



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 2014年3月期第2四半期決算の説明会を開催いたします。

本日の説明者は、
スクウェア・エニックス・ホールディングス
代表取締役社長 松田 洋祐
最高財務責任者 渡邊 一治
でございます。

松田より、2014年3月期第2四半期決算の概要をご説明した後、事業戦略についてご説明いたします。



松田でございます。2014年3月期第2四半期決算の概要、および今後の当社の事業戦略について、ご説明します。
決算短信も使いながら、ご説明します。



2014年3月期第2四半期累計 連結決算実績

	2013年3月期 第2四半期累計		2014年3月期 第2四半期累計		対前年同期 増減比
	金額	構成比	金額	構成比	
売上高	611	100%	617	100%	1%
営業利益	△52	-	47	8%	-
経常利益	△63	-	57	9%	-
当期純利益	△55	-	26	4%	-

	2013年3月期 第2四半期累計		2014年3月期 第2四半期累計		対前年同期 増減額
	金額	構成比	金額	構成比	
減価償却費	30	-	29	-	△1
設備投資額	88	-	25	-	△63

SQUARE ENIX

4

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

2014年3月期第2四半期の業績は、売上高が616億64百万円、営業利益が46億75百万円、経常利益が56億69百万円、当期純利益は26億06百万円となりました。

昨日公表いたしました業績予想修正と同額です。

この第2四半期は、当社が開発した大型HDゲームの発売がありませんでしたが、後ほど詳細にご説明します通り、「ファイナルファンタジーXIV:新生エオルゼア」(以下「FFXIV」)を8月27日にローンチしその販売が好調です。課金者数も、すでに「ファイナルファンタジーXI」(以下「FFXI」)のピーク時を超えており、今後、非常に期待できると考えております。第2四半期売上高は、9月までの数字ですので、10月から発生した課金収入は入っておりませんが、下期からの貢献を期待しております。

2014年3月期第2四半期累計 報告セグメント別実績

①2014年3月期 第2四半期累計 報告セグメント (単位:百万円)						
	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	ライブ・ プロパティ 等事業	消食又は会社	連結
売上高	306	250	46	16	△2	617
営業利益	35	37	10	4	△38	47
営業利益率	11.3%	14.9%	21.4%	21.7%	-	7.6%

②2013年3月期 第2四半期累計 報告セグメント (単位:百万円)						
	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	ライブ・ プロパティ 等事業	消食又は会社	連結
売上高	307	231	55	17	△0	611
営業利益	△21	△2	12	4	△45	△52
営業利益率	△6.8%	△0.9%	22.2%	21.0%	-	△8.6%

③対前年同期増減(①-②) (単位:百万円)						
	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	ライブ・ プロパティ 等事業	消食又は会社	連結
売上高	△1	19	△9	△0	△2	6
営業利益	55	39	△2	0	7	99

SQUARE ENIX

5

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

短信7ページのセグメント情報と合わせてご覧ください。

デジタルエンタテインメント事業は、売上高306億36百万円・利益34億56百万円、アミューズメント事業は、売上高250億3百万円・利益37億17百万円、出版事業は、売上高46億21百万円・利益9億90百万円、ライブ・プロパティ等事業は、売上高16億30百万円・利益3億54百万円の実績となっています。

調整額、本社費を控除し、連結売上高が616億64百万円、営業利益が46億75百万円となりました。

アミューズメント事業は、前年度上期は非常に厳しい業績でしたが、当期は「ロード オブ ヴァーミリオンⅢ」、「ガンズリンガー ストラトス」といったタイトルが好評で、アミューズメント機器販売が好調でした。また、アミューズメント施設運営も、上期の対前年同期比既存店売上高が100%を超えております。これらの結果、アミューズメント事業の損益が大幅に改善いたしました。

出版事業は、前度同期よりも若干減収となりましたが、利益は安定的に確保しております。今後、新規タイトルを含め、アニメ化等を計画しておりますので、着実に利益を出していく所存です。

それ以外の項目について、短信 5 ページで説明いたします。
営業損益については、先ほど申し上げたとおりの内容です。
経常利益は 56 億 69 百万円となりました。これは、円安に伴う外貨建資産の換算から生じる為替差益が 9 億 42 百万円あったためです。

特別損益については、自治体の再開発事業に伴い閉鎖する当社アミューズメント施設に対する受取補償金 3 億 51 百万円を特別利益に計上しました。

また、特別損失のうち、コンテンツ評価損 16 億 41 百万円は、第 1 四半期にすでに計上していたもので、欧州のスタジオのリストラクチャリングに伴うタイトルの評価損であります。

これらを含めて、税引前四半期純利益は 42 億 97 百万円、最終的な四半期純利益は 26 億 6 百万円となりました。

次に、貸借対照表の説明に移ります。短信 3 ページをご覧ください。

コンテンツ制作勘定は、前期にタイトルの大幅な見直しを行った関係で、昨年度末で 158 億円となっておりましたが、第 2 四半期末で 254 億円に増加しております。

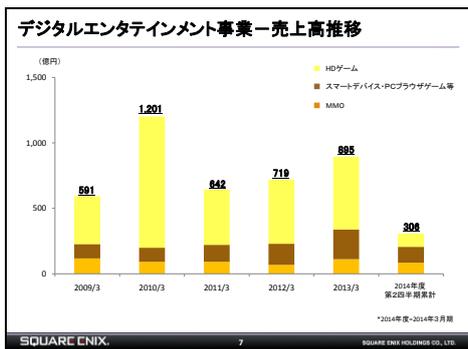
コンテンツ制作勘定の内訳については、国内外でおよそ半分ずつの残高となっておりますが、従前とは性格が異なってきております。

国外については、欧米でオンラインゲームのタイトル制作を強化しているため、コンテンツ制作勘定の構成も変わってきており、今後は、仕掛の回転が、従前より上がってくると考えております。そうした点を踏まえて、仕掛の残高水準については、コントロールを強化していきたいと考えております。

それ以外の項目については、昨年度末より特段大きな変化はありません。

現金及び預金は、1,048 億円の残高で大きく変動していません。

短信 4 ページの負債についても、昨年度末より大きな変化はありません。



こちらは、デジタルエンタテインメント事業の売上高推移と構成です。

MMOは、当年度上期に関しては、「FFXIV」のソフトウェア販売と「ドラゴンクエストX」のPC版のソフトウェア販売も含まれます。「FFXIV」の課金収入については、下期以降大きく貢献してもらえると期待しております。



こちらが「FFXIV」の進捗状況です。8月27日に発売し、好調な販売を記録しております。

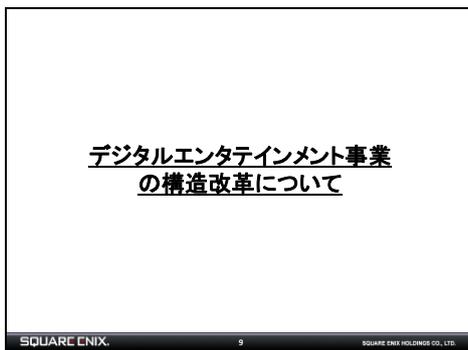
一時は人気が過熱して、サーバアクセス、ダウンロード販売等の停止といった制限をかけさせて頂くという非常に申し訳ないこともありましたが、それくらい好調です。

9月末現在で累計販売本数145万本、足元の課金者数は60万人を超えております。

「FFXI」の課金者数のピークが55万人でしたので、すでにその規模を大きく超えております。

様々なコンテンツやサービスの追加・充実を準備しておりまして、今後、数字を更に大きく伸ばしていきたいと考えております。

これらの取り組みが、今年度、来年度以降に収益に大きく寄与すると期待しております。



上期は、今申し上げました「FFXIV」の好調、アミューズメント事業の大幅な収益改善、全体的なコストコントロール等が寄与した結果、当初計画よりも数字が改善しました。

下期は、従来型のコンソール向け大型タイトルが出るのに加えて、内外ともに新しい試みとなる様々なタイトルが出てきます。

デジタルエンタテインメント事業の構造改革

- 海外スタジオについては、オンライン中心のタイトル制作に転換
- 国内スタジオについては、スマートデバイス向けのタイトル制作を加速
- アジア地域を中心とした海外展開の拡大

SQUARE ENIX

10

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

すでに申しあげましたとおり、海外スタジオは、パイプラインをオンラインタイトルにシフトしております。従来型のコンソール向け売り切り型ゲームの開発も継続していますが、大きな流れとしては、やはりオンラインゲームにシフトしていくということであります。

国内スタジオにつきましては、すでに E3 等で発表しております「ファイナルファンタジーXV」、「キングダムハーツIII」といったフラッグシップタイトルのコンソール向け HD (ハイディフィニション) ゲームの開発を継続しておりますが、一方でスマートデバイス向けの新しいコンテンツ制作に取り組んでおります。

今後、そういったものを成果として出してまいる所存です。最後に、アジア地域を中心とした海外展開です。

中国、韓国、東南アジアなどにおいては、日本で作ったコンテンツへの親和性が非常に高いため、日本で好評を博しているスマートデバイス向けゲーム等をこれらの地域で強力に展開していこうと考えております。

それに加えて、海外現地での開発も視野に入れていきたいと考えております。

オンライン中心のタイトル制作

オンライン型タイトルへの転換
→ 固定的な価格モデルから可変型価格モデルへの転換
タイトル例: Nosgoth(開発中)



PC向けF2P型対戦アクションゲーム

SQUARE ENIX

11

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

一部ネットで報道されておりますが、欧米向けのオンラインゲーム制作の取り組みの一環として最初に出てくるタイトルが、現在クローズドαの段階に入っている「Nosgoth」というタイトルです。

国内外問わず今後のゲーム制作の大きなポイントになるのが、「従来型の固定価格の売り切りモデルから可変型価格モデルへの転換」です。

「可変型価格モデル」というのは、F2P に代表されますが、必ずしもそれに限らず、色々な形の課金収益モデルがあると考えております。

デバイス、OS、プラットフォームが多様化している中、従来型の固定価格の売り切りモデルではない可変型価格モデルへの展開は非常に重要だと考えており、欧米のスタジオでも、そういったモデルのコンテンツ開発を進めております。

まず、PC向けに「PCファースト（先行）」ということで開発を行っておりますが、PCから他のデバイスへの展開も視野に入れております。

その取り組みの一例として、「Nosgoth」というPC向けF2P型のアクションゲームを開発しているということです。

スマートデバイス向けのタイトル制作

・ドラゴンクエストシリーズや「ファイナルファンタジーアギト」など、有力作品が続々とスマートデバイス向けに登場



※配信時期未定 ※配信時期未定 ※今年配信予定

・「ドラゴンクエストX」が、スマートデバイス向けクラウドゲームとして「dゲーム」に登場



※2013年12月～2014年2月に配信予定

SQUARE ENIX 12 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

国内については、すでに公表しております「ドラゴンクエスト」シリーズや「ファイナルファンタジーアギト」などの有力作品をスマートデバイス向けにローンチしていく予定です。また、「ドラゴンクエストX」をスマートデバイス向けクラウドゲームとして、「dゲーム」に提供します。

こういったサービスを拡充して、様々な形態のゲーム体験を充実させていくという方向で、開発のあり方を全般的に見直しているところです。

アジア地域を中心とした海外展開の拡大

・拡散性ミリオンアーサーが、韓国・台湾に引き続き中国本土でも大ヒット



※中国本土版は、シャングハゲームズ社と提携し、展開

・ファイナルファンタジーXIV：新生エオルゼアを中国本土でも展開予定（時期未定）

・インドネシアにおいて、スクウェア・エニックス・グループ初の東南アジア事業拠点を設立

SQUARE ENIX 13 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

次に海外展開について、事例を交えてご説明します。

上期は、「拡散性ミリオンアーサー」が好調で、韓国・台湾に続いて中国本土でもヒットしております。

今後は、時期は未定ですが「FFXIV」の中国本土での展開も視野に入れており、さらに課金ベースを広げていきたいと考えております。

また、当社グループで初めて東南アジアの開発拠点・事業拠点として、インドネシアで子会社を設立しております。

上期の業績は、以上になります。

年初計画との差異としては、「FFXIV」とアミューズメント事業の想定以上の好調さに加えて、その他の様々なプラス要因が重なり、年初計画では営業損失の予想でしたが、大幅に増益となり、黒字を確保いたしました。

2014年3月期計画(年初計画より変更なし)

(単位:億円)

	2013年3月期 実績	2014年3月期 計画	対前年度 増減額
売上高	1,480	1,400~1,500	△80~20
営業利益	△61	50~90	111~151
経常利益	△44	50~90	94~134
当期純利益	△137	35~60	172~197

(単位:億円)

	2013年3月期 実績	2014年3月期 計画	対前年度 増減額
減価償却費	73	70	△3
設備投資額	125	70	△55

SQUARE ENIX. 6 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

通期の業績予想は、ご覧の通り、従来の予想数値を変更しておりません。

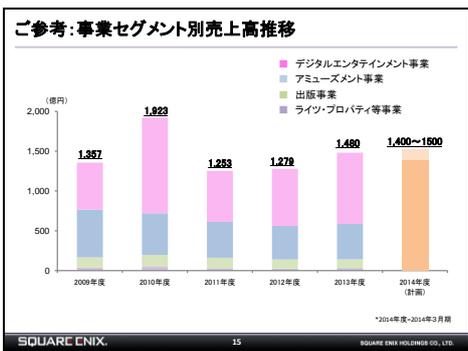
上期は当初計画より上ブレしましたが、リスク要因を勘案し、当初計画については、変更しておりません。

全般的に新しい試みも多く、アップサイドも期待できますが、他方、チャレンジングな試みもありますので、それを勘案しております。

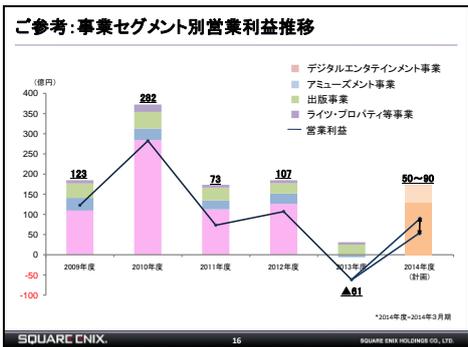


最後に、中間配当については、予定通り1株当たり10円の配当をさせていただくことを本日の取締役会で決議しております。

以上、上期に関する決算の概要と戦略的な方向性について、ご説明させて頂きました。



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られる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、2013年11月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2013年11月6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。



ご参考) デジタルエンタテインメント事業—HDゲーム、MMO

ゲームソフトの主なタイトルラインナップ(発売時期公表済みのみ)

タイトル名	地域	プラットフォーム	発売/予定時期
コール オブ デューティー ゴースト	日	PS3/Xbox360/PC PS4/Xbox One	【予約版】11月14日 【発売版】12月12日 (PS3, Xbox360/PC) 【PS4/Xbox One】未定
LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII	日・米・欧	PS3/Xbox360	11月21日(日) 2014年2月11日(米)、14日(欧)
ドラゴンクエスト 醒れる勇者と導きの聖女 オンライン	日	Wii/Wii U/PC	12月5日
ドラッグオンドラグーン3	日	PS3	12月19日
FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster	日・米・欧	PS3/PS Vita	12月26日(日)、今冬(米・欧)
ディアブロ III	日	PS3	2014年1月30日
ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵	日	3DS	2014年2月6日
Thief	日・米・欧	PS3/Xbox360/ PS4/Xbox One/PC	2014年2月25日(米)、28日(欧) 2014年(日)



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られる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。様々の要素により、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、2013年11月6日現在のものです。当社は、新たな情報や2013年11月6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しまたは修正する義務を負うものではありません。