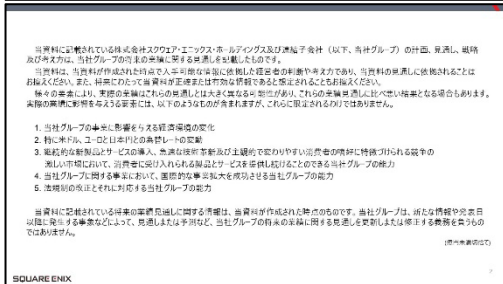




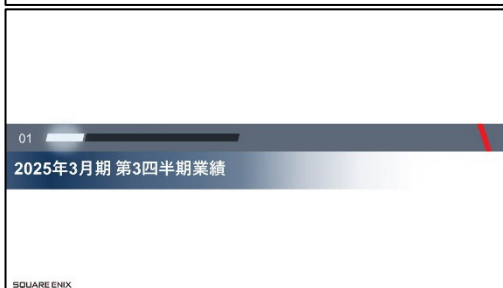
ただ今より、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2025年3月期第3四半期(以下「当第3四半期」)決算説明会を開催いたします。

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3四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3四半期の概要について説明いたします。



当第3四半期連結業績は、売上高 2,485 億円(前年同期比 91 億円減)、営業利益 333 億円(同 16 億円減)、経常利益 377 億円(同 32 億円減)、親会社株主に帰属する当期純利益 247 億円(同 20 億円減)となりました。

	2024年3月期		2025年3月期		
	Q3累計	通期実績	Q3累計	前年同期増減	通期計画
売上高	2,576	3,563	2,485	△91	3,100
営業利益	349	325	333	△16	400
営業利益率	13.6%	9.1%	13.4%	△0.2pt	12.9%
経常利益	409	415	377	△32	400
経常利益率	15.9%	11.7%	15.2%	△0.7pt	12.9%
親会社株主に帰属する当期純利益	267	149	247	△20	280

セグメント別の業績です。
デジタルエンタテインメント事業において減収減益となったことにより、連結業績でも同様の結果となりました。

	2024年3月期		2025年3月期	
	Q3累計	Q3累計	前減増	
売上高	2,576	2,485	△91	
デジタルエンタテインメント事業	1,785	1,603	△182	
ゲーム事業	418	534	116	
ライブエンタテインメント事業	297	227	△70	
ライブエンタテインメント事業	124	142	18	
ライブエンタテインメント事業	25	25	0	
営業利益	349	333	△16	
デジタルエンタテインメント事業	307	298	△9	
ゲーム事業	61	99	38	
ライブエンタテインメント事業	81	29	△52	
ライブエンタテインメント事業	32	49	17	
ライブエンタテインメント事業	159	152	△7	
営業利益率	13.6%	13.4%	△0.2pt	
デジタルエンタテインメント事業	17.1%	12.2%	△4.9pt	
ゲーム事業	14.6%	18.4%	3.8pt	
ライブエンタテインメント事業	19.3%	16.6%	△2.7pt	
ライブエンタテインメント事業	25.9%	32.6%	6.7pt	

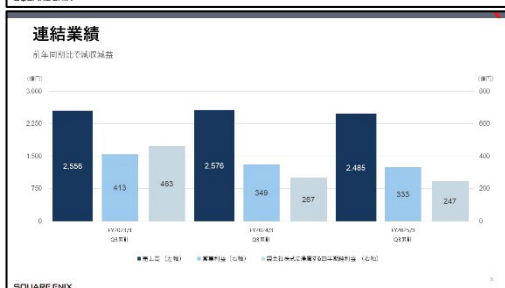
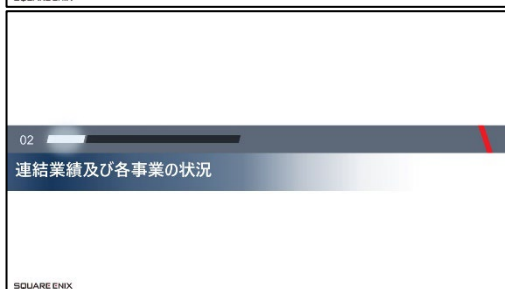
本資料に記載されている当社の計画、見直し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見直しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見直しに依拠されることは差し控えますようお願いいたします。また、これらの業績見直しは、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見直しとは大きく異なる可能性があります。これらの業績見直しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見直しに関する情報は、2025年2月7日現在のものです。当社は、新たな情報や2025年2月7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を更新しまたは修正する義務を負うものではありません。

勘定科目	資産の部			負債・純資産の部			
	2024年 3月末	2024年 12月末	増減	勘定科目	2024年 3月末	2024年 12月末	増減
現金・預金	2,259	2,376	117	支払手形・買掛金	243	229	△14
受取手形及び売掛金	446	443	△3	未払法人税等	69	66	0
債権控除	57	71	14	半年払戻	44	37	△7
ノウハウ制作進捗	485	485	0	その他	457	381	△76
その他	143	127	△16	流動負債合計	815	717	△98
資産負債合計	3,992	3,994	112	固定負債	121	141	20
有形固定資産	230	270	40	負債合計	937	858	△79
無形固定資産	58	56	△2	純資産合計	3,252	3,436	184
投資その他の資産	426	378	△48	その他	-81	-79	2
固定資産合計	716	710	△6	純資産合計	3,171	3,357	186
資産合計	4,108	4,215	107	負債純資産合計	4,108	4,215	107

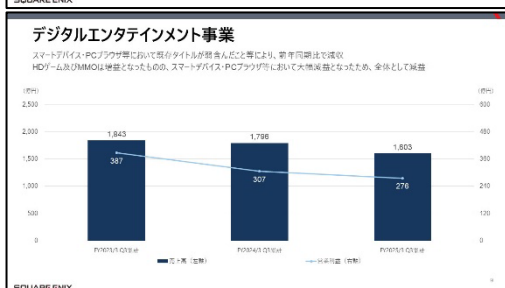
連結貸借対照表です。
現金・預金は前期末時点から117億円増加し、2,376億円となりました。

コンテンツ制作勘定は、当第3四半期にHDゲームにおいて複数の新作タイトルの発売があったことなどにより、前期末時点と同程度の水準である485億円となりました。

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。



過去3カ年の連結業績において、売上高、営業利益および当期純利益は最も低い水準となりました。



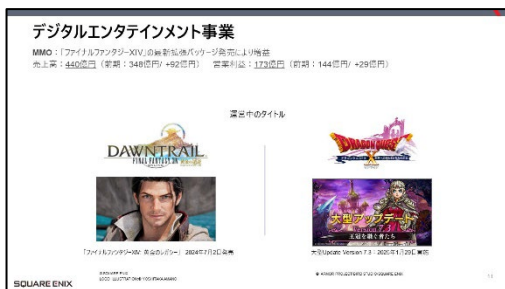
デジタルエンタテインメント事業の内訳です。
当第3四半期は、前年同期比で減収減益となりました。しかしながら、営業利益率は17.3%と改善しており、収益性の向上に一定の成果がみられています。



HDゲームは、売上高600億円(前年同期比68億円減)、営業利益46億円(同19億円増)となりました。

当第3四半期は、「FINAL FANTASY XVI」等を発表した前年と比較して、新作タイトルの売上高が減少したことにより、減収となった一方、「ライフイズ ストレンジ ダブルエクスポージャー」の販売不振を「ドラゴンクエストIII そして伝説へ…」が当初の想定を上回ったことにより等、増益となりました。

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通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拠った、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通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、これらの業績見通しが、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通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通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通しに関する情報は、2025年2月7日現在のものです。当社は、新たな情報や2025年2月7日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。



MMO は、「ファイナルファンタジーXIV」の最新拡張パッケージ発売により、売上高 440 億円（前年同期比 92 億円増）、営業利益 173 億円（同 29 億円増）と増収増益となりました。

「ドラゴンクエストX オンライン」につきましても、2025年1月に大型アップデートを実施し、堅調に推移しています。



スマートデバイス・PC ブラウザ等は、売上高 563 億円（前年同期比 217 億円減）、営業利益 56 億円（同 79 億円減）となりました。既存タイトルの弱含みや前年同期に一過性のロイヤリティ収入があったことに加え、長期運営を見据えたパイプラインの一部見直しに伴う評価損の計上等により、大幅な減収減益となりました。

2024年11月にサービスを開始した「エンバーストーリア」は現状堅調に推移していますが、引き続きアクティブユーザーの維持が重要であり、今後も動向を注視したいと考えています。

売上高は減少したものの、評価損の影響を除いた実質的な利益率は改善傾向にあり、コスト最適化が着実に進んでいます。今後も、運営タイトルの収益性改善に注力し、一定規模の利益確保を目指します。

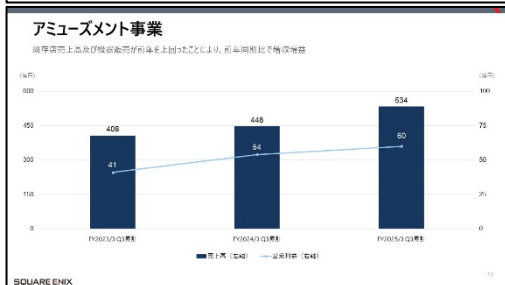
デジタルエンタテインメント事業
-地域別販売本数-

販売本数：パッケージ販売本数+ダウンロード販売本数
パッケージ販売本数：パッケージ販売本数+ダウンロード販売本数
ダウンロード販売本数：パッケージ販売本数+ダウンロード販売本数

地域	2024年3月期 Q3累計			2023年3月期 Q3累計		
	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	138	341	477	184	371	556
欧米	221	921	1,142	194	1,005	1,222
アジア	62	170	231	25	109	223
計	419	1,432	1,851	403	1,486	2,001

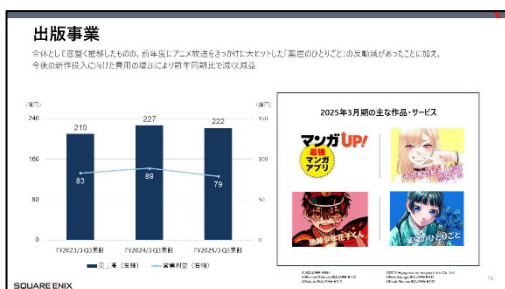
デジタルエンタテインメント事業の総販売本数は、2,001 万本（前年同期比 150 万本増）となりました。

ダウンロードにおいては、カタログタイトルの売り伸ばしによって欧米・アジアで前年同期を上回る販売本数を記録しました。

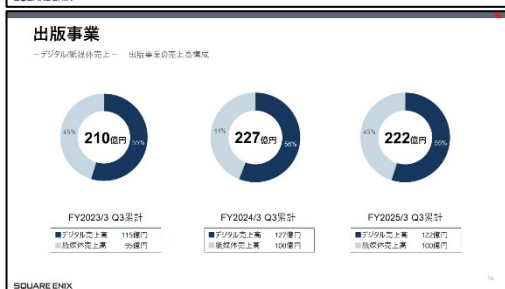


アミューズメント事業は、売上高 534 億円（前年同期比 86 億円増）、営業利益 60 億円（同 6 億円増）となりました。既存店売上高及び機器販売が前年を上回ったことにより、増収増益となりました。

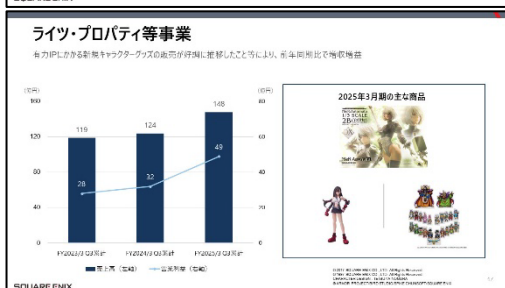
本資料に記載されている当社の計画、見直し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見直しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に拠った、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見直しに依拠されることは差し控えますようお願いいたします。また、これらの業績見直しは、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見直しとは大きく異なる可能性があります。これらの業績見直しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見直しに関する情報は、2025年2月7日現在のものです。当社は、新たな情報や2025年2月7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を更新しまたは修正する義務を負うものではありません。



出版事業は、売上高 222 億円 (前年同期比 5 億円減)、営業利益 79 億円 (同 10 億円減) となりました。前年にアニメ放送をきっかけに大ヒットした「薬屋のひとりごと」の反動減に加え、将来の成長に向けた先行投資を行ったことにより、減収減益となりました。



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います。



ライセンス・プロパティ等事業は、高付加価値商品の販売が好調に推移し、売上高 148 億円 (前年同期比 24 億円増)、営業利益 49 億円 (同 17 億円増) となりました。当社 IP のキャラクターグッズ等の販売好調に加えて、海外コンサートでの当社 IP 使用にかかるライセンス収入の計上等により増収増益となりました。

今後も保有する有力 IP の力を多面展開することに注力し、成長を維持・拡大していく方針です。

SQUARE ENIX
2025年3月期 第3四半期 決算説明会
2025年2月7日

以上、当第3四半期決算に関するご報告とさせていただきます。

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通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、これらの業績見通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、これらの業績見通しが、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通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通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通しに関する情報は、2025年2月7日現在のものです。当社は、新たな情報や2025年2月7日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。

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3四半期決算説明会 質疑応答

日時 : 2025年2月7日(金) 19時00分~20時00分

回答者 : 代表取締役社長 桐生 隆司

【主な質疑応答内容】

Q. 3Qまでの進捗を踏まえて、通期業績予想の達成確度は？

A. 4Q単独における業績の変動要因について、特にダウンサイドとして、HDゲーム及びスマートデバイス・PCブラウザ等における今後のパイプライン精査に伴う評価減計上の可能性があるため、通期の業績予想を据え置いた。

Q. 「FINAL FANTASY XVI」の売り伸ばしの状況は？

A. コンテンツとして、ユーザーからの評価は非常に高かったと認識している。販売実績については、当初の目標を下回る結果となったが、当時最新鋭のハードの性能をフルに活用したタイトル開発を行ったことにより、内製開発体制の練度向上という大きな成果を得られた。

Q. 「ライフイズ ストレンジ ダブルエクスポージャー」の販売不振が業績にどの程度影響を及ぼしたか？

A. 一般的なミドルクラスの開発費より高い中で、販売状況は非常に厳しい結果となったため、業績には相応の下振れ要因となった。

Q. 2026年3月期に経営として取り組みたいことは？

A. 主に3点ある。1点目は、HDゲームとスマートデバイス・PCブラウザ等の収益性改善である。特にHDゲームにおいては、売上の最大化及びコストの最適化に関する取り組みを強化していきたいと考えている。2点目はカタログタイトルの売り伸ばしである。3点目は、好調なライセンス・プロパティ等事業におけるモメンタムを維持・発展させることである。IPの多面展開を通じて、さらなる収益機会を創出していきたい。

Q. 第3四半期単独において、MMOは前年同期で減益となったが、その要因は？

A. 前期は、拡張パッケージにかかる開発費を仕掛処理しており、当期に比べて営業費用が少なかったため、減益となった。