

SQUARE ENIX®

2013年3月期
決算説明会

SQUARE ENIX®

決算説明会

2013年5月13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。

2013年3月期 通期業績

2013年3月期実績 連結決算実績

(単位:億円)

	2012年3月期		2013年3月期		対前年度 増減比
		構成比		構成比	
売上高	1,279	100%	1,480	100%	16%
営業利益	107	8%	△ 61	—	—
経常利益	103	8%	△ 44	—	—
当期純利益	61	5%	△ 137	—	—

	2012年3月期		2013年3月期		対前年度 増減額
		構成比		構成比	
減価償却費	50	—	73	—	23
設備投資額	52	—	125	—	73
期末従業員数	3,424人	—	3,782人	—	358人

2013年3月期実績 報告セグメント別

①2013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%

②2012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	719	419	113	28	△0	1,279
営業利益	126	26	26	7	△78	107
営業利益率	17.5%	6.1%	22.7%	26.8%	-	8.4%

③対前年度増減(①-②)

(単位:億円)

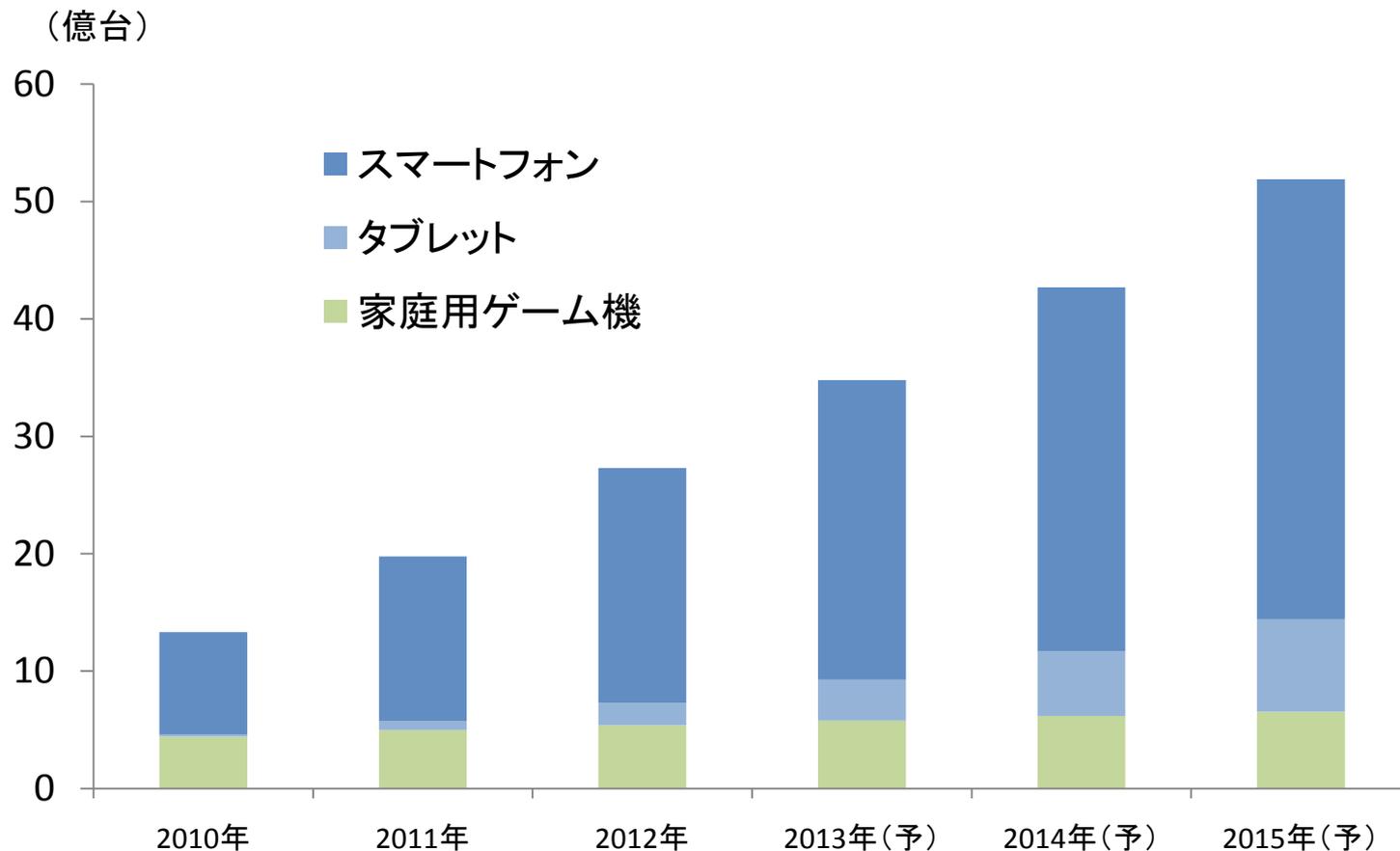
	デジタル エンタテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	176	24	△2	5	△1	201
営業利益	△126	△29	△1	△1	△12	△168

デジタルエンタテインメント事業 (HDゲーム事業)の見直しについて

今後のHDゲーム事業戦略

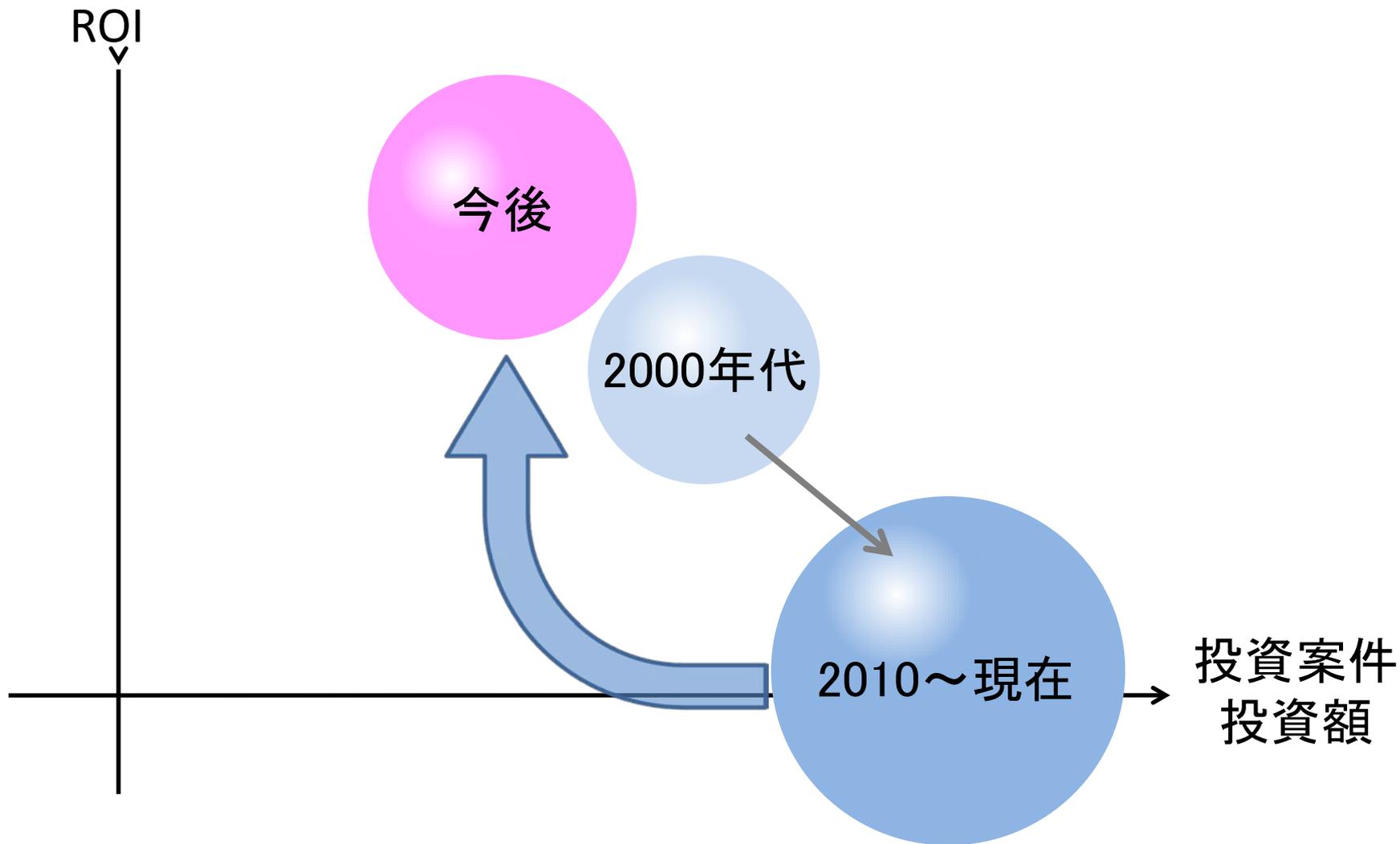
- 長期大規模開発の見直し
→開発の回転を上げる
- ゲーム機としてのスマートデバイス
- 地域に応じたプロダクトポートフォリオ

スマートデバイスの普及推移と予測



(各種資料より当社作成)

投資案件の投資効率



2014年3月期 業績予想

2014年3月期計画

(単位:億円)

	2013年3月期 実績	2014年3月期 計画	対前年度 増減額
売上高	1,480	1,400~1,500	△80~20
営業利益	△61	50~90	111~151
経常利益	△44	50~90	94~134
当期純利益	△137	35~60	172~197

	2013年3月期 実績	2014年3月期 計画	対前年度 増減額
減価償却費	73	70	△3
設備投資額	125	70	△55

(ご参考)第2四半期 連結累計期間事業計画

(単位:億円)

	2013年3月期 実績	2014年3月期 計画	対前年度 増減額
売上高	611	590~630	△21~19
営業利益	△52	△20~0	32~52
経常利益	△63	△20~0	43~63
当期純利益	△55	△13~0	42~55

2014年3月期計画：報告セグメント

2014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：70億円の場合の各セグメント別の数値になります。

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	880	440	100	30	△0	1,450
営 業 利 益	105	30	15	5	△85	70
営 業 利 益 率	11.9%	6.8%	15.0%	16.7%	-	4.8%

②2013年3月期 報告セグメント

(単位：億円)

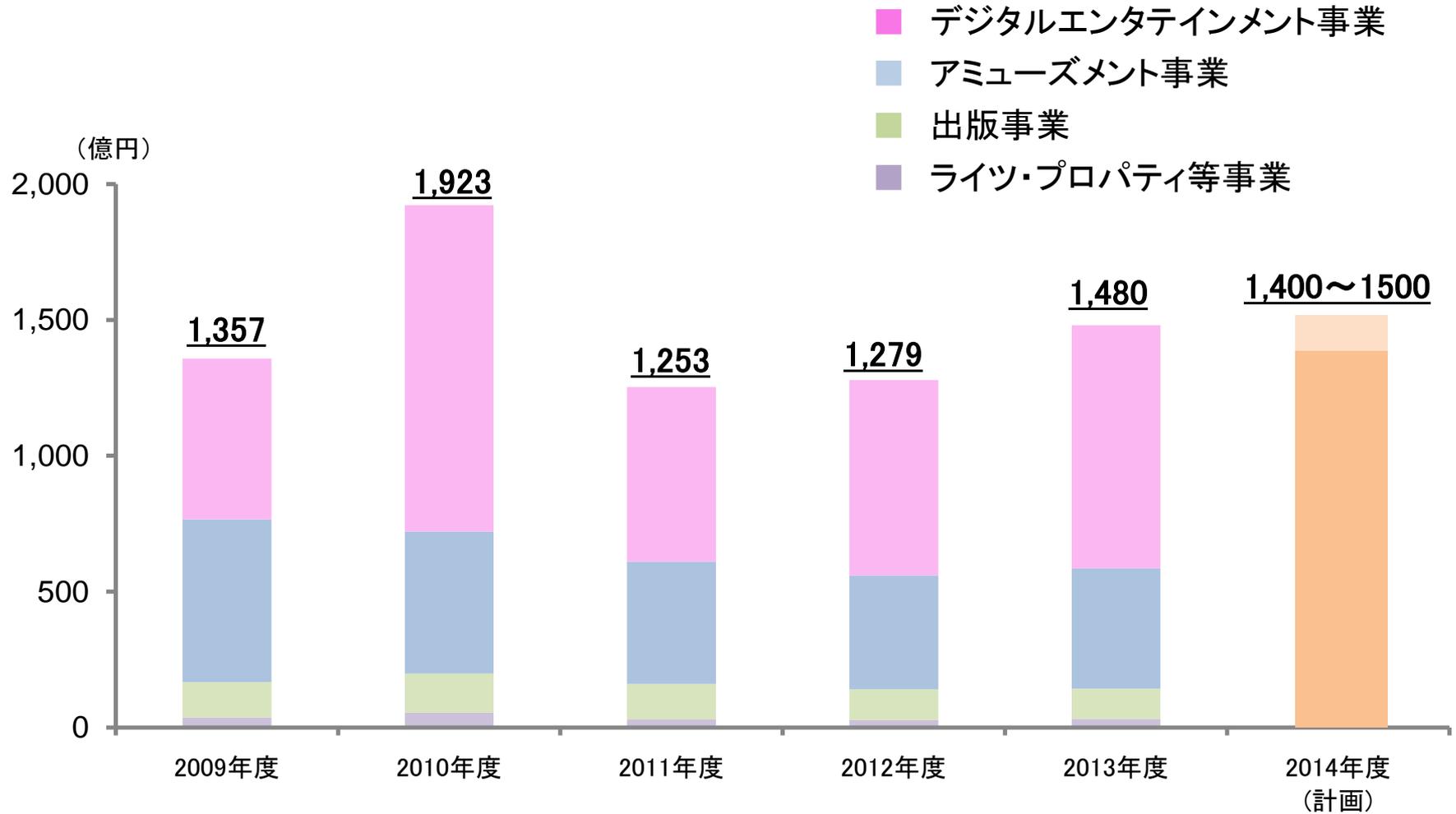
	デジタル エンタテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売 上 高	895	443	111	33	△1	1,480
営 業 利 益	0	△4	25	7	△89	△61
営 業 利 益 率	0.0%	△0.8%	22.4%	20.4%	-	△4.1%

③対前年度増減(①－②)

(単位：億円)

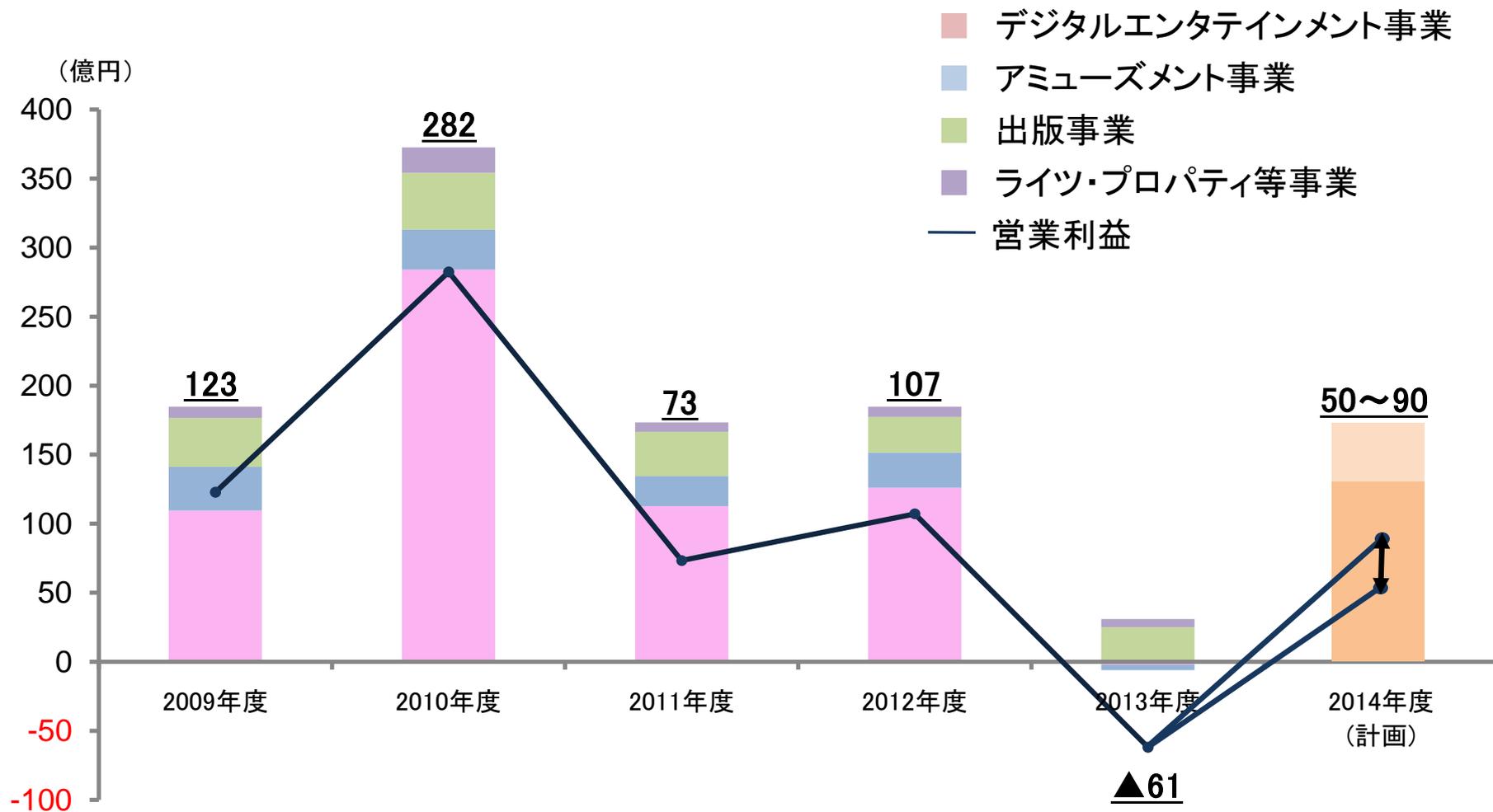
	デジタル エンタテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売 上 高	△15	△3	△11	△3	1	△30
営 業 利 益	105	34	△10	△2	4	131

事業セグメント別売上高推移



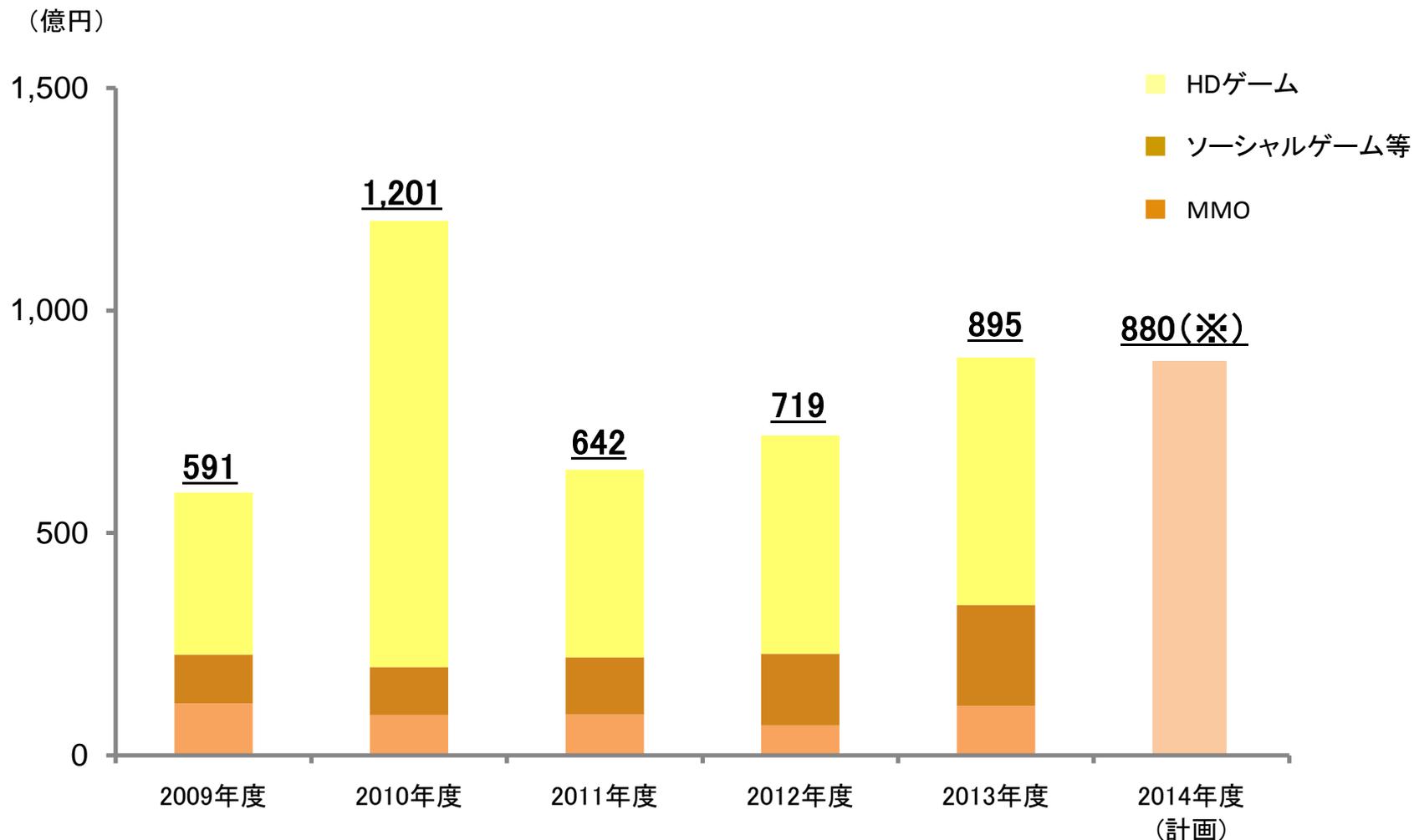
*2014年度=2014年3月期

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

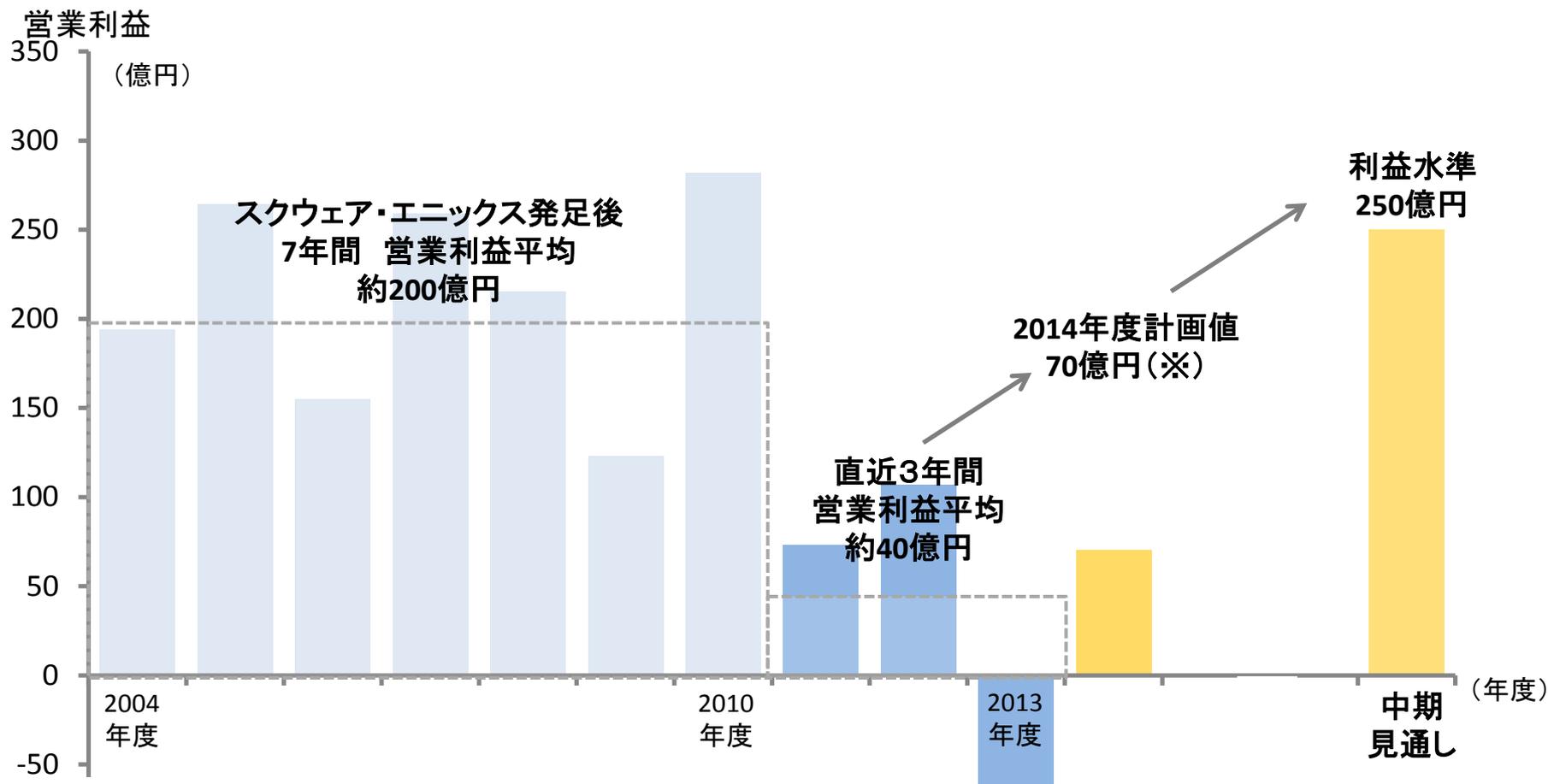


2014年度の計画値は、業績予想レンジの中間値(連結売上高:1,450億円)の場合の、デジタルエンタテインメント事業の売上高となります。

*2014年度=2014年3月期

今後の利益見通し

今後の営業利益見通し



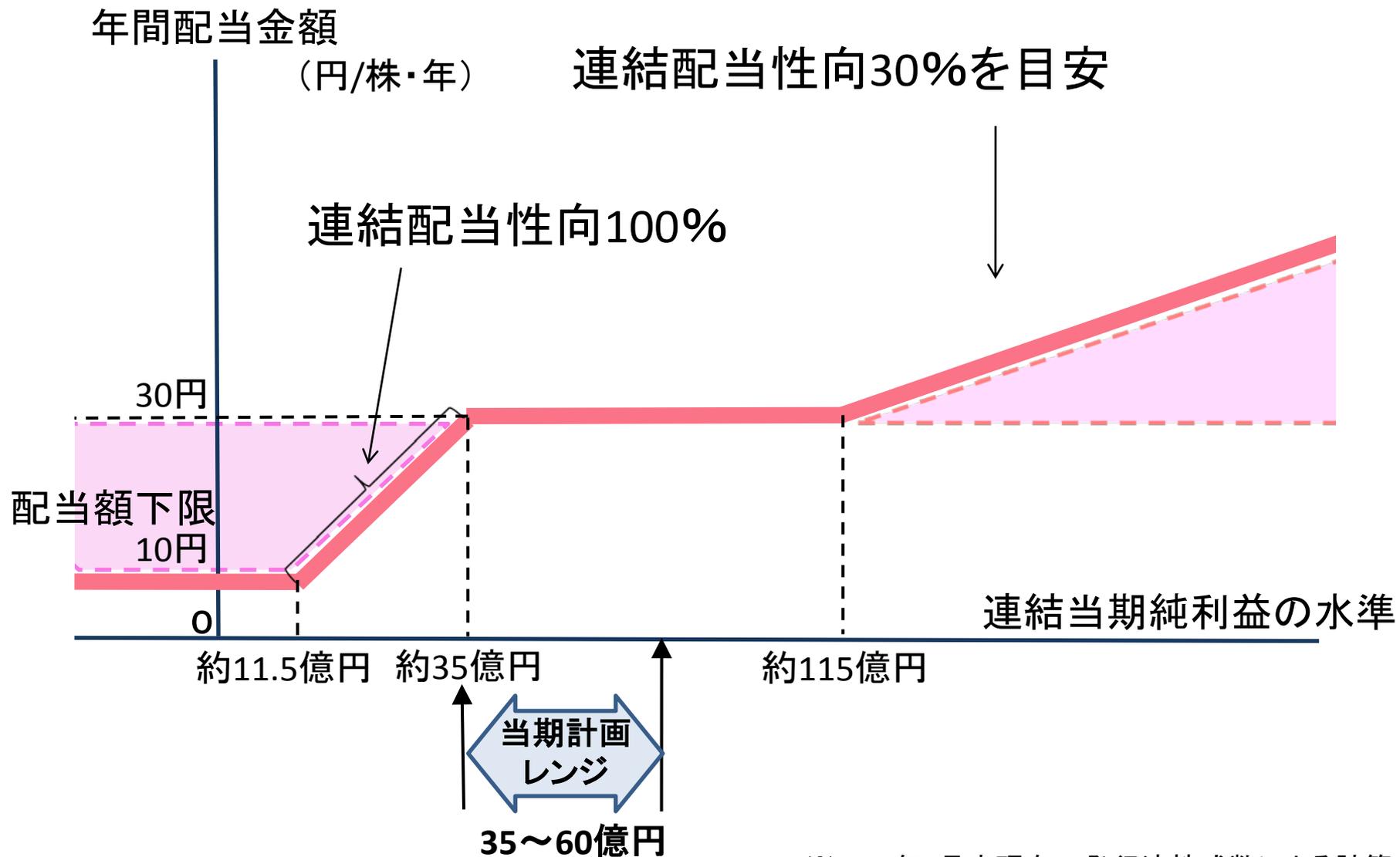
※2014年度の計画値は、業績予想レンジの中間値70億円を表示しております。

*2014年度=2014年3月期

構造改革を着実に進展させ、早期に営業利益250億円程度の水準に回復させる。

配当方針

今期の配当方針



※2013年3月末現在の発行済株式数による計算

今後の経営体制

スクウェア・エニックス・ホールディングスの経営体制

代表取締役社長

松田 洋祐

取締役(新任)

フィリップ ティモ ロジャース

取締役

本多 圭司

取締役

千田 幸信

取締役(社外・新任)

山村 幸広

〔 グラムメディア・ジャパン(株)CEO
エキサイト(株)元代表取締役社長 〕

※以上は本年6月の株主総会での承認を前提とする。

SQUARE ENIX®

2013年3月期
決算説明会

2013年5月13日：15ページを訂正

2013年5月13日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.