

SQUARE ENIX

2026年3月期 第3四半期 決算説明会

2026年2月5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. 繼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3四半期業績

2026年3月期 第3四半期 連結業績

(単位：億円)

	2025年3月期		2026年3月期				
	Q3累計	通期実績	Q3累計	前年同期 増減	修正計画 (2/5発表)	前期増減	
売上高	2,485	3,245	2,154	△331	2,800	△445	
営業利益	333	405	463	130	490	85	
営業利益率	13.4%	12.5%	21.5%	8.1pt	17.5%	5.0pt	
経常利益	377	409	531	154	550	141	
経常利益率	15.2%	12.6%	24.7%	9.5pt	19.6%	7.0pt	
親会社株主に帰属する 当期純利益	247	244	256	9	270	26	

2026年3月期 第3四半期業績 報告セグメント

(単位：億円)

	2025年3月期	2026年3月期	
	Q3累計	Q3累計	前期増減
売上高	2,485	2,154	△331
デジタルエンタテインメント事業	1,603	1,223	△380
アミューズメント事業	534	532	△2
出版事業	222	219	△3
ライツ・プロパティ等事業	148	193	45
消去又は全社	-23	-14	9
営業利益	333	463	130
デジタルエンタテインメント事業	276	355	79
アミューズメント事業	60	63	3
出版事業	79	74	△5
ライツ・プロパティ等事業	49	98	49
消去又は全社	-132	-128	4
営業利益率	13.4%	21.5%	8.1pt
デジタルエンタテインメント事業	17.3%	29.0%	11.7pt
アミューズメント事業	11.4%	12.0%	0.6pt
出版事業	35.6%	34.2%	△1.4pt
ライツ・プロパティ等事業	33.6%	51.0%	17.4pt
消去又は全社	—	—	—

連結貸借対照表

(単位：億円)

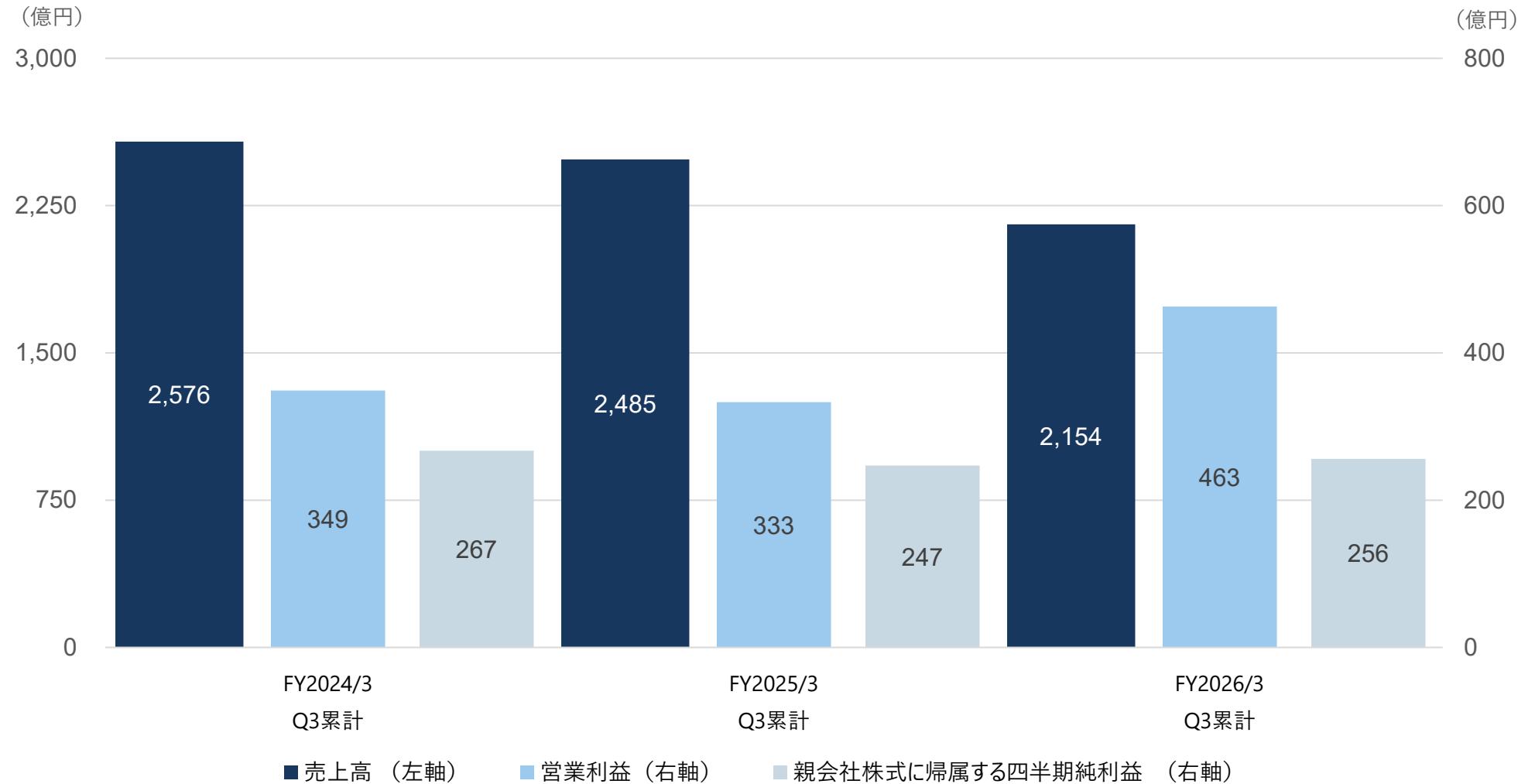
	資産の部				負債・純資産の部		
勘定科目	2025年 3月末	2025年 12月末	増減	勘定科目	2025年 3月末	2025年 12月末	増減
現金・預金	2,477	2,510	33	支払手形・買掛金	174	192	18
受取手形及び売掛金	331	360	29	未払法人税等	25	85	60
棚卸資産	56	77	21	返金負債	27	22	△5
コンテンツ制作勘定	469	518	49	その他	446	363	△83
その他	109	100	△9	流動負債合計	673	664	△9
流動資産合計	3,445	3,568	123	固定負債	124	147	23
有形固定資産	278	272	△6	負債合計	797	811	14
無形固定資産	48	44	△4	株主資本合計	3,437	3,514	77
投資その他の資産	389	348	△41	その他	-73	-92	△19
固定資産合計	716	665	△51	純資産合計	3,363	3,422	59
資産合計	4,161	4,233	72	負債純資産合計	4,161	4,233	72

02

連結業績及び各事業の状況

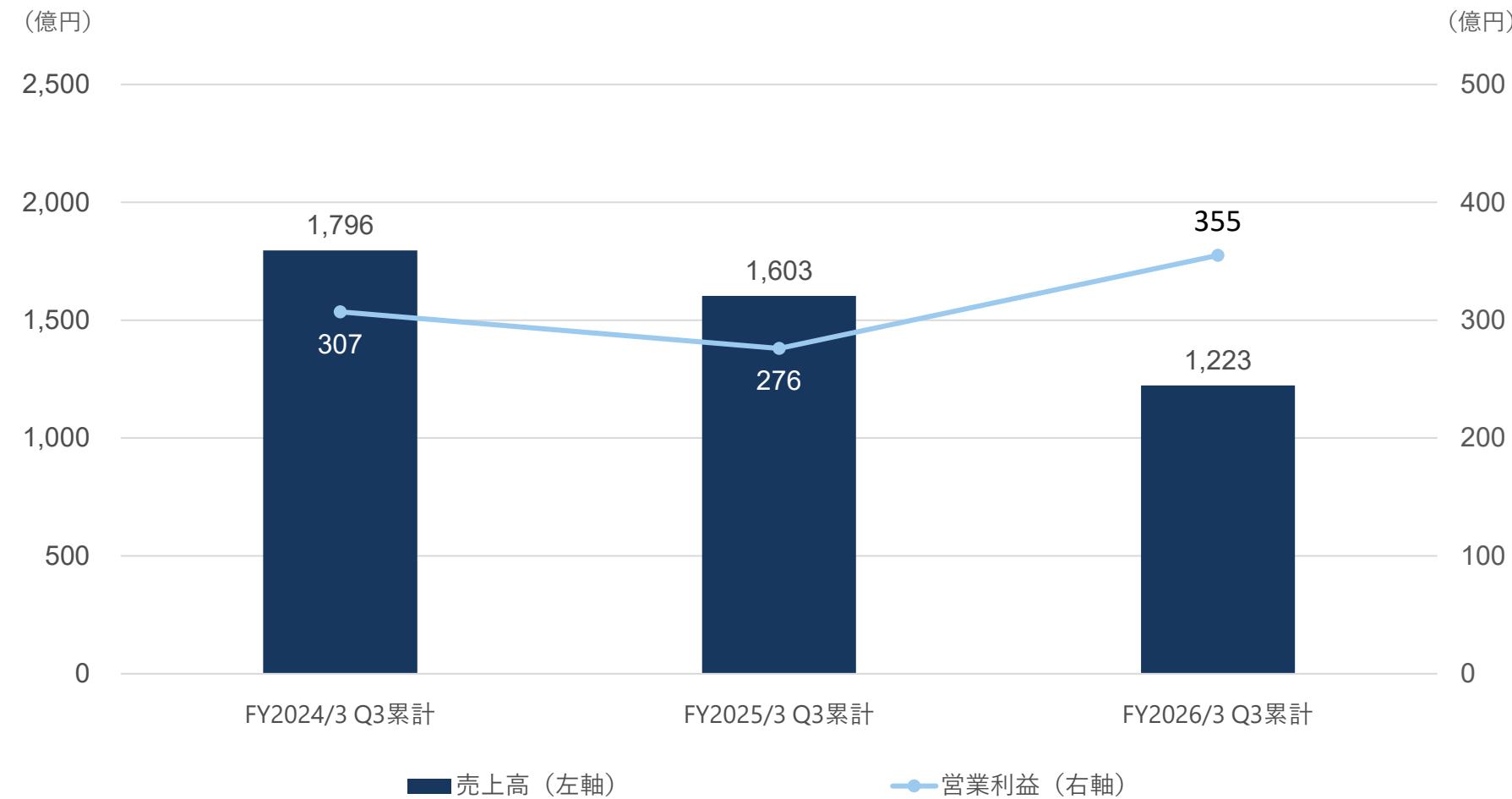
連結業績

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増益
特別損失の計上により、当期純利益は微増益



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増益

売上高：501億円（前期：600億円/ △99億円） 営業利益：128億円（前期：46億円/ +82億円）

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



Nintendo Switch 2 Edition

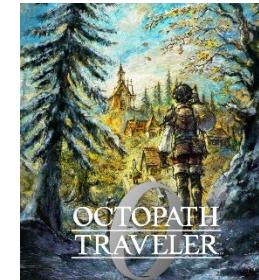
2025年7月31日発売



2025年9月30日発売



2025年10月30日発売



2025年12月4日発売



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



2026年2月5日発売

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：304億円（前期：440億円/ △136億円） 営業利益：119億円（前期：173億円/ △54億円）

運営中のタイトル



パッチ7.4「霧の中の理想郷」2025年12月16日公開



大型Update Version 7.6[前期]：2025年12月10日公開

© SQUARE ENIX
LOGO ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO

© 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：417億円（前期：563億円/ △146 億円） 営業利益：107億円（前期：56億円/ +51億円）

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

OCTOPATH
TRAVELER
大陸の霸者

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 Appbot, 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)

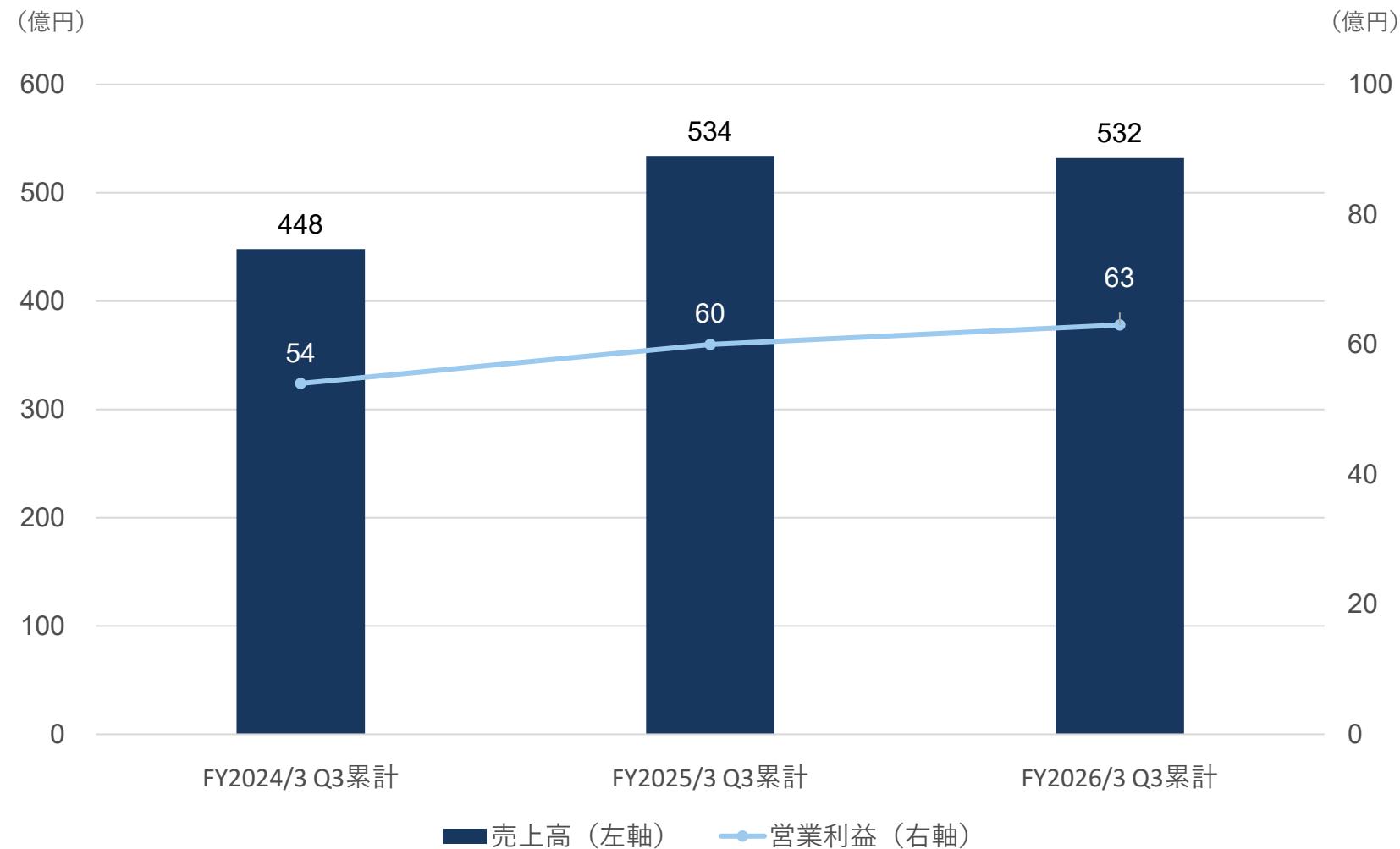
地域	2025年3月期 Q3累計			2026年3月期 Q3累計		
	パッケージ	ダウンロード	合計	パッケージ	ダウンロード	合計
日本	184	371	556	105	275	381
欧米	194	1,029	1,222	201	988	1,189
アジア他	25	199	223	28	204	232
計	403	1,599	2,001	334	1,467	1,802

※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

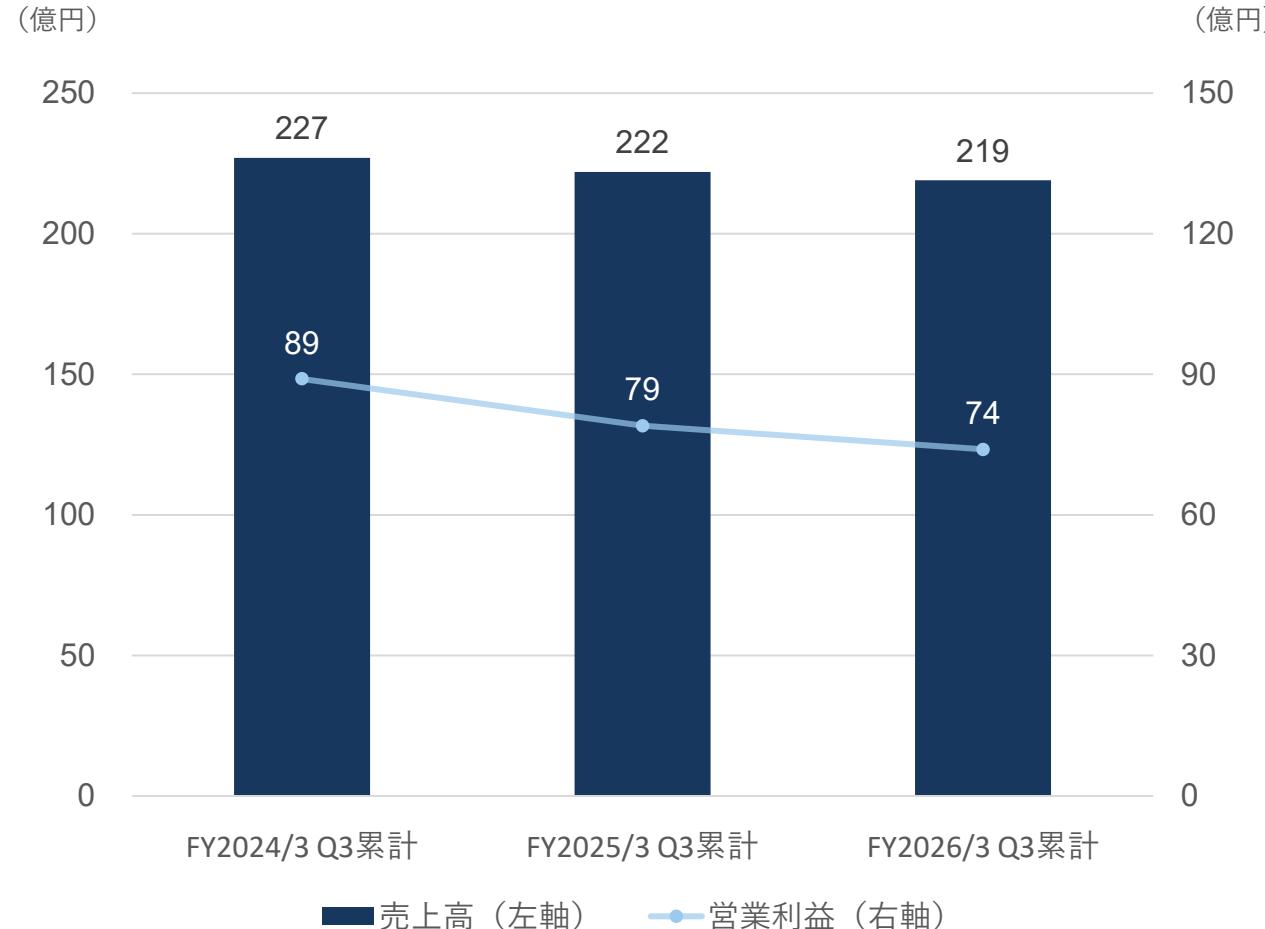
アミューズメント事業

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増益



出版事業

コミックスの売上が減少したこと等により、前年同期比で減収減益となったものの、全体としては底堅く推移

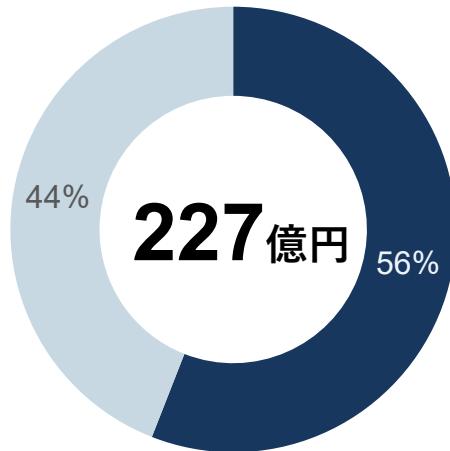


© SQUARE ENIX
©Shinichi Fukuda/SQUARE ENIX
©Aidalro/SQUARE ENIX

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

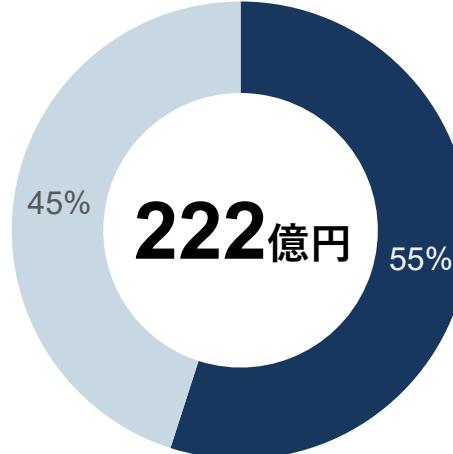
出版事業

– デジタル/紙媒体売上 – 出版事業の売上高構成



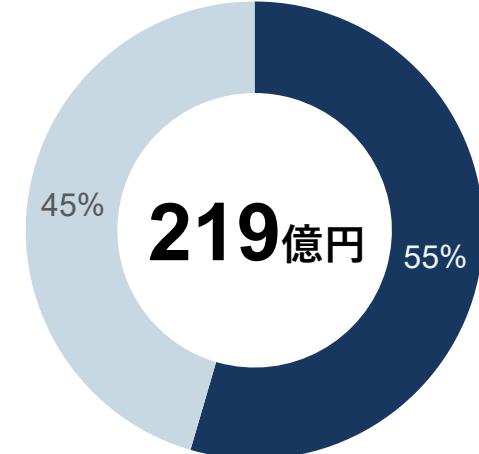
FY2024/3 Q3累計

■ デジタル売上高	127 億円
■ 紙媒体売上高	100 億円



FY2025/3 Q3累計

■ デジタル売上高	122 億円
■ 紙媒体売上高	100 億円

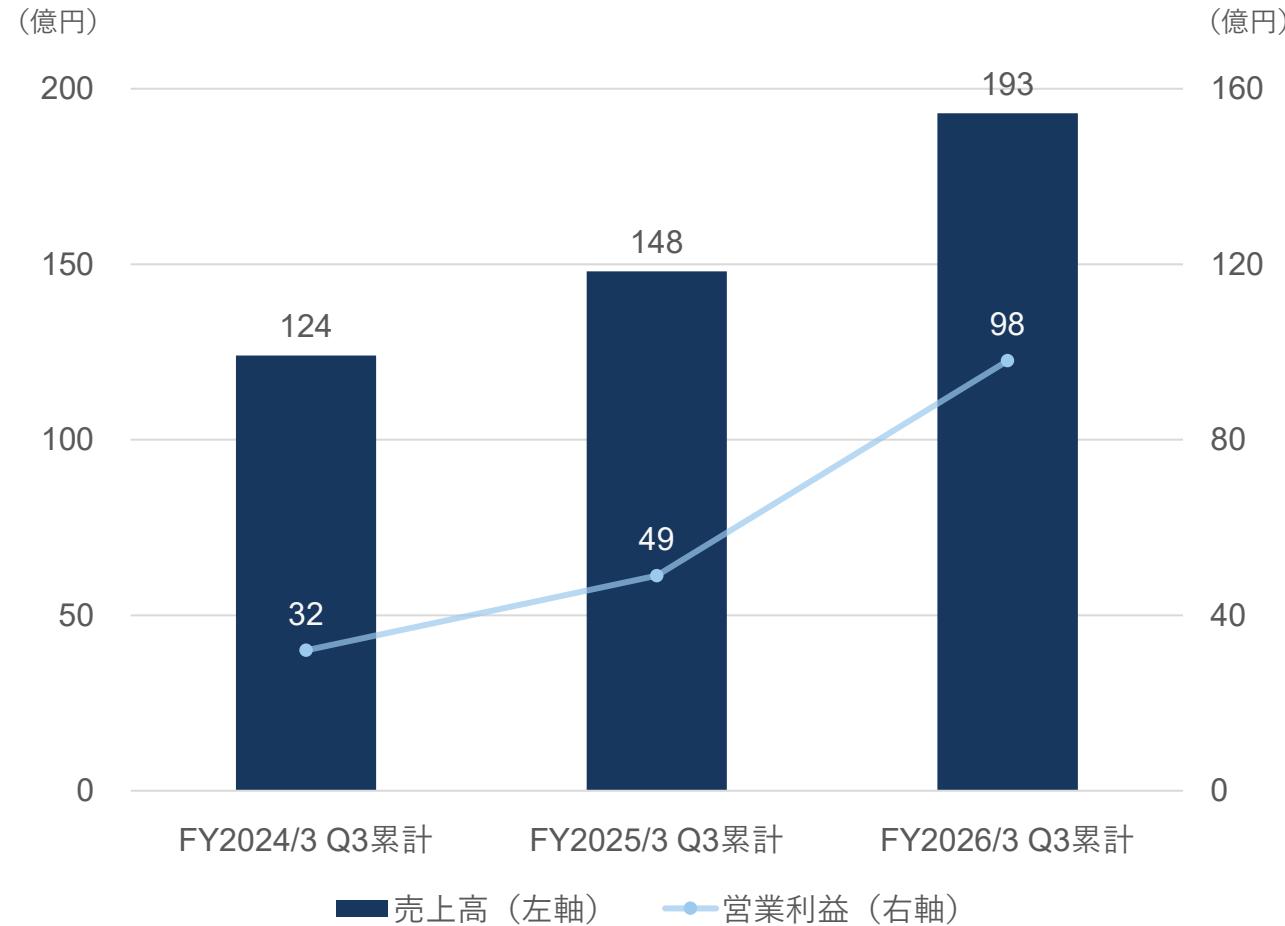


FY2026/3 Q3累計

■ デジタル売上高	119 億円
■ 紙媒体売上高	99 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、前年同期比で增收増益



2026年3月期 連結業績予想

(単位：億円)

	2026年3月期	2026年3月期		増減
	修正通期計画(11/6)	修正通期計画(2/5)		
売上高	2,800	2,800		—
営業利益	410	490		80
営業利益率	14.6%	17.5%		—
経常利益	410	550		140
経常利益率	14.6%	19.6%		—
親会社株主に帰属する	169	270		101
当期純利益				

配当金の状況	(単位：円)		
第2四半期末 (株式分割前/後)	54 / 18	54 / 18	—
年度末 (株式分割前/後)	75 / 25	75 / 25	—
合計 (株式分割前/後)	129 / 43	129 / 43	—

SQUARE ENIX

2026年3月期 第3四半期 決算説明会

2026年2月5日