

SQUARE ENIX®

2015年3月期
第1四半期ご参考資料

SQUARE ENIX®

2015年3月期
第1四半期ご参考資料

2014年8月6日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

当資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社(以下、当社グループ)の計画、見通し、戦略及び考え方は、当社グループの将来の業績に関する見通しを記載したものです。

当資料は、当資料が作成された時点で入手可能な情報に依拠した経営者の判断や考え方であり、当資料の見通しに依拠されることはお控えください。また、将来にわたって当資料が正確または有効な情報であると想定されることもお控えください。

様々の要素により、実際の業績はこれらの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。実際の業績に影響を与えうる要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

1. 当社グループの事業に影響を与える経済環境の変化
2. 特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動
3. 継続的な新製品とサービスの導入、急速な技術革新及び主観的で変わりやすい消費者の嗜好に特徴づけられる競争の激しい市場において、消費者に受け入れられる製品とサービスを提供し続けることのできる当社グループの能力
4. 当社グループに関する事業において、国際的な事業拡大を成功させる当社グループの能力
5. 法規制の改正とそれに対応する当社グループの能力

当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、当資料が作成された時点のものです。当社グループは、新たな情報や発表日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社グループの将来の業績に関する見通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。

2015年3月期 第1四半期 連結実績

(単位:億円)

	2014年3月期		2015年3月期		増減
	4-6月累計	構成比	4-6月累計	構成比	
売上高	241	100%	378	100%	137
営業利益	7	3%	51	13%	44
経常利益	15	6%	49	13%	34
当期純利益	△5	—	34	9%	39

(ご参考)通期連結事業計画

(単位:億円)

	2014年3月期 実績	2015年3月期 計画	増減
売上高	1,550	1,400~1,500	△150~△50
営業利益	105	50~100	△55~△5
経常利益	125	50~100	△75~△25
当期純利益	66	35~65	△31~△1

2015年3月期 第1四半期 報告セグメント

①2015年3月期 第1四半期 報告セグメント

(単位:億円)

	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	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	235	110	26	7	△0	378
営業利益	45	15	6	2	△18	51
営業利益率	19.2%	14.0%	24.6%	28.7%	-	13.4%

②2014年3月期 第1四半期 報告セグメント

(単位:億円)

	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	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	116	97	22	6	△0	241
営業利益	13	9	5	1	△20	7
営業利益率	11.4%	8.8%	21.9%	13.3%	-	2.9%

③対前年度増減(①-②)

(単位:億円)

	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	ライツ・ プロパティ 等事業	消去又は全社	連結
売上高	119	13	5	1	△0	137
営業利益	32	7	2	1	2	44

報告セグメント別 業績の推移

売上高(連結)の推移

(単位:億円)

	2015年3月期	(参考)2014年3月期				
	4-6月	4-6月	7-9月	10-12月	1-3月	通期
デジタルエンタテインメント事業	235	116	191	259	380	946
アミューズメント事業	110	97	152	112	108	470
出版事業	26	22	25	29	27	102
ライセンス・プロパティ等事業	7	6	10	11	11	38
全社・消去	△ 0	△ 0	△ 2	△ 2	△ 0	△ 5
合計	378	241	376	408	526	1,550

営業利益(連結)の推移

(単位:億円)

	2015年3月期	(参考)2014年3月期				
	4-6月	4-6月	7-9月	10-12月	1-3月	通期
デジタルエンタテインメント事業	45	13	21	33	39	107
アミューズメント事業	15	9	29	7	1	45
出版事業	6	5	5	7	6	23
ライセンス・プロパティ等事業	2	1	3	3	5	11
全社・消去	△ 18	△ 20	△ 18	△ 18	△ 24	△ 81
合計	51	7	40	31	27	105

2015年3月期 第2四半期連結累計期間 計画値の変更

変更前

(単位:億円)

	2014年3月期 第2四半期累計	2015年3月期 第2四半期累計(計画)	対前年度 増減額
売上高	617	630~690	13~73
営業利益	47	△20~20	△67~△27
経常利益	57	△20~20	△77~△37
当期純利益	26	△13~13	△39~△13

変更後

(単位:億円)

	2014年3月期 第2四半期累計	2015年3月期 第2四半期累計(計画)	対前年度 増減額
売上高	617	680~740	63~123
営業利益	47	40~70	△7~23
経常利益	57	40~70	△17~13
当期純利益	26	26~45	0~19

・2015年3月期通期の計画値は、不透明要因もあるため、現時点では変更ありません。(P3参照)

デジタルエンタテインメント事業－地域別販売本数

(単位:万本)

地域	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3 (計画)	2014.6 (実績)
日本	649	558	574	460	340	66
北米	474	674	609	820	380	144
欧州	543	511	691	408	480	95
アジア他	19	23	26	34		7
計	1,685	1,766	1,900	1,723	1,200	311

(※)上記の販売本数には、当社がディストリビューターとなっているソフトの販売本数を含む。
DLでの販売本数は含まない。

SQUARE ENIX®

2015年3月期
第1四半期ご参考資料

SQUARE ENIX®

2015年3月期
第1四半期ご参考資料

2014年8月6日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.