

# 2013年3月期 業績予想修正 について

**SQUARE ENIX®**

2013年3月26日

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。

# 2013年3月期 業績予想修正

## 2013年3月期通期連結業績予想

(単位:億円)

	前回(10月公表)		今回公表値		増減
	通期	構成比	通期	構成比	
売上高	1,500	100%	1,450	100%	△ 50
営業利益	75	5%	△ 60	—	△ 135
経常利益	65	4%	△ 50	—	△ 115
当期純利益	35	2%	△ 130	—	△ 165

## (ご参考)前年比

(単位:億円)

	2012年3月期		2013年3月期		増減
	通期実績	構成比	通期予想	構成比	
売上高	1,279	100%	1,450	100%	171
営業利益	107	8%	△ 60	—	△ 167
経常利益	103	8%	△ 50	—	△ 153
当期純利益	61	5%	△ 130	—	△ 191

# 2013年3月期実績 報告セグメント別

## ①2013年3月期 通期連結業績予想(今回) 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	調整額	連結
売 上 高	870	440	110	30	△0	1,450
営 業 利 益	10	△5	22	5	△92	△60
営 業 利 益 率	1.1%	—	20.0%	16.7%	—	—

## ②2013年3月期 通期連結業績予想(前回10月公表) 報告セグメント

(単位:億円)

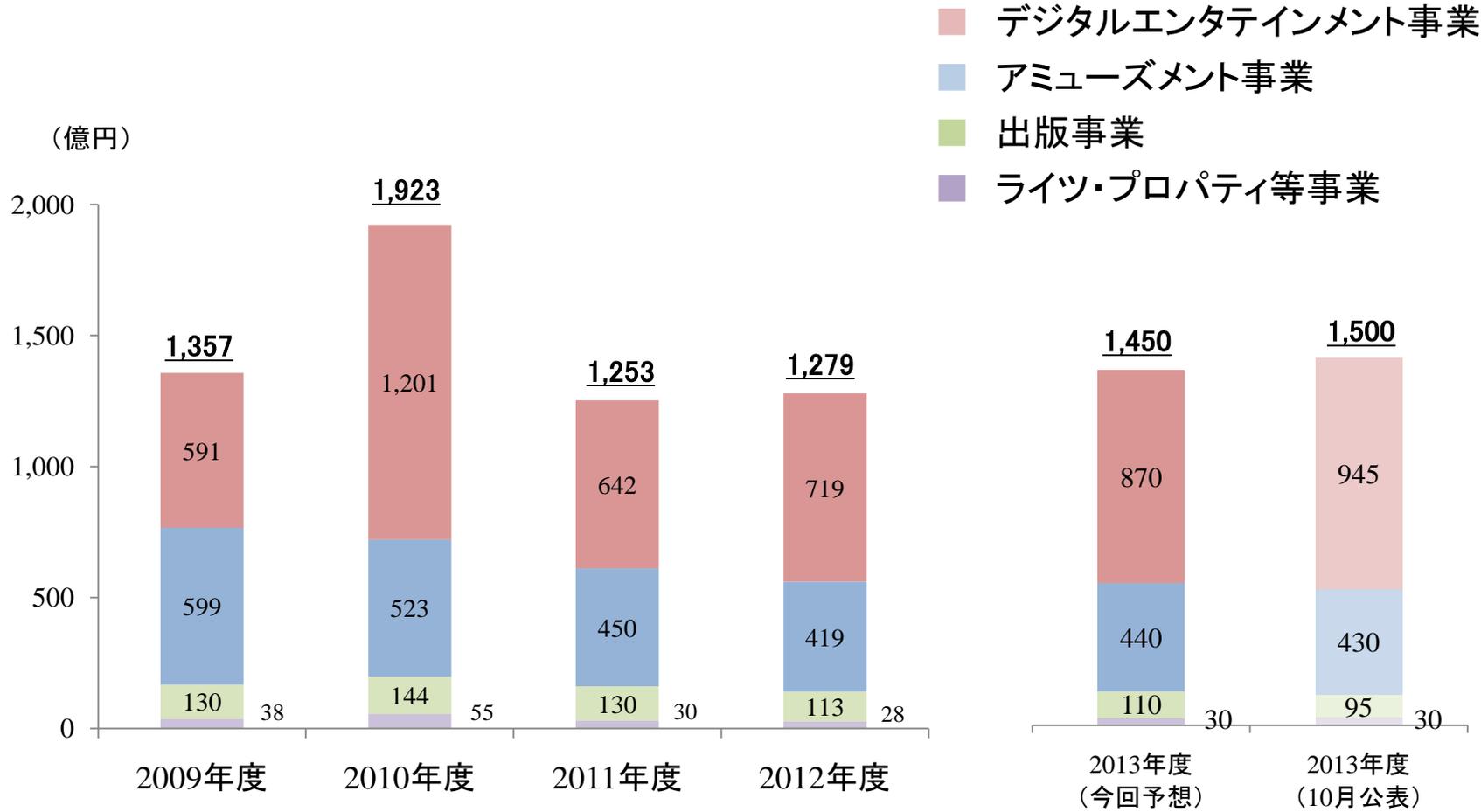
	デジタル エンタテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・ プロパティ 等事業	調整額	連結
売 上 高	945	430	95	30	△0	1,500
営 業 利 益	138	0	15	5	△83	75
営 業 利 益 率	14.6%	—	15.8%	16.7%	—	5.0%

## ③対前回増減(①-②)

(単位:億円)

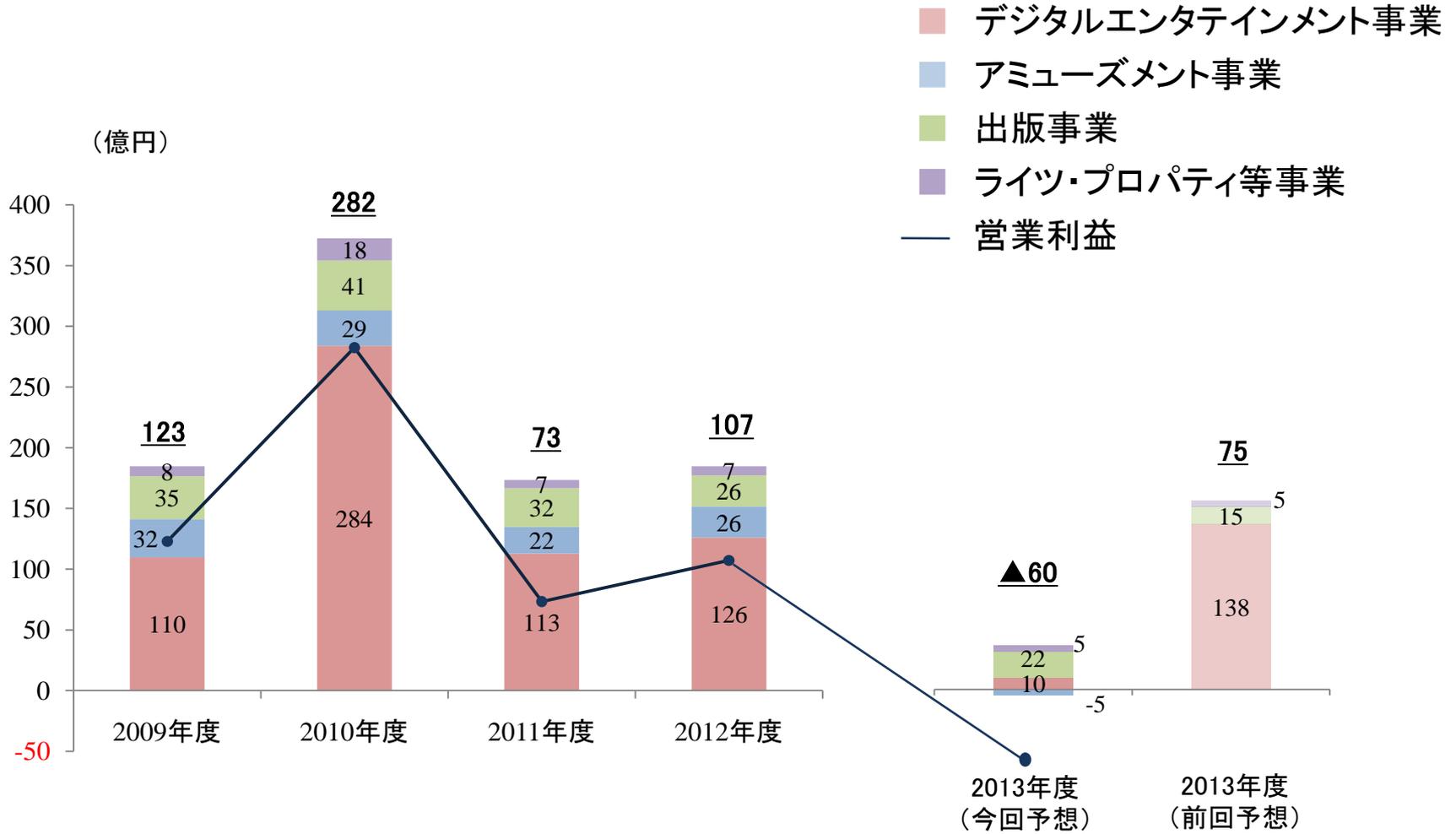
	デジタル エンタテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・ プロパティ 等事業	調整額	連結
売 上 高	△75	10	15	—	△0	△50
営 業 利 益	△128	△5	7	—	△9	△135

# 事業セグメント別売上高推移



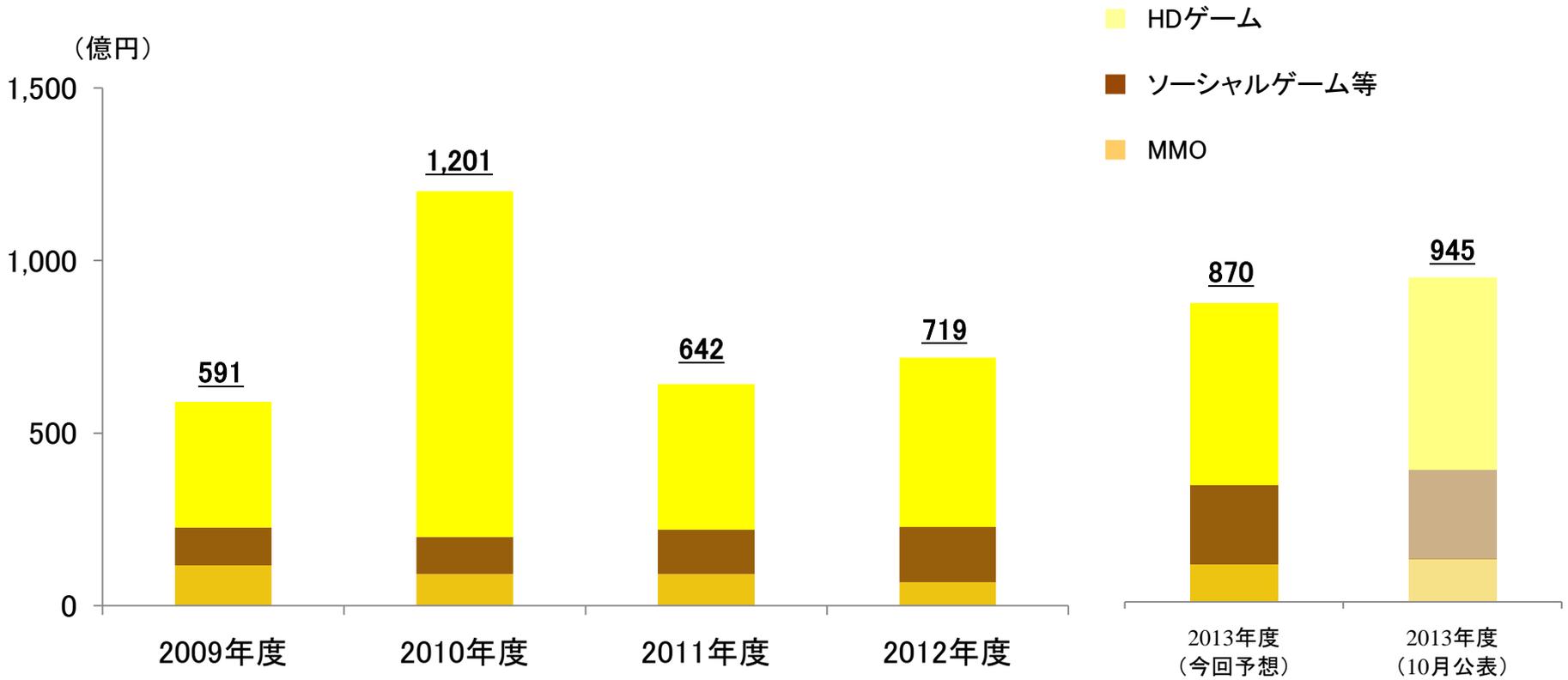
\*2013年度=2013年3月期

# 事業セグメント別営業利益推移



\*2013年度=2013年3月期

# デジタルエンタテインメント事業一売上高推移



\*2013年度=2013年3月期

# デジタルエンタテインメント事業－HDゲーム

## 欧米における家庭用ゲーム機向け大型ソフトの不振

### ・当期発売の欧米向けソフトの状況

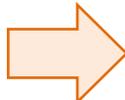
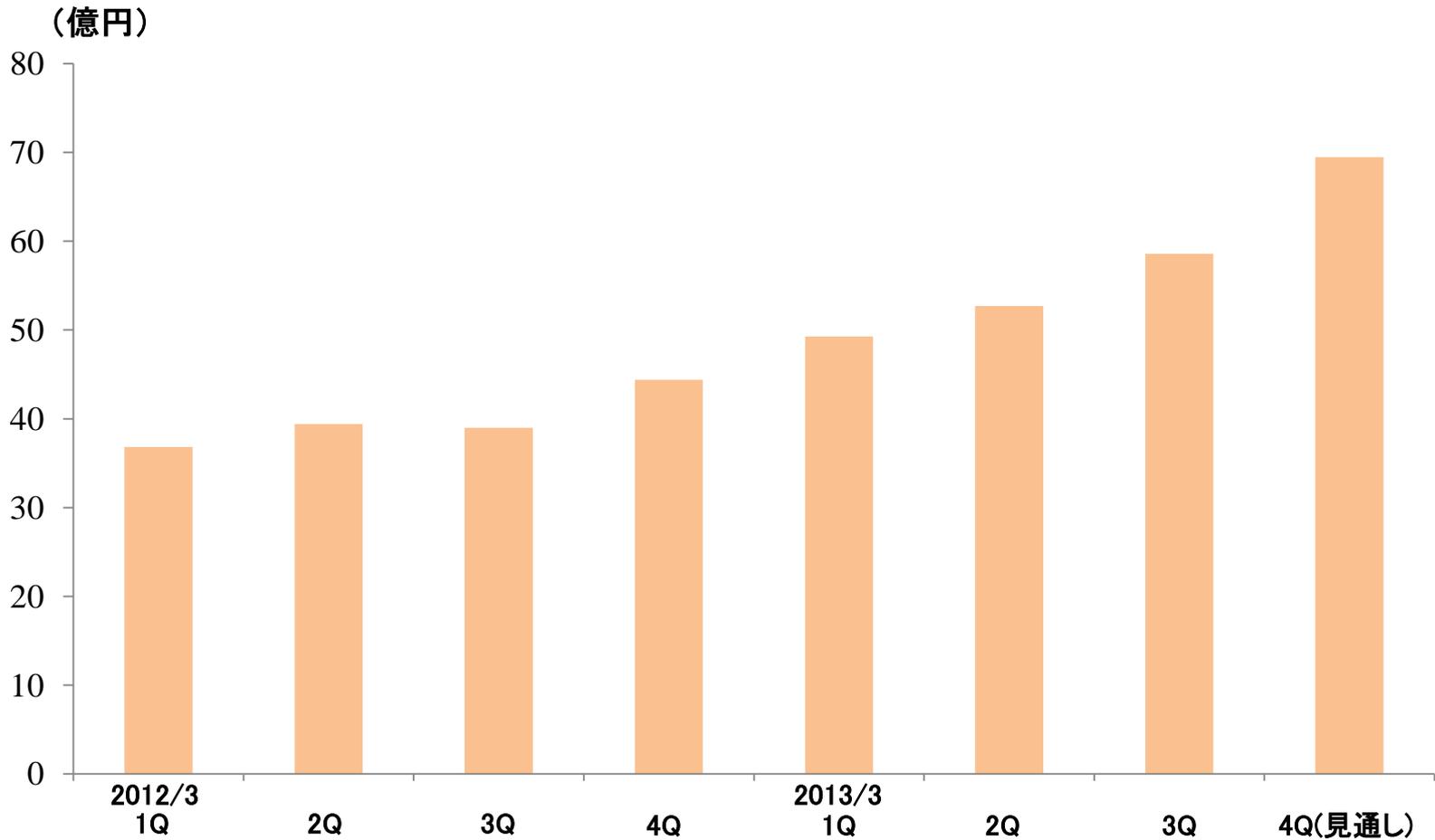
タイトル名	発売時期	メタスコア(※1)	2013年3月期販売本数見込み(※2)
スリーピングドッグス 香港秘密警察	2012年8月	81	175万本程度
ヒットマン アブソリューション	2012年11月	80	360万本程度
トゥームレイダー	2013年3月	86	340万本程度

※1:メタスコアは、各ハードの平均。

※2:ダウンロードは含まない。

- ・ゲームの評価自体は高かったものの、いずれも期待した通りの販売本数を確保出来なかった。
- ・特に、北米の販売力は弱く、欧州の2/3程度の販売本数であった。
- ・また、価格の下落圧力も強く、プライスプロテクションなどの流通対策費用も、想定以上にかかった。

# デジタルエンタテインメント事業ーソーシャルゲーム等 売上高推移(国内)



**開発管理・KPI管理の強化により、利益額も着実に増加。**

# デジタルエンタテインメント事業ーソーシャルゲーム等

- ・国内の各タイトルが順調に伸長
- ・アジア展開スタート(「拡散性ミリオンアーサー」の韓国での成功)  
(国内タイトルの一例ー戦国IXA 千万の覇者) (海外の成功事例ー拡散性ミリオンアーサー)



© 2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

- ・2010年8月以来、サービスを継続しているPCオンラインゲームのヒットタイトル「戦国IXA」のスマホ・モバイル版(2012年4月スタート)。登録会員数:45万人



©2012-2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
Published by Actoz Soft

- ・日本で2012年4月よりサービスを開始し、大ヒットした「拡散性ミリオンアーサー」を2012年12月に韓国にてサービス開始(※)。スタートから2ヶ月で登録会員数は100万人を突破。

※韓国版は、韓国ACTOZSOFT社と提携し、展開。

# 特別損失の計上

事業環境の変化を反映して、事業再編に関連する特別損失を約100億円計上する。

- |            |       |
|------------|-------|
| • コンテンツ廃棄損 | 約40億円 |
| • コンテンツ評価損 | 約40億円 |
| • その他      | 約20億円 |

# 当社経営体制の見直し

# ①業績低迷を受け、4月より年俸を大幅カット

和田社長： : 6割カット

本多副社長、松田CFO : 4割カット

## ②構造改革徹底のため、 発足以来の経営陣を一新

- ・代表取締役社長の和田は本年6月の任期満了をもって、取締役にも再任せず。
- ・後任社長候補に松田代表取締役。
- ・新たにフィル・ロジャースを取締役候補とする。
- ・他の新取締役候補については、松田代表取締役が検討中。

※当社定款により取締役任期は1年。

以上は本年6月の株主総会での承認を前提とする。

# 2013年3月期 業績予想修正 について

**SQUARE ENIX®**

2013年3月26日