

SQUARE ENIX®

2017年3月期第2四半期

決算説明会

2016年11月8日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

当資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社(以下、当社グループ)の計画、見通し、戦略及び考え方は、当社グループの将来の業績に関する見通しを記載したものです。

当資料は、当資料が作成された時点で入手可能な情報に依拠した経営者の判断や考え方であり、当資料の見通しに依拠されることはお控えください。また、将来にわたって当資料が正確または有効な情報であると想定されることもお控えください。

様々の要素により、実際の業績はこれらの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。実際の業績に影響を与えうる要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

1. 当社グループの事業に影響を与える経済環境の変化
2. 特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動
3. 継続的な新製品とサービスの導入、急速な技術革新及び主観的で変わりやすい消費者の嗜好に特徴づけられる競争の激しい市場において、消費者に受け入れられる製品とサービスを提供し続けることのできる当社グループの能力
4. 当社グループに関する事業において、国際的な事業拡大を成功させる当社グループの能力
5. 法規制の改正とそれに対応する当社グループの能力

当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、当資料が作成された時点のものです。当社グループは、新たな情報や発表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、当社グループの将来の業績に関する見通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。

2017年3月期第2四半期累計業績

2017年3月期第2四半期累計 連結決算実績

(単位:億円)

	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
		構成比		構成比	
売上高	864	100%	1,063	100%	+200
営業利益	126	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
減価償却費	29	32	+3
設備投資額	24	32	+8

2017年3月期第2四半期累計 報告セグメント別

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 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	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 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	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%

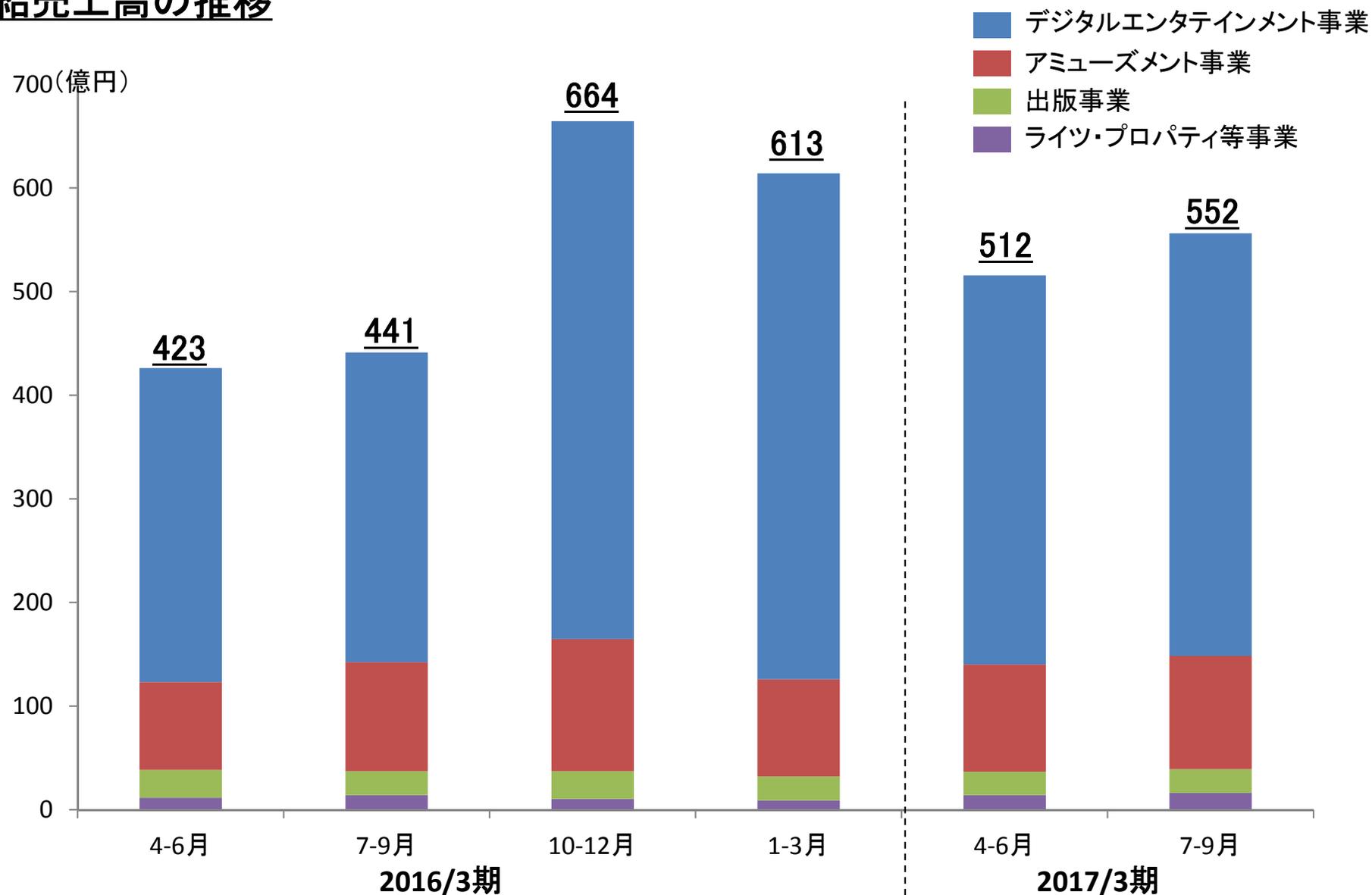
③対前年同期増減(①-②)

(単位:億円)

	デジタル エンタテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	181	23	△4	5	△4	200
営業利益	△8	△1	△1	2	△7	△15

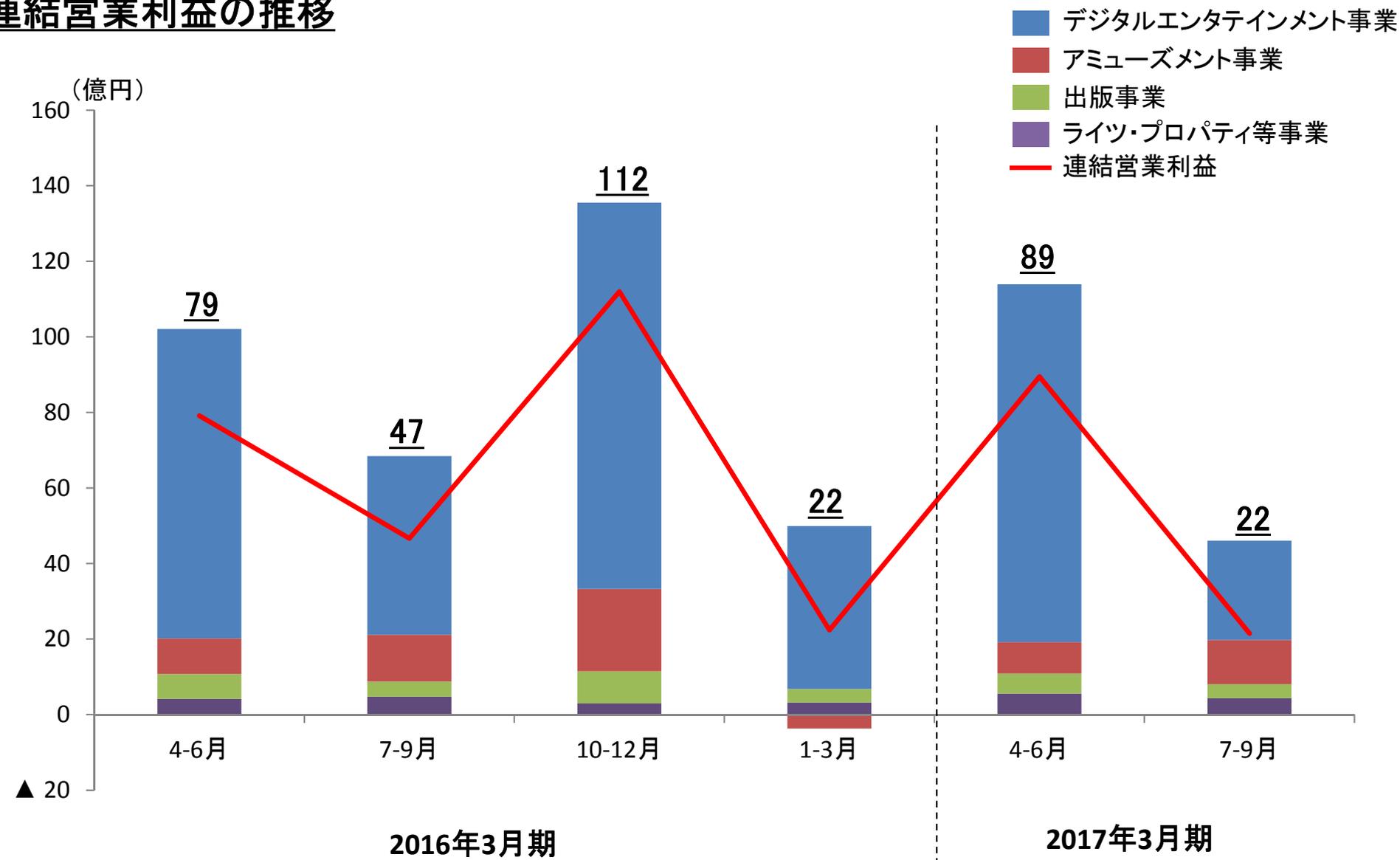
四半期毎の業績の推移

連結売上高の推移



四半期毎の業績の推移

連結営業利益の推移



四半期毎の業績の推移

・今四半期業績(3ヶ月)の Q on Q 減益要因

営業損益

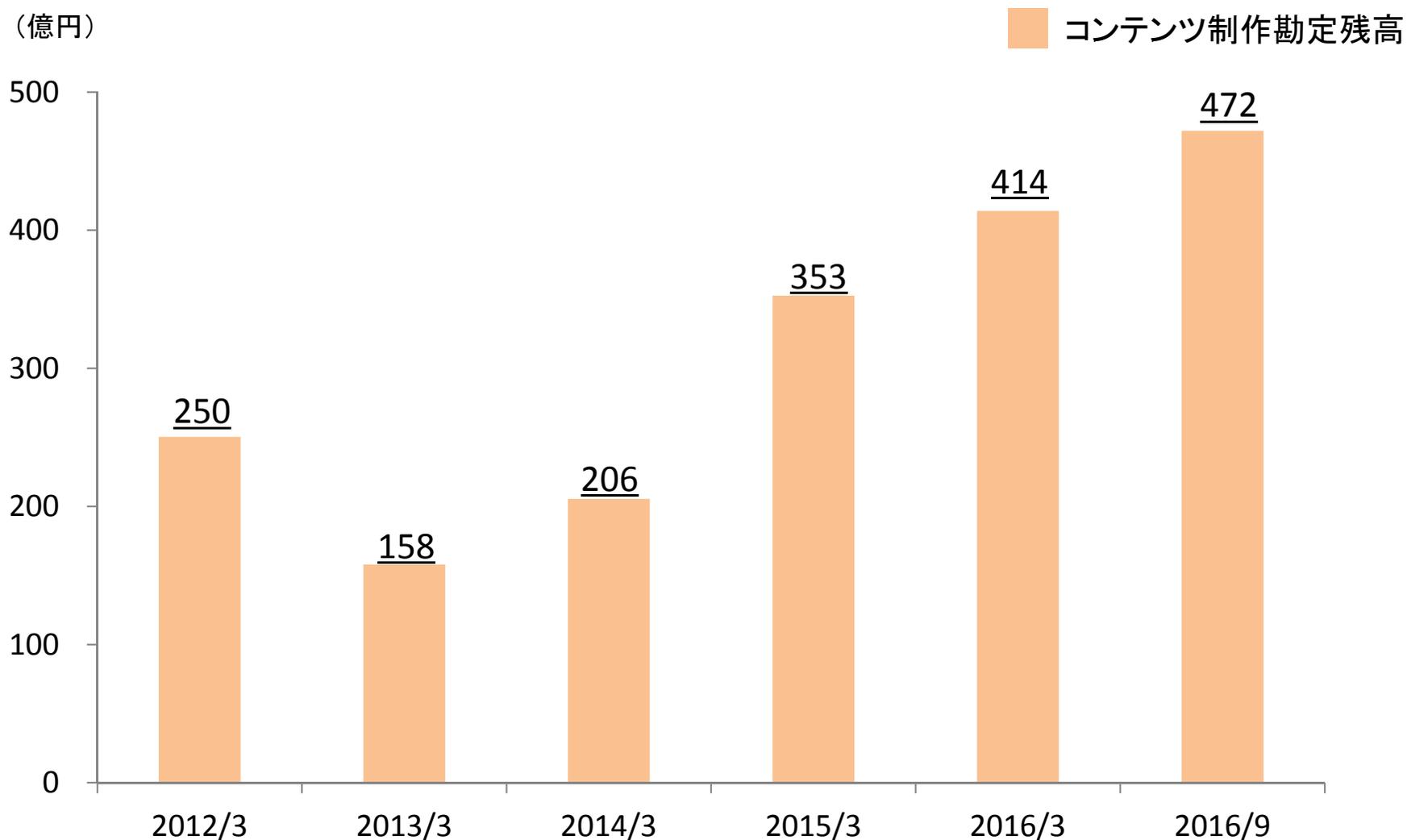
- ・ 新規大型タイトル発売による償却負担の増加。
(費用先行のため販売期間が短いと負担が大きい)
- ・ スマートデバイス・PCブラウザ向けゲーム等における
上期ローンチタイトルの実績が想定を下回った。
- ・ DEセグメント全般における広告宣伝費先行。

営業外損益

- ・ 為替差損(円高による)

コンテンツ制作勘定の推移

- ・当年度下期以降の大型タイトルの発売に向けて、コンテンツ制作勘定残高は増加。



各事業の進捗状況

デジタルエンタテインメント事業ーHD ゲーム

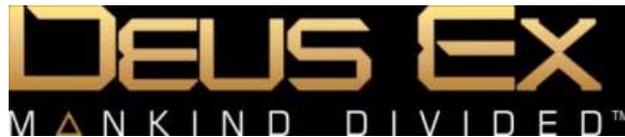
2017年3月期上期発売タイトル

「ドラゴンクエストヒーローズII 双子の王と予言の終わり」



© 2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

2016年5月27日
PS4, PS3, PS Vita



Deus Ex: Mankind Divided © 2016 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Eidos-Montréal.

※パッケージ販売は2017年1月31日

「ヒットマン」
エピソード配信
PS4, Xbox One, PC



Hitman ©2016 IO-Interactive A/S. All rights reserved. IO-INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO-Interactive A/S. HITMAN and the HITMAN logo are trademarks of Square Enix Limited.

「デウスエクス マンカインド・ディバイデッド」
2016年8月23日
PS4, Xbox One, PC

デジタルエンタテインメント事業ーHD ゲーム

2017年3月期下期発売予定タイトル

「ファイナルファンタジーXV」

2016年11月29日

PS4, Xbox One



© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

「ワールド オブ ファイナルファンタジー」

2016年10月27日

PS4, PS Vita

RISE OF THE
TOMB RAIDER

ライズ オブ ザトゥームレイダー



Tomb Raider ©2016 Square Enix Ltd. Published by Square Enix Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd.

「ライズ オブ ザトゥームレイダー」

2016年10月13日

PS4



© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA/YASUHISA IZUMISAWA

デジタルエンタテインメント事業ーHD ゲーム

2017年3月期下期発売予定タイトル



© 2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

「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」
2017年2月9日
ニンテンドー3DS



© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

「ニーア オートマタ」
2017年2月23日
PS4



© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ILLUSTRATION: TOMOMI KOBAYASHI

「サガ スカーレット グレイス」
2016年12月15日
PS Vita

「キングダム ハーツ HD 2.8
ファイナル チャプター プロローグ」
2017年1月12日
PS4

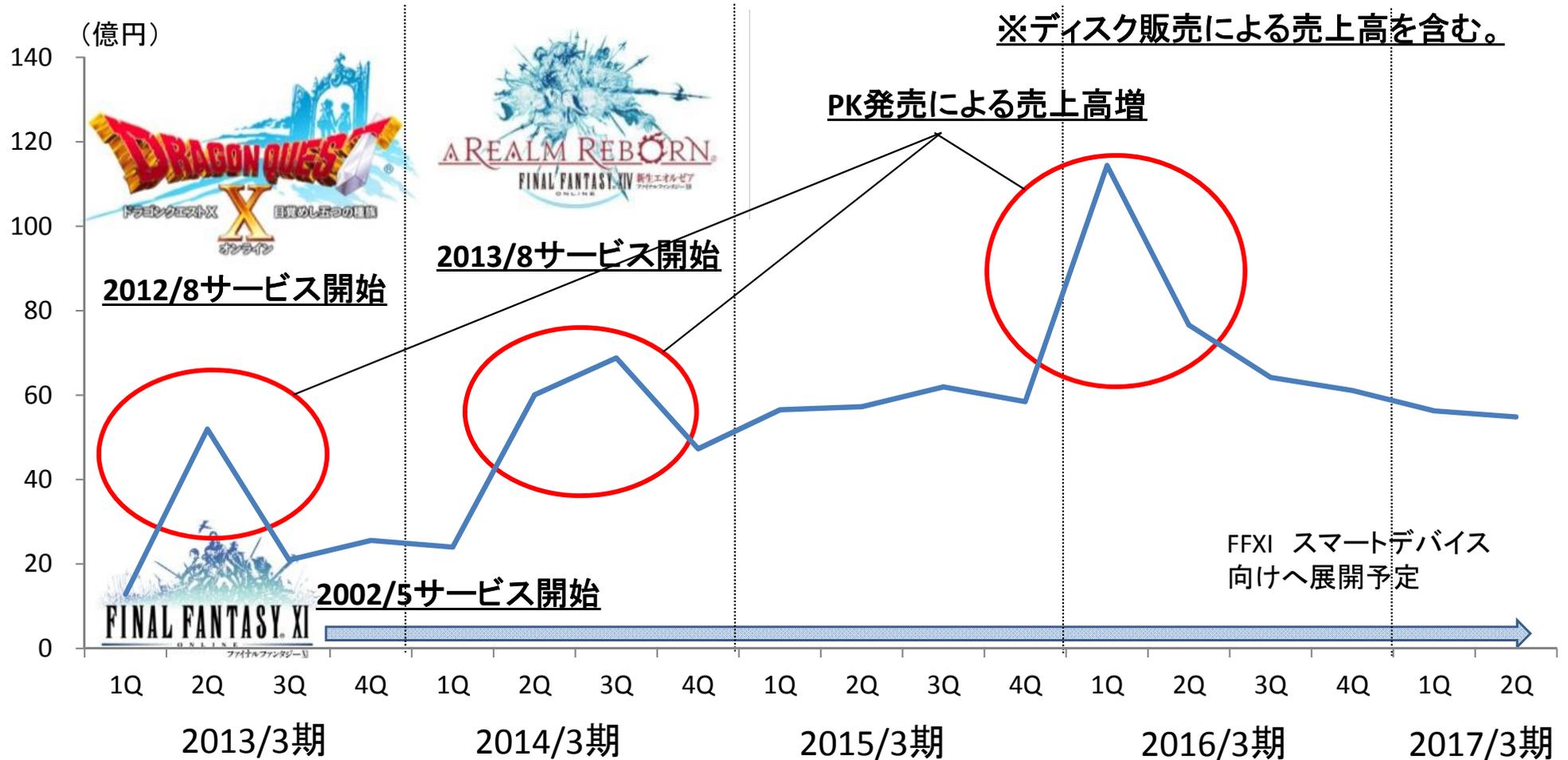


© Disney
Developed by SQUARE ENIX

デジタルエンタテインメント事業－MMO事業

四半期毎の売上高(※)推移

2018年3月期の拡張パッケージ発売までユーザーリテンションに注力。

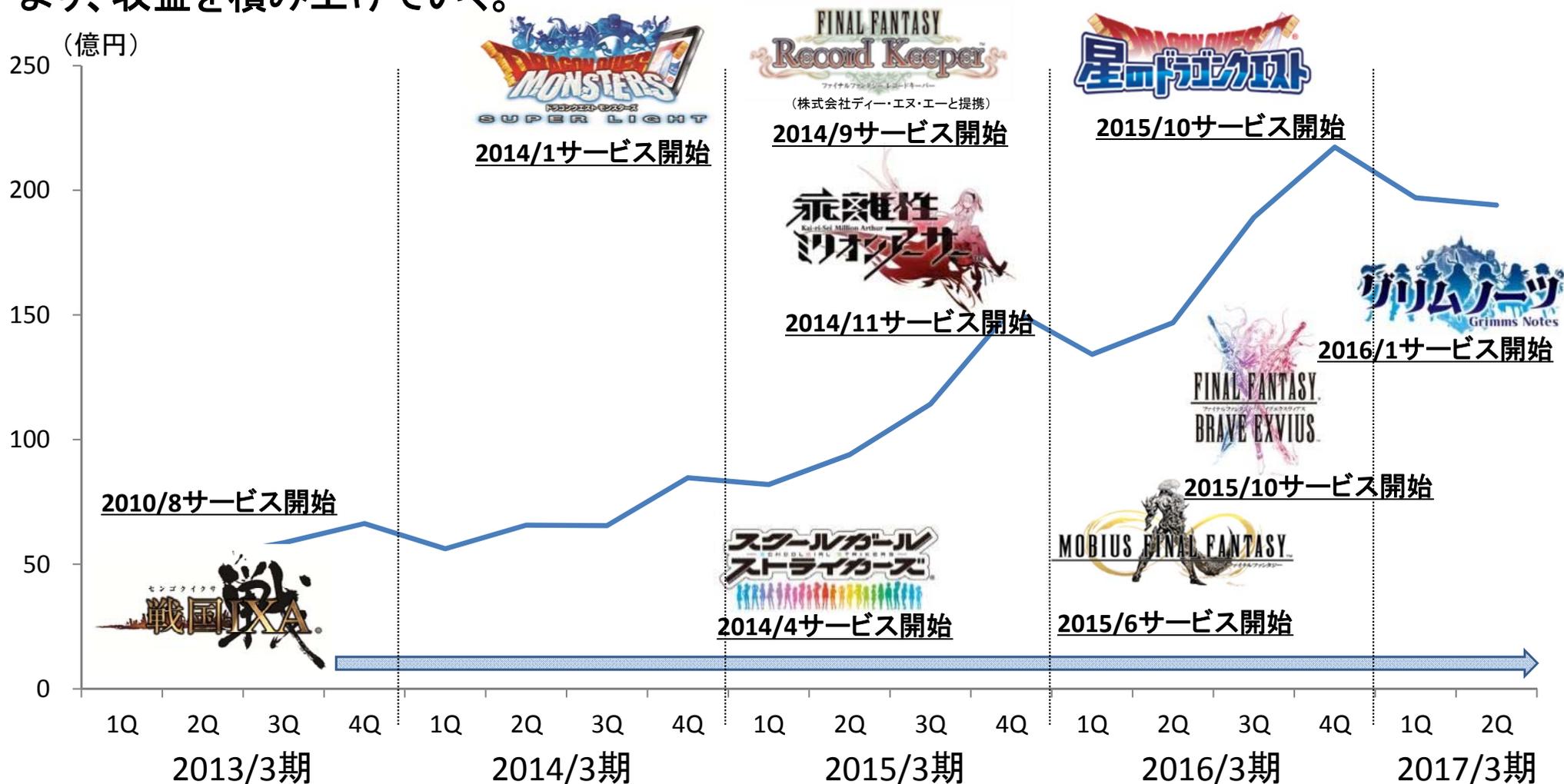


デジタルエンタテインメント事業

—スマートデバイス・PCブラウザゲーム等

四半期毎の売上高推移

前期にサービスを開始したタイトルが期初から収益に寄与。今後、新タイトルのローンチにより、収益を積み上げていく。



© 2010-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © 2014-2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © SUGIYAMA KOBO Developed by Cygames, Inc. © 2014-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © SQUARE ENIX CO., LTD. © DeNA Co., Ltd. © 2014-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © 2015,2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © 2015,2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd. © 2016 SQUARE ENIX All Rights Reserved.

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

～アプリ ランキング上位のタイトル名(2016年11月現在)～

2014年1月

2014年3月期



2014年4月

2015年3月期



2014年9月



2014年11月



2015年6月

2016年3月期



2015年9月



2015年10月



2016年1月



※年月は配信開始時期

© 2014-2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Cygames, Inc.

© 2014-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

©SQUARE ENIX CO., LTD. ©DeNA Co., Ltd.

© 2014-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © 2015,2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © Disney Developed by SQUARE ENIX

© 2015,2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © 2015,2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd.

© 2016 SQUARE ENIX All Rights Reserved.

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

2017年3月期下期配信開始予定タイトル

「キングスナイト -Wrath of the Dark Dragon-」

「ガーディアン・コーデックス」(配信済) 「スターオーシャン:アナムネシス」



© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Developed by tri-Ace Inc.



© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

「ディシディア ファイナルファンタジー
オペラオムニア」



© KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

「アカシックリコード」



© 2016 SQUARE ENIX / KADOKAWA
© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

「フレイム×ブレイズ」



© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

アミューズメント事業

- ・電子マネー決済の拡大や新規出店等により、店舗運営は好調に推移。



©TAITO CORPORATION 2016 ALL RIGHTS RESERVED.



©TAITO CORPORATION 2016 ALL RIGHTS RESERVED.



©2016 STORIA All Rights Reserved.
Powered by SQUARE ENIX

- ・2016年9月末時点で電子マネー設備は56店舗導入済み。FC店含め今後も拡大予定。

- ・2016年10月、池袋にゲームカフェ「STORIA」開店。ユーザーへのリアルなゲーム体験の提供。

「シアトリズム ファイナルファンタジー オールスターカーニバル」



©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by indieszero Co., Ltd.

出版事業

2017/3期上期はメディアミックス案件の端境期により減収減益。
下期以降、アニメ化等 メディアミックスに積極的に取組み。



©Yana Toboso/SQUARE ENIX

月刊『Gファンタジー』掲載作品

- ミュージカル
『ミュージカル「黒執事」～NOAH 'S ARK CIRCUS～』
2016年11月18日から公演予定
- 劇場版アニメ
『劇場版「黒執事 Book of the Atlantic」』
2017年1月21日公開予定



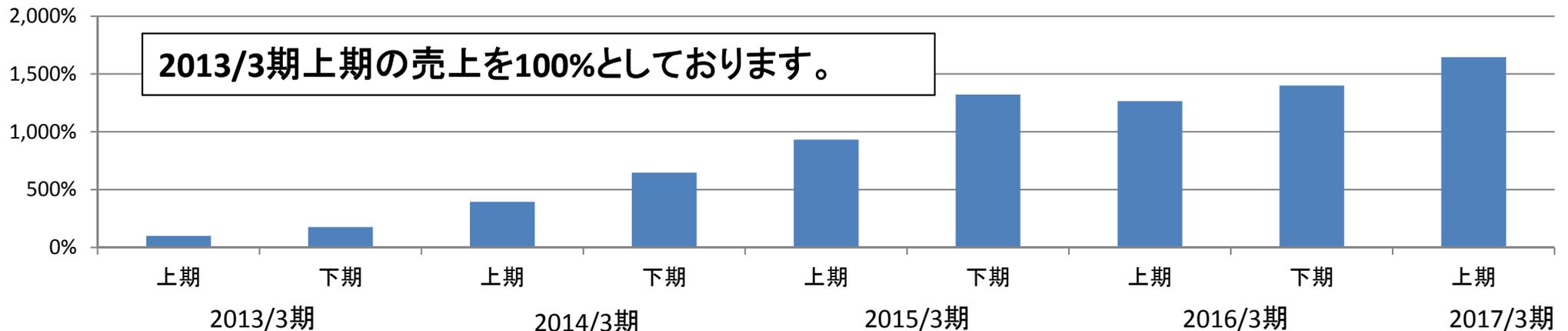
©mengo yokoyari/SQUARE ENIX

クズの本懐

月刊『ビッグガンガン』掲載作品

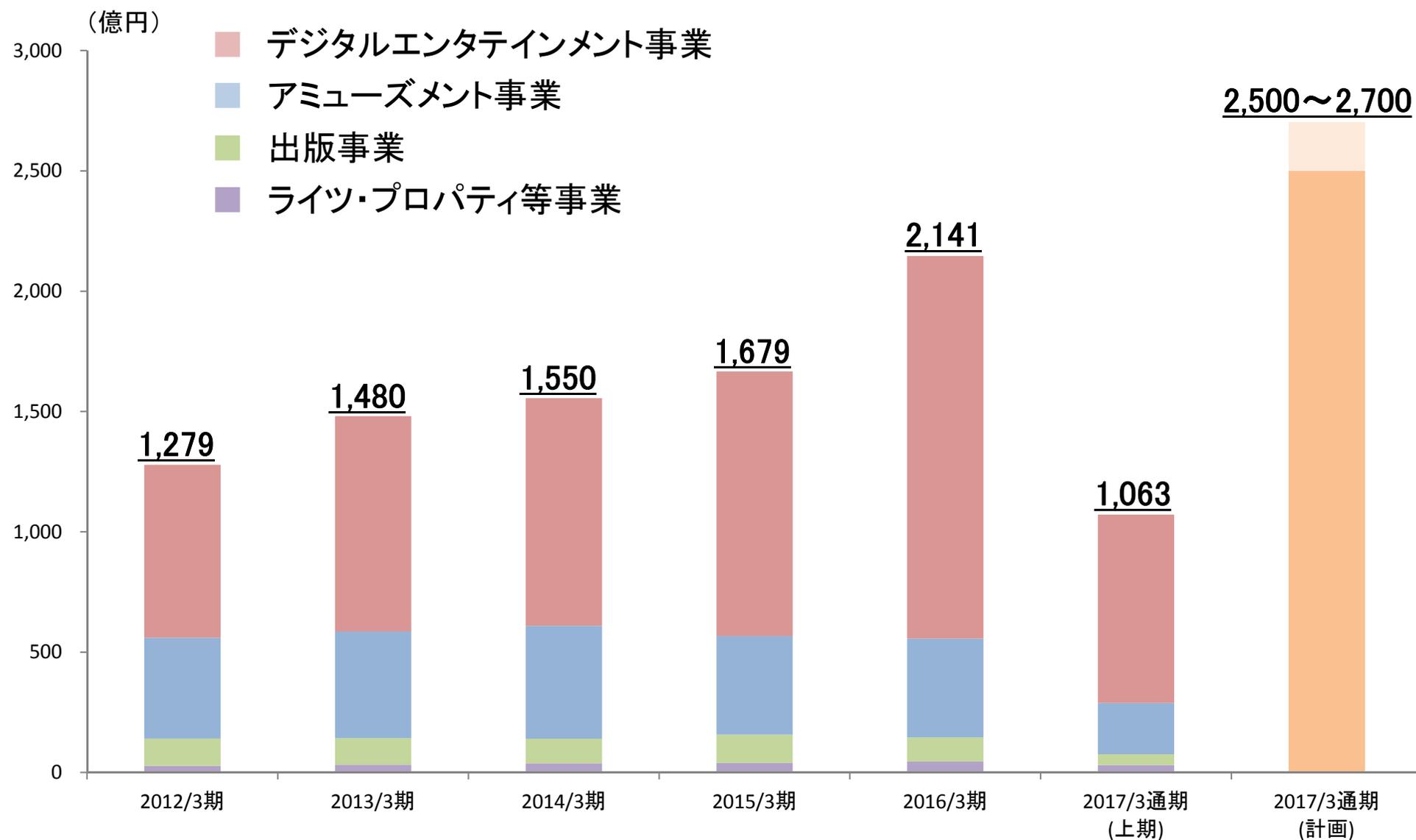
2017年1月よりTVアニメ放送予定

電子書籍事業の半期ごとの売上の成長状況

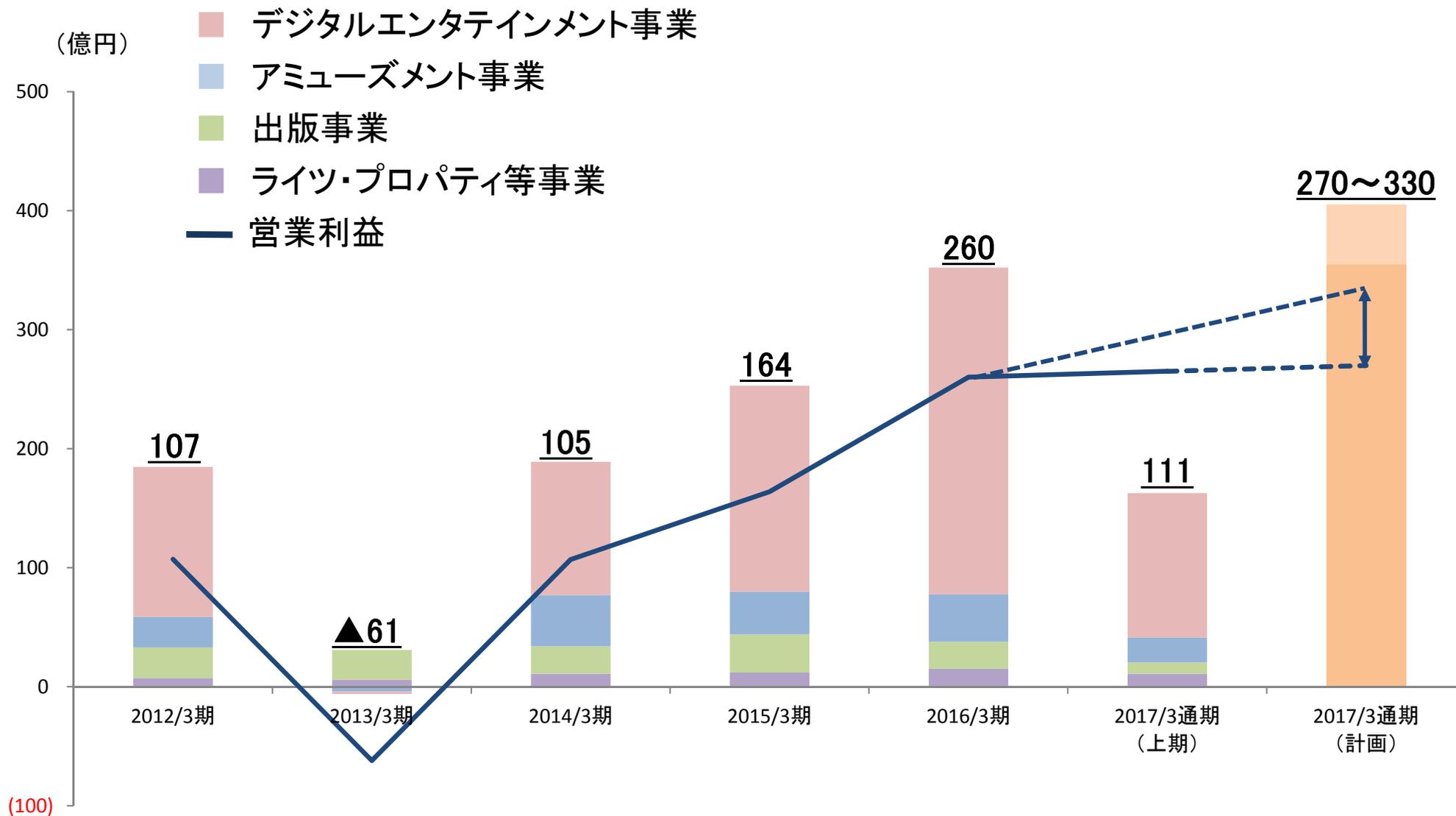


参考資料

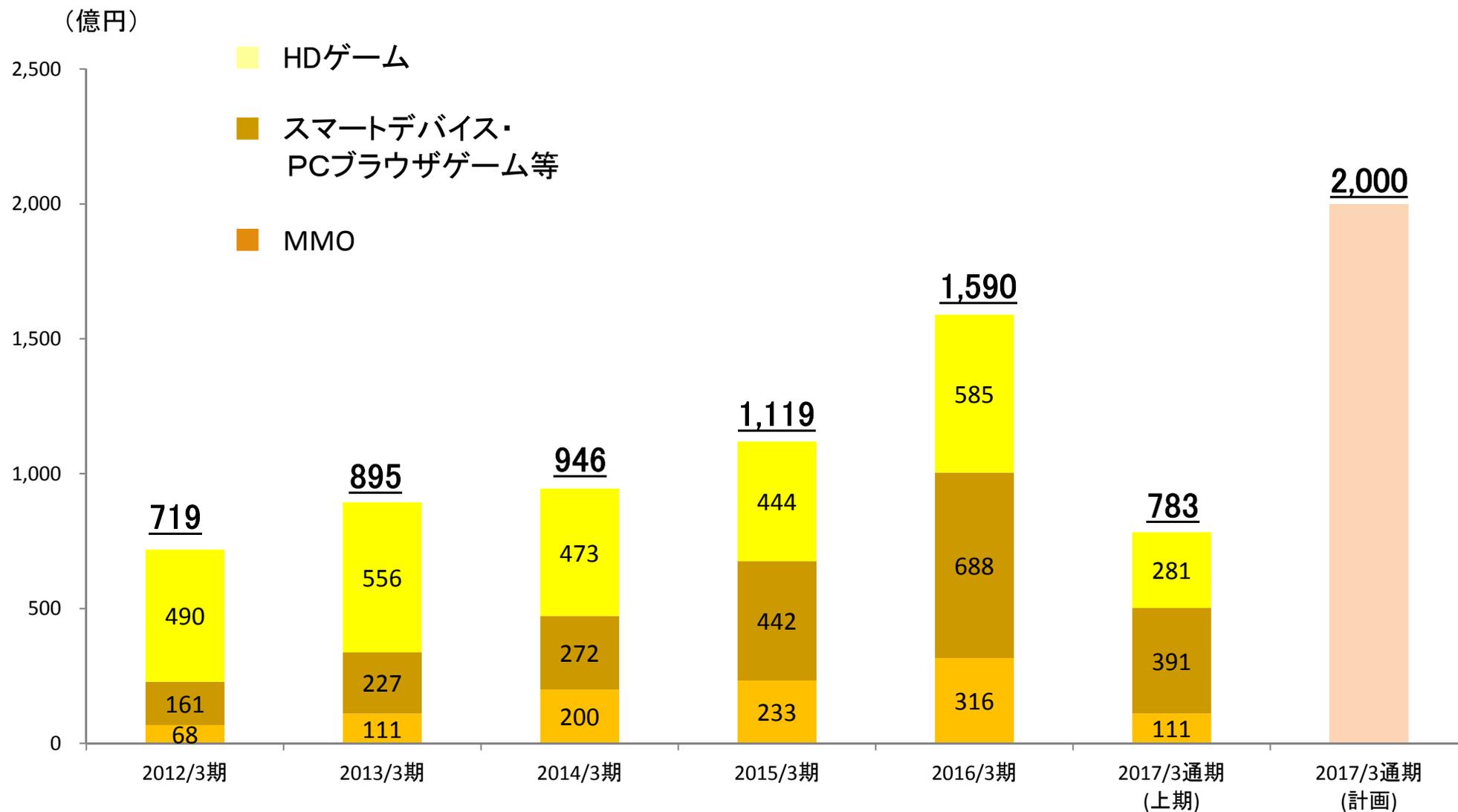
事業セグメント別売上高推移



事業セグメント別営業利益推移



デジタルエンタテインメント事業－売上高推移



2017/3期の計画値は、業績予想レンジの中間値(連結売上高:2,600億円)の場合の、デジタルエンタテインメント事業の売上高となります。

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＋当期と前期に発売されたタイトルの当期DL本数
 （前期より前に発売されたタイトルのDL本数は含まない。）

(万本)

地域	2015/9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	232	119	155
欧米	170	423	541	1,025
アジア他	18	43	47	115
計	382	698	707	1,294

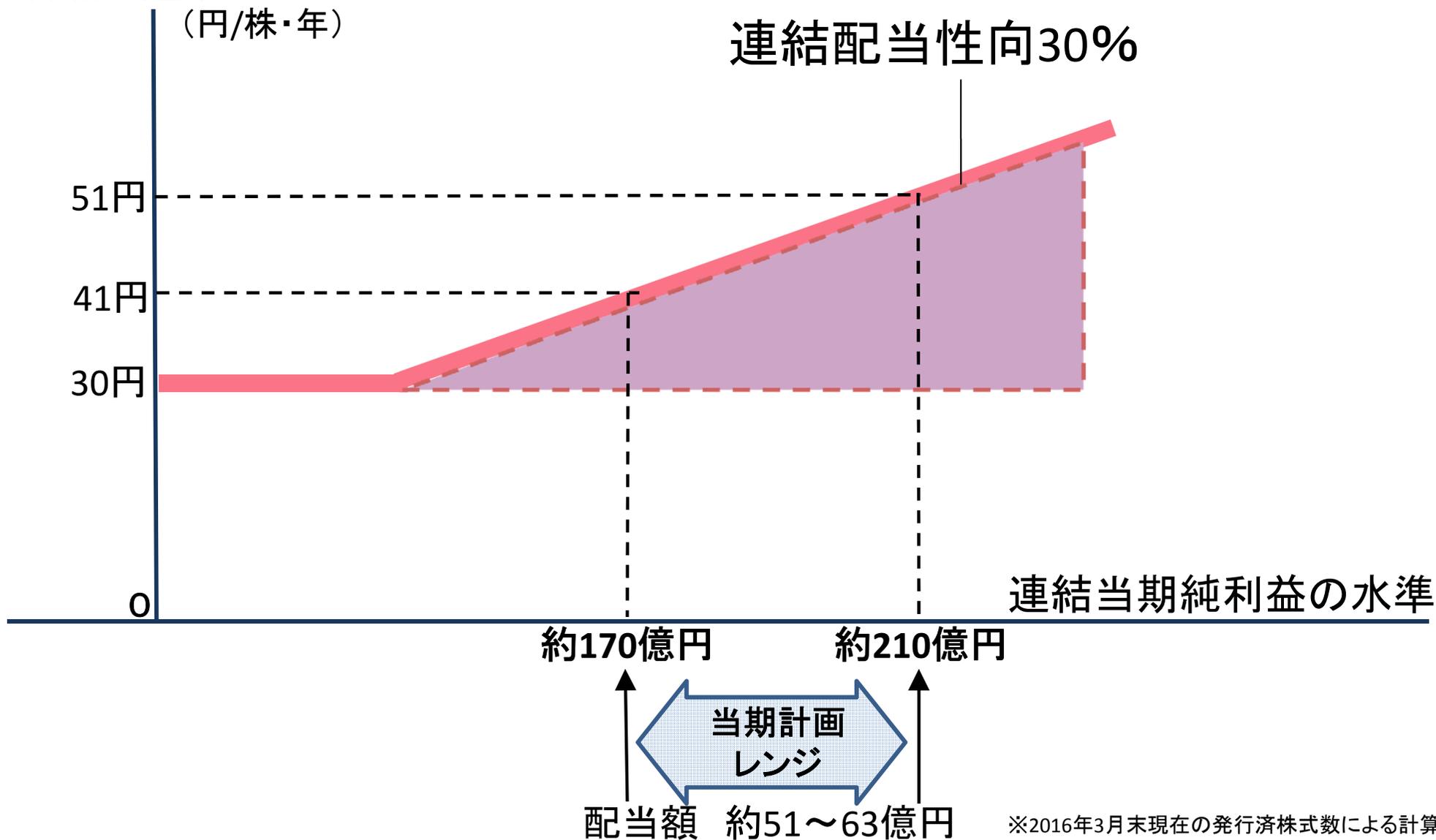
(※) 上記は、HDゲームとMMOに含まれるタイトルの販売本数。
 上記の販売本数には、当社がディストリビューターとなっているソフトの販売本数を含む。
 エピソード配信は1エピソードを1本としてカウント。

今期の配当方針

中間配当は10円/株

年間配当金額

(円/株・年)



SQUARE ENIX®

2017年3月期第2四半期
決算説明会

2016年11月9日：25ページを修正

2016年11月8日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.