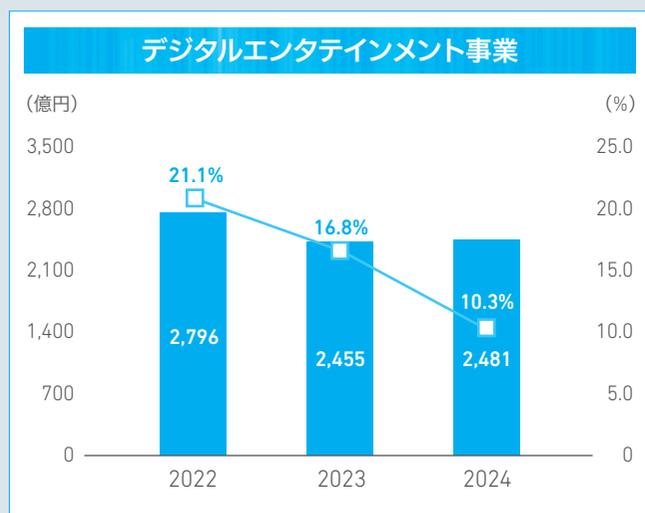


事業の概況

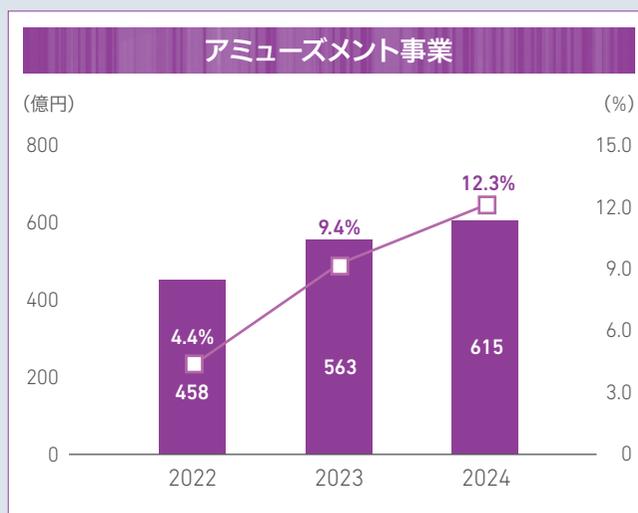
当社グループは、報告セグメントをデジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、出版事業、及びライツ・プロパティ等事業と定め、各々のセグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。

当連結会計年度の業績は、売上高は356,344百万円(前期比3.8%増)、営業利益は32,558百万円(前期比26.6%減)となりました。為替相場が前期末と比較して円安となり為替差益が9,304百万円発生したことなどにより、経常利益は41,541百万円(前期比24.1%減)となりました。また、HD

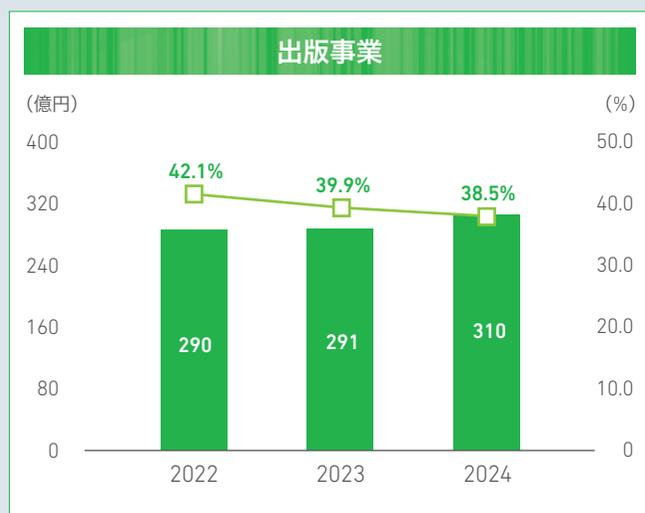
ゲームタイトルにおけるマルチプラットフォーム開発及び内製開発力強化等を企図した開発方針の見直しを行い、個々のプロジェクトについて開発継続可否を検討した結果、新たな開発方針に合わないデジタルエンタテインメント事業の一部の主要コンテンツ開発を中止したことに伴いコンテンツ等廃棄損22,087百万円を特別損失として計上したことなどにより、親会社株主に帰属する当期純利益は14,912百万円(前期比69.7%減)となりました。



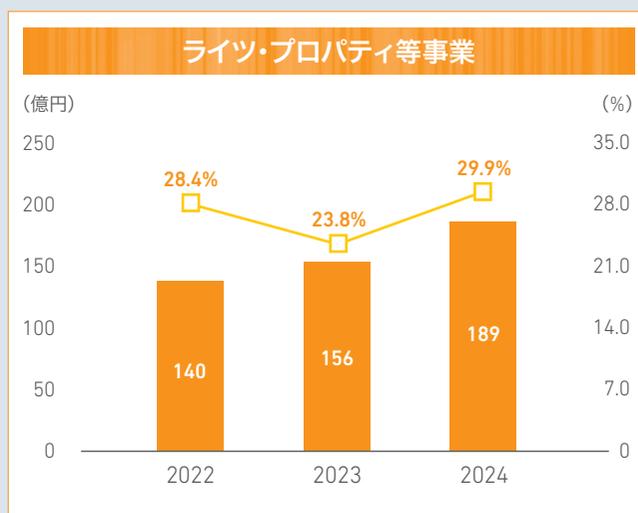
■ 売上高(左軸) □ 営業利益率(右軸)



■ 売上高(左軸) □ 営業利益率(右軸)

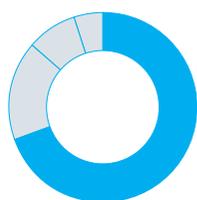


■ 売上高(左軸) □ 営業利益率(右軸)



■ 売上高(左軸) □ 営業利益率(右軸)

デジタルエンタテインメント事業



2024年3月期売上高構成比

69.6%

ゲームを中心とするデジタルエンタテインメント・コンテンツの企画、開発、販売及び運営を行っております。デジタルエンタテインメント・コンテンツは、顧客のライフスタイルにあわせて、家庭用ゲーム機(携帯ゲーム機含む)、PC、スマートデバイス等、多様な利用環境に対応しています。

当連結会計年度は、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」、「FINAL FANTASY VII REBIRTH」等を発売したことにより、前期比で増収となりました。一方で、開発費の償却負担や広告宣伝費の増加に加えて、コンテンツ評価損が前年比で増加したこと等により、営業損失が拡大しました。

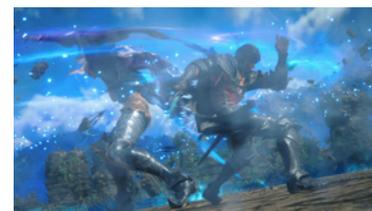
MMO(多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲーム)においては、前期比で減収減益となりました。

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、前期比で減収減益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は248,109百万円(前期比1.0%増)となり、営業利益は25,468百万円(前期比38.3%減)となりました。



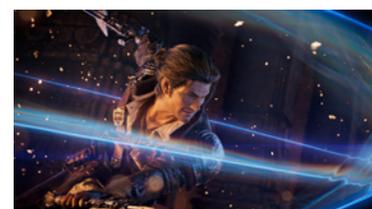
© SQUARE ENIX
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / ROBERTO FERRARI
LOGO ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO



© SQUARE ENIX
LOGO ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO



© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX



© SQUARE ENIX
LOGO ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO



© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX

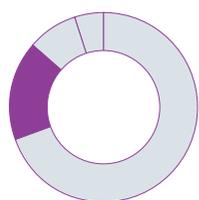


© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX



© SQUARE ENIX Powered by Applibot, Inc.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE

アミューズメント事業



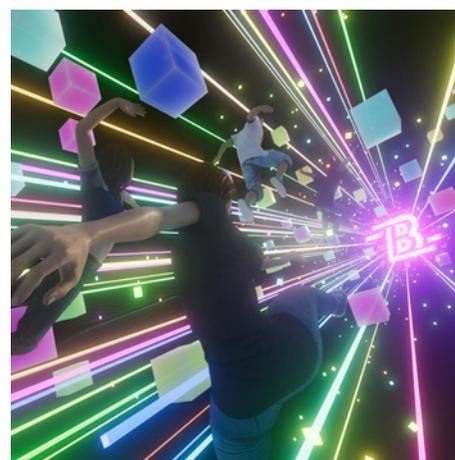
2024年3月売上高構成比

16.9%

アミューズメント施設の運営、並びにアミューズメント施設向けの業務用ゲーム機器・関連商製品の企画、開発及び販売を行っております。

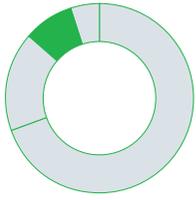
当連結会計年度は、既存店売上高が前年を上回ったことにより、前期比で増収増益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は61,569百万円(前期比9.2%増)となり、営業利益は7,566百万円(前期比43.2%増)となりました。



© TAITO CORPORATION

出版事業



2024年3月期売上高構成比

8.7%

コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等の出版、許諾等を行っております。

当連結会計年度は、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、前期比で増収増益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は31,089百万円(前期比6.6%増)となり、営業利益は11,984百万円(前期比2.9%増)となりました。



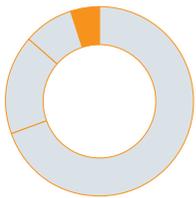
月刊「少年ガンガン」
© SQUARE ENIX
「ガンガンONLINE」
© SQUARE ENIX
「マンガUP!」
© SQUARE ENIX



薬屋のひとりごと
©2024 Hyuganatsu/Imagica Infos Co.,Ltd.
©Nekokurage/SQUARE ENIX
©Itzuki Nanao/SQUARE ENIX
スーパーの裏でヤニ吸うふたり
©Jinushi/SQUARE ENIX
その着せ替え人形は恋をする
©Shinichi Fukuda/SQUARE ENIX
わたしの幸せな結婚
©Akumi Agitogi Licensed by KADOKAWA CORPORATION
©Rito Kohsaka/SQUARE ENIX

ファイナルファンタジーXVI アルティマニア
© SQUARE ENIX
LOGO ILLUSTRATION: ©YOSHITAKA AMANO
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
最強データ+ガイドブック
© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

ライツ・プロパティ等事業



2024年3月期売上高構成比

4.8%

主として当社グループのコンテンツに関する二次的著作物の企画・制作・販売及びライセンス許諾を行っております。

当連結会計年度は、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、前期比で増収増益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は18,924百万円(前期比20.8%増)となり、営業利益は5,658百万円(前期比52.0%増)となりました。



ファイナルファンタジーVII リメイク スタディックアーツ
ティアファ・ロックハート - 異国風ドレスVer.
© 1997, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI



ファイナルファンタジーVII リメイク PLAY ARTS改
クラウド・ストライフ - ドレスVer.
© 1997, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI



ファイナルファンタジーXVI
コレクターズエディション
© SQUARE ENIX
LOGO & IMAGE ILLUSTRATION:
© YOSHITAKA AMANO



SQUARE ENIX CAFÉ
© SQUARE ENIX