SQUARE ENIX

2026年3月期 第1四半期　決算説明会

2025年8月8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うる要素には、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

2026年3月期 第1四半期業績

2026年3月期 第1四半期 連結業績

（単位：億円）

	2025年3月期		2026年3月期			
	Q1	通期実績	Q1	前年同期増減	通期計画	前期増減
売上高	699	3,245	592	△107	2,800	△445
営業利益	108	405	90	△18	410	5
営業利益率	15.5%	12.5%	15.2%	△0.3pt	14.6%	2.1pt
経常利益	152	409	68	△84	410	1
経常利益率	21.9%	12.6%	11.6%	△10.3pt	14.6%	2.0pt
親会社株主に帰属する当期純利益	106	244	48	△58	287	43

2026年3月期 第1四半期業績　報告セグメント

（単位：億円）

	2025年3月期	2026年3月期	
	Q1	Q1	前期増減
売上高	**699**	**592**	**△107**
デジタルエンタテインメント事業	439	329	△110
アミューズメント事業	151	164	13
出版事業	69	65	△4
ライツ・プロパティ等事業	44	37	△7
消去又は全社	-5	-4	1
営業利益	**108**	**90**	**△18**
デジタルエンタテインメント事業	97	81	△16
アミューズメント事業	14	17	3
出版事業	24	21	△3
ライツ・プロパティ等事業	16	12	△4
消去又は全社	-45	-42	3
営業利益率	15.5%	**15.2%**	**△0.3pt**
デジタルエンタテインメント事業	22.3%	24.7%	2.4pt
アミューズメント事業	9.8%	10.8%	1.0pt
出版事業	36.0%	32.6%	△3.4pt
ライツ・プロパティ等事業	36.5%	32.1%	△4.4pt
消去又は全社	—	—	—

連結貸借対照表

（単位：億円）

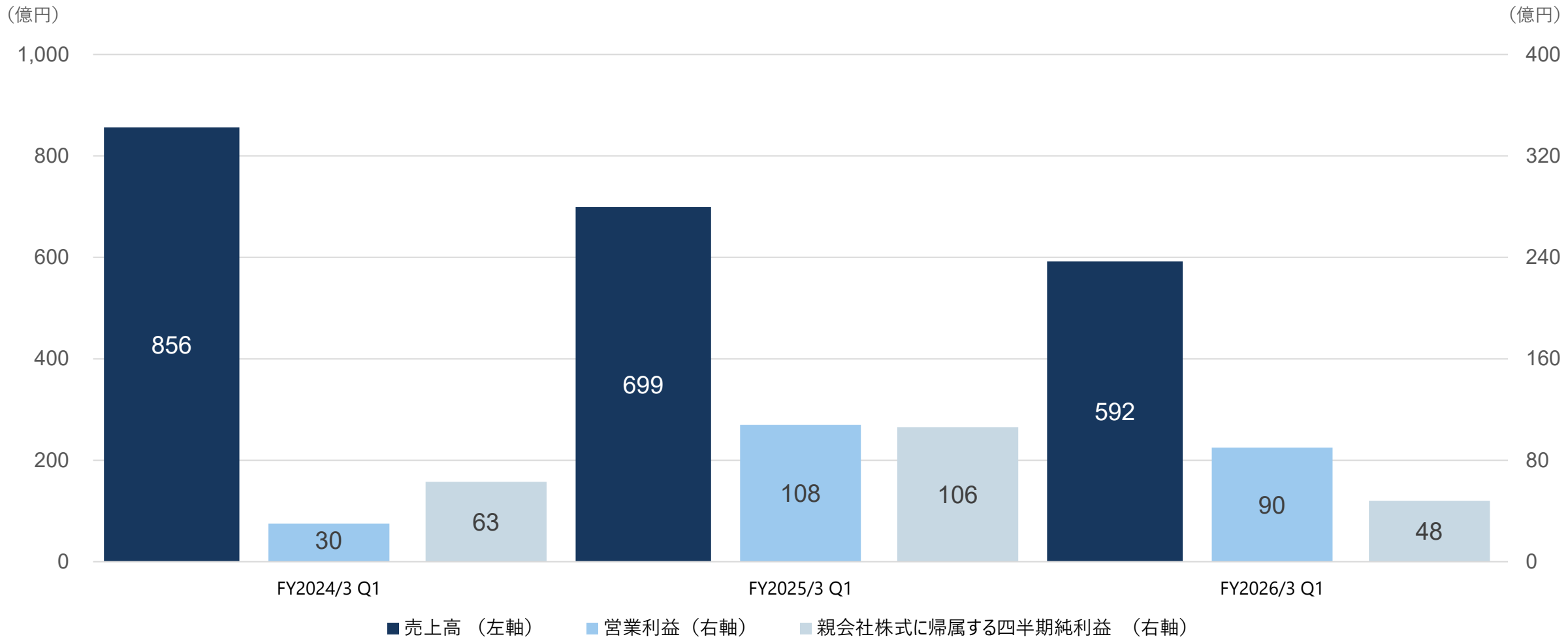
	資産の部				負債・純資産の部		
勘定科目	2025年3月末	2025年6月末	増減	勘定科目	2025年3月末	2025年6月末	増減
現金・預金	2,477	2,317	△160	支払手形・買掛金	174	166	△8
受取手形及び売掛金	331	265	△66	未払法人税等	25	9	△16
棚卸資産	56	63	7	返金負債	27	20	△7
コンテンツ制作勘定	469	543	74	その他	446	395	△51
その他	109	130	21	**流動負債合計**	**673**	**591**	**△82**
流動資産合計	**3,445**	**3,320**	**△125**	**固定負債**	**124**	**141**	**17**
有形固定資産	278	286	8	**負債合計**	**797**	**732**	**△65**
無形固定資産	48	46	△2	株主資本合計	3,437	3,369	△68
投資その他の資産	389	371	△18	その他	-73	-76	△3
固定資産合計	**716**	**704**	**△12**	**純資産合計**	**3, 363**	**3,292**	**△71**
資産合計	**4,161**	**4,024**	**△137**	**負債純資産合計**	**4, 161**	**4,024**	**△137**

02

連結業績及び各事業の状況

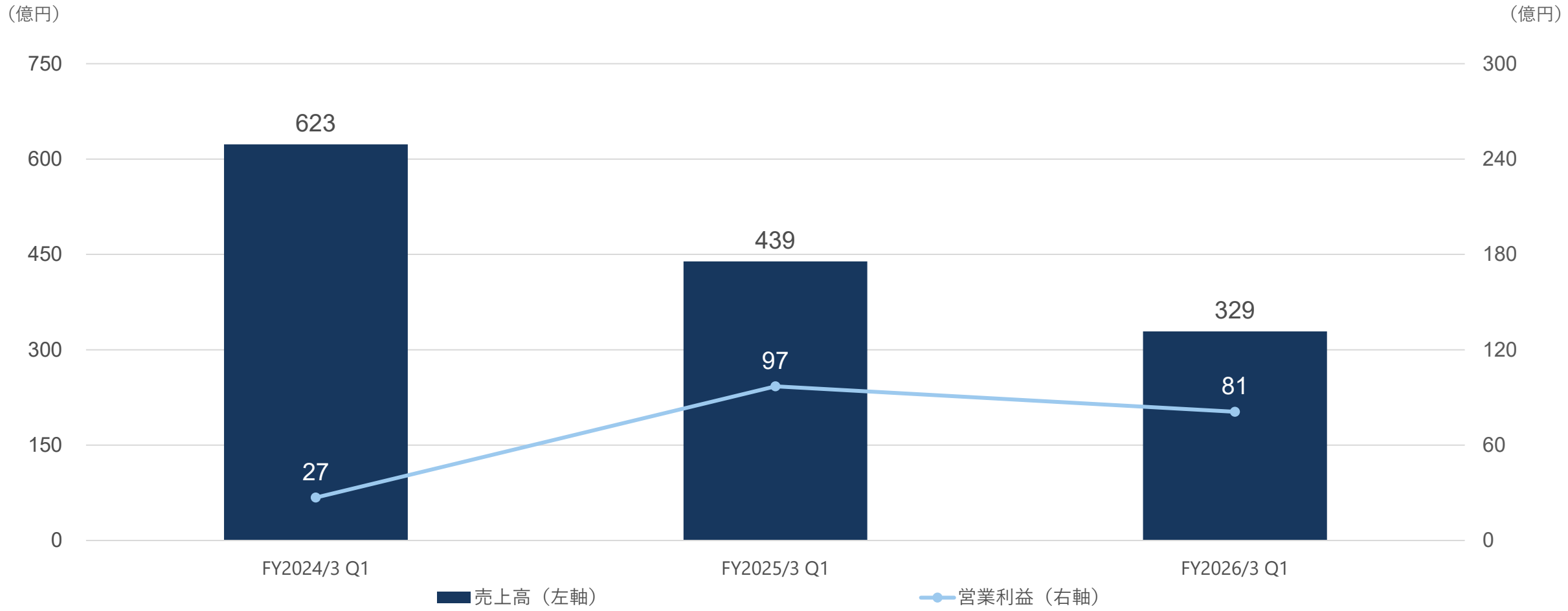
連結業績

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、前年同期比で減収減益



デジタルエンタテインメント事業

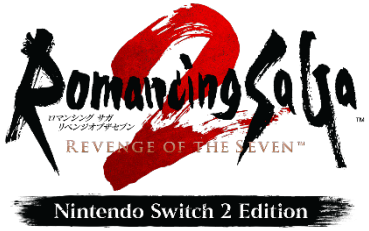
HDゲーム：新作タイトル売上高が前年を下回ったため、前年同期比で減収。一方で、開発費の償却負担や広告宣伝費の減少により増益

売上高：89億円（前期：123億円/ △34億円）　営業利益：10億円（前期：0.5億円/ +10億円）

2026年3月期の主な新作タイトル

2025年6月5日発売

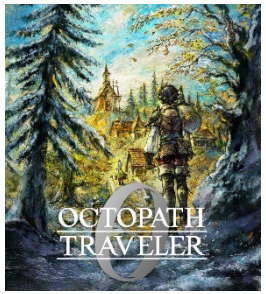
Xbox Series X|S 版
Microsoft Store on Windows 版
2025年6月9日発売



2025年7月31日発売

2025年9月30日発売予定

2025年10月30日発売予定



2025年12月4日発売予定

Nintendo Switch™ 2 版
Xbox Series X|S 版、Microsoft Store on Windows 版
今冬発売予定

© SQUARE ENIX
© SQUARE ENIX
LOGO ILLUSTRATION:© YOSHITAKA AMANO
© SQUARE ENIX
© SQUARE ENIX

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX
© SQUARE ENIX
© SQUARE ENIX CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / ROBERTO FERRARI
LOGO ILLUSTRATION:© YOSHITAKA AMANO

デジタルエンタテインメント事業

MMO：前年同期比で減収減益

売上高：96億円（前期：125億円/ △29億円）　営業利益：36億円（前期：66億円/ △30億円）

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 7.4：2025年5月14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：既存タイトルの弱含みにもかかわらず、決済手段の多様化による収益性の改善により増益

売上高：143億円（前期：189億円/ △ 46億円）　営業利益：33億円（前期：30億円/ +3億円）

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

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
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

–地域別販売本数–

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

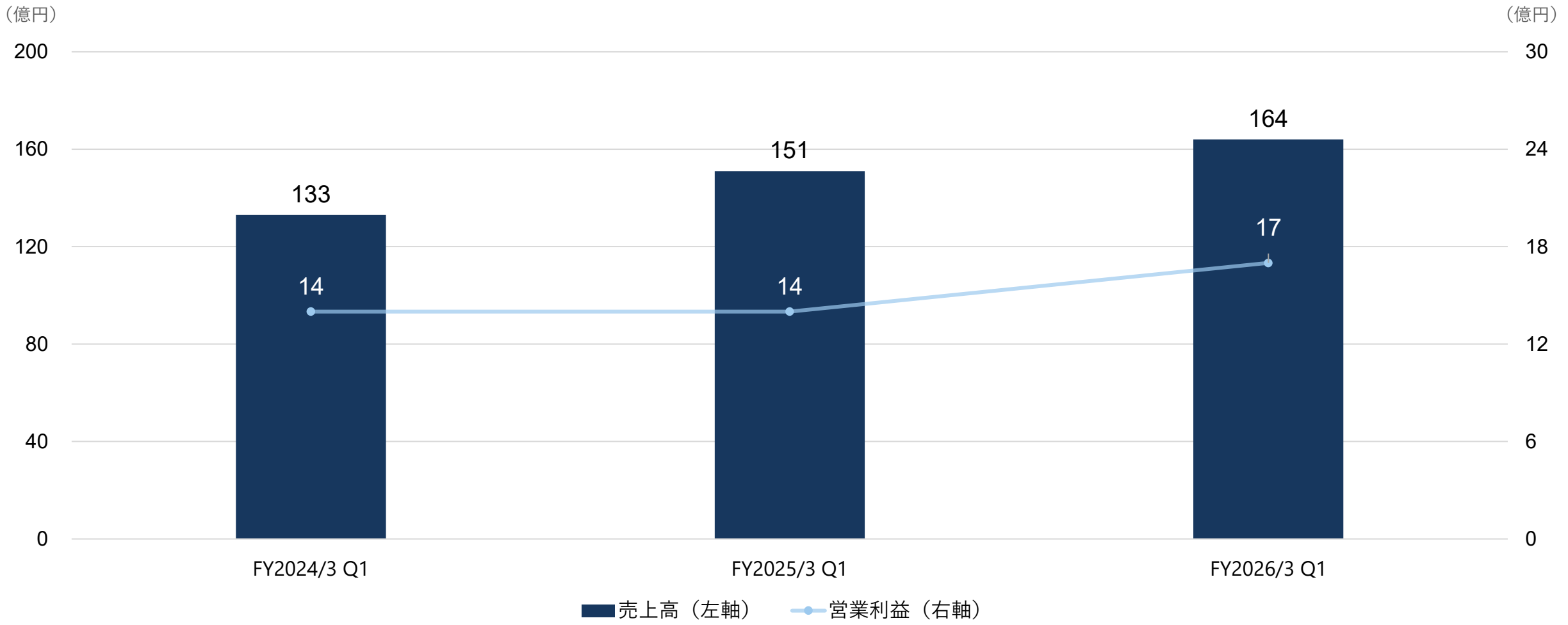
（万本）

	2025年3月期 Q1			2026年3月期 Q1		
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	13	72	85	7	58	65
欧米	39	257	296	45	243	288
アジア他	4	54	58	4	45	49
計	**55**	**383**	**439**	**56**	**345**	**401**

※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

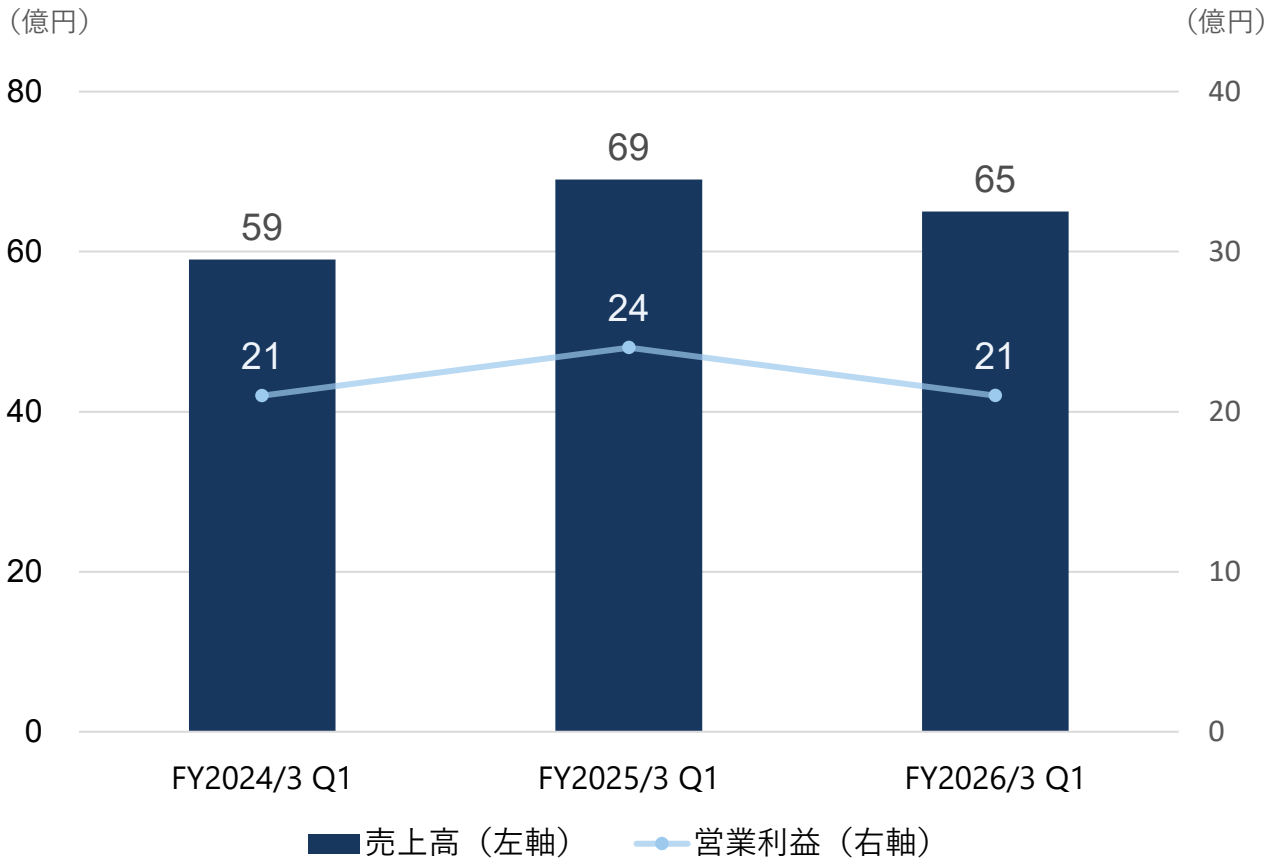
アミューズメント事業

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、前年同期比で増収増益



出版事業

前年同期比で減収減益も、事業としては底堅く推移

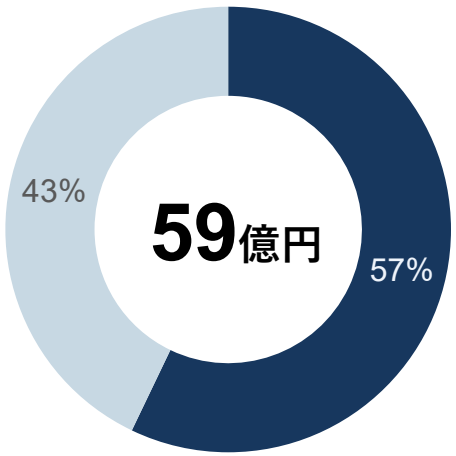


2026年3月期の主な作品・サービス

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

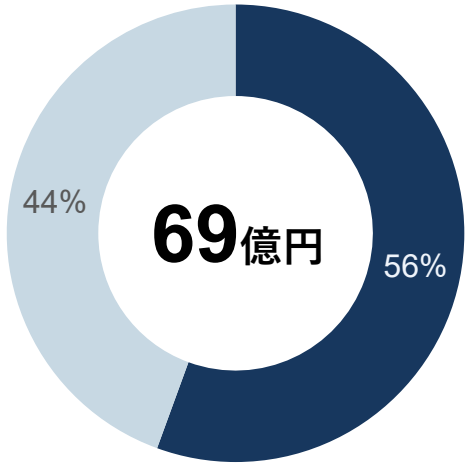
出版事業

－デジタル/紙媒体売上－　出版事業の売上高構成



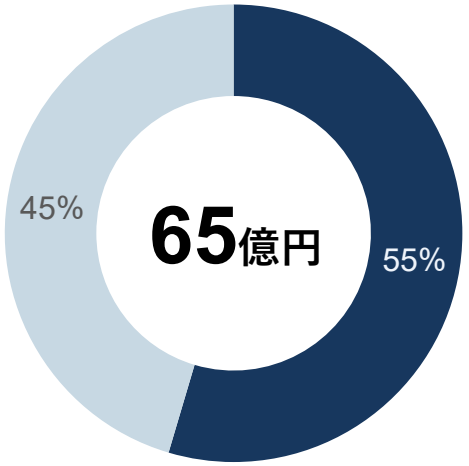
FY2024/3 Q1

デジタル売上高	34億円
紙媒体売上高	25億円



FY2025/3 Q1

デジタル売上高	38億円
紙媒体売上高	30億円

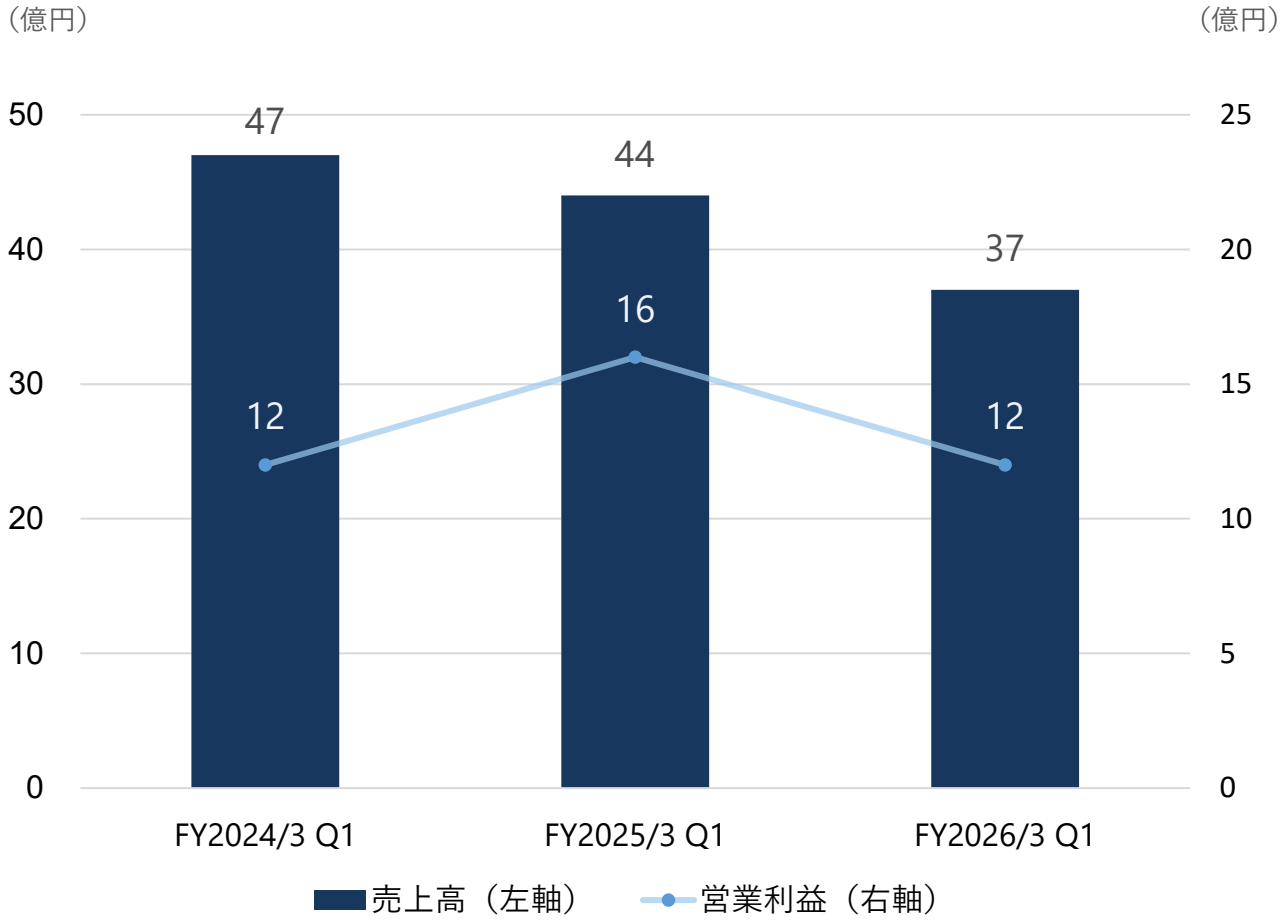


FY2026/3 Q1

デジタル売上高	35億円
紙媒体売上高	29億円

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前年を下回ったため、前年同期比で減収減益



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1四半期　決算説明会

2025年8月8日