
2004年3月期中間決算説明会

SQUARE ENIX™
2003年11月20日

当資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックス及び連結子会社（以下、スクウェア・エニックス）の計画、見通し、戦略及び考え方は、スクウェア・エニックス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. スクウェア・エニックス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スクウェア・エニックスの能力
4. ゲーム、オンラインゲーム、モバイル・コンテンツに関する事業において、国際的な事業拡大を成功させるスクウェア・エニックスの能力
5. 法規制の改正とそれに対応するスクウェア・エニックスの能力

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。スクウェア・エニックスは、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、スクウェア・エニックス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。

当資料には旧エニックス及び旧スクウェアの2社のヒストリカルデータを単純合算した試算を含めています。

第1部 2004年3月期中間決算実績

2004年3月期中間決算実績 (連結)

(単位:百万円)

	2002年9月30日現在		2003年3月31日現在		2003年9月30日現在
	旧エニックス	旧スクウェア	旧エニックス	旧スクウェア	スクウェア・エニックス
流動資産	41,853	26,800	46,412	43,693	78,211
固定資産	9,071	8,732	11,053	10,660	22,652
資産合計	50,924	35,533	57,465	54,354	100,863
流動負債	2,364	6,326	7,418	15,029	11,433
固定負債	246	418	236	359	656
負債合計	2,611	6,744	7,655	15,389	12,090
少数株主持分	163	768	162	1,237	834
資本合計	48,149	28,020	49,647	37,727	87,938
負債、少数株主持分及び資本合計	50,924	35,533	57,465	54,354	100,863
従業員数(人)	161	937	159	938	1,324

(注) 従業員数=正社員、契約社員

(単位:百万円)

	2002年4月-2002年9月		2002年10月-2003年3月		2003年4月-2003年9月
	旧エニックス	旧スクウェア	旧エニックス	旧スクウェア	スクウェア・エニックス
売上高	7,227	12,014	14,650	28,272	19,730
営業利益	630	1,779	3,973	10,815	2,331
経常利益	673	1,544	3,979	11,216	1,899
中間純利益	306	405	2,113	13,669	1,192
減価償却費	181	803	205	882	970
設備投資額	144	798	157	528	2,064

2004年3月期中間決算実績 (連結事業別セグメント)

①2004年3月期中間連結決算

(単位:百万円)

	ゲーム事業	オンラインゲーム 事業	モバイル・コンテンツ 事業	出版事業	その他事業	消去又は全社	連結
売上高	9,349	3,822	1,277	3,569	1,712	-	19,730
営業費用	7,900	2,839	713	2,504	1,203	2,238	17,399
営業利益	1,448	983	563	1,065	509	△2,238	2,331
営業利益率	15.5%	25.7%	44.1%	29.8%	29.7%	-	11.8%

②旧両社の2003年3月期中間連結決算の単純合算を同一の事業別セグメントに分けた試算

(単位:百万円)

	ゲーム事業	オンラインゲーム 事業	モバイル・コンテンツ 事業	出版事業	その他事業	消去又は全社	連結
売上高	11,787	2,082	743	2,949	1,681	-	19,242
営業費用	7,846	2,912	416	2,176	913	2,569	16,832
営業利益	3,941	△830	327	773	768	△2,569	2,410
営業利益率	33.4%	△39.9%	44.0%	26.2%	45.7%	-	12.5%

③差異(①-②)

(単位:百万円)

	ゲーム事業	オンラインゲーム 事業	モバイル・コンテンツ 事業	出版事業	その他事業	消去又は全社	連結
売上高	△2,438	1,740	534	620	31	-	488
営業費用	54	△73	297	328	290	△331	567
営業利益	△2,493	1,813	236	292	△259	331	△79

2004年3月期中間決算実績 (販売本数)

タイトル名	発売月	ハード	販売本数
ファイナルファンタジーXI(ジラートの幻影、オールインワンパック等)	2003年4月	PS2/PC	29 万本
半熟英雄vs3D	2003年6月	PS2	18 万本
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル	2003年8月	GC・GBA	36 万本
新約 聖剣伝説	2003年8月	GBA	28 万本
ドラッグ オン ドラグーン	2003年9月	PS2	24 万本
剣神ドラゴンクエスト 甦りし伝説の剣	2003年9月	—	12 万本
オールスター・プロレスリングIII、 ディブスファンタジア パワーアップキット2、リピートオーダー合計	—	—	21 万本
日本合計	—	—	167 万本
FINAL FANTASY ORIGINS	2003年4月	PS	25 万本
UNLIMITED Saga	2003年6月	PS2	10 万本
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE	2003年9月	GBA	48 万本
リピートオーダー合計	—	—	50 万本
北米合計	—	—	133 万本
リピートオーダー合計	—	—	48 万本
欧州(PAL)合計	—	—	48 万本
UNLIMITED Saga、リピートオーダー合計	—	—	3 万本
アジア等合計	—	—	3 万本
総合計	—	—	350 万本

2004年3月期中間決算実績 (単体)

(単位:百万円)

	2002年9月30日現在		2003年3月31日現在		2003年9月30日現在
	旧エニックス	旧スクウェア	旧エニックス	旧スクウェア	スクウェア・エニックス
流動資産	40,931	19,381	45,173	36,490	69,388
固定資産	9,202	11,698	11,030	14,370	26,068
資産合計	50,134	31,079	56,204	50,860	95,456
流動負債	1,958	3,447	6,606	13,489	8,491
固定負債	241	418	231	359	652
負債合計	2,200	3,865	6,838	13,848	9,144
資本合計	47,933	27,214	49,365	37,012	86,312
負債、少数株主持分及び資本合計	50,134	31,079	56,204	50,860	95,456
従業員数(人)	140	888	138	888	1,085

(注) 従業員数=正社員、契約社員

(単位:百万円)

	2002年4月-2002年9月		2002年10月-2003年3月		2003年4月-2003年9月
	旧エニックス	旧スクウェア	旧エニックス	旧スクウェア	スクウェア・エニックス
売上高	6,703	8,648	14,175	24,046	16,045
営業利益	491	1,170	3,978	9,010	1,817
経常利益	536	1,100	3,987	9,231	1,652
中間純利益	265	180	2,048	13,758	952
減価償却費	156	773	175	852	888
設備投資額	139	797	88	509	1,987

2004年3月期中間決算実績 (連結対象会社)

所在地	会社名	ゲーム事業	オンラインゲーム事業	モバイル・コンテンツ事業	出版事業	その他事業
日本	株式会社スクウェア・エニックス					
	コミュニティーエンジン株式会社					
	株式会社デジタルエンタテインメントアカデミー					
	株式会社ゲームデザイナーズ・スタジオ					
	FF・フィルムパートナーズ(任意組合)					
北米	SQUARE ENIX U.S.A., INC.					
	SQUARE PICTURES, INC.					
欧州	SQUARE ENIX EUROPE LTD.					
アジア	SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY(BEIJING) CO., LTD.					

※SQUARE L.L.C.は清算手続き中のため、記載しておりません。

第2部 2004年3月期通期事業計画

2004年3月期通期事業計画 (連結/単体)

連結業績予想

(単位:百万円)

	2003年3月期		2004年3月期
	旧エニックス	旧スクウェア	スクウェア・エニックス
売上高	21,877	40,286	56,000
営業利益	4,603	12,594	14,400
経常利益	4,652	12,760	14,000
当期純利益	2,419	14,074	8,100
減価償却費	386	1,685	2,100
設備投資額	301	1,326	3,700

単体業績予想

(単位:百万円)

	2003年3月期		2004年3月期
	旧エニックス	旧スクウェア	スクウェア・エニックス
売上高	20,878	32,694	45,100
営業利益	4,469	10,180	11,700
経常利益	4,523	10,331	11,600
当期純利益	2,313	13,938	6,600
減価償却費	331	1,625	2,000
設備投資額	227	1,306	3,500

2004年3月期通期事業計画 (連結事業別セグメント)

①2004年3月期連結業績予想

(単位:百万円)

	ゲーム事業	オンラインゲーム事業	モバイル・コンテンツ事業	出版事業	その他事業	消去又は全社	連結
売上高	34,300	8,800	3,000	6,800	3,100	-	56,000
営業費用	20,500	6,800	2,000	5,400	2,300	4,600	41,600
営業利益	13,800	2,000	1,000	1,400	800	△4,600	14,400
営業利益率	40.2%	22.7%	33.3%	20.6%	25.8%	-	25.7%

為替レート: USD1=JPY110.00、EUR1=JPY127.00、CNY1=JPY14.50

②旧両社の2003年3月期連結決算の単純合算を同一の事業別セグメントに分けた試算

(単位:百万円)

	ゲーム事業	オンラインゲーム事業	モバイル・コンテンツ事業	出版事業	その他事業	消去又は全社	連結
売上高	45,677	4,154	1,696	6,417	4,220		62,164
営業費用	27,466	5,139	942	4,596	2,032	4,792	44,966
営業利益	18,212	△985	755	1,820	2,188	△4,792	17,197
営業利益率	39.9%	△23.7%	44.5%	28.4%	51.9%	-	27.7%

③差異(①-②)

(単位:百万円)

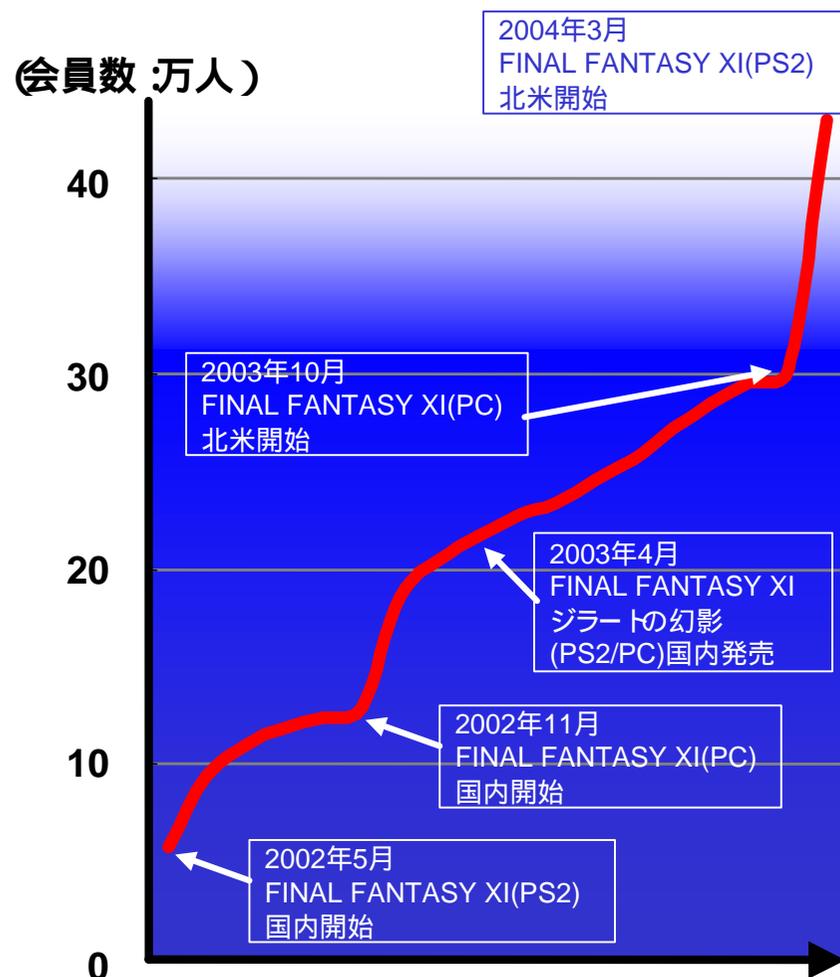
	ゲーム事業	オンラインゲーム事業	モバイル・コンテンツ事業	出版事業	その他事業	消去又は全社	連結
売上高	△11,377	4,646	1,304	383	△1,120	-	△6,164
営業費用	△6,966	1,661	1,058	804	268	△192	△3,366
営業利益	△4,412	2,985	245	△420	△1,388	192	△2,797

2004年3月期通期販売計画

販 売 地 域	販売計画本数
日 本	470 万本
北 米	510 万本
欧 州 (P A L)	300 万本
ア ジ ア 等	10 万本
総 合 計	1,290 万本

オンラインゲーム事業 - 順調に成長を継続

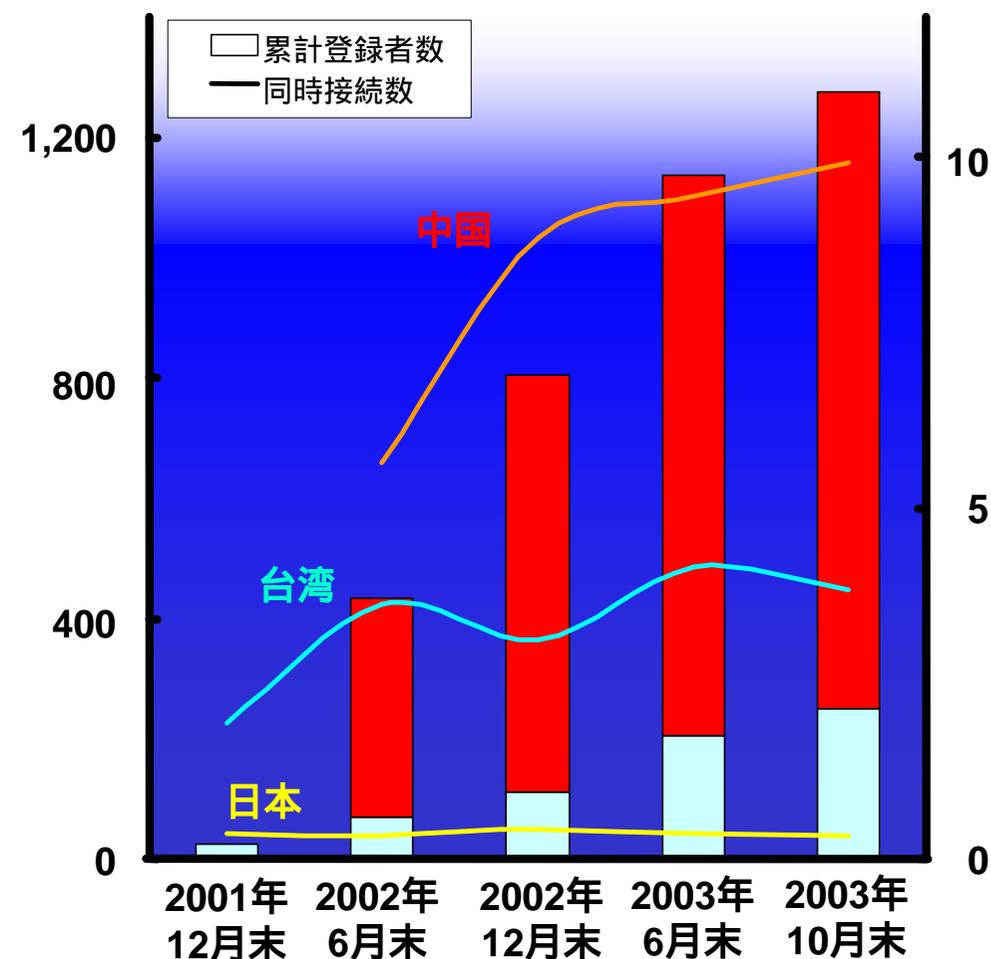
PlayOnline会員数推移



クロスゲート会員数推移

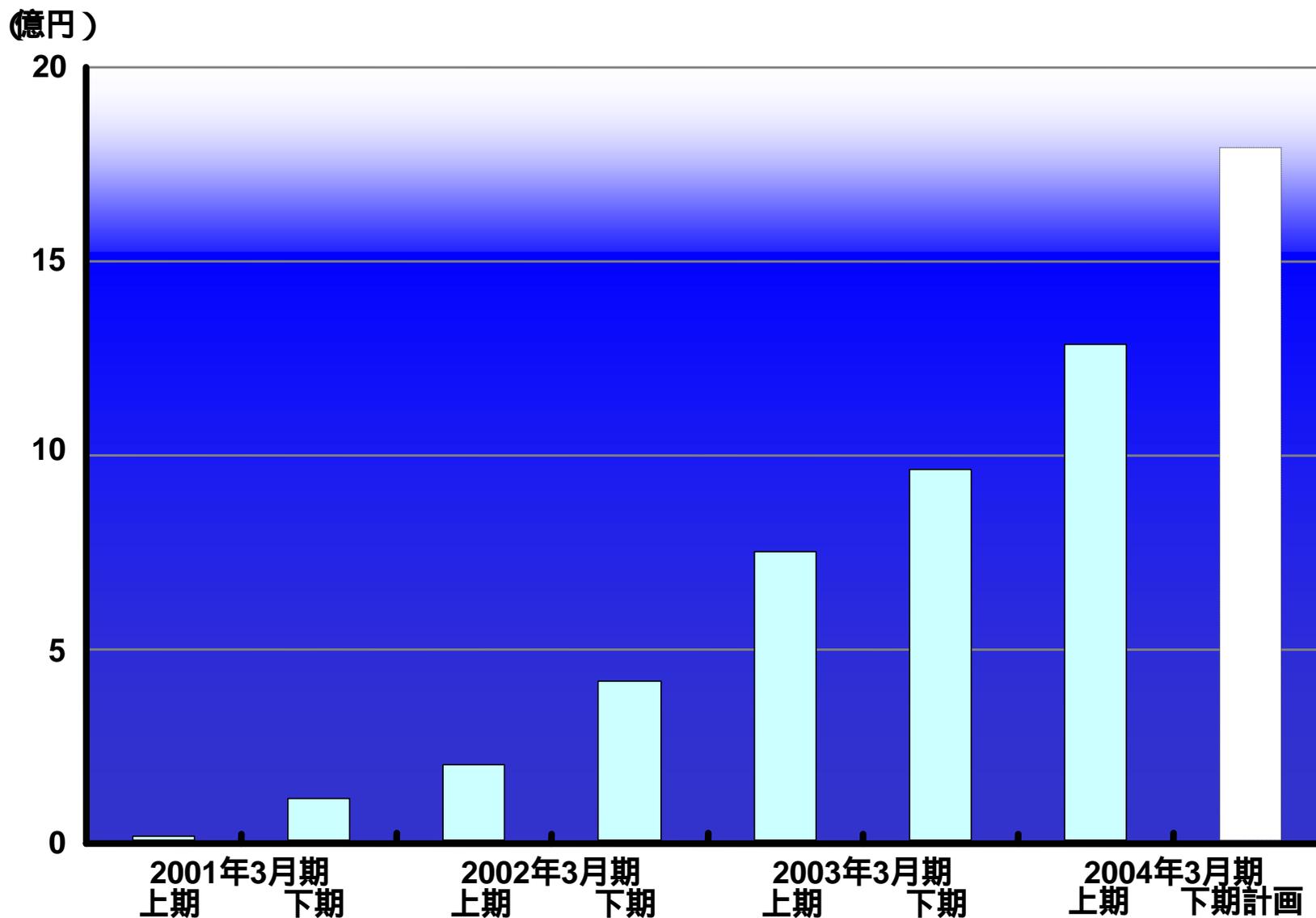
(累計登録者数 : 万人)

(同時接続者数 : 万人)



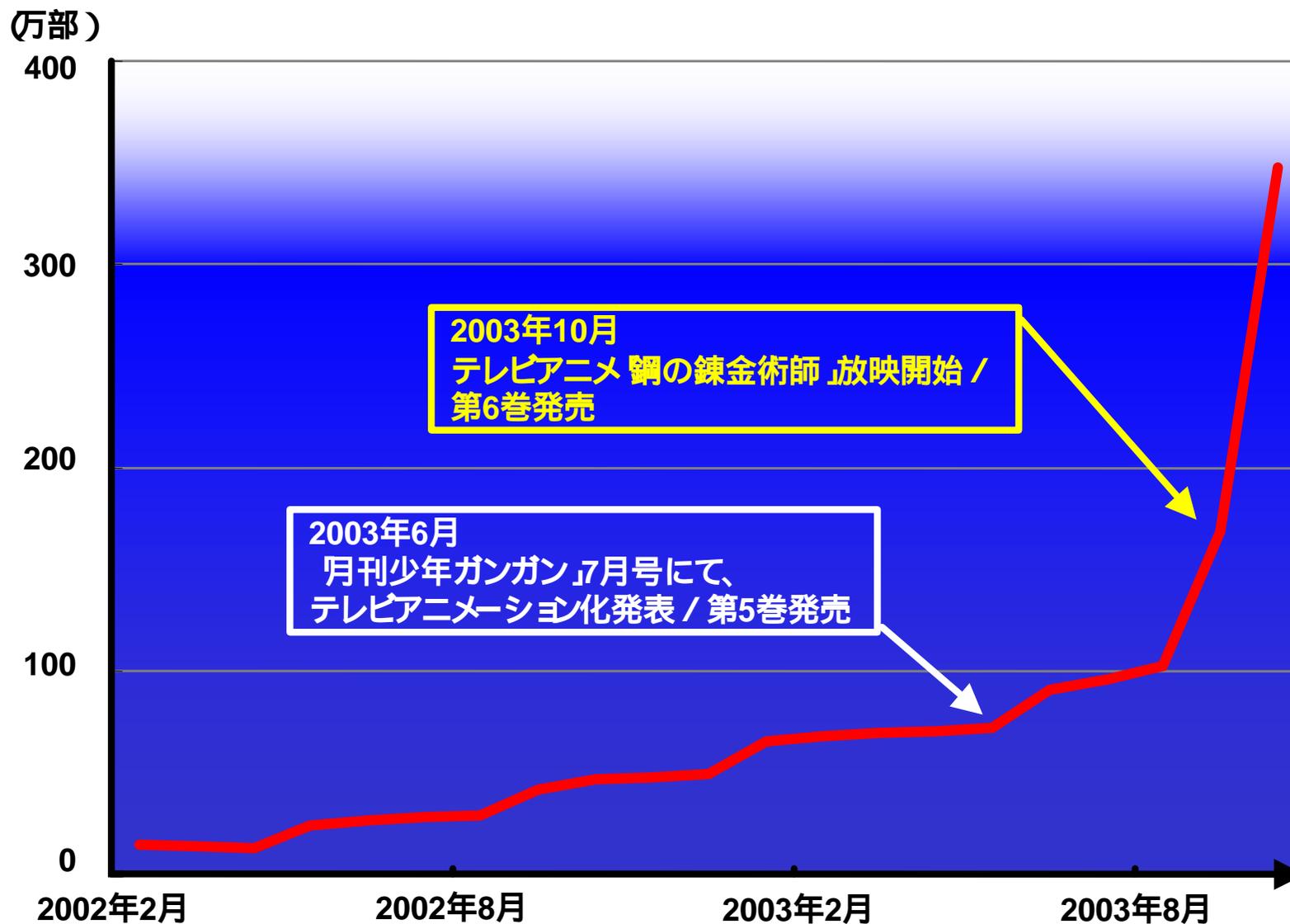
モバイル・コンテンツ事業 - 急成長事業分野

当社モバイル・コンテンツ事業の売上高推移



出版事業 - 『鋼の錬金術師』にみるコンテンツ拡大

単行本 『鋼の錬金術師』累計販売部数



第3部 中期経営戦略

当社の基本事業戦略

フランチャイズの
継続強化

海外展開の強化

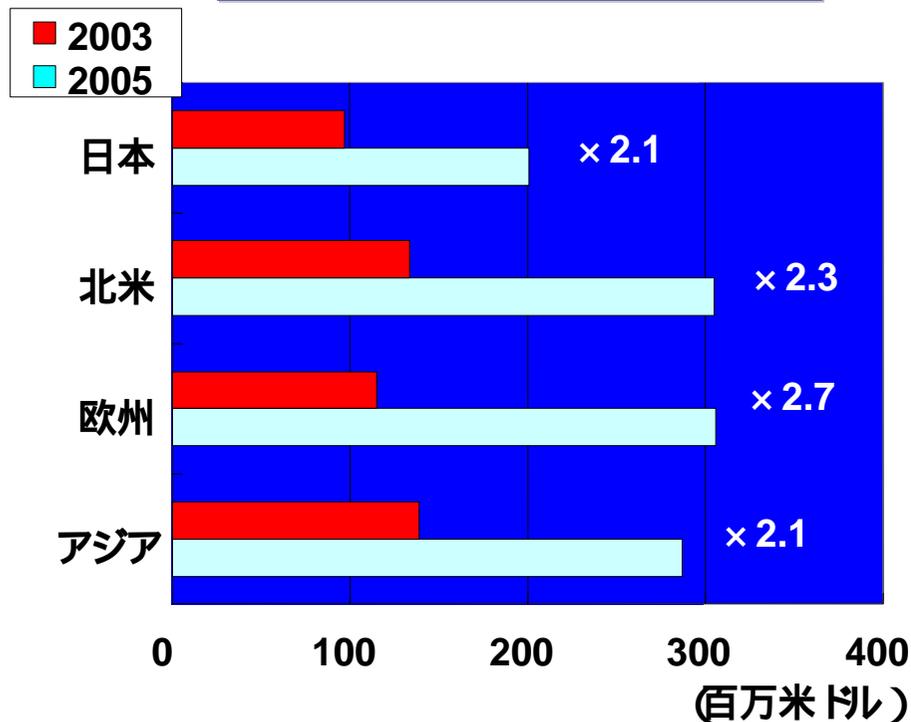
オンラインゲーム事業 /
モバイル・コンテンツ事業
の拡大

新しいエンタテインメント
への挑戦

オンラインゲーム市場、モバイルコンテンツ市場が急拡大

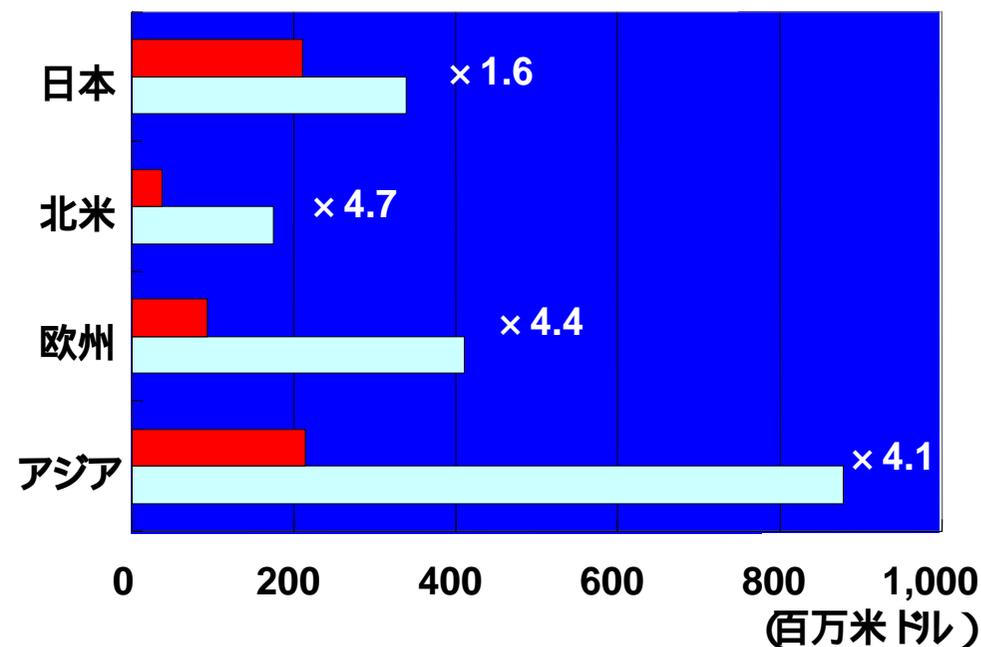
各種調査機関もこれらの市場の急拡大を予測

地域別オンラインゲーム市場



・各地域とも2年間で2倍以上の伸び
・北米・欧州・アジアがほぼ同規模の市場に成長

地域別モバイルゲーム市場

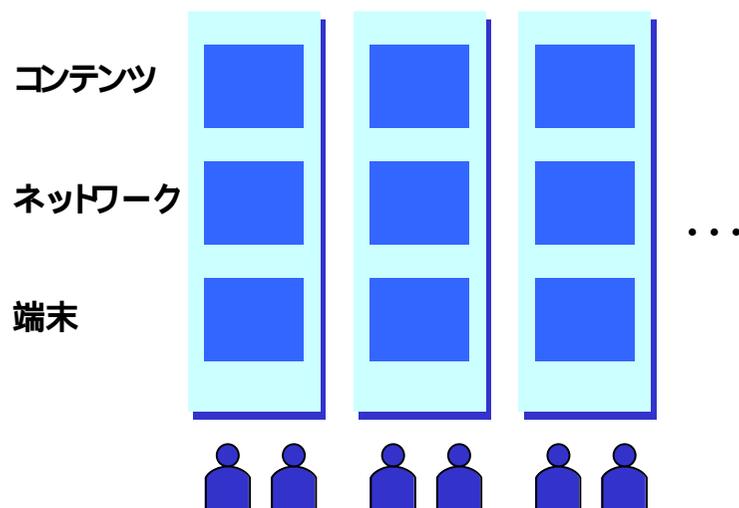


・海外は2年間で4倍以上の伸び
・北米も現在の日本並の市場規模に

(出典:INFORMA MEDIA GROUP “The Dynamics of Games” 3rd edition, August 2003)

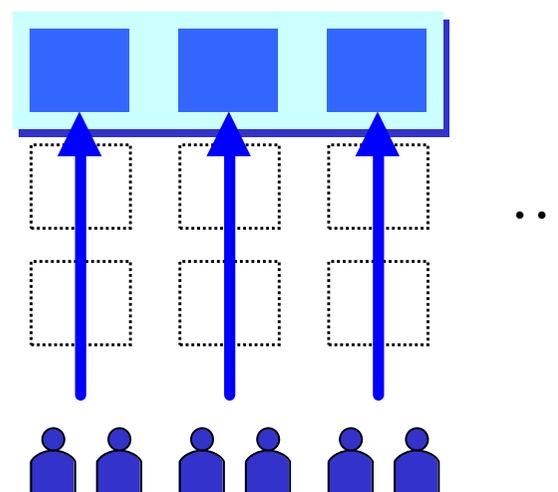
ネットワークはコンテンツ事業に構造変化をもたらす

これまで



- PS2など端末の種類ごとにパーティカルに統合された単一プラットフォームの事業構造。コンテンツプロバイダにとっては、コンソールメーカーとの緊密な関係が重要
- プロダクトアウト的な発想

これから



- オープンネットワークによって、端末のオープン化も進行。複数プラットフォームにまたがる基盤技術を押えることが重要に
- 端末、ネットワークの違いの重要性が低下し、顧客オーナーシップがコンテンツプロバイダにシフト
- 顧客からのフィードバックを的確に捉え、サービスに反映していくコミュニティマネジメントが重要に

事業戦略の実現に向けた取り組み

今 期 ・ 来 期

中 期

各地域での
全事業展開

・北米～自社流通体制構築
オンライン事業参入
モバイル・コンテンツ事業参入予定
・欧州～モバイル・コンテンツ事業参入予定
・アジア～台湾でモバイル・コンテンツ事業参入
中国 韓国でも参入予定

各地域ですべての事業分野
で事業展開を目指す

事業分野拡大
に向けた
提携関係構築

・インテルとのPC・携帯端末分野での協力
・
・

・基盤技術プレーヤとの緊密な
連携
・事業推進に必要な機能の
分担
・コンテンツプロバイダとの連携

新しいコンテンツ
の創造

・体感RPG
「剣神ドラゴンクエスト 甦りし伝説の剣」発売
・FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN」
発売予定
PlayOnline拡充予定（“3つのマルチ”）

・複数のメディアを活用した
新しいデジタルコンテンツ
の創造

SQUARE ENIX™