

SQUARE ENIX CO., LTD.
www.square-enix.com/

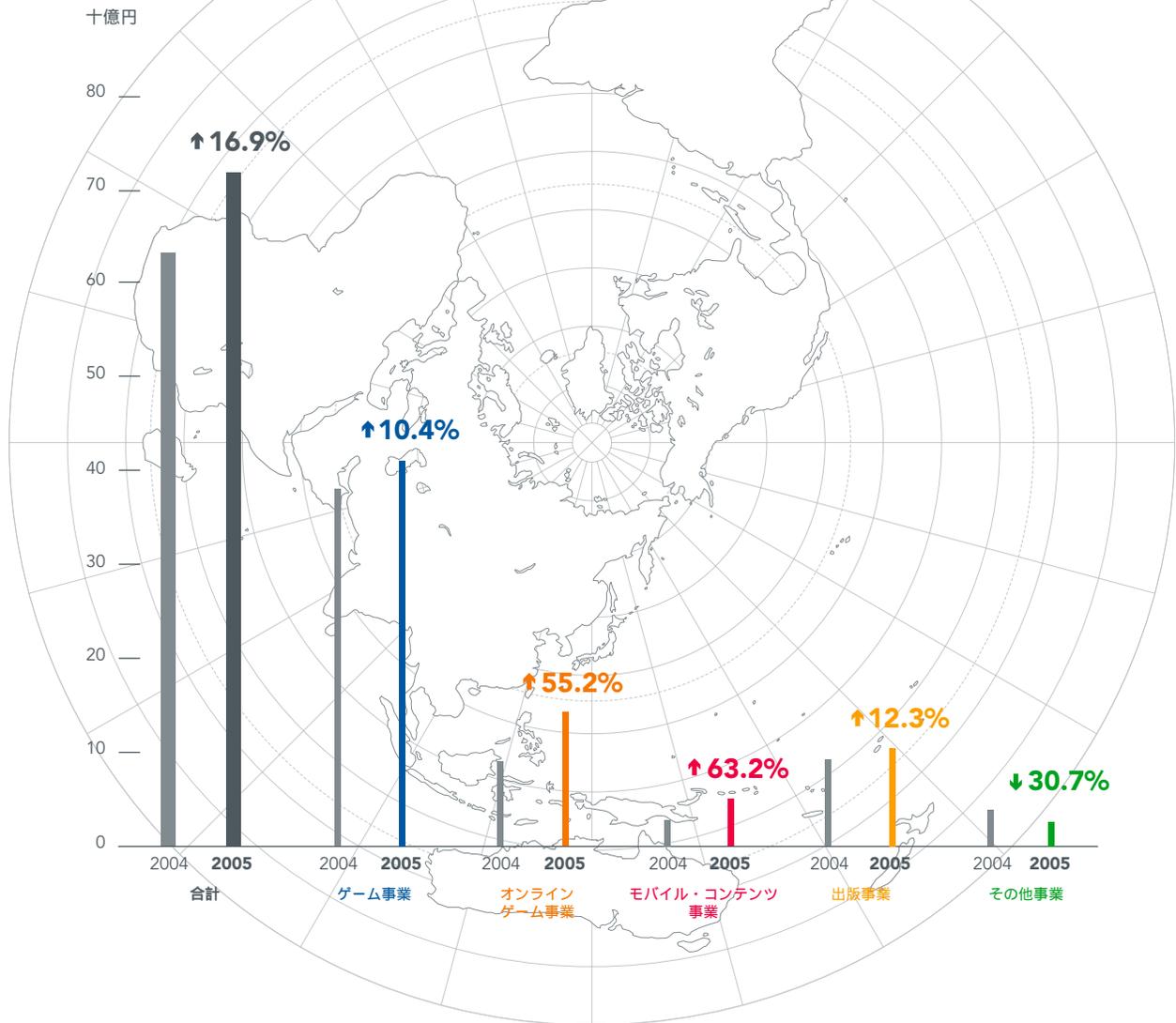
SQUARE ENIX
2005
ANNUAL REPORT

2005年3月期 アニュアルレポート

Join Our Adventure

事業の種類別売上高

3月31日に終了した事業年度



目次

財務ハイライト	1
株主の皆様へ	2
事業の概況	8
コーポレート・ガバナンス	11
役員	12
財務セクション	13
会社データ	61
株式データ	62

見直しに関する注意事項

このアナニュアルレポートに記載されている株式会社スクウェア・エニックスおよび連結子会社(以下スクウェア・エニックス)の現在の計画、見直し、戦略、確信などのうち、歴史的事実でないものは、将来の業績に関する見直しです。これらの情報は、現在入手可能な情報から得られたスクウェア・エニックスの経営者の判断に基づいており、リスクや不確実性が含まれています。実際の業績は、様々な重要な要素により、これら業績見直しとは大きく異なりうることをご承知おきください。

実際の業績に影響を与えうるリスクや不確実な要素には、以下のようなものが含まれます。(1)国内および海外の経済事情、特に消費動向、(2)為替レート、特にスクウェア・エニックスが海外事業を展開している米ドル、ユーロまたはその他の通貨と円とのレート、(3)デジタルエンタテインメント分野における顕著かつ継続的な新製品の導入と急速な技術革新、顕著かつ主観的で変わりやすい顧客嗜好などを特徴とする激しい競争にさらされた市場の中で、顧客に受け入れられる製品やサービスをスクウェア・エニックスが開発し続けていく能力などです。ただし、実際の業績に影響を与えうる要素はこれらに限定されるものではありません。

財務ハイライト

株式会社スクウェア・エニックス及び連結子会社

3月31日に終了した事業年度

百万円

千米ドル

	2005	2004	2005
年間			
売上高	¥ 73,864	¥ 63,202	\$ 687,819
営業利益	26,438	19,398	246,193
当期純利益	14,932	10,993	139,048
期末現在			
総資産	¥131,695	¥110,633	\$1,226,327
株主資本	108,933	96,700	1,014,373

円

米ドル

1株あたり金額

当期純利益	¥ 135.63	¥ 100.04	\$ 1.26
株主資本	988.19	878.85	9.20

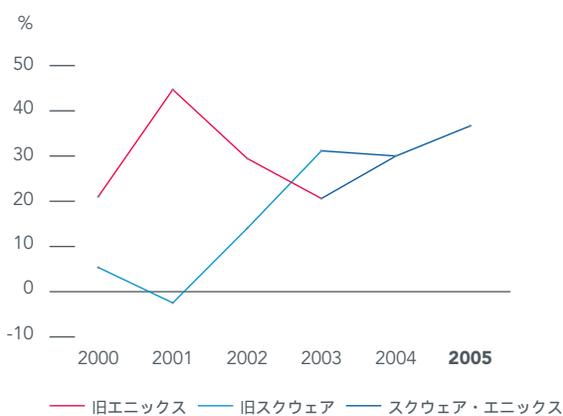
%

主要経営指標

営業利益率	35.8%	30.7%
株主資本当期純利益率	14.5	11.9
株主資本比率	82.7	87.4

米ドルの表示は、便宜上2005年3月31日現在の東京外国為替市場での円相場1米ドル = 107.39円で換算しています。

営業利益率



株主資本当期純利益率



- 1 株主資本当期純利益率 = 当期純利益 ÷ ((前期末株主資本 + 当期末株主資本) ÷ 2)
- 2 旧エニックスでは、2000年3月期から2001年3月期まで連結決算を行っておりませんでしたので、単独決算の財務計数を記載しております。
- 3 2004年3月期の株主資本当期純利益率算定上の前期末株主資本は、旧エニックスと旧スクウェアの単純合算値を使用しております。

株主の皆様へ



代表取締役社長
和田 洋一

株主の皆様におかれましては、ますますご清栄の事とお喜び申し上げます。

2005年3月期アニュアル・レポートをお届け致します。

新会社発足2年目の経営成績は、連結ベースで売上高738億64百万円（前年度比16.9%増）、営業利益264億38百万円（同36.3%増）、経常利益259億1百万円（同41.9%増）、当期純利益149億32百万円（同35.8%増）と、過去最高益を大きく更新する事ができました。

経営指標につきましても、売上高営業利益率35.8%、ROE 14.5%と、全産業を通じてトップランクの水準が達成できております。

全て予定通り、順調に進捗している事を冒頭にご報告致します。

また当期は、株主の皆様への感謝も込めて、普通配当に記念配当30円を加え、年間60円（前年度比2倍）に増配させていただく事に致しました。

Creative & Innovative

テレビゲーム業界はハード世代交代の端境期に

当年度は、主力のゲーム事業で10.4%（前年度比増収）、オンラインゲーム事業55.2%（同）、モバイル・コンテンツ事業63.2%（同）、出版事業12.3%（同）と、主要事業セグメントで増収、増益を達成する事ができました。各事業が順調に伸長した結果、売上及び利益の貢献度も良好に分散し、全社としてバランスの取れた事業ポートフォリオになってきております。

他方、期末の株主資本は1,089億33百万円、有利子負債ゼロ、株主資本比率82.7%となっており、強固な財務体質を確保しております。

しかしながら、現状には決して安閑としていただけません。これからの激戦に備えた体力作りが予定通り終わった、第一段階を無事終える事ができ、いよいよ第二段階に進む事ができる、これ以上の意味はありません。

2005年度から2006年度にかけて、ソニー・コンピュータエンタテインメント、任天堂、マイクロソフトが相次いで新型ゲーム機を市場に投入します。

テレビゲーム業界は、約5年に一度の世代交代期に突入します。

新旧両世代の端境期には、価格の下落圧力、お客様の購買対象の分散、隣接サービスとの競争激化、といった状況が起こり、極めて厳しい市場環境となります。

当然、我々は、早期から対応策を講じており、同期間、パッケージソフトについては最強のタイトルラインアップで臨みます。店頭にスクウェア・エニックス・コーナーを設ける等、営業も強化し、市場の踊り場に備えます。パッケージソフト以外の収益貢献割合も高めており、継続的、安定的に利益を追求できる体質に改善してきております。

また、次世代機についてもリーダーであり続けられる基盤を確保しています。2005年5月にロスアンゼルスで開催されたE3（エレクトロニック・エンタテインメント・エキスポ、世界最大のゲームトレードショー）においては、ソニー・コンピュータエンタテインメント、マイクロソフト、任天堂、全てから、最も重要なゲーム会社として紹介されました。我々のテレビゲーム業界におけるプレゼンスは、世界トップ水準にまで高まっております。

ここまでしても、まだ十分とは言えません。

今回の産業構造の変化は、テレビゲーム業界だけのものではなく、全産業を巻き込んだ、数十年に一度の根本的なものだからです。

ゲーム機の世代交代も、構造変化の一部分にすぎません。

Network is the Game.
Everything plays Games.

ユビキタス・ネットワーク時代の衝撃

産業構造の変化とは何か。

それは、ユビキタス・ネットワーク環境がもたらす根本的な構造変化です。

4ページの図は、各種端末の能力の供給曲線を表しています（簡略に表現するためにあえてCPUのクロック周波数のみを能力として表示しています）。

縦軸は対数をとっていますから、この十数年の進歩がいかに早かったかがわかります。また、90年代後半からは、（普及台数を合わせ考えれば）一貫して家庭用ゲーム機が能力を牽引していた事が見て取れます。なぜ、テレビゲーム業界が、テクノロジーを梃子としてエンタテインメントを進化させてこられたかをご理解いただけたらと思います。

しかしながら、ここでの重要なポイントは、実はお客様の需要曲線がどのようになっているかにあります。

新世代のテレビゲーム機は、据置型、携帯型を問わず全てネットワーク対応となりました。PC、PDA、カーナビ等はもとよりネットワーク対応です。全端末がネット対応を果たす事で、これまで独立進化を遂げてきた各種端末は、ネットワーク・デバイスとしての共通の意味も持つようになりました。

各種端末はネットワークに接する窓であると捉えた時、そこに新たな価値が生まれるため、端末における処理能力の供給は既に十分かもしれません。

つまり、お客様の需要曲線は、端末の能力供給ほどには上がっていない、場合によっては全く上がらない、という事になる可能性があります。

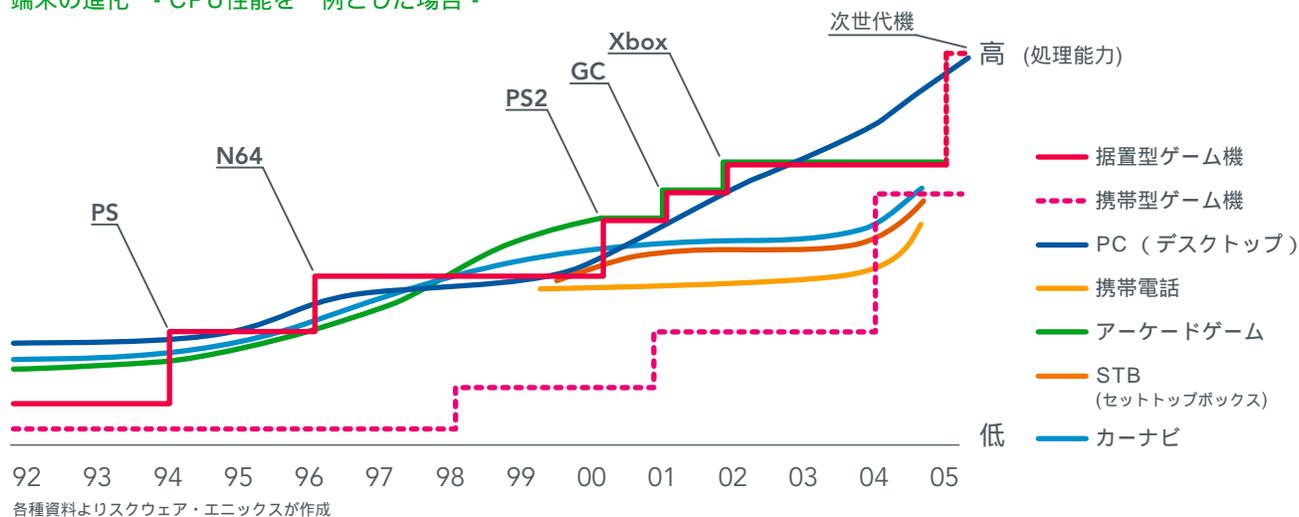
こうなるとボトルネックは通信環境になります。

5ページの図は、日本のブロードバンドの世帯普及率を表しています。90年代、ネット後進国と言われた状況から一転、最も優れたインフラを有する国になっております。

翻って考えると、通信には国境がありません。各国の環境は相乗効果を発揮しながら不可逆的に進歩していきます。早晚、主要国においては、通信環境はボトルネックにならなくなるでしょう。

かくして、以前より描かれていたユビキタス・ネットワーク時代が、いよいよ現実のものとなってしまいます。

端末の進化 - CPU性能を一例とした場合 -





構造変化の本質は業者から顧客へのパワーシフト

預言者の描く未来には時期の記載がありません。

実務家は、すぐにでも未来が現実になると勇み足となり、早すぎたと思いついて今度は無関心になり、結局はチャンスを逃し、いつでも翻弄されています。

消費者主権、顧客中心主義等々、これまでも似て非なる議論がなされてきました。

しかしながら、真の意味でのパワーシフトが、いよいよ現実のものとなります。

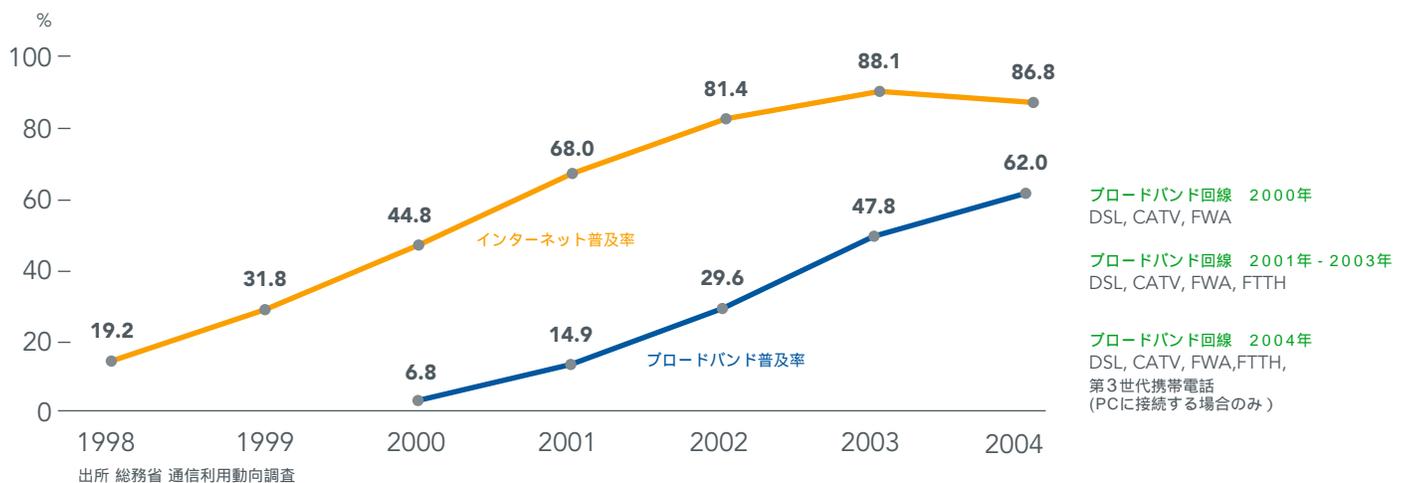
経営者に要求される最も重要な判断は、構造変化の中身とタイミングの見極めであると考えております。

私は、ここ2、3年が、産業構造のみならず、社会システム全体も変わっていく分水嶺になるであろうと確信しております。全ての経営戦略の基礎にこの時代感を据えております。

コンテンツの実体は情報であるため、今回の構造変化は、我々及び隣接の産業には直接的な影響があります。

処理能力も通信環境も潤沢に供給された状況になると、お客様は、コンテンツ業者と同等の発信能力を持って最終的にはコンテンツ供給者の一部となり、他方、コンテンツ業者は、供給者の一人であると同時に供給者としてのお客様をサポートする役割になります。

日本のブロードバンドの世帯普及率



新時代に臨む我々のビジョン

このような構造変化のどこに収益の源泉があるのか。競争が高度になっていき、収益機会はなくなっていくのではないのか。

このように感じられる方もいらっしゃると思います。

しかしながら我々は、構造変化そのものが収益の源泉になるのだと考えています。

これまでの議論を収益機会という観点からご説明します。

我々は、最終消費者の所得増は前提にしていません。お客様は同じ額のお金を支払うのですが、その金額の配分が構造変化によって変わるのだと考えます。付加価値は、第一にインフラ層に大きく配分され、潤ったインフラ業者は再投資を行い環境を整備し、このためインフラについてはコモディティ化が起り、結果として配分が逡減していきます。次に、ハード層に同等の変化が起き、最後にソフト層に付加価値が遷移していきます。

ソフト層に対する配分が劇的に増加する機会を捉えようというのが我々の基本戦略です。

我々の優位性は要約すれば以下の2点にあります。

1. インフラ層、ハード層に関わっていない事

極めて逆説的ですが、持っていない事が強みとなります。

既にこの層で成功した業者は、自らの地盤を否定できず、ネットワーク時代には成り立たない垂直統合モデルを志向してしまうでしょう。

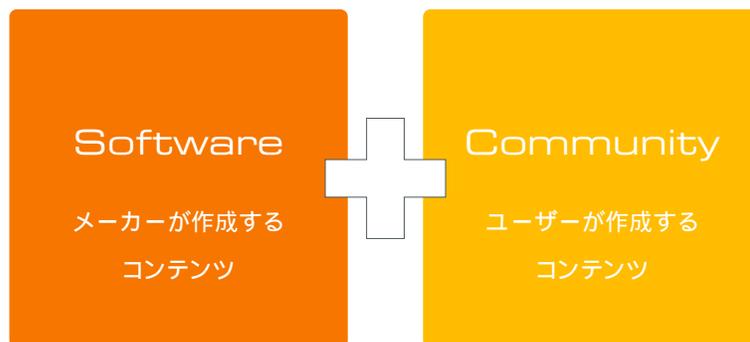
シナジーを追求しなかったとしても、新規分野への限界的投資収益は現状の巨大な事業に引きずられ、埋没していきます。

2. ソフト層における総合展開が可能な数少ない存在である事

ソフト層の付加価値が高くなったら大きく困る事に利がある事は自明です。ソフト層にも、ソフトウェア・プラットフォーム、アプリケーション、ユーザー・サービス等、いくつかの階層、分野がありますが、これら全てに優位性を確保しているのがスクウェア・エニックスです。

2004年にUIEVOLUTIONを買収して以来、ソフトウェア・プラットフォームの開発がさらに加速しました。全ての端末をヴァーチャル空間への窓と捉えるならば、機種レベルの凹凸を吸収してあげるプラットフォームが必要なはず。ゲーム機、PC、携帯電話、どこか

ネットワーク社会のコンテンツはメーカーとユーザーとの共同作品



らでもコンテンツに接する事ができる'クロスプラットフォーム'戦略は、その体現です。

アプリケーション層は、まさに我々のコンテンツ力が遺憾なく発揮できる分野です。世界中の人々に愛されてきた多種多様なゲーム、アニメ、漫画の資産、及び、これらを生産し続ける事ができる優れたスタッフを有しています。

さらにユーザー・サービスについては、限界事例としてのオンラインゲームの運営経験が、競争力の源泉になります。これは実地体験しなければ容易にキャッチアップできない分野です。

無論、我々にも弱点があります。それはこれまでの企業文化、成功体験です。

スクウェア・エニックスは売切型パッケージソフトで成功した会社なので、製品に対する完璧主義が徹底しています。しかしながら、顧客をサポートするポジションに立つ際には、場合によっては完璧主義は業者の独り善がりになってしまう危険があります。新しい時代にあっては、お客様との関わりがコンテンツそのもの、お客様とともに品質を向上させていくという意識変換が必要となってきます。

付加価値の遷移をいかに的確に捉えるかが重大な競争条件となっており、昨今の買収、提携の動きもこの脈絡で考える事ができます。大半が、規模の経済というより、範囲の経済を追求している事からもご理解いただけるのではないかと思います。

これまでの動向は全て想定通りでしたが、さらに加速する必要があります。莫大な資金力で構造変化を乗り切ろうとする動きがいよいよ本格化してきているからです。

新しい社会には、新しい価値基準、社会規範が必要とされます。スクウェア・エニックスは、決して役割の重さを忘れる事なく事業に邁進してまいります。

当年度で体力作りが完了しました。2005、2006年度については、いよいよ、会社の骨格改造です。エニックス、スクウェアの合併により日本に起こったゲーム業界再編時代も終盤にさしかかってきました。今後はさらに他業態との繋がりを強化していく必要があるでしょう。

今後とも、変わらぬご支援の程、よろしくお願い致します。

和田洋一

2005年7月

株式会社スクウェア・エニックス

代表取締役社長 和田 洋一

事業の概況

当事業年度の概況

当社グループは、事業セグメントをゲーム事業、オンラインゲーム事業、モバイル・コンテンツ事業、出版事業、及びその他事業と定め、各々の事業セグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。また、今後の成長分野であるネットワーク関連事業を推進するために不可欠となる情報通信技術の獲得と商品・サービス企画への反映を目的として、基盤技術の研究開発を行っております。

当連結会計年度におきましては、従来のゲーム事業に加え、昨年度に引き続きオンラインゲーム事業、モバイル・コンテンツ事業のネットワーク関連事業が大きく伸びました。また、出版事業も厳しい市場環境の中、増収増益を達成しております。

事業の種類別セグメントの業績概況

ゲーム事業

Games (Offline)

ゲームコンソールや携帯ゲーム機を対象としたゲームの企画、開発及び販売を行っております。また、日本で開発、販売したゲームについては翻訳等のローカライズ作業を施し、北米へは主に当社子会社である SQUARE ENIX, INC. による自社流通経路を通じて直接販売し、欧州、アジア等へは有力パブリッシャーへの販売許諾を行うことにより販売しております。

当連結会計年度におきましては、2004年11月に発売した「ドラゴンクエスト VIII 空と海と大地と呪われし姫君」が国内で発売されたプレイステーション2 (PS2) 向けタイトルとして初めて300万本以上の出荷(日本361万本:2005年3月31日現在。以下同じ)を達成したことに加え、ゲームボーイアドバンス (GBA) 向けに発売した「キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ」(日本36万本・北米72万本)も日米合計で100万本以上を出荷いたしました。この他にもPS2向けに「鋼の錬金術師 赤きエリクシルの悪夢」(日本16万本)、「ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストーリー Special」(日本38万本)、「ラジータ ストーリーズ」(日本29万本)、「MUSASHI : SAMURAI LEGEND」(北米8万本)などを、GBA向けに「トルネコの大冒険3アドバンス ~不思議のダンジョン~」(日本14万本)、「ファイナルファンタジー・II アドバンス」(日本29万本・北米50万本・欧州15万本)などを発売いたしました。また、2004年12月に発売されたニンテンドー DS 向けにも「エッグモンスタヒーローズ」(日本9万本)を発売しております。

ゲーム事業の当連結会計年度の売上高は、419億44百万円(前期比10.4%増)、営業利益は、196億49百万円(前期比19.8%増)となりました。



DRAGON QUEST VIII
©2004 ARMOR PROJECT/BIRD
STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.

オンラインゲーム事業

Games (Online)

ネットワークに接続することを前提としたオンラインゲームの企画、開発、販売及び運営を行っております。

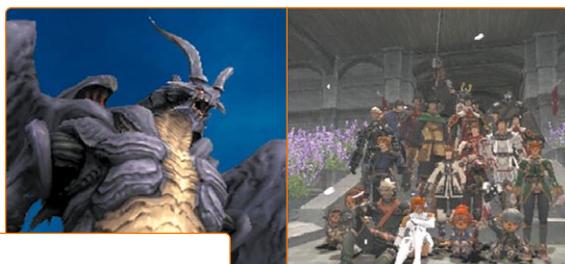
当連結会計年度は、2004年9月に拡張ディスク「ファイナルファンタジー XI プロマシアの呪縛」を日本及び北米で発売すると同時に、欧州での「PlayOnline」サービス及び「ファイナルファンタジー XI」(FFXI) の運営を開始いたしました。日本及び北米でのサービス開始(日本:2002年5月、北米:2003年10月)以来、「FFXI」ユーザー数は順調に推移し約50万人に達しております。今や、「PlayOnline」サービス及び「FFXI」は、世界有数のMMORPG (Massively Multi-player Online RPG) に成長しております。「PlayOnline」のサーバーは国内で一元管理を行っており、欧米の

事業の種類別セグメント情報 (2005年3月期)

	ゲーム事業	オンライン ゲーム事業	モバイル・ コンテンツ事業	出版事業	その他事業	消去又は全社	百万円 連結
売上高	41,944	13,853	4,557	10,859	2,649	—	73,864
営業利益	19,649	4,986	1,738	3,411	782	(4,131)	26,438
営業利益率	46.8%	36.0%	38.1%	31.4%	29.5%	—	35.8%

ユーザーも国内の同一サーバーにアクセスすることから、アクセスピークの時差によって運用効率は向上しております。さらに、アジア市場向けに展開しているMMORPG「クロスゲート」は、中国のオンラインゲーム市場では、累積会員数で上位の地位を獲得しております。

オンラインゲーム事業の当連結会計年度の売上高は、138億53百万円(前期比55.2%増)、営業利益は、49億86百万円(前期比112.4%増)となりました。



FINAL FANTASY XI
ONLINE
Chains of Promathia.

©2002 - 2005 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.

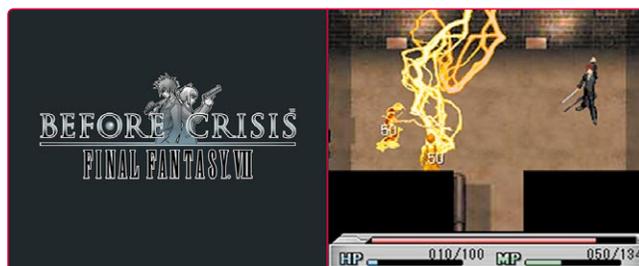
モバイル・コンテンツ事業

Mobile Phone Content

携帯電話向けコンテンツの企画、開発及び運営を行っており、ゲーム、着メロ、待受画面、ポータルサービスなど様々なモバイル・コンテンツサービスを提供しております。

当連結会計年度は、性能の進化によって本格的なゲームコンテンツの投入が可能となった携帯電話端末に対し、通信機能、デジタルカメラ機能などを活用したモバイル・ネットワークゲーム「BEFORE CRISIS -FINAL FANTASY VII-」、ファミリーコンピュータ向け RPG 「FINAL FANTASY II」の完全移植版、モバイル・シミュレーションゲーム「FRONT MISSION 2089」などを提供し、当社のオリジナルコンテンツの強みを生かした展開を推進しております。また、ゲームの検索自体にエンタテインメント性をもたせたau向けのゲームポータルサービス「EZ Game Street!」のシステム開発に協力するなどの新しい試みも実現しております。加えて北米、欧州、アジアの各海外拠点における展開もスタートしております。

モバイル・コンテンツ事業の当連結会計年度の売上高は、45億57百万円(前期比63.2%増)、営業利益は、17億38百万円(前期比50.0%増)となりました。



©2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

地域別売上高 (2005年3月期)

	百万円				連結
	日本	北米	欧州	アジア	
連結売上高	59,092	12,295	1,298	1,179	73,864
地域別割合	80.0%	16.6%	1.8%	1.6%	100.0%

出版事業

Publication

コミック雑誌、単行本、ゲーム関連書籍等の出版及び販売を行っております。当事業は、「月刊少年ガンガン」、「月刊 G ファンタジー」、「月刊ガンガンウィング」等の定期刊行誌を発売しており、当連結会計年度には、さらに青年コミック誌「ヤングガンガン」を創刊いたしました。

当連結会計年度は、連載作品の中から「まほらば」が新たにアニメーション化され、テレビ放映されました。また、昨年度から放映を開始した「鋼の錬金術師」は、2004年9月にテレビ放映を終了いたしました。その人気は衰えることなくコミックの累計部数は、1,500万部に達しております。

また、ゲーム関連書籍に関しては、「ドラゴンクエスト V 天空の花嫁」、「ドラゴンクエスト VIII 空と海と大地と呪われし姫君」の2つの大型ゲームタイトルの攻略本を発売いたしました。

出版事業の当連結会計年度の売上高は、108億59百万円(前期比12.3%増)、営業利益は、34億11百万円(前期比7.3%増)となりました。



© 2005 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
© 2005 Hiromu Arakawa

その他事業

Others

主に当社コンテンツに関する二次的著作物の企画、制作、販売及び販売許諾等を行っております。当事業は、「ドラゴンクエスト」関連のファンシー系グッズや人気バトル鉛筆シリーズ「バトエン」、「ファイナルファンタジー」、「キングダムハーツ」、「鋼の錬金術師」関連のキャラクターグッズ等、幅広い年齢層向けに玩具、グッズの発売を行うとともに、ゲームサウンドトラック等の音楽 CD の販売および販売許諾も行ってあります。

その他事業の当連結会計年度の売上高は、26億49百万円(前期比30.7%減)、営業利益は、7億82百万円(前期比23.8%減)となりました。



© 2005 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
© Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX, MBS, ANX, BONES, dentsu 2004

コーポレート・ガバナンス

1. コーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方

当社は、企業統治形態として、監査役制度を採用しております。監査役の半数を社外監査役で構成することにより監視機能を強め、経営の健全性の維持を図っております。さらに、決裁権限規程に定める客観的基準のもとに、会社経営方針を決定する取締役会と業務執行に係る個別の意思決定を行う会議体とを明確に区分しております。これにより、経営判断及び業務執行の適正化・効率化に努めております。

2. コーポレート・ガバナンスに関する施策の実施状況

(1) 会社の経営上の意思決定、執行及び監査に係る経営管理組織その他のコーポレート・ガバナンス体制の状況

当社は、取締役6名（うち社外取締役1名）及び監査役4名（うち社外監査役2名、常勤監査役1名）が在任しております。取締役の任期は、委員会等設置会社と同様、1年としており、監査役の半数を社外監査役としております。

また、社内的に独立した組織として監査室（社長直轄組織として設置）があり、監査役会及び中央青山監査法人と相互に情報を共有しながら、重要性とリスクを考慮し、グループ会社を含んだ社内管理体制を定期的にチェック、検討・評価（内部監査）を行い、社長に対し報告及び提言を行っております。

「取締役会」は、原則として月1回開催し、社外取締役を含めた各取締役による検討・意見交換などにより相互牽制機能を十分に高めつつ、活性化が図られております。

「監査役会」は、原則として月1回開催し、監査計画に基づいて会計監査及び業務監査を実施しております。また、監査役は取締役会に出席し、取締役の職務執行状況に対する監査が行われております。

外部の第三者機関の活用状況につきましては、複数の顧問法律事務所より必要に応じて重要な案件や問題事項等に係る助言・指導を受けております。また、当社は、商法に基づく会計監査人及び証券取引法に基づく会計監査に中央青山監査法人を起用しており、独立の第三者として会計監査を受け、またその職務が円滑に遂行されるように努めております。

当期において業務を執行した公認会計士は、以下の通りであります。

- ・業務を執行した公認会計士の氏名
指定社員 業務執行社員：湯浅信好、矢嶋泰久
- ・会計監査業務に係る補助者の構成
公認会計士 2名、会計士補 6名、その他 1名

役員報酬の内容

取締役を支払った報酬 332百万円（うち社外取締役6百万円）
監査役を支払った報酬 28百万円（うち社外監査役12百万円）

(注) 上記取締役に支払った報酬には、株主総会決議に基づく退職慰労金176百万円が含まれております。

監査報酬の内容

当社が中央青山監査法人と締結した公認会計士法第2条第1項に規定する業務に基づく報酬は26百万円であります。

(2) 会社と会社の社外取締役及び社外監査役の人的関係、資本的關係又は取引関係その他の利害関係の概要

特記すべき事項はございません。

(3) 会社のコーポレート・ガバナンスの充実に向けた取組の最近1年間

当社は、ますます複雑・高度化する経営課題に適時的確に対処するため、経営判断能力の一層の向上を目的として、取締役を1名増員いたしました。さらに、取締役のうち2名を開発担当及び経理・財務担当とし、業務執行に対するコントロールを一層強化いたしました。

役員

取締役



代表取締役社長

和田 洋一



取締役副社長

本多 圭司



取締役

河津 秋敏



取締役

松田 洋祐



取締役

千田 幸信



取締役¹

成毛 眞

監査役

常勤監査役

中村 浩

監査役

前川 敏雄

監査役²

伊庭 保

監査役²

矢作 憲一

コーポレート・エグゼクティブ/ エグゼクティブ・プロデューサー

和田 洋一

本多 圭司

河津 秋敏

松田 洋祐

石井 浩一

北瀬 佳範

齊藤 陽介

田口 浩司

田中 弘道

富山 竜男

中島 聡

成田 賢

橋本 真司

平松 正嗣

三宅 有

山下 弘二

名誉会長

福嶋 康博

1: 社外取締役

2: 社外監査役

目次

- 14 経営陣による業績と財政状況の検討及び分析（日本基準）
- 20 連結貸借対照表（日本基準）
- 22 連結損益計算書（日本基準）
- 23 連結剰余金計算書（日本基準）
- 24 連結キャッシュ・フロー計算書（日本基準）
- 26 連結財務諸表注記（日本基準）
- 42 連結貸借対照表（米国基準）
- 44 連結損益計算書（米国基準）
- 45 連結株主持分計算書（米国基準）
- 46 連結キャッシュ・フロー計算書（米国基準）
- 47 連結財務諸表注記（米国基準）
- 60 和文アニュアルレポートの発行及び独立監査人の監査報告書について

日本基準の連結財務諸表及び注記は、株式会社スクウェア・エニックス（以下、当社）の有価証券報告書の連結財務諸表及び注記を当社の責任において体裁を変更し記載したものであり、英語版のアニュアルレポートの発行においてはその英訳を行っております。

また、米国基準の連結財務諸表及び注記は独立監査人の監査を受けた米国基準連結財務諸表オリジナルを当社の責任において翻訳したものであります。

経営陣による業績と財政状況の検討及び分析（日本基準）

以下の【経営陣による業績と財政状況の検討及び分析】は、2005年7月末現在の株式会社スクウェア・エニックス(以下、当社)の経営陣の認識に基づいたものであり、会計監査人の監査を受けたものではありません。

また、以下の記載には当社の将来の業績に関する見通しが含まれています。このアナニュアルレポート冒頭にある見通しに関する注意事項をご覧ください。

1. 重要な会計方針及び見積り

当社グループの連結財務諸表はわが国において一般に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠して作成しております。その作成には経営者による会計方針の選択・適用、資産・負債及び収益・費用の報告金額及び開示に影響を与える見積りが必要となります。経営者は、これらの見積りについて過去の実績等を勘案し合理的に判断しておりますが、実際の結果は、見積り特有の不確実性があるため、これらの見積りと異なる場合があります。

収益の認識基準

当社グループの売上高は販売基準に基づき、通常、商製品が出荷された時点又はサービスが提供された時点により、ロイヤリティ収入についてはライセンサーからの計算報告書に基づいて計上されております。ある特定のケースにおける売上計上基準の適用は、取引先との契約書の内容及び取扱商製品の種類に応じて決定しております。

貸倒引当金

当社グループは、売上債権等の貸倒損失に備えて回収不能となる見積額を貸倒引当金として計上しておりますが、将来、取引先の財務状況が悪化し支払能力が低下した場合には、引当金の追加計上又は貸倒損失が発生する可能性があります。

コンテンツ制作勘定

当社グループは、コンテンツ制作勘定の推定される将来需要及び市場状況に基づく時価の見積額と原価との差額に、相当額の陳腐化が発生していると判断した場合には評価減をしております。また、実際の将来需要又は市場状況が経営者の見積りより悪化した場合は追加の評価減が必要となる可能性があります。

投資の減損

当社グループは、金融機関や販売又は仕入に係る取引会社の株式を保有しております。これらは株式市場の価格変動リスクを負っている公開会社の株式及び株価の決定が困難である非公開会社の株式が含まれております。これら株式の連結会計年度末における時価が取得価額に比べ50%以上下落した場合には全て減損処理を行い、30%から50%程度下落した場合には、当該金額の重要性、回復可能性等を考慮して必要と認められた額について減損処理を行っております。当連結会計年度においては80百万円の投資有価証券評価損を計上いたしました。また、将来の市況悪化又は投資先の業績不振により、現在の簿価に反映されていない損失又は簿価の回収不能が発生した場合は評価損の計上が必要となる可能性があります。

繰延税金資産

当社グループは、繰延税金資産について、実現可能性が高いと考えられる金額へ減額するために評価性引当金等を計上しております。それらの必要性を評価するに当たっては、将来の課税所得及び、慎重かつ実現可能性の高い継続的な税務計画を検討しておりますが、純繰延税金資産の全部又は一部を将来実現できないと判断した場合は、当該判断を行った期間に繰延税金資産の調整額を費用として計上します。同様に計上金額の純額を上回る繰延税金資産を今後実現できると判断した場合は、繰延税金資産への調整により当該判断を行った期間に利益を増加させることとなります。

合併の会計処理に関する事項

株式会社エニックスと株式会社スクウェアは平成15年4月1日に合併し、株式会社スクウェア・エニックスとなりました。この合併に関する会計手続は、持分プーリング法を適用しております。合併に際して、普通株式51,167,293株を発行し、株式会社スクウェアの普通株式1株に対し、株式会社エニックスの普通株式0.85株をもって割当交付いたしました。この度の合併において、両社の結合前の純資産及び経営のすべてに対する支配を結合し、結合後のリスクと便益を継続的に共同して負担及び享受し、かつ、両社のいずれが取得会社が認識することができないため、持分の結合に該当すると判断いたしました。

2. 財務政策、資本の財源及び資金の流動性 についての分析

当社グループの運転資金及び設備投資資金につきましては、主として内部資金により調達しており、当連結会計年度末において有利子負債の残高はありません。当連結会計年度における現金及び現金同等物の期末残高は812億43百万円となりました。

当社グループは、その健全な財務状態、営業活動によるキャッシュ・フローを生み出す能力により、その成長を維持し発展させていくために将来必要な運転資金及び設備投資資金を調達することが可能と判断しております。

3. 当連結会計年度の経営成績の分析

資産

総資産

			百万円
2004年3月期	2005年3月期	増減	
¥110,633	¥131,695	¥21,061	

当連結会計年度末の総資産残高は、1,316億95百万円となり前連結会計年度末との比較で、210億61百万円増加いたしました。増減の主な内容は以下の通りです。

現金預金

			百万円
2004年3月期	2005年3月期	増減	
¥58,676	¥81,243	¥22,567	

営業活動により獲得したキャッシュ・フローは、248億73百万円になりました。

投資活動によるキャッシュ・フローには、国債の償還による投資有価証券の償還による収入が20億円計上されております。また、有形固定資産の取得による支出が、13億90百万円減少しておりますが、これは、前連結会計年度に本社移転に伴う支出があったためです。これらを要因として投資活動によるキャッシュ・フローは5億74百万円の増加になりました。

財務活動によるキャッシュ・フローは、29億7百万円の減少となりました。これは、主として配当金の支払いによるものです。

受取手形及び売掛金

			百万円
2004年3月期	2005年3月期	増減	
¥12,046	¥7,670	¥ 4,375	

受取手形及び売掛金の残高は、タイトルのリリースタイミングによって増減いたします。当連結会計年度は、第4四半期にミリオンセラータイトルの発売を行っていないことを主要因として2005年3月末の受取手形及び売掛金の残高は76億70百万円となり、43億75百万円の減少となりました。

コンテンツ制作勘定

			百万円
2004年3月期	2005年3月期	増減	
¥10,128	¥15,510	¥5,381	

原則として当社のプロダクション承認後のコンテンツ開発に要する費用は、コンテンツ（タイトル）の発売までコンテンツ制作勘定に資産計上し、発売時に費用計上しております。

このプロダクション承認後のコンテンツ開発に要する費用は、環境に従って再評価をしていきます。再評価の中でリリースを断念したものについては廃棄損として営業外費用や特別損失に計上する場合があります。

なお、プロダクションとして会議体で承認されるまでに発生するプリプロダクション期間の費用は、発生時に販売費及び一般管理費に計上されております。

2005年3月末のコンテンツ制作勘定は、2006年3月期発売予定の大型タイトルの開発が進捗していることを要因として53億81百万円増加し、155億10百万円となりました。

繰延税金資産（流動）

			百万円
2004年3月期	2005年3月期	増減	
¥1,850	¥3,440	¥1,590	

未払事業税の否認額の増加等による一時差異の発生を主要因として、繰延税金資産は15億90百万円増加しております。

無形固定資産

			百万円
2004年3月期	2005年3月期	増減	
¥7,550	¥6,096	¥ 1,454	

無形固定資産は、前連結会計年度において買収したUIEVOLUTIONの営業権償却12億36百万円を主要因として14億54百万円減少しております。

投資有価証券

			百万円
2004年3月期	2005年3月期	増減	
¥3,516	¥1,295	¥ 2,221	

国債の償還を主要因として投資有価証券は、22億21百万円減少しております。

負債

総負債

		百万円	
	2004年3月期	2005年3月期	増減
	¥13,338	¥22,103	¥8,764

旧スクウェアより引き継いだ映画資産等の評価性引当金の一時差異が解消したことを主要因として、未払法人税等が86億81百万円増加しております。この結果、当連結会計年度末の総負債は、221億3百万円となりました。

なお、当連結会計年度末において有利子負債の残高はありません。

株主資本

百万円

	2004年3月期	2005年3月期	増減
資本金	¥ 7,154	¥ 7,433	¥ 278
資本剰余金	36,393	36,673	280
利益剰余金	53,931	65,561	11,630
その他有価証券差額金	363	472	108
為替換算調整勘定	898	807	90
自己株式	245	401	156
資本合計	¥96,700	¥108,933	¥12,232

株主資本の当連結会計年度末の残高は、122億32百万円増の1,089億33百万円となりました。なお、資本金及び資本剰余金の増加額は、ストックオプション（新株予約権）の行使に伴うものです。

損益

営業損益

百万円

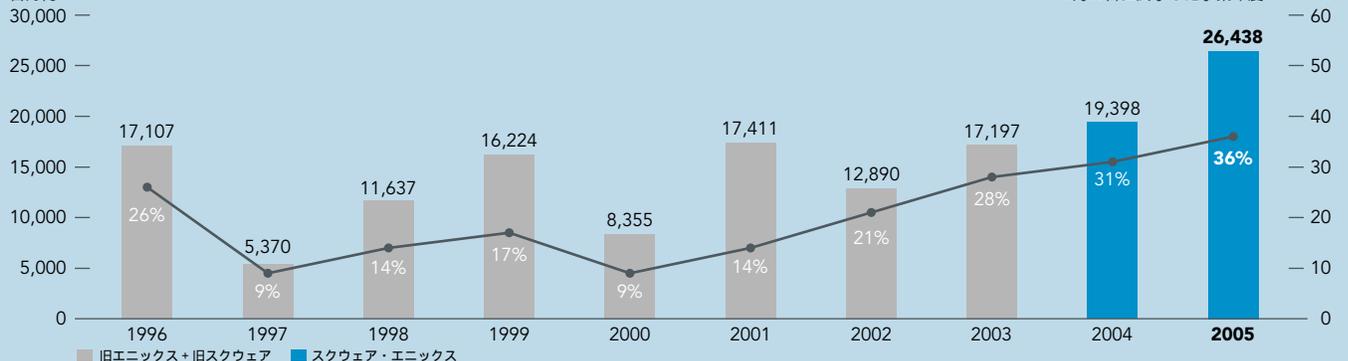
	2004年3月期	構成比	2005年3月期	構成比	増減	増減率
売上高	¥63,202	100.0%	¥73,864	100.0%	¥10,662	16.9%
売上総利益	41,117	65.1	48,161	65.2	7,043	17.1
返品調整引当金戻入	1,420	2.2	1,569	2.1	149	10.5
返品調整引当金繰入	1,569	2.5	1,316	1.8	253	16.1
差引売上総利益	40,968	64.8	48,414	65.5	7,446	18.1
販売費及び一般管理費	21,569	34.1	21,975	29.7	406	1.8
営業利益	19,398	30.7	26,438	35.8	7,040	36.3

当連結会計年度においては、その他事業を除く全事業で増収増益を達成いたしました。中でも会費収入によるビジネスモデルを軸としたオンラインゲーム事業、モバイル・コンテンツ事業が大

きく伸長しております。当社を取り巻く2003、2004年度の合併後2年間の市場環境においては、売上高の増加がそのまま営業利益率を引き上げる結果となっております。

営業利益と営業利益率の推移

百万円



(注) 1: 旧エニックスでは、1996年3月期から2001年3月期まで連結決算を行っていませんでしたので、単独決算の財務数値を記載しております。
2: 2003年3月期までは、旧エニックスと旧スクウェアの単独合算値を使用しております。

営業外損益

	2004年3月期	2005年3月期	増減
営業外収益	¥ 440	¥ 542	¥ 102
営業外費用	1,590	1,080	510

前連結会計年度は、為替差損が7億88百万円、持分法による投資損失7億60百万円（持分法適用会社であった株式会社デジキューブの破産の影響）がいずれも営業外費用に計上されておりました。

これに対し、当連結会計年度は、営業外収益に為替差益が2億96百万円、営業外費用にコンテンツの開発中止により発生した廃棄損が9億83百万円計上されております。これらを主要因として、営業外収益は、前連結会計年度比1億2百万円増の5億42百万円、営業外費用は、前連結会計年度比5億10百万円減の10億80百万円となりました。

特別損益

	2004年3月期	2005年3月期	増減
特別利益	¥300	¥118	¥ 182
特別損失	907	443	464

特別利益は、株式の売却益の増減等によって1億82百万円減の1億18百万円となりました。

特別損失は、株式の評価損、固定資産関係の除却損・売却損が減少したことから4億64百万円減の4億43百万円となりました。なお、当連結会計年度に計上された連結調整勘定臨時償却1億45百万円は、中国・アジアにおける当社拠点として100%子会社であるSQUARE ENIX (China) CO., LTD.を設立したことに伴い、従来中国における当社子会社SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY(BEIJING)CO.,LTD. (当社60%出資)を2005年12月において解散する予定としたことに伴い、3年間で均等償却を行っていた連結調整勘定の残額を償却したものです。

配当

当社は、2005年3月期の年間配当金を第25期記念配当30円を含む60円とすることとし、2005年6月18日開催の定時株主総会において、株主の皆様にご承認をいただいております。これにより2005年3月期の単体の配当性向は、48.8%となっております。

設備投資 & 減価償却費

	2004年3月期	2005年3月期	増減
資本的支出	¥2,704	¥1,523	¥ 1,181
減価償却費	1,974	1,814	160

（上記の2005年3月期の減価償却費には、連結調整勘定償却は含んでおりません。）

なお、当連結会計年度の連結調整勘定償却には、2004年3月期末に買収したUIEVOLUTION,INC.のドル建て営業権の償却費が、1,236百万円計上されております。これは、当期が償却初年度であり、5年間の均等償却を実施してまいります。）

当連結会計年度の資本的支出の総額は15億23百万円となっており、11億81百万円減少いたしました。

これは、前連結会計年度に合併による本社移転に伴う設備投資があったことが原因です。

海外売上高

北米

	2004年3月期	2005年3月期	増減
	¥15,618	¥12,295	¥ 3,323

北米地域においては、前連結会計年度より開始した「FINAL FANTASY XI」を中心とするオンラインサービスが貢献しておりますが、ゲーム事業で、ミリオンセラータイトルの発売がなかったことを主要因として売上高は、33億23百万円減の12億95百万円となりました。

欧州

	2004年3月期	2005年3月期	増減
	¥2,121	¥1,298	¥ 823

欧州地域においては、当連結会計年度よりオンラインゲーム事業、モバイル・コンテンツ事業に参入いたしました。オンラインゲーム事業は、2004年9月に「FINAL FANTASY XI Chains of Promathia」を日米と同タイミングで自社パブリッシュによってスタートいたしました。北米と同じくゲーム事業に大型タイトルの発売がなかったことを主要因として、売上高は、8億23百万円減の12億98百万円となりました。

アジア他

百万円

2004年3月期	2005年3月期	増減
¥972	¥1,179	¥207

アジア・その他の地域においては、2005年1月に中国・アジア事業の拠点として、当社100%出資による新会社SQUARE ENIX (China) CO., LTD.を設立し、事業基盤を強化しております。これにより、現在、当社の中国拠点である子会社SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.を2005年12月付けで解散する予定です。新会社設立から解散までの期間で「クロスゲート」に代表される当社オンラインゲームタイトルを新会社へ移管し、事業を継続することとなります。

アジアの売上高は、2億7百万円増の11億79百万円となりました。

4. 戦略的現状と見通し及び経営者の問題認識と今後の方針について

高度で良質なコンテンツの創造を通じて、収益性を維持しつつ中長期的な成長を実現していくことが重要な課題であります。

また、今後、ITや通信環境の急速な発展・普及により、ネットワークを前提とするエンタテインメントに対するニーズが高まるとともに、ユーザーが多機能端末を通じて多様なコンテンツにアクセスできるようになるなど、デジタル・エンタテインメントの産業構造が大きく変化することが予想されます。当社グループは、これらの変化に即応し、新しい時代のデジタル・エンタテインメントを切り拓いていくことを中長期的な会社の経営戦略に位置づけております。

上記の大変革期において、当社グループは、ネットワーク上に形成されるコミュニティの適切なマネジメント、様々な表現形態に対応する「ポリモーフィック・コンテンツ」の展開、コンテンツの新たなプラットフォームの組成等の戦略的課題に取り組んでまいります。

当社は、2006年3月期の事業計画を以下の通り公表しております。

百万円

	2004年3月期 実績	2005年3月期 実績	2006年3月期 計画
売上高	¥63,202	¥73,864	¥90,000
営業利益	19,398	26,438	27,000
経常利益	18,248	25,901	27,000
当期純利益	10,993	14,932	15,500

当社は収益性に裏付けられた成長を実現する事が重要な経営課題と認識しております。このため、成長に必要な投資を実施しつつ、25-30%の連結営業利益率(日本の会計基準による)を達成することを目標としております。2006年3月期におきましても、全社で目標とする利益を維持しつつ、ネットワーク関連事業を中心に海外展開、新規タイトルの投入等の先行投資を行う予定の計画であります。

5. 利益配分に関する基本方針

当社は、株主に対する利益還元を経営の重要政策の一つとして位置づけており、今後、既存事業の拡大、新規事業の開拓等を目的とした設備投資や買収など、当社の企業価値を高めるための投資を優先し、そのための内部留保を確保します。内部留保後の資金については、株主への還元を重視し、安定的かつ継続的な配当に留意してまいります。

6. リスク要因

経済環境の変化

消費者の消費支出を減少させるような経済情勢の著しい低迷は、当社の扱っているエンタテインメント分野の製品・サービスに対する需要を低減させる恐れがあり、これによって当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

デジタル・コンテンツ市場における顧客嗜好の変化、技術革新の急速な進展等に対する当社の対応能力

「中長期的な会社の経営戦略と対処すべき課題」に記載した大変革期に当社が適時的確に対応できない場合、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

プラットフォームの更新及び対応

当社グループの主に家庭用ゲームソフト販売事業は、家庭用ゲーム機、いわゆるプラットフォームの世代交代やそれに伴う製造元の戦略の変更等の影響を受ける可能性があります。プラットフォームの世代交代期においては、消費者がゲームソフトを買い控える傾向もあり、それによって販売の伸び悩みなど、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

新しいコンテンツ・サービスの創造や海外展開を核とする当社の成長戦略を担う人材の確保

当社グループは、急速な勢いで事業の拡大、成長を続けております。このような当社の成長スピードに適時的確な人材の育成が追いつかない場合、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

国際的事業拡大

当社グループは、ゲーム、オンラインゲーム、モバイル・コンテンツに関する事業において、国際的な事業拡大を進めておりますが、当社グループが海外事業を展開している国における市場動向、政治・経済、法律、文化、宗教、習慣その他によって、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

為替リスク

当社は、北米・欧州・中国に在外連結子会社を設立しております。当該子会社において獲得した現地通貨は、主として現地での決済に使用するほか、現地での投資に振り向けることから、実質的な為替リスクは軽減されております。しかしながら、外貨建ての在外連結子会社の売上、費用、資産等は、連結財務諸表の作成時に円換算するため、換算時の為替レートが予想を越えて大幅に変動した場合には、当社グループの業績が影響を受ける場合があります。

ゲームソフトの中古販売について

当社製品が中古品として販売された場合、当社の収益に還元されないことから、中古販売市場が拡大した場合、当社製品の販売伸び悩みや販売価格の下落などが発生し、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

連結貸借対照表（日本基準）

株式会社スクウェア・エニックス及び連結子会社
3月31日に終了した事業年度

百万円

	2005	2004
資産の部		
I 流動資産		
1. 現金及び預金	¥ 81,243	¥ 58,676
2. 受取手形及び売掛金	7,670	12,046
3. たな卸資産	1,112	809
4. コンテンツ制作勘定	15,510	10,128
5. 繰延税金資産	3,440	1,850
6. その他	1,337	1,157
貸倒引当金	262	227
流動資産合計	110,053	84,441
II 固定資産		
1. 有形固定資産		
(1) 建物及び構築物	3,667	3,445
減価償却累計額	1,525	1,250
	2,142	2,195
(2) 工具器具備品	9,116	8,445
減価償却累計額	6,162	5,367
	2,954	3,077
(3) その他	16	7
減価償却累計額	8	7
	7	0
(4) 土地	3,813	3,813
有形固定資産合計	8,918	9,087
2. 無形固定資産		
(1) 連結調整勘定	4,934	—
(2) その他	1,161	7,550
無形固定資産合計	6,096	7,550
3. 投資その他の資産		
(1) 投資有価証券 ¹	1,295	3,516
(2) 長期貸付金	9	4
(3) 差入保証金	2,863	2,864
(4) 繰延税金資産	1,768	2,665
(5) その他 ¹	689	502
投資その他の資産合計	6,626	9,554
固定資産合計	21,641	26,192
資産合計	¥131,695	¥110,633

連結財務諸表注記（日本基準）を参照。

百万円

2005

2004

負債の部

I 流動負債

1. 支払手形及び買掛金	¥ 2,241	¥ 3,205
2. 1年内返済予定長期借入金	—	18
3. 未払金	1,190	1,020
4. 未払費用	1,662	1,551
5. 未払法人税等	9,994	1,313
6. 未払消費税等	1,022	408
7. 前受金	896	697
8. 預り金	385	354
9. 賞与引当金	1,021	1,239
10. 返品調整引当金	1,316	1,569
11. その他	1,057	807

流動負債合計	20,790	12,185
--------	--------	--------

II 固定負債

1. 退職給付引当金	1,173	978
2. 役員退職引当金	55	110
3. その他	84	63

固定負債合計	1,313	1,152
--------	-------	-------

負債合計	22,103	13,338
------	--------	--------

(少数株主持分)

少数株主持分	658	594
--------	-----	-----

(資本の部)

I 資本金 ²	7,433	7,154
II 資本剰余金	36,673	36,393
III 利益剰余金	65,561	53,931
IV その他有価証券評価差額金	472	363
V 為替換算調整勘定	807	898
VI 自己株式 ³	401	245

資本合計	108,933	96,700
------	---------	--------

負債、少数株主持分及び資本合計	¥131,695	¥110,633
-----------------	----------	----------

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

連結損益計算書（日本基準）

株式会社スクウェア・エニックス及び連結子会社
3月31日に終了した事業年度

	2005	2004
売上高	¥73,864	¥63,202
売上原価	25,703	22,084
売上総利益	48,161	41,117
返品調整引当金戻入額	1,569	1,420
返品調整引当金繰入額	1,316	1,569
差引売上総利益	48,414	40,968
販売費及び一般管理費 ¹	21,975	21,569
1. 荷造運賃	634	545
2. 広告宣伝費	5,346	5,119
3. 販売促進費	109	660
4. 貸倒引当金繰入額	77	332
5. 役員報酬	233	231
6. 給料手当	4,251	3,887
7. 賞与引当金繰入額	418	1,130
8. 退職給付費用	107	491
9. 役員退職引当金繰入額	121	6
10. 福利厚生費	753	698
11. 賃借料	1,033	955
12. 支払手数料	2,667	3,023
13. 減価償却費	1,141	1,179
14. その他	5,079	3,307
営業利益	26,438	19,398
営業外収益	542	440
1. 受取利息	72	67
2. 受取配当金	4	78
3. 為替差益	296	—
4. 受取賃貸料	30	0
5. 雑収入	138	294
営業外費用	1,080	1,590
1. 支払利息	2	7
2. 為替差損	—	788
3. 新株発行費	—	8
4. たな卸資産処分損	3	—
5. コンテンツ廃棄損	983	—
6. 持分法による投資損失	—	760
7. 雑損失	90	25
経常利益	25,901	18,248
特別利益	118	300
1. 固定資産売却益 ²	0	—
2. 投資有価証券売却益	106	59
3. 関係会社株式売却益	—	240
4. 貸倒引当金戻入益	11	—
特別損失	443	907
1. 固定資産売却損 ³	2	123
2. 固定資産除却損 ⁴	50	198
3. 関係会社株式評価損	145	125
4. 投資有価証券評価損 ⁵	80	375
5. 投資有価証券売却損	2	84
6. 連結調整勘定臨時償却	145	—
7. その他	16	—
匿名組合損益分配前税金等		
調整前当期純利益	25,576	17,640
匿名組合損益分配額	20	24
税金等調整前当期純利益	25,556	17,616
法人税、住民税及び事業税	11,267	3,600
法人税等調整額	760	2,962
少数株主利益	116	59
当期純利益	¥14,932	¥10,993

連結財務諸表注記（日本基準）を参照。

連結剰余金計算書（日本基準）

株式会社スクウェア・エニックス及び連結子会社
3月31日に終了した事業年度

	2005	2004
百万円		
(資本剰余金の部)		
資本剰余金期首残高	¥36,393	¥ 9,383
資本剰余金増加高	280	27,010
1. 合併に伴う増加	—	26,792
2. 自己株式処分差益	1	4
3. ストックオプションによる株式発行	278	213
資本剰余金期末残高	36,673	36,393
(利益剰余金の部)		
利益剰余金期首残高	53,931	33,341
利益剰余金増加高	14,932	22,569
1. 当期純利益	14,932	10,993
2. 合併に伴う増加	—	11,524
3. 連結子会社の増加による増加	—	16
4. 連結子会社の減少による増加	—	36
利益剰余金減少高	3,302	1,979
1. 配当金	3,301	1,979
2. 役員賞与	0	—
利益剰余金期末残高	¥65,561	¥53,931

連結財務諸表注記（日本基準）を参照。

連結キャッシュ・フロー計算書（日本基準）

株式会社スクウェア・エニックス及び連結子会社
3月31日に終了した事業年度

	2005	2004
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	¥25,556	¥17,616
減価償却費	1,814	1,974
貸倒引当金の増減額（は減少額）	31	224
賞与引当金の増減額（は減少額）	218	688
返品調整引当金の増減額（は減少額）	267	105
退職給付引当金の増減額（は減少額）	195	576
役員退職引当金の増減額（は減少額）	54	26
移転関連損失引当金の増減額（は減少額）	—	589
受取利息及び受取配当金	76	145
支払利息	2	7
投資有価証券売却益	106	59
投資有価証券売却損	2	84
投資有価証券評価損	80	375
関係会社株式売却益	—	240
関係会社株式評価損	145	125
固定資産除却損	50	198
固定資産売却益	0	—
固定資産売却損	2	123
売上債権の増減額（は増加額）	4,319	4,852
たな卸資産の増減額（は増加額）	5,618	6,745
仕入債務の増減額（は減少額）	953	507
未払消費税の増減額（は減少額）	614	104
その他流動資産の増減額（は増加額）	94	250
その他固定資産の増減額（は増加額）	198	299
その他流動負債の増減額（は減少額）	701	2,014
役員賞与の支払額	0	—
その他	1,632	1,958
小計	27,559	18,818
利息及び配当金の受取額	83	126
利息の支払額	0	11
法人税等の支払額	2,768	4,794
営業活動によるキャッシュ・フロー	24,873	14,139

連結財務諸表注記（日本基準）を参照。

百万円

	2005	2004
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	1,318	2,709
無形固定資産の取得による支出	362	416
投資有価証券の償還による収入	2,000	—
関係会社株式の取得による支出	27	6,461
関係会社株式の売却による収入	—	423
関係会社株式の清算による収入	34	—
差入保証金の返金による収入	104	407
差入保証金の差入による支出	101	1,843
その他	245	20
投資活動によるキャッシュ・フロー	574	10,579
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の増減額（は減少額）	—	1,000
自己株式の取得による支出	154	147
配当金の支払額	3,300	1,955
少数株主への配当金の支払額	2	2
合併交付金の支払額	—	4,153
パートナーシップ分配金の支払額	—	616
その他	549	1,135
財務活動によるキャッシュ・フロー	2,907	6,739
現金及び現金同等物に係る換算差額	27	984
現金及び現金同等物の増減額（は減少額）	22,567	4,164
現金及び現金同等物期首残高	58,676	39,847
合併に伴う現金及び現金同等物の増加額	—	22,632
連結子会社増加に伴う現金及び現金同等物の増加額	—	484
連結子会社減少に伴う現金及び現金同等物の減少額	—	123
現金及び現金同等物期末残高 ¹	¥81,243	¥58,676

連結財務諸表注記（日本基準）を参照。

連結財務諸表注記（日本基準）

株式会社スクウェア・エニックス及び連結子会社

連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

1. 連結の範囲に関する事項

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

- (1) 連結子会社の数 10社及び1任意組合
 (株)デジタルエンタテインメントアカデミー
 コミュニティーエンジン(株)
 (株)ゲームデザイナーズ・スタジオ
 SQUARE ENIX U.S.A., INC.
 SQUARE L.L.C.
 SQUARE PICTURES, INC.
 SQUARE ENIX EUROPE LTD.
 SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.
 COMMUNITY ENGINE NETWORK SOFTWARE (BEIJING) CO., LTD.
 UIEVOLUTION, INC.
 FF・フィルム・パートナーズ（任意組合）

COMMUNITY ENGINE NETWORK SOFTWARE (BEIJING) CO., LTD.及びUIEVOLUTION, INC.は当連結会計年度に新たに取得いたしました。

コミュニティーエンジン(株)とSQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.は、重要性が増したため、(株)ゲームデザイナーズ・スタジオ、SQUARE ENIX U.S.A., INC.、SQUARE L.L.C.、SQUARE PICTURES, INC.、SQUARE ENIX EUROPE LTD.及びFF・フィルム・パートナーズ（任意組合）は、(株)スクウェアとの合併により、当連結会計年度から連結の範囲に含めております。

また、ENIX AMERICA INC.は、当連結会計年度に清算結了いたしました。

(2) 主要な非連結子会社の名称等

- (株)ビーエムエフ
(株)スポーツビービー
(株)ソリッド

なお、(株)スポーツビービーは平成16年3月15日開催の株主総会において解散の決議を行い、現在清算手続き中であります。

(連結の範囲から除いた理由)

非連結子会社は、いずれも小規模であり、合計の総資産、売上高、当期純損益（持分に見合う額）及び利益剰余金（持分に見合う額）等は、いずれも連結財務諸表に重要な影響を及ぼしていないためであります。

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

- (1) 連結子会社の数 11社及び1任意組合
 (株)デジタルエンタテインメントアカデミー
 コミュニティーエンジン(株)
 (株)ゲームデザイナーズ・スタジオ
 SQUARE ENIX, INC.
 SQUARE L.L.C.
 SQUARE PICTURES, INC.
 SQUARE ENIX LTD.
 SQUARE ENIX (China) CO., LTD.
 SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.
 COMMUNITY ENGINE NETWORK SOFTWARE (BEIJING) CO., LTD.
 UIEVOLUTION, INC.
 FF・フィルム・パートナーズ（任意組合）

SQUARE ENIX (China) CO., LTD.は2005年1月に設立し当連結会計年度より連結子会社となりました。

(2) 主要な非連結子会社の名称等

- (株)ビーエムエフ
(株)ソリッド
 なお、(株)スポーツビービーは当連結会計年度に清算を結了いたしました。

(連結の範囲から除いた理由)

前連結会計年度に同じ。

2. 持分法の適用に関する事項

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

持分法適用の関連会社数 1社

(株)デジキューブ

(株)デジキューブは、平成15年11月26日に東京地方裁判所に破産を申し立て、同日破産宣告を受けたことにより、平成15年12月11日に上場廃止（ヘラクレス）となりました。

持分法を適用していない非連結子会社（(株)ビーエムエフ、(株)スポーツビービー、(株)ソリッド、SQUARE U.S.A., INC.）及び関連会社（有限会社草薙）については、当期純損益及び利益剰余金等に及ぼす影響が軽微であり、(株)マッグガーデンについては、所有が一時的であるため、持分法の適用範囲から除外しております。

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

持分法を適用した非連結子会社及び関連会社はありません。

持分法を適用していない非連結子会社（㈱ビーエムエフ、㈱ソリッド、SQUARE U.S.A., INC.）及び関連会社（有限会社草薙）については、当期純損益及び利益剰余金等に及ぼす影響が軽微であり、㈱マッグガーデンについては、所有が一時的であるため、持分法の適用範囲から除外しております。

3. 連結子会社の事業年度に関する事項

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

連結子会社のうち、SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.、COMMUNITY ENGINE NETWORK SOFTWARE (BEIJING) CO., LTD.、SQUARE PICTURES, INC.及びFF・フィルム・パートナーズ（任意組合）の決算日は12月末日であります。

連結財務諸表の作成に当たっては、12月末日の財務諸表を使用し、連結決算日との間に生じた重要な取引については連結上必要な調整を行っております。

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

連結子会社のうち、SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.、COMMUNITY ENGINE NETWORK SOFTWARE (BEIJING) CO., LTD.、SQUARE ENIX (China) CO., LTD.、SQUARE PICTURES, INC.及びFF・フィルム・パートナーズ（任意組合）の決算日は12月末日であります。

連結財務諸表の作成に当たっては、12月末日の財務諸表を使用し、連結決算日との間に生じた重要な取引については連結上必要な調整を行っております。

4. 会計処理基準に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

(イ) 有価証券

満期保有目的の債券：償却原価法（定額法）

その他有価証券

時価のあるもの：決算日の市場価格等に基づく時価法（評価差額は全部資本直入法により処理し、売却原価は移動平均法により算出しております。）

時価のないもの：移動平均法による原価法

(ロ) たな卸資産

商製品：月別総平均法による原価法

コンテンツ制作勘定：個別法による原価法

仕掛品：月別総平均法による原価法

貯蔵品：最終仕入原価法

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

(イ) 有価証券

満期保有目的の債券：同前連結会計年度

その他有価証券

時価のあるもの：同前連結会計年度

時価のないもの：同前連結会計年度

(ロ) たな卸資産

商製品：同前連結会計年度

コンテンツ制作勘定：同前連結会計年度

仕掛品：同前連結会計年度

貯蔵品：同前連結会計年度

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

(イ) 有形固定資産

当社及び国内連結子会社は定率法を採用しております。

なお、主な耐用年数は次のとおりであります。

建物及び構築物 3～50年

工具器具備品 3～20年

(会計処理方法の変更)

取得価格が10万円以上20万円未満の資産については、3年間で均等償却する方法を採用していましたが、当連結会計年度より合併による会計処理の整合性を図るとともに重要性に鑑みて、より一層の財務健全化を図るため、取得時に費用として処理する方法に改めました。この変更による前連結会計年度と同一の処理をした場合に比べた営業利益、経常利益及び税金等調整前当期純利益への影響は軽微であります。

(ロ) 無形固定資産

当社及び国内連結子会社は自社利用のソフトウェアについては、社内における見込利用期間(5年)に基づく定額法、それ以外の無形固定資産については、商標権は10年間、営業権は5年間の均等償却による定額法を採用しております。

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

(イ) 有形固定資産

当社及び国内連結子会社は定率法を採用しております。

なお、主な耐用年数は次のとおりであります。

建物及び構築物 3～50年

工具器具備品 3～15年

(ロ) 無形固定資産

同前連結会計年度

(3) 重要な引当金の計上基準

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

(イ) 貸倒引当金

債権の貸倒れによる損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を勘案し、回収不能見込額を計上しております。

(ロ) 賞与引当金

当社及び国内連結子会社は、従業員に対する賞与の支給に充てるため、当連結会計年度に負担すべき支給見込額を計上しております。

(ハ) 退職給付引当金

当社は従業員の退職給付に備えるため、当連結会計年度末における退職給付債務の見込額に基づき計上しております。数理計算上の差異は、発生の翌年に一括費用処理することとしております。また、国内連結子会社は、従業員の退職給付に備えるため、退職一時金制度について自己都合退職による当連結会計年度末要支給額を計上しております。

(追加情報)

当社は退職給付引当金は従来自己都合要支給額を退職給付債務とする方法(簡便法)により計上していましたが、㈱スクウェアとの合併により従業員数が300人を超えたため、当連結会計年度から退職給付会計の原則法による計算によって退職給付引当金及び退職給付費用を計上する方法に変更しております。

この変更により、従来の方法によった場合と比較して、退職給付費用は437百万円増加し、経常利益は416百万円、税引前当期純利益は416百万円それぞれ減少しております。

なお、この変更が当下半期に行われたのは、㈱スクウェアとの合併により従業員数が300人を超えたことを受けて、当下半期に原則法の採用を前提とする退職給付債務に関する数理計算の社内体制の整備を行ったためであり、当中間期は従来の方によっております。従って、当中間期は変更後の方法によった場合と比較して、経常利益は393百万円、税金等調整前中間純利益は393百万円それぞれ多く計上されております。

(二) 返品調整引当金

当社は、出版物の返品による損失に備えるため、当連結会計年度以前の実績に基づき必要額を計上しております。また、ゲームソフトの返品による損失に備えるため、タイトル毎に将来の返品の可能性を勘案して、返品損失の見込み額を計上しております。

(ホ) 役員退職引当金

当社は、役員の退職慰労金の支給に備えるため、内規に基づく当連結会計年度末要支給額を計上しております。

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

(イ) 貸倒引当金

同前連結会計年度

(ロ) 賞与引当金

同前連結会計年度

(ハ) 退職給付引当金

当社は従業員の退職給付に備えるため、当連結会計年度末における退職給付債務の見込額に基づき計上しております。数理計算上の差異は、発生の翌連結会計年度に一括費用処理することとしております。過去勤務債務は、その発生時の従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数(1年)による按分額を費用処理しております。また、国内連結子会社は、従業員の退職給付に備えるため、退職一時金制度について自己都合退職による当連結会計年度末要支給額を計上しております。

(二) 返品調整引当金

同前連結会計年度

(ホ) 役員退職引当金

同前連結会計年度

(4) 重要な外貨建の資産又は負債の本邦通貨への換算基準

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

外貨建金銭債権債務は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、換算差額は損益として処理しております。なお、在外子会社等の資産及び負債は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、収益及び費用は期中平均相場により円貨に換算し、換算差額は少数株主持分及び資本の部における為替換算調整勘定に含めて計上しております。

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

前連結会計年度に同じ。

(5) 重要なリース取引の処理方法

前連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引については、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっております。

当連結会計年度（自 平成16年4月1日 至 平成17年3月31日）

前連結会計年度に同じ。

(6) 繰延資産の処理方法

前連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

(イ) 新株発行費

支出時に全額費用処理しております。

当連結会計年度（自 平成16年4月1日 至 平成17年3月31日）

(イ) 新株発行費

前連結会計年度に同じ。

(7) その他連結財務諸表作成のための重要な事項

前連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

(イ) 消費税等の会計処理

税抜方式によっております。

(ロ) 在外子会社の会計基準

在外子会社は所在国の会計基準により認められた方法によっております。

当連結会計年度（自 平成16年4月1日 至 平成17年3月31日）

(イ) 消費税等の会計処理

前連結会計年度に同じ。

(ロ) 在外子会社の会計基準

前連結会計年度に同じ。

5. 連結子会社の資産及び負債の評価に関する事項

前連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

連結子会社の資産及び負債の評価方法については、全面時価評価法を採用しております。

当連結会計年度（自 平成16年4月1日 至 平成17年3月31日）

前連結会計年度に同じ。

6. 連結調整勘定の償却に関する事項

前連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

3年間の均等償却を行っております。

当連結会計年度（自 平成16年4月1日 至 平成17年3月31日）

3～5年間の均等償却を行っております。

7. 利益処分項目等の取扱いに関する事項

前連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

連結剰余金計算書は連結会社の利益処分または損失処理について連結会計年度中に確定した利益処分または損失処理に基づいて作成しております。

当連結会計年度（自 平成16年4月1日 至 平成17年3月31日）

前連結会計年度に同じ。

8. 連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

前連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

手許現金、随時引き出し可能な預金及び容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なりリスクが負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期投資からなっております。

当連結会計年度（自 平成16年4月1日 至 平成17年3月31日）

前連結会計年度に同じ。

表示方法の変更

前連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 平成16年4月1日 至 平成17年3月31日）

(連結貸借対照表)

前連結会計年度まで、無形固定資産に含めて表示していた「連結調整勘定」は、重要性が増したため区分掲記することといたしました。なお、前連結会計年度における「連結調整勘定」は6,361百万円であります。

追加情報

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

（ゲームコンテンツの企画・開発等における社外共同開発者に対する支出額の会計処理）

従来、ゲームコンテンツの企画・開発等を担当する社外共同開発者に対する支出額は、支出時に費用処理しておりましたが、ゲームソフト開発開始にかかる意思決定プロセスを強化し、開発開始案件の厳選化を推し進めたことに伴い、当連結会計年度より、開発段階における支出額は「コンテンツ制作勘定」に計上し、発売時に売上原価に振り替えることといたしました。

なお、当連結会計年度において、「コンテンツ制作勘定」に当該支出額が3,763百万円含まれています。

（合併の会計処理に関する事項）

株式会社エニックスと株式会社スクウェアは平成15年4月1日に合併し、株式会社スクウェア・エニックスとなりました。この合併に関する会計手続は、持分プーリング法を適用しております。合併に際して、普通株式51,167,293株を発行し、株式会社スクウェアの普通株式1株に対し、株式会社エニックスの普通株式0.85株をもって割当交付いたしました。この度の合併において、両社の結合前の純資産及び経営のすべてに対する支配を結合し、結合後のリスクと便益を継続的に共同して負担及び享受し、かつ、両社のいずれが取得会社か認識することができないため、持分の結合に該当すると判断いたしました。

なお、引き継いだ資産、負債の内訳は次のとおりであります。

合併により、株スクウェアより引き継いだ資産及び負債の内訳

科目	百万円
資産の部	
流動資産	¥36,490
現金及び預金	16,931
売掛金	11,438
製品	45
商品	11
コンテンツ制作勘定	3,402
貯蔵品	77
前払費用	375
未収入金	483
未収税金	537
繰延税金資産	2,980
その他流動資産	217
貸倒引当金	10
固定資産	¥14,370
有形固定資産	3,759
建物付属設備	621
工具・器具・備品	2,663
土地	421
建設仮勘定	53

無形固定資産	1,027
営業権	250
商標権	45
電話加入権	6
ソフトウェア	636
ソフトウェア制作勘定	88
投資等	9,584
投資有価証券	1,345
子会社株式	3,376
長期貸付金	4
長期前払費用	5
任意組合出資金	560
敷金保証金	590
繰延税金資産	3,383
その他投資等	316
貸倒引当金	0
資産合計	¥50,860

負債の部	
流動負債	¥13,489
買掛金	1,717
1年内返済予定長期借入金	22
未払金	2,808
未払合併交付金	4,153
未払法人税等	4
未払消費税等	422
未払費用	1,248
前受金	594
預り金	83
賞与引当金	463
返品調整引当金	893
移転関連損失引当金	1,074
その他流動負債	3
固定負債	¥ 359
長期借入金	18
長期預り金	39
退職給付引当金	301
負債合計	¥13,848
正味引継財産合計額	¥37,012

注記事項

連結貸借対照表関係

前連結会計年度（平成16年3月31日）

1 非連結子会社及び関連会社に対するものは次のとおりであります。

投資有価証券	341百万円
その他（投資その他の資産）	4百万円

- 2 当社の発行済株式総数は、普通株式110,130,418株であります。
 3 当社が保有する自己株式の数は、普通株式99,539株であります。
 4 保証債務

当社は、連結子会社であるSQUARE ENIX U.S.A., INC.のSONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA INC.に対する一切

の債務につき、15百万米ドルを上限とする根保証を行っております。なお、平成16年3月末日現在、債務は432千米ドル（45百万円）であります。

当連結会計年度（平成17年3月31日）

1 非連結子会社及び関連会社に対するものは次のとおりであります。

投資有価証券	151百万円
その他（投資その他の資産）	4百万円

- 2 当社の発行済株式総数は、普通株式110,385,543株であります。
 3 当社が保有する自己株式の数は、普通株式150,650株であります。
 4 保証債務

当社は、連結子会社であるSQUARE ENIX, INC.のSONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA INC.に対する一切の債務につき、15百万米ドルを上限とする根保証を行っております。なお、平成17年3月末日現在発生している債務はありません。

連結損益計算書関係

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

- 1 一般管理費に含まれる研究開発費は7百万円であります。
 2 固定資産の売却益の内訳
- | | |
|--------------|--------|
| 3 固定資産売却損の内訳 | |
| 工具器具備品 | 123百万円 |
| 4 固定資産除却損の内訳 | |
| 工具器具備品 | 159百万円 |
| ソフトウェア | 39百万円 |
| 計 | 198百万円 |
- 5 投資有価証券評価損は、時価の著しく下落している有価証券の評価損であります。

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

- 1
- | | |
|---------------|-------|
| 2 固定資産の売却益の内訳 | |
| 工具器具備品 | 0百万円 |
| 3 固定資産売却損の内訳 | |
| 工具器具備品 | 2百万円 |
| 4 固定資産除却損の内訳 | |
| 工具器具備品 | 47百万円 |
| ソフトウェア | 2百万円 |
| 計 | 50百万円 |
- 5 前連結会計年度

連結キャッシュ・フロー計算書関係

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

1 現金及び現金同等物と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

（平成16年3月31日現在）	
現金及び預金	58,676百万円
現金及び現金同等物	58,676百万円

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

1 現金及び現金同等物と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

（平成17年3月31日現在）	
現金及び預金	81,243百万円
現金及び現金同等物	81,243百万円

リース取引関係

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引

1. リース物件の取得価額相当額、減価償却累計額相当額及び期末残高相当額

	取得価額 相当額	減価償却累計額 相当額	期末残高 相当額
工具器具備品	¥90	¥48	¥41
合計	¥90	¥48	¥41

（注）取得価額相当額は、未経過リース料期末残高が有形固定資産の期末残高等に占める割合が低いため、支払利子込み法により算定しております。

2. 未経過リース料期末残高相当額

1年内	16百万円
1年超	24百万円
合計	41百万円

（注）未経過リース料期末残高相当額は、未経過リース料期末残高が有形固定資産の期末残高等に占める割合が低いため、支払利子込み法により算定しております。

3. 支払リース料及び減価償却費相当額

支払リース料	18百万円
減価償却費相当額	18百万円

4. 減価償却費相当額の算定方法

リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法によっております。

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引

1. リース物件の取得価額相当額、減価償却累計額相当額及び期末残高相当額

	取得価額 相当額	減価償却累計額 相当額	期末残高 相当額
工具器具備品	¥74	¥49	¥24
合計	¥74	¥49	¥24

(注) 取得価額相当額は、未経過リース料期末残高が有形固定資産の期末残高等に占める割合が低いため、支払利子込み法により算定しております。

2. 未経過リース料期末残高相当額

1年内	14百万円
1年超	9百万円
合計	24百万円

(注) 未経過リース料期末残高相当額は、未経過リース料期末残高が有形固定資産の期末残高等に占める割合が低いため、支払利子込み法により算定しております。

3. 支払リース料及び減価償却費相当額

支払リース料	16百万円
減価償却費相当額	16百万円

4. 減価償却費相当額の算定方法

リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法によっております。

有価証券関係

前連結会計年度（平成16年3月31日）

1. 売買目的有価証券

該当事項はありません。

2. 満期保有目的の債券で時価のあるもの

	種類	連結貸借対 照表計上額	時価	差額
時価が連結貸借対照表	(1) 国債	¥2,000	¥2,000	¥0
計上額を超えるもの	小計	2,000	2,000	0
合計		¥2,000	¥2,000	¥0

3. その他有価証券で時価のあるもの

	種類	取得原価	連結貸借対 照表計上額	差額
連結貸借対照表計 上額が取得原価を 超えるもの	(1) 株式	¥179	¥797	¥617
小計		179	797	617
連結貸借対照表計 上額が取得原価を 超えないもの	(1) 株式	¥76	¥71	¥4
小計		76	71	4
合計		¥256	¥869	¥613

(注) 株式の減損にあたっては、連結会計年度末における時価が取得原価に比べ50%以上下落した場合には全て減損処理を行い、30~50%程度下落した場合には、当該金額の重要性、回復可能性等を考慮して必要と認められた額について減損処理を行っております。

なお、その他有価証券で時価のある株式について222百万円の減損処理を行っております。

4. 当連結会計年度中に売却したその他有価証券

(自平成15年4月1日 至平成16年3月31日)

	売却額	売却益の合計額	売却損の合計額
	¥156	¥59	¥84

5. 時価評価されていない主な有価証券の内容

	百万円
連結貸借対照表計上額	
(1) その他有価証券 非上場株式 (店頭売買株式を除く)	¥165

6. その他有価証券のうち満期があるもの及び満期保有目的の債券の今後の償還予定額

該当事項はありません。

当連結会計年度（平成17年3月31日）

1. 売買目的有価証券

該当事項はありません。

2. 満期保有目的の債券で時価のあるもの

該当事項はありません。

3. その他有価証券で時価のあるもの

種類	取得原価	百万円	
		連結貸借対照表計上額	差額
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えるもの			
(1) 株式	¥179	¥ 994	¥ 814
小計	179	994	814
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えないもの			
(1) 株式	¥ 76	¥ 58	¥ 18
小計	76	58	18
合計	¥256	¥1,052	¥ 796

(注) 株式の減損にあたっては、連結会計年度末における時価が取得原価に比べ50%以上下落した場合には全て減損処理を行い、30~50%程度下落した場合には、当該金額の重要性、回復可能性等を考慮して必要と認められた額について減損処理を行っております。

4. 当連結会計年度中に売却したその他有価証券 (自平成16年4月1日 至平成17年3月31日)

百万円		
売却額	売却益の合計額	売却損の合計額
¥248	¥106	¥2

5. 時価評価されていない主な有価証券の内容

	百万円	
	連結貸借対照表計上額	
(1) その他有価証券 非上場株式 (店頭売買株式を除く)		¥81

6. その他有価証券のうち満期があるもの及び満期保有目的の債券の今後の償還予定額 該当事項はありません。

デリバティブ取引関係

前連結会計年度(自平成15年4月1日 至平成16年3月31日)

当社グループは、デリバティブ取引を全く行っておりませんので、該当事項はありません。

当連結会計年度(自平成16年4月1日 至平成17年3月31日)

1. 取引の状況に関する事項

(1) 取引の内容及び利用目的

当社は基本的にはデリバティブ取引は利用しておりませんが、将来の為替レートの変動リスクを回避することを目的に、為替予約取引を行うことがあります。

(2) 取引に対する取組方針

為替予約取引は外貨建取引金額の範囲内で行っており、また、投機目的のためのデリバティブ取引は行わない方針であります。

(3) 取引に係るリスクの内容

為替予約取引は為替相場の変動によるリスクを有しております。また、為替予約取引の契約先はいずれも信用度の高い銀行であるため、相手先の契約不履行によるいわゆる信用リスクはほとんどないと判断しております。

(4) 取引に係るリスクの管理体制

代表取締役及び担当取締役の決裁を受け、経理財務部にてリスクの一元管理を行っております。

2. 取引の時価等に関する事項

当連結会計年度末において、該当事項はありません。

退職給付関係

前連結会計年度(自平成15年4月1日 至平成16年3月31日)

1. 採用している退職給付制度の概要

当社及び国内連結子会社は、退職金規定に基づく社内積立の退職一時金制度を採用しております。

なお、当社は退職給付債務算定にあたりましては勤務期間を基準とする方法(期間定額基準)を採用し、国内連結子会社は退職給付債務算定にあたり、簡便法を採用しております。また、海外子会社の一部は確定拠出型の退職年金制度に加入しております。

2. 退職給付債務に関する事項

	百万円
退職給付債務	¥988
未認識数理計算上の差異	10
退職給付引当金	¥978

3. 退職給付費用に関する事項

	百万円
勤務費用	¥602
利息費用	12
退職給付費用	¥615

4. 退職給付債務等の計算の基礎に関する事項

退職給付見込額の計算の期間配分方法	期間定額基準
割引率	1.611%
数理計算上の差異の処理年数	1年

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

1. 採用している退職給付制度の概要

当社及び国内連結子会社は、退職金規定に基づく社内積立の退職一時金制度を採用しております。

なお、当社は退職給付債務算定にあたりましては勤務期間を基準とする方法（期間定額基準）を採用し、国内連結子会社は退職給付債務算定にあたり、簡便法を採用しております。また、海外子会社の一部は確定拠出型の退職年金制度に加入しております。

2. 退職給付債務に関する事項

	百万円
退職給付債務	¥ 969
未認識過去勤務債務	100
未認識数理計算上の差異	103
退職給付引当金	¥1,173

3. 退職給付費用に関する事項

	百万円
勤務費用	¥210
利息費用	15
数理計算上の差異の費用処理額	10
退職給付費用	¥235

4. 退職給付債務等の計算の基礎に関する事項

退職給付見込額の計算の期間配分方法	期間定額基準
割引率	1.652%
過去勤務債務の処理年数	1年
数理計算上の差異の処理年数	1年

税効果会計関係

前連結会計年度（平成16年3月31日）

1. 繰延税金資産及び繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

繰延税金資産	
流動資産	
未払事業税否認	115百万円
未払事業所税否認	18
賞与引当金否認	500
前渡金損金算入否認	252
未払費用否認	309
返品調整引当金否認	466
前払費用否認	205
貸倒引当金繰入超過	86
税額控除額	118
コンテンツ制作勘定算入引当金否認額	258
その他	35
計	1,850

固定資産	
退職給付引当金超過額否認	392
役員退職引当金否認	53
減価償却費超過額否認	684
前渡金損金算入否認	552
子会社の欠損金に係る税効果	666
投資有価証券評価損否認	472
その他	91
繰延税金負債（固定）との相殺	249
計	2,665
繰延税金資産合計	4,515
繰延税金負債	
固定負債	
その他有価証券評価差額金	249
繰延税金資産（固定）との相殺	249
繰延税金負債合計	-
差引：繰延税金資産（負債）の純額	4,515

2. 法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との差異の原因となった主な項目別の内訳

内訳	
法定実効税率	42.05%
交際費等永久に損金に算入されない項目	0.18
受取配当金等永久に益金に算入されない項目	0.18
評価性引当金の増減	3.18
住民税均等割	0.07
外国税額控除	0.33
法人税額特別控除	0.95
持分法投資損失	1.76
関連会社投資未分配利益に対する税効果	1.36
連結調整勘定償却	0.34
未実現損益等連結修正	1.00
提出会社との税率差	0.01
その他	0.15
税効果会計適用後の法人税等の負担率	37.26%

当連結会計年度（平成17年3月31日）

1. 繰延税金資産及び繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

繰延税金資産	
流動資産	
未払事業税否認	809 百万円
未払事業所税否認	19
賞与引当金否認	415
前渡金損金算入否認	310
未払費用否認	346
返品調整引当金否認	442
貸倒引当金繰入超過	162
税額控除額	80
コンテンツ制作勘定算入引当金否認額	190
コンテンツ評価損否認	1,140
その他	97
計	3,440
固定資産	
退職給付引当金超過額否認	477
役員退職引当金否認	31
減価償却費超過額否認	562
子会社の欠損金に係る税効果	690
投資有価証券評価損否認	242
その他	87
繰延税金負債（固定）との相殺	324
計	1,768
繰延税金資産合計	5,209
繰延税金負債	
固定負債	
その他有価証券評価差額金	324
繰延税金資産（固定）との相殺	324
繰延税金負債合計	-
差引：繰延税金資産（負債）の純額	5,209

2. 法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との差異の原因となった主な項目別の内訳

内訳	
法定実効税率	40.70%
交際費等永久に損金に算入されない項目	0.17
受取配当金等永久に益金に算入されない項目	0.01
住民税均等割	0.04
法人税額特別控除	0.56
連結調整勘定償却	2.43
提出会社との税率差	1.17
その他	0.49
税効果会計適用後の法人税等の負担率	41.11%

セグメント情報

【事業の種類別セグメント情報】

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

百万円

	ゲーム事業	オンライン ゲーム事業	モバイル・ コンテンツ事業	出版事業	その他事業	計	消去又は全社	連結
売上高及び営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	¥37,988	¥ 8,924	¥2,793	¥ 9,671	¥3,824	¥63,202	¥ —	¥ 63,202
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	37,988	8,924	2,793	9,671	3,824	63,202	—	63,202
営業費用	21,583	6,575	1,633	6,491	2,797	39,081	4,722	43,803
営業利益	¥16,404	¥ 2,348	¥1,159	¥ 3,180	¥1,027	¥24,120	¥ 4,722	¥ 19,398
資産、減価償却費及び 資本的支出								
資産	¥55,104	¥14,215	¥2,583	¥14,225	¥5,980	¥92,110	¥18,523	¥110,633
減価償却費	870	742	17	12	92	1,735	239	1,974
資本的支出	188	513	12	0	—	715	1,989	2,704

(注) 1. 事業区分の方法

事業は、商製品の系列及び市場の類似性を考慮して区分しております。

2. 各区分に属する主要な商製品

事業区分	主要な商製品
ゲーム事業	ゲーム
オンラインゲーム事業	オンラインゲーム
モバイル・コンテンツ事業	携帯電話向けのコンテンツ
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
その他事業	キャラクターグッズ等の二次的著作物、コンピュータゲーム制作技術者養成スクール

3. 営業費用のうち、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は、4,722百万円であり、その主なものは当社の管理部門に係る費用であります。

4. 資産のうち、消去又は全社の項目に含めた全社資産の金額は、18,523百万円であり、その主なものは当社での管理部門に係る資産であります。

従来、当社の余剰運用資金は消去又は全社の項目に含めておりましたが、株式会社スクウェアとの合併による事業の拡大に伴い、事業の実態を反映したより適正なセグメントとすべく、当連結会計年度より各セグメントに配賦することといたしました。この変更に伴い、従来の方法によった場合と比べ、資産はゲーム事業が23,829百万円、オンラインゲーム事業が7,582百万円、モバイル・コンテンツ事業が2,166百万円、出版事業が9,206百万円、その他事業が3,249百万円、それぞれ多く計上され消去又は全社が46,034百万円少なく計上されております。

5. 「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」に記載のとおり、当連結会計年度より有形固定資産（少額資産）の減価償却方法を取得時費用処理に変更いたしました。これによる影響は軽微であります。

6. 株式会社スクウェアとの合併による事業の拡大に伴い、当連結会計年度より従来コンピュータソフト事業として区分していた事業についてゲーム事業、オンラインゲーム事業及びモバイル・コンテンツ事業に分割するとともに、「その他事業」に区分していた事業につきまして、事業の実態を反映したより適正なセグメントとすべく見直しました。これによる、従来の方法に比べて当連結会計年度の売上高、営業費用及び資産への重要な影響はありません。なお前連結会計年度のセグメント情報を、当連結会計年度において用いた事業区分の方法により区分すると次のようになります。

(自平成14年4月1日 至平成15年3月31日)

百万円

	ゲーム事業	オンライン ゲーム事業	モバイル・ コンテンツ事業	出版事業	その他事業	計	消去又は全社	連結
売上高及び営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	¥11,912	¥ 942	¥1,656	¥5,920	¥1,445	¥21,877	¥ —	¥21,877
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	11,912	942	1,656	5,920	1,445	21,877	—	21,877
営業費用	8,278	1,309	872	4,582	1,197	16,240	1,033	17,274
営業利益又は営業損失	¥ 3,634	¥ 366	¥ 784	¥1,337	¥ 247	¥ 5,637	¥ 1,033	¥ 4,603
資産、減価償却費及び 資本的支出								
資産	¥ 5,302	¥ 700	¥ 580	¥3,094	¥ 673	¥10,351	¥47,113	¥57,465
減価償却費	207	69	20	8	44	349	36	386
資本的支出	93	59	25	2	74	255	45	301

当連結会計年度(自平成16年4月1日 至平成17年3月31日)

百万円

	ゲーム事業	オンライン ゲーム事業	モバイル・ コンテンツ事業	出版事業	その他事業	計	消去又は全社	連結
売上高及び営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	¥41,944	¥13,853	¥4,557	¥10,859	¥2,649	¥ 73,864	¥ —	¥ 73,864
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	41,944	13,853	4,557	10,859	2,649	73,864	—	73,864
営業費用	22,295	8,866	2,818	7,448	1,866	43,295	4,131	47,426
営業利益	¥19,649	¥ 4,986	¥1,738	¥ 3,411	¥ 782	¥ 30,569	¥ 4,131	¥ 26,438
資産、減価償却費及び 資本的支出								
資産	¥64,860	¥20,752	¥4,725	¥20,448	¥6,168	¥116,955	¥14,739	¥131,695
減価償却費	693	770	35	19	99	1,618	195	1,814
資本的支出	106	725	51	3	17	905	618	1,523

(注) 1. 事業区分の方法

事業は、製品または商品の系列及び市場の類似性を考慮して区分しております。

2. 各区分に属する主要な商製品

事業区分	主要な商製品
ゲーム事業	ゲーム
オンラインゲーム事業	オンラインゲーム
モバイル・コンテンツ事業	携帯電話向けのコンテンツ
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
その他事業	キャラクターグッズ等の二次的著作物、ゲーム制作技術者養成スクール

3. 営業費用のうち、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は、4,131百万円であり、その主なものは当社の管理部門に係る費用であります。

4. 資産のうち、消去又は全社の項目に含めた全社資産の金額は、14,739百万円であり、その主なものは当社での管理部門に係る資産であります。

【所在地別セグメント情報】

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

	日本	北米	欧州	アジア	計	消去又は全社	百万円 連結
売上高及び営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	¥49,354	¥12,981	¥148	¥ 717	¥ 63,202	¥ —	¥ 63,202
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	3,718	389	279	—	4,387	4,387	—
計	53,073	13,371	428	717	67,589	4,387	63,202
営業費用	36,880	10,178	336	796	48,191	4,387	43,803
営業利益又は営業損失	¥16,192	¥ 3,192	¥ 91	¥ 79	¥ 19,398	¥ —	¥ 19,398
資産	¥96,547	¥12,106	¥772	¥1,207	¥110,633	¥ —	¥110,633

(注) 1. 国又は地域は、地理的近接度により区分しております。

2. 本邦以外の区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。

- (1) 北米.....アメリカ
- (2) 欧州.....イギリス
- (3) アジア.....中国

3. 営業費用のうち、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額はありません。

4. 資産のうち、消去又は全社の項目に含めた全社資産はありません。

5. 「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」に記載のとおり、当連結会計年度より当社の有形固定資産（少額資産）の減価償却方法を取得時費用処理に変更いたしました。これによる影響は軽微であります。

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

	日本	北米	欧州	アジア	計	消去又は全社	百万円 連結
売上高及び営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	¥ 60,949	¥11,528	¥ 577	¥ 810	¥ 73,864	¥ —	¥ 73,864
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	3,436	360	312	13	4,123	4,123	—
計	64,386	11,889	889	823	77,988	4,123	73,864
営業費用	40,425	9,619	858	646	51,550	4,123	47,426
営業利益	¥ 23,960	¥ 2,270	¥ 31	¥ 176	¥ 26,438	¥ —	¥ 26,438
資産	¥118,306	¥10,694	¥1,010	¥1,683	¥131,695	¥ —	¥131,695

(注) 1. 国又は地域は、地理的近接度により区分しております。

2. 本邦以外の区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。

- (1) 北米.....アメリカ
- (2) 欧州.....イギリス
- (3) アジア.....中国

3. 営業費用のうち、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額はありません。

4. 資産のうち、消去又は全社の項目に含めた全社資産はありません。

【海外売上高】

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

	北米	欧州	アジア	計
海外売上高	¥15,618	¥2,121	¥972	¥18,712
連結売上高	—	—	—	63,202
海外売上高の連結売上高に占める割合	24.7%	3.4%	1.5%	29.6%

- (注) 1. 国又は地域は、地理的近接度により区分しております。
 2. 各区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。
 (1) 北米.....アメリカ、カナダ
 (2) 欧州.....イギリス、フランス、ドイツ他
 (3) アジア.....中国他
 3. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

	北米	欧州	アジア	計
海外売上高	¥12,295	¥1,298	¥1,179	¥14,772
連結売上高	—	—	—	73,864
海外売上高の連結売上高に占める割合	16.6%	1.8%	1.6%	20.0%

- (注) 1. 国又は地域は、地理的近接度により区分しております。
 2. 各区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。
 (1) 北米.....アメリカ、カナダ
 (2) 欧州.....イギリス、フランス、ドイツ他
 (3) アジア.....中国他
 3. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

【関連当事者との取引】

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

(1) 役員及び個人主要株主等

属性	氏名	職業	議決権等の所有 (被所有)割合(%)	取引の内容	取引金額 (割当株数)	期末残高 (割当株数)
役員	福嶋 康博	当社代表取締役会長	22.3%	注1	20,000	20,000
役員	和田 洋一	当社代表取締役社長	0.0	注1	195,500	195,500
役員	本多 圭司	当社代表取締役副社長	0.0	注1	20,000	13,500
役員	千田 幸信	当社取締役	0.4	注1	14,000	—
役員	成毛 眞	当社取締役	—	注1	51,000	51,000

- (注) 1. 商法第280条ノ20及び商法第280条ノ21に定める新株予約権の発行を行っております。
 2. 福嶋康博は、平成16年6月19日をもって退任しております。

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

該当事項はありません。

1株あたり情報

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

1株あたり純資産額（円）	¥878.85
1株あたり当期純利益（円）	100.04
潜在株式調整後1株あたり当期純利益（円）	99.76

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

1株あたり純資産額（円）	¥988.19
1株あたり当期純利益（円）	135.63
潜在株式調整後1株あたり当期純利益（円）	134.46

（注）1株あたり当期純利益金額及び潜在株式調整後1株あたり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

1株あたり当期純利益金額	
当期純利益（百万円）	¥ 10,993
普通株主に帰属しない金額（百万円）	-
普通株式に係る当期純利益（百万円）	10,993
期中平均株式数（千株）	109,884

潜在株式調整後1株あたり当期純利益金額

当期純利益調整額（百万円）	-
普通株式増加数（千株）	316
（うち新株予約権）	（316）

希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株あたり当期純利益の算定に含めなかった潜在株式の概要

平成12年6月18日定時株主総会決議のストック・オプション及び平成13年6月23日定時株主総会決議のストックオプション。

当連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

1株あたり当期純利益金額	
当期純利益（百万円）	¥ 14,932
普通株主に帰属しない金額（百万円）	-
普通株式に係る当期純利益（百万円）	14,932
期中平均株式数（千株）	110,093

潜在株式調整後1株あたり当期純利益金額

当期純利益調整額（百万円）	-
普通株式増加数（千株）	962
（うち新株予約権）	（962）

希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株あたり当期純利益の算定に含めなかった潜在株式の概要

平成12年6月18日定時株主総会決議のストック・オプション及び平成13年6月23日定時株主総会決議のストックオプション。

重要な後発事象

前連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 平成16年4月1日 至 平成17年3月31日）

該当事項はありません。

連結附属明細表

【社債明細表】

該当事項はありません。

【借入金等明細表】

区 分	前期末残高	当期末残高	利率（％）	百万円 返済期限
短期借入金	¥—	¥—	—％	—
1年以内に返済予定の長期借入金	18	—	—	—
長期借入金（1年以内に返済予定のものを除く）	—	—	—	—
その他の有利子負債	—	—	—	—
計	¥18	¥—	—％	—

【その他】

該当事項はありません。

(参考)

連結貸借対照表 (米国基準)

株式会社スクウェア・エニックスおよび連結子会社
3月31日に終了した事業年度

	百万円		千米ドル
	2005	2004	2005
資産の部			
流動資産			
現金および現金同等物	¥ 81,244	¥ 58,675	\$ 756,530
売掛金および受取手形			
貸倒引当金 2005年度262と2004年度227を控除	7,409	11,819	68,991
棚卸資産	1,113	809	10,364
ソフトウェア開発費	17,890	12,507	166,585
前払費用およびその他の流動負債	1,338	1,163	12,456
繰延税金資産	3,575	1,922	33,286
流動資産計	112,569	86,895	1,048,212
有形固定資産 (純額)	8,918	9,085	83,047
無形固定資産 (純額)	73,905	76,474	688,196
投資有価証券	1,295	3,516	12,062
敷金	2,863	2,864	26,663
その他資産	699	515	6,509
繰延税金資産	2,115	2,699	19,697
総資産	¥202,364	¥182,048	\$1,884,386

連結財務諸表注記 (米国基準) を参照。

	百万円		千米ドル
	2005	2004	2005
負債および資本の部			
流動負債			
買掛金および支払手形			
営業	¥ 2,242	¥ 3,200	\$ 20,875
その他	1,191	1,020	11,090
1年以内返済予定長期借入金	—	18	—
前受金	896	696	8,345
未払法人税等	9,995	1,313	93,070
未払賞与	1,021	1,239	9,509
返品調整引当金	1,316	1,569	12,257
未払費用その他流動負債	4,459	3,397	41,517
繰延税金負債	968	1,142	9,018
流動負債計	22,088	13,594	205,681
退職給付引当金	1,228	1,035	11,439
その他固定負債	139	178	1,300
繰延税金負債	14,203	14,380	132,253
負債合計	37,658	29,187	350,673
少数株主持分	658	594	6,129
約定債務および偶発債務			
資本			
資本金	7,434	7,154	69,220
無額面株式、授權株式数 300,000,000株、 発行済かつ流通株数2005年度110,234,893株、 2004年度110,030,879株			
資本剰余金	110,685	110,404	1,030,681
利益剰余金	46,801	35,583	435,806
累積その他包括利益（損失）	(479)	(637)	(4,464)
自己株式（取得原価）2005年度 150,650株、 2004年度 99,539株	(393)	(237)	(3,659)
資本合計	164,048	152,267	1,527,584
負債・資本合計	¥202,364	¥182,048	\$1,884,386

連結財務諸表注記（米国基準）を参照。

(参考)

連結損益計算書 (米国基準)

株式会社スクウェア・エニックスおよび連結子会社
3月31日に終了した事業年度

	百万円			千米ドル
	2005	2004	2003 (未監査)	2005
売上高	¥74,063	¥63,095	¥21,883	\$689,660
売上原価	26,632	28,991	12,345	247,989
売上総利益	47,431	34,104	9,538	441,671
販売費および一般管理費	23,169	24,622	5,188	215,751
営業利益	24,262	9,482	4,350	225,920
その他収益(費用)				
受取利息	73	67	1	677
支払利息	(2)	(7)	(2)	(20)
固定資産売却損	—	(124)	—	—
固定資産除却損	—	(749)	—	—
投資有価証券評価損	(80)	(375)	(100)	(749)
為替差益(差損)	297	(788)	—	2,761
その他収益(費用) 純額	(258)	102	(4)	(2,391)
税引前利益	24,292	7,608	4,245	226,198
法人税等				
当期税金	11,267	3,600	3,162	104,917
繰延税金	(1,612)	(1,168)	(1,240)	(15,013)
	9,655	2,432	1,922	89,904
少数株主持分損益および持分法投資損益控除前利益	14,637	5,176	2,323	136,294
少数株主持分損益	(117)	(61)	(27)	(1,087)
持分法投資損益	—	(760)	—	—
当期純利益	¥14,520	¥4,355	¥2,296	\$135,207

1株あたり情報

	円			米ドル
1株あたり利益 基本的	¥131.89	¥39.58	¥39.06	\$1.23
希薄化後	130.74	37.99	38.57	1.22
配当	¥ 60.00	¥30.00	¥25.00	\$0.56

連結財務諸表注記(米国基準)を参照。

(参考)

連結株主持分計算書(米国基準)

株式会社スクウェア・エニックスおよび連結子会社
3月31日に終了した事業年度

百万円(株数に関する情報を除く)

	普通株式		資本剰余金	利益剰余金	累積その他包括 利益(損失)	自己株式	資本の部合計
	株数	金額					
残高 2002年3月31日(未監査)	58,778,325	¥6,940	¥ 9,383	¥32,398	¥ 70	¥ (38)	¥ 48,753
配当支払(未監査)				(1,468)			(1,468)
自己株式の取得(未監査)	(36,716)					(47)	(47)
売却可能有価証券の未実現損益 (未監査)					13		13
為替換算調整勘定(未監査)					(17)		(17)
SFAS87移行時差異(未監査)				(20)			(20)
当期純利益(未監査)				2,296			2,296
残高 2003年3月31日	58,741,609	¥6,940	¥ 9,383	¥33,206	¥ 66	¥ (85)	¥ 49,510
合併による普通株式の発行	51,167,293		100,807				100,807
配当支払				(1,978)			(1,978)
自己株式の取得	(88,221)					(211)	(211)
自己株式の売却	25,398					59	59
ストックオプションの行使	184,800	214	214				428
売却可能有価証券の未実現損益					296		296
為替換算調整勘定					(999)		(999)
当期純利益				4,355			4,355
残高 2004年3月31日	110,030,879	¥7,154	¥110,404	¥35,583	¥(637)	¥(237)	¥152,267
配当支払				(3,302)			(3,302)
自己株式の取得	(54,132)					(163)	(163)
自己株式の売却	3,021		1			7	8
ストックオプションの行使	255,125	280	280				560
売却可能有価証券の未実現損益					109		109
為替換算調整勘定					49		49
当期純利益				14,520			14,520
残高 2005年3月31日	110,234,893	¥7,434	¥110,685	¥46,801	¥(479)	¥(393)	¥164,048

千ドル(株数に関する情報を除く)

残高 2004年3月31日	110,030,879	\$66,623	\$1,028,073	\$331,343	\$(5,929)	\$(2,207)	\$1,417,903
配当支払				(30,744)			(30,744)
自己株式の取得	(54,132)					(1,524)	(1,524)
自己株式の売却	3,021		11			72	83
ストックオプションの行使	255,125	2,597	2,597				5,194
売却可能有価証券の未実現損益					1,014		1,014
為替換算調整勘定					451		451
当期純利益				135,207			135,207
残高 2005年3月31日	110,234,893	\$69,220	\$1,030,681	\$435,806	\$(4,464)	\$(3,659)	\$1,527,584

連結財務諸表注記(米国基準)を参照。

(参考)

連結キャッシュ・フロー計算書 (米国基準)

株式会社スクウェア・エニックスおよび連結子会社
3月31日に終了した事業年度

			百万円	千米ドル
	2005	2004	2003 (未監査)	2005
営業活動からのキャッシュフロー				
当期純利益	¥14,520	¥ 4,355	¥ 2,296	\$135,207
当期純利益から営業活動からのキャッシュフローへの調整				
繰延税金	(1,486)	(673)	(1,230)	(13,834)
減価償却費	4,455	5,406	386	41,480
ソフトウェア開発費の償却	7,321	12,723	—	68,171
投資有価証券評価損	80	375	100	749
固定資産売却損	2	124	—	19
固定資産除却損	50	749	46	466
少数株主持分損益	117	61	27	1,087
持分法投資損益	—	760	—	—
買収の影響を除いた資産・負債の増減				
売掛金・受取手形	4,351	4,849	(50)	40,519
退職給付引当金	193	200	20	1,794
棚卸資産	(235)	(437)	115	(2,191)
ソフトウェア開発費	(12,704)	(12,226)	—	(118,301)
買掛金・支払手形	(948)	(507)	681	(8,823)
その他資産	(281)	555	(460)	(2,613)
その他負債	9,954	(916)	1,217	92,690
その他	(514)	(1,261)	44	(4,791)
営業活動からの純キャッシュフロー	24,875	14,137	3,192	231,629
投資活動からのキャッシュフロー				
有形固定資産の取得	(1,319)	(2,709)	(215)	(12,282)
無形固定資産の取得	(363)	(416)	(79)	(3,377)
投資有価証券の取得	—	—	(2,002)	—
投資有価証券の売却	248	—	120	2,313
関連会社株式の取得	(27)	—	(795)	(255)
関連会社株式の売却	—	423	4	—
国債の満期償還収入	2,000	—	—	18,624
敷金返還収入	105	407	3	975
敷金支払支出	(102)	(1,843)	(771)	(948)
買収による取得現金 (買収により使用した現金を控除した純額)	—	12,095	—	—
その他	32	292	(2)	295
投資活動からの純キャッシュフロー	574	8,249	(3,737)	5,345
財務活動からのキャッシュフロー				
短期借入金の返済	—	(1,000)	(361)	—
1年以内返済予定長期借入金の返済	(18)	—	—	(171)
自己株式の取得	(155)	(147)	(47)	(1,442)
配当金支払い	(3,302)	(2,574)	(1,468)	(30,753)
その他	567	1,147	—	5,288
財務活動からの純キャッシュフロー	(2,908)	(2,574)	(1,876)	(27,078)
為替相場変動による影響額	28	(984)	(11)	258
現金および現金同等物の純増減	22,569	18,828	(2,432)	210,154
現金および現金同等物の期首残高	¥58,675	¥39,847	¥42,279	\$546,376
現金および現金同等物の期末残高	¥81,244	¥58,675	¥39,847	\$756,530
補足情報				
期中現金支払額:				
法人税等	¥ 2,768	¥ 4,794	¥ 2,446	\$ 25,783
支払利息	—	11	2	3

連結財務諸表注記 (米国基準) を参照。

連結財務諸表注記（米国基準）

株式会社スクウェア・エニックスおよび連結子会社

1. 事業および組織

株式会社スクウェア・エニックス（以下、「当社」）は、デジタルエンタテインメントコンテンツのプロバイダーです。2003年4月1日、株式会社エニックス（以下「エニックス」）と株式会社スクウェア（以下「スクウェア」）の合併により、エニックスを存続会社として、スクウェア・エニックスとなりました。

当社の事業セグメントは、（1）ゲーム事業、（2）オンラインゲーム事業、（3）モバイルコンテンツ事業、（4）出版事業、（5）その他事業からなります。

- （1）ゲーム事業：当社はゲームコンソールやPCを対象としたインタラクティブゲームソフトを開発し、その製品を日本、北米、欧州、アジアにて販売しています。
- （2）オンラインゲーム事業：日本と北米において「FINAL FANTASY XI」（MMORPG）、アジアにおいて「CROSS GATE」（MMORPG）を含むオンラインゲームサービスの提供を行っています。
- （3）モバイルコンテンツ事業：携帯電話事業者を通じてゲーム、壁紙、着メロなどの幅広いコンテンツを提供しています。
- （4）出版事業：ゲーム関連書籍、単行本、漫画雑誌等の出版を行っています。
- （5）その他事業：自社資産を利用した様々なキャラクター関連商品の製造・販売を行っています。

2005年3月31日現在、当社は、連結子会社11社、1任意組合及び関連会社3社を所有しており、それぞれ日本、米国、英国、中国に所在しています。

米国子会社の主な事業項目は、ゲームソフトの販売、本社に対する日本語版ゲームソフトから英語版へのローカライズサービス、オンラインゲームサービス、モバイルコンテンツサービス及び電子機器メーカーへのミドルウェア製品の販売です。

英国子会社は、本社に対して、日本語版ゲームソフトから英語版、仏語版、独語版、伊語版、西語版へのローカライズサービスを行っています。欧州地域においては、外部パブリッシャーを通して、ローカライズされたゲームソフトの販売を行っています。

中国子会社は、台湾のゲーム会社Soft-star, Inc.（以下SS社）との合併会社であり、当社はその60%を所有しています。中国子会社は、創設以来中国におけるオンラインゲームサービスの提供に特化しています。2005年2月、当社とSS社は、2005年12月1日をもってこの合併を解消することに合意しました。当社は、合併事業を引き継ぎ中国における事業を拡大するために、2005年1月18日、北京に100%子会社であるSQUARE ENIX (China) Co., Ltd.を設立しました。

2. 米ドルへの換算

添付の連結財務諸表は、当社の機能通貨である日本円で表示されています。連結財務諸表に含まれる米ドル金額は、連結財務諸表の読者の便宜のため、2005年3月31日現在の東京三菱銀行による電信為替仲値1ドル＝107.39円で円貨を換算したものです。この換算は、上記または他の為替相場によって、円金額が実際に米ドルに換算されたまたは換算することが可能であった、あるいは、将来において換算されうるということを意味するものではありません。

3. 重要な会計方針

会計基準

当社および国内子会社は、日本において一般に公正妥当と認められた会計原則（以下「日本会計基準」）に準拠し、海外子会社は、所在する国において一般に公正妥当と認められた会計原則に準拠して会計処理を行っています。添付の連結財務諸表には、米国において一般に公正妥当と認められた会計原則（以下「米国会計基準」）に適合させるために必要な一定の調整が反映されています。

連結の方針

連結財務諸表は、当社および当社が所有する子会社の財務諸表を含んでいます。連結会社間におけるすべての債権債務残高および取引は連結時に消去されます。

見積りの使用

一般に公正妥当と認められた会計原則に準拠して財務諸表を作成する場合、当社の経営者は、資産および負債の報告金額、決算日における偶発的な資産や負債の開示、ならびに報告期間における収益や費用の報告金額に影響を与える見積りおよび想定を行う必要があります。特に重要な影響を及ぼす見積りと想定は、資産化されたソフトウェア制作費用やその他の無形資産、棚卸資産、繰延税金の認識および返品引当金の妥当性、プライズプロテクション、不良債権に関するものです。実際の結果は、これらの見積りと大きく異なる可能性があります。

信用リスクの集中

取引先の財務状況や営業状況が悪化した場合、潜在的な債権回収リスクは高まります。2005年3月31日現在、当社の上位顧客5社に対する債権残高は当社全体の債権残高の約60.1%であり、2004年3月31日現在では、約40.4%です。

2005年3月期において、当社の上位顧客5社に対する売上は、当社全体の純売上の25.4%を占め、2004年3月期においては21.6%、2003年3月期においては30.2%（未監査）を占めています。当社は顧客毎に信用限度額を設定し、継続的に各社の支払能力を精査しています。

現金及び現金同等物

当社は、取得日から3ヶ月以内に満期の到来する流動性の高いすべての金融資産を現金同等物とみなしています。

金融商品の公正価値

現金および現金同等物、売掛金、買掛金、未払債務と短期借入金の公正価値は、取得日から満期到来までの期間が短いため、その帳簿価額と等しくなっています。売却可能有価証券への投資は市場価格を基にその価値を表示しています。売却不可能有価証券への投資は、市場価格がないため取得原価で表示しています。市場価格のない満期保有目的有価証券は、公正価値の見積りが追加コストを要し非公開会社株式の公正価値を見積もることは実際的ではないため、取得価額で評価しています。当社の銀行からの信用限度額の帳簿価額は、信用限度額の利率が市場レートによっており、その公正価値と等しくなっています。

公正価値の見積もりは、関連する市場情報や金融商品の情報をもとに、ある特定の時点で行われます。これらの見積りはその性質上、主観的であり、不確実性や判断事項を含むものであるため、必ずしも厳密なものではありません。仮定の変更が見積もりに大きな影響を与えることがあります。

棚卸資産

棚卸資産は低価法により評価しています。当社は、棚卸資産の帳簿価格を定期的に評価しており、必要に応じて調整を加えています。製品、商品および仕掛品については総平均法により、その他の貯蔵品については最終仕入原価法によっています。

ソフトウェア開発費

当社は米国財務会計審議会基準書（Statement of Financial Accounting Standards、以下「SFAS」）第86号（Accounting for

the Cost of Computer Software to be Sold, Leased or Otherwise Marketed）を採用しており、技術的実現可能性の確立後のソフトウェア開発費を資産に計上しています。連結貸借対照表上のソフトウェア開発費は、当社が自社販売を行う製品にかかる内部開発コストと外部開発会社に対する支払額の合計です。パッケージゲームソフトとオンラインゲームソフトの開発費は、そのゲームの発売時に売上原価として費用化されます。当社は資産計上されたソフトウェア開発費の回収可能性を継続的に評価しており、回収不可能と判断された金額や中止したプロジェクトにかかる金額は即時に費用化されます。

有形固定資産

有形固定資産の減価償却は、当社および国内子会社は定率法を、海外子会社は定額法を、それぞれ採用しております。耐用年数は、建物および構築物については3 - 50年、工具器具備品については3年から20年としております。償却資産が除却または売却された場合、その取得原価とそれにかかる減価償却累計額をもとに除却、売却損益が認識されます。

無形固定資産

無形固定資産は、識別可能な無形資産と、取得した企業の純資産と識別可能無形資産を超える買収価額（営業権）により構成されます。当社が採用するSFAS第141号（Business Combination）とSFAS第142号（Goodwill and Other Intangible Assets）は、すべての企業結合をパーチェス法により処理することを要求しています。また、企業結合により取得された無形資産は営業権とは別の資産として認識することを要求しています。SFAS第142号は、買収に伴って発生する営業権やその他の無形資産の認識と測定の基準を定めています。SFAS第142号によれば、耐用年数が確定できる無形資産は償却され、確定できない無形資産および営業権は償却を行いません。

SFAS142号は、年1回、または、それ以前において営業権の帳簿価格を下回るような減損の兆候が生じた場合にはその公正価値まで帳簿価額を減額する減損テストを実施するよう求めています。減損の兆候の測定方法として、当社は割引キャッシュフロー法分析を用いて報告単位毎に減損した公正価値を決定し、それぞれの帳簿価格と比較しています。当社は各会計年度の第4四半期に営業権の減損テストを実施しています。

長期性資産の減損

当社は、長期性資産の帳簿価格が回収できなくなる可能性を示す事象や状況の変化が生じた場合、その長期性資産の減損にかかる評価を行います。資産の帳簿価格とその資産より生み出されると予想される将来の正味キャッシュフローの金額との比較を行うことによってその長期性資産の回収可能性を評価します。長期性資産の将来の正味キャッシュフローが帳簿価格を十分に回収できないと評価された場合、その資産は公正価値まで修正されます。

投資有価証券

投資有価証券は市場性のある有価証券で構成されており、SFAS第115号（Accounting for Certain Investment in Debt and Equity Securities）に基づき、売却可能有価証券と満期保有目的有価証券とに分類されています。売却可能有価証券は、市場価格に基づいて公正価値で評価されており、未実現の評価損益は、累積その他包括損益に税引き後金額にて計上されています。満期保有投資は、未実現増加（減少）とともに、資本の部の累積包括利益（損失）の別項目として公正価値で報告されます。満期保有目的有価証券は償却原価法により評価されます。売却可能有価証券、満期保有目的有価証券いずれも、その公正価値の下落が一時的なものでなくなった場合は公正価値まで評価減を行い、評価損はその期の損益に計上されます。実現損益は移動平均法により算定されその期の損益に計上されます。

税効果会計

繰延税金は資産負債法により認識されます。資産負債法によれば、資産・負債の会計上の簿価と税務上の簿価との差異についてその差異が解消する期の法定実効税率に基づいて繰延税金が認識されます。税率変更による繰延税金への影響額は、それが施行される期の損益として認識されます。繰延税金資産については、必要に応じて実現が見込まれる金額まで評価性引当金が設定されます。

消費税

仮受消費税、仮払消費税は連結損益計算書には計上されません。仮受消費税は仮払消費税と相殺され、相殺後の残高が未払消費税として連結貸借対照表上に計上されます。

従業員退職給付制度

当社および国内子会社の従業員については内部積立による確定給付型の退職金制度を採用しており、SFAS87号（Employers' Accounting for Pensions）を適用しております。

収益認識

当社は、米国会計士協会参考意見書（AICPA Statement of Position 以下、「SOP」）第97 - 2号（Software Revenue Recognition）とSEC職員会計公報（Staff Accounting Bulletin 以下、「SAB」）101（Revenue Recognition in Financial Statements）およびSAB104（Revenue Recognition）に従って収益認識を行っています。これらは、収益認識の基準、収益の表示および認識にかかる会計方針の開示についての基本的なガイドラインを提供するものです。当社は、これらに基づいて価格が確定されまたは確定する場合、契約を裏付ける十分な証拠が存在する場合、契約に基づく引渡しが完了している場合、売上代金の回収が確実に見込めるに至った場合に収益を認識しています。

返品、返品調整引当金及び貸倒引当金

日本においては、通常、顧客に対し返品する権利を付与していませんが、商品の欠陥や在庫調整の理由により返品を認めることがあります。米国においては、特定の商品の需要が予想よりも小さかった場合、顧客に対し価格割引、返金、返品等の便宜を交渉することがあります。また、契約に基づいて返品を受け、価格保証を与えることもあります。当社は、将来発生する返品を勘案して過去の返品率や価格保証、返品受領方針をもとに、必要な引当金を設定しています。

米国においては、今期の出荷製品にかかる売上に関して、将来発生しうる返品や価格保証及び販売促進費を見積もります。返品や価格保証に対する引当金の妥当性を検討するにあたり、過去の返品記録、今期の店頭実売数及び小売店の在庫、ゲームソフト市場の動向や経済全体、顧客の需要や製品に対する支持度その他の関係する諸要素を分析します。さらに、米国においては、小売店や配送会社への出荷量を監視して調節を行っています。また、流通チャネルにおける過剰在庫は、次期以降において価格保証や大量の返品を引き起こすことがあるため、流通在庫の監視を行っています。同様に、各期の貸倒引当金の見積りにあたっては相当の判断が要求されます。当社は、貸倒引当金の妥当性を判断するにあたり特定顧客への集中度、顧客の信用度及び現在の経済状況を分析しています。

荷造運賃

2005年3月期、2004年3月期、2003年3月期の荷造運賃はそれぞれ634百万円、545百万円、350百万円（未監査）であり、販売費および一般管理費に含まれています。

広告宣伝費

当社は、広告宣伝費（共同広告費を除く）を発生した期の費用として処理しています。共同広告費は、収益が認識された時点で当該収益対応させて認識し費用化しています。2005年3月期、2004年3月期、2003年3月期の広告宣伝費の総額は、それぞれ5,346百万円、5,119百万円、1,288百万円（未監査）です。

借入

2005年3月31日現在、当社は2006年までの間、複数の銀行より29,500百万円の借入枠を得ています。担保に供している資産等はありません。

新会計基準

2004年11月、米国財務会計基準機構（Financial Accounting Standards Board 以下、「FASB」）は、SFAS第151号（Inventory Costs, an amendment of ARB No.43）を発遣しました。この基準書は、機械等の未稼働コスト、荷造運賃、消耗品費等の会計上の取り扱いを明確にすることを目的としています。この基準書は2005年6月15日以降開始する事業年度から適用されます。当社は、この会計基準の採用は、当社の経営成績、キャッシュ・フロー、財政状態に対して重大な影響をもたらすものではないと考えています。

2004年12月、FASBはSFAS第123(R)号（Share Based Payment）を発遣しました。この基準書は、企業が、財貨・サービスと交換にその持分証券を発行する場合の会計処理を規定するものです。この基準書は、特に企業がその持分証券の提供と交換に従業員から役務サービスを受け取る取引（従業員ストックオプション）に焦点をあてています。この基準書においては、従業員ストックオプション等、持分証券と交換に提供される従業員の役務提供にかかる費用をその付与日の公正価値に基づいて測定することが求められます。さらに、そのように測定された費用は、従業員の役務

提供期間にわたって認識されます。この基準書は2005年12月15日以降に開始する事業年度より適用されます。当社は、この基準書の適用に関して、経過措置の適用を検討しています。

2004年12月、FASBはSFAS第153号（Exchange of Non-monetary Assets, an amendment of APB29）を発遣しました。この基準書は、商取引における非貨幣性資産の交換取引の会計処理を規定するものです。この基準書は2005年6月15日以降に開始する事業年度より適用されます。当社は、この会計基準の採用は、当社の経営成績、キャッシュ・フロー、財政状態に対して重大な影響をもたらすものではないと考えています。

株式報酬制度

当社は、会計原則審議会（Accounting Principles Board 以下、「APB」）意見書第25号（Accounting for Stock Issued to Employees）に基づき、ストックオプションを本源的価値法により処理しています。APB第25号によれば、報酬としての条件が固定しており、ストックオプションの行使価格が付与日における原資産の公正価値と等しいか、あるいはそれを超えている場合、報酬費用は計上されません。

2003年3月期において、当社は、ストックオプションの開示に限定して、SFAS第148号（Accounting for Stock-Based Compensation-Transaction and Disclosure an Amendment of FASB Statement No.132）を適用しました。この基準は、従業員への株式報酬にかかる会計処理について、公正価値法への自主適用に代替する経過措置を提供するものです。

2003年4月1日、当社は、合併により、株式会社スクウェア（以下、「スクウェア」）のストックオプションを引継ぎ、それに基づいて、スクウェアの取締役、執行役員、従業員は、当社の普通株式を3,330,895株まで購入することができます。

2004年6月に開催された定時株主総会において、当社の取締役、執行役員、従業員に対して、当社の普通株式600,000株まで購入可能なストックオプションの付与が承認されました。2005年3月31日、2004年3月31日、2003年3月31日現在の発行済ストックオプションにより購入可能な株式の総数は、それぞれ3,258,775株、3,262,645株、487,400株（未監査）です。

次の表は、当社の2005年3月期、2004年3月期のストックオプションの付与・行使等の状況をまとめたものです。

	株式数	加重平均 行使価格
発行済オプション 2003年4月1日	487,400	¥2,374.92
2003年4月1日付のスクウェアとの合併によって 増加したオプション	3,330,895	3,084.84
付与 時価に等しい行使価額のもの	—	—
付与 時価より低い行使価額のもの	—	—
権利行使済のもの	184,800	2,313.00
権利を喪失したもの	370,850	2,984.04
2004年3月31日現在の発行済オプション	3,262,645	¥3,001.17
付与 時価に等しい行使価額のもの	580,000	2,981.00
付与 時価より低い行使価額のもの	—	—
権利行使済のもの	255,125	2,186.14
権利を喪失したもの	328,745	2,964.57
2005年3月31日現在の発行済オプション	3,258,775	¥3,065.08

2005年3月31日、2004年3月31日、2003年3月31日現在の権利行使可能なオプションは、それぞれ660,595個、723,397個、185,945個（未監査）であり、加重平均権利行使価格はそれぞれ3,065.08円、3,001.17円、2,374.92円（未監査）です。

SFAS第123号に従い、2005年、2004年及び2003年の付与日における公正価値にもとづいてストックオプションにかかる費用を認識した場合、純利益、一株あたり純利益は次のとおりとなります。

3月31日	百万円			千米ドル
	（一株あたり情報を除く）			
	2005年	2004年	2003年 未監査	2005年
当期純利益：				
報告数値	¥14,520	¥4,355	¥2,296	\$135,207
控除：				
公正価値法により算定 される全ての株式報酬 費用	387	—	45	3,600
見積数値	¥14,133	¥4,355	¥2,251	\$131,607
1株あたり純利益：				
報告数値 基本	¥131.89	¥39.58	¥39.06	\$1.23
見積数値 基本	128.38	—	38.28	1.20
報告数値 希薄化後	¥130.74	¥37.99	¥38.57	\$1.22
見積数値 希薄化後	127.26	—	37.80	1.19

上記の見積額の開示は、将来の純利益、一株あたり純利益を示すものではありません。

これらの見積のために使用されたストックオプションの公正価値は、ブラック・ショールズモデルを用いて付与日における価値を算定したものです。2005年3月期、2003年3月期に付与されたオプションの加重平均公正価値は、それぞれ666.56円、146.27円（未

監査）です。2005年3月期と2003年3月期のオプションの公正価値を算定するために、予想ボラティリティはそれぞれ28.33%と44.65%（未監査）を、リスクフリーレートはそれぞれ0.175%と0.029%（未監査）を、予想保有期間はそれぞれ4.8年と0.68年（未監査）を用いています。

一株あたり利益

基本一株あたり利益（以下、「EPS」）は普通株主に帰属する分配可能な純利益を、期中の発行済普通株式加重平均数で割ることにより算出します。希薄化後EPSは、普通株主に帰属する分配可能な純利益を、発行済ストックオプションの権利行使によって発行される株式を含む普通株式および普通株式等価物の加重平均数で割ることにより算出します。希薄化効果を有しないものは、普通株式等価物の計算に含めておりません。

包括利益（損失）

包括利益（損失）は、株主との取引を通じない企業の純資産の増減を表します。当社の包括的損失（損失）は為替換算調整額及び有価証券の未実現損益を含んでいます。

外貨換算と外貨建取引

当社の海外事業にかかる機能通貨は当該事業が行われる地域の現地通貨です。海外事業に関連する決算日現在の資産・負債は、四半期末または会計年度末の為替相場で日本円に換算され、収益及び費用は期中平均相場により日本円に換算されます。これらの換算の結果生じる為替換算調整額はその他包括利益（損失）に含まれます。外貨建取引から生ずる実現および未実現の損益は、それが生じた期の損益に含まれます。

財務諸表の表示の組み替え

過年度の数値の一部について、当年度の表示にあわせて組み替えを行っています。

4. 企業結合

スクウェアの買収

2003年4月1日、当社は、スクウェアの全発行済株式を商法上の合併によって取得しました。買収の目的は、高質なデジタルコンテンツの供給力の強化と、デジタルエンタテインメント産業の変革期において当社の競争力を維持することです。買収総額は、51,167,293株の新株発行と負債の引継を合わせて、117,131百万円でした。この買収において発行された当社普通株式の株価は、買収が合意され、それが公表された時点前後の市場価格に基づいてい

ます。買収にかかる会計処理には、SFAS第141号に準拠してパーチェス法を適用しており、被買収企業の経営成績や財務状態は買収が完了した日より当社の連結財務諸表に含まれています。買収によって取得した資産の公正価値と引継いだ負債を超える金額35,624百万円は営業権として計上されていますが、税務上は損金算入が認められません。取得した研究開発資産は12,728百万円であり、そのうち、4,862百万円が売上原価として、2004年3月期の損益に含まれています。

スクウェアの買収価額の構成内訳は次のとおりです。

	百万円	千米ドル
買収価額：		
株式発行価格	¥100,807	\$ 953,798
引継いだ負債	16,324	154,452
計	¥117,131	\$1,108,250
買収価額の配分：		
流動資産	¥ 49,973	\$ 472,828
固定資産	8,012	75,807
商標（償却年数確定不能）	10,300	97,454
ライセンス契約（償却年数確定不能）	9,710	91,872
オンラインゲーム（償却年数12年）	12,850	121,581
オフラインゲームその他 （償却年数1年から5年）	3,130	29,614
営業権	35,624	337,061
繰延税金負債（純額）	(12,468)	(117,967)
計	¥117,131	\$1,108,250

UIEvolutionの買収

2004年3月24日、当社は、米国ワシントン州シアトルのミドルウェア開発会社UIEvolution, Incの全発行済株式を現金58百万米ドルで取得しました。取得の目的は、急速に変化する環境下で最先端の技術力を保持し、様々なプラットフォームに対するデジタルコンテンツの提供を実現する核となる技術を獲得することにあります。当該買収はパーチェス法により会計処理され、買収が完了した時点から当社の連結財務諸表に含まれています。買収によって取得した資産の公正価値と引継いだ負債を超える金額3,331百万円は営業権として計上されていますが、税務上は損金算入が認められません。当社の連結損益計算書には、2004年3月24日（買収完了日）から31日までの期間のUIEvolution社の損益を含んでいます。

UIEvolution社の買収価額の構成内訳は次のとおりです。

	百万円	千米ドル
買収価額：		
現金（買収により取得した被取得会社の現金を除く）	¥6,091	\$57,640
計	¥6,091	\$57,640
買収価額の配分：		
固定資産	¥ 10	\$ 94
既存テクノロジー	2,853	26,994
商号及び商標	401	3,794
顧客契約	243	2,299
営業権	3,331	31,516
その他負債（純額）	(747)	(7,057)
計	¥6,091	\$57,640

未監査の見積情報

次の2003年3月期における未監査の見積情報は、上記の買収が2002年4月1日時点で発生したと仮定した場合のものであります。未監査の見積財務情報は、経営者の見積りと想定に基づいており、買収が実際にその想定の日に生じた結果、または将来生じる場合の結果を意味しているものではありません。2004年3月期の見積情報は、実際の報告利益と重要な相違を示すため、開示していません。

未監査の見積情報

	2003年3月期 百万円 (一株あたり情報を除く)
売上高	¥62,380
特別損失及び会計処理の変更に伴う累積的影響額前の利益	¥2,794
当期純利益	¥1,334
1株あたり純利益 基本	¥12.12
1株あたり純利益 希薄化後	¥11.64

5. 関連会社に対する投資

当社は、国内コンビニエンスストア向けゲームソフト卸売、大阪証券取引所ヘラクレス市場上場の株式会社デジキューブに26.54%の出資を行っており、それについて持分法を適用していましたが、同社が2003年11月に破産宣告を受けたため、760百万円の持分法投資損失を計上しました。2005年3月31日現在において、同社は破産手続中ですが、当社は同社の破産管財人と協議を行い、2004年2月に破産手続から離脱しました。この結果、当社は今後デジキューブ社への出資にかかる追加的な法的義務は発生しないものと考えています。2005年3月期より同社投資への持分法の適用はおこなっていません。

6. 棚卸資産

2005年3月31日及び2004年3月31日現在の棚卸資産の内訳は次のとおりです。

	百万円		千米ドル
	2005	2004	2005
製品および商品	¥ 938	¥668	\$ 8,734
仕掛品	99	81	919
その他貯蔵品	76	60	711
計	¥1,113	¥809	\$10,364

7. ソフトウェア開発費

資産化されたソフトウェア開発費の増減は次のとおりです。

	百万円		千米ドル
	2005	2004	2005
期首残高	¥12,507	¥ —	\$118,340
スクウェアからの取得	—	13,004	—
期中増加額	12,704	12,226	118,300
当期償却額	(6,338)	(12,660)	(60,898)
当期除却額	(983)	(63)	(9,157)
期末残高	¥17,890	¥12,507	\$166,585

8. 固定資産

2005年3月31日及び2004年3月31日現在の有形固定資産の内訳は次のとおりです。

	百万円		千米ドル
	2005	2004	2005
建物	¥ 3,668	¥ 3,445	\$ 34,155
機械及び設備	9,117	8,445	84,892
土地	3,814	3,813	35,513
船舶	15	9	151
合計	16,614	15,712	154,711
(減価償却累計額)	(7,696)	(6,627)	(71,664)
帳簿価格	¥ 8,918	¥ 9,085	\$ 83,047

2005年3月期、2004年3月期および2003年3月期の減価償却費は、それぞれ1,433百万円、1,631百万円、342百万円（未監査）です。

9. 無形固定資産

2005年3月31日及び2004年3月31日現在の無形固定資産は次のとおりです。

	百万円		千米ドル
	2005	2004	2005
ソフトウェア	¥ 3,109	¥ 2,837	\$ 28,946
特許権および商標権	10,789	10,380	100,463
オンラインゲーム	12,850	12,850	119,657
二次著作物関連のライセンス契約	9,953	9,710	92,682
既存ゲームタイトル	2,940	2,940	27,377
既存技術	2,854	2,853	26,573
その他無形資産	463	1,411	4,317
(償却累計額)	(8,008)	(5,462)	(74,567)
帳簿価額	¥34,950	¥37,519	\$325,448
営業権	¥38,955	¥38,955	\$362,748
合計	¥73,905	¥76,474	\$688,196

2005年3月期、2004年3月期および2003年3月期の償却費は3,021百万円、3,775百万円、44百万円（未監査）です。

次期以降の償却費は次のとおりです。

3月31日に終了する各事業年度	百万円	千米ドル
2006	¥ 2,367	\$ 22,038
2007	1,876	17,465
2008	1,720	16,017
2009	1,618	15,068
2010	1,516	14,117
2011以降	5,919	55,117
	¥15,016	\$139,822

10. 投資有価証券

2005年3月31日、2004年3月31日現在の投資有価証券は次のとおりです。

	百万円			
	2005			
	原価	未実現利益	未実現損失	公正価値
市場性のある持分証券	¥330	¥741	¥(18)	¥1,053
その他の持分証券	242	—	—	242
合計	¥572	¥741	¥(18)	¥1,295

	千米ドル			
	2005			
	原価	未実現利益	未実現損失	公正価値
市場性のある持分証券	\$3,070	\$6,901	\$(168)	\$9,803
その他の持分証券	2,259	—	—	2,259
合計	\$5,329	\$6,901	\$(168)	\$12,062

	百万円			
	2004			
	原価	未実現利益	未実現損失	公正価値
市場性のある持分証券	¥ 548	¥613	¥—	¥1,161
その他の持分証券	355	—	—	355
国債	2,000	—	—	2,000
合計	¥2,903	¥613	¥—	¥3,516

11. 未払費用及びその他流動負債

2005年3月31日及び2004年3月31日現在の未払費用及びその他流動負債は次のとおりです。

	百万円		千米ドル
	2005	2004	2005
未払消費税等	¥1,022	¥ 408	\$ 9,525
前受収益	1,057	807	9,844
預り金	385	354	3,591
有給休暇引当金	329	257	3,070
その他	1,666	1,571	15,487
計	¥4,459	¥3,397	\$41,517

12. 契約及び偶発事象

いくつかの子会社は、2006年以降に期限が到来する解約不能なオペレーティングリースによる事務所の賃貸借契約を有しています。一年を超える解約不能期間に生じる将来の最低賃借料支払額は次のとおりです。

3月31日	百万円		千米ドル
	2006	2007	2008
2006	¥ 84	\$ 782	
2007	28	260	
2008	30	278	
2009	31	294	
2010	33	311	
2011以降	9	82	
計	¥215	\$2,007	

賃借料はリース期間内定額法により費用認識されます。2005年3月期のオペレーティングリースに基づく賃借料は、およそ1,033百万円です。

当社の営業過程においては、通常いくつかの訴訟等が発生することがありますが、それらは当社の財務状況、キャッシュ・フロー、あるいは経営成績に重大な影響を与えるものではないと判断しています。

13. 退職給付引当金および役員退職慰労引当金

退職給付引当金

当社は、国内従業員に対して確定給付型の内部積立退職一時金制度を有しています。旧エニックス出身の従業員については退職時点の基本給、スクウェア出身の従業員については、退職時までの最高基本給をもとに退職一時金支給額を計算します。2003年4月1日以降入社する従業員については、退職時点の基本給をもとに退職一時金支給額を計算します。2005年4月1日、当社は、退職金制度の変更を行いました。新制度においては、退職給付額は、勤続中の各年における基本給とその年において稼得されたポイントの積の退職時までの累計と定義されます。

当社は、2002年4月1日より、SFAS第87号をこれら国内の退職一時金制度に適用しています。同基準書を適用するにあたっての移行時差異は基準書採用時点において直接株主資本を減額する処理を行っています。

米国および英国子会社は確定給付型の退職金制度を有しており、その拠出金は発生時に費用処理されます。中国子会社は退職金制度を有していません。

2005年3月期、2004年3月期および2003年3月期の純年金期間費用は次のとおりです。

3月31日	百万円			千米ドル
	2005	2004	2003 (未監査)	2005
勤務費用	¥214	¥227	¥21	\$1,992
利息費用	16	8	1	147
SFAS87移行時差異償却額	2	2	2	24
年金の期間原価	¥232	¥237	¥24	\$2,163

給付債務の期首残高と期末残高の調整は次のとおりです。

	百万円		千米ドル
	2005	2004	2005
予測給付債務の増減：			
予測給付債務期首残高	¥ 983	¥ 199	\$ 9,161
勤務費用	214	227	1,992
利息費用	16	8	147
被買収企業から引継いだ年金債務	—	675	—
過去勤務費用	(101)	—	(939)
数理計算上の利得	(104)	(94)	(965)
給付支払額	(40)	(32)	(369)
予測給付債務期末残高	¥ 968	¥ 983	\$ 9,027
未積立金額	(968)	(983)	(9,027)
未認識数理計算上の損失	(180)	(76)	(1,673)
未認識過去勤務費用	(101)	—	(939)
未認識SFAS87移行時差異	21	24	200
純認識額	¥(1,228)	¥(1,035)	\$ (11,439)
貸借対照表計上額：			
退職給付引当金	(1,228)	(1,035)	(11,439)
純認識額	¥(1,228)	¥(1,035)	\$ (11,439)
累積給付債務期末残高	¥ 845	¥ 513	\$ 7,868
数理計算上の仮定：			
割引率	1.652%	1.611%	1.652%
予定昇給率	4.101%	4.370%	4.101%

将来期間の給付支払見込額は次のとおりです。

3月31日	百万円	千米ドル
2006	¥ 77	\$ 717
2007	80	753
2008	82	769
2009	81	755
2010	77	721
2011-2015	303	2,828

役員退職慰労引当金

当社の取締役および監査役の退任の際の退職慰労金の支給に備えるために、当社は内部積立の役員退職慰労引当金を設定しています。取締役会により退職慰労金支給に関する内規が定められ、それに基づいて退職時までの最高月額報酬に在任期間を乗じて退職に応じた係数を掛けることにより退職慰労金支給額が決定され、当該金額を役員退職慰労金引当金として計上しています。2005年3月期末、2004年3月期末の残高は、それぞれ55百万円、110百万円であり、その他の固定負債に含まれています。2005年3月期、2004年3月期、2003年3月期の引当金繰入額は、それぞれ121百万円、6百万円、7百万円（未監査）です。

14. 法人税等

税引前当期利益の国内、海外の内訳は次のとおりです。

3月31日	百万円			千米ドル
	2005	2004	2003 (未監査)	2005
国内	¥21,745	¥4,577	¥4,290	\$202,484
海外	2,547	3,031	(45)	23,714
合計	¥24,292	¥7,608	¥4,245	\$226,198

法人税等の内訳は次のとおりです。

3月31日	百万円			千米ドル
	2005	2004	2003 (未監査)	2005
当期税金：	¥11,267	¥3,600	¥3,162	\$104,917
国内	10,350	1,723	3,162	96,386
海外	917	1,877	—	8,531
繰延税金：	¥(1,612)	¥(1,168)	¥(1,240)	\$ (15,013)
国内	(1,807)	(1,234)	(1,240)	(16,829)
海外	195	66	—	1,816
合計	¥ 9,655	¥ 2,432	¥ 1,922	\$ 89,904

日本の法定実効税率と当社の実効税率の差異の調整は次のとおりです。

3月31日	2005	2004	2003 (未監査)
法定実効税率(%)	40.70%	42.05%	42.05%
海外連結子会社との税率差異	(1.23)	(2.29)	—
税率変更に伴う影響額	(0.86)	(0.22)	0.57
留保金課税の影響額	—	—	1.86
投資税額控除	(0.58)	(2.19)	—
評価性引当金の戻入	—	(3.50)	—
その他	1.72	(1.88)	0.81
実効税率(%)	39.75%	31.97%	45.29%

2005年3月31日及び2004年3月31日現在の繰延税金資産および負債は次のとおりです。

	百万円		千米ドル
	2005	2004	2005
繰延税金資産：			
ソフトウェア開発費	¥ 951	¥ —	\$ 8,852
有給休暇引当金	134	108	1,250
退職給付引当金	500	416	4,651
未払事業税	810	115	7,541
前払費用	310	205	2,888
未払賞与	416	500	3,871
返品調整引当金	442	553	4,119
未払費用	366	381	3,411
投資有価証券	934	1,138	8,695
投資税額控除	80	118	749
その他	747	34	6,956
繰延税金資産の総額	¥ 5,690	¥ 3,568	\$ 52,983
繰延税金負債：			
ソフトウェア開発費	¥ 968	¥ 453	\$ 9,018
固定資産	13,752	13,767	128,055
投資有価証券評価益	324	249	3,019
その他	127	—	1,179
繰延税金負債の総額	¥15,171	¥ 14,469	\$141,271
繰延税金資産（負債）の純額	¥ (9,481)	¥(10,901)	\$ (88,288)

2003年4月1日付のスクウェアとの合併は非課税の適格合併によって行われ、その結果、将来減算一時差異9,867百万円が当社に引き継がれました。これらの将来減算一時差異には、合併前の繰越欠損金1,661百万円と映画資産の減価償却超過額2,211百万円を含んでいます。繰越欠損金の引継ぎ額は2004年3月期においてすべて使用されました。

2005年3月31日現在、米国子会社には2022年まで繰越可能な欠損金16百万ドルと連邦所得税法上の研究開発税額控除0.3百万ドルがあります。これらの繰越欠損金と税額控除の利用については、一定の控除限度額が設けられています。

海外子会社の留保利益の総額は、2005年3月31日、2004年3月31日現在で、それぞれ4,377百万円、5,128百万円です。当社はこれらの海外子会社の留保利益を現地で再投資に使用する予定であり、当該留保利益が配当として当社に支払われない限り、日本において法人税の追加支払は発生しません。

15. 株主資本

合併

当社は、2003年4月1日付の合併により普通株式51,167,293株をスクウェアの株主に対して発行しました。この合併にかかる会計処理は、日本の商法上、持分プーリング法を適用しており、消滅会社であるスクウェアの株主資本は当社に引継がれました。当社はスクウェアの株主に対して2003年3月期の配当金に代えて合併交付金4,153百万円を支払いました。

配当

日本の商法上、配当は配当可能限度額内でその留保利益より行うことを要求されています。配当可能な留保利益は日本の商法の計算規定に基づいて計算されます。スクウェアとの合併は、商法上、持分プーリング法で会計処理されているため、連結貸借対照表上のパーチェス法によって生じた資本剰余金の一部11,524百万円は、日本の商法上、スクウェアから引継がれた配当可能な剰余金となります。

2001年の商法改正によって、現金の社外流出をともなう利益処分額の10%を資本準備金と利益準備金の合計額が資本金の25%に達するまで法廷準備金として積み立てることを要求されます。当社は既にこの基準を満たしており、将来の利益処分においてさらなる積立を行う必要はありません。

包括利益

2005年3月31日及び2004年3月31日現在の累積その他の包括利益(損失)は次のとおりです。

	百万円		千米ドル
	2005	2004	2005
為替換算調整勘定：			
期首残高	¥(956)	¥ 43	\$(9,051)
期中増減	49	(999)	594
期末残高	¥(907)	¥(956)	\$(8,457)
売却可能有価証券純未実現利益：			
期首残高	¥ 319	¥ 23	\$ 3,026
期中増減	109	296	967
期末残高	¥ 428	¥ 319	\$ 3,993
累積その他の包括利益合計：			
期首残高	¥(637)	¥ 66	\$(6,025)
期中増減	158	(703)	1,561
期末残高	¥(479)	¥(637)	\$(4,464)

その他の包括利益(損失)にかかる税効果の配分は次のとおりです。

	百万円		
2005	税引前金額	税額	税引後金額
為替換算調整勘定	¥ 49	¥ —	¥ 49
売却可能有価証券未実現利益純額：			
期中発生額	268	159	109
実現損益への振替	—	—	—
純未実現利益	¥268	¥159	¥109

	千米ドル		
2005	税引前金額	税額	税引後金額
為替換算調整勘定	\$ 594	\$ —	\$ 594
売却可能有価証券未実現利益純額：			
期中発生額	6,733	2,740	3,993
実現損益への振替	—	—	—
純未実現利益	\$6,733	\$2,740	\$3,993

	百万円		
2004	税引前金額	税額	税引後金額
為替換算調整勘定	¥(999)	¥ —	¥(999)
売却可能有価証券未実現利益(損失)純額：			
期中発生額	539	220	319
実現損益への振替	(39)	(16)	(23)
純未実現利益(損失)	¥ 500	¥204	¥ 296

	百万円		
2003	税引前金額	税額	税引後金額
為替換算調整勘定	¥(16)	¥ —	¥(16)
売却可能有価証券未実現利益(損失)純額：			
期中発生額	(49)	(21)	(28)
実現損益への振替	71	(30)	41
純未実現利益(損失)	¥ 22	¥ 9	¥ 13

16. 1株あたり利益

基本1株あたり利益および希薄化後1株あたり利益の計算における分母・分子の調整表は次のとおりです。

	百万円		千米ドル
	2005	2004	2003 (未監査)
当期純利益	¥14,520	¥4,355	¥2,296
希薄化効果考慮後当期純利益	¥14,520	¥4,355	¥2,296
加重平均発行済株式数	110,093,589	110,030,879	58,750,427
希薄化効果：			
ストックオプション	962,777	4,609,207	750,756
希薄化効果考慮後加重平均発行済株式数	111,056,366	114,640,086	59,501,183
1株あたり利益：			
基本	¥131.89	¥39.58	¥39.06
希薄化後	130.74	37.99	38.57

17. セグメント情報

事業セグメント情報

当社の事業別セグメントは、(1)ゲーム事業、(2)オンラインゲーム事業、(3)モバイル・コンテンツ事業、(4)出版事業、及び(5)その他事業の5つより構成されます。「ファイナルファンタジーXI」のディスク販売収入はオンライン事業セグメントに含まれます。これらのセグメントは、個別にその財務情報が入手可能であり、当社の最高意思決定者によって定期的にレビューされるものとして定義されています。当社の最高意思決定者は事業別セグメントの営業損益に関する情報を用いて、それぞれの事業セグメントに経営資源の配分を決定します。従って、これらの事業セグメントはSFAS第131号(Disclosures about Segments of an Enterprise and Related Information)における報告セグメント(Reportable Segment)を構成することになります。当社は東京証券取引所に上場しており、当社の最高意思決定者が利用するセグメント情報は、日本において一般に公正妥当と認められる会計原

則（日本基準）に基づいて作成されています。ここでのセグメント情報には日本基準から米国基準への修正額を表示しています。

3月31日に終了する各事業年度	百万円		千米ドル	
	2005	2004	2003 (未監査)	2005
売上高				
ゲーム	¥41,945	¥37,988	¥11,912	\$390,584
オンラインゲーム	13,853	8,924	942	129,000
モバイル・コンテンツ	4,557	2,793	1,656	42,437
出版	10,860	9,671	5,920	101,125
その他	2,650	3,826	1,447	24,674
全社及び消去	—	—	—	—
計	73,865	63,202	21,877	687,820
米国基準への調整額	198	(107)	6	1,840
連結	¥74,063	¥63,095	¥21,883	\$689,660

3月31日に終了する各事業年度	百万円		千米ドル	
	2005	2004	2003 (未監査)	2005
営業費用				
ゲーム	¥22,295	¥21,583	¥ 8,278	\$207,608
オンラインゲーム	8,867	6,575	1,309	82,565
モバイル・コンテンツ	2,818	1,633	872	26,244
出版	7,448	6,491	4,582	69,355
その他	1,867	2,799	1,200	17,385
全社及び消去	4,131	4,722	1,033	38,470
計	47,426	43,803	17,274	441,627
米国基準への調整額	2,323	9,811	213	21,628
連結	¥49,749	¥53,613	¥17,487	\$463,255

3月31日に終了する各事業年度	百万円		千米ドル	
	2005	2004	2003 (未監査)	2005
営業利益				
ゲーム	¥19,650	¥16,404	¥3,634	\$182,976
オンラインゲーム	4,986	2,348	(366)	46,435
モバイル・コンテンツ	1,739	1,159	784	16,193
出版	3,412	3,180	1,337	31,770
その他	783	1,029	247	7,289
全社及び消去	(4,131)	(4,722)	(1,033)	(38,470)
計	26,439	19,398	4,603	246,193
米国基準への調整額	(2,125)	(9,916)	(208)	(19,788)
連結	¥24,314	¥ 9,482	¥4,396	\$226,405

3月31日に終了する各事業年度	百万円		千米ドル	
	2005	2004	2003 (未監査)	2005
償却費				
ゲーム	¥ 694	¥ 870	¥207	\$ 6,461
オンラインゲーム	770	742	69	7,171
モバイル・コンテンツ	36	17	20	334
出版	20	12	8	182
その他	99	94	46	927
全社及び消去	195	239	36	1,820
計	1,814	1,974	386	16,895
米国基準への調整額	2,641	3,432	—	24,585
連結	¥4,455	¥5,406	¥386	\$41,480

3月31日に終了する各事業年度	百万円		千米ドル	
	2005	2004	2003 (未監査)	2005
資本的支出				
ゲーム	¥ 106	¥ 175	¥ 94	\$ 987
オンラインゲーム	725	384	59	6,756
モバイル・コンテンツ	52	12	25	484
出版	4	0	3	35
その他	18	—	74	166
全社及び消去	619	1,976	46	5,762
計	1,524	2,548	301	14,190
米国基準への調整額	—	—	—	—
連結	¥1,524	¥2,548	¥301	\$14,190

3月31日に終了する各事業年度	百万円		千米ドル	
	2005	2004	2003 (未監査)	2005
資産				
ゲーム	¥ 64,860	¥ 55,104	¥ 5,302	\$ 603,970
オンラインゲーム	20,753	14,215	700	193,246
モバイル・コンテンツ	4,725	2,583	580	44,004
出版	20,448	14,225	3,094	190,410
その他	6,169	5,983	676	57,443
全社及び消去	14,740	18,523	47,113	137,255
計	131,695	110,633	57,465	1,226,328
米国基準への調整額	70,669	71,415	15	658,058
連結	¥202,364	¥182,048	¥57,480	\$1,884,386

地域別セグメント情報

当社の最高意思決定者は、定期的に地域別セグメントに関する情報のレビューを行っています。当該情報は日本基準に基づいており、ここでの地域別情報には米国基準への修正額を表示しています。

3月31日に終了する各事業年度	百万円		千米ドル	
	2005	2004	2003 (未監査)	2005
外部売上高				
日本	¥60,949	¥49,354	¥21,368	\$567,550
北米	11,529	12,981	509	107,352
欧州	577	148	—	5,374
アジア（日本を除く）	810	719	—	7,544
全社及び消去	—	—	—	—
計	73,865	63,202	21,877	687,820
米国基準への調整額	198	(107)	6	1,840
連結	¥74,063	¥63,095	¥21,883	\$689,660

3月31日に終了する各事業年度	百万円		千米ドル	
セグメント間売上高	2005	2004	2003 (未監査)	2005
日本	¥3,437	¥3,718	¥—	\$32,003
北米	361	389	—	3,361
欧州	313	279	—	2,913
アジア(日本を除く)	13	0	—	123
全社及び消去	(4,124)	(4,386)	—	(38,400)
計	—	—	—	—
米国基準への調整額	—	—	—	—
連結	¥ —	¥ —	¥—	\$ —

3月31日に終了する各事業年度	百万円		千米ドル	
売上高計	2005	2004	2003 (未監査)	2005
日本	¥64,386	¥53,073	¥21,368	\$599,553
北米	11,890	13,371	509	110,713
欧州	890	428	—	8,287
アジア(日本を除く)	823	717	—	7,667
全社及び消去	(4,124)	(4,387)	—	(38,400)
計	73,865	63,202	21,877	687,820
米国基準への調整額	198	(107)	6	1,840
連結	¥74,063	¥63,095	¥21,883	\$689,660

3月31日に終了する各事業年度	百万円		千米ドル	
営業費用	2005	2004	2003 (未監査)	2005
日本	¥40,425	¥36,880	¥16,729	\$376,434
北米	9,619	10,178	545	89,575
欧州	859	336	—	7,998
アジア(日本を除く)	646	796	—	6,020
全社及び消去	(4,123)	(4,387)	—	(38,400)
計	47,426	43,803	17,274	441,627
米国基準への調整額	2,323	9,811	213	21,628
連結	¥49,749	¥53,613	¥17,487	\$463,255

3月31日に終了する各事業年度	百万円		千米ドル	
営業利益	2005	2004	2003 (未監査)	2005
日本	¥23,961	¥16,192	¥4,639	\$223,119
北米	2,270	3,192	(36)	21,138
欧州	31	91	—	290
アジア(日本を除く)	177	(77)	—	1,646
全社及び消去	—	—	—	—
計	26,439	19,398	4,603	246,193
米国基準への調整額	(2,125)	(9,916)	(208)	(19,788)
連結	¥24,314	¥ 9,482	¥4,396	\$226,405

3月31日に終了する各事業年度	百万円		千米ドル	
資産	2005	2004	2003 (未監査)	2005
日本	¥118,307	¥ 96,547	¥57,262	\$1,101,657
北米	10,694	12,106	203	99,585
欧州	1,010	772	—	9,406
アジア(日本を除く)	1,684	1,208	—	15,679
全社及び消去	—	—	—	—
計	131,695	110,633	57,465	1,226,327
米国基準への調整額	70,669	71,415	15	658,059
連結	¥202,364	¥182,048	¥57,480	\$1,884,386

18. 関連当事者取引

連結財務諸表に含まれる関連当事者取引は次のとおりです。

3月31日	百万円		千米ドル	
	2005	2004	2003 (未監査)	2005
有限会社アーマープロジェクト への買掛金	¥—	¥—	¥449	\$—
3月31日	百万円		千米ドル	
	2005	2004	2003 (未監査)	2005
有限会社アーマープロジェクト への支払ロイヤルティ	¥—	¥—	¥378	\$—

有限会社アーマープロジェクトは、旧エニックス取締役の堀井雄二氏が主宰する企業です。当社は、ドラゴンクエストシリーズ製品の開発に関するライセンス契約に基づき、有限会社アーマープロジェクトに使用料の支払いを行っていました。

19. 後発事象

2005年3月期事業年度の定時株主総会が、2005年6月18日に東京にて開催され、総額5,511百万円の配当が承認されました。

和文アニュアルレポートの発行及び独立監査人の 監査報告書について

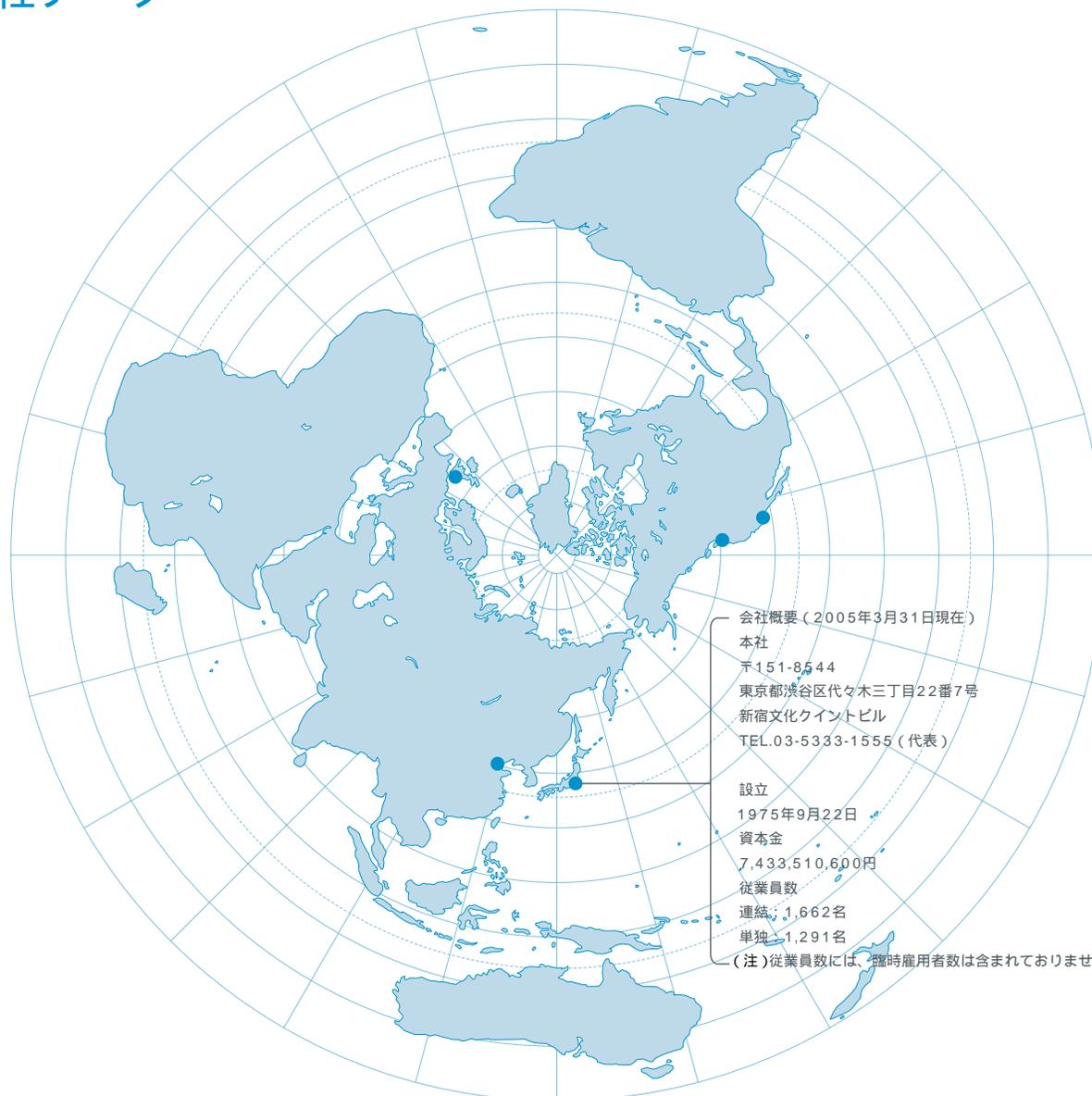
当社は、事業の概要や決算内容を中心とした英文および和文アニュアルレポートを作成いたしました。

本和文アニュアルレポートに掲載の、日本基準で作成した連結財務諸表及び注記は、有価証券報告書の記載内容の体裁を変更したものです。日本基準の連結財務諸表及び注記のオリジナル並びに独立監査人の監査報告書については有価証券報告書をご覧ください。

また、米国基準で作成した連結財務諸表及び注記は、株式会社スクウェア・エニックスが独立監査人の監査を受けた米国基準連結財務諸表オリジナルの翻訳です。監査報告書については英文アニュアルレポートをご覧ください。

このアニュアルレポートが、皆様の当社に対する理解促進、調査活動にお役に立てば幸いです。

会社データ



会社概要（2005年3月31日現在）

本社
〒151-8544
東京都渋谷区代々木三丁目22番7号
新宿文化クイントビル
TEL.03-5333-1555（代表）

設立
1975年9月22日

資本金
7,433,510,600円

従業員数
連結 1,662名
単独 1,291名

（注）従業員数には、臨時雇用者は含まれておりません。

スクウェア・エニックスグループ（2005年7月1日現在）

会社名 連結子会社	設立年月	決算期	資本金	議決権比率	主な事業内容
日本					
株式会社ゲームデザイナーズ・スタジオ	1999年 6月	3月	10百万円	100.0%	ゲームの企画、開発及び販売
コミュニティーエンジン株式会社	2000年 5月	3月	25百万円	84.3%	ネットワークアプリケーション、ミドルウェアの開発及び販売
株式会社デジタルエンタテインメントアカデミー	1991年10月	3月	72百万円	70.8%	コンピュータゲーム制作技術者養成スクール
北米					
SQUARE ENIX, INC.	1989年 3月	3月	10百万米ドル	100.0%	北米市場におけるゲームの販売、オンラインゲームの販売及び運営他
UIEVOLUTION, INC.	2000年 8月	3月	3百万米ドル	100.0%	ネットワークアプリケーション、ミドルウェアの開発及び販売
SQUARE PICTURES, INC.	1997年11月	12月	10万米ドル	注（100.0%） 100.0%	海外映画収入の管理
欧州					
SQUARE ENIX LTD.	1998年12月	3月	3百万英ポンド	100.0%	欧州市場におけるゲームの販売、オンラインゲームの販売及び運営他
アジア					
SQUARE ENIX (China) CO., LTD.	2005年 1月	12月	6百万米ドル	100.0%	アジア市場におけるオンラインゲームの開発、販売及び運営
SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.	2001年12月	12月	4百万米ドル	60.0%	アジア市場におけるオンラインゲームの開発、販売及び運営
COMMUNITY ENGINE NETWORK SOFTWARE (BEIJING) CO., LTD.	2003年 9月	12月	877千人民元	80.0% 注（80.0%）	ネットワークアプリケーション、ミドルウェアの開発及び販売
任意組合					
FF・フィルムパートナーズ (注) 間接所有割合	1998年 3月	12月	—	92.2%	映画・二次的著作物の使用許諾及び管理

株式データ

株式の状況 (2005年3月31日現在)

発行済株式総数：110,385,543株

株主数：37,154名

大株主 (2005年3月31日現在)

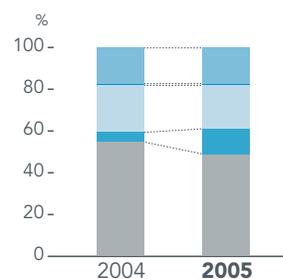
順位	株主名	当社への出資状況	
		持株数(千株)	出資比率(%)
1	福嶋康博	23,626	21.40
2	宮本雅史	13,422	12.16
3	株式会社福嶋企画	9,763	8.84
4	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	9,520	8.62
5	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	6,383	5.78
6	日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	5,253	4.75
7	エスエヌエフイーマックジャパンアクティブシェアホルダーファンドエルピー	4,181	3.78
8	株式会社エスシステム	2,545	2.30
9	資産管理サービス信託銀行株式会社(信託B口)	1,832	1.65
10	メロンバンクトリートリーティアークライアッツオムニバス	1,512	1.36

株式のメモ (2005年3月31日現在)

- » **決算期**
毎年3月31日
- » **利益配当金受領株主確定日**
3月31日
- » **中間配当金受領株主確定日**
9月30日
- » **定時株主総会**
毎年6月
- » **名義書換代理人**
UFJ信託銀行株式会社
- » **名義書換事務取扱所**
UFJ信託銀行株式会社 証券代行部
〒137-8081 東京都江東区東砂7丁目10番11号
TEL 0120-232-711
- » **名義書換取次所**
UFJ信託銀行株式会社 全国各支店
- » **上場取引証券所**
東京証券取引所
- » **証券コード**
9684
- » **1単元の株式数**
100株

(注) UFJ信託銀行株式会社は、2005年10月1日に三菱信託銀行株式会社と合併し、三菱UFJ信託銀行株式会社となります。

所有株式数 (千株)(2004年3月31日及び2005年3月31日現在)



	2004		2005	
金融機関	19,225	(17.46%)	19,475	(17.64%)
証券会社	486	(0.44%)	374	(0.34%)
その他法人	25,023	(22.72%)	23,117	(20.94%)
外国法人等	4,914	(4.46%)	13,252	(12.01%)
個人その他	60,481	(54.92%)	54,164	(49.07%)
合計	110,130	(100.00%)	110,385	(100.00%)