
2004年3月期 決算説明会

SQUARE ENIX®

2004年5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に調整を加えずに合計した(単純合算)した試算を含めています。

第1部 2004年3月期 決算実績

2004年3月期 連結決算実績

(単位: 百万円)

	2003年3月31日現在				2004年3月31日現在		(ご参考) 対前年度増減
	旧エニックス	旧スクウェア	単純合算(ご参考)	構成比	スクウェア・エニックス	構成比	
流動資産	46,412	43,693	90,105	81%	84,441	76%	△ 5,664
固定資産	11,053	10,660	21,713	19%	26,192	24%	4,479
資産合計	57,465	54,354	111,819	100%	110,633	100%	△ 1,186
流動負債	7,418	15,029	22,447	20%	12,185	11%	△ 10,262
固定負債	236	359	595	1%	1,152	1%	557
負債合計	7,655	15,389	23,044	21%	13,338	12%	△ 9,706
少数株主持分	162	1,237	1,399	1%	594	1%	△ 805
資本合計	49,647	37,727	87,374	78%	96,700	87%	9,326
負債、少数株主持分及び資本合計	57,465	54,354	111,819	100%	110,633	100%	△ 1,186
従業員数(人)	159	938	1,097	-	1,412	-	315

(注) 従業員数=正社員、契約社員

(単位: 百万円)

	2002年4月-2003年3月				2003年4月-2004年3月		(ご参考) 対前年度増減
	旧エニックス	旧スクウェア	単純合算(ご参考)	構成比	スクウェア・エニックス	構成比	
売上高	21,877	40,286	62,163	100%	63,202	100%	1,039
営業利益	4,603	12,594	17,197	28%	19,398	31%	2,201
経常利益	4,652	12,760	17,412	28%	18,248	29%	836
当期純利益	2,419	14,074	16,493	27%	10,993	17%	△ 5,500
減価償却費	386	1,685	2,071	-	1,974	-	△ 97
設備投資額	301	1,326	1,627	-	2,704	-	1,077

2004年3月期 連結事業別セグメント

①2004年3月期連結決算実績

(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	37,988	8,924	2,793	9,671	3,824	-	63,202
営業費用	21,583	6,575	1,633	6,491	2,797	4,722	43,803
営業利益	16,404	2,348	1,159	3,180	1,027	△4,722	19,398
営業利益率	43.2%	26.3%	41.5%	32.9%	26.9%	-	30.7%

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(ご参考)

(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	-	62,163
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対前年度増減(ご参考)(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	△7,689	4,770	1,097	3,254	△396	-	1,039
営業費用	△5,883	1,436	691	1,895	765	△70	△1,163
営業利益	△1,808	3,333	404	1,360	△1,161	70	2,201

2004年3月期 海外売上高

(単位:百万円)

販 売 地 域	2003年3月期	合 算	2004年3月期		(ご参考)
	(ご参考)	構成比	実績	構成比	対前年度増減
日 本	47,739	77%	44,491	70%	△ 3,248
北 米	11,587	19%	15,618	25%	4,031
欧州(PAL)	2,695	4%	2,121	3%	△ 574
アジア等	142	0%	972	2%	830
総 合 計	62,163	100%	63,202	100%	1,039

旧エニックスの2003年3月期の売上高は、海外比率が10%未満のため全て日本で合算しております。

2004年3月期実績～ゲームソフト販売本数

	日 本	北 米	欧 州	ア ジ ア 等	合 計
2004年3月期 実 績	※493万本	585万本	274万本	10万本	1,362万本
構 成 比	36%	43%	20%	1%	100%
2003年3月期 実 績	714万本	263万本	270万本	11万本	1,258万本
構 成 比	57%	21%	21%	1%	100%
対 前 年 度 増 減	△ 221万本	322万本	4万本	△ 1万本	104万本

「剣神ドラゴンクエスト 甦りし伝説の剣」の販売個数も上記、販売本数に含んでおります。

2004年3月期決算実績～単体

(単位:百万円)

	2003年3月31日現在				2004年3月31日現在		(ご参考) 増 減
	旧エニックス	旧スクウェア	単純合算(ご参考)	構成比	スクウェア・エニックス	構成比	
流動資産	45,173	36,490	81,663	76%	80,435	77%	△ 1,228
固定資産	11,030	14,370	25,400	24%	24,188	23%	△ 1,212
資産合計	56,204	50,860	107,064	100%	104,623	100%	△ 2,441
流動負債	6,606	13,489	20,095	19%	9,338	9%	△ 10,757
固定負債	231	359	590	1%	1,147	1%	557
負債合計	6,838	13,848	20,686	19%	10,486	10%	△ 10,200
資本合計	49,365	37,012	86,377	81%	94,137	90%	7,760
負債、少数株主持分及び資本合計	56,204	50,860	107,064	100%	104,623	100%	△ 2,441
従業員数(人)	138	888	1,026	-	1,137	-	111

(注) 従業員数=正社員、契約社員

(単位:百万円)

	2002年4月-2003年3月				2003年4月-2004年3月		(ご参考) 増 減
	旧エニックス	旧スクウェア	単純合算(ご参考)	構成比	スクウェア・エニックス	構成比	
売上高	20,878	32,694	53,572	100%	51,429	100%	△ 2,143
営業利益	4,469	10,180	14,649	27%	15,991	31%	1,342
経常利益	4,523	10,331	14,854	28%	15,618	30%	764
当期純利益	2,313	13,938	16,251	30%	9,342	18%	△ 6,909
減価償却費	331	1,625	1,956	-	1,809	-	△ 147
設備投資額	227	1,306	1,533	-	2,548	-	1,015

第2部 2005年3月期 事業計画

2005年3月期事業計画～連結/単体

連結

(単位:百万円)

	2004年3月期		2005年3月期		対前年度増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	63,202	100%	76,000	100%	12,798
営業利益	19,398	31%	21,500	28%	2,102
経常利益	18,248	29%	21,500	28%	3,252
当期純利益	10,993	17%	11,500	15%	507
減価償却費	1,974	-	※3,300	-	1,326
設備投資額	2,704	-	1,600	-	△ 1,104

※UIEvolution社買収による営業権の償却1,200百万円含みます。

単体

(単位:百万円)

	2004年3月期		2005年3月期		対前年度増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	51,429	100%	67,000	100%	15,571
営業利益	15,991	31%	21,400	32%	5,409
経常利益	15,618	30%	21,300	32%	5,682
当期純利益	9,342	18%	12,400	19%	3,058
減価償却費	1,809	-	1,900	-	91
設備投資額	2,548	-	1,300	-	△ 1,248

2005年3月期事業計画～連結事業別セグメント

①2005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	46,700	11,500	5,200	9,100	3,500	-	76,000
営業費用	27,300	9,100	4,000	6,700	2,700	4,700	54,500
営業利益	19,400	2,400	1,200	2,400	800	△4,700	21,500
営業利益率	41.5%	20.9%	23.1%	26.4%	22.9%	-	28.3%

為替レート:USD1=JPY100.00、EUR1=JPY125.00、CNY1=JPY13.00

②2004年3月期 連結実績

(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	37,988	8,924	2,793	9,671	3,824		63,202
営業費用	21,583	6,575	1,633	6,491	2,797	4,722	43,803
営業利益	16,404	2,348	1,159	3,180	1,027	△4,722	19,398
営業利益率	43.2%	26.3%	41.5%	32.9%	26.9%	-	30.7%

③対前年度増減(①-②)

(単位:百万円)

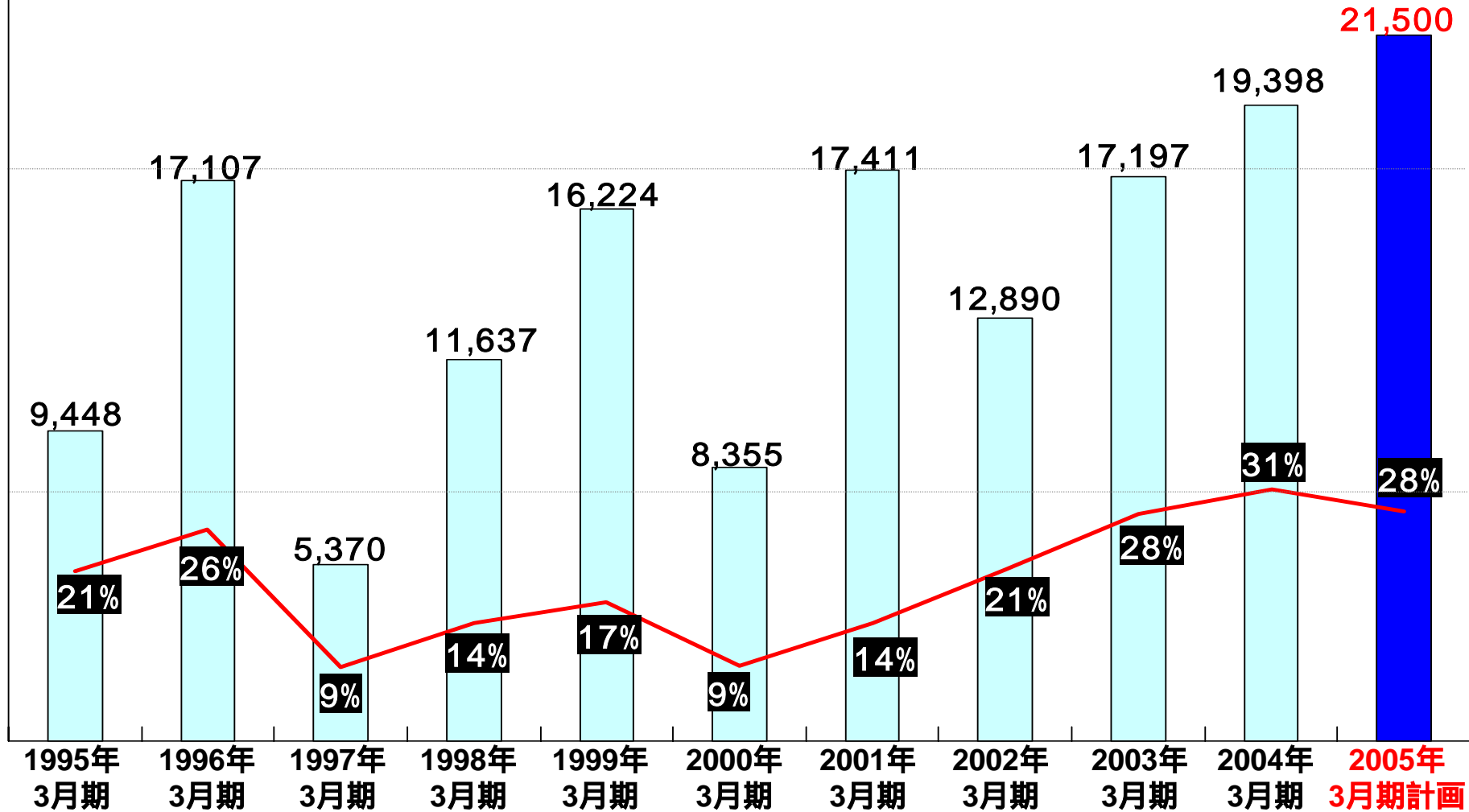
	ゲーム事業	オンラインゲーム事業	モバイル・コンテンツ事業	出版事業	その他事業	消去又は全社	連結
売上高	8,712	2,576	2,407	△571	△324		12,798
営業費用	5,717	2,525	2,367	209	△97	△22	10,697
営業利益	2,996	52	41	△780	△227	22	2,102

連結営業利益推移

連結営業利益

— 連結営業利益率

(単位:百万円)



(2002年度までは合併前旧両社の単純合算数値、1995年度～2000年度の旧エニックスは単体数値を合算)

2005年3月期事業計画～ゲームソフト販売本数

	日 本	北 米	欧 州	ア ジ ア 等	合 計
2005年3月期 計 画	806万本	280万本	121万本	3万本	1,210万本
構 成 比	67%	23%	10%	0%	100%
2004年3月期 実 績	493万本	585万本	274万本	10万本	1,362万本
構 成 比	36%	43%	20%	1%	100%
対 前 年 度 増 減	313万本	305万本	153万本	7万本	152万本

「剣神ドラゴンクエスト 甦りし伝説の剣」の販売個数も上記、販売本数に含んでおります。

2005年3月期 中間期 事業計画～連結/単体

連結

(単位:百万円)

	2004年3月期		2005年3月期		増減
	中間決算実績(連結)	構成比	中間決算計画(連結)	構成比	
売上高	19,730	100%	24,200	100%	4,470
営業利益	2,331	12%	900	4%	△ 1,431
経常利益	1,899	10%	900	4%	△ 999
当期純利益	1,192	6%	200	1%	△ 992
減価償却費	970	-	1,600	-	630
設備投資額	2,064	-	1,100	-	△ 964

※UIEvolution社買収による営業権の償却600百万円を含みます。

単体

(単位:百万円)

	2004年3月期		2005年3月期		増減
	中間決算実績(単体)	構成比	中間決算計画(単体)	構成比	
売上高	16,045	100%	19,700	100%	3,655
営業利益	1,817	11%	1,000	5%	△ 817
経常利益	1,652	10%	1,000	5%	△ 652
中間純利益	952	6%	500	3%	△ 452
減価償却費	888	-	900	-	12
設備投資額	1,987	-	1,000	-	△ 987

2005年3月期 中間期 セグメント事業計画

①2005年3月期 中間連結業績予想

(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	9,800	5,500	2,100	4,100	2,700		24,200
営業費用	8,900	4,700	1,800	3,500	2,000	2,400	23,300
営業利益	900	800	300	600	700	△2,400	900
営業利益率	9.2%	14.5%	14.3%	14.6%	25.9%	-	3.7%

為替レート: USD1=JPY100.00、EUR1=JPY125.00、CNY1=JPY13.00

②2004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%

③対前年中間期増減(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	451	1,678	823	531	988		4,470
営業費用	1,000	1,861	1,087	996	797	162	5,901
営業利益	△548	△183	△263	△465	191	△162	△1,431

第3部 中期経営戦略

ネットワークは、エンタテインメントに
本質的な変化をもたらしつつある

Network is Game

コミュニケーションは、新たなゲームの楽しみ

Everything does Game

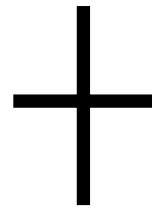
いつでも、どこからでも、ゲームを楽しむ事が出来る

Network is Game:

ユーザー間のコミュニケーション自体が
ネットワークコンテンツの不可欠な要素

ソフトウェア

- 洗練されたシナリオ
- 3D技術などを駆使した
美しいグラフィックス
- クオリティの高い音楽

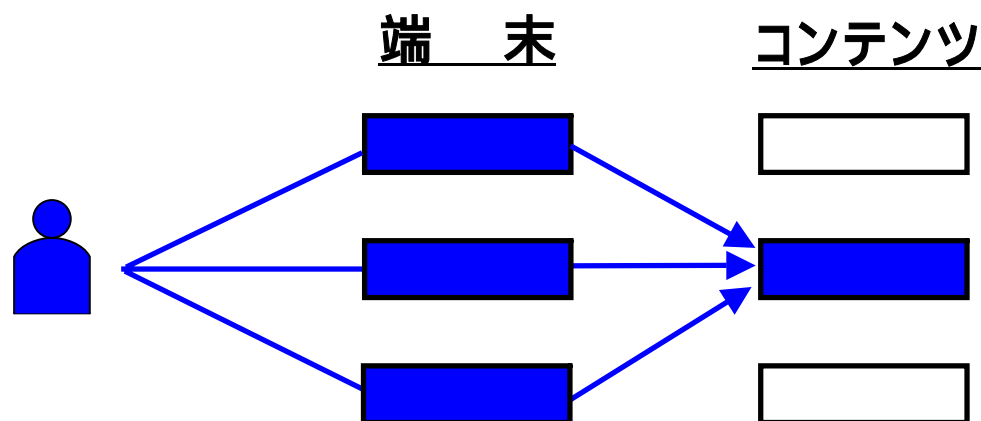


コミュニティ

- ユーザー間の
コミュニケーション
- ユーザーが作成する
コンテンツ

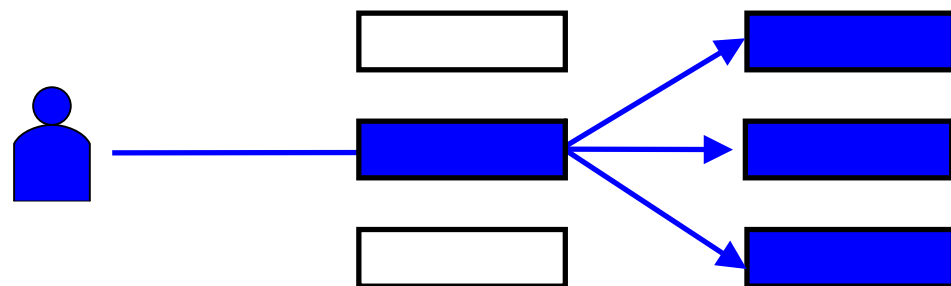
Everything does Game:

端末の多機能化により、コンテンツへのアクセスの仕方も多様化



Access from anywhere:

ユーザーはどこからでも同一のコンテンツにアクセス出来るようになる

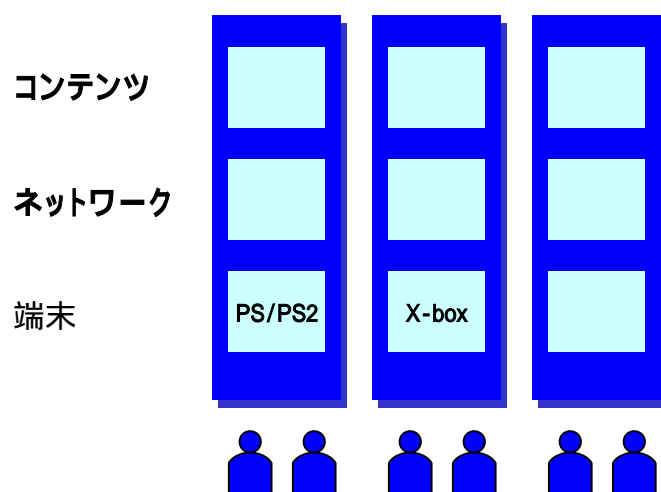


Access to everything:

ユーザーは1つの端末から様々な種類のコンテンツにアクセス出来るようになる

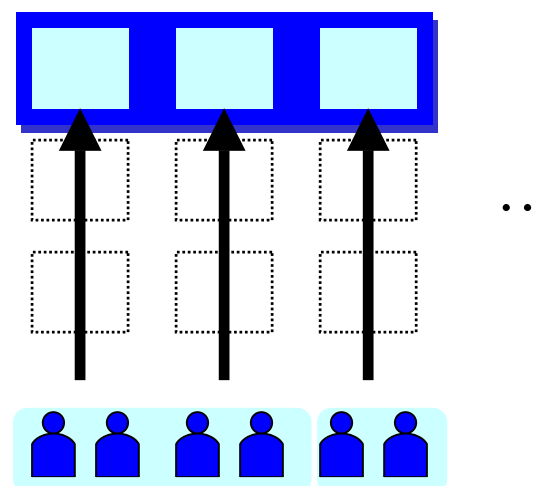
それは、産業アーキテクチャーにも 変化をもたらす

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最重要。
- 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、端末ごとの垂直統合が崩壊。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、ネットワーク環境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、サービスに反映させていくコミュニティマネジメントが鍵となる。

新たなアーキテクチャーに対応する 当社の戦略は、……

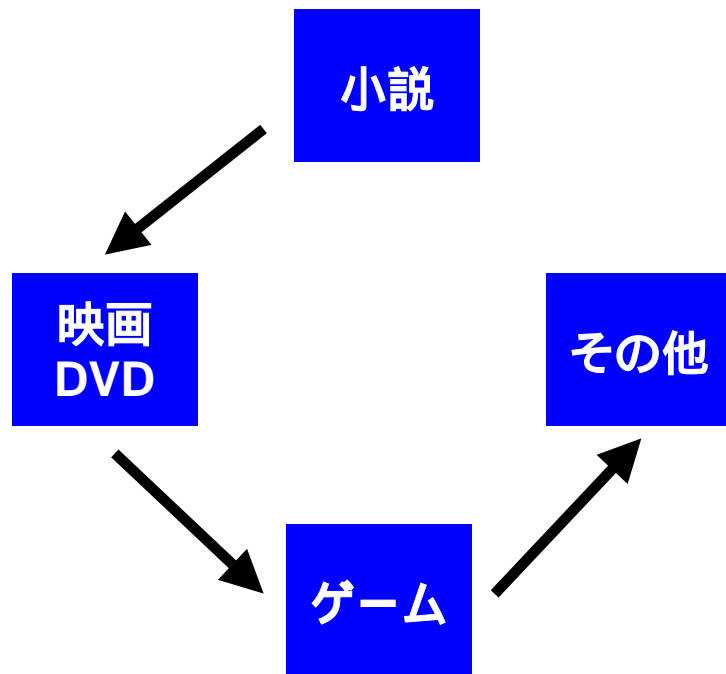
コミュニティマネジメントの強化

“リモートフィック・コンテンツ”の展開

新たなプラットフォームの組成

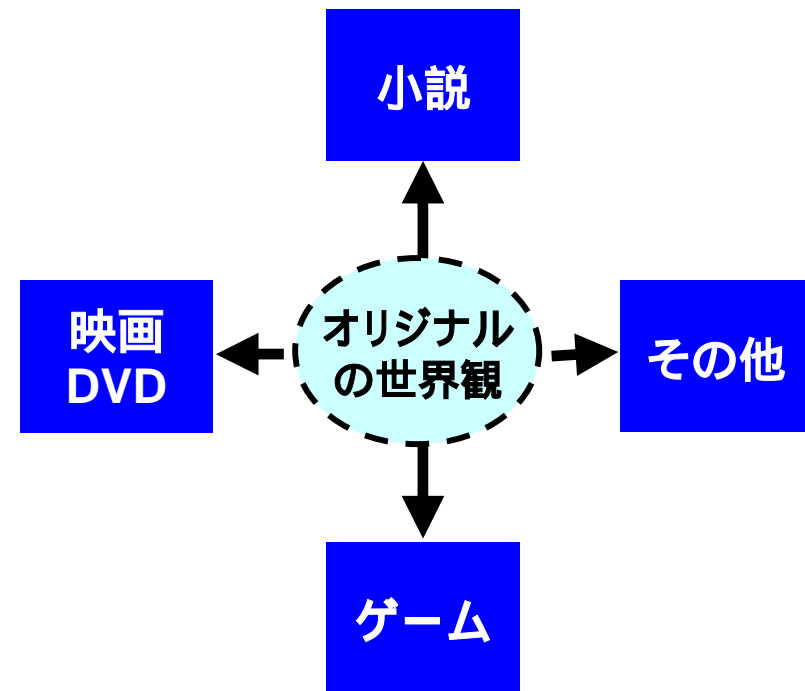
“ポリモーフィック・コンテンツ” (Polymorphic Content) の展開

従来の二次利用的コンテンツ展開



- ・ある単一の表現形態で作られたコンテンツを異なる形態で二次利用展開していく。
- ・二次利用の度にコンテンツの鮮度は薄れ、ユーザー数は逡減。

“ポリモーフィック・コンテンツ”



- ・当初より表現形態を超えたレベルでオリジナルの世界観を創造することにより、同時に様々な形態に変容可能とする。
- ・最も拡張性がある一方で開発が困難なインタラクティブ・デザインの能力があるコンテンツメーカーが競争力を持つ。

新たなプラットフォーム組成への取り組み

UIEvolution社の買収

- 高度なネットワーク技術力の獲得

Intel社との協力

- 半導体、チップセット等の
基盤技術での協力

グローバル展開の強化

- 全拠点フル装備

・
・
・



本日の決算説明会概要は、後日、下記サイトに掲載致します。
<http://ir.square-enix.co.jp/>