



2025年3月期 決算説明会

2025年5月14日

当資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社（以下、当社グループ）の計画、見通し、戦略及び考え方は、当社グループの将来の業績に関する見通しを記載したものです。

当資料は、当資料が作成された時点で入手可能な情報に依拠した経営者の判断や考え方であり、当資料の見通しに依拠されることはお控えください。また、将来にわたって当資料が正確または有効な情報であると想定されることもお控えください。

様々の要素により、実際の業績はこれらの見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与える要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

1. 当社グループの事業に影響を与える経済環境の変化
2. 特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動
3. 継続的な新製品とサービスの導入、急速な技術革新及び主観的で変わりやすい消費者の嗜好に特徴づけられる競争の激しい市場において、消費者に受け入れられる製品とサービスを提供し続けることのできる当社グループの能力
4. 当社グループに関する事業において、国際的な事業拡大を成功させる当社グループの能力
5. 法規制の改正とそれに対応する当社グループの能力

当資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、当資料が作成された時点のものです。当社グループは、新たな情報や発表日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社グループの将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。

(億円未満切捨て)

01

2025年3月期 通期業績

2025年3月期通期 連結業績

(単位：億円)

	2024年3月期	2025年3月期	
	通期実績	通期実績	前期増減
売上高	3,563	3,245	△318
営業利益	325	405	80
営業利益率	9.1%	12.5%	3.4pt
経常利益	415	409	△6
経常利益率	11.7%	12.6%	0.9pt
親会社株主に帰属する当期純利益	149	244	95
期末従業員数	4,770人	4,604人	△166人

2025年3月期通期業績 報告セグメント

(単位：億円)

	2024年3月期	2025年3月期	
	通期実績	通期実績	前期増減
売上高	3,563	3,245	△318
デジタルエンタテインメント事業	2,481	2,065	△416
アミューズメント事業	615	712	97
出版事業	310	307	△3
ライツ・プロパティ等事業	189	190	1
消去又は全社	-33	-30	3
営業利益	325	405	80
デジタルエンタテインメント事業	254	338	84
アミューズメント事業	75	78	3
出版事業	119	109	△10
ライツ・プロパティ等事業	56	60	4
消去又は全社	-181	-181	0
営業利益率	9.1%	12.5%	3.4pt
デジタルエンタテインメント事業	10.3%	16.4%	6.1pt
アミューズメント事業	12.3%	11.0%	△1.3pt
出版事業	38.5%	35.7%	△2.8pt
ライツ・プロパティ等事業	29.9%	31.8%	1.9pt
消去又は全社	—	—	—

連結貸借対照表

(単位：億円)

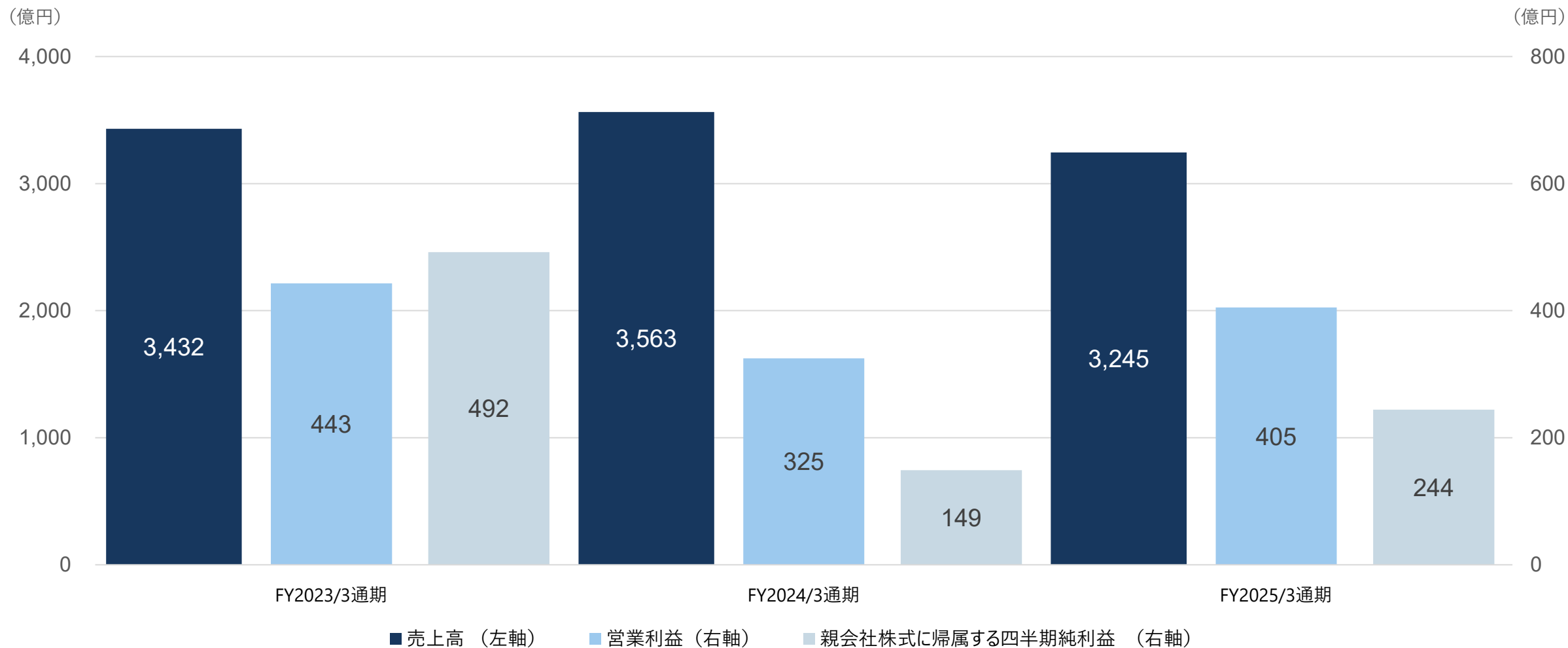
資産の部				負債・純資産の部			
勘定科目	2024年 3月末	2025年 3月末	増減	勘定科目	2024年 3月末	2025年 3月末	増減
現金・預金	2,259	2,477	218	支払手形・買掛金	243	174	△69
受取手形及び売掛金	446	331	△115	未払法人税等	69	25	△44
棚卸資産	57	56	△1	返金負債	44	27	△17
コンテンツ制作勘定	485	469	△16	その他	457	446	△11
その他	143	109	△34	流動負債合計	815	673	△142
流動資産合計	3,392	3,445	53	固定負債	121	124	3
有形固定資産	230	278	48	負債合計	937	797	△140
無形固定資産	58	48	△10	株主資本合計	3,252	3,437	185
投資その他の資産	426	389	△37	その他	-81	-73	8
固定資産合計	716	716	0	純資産合計	3,171	3,363	192
資産合計	4,108	4,161	53	負債純資産合計	4,108	4,161	53

02

連結業績及び各事業の状況

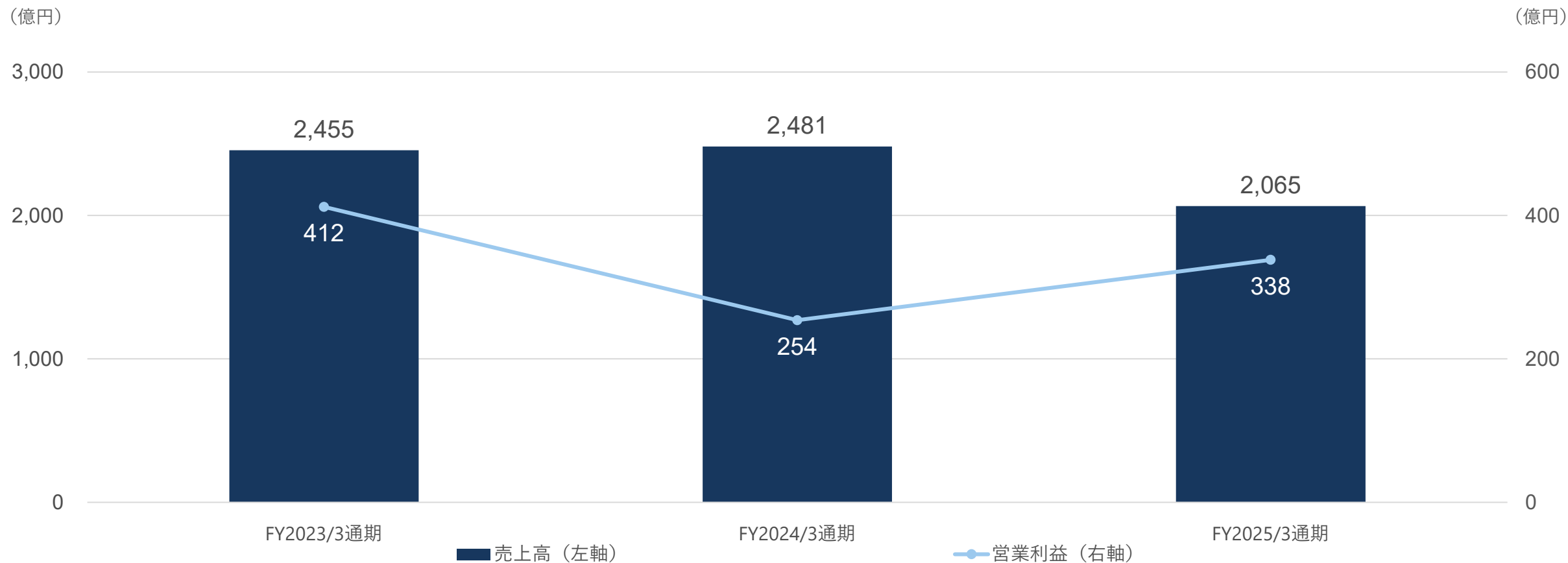
連結業績

前期比で減収増益



デジタルエンタテインメント事業

スマートデバイス・PCブラウザ等において既存タイトルが弱含んだこと等により、前期比で減収
HDゲームにおけるコンテンツ制作勘定の評価減が前年比で減少したことにより、前期比で増益



デジタルエンタテインメント事業

HDゲーム：「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に加え、評価減の計上が減少したこと等により
黒字転換

売上高：751億円（前期：992億円/ △241億円） 営業利益：33億円（前期：営業損失81億円/ +114億円）

2025年3月期の主な新作タイトル



2024年4月25日発売



2024年6月14日発売



2024年8月29日発売



2024年10月24日発売



2024年10月30日発売



2024年11月14日発売



2024年12月5日発売

デジタルエンタテインメント事業

MMO：「ファイナルファンタジーXIV」の最新拡張パッケージ発売により増益

売上高：555億円（前期：473億円/ +82億円） 営業利益：219億円（前期：193億円/ +26億円）

運営中のタイトル



「ファイナルファンタジーXIV: 黄金のレガシー」 2024年7月2日発売



大型Update Version 7.3：2025年1月29日実施

デジタルエンタテインメント事業

スマートデバイス・PCブラウザ等：既存タイトルの弱含みに加え、前期にロイヤリティ収入の計上等があったことにより大幅減益
 売上高：758億円（前期：1,015億円/ △ 257億円） 営業利益：85億円（前期：142億円/ △ 57億円）

運営中の主なタイトル一覧（※年月はタイトルの提供開始時期）



2010年8月
（PCブラウザゲーム）



2014年4月



2014年9月



2015年10月



2015年10月



2018年12月



2019年9月



2019年11月



2020年7月



2020年10月



2023年9月



2024年11月

© SQUARE ENIX
 © SQUARE ENIX
 株式会社ディー・エヌ・エーと提携（配信：株式会社ディー・エヌ・エー）
 © SQUARE ENIX © DeNA Co., Ltd.
 © SQUARE ENIX LOGO ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
 © SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Powered by Akatsuki Inc.
 © ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
 © SQUARE ENIX Co-Developed by gumi Inc.
 LOGO ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
 Developed by Aiming Inc.
 © SQUARE ENIX
 © SQUARE ENIX Powered by Applibot, Inc.
 CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE
 © SQUARE ENIX

デジタルエンタテインメント事業

ー地域別販売本数ー

販売本数 = パッケージ販売本数 + ダウンロード販売本数
パッケージ販売本数：当期に販売したパッケージソフトの販売本数
ダウンロード販売本数：当期に販売したダウンロードソフトの販売本数

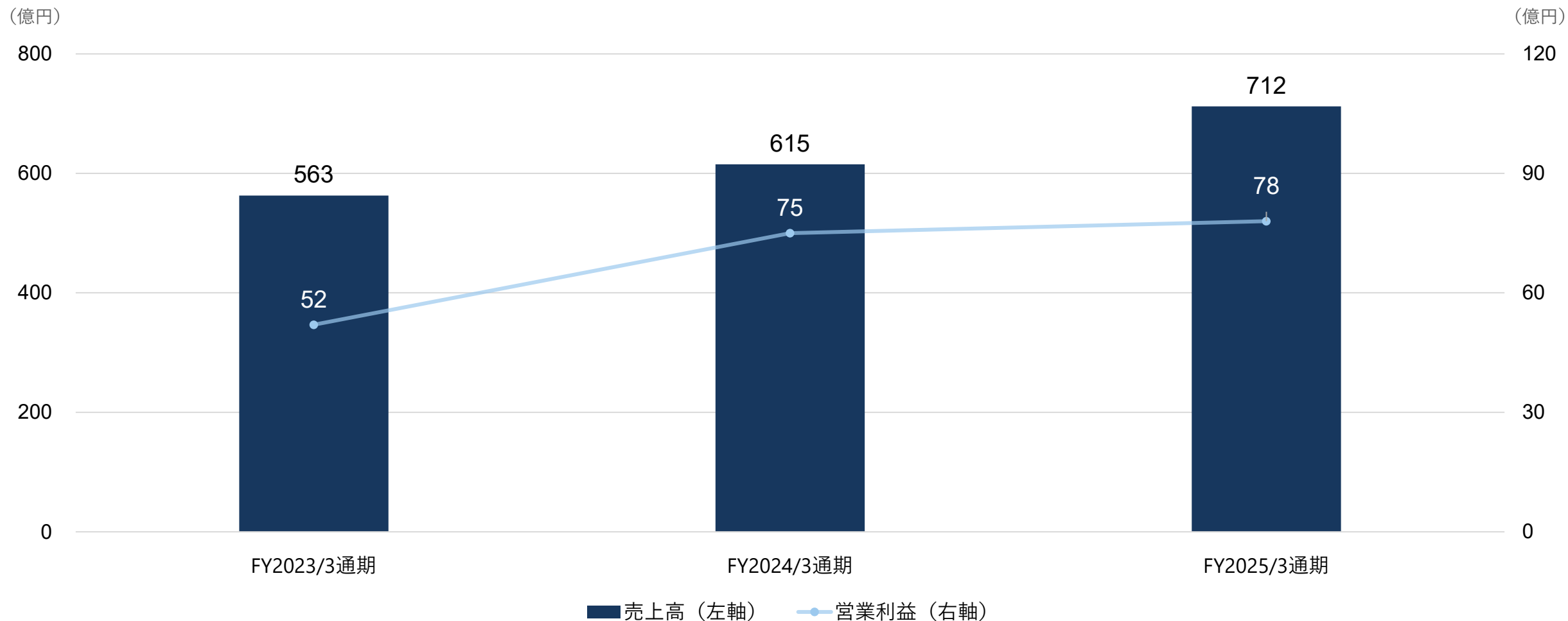
(万本)

	2024年3月期 通期			2025年3月期 通期		
地域	パッケージ	ダウンロード	合計	パッケージ	ダウンロード	合計
日本	195	468	663	196	447	642
欧米	348	1,291	1,639	231	1,373	1,604
アジア他	70	260	330	27	271	298
計	613	2,019	2,632	453	2,091	2,545

※上記は、HDゲームとMMOに含まれるタイトルの販売本数
上記の販売本数には、当社がディストリビューターとなっているタイトルとエピソード販売のタイトルを含む

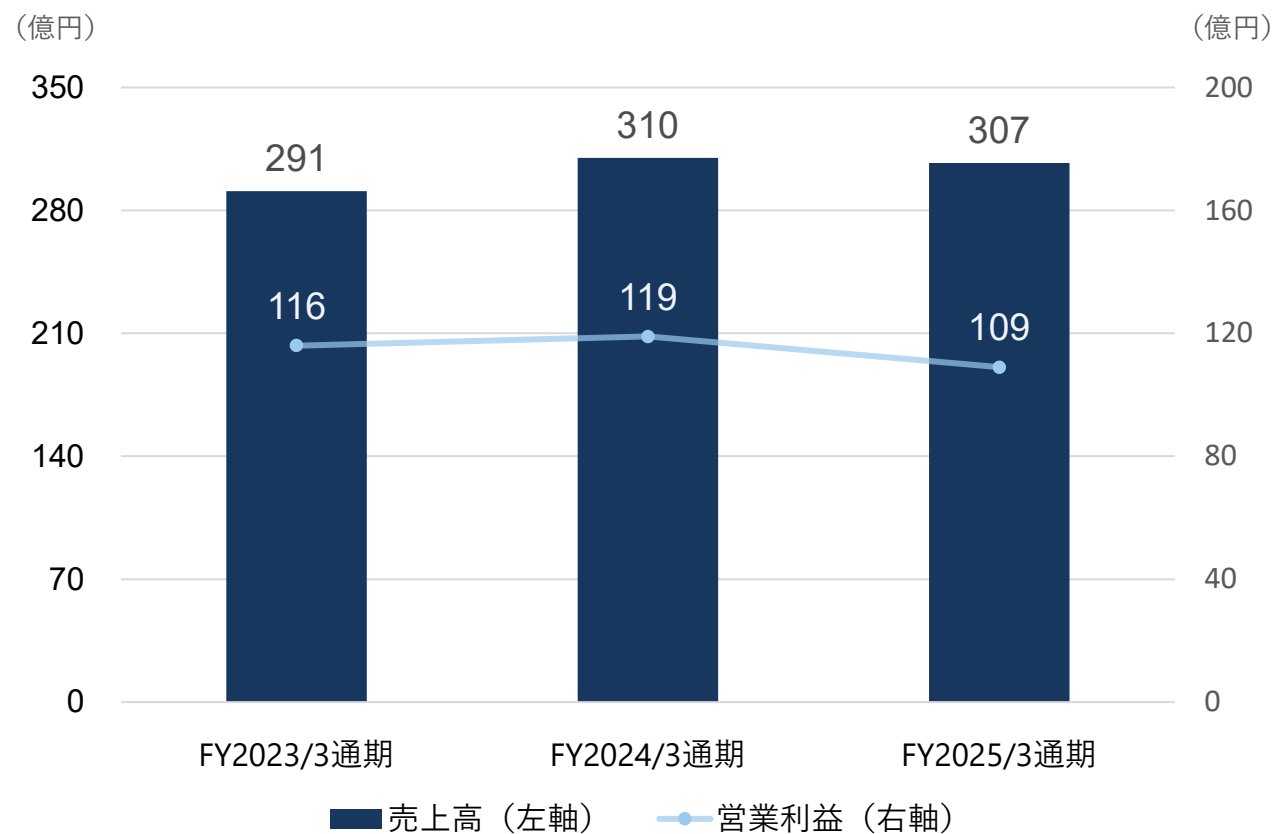
アミューズメント事業

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

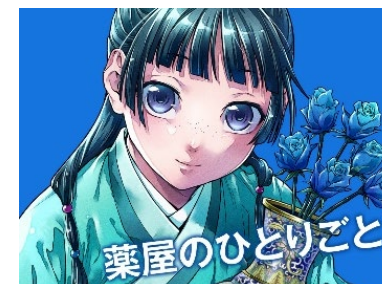


出版事業

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により前期比で減収減益



2025年3月期の主な作品・サービス

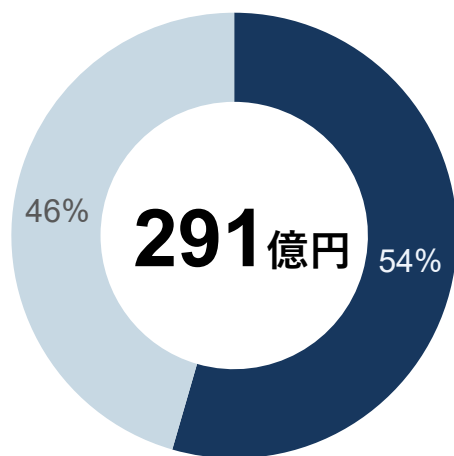


© SQUARE ENIX
©Shinichi Fukuda/SQUARE ENIX
©AidaIro/SQUARE ENIX

©2025 Hyuganatsu/Imagica Infos Co.,Ltd.
©Nekokurage/SQUARE ENIX
©Itsuki Nanao/SQUARE ENIX

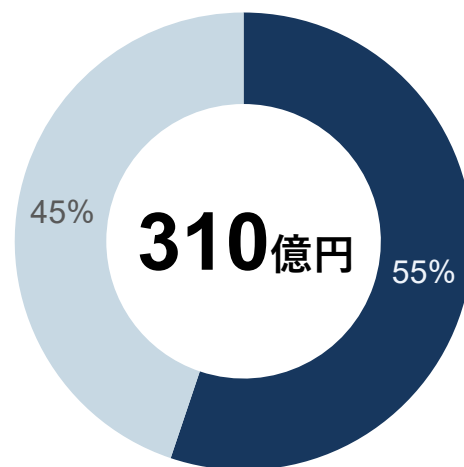
出版事業

－デジタル/紙媒体売上－ 出版事業の売上高構成



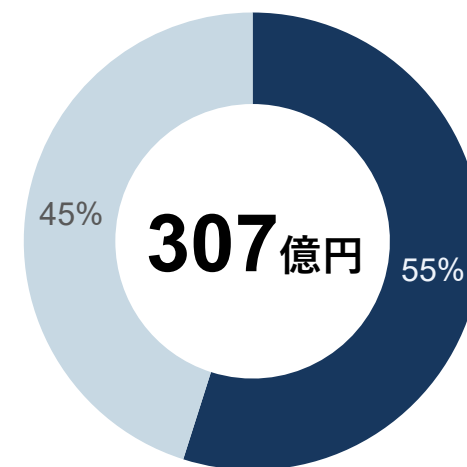
FY2023/3 通期

■ デジタル売上高	158億円
■ 紙媒体売上高	132億円



FY2024/3 通期

■ デジタル売上高	171億円
■ 紙媒体売上高	139億円

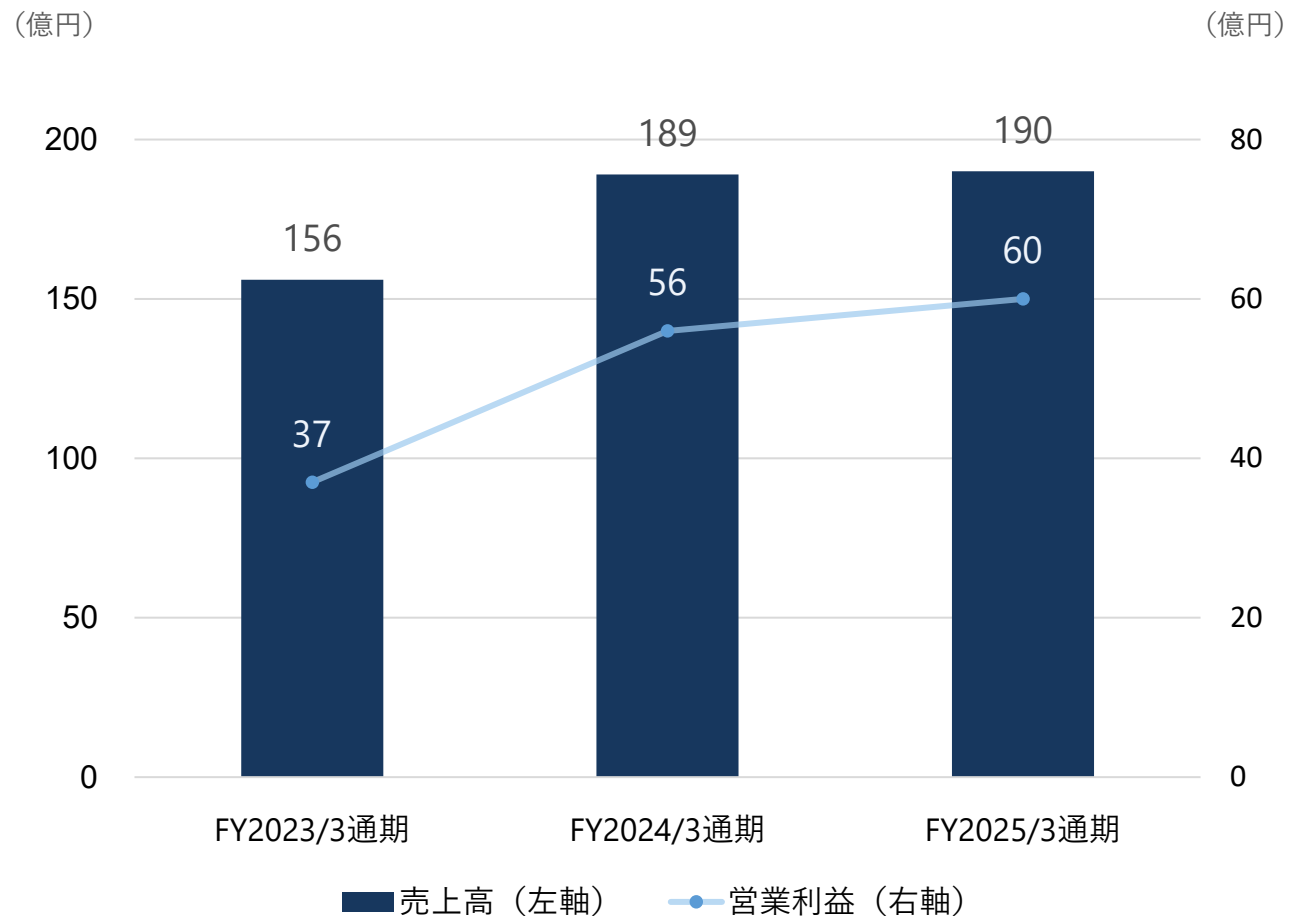


FY2025/3 通期

■ デジタル売上高	168億円
■ 紙媒体売上高	138億円

ライツ・プロパティ等事業

有力IPにかかる新規キャラクターグッズの販売が好調に推移したこと等により、前期比で増収増益



2025年3月期の主な商品



© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
© 1997 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN : TETSUYA NOMURA
© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX



2025年3月期 決算説明会

2025年5月14日