

SQUARE ENIX®

2015年3月期

2015年3月期
決算説明会

決算説明会

2015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。

2015年3月期 通期業績

2015年3月期実績 連結決算実績

(単位:億円)

	2014年3月期		2015年3月期		対前年度 増減比
		構成比		構成比	
売上高	1,550	100%	1,679	100%	8.3%
営業利益	105	7%	164	10%	55.8%
経常利益	125	8%	169	10%	35.5%
当期純利益	66	4%	98	6%	49.0%

	2014年3月期	2015年3月期	対前年度 増減
減価償却費	66	69	3
設備投資額	54	60	7
期末従業員数	3,581人	3,864人	283人

2015年3月期実績 報告セグメント別

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	1,119	407	115	40	△3	1,679
営業利益	173	36	32	12	△89	164
営業利益率	15.4%	8.9%	28.1%	29.0%	—	9.8%

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%	29.5%	—	6.8%

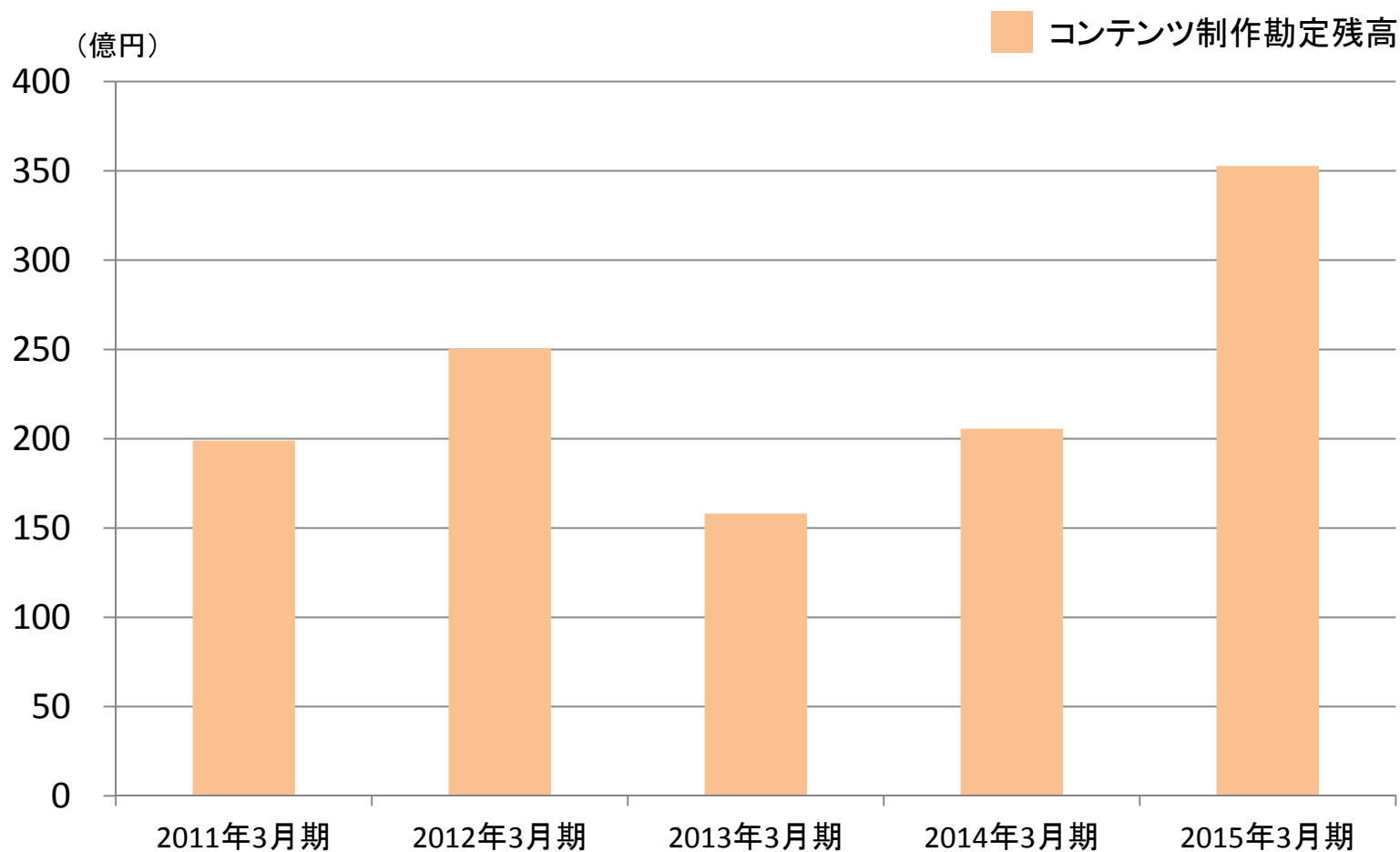
③対前年度増減(①-②)

(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	174	△62	13	2	2	129
営業利益	66	△9	9	0	△8	59

コンテンツ制作勘定の推移

- ・ 2015年3月期、主にコンテンツ制作勘定に関し、棚卸資産評価損84億円を売上原価に計上
- ・ 変化の激しい事業環境を踏まえ、各事業分野においてリスクを織り込み、評価を実施

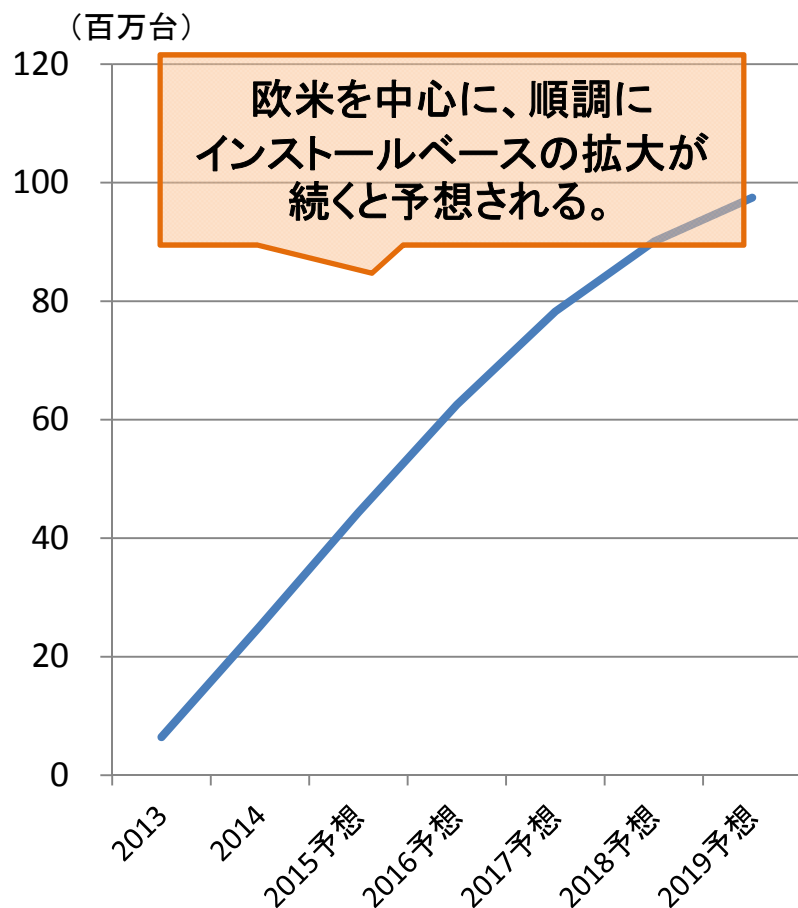


事業環境の現状認識

デジタルエンタテインメント事業—事業環境の現状認識①

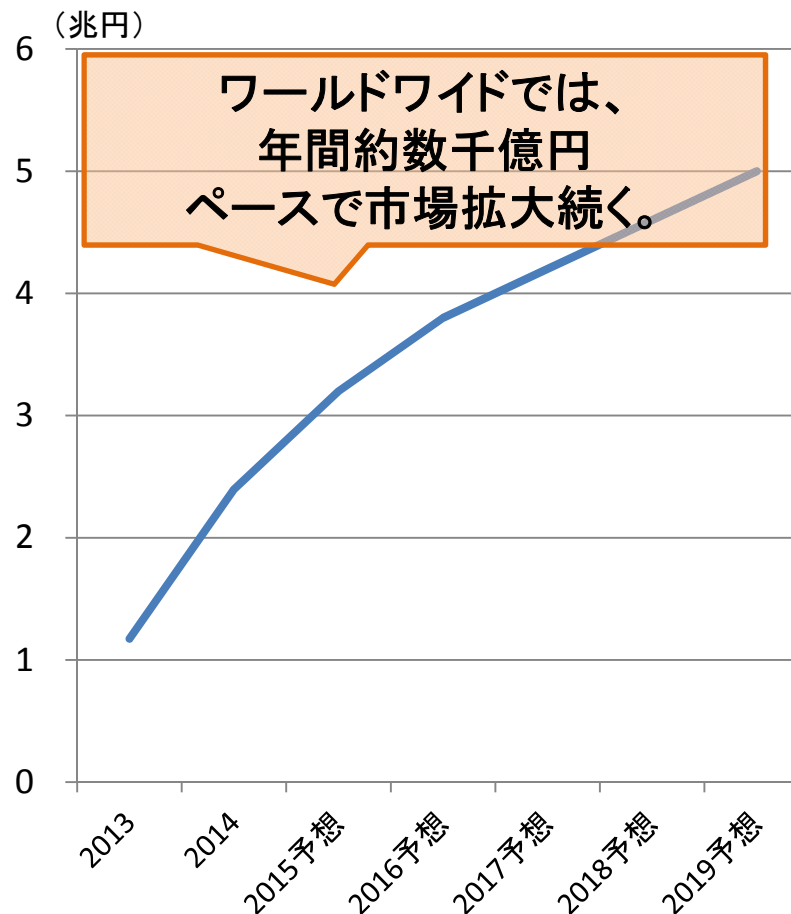
欧米を中心とし、New Consoleが普及する一方で、アプリゲーム市場の拡大は続く。

PS4、Xbox oneの日米欧普及台数予想



出典: IDG Report: 2015 Annual Industry White Paper

世界のアプリゲーム市場規模予想



(各種資料より当社作成)

デジタルエンタテインメント事業—事業環境の現状認識②

市場環境の変化と多様性



© 2013-2015 Graphic Resources SL. All rights reserved.

デジタルエンタテインメント事業－事業環境の現状認識③

不斷に変化する事業環境の中

変わらぬコアバリューの追求

||

面白く楽しいコンテンツサービスの提供



豊かなコンテンツポートフォリオと
多様なサービスオファリング

デジタルエンタテインメント事業－IPの考え方

①既存IPの強化・リブート

(コンソール・スマートデバイスを両輪として)

②新規IPの創出

③他社とのパートナーシップ

デジタルエンタテインメント事業－地域別販売本数

地域別販売本数の開示方法を変更

従来：ディスクでの販売本数のみの開示

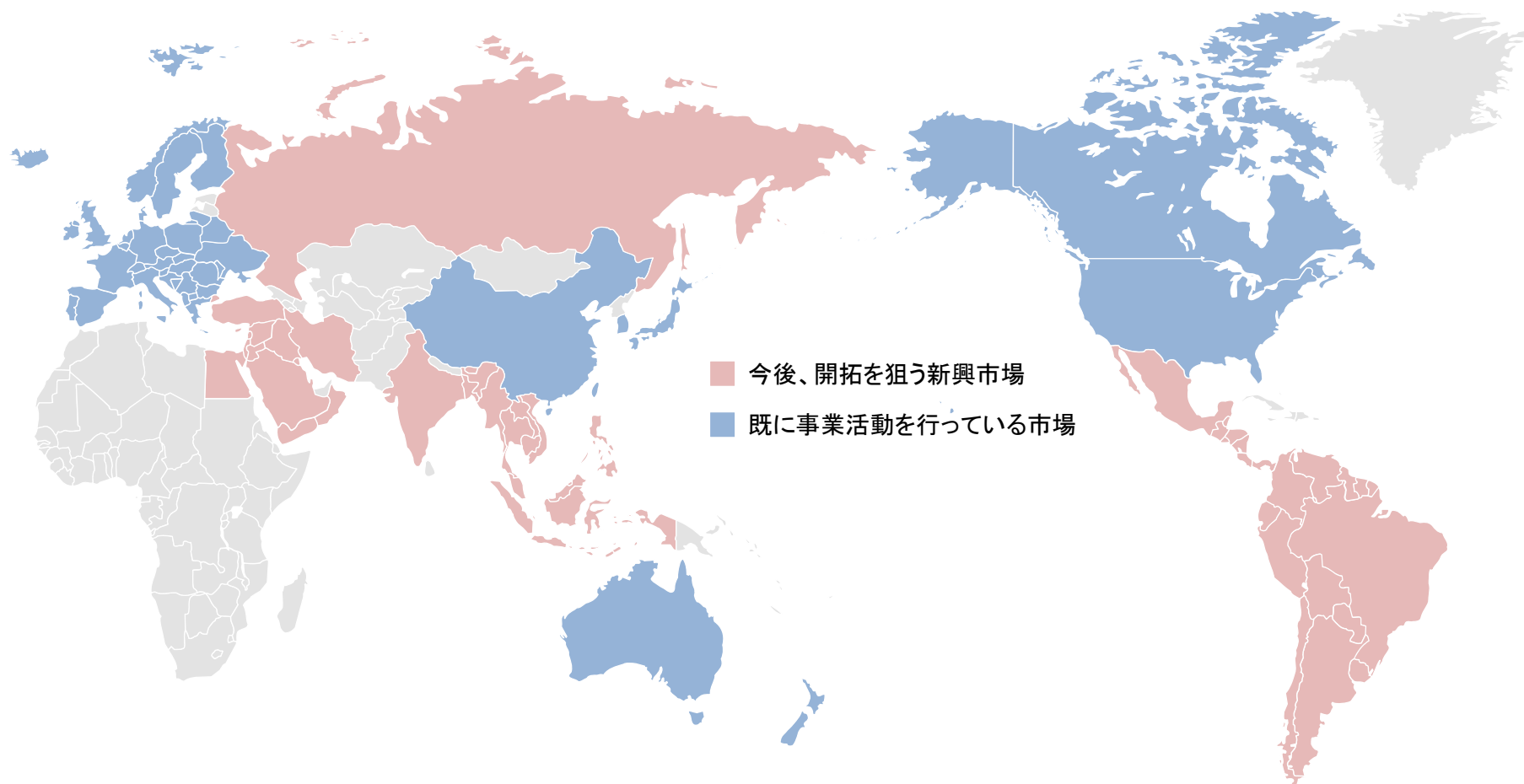
今後：ディスク販売本数＋当期と前期に発売されたタイトルの当期DL本数
 （前期より前に発売されたタイトルのDL本数は含まない。）

(万本)

地域(2015/3	2015/3	2016/3	2016/3
	実績 従来方法	実績 新方法	計画 従来方法	計画 新方法
日本	401	476	420	480
北米	605	759	770	1,020
欧州	312	505	470	740
アジア他	30	56	20	20
計	1,347	1,796	1,680	2,260

(※) 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む。

デジタルエンタテインメント事業ー海外展開



各事業の進捗状況

デジタルエンタテインメント事業－HDゲーム



RISE OF THE
TOMB RAIDER

2015年ホリデーシーズン
Xbox One、Xbox 360

JUST CAUSE 3

2015年ホリデーシーズン
PS4、Xbox One、PC



© 2015 Square Enix Ltd. All Rights Reserved. Rise of the Tomb Raider is registered trademarks or trademarks of Square Enix Ltd.
Just Cause 3 © 2015 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Avalanche Studios. Published by Square Enix Ltd. Just Cause 3 and the Just Cause logo are trademarks of Square Enix Ltd.

デジタルエンタテインメント事業－HDゲーム



発売時期未定
PS4、Xbox One、PC



発売時期未定
PS4、PS3、PSVita



発売時期未定
PS4、PS3

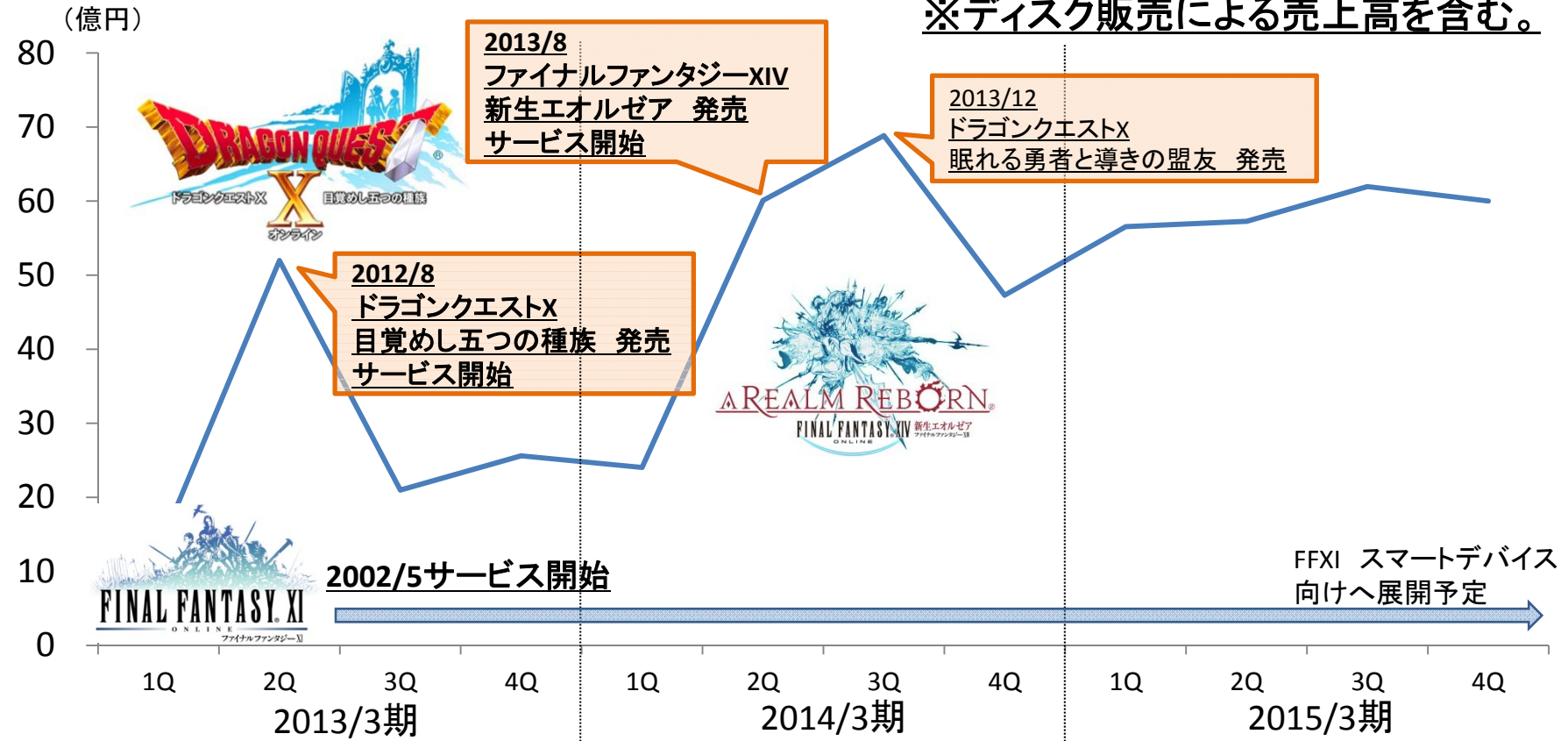
この他にも、大型タイトルを含むラインナップを続々発表予定

Deus Ex: Mankind Divided © 2015 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Eidos-Montréal. © 2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © SUGIYAMA KOBO
© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc. CHARACTER DESIGN: akiman

デジタルエンタテインメント事業－MMO事業

四半期毎の売上高(※)推移＝安定収益基盤の確立に成功

※ディスク販売による売上高を含む。



更なる成長に向けての施策

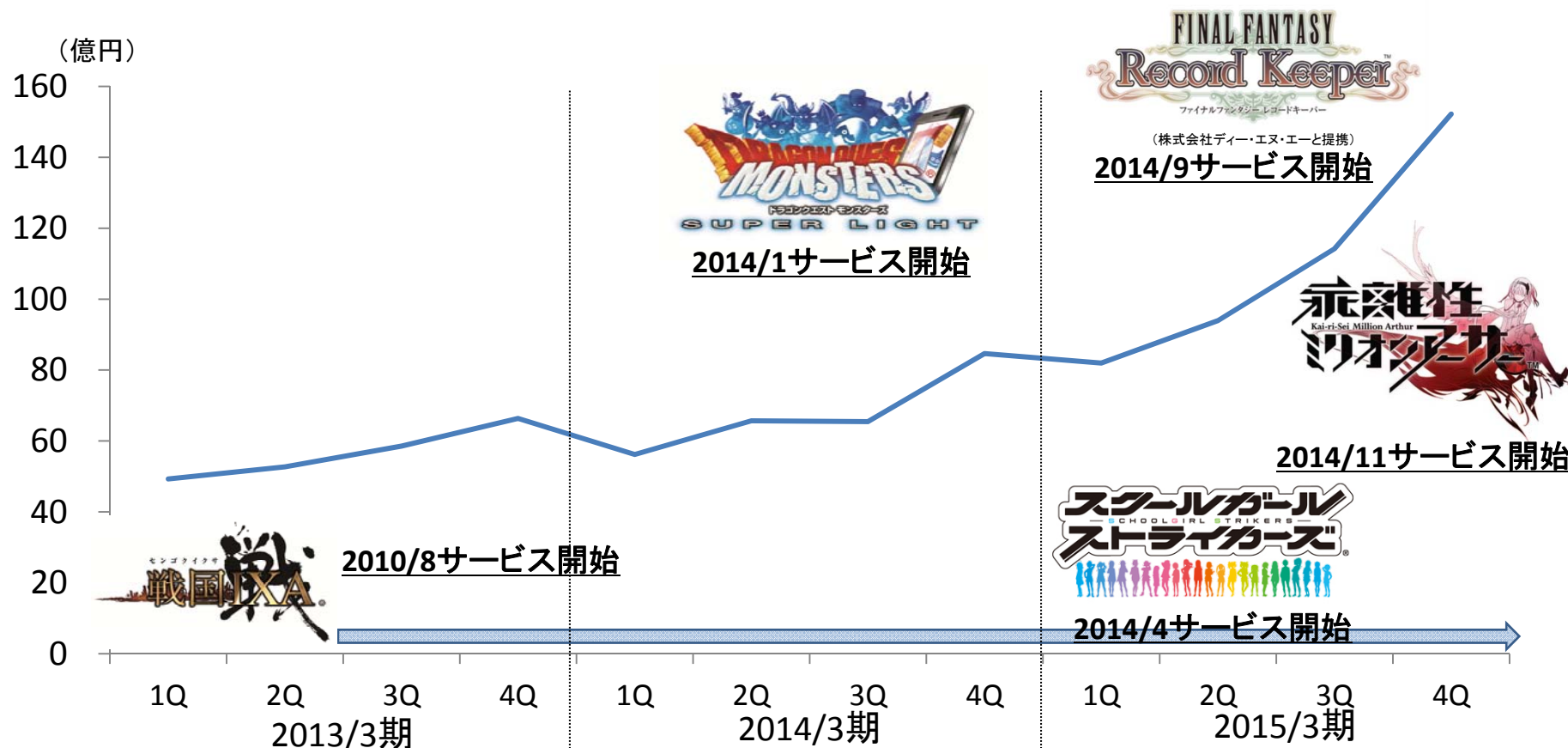
- ・2016/3期 追加拡張ディスク発売
ドラゴンクエストX 4月発売済、ファイナルファンタジーXIV 6月発売予定
- ・ファイナルファンタジーXIV 2015年 韓国展開を予定

© 2012-2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © 2002-2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © 2010 - 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

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

四半期毎の売上高推移=ヒットタイトルをコンスタントに出した事により、順調に拡大



今後も、続々と新作アプリを投入予定

© 2010-2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © 2014,2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © SUGIYAMA KOBO Developed by Cygames, Inc. © 2014,2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ©SQUARE ENIX CO., LTD. ©DeNA Co., Ltd. © 2014,2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

アミューズメント事業

- ・2015/3期は、消費税率の引き上げによる影響があったものの効率的な店舗運営に努め、業績は堅調に推移
- ・2016/3期は新筐体の投入に加え、電子マネー導入を予定
- ・運営面では、外国人観光客など新たな層の取り込みにも注力



※端末は開発中のものです。



2015年稼働予定



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



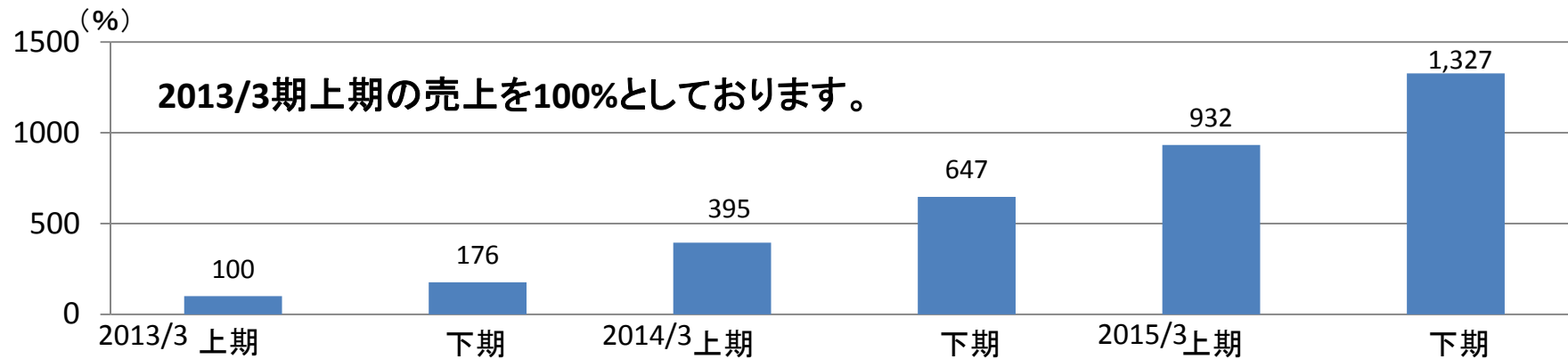
2015年秋稼働予定



© 2015 KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

出版事業

電子書籍事業の半期ごとの売上の成長状況



・アジアを中心とした海外にも積極的に事業展開していく

2015/3期は、アニメ化作品が好調、今後もヒットタイトルの創出に注力

2015/3期

ぼらかもん

(C)Satsuki Yoshino/SQUARE ENIX

月刊 少女野崎くん

(C)Izumi Tsubaki/SQUARE ENIX

2016/3期

賭ケルイ

©Homura Kawamoto/Toru Naomura/SQUARE ENIX

青春×機関銃

TAOHARU×MACHINEGUN

©NAOE/SQUARE ENIX

(2015年7月よりアニメ化放映予定)



2016年3月期 業績見通し

2016年3月期計画

(単位:億円)

	2015年3月期 実績	2016年3月期 計画	対前年度 増減額
売上高	1,679	2,000~2,200	321~521
営業利益	164	170~250	6~86
経常利益	169	170~250	1~81
当期純利益	98	110~180	12~82

	2015年3月期 実績	2016年3月期 計画	対前年度 増減額
減価償却費	69	60	△9
設備投資額	60	60	0

(配当の状況) = 詳細後述

(単位:円)

	2015年3月期 実績	2016年3月期 計画	対前年度 増加額
第2四半期末	10	10	—
年度末	20	20~35	0~15
合計	30	30~45	0~15

2016年3月期計画：報告セグメント

2016年3月期の計画値は、予想レンジの中間値である売上高:2,100億円、営業利益:210億円の場合の各セグメント別の数値になります。

①2016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	1,570	400	100	30		2,100
営業利益	235	40	20	5	△90	210
営業利益率	15.0%	10.0%	20.0%	16.7%	—	10.0%

②2015年3月期 報告セグメント

(単位:億円)

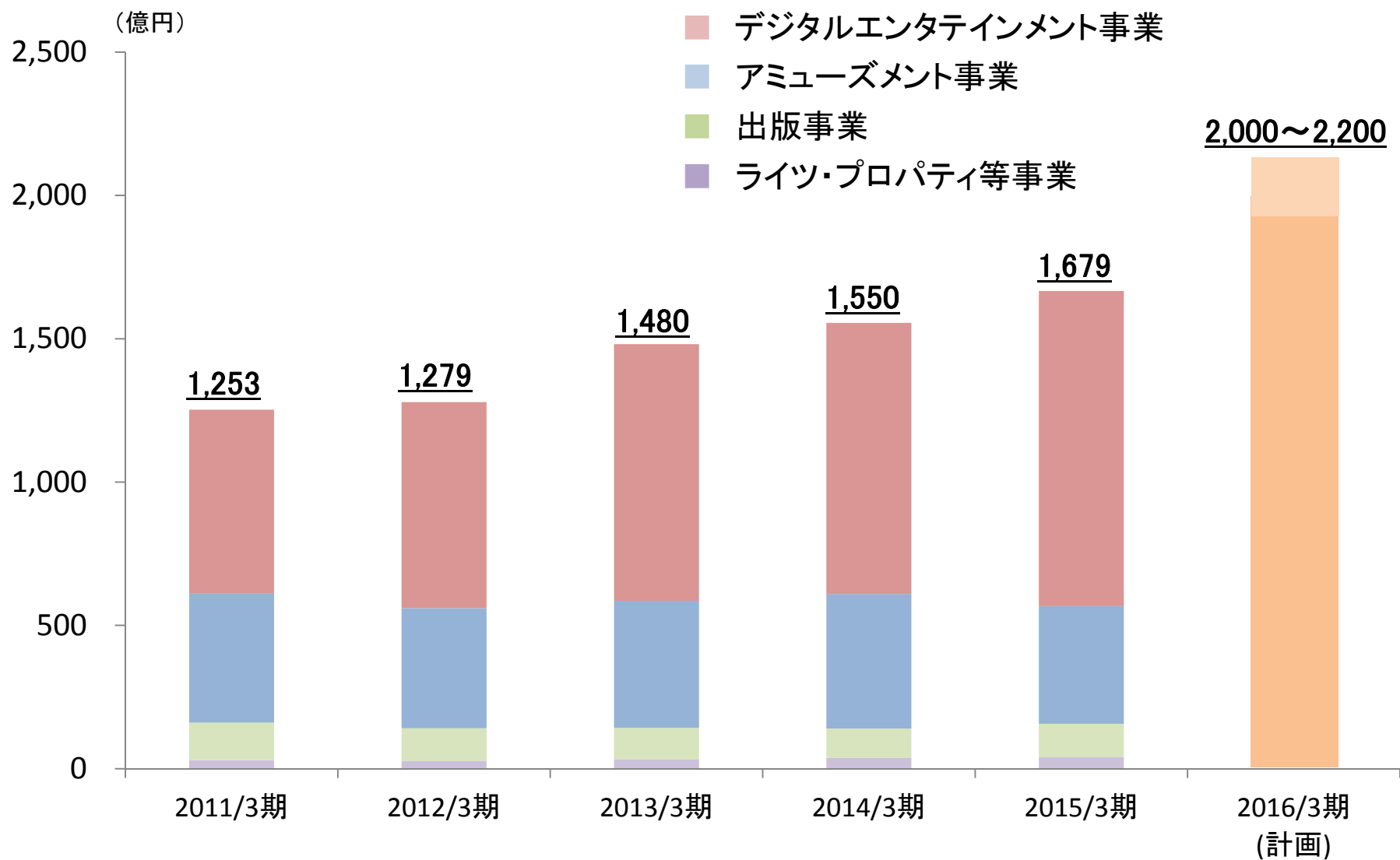
	デジタル エンタテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	1,119	407	115	40	△3	1,679
営業利益	173	36	32	12	△89	164
営業利益率	15.4%	8.9%	28.1%	29.0%	—	9.8%

③対前年度増減(①-②)

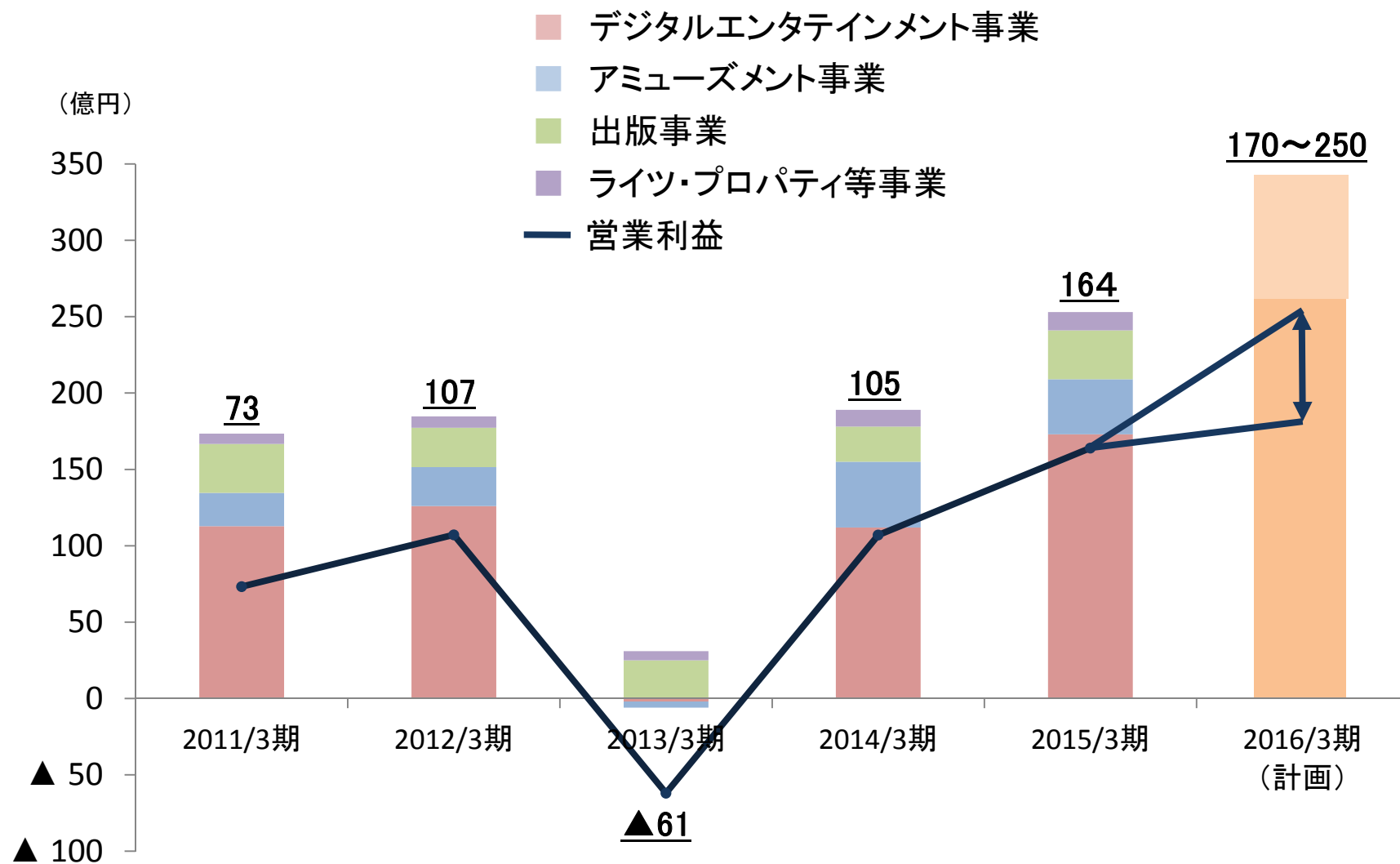
(単位:億円)

	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	451	△7	△15	△10	3	421
営業利益	62	4	△12	△7	△1	46

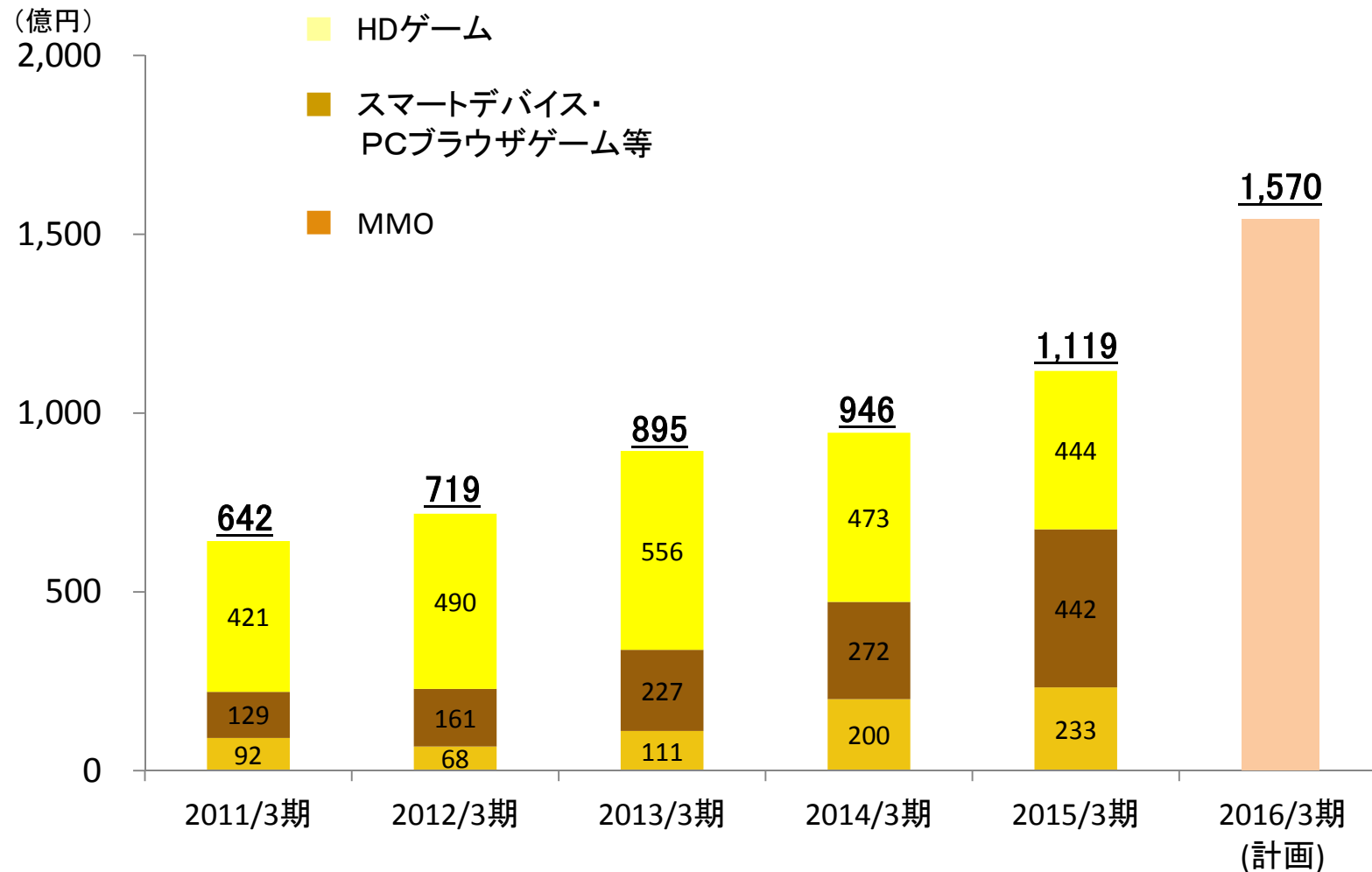
事業セグメント別売上高推移



事業セグメント別営業利益推移



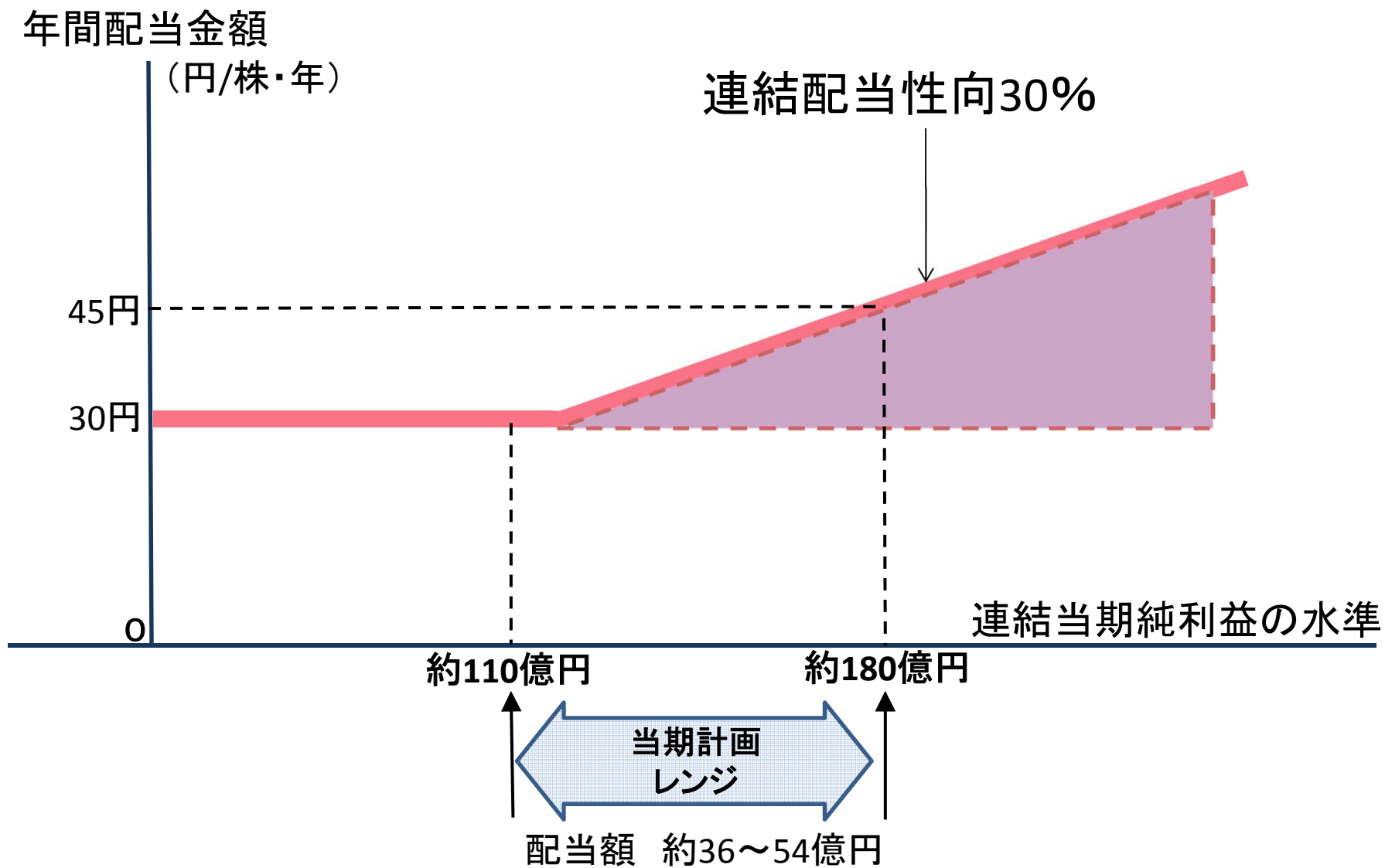
デジタルエンタテインメント事業－売上高推移



2016/3期の計画値は、業績予想レンジの中間値(連結売上高:2,100億円)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。

配当方針

今期の配当方針



※2015年3月末現在の発行済株式数による計算

今後の利益見通し

SQUARE ENIX®

SQUARE ENIX®

2015年3月期
決算説明会

決算説明会

2015年6月1日：15ページを修正

2015年5月12日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.