
2006年3月期 中間決算説明会

SQUARE ENIX®  **Taito®**

2005年11月18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。

第1部 2006年3月期 中間決算説明



2006年3月期 中間決算実績(連結)

(単位:百万円)

		2005年9月30日現在							
			構成比						
流	動	資	産	26,776	39%				
固	定	資	産	42,105	61%				
資		産		合	計	68,882	100%		
	流	動	負	債	15,298	22%			
	固	定	負	債	3,214	5%			
負		債		合	計	18,512	27%		
少		数		株	主	持	分	33	0%
資		本		合	計	50,336	73%		
負		債		、少数株主持分及び資本合計		68,882	100%		
従		業		員		数	(人)	1,192	-

(単位:百万円)

		2005年4月-2005年9月							
			構成比						
売	上	高	41,486	100%					
営	業	利	益	905	2%				
経	常	利	益	779	2%				
中		間		純	利	益	(△は損失)	△ 3,383	-8%
減	価	償	却	費	4,572	-			
設	備	投	資	額	6,426	-			

(注) 従業員数=正社員

2006年3月期 中間決算実績期 事業別セグメント実績(連結事業別セグメント)

(単位:百万円)

	オペレーション ・レンタル事業	製品・商品 販売事業	コンテンツ サービス事業	その他 事業	計	消去又は全社	連結				
売	上	高	23,430	13,074	4,117	877	41,501	△14	41,486		
営	業	費	用	22,638	13,160	2,894	687	39,380	1,200	40,580	
営	業	利	益	792	△85	1,223	190	2,120	△1,214	905	
営	業	利	益	率	3.4%	△0.7%	29.7%	21.7%	5.1%	-	2.2%

2006年3月期 中間決算実績 (単体事業別セグメント)

(単位:百万円)

	2005年3月期 中間期			2006年3月期 中間期		
	売上高	営業利益	営業利益率	売上高	営業利益	営業利益率
ゲーム施設収入	21,181	2,235	10.6%	21,067	1,025	4.9%
業務用カラオケ機器レンタル	2,092	274	13.1%	2,078	64	3.1%
業務用ゲーム機器販売	10,520	1,251	11.9%	7,839	493	6.3%
業務用カラオケ機器販売	1,037	61	5.9%	1,096	27	2.5%
家庭用ゲームソフト販売	2,687	342	12.8%	2,596	347	13.4%
その他製商品販売	573	168	29.3%	1,461	204	14.0%
コンテンツサービス収入	4,598	1,526	33.2%	4,114	1,220	29.7%
その他の売上高	639	69	10.9%	823	194	23.7%
配賦不能費用		1,472			1,218	
合計	43,331	2,764	6.4%	41,079	1,072	2.6%

中間業績の主なポイント

ゲーム施設収入

既存店売上の前年比 : 93%
 全店入場者数の前年比 : 106%
 全店客単価の前年比 : 96%
 出店数 : 12店舗
 退店数 : 13店舗

全て直営店データ

業務用ゲーム機器

[主要製品]

バトルギア4 : 860台
 カプリチオG-One HG : 400台

[パチスロOEM生産実績]

売上高:約9千万円
 (前年同期比 約29億円減)

コンテンツサービス

[売上構成]

携帯電話向けコンテンツ : 約34億円
 (内、海外向け : 約3億円)
 家庭用通信カラオケ : 約7億円

2006年3月期 中間決算実績 (単体)

(単位:百万円)

	2004年9月30日現在		2005年3月31日現在		2005年9月30日現在	
		構成比		構成比		構成比
流動資産	33,140	45%	29,047	41%	27,004	39%
固定資産	41,321	55%	42,639	59%	42,018	61%
資産合計	74,461	100%	71,686	100%	69,022	100%
流動負債	16,689	22%	14,525	20%	15,242	22%
固定負債	3,225	4%	3,057	4%	3,214	5%
負債合計	19,915	27%	17,582	25%	18,456	27%
資本合計	54,546	73%	54,103	75%	50,565	73%
負債及び資本合計	74,461	100%	71,686	100%	69,022	100%
従業員数(人)	1,140	-	1,128	-	1,143	-

(注) 従業員数=正社員

(単位:百万円)

	2004年4月-2004年9月		2004年10月-2005年3月		2005年4月-2005年9月	
		構成比		構成比		構成比
売上高	43,331	100%	41,229	100%	41,079	100%
営業利益	2,764	6%	143	0%	1,072	3%
経常利益	2,742	6%	133	0%	1,030	3%
当期純利益	1,692	4%	26	0%	△ 3,134	-8%
減価償却費	3,771	-	5,096	-	4,440	-
設備投資額	5,850	-	6,253	-	6,370	-

第2部 2006年3月期 中間決算説明

SQUARE ENIX®
株式会社スクウェア・エニックス

2006年3月期 中間決算実績(連結)

SQUARE ENIX®

(単位:百万円)

	2004年9月30日現在		2005年3月31日現在		2005年9月30日現在	
		構成比		構成比		構成比
流動資産	87,696	79%	110,053	84%	100,945	57%
固定資産	23,571	21%	21,641	16%	77,030	43%
資産合計	111,267	100%	131,695	100%	177,976	100%
流動負債	11,407	10%	20,790	16%	63,739	36%
固定負債	1,201	1%	1,313	1%	3,578	2%
負債合計	12,609	11%	22,103	17%	67,318	38%
少数株主持分	591	1%	658	0%	4,211	2%
資本合計	98,067	88%	108,933	83%	106,446	60%
負債、少数株主持分及び資本合計	111,267	100%	131,695	100%	177,976	100%
従業員数(人)	1,501	-	1,662	-	2,952	-

B/Sは、05年9月30日より㈱タイトーが連結対象となっております。

従業員数の内訳は、スクウェア・エニックス 1,760人 タイトー 1,192人 です。

(単位:百万円)

	2004年4月-2004年9月		2004年10月-2005年3月		2005年4月-2005年9月	
		構成比		構成比		構成比
売上高	24,395	100%	49,469	100%	27,091	100%
営業利益	5,952	24%	20,486	41%	2,484	9%
経常利益	6,133	25%	19,768	40%	2,730	10%
当期純利益	3,133	13%	11,799	24%	2,202	8%
減価償却費	1,484	-	1,566	-	1,484	-
設備投資額	733	-	790	-	561	-

P/Lは、下期より㈱タイトーが連結対象となります。

減価償却費、設備投資額には、㈱タイトー及び同社連結子会社の減価償却費、設備投資額を含んでおりません。

減価償却費には、UIEVOLUTIONの連結調整勘定償却を含みます。

2006年3月期 中間決算実績(連結)

中間期 (株)タイトー B/S連結の流れ

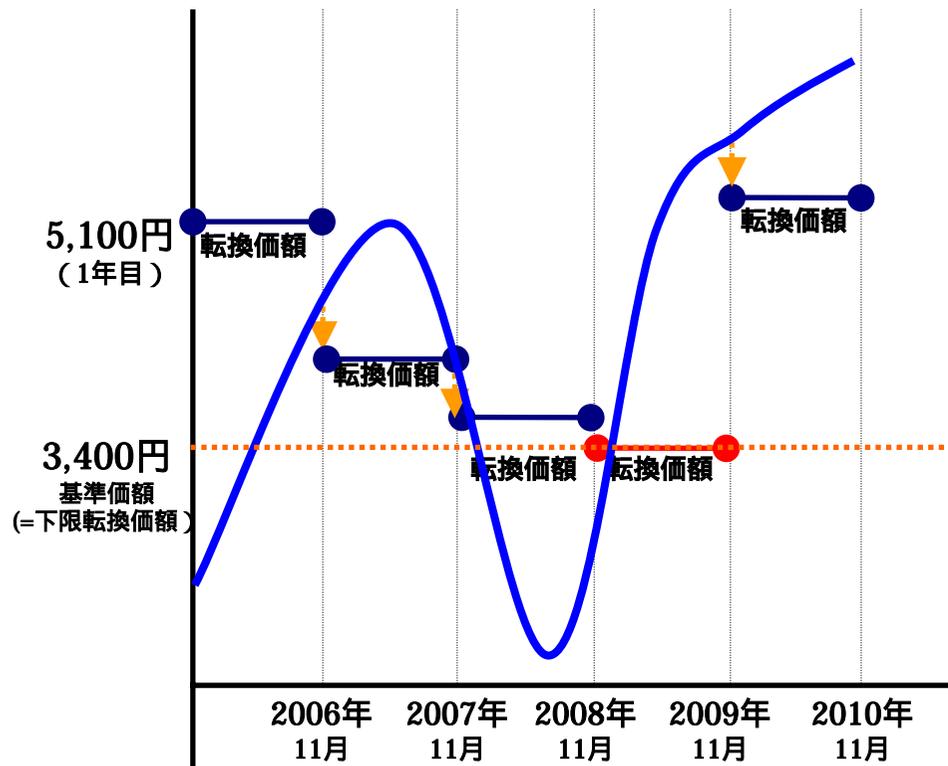
SQEX連結(タイトー前)			タイトー(連結)			連結消去			連結	
総資産 157,218	総負債 49,806	+	総資産 68,882	総負債 18,512	+	関係会社株式 63,074	評価差額 1,000	=	総資産 177,976	総負債 67,318
	少数株主持分 966			少数株主持分 33		連結調整勘定 15,293	少数株主持分 3,212			少数株主持分 4,211
	株主資本 106,446			株主資本 50,336		繰延税金 342	株主資本 50,336			株主資本 106,446
<u>157,218</u>	<u>157,218</u>		<u>68,882</u>	<u>68,882</u>		<u>48,124</u>	<u>48,124</u>		<u>177,976</u>	<u>177,976</u>

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のみ当中間期に連結されております

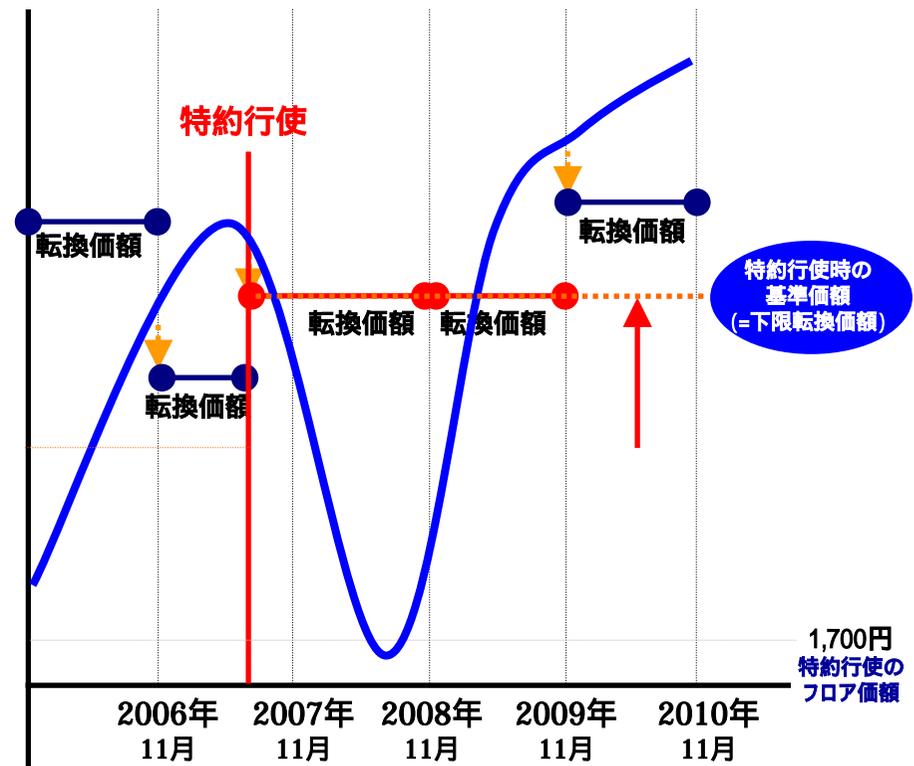
500億円(ゼロクーポンWRT債)の資金調達

2010年満期円貨建転換社債型新株予約権付社債

(1) 通常時



(2) 特約行使時(基準価額の変更時)



株価 時価 × 94%

2006年3月期 中間決算実績（連結事業別セグメント）

①2006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	8,607	6,928	2,219	4,471	4,863		27,091
営業費用	9,449	4,297	1,903	3,480	3,532	1,942	24,606
営業利益	△842	2,631	316	991	1,330	△1,942	2,484
営業利益率	△9.8%	38.0%	14.2%	22.2%	27.3%	-	9.2%

②2005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%

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	508	△756	242	△686	3,387		2,696
営業費用	2,900	△134	560	75	2,426	336	6,164
営業利益	△2,391	△621	△317	△761	960	△336	△3,468

2006年3月期 中間決算実績 (連結海外売上高)

(単位:百万円)

販 売 地 域	2005年3月期		2006年3月期		増減
	中間期	構成比	中間期	構成比	
日 本	16,895	69%	21,493	79%	4,598
北 米	5,925	24%	3,462	13%	△ 2,463
欧州 (P A L)	945	4%	375	1%	△ 570
ア ジ ア 等	628	3%	1,759	6%	1,131
総 合 計	24,395	100%	27,091	100%	2,696

2006年3月期 中間決算実績 (ゲームソフト販売本数)

タイトル名	発売月	ハード	販売本数	増減	
				前中間期	
ロマンシング サガ -ミンストレルソング-	2005年4月	PS2	45 万本		
半熟英雄4 ～7人の半熟英雄～	2005年5月	PS2	9 万本		
ドラッグオンドラグーン2 封印の紅、背徳の黒	2005年6月	PS2	21 万本		
武蔵伝II ブレイドマスター	2005年7月	PS2	10 万本		
鋼の錬金術師3 神を継ぐ少女	2005年7月	PS2	8 万本		
グランディアIII	2005年8月	PS2	25 万本		
その他	-	-	34 万本		
日本合計	-	-	152 万本	134 万本	18 万本
FULLMETAL ALCHEMIST 2 : Curse of the Crimson Elixir	2005年7月	PS2	7 万本		
RADIATA STORIES	2005年9月	PS2	12 万本		
その他	-	-	54 万本		
北米合計	-	-	73 万本	148 万本	-75 万本
Kingdom Hearts Chain of Memories 【任天堂】	2005年5月	GBA	20 万本		
その他	-	-	28 万本		
欧州(PAL)合計	-	-	48 万本	51 万本	-3 万本
アジア他合計	-	-	3 万本	4 万本	-1 万本
総合計	-	-	276 万本	337 万本	-61 万本

2006年3月期 中間決算実績 (単体)

(単位: 百万円)

	2004年9月30日現在		2005年3月31日現在		2005年9月30日現在	
		構成比		構成比		構成比
流動資産	81,494	79%	103,276	83%	67,291	45%
固定資産	21,894	21%	20,828	17%	83,210	55%
資産合計	103,388	100%	124,105	100%	150,501	100%
流動負債	7,385	7%	17,888	14%	47,018	31%
固定負債	1,195	1%	1,307	1%	1,274	1%
負債合計	8,581	8%	19,195	15%	48,292	32%
資本合計	94,807	92%	104,909	85%	102,209	68%
負債、少数株主持分及び資本合計	103,388	100%	124,105	100%	150,501	100%
従業員数 (人)	1,205	-	1,291	-	1,360	-

(注) 従業員数 = 正社員、契約社員

(単位: 百万円)

	2004年4月-2004年9月		2004年10月-2005年3月		2005年4月-2005年9月	
		構成比		構成比		構成比
売上高	19,170	100%	44,780	100%	22,445	100%
営業利益	4,711	25%	19,369	43%	874	4%
経常利益	4,878	25%	18,655	42%	2,026	9%
当期純利益	2,758	14%	10,804	24%	2,468	11%
減価償却費	779	-	878	-	737	-
設備投資額	679	-	659	-	472	-

第3部 事業計画

2006年3月期 通期事業計画～連結

(単位:百万円)

	2005年3月期		2006年3月期		対前年度 増減	対前年比
	実績	構成比	計画	構成比		
売上高	73,864	100%	136,000	100%	62,136	84%
償却前営業利益	27,674	37%	30,600	23%	2,926	11%
営業利益	26,438	36%	29,000	21%	2,562	10%
経常利益	25,901	35%	28,500	21%	2,599	10%
当期純利益	14,932	20%	17,500	13%	2,568	17%
減価償却費	3,050	-	9,000		5,950	-
設備投資額	1,523	-	7,000		5,477	-

償却前営業利益は、UIEVOLUTIONと㈱タイトー(2006年3月期下期のみ)の連結調整勘定償却前の営業利益です。

減価償却費には、UIEVOLUTIONと㈱タイトーの連結調整勘定償却を含みます。

減価償却費と設備投資額には、㈱タイトーの上期分は含んでおりません。

2006年3月期 内訳

	スクウェア・エニックス	タイトー(下期のみ)	連結消去	連結
売上高	90,000	46,000		136,000
営業利益	27,000	2,400	△ 400	29,000
営業利益率	30.0%	5.2%	—	21.3%

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

①2006年3月期 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	48,700	18,600	8,500	8,100	6,100		90,000
営業費用	31,300	11,300	6,000	6,100	4,500	3,800	63,000
営業利益	17,400	7,300	2,500	2,000	1,600	△3,800	27,000
営業利益率	35.7%	39.2%	29.4%	24.7%	26.2%	-	30.0%

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

②2005年3月期 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(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	6,756	4,747	3,943	△2,759	3,451		16,136
営業費用	9,005	2,434	3,182	△1,348	2,634	△331	15,574
営業利益	△2,249	2,314	762	△1,411	818	331	562

2006年3月期事業計画～連結

タイトー 事業別セグメント

2006年3月期 下期計画

(単位:百万円)

	オペレーション ・レンタル事業	製品・商品 販売事業	コンテンツ サービス事業	その他 事業	消去又は全社	連結
売上高	24,000	17,000	4,100	900		46,000
営業費用	23,200	15,300	3,100	700	1,300	43,600
営業利益	800	1,700	1,000	200	△1,300	2,400
営業利益率	3.3%	10.0%	24.4%	22.2%	-	5.2%

【ご参考】 2005年3月期実績 (単体)

(単位:百万円)

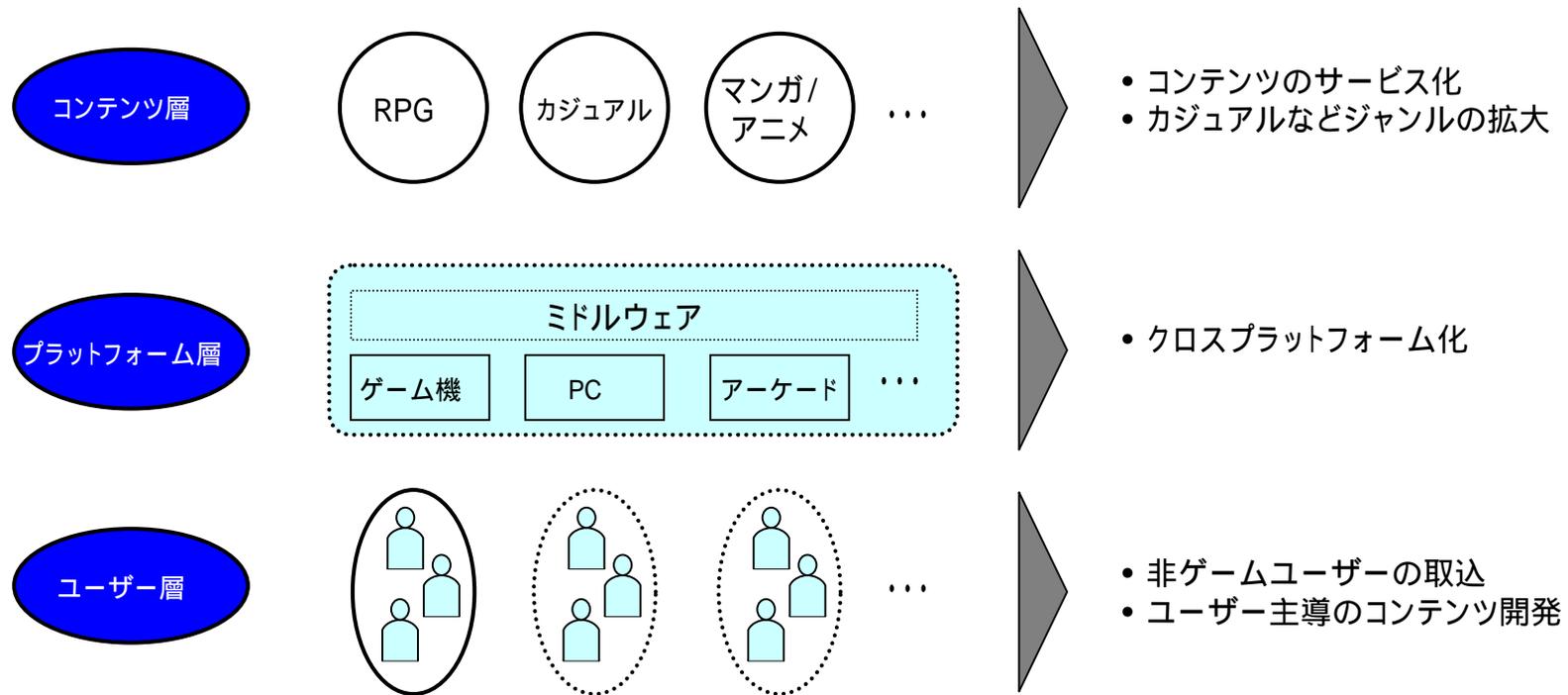
	オペレーション ・レンタル事業	製品・商品 販売事業	コンテンツ サービス事業	その他 事業	配賦不能費用	連結
売上高	46,420	27,448	9,216	1,475		84,560
営業費用	43,996	27,321	6,282	1,446	2,608	81,653
営業利益	2,424	127	2,934	29	△2,608	2,907
営業利益率	5.2%	0.5%	31.8%	2.0%	-	3.4%

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	800万本	390万本	50万本	5万本	1,245万本
構 成 比	64%	31%	4%	0%	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	170万本	14万本	△ 42万本	△ 2万本	140万本

2006年3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、タイトー下期 60万本

スクウェア・エニックス、タイトー連結グループ が指向する世界

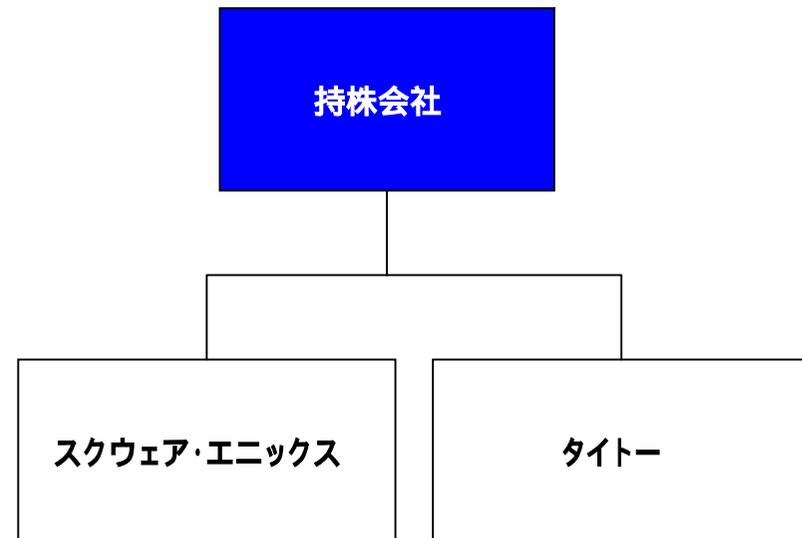


持株会社に移行

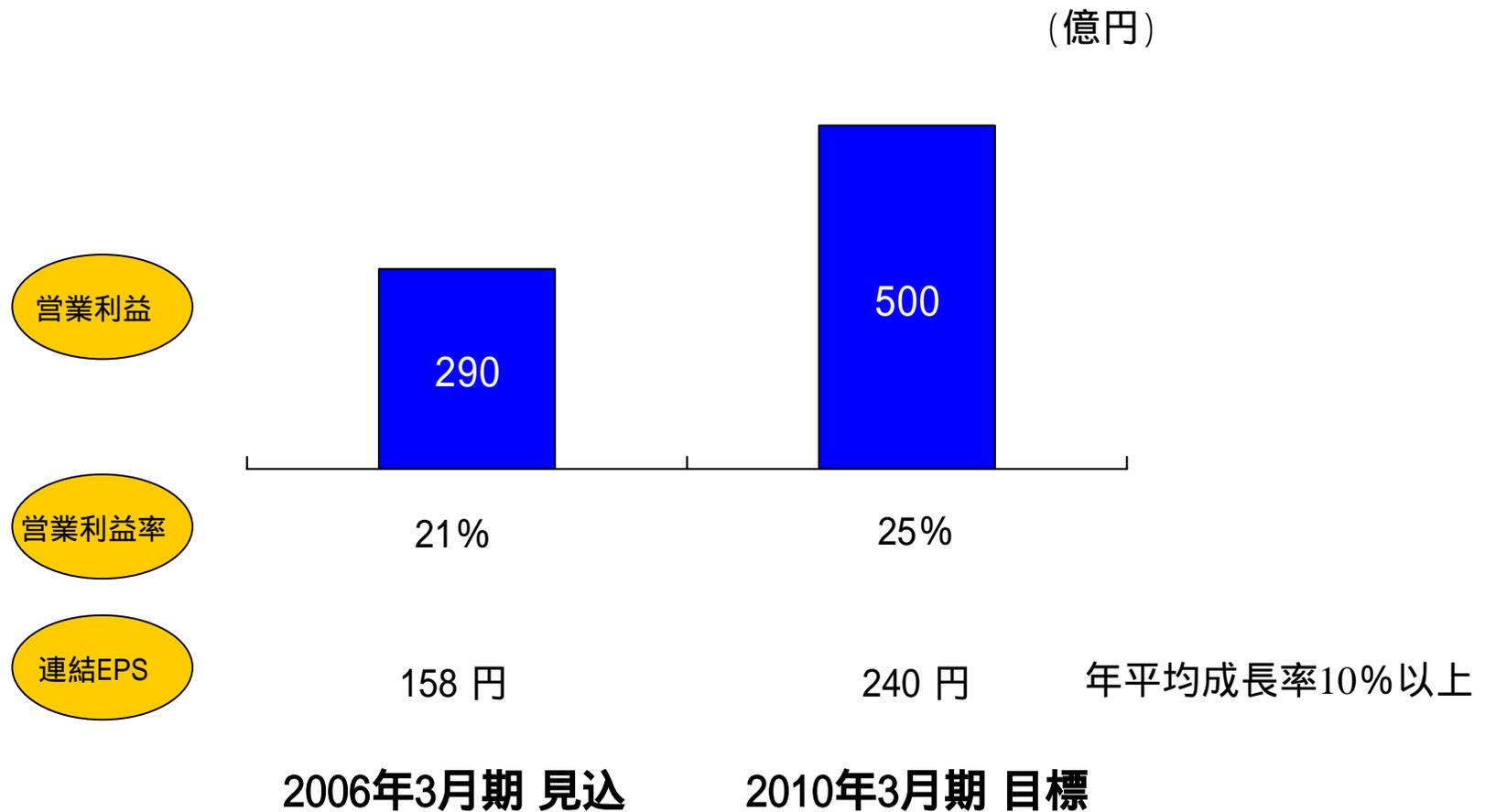
現在



今後



中期目標 - 營業利益 500 億円



2006年3月期 中間決算説明会

SQUARE ENIX®  **Taito®**

2005年11月18日