

2010年3月期 第1四半期 決算説明会

SQUARE ENIX®

2009年8月7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。

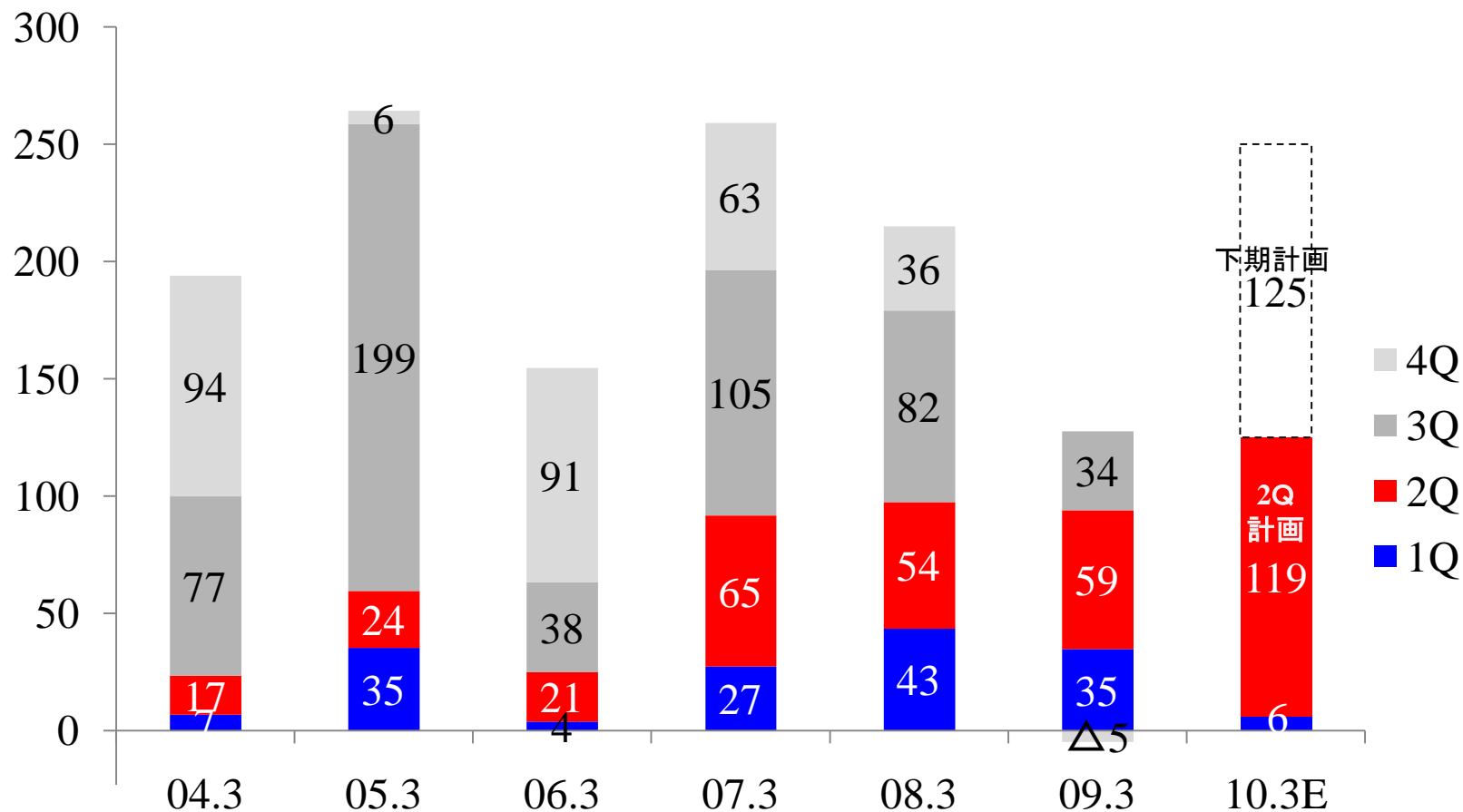
様々の要素により、実際の業績はこれらの見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与えうる要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

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

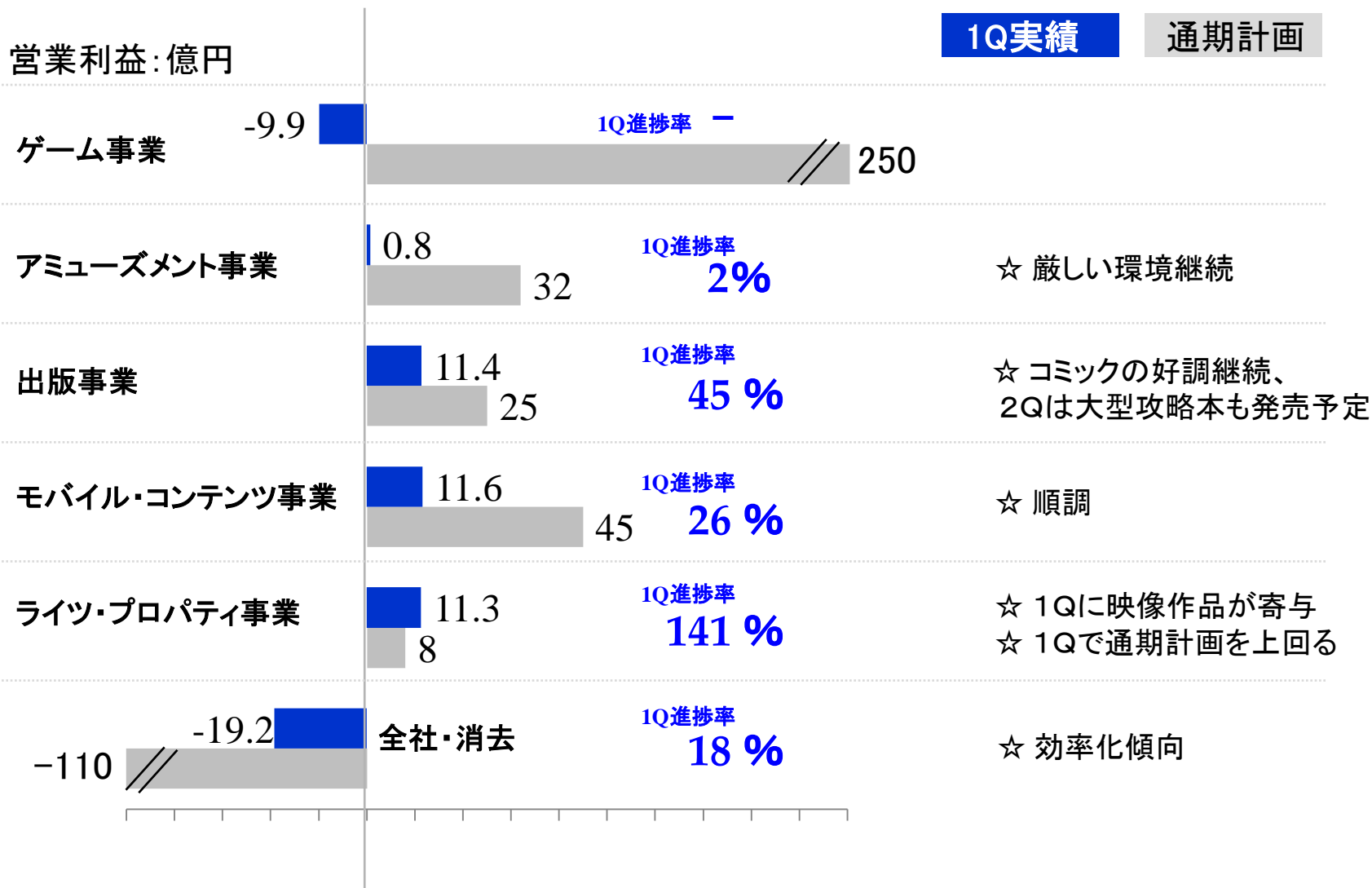
当資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、当資料が作成された時点のものです。当社グループは、新たな情報や発表日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社グループの将来の業績に関する見通しを更新または修正する義務を負うものではありません。

利益計画は、順調に推移

四半期毎の営業利益推移：億円

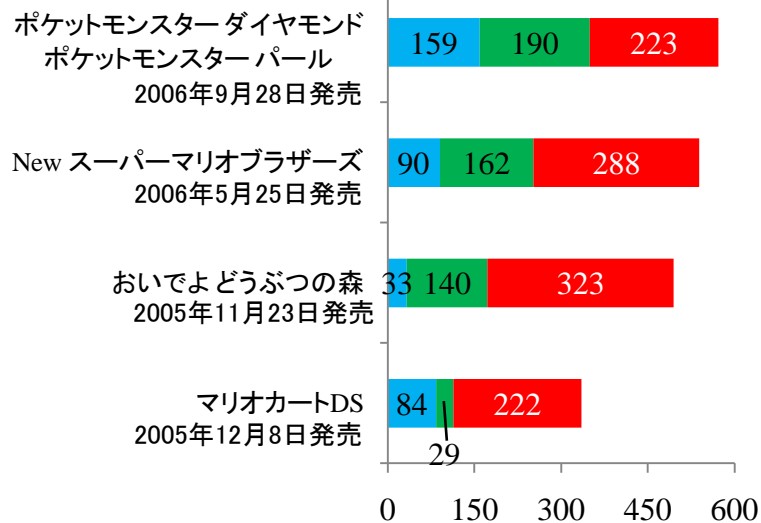
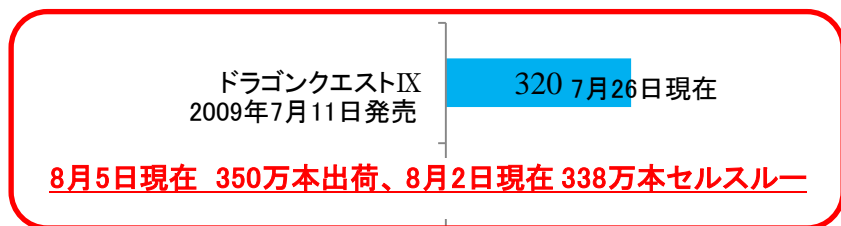


第1四半期終了時セグメント別進捗率比較

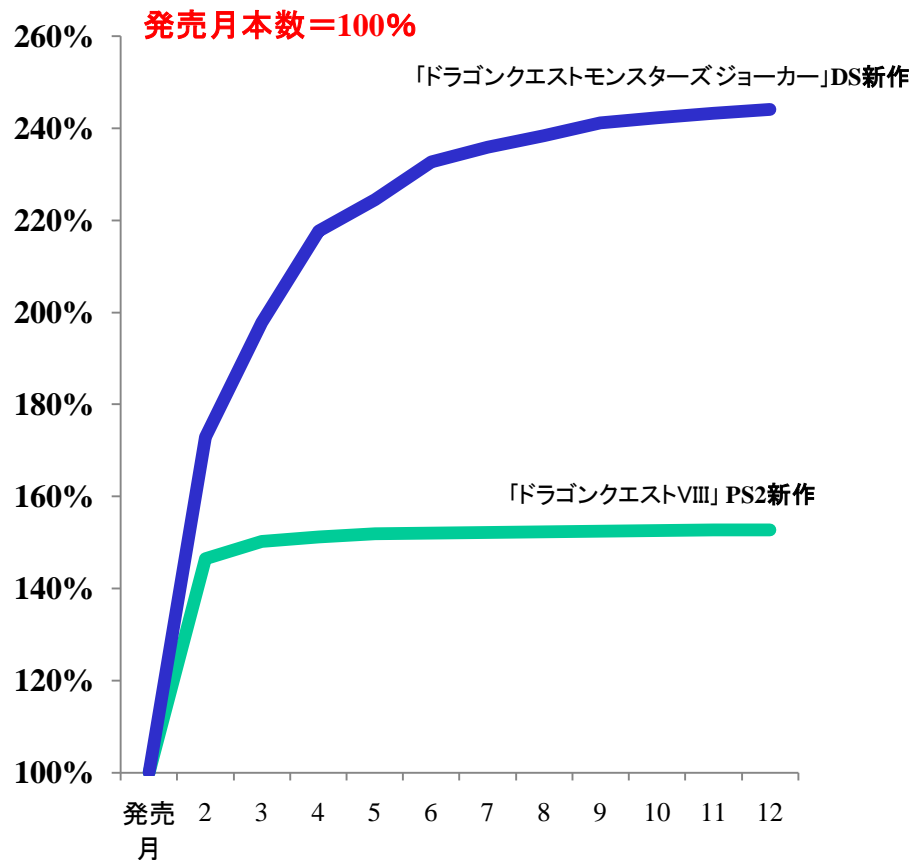


「ドラゴンクエストIX」は、好調な滑り出し

DS向けメガヒットタイトルとのセルスルー比較



PS2向けとDS向けの売れ方の違い



発売月 発売月+2ヶ月 それ以降 (08年12末まで)

出所:「ドラゴンクエストIX」の出荷本数は当社。セルスルーデータは、メディアクリエイトのデータより当社作成。

7-9月期の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
ドラゴンクエストIX 星空の守り人	日	DS	7月11日
BATMAN: ARKHAM ASYLUM	米・欧	PS3/Xbox360/PC	8月25日(米)、 8月28日(欧)
ディシディア ファイナルファンタジー	米・欧	PSP	8月25日(米)、 9月4日(欧)
ご参考)「クライシスコア ファイナルファンタジーVII」(PSP)日本 84万本 北米 77本 欧州 55万本 計 216万本			
キングダム ハーツ 358/2 Days	米	DS	9月29日
ご参考)「キングダムハーツ チェインオブメモリーズ」(GBA)日本 41万本 北米 94本 欧州 20万本 計 155万本			
MINI NINJAS	米・欧	PS3/Xbox360/PC/ Wii/DS	9月
⋮			
⋮			
⋮			

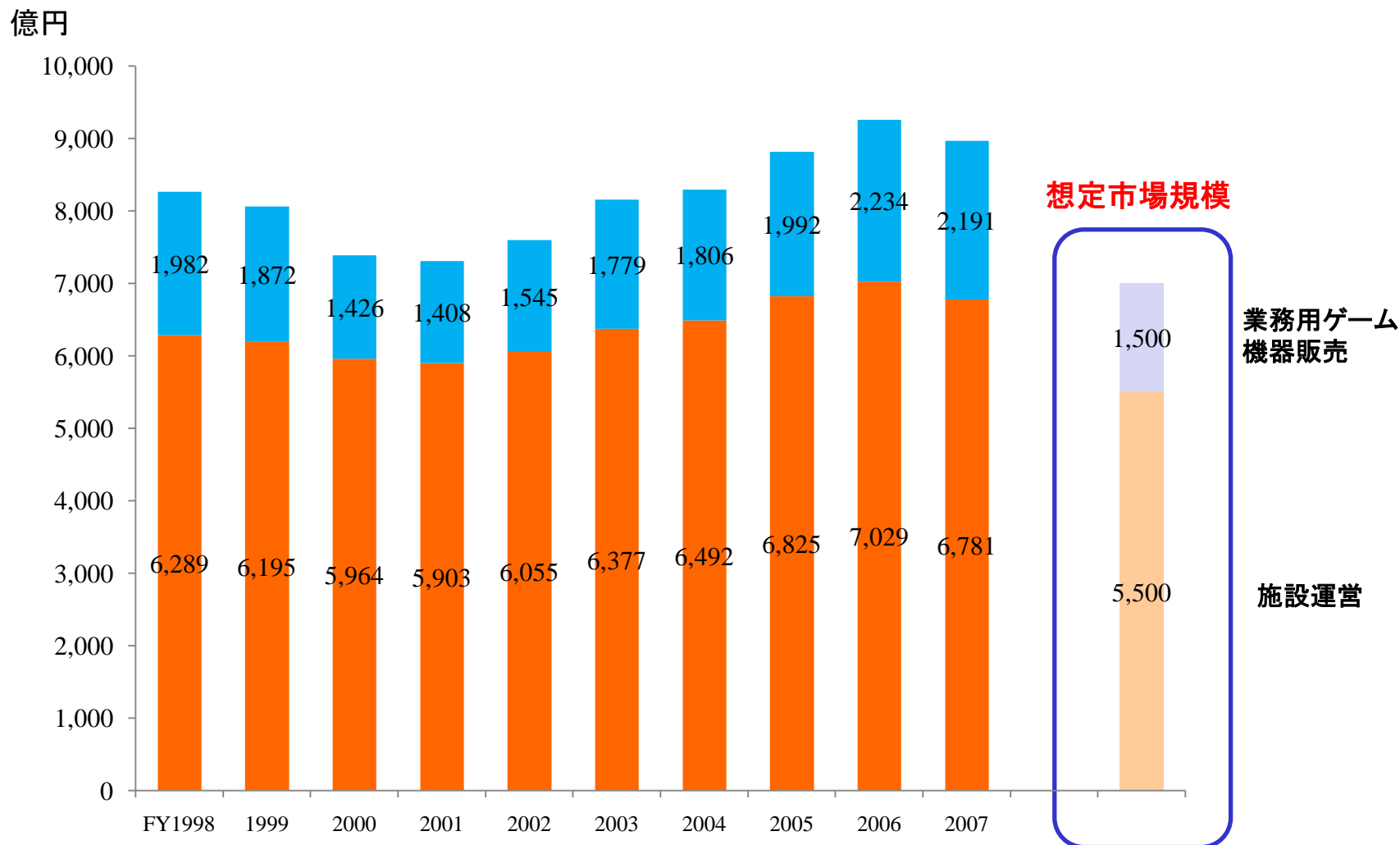
ご参考)の本数は、2009年6月末時点

2010年3月期 第1四半期 販売本数実績

万本	2008.3 第1四半期	2009.3 第1四半期	当第1四半期	(ご参考) 2010年3月期 通期計画
日本	159	37	92	1,300
北米	67	57	40	600
欧州	98	76	58	700

- 日本において5月に「キングダムハーツ 358／2 days」を発売、49万本を出荷し好調
- スクウェア・エニックスのリピート販売も安定寄与
- その他は、計画通りの進捗

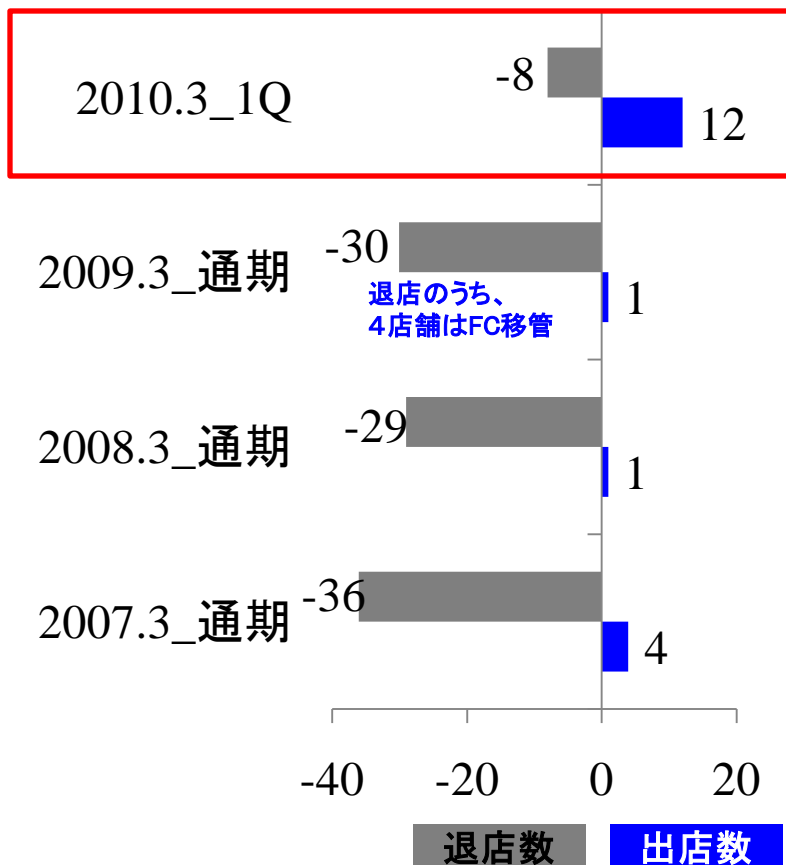
アミューズメント施設・機器の市場規模推移



アミューズメント事業は、リ・ストラクチャリングの最中

施設運営事業

～直営店の新陳代謝～



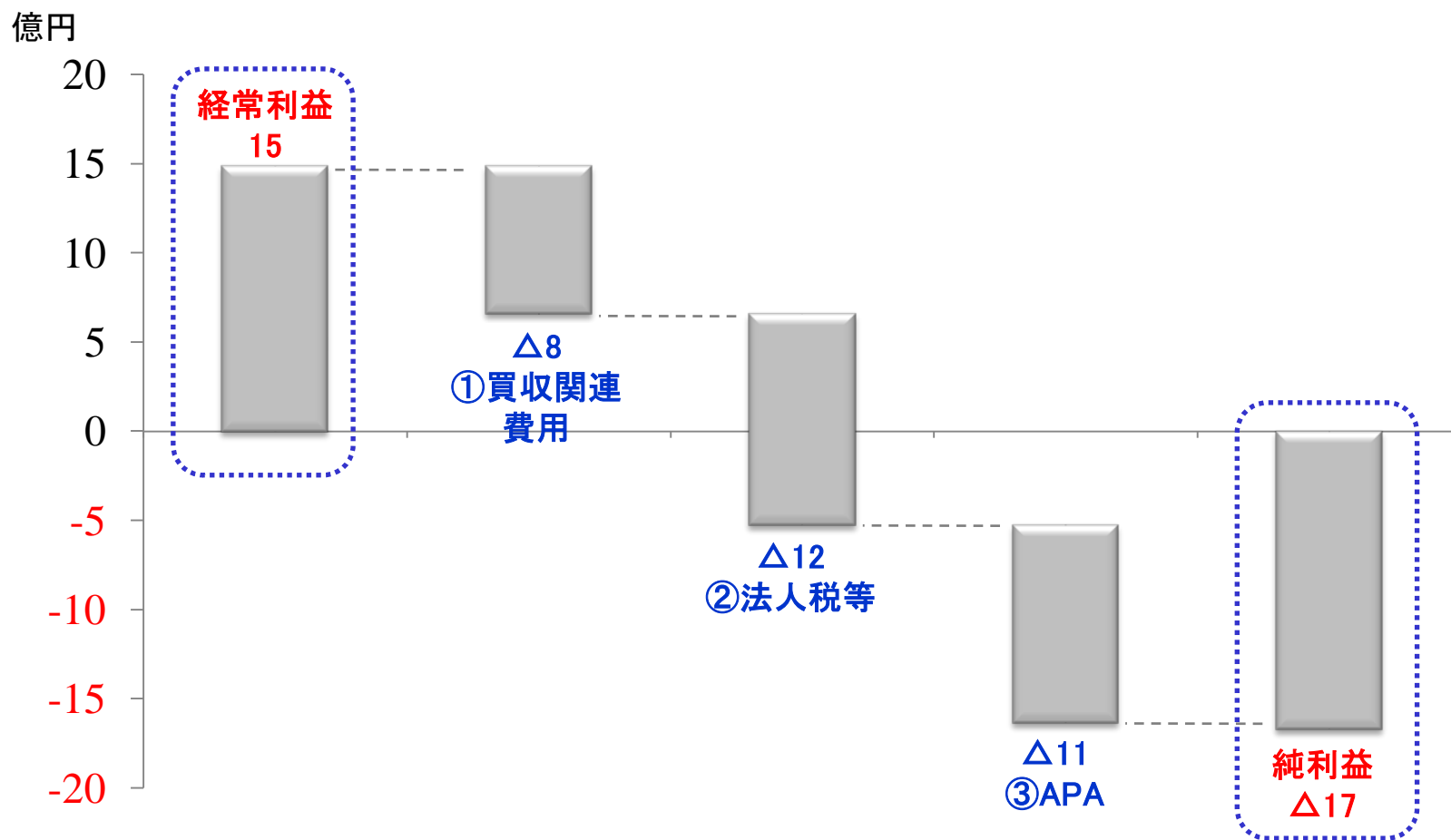
業務用ゲーム機器販売事業

～新機軸の展開～

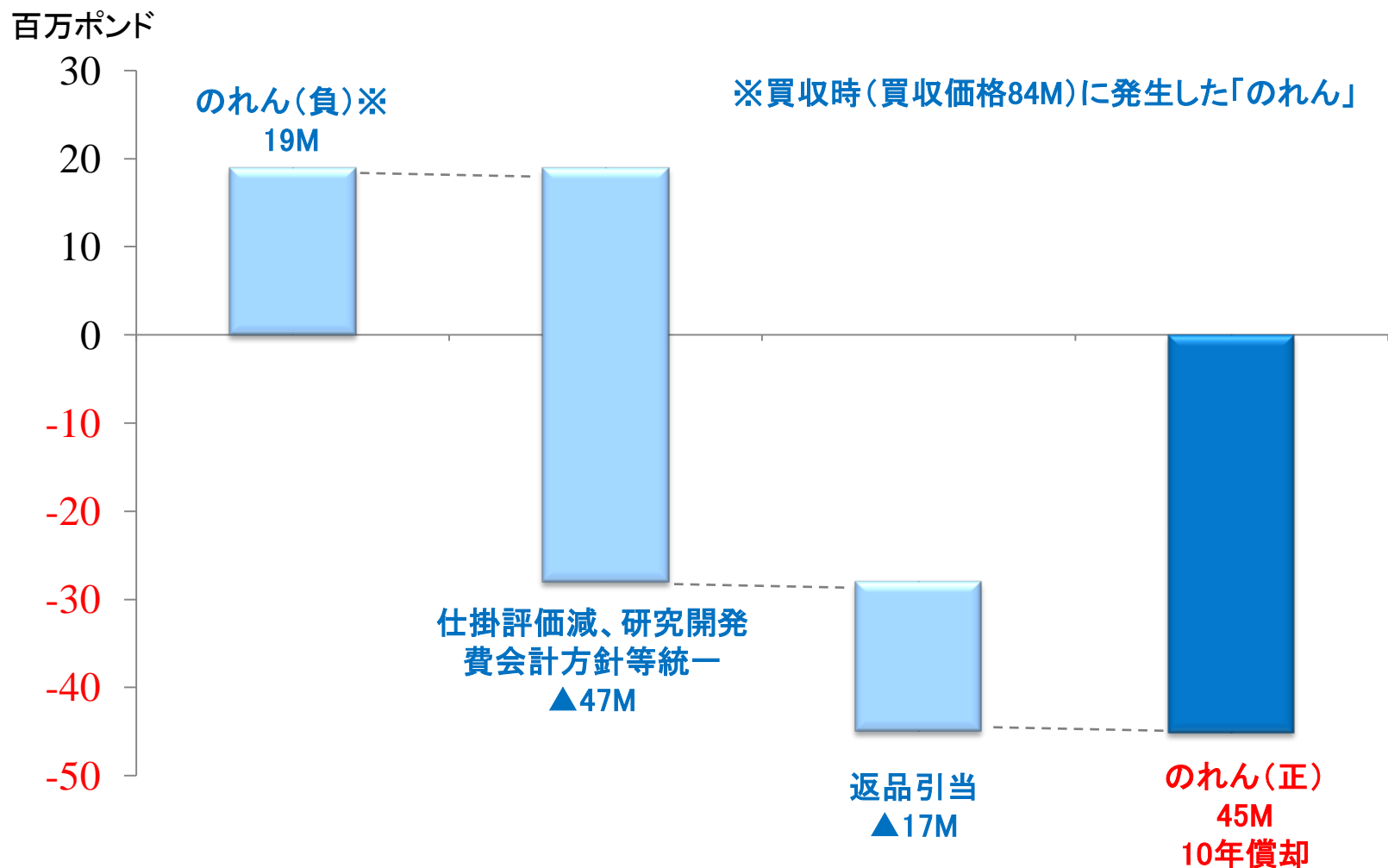
■ 安価で少ないスペースで
運営可能な機器の開発

■ アジアを中心とした
海外販売の強化

第1四半期の特殊要因



Eidos社買収に伴う「のれん」の発生について



英国Eidos社 との統合は、ハイピッチで進展

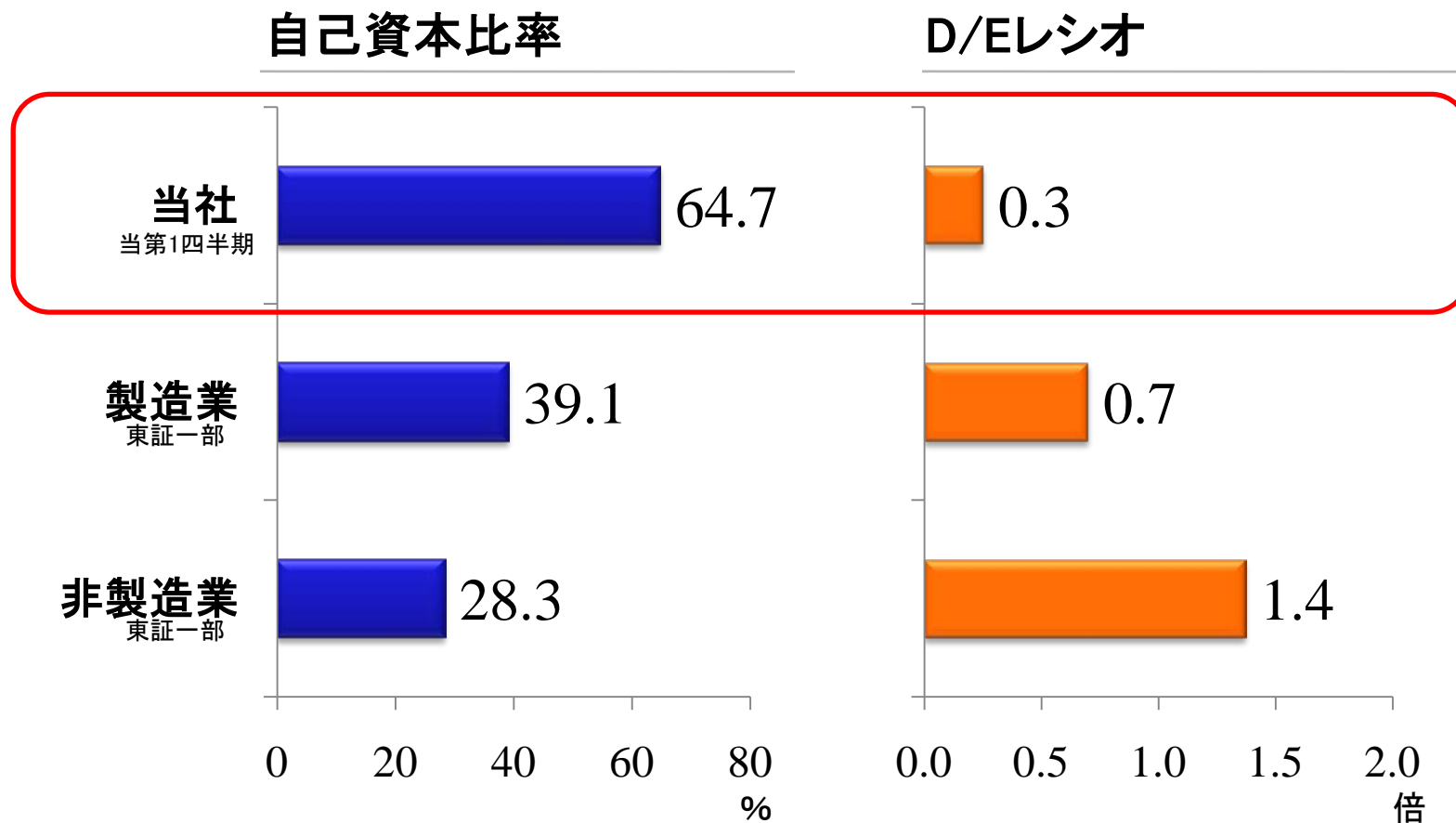
(2009年4月22日買収)

◆ 組織的なインテグレーションは年内で完了

- 欧・米セールス・マーケティング部門の統合完了
- 欧州本社機能のオフィスを統合

◆ クリエイター間の交流も開始

Eidos買収後も成長に必要な安定した 財務基盤を継続保持



東証一部の出所: 大和総研(09年8月4日)

ご参考) 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

ご参考) 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	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	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%

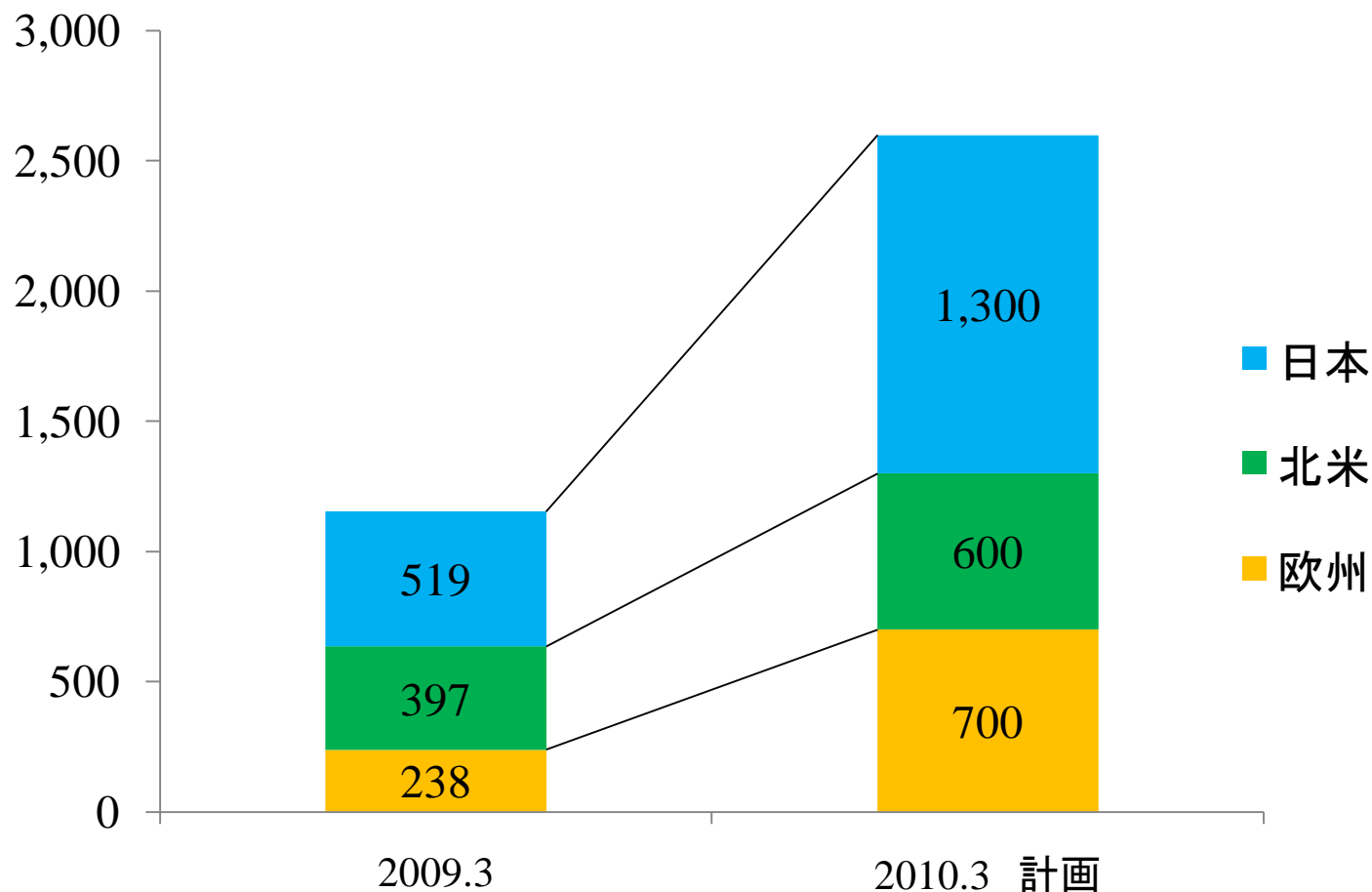
③対前年度増減(①-②)

(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	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

ご参考) 2010年3月期 販売本数計画

販売本数: 万本



2010年3月期 第1四半期決算説明会

SQUARE ENIX®

2009年8月7日