



2026年3月期 第2四半期 決算説明会

2025年11月6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

## 2026年3月期 上期業績

# 2026年3月期 上期 連結業績

(単位：億円)

	2025年3月期		2026年3月期			
	上期	通期実績	上期	前年同期 増減	通期 修正計画	前期増減
売上高	1,575	3,245	1,338	△237	2,800	△445
営業利益	211	405	272	61	410	5
営業利益率	13.4%	12.5%	20.4%	7.0pt	14.6%	2.1pt
経常利益	181	409	285	104	410	1
経常利益率	11.5%	12.6%	21.3%	9.8pt	14.6%	2.0pt
親会社株主に帰属する 当期純利益	117	244	100	△17	169	△75

# 2026年3月期 上期業績 報告セグメント

(単位：億円)

	2025年3月期	2026年3月期	
	上期	上期	前期増減
売上高	1,575	1,338	△237
デジタルエンタテインメント事業	981	730	△251
アミューズメント事業	362	345	△17
出版事業	148	144	△4
ライツ・プロパティ等事業	96	127	31
消去又は全社	-12	-8	4
営業利益	211	272	61
デジタルエンタテインメント事業	168	200	32
アミューズメント事業	42	42	0
出版事業	53	47	△6
ライツ・プロパティ等事業	33	67	34
消去又は全社	-86	-86	0
営業利益率	13.4%	20.4%	7.0Pt
デジタルエンタテインメント事業	17.2%	27.5%	10.3Pt
アミューズメント事業	11.7%	12.2%	0.5Pt
出版事業	36.3%	33.2%	△3.1Pt
ライツ・プロパティ等事業	35.2%	53.5%	18.3Pt
消去又は全社	—	—	—

# 連結貸借対照表

(単位：億円)

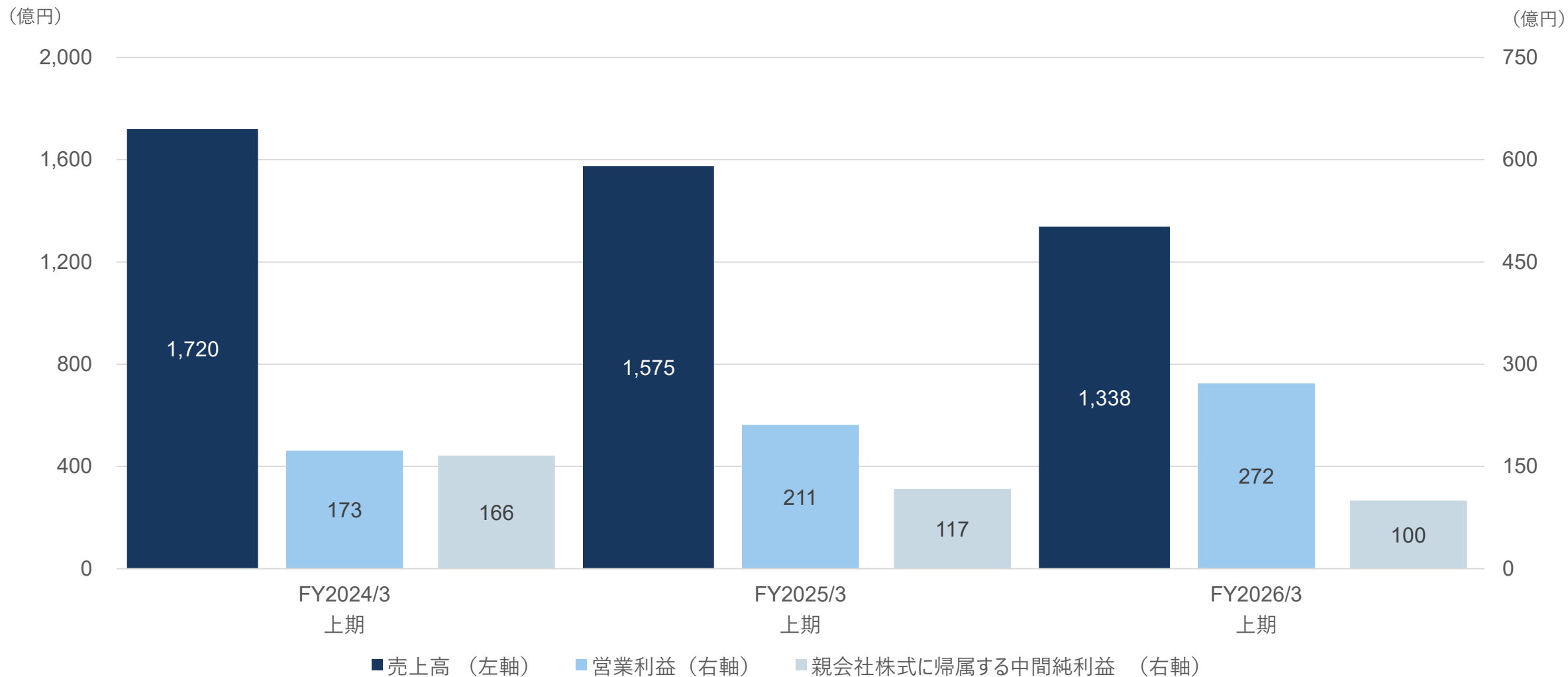
勘定科目	資産の部			勘定科目	負債・純資産の部		
	2025年 3月末	2025年 9月末	増減		2025年 3月末	2025年 9月末	増減
現金・預金	2,477	2,433	△44	支払手形・買掛金	174	169	△5
受取手形及び売掛金	331	311	△20	未払法人税等	25	46	21
棚卸資産	56	68	12	返金負債	27	17	△10
コンテンツ制作勘定	469	499	30	その他	446	378	△68
その他	109	99	△10	流動負債合計	673	612	△61
流動資産合計	3,445	3,412	△33	固定負債	124	145	21
有形固定資産	278	283	5	負債合計	797	758	△39
無形固定資産	48	46	△2	株主資本合計	3,437	3,422	△15
投資その他の資産	389	354	△35	その他	-73	-84	△11
固定資産合計	716	683	△33	純資産合計	3,363	3,338	△25
資産合計	4,161	4,096	△65	負債純資産合計	4,161	4,096	△65

02

## 連結業績及び各事業の状況

# 連結業績

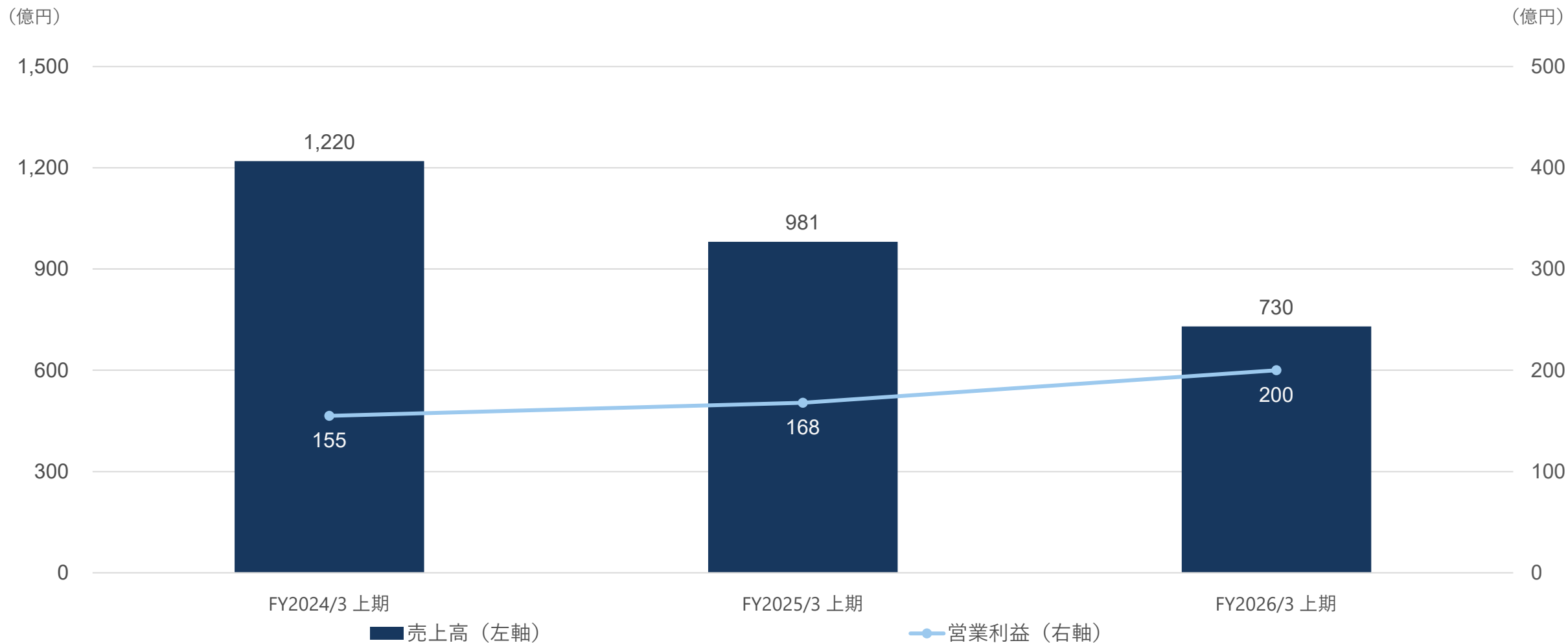
前年同期比で減収となったものの、デジタルエンタテインメント事業における収益性の改善等により営業利益は増益一方で、特別損失の計上により中間純利益は減益





# デジタルエンタテインメント事業

HDゲーム、MMO及びスマートデバイス・PCブラウザ等において売上が減少したことにより、前年同期比で減収となったものの、収益性改善により増益



# デジタルエンタテインメント事業

HDゲーム：新作タイトルの販売が底堅く推移したことに加え、カタログタイトルの売上高も前年を上回ったため、黒字転換

売上高：240億円（前期：275億円/ △35億円） 営業利益：50億円（前期：△12億円/ +62億円）

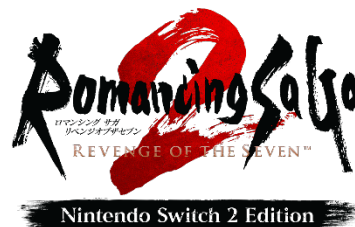
## 2026年3月期の主な新作タイトル



2025年6月5日発売



Xbox Series X|S 版  
Microsoft Store on Windows 版  
2025年6月9日発売



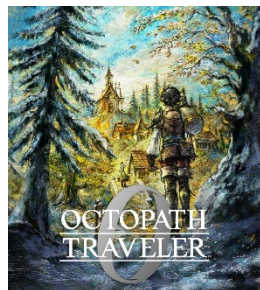
2025年7月31日発売



2025年9月30日発売



2025年10月30日発売



2025年12月4日発売予定



Nintendo Switch™ 2 版  
Xbox Series X|S 版、Microsoft Store on Windows 版  
2026年1月22日発売予定



2026年2月5日発売予定

# デジタルエンタテインメント事業

**MMO**：前年に「ファイナルファンタジーXIV」の拡張パッケージを発売したことにより、前年同期比で減収減益

売上高：199億円（前期：324億円/ △125億円） 営業利益：78億円（前期：131億円/ △53億円）

運営中のタイトル



パッチ7.3「明日への道標」2025年8月5日公開

© SQUARE ENIX  
LOGO ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO



大型Update Version 7.5：2025年8月27日公開

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

# 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：決済手段の多様化及び運営コストの最適化を通じた収益性の改善により増益

売上高：290億円（前期：382億円/ △92 億円） 営業利益：71億円（前期：48億円/ +23億円）

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9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  
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 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

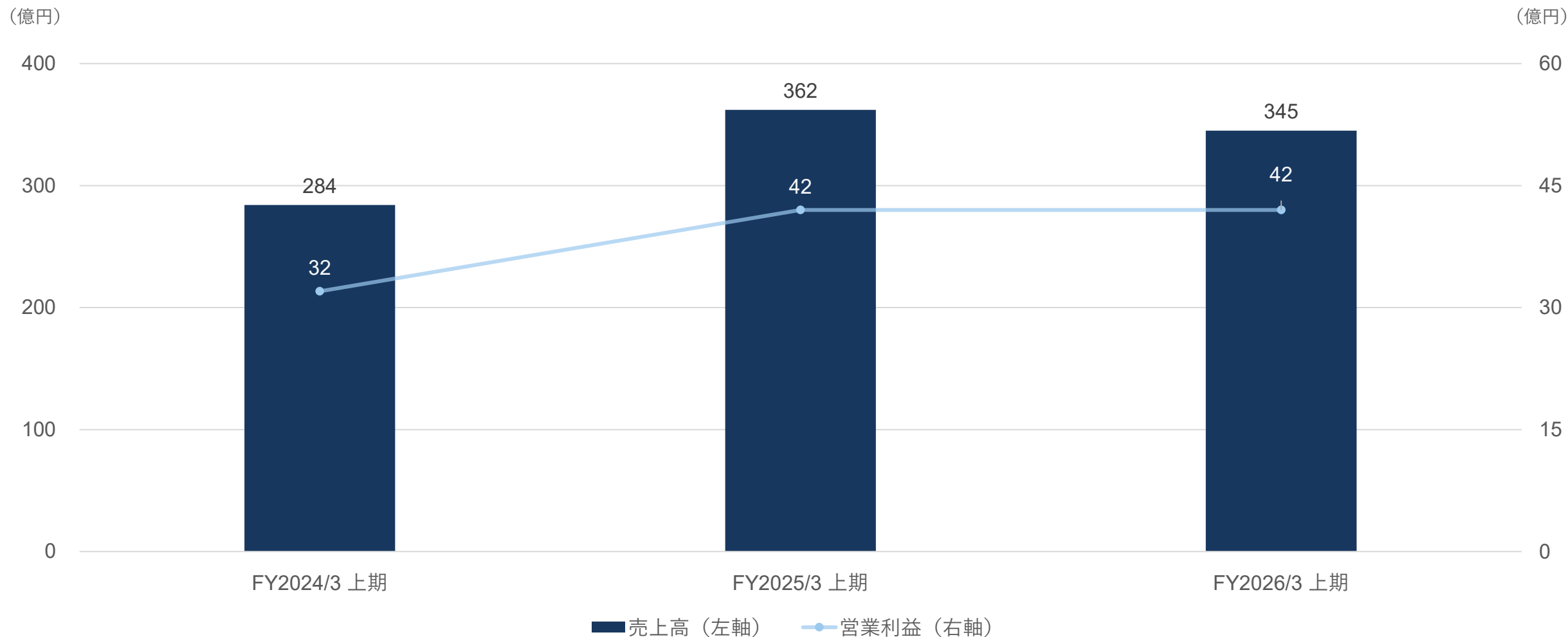
(万本)

	2025年3月期 上期			2026年3月期 上期		
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	29	187	216	21	154	175
欧米	93	635	728	109	583	693
アジア他	8	118	125	7	118	125
計	130	939	1,069	138	855	993

※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

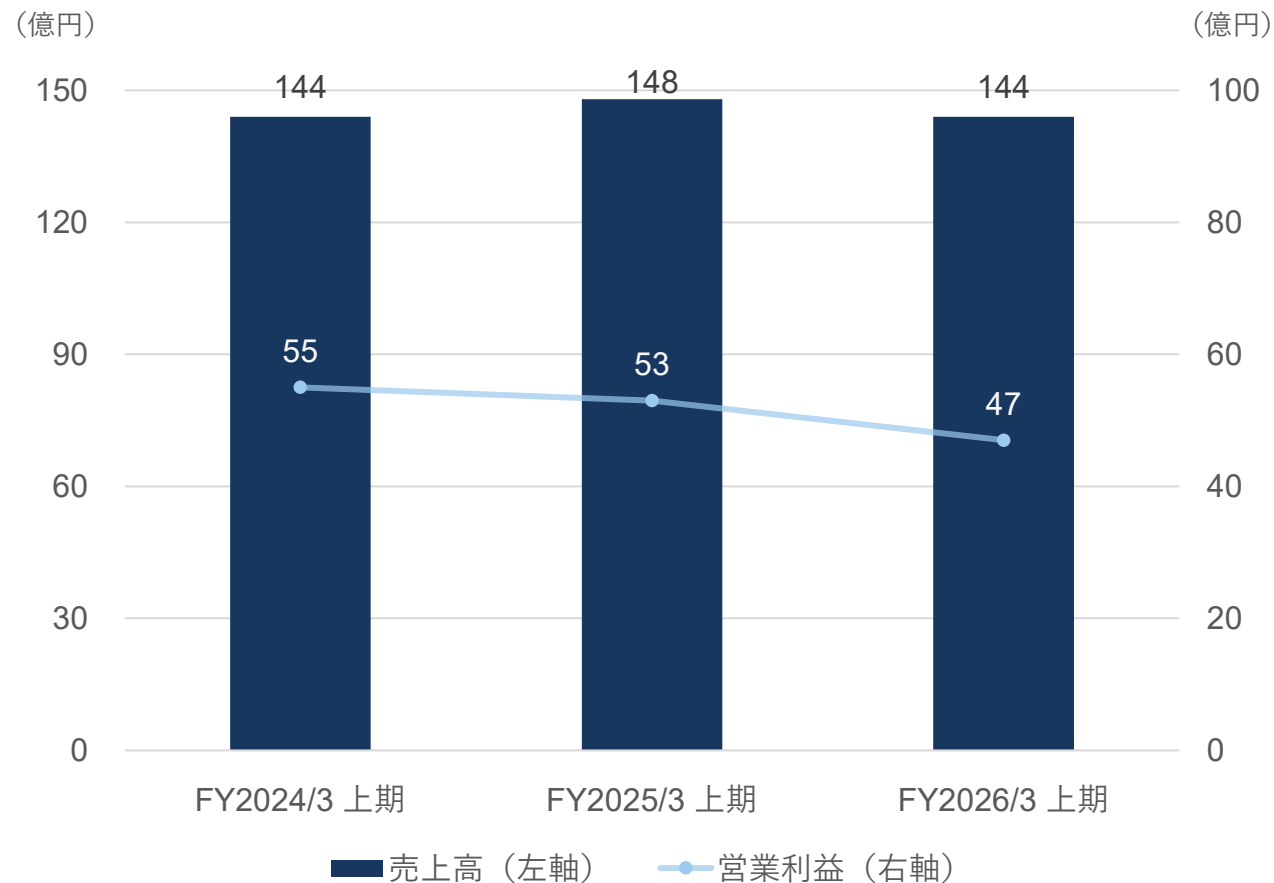
機器販売が前年を下回ったことにより、前年同期比で減収となったものの、既存店売上高及びアミューズメント施設向け景品の販売が前年を上回ったこと等により、営業利益は前年並みの着地



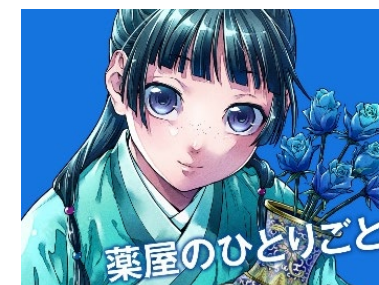


# 出版事業

コミックスの新刊点数が減少したこと等により、前年同期比で減収減益



## 2026年3月期の主な作品・サービス

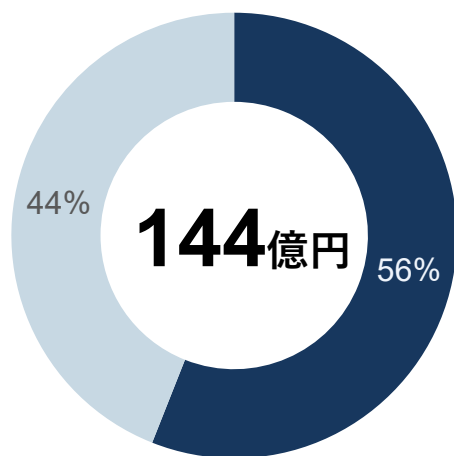


© SQUARE ENIX  
©Shinichi Fukuda/SQUARE ENIX  
©AidaIro/SQUARE ENIX

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

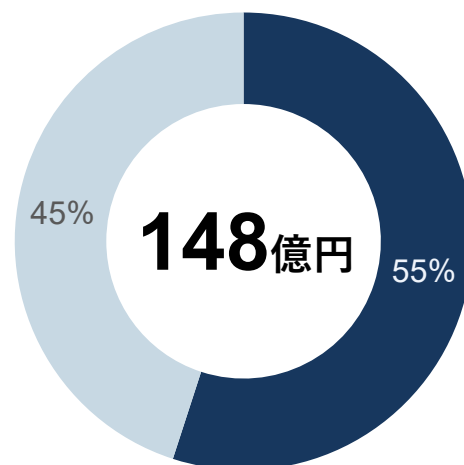
# 出版事業

－デジタル/紙媒体売上－ 出版事業の売上高構成



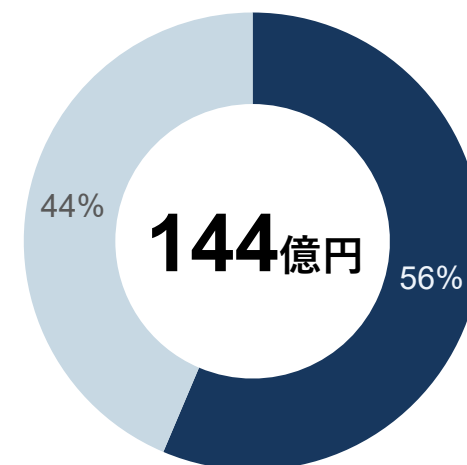
FY2024/3 上期

■ デジタル売上高	80億円
■ 紙媒体売上高	64億円



FY2025/3 上期

■ デジタル売上高	82億円
■ 紙媒体売上高	66億円



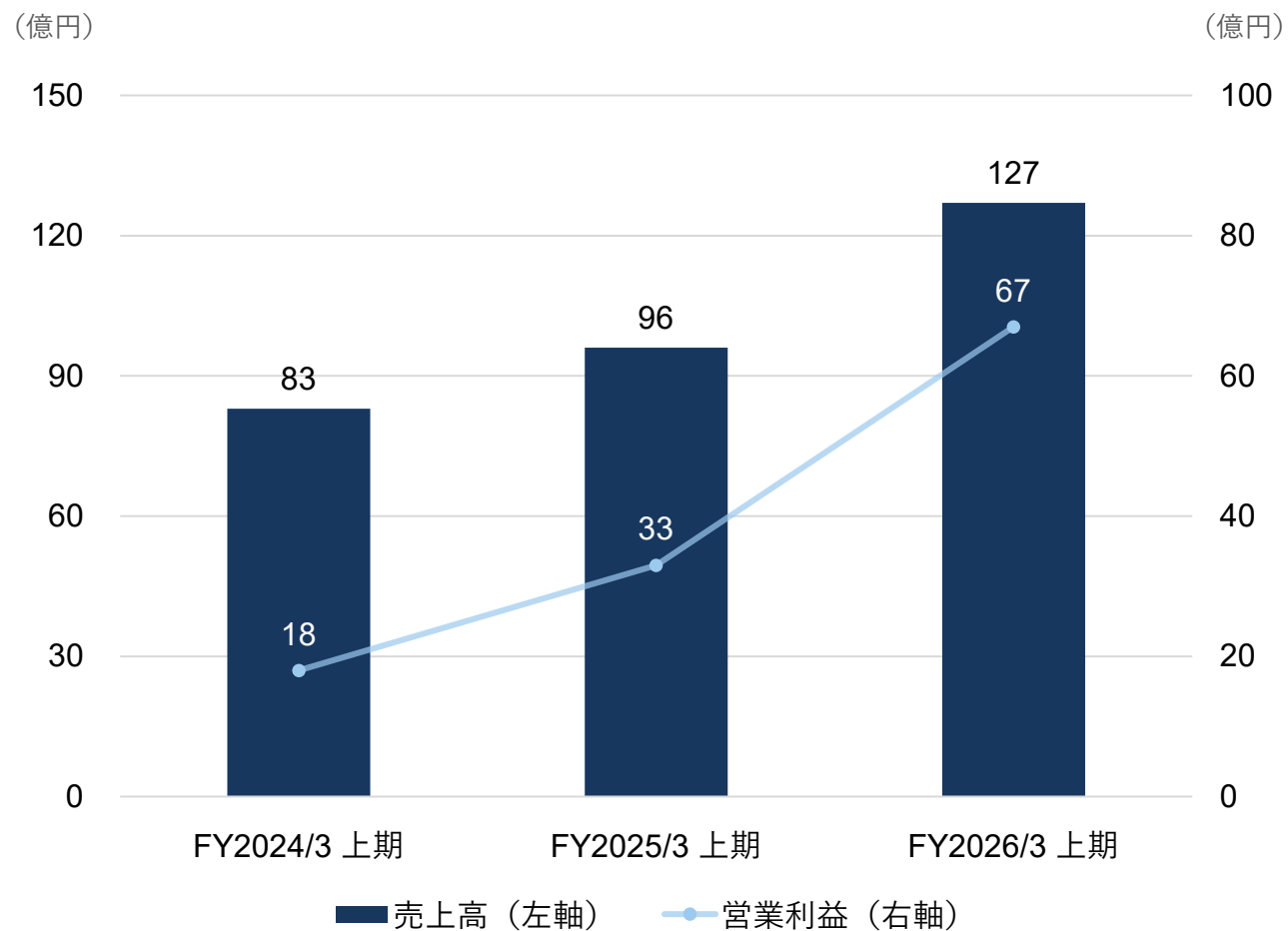
FY2026/3 上期

■ デジタル売上高	81億円
■ 紙媒体売上高	62億円



# ライツ・プロパティ等事業

有力IPにかかるロイヤリティ収入の計上等により、前年同期比で増収増益



## 2026年3月期の主な商品



© SQUARE ENIX Cards featuring art by Yoshitaka Amano  
IMAGE ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO  
© 2025 Wizards of the Coast LLC.  
© SQUARE ENIX  
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA  
© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

**SQUARE ENIX**

**2026年3月期 第2四半期 決算説明会**

2025年11月6日