

SQUARE ENIX®

2015年3月期第2四半期
決算説明会

2014年11月6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。

2015年3月期第2四半期累計業績

2015年3月期第2四半期累計 連結決算実績

(単位:億円)

| | 2014年3月期 第2四半期累計 | | 2015年3月期 第2四半期累計 | | 対前年同期 増減比 |
|-------|---------------------|------|---------------------|------|--------------|
| | | 構成比 | | 構成比 | |
| 売上高 | 617 | 100% | 731 | 100% | 115 |
| 営業利益 | 47 | 8% | 85 | 12% | 38 |
| 経常利益 | 57 | 9% | 89 | 12% | 33 |
| 当期純利益 | 26 | 4% | 57 | 8% | 31 |

| | 2014年3月期 第2四半期累計 | 2015年3月期 第2四半期累計 | 対前年同期 増減額 |
|-------|---------------------|---------------------|--------------|
| 減価償却費 | 29 | 33 | 4 |
| 設備投資額 | 25 | 30 | 5 |

2015年3月期第2四半期累計 報告セグメント別実績

①2015年3月期 第2四半期 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 | 438 | 213 | 62 | 19 | △1 | 731 |
| 営 業 利 益 | 79 | 24 | 18 | 6 | △42 | 85 |
| 営 業 利 益 率 | 18.1% | 11.1% | 28.8% | 31.5% | — | 11.6% |

②2014年3月期 第2四半期 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 | 306 | 250 | 46 | 16 | △2 | 617 |
| 営 業 利 益 | 35 | 37 | 10 | 4 | △38 | 47 |
| 営 業 利 益 率 | 11.3% | 14.9% | 21.4% | 21.7% | — | 7.6% |

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 | 131 | △37 | 16 | 3 | 1 | 115 |
| 営 業 利 益 | 45 | △14 | 8 | 3 | △3 | 38 |

2015年3月期 通期 計画値の変更

変更前

(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 |

変更後

(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 | 1,500~1,600 | △50~50 |
| 営業利益 | 105 | 110~160 | 5~55 |
| 経常利益 | 125 | 110~160 | △15~35 |
| 当期純利益 | 66 | 70~105 | 4~39 |

2015年3月期 通期 報告セグメント別計画

2015年3月期の計画値は、予想レンジ(売上高 1,500~1,600億円、営業利益 110~160億円)の中間値の場合の内訳を記載しております。

①2015年3月期 通期 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 | 1,000 | 415 | 105 | 30 | △0 | 1,550 |
| 営業利益 | 141 | 40 | 28 | 10 | △84 | 135 |
| 営業利益率 | 14.1% | 9.6% | 26.7% | 33.3% | — | 8.7% |

②2014年3月期 通期 報告セグメント 実績

(単位:億円)

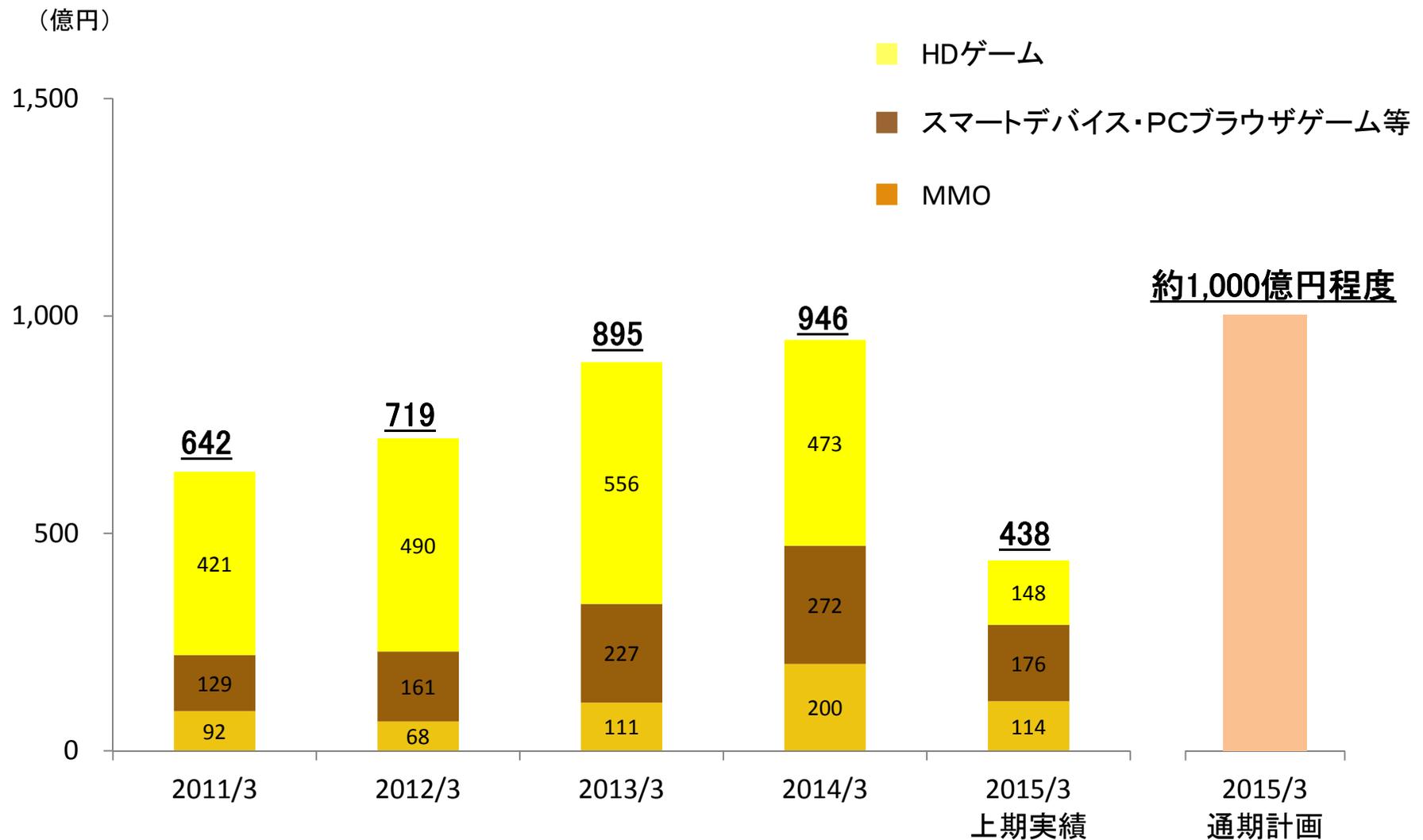
| | デジタル エンタテインメント 事業 | アミューズメント 事業 | 出版 事業 | ライツ・ プロパティ 等事業 | 消去又は全社 | 連結 |
|-------|-------------------------|----------------|----------|----------------------|--------|-------|
| 売上高 | 946 | 470 | 102 | 38 | △5 | 1,550 |
| 営業利益 | 107 | 45 | 23 | 11 | △81 | 105 |
| 営業利益率 | 11.3% | 9.6% | 22.4% | 29.4% | - | 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 | 54 | △55 | 3 | △8 | 5 | △0 |
| 営業利益 | 34 | △5 | 5 | △1 | △3 | 30 |

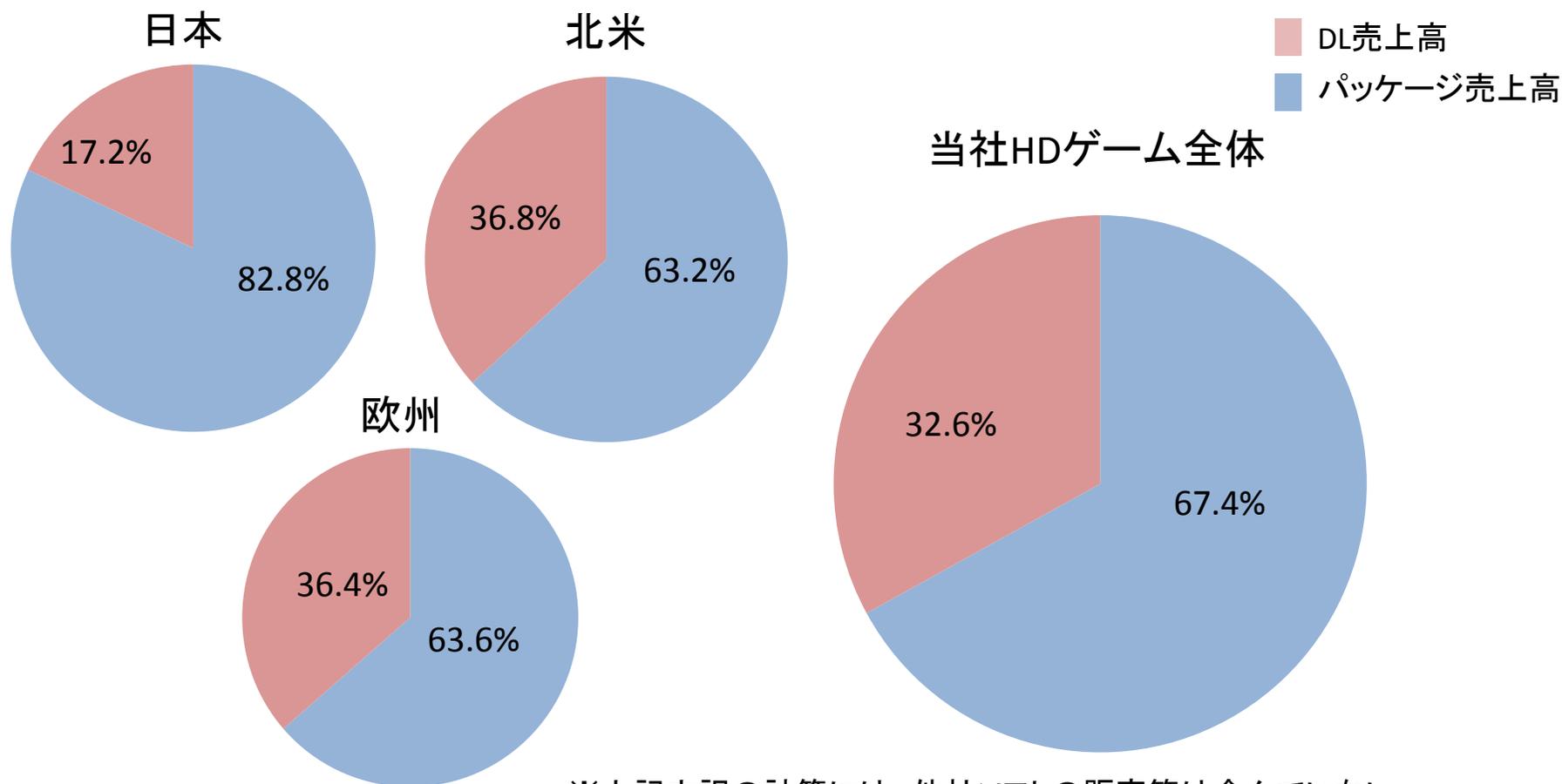
デジタルエンタテインメント事業－売上高推移



デジタルエンタテインメント事業の売上高は、5期連続の増収となる見込み

HDゲームー DL vs パッケージ 地域別売上高比率

・当社のHDゲーム DL vs パッケージ 地域別売上高比率(2014年4～9月)



※上記内訳の計算には、他社ソフトの販売等は含んでいない。

・当社HDゲーム売上高の1/3がデジタルダウンロードによる売上高となっている。

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
- 国内・海外スタジオのタイトル制作方針を見直し
豊富で厚みのあるゲームパイプラインを構築
資産回転の上昇・リスクの低減を図る

スマートデバイス向け有力タイトル

- ・直近のF2Pゲームアプリランキングの状況

20位以内



50位以内



100位以内



- ・上記は2014年9月～10月実績などに基づき、作成しております。ランキングは時点によって、大きく変動するので、常に記載通りの順位となっている訳ではありません。

- ・上記以外にもシングルダウンロードのタイトルが複数ランクイン
- ・今後もランクインを狙うタイトルを続々リリース予定

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

©SQUARE ENIX CO., LTD. ©DeNA Co., Ltd. (C) 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. (C)2013, 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. (C)TAITO CORP.1994,2014 ©2013 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

© 2013 佐島 勤/KADOKAWA アスキー・メディアワークス刊/魔法科高校製作委員会 © 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by BeXide, Inc.

海外展開ーアジア地域を中心とした展開の拡大



(シャンダゲームズグループと提携)

・2014年8月 ファイナルファンタジーXIV 中国版

- ・FFシリーズの中国初進出タイトル
- ・F2P全盛の中国市場であえて時間従量制課金モデルを採用
→FFフランチャイズのロイヤルユーザー獲得に成功
- ・今後も、FFブランドの中長期的な展開を目指す

・ファイナルファンタジーXIV 2015年 韓国展開を予定

(シャンダゲームズグループのアクトズソフトと提携)



(パーフェクトワールドと提携)

・2014年7月 クロスゲート(ネイティブアプリ版)

サービス開始後、3ヶ月経過するが
引き続き好調な推移



(Qihoo360と提携)

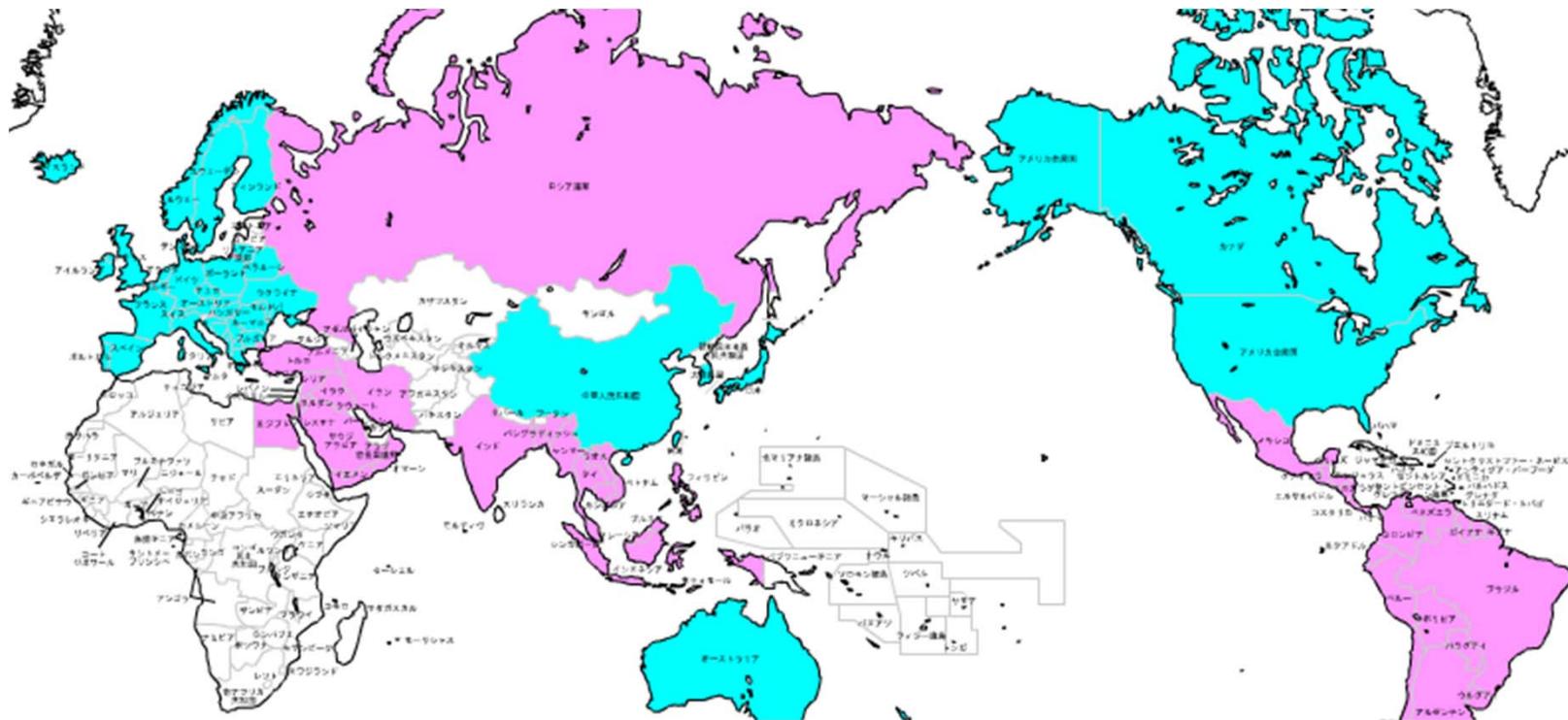
・パズルボブル(中国)

現在、オープンβテスト中
今冬サービス開始予定

©2010-2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ©TAITO CORP.1994,2014 ©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

海外展開—新興国市場

- 今後、開拓を狙う新興市場
- 既に事業活動を行っている市場



© 2006-2009 Sankakukai, InoueKeisuke

パイプライン構築 – 豊富で厚みのあるゲームパイプライン

| | MMO | スマートデバイス 向けゲーム | オンライン対戦型ゲーム /アーケード |
|-----------------|--|--|--|
| LIVE ゲーム |    <p>⋮</p> |    <p>⋮</p> |    <p>⋮</p> |
| ブロックバスター ゲーム |  |  |  <p>...</p> |

© 2010 - 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ©2012-2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © 2002-2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © 2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Cygames, Inc. (C) 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ©SQUARE ENIX CO., LTD. ©DeNA Co., Ltd. NOSGOTH® © 2013 SQUARE ENIX®, LTD, All Rights reserved. TRIAD WARS™ © 2014 Square Enix™, Ltd. All Rights reserved. © 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA © Disney Developed by SQUARE ENIX Tomb Raider® Square Enix Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd.

パイプライン構築—バランスシートの状況(2014.9月末)

総資産 1,893億円

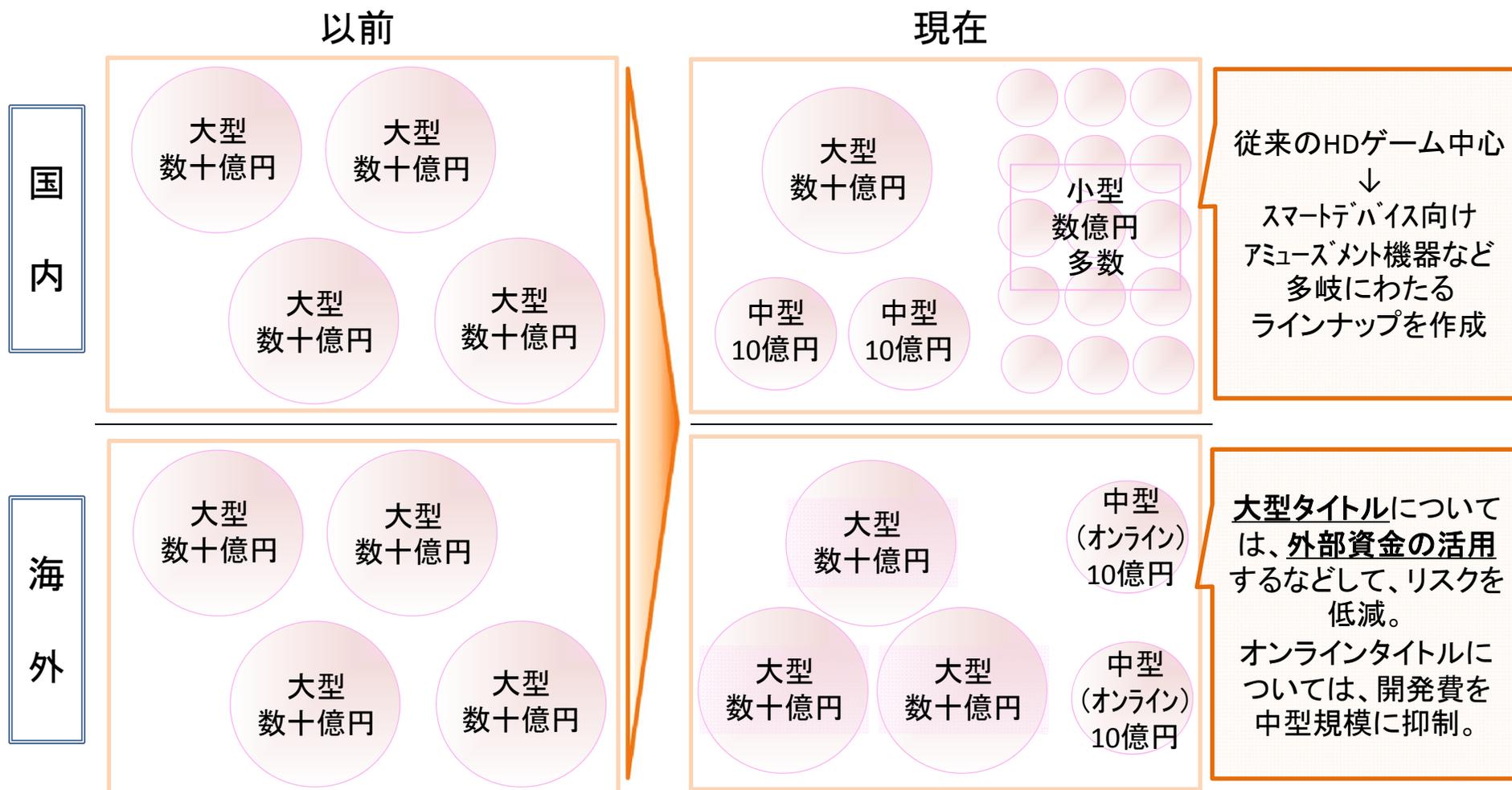
* 上記総資産は、一部の流動資産・流動負債控除後。
控除前の総資産残高は、2,182億円

| | |
|---------------|--------------|
| 現金預金 1,147 | 有利子負債 421 |
| | 運転資本(※) 63 |
| | 固定負債 67 |
| コンテンツ制作勘定 299 | 純資産 1,342 |
| 固定資産 446 | |

※運転資本は、現金預金/コンテンツ制作勘定を除く流動資産と有利子負債を除く流動負債を相殺して、計算しております。

パイプライン構築ーコンテンツ制作勘定の内容

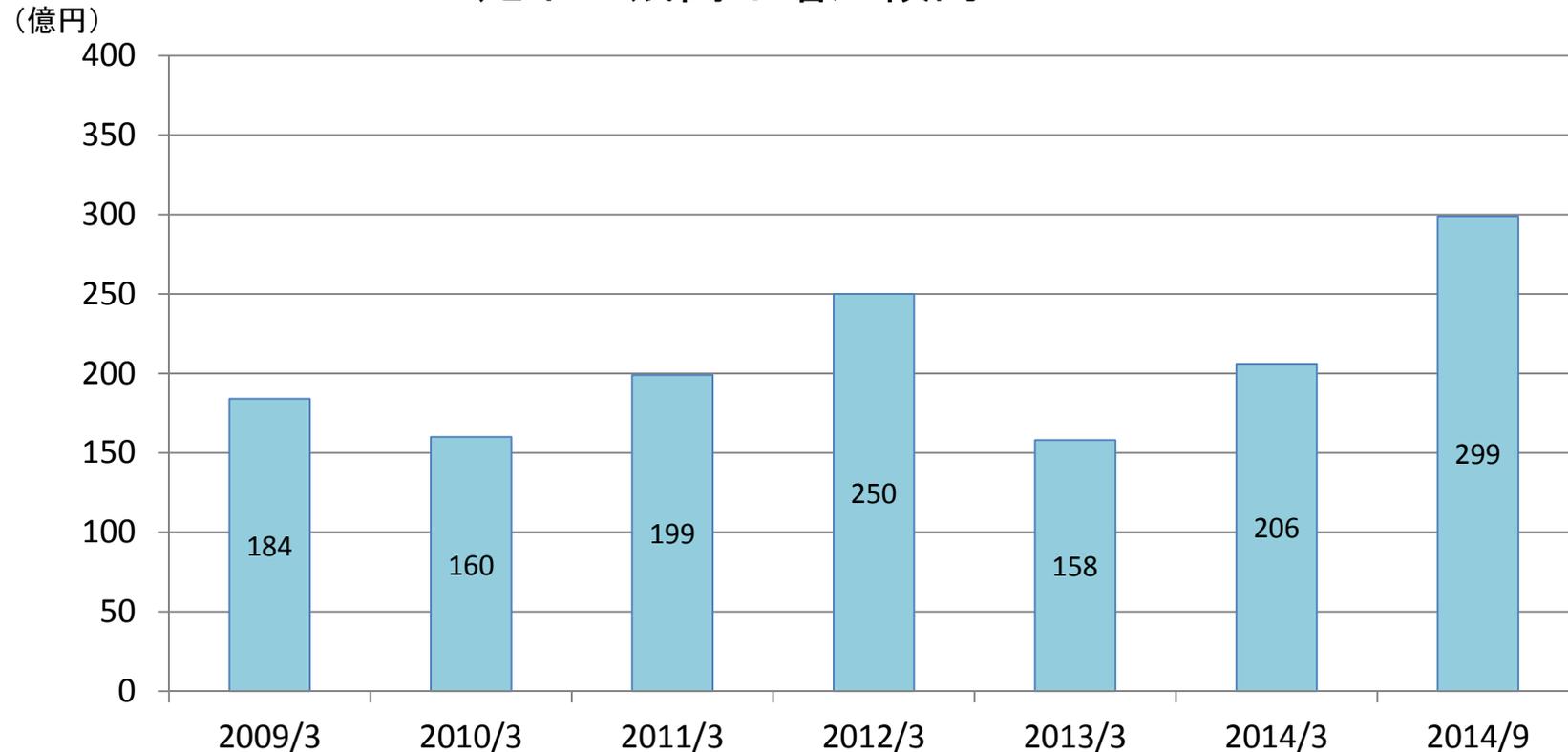
国内＝バランスのとれたポートフォリオの構築、資産回転率の上昇
 海外＝大型タイトルのリスク低減、オンライン化に取り組む。



パイプライン構築ーコンテンツ制作勘定の推移

コンテンツ制作勘定＝次年度以降のパイプライン

パイプラインの入替＋強化を推進しているため、
足下の残高は増加傾向



来期に多くの有力タイトルの発売を予定

アミューズメント事業

- ・消費増税影響等により、上期の既存店前年比売上高は95%と100%を下回るものの、効率的な店舗運営に努め、業績は堅調
- ・幅広いお客さまに店舗に来て頂けるよう、新規取組に積極的にチャレンジ



タイトーステーションでATMが使えます!

ATM設置店舗はこちら

| | |
|-------------------------|----------------------------|
| タイトーステーション 新習志呂ゲームワールド店 | 東京都新習志呂区新習志呂2-23-2 |
| タイトーステーション 赤羽店 | 東京都赤羽区赤羽1-24-12 赤羽東横ビル |
| タイトーステーション 秋葉原店 | 東京都千代田区外神田4-2-2 第三ビル |
| タイトーステーション 船橋東神店 | 千葉県船橋市中央区東神2-6-25 サザンタウンビル |

ゲームセンターをもっと遊びやすく!

**メダルお貸出しに
クレジットカードが使えます!**

We accept credit cards for payment of the tokens.
 在本店购物游戏币, 可使用信用卡。
 본 점포에서는 신용카드로 메달을 구매할 수 있습니다.

以下のカードがご利用頂けます。ご利用の際は、当店カウンターまでお気軽にお申し付けください。
 You can play the medal games by using the following credit cards. Please come to the counter for more information.
 可使用信用卡游玩游戏币, 以下的各个信用卡可供使用, 使用时, 请随时向柜台咨询。
 신용카드로 메달을 구매할 수 있습니다. 이용 가능한 카드는 아래에 있으며, 본 점포의 카운터에 메달 구매를 요청하시면 됩니다.

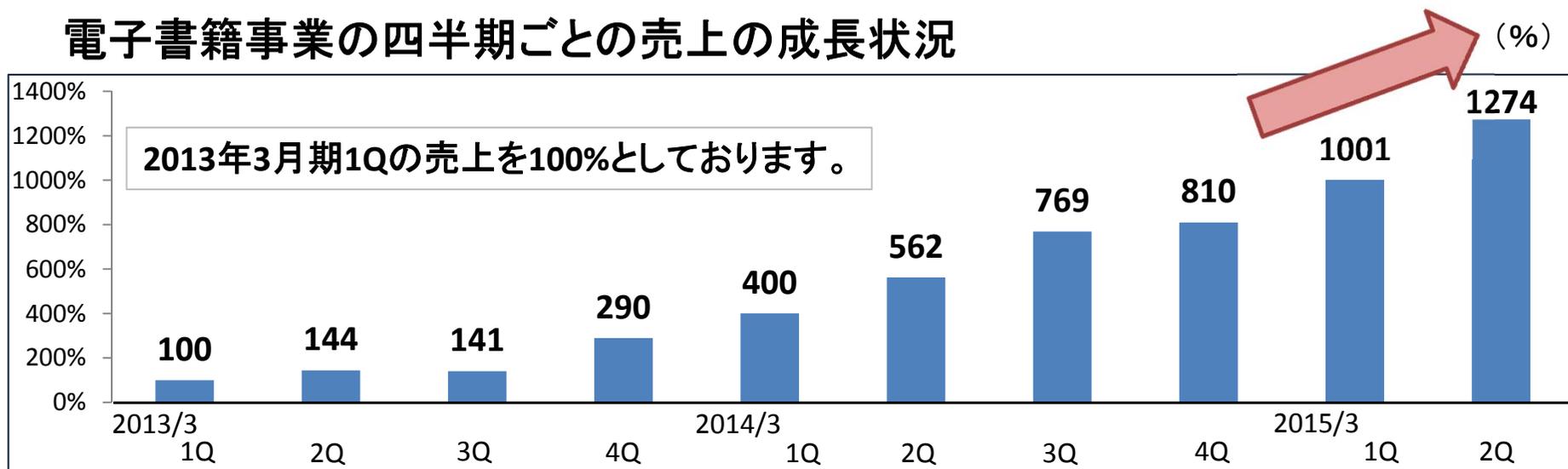
LEFT 4 DEAD — 生存者たち —
 ゾンビサバイバルアクション
 今冬稼働予定!!



(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.

出版事業

電子書籍事業の四半期ごとの売上の成長状況



・上期はアニメ化作品が好調

WEBコミック『ガンガンONLINE』掲載作品



(C)Satsuki Yoshino/SQUARE ENIX



(C)Izumi Tsubaki/SQUARE ENIX

『ガンガンJOKER』掲載作品



(C)Takahiro/SQUARE ENIX
(C)Tetsuya Tashiro/SQUARE ENIX



(C)Matcha Hazuki/SQUARE ENIX

・下期以降もメディアミックスを強力に推進

『ガンガンJOKER』掲載作品



(C)Midori Endo/SQUARE ENIX

(2014年10月より好評放送中)



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・スマートフォンから3DSへ拡大
- ・スマートフォン、タブレット向けクラウドゲームサービス
「DIVE IN」(ダイブイン)をサービス開始予定
- ・新クラウドゲーム技術の活用等を目指す会社
「SHINRA TECHNOLOGIES」を設立



※画面はハメコミ合成です。
※画面は開発中のものです。内容・仕様は予告なく変更になる場合があります。
※ゲーム中の画質は通信環境により変わる場合があります

© 2012-2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved Shinra Technologies, Inc. and the Shinra Technologies Logo are registered trademarks or trademarks of the Square Enix Group. © 2014 Shinra Technologies, Inc. All Rights Reserved.

ご参考資料

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>Disney SQUARE ENIX KINGDOM HEARTS HD III Remix キングダム・ハーツ HD III Remix</p> | PS3 | 米・欧 (日本は発売済) | 12月2日(北米) 12月5日(欧州) |
|  <p>CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア</p> | PS4、Xbox One PS3、Xbox 360 PC | 日 | 11月13日(字幕版) 12月4日(吹替版) ※PC版は字幕版のみ、 Xbox One向け吹き替え版は発売日未定 |
|  <p>FINAL FANTASY EXPLORERS ファイナルファンタジー エクスプローラーズ</p> | 3DS | 日 | 12月18日 |
|  <p>DRAGON QUEST HEROES ドラゴンクエストヒーローズ 闘竜と世界樹の城</p> | PS4、PS3 | 日 | 2015年 2月26日 |

© Disney Developed by SQUARE ENIX ©2014 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, and CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE are trademarks of Activision Publishing, Inc. ©2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
 © 2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX 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) |
|--|--------------|---------|--|
|  | PS4、Xbox One | 日・米・欧 | 2015年 3月17日(北米) 3月19日(日本) 3月20日(欧州) |
|  | PC(Steam) | ワールドワイド | CBT中 |
|  | PC | ワールドワイド | CBT中 |

©2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA NOSGOTH® © 2013 SQUARE ENIX®, LTD, All Rights reserved. TRIAD WARS™ © 2014 Square Enix™, Ltd. All Rights reserved.

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 | 2011.3 | 2012.3 | 2013.3 | 2014.3 | 2015.3 (計画) | 2014.9 (実績) |
|------|--------|--------|--------|--------|----------------|----------------|
| 日本 | 649 | 558 | 574 | 460 | 430 | 136 |
| 北米 | 474 | 674 | 609 | 820 | 490 | 249 |
| 欧州 | 543 | 511 | 691 | 408 | 440 | 146 |
| アジア他 | 19 | 23 | 26 | 34 | | 11 |
| 計 | 1,685 | 1,766 | 1,900 | 1,723 | 1,360 | 543 |

(※)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。

SQUARE ENIX®

2015年3月期第2四半期
決算説明会

2014年11月6日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.