

# 2010年3月期 第2四半期 決算説明会

**SQUARE ENIX®**

2009年11月5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。

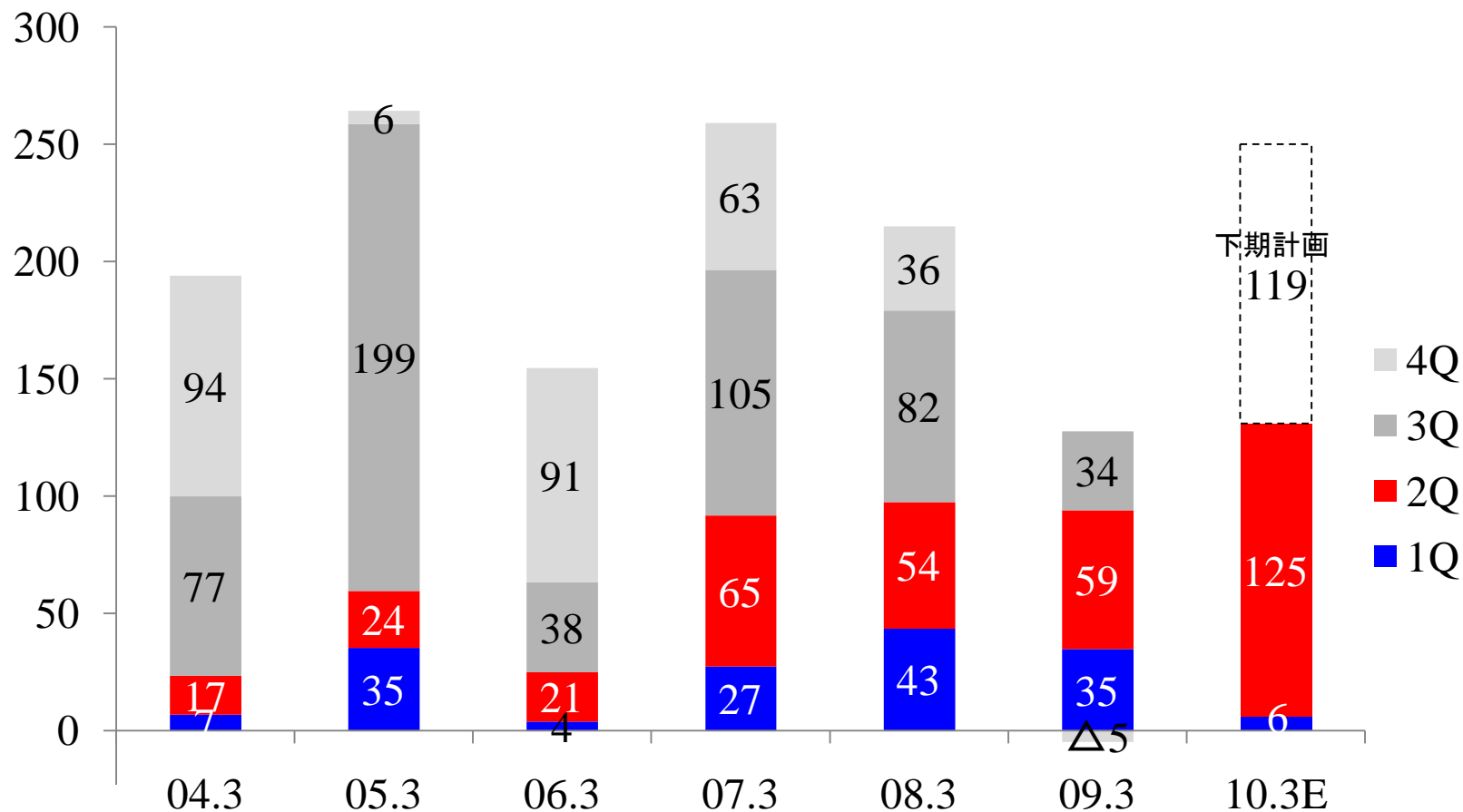
様々の要素により、実際の業績はこれらの見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与えうる要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

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

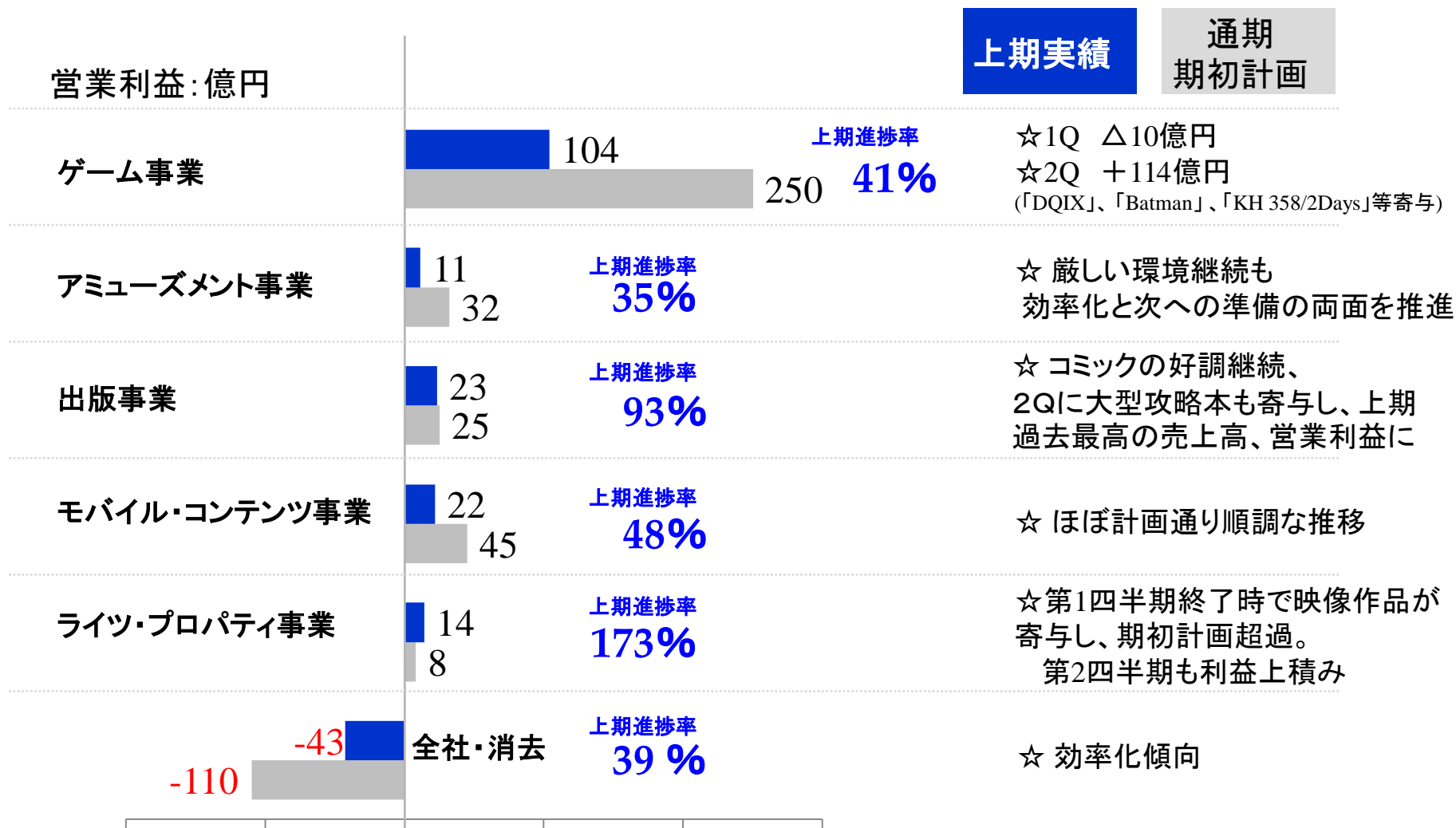
当資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、当資料が作成された時点のものです。当社グループは、新たな情報や発表日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社グループの将来の業績に関する見通しを更新または修正する義務を負うものではありません。

# 利益計画は、順調に推移

四半期毎の営業利益推移：億円



# 上期終了時セグメント別進捗率比較



# 2010年3月期 上期 販売本数実績

万本

地域	2004.3 通期	2005.3 通期	2006.3 通期	2007.3 通期	2008.3 通期	2009.3 通期	2010.3 通期計画	2010.3 上期
日本	493	630	786	721	752	519	1,300	557
北米	585	376	351	615	379	396	600	347
欧州	274	92	82	350	302	238	700	302
アジア他	10	7	4	7	8	8		1
計	1,362	1,105	1,223	1,693	1,441	1,161	2,600	1,207

- 「ドラゴンクエストIX」 400万本（日本）
- 「Batman: Arkham Asylum」 263万本（米:154万本 欧:109万本）
- 「KINGDOM HEARTS 358/2」 122万本（日:53万本 米:59万本 欧:10万本）
- 「DISSIDIA FINAL FANTASY」 72万本（米:36万本 欧:36万本）
- 「MINI NINJAS」 60万本（米:25万本 欧:35万本）

# 10-12月期の主な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
ファイナルファンタジー・ クリスタルクロニクル クリスタルベアラー	日・米	Wii	11月12日(日)、 12月26日(米)
アサシン クリード II	日	PS3/X360	12月3日
コール オブ デューティー モダン・ウォーフェア 2	日	PS3/X360	12月10日
ファイナルファンタジーXIII	日	PS3	12月17日
KINGDOM HEARTS 358/2 Days	欧	DS	10月9日
光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-	日	DS	10月29日
ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング	日	PSP	11月1日
⋮			

# ご参考)

## FFの国内販売とハードの累積販売台数

### 「FINAL FANTASY X」(PS2)の場合

百万台／百万本:セルスルー



### 「FINAL FANTASY XII」(PS2)の場合

百万台／百万本:セルスルー



出所:メディアクリエイト

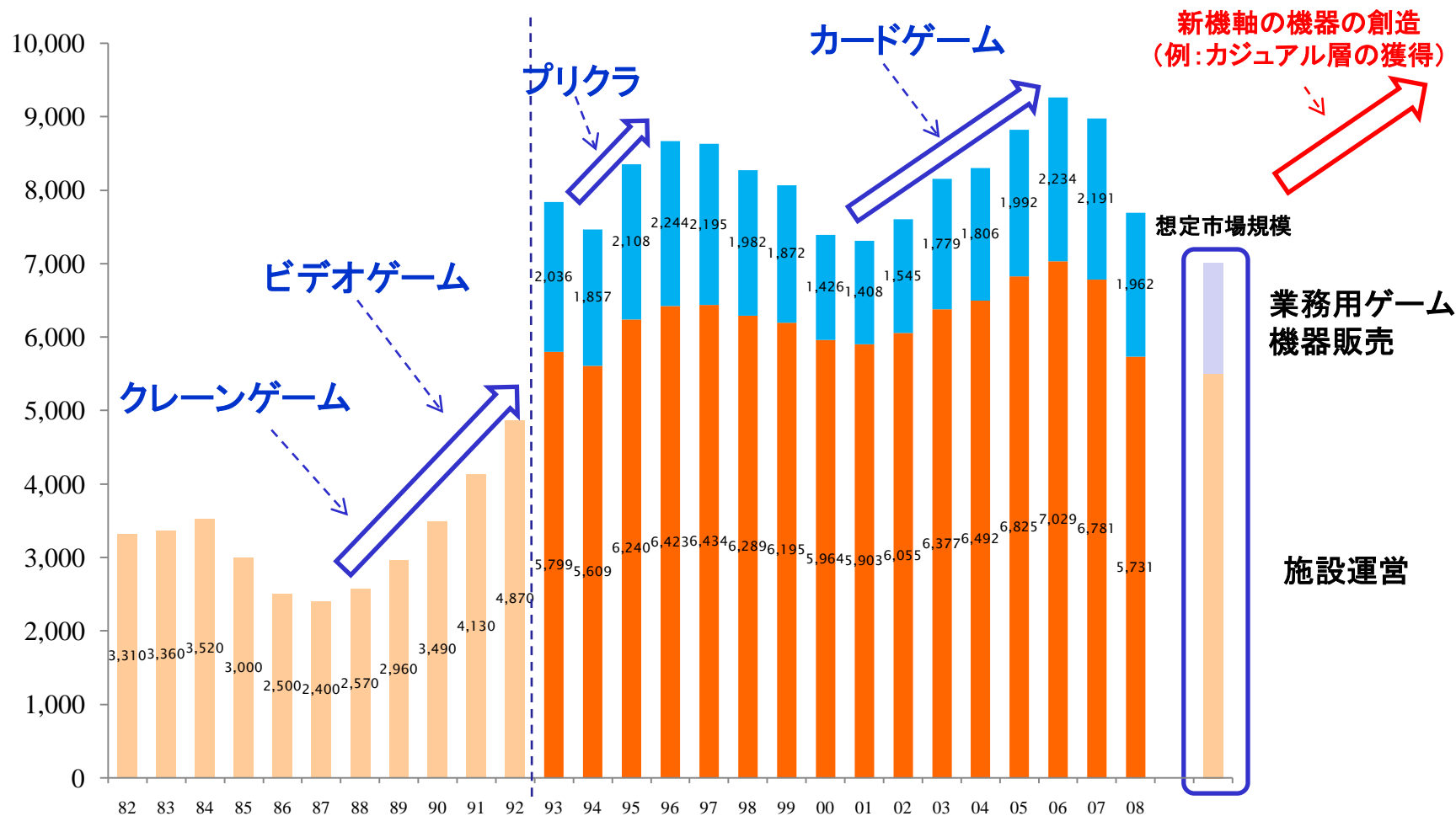
※PS3、Xbox360の現在の累積販売台数:百万台

	日	米	欧他	計
PS3	3.8	9.9	12.0	25.7
Xbox360	1.2	18.8	12.8	32.8

出所:VGChartz

# アミューズメント事業：市場認識

単位：億円



出典：レジャー白書2009(92年まで、運営のみ：CY、JAMMA、AOU、NSA(93年以降：FY08＝2009年3月期)

# アミューズメント事業: 効率化の推進

店 舗

21店舗閉鎖  
13店舗出店  
2009年9月末の直営店舗数は、138店舗

投 資

アミューズメント機器への投資抑制  
当上期: 21億円  
前上期: 81億円  
※タイトー店舗のアミューズメント機器投資

家 賃

徹底した家賃等の条件交渉による固定費削減  
(前期と当上期の条件交渉により、年間約6億円相当の削減)

# 体質強化・組織活性化のための人員調整

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**

今期中に

**10～15%  
減員見込**

# ご参考) 2010年3月期 連結事業計画

通期連結事業計画

(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%	10,000	6%	3,667
減価償却費	6,978	-	11,000	-	4,022
設備投資額	13,131	-	10,500	-	△ 2,631

(ご参考) 第2四半期 連結累計期間 実績

(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	実績	構成比	
売上高	67,974	100%	90,561	100%	22,587
営業利益	9,396	14%	13,091	14%	3,695
経常利益	9,704	14%	12,181	13%	2,477
当期純利益	6,054	9%	2,683	3%	△ 3,371

# 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

# 2010年3月期 第2四半期 決算説明会

**SQUARE ENIX®**

2009年11月5日