

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 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、2015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)		百万円	
	2015年3月期 第2四半期	2014年3月期 第2四半期	前年比
売上高	73,130	61,664	+18.6%
営業利益	8,507	4,675	+81.9%
経常利益	8,997	5,669	+58.7%
純利益	5,702	2,606	+118.8%
1株当たり純利益	49.47円	22.64円	—

  

■ ご参考:通期 (4月1日~3月31日)		百万円	
	2015年3月期計画	2014年3月期	前年比
売上高	150,000~160,000	155,023	△3.2~3.2%
営業利益	11,000~16,000	10,543	+4.3~51.8%
経常利益	11,000~16,000	12,534	△12.2~27.6%
純利益	7,000~10,500	6,598	+6.1~59.1%
1株当たり純利益	60.73~91.09円	57.28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/15q2tanshin.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/>

2015年3月期 第2四半期は、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I×A」が引き続き堅調に推移した他、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」や4月にサービスを開始した「スクールガールストライカーズ」が、好調に推移しました。また、家庭用ゲーム機向けタイトルにおいて、新作タイトルの販売が伸長したことや昨年度発売したタイトルの追加受注販売が海外を中心に好調であったことに加え、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」の運営が堅調に推移しました。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、出版事業では、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。

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.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。