

SQUARE ENIX®

2014年3月期

決算説明会

SQUARE ENIX®

決算説明会

2014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しまたは修正する義務を負うものではありません。

2014年3月期 通期業績

2014年3月期実績 連結決算実績

(単位:億円)

	2013年3月期		2014年3月期		対前年度 増減比
		構成比		構成比	
売上高	1,480	100%	1,550	100%	5%
営業利益	△ 61	—	105	7%	—
経常利益	△ 44	—	125	8%	—
当期純利益	△ 137	—	66	4%	—

	2013年3月期	2014年3月期	対前年度 増減
減価償却費	73	66	△7
設備投資額	125	54	△71
期末従業員数	3,782人	3,581人	△201人

2014年3月期実績 報告セグメント別

①2014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	946	470	102	38	△5	1,550
営 業 利 益	107	45	23	11	△81	105
営 業 利 益 率	11.3%	9.6%	22.4%	29.4%	-	6.8%

②2013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	895	443	111	33	△1	1,480
営 業 利 益	0	△4	25	7	△89	△61
営 業 利 益 率	0.0%	△0.8%	22.4%	20.4%	-	△4.1%

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	51	27	△9	5	△4	70
営 業 利 益	107	49	△2	4	8	166

2014年3月期の取組の総括

- 長期大規模開発の見直し
→開発の回転を上げる
- ゲーム機としてのスマートデバイス
- 地域に応じたプロダクトポートフォリオ

各事業の進捗状況

デジタルエンタテインメント事業

- スマートデバイス向け有カタイトルを続々リリース
- アジア地域を中心とした海外展開の拡大
 - ・オンライン/スマートデバイス向けタイトルを現地パートナー企業と提携し、順次展開
 - ・今夏、「ファイナルファンタジーXIV:新生エオルゼア」の中国本土でのサービス開始
- 2015年3月期より、海外スタジオ発の大型オンラインタイトルが複数ローンチ

スマートデバイス向け有力タイトル

- ・2014年3月期、それ以降にリリースされた主なタイトル



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

- ・「ドラゴンクエストモンスターズ」らしいゲーム性の高さが好評
- ・短期間で多くのユーザー層を獲得(500万DL突破)
- ・今後も、続々新しい展開を準備中



© 2013, 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. ALL Rights Reserved.



© 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. ALL Rights Reserved.



(C)TAITO CORP.1994,2013



© 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. ALL Rights Reserved.



Hitman GO (c) io-interactive A/S 2014. All rights reserved. Published by Square Enix Ltd. Hitman, Hitman GO and the Hitman logo are trademarks of Square Enix Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Holdings Co. Ltd.

スマートデバイス向け有力タイトル

・今後、リリース予定の主なタイトル



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

- ・スマートフォンで体験する本格的「FINAL FANTASY」タイトル
- ・近日配信



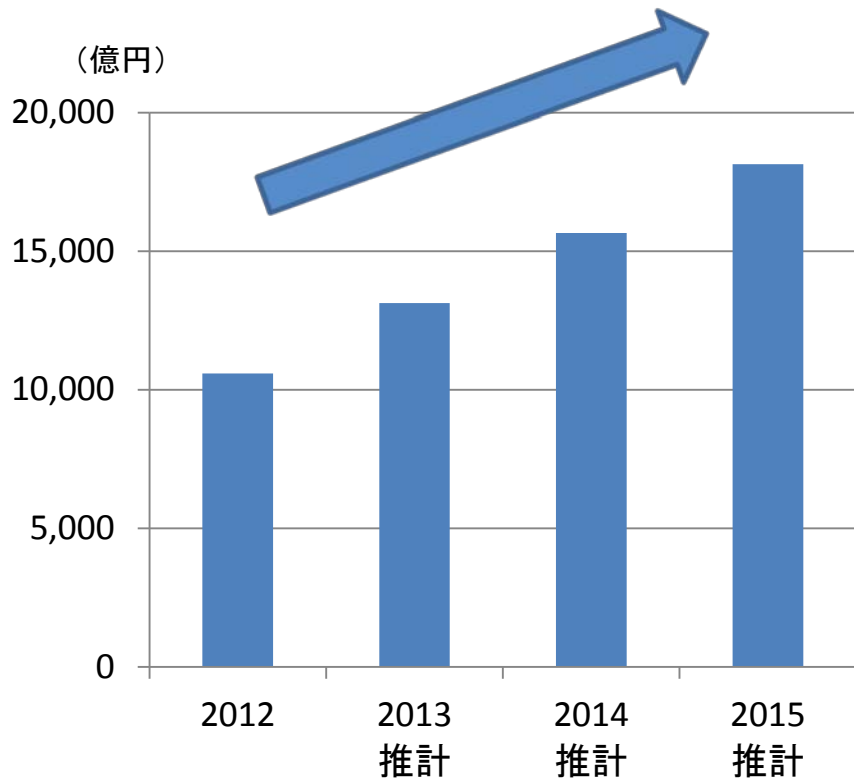
© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

- ・拡散性ミリオンアーサーの正統進化作品
- ・2014年内にサービス開始予定

・今後も、強力タイトルを続々リリース(随時発表)

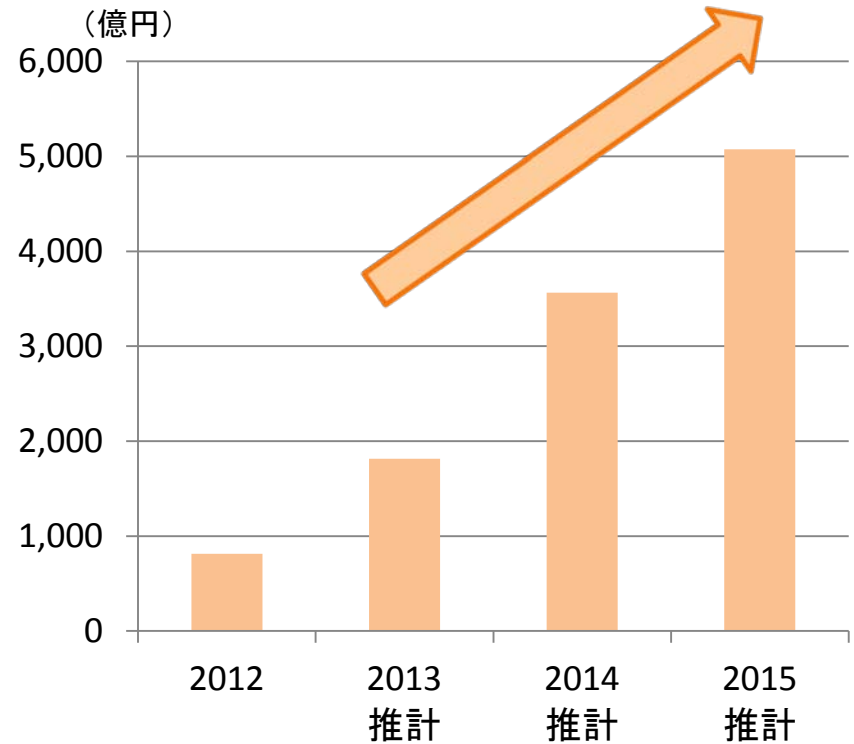
中国本土のゲーム市場の拡大

中国本土のオンラインゲーム市場規模 (スマートフォン等モバイルゲーム市場含む)



(各種資料より当社作成)

モバイルゲーム市場規模



(各種資料より当社作成)

アジア地域を中心とした今後の海外展開の拡大



© 2010 - 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア




- ・今夏に中国本土の展開を開始
(シャンドゲームズグループと提携)
- ・その他の地域での展開も準備中



© 2012-2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン

- ・海外での展開を検討中

タイトル名		展開地域	パートナー
	赤壁乱舞 (中国版三国志乱舞)	中国本土	テンセント
	ミリオンアーサーサーガ	タイ、インドネシア、ベトナム	NHN Entertainment
	ミリオン演義 (2014年5月配信済み)	韓国、台湾、香港、 マカオ、シンガポール、 マレーシア	シャンド ゲームズ グループ

© 2013, 2014 SQUARE ENIX CO.LTD. All rights reserved. Published by Tencent Inc.

2012-2014 SQUARE ENIX CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Published by NHN ENTERTAINMENT SINGAPORE PTE. LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

© 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by SQUARE ENIX CO., LTD. & Actoz Soft Co., LTD. Published by Actoz Soft Co., LTD.

デジタルエンタテインメント事業－HDゲーム

タイトル	プラットフォーム	地域	発売日(予定)
	PS3	米欧	5月20日(米) 5月21日(欧)
	PS4/PS3/Xbox360/PC	日	6月12日
	XboxOne		9月4日
	PS4/PS3/Xbox360/PC	日米欧	6月3日(米) 6月6日(欧) 7月17日(日)
	XboxOne		9月4日(日)
	PC(Steam)	ワールドワイド	CBT中

(※)「DRAG ON DRAGON3」は日本では2013年12月に、「THIEF」は欧米では2014年3月に発売済み

© 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Character Design : Kimihiko Fujisaka.

Thief © 2014 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Eidos-Montréal. THIEF, the THIEF logo, EIDOS-MONTREAL and the EIDOS logo are trademarks of Square Enix Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.

© 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Co-Developed by SQUARE ENIX CO., LTD. and Airtight Games, Inc.

NOSGOTH® © 2013 SQUARE ENIX®, LTD, All Rights reserved.

デジタルエンタテインメント事業－HDゲーム

タイトル	プラットフォーム	地域	発売日(予定)
 <p>TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION トゥームレイダー</p>	XboxOne	日	9月4日
 <p>CALL OF DUTY GHOSTS コール オブ デューティ ゴースト</p>	XboxOne	日	9月4日
 <p>Disney SQUARE ENIX KINGDOM HEARTS HD II.5 REMIX キングダム・オブ・ハーツ</p>	PS3	日米欧	2014年

TOMB RAIDER © 2014 SQUARE ENIX LTD. Published by Square Enix Co., Ltd. CRYSTAL DYNAMICS, the CRYSTAL DYNAMICS logo, EIDOS, the EIDOS logo, LARA CROFT and TOMB RAIDER are registered trademarks or trademarks of Square Enix Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.
 © 2014 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, and CALL OF DUTY GHOSTS are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
 © Disney Developed by SQUARE ENIX

デジタルエンタテインメント事業－地域別販売本数

(単位:万本)

地域	2011年度	2012年度	2013年度	2014年度	2015年度 (計画)
日本	649	558	574	460	340
北米	474	674	609	820	380
欧州	543	511	691	408	480
アジア他	19	23	26	34	
計	1,685	1,766	1,900	1,723	1,200

(※)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。
DLでの販売本数は含まない。

*2015年度=2015年3月期

デジタルエンタテインメント事業ークラウドゲーム

- 「ドラゴンクエストX」のクラウドゲーム技術を利用した展開(※)はタブレットからスマートフォンへ拡大

※ドラゴンクエストX dゲーム版



© 2012-2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



©SQUARE ENIX

※写真はドラゴンクエストスマートフォン「docomo SH-01F DRAGON QUEST」。写真はハメコミ合成です。
※対応端末、利用料金および利用上の諸注意、利用環境については、NTTドコモ『ドラゴンクエストX dゲーム版』特設ページをご確認ください。

- クラウドゲーム技術を利用した「配信ゲームタイトル拡大」
「対応プラットフォーム拡大」を準備中
- 新クラウドゲーム技術
新しいゲーム体験の創出に貢献できるクラウド技術プロジェクトを
昨年11月に発表

アミューズメント事業

今期稼働予定の主な筐体



©GungHo Online Entertainment, Inc. / SQUARE ENIX CO., LTD.

4月24日(木)稼働開始

非常に好調な稼働状況

従来のアーケード利用者と異なった
顧客層の獲得に期待

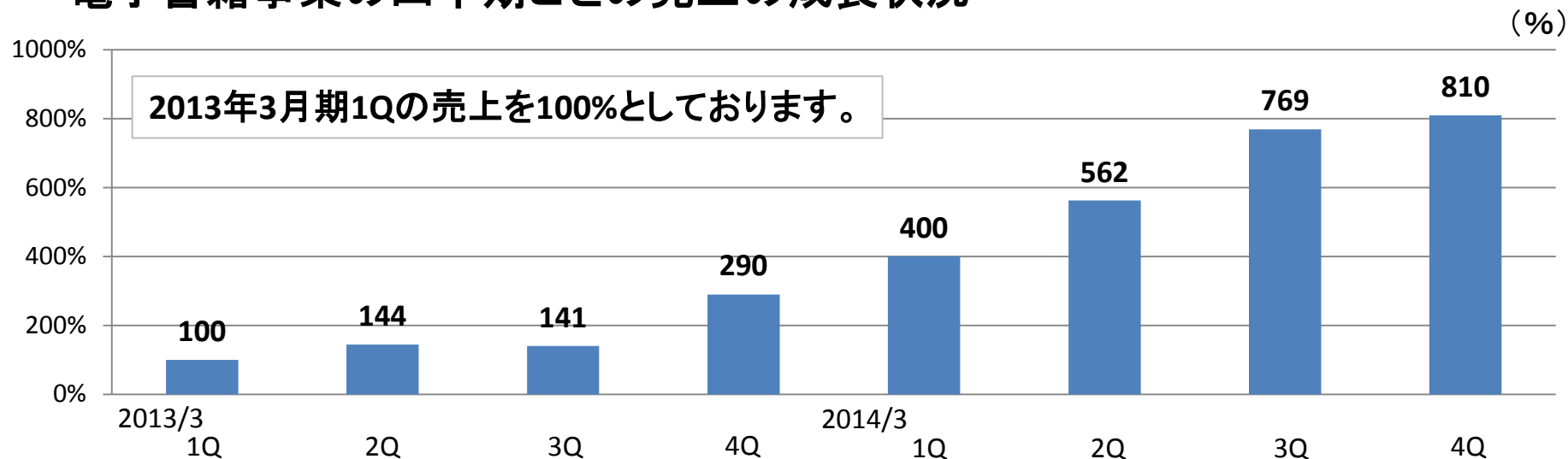


(c) 2014 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Left 4 Dead and the Left 4 Dead logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.
(C)TAITO CORPORATION 2014 ALL RIGHTS RESERVED.

今期稼働予定

出版事業

電子書籍事業の四半期ごとの売上の成長状況



当期も、WEBコミック「ガンガンONLINE」から2作品がアニメ化予定

ばらかもん

(C)Satsuki Yoshino/SQUARE ENIX



月刊 野崎くんと少女 GEKKAN SHOJO NOZAKI KUN

(C)Izumi Tsubaki/SQUARE ENIX



2015年3月期 業績見通し

2015年3月期計画

(単位:億円)

	2014年3月期 実績	2015年3月期 計画	対前年度 増減額
売上高	1,550	1,400~1,500	△150~△50
営業利益	105	50~100	△55~△5
経常利益	125	50~100	△75~△25
当期純利益	66	35~65	△31~△1

	2014年3月期 実績	2015年3月期 計画	対前年度 増減額
減価償却費	66	80	14
設備投資額	54	70	16

(ご参考)第2四半期 連結累計期間事業計画

(単位:億円)

	2014年3月期 実績	2015年3月期 計画	対前年度 増減額
売上高	617	630~690	13~73
営業利益	47	△20~20	△67~△27
経常利益	57	△20~20	△77~△37
当期純利益	26	△13~13	△39~△13

2015年3月期計画：報告セグメント

2015年3月期の計画値は、予想レンジの中間値である売上高：1,450億円、営業利益：75億円の場合の各セグメント別の数値になります。

①2015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	890	440	90	30	△0	1,450
営 業 利 益	97	45	12	6	△85	75
営 業 利 益 率	10.9%	10.2%	13.3%	20.0%	-	5.2%

②2014年3月期 報告セグメント

(単位：億円)

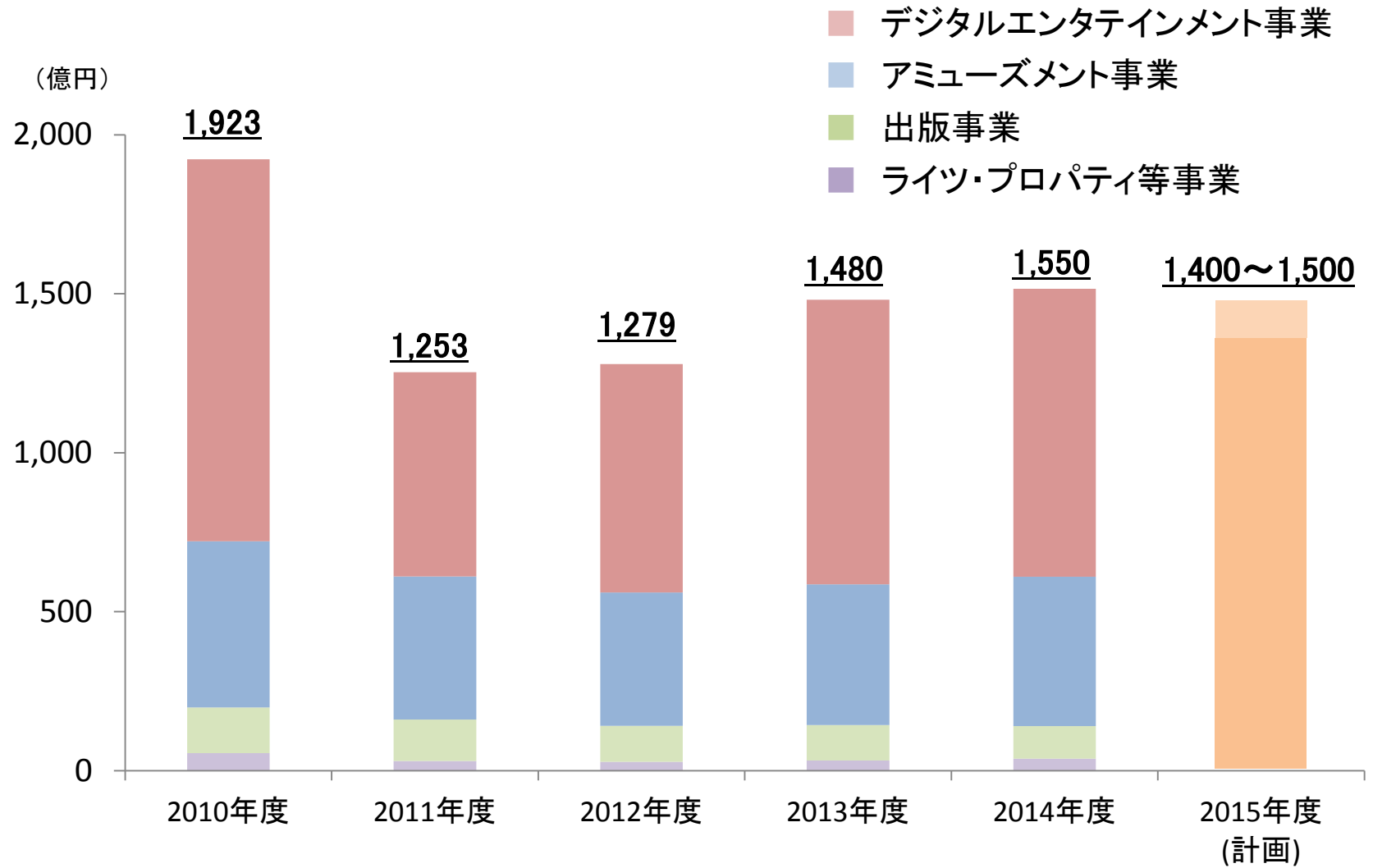
	デジタル エンタテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売 上 高	946	470	102	38	△5	1,550
営 業 利 益	107	45	23	11	△81	105
営 業 利 益 率	11.3%	9.6%	22.4%	29.4%	-	6.8%

③対前年度増減(①－②)

(単位：億円)

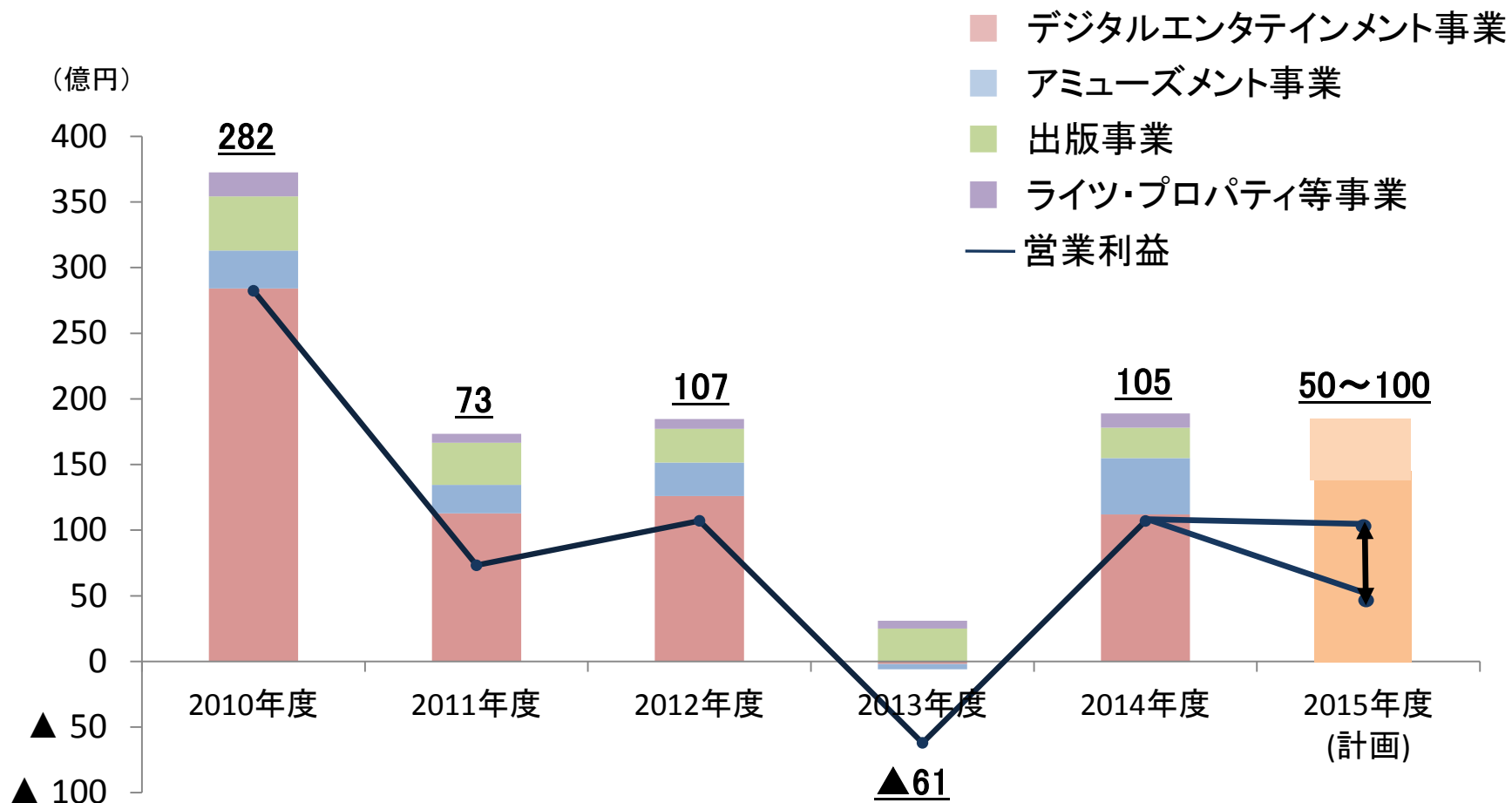
	デジタル エンタテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売 上 高	△56	△30	△12	△8	5	△100
営 業 利 益	△10	0	△11	△5	△4	△30

事業セグメント別売上高推移



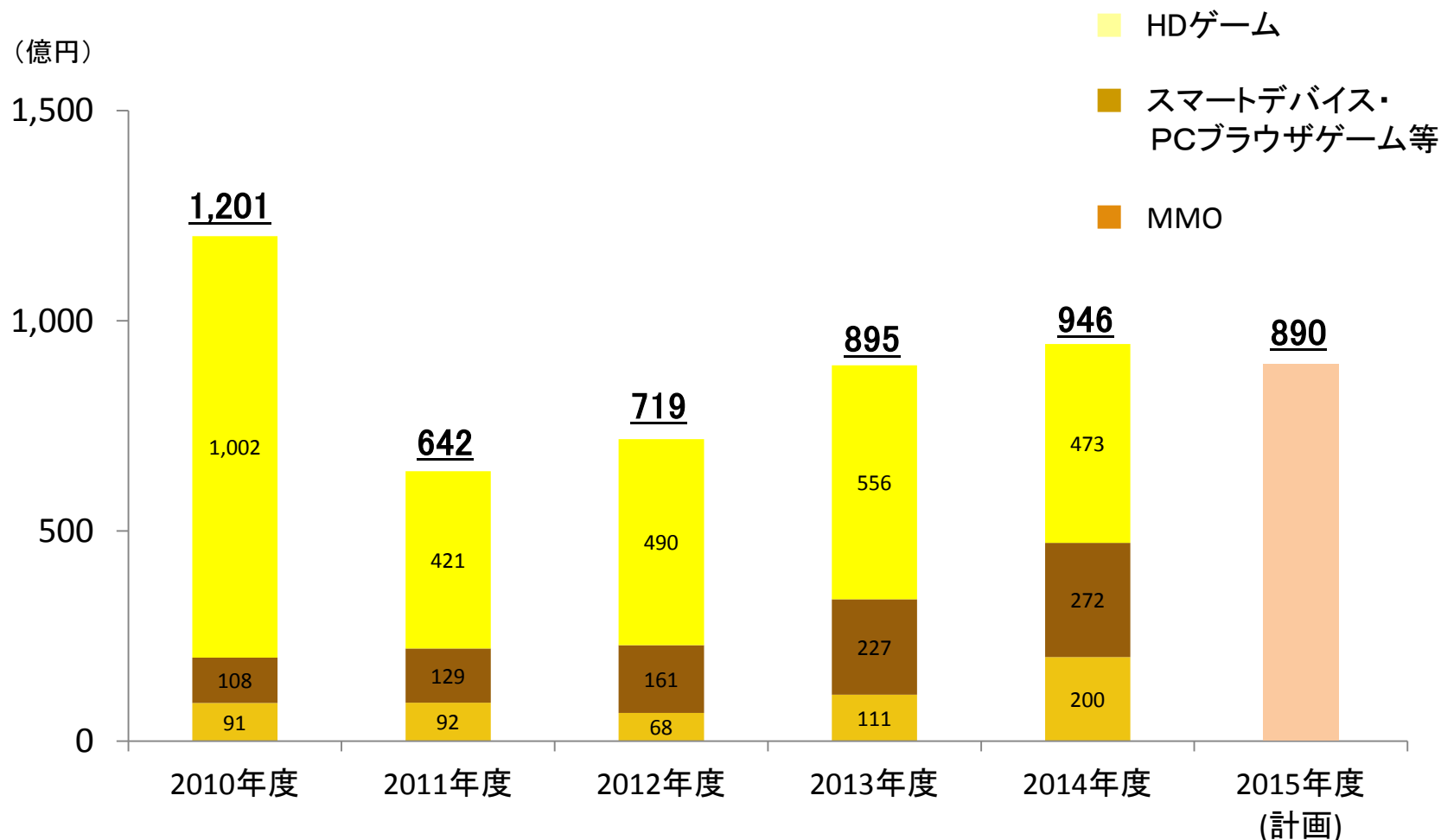
*2014年度=2014年3月期

事業セグメント別営業利益推移



*2014年度=2014年3月期

デジタルエンタテインメント事業—売上高推移



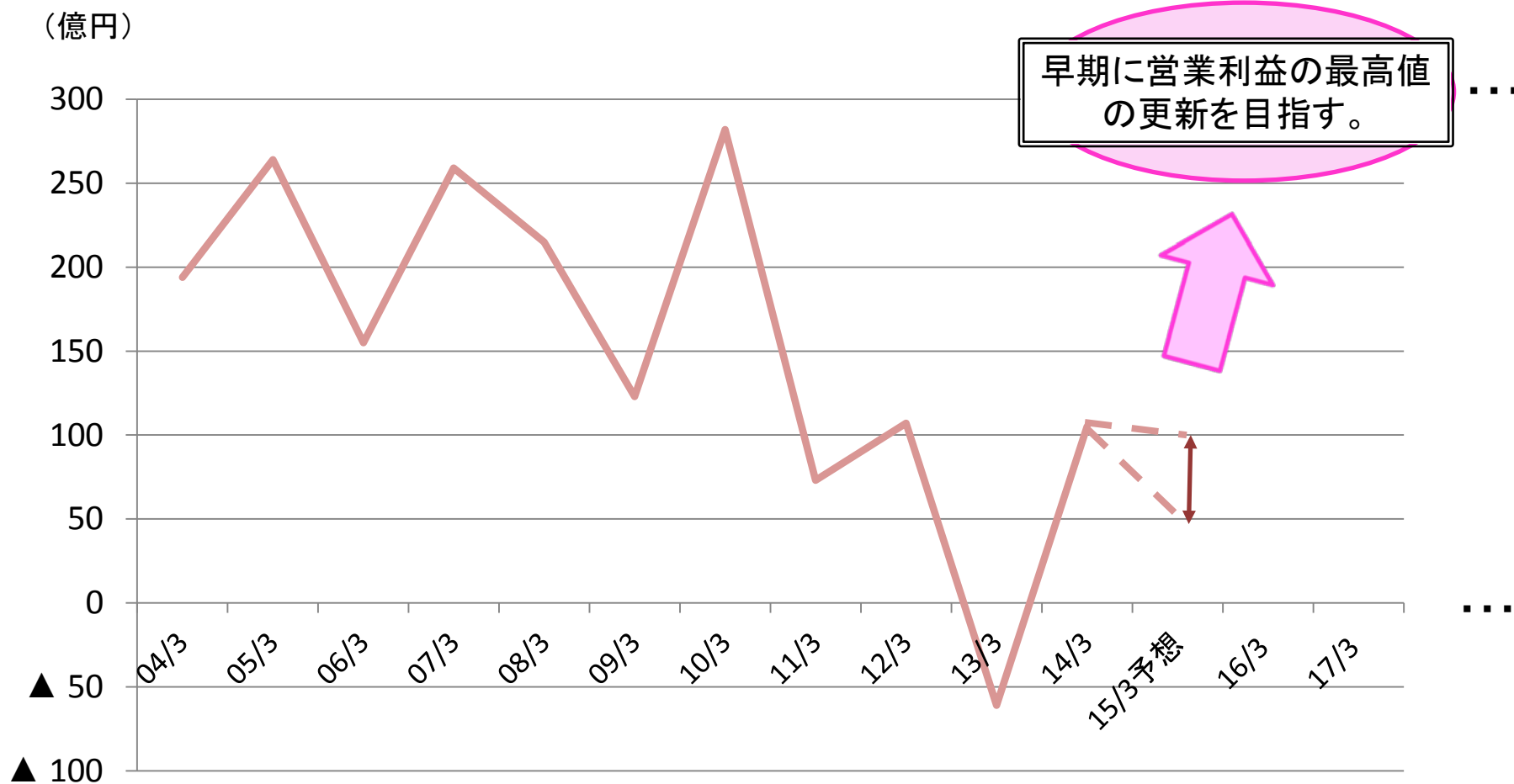
2015年度の計画値は、業績予想レンジの中間値(連結売上高:1,450億円)の場合の、デジタルエンタテインメント事業の売上高となります。

*2014年度=2014年3月期

今後の利益見通し

今後の中期的な営業利益見通し

営業利益の推移



今後の経営体制
～社外取締役の追加～

今後の経営体制－社外取締役の追加

現行の経営体制に加え、社外取締役を1名追加する。

取締役(社外・新任) 西浦 裕二

アクサジャパンホールディングス(株)取締役
元アリックスパートナーズ・アジア・
エルエルシー日本代表

※本年6月の株主総会での承認を前提とする。

SQUARE ENIX®

2014年3月期
決算説明会

SQUARE ENIX®

決算説明会

2014年5月12日 : 24,28ページを訂正

2014年5月12日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.