



平成25年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成25年2月5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25年2月12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25年3月期第3四半期の連結業績(平成24年4月1日～平成24年12月31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3四半期	102,794	7.4	△4,853	—	△4,201	—	△5,745	—
24年3月期第3四半期	95,738	△2.5	11,220	24.6	9,566	56.3	5,013	175.2

(注) 包括利益 25年3月期第3四半期 △5,003百万円 (—%) 24年3月期第3四半期 2,511百万円 (—%)

	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3四半期	△49.93	—
24年3月期第3四半期	43.57	43.48

(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3四半期	207,411	128,506	61.2	1,104.02
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3四半期 127,037百万円 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 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 : 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3Q	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3Q	301,902 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3Q	115,069,184 株	24年3月期3Q	115,070,395 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25年2月5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3四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	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、及びライツ・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3四半期連結累計期間の業績は、売上高は102,794百万円(前年同期比7.4%増)、営業損失は4,853百万円(前年同期は営業利益11,220百万円)、経常損失は4,201百万円(前年同期は経常利益9,566百万円)、四半期純損失は5,745百万円(前年同期は四半期純利益5,013百万円)となりました。

当第3四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3四半期連結累計期間は、家庭用ゲーム機向けソフトの市場環境が厳しくなっており、投資に見合った期待収益を得られにくくなっていることから、デジタルエンタテインメント事業として第2四半期連結累計期間に計上した営業損失を解消できませんでした。

一方、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は、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」等が引き続き収益に貢献する他、昨年4月にサービスを開始したソーシャルゲーム「拡散性ミリオンアーサー」が登録会員数100万人を突破するなど、新規タイトルも順調に伸長しております。さらに、昨年11月にサービスを開始したグリー向けソーシャルゲーム「ファイナルファンタジーアートニクス」も、昨年12月末で登録会員数が100万人を突破しております。

また、昨年8月にサービスを開始した多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」の運営は、堅調に進捗しております。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は57,827百万円(前年同期比7.7%増)となり、営業損失は392百万円(前年同期は営業利益12,451百万円)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3四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100%と堅調に推移しております。

他方、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の不振の影響が当第3四半期連結累計期間においても解消できておらず、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3四半期連結累計期間の売上高は33,790百万円(前年同期比6.7%増)となり、営業損失は316百万円(前年同期は営業利益2,387百万円)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3四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しております。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は8,767百万円(前年同期比3.9%増)となり、営業利益は2,042百万円(前年同期比9.4%増)となりました。

○ライツ・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3四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3四半期連結累計期間の売上高は2,423百万円(前年同期比26.0%増)となり、営業利益は376百万円(前年同期比18.0%減)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3四半期連結会計期間末における流動資産は161,635百万円となり、前連結会計年度末に比べ10,526百万円減少しました。これは主に現金及び預金が18,346百万円、流動資産その他が4,502百万円減少したこと、受取手形及び売掛金が9,853百万円、コンテンツ制作勘定が2,608百万円増加したことによるものであります。固定資産は45,775百万円となり、前連結会計年度末に比べ3,955百万円増加しました。これは主に有形固定資産が3,929百万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、207,411百万円となり、前連結会計年度末に比べ6,570百万円減少しました。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末における流動負債は35,544百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,766百万円増加しました。これは主に支払手形及び買掛金が1,622百万円、未払法人税等が3,144百万円減少したこと、返品調整引当金が2,359百万円、流動負債その他が4,560百万円増加したことによるものであります。固定負債は43,359百万円となり、前連結会計年度末に比べ453百万円増加しました。これは主に退職給付引当金が703百万円、資産除去債務が651百万円増加したこと、固定負債その他が835百万円減少したことによるものであります。

この結果、負債合計は、78,904百万円となり、前連結会計年度末に比べ2,219百万円増加しました。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産合計は128,506百万円となり、前連結会計年度末に比べ8,790百万円減少しました。これは主に四半期純損失5,745百万円、剰余金の配当3,452百万円及び為替換算調整勘定800百万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61.2%（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。

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。

これにより、従来の方法に比べて、当第3四半期連結累計期間の営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ384百万円増加しております。

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3四半期連結会計期間 (平成24年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	111,495	93,149
受取手形及び売掛金	18,431	28,284
商品及び製品	2,343	3,099
仕掛品	738	61
原材料及び貯蔵品	573	382
コンテンツ制作勘定	25,047	27,656
その他	13,655	9,153
貸倒引当金	△124	△150
流動資産合計	172,161	161,635
固定資産		
有形固定資産	17,183	21,113
無形固定資産	10,121	10,829
投資その他の資産	14,514	13,832
固定資産合計	41,819	45,775
資産合計	213,981	207,411

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成24年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	9,220	7,598
短期借入金	5,253	5,580
未払法人税等	4,034	890
賞与引当金	1,200	573
返品調整引当金	1,545	3,904
店舗閉鎖損失引当金	260	176
資産除去債務	2	1
その他	12,258	16,819
流動負債合計	33,778	35,544
固定負債		
社債	35,000	35,000
退職給付引当金	3,808	4,512
役員退職慰労引当金	234	241
店舗閉鎖損失引当金	584	511
資産除去債務	149	800
その他	3,128	2,293
固定負債合計	42,906	43,359
負債合計	76,684	78,904
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	76,123
自己株式	△861	△862
株主資本合計	144,108	134,910
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	124	23
為替換算調整勘定	△8,696	△7,896
その他の包括利益累計額合計	△8,572	△7,872
新株予約権	977	643
少数株主持分	783	825
純資産合計	137,297	128,506
負債純資産合計	213,981	207,411

(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3四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年12月31日)
売上高	95,738	102,794
売上原価	54,299	66,359
売上総利益	41,439	36,435
返品調整引当金戻入額	1,703	1,516
返品調整引当金繰入額	1,422	3,639
差引売上総利益	41,719	34,312
販売費及び一般管理費	30,499	39,165
営業利益又は営業損失(△)	11,220	△4,853
営業外収益		
受取利息	99	72
受取配当金	3	6
為替差益	—	620
雑収入	102	70
営業外収益合計	205	770
営業外費用		
支払利息	36	77
支払手数料	33	39
為替差損	1,787	—
雑損失	2	2
営業外費用合計	1,859	118
経常利益又は経常損失(△)	9,566	△4,201
特別利益		
投資有価証券売却益	48	—
関係会社株式売却益	192	—
新株予約権戻入益	34	442
その他	4	13
特別利益合計	279	455
特別損失		
固定資産除却損	326	145
事業整理損	—	791
コンテンツ廃棄損	—	532
その他	166	121
特別損失合計	492	1,590
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(△)	9,353	△5,336
匿名組合損益分配額	△6	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(△)	9,359	△5,337
法人税、住民税及び事業税	2,471	232
法人税等調整額	1,864	161
法人税等合計	4,336	394
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(△)	5,023	△5,731
少数株主利益	10	13
四半期純利益又は四半期純損失(△)	5,013	△5,745

(四半期連結包括利益計算書)
(第3四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年12月31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(△)	5,023	△5,731
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	35	△100
為替換算調整勘定	△2,548	829
その他の包括利益合計	△2,512	728
四半期包括利益	2,511	△5,003
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	2,522	△5,045
少数株主に係る四半期包括利益	△11	42

(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3四半期連結累計期間(自平成23年4月1日至平成23年12月31日)

1. 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 ターテイン 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	53,701	31,675	8,440	1,922	95,738	—	95,738
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	2	2	△2	—
計	53,701	31,675	8,440	1,924	95,740	△2	95,738
セグメント利益	12,451	2,387	1,867	459	17,166	△5,946	11,220

(注) 1. セグメント利益の調整額△5,946百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△5,964百万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3四半期連結累計期間(自平成24年4月1日至平成24年12月31日)

1. 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 ターテイン 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	57,827	33,790	8,767	2,408	102,794	—	102,794
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	0	14	14	△14	—
計	57,827	33,790	8,767	2,423	102,809	△14	102,794
セグメント利益 又は損失(△)	△392	△316	2,042	376	1,710	△6,563	△4,853

(注) 1. セグメント利益の調整額△6,563百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△6,593百万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。