

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
2015年3月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、2015年3月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

	百万円		
	2015年3月期	2014年3月期	前年比
売上高	167,891	155,023	+8.3%
営業利益	16,426	10,543	+55.8%
経常利益	16,984	12,534	+35.5%
純利益	9,831	6,598	+49.0%
1株当たり純利益	84.34円	57.28円	

詳細な情報は、本日開示の決算短信 (www.hd.square-enix.com/jpn/15q4tanshin.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 <http://www.square-enix.com/jpn/ir/>

当期の業績の概要は以下の通りです。

2015年3月期（以下、当連結会計年度）は、デジタルエンタテインメント事業において、家庭用ゲーム機向け大型新作タイトルの発売が2014年3月期（以下、前連結会計年度）に比べ少なかったものの、前連結会計年度に発売したタイトルのダウンロード等によるリピート販売が好調に推移しました。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、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」が引き続き好調に推移した他、当連結会計年度にサービスを開始したスマートフォン向けゲーム「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」なども好調に推移しました。さらに、多人数参加型オンラインゲーム「ファイナルファンタジーXIV」及び「ドラゴンクエストX」の運営も好調に推移しました。

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減少したほか、アミューズメント施設運営において消費税率の引き上げによる影響があったものの、効率的な店舗運営に努めた結果、業績は堅調に推移しております。

また、出版事業においては、アニメ化などメディアミックスの効果により、コミックスの売上が順調に推移しました。

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に対応したコンテンツ開発と収益機会の多様化を図ることによって、強固な収益基盤を確立する取り組みを強力に進めております。

以上

<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6,400万本以上）、「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（4,200万本以上）、「スペースインベーダー」シリーズなどがあります。（<http://www.square-enix.com/>）

※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。