

2011年3月期 第2四半期決算説明会

SQUARE ENIX®

2010年11月4日

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。

I. 連結決算実績

(2010年4月1日～2010年9月30日)

(単位:百万円)

	2009年9月30日現在		2010年3月31日現在		2010年9月30日現在	
		構成比		構成比		構成比
流動資産	170,413	70%	213,347	79%	202,062	79%
固定資産	72,521	30%	57,182	21%	53,670	21%
資産合計	242,934	100%	270,529	100%	255,732	100%
流動負債	51,428	21%	75,257	28%	63,722	25%
固定負債	42,946	18%	41,013	15%	41,782	16%
負債合計	94,375	39%	116,271	43%	105,504	41%
純資産合計	148,558	61%	154,258	57%	150,228	59%
負債純資産合計	242,934	100%	270,529	100%	255,732	100%
従業員数(人)	3,764	-	3,338	-	3,331	-

(単位:百万円)

	2009年4月-2009年9月		2009年10月-2010年3月		2010年4月-2010年9月	
		構成比		構成比		構成比
売上高	90,561	100%	101,696	100%	68,056	100%
営業利益	13,091	14%	15,144	15%	5,712	8%
経常利益	12,181	13%	15,641	15%	3,520	5%
当期純利益	2,683	3%	6,826	7%	1,723	3%

I. 連結決算実績：報告セグメント (2010年4月1日～2010年9月30日)

①2011年3月期 第2四半期累計期間 報告セグメント

(単位:百万円)

	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	のれん償却額	消去又は全社	連結
売上高	35,178	23,540	7,559	1,780		Δ2	68,056
営業利益	6,482	1,976	2,055	440	Δ753	Δ4,489	5,712
営業利益率	18.4%	8.4%	27.2%	24.7%	-	-	8.4%

②2010年3月期 第2四半期累計期間 報告セグメント(組替え試算/未監査)

(単位:百万円)

	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	のれん償却額	消去又は全社	連結
売上高	53,623	25,853	7,875	3,211		Δ2	90,561
営業利益	12,857	1,653	2,335	1,387	Δ868	Δ4,273	13,091
営業利益率	24.0%	6.4%	29.7%	43.2%	-	-	14.5%

③対前年度増減(①-②)

(単位:百万円)

	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	のれん償却額	消去又は全社	連結
売上高	Δ18,445	Δ2,313	Δ316	Δ1,431	-	-	Δ22,505
営業利益	Δ6,375	323	Δ280	Δ947	115	Δ216	Δ7,379

I. 販売本数実績

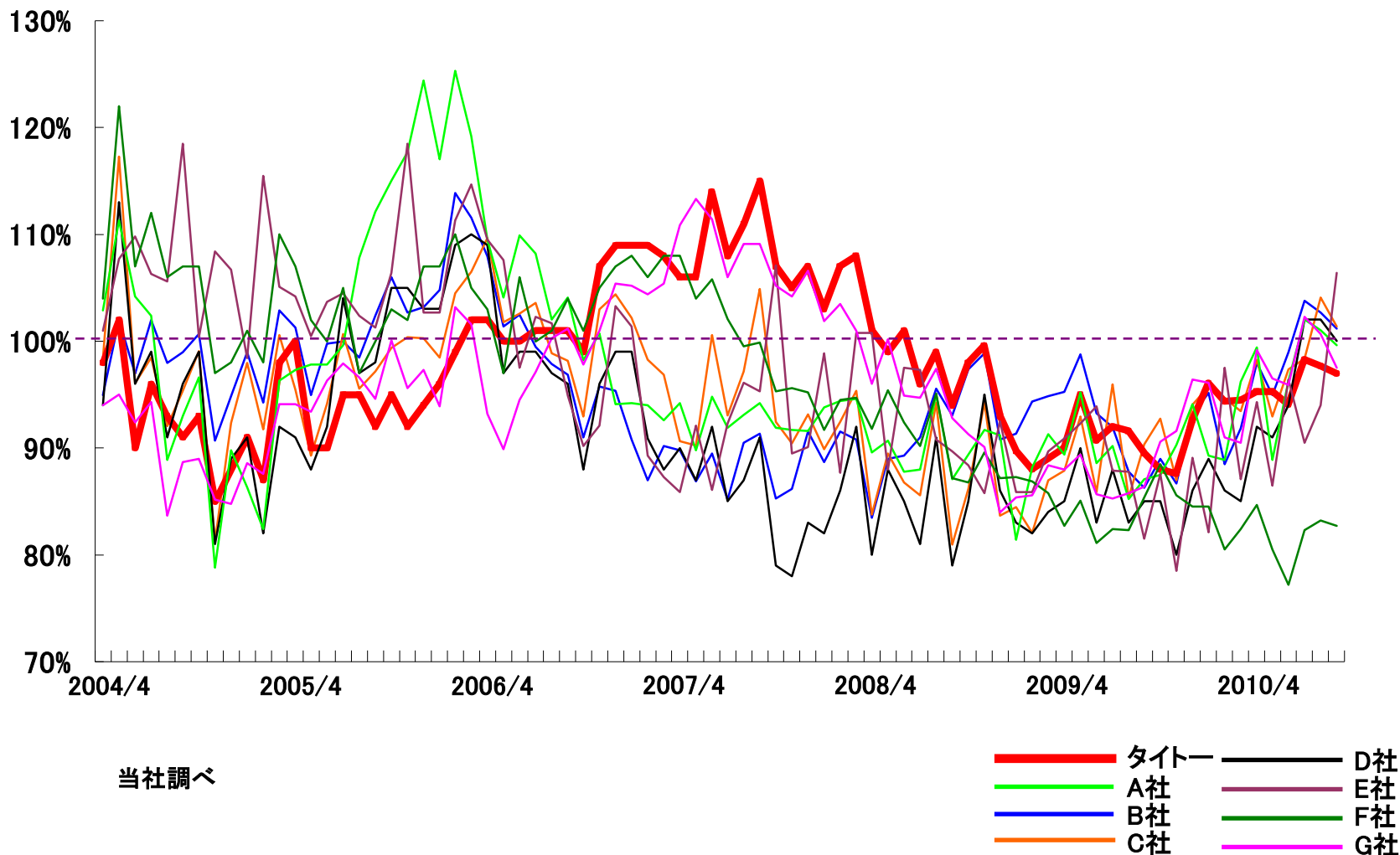
単位:万本

地域	2004.3 通期	2005.3 通期	2006.3 通期	2007.3 通期	2008.3 通期	2009.3 通期	2010.3 通期	2011.3 上期
日本	493	630	786	721	752	519	1,170	284
北米	585	376	351	615	379	396	759	248
欧州	274	92	82	350	302	238	720	271
アジア他	10	7	4	7	8	8	17	14
計	1,362	1,105	1,223	1,693	1,441	1,161	2,666	817

2011年3月期 上期の主なタイトル

- 「ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2」128万本（日本）
- 「ケイン アンド リンチ 2 ドッグ・デイズ」112万本（日:2万本 米:39万本 欧:71万本）
- 「ファイナルファンタジーXIV」63万本（日:19万本 米:21万本 欧:23万本）
- 「ジャストコースズ2」56万本（日:5万本 米:26万本 欧:25万本）※前期 92万本(米+欧) 計 148万本
- 「キングダム ハーツ パース バイ スリープ」51万本（日:1万本 米:31万本 欧:19万本）※前期 76万本(日+ア) 計 127万本

I. 既存店前年同月比の推移



Ⅱ. 3つのKFSと2011年3月期の課題

1. グローバル化

- ✓ 欧米の基盤強化
- ✓ 中国／新興国市場展開

2. ネットワーク化

- ✓ 「FFXIV」の投入
- ✓ 新規分野での展開の推進と
ビジネス基盤の構築を開始

3. 自社IP強化

- ✓ コンテンツの多面展開の推進
- ✓ 新たなAAAブランドの
構築に向けた挑戦

Ⅱ.課題の進捗状況 ～ グローバル化 ～

➤ 中国シャンドゲームズ社と オンラインゲーム分野での 戦略的な提携に合意

- ✓ 第1弾として、
「ファイナルファンタジーXIV」の
中国本土における独占的販売を
シャンドゲームズ社に許諾予定

SHANDA GAMES SQUARE ENIX.



➤ 米国の経営体制を強化

- ✓ 米国子会社(SQUARE ENIX,INC.)の
新社長兼CEOにゲーム産業で20年間の実績
を持つマイク・フィッシャーを任命

マイク・フィッシャー略歴

マイクロソフト(日本、米国及び英国)
米セガ オブ アメリカ
米ナムコ・ホームテック
(現:米ナムコバンダイ ゲームズ アメリカ)

Ⅱ.課題の進捗状況 ～ ネットワーク化 ～

➤ 「ファイナルファンタジーXIV」のPC版を日米欧で発売

現在のステータスと発表済みの今後の予定

- ✓ PC版無料期間中
(10月25日までの入会者は60日間無料に)
- ✓ シャンダゲームズ社との提携による中国展開を予定
- ✓ 11月、12月にそれぞれバージョンアップを予定
- ✓ 2011年3月にPS3版を発売予定

Ⅱ.課題の進捗状況 ～ ネットワーク化 ～

➤ 新規分野での成功事例が登場

ニコッとタウン

絵本のような仮想生活コミュニティ
Nicotto Town
-ニコッとタウン-



(C) 2008-2010 SMILE-LAB Co., Ltd. All Rights Reserved.

戦国IXA



(C) 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

幕末志士の恋愛事情

幕末志士の恋愛事情



(C)2009-2010 StyleWalker. ALL RIGHTS RESERVED.

Ⅱ.課題の進捗状況 ～ 自社IP強化 ～

➤ 既存IPの強化

- ✓ ザ・サード バースデイ / デウスエクス / ダンジョン シーズ...
- ✓ ララ・クロフト アンド ガーディアン オブ ライト / フロントミッション エボルヴ
(8月配信開始) (9月発売)

※ リメイクは除く

➤ 新たなブランド構築に向けた挑戦を継続

- ✓ ニーア / マインドジャック / ガン★ロコ...
(4月発売)

Ⅲ. 2011年3月期計画

通期連結事業計画

(単位:百万円)

	2010年3月期		2011年3月期		対前年度増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	192,257	100%	160,000	100%	△ 32,257
営業利益	28,235	15%	20,000	13%	△ 8,235
経常利益	27,822	14%	20,000	13%	△ 7,822
当期純利益	9,509	5%	12,000	8%	2,491
減価償却費	7,962	-	7,000	-	△ 962
設備投資額	6,916	-	8,000	-	1,084

Ⅲ. 2011年3月期計画：報告セグメント

①2011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	のれん償却額	消去又は全社	連結
売上高	960	510	100	30			1,600
営業利益	238	39	20	8	△15	△90	200
営業利益率	24.8%	7.6%	20.0%	26.7%	-	-	12.5%

②2010年3月期 報告セグメント(組替え試算/未監査)

(単位:億円)

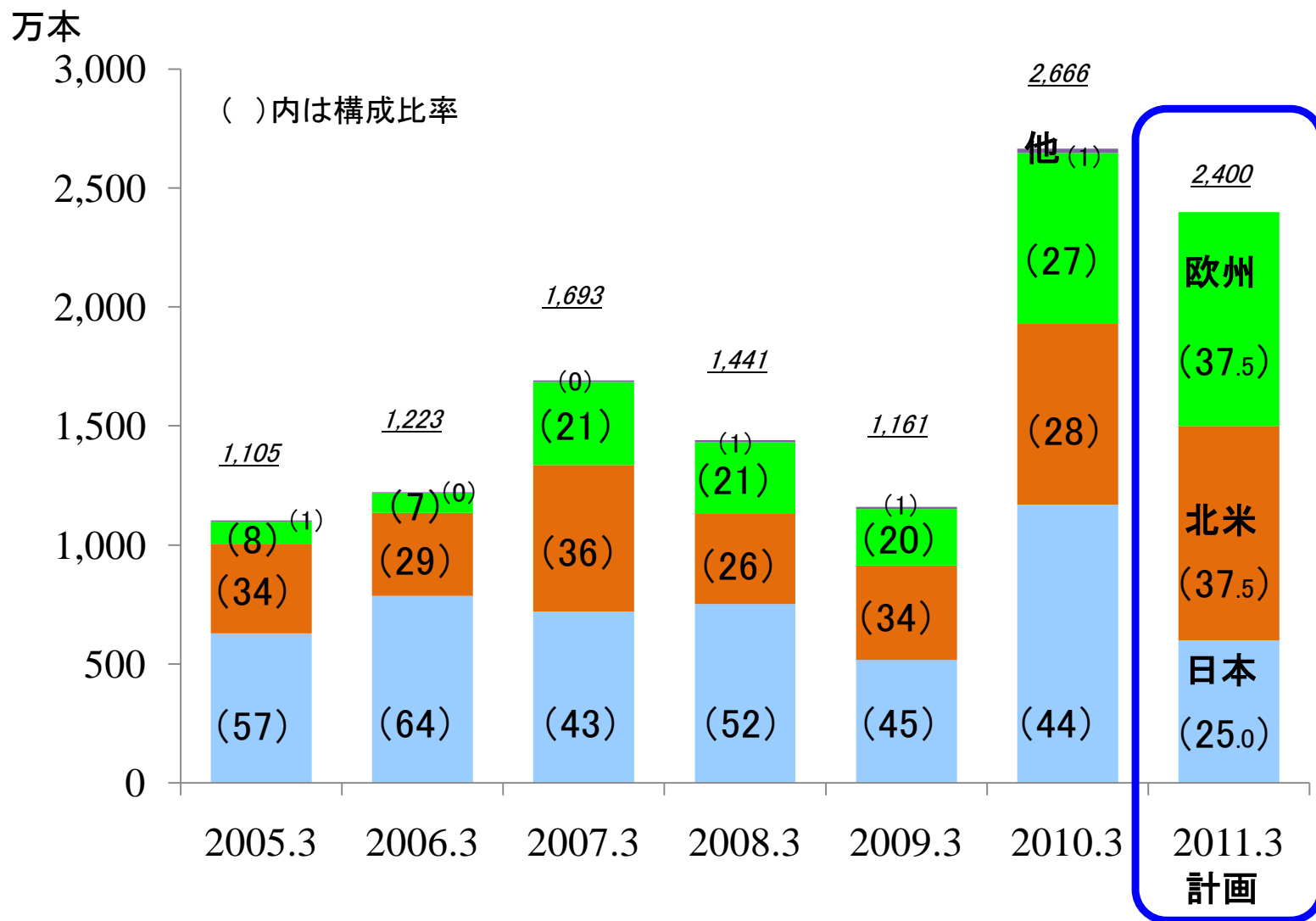
	デジタル エンタテインメント 事業	アミューズメント 事業	出版 事業	ライツ・ プロパティ 等事業	のれん償却額	消去又は全社	連結
売上高	1,201	523	144	55		△0	1,923
営業利益	291	40	41	18	△17	△90	282
営業利益率	24.2%	7.6%	28.7%	33.4%	-	-	14.7%

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	のれん償却額	消去又は全社	連結
売上高	△241	△13	△44	△25	-	0	△323
営業利益	△53	△1	△21	△10	2	0	△82

Ⅲ. 2011年3月期 販売本数計画



ご参考) 今後の主なラインナップ

(発売予定時期発表済のみ)

タイトル名	地域	プラットフォーム	発売(予定)時期
光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-	米・欧	NDS	10月 5日 (米) 10月 8日 (欧)
キングダム ハーツ Re:コーデッド	日・米・欧	NDS	10月 7日 (日本) 2011年 1月 11日 (米) 1月 14日 (欧)
フロントミッション エボルヴ	欧	PS3/Xbox360/PC	10月 8日
ロード オブ アルカナ	日・米・欧	PSP	10月 14日 (日本) (米・欧:未定)
タクティクスオウガ 運命の輪	日・米・欧	PSP	11月 11日 (日本) (米・欧:未定)
コール オブ デューティ ブラックオプス	日	PS3/Xbox360/PC	PS3/Xbox360 [字幕版] 11月 18日 [吹替版] 12月 16日 PC 11月 18日
ファイナルファンタジーXIII アルティメットヒッツ インターナショナル	日	Xbox360	12月 16日
ザ・サード バースデイ	日・米・欧	PSP	12月 22日 (日本) (米・欧:未定)
サガ3 時空の覇者 Shadow or Light	日	NDS	2011年 1月 6日

ご参考) 今後の主なラインナップ

(発売予定時期発表済のみ)

タイトル名	地域	プラットフォーム	発売(予定)時期
キングダムハーツ バースパイ スリープファイナルミックス	日	PSP	2011年 1月 20日
マインドジャック	日・米・欧	PS3/Xbox360	2011年 1月 27日 (日本) 2011年 1月 18日 (米) (欧:未定)
ファイナルファンタジーXIV	日・米・欧	PS3	2011年 3月上旬
デウスエクス	日・米・欧	PS3/Xbox360/PC <small>※PC版は海外のみ販売予定</small>	early 2011 (米・欧) (日本:未定)
ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	日・米・欧	PSP	2011年春 (日本) (米・欧:未定)
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	日	NDS	2011年 春
とびだす! パズルポブル3D (仮称)	日	N3DS	2011年 春
ガン★ロコ	日・米・欧	Xbox360	2011年

・
・
・

2011年3月期 第2四半期決算説明会

SQUARE ENIX®

2010年11月4日