
2005年3月期 決算説明会

SQUARE ENIX®

2005年5月24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。

第1部 2005年3月期 決算実績

2005年3月期 連結決算実績

(単位:百万円)

	2004年3月31日現在		2005年3月31日現在		対前年度増減
		構成比		構成比	
流動資産	84,441	76%	110,053	84%	25,612
固定資産	26,192	24%	21,641	16%	△ 4,551
資産合計	110,633	100%	131,695	100%	21,062
流動負債	12,185	11%	20,790	16%	8,605
固定負債	1,152	1%	1,313	1%	161
負債合計	13,338	12%	22,103	17%	8,765
少数株主持分	594	1%	658	0%	64
資本合計	96,700	87%	108,933	83%	12,233
負債、少数株主持分及び資本合計	110,633	100%	131,695	100%	21,062
従業員数(人)	1,412	-	1,662	-	250

(注) 従業員数=正社員、契約社員

(単位:百万円)

	2003年4月-2004年3月		2004年4月-2005年3月		対前年度増減
		構成比		構成比	
売上高	63,202	100%	73,864	100%	10,662
営業利益	19,398	31%	26,438	36%	7,040
経常利益	18,248	29%	25,901	35%	7,653
当期純利益	10,993	17%	14,932	20%	3,939
減価償却費	1,974	-	3,050	-	1,076
設備投資額	2,704	-	1,523	-	△ 1,181

2005年3月期の減価償却費には、UIEVOLUTION社買収による営業権の償却1,236百万円を含みます。

2005年3月期 連結事業別セグメント

①2005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	41,944	13,853	4,557	10,859	2,649	-	73,864
営業費用	22,295	8,866	2,818	7,448	1,866	4,131	47,426
営業利益	19,649	4,986	1,738	3,411	782	△4,131	26,438
営業利益率	46.8%	36.0%	38.1%	31.4%	29.5%	-	35.8%

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%

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	3,956	4,929	1,764	1,188	△1,175		10,662
営業費用	712	2,291	1,185	957	△931	△591	3,623
営業利益	3,245	2,638	579	231	△245	591	7,040

2005年3月期 海外売上高

(単位:百万円)

販売地域	2004年3月期		2005年3月期		対前年度増減
		構成比		構成比	
日本	44,491	70%	59,092	80%	14,601
北米	15,618	25%	12,295	17%	△ 3,323
欧州(PAL)	2,121	3%	1,298	2%	△ 823
アジア等	972	2%	1,179	2%	207
総合計	63,202	100%	73,864	100%	10,662

2005年3月期～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 実績	630万本	376万本	92万本	7万本	1,105万本
構成比	57%	34%	8%	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	137万本	△ 209万本	△ 182万本	△ 3万本	△ 257万本

2005年3月期 決算実績 ~ 単体

(単位: 百万円)

	2004年3月31日現在		2005年3月31日現在		対前年度増減
		構成比		構成比	
流動資産	80,435	77%	103,276	83%	22,841
固定資産	24,188	23%	20,828	17%	△ 3,360
資産合計	104,623	100%	124,105	100%	19,482
流動負債	9,338	9%	17,888	14%	8,550
固定負債	1,147	1%	1,307	1%	160
負債合計	10,486	10%	19,195	15%	8,709
資本合計	94,137	90%	104,909	85%	10,772
負債、少数株主持分及び資本合計	104,623	100%	124,105	100%	19,482
従業員数(人)	1,137	-	1,291	-	154

(注) 従業員数=正社員、契約社員

(単位: 百万円)

	2003年4月-2004年3月		2004年4月-2005年3月		対前年度増減
		構成比		構成比	
売上高	51,429	100%	63,950	100%	12,521
営業利益	15,991	31%	24,080	38%	8,089
経常利益	15,618	30%	23,533	37%	7,915
当期純利益	9,342	18%	13,562	21%	4,220
減価償却費	1,809	-	1,657	-	△ 152
設備投資額	2,548	-	1,338	-	△ 1,210

第2部 2006年3月期 事業計画

2006年3月期 事業計画～連結/単体

連結

(単位:百万円)

	2005年3月期		2006年3月期		対前年度増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	73,864	100%	90,000	100%	16,136
営業利益	26,438	36%	27,000	30%	562
経常利益	25,901	35%	27,000	30%	1,099
当期純利益	14,932	20%	15,500	17%	568
減価償却費	3,050	-	3,100	-	50
設備投資額	1,523	-	2,600	-	1,077

減価償却費には、UIEVOLUTION社買収による営業権の償却を含みます。

単体

(単位:百万円)

	2005年3月期		2006年3月期		対前年度増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	63,950	100%	75,000	100%	11,050
営業利益	24,080	38%	21,000	28%	△ 3,080
経常利益	23,533	37%	21,000	28%	△ 2,533
当期純利益	13,562	21%	12,000	16%	△ 1,562
減価償却費	1,657	-	2,200	-	543
設備投資額	1,338	-	2,300	-	962

2006年3月期事業計画～連結事業別セグメント

①2006年3月期連結計画

(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	50,600	18,000	9,300	7,500	4,600	-	90,000
営業費用	32,100	11,000	6,800	6,000	3,200	3,900	63,000
営業利益	18,500	7,000	2,500	1,500	1,400	△3,900	27,000
営業利益率	36.6%	38.9%	26.9%	20.0%	30.4%	-	30.0%

為替レート: USD1=JPY105.00、EUR1=JPY135.00、CNY1=JPY13.00

②2005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	41,944	13,853	4,557	10,859	2,649	-	73,864
営業費用	22,295	8,866	2,818	7,448	1,866	4,131	47,426
営業利益	19,649	4,986	1,738	3,411	782	△4,131	26,438
営業利益率	46.8%	36.0%	38.1%	31.4%	29.5%	-	35.8%

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	8,656	4,147	4,743	△3,359	1,951		16,136
営業費用	9,805	2,134	3,982	△1,448	1,334	△231	15,574
営業利益	△1,149	2,014	762	△1,911	618	231	562

2006年3月期中間期事業計画～連結・単体

連結

(単位:百万円)

	2005年3月期		2006年3月期		対前年度増減
	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	24,395	100%	26,000	100%	1,605
営業利益	5,952	12%	2,000	8%	△ 3,952
経常利益	6,133	10%	2,000	8%	△ 4,133
当期純利益	3,133	6%	800	3%	△ 2,333
減価償却費	1,484	-	1,500	-	16
設備投資額	733	-	2,000	-	1,267

減価償却費には、UIEVOLUTION社買収による営業権の償却を含みます。

単体

(単位:百万円)

	2005年3月期		2006年3月期		対前年度増減
	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	19,170	100%	23,000	100%	3,830
営業利益	4,711	25%	2,100	9%	△ 2,611
経常利益	4,878	25%	2,100	9%	△ 2,778
中間純利益	2,758	14%	1,200	5%	△ 1,558
減価償却費	779	-	1,000	-	221
設備投資額	679	-	1,800	-	1,121

2006年3月期 中間期 連結事業セグメント計画

①2006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	10,500	5,900	3,000	3,800	2,800		26,000
営業費用	10,000	3,700	2,700	3,300	2,300	2,000	24,000
営業利益	500	2,200	300	500	500	△2,000	2,000
営業利益率	4.8%	37.3%	10.0%	13.2%	17.9%	-	7.7%

為替レート: USD1=JPY105.00、EUR1=JPY135.00、CNY1=JPY13.00

①2005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	8,099	7,684	1,977	5,157	1,476		24,395
営業費用	6,548	4,421	1,343	3,405	1,106	1,606	18,432
営業利益	1,551	3,263	634	1,752	370	△1,606	5,963
営業利益率	19.2%	42.5%	32.1%	34.0%	25.1%	-	24.4%

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	2,401	△1,784	1,023	△1,357	1,324		1,605
営業費用	3,452	△721	1,357	△105	1,194	394	5,568
営業利益	△1,051	△1,063	△334	△1,252	130	△394	△3,963

2006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
2006年3月期 計 画	850万本	410万本	40万本	-	1,300万本
構 成 比	65%	32%	3%	-	100%
2005年3月期 実 績	630万本	376万本	92万本	7万本	1,105万本
構 成 比	57%	34%	8%	1%	100%
対 前 年 度 増 減	220万本	34万本	△ 52万本	△ 7万本	195万本

利益配分に関する基本方針

成長投資のための内部留保

継続的・安定的な配当

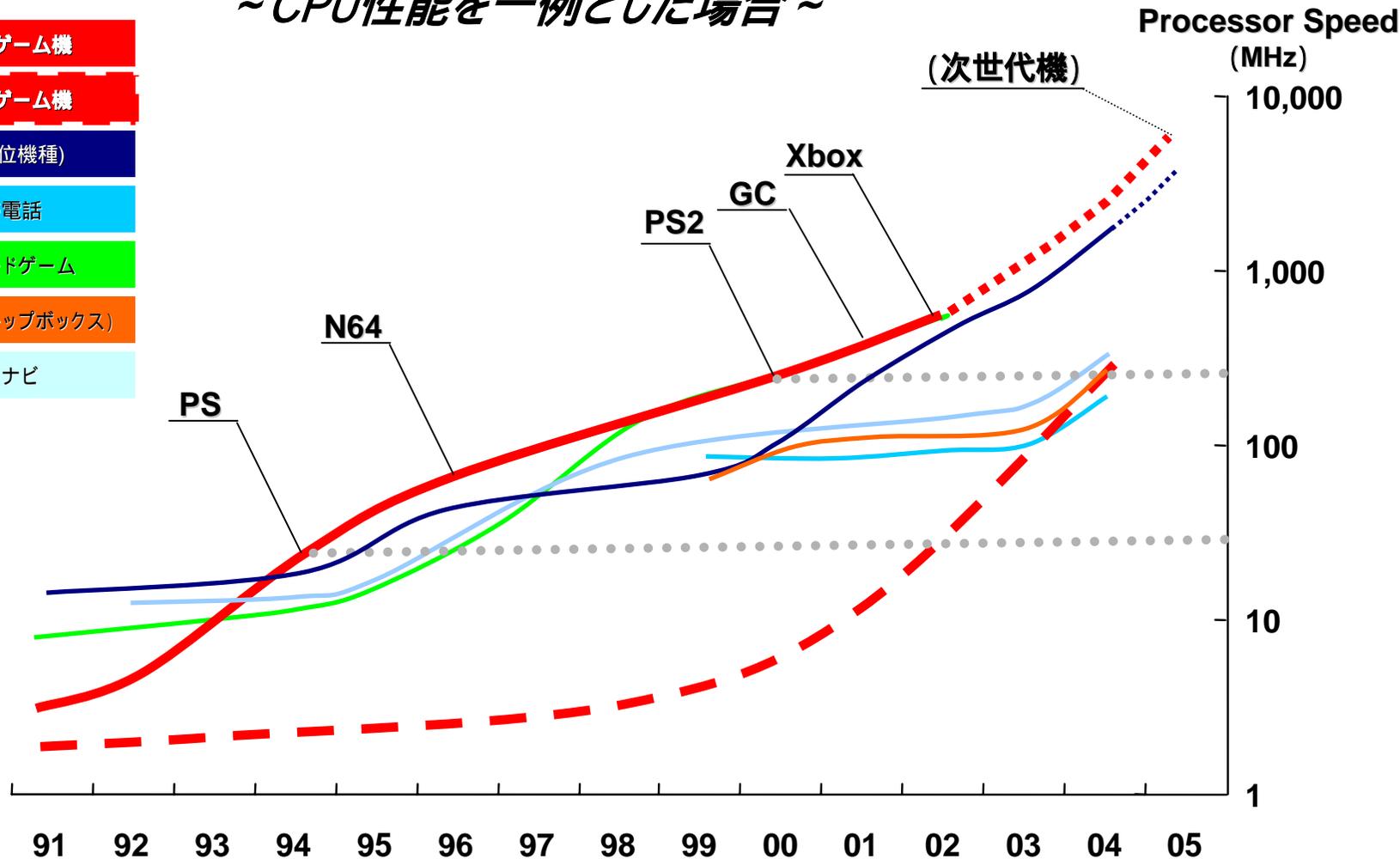
増配や自社株買いを含む株主還元

第3部 当社の経営ビジョン

～クロスプラットフォーム戦略～

端末の進化

~ CPU性能を一例とした場合 ~

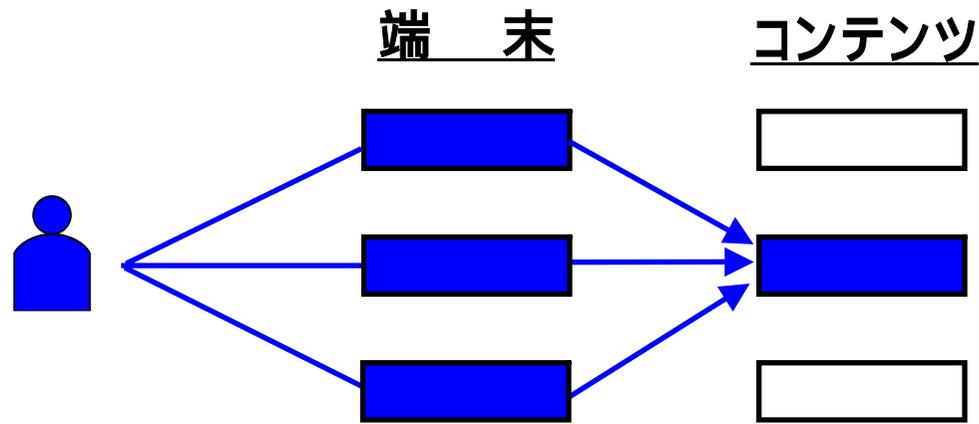


各種資料よりスクウェア・エニックスが作成

'05` PC=dual core / XBOX360=three core

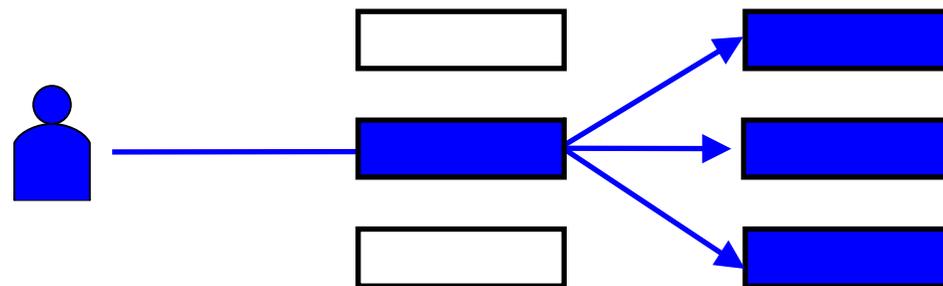
Everything plays Games:

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

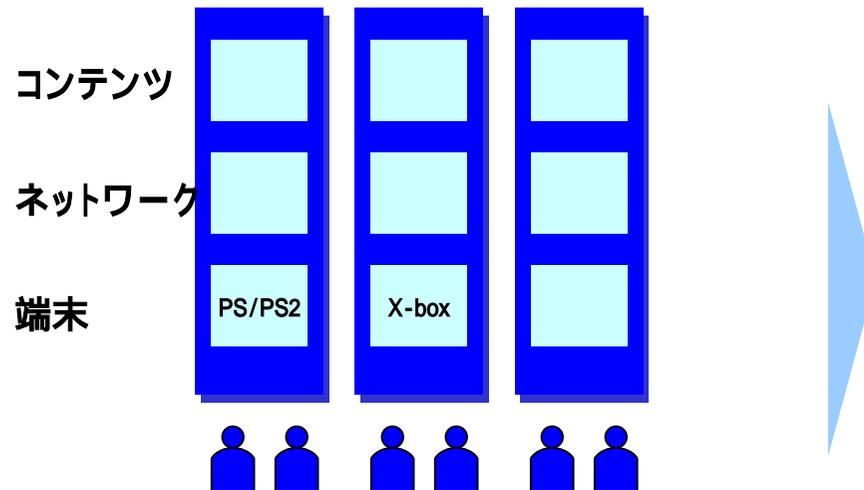


Access to everything:

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

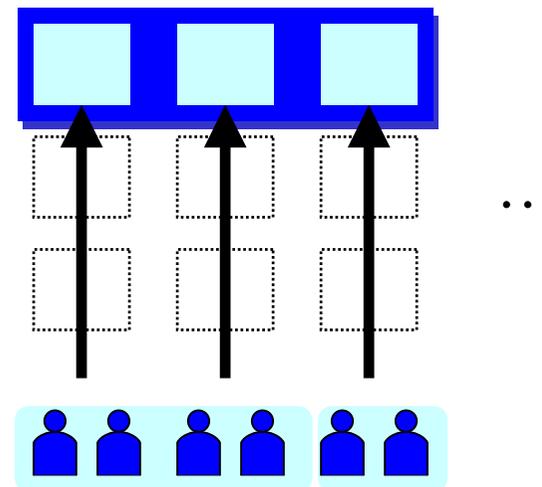
それは、産業アーキテクチャーにも 変化をもたらす

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。

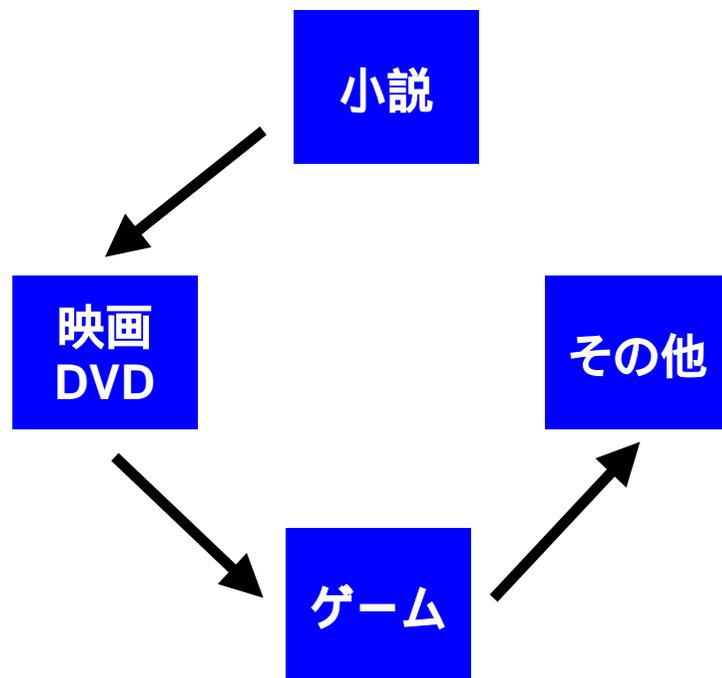
これから



- 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。

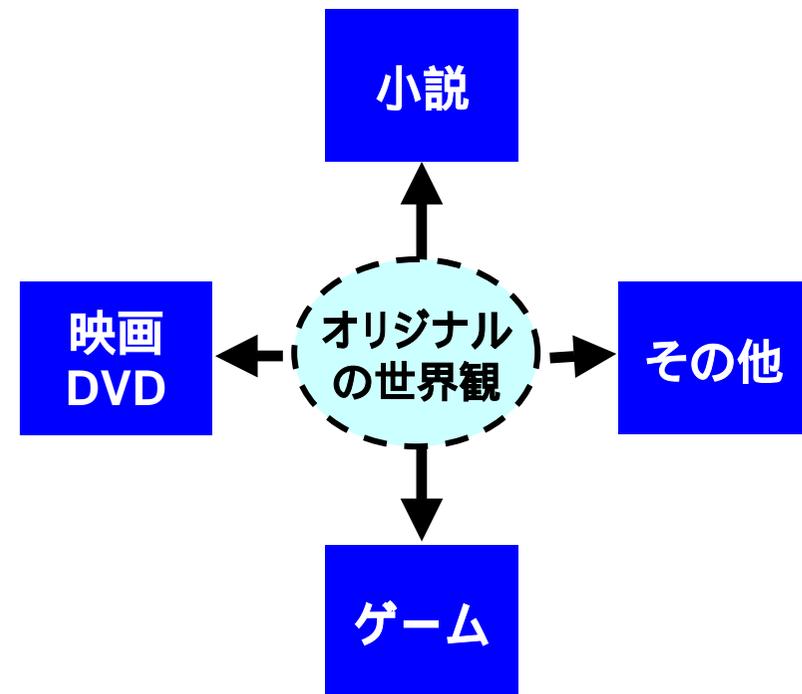
“ポリモーフィック・コンテンツ” (Polymorphic Content) の展開

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、ユーザー数は逓減。

“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。

SQUARE ENIX®