

**2011年3月期  
第2四半期決算説明会**

**SQUARE ENIX.**

2010年11月4日

SQUARE ENIX. 1 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

本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。本資料は、投資者がされた時点で入手可能な情報に基づいた最善の判断で準備されたものであり、投資者の見通しに反映されるものではありません。従って、本資料に記載されている見通しは、必ずしも実現されるとは限りません。

① 当社グループの事業に関する経営陣の見解  
② 当社グループの事業に関する経営陣の見解  
③ 当社グループの事業に関する経営陣の見解  
④ 当社グループの事業に関する経営陣の見解

本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、投資者が作成された時点のものであり、当社グループは、報告の日以降に発生する事象に基づいて、見通しを修正する可能性があります。また、本資料に記載されている見通しは、必ずしも実現されるとは限りません。

SQUARE ENIX. 2 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

**I. 連結決算実績**  
(2010年4月1日～2010年9月30日)

	2009年9月30日現在		2010年3月31日現在		2010年9月30日現在	
	数値	比率	数値	比率	数値	比率
売上高	170,413	72%	213,347	79%	202,062	75%
営業利益	72,521	30%	57,182	21%	53,678	21%
経常利益	242,934	100%	270,529	100%	255,732	100%
純利益	81,426	21%	75,257	28%	63,722	25%
売上高	42,846	18%	41,913	15%	41,762	16%
営業利益	94,373	39%	116,271	43%	105,564	41%
経常利益	148,558	61%	154,258	57%	150,298	59%
純利益	242,934	100%	270,529	100%	255,732	100%
従業員数	3,784	-	3,338	-	3,521	-

	2009年4月1日～2009年9月30日		2009年10月1日～2010年3月31日		2010年4月1日～2010年9月30日	
	数値	比率	数値	比率	数値	比率
売上高	90,561	100%	101,696	100%	98,096	100%
営業利益	13,091	14%	15,144	15%	6,792	7%
経常利益	12,181	13%	15,641	15%	3,500	4%
純利益	2,883	3%	6,826	7%	1,723	2%

SQUARE ENIX. 3 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

**I. 連結決算実績：報告セグメント**  
(2010年4月1日～2010年9月30日)

セグメント	売上高	営業利益	経常利益	純利益
ゲームソフト	95,178	23,540	7,559	1,780
ゲーム機	6,482	1,976	2,055	440
ゲーム機周辺機器	18,421	8,421	27,212	24,711
その他	1,021	1,021	1,021	1,021
合計	121,102	34,964	37,847	27,952

セグメント	売上高	営業利益	経常利益	純利益
ゲームソフト	83,623	25,853	7,876	3,211
ゲーム機	12,857	1,653	2,335	1,387
ゲーム機周辺機器	24,019	6,414	29,712	28,104
その他	1,501	1,501	1,501	1,501
合計	122,000	35,421	39,424	34,203

SQUARE ENIX. 4 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス「2011年3月期 第2四半期決算説明会」を開催いたします。本日の説明会は、財務担当取締役の松田より当上期の決算についてご説明した後、代表取締役社長の和田より、当上期の戦略の進捗及び今後の見通しについてのご説明を行います。

財務担当の松田でございます。

2011年3月期の上期決算についてご説明いたします。

連結経営成績は、売上高 680 億 56 百万円、営業利益 57 億 12 百万円、経常利益 35 億 20 百万円、四半期純利益 17 億 23 百万円となりました。

売上高は厳しい市場環境を背景に家庭用ゲームソフトの新作販売が伸び悩んだことを要因として期初の計画を下回る結果になりました。

営業利益は前期の3月に発売した大型タイトルの高収益率のレポート販売が好調に販売を伸ばしたことと出版事業の好調を要因としてセールスマックスが改善し、期初計画を上回る結果となりました。

なお、営業外以下の項目については、営業外費用に為替差損が 22 億 98 百万円発生しております。これは、主に株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス、株式会社スクウェア・エニックスが保有している外貨建金融資産の評価損として発生したものとになります。

また、特別利益には連結子会社 TAITO KOREA CORPORATION の清算に伴う為替差損益の実現による為替換算調整勘定取崩額 3 億 17 百万円、特別損失には開発機材、業務用機器等の廃棄に伴う固定資産除却損 2 億 90 百万円、資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額 4 億 62 百万円等が各々発生しております。

次に、セグメント情報についてご説明いたします。

「セグメント情報等の開示に関する会計基準」及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」の適用に伴い、2011年3月期より報告セグメントを、「デジタルエンタテインメント事業」「アミューズメント事業」「出版事業」「ライセンス・プロパティ等事業」の4分類としています。

デジタルエンタテインメント事業は、売上高 351 億 78 百万円、セグメント利益 64 億 82 百万円、アミューズメント事業は、売上高 235 億 40 百万円、セグメント利益 19 億 76 百万円、出版事業は、売上高 75 億 59 百万円、セグメント利益 20 億 55 百万円、ライセンス・プロパティ等事業は、売上高 17 億 80 百万円、セグメント利益 4 億 40 百万円となっております。

損益計算書の営業利益との調整額として、のれん償却額△7 億 51 百万円、報告セグメントに帰属しない一般管理費△4 億 98 百万円を含むセグメント利益調整額△52 億 42 百万円があり、営業利益は 57 億 12 百万円となりました。

また、ご参考までに、前上期の事業セグメントを当上期の報告セグメントに組み換え試算し、未監査ではございますが、このスライドに掲載しております。

次に貸借対照表についてご説明いたします。

開発中のタイトル、その他サービス等を含む仕掛残高であるコンテンツ制作勘定は、前年度末の160億25百万円から181億79百万円に増加しております。

タイトー及びアイドスの買収によって発生したのれん残高は、前年度末の102億33百万円から91億69百万円に減少しております。

また、11月25日に2005年11月に発行した2010年満期円貨建転換社債型新株予約権付社債の償還期限を迎えるため、1年内償還予定の社債370億円を流動負債に、計上しております。

なお、先に申し上げました資産除去債務は、流動負債として2百万円、固定負債として6億47百万円計上しております。

最後に、キャッシュ・フローの状況です。

営業活動によるキャッシュ・フローは、前期の3月に発売した大型タイトルの売掛金の回収もあり、75億87百万円となりました。

投資活動によるキャッシュ・フローは、11月に予定している社債の償還資金の一部である有価証券(譲渡性預金)の満期が3ヶ月以内になったことから、有価証券の償還による収入が認識されたことを要因として、334億1百万円となりました。

なお、財務活動によるキャッシュ・フローには、前期の期末配当の支払い28億73百万円を計上しております。

この結果、上期末の現金及び現金同等物の残高は、有価証券で区分している譲渡性預金を含み、1,438億99百万円で終了しております。

なお、中間配当は、期初の計画通り10円とさせていただくことを取締役会で決議しております。また、2011年3月期通期の連結業績予想につきましては、現時点で期初の計画から変更はございません。

以上、上期決算の概況についてご説明申し上げます。

続きまして、代表取締役社長の和田よりご説明させていただきます。

### I. 販売本数実績

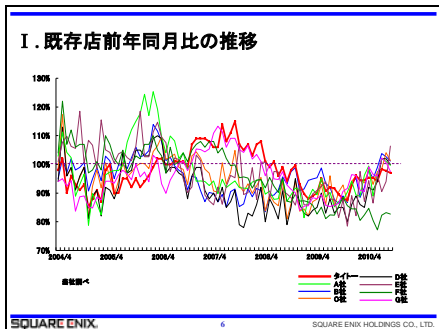
地域	2004.3 通期	2005.3 通期	2006.3 通期	2007.3 通期	2008.3 通期	2009.3 通期	2010.3 通期	2011.3 上期
日本	493	630	786	721	752	519	1,170	284
北米	585	376	351	615	379	396	759	246
欧州	274	92	82	350	302	238	720	271
アジア圏	10	7	4	7	8	8	17	14
計	1,362	1,105	1,223	1,693	1,441	1,161	2,666	817

2011年計画 上期の想定値を示す

- 『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー 2』 189万本 (8月)
- 『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー 2』 11万本 (9月) 累計: 200万本 (8月)
- 『ファイナルファンタジーXIII』 88万本 (9月) 累計: 117万本 (8月)
- 『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー 2』 11万本 (9月) 累計: 128万本 (8月)
- 『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー 2』 11万本 (9月) 累計: 139万本 (8月)

社長の和田でございます。

このスライドは、デジタルエンタテインメント事業の地域別販売本数実績の推移です。当上期については、「ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー 2」、「ケイン アンド リンチ 2 ドッグ・デイズ」がミリオンセラーになっております。



次にアミューズメント事業の施設運営です。

既存店売上高の前年同月比の推移はこのようになっております。

スライドには当上期実績までを推移として記載しておりますが、下期に入り、10月は101%となっております。以前から当年度までは厳しい環境が継続するとご説明申し上げており、本格的な回復にはあと数ヶ月かかると考えていますが、業界のトレンドとしては、底打ちの傾向が現れております。

## II. 3つのKFSと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

SQUARE ENIX 7 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

2010年5月に開催した決算説明会で、次のステージに脱皮するための鍵が、グローバル化、ネットワーク化、自社IP強化の3つであり、それぞれについて2011年3月期の課題をご説明しました。

以下、当上期の進捗状況をご説明いたします。

## II. 課題の進捗状況 ～グローバル化～

## 中国シャングゲームズ社とオンラインゲーム分野での戦略的な提携に合意

- ✓ 第1弾として、「ファイナルファンタジーXIV」の中国本土における独占的販売をシャングゲームズ社に許諾予定



## 米国の経営体制を強化

- ✓ 米国子会社(SQUARE ENIX, INC.)の新社長兼CEOにゲーム産業で20年間の実績を持つマイク・フィッシャーを任命

マイク・フィッシャー略歴  
マイクロソフト(日本、米国及び英国)  
米セガ オフ アフリカ  
米ナムコ ホームワーク  
(現:米ナムコ バンダイ ゲームズ アフリカ)

SQUARE ENIX 8 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

まず、グローバル化についてご説明いたします。

欧米の事業基盤が2010年3月期で固まり、中国等のアジアに対する事業基盤をどう作るかが当期の課題でした。

中国市場で事業展開を強化するためには、有力な現地企業と提携を行い、異なる商慣習に対応することが必要という認識を持っており、有力なパートナー探しを行ってまいりました。

この結果、9月16日に発表の通り、中国の盛大遊戯有限公司(Shanda Games Limited)とオンラインゲーム分野での戦略的な提携に合意するに至りました。

第1弾は、「ファイナルファンタジーXIV」の中国本土における運営の独占的許諾を予定しており、この提携により、成長著しい中国市場を含めたグローバルな事業展開の基盤が完成しました。

また、グローバルな経営体制の強化を目的として、米国子会社 SQUARE ENIX, INC.の新社長兼CEOとして、日米欧のゲーム産業で長年にわたり実績を持つマイク・フィッシャーを任命いたしました。

このようにグローバル化については、事業基盤がほぼ完成し、現在は各地域の実務執行能力を高めている段階です。

## II. 課題の進捗状況 ～ネットワーク化～

## 「ファイナルファンタジーXIV」のPC版を日米欧で発売

## 現在のステージと発表済みの今後の予定

- ✓ PC版無料期間中  
(10月25日までの入会者は60日間無料に)
- ✓ シャングゲームズ社との提携による中国展開を予定
- ✓ 11月、12月にそれぞれバージョンアップを予定
- ✓ 2011年3月にPS3版を発売予定

SQUARE ENIX 9 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

次に、ネットワーク化についてご説明いたします。

当年度と来年度でビジネスの骨格を本格的にネットワーク型に変えていくことが課題となりますが、その部品となるコンテンツについてご説明いたします。

9月に「ファイナルファンタジーXIV」のPC版のサービスを日米欧で開始しました。

こちらは、非常に高い期待をしているタイトルですが、現状ではお客様にご満足いただけていないとの認識から、10月25日までに入会したお客様の無料期間を30日間延長し、60日間無料とすることを決定いたしました。

ご満足いただくまでのブラッシュ・アップ作業は膨大ではございますが、11月、12月にバージョンアップを予定しており、お客様からの信頼回復に全力をあげていきたいと考えています。



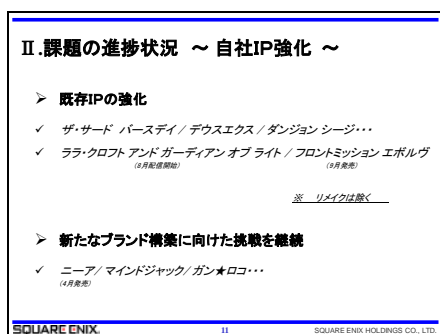
次に MMO RPG 以外のネットワーク分野における、成功事例をご紹介します。

2008年2月に100%子会社として株式会社スマイルラボを立ち上げ、同年9月には「ニコッとタウン」というコミュニティサイトをスタートさせました。このサービスは、今も順調に成長を継続しており、当年度は10億円以上の売上高と30%以上の利益率を確保できるのではないかと考えております。

2010年8月にオープンベータテストを開始した「戦国IXA」は、「Yahoo! JAPAN」で提供しているパソコン向けのブラウザゲームです。サービス開始から急速に立ち上がり、すでに登録ユーザー数が30万人を超えている現状です。10月の単月売上は2億円を超え、より楽しめるサービスにするため、お客様のご意見を伺いながら、今後もアップデートを行っていきたくと考えています。

同じく2010年8月から提供している「幕末志士の恋愛事情」は、「GREE」で提供している恋愛シミュレーションゲームです。こちらもサービス開始から間もないですが、好調に推移しています。

特に顕著な実績をあげているこの3コンテンツの他にも、実は多くのコンテンツを着々と提供しております。顕著な実績を上げてきたのがご紹介したタイトル群ですが、今後は、さらに多くのタイトルが皆様の目に触れるようになると思います。



次に、自社IPの強化についてご説明いたします。

1つ目は、既存IPの強化についてです。

リメイクタイトルは別として、過去のIPのリバイバルを含めてIPの強化を行っております。12月22日に発売予定の「ザ・サード バースデイ」は、1998年に発売した「パラサイト・イヴ」シリーズの流れを汲んだ作品です。世界観や設定は踏襲していますが、新たなフランチャイズとして確立したいと考えています。

「デウスエクス」は、シリーズ3作目となり、過去のシリーズも非常に高い評価を得ておりますが、グループ傘下のアイトス・モンリオールが手掛ける初作品として、新規タイトルを作る意気込みで開発しています。

「ダンジョン シージ」は欧米で広く認知されているRPGです。過去のシリーズを開発したGas Powered Games 監修のもと、現在Obsidian Entertainmentが開発を行っております。

また、派生タイトルの展開も積極的に行っています。

「ララ・クロフト アンド ガーディアン オブ ライト」は「トゥームレイダー」シリーズの派生タイトルで、シリーズ初の協力プレイを搭載したダウンロード販売専用タイトルです。まだダウンロードを開始したばかりなのですが、継続してアピールし続けたいと考えています。

「フロントミッション エボルヴ」は、従来のシミュレーションゲームからジャンルをアクションシューターに変えて発売いたしました。残念ながら、現状は苦戦しています。

既存IPを新しいタイトルとして捉えてもう一度フランチャイズとして育てるという考え方で、今もいくつか進行中のタイトルがあり、今後もこの展開は継続していくつもりです。

2つ目は、新たなブランドの構築に向けた挑戦です。

新たなブランドの構築に向け、継続して挑戦を続けておりますが、残念ながら、まだ大きな成果には繋がっていないのが現状です。一発必中では、新しいものはなかなか出来ませんので、少々荒削りであっても様々なタイプのコンテンツの制作に挑戦していくしかないと考えております。「マインドジャック」、「ガン★ロコ」は、今後の発売になりますが、これらも現段階では未知数です。

今後も継続して挑戦を続けていく予定であり、成功の確率を上げていくことが課題になります。

Ⅲ. 2011年3月期計画

	2010年3月期		2011年3月期		対前年増減
	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

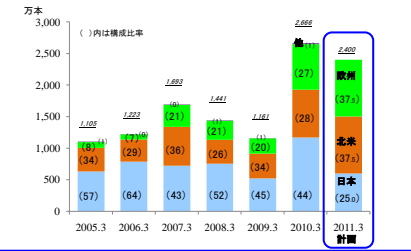
次に当年度の通期計画です。  
こちらは、期初に開示した数値から、変更はありません。

Ⅲ. 2011年3月期計画:報告セグメント

セグメント	2010年3月期		2011年3月期		対前年増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	960	51%	100	30%	1,600
営業利益	236	39%	20	8%	△15
営業利益率	24.5%	7.6%	20.0%	26.7%	△90

セグメント情報は、当年度から採用したいわゆるマネジメントアプローチによるセグメント情報との比較をこのスライドに掲載しております。

Ⅲ. 2011年3月期 販売本数計画



こちらは、販売本数の計画値になっております。

ご参考)今後の主なラインナップ (発売予定時期発表表のみ)

タイトル名	地域	プラットフォーム	発売予定時期
先の騎士 -ファイナルファンタジー外伝-	米・欧	NDS	10月8日(欧) 10月8日(米)
キングダム ハーツ Re:コーデッド	日・米・欧	NDS	10月7日(米) 2011年1月11日(欧) 1月14日(米)
フロントミッション エボルト	欧	PS3/Xbox360/PC	10月8日
ロードオブアルカナ	日・米・欧	PSP	10月14日(日本) (米・欧:未定)
タクティクスオウガ 運命の輪	日・米・欧	PSP	11月11日(日本) (米・欧:未定)
コルオブデュエニー フラックオブス	日	PS3/Xbox360/PC	10月14日(日本) 10月14日(米・欧)
ファイナルファンタジー 20thアニバーサリーコンソール	日	Xbox360	12月16日
ザ・サード パースディ	日・米・欧	PSP	12月22日(日本) (米・欧:未定)
サガ1 神皇の暈着 Shadow of Light	日	NDS	2011年1月8日

ご参考として、現状発売予定時期公表済みのタイトルの一覧をこちらに記しております。

**ご参考) 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
レゾナント ルーンバスターフアンタジー	日	PSP	2011年1月20日
マインドジャック	日・米・欧	PSS/Xbox360	2011年1月27日(日) 2011年1月18日(欧) (米・米欧)
ファイナルファンタジーXIV	日・米・欧	PSS	2011年3月上旬
デウスエクサ	日・米・欧	PSS/Xbox360/P3 Wii	early 2011(米・欧) (日本:発売)
ディメンシア ファイナルファンタジー	日・米・欧	PSP	2011年春(日本) (米・欧:発売)
ドラゴンクエスト ウォーク	日	NDS	2011年 春
とびだす! パズルボウル3D (発売)	日	N3DS	2011年 春
ガン★コロ	日・米・欧	Xbox360	2011年

SQUARE ENIX 16 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

## 2011年3月期 第2四半期決算説明会

**SQUARE ENIX.**  
2010年11月4日

SQUARE ENIX 17 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

期初に計画したグループ全体の基礎を固めて伸ばすための経営戦略は進展しておりますが、「ファイナルファンタジーXIV」が、お客様の期待にお応えできていないとの認識から、直近はこのタイトルについてのお客様との信頼回復に全力をあげていきたいと考えております。

簡単ではございますが、以上でございます。