

2013年8月6日

報道関係者各位

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

**株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス**  
2014年3月期 第1四半期連結決算のお知らせ

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：松田 洋祐、以下当社）は、本日、2014年3月期 第1四半期の決算発表を行いましたのでお知らせいたします。

## 財務ハイライト

### ■ 第1四半期連結累計期間（4月1日～6月30日）

	百万円		
	2014年3月期 第1四半期	2013年3月期 第1四半期	前年比
売上高	24,083	24,914	△3.3%
営業利益	689	△1,163	—
経常利益	1,498	△2,049	—
純利益	△493	△2,077	—
1株当たり純利益	△4.29円	△18.05円	—

### ■ ご参考：通期（4月1日～3月31日）

	百万円		
	2014年3月期計画	2013年3月期	前年比
売上高	140,000～150,000	147,981	△5.4～+1.4%
営業利益	5,000～9,000	△6,081	—
経常利益	5,000～9,000	△4,378	—
純利益	3,500～6,000	△13,714	—
1株当たり純利益	30.42～52.14円	△119.19円	—

詳細な情報は、本日開示の決算短信 ([www.hd.square-enix.com/jpn/14q1tanshin.pdf](http://www.hd.square-enix.com/jpn/14q1tanshin.pdf)) をご参照下さい。

ご参考：スクウェア・エニックス・ホールディングス IRページ <http://www.hd.square-enix.com/jpn/ir/>

2014年3月期 第1四半期は、大型新作タイトルの発売は無かったものの、ブラウザ・スマートフォン等をプラットフォームとしたコンテンツにおいて、「戦国IXA」が堅調に推移しているほか、「拡散性ミリオンアーサー」の家庭用携帯ゲーム機向けプラットフォームの拡大と韓国に続く台湾でのヒットなどもあり、順調に推移いたしました。

アミューズメント事業においては、アミューズメント施設運営において既存店の売上高が前年同期

を上回るなど、業績は順調に推移しております。

なお、昨今のゲーム事業の環境変化を踏まえた開発方針の変更に伴い、開発中のゲームタイトルについて見直しを行った結果、コンテンツ評価損約16億円を特別損失として計上いたしました。

なお、2013年5月13日に開示した2014年3月期の連結業績予想につきましては、現時点では変更ありません。

当社グループは、大きな変革期にある事業環境を踏まえ、事業構造の改革を進めることによって、新たな収益基盤を確立し、収益性を改善する取り組みを強力に進めています。

<ご参考>

## 株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスについて

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスは、多彩なコンテンツ／サービス事業を展開しているスクウェア・エニックス・グループを統括する純粋持株会社です。当社グループは、スクウェア・エニックス、タイトー、アイドスなどの国際的ブランドのもと上質なエンターテインメント・コンテンツ／サービスを提供しています。また、先進的な開発拠点を日本、北米および欧州に配置し、国際的な事業推進体制を構築しています。当社グループの自社IPの代表作には「ドラゴンクエスト」シリーズ（パッケージゲーム累計出荷本数6,200万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（1億本以上）、「トゥームレイダー」シリーズ（3,500万本以上）、「スペースインベーダー」シリーズなどがあります。（<http://www.square-enix.com/>）

※SQUARE ENIX および SQUARE ENIX ロゴ、ドラゴンクエスト／DRAGON QUEST、ファイナルファンタジー／FINAL FANTASY、トゥームレイダー／TOMB RAIDER、スペースインベーダー／SPACE INVADERS、その他の社名、商品名は、日本およびその他の国におけるスクウェア・エニックス・グループの商標または登録商標です。

※その他、記載されている会社名・商品名は、各社の商標または登録商標です。