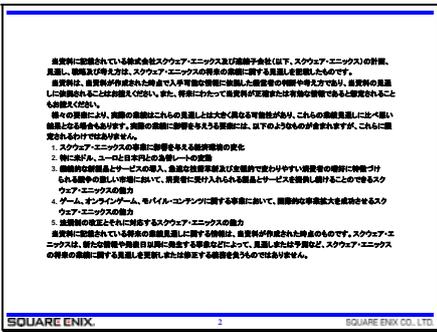


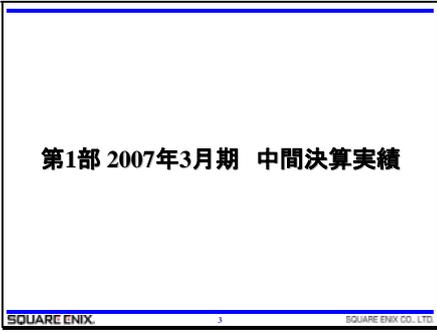


2007年3月期中間決算説明会を開始致します。

2006年3月期決算説明会で申し上げた戦略に変わりはなく、概ね順調に進んでいるとご報告いたします。また、東京ゲームショー、CEDECなどで事業環境についての認識をご説明申し上げておりますので、本日の説明会では、業界全体の話は割愛させていただきます。



上期の業績については、堅調に推移しております、予想の範囲内です。堅調だから将来的に楽観視しているということではありません。堅調だから今まで申し上げた環境変化に対する戦略が打てる、とご理解ください。産業構造が変わることを前提にしておりますので、足下の業績が変革に対応する体力として大きく貢献しているというご理解をしていただければと思います。



当社は、極めて順調な推移になっていますが、中長期的な構造改革は必要で、現在、開発体制の変更などにも取り組んでいます。これは、足の長い話になってくると思います。

タイトーは、数字にも出ている通り、足下の状況は良くありません。私は、今年7月からタイトーの社長も兼任し、陣頭指揮を執っております。来年度からフレッシュスタートを切るために、今年度内に財務的処理の太宗を完了しようと考えています。そのため、下期にもう少し処理の影響が出る可能性があります。いずれにしても今年度内決着を考えています。

2007年3月期 中間決算実績(連結)

項目	2006年9月30日(前)		2006年3月31日(当)		2005年9月30日(前)	
	金額	増減	金額	増減	金額	増減
売上高	182,300	5.5%	133,200	6.2%	128,300	6.5%
営業利益	27,000	4.5%	18,000	3.8%	15,000	4.0%
経常利益	17,000	4.0%	11,000	3.5%	9,000	3.8%
純利益	12,000	3.5%	8,000	3.0%	7,000	3.2%

それでは、資料に従いまして順次ご説明申し上げます。

B/Sからご説明します。短信の12ページから14ページが連結のB/Sになります。

まず、受取手形及び売掛金ですが、時系列では、182億67百万円から332億15百万円、当中間期が230億13百万円になっています。この230億13百万円のうち、タイトー分は約90億円、大部分がスクウェア・エニックス分です。いつもと同じく、年度末に大型タイトルが発売されるとかなり変動します。

2006年3月末については、年度末ギリギリに北米の「キングダムハーツII」などの発売があったので、若干、数字が大きくなっており、332億15百万円になっています。当中間期の230億13百万円も、9月末に欧州で「キングダムハーツII」が発売されていることが影響しています。これらは、通常の事業推進の中での増減であり、特にイレギュラーな数字が出てきているということではございません。

次にたな卸資産ですが、大体、横ばいです。これはほとんどタイトーの部材関係です。大きな仕込みをやっているわけではないので、B/Sもほとんど動いていないという状況です。

次にコンテンツ制作勘定です。ここには当社の家庭用ゲーム機向けソフトのコンテンツ制作費を計上しています。2005年9月末が161億73百万円、2006年3月末が73億12百万円、当中間期が93億1百万円となっており、2005年9月から2006年3月にかけては、「ファイナルファンタジーXII」「キングダムハーツII」などの大型タイトルの国内発売があり、これらの制作費が費用計上されましたので、大きく変動しております。2006年3月末から当中間期末にかけては、開発の進捗による通常の増加分、大きな動きではありません。コンテンツ制作勘定は、通常、100~150億円くらいの水準で、タイミングによってはさらに積みあがるのですが、直近は、約90億円になっております。

ここまでは、あまり環境の変化や、当社とタイトーの統合の影響はなく、今ま

で通りの増減ということになります。

次に繰延税金資産ですが、これは、流動資産と固定資産の両方がありますので、これらの合計での増減をご説明した方がわかりやすいと思います。2006年3月末の、繰延税金資産の流動資産と固定資産を合計しますと、およそ144億円でした。当中間期末は約102億円で、約40億円減少しています。この40億円の内訳は、タイトーを除く連結で約30億円を占めています。これは、利益が計上されたことによる通常の処理です。残りの約10億円が、タイトー一分でして、2006年3月末に約32億円の繰延税金資産を積んでいたのを、当中間期は約23億円まで約10億円下げております。これは、足下の業績がふるわないため、事業計画を下方修正しており、その結果、10億円取り崩したというものです。

次に、アミューズメント機器関連の固定資産が動いております。2005年9月末571億76百万円、2006年3月末587億33百万円に対して、当中間期が471億33百万円でおおよそ100億円減少しています。これは、既に発表しております業務用カラオケ事業の譲渡に伴う減少です。

また、無形固定資産の連結調整勘定についてですが、これは勘定科目が変わり、当中間期から「のれん」として表記されています。タイトーの子会社化に伴い、通常は、年間で10億93百万円の償却費が発生し、半期分では、その半分が減少するというようになります。当中間期については、2006年3月末の234億46百万円から210億43百万円にこの半期で約24億円減少していますが、これは業務用カラオケ事業の売却に伴うものが入っているためです。

次に、13ページの未払金です。2005年9月末は23億75百万円、2006年3月末が65億9百万円、当中間期が106億9百万円となっています。これは、タイトーを吸収する際に発生した源泉税約80億円が、この時点ではまだ支払われていないことから計上されているもので、一時的なものです。

2005年9月末に計上されていた短期借入金400億円がなくなって、固定負債に社債500億円が計上されています。これは、銀行借入金でブリッジしたものを社債の発行で返済していますので、振り替えがおこなっているだけです。

社債については、5年満期で、発行後1年経過し、11月20日付で転換価額が3,400円となっています。年に1度、3,400円（フロー）と11月の第3金曜日（当日含む）までの10連続取引日の売買高加重平均価格の94%の高いほうに転換価額が修正されていきます。また、発行体である当社は、償還日の1ヶ月前までに1度だけ、直近の10連続取引日の売買高加重平均価格の94%にフローを変更することが出来ます。その時の株価がものすごく高ければフロー自体を上げてしまうかもしれませんし、キャピタルで引いておいたほうが良いという判断であれば下がったところでフローをリセットすることもできます。

いずれにしても年に1度は、3,400円と変更日の前10日間の売買高加重平均価格の94%の高いほうに、転換価額が上がっていきます。クーポンはゼロですので、P/L上には何の影響もありません。エクイティ面も、新しい転換価額が3,400円のため、今回は、純資産にも影響していません。

以上、ご説明申し上げましたが、ストラクチャーの変更その他に関して若干の財務的処理が入っておりますが、事業に付随しては、ほとんどイレギュラーなものはありません。タイトーに関しての貸倒引当金の繰入や資産の再査定は、今年度内に終わらせるつもりです。

補足として、14ページの純資産の表示が変わっており、2ページにわたっておりますが、中身は変わっていません。あえて説明するならば、少数株主持分が、1年前に42億11百万円だったのが、2006年3月末11億20百万円、当中間期末も11億21百万円となっております。

この差引の30数億円は、タイトーを100%子会社化したのが、2006年3月末のため、2005年9月末時点ではタイトーの少数株主が存在したことによるものです。

再度繰り返しますが、タイトーに関しては、原点復帰、選択と集中、というスクウェア・エニックスでも数年前に行ったことを今、行っておりますので、資産の再査定により、年度内に処理が入る可能性があります。

以上がB/Sについてのご説明です。

次にP/Lについてご説明します。決算短信の15ページ以降をご覧ください。

かなり見づらいのですが、一番左の2005年9月中間期は、スクウェア・エニックスのみの数字で、真ん中の当中間期は、タイトーとスクウェア・エニックスが全て連結されています。一番右の2006年3月期はスクウェア・エニックスの1年分とタイトーの下期分の連結となっています。当中間期を見てくださいと、売上高759億59百万円、売上総利益348億64百万円です。

この内訳は、タイトーを除くスクウェア・エニックス連結で売上高が約378億円、売上総利益が約227億円で、利益率は約60%です。

タイトー連結は、売上高381億円で売上総利益121億円、利益率約30%です。

販売費及び一般管理費は、これも時系列の比較ができないので、当中間期だけ見ていくと、252億57百万円のうち、約128億円がスクウェア・エニックス、約117億円がタイトーで、残りはのれんの償却です。のれんの償却はタイトー関連以外も若干入ります。

このスクウェア・エニックスだけの128億円というのが一番左の2005年9月中間期（スクウェア・エニックスのみの数字）の約116億円と比較すると12億円も増加しているように見えますが、2005年9月中間期は、大型タイトルが多く発売されなかった期です。当中間期は、2005年9月中間期よりも多く大型タイトルが発売されています。このため、広告宣伝費、荷造運賃、販売促進費などの変動費が前年同期比で増加しているものです。その他のコストについては、横ばいです。

次に、16ページの営業外損益と特別損益を見ますと、特別利益に事業譲渡益が27億38百万円、特別損失にのれん臨時償却18億31百万円が発生しています。注記に詳細がありますが、これは、連結上表示されている業務用カラオケ事業の売却分です。タイトーの買収時にこの18億31百万円を見込んで企業価値評価を行っており、業務用カラオケ事業を売却したことによって、今回、一括で償却した額が18億31百万円あるということです。この結果、27億38百万円の事業譲渡益と18億31百万円のものれん臨時償却の差引が業務用カラオケ事業売却に伴う特別損益ということになります。

また、特別損失には、貸倒引当金繰入額15億88百万円があります。タイトー関連の年度内に実施していく対策の第一弾が、ここに出ています。

次に17ページです。前回の決算説明会で申し上げましたが、税金の計算が若干複雑です。このため、税引前利益と当期利益がストレートにつながりません。法人税等調整額に大きな金額が入っています。

これを特別損失や特別利益と誤解した一部報道もありましたので、再度ご説明いたします。ストラクチャーの変更によって税金の調整がありましたので、税引後利益がかなり影響を受けており、特別損益とか営業外損益ではなく、法人税等調整額のところで発生しているものですので、もう一度ご確認ください。

最後に減価償却費と設備投資を含め、キャッシュ・フロー計算書です。これは短信の20～21ページになります。

ここも、あまり見るべきところはないのですが、2006年3月期の減損損失44億26百万円は、UIEVOLUTIONの償却その他でイレギュラーに発生したものですから、今年度は発生しておりませんし、今後あまり大きく出てくることはない項目です。当中間期は、先ほどもお話しした業務用カラオケ事業の売却に伴って、事業譲渡益とのれん臨時償却があります。それから、21ページの有形固定資産の取得、無形固定資産の取得、これらがいわゆる設備投資です。設備投資についてご説明しますと、短信のキャッシュ・フローは、支払が行われたキャッシュ・ベースになっていますが、スライドの設備投資の数字は、未払いも含めた我々が認識している実態に近い数字です。当中間期は、次世代機の開発環境に対する投資や高額ソフトの購入なども含め、もっと多く投資する予定でした。例えば、ハイデフ環境になると、開発用ディスプレイをかなりの程度入れ替える必要があります。また、大量のデータをやり取りするためにネットワークのバックボーンを増強しなければならないなど、かなりの投資が必要になると考えていました。しかし、今のところ、基礎開発に注力しているので、おそらく、設備投資額は、来年ぐらいまで今までと同程度の水準で推移すると思います。当中間期の業績予想修正の際、上期と下期の入り繰りがあると申しましたが、減価償却費の減少は、上期になかったものが、下期に2倍計上されるわけではないので、通期で効いてくると思います。

以上、設備投資は、当中間期にかなりの金額になると思ったのですが、結果として、そうではなかったのが、償却負担が軽くなっているという状況です。

配当に関しては、当中間期は2006年3月期の期末配当20円分の発行済株式総数分ということで、約22億円が計上されております。

以上がキャッシュ・フローのご説明です。

次はセグメント別のご説明です。

これは、決算短信の37ページ以降に書いてある通りです。

ゲーム事業で前中間期と顕著に違うのは、国内外のバランスです。国内でも大型タイトルが発売されていますが、海外の数字が前中間期と全然違います。このため、ゲーム事業は海外の違いを見るべきかと思えます。

海外売上高は、大型タイトルの発売により北米で104億19百万円となり、前中間期の34億62百万円から大幅に増加しています。

欧州に関しては、販売許諾から自社パブリッシュに切り替えましたので、売上、利益ともにこの効果が出ています。欧米がうまく機能してきたところに、ちょうど大型タイトルが出るタイミングだったというのが大きな要因になっています。自社パブリッシュに切り替えたことによって、自分の手でやりますと、利益の絶対額が変わってまいります。やはり、いかに丁寧に行うことが重要かということを感じ

2006年3月期 中間決算実績	ゲーム事業	モバイルゲーム事業	その他コンテンツ事業	出版事業	AM事業	その他事業	消通又は非注	繰越
売上高	19,196	7,873	2,807	6,626	26,144	2,876	-	76,569
営業費用	14,676	4,267	2,204	2,698	26,472	1,154	2,108	68,779
営業利益	4,520	3,606	603	3,928	-	1,722	-2,132	7,790
営業利益率	23.6%	45.8%	21.5%	59.3%	-	60.0%	-	10.2%
2005年9月期 中間決算実績	ゲーム事業	モバイルゲーム事業	その他コンテンツ事業	出版事業	AM事業	その他事業	消通又は非注	繰越
売上高	9,897	6,881	2,274	4,471	-	6,882	-	27,991
営業費用	9,449	4,267	1,803	3,400	-	3,832	1,842	24,891
営業利益	458	2,614	471	1,071	-	3,050	-1,842	3,100
営業利益率	4.6%	38.1%	20.7%	23.9%	-	44.3%	-	11.1%
2006年9月期 中間決算実績(前)	ゲーム事業	モバイルゲーム事業	その他コンテンツ事業	出版事業	AM事業	その他事業	消通又は非注	繰越
売上高	13,879	792	888	965	26,144	2,876	-	48,889
営業費用	6,426	79	361	179	26,472	1,154	164	42,114
営業利益	7,453	713	527	786	-	1,722	-1,842	6,775

第2部 2007年3月期 事業計画

SQUARE ENIX. 8 SQUARE ENIX CO., LTD.

次に、2007年3月期の通期の事業計画です。

2007年3月期 通期事業計画(連結)

	2006年3月期		2007年3月期		対前年度 増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	124,473	100%	150,000	100%	25,527
営業利益	15,470	12%	19,000	13%	3,530
経常利益	15,547	12%	19,000	13%	3,453
当期純利益	17,076	14%	11,000	7%	△ 6,076
減価償却費	8,419	-	11,400	-	2,981
設備投資額	9,169	-	11,000	-	1,831

PLは、2006年3月期の下限より増大が一が注視対象になっております。

SQUARE ENIX. 9 SQUARE ENIX CO., LTD.

通期については、期初の計画を変えていません。

その理由は、スクウェア・エニックス側では、中長期の見直しはできるときに行おうと思っておりますし、タイトーは、来年度からのフレッシュスタート計画に備えて、色々事業変更を行わなければなりませんので、現段階で計画の変更は行っておりません。

2007年3月期 通期事業計画～ゲームソフト販売本数

	日本	北米	欧州	アジア等	合計
2007年3月期 計画	500万本	540万本	260万本	5万本	1,505万本
構成比	30%	41%	20%	0%	100%
2006年3月期 実績	786万本	351万本	82万本	4万本	1,223万本
構成比	64%	29%	7%	0%	100%
対前年度 増減	△ 286万本	189万本	178万本	1万本	82万本

SQUARE ENIX. 10 SQUARE ENIX CO., LTD.

本数もほぼ期初の計画のままです。

2007年3月期 中間決算説明会

SQUARE ENIX.

2006年11月20日

SQUARE ENIX. 11 SQUARE ENIX CO., LTD.

来年後以降どうなるかといったことについては、業界としてのPERがどうかという観点では、かなり見方が分かれるのではないかと思います。

ユーザー層が広がっていたり、対応端末が増えていたりといった現象から、既定路線と言ってよいと思います。これまでずっと申し上げてきたことがどんどん常識になってきているというだけのことで、予想外の環境変化はありません。ユーザー層が広がったことにより、新しい作り手も出てくる、あるいは昔からの作り手も新しいアイデアが出てくるということになります。これにより、早くマーケットの裾野が大きくなるということだと思います。やはり、マーケットは潜在的にはまだまだあると考えて頂いたほうが良いのではないかと思います。私自身そう考えて、経営をしています。

どのタイトルがいつ出るかということよりも、産業全体をどう見るかという、マクロの視点がものすごく重要だと思います。

我々が今まで申し上げていた環境変化への対応は、今の段階で変化ありません。変更が必要なのは、本当に環境変化の見方が誤っていたときや、変化に対する対応策が取れないような財務状況になってきたときだと思います。

今のところ、巡行速度ということが今日の発表の要旨です。