

---

# 2009年3月期 第3四半期決算説明会

**SQUARE ENIX®**

2009年2月12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・ホールディングス及び連結子会社(以下、当社グループ)の計画、見通し、戦略及び考え方は、当社グループ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. 当社グループ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当社グループの能力
4. 当社グループに関する事業において、国際的な事業拡大を成功させる当社グループの能力
5. 法規制の改正とそれに対応する当社グループの能力

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。当社グループは、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、当社グループの将来の業績に関する見通しを更新または修正する義務を負うものではありません。

# 2008年12月末実績(B/S)

単位: 百万円

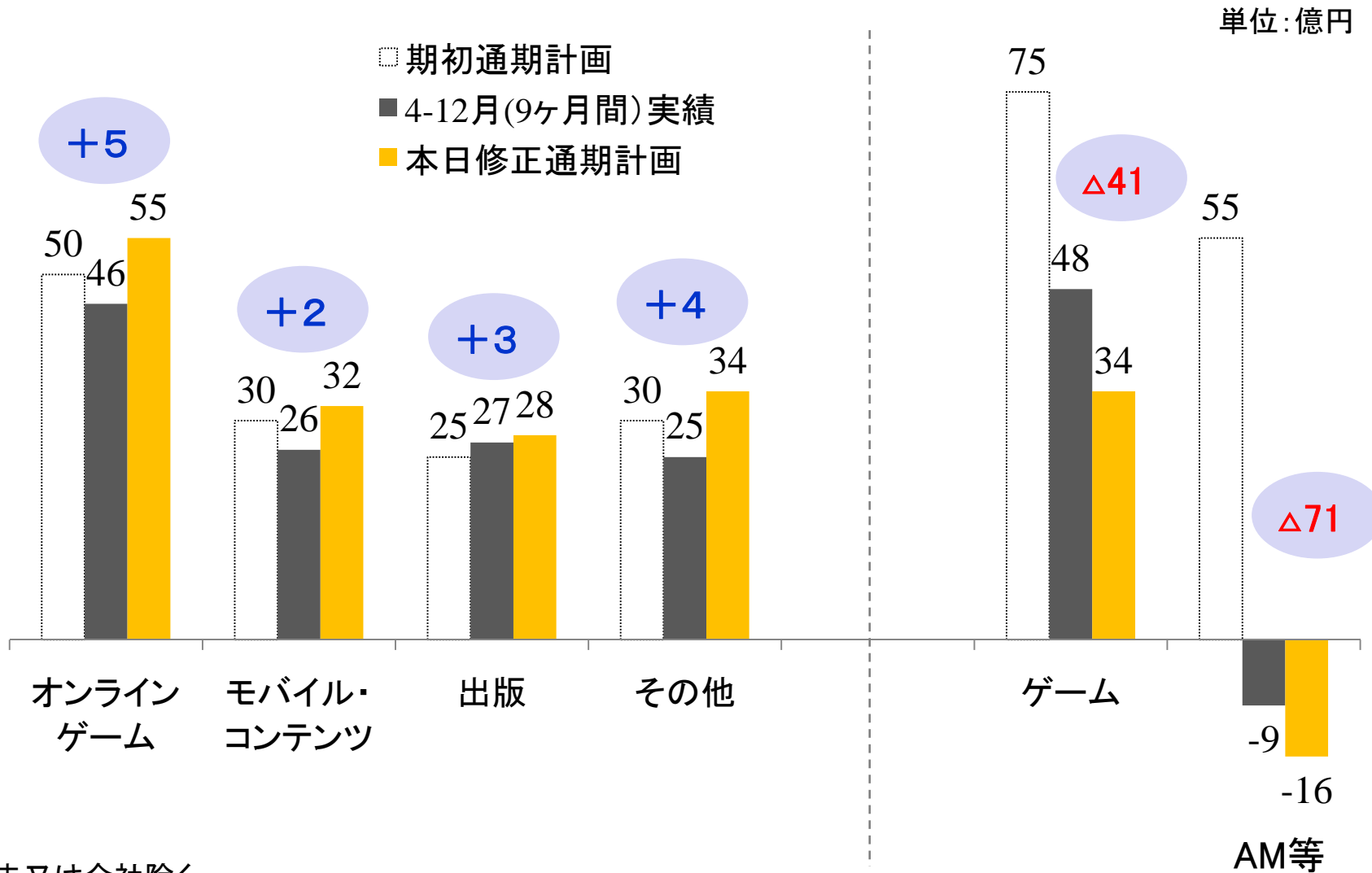
		2008年9月末	構成比	2008年12月末	構成比	10-12月増減
資 産	流 動 資 産	159,303	74%	154,271	73%	△ 5,032
	固 定 資 産	56,329	26%	55,759	27%	△ 570
	資 産 合 計	215,633	100%	210,030	100%	△ 5,603
負 債	流 動 負 債	22,119	10%	22,806	11%	687
	固 定 負 債	40,940	19%	40,981	19%	41
	負 債 合 計	63,059	29%	63,787	30%	728
	純 資 産 合 計	152,573	71%	146,242	70%	△ 6,331
負 債 純 資 産 合 計		215,633	100%	210,030	100%	△ 5,603

# 2008年4-12月実績(P/L)

単位: 百万円

	(ご参考)	(当第3四半期)		(ご参考)		(ご参考)
	2008年4-9月 上期実績	2008年10-12月 3ヶ月間実績	2008年4-12月 9ヶ月間実績	2009年3月期 通期計画	(修正前)	2008年3月期 実績
売上高	67,974	35,514	103,488	133,000	(160,000)	147,516
営業利益	9,396	3,372	12,768	12,000	(21,000)	21,520
営業利益率	14%	9%	12%	9%	(13%)	15%
経常利益	9,704	959	10,663	10,000	(20,000)	18,864
当期純利益	6,054	△ 794	5,259	4,500	(12,000)	9,196

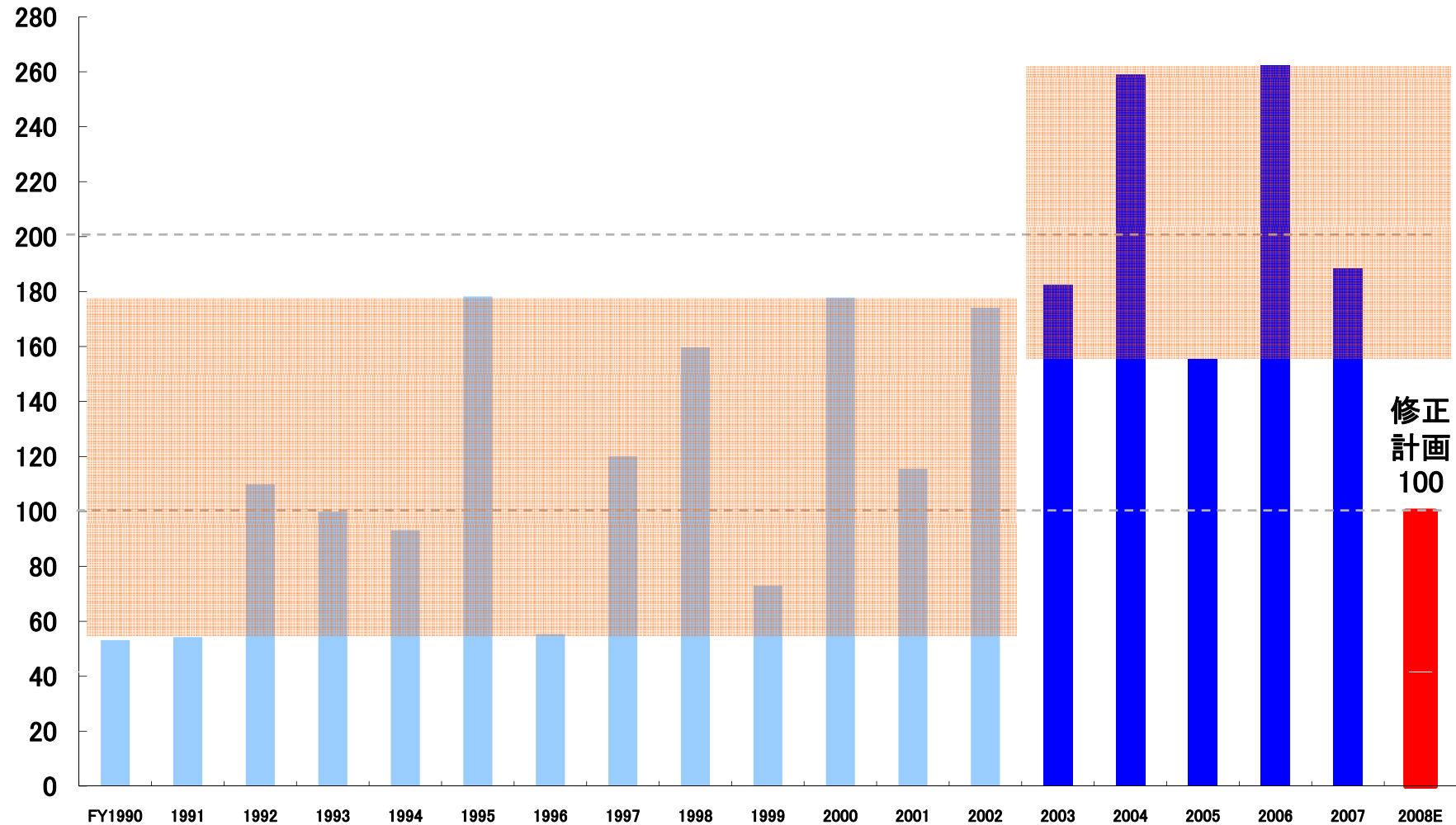
# 事業セグメント別営業利益予算差異



※消去又は全社除く

# 経常利益推移

単位：億円



( 2003までは合併前旧両社の単純合算数値、1991-1993の旧スクウェア、1991及び1996-2001の旧エニックスは単体決算値)  
 ( FY2007=2008年3月期 )

---

# ゲーム事業

## 1. 開発能力の向上

- 内部開発スタッフの活性化

- 海外スタジオへの発注

米ガスパワード・ゲームス社と戦略的業務提携、  
リアルタイム・ストラテジー・ゲーム「Supreme Commander 2」の開発に着手

⋮

---

# ゲーム事業

## 2. パブリッシング能力の向上

### ● 他社タイトルのパブリッシング

仏大手ゲームソフトメーカー  
ユービーアイソフト社と日本での独占販売契約を締結

英Frontier Developments Ltd.開発のWiiウェア向けゲーム  
「ロストウィンズ」の日本販売

「007/慰めの報酬」(米アクティビジョンブリザード社)の日本販売

・  
・  
・

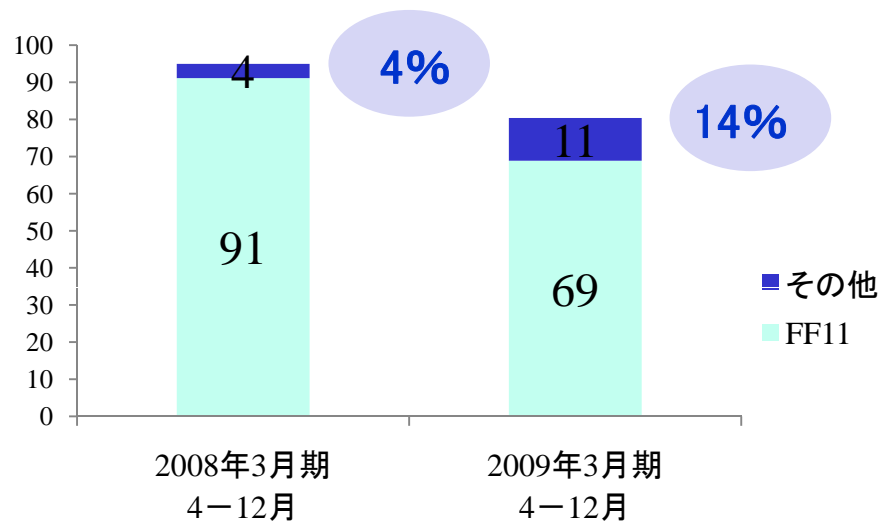


# オンラインゲーム事業

## 1. 「FFXI」に代わる大型タイトルの開発

## 2. 「FFXI」以外の収益拡大

オンラインゲーム事業の外部売上高の内訳



ご参考) SQUARE ENIX GROUP  
SMILE-LAB

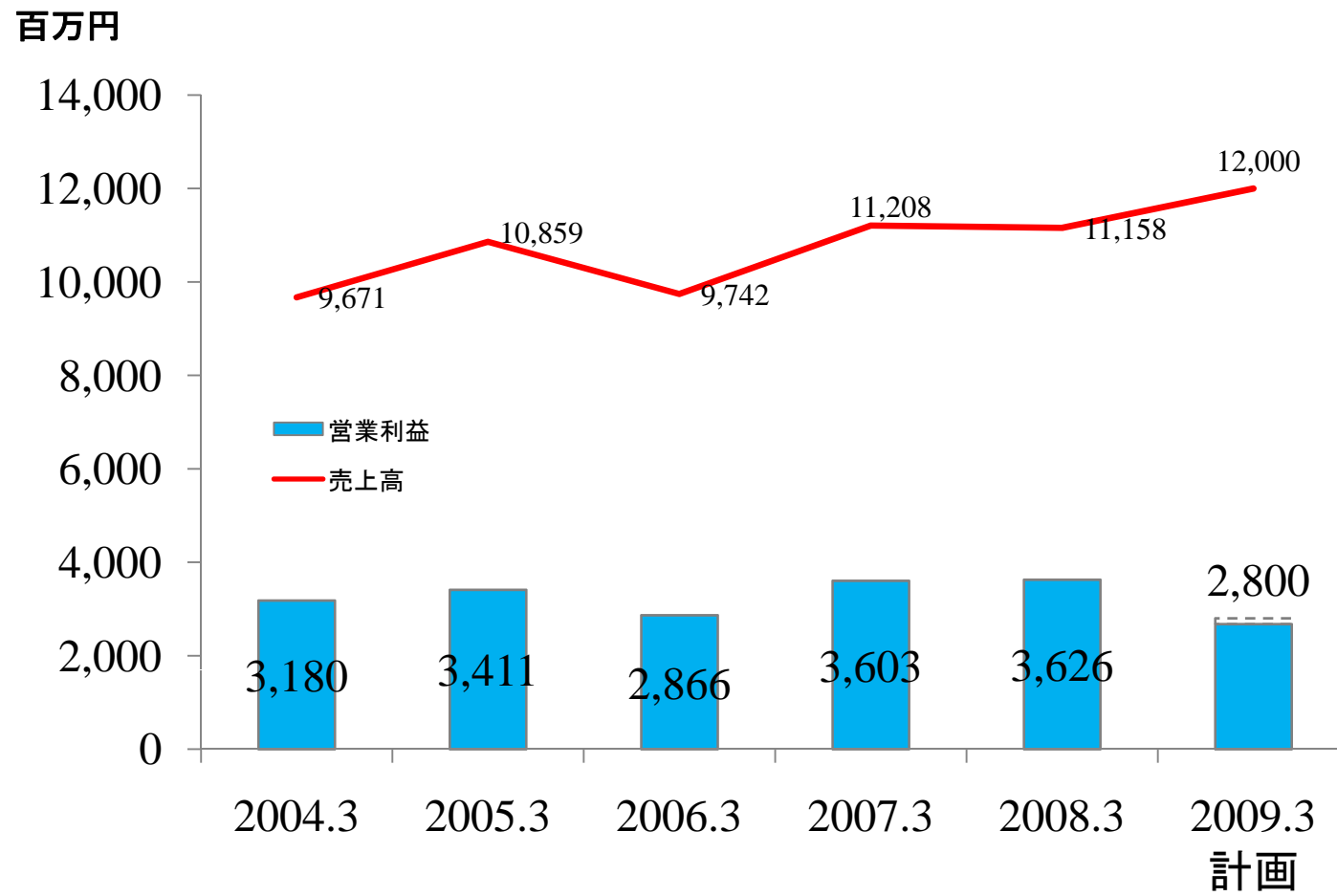
- 会員数13万人以上
- 月間100万ユニークユーザー
- 月間6,000万ページビュー
- 会員比率は女性75%、男性25%

2009年1月末現在



# 出版事業

メディアミックスの効果により過去最高の売上高



「黒執事」



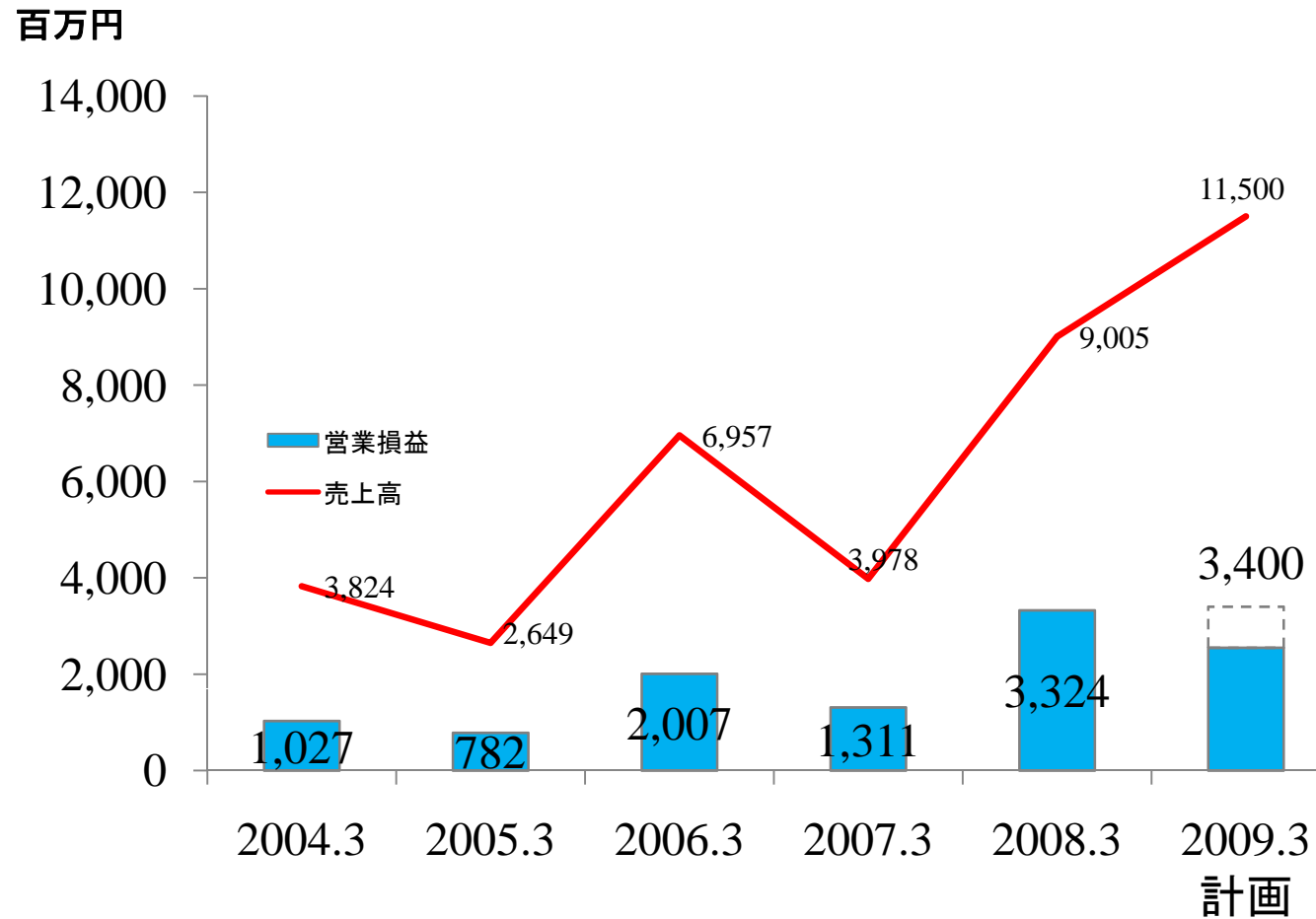
©2008 Yana Toboso

「ソウルイーター」



(C) Atsushi Ohkubo

# その他事業

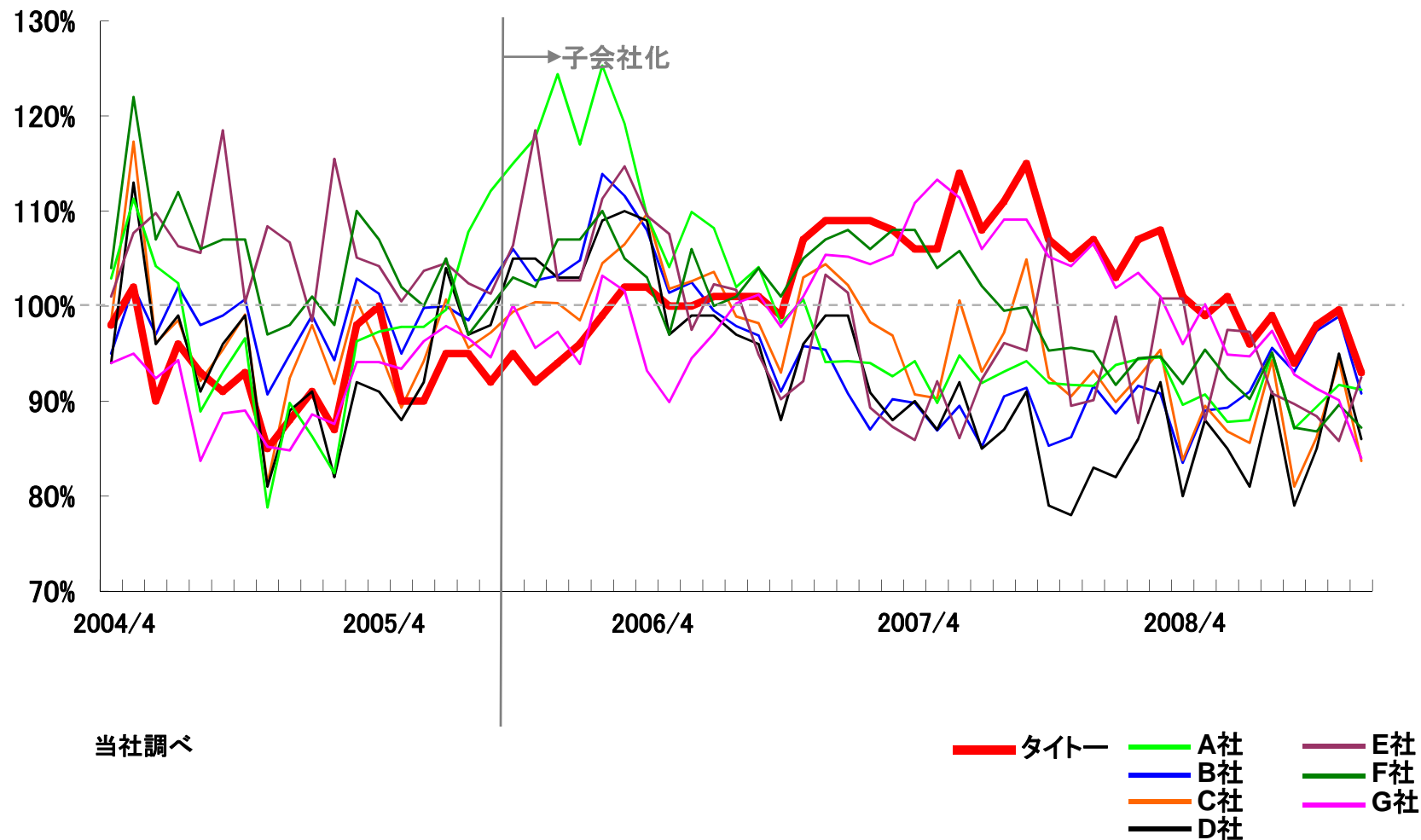


「ドラゴンクエスト  
モンスターバトルロードII」  
(レンタル)



©2008 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/  
SQUARE ENIX All Rights Reserved.

# タイトー: 既存店売上高前年同月比



当社調べ

---

# Eidos plcの 全株式の買付けについて

**SQUARE ENIX®**

2009年2月12日

# Eidos plcの概要

## Eidos社の概要

- 商号: Eidos plc
- 所在地: Wimbledon Bridge House 1  
Hartfield Road London SW19 3RU
- 事業内容: インタラクティブ・エンターテインメント製品の開発、製作及び販売
- 決算期: 6月30日
- 2008年決算期における財政状態及び経営成績
  - [連結] 売上高: 119百万ポンド
  - [連結] 税引前損失: 136百万ポンド
  - [連結] 純資産: 120百万ポンド

## 代表的な作品



トゥームレイダー<sup>1</sup>



ヒットマン<sup>2</sup>



デウスエクス<sup>3</sup>



ケイン&リンチ<sup>4</sup>

## Eidosの開発拠点



1. Lara Croft Tomb Raider: Underworld © Eidos Interactive Limited 2008

3. Deus Ex: Invisible War. (C) 2003 Eidos Inc. Developed by Ion Storm.


2. © 2005 IO Interactive A/S. Developed by IO Interactive

4. © 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd

# 本件買付けについて

## 買付価格

- ◆ 1株当たり32ペンス
- ◆ 発行済全株式の価値は約84.3百万ポンド



	1株当たり価格 (ペンス)	プレミアム (%)
2009年1月14日の Eidos株式終値	9	258
2009年2月11日の Eidos株式終値	14	129
2009年2月11日までの 1ヶ月間のEidos株式終値の平均	13	150
2009年2月11日までの 3ヶ月間のEidos株式終値の平均	17	91

## 手続き—スキーム・オブ・アレンジメントの実施

- ◆ スキーム・オブ・アレンジメントの効力発生の条件
  - 本人又はその代理人が出席し投票を行ったEidos株主の過半数が承認すること
  - かかる承認株主の保有に係る株式の価値が投票した株主の保有に係る総株主の価値の75%以上であること
- ◆ 本件にかかるスケジュール
  - 2009年3月上旬 スキーム計画書類が発表<sup>1</sup>
  - 2009年3月 株主集会及び株主総会
  - 2009年4月 スキーム・オブ・アレンジメントの効力発生

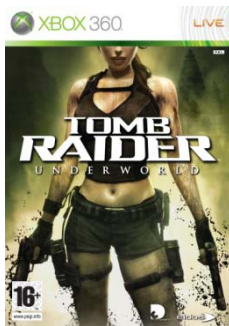
1 本件スキーム・オブ・アレンジメントは監督機関の認可等、必要とされる手続及びスキーム計画書類に定める条件が充足または放棄される事を条件とする

## 買収資金

本件買付けにおける買収資金は手元資金を充当する予定

# 代表的な作品について

## トゥームレイダー<sup>1</sup>



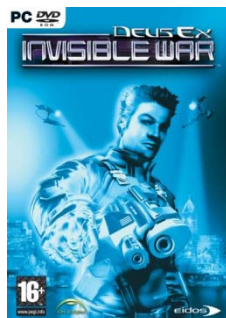
### ◆過去の発売タイトル

- Tomb Raider(1996), II (1997), III(1998), The Last Revelation (1999), Chronicles (2000), The Angel of Darkness(2003), Legend(2006), Anniversary(2007), Underworld(2008) 計9本

### ◆累計発売本数

- 約3,000万本

## デウスエクス<sup>3</sup>



### ◆過去の発売タイトル

- Deus Ex (2000)
  - Deus Ex: Invisible War (2003)
- 計2本

### ◆累計発売本数

- 約240万本

## ヒットマン<sup>2</sup>



### ◆過去の発売タイトル

- Hitman: Codename 47(2000)
- Hitman2: Silent Assassin (2002)
- Hitman: Contracts (2004)
- Hitman: Blood Money (2006)

計4本

### ◆累計発売本数

- 約830万本

## ケイン&リンチ<sup>4</sup>



### ◆過去の発売タイトル

- Kane & Lynch: Dead Men(2007)

計1本

### ◆累計発売本数

- 約170万本

1. Lara Croft Tomb Raider: Underworld © Eidos Interactive Limited 2008  
3. Deus Ex: Invisible War. (C) 2003 Eidos Inc. Developed by Ion Storm.

2. © 2005 IO Interactive A/S. Developed by IO Interactive  
4. © 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd



---

# 2009年3月期 第3四半期決算説明会

**SQUARE ENIX®**

2009年2月12日

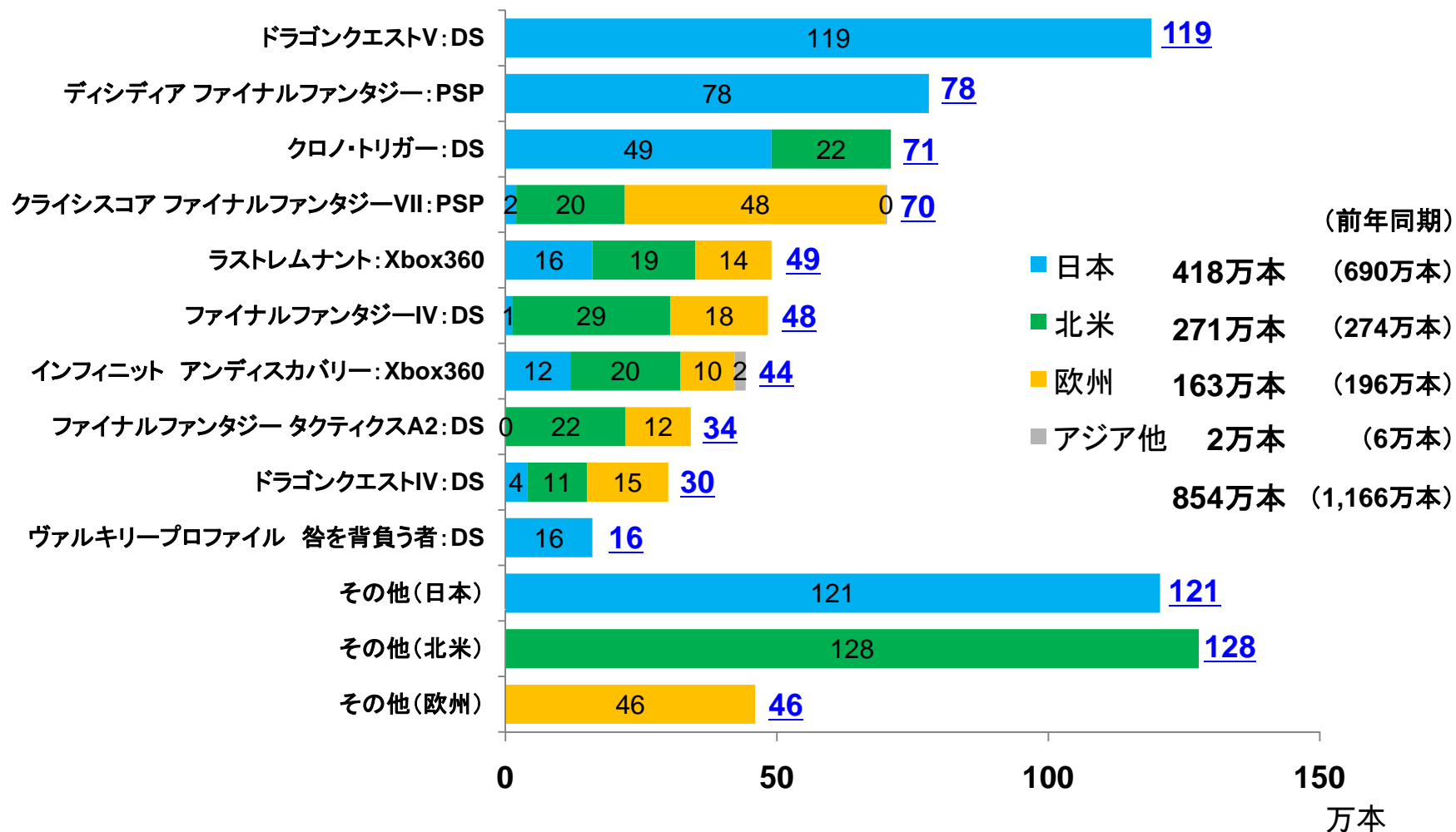
---

# ご参考資料

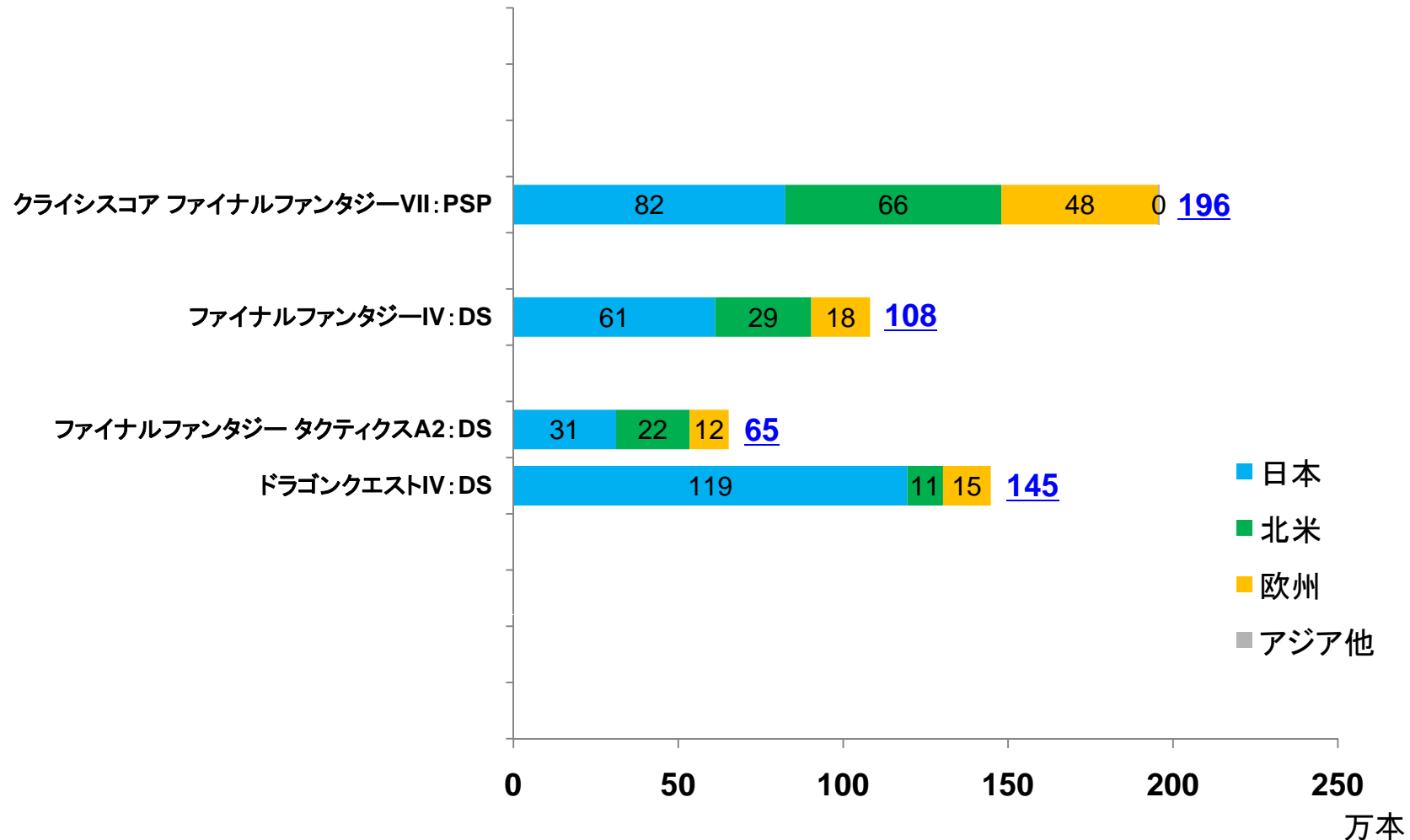
**SQUARE ENIX®**

2009年2月12日

# ソフト販売本数 (2008年4月1日～2008年12月31日)



# ご参考) 発売～2008年12月末



# 2009年3月期：連結事業別セグメント計画

①2009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	AM等事業	その他事業	消去又は全社	連結
売上高	34,000	10,000	7,000	12,000	60,000	11,500	△1,500	133,000
営業費用	30,600	4,500	3,800	9,200	61,600	8,100	3,200	121,000
営業利益	3,400	5,500	3,200	2,800	△1,600	3,400	△4,700	12,000
営業利益率	10.0%	55.0%	45.7%	23.3%	△2.7%	29.6%	-	9.0%

※為替レート:第4四半期前提 USD1=JPY90.00、EUR1=JPY120.00

②2008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	AM等事業	その他事業	消去又は全社	連結
売上高	41,588	12,098	6,579	11,158	69,104	9,005	△2,017	147,516
営業費用	32,705	6,218	4,820	7,532	65,974	5,681	3,064	125,996
営業利益	8,882	5,880	1,758	3,626	3,129	3,324	△5,082	21,520
営業利益率	21.4%	48.6%	26.7%	32.5%	4.5%	36.9%	-	14.6%

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	AM等事業	その他事業	消去又は全社	連結
売上高	△7,588	△2,098	421	842	△9,104	2,495	517	△14,516
営業費用	△2,105	△1,718	△1,020	1,668	△4,374	2,419	136	△4,996
営業利益	△5,482	△380	1,442	△826	△4,729	76	382	△9,520

---

# 2009年3月期 第3四半期決算説明会

**SQUARE ENIX®**

2009年2月12日