

**SQUARE ENIX CO., LTD.**  
[www.square-enix.com/](http://www.square-enix.com/)

ANNUAL REPORT 2006

**SQUARE ENIX**  
ANNUAL REPORT 2006

SQUARE ENIX CO., LTD.

Printed in Japan



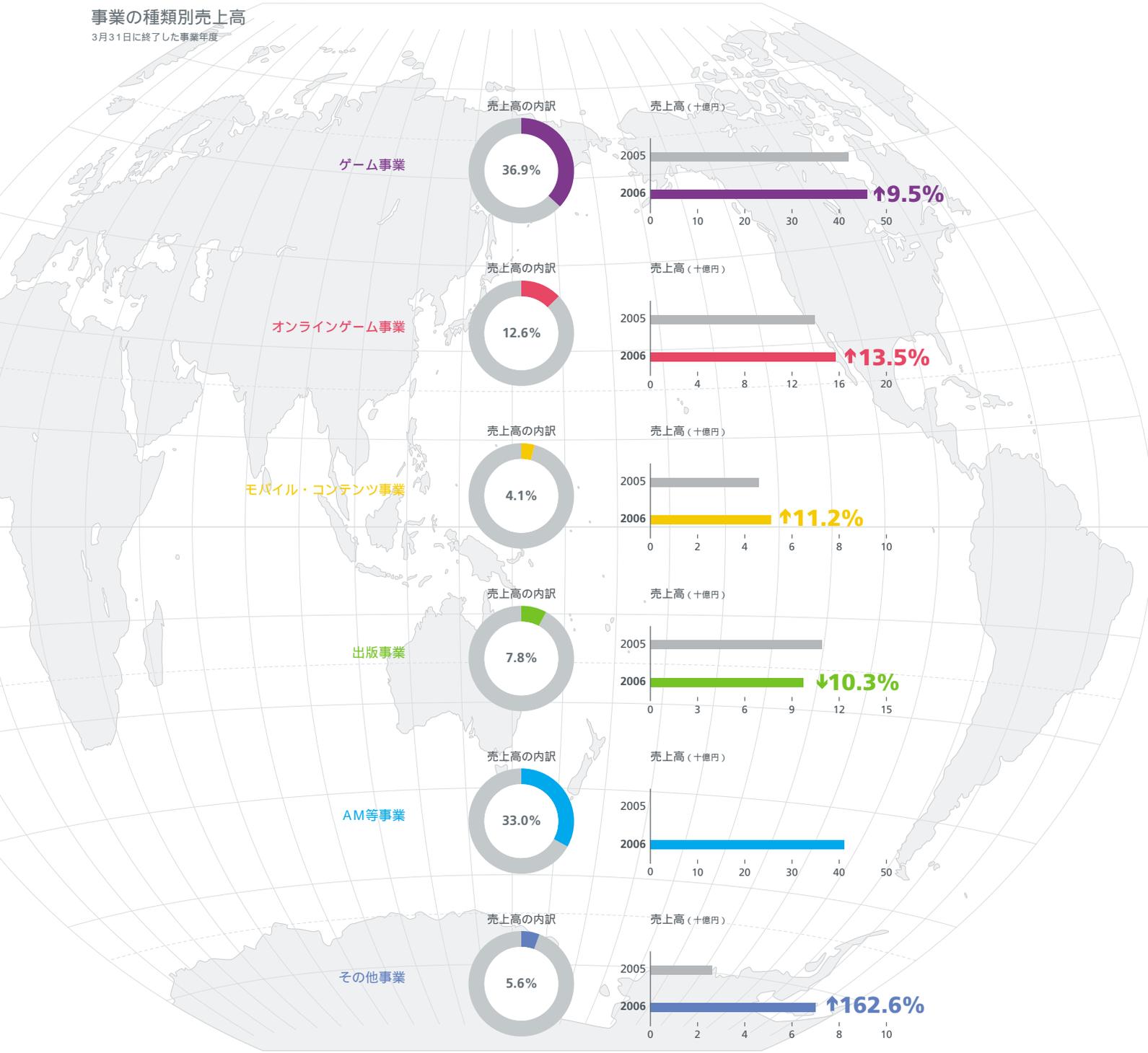
This annual report is printed on recycled paper.

2006年3月期 アニュアルレポート

# At a Glance

## 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	01
株主の皆様へ	02
事業の概況	08
コーポレート・ガバナンス	12
役員	13
財務セクション	14
会社データ	65
株式データ	66

### 見直しに関する注意事項

このア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ください。

実際の業績に影響を与え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。

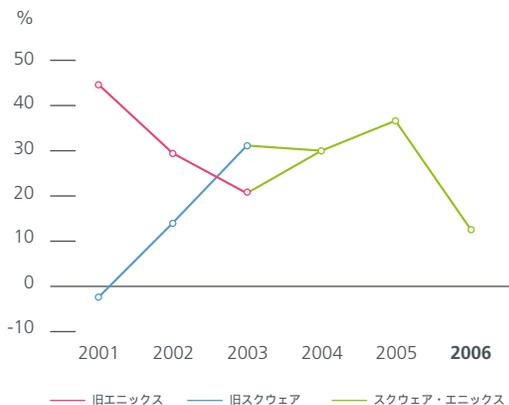
# 財務ハイライト

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

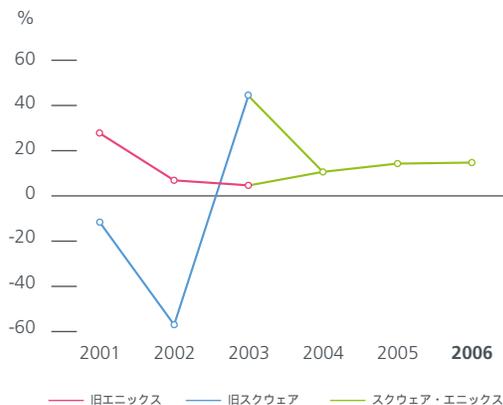
	百万円		千米ドル
	2006	2005	2006
年間			
売上高	¥124,473	¥ 73,864	\$1,059,619
営業利益	15,470	26,438	131,695
当期純利益	17,076	14,932	145,370
期末現在			
総資産	¥213,348	¥131,695	\$1,816,198
株主資本	120,993	108,933	1,029,997
		円	米ドル
1株あたり金額			
当期純利益	¥ 154.65	¥ 135.63	\$ 1.31
株主資本	1,094.50	988.19	9.31
		%	
主要経営指標			
営業利益率	12.4%	35.8%	
株主資本当期純利益率	14.9	14.5	
株主資本比率	56.7	82.7	

米ドルの表示は、便宜上2006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 = 117.47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、2001年3月期は連結決算を行っていませんでしたので、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。



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。

2006年3月期アニュアル・レポートをお届け致します。

当年度の経営成績は、連結ベースで、売上高1,244億73百万円（前年度比68.5%増）、営業利益154億70百万円（同41.4%減）、経常利益155億47百万円（同39.9%減）、当期純利益170億76百万円（同14.3%増）となりました。

経営指標につきましては、売上高営業利益率12.4%、ROE14.9%となっております。

発足当初2年間は効率を追求した基礎体力作り。3年目にあたる当年度と次年度が当社グループ全体の骨格改造。構造改革を成し遂げた上で、さらに2010年度を目処に完成形に向けて飛躍していく。新会社をスタートさせた際にこのように申し上げました。

当年度は、環境変化と構造改革の衝撃に対抗するために強力な商品ラインアップで臨みました。「ファイナルファンタジー X ー 」、「キングダムハーツ ー ー」は、業界においては当年度の記録となり、CG映像作品である「ファイナルファンタジー V ー アドベントチルドレン」は、日米双方において、異例の成功事例として注目されております。主力作品は期待通りの結果を出したものの、想定以上に環境変化が厳しかった事から他が追従できず、減益を余儀なくされました。

現実を見据え再度身を引き締める一方で、世界トップに到達するまでは、信念に基づき、揺らぐ事なく邁進していきたいと存じますので、どうかご理解賜りますよう、よろしくお願い致します。

Net  
Every

## 2005年度は、「ゲーム産業」元年

テレビゲーム産業は、誕生以来20年間、極めて順調に成長してきました。成長の牽引力が、全く新しい画期的なコンテンツの登場であった事は言うまでもありませんが、同等に重要であったのがそのユニークな産業構造です。

ゲーム機メーカーが、ゲーム機、ゲームソフト共に、自ら開発、販売する。これが原初の姿です。産業の成長を促したユニークさは、ゲーム機メーカーが徹底的にネットワーク外部性を意識して動いた事にあります。このおかげで、彼らの外部に膨大なソフト供給基盤が成立しました。ゲーム機メーカーは、ゲーム機一世代毎に、ソフト、流通を包含した完全な生態系を形作り、巨大産業に成長させていったのです。

端的に言えば、当産業はこれまで、「ゲーム産業」としてではなく、「ゲーム機産業」として発展してきました。この状態は、我々ゲームソフト会社にとっては、リスクの取り易い、ある意味で快適な環境であったと言えます。

ところが、昨今、生態系を維持させていたいくつかの前提条件が崩れてきました。

媒体がROMカートリッジ、DVDといった物理メディアから、ネットワークになっていきます。この事は、流通構造を変えるだけでなく、ビジネスモデルそのものも変えてしまいます。

また、ゲーム機の優位性にも変化が出てきました。特に描画能

力において圧倒的なコストパフォーマンスを実現していたゲーム機は、一方で顧客に対する性能の供給過剰、他方で他の汎用端末の著しい能力向上といった問題に直面してきたのです。

無論、これまでのモデルが一般的に成り立たなくなったという事ではありません。米国アップル社のiPod、任天堂のニンテンドーDSのブームは、依然として成功の余地がある事の実証です。申し上げているのは、数兆円に及ぶ市場をたった一つのゲーム機メーカーで維持する事が困難になったという事です。また、この事は、ゲーム機メーカーの行く末を論うためではなく、我々ソフト会社がどのような問題に直面しているかをご理解いただくためにご説明しております。

翻って、コンテンツそのものに視点を移せば、この20年間、世界中の方々がゲームに慣れ親しんでくださり、蓄積された資産は莫大です。最早、テレビゲームは、エンタテインメントのジャンルとして確立したと言えるでしょう。

これまでの生態系が壊れ、コンテンツそのものが自立していかざるをえなくなる。かくして、真の意味で「ゲーム産業」が立ち現れたというのが基本的な環境認識です。

大きなチャンスであると共に、これまで自ら実行せずに済ませていたあらゆるポイントにつき根底から検討しなければならないという大きなチャレンジでもあります。

work is the Game.  
thing plays Games.

## 経営オプションをどのように持つか

以上、ゲーム産業についてご説明してきましたが、実は今回の動きは産業内にとどまりません。

経済全体を巻き込んだ産業革命の一端がゲーム産業にも現れていると見た方が自然なのではないでしょうか。

我々の業界のみならず、あらゆる業界で試行錯誤が繰り返されており、いまだ次世代のビジネスモデルのコンセンサスに辿り着けていません。

事態が流動的な変革期における戦術は、経営オプションを多様かつ効果的に持つ事、これに尽きると考えます。

それでは、どのように経営オプションを持つか？

革命の本質は、業者から顧客へのパワーシフトです。

随分と性急な議論も多いのですが、かつてパワーが認められなかった顧客がサプライチェーンの一端を直接的に担うようになる、このあたりが妥当な定義ではないでしょうか。

この、顧客へのパワーシフトを依拠とするオプションの取り込みが、基本方針となります。

同時に会社の機動力を確保しておく必要もありますので、2005年11月、500億円の新株予約権付社債の発行に踏み切りました。

## 世界トップのコミュニティ・マネジメント会社になるための3つの軸

我々の目標は、世界最高のコンテンツを提供する最良のコミュニティ・マネジメント会社になる事です。

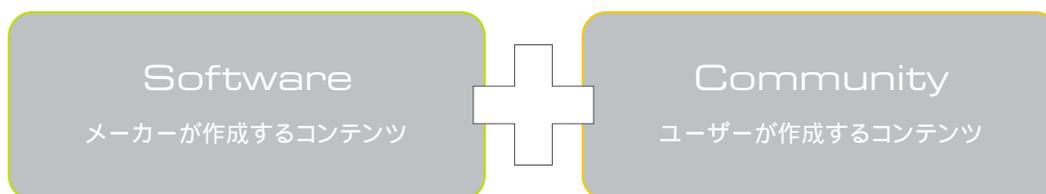
ここでいうコミュニティとは、ネット・コミュニティに限定するものではなく、嗜好を同じくするお客様の集団という意味です。

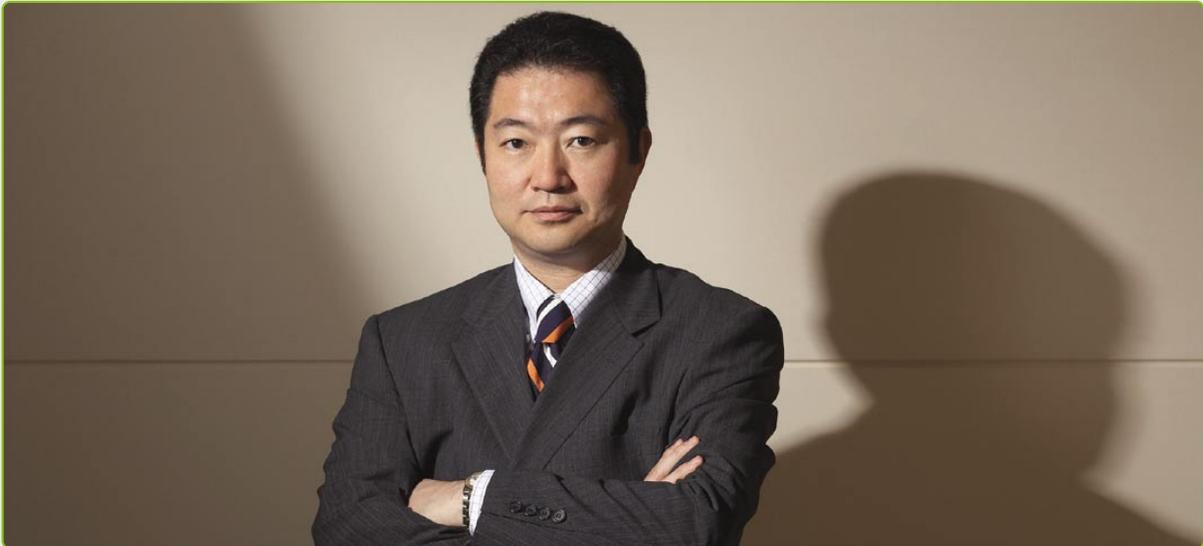
最高のコンテンツ/サービスを、各コミュニティに対して有機的に提供し、さらに強固なコミュニティにしていく。

エンタテインメントの世界では、楽しくなければ一銭のお金も払ってくれません。逆に言えば、払っていただいているという事は、既に相当のコミットをしていただいているという事になります。ネットワーク環境が整い、ヴァーチャル、リアル双方におけるコミュニティ形成が進む事で、コンテンツとお客様、あるいはお客様相互の関係が一層強くなっていきます。

このエネルギーをうまくビジネスの梃子にできないかというのが、我々の基本戦略です。お客様が形成するコミュニティの活力こそが成長のエンジンであるという考え方です。

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





コミュニティの核になるのが、ゲーム、漫画等で作り出す世界観です。提供する世界観やデザインに対する嗜好によってコミュニティが分かれます。年齢、性別、国籍等、これまで使われてきた分類はほとんど役に立ちません。

これをお客様側から見れば、各人は複数の嗜好を持ち、複数のコミュニティに矛盾なく属しています。

重要なのは、各コミュニティの特色を一般化してはならないという事です。サイズの大小は別として、たった一つのかけがえないものという認識が必要です。

ところが、お客様のライフスタイルは、これまでのマーケティングの分類のように、年齢、職業等で同一性が見られ、接する端末、メディアは、このライフスタイルとの関連が高いようです。

そこで、コンテンツ/サービスの出口を多様に準備しておく事が重要になってきます。コミュニティの求心力を高めるためにも、収益向上のためにも、あらゆるライフスタイルに対応できる体勢が必要です。家庭用ゲーム機、PC、携帯電話、雑誌等に加え、タイトーをグループ化する事でアミューズメント施設事業にも参入した理由の一つはここにあります。

それでは、以上の戦略を実行するための具体策とは何であるか。我々は3つの軸で考えています。

#### 既存コミュニティの深堀り

繰り返しになりますが、あるコミュニティに属するお客様には嗜好以外の同一性は少なく、従って各人各様のライフスタイルをとっていらっしゃると思います。多端末、多メディア展開を行い、コミュニティを構成するお客様各人との接点を増やす事で、顧客単価の上昇と共に、潜在顧客の呼び起こしを図ります。

顧客単価の上昇とは、例えば、ゲームで体験した感動を映像でも再び味わいたいというニーズにお応えするといった状態を指します。

潜在顧客の定義は、一般とは少し異なるかも知れません。お客様側から見れば、属しているコミュニティと自身のライフスタイルとは別軸ですからライフスタイルに対応したコンテンツ/サービスがなければ購買行動に繋がられません。例えば、多忙なサラリーマンがあるバンドのファンクラブに属していたとして、そこで提供されるコンサートチケットは行く時間がないために買えないが、いつでも聞けるCDなら買う事ができる、といった状態でしょうか。潜在顧客とは、嗜好は一致しているが収益に繋がっていない方々という意味です。留意すべきは、コミュニティを大きくするために、関係のない血を入れてはならないという点です。コミュニティが一旦希薄化すれば、再生させるのは至難の業です。

### 新たなコミュニティの開拓

コミュニティを薄める事を禁じ手として事業拡大を行うためには、既存のものにのみ拘泥するのではなく、新たなコミュニティを開拓し続けなければなりません。

これまで我々はオリジナルコンテンツにこだわり、いくつかの名作を生み出してきました。今後も皆様の期待にお応えするように創造にさらに磨きをかけていきます。ゲーム、出版、アニメと、表現の場を多様に持っている事自体が優位性になってくると思います。

他方、これまでとは異なり、外部コミュニティにも積極的にアプローチしていきます。求心力のあるコミュニティを既に確保した第三者に対して我々が付加価値を提供し活性化のお手伝いをする、それ自体を事業化し新たな収益源に育てていこうと考えております。EZ Game Street!、オンデマンドTV等に対するサービス提供は初期の試みです。また、ゼイヴェル様とのJVもこの戦略の一環です。いずれも、当社のブランドではなく相手先のブランドを高めるために黒子で動かさうというものです。

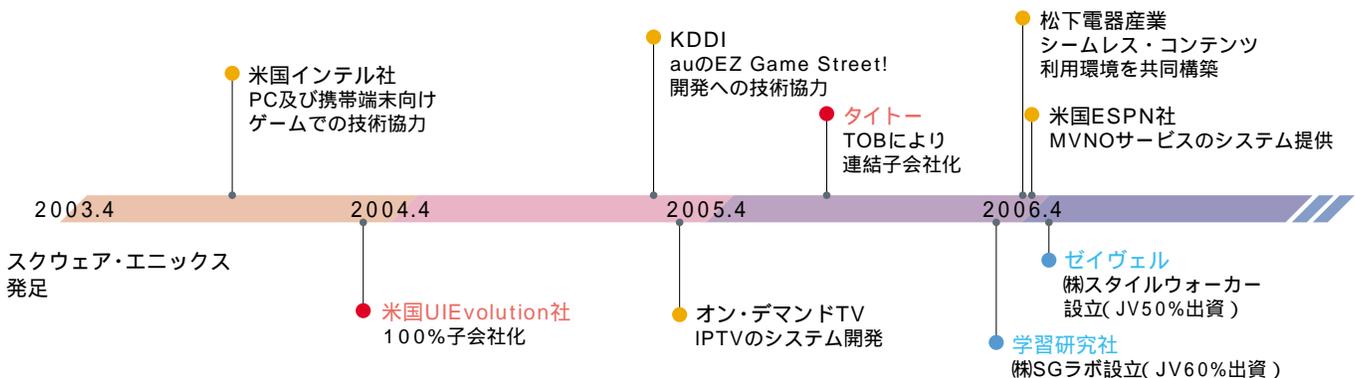
少し観点は異なりますが、ここで学習研究社様とのJVについて言及しておきます。ゲームという表現メディアは、エンタテインメント以外、すなわち学習、啓発、福祉等へも効果があります。この応用分野に乗り出そうというのが目的です。ゲームに慣れ親しんでいただいた方が数多くいらっしゃる地の利を活かし、全く新しい市場に育てていきたいと考えております。

### 共通基盤としての技術開発の強化

Creative & Innovative。これは我々の精神です。

アートとテクノロジーの両輪を有するところに優位性があります。ゲーム開発においては世界最高水準を維持するためにあらゆる努力を継続する方針です。

### 成長戦略としてアライアンスも積極活用



さらに、追加的なテーマにも注力していきます。

多様なライフスタイルに対応するためには、あらゆる端末、メディアに対応できなければなりませんから、それらをまたぐ能力、すなわちクロスプラットフォームにかかるミドルウェアの開発も必要になります。3年前に子会社化した米国UI Evolution社のチームと共同でプロジェクトを進めており、先般、松下電器産業様との業務提携が実現しました。これはゲーム機、PC、携帯電話に加え、広くデジタル家電にも開発の対象を広げていくものです。

以上3つが具体策の骨子です。

### 我々の使命と社会貢献

我々の事業には、ネットワーク社会における先行事例がいくつも現れます。現時点では、オンラインゲームにおいてのみ完全なヴァーチャル社会が実現しているためです。

先行者が論点を正しく設定し、これを着実に乗り越えていかなければ、次世代の基盤が脆弱なものになってしまう危惧があります。不遜ながら、こうした使命を肝に銘じ、社会に対する意見発信にも注力していかなければならないと感じております。知恵と労力を直接的に提供する事により、積極的に社会貢献してまいり所存です。

2006年度より家庭用ゲーム業界の団体である社団法人コンピュータエンターテインメント協会の会長会社になったのもその一環です。また、2006年度より3年間、東京大学において知的財産にかかる研究拠点を確保しました。この研究会をハブとして踏み込んだ議論をしていきたいと思っております。

次代を豊かにする基礎作りに貢献する事が、事業創造にも必ずや生きてくると信じております。

どうか、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

2006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

## 当連結会計年度の概況

当社は、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、AM等事業、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、ネットワーク関連事業を推進するために必須となる情報通信技術の獲得と商品・サービスへの応用を目的として、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いては、株式会社タイトー（以下、タイトー）を完全子会社化しております。

タイトー及び同社の連結子会社等（以下併せて、タイトーグループ）は、2005年9月末に当社の連結対象となっており、当社グループの2006年3月期の連結業績には、当連結会計年度末のタイトーグループの貸借対照表と2006年3月期下期のタイトーグループの損益が連結されております。

タイトーグループが当社グループに加わったことにより、アミューズメント施設・機器事業を含む多様なコンテンツ・サービスの提供手段を確保いたしました。

## 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（携帯ゲーム機含む）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、販売したゲームは、翻訳等のローカライズ作業を施し、北米へは主に連結子会社のSQUARE ENIX, INC.を通じて販売し、欧州、アジア等へは主として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。

当連結会計年度の国内における市場環境は、全般的に厳しいものでありましたが、プレイステーション2向けの「FINAL FANTASY XII」(国内238万本：2006年3月末現在。以下同じ)、「キングダムハーツ II」(国内115万本、北米126万本)などの大型タイトルは、好調な販売を記録いたしました。

当事業における当連結会計年度の売上高は45,916百万円（前年同期比9.5%増）となり、営業利益は9,590百万円（前年同期比51.2%減）となりました。



©2006 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
CHARACTER DESIGN: AKIHIKO YOSHIDA



©Disney Enterprises, Inc.  
Developed by SQUARE ENIX

### 事業の種類別セグメント情報（2006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	AM等事業	その他事業	消去または全社	(百万円) 連結
売上高	45,916	15,720	5,067	9,742	41,069	6,957	-	124,473
営業利益	9,590	5,907	726	2,866	(1,170)	2,007	(4,457)	15,470
営業利益率	20.9%	37.6%	14.3%	29.4%	(2.8%)	28.8%	-	12.4%

## 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サービスの企画、開発、販売及び運営を行っております。

当連結会計年度は、引き続き日米欧の合計で約50万人の会員を獲得しているMMORPG ( Massively Multi-player Online RPG )「ファイナルファンタジー XI」の運営を中心に順調に推移いたしました。

また、国内においては「フロントミッション オンライン」などの新規タイトルも発売しております。

当事業における当連結会計年度の売上高は15,720百万円 ( 前年同期比13.5%増 ) となり、営業利益は5,907百万円 ( 前年同期比18.5%増 ) となりました。

FINAL FANTASY XI  
ONLINE  
Chains of Promathia.



©2002 - 2006 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、開発及び提供を行っております。

当連結会計年度は、引き続き、着メロ、待受画面、ゲーム、ポータルなど様々なモバイル・コンテンツサービスを提供してまいりました。「ドラゴンクエスト」、「ファイナルファンタジー」のポータルサービス等を中心に当社のオリジナルコンテンツの強みを生かした取り組みを展開しております。

当事業における当連結会計年度の売上高は5,067百万円 ( 前年同期比11.2%増 ) となり、営業利益は726百万円 ( 前年同期比58.2%減 ) となりました。



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

### 地域別売上高 ( 2006年3月期 )

	日本	北米	欧州	アジア	( 百万円 ) 連結
連結売上高	104,433	15,635	1,378	3,025	124,473
地域別割合	83.9%	12.6%	1.1%	2.4%	100.0%

## 出版事業

### Publication

コミック雑誌、単行本、及びゲーム攻略本等のゲーム関連書籍の出版事業を行っております。

当連結会計年度は、「月刊少年ガンガン」、「月刊Gファンタジー」、「月刊ガンガンウイング」及び「ヤングガンガン」の定期刊行誌に加え、各定期刊行誌で連載されているコミック単行本やゲームガイドブック等の発売を行ってまいりました。



©2006 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
©Disney Enterprises, Inc. Developed by SQUARE ENIX  
©2006 Hiromu Arakawa  
©1997, 2005 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: Tetsuya Nomura

当連結会計年度において、大ヒット作「鋼の錬金術師」の単行本累計部数が2,000万部を突破するなど、コミック単行本を中心に順調に推移いたしました。

当事業における当連結会計年度の売上高は9,742百万円(前年同期比10.3%減)、営業利益は2,866百万円(前年同期比16.0%減)となりました。

## AM等事業

### Amusement

2005年9月末に連結対象となったタイトーグループのオペレーション・レンタル事業、製品・商品販売事業、コンテンツサービス事業、その他事業など全ての業績を当セグメントに計上しております。

なお、タイトーグループの損益は、2005年10月より連結対象となっております。

当連結会計年度におきましては、主力であるアミューズメント施設の運営において、複合商業施設内でのファミリーアミューズメント施設、ボウリング場などを併設した大型アミューズメント施設等を中心とした新店の展開や、下期より参入した業務用キッズカードゲーム機事業などで事業規模の拡大に努めました。しかし、既存店売上が前年同期比96%と伸び悩み一方、メダルゲーム機や業務用キッズカードゲーム機などを中心に先行投資が膨らんだことから、利益面では厳しいものとなりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は41,069百万円となり、営業損失は1,170百万円となりました。



ラクガキ王国 in 宇都宮 (栃木県 宇都宮市)



©TAITO CORP. 1999, 2005.

## 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・販売及びライセンス使用、ゲーム制作技術者養成スクールの運営等を行っております。

当連結会計年度においては、新たな試みとして「ファイナルファンタジー VII」の2年後の世界を描いた映像作品「ファイナルファンタジー VII アドベントチルドレン」を発売いたしました。同作品は、2年連続ヴェネチア国際映画祭に出品されるなど、映像作品としての高い評価を得た結果、好調な販売を記録いたしました。

当事業における当連結会計年度の売上高は6,957百万円(前年同期比162.6%増)、営業利益は2,007百万円(前年同期比156.5%増)となりました。



©2005 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.  
CHARACTER DESIGN:  
TETSUYA NOMURA

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

©2005 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

FINAL FANTASY is a registered trademark of Square Enix Co., Ltd.

ADVENT CHILDREN is a trademark of Square Enix Co., Ltd.

# コーポレート・ガバナンス

## 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。

## 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。現状1名)があり、監査役会及び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：小林茂夫、矢嶋泰久
- ・会計監査業務に係る補助者の構成  
公認会計士 7名、会計士補 4名、その他 2名

## 役員報酬の内容

- 取締役を支払った報酬 175百万円  
(うち社外取締役6百万円)
- 監査役を支払った報酬 30百万円  
(うち社外監査役12百万円)

## 監査報酬の内容

当社が中央青山監査法人与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57百万円であります。

### (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

特記すべき事項はありません。

### (3) 内部統制システム構築に関する基本方針

当社は、2006年5月8日開催の取締役会において、「内部統制システム構築に関する基本方針」を決議し、現在、これを維持・推進することで、監査・監督機能の徹底を図り、業務執行が法令及び定款に適合することを確保するとともに、取締役の職務執行の効率化を推進しております。

# 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<sup>1</sup>  
**成毛 眞**

## 監査役

常勤監査役  
**中村 浩**

監査役  
**前川 敏雄**

監査役<sup>2</sup>  
**伊庭 保**

監査役<sup>2</sup>  
**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**  
**佐々木通博**  
**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

経営陣による業績と財政状況の検討及び分析（日本基準）	15
連結貸借対照表（日本基準）	22
連結損益計算書（日本基準）	24
連結剰余金計算書（日本基準）	25
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）	28
連結貸借対照表（米国基準）	44
連結損益計算書（米国基準）	46
連結株主持分計算書（米国基準）	47
連結キャッシュ・フロー計算書（米国基準）	48
連結財務諸表注記（米国基準）	49
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	64

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、2006年6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。当社の連結財務諸表で採用する重要な会計方針は、28ページの「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」に記載しておりますが、特に会計方針が連結財務諸表作成における重要な見積りの判断に影響を及ぼすと考えております。

### 収益の認識基準

当社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ス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91百万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を計上しております。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。

## 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、主として内部資金及び社債（ゼロクーポンの2010年満期円貨建新株予約権付社債）の発行により調達しております。当連結会計年度末における当社の有利子負債はありません。株主資本比率は、56.7%となっており、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752億52百万円（前連結会計年度末比7.4%減）となりました。

当連結会計年度におけるキャッシュ・フローの状況とそれらの要因は以下のとおりであります。

当社は、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

（注）この分析に使用している当連結会計年度下期より連結対象となった株式会社タイトー（以下、タイトー）の数値は、タイトーが2005年10月1日から2006年3月31日の期間に連結決算を行ったものとして当社が作成した参考値です。なお、この数値の固定資産には、連結調整勘定272億32百万円、流動負債には、未払合併交付金669億99百万円を含んでおります。

### 資産

#### 総資産

			百万円
	2005年3月期	2006年3月期	ご参考 (タイトー)
	¥131,695	¥213,348	¥91,335
		増減	
		¥81,653	

当連結会計年度末の総資産残高は、2,133億48百万円となり、前連結会計年度末との比較で816億53百万円増加いたしました。増減の主な内容は以下の通りです。

（ご参考：（タイトー）の固定資産には連結調整勘定272億32百万円を含んでおります。）

## 現金預金

			百万円
2005年3月期	2006年3月期	増減	ご参考 (タイトー)
¥81,243	<b>¥75,257</b>	¥ 5,986	¥8,953

### 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は89億90百万円となり、営業活動により獲得した現金及び現金同等物は91億74百万円（前連結会計年度末比63.1%減）となりました。主なフローは、非資金取引の減価償却費84億19百万円、当連結会計年度末における大型タイトルの発売開始による売上債権の増加163億30百万円、及びたな卸資産の減少91億40百万円であります。

### 投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動により支出した現金及び現金同等物は、600億39百万円（前年同期5億74百万円の獲得）となりました。これは、主として、株式会社タイトーの株式の取得等による537億47百万円の支出及び有形固定資産の取得による82億58百万円の支出であります。

### 財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動により獲得したキャッシュ・フローは、441億53百万円（前年同期29億7百万円の支出）となりました。これは、主として、新株予約権付社債の発行による500億円の獲得、及び配当金66億17百万円の支出であります。

## 受取手形及び売掛金

			百万円
2005年3月期	2006年3月期	増減	ご参考 (タイトー)
¥7,670	<b>¥33,215</b>	¥25,544	¥9,564

決算月周辺の受取手形及び売掛金の残高は、タイトルの発売開始時期によって増減いたします。2005年3月期は、第4四半期にミリオンセラータイトルの発売がありませんでしたが、2006年3月期は、国内で「ファイナルファンタジー XII」（238万本出荷：2006年3月末現在。以下同じ。）を3月16日に、北米で「KINGDOM HEARTS II」（126万本出荷）を3月28日に発売いたしました。タイトーの連結子会社化の影響額も加えた2006年3月末の受取手形及び売掛金の残高は、332億15百万円となり、255億44百万円の増加となりました。

## コンテンツ制作勘定

			百万円
2005年3月期	2006年3月期	増減	ご参考 (タイトー)
¥15,510	<b>¥7,312</b>	¥ 8,197	—

原則として、タイトルの正式開発着手承認後発生した開発費用は、当該タイトルの発売までの間、コンテンツ制作勘定に資産計上し、発売時に損益に計上しております。

このコンテンツ制作勘定は、事業環境の変化に従って再評価をしていきます。再評価の結果、発売を断念したタイトルに係るコンテンツ制作勘定は廃棄損として営業外費用に計上する場合があります。

当連結会計年度においては、営業外費用に4億60百万円のコンテンツ廃棄損が発生しております。

なお、会議体で正式開発着手が承認されるまでに発生する試作（プリプロダクション）期間に発生した費用は、発生時に販売費及び一般管理費として計上されております。

2006年3月末のコンテンツ制作勘定は、国内で「ファイナルファンタジー XII」「KINGDOM HEARTS II」などの大型タイトルが発売され、これらに係るコンテンツ制作勘定が費用化されたことを主要因として81億97百万円減少し、73億12百万円となりました。

## 繰延税金資産（流動・固定）

			百万円	
	2005年3月期	2006年3月期	増減	ご参考 (タイトー)
流動	¥3,440	<b>¥7,877</b>	¥4,437	¥2,897
固定	1,768	<b>6,523</b>	4,754	2

当社は、2005年9月にタイトーの株式93.7%をTOBにより取得した後、当社完全子会社である株式会社SQEX（以下、SQEX）とタイトーとの合併により、当初の予定通り、タイトーを完全子会社化いたしました。

完全子会社化に伴い発生した税務上の一時差異は、将来にわたって当社が回収する能力に対しての税効果も認識され、繰延税金資産が発生いたしました。2006年3月末の繰延税金資産（流動）は、44億37百万円増加し、78億77百万円となり、繰延税金資産（固定）は、47億54百万円増加し、65億23百万円となりました。

## 無形固定資産

			百万円	
	2005年3月期	2006年3月期	増減	ご参考 (タイトー)
	¥6,096	<b>¥25,389</b>	¥19,293	¥28,156

無形固定資産は、連結調整勘定が185億11百万円増加したことを主要因として192億93百万円増加し、253億89百万円となりました。なお、連結調整勘定の期末残高は234億46百万円となり、その全額がタイトーの営業権です。前連結会計年度末まで計上していた米国連結子会社UIEVOLUTION, INC.（以下、UIEVOLUTION）の営業権は、当連結会計年度において全額償却いたしました。

（ご参考：（タイトー）には連結調整勘定272億32百万円を含んでおります。）

## 差入保証金

			百万円	
	2005年3月期	2006年3月期	増減	ご参考 (タイトー)
	¥2,863	<b>¥17,361</b>	¥14,498	¥14,443

## 破産更正債権

百万円			
2005年3月期	2006年3月期	増減	ご参考 (タイトー)
—	¥2,240	¥2,240	¥2,240

## 建設協力金

百万円			
2005年3月期	2006年3月期	増減	ご参考 (タイトー)
—	¥2,158	¥2,158	¥2,158

## 貸倒引当金

百万円			
2005年3月期	2006年3月期	増減	ご参考 (タイトー)
—	¥ 4,738	¥ 4,738	¥ 4,738

投資その他の資産のうち、差入保証金、破産更正債権、建設協力金、及び貸倒引当金については、タイトーの連結子会社化を要因として増加したものです。差入保証金・建設協力金は、主としてゲーム施設の賃借にかかるものです。破産更正債権は、主として持分法適用子会社である株式会社パルテックに対する債権です。貸倒引当金は、主として株式会社パルテックに対する債権とゲーム施設の賃借にかかる差入保証金について引当を計上しております。

## 負債

百万円			
2005年3月期	2006年3月期	増減	ご参考 (タイトー)
¥22,103	¥91,234	¥69,131	¥89,323

当連結会計年度末の総資産残高は、912億34百万円となり、前連結会計年度末との比較で691億31百万円増加いたしました。増減の主な内容は以下のとおりです。

(ご参考：(タイトー)には未払合併交付金669億99百万円を含んでおります。)

## 支払手形及び買掛金

百万円			
2005年3月期	2006年3月期	増減	ご参考 (タイトー)
¥2,241	¥12,124	¥9,882	¥8,433

支払手形及び買掛金は、タイトーの連結子会社化と期末のタイトルリリースタイミングを主要因として98億82百万円増加し、121億24百万円となりました。

## 未払費用

百万円			
2005年3月期	2006年3月期	増減	ご参考 (タイトー)
¥1,662	¥6,413	¥4,750	¥4,422

未払費用は、タイトーの連結子会社化を主要因として47億50百万円増加し、64億13百万円となりました。

## 未払金

百万円			
2005年3月期	2006年3月期	増減	ご参考 (タイトー)
¥1,190	¥6,509	¥5,318	¥67,760

未払金は、タイトーの完全子会社化に伴う少数株主への未払合併交付金の発生を主要因として、53億18百万円増加し、65億9百万円となりました。なお、ご参考(タイトー)の未払金のうち、SQEXとの合併時に発生した当社に対する未払合併交付金は、連結に際し消去されております。

(ご参考：(タイトー)には未払合併交付金669億99百万円を含んでおります。)

## 株主資本

百万円			
	2005年3月期	2006年3月期	増減
資本金	¥ 7,433	¥ 7,803	¥ 370
資本剰余金	36,673	37,044	370
利益剰余金	65,561	76,022	10,460
その他有価証券差額金	472	531	59
為替換算調整勘定	807	97	904
自己株式	401	506	104
資本合計	¥108,933	¥120,993	¥12,060

当連結会計年度末の株主資本残高は、1,209億93百万円となり、前連結会計年度末との比較で120億60百万円増加いたしました。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。

なお、当連結会計年度末の株主資本は、タイトーの子会社化に際し当社株式を使用していないため、下期より連結となった損益を除き、タイトーの影響はありません。従って、前連結会計年度末との比較では、利益剰余金の増加104億60百万円が株主資本の増加の主要因となっております。



## 営業外損益

	2005年3月期	2006年3月期	増減
営業外収益	¥ 542	<b>¥1,046</b>	¥503
営業外費用	1,080	<b>968</b>	111

主に円とドルによる為替レートの変動の影響をうけた結果、5億8百万円の為替差益を営業外収益に計上することとなりました（2005年3月期：2億96百万円）。その他に受取利息、受取配当金などの増加もあり、営業外収益は、10億46百万円となり、前連結会計年度との比較で5億3百万円増加いたしました。

営業外費用は、4億60百万円（2005年3月期：9億83百万円）のコンテンツ廃棄損が発生したことなどにより、9億68百万円となり、前連結会計年度との比較で1億11百万円減少いたしました。

## 特別損益

	2005年3月期	2006年3月期	増減
特別利益	¥118	<b>¥1,361</b>	¥1,243
特別損失	443	<b>7,878</b>	7,435

特別利益は、株式会社マッグガーデンの株式の売却による投資有価証券売却益の発生を主要因として、13億61百万円となり、前連結会計年度との比較で12億43百万円増加いたしました。

特別損失は、減損損失44億26百万円、たな卸資産特別処理損16億52百万円、課金処理修正損3億2百万円、関係会社整理損2億9百万円、貸倒引当金繰入5億5百万円、店舗閉鎖損失引当金繰入1億53百万円などの発生により、78億78百万円となり、前連結会計年度との比較で74億35百万円増加いたしました。

減損損失は、UIEVOLUTIONの営業権を要因としたもので、詳細は33ページに注記を掲載しております。

たな卸資産特別処理損、貸倒引当金繰入、及び店舗閉鎖損失引当金繰入は、タイトーの子会社化により発生したものです。その要因は、アミューズメント機器等のたな卸資産の廃棄損、個別不採算店舗の撤退に伴う引当金の計上等によるものです。

課金処理修正損は、モバイル・コンテンツ事業のポータルサービスにおけるポイント課金の重要性が増したことから、前連結会計年度以前の未消費ポイントに対して発生したものです。

関係会社整理損は、中国・アジアにおける新たな事業拠点としてSQUARE ENIX (China) CO., LTD.を完全子会社として設立し、中国における既存の当社子会社SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.（以下、SEW。当社出資比率60%。）の事業を移管したことに伴い、SEWの整理損として発生したものです。

## 配当

配当は、前連結会計年度において、30円の普通配当及び30円の記念配当の合計60円の年間配当を実施しましたが、当連結会計年度の配当については、普通配当のみの30円としております。これは、税

効果による利益増は、事後的に効果が出るものであり、現段階では現金預金の増になっていないことを考慮したものです。

## 設備投資 & 減価償却費

	2005年3月期	2006年3月期	増減	ご参考 (タイトー)
資本的支出	¥1,814	<b>¥8,419</b>	¥6,605	¥6,364
減価償却費	1,523	<b>9,169</b>	7,646	6,521

（減価償却費には、連結調整勘定償却は含んでおりません。）

当連結会計年度の資本的支出の総額は、84億19百万円となり、前連結会計年度との比較で66億5百万円増加いたしました。これは、タイトーの連結子会社化を主要因としたものです。

## 連結調整勘定の償却について

ネットワーク関連事業を推進するための基盤技術であ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、2004年3月にUIEVOLUTIONを買収し、当社の完全子会社であるSQUARE ENIX, INC.の完全子会社として連結子会社としました。これに伴い、連結調整勘定を5億7百万米ドル計上いたしました。この連結調整勘定の償却については、前連結会計年度より5年間にわたる償却を実施してまいりましたが、当連結会計年度においては、将来のキャッシュ・インの見込額と帳簿価額を比較して、現時点で回収が見込めないと想定される額を損失として減損損失（39億26百万円）に計上いたしました。また、当連結会計年度にタイトーを連結子会社としたことに伴い、連結調整勘定を232億83百万円計上しました。この連結調整勘定の償却については、当連結会計年度より20年間にわたる償却を実施いたします。これにより、連結調整勘定の償却費を18億27百万円計上いたしました。

## 海外売上高

現状の当社の地域別の売上高は、当社の国内におけるタイトル開発に依拠しております。よって、海外でのタイトルの発売開始時期によって海外での売上高が増減いたします。

## 北米

	2005年3月期	2006年3月期	増減
	¥12,295	<b>¥15,635</b>	¥3,340

北米地域においては、ゲーム事業、オンラインゲーム事業、及びモバイル・コンテンツ事業を中心に展開しております。当地域のゲーム事業においては、当社が開発したタイトルを主としてSQUARE ENIX, INC.が当社より販売許諾を受けて販売しております。当連結会計年度においては、PS2向けタイトル「Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King」, 「KINGDOM HEARTS II」などを発売いたしました。また、日本と同等の有料会員規模にまで成長した「FINAL FANTASY XI」を中心とするオンラインサービス

「PlayOnline」も順調に推移しました。これらにより、北米地域の売上高は、156億35百万円となり、前連結会計年度との比較で33億40百万円増加いたしました。

欧州		百万円
2005年3月期	2006年3月期	増減
¥1,298	¥1,378	¥80

欧州地域においては、ゲーム事業、オンラインゲーム事業、及びモバイル・コンテンツ事業を中心に展開しております。PAL地域においては、現状、主として当社が開発したタイトルを欧州の有力パブリッシャーへ販売許諾を行い、販売しておりますが、当連結会計年度においては、当社の欧州拠点であるSQUARE ENIX LTD.による自社ブランドでの販売の準備を進めてまいりました。また、オンラインゲーム事業、モバイル・コンテンツ事業は、前連結会計年度より開始しております。

欧州地域の売上高は、13億78百万円となり、前連結会計年度との比較で80百万円増いたしました。

アジア		百万円
2005年3月期	2006年3月期	増減
¥1,179	¥3,025	¥1,846

アジア地域においては、オンラインゲーム事業、及びAM等事業を中心に展開しております。当地域のオンラインゲーム事業は、主として「クロスゲート」のPC向けオンラインゲームサービスの提供を中国で行っております。また、AM等事業は、韓国及び中国においてアミューズメント施設の運営を行っております。

アジア地域の売上高は、30億25百万円となり、前連結会計年度との比較で18億46百万円増いたしました。

#### 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

当社の中長期的な経営戦略と対処すべき課題といたしましては、高度で良質なコンテンツ・サービスの提供を通じて、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挙げられます。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。

次連結会計年度（2007年3月期）においては、中期経営戦略の遂行の一環として、ゲーム事業における既存フランチャイズの拡充及びネットワーク関連事業の強化に努めてまいります。さらに、AM等事業の収益改善に努めてまいります。

当社は、2007年3月期の事業計画を以下の通り公表しております。（2006年5月24日現在）

	2004年3月期 実績	2005年3月期 実績	2006年3月期 実績	2007年3月期 計画
売上高	¥63,202	¥73,864	¥124,473	¥150,000
営業利益	19,398	26,438	15,470	19,000
経常利益	18,248	25,901	15,547	19,000
当期純利益	10,993	14,932	17,076	11,000

2005年9月末にタイトーを連結子会社化したことから、2005年10月以降、タイトーの損益が連結対象となっております。当社はタイトー子会社化後の数値目標として、連結営業利益20%以上、1株当たり当期純利益の年平均成長率10%以上を掲げております。

#### 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確保・育成が追いつかない場合、当社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・アジア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超えて大幅に変動した場合には、当社の業績が影響を受ける場合があります。

## 風俗営業法

ゲーム施設運営事業は「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」及びその関連法令により規制を受けております。その内容は、店舗開設及び運営に関する許認可、営業時間帯の制限（条例によって異なりますが、主として午前0時から午前10時までは営業禁止）入場者の年齢制限（条例によって異なりますが、主として16歳未満は午後6時以降、18歳未満は午後10時以降入場禁止）出店地域の規制、施設の構造・内装・照明・騒音等に関する規制などです。当社は、同法の規制を遵守しつつ積極的に店舗展開を進めておりますが、新たな法令の制定等規制の内容が変更された場合、当社の業績に影響を与える可能性があります。

## 個人情報の管理

個人情報保護法の施行に伴い、情報の取り扱いに対する意識の向上を目的とした社員教育をより一層充実させるとともに、全社の個人情報の洗い出しを行い、適時改善を進めております。

また、データベースへのアクセス環境、セキュリティシステムの適時改善、情報へのアクセス者の限定、牽制システムの構築、お客様からの問合せ対応など、管理体制もより一層強化しております。

現在まで当社においては、情報漏えいは発生しておらず、今後もシステムの見直しと社員教育を充実させ、個人情報保護に万全を期してまいります。個人情報が流出した場合、当社の業績に影響を与える可能性があります。

## 事故・災害

当社は、テロ、感染症、食中毒、火災、停電、システム・サーバーダウン、地震、風水害、その他の事故・災害によるマイナス影響を最小化するために、定期的な災害防止検査、設備点検、防災訓練等を行っておりますが、影響を完全に防止又は軽減できる保証はありません。

大規模な地震、その他事業の継続に支障をきたす事故・災害が生じた場合、当社の業績に影響を与える可能性があります。

## 訴訟等

当社は、業務の遂行にあたりコンプライアンスの徹底、第三者の権利尊重などの遵法経営を推進しておりますが、国内外の事業活動の遂行にあたり、第三者から訴訟を提起されるリスクを負っており、その結果、当社の業績に影響を与え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

	2006	2005
百万円		
<b>資産の部</b>		
流動資産		
1. 現金及び預金	¥ 75,257	¥ 81,243
2. 受取手形及び売掛金	33,215	7,670
3. たな卸資産	5,489	1,112
4. コンテンツ制作勘定	7,312	15,510
5. 繰延税金資産	7,877	3,440
6. その他	3,968	1,337
貸倒引当金	868	262
流動資産合計	132,251	110,053
固定資産		
1. 有形固定資産		
(1) 建物及び構築物	18,694	3,667
減価償却累計額	11,546	1,525
	7,148	2,142
(2) 工具器具備品	12,481	9,116
減価償却累計額	8,761	6,162
	3,719	2,954
(3) アミューズメント機器	58,733	—
減価償却累計額	45,292	—
	13,440	—
(4) その他	26	16
減価償却累計額	15	8
	10	7
(5) 土地	5,516	3,813
(6) 建設仮勘定	159	—
有形固定資産合計	29,995	8,918
2. 無形固定資産		
(1) 連結調整勘定	23,446	4,934
(2) その他	1,942	1,161
無形固定資産合計	25,389	6,096
3. 投資その他の資産		
(1) 投資有価証券 <sup>1</sup>	1,459	1,295
(2) 長期貸付金	173	9
(3) 差入保証金	17,361	2,863
(4) 建設協力金	2,158	—
(5) 破産更生債権等	2,240	—
(6) 繰延税金資産	6,523	1,768
(7) その他 <sup>1</sup>	533	689
貸倒引当金	4,738	—
投資その他の資産合計	25,712	6,626
固定資産合計	81,097	21,641
資産合計	¥213,348	¥131,695

連結財務諸表注記（日本基準）を参照。

百万円

2006

2005

## 負債の部

	2006	2005
<b>流動負債</b>		
1. 支払手形及び買掛金	¥ 12,124	¥ 2,241
2. 未払金	6,509	1,190
3. 未払費用	6,413	1,662
4. 未払法人税等	4,848	9,994
5. 未払消費税等	1,245	1,022
6. 前受金	991	896
7. 預り金	421	385
8. 賞与引当金	2,648	1,021
9. 返品調整引当金	1,186	1,316
10. 店舗閉鎖損失引当金	292	—
11. その他	1,159	1,057
<b>流動負債合計</b>	<b>37,840</b>	<b>20,790</b>
<b>固定負債</b>		
1. 社債	50,000	—
2. 退職給付引当金	3,001	1,173
3. 役員退職引当金	189	55
4. その他	202	84
<b>固定負債合計</b>	<b>53,394</b>	<b>1,313</b>
<b>負債合計</b>	<b>91,234</b>	<b>22,103</b>
<b>少数株主持分</b>		
少数株主持分	1,120	658
<b>資本の部</b>		
資本金 <sup>2</sup>	7,803	7,433
資本剰余金	37,044	36,673
利益剰余金	76,022	65,561
その他有価証券評価差額金	531	472
為替換算調整勘定	97	807
自己株式 <sup>3</sup>	506	401
<b>資本合計</b>	<b>120,993</b>	<b>108,933</b>
<b>負債、少数株主持分及び資本合計</b>	<b>¥213,348</b>	<b>¥131,695</b>

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

	2006	2005
売上高	¥124,473	¥73,864
売上原価	68,105	25,703
売上総利益	56,367	48,161
返品調整引当金戻入額	1,316	1,569
返品調整引当金繰入額	1,186	1,316
差引売上総利益	56,497	48,414
販売費及び一般管理費 <sup>1</sup>	41,026	21,975
1. 荷造運賃	1,623	634
2. 広告宣伝費	7,458	5,346
3. 販売促進費	1,177	109
4. 貸倒引当金繰入額	101	77
5. 役員報酬	498	233
6. 給料手当	11,604	4,251
7. 賞与引当金繰入額	1,350	418
8. 退職給付費用	251	107
9. 役員退職引当金繰入額	19	121
10. 福利厚生費	1,511	753
11. 賃借料	1,949	1,033
12. 支払手数料	3,204	2,667
13. 減価償却費	1,648	1,141
14. その他	8,625	5,079
営業利益	15,470	26,438
営業外収益	1,046	542
1. 受取利息	139	72
2. 受取配当金	23	4
3. 為替差益	508	296
4. 受取賃貸料	63	30
5. 受取協賛金	28	—
6. 設備設置協力金	79	—
7. 雑収入	202	138
営業外費用	968	1,080
1. 支払利息	29	2
2. 支払手数料	94	—
3. たな卸資産処分損	151	3
4. コンテンツ廃棄損	460	983
5. たな卸資産評価損	190	—
6. 社債発行費	17	—
7. 持分法による投資損失	7	—
8. 雑損失	18	90
経常利益	15,547	25,901
特別利益	1,361	118
1. 固定資産売却益 <sup>2</sup>	—	0
2. 投資有価証券売却益	1,353	106
3. 貸倒引当金戻入益	—	11
4. その他	8	—
特別損失	7,878	443
1. 固定資産売却損 <sup>3</sup>	19	2
2. 固定資産除却損 <sup>4</sup>	457	50
3. 減損損失 <sup>5</sup>	4,426	—
4. 投資有価証券評価損 <sup>5</sup>	91	80
5. 投資有価証券売却損	—	2
6. 関係会社株式評価損	—	145
7. 関係会社整理損	209	—
8. 課金処理修正損	302	—
9. 連結調整勘定臨時償却	—	145
10. たな卸資産特別処理損	1,652	—
11. 貸倒引当金繰入額	505	—
12. 店舗閉鎖損失引当金繰入額	153	—
13. その他	59	16
匿名組合損益分配前税金等調整前当期純利益	9,031	25,576
匿名組合損益分配額	40	20
税金等調整前当期純利益	8,990	25,556
法人税、住民税及び事業税	1,835	11,267
法人税等還付金	912	—
法人税等調整額	9,039	760
少数株主利益	31	116
当期純利益	¥ 17,076	¥14,932

連結財務諸表注記（日本基準）を参照。

SQUARE ENIX CO., LTD.

## 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

	2006	2005
百万円		
<hr/>		
(資本剰余金の部)		
資本剰余金期首残高	¥36,673	¥36,393
資本剰余金増加高	370	280
1. 自己株式処分差益	0	1
2. ストックオプションによる株式発行	370	278
資本剰余金期末残高	37,044	36,673
(利益剰余金の部)		
利益剰余金期首残高	65,561	53,931
利益剰余金増加高	17,076	14,932
1. 当期純利益	17,076	14,932
利益剰余金減少高	6,616	3,302
1. 配当金	6,616	3,301
2. 役員賞与	—	0
利益剰余金期末残高	¥76,022	¥65,561
<hr/>		

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

	2006	2005
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	¥ 8,990	¥25,556
減価償却費	8,419	1,814
減損損失	4,426	—
貸倒引当金の増減額（は減少額）	611	31
賞与引当金の増減額（は減少額）	643	218
返品調整引当金の増減額（は減少額）	155	267
退職給付引当金の増減額（は減少額）	1,213	195
役員退職引当金の増減額（は減少額）	19	54
その他引当金の増減額（は減少額）	153	—
受取利息及び受取配当金	163	76
支払利息	29	2
投資有価証券売却益	1,353	106
投資有価証券売却損	—	2
投資有価証券評価損	91	80
関係会社株式評価損	—	145
固定資産除却損	457	50
固定資産売却益	—	0
固定資産売却損	19	2
売上債権の増減額（は増加額）	16,330	4,319
たな卸資産の増減額（は増加額）	9,140	5,618
仕入債務の増減額（は減少額）	1,797	953
未払消費税等の増減額（は減少額）	102	614
その他流動資産の増減額（は増加額）	57	94
その他固定資産の増減額（は増加額）	358	198
その他流動負債の増減額（は減少額）	391	701
役員賞与の支払額	—	0
その他	2,643	1,632
小計	19,138	27,559
利息及び配当金の受取額	121	83
利息の支払額	30	0
法人税等の支払額	10,054	2,768
営業活動によるキャッシュ・フロー	9,174	24,873

連結財務諸表注記（日本基準）を参照。

百万円

	2006	2005
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	8,258	1,318
無形固定資産の取得による支出	340	362
投資有価証券の売却による収入	1,504	—
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	53,747	27
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	1,160	104
差入保証金の差入による支出	234	101
その他	122	245
投資活動によるキャッシュ・フロー	60,039	574
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入による収入	40,000	—
短期借入金返済による支出	40,000	—
社債の発行による収入	50,000	—
自己株式の取得による支出	104	154
配当金の支払額	6,617	3,300
少数株主への配当金の支払額	—	2
その他	876	549
財務活動によるキャッシュ・フロー	44,153	2,907
現金及び現金同等物に係る換算差額	719	27
現金及び現金同等物の増減額（は減少額）	5,991	22,567
現金及び現金同等物期首残高	81,243	58,676
現金及び現金同等物期末残高 <sup>1</sup>	¥75,252	¥81,243

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  
株式会社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式会社  
株式会社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

株式会社ピーエムエフ

株式会社ソリッド

なお、株式会社スポーツピーピ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)

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17年4月1日 至平成18年3月31日）

- (1) 連結子会社の数 17社及び1任意組合  
株式会社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式会社  
株式会社タイトー  
SQUARE ENIX, INC.  
SQUARE L.L.C.  
SQUARE PICTURES, INC.  
SQUARE ENIX LTD.

SQUARE ENIX CO., 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）  
北京易通幻龍網絡科技有限公司  
北京泰信文化娛樂有限公司  
TAITO KOREA CORPORATION  
株式会社タイトーアルト  
株式会社エフオート  
株式会社タイトーテック

北京易通幻龍網絡科技有限公司は、2005年8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。

また、当連結会計年度において、株式会社ゲームデザイナーズ・スタジオは、商号を株式会社SQEXに変更した後、平成18年3月31日付けで株式会社タイトーを吸収合併し、同日商号を株式会社タイトーに変更いたしました。

なお、当連結会計年度において、株式会社タイトー、北京泰信文化娛樂有限公司、TAITO KOREA CORPORATION、株式会社タイトーアルト、株式会社エフオート、株式会社タイトーテックについては、平成17年9月30日を当社による支配獲得日とみなして連結財務諸表を作成しております。

また、SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.は、現在清算手続き中であります。

#### (2) 主要な非連結子会社の名称等

株式会社ソリッド

株式会社UIEジャパン

ZERO RESEARCH LTD.

なお、株式会社UIEジャパン及びZERO RESEARCH LTD.は、当連結会計年度に設立いたしました。

#### (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（株式会社ピーエムエフ、株式会社ソリッド、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、株式会社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17年4月1日 至 平成18年3月31日）

持分法適用の関連会社数 3社

(株)バルテック

Kaaku Ltd.

Kaasa Solution GmbH

持分法を適用していない非連結子会社（(株)UIEジャパン、ZERO RESEARCH LTD.、(株)ソリッド）及び関連会社（(株)ビーエムエフ、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るため、持分法の適用範囲から除外しております。

なお、(株)バルテック、Kaaku Ltd.、Kaasa Solution GmbHは、当連結会計年度において(株)タイトーを連結子会社としたことによるものであります。

### 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。

#### 当連結会計年度（自 平成17年4月1日 至 平成18年3月31日）

連結子会社のうち、SQUARE ENIX (China) CO., LTD.、北京易通幻龍網絡科技有限公司、COMMUNITY ENGINE NETWORK SOFTWARE (BEIJING) CO., LTD.、北京泰信文化娛樂有限公司、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。

なお、SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.については、当連結会計年度で実施した仮決算に基づく財務諸表を使用しております。

### 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：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

アミューズメント機器：

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17年4月1日 至 平成18年3月31日）

##### (イ) 有価証券

満期保有目的の債券：

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：月別総平均法による原価法

なお、一部連結子会社は移動平均法による原価法

コンテンツ制作勘定：同前連結会計年度

アミューズメント機器：個別法による原価法

仕掛品：月別総平均法による原価法

なお、一部連結子会社は移動平均法による原価法

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。ただし、平成10年4月1日以降に取得した建物（附属設備は除く）は定額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

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17年4月1日 至 平成18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。ただし、平成10年4月1日以降に取得した建物（附属設備は除く）は定額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	3～65年
工具器具備品	3～15年
アミューズメント機器	3～8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16年4月1日 至 平成17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）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、返品損失の見込額を計上しております。

（ニ）店舗閉鎖損失引当金

（ホ）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。

（ヘ）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17年4月1日 至 平成18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）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、ゲームソフト等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、返品損失の見込額を計上しております。

（ニ）店舗閉鎖損失引当金

当連結会計年度に閉店を決定した店舗の閉店により、今後発生すると見込まれる損失について、合理的に見積もられる金額を計上しております。

（ホ）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。また一部の連結子会社は、各期の発生時における従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数（5年）による定額法により、それぞれの発生年度の翌年から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年又は5年）による按分額を費用処理しております。

また、一部の国内連結子会社は、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。

（ヘ）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16年4月1日 至 平成17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17年4月1日 至 平成18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17年4月1日 至平成18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16年4月1日 至平成17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。

(ロ) 社債発行費

当連結会計年度（自平成17年4月1日 至平成18年3月31日）

(イ) 新株発行費

前連結会計年度に同じ。

(ロ) 社債発行費

支出時に全額費用処理しております。

(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

税抜方式によっております。

(ロ) 在外子会社の会計基準

在外子会社は主として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17年4月1日 至平成18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16年4月1日 至平成17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17年4月1日 至平成18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。

当連結会計年度（自平成17年4月1日 至平成18年3月31日）

5年又は20年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16年4月1日 至平成17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17年4月1日 至平成18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16年4月1日 至平成17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しか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17年4月1日 至平成18年3月31日）

前連結会計年度に同じ。

## 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更

前連結会計年度（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。

当連結会計年度（自平成17年4月1日 至平成18年3月31日）

(固定資産の減損に係る会計基準)

当連結会計年度より、固定資産の減損に係る会計基準（「固定資産の減損に係る会計基準の設定に関する意見書」（企業会計審議会 平

成14年8月9日))及び「固定資産の減損に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第6号 平成15年10月31日)を適用しております。これにより税金等調整前当期純利益は4,426百万円減少しております。なお、セグメント情報に与える影響は、当該箇所に記載しております。

また、減損損失累計額については、改正後の連結財務諸表規則に基づき各資産の金額から直接控除しております。

## 表示方法の変更

前連結会計年度(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。

当連結会計年度(自平成17年4月1日 至平成18年3月31日)

該当事項はありません。

## 追加情報

前連結会計年度(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。

当連結会計年度(自平成17年4月1日 至平成18年3月31日)

該当事項はありません。

## 注記事項

### 連結貸借対照表関係

前連結会計年度(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、150万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。

当連結会計年度(平成18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	35百万円
その他(投資その他の資産)	24百万円

2 当社の発行済株式総数は、普通株式110,729,623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182,139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、150万米ドルを上限とする根保証を行っております。なお、平成18年3月末日現在発生している債務はありません。また、連結子会社である株式会社タイトーの当座貸越契約債務(限度額41,000百万円)に対し保証をしております。

なお、平成18年3月末日現在発生している債務はありません。

当社の連結子会社である株式会社タイトーは、業務用オーディオビジュアル販売先の東京リース株式会社及び京セラリーシング株式会社に対するリース料債務につき、60百万円の保証をしております。

## 連結損益計算書関係

前連結会計年度(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 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。

6

当連結会計年度（自 平成17年4月1日 至 平成18年3月31日）

1 一般管理費及び当期製造費用に含まれる研究開発費は1,145百万円であります。	
2 固定資産の売却益の内訳	
工具器具備品	- 百万円
3 固定資産売却損の内訳	
工具器具備品	19百万円
4 固定資産除却損の内訳	
建物及び構築物	52百万円
工具器具備品	220百万円
アミューズメント機器	159百万円
ソフトウェア	22百万円
その他	3百万円
計	457百万円

5 同前連結会計年度

6 減損損失

当連結会計年度において、当社グループは以下の資産グループについて減損損失を計上しました。

場所	用途	種類	減損損失 百万円
千葉県流山市	遊休資産	土地	42
徳島県徳島市	遊休資産	土地	146
東京都千代田区他	遊休資産	電話加入権	9
韓国（TAITO KOREA CORPORATION）		営業権	260
米国（UIEVOLUTION, INC.）		連結調整勘定	3,926
その他			41
合計			4,426

当社グループは、各事業の種類別セグメントから生じるキャッシュ・イン・フローが商製品やサービスの性質、市場などの類似性等によって相互補完的であることから、事業用資産の全体を一つの資産グループとし、事業の用に直接供していない遊休資産については個々にグルーピングしております。また、本社関連資産、福利厚生施設等の資産については共用資産としております。

上記の資産グループのうち、遊休資産については、帳簿価額に対し市場価格が著しく下落しており、今後の使用見込みが未確定なため、帳簿価額を回収可能限度額まで減額し、当該減少額を減損損失（198百万円）として特別損失に計上いたしました。なお、当該資産グループの回収可能価額は、正味売却価額を適用し、時価は、原則として不動産鑑定評価により算定しております。また、韓国（TAITO KOREA CORPORATION）の営業権については、韓国国内におけるアミューズメント施設の取得当初予定されていた超過収益力が減少したため、回収可能価額までの当該減少額を損失として減損損失（260百万円）を特別損失に計上いたしました。

米国（UIEVOLUTION, INC.）の連結調整勘定については、将来のキャッシュ・イン・フローの見込額と帳簿価額を比較して、現時点で回収が見込めないと想定される額を損失として減損損失（3,926百万円）を特別損失に計上いたしました。

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

当連結会計年度（自 平成17年4月1日 至 平成18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18年3月31日現在）

現金及び預金	75,257百万円
預入期間が3ヶ月を超える定期預金	5百万円
現金及び現金同等物	75,252百万円

2 株式の取得により新たに連結子会社となった主な会社の資産及び負債の主な内訳

株式の取得により新たに株式会社タイトー及びその関係会社を連結したことに伴う連結開始時の資産及び負債の内訳並びにタイトー株式の取得価額と株式会社タイトー及びその関係会社取得のための支出（純額）との関係は次のとおりであります。

流動資産	26,776百万円
固定資産	41,508百万円
連結調整勘定	15,975百万円
流動負債	15,298百万円
固定負債	2,641百万円
少数株主持分	3,246百万円
株式の取得価額	63,074百万円
現金及び現金同等物	9,930百万円
差引：株式取得のための支出	53,143百万円

## リース取引関係

前連結会計年度（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。

当連結会計年度（自 平成17年4月1日 至 平成18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、減損損失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
建物及び構築物	¥1,278	¥213	¥1,064
工具器具備品	1,802	984	818
合計	¥3,080	¥1,197	¥1,882

(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等

1年内	493百万円
1年超	1,389百万円

合計 1,882百万円

(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、リース資産減損勘定の取崩額、減価償却費相当額、支払利息相当額及び減損損失

支払リース料	552百万円
減価償却費相当額	552百万円

4. 減価償却費相当額の算定方法

前連結会計年度に同じ。

(減損損失について)

リース資産に配分された減損損失はありません。

## 有価証券関係

前連結会計年度（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	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。

なお、その他有価証券で時価のある株式について80百万円の減損処理を行っております。

4. 前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 非上場外国債券	¥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。

当連結会計年度(平成18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

百万円				
	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	174	¥1,128	¥ 953
	小計	174	1,128	953
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	¥210	¥ 197	¥ 12
	小計	210	197	12
合計		¥384	¥1,325	¥ 941

(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有価証券について91百万円の減損処理を行っています。

4. 当連結会計年度中に売却したその他有価証券  
(自平成17年4月1日 至 平成18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
¥1,504	¥1,353	—

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 非上場外国債券	¥132 0

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

代表取締役並びに担当取締役の決裁を受け、経理財務部に於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。

当連結会計年度（自平成17年4月1日 至平成18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

代表取締役並びに担当取締役の決裁を受け、経理財務部に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、一部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
年金資産	—
未積立退職給付債務	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

当連結会計年度（自平成17年4月1日 至平成18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、一部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	¥11,249
年金資産	10,622
未積立退職給付債務	627
未認識過去勤務債務	1,895
未認識数理計算上の差異	479
退職給付引当金	¥ 3,001

3. 退職給付費用に関する事項

百万円

勤務費用	¥378
利息費用	129
期待運用収益	89
過去勤務債務の費用処理額	356
数理計算上の差異の費用処理額	103
退職給付費用	¥ 40

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	1.700～1.837%
期待運用収益率	1.700%
過去勤務債務の処理年数	1～5年
数理計算上の差異の処理年数	1～5年

## 税効果会計関係

前連結会計年度（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的主要原因別の内訳	
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	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%

当連結会計年度（平成18年3月31日）

1. 繰延税金資産及び繰延税金負債の発生的主要原因別の内訳	
繰延税金資産	
流動資産	
未払事業税否認	37百万円
未払事業所税否認	20
賞与引当金否認	708
前渡金損金算入否認	128
未払費用否認	180
返品調整引当金否認	358
貸倒引当金繰入超過	169
コンテンツ制作勘定算入引当金否認	194
コンテンツ評価損否認	835
繰越欠損金	4,665
退職給付調整額	1,060
営業権償却否認	191
その他	285
計	7,877
固定資産	
退職給付引当金超過額否認	433
役員退職引当金否認	34
減価償却費超過額否認	1,191
投資有価証券評価損否認	339
貸倒引当金繰入超過	38
繰越欠損金	12,201
その他	198
評価性引当金	7,206
繰延税金負債（固定）との相殺	707
計	6,523
繰延税金資産合計	14,401
繰延税金負債	
固定負債	
その他有価証券評価差額金	364
その他	342
繰延税金資産（固定）との相殺	707
繰延税金負債合計	-
差引：繰延税金資産（負債）の純額	14,401
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	0.72
受取配当金等永久に益金に算入されない項目	209.88
住民税均等割	1.05
法人税額特別控除	10.14
連結調整勘定の償却及び減損損失	22.73
評価性引当金	78.80
更正納付額	2.94
関係会社再編に伴う税効果	9.50
繰越欠損金	6.35
その他	1.35
税効果会計適用後の法人税等の負担率	90.28%

## 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。

当連結会計年度（自平成17年4月1日 至平成18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	AM等事業	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	¥45,916	¥15,720	¥5,067	¥ 9,742	¥41,069	¥6,957	¥124,473	¥ —	¥124,473
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—	—
計	45,916	15,720	5,067	9,742	41,069	6,957	124,473	—	124,473
営業費用	36,326	9,812	4,341	6,875	42,240	4,949	104,545	4,457	109,003
営業利益	¥ 9,590	¥ 5,907	¥ 726	¥ 2,866	¥ 1,170	¥2,007	¥ 19,927	¥ 4,457	¥ 15,470
資産、減価償却費、減損損失 及び資本的支出									
資産	¥67,658	¥15,421	¥4,056	¥12,348	¥80,897	¥6,912	¥187,293	¥26,055	¥213,348
減価償却費	690	663	47	15	6,364	68	7,850	569	8,419
減損損失	1,308	1,308	1,308	—	271	—	4,197	229	4,426
資本的支出	1,075	640	89	1	6,521	91	8,420	748	9,169

(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
AM等事業	株式会社タイトーのオペレーション・レンタル、製品・商品販売、コンテンツサービス等の全事業
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、4,457百万円であり、その主なものは当社の未配賦及び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、26,055百万円であり、その主なものは当社での繰延税金資産等であります。

【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。

当連結会計年度（自 平成17年4月1日 至 平成18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	¥107,354	¥14,670	¥ 413	¥2,035	¥124,473	¥ —	¥124,473
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	4,316	837	364	5	5,523	5,523	—
計	111,670	15,507	778	2,040	129,997	5,523	124,473
営業費用	99,910	12,109	728	1,778	114,526	5,523	109,003
営業利益	¥ 11,760	¥ 3,398	¥ 49	¥ 262	¥ 15,470	¥ —	¥ 15,470
資産	¥196,210	¥12,683	¥1,207	¥3,247	¥213,348	¥ —	¥213,348

- (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、韓国  
 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、当社およ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17年4月1日 至平成18年3月31日）

	北米	欧州	アジア	計
海外売上高	¥15,635	¥1,378	¥3,025	¥ 20,039
連結売上高	—	—	—	124,473
海外売上高の連結売上高に占める割合	12.6%	1.1%	2.4%	16.1%

(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、韓国、台湾他

3. 海外売上高は、当社およ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。

当連結会計年度（自平成17年4月1日 至平成18年3月31日）

該当事項はありません。

## 1株当たり情報

前連結会計年度（自平成16年4月1日 至平成17年3月31日）

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

当連結会計年度（自平成17年4月1日 至平成18年3月31日）

1株当たり純資産額（円）	¥1,094.50
1株当たり当期純利益（円）	154.65
潜在株式調整後1株当たり当期純利益（円）	153.44

（注）1株当たり当期純利益金額及び潜在株式調整後1株当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16年4月1日 至平成17年3月31日）

1株当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株当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株当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17年4月1日 至平成18年3月31日）

1株当たり当期純利益金額	
当期純利益（百万円）	¥17,076
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）	17,076
期中平均株式数（千株）	110,419
潜在株式調整後1株当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）	870
（うち新株予約権）	(870)

希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当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17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17年11月9日取締役会決議の新株予約権付社債の発行。

## 重要な後発事象

前連結会計年度（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。

当連結会計年度（自平成17年4月1日 至平成18年3月31日）

当社の連結子会社である株式会社タイトーの業務用通信カラオケ事業の譲渡について

譲渡の理由

株式会社タイトーは、平成18年4月27日開催の取締役会において、業務用通信カラオケ事業を会社分割により分社化し、分社化した新会社の保有株式の全部を株式会社エクシングへ譲渡することにより、業務用通信カラオケ事業を株式会社エクシングへ譲渡することを決議いたしました。

当社は、平成17年9月に株式会社タイトーを連結子会社として以来、グループ全体の中長期的な成長戦略を検討してまいりました。その中で、業務用通信カラオケ事業については、株式会社エクシングに事業譲渡することがグループ全体の企業価値の増大に資するとの結論に至りました。

譲渡する相手会社の名称

株式会社エクシング

譲渡する事業の内容、規模等

譲渡会社：株式会社タイトー

業務内容：

オペレーション・レンタル事業

製品・商品販売事業

コンテンツサービス事業

その他事業

資本金：16百万円

出資比率：当社 100%

ブランド：「LAVCA」、「X2000」

譲受会社：株式会社エクシング

業務内容：

業務用通信カラオケ事業

携帯電話向けコンテンツ配信事業等

資本金：1,621百万円

出資比率：ブラザー工業(株) 88%

(株)インテックリース 11%等

ブランド：「JOYSOUND」

譲渡する資産・負債の額

予定分割資産の金額 2,602百万円

予定分割負債の金額 708百万円

譲渡の時期 平成18年7月3日

譲渡価額 4,683百万円（予定譲渡価額）

## 連結附属明細表

### 【社債明細表】

会社名	銘柄	発行年月日	前期末残高 (百万円)	当期末残高 (百万円)	利率 (%)	担保	償還期限
		平成年月日					平成年月日
株式会社スクウェア・ エニックス	2010年満期 円貨建新株予約 権付社債 <sup>(注)1,2</sup>	17.11.25 ロンドン時間	—	50,000	—	なし	22.11.25 ロンドン時間
合計			—	50,000			

(注)1.( )内書は、1年以内の償還予定額であります。

2. 新株予約権付社債に関する記載は次のとおりであります。

	事業年度末現在 (平成18年3月31日)
発行価格	本社債の額面金額の100%
発行価額の総額	500億円
新株予約権の目的となる株式の種類	普通株式
新株予約権の行使時の払込金額(円)	5,100
新株予約権の行使期間(預託地時間)	自 平成17年11月28日 至 平成22年11月11日
新株予約権の行使により株式を発行 する場合の株式の発行価格及び資本 組入額(円)	発行価格 5,100 資本組入額 2,550
新株予約権の行使の条件	各本新株予約権の一部行使は できないものとする。

### 【借入金等明細表】

該当事項はありません。

### 【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日現在

	百万円		千米ドル
	2006	2005	2006
<b>資産の部</b>			
<b>流動資産</b>			
現金および現金同等物	¥ 75,252	¥ 81,244	\$ 640,608
売掛金および受取手形			
貸倒引当金 2006年度869と2005年度262を控除	31,666	7,409	269,566
棚卸資産	6,030	1,113	51,334
ソフトウェア開発費	7,312	17,890	62,249
前払費用およびその他の流動負債	3,973	1,338	33,823
繰延税金資産	8,435	3,575	71,811
流動資産計	132,668	112,569	1,129,391
有形固定資産(純額)	32,202	8,918	274,126
無形固定資産(純額)	93,048	73,905	792,103
投資有価証券	1,459	1,295	12,421
敷金、保証金および建設協力金	16,693	2,863	142,100
その他	536	699	4,547
繰延税金資産	7,704	2,115	65,590
総資産	¥284,310	¥202,364	\$2,420,278

連結財務諸表注記(米国基準)を参照。

	2006	2005	2006
		百万円	千米ドル
<b>負債および資本の部</b>			
<b>流動負債</b>			
買掛金および支払手形			
営業	¥ 12,124	¥ 2,242	\$ 103,213
その他	6,509	1,191	55,410
1年以内返済予定キャピタルリース債務	493	—	4,199
前受金	991	896	8,438
未払法人税等	4,849	9,995	41,277
未払賞与	2,649	1,021	22,549
返品調整引当金	1,187	1,316	10,102
未払費用その他流動負債	10,223	4,459	87,018
繰延税金負債	1,211	968	10,312
<b>流動負債計</b>	<b>40,236</b>	<b>22,088</b>	<b>342,518</b>
社債および1年以内返済予定分を除くキャピタルリース債務	51,390	—	437,469
退職給付引当金	3,136	1,228	26,692
その他固定負債	774	139	6,594
繰延税金負債	13,863	14,203	118,014
<b>負債合計</b>	<b>109,399</b>	<b>37,658</b>	<b>931,287</b>
少数株主持分	1,120	658	9,537
<b>約定債務および偶発債務</b>			
<b>資本</b>			
資本金	7,804	7,434	66,432
無額面株式、授権株式数 440,000,000株、 発行済かつ流通株数 2006年度 110,547,484株、 2005年度 110,234,893株			
資本剰余金	111,055	110,685	945,396
利益剰余金	54,887	46,801	467,246
累積その他包括利益（損失）	543	(479)	4,619
自己株式（取得原価） 2006年度 182,139株、 2005年度 150,650株	(498)	(393)	(4,239)
<b>資本合計</b>	<b>173,791</b>	<b>164,048</b>	<b>1,479,454</b>
<b>負債・資本合計</b>	<b>¥284,310</b>	<b>¥202,364</b>	<b>\$2,420,278</b>

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日に終了した各事業年度

	百万円			千米ドル
	2006	2005	2004	2006
売上高	¥123,416	¥74,063	¥63,095	\$1,050,614
売上原価	71,892	26,632	28,991	612,004
売上総利益	51,524	47,431	34,104	438,610
減損損失—営業権および無形資産	5,521	—	—	47,002
減損損失—長期資産	500	—	—	4,275
販売費および一般管理費	44,241	23,169	25,495	376,615
営業利益	1,262	24,262	8,609	10,718
その他収益(費用)				
受取利息	159	73	67	1,357
支払利息	(30)	(2)	(7)	(252)
投資有価証券評価損	(91)	(80)	(375)	(777)
為替差益(差損)	509	297	(788)	4,331
関係会社株式売却益	1,353	—	—	11,520
その他収益(費用) 純額	(33)	(258)	102	(253)
税引前利益	3,129	24,292	7,608	26,644
法人税等				
当期税金	923	11,267	3,600	7,857
繰延税金	(12,534)	(1,612)	(1,168)	(106,699)
少数株主持分損益および持分法投資損益控除前利益	14,740	14,637	5,176	125,486
少数株主持分損益	(31)	(117)	(61)	(264)
持分法投資損益	(7)	—	(760)	(63)
当期純利益	¥ 14,702	¥14,520	¥4,355	\$ 125,159

### 1株あたり情報

	円			米ドル
1株あたり利益 基本的	¥133.15	¥131.89	¥39.58	\$1.13
1株あたり利益 希薄化後	132.46	130.74	37.99	1.13
配当	¥ 30.00	¥ 60.00	¥30.00	\$0.26

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日に終了した各事業年度

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 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
配当支払				(6,616)			(6,616)
自己株式の取得	(32,764)					(108)	(108)
自己株式の売却	1,275					3	3
ストックオプションの行使	344,080	370	370				740
売却可能有価証券の未実現損益					59		59
為替換算調整勘定					963		963
当期純利益				14,702			14,702
残高 2006年3月31日	110,547,484	¥7,804	¥111,055	¥54,887	¥ 543	¥(498)	¥173,791

千米ドル (株数に関する情報を除く)

残高 2005年3月31日	110,234,893	\$63,280	\$942,239	\$398,410	\$(4,081)	\$(3,345)	\$1,396,503
配当支払				(56,323)			(56,323)
自己株式の取得	(32,764)					(924)	(924)
自己株式の売却	1,275		5			30	35
ストックオプションの行使	344,080	3,152	3,152				6,304
売却可能有価証券の未実現損益					505		505
為替換算調整勘定					8,195		8,195
当期純利益				125,159			125,159
残高 2006年3月31日	110,547,484	\$66,432	\$945,396	\$467,246	\$ 4,619	\$(4,239)	\$1,479,454

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日に終了した各事業年度

	百万円			千米ドル
	2006	2005	2004	2006
<b>営業活動からのキャッシュフロー</b>				
当期純利益	¥14,702	¥14,520	¥ 4,355	\$125,159
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	(10,395)	(1,486)	(673)	(88,489)
減価償却費	10,093	4,455	5,406	85,920
ソフトウェア開発費の償却	23,916	7,321	12,723	203,591
投資有価証券評価損	91	80	375	777
減損損失 営業権および無形資産	5,521	—	—	47,002
減損損失 長期資産	500	—	—	4,275
少数株主持分損益	31	117	61	264
持分法投資損益	7	—	760	63
買収の影響を除いた資産・負債の増減				
売掛金・受取手形	(15,039)	4,351	4,849	(128,021)
退職給付引当金	(1,135)	193	200	(9,658)
棚卸資産	402	(235)	(437)	3,424
ソフトウェア開発費	(13,340)	(12,704)	(12,226)	(113,550)
買掛金・支払手形	1,798	(948)	(507)	15,306
その他資産	(1,052)	(281)	555	(8,959)
その他負債	(7,492)	9,954	(916)	(63,779)
その他	566	(462)	(388)	4,777
<b>営業活動からの純キャッシュフロー</b>	<b>9,174</b>	<b>24,875</b>	<b>14,137</b>	<b>78,102</b>
<b>投資活動からのキャッシュフロー</b>				
有形固定資産の取得	(8,258)	(1,319)	(2,709)	(70,303)
無形固定資産の取得	(341)	(363)	(416)	(2,899)
投資有価証券の取得	—	—	—	—
投資有価証券の売却	1,505	248	—	12,809
関連会社株式の取得	—	(27)	—	—
関連会社株式の売却	—	—	423	—
国債の満期償還収入	—	2,000	—	—
敷金返還収入	1,160	105	407	9,877
敷金支払支出	(235)	(102)	(1,843)	(2,000)
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)	(53,747)	—	12,095	(457,541)
その他	(123)	32	292	(1,045)
<b>投資活動からの純キャッシュフロー</b>	<b>(60,039)</b>	<b>574</b>	<b>8,249</b>	<b>(511,102)</b>
<b>財務活動からのキャッシュフロー</b>				
短期借入金の返済	—	—	(1,000)	—
1年以内返済予定長期借入金の返済	—	(18)	—	—
自己株式の取得	(104)	(155)	(147)	(889)
配当金支払い	(6,618)	(3,302)	(2,574)	(56,336)
社債発行による収入	50,000	—	—	425,640
ストックオプション行使による収入	740	560	428	6,304
その他	136	7	719	1,154
<b>財務活動からの純キャッシュフロー</b>	<b>44,154</b>	<b>(2,908)</b>	<b>(2,574)</b>	<b>375,873</b>
為替相場変動による影響額	719	28	(984)	6,122
現金および現金同等物の純増減	(5,992)	22,569	18,828	(51,005)
現金および現金同等物の期首残高	¥81,244	¥58,675	¥39,847	\$691,613
現金および現金同等物の期末残高	¥75,252	¥81,244	¥58,675	\$640,608

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) アミューズメント事業、(6) 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：RPG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) アミューズメント事業：主として国内でのアミューズメント施設の運営、アミューズメント施設向け業務用ゲーム機器の製造販売等を行っています。
- (6) 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。

2006年3月31日現在、当社は、連結子会社17社、1任意組合及び非連結子会社3社を所有しており、それぞれ日本、米国、英国、中国、韓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、台湾のゲーム会社のSoft-star, Inc.（以下SS社）との合併会社であるSQUARE ENIX WEBSTER NETWORK TECHNOLOGY (Beijing) Co., LTD.（以下「SEW」）から、その事業を譲り受け、中国におけるオンラインゲームサービスの提供を行っています。2006年3月31日現在、SEWは清算手続き中です。

株式会社タイトー（以下「タイトー」）は、2005年9月に当社の子会社となりました。主として日本国内において、アミューズメント施設の運営、アミューズメント施設向け業務用ゲーム機器の製造販売等を行っています。

## 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、2006年3月31日現在の三菱東京UFJ銀行による電信為替仲値1ドル = 117.47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

当社及び国内子会社は、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、当社及び当社がその議決権の過半数を所有する重要な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及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、資産及び負債の報告金額、決算日における偶発的な資産や負債の開示、および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及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、繰延税金の認識及び返品引当金、価格保護引当金、貸倒引当金の妥当性に関するものです。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。2006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22.5%であり、2005年3月31日現在では、約60.1%です。

2006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13.3%を占め、2004年3月期においては25.4%、2003年3月期においては21.6%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

現金及び現金同等物、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。転換社債型新株予約権付社債は、クーポンがゼロであり、社債に組み込まれた転換権の価値が普通社債相当額と額面額との差額に等しくなっているため、額面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、アミューズメント機器については個別法により、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

建物については定額法により3年から65年、オフィス設備、工具器具備品、車両については、当社および国内の子会社は定率法により、海外の子会社は定額法により5年から7年、アミューズメント機器については定率法により3年から8年で償却しています。建物等の増改築費用は資産に計上し、修復・保守費用は期間費用として処理されます。減価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、もしくは、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。

#### 長期資産の減損

当社は、長期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資産の回収可能性を評価します。長期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。

#### 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）を適用しています。

#### 収益認識

当社は、SOP第97 - 2号（Software Revenue Recognition）とSAB101（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しうる場合、契約を裏付ける強力な証拠が存在する場合、契約に基づく引渡し完了している場合、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、返品価格保護引当金および貸倒引当金

日本においては、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い場合、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、価格保護のための補償を与えることもあります。当社は、将来発生する返品や価格保護の補償のために、過去の返品率や価格保護・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護補償金および販売奨励金を見積もります。返品や価格保護補償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、小売店や流通業者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護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

2006年3月期、2005年3月期、2004年3月期の荷造運賃はそれぞれ1,623百万円、634百万円、545百万円であり、販売費及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。2006年3月期、2005年3月期、2004年3月期の広告宣伝費の総額は、それぞれ7,458百万円、5,346百万円、5,119百万円です。

#### 新会計基準

2004年11月、米国財務会計基準機構（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、経過措置を適用しています。

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。

2005年6月、発生問題専門委員会（以下「EFIT」）は、EFIT合意書第05 - 6号（Determining the Amortization Period for Leasehold Improvements Purchased after Lease Inception or Acquired in a Business Combination）を発遣しました。この合意書は、賃借開始後相当期間を経過した後に使用に供された建物等について、当該資

産の耐用年数または契約期間と契約当初に合理的に見込まれる更新期間を合わせた期間のいずれか短い期間で償却することを求めています。この合意書は、2005年6月29日以降に開始する事業年度に取得された賃貸建物等に適用されます。当社は、この合意書の採用は、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。

2005年6月、FASBは、FASB職員意見書第FAS150 - 5号を発遣しました。この意見書は、償還可能な非組込型のワラントやそれと同様の性格を持つ金融商品は、SFAS第150号（Accounting for Certain Financial Instruments with Characteristics of Both Liabilities and Equity）の適用にあたっては、原資産が株式であっても、償還の時期や償還金額に拘わらず、全て負債として処理することを求めています。この意見書は、2005年6月30日以降に開始する事業年度より適用されます。当社は、この意見書の採用は、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、APB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、旧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、旧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。このオプションは、2009年まで有効です。

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。このオプションは、2009年まで有効です。

2005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909,000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。このオプションは、2010年まで有効です。

2006年3月31日、2005年3月31日、2004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3,418,710株、3,258,775株、3,262,645株です。

次の表は、当社の2006年3月期、2005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 2004年4月1日	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
付与 時価に等しい行使価額のもの	909,000	3,364.96
付与 時価より低い行使価額のもの	—	—
権利行使済のもの	344,808	2,152.00
権利を喪失したもの	404,985	7,318.47
2006年3月31日現在の発行済オプション	3,418,710	¥2,732.85

2006年3月31日、2005年3月31日、2004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346,242個、660,596個、723,397個であり、加重平均権利行使価格はそれぞれ2,732.85円、3,065.08円、3,001.17円です。

SFAS第123号に従い、2006年、2005年及び2004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日に終了した各事業年度			千米ドル
	2006年	2005年	2004年	
当期純利益:				
報告数値	¥14,720	¥14,520	¥4,355	\$125,159
控除:				
公正価値法により算定される全ての株式報酬費用	716	387	—	6,096
見積数値	¥13,986	¥14,133	¥4,355	\$119,063
1株あたり純利益:				
報告数値 基本	¥133.15	¥131.89	¥39.58	\$1.13
見積数値 基本	126.67	128.38	—	1.08
報告数値 希薄化後	¥132.46	¥130.74	¥37.99	\$1.13
見積数値 希薄化後	126.01	127.26	—	1.07

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。2006年3月期、2005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787.67円、666.56円です。2006年3月期と2005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32.16%と28.33%を、リスクフリーレートはそれぞれ0.524%と0.715%を、予想保有期間はそれぞれ4.9年と4.8年を用いています。

#### 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及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いません。

#### デリバティブ

当社は、SFAS133号（Accounting for Derivative Instruments and Hedging Activities）、SFAS138号（Accounting for Certain Derivative Instruments and Certain Hedging Activities an amendment of FASB Statement No.133）、SFAS149号（Amendment of SFAS No.133 on Derivative Instruments and Hedging Activities）を適用しています。SFAS133号においては、将来キャッシュ・フローをヘッジする取引に該当しない限り、全てのデリバティブ取引を時価評価し、財務諸表上認識することを要求しています。将来キャッシュ・フローをヘッジする取引に該当する場合は、ヘッジが有効な部分の時価変動は、その他包括利益として記録され、その後、ヘッジ対象の損益実現にあわせて、その期の損益として認識されます。ヘッジが有効でない部分の時価変動は、有効でなくなった期の損益として認識されます。

当社が利用するデリバティブ取引は、為替先物取引、通貨オプション取引です。当社は、デリバティブ取引をヘッジ目的のためにのみ利用しており、トレーディング目的での利用は行っていません。2006年度、2005年度、2004年度において、重要なデリバティブ取引はありませんでした。

転換社債型新株予約権付社債に組み込まれている転換権は、社債本体から分離不能であり、当社の普通株式以外の証券への転換を予定していないことから、当該転換権については、社債から独立したデリバティブとしての時価評価を行っていません。

#### 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。当社の包括的利益（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. 連結キャッシュ・フロー計算書の補足情報

3月31日に終了した各事業年度	百万円		千米ドル	
	2006	2005	2004	2006
利息支払	¥ 30	—	¥ 11	\$ 260
法人税支払	¥10,054	¥2,768	¥4,797	\$85,591
現金による子会社の買収：				
現金を除く取得資産の				
公正価値	¥67,013	¥3,507	—	\$570,465
引継負債	(35,371)	(747)	—	(301,106)
営業権	21,502	3,331	—	183,046
取得した現金を控除した純現金支払額	¥53,144	¥6,091	—	\$452,405

## 5. 企業結合

#### 株式会社スクウェアの買収

2003年4月1日、当社は、株式会社スクウェア（以下、「スクウェア」）の全発行済株式を合併によって取得しました。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、117,313百万円でした。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、その内、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
買収価額：	
株式発行価格	¥100,807
引継負債	16,324
計	¥117,131
買収価額の配分：	
流動資産	¥ 49,973
固定資産	8,012
商標（償却年数確定不能）	10,300
ライセンス契約（償却年数確定不能）	9,710
オンラインゲーム（償却年数12年）	12,850
オフラインゲームその他（償却年数1年から5年）	3,130
営業権	35,624
繰延税金負債（純額）	(12,468)
計	¥117,131

#### 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（以下「UIEvolution」）の全発行済株式を現金58百万米ドルで取得しました。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の損益を含んでいます。

UIEvolutionの買収価額の構成内訳は次のとおりです。

	百万円
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
計	¥6,091
買収価額の配分：	
固定資産	¥ 10
既存テクノロジー（償却年数5年）	2,835
商号及び商標（償却年数5年）	401
顧客契約（償却年数2年）	243
営業権	3,331
その他負債（純額）	(747)
計	¥6,091

#### タイトーの買収

当社は、2005年9月28日に、現金による株式公開買付により、タイトーの発行済株式の93.7%を取得しました。一株あたりの買付金額は181,100円でした。この公開買付後、当社は、2006年3月に、タイトーを当社の完全子会社としました。これら一連の取引における取得価額は、負債の引継ぎも含めて、87,145百万円でした。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21,502百万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2006年3月期の連結損益計算書には、取得日である2005年9月28日から2006年3月31日までの経営成績が含まれます。

タイトー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）	¥53,144	\$452,405
引継負債	34,001	289,444
計	¥87,145	\$741,849
買収価額の配分：		
流動資産	¥16,841	\$143,364
固定資産	42,994	365,997
データベース（償却年数確定不能）	1,449	12,335
商標（償却年数1.5年）	232	1,975
営業許可（償却年数3.5年）	2,046	17,417
著作権（償却年数1年）	2,081	17,715
営業権	21,502	183,046
計	¥87,145	\$741,849

#### 未監査の見積情報

次の2006年、2005年、2004年各3月期における未監査の見積情報は、上記の買収が2003年4月1日時点で発生したと仮定した場合のもので、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を生じた結果、もしく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。

3月31日に終了した各事業年度	百万円	千米ドル		
	(一株あたり情報を除く)			
	2006	2005	2004	2006
売上高	¥164,902	¥158,623	¥145,386	\$1,403,779
税引前利益	¥3,763	¥26,753	¥7,137	\$32,033
当期純利益	¥13,692	¥16,102	¥4,422	\$116,557
1株あたり純利益 基本	¥124.00	¥146.26	¥40.19	\$1.055
1株あたり純利益 希薄化後	¥123.36	¥144.99	¥38.57	\$1.050

## 6. 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。破産手続きは2006年4月25日に終了しました。2006年度、2005年度においては、同社投資への持分法の適用はございません。

## 7. 棚卸資産

2006年3月31日および2005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	
	2006	2005	2006
製品および商品	¥3,602	¥ 938	\$30,667
仕掛品	1,050	99	8,939
原材料	1,319	—	11,227
その他貯蔵品	59	76	501
計	¥6,030	¥1,113	\$51,334

## 8. ソフトウェア開発費

資産計上し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
	2006	2005	2006
期首残高	¥17,890	¥12,507	\$152,290
期中増加額	13,338	12,704	113,550
当期償却額	(23,456)	(6,338)	(199,675)
当期除却額	(460)	(983)	(3,916)
期末残高	¥ 7,312	¥17,890	\$ 62,249

## 9. 固定資産

2006年3月31日および2005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
	2006	2005	2006
建物	¥20,132	¥ 3,668	\$171,382
機械及び設備	14,284	9,117	121,596
アミューズメント機器	58,733	—	499,984
土地	5,517	3,814	46,962
その他	441	15	3,759
合計	¥99,107	¥16,614	\$843,683
(減価償却累計額)	(66,905)	(7,696)	(569,557)
帳簿価格	¥32,202	¥ 8,918	\$274,126

2006年3月期、2005年3月期および2004年3月期の減価償却費は、それぞれ8,169百万円、1,433百万円、1,631百万円です。

当社は、2006年3月期において、SFAS第144号に従って、合計500百万円の長期資産の減損損失を認識しており、その内訳は、アミューズメント事業にかかるものが271百万円、全社・消去にかかるものが229百万円です。アミューズメント事業にかかる損失は、韓国のアミューズメント施設営業権の減損であり、全社・消去にかかる損失は、遊休土地・建物の時価が帳簿価額を下回ったことによるものです。当社は、長期資産の公正価値算定にあたって、割引キャッシュ・フロー法を用いています。

### リース

当社は、いくつかの建物と機械設備についてキャピタルリースによる調達を行っています。2006年3月末、2005年3月末におけるキャ

ピタルリースによる固定資産の取得価額と減価償却累計額は次のとおりです。

	百万円		千米ドル
	2006	2005	2006
建物	¥1,278	—	\$10,881
機械及び設備	1,802	¥74	15,341
合計	3,080	74	\$26,222
(減価償却累計額)	(1,197)	(49)	(10,196)
帳簿価格	¥1,883	¥24	\$16,026

キャピタルリース資産の償却額は、減価償却費に含めて計上しています。

2006年3月31日現在における将来期間の最低リース料支払い額は、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
2007	¥ 493	\$ 4,199
2008	411	3,499
2009	372	3,166
2010	318	2,704
2011	185	1,577
2012以降	104	882
合計	¥1,883	\$16,027
控除：見積りリース実施費用	—	—
純最低リース料	1,883	16,027
控除：利息相当額	—	—
純最低リース料の現在価値	1,883	16,027
控除：1年以内支払予定額	493	4,199
1年以内支払予定額を除くキャピタルリース債務	¥1,390	\$11,828

## 10. 無形固定資産

2006年3月31日および2005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
	2006	2005	2006
ソフトウェア	¥ 4,450	¥ 3,109	\$ 37,884
特許権および商標権	10,599	10,789	90,226
オンラインゲーム	12,850	12,850	109,390
二次著作物関連のライセンス契約	9,710	9,953	82,659
既存ゲームタイトル	2,940	2,940	25,028
既存技術	—	2,854	—
データベース（償却年数確定不能）	1,449	—	12,335
営業許可（償却年数3.5年）	2,046	—	17,417
著作権（償却年数1年）	2,081	—	17,715
その他無形資産	889	463	7,564
(償却累計額)	(11,092)	(8,008)	(94,418)
帳簿価額	¥35,922	¥34,950	\$305,800
営業権	¥57,126	¥38,955	\$486,303
合計	¥93,048	¥73,905	\$792,103

2006年3月期、2005年3月期および2004年3月期の償却費は1,924百万円、3,021百万円、3,775百万円です。

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
2007	¥ 3,529	\$ 30,043
2008	2,139	18,209
2009	1,987	16,915
2010	1,289	10,977
2011	1,140	9,704
2012以降	4,305	36,643
計	¥14,389	\$122,249

当社は、SFAS第142号に従って、営業権の帳簿価額の回収可能性を評価しています。当社は、営業権の公正価値の算定にあたっては、独立した鑑定評価者の鑑定結果を利用しています。鑑定評価にあたって、当該独立鑑定評価者は、割引キャッシュ・フロー法や、類似株価比較法、純資産価額法等その他の評価方法を用いて評価を行います。評価に関する重要な仮定には、1) 将来の期待売上成長率、期待粗利益率、期待運転資本水準、2) 割引率、3) ターミナルバリュエーション指数があります。売上成長率、粗利益率、運転資本水準は、当社経営陣が有する将来期待に基づくものです。他の無形資産の回収可能性の評価においては、当社は主として割引キャッシュ・フロー法を用いています。

当社は、UIEvolutionの買収にかかる営業権と無形資産の2006年3月末における公正価値がその帳簿価額を下回っている、と判断しました。当社の経営陣は、UIEvolutionのキャッシュ・フローの見込みとその割引現在価値を見直し、UIEvolutionの買収にかかる営業権と無形資産は見通し可能な将来期間において回収困難である、と結論づけました。その結果、モバイル事業における営業権と無形資産に関して、それぞれ3,331百万円、2,190百万円の減損損失を2006年3月期において認識しました。これらの減損損失は、モバイル事業をとりまく事業環境の急激な変化により、UIEvolutionの企業価値の成長見通しが困難となったことによるものです。

## 11. 投資有価証券

2006年3月31日、2005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				
2006				
	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	¥503	¥827	¥(4)	¥1,326
その他の持分証券	133	—	—	133
合計	¥636	¥827	¥(4)	¥1,459

千米ドル				
2006				
	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	\$4,280	\$7,044	\$(36)	\$11,288
その他の持分証券	1,133	—	—	1,133
合計	\$5,413	\$7,044	\$(36)	\$12,421

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

## 12. 未払費用およびその他流動負債

2006年3月31日および2005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
	2006	2005	2006
未払消費税等	¥ 1,246	¥1,022	\$10,606
前受収益	1,159	1,057	3,586
預り金	421	385	9,869
有給休暇引当金	691	329	5,878
その他	6,706	1,666	57,079
計	¥10,223	¥4,459	\$87,018

## 13. 約定債務および偶発債務

いくつかの子会社は、2007年以降に期限が到来する解約不可能なオペレーティングリースによる店舗・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可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日に終了する各事業年度	百万円	千米ドル
2007	¥ 439	\$ 3,734
2008	412	3,510
2009	297	2,524
2010	266	2,262
2011	240	2,039
2012以降	225	1,916
計	¥1,879	\$15,985

賃借料はリース期間内定額法により費用認識されます。2006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8,305百万円です。

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。

#### 14. 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、旧スクウェア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。

当社は、タイトーの買収により、10,479百万円の退職給付債務を引き継ぎました。タイトーは、確定給付型の外部積立退職一時金制度を有しています。2006年3月31日現在、制度資産の公正価値は10,623百万円です。

米国および英国子会社は確定拠出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。

2006年3月期、2005年3月期及び2004年3月期の純年金期間費用は次のとおりです。

3月31日に終了した各事業年度	百万円		千米ドル	
	2006	2005	2004	2006
勤務費用	¥356	¥214	¥227	\$3,028
利息費用	88	16	8	749
制度資産からの期待収益	(145)	—	—	(1,230)
数理計算上差異の償却額	(7)	—	—	(59)
過去勤務債務の償却額	(101)	—	—	(858)
SFAS87移行時差異償却額	3	2	2	23
年金の期間原価	¥194	¥232	¥237	\$1,653

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。

3月31日現在	百万円		千米ドル	
	2006	2005	2006	
予測給付債務の増減：				
予測給付債務期首残高	¥ 968	¥ 983	\$	8,253
勤務費用	356	214		3,028
利息費用	88	16		749
被買収企業から引継いだ年金債務	10,479	—		89,203
過去勤務費用	—	(101)		—
数理計算上の利得	(200)	(104)		(1,706)
給付支払額	(219)	(40)		(1,868)
予測給付債務期末残高	¥11,472	¥ 968	\$	97,659
制度資産の増減：				
制度資産公正価値期首残高	—	—		—
被買収企業から引継いだ制度資産	8,253	—		70,260
制度資産からの実際収益	2,077	—		17,677
企業主からの拠出額	475	—		4,045
給付支払額	(182)	—		(1,551)
制度資産公正価値期末残高	10,623	—		90,431
未積立金額	(849)	(968)		(7,228)
未認識数理計算上の損失	(2,306)	(180)		(19,625)
未認識過去勤務費用	—	(101)		—
未認識SFAS87移行時差異	19	21		161
貸借対照表上の純認識額	¥ (3,136)	¥(1,228)	\$	(26,692)
累積給付債務期末残高	¥10,868	¥845	\$	92,517
数理計算上の仮定：				
割引率	1.680 ~ 1.837%	1.652%		1.680 ~ 1.837%
予定昇給率	3.900 ~ 4.101%	4.101%		3.900 ~ 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日に終了する各事業年度	百万円	千米ドル
2007	¥ 500	\$ 4,257
2008	503	4,280
2009	577	4,913
2010	516	4,392
2011	518	4,409
2012-2016	2,873	24,458

#### 役員退職慰労引当金

当社の取締役ならびに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役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。2006年3月期末、2005年3月期末の残高は、それぞれ189百万円、55百万円であり、その他の固定負債に含まれています。2006年3月期、2005年3月期、2004年3月期の引当金繰入額は、それぞれ19百万円、121百万円、6百万円です。

## 15. 長期債務

2006年3月末における長期債務の内訳は次のとおりです。

	百万円	千米ドル
	2006	2006
2010年11月満期無担保転換社債型新株予約権付社債	¥50,000	\$425,651
合計	¥50,000	\$425,651

当社は、2005年11月25日に英国において円建無担保ゼロクーポン転換社債型新株予約権付社債を英国法人であるDaiwa Securities SMBC Europe Limitedに対して第三者割当の方式で発行しました。

社債条項によると、転換価額は、2006年以降毎年1度11月の第3金曜日（以下「価額修正日」）において、価額修正日までの10営業日間の東京証券取引所における当社株式の取引高加重平均価額を6%下回

る価額に修正されます。ただし、当該価額は、フロア価額を下回って修正されることはありません。当該フロア価額は社債発行日の前日の東京証券取引所における当社株式の終値に等しくなっています。当社はこのフロア価額を修正する権利（以下「修正権」）を有しており、当該修正権を行使した場合、フロア価額は行使時における当社株価に修正されますが、1,700円を下回って修正されることはありません。修正権は社債期間中1度だけ行使することができます。最初の価額修正日まで有効な転換価額とフロア価額は、それぞれ5,100円、3,400円です。本報告書発行日現在、当社は修正権を行使していません。

東京証券取引所における当社株価が、10連続営業日にわたって転換価額を15%上回る場合、当社は、当該10連続営業日の最終日より30日前の取消し不能な事前通知により、2005年11月25日から2010年11月24日までの間、いつでも本社債全額を額面で買入償還することができます。当社は、2005年11月28日以降修正権を行使するまでの間、償還日から30日前の取消し不能な事前通知により、額面金額の1.015の金額で本社債全額を買入償還することができます。修正権が行使された場合、当社は、当該行使日より6ヶ月後から2010年11月24日までの間、償還日から30日前の取消し不能な事前通知により、額面で本社債全額を買入償還することができます。

#### 借入枠

2006年3月31日現在、当社は、71,000百万円の銀行借入枠を有しています。当社は、当該借入枠に対して担保を供していません。

## 16. 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日に終了した各事業年度	百万円	千米ドル		
	2006	2005	2004	2006
国内	¥ 195	¥21,475	¥4,577	\$ 1,665
海外	2,934	2,547	3,031	24,979
合計	¥3,129	¥24,292	¥7,608	\$26,644

法人税等の内訳は次のとおりです。

3月31日に終了した各事業年度	百万円			千米ドル
	2006	2005	2004	2006
当期税金：	¥ 923	¥11,267	¥ 3,600	\$ 7,857
国内	(638)	10,350	1,723	(5,434)
海外	1,561	917	1,877	13,291
繰延税金：	¥(12,534)	¥(1,612)	¥(1,168)	\$ (106,699)
国内	(11,982)	(1,807)	(1,234)	(101,999)
海外	(552)	195	66	(4,700)
合計	¥(11,611)	¥ 9,655	¥ 2,432	\$ (98,842)

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日に終了した各事業年度	2006	2005	2004
法定実効税率(%)	40.70%	40.70%	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)
受取配当益金不算入	(602.92)	—	—
評価性引当金	175.04	—	—
投資税額控除	(29.14)	(0.58)	(2.19)
営業権と無形資産の減損損失	42.20	—	—
評価性引当金の戻入	—	—	(3.50)
その他	3.14	1.72	(1.88)
実効税率(%)	(370.98)%	39.75%	31.97%

2006年3月31日および2005年3月31日現在の繰延税金資産及び負債は次のとおりです。

	百万円		千米ドル
	2006	2005	2006
繰延税金資産：			
ソフトウェア開発費	¥ 641	¥ 951	\$ 5,457
有給休暇引当金	281	134	2,453
退職給付引当金	1,548	500	13,223
未払事業税	38	810	323
前払費用	—	310	—
未払賞与	709	416	6,035
返品調整引当金	358	442	3,048
未払費用	180	366	1,536
投資有価証券	339	934	2,888
投資税額控除	—	80	—
繰越欠損金	16,867	—	143,589
(控除：評価性引当金)	(7,206)	—	(61,247)
その他	2,384	747	20,096
繰延税金資産の総額	¥16,139	¥ 5,690	\$137,401
繰延税金負債：			
ソフトウェア開発費	—	¥ 968	—
固定資産	¥14,650	13,752	\$124,716
投資有価証券評価益	365	324	3,106
その他	59	127	504
繰延税金負債の総額	¥15,074	¥15,171	\$128,326
繰延税金資産(負債)の純額	¥ 1,065	¥(9,481)	\$ 9,075

2003年4月1日付の(株)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。

当社は、2005年9月にタイトー（以下「旧タイトー」）の発行済株式の93.7%を取得した後、当社のもうひとつの完全子会社であるSQEXと旧タイトーの合併により、旧タイトーを当社の完全子会社としました。合併においては、SQEXが存続会社となり、合併と同時にSQEXはタイトーに商号変更しました（以下「新タイトー」）。本合併は、税務上非適格であり、新タイトーに引継がれた旧タイトーの資産負債は合併時点のそれぞれの時価に評価替えられ、同時に5年間にわたって税務上償却可能な営業権26,686百万円が計上されました。新タイトーは、2006年3月期においてこの営業権の償却費を損金算入し、その結果4,873百万円の繰越欠損金が生じました。この欠損金は将来7年にわたり繰越可能です。また、本合併において、当社は、旧タイトーの一株主として、旧タイトーより合併交付金と合併新株の合計63,292百万円を合併対価として受領しました。当該合併対価の受領は、財務報告上、連結手続きの一環として相殺消去されますが、税務上その一部はみなし配当の受領と同額のキャピタルロスの発生として取り扱われます。みなし配当に受取配当益金不算入の取り扱いが適用される結果、当社の2006年3月期の課税所得計算上36,586百万円の繰越欠損金が発生しました。この欠損金は将来7年にわたり繰越可能です。

2006年3月31日現在、米国子会社には、連邦法人所得税法上2022年まで繰越可能な欠損金27.75百万ドルと研究開発税額控除0.74百万ドルがあります。これら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。

2006年3月31日現在、中国子会社には、中国法人税法上2010年まで繰越可能な欠損金13,150百万RMBと研究開発税額控除0.223百万RMBがあります。これら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、2006年3月31日、2005年3月31日現在、それぞれ2,273百万円、4,377百万円です。当社はこれら海外子会社の留保利益を現地で再投資する予定であり、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。

## 17. 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株を旧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、持分ブ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。当社は旧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。

### 配当金

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。

### 包括利益

2006年3月31日および2005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
	2006	2005	2006
為替換算調整勘定：			
期首残高	¥ (907)	¥(956)	\$(7,731)
期中増減	963	49	8,195
期末残高	¥56	¥(907)	\$464
売却可能有価証券純未実現利益：			
期首残高	¥ 428	¥ 319	\$ 3,650
期中増減	59	109	505
期末残高	¥ 487	¥ 428	\$ 4,155
累積その他の包括利益合計：			
期首残高	¥ (479)	¥(637)	\$(4,081)
期中増減	1,022	158	8,700
期末残高	¥ 543	¥(479)	\$ 4,619

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		
2006	税引前金額	税額	税引後金額
為替換算調整勘定	¥963	—	¥963
売却可能有価証券未実現利益純額：			
期中発生額	145	¥86	59
実現損益への振替	—	—	—
純未実現利益	¥145	¥86	¥ 59

	千米ドル		
2006	税引前金額	税額	税引後金額
為替換算調整勘定	\$8,195	—	\$8,195
売却可能有価証券未実現利益純額：			
期中発生額	1,242	\$737	505
実現損益への振替	—	—	—
純未実現利益	\$1,242	\$737	\$ 505

	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（損失）			
純額：			
期中発生額	268	¥159	109
実現損益への振替	—	—	—
純未実現利益（損失）	¥268	¥159	¥109

	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

## 18. 一株あたり利益

基本一株あたり利益および希薄化後一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。

3月31日に終了した各事業年度	百万円		千米ドル	
	2006	2005	2004	2006
当期純利益	¥14,702	¥14,520	¥4,355	\$125,159
希薄化効果考慮後当期純利益	¥14,702	¥14,520	¥4,355	\$125,159
加重平均発行済株式数	110,419,003	110,093,589	110,030,879	110,419,003
希薄化効果： ストックオプション	579,469	962,777	4,609,207	579,469
希薄化効果考慮後加重平均発行済株式数	110,998,472	111,056,366	114,640,086	110,998,472
一株あたり利益：				
基本	¥133.15	¥131.89	¥39.58	\$1.13
希薄化後	¥132.46	¥130.74	¥37.99	\$1.13

## 19. 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、(5) アミューズメント事業、(6) その他事業の6つのセグメントより構成されます。ファイナルファンタジー X 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日に終了した各事業年度	百万円		千米ドル	
	2006	2005	2004	2006
売上高				
ゲーム	¥ 45,159	¥41,945	¥37,988	\$ 390,880
オンラインゲーム	15,720	13,853	8,924	133,824
モバイルコンテンツ	5,067	4,557	2,739	43,137
出版	9,742	10,860	9,671	82,932
アミューズメント	41,070	—	—	346,620
その他	6,958	2,650	3,826	59,226
全社及び消去	—	—	—	—
計	¥124,473	¥73,865	¥63,202	\$1,059,619
米国基準への調整額	(1,057)	198	(107)	(9,005)
連結	¥123,416	¥74,063	¥63,095	\$1,050,614

3月31日に終了した各事業年度	百万円		千米ドル	
	2006	2005	2004	2006
営業費用				
ゲーム	¥ 36,326	¥22,295	¥21,583	\$ 309,240
オンラインゲーム	9,812	8,867	6,575	83,531
モバイルコンテンツ	4,341	2,818	1,633	36,955
出版	6,875	7,448	6,491	58,530
アミューズメント	42,241	—	—	359,587
その他	4,950	1,867	2,799	42,135
全社及び消去	4,458	4,131	4,722	37,946
計	¥109,003	¥47,426	¥43,803	\$ 927,924
米国基準への調整額	13,151	2,375	10,683	111,972
連結	¥122,154	¥49,801	¥54,486	\$1,039,896

3月31日に終了した各事業年度	百万円		千米ドル	
	2006	2005	2004	2006
営業利益				
ゲーム	¥ 9,590	¥19,650	¥16,404	\$ 81,640
オンラインゲーム	5,908	4,986	2,348	50,293
モバイルコンテンツ	726	1,739	1,159	6,182
出版	2,867	3,412	3,180	24,402
アミューズメント	(1,171)	—	—	(9,967)
その他	2,008	783	1,029	17,091
全社及び消去	(4,458)	(4,131)	(4,722)	(37,946)
計	¥15,470	¥26,439	¥19,398	\$131,695
米国基準への調整額	(14,208)	(2,177)	(10,789)	(120,977)
連結	¥ 1,262	¥24,262	¥ 8,609	\$ 10,718

3月31日に終了した各事業年度	百万円		千米ドル	
	2006	2005	2004	2006
償却費				
ゲーム	¥ 691	¥ 694	¥ 870	\$ 5,880
オンラインゲーム	664	770	742	5,649
モバイルコンテンツ	47	36	17	404
出版	15	20	12	129
アミューズメント	6,364	—	—	54,181
その他	69	99	94	587
全社及び消去	569	195	239	4,844
計	¥ 8,419	¥1,814	¥1,974	\$71,674
米国基準への調整額	1,674	2,641	3,432	14,246
連結	¥10,093	¥4,455	¥5,406	\$85,920

3月31日に終了した各事業年度	百万円		千米ドル	
	2006	2005	2004	2006
資本的支出				
ゲーム	¥1,076	¥ 106	¥ 175	\$ 9,159
オンラインゲーム	640	725	384	5,450
モバイルコンテンツ	90	52	12	763
出版	1	4	0	12
アミューズメント	6,522	—	—	55,519
その他	92	18	—	783
全社及び消去	748	619	1,976	6,370
計	¥9,169	¥1,524	¥2,547	\$78,056
米国基準への調整額	—	—	—	—
連結	¥9,169	¥1,524	¥2,547	\$78,056

3月31日現在	百万円		千米ドル	
資産	2006	2005	2004	
ゲーム	¥ 67,658	¥ 64,860	¥ 55,104	\$ 575,960
オンラインゲーム	15,421	20,753	14,215	131,278
モバイルコンテンツ	4,057	4,275	2,583	34,536
出版	12,349	20,448	14,225	105,119
アミューズメント	80,897	—	—	688,662
その他	6,912	6,169	5,983	58,841
全社及び消去	26,055	14,740	18,523	221,803
計	¥213,349	¥131,695	¥110,633	\$1,816,199
米国基準への調整額	70,961	70,669	71,415	604,079
連結	¥284,310	¥202,364	¥182,048	\$2,420,278

### 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日に終了した各事業年度	百万円		千米ドル	
外部売上高	2006	2005	2004	
日本	¥107,354	¥60,949	¥49,354	\$ 913,886
北米	14,670	11,529	12,981	124,886
欧州	414	577	148	3,522
アジア（日本を除く）	2,035	810	719	17,325
全社及び消去	—	—	—	—
計	¥124,473	¥73,865	¥63,202	\$1,059,619
米国基準への調整額	(1,057)	198	(107)	(9,005)
連結	¥123,416	¥74,063	¥63,095	\$1,050,614

3月31日に終了した各事業年度	百万円		千米ドル	
セグメント間売上高	2006	2005	2004	
日本	¥4,317	¥3,437	¥3,718	\$36,746
北米	837	361	389	7,127
欧州	364	313	279	3,101
アジア（日本を除く）	6	13	0	48
全社及び消去	(5,524)	(4,124)	(4,386)	(47,022)
計	—	—	—	—
米国基準への調整額	—	—	—	—
連結	—	—	—	—

3月31日に終了した各事業年度	百万円		千米ドル	
売上高計	2006	2005	2004	
日本	¥111,671	¥64,386	¥53,073	\$ 950,632
北米	15,507	11,890	13,371	132,013
欧州	778	890	428	6,623
アジア（日本を除く）	2,041	823	717	17,373
全社及び消去	(5,524)	(4,124)	(4,387)	(47,022)
計	¥124,473	¥73,865	¥63,202	\$1,059,619
米国基準への調整額	(1,057)	198	(107)	(9,005)
連結	¥123,416	¥74,063	¥63,095	\$1,050,614

3月31日に終了した各事業年度	百万円		千米ドル	
営業費用	2006	2005	2004	
日本	¥ 99,911	¥40,425	¥36,880	\$ 850,521
北米	12,109	9,619	10,178	103,086
欧州	729	859	336	6,203
アジア（日本を除く）	1,778	646	796	15,136
全社及び消去	(5,524)	(4,123)	(4,387)	(47,022)
計	¥109,003	¥47,426	¥43,803	\$ 927,924
米国基準への調整額	13,151	2,375	10,638	111,972
連結	¥122,154	¥49,801	¥54,486	\$1,039,896

3月31日に終了した各事業年度	百万円		千米ドル	
営業利益	2006	2005	2004	
日本	¥11,760	¥23,961	¥16,192	\$100,111
北米	3,398	2,270	3,192	28,927
欧州	49	31	91	420
アジア（日本を除く）	263	177	(77)	2,237
全社及び消去	—	—	—	—
計	¥15,470	¥26,439	¥19,398	\$131,695
米国基準への調整額	(14,208)	(2,177)	(10,789)	(120,977)
連結	¥ 1,262	¥24,262	¥ 8,609	\$ 10,718

3月31日現在	百万円		千米ドル	
資産	2006	2005	2004	
日本	¥196,211	¥118,307	¥ 96,547	\$1,670,303
北米	12,684	10,694	12,106	107,974
欧州	1,207	1,010	772	10,279
アジア（日本を除く）	3,247	1,684	1,208	27,643
全社及び消去	—	—	—	—
計	¥213,349	¥131,695	¥110,633	\$1,816,199
米国基準への調整額	70,961	70,669	71,415	604,079
連結	¥284,310	¥202,364	¥182,048	\$2,420,278

## 20. 関連当事者取引

2006年3月期、2005年3月期、2004年3月期において連結財務諸表に含まれる関連当事者取引はありません。

## 21. 後発事象

### タイトーの業務用カラオケ事業の売却

2006年4月27日、当社は、タイトーの業務用カラオケ事業を、ブラザー電子工業株式会社の子会社であり大手業務用カラオケ事業営業者である株式会社エクシングに売却することを決定しました。2006年3月31日現在の業務用カラオケ事業の資産、負債の帳簿価額は、それぞれ2,602百万円、708百万円であり、基準売却価額は4,683百万円で合意されました。基準売却価額は、クロー징後に売却事業の資産・負債の状況に応じて調整されます。売却は2006年7月3日に完了しました。

### 配当

2006年3月期事業年度の定時株主総会が、2006年6月24日に東京にて開催され、総額2,210百万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 (2006年3月31日現在)

## 会社概要

**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** 7,803,740,680円  
**従業員数** 連結：3,050名  
単独：1,428名

(注) 従業員数には、臨時雇用者数は含まれておりません。

## スクウェア・エニックスグループ

会社名 主要な連結子会社	設立年月	決算期	資本金	議決権比率	主な事業内容
<b>日本</b>					
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	64.7%	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
株式会社タイトー	1953年 8月	3月	16百万円	100.0%	アミューズメント施設運営、アミューズメント機器及び業務用カラオケ機器の企画・開発・製造・販売・レンタル、ゲームの企画・開発・販売、携帯電話向けコンテンツの企画・開発・提供
株式会社タイトーアルト	1966年11月	3月	35百万円	100.0% (100.0%)	旅行代理業・保険代理業
株式会社エフオート	1999年 2月	3月	10百万円	100.0% (100.0%)	音楽コンテンツの企画・製作
<b>北米</b>					
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% (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、販売及び許諾
SQUARE PICTURES, INC.	1997年11月	12月	100千米ドル	100.0%	海外映画収入管理
<b>欧州</b>					
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及び書籍の販売許諾他
<b>アジア</b>					
SQUARE ENIX (China) CO., LTD.	2005年 1月	12月	12百万米ドル	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
北京易通幻龍網絡科技有限公司	2005年 8月	12月	10百万人民币	0.0% [100.0%]	アジア市場におけるオンラインゲームの販売及び運営
SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.	2001年12月	12月	4百万米ドル (33百万人民币)	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	877千人民币	80.0% (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
北京泰信文化娛樂有限公司	1996年 7月	12月	16,617千人民币	80.0% (80.0%)	アミューズメント施設運営、アミューズメント機器レンタル
TAITO KOREA CORPORATION	2004年 5月	3月	3,300百万韓国ウォン	100.0% (100.0%)	アミューズメント施設運営
<b>任意組合</b>					
FF・フィルム・パートナーズ	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

(注) 議決権の所有割合の( )内は、間接所有割合で内数です。

議決権の所有割合の[ ]内は、緊密な者又は同意している者の所有割合で外数となっています。

株式会社タイトー(旧株式会社SQEX、2006年3月31日商号変更)は、2006年3月31日を合併期日として、旧株式会社タイトーを吸収合併しました。この合併は事実上の存続会社である旧株式会社タイトーを当社の100%子会社にするため、旧株式会社タイトーが株式会社タイトー(旧株式会社SQEX)に形式的に吸収される形態をとったものです。従って、設立年月につきましては事実上の存続会社である旧株式会社タイトーの設立年月を記載しております。

## 株式の状況

発行済株式総数：110,729,623株

株主数：46,084名

## 大株主

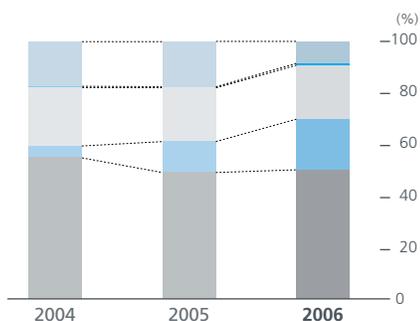
順位 株主名	当社への出資状況	
	持株数(千株)	出資比率(%)
1 福嶋康博	23,626	21.33
2 宮本雅史	13,422	12.12
3 株式会社福嶋企画	9,763	8.81
4 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	9,520	8.59
5 ジェーピーモルガンチェース オープンハイマーファンズジャスデックアカウント	3,707	3.34
6 オーエム04エスエスピークライアントオムニバス	3,174	2.86
7 株式会社エスシステム	2,545	2.29
8 日本マスタートラスト 信託銀行株式会社(信託口)	2,196	1.98
9 日本トラスティ・ サービス信託銀行株式会社(信託口)	2,142	1.94
10 エイチエスピーシーファンドサービスジェイツアー	1,685	1.52

(注) 日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)の所有株式のうち、日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口4)名義の株式が114千株含まれております。

## 株式のメモ

- ▶ **事業年度**  
4月1日～翌年3月31日
- ▶ **期末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
- ▶ **株主名簿管理人**  
三菱UFJ信託銀行株式会社
- ▶ **株主名簿管理人 連絡先**  
三菱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
- ▶ **株主名簿管理人 取次所**  
三菱UFJ信託銀行株式会社 全国各支店
- ▶ **上場証券取引所**  
東京証券取引所
- ▶ **証券コード**  
9684
- ▶ **単元株式数**  
100株
- ▶ **公告掲載URL**  
<http://www.aspir.co.jp/koukoku/9684/9684.html>  
(ただし、電子公告によることができない事故その他のやむを得ない事由が生じた時は、東京都において発行される日本経済新聞に掲載して公告いたします。)

## 所有株式数(千株)



	2004		2005		2006	
金融機関	19,225	(17.46%)	19,475	(17.64%)	9,456	(8.54%)
証券会社	486	(0.44%)	374	(0.34%)	822	(0.74%)
その他法人	25,023	(22.72%)	23,117	(20.94%)	23,178	(20.94%)
外国法人等	4,914	(4.46%)	13,252	(12.01%)	21,761	(19.65%)
個人その他	60,481	(54.92%)	54,164	(49.07%)	55,510	(50.13%)
合計	110,130	(100.00%)	110,385	(100.00%)	110,729	(100.00%)