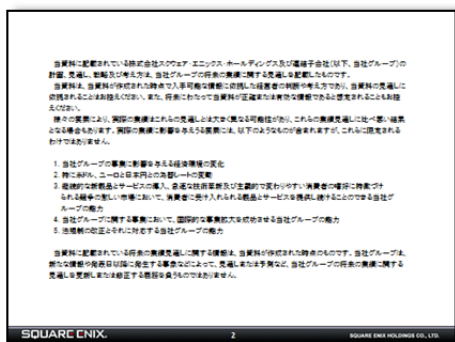




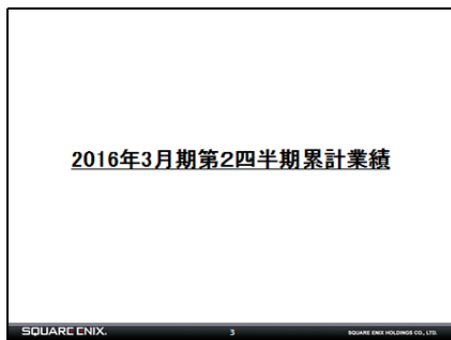
只今より株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2016年3月期第2四半期（以下「当期」）の決算説明会を開催いたします。

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等についてご説明いたします。



渡邊でございます。当期決算の概要についてご説明いたします。



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、2015年11月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2015年11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。

2016年3月期第2四半期累計 連結決算実績

	2015年3月期 第2四半期累計		2016年3月期 第2四半期累計		対前年同期 増減比
	金額	増減比	金額	増減比	
売上高	731	100%	864	100%	+132
営業利益	85	12%	126	15%	+41
経常利益	89	12%	129	15%	+39
親会社株主に帰属する 四半期純利益	57	8%	73	8%	+16
経費削減費	33		29		△4
設備投資額	30		26		△4

SQUARE ENIX

4

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

当期の業績は、売上高 864 億円で前年同期比 132 億円増収、営業利益 126 億円で同 41 億円増益、経常利益 129 億円で同 39 億円増益、当期純利益 73 億円で同 16 億円増益、となりました。

当期の売上高営業利益率は、15%となり、前期の 12%より 3 ポイント高くなりました。営業利益率の改善を伴う増収増益となりました。

2016年3月期第2四半期累計 報告セグメント別

①2016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	ライブ パフォーマンス 事業	高度IT会社	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%	

②2015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	ライブ パフォーマンス 事業	高度IT会社	連結	
売上高	438	213	62	19	△1	731	
営業利益	79	24	18	6	△42	85	
営業利益率	18.1%	11.1%	28.8%	31.5%	-	11.6%	

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	ライブ パフォーマンス 事業	高度IT会社	連結	
売上高	164	△23	△12	6	△3	132	
営業利益	50	△2	△7	3	△3	41	

SQUARE ENIX

5

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

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 602 億円で前年同期比 164 億円増収、営業利益 438 億円で同 50 億円増益、売上高営業利益率は 21.5%で前年同期 18.1%から 3.4 ポイント改善しました。

デジタルエンタテインメント事業は、HD ゲーム、MMO、スマートデバイス/PC ブラウザ向けゲームと 3 つに区分しています。HD ゲームは、上期に大型タイトルの発売が無かったため、MMO とスマートデバイス/PC ブラウザ向けゲームが収益を牽引しました。MMO は、第 1 四半期に「ドラゴンクエスト X」、「ファイナルファンタジーXIV」の拡張版の発売による収益貢献があり、課金収入も堅調に推移しております。スマートデバイス/PC ブラウザ向けゲームでは、「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」、「ファイナルファンタジー レコードキーパー」が当期よりフル寄与するほか、新作では「メビウス ファイナルファンタジー」が 6 月の配信開始以来、好調に推移しております。

アミューズメント事業は、減収減益となっております。前年同期は、業務用ゲーム機「パズドラ バトルトーナメント」の販売がありましたが、当期はそれに対応するゲーム機販売がなかったことによる反動減です。施設運営については、効率的な店舗運営により、堅調な業績が続いております。

出版事業は、減収減益となっております。前年同期は、テレビアニメ化されたタイトルのコミック販売が好調でしたが、当期はそれに対応するタイトルがなかったことによる反動減です。

ライセンス・プロパティ等事業は、「ファイナルファンタジーXIV」の拡張版発売に伴うキャラクターグッズ等の販売により、好調な業績となりました。

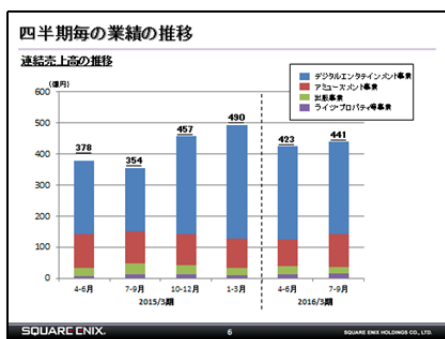
続いて、短信 5 ページをご覧ください。関係会社株式評価損 11 億円を特別損失として計上しておりますが、これは子会社の米国法人 Shinra Technologies, Inc. の評価減です。同社は事業開発段階で、まだ売上が立たず、費用先行で、純資産が減少したため、会計基準に則り評価損を計上したものです。

以上、当期決算の概要をご説明いたしました。

松田でございます。

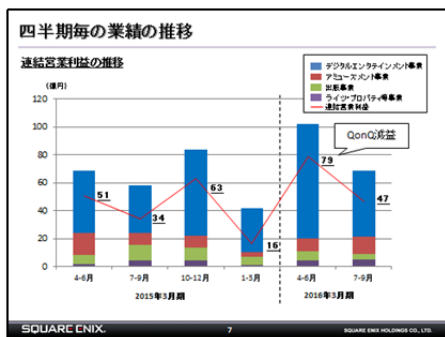
業績の進捗と今後の見通しについて、ご説明いたします。

こちらは、売上高の四半期推移です。第 1 四半期から第 2 四半期にかけて増収傾向になっております。



こちらは、営業利益の四半期推移です。第 1 四半期 79 億円、第 2 四半期 47 億円と、四半期間比較では、減益となっております。

その要因をご説明いたします。



原因の第一は、MMO です。MMO 事業自体は好調ですが、第 1 四半期に拡張版の発売があったため、四半期間比較で第 2 四半期が減収減益となりました。

第二は、スマートデバイス/PC ブラウザ向けゲームで評価損を計上しております。スマートデバイス向けタイトルでは、好調なタイトルがある一方、厳しい結果となっているタイトルもあり、そのようなタイトルについて、償却費負担を前倒して、評価損を計上しております。また、PC ブラウザ向

四半期毎の業績の推移

・今四半期業績(3ヶ月)の QoQ 減収要因

営業損益

- ・MMO 第1四半期 ディスク発売の反動減等
- ・スマートデバイス・PCブラウザ向けゲームにおける評価損の計上
- ・HDゲーム、スマートデバイス/PCブラウザ向けゲームにおける広告宣伝費先行

特別損益

- ・関係会社株式評価損

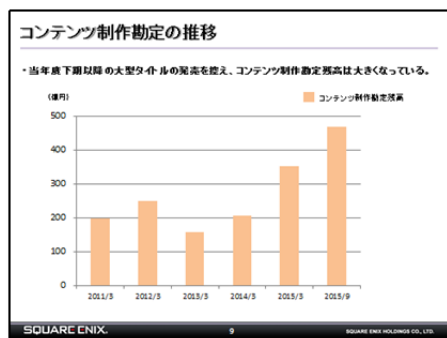
けゲームでは、国内向けに e スポーツ対応の挑戦的なタイトルをいくつか運営開始しております。その中で収益的に厳しいものについて、今回、評価損を計上しました。e スポーツという新しい分野で運営もまだ慣れておらず、お客さまに十分浸透出来ていない部分があると思います。e スポーツは、長期的に育てていくべき分野ですが、会計上は、早期に評価損を計上しました。e スポーツは、事業戦略上重要な分野ですから、家庭用ゲーム機や世界展開も含め、引き続き粘り強くやってまいります。

第三は、HD ゲームとスマートデバイス/PC ブラウザ向けゲームの広告宣伝費の先行支出です。スマートフォン向けゲームの売上高は、1 ヶ月遅れで計上されます。9 月に実施した広告宣伝の費用は 9 月に計上されますが、その効果が反映する 9 月の売上高は、第 3 四半期に計上されることとなり、広告宣伝費が先行しております。また、下期に発売される HD ゲームの大型タイトルについても、一部の広告宣伝費を第 2 四半期に計上しております。

最後に、特別損失として、当期に子会社の米国法人 Shinra Technologies, Inc. に関して、関係会社株式評価損を計上しております。

これらの要因により、四半期間比較で減益となりました。しかし、MMO、スマートデバイス/PC ブラウザ向けゲームを中心に、各事業の収益基盤は着実に積み上がってきております。その点は後ほどご説明いたします。

コンテンツ制作勘定の残高の推移です。当期に大きく増加しておりますが、下期の大型タイトルの発売により、2016 年 3 月末時点での残高は減少する見込みです。





次に、各事業の進捗状況をご説明いたします。



HD ゲームにおいては、いよいよ11月10日に、「RISE OF THE TOMB RAIDER」(マイクロソフト社のパブリッシング)、12月1日に「JUST CAUSE3」を発売します。

ご存じのように、欧米のHDゲームの年末商戦は、既に佳境に入っており、有力タイトルが毎週のように発売されています。ディスク販売については、小売店での棚の確保などにおいて、他社有力タイトルとの競争環境は厳しくなっています。

一方、最近ではフルダウンロード(以下「DL」)で購入されるお客さまの割合がかなり増えており、ゲームの評価が良ければ、売上が後から伸びるという現象が顕著になっています。

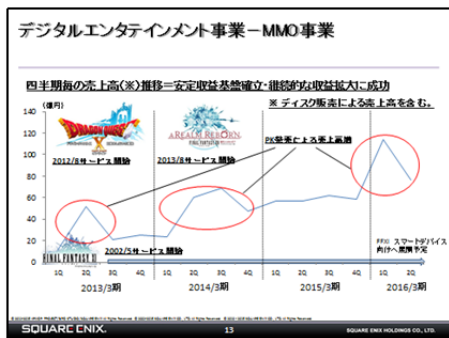
従来は、発売日にディスクの出荷本数を最大化する事が重要だったのですが、今後は、お客さまから高い評価を頂けるゲームを開発し、長期にわたっていかに販売を伸ばすかという事に注力してまいります。

この2タイトルは、高い評価が得られると期待しております。

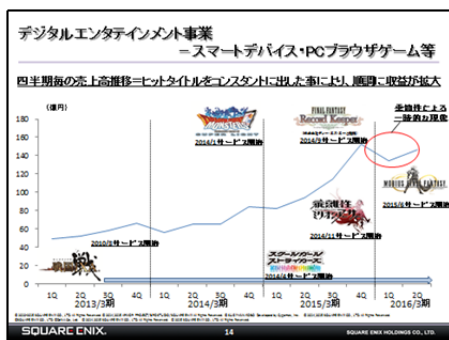
年明け以降は、「DEUS EX」、「HITMAN」を発売いたします。こちらも、お客さまの期待が高いタイトルで、フランチャイズとして大きく育てていきたいと考えているタイトルです。



※「DEUS EX」については、発売日を2016年8月23日に変更しております。(2015年11月19日公表)



MMOは、先ほど申し上げた通り、安定的な収益基盤を確立しております。第1四半期に「ファイナルファンタジーXIV」、「ドラゴンクエストX」の拡張版を発売し、課金会員数も安定的に推移しております。拡張版等のアップデートも含めてしっかりとした運営を行うことで、アクティブ・ユーザ数を維持・拡大し、収益基盤の強化を図っております。



スマートデバイス/PC ブラウザ向けゲームは、全体としては、第1四半期、第2四半期ともに好調に推移しております。第2四半期においては、「MOBIUS FINAL FANTASY」の運営を開始しましたが、ゲームの評価も高く、好調に推移しております。

ただ、競争が激化しており、厳しい結果になったタイトルもあります。これらは、お客さま対応に留意しながら、挽回の方策やサービス終了の判断を適時行っております。こういったタイトルについて、会計上、早期に評価損の計上を行ったものです。

こちらは、運営中の主要なタイトルの一覧です。



既存のIPを使ったタイトルが多くなっていますが、従前より、新規IPのゲームも積極的に提供していきたいと考えており、下期もいくつかの新しいタイトルを運営開始する予定です。

最近、運営開始したタイトルでは、「星のドラゴンクエスト」、「ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス」、「ファイナルファンタジー グランドマスターズ」がご好評を頂いております。

アミューズメント事業

・電子マネーの導入や外国人観光客などの施策により、店舗運営は好調に推移

ゲームもビッ!

ゲームセンター・パチンコ・パチスロは電子マネーがご利用いただけます。

2015年11月26日より順次稼働予定

2016年3月末まで、AM施設直営店舗 44店舗、マルチ電子マネー端末 約3800台を導入予定

・利用可能な電子マネーの種類が大増え。F'suite」「PASSMO」等交通系電子マネーが利用可能（ゲームセンターでは業界初）

・今後は、フランチャイズ店舗にも設置していく

SQUARE ENIX 16 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

アミューズメント事業について、ご説明いたします。

機器販売については、前年同期の筐体の販売が好調でしたので、前年同期比では減収減益となっております。ただ、11月26日から、新ゲーム機「ディシディア ファイナルファンタジー」が順次稼働する予定となっております、既に取り先様からご好評を頂いております。

施設運営については、業界全体として厳しい状況が続く中、タイトーは比較的早い段階で効率化の施策を打ってきたため、また、訪日外国人によるインバウンド需要の影響も重なって、好調に推移しております。

タイトーが積極的に導入を進めている電子マネー対応端末については、最近、交通系の電子マネー対応が可能になりました。その結果、電子マネーの利用割合が大きく上昇しております。下期もここに注力し、従来型の「ワンコイン・ビジネス」からの転換を進めてまいります。

出版事業

電子書籍事業の半期ごとの売上成長状況

1,000
500
0
2013/上期 7期 2014/2下期 7期 2015/2下期 下期 2016/2下期

2013/上期上期の売上を100%としておきます。

・2015/3期 ヒットタイトルが多かったことによる反動で、若干の減少。但し、減少幅は小さく、中長期的には今後も増加を期待

・NetEase社と協業し、中国向け電子コミックの配信を開始

アニメ化等メディアミックスは今後も継続的に取組み

青空の御剣 Dimension

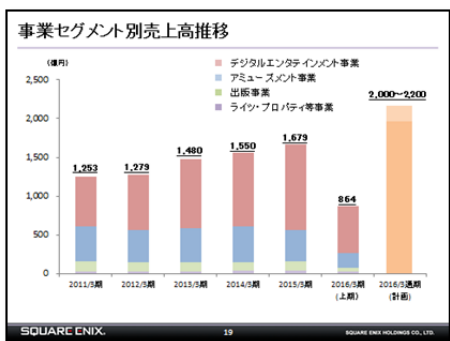
SQUARE ENIX 17 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

次に、出版事業です。前年同期は、テレビアニメ化したタイトルのコミック売上の増加が収益貢献しておりました。その反動で、当期は減収減益となっておりますが、いくつかのヒットタイトルが出てきておりますので、今後に期待したいと思います。

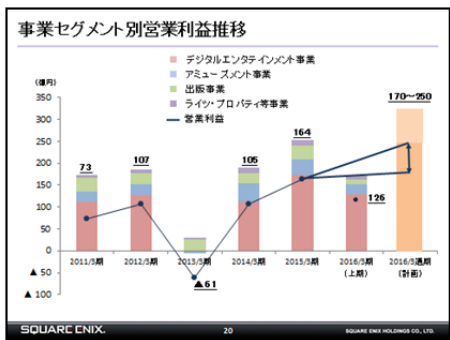
中国ネットイース社との出版事業における提携を検討してまいりましたが、このたび、当社の電子コミックを中国本土市場で配信することとなりました。本件がすぐに大きな収益になるとは考えておりませんが、「拡散性ミリオンアーサー」や「クロスゲート」などの成功を踏まえ、中国のお客さまにも日本のコンテンツの需要が高いということが確認できましたので、今後は、中国市場でのビジネスを積極的に展開してまいります。

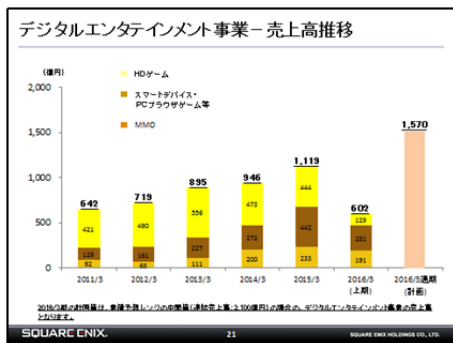


以下、参考資料です。



通期計画は、HD ゲームの販売動向の見極めがまだつかない点などを考慮し、当初の業績予想を据え置いております。



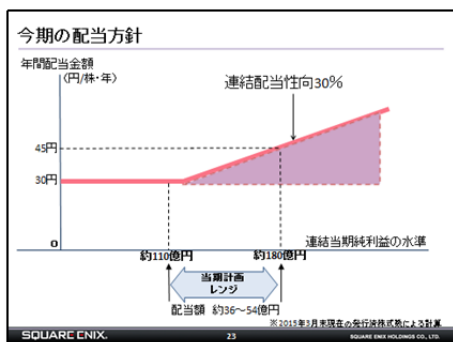


デジタルエンタテインメント事業 - 地域別販売本数

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

地域	2014/3累計		2014/3累計		2015/3累計		2015/3累計	
	実績	後発方法	実績	新方法	実績	後発方法	実績	新方法
日本	136	-	159	-	184	-	232	-
欧米	399	-	808	-	170	-	423	-
アジア他	11	-	18	-	18	-	43	-
計	542	-	985	-	382	-	698	-

(注) 本表は、ゲームソフトの発売本数(100)の概念を補正し、本表の数字は、当社が「スクウェア・エニックス」の発行株数に基づいて算出されたものである。



配当方針については、年初より変わっておりません。
 本日、当社取締役会において中間配当 10 円/株を決議しました。
 通期では 30 円/株を下限として連結配当性向 30%を実現する所存です。



以上、業績の進捗と今後の見通しについて、ご説明いたしました。