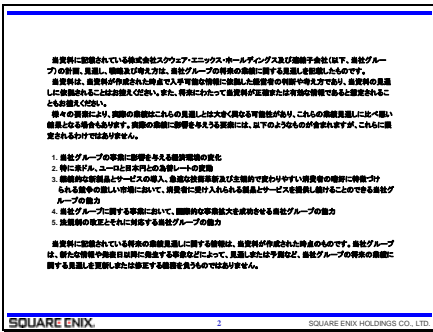




只今より株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2012年3月期第2四半期決算説明会を開催いたします。

本日の説明会は、まず始めに当社財務担当取締役の松田より当第2四半期決算についてのご説明をさせていただいた後、当社代表取締役社長の和田よりご説明をさせていただきます。



スクウェア・エニックス・ホールディングスの松田でございます。2012年3月期第2四半期連結決算の状況についてご説明申し上げます。

I. 連結決算実績 (2011年4月1日～2011年9月30日)

	2010年9月30日		2011年3月31日		2011年9月30日	
	数値	構成比	数値	構成比	数値	構成比
流動資産	2,021	73%	1,843	59%	1,702	61%
固定資産	537	21%	420	20%	401	14%
資産合計	2,557	100%	2,063	100%	2,103	100%
流動負債	637	25%	285	14%	333	16%
固定負債	410	16%	427	21%	430	20%
負債合計	1,066	41%	712	35%	763	36%
純資産合計	1,502	59%	1,351	65%	1,340	64%
負債純資産合計	2,557	100%	2,063	100%	2,103	100%
従業員数(人)	9,254	-	9,297	-	9,266	-

	2011年3月期 上期		2011年3月期 下期		2012年11月期 上期	
	数値	構成比	数値	構成比	数値	構成比
売上高	681	100%	672	100%	576	100%
営業利益	57	8%	16	2%	74	13%
経常利益	55	8%	19	3%	54	9%
当期純利益	17	3%	△130	-24%	17	3%

上期の連結実績は、売上高が575億16百万円、営業利益が73億91百万円、経常利益が53億86百万円、四半期純利益が37億4百万円となり、一昨日に開示いたしました業績予想修正に沿った着地となっております。

I. 連結決算実績: 報告セグメント (2011年4月1日～2011年9月30日)

	2011年3月期		2011年9月期		2012年11月期	
	売上高	営業利益	売上高	営業利益	売上高	営業利益
デジタルエンタテインメント事業	296	21%	66	11%	△0	67%
ゲーム事業	76	19%	15	2%	△40	74%
営業利益率	26.4%	8.9%	25.4%	18.7%	-	12.9%

	2011年3月期		2011年9月期		2012年11月期	
	売上高	営業利益	売上高	営業利益	売上高	営業利益
デジタルエンタテインメント事業	302	23%	76	10%	△0	68%
ゲーム事業	65	20%	21	4%	△45	57%
営業利益率	18.4%	8.4%	27.2%	24.7%	-	8.4%

報告セグメント別には、デジタルエンタテインメント事業が売上高294億70百万円、営業利益77億81百万円、アミューズメント事業が売上高210億円91百万円、営業利益18億81百万円、出版事業が売上高58億22百万円、営業利益14億77百万円、ライセンス・プロパティ等事業が売上高11億33百万円、営業利益が2億12百万円となり、おおむね当初の計画を上回ることが出来ました。

デジタルエンタテインメント事業については、第2四半期にアイドス・モントリオールが開発した「デウスエクス」を欧米で発売し、非常に好調なセールスを記録することができました。

WEB、スマートフォン等の成長分野向けのコンテンツも堅調な推移をし、当初の計画を上回って着地いたしました。

営業損益以下については、第2四半期の急激な円高の進行により、営業外費用に為替差損が追加的に発生しております。

為替差損の第2四半期末での累計は20億86百万円になり、この発生を要因として、経常利益は53億86百万円となりました。特別損益に大きな発生はなく、結果として四半期純利益は37億4百万円になりました。

B/Sについては、総資産は2,103億2百万円となっております。主なものといたしましては、流動資産のコンテンツ制作勘定が、グ

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績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。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、2011年11月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2011年11月4日以降に発生する事象などによって、見直しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見直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。

ループ全体で263億66百万円に増加しております。

負債には、大きな変化はありませんが、短期借入金で期末で41億91百万円になっております。これは、主として欧州拠点の通常の運転資金の範囲内での短期の変動になります。

当上期は、財務的には大きな変動はなく、主要タイトルや成長分野向けのコンテンツの堅調な実績により、当初計画を上回ったという状況でございます。

通期の業績見通しについては、下期を慎重にみて、現時点では変更しておりません。

なお、中間配当につきましては、当初の予定通り1株当たり10円で本日決議を行っております。

私からは、以上でございます。

それでは続きまして社長の和田よりご説明させていただきます。

社長の和田でございます。

このスライドは地域別の販売本数実績です。

数年前から、他社タイトルの販売も始めたことに伴い、自社タイトルと他社タイトルの販売分が両方含まれております。また、初期出荷でビジネスのほとんどが完結していた頃とは異なり、現在は、発売後一定の時間が経つと価格が変化し、1本あたりの粗利がかなり変動いたします。さらに、多くの企業がパッケージ販売だけでなく、追加のダウンロードコンテンツで収益を確保しようとしており、今後もこの傾向は加速すると思っております。

販売本数実績の開示は継続しておりますが、このような要因から、販売本数から一律に業績を計算することは難しくなっておりますので、ご参考程度にご覧頂ければと思っております。

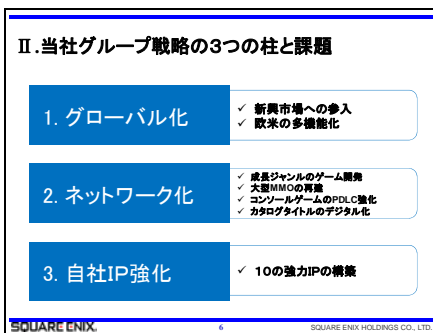
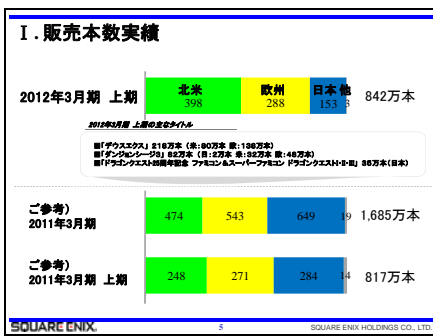
以前から申し上げている当社グループの課題については、達成のための準備が整い始めている状況です。数字で成果が出てくるのは来年度以降になりますが、現時点での進捗を皆様にご報告します。

まず、グローバル化についてです。

新興市場への参入については、いくつかの現地法人の設立の検討やゲームのコンテストの実施等々々と準備を行っております。ここでいう新興市場への参入とは、iOS等のグローバルデッキにコンテンツを提供し、結果として新興市場にも配信されるという今までも行っている展開とは異なり、地域に根差した展開が必要なものについての準備を進めております。

欧米の多機能化については、買収した旧アイドスを中心としたスクウェア・エニックス・ヨーロッパが非常に良い状態になってきました。グループになって3年弱が経ちまして、めざましい進捗となっております。後ほどご説明する「デウスエクス」が品質としての評価、販売ともに良いものになりました。

「トゥームレイダー」、「ヒットマン」等の今後のパイプラインについても、前回のE3(米最大のトレードショー)等で高い評価を得ております。品質管理がよくできておりますので、今後も良い結果が期待できると考えています。また、この間、ソーシャルゲーム等の開



発も別組織で開始しております。

スクウェア・エニックスと旧アイドスの開発陣の技術交流、問題意識の共有も出来てきており、旧アイドスが上手く機能している状況です。米国拠点は、昨年社長を変更し、機能を付加するごとに人材をリクルートしているところです。この数か月で中核メンバーが揃ってきましたので、これから期待が持てると思います。

次にネットワーク化についてです。

このスライドの数値は、昨今欧米ゲーム業界でよく言われるダウンロード販売やPDLCを含む「デジタル」の数値とは異なります。数値の前提は、Web、スマートフォン、SNS 向けのコンテンツに限定した数値になっています。

具体的には、スクウェア・エニックスでは、Yahoo! Japan 向けの「戦国 IXA」が好調です。Yahoo! Japan 向けの第 2 弾タイトルの開発も順調に進んでいて、まもなくローンチできる状態になっております。

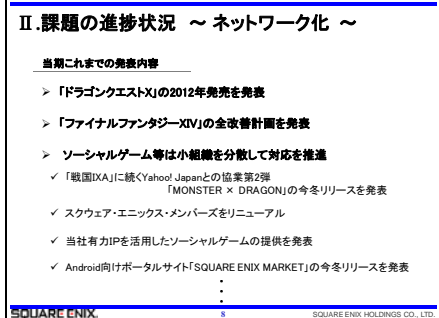
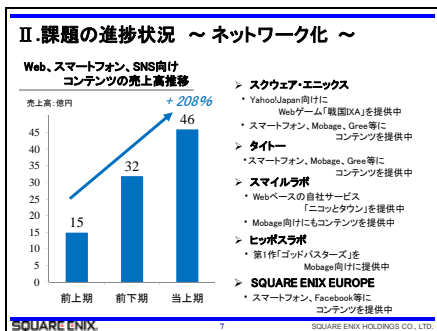
タイトーのコンテンツ開発チームは、ソーシャル要素にフォーカスした戦略をたてて展開しており、いくつかの成功事例も出てきています。

スマイルラボの「ニコッとタウン」は非常に堅調です。「ニコッとタウン」だけではなく、スマイルラボのチームは非常に高い能力を持っており、現在、グループ全体のオンライン事業の企画・実行にも関わっています。

ヒポスラボは、まだ収益が上がっていませんが、いくつか準備しているコンテンツがございますので、来年度からは収益貢献を期待しています。

このスライドの数字に反映されているのは、主として日本のスクウェア・エニックス、タイトー、スマイルラボです。表記のそれ以外の組織の業績への貢献はこれからになります。

なお、このスライドには売上高のみを記載していますが、参考までに申し上げますと、営業利益率で 40%程度になります。



9月にタイトル発表を行った「ドラゴンクエストX」は、順調に開発が進んでいます。

「ファイナルファンタジーXIV」も先月、詳細な改善計画を発表し現状運営もどんどん改善させることと並行しています。現在と10ヶ月前を比べても内容は様変わりしてきており、来年度の「新生ファイナルファンタジーXIV」の展開に向けても着々と準備を進めています。

この2つは、全く違うゲーム体験になっておりますので、バッティングすることはないと考えています。我々としては、この2つがうまく組み合わせさせてグループ全体のブランドや収益に貢献することを期待しています。

なお、MMO(多人数同時参加型オンライン)は、運営にも費用がかかり、会社としてはリスクが高い領域になります。ただし、ある程度の地位を獲得することが出来れば、数年間安定的に業績に貢献いたします。このため、「ファイナルファンタジーXIV」も簡単に諦め

るのでなく、改善に向けて努めております。

ソーシャルゲーム等は、先ほどご紹介したいくつかの組織で推進しています。我々はソーシャルゲームの開発を目的とした大組織を作るという手法を取りません。意思決定のスピードが鈍らないように、小組織を分散して対応するというのが現在の方針です。

II. 課題の進捗状況 ～ ネットワーク化 ～

▶ 主力タイトルにPDLCの実装を開始
「デウスエクス」、「ファイナルファンタジーXIII-2」...

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
- The Missing Link
✓ 配信日: 2011年10月18日(米)、10月19日(欧)
(※本: 2011年12月配信予定)
✓ 価格: 1,200円(ソフトポイントDLC)、
\$14.99/€11.99(PS3)、\$14.99/€10.99(PC)
✓ ゲーム本編中の空白の時間を埋め、より深いゲーム体験
を提供する追加ストーリー
✓ プレイ時間は4〜6時間(標準)
新しいキャラクター、キャラクター、敵、アーマメント/ロ
ワイが登場



SQUARE ENIX 9 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

次にパッケージを販売した後の追加ダウンロードコンテンツによる収益化についてご説明します。

欧米のパブリッシャーでいくつか言及している企業もあるので、皆さんもご存知のところだと思います。当社も1年半ほど前から、主力タイトルには追加ダウンロードコンテンツを実装する方針としております。「デウスエクス」にも実装しております。

収支の観点では、パッケージソフトの販売と追加ダウンロードコンテンツを比べると粗利率が追加ダウンロードコンテンツの方が高いので、収益の全体像を把握するには販売数だけを見ていても分かりません。

「デウスエクス」については、武器等の追加ダウンロードコンテンツの提供も行っていますが、メインは、このスライドで紹介しているゲーム本編中の空白を埋める追加ストーリー「Missing Link」です。こちらは、まだローンチしたばかりですが、数万ダウンロードの実績になっており、今から伸びてくることを期待しています。

「ファイナルファンタジーXIII-2」もそうですが、これからは多くのタイトルにダウンロードによる追加コンテンツを実装していきますので、プロモーションについても発売前後に集中するやり方から、プロジェクト全体の展開にあわせて上手く分散して行う方向に全社の戦略を変えていくことを考えています。

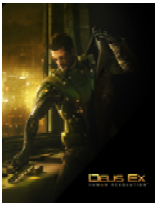
II. 課題の進捗状況 ～ 自社IP強化 ～

▶ 2011年8月に欧米で発売した「デウスエクス」は、
早々に200万本出荷しブランドを確立

✓ Eidosとスクウェア・エニックスの
初コラボレーション作品
✓ Eidos Montrealの初作品

ご参考) 今後の発売予定タイトルが
E3で高評価を獲得

✓ 「トゥームレイダー」 (2011年秋発売予定)
68のAwardにノミネートされ21を受賞
✓ 「ヒットマン フォルゴレス」 (2012年発売予定)
50のAwardにノミネートされ19を受賞
✓ 「デウスエクス」
19のAwardにノミネートされ4を受賞
※ 本資料に記載されている情報は、2011年11月4日現在のものです。



SQUARE ENIX 10 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

自社IPの強化については、10のIPの構築を目指して取り組んでいます。

「ファイナルファンタジー」や「ドラゴンクエスト」、「トゥームレイダー」、「キングダムハーツ」など現在保有する強力なIPに加えて、新たなIPの構築を目指して、品質にこだわって開発に取り組んでいます。

この第2四半期に発売した「デウスエクス」の品質も非常に高いものになりましたし、このIPもフランチャイズとして育てていこうと考えております。

また、現在はまだ公表していないIPも、ここ数年で2〜3タイトルは、間違いなく皆さまに公表できると思っています。

新たにIPを構築する際の基本的なビジネスモデルは、現状はパッケージ販売が基本と考えていますが、ネットワーク要素も標準になってきておりますので、継続して利益貢献が可能になることをIPの条件として、10のIPの構築を目指していきたいと考えております。

ご参考)2012年3月期計画

	2011年3月期		2012年3月期		前年増減額
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	1,253	100%	1,300	100%	47
営業利益	73	6%	100	8%	27
経常利益	54	4%	100	8%	46
当期純利益	△120	-10%	50	4%	170
減価償却費	66	-	60	-	△6
設備投資額	54	-	60	-	6

通期の計画は、期初から変えておりせん。

現状のまま推移すればおそらく計画の達成は、大丈夫だと思っておりますが、前期がどん底だった反省も踏まえて、ゲームの中身の品質管理をかなり厳しくやっております、品質が満たないと判断した場合は、出さない場合もありますし、現時点で数字を変更することはしません。

ご参考)2012年3月期計画:報告セグメント

各セグメント別売上高(百万円)									
	ソフト エンタテインメント 事業	フリータイム 事業	出版 事業	ネット サービス 事業	その他 事業	消滅又は注 消	連結		
売上高	700	470	100	30	-	-	1,300		
営業利益	140	25	18	7	-	-	190	△80	
営業利益率	20.0%	5.3%	18.0%	23.3%	-	-	14.6%		7.3%

以降は、通期計画値の参考資料になります。

ご参考)2012年3月期 販売本数計画

地域	2009.2 通期	2009.2 通期	2009.2 通期	2009.2 通期	2009.2 通期	2009.2 通期	2011.2 通期	2012.3 通期計画
日本	493	630	786	721	752	519	1,170	649
北米	585	376	351	615	379	396	759	474
欧州	274	92	82	350	302	238	720	543
アジア圏	10	7	4	7	8	8	17	19
計	1,362	1,105	1,223	1,693	1,441	1,161	2,666	1,685

ご参考)今後の主なソフトラインナップ

タイトル名	地域	プラットフォーム	発売予定時期
デウスエクス	日	PS3/Xbox 360	2011年10月20日 (発売は8月〜9月に延期)
ファイナルファンタジー零式	日	PSP	2011年10月27日
スライムもりもりドラゴンクエスト 大冒険とついで	日	3DS	2011年11月2日
いただきストリート Wii	日・米	Wii	2011年12月1日(日本)、 2011年12月10日(米)
ファイナルファンタジーXIII-2	日・米・欧・ アジア	PS3/Xbox 360	2011年12月10日(日本) 2011年12月17日(米) 2011年12月17日(欧)
地獄の軍団	日・米・欧	PS Vita	2011年12月17日(日本) 2011年12月17日(米) 2011年12月17日(欧)
ロードオブ アボカリプス	日	PS Vita/PSP	2011年12月17日(日本)
コールオブ デューティ モダンウォーズ3	日	PS3/Xbox 360/PC	2011年11月17日(日本) 2011年11月17日(米) 2011年11月17日(欧)
シブリアン ファイナルファンタジー	日	3DS	今冬
キングダム ハーツ 3D [フリード ロック デュラント]	日	3DS	2012年春
HEROES OF RUIN	米・欧	3DS	2012年春

振り返ると、前々期は過去最高益だったものの、実際は、前期、前々期あたりが一番ひどい状態でした。それに対して、上手く種も撒けてきましたし、それぞれのタイトルの品質も内容を伴ってきたのが現状です。

海外展開も欧州は完成形に近づいてきており、米国もスタッフが揃ってきて、これからが楽しみな状況になってきています。

ただし、今期に貢献するのはまだ一部で、収益に跳ね返ってくるのはもう少し先になります。このため、現時点では、改革の進捗自体が順調であるということをご報告出来ればと思います。

2012年3月期
第2四半期決算説明会



2011年11月4日

本資料に記載されている当社の計画、見直し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見直しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいてい