

SQUARE ENIX®

2017年3月期

決算説明会

SQUARE ENIX®

決算説明会

2017年5月11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。

(億円未満切捨て)

2017年3月期 通期業績

2017年3月期 連結決算実績

(単位：億円)

	2016年3月期		2017年3月期		対前年度 増減
		構成比		構成比	
売上高	2,141	100%	2,568	100%	427
営業利益	260	12%	312	12%	52
経常利益	253	12%	311	12%	58
親会社株主に帰属する 当期純利益	198	9%	200	8%	2

	2016年3月期	2017年3月期	対前年度 増減
減価償却費	63	62	△ 1
設備投資額	58	69	11
期末従業員数	3,924人	4,078人	154

2017年3月期 報告セグメント別実績

①2017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	1,990	427	100	64	△ 14	2,568
営業利益	333	36	24	21	△ 102	312
営業利益率	16.7%	8.4%	24.0%	32.8%	-	12.1%

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	1,589	411	99	45	△ 5	2,141
営業利益	274	39	22	15	△ 92	260
営業利益率	17.2%	9.5%	22.2%	33.3%	-	12.1%

③対前年同期増減 (①－②)

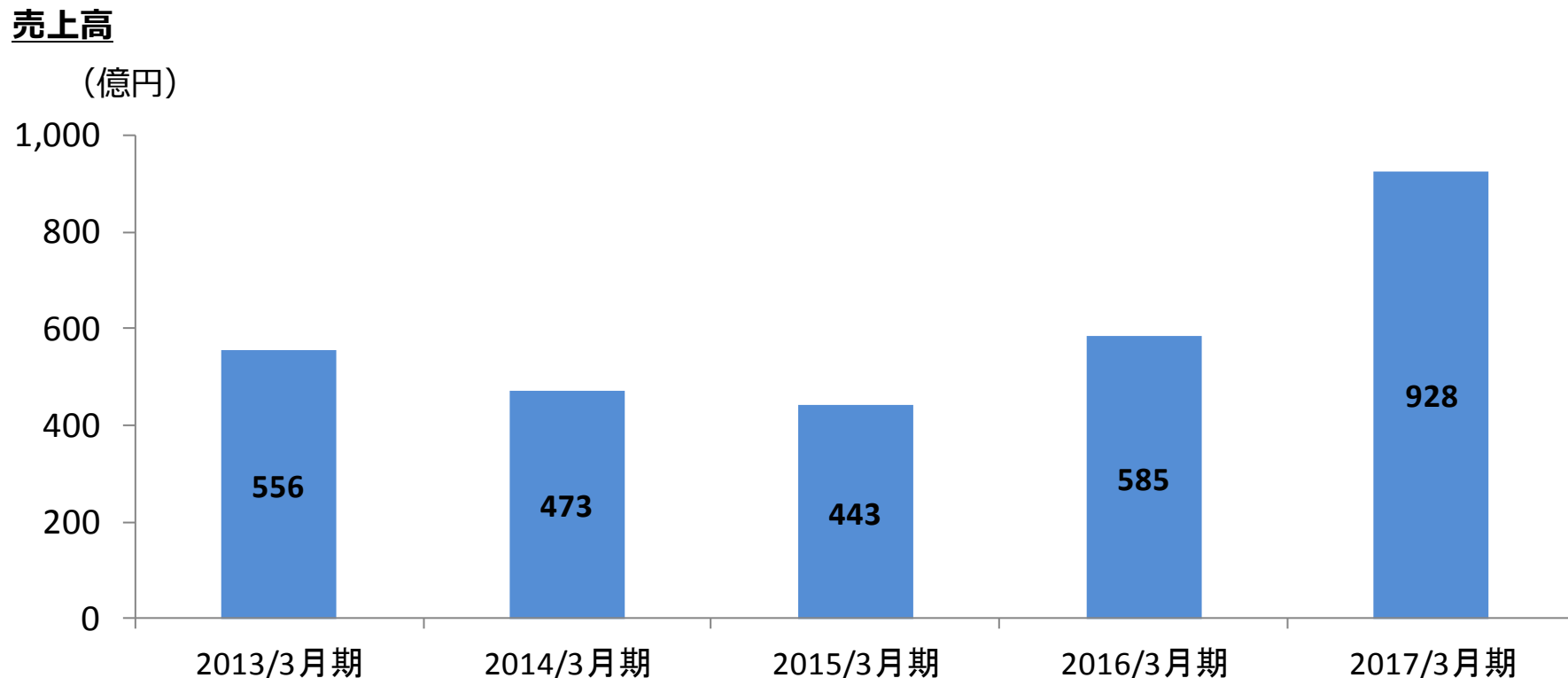
(単位：億円)

	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	401	16	1	19	△ 9	427
営業利益	59	△ 3	2	6	△ 10	52

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

「ファイナルファンタジーXV」等の大型新作のローンチにより大幅増収。



- ・大型新作の「ファイナルファンタジーXV」や「DEUS EX MANKIND DIVIDED」、
「RISE OF THE TOMB RAIDER」(PS4版)等の発売により売上高は大幅に増加
- ・過去に発売したタイトルのダウンロードを中心としたリピート販売も拡大

デジタルエンタテインメント事業 – HD事業

毎年安定的に大型タイトルを1~2本、中型タイトルを複数本ローンチできる体制をすでに確立。

2017年3月期



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



Tomb Raider ©2016 Square Enix Ltd.



Deus Ex: Mankind Divided ©2016 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Eidos-Montréal.
Deus Ex, Deus Ex: Mankind Divided, Eidos-Montréal, and the Eidos-Montréal logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Ltd.



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



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

2018年3月期以降



©2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.

2017年7月29日発売



©2006, 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

2017年7月13日発売予定



2017年発売予定

©2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.
DRAGON QUEST characters:
©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
FINAL FANTASY characters:
©SQUARE ENIX
CHARACTER
ILLUSTRATION:SHIRO AMANO



©Disney
Developed by SQUARE ENIX

発売日未定



©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:
TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI

発売日未定

MARVEL
IPライセンス

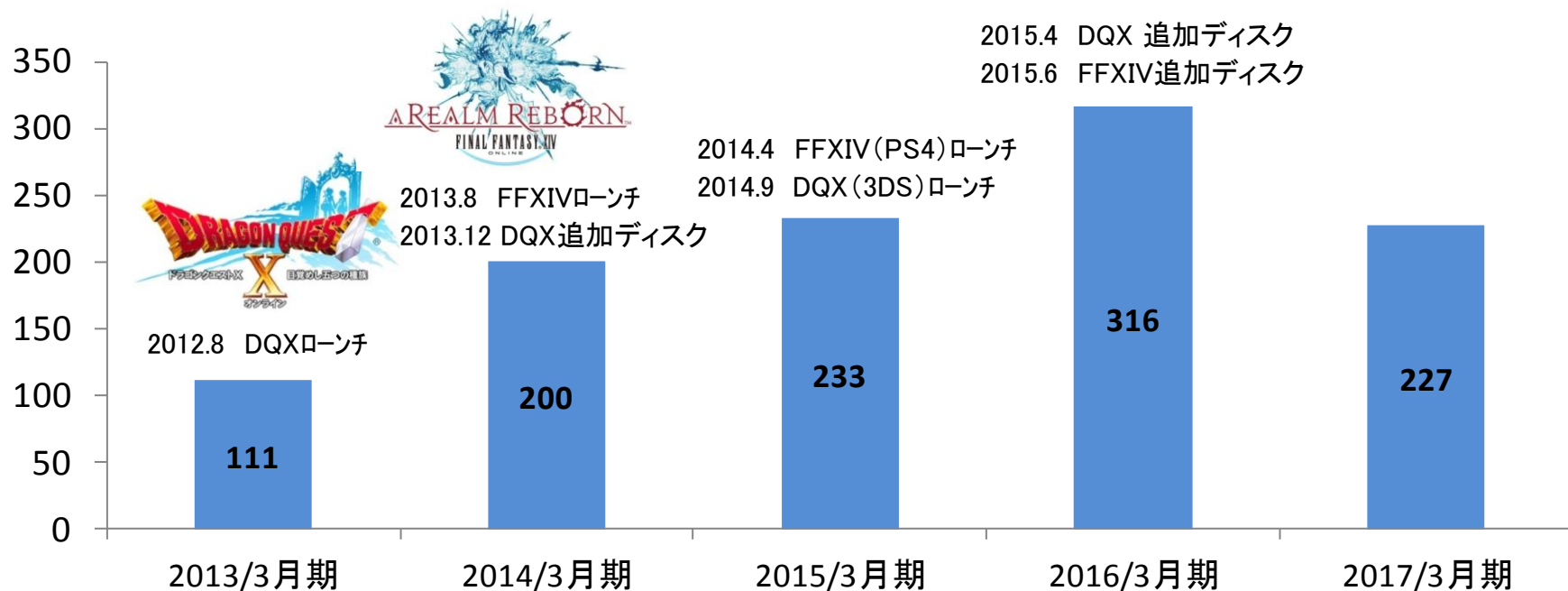
発売日未定

デジタルエンタテインメント事業 – MMO事業

月額課金モデルにより安定的な収益基盤を確立。

売上高

(億円)



- ・2017年3月期は、追加ディスクのローンチが無かったため、対前期比で減収。
- ・2018年3月期は、「FFXIV」並びに「DQX」の追加ディスクのローンチを計画。
- ・追加ディスク以外にも、様々な運営施策により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 – MMO事業

2018年3月期に主力MMOタイトルである「ファイナルファンタジーXIV」、「ドラゴンクエストX」の拡張ディスクをローンチ予定。これにより、課金ユーザーベースの拡大とディスク売上収入を狙う。

2017年6月20日発売予定



©2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

2018年3月期発売予定

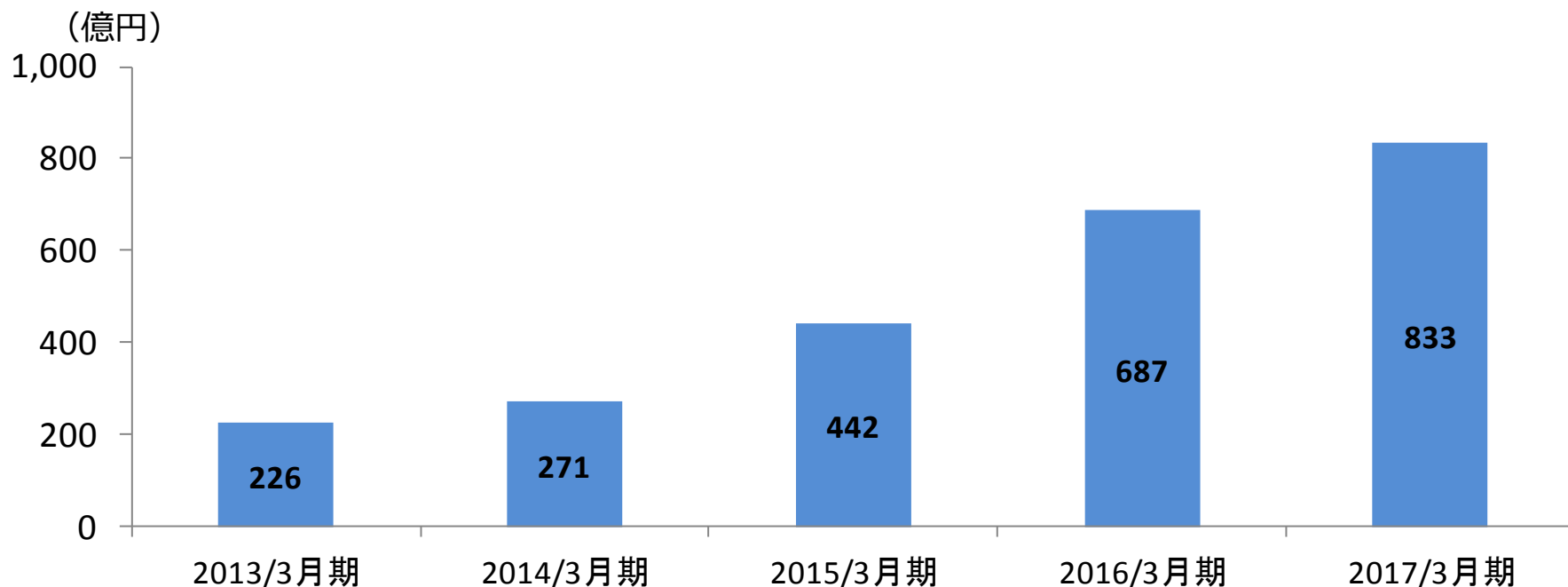


© 2012-2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
© SUGIYAMA KOBO

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

每期数本のヒットタイトルの積上げにより順調に売上を拡大。

売上高



- ・2017年3月期は、前年ローンチタイトルがフル寄与
- ・上期ローンチタイトルの実績が想定を下回ったが、既存タイトルの海外展開が好調
- ・2018年3月期は、引き続き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

運営中のヒットタイトルに加え、2017年3月期下期にローンチした有力
新規タイトルも好調な滑り出し。今後も新規タイトルを継続的にローンチ。

2014年1月



©2014-2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©SUGIYAMA KOBO
Developed by Cygames, Inc.

2014年9月



株式会社ディー・エヌ・エー
と提携
©SQUARE ENIX CO., LTD.
©DeNA Co., Ltd.

2015年6月



©2015-2017
SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

2015年10月



©2015-2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©SUGIYAMA KOBO

2016年12月



©2016, 2017 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.
Developed by tri-Ace Inc.

2017年3月



©2016, 2017 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.

2014年4月



©2014-2017 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.

2014年11月



©2014-2017 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.

2015年9月



©Disney
Developed by SQUARE ENIX

2015年10月



©2015-2017
SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.
Developed by Alim Co., Ltd.
Illustration/ ©2015 YOSHITAKA AMANO

2017年2月



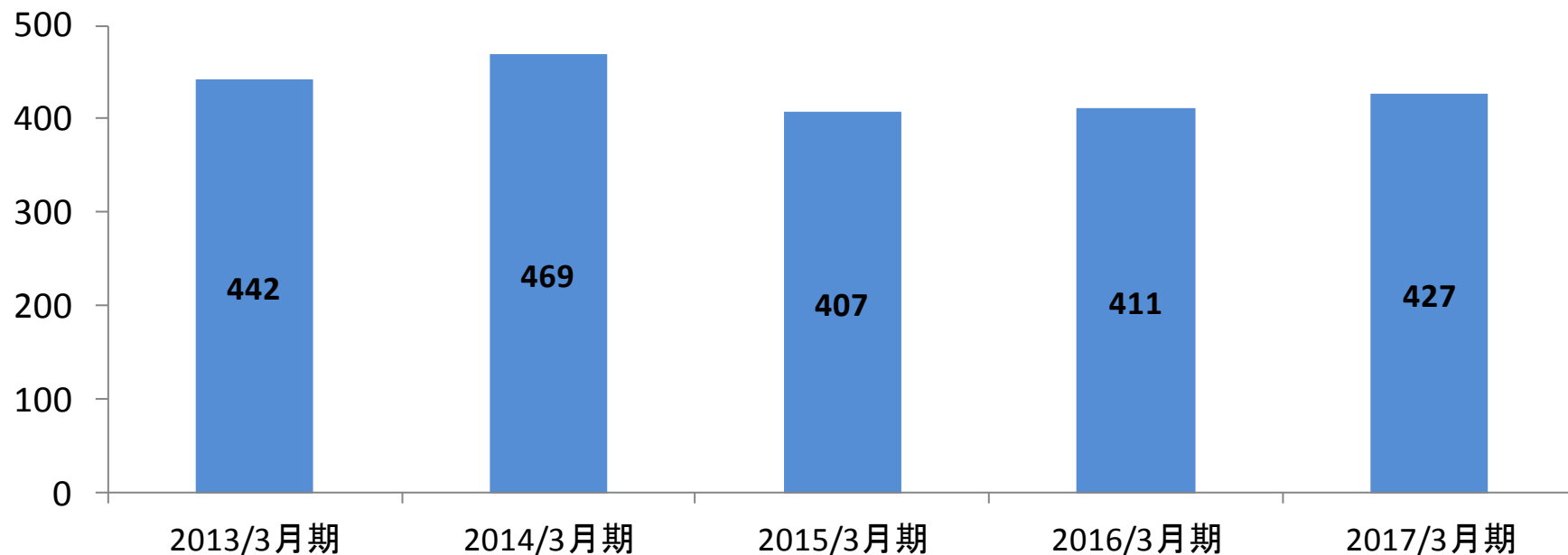
©2017 KOEI TECMO GAMES/
SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

アミューズメント事業

筐体販売、店舗運営ともに堅調、安定的な収益ベースを確立。

売上高

(億円)



- ・2018年3月期計画は、「電車でGO！！」、「ミリオンアーサー アルカナブラッド」
「ロード オブ ヴァーミリオン IV」など、有力筐体のローンチにより増収を見込む。

アミューズメント事業

2018年3月期も引き続き有力IPベースの筐体を発売予定。



2016年12月6日
稼働開始

© 2013 プロジェクトラブライブ！
© SQUARE ENIX CO., LTD. © KLabGames © bushiroad All Rights Reserved.



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

2017年秋 稼働開始予定



©2007-2017 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.



2017年夏 稼働開始予定



JR東日本商品化許諾申請中

©TAITO CORPORATION 1996, 2017
ALL RIGHTS RESERVED.
JR東日本商品化許諾申請中



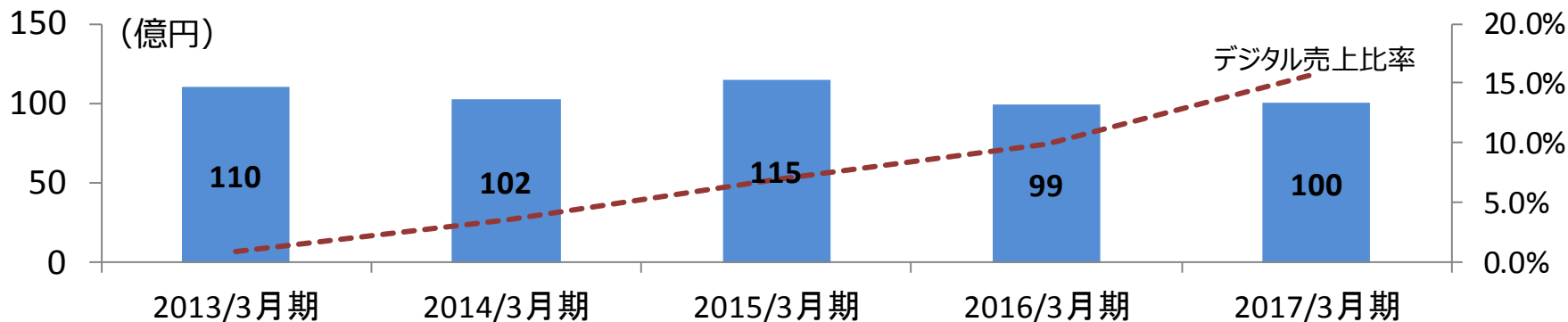
電車でGO!!
DENSHADE

2017年 稼働開始予定

出版事業

紙メディアからデジタルメディアへの移行が順調に推移し、業績も堅調。

売上高推移



・アニメ化に加え舞台化や実写化によりコミックの販売を促進。マンガアプリ「マンガUP!」を開始

2017/3期

マンガUP!



クズの本懐

©mengo yokoyari/SQUARE ENIX

2018/3期



王室教師ハイネ

©Higasa Akai/SQUARE ENIX

鋼の錬金術師

FULLMETAL ALCHEMIST

©Hiromu Arakawa/SQUARE ENIX

賭ケグルイ

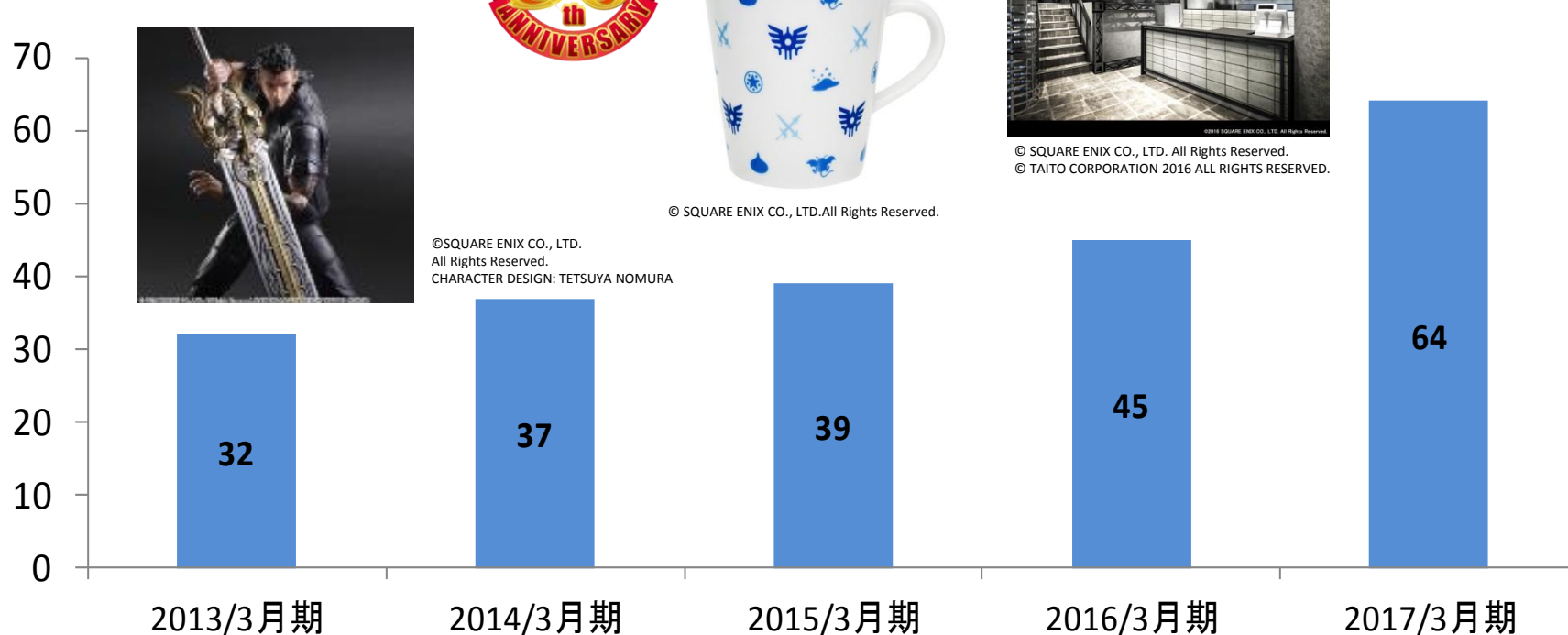
©Homura Kawamoto/Toru Naomura/SQUARE ENIX

ライツ・プロパティ等事業

有力コンテンツのキャラクターグッズ化等が堅調に推移

売上高

(億円)



- 「ファイナルファンタジー XV」等の大型新作や「ドラゴンクエスト」誕生30周年に伴う多面的な商品の販売・許諾展開が好調

2018年3月期 業績見通し

2018年3月期 連結決算計画

(単位：億円)

	2017年3月期 実績	2018年3月期 計画	対前年比 増減額
売上高	2,568	2,400～2,600	△168～32
営業利益	312	250～300	△62～△12
経常利益	311	250～300	△61～△11
親会社株主に帰属する当期純利益	200	165～195	△35～△5

	2017年3月期 実績	2018年3月期 計画	対前年比 増減額
減価償却費	62	59	△3
設備投資額	69	78	9

(配当の状況) = 詳細後述

(単位：円)

	2017年3月期 実績	2018年3月期 計画	対前年比 増加額
第2四半期末	10	10	0
年度末	40	30～38	△10～△2
合計	50	40～48	△10～△2

2018年3月期 報告セグメント別計画

2018年3月期の計画値は、予想レンジの中間値である売上高：2,500億円、営業利益：275億円の場合の各セグメント別の数値になります。

①2018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	1,890	460	100	50	0	2,500
営業利益	305	40	20	10	△ 100	275
営業利益率	16.1%	8.7%	20.0%	20.0%	-	11.0%

②2017年3月期 報告セグメント

(単位：億円)

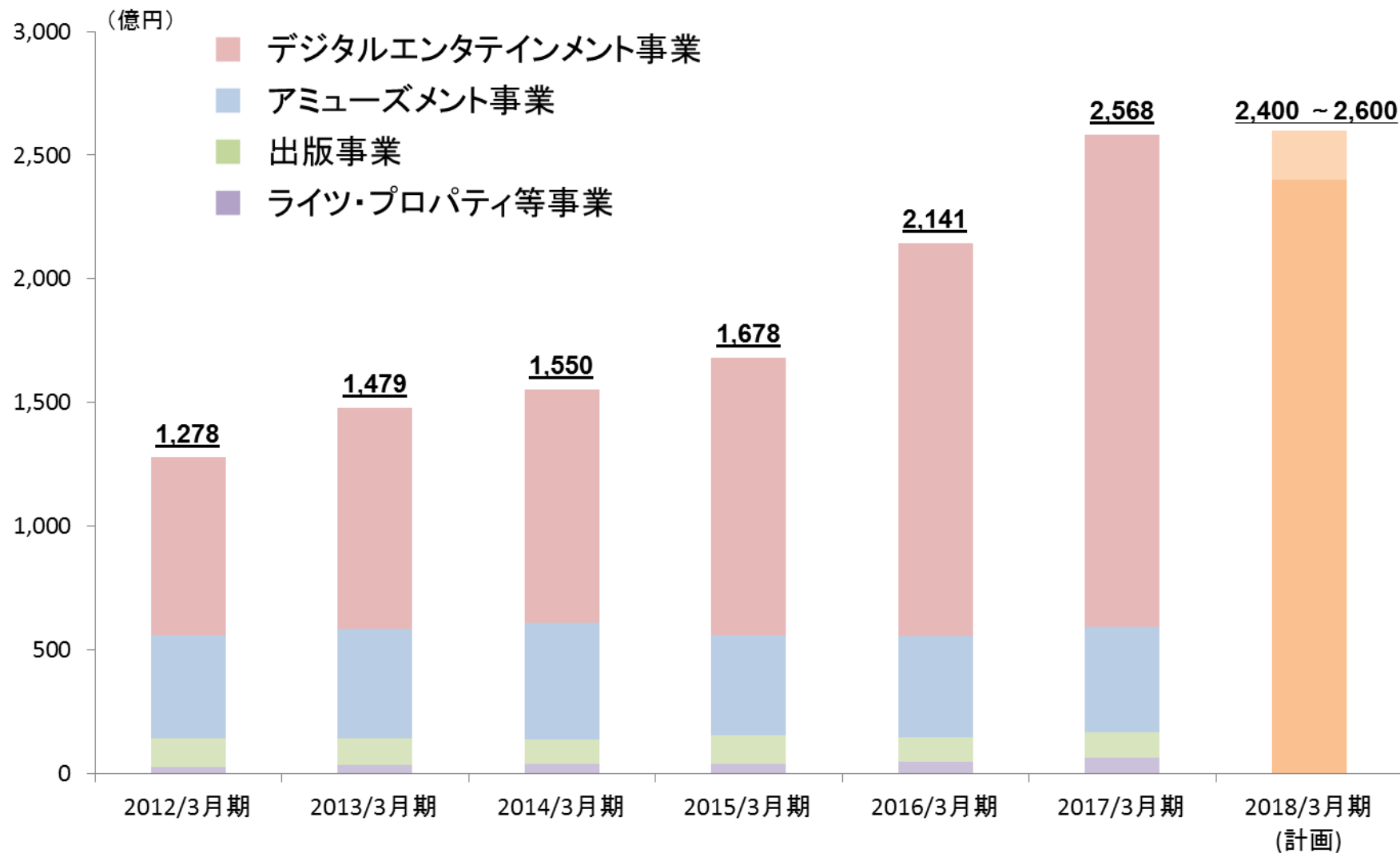
	デジタル エンタテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	1,990	427	100	64	△ 14	2,568
営業利益	333	36	24	21	△ 102	312
営業利益率	16.7%	8.4%	24.0%	32.8%	-	12.1%

③対前年同期増減 (①－②)

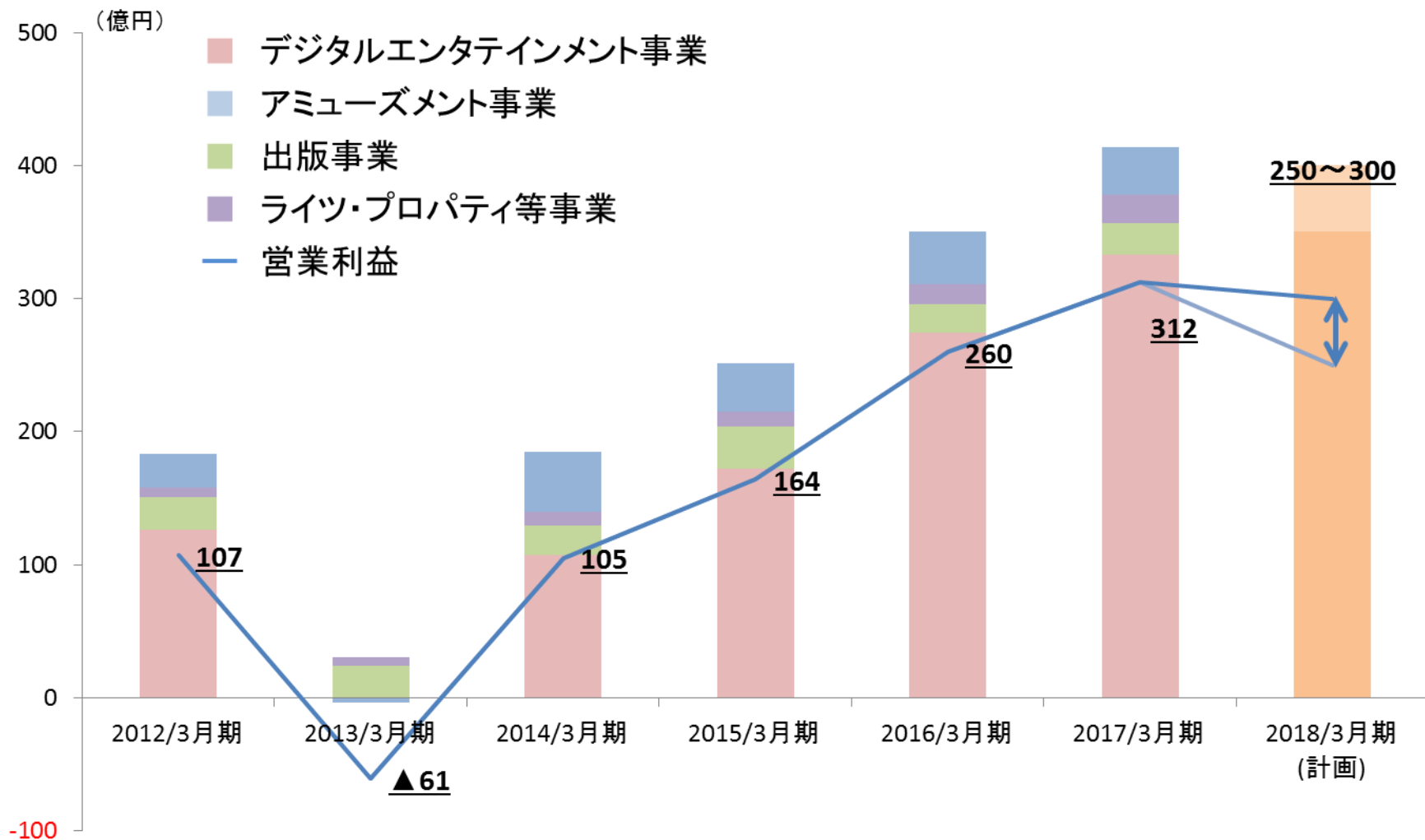
(単位：億円)

	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	△ 100	33	0	△ 14	14	△ 68
営業利益	△ 28	4	△ 4	△ 11	2	△ 37

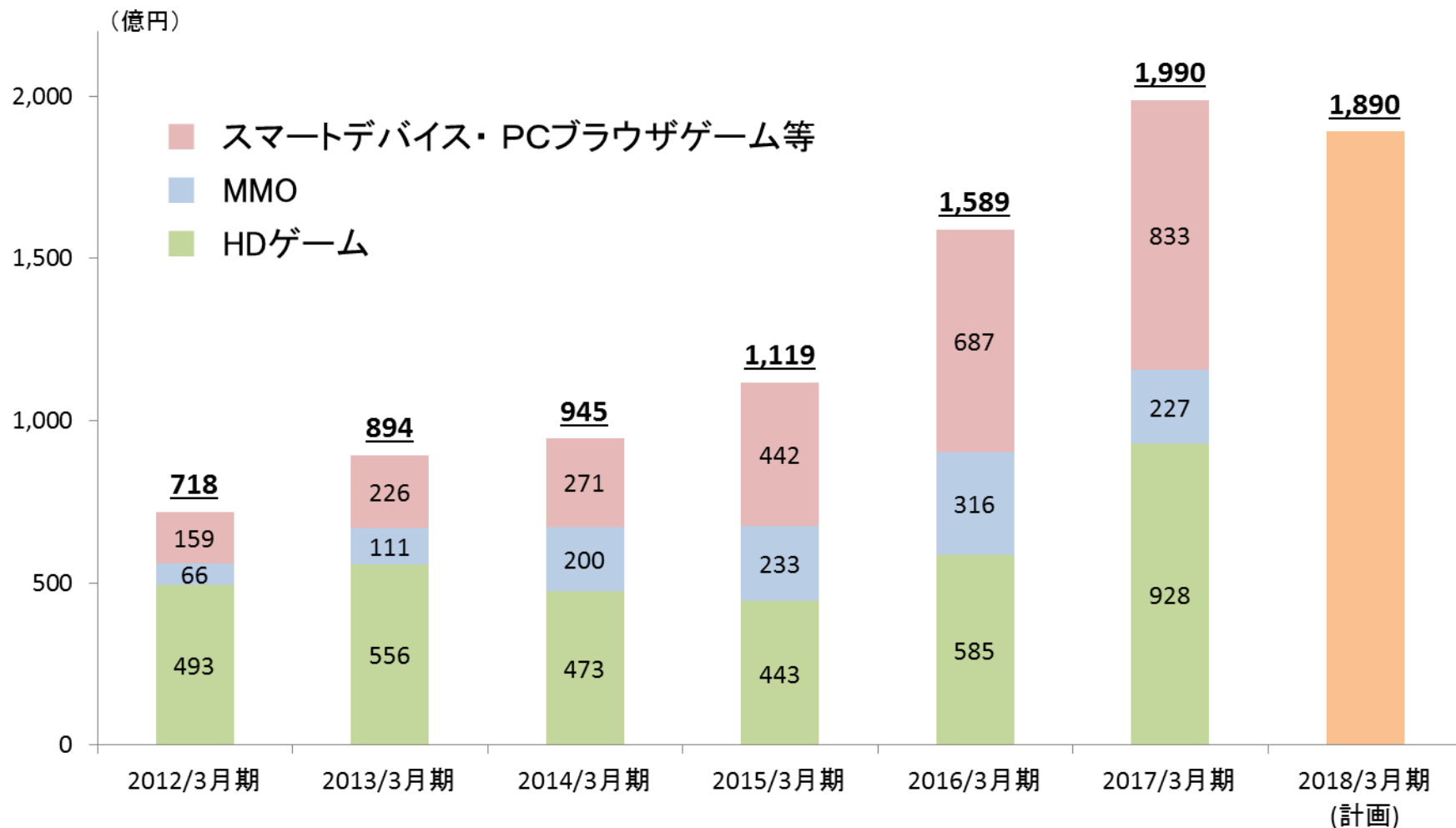
事業セグメント別売上高推移



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



2018/3期の計画値は、業績予想レンジの中間値（連結売上高：2,500億円）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

販売本数 = ディスク販売数 + ダウンロード数

ディスク販売数：出荷基準によるディスクの出荷数

ダウンロード数：当期と前期に発売されたタイトルの当期DL本数

(単位:万本)

地域	2017/03累計 (実績)			2018/03累計 (計画)		
	ディスク	ダウンロード	合計	ディスク	ダウンロード	合計
日本	429	73	502	578	110	687
	(内エピソード配信 2)					
欧米	1,453	1,211	2,664	471	370	841
	(内エピソード配信 690)			(内エピソード配信 107)		
アジア他	135	175	310	39	0	39
	(内エピソード配信 78)					
計	2,018	1,458	3,476	1,087	479	1,566
	(内エピソード配信 769)			(内エピソード配信 107)		

(※) 上記は、HDゲームとMMOに含まれるタイトルの販売本数。

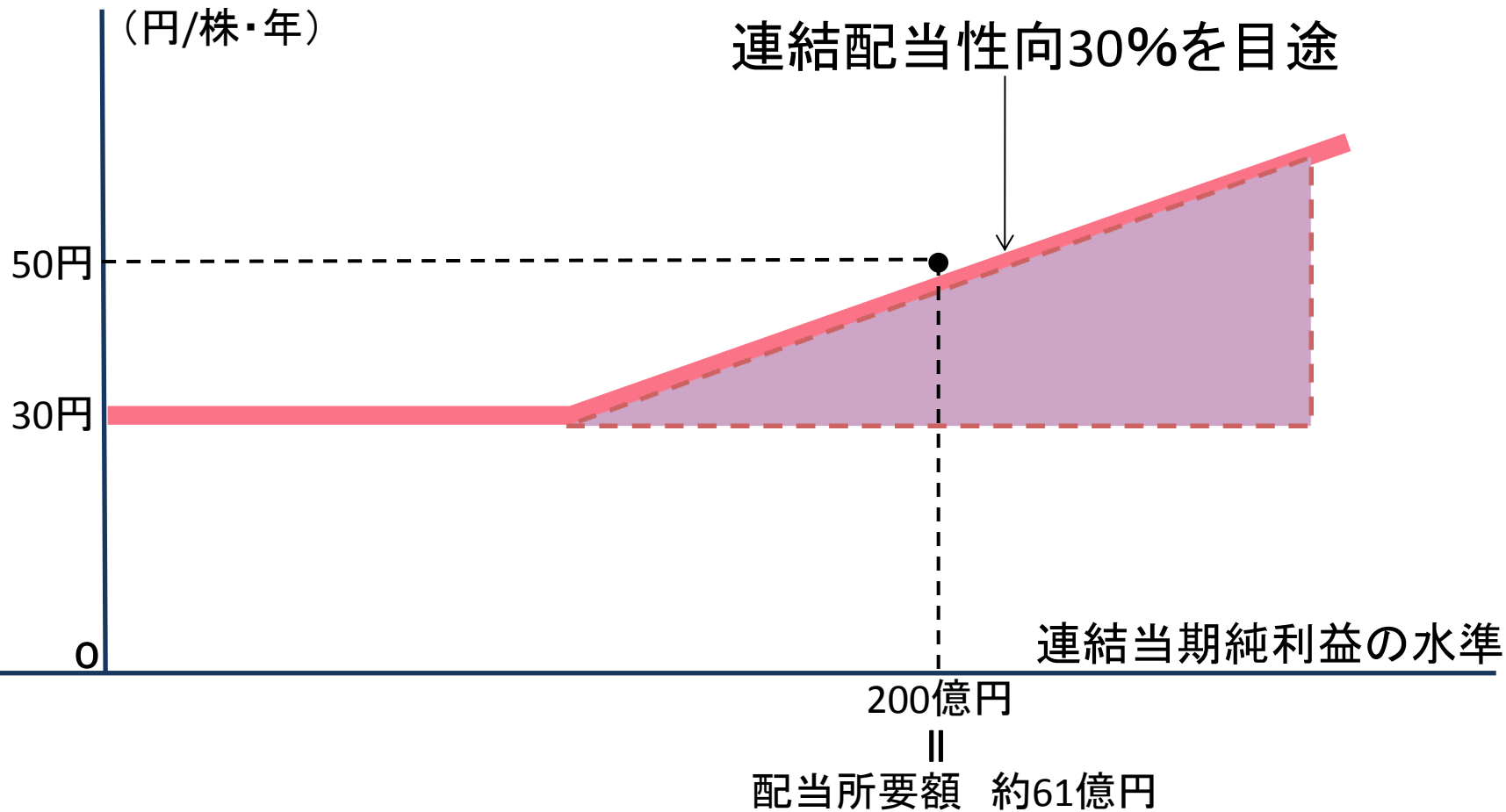
上記の販売本数には、当社がディストリビューターとなっているソフトの販売本数を含み、エピソード配信は1エピソードを1本としてカウント。

2017年3月期配当について

2017年3月期の配当方針

年間配当金額

(円/株・年)



※2017年3月末現在の発行済株式数による計算

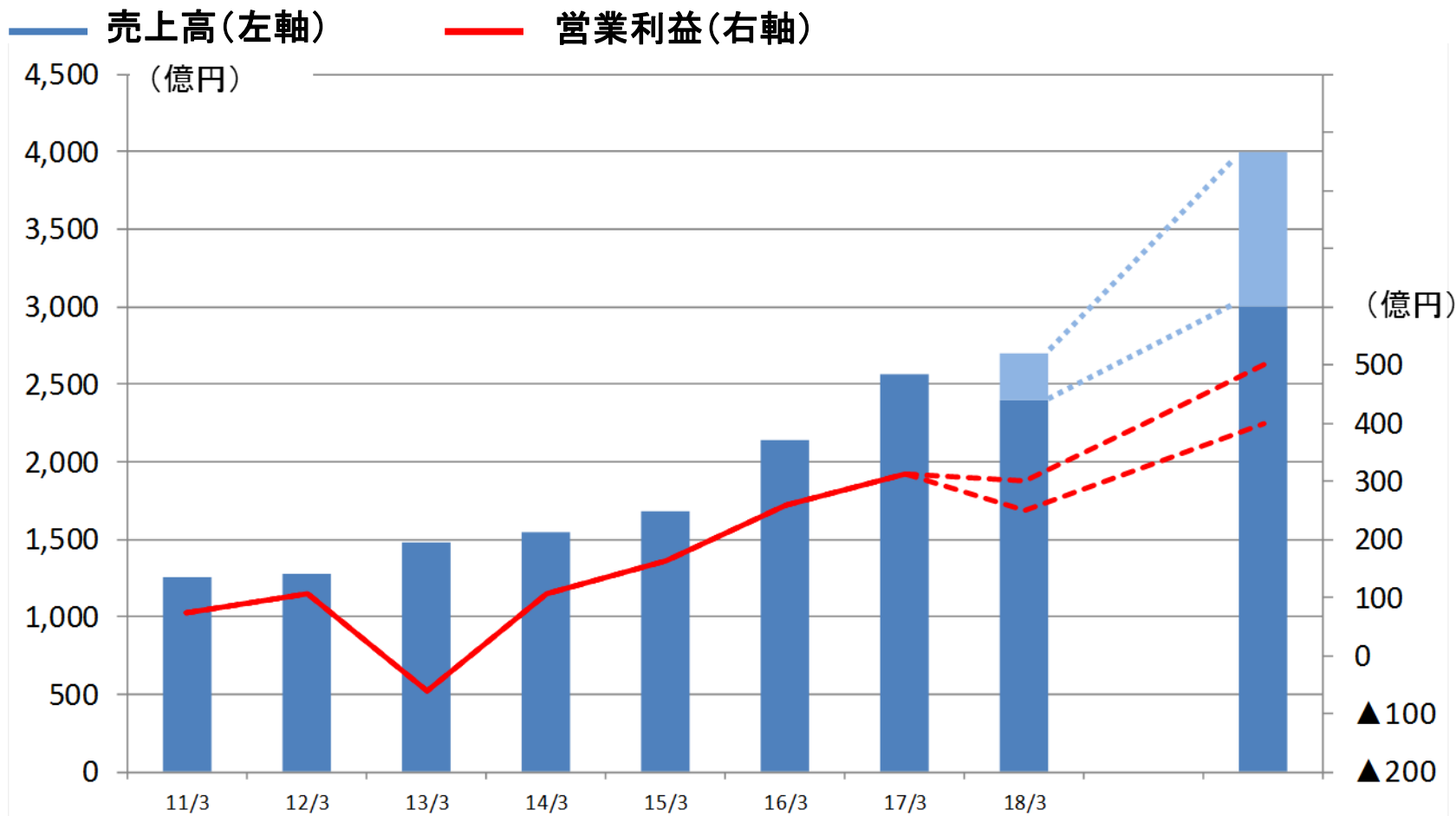
中期目標及び事業戦略について

今後の中期目標

2020年3月期～

売上高3,000～4,000億円、営業利益400～500億円 程度。

DEセグメントを中心に増収増益を図る。

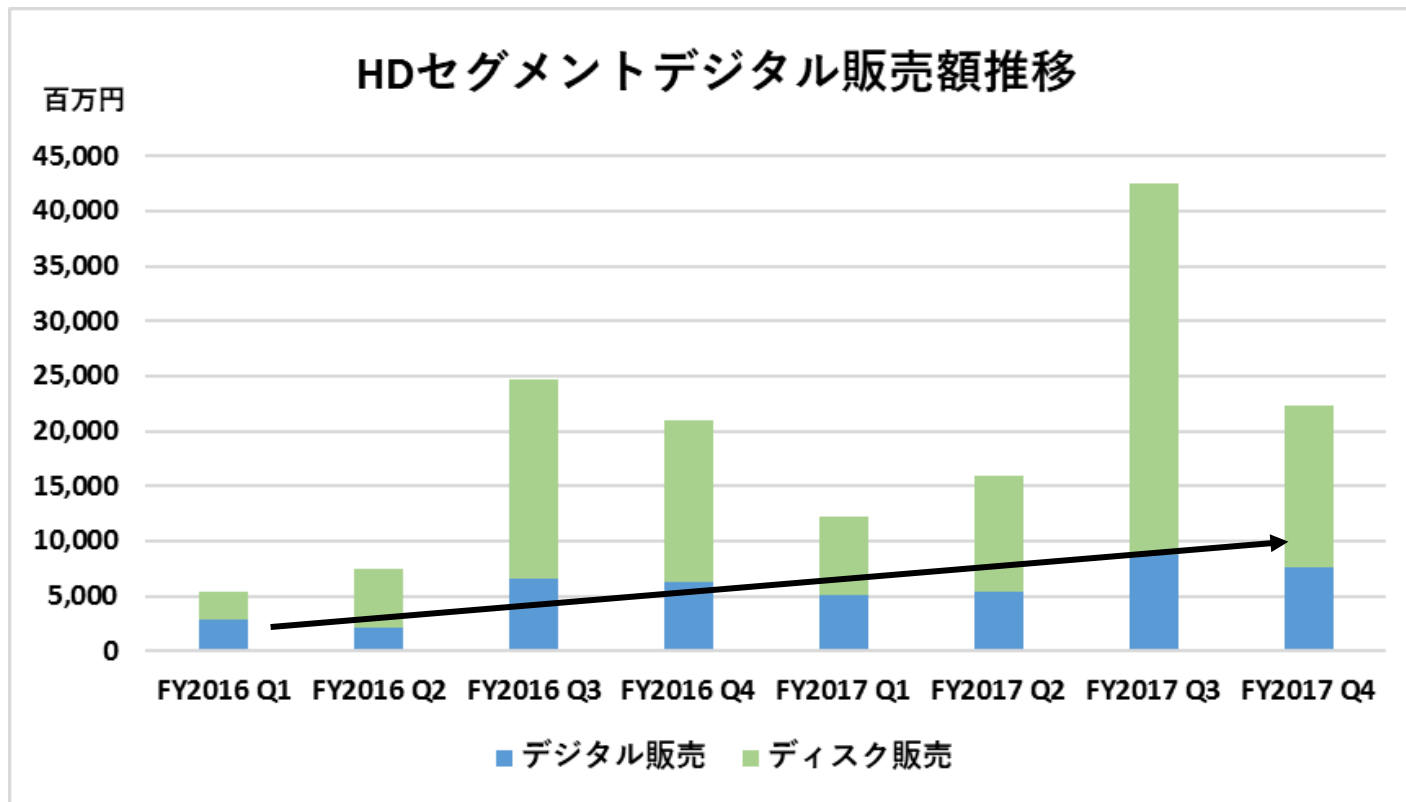


中期目標達成のための戦略

- 1. デジタル販売の強化**
- 2. マルチプラットフォーム展開**
- 3. 地域展開**
- 4. Game as a Service
Game as Media**

1. デジタル販売の強化

- ・SQEX販売サイトのグローバル化（統一）
- ・タイトルのライブラリ化、下位互換性問題の排除
→利益率の高いデジタル販売額は順調に増加。



2. マルチプラットフォーム展開

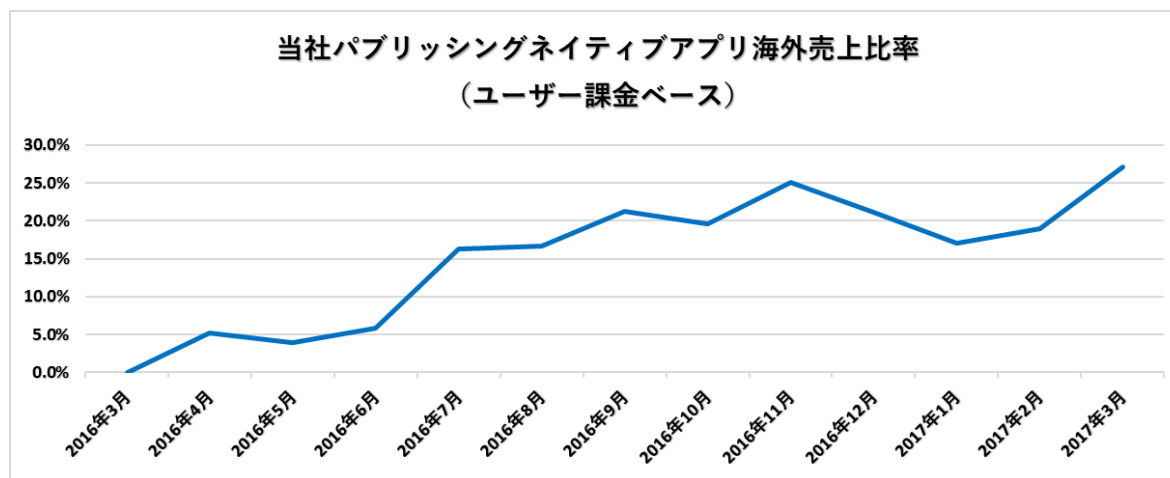
- ・より広い顧客ベースへのアクセス
- ・販売のロングテール化
- ・IPのマルチセグメント活用
→各セグメント、PFで順調にユーザーベースを拡大。



3. 地域展開

- ・モバイルゲームの海外展開

→「ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス」
「キングダム ハーツ ユニオン クロス」の海外展開が順調。



- ・新興市場進出への布石

→INDIA GAMING SHOW 2017に出展。
今後も継続的に新興市場を注視。



4. Game as a Service, Game as Media

- **HDセグメントにおける運営サービス型コンテンツの開発**
→ **売切り型タイトルに加えて、継続的な課金収入が得られるタイトルの追加。**
- **アーケードゲームを中心としたゲームストリーミングサービスの開発**
→ **ゲームのメディアとしての価値に注目。**

SQUARE ENIX®

スクウェア エニックス®

2017年3月期

決算説明会

決算説明会
SQUARE ENIX

2017年5月11日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.