

## 2008年3月期 中間決算説明会

SQUARE ENIX

2007年11月19日

SQUARE ENIX

1

SQUARE ENIX CO., LTD.

只今より、株式会社スクウェア・エニックス 2008年3月期中間決算説明会を開催いたします。

まず始めに、決算短信の1ページ目を概観いただきます。

当中間期は、連結売上高 722 億円、連結営業利益 97 億円、連結経常利益 93 億円、連結中間純利益 43 億円となりました。

前中間期とたまた似た数字になっておりますが、当社グループには、季節要因はほとんどありませんので、あくまでも通期でどう経営するかを考えております。

B/S は、総資産については、ほぼ横ばい（当中間期 2,112 億円、前中間期 2,121 億円）となっております。

スライドでもご覧いただけますように、総資産がほぼ変わらない中で、流動資産が約 100 億円増加して固定資産が約 100 億円減少し、負債が約 100 億円減少して純資産が約 100 億円増加し、自己資本比率が上昇しています。

連結キャッシュ・フローは、中間純利益が大きく変わっていないのにも関わらず、営業活動によるキャッシュ・フローがかなり変動しています。後ほどご説明しますが、事業の実態が変わったのではなく変化しているのは、運転資本のみでタイミングの差が現れているだけです。

投資活動によるキャッシュ・フローは、当中間期は△38 億円となっております。これが通常の状態です。前中間期は、カラオケ事業の売却による収入が 46 億円あり、こちらがイレギュラーです。

財務活動によるキャッシュ・フローには、ほとんど変化がありません。なお、ワラント債の株への転換は、当中間期中に 20 億円ありますが、B/S の中だけの動きで、キャッシュ・フローや P/L には現れません。

配当の状況ですが、中間期の配当金額は、従来通り、1 株当たり 10 円で取締役会決議いたしました。期末の配当金額に関しては 20 円の計画としていますが、これは仮置きです。基本的には、連結配当性向 30%を目処にしており、期末の経営成績が固まってくる段階で決定してまいりたいと思います。

当年度通期の業績予想に関しては、今回変更しておりません。

それでは、各財務諸表の内容の詳細についてご説明いたします。

## 第1部 2008年3月期 中間決算実績

SQUARE ENIX

3

SQUARE ENIX CO., LTD.

	2008年3月31日現在		2007年3月31日現在		2007年3月31日現在	
	金額	前年比	金額	前年比	金額	前年比
当 期 収 入	136,824	45%	146,008	40%	146,100	49%
当 期 経 常 益	78,266	35%	88,071	32%	84,122	31%
当 期 純 益	219,130	100%	216,678	100%	213,222	100%
前 年 同 期 比	35,782	17%	32,454	15%	28,268	13%
前 年 同 期 比	63,268	30%	67,616	34%	58,112	28%
前 年 同 期 比	88,261	42%	88,060	39%	78,822	38%
前 年 同 期 比	123,149	58%	120,619	57%	124,266	59%
前 年 同 期 比	212,130	100%	215,678	100%	211,222	100%
前 年 同 期 比	3,420	-	3,468	-	3,274	-
	2008年4月1日-2008年3月31日		2008年10月1日-2008年3月31日		2007年4月1日-2008年3月31日	
	金額	前年比	金額	前年比	金額	前年比
当 期 収 入	75,989	100%	67,913	100%	72,275	100%
当 期 経 常 益	8,888	12%	16,747	19%	8,752	13%
当 期 純 益	8,480	11%	16,841	19%	8,803	13%
前 年 同 期 比	3,319	4%	8,300	9%	4,838	6%
前 年 同 期 比	3,267	-	3,300	-	4,719	-
前 年 同 期 比	8,544	-	8,548	-	3,844	-

まず B/S をご覧下さい。

現金預金が、前中間期 911 億円に対して当中間期は 736 億円と減少しているように見えますが、実際には現預金を譲渡性預金に振り替えただけで、これが有価証券として表記されております。譲渡性預金は、キャッシュ・フロー上では、現金及び現金同等物として認識されますので、科目の計上が変わっただけで、実態は、前期末と変わっておりません。

固定資産は、有形固定資産が 275 億円から 230 億円に減少しています。無形固定資産も 225 億円から 207 億円、投資その他の資産も 250 億円から 213 億円に減少しています。全体で 100 億円程度減少しています。

無形固定資産は、タイトーののれんが償却されていくので毎年減少していきます。

投資その他の資産は、投資有価証券、差入保証金、建設協力金など収益につながりにくいものを減少させ、総資産が変わらない中で固定資産（当中間期 651 億円、前中間期 752 億円）が減少し、流動資産（当中間期 1,461 億円、前中間期 1,369 億円）が増加し、より引き締まった体質になっております。

流動負債は、357 億円から 263 億円におよそ 100 億円減少しております。これは運転資本の増減に依存しますので、事業に変化があったわけではありません。

固定負債のワラント債は、500 億円から 480 億円になっています。当中間期で 20 億円が株に転換されましたので、資本金と資本剰余金が増加しています。なお、現時点では、さらに 110 億円が株に転換されましたので、ワラント債の残高は、370 億円になっております。

次に P/L をご覧下さい。

売上総利益は、当中間期 46.1%、前中間期 45.4%、前年通期が 46.0%ということで、収益性はほとんど変わっていません。販売費及び一般管理費は、前中間期 252 億円、当中間期 235 億円となっており、全体的に締めており、合計で約 20 億円減少しています。

営業利益は、後ほどセグメント毎にご説明します。

次に営業外損益と特別損益についてご説明します。

営業外損益は、譲渡性預金によって受取利息が若干増加しています。為替差損益は、若干の差損（92 百万円）になっています（前中間期は、1 億 14 百万円の差益）。また、コンテンツ廃棄損が、8 億 76 百万円計上されています。B/S のコンテンツ制作勘定について、市場動向や開発進捗を勘案しながら毎回厳しめに査定していますが、当中間期においては、ゲームソフト開発の体質改善や体制変更をしていく中で、かなり思い切って計上しました。

特別利益は、前中間期は、事業譲渡益が 27 億円計上されているために、かなり減少したように見えますが、これは、通常に戻ったということです。特別損失は、事業再編に伴う資産処分損に、追加的にパチスロ事業の撤退関係の損失などを計上しています。これもようやく、今回で終わりです。のれんの臨時償却は、販管費で計上される通常ののれん償却以外のもので、前中間期は、資産譲渡したカラオケに係るのれんの臨時償却が発生しており、当中間期は、タイトーの子会社の償却です。

2008年3月期 中間決算実績(連結事業別セグメント)							
①2008年3月期 中間決算実績							
	ゲーム事業	その他サービス事業	AM等事業	その他事業	消去又は全社	連結	(単位:百万円)
売上高	25,648	6,413	3,858	5,210	34,520	2,666	72,271
営業費用	16,300	2,840	2,858	3,534	33,170	2,362	62,014
営業利益	4,147	2,864	600	1,676	1,350	3,004	9,702
営業利益率	20.2%	42.8%	15.6%	32.2%	2.9%	36.1%	13.6%

②2007年3月期 中間決算実績							
	ゲーム事業	その他サービス事業	AM等事業	その他事業	消去又は全社	連結	(単位:百万円)
売上高	18,188	7,870	2,267	6,420	38,144	2,874	73,663
営業費用	14,676	4,267	2,254	3,660	36,411	1,954	62,758
営業利益	4,211	3,211	702	1,760	1,733	920	10,907
営業利益率	23.2%	40.8%	30.9%	27.4%	4.5%	26.2%	14.8%

③2007年3月期 最終決算実績							
	ゲーム事業	その他サービス事業	AM等事業	その他事業	消去又は全社	連結	(単位:百万円)
売上高	1,262	△2,286	662	△2,116	△3,624	1,081	△3,081
営業費用	1,429	△1,919	722	△1,147	△16,862	1,289	△14,271
営業利益	△167	367	△60	969	15,237	△208	14,139

次に、営業利益を事業セグメント別にご説明します。

今までとかなり違うのは、タイトーの全事業を計上している AM 等事業セグメントで黒字が定着してきたということです。営業費用に計上されているのれんの償却費を除くとタイトーグループとしては、半期で 18～20 億円の営業利益を計上する体質になっています。

また、今回大きな要因としてあるのは、「ドラゴンクエストモンスターバトルロード」というキッズカードゲームの収益貢献です。このゲームの実績は、ほとんどが、その他事業に計上されて、スクウェア・エニックスからタイトーへの手数料のみが AM 等事業に計上されます。内部取引は、消去又は全社で消去されます。バトルロードは、利益率も非常に高く、本格稼動が 7 月以降であるにも関わらず、当中間期の売上・利益に早期に貢献してくれました。

その他のセグメントは、前年度から大きな変化はありませんが、簡単に全てのセグメントを要約しますと、ゲーム事業については、前年同期比で少し悪化しています。オンラインゲーム事業は、当中間期はパッケージの発売がなかったため減収になっていますが、利益貢献は変わっていません。モバイル・コンテンツ事業、出版事業は、ほぼ横ばい、AM 等事業は黒字化し、その他事業については、前中間期は、映像作品の DVD の許諾収入が計上されております。その他事業セグメントの売上高は、通常年間 20～30 億円ですが、前中間期と当中間期に関しては、前中間期は DVD の許諾収入、当中間期はキッズカードゲームという別の要素が加わっています。

また、地域別には、前中間期は、北米を中心としてゲームソフトの大型タイトルが出ており、当中間期は、それがありません。海外で大型タイトルがある時とない時で地域セグメントには差が出てきます。

以上が P/L のご説明です。

次にキャッシュ・フローについてもご説明します。

冒頭、中間純利益と比較して営業活動によるキャッシュ・フローが大きく変動していることをお伝えしました。売上債権の増減額、たな卸資産の増減額、仕入債務の増減額の 3 つを足しますと、前中間期がプラス約 61 億円、当中間期がマイナス約 47 億円です。差引 108 億円の差があります。それぞれの期で実際計上された売上高がどう回収されたかによって差が出ますので、それが差異の要因です。何か構造が変わったということではなくてタイミングの問題です。

投資活動のキャッシュ・フローは、先ほどの繰り返しですが、前中間期で事業譲渡による収入 46 億 45 百万円があり、当中間期はこれがないということですので、通常の状態になっています。

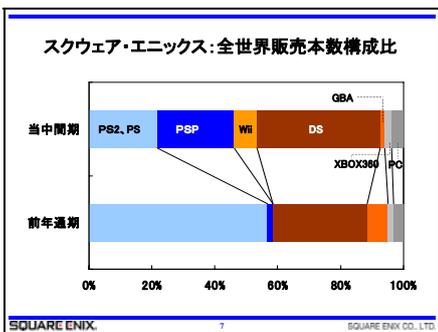
財務活動によるキャッシュ・フローは、株式の発行による収入が計上されていますが、これはストック・オプションによるものです。ワラント債が株に転換したものではありません。こちら繰り返しになりますが、ワラント債が株に転換するというのは、B/S の中での振替で、キャッシュ・フローや P/L には出てきません。

現金及び現金同等物には、譲渡性預金も含まれておりますので、ほとんど変化はありません。

**2008年3月期 中間決算実績(ゲームソフト販売本数)**

会社名	販売本数	比率	前年同月比
スクウェア・エニックス	12,234	62.5%	▲1,100
スクウェア・エニックス(海外)	1,100	5.6%	▲100
スクウェア・エニックス(日本)	11,134	56.9%	▲1,200
スクウェア・エニックス(米国)	1,100	5.6%	▲100
スクウェア・エニックス(欧州)	1,100	5.6%	▲100
スクウェア・エニックス(アジア)	1,100	5.6%	▲100
スクウェア・エニックス(その他)	1,100	5.6%	▲100
スクウェア・エニックス(合計)	12,234	62.5%	▲1,100
スクウェア・エニックス(海外)	1,100	5.6%	▲100
スクウェア・エニックス(日本)	11,134	56.9%	▲1,200
スクウェア・エニックス(米国)	1,100	5.6%	▲100
スクウェア・エニックス(欧州)	1,100	5.6%	▲100
スクウェア・エニックス(アジア)	1,100	5.6%	▲100
スクウェア・エニックス(その他)	1,100	5.6%	▲100
スクウェア・エニックス(合計)	12,234	62.5%	▲1,100

こちらは、ゲームソフトの販売本数です。



前年通期と当中間期の販売本数の構成を比べますと、あまり携帯型ゲーム機向けに依存しすぎるのもまずいのですが、当中間期は、かなりPSP、DSに偏っています。据置型の次世代機向けの開発については、若干遅れをとっており、開発体制を変える必要があるという認識です。次世代機の場合、据置型に先行して携帯型で勝負しないといけないということもあり、当中間期は、極端に携帯型にシフトする結果になっています。今後ずっとこういう割合ではなく、いかにうまく次世代機で収益を出していくかを考える必要があります。

**2008年3月期 中間決算実績(海外売上高)**

販売地域	2007年3月期		2008年3月期		増減
	中間期	構成比	中間期	構成比	
日本	60,409	79%	62,495	85%	2,086
北米	10,419	14%	4,928	7%	△ 5,491
欧州(PAL)	4,466	6%	4,206	6%	△ 260
アジア等	664	1%	642	1%	△ 22
総合計	75,959	100%	72,271	100%	△ 3,688

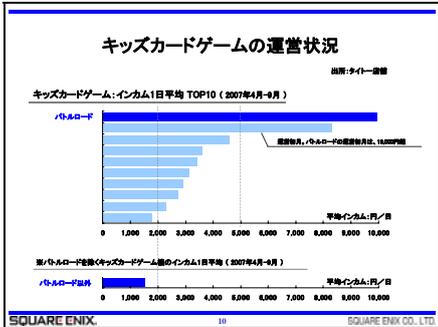
次に、海外売上高です。

先ほどご説明した地域別セグメントとあまり変わりありませんが、地域別セグメントは、所在地別ということで現地法人別によって分類がされていましたが、海外売上高は、仕向地別の売上高で分類されますので、さらに前中間期との差が際立っています。

**ドラゴンクエスト モンスターバトルロードについて**

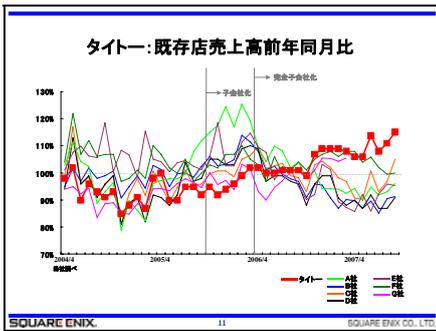
- 2007年7月から本格稼働 (2007年6月20日 先行稼働開始)
- 2007年7月末時点で約 3,500台を稼働
- 1台あたりの平均インカムは 約 10,000円/日 (2007年4月20日～2007年9月30日の平均値)
- 2007年9月末現在のカード総出荷枚数 約 3,170万枚

スクウェア・エニックスにとって、新しい分野の話である「ドラゴンクエストモンスターバトルロード」の状況についてご説明申し上げます。6月20日から先行稼働し、第2四半期から本格稼働しており、好評を博しています。機械の出荷台数は、3,500台程度に抑えております。1台当たりのインカムアベレージが非常に良く、1日当たり平均約1万円を記録しています。また、9月末時点のカードの総出荷枚数は、3,170万枚に達しています。



こちらは、タイトーの店舗で調べた結果ですが、インカムアベレージは非常に好調です。なお、2位のタイトルは、数字を取り纏める時点で初月の実績値しかなかったため、初月の状況です。この種類の機器は、初月に大きくインカムがあがりますので、それを割り引いて考えると、「バトルロード」は、2位のタイトルの倍程度を稼いでいることとなります。

これは、スクウェア・エニックスのメンバーとタイトーのメンバーがよく議論して、ゲームとしてどう成立させるかをかなり真剣に考えた結果です。いかに強力なフランチャイズとはいえ、新しい分野で出せば自然に売れるほどユーザーの皆様は甘くはありません。いかに見た目が違うか、手触りが違うかを相当考えて決めた結果です。これで、新しい分野でもやっていけるという感触を得ることができました。



タイトーの既存店の売上高前年同月比です。周りの環境は非常に厳しいのですが、今のところは、まだトップをキープしております。そろそろ出店攻勢に入ろうと思っています。既存店で効率化を図ってから新規出店にいかないと、どうしても利益が足りない分を新規店舗で回収しようとしてしまい、既存店が一層弱くなるという悪循環に陥りますため、今までは、あえて新規出店はしなかったのですが、そろそろ戦略を変えるタイミングにきたと思っています。

## 第2部 2008年3月期 事業計画

次に通期の事業計画です。

2008年3月期 通期事業計画(連結)

(単位:百万円)

	2007年3月期		2008年3月期		対前年度増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	163,472	100%	162,500	100%	△ 972
営業利益	25,916	16%	21,000	13%	△ 4,916
経常利益	26,241	16%	20,000	12%	△ 6,241
当期純利益	11,619	7%	12,000	7%	381
減価償却費	11,115	-	10,000	-	△ 1,115
設備投資額	11,360	-	9,000	-	△ 2,360

全社計画は、こちらの通り、期初から変えておりません。

2008年3月期 通期事業計画～連結事業別セグメント

(単位:百万円)

2008年3月期	ゲーム事業		モバイルゲーム事業		出版事業		AM事業		その他事業		消滅又は没収		連結
	売上高	営業利益	売上高	営業利益	売上高	営業利益	売上高	営業利益	売上高	営業利益	売上高	営業利益	
2008年3月期計画	43,600	14,000	8,800	8,800	81,000	6,800	6,800	21,000	4,800	4,800	141,800	21,000	△ 972
2007年3月期実績	34,800	7,000	8,800	7,000	77,800	4,800	4,800	21,000	4,800	4,800	141,800	21,000	△ 972
対前年度増減	8,800	7,000	0	1,800	3,200	2,000	2,000	0	0	0	0	0	0
営業利益率	20.7%	50.2%	22.7%	26.3%	4.2%	32.2%	4.2%	32.2%	4.2%	32.2%	4.2%	32.2%	12.7%

こちらは、事業セグメント別の計画値です。

2008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
2008年3月期計画	725万本	310万本	305万本	10万本	1,350万本
構成比	54%	23%	23%	1%	100%
2007年3月期実績	721万本	615万本	350万本	7万本	1,693万本
構成比	43%	36%	21%	0%	100%
対前年度増減	4万本	△ 305万本	△ 45万本	3万本	△ 343万本

こちらは、通期の販売本数計画です。



以上 2008 年 3 月期中間期の状況についてご説明いたしました。

基本的には、期初に申し上げた通期計画・方針に沿って巡行速度で進行しています。

本資料には、2007 年 12 月 14 日に開示した決算発表日以後発生した後発事象による訂正を反映しておりません。  
(後発事象の概要: 店舗閉鎖損失引当金 813 百万円減少、連結中間純利益 813 百万円増加)