



平成26年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成25年8月6日

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
コード番号 9684 URL <http://www.square-enix.com/>

上場取引所 東

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 松田 洋祐

問合せ先責任者 (役職名) 最高財務責任者 (氏名) 渡邊 一治

TEL 03-5292-8000

四半期報告書提出予定日 平成25年8月9日

配当支払開始予定日 —

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成26年3月期第1四半期の連結業績(平成25年4月1日～平成25年6月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
26年3月期第1四半期	24,083	△3.3	689	—	1,498	—	△493	—
25年3月期第1四半期	24,914	1.6	△1,163	—	△2,049	—	△2,077	—

(注) 包括利益 26年3月期第1四半期 419百万円 (—%) 25年3月期第1四半期 △3,203百万円 (—%)

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
26年3月期第1四半期	△4.29	—
25年3月期第1四半期	△18.05	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
26年3月期第1四半期	198,372	119,753	59.6	1,026.78
25年3月期	202,509	121,636	59.3	1,043.62

(参考) 自己資本 26年3月期第1四半期 118,149百万円 25年3月期 120,087百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
25年3月期	—	10.00	—	20.00	30.00
26年3月期	—	—	—	—	—
26年3月期(予想)	—	10.00	—	20.00	30.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 平成26年3月期の連結業績予想(平成25年4月1日～平成26年3月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	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
第2四半期(累計)	59,000	△3.4	△2,000	—	△2,000	—	△1,300	—	△11.30
	～63,000	～3.2	～0	—	～0	—	～0	—	～0.00
通期	140,000	△5.4	5,000	—	5,000	—	3,500	—	30.42
	～150,000	～1.4	～9,000	—	～9,000	—	～6,000	—	～52.14

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

平成26年3月期の連結業績予想については、レンジ形式により開示しております。詳細は、添付資料P. 2「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無
新規 一社 (社名) 、 除外 一社 (社名)

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	26年3月期1Q	115,370,596 株	25年3月期	115,370,596 株
② 期末自己株式数	26年3月期1Q	303,186 株	25年3月期	302,302 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	26年3月期1Q	115,067,853 株	25年3月期1Q	115,069,323 株

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料2ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3)連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

(四半期決算補足説明資料の入手方法について)

四半期決算補足説明資料は平成25年8月6日に当社ホームページに掲載いたします。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	1
(1) 経営成績に関する説明	1
(2) 財政状態に関する説明	2
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	2
2. 四半期連結財務諸表	3
(1) 四半期連結貸借対照表	3
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	5
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(セグメント情報)	7

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当社グループは、報告セグメントを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、及びライセンス・プロパティ等事業と定め、各々のセグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。

当第1四半期連結累計期間の業績は、売上高は24,083百万円(前年同期比3.3%減)、営業利益は689百万円(前年同期は1,163百万円の営業損失)、経常利益は1,498百万円(前年同期は2,049百万円の経常損失)となりました。

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、平成26年3月期第1四半期において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したことを主要因として、四半期純損失は、493百万円(前年同期は2,077百万円の四半期純損失)となりました。

当第1四半期連結累計期間の報告セグメント別の状況は次のとおりであります。

○デジタルエンタテインメント事業

ゲームを中心とするデジタルエンタテインメントコンテンツの企画、開発、販売及び運営を行っております。デジタルエンタテインメントコンテンツは、顧客のライフスタイルにあわせて、家庭用ゲーム機(携帯ゲーム機含む)、PC、携帯電話(スマートフォンを含む)等、多様な利用環境に対応しています。

当第1四半期連結累計期間は、大型新作タイトルの発売が無いため、家庭用ゲーム機向けソフト販売が低調に推移する一方、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は、ブラウザゲーム「戦国IXA(イクサ)」が堅調に推移する他、ソーシャルゲーム「拡散性ミリオンアーサー」については、PlayStation Vita版へのプラットフォームの拡大に加えて、韓国に続く台湾でのヒットなどもあり、順調に推移しております。

また、多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム「ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族オンライン」の運営も、引き続き堅調に推移しております。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は11,577百万円(前年同期比2.1%増)となり、営業利益は1,318百万円(前年同期は111百万円の営業損失)となりました。

○アミューズメント事業

アミューズメント施設の運営、並びにアミューズメント施設向けの業務用ゲーム機器・関連商製品の企画、開発及び販売を当セグメントに計上しております。

当第1四半期連結累計期間は、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。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は9,719百万円(前年同期比2.6%減)となり、営業利益は859百万円(前年同期は50百万円の営業損失)となりました。

○出版事業

コミック単行本、ゲームガイドブック、定期刊行誌等の出版を行っております。

当第1四半期連結累計期間は、一部タイトルのアニメーションのTV放映が前期に終了したこと等により、前年同期と比較してコミックスなどの売上が減少しました。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は2,164百万円(前年同期比28.2%減)となり、営業利益は474百万円(前年同期比35.8%減)となりました。

○ライセンス・プロパティ等事業

主として当社グループのコンテンツに関する二次的著作物の企画・制作・販売及びライセンス許諾を行っております。

当第1四半期連結累計期間は、引き続き、自社コンテンツのキャラクターグッズ、サウンドトラック等の販売・許諾を行うとともに、他社の有力コンテンツのキャラクターグッズ化による品揃えの強化や海外展開による収益機会の多様化に努めております。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は623百万円(前年同期比6.3%増)となり、営業利益は83百万円(前年同期比2.3%増)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第1四半期連結会計期間末における流動資産は154,665百万円となり、前連結会計年度末に比べ4,370百万円減少しました。これは主に受取手形及び売掛金が10,732百万円減少したこと、現金及び預金が1,150百万円及びコンテンツ制作勘定が4,137百万円増加したことによるものであります。固定資産は43,707百万円となり、前連結会計年度末に比べ233百万円増加しました。

この結果、総資産は、198,372百万円となり、前連結会計年度末に比べ4,136百万円減少しました。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における流動負債は34,920百万円となり、前連結会計年度末に比べ2,493百万円減少しました。これは主に未払法人税等が742百万円及び返品調整引当金が887百万円減少したことによるものであります。固定負債は43,697百万円となり、前連結会計年度末に比べ240百万円増加しました。

この結果、負債合計は、78,618百万円となり、前連結会計年度末に比べ2,253百万円減少しました。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末における純資産合計は119,753百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,882百万円減少しました。これは主に四半期純損失493百万円、剰余金の配当2,301百万円及び為替換算調整勘定が721百万円増加したことによるものであります。

この結果、自己資本比率は59.6%(前連結会計年度末は59.3%)となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社グループを取り巻く事業環境は、欧米における家庭用ゲーム機向けソフト市場の競争激化・寡占化が進む一方、スマートフォン、タブレットPC等の所謂スマートデバイスが急速に普及するなど、大きな変革期にあります。当社は、このような環境変化を踏まえ、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まいります。

なお、かかる事業環境の変化に伴い、売上・損益の変動がより大きくなることが想定されるため、平成26年3月期より、従来の固定値による連結業績予想に代えて、連結業績予想をレンジで行うこととしております。

2. 四半期連結財務諸表
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成25年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	100,418	101,569
受取手形及び売掛金	30,226	19,493
商品及び製品	2,376	2,364
仕掛品	47	711
原材料及び貯蔵品	357	417
コンテンツ制作勘定	15,805	19,942
その他	9,941	10,360
貸倒引当金	△136	△194
流動資産合計	159,035	154,665
固定資産		
有形固定資産	20,169	19,716
無形固定資産	10,940	11,367
投資その他の資産	12,363	12,624
固定資産合計	43,473	43,707
資産合計	202,509	198,372

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成25年6月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	8,653	8,189
短期借入金	5,726	6,012
未払法人税等	1,499	756
賞与引当金	966	649
返品調整引当金	4,319	3,432
店舗閉鎖損失引当金	256	254
資産除去債務	3	3
その他	15,989	15,624
流動負債合計	37,414	34,920
固定負債		
社債	35,000	35,000
退職給付引当金	4,714	4,801
役員退職慰労引当金	244	249
店舗閉鎖損失引当金	468	443
資産除去債務	800	802
その他	2,229	2,401
固定負債合計	43,457	43,697
負債合計	80,872	78,618
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,204	15,204
資本剰余金	44,444	44,444
利益剰余金	68,153	65,359
自己株式	△862	△863
株主資本合計	126,940	124,144
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	57	193
為替換算調整勘定	△6,911	△6,189
その他の包括利益累計額合計	△6,853	△5,995
新株予約権	652	652
少数株主持分	897	952
純資産合計	121,636	119,753
負債純資産合計	202,509	198,372

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書
(四半期連結損益計算書)
(第1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年6月30日)
売上高	24,914	24,083
売上原価	15,059	13,858
売上総利益	9,854	10,225
返品調整引当金戻入額	1,503	4,544
返品調整引当金繰入額	1,325	3,457
差引売上総利益	10,032	11,312
販売費及び一般管理費	11,196	10,622
営業利益又は営業損失(△)	△1,163	689
営業外収益		
受取利息	32	22
受取配当金	5	5
貸倒引当金戻入額	8	—
為替差益	—	787
雑収入	20	28
営業外収益合計	67	843
営業外費用		
支払利息	26	22
支払手数料	13	13
為替差損	911	—
雑損失	1	0
営業外費用合計	952	35
経常利益又は経常損失(△)	△2,049	1,498
特別利益		
投資有価証券売却益	—	24
新株予約権戻入益	—	2
その他	—	0
特別利益合計	—	27
特別損失		
固定資産売却損	19	0
固定資産除却損	24	9
コンテンツ評価損	—	1,633
その他	8	63
特別損失合計	52	1,706
匿名組合損益分配前税金等調整前四半期純損失(△)	△2,101	△181
匿名組合損益分配額	4	6
税金等調整前四半期純損失(△)	△2,105	△187
法人税、住民税及び事業税	△132	225
法人税等調整額	99	76
法人税等合計	△33	301
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△2,072	△489
少数株主利益	5	4
四半期純損失(△)	△2,077	△493

(四半期連結包括利益計算書)
(第1四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年6月30日)
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△2,072	△489
その他の包括利益		
其他有価証券評価差額金	△74	135
為替換算調整勘定	△1,056	773
その他の包括利益合計	△1,130	908
四半期包括利益	△3,203	419
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△3,201	364
少数株主に係る四半期包括利益	△2	55

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(セグメント情報)

I 前第1四半期連結累計期間(自平成24年4月1日至平成24年6月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	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	ライセンス・プ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	11,336	9,981	3,012	583	24,914	—	24,914
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	2	2	△2	—
計	11,336	9,981	3,012	586	24,917	△2	24,914
セグメント利益 又は損失(△)	△111	△50	738	81	657	△1,821	△1,163

(注) 1. セグメント利益の調整額△1,821百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△1,830百万円が含まれております。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

II 当第1四半期連結累計期間(自平成25年4月1日至平成25年6月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	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	ライセンス・プ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	11,577	9,719	2,164	622	24,083	—	24,083
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	0	0	0	△0	—
計	11,577	9,719	2,164	623	24,084	△0	24,083
セグメント利益	1,318	859	474	83	2,734	△2,044	689

(注) 1. セグメント利益の調整額△2,044百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△2,053百万円が含まれております。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。