

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
2024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：桐生 隆司、以下当社）は、本日、2024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）		前年比
	2024年3月期 第3四半期	2023年3月期 第3四半期	
売上高	257,612	255,616	0.8%
営業利益	34,918	41,315	△15.5%
経常利益	40,910	50,805	△19.5%
親会社株主に帰属する四半期純利益	26,768	46,397	△42.3%
1株当たり四半期純利益	223.28円	387.71円	—

	■ご参考：通期（4月1日～3月31日）		前年比
	2024年3月期計画	2023年3月期	
売上高	360,000	343,267	4.9%
営業利益	55,000	44,331	24.1%
経常利益	55,000	54,709	0.5%
親会社株主に帰属する当期純利益	38,500	49,264	△21.9%
1株当たり当期純利益	321.68円	411.62円	—

詳細な情報は、本日開示の決算短信 (<https://www.hd.square-enix.com/jpn/24q3tanshin.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/>

2024年3月期 第3四半期の概況は次のとおりです。

デジタルエンタテインメント事業は、HD（High-Definition）ゲームにおいて、「FINAL FANTASY XVI」、「ファイナルファンタジー ピクセルリマスター」、「ドラゴンクエストモンスターズ3 魔族の王子とエルフの旅」等を発売したことにより、前年同期比で増収となりました。

MMO（多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム）は、前年同期比で減収となりました。

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、2023年6月に「ドラゴンクエスト チャンピオンズ」、同年9月に「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」のサービスを開始したものの、既存タイトルの弱含み等により、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上回ったことにより、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、2023年10月よりTVアニメ放送を開始した「薬屋のひとりごと」の大ヒット等により、紙媒体及びデジタル販売が前年を上回り、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の販売が好調だったこと等によって、前年同期比で増収増益となりました。

<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・販売拠点を日本、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 8,800 万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同 1 億 8,500 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。