

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
平成31年3月期 第3四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、平成31年3月期 第3四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3四半期連結累計期間（4月1日～12月31日）

	平成31年3月期 第3四半期	百万円 平成30年3月期 第3四半期	前年比
売上高	179,070	188,090	△4.8%
営業利益	11,720	33,771	△65.3%
経常利益	15,970	34,785	△54.1%
親株主に帰属する四半期純利益	8,916	22,327	△60.1%
1株当たり四半期純利益	74.83円	185.77円	－

■ ご参考：通期（4月1日～3月31日）

	平成31年3月期計画	百万円 平成30年3月期	前年比
売上高	270,000	250,394	+7.8%
営業利益	30,000	38,176	△21.4%
経常利益	30,000	36,124	△17.0%
親株主に帰属する当期純利益	21,000	25,821	△18.7%
1株当たり当期純利益	175.13円	215.33円	－

詳細な情報は、本日開示の平成31年度第3四半期決算短信 (<http://www.hd.square-enix.com/jpn/19q3tanshin.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.hd.square-enix.com/jpn/ir/>

平成31年3月期 第3四半期は、家庭用ゲーム機向けタイトルにおいて、「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」、「JUST CAUSE 4」、「OCTOPATH TRAVELER」などを発売したことから、前年同期比で増収となりました。一方で、新規大型タイトルの開発費の償却や広告宣伝費が増加したことから、前年同期比で減益となりました。

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、前期にサービスを開始したタイトルの多くが当社の想定を下回り、既存有力タイトルの売上高に上乗せをするに至りませんでした。また、ライセンス収入の減少や広告宣伝費の増加によって、前年同期比で減収減益となりました。なお、12月より配信を開始した「ロマンシング サガ リ・ユニバース」は好調な出足となっております（当第3四半期の売上高には含まれず、第4四半期より売上高に計上）。

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、前年同期に「ファイナルファンタジーXIV」と「ドラゴンクエストX」の拡張版ディスクの発売があったことから、前年同期比で減収減益となりました。

アミューズメント事業においては、店舗運営が堅調に推移したことに加えて、アミューズメント機器において新作の発売があったことにより、前年同期比で増収となりました。一方で、店舗の機器入れ替えに伴う償却費の増加やアミューズメント機器の収益性低下等により、前年同期比で減益となり

ました。

出版事業においては、コミック単行本の紙媒体での販売が前年同期と同じ水準だったものの、電子書籍形式での販売が大幅に増加いたしました。さらに、マンガアプリの「マンガUP!」が好調だったことから、前年同期比で増収増益となりました。

また、ライセンス・プロパティ等事業においては、前年同期において自社コンテンツの新規キャラクターグッズ等の投入があった反動減で、前年同期比で減収減益となりました。

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7,600万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同1億4,200万本以上）、「トゥームレイダー」シリーズ（同6,700万本以上）、「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/>）

※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、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。