待しています。また、今期は「ドラゴンクエスト X」の拡張版の発売も計画していますが、サービス開始から5周年となりますので、「FINAL FANTASY XIV」と同様に、一層の拡大を図りたいと考えています。



スマートデバイス・PC ブラウザゲーム等事業は、堅調に推移しています。MACHINE ZONE, INC.にライセンスした「FINAL FANTASY XV: A NEW EMPIRE」も6月にサービスを開始したため、ライセンス料収入が収益に寄与しています。

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。様々の要素により、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、2017年8月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2017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 —スマートデバイス・PCブラウザゲーム等—

運営中の主カテゴリー一覧

2014年1月 FINAL FANTASY RECORD Keeper	2014年9月 FINAL FANTASY RECORD Keeper	2015年6月 FINAL FANTASY RECORD Keeper	2015年10月 FINAL FANTASY RECORD Keeper	2016年12月 FINAL FANTASY RECORD Keeper	2017年3月 BRAVELY DEFAULT FAIRYS EFFECT
2016年4月 FINAL FANTASY RECORD Keeper	2016年11月 FINAL FANTASY RECORD Keeper	2015年9月 FINAL FANTASY RECORD Keeper	2015年10月 FINAL FANTASY RECORD Keeper	2017年2月 FINAL FANTASY RECORD Keeper	2017年6月 FINAL FANTASY RECORD Keeper

※年月はタイトルのサービス提供期間

次にアミューズメント事業です。アミューズメント機器は新規タイトルの発売が有りませんでした、店舗運営は堅調に推移しています。

新規タイトルの発売は、第2四半期以降を計画しています。

### アミューズメント事業

筐体販売は新規タイトルの販売がなかった一方で、店舗運営は堅調。

FINAL FANTASY RECORD Keeper	FINAL FANTASY RECORD Keeper	FINAL FANTASY RECORD Keeper	FINAL FANTASY RECORD Keeper
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------

次に、出版事業です。売上高は堅調に推移しています。デジタル販売の拡大に注力しており、計画通りに進捗しています。

### 出版事業

メディアミックスの効果によるコミック単行本の売上が堅調。

FINAL FANTASY RECORD Keeper	FINAL FANTASY RECORD Keeper	FINAL FANTASY RECORD Keeper	FINAL FANTASY RECORD Keeper
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------

次に、ライツ・プロパティ等事業です。今期は「ファイナルファンタジー」30周年に伴うキャラクター販売や「スクウェア・エニックス カフェ」等での物販が好調です。

### ライツ・プロパティ等事業

有力コンテンツのキャラクターグッズ販売が好調。

FINAL FANTASY RECORD Keeper	FINAL FANTASY RECORD Keeper	FINAL FANTASY RECORD Keeper	FINAL FANTASY RECORD Keeper
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------



最後に、中期的なテーマとして取り組んでいることについて説明いたします。

デジタル販売の強化については、当社グループの販売サイトのリニューアルや統合を秋に予定しており、本年度以降のデジタル販売の伸長を図ってまいります。

また、マルチプラットフォーム展開では、7月にヤフー株式会社がサービスを開始した「Yahoo!ゲーム ゲームプラス」に商品提供を始めました。今後も、マルチプラットフォーム戦略を積極的に展開してまいります。

今後のパイプラインに関しては「キングダムハーツIII」を2018年に発売することを発表しております。また今後のゲームショウ等で新規タイトルの発表を順次行っていきます。

2018年3月期の業績予想については、現時点では修正をいたしておりません。

## 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29)年3月期第1四半期決算説明会(テレフォンカンファレンス) 質疑応答

日時 : 2017年8月4日(金)18時00分~19時00分

回答者 : 代表取締役社長 松田洋祐

## 【質疑応答内容】

Q. 第1四半期の実績について、会社計画をどの程度上回ったのか。

また、上回った内容についても教えてほしい。

A. 今期は、会社計画に対して売上ベースで50億円程度上回っています。最も会社計画を上回ったのはMMO事業で、数十億円以上の増収でした。拡張版による増収効果を抑えめに見ていたことにより、次に計画を上回ったのはスマートデバイス・PC等事業です。

Q. MACHINE ZONE, INC.からのライセンス料収入は第2四半期以降も継続するのか。

A. ライセンス料収入は四半期毎に計上されますが、「FINAL FANTASY XV: A NEW EMPIRE」の売上高が一定の水準を上回れば、当社は追加のライセンス料収入を得ることができます。

Q. 「ドラゴンクエスト ライバルズ」の配信時期はいつか。

A. 配信時期は申し上げられませんが、βテストも終了して開発は順調です。

Q. スマートデバイス・PC等事業の営業利益率の上昇はMACHINE ZONE, INC.からのライセンス料収入によるものか。

A. MACHINE ZONE, INC.からのライセンス料収入は、売上高が全額利益となるため利益率の上昇要因の1つです。また、当社で運営を行っている主要なタイトルについては、既に初期開発費の償却が終了しているため利益率は改善しています。増益は、これらの積み上げによるものです。

Q. 第2四半期以降のスマートデバイス・PC等事業におけるアセットリスクはどの程度か。

A. アセットリスクをゼロにすることはできませんが、タイトルのリリース前にβテストを先行して行うことにより成功確率を高め、リスクを低減しています。

Q. 「ファイナルファンタジーXIV: 紅蓮のリベレーター」の今後のディスク販売の利益貢献は。

A. 拡張版ディスクの販売価格は、HDゲームに比べると相対的に安価ですが、ディスクの販売も利益貢献しています。ただし、ディスク販売よりも課金会員数の維持・増加の方が増益効果があります。

- Q. 第1四半期のHD事業における営業利益率は。また、第2四半期の営業利益率の見込みは。
- A. 第1四半期のHD事業の営業利益率は20%台半ばです。第2四半期は、「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて」の発売に伴う開発費の償却負担があるため、利益率は低下する見込みです。
- Q. 「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて」のダウンロード比率は。
- A. 現状、国内販売が中心の商品のため、欧米で販売するタイトルよりも相対的にダウンロード比率は低くなります。今後、ダウンロード比率が向上する可能性があるため、現時点での具体的な数字は申し上げられません。
- Q. 「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて」は会社計画の販売本数を達成する見通しか。また、販売価額の高いPlayStation®4版が好調ということで、売上高については会社計画を超えることが期待できるか。
- A. 販売本数については、計画の下限本数は達成できると考えています。計画の上限を目標にしていますが、これからのニンテンドー3DS版の販売動向次第と考えています。
- Q. スマートデバイス・PC等事業は、対前年同期比では増収だが対直前四半期では減収となっている。これは、季節要因によるものか、それとも売上が低迷したタイトルによるものか。
- A. 季節要因とイベント、プロモーション等の広告宣伝施策の実施タイミングによるものです。