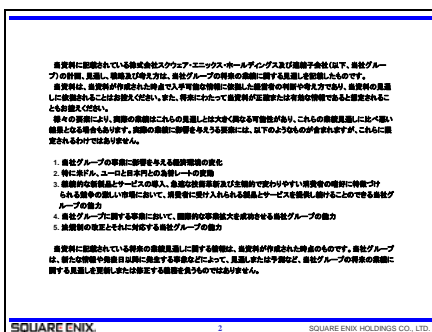




只今より株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2013年3月期第2四半期決算説明会を開催いたします。

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2四半期決算の概要をご説明した後、当社代表取締役社長の和田より主要事業セグメントの現況をご説明いたします。



松田でございます。

2013年3月期第2四半期連結決算の概要についてご説明します。

先週、第2四半期（累計）及び通期の業績見通しの修正を行いました。第2四半期（累計）の実績は、先週の発表と同内容の着地となっております。

決算短信1ページをご覧ください。第2四半期（累計）の業績は、売上高610億55百万円、営業損失52億40百万円、経常損失62億66百万円、四半期純損失54億80百万円でした。

セグメント毎の内訳は、短信7ページをご覧ください。

デジタルエンタテインメント事業が売上高307億49百万円、営業損失20億88百万円、アミューズメント事業が売上高231億15百万円、営業損失2億9百万円、出版事業が売上高55億30百万円、営業利益12億27百万円、ライセンス・プロパティ等事業が売上高16億73百万円、営業利益3億52百万円となり、調整額45億21百万円を控除しまして、全体として売上高610億55百万円、営業損失52億40百万円となっております。

連結損益計算書について、短信5ページをご覧ください。

当第2四半期（累計）については、特別な営業外損益項目、特別損益項目はありませんが、外貨建資産から発生した為替差損10億25百万円を計上しております。営業損失にこれを

加え、経常損失 62 億 66 百万円となっております。

貸借対照表について、短信 3 ページをご覧ください。

資産の部については、コンテンツ制作勘定が 10 億円強増加し、264 億円となっておりますが、通常の増減の範囲内です。また、有形固定資産が増加していますが、オフィス移転に伴い、建物付属設備等が 40 億円強増加したものです。

現金及び預金は、税金・配当等の支払いにより 951 億 36 百万円となっており、前年度末より減少しております。

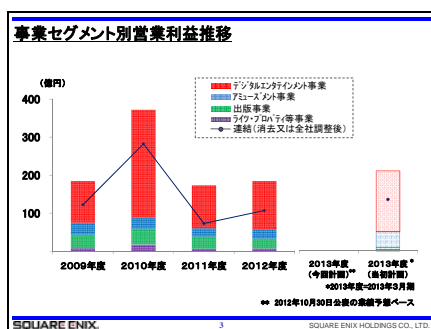
短信 4 ページ目の負債の部については、特段大きな変動要因はありません。

固定負債に計上される資産除去債務が 6 億 5 千万円程度増加しておりますが、オフィス移転に関連して増加したものです。

短信 1 ページに戻りまして、通期の連結業績予想については、先週発表したとおり、売上高 1,500 億円、営業利益 75 億円、経常利益 65 億円、当期純利益 35 億円として当初計画を修正しております。

配当は、本日、中間配当 10 円を取締役会で決議しました。期末の予想 20 円は据え置いております。

財務の状況については、以上でございます。



続いて、和田より事業概況のご説明を申し上げます。

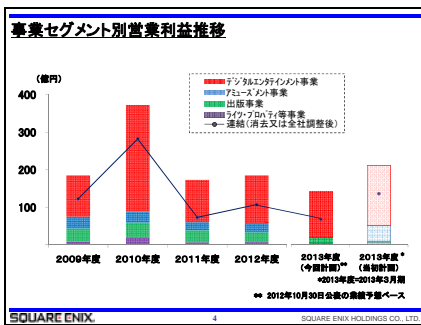
和田でございます。

簡単に概況をご説明いたします。

このスライドは、事業セグメント別営業利益の推移です。

2010年3月期に最高益になりましたが、2011年3月期、2012年3月期と低い水準で推移しております。

2011年3月期に70億円台まで利益額が減少し、2012年3月期に100億円台、当期に150億円とし、元の水準に戻す計画でした。



しかし、実際には、通期業績予想を営業利益 75 億円まで下方修正せざるを得ませんでした。

当初、上期で営業利益 0 と予想していたのですが、実績は営業損失約 50 億円となりました。上期の予実差異▲50 億円を通期でも弱含みで平行移動させ、当初 150 億円としていた営業利益予想を 75 億円に修正しました。

上期の予実差異▲50 億円の内訳を簡単にご説明しますと、デジタルエンタテインメント事業で▲25 億円、アミューズメント事業で▲25 億円の合計▲50 億円となります。

デジタルエンタテインメント事業の内訳数値は開示しておりませんが、今回、ご参考という事で予実差異の内訳をご説明します。

デジタルエンタテインメント事業は、現状、HD ゲーム、MMO、ソーシャルゲーム等の 3 つに分類しております。

今回、MMO は想定通りだったのですが、HD ゲームが想定よりも約 15 億円悪く、その主要因として 2 点挙げられます。

まず、欧米タイトルは、発売後も継続的に売れ伸びる傾向があるのですが、予算上、上期に前倒しして収益を多く見ていたため、実績が想定よりも約 10 億円悪かったということがあります。

もう 1 点は、欧米、主として米国において、流通在庫の消化を促進するためのプライスプロテクションという日本にはない商慣習がありまして、その費用が 5 億円程発生しています。

合計しますと、HD ゲーム全体で▲15 億円の予実差異となります。

次に、ソーシャルゲーム等です。順調に業績が伸びているのですが、もっと伸びる計画になっていましたので、当初見込んでいた利益より 10 億円程度低くなっております。

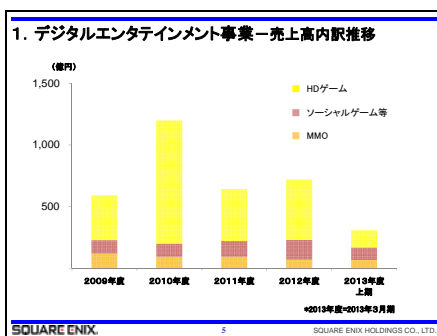
よって、利益計画比で HD ゲーム▲15 億円、ソーシャルゲーム等▲10 億円のマイナスとなりました。

また、アミューズメント事業に関しては、上期ローンチして下期から回収しようという大型ゲーム機がありますが、ロ

ーランチで若干つまずき、利益計画比で▲25億円のマイナスとなりました。

これら合計で、上期▲50億円のマイナスとなります。

それぞれの事業について、通期についても弱含みで見えておりますので、通期営業利益を150億円から75億円に修正いたしました。



デジタルエンタテインメント事業の売上高の内訳です。

一番下の部分が MMO で、上期にローンチした「ドラゴンクエストX (以下 DQX)」が順調な出足になっています。

MMO は、上期実績だけで見ても、昨年度通期と比較して遜色ないレベルになっております。ただ、ディスク販売開始と同時に、これまでコンテンツ制作勘定に計上していた開発コストが一度に費用化されますので、利益率が下がって見えますが、計画通りであります。

ソーシャルゲーム等は、売上げが増加し、利益貢献をしています。2011年3月期通期、2012年3月期通期と2013年3月期上期を比較すると、この図の通りです。上期においても、第1四半期より第2四半期の方が増加していますので、通期で見ますと、2012年3月期より伸びる見込みです。

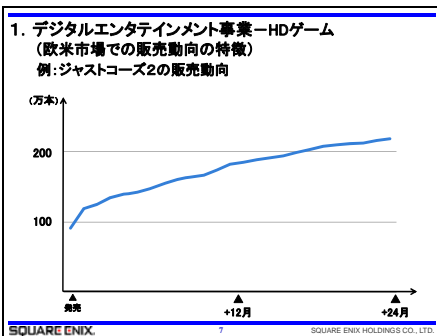
HD ゲームは、下期に欧米での新規リリースが集中します。「ヒットマン」「トゥームレイダー」という当社を代表するタイトルが下期に欧米で出ますので、上期実績を見ると、ご覧のような状況です。

**1. デジタルエンタテインメント事業—HDゲームラインナップ**

タイトル	地域	プラットフォーム	発売日(予定)	累計販売 台数(千台)	
ドラゴンクエストモンスターズ ダークの龍と黄金の龍3D	日	3DS	6月31日	90	
HEROES OF RUIN	米・欧	3DS	6月15日(欧) 7月17日(米)	13	
シブヤリズム ファイナルファンタジー	米・欧	3DS	7月2日(欧) 7月6日(欧) 日米 2012年9月	15	
KINGDOM HEARTS 3D (Dream Drop Distance)	米・欧	3DS	7月20日(欧) 7月23日(米) 日米 2012年9月	65	
ドラゴンクエスト 目覚めよ! 龍の鼓動 オンライン	日	Wii	8月2日	70	
スリーピングドッグス 香港秘密警察	日・米・欧	PS3/Xbox360/PC	8月14日(米) 8月17日(欧) 9月27日(日)	151	
ファイナルファンタジーIII	日	PSP	9月20日(日)	8	
ブレイブデフォルト	日	3DS	10月11日		
ヒットマン アブゾーション	日・米・欧	PS3/Xbox360/PC	11月20日(米・欧) 2013年1月24日(日)		
コールオブ Duty: ブラックオプスII	日	PS3/Xbox360/PC	11月22日 (欧米) 12月20日		
コールオブ Duty: ブラックオプス デイズグレイド	日	PSVita	12月20日		
ドラゴンクエストVIII エデンの戦士たち	日	3DS	2013年2月7日		
トゥームレイダー	日・米・欧	PS3/Xbox360/PC	2013年2月5日(米・欧) 2013年(日)		
地域別 累計販売台数	日本	北米	欧州	その他	計
	240	212	160	7	619

SQUARE ENIX 6 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

こちらは、ゲームのラインナップです。上期は実績、下期は予定です。



先日の予想修正発表の際、欧米のタイトルで出足が思ったほど良くなかった例として「スリーピングドッグス (以下SD)」が挙げられていたため、販売不振という誤解が一部で生じたようですが、SDは、内容が非常に良いので、上期の販売計画にかなり強い数字を計上してしまったため、上期末時点で予実差異が出たということが実状です。


同じタイプのゲームで欧米市場で販売した事例を挙げますと、2010年3月に発売した「ジャストコースズ2 (以下JC2)」が挙げられます。このタイプのゲームは、ご覧のように、継続的に売上が伸びていきます。日本のゲームですと、発売開始後1~2ヶ月でほとんど消化しますが、JC2の場合は、12ヶ月、24ヶ月で倍々になり、初期出荷で100万本を切っていたのですが、今、250万本弱まで伸びています。今回のSDも、ライフタイムでは、好調な販売結果になると思います。ただ、上期における販売の立ち上がりがJC2のような立ち上がりだったので、利益面で予実差が出たということになります。

1. デジタルエンタテインメント事業—HDゲーム  
新規IP:スリーピングドッグス(香港秘密警察)

■ 自社IP強化戦略のひとつ

- 新規IPながら、高評価を獲得
- 新規IP中、トップクラスの販売実績\*
- ダウンロードコンテンツも順次投入

83 Metacritic  
Average Score  
Number of Reviews



\*M10：過去1年、北米市場

SQUARE ENIX

当社の事業戦略の一つとして、10の強力なIPの構築を掲げておりますが、SDについては、その一例としてご紹介できます。中身も気合いを入れて作りまして、点数もメタクリティクスで80点以上のスコアがつき、非常に高い評価を得ています。

1. デジタルエンタテインメント事業—HDゲーム  
大型DLC:Nightmare in North Point

- スリーピングドッグス初のキャンペーンDLC
- 香港を舞台としたホラーテーマ
- 高いメディア注目度
- 2012/10末配信(欧・米)  
(日本:今後配信予定)



gameformer, Forbes, FPS, gameformer, KEN, jstq, KOTAKU, COMPLEX, etc.

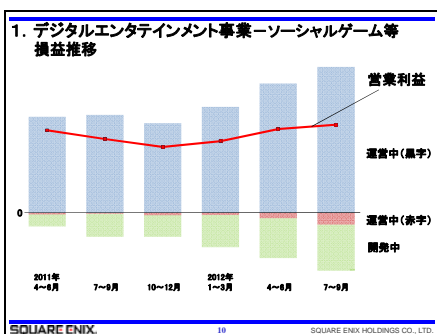
SQUARE ENIX

これまで、HDゲームについては、ディスク販売だけではなく、PDLCでも収益を上げるモデルに転換する必要があると申し上げてきましたが、SDも様々な追加要素を実装しております。

これは香港警察の秘密捜査員の話ですが、全く同じデザインで、ゾンビモードをDLコンテンツとして提供しました。ゾンビ物はアメリカで人気がありますが、SDは香港が舞台なので、キョンシーが出てきて戦うという要素を入れています。

SDは、10の強力なIPの一つになりうると思いますし、ライフタイムでは、かなりの販売成績を出せると思っています。

ただ、上期の利益計画をかなり高く見ていましたので、そのことの差異が出ているということです。



ソーシャルゲーム等の進捗ですが、グラフのスケールは表示していません。四半期ベースで、損益の状況を運営中のものと開発中のものに分けて記載しています。

ソーシャルゲーム等については、パッケージソフトのような巨大なプロジェクトと違って、小規模のものが多く、開発費は、コンテンツ制作勘定に資産計上されません。発生の都度、費用計上されます。

ソーシャルゲーム等については、利益ベースで伸びていますが、さらに伸ばすために投資を拡大していますので、赤い営業利益の線は横ばいになっています。

利益計画とのマイナス差異が約10億円出たのですが、タイムトルが出せないとか、あるいは赤字だとかいうことではなく、

投資が先行したということです。

運営費を含んだ損益で見ると、赤字タイトルはグラフの赤い部分しかなく、投資内容としては適正と考えます。

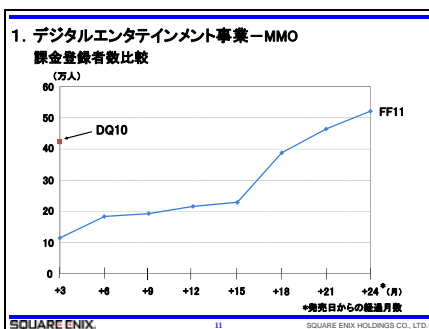
パッケージソフトの場合、全体のタイトルミックスの中で、赤字タイトルや黒字タイトルがそれぞれある程度あって全体の利益が出るわけですが、当社のソーシャルゲームに関しては、赤字タイトルが少ない。グラフの中の運営中の黒字と赤字を比較していただくとお分かりの通り、打率はいいと思います。

従って、投資も増やしていく考えですので、数ヶ月遅れで利益に貢献してくると思います。

足元のソーシャルゲーム等の営業利益は横ばいになっていますが、売上は、四半期毎にかなりの勢いで伸びています。いつスマッシュヒットが出てもおかしくない状況です。

ソーシャルゲーム等については、アップサイドの可能性もありますが、業績の見通しには入れていません。

但し、事業の進捗は順調であるということです。



次に、MMO です。よく、「ドラゴンクエスト」はパッケージで 500 万本売れるのに何でわざわざオンラインゲームにしたのかと言われます。

しかし、「ファイナルファンタジー」シリーズで MMORPG 化した「ファイナルファンタジーXI (以下 FFXI)」は、10 年間運営し、サーバなどのコストもカバーしたうえで、累計 400 億円近くの営業利益を稼いでいます。単純計算で 10 年で割ると、年間 40 億円近くの利益が上がっていることになります。

初期段階では、当然コスト回収できていませんでしたので、後半の方は、より多くの利益貢献をしています。

つまり、ひじょうに足が長いビジネスと言えます。

その FFXI についても、最初はいろいろ言われました。

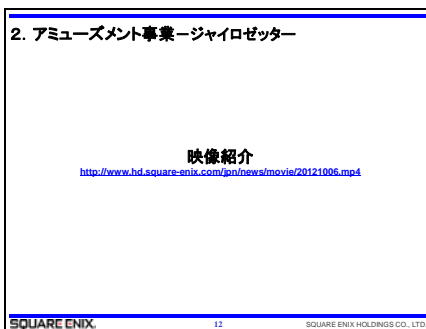
2002 年の発売当時、まだゲームコンソール全盛期ですので、FF だと軽く販売本数が 200 万本を超えないと成功作とみなされない時代に約 12 万本の初期出荷でした。

しかし、10年経つと、400億円の累積営業利益を稼いでくれ、FFシリーズで一番の孝行息子になりました。

FFXIでは、有料会員数が50万まで増えるのに24ヶ月かかり、その足取りはグラフの通りだったのですが、DQXは、既にサービス開始から3ヶ月で課金登録者数が40万人を超えました。

もちろん、ディスクの販売実績はもう少し多いです。板を買ってオンラインに繋いで、無料期間が終わって課金登録したお客様がこれだけいらっしゃるということです。まだまだ増えると思いますが、スタート地点でこのような状況です。

上期業績については、今までのDQXの開発コストが一度に費用計上されたので、収支のバランスはトントンになっていますが、来期からかなり利益貢献してくれるものと期待しております。



アミューズメント事業では、「ガンズリンガーストラトス」と「ジャイロゼッター」という期待の新製品を出しましたが、いずれも立ち上がりがそれほど早くありませんでした。

特に「ジャイロゼッター」については、最初のカード売上げが余り良くありませんでした。

問題は2点あり、上期に利益計画を強く入れ過ぎたということと、プロモーションの段取りをもう少し緻密にやるべきだったということです。

中身はいいので、下期の挽回を期待しています。

「ジャイロゼッター」は、ゲームセンターでしか出来ないゲームにしようと考え、筐体に魅力があり、みんながびっくりする、ワクワクするようなものにしようと思いました。

そこで、車がロボットに変身して対戦するというゲームデザインとし、筐体も、車の運転からロボットの操縦に変形するというギミックを取り入れました。

しかし、説明をしないと、ロボットに変身することが分からず、車のゲームにしか見えません。

先月から「ジャイロゼッター」のテレビアニメ放映が始まりましたが、アニメでは、ジャイロゼッターはそうなるのだ



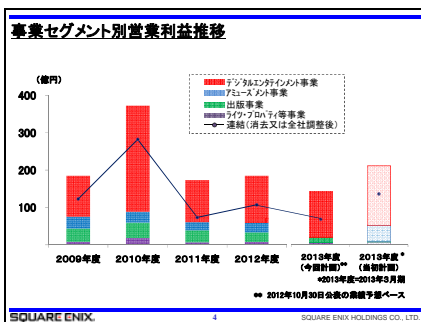
と分かるのですが、アニメ放映の前にゲーム機を出したので、ほとんどの人にご理解いただけませんでした。

こちらがプロモーション用のコマーシャルです。

### 【映像上映】

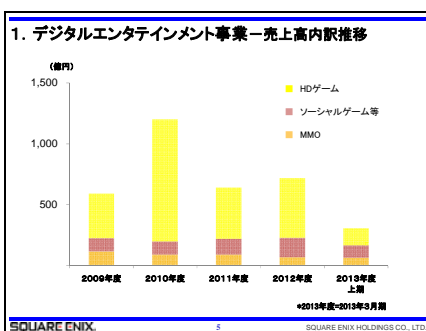
筐体の変形することを説明しないと分からない。アニメとの連携を当初から考えてゲーム機を開発したので、最初からアニメと連動したプロモーションをすべきであったと反省しております。

ただ、内容は良いので、今から十分挽回出来ると考えております。



来期・再来期以降の業績の方向感ですが、アミューズメント事業は挽回します。

出版事業やライセンス・プロパティ等事業についても、現状程度の利益は出せると思っています。



デジタルエンタテインメント事業の中身について、MMOは、利益貢献という点では、来期から巡航速度になると思います。当年度は、大型タイトルであるDQXがローンチし、開発コストが一度に費用計上されるので、利益貢献までは行きません。

FFXIVは、もう少しで改修作業が終わり、新生版をローンチしますが、当年度は利益貢献しません。利益貢献は、来期以降になります。

MMOは、当社の収益の底支えになる事業になるべく順調に進捗していますが、利益貢献は来期以降となります。

ソーシャルゲーム等は、大きく伸びています。打率も高い

ので、一つスマッシュヒットが出れば、今期中に利益水準が回復する可能性もあります。

HD ゲームについては、利益ベースでは、1~2 年、横ばいが続くと思います。

大型タイトルは出てくるのですが、事業モデル・収益モデルを今後、どう変えるのかがポイントになります。新しい収益モデルが作り手、お客さまの双方に定着するのに 3 年程度かかります。1~2 年前から申し上げていますが、事業モデル・収益モデルの変化の浸透は、双方に時間がかかります。その間も、利益はちゃんと出し続けますが、大きく伸びてくるのは 2~3 年後になります。

この 3 階層構造についてまとめますと、来期から MMO が本格的に立ち上がり、ソーシャルゲーム等が常時アップサイドを狙える状態になって、収益の底支えになります。一方、HD ゲームは、向こう 2 年位、横ばいの状況です。

当年度の下方修正に限らず、2 年前から業績が不安定になっている理由をご説明すると、もともと 3 層構造で設計していたところ、FFXIV の最初の立ち上げに失敗し、玉突きで様々なところに影響が出ております。

玉突きで日本の新規 HD ゲームタイトルの開発が大幅に遅れました。その結果、旧 Eidos タイトルでしばらく繋ぐ事になり、販売が欧米中心になります。

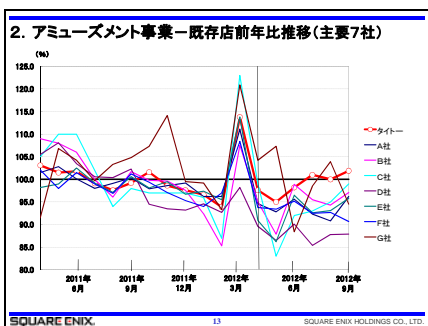
これに伴い、欧米子会社の販売見込みの精度や販売力によって、かなり利益がぶれることとなります。これが今回の下方修正の要因になっています。

3 層構造で説明しますと、底支えの MMO があって、安定する HD ゲームがあって、アップサイドを狙えるソーシャルゲーム等があって、という予定だったところ、MMO が利益ベースでまだ 0 ですから、業績を組み立てる上では、全てが 0 からの積み上げになりますので、全体として変動要素が大きい。構造的に、前期・今期・来期は、業績がボラタイルな状態が続きます。

従来、HD ゲームの収益は、今まで堅く見積もれていたの

ですが、今期の代表タイトルは欧米中心ですので、販売見込みの精度が通期業績の下振れ要因になる可能性があります。今の時点でリスクをあえて申し上げますと、そのようなイメージになります。

以上、先週の業績予想修正の発表を受けまして、修正要因と通期の見込み、現在おかれている状況を申し上げます。



ご参考: デジタルエンタテインメント事業—HDゲーム

地域別販売本数(単位: 万本)

地域	2009年度	2010年度	2011年度	2012年度	2013年度 (計画)
日本	519	1,170	649	558	380
北米	398	759	474	674	780
欧州	238	720	543	511	730
アジア他	8	17	19	23	
計	1,161	2,666	1,685	1,766	1,890
(ご参考) 売上高(億円)	384	1,002	421	490	-

©2013年度(2013年3月期)

SQUARE ENIX 13 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

2013年3月期  
第2四半期決算説明会

**SQUARE ENIX.**

2012年11月6日

SQUARE ENIX 14 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.