

一DS向けの「KINGDOM HEARTS 358/2 Days」も貢献をしております。

なお、今後は Eidos ブランドのタイトルについては、日本での販売を前提に考えていきたいと思っておりますので、将来にわたる貢献が期待出来ると考えております。

アミューズメント事業は、依然として非常に厳しい環境でございます。営業利益進捗率が35%で、通期でも計画値を少し割るくらいになるかと思っております。

出版事業は非常に好調で、通期計画に対して既に93%の進捗率になっております。出版事業は、定期刊行物を出版し、作品のアニメ化によってお客様を拡げ、アニメ化の効果によるコミックス販売の伸長によって回収するというモデルで継続して成功しております。ただ、全てのアニメ化が成功する前提を組むのは非常識ですので、期初には3割～5割の成功を見込み計画値を開示しているのですが、今のところ8割以上が成功を収めており、非常に好調です。第2四半期は、このアニメ化効果によるコミックスの伸長に加え、大型タイトルの攻略本の売上、利益も貢献し、良好な結果となっております。

モバイル・コンテンツ事業は計画通りで、通期計画のほぼ半分を達成しています。残念ながら上期においても、海外からの寄与はございません。依然としてほとんどが日本のみの売上となっている点が課題ではあります。

ライセンス・プロパティ事業は第1四半期に発売しました Blu-ray Disc の映像コンテンツ「FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN COMPLETE」が好調に寄与しており、そのまま利益の上積みとなりまして、既に年間の営業利益計画を超過しております。

全社・消去は、一定の効率化努力により、見込みよりは低い水準で運営出来ている状況です。

2010年3月期 上期 販売本数実績

地域	2009年度						2010年3月期	2009年3月期
	2009.1	2009.2	2009.3	2009.4	2009.5	2009.6		
日本	493	630	786	721	752	519	1,300	557
北米	585	376	351	615	379	396	600	347
欧州	274	92	82	350	302	238	700	302
アジア他	10	7	4	7	8	8		1
計	1,362	1,105	1,223	1,693	1,441	1,161	2,600	1,207

■「ドラゴンクエストIX」400万本(日本)
 ■「FINAL FANTASY XIII」1,500万本(全:1,543万本 米:1,062万本)
 ■「KINGDOM HEARTS III」125万本(全:183万本 米:89万本)
 ■「FINAL FANTASY」7万本(全:100万本 米:40万本)
 ■「FINAL FANTASY」80万本(全:85万本 米:85万本)

このスライドは、ゲーム事業の地域別販売本数です。2004年3月期のスクウェア・エニックスの発足以来の通期の販売本数を並べております。

2010年3月期の計画は、基幹タイトルである「ドラゴンクエスト IX」が発売されたことに加え、Eidos の買収により、欧米での販売本数がかなり伸びております。これまでは、世界累計で1,500万本程度が実力でしたが、2010年3月期は、2,600万本という通期計画になっております。なお、上期の販売実績は1,207万本になりました。

現状のマーケットは、価格の下落圧力等、非常に厳しい外部環境ですが、まずは、本数自体が伸びないともななりません。このため、Eidos 買収前と現時点での比較では、体力的には安定してきたと考えております。

10-12月期の主な発売予定ラインナップ(現時点)

タイトル名	地域	プラットフォーム	発売予定時期
ファイナルファンタジー クリスタルベアラー	日・米	Wii	11月12日(日)、12月26日(米)
アサシン クリード II	日	PS3/X360	12月3日
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	日	PS3/X360	12月10日
ファイナルファンタジー XIII	日	PS3	12月17日
KINGDOM HEARTS 358/2 Days	欧	DS	10月9日
勇者斗恶龙 最終ファンタジー 外伝	日	DS	10月29日
ドラゴンクエストIX 黄昏の魔晄	日	PSP	11月1日

このスライドは、10-12月期の主な発売予定ラインナップです。「ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー」が日米で発売されます。それから「ファイナルファンタジー XIII」の日本版の発売が12月17日に決定しております。

また、昨年よりお伝えしておりましたが、国内の販売能力を活用し、海外 大手パブリッシャーのタイトルの販売を行っており、当年度から大型タイトルがリリース出来るようになっております。ユービーアイソフト社の「アサシン クリード II」、アクティビジョン・ブリザード社の「コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア 2」を12月に発売する予定です。これらのタイトルは、非常にクオリテ

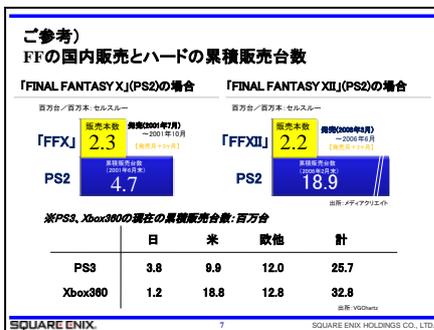
ィの高いゲームです。これにより、日本のコアなゲームユーザーをもう一度呼び覚ますということも考えておりますので、かなり力を入れて売っていくつもりです。

以上の4タイトルが10-12月期に発売予定の据置型での代表的なタイトルです。

次に携帯型では、日米で第2四半期までに発売した「KINGDOM HEARTS 358/2 Days」が、10月に欧州で発売になります。日本では、「光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝」、 「ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサル チューニング」を発売予定です。

他にもタイトルはございますが、こういったタイトルが基本的なラインナップになってきます。

なお、1-3月期のラインナップは、現在、調整中であり、確定的なことは申し上げられません。主として欧米でのリリース調整を行っております。まだかなり変更する可能性がございますが、通期の利益計画はおそらく達成出来ると考えております。



「ファイナルファンタジー XIII」(FFXIII)は、欧米はPS3とXbox 360の双方で発売するのですが、日本はPS3のみのため、販売台数が少なくて今までのように売れないのではないかとご指摘を頂くことがあります。過去のトラックレコードをみますと2002年に「ファイナルファンタジー X」(FFX)を販売した段階でのPS2の累積販売台数は470万台で、FFXは発売後約3ヶ月間で230万本を販売しております。それから2006年に同じくPS2向けに販売した「ファイナルファンタジー XII」(FFXII)を販売した段階でのPS2の累積販売台数は1,890万台でした。ただ、2004年にPS2の薄型が発売され、価格もこの間に相当下がっており、こ

の累積販売台数 1,890 万台には、私も含め、2 台目 3 台目の方がある程度いらっしゃる、いわゆるユニークユーザーではないというような見方もしくはないのではないかと考えています。

なお、現段階で日本の PS3 の累積販売台数は 380 万台と言われております。FFX を販売した時の PS2 の累積販売台数よりも若干少ないくらいです。

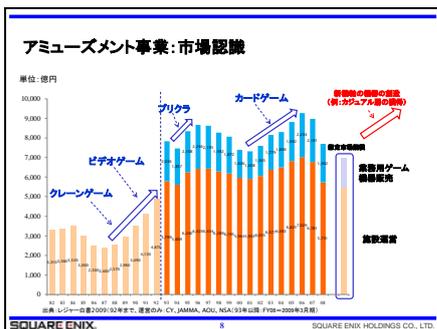
PS3 はこのところ販売台数が伸びておりますので、12 月の FFXIII の発売までにどれだけ伸びてくれるか期待をしております。更に 12 月の発売に際しては同梱版等の企画も行っていく予定であります。

なお、PS3 と Xbox360 で発売する欧米については、既に肥沃な土地になっており、PS3 と Xbox360 との合計は 2,000~3,000 万台になっております。

この間ハードの大幅値下げはまだ 1 回しか行われておりませんので、ほぼユニークユーザーとみてもいいのではないかと考えております。

あくまでもご参考ですが、これが現状です。

PS2 発売当初も FFX は難しいのではないかとご指摘を受けましたが頑張りました。今回も似たような状況ですが、今のところの受注も決して悪い状況ではないとお伝えしておきたいと思っております。



アミューズメント事業は、シクリカルに動いているという認識を持っております。大体、5 年で上下を繰り返し、1 サイクル 10 年くらいで過去は動いています。この図は、オレンジが施設運営収入、青色が業務用ゲーム機器販売の市場規模です。

大体、施設運営の売上に占める業務用ゲーム機器購入の割合が 30%を超えてくると危険水域になります。そこから市場規模が下がっていき、20%台前半で底を打つという循環的な動きをしております。

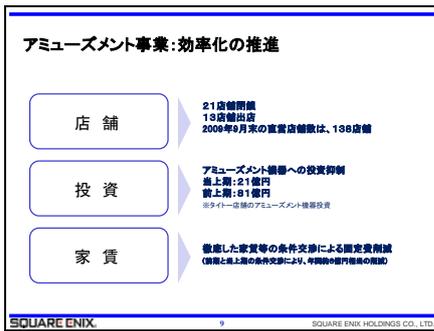
ただ、放っておいて市場が上向くわけではなく、必ず新たにゲームセンターにお客様を引きこむようなイノベーションが起こってきたというのがこの業界です。

80年代中盤の伸びには、ビデオゲームが貢献しました。この時は家庭用ゲーム機が出始めて、ゲームセンターが壊滅と言われていた時です。蓋を開けてみますと全く反対の結果が出まして、家庭用・業務用双方に展開することで両方のお客様が増加し、双方のマーケットが拡大したのがこの時です。

それからクレンゲームがゲームとして認知されるようになったのもこの頃で、いわゆるゲーマーの人口が凄く増えた時期です。

また、90年代前半に踊り場に差しかかった時に切り返したのが、プリクラです。女子中高生という、今までゲームセンターとは縁のなかった層を引き込み、市場を維持しました。2000年に入り、サテライト型カードゲーム、キッズカードゲームで、コアなユーザーの客単価が上がったことに加え、ショッピングモールでの展開を開始し、子供やファミリー層が、増えてきたことでマーケットがまた拡大しました。この間の過剰投資がたたり、2007年くらいからまた、下降に向かってきております。

我々は、今後1年から1年半は、市場が縮小し、相当の淘汰があると思っております。しかしながら、次にどういったお客様をゲームセンターに引き込むかを真摯に捉えることによって、十分に切り返しが出来ると考えております。



以上のような環境認識を踏まえ、アミューズメント事業は、効率化の推進を依然として継続しております。

店舗は、スクラップ&ビルドを行っております。自社店舗21店舗を閉鎖しているのに対し、13店舗出店しております。閉鎖はまだ続くと思いますが、優良な店舗があれば、出店していくことも併せて行っております。また、以前よりお話しておりますが、自社店舗だけではなく、フランチャイズ、レンタル店の展開で、実質的にタイトーの看板を背負っていく店舗を増やしていくことも行っております。

投資は、売上に占める機械投資が30%以上という異常事態になっておりますので、ブレーキを踏まざるを得ない状況です。これは、当社のメーカー部門にとっては、逆に厳しい話なのですが、投資抑制を行っております。

地道な家賃交渉は、継続して行っております。

かなり交渉した上で決裂した店舗は閉鎖せざるを得ない場合もあります。

前期と当上期での家賃の削減額を年額換算しますと6億円くらい削減が出来ている状況で、今後も継続して行っていきます。

次のイノベーションを起こすための準備を行うのはもちろんですが、まだ1年から1年半くらいは環境が非常に厳しいと思っておりますので、環境が回復するまでに淘汰される側にならないために、ひたすら効率化を追求することが必要だと考えております。

モバイル・コンテンツ事業、出版事業、ライセンス・プロパティ事業は、先ほども申し上げた通り、非常に順調でございますので、特段追加で申し上げるようなトピックスはございません。



当年度の利益計画が堅実な推移をしているとの認識から、組織を筋肉質にすることを目的に人員についての手当をしております。

2009年3月末現在では、Eidosがグループ内になかったのですが、2009年3月末のスクウェア・エニックスグループと統合前のEidosグループを合計した正社員、契約社員の合計数は3,805名になっております。

スクウェア・エニックスの日本、Eidosの欧米、タイトー、それぞれにおいて同等程度の人員調整を行い、結果としてグループ全体で10%~15%の減員を見込んでおります。

新人採用、中途採用も継続して行っておりますので、増員を考慮した上での10%~15%の減員になりますから、かなりのメンバー入れ替えになります。

なお、早期退職にかかる割増退職金の引当の対象は、国内で且つ正社員に限定されますので、ここから人員数の逆算は出来ません。

恐縮でございますが、地域や職種毎に何人ということは、申し上げられないということをご了承頂きたいと思っております。

グループ全体として、組織の活性化を目的に10%~15%の減員になる見込みです。

ご参考) 2010年3月期 連結事業計画

通期連結事業計画 (単位: 百万円)

	2009年3月期		2010年3月期		対前年増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	135,693	100%	150,000	100%	44,307
営業利益	12,277	9%	25,000	14%	12,723
経常利益	11,261	8%	25,000	14%	13,739
当座純利益	6,333	5%	10,000	7%	3,667
減価償却費	6,978	-	11,000	-	4,022
設備投資額	13,131	-	15,500	-	A 2,369

(ご参考) 第2四半期 連結事業計画 実績 (単位: 百万円)

	2009年3月期		2010年3月期		対前年増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	67,874	100%	90,961	100%	22,587
営業利益	9,396	14%	13,091	14%	3,695
経常利益	9,704	14%	12,181	13%	2,477
当座純利益	6,054	9%	7,493	8%	A 3,371

こちらは、当年度計画です。

なお、前期末からの B/S の増減要因は、第 1 四半期の決算説明会でご説明した Eidos のグループ化に伴う増減が主要因です。このため、個別の説明は割愛とさせていただきます。

二重丸 連結損益計算書 (単位: 百万円)

項目	2009年3月期	2010年3月期
売上高	135,693	150,000
売上総利益	10,000	10,000
営業利益	12,277	25,000
経常利益	11,261	25,000
当座純利益	6,333	10,000
減価償却費	6,978	11,000
設備投資額	13,131	15,500

期初に立てた計画通り順調に推移しており、通期もほぼ予定通りの着地を狙えるのではないかと考えております。また、今の好調なタイミングで、組織活性化に着手すべきという判断から、10~15%の減員が、当年度末で見込まれるというご報告でございます。

ご参考) 2010年3月期連結計画: 事業セグメント別

2009年3月期 連結損益 (単位: 億円)

セグメント	売上高	営業利益	経常利益	当座純利益
ゲーム事業	930	250	250	250
アニメ・マンガ事業	600	32	32	32
出版事業	120	25	25	25
サービス事業	110	45	45	45
消販又は売却	40	8	8	8
その他	-	-	-	-
合計	1,800	350	350	350

2010年3月期 連結計画 (単位: 億円)

セグメント	売上高	営業利益	経常利益	当座純利益
ゲーム事業	489	67	67	67
アニメ・マンガ事業	595	27	27	27
出版事業	130	35	35	35
サービス事業	110	42	42	42
消販又は売却	35	6	6	6
その他	40	8	8	8
合計	1,501	185	185	185

以上が上期についてのご説明になります。

2010年3月期
第2四半期 決算説明会
SQUARE ENIX.
 2009年11月5日