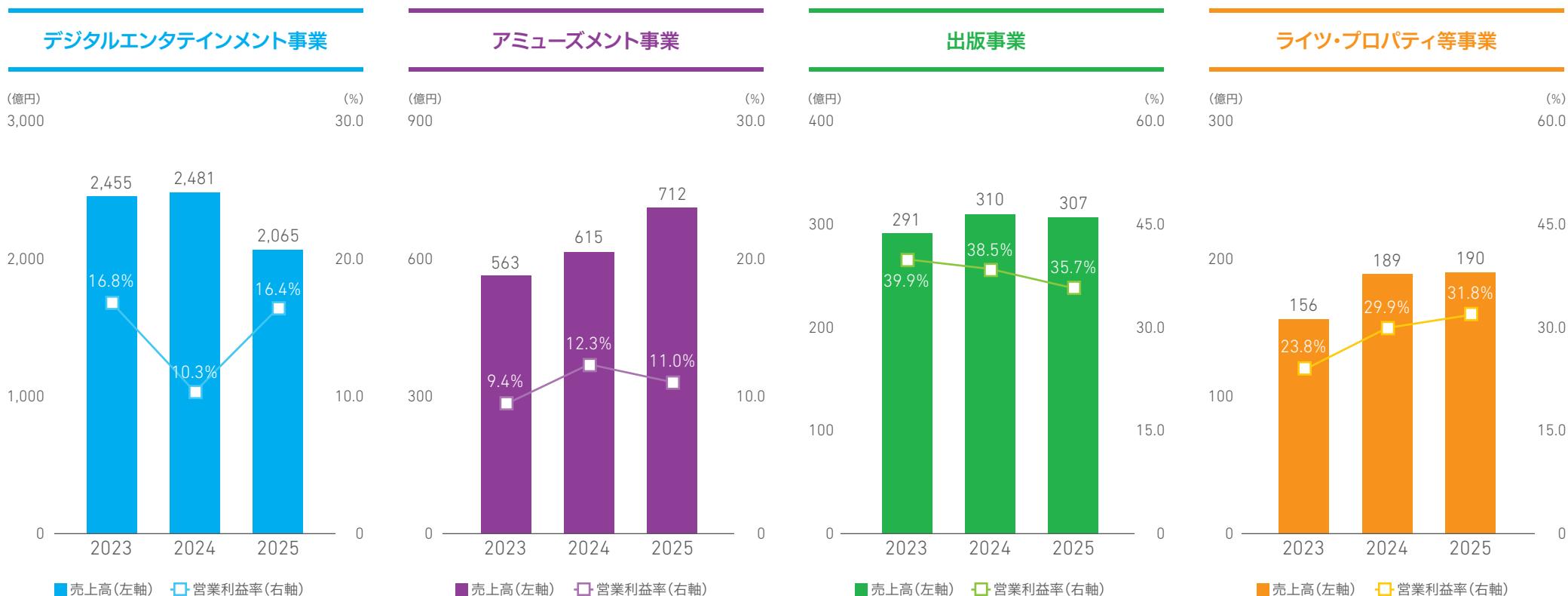


事業の概況

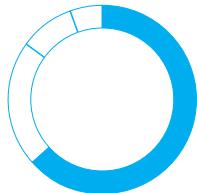
事業の概況

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324,506百万円(前期比8.9%減)、営業利益は40,580百万円(前期比24.6%増)、経常利益は40,939百万円(前期比1.4%減)、親会社株主に帰属する当期純利益は24,414百万円(前期比63.7%増)となりました。



デジタルエンタテインメント事業



2025年3月期売上高構成比

63.6%

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」等を発売した前年と比較して、新作タイトルからの売上が減少したことにより、前期比で減収となりました。一方で、開発費の償却負担や広告宣伝費及びコンテンツ評価損が前年から減少したこと等に加え、2024年11月に発売した「ドラゴンクエストIII そして伝説へ…」の販売が当初の想定を上回ったこと等により、前期の営業損失から黒字転換しました。

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、「ファイナルファンタジーXIV」の最新拡張パッケージ「ファイナルファンタジーXIV: 黄金のレガシー」発売により前期比で増収増益となりました。

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、2024年11月に「エンバーストリア」のサービスを開始したものの、既存タイトルの弱含み及び前年にロイヤリティ収入の計上があったこと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206,536百万円(前期比16.8%減)となり、営業利益は33,867百万円(前期比33.0%増)となりました。



© SQUARE ENIX



© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX



© SQUARE ENIX
LOGO ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO



© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

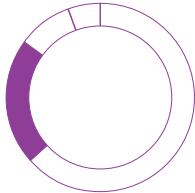


© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX



© SQUARE ENIX

アミューズメント事業



2025年3月期売上高構成比

21.5%

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。

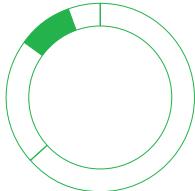
当連結会計年度は、既存店売上高及び機器販売が前年を上回ったことにより、前期比で増収増益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は71,215百万円(前期比15.7%増)となり、営業利益は7,846百万円(前期比3.7%増)となりました。

© TAITO CORPORATION



出版事業



2025年3月期売上高構成比

9.5%

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、全体として底堅く推移したものの、前年度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」の反動減があったことに加え、今後の新作投入に向けた費用の増加等により、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30,752百万円(前期比1.1%減)となり、営業利益は10,977百万円(前期比8.4%減)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



地
下
城
市
の
魔
界
で
ア
ク
シ
ブ
レ
ビ
リ
テ
ル
マ
ニ
ア



片
田
舎
の
お
っ
さん
、
剣
聖
に
な
る
。



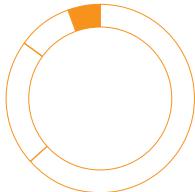
その着せ替え人形は恋をする
©Shinichi Fukuda/SQUARE ENIX
片田舎のひとりごと
～ただの田舎の剣術師館だったのに、大成了弟子たちが俺を放ってくれない件～
©Shigeru Sagasaki/SQUARE ENIX
©Tetsuhiro Nabeshima/SQUARE ENIX



龍
の
城
を
め
ぐ
る
物
語
。

FINAL FANTASY VII REBIRTH ULTIMANIA
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / ROBERTO FERRARI
LOGO ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO
ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
公式ガイドブック[HD-2D版]
© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX

ライツ・プロパティ等事業



2025年3月期売上高構成比

5.4%



ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
キャラクター&モンスタークリアクリルブロック
コンプリートセット
© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/
SQUARE ENIX



SQUARE ENIX MASTERLINE NieR:Automata
1/3 Scale - 2B (YoRHa No. 2 Type B)
© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



『ファイナルファンタジーXIV: 黄金のレガシー』
特別装丁コレクターズBOX
© SQUARE ENIX



SQUARE ENIX GARDEN
© SQUARE ENIX

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19,067百万円(前期比0.8%増)となり、営業利益は6,067百万円(前期比7.2%増)となりました。