



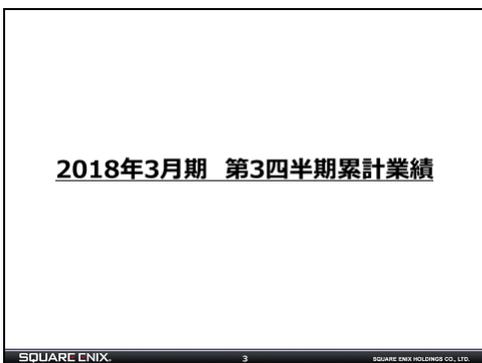
只今より株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス2018年3月期第3四半期(以下「当期」)の決算説明会テレフォンカンファレンスを開始いたします。

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状況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。



当期の業績は、売上高 1,880 億円(前年同期比 1.0%減)、営業利益 337 億円(同 57.2%増)、経常利益 347 億円(同 57.8%増)、親会社株主に帰属する四半期当期純利益 223 億円(同 30.9%増)となりました。

全体的に、前年同期比で減収増益という決算になりました。

2018年3月期 第3四半期累計 連結実績

(単位: 億円)

	2017年3月期		2018年3月期			
	4-12月累計	遡期実績	4-12月累計	前年同期増減	遡期計画	前期増減
売上高	1,900	2,568	1,880	△20	2,400 ~ 2,600	△168 ~ 32
営業利益	214	312	337	123	250 ~ 300	△62 ~ 12
営業利益率	11.3%	12.2%	18.0%	6.7pt	10.4% ~ 11.5%	△1.7pt ~ 0.6pt
経常利益	220	311	347	127	250 ~ 300	△61 ~ 11
経常利益率	11.6%	12.1%	18.5%	6.9pt	10.4% ~ 11.5%	△1.7pt ~ 0.6pt
親会社株主に帰属する四半期純利益	170	200	223	53	165 ~ 195	△35 ~ 5
減価償却費	46	62	39	△7	59	△3
設備投資額	51	69	58	7	78	9

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2月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2018年2月6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 第3四半期累計 報告セグメント

(単位: 億円)

	2017年3月期		2018年3月期		前年同期増減
	4-12月累計	1-3月	4-12月累計	1-3月	
売上高	1,900		1,880		△ 20
デジタルエンタテインメント事業	1,462		1,435		△ 27
アミューズメント事業	330		315		△ 15
出版事業	72		82		△ 10
ライツ・プロパティ事業	47		58		△ 11
消去又は全社	-11		-11		0
営業利益	214		337		123
デジタルエンタテインメント事業	217		363		146
アミューズメント事業	36		25		△ 11
出版事業	17		18		△ 1
ライツ・プロパティ事業	15		15		0
消去又は全社	-72		-85		△ 13
営業利益率	11.3%		18.0%		6.7p
デジタルエンタテインメント事業	14.9%		25.3%		10.4p
アミューズメント事業	11.1%		8.2%		△ 2.9p
出版事業	23.7%		22.2%		△ 1.5p
ライツ・プロパティ事業	33.1%		26.8%		△ 6.3p
消去又は全社	-		-		-

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 1,435 億円(前年同期比 27 億円減)、営業利益 363 億円(前年同期比 146 億円増)でした。

内訳として、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。一方で、「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ト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」、「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。また、2017 年 11 月に「ドラゴンクエストライバルズ」の配信を開始いたしました。

アミューズメント事業は、店舗運営が堅調に推移したものの、アミューズメント機器の新規タイトルの発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、コミック単行本の販売が好調に推移し、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。

当期の決算の概要は、以上の通りです。

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	7-9月	10-12月	1-3月	4-6月	7-9月	10-12月
売上高	511	551	837	667	570	750	560
デジタルエンタテインメント事業	375	407	679	528	441	579	416
アミューズメント事業	103	109	117	97	89	121	104
出版事業	22	22	27	27	22	33	26
ライツ・プロパティ事業	14	16	16	17	21	18	17
消去又は全社	-3	-4	-3	-2	-4	-3	-2
営業利益	89	21	103	98	128	129	79
デジタルエンタテインメント事業	94	26	96	115	137	128	97
アミューズメント事業	8	12	15	0	6	18	-1
出版事業	5	4	7	7	5	8	4
ライツ・プロパティ事業	5	5	4	5	5	6	3
消去又は全社	-24	-27	-21	-29	-26	-31	-27

SQUARE ENIX 6

連結貸借対照表 (要約)

(単位: 億円)

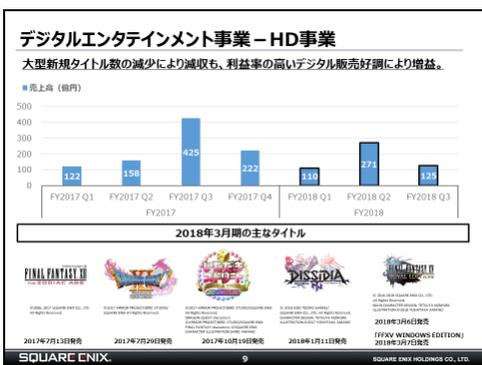
勘定科目	2017年3月期			2018年3月期		
	2017年3月期	2017年12月期	増減	2017年3月期	2017年12月期	増減
資産の部						
現金・預金	1,293	1,308	15	142	140	△ 2
受取手形・売掛金	260	243	△ 17	84	91	7
たな卸資産	31	38	7	61	44	△ 17
コナツク製作勘定	345	448	103	265	270	5
その他	159	104	△ 55	554	546	△ 8
流動資産合計	2,090	2,144	54	65	75	10
有形固定資産	142	158	16	619	622	3
無形固定資産	47	50	3	1,857	1,928	71
投資その他の資産	158	166	8	-38	-31	7
固定資産合計	348	374	26	1,819	1,896	77
資産合計	2,438	2,518	80	2,438	2,518	80
負債・純資産の部						
固定負債				65	75	10
負債合計				619	622	3
株主資本合計				1,857	1,928	71
純資産合計				1,819	1,896	77

SQUARE ENIX 7

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、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2月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2018年2月6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。

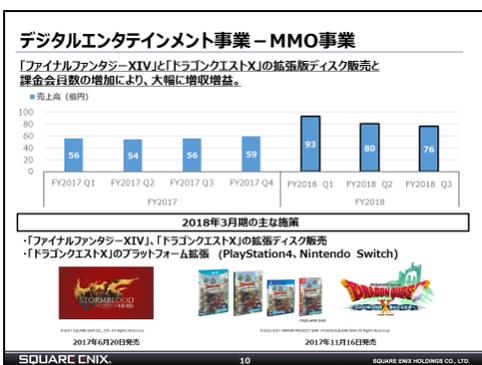


松田です。各事業の進捗状況についてご説明します。

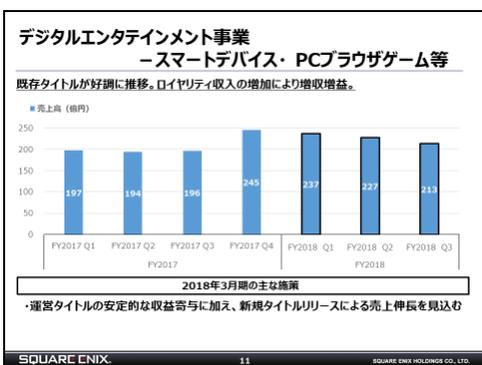


HD 事業は、大型新作タイトルの発売が無かったため、前期の第3四半期に比べると減収となりましたが、欧米の年末商戦でデジタル販売が好調に推移したことや、開発費の償却負担が減少したことから当期の営業利益率は大幅に改善いたしました。

デジタル販売の好調が利益貢献につながっており、当社のストックを十分に生かしたビジネスに手ごたえを感じ始めています。昨年 2 月に発売した「NieR:Automata」はその代表例です。



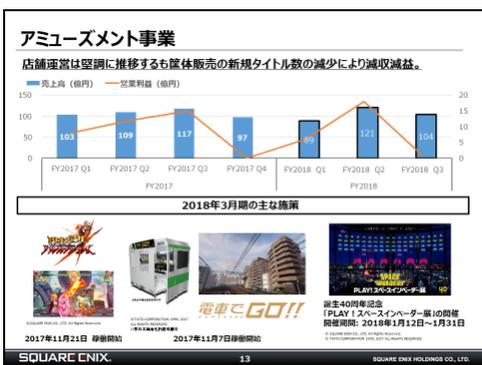
MMO 事業は、拡張版「ファイナルファンタジーXIV: 紅蓮のリベレーター」の月額課金収入が堅調に推移し、「ドラゴンクエスト X」の拡張版の発売によるディスク売上の増加したことで、収益は安定的に推移しています。



スマートデバイス・PC ブラウザゲーム等事業は、前四半期比で軟調に推移しました。2017年11月に「ドラゴンクエストライバルズ」のサービスを開始しましたが、カードゲームの特性上、新カードの販売時期に売上が大幅に増加し、そうでない時期は売上高が減少します。この点は今後の課題として取り組む必要があると考えています。

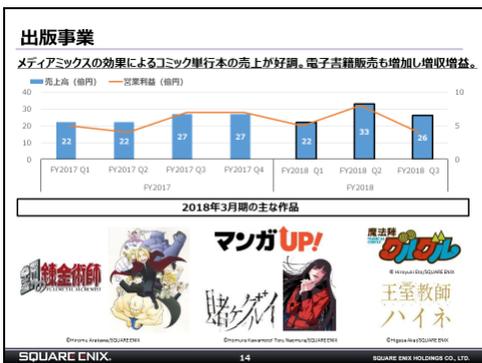


当事業の今期の通期売上高は 1,000 億円を目標としておりましたが、その達成は難しい状況になっています。来期以降は、タイトルのヒット率を上げることで通期売上高 1,000 億円超を目指したいと思います。



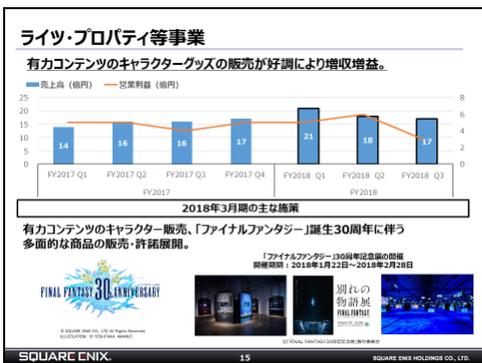
アミューズメント事業は、店舗運営が堅調に推移しましたが、筐体販売は好調だった前期の反動減で減収減益となりました。

11月に発売した「電車GO!!」は、コアなファンに高く評価されましたが、出荷台数は計画を下回りました。当タイトルは重要なIPであり、長く遊んでいただけるように今後様々な施策を考えています。



出版事業は、増収増益となりました。デジタル売上割合が順調に伸びています。「マンガUP!」向けのプロモーションを行い、登録者や DAU(デイリーアクティブユーザー)を増やすことが重要だと考えています。

新しい才能の発掘のため株式会社ピクシブとの協業を始めるなど新しい取り組みも行っています。また、出版コンテンツのスマホゲーム化での成功を来年度に向けた課題であると考えています。



ライツ・プロパティ等事業は前年同期比で増収となりました。「ファイナルファンタジー」30周年記念のイベントの活用により、キャラクターグッズ等の販売が好調に推移しています。

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2月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2018年2月6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。



最後に連結業績の見通しですが、現時点で業績予想修正は行いません。現在、来期以降のHD事業の大型タイトルの発売時期を検討しています。大型タイトルの販売時期は、販売本数や広告宣伝費に大きく影響を与える重要なポイントで、コンテンツ制作勘定の評価にも影響します。したがって、これらの点を慎重に精査する必要があると考え、第3四半期末での業績予想は据え置くことといたしました。配当政策に関しては、当社方針通り、連結配当性向30%で変更ありません。

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30)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) 質疑応答

日時 : 2018年2月6日(火)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3四半期(Q3)を第2四半期(Q2)と比較した場合、デジタルエンタテインメント事業の各サブセグメントの利益がどのように推移しているのか。

A. HD事業の利益率は、ほぼ変化がなかった。MMO事業については、Q2は拡張版の販売による会員数の増加等で50%弱の利益率となったが、Q3は平均的水準の40%弱に戻った。スマートデバイス・PCブラウザ等事業は、Q2にコンテンツ制作勘定の評価減を行ったため利益率が下がったが、Q3は20%超に回復している。

Q. モバイルゲームのヒット率が少し低下している印象があるが、来期以降のスマートデバイス・PC等事業で売上高1,000億円の達成に向けてどのような方策を考えているのか。

A. ゲームのヒット率を上げるには面白いゲームを制作する必要があるため、色々な企画を精査し積極的に投資を行っていく。また、日本で成功したゲームの海外展開を積極的に進めていく。

Q. コンテンツ制作勘定の評価減の影響がない場合、スマートデバイス・PCブラウザ等事業でQ2よりも利益率が低下しているのはなぜか。

A. 年末商戦に係る広告宣伝費がサービス展開・売上計上に先行して発生するため、当期の利益率は若干低下した。

Q. 「ディシディア ファイナルファンタジー NT」の売上が現時点では目標を下回っているということだが採算が取れるのか。

A. 初期販売については当初の期待に届いていないが、マルチプレイ中心のタイトルは販売後の施策が重要である。今後イベント等の施策でリピート販売を伸ばしていきたい。

Q. コンテンツ制作勘定がQ3末時点で400億円超となったが、今後評価減が発生するとしたら、どのセグメントで発生すると考えているか。

A. コンテンツ制作勘定の評価については、ゲームのクオリティや発売時期など全てを精査したうえで判断を行う。来期以降のHD事業の大型タイトル投入時期を競合他社の動向や発売時期を慎重に精査したうえで判断したい。スマートデバイス向けタイトルについては、運営が厳しいと判断されるもの

は評価減の対象となりうる。

Q. Q3でアミューズメント事業の利益水準が低下している要因は何か。

A. 「電車でGO!!」の筐体販売が当初の見込みを下回ったため、売上高に対して償却負担が大きくなった。

Q. Q3のHD事業のデジタル販売の状況は。

A. HD事業のデジタル比率は56%程度で、内訳は本編ゲームの比率が37%程度、追加コンテンツの比率が20%程度となる。Q3は、パッケージ販売の比率が高い大型タイトルの販売が無かったためデジタル比率が50%超となった。年末のセールが好調に推移したことで、デジタル比率の増加につながった。

Q. 「ファイナルファンタジー XV」の発売時にはモバイルゲームやMMO等での波及効果があったが、今期発売の「ドラゴンクエスト XI」についても同様の展開があるか。

A. 「ドラゴンクエスト XI」のアセットの利用や派生商品の展開は今後検討していきたい。今後の発表を見守って欲しい。