

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 令和2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、令和2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（平成31年4月1日～令和元年12月31日）

	令和2年3月期 第3四半期	百万円 平成31年3月期 第3四半期	前年比
売上高	189,715	181,699	4.4%
営業利益	27,770	12,378	124.3%
経常利益	27,995	16,628	68.4%
親会社株主に帰属する四半期純利益	19,190	9,287	106.6%
1株当たり四半期純利益	160.96円	77.94円	—

■ご参考：通期（4月1日～3月31日）

	令和2年3月期 計画	百万円 平成31年3月期	前年比
売上高	270,000	271,276	△0.5%
営業利益	24,000	24,635	△2.6%
経常利益	24,000	28,415	△15.5%
親会社株主に帰属する当期純利益	16,800	19,373	△13.3%
1株当たり当期純利益	140.97円	162.57円	—

※当連結会計年度よりデジタル・コンテンツの販売に係る会計方針の変更を行ったため、当該会計方針の変更は遡及適用され、前第3四半期連結累計期間及び前連結会計年度については遡及適用後の四半期連結財務諸表及び連結財務諸表となっております。

詳細な情報は本日開示の決算短信 (<https://www.hd.square-enix.com/jpn/20q3tanshin.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/>

当第3四半期連結累計期間は、家庭用ゲーム機向けタイトルにおいて、「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S」や「ファイナルファンタジーX/X-2 HD リマスター」Nintendo Switch 版・Xbox One 版等を発売いたしました。前年同期に新規大型タイトルの発売があったため、その反動により前年同期比で減収となりました。また、前期に発売した新作のリピーター販売が弱かったため営業損失となりました。

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、「ロマンシン

「ドラゴンクエストウォーク」の好調により、前年同期比で増収増益となりました。

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」と「ドラゴンクエスト X」の拡張パッケージ発売とそれに伴う課金会員者数の増加により、前年同期比で増収増益となりました。

アミューズメント事業では、アミューズメント機器で新規タイトルの発売がなかったため前年同期比で減収となったものの、店舗運営が好調に推移したことから営業利益は微増となりました。

出版事業は、マンガアプリの「マンガUP!」や電子書籍等のデジタル媒体での販売が大幅に増加いたしました。また、紙媒体での販売も好調に推移し、前年同期比で増収増益となりました。

ライセンス・プロパティ等事業では、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ことから、前年同期比で増収増益となりました。

当社グループを取り巻く事業環境は、次世代の家庭用ゲーム機の販売が控え、欧米市場における競争激化が一段と進む一方、新ゲーム・プラットフォーム、XR（VR（仮想現実）、MR（複合現実）、AR（拡張現実）の総称）、人工知能（AI）、ブロックチェーン技術等により、新たな市場拡大が期待されています。また、「デジタル」と呼ばれるゲーム本編のダウンロード販売や追加コンテンツの提供が急速に普及し、家庭用ゲーム機向けソフト市場の流通形態が変化しつつあります。さらに、ストリーミングがゲームの提供にも広がろうとしています。

スマートデバイス向けゲーム市場は、スマートフォンの性能向上により、より豊かなゲーム体験に対する顧客ニーズが高まり、ゲーム設計やビジネスモデルが多様化しています。市場規模も、欧米・アジア地域が伸長することにより、世界的に拡大を続けています。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、売上・利益の持続可能な伸長を可能とする収益基盤を確立する取り組みを進めております。

なお、令和元年5月13日に発表した令和2年3月期通期の連結業績予想については、当第3四半期連結累計期間の営業利益が同業績予想における営業利益を上回りましたが、上述の事業環境の変化が第4四半期以降の業績に及ぼす影響を令和2年3月期決算において慎重に精査する必要があるため、現時点では据え置くことといたしました。

<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、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8,000万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同1億4,900万本以上）、「トゥームレイダー」シリーズ（同7,500万本以上）、「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。

※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。