



平成25年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成24年11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

上場取引所 東

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

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 和田 洋一

問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 松田 洋祐

TEL 03-5292-8000

四半期報告書提出予定日 平成24年11月13日 配当支払開始予定日

平成24年12月5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 : 有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成25年3月期第2四半期の連結業績(平成24年4月1日～平成24年9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	%
25年3月期第2四半期	61,055	6.2	△5,240	—	△6,266	—	△5,480	—
24年3月期第2四半期	57,516	△15.5	7,391	29.4	5,386	53.0	3,704	114.9

(注) 包括利益 25年3月期第2四半期 △6,714百万円 (—%) 24年3月期第2四半期 1,032百万円 (—%)

	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
25年3月期第2四半期	△47.63	—
24年3月期第2四半期	32.19	32.13

(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
25年3月期第2四半期	204,825	128,352	61.8	1,099.63
24年3月期	213,981	137,297	63.3	1,177.87

(参考) 自己資本 25年3月期第2四半期 126,533百万円 24年3月期 135,536百万円

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
24年3月期	—	10.00	—	20.00	30.00
25年3月期	—	10.00	—	—	—
25年3月期(予想)	—	—	—	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25年3月期の連結業績予想(平成24年4月1日～平成25年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	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
通期	150,000	17.3	7,500	△30.0	6,500	△36.9	3,500	△42.2	30.42

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 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 — 社 (社名) 、 除外 — 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 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 有
- ④ 修正再表示 : 無

(注)詳細は、【添付資料】P. 2「2. サマリー情報(注記事項)に関する事項(1)会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示」をご覧ください。

(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)	25年3月期2Q	115,370,596 株	24年3月期	115,370,596 株
② 期末自己株式数	25年3月期2Q	301,373 株	24年3月期	301,247 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	25年3月期2Q	115,069,305 株	24年3月期2Q	115,070,580 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連結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】P. 2「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3)連結業績予想に関する定性的情報」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24年11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) 連結経営成績に関する定性的情報	1
(2) 連結財政状態に関する定性的情報	2
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	2
2. サマリー情報（注記事項）に関する事項	2
(1) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	2
3. 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2四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	6
(3) 継続企業の前提に関する注記	7
(4) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	7
(5) 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) 連結経営成績に関する定性的情報

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2四半期連結累計期間の業績は、売上高は61,055百万円(前年同期比6.2%増)、営業損失は5,240百万円(前年同期は営業利益7,391百万円)、経常損失は6,266百万円(前年同期は経常利益5,386百万円)、四半期純損失は5,480百万円(前年同期は四半期純利益3,704百万円)となりました。

当第2四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2四半期連結累計期間は、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になっております。

また、PC・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も、ブラウザゲーム「戦国IXA(イクサ)」、モバゲー向けソーシャルゲーム「ファイナルファンタジーブリゲイド」等が引き続き順調に推移し、四半期毎に増収基調を維持しております。しかしながら、コンテンツの開発期間が長くなり、開発費用の発生が先行する傾向が強くなる結果、利益面でやや伸び悩んでおります。

他方、8月に大人数参加型オンラインRPG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」のサービスを開始し、課金登録者数は順調に伸長しております。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は30,749百万円(前年同期比4.3%増)となり、営業損失は2,088百万円(前年同期は営業利益7,781百万円)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2四半期連結累計期間は、アミューズメント施設運営は、既存店の売上高が前年同期比で99%と堅調に推移しています。

他方、当第2四半期連結累計期間に発売したアミューズメント機器がいずれも機器販売、インカム等において不振となり、収益面で厳しい状況となっております。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は23,115百万円(前年同期比9.6%増)となり、営業損失は209百万円(前年同期は営業利益1,881百万円)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2四半期連結累計期間は、引き続きコミック単行本の販売が堅調に推移いたしました。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は5,530百万円(前年同期比5.0%減)となり、営業利益は1,227百万円(前年同期比16.9%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2四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2四半期連結累計期間の売上高は1,673百万円(前年同期比47.5%増)となり、営業利益は352百万円(前年同期比66.0%増)となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

(資産)

当第2四半期連結会計期間末における流動資産は159,203百万円となり、前連結会計年度末に比べ12,957百万円減少しました。これは主に現金及び預金が16,359百万円減少したこと、コンテンツ制作勘定が1,450百万円、流動資産その他が1,967百万円増加したことによるものであります。固定資産は45,622百万円となり、前連結会計年度末に比べ3,802百万円増加しました。これは主に有形固定資産が4,459百万円増加したことによるものであります。

この結果、総資産は、204,825百万円となり、前連結会計年度末に比べ9,155百万円減少しました。

(負債)

当第2四半期連結会計期間末における流動負債は32,446百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,332百万円減少しました。これは主に支払手形及び買掛金が1,778百万円、未払法人税等が3,254百万円減少したこと、流動負債その他が3,789百万円増加したことによるものであります。固定負債は44,027百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,121百万円増加しました。これは主に退職給付引当金が467百万円、資産除去債務が648百万円増加したことによるものであります。

この結果、負債合計は、76,473百万円となり、前連結会計年度末に比べ210百万円減少しました。

(純資産)

当第2四半期連結会計期間末における純資産合計は128,352百万円となり、前連結会計年度末に比べ8,944百万円減少しました。これは主に四半期純損失5,480百万円、剰余金の配当2,301百万円及び為替換算調整勘定1,099百万円減少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61.8%（前連結会計年度末は63.3%）となりました。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

当社グループを取り巻く事業環境は、ネットワーク化・デジタル化の進展、スマートフォンの普及等を契機に、ユーザーに対するコンテンツの提供環境とビジネスモデルが多様化し、大きな変革期を迎えています。当社は、このような環境変化を新たな収益を獲得するチャンスと捉え、新たなユーザー・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に取り組み、収益基盤の確立を図っております。

平成25年3月期は、これら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。

2. サマリー情報（注記事項）に関する事項

(1) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

(会計上の見積りの変更と区別することが困難な会計方針の変更)

当社及び国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、第1四半期連結会計期間より、平成24年4月1日以後に取得した有形固定資産については、改正後の法人税法に基づく減価償却の方法に変更しております。

なお、この変更による当第2四半期連結累計期間の損益に与える影響は軽微であります。

3. 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24年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成24年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	111,495	95,136
受取手形及び売掛金	18,431	18,633
商品及び製品	2,343	2,843
仕掛品	738	172
原材料及び貯蔵品	573	425
コンテンツ制作勘定	25,047	26,498
その他	13,655	15,623
貸倒引当金	△124	△129
流動資産合計	172,161	159,203
固定資産		
有形固定資産	17,183	21,643
無形固定資産	10,121	10,128
投資その他の資産	14,514	13,850
固定資産合計	41,819	45,622
資産合計	213,981	204,825

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成24年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	9,220	7,442
短期借入金	5,253	5,039
未払法人税等	4,034	780
賞与引当金	1,200	1,116
返品調整引当金	1,545	1,840
店舗閉鎖損失引当金	260	177
資産除去債務	2	1
その他	12,258	16,048
流動負債合計	33,778	32,446
固定負債		
社債	35,000	35,000
退職給付引当金	3,808	4,276
役員退職慰労引当金	234	238
店舗閉鎖損失引当金	584	536
資産除去債務	149	797
その他	3,128	3,178
固定負債合計	42,906	44,027
負債合計	76,684	76,473
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	85,320	77,539
自己株式	△861	△861
株主資本合計	144,108	136,326
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	124	3
為替換算調整勘定	△8,696	△9,796
その他の包括利益累計額合計	△8,572	△9,793
新株予約権	977	1,048
少数株主持分	783	770
純資産合計	137,297	128,352
負債純資産合計	213,981	204,825

(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2四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年9月30日)
売上高	57,516	61,055
売上原価	29,549	39,988
売上総利益	27,967	21,066
返品調整引当金戻入額	1,721	1,495
返品調整引当金繰入額	2,138	1,852
差引売上総利益	27,550	20,710
販売費及び一般管理費	20,158	25,950
営業利益又は営業損失(△)	7,391	△5,240
営業外収益		
受取利息	66	57
受取配当金	2	5
雑収入	56	46
営業外収益合計	125	108
営業外費用		
支払利息	15	52
支払手数料	22	26
為替差損	2,086	1,025
雑損失	5	31
営業外費用合計	2,130	1,135
経常利益又は経常損失(△)	5,386	△6,266
特別利益		
投資有価証券売却益	48	—
関係会社株式売却益	195	—
新株予約権戻入益	34	23
その他	4	3
特別利益合計	283	26
特別損失		
固定資産除却損	265	57
その他	61	77
特別損失合計	327	135
匿名組合損益分配前税金等調整前四半期純利益又は純損失(△)	5,342	△6,375
匿名組合損益分配額	△2	0
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	5,345	△6,375
法人税、住民税及び事業税	1,243	△366
法人税等調整額	393	△535
法人税等合計	1,636	△902
少数株主損益調整前四半期純利益又は少数株主損益調整前四半期純損失(△)	3,708	△5,472
少数株主利益	3	7
四半期純利益又は四半期純損失(△)	3,704	△5,480

(四半期連結包括利益計算書)
(第2四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益又は少数株主損益 調整前四半期純損失(△)	3,708	△5,472
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	26	△121
為替換算調整勘定	△2,701	△1,119
その他の包括利益合計	△2,675	△1,241
四半期包括利益	1,032	△6,714
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	1,050	△6,701
少数株主に係る四半期包括利益	△17	△12

(3) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(4) 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。

(5) セグメント情報

I 前第2四半期連結累計期間(自平成23年4月1日至平成23年9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・ブ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	29,470	21,091	5,822	1,133	57,516	—	57,516
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	0	0	△0	—
計	29,470	21,091	5,822	1,134	57,517	△0	57,516
セグメント利益	7,781	1,881	1,477	212	11,352	△3,960	7,391

(注) 1. セグメント利益の調整額△3,960百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△3,972百万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2四半期連結累計期間(自平成24年4月1日至平成24年9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・ブ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	30,749	23,115	5,530	1,660	61,055	—	61,055
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	13	13	△13	—
計	30,749	23,115	5,530	1,673	61,068	△13	61,055
セグメント利益 又は損失(△)	△2,088	△209	1,227	352	△718	△4,521	△5,240

(注) 1. セグメント利益の調整額△4,521百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△4,541百万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。