

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
2024年3月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、2024年3月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

	百万円		
	2024年3月期	2023年3月期	前年比
売上高	356,344	343,267	3.8%
営業利益	32,558	44,331	△26.6%
経常利益	41,541	54,709	△24.1%
親会社株主に帰属する当期純利益	14,912	49,264	△69.7%
1株当たり当期純利益	124.37円	411.62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/24q4tanshin.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/>

2024年3月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」、「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期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。

アミューズメント事業は、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。

出版事業は、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。

ライツ・プロパティ等事業は、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。

<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8,800万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同1億8,500万本以上）、「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。