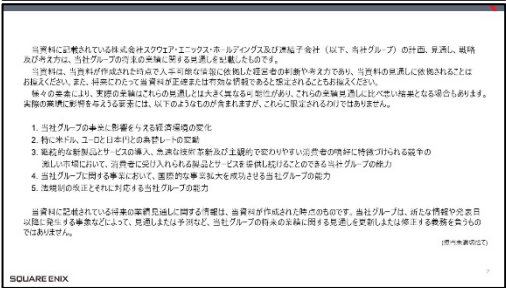




ただ今より、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2025 年 3 月期第 1 四半期(以下「当第 1 四半期」)決算説明会を開催いたします。

本日の説明者は、
代表取締役社長 桐生 隆司(以下「桐生」)です。

桐生より、当第 1 四半期決算の概要および各事業の進捗状況について説明いたします。



まず初めに、当第 1 四半期の概要について説明いたします。



2025年3月期 第1四半期 連結業績					
	2024年3月期		2025年3月期		
	Q1	前期実績	Q1	前年同期増減	過期計画 前期増減
売上高	856	3,563	699	△157	3,100 △463
営業利益	30	325	108	78	400 75
営業利益率	3.6%	9.1%	15.5%	11.9pt	12.9% 3.8pt
経常利益	91	415	152	61	400 △15
経常利益率	10.7%	11.7%	21.9%	11.2pt	12.9% 1.2pt
親会社株主に帰属する当期純利益	63	149	106	43	280 131

当第 1 四半期連結業績は、売上高 699 億円(前年同期比 157 億円減)、営業利益 108 億円(同 78 億円増)、経常利益 152 億円(同 61 億円増)、親会社株主に帰属する当期純利益 106 億円(同 43 億円増)となりました。

2025年3月期 第1四半期業績 報告セグメント					
	2024年3月期		2025年3月期		
	Q1	前期実績	Q1	前年同期増減	前期増減
売上高	856	3,563	699	△157	△564
ゲームソフト・ゲーム事業	625	2,511	439	△186	△186
アニメ・マンガ事業	133	551	151	18	18
その他	98	501	109	11	10
ゲームソフト・ゲーム事業	47	44	44	△3	△3
その他	4	5	5	1	2
営業利益	30	325	108	78	78
ゲームソフト・ゲーム事業	27	27	97	70	70
アニメ・マンガ事業	14	14	14	0	0
その他	21	24	24	3	3
ゲームソフト・ゲーム事業	12	16	16	4	4
その他	4	4	4	0	0
営業利益率	3.6%	9.1%	15.5%	11.9pt	11.9pt
ゲームソフト・ゲーム事業	4.6%	10.7%	22.3%	17.6pt	17.6pt
アニメ・マンガ事業	11.3%	2.5%	9.3%	△1.3pt	△1.3pt
その他	21.5%	4.8%	21.9%	17.1pt	17.1pt
ゲームソフト・ゲーム事業	27.2%	5.5%	35.5%	28.3pt	28.3pt
その他	—	—	—	—	—

セグメント別の業績です。

本資料に記載されている当社の計画、見直し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見直しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見直しに依拠されることは差し控えますようお願いいたします。また、これらの業績見直しは、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見直しとは大きく異なる可能性があります。これらの業績見直しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見直しに関する情報は、2024 年 8 月 6 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2024 年 8 月 6 日以降に発生する事象などによって、見直しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見直しまたは修正する義務を負うものではありません。

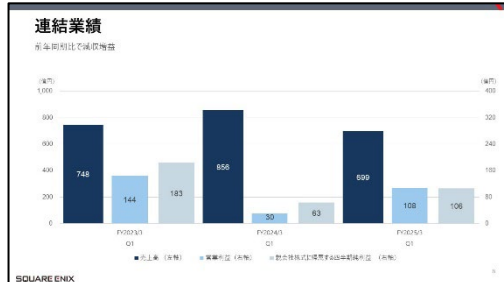
連結貸借対照表							
連結勘定科目	資産の部			勘定科目	負債・純資産の部		
	2024年3月末	2024年6月末	増減		2024年3月末	2024年6月末	増減
現金・預金	2,259	2,259	0	支払手形・買掛金	243	244	1
受取手形及び売掛金	445	387	△58	未払法人税等	69	40	△29
短期有価証券	57	77	20	繰上金	44	42	△2
ソフトウェア等	485	569	84	その他	457	433	△24
その他	143	138	△5	流動負債合計	815	761	△54
流動資産合計	3,392	3,432	40	固定負債	121	121	0
有価証券	230	233	3	負債合計	937	882	△55
繰上金	59	59	1	純正資本合計	3,252	3,328	76
投資その他の資産	436	407	△29	その他	81	79	3
固定資産合計	716	700	△16	純資産合計	3,171	3,249	78
資産合計	4,108	4,132	24	負債純資産合計	4,108	4,132	24
SQUARE ENIX							

連結貸借対照表です。

当第 1 四半期においては、大型タイトルの発売が無かったため、コンテンツ制作勘定が前期末時点から 84 億円増加し、569 億円となりました。

次に、連結業績および各事業の状況について説明いたします。

02 連結業績及び各事業の状況

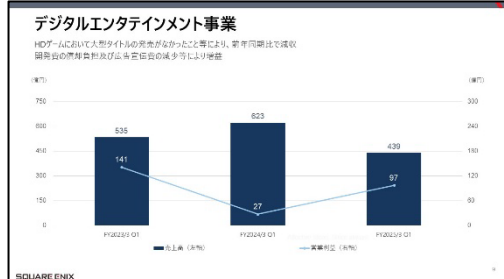


連結業績を過去 3 か年で比較すると、売上高は最も低い水準となりました。一方で、営業利益および当期純利益は 2023 年 3 月期第 1 四半期に次いで 2 番目に高い水準となりました。

2023 年 3 月期第 1 四半期には、MMO を中心としてコロナ禍による巣ごもり需要の影響があったことに鑑みると、当第 1 四半期は概ね堅調に推移したと考えております。

デジタルエンタテインメント事業の内訳です。

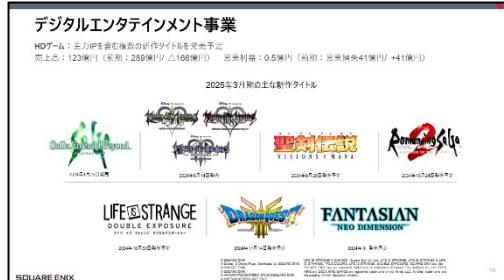
当第 1 四半期は、大型タイトルの発売が無かったため、前年同期比で減収となりました。一方で、新作タイトル発売に伴う開発費の償却負担や広告宣伝費が前年比で減少したことにより、営業利益は 97 億円 (前年同期比 70 億円増) となりました。



HD ゲームは、売上高 123 億円 (前年同期比 166 億円減)、営業利益 0.5 億円 (同 41 億円増) となりました。

当第 1 四半期には「サガ エメラルド ビヨンド」に加え、「キングダム ハーツ」シリーズの過去作 3 タイトルを Steam 版で発売しました。この「キングダム ハーツ」シリーズの Steam 版は中期経営計画 (2025 年 3 月期～2027 年 3 月期) の施策「マルチプラットフォーム戦略」の一環として実施したものであり、欧米を中心に好調な売れ行きでした。

第 2 四半期以降の新作タイトルについては、「聖剣伝説



VISIONS of MANA」(8 月)、「ロマンシング サガ 2 リベンジオブザセブン」(10 月)、「ライフイズ ストレンジ ダブルエクスポージャー」(10 月)、HD-2D 版「ドラゴンクエストIII そして伝説へ…」(11 月)、「FANTASIAN Neo Dimension」(2024 年冬)等を予定しております。

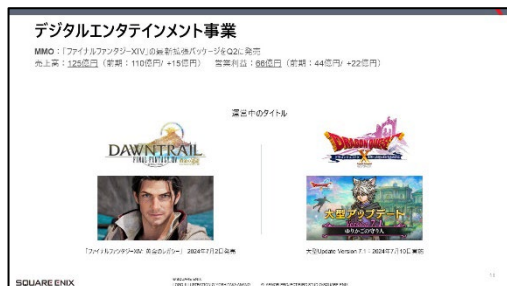
MMO は、売上高 125 億円(前年同期比 15 億円増)、営業利益 66 億円(同 22 億円増)となりました。

当第 1 四半期においては、「FINAL FANTASY XIV」、「ドラゴンクエストX オンライン」ともに堅調に推移しました。なお、拡張パッケージ「FINAL FANTASY XIV: 黄金のレガシー」の売上および開発費の償却については、当第 2 四半期より計上されます。

スマートデバイス・PC ブラウザ等は、売上高 189 億円(前年同期比 34 億円減)、営業利益 30 億円(同 6 億円増)となりました。当第 1 四半期においては、既存タイトルの弱含みが続いたこと等により減収となったものの、運営費用の最適化により増益となりました。当第 2 四半期には複数タイトルの周年を迎えることから、パフォーマンスの底上げを期待しています。

デジタルエンタテインメント事業の総販売本数は、439 万本(前年同期比 315 万本減)となりました。前年同期に「FINAL FANTASY XVI」、「FINAL FANTASY PIXEL REMASTER」の発売があったことが本数減の主要因です。

アミューズメント事業は、ポストコロナによる需要回復を経て、売上高 151 億円(前年同期比 18 億円増)、営業利益 14 億円(前年同期比 0.1 億円増)となりました。インバウンド需要等により既存店売上が好調に推移したことで増収となった一方、各種費用の増加等により、営業利益は前年同期と同程度の水準になりました。



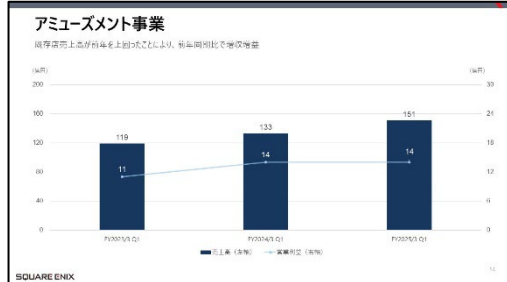
デジタルエンタテインメント事業

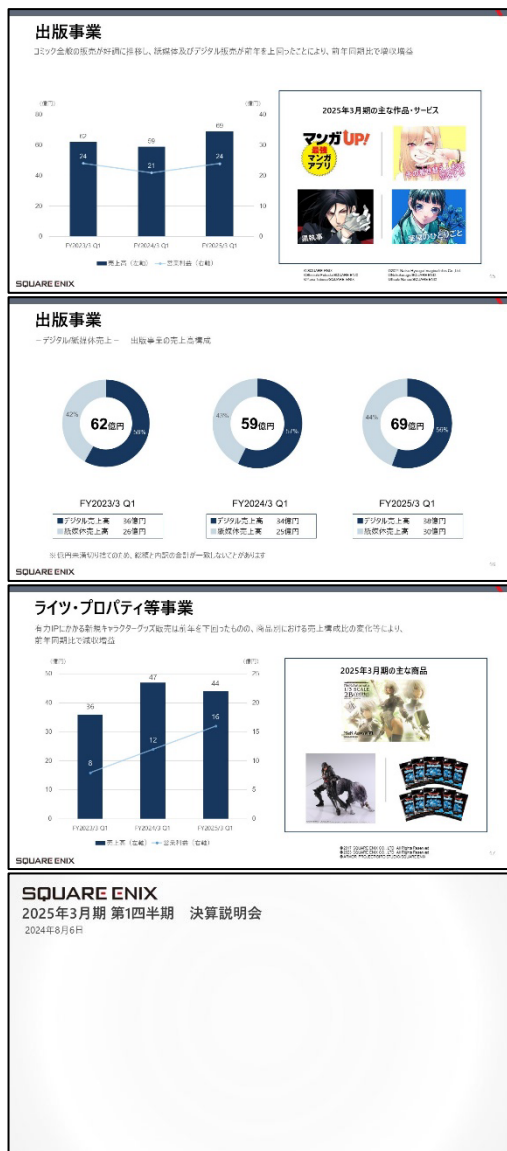
～地域別販売本数～

販売本数: パッケージ版販売本数・ダウンロード販売本数
パッケージ版販売本数: 本数に販売したパッケージ版のみの販売本数
ダウンロード販売本数: 本数に販売したダウンロード版のみの販売本数

地域	2024年3月期 Q1			2023年3月期 Q1		
	パッケージ	ダウンロード	合計	パッケージ	ダウンロード	合計
日本	50	144	194	13	72	85
欧米	143	316	459	39	212	251
アジア他	29	61	90	4	54	58
計	221	521	742	56	340	396

※ 本表は、2024年3月期Q1の売上高が最も多い国・地域別販売本数を示しています。また、本表には、2024年3月期Q1の売上高が最も多い国・地域別販売本数を示しています。





出版事業は、売上高 69 億円(前年同期比 10 億円増)、営業利益 24 億円(同 3 億円増)となりました。「その着せ替え人形は恋をする」新刊の発売効果に加えて、昨年下半年に大ヒットとなった「薬屋のひとりごと」の売上が業績を引き続き下支えしました。

出版事業の売上高構成です。デジタル・紙媒体ともに大きな事業構造の変化はなく、引き続き堅調に推移しております。

ライツ・プロパティ事業は、売上高 44 億円(前年同期比 3 億円減)、営業利益 16 億円(同 4 億円増)となりました。前年同期には HD ゲーム「FINAL FANTASY XVI」の発売に伴ってグッズ売上が伸長した一方、当第 1 四半期は高付加価値商品の販売比率が高まったため、減収増益となりました。

以上、当第 1 四半期決算に関するご報告とさせていただきます。

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2025 年 3 月期 第 1 四半期決算説明会 質疑応答

日 時 : 2024 年 8 月 6 日(火) 18 時 30 分～19 時 30 分

回答者 : 代表取締役社長 桐生 隆司

【主な質疑応答内容】

Q. HD ゲーム事業において、第 2 四半期以降に複数の新作タイトルの発売が予定されているが、収益性についてはどのように見込んでいるか。また、収益性向上を企図した販売施策をどのように講じていくのか。

A. 今後発売される新作タイトルの販売動向が収益性を左右する要因となる。

販売施策に関しては、新作タイトルの発売に合わせたカタログタイトルの拡販や、過去作のマルチプラットフォーム展開等を収益性向上の一環として引き続き取り組んでいく。

Q. 第 2 四半期以降、MMO、スマートデバイス・PC ブラウザ等事業における収益性をどのように見込んでいるか。また、MMO に関しては、2024 年 7 月 2 日に発売した拡張パッケージ「FINAL FANTASY XIV: 黄金のレガシー」の動向と合わせて教えてほしい。

A. MMO について、コロナ禍による巣ごもり需要に加え、星と命を巡る物語「ハイデリン・ゾディアーク編」の完結作となった「FINAL FANTASY XIV: 暁月のフィナーレ」(2021 年 12 月発売)と新たなストーリーの始まりとなる「FINAL FANTASY XIV: 黄金のレガシー」のパフォーマンスを単純比較することはできないが、拡張パッケージの発売前後から相応の盛り上がりを見せており、MMO の収益性は今後も堅調に推移すると予想している。

一方で、スマートデバイス・PC ブラウザ等については、既存タイトルの経年に伴う売上減衰が継続する中、前年同期比で同水準の売上を維持するのは困難な状況である。また、第 2 四半期には複数タイトルの周年イベント効果により、四半期比では相応の売上・利益成長を期待しているが、一過性のロイヤリティ収入があった 2024 年 3 月期第 2 四半期の水準を目指すことは厳しいと考えている。第 3 四半期以降の業績に関しては、今後投入する新作タイトルの状況もスイングファクターになりうるが、詳細については、当社からの今後の発表をお待ちいただきたい。

Q. 前期末からのコンテンツ制作勘定の増加幅を見ると、従来に比べて開発費支出が減少した印象だが、中期経営計画における生産性向上を企図した取り組みの進捗はどうか。

A. 開発体制の最適化にあたっては、プロジェクトの進捗状況・発売タイミング、市場動向、今後の開発方針等について、開発組織の責任者達と定期的に議論する場を設けている。ゲームの開発期間が長期化する中で、パブリッシング部門も含めた様々な観点からの検証や各工程の管理を徹底することにより、「量から質への転換」への取り組みを推進している。

収益性向上に関しては、開発部門と支援部門が一体となって、AI 活用等による開発プロセスの効率化に取り組んでいる。さらに、内製開発体制の強化と外注費のコントロールにも努めている。しかしながら、これらの施策が開発費として PL のインパクトとして顕在化するには相応の時間を要するものと考えている。

Q. 2024 年 5 月に自己株式取得枠の設定を公表しているが、現時点で取得が実施されていない要因は何か。

A. 自己株式取得に際しては、株式市場全体や当社事業のリスク要素を勘案しながら、また一般論として、自己株式取得を発注できるタイミングにも様々な制約がある中で、適切なタイミングを検討したい。中期経営計画における戦略投資枠 800～1,000 億円の使途決定にあたっては成長投資と株主還元のバランスを確保することが重要と考えており、この点も踏まえて検討していきたい。

Q. 中期経営計画で掲げられた「管理会計制度の精緻化」にかかるシステム投資について、タイムライン、期待される成果、投資金額の規模感を教えてほしい。

A. 本システム投資については、要件定義からシステム開発までを中期経営計画の 3 か年以内で実行していきたい。管理会計制度の精緻化により、長期的には収益性・投資効率の向上やボラティリティの抑制、予実管理の正確性向上等のほか、事業活動の可視化、PDCA サイクルの高速化を期待できると考えている。
なお、投資金額については回答を差し控える。