

【表紙】

【提出書類】	半期報告書の訂正報告書
【根拠条文】	金融商品取引法第24条の5第5項
【提出先】	関東財務局長
【提出日】	2024年11月15日
【中間会計期間】	第45期中（自 2024年4月1日 至 2024年9月30日）
【会社名】	株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス
【英訳名】	SQUARE ENIX HOLDINGS CO.,LTD.
【代表者の役職氏名】	代表取締役社長 桐生 隆司
【本店の所在の場所】	東京都新宿区新宿六丁目27番30号
【電話番号】	03 (5292) 8000
【事務連絡者氏名】	グループ財務戦略部長 濱田 高行
【最寄りの連絡場所】	東京都渋谷区桜丘町1番1号
【電話番号】	03 (5292) 8000
【事務連絡者氏名】	グループ財務戦略部長 濱田 高行
【縦覧に供する場所】	株式会社東京証券取引所 （東京都中央区日本橋兜町2番1号）

1【半期報告書の訂正報告書の提出理由】

2024年11月13日に提出いたしました第45期中（自 2024年4月1日 至 2024年9月30日）半期報告書の記載事項の一部に誤りがあることが判明したため、これを訂正するため半期報告書の訂正報告書を提出するものであります。

2【訂正事項】

第一部 企業情報

第2 事業の状況

2 経営者による財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析

(1) 財政状態及び経営成績の状況

3【訂正箇所】

訂正箇所は_____を付して表示しております。

(1) 財政状態及び経営成績の状況

(訂正前)

(省略)

デジタルエンタテインメント事業

ゲームを中心とするデジタルエンタテインメント・コンテンツの企画、開発、販売及び運営を行っております。デジタルエンタテインメント・コンテンツは、顧客のライフスタイルにあわせて、家庭用ゲーム機（携帯ゲーム機含む）、PC、スマートデバイス等、多様な利用環境に対応しています。

当中間連結会計期間は、HD（High-Definition）ゲームにおいて、「FINAL FANTASY XVI」、「ファイナルファンタジー ビクセルリマスター」等を発売したことにより、前年同期比で増収となりました。

MMO（多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム）は、前年同期比で減収となりました。

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、6月に「ドラゴンクエスト チャンピオンズ」、9月に「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」のサービスを開始したものの、既存タイトルの弱含み等により、前年同期比で減収となりました。

当事業における当中間連結会計期間の売上高は98,151百万円（前年同期比19.6%減）となり、営業利益は16,834百万円（前年同期比8.5%増）となりました。

(省略)

出版事業

コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等の出版、許諾等を行っております。

当中間連結会計期間は、前年同期比で減収減益となったものの、全体として底堅く推移しました。

当事業における当中間連結会計期間の売上高は14,884百万円（前年同期比2.7%増）となり、営業利益は5,397百万円（前年同期比2.2%減）となりました。

ライセンス・プロパティ等事業

主として当社グループのコンテンツに関する二次的著作物の企画・制作・販売及びライセンス許諾を行っております。

当中間連結会計期間は、有力IPにかかる新規キャラクターグッズの販売が好調だったこと等によって、前年同期比で増収増益となりました。

当事業における当中間連結会計期間の売上高は9,605百万円（前年同期比14.7%増）となり、営業利益は3,384百万円（前年同期比80.9%増）となりました。

(省略)

(訂正後)

(省略)

デジタルエンタテインメント事業

ゲームを中心とするデジタルエンタテインメント・コンテンツの企画、開発、販売及び運営を行っております。デジタルエンタテインメント・コンテンツは、顧客のライフスタイルにあわせて、家庭用ゲーム機（携帯ゲーム機含む）、PC、スマートデバイス等、多様な利用環境に対応しています。

当中間連結会計期間は、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。

当事業における当中間連結会計期間の売上高は98,151百万円（前年同期比19.6%減）となり、営業利益は16,834百万円（前年同期比8.5%増）となりました。

(省略)

出版事業

コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等の出版、許諾等を行っております。

当中間連結会計期間は、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。

当事業における当中間連結会計期間の売上高は14,884百万円（前年同期比2.7%増）となり、営業利益は5,397百万円（前年同期比2.2%減）となりました。

ライセンス・プロパティ等事業

主として当社グループのコンテンツに関する二次的著作物の企画・制作・販売及びライセンス許諾を行っております。

当中間連結会計期間は、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。

当事業における当中間連結会計期間の売上高は9,605百万円（前年同期比14.7%増）となり、営業利益は3,384百万円（前年同期比80.9%増）となりました。

(省略)