

SQUARE ENIX®

2016年3月期第2四半期
決算説明会

2015年11月6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2四半期累計業績

2016年3月期第2四半期累計 連結決算実績

(単位:億円)

	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
		構成比		構成比	
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

	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
減価償却費	33	29	△4
設備投資額	30	26	△4

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%

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	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	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%

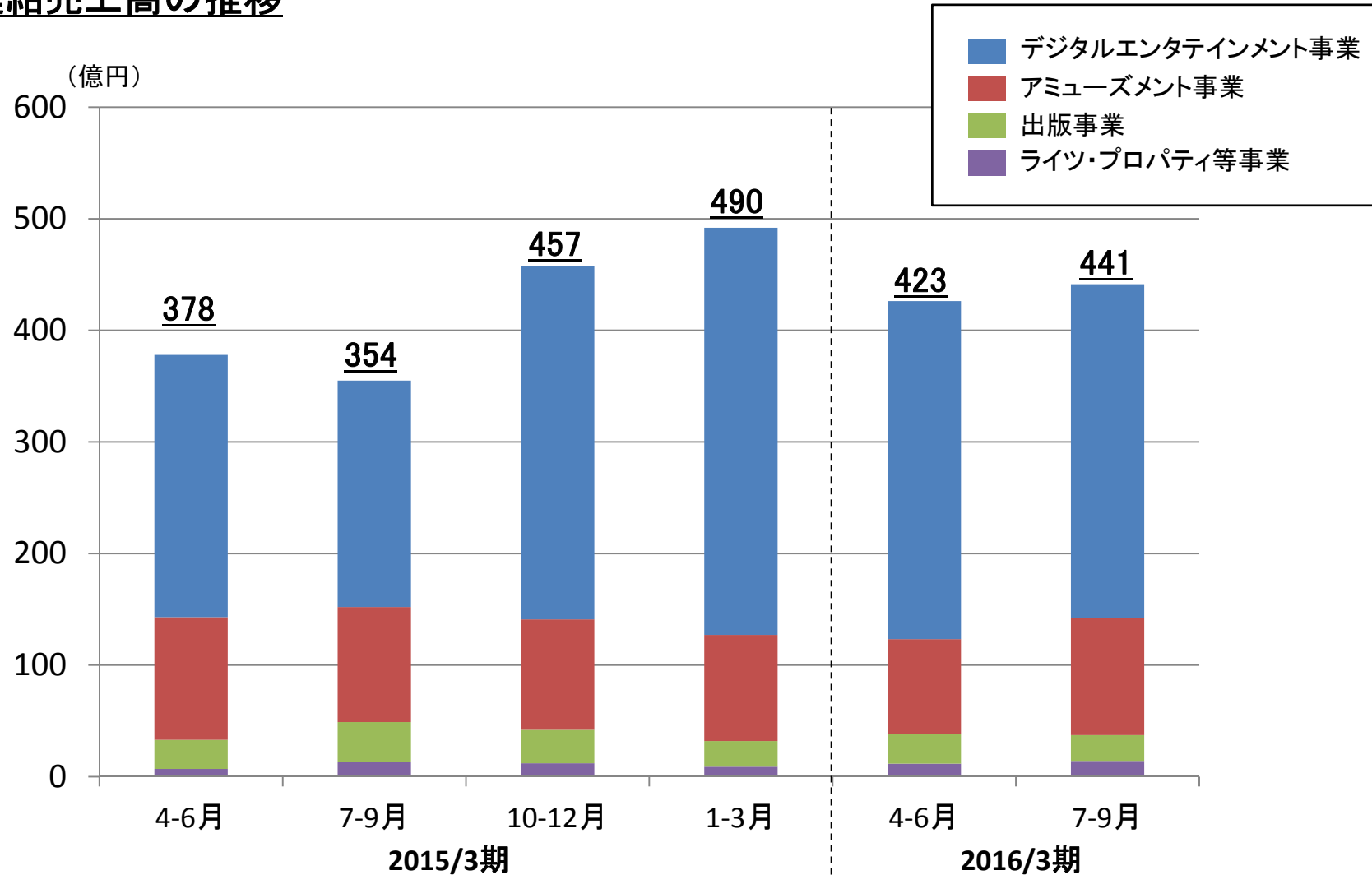
③対前年同期増減(①-②)

(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	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	164	△23	△12	6	△3	132
営業利益	50	△2	△7	3	△3	41

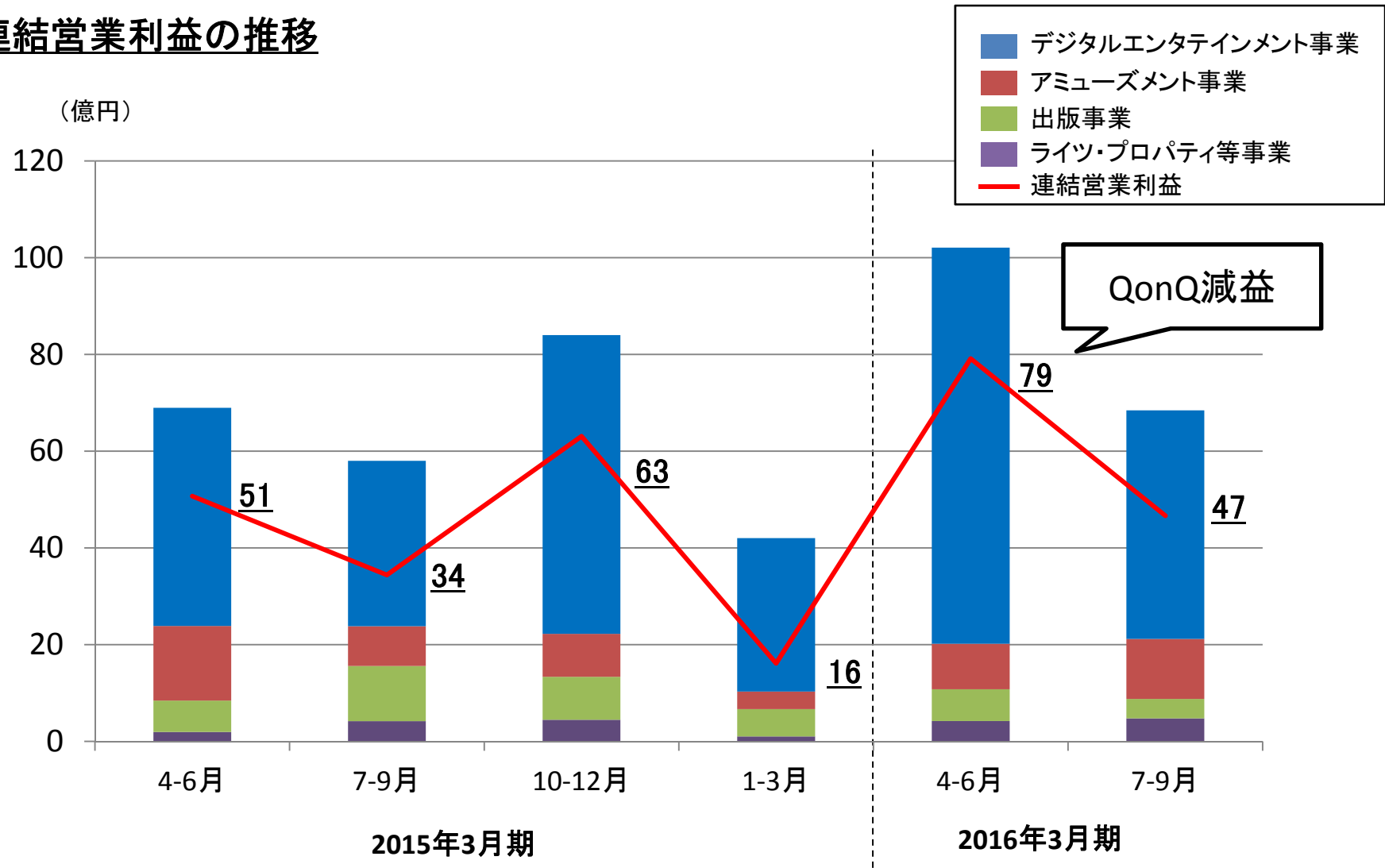
四半期毎の業績の推移

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 QonQ 減益要因

営業損益

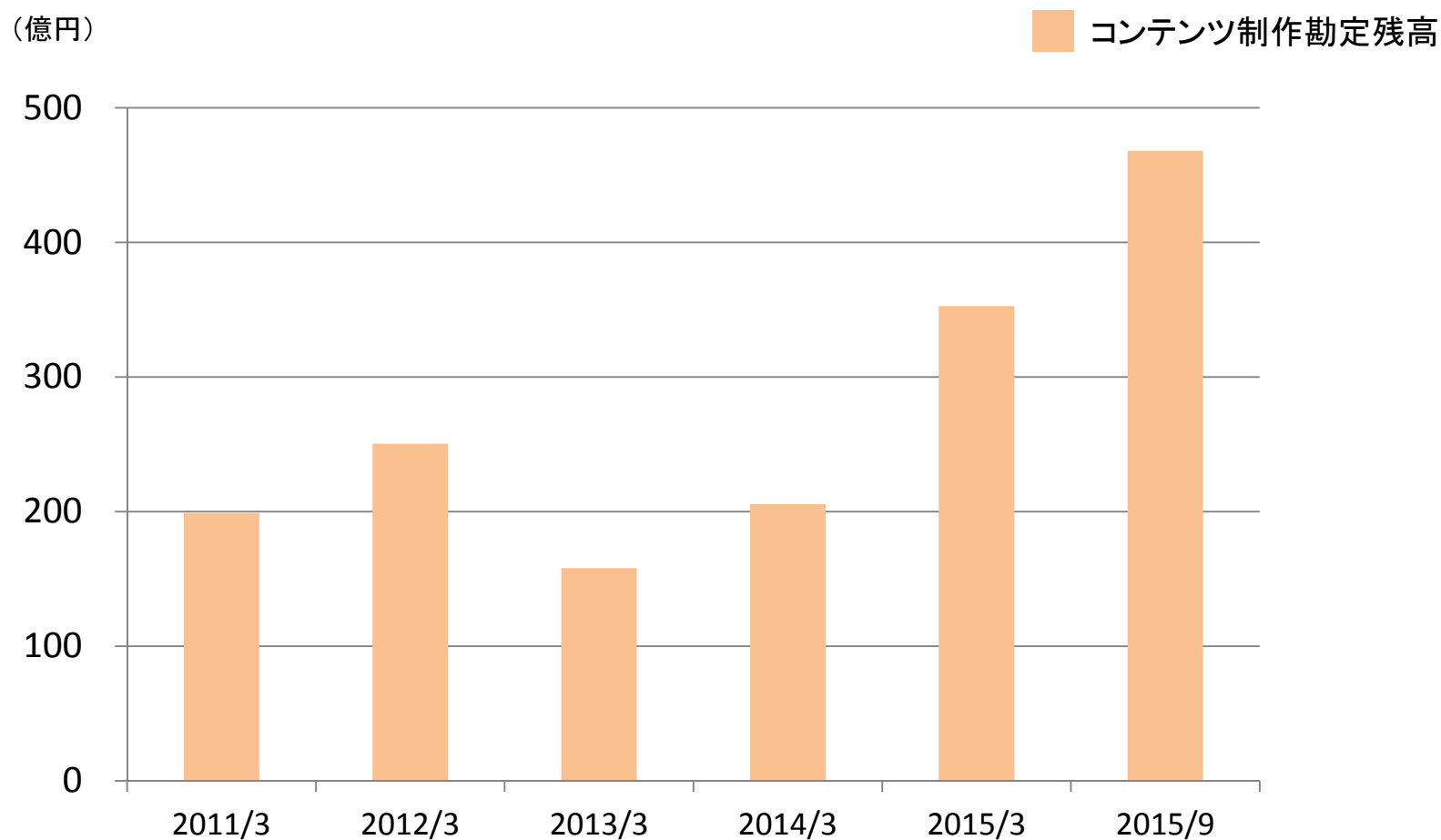
- ・MMO 第1四半期 ディスク発売の反動減等
- ・スマートデバイス・PCブラウザ向けゲームにおける評価損の計上
- ・HDゲーム、スマートデバイス/PCブラウザ向けゲームにおける広告宣伝費先行

特別損益

- ・関係会社株式評価損

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を控え、コンテンツ制作勘定残高は大きくなっている。



各事業の進捗状況

デジタルエンタテインメント事業－HD ゲーム



RISE OF THE
TOMB RAIDER™

2015年11月
Xbox One, Xbox 360

※EARLY 2016 PC版
2016年ホリデーシーズン PS4版 発売予定



2015年12月
PS4, Xbox One, PC



© 2015 Square Enix Ltd. All Rights Reserved. Rise of the Tomb Raider is registered trademarks of Square Enix Ltd.
Just Cause 3 © 2015 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Avalanche Studios. Published by Square Enix Ltd. Just Cause 3 and the Just Cause logo are trademarks of Square Enix Ltd.

デジタルエンタテインメント事業ーHD ゲーム



2016年2月
PS4, Xbox One, PC

HITMAN™

2016年3月
Digital Release
PS4, Xbox One, PC

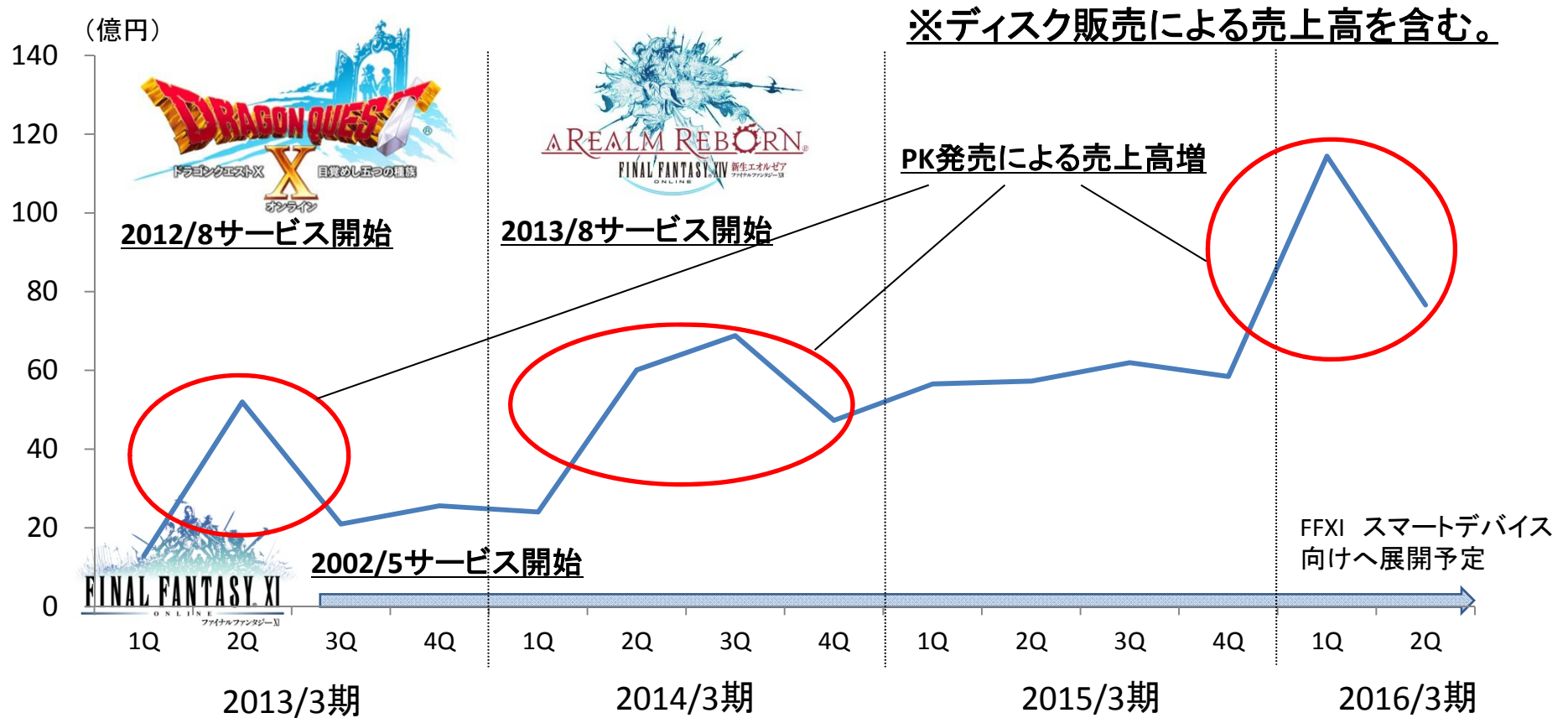


Deus Ex: Mankind Divided © 2015 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Eidos-Montréal.

Hitman ©2015 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

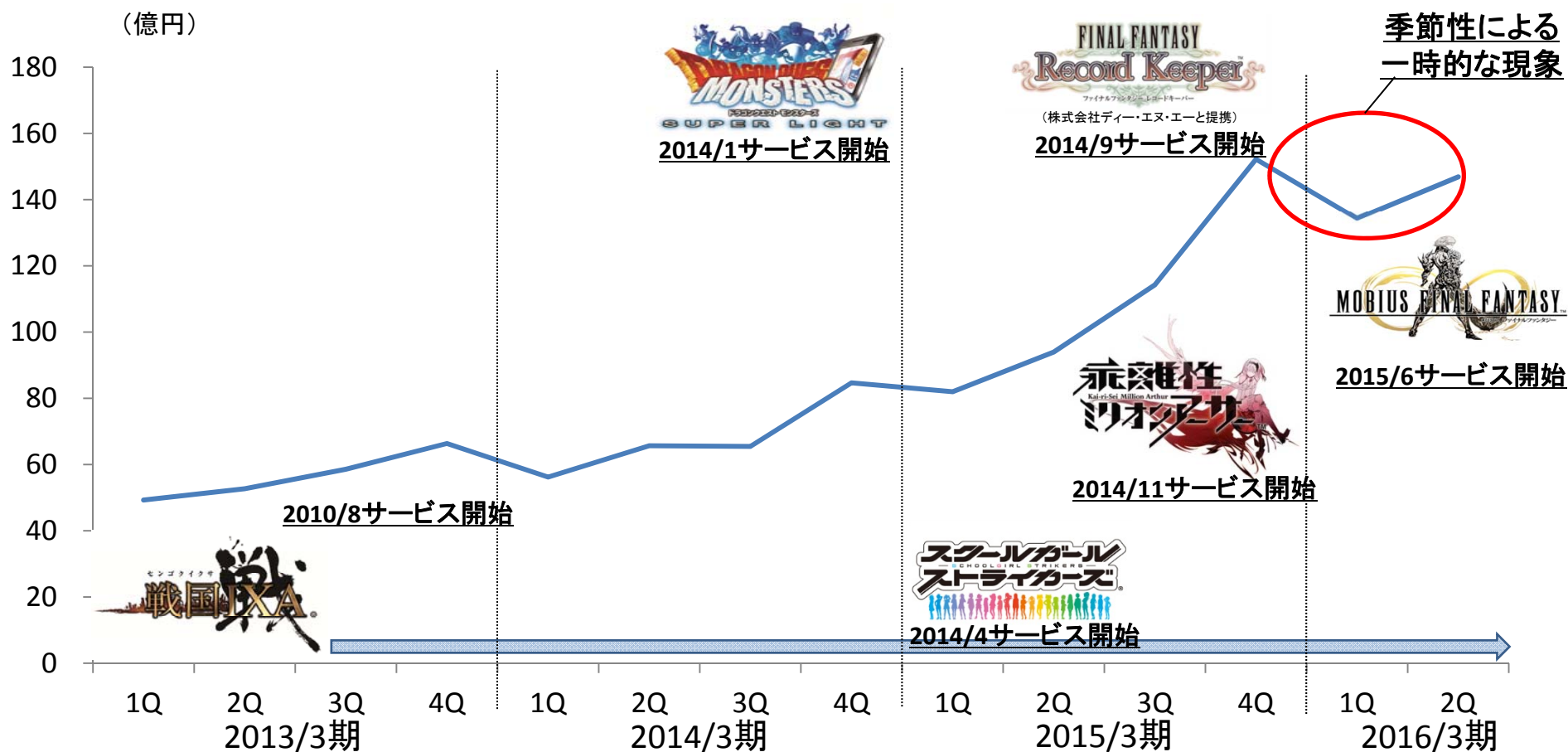
四半期毎の売上高(※)推移＝安定収益基盤確立・継続的な収益拡大に成功



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、順調に収益が拡大



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

デジタルエンタテインメント事業

ースマートデバイス・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(11月現在)～

	2013年6月	2014年1月	
2014年3月期			
	2014年4月	2014年9月	2014年11月
2015年3月期		 ファイナルファンタジーレコードキーパー (株)DeNAと提携	
	2015年6月	2015年9月	
2016年3月期			
	2015年10月		
			

© 2013, 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © 2014, 2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Cygames, Inc. © 2014, 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © SQUARE ENIX CO., LTD. © DeNA Co., Ltd.
 © 2014, 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © Disney Developed by SQUARE ENIX © SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by CROOZ, Inc.
 © 2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd. Illustration/© 2014 YOSHITAKA AMANO

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



- ・2016年3月末までに、AM施設直営店舗 44店舗、マルチ電子マネー端末 約9800台 を導入予定
- ・利用可能な電子マネーの種類が大幅に拡大し、「Suica」「PASMO」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

DISSIDIA FINAL FANTASY.

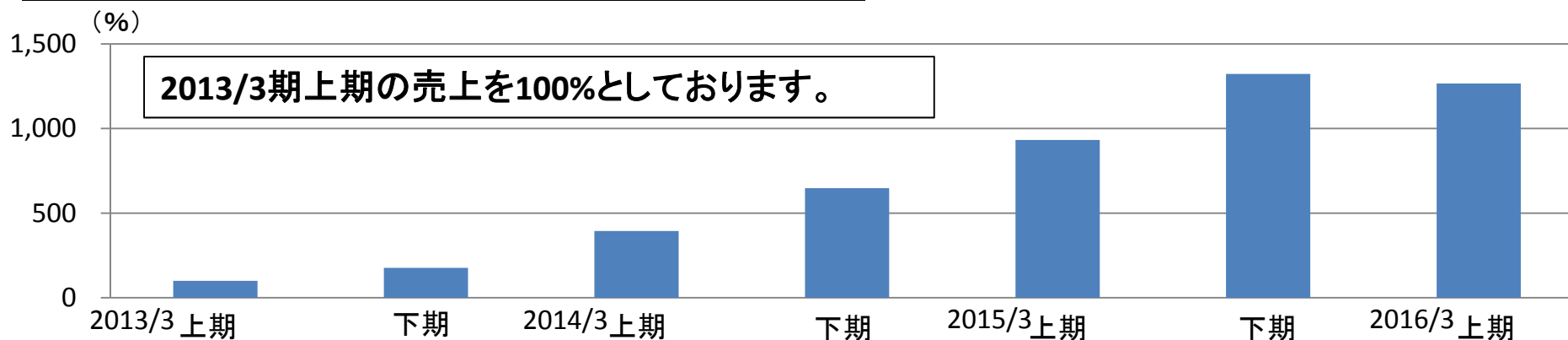
2015年11月26日より順次稼働予定



© 2015 KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

出版事業

電子書籍事業の半期ごとの売上の成長状況



・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

青春×機関銃
AOHARU×MACHINEGUN

©NAOE/SQUARE ENIX
(2015年7月～9月 アニメ化放映)



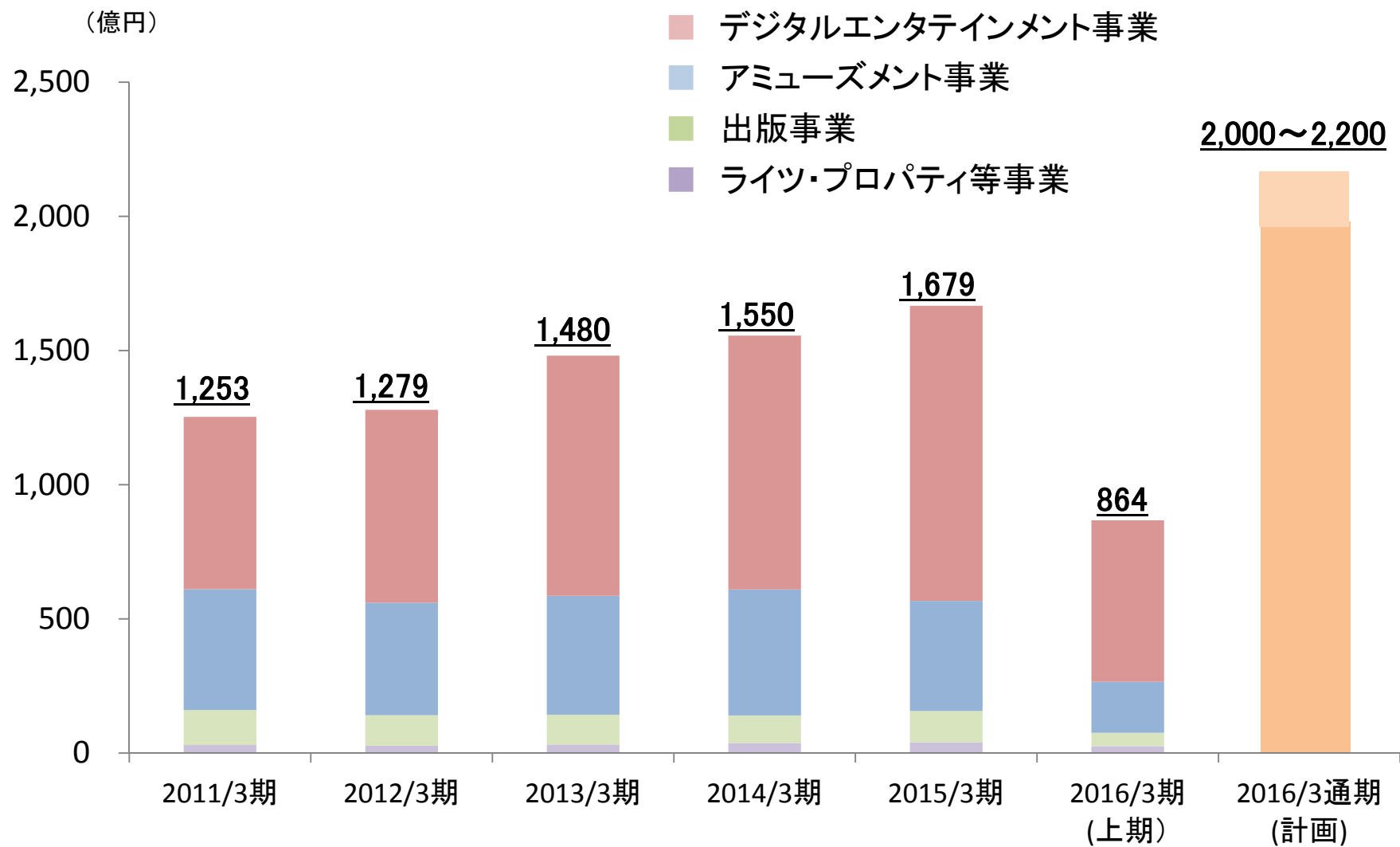
ディメンション サブロー
Dimension
W

(C)YUJI IWAHARA/SQUARE ENIX
(2016年1月よりアニメ化放映予定)

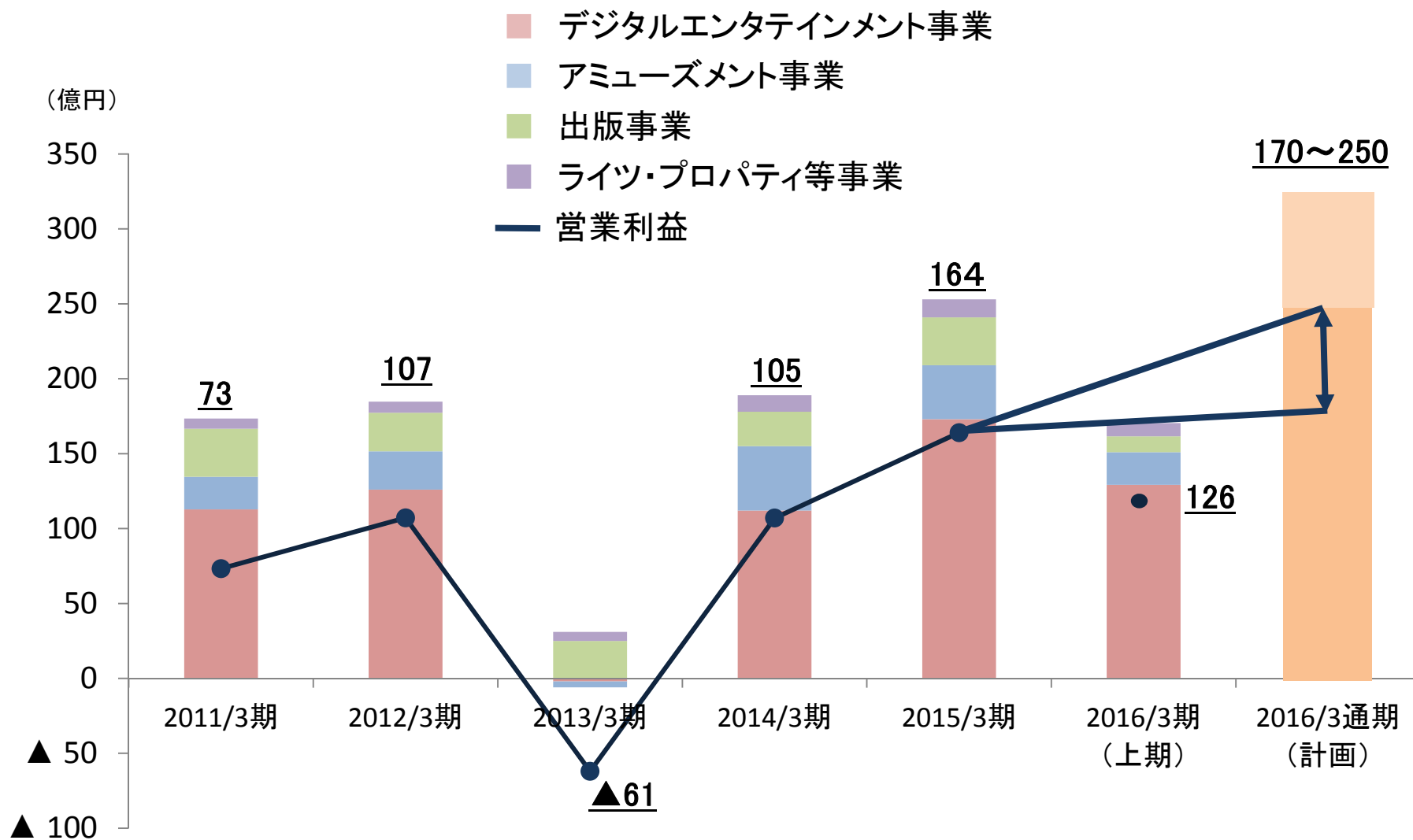


参考資料

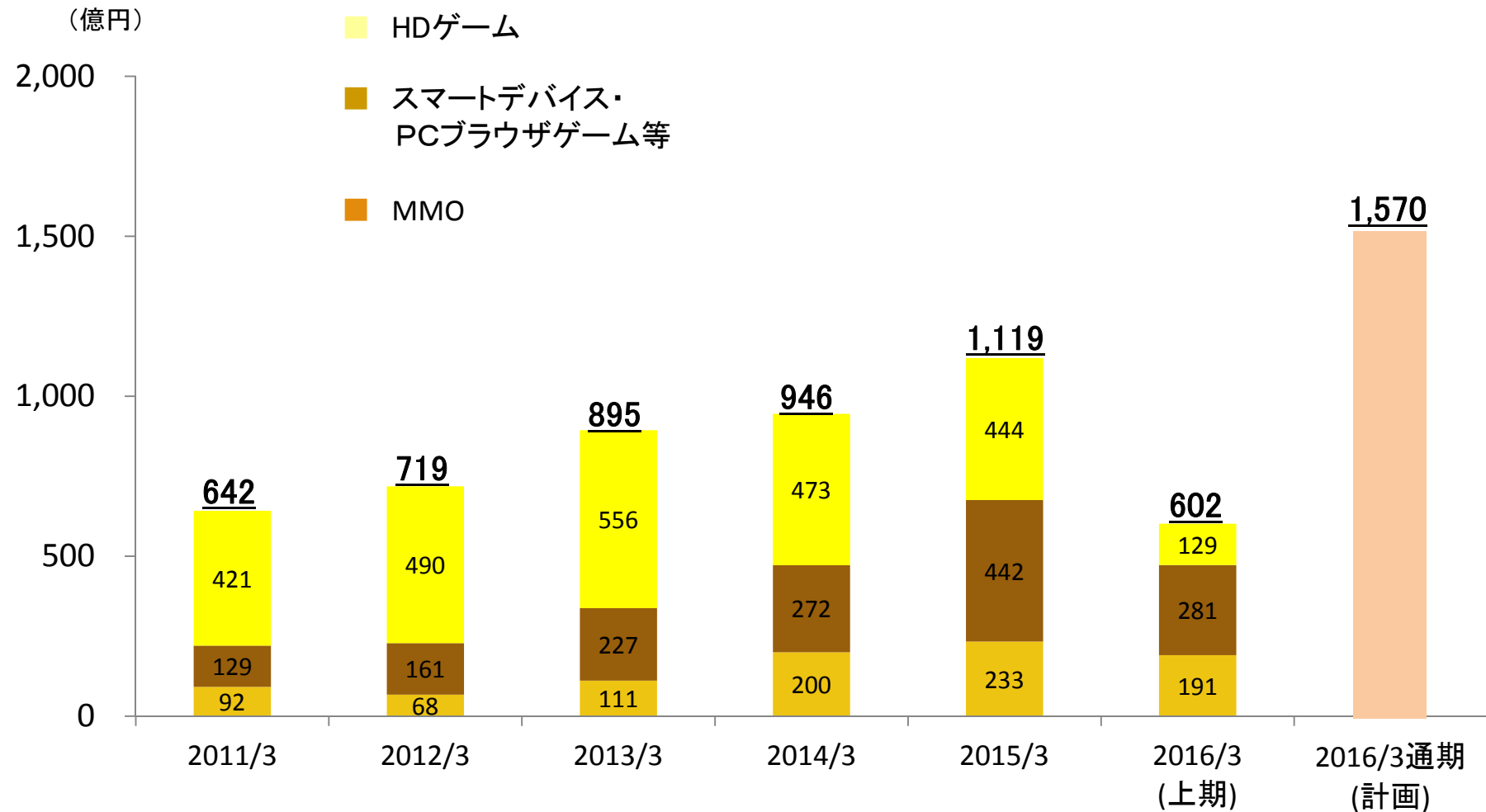
事業セグメント別売上高推移



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



2016/3期の計画値は、業績予想レンジの中間値(連結売上高:2,100億円)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

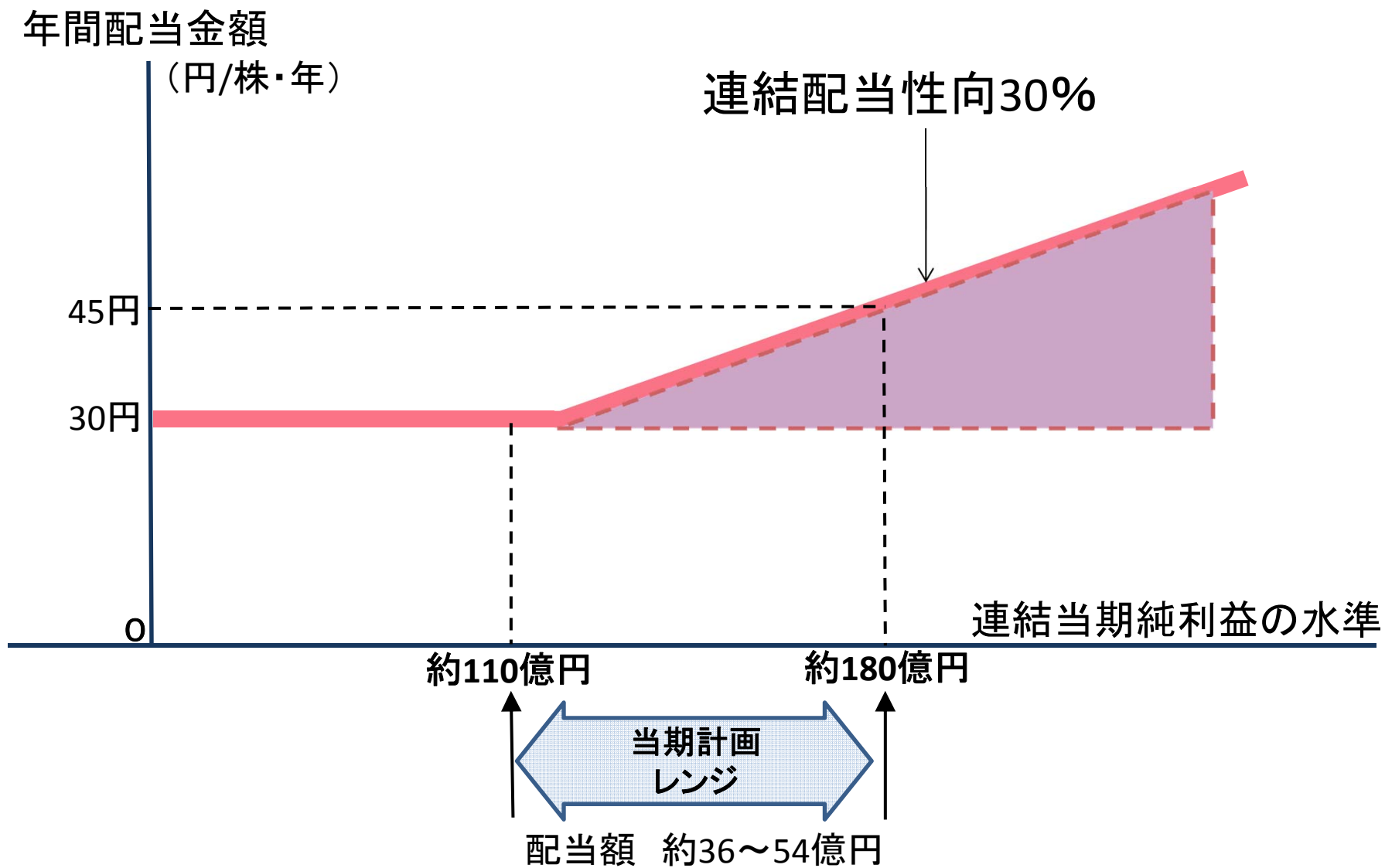
今後：ディスク販売本数＋当期と前期に発売されたタイトルの当期DL本数
 （前期より前に発売されたタイトルのDL本数は含まない。）

地域	2014/9累計		2015/9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	136	159	194	232
欧米	395	506	170	423
アジア他	11	18	18	43
計	542	683	382	698

(万本)

(※) 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。

今期の配当方針



※2015年3月末現在の発行済株式数による計算

SQUARE ENIX®

2016年3月期第2四半期
決算説明会

2015年11月6日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.