

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス
2016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:松田 洋祐、以下当社)は、本日、2016年3月期 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)

	2016年3月期 第2四半期	2015年3月期 第2四半期	前年比
売上高	86,360	73,130	+18.1%
営業利益	12,583	8,507	+47.9%
経常利益	12,930	8,997	+43.7%
親株主に帰属する四半期純利益	7,324	5,702	+28.5%
1株当たり四半期純利益	60.06円	49.47円	-

■ ご参考:通期 (4月1日~3月31日)

	2016年3月期計画	2015年3月期	前年比
売上高	200,000~220,000	167,891	19.1~31.0%
営業利益	17,000~25,000	16,426	3.5~52.2%
経常利益	17,000~25,000	16,984	0.1~47.2%
親株主に帰属する四半期純利益	11,000~18,000	9,831	11.9~83.1%
1株当たり四半期純利益	90.21~147.62円	84.34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/16q2tanshin.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/>

2016年3月期 第2四半期は、デジタルエンタテインメント事業において、ブラウザゲーム「戦国IXA」やスマートフォン向けゲーム「ドラゴンクエストモンスターズスーパーライト」、「スクールガールストライカーズ」、「ファイナルファンタジー レコードキーパー」、「乖離性ミリオンアーサー」などが引き続き好調に推移したことに加え、「メビウス ファイナルファンタジー」が好調なスタートを切りました。また、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」及び「ドラゴンクエストX」の追加ディスクの販売、運営が好調に推移しました。家庭用ゲーム機向けタイトルにおいては、前年同期と比較して過去に発売したタイトルのリピート販売が減少しました。

アミューズメント事業においては、アミューズメント機器の販売が低調であったため、売上高は減少しましたが、効率的な店舗運営に努め、業績は堅調に推移しております。

出版事業においては、前年同期と比較してコミックスの売上が減少しました。

また、ライセンス・プロパティ等事業においては、「ファイナルファンタジーXIV」の追加ディスクの発売に伴い、自社コンテンツのキャラクターグッズの販売が増加した他、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。

<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6,600万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（1億1,000万本以上）、「トゥームレイダー」シリーズ（4,500万本以上）、「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。