

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  
2025年3月期 第3四半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：桐生 隆司、以下当社）は、本日、2025年3月期 第3四半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

|                  | ■第3四半期連結累計期間（4月1日～12月31日） |                   | 百万円   |
|------------------|---------------------------|-------------------|-------|
|                  | 2025年3月期<br>第3四半期         | 2024年3月期<br>第3四半期 | 前年比   |
| 売上高              | 248,519                   | 257,612           | △3.5% |
| 営業利益             | 33,381                    | 34,918            | △4.4% |
| 経常利益             | 37,759                    | 40,910            | △7.7% |
| 親会社株主に帰属する四半期純利益 | 24,718                    | 26,768            | △7.7% |
| 1株当たり四半期純利益      | 205.94円                   | 223.28円           | —     |

|                 | ■ご参考：通期（4月1日～3月31日） |          | 百万円    |
|-----------------|---------------------|----------|--------|
|                 | 2025年3月期計画          | 2024年3月期 | 前年比    |
| 売上高             | 310,000             | 356,344  | △13.0% |
| 営業利益            | 40,000              | 32,558   | 22.9%  |
| 経常利益            | 40,000              | 41,541   | △3.7%  |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | 28,000              | 14,912   | 87.8%  |
| 1株当たり当期純利益      | 233.52円             | 124.37円  | —      |

詳細な情報は、本日開示の決算短信 (<https://www.hd.square-enix.com/jpn/25q3tanshin.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：<https://www.hd.square-enix.com/jpn/ir/>

2025年3月期 第3四半期の概況は次のとおりです。

デジタルエンタテインメント事業は、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」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、前年同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、前年同期比で増益となりました。

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）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」発売により前年同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「エンバーストーリア」のサービスを開始したものの、既存タイトルの弱含み、前年にロイヤリティ収

入の計上があったことに加えて、コンテンツ制作勘定における評価減等の計上があったことにより前年同期比で減収減益となりました。

アミューズメント事業においては、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、前年同期比で増収増益となりました。

出版事業においては、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、前年同期比で減収減益となりました。

ライセンス・プロパティ等事業では、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、前年同期比で増収増益となりました。

## <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、タイトーなどの国際的ブランドのもと上質なエンタテインメント・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・販売拠点を日本、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（累計出荷・ダウンロード販売本数 9,100 万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同 1 億 9,500 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。（<https://www.square-enix.com/>）

※シリーズ累計出荷・ダウンロード販売本数は、パッケージゲーム出荷本数と本編ダウンロード販売本数の合計。ダウンロード販売本数は、2015 年 4 月以降の累計値を使用し、パッケージゲームの本編ダウンロード版と家庭用ゲーム機および PC 向け本編ダウンロード専用タイトルを含む。