

---

# 2009年3月期 決算説明会

**SQUARE ENIX®**

2009年5月19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。

---

# 2009年3月期 連結決算実績

# 2009年3月期 連結決算実績

(単位: 百万円)

	2008年3月31日現在		2009年3月31日現在		対前年度増減
		構成比		構成比	
流動資産	155,730	73%	158,387	74%	2,657
固定資産	56,404	27%	54,806	26%	△ 1,598
資産合計	212,134	100%	213,194	100%	1,060
流動負債	23,082	11%	23,477	11%	395
固定負債	40,858	19%	40,992	19%	134
負債合計	63,940	30%	64,469	30%	529
純資産合計	148,193	70%	148,724	70%	531
負債純資産合計	212,134	100%	213,194	100%	1,060
従業員数(人)	2,973	-	3,097	-	124

(注)従業員数=正社員、契約社員(2009年3月期は、(株)タイトーの準社員等145名を含む)

(単位: 百万円)

	2007年4月-2008年3月		2008年4月-2009年3月		対前年度増減
		構成比		構成比	
売上高	147,516	100%	135,693	100%	△ 11,823
営業利益	21,520	15%	12,277	9%	△ 9,243
経常利益	18,864	13%	11,261	8%	△ 7,603
当期純利益	9,196	6%	6,333	5%	△ 2,863
減価償却費	9,933	-	6,978	-	△ 2,955
設備投資額	6,952	-	13,131	-	6,179

# 2009年3月期 連結決算実績:事業セグメント別

①2009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	AM等事業	その他事業	消去又は全社	連結
売上高	36,343	10,629	7,092	12,985	58,269	12,370	△1,996	135,693
営業費用	32,180	7,541	3,403	9,444	59,214	9,104	2,527	123,415
営業利益	4,162	3,087	3,689	3,540	△944	3,266	△4,523	12,277
営業利益率	11.5%	29.0%	52.0%	27.3%	△1.6%	26.4%	-	9.0%

②2008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	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(①-②)

(単位:百万円)

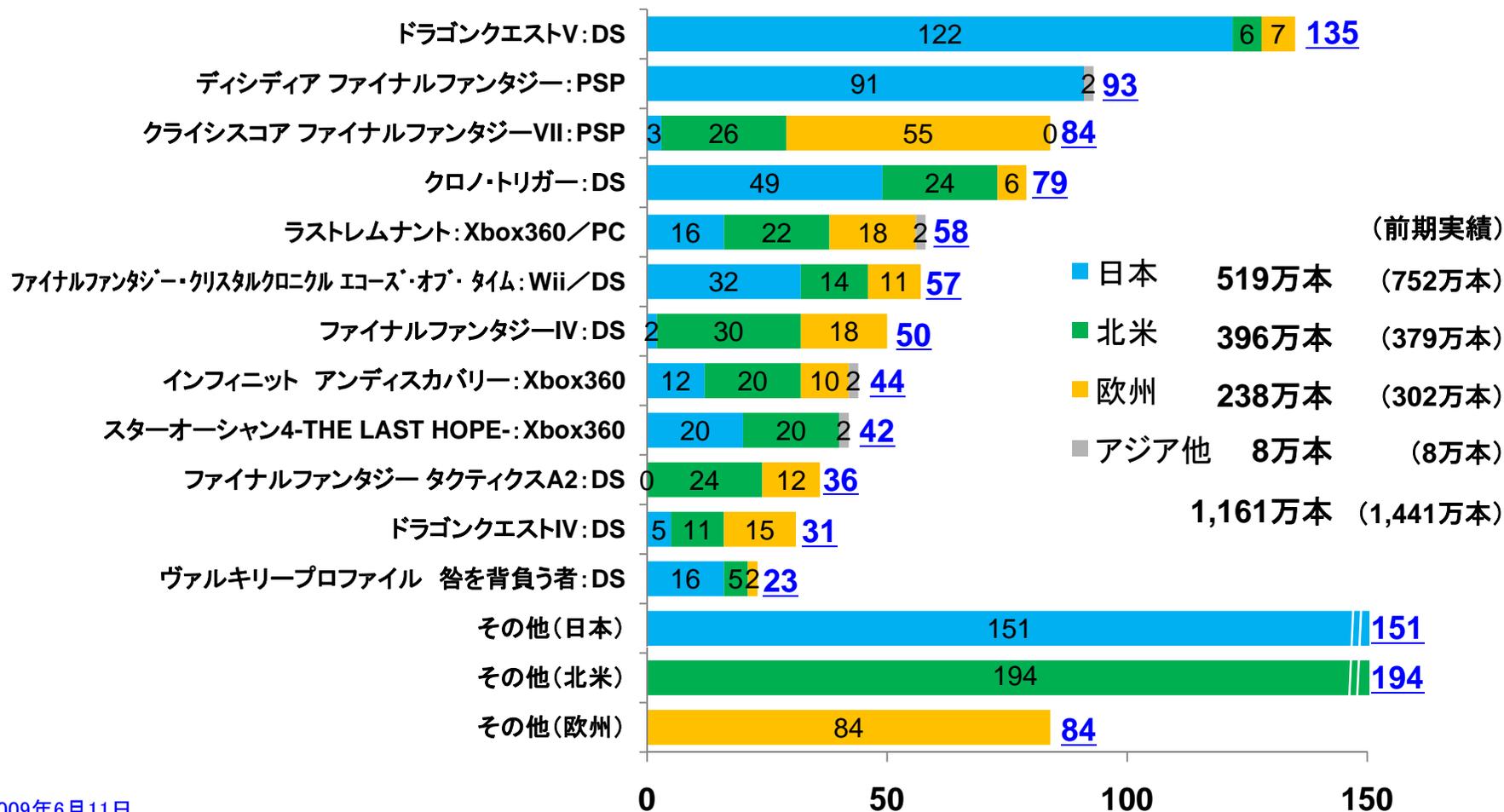
	ゲーム事業	オンラインゲーム事業	モバイル・コンテンツ事業	出版事業	AM等事業	その他事業	消去又は全社	連結
売上高	△5,245	△1,469	513	1,827	△10,835	3,365	21	△11,823
営業費用	△525	1,323	△1,417	1,912	△6,760	3,423	△537	△2,581
営業利益	△4,720	△2,793	1,931	△86	△4,073	△58	559	△9,243

# 2009年3月期連結決算実績：海外売上高

(単位：百万円)

販 売 地 域	2008年3月期		2009年3月期		対前年度増減
		構成比		構成比	
日 本	125,144	85%	113,397	84%	△ 11,747
北 米	13,358	9%	14,285	11%	927
欧州 ( P A L )	7,896	5%	6,713	5%	△ 1,183
ア ジ ア 等	1,118	1%	1,298	1%	180
総 合 計	147,516	100%	135,693	100%	△ 11,823

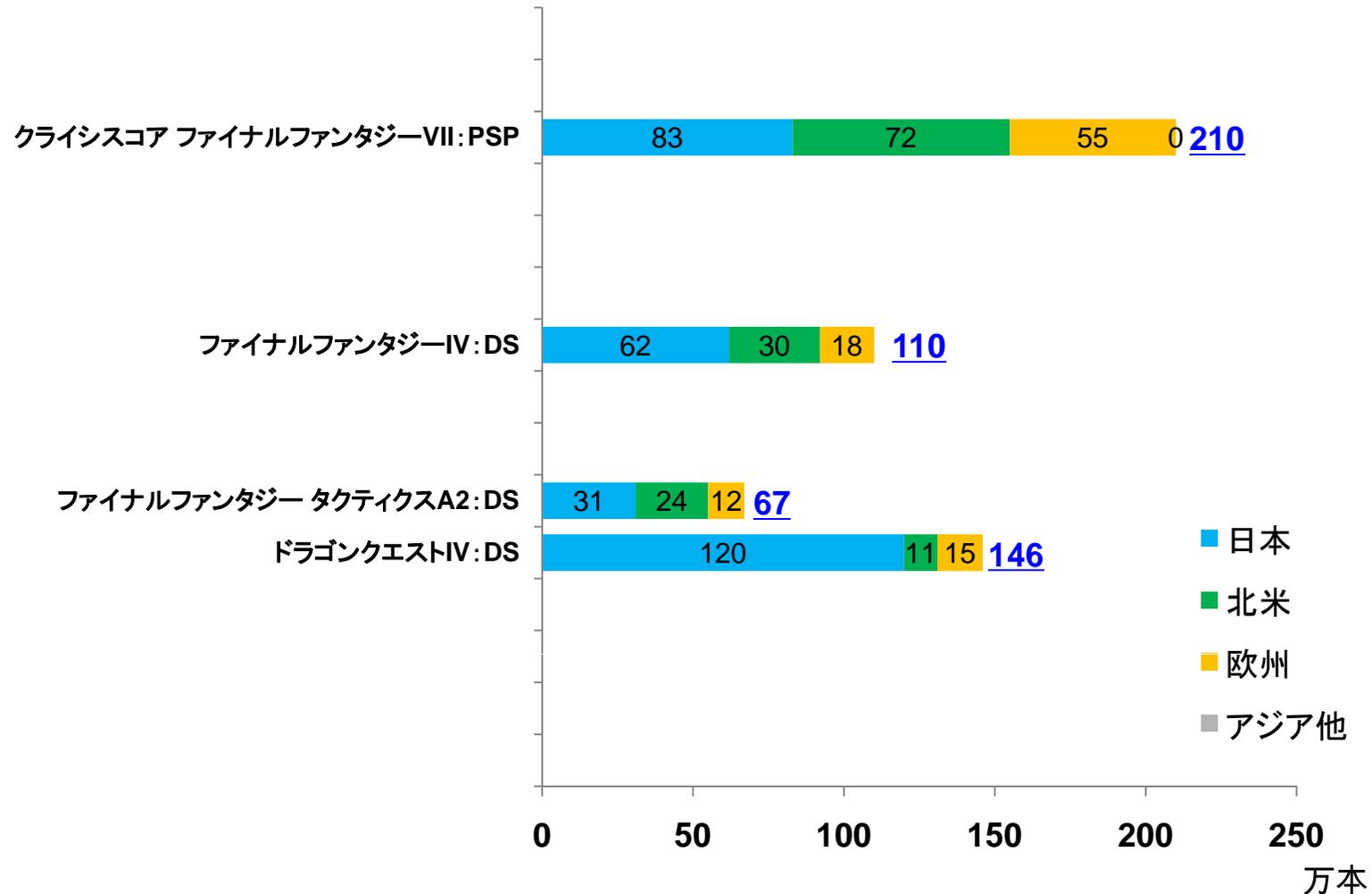
# 2009年3月期 販売本数実績 (2008年4月1日～2009年3月31日)



2009年6月11日

スクウェア・エニックスの欧米版社における他社タイトルの販売分を追加したことにより、2009年3月期の欧米地域の販売本数が以下の通り変更されております。  
【北米】変更前371万本→変更後396万本／【欧州】変更前208万本→変更後238万本／【計】変更前1,106万本→変更後1,161万本

# ご参考) 発売～2009年3月末



---

# 2010年3月期 連結決算計画

# 2010年3月期連結事業計画

通期連結

(単位:百万円)

	2009年3月期		2010年3月期		対前年度増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	135,693	100%	180,000	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
当期純利益	6,333	5%	15,000	8%	8,667
減価償却費	6,978	-	11,000	-	4,022
設備投資額	13,131	-	10,500	-	△ 2,631

第2四半期 連結累計期間

(単位:百万円)

	2009年3月期		2010年3月期		対前年度増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	67,974	100%	90,000	100%	22,026
営業利益	9,396	14%	12,500	14%	3,104
経常利益	9,704	14%	12,500	14%	2,796
当期純利益	6,054	9%	7,500	8%	1,446

# 2010年3月期連結計画：事業セグメント別

①2010年3月期 連結計画

(単位：億円)

	ゲーム事業	アミューズメント事業	出版事業	モバイル・コンテンツ事業	ライツ・プロパティ事業等	消去又は全社	連結
売上高	930	600	120	110	40	-	1,800
営業利益	250	32	25	45	8	△110	250
営業利益率	26.9%	5.3%	20.8%	40.9%	20.0%	-	13.9%

為替レート：USD1=JPY90.00円、EUR1=JPY120.00円

②2009年3月期 連結実績(組替え試算/未監査)

(単位：億円)

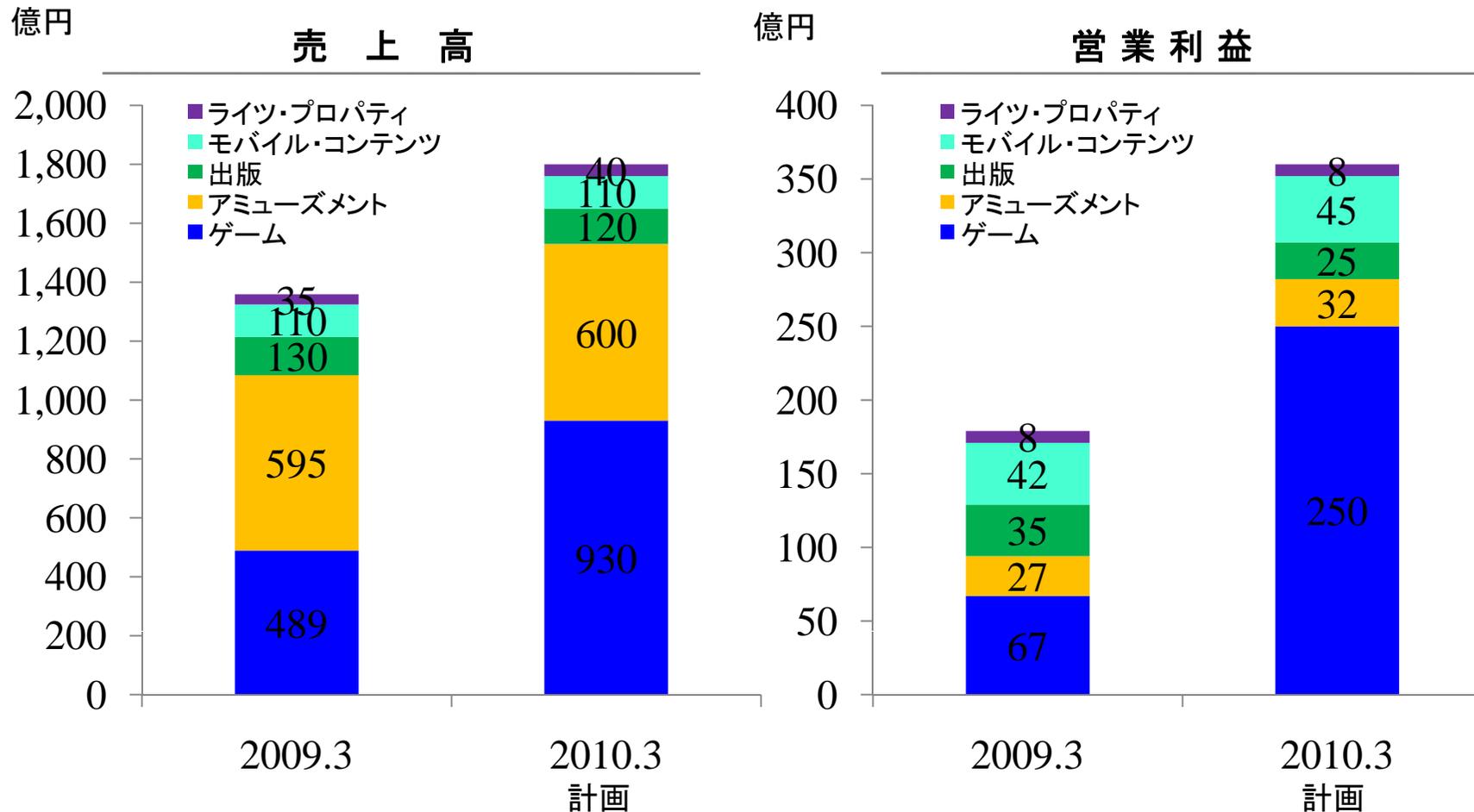
	ゲーム事業	アミューズメント事業	出版事業	モバイル・コンテンツ事業	ライツ・プロパティ事業等	消去又は全社	連結
売上高	489	595	130	110	35	△0	1,357
営業利益	67	27	35	42	8	△57	123
営業利益率	13.7%	4.6%	27.3%	38.1%	23.0%	-	9.0%

③対前年度増減(①-②)

(単位：億円)

	ゲーム事業	アミューズメント事業	出版事業	モバイル・コンテンツ事業	ライツ・プロパティ事業等	消去又は全社	連結
売上高	441	5	△10	-	5	0	443
営業利益	183	5	△10	3	-	△53	127

# 2010年3月期連結計画：事業セグメント別



消去又は全社除く

---

# スクウェア・エニックス・グループの基本戦略

## ① ブランド価値の創出

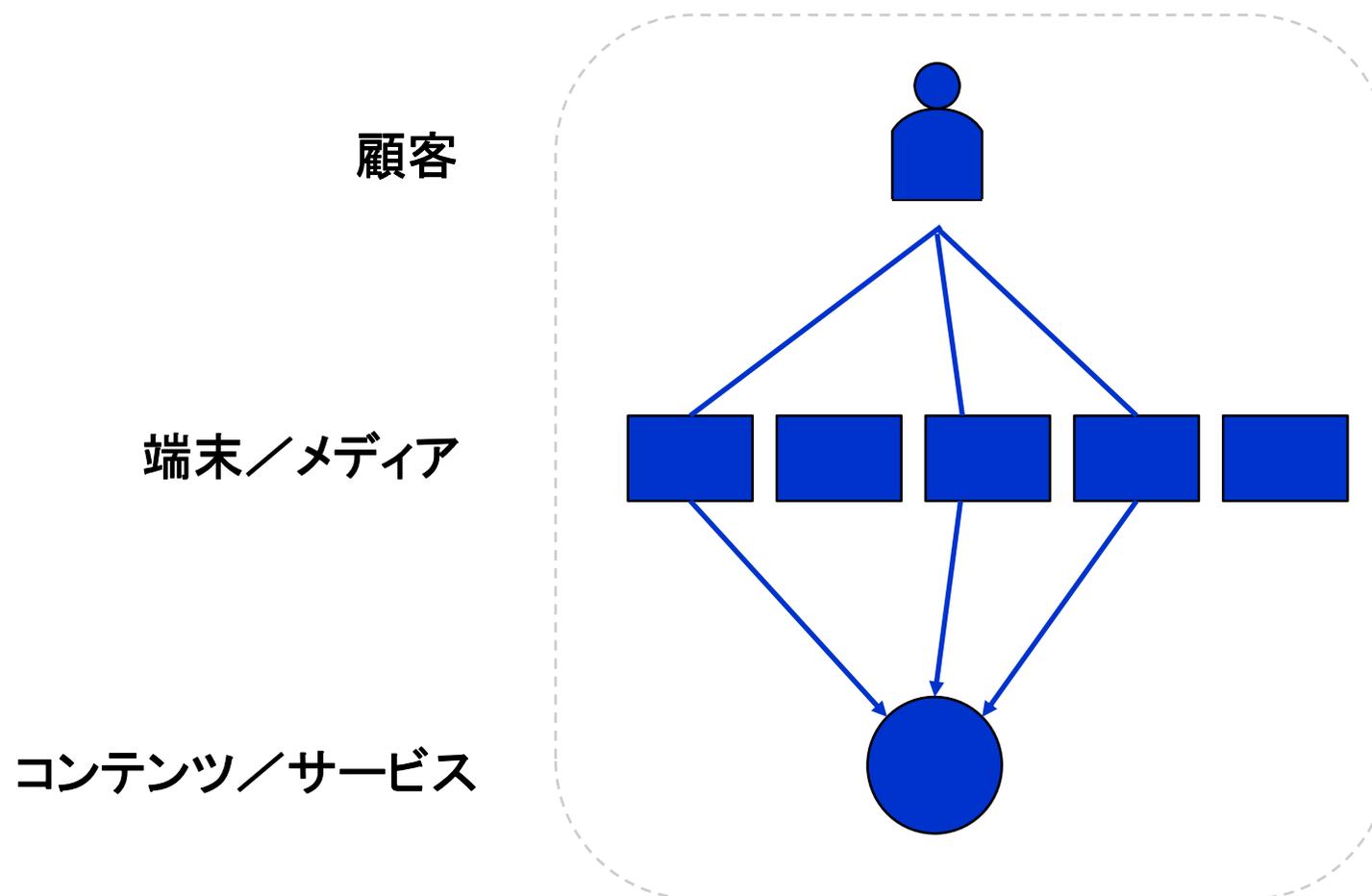
## ② 多様な顧客接点の確保

- ・多様な端末／メディアへのコンテンツの加工
- ・多様な端末／メディアでのビジネス展開
- ・グローバル展開

## ③ コミュニティ・マネジメント能力

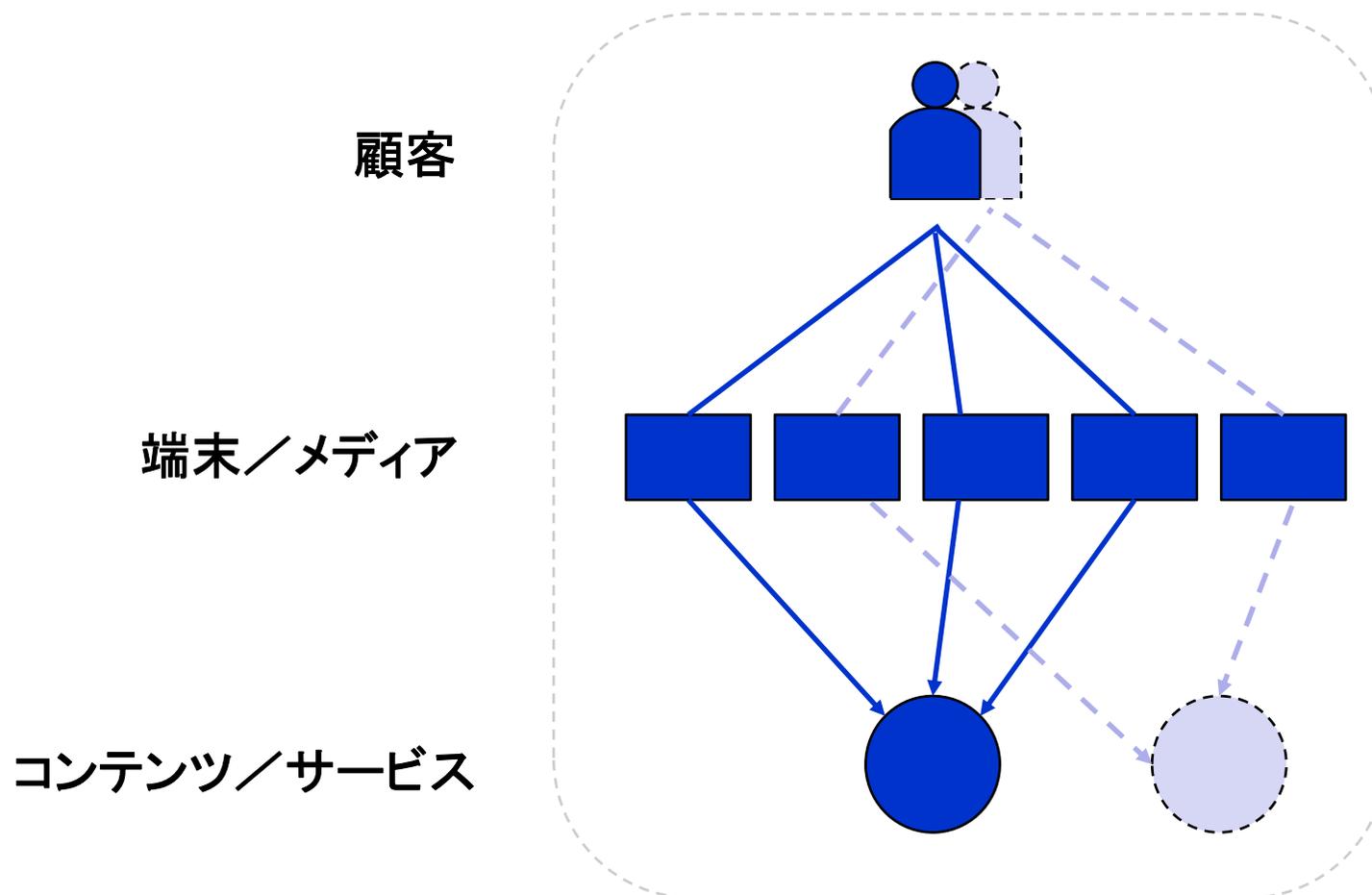
# エンタテインメントの顧客のイメージ

## ① 端末／メディアの自由な選択



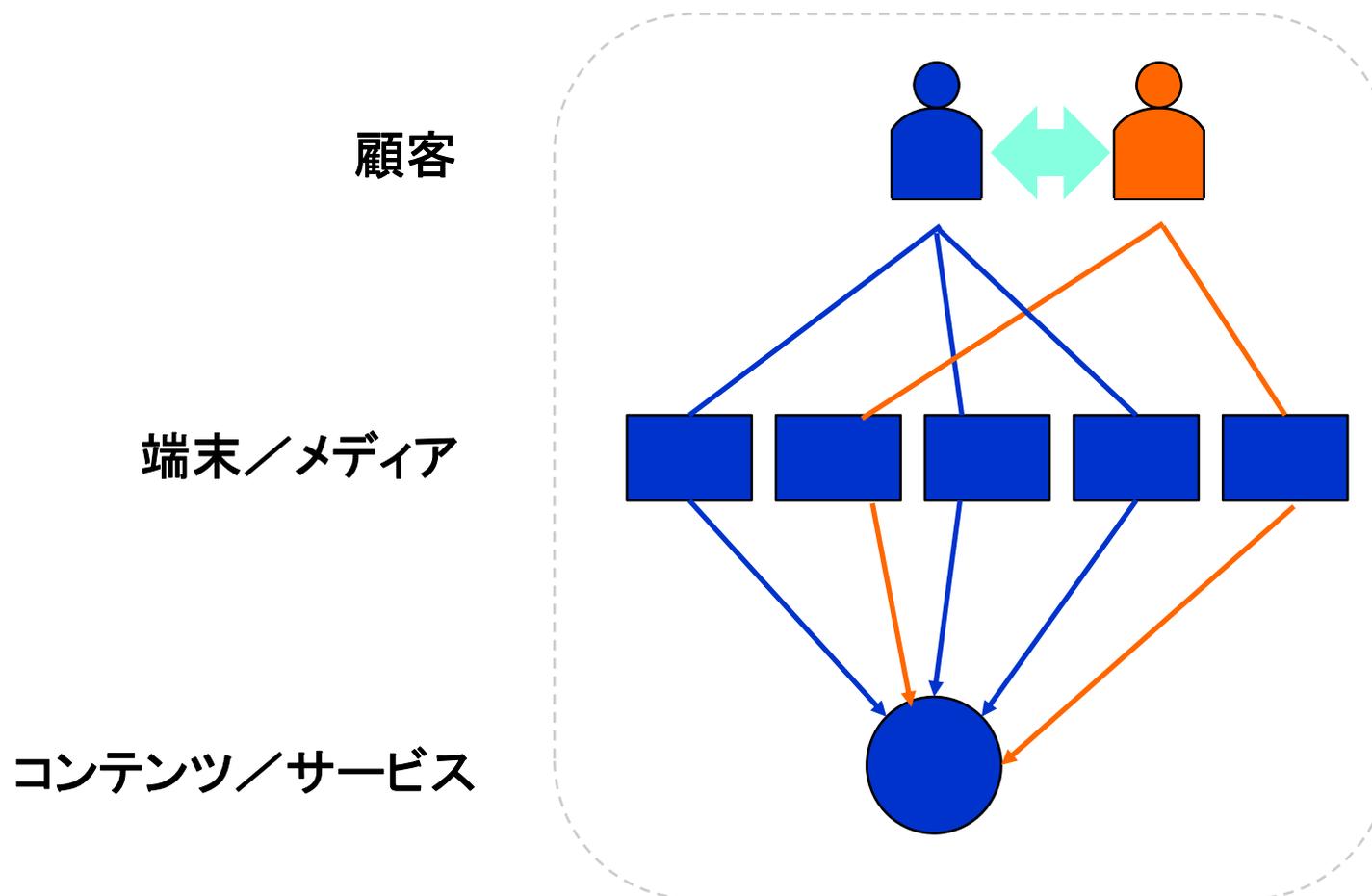
# エンタテインメントの顧客のイメージ

## ② 多重人格

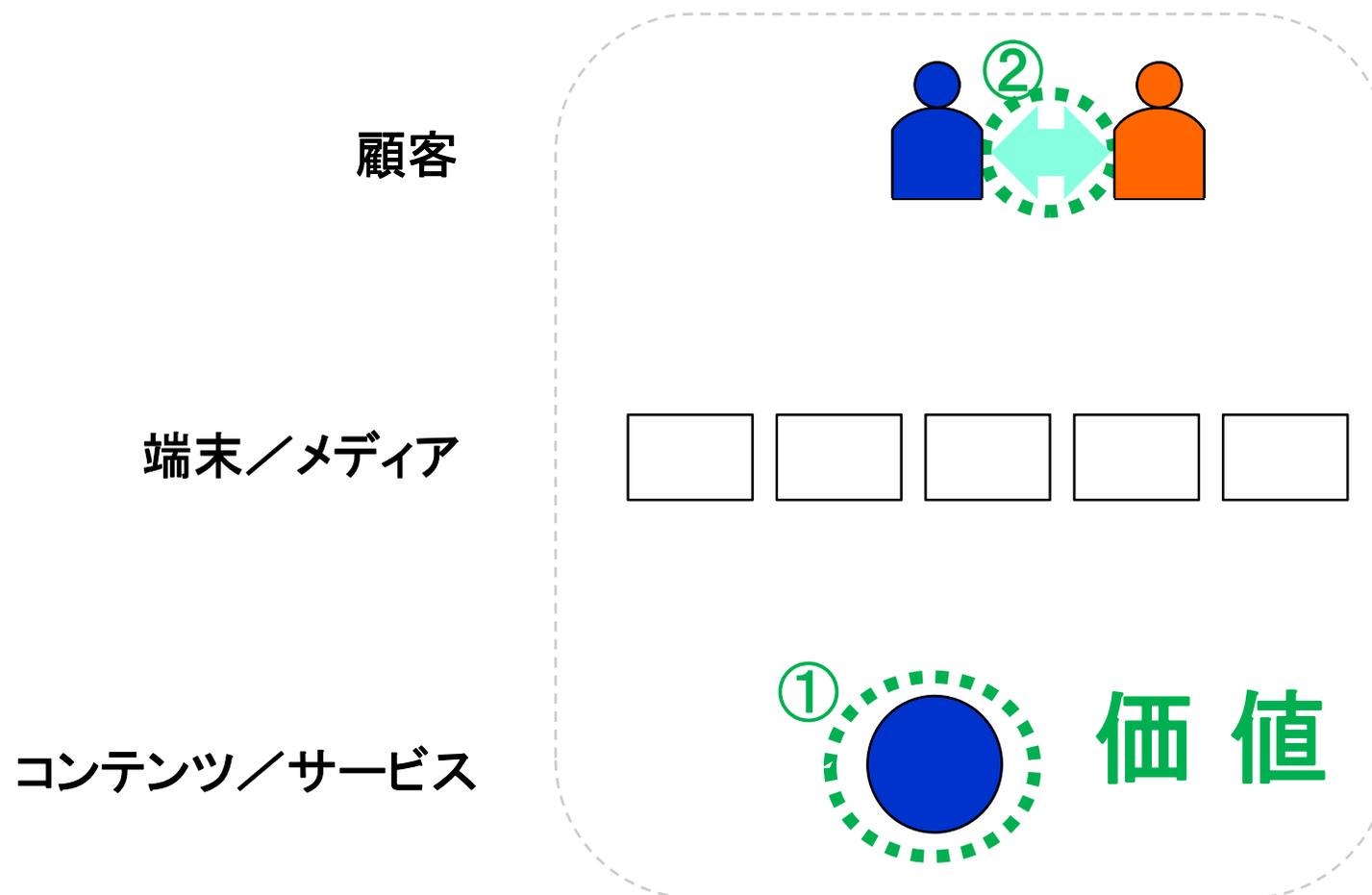


# エンタテインメントの顧客のイメージ

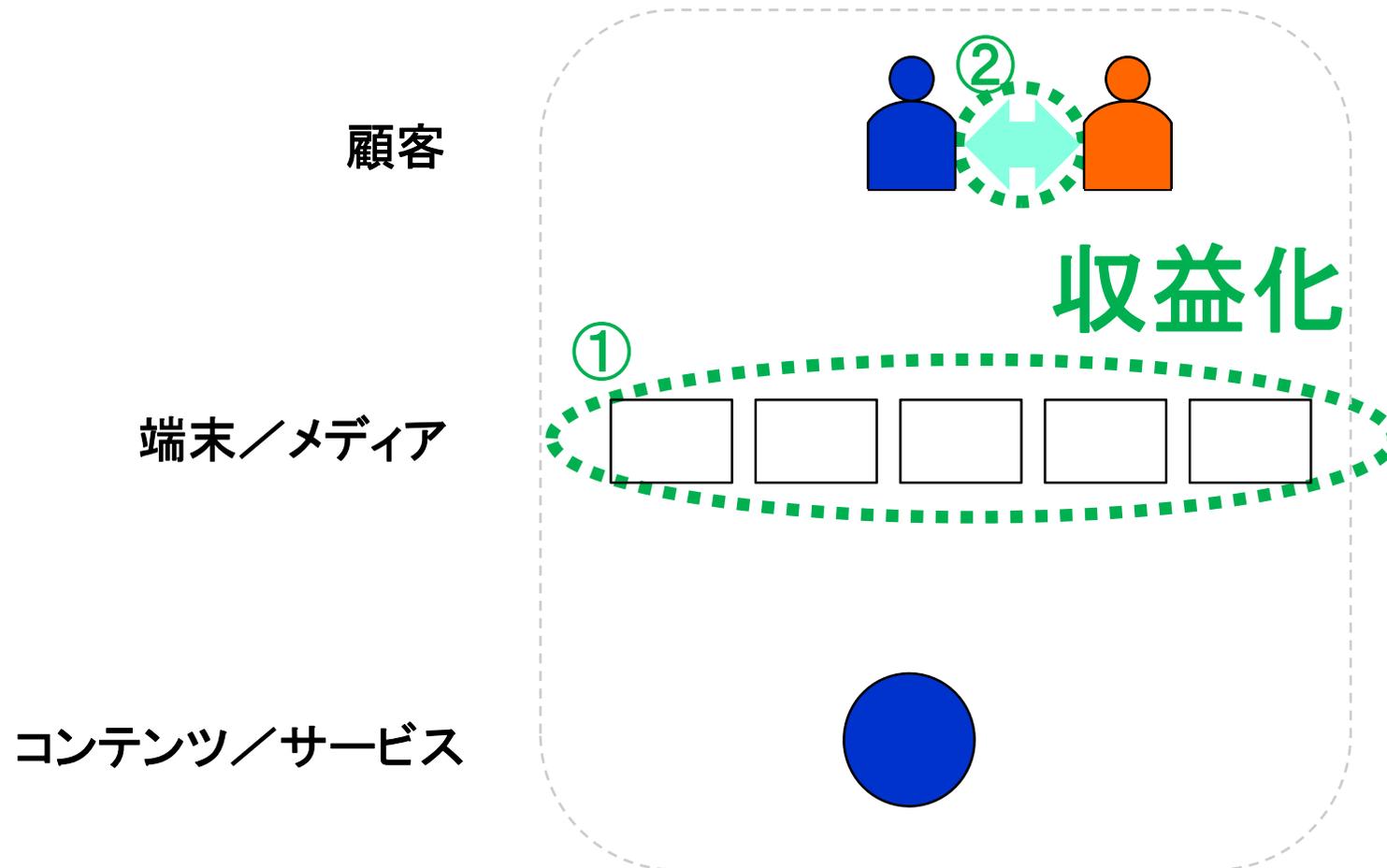
## ③ コミュニティ志向



# エンタテインメント・ビジネスのイメージ



# エンタテインメント・ビジネスのイメージ



---

# 1.ゲーム事業

## ◆ グローバル化

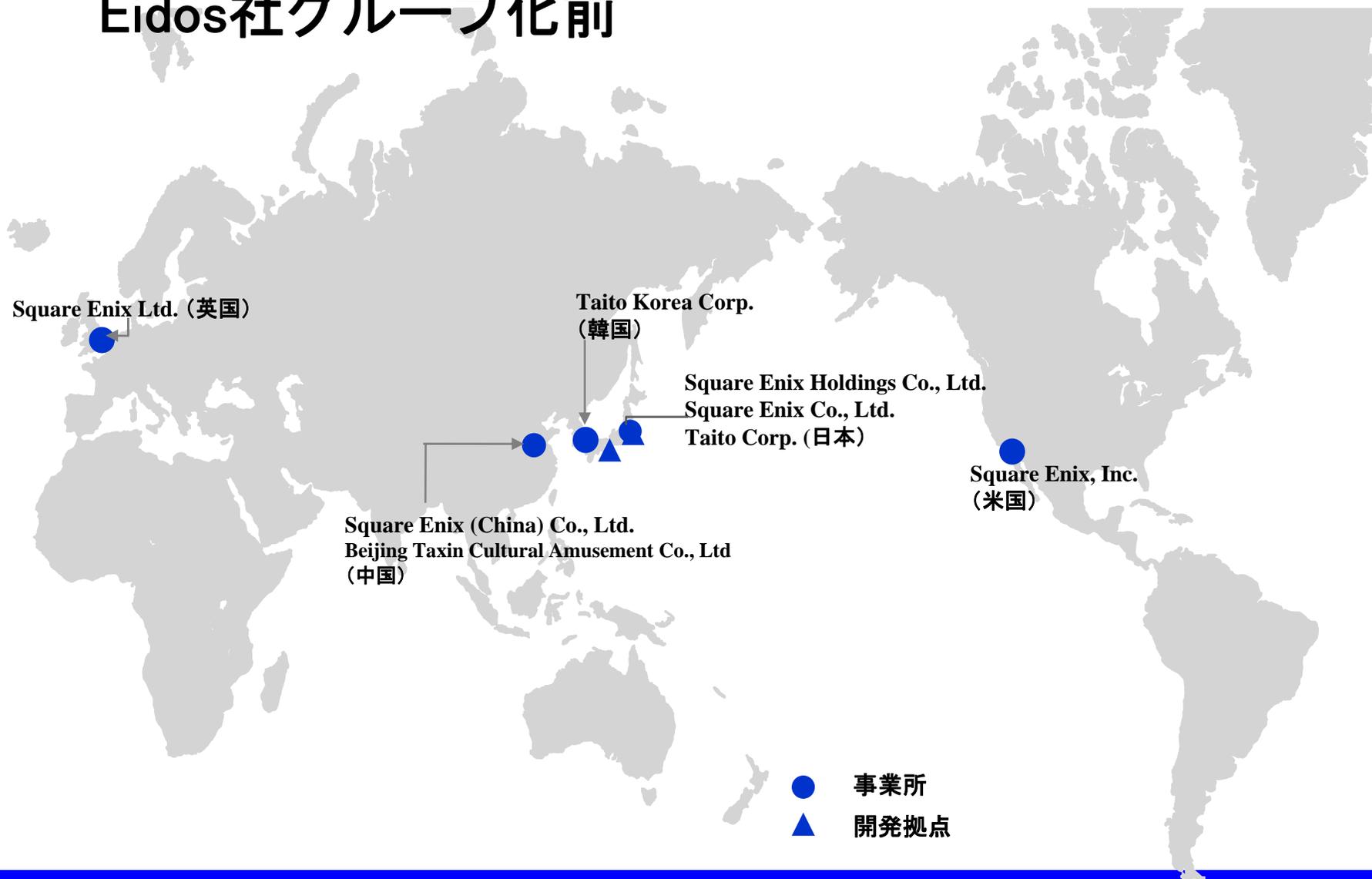
- ・開発的観点
- ・販売／サービスの観点

## ◆ オンライン化

## ◆ 開発工程の洗練

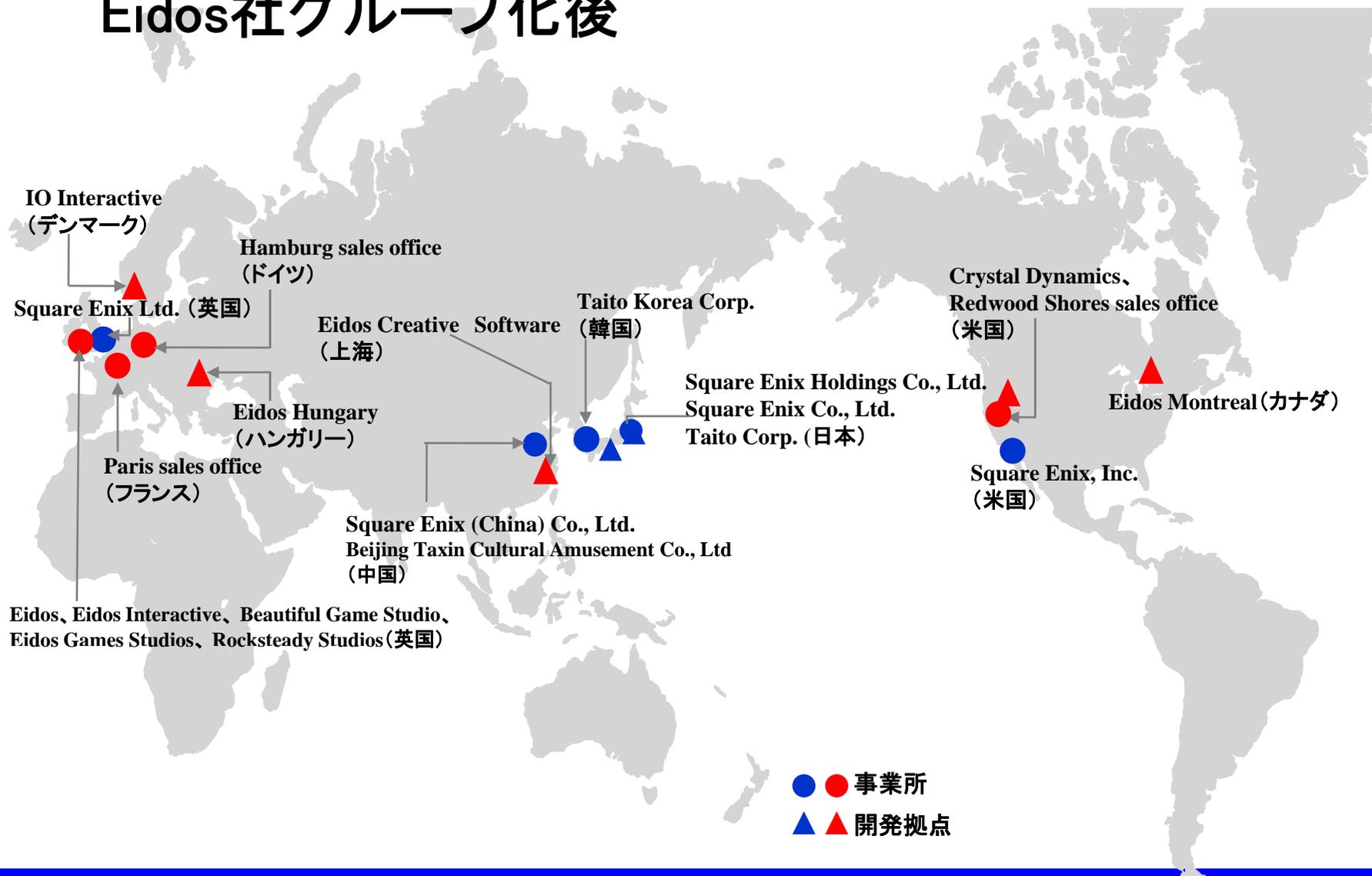
# 1. ゲーム事業

## Eidos社グループ化前



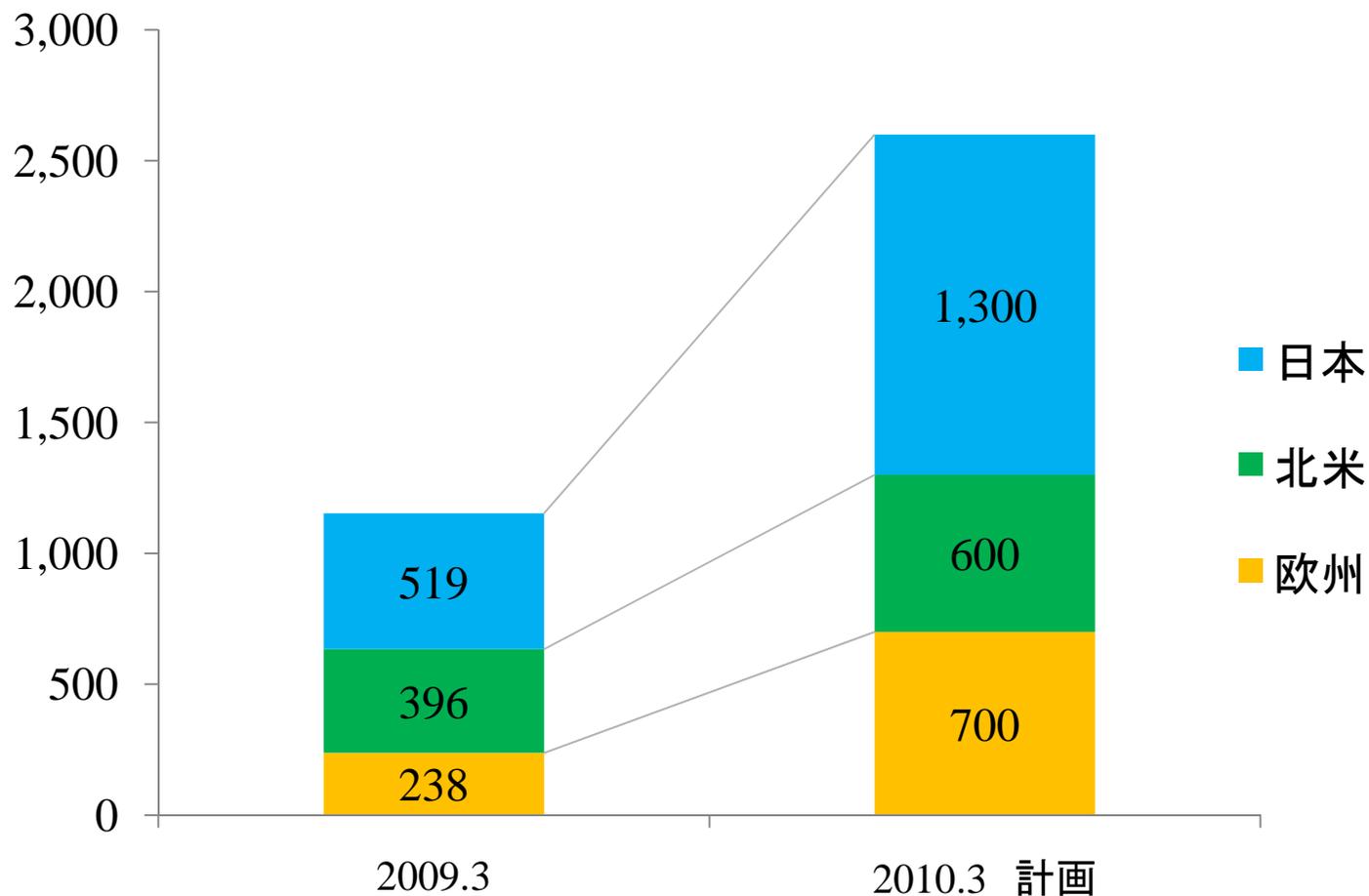
# 1. ゲーム事業

## Eidos社グループ化後



# 1.ゲーム事業

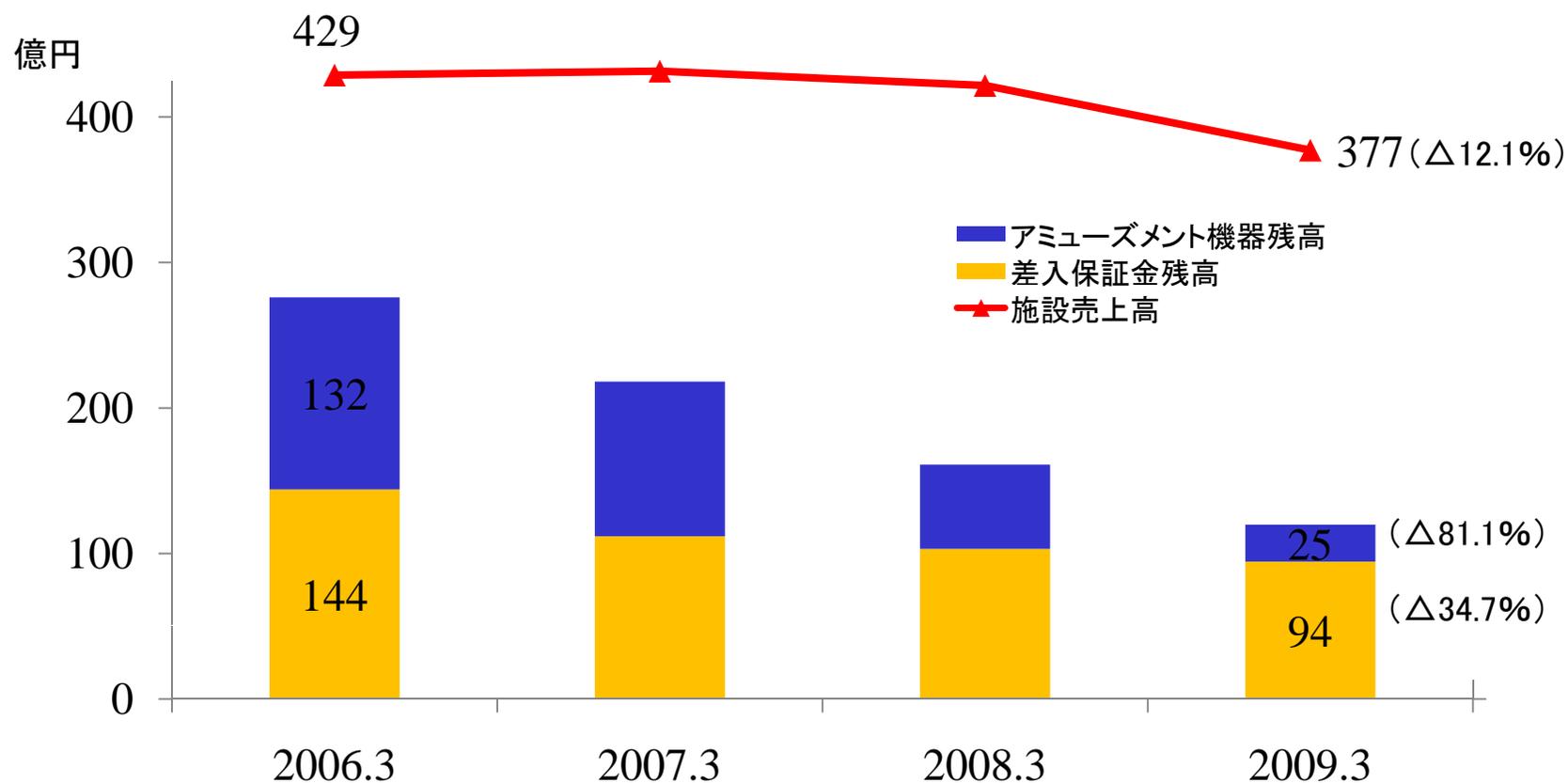
販売本数：万本



2009年6月11日

スクウェア・エニックスの欧米販売における他社タイトルの販売分を追加したことにより、2009年3月期の欧米地域の販売本数が以下の通り変更されております。  
【北米】変更前371万本→変更後396万本／【欧州】変更前208万本→変更後238万本

## 2.アミューズメント事業 アセットリスクの軽減



タイトー単体

## 2.アミューズメント事業

### 安価で高インカムを実現する機器の開発

オペレーター  
価格

例1) ホーンテッド ミュージアム

998,000円

ロケテスト  
1日インカム

21,600円



(C)TAITO CORPORATION 2009 ALL RIGHTS RESERVED.

例2) ミュージックガンガン

1,350,000円

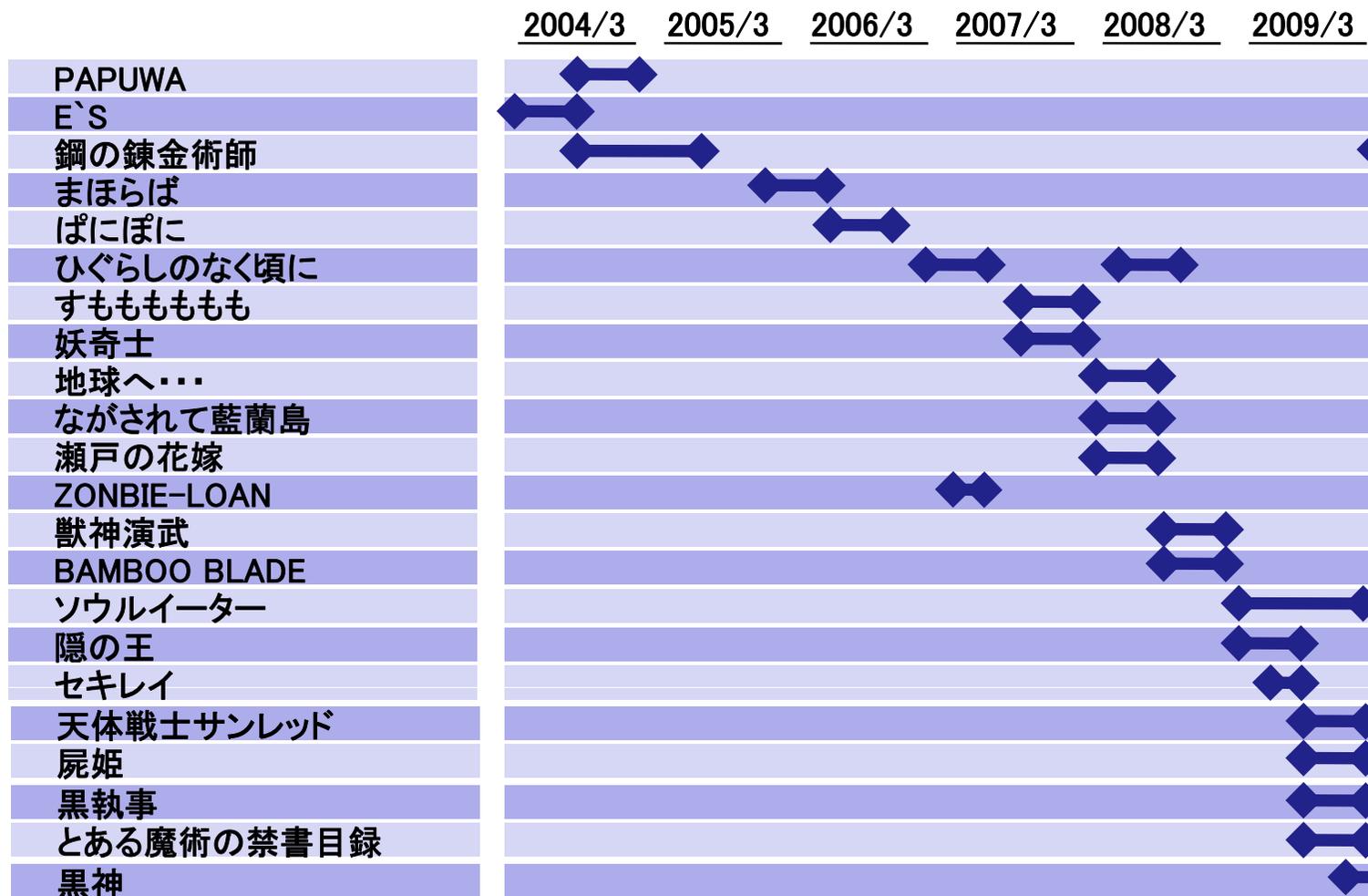
22,200円



(C)TAITO CORPORATION 2009 ALL RIGHTS RESERVED.

# 3.出版事業

## コミックスのアニメ展開



---

## 4.モバイル・コンテンツ事業

### 海外展開を促す状況変化

- ◆ 欧米モバイル市場の回復
- ◆ コンテンツ・ライブラリの充実
- ◆ スマートフォン市場成長による  
ポーティング障壁の低減

---

## 5.ライツ・プロパティ 事業

- ◆ 自社IPの商品化に加え、他社有力IPの商品化  
「バガボンド」、「ピーナッツ(スヌーピー)」、「ディズニー」……
- ◆ 映像展開

---

# 2009年3月期 決算説明会

**SQUARE ENIX®**

2009年5月19日

2009年6月11日:7ページ/22ページを訂正