

SQUARE ENIX®

2016年3月期

2016年3月期
決算説明会

決算説明会

2016年5月12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 通期業績

2016年3月期実績 連結決算実績

(単位:億円)

	2015年3月期		2016年3月期		対前年度 増減比
		構成比		構成比	
売上高	1,679	100%	2,141	100%	27.5%
営業利益	164	10%	260	12%	58.4%
経常利益	169	10%	253	12%	49.1%
親会社株主に帰属する 当期純利益	98	6%	199	9%	102.3%

	2015年3月期	2016年3月期	対前年度 増減
減価償却費	69	63	△6
設備投資額	60	59	△1
期末従業員数	3,864人	3,924人	60人

2016年3月期実績 報告セグメント別

①2016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	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売 上 高	1,590	411	100	45	△5	2,141
営 業 利 益	275	40	23	15	△92	260
営 業 利 益 率	17.3%	9.7%	22.7%	33.4%	—	12.2%

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	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	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%

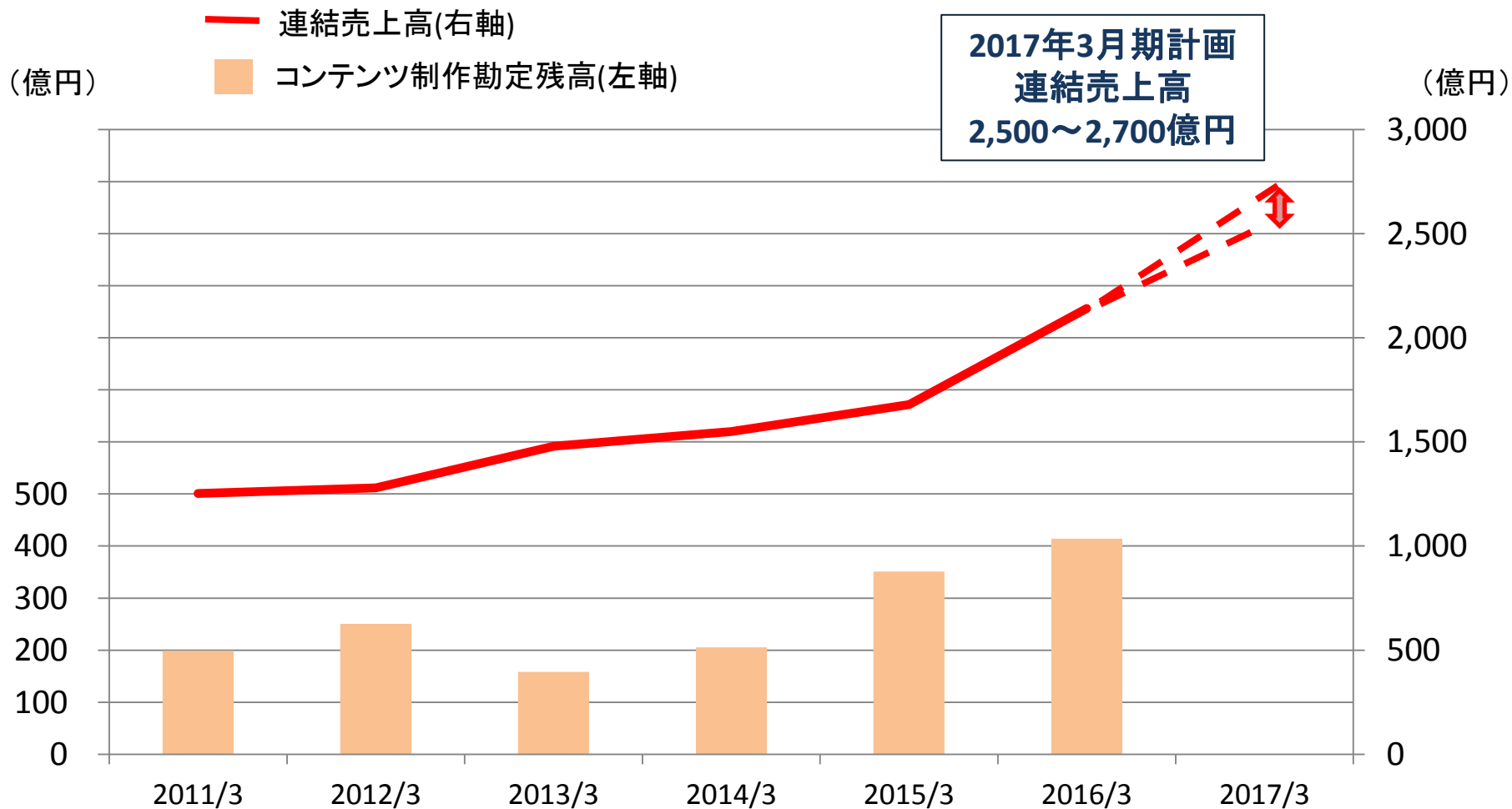
③対前年度増減(①-②)

(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	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売 上 高	470	4	△16	6	△2	462
営 業 利 益	102	4	△10	4	△3	96

コンテンツ制作勘定の推移

・コンテンツ制作勘定は増加しているが、売上高も大きく増加する見込み



各事業の進捗状況

デジタルエンタテインメント事業—HD事業

2016年3月期の主なラインナップ



RISE OF THE
TOMB RAIDER



JUST CAUSE 3



HITMAN



いけにえと
雪のセツナ



© 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.
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.
© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc. CHARACTER DESIGN : akiman © 2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © 2004, 2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Tokyo RPG Factory

デジタルエンタテインメント事業－HD事業

2017年3月期の主なラインナップ



2016年9月30日
日中米欧
PS4, Xbox one



2016年8月23日
米欧
PS4, Xbox one, PC



2016年5月27日
日本
PS4, PS3, PSVita

(以下、発売日未定タイトル)



2016年ホリデーシーズン
米欧 PS4



2016年
日 PSVita



2016年
日米欧 PS4, PSVita



2016年
日米欧 PS4

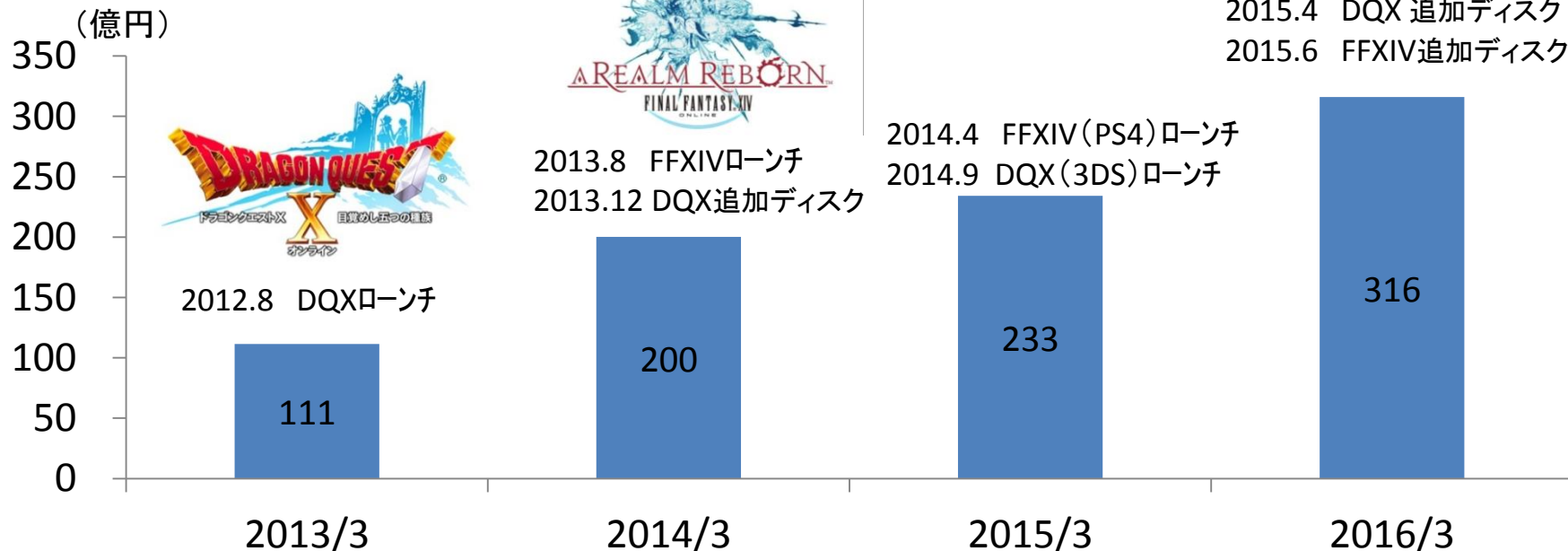
...

© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA Deus Ex: Mankind Divided © 2015 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Eidos-Montréal © 2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
© 2015 Square Enix Ltd. All Rights Reserved. Rise of the Tomb Raider is registered trademarks of Square Enix Ltd. © SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ILLUSTRATION: TOMOMI KOBAYASHI
© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA/YASUHISA IZUMISAWA © Disney Developed by SQUARE ENIX

デジタルエンタテインメント事業－MMO事業

MMOの強固な収益基盤の確立に成功

売上高推移



- ・2017年3月期計画は、追加ディスクのローンチが予定されておらず、ディスク販売の売上高が減少するため、対前期比で減収の見込み
- ・MMO運営は、様々な施策の実施により、堅調な運営を行いたい。

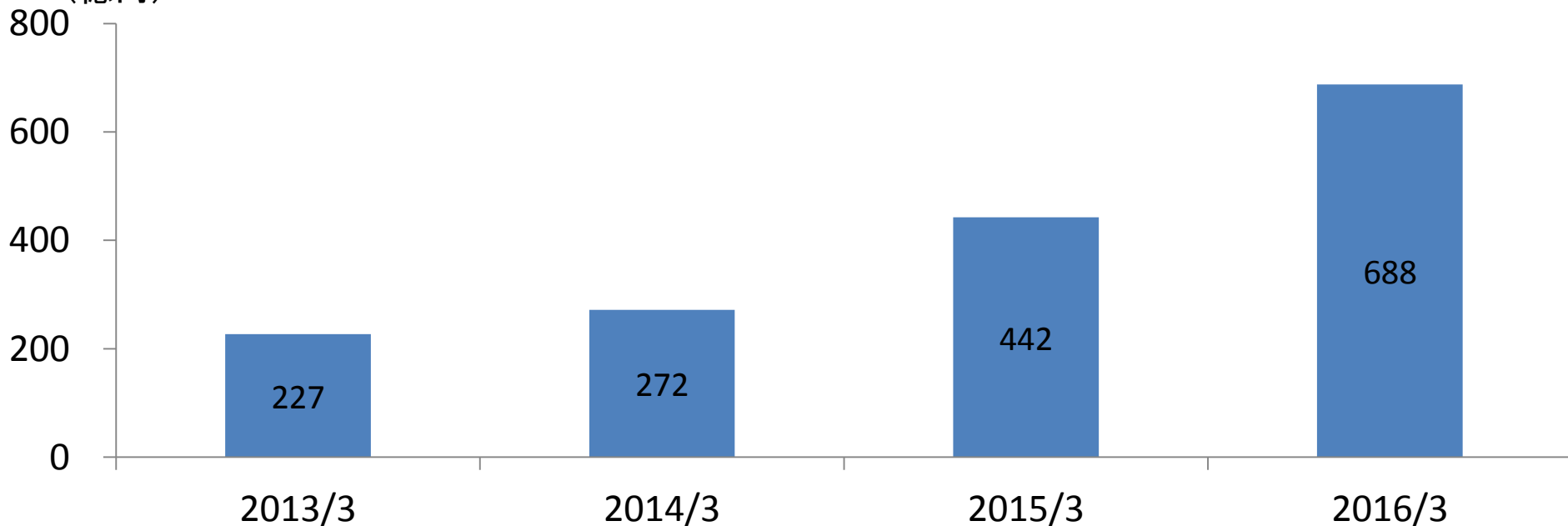
デジタルエンタテインメント事業

—スマートデバイス・PCブラウザゲーム等

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

売上高推移

(億円)



・2017年3月期計画は、前年ローンチタイトルのフル寄与に加え、
有力な新作アプリの積み上げにより増収を計画

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4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



ファイナルファンタジーレコードキーパー
(株)DeNAと提携

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



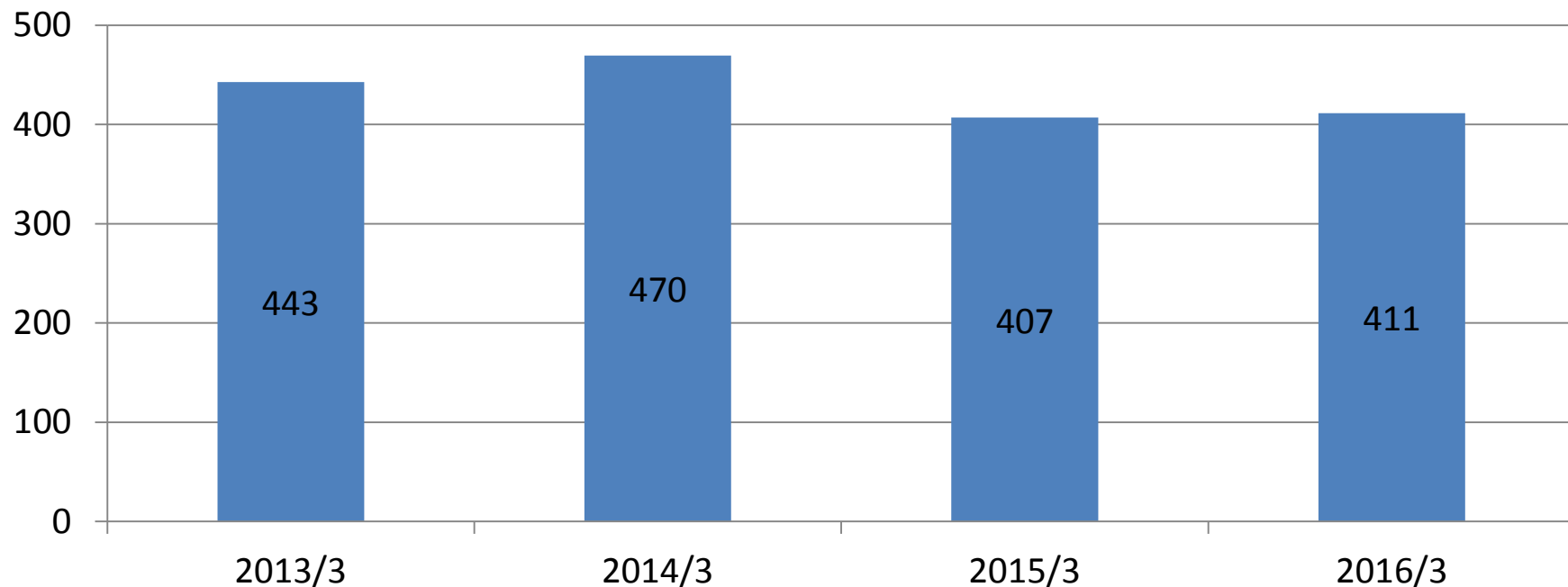
© 2013, 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © 2014, 2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Cygames, Inc. © 2014, 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © SQUARE ENIX CO., LTD. © DeNA Co., Ltd.
© 2014, 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © 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 © 2016 SQUARE ENIX All Rights Reserved.

アミューズメント事業

電子マネー導入やインバウンド消費に加え、
2015年11月稼働の『ディシディア ファイナルファンタジー』が好調

売上高推移

(億円)



- ・2017年3月期計画は、『ガンズリンガー ストラトス3』、
『ドラゴンクエスト モンスターバトルスキャナー』など、有力筐体のローンチによる
増収を計画

アミューズメント事業



2016年5月12日稼働



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



2016年夏稼働予定

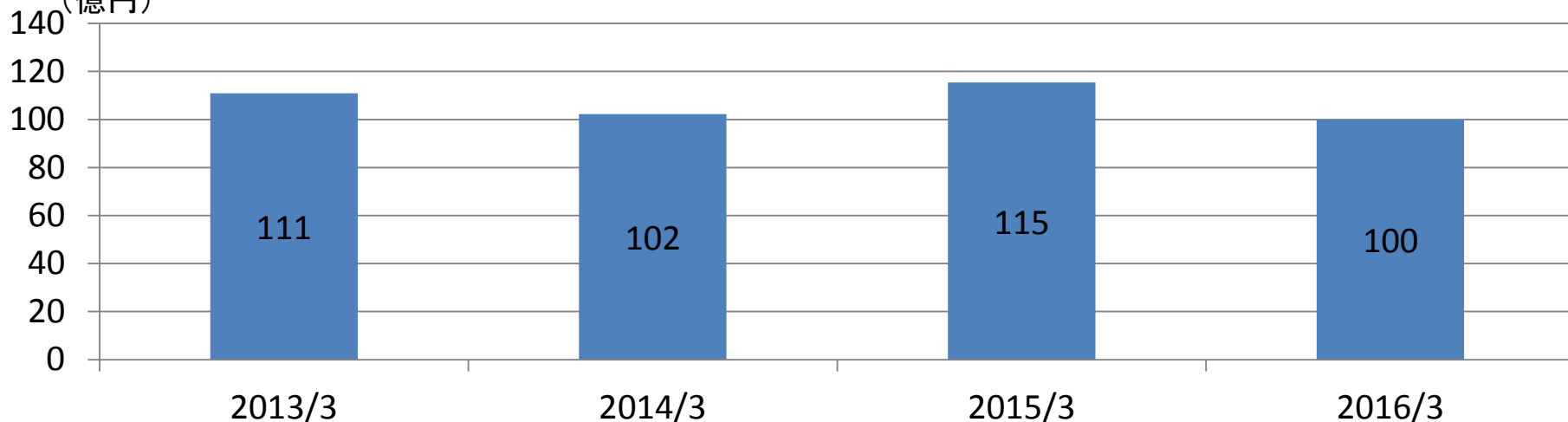


© 2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/Marvelous/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

出版事業

売上高推移

(億円)



アニメ化等 メディアミックスは今後も継続的に取組

2016/3期



©NAOE/SQUARE ENIX
(2015年7～9月 アニメ化放映)



2017/3期



©Nozomi Uda/SQUARE ENIX
(2016年4～6月 アニメ化放映)



©Satsuki Yoshino/SQUARE ENIX
(2016年7～9月 アニメ化放映)



2017年3月期 業績見通し

2017年3月期計画

(単位:億円)

	2016年3月期 実績	2017年3月期 計画	対前年度 増減額
売上高	2,141	2,500～2,700	359～559
営業利益	260	270～330	10～70
経常利益	253	270～330	17～77
親会社株主に帰属する 当期純利益	199	170～210	△29～11

	2016年3月期 実績	2017年3月期 計画	対前年度 増減額
減価償却費	63	70	7
設備投資額	59	80	21

(配当の状況) = 詳細後述

(単位:円)

	2016年3月期 実績	2017年3月期 計画	対前年度 増加額
第2四半期末	10	10	—
年度末	38	31～41	△7～+3
合計	48	41～51	△7～+3

2017年3月期計画：報告セグメント

2017年3月期の計画値は、予想レンジの中間値である売上高：2,600億円、営業利益：300億円の場合の各セグメント別の数値になります。

①2017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	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	2,000	460	100	40	—	2,600
営業利益	313	45	20	12	△90	300
営業利益率	15.7%	9.8%	20.0%	29.8%	—	11.5%

②2016年3月期 報告セグメント

(単位：億円)

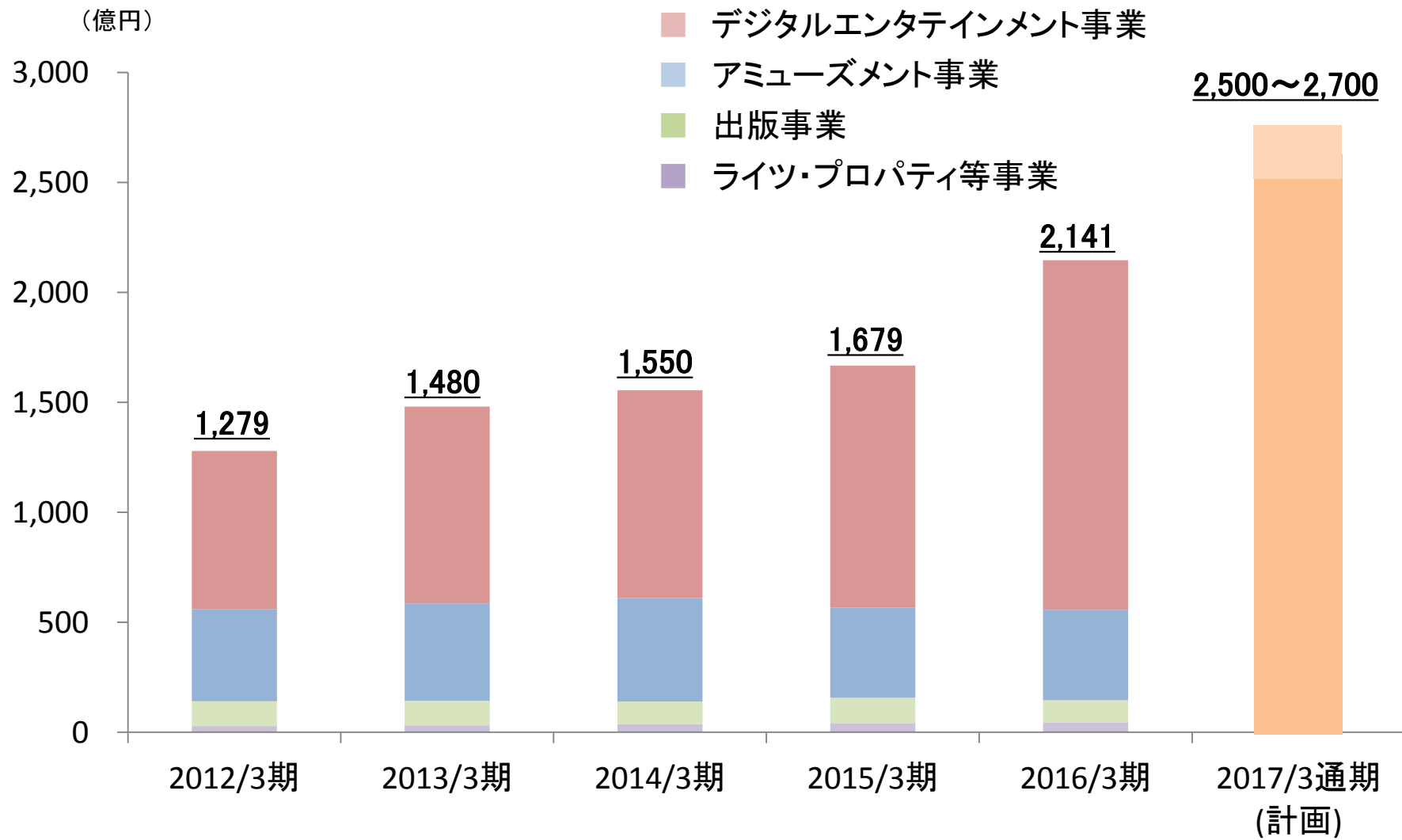
	デジタル エンタテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	1,590	411	100	45	△5	2,141
営業利益	275	40	23	15	△92	260
営業利益率	17.3%	9.7%	22.7%	33.4%	—	12.2%

③対前年度増減(①－②)

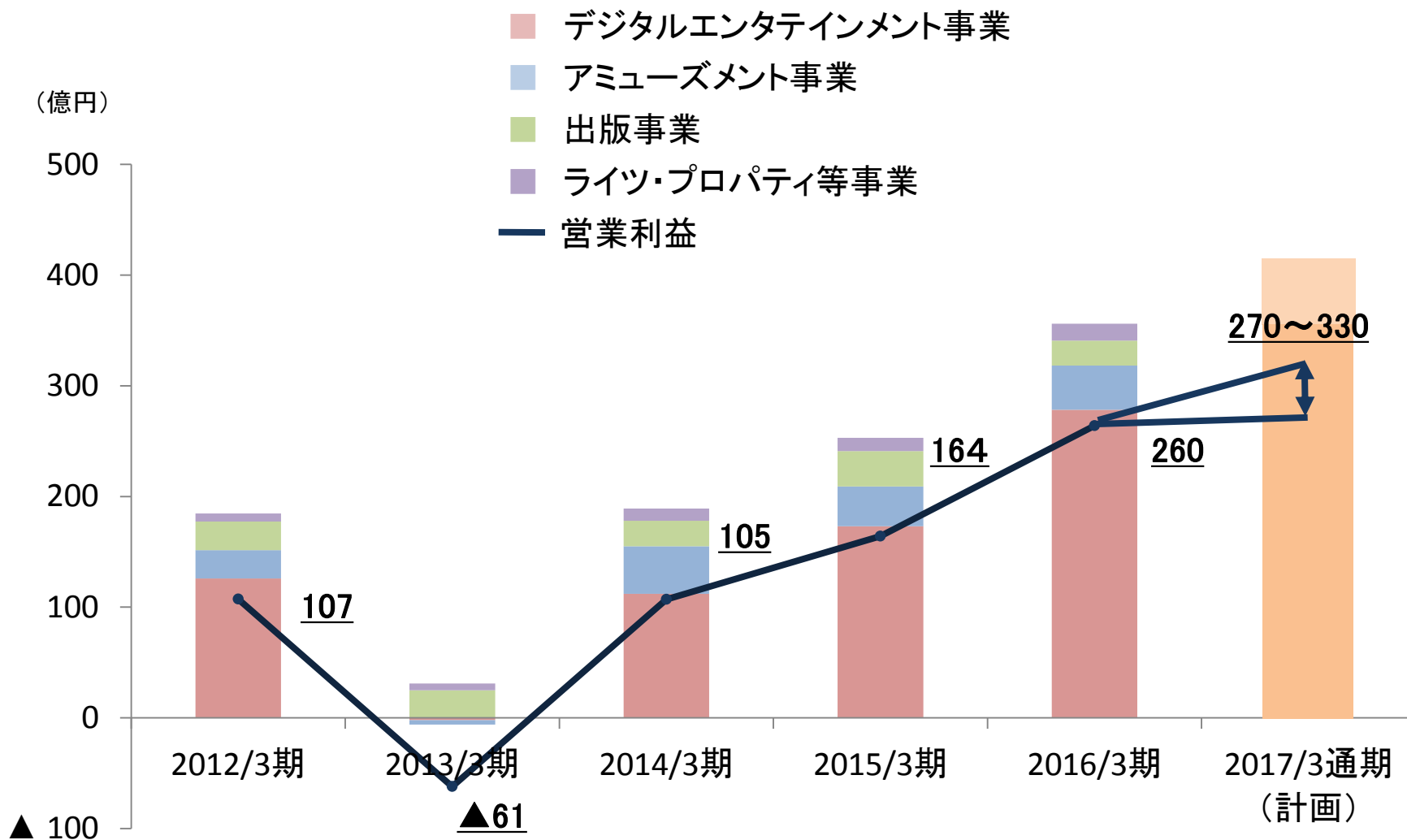
(単位：億円)

	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	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	410	49	0	△5	5	459
営業利益	38	5	△3	△3	2	40

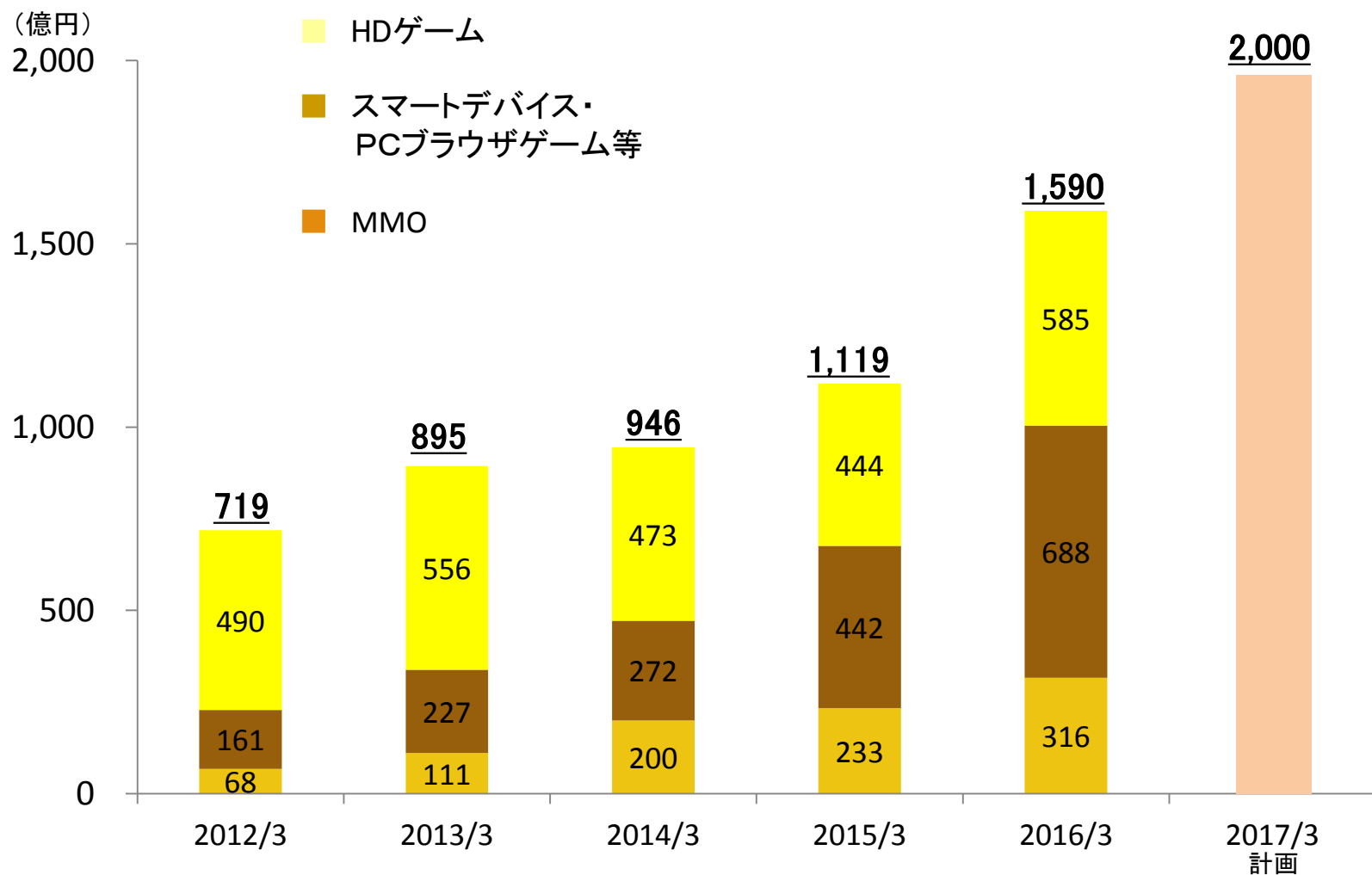
事業セグメント別売上高推移



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

Disc: ディスクでの販売本数のみの開示

Disc+DL: 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	2016/3	2016/3	2017/3	2017/3
	実績 Disc	実績 Disc+DL		計画 Disc
日本	428	511	350	420
欧米	914	1,599	1,650	2,500
アジア他	84	168	50	80
計	1,426	2,278	2,050	3,000

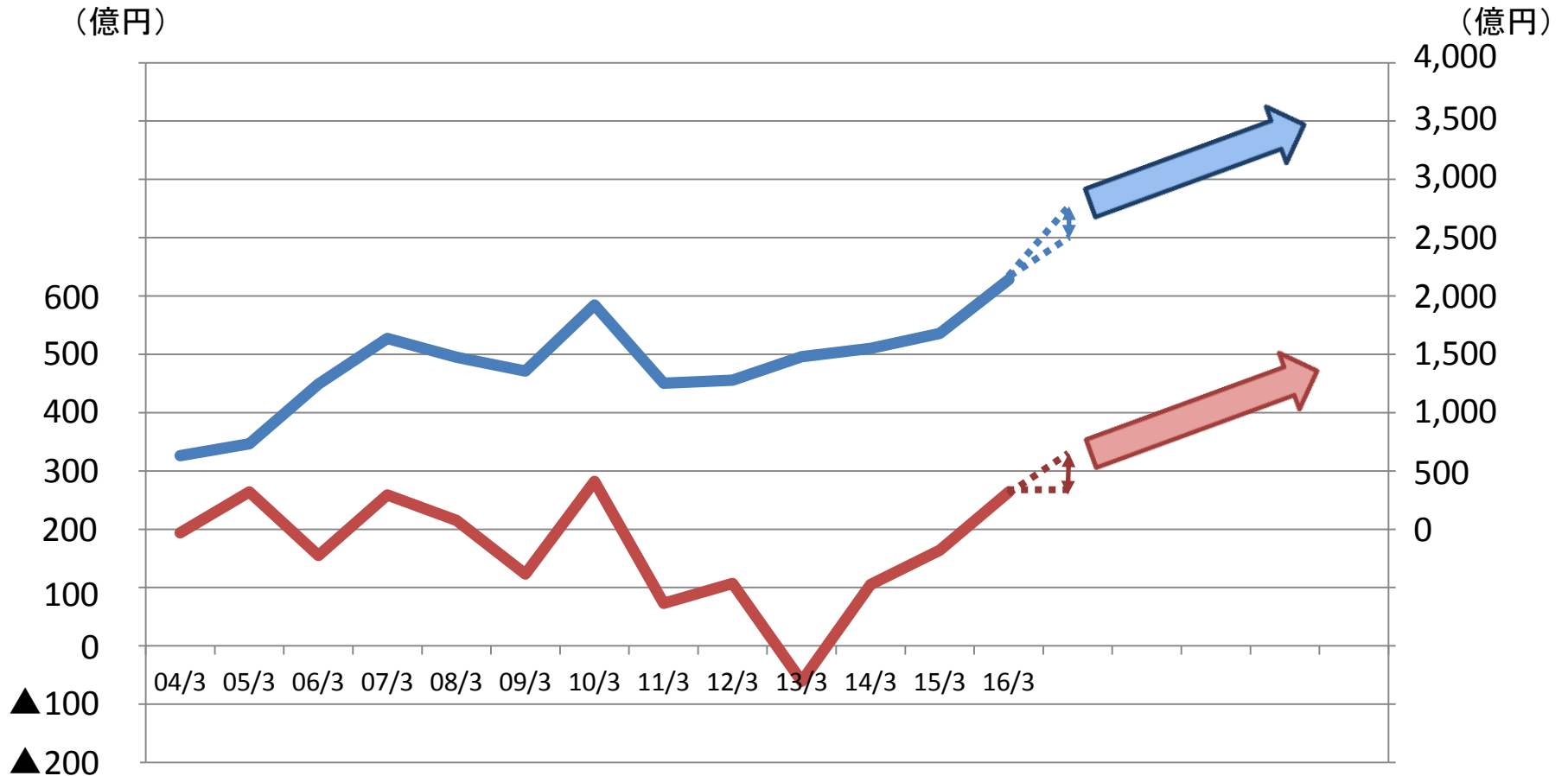
(※) 上記は、HDゲームとMMOに含まれるタイトルの販売本数。
上記の販売本数には、当社がディストリビューターとなっているソフトの販売本数を含む。

今後の中期目標

今後の中期目標

売上高3,000~4,000億円、営業利益500億円程度

— 売上高(右軸) — 営業利益(左軸)



中期目標達成のための 取り組み

デジタルエンタテインメント事業

今後も継続する取組

HDゲーム：大型タイトルの発売により、柱となるブランドの
更なる強化

MMO・スマートデバイス/PCブラウザゲーム：
更なる利益の上積みを図る

+

将来に向けての取組

スマホ向有料ゲーム（プレミアムコンテンツ）

VR/AR

新興地域への取組（重要地域：中南米、中東、インド）

スマホ向け有料ゲーム、VR/AR

スマホ向け有料ゲーム(プレミアムコンテンツ)

- ・初期開発費償却後の収益
- ・ロングテール=時間のスケールビリティ
- ・ストックの積上型収益モデル

例) 2016年2月配信タイトル
iOS/Android



VR/AR(以下は、取組の一例)

- ・HITMAN GO(Oculus and Gear VR)
2016年5月12日発売予定

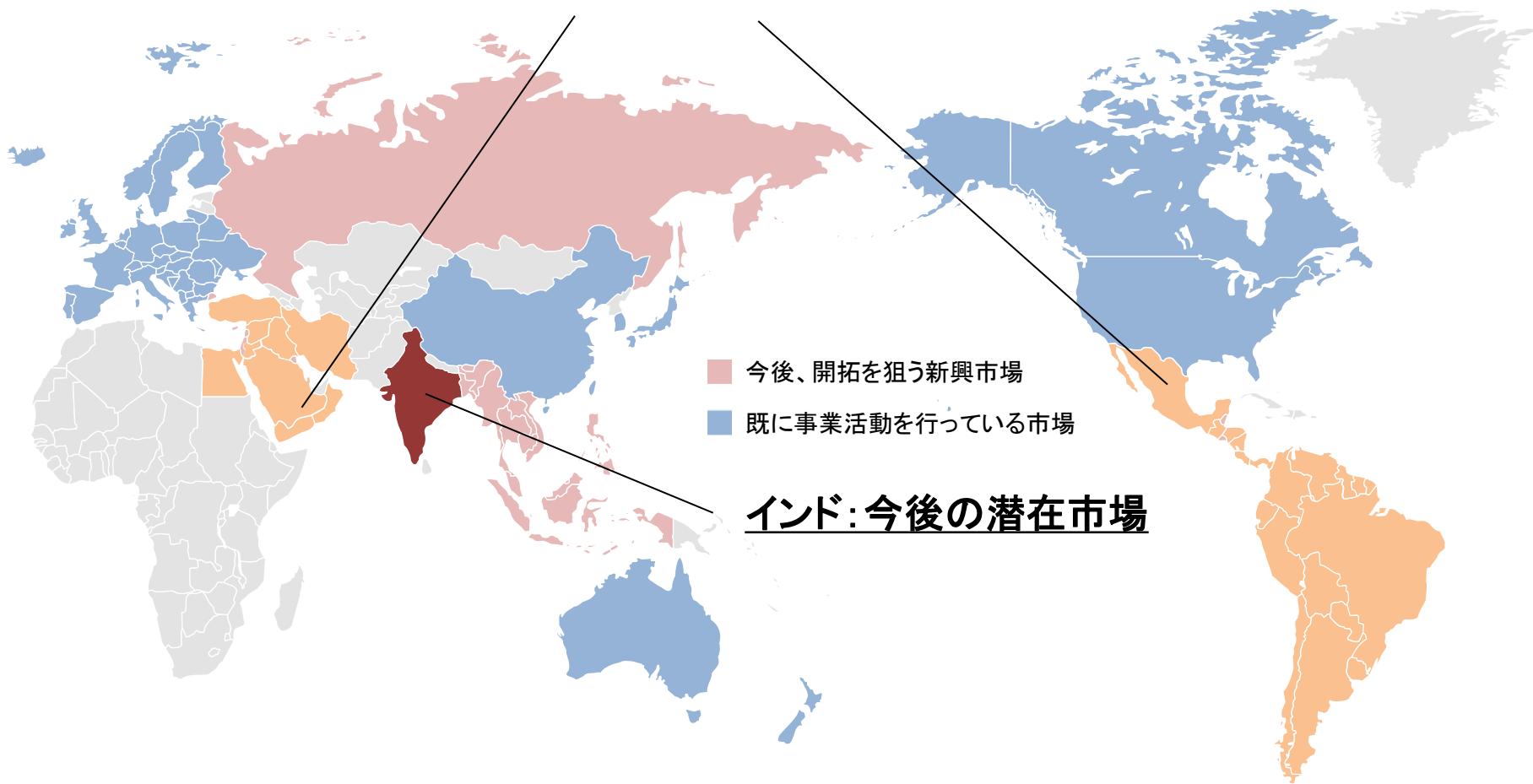
- ・乖離性ミリオンアーサー



© 2000,2001,2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © 1991,2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Hitman GO © 2016 IO Interactive A/S. All rights reserved. Published by Square Enix Ltd. © 2014-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

デジタルエンタテインメント事業－海外展開

中南米・中東：消費マーケットして急拡大



IPの考え方

ビッグフランチャイズへの
継続的な投資と強化



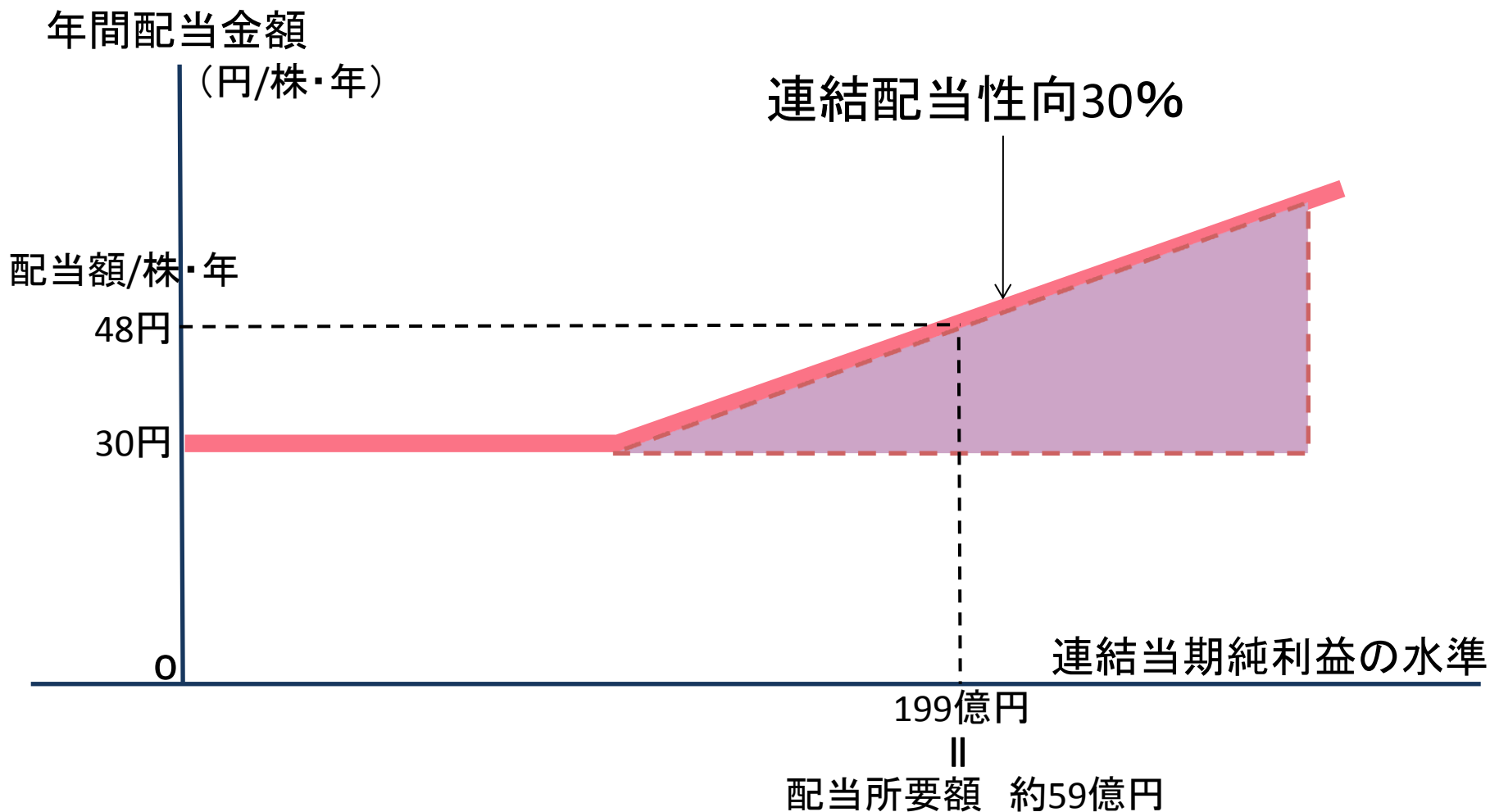
新規IP創出の取組



- ・MMO
 - ・スマートデバイス向けゲーム等
 - ・フルDL販売(HDゲーム・MMO等)
- 安定的な収益化を図る

2016年3月期配当について

2016年3月期の配当方針



※2016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

2016年3月期
決算説明会

決算説明会

2016年5月16日：10ページを修正

2016年5月12日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.