

報道関係者各位

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

**株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス
2024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：桐生 隆司、以下当社）は、本日、2024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） | | |
|------------------|--------------------------|-------------------|--------|
| | 2024年3月期 第2四半期 | 2023年3月期 第2四半期 | 前年比 |
| 売上高 | 172,046 | 163,392 | 5.3% |
| 営業利益 | 17,337 | 26,044 | △33.4% |
| 経常利益 | 26,124 | 45,133 | △42.1% |
| 親会社株主に帰属する四半期純利益 | 16,623 | 39,473 | △57.9% |
| 1株当たり四半期純利益 | 138.70円 | 329.91円 | — |

| | ■ご参考：通期（4月1日～3月31日） | | |
|-----------------|---------------------|----------|--------|
| | 2024年3月期計画 | 2023年3月期 | 前年比 |
| 売上高 | 360,000 | 343,267 | 4.9% |
| 営業利益 | 55,000 | 44,331 | 24.1% |
| 経常利益 | 55,000 | 54,709 | 0.5% |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | 38,500 | 49,264 | △21.9% |
| 1株当たり当期純利益 | 321.68円 | 411.62円 | — |

詳細な情報は本日開示の決算短信 (<https://www.hd.square-enix.com/jpn/24q2tanshin.pdf>) をご参照下さい。

ご参考：スクウェア・エニックス・ホールディングス IR ページ <https://www.hd.square-enix.com/jpn/ir/>

2024年3月期 第2四半期の概況は次のとおりです。

デジタルエンタテインメント事業は、HD（High-Definition）ゲームにおいて「FINAL FANTASY XVI」、「ファイナルファンタジー ピクセルリマスター」等を発売したことにより、前年同期比で増収となりました。

MMO（多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム）は、前年同期比で減収となりました。

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、6月に「ドラゴンクエスト チャンピオンズ」、9月に「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」のサービスを開始したものの、既存タイトルの弱含み等により、前年同期比で減収となりました。

アミューズメント事業は、既存店売上高が前年を上回ったことにより、前年同期比で増収増益となりました。

出版事業は、前年同期比で減収減益となったものの、全体として底堅く推移しました。

ライセンス・プロパティ等事業は、有力IPにかかる新規キャラクターグッズの販売が好調だったこと等によって、前年同期比で増収増益となりました。

<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、タイトーなどの国際的ブランドのもと上質なエンタテインメント・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（累計出荷・ダウンロード販売本数8,800万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同1億8,500万本以上）、「スペースインベーダー」シリーズなどがあります。（<https://www.square-enix.com/>）

※シリーズ累計出荷・ダウンロード販売本数は、パッケージゲーム出荷本数と本編ダウンロード販売本数の合計。ダウンロード販売本数は、2015年4月以降の累計値を使用し、パッケージゲームの本編ダウンロード版と家庭用ゲーム機およびPC向け本編ダウンロード専用タイトルを含む。