
スクウェア・エニックス戦略説明会

SQUARE ENIX™

May 29, 2003

第1部 2003年3月期決算説明



旧エニックス 2003年3月期決算実績

連結決算

(単位：百万円)

	2003年3月期実績	2002年3月期実績	前 期 比
売 上 高	21,877	24,825	-2,948
営 業 利 益	4,603	7,405	-2,802
経 常 利 益	4,652	7,489	-2,836
当 期 純 利 益	2,419	4,276	-1,856
減 価 償 却 費	386	425	-39
設 備 投 資 額	301	260	+40
従 業 員 数 (人)	159	156	+3

単体決算

(単位：百万円)

	2003年3月期実績	2002年3月期実績	前 期 比
売 上 高	20,878	23,069	-2,191
営 業 利 益	4,469	7,350	-2,881
経 常 利 益	4,523	7,466	-2,943
当 期 純 利 益	2,313	4,377	-2,063
減 価 償 却 費	331	372	-40
設 備 投 資 額	227	196	+31
従 業 員 数 (人)	138	134	+4

旧スクウェア 2003年3月期決算実績

連結決算

(単位：百万円)

	2003年3月期実績	2002年3月期実績	前 期 比
売 上 高	40,286	36,646	+3,640
営 業 利 益	12,594	5,485	+7,180
経 常 利 益	12,760	4,066	+8,694
税金等調整前当期純利益	9,119	▲12,584	+21,703
当 期 純 利 益	14,074	▲16,554	+30,629
減 価 償 却 費	1,685	2,030	-345
設 備 投 資 額	1,326	1,566	-240
従 業 員 数 (人)	938	952	-14

単体決算

(単位：百万円)

	2003年3月期実績	2002年3月期実績	前 期 比
売 上 高	32,694	27,293	+5,401
営 業 利 益	10,180	4,479	+5,701
経 常 利 益	10,331	3,948	+6,382
税 引 前 当 期 純 利 益	7,417	▲14,875	+22,391
当 期 純 利 益	13,928	▲17,958	+31,896
減 価 償 却 費	1,625	1,174	+450
設 備 投 資 額	1,306	1,546	-240
従 業 員 数 (人)	888	809	+79

第2部 スクウェア・エニックス2004年3月期事業計画



本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績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。

本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、2003年5月29日現在のものです。当社は、新たな情報や2003年5月29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。

スクウェア・エニックス 2004年3月期計画

連結決算

(単位：百万円)

	中間期計画	通期計画	前期実績(両社合算)
売上高	17,500	62,600	62,163
営業利益	700	18,200	17,197
経常利益	400	18,300	17,412
当期純利益	0	10,500	16,493
減価償却費	900	2,100	2,071
設備投資額	2,900	3,700	1,627

単体決算

(単位：百万円)

	中間期計画	通期計画	前期実績(両社合算)
売上高	14,600	52,400	53,572
営業利益	500	15,400	14,649
経常利益	500	15,500	14,854
当期純利益	100	8,800	16,251
減価償却費	800	2,000	1,956
設備投資額	2,900	3,500	1,533

スクウェア・エニックス 2004年3月期計画

連結セグメント

通期計画

(単位: 億円)

	パッケージ	オンライン	モバイル	出版	その他	全社又は消去	連結
売上高	385	101	35	86	19	-	626
営業費用	228	73	20	59	14	50	444
営業利益	157	28	15	27	5	▲50	182
営業利益率(%)	40.8	27.7	42.9	31.4	26.3	-	29.1

<参考> 同一のセグメントによる前期実績(両社合算)試算

(単位: 億円)

	パッケージ	オンライン	モバイル	出版	その他	全社又は消去	連結
売上高	457	42	17	64	42	-	622
営業費用	275	52	9	46	20	48	450
営業利益	182	▲10	8	18	22	▲48	172
営業利益率(%)	39.8	▲23.8	47.1	28.1	52.4	-	27.7

スクウェア・エニックス 2004年3月期計画

販売地域	販売本数	タイトル数
国内ゲームソフト販売本数	570 万本	23 タイトル (PS2:9,PS:2,GBA:2,GC/GBA:1,PC 等:9)
北米ゲームソフト販売本数	350 万本	9 タイトル (PS2:4,PS:1,GBA:2,GC/GBA:1,PC 等:1)
欧州ゲームソフト販売本数	185 万本	4 タイトル (PS2:2,GBA:2)
その他地域ゲームソフト販売本数	5 万本	1 タイトル (PS2:1)
全世界合計販売本数	1,110 万本	

スクウェア・エニックス 2004年3月期計画

国内タイトルラインアップ

タイトル名	対応ハード	発売日
ファイナルファンタジーXI ジラートの幻影	PS2・PC	2003.04.17
オールスター・プロレスリングⅢ	PS2	2003.08.07
ドラッグ オン・ドラゴン	PS2	2003 夏
半熟英雄 vs 3D	PS2	2003.06.26
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル	GC/GBA	2003.07.18
新約 聖剣伝説	GBA	2003 夏
オンラインストライカー	PC	未 定
疾走、ヤンキー魂。	PC	未 定
ディプスファンタジア パワーアップキット2 ～ダロスへの帰還	PC	2003.05.23
ネット de ゴルフ	PC	未 定

(www.square-enix.co.jp にて公開中)

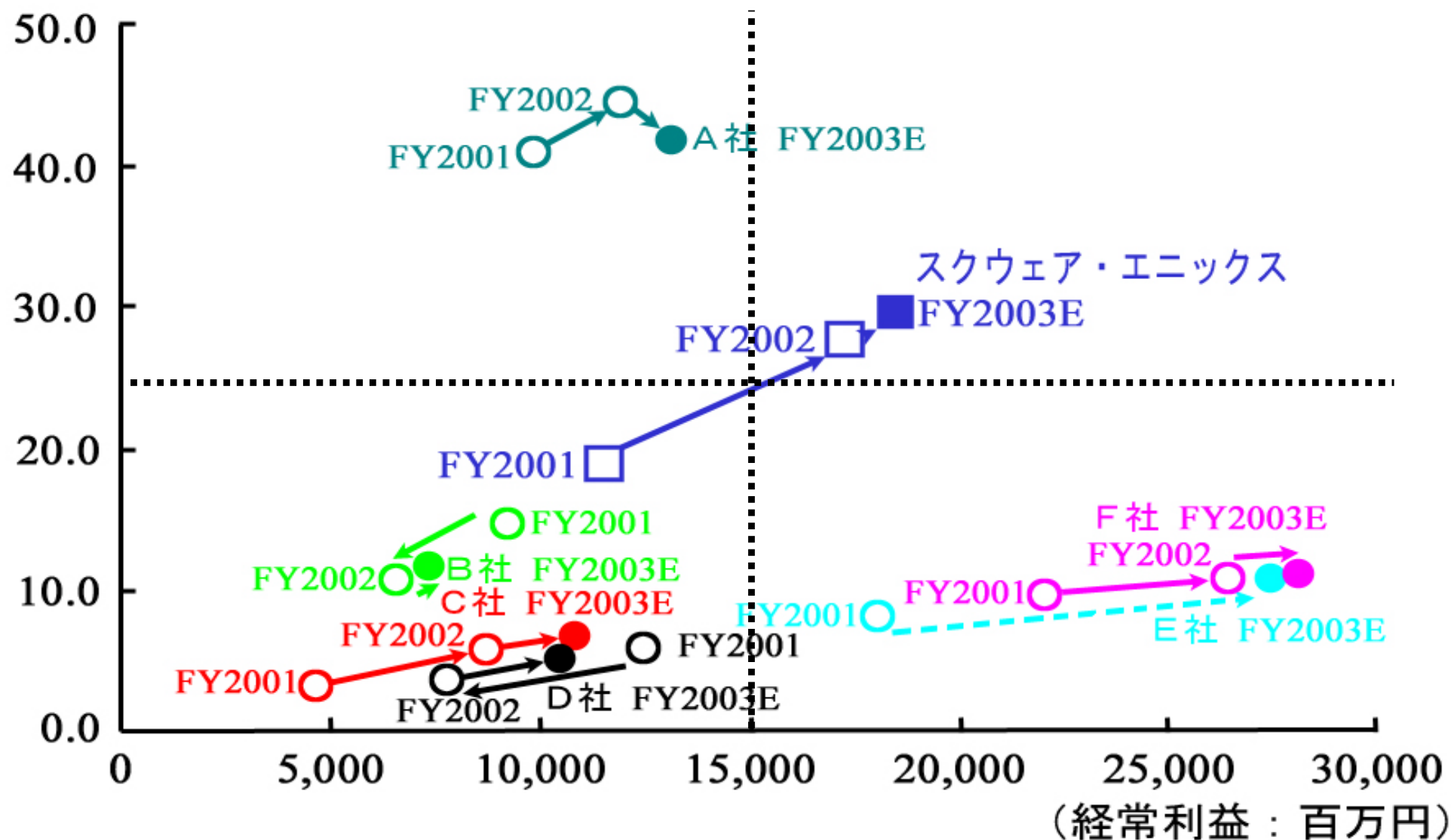
海外タイトルラインアップ

タイトル名	対応ハード
FINAL FANTASY XI	PS2・PC
FINAL FANTASY X-2	PS2
STAR OCEAN Till the End of Time	PS2
UNLIMITED Saga	PS2
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES	GC/GBA
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE	GBA
SWORD of MANA	GBA

(E3 にてタイトル発表)

当社のポジショニング（収益性比較）

（経常利益率：％）



（出所：各社資料よりスクウェア・エニックス作成）

第3部 スクウェア・エニックス中期戦略



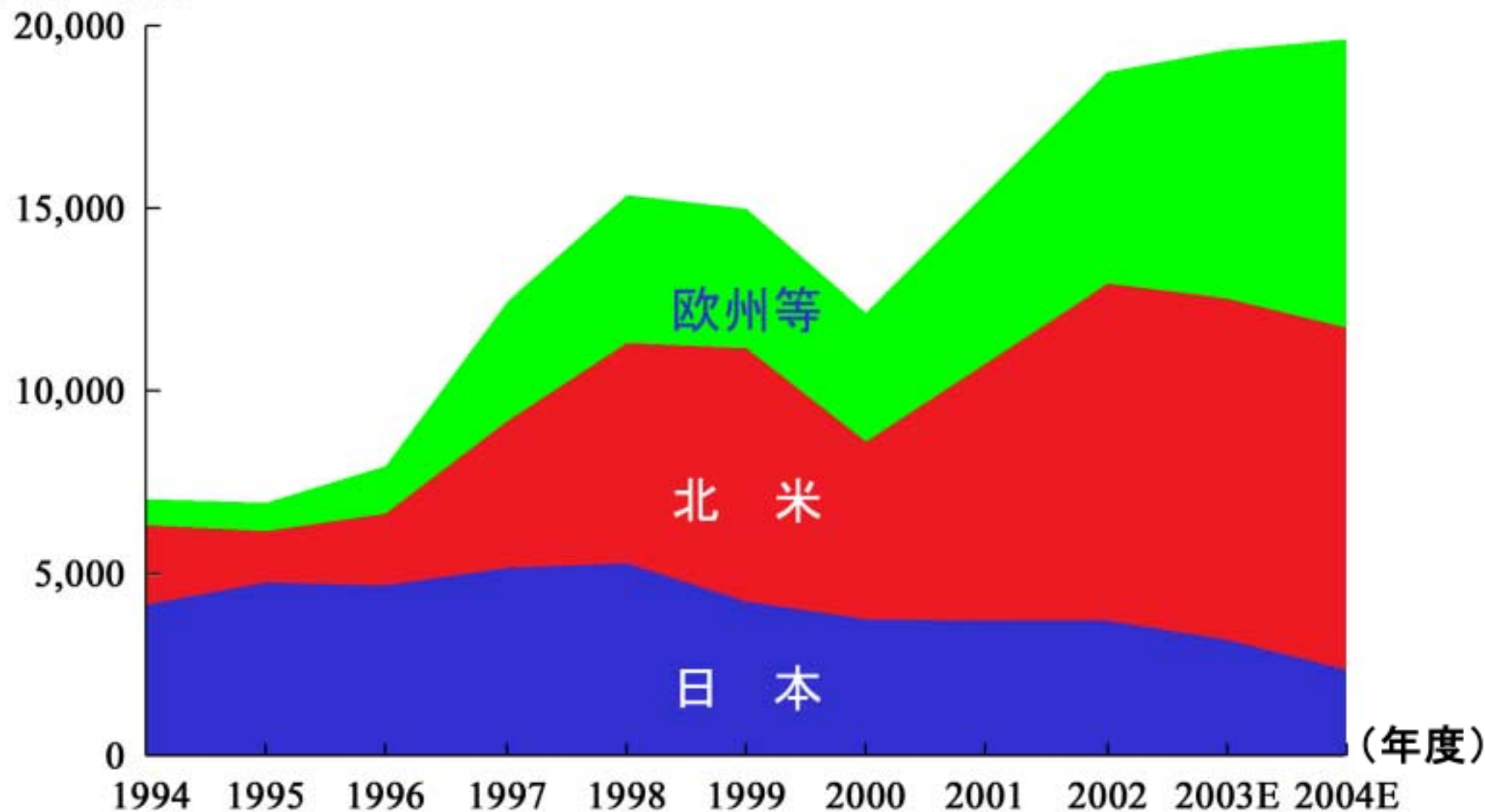
本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。

本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、2003年5月29日現在のものです。当社は、新たな情報や2003年5月29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。

環境認識1：日本市場の地位の相対的低下

全世界ゲームソフトウェア市場規模

(単位：億円)



(出所：各種資料よりスクウェア・エニックス作成)

環境認識2：エンタテインメントの新要素

エンタテインメントの要素としてのコミュニケーション

1. コミュニケーション

- オンラインでのコミュニケーション
- モバイルにおけるグループウェアツール

2. コミュニティ

- 仮想空間における人と人との出会いと繋がり
- パーティプレイ、アライアンス、リンクシェル（FFXI）

スクウェア・エニックスの競争優位性

創造力 (Creative Ability)

技術力 (Technical Skills)

コンテンツ (Original Contents)

ブランド (Brand Equity)

オンライン (Online Experience)



世界最高のデジタルコンテンツメーカーに

中期事業セグメント別連結売上高イメージ

(単位: 億円)

		2004年3月期計画			中 期 目 標		
パッケージ	日 本	260	385	62%	250	600	50%
	北 米	100			200		
	欧 州	25			150		
オンライン	日 本	75	101	16%	150	300	25%
	北 米	10			100		
	ア ジ ア	16			50		
モ バ イ ル		35		6%	150		13%
出 版		86		14%	100		8%
そ の 他		19		3%	50		4%
合 計		626		100%	1,200		100%

事業セグメント別戦略

1. パッケージ

- ビッグタイトルの安定的継続的リリース
- ローカライズ体制の強化

2. オンライン

- FFXI等の運営で得られた経験知に基づくコミュニティ・マネジメントの深化
- タイトルラインアップの充実

3. モバイル

- グループウェアなどによる新たなコミュニケーションエクスペリエンスの提供
- 充実したプロパティを活用した良質なコンテンツの提供

4. 出版

- 両社合併に伴う素材の充実による多彩なラインアップ

地域セグメント別戦略

1. 北米

- 北米市場における自社直販体制の確立
- オンライン事業の立ち上げ（早期に国内並みの事業規模へ）

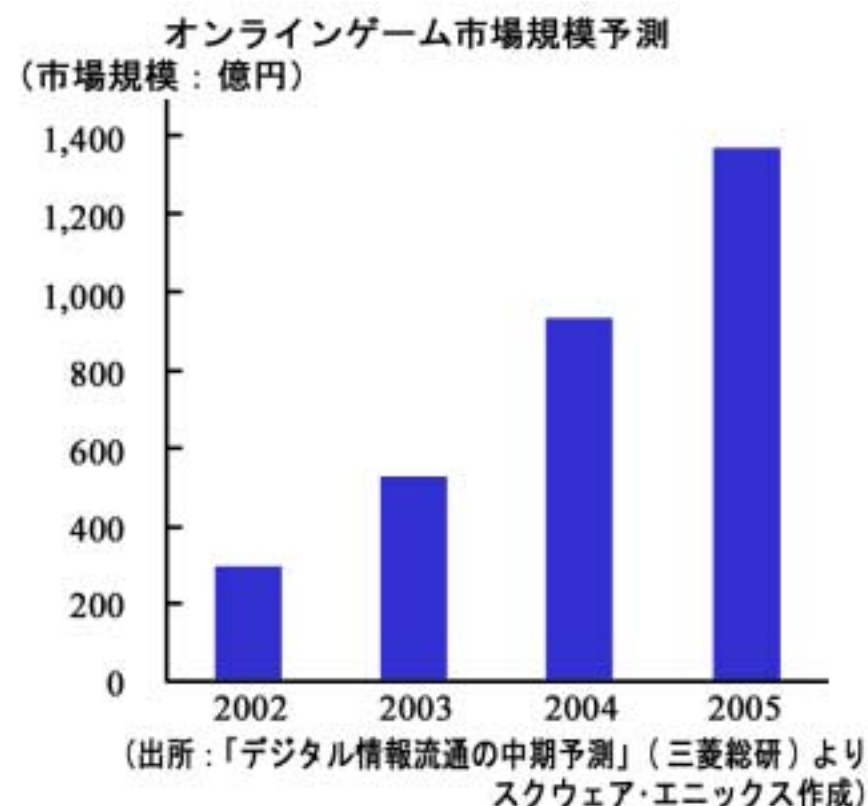
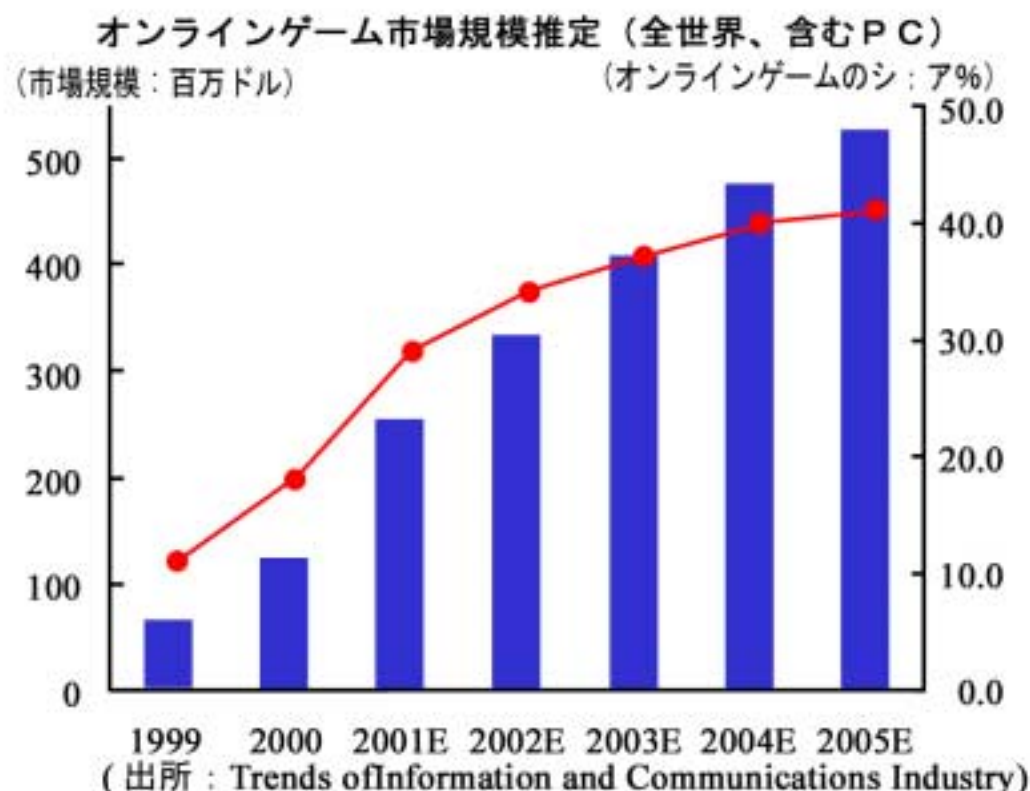
2. 欧州（PAL 地域）

- 日本市場を上回る市場規模のポテンシャル開拓
- 多言語環境への効率的な対応

3. アジア

- 急激なユーザー増に対するスケーラビリティの確保

調査レポートの多くがオンラインゲーム市場の拡大を予想



ゲームメーカー側の参入障壁が高く、オンラインに対する経験知が競争力となる

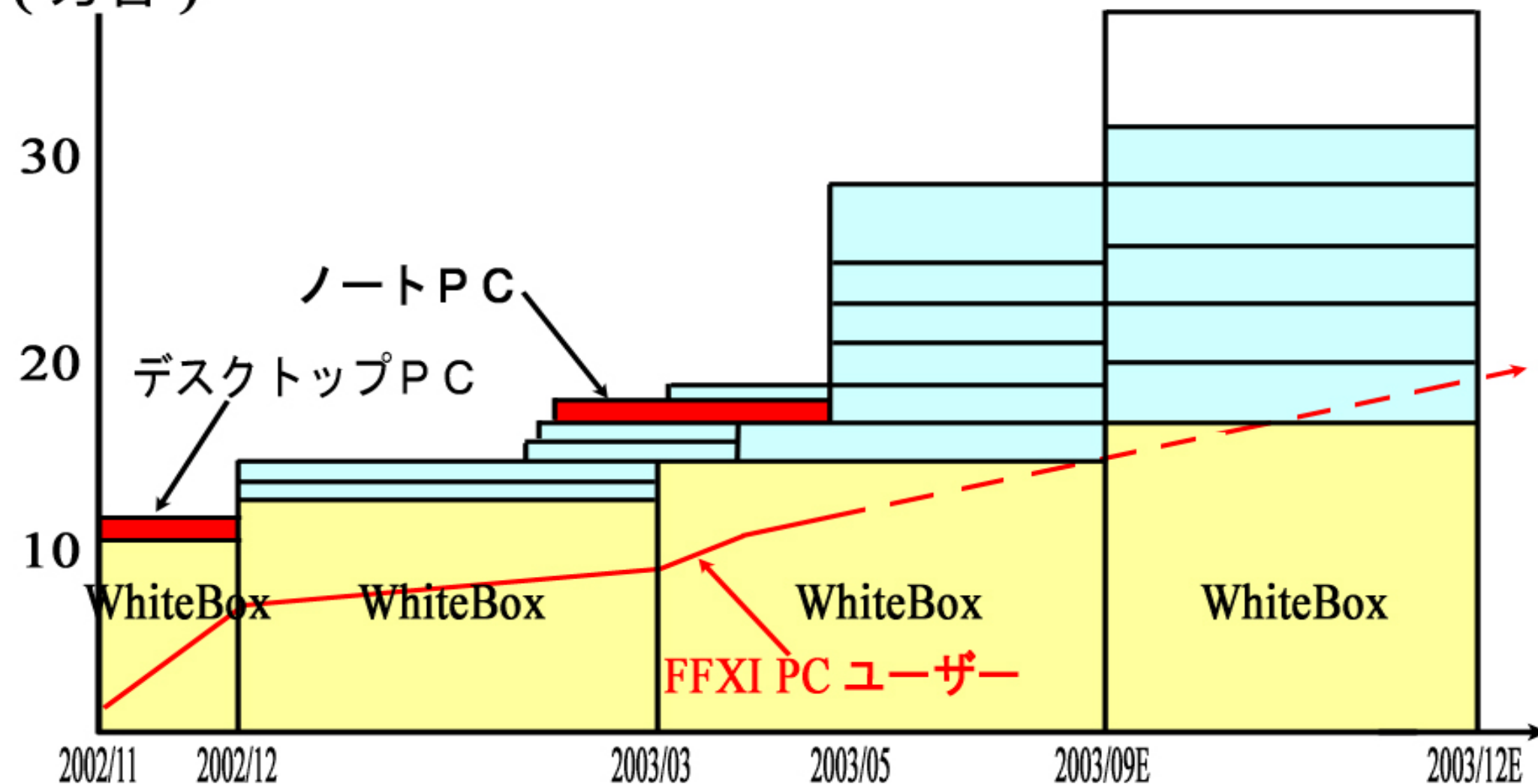
主 要 M M O R P G の 概 要

タイトル名	サービスプロバイダ	サービス開始時期		会 員 数		プラットフォーム
		全世界	日 本	全世界	日 本	
UltimaOnline	Electronic Arts	1997年10月	1998年10月	25万人	10万人	PC
Lineage	NCsoft	1998年 9月	2002年 2月	※ 600万人	9万人	PC
EverQuest	Sony Online Entertainment	1999年 3月	2003年 2月	43万人	10万人	PC
RagnarokOnline	Gravity	2001年11月	2002年12月	※ 250万人	20万人	PC
The Legend of Mir2	Wemade Entertainment	2001年 3月	—	同時アクセス28万人	—	PC
Final Fantasy XI	スクウェア・エニックス	2003年 冬	2002年 5月		60万契約キャラ 25万人	PS2・PC
CrossGate	スクウェア・エニックス	2001年 9月	2001年 7月	※1,000万人	2万人	PC

※累積会員数

ファイナルファンタジー XI 動作環境を満たす PC マーケット

(万台)



(出所：スクウェア・エニックス)

モバイル事業の展開

1. 充実した良質なコンテンツの提供

- モバイル独自のコンテンツの提供
- 保有コンテンツをモバイルへ提供

2. ユーザーインターフェース・ネットワーク技術に対する経験知

- 新たなコミュニケーションエクスペリエンスの提供



2003年7月7日配信開始
「ちょこメ〜と」
(505iシリーズ専用)

スクウェア・エニックス戦略説明会

SQUARE ENIX™

May 29, 2003