

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
2014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、2014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		
	2014年3月期	2013年3月期	前年比
売上高	155,023	147,981	+4.8%
営業利益	10,543	△6,081	—
経常利益	12,534	△4,378	—
純利益	6,598	△13,714	—
1株当たり純利益	57.28円	△119.19円	—

詳細な情報は、本日開示の決算短信 (www.hd.square-enix.com/jpn/14q4tanshin.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。

2014年3月期のデジタルエンタテインメント事業においては、「ファイナルファンタジーX/X-2 HDリマスター」、「Thief」（欧米のみ）、「トゥームレイダー ディフィニティブエディション」などの家庭用ゲーム機向けタイトルの販売が好調でした。また、ブラウザゲーム「戦国IXA（イクサ）」が引き続き好調に推移したほか、スマートフォン向けゲーム「拡散性ミリオンアーサー」が、PlayStation Vita版へのプラットフォームの拡大に加えて、韓国に続き台湾・中国本土でもヒットしました。さらに、1月に国内でサービスを開始した「ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト」が好調なスタートを切っております。また、2013年8月に運営を開始した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：新生エオルゼア」のソフトウェア販売が好調だったほか、運営も堅調に推移しております。

アミューズメント事業においても、8月に発売した「ロード オブ ヴァーミリオンⅢ」、11月に発売した「グルーヴコースター」（アーケード版）等アミューズメント機器の販売が好調でした。また、アミューズメント施設運営も効率的な店舗運営に努め、堅調に推移しております。

当社グループは、昨今のデジタルエンタテインメント事業の環境変化を踏まえ、事業構造・組織体制の改革を進めることにより、新たな収益基盤を確立する取り組みを強力に推進しております。

<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6,200万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（1億本以上）、「トゥームレイダー」シリーズ（3,500万本以上）、「スペースインベーダー」シリーズなどがあります。（<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。