



平成19年7月30日

各 位

会 社 名 株式会社スクウェア・エニックス
代 表 者 名 代表取締役社長 和田 洋 一
(コード番号 9684 東証第一部)
問 合 せ 先 経営企画部長 佐々木 通博
(TEL. 03-5333-1555)

中間期業績予想の修正に関するお知らせ

平成19年5月23日に公表いたしました平成20年3月期(平成19年4月1日～平成20年3月31日)の中間期の業績予想を下記のとおり修正いたしますのでお知らせいたします。

記

1. 連結業績予想数値の修正

平成20年3月期中間期(平成19年4月1日～平成19年9月30日) (単位:百万円)

| | 売 上 高 | 営 業 利 益 | 経 常 利 益 | 中 間 純 利 益 |
|-------------------------------------|--------|---------|---------|-----------|
| 前 回 発 表 予 想 (A) (平成19年5月23日公表) | 72,000 | 3,800 | 3,200 | 1,700 |
| 今 回 修 正 予 想 (B) | 72,000 | 8,000 | 8,500 | 4,500 |
| 増 減 額 (B-A) | - | 4,200 | 5,300 | 2,800 |
| 増 減 率 (%) | - | 110.5 | 165.6 | 164.7 |
| (ご参考)前中間期実績 (平成19年3月期中間期) | 75,959 | 9,169 | 9,400 | 3,319 |

2. 個別業績予想数値の修正

平成20年3月期中間期(平成19年4月1日～平成19年9月30日) (単位:百万円)

| | 売 上 高 | 営 業 利 益 | 経 常 利 益 | 中 間 純 利 益 |
|-------------------------------------|--------|---------|---------|-----------|
| 前 回 発 表 予 想 (A) (平成19年5月23日公表) | 24,800 | 1,400 | 1,400 | 900 |
| 今 回 修 正 予 想 (B) | 30,000 | 6,000 | 6,500 | 4,000 |
| 増 減 額 (B-A) | 5,200 | 4,600 | 5,100 | 3,100 |
| 増 減 率 (%) | 21.0 | 328.6 | 364.3 | 344.4 |
| (ご参考)前中間期実績 (平成19年3月期中間期) | 27,764 | 7,241 | 7,453 | 4,508 |

3.修正の理由

平成 20 年 3 月期第 1 四半期(以下:当第 1 四半期)において、国内で発売したニンテンドーDS(以下:DS)向けの「ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング」(日本:52 万本)、「いただきストリート DS」(日本:28 万本)、プレイステーションポータブル向けに発売した「ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争」(日本:31 万本)などが販売を伸ばすとともに、ゲーム事業全般の利益率が改善しました。

また、前連結会計年度に抜本的な構造改革を実施した AM 等事業は、全体での売上高は計画未達であったものの、アミューズメント施設の既存店売上高が前年比で安定した伸びをみせるなど、構造改革の効果が利益率の改善に寄与し、当第 1 四半期は、403 百万円の営業利益となり、利益面では順調に推移しております。(前第 1 四半期は、663 百万円の営業損失)。

その他の事業についても、当第 1 四半期終了時点で全般的に順調に推移しております。

以上を主要因として、中間期の連結および個別の売上高、営業利益、経常利益、中間純利益が前回公表値を上回る見込みになったことによる修正であります。

なお、通期業績予想につきましては、現時点で平成 19 年 5 月 23 日に開示した当初計画に変更はありません。

※上記の業績予想につきましては、本資料発表時点で入手可能な情報に基づき作成したものであり、様々な不確定要素が内在しておりますので、実際の業績は予想数値と異なる場合があります。

以 上