



東京ゲームショウ2003発表・出展タイトルの紹介

2003年9月26日～28日

スクウェア・エニックスの経営戦略

スクウェア・エニックスとして掲げている経営戦略は、以下の4つです。今回の東京ゲームショウ2003で発表・展示いたしましたタイトルにつき、下記の経営戦略に分別し、ご紹介いたします。

1. フランチャイズの継続強化

2. 海外展開の強化 ※

3. オンライン事業／モバイル事業拡大

4. 新しいエンタテインメントの挑戦

※「2.海外展開の強化」については、2003年5月に米国で開催されたE3にて、タイトル発表済みであるため、本資料では割愛させていただいております。

1. フランチャイズの継続強化

| タイトル名 | ハード | 発売時期(国内) | 備考 |
|-------------------------------|------------------|----------|--|
| キングダムハーツ | | | |
| キングダムハーツII | PS2 | 未定 | 全世界累計出荷330万本(国内130万本/海外200万本)を誇るRPGである"キングダムハーツ"の続編 |
| キングダムハーツ チェインオブメモリーズ | GBA | 2004年 | |
| ファイナルファンタジーVII アドベント チルドレン | - (DVD-VIDEO) | 2004年夏 | 全世界累計出荷930万本(国内390万本/海外540万本)を誇る"ファイナルファンタジーVII"のストーリーを引き継ぐ"ファイナルファンタジー"シリーズ初の映像コンテンツ |
| フロントミッション | | | |
| フロントミッション4 | PS2 | 2003年12月 | ドラマティックシミュレーションRPG "フロントミッション"シリーズ再始動 シリーズ最新作の戦場はPS2へ、そしてONLINEへ |
| フロントミッションオンライン(仮称) | PS2&PC | 未定 | |
| ドラゴンクエスト | | | |
| 剣神ドラゴンクエスト 甦りし伝説の剣 | 体感RPG | 2003年9月 | "ドラゴンクエスト"シリーズの中で勇者のみが手にすることのできた伝説の剣"ロトの剣" 実際に伝説の剣を手に取り、テレビに向かって剣を振ることでモンスターを倒していく体感RPG |
| スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団 | GBA | 2003年11月 | "ドラゴンクエスト"シリーズ一番人気モンスターの"スライム"が主人公となったシリーズ初のアクションアドベンチャー |

3. オンライン事業／モバイル事業拡大

PlayOnline へ2つの新タイトル追加



2004年春
βサービス開始

FRONT MISSION ONLINE
(仮称)

2004年
βサービス開始

3. オンライン事業／モバイル事業拡大

FINAL FANTASY XI



スクウェア・エニックスのオンライン事業の
フラッグシップとして、今後も継続的に発展

- **北米にてPC(2003年10月)&
PS2(2004年春)サービス開始**
- **パソコンユーザー向けオフィシャルベンチマークソフト
第2弾 世界同時公開**
- **高ランクミッションや各国クエスト等の追加**

等、バージョンアップや新要素追加等を継続的に実施

3. オンライン事業／モバイル事業拡大



PlayOnlineの拡張

オンラインゲームのコミュニティサポートの 基盤として3つのマルチを実現

Multi-Platform

- PS2からでも、PCからでも、ハードを選ばず参加できる
オンラインコミュニティ
- ハードの壁を越えたPlayOnlineが、今度はケータイにも対応
(PlayOnline for Mobile)

Multi-Country

- 2003年10月、北米サービス開始し、オンラインコミュニティを共有
- その世界では、言語も国境をも越えたユーザーコミュニティが拡大する

Multi-Content

- 複数コンテンツ間のユーザー同士のコミュニケーションをサポート
- アンブrosia オデッセイ
 - フロントミッションオンライン(仮称)

3. オンライン事業／モバイル事業拡大

CROSS GATE



クロスゲート会員1000万人への軌跡



3. オンライン事業／モバイル事業拡大

JUNK METAL



(PC / 3D ロボットアクション + MMORPG)

プレイヤーは、ジャンクメタルと呼ばれる自分カスタマイズしたロボットに乗って、機械生命体や他のプレイヤーと戦闘を繰り広げる。プレイヤーVSプレイヤー至上主義、集団戦闘、だまし討ちと何でもありのアナーキーな世界。

それが3Dロボットアクション+MMORPG『JUNKMETAL』。

3. オンライン事業／モバイル事業拡大

ケータイのゲームにおける新しい世界を実現

**FOMA[®]次期モデル対応大容量iアプリ[®]向けに
“ドラゴンクエスト、”ファイナルファンタジー”の完全移植版を開発**



- NTTドコモのFOMA次期モデルでは、iアプリのソフト保存領域およびスクラッチパットのサイズを拡張し、更にリッチなiアプリコンテンツが利用可能
- オリジナルの完全移植である事はもちろん、グラフィック等を含めてケータイの最新のスペックに合わせて全面的にリニューアル
- 誰もが想像しながらも実現し得なかった、「ケータイのゲームもここまで来た！」という新しい世界を実現

4. 新しいエンタテインメントへの挑戦

“ゲーム”というデジタルコンテンツを核とした 新しいエンタテインメントへの挑戦

- ファイナルファンタジーVII アドベント チルドレン



FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

全世界累計出荷930万本(国内390万本/
海外540万本)を誇る“ファイナルファンタジーVII”
のストーリーを引き継ぐ“ファイナルファンタジー”
シリーズ初の映像コンテンツ

※左ロゴは“ファイナルファンタジーVII”のロゴです。

- 剣神ドラゴンクエスト 甦りし伝説の剣



ドラゴンクエスト 甦りし伝説の剣

“ドラゴンクエスト”シリーズの中で勇者のみが
手にすることのできた伝説の剣“ロトの剣”。
実際に伝説の剣を手に取り、テレビに向かって剣を
振ることでモンスターを倒していく体感RPG

| タイトル | ハード | 発売日 |
|--|-----|----------|
| パッケージタイトル | | |
| スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団 ©2003 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. | GBA | 2003年11月 |
| ファイナルファンタジーX-2 インターナショナル+ラストミッション ©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTERDESIGN:TETSUYA NOMURA ALTERNATE COSTUME DESIGN:TETSU TSUKAMOTO | PS2 | 今冬 |
| キングダムハーツ チェインオブメモリーズ ©Disney Enterprises, Inc. Developed by SQUARE ENIX/Jupiter | GBA | 2004年 |
| キングダムハーツII ©Disney Enterprises, Inc. Developed by SQUARE ENIX | PS2 | 未定 |
| フロントミッション1st ©1995,2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ILLUSTRATION:©1995,2003 YOSHITAKA AMANO | PS | 2003年10月 |
| フロントミッションヒストリー 〈フロントミッション1st〉 ©1995,2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ILLUSTRATION:©1995,2003 YOSHITAKA AMANO 〈フロントミッション2〉 ©1997 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. メインキャラクターデザイン:末弥 純 〈フロントミッション3〉 ©1999 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. メインキャラクターデザイン:山田章博 | PS | 2003年12月 |
| フロントミッション4 ©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:YUSUKE NAORA | PS2 | 2003年12月 |
| 新約 聖剣伝説 ©2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by BROWNIE BROWN Character Illustration Shin'ichi Kameoka | GBA | 発売中 |
| ドラッグ オン ドラグーン ©2003 cavia/SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. | PS2 | 発売中 |
| スターオーシャン3 ディレクターズカット ©2003 tri-Ace Inc./SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. | PS2 | 今冬 |
| 鋼の錬金術師 ©荒川弘/スクウェアエニックス・毎日放送・アニプレックス・ポイズ・電通2003 ©RACJIN/SQUARE ENIX All Rights Reserved. | PS2 | 未定 |

| タイトル | ハード | 発売日 |
|---|--------|-----|
| オンラインタイトル | | |
| ファイナルファンタジーXI ©2001-2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Title Design by Yoshitaka Amano IMAGE ILLUSTRATION:©2003 Yoshitaka Amano | PS2/PC | 発売中 |
| クロスゲート ©2001,2002 DWANGO/SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ©2002 DWANGO/ZENER WORKS/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©2003 ponsbic/SQUARE ENIX All Rights Reserved. | PC | 発売中 |
| アンブロシアオデッセイ | PS2 | 未定 |
| フロントミッションオンライン(仮称) | PS2/PC | 未定 |
| 疾走! ヤンキー魂。 ©2003 ATELER DOUBLE Inc./Community Engine Inc./SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. | PC | 未定 |
| ジャンクメタル ©2003 METRO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. | PC | 未定 |
| ケータイ | | |
| ちょこメ〜と ©2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved | 携帯 | 配信中 |
| 天下争乱 ©2003 MSF/SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. | 携帯 | 配信中 |
| 対戦麻雀 ホットギミック ©2003 X-nauts-PSIKYO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. 協力: 出井洋介 / 池田書店 | 携帯 | 配信中 |
| ドラゴンクエスト ©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/CHUNSOFT/SQUARE ENIX All Rights Reserved. | 携帯 | — |
| ファイナルファンタジー ©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. | 携帯 | — |

新エンタテインメント

| | | |
|--|-----------|--------|
| 剣神ドラゴンクエスト 甦りし伝説の剣 ©2003 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SSD CO.,LTD./SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. | — | 発売中 |
| ファイナルファンタジーVII アドベント チルドレン ©SQUARE ENIX CO., LTD. | DVD-VIDEO | 2004年夏 |