

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
2013年3月期 第2四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:和田 洋一、以下当社)は、本日、第2四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2四半期連結累計期間 (4月1日~9月30日) 百万円

	2013年3月期 第2四半期	2012年3月期 第2四半期	前年比
売上高	61,055	57,516	+ 6.2%
営業利益	△5,240	7,391	-
経常利益	△6,266	5,386	-
純利益	△5,480	3,704	-
1株当たり純利益	△47.63円	32.19円	-

■ ご参考: 通期 (4月1日~3月31日) 百万円

	2013年3月期計画	2012年3月期	前年比
売上高	150,000	127,896	+ 17.3%
営業利益	7,500	10,713	△30.0%
経常利益	6,500	10,297	△36.9%
純利益	3,500	6,060	△42.2%
1株当たり純利益	30.42円	52.66円	-

詳細な情報は、本日開示の四半期決算短信 (<http://www.hd.square-enix.com/jpn/13q2tanshin.pdf>)をご参照下さい。
ご参考:スクウェア・エニックス IRページ:<http://www.hd.square-enix.com/jpn/ir/>

当第2四半期連結累計期間の業績の概要は以下の通りです。

当第2四半期連結累計期間の当社グループの業績は、ニンテンドー3DS向けの「ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド 3D」の販売が好調であったほかは、家庭用ゲーム機用ソフト全体は、当第2四半期連結累計期間について計画を下回る結果となりました。Web、スマートフォン、SNS等の成長分野に向けたコンテンツにおいては、「戦国 IXA」や「ファイナルファンタジーブレイブ」が引き続き順調に推移したものの、新規コンテンツの開発費用発生が先行し、利益面で伸び悩んでおります。他方、8月に提供開始した「ドラゴンクエスト X 目覚めし五つの種族 オンライン」の課金登録者数は、順調に伸長しております。また、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は堅調に推移しているものの、当該期間に発売したアミューズメント機器の不振により、収益面で厳しい状況になっております。

2014年3月期は、環境変化に伴う新たなユーザ・ニーズに対応したコンテンツの強化や大型オンラインゲームの本格的立ち上げなどの施策が順次収益貢献していくことにより、本格的な業績回復を目指す所存であります。

以 上

<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5,900万本以上）、「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.hd.square-enix.com/jpn/>）

※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。