



平成24年10月30日

各 位

上場会社名 株式会社 スクウェア・エニックス・ホールディングス  
 代表者 代表取締役社長 和田 洋一  
 (コード番号 9684)  
 問合せ先責任者 取締役 松田 洋祐  
 (TEL 03-5292-8000)

## 業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績動向を踏まえ、平成24年5月14日に公表した業績予想を下記の通り修正いたしましたのでお知らせいたします。

記

### ● 業績予想の修正について

平成25年3月期第2四半期(累計)連結業績予想数値の修正(平成24年4月1日～平成24年9月30日)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益	1株当たり四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想(A)	76,000	0	0	0	0.00
今回修正予想(B)	61,000	△5,200	△6,200	△5,400	△46.93
増減額(B-A)	△15,000	△5,200	△6,200	△5,400	
増減率(%)	△19.7	—	—	—	
(ご参考)前期第2四半期実績 (平成24年3月期第2四半期)	57,516	7,391	5,386	3,704	32.19

平成25年3月期通期連結業績予想数値の修正(平成24年4月1日～平成25年3月31日)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株当たり当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想(A)	165,000	15,000	15,000	9,000	78.21
今回修正予想(B)	150,000	7,500	6,500	3,500	30.42
増減額(B-A)	△15,000	△7,500	△8,500	△5,500	
増減率(%)	△9.1	△50.0	△56.7	△61.1	
(ご参考)前期実績 (平成24年3月期)	127,896	10,713	10,297	6,060	52.66

修正の理由

(1) 平成25年3月期第2四半期連結累計期間

当社グループの第2四半期連結累計期間の業績は、大型オンラインゲームのサービス開始に伴うコンテンツ制作勘定の償却、運営費用の増大などから、営業利益、経常利益、四半期純利益とも、業績予想数値を0円(前年同期営業利益7,391百万円、同経常利益5,386百万円、同四半期純利益3,704百万円)としていたところ、アミューズメント事業において、第2四半期連結累計期間に発売したゲーム機の販売がいずれも不振でした。また、デジタルエンタテインメント事業において、大型HDゲームの販売が伸び悩んでいるほか、ソーシャルゲームのサービス開始の遅延による売上減と開発費用の先行が発生しております。

以上を主要因とした第2四半期連結累計期間の売上高、営業利益、経常利益、四半期純利益の予想数値の下方修正であります。

(2) 平成25年3月期通期

当社グループの平成25年3月期通期の連結業績についても、上記の第2四半期連結累計期間に係る下方修正要因に加え、デジタルエンタテインメント事業およびアミューズメント事業において、引き続き不確定要因が見込まれることから、売上高、営業利益、経常利益、四半期純利益の予想数値を下方修正することいたしました。

(3) 営業外費用(為替差損)の発生

第2四半期における為替相場の変動の影響により、第2四半期連結累計期間において、外貨建て資産等に関連して、為替差損約1,100百万円を営業外費用に計上する見込みです。

※ 上記の業績予想につきましては、本資料発表時点で入手可能な情報に基づき作成したものであり、様々な不確定要素が内在しておりますので、実際の業績は予想数値と異なる場合があります。

以上