

**SQUARE ENIX**

2013

ANNUAL REPORT

2013年3月期 アニュアルレポート

# 企業理念

## 最高の「物語」を提供することで、世界中の人々の幸福に貢献する。

企業理念とは、私共の目的、当社の存在意義のことです。

お客様皆様には、それぞれの幸福の形があります。

私共は、上質のコンテンツ、サービス、商品をお届けし、お客様ご自身に素晴らしい物語、すなわち思い出を作っていただくことで、皆様のかけがえのない幸福のお手伝いができればと願っています。

## 経営指針

企業理念を実行する上で重視する経営の価値観、グループ・メンバーの価値基準です。

私共は、以下の項目に留意しながら使命を全うします。

### 1. プロフェッショナリズム

最高の仕事をするために、全員がプロ根性を徹底すること。

自らの判断で行動し、不断の研鑽を喜びとし、決して妥協せず、真摯であり続けること。

誇りを規律とする企業文化でありたいと思っています。

### 2. 創造性、革新性

新たな価値を生み出すために、常に問い直してみる。

それは、創造的か。それは、革新的か。

凡庸な思いでは凡庸な結果しか出ません。

現状に安住し、時代に埋没してしまわないためにも、油断を断つ基準として、自らに問い続けます。

### 3. 調和

全ての物事は単独で成立することなく、他と関連し合いながら全体のシステムを作り上げています。

また、物事、道理にしか落ちません。刻々と変化する状況を的確に捉え、流れに逆らうのではなく、流れを活かす行動が肝要です。

変化していく「系」の中で、いかに調和し役割を全うするかを模索し続けます。

個々人に引き直せば、仲間に敬意を持ち、役割分担を自覚し、チームワークを重視することで最高のパフォーマンスを追求します。

会社組織の視点で言えば、お客様、株主様、お取引先様、従業員、等々の全てのステークホルダーの方々にご満足いただけるように、最適なバランスに留意します。

事業主体としては、産業全体の「系」の中でどのような機能を担うべきかを熟考し、全体として共存共栄となるよう行動していきます。

社会の構成員としては、法を遵守し、地域貢献、環境保全等、市民としての義務も果たしていきます。

## CONTENTS

01 財務ハイライト

02 株主の皆様へ

08 役員

09 新役員メッセージ

10 事業の概況

14 Creator's Voice

20 コーポレート・ガバナンスの状況等

24 財務セクション

64 会社データ

65 株式データ

#### 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・ホールディングスおよび連結子会社（以下スクウェア・エニックス・ホールディングス）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・ホールディングスの経営者の判断に基づいており、リスクや不確実性が含まれています。実際の業績は、様々な重要な要素により、これら業績見直しとは大きく異なりうることをご承知おきください。

実際の業績に影響を与えるリスクや不確実な要素には、以下のようものが含まれます。(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・ホールディング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・ホールディング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・ホールディングス及び連結子会社  
3月31日に終了した事業年度

	2009	2010	2011	2012	百万円 2013	千米ドル 2013
<b>年間</b>						
売上高	¥ 135,693	¥ 192,257	¥ 125,271	¥ 127,896	¥ 147,981	\$ 1,573,437
営業利益(又は営業損失)	12,277	28,235	7,325	10,713	△6,081	△64,667
経常利益(又は経常損失)	11,261	27,822	5,390	10,297	△4,378	△46,552
当期純利益(又は当期純損失)	6,333	9,509	△12,043	6,060	△13,714	△145,825
<b>期末現在</b>						
総資産	¥ 213,194	¥ 270,529	¥ 206,336	¥ 213,981	¥ 202,509	\$ 2,153,207
純資産	148,724	154,258	135,143	137,297	121,636	1,293,321
					円	米ドル
<b>1株当たり金額</b>						
当期純利益(又は当期純損失)	¥ 55.11	¥ 82.65	¥△104.66	¥ 52.66	¥△119.19	\$ △1.27
純資産	1,280.92	1,326.82	1,160.66	1,177.87	1,043.62	11.10
					%	
<b>主要経営指標</b>						
営業利益率	9.0%	14.7%	5.8%	8.4%	△4.1%	
経常利益率	8.3	14.5	4.3	8.0	△2.9	
自己資本当期純利益率	4.3	6.3	△8.4	4.5	△10.7	
自己資本比率	69.1	56.4	64.7	63.3	59.3	

米ドルの表示は、便宜上2013年3月31日現在の為替レート1米ドル=94.05円を使用して換算しています。

営業利益率/経常利益率(%)



自己資本当期純利益率(%)





代表取締役社長

**松田 洋祐**

---

2001年 10月 株式会社スクウェア  
(現・株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス)  
執行役員

2003年 4月 当社執行役員経理財務部長

2004年 6月 当社取締役経理財務担当

2013年 3月 当社代表取締役専務

2013年 6月 当社代表取締役社長(現任)

(重要な兼職の状況)

株式会社スクウェア・エニックス代表取締役社長

SQUARE ENIX OF EUROPE HOLDINGS LTD.

(当社グループ欧州持株会社)取締役

SQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.

(当社グループ北米持株会社)取締役社長

平素よりスクウェア・エニックス・グループの経営に多大なご理解とご支援を賜り、厚く御礼申し上げます。この度、2013年6月25日に開催された定時株主総会及び取締役会において、当社の代表取締役社長に就任いたしました。これまでの経験を活かし、新たな体制のもと、事業の大きな発展に向けて全力で経営にまい進してゆく所存ですので、何卒よろしくお願い申し上げます。

さて、2013年3月期は、当社グループにとって大変厳しい一年となりました。売上高1,479億81百万円(前年度比15.7%増)、営業損失60億81百万円(前年度は107億13百万円の営業利益)、経常損失43億78百万円(前年度は102億97百万円の経常利益)、純損失137億14百万円(前年度は60億60百万円の純利益)と、スクウェア・エニックス発足以来初めての営業損失を計上いたしました。家庭用ゲーム機が今世代から次世代に移りつつあり、ソーシャルゲーム等の新しいゲーム分野が大きく伸長し、スマートフォンやタブレット等のスマートデバイスが急速に普及するといった大きな事業環境の変化の中、当社はデジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、出版事業、ライセンス・プロパティ等事業の各分野において事業に邁進してまいりましたが、デジタルエンタテインメント事業、なかんずくHDゲーム事業の不振、アミューズメント事業における新型業務用ゲーム機器販売の不振を受けて、グループ全体として営業損失を計上する結果となりました。

アミューズメント事業は、業務用ゲーム機器開発販売とアミューズメント施設運営よりなりますが、業務用ゲーム機器開発販売において年度前半に投入した新型機器である「超速変形ジャイロゼッター」が残念ながら大変厳しい結果に終わり、当初の見込みを大きく下回ることとなりました。新規IPでの挑

戦で一定の成果は見られたものの、全体として大きくヒットするまでには至らず、計画出荷台数を大きく下回ることとなりました。一方で、アミューズメント施設運営は、年度を通じて堅調であり、特に年度後半は、既存店売上高の前年度対比でも103%と数字を伸ばしてきております。当年度は、このように業務用ゲーム機器販売の不振が大きく影響したわけですが、業務用ゲーム機器の開発力自体は、グループ全体として大きく伸びてきており、「ロード オブ ヴァーミリオン」「ガンズリンガー ストラトス」など強力なIPが育ってきております。バーチャルに対するリアルなエンターテインメントという文脈において、アミューズメント施設向けゲーム開発やアミューズメント施設運営は、今後も根強い需要が見込まれる分野であり、当社の事業ポートフォリオの重要な一部であります。来年度以降は、消費税増税というアミューズメント施設運営にとっては厳しいイベントが待ち構えておりますが、運営の一層の効率化と強力なIP群でそれを飲み込んで、大きく業績回復を目指す所存です。

出版事業は、売上高110億86百万円、営業利益24億84百万円と堅調に推移しております。新作の発掘からアニメ展開によるコミック拡販という流れがよく作用し、堅調な事業展開となっております。さらに、「ガンガン ONLINE」という新しい媒体による新作発掘も本格的に伸びてきて、「私がモテないのは

どう考えてもお前らが悪い!」「月刊少女野崎くん」といった新規IPが数多く生まれ、雑誌と並ぶ新作発掘媒体としての存在感を増してきております。出版業界においては今、従来の紙媒体に加えて電子書籍の台頭といった大きな変化が起きてきております。当社はこういった流れに対しても柔軟に対応し、新しい事業機会を的確にとらえて事業拡大に努めてまいります。

ライセンス・プロパティ等事業は、売上高32億64百万円、営業利益6億67百万円と堅調に推移しております。当年度は、「ファイナルファンタジー」25周年を記念してのコレクターズボックスの販売や、記念コンサートを実施し、好評をいただきました。また、オフィス移転に伴い、新オフィス敷地内にオフィシャルグッズショップ「ARTNIA」を開店し、沢山のお客様にご利用いただいております。キャラクターグッズ、CD等の販売に加えて、このような新たな試みに取り組むことで、当社ブランドの強化に貢献しております。

さて、ここでデジタルエンタテインメント事業について述べさせていただきます。デジタルエンタテインメント事業は、HDゲーム、MMO、ソーシャルゲーム等の事業に大きく分けをして管理しておりますが、当年度は、HDゲーム事業が非常に厳しい結果に終わった一方、MMO事業は「ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン」が2012年8月にサービスインし、堅調に運営を行っており、もうひとつの大きな柱である「ファイナルファンタジーXIV：新生エオルゼア」も2013年8月にサービスインするべく順調に開発を進めております。また、ソーシャルゲーム等は、既存タイトルが引き続き収益に貢献する他、2012年4月にサービスを開始して国内でヒットしたソーシャルゲーム「拡散性ミリオンアーサー」が、同年12月よりサービスを開始した韓国でもヒットするなど、新規タイトルも順調に伸長しております。これらにより、売上高は226億86百万円と前年度より大幅に増収増益を達成し、大きな成長分野としてさらなる伸長を期待しております。

HDゲーム事業において、当社は当年度、欧米中心に3つの大型タイトルを投入いたしました。国内市場はニンテンドー3DS向けの「ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち」等を投入し堅調な動きを見せましたが、欧米中心に投入した大型タイトル、「スリーピングドッグス 香港秘密警察」「ヒットマン アブソリューション」「トゥームレイダー」は計画に届かず、非常に厳しい結果に終わりました。これらのタイトルは、いわゆる家庭用ゲーム専用機に向けて開発をしていたもので、多くのゲームメディア等から高い評価をいただき、ゲーム開発面においては相応の成果を達成したものと評価しております。一方で、販売面においては、他社の競合大型タイトルの投入が相次ぐなか競争が激化し、価格政策面で非常に苦戦を強いられました。小売店向けへの値引費用や価格維持費用、また販売促進協力費用が大きくなり、出荷本数は稼げても収益がそれに見合わないといった状況となりました。これらは、損益計算書において、返品調整引当金繰入額が39億27百万円と、前年度よりも大きく増加して、利益にマイナスに働いた大きな原因であります。

このような状況は、単に販売体制を再度強化すべきことで対処するような一過性のものでなく、構造的なものであるとらえております。すなわちHDゲーム事業のビジネスモデルに内在する問題が大きく顕在化したのが当年度の結果です。

HDゲーム事業は、ゲームをディスクに記録して販売するモデルを基本としています。PC向けの販売やゲーム発売後の追加コンテンツの販売においてはディスクを介さないダウンロード販売が主流となっておりますが、多くの家庭用ゲーム専用機向けのゲーム販売は、ディスクを介して提供されます。ディスク販売モデルにおいては、売上はディスク販売本数×単価で決まります。出荷本数を増やす、あるいは単価を上げることが売上を最大化することになるわけですが、昨今のゲーム市場におけるタイトル数の増加、競合大型タイトルの増加により、流通へのゲーム供給が非常に厳しくなっております。小売店にお



いてもゲームタイトルの選別を強化しており、出荷本数を伸ばすための販売協力金や広告宣伝費用、価格補償費等の価格政策費負担が大きくなっております。その結果、実売価格が大きく低下し、出荷本数は伸びても収益が伸びないという状況をもたらしております。一方でこのビジネスモデルは、ゲーム開発に関しても深刻な影響を与えております。ディスクを介してのゲームの販売は、お客様へのゲーム提供のタイミングが発売の一時点に限定されてしまいます。ゲーム開発中は収益機会がほぼありません。ゲーム開発の現場においては汎用的なゲームエンジンの利用などゲーム開発の効率化に努めてはいるものの、家庭用ゲーム専用機の高性能化に伴い、HDゲームの開発期間は長期化する傾向にあります。財務的にみれば、ゲーム開発投資が長期にわたり累積し回収リスクが高まるということであり、また別の言い方をすれば、投資の回転が悪いということでもあります。このような結果、出口における実売価格の大幅下落と相まって、非常に厳しい数字になったのが今般の決算でありました。従って、これは一過性の問題ととらえるべきではなく、HDゲーム事業の構造的な問題ととらえるべきと考えております。

これをどう見直すかが我々経営陣に課せられた大きな使命であります。上記の通り、HDゲーム事業の構造問題は、収益モデルの硬直性と、長期大規模開発における投資の回転の悪さです。この二つは相互に大きく関係しています。長期大規模開発における投資の回転を上げるためには、発売前においても収益機会を作ってゆくことが必要です。大規模開発を行うタイトルは、我々のフラグシップタイトルであり、我々の技術のショーケースであります。これらタイトルの開発の旗を降ろすことはありません。そして、これらはまた強力なブランドであるがゆえに、多様なコンテンツ展開の可能性を秘めております。ゲームの発売に至る前においても、様々な形でお客様にコンテンツをお届けするモデルが可能です。そのような開発を行うことにより、収益機会を前倒しし、財務リスクを低減しながら投資の回転を上げてゆく取り組みをこれから推進してゆきます。また、このような取り組みは単に財務的な効果のみで語るべきものではありません。長期にわたり収益機会を持っていないことは、すなわち長期にわたりお客様との接点を得ていないということでもあります。今の時代は、お客様との関わりをいかに高めゆくかが重要な時代であると認識しております。長期大規模



開発のあり方を見直すことは、お客様との関わりあい方を見直すということでもあります。

次に収益モデルについて述べさせていただきます。モバイルデバイス向けゲームも含めたオンラインゲームの分野においては、いわゆるFree to Play (F2P) モデルに代表されるような柔軟性のある価格モデルが主流となってきております。F2Pモデルのゲームは、ゲームの販売単位が物理的なディスクではなく、ゲーム内のアイテムや仮想通貨であることから、ゲーム流通上の制約がなく、プレイヤーの需要に応じて収益を変化できる点で柔軟なモデルです。ここではF2Pと固定価格モデルの対立を論じるという趣旨ではありませんが、昨今、ゲームをプレイする環境は大きく変化し、お客様のゲームに対する嗜好も大きく変化しております。ゲームをするためのデバイスも大きく進化しており、またお客様がゲームに求める体験もそれに応じて様々なものになってきております。従って、我々ゲームメーカーも、ゲームを提供させて頂く点において柔軟でなければならず、ディスクを介してのゲーム販売という限られた出口から、ゲームを遊んでいただく環境に応じた多様な収益モデルを考えなけ

ればならない時代になってきております。そのような流れの中、HDゲーム事業においても、単にディスク単位の収益モデルから柔軟な収益モデルをどのように実現してゆくかという点が事業上非常に重要であり、これが今後のHDゲーム開発の在り方を規定してゆくものと考えております。

昨今のスマートフォンやスマートタブレット等の進化は驚異的なものがあります。また、家庭用ゲーム専用機もスマートとなってきています。これらが収斂してゆくのか拡散してゆくのか予測はつきませんが、いずれの方向であっても、我々はゲームを供給できなければなりません。また、これらに加えてマイクロコンソールといわれる新しいゲーム機も登場し、クラウドゲーミングサービスも商用化段階に入ってきており、我々がHDゲームを提供できる環境は、従来のPCや家庭用ゲーム専用機だけの時代から大きく広がってきております。すなわち、いろいろなデバイス、いろいろな環境でHDゲームを遊べる時代になってきているということであります。これは、大変大きなパラダイム変換です。従来型のディスク販売のビジネスモデルにおいては、ゲーム開発とゲーム販売を切り分けて、それぞれが部分最適を

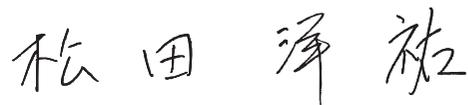
目指すことで全体としての最適化を達成できた分業モデルでした。ゲームの提供がディスクを通してのものであるがゆえに、ゲームの価格はディスク単位で付けられ、ゲーム開発はゲームディスクのもとであるゴールドマスターの完成に特化注力でき、ゲーム販売はディスク販売数とその単位価格を最大化することに特化することで全体の収益を最大化することができたモデルでした。しかしながらスマートデバイスが普及し、様々なデバイスや環境でHDゲームが楽しめるようになると、ゲームの提供方法はディスク販売一辺倒にはなりません。かつての分業体制から収益モデル設計とゲーム開発が一体化する方向に移行してゆかなければなりません。これは、我々にとって新たな挑戦です。新たなスキルセットを要求される大きな挑戦です。しかしながら、これを克服することで新たな事業機会が開けてきます。我々は、ゲームを開発し販売する会社であります。従ってデバイスがどのようになろうとも、ゲーム環境がどのように変化しようとも、お客様にゲームをお届けできなければなりません。ハイエンドなゲームを遊べる環境は確実に広がっており、我々が今まで培ってきたゲーム開発能力を遺憾なく発揮できる時代になってきているものと確信しております。従来と大きく違うのは、収益モデルです。収益モデルの変化に対応しつつ、質の高い我々ならではのゲーム体験をお客様にお届けできるような体制を早急に整えることが、今年度の重要な目標であります。

最後に、もう一つの大きなテーマとして、地域性の問題を取り上げます。我々が従来戦略の一つとして掲げてきたのはAAAタイトルをグローバルに売るということでした。しかしながら、いくつかの例外を除けば、グローバルに販売できるタイトルは極めて少数であります。また、新規IPでそれを実現するのは極めて難しい挑戦です。世界におけるお客様の嗜好は様々です。ライフスタイル、収入状況、インフラ状況等大きく異なります。そのような中、ひとつのゲームをワールドワイド販売を前提に開発するというのは非常な困難を伴います。従って、今後は地域地域における嗜好性を重視した製品ポートフォリオを重

視します。当社のグローバルなネットワークを活かし、地域性を重視した製品構成で事業運営を推進してまいります。もちろん、ある地域でヒットした製品の他地域への展開の機会を常に追求してまいります。まずは地域性を考慮した製品ポートフォリオを重視することで、グローバルに事業展開を進めてまいります。また、インド・アジア地域、中東、ラテンアメリカ等はこれから大きく成長が期待できるマーケットです。これら地域において確たる事業基盤をつくり、早期に収益化を目指すことも、今年度の大きな事業目標として掲げてゆきます。

当年度の非常に厳しい業績に関しまして、株主の皆様には大きなご心配をおかけしました。この状況を打破し、1日も早く業績回復を達成するのが我々新経営陣に課せられた使命であると認識しております。ゲーム業界を取り巻く事業環境の変化は、いまだかつてないほど激しくかつ大きなものであります。それゆえ我々にとっても大きなチャンスであるととらえております。株主の皆様におかれましては、引き続き多大なるご支援を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

代表取締役社長  
松田 洋祐



# 役員

2013年6月28日現在

## 取締役



代表取締役社長  
松田 洋祐



取締役  
フィリップ ティモ ロジャース



取締役  
本多 圭司



取締役  
千田 幸信



取締役<sup>\*1</sup>  
山村 幸広

## 監査役

常勤監査役<sup>\*2</sup>  
小林 諒一

監査役<sup>\*2</sup>  
松田 隆次

監査役<sup>\*2</sup>  
富山 正次

## 名誉会長

福嶋 康博

\*1 取締役 山村 幸広は、会社法第2条第15号に定める社外取締役です。

\*2 監査役 小林諒一、松田隆次及び富山正次は、会社法第2条第16号に定める社外監査役です。



### 取締役 | フィリップ ティモ ロジャース

スクウェア・エニックス・ホールディングスの取締役会の一員となったことを光栄に存じます。ゲーム産業は、目覚ましい拡大と繁栄への大きな可能性を秘めた、重要な発展段階にあります。今、世界ではかつてないほど多くの人々がさまざまな方法で、PC、家庭用ゲーム機、携帯電話、タブレットPC等、多種多様な機器を使ってゲームを楽しんでいます。今後数年のうちに、こうした機器の境界が曖昧になっていくことでしょう。スクウェア・エニックスは、業界屈指の才能溢れる人材のチームを擁しており、そうした変化から生まれる機会を捉えることができるものと確信しています。

私がゲーム産業に入った当初は、テクノロジー関係のビジネスに従事しておりました。その後、戦略策定担当を経て、企業経営全般に携わるようになりました。これらの職務経験を通じて、戦略遂行の迅速さ、簡潔明瞭さ、そして変化に対する柔軟さが企業経営に必須であると考えております。取締役会の一員として、スクウェア・エニックス・グループを次の発展段階へ導いていくための一助となるべく、強い決意を固めております。株主の皆様のご支援を心よりお願い申し上げます。

#### 【略歴】

2008年 1月 EIDOS PLC取締役最高経営責任者  
2009年11月 SQUARE ENIX LTD. (当社グループ欧州事業会社) 取締役最高経営責任者 (現任)  
2013年 5月 SQUARE ENIX INC. (当社グループ北米事業会社) 取締役社長兼最高経営責任者 (現任)  
2013年 6月 株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス取締役 (現任)  
(重要な兼職の状況)  
SQUARE ENIX OF EUROPE HOLDINGS LTD. (当社グループ欧州持株会社) 取締役  
SQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC. (当社グループ北米持株会社) 取締役



### 取締役 | 山村 幸広

私は過去25年間のインターネットの始まりから色々なインターネット事業に関わってきました。

この15年間は3社のインターネット企業で代表取締役としてビジネスをリードし、最近の5年間はアジア諸国のビジネスの立ち上げを経験してきました。私の米国、アジア諸国でのグローバルビジネスの経験、そしてインターネットでの課金コンテンツビジネスのマーケティング、事業開発の経験を元にスクウェア・エニックス・ホールディングスの経営に貢献していきたいと考えております。

また、上場企業での役員の経験、取締役会議長としての役員会の運営経験を元に、ルールと法律に則った企業経営に貢献してまいります。

スクウェア・エニックスがコンソールゲーム中心のビジネスモデルからマルチデバイス、マルチプラットフォーム上でのビジネスの展開を押し進めるこのタイミングで、急速な環境変化をいち早く捉えたスピーディな事業運営カルチャーの構築に対して提言をしていく所存です。

#### 【略歴】

1996年 4月 トランスコスモス株式会社営業本部副本部長  
1997年 4月 同社取締役事業開発本部副本部長  
1997年 10月 ダブルクリック株式会社代表取締役社長  
1999年 1月 エキサイト株式会社代表取締役社長  
2008年 8月 グラムメディアジャパン株式会社代表取締役 (現任)  
2013年 6月 株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス取締役 (現任)

## 事業の概況

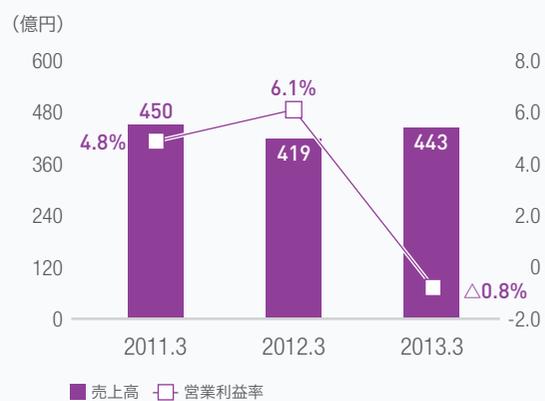
当社グループは、報告セグメントをデジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、出版事業、及びライツ・プロパティ等事業と定め、各々のセグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。

当連結会計年度の業績は、売上高は1,479億81百万円(前年同期比15.7%増)、営業損失は60億81百万円(前年同期は107億13百万円の営業利益)、経常損失は43億78百万円(前年同期は102億97百万円の経常利益)、当期純損失は137億14百万円(前年同期は60億60百万円の当期純利益)となりました。

### デジタルエンタテインメント事業



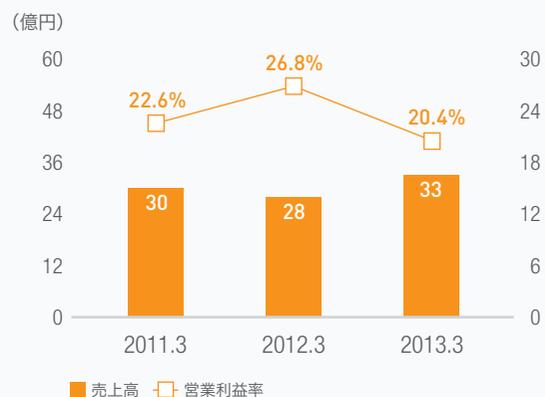
### アミューズメント事業

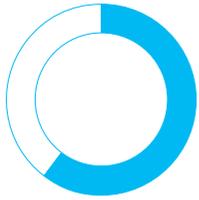


### 出版事業



### ライツ・プロパティ等事業





2013年3月売上高構成比

60.4%

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

当連結会計年度は、欧米における家庭用ゲーム機向けの大型ソフト販売が伸び悩み、営業損益の水準が大きく低下しました。

ブラウザ、スマートフォン等をプラットフォームとしたコンテンツにおいては、ブラウザゲーム「戦国IXA(イクサ)」、モバゲー向けソーシャルゲーム「ファイナルファンタジー ブリゲイド」等が引き続き収益に貢献する他、2012年4月にサービスを開始して国内でヒットしたソーシャルゲーム「拡散性ミリオンアーサー」が、同年12月よりサービスを開始した韓国でもヒットするなど、新規タイトルも順調に伸長しております。

また、2012年8月にサービスを開始した多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム「ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン」の運営は、堅調に進捗しております。

当事業における当連結会計年度の売上高は89,482百万円(前年同期比24.5%増)となり、営業利益は44百万円(前年同期比99.7%減)となりました。



©2010-2013 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.



©2012, 2013 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.



©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
©DeNA Co., Ltd. All rights reserved.

## TOMB RAIDER



©SQUARE ENIX LTD. All Rights Reserved.

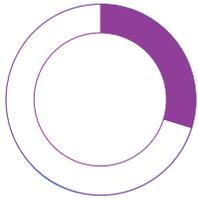
## HITMAN ABSOLUTION



©2011 IO INTERACTIVE A/S. All Rights Reserved.



©2012, 2013 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX  
All Rights Reserved.



2013年3月期売上高構成比

**29.9%**

アミューズメント施設の運営、並びにアミューズメント施設向けの業務用ゲーム機器・関連商製品の企画、開発及び販売を当セグメントに計上しております。

当連結会計年度は、アミューズメント施設運営は堅調に推移しているものの、当連結会計年度に発売したアミューズメント機器が不振であったことから、営業損失となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は44,276百万円（前年同期比5.6%増）となり、営業損失は353百万円（前年同期は2,552百万円の利益）となりました。



©2012, 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

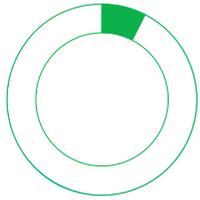


©2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



©TAITO CORPORATION 2012 ALL RIGHTS RESERVED.

## 出版事業 Publication



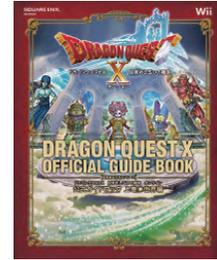
2013年3月売上高構成比

**7.5%**

コミック単行本、ゲームガイドブック、定期刊行誌等の出版を行っております。

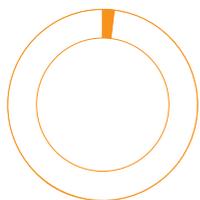
当連結会計年度は、人気作品のメディアミックスの効果により、引き続きコミック単行本の販売が堅調に推移いたしました。

当事業における当連結会計年度の売上高は11,086百万円(前年同期比2.2%減)となり、営業利益は2,484百万円(前年同期比3.5%減)となりました。



©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
 ©Atsushi Ohkubo/SQUARE ENIX  
 ©Yana Toboso/SQUARE ENIX  
 ©Cocoa Fujiwara/SQUARE ENIX  
 ©2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
 ©2012 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

## ライツ・プロパティ等事業 Merchandising



2013年3月売上高構成比

**2.2%**

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

当連結会計年度は、引き続き、自社コンテンツのキャラクターグッズ、サウンドトラック等の販売・許諾を行うとともに、他社の有力コンテンツのキャラクターグッズ化による品揃えの強化や海外展開による収益機会の多様化に努めております。

当事業における当連結会計年度の売上高は3,264百万円(前年同期比18.0%増)となり、営業利益は667百万円(前年同期比10.2%減)となりました。



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



©Disney



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

# Creator's Voice

当社グループの国内、海外のトップクリエイターにインタビューを行いました。制作現場からの生の声をお届けします。

私の大きな目標は、ゲームプレイヤーを忘れがたい場所に連れて行けるような世界や体験を創り出すということです。私は、ゲーム業界や仲間、ゲームプレイヤーにとって不朽の影響を残すようなものづくりに関わりたいという情熱を、常に持ち続けています。人々を鼓舞し、さらに膨らんでいくようなゲームを作るとのことです。

私の人生を振り返ると、特別な思い出の多くは、ゲームの中における極めて重要な瞬間にまつわるものです。そのような魔法の瞬間は、今でも私を野望に駆り立てています。人々の人生において心に残り続ける思い出を作りたい、と。

## ダレル ギャラガー Darrell Gallagher

スクウェア・エニックス・グループ欧米スタジオ総責任者兼商品開発責任者

ソニー・ヨーロッパ、及びロックスター・ゲームズに10年間在籍した後、クリスタル・ダイナミックスのスタジオ責任者として、「トゥームレイダー」シリーズの監修を手がける。2013年に北米、欧州におけるスクウェア・エニックス・グループのスタジオ総責任者兼商品開発責任者に就任。



©SQUARE ENIX LTD. All Rights Reserved.

## 安藤 武博 Takehiro Ando

特モバイル二部 ジェネラル・マネージャー兼プロデューサー

家庭用ゲームのプロデューサーを経て、現在は「ケイオスリングス」シリーズ、「拡散性ミリオンアーサー」などのスマートフォン向けヒットコンテンツを手がける。



©2012, 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

基本的にまず、しっかりとした収支計画の上で、お客様になによりも「面白い」と言って頂けるゲームを作ることが最優先。

スクウェア・エニックスの作るゲームは、安心して購入できる、という感覚をなによりも、しっかりと取り戻していきたいと考えます。

ビジネスである以上、それが収益につながり、その一部をまた、お客様に「面白さ」として還元していくことが大切です。

スクウェア・エニックスに期待されているのは、やはりRPGであり、グラフィックスの美しさ、シナリオの奥深いゲームと考えており、ニーズをとらえ、果敢にチャレンジしていく制作者でありたいと思います。

個人的にはクラウドサーバをバックエンドに用いた、新しいゲーム体験にもチャレンジしたいという意欲を持っています。

**吉田 直樹** Naoki Yoshida

「ファイナルファンタジーXIV」プロデューサー兼ディレクター

「ドラゴンクエスト モンスターバトルロード」ディレクター、「ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン」チーフプランナーを経て、「ファイナルファンタジーXIV」のプロデューサー兼ディレクターを務める。



©2010-2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

当社にはドラゴンクエスト、ファイナルファンタジーという25年にわたってお客様に愛されるタイトルがあります。私は、オリジナルタイトルで今後25年愛される新しいタイトルをつくります。その実現のために3つのスローガンを掲げています。

- ・FAST「誰よりも早くつくる」
- ・ONLY ONE「誰よりもおもしろくつくる」
- ・MOST「誰よりも沢山つくる」

スクウェア・エニックスの三本目、四本目の大きな柱となる新規タイトルを創出し、皆様に新たな物語を提供することをお約束します。

# Creator's Voice



©SQUARE ENIX LTD. All Rights Reserved.



出版業界は、電子書籍元年といわれた2010年以降、極めて速いスピードで、電子化やWeb媒体の発展が続いています。

そんな中、弊社出版では、比較的早い段階から、コミック配信やWeb雑誌『ガンガンONLINE』の創刊などに着手し、出版Web業界の発展とともに成長してきました。ただ、コンテンツを発信する方法、またスマホやタブレットの普及などで、読み手が受け取る選択肢は増えたとはいえ、良質なコンテンツを作る、という、出版社としての本質的な取り組みは一切変わっていません。Webの進化と共に、常に最新の市場を分析し成長していくこと、そして『面白い漫画を作る』という永遠に変わらない姿勢。この2本柱を軸に、コミック総編集長として、日々模索しながら、常にさまざまなチャレンジをしていきたいと思っています。

**松崎 武吏** Takeshi Matsuzaki

コミック総編集長・ガンガンONLINE編集長

「少年ガンガン」のデスクを経て編集長に就任して以降、「ガンガン戦-IXA-」、「ガンガンONLINE」の編集長を務め、コミック総編集長として全6誌から成るコミック編集部を統括する。



©Atsushi Ohkubo/SQUARE ENIX  
©2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



**デビッド アンフォッシ** David Anfossi

アイドス・モントリオール・スタジオ責任者

ユービーアイソフト・モントリオールに在籍したのち、アイドス・モントリオールの最初の作品であり、批評家から高い評価を得ることになった「デウスエクソ: ヒューマン・リボリューション」をプロデュース。2013年、「シーフ」及び未発表の2つのプロジェクトを開発中の同社のスタジオ責任者に就任。

私たちの仕事は、深遠な世界、強烈なキャラクター、そして普遍的なテーマを扱うストーリーを創り出すことです。ただし、私たちはいまのゲーム産業という枠組みの中だけで仕事をしているわけではありません。もちろん、第一の目標は、ゲームプレイヤーに信じられないような体験を提供することですが、私たちのアプローチでは、ゲーム世界を簡単に他のメディアまで拡張し、ほかの人々との共有が可能になります。私の究極的な目標は、異なるメディア

アがさまざまなレベルでひとつのストーリーを支えるような、「超」物語を創り上げることです。例えば、PCゲームのストーリーを映画で紹介し、そのPCゲームの登場人物たちのストーリーが携帯ゲームでさらに広がり、グラフィック小説がPCゲームのその後のストーリーを示唆する、といった展開を想像しています。

株主の皆様、はじめまして。『FINAL FANTASY XV』のCoディレクターを担当しております田畑です。

この『FINAL FANTASY XV』を核とする事業で、シリーズ最高評価、最高収益を目指しますので、ご支援をよろしくお願いします。

私は今後、クリエイターとして、高齢者にヒットする新IPを生み出したいです。

いずれ高齢化する自分自身が、本当に満足できるゲームを、自分で作りたいです。

またリーダーとしては、株主/社員/業界/ユーザーを、常にワクワクさせ続けられる、グループの総力を結集して最前線で最高の勝負が出来る、オープンで柔軟で強力な制作スタジオを作りたいです。

重ねて、株主の皆様のご支援をよろしくお願いします。



**田畑 端** Hajime Tabata

「ファイナルファンタジーXV」Coディレクター

携帯電話向けアプリから「ファイナルファンタジー 零式」などの家庭用ゲームのディレクターを務め、現在はCoディレクターとして「ファイナルファンタジーXV」を開発中。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/Roberto Ferrari



# Creator's Voice

私自体、雑食ゲーマーでシミュレーションから対戦格闘までさまざまなジャンルのゲームをプレイします。またその生い立ちのおかげ(?)でネットゲームやアーケードゲーム、コンシューマーのJRPGまでさまざまな作品を送り出してきました。

わかり難い表現かもしれませんが「ユーザーに爪あとを残すゲーム」を今後も生み出していきたいです。非常に怖い表現かもしれませんが「ユーザーの人生を変えてしまうような作品」そういったものです。私自身もPCゲーム、ファミコンをプレイし、アーケードの大会に出場、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム\*やボードゲームを毎週プレイするようなコアゲーマーだったですし、そのおかげでこの仕事をしております。いわゆる「人生変えられてしまっている代表」です。

2013年現在。ゲームはマスのものではなく、ある意味嗜好品だと私は思っています。「ゲームらしいゲーム」を提供しそれに「熱狂」してもらい「人生を変えたい」いや「狂わせ」たい。そんな作品を今後生み出したいですね。

※テーブルトーク・ロールプレイングゲーム  
紙や鉛筆、サイコロ等の道具を用いて、一定のルールに従って遊ぶ“対話型”のロールプレイングゲーム(RPG)



©2013 SQUARE ENIX LTD. All Rights Reserved.



**柴 貴正** Takamasa Shiba

第弐プロデューサー統括部 ジェネラル・マネージャー

「ドラッグ オン ドラグーン」シリーズなどの家庭用ゲームのプロデューサーを務めるほか、業務用ゲーム「ロード オブ ヴァーミリオン」のシリーズプロデュースも手がけるなど、幅広い分野で手腕を発揮する。

©2007-2013 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.



## 藤澤 仁 Jin Fujisawa

「ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン」ディレクター

「ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち」より同シリーズのシナリオ制作に参加。  
「ドラゴンクエストIX 星空の守り人」のディレクターを務め、現在は「ドラゴンクエストX」のディレクターとシナリオを担当、ゲームの運営と開発を統括している

業界各社がこれまで競い合ってきた「力」は、「面白さ」と「技術力」の2点を中心でした。ですが、ここ数年で時代は大きく変化しました。

「ドラゴンクエストX」のサービス開始から1年が経過して思うことは、私たちが今もっとも重視すべきなのは、「自分たちの作品に触れてくれるお客様ととことん向き合うこと」です。言葉のニュアンスをもう一歩前に進めるとすれば、「お客様のご期待に応えながら、同時にその期待を上回ること」です。

開発者は、ずっと同じ物を作り続けるわけではありません。ですが、たとえ作る物が変わったとしても、この気持ちを信念として持ち続け、今後もお客様の心に響く作品をひとつでも多く築いていきたいと思っています。



© 2012, 2013 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



## リー シングルトン Lee Singleton

スクウェア・エニックス・ロンドン・スタジオ責任者兼スクウェア・エニックス・モントリオール・スタジオ責任者

「バットマン アークム・アサイラム」をはじめ、「ジャストコース」「スリーピングドッグス」などのプロデューサー。タブレット向けゲーム開発の中核的拠点となるスクウェア・エニックスの新スタジオをモントリオールに立ち上げた。また、ロンドンにおけるグループ向けの魅力的な新コンテンツの製作の総指揮をとる。

私は、ゲーム産業の未来に非常に大きな期待を抱いています。タッチデバイスやクラウドコンピューティングといった新技術が私たちに提供する新たな方向性、とりわけクリエイターとしては、新たなゲームプレイ方法に愛着があります。今まさに「Free To Play」のような新たなビジネスモデルが参入障壁を取り除きつつあります。あらゆるものが変化しています。私は、高解像度ゲーム分野の専門技術をタブレットPCのような新しい機器と「原子衝突」させることに、大きな胸の高鳴りを覚えます。私は、時間を費やす価値があり、お客様が感動し、幸せになるような、意義深く楽しいゲームを作りたいと思っています。



# コーポレート・ガバナンスの状況等

## 1. コーポレート・ガバナンスの状況

### ①企業統治の体制の概要及び当該体制を採用する理由

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。監査役の半数以上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ることとしております。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。

当社は、取締役5名（うち社外取締役1名）及び監査役3名（うち社外監査役3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。また、役員報酬制度の基本方針に関する事項につき、取締役会の諮問機関として答申を行うため、「報酬委員会」を任意に設置し、経営の客観性と透明性の確保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。

当社は、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、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。

さらに、コンプライアンス体制の徹底を図るため、経営指針及びグループ行動規範においてコンプライアンスの重要性を明確化するとともに、内部統制委員会及び内部通報制度を設置することにより、全社的なコンプライアンスの取り組みを横断的に統括しております。また、効率的業務遂行の基盤である情報システムの管理・運営に関しては、情報システム運営委員会を設置し、情報システム全般を統制しております。

なお、リスク管理体制の徹底を図るため、内部部門の強化並びに内部統制委員会及び内部通報制度を設置することにより、全社的なリスク管理の取り組みを横断的に統括しております。

### ②内部監査及び監査役監査の組織、人員及び手続並びに内部監査、監査役監査及び会計監査の相互連携

内部監査については、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、重要性和リスクを考慮し、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（内部評価）を行い、社長に対し報告及び提言を行っております。

監査役監査については、監査役3名（うち、社外監査役3名）が確認しております。

小林諒氏は、複数の会社における役員の経験によって培われた豊富な経験と高い見識を有していることから、社外監査役に選任しております。取締役会及び監査役会においても、適宜必要な発言を行っております。

松田隆次氏は、弁護士及び公認会計士の資格を有し、財務及び会計に関する相当程度の知見を有していることから、社外監査役に選任しております。取締役会及び監査役会においても、適宜必要な発言を行っております。

富山正次氏は、過去に社外取締役又は社外監査役となること以外の方法で会社経営に関与された経験はありませんが、公認会計士の資格を有し、財務及び会計に関する相当程度の知見を有していることから、社外監査役に選任しております。

会計監査については、⑥に記載のとおりであります。

監査役と監査法人との相互連携については、各四半期及び本決算時の年4回、報告及び意見交換を行うほか、適宜、意見交換の場を設定し、その内容を監査業務に反映しています。

なお、これらの監査については、取締役会及び内部統制委員会等を通じて内部統制部門の責任者に対して適宜報告がなされております。

**③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並びに当該社外取締役又は社外監査役による監督又は監査と内部監査、監査役監査及び会計監査との相互連携**

イ. 当社との人的関係、資本関係又は取引関係その他の利害関係  
 当社の社外取締役は1名、社外監査役は3名であり、当社と社外取締役及び社外監査役との間に特別の利害関係はありません。

ロ. 当社の企業統治において果たす機能及び役割  
 山村幸広氏は、経営者としての豊富な幅広い見識を有していることから、当社の経営に反映していただくため、社外取締役に選任しております。取締役会においても、意思決定の妥当性・適正性を確保するための助言・提言を行っております。

小林諒一氏、松田隆次氏及び富山正次氏に関する企業統治において果たす機能及び役割につきましては、上記②に記載のとおりであります。

ハ. 社外取締役及び社外監査役を選任するための当社からの独立性に関する基準又は方針の内容

当社は、社外取締役及び社外監査役を選任するための独立性について特段の定めを設けておりませんが、財務、会計、内部統制等に関する専門的知見に基づき当社の企業統治において客観的かつ独立的な立場から適切な職務遂行を期待でき、一般株主と利益相反が生じるおそれがない者を選任することとしております。

なお、当社は、山村幸広氏、小林諒一氏、松田隆次氏及び富山正次氏を東京証券取引所の上場規則で定める独立役員として同取引所に届け出ております。

ニ. 社外取締役又は社外監査役による監査と内部監査、監査役監査及び会計監査との相互連携並びに内部統制部門との関係

社外取締役及び社外監査役と、監査室、監査役及び監査法人との相互連携については、取締役会、監査役会及び内部統制委員会等において適宜報告及び意見交換がなされております。

**④役員報酬等**

イ. 役員区分ごとの報酬等の総額、報酬等の種類別の総額及び対象となる役員の員数

取締役

	対象となる役員の員数	報酬等の総額	報酬等の種類別の総額	
			金銭報酬	非金銭報酬
取締役	4名	300百万円	237百万円	62百万円
社外取締役	1名	6百万円	6百万円	0百万円
合計	5名	307百万円	243百万円	63百万円

(注) 1. 当年度の非金銭報酬は、ストックオプションとなります。  
 2. 役員退職慰労金については廃止しております。

監査役

	対象となる役員の員数	報酬等の総額	報酬等の種類別の総額	
			金銭報酬	非金銭報酬
監査役	1名	6百万円	6百万円	1百万円
社外監査役	3名	29百万円	29百万円	1百万円
合計	4名	36百万円	36百万円	1百万円

(注) 役員退職慰労金については廃止しております。

ロ. 役員報酬等の決定方針

取締役の報酬は、基本報酬となる金銭報酬とストックオプション等の非金銭報酬からなります。報酬等の決定については、業績及び貢献を勘案し、毎年見直しをしております。見直しの客観性と透明性を確保するために、諮問機関である報酬委員会の答申を受けた上で、株主総会で承認された報酬枠の範囲内で代表取締役社長がその額及び配分を決定しております。うち、ストックオプションは、同様に報酬委員会の答申を受けた上で、取締役会で決定しております。

監査役の報酬は、監査役の経営に対する独立性に鑑み、金銭報酬のみとなります。報酬額は毎年見直ししており、株主総会で承認された報酬枠の範囲内で監査役の協議によりその額及び配分を決定しております。

⑤株式の保有状況

当社及び連結子会社のうち、投資株式の貸借対照表計上額(投資株式計上額)が最も大きい会社(最大保有会社)である(株)スクウェア・エニックス・ホールディングスについては以下のとおりです。

- イ. 投資株式のうち保有目的が純投資目的以外の目的であるものの銘柄数及び貸借対照表計上額の合計額  
該当事項はありません。
- ロ. 保有目的が純投資目的以外の目的である投資株式の銘柄、保有区分、株式数、貸借対照表計上額及び保有目的  
該当事項はありません。
- ハ. 保有目的が純投資目的である投資株式の前事業年度及び当事業年度における貸借対照表計上額の合計額並びに当事業年度における受取配当金、売却損益及び評価損益の合計額

区分	前事業年度	当事業年度			
	貸借対照表計上額の合計額	貸借対照表計上額の合計額	受取配当金の合計額	売却損益の合計額	評価損益の合計額
非上場株式	31百万円	30百万円	2百万円	8百万円	(注)1 (一百万円)
上記以外の株式	484百万円	371百万円	4百万円	一百万円	63百万円 (0百万円)

(注) 1. 非上場株式については、市場価格がなく、時価を把握することが極めて困難と認められることから、「評価損益の合計額」は記載していません。  
2. 「評価損益の合計額」の( )は外書きで、当事業年度の減損処理額であります。

- ニ. 投資株式の保有目的を純投資目的から純投資目的以外の目的に変更したものの銘柄、株式数、貸借対照表計上額  
該当事項はありません。
- ホ. 投資株式の保有目的を純投資目的以外の目的から純投資目的に変更したものの銘柄、株式数、貸借対照表計上額  
該当事項はありません。

⑥業務を執行した公認会計士の氏名、所属する監査法人名等

当社は、会社法に基づく会計監査人及び金融商品取引法に基づく会計監査人に新日本有限責任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、以下のとおりであります。

- ・業務を執行した公認会計士の氏名  
指定有限責任社員 業務執行社員：長坂隆、横内龍也、金野広義
- ・会計監査業務に係る補助者の構成  
公認会計士 12名、会計士補等 7名

⑦責任限定契約の内容の概要

当社と社外取締役及び社外監査役は、会社法第427条第1項の規定に基づき、同法第423条第1項の損害賠償責任を限定する契約を締結しております。当該契約に基づく損害賠償責任の限度額は、社外取締役、社外監査役とも10百万円または法令が定める額のいずれか高い額としております。なお、当該責任限定が認められるのは、当該社外取締役または社外監査役が責任の原因となった職務の遂行について善意かつ重大な過失がないときに限られます。

⑧取締役の定数

当社の取締役は12名以内とする旨定款に定めております。

⑨取締役の選任の決議要件

当社は、取締役の選任決議について、議決権を行使することができる株主の議決権の3分の1以上を有する株主が出席し、その議決権の過半数をもって行う旨定款に定めております。また、取締役の選任決議は、累積投票によらない旨定款に定めております。

⑩剰余金の配当等の決定機関

当社は、剰余金の配当等会社法第459条第1項各号に定める事項について、法令に別段の定めがある場合を除き、取締役会の決議により定めることができる旨定款に定めております。これは、機動的な資本政策の選択肢を広げることを目的とするものであります。

### ⑪取締役及び監査役の責任免除

当社は、会社法第426条第1項の規定により、取締役会の決議をもって同法第423条第1項の行為に関する取締役(取締役であった者を含む。)及び監査役(監査役であった者を含む。)の責任を法令の限度において免除することができる旨定款に定めております。これは、取締役及び監査役が職務を遂行するにあたり、その能力を十分に発揮して、期待される役割を果たしうる環境を整備することを目的とするものであります。

### ⑫株主総会の特別決議要件

当社は、会社法第309条第2項に定める株主総会の特別決議要件について、議決権を行使することができる株主の議決権の3分の1以上を有する株主が出席し、その議決権の3分の2以上をもって行う旨定款に定めております。これは、株主総会における特別決議の定足数を緩和することにより、株主総会の円滑な運営を行うことを目的とするものであります。

## 2. 監査報酬の内容等

### ①監査公認会計士等に対する報酬の内容

区分	前連結会計年度		当連結会計年度	
	監査証明業務に基づく報酬	非監査業務に基づく報酬	監査証明業務に基づく報酬	非監査業務に基づく報酬
提出会社	47百万円	1百万円	47百万円	1百万円
連結子会社	70百万円	—百万円	70百万円	—百万円
計	117百万円	1百万円	117百万円	1百万円

### ②その他重要な報酬の内容

#### 前連結会計年度

当社の連結子会社であるSQUARE ENIX OF EUROPE HOLDINGS LTD.及びSQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.は、当社の監査公認会計士等と同一のネットワークに所属しているErnst & Youngグループに対して監査証明業務に基づく報酬を82百万円、非監査業務に基づく報酬を14百万円支払っております。

#### 当連結会計年度

当社の連結子会社であるSQUARE ENIX OF EUROPE HOLDINGS LTD.及びSQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.は、当社の監査公認会計士等と同一のネットワークに所属しているErnst & Youngグループに対して監査証明業務に基づく報酬を83百万円、非監査業務に基づく報酬を7百万円支払っております。

### ③監査公認会計士等の提出会社に対する非監査業務の内容

#### 前連結会計年度

当社が監査公認会計士等に対して報酬を払っている非監査業務の内容は、英文財務諸表作成に関する指導助言業務であります。

#### 当連結会計年度

当社が監査公認会計士等に対して報酬を払っている非監査業務の内容は、英文財務諸表作成に関する指導助言業務であります。

### ④監査報酬の決定方針

当社の監査公認会計士等に対する監査報酬の決定方針は、当社の事業規模、監査日数及び業務の特性等を勘案して決定しております。

## CONTENTS

---

- 25 経営陣による業績と財政状況の検討及び分析(日本基準)
- 32 連結貸借対照表(日本基準)
- 34 連結損益計算書(日本基準)
- 35 連結包括利益計算書(日本基準)
- 36 連結株主資本等変動計算書(日本基準)
- 38 連結キャッシュ・フロー計算書(日本基準)
- 40 連結財務諸表注記(日本基準)
- 63 和文アニュアルレポートの発行及び独立監査人の監査報告書について

日本基準の連結財務諸表及び注記は、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス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。

# 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、2013年6月末現在の株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス(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もり

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

### ①収益の認識基準

当社グループの売上高は、販売基準に基づき、通常、商製品が出荷された時点又はサービスが提供された時点において、ロイヤリティ収入についてはライセンサーからの計算報告書に基づいて、各々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。

### ②貸倒引当金

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

### ③コンテンツ制作勘定

当社グループは、コンテンツ制作勘定の推定される将来需要及び市場状況に基づく時価の見積額が原価を下回っ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。

### ④投資の減損

当社グループは、金融機関や販売又は仕入に係る取引会社の株式を保有しております。これらは株式市場の価格変動リスクを負っている公開会社の株式及び株価の決定が困難である非公開会社の株式が含まれております。これら株式の連結会計年度末における時価が取得価額に比べ50%以上下落した場合には全て減損処理を行い、30%から50%程度下落した場合には、当該金額の重要性、回復可能性等を考慮して必要と認められた額について減損処理を行っております。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。

### ⑤繰延税金資産

当社グループは、繰延税金資産について、回収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、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。同様に計上金額を上回る繰延税金資産を今後回収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

当社グループの運転資金及び設備投資資金につきましては、主として内部資金及び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グループの有利子負債は57億96百万円であり、自己資本比率は、59.3%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988億22百万円(前年同期比112億93百万円の減少)となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・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。

### ① 営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動の結果得られた資金は1億10百万円(前連結会計年度比98.4%減)となりました。

これは、税金等調整前当期純損失149億48百万円、売上債権99億3百万円の増加、たな卸資産109億33百万円の減少及び減価償却費73億1百万円等により、全体としては資金が増加しました。

### ② 投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動の結果使用した資金は91億89百万円(前連結会計年度比59.0%増)となりました。

これは主として、差入保証金の回収による収入29億28百万円、有形固定資産の取得による支出106億26百万円及び無形固定資産の取得による支出13億92百万円であります。

### ③ 財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動の結果使用した資金は34億81百万円(前連結会計年度は2億99百万円の獲得)となりました。

これは主として、配当金の支払額34億44百万円であります。

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

## 3. 当連結会計年度の経営成績の分析

### ■ 資産

#### 総資産

百万円			
	2013年3月期	2012年3月期	増減
	¥202,509	¥213,981	¥△11,472

当連結会計年度末の総資産残高は、2,025億9百万円となり、前連結会計年度末との比較で114億72百万円減少いたしました。増減の主な内容は、以下のとおりです。

#### 現金預金

百万円			
	2013年3月期	2012年3月期	増減
	¥100,418	¥111,495	¥△11,077

#### 受取手形及び売掛金

百万円			
	2013年3月期	2012年3月期	増減
	¥30,226	¥18,431	¥11,795

決算月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等によって増減いたします。

当連結会計年度末の受取手形及び売掛金残高は、3月に欧米向け大型タイトル「トゥームレイダー」を発売したことを主要因として117億95百万円増加し、302億26百万円となりました。

#### コンテンツ制作勘定

百万円			
	2013年3月期	2012年3月期	増減
	¥15,805	¥25,047	¥△9,242

原則として、タイトルの開発着手承認後に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適時実施します。

当連結会計年度末のコンテンツ制作勘定残高は、92億42百万円減少し、158億5百万円となりました。

## 有形固定資産

			百万円
	2013年3月期	2012年3月期	増減
	¥20,169	¥17,183	¥2,986

建物及び構築物が42億31百万円から62億56百万円、工具、器具及び備品が19億2百万円から36億72百万円に増加したことを要因として、有形固定資産は29億86百万円増加の201億69百万円となりました。

## 無形固定資産

			百万円
	2013年3月期	2012年3月期	増減
	¥10,940	¥10,121	¥819

当連結会計年度末の無形固定資産残高は、ソフトウェアが増加したことを主要因として8億19百万円増加の109億40百万円となりました。

## 投資その他の資産

			百万円
	2013年3月期	2012年3月期	増減
	¥12,363	¥14,514	¥△2,151

差入保証金の減少を主要因として投資その他の資産の残高は21億51百万円減少の123億63百万円となりました。

## ■ 負債

			百万円
	2013年3月期	2012年3月期	増減
	¥80,872	¥76,684	¥4,188

当連結会計年度末の総負債残高は、808億72百万円となり、41億88百万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。

## 流動負債

			百万円
	2013年3月期	2012年3月期	増減
	¥37,414	¥33,778	¥3,636

返品調整引当金が15億45百万円から43億19百万円に増加したことを主要因として当連結会計年度末の流動負債残高は、36億36百万円増加し、374億14百万円となりました。

## 固定負債

			百万円
	2013年3月期	2012年3月期	増減
	¥43,457	¥42,906	¥551

当連結会計年度末の固定負債の期末残高は、退職給付引当金が38億8百万円から47億14百万円に、資産除去債務が1億49百万円から8億円に増加したことを主要因として5億51百万円増加の434億57百万円となりました。

■ 資本の部/純資産の部

	2013年3月期	2012年3月期	増減
資本金	¥ 15,204	¥ 15,204	¥ —
資本剰余金	44,444	44,444	—
利益剰余金	68,153	85,320	△17,167
自己株式	△862	△861	△1
株主資本合計	126,940	144,108	△17,168
その他有価証券評価差額金	57	124	△67
為替換算調整勘定	△6,911	△8,696	1,785
その他包括利益	△6,853	△8,572	1,719
累計額合計			
新株予約権	652	977	△325
少数株主持分	897	783	114
純資産合計	¥121,636	¥137,297	¥△15,661

当連結会計年度末の純資産合計残高は、当期純損失の発生、前期末配当(1株あたり20円)、当期中間配当(1株あたり10円)により、156億61百万円減少の1,216億36百万円となりました。

■ 損益

営業損益

	2013年3月期	構成比	2012年3月期	構成比	増減	増減率
売上高	¥147,981	100.0%	¥127,896	100.0%	¥ 20,085	15.7%
売上総利益	49,192	33.2%	51,627	40.4%	△2,435	△4.7%
返品調整引当金戻入額	1,551	1.0%	1,706	1.3%	△155	△9.1%
返品調整引当金繰入額	3,927	2.7%	1,502	1.2%	2,425	161.5%
差引売上総利益	46,817	31.6%	51,831	40.5%	△5,014	△9.7%
販売費及び一般管理費	52,899	35.7%	41,118	32.1%	11,781	28.7%
営業利益	¥△6,081	—	¥ 10,713	8.4%	¥△16,794	—

セグメント別の内訳、前連結会計年度との比較については10～13ページに掲載している事業の概況に掲載しております。

営業外損益

	2013年3月期	2012年3月期	増減
営業外収益	¥1,858	¥ 286	¥1,572
営業外費用	155	701	△546

営業外収益は、為替差益16億200百万円の発生等により15億72百万円増の18億58百万円となりました。

営業外費用は、前連結会計年度において発生した為替差損5億36百万円の発生が当期は無かったこと等により、5億46百万円減の1億55百万円となりました。

特別損益

	2013年3月期	2012年3月期	増減
特別利益	¥ 653	¥305	¥ 348
特別損失	11,210	741	10,469

特別利益は、新株予約権戻入益の発生を主要因として6億53百万円となりました。

特別損失においては、昨今のゲーム事業の環境変化を踏まえ、開発方針の変更、組織体制の見直し、一部ビジネスモデルの変更等を行うこととし、コンテンツ評価損48億34百万円、コンテンツ等廃棄損36億96百万円を計上するなどしました。これらの発生を主要因として、特別損失の総額は112億10百万円となりました。

## ■ 設備投資&減価償却費

	百万円		
	2013年3月期	2012年3月期	増減
資本的支出	¥12,508	¥5,209	¥7,298
減価償却費	7,301	5,039	2,261

当連結会計年度の資本的支出の総額は、本社移転等に伴う支出が発生したことなどにより、72億98百万円増加の125億8百万円となりました。

減価償却費は、アミューズメント事業の償却費が前連結会計年度の33億63百万円から43億84百万円に増加したことを主要因として、22億61百万円増加の73億1百万円となりました。

## 4. 戦略的現状と見通し及び経営者の問題認識と今後の方針について

当社グループは、高度で良質なコンテンツの創造を通じて、収益性を維持しつつ中長期的な成長を実現していくことを目指しております。現在、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、コンテンツの利用環境が大きく変化しています。これに伴い、ユーザーニーズに対応したビジネスモデルの多様化が求められています。このように、デジタルエンタテインメントの産業構造が大きく変化しつつある中、当社グループは、これらの変化に即応し、新しい時代のデジタルエンタテインメントを切り拓いていくことを中長期的な会社の経営戦略に位置づけております。

これを実現するため、国際的な事業拡大、多様な顧客ニーズに合致したエンタテインメント・コンテンツ/サービスの提供、それに対応する人材の育成・獲得等が当社グループの対処すべき重要な課題であります。

当社は、2014年3月期の事業計画を以下のとおり公表しております。(2013年6月30日現在)

	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年
	3月期実績	3月期実績	3月期実績	3月期実績	3月期実績	3月期実績	3月期実績	3月期実績	3月期実績	3月期実績	3月期計画
売上高	¥63,202	¥73,864	¥124,473	¥163,472	¥147,516	¥135,693	¥192,257	¥125,271	¥127,896	¥147,981	¥140,000~150,000
営業利益	19,398	26,438	15,470	25,916	21,520	12,277	28,235	7,325	10,713	△6,081	5,000~9,000
経常利益	18,248	25,901	15,547	26,241	18,864	11,261	27,822	5,390	10,297	△4,378	5,000~9,000
当期純利益(損失)	10,993	14,932	17,076	11,619	9,196	6,333	9,509	△12,043	6,060	△13,714	3,500~6,000

## 5. 利益配分に関する基本方針

当社グループは、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ます。今後、既存事業の拡大、新規事業の開拓、事業構造の改革等、当社グループ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、業績連動、安定還元の最適なバランスを旨として配当を行ってまいります。

2014年3月期の配当については、連結配当性向30%を目安として配当を行う予定です。但し、1株当たり当期純利益額(期末発行済株式数による。以下同じ。)が100円を下回る場合は、安定配当の観点から、1株当たり年間配当額を30円(連結配当性向は30%を超える。)といたします。さらに、1株当たり当期純利益額が30円を下回る場合は、1株当たり当期純利益額を1株当たり年間配当額といたしますが(連結配当性向100%)、原則として、10円を1株当たり年間配当額の下限といたします。

決議年月日	配当金の総額 (百万円)	1株当たり配当額 (円)
2012年11月6日 取締役会決議	¥1,150	¥10
2013年5月17日 取締役会決議	¥2,301	¥20

## 6. リスク要因

当社グループの経営成績に影響を与える可能性のあるリスクには以下のようなものがあります。なお、将来に関する事項は、2013年6月末現在において当社が判断したものであります。

### (1) 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、当社グループの扱っているエンタテインメント分野の製品・サービスに対する需要を低減させる恐れがあり、これによって当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

### (2) 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

「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」に記載した大変革期に当社グループが適時的確に対応できない場合、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

### (3) プラットフォームの更新及び対応

当社グループの主にデジタルエンタテインメント事業は、家庭用ゲーム機、スマートフォン、汎用デジタル機器等のいわゆるプラットフォームの多様化、高機能化、世代交代等に伴うコンテンツ提供形態、ビジネスモデルおよび収益性の変化の影響を受ける可能性があります。

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

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

### (5) 国際的事業拡大

当社グループは、国際的な事業拡大を進めておりますが、当社グループが海外事業を展開している国における市場動向、政治・経済、法律、社会情勢、文化、宗教、習慣その他の要因によって、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

### (6) 為替リスク

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

## (7) 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。当社グループは、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、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

## (8) 個人情報の管理

個人情報の管理について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。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。万一、個人情報が流出した場合、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

## (9) 事故・災害

当社グループは、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、感染症に対しての対策等を行っておりますが、影響を完全に防止また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、感染症の影響等が生じた場合は、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

## (10) 訴訟等

当社グループは、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訴訟を提起されるリスクを負っており、その結果、当社グループ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・ホールディングス及び連結子会社  
3月31日に終了した事業年度

	百万円	
	2013	2012
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	¥100,418	¥111,495
受取手形及び売掛金	30,226	18,431
商品及び製品	2,376	2,343
仕掛品	47	738
原材料及び貯蔵品	357	573
コンテンツ制作勘定	15,805	25,047
繰延税金資産	5,438	5,022
未収還付法人税等	2,223	6,396
その他	2,279	2,236
貸倒引当金	△136	△124
流動資産合計	159,035	172,161
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	17,875	16,645
減価償却累計額	△11,619	△12,414
建物及び構築物(純額)	6,256	4,231
工具、器具及び備品	12,558	11,147
減価償却累計額	△8,885	△9,245
工具、器具及び備品(純額)	3,672	1,902
アミューズメント機器	20,014	19,601
減価償却累計額	△17,804	△17,008
アミューズメント機器(純額)	2,209	2,593
その他	169	193
減価償却累計額	△109	△127
その他(純額)	59	65
土地	7,964	8,102
建設仮勘定	5	288
有形固定資産合計	20,169	17,183
無形固定資産		
その他	10,940	10,121
無形固定資産合計	10,940	10,121
投資その他の資産		
投資有価証券	493	598
差入保証金	10,121	12,785
繰延税金資産	1,229	460
その他	※1 1,150	※1 1,341
貸倒引当金	△631	△672
投資その他の資産合計	12,363	14,514
固定資産合計	43,473	41,819
資産合計	¥202,509	¥213,981

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

百万円

	2013	2012
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	¥ 8,653	¥ 9,220
短期借入金	5,726	5,253
未払法人税等	1,499	4,034
賞与引当金	966	1,200
返品調整引当金	4,319	1,545
店舗閉鎖損失引当金	256	260
資産除去債務	3	2
その他	15,989	12,258
流動負債合計	37,414	33,778
固定負債		
社債	35,000	35,000
退職給付引当金	4,714	3,808
役員退職慰労引当金	244	234
店舗閉鎖損失引当金	468	584
繰延税金負債	1,655	2,605
資産除去債務	800	149
その他	574	523
固定負債合計	43,457	42,906
負債合計	80,872	76,684
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	15,204	15,204
資本剰余金	44,444	44,444
利益剰余金	68,153	85,320
自己株式	△862	△861
株主資本合計	126,940	144,108
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	57	124
為替換算調整勘定	△6,911	△8,696
その他の包括利益累計額合計	△6,853	△8,572
新株予約権	652	977
少数株主持分	897	783
純資産合計	121,636	137,297
負債純資産合計	¥202,509	¥213,981

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・ホールディングス及び連結子会社

3月31日に終了した事業年度

百万円

	2013	2012
売上高	¥ 147,981	¥127,896
売上原価	※1 98,788	※1 76,268
売上総利益	49,192	51,627
返品調整引当金戻入額	1,551	1,706
返品調整引当金繰入額	3,927	1,502
差引売上総利益	46,817	51,831
販売費及び一般管理費		
荷造運搬費	1,867	1,812
広告宣伝費	12,309	7,258
販売促進費	100	63
貸倒引当金繰入額	—	67
役員報酬	607	541
給料及び手当	14,105	12,195
賞与引当金繰入額	1,483	1,814
退職給付費用	1,484	1,288
役員退職慰労引当金繰入額	12	13
福利厚生費	1,710	1,523
賃借料	1,554	1,616
支払手数料	7,588	4,621
減価償却費	2,091	1,000
その他	※2 7,984	※2 7,298
販売費及び一般管理費合計	52,899	41,118
営業利益又は営業損失(△)	△6,081	10,713
営業外収益		
受取利息	100	136
受取配当金	9	4
受取賃貸料	14	17
為替差益	1,620	—
雑収入	114	127
営業外収益合計	1,858	286
営業外費用		
支払利息	98	61
支払手数料	53	100
為替差損	—	536
雑損失	3	3
営業外費用合計	155	701
経常利益又は経常損失(△)	△4,378	10,297
特別利益		
固定資産売却益	※3 2	—
投資有価証券売却益	8	48
関係会社株式売却益	—	192
関係会社清算益	76	—
新株予約権戻入益	445	46
その他	120	18
特別利益合計	653	305
特別損失		
固定資産売却損	※4 58	※4 30
固定資産除却損	※5 213	※5 352
投資有価証券評価損	※6 0	※6 0
減損損失	※7 939	※7 130
店舗閉鎖損失引当金繰入額	60	78
コンテンツ等廃棄損	※8 3,696	※8 93
コンテンツ評価損	※9 4,834	—
その他	1,406	55
特別損失合計	11,210	741
匿名組合損益分配前税金等調整前当期純利益又は純損失(△)	△14,934	9,862
匿名組合損益分配額	13	△4
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	△14,948	9,866
法人税、住民税及び事業税	957	3,763
法人税等還付税額	—	△50
法人税等調整額	△2,208	79
法人税等合計	△1,250	3,792
少数株主損益調整前当期純利益又は少数株主損益調整前当期純損失(△)	△13,697	6,074
少数株主利益	17	13
当期純利益又は当期純損失(△)	¥△13,714	¥ 6,060

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

## 連結包括利益計算書(日本基準)

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社  
3月31日に終了した事業年度

	百万円	
	2013	2012
少数株主損益調整前当期純利益又は少数株主損益調整前当期純損失(△)	¥△13,697	¥ 6,074
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△66	139
為替換算調整勘定	1,882	△761
その他の包括利益合計	※1 1,815	※1 △622
包括利益	△11,881	5,451
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△11,995	5,431
少数株主に係る包括利益	¥ 113	¥ 19

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

## 連結株主資本等変動計算書(日本基準)

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社  
3月31日に終了した事業年度

	百万円	
	2013	2012
株主資本		
資本金		
当期首残高	¥ 15,204	¥ 15,204
当期変動額		
当期変動額合計	—	—
当期末残高	15,204	15,204
資本剰余金		
当期首残高	44,444	44,444
当期変動額		
自己株式の処分	△0	△0
当期変動額合計	△0	△0
当期末残高	44,444	44,444
利益剰余金		
当期首残高	85,320	82,711
当期変動額		
剰余金の配当	△3,452	△3,452
当期純利益又は当期純損失(△)	△13,714	6,060
連結範囲の変動	—	1
当期変動額合計	△17,166	2,609
当期末残高	68,153	85,320
自己株式		
当期首残高	△861	△859
当期変動額		
自己株式の取得	△1	△2
自己株式の処分	0	0
当期変動額合計	△0	△2
当期末残高	△862	△861
株主資本合計		
当期首残高	144,108	141,501
当期変動額		
剰余金の配当	△3,452	△3,452
当期純利益又は当期純損失(△)	△13,714	6,060
自己株式の取得	△1	△2
自己株式の処分	0	0
連結範囲の変動	—	1
当期変動額合計	△17,168	2,606
当期末残高	¥ 126,940	¥ 144,108

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

百万円

	2013	2012
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金		
当期首残高	¥ 124	¥ △14
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△66	139
当期変動額合計	△66	139
当期末残高	57	124
為替換算調整勘定		
当期首残高	△8,696	△7,929
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	1,785	△767
当期変動額合計	1,785	△767
当期末残高	△6,911	△8,696
その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	△8,572	△7,943
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	1,719	△628
当期変動額合計	1,719	△628
当期末残高	△6,853	△8,572
新株予約権		
当期首残高	977	814
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△325	163
当期変動額合計	△325	163
当期末残高	652	977
少数株主持分		
当期首残高	783	771
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	113	12
当期変動額合計	113	12
当期末残高	897	783
純資産合計		
当期首残高	137,297	135,143
当期変動額		
剰余金の配当	△3,452	△3,452
当期純利益又は当期純損失(△)	△13,714	6,060
自己株式の取得	△1	△2
自己株式の処分	0	0
連結範囲の変動	—	1
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	1,507	△453
当期変動額合計	△15,660	2,153
当期末残高	¥ 121,636	¥ 137,297

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・ホールディングス及び連結子会社  
3月31日に終了した事業年度

	百万円	
	2013	2012
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又は税金等調整前当期純損失(△)	¥△14,948	¥ 9,866
減価償却費	7,301	5,039
減損損失	939	130
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△38	△1
賞与引当金の増減額(△は減少)	△245	△232
返品調整引当金の増減額(△は減少)	2,375	△203
退職給付引当金の増減額(△は減少)	905	747
役員退職慰労引当金の増減額(△は減少)	10	△31
店舗閉鎖損失引当金の増減額(△は減少)	△84	△186
受取利息及び受取配当金	△110	△141
支払利息	98	61
為替差損益(△は益)	△780	399
投資有価証券売却損益(△は益)	△8	△48
関係会社株式売却損益(△は益)	—	△192
投資有価証券評価損益(△は益)	0	0
固定資産除却損	213	352
固定資産売却損	58	30
売上債権の増減額(△は増加)	△9,903	△3,008
たな卸資産の増減額(△は増加)	10,933	△5,137
仕入債務の増減額(△は減少)	△927	1,102
その他の流動資産の増減額(△は増加)	△599	547
その他の固定資産の増減額(△は増加)	36	56
その他の流動負債の増減額(△は減少)	2,213	△1,078
その他	1,151	△26
小計	△1,409	8,048
利息及び配当金の受取額	691	108
利息の支払額	△109	△39
法人税等の支払額	△3,617	△1,842
法人税等の還付額	4,555	961
過年度法人税等の支払額	—	△450
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥ 110	¥ 6,786

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

	百万円	
	2013	2012
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	¥ △2,366	¥ △748
定期預金の払戻による収入	2,353	747
投資有価証券の売却による収入	10	49
有形固定資産の取得による支出	△10,626	△4,620
有形固定資産の売却による収入	157	180
無形固定資産の取得による支出	△1,392	△842
子会社株式の取得による支出	△73	△9
関係会社株式の売却による収入	—	192
関係会社の清算による収入	113	—
差入保証金の差入による支出	△152	△1,492
差入保証金の回収による収入	2,928	1,084
その他	△139	△319
投資活動によるキャッシュ・フロー	△9,189	△5,778
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額(△は減少)	—	3,791
自己株式の取得による支出	△1	△2
配当金の支払額	△3,444	△3,446
その他	△35	△42
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,481	299
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,267	△879
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△11,293	428
現金及び現金同等物の期首残高	110,116	109,751
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	—	△64
現金及び現金同等物の期末残高	¥ ※1 98,822	¥ ※1 110,116

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・ホールディングス及び連結子会社

## 【注記事項】

### 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

(1) 連結子会社の数 32社及び1任意組合

主要な連結子会社の名称

SQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.

SQUARE ENIX OF EUROPE HOLDINGS LTD.

(株)スクウェア・エニックス

(株)タイトー

(株)スマイルラボ

SQUARE ENIX, INC.

SQUARE ENIX LTD.

SQUARE ENIX (China) CO., LTD.

CRYSTAL DYNAMICS, INC.

EIDOS INTERACTIVE CORP.

IO INTERACTIVE A/S

EIDOS HUNGARY KFTは、当連結会計年度において清算終了したため、連結の範囲から除外しております。

(2) 主要な非連結子会社の名称等

主要な非連結子会社

(株)ヒッポスラボ

(株)スクウェア・エニックスモバイルスタジオ

(株)スクウェア・エニックス・ビジネスサポート

(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。

#### 2. 持分法の適用に関する事項

(1) 持分法適用の非連結子会社及び関連会社はありません。

(2) 持分法を適用していない非連結子会社(株)ヒッポスラボ、(株)スクウェア・エニックスモバイルスタジオ及び(株)スクウェア・エニックス・ビジネスサポート他)及び関連会社は、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)等からみて、持分法の対象から除いても連結財務諸表に及ぼす影響が軽微であり、かつ、全体としても重要性がないため持分法の適用範囲から除外しております。

#### 3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社のうち、SQUARE ENIX (China) CO., LTD.、北京易通幻龍网络科技有限公司、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あたっては、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、連結子会社のうち、SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.の決算日は12月末日ですが、連結財務諸表の作成にあたっては、連結決算日現在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

(イ) 有価証券

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(評価差額は全部純資産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

商品及び製品: 主として月別総平均法による原価法(収益性の低下による簿価切下げの方法)及び移動平均法による原価法(収益性の低下による簿価切下げの方法)ただし、アミューズメント機器は、個別法による原価法(収益性の低下による簿価切下げの方法)

コンテンツ制作勘定: 個別法による原価法

(収益性の低下による簿価切下げの方法)

原材料、仕掛品: 移動平均法による原価法

(収益性の低下による簿価切下げの方法)

貯蔵品: 最終仕入原価法による原価法

##### (2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

(イ) 有形固定資産(リース資産を除く)

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、1998年4月1日以降に取得した建物(建物附属設備を除く)及び海外連結子会社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 2~20年

アミューズメント機器 3~5年

(ロ) 無形固定資産(リース資産を除く)

定額法を採用しております。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(3~5年)に基づく定額法を採用しております。

(ハ) リース資産

所有権移転外ファイナンス・リース取引に係る資産

リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法を採用しております。なお、所有権移転外ファイナンス・リース取引のうち、リース取引開始日が2008年3月31日以前の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。

### (3)重要な引当金の計上基準

#### (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

当社及び一部連結子会社は、従業員に対する賞与の支給に備えるため、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

一部連結子会社は、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等による損失に備えるため、タイトル毎に将来の返品等の可能性を勘案して、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

一部連結子会社は、閉鎖を決定した店舗等の、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

当社及び一部連結子会社は、従業員及び執行役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及び年金資産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、各連結会計年度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。

#### (ヘ)役員退職慰労引当金

当社及び一部連結子会社は、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。

### (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

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、換算差額は純資産の部における為替換算調整勘定及び少数株主持分に含めて計上しております。

### (5)連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

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。

### (6)その他連結財務諸表作成のための重要な事項

#### 消費税等の会計処理

消費税及び地方消費税の会計処理は、税抜方式によっております。

### 会計方針の変更

#### (減価償却方法の変更)

当社及び国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、当連結会計年度より、2012年4月1日以後に取得した有形固定資産については、改正後の法人税法に基づく減価償却の方法に変更しております。

これにより、従来の方法に比べて、当連結会計年度の営業損失、経常損失及び税金等調整前当期純損失はそれぞれ630百万円減少しております。

### 未適用の会計基準等

「退職給付に関する会計基準」(企業会計基準第26号 2012年5月17日)及び「退職給付に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第25号 2012年5月17日)

#### (1)概要

数理計算上の差異及び過去勤務費用は、連結貸借対照表の純資産の部において税効果を調整した上で認識し、積立状況を示す額を負債又は資産として計上する方法に改正されました。また、退職給付見込額の期間帰属方法について、期間定額基準のほか給付算定式基準の適用が可能となったほか、割引率の算定方法が改正されました。

#### (2)適用予定日

2014年3月期の年度末に係る連結財務諸表から適用します。ただし、退職給付見込額の期間帰属方法の改正については、2015年3月期の期首から適用します。なお、当該会計基準等には経過的な取り扱いが定められているため、過去の期間の財務諸表に対しては遡及適用しません。

#### (3)当該会計基準等の適用による影響

「退職給付に関する会計基準」等の適用により、当社グループの連結財務諸表に重要な影響を及ぼす見込みです。連結貸借対照表においては、主として数理計算上の差異を発生時に認識するため純資産が変動する見込みですが、影響額については現時点で評価中であります。

## 連結財務諸表注記(日本基準)

### 連結貸借対照表関係

※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。

百万円

	当連結会計年度 (2013年3月31日)	前連結会計年度 (2012年3月31日)
その他(投資その他の資産)	¥134	¥98

### 連結損益計算書関係

※1 期末たな卸高は収益性の低下に伴う簿価切下後の金額であり、次のたな卸資産評価損が売上原価に含まれております。

百万円

当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
¥7,141	¥4,797

※2 一般管理費に含まれる研究開発費の総額

百万円

当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
¥1,808	¥1,273

※3 固定資産売却益の内容は次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
建物及び構築物	¥0	¥—
工具器具備品	2	—
計	¥2	¥—

※4 固定資産売却損の内容は次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
建物及び構築物	¥ 4	¥ 1
工具器具備品	53	23
土地	—	6
計	¥58	¥30

※5 固定資産除却損の内容は次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
建物及び構築物	¥ 24	¥ 41
工具器具備品	56	16
アミューズメント機器	132	292
ソフトウェア	0	1
その他	0	0
計	¥213	¥352

※6 投資有価証券評価損は、時価及び実質価額の著しく下落している有価証券の評価損であります。

※7 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ております。

			百万円
場所	用途	種類	減損損失
東京都新宿区	遊休資産	電話加入権	¥ 8
東京都新宿区他	処分予定資産	アミューズメント機器	840
神奈川県海老名市	処分予定資産	その他(有形固定資産)	9
神奈川県海老名市他	アミューズメント機器製造販売	その他(有形固定資産)	3
		賃貸借取引の所有権移転外ファイナンスリース	4
		建物	13
東京都渋谷区他	ダーツ機器販売・店舗運営	アミューズメント機器	0
		その他(有形固定資産)	1
		賃貸借取引の所有権移転外ファイナンスリース	1
		その他(有形固定資産)	8
米国	処分予定資産	ソフトウェア	6
		その他(無形固定資産)	42
		合計	¥939

アミューズメント事業では直営店・レンタル店・フランチャイズ店・アミューズメント機器製造販売等の個々の事業部をグルーピングの単位とし、その他の事業では事業の関連性によるグルーピングを行っております。事業の用に供していない遊休資産及び処分予定資産については、これらとは別に個々にグルーピングしております。

上表のうち、遊休資産に関しては帳簿価額に対して市場価額が著しく下落し、かつ、今後の使用見込みが未確定なものであるため、回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。処分予定資産に関しては、投資額の回収が見込めなくなったと判断し、当該回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。無形固定資産に関しては、市場環境の変化を織り込んで資産価値の再評価を行ったことから、回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。なお、回収可能価額の算定にあたっては主として正味売却価額により測定しており、合理的に算定された市場価格等に基づき算定しております。

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ております。

			百万円
場所	用途	種類	減損損失
東京都渋谷区	遊休資産	電話加入権	¥ 6
東京都渋谷区他	処分予定資産	アミューズメント機器	23
大阪府守口市	処分予定資産	建物	58
		工具器具備品	23
神奈川県海老名市他	アミューズメント機器製造販売	その他(有形固定資産)	9
		長期前払費用	0
		賃貸借取引の所有権移転外ファイナンスリース	9
合計			¥130

アミューズメント事業では直営店・レンタル店・機器製造販売等の個々の事業部をグルーピングの単位とし、その他の事業では事業の関連性によるグルーピングを行っております。事業の用に供していない遊休資産及び処分予定資産については、これらとは別に個々にグルーピングしております。

上表のうち、遊休資産に関しては帳簿価額に対して市場価額が著しく下落し、かつ、今後の使用見込みが未確定なものであるため、回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。処分予定資産に関しては、回収可能価額が帳簿価額に満たないものであり、当該回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。なお、回収可能価額の算定にあたっては主として正味売却価額により測定しており、合理的に算定された市場価格等に基づき算定しております。

## 連結財務諸表注記(日本基準)

### ※8 コンテンツ等廃棄損

当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
ゲーム事業の環境変化を踏まえた開発方針の変更に伴い、開発を中止したデジタルエンタテインメント事業のコンテンツに関するものであります。 市場性をより厳密に見直して開発を中止したアミューズメント事業の機器に関するものであります。	

### ※9 コンテンツ評価損

当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
ゲーム事業の環境変化を踏まえた開発方針の変更に伴い、市場性をより厳密に見直したことにより発生したデジタルエンタテインメント事業のコンテンツに関するものであります。	—

## 連結包括利益計算書関係

### ※1 その他の包括利益に係る組替調整額及び税効果額

百万円

	当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
その他有価証券評価差額金:		
当期発生額	¥△104	¥ 214
組替調整額	0	0
税効果調整前	△103	214
税効果額	37	△75
その他有価証券評価差額金	△66	139
為替換算調整勘定:		
当期発生額	1,882	△767
組替調整額	—	5
税効果調整前	1,882	△761
税効果額	—	—
為替換算調整勘定	1,882	△761
その他の包括利益合計	¥ 1,815	¥△622

## 連結株主資本等変動計算書関係

### ■ 当連結会計年度(自 2012年4月1日 至 2013年3月31日)

#### 1. 発行済株式の種類及び総数並びに自己株式の種類及び株式数に関する事項

	当連結会計 年度期首株式数	当連結会計 年度増加株式数	当連結会計 年度減少株式数	千株 当連結会計 年度末株式数
発行済株式				
普通株式	115,370	—	—	115,370
合計	115,370	—	—	115,370
自己株式				
普通株式 <sup>(注)1,2</sup>	301	1	0	302
合計	301	1	0	302

(注) 1. 普通株式の自己株式の株式数の増加1千株は、単元未満株式の買取りによるものであります。

2. 普通株式の自己株式の株式数の減少0千株は、単元未満株式の売渡しによるものであります。

## 2. 新株予約権及び自己新株予約権に関する事項

区分	新株予約権の内訳	新株予約権の 目的となる 株式の種類	新株予約権の目的となる株式の数(株)				当連結会計 年度末残高 (百万円)
			当連結会計 年度期首	当連結会計 年度増加	当連結会計 年度減少	当連結会計 年度末	
提出会社 (親会社)	2010年1月18日開催の 取締役会決議に基づく 2015年満期ユーロ円建 転換社債型新株予約権 付社債	普通株式	14,000,000	—	—	14,000,000	—
	ストックオプションとして の新株予約権	—	—	—	—	—	¥652
	合計	—	—	—	—	—	¥652

## 3. 配当に関する事項

### (1) 配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額(百万円)	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2012年 5月18日 取締役会	普通株式	¥2,301	¥20	2012年3月31日	2012年 6月 5日
2012年11月 6日 取締役会	普通株式	1,150	10	2012年9月30日	2012年12月 5日

### (2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

(決議)	株式の種類	配当金の総額(百万円)	配当の原資	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2013年 5月17日 取締役会	普通株式	¥2,301	利益剰余金	¥20	2013年3月31日	2013年6月 4日

## ■ 前連結会計年度(自 2011年4月1日 至 2012年3月31日)

### 1. 発行済株式の種類及び総数並びに自己株式の種類及び株式数に関する事項

	千株			当連結会計 年度末株式数
	当連結会計 年度期首株式数	当連結会計 年度増加株式数	当連結会計 年度減少株式数	
発行済株式				
普通株式	115,370	—	—	115,370
合計	115,370	—	—	115,370
自己株式				
普通株式 <sup>(注)1,2</sup>	299	1	0	301
合計	299	1	0	301

(注) 1. 普通株式の自己株式の株式数の増加1千株は、単元未満株式の買取りによるものであります。

2. 普通株式の自己株式の株式数の減少0千株は、単元未満株式の売渡しによるものであります。

連結財務諸表注記(日本基準)

2. 新株予約権及び自己新株予約権に関する事項

区分	新株予約権の内訳	新株予約権の 目的となる 株式の種類	新株予約権の目的となる株式の数(株)				当連結会計 年度末残高 (百万円)
			当連結会計 年度期首	当連結会計 年度増加	当連結会計 年度減少	当連結会計 年度末	
提出会社 (親会社)	2010年1月18日開催の 取締役会決議に基づく 2015年満期ユーロ円建 転換社債型新株予約権 付社債	普通株式	14,000,000	—	—	14,000,000	—
	ストックオプションとして の新株予約権	—	—	—	—	—	¥977
	合計	—	—	—	—	—	¥977

3. 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額(百万円)	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2011年 5月18日 取締役会	普通株式	¥2,301	¥20	2011年3月31日	2011年 6月23日
2011年11月 4日 取締役会	普通株式	1,150	10	2011年9月30日	2011年12月 5日

(2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

(決議)	株式の種類	配当金の総額(百万円)	配当の原資	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2012年 5月18日 取締役会	普通株式	¥2,301	利益剰余金	¥20	2012年3月31日	2012年6月 5日

## 連結キャッシュ・フロー計算書関係

※1 現金及び現金同等物の期末残高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

百万円

	当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
現金及び預金勘定	¥100,418	¥111,495
預入期間が3ヶ月を超える定期預金	△1,595	△1,379
現金及び現金同等物	¥ 98,822	¥110,116

## リース取引関係

### 1. ファイナンス・リース取引

所有権移転外ファイナンス・リース取引

#### ①リース資産の内容

アミューズメント事業における店舗設備(建物及び構築物、工具、器具及び備品並びにアミューズメント機器)であります。

#### ②リース資産の減価償却の方法

連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項「4. 会計処理基準に関する事項 (2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法」に記載のとおりであります。

なお、所有権移転外ファイナンス・リース取引のうち、リース取引開始日が2008年3月31日以前の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、その内容は次のとおりであります。

#### (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

百万円

	当連結会計年度(2013年3月31日)			前連結会計年度(2012年3月31日)		
	取得価額相当額	減価償却累計額相当額	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	¥ 62	¥ 53	¥ 8	¥114	¥ 83	¥30
工具、器具及び備品	103	92	10	210	168	42
合計	¥165	¥146	¥19	¥325	¥252	¥73

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

#### (2) 未経過リース料期末残高相当額等

百万円

	当連結会計年度(2013年3月31日)	前連結会計年度(2012年3月31日)
未経過リース料期末残高相当額		
1年内	¥19	¥49
1年超	—	23
合計	¥19	¥73

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

#### (3) 支払リース料、リース資産減損勘定の取崩額、減価償却費相当額及び減損損失

百万円

	当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
支払リース料	¥50	¥95
減価償却費相当額	50	95

#### (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。

(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。

## 2. オペレーティング・リース取引

オペレーティング・リース取引のうち解約不能のものに係る未経過リース料

百万円

	当連結会計年度(2013年3月31日)	前連結会計年度(2012年3月31日)
1年内	¥44	¥251
1年超	—	46
合計	¥44	¥298

## 金融商品関係

### 1. 金融商品の状況に関する事項

#### (1) 金融商品に対する取組方針

当社グループは、資金運用については預金等市場リスクの低い商品に限定し、資金調達については社債の発行及び金融機関からの借入によっております。為替予約取引は外貨建取引金額の範囲内で行っており、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。

#### (2) 金融商品の内容及びそのリスク並びにリスク管理体制

営業債権である受取手形及び売掛金は、顧客の信用リスクに晒されております。当社グループは、各グループ会社の販売管理規程に従い取引ごとの期日管理及び残高管理を行いリスク低減を図っております。また、グローバルに事業を展開していることから生じている外貨建ての営業債権は、為替相場の変動リスクに晒されております。当社グループは、基本的にはデリバティブ取引は利用しておりませんが、将来の為替相場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。為替予約取引は為替相場の変動リスクに晒されておりますが、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信用リスクはほとんどないと判断しております。為替予約取引にあたっては、代表取締役及び担当取締役の決裁を受け、経理部門にてリスクの一元管理を行っております。

未収還付法人税等は、短期間で回収となる税金の還付であります。

投資有価証券は、主に上場株式であり市場価格の変動リスクに晒されておりますが、定期的に時価の把握を行い取締役会に報告しております。

差入保証金は、主に本社及び事業所の社屋並びにアミューズメント店舗の賃借に伴う差入保証金であります。これは、差入先の信用リスクに晒されておりますが、本社及び事業所の社屋の差入保証金に関しては総務部門、アミューズメント店舗に関しては営業部門がそれぞれ差入先とのコンタクトを通じて信用度を確かめるとともに、決算時に経理部門がこれら部門に状況を確認しております。

支払手形及び買掛金は、1年以内に支払期日が到来する営業債務であります。短期借入金、短期的な事業資金に充当するものであります。支払手形、買掛金、未払法人税等並びに短期借入金といった短期債務に関する決済時の流動性リスクは、毎月資金繰計画を見直す等の方法によりリスクを回避しております。外貨建ての営業債務は為替相場の変動リスクに晒されておりますが、外貨建ての営業債権と同様の方法によりリスクの低減を図っております。短期借入金は支払金利の変動のリスクに晒されておりますが、借入期間を短期間とすることにより金利変動に機動的に対応できるようにしております。

社債は、2015年満期ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債であります。これはゼロクーポン債であるため、支払金利の変動リスクには晒されてございません。

#### (3) 金融商品の時価等に関する事項についての補足事項

金融商品の時価には、市場価格に基づく価額のほか、市場価格がない場合には合理的に算定された価額が含まれております。当該価額の算定においては変動要因を織り込んでいるため、異なる前提条件等を採用することにより、当該価額が変動することがあります。

## 2. 金融商品の時価等に関する事項

連結貸借対照表計上額、時価及びこれらの差額については、次のとおりであります。なお、時価を把握することが困難と認められるものは含まれておりません。(注2.参照)

### ■ 当連結会計年度(2013年3月31日)

	連結貸借対照表計上額	時価	差額
			百万円
(1)現金及び預金	¥100,418	¥100,418	¥ —
(2)受取手形及び売掛金	30,226		
貸倒引当金	△135		
受取手形及び売掛金(純額)	30,090	30,090	—
(3)未収還付法人税等	2,223	2,223	—
(4)投資有価証券	444	444	—
(5)差入保証金	10,121		
貸倒引当金	△500		
差入保証金(純額)	9,621	9,383	△237
資産計	142,799	142,561	△237
(1)支払手形及び買掛金	8,653	8,653	—
(2)短期借入金	5,726	5,726	—
(3)未払法人税等	1,499	1,499	—
(4)社債	35,000	34,387	△612
負債計	¥ 50,879	¥ 50,266	¥△612
デリバティブ取引	—	—	—

### ■ 前連結会計年度(2012年3月31日)

	連結貸借対照表計上額	時価	差額
			百万円
(1)現金及び預金	¥111,495	¥111,495	¥ —
(2)受取手形及び売掛金	18,431		
貸倒引当金	△123		
受取手形及び売掛金(純額)	18,307	18,307	—
(3)未収還付法人税等	6,396	6,396	—
(4)投資有価証券	549	549	—
(5)差入保証金	12,785		
貸倒引当金	△526		
差入保証金(純額)	12,259	11,614	△645
資産計	149,009	148,364	△645
(1)支払手形及び買掛金	9,220	9,220	—
(2)短期借入金	5,253	5,253	—
(3)未払法人税等	4,034	4,034	—
(4)社債	35,000	36,452	1,452
負債計	¥ 53,509	¥ 54,961	¥ 1,452
デリバティブ取引	—	—	—

(注)1. 金融商品の時価の算定方法及び有価証券に関する事項

#### 資産

(1)現金及び預金、(2)受取手形及び売掛金、並びに(3)未収還付法人税等

これらは短期間で決済されるため、時価は帳簿価額にほぼ等しいことから、当該帳簿価額によっております。

(4)投資有価証券

投資有価証券は上場株式であり、時価は取引所の価格によっております。また、保有目的ごとの有価証券に関する注記事項については、「有価証券関係」注記をご参照ください。

(5)差入保証金

差入保証金の時価は、差入額を返還までの期間及び差入先の信用リスクを加味した利率で割り引いた現在価値により算定しております。

## 連結財務諸表注記(日本基準)

### 負債

(1)支払手形及び買掛金、(2)短期借入金、並びに(3)未払法人税等

これらは短期間で決済されるため、時価は帳簿価額にほぼ等しいことから、当該帳簿価額によっております。

(4)社債

当社の発行する社債の時価は、取引金融機関から提示された価格によっております。

### 2. 時価を把握することが極めて困難と認められる金融商品

百万円

区分	当連結会計年度(2013年3月31日)	前連結会計年度(2012年3月31日)
非上場株式	¥48	¥49

これらについては、市場価格がなく、かつ将来キャッシュ・フローを見積もることなど時価を把握することが極めて困難と認められることから、「(4)投資有価証券」に含めておりません。

### 3. 金銭債権の連結決算日後の償還予定額

百万円

	当連結会計年度(2013年3月31日)				前連結会計年度(2012年3月31日)			
	1年以内	1年超 5年以内	5年超 10年以内	10年超	1年以内	1年超 5年以内	5年超 10年以内	10年超
預金	¥ 98,827	¥ —	¥ —	¥—	¥109,863	¥ —	¥ —	¥—
受取手形及び売掛金	30,226	—	—	—	18,431	—	—	—
未収還付法人税等	2,223	—	—	—	6,396	—	—	—
差入保証金	4,114	3,246	2,759	—	6,073	2,916	3,747	48
合計	¥135,392	¥3,246	¥2,759	¥—	¥140,765	¥2,916	¥3,747	¥48

### 4. 社債及びその他の有利子負債の連結決算日後の返済予定額

百万円

	当連結会計年度(2013年3月31日)						前連結会計年度(2012年3月31日)					
	1年以内	1年超 2年以内	2年超 3年以内	3年超 4年以内	4年超 5年以内	5年超	1年以内	1年超 2年以内	2年超 3年以内	3年超 4年以内	4年超 5年以内	5年超
短期借入金	¥5,726	¥ —	¥—	¥—	¥—	¥—	¥5,253	¥ —	¥ —	¥—	¥—	¥—
社債	—	35,000	—	—	—	—	—	—	35,000	—	—	—
合計	¥5,726	¥35,000	¥—	¥—	¥—	¥—	¥5,253	¥ —	¥35,000	¥—	¥—	¥—

## 有価証券関係

### 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

該当事項はありません。

### 3. その他有価証券

百万円

種類	当連結会計年度(2013年3月31日)			前連結会計年度(2012年3月31日)		
	連結貸借対照表計上額	取得原価	差額	連結貸借対照表計上額	取得原価	差額
株式	¥334	¥228	¥ 105	¥442	¥243	¥198
債券						
国債・地方債等	—	—	—	—	—	—
社債	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
小計	334	228	105	442	243	198
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えるもの						
株式	110	126	△15	106	111	△5
債券						
国債・地方債等	—	—	—	—	—	—
社債	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
小計	110	126	△15	106	111	△5
合計	¥444	¥355	¥ 89	¥549	¥355	¥193

### 4. 売却したその他有価証券

百万円

種類	当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)			前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)		
	売却額	売却益の合計額	売却損の合計額	売却額	売却益の合計額	売却損の合計額
株式	¥10	¥8	¥—	¥49	¥48	¥—
債券						
国債・地方債等	—	—	—	—	—	—
社債	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
合計	¥10	¥8	¥—	¥49	¥48	¥—

### 5. 減損処理を行った有価証券

当連結会計年度において、その他有価証券(株式)について0百万円の減損処理を行っております。

前連結会計年度において、その他有価証券(株式)について0百万円の減損処理を行っております。

なお、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。

**デリバティブ取引関係**

1. ヘッジ会計が適用されていないデリバティブ取引

■ 当連結会計年度(2013年3月31日)

該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(2012年3月31日)

該当事項はありません。

2. ヘッジ会計が適用されているデリバティブ取引

■ 当連結会計年度(2013年3月31日)

該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(2012年3月31日)

該当事項はありません。

**退職給付関係**

1. 採用している退職給付制度の概要

当社及び一部国内連結子会社は、退職金規程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、当社及び一部国内連結子会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)を採用しております。また、一部海外子会社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

	当連結会計年度(2013年3月31日)	前連結会計年度(2012年3月31日)
(1)退職給付債務	¥△12,674	¥△11,795
(2)年金資産	7,282	6,386
(3)未積立退職給付債務(1)+(2)	△5,392	△5,409
(4)未認識数理計算上の差異	678	1,600
(5)未認識過去勤務債務(債務の減額)	—	—
(6)連結貸借対照表計上額純額(3)+(4)+(5)	△4,714	△3,808
(7)前払年金費用	—	—
(8)退職給付引当金(6)-(7)	¥ △4,714	¥ △3,808

3. 退職給付費用に関する事項

百万円

	当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
退職給付費用	¥1,717	¥1,397
(1)勤務費用	724	562
(2)利息費用	125	151
(3)期待運用収益(減算)	△60	△75
(4)数理計算上の差異の費用処理額	971	759
(5)過去勤務債務の費用処理額	△43	—

(注)上記退職給付費用以外に、割増退職金が当連結会計年度に9億1百万円及び前連結会計年度に11百万円発生しております。

4. 退職給付債務等の計算の基礎に関する事項

(1)退職給付見込額の期間配分方法

期間定額基準

(2)割引率

当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
0.636~0.990%	0.973~1.550%

## (3) 期待運用収益率

当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
0.973%	1.250%

## (4) 過去勤務債務の処理年数

1年～5年(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による按分額を費用処理しております。)

## (5) 数理計算上の差異の処理年数

1年～5年(発生の際連結会計年度に一括費用処理することとしております。また一部連結子会社は、各連結会計年度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。)

## ストック・オプション等関係

## 1. スtock・オプションに係る費用計上額及び科目名

百万円

	当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
売上原価の株式報酬費用	¥ 2	¥ 6
販売費及び一般管理費の株式報酬費用	118	203

## 2. 権利不行使による失効により利益として計上した金額

百万円

	当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
新株予約権戻入益	¥445	¥46

## 3. スtock・オプションの内容、規模及びその変動状況

## (1) スtock・オプションの内容

	2007年 ストック・ オプション	2007年 ストック・ オプション	2008年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション
付与対象者の 区分及び人数	当社取締役 5名	当社従業員、 当社子会社の 取締役及び 従業員59名	当社取締役 5名	当社取締役 5名	当社従業員 7名	当社取締役 5名	当社従業員 6名	当社従業員 2名	当社取締役 5名	当社従業員、 当社子会社の 取締役及び 従業員12名	当社取締役 5名	当社従業員 8名	
株式の種類別 のストック・オ プションの数 (注)	普通株式 450,000株	普通株式 670,000株	普通株式 19,800株	普通株式 57,000株	普通株式 140,000株	普通株式 77,000株	普通株式 140,000株	普通株式 20,000株	普通株式 87,000株	普通株式 180,000株	普通株式 67,000株	普通株式 110,000株	
付与日	2007年 12月4日	2007年 12月4日	2008年 8月21日	2009年 10月21日	2010年 1月15日	2010年 8月23日	2010年 8月23日	2011年 1月14日	2011年 7月21日	2011年 8月31日	2012年 7月26日	2012年 8月29日	
権利確定 条件	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	
対象勤務 期間	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	
権利行使期間	自 2009年 11月20日 至 2012年 11月19日	A付与数の3分の1 2009年11月20日～ 2012年11月19日 B付与数の3分の1 2010年11月20日～ 2012年11月19日 C付与数の3分の1 2011年11月20日～ 2012年11月19日	自 2008年 8月22日 至 2028年 8月21日	自 2009年 10月22日 至 2029年 10月21日	自 2011年 12月26日 至 2014年 12月25日	自 2010年 8月24日 至 2030年 8月23日	自 2012年 7月30日 至 2015年 7月29日	自 2012年 12月25日 至 2015年 12月24日	自 2011年 7月22日 至 2031年 7月21日	自 2013年 8月6日 至 2016年 8月5日	自 2012年 7月27日 至 2032年 7月26日	自 2014年 7月31日 至 2017年 7月30日	

(注) 株式数に換算して記載しております。

連結財務諸表注記(日本基準)

(2)ストック・オプションの規模及びその変動状況

当連結会計年度(2013年3月期)において存在したストック・オプションを対象とし、ストック・オプションの数については、株式数に換算して記載しております。

①ストック・オプションの数

	2007年 ストック・ オプション	2007年 ストック・ オプション	2008年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション
権利確定前(株)												
前連結会計年度末	—	—	—	—	—	—	140,000	20,000	—	180,000	—	—
付与	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	67,000	110,000
失効	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
権利確定	—	—	—	—	—	—	140,000	20,000	—	—	67,000	—
未確定残	—	—	—	—	—	—	—	—	—	180,000	—	110,000
権利確定後(株)												
前連結会計年度末	250,000	504,000	19,800	57,000	130,000	77,000	—	—	87,000	—	—	—
権利確定	—	—	—	—	—	—	140,000	20,000	—	—	67,000	—
権利行使	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
失効	250,000	504,000	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
未行使残	—	—	19,800	57,000	130,000	77,000	140,000	20,000	87,000	—	67,000	—

②単価情報

	2007年 ストック・ オプション	2007年 ストック・ オプション	2008年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション
権利行使価格	¥3,706	¥3,706	¥1	¥1	¥2,293	¥1	¥1,895	¥1,779	¥1	¥1,835	¥1	¥1,515
行使時平均株価	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
付与日における 公正な評価単 価	526	A. 526 B. 594 C. 715	3,171	2,107	385	1,464	364	250	1,312	435	948	214

4. ストック・オプションの公正な評価単価の見積方法

当連結会計年度において付与された2012年ストック・オプションについての公正な評価単価の見積方法は以下のとおりであります。

(1)使用した評価技法 ブラック・ショールズ式

(2)主な基礎数値及び見積方法

	2012年 ストック・オプション	2012年 ストック・オプション
株価変動性 <sup>(注)1</sup>	32.5%	31.3%
予想残存期間 <sup>(注)2</sup>	10年	3.4年
予想配当 <sup>(注)3</sup>	配当利回り2.47%	配当利回り2.18%
無リスク利子率 <sup>(注)4</sup>	0.74%	0.12%

(注)1. ストック・オプション付与日から予想残存期間分遡った期間の株価実績に基づき算定しております。

2. 十分なデータの蓄積がなく、合理的な見積りが困難であるため、権利行使期間の中間点において行使されるものと推定して見積っております。

3. 2012年ストック・オプションは2012年3月期の配当実績により算出しております。

4. 予想残存期間に対応する期間に対応する国債の利回りであります。

5. ストック・オプションの権利確定数の見積方法

基本的には、将来の失効数の合理的な見積りは困難であるため、実績の失効数のみ反映させる方法を採用しております。

## 税効果会計関係

### 1. 繰延税金資産及び繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

百万円

	当連結会計年度 (2013年3月31日)	前連結会計年度 (2012年3月31日)
繰延税金資産		
①流動資産		
未払事業税否認	¥ 121	¥ 344
未払事業所税否認	44	41
賞与引当金否認	344	457
未払費用否認	547	170
返品調整引当金否認	780	122
貸倒引当金繰入超過	94	68
税額控除額	85	—
コンテンツ評価損否認	4,802	3,204
たな卸資産評価損否認	711	818
短期店舗閉鎖損失引当金否認	97	98
繰越欠損金	—	99
その他	268	218
評価性引当金	△1,993	△444
繰延税金負債(流動)との相殺	△466	△176
計	5,438	5,022
②固定資産		
退職給付引当金超過額否認	1,729	1,395
役員退職引当金否認	84	82
株式報酬費用	232	344
減価償却費超過額否認	438	123
資産除去債務	284	49
減損損失	290	308
投資有価証券評価損否認	303	306
関係会社株式評価損否認	—	51
貸倒引当金繰入超過	25	59
一括償却資産損金限度超過額	182	145
海外子会社における繰越欠損金等	883	845
店舗閉鎖損失引当金	168	211
税額控除額	145	119
繰越欠損金	200	59
その他	325	134
評価性引当金	△2,897	△2,556
繰延税金負債(固定)との相殺	△1,169	△1,221
計	1,229	460
繰延税金資産合計	6,668	5,483
繰延税金負債		
①流動負債		
未払費用等原価算入分認容	179	151
その他	286	25
繰延税金資産(流動)との相殺	△466	△176
計	—	—
②固定負債		
固定資産	1,006	1,654
企業結合に係る無形固定資産の税効果	1,779	1,804
その他	39	367
繰延税金資産(固定)との相殺	△1,169	△1,221
計	1,655	2,605
繰延税金負債合計	1,655	2,605
繰延税金資産の純額	¥ 5,012	¥ 2,878

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間に重要な差異があるときの、当該差異の原因となった主要な項目別の内訳

	当連結会計年度(2013年3月31日)	前連結会計年度(2012年3月31日)
法定実効税率	—%	40.70%
(調整)		
交際費等永久に損金に算入されない項目	—	0.65
受取配当金等永久に益金に算入されない項目	—	△0.17
評価性引当金	—	△2.38
住民税均等割	—	1.13
試験研究費税額控除	—	△11.36
税率変更による期末繰延税金資産・負債の減額修正	—	5.13
外国税額控除	—	3.19
提出会社との税率差異	—	0.55
その他	—	1.00
税効果会計適用後の法人税等の負担率	—	38.44

(注)当連結会計年度は、税金等調整前当期純損失であるため記載しておりません。

**企業結合等関係**

■ 当連結会計年度(自 2012年4月1日 至 2013年3月31日)

該当事項はありません。

**資産除去債務関係**

資産除去債務のうち連結貸借対照表に計上しているもの

(イ)当該資産除去債務の概要

本社オフィス等及びアミューズメント施設の店舗の不動産賃貸借契約に伴う原状回復義務等であります。

(ロ)当該資産除去債務の金額の算定方法

本社オフィス等については、使用見込期間を主に10年～15年と見積り、割引率を主に0.801%～2.240%を使用して資産除去債務の計算をしております。

アミューズメント施設の店舗については、使用見込期間を過去の閉鎖店舗の平均営業期間(10年)と見積り、割引率は0.645%～1.355%を使用して資産除去債務の金額を計算しております。

(ハ)当該資産除去債務の総額の増減

百万円

	当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
期首残高	¥ 152	¥ 721
有形固定資産の取得に伴う増加額	647	2
時の経過による調整額	5	7
資産除去債務の履行による減少額	△1	△58
見積りの変更による減少額	—	△517
その他増減額(△は減少)	—	△3
期末残高	¥ 803	¥ 152

### 賃貸等不動産関係

■ 当連結会計年度(自 2012年4月1日 至 2013年3月31日)

開示すべき重要な事項はありません。

■ 前連結会計年度(自 2011年4月1日 至 2012年3月31日)

開示すべき重要な事項はありません。

### セグメント情報等

#### 【セグメント情報】

■ 当連結会計年度(自 2012年4月1日 至 2013年3月31日)

1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定および業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっております。

当社は、急速に変化しつつある事業環境のもと、顧客のライフスタイルにあわせて、上質なエンタテインメント・コンテンツ/サービスを多様な形態で提供することを目指しております。

このため、エンタテインメント・コンテンツ/サービスの提供形態に応じて、①家庭用ゲーム機(携帯ゲーム機を含む。)、PC、携帯電話(スマートフォンを含む。)等に双方向のデジタルコンテンツを提供する「デジタルエンタテインメント事業」、②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のアミューズメント機器の販売、レンタルを行う「アミューズメント事業」、③コミック単行本、ゲームガイドブック、定期刊行誌等の出版を行う「出版事業」、④二次的著作物の企画・制作・販売・ライセンス許諾等を行う「ライツ・プロパティ等事業」の4つに分類し、報告セグメントとしております。

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表作成のために採用している会計処理の方法と同一であります。報告セグメントの利益は、営業利益であります。セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格に基づいております。

## 連結財務諸表注記(日本基準)

### 3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、その他の項目の金額に関する情報

	報告セグメント					調整額 (注)1	連結財務諸表 計上額 (注)2
	デジタルエンタ テインメント事業	アミューズ メント事業	出版事業	ライツ・プロパティ 等事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	¥89,482	¥44,276	¥11,086	¥3,137	¥147,981	¥ —	¥147,981
セグメント間の内部売上高 又は振替高	0	—	0	127	127	△127	—
計	89,482	44,276	11,086	3,264	148,109	△127	147,981
セグメント利益又は損失(△)	¥ 44	¥ △353	¥ 2,484	¥ 667	¥ 2,842	¥△8,924	¥△6,081
セグメント資産	¥57,927	¥19,192	¥ 5,337	¥3,065	¥ 85,522	¥116,986	¥202,509
その他の項目							
減価償却費	2,235	4,384	88	23	6,730	570	7,301
有形固定資産及び無形固定 資産の増加額	3,339	4,934	199	84	8,558	3,950	12,508

(注)1. (1)セグメント利益の調整額△89億24百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△89億65百万円が含まれております。

(2)セグメント資産の調整額1,169億86百万円のうち全社資産の金額は1,170億43百万円であり、その主なものは、余資運用資金(現金及び預金)等の資産であります。

(3)減価償却費の調整額5億70百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

(4)有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額39億50百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

2. セグメント利益は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

#### ■ 前連結会計年度(自 2011年4月1日 至 2012年3月31日)

##### 1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定および業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっております。

当社は、急速に変化しつつある事業環境のもと、顧客のライフスタイルにあわせて、上質なエンタテインメント・コンテンツ/サービスを多様な形態で提供することを目指しております。

このため、エンタテインメント・コンテンツ/サービスの提供形態に応じて、①家庭用ゲーム機(携帯ゲーム機を含む)、PC、携帯電話(スマートフォンを含む)等に双方向のデジタルコンテンツを提供する「デジタルエンタテインメント事業」、②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のアミューズメント機器の販売、レンタルを行う「アミューズメント事業」、③コミック単行本、ゲームガイドブック、定期刊行誌等の出版を行う「出版事業」、④二次的著作物の企画・制作・販売・ライセンス許諾等を行う「ライツ・プロパティ等事業」の4つに分類し、報告セグメントとしております。

##### 2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表作成のために採用している会計処理の方法と同一であります。報告セグメントの利益は、営業利益であります。セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格に基づいております。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、その他の項目の金額に関する情報

	報告セグメント					調整額 (注)1	連結財務諸表 計上額 (注)2
	デジタルエンタ テインメント事業	アミューズ メント事業	出版事業	ライツ・プロパティ 等事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	¥71,871	¥41,921	¥11,335	¥2,767	¥127,896	¥ —	¥127,896
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	0	0	△0	—
計	71,871	41,921	11,335	2,767	127,896	△0	127,896
セグメント利益	¥12,602	¥ 2,552	¥ 2,575	¥ 742	¥ 18,472	¥△7,759	¥ 10,713
セグメント資産	¥49,401	¥23,916	¥ 5,492	¥2,957	¥ 81,767	¥132,213	¥213,981
その他の項目							
減価償却費	1,589	3,363	22	16	4,991	48	5,039
有形固定資産及び無形固定 資産の増加額	936	3,932	1	—	4,870	339	5,209

(注)1. (1)セグメント利益の調整額△77億59百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△77億84百万円が含まれております。

(2)セグメント資産の調整額1,322億13百万円のうち全社資産の金額は1,323億29百万円であります。その主なものは、余資運用資金(現金及び預金)等の資産であります。

(3)減価償却費の調整額48百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

(4)有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額3億39百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

2. セグメント利益は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

【関連情報】

■ 当連結会計年度(自 2012年4月1日 至 2013年3月31日)

1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1)売上高

					百万円
日本	北米	欧州	アジア	合計	
¥109,524	¥14,936	¥21,588	¥1,931	¥147,981	

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

(2)有形固定資産

					百万円
日本	北米	欧州	アジア	合計	
¥18,214	¥1,604	¥309	¥41	¥20,169	

3. 主要な顧客ごとの情報

外部顧客への売上高のうち、連結損益計算書の売上高の10%以上を占める相手先がないため、記載を省略しております。

■ 前連結会計年度(自 2011年4月1日 至 2012年3月31日)

1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

百万円

日本	北米	欧州	アジア	合計
¥101,686	¥10,614	¥13,180	¥2,415	¥127,896

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

(2) 有形固定資産

百万円

日本	北米	欧州	アジア	合計
¥16,297	¥529	¥326	¥29	¥17,183

3. 主要な顧客ごとの情報

外部顧客への売上高のうち、連結損益計算書の売上高の10%以上を占める相手先がないため、記載を省略しております。

【報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報】

■ 当連結会計年度(自 2012年4月1日 至 2013年3月31日)

百万円

	デジタルエンタ テインメント事業	アミューズ メント事業	出版事業	ライツ・プロパティ 等事業	全社・消去 <sup>(注)</sup>	合計
減損損失	¥56	¥875	¥—	¥—	¥8	¥939

(注) 全社・消去の金額は、電話加入権の減損損失に係る金額であります。

■ 前連結会計年度(自 2011年4月1日 至 2012年3月31日)

百万円

	デジタルエンタ テインメント事業	アミューズ メント事業	出版事業	ライツ・プロパティ 等事業	全社・消去 <sup>(注)</sup>	合計
減損損失	¥—	¥66	¥—	¥—	¥64	¥130

(注) 全社・消去の金額は、主に処分予定資産の減損損失に係る金額であります。

【報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報】

■ 当連結会計年度(自 2012年4月1日 至 2013年3月31日)

該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(自 2011年4月1日 至 2012年3月31日)

該当事項はありません。

【報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報】

■ 当連結会計年度(自 2012年4月1日 至 2013年3月31日)

該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(自 2011年4月1日 至 2012年3月31日)

該当事項はありません。

【関連当事者情報】

■ 当連結会計年度(自 2012年4月1日 至 2013年3月31日)

該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(自 2011年4月1日 至 2012年3月31日)

該当事項はありません。

1株当たり情報

円

	当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
1株当たり純資産額	¥1,043.62	¥1,177.87
1株当たり当期純損益金額(△は損失)	△119.19	52.66
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	なお、潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式は存在するものの1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。	52.55

(注) 1株当たり当期純損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。

百万円

	当連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	前連結会計年度 (自2011年4月1日 至2012年3月31日)
1株当たり当期純損益金額(△は損失)		
当期純損益(△は損失)	¥△13,714	¥ 6,060
普通株主に帰属しない金額	—	—
普通株式に係る当期純損益(△は損失)	△13,714	6,060
期中平均株式数(千株)	115,069	115,070
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	—	—
普通株式増加数(千株)	—	240
(うち新株予約権)	(—)	(240)
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	2009年12月25日開催取締役会決議分2010年1月新株予約権、2010年1月18日開催取締役会決議分2015年満期ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債、2010年7月29日開催取締役会決議分2010年8月新株予約権、2010年12月24日開催取締役会決議分2011年1月新株予約権、2011年8月5日開催取締役会決議分2011年8月新株予約権、2012年7月30日開催取締役会決議分2012年8月新株予約権	2007年11月19日開催取締役会決議分4回新株予約権、2007年11月19日開催取締役会決議分第5回新株予約権、2009年12月25日開催取締役会決議分2010年1月新株予約権、2010年1月18日開催取締役会決議分2015年満期ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債、2010年7月29日開催取締役会決議分2010年8月新株予約権、2010年12月24日開催取締役会決議分2011年1月新株予約権、2011年8月5日開催取締役会決議分2011年8月新株予約権

## 連結財務諸表注記(日本基準)

### 重要な後発事象

該当事項はありません。

### 連結附属明細表

#### 【社債明細表】

会社名	銘柄	発行年月日	当期末残高 (百万円)	当期末残高 (百万円)	利率 (%)	担保	償還期限
		年月日					年月日
株式会社 スクウェア・エニックス・ ホールディングス	2015年満期ユーロ 円建転換社債型新 株予約権付社債 <sup>(注1,2)</sup>	2010.2.4 ロンドン時間	¥35,000	¥35,000	—	なし	2015.2.4 ロンドン時間
合計	—	—	¥35,000	¥35,000	—	—	—

(注) 1. 2015年満期ユーロ円建転換社債型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。

発行価格	本社債の額面金額の100%
発行価額の総額	350億円
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)	¥2,500
新株予約権の行使期間(預託地時間)	自 2010年2月19日 至 2015年1月20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 ¥2,500 資本組入額 ¥1,250
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。

2. 連結決算日後5年間の償還予定額は以下のとおりであります。

1年以内	1年超2年以内	2年超3年以内	3年超4年以内	4年超5年以内
—	350億円	—	—	—

#### 【借入金等明細表】

区分	当期末残高	当期末残高	平均利率(%)	返済期限
短期借入金	5,253百万円	5,726百万円	1.1	—
1年以内に返済予定の長期借入金	—	—	—	—
1年以内に返済予定のリース債務	34百万円	30百万円	—	—
長期借入金(1年以内に返済予定のものを除く。)	—	—	—	—
リース債務(1年以内に返済予定のものを除く。)	51百万円	40百万円	—	2014年6月～ 2017年9月
その他有利子負債	—	—	—	—
合計	5,338百万円	5,796百万円	—	—

(注) 1. 平均利率については、期末借入金残高に対する加重平均利率を記載しております。

2. リース債務の平均利率については、リース債務に利息相当額を含めて計上しているため、記載を省略しております。

3. リース債務のうち1年以内に返済予定のリース債務は流動負債のその他に、リース債務(1年以内に返済予定のものを除く。)は固定負債のその他に含めて計上しております。

4. リース債務(1年以内に返済予定のものを除く。)の連結決算日後5年間の返済予定額は以下のとおりであります。

	1年超2年以内	2年超3年以内	3年超4年以内	4年超5年以内
リース債務	21百万円	10百万円	6百万円	2百万円

#### 【資産除去債務明細表】

当連結会計年度期首及び当連結会計年度末における資産除去債務の金額が、当連結会計年度期首及び当連結会計年度末における負債及び純資産の合計額の100分の1以下であるため、連結財務諸表規則第92条の2の規定により記載を省略しております。

【その他】

当連結会計年度における四半期情報等

百万円

(累計期間)	第1四半期	第2四半期	第3四半期	当連結会計年度
売上高	¥24,914	¥61,055	¥102,794	¥147,981
税金等調整前四半期(当期)純損失(△)金額	△2,105	△6,375	△5,337	△14,948
四半期(当期)純損失(△)金額	△2,077	△5,480	△5,745	△13,714
1株当たり四半期(当期)純損失(△)金額(円)	△18.05	△47.63	△49.93	△119.19

	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
1株当たり四半期純損失(△)金額(円)	¥△18.05	¥△29.58	¥△2.30	¥△69.26

## 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。

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、調査活動のお役に立てば幸いです。

# 会社データ

2013年3月31日現在

## 会社概要

本社 〒160-8430 東京都新宿区新宿6丁目27番30号 新宿イーストサイドスクエア  
 TEL. 03-5292-8000(代表)

設立 1975年9月22日  
 資本金 15,204,474,100円  
 従業員数 連結: 3,782名  
 (注)従業員数には、臨時雇用者数は含まれておりません。

□ 事業所  
 △ 開発拠点

## スクウェア・エニックス・ホールディングスグループ

会社名	設立年月	決算期	資本金	議決権比率	主な事業内容
<b>主要な連結子会社</b>					
<b>日本</b>					
株式会社スクウェア・エニックス	2008年10月	3月	1,500百万円	100.0%	デジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、出版事業及びライセンス・プロパティ等事業
株式会社タイトー	2009年 6月	3月	1,500百万円	100.0%	デジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業及びライセンス・プロパティ等事業
株式会社スマイルラボ	2008年 2月	3月	10百万円	100.0%	オンラインエンタテインメントサービスの提供
<b>北米</b>					
SQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.	2006年11月	3月	1米ドル	100.0%	北米市場における当社グループ会社の株式・持分保有及び事業管理
SQUARE ENIX, INC.	1989年 3月	3月	10百万米ドル	100.0% (100.0%)	北米市場におけるデジタルエンタテインメント事業、出版事業及びライセンス・プロパティ等事業
CRYSTAL DYNAMICS INC.	1992年 7月	3月	40百万米ドル	100.0% (100.0%)	ゲームの開発
EIDOS INTERACTIVE CORP.	2007年 3月	3月	6百万カナダドル	100.0% (100.0%)	ゲームの開発
<b>欧州</b>					
SQUARE ENIX OF EUROPE HOLDINGS LTD.	2008年12月	3月	2英ポンド	100.0%	欧州市場における当社グループ会社の株式・持分保有及び事業管理
SQUARE ENIX LTD.	1998年12月	3月	111百万英ポンド	100.0% (100.0%)	欧州市場におけるデジタルエンタテインメント事業、出版事業及びライセンス・プロパティ等事業
IO INTERACTIVE A/S	1990年11月	3月	656千デンマーククローネ	100.0% (100.0%)	ゲームの開発
<b>アジア</b>					
SQUARE ENIX (China) CO., LTD.	2005年 1月	12月	12百万米ドル	100.0% (100.0%)	中国アジア市場におけるデジタルエンタテインメント事業
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	— [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

(注) 議決権比率の( )内は、間接所有割合で内数です。  
 議決権比率の[ ]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。

# 株式データ

2013年3月31日現在

## 株式の状況

発行済株式総数: 115,370,596株

株主数: 33,614名

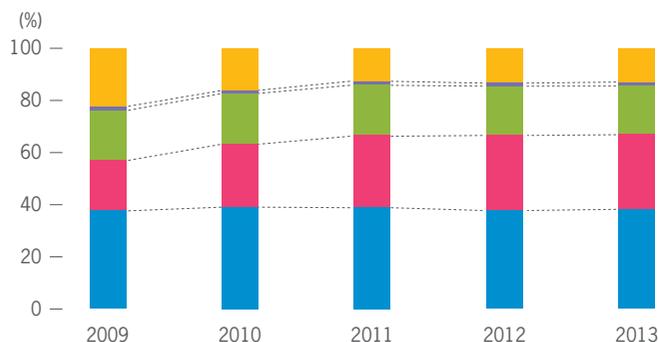
## 大株主

順位	株主名	当社への出資状況	
		持株数(千株)	持株比率(%)
1	福嶋 康博	23,626	20.47
2	株式会社福嶋企画	9,763	8.46
3	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	9,520	8.25
4	ステート ストリート バンク アンド トラスト カンパニー 505223	7,167	6.21
5	宮本 雅史	7,047	6.10
6	ロイヤルバンクオブカナダトラストカンパニー (ケイマン)リミテッド	5,039	4.36
7	日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	3,339	2.89
8	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	2,998	2.59
9	株式会社エスシステム	2,045	1.77
10	ステート ストリート バンク アンド トラスト カンパニー 505103	1,347	1.16

## 株式のメモ

- 事業年度  
4月1日から3月31日まで
- 剰余金の配当の基準日  
9月30日(中間配当基準日)  
3月31日(期末配当基準日)
- 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
- 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.pronexus.co.jp/koukoku/9684/9684.html>

## 所有者別所有株式数(千株)



(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。)

	2009	2010	2011	2012	2013
■ 金融機関	25,770 (22.4%)	18,643 (16.2%)	15,711 (13.6%)	15,485 (13.4%)	14,700 (12.7%)
■ 金融商品取引業者	1,558 (1.4%)	1,479 (1.3%)	981 (0.9%)	995 (0.9%)	995 (0.9%)
■ その他法人	22,190 (19.2%)	22,161 (19.2%)	22,122 (19.2%)	22,089 (19.2%)	22,092 (19.1%)
■ 外国法人等	22,271 (19.3%)	28,029 (24.3%)	31,668 (27.4%)	33,268 (28.8%)	32,251 (28.0%)
■ 個人その他	43,514 (37.7%)	45,055 (39.0%)	44,884 (38.9%)	43,530 (37.7%)	45,329 (39.3%)
合計	115,305 (100.0%)	115,370 (100.0%)	115,370 (100.0%)	115,370 (100.0%)	115,370 (100.0%)

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

