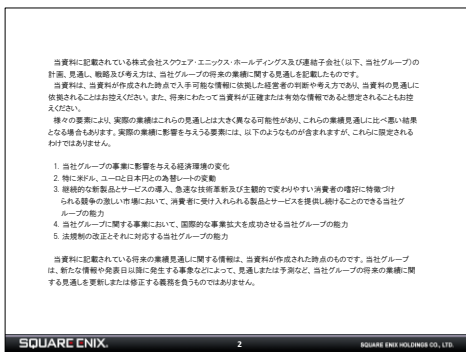




只今より株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2015年3月期（以下「当期」）の決算説明会を開催いたします。

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状況についてご説明いたします。



渡邊でございます。当期決算の概要をご説明します。



2015年3月期実績 連結決算実績

	2014年3月期		2015年3月期		対前年度 増減比
	額	増減比	額	増減比	
売上高	1,550	100%	1,679	100%	8.3%
営業利益	105	7%	164	10%	55.8%
経常利益	125	8%	169	10%	35.5%
当期純利益	66	4%	98	6%	49.0%

	2014年3月期	2015年3月期	対前年度 増減
減価償却費	66	69	3
設備投資額	54	60	7
期末従業員数	3,581人	3,864人	283人

SQUARE ENIX

4

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

当期の業績は、売上高 1,679 億円、営業利益 164 億円、経常利益 169 億円、当期純利益 98 億円と、増収増益の決算となりました。

2015年3月期実績 報告セグメント別

①2015年3月期 報告セグメント (単位:億円)						
	デジタル エンターテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライブ・ プロパティ 事業	関連又は会社	連結
売上高	1,119	407	115	40	△3	1,679
営業利益	173	36	32	12	△89	164
営業利益率	15.4%	8.9%	28.1%	29.0%	-	9.8%

②2014年3月期 報告セグメント (単位:億円)						
	デジタル エンターテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライブ・ プロパティ 事業	関連又は会社	連結
売上高	946	470	102	38	△5	1,550
営業利益	107	45	23	11	△81	105
営業利益率	11.3%	9.6%	22.4%	29.5%	-	6.8%

③対前年度増減(①-②)						
	デジタル エンターテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライブ・ プロパティ 事業	関連又は会社	連結
売上高	174	△62	13	2	2	129
営業利益	66	△9	9	0	△8	59

SQUARE ENIX

5

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

こちらが、セグメントごとの実績です。

デジタルエンターテインメント事業は、売上高 1,119 億円、営業利益 173 億円で増収増益となっています。

デジタルエンターテインメント事業の内訳である、HD ゲーム、MMO、スマートデバイス・PC ブラウザゲーム等の3つの分野は、いずれも好調でした。

HD ゲームは、大型タイトルが無かったものの、『ファイナルファンタジー 零式 HD』、『キングダムハーツ -HD 2.5 リミックス-』、『ドラゴンクエストヒーローズ』等の中堅タイトルがヒットした一方、欧米における本編ダウンロードを中心とした過去作のリピート販売が好調でした。

MMO は、『ファイナルファンタジーXIV』、『ドラゴンクエスト X』が中心ですが、いずれも運営が好調でした。『ファイナルファンタジーXIV』は、2013年8月からサービスを開始していますので、当期は初めて通期でフルに寄与しています。

スマートデバイス・PC ブラウザゲーム等は、『戦国 IXA』が引き続き好調に推移したほか、『ドラゴンクエストモンスターズスーパーライト』、『スクールガールストライカーズ』、『乖離性ミリオンアーサー』、および株式会社ディー・エヌ・エーとの提携による『ファイナルファンタジーレコードキーパー』の4タイトルが恒常的にランキング上位に入っており、大きく貢献しました。

アミューズメント事業は、売上高 407 億円、営業利益 36 億円で、減収減益となっています。

消費税率の引き上げがありました。価格を据え置いたことや、ショッピングセンターの集客が厳しかったため、そこに入っているゲームセンターも影響を受けています。また、2014年3月期は『ロード オブ ヴァーミリオンⅢ』などのアーケードゲーム機器販売が好調でしたが、当期はそのような機器の発売がありませんでした。それらの結果、減収減益となりましたが、厳しい環境の中、効率的な店舗運営に努めた結果、36億円の営業利益を確保しています。

出版事業は、売上高115億円、営業利益32億円で、増収増益となっています。テレビアニメ化した『ばらかもん』、『月刊少女野崎君』、『アカメが斬る!』等のコミック単行本の販売が好調でした。

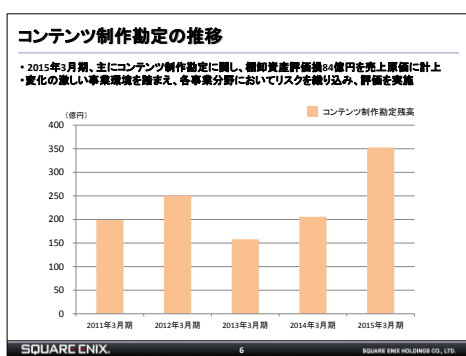
ライセンス・プロパティ等事業は、売上高40億円、営業利益12億円で、増収増益となっています。自社コンテンツに加え、他社コンテンツの許諾を受けて、キャラクターグッズの商品化を推し進めています。

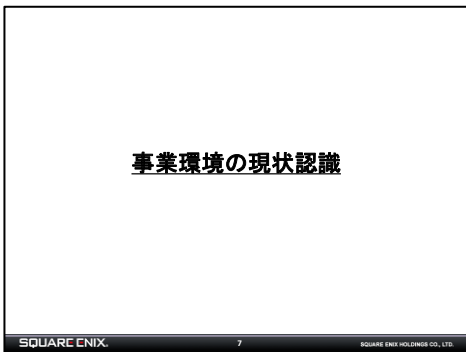
これらの結果、連結合計で増収増益となっています。

こちらは、コンテンツ制作勘定の残高です。

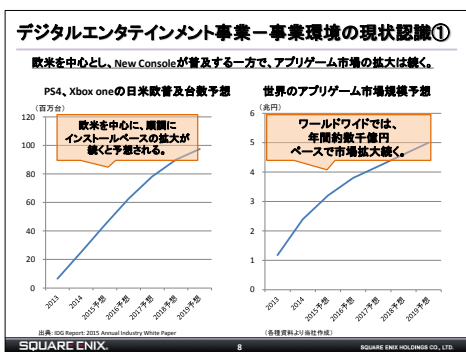
当期の期末残高が351億円となっており、棚卸資産評価損を84億円計上しています。

以上が当期決算のご説明です。



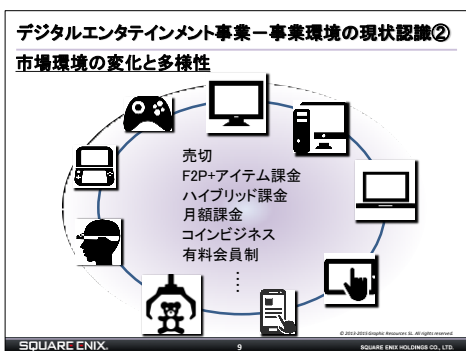


社長の松田でございます。
私から、今後の事業見通し及び展開についてご説明いたします。



家庭用ゲーム機市場においては、欧米を中心に、特に PS4 が好調ようですが、PS4、Xbox One とともに拡大が続けると認識しています。国内市場においては、当社が『ドラゴンクエストヒーローズ』、『FINAL FANTASY XV』体験版を付加した『ファイナルファンタジー零式 HD』を発売し、ある程度の普及を牽引しましたが、今後とも、欧米市場を中心に拡大していくと考えています。

スマートデバイス市場についても、継続して拡大基調になっています。但し、参入者も増加しており、国内市場を中心に競合が多く、非常に激しい競争環境にあると認識しています。



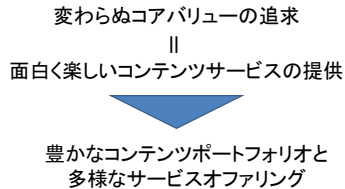
ネットに接続された多様なデバイスが存在し、ビジネスモデルも多様化しているということは、一般的な認識ではないかと思います。

また、AR（拡張現実）、VR（仮想現実）のデバイスも実用化される段階になっています。我々も興味深く見守っており、様々な取り組みを考えています。

市場環境の変化は激しく、多様性は増していくので、事業見通しは立てにくい環境になっていると考えています。

デジタルエンタテインメント事業—事業環境の現状認識③

不断に変化する事業環境の中



SQUARE ENIX

10

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

そのような環境下であって我々が取り組むべきことは、面白く楽しいコンテンツサービスの提供という当社のコアバリューの追求であり、これは、事業環境がどう変わろうが変わりません。

そのためには、先ほど申し上げた環境変化に対応できる豊かなパイプラインを保持し、新しいサービス・コンテンツを提供していくことが重要です。

デジタルエンタテインメント事業—IPの考え方

- ① 既存IPの強化・リポート
(コンソール・スマートデバイスを両輪として)
- ② 新規IPの創出
- ③ 他社とのパートナーシップ

SQUARE ENIX

11

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

IP戦略については、大きく3点あります。

第一に、既存IPの強化と再活性化です。これまでに我々が育んできた大きなコンテンツ群を、今の時代にどう活かすのかということに注力したいと考えています。プラットフォームとしては、家庭用ゲーム機とスマートデバイスを両輪としてと考えています。片方だけでは不十分で、両方活かして、新しい時代に合ったゲームコンテンツ/サービスを提供できると考えています。

第二に、新規IPの創出です。現段階では具体的なことは申し上げられませんが、実験的なプロジェクトも含めて様々な取り組みを行っています。当社は、これまで、家庭用ゲーム機、スマートデバイス、PC、出版など、様々なプラットフォームでIPを生み出してきましたので、そのような強みを活かして、2016年3月期は積極的に新規IPの創出に取り組んでいきます。

第三は、他社とのパートナーシップです。これだけ環境変化が激しくなると、自社単独で全て行うという方針は、機会損失が大きいと考えています。協業を通じて自社にはない他社の強みを活かしつつ、大きなビジネスにしていきたいと考えています。具体例として、『ドラゴンクエストヒーローズ』があります。これまで本格的なアクションRPGには取り組んでこなかったのですが、コーエーテクモゲームズさんと協業させていただくことで、ドラゴンクエストの新しいスタイルを創造することができました。

今回の成功事例から、国内に限らず海外においてもこういった他社との協業を増やしていきたいと考えています。

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。)

地域()	2015/3		2015/3		2016/3		2016/3	
	実績	販売方法	実績	販売方法	計画	販売方法	計画	販売方法
日本	401		476		420		480	
北米	605		759		770		1,020	
欧州	312		505		470		740	
アジア他	30		56		20		20	
計	1,347		1,796		1,680		2,260	

注: 上記は、GOTYとHD版を含む各タイトルの販売本数を示す。上記の数字の中には、前記のタイトルと関係のないタイトルの販売本数も含まれる。

SQUARE ENIX 12 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

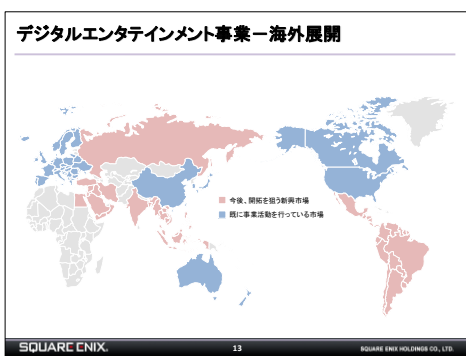
デジタルエンタテインメントの地域別販売本数です。

当期中間決算の際も申し上げましたが、ゲーム本編のダウンロード販売の数量が大きくなってきており、従来のディスクのみの販売本数の開示から、当期と前期に新たに発売されたタイトルのダウンロード本数を含めて開示していくことにしました。

ダウンロードによる販売割合が増加しますと、従来の初期出荷に依存した販売から、よりロングテールでの販売になっていきます。例えば、『トゥームレイダー』は、ゲーム本編の販売の後に、GOTY (Game Of The Year) 版、HD リマスター版、PDLC を含んだ完全版などを出しており、2回3回と販売を行うことで、収益貢献が長く続いています。

そのようなことが可能な強力タイトルを開発できれば、ロングテール・ロングライフで収益機会を獲得できます。ダウンロードの販売割合はますます増加する傾向にありますので、当社にとっては有利になると考えています。

さらに、ゲームのストリーミングサービスも進化しており、今後のサービスの目玉になってくると考えています。

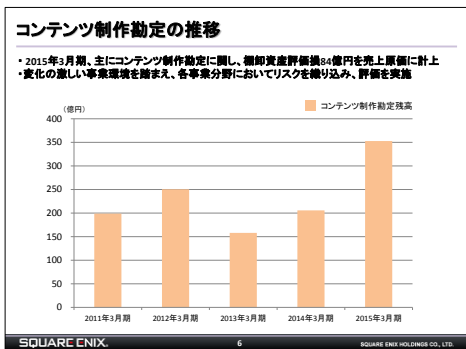


当期中間決算の際にもお示しした世界地図ですが、赤い部分がまだ当社が参入できていない地域です。

特に、南米は、モバイルゲームに加えて家庭用ゲームも盛り上がってきており、消費市場として、今後有望です。

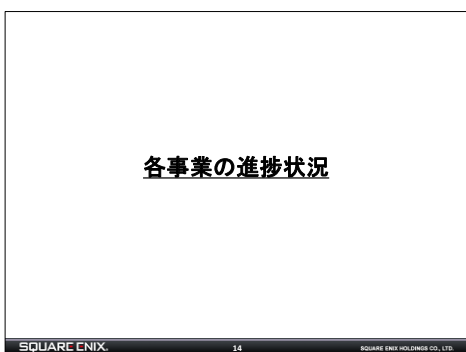
また、ロシアは、オンラインゲーム、特に F2P のオンライン PC ゲームの盛んな地域です。

今後は、これらの地域への展開を積極的に進めていく考えです。



コンテンツ制作勘定の評価減ですが、各事業分野におけるリスクを織り込み、84億円を計上しています。

HDゲーム・スマートデバイス向けゲーム等をはじめとした各事業分野の競争環境が激しくなっていますので、収益のボラティリティが高まっています。会計的には、変動幅のうち、ダウンサイド・リスクを考慮する必要がありますので、コンテンツ制作勘定を中心とした棚卸資産評価損84億円を織り込みました。



次に、各事業の進捗状況をご説明します。



まず、デジタルエンタテインメント事業のHDゲームです。2016年3月期は、欧米市場向けタイトルが中心となります。下期に、大型タイトルを相次いで発売します。6月のE3は他社の大型タイトルの発表が予想されるなど、競争環境は激しいと考えています。我々としては、他社の大型タイトルに十分対抗できるタイトル群だと思っていますが、後ほどご説明する通り、2016年3月期業績計画には、保守的に織り込んでいます。個々のタイトルは良く仕上がっているのので、計画を大きく上回るレベルを目指していきたいと考えています。

デジタルエンタテインメント事業—HDゲーム

この他にも、大型タイトルを含むラインナップを続々発表予定

こちらは、4月に発表した『デウスエクス』です。今度のE3の自社カンファレンスでは、これらに加えていくつかのタイトルを新たに発表する予定です。

『ドラゴンクエストヒーローズセカンド』や『スターオーシャン5』については、先ほどご説明した既存IPの強化・再活性化という意義も含まれますが、こういったIPを多面的に展開していきたいと考えています。

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=安定収益基盤の確立に成功 ※ディスク販売による売上高を含む。

2016/3期 追加拡張ディスク発売
ドラゴンクエストX 4月発売済、ファイナルファンタジーXIV 6月発売予定
ファイナルファンタジーXIV 2015年 韓国展開を予定

MMO事業です。四半期ごとの売上高をグラフ化しましたが、デコボコしているのは、ディスク販売の売上高が含まれているためです。ディスクの発売があると、売上高が一時的に大きく増加するという点にご留意ください。ディスク販売を除けば、MMOの課金収入は順調に増加しており、『ドラゴンクエストX』、『ファイナルファンタジーXIV』は安定的に利益をもたらし、業績の下支えをしています。2016年3月期については、4月に『ドラゴンクエストX』(発売済)、6月に『ファイナルファンタジーXIV』の追加ディスクを発売いたします。追加ディスク発売により、既存のお客様の維持と新たなお客様の獲得を行いたいと考えています。

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

四半期毎の売上高推移=ヒットタイトルをコンスタントに出した事により、順調に拡大

今後、続々と新作アプリを投入予定

スマートデバイス・PCブラウザゲーム等の四半期ごとの売上高推移です。季節要因による増減はありますが、全体的に大きく成長してきています。

当期は、多くのタイトルをランキング上位に打ち込むことができ、一定の成果を出せたと考えています。

他方、多くのタイトルを上位に打ち込もうとすると、運営面で固定費等の負担が重くなるという問題もあります。

このバランスを取り、効率的に運営しつつ上位に多くのタイトルを打ち込んでいくということが、我々の重要な課題です。

2016年3月期も、新しいタイトルを順次、投入していきませんが、ヒットするかどうかは、投入してみないと分からない難しい環境になっています。その意味では、スマートデバイ

ス向けのゲームも HD ゲームと同様、ボラティリティが高いと言えます。

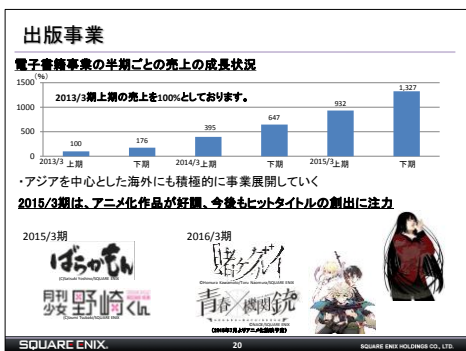


当期のアミューズメント事業は、消費税率の引き上げが大きく影響しました。

しかし、従前より不採算店舗の見直しに取り組んできたので、店舗運営の効率化である程度吸収できました。アミューズメント市場全体は縮小傾向ですが、最近では非常にいい店舗を獲得することができるようになってきています。残存者利得の獲得という点からも、業績面では堅調に推移させることができると考えています。

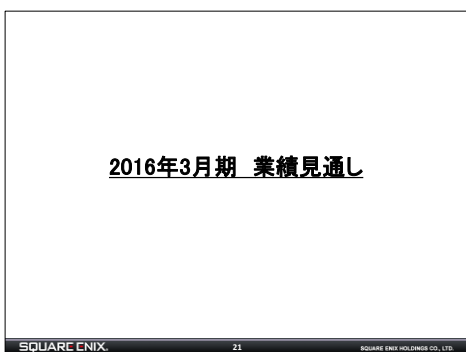
お客様の利便性向上の観点から、5月から電子マネーの導入を各店舗で順次進めてまいります。また、最近、東京・札幌・福岡といった大都市の店舗では、外国人観光客のお客さまが増えており、例えば中国からのお客様向けに中国銀聯カードを使用できるようにするなど、運営面の改善を積み重ねています。

また、2016年3月期は、アミューズメント機器『スクールオブラグナロク』、『ディシディアファイナルファンタジー』を発売する予定です。アミューズメント事業は、ライブ体験を提供する重要なプラットフォームです。ネットの時代だからこそライブ感をより感じて頂くことが可能となります。e-sport など新たなゲーム体験を提供することで、アミューズメント事業のブレイクスルーを目指して参りたいと考えております。



出版事業では、以前からお話ししている通り、電子書籍が拡大を続けています。電子書籍については、アジアを中心として海外からの引き合いが多いので、今後は、海外展開についても力を入れていきたいと考えています。

当期は、当初、仕込みの年と考えていましたが、蓋を開けてみると、アニメ化したタイトルのコミック単行本販売が好調でした。2016年3月期も仕込みの年になるとは考えていますが、仕込みを行いつつ、ヒットタイトルを出して、堅調な業績を出していきたいと考えています。



続いて、2016年3月期の業績見通しを申し上げます。

2016年3月期計画

	2016年3月期 実績	2016年3月期 計画	(単位:億円)
売上高	1,679	2,000~2,200	321~521
営業利益	164	170~250	6~86
経常利益	169	170~250	1~81
当期純利益	98	110~180	12~82

	2016年3月期 実績	2016年3月期 計画	対前年度増減額
減価償却費	69	60	△9
設備投資額	60	60	0

(配当の状況) = 詳細後述

	2016年3月期 実績	2016年3月期 計画	(単位:円)
第2四半期末	10	10	—
年度末	20	20~35	0~15
合計	30	30~45	0~15

売上高を 2,000~2,200 億円とし、当社グループ初の 2,000 億円の大台に載せたいと考えています。

市場環境的には、冒頭でご説明した追い風があると考えていますが、HD ゲーム、スマートデバイス向けゲームともに競争環境は激しいと考えています。また、HD ゲームについては、発売初年度の償却負担が重く、スマートデバイス向けゲームの開発費も徐々に増加しています。それらの点を踏まえ、営業利益は 170~250 億円と計画しています。

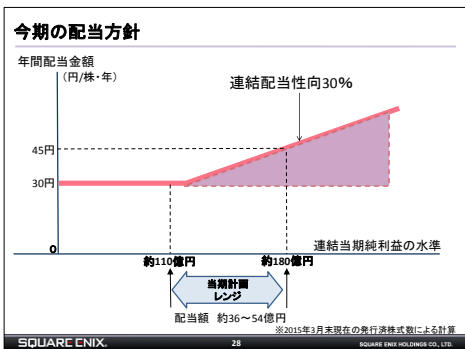
ただ、競争環境が激しいということは、アップサイドの可能性もあるということであり、レンジを上回る意気込みで頑張っていきたいと考えています。

経常利益は 170~250 億円、当期利益は、税金費用などを考慮し、110~180 億円としています。

配当は、5月18日の取締役会において、当期の期末配当 20 円/株を決議する予定です。実施済みの中間配当と合わせ、年間 30 円/株の配当となります。

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られる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。様々の要素により、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、2015年5月12日現在のものです。当社は、新たな情報や2015年5月12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。



2016年3月期の配当方針です。

1株当たり30円をフロアとして、連結配当性向30%を目指すということを従前より申し上げてきましたが、2016年3月期計画では、連結配当性向30%による増配が可能な利益水準になっています。2016年3月期は、増配が実現できるよう、全力で取り組んで参る所存です。

2016年3月期計画：報告セグメント

2016年3月期の計画数は、手帳インフォの中間数である売上高：2,100億円、営業利益：210億円の場合の各セグメント別の数値に示します。

①2016年3月期 報告セグメント(計画) (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	ライセンス/プロバイダ等事業	消通又は他社	連結
売上高	1,570	400	100	30		2,100
営業利益	235	40	20	5	△90	210
営業利益率	15.0%	10.0%	20.0%	16.7%	-	10.0%

②2015年3月期 報告セグメント (単位：億円)

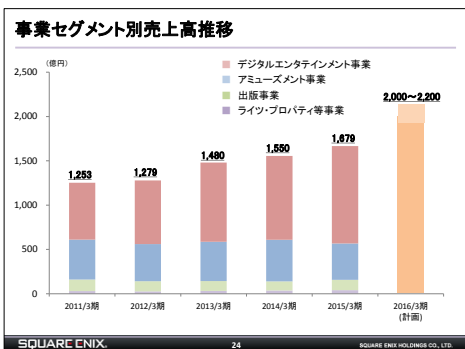
	デジタルエンタテインメント事業	アミューズメント事業	出版事業	ライセンス/プロバイダ等事業	消通又は他社	連結
売上高	1,119	407	115	40	△3	1,679
営業利益	173	36	32	12	△89	164
営業利益率	15.4%	8.9%	28.1%	29.0%	-	9.8%

③対前年度増減(①-②) (単位：億円)

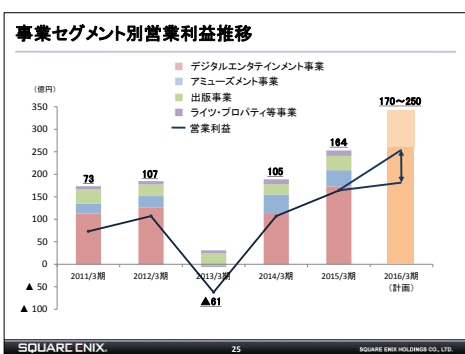
	デジタルエンタテインメント事業	アミューズメント事業	出版事業	ライセンス/プロバイダ等事業	消通又は他社	連結
売上高	△451	△7	△15	△10	3	△421
営業利益	△62	4	△12	△7	△1	△81

2016年3月期のセグメント別の内訳です。

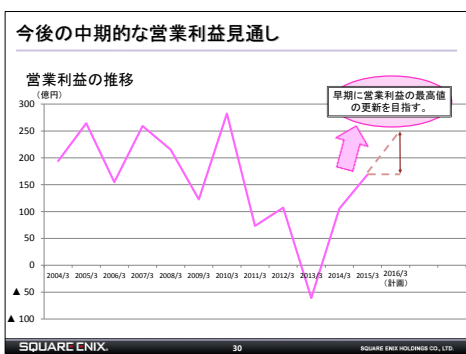
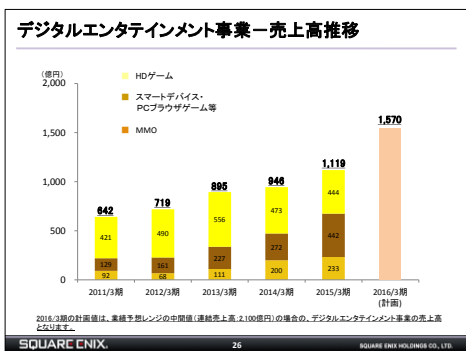
当期も、当初の想定以上になる部分、当初の想定以下になる部分がありましたので、セグメント間の入り繰りは出てこようかと思えます。しかし、コンスタントにいいタイトルを出していく努力を続ければ、大きくヒットするタイトルも出てくると思えますので、開発をしっかりと行って参りたいと考えています。



セグメント別の売上高の推移です。



セグメント別の営業利益の推移です。



今後の利益見通しです。早期に営業利益の最高益を更新するという目標は変わりません。

ここを目指して2016年3月期も、様々な施策に取り組んで参りたいと考えています。



以上が事業環境、2016年3月期計画等についてのご説明です。