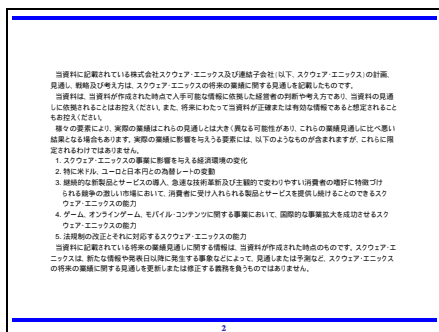




只今より、株式会社スクウェア・エニックス及び株式会社タイトーの2006年3月期 中間決算説明会を開催いたします。

まず始めに株式会社タイトーの代表取締役 西垣より株式会社タイトーの中間決算説明を申し上げます。



項目	金額(百万円)	前年同期比	前年同月比
売上高	414,860	93%	101%
営業利益	9,500	-	100%
経常利益	7,790	-	100%
中間純損失	33,830	-	100%
項目	金額(百万円)	前年同期比	前年同月比
売上高	410,790	-	100%
営業利益	10,720	-	100%
経常利益	10,300	-	100%
中間純損失	31,340	-	100%

正面スクリーンに映写しております補足資料とお手許の決算短信を併せて、ご説明させていただきます。

昨年設立致しましたタイトーコアが本格的な事業活動を開始し、タイトーグループの業績に与える影響が増したことから、当中間期から連結決算の形で発表致します。
連結の範囲は、子会社であるタイトーアルト、エフォート、タイトーテック、北京泰信、タイトーコアの5社と、持分法適用会社のバルテックです。

また、連結については今回が初めての開示であるため、前期までの数値の記載はしていません。

それでは、ご説明いたします。

決算短信の連結経営成績をご覧ください。

売上高 414 億 86 百万円
営業利益 9 億 5 百万円
経常利益 7 億 79 百万円
中間純損失 33 億 83 百万円

となりました。

一方、タイトー単体の経営成績は

売上高 410 億 79 百万円、
営業利益 10 億 72 百万円、
経常利益 10 億 30 千万円、
中間純損失 31 億 34 百万円

となりました。

単体の内容は決算短信の 22 ページに記載しておりますので、後ほどご参照願います。

連結と単体の差は、売上高では、単体を約 4 億 7 百万円上回りましたが、利益面ではタイトーコアが事業開始に伴う初期費用などから、営業損失 1 億 72 百万円の赤字を計上した為、連結では営業利益が単体より減少する結果となりました。

業績全般の概況ですが、ゲーム施設運営事業において既存店舗の売上が前年同期比 93%と伸び悩んだこと、ゲーム施設市場全体が低調な為業務用ゲーム機器の販売でも出荷が伸び悩み、併せて予定していたパチスロ機のOEM生産を受託できなかった事などの影響から、売上高は 414 億 86 百万円に止まりました。

利益面では、ゲーム施設で 12 店舗の出店を当中間期に集中して進めたこと、前期より進めているメダルゲーム機等の投資拡大による減価償却費の増加などが影響して、経常利益は 7 億 79 百万円となりました。

中間純損失は、先日の「中間決算予想の修正発表」でご報告した通り、今回のスクウェア・エニックス社とのグループ化にあわせ、総額で約 46 億円の特別損失を計上したため、最終の中間純損失は 33 億円となりました。

次に連結の財政状態ですが、総資産 688 億 82 百万円、株主資本 503 億 36 百万円となり、株主資本比率は 73.1%となっております。

単体の財政状態は総資産 690 億 22 百万円、株主資本 505 億 65 百万円となっており、総資産、株主資本が単体を下回っていますが、これはタイトーコアおよび北京泰信で繰越欠損金が存在するためであります。

単体の内容は決算短信の 22 ページに記載しておりますので、後ほどご参照願います。

次に連結キャッシュ・フローの状況ですが、これについては 14 ページに、キャッシュ・フロー計算書がありますのでご覧ください。

営業活動によるキャッシュ・フローは 21 億 22 百万円のプラスです。税引前中間純利益が 38 億円のマイナスでしたが、資金増加項目として減価償却費が 44 億円、資金支出を伴わない貸倒引当金の増加額で 22 億円、売上債権の減少 12 億円、棚卸資産の減少 10 億円など、多くの項目が資金増加の方向に作用した結果、アミューズメント機器の取得による支出 49 億円もカバーし、営業活動で 21 億円のキャッシュ・インとなりました。

前年中間期はタイトー単体で、法人税の支払 23 億円があったことなどにより営業活動によるキャッシュ・フローは 34 億円のマイナスでありましたが、それに比べると今期は大きく改善してきております。

一方、投資活動のキャッシュ・フローについては、新店・改装等により有形固定資産の取得で 16 億円、建設協力金で 9 億円などの支出があり、合計 26 億円のマイナスとなっております。

また、財務活動のキャッシュ・フローは、期末配当金の支払いで 3 億 70 千万円使用しております。

以上の結果、全体では 8 億 85 百万円の支出超過となり、期末資金残高は 99 億 30 百万円となりました。

次にセグメントについてご説明致します。まず決算短信の 20 ページをご覧ください。

今回から連結財務諸表の規則に従い営業利益までを記載すると共に、セグメントについては従来の大項目での記載に留めております。具体的には、「オペレーション・レンタル事業」には、従来のゲーム施設運営事業と業務用ゲーム機器・カラオケ機器のレンタルを合算しております。

また「製品・商品販売事業」には従来の業務用ゲーム機器、業務用カラオケ機器、家庭用ゲームソフトおよび、その他製商品の販売事業を合算しております。

一方、「コンテンツサービス事業」は、従来のコンテンツサービス収入事業を、「その他事業」では、許諾料収入など従来のその他売上事業を、それぞれ当てております。

また、子会社のくくりですが、北京泰信とタイトーコリアはオペレーション・レンタル事業に、エフォートはコンテンツサービス事業に、タイトーアルトはその他事業に、それぞれ、くくっております。

セグメント	2005年3月期 中間		2006年3月期 中間		対前年増減率	
	売上	営業利益	売上	営業利益		
ゲーム機器販売	25,181	2,288	18,295	21,057	1,698	49%
業務用ゲーム機・ソフト販売	2,882	274	18,118	2,078	94	5.1%
家庭用ゲーム機・ソフト販売	16,825	1,281	11,298	778	49	3.9%
ゲーム機・ソフトのリース	1,287	81	8,298	1,286	27	2.6%
業務用ゲームソフトのリース	2,287	242	12,298	2,286	247	10.8%
その他業務用ソフト	278	188	28,298	1,481	251	14.9%
コンテンツサービス	4,889	1,889	38,298	4,181	1,286	28.7%
その他売上	88	88	18,298	88	181	22.7%
合計	48,281	2,784	8,298	41,281	1,281	5.9%

主要なセグメントについて決算短信の6ページから記載しておりますので、ご覧下さい。

正面スクリーンには従来の単体ベースでのセグメント別実績を映写しておりますので、併せてご覧下さい。

主要なセグメントでは、まずオペレーション・レンタル事業の売上が、234億30百万円、営業利益は7億92百万円となりました。

ゲーム施設運営事業は新店効果もあり入場者が106%と増加しましたが、プライズゲームの落ち込みなど客単価が96%と低下し、既存店売上が前年比93%と低迷しました。

上期の出店は12店舗、退店は13店舗でした。

業務用カラオケ機器レンタルは、業務用通信カラオケ「Lavca (ラプカ)」の品質問題が解決し収益面で改善の方向にありますが、厳しい市場環境の影響も受け他社商品を合わせたレンタル総稼働台数は伸び悩みました。

製品・商品販売事業の売上は130億74百万円、営業損失は85百万円となりました。

業務用ゲーム機器販売は、従来からの定番製品であるクレーンゲーム「カプリチオ」シリーズ、インターネットを利用したカーレースゲームの「バトルギア4」、麻雀ゲーム「兎・野性の闘牌」等の新製品の出荷が伸び悩むと共に、パチスロの開発を進めるパルテック社の新製品の認可取得が遅れ、予定したOEM生産が受託出来ず、売上、利益とも前年を下回る結果となりました。

業務用カラオケ機器販売は、「Lavca (ラプカ)」の本格出荷を再開いたしました結果、前年同期に比べ増収となりました。

家庭用ゲームソフト販売は、当中間期は、当社オリジナルの新タイトルが無かったことから過去の自社タイトルのアレンジ、他社開発タイトルのパブリッシングや海外メーカータイトルのローカライズなどを中心に14タイトルを投入いたしました。中でも「タイトーメモリーズ上巻」「タイトーメモリーズ下巻」は、当社の過去の人気タイトルをまとめたもので、ご好評をいただきました。

一方、他社商品の取り扱いにおいては、低価格タイトル中心の出荷となり、全体としては前年同期に比べ減収となりました。その他製商品販売は、大部分をEコマースの事業が占めておりますが、TEOS (タイトーエンターテインメントオンラインシステム) が、クライアント企業を順調に開拓でき事業規模を拡大することができました。また、オンラインショッピングや電子チケットサービスなども順調に推移いたしました。

コンテンツサービス事業の売上は41億17百万円、営業利益は12億23百万円となりました。

国内の携帯電話向けコンテンツサービスでは、ゲームは着実に業績を拡大できたものの着信メロディーの落ち込みをカバーするまでに至りませんでした。海外の携帯電話向けコンテンツサービスでは、ゲーム配信を中心に新たな市場の開拓と主要国でのチャンネルの拡大に努めるとともに、配信コンテンツのラインアップを拡充させ、順調に売上を拡大しました。

その他売上は、家庭用ゲームソフトの海外メーカー向けライセンス提供、他社のゲーム施設運営における業務用ゲーム機器のメンテナンスサービス、旅行代理業などに係る収益を計上しており、それぞれ堅調に推移いたしました。

2006年3月期 中間決算実績 (単体)

項目	2006年3月期(中間決算)		2005年3月期(中間決算)		2005年3月期(最終決算)	
	金額	対前年増減率	金額	対前年増減率	金額	対前年増減率
売上高	30,360	89%	29,827	100%	27,490	93%
営業利益	4,020	98%	4,030	100%	3,920	97%
経常利益	3,860	95%	3,860	100%	3,740	97%
当期純利益	2,970	87%	3,400	100%	3,240	95%
減価償却費	1,800	95%	1,800	100%	1,750	94%
設備投資	1,400	95%	1,400	100%	1,350	94%

こちらは、単体ベースでの中間実績です。連結との差は限定的ですので、改めてご説明はいたしません。

以上が、当中間期の内容です。

下期に入りまして、カードゲームを中心に、業績は回復の兆しを見せております。また、関連会社のパチスロも既に認可を取得しており、第4四半期には発売できる見込みです。

今後は、スクウェア・エニックスグループ全体として、シナジー効果を早期に生み出し、企業価値の向上に努めてまいりたいと考えておりますので、宜しくご説明申し上げます。

以上で株式会社タイトーの中間決算の説明を終了いたします。



続きまして株式会社スクウェア・エニックスの中間決算のご説明、並びに両社の事業計画について株式会社スクウェア・エニックス代表取締役社長和田よりご説明申し上げます。

2006年3月期 中間決算実績 (連結)

項目	2006年3月期(中間決算)		2005年3月期(中間決算)		2005年3月期(最終決算)	
	金額	対前年増減率	金額	対前年増減率	金額	対前年増減率
売上高	111,261	96%	114,888	100%	111,210	97%
営業利益	11,484	95%	11,900	100%	11,210	94%
経常利益	10,984	94%	11,400	100%	10,710	94%
当期純利益	8,284	90%	9,100	100%	8,710	95%
減価償却費	4,884	95%	5,100	100%	4,910	96%
設備投資	3,284	95%	3,400	100%	3,310	97%

中間決算につきましてご報告いたします。連結ベースの数字が今ご覧している状況です。

タイトーがグループとなりましたが、2005年9月末に連結対象となっているため、連結P/Lの中間期にタイトーの数字は連結されておりません。通期は、タイトーの下期のみが合算されます。

他方、連結B/Sは中間期末現在でタイトーが合算されております。

まずは、スライド下段のP/Lと決算短信14ページをあわせてご覧下さい。

当中間期は、

売上高	270億91百万円
営業利益	24億84百万円
経常利益	27億30百万円
当期純利益	22億2百万円
減価償却費	14億84百万円
設備投資	5億61百万円

となっております。

今年度も、下期に大型タイトルが発売されるため、中間期のP/Lの数字は通期の3分の1程度になっております。

売上と売上原価の比率が前期と異なるのは、商品構成が違うためですが、販管費は前年からあまり大きく動いておりません。

営業外収益に為替差益が1億89百万円発生しております。

特別利益に、株式会社マッグガーデンの株式を全て売却したことに伴う投資有価証券売却益を13億53百万円計上しております。

特別損失には関係会社整理損 2億34百万円が計上されております。これは、中国の子会社を、ジョイント・ベンチャーから100%子会社にストラクチャーを変更したことによるものです。この損失と併せて、今までジョイント・ベンチャーにおいて未実現であった利益が営業利益に計上されております。

次に課金処理修正損 3億2百万円についてです。これは、モバイル・コンテンツサービスのポイント課金に対して発生したものです。このサービスは順調に拡大しており、重要性から収益認識時点をコンテンツ購入時点とし、ポイントを購入して頂いていてコンテンツを購入していない状態の金額を今回損として計上したものです。

営業活動によるキャッシュ・フローは、前年同期が15億13百万円だったのに対して法人税等の支払額(90億24百万円)を主要因として108億91百万円のマイナスになっておりますが、下期に大型タイトルが偏っておりますので、通期で見れば問題ありません。

なお、前年度は、合併前に持っていた税金の繰越欠損の繰延が残っていたため異常に税金が少なかったものです。税金の支払以外は前年とあまり変わっておりません。

投資活動によるキャッシュ・フローは、株式会社タイトーをグループ化することに伴っての連結子会社株式の取得による支出が大きくなっております。

財務活動によるキャッシュ・フローは、基本的に配当金の支払額54億93百万円が大きいのですが、TOBに伴って銀行から400億の借入を起こしており、349億39百万円のプラスになっております。

先ほども申し上げましたが、連結B/Sは、2005年9月末現在で株式会社スクウェア・エニックス、株式会社タイトーが合算された形になっておりますので、次頁でご説明申し上げます。

2006年3月期 中間決算実績(連結) SQUARE ENIX

中間期 タイトー B/S 連結の流れ

SQUARE ENIX (タイトー前)		タイトー (連結)		調整項目		最終	
金額	金額	金額	金額	金額	金額	金額	金額
157,218	49,806	18,512	63,074	1,000	15,293	3,212	177,976
966	68,882	33	15,293	3,212	342	50,336	4,211
106,446	68,882	50,336	68,316	-48,321	342	50,336	106,446
157,218	118,688	18,545	83,367	1,000	15,635	3,554	177,976

タイトーは、2005年9月30日付で連結対象となっているため、B/Sのみ中間期間に連結されております

計算過程を表現するとこのようになります。

タイトーを除くスクウェア・エニックスの連結B/Sは、総資産が1,572億18百万円、株主資本が1,064億46百万円で、先ほどご説明した400億円の負債が前年度末から増えているだけで事業内容等に変化はありません。

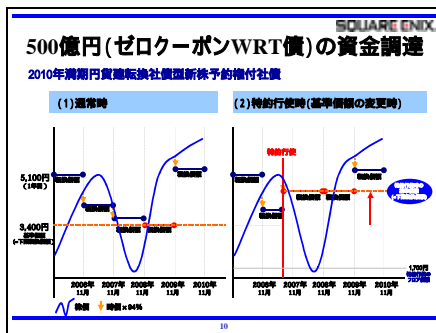
次に先ほど西垣社長からご説明があった通り、タイトーの中間期末現在の連結B/Sがこのようになっています。連結消去があり、最終的に総資産は、1,779億76百万円、株主資本が1,064億46百万円になっております。

なお、株式会社タイトーは100%子会社に移行する予定でありますので、少数株主持分は、ゼロに近づいていくのですが、現時点ではこのようになっています。

実態はあまり変わっておりませんので、ご参考として計算過程だけご覧頂ければと思います。

なお、先ほどの400億円という借入金、結果的に500億円のゼロクーポンのワラント債に振り替わっております。

次頁でそのご説明を申し上げます。



500億円の資金調達の内容は、円貨建の転換社債型新株予約権付社債です。つまり、新株予約権付社債ですが、オプションが行使されて株になった時点で元になる債券も消えていくので転換社債型という意味です。

何をどういってもいわゆる「MSCB」と勘違いされてしまうのですが、良くご覧きますとこの債券は、変化する価額が2段階になっているところに特徴があります。

1つは転換価額が動きます。

転換価額は最初の1年間は5,100円、1年ごとに株価が上がっていくと上がった状態にリセットされます。下限である基準価額3,400円を下回った場合は、この基準価額にリセットされます。上限はなく、下限は基準価額3,400円を下回らないように毎年リセットされます。つまり上方修正付きの債券なのです。MSCBは下方修正付きの債券であるので本質が全く異なります。

もう1つは転換価額の下限である基準価額が動きます。

これは、特約として1年経ったら1回だけ下限である基準価額をリセットする権利がスクウェア・エニックスに与えられているものです。行使した場合に基準価額を変更するとそこが転換価額の下限になりますので基準価額を上げてリセットするとそこを下限として転換価額が動きます。この基準価額の上限は株価が10万円でも100万円でも青天井にリセットできるのですが、下限は1,700円までしかリセット出来ません。

もう1度ご説明申し上げますと、値段が2つ動きます。

転換価額と 転換価額の下限となる基準価額が動きます。

転換価額の動き方は現状の3,400円を基準として上にはしか動きません。特約発動時には下限である基準価額は上にも下にも両方に動くのですが、その際の上限は青天井で、下限は1,700円までしか基準価額は動かないことになっております。

私としては、株価は今より上がるのではないかと考えており、一旦ゼロクーポンの債券に替えておいて、するのであればその株価が上がったタイミングで増資をしたい。その増資も望ましくないのであれば、期限前償還をすれば良いという仕立てになっております。

このように、プレスリリースには、下限部分のみを記載するよう東証から指導をうけたことなどもあって言われているような、1,700円で株に転換されてしまって20数パーセントのダイリューションが起こるといった話では全くありません。

これに関しては、決算発表会でする説明ではないのですが、非常に誤解があり、最近で最も我々の株価にインパクトを与えた事象であったため、敢えて今回ご説明申し上げます。

2006年3月期 中間決算実績 (連結事業別セグメント)

セグメント	売上高	営業利益	営業損失	営業利益率	営業損失率	営業利益対売上比	営業損失対売上比
ゲーム事業	8,887	8,888	3,719	4.47%	4.20%	4.20%	37.26%
出版事業	8,848	4,287	3,893	2.89%	3.38%	2.89%	3.38%
その他事業	2,842	2,817	718	0.99%	2.53%	0.99%	2.53%
合計	20,577	15,992	8,330	7.77%	4.05%	7.77%	4.05%

セグメント	売上高	営業利益	営業損失	営業利益率	営業損失率	営業利益対売上比	営業損失対売上比
ゲーム事業	9,299	9,294	3,917	4.17%	4.21%	4.17%	4.21%
出版事業	8,848	4,211	3,893	2.89%	3.38%	2.89%	3.38%
その他事業	1,344	1,302	535	1.76%	3.91%	1.76%	3.91%
合計	19,491	14,807	8,345	7.60%	4.27%	7.60%	4.27%

セグメント	売上高	営業利益	営業損失	営業利益率	営業損失率	営業利益対売上比	営業損失対売上比
ゲーム事業	9,000	2,798	342	3.11%	3.80%	3.11%	3.80%
出版事業	2,892	2,748	862	0.95%	2.98%	0.95%	2.98%
その他事業	2,842	2,817	718	0.99%	2.53%	0.99%	2.53%
合計	14,734	8,363	1,922	5.68%	13.03%	5.68%	13.03%

本題に戻りまして次にセグメント実績です。
 基本的に通期で成長していくことを考えており、上期比較は、あまり意味が無いのですが、トレンドについてご説明申し上げます。

ゲーム事業は、営業利益段階で赤字になっております。プラットフォームの世代交代期ということもあり、価額の下落圧力もかかりますし、販売本数ベースにも影響が出てきており、マーケットが非常に厳しくなってきました。また、ゲーム側から見て他の代替サービスが多く出てきており、時間を楽しく使うということでは携帯電話向け、PC向けなどいろんなコンテンツが出てきております。

結果、赤字という状況になっております。
 下期は、「キングダムハーツ」、「ファイナルファンタジーXII」など非常に大きなタイトルが発売されますので、おそらく増益基調は確保出来ると思っておりますが、上期は赤字という状況でございます。

オンラインゲーム事業の「ファイナルファンタジーXI」の勢いはあまり変わっておりませんが、今後、XBOX360向けに提供する予定があり、ここで会員数が増えてくる期待があります。

なお、ユーザー数、課金ベースは変わっていないのですが、前年度上期は「ファイナルファンタジーXI」の追加ディスクの発売がございました。この分が前年度上期との比較では売上、営業利益ともに減少しておりますが、これは、発売のタイミングの問題でございます。

モバイル・コンテンツ事業は、成長はしているのですが、先行投資期間が続いており、なかなか海外がスムーズに立ち上がってこないという現状です。今回、タイトーと海外展開することにより効果が出てくると思うのですが、現状は、この程度です。

また、先ほどご説明した課金処理の変更も厳しく関係しております。

出版事業も前年度上期との比較では売上高が51億57百万円から44億71百万円になっております。減少の3分の2位の影響は攻略本で大型タイトルの残像で稼げた前年度上期との差になっております。

その他に「鋼の錬金術師」は、今年度上期も良く出ておりましたが、前年度上期は絶好調でしたのでその部分の影響が若干あります。

その他事業は、ほとんどがコンピュータグラフィックスを使った映像コンテンツ「ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン」の貢献によるものです。DVDとUMDで発売しており、上期段階で約70万本を出荷し、収益貢献しております。

ゲーム事業が中間期段階で赤字ということで予想以上に厳しい状態になっておりますが、事業分野の分散、安定化がある程度は達成できているところから、ほぼ予算どおりの数字で着地しているというのが今中間期でございます。

次に海外売上高です。

2006年3月期 中間決算実績 (連結海外売上高)

販売地域	2005年2月期		2006年1月期		増減
	金額	割合	金額	割合	
日本	16,895	89%	21,493	79%	4,598
北米	5,925	24%	3,447	13%	△2,483
欧州 (PAL)	845	4%	373	1%	△472
アジア等	428	3%	1,758	6%	1,331
合計	24,396	100%	27,091	100%	2,696

北米で「ドラゴンクエストVIII」と「キングダムハーツII」を下期計画に見込んでいることから、このバランスは通期だとかなり変わります。中間期では8割弱が日本になっておりますが、これが海外にシフトすることになります。

また、来年度は、大型タイトルが海外で発売されますので海外の比重が大きくなる年になると思います。

SQUARE ENIX

2006年3月期 中間決算実績 (ゲームソフト販売本数)

ソフト名	販売日	プラットフォーム	販売本数	売上高(百万円)	利益(百万円)
ザ・サバイバル・ゲーム (PS2)	2005年10月	PS2	18万	1,800	1,000
ザ・サバイバル・ゲーム (Xbox)	2005年10月	Xbox	10万	1,000	500
ザ・サバイバル・ゲーム (Wii)	2005年10月	Wii	15万	1,500	800
ザ・サバイバル・ゲーム (PSP)	2005年10月	PSP	5万	500	250
ザ・サバイバル・ゲーム (合計)			48万	4,800	2,550
ザ・サバイバル・ゲーム (海外)			30万	3,000	1,500
ザ・サバイバル・ゲーム (国内)			18万	1,800	1,050
ザ・サバイバル・ゲーム (合計)			48万	4,800	2,550
ザ・サバイバル・ゲーム (海外)			30万	3,000	1,500
ザ・サバイバル・ゲーム (国内)			18万	1,800	1,050
ザ・サバイバル・ゲーム (合計)			48万	4,800	2,550

13

次に販売本数です。
単価が大分違ってきていますのであくまでご参考です。

SQUARE ENIX

2006年3月期 中間決算実績 (単体)

	2006年3月期(累計)	2005年3月期(累計)	2004年3月期(累計)
売上高(百万円)	1,814,484	1,655,278	1,512,281
営業利益(百万円)	211,284	198,458	174,275
営業利益率	11.7%	11.9%	11.5%
経常利益(百万円)	180,188	169,073	152,823
経常利益率	9.9%	10.2%	10.1%
純利益(百万円)	136,948	128,147	117,274
純利益率	7.5%	7.7%	7.7%
営業活動による現金及び現金同等物の増減(百万円)	68,487	49,848	15,619
営業活動による現金及び現金同等物の増加率	4.3%	3.3%	1.0%
投資活動による現金及び現金同等物の増減(百万円)	(1,000)	(1,000)	(1,000)
投資活動による現金及び現金同等物の減少率	(0.1%)	(0.1%)	(0.1%)

14

最後に単体です。
こちらは、ほとんど連結のご説明と変わりません。

第3部 事業計画

15

最後にスクウェア・エニックス、タイトーグループの考え方についてご説明いたします。

2006年3月期 通期事業計画～連結

(単位:百万円)

項目	2005年3月期		2006年3月期		対前年度	対前年比
	実績	増減	計画	増減		
売上高	71,864	100%	75,000	100%	6,136	8%
経常営業利益	27,674	38%	33,000	44%	5,326	19%
営業利益	26,381	37%	31,500	42%	5,119	19%
当期中間利益	14,822	21%	17,500	23%	2,678	18%
経常営業利益	27,674	-	33,000	-	5,326	19%
営業利益	26,381	-	31,500	-	5,119	19%

経常営業利益は、2005年3月期実績を100%として、2006年3月期計画を100%とした増減率を算出しております。
経常営業利益は、100%以内の増減率を100%未満と表示しております。
経常営業利益は、100%以上の増減率を100%以上と表示しております。

2006年3月期 内訳

項目	2006年3月期	2005年3月期	増減	対前年比
売上高	75,000	71,864	3,136	4%
営業利益	31,500	26,381	5,119	19%
営業利益率	42%	37%	5%	14%

2006年3月期の通期計画です。

上期についてはスクウェア・エニックスのみ、下期については、スクウェア・エニックス、タイトーの合算、その上下の合計が通期というイレギュラーなものになります。このため、通期としての前年度比較はあまり意味がありません。

下段にスクウェア・エニックス分、タイトー分を表記しております。連結消去は、タイトーにかかる連結調整勘定償却でございます。約153億円の連結調整勘定があり、償却期間は20年です。ちなみに今期は、償却費は下期のみの計上となります。

2006年3月期 事業計画～連結

スクウェア・エニックス 事業別セグメント

(単位:百万円)

項目	ゲーム事業		サービス事業		その他事業		連結
	売上高	営業利益	売上高	営業利益	売上高	営業利益	
売上高	46,750	16,800	8,000	2,500	20,250	3,700	75,000
営業利益	11,300	3,800	1,000	300	11,500	3,400	27,000
営業利益率	24%	23%	13%	12%	57%	92%	36%

次にスクウェア・エニックスのセグメント別の通期計画です。

売上、利益ともかなり下期に偏っております。

2006年3月期 事業計画～連結

タイトー 事業別セグメント

(単位:百万円)

項目	ゲーム事業		サービス事業		その他事業		連結
	売上高	営業利益	売上高	営業利益	売上高	営業利益	
売上高	28,000	17,000	1,500	500	1,500	40,000	
営業利益	18,300	10,300	300	100	1,400	20,000	
営業利益率	65%	60%	20%	20%	93%	50%	

次にタイトーのセグメント別の下期計画です。

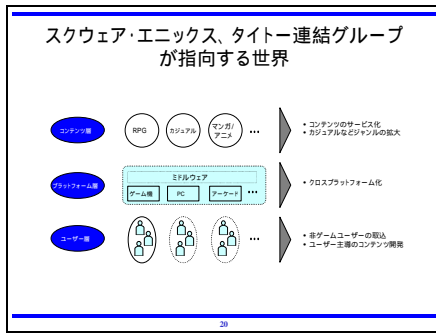
前期が単体、今期が連結ですので完全な比較対照にはなっていませんが、ご参考として前年度の単体通期実績を表記しております。

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	合計
2006年3月期 計画	800万本	200万本	10万本	5万本	1,015万本
2005年3月期 実績	620万本	270万本	90万本	7万本	1,025万本
増減率	29%	-26%	11%	-28%	-1%
計画対実績	170万本	14万本	△42万本	△2万本	140万本

2006年1月期計画 日本の販売本数の内訳…スクウェア・エニックス 740万本、タイトー 60万本

次に、ご参考として販売本数計画をご覧ください。



現状、タイトーとスクウェア・エニックスの今後の事業計画を、各事業毎に詰めております。確定したのから順次お知らせしていきます。

ここでは、グループの考え方につきまして一度整理しておこうと思います。

産業構造が変わるという話は今までも申し上げておりますが、ユビキタス・ネットワーク時代になったときには端末や通信環境その他にユーザーが依存しなくなってきたというものが非常に大きな変化になるということです。

だとしたらユーザーさんはいわゆる IP (コンテンツ) に依存してくれるのではないかと思います。ネットワーク社会ではユーザーさん自身も供給側の立場になり代わってしまうため、IP をもってしても捕まえきれず、収益化しきれないという現象が生まれます。

結果、文字通りユーザーの方々をダイレクトに掴むということに事業の中味を変えていかなくてはなりません。コンテンツ産業がサービス産業かといったらサービス産業にシフトしていかなければいけないということになります。

ではどうするか。

ユーザーは、自ら作り上げていったコミュニティに対する帰属意識が最も高いはずですから、このユーザー間のコミュニティをどうサポートするかということで事業の骨格を組み立てていこうと考えております。

今申し上げた事を事業拡大手順の観点からいうと、以下の3層に分けて考えております。

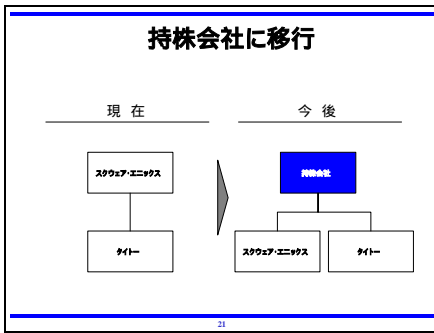
1つ目は、コンテンツ層。「ドラゴンクエスト」、「ファイナルファンタジー」といった RPG、あるいは今までゲームをしたことがない層に向けてのカジュアルゲーム、漫画やアニメ、「ファイナルファンタジー VII アドベントチルドレン」のような映像コンテンツ、さらにはモバイル・コンテンツ。現状でもこれだけありますが、さらに拡充していきます。

2つ目は、プラットフォーム層。プラットフォームやキャリアによって環境を選ぶという煩雑さをいかにユーザーから取ってあげるか。これがポイントになります。ひとつの手法としてクロスプラットフォームといったものもできますので、ミドルウェアのエンジンの開発も必要となります。

様々な基礎技術を持っている仲間を増やしていくという方向が、ここに出てきます。

3つ目は、ユーザー層。最終的にはユーザー間のコミュニティをサポートすることによって、そのコミュニティの帰属意識を上手く使って収益化しようと考えておりますので、現状出来ているコミュニティに対しても、サービスを付加することによって収益化していくことも指向していきます。

このように全体の戦略としてコンテンツ層、プラットフォーム層、ユーザー層の3つで拡大して行きますので、ゲーム会社でない会社が提携先になるとか、ゲームと関係ない会社が関係会社になることが起きると思うのですが、大きな脈絡ではこのように考えておりますので驚かないで下さい。



持株会社化に対しては、これまでも触れてきましたが、株主総会決議事項になりますので、現状まだ何も申し上げられません。

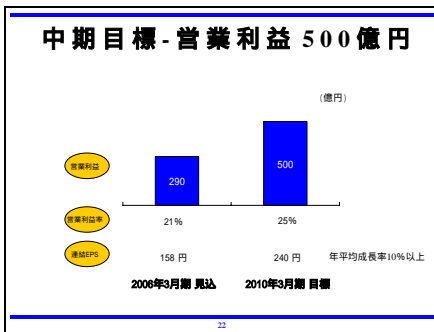
持株会社としてグループ管理するようになって、スクウェア・エニックスとタイトーは一緒にしません。

また、両社の同一事業を統合していくということも、単純な話ではありません。

これは、現状の事業セグメント自体3年後に変化すると考えており、今のセグメントに当てはめて統合していくのが合理的でないと考えているためです。

スクウェア・エニックスの合併を発表したときも、このセグメントは4年しか持ちませんと申し上げましたが、その4年目が来年になります。2006 - 7年位から新しい事業の切り方によって変えていきますので、現段階で似ているからくっつけた方が効率的という短絡的なことはやるつもりはありません。

新しい事業セグメントの切り方を整理しながら、持株会社の下で機動的な事業再編が出来るよう慎重な議論が必要ですので現在、検討している段階です。



目標値としましては、今期計画で290億円の営業利益を2010年3月期に500億円まで持っていきたくております。

新しい仲間が加わることもあるかもしれませんが、営業利益率は、20%以上を目指して行きたいと考えております。

連結EPSに関しましても今期計画の158円から240円と毎年10%以上の成長を考えております。

まずは、営業利益500億円を2010年3月期からいかに前倒すかというのが我々の課題であります。

営業利益率 20%以上
 連結EPS成長率 10%以上

を経営目標として掲げていきたいと考えております。

2006年3月期 中間決算説明会

SQUARE ENIX. TAITO

2005年11月18日

23

以上、スクウェア・エニックス側の決算説明とグループの考え方をお知らせいたしました。