

SQUARE ENIX®

SQUARE ENIX®

2014年3月期第2四半期
決算説明会

決算説明会

2013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月期第2四半期累計業績

2014年3月期第2四半期累計 連結決算実績

(単位:億円)

	2013年3月期 第2四半期累計		2014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	611	100%	617	100%	1%
営業利益	△ 52	—	47	8%	—
経常利益	△ 63	—	57	9%	—
当期純利益	△ 55	—	26	4%	—

	2013年3月期 第2四半期累計		2014年3月期 第2四半期累計		対前年同期 増減額
		構成比		構成比	
減価償却費	30	—	29	—	△ 1
設備投資額	88	—	25	—	△ 63

2014年3月期第2四半期累計 報告セグメント別実績

①2014年3月期 第2四半期累計 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%

②2013年3月期 第2四半期累計 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	307	231	55	17	△0	611
営 業 利 益	△21	△2	12	4	△45	△52
営 業 利 益 率	△6.8%	△0.9%	22.2%	21.0%	—	△8.6%

③対前年同期増減(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	△1	19	△9	△0	△2	6
営 業 利 益	55	39	△2	0	7	99

2014年3月期計画(年初計画より変更なし)

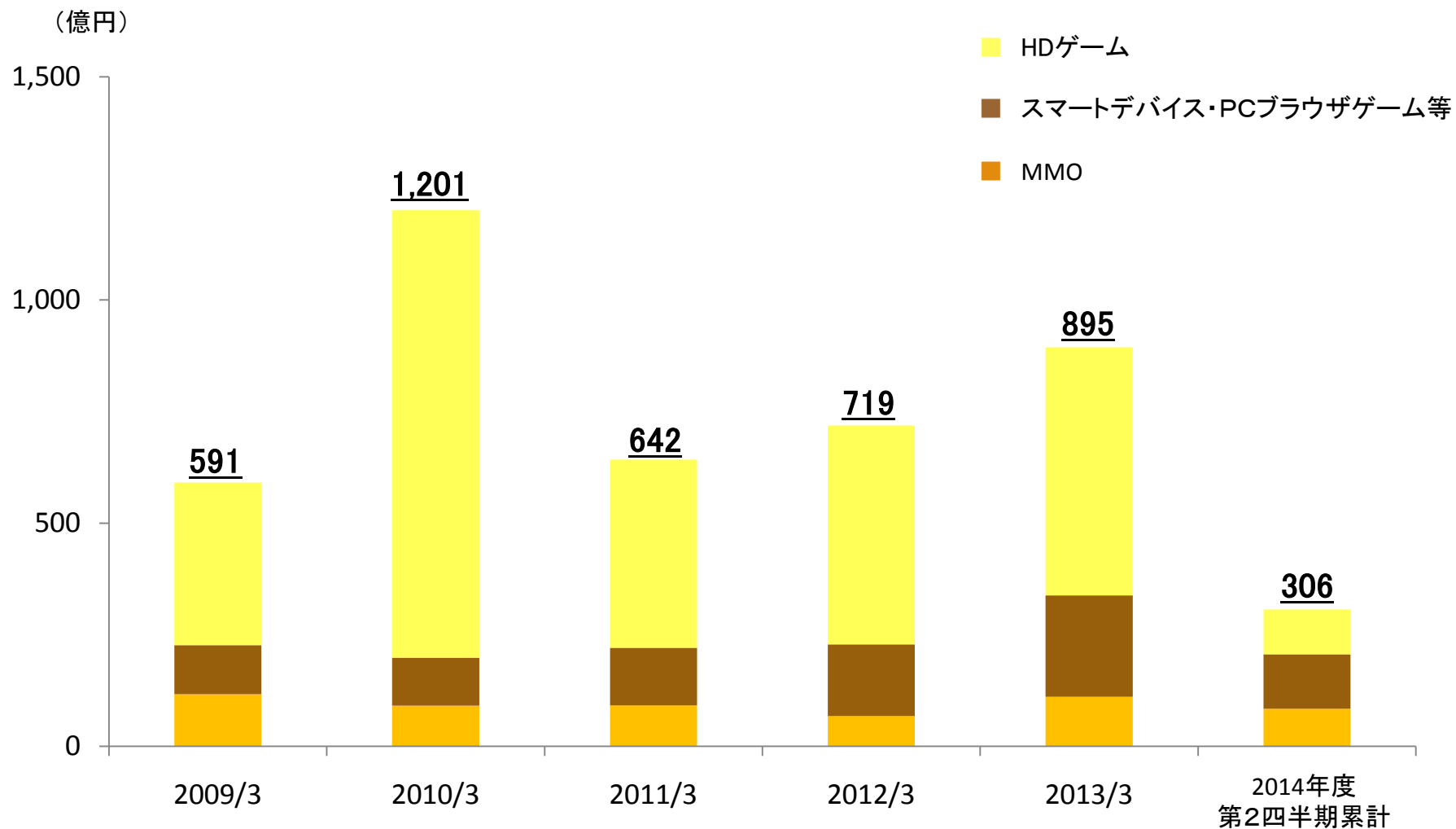
(単位:億円)

	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

(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
減価償却費	73	70	△3
設備投資額	125	70	△55

デジタルエンタテインメント事業—売上高推移



*2014年度=2014年3月期

「ファイナルファンタジーXIV:新生エオルゼア」の進捗状況

- ・8月27日発売を開始し、高いセールスを記録

ディスク出荷本数 約110万本

ダウンロード本数 約 35万本

合計 約145万本(9月30日現在)

- ・課金者数は、60万人を突破し、既にFFXIのピーク時を超えた

(足元の状況)



© 2010 - 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

デジタルエンタテインメント事業 の構造改革について

デジタルエンタテインメント事業の構造改革

- 海外スタジオについては、オンライン中心のタイトル制作に転換
- 国内スタジオについては、スマートデバイス向けのタイトル制作を加速
- アジア地域を中心とした海外展開の拡大

オンライン中心のタイトル制作

オンライン型タイトルへの転換

→ 固定的な価格モデルから可変型価格モデルへの転換

タイトル例: Nosgoth(開発中)



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

PC向けF2P型対戦アクションゲーム

スマートデバイス向けのタイトル制作

- ・ドラゴンクエストシリーズや「ファイナルファンタジーアギト」など、有力作品が続々とスマートデバイス向けに登場



※配信時期未定

©2013 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
Developed by Cygames, Inc.



※配信時期未定

©2004, 2013 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

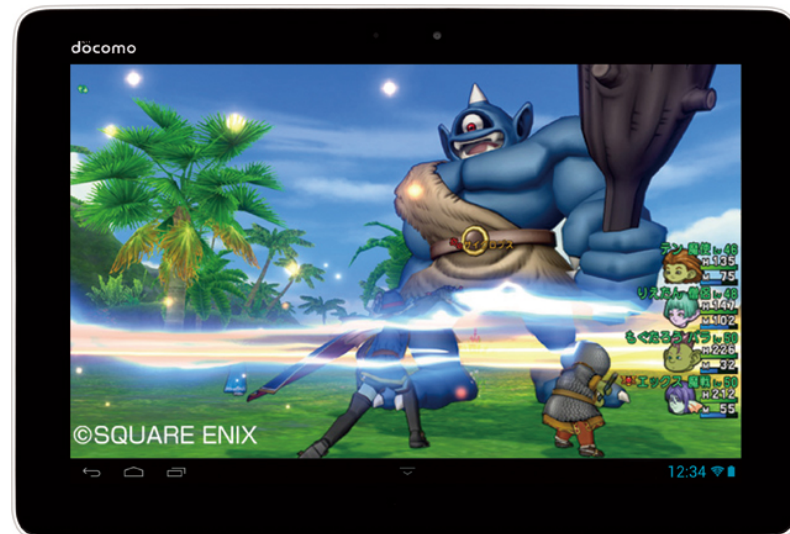


※今冬配信予定

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

- ・「ドラゴンクエストX」が、スマートデバイス向けクラウドゲームとして「dゲーム」に登場

※2013年12月～2014年2月に配信予定



©2012,2013 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

アジア地域を中心とした海外展開の拡大

- ・拡散性ミリオンアーサーが、韓国・台湾に引き続き中国本土でも大ヒット



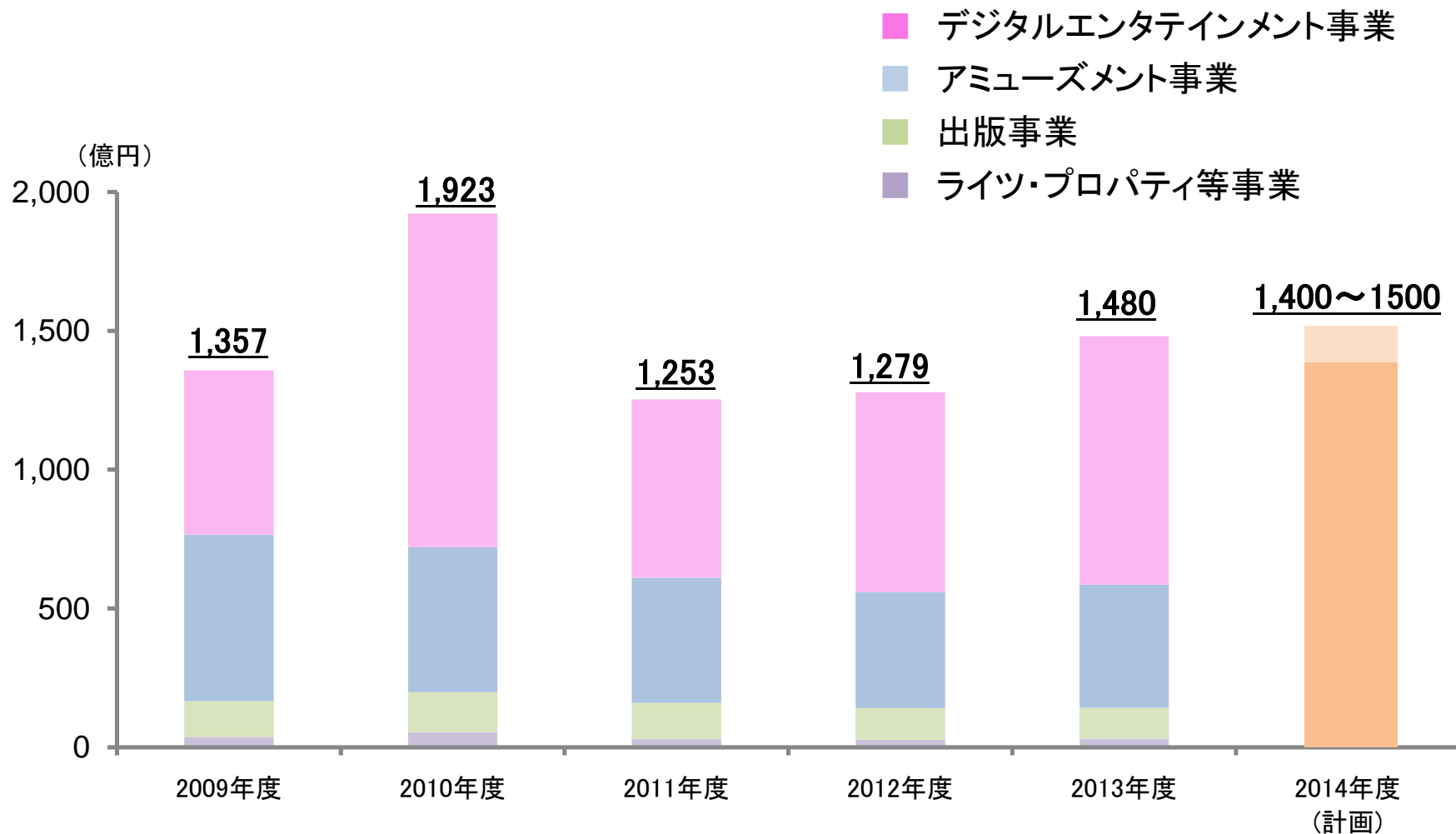
© 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

※中国本土版は、シャンドゲームズ社と提携し、展開

- ・ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼアを中国本土でも展開予定(時期未定)
- ・インドネシアにおいて、スクウェア・エニックス・グループ初の東南アジア事業拠点を設立

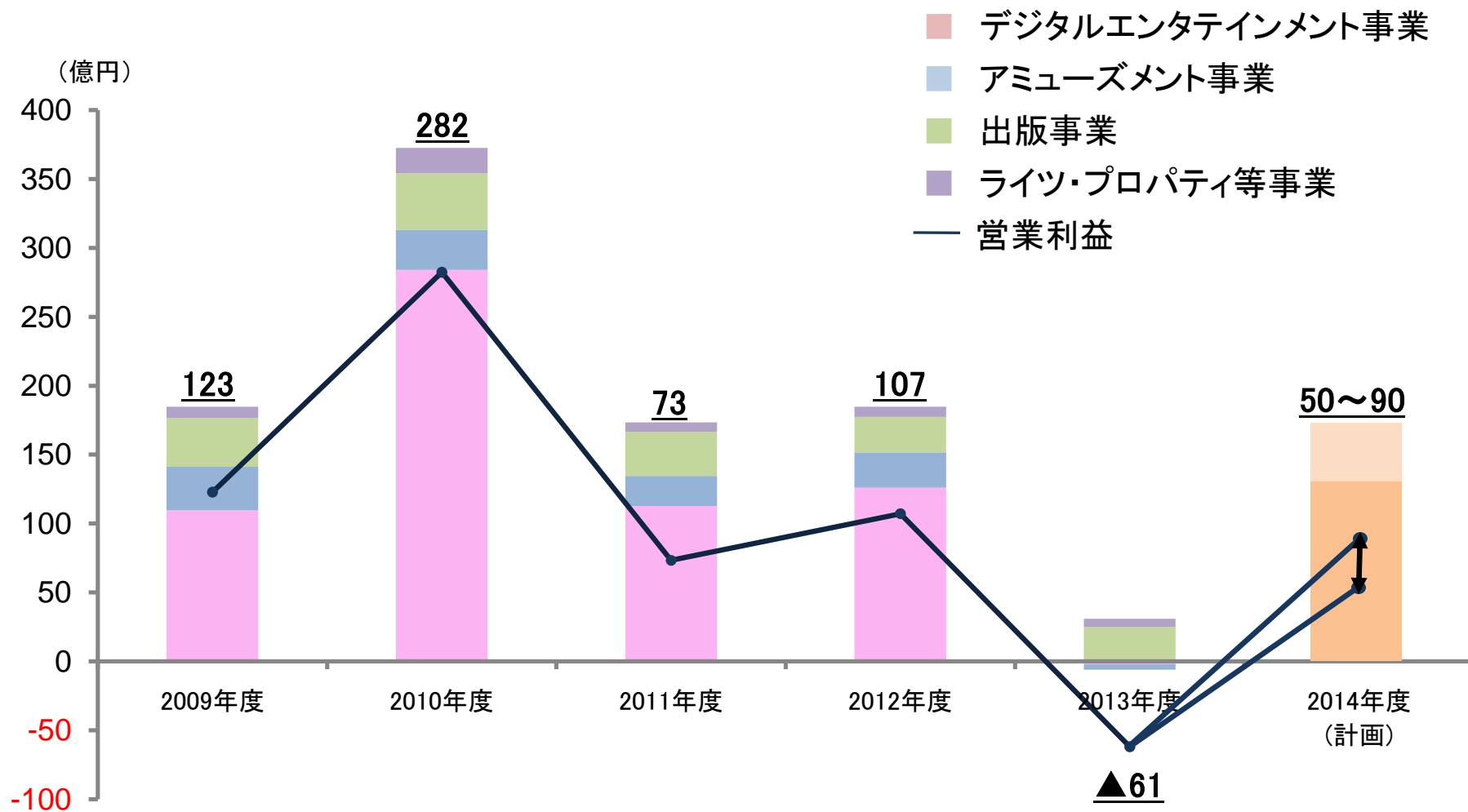
ご参考資料

ご参考：事業セグメント別売上高推移



*2014年度=2014年3月期

ご参考：事業セグメント別営業利益推移



*2014年度=2014年3月期

ご参考) デジタルエンタテインメント事業 – HDゲーム、MMO

ゲームソフトの主なタイトルラインナップ(発売時期公表済みのみ)

タイトル名	地域	プラットフォーム	発売(予定)時期
コール オブ デューティー ゴースト	日	PS3/Xbox360/Wii U/PC PS4/Xbox One	【字幕版】11月14日 【吹き替え版】12月12日 (PS3、Xbox360のみ) 【PS4】2014年2月22日 (吹き替え版のみ) 【Xbox One】未定
LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII	日・米・欧	PS3/Xbox360	11月21日(日) 2014年2月11日(米)、14日(欧)
ドラゴンクエストX 眠れる勇者と導きの盟友 オンライン	日	Wii/Wii U/PC	12月5日
ドラッグオンドラグーン3	日	PS3	12月19日
FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster	日・米・欧	PS3/PS Vita	12月26日(日)、今冬(米、欧)
ディアブロ III	日	PS3	2014年1月30日
ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵	日	3DS	2014年2月6日
Thief	日・米・欧	PS3/Xbox360/ PS4/Xbox One/PC	2014年2月25日(米)、28日(欧) 2014年(日)

SQUARE ENIX®

SQUARE ENIX®

2014年3月期第2四半期
決算説明会

決算説明会

2013年11月6日 : 13,17ページを訂正

2013年11月6日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.