



平成26年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成26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) 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26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26年3月期第3四半期の連結業績(平成25年4月1日～平成25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	%
26年3月期第3四半期	102,473	△0.3	7,815	—	9,991	—	5,179	—
25年3月期第3四半期	102,794	7.4	△4,853	—	△4,201	—	△5,745	—

(注) 包括利益 26年3月期第3四半期 7,804百万円 (—%) 25年3月期第3四半期 △5,003百万円 (—%)

	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3四半期	44.96	44.90
25年3月期第3四半期	△49.93	—

(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3四半期	211,056	125,958	59.0	1,081.04
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3四半期 124,583百万円 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	—	10.00	—	—	—
26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、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	140,000 ～150,000	△5.4 ～1.4	5,000 ～9,000	—	5,000 ～9,000	—	3,500 ～6,000	—	30.42 ～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3Q	115,549,896 株	25年3月期	115,370,596 株
② 期末自己株式数	26年3月期3Q	305,594 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3Q	115,186,968 株	25年3月期3Q	115,069,184 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26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) 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) 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、環境変化に対応した事業基盤の強化と収益力の向上に取り組んでおります。

当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高は102,473百万円(前年同期比0.3%減)、営業利益は7,815百万円(前年同期は、4,853百万円の営業損失)、経常利益は9,991百万円(前年同期は、4,201百万円の経常損失)となりました。

なお、第2四半期連結累計期間までの間に、アミューズメント店舗閉鎖による受取補償金約3.5億円を特別利益として計上したことや、開発中のゲームタイトルについて見直しを行い、コンテンツ評価損約17億円を特別損失として計上したことを主要因として、当第3四半期連結累計期間の純利益は、5,179百万円(前年同期は、5,745百万円の純損失)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、スマートフォン等、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、北米での家庭用ゲーム機向けソフトウェアのディストリビューション販売が好調であった他、8月に運営を開始した多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム「ファイナルファンタジーXIV：新生エオルゼア」のソフトウェア販売が好調に推移し、運営も順調に推移しております。

また、スマートデバイス・PCブラウザ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)」が引き続き堅調に推移する他、スマートフォン向けゲーム「拡散性ミリオンアーサー」は、PlayStation Vita版へのプラットフォームの拡大に加えて、韓国に続き、台湾・中国本土でもヒットするなど、順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56,552百万円(前年同期比2.2%減)となり、営業利益は6,796百万円(前年同期は、392百万円の営業損失)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3四半期連結累計期間は、8月に発売した「ロード オブ ヴァーミリオンⅢ」、11月に発売した「グルーヴコースター(アーケード版)」等アミューズメント機器の販売が好調に推移した他、アミューズメント施設運営も効率的な店舗運営に努め、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36,163百万円(前年同期比7.0%増)となり、営業利益は4,388百万円(前年同期は、316百万円の営業損失)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3四半期連結累計期間は、一部人気タイトルの新刊が減少したこと等により、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3四半期連結累計期間の売上高は7,549百万円(前年同期比13.9%減)となり、営業利益は1,665百万円(前年同期比18.5%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2,682百万円(前年同期比10.7%増)となり、営業利益は642百万円(前年同期比70.4%増)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第3四半期連結会計期間末における流動資産は166,008百万円となり、前連結会計年度末に比べ6,972百万円増加しました。これは主に現金及び預金が1,882百万円及びコンテンツ制作勘定が11,043百万円増加したこと、受取手形及び売掛金7,253百万円減少したことによるものであります。固定資産は45,047百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,574百万円増加しました。

この結果、総資産は、211,056百万円となり、前連結会計年度末に比べ8,547百万円増加しました。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末における流動負債は41,200百万円となり、前連結会計年度末に比べ3,785百万円増加しました。これは主に支払手形及び買掛金が1,476百万円及び流動負債その他が2,301百万円増加したことによるものであります。固定負債は43,897百万円となり、前連結会計年度末に比べ440百万円増加しました。

この結果、負債合計は、85,097百万円となり、前連結会計年度末に比べ4,225百万円増加しました。

(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125,958百万円となり、前連結会計年度末に比べ4,321百万円増加しました。これは主に四半期純利益5,179百万円、剰余金の配当3,453百万円及び為替換算調整勘定2,239百万円増加によるものであります。

この結果、自己資本比率は59.0%（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・上位集中が進む一方、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・組織体制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、レンジによる連結業績予想を採用しております。

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3四半期連結会計期間 (平成25年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	100,418	102,300
受取手形及び売掛金	30,226	22,973
商品及び製品	2,376	2,511
仕掛品	47	67
原材料及び貯蔵品	357	466
コンテンツ制作勘定	15,805	26,848
その他	9,941	11,025
貸倒引当金	△136	△185
流動資産合計	159,035	166,008
固定資産		
有形固定資産	20,169	19,927
無形固定資産	10,940	12,189
投資その他の資産	12,363	12,930
固定資産合計	43,473	45,047
資産合計	202,509	211,056

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成25年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	8,653	10,130
短期借入金	5,726	6,950
未払法人税等	1,499	1,587
賞与引当金	966	673
返品調整引当金	4,319	3,418
店舗閉鎖損失引当金	256	147
資産除去債務	3	1
その他	15,989	18,290
流動負債合計	37,414	41,200
固定負債		
社債	35,000	35,000
退職給付引当金	4,714	4,824
役員退職慰労引当金	244	192
店舗閉鎖損失引当金	468	470
資産除去債務	800	809
その他	2,229	2,600
固定負債合計	43,457	43,897
負債合計	80,872	85,097
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,204	15,338
資本剰余金	44,444	44,578
利益剰余金	68,153	69,879
自己株式	△862	△867
株主資本合計	126,940	128,929
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	57	325
為替換算調整勘定	△6,911	△4,671
その他の包括利益累計額合計	△6,853	△4,346
新株予約権	652	358
少数株主持分	897	1,015
純資産合計	121,636	125,958
負債純資産合計	202,509	211,056

(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24年4月1日 至平成24年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)
売上高	102,794	102,473
売上原価	66,359	59,754
売上総利益	36,435	42,718
返品調整引当金戻入額	1,516	4,618
返品調整引当金繰入額	3,639	3,213
差引売上総利益	34,312	44,123
販売費及び一般管理費	39,165	36,308
営業利益又は営業損失(△)	△4,853	7,815
営業外収益		
受取利息	72	82
受取配当金	6	5
為替差益	620	2,072
雑収入	70	126
営業外収益合計	770	2,288
営業外費用		
支払利息	77	68
支払手数料	39	39
雑損失	2	3
営業外費用合計	118	111
経常利益又は経常損失(△)	△4,201	9,991
特別利益		
投資有価証券売却益	—	24
新株予約権戻入益	442	33
受取補償金	—	351
その他	13	2
特別利益合計	455	411
特別損失		
固定資産除却損	145	85
事業整理損	791	—
コンテンツ廃棄損	532	—
コンテンツ評価損	—	1,690
その他	121	93
特別損失合計	1,590	1,869
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(△)	△5,336	8,534
匿名組合損益分配額	0	13
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(△)	△5,337	8,521
法人税、住民税及び事業税	232	1,193
法人税等調整額	161	2,137
法人税等合計	394	3,331
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(△)	△5,731	5,190
少数株主利益	13	11
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△5,745	5,179

(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24年4月1日 至平成24年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25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(△)	△5,731	5,190
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△100	267
為替換算調整勘定	829	2,347
その他の包括利益合計	728	2,614
四半期包括利益	△5,003	7,804
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△5,045	7,686
少数株主に係る四半期包括利益	42	118

(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)

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	ライツ・プ 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。

II 当第3四半期連結累計期間(自平成25年4月1日至平成25年12月31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	ライツ・プ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	56,545	36,163	7,351	2,411	102,473	—	102,473
セグメント間の内部売 上高又は振替高	6	—	197	270	474	△474	—
計	56,552	36,163	7,549	2,682	102,947	△474	102,473
セグメント利益	6,796	4,388	1,665	642	13,492	△5,677	7,815

(注) 1. セグメント利益の調整額△5,677百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△5,702百万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。