

2010年3月期 決算説明会

SQUARE ENIX®

2010年5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・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。

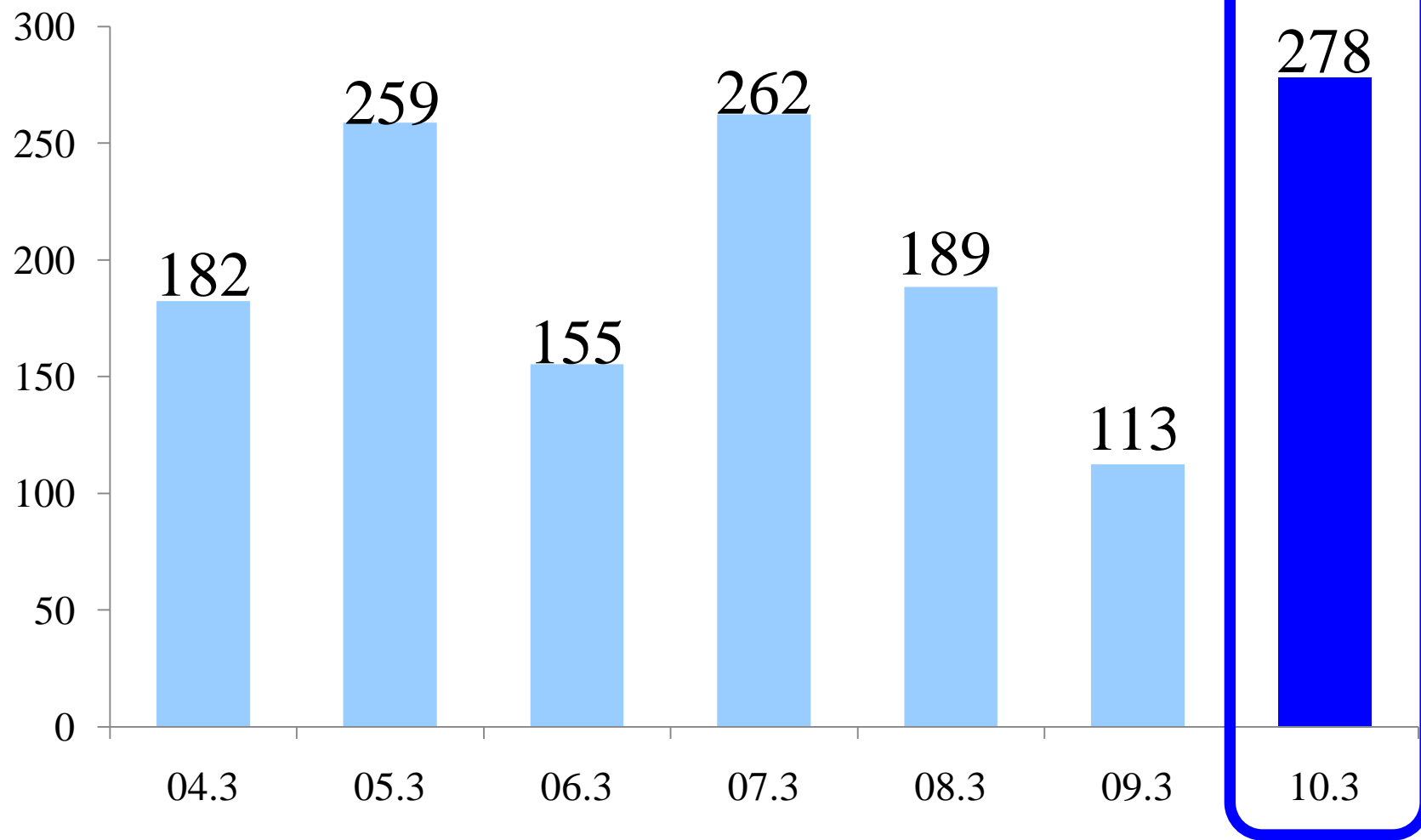
様々の要素により、実際の業績はこれらの見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与えうる要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

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。

I .2010年3月期：過去最高益を更新

経常利益：億円



I. 事業セグメント別実績

営業利益: 億円

2010年
3月期

2009年
3月期



☆「ファイナルファンタジーXIII」、「ドラゴンクエストIX」、「バットマン アーカム・アサイラム」等の大型タイトルを発売し、大幅増益に



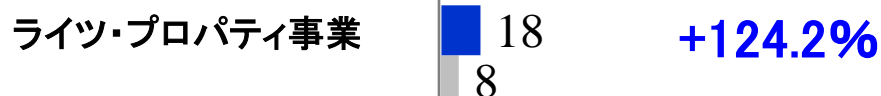
☆ 厳しい環境が継続するものの、前年と同水準の利益を確保



☆ コミックの好調継続に加え、大型攻略本の寄与で過去最高益に



☆ 高収益体制を確立し増益を達成

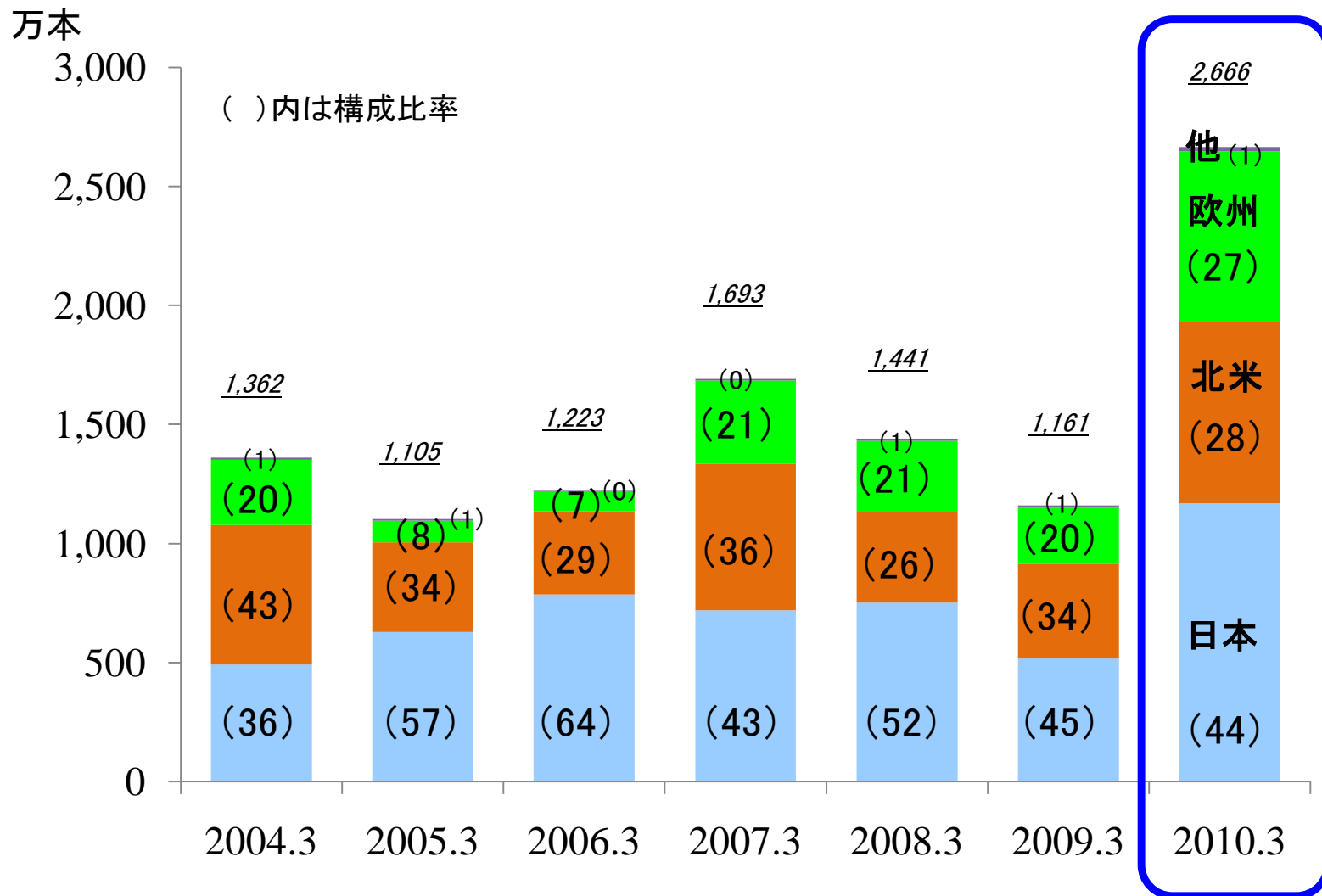


☆ 映像作品寄与を主な要因とし、大幅増益を達成

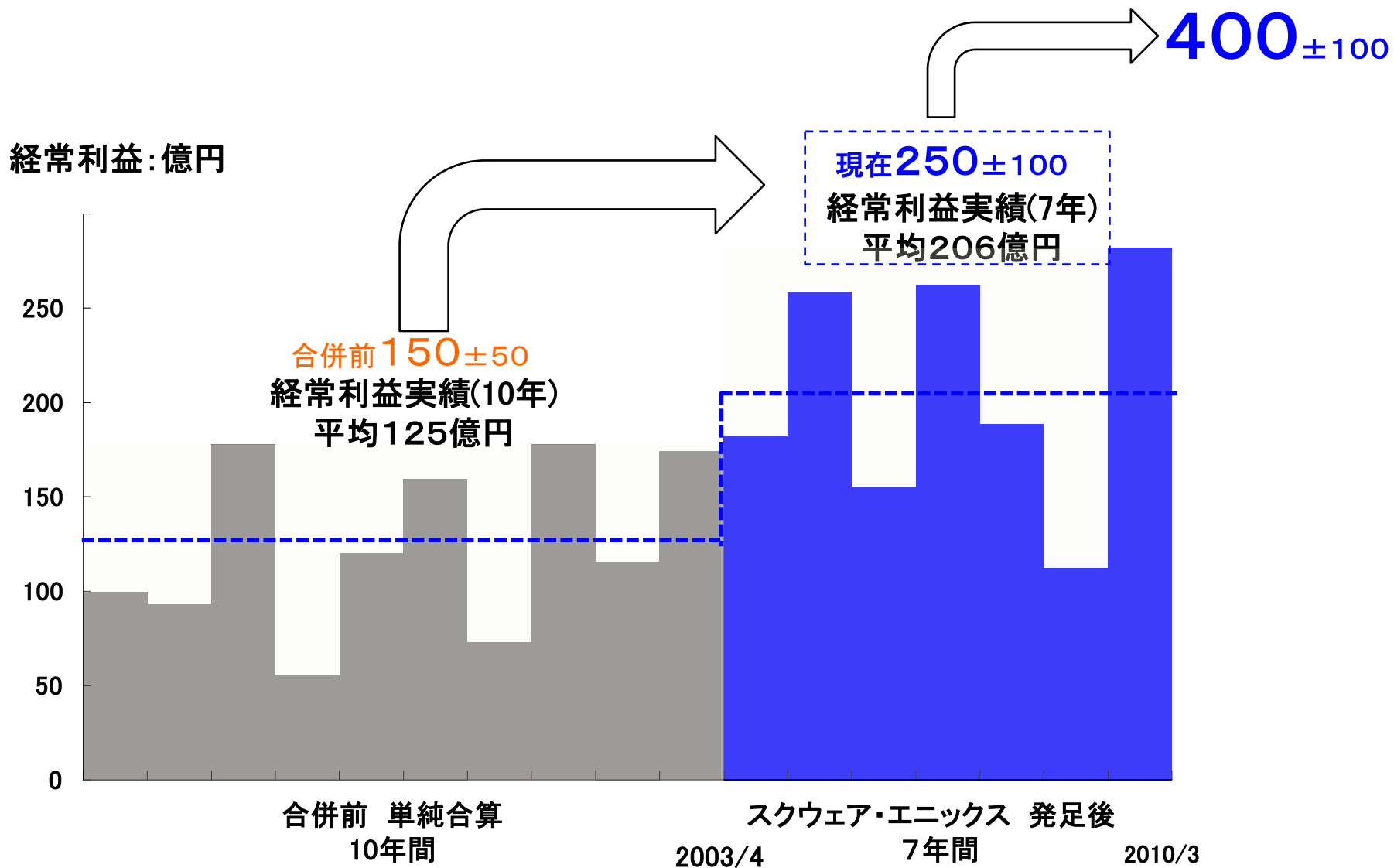


全社・消去

I .ゲーム事業は、 全地域で過去最高の販売本数を達成



Ⅱ.ただし、依然として第2ステージ



Ⅱ.第3ステージに脱皮するためのKFS

1. グローバル化

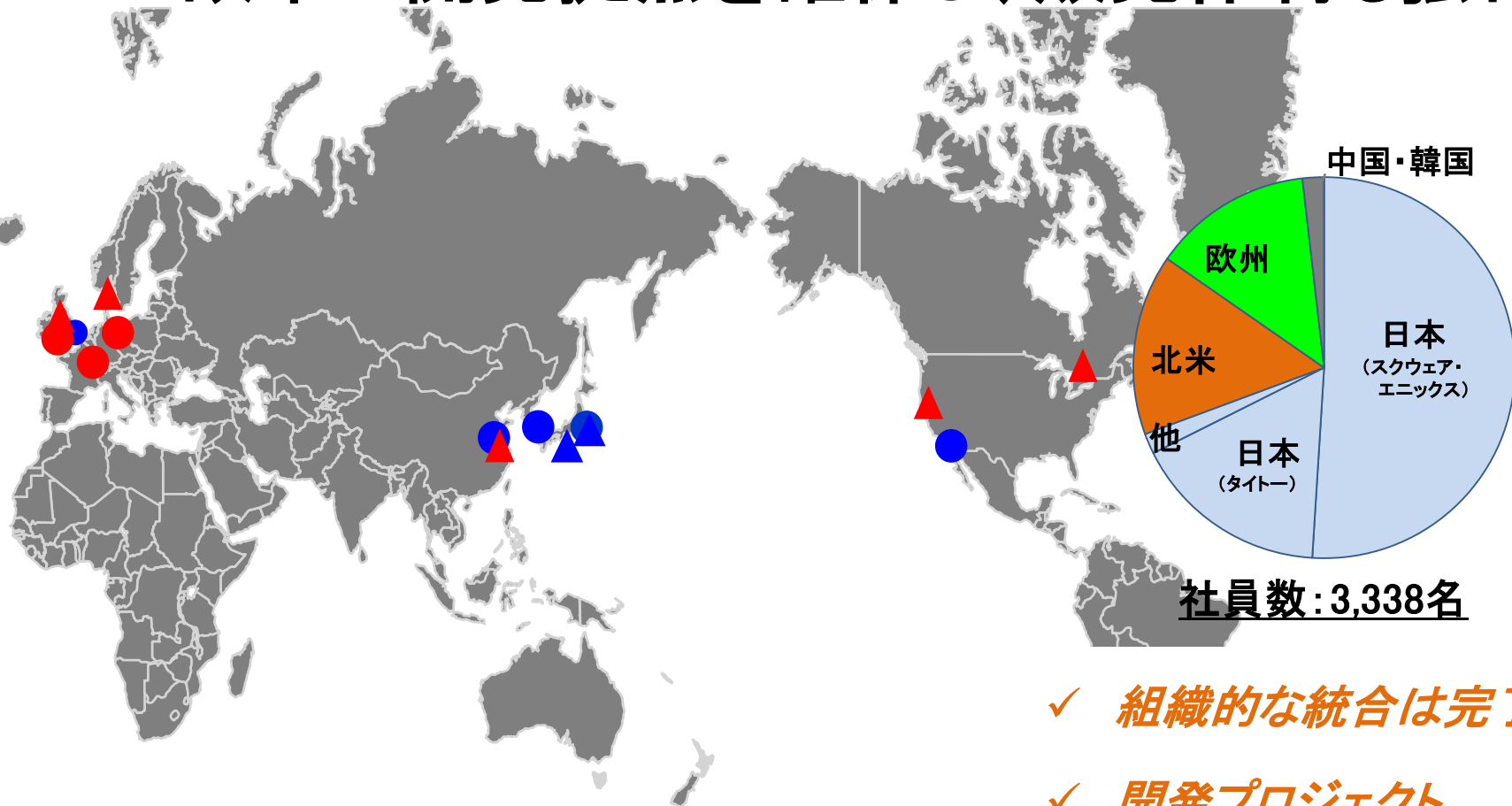
2. ネットワーク化

3. 自社IP強化

II. 1-1. グローバル化:

英国Eidos社を吸収。

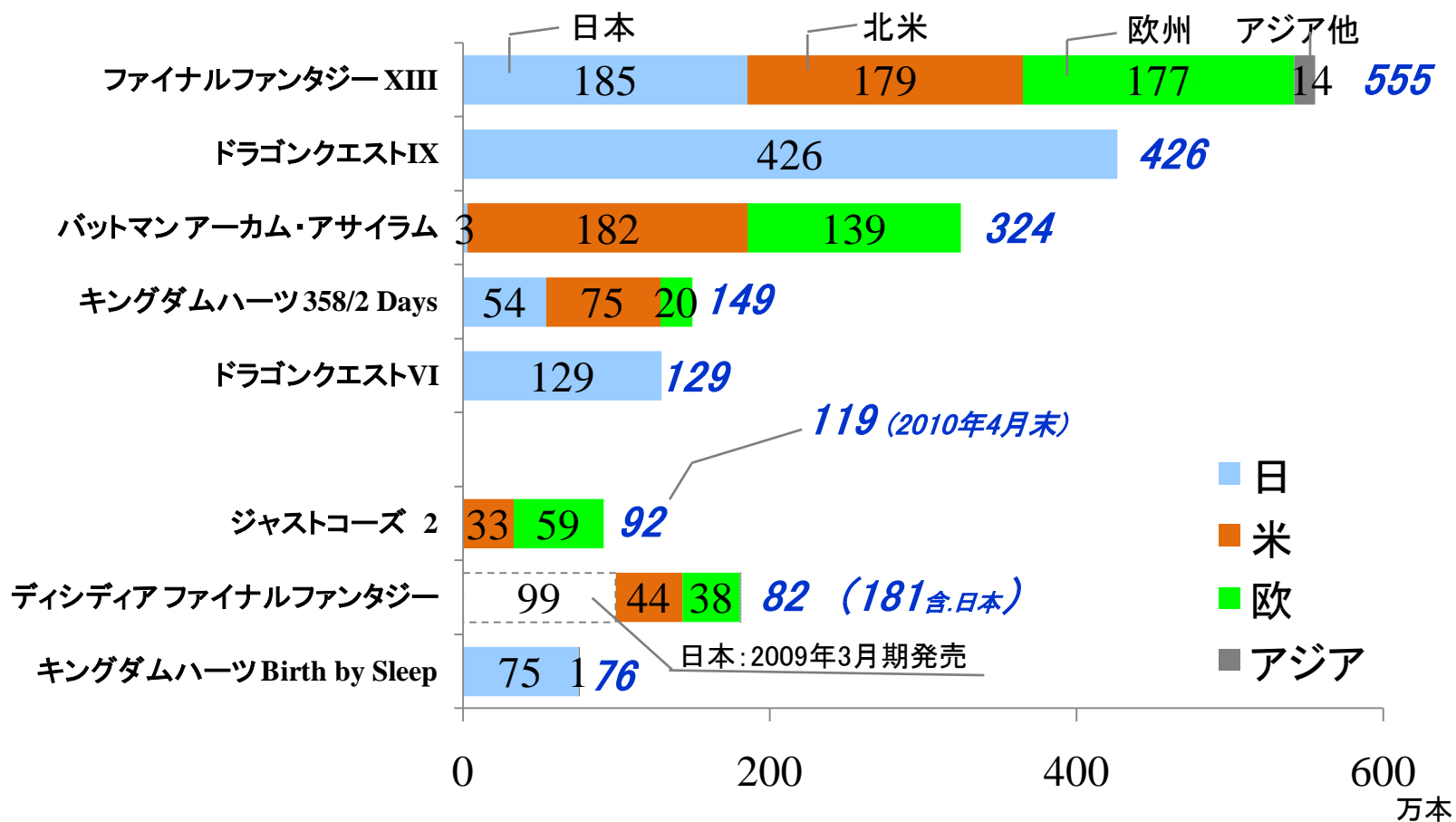
欧米に開発拠点を確保し、販売体制も強化



● ● 事業所
▲ ▲ 開発拠点

- ✓ 組織的な統合は完了
- ✓ 開発プロジェクト
単位での協働も開始

Ⅱ. 1-2. グローバル化: AAAタイトルの投入増



※ 2010年3月期実績

Ⅱ. 2. ネットワーク化： ビジネスの骨格をネットワーク型にシフト

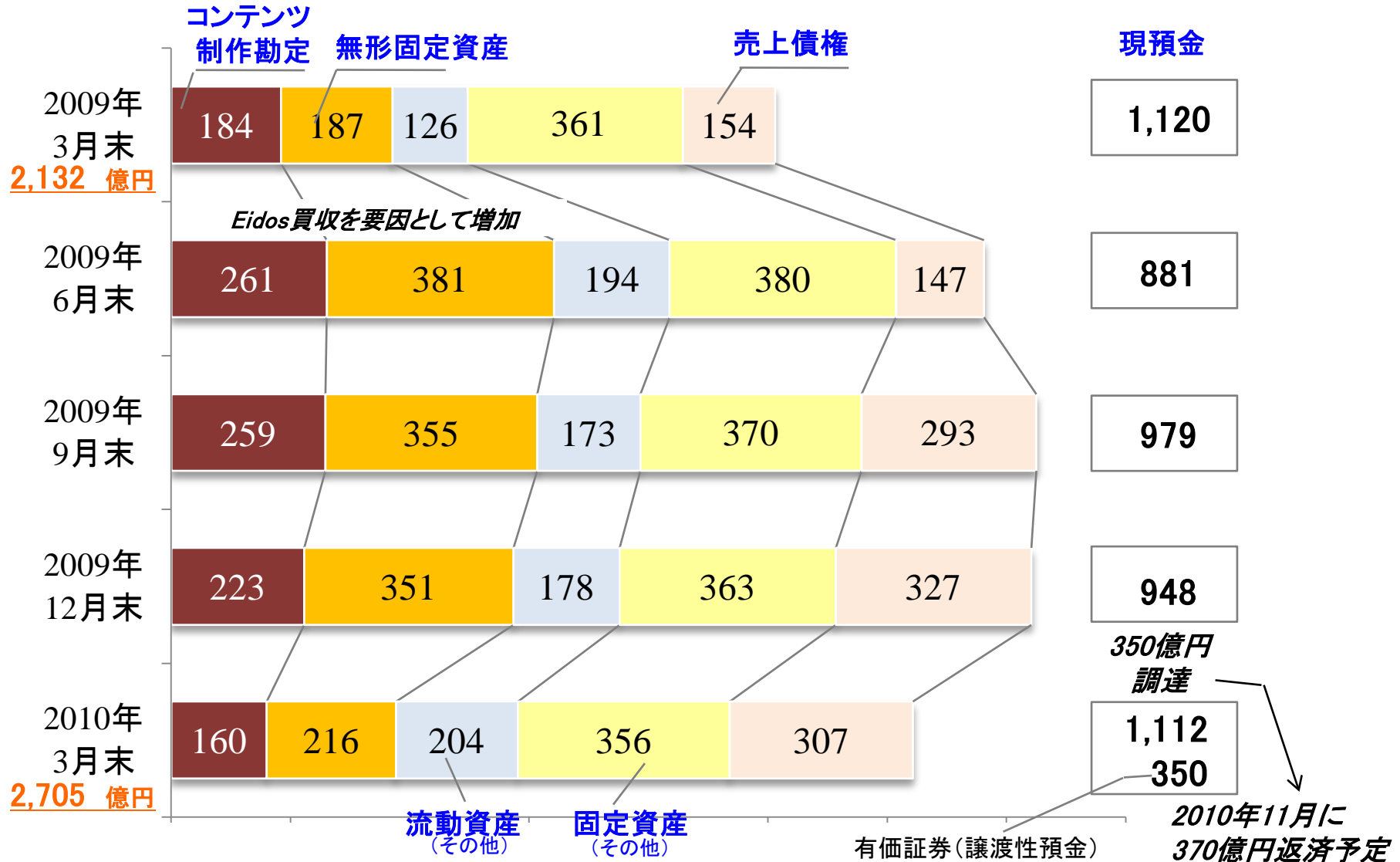
- オンラインゲーム
MMO、SNS...
- オンライン販売
- オンラインビジネスモデル
- ネットコミュニティ・マネジメント
・
・
・

Ⅱ. 3. 自社IP強化



II. 変革のための基礎固め-1

資産の最適化とリスク排除を徹底



Ⅱ. 変革のための基礎固め-2

体質強化・組織活性化を目的とした人員調整

2009年3月末グループ人員数
(買収前Eidosの3月末人員含):

3,805名

2010年3月末グループ人員数

3,338名

**467名
の純減**

Ⅱ. 2011年3月期の課題

1. グローバル化

- ✓ 欧米の基盤強化
- ✓ 中国／新興国市場展開

2. ネットワーク化

- ✓ 「FFXIV」の投入
- ✓ 新規分野での展開の推進と
ビジネス基盤の構築を開始

3. 自社IP強化

- ✓ コンテンツの多面展開の推進
- ✓ 新たなAAAブランドの
構築に向けた挑戦

Ⅲ. 2011年3月期計画

通期連結事業計画

(単位:百万円)

	2010年3月期		2011年3月期		対前年度増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	192,257	100%	160,000	100%	△ 32,257
営業利益	28,235	15%	20,000	13%	△ 8,235
経常利益	27,822	14%	20,000	13%	△ 7,822
当期純利益	9,509	5%	12,000	8%	2,491
減価償却費	7,962	-	7,000	-	△ 962
設備投資額	6,916	-	8,000	-	1,084

(二参考) 第2四半期 連結累計期間事業計画

(単位:百万円)

	2010年3月期		2011年3月期		対前年度増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	90,561	100%	76,000	100%	△ 14,561
営業利益	13,091	14%	4,000	5%	△ 9,091
経常利益	12,181	13%	4,000	5%	△ 8,181
当期純利益	2,683	3%	2,400	3%	△ 283

Ⅲ. 2011年3月期計画：事業セグメント別

①2011年3月期 連結計画

(単位:百万円)

	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	85,000	51,000	10,000	11,000	3,000		160,000
営業利益	18,600	3,000	2,000	4,600	800	△9,000	20,000
営業利益率	21.9%	5.9%	20.0%	41.8%	26.7%	-	12.5%

為替レート: USD1=JPY95.00, EUR1=JPY125.00, CNY1=JPY14.00

②2010年3月期 連結実績

(単位:百万円)

	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	109,949	52,299	14,367	10,171	5,473	△3	192,257
営業利益	23,814	2,892	4,120	4,593	1,827	△9,012	28,235
営業利益率	21.7%	5.5%	28.7%	45.2%	33.4%	-	14.7%

③対前年度増減(①-②)

(単位:百万円)

	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	△24,949	△1,299	△4,367	829	△2,473	3	△32,257
営業利益	△5,214	108	△2,120	7	△1,027	12	△8,235

ご参考)

Ⅲ.第2四半期連結累計期間:事業セグメント別

①2011年3月期 第2四半期 連結累計期間 計画

(単位:百万円)

	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	38,600	25,000	6,000	5,000	1,400		76,000
営業利益	4,000	1,400	1,200	2,200	200	△5,000	4,000
営業利益率	10.4%	5.6%	20.0%	44.0%	14.3%	-	5.3%

為替レート: USD1=JPY95.00, EUR1=JPY125.00, CNY1=JPY14.00

②2010年3月期 第2四半期 連結累計期間 実績

(単位:百万円)

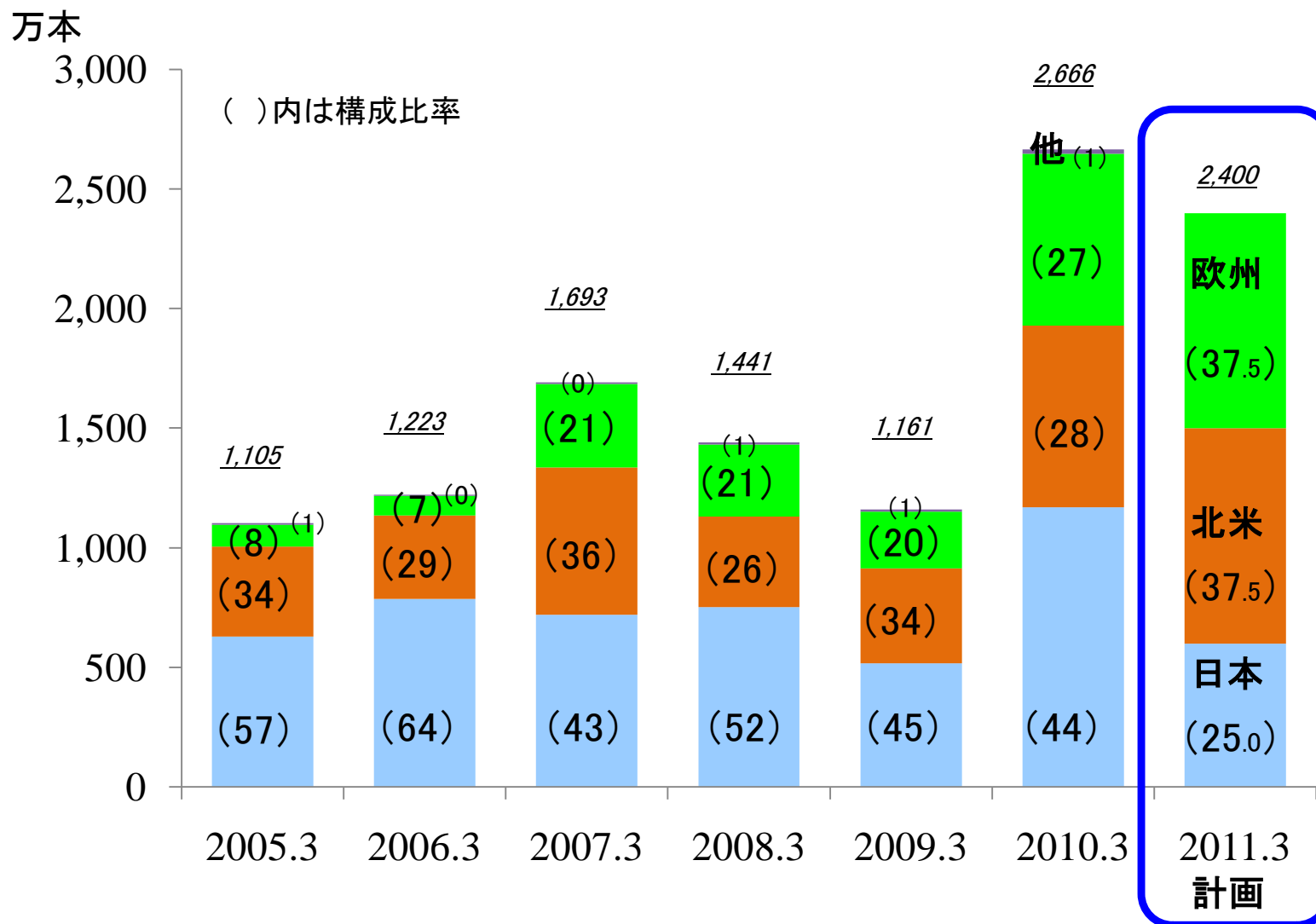
	ゲーム事業	アミューズメント 事業	出版事業	モバイル・コンテンツ 事業	ライツ・プロパティ 事業	消去又は全社	連結
売上高	48,444	25,853	7,875	5,179	3,210	△2	90,560
営業利益	10,365	1,106	2,335	2,169	1,387	△4,273	13,090
営業利益率	21.4%	4.3%	29.7%	41.9%	43.2%	-	14.5%

③対前年度増減(①-②)

(単位:百万円)

	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	△9,844	△853	△1,875	△179	△1,810	2	△14,560
営業利益	△6,365	294	△1,135	31	△1,187	△727	△9,090

Ⅲ. 2011年3月期 販売本数計画



Ⅲ. 今後の主なラインナップ (発売予定時期発表済のみ)

タイトル名	地域	プラットフォーム	発売(予定)時期
ニーア レプリカント／ゲシュタルト	日・米・欧	PS3/Xbox360	4月 22日 (日) 4月 23日 (欧) 4月 27日 (米)
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	日	DS	4月28日
ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	日	Wii	7月15日
ケイン アンド リンチ 2 ドッグ・デイズ	日・米・欧	PS3/Xbox360/PC <small>※PC版は海外のみ販売予定</small>	8月 26日 (日) 8月 24日 (米) 8月 27日 (欧)
キングダム ハーツ バース バイスリープ	米・欧	PSP	9月 7日 (米) 9月 10日 (欧)
ファイナルファンタジーXIV	日・米・欧	PS3/PC	2010年
フロントミッション エボルヴ	日・米・欧	PS3/Xbox360/PC	2010年

・
・
・

2010年3月期 決算説明会

SQUARE ENIX®

2010年5月18日