

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2四半期（中間期）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2四半期（中間期）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

	■中間連結会計期間（4月1日～9月30日）		百万円
	2025年3月期 中間期	2024年3月期 中間期	前年比
売上高	157,591	172,046	△8.4%
営業利益	21,176	17,337	22.1%
経常利益	18,141	26,124	△30.6%
親会社株主に帰属する中間純利益	11,750	16,623	△29.3%
1株当たり中間純利益	97.91円	138.70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/25q2tanshin.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2四半期（中間期）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」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より、営業損失が縮小となりました。

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、既存タイトルの弱含み等に加え、前年にロイヤリティ収入の計上があったこと等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は、既存店売上高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。

出版事業は、コミックス全般の販売好調により、デジタル販売及び紙媒体の販売が前年を上回り、前年同期比で増収となった一方で、商品別における売上構成比の変化等により減益となりました。

ライセンス・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好調等により、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。