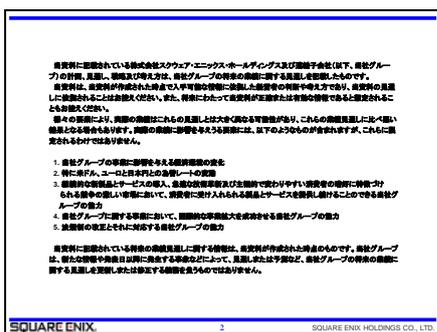
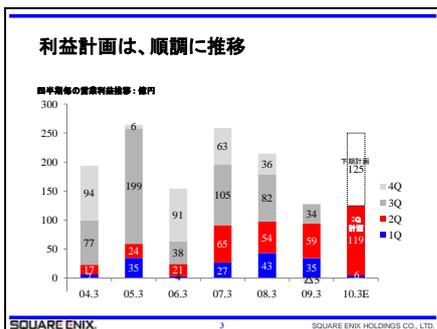




ただ今より、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス「2010年3月期 第1四半期決算説明会」を開催いたします。





社長の和田でございます。

第1四半期決算の実績は、

売上高 293億99百万円、
 営業利益 5億94百万円、
 経常利益 15億29百万円、
 純損失 16億72百万円

となりました。

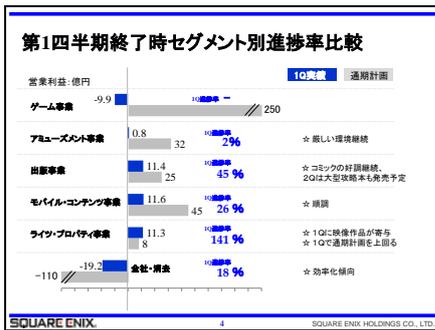
このスライドは、スクウェアとエニックスの合併初年度からの営業利益の推移を表しています。

前回の決算説明時に2010年3月期の営業利益計画は、通期で250億円、上期と下期で半々で計画しているというご説明をしました。

第1四半期終了時点では、ほぼこの計画の通りに進捗しております。第1四半期の営業利益は6億円弱、経常利益は15億円強ですが、上期は、ゲーム事業でのタイトルの発売が、第2四半期に集中しており、第1四半期は当初は、営業損失だと思っていました。

結果としては、ゲーム事業以外の事業部門が思いのほか好調で、この程度の数字に収まったということです。

第2四半期も1ヶ月が過ぎましたが、ほぼ予定通りに推移しております。



このスライドは、セグメント別の営業利益の通期計画と第1四半期終了時点での進捗率です。

ゲーム事業は、250億円の通期計画に対して、第1四半期は、9.9億円の営業損失です。この損失を他のセグメントでカバーしました。

アミューズメント事業は、株式会社タイトーの施設運営事業と業務用ゲーム機器事業に加えて、株式会社スクウェア・エニックスの業務用ゲーム機器事業が計上されております。厳しい環境が継続している状態です。

出版事業は、25億円の通期計画に対して、第1四半期は、11.4億円の営業利益を計上しており、既に進捗率45%となっております。

アニメ化の効果による、漫画コミックの伸長で合併後も、順調に成長していると前回の決算説明会時に申し上げました。しかしながら、期初の計画段階で全てのアニメ化が成功する前提を組むのは、本来は非常識ですので成功する確率を勘案し、計画値を開示しました。

結果的に、当第1四半期も全てのアニメ化作品のコミックが伸長しており、非常に高い収益力となっております。

この傾向は、一時的ではなく、第2四半期以降も継続してくれるのではないかと期待しております。

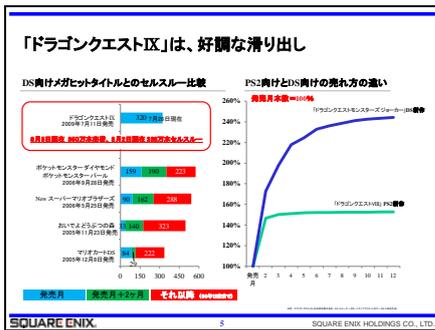
また、第2四半期には「ドラゴンクエストIX」の攻略本も出版される予定です。

前年度に過去最高益を達成したモバイル・コンテンツ事業は、当年度も順調な滑り出しです。

ライセンス事業の当第1四半期は、フィギュアやグッズ関係に加え、Blu-ray Discの映像コンテンツ「FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN COMPLETE」を発売しています。アグレッシブな計画はたてていなかったのですが、きっちり売れて、それがそのまま利益の上積みになり、1年分の予算の1.4倍を達成出来ました。

会社・消去は、計画通り効率化が進捗しています。

ゲーム事業の赤字の影響によって、営業赤字の可能性もあるという当初の見通しでしたが、他の事業部門の好調な進捗によってカバー出来ているのが、当第1四半期が終わった段階での状況です。



7月に発売した「ドラゴンクエスト IX」はきわめて好調な滑り出しです。

先般発表しましたが、現状は350万本出荷し、8月2日現在でセルスルーが338万本と、ほぼ出荷した本数が消化されている状態です。流通在庫が残らないように徐々に出荷していきますが、8月中もある程度の追加出荷が出来るのではないかと考えております。

元々、据置型ゲーム機向けのソフトと携帯ゲーム機向けのソフトとは、売れ方がだいぶ異なります。左の図で主として任天堂さんのDS向けのタイトルを例としてみますと、発売月に水色で、その後2ヶ月くらいで緑色、それ以降で赤色と、このようなバランスで売れています。据置型ゲームは、2ヶ月で8割以上を消化しますので、初速がいかに強い点のみが関係するわけですが、携帯ゲーム機は、そうではないということがございます。

ニンテンドーDSは、一家に1台ではなく、一人1台であることから、その特性を活かして、一人1台で、家庭でもお友達同士でも遊べるような、いくつかの要素を入れて、販売に繋げる計画になっています。更に、発売以降1年間、毎週Wi-Fi通信でダウンロードするコンテンツを流していく工夫も加えております。

それから、TVコマーシャルの放映をご覧頂いてもお分かりかと思うのですが、据置型ゲーム機の場合は、発売前に広告宣伝を大量投下するやり方であるのに対し、今回は、発売前、発売後1ヶ月、発売後2ヶ月、発売後3ヶ月と分散するように宣伝計画を立てております。

参考として、右側の図は、過去に当社が販売したタイトルでも同様になっていることを表しています。PlayStation2向けに発売した「ドラゴンクエストVIII」が、発売後1~2ヶ月でライフタイムのほとんどを消化しているのに対し、ニンテンドーDS向けの「ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー」は、じわっと売れていくカーブになっております。このカーブをいかに演出するかを目指しておりますが、現状は、非常に好調です。販売の後伸びに関しては、中古がどの程度市場に回るかを見るのですが、今回は非常に少なく、いつもの2分の1から3分の1くらいです。

据置型の場合は、いわゆる早解きをしてすぐに中古に売られてしまうので、それがぐるぐる回ってパブリッシャーには利益が落ちません。特に「ドラゴンクエスト」や「ファイナルファンタジー」といったタイトルではそ

れが顕著で、パブリッシャーの利益が流通業者に流出していたのですが、今回に関しては中古が上手く制御されているということも、今後の売れ行きということと言うと、良い材料として考えられると思います。

「ドラゴンクエスト IX」は、お客様が盛り上がってロコミで広がっていくというスタイルです。たとえば、ゲームの中に「たからのちず」というのがあるのですが、ネット上で有名になっている「たからのちず」があるらしく、その交換で随分盛り上がっていることです。このようなお客様の盛り上がりがあると、そこそこいけるという安心感を持って見られる状態です。ただ、「ドラゴンクエスト IX」は7月の売上ですから、第1四半期には一切貢献しておりません。第1四半期で発生するのは広告宣伝費のマイナスですから、第1四半期にとっては迷惑息子、第2四半期では孝行息子ということになります。

タイトル名	地域	プラットフォーム	発売予定時期
ドラゴンクエストIX 暁の守り人	日	DS	7月11日
BATMAN: ARKHAM ASYLUM	米・欧	PS3/Xbox360/PC	8月25日(米)、 8月28日(欧)
ディシディア ファイナルファンタジー	米・欧	PSP	8月25日(米)、 9月4日(欧)
<small>ご参考)クライシスコア ファイナルファンタジーVII (PSP) 日本 84万本 北米 77万本 欧州 55万本 計 216万本</small>			
キングダムハーツ358/2 Days	米	DS	9月29日
<small>ご参考)キングダムハーツ チェインオブメモリーズ (GBA) 日本 41万本 北米 94万本 欧州 20万本 計 155万本</small>			
MINI NINJAS	米・欧	PS3/Xbox360/PC/ WiiDS	9月
⋮			

ご参考の本数は、2009年7月現在

他に何があるのかということについて、第2四半期の発売予定ラインナップを代表例だけお示ししております。海外での販売見込みのご参考として、過去事例を併記しております。「ドラゴンクエスト IX」に加え、Eidosの「BATMAN: ARKHAM ASYLUM」が8月末に欧米で発売されます。日本向けのローカライズは少し先になりますが、欧米で全てのプラットフォームで発売されます。現段階では、GDC、E3等のトレードショー、あるいはクリエイター間のフォーラム等で極めて高い評価を得ておりますので、営業的にも成功するのではないかと期待しております。

日本で先般発売した「ディシディア ファイナルファンタジー」の欧米での発売が第2四半期に入ってきます。参考事例として挙げております「クライシスコア ファイナルファンタジーVII」は、同じくPSPで出したのですが、日本で84万本、北米で77万本、欧州で55万本、合計で216万本売れました。「ディシディア ファイナルファンタジー」が現在日本で91万本の売れ行きです。欧米での数字のご参考にしていただければと思います。

ニンテンドーDS 向けの「キングダムハーツ 358/2 Days」は、北米ですが、第2四半期に入ります。欧州は第3四半期でしょう。この参考事例としては、GBA向けの「キングダムハーツ チェインオブメモリーズ」を挙げており、日本で41万本、北米で94万本、欧州で20万本、合計で155万本でした。日本の今の販

売本数が49万本です。だいたい似たような比率でいくと思います。

「ディシディア ファイナルファンタジー」と「クライシスコア ファイナルファンタジーVII」、「キングダム ハーツ 358/2 Days」と「キングダムハーツ チェインオブメモリーズ」は、各々、似たような動向になるのではないかと期待しております。

「MINI NINJAS」はEidosのタイトルです。これが欧米で9月発売です。

その他いくつかありますが、大型タイトルはこういったところです。これで第2四半期の数字が固まるということになります。「ドラゴンクエストIX」の影響が大きいのですが、それに加えて今後フラグシップに育つ可能性のある「バットマン」の初発と、国内で既に実績をあげている「ディシディア ファイナルファンタジー」「キングダムハーツ 358/2 Days」が欧米で発売されるということが、第2四半期のポイントになります。

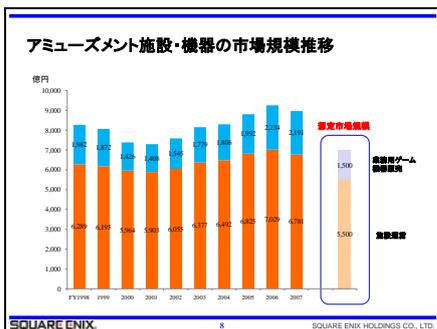
第1四半期の販売本数実績です。第1四半期はゲーム事業が赤字だったのであまり参考にならないのですが、本数実績は、このような状況でした。

以上がゲーム事業セグメントの概要です。

万本	2008.8 第1四半期	2009.3 第1四半期	当第1四半期	(ご参考) 2010年3月期 通期計画
日本	159	37	92	1,300
北米	67	57	40	600
欧州	98	76	58	700

■日本において8月にキングダムハーツ 358/2 daysを発売、49万本を出荷し計画
■スクウェア・エニックスのIPも販売も状況等々
■その他の情報は、当該期別の通期計画

SQUARE ENIX 7 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.



次にアミューズメント事業です。

適時対策を打っておりますが、現在の環境は非常に厳しく、我々の収益も厳しい状態にあります。

このスライドは、下の赤色が施設運営の業界売上高、上の青色が業務用ゲーム機器の販売高を示しています。10年分を表示していますが、過去30年間ほとんど同じ起伏で上下しながら長期トレンドとして右肩上がりになっているというのが傾向です。現在はこの起伏の上下が下に向かっております。

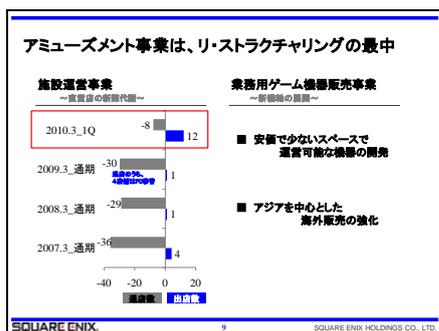
施設運営収入と業務用ゲーム機器販売の比率は、ここ数年、上がり続けており、過剰投資の上限になっているということがいえます。過去の起伏の下落局面でも同様ですが、施設運営事業者の売上高の30%以上が業務用ゲーム機器の購入に充てられており、この結果、施設運営事業者の収益が厳しくなっています。現在は機器メーカーも減産を行なわざるを得なくなり、業界全体の短期的な起伏が厳しい方向に向かっている状況です。

我々は、現在の起伏の最も下の水準として、施設運営は、過去10年の最低よりもっと下の5,500億円、業務用ゲーム機器販売は1,500億円のサイズまで落ちると想定して設計をしています。比率で言うと、26~27%です。

施設運営収入に占める家賃の割合は約20%~24%ですが、絶対額がここまで減ると家賃の値下げ交渉にも限度があるので、廃業する施設運営業者も出てきてしまうと思います。業者が減ることによって、市場規模が圧縮されて、そこから高収益に転じるという見通しで、短期的には、かなり悪い現状からさらに縮小するという前提で組み立てています。

また、現在はこのような厳しい環境ではありますが、業界の長期トレンドは、右肩上がりになってきます。この要因は、機器のイノベーションがポイントになっております。毎回、次の山が来るときには、その要因となるイノベーションを起こした企業が、多くの利潤を獲得します。我々は、現在のそのポジションを目指すための準備を並行して進めています。

現在の環境は厳しいものではありませんが、短期的な起伏の下限で生き残れる設計を行っていることと、次のイノベーションを起こすことを目指しているという部分をご理解頂ければと思います。

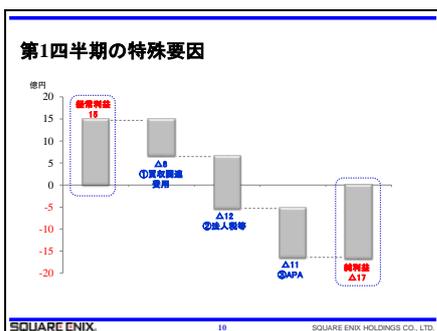


リ・ストラクチャリングというのは、構造改革です。施設運営に関して、不採算店舗は相当なくなりました。タイトーを子会社化してから、すでに100店舗くらい閉鎖しています。当第1四半期も閉鎖を進めております。今後も、新陳代謝をよくするために、不採算店舗の閉鎖は継続します。新規出店については、立地条件の良さと、家賃水準が適正かどうか判断基準です。不動産市況が低落したので、ようやく攻勢に転ずることができました。第1四半期に初めて二桁の新規出店を実現しました。かつては200店舗あったのが、縮小したように見えますが、条件のよりよい店舗に置き替わっていきますと、さきほどのページの機器の償却負担がある程度抑えられる段階から浮上できることとなります。

1~2年は掛かりますが、新陳代謝を活発にしていこうというのが、施設運営の重要ポイントです。

右側の業務用ゲーム機器、これは作る側です。市場規模で約2,000億円、利益率の高い事業です。メーカーが利益率を追求する結果、物凄く大きな、インカムも多いけれど償却負担も上がるという、オペレーターにとってはあまりありがたくない機器を、メーカーは次々とするわけです。大きくて高いとクリエイター側は必要以上に工夫しますから、分かりにくいゲームになるわけです。大きくて高くて複雑なゲームになっていきます。それで、当社は、真逆を行こうと、省スペースで安くて簡単なものを作ろうとしております。アジアのマーケットが一部立ち上がり始めてますので、そこに対しても販路を拡大すべく、業務用ゲーム機器の方は展開させようと思っております。

出版事業とモバイル・コンテンツ事業は好調です。数字を並べても好調でしたという以上のメッセージはありませんから、詳細のご説明は割愛します。



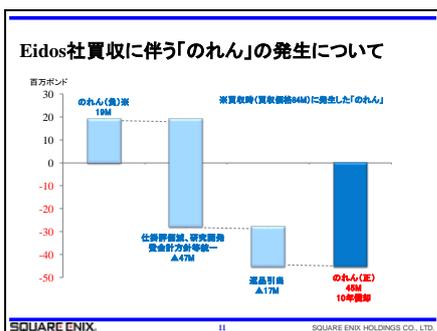
第1四半期は、経常利益が15億29百万円、四半期純損失が16億72百万円と、それらの間に30億円の差異があります。この第1四半期の特殊要因をご説明します。

大きく3つあります。第一に、買収関連費用。これはいわば永久差異として残りますが、当期への影響額は約8億円です。

第二に、法人税等。スクウェア・エニックスなど単体で課税所得のある法人が個別に納税する一方で、連結数字は、赤字企業と黒字企業が合算されてしまうため、これが連結経常利益と純利益の差異として出てしまうわけです。これは通期ではこういう姿にしないようにしますが、第1四半期として出ているということです。

第三は、APAです。アメリカと日本の税務当局間の関係です。いわゆる移転価格を事前にいくらしましようという協議をします。当社の場合、この協議に基づいて過去3年分遡って、税金の調整を受けることになり、アメリカから還付を受けて、日本で追加で払うことになります。

本来、差引きでゼロになるはずですが、一時的に11億円のマイナスで出ております。1つは日米で決算月が違うので、アメリカで計算される期間が第1四半期決算時点では、一期間日本よりも短くなっております。還付を受ける米国の期間が短くて、追加で支払う日本の期間が長いため、この差額が出ています。この差異は後に埋まります。もう1つは、ドルで貰って円で払いますから、過去3年分の円高の影響をそのまま受けています。これらの要因で約11億円と少し大きめになっております。以上の通り、経常利益15億円は実力ですが、一時的要因、特殊要因によって、最終損益が損失になっているということです。赤字転落というわけではありませんので、ご理解を頂ければと存じます。



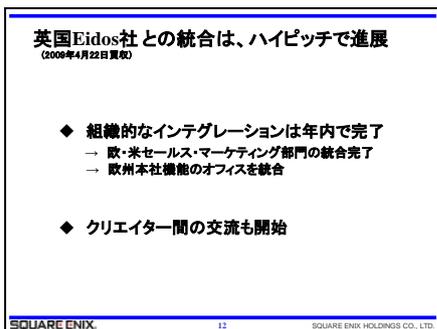
それからもう一つの特異要因ですが、Eidosの買収に伴い、45百万ポンドののれんを計上することになりました。

まず、Eidosの会計方針を当社グループの方針に統一しました。当社グループの方針ですと、プリプロダクションにかかる費用は期間費用として落とします。タイトル審査の結果、プリプロダクションが承認され、スクウェア・エニックスのタイトルとして出すことが決まった時から、資産計上していきます。一方、Eidosはかなり初期の段階から資産計上することになっていましたので、これを当社基準に揃えると、かなり費用化しなければなりません。

それから仕掛評価が甘めだったところは辛めに採点しましょうということで、併せて47百万ポンド落としております。

これは作るまでの話ですが、売ったものについての流通についても在庫の持たせ方が若干甘いと感じましたので、返品引当積み増しました。

併せまして、45百万ポンドが10年償却で発生しているということです。



Eidos の統合の進捗状況は、当初申し上げました通り、Eidos というブランド、それからスタジオについては、存続させます。ただ、パブリッシャーとしての機能、本社機能はスクウェア・エニックスに一本化しています。人的にも組織的にも物理的にも、統合することにしております。人的なところについては7月で主要なところを統合し、年内には統合作業を完了する予定です。欧州は全部合わせてスクウェア・エニックス・ヨーロッパ、アメリカは全部合わせてスクウェア・エニックス・アメリカという体制にします。

スタジオは Eidos のブランドでそれぞれ存続していきます。欧州のヘッドは Eidos のヘッドだったフィル・ロジャース、アメリカは今まで通り山本にやって貰い、日本を併せた3極体制が確立します。

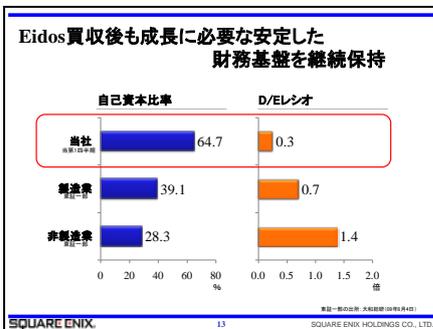
セールス・マーケティングに関するスケールメリットはかなり出ると思います。タイトルの発売が上手く分散しますし、ジャンルの違うものが出ますから、それなりのプレゼンスが出ると思います。それからベンチマークとして置いているいくつかの指標については、良い方に合わせます。たとえば、引当の水準、出荷やプライスプロテクションなどが挙げられます。違うやり方をしていた会社を統合するわけですから、量的なスケールメリットだけではなく経験のスケールメリットも出るだろうと期待しております。

Eidos の良いところは、思っていた以上に、ちゃんとしたタイトルを、ちゃんとして作っています。悪いところは、一所懸命作ったゲームをパッケージソフトの販売以外で収益化していないということです。当社グループの特色である多面展開、多面的な収益化というところで、Eidos のプロパティにレバレッジをかけていきます。フィギュア、グッズ、攻略本、ファンブック、映画化、アニメ等といったところをいかに絡めてやるかということです。ただ、結果が出るのに1~2年はかかると思います。

クリエイター間の交流は既に活発に行っております。技術的な交流に関しては、Eidos が四半期に1回、社内で開催しているクリエイター・サミットに、スクウェア・エニックスのメンバーも参加し始めています。非常

に良い交流が出来始めています。

また、Eidosの主要タイトルについてのコンピューター・グラフィックスのムービーをスクウェア・エニックスのチームに作らせようという話を進めております。Eidosは、ゲーム・デザインやリアルタイム・レンダリングは素晴らしいのですが、一方で、ムービーに使っているコストも能力も足りないのでは、ここは早いタイミングで成果が出るのではないかと思います。このように、色々な次元での交流が始まっています。



Eidosの買収の結果、財務的にどのような影響があったのか、ということについては、今までとあまり変わっていませんからご安心ください。

ご参考) 2010年3月期 連結事業計画

(単位: 百万円)

通期連結	2009年3月期		2010年3月期		対前年度増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	135,693	100%	180,000	100%	44,307
営業利益	12,277	9%	25,000	14%	12,723
経常利益	11,261	8%	25,000	14%	13,739
当期純利益	6,333	5%	13,000	8%	6,667
株主総数	4,979	-	11,500	-	4,022
普通株式	13,431	-	10,500	-	A 2,631

第2四半期 連結累計期間	2009年3月期		2010年3月期		対前年度増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	67,874	100%	80,000	100%	22,826
営業利益	9,356	14%	12,500	16%	3,104
経常利益	9,704	14%	12,500	16%	2,796
当期純利益	6,054	9%	7,500	9%	1,446

資料一書(会社) 決算説明(資料) 14

ご参考で、これは決算短信にも記載しておりますが、通期の計画です。

ご参考) 2010年3月期連結計画: 事業セグメント別

Chrono(時空) 連結計画							(単位: 億円)
	ゲーム事業	アニメーション事業	出版事業	イベント・グッズ事業	サービス事業	消法又は注社	連結
売上高	930	600	120	110	40	-	1,800
営業利益	250	32	25	45	8	△110	250
営業利益率	26.9%	5.3%	20.8%	40.9%	20.0%	-	13.9%

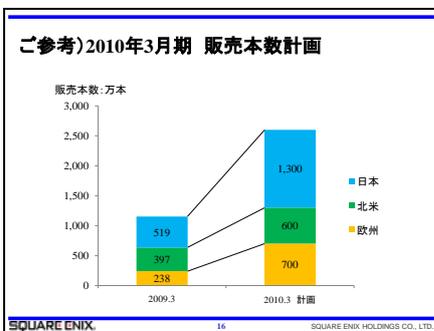
※注: →は100円未満を四捨五入、△は100円未満

Chrono(時空) 連結計画(書籍・文具)							(単位: 億円)
	ゲーム事業	アニメーション事業	出版事業	イベント・グッズ事業	サービス事業	消法又は注社	連結
売上高	489	595	130	110	35	△9	1,357
営業利益	67	27	35	42	8	△57	123
営業利益率	13.7%	4.6%	27.3%	38.1%	23.0%	-	9.0%

その他(時空) 連結計画(その他)							(単位: 億円)
	ゲーム事業	アニメーション事業	出版事業	イベント・グッズ事業	サービス事業	消法又は注社	連結
売上高	441	0	△10	-	5	0	443
営業利益	183	5	△10	3	-	△55	127

SQUARE ENIX 15 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

これはセグメント別の計画です。



2010年3月期の販売本数です。これは第1四半期が**いびつ**過ぎますから、通期でどのくらいになるかというところ、このような姿になります。これまで「ドラゴンクエスト」が日本で発売されると、日本での発売本数が大半を占める状態だったのですが、今期は「ドラゴンクエスト」が貢献したとしても、日米欧のバランスがうまくとれた姿になるのではないかと思います。「ファイナルファンタジー」などが乗ってくると、さらに海外比率が上がっていくことになると思います。

第1四半期の数字自体は**経常利益で15億円**、良くはないのですが、本音を言いますと、ひょっとしたら赤字かほとんどんくらいかな、と**思っていたところ**が、割とまともな数字でした。第2四半期は巡航速度で、予定通りですというところをまずお伝えしたのと、もう1つは、**経常利益と最終損失の差異に特殊な話が多い**ので、その説明をさせて頂きました。

それではご質問を伺いたと思います。

2010年3月期
第1四半期決算説明会

SQUARE ENIX.
2009年8月7日

SQUARE ENIX

17

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.