
2005年3月期 中間決算説明会

SQUARE ENIX®

2004年11月19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 2005年3月期 中間決算実績

2005年3月期 中間連結決算実績

(単位: 百万円)

	2003年9月30日現在		2004年3月31日現在		2004年9月30日現在	
		構成比		構成比		構成比
流動資産	78,211	78%	84,441	76%	87,696	79%
固定資産	22,652	22%	26,192	24%	23,571	21%
資産合計	100,863	100%	110,633	100%	111,267	100%
流動負債	11,433	11%	12,185	11%	11,407	10%
固定負債	656	1%	1,152	1%	1,201	1%
負債合計	12,090	12%	13,338	12%	12,609	11%
少数株主持分	834	1%	594	1%	591	1%
資本合計	87,938	87%	96,700	87%	98,067	88%
負債、少数株主持分及び資本合計	100,863	100%	110,633	100%	111,267	100%
従業員数(人)	1,324	-	1,412	-	1,501	-

(注) 従業員数=正社員、契約社員

(単位: 百万円)

	2003年4月-2003年9月		2003年10月-2004年3月		2004年4月-2004年9月	
		構成比		構成比		構成比
売上高	19,730	100%	43,472	100%	24,395	100%
営業利益	2,331	12%	17,067	39%	5,952	24%
経常利益	1,899	10%	16,349	38%	6,133	25%
当期純利益	1,192	6%	9,801	23%	3,133	13%
減価償却費	970	-	1,004	-	850	-
設備投資額	2,064	-	640	-	733	-

2005年3月期 中間決算実績(連結事業別セグメント)

①2005年3月期 中間連結決算実績

(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	8,099	7,684	1,977	5,157	1,476		24,395
営業費用	6,549	4,431	1,343	3,405	1,106	1,606	18,442
営業利益	1,549	3,252	633	1,752	370	△1,606	5,952
営業利益率	19.1%	42.3%	32.0%	34.0%	25.1%	-	24.4%

②2004年3月期 中間連結決算実績

(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	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	△1,250	3,862	700	1,588	△236		4,665
営業費用	△1,351	1,592	630	901	△97	△632	1,043
営業利益	101	2,269	70	687	△139	632	3,621

2005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	04年中間期	
				04年中間期	増減
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3アドバンス～不思議のダンジョン～	2004年6月	GBA	14 万本		
ファイナルファンタジーI・II アドバンス	2004年7月	GBA	28 万本		
ファイナルファンタジーXI プロマシアの呪縛(オールインワンパック含む)	2004年9月	PS2/PC	25 万本		
鋼の錬金術師2 赤きエリクシルの悪魔	2004年9月	PS2	16 万本		
ドラゴンクエストV 天空の花嫁(リポート)	2004年3月	PS2	34 万本		
その他	-	-	17 万本		
日本合計	-	-	134 万本	167 万本	-33 万本
FRONT MISSION 4	2004年6月	PS2	14 万本		
Star Ocean 3	2004年8月	PS2	31 万本		
Final Fantasy XI Chains of Promathia	2004年9月	PS2/PC	23 万本		
その他	-	-	80 万本		
北米合計	-	-	148 万本	133 万本	15 万本
Drakengard	2004年5月	PS2	11 万本		
Final Fantasy XI Chains of Promathia	2004年9月	PC	6 万本		
Star Ocean 3	2004年9月	PS2	9 万本		
その他	-	-	25 万本		
欧州(PAL)合計	-	-	51 万本	48 万本	3 万本
Final Fantasy X-2	2004年4月	PS2	3 万本		
その他	-	-	1 万本		
アジア他合計	-	-	4 万本	3 万本	1 万本
総合計	-	-	337 万本	350 万本	-13 万本

(万本未満:四捨五入)

2005年3月期 中間決算実績(海外売上高)

(単位:百万円)

販 売 地 域	2004年3月期		2005年3月期		増減
	中間期	構成比	中間期	構成比	
日 本	15,862	80%	16,895	69%	1,033
北 米	2,721	14%	5,925	24%	3,204
欧州(PAL)	358	2%	945	4%	587
ア ジ ア 等	789	4%	628	3%	△ 161
総 合 計	19,730	100%	24,395	100%	4,665

2005年3月期 中間決算実績(単体)

(単位:百万円)

	2003年9月30日現在		2004年3月31日現在		2004年9月30日現在	
		構成比		構成比		構成比
流動資産	69,388	73%	80,435	77%	81,494	79%
固定資産	26,068	27%	24,188	23%	21,894	21%
資産合計	95,456	100%	104,623	100%	103,388	100%
流動負債	8,491	9%	9,338	9%	7,385	7%
固定負債	652	1%	1,147	1%	1,195	1%
負債合計	9,144	10%	10,486	10%	8,581	8%
資本合計	86,312	90%	94,137	90%	94,807	92%
負債、少数株主持分及び資本合計	95,456	100%	104,623	100%	103,388	100%
従業員数(人)	1,085	-	1,137	-	1,205	-

(注) 従業員数=正社員、契約社員

(単位:百万円)

	2003年4月-2003年9月		2003年10月-2004年3月		2004年4月-2004年9月	
		構成比		構成比		構成比
売上高	16,045	100%	35,384	100%	19,170	100%
営業利益	1,817	11%	14,174	40%	4,711	25%
経常利益	1,652	10%	13,966	39%	4,878	25%
当期純利益	952	6%	8,390	24%	2,758	14%
減価償却費	888	-	921	-	779	-
設備投資額	1,987	-	561	-	679	-

第2部 2005年3月期 事業計画

2005年3月期通期事業計画～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	対前年 成長率
	実績	構成比	計画	構成比		
売上高	63,202	100%	73,000	100%	9,798	16%
営業利益	19,398	31%	25,000	34%	5,602	29%
経常利益	18,248	29%	25,000	34%	6,752	37%
当期純利益	10,993	17%	13,500	18%	2,507	23%
減価償却費	1,974	-	※3,000	-	1,026	
設備投資額	2,704	-	1,900	-	△ 804	

※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	対前年 成長率
	実績	構成比	計画	構成比		
売上高	51,429	100%	62,000	100%	10,571	21%
営業利益	15,991	31%	23,200	37%	7,209	45%
経常利益	15,618	30%	23,300	38%	7,682	49%
当期純利益	9,342	18%	13,000	21%	3,658	39%
減価償却費	1,809	-	1,670	-	△ 139	
設備投資額	2,548	-	1,700	-	△ 848	

2005年3月期通期事業計画～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	41,400	14,000	4,900	10,400	2,300	-	73,000
営業費用	22,700	8,600	3,700	7,200	1,800	4,000	48,000
営業利益	18,700	5,400	1,200	3,200	500	△4,000	25,000
営業利益率	45.2%	38.6%	24.5%	30.8%	21.7%	-	34.2%

為替レート: USD1=JPY110.00、EUR1=JPY130.00、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	3,412	5,076	2,107	729	△1,524	-	9,798
営業費用	1,117	2,025	2,067	709	△997	△722	4,197
営業利益	2,296	3,052	41	20	△527	722	5,602

2005年3月期事業計画～ゲームソフト販売本数

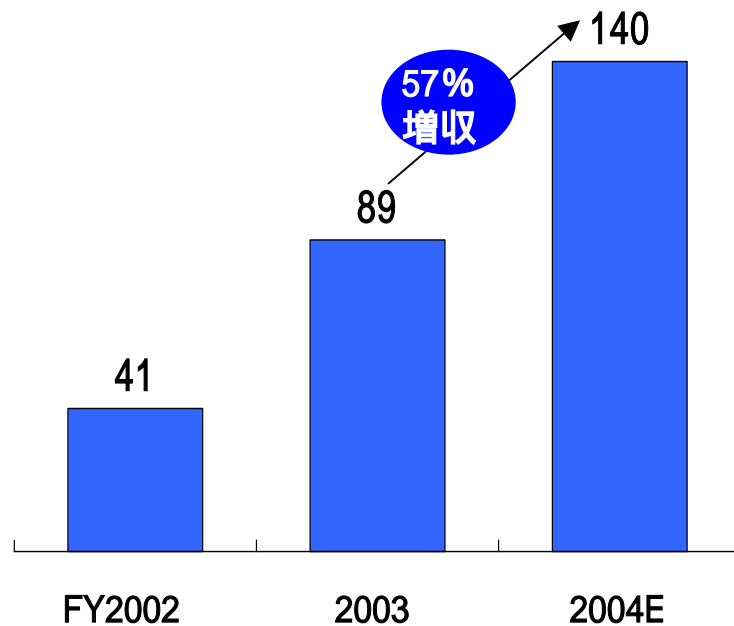
	日 本	北 米	欧 州	アジア等	合 計
2005年3月期 計 画	660万本	260万本	110万本	10万本	1,040万本
構 成 比	63%	25%	11%	1%	100%
2004年3月期 実 績	※493万本	585万本	274万本	10万本	1,362万本
構 成 比	36%	43%	20%	1%	100%
対 前 年 度 増 減	167万本	△ 325万本	△ 164万本	0	△ 322万本

「剣神ドラゴンクエスト 甦りし伝説の剣」の販売個数を含んでおります。

～ オンラインゲーム事業 ～

オンラインゲーム事業 -売上高 年間推移-

(単位:億円)



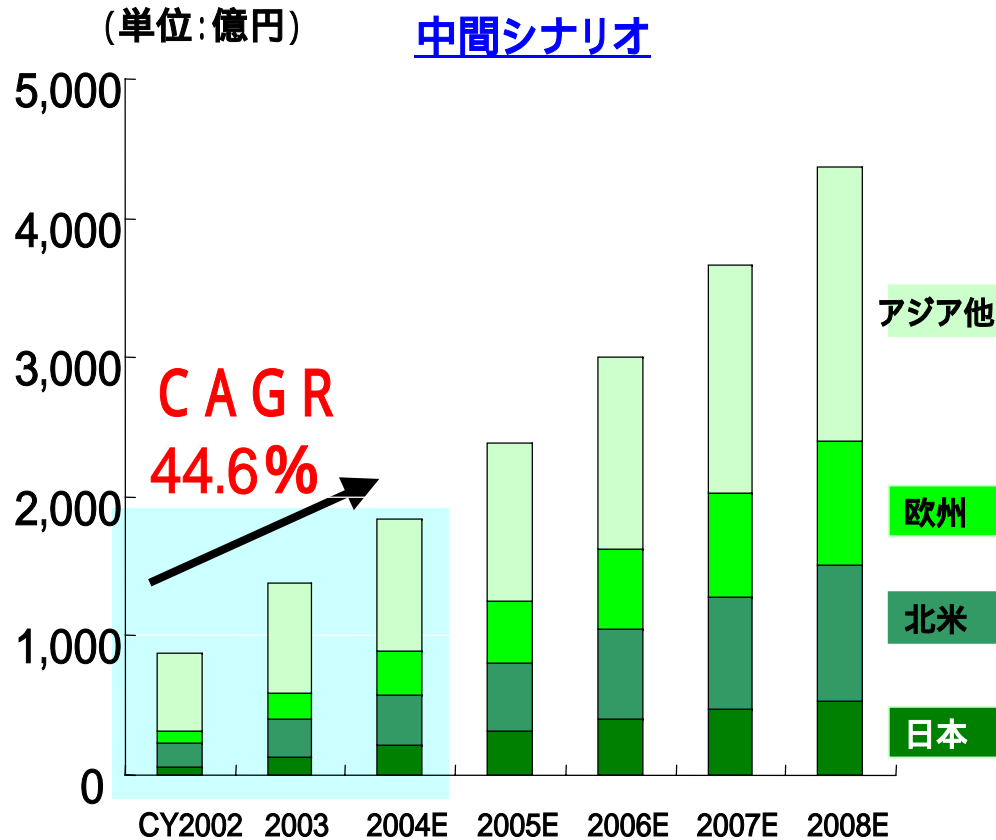
03年3月期は、合併前両社の単純合算値

- 「FFXIユーザー」は、全世界で55万人に
- 下期に「Front Mission Online」のテストがスタート(11月4日)
- ～ 2005年中に新規投入予定のタイトル
「EverQuest」 2005年初頭
「Front Mission Online」 2005年
「Fantasy Earth」 2005年

・
・
・
・
・

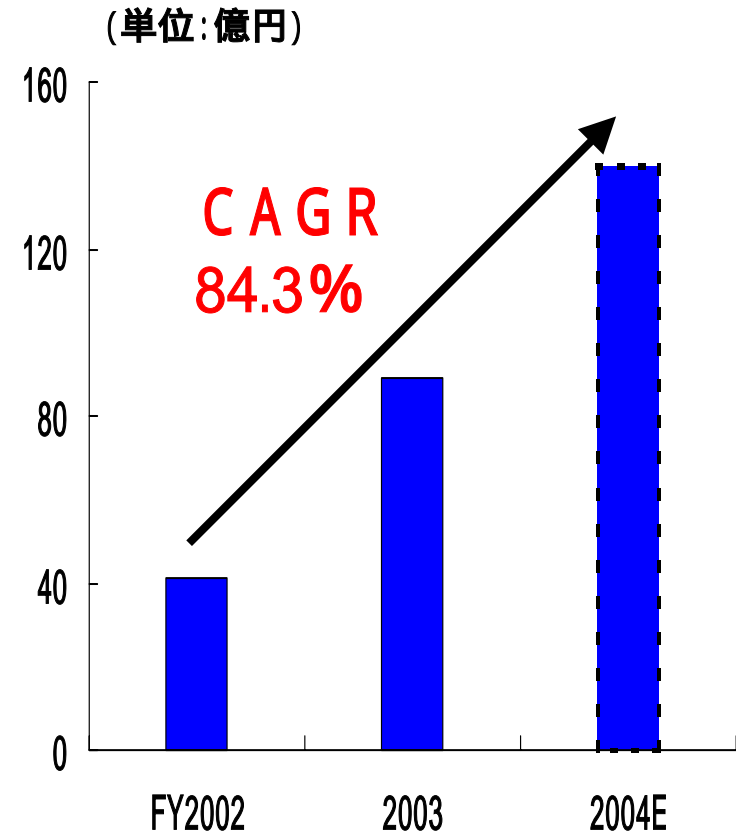
～ オンラインゲーム事業 ～

全世界 オンラインゲーム市場 推移予測



各種調査資料よりスクウェア・エニックス作成

SQEX-Online 売上高推移

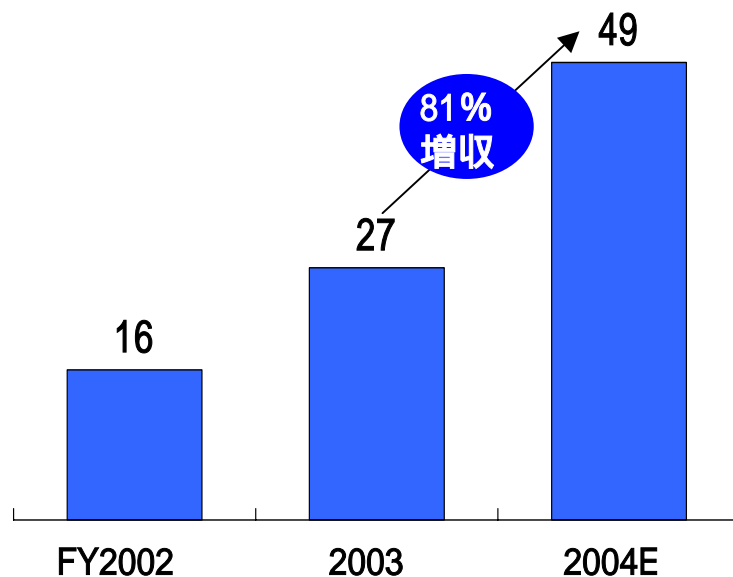


FY2002は、合併前旧両社の単純合算値

～ モバイル・コンテンツ事業 ～

モバイル・コンテンツ事業 -売上高 年間推移-

(単位:億円)



03年3月期は、合併前両社の単純合算値

- 「DQ-i」、「FF-i」が総合ポータルサイトとして確立

- ゲーム機へと進化した「ケータイ」に本格的なゲームを投入

 - 「DQ1」、「FF1」の完全移植版の提供

 - 「ヒフォア クライシス-ファイナルファンタジ-VII-」の提供

 - ～ 今後、提供予定 ～

 - 「フロントミッション モバイル」 今冬

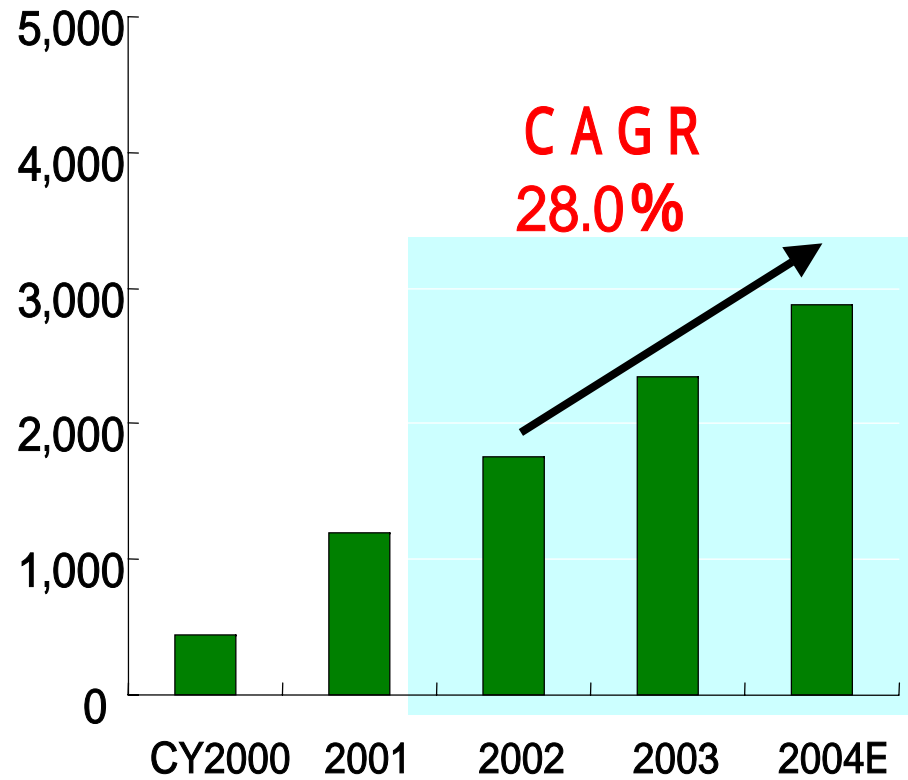
 - 「FF2」完全移植版 今冬

 - ⋮
 - ⋮
 - ⋮
 - ⋮

～ モバイル・コンテンツ事業 ～

国内携帯コンテンツ市場 推移

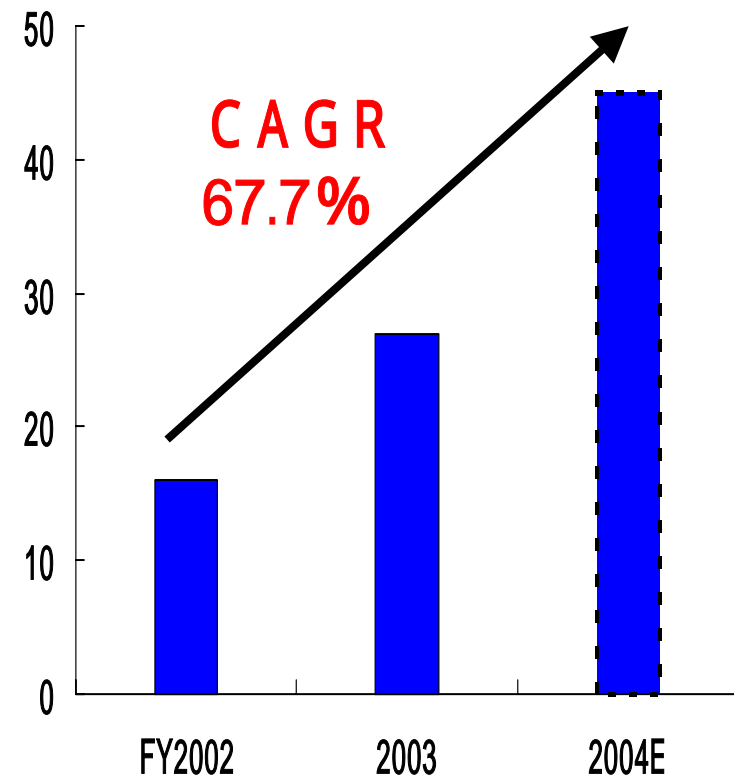
(単位: 億円)



出所: デジタルコンテンツ白書 2004

SQEX-Mobile 国内売上高推移

(単位: 億円)

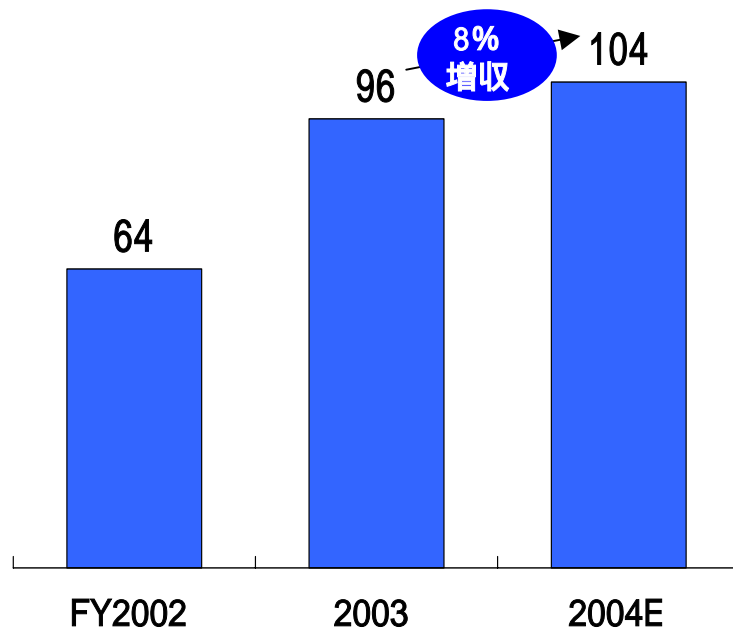


FY2002は、合併前旧両社の単純合算値

～ 出版事業 ～

出版事業 - 売上高 年間推移 -

(単位:億円)



03年3月期は、合併前両社の単純合算値

- 雑 誌
下期に新たな定期刊行誌
「ヤングガンガン」(青年誌)創刊
- コミックス
「鋼の錬金術師」の累計部数は、
1,200万部に(1-8巻)
下期に「まほらば」をアニメ化
6月に発売した「SOUL EATER」
が好調
- ゲーム攻略本
DQ関連の大型攻略本を発売

(ご参考)

コンピレーション オブ ファイナルファンタジー VII



映像作品 「Advent Children」
FFVIIの2年後の世界

携帯コンテンツ 「Before Crisis」
FFVIIの6年前からFFVIIまでの世界

PSP 「Crisis Core」
?????

PS2 「Dirge of Cerberus」
FFVIIの3年後の世界

全て新たなオリジナルを制作し、新しい体験をユーザーに提供
ユーザーは、そのコンテンツを通じてFFVIIという大きな世界観を体験

オリジナルコンテンツを創造できる能力を最大限に発揮した展開となる

経営基本方針

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 the Game

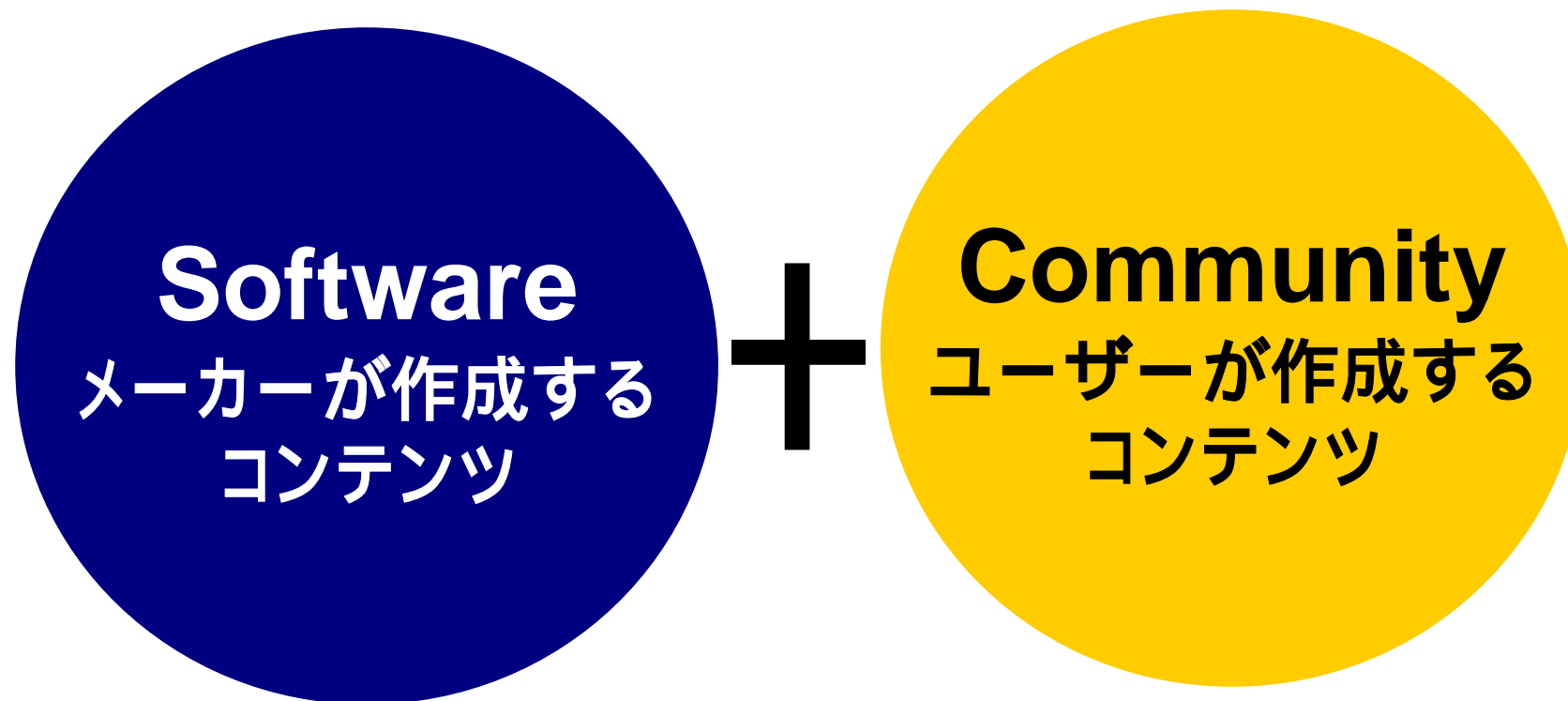
コミュニケーションは、新たなゲームの楽しみ

Everything plays Games

いつでも、どこからでも、ゲームを楽しむ事が出来る

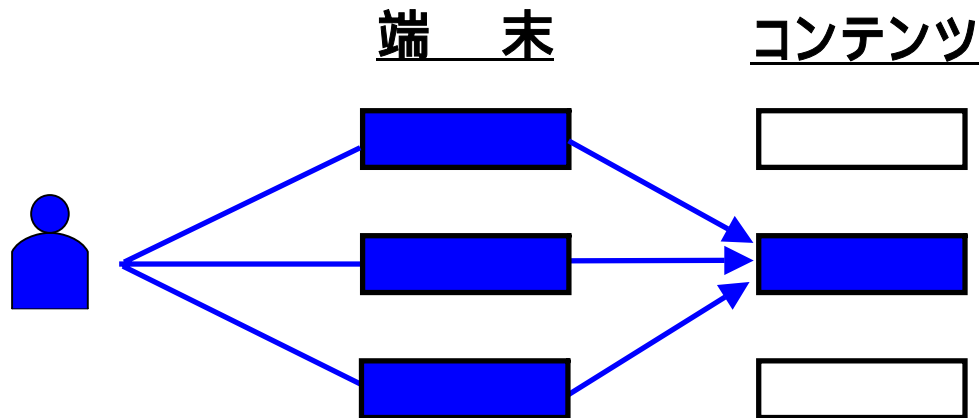
Network is the Game :

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



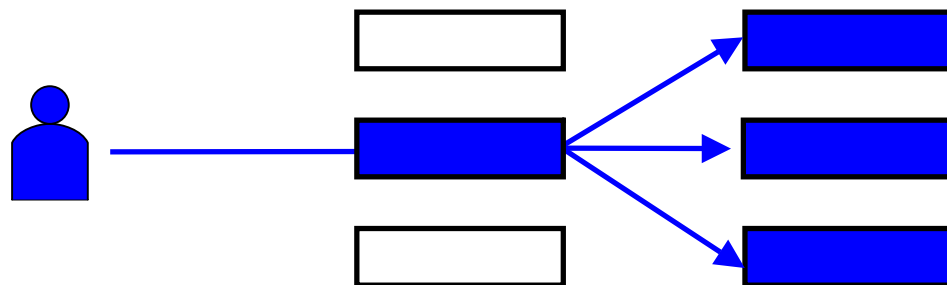
Everything plays Games:

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

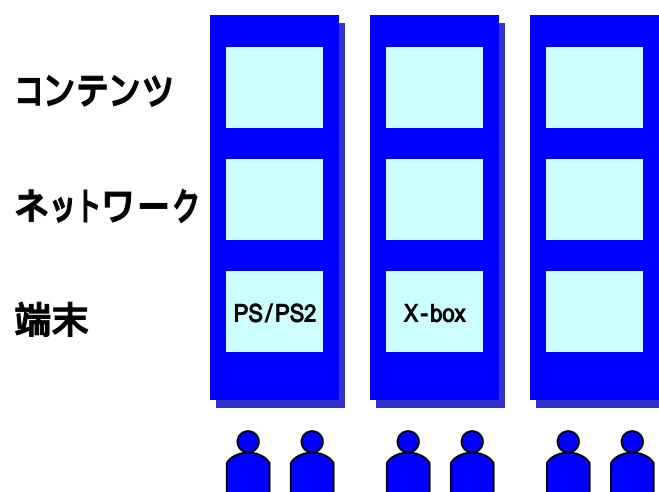


Access to everything:

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

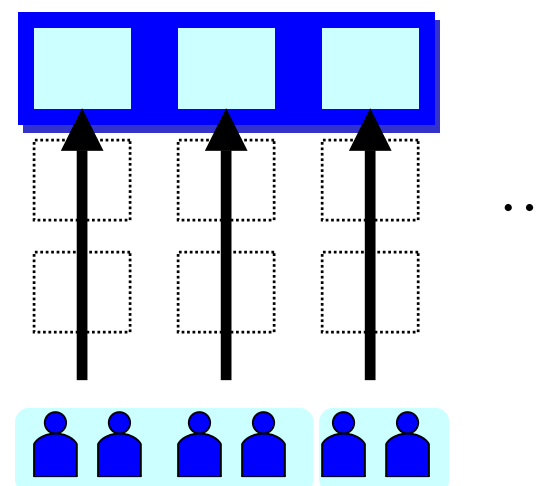
それは、産業アーキテクチャーにも 変化をもたらす

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、……

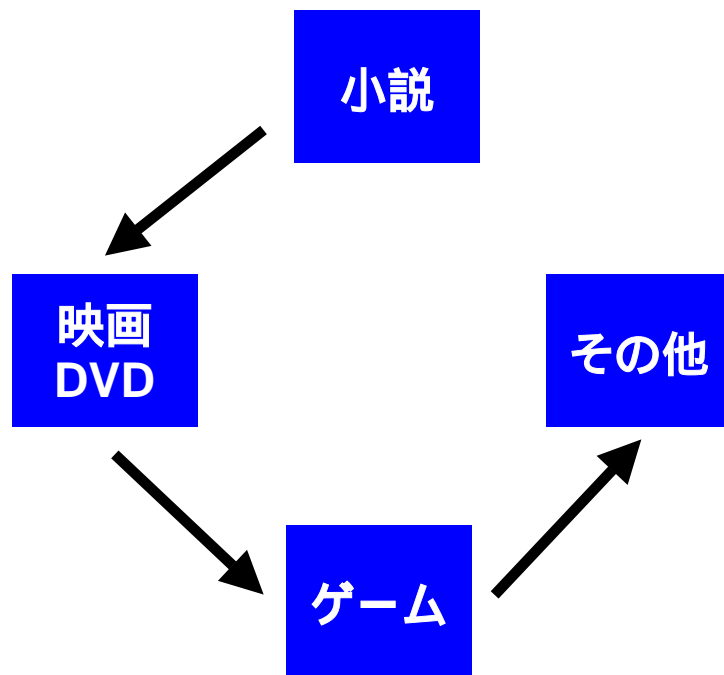
コミュニティマネジメントの強化

“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

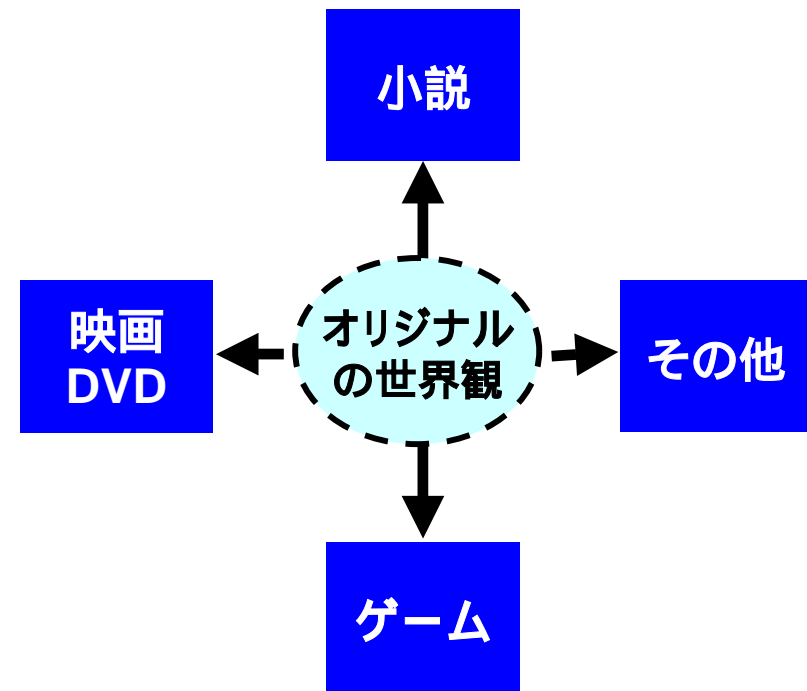
“ポリモーフィック・コンテンツ” (Polymorphic Content) の展開

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った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。