

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
2023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、2023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（2022年4月1日～9月30日）

	2023年3月期 第2四半期	2022年3月期 第2四半期	前年比
売上高	163,392	168,917	△3.3%
営業利益	26,044	29,146	△10.6%
経常利益	45,133	31,483	43.4%
親会社株主に帰属する四半期純利益	39,473	22,991	71.7%
1株当たり四半期純利益	329.91円	192.48円	—

詳細な情報は本日開示の決算短信 (<https://www.hd.square-enix.com/jpn/23q2tanshin.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/>

2023年3月期 第2四半期の概況は次のとおりです。

HD（High-Definition：ハイディフィニション）ゲームにおいては、「ライブアライブ」、「ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オフライン」等の発売があったものの、「OUTRIDERS」、「NieR Replicant ver.1.22474487139...」を発売した前年と比較して、新作タイトルによる収益が減少したことにより、前年同期比で減収となりました。

MMO（多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム）においては、「ファイナルファンタジーXIV」の月額課金会員数が増加したことにより、前年同期比で増収となりました。

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、8月にサービスを開始した「鋼の錬金術師 MOBILE」が好調な滑り出しを切ったものの、既存タイトルの弱含みをカバーするには至らなかったこと等により、前年同期比で減収となりました。

アミューズメント事業においては、既存店売上高が前年を大幅に上回ったことを受け、前年同期比で増収増益となりました。

出版事業においては、「その着せ替え人形は恋をする」の大ヒット等によりコミック単行本の売上が好調に推移し、デジタル販売及び紙媒体の販売が増加したことから、前年同期比で増収増益となりました。

ライツ・プロパティ等事業では、有力IPにかかる新規キャラクターグッズ等の販売が好調であったものの、商品別の売上構成比が変化したこと等により、前年同期比で増収減益となりました。

<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8,500万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同1億7,300万本以上）、「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。

※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、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。