

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

**SQUARE ENIX®**

2004 ANNUAL REPORT

2004年3月期 アニュアルレポート

# > Networks Will Transform the Entertainment Industry.

## 目次

- 01 財務ハイライト
- 02 株主の皆様へ
- 08 事業の概況
- 10 役員
- 11 財務セクション

### 見通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、見通し、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通しであり、これらは、現在入手可能な情報から得られた株式会社スクウェア・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、これら業績見通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重要な要素には、以下のようなものが含まれます。すなわち、(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重要な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

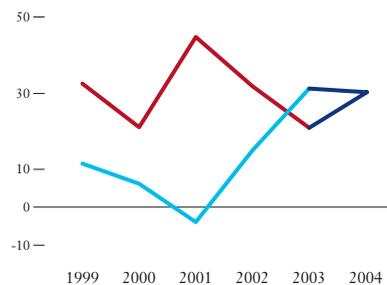
株式会社スクウェア・エニックス及び連結子会社  
3月31日に終了した事業年度

	百万円			千米ドル
	2004	2003	2003	2004
	スクウェア・エニックス	旧エニックス	旧スクウェア	スクウェア・エニックス
<b>年間：</b>				
売上高	¥63,202	¥21,877	¥40,286	\$597,994
営業利益	19,398	4,603	12,594	183,537
当期純利益	10,993	2,419	14,074	104,012
<b>期末現在：</b>				
総資産	110,633	57,465	54,354	1,046,769
株主資本	96,700	49,647	37,727	914,940
<b>1株当たり金額：</b>				
当期純利益	¥100.04	¥41.18	¥233.83	\$0.95
株主資本	878.85	845.18	626.78	8.32

米ドルの表示は、便宜上2004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 = 105.69円で換算しています。

営業利益率

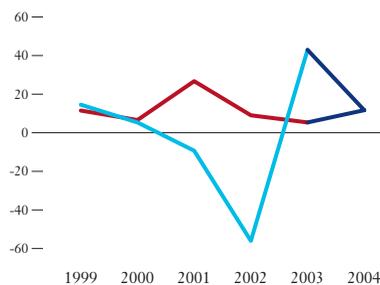
(%)



■ スクウェア・エニックス ■ 旧エニックス ■ 旧スクウェア

株主資本当期純利益率

(%)



■ スクウェア・エニックス ■ 旧エニックス ■ 旧スクウェア

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、1999年3月期から2001年3月期まで連結決算を行っていませんでしたので、単独決算の財務計数を記載しております。

3 2004年3月期の株主資本当期純利益率算定上の前期末株主資本は、旧エニックスと旧スクウェアの単純合算値を使用しております。

## 株主の皆様へ



代表取締役社長  
和田 洋一

株主の皆様におかれましては、ますますご清栄の事とお喜び申し上げます。

新生、株式会社スクウェア・エニックス(2003年4月1日、株式会社エニックスと株式会社スクウェアとの合併により誕生)としての初めてのAnnual Reportをお届け致します。

初年度の経営成績は、連結ベースで売上高632億2百万円、営業利益193億98百万円、当期純利益109億93百万円、売上高営業利益率30.7%、ROE11.9%と、旧両社単純合算比較で過去最高水準を達成する事ができました。また、この間合併による組織的混乱もなく融合が進み、きわめて順調なスタートを切る事ができました。

しかしながら、私共が目指すのは、世界最高にして最大のデジタルコンテンツ・グループです。当年度実績は、順調とはいえスタート以上のものではありません。

ここでは、私共のビジョンについて述べたいと思います。

## > Network is the Game. Everything plays Games.

### ネットワークがもたらした業界構造の根本的变化

#### 合併を決意した直接的契機は、テレビゲーム業界の構造変化です。

IT産業全体の構造が、端的にはPC業界において垂直統合型から水平分業型に変質していく過程において、テレビゲーム業界は垂直統合型のビジネスモデルが維持できていた稀有な存在でした。これは、ゲームコンソールという機能特化型の端末・システムによって、ハード、ソフト双方の業者が他端末では経験しえない極めてユニークなエンタテインメントを提供できてきた事、またこのために、業界内の利益配分のバランスが崩れない状態でうまく市場が成長してくれた事が大きかったのではないかと思っています。

しかしながら昨今になって、事情が一変しました。

ハード業者にとっては、特に描画能力に優る専用機の性能が汎用機であるPC等(近い将来には携帯電話)に急迫されてきた事、新たな競争力とするべきであったネットワーク機能の取り入れにつきPCに遅れを取った事、他方ソフト業者にしても、ハード

のスペック向上に伴い開発コストが増加した事、またゲームソフトの他素材への転用が困難なためにコストの他事業分野への転嫁が限定的であった事、顧客にとっては、PC、携帯電話を通してテレビゲーム以外にも新鮮なデジタルコンテンツが市場に始まった事。これら全てが業界を圧迫しました。完全垂直統合モデルの強さがここでは逆に作用します。デフレプレッシャーを吸収する能力を持った主体がゲームコンソール・メーカー以外には存在せず、他方、彼らのみで支えるにはあまりにも市場が成長してしまっていたのです。

一見これは日本固有の問題のようですが、海外市場においても同等であり、いずれは起きる事であると考えます。海外でこうした状況になっていないように映るのは、ゲームコンソール普及にかかる内外の時差と、流通構造の違いが時差をさらに広げているからに他なりません。

さらに、上述の変化がなかったとしても、本質的な問題としてネットワーク環境の進展があります。開放系を本旨とするネットワークシステムは、垂直統合モデルとは相容れません。この点については内外の格差も生じません。

テレビゲーム業界は垂直統合から水平分業モデルに変質し、顧客オーナーシップはコンソール・メーカーからコンテンツ・プロバイダーにシフトしていくでしょう。

## 新しいエンタテインメント時代の到来

**合併を決意した本質的目的は、巨大な新市場への挑戦です。**

業界構造の変化とは、逆の捉え方をすると、顧客に対して新しいエンタテインメントを提供するための変態の過程であるともいえます。変化に対応できない企業には淘汰を促しますが、的確に変化を捉える企業に対しては莫大なビジネスチャンスを与えるはずで

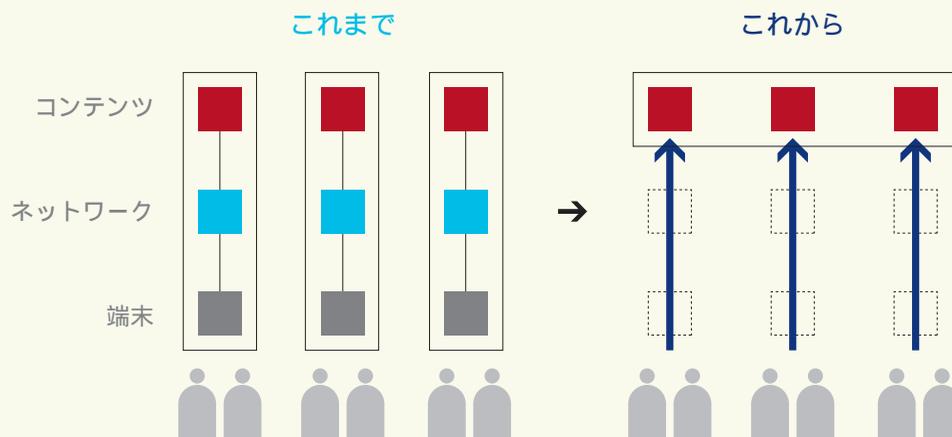
ネットワークがもたらす新たな時代を2つのフレーズで表現してみました。

### 1. Network is the Game.

顧客間のコミュニケーション自体がネットワーク・コンテンツの重要な構成要素であるという意味です。翻って考えると、ゲームとは一定のルールを前提としたコミュニケーションといえるのではないのでしょうか。チェス、スポーツ等の面白さの本質も、人々との関わり合いの妙であると思われま

ここにきて、ようやくデジタルコンテンツでコミュニケーションが楽しめるまでテクノロジーの進歩が追いつきました。コミュニケーション、またその結果形成されるコミュニティにかかる欲求は人間の本質に根ざしているだけに、市場は無限大といっても過言ではありません。

## 産業アーキテクチャーの変化



## 2. *Everything plays Games.*

端末の多機能化、高機能化が進む結果、顧客のコンテンツに対するアクセス方法も多様化していくという事を表現しています。顧客は、いつでもどこからでも同一のコンテンツにアクセスできるようになり、また、一つの端末から様々なコンテンツにアクセスできるようになっていくでしょう。

いずれも顧客にとって素晴らしい時代の到来といえるのでしょうか。

以上の状況は、テレビゲーム業界のみならず、IT産業全てを巻き込む動きであると考えます。

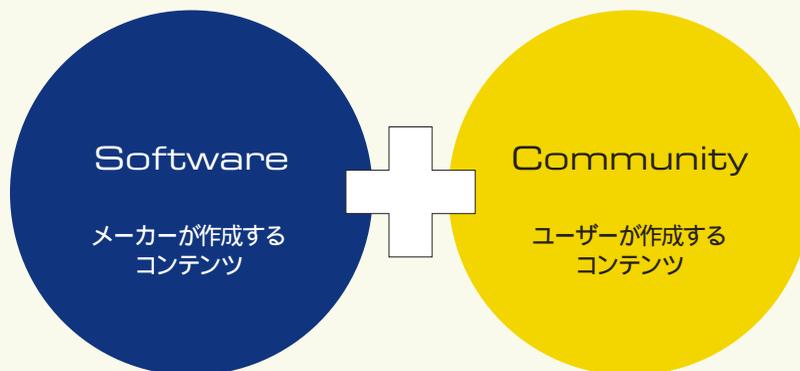
## 最高、最大のデジタルコンテンツ・グループへ

テレビゲーム業界の際立ってユニークな点は、テクノロジーを梃子としてエンタテインメントを拡充、進化させてきた事にあります。これまで述べてきた環境変化をチャンスとするのに最も適しているのが私共の業界ではないか。

スクウェア・エニックスには新たな時代をリードしていく使命があると思っております。

どのような産業構造に変化しても対応するために、さらに踏み込んでいけば、次なる生態系における新たな役回りを自らのイニシアティブで構築するためには、①一旦ヴァリューチェーンの全てをコンパクトに持つ事、②財務体質を強固にする事、③徹底した情報収集さらに広範な提携関係実現のためにプレゼンスを向上させる事、が必要となります。

Network is the Game



エニックスとスクウェアは、ものづくりに対する執念においては完全に一致していたものの、事業手法、重点地域の考え方につき正反対であったため、両社の合併により上記条件を最短でクリアする事ができました。

また、両社は、パッケージソフトであまりにも著名であったために看過されがちですが、実は業界内で最もネットワーク・コンテンツへの取り組みが早く、徹底していた点で共通しており、この事が今後の展開の重要な基礎になっています。

それでは、どのような戦略で臨むのか。

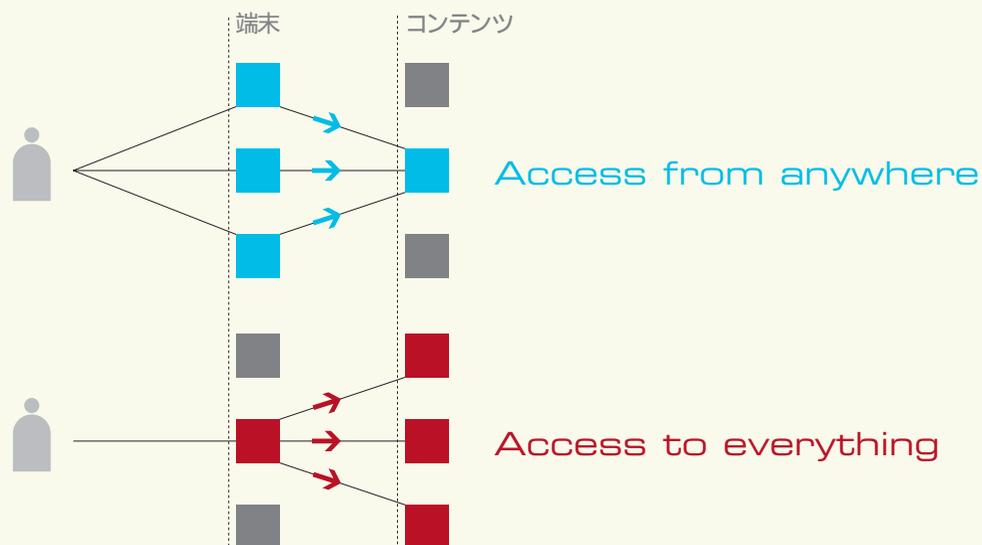
私共は以下の3点を重点課題と捉えています。

- ① コミュニティ・マネジメントの強化
- ② “ポリモーフィック・コンテンツ”展開
- ③ 新たなプラットフォームの組成

ネットワーク・コンテンツはソフトウェアとコミュニティの2要素で構成されます。後者はこれまで存在しなかったサービス・カテゴリーですが、このコミュニティの品質管理こそが、今後最も大きな付加価値になってくると考えています。顧客にとって最も価値が高く、業者にとって最も参入が困難なこの分野にこそ、資源を投入していくつもりです。

次に“ポリモーフィック・コンテンツ”展開です。当初から多面展開する事を前提にオリジナルの世界観を構築し、各端末、各メディアの表現特性を活かしつつ多コンテンツに展開していくという手法です。昨今スポーツや映画など既にコンテンツとして成立しているものをいかにゲーム化するか、つまりゲームを二次利用商品として扱っていく傾向が顕著ですが、Everything plays Gamesの一般化とともに、根源的な権利を持っている所に収益が収斂していくと考えるべきです。

## Everything plays Games



3点目の、新たなプラットフォームの組成とは、ハードメーカーになるという意味ではありません。水平分業モデルに産業構造が変化した時、どの企業、あるいは機能と、どのように関係するのかを、自らデザインし、組み立てていかなければならないという事です。

最後に、今後のスケジュールについて簡単に述べます。

2004、2005年度については、現時点のパイプラインで収益の骨格は形成できます。他方、新しい産業地図の概要が見え始めるのが2005～2006年度。従って、当初2年間は、基盤強化と先行投資期間と位置付けます。本年4月より、海外3拠点同時拡充を開始したのもこの一環です。2006、2007、2008年度にはIT産業全体での大競争に参戦します。拡充期間との位置付けです。そして2010年。この段階で、世界最高にして最大

のデジタルコンテンツ・グループとして収穫期に入っているのが当面の目標です。

いよいよ冒険のスタートです。

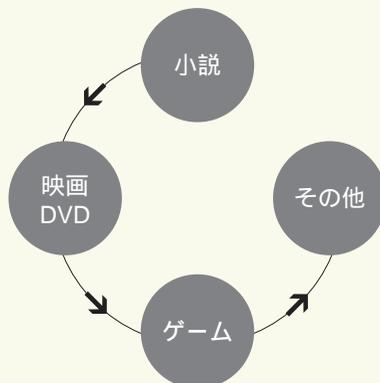
今後とも、変わらぬご支援の程、よろしくお願い申し上げます。

2004年7月

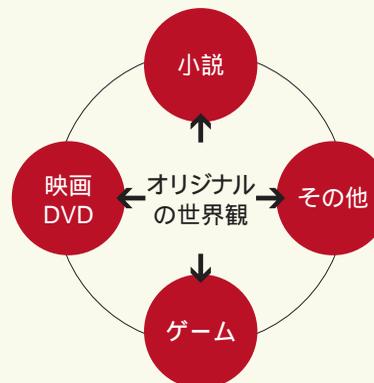
代表取締役社長 **和田 洋一**

## “ポリモーフィック・コンテンツ”の展開

従来の二次利用的コンテンツ展開



“ポリモーフィック・コンテンツ”



## 事業の概況

### 当事業年度の概況

株式会社スクウェア・エニックス(以下、当社)は、2003年4月1日の合併以来、事業セグメントをゲーム事業、オンラインゲーム事業、モバイル・コンテンツ事業、出版事業、及びその他事業と定め、各々の事業セグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めてまいりました。その結果、合併初年度となる当事業年度において、すべての事業セグメントにおいて目標数値を達成する事ができ、海外展開の布石も打つ事ができました。

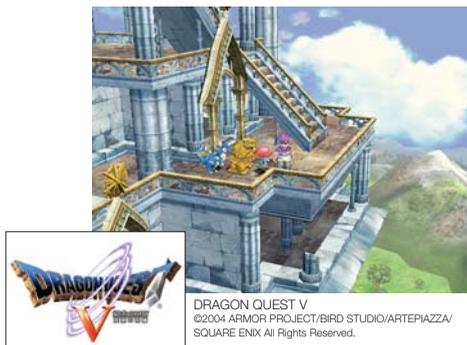
## 事業の種類別セグメントの概況

### > ゲーム事業

#### Games (Offline)

当事業年度のゲーム事業におきましては、海外ではプレイステーション2向けに発売した「FINAL FANTASY X-2」が北米・欧州の合計で200万本以上を出荷し、ゲームボーイアドバンス向けに発売した「FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE」も同じく北米・欧州の合計で100万本以上を出荷致しております。国内では、1992年にスーパーファミコン向けに発売した「ドラゴンクエストV 天空の花嫁」をプレイステーション2向けに新たに開発し、発売後わずか2日間で130万本の出荷を記録するなどのミリオンセラータイトルを国内外でリリースいたしました。また、新しい試みとしてテレビに直接つなげるゲームとして国内で発売した「剣神ドラゴンクエスト 甦りし伝説の剣」も当事業に計上しており、50万個以上を出荷いたしました。

ゲーム事業の売上高は、379億88百万円、営業利益は、164億4百万円となりました。



### > オンラインゲーム事業

#### Games (Online)

当社のオンラインゲーム事業のフラッグシップであるMMORPG(Massively Multi-player Online RPG)「ファイナルファンタジーXI」については、2002年5月のサービス開始以来、会員数は順調に増加を続けております。当事業年度におきましては、2003年4月の拡張ディスク「ファイナルファンタジーXI ジラートの幻影」の発売以降、会員数は国内最大級の規模にまで成長しました。

また、海外においても、同10月「FINAL FANTASY XI」のPC版の発売・サービス開始により北米進出を果たし、さらに、2004年3月にはプレイステーション2版を北米で発売し、会員数は飛躍的に増加いたしました。当事業年度末において、「FFXI」ユーザーは、全世界で約50万人に達しております。さらに、アジア市場向けに展開しているMMORPG「クロスゲート」も順調に成長を続け、特に、中国のオンラインゲーム市場において、累積会員数でトップクラスの地位を獲得しております。

このように、国内外で安定した成長と収益の基盤を確立し、当事業年度はオンラインゲーム元年とも呼べる1年となりました。

オンラインゲーム事業の売上高は、89億24百万円、営業利益は、23億48百万円となりました。



### 事業の種類別セグメント情報 (2004年3月期)

単位: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	消去又は全社	連結
売上高	37,988	8,924	2,793	9,671	3,824	—	63,202
営業利益	16,404	2,348	1,159	3,180	1,027	(4,722)	19,398
営業利益率	43.2%	26.3%	41.5%	32.9%	26.9%	—	30.7%

> モバイル・コンテンツ事業

Mobilephone Content

携帯電話向けコンテンツとして着信メロディ、待受画面の提供の他、ロールプレイングゲームやアドベンチャーゲーム等の様々なゲームコンテンツの提供を行っております。国内においては、NTTドコモのFOMA端末向けに「ドラゴンクエスト」、及び「ファイナルファンタジー」の完全移植版を提供し、携帯電話がゲーム端末としても十分に機能することを実証いたしました。

また、米国Verizon Wireless社や米国AT&T Wireless社へコンテンツ提供を開始したのをはじめ、北米・アジアで海外進出の足掛かりを作る1年でもありました。2004年3月には複数の携帯端末上に同一コンテンツを配信するための技術を持つ米国UIEvolution社を買収し、今後の海外展開に向けての基盤は、急速に整備されてきております。

モバイル・コンテンツ事業の売上高は、27億93百万円、営業利益は、11億59百万円となりました。



©2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
©1986-2004 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/CHUNSOFT/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

> 出版事業

Publication

当事業は「月刊少年ガンガン」「月刊Gファンタジー」「月刊ガンガンウイング」等の定期刊行誌を発売しております。当事業年度は、連載作品の中から「鋼の錬金術師」「E.S.」及び「PAPUWA」の3作品をアニメーション化し、テレビ放映いたしました。

このうち「鋼の錬金術師」は、コミックス、ファンブック等を含めた関連書籍の累計部数が、1,100万部を越える大ヒット作品になりました。また、ゲーム事業においても「鋼の錬金術師」のプレイステーション2向けゲームが発売され、25万本の出荷を記録するなど、波及効果も大でした。さらに、「鋼の錬金術師」が連載されている「月刊少年ガンガン」の発行部数も2倍以上に伸長し、当事業年度にゲーム攻略本の大型タイトルの発行がなかったにも関わらず、当事業は、大きく躍進いたしました。

出版事業の売上高は、96億71百万円、営業利益は、31億80百万円となりました。



©2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
©2002 Hiromu Arakawa

> その他事業

Others

主に当社コンテンツに関する二次的著作物の企画、制作、販売及び販売許諾を行っております。当事業は、「ドラゴンクエスト」関連の人気バトル鉛筆シリーズ「バトエン」や「ファイナルファンタジー」関連のキャラクターグッズ等、幅広い年齢層向けに玩具、グッズの発売を行うとともに、ゲームのサウンドトラック等、音楽CDのライセンス許諾も行っております。

その他事業の売上高は、38億24百万円、営業利益は、10億27百万円となりました。



©2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

©2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

地域別売上高 (2004年3月期)

単位:百万円

	日本	北米	欧州	アジア	計
連結売上高	44,491	15,618	2,121	972	63,202
地域別割合	70.4%	24.7%	3.4%	1.5%	100.0%

## 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  
成毛 眞

### 監査役

常勤監査役  
中村 浩

監査役  
前川 敏雄

監査役  
伊庭 保

監査役  
矢作 憲一

### 執行役員

和田 洋一  
本多 圭司  
河津 秋敏  
松田 洋祐  
石井 浩一  
北瀬 佳範  
齊藤 陽介  
田口 浩司  
田中 弘道  
富山 竜男  
成田 賢  
橋本 真司  
平松 正嗣  
松野 泰己  
山下 弘二

### 相談役名誉会長

福嶋 康博

目次

12	経営陣による業績と財政状況の 検討及び分析(日本基準)
18	連結貸借対照表(日本基準)
20	連結損益計算書(日本基準)
21	連結剰余金計算書(日本基準)
22	連結キャッシュ・フロー計算書(日本基準)
24	連結財務諸表注記(日本基準)
46	連結貸借対照表(米国基準)
48	連結損益計算書(米国基準)
49	連結株主持分計算書(米国基準)
50	連結キャッシュ・フロー計算書(米国基準)
51	連結財務諸表注記(米国基準)
60	和文アニュアルレポートの発行及び 独立監査人の監査報告書について
61	会社データ
62	株式データ

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。

なお、独立監査人による監査報告書については、有価証券報告書をご参照下さい。

## 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】には、旧株式会社エニックス(以下、旧エニックス)の2003年3月期連結決算実績と旧株式会社スクウェア(以下、旧スクウェア)の2003年3月期連結決算実績とを調整を加えずに合算した合計額(以下、前年度単純合算)、並びに前年度単純合算を現在の株式会社スクウェア・エニックス(以下、当社)と同一の事業別セグメントデータに分類した2003年3月期実績の試算を含みます。これらは、当社が作成し、当分析に採用することを判断したものであり、会計監査人の監査を受けたものではありません。

また、同じく、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、並びに資産・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。

#### ① 売上高の認識基準

当社グループの売上高は、販売基準に基づき、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計上し、ロイヤリティ収入についてはライセンサーからの計算報告書に基づいて計上されております。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、売掛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において、市場環境及び将来需要の見通しに基づくコンテンツ制作勘定の時価の見積額が簿価を下回っていると判断した場合、評価減を行っております。また、市場環境又は将来需要が経営者の見積りより悪化した場合、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、販売又は仕入に係る取引会社等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であります。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、全て減損処理を行い、30%から50%程度下落した場合、当該金額の重要性、回復可能性等を考慮して必要と認め

る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3億75百万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、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、実現可能性が高いと考えられる金額へ減額するために評価性引当金を計上しております。それらの必要性を評価するに当たっては、将来の課税所得、及び慎重かつ実現可能性の高い継続的な税務計画を検討しておりますが、純繰延税金資産の全部又は一部を将来実現できないと判断した場合は、当該判断を行った期間に繰延税金資産の調整額を費用として計上します。同様に、計上金額の純額を上回る繰延税金資産を今後実現できると判断した場合は、繰延税金資産への調整により当該判断を行った期間に利益を増加させることとなります。

#### ⑥ 合併の会計処理に関する事項

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

### 2. 財務政策、資本の財源及び資金の流動性についての分析

当社グループの運転資金及び設備投資資金につきましては、主として内部資金により調達しております。また、当連結会計年度末における当社の有利子負債は、1年以内返済予定長期借入金18百万円であり、株主資本比率は、87.4%となっております。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586億76百万円となりました。

当社グループは、その健全な財務状態、及び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)	
旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減	
57,465	54,354	111,819	110,633	△1,186	

総資産の当連結会計年度末における残高は、1,106億33百万円となり、前連結会計年度末の前年度単純合算1,118億19百万円との比較で、11億86百万円減少いたしました。増減の主な内訳は、以下の通りです。

#### ◎現金預金 (百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
39,847	23,219	63,066	58,676	△4,390

営業活動によるキャッシュ・フローは、141億39百万円となりました。投資活動によるキャッシュ・フローは、合併により旧エニックスと旧スクウェアの社員を1つの社屋に統合するために2003年7月に行った本社移転に伴う支出、及び米国法人UIEVOLUTION, INC.を買収したことによる支出を主要因として105億79百万円の減少となりましたが、これらは、一時的なものです。

財務活動によるキャッシュ・フローは、合併に伴い旧スクウェアの株主に対し、通常の配当金に代えて、1株あたり69円の合併交付金を支払った結果、67億39百万円の減少となりました。その他の換算差額等を含む現金預金の当連結会計年度末における残高は、586億76百万円となり、前年度単純合算との比較で、43億90百万円減少いたしました。

#### ◎受取手形及び売掛金 (百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
5,150	11,808	16,958	12,046	△4,912

受取手形及び売掛金の残高は、会計年度末に発売するタイトルによって大きく左右されます。前連結会計年度末においては、2003年3月に旧スクウェアで「FINAL FANTASY X-2」を195万本、旧エニックスで「ドラゴンクエスト モンスターズ キャラバンハート」を55万本出荷したのに対し、当連結会計年度末は、2004年3月に「ドラゴンクエストV 天空の花嫁」を130万本出荷いたしました。このような会計年度末におけるタイトルの発売本数の差によって、受取手形及び売掛金の当連結会計年度末における残高は、120億46百万円となり、前年度単純合算との比較で、49億12百万円減少いたしました。

#### ◎コンテンツ制作勘定 (百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
—	3,679	3,679	10,128	6,449

旧エニックスでは、従来、タイトルの企画・開発等を担当する社外共同開発者に対する支出額は、支出時に費用処理していましたが、タイトル開発開始にかかる意思決定プロセスを強化し、開発開始タイトルの厳選を推し進めたことに伴い、当連結会計年度より、開発段階における支出額はコンテンツ制作勘定に計上し、発売時に売上原価に振り替えることといたしました。なお、旧エニックスから開発を行っているタイトルについて当連結会計年度において支出した額をコンテンツ制作勘定に37億63百万円計上しております。

旧スクウェアから開発を行っているタイトルは、継続して行っている

会計処理であり、従前と変わりありません。

また、タイトルが開発中止になった場合、コンテンツ制作勘定のうち中止になったタイトルの開発費を特別損失として計上する事があります。当連結会計年度においては、開発中止損の発生はありません。

これらを主要因としてコンテンツ制作勘定の当連結会計年度末における残高は、101億28百万円となり、前年度単純合算との比較で、64億49百万円増加いたしました。

#### ◎繰延税金資産（流動） (百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
941	3,257	4,198	1,850	△2,348

旧スクウェアの評価性引当金の映画資産にかかる一時差異の解消等を主要因として、繰延税金資産の当連結会計年度末における残高は、18億50百万円となり、前年度単純合算との比較で、23億48百万円減少いたしました。

#### ◎有形固定資産 (百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
5,188	3,821	9,009	9,087	78

建物及び構築物は3億7百万円増の21億95百万円、工具器具備品は1億76百万円減の30億77百万円、土地は増減なく38億13百万円、建設仮勘定は53百万円減で当連結会計年度末の計上はなくなり、有形固定資産の当連結会計年度末における残高は、90億87百万円となり、前年度単純合算との比較で、78百万円増加いたしました。

#### ◎無形固定資産 (百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
119	1,037	1,156	7,550	6,394

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月に米国法人UIEVOLUTION, INC.を買収し、連結子会社としました。これに伴い、営業権を57百万米ドル計上しております。この営業権につきましては、来期より5年間にわたり均等償却を実施いたします。また、当連結会計年度より中国法人SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.を新たに連結子会社としたことにより、連結調整勘定を計上いたしました。この連結調整勘定につきましては、当連結会計年度より3年間にわたり均等償却を実施いたします（当連結会計年度において、連結調整勘定の償却額を1億45百万円計上しております。）。これらを主要因として、無形固定資産の当連結会計年度末における残高は、75億50百万円となり、前年度単純合算との比較で、63億94百万円増加いたしました。

## ◎投資有価証券

(百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
3,674	1,860	5,534	3,516	△2,018

株式の売却、持分法適用会社である株式会社デジキューブの破産等の影響を主要因として、投資有価証券の当連結会計年度末における残高は、35億16百万円となり、前年度単純合算との比較で、20億18百万円減少いたしました。

## ■負債

## ◎総負債

(百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
7,655	15,389	23,044	13,338	△9,706

総負債は、前年度単純合算230億44百万円に対し、当連結会計年度末における残高は、133億38百万円となり、前年度単純合算との比較で、97億6百万円減少いたしました。増減の主な内訳は、以下の通りです。

## ◎流動負債

(百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
7,418	15,029	22,447	12,185	△10,262

流動負債は、流動資産と同じく会計年度末に発売するタイトルによって左右され、支払手形及び買掛金は、5億43百万円減少いたしました。また、旧スクウェアの前連結会計年度末残高のうち短期借入金10億円を当連結会計年度において完済いたしました。同じく前連結会計年度末の旧スクウェアの流動負債には、未払合併交付金が41億53百万円、移転関連損失引当金が10億74百万円、各々計上されており、未払法人税等18億87百万円の減少等もあり、流動負債の当連結会計年度末における残高は、121億85百万円となり、前年度単純合算との比較で、102億62百万円減少いたしました。

## ◎固定負債

(百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
236	359	595	1,152	557

従来、旧エニックス及び旧スクウェアが採用していた退職給付引当金の会計処理を簡便法から原則法に移行したため、固定負債の当連結会計年度末における残高は、11億52百万円となり、前年度単純合算との比較で、5億57百万円増加いたしました。

## ■少数株主持分

## ◎少数株主持分

(百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
162	1,237	1,399	594	△805

少数株主持分は、主に2つの連結対象会社の変更による影響で減少しております。

第一に、旧スクウェアで連結対象となっていた米国法人ELECTRONIC ARTS INC.との合併会社が解散したことにより、約10億円減少しております。第二に、戦略的重要性という観点から、子会社である中国法人SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.等を連結対象に加えており、これらを主要因として、少数株主持分の当連結会計年度末における残高は、5億94百万円となり、前年度単純合算との比較で、8億5百万円減少いたしました。

## ■資本

株主資本は、前年度単純合算との比較で93億26百万円増の967億円となりました。合併に際しては持分プーリング法を採用しており、旧スクウェアの資本構成を引き継いでおります。また、当連結会計年度の当期純利益109億93百万円を計上しております。

なお、株主資本の内訳は、下記の通りです。

	旧エニックス	旧スクウェア	04.3期末
資本金	6,940	11,945	7,154
資本剰余金	9,383	14,847	36,393
利益剰余金	33,341	10,659	53,931
その他有価証券差額金	23	223	363
為替換算調整勘定	43	60	△898
自己株式	△84	△8	△245
資本合計	49,647	37,727	96,700

資本金は、存続会社である旧エニックスを引き継いでおり、ストック・オプション(新株予約権)の行使に伴う増加があったことから、資本金の当連結会計年度末における残高は、71億54百万円となっております。合併に伴う減資差益119億45百万円及び資本剰余金148億47百万円を引き継いでおり、自己株式処分差益4百万円及びストック・オプション(新株予約権)の行使による株式発行2億13百万円を加えた資本剰余金の当連結会計年度末における残高は、363億93百万円となっております。

## ■損益

## ●ゲーム事業

	2003年3月期	2004年3月期	(百万円) 増減
売上高	45,677	37,988	△7,689
営業利益	18,212	16,404	△1,808
営業利益率	39.9%	43.2%	—

当連結会計年度のゲーム事業は、国内では、「ドラゴンクエストV 天空の花嫁」、海外では、「FINAL FANTASY X-2」、「FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE」といくつかのミリオンセラーを発売いたしました。

営業利益率は、合併によるタイトル開発管理の強化による効率化が進み、前年度単純合算を上回る43.2%になりました。開発費の管理は、旧スクウェアで行っていたタイトル毎の開発管理に一本化しました。すなわち、事業計画をタイトル毎に立案し、計画の段階から一定の売上・収益水準を越えるタイトルのみが開発開始となります。当連結会計年度における売上高は、379億88百万円となり、前年度単純合算との比較で、76億89百万円減少し、営業利益は、18億8百万円減少の164億4百万円となりました。

## ●オンラインゲーム事業

	2003年3月期	2004年3月期	(百万円) 増減
売上高	4,154	8,924	4,770
営業利益	△985	2,348	3,333
営業利益率	△23.7%	26.3%	—

当連結会計年度のオンラインゲーム事業は、2002年5月に日本でサービス開始したMMORPG「FINAL FANTASY XI」(以下、「FFXI」)を中心に大きく躍進する1年になりました。「FFXI」は、2003年10月に北米でのサービスも始まり、当連結会計年度末時点において全世界で約50万人という有料課金ユーザーを獲得しています。当連結会計年度の「FFXI」の売上高は、北米だけで20億円を越え、日本との合計では約80億円を計上し、全世界でトップレベルのオンラインゲームに成長しました。

「FFXI」のビジネスモデルは、ディスクを購入したユーザーが、月額会の会費を支払って当社のゲームサーバにアクセスし、オンラインゲームを楽しむというものです。従って、オンラインゲーム事業の売上高には、ディスク販売の売上高と会費の売上高の双方が含まれております。会費は、国内で1,280円/月、北米で\$12.95/月となっており、キャラクターを追加する事によって、キャラクター1体につき、国内で100円/月、北米で\$1.00/月が追加課金されます。当連結会計年度末でのユーザー1人当たりのキャラクター数は、平均2.5キャラクターです。

また、中国大陸、台湾等において展開しているMMORPG「クロスゲート」も順調に推移し、中国大陸において「クロスゲート」の運営を行っている当社連結対象子会社である中国法人SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.は、7億円強の売上高を計上しております。海外における「クロスゲート」のビジネスモデル

は、プリペイドカードを購入したユーザがプリペイドカードに記載されたユーザIDと暗証番号を使ってゲームサーバにアクセスし、プリペイドカードの金額に応じた時間数だけオンラインゲームを楽しむというものです。ディスクは、違法コピーに対処するため、無償で配布しております。なお、サービス未了のプリペイドカードに係る売上収入について繰延処理を行った結果、流動負債に約8億円の前受収益が計上されております。

これら2つのオンラインゲームを中心とする当事業セグメントの当連結会計年度における売上高は、89億24百万円となり、前年度単純合算との比較で、47億70百万円増加となり、営業利益も33億33百万円増加の23億48百万円となりました。来年度以降、「FFXI」のサービス地域の拡大や新規タイトルの投入を予定しております。

## ●モバイル・コンテンツ事業

	2003年3月期	2004年3月期	(百万円) 増減
売上高	1,696	2,793	1,097
営業利益	755	1,159	404
営業利益率	44.5%	41.5%	—

当連結会計年度のモバイル・コンテンツ事業は、オンラインゲーム事業と同様に順調に成長いたしました。当事業セグメントにおきましては、外部への制作委託を中心に開発を進めており、ゲーム、待受画面、着信メロディ等の携帯電話向けコンテンツを提供しております。コンテンツの開発費は、発生時に費用化しております。

当連結会計年度は、海外への展開にも着手し、北米・アジアでモバイル・コンテンツ事業を開始いたしました。収益貢献という意味ではまだ些少であり、当事業セグメントの当連結会計年度における売上・収益は、ほぼ国内だけのものとなっております。来年度以降は、当セグメントにおいても、海外の売上高が増加してまいります。

当連結会計年度の売上高は、前年度単純合算との比較で、10億97百万円増加の27億93百万円、営業利益は、4億4百万円増加の11億59百万円となりました。

## ●出版事業

	2003年3月期	2004年3月期	(百万円) 増減
売上高	6,417	9,671	3,254
営業利益	1,820	3,180	1,360
営業利益率	28.4%	32.9%	—

前連結会計年度までは、旧エニックスでは、自社で出版事業を行っていましたが、旧スクウェアのゲームの攻略本等は、第三者にライセンスを許諾し、ロイヤリティ収入のみが計上されておりました。

当連結会計年度の出版事業は、当社が発行している定期刊行誌「月刊少年ガンガン」に連載中の「鋼の錬金術師」の大ヒットを主要因として大きく躍進いたしました。「鋼の錬金術師」のコミックスは、2003年6月、

10月、2004年3月にそれぞれ5、6、7巻が発売され、1～7巻のコミックス累計部数は、1,000万部を越え、その他ファンブック、小説等の累計部数も100万部以上に達しました。2003年10月のテレビアニメーション放映開始以降、前年度以前に発行したコミックス1～4巻も大きく部数を伸ばし、メディアミックスの成功例として注目を集めました。これに対し、当連結会計年度において大型ゲームタイトルの攻略本は出版されませんでした。来年度以降のゲーム事業における大型タイトルの発売時には、攻略本の販売効果が見込まれます。

当連結会計年度の売上高は、前年度単純合算との比較で、32億54百万円増加の96億71百万円、営業利益は、13億60百万円増加の31億80百万円となりました。

#### ●その他事業

	(百万円)		
	2003年3月期	2004年3月期	増減
売上高	4,220	3,824	△396
営業利益	2,188	1,027	△1,161
営業利益率	51.9%	26.9%	—

主に当社コンテンツに関する二次的著作物の企画、制作、販売及び販売許諾をおこなっています。また、連結対象子会社である株式会社デジタルエンタテインメントアカデミーの売上・収益も当事業セグメントに計上しております。

前年度単純合算との比較で営業利益率が、51.9%から26.9%と大きく低下していますが、これは、旧スクウェアが映画「FINAL FANTASY」の製作原価を前々年度において一括償却したため、同映画のDVD販売のロイヤリティ収入が、ほぼ全て前年度の旧スクウェアの利益として計上されていた事によります。その他事業は、前年度単純合算との比較で、売上高は3億96百万円減少の38億24百万円、営業利益は11億61百万円減少の10億27百万円となりました。

#### ●営業外費用

(百万円)				
旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
24	390	414	1,590	1,176

営業外項目に関しましては、株式会社デジキューブの破産の影響として、同社に関する「持分法による投資損失」が7億60百万円発生しております。加えて、円高ドル安による為替レート変動の影響をうけ、為替差損が7億88百万円発生し、前年度単純合算との比較で6億55百万円増加しました。これらを主要因として、当連結会計年度の営業外費用は、前年度単純合算との比較で11億76百万円増加の15億90百万円となりました。

#### ●特別損失

(百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
215	3,878	4,093	907	△3,186

特別損失は、前連結会計年度の旧スクウェアにおいて、移転関連損失引当金10億74百万円及び貸倒損失15億3百万円が発生していたため、前年度単純合算との比較で31億86百万円減少の9億7百万円となりました。

#### ●法人税等調整額

(百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
△1,156	△6,248	△7,404	2,962	10,366

法人税等調整額につきましては、前年度、旧スクウェアにおいて主として映画事業の一括償却による将来減算一時差異が、回収可能になったとの判断から、繰延税金資産を計上しております。

#### ■海外売上高

海外売上高は、所在地別セグメントとは異なり、商品が最終的にどの地域で販売されたかを計算した数値になっております。例えば、日本から欧州のパブリッシャーへの販売許諾を行ったタイトルの場合、所在地別セグメントでは、地域を日本の売上高として計上しておりますが、海外売上高では、欧州の売上高として計上しております。

また、前年度の旧エニックスの海外売上高は、海外売上高比率が10%未満であったため、全て日本に含めて計上しております。

#### ●海外売上高(北米)

(百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
—	11,587	11,587	15,618	4,031

ゲーム事業では、プレイステーション2向け3タイトル（「FINAL FANTASY X-2」、「UNLIMITED SAGA」、「Drakengard」）をリリースし、プレイステーション向け1タイトル（「FINAL FANTASY ORIGINS」）、ゲームボーイアドバンス向け2タイトル（「FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE」、「SWORD of MANA」）、ゲームキューブ向け1タイトル（「FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES」）の計7本の新作を発売いたしました。前年度の旧スクウェアの北米での新作は、前年度末時点で150万本以上を出荷した「KINGDOM HEARTS」1本のみであったのに対し、当連結会計年度は、北米において数多くのタイトルをリリースする1年となりました。前年度末に米国法人ELECTRONIC ARTS INC.との北米における販売合弁事業を解消し、当連結会計年度中に当社連結子会社である米国法人SQUARE ENIX, INC.（2004年7月1日付でSQUARE ENIX U.S.A., INC.より商号変更）による自社流通体制の確立

にも成功いたしました。

オンラインゲーム事業は、2003年10月に「FFXI」のPC版を発売し、サービスを開始いたしました。2004年3月には、プレイステーション2版もハードディスクのプリインストール版として発売され、パッケージ販売売上と会費売上の合計で20億円以上を計上いたしました。上記の結果、北米における当連結会計年度の売上高は、前年度単純合算との比較で40億31百万円増加の156億18百万円となりました。

#### ●海外売上高(欧州) (百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
—	2,695	2,695	2,121	△574

欧州における当連結会計年度のタイトル販売本数は、前年度270万本に対し274万本となりました。当連結会計年度は、プレイステーション2向け2タイトル(「FINAL FANTASY X-2」、「UNLIMITED SAGA」)、ゲームボーイアドバンス向け2タイトル(「FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE」、「SWORD of MANA」)、ゲームキューブ向け1タイトル(「FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES」)の計5本の新作を発売致しました。

前年度の旧スクウェアの欧州発売は、プレイステーション2向け2タイトル(「FINAL FANTASY X」、「KINGDOM HEARTS」)、プレイステーション向け2タイトル(「FINAL FANTASY Anthology」、「FINAL FANTASY ORIGINS」)でした。欧州は、有力パブリッシャーに対して販売許諾しておりますので、販売本数は、ほぼ同じでしたが、タイトルの契約条件によって当社が受け取るロイヤリティ金額に変動があったことから、欧州における売上高は、前年度単純合算との比較で5億74百万円減少の21億21百万円となりました。

#### ●海外売上高(アジア他) (百万円)

旧エニックス	旧スクウェア	03.3期単純合算	04.3期	増減
—	142	142	972	830

アジア、その他の地域においては、当連結会計年度から中国法人 SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD. を連結対象に加えたことにより、前年度単純合算との比較で8億30百万円増加の9億72百万円となりました。

#### 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

当社グループの中長期的な経営戦略と対処すべき課題といたしましたは、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とあります。来年度(2005年3月期)においては、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。

当社は、2005年3月期の事業計画を以下の通り公表しております。

	2004年3月期実績	2005年3月期計画	増減
売上高	63,202	76,000	12,798
営業利益	19,398	21,500	2,102
経常利益	18,248	21,500	3,252
当期純利益	10,993	11,500	507

当社は、収益性に裏付けられた成長を実現することが重要な経営課題と認識しております。このため、成長に必要な投資を実施しつつ、25～30%の連結営業利益率(日本の企業会計基準による。)を達成することを目標としております。

来年度におきましても、この目標を遂行すべく事業計画を立案しており、全社で目標とする利益率を維持しつつ、ネットワーク関連事業を中心に海外展開、新規タイトルの投入等の先行投資を行う計画であります。

#### 5. 利益配分に関する基本方針

当社は、株主に対する利益還元を経営の重要政策の一つとして位置付けております。

配当につきましては、収益力の向上、財務体質の強化を図りながら、継続的かつ安定的な配当を実施してまいります。

内部留保金につきましては、既存事業の強化・拡充や新規事業の開拓のために必要となる設備投資、研究開発投資などの将来の企業価値を高めるための投資に活用していく考えであります。

#### 6. リスク要因

当社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、このアニュアルレポート作成時点において当社経営陣が判断したものであります。

- ① 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
- ② 海外展開や新しいコンテンツの創造を核とする当社の成長戦略を担う人材の確保
- ③ 為替相場の変動

## 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

(単位:百万円)

	当連結会計年度(平成16年3月31日)	前連結会計年度(平成15年3月31日)	
	株スクウェア・エニックス	(株)エニックス	(株)スクウェア
<b>(資産の部)</b>			
<b>I 流動資産</b>			
1.現金及び預金	¥58,676	¥39,847	¥23,219
2.受取手形及び売掛金	12,046	5,150	11,808
3.たな卸資産	809	372	159
4.コンテンツ制作勘定	10,128	—	3,679
5.繰延税金資産	1,850	941	3,257
6.その他	1,157	110	1,583
貸倒引当金	△227	△9	△14
流動資産合計	84,441	46,412	43,693
<b>II 固定資産</b>			
1.有形固定資産			
(1)建物及び構築物	3,445	2,121	1,806
減価償却累計額	1,250	867	1,171
	2,195	1,254	634
(2)工具器具備品	8,445	1,673	7,407
減価償却累計額	5,367	1,132	4,695
	3,077	541	2,712
(3)その他	7	7	—
減価償却累計額	7	7	—
	0	0	—
(4)土地	3,813	3,392	421
(5)建設仮勘定	—	—	53
有形固定資産合計	9,087	5,188	3,821
2.無形固定資産			
3.投資その他の資産			
(1)投資有価証券 ※1	3,516	3,674	1,860
(2)長期貸付金	4	—	4
(3)差入保証金	2,864	—	664
(4)繰延税金資産	2,665	632	2,648
(5)その他 ※1	502	1,439	623
貸倒引当金	—	—	△0
投資その他の資産合計	9,554	5,745	5,801
固定資産合計	26,192	11,053	10,660
資産合計	110,633	57,465	54,354

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

(単位：百万円)

	当連結会計年度(平成16年3月31日)	前連結会計年度(平成15年3月31日)	
	株スクウェア・エニックス	(株)エニックス	(株)スクウェア
(負債の部)			
I 流動負債			
1.支払手形及び買掛金	¥3,205	¥2,019	¥1,729
2.短期借入金	—	—	1,000
3.1年内返済予定長期借入金	18	—	22
4.未払金	1,020	763	6,885
5.未払費用	1,551	—	1,466
6.未払法人税等	1,313	3,168	22
7.未払消費税等	408	111	—
8.前受金	697	759	—
9.預り金	354	282	—
10.賞与引当金	1,239	87	463
11.返品調整引当金	1,569	213	1,549
12.移転関連損失引当金	—	—	1,074
13.繰延税金負債	—	—	246
14.その他 ※4	807	13	569
流動負債合計	12,185	7,418	15,029
II 固定負債			
1.長期借入金	—	—	18
2.退職給付引当金	978	100	301
3.役員退職引当金	110	136	—
4.その他	63	—	39
固定負債合計	1,152	236	359
負債合計	13,338	7,655	15,389
(少数株主持分)			
少数株主持分	594	162	1,237
(資本の部)			
I 資本金 ※2	7,154	6,940	11,945
II 資本剰余金	36,393	9,383	14,847
III 利益剰余金	53,931	33,341	10,659
IV その他有価証券評価差額金	363	23	223
V 為替換算調整勘定	△898	43	60
VI 自己株式 ※3	△245	△84	△8
資本合計	96,700	49,647	37,727
負債、少数株主持分及び資本合計	110,633	57,465	54,354

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

(単位:百万円)

	当連結会計年度	前連結会計年度	
	自平成15年4月1日 至平成16年3月31日	自平成14年4月1日	至平成15年3月31日
	株式会社スクウェア・エニックス	株式会社エニックス	株式会社スクウェア
I 売上高	¥63,202	¥21,877	¥40,286
II 売上原価 ※2	22,084	12,368	10,967
売上総利益	41,117	9,508	29,318
返品調整引当金戻入額	1,420	111	842
返品調整引当金繰入額	1,569	—	1,549
差引売上総利益	40,968	9,620	28,612
III 販売費及び一般管理費 ※2	21,569	5,017	16,018
1. 荷造運賃	545	350	19
2. 広告宣伝費	5,119	1,288	2,850
3. 販売促進費	660	291	—
4. 貸倒引当金繰入額	332	0	0
5. 役員報酬	231	141	142
6. 給料手当	3,887	909	1,005
7. 賞与引当金繰入額	1,130	80	87
8. 退職給付費用	491	20	30
9. 役員退職引当金繰入額	6	7	—
10. 福利厚生費	698	107	142
11. 賃借料	955	201	492
12. 支払手数料	3,023	401	3,536
13. 減価償却費	1,179	385	690
14. その他	3,307	831	7,020
営業利益	19,398	4,603	12,594
IV 営業外収益	440	73	556
1. 受取利息	67	0	90
2. 有価証券利息	—	0	—
3. 受取配当金	78	0	104
4. 受取賃貸料	0	23	—
5. 特許権譲渡益	—	31	—
6. 持分法による投資利益	—	—	182
7. 雑収入	294	17	179
V 営業外費用	1,590	24	390
1. 支払利息	7	2	30
2. 為替差損	788	11	122
3. 新株発行費	8	10	—
4. 棚卸資産処分損	—	—	148
5. 持分法による投資損失	760	—	—
6. 雑損失	25	—	87
経常利益	18,248	4,652	12,760
VI 特別利益	300	15	335
1. 固定資産売却益 ※3	—	—	4
2. 投資有価証券売却益	59	—	228
3. 関係会社株式売却益	240	—	—
4. 適格企業年金解約に伴う損益	—	15	—
5. 関連会社株式持分変動差益	—	—	103
VII 特別損失	907	215	3,878
1. 固定資産売却損 ※4	123	—	67
2. 固定資産除却損 ※5	198	45	107
3. 関係会社整理損	—	54	—
4. 関係会社株式評価損	125	15	—
5. 投資有価証券評価損 ※6	375	100	606
6. 投資有価証券売却損	84	—	—
7. コンテンツ廃棄損	—	—	107
8. 移転関連損失引当金繰入額	—	—	1,074
9. 貸倒損失	—	—	1,503
10. その他	—	—	412
匿名組合損益分配前税金等 調整前当期純利益	17,640	4,452	9,217
匿名組合損益分配額	24	—	97
税金等調整前当期純利益	17,616	4,452	9,119
法人税、住民税及び事業税	3,600	3,162	521
法人税等調整額	2,962	△1,156	△6,248
少数株主利益	59	27	770
当期純利益	10,993	2,419	14,074

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

## 連結剰余金計算書(日本基準)

株式会社スクウェア・エニックス及び連結子会社

(単位:百万円)

	当連結会計年度	前連結会計年度	
	自平成15年4月1日 至平成16年3月31日	自平成14年4月1日 至平成15年3月31日	
	(株)スクウェア・エニックス	(株)エニックス	(株)スクウェア
<b>(資本剰余金の部)</b>			
I 資本剰余金期首残高	¥9,383	¥9,383	¥17,201
II 資本剰余金増加高	27,010	—	—
1.合併に伴う増加	26,792	—	—
2.自己株式処分差益	4	—	—
3.ストックオプションによる株式発行	213	—	—
III 資本剰余金減少高	—	—	2,354
1.利益剰余金への振替による減少	—	—	2,354
IV 資本剰余金期末残高	36,393	9,383	14,847
<b>(利益剰余金の部)</b>			
I 利益剰余金期首残高	33,341	32,400	△1,615
II 利益剰余金増加高	22,569	2,419	16,429
1.当期純利益	10,993	2,419	14,074
2.合併に伴う増加	11,524	—	—
3.資本剰余金からの振替による増加	—	—	2,354
4.連結子会社の増加による増加	16	—	—
5.連結子会社の減少による増加	36	—	—
6.少数株主持分割合の変更による増加	—	—	0
III 利益剰余金減少高	1,979	1,478	4,154
1.配当金	1,979	1,468	—
2.役員賞与	—	9	—
3.合併交付金	—	—	4,153
4.連結子会社の増加による減少	—	—	1
IV 利益剰余金期末残高	53,931	33,341	10,659

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

(単位：百万円)

	当連結会計年度 自平成15年4月1日 至平成16年3月31日	前連結会計年度 自平成14年4月1日 至平成15年3月31日	
	㈱スクウェア・エニックス	(株)エニックス	(株)スクウェア
<b>I 営業活動によるキャッシュ・フロー</b>			
税金等調整前当期純利益	¥17,616	¥4,452	¥9,119
減価償却費	1,974	386	1,685
貸倒引当金の増減額(△は減少額)	224	△14	0
賞与引当金の増減額(△は減少額)	688	△32	154
返品調整引当金の増減額(△は減少額)	△105	△111	△127
退職給付引当金の増減額(△は減少額)	576	△4	155
役員退職引当金の増減額(△は減少額)	△26	7	△92
移転関連損失引当金の増減額(△は減少額)	△589	—	1,074
貸倒損失	—	—	1,503
受取利息及び受取配当金	△145	—	△194
受取利息	—	△0	—
受取配当金	—	△0	—
有価証券利息	—	△0	—
支払利息	7	2	30
関係会社整理損	—	54	—
投資有価証券売却益	△59	—	△228
投資有価証券売却損	84	—	—
投資有価証券評価損	375	100	606
関係会社株式売却益	△240	—	—
関係会社株式評価損	125	15	—
固定資産除却損	198	45	107
固定資産売却損	123	—	63
売上債権の増減額(△は増加額)	4,852	△46	△7,296
たな卸資産の増減額(△は増加額)	△6,745	154	△2,764
仕入債務の増減額(△は減少額)	△507	681	764
未払消費税の増減額(△は減少額)	△104	45	—
その他流動資産の増減額(△は増加額)	250	9	—
その他固定資産の増減額(△は増加額)	299	△470	—
その他流動負債の増減額(△は減少額)	△2,014	374	—
役員賞与の支払額	—	△9	—
その他	1,958	—	321
小計	18,818	5,639	4,884
利息及び配当金の受取額	126	2	392
利息の支払額	△11	△2	△8
法人税等の支払額	△4,794	△2,446	△22
営業活動によるキャッシュ・フロー	14,139	3,192	5,245

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

(単位：百万円)

	当連結会計年度	前連結会計年度	
	自平成15年4月1日 至平成16年3月31日	自平成14年4月1日	至平成15年3月31日
	(株)スクウェア・エニックス	(株)エニックス	(株)スクウェア
<b>II 投資活動によるキャッシュ・フロー</b>			
有形固定資産の取得による支出	△2,709	△215	△368
無形固定資産の取得による支出	△416	△79	△232
営業の譲受けによる支出 ※2	—	—	△300
投資有価証券の取得による支出	—	△2,002	—
投資有価証券の売却による収入	—	120	276
関係会社株式の取得による支出	△6,461	△795	—
関係会社株式の売却による収入	423	4	—
差入保証金の返金による収入	407	3	—
差入保証金の差入による支出	△1,843	△771	—
その他	20	—	△25
投資活動によるキャッシュ・フロー	△10,579	△3,737	△649
<b>III 財務活動によるキャッシュ・フロー</b>			
短期借入金の増減額(△は減少額)	△1,000	△359	1,000
自己株式の取得による支出	△147	△47	—
配当金の支払額	△1,955	△1,467	—
少数株主への配当金の支払額	△2	△2	—
合併交付金の支払額	△4,153	—	—
パートナーシップ分配金の支払額	△616	—	△363
その他	1,135	—	△163
財務活動によるキャッシュ・フロー	△6,739	△1,876	473
<b>IV 現金及び現金同等物に係る換算差額</b>	△984	△11	△487
<b>V 現金及び現金同等物の増加又は減少</b>	△4,164	△2,432	4,581
<b>VI 現金及び現金同等物期首残高</b>	39,847	42,280	18,629
<b>VII 合併に伴う現金及び現金同等物の増加額</b>	22,632	—	—
<b>VIII 連結子会社増加に伴う現金及び現金同等物の増加額</b>	484	—	8
<b>IX 連結子会社減少に伴う現金及び現金同等物の減少額</b>	△123	—	—
<b>X 現金及び現金同等物期末残高 ※1</b>	58,676	39,847	23,219

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

### 継続企業の前提に関する注記

●前連結会計年度(自 平成14年4月1日 至 平成15年3月31日)

#### (株) エニックス

#### (株) スクウェア

当社は、平成15年2月13日開催の当社及び株式会社エニックス(平成15年4月1日付で、株式会社スクウェア・エニックスに商号変更)の臨時株主総会において承認された合併契約書に基づき、平成15年4月1日付で株式会社エニックスと合併し、資産及び負債は同社に簿価で引継がれました。また、権利義務の一切も同社に引継がれました。連結財務諸表は、継続企業を前提として作成されております。

●当連結会計年度(自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日)

### 連結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14年4月1日 至 平成15年3月31日)

#### (株) エニックス

(1) 連結子会社の数 2社

主要な連結子会社の名称

(株)デジタルエンタテインメントアカデミー  
ENIX AMERICA INC.

(2) 主要な非連結子会社の名称等

(株)ビーエムエフ  
コミュニティエンジン(株)  
ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO.,LTD.  
(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。

なお、天津松達食品有限公司は当期中に清算終了いたしました。

#### (株) スクウェア

連結子会社の数 7社及び1任意組合

株式会社ソリッド

株式会社ゲームデザイナーズ・スタジオ

SQUARE SOFT,INC.

SQUARE USA,INC.

SQUARE PICTURES,INC.

SQUARE ELECTRONIC ARTS L.L.C.

SQUARE EUROPE LTD.

FF・フィルム・パートナーズ(任意組合)

株式会社スクウェアサウンズは平成14年4月1日付をもって当社に吸収合併いたしました。

株式会社ゲームデザイナーズ・スタジオは、重要性が増したため、当連結会計年度から支配力基準の適用により、連結の範囲に含めることにいたしました。

また、株式会社エスケープについては、総資産、売上高、当期純損益及び利益剰余金等はいずれも小規模であり、全体としても連結財務諸表に重要な影響を及ぼしておりませんので、連結の範囲に含めておりません。

●当連結会計年度(自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日)

#### (株) スクウェア・エニックス

(1) 連結子会社の数 10社及び1任意組合

(株)デジタルエンタテインメントアカデミー

コミュニティエンジン(株)

(株)ゲームデザイナーズ・スタジオ

SQUARE ENIX U.S.A.,INC.

SQUARE L.L.C.

SQUARE PICTURES,INC.

SQUARE ENIX EUROPE LTD.

SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO.,LTD.

COMMUNITY ENGINE NETWORK SOFTWARE (BEIJING) CO.,LTD  
UIEVOLUTION,INC.

FF・フィルム・パートナーズ(任意組合)

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

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

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

(2) 主要な非連結子会社の名称等

(株)ビーエムエフ

(株)スポーツビービー

(株)ソリッド

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

(連結の範囲から除いた理由)

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

## 2. 持分法の適用に関する事項

●前連結会計年度（自 平成14年4月1日 至 平成15年3月31日）

### (株) エニックス

持分法を適用していない主要な非連結子会社（株）ビーエムエフ、コミュニティエンジン（株）、ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO.,LTD.）及び関連会社（株）マッグガーデン）については、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）等に及ぼす影響が軽微であり、持分法の適用範囲から除外しております。

### (株) スクウェア

持分法適用の非連結子会社数 1社

株式会社エスケープ

持分法適用の関連会社数 2社

株式会社デジキューブ

エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社

関連会社である有限会社草薙は、連結純損益及び利益剰余金等に及ぼす影響が軽微でありかつ全体としても重要な影響を及ぼしていないため持分法を適用しておりません。

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

### (株) スクウェア・エニックス

持分法適用の関連会社数 1社

(株)デジキューブ

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

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

## 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14年4月1日 至 平成15年3月31日）

### (株) エニックス

連結子会社のうちENIX AMERICA INC.の当連結会計年度の決算日は12月31日であります。

連結財務諸表の作成に当たっては、決算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。

### (株) スクウェア

連結子会社のうち、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15年4月1日 至 平成16年3月31日）

### (株) スクウェア・エニックス

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

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

## 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14年4月1日 至 平成15年3月31日）

### (株) エニックス

(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

商品：月別総平均法による原価法

製品：月別総平均法による原価法

仕掛品：月別総平均法による原価法

貯蔵品：最終仕入原価法

### (株) スクウェア

(イ) 有価証券

その他有価証券

時価のあるもの：期末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、売却原価は主として総平均法により算定）

時価のないもの：総平均法による原価法

(ロ) たな卸資産

商品：移動平均法による低価法

製品：当社は移動平均法による低価法

SQUARE SOFT,INC.及びSQUARE ELECTRONIC ARTS L.L.C.は先入先出法による低価法

コンテンツ制作勘定：原価法

貯蔵品：主として移動平均法による原価法

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

#### (株) スクウェア・エニックス

##### (イ) 有価証券

満期保有目的の債券：償却原価法（定額法）

その他有価証券

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

時価のないもの：移動平均法による原価法

##### (ロ) たな卸資産

商製品：月別総平均法による原価法

コンテンツ制作勘定：個別法による原価法

仕掛品：月別総平均法による原価法

貯蔵品：最終仕入原価法

##### (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14年4月1日 至 平成15年3月31日）

#### (株) エニックス

##### (イ) 有形固定資産

定率法を採用しております。

なお、取得価格が10万円以上20万円未満の資産については、3年間で均等償却する方法を採用しております。

なお、主な耐用年数は次の通りであります。

建物 50年

工具器具備品 4～6年

##### (ロ) 無形固定資産

自社利用のソフトウェアについては、社内における利用可能期間（5年）による定額法を採用しております。

#### (株) スクウェア

##### (イ) 有形固定資産

定率法

なお、主な耐用年数は以下の通りであります。

建物及び構築物 3～18年

工具器具備品 3～20年

##### (ロ) 無形固定資産

当社及び国内連結子会社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15年4月1日 至 平成16年3月31日）

#### (株) スクウェア・エニックス

##### (イ) 有形固定資産

当社及び国内連結子会社は定率法を採用しております。

なお、主な耐用年数は次の通りであります。

建物及び構築物 3～50年

工具器具備品 3～20年

##### (会計処理方法の変更)

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

##### (ロ) 無形固定資産

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

##### (3) 重要な引当金の計上基準

●前連結会計年度（自 平成14年4月1日 至 平成15年3月31日）

#### (株) エニックス

##### (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、当連結会計期間に負担すべき支給見込額を計上しております。

##### (ハ) 退職給付引当金

当社及び国内連結子会社は、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連結会計年度末要支給額を計上しております。

##### (ニ) 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。

##### (ホ) 役員退職引当金

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

##### (ヘ) \_\_\_\_\_

#### (株) スクウェア

##### (イ) 貸倒引当金

売掛金、貸付金等の貸倒損失に備えるため、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、従業員に対して支給する賞与の支出に備えるため、支給見込額に基づき計上しております。

##### (ハ) 退職給付引当金

当社は、従業員の退職給付に備えるため、当連結会計年度末における退職給付債務の見込額に基づき計上しております。

**(二) 返品調整引当金**

当社における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するほか、総売上高に対する返品実績率に基づく算定額を計上しております。

**(ホ) 役員退職慰労引当金**

当社は役員退職慰労金の支給に備えるため、当社役員退職慰労金規程（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。

なお、45ページに記載の通り、当社は当連結会計年度末をもって消滅し、全役員が退任することになり、役員退職慰労金の支給及び支給時期が確定したため、役員退職慰労引当金に代えて未払金を計上しております。

**(ヘ) 移転関連損失引当金**

当社は、合併に伴う本社移転による損失に備えるため、移転関連費用の発生見込額を計上しております。

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

**(株) スクウェア・エニックス****(イ) 貸倒引当金**

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

**(ロ) 賞与引当金**

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

**(ハ) 退職給付引当金**

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

**(追加情報)**

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

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

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

**(二) 返品調整引当金**

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

**(ホ) 役員退職引当金**

当社は、役員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。

**(ヘ)****(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14年4月1日 至 平成15年3月31日）

**(株) エニックス**

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、在外子会社は、決算日の直物為替相場により円貨に換算し、換算差額は資本の部における為替換算調整勘定に含めております。

**(株) スクウェア**

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15年4月1日 至 平成16年3月31日）

**(株) スクウェア・エニックス**

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。

**(5) 重要なリース取引の処理方法**

●前連結会計年度（自 平成14年4月1日 至 平成15年3月31日）

**(株) エニックス**

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。

**(株) スクウェア**

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

#### (株) スクウェア・エニックス

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。

#### (6) 繰延資産の処理方法

●前連結会計年度（自 平成14年4月1日 至 平成15年3月31日）

#### (株) エニックス

##### (イ) 新株発行費

支出時に全額費用処理しております。

#### (株) スクウェア

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

#### (株) スクウェア・エニックス

##### (イ) 新株発行費

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14年4月1日 至 平成15年3月31日）

#### (株) エニックス

##### (イ) 消費税等の会計処理

税抜方式によっております。

##### (ロ)

##### (ハ) 自己株式及び法定準備金の取崩等に関する会計基準

「自己株式及び法定準備金の取崩等に関する会計基準」（企業会計基準第1号）が平成14年4月1日以後に適用されることになったことに伴い、当連結会計年度から同会計基準によっております。これによる当連結会計年度の損益に与える影響はありません。

なお、連結財務諸表規則の改正により、当連結会計年度における連結貸借対照表の資本の部及び連結剰余金計算書については、改正後の連結財務諸表規則により作成しております。

##### (ニ) 1株当たり情報

「1株当たり当期純利益に関する会計基準」（企業会計基準第2号）及び「1株当たり当期純利益に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第4号）が平成14年4月1日以後開始する連結会計年度に係る連結財務諸表から適用されることになったことに伴い、当連結会計年度から同会計基準及び適用指針によっております。なお、当期において前期と同様の方法によった場合の（1株当たり情報）についての影響額はありませぬ。

#### (株) スクウェア

##### (イ) 消費税等の会計処理の方法

税抜方式によっております。

##### (ロ) 在外子会社の会計基準

在外子会社は所在国の会計基準により認められた方法によっております。

##### (ハ) 自己株式及び法定準備金取崩等会計

（会計方針の変更）

当連結会計年度から「自己株式及び法定準備金の取崩等に関する会計基準」（企業会計基準第1号）を適用しております。これにより、当連結会計年度の損益に与える影響はありません。

なお、連結財務諸表規則の改正により、当連結会計年度における連結貸借対照表の資本の部及び連結剰余金計算書については、改正後の連結財務諸表規則により作成しております。

##### (ニ) 1株当たり当期純利益に関する会計基準

（会計方針の変更）

当連結会計年度から「1株当たり当期純利益に関する会計基準」（企業会計基準第2号）及び「1株当たり当期純利益に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第4号）を適用しております。これによる当連結会計年度への影響はありません。

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

#### (株) スクウェア・エニックス

##### (イ) 消費税等の会計処理

税抜方式によっております。

##### (ロ) 在外子会社の会計基準

在外子会社は所在国の会計基準により認められた方法によっております。

##### (ハ)

##### (ニ)

### 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14年4月1日 至 平成15年3月31日）

#### (株) エニックス

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。

#### (株) スクウェア

連結子会社の資産及び負債の評価については、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15年4月1日 至 平成16年3月31日）

#### (株) スクウェア・エニックス

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。

## 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14年4月1日 至 平成15年3月31日）

### （株）エニックス

金額が僅少なため、発生年度に全額償却しております。

### （株）スクウェア

連結調整勘定の償却については、一括償却を行っております。

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

### （株）スクウェア・エニックス

3年間の均等償却を行っております。

## 7. 利益処分項目等の取扱いに関する事項

●前連結会計年度（自 平成14年4月1日 至 平成15年3月31日）

### （株）エニックス

連結剰余金計算書は連結会社の利益処分又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又は損失処理に基づいて作成しております。

### （株）スクウェア

連結剰余金計算書は、連結会計年度中に確定した利益処分又は損失処理に基づいて作成されております。

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

### （株）スクウェア・エニックス

連結剰余金計算書は連結会社の利益処分又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又は損失処理に基づいて作成しております。

## 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14年4月1日 至 平成15年3月31日）

### （株）エニックス

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を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。

### （株）スクウェア

連結キャッシュ・フロー計算書における資金（現金及び現金同等物）は、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を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15年4月1日 至 平成16年3月31日）

### （株）スクウェア・エニックス

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を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。

## 表示方法の変更

●前連結会計年度（自 平成14年4月1日 至 平成15年3月31日）

### （株）エニックス

### （株）スクウェア

（連結キャッシュ・フロー計算書）

営業活動におけるキャッシュ・フローの「未払金の増減額」は、前連結会計年度は「その他」に含めて表示しておりましたが、金額的重要性が増したため区分掲記しております。また、「為替差益」は、当連結会計年度において金額的重要性が乏しかったため「その他」に含めております。

なお、前連結会計年度の「その他」に含まれている「未払金の増減額」は535百万円、当連結会計年度において、「その他」に含まれている「為替差益」の金額は61百万円であります。

財務活動によるキャッシュ・フローの「パートナーシップ分配金の支払額」は、前連結会計年度は「その他」に含めて表示しておりましたが、金額的重要性が増したため区分掲記しております。また、「長期借入金の返済による支出」は、当連結会計年度において金額的重要性が乏しかったため「その他」に含めております。

なお、前連結会計年度の「その他」に含まれている「パートナーシップ分配金の支払額」は△151百万円、当連結会計年度において、「その他」に含まれている「長期借入金の返済による支出」の金額は△22百万円であります。

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

### （株）スクウェア・エニックス

## 追加情報

●前連結会計年度（自 平成14年4月1日 至 平成15年3月31日）

### （株）エニックス

### （株）スクウェア

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

### （株）スクウェア・エニックス

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

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

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

●前連結会計年度（自 平成14年4月1日 至 平成15年3月31日）

(株) エニックス

(株) スクウェア

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

(株) スクウェア・エニックス

(合併の会計処理に関する事項)

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

なお、引継いだ資産、負債の内訳は以下の通りであります。

※合併により、(株)スクウェアより引き継いだ資産及び負債の内訳

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

工具・器具・備品	2,663
土地	421
建設仮勘定	53
無形固定資産	1,027
営業権	250
商標権	45
電話加入権	6
ソフトウェア	636
ソフトウェア制作勘定	88
投資等	9,584
投資有価証券	1,345
子会社株式	3,376
長期貸付金	4
長期前払費用	5
任意組合出資金	560
敷金保証金	590
繰延税金資産	3,383
その他投資等	316
貸倒引当金	△0
資産合計	50,860

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

## 注記事項

## 連結貸借対照表関係

●前連結会計年度（平成15年3月31日）

## (株) エニックス

- ※1 非連結子会社及び関連会社に対するものは次の通りであります。  
関係会社株式 1,257百万円
- ※2 当社の発行済株式総数は、普通株式58,778,325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36,716株であります。
- ※4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_
- 6 \_\_\_\_\_

## (株) スクウェア

- ※1 非連結子会社及び関連会社に対するものは次の通りであります。  
投資有価証券 726百万円  
その他（投資その他の資産） 29百万円
- ※2 （普通株式）  
発行済株式総数 60,192,791株  
期末自己株式数 4,025株
- ※3 \_\_\_\_\_
- ※4 消費税等の会計処理  
未払消費税等は、流動負債の「その他」に含めて表示してあります。
- 5 保証債務  
(1) 当社は、関係会社である株式会社デジキューブ（ニッポン・ニューマーケット「ヘラクレス」上場）と株式会社セブンーイレブン・ジャパンとの当社製品についての営業上の取引により生じる株式会社デジキューブの株式会社セブンーイレブン・ジャパンに対する債務に対して、連帯保証を行っております。なお、平成15年3月末日現在、顕在化した債務はありません。
- (2) 当社は、連結子会社であるSQUARE ELECTRONIC ARTS L.L.C.のSONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA INC.に対する一切の債務につき、15百万米ドルを上限とする根保証を行っております。なお、平成15年3月末日現在、顕在化した債務はありません。
- 6 当座貸越契約及び貸出コミットメント  
当社及び連結子会社（SQUARE EUROPE LTD.）においては、運転資金の効率的な調達を行うため、取引銀行4行と当座貸越契約及び貸出コミットメント契約を締結しております。  
当連結会計年度末における当座貸越契約及び貸出コミットメント契約は次の通りであります。なお、借入実行残高はありません。  
当座貸越極度額及び貸出コミットメントの総額  
24,389百万円  
(うち外貨は、3,000千ユーロ)

●当連結会計年度（平成16年3月31日）

## (株) スクウェア・エニックス

- ※1 非連結子会社及び関連会社に対するものは次の通りであります。  
投資有価証券 341百万円  
その他（投資その他の資産） 4百万円
- ※2 当社の発行済株式総数は、普通株式110,130,418株であります。
- ※3 当社が保有する自己株式の数は、普通株式99,539株であります。
- ※4 \_\_\_\_\_
- 5 保証債務  
(1) \_\_\_\_\_  
(2) 当社は、連結子会社であるSQUARE ENIX U.S.A.,INC.のSONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA INC.に対する一切の債務につき、15百万米ドルを上限とする根保証を行っております。なお、平成16年3月末日現在、債務は432千米ドル（45百万円）であります。
- 6 \_\_\_\_\_

## 連結損益計算書関係

●前連結会計年度（自 平成14年4月1日 至 平成15年3月31日）

## (株) エニックス

- ※1 \_\_\_\_\_
- ※2 一般管理費及び売上原価に含まれる研究開発費は3,407百万円であります。
- ※3 \_\_\_\_\_
- ※4 \_\_\_\_\_
- ※5 固定資産除却損の内訳  
工具器具備品 45百万円
- ※6 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。

## (株) スクウェア

- ※1 販売費及び一般管理費の主要な費目及び金額並びに研究開発費の総額は次の通りであります。
- |                              |          |
|------------------------------|----------|
| 広告宣伝費                        | 2,850百万円 |
| 支払手数料                        | 3,536百万円 |
| 賞与引当金繰入額                     | 87百万円    |
| 退職給付費用                       | 30百万円    |
| 減価償却費                        | 690百万円   |
| 研究開発費                        | 4,184百万円 |
| 研究開発費のうち主要な費目及び金額は次の通りであります。 |          |
| 給与手当賞与                       | 1,919百万円 |
| 賞与引当金繰入額                     | 162百万円   |
| 退職給付費用                       | 42百万円    |
| 修繕費                          | 80百万円    |

地代・家賃 332百万円  
減価償却費 289百万円  
なお、研究開発費については、複合費としてとらえ、表示しております。

- ※2 \_\_\_\_\_
- ※3 固定資産売却益の内訳は次の通りであります。  

工具器具備品	4百万円
--------	------
- ※4 固定資産売却損の内訳は次の通りであります。  

建物及び構築物	0百万円
工具器具備品	67百万円
計	67百万円
- ※5 固定資産除却損の内訳は次の通りであります。  

建物及び構築物	33百万円
工具器具備品	34百万円
その他	40百万円
計	107百万円

※6 \_\_\_\_\_

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

(株) スクウェア・エニックス

- ※1 \_\_\_\_\_
- ※2 一般管理費に含まれる研究開発費は7百万円であります。
- ※3 \_\_\_\_\_
- ※4 固定資産売却損の内訳  

工具器具備品	123百万円
--------	--------
- ※5 固定資産除却損の内訳  

工具器具備品	159百万円
ソフトウェア	39百万円
計	198百万円
- ※6 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。

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14年4月1日 至 平成15年3月31日）

(株) エニックス

- ※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  

現金及び預金	39,847百万円
現金及び現金同等物	39,847百万円
- ※2 \_\_\_\_\_

(株) スクウェア

- ※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  
 (平成15年3月31日現在)  
 (百万円)  

現金及び預金勘定	23,219
現金及び現金同等物	23,219

※2 当連結会計年度に営業譲受により増加した資産及び負債の主な内訳  
 株式会社クエストからの営業譲受により増加した資産及び負債の内訳は次の通りであります。

	(百万円)
固定資産	300
資産合計	300

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

(株) スクウェア・エニックス

- ※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  

現金及び預金	58,676百万円
現金及び現金同等物	58,676百万円
- ※2 \_\_\_\_\_

リース取引関係

●前連結会計年度（自 平成14年4月1日 至 平成15年3月31日）

(株) エニックス

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 (百万円)	減価償却累計額相当額 (百万円)	期末残高相当額 (百万円)
工具器具備品	90	30	59
合計	90	30	59

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

2. 未経過リース料期末残高相当額

1年内	18百万円
1年超	41百万円
合計	59百万円

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

3. 支払リース料及び減価償却費相当額

支払リース料	18百万円
減価償却費相当額	18百万円

4. 減価償却費相当額の算定方法

リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法により算定しております。

## (株) スクウェア

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

## (株) スクウェア・エニックス

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 (百万円)	減価償却累計額 相当額 (百万円)	期末残高 相当額 (百万円)
工具器具備品	90	48	41
合計	90	48	41

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

## 2. 未経過リース料期末残高相当額

1年内	16百万円
1年超	24百万円
合計	41百万円

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

## 3. 支払リース料及び減価償却費相当額

支払リース料	18百万円
減価償却費相当額	18百万円

## 4. 減価償却費相当額の算定方法

リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法によっております。

## 有価証券関係

●前連結会計年度

## (株) エニックス

## 1. 満期保有目的の債券で時価のあるもの

	種類	前連結会計年度（平成15年3月31日）		
		連結貸借対 照表計上額 (百万円)	時価 (百万円)	差額 (百万円)
時価が連結貸借対照表 計上額を超えるもの	(1) 国債	2,001	2,001	0
	小計	2,001	2,001	0
合計		2,001	2,001	0

## 2. その他有価証券で時価のあるもの

	種類	前連結会計年度（平成15年3月31日）		
		取得原価 (百万円)	連結貸借対 照表計上額 (百万円)	差額 (百万円)
連結貸借対照表計上額が 取得原価を超えるもの	(1) 株式	15	55	39
	(2) 債券			
	①国債・ 地方債等	—	—	—
	②社債	—	—	—
	③その他	—	—	—
	(3) その他	—	—	—
	小計	15	55	39
	(1) 株式	34	34	△0
	(2) 債券			
	①国債・ 地方債等	—	—	—
②社債	—	—	—	
③その他	—	—	—	
(3) その他	—	—	—	
小計	34	34	△0	
合計		49	89	39

(注) 当連結会計年度において、その他有価証券で時価のある株式について100百万円の減損処理を行っております。

なお、当該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。

## 3. 当連結会計年度中に売却したその他有価証券（自平成14年4月1日至平成15年3月31日）

売却額（百万円）	売却益の合計額（百万円）	売却損の合計額（百万円）
120	0	—

## 4. 時価評価されていない主な有価証券の内容

	前連結会計年度（平成15年3月31日） 連結貸借対照表計上額（百万円）
(1) その他有価証券 非上場株式 (店頭売買株式を除く)	326
(2) 関係会社株式	1,257

## 5. 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

	1年以内 (百万円)	1年超5年以内 (百万円)	5年超10年以内 (百万円)	10年超 (百万円)
1. 債券				
(1) 国債	—	2,001	—	—
合計	—	2,001	—	—

(株) スクウェア

1. その他有価証券で時価のあるもの

	(単位：百万円)		
	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	687	1,063	375
②債券	—	—	—
国債・地方債等	—	—	—
社債	—	—	—
その他	—	—	—
③その他	—	—	—
小計	687	1,063	375
(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	1	1	△0
②債券	—	—	—
国債・地方債等	—	—	—
社債	—	—	—
その他	—	—	—
③その他	—	—	—
小計	1	1	△0
合計	688	1,064	375

(注) 当連結会計年度において、株式について493百万円減損処理を行っております。

なお、減損処理にあたっては、期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、全て減損処理を行っております。

2. 当連結会計年度中に売却したその他有価証券

(単位：百万円)		
売却額	売却益の合計額	売却損の合計額
240	228	—

3. 時価のない主な有価証券の内容及び連結貸借対照表計上額  
その他有価証券

非上場株式（店頭売買株式を除く） 69百万円

(注) 当連結会計年度において、株式について112百万円減損処理を行っております。

なお、減損処理にあたっては、期末における実質価額が取得原価に比べ50%以上下落した場合には、全て減損処理を行っております。

4. 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（平成15年3月31日現在）

該当事項はありません。

●当連結会計年度

(株) スクウェア・エニックス

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

	当連結会計年度（平成16年3月31日）			
	種類	連結貸借対照表計上額 （百万円）	時価 （百万円）	差額 （百万円）
時価が連結貸借対照表計上額を超えるもの	(1) 国債	2,000	2,000	0
	小計	2,000	2,000	0
合計		2,000	2,000	0

3. その他有価証券で時価のあるもの

	当連結会計年度（平成16年3月31日）			
	種類	取得原価 （百万円）	連結貸借対照表計上額 （百万円）	差額 （百万円）
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えるもの	(1) 株式	179	797	617
	(2) 債券	—	—	—
	①国債・地方債等	—	—	—
	②社債	—	—	—
	③その他	—	—	—
	小計	179	797	617
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えないもの	(1) 株式	76	71	△4
	(2) 債券	—	—	—
	①国債・地方債等	—	—	—
	②社債	—	—	—
	③その他	—	—	—
	小計	76	71	△4
合計		256	869	613

(注) 当連結会計年度において、その他有価証券で時価のある株式について222百万円の減損処理を行っております。

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

4. 当連結会計年度中に売却したその他有価証券（自平成15年4月1日至平成16年3月31日）

売却額（百万円）	売却益の合計額（百万円）	売却損の合計額（百万円）
156	59	84

5. 時価評価されていない主な有価証券の内容

当連結会計年度（平成16年3月31日）	
連結貸借対照表計上額（百万円）	
(1) その他有価証券 非上場株式 （店頭売買株式を除く）	165

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

該当事項はありません。

## デリバティブ取引関係

●前連結会計年度（自平成14年4月1日 至平成15年3月31日）

### (株) エニックス

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

### (株) スクウェア

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

●当連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

### (株) スクウェア・エニックス

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

## 退職給付関係

●前連結会計年度（自平成14年4月1日 至平成15年3月31日）

### (株) エニックス

#### 1. 採用している退職給付制度の概要

確定給付型の制度として、前期まで当社は適格退職年金制度及び退職一時金制度、国内連結子会社は退職一時金制度を設けておりましたが、当期より適格退職年金制度を廃止し、当社及び国内連結子会社は退職一時金制度を設けております。なお、連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項4.(3)(ハ)に記載の通り、当社及び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。

#### 2. 退職給付債務に関する事項

	(単位：百万円)
	前連結会計年度（平成15年3月31日現在）
イ. 退職給付債務	△100
ロ. 年金資産	—
ハ. 未積立退職給付債務（イ+ロ）	△100
ニ. 会計基準変更時差異の未処理額	—
ホ. 未認識数理計算上の差異	—
ヘ. 未認識過去勤務債務	—
ト. 連結貸借対照表計上額純額（ハ+ニ+ホ+ヘ）	△100
チ. 前払年金費用	—
リ. 退職給付引当金（ト+チ）	△100

#### 3. 退職給付費用に関する事項

	(単位：百万円)
	前連結会計年度（自平成14年4月1日至平成15年3月31日）
イ. 勤務費用等	23
ロ. 退職給付費用	23

### (株) スクウェア

#### 1. 採用している退職制度の概要

当社及び国内連結子会社は、退職金規程に基づく社内積立の退職金一時金制度を採用しております。従来、退職金規定に基づく社内積立の退職一時金制度及び定年適格退職年金制度を採用していましたが、平成14年3月31日をもって、適格退職年金制度を廃止し年金信託契約を解約しております。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

	前連結会計年度 (平成15年3月31日現在)
退職給付債務	301百万円
年金資産残高	—
会計基準変更時差異の未処理額	—
退職給付引当金	301百万円

#### 3. 退職給付費用に関する事項

	前連結会計年度 (平成14年4月1日 平成15年3月31日)
勤務費用	72百万円
会計基準変更時差異処理額	—
退職給付終了損失	—
退職給付費用合計	72百万円

●当連結会計年度

### (株) スクウェア・エニックス

#### 1. 採用している退職給付制度の概要

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

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

#### 2. 退職給付債務に関する事項

	(単位：百万円)
	前連結会計年度（平成16年3月31日現在）
退職給付債務	988
未認識数理計算上の差異	△10
退職給付引当金	978

#### 3. 退職給付費用に関する事項

	(単位：百万円)
	前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）
勤務費用	602
利息費用	12
退職給付費用	615

勤務費用には、退職給付債務の算出方法を簡便法から原則法に変更した際の期首不足額、388百万円を含んでおります。

4. 退職給付債務等の計算の基礎に関する事項

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

税効果会計関係

●前連結会計年度（平成15年3月31日）

(株) エニックス

1. 繰延税金資産及び繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

繰延税金資産	
①流動資産	
未払事業税否認	279百万円
賞与引当金超過額否認	27
未払事業所税否認	3
商品開発費用否認	597
貸倒引当金超過額否認	0
未払費用否認	33
計	941
②固定資産	
退職給付引当金超過額否認	33
役員退職引当金否認	55
減価償却費超過分否認	0
商品開発費用否認	550
ソフトウェア償却費超過分否認	8
繰延税金負債（固定）との相殺	△15
計	632
繰延税金資産合計	1,573
繰延税金負債	
固定負債	
その他有価証券評価差額金	△15
繰延税金資産（固定）との相殺	15
繰延税金負債合計	—
差引：繰延税金資産（負債）の純額	1,573

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

内訳	
法定実効税率	42.05%
留保金課税	1.77
交際費等永久に損金にされない項目	0.19
住民税均等割	0.23
税率変更による期末繰延税金資産の減額修正	0.54
その他	0.27
税効果会計適用後の法人税等の負担率	45.05

3. 地方税法等の一部を改正する法律（平成15年法律第9号）が平成15年3月31日に公布されたことに伴い、当連結会計年度の繰延税金資産及び繰延税金負債の計算（ただし、平成16年4月1日以降解消が見込まれるものに限る。）に使用した法定実効税率は主として前連結会計年度42.05%、当連結会計年度40.50%であります。この税率の変更により、繰延税金資産の金額（繰延税金負債の金額を控除した金額）が25百万円減少し、当連結会計年度に計上された法人税等調整額が26百万円、その他有価証券評価差額金が0百万円、それぞれ増加しております。

(株) スクウェア

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)	
繰延税金資産（流動）	
返品調整引当金	641
未払賞与・賞与引当金	989
たな卸資産	21
たな卸資産未実現利益の調整の税効果	28
前払費用	108
移転関連損失引当金	451
繰越欠損金	699
外国税額未控除額	192
その他	145
計	3,278
繰延税金負債（流動）	
関係会社株式の留保利益による税効果	△246
その他	△20
計	△266
繰延税金資産（流動）の純額	3,011
繰延税金資産（固定）	
有価証券	381
たな卸資産	252
減価償却費	833
退職給付費用	122
研究開発費	580
貸倒引当金	1,070
その他	117
評価性引当金 ※	△557
計	2,800
繰延税金負債（固定）	
その他有価証券評価差額金	△152
計	△152
繰延税金資産（固定）の純額	2,648

※当社は前期において多額の欠損金を計上したため、日本公認会計士協会の実務指針（監査委員会報告 報告第66号）に基づき、繰延税金資産の回収可能性を検討した結果、繰延税金資産を計上しておりません。また、平成14年4月1日付で当社に吸収合併した国内連結子会社1社についても、同様に繰延税金資産を計上しておりません。

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

(%)	
法定実効税率	42.05
(調整)	
交際費等永久に損金に算入されない項目	0.32
受取配当金等永久に益金に算入されない項目	△0.62
評価性引当金の増減	△103.94
その他有価証券評価差額過年度調整	△1.13
住民税均等割	0.10
税率変更による期末繰延税金資産の減額修正	△1.37
LLC及び任意組合の少数株主負担分	△3.11
収益認識基準連結修正	1.35
未実現損益等連結修正	5.16
提出会社との税率差	△1.64
その他	0.04
税効果会計適用後の法人税等の負担率	△62.79

3. 地方税法等の一部を改正する法律（平成15年法律第9号）が平成15年3月31日に公布されたことに伴い、当連結会計年度の繰延税金及び繰延税金負債の計算（ただし、平成16年4月1日以降解消が見込まれるものに限る。）に使用した法定実効税率は40.50%に変更されております。その結果、繰延税金資産の金額（繰延税金負債の金額を控除した金額）が120百万円減少し、当連結会計年度に計上された法人税等調整額が125百万円、その他有価証券評価差額金が5百万円、それぞれ増加しております。

●当連結会計年度（平成16年3月31日）

(株)スクウェア・エニックス

1. 繰延税金資産及び繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

繰延税金資産

①流動資産

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

計 1,850

②固定資産

退職給付引当金超過額否認	392
役員退職引当金否認	53
減価償却費超過額否認	684
前渡金損金算入否認	552
子会社の欠損金に係る税効果	666
投資有価証券評価損否認	472
その他	91
繰延税金負債（固定）との相殺	△249

計 2,665

繰延税金資産合計 4,515

繰延税金負債

固定負債

その他有価証券評価差額金	△249
繰延税金資産（固定）との相殺	249

繰延税金負債合計 —

差引：繰延税金資産（負債）の純額 4,515

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

内訳

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

3. —————

## 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14年4月1日 至平成15年3月31日）

## (株) エニックス

	コンピュータソフト事業 (百万円)	出版事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高及び営業損益						
売上高						
(1) 外部顧客に対する売上高	13,804	5,548	2,523	21,877	—	21,877
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	13,804	5,548	2,523	21,877	—	21,877
営業費用	10,337	4,528	1,373	16,240	1,033	17,274
営業利益	3,467	1,020	1,149	5,637	△1,033	4,603
II 資産、減価償却費及び資本的支出						
資産						
減価償却費	296	8	44	349	36	386
資本的支出	178	2	74	255	45	301

## (注) 1. 事業区分の方法

事業は、製品の系列及び市場の類似性を考慮して区分しております。

## 2. 各区分に属する主要な製品

事業区分	主要製品
コンピュータソフト事業	家庭用ゲームソフト、通信対応パーソナルコンピュータ用ソフト、携帯電話向けのコンテンツ配信
出版事業	コミック雑誌、コミック単行本、ゲームソフトガイドブック等書籍
その他事業	キャラクターグッズ・文具・玩具、ロイヤリティ収入、コンピュータゲーム制作技術者養成スクール

3. 営業費用のうち、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は、1,033百万円であり、その主なものは当社の総務・経理等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、47,109百万円であり、その主なものは当社での余剰運用資金（現金及び預金、有価証券）、管理部門に係る資産であります。

## (株) スクウェア

	ゲーム事業 (百万円)	ゲーム関連事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高及び営業利益						
売上高						
(1) 外部顧客に対する売上高	37,094	1,704	1,487	40,286	—	40,286
(2) セグメント間の内部売上高	—	—	—	—	—	—
計	37,094	1,704	1,487	40,286	—	40,286
営業費用	26,855	663	174	27,693	△1	27,692
営業利益（又は営業損失）	10,239	1,041	1,312	12,593	1	12,594
II 資産、減価償却費及び資本的支出						
資産						
減価償却費	1,632	1	1	1,635	—	1,635
資本的支出	1,325	—	0	1,326	—	1,326

## (注) 1. 事業区分の方法

事業は、製品又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製品及び商品

事業区分	主要製品及び商品
ゲーム事業	ゲームソフト、オンラインゲーム
ゲーム関連事業	ゲーム音楽CD、ゲーム攻略本、ゲーム関連グッズ等
その他事業	ビデオグラム事業等

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15年4月1日 至平成16年3月31日）

(株) スクウェア・エニックス

	ゲーム事業 (百万円)	オンライン ゲーム事業 (百万円)	モバイル・ コンテンツ事業 (百万円)	出版事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高及び営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	37,988	8,924	2,793	9,671	3,824	63,202	—	63,202
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	37,988	8,924	2,793	9,671	3,824	63,202	—	63,202
営業費用	21,583	6,575	1,633	6,491	2,797	39,081	4,722	43,803
営業利益	16,404	2,348	1,159	3,180	1,027	24,120	△4,722	19,398
II 資産、減価償却費及び資本的支出								
資産	55,104	14,215	2,583	14,225	5,980	92,110	18,523	110,633
減価償却費	870	742	17	12	92	1,735	239	1,974
資本的支出	188	513	12	0	—	715	1,989	2,704

(注) 1. 事業区分の方法

事業は、商製品の系列及び市場の類似性を考慮して区分しております。

2. 各区分に属する主要な商製品

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

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

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

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

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

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

## ●前連結会計年度（自平成14年4月1日 至平成15年3月31日）

	ゲーム事業 (百万円)	オンライン ゲーム事業 (百万円)	モバイル・ コンテンツ事業 (百万円)	出版事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	11,912	942	1,656	5,920	1,445	21,877	—	21,877
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	11,912	942	1,656	5,920	1,445	21,877	—	21,877
営業費用	8,278	1,309	872	4,582	1,197	16,240	1,033	17,274
営業利益（又は営業損失）	3,634	△366	784	1,337	247	5,637	△1,033	4,603
資産、減価償却費及び資本的支出								
資産	5,302	700	580	3,094	673	10,351	47,113	57,465
減価償却費	207	69	20	8	44	349	36	386
資本的支出	93	59	25	2	74	255	45	301

## 【所在地別セグメント情報】

## ●前連結会計年度（自平成14年4月1日 至平成15年3月31日）

## (株) エニックス

本邦の売上高及び資産の金額は、全セグメントの売上高及び資産の金額に占める割合がいずれも90%超であるため、所在地別セグメント情報の記載を省略しております。

## (株) スクウェア

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	計 (百万円)	消去又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高及び営業損益						
売上高						
(1) 外部顧客に対する売上高	29,752	10,335	198	40,286	—	40,286
(2) セグメント間の内部売上高	2,908	246	394	3,549	△3,549	—
計	32,661	10,581	592	43,836	△3,549	40,286
営業費用	22,273	8,435	533	31,241	△3,549	27,692
営業利益（又は営業損失）	10,388	2,146	59	12,594	—	12,594
II 資産	48,244	6,024	780	55,049	△695	54,354

(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地域の内訳は次の通りであります。

(1) 北米……………アメリカ

(2) 欧州……………イギリス

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の金額はありません。

## ●当連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

## (株) スクウェア・エニックス

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

(注) 1. 国又は地域は、地理的近接度により区分しております。

2. 本邦以外の区分に属する国又は地域の内訳は次の通りであります。
  - (1) 北米……………アメリカ
  - (2) 欧州……………イギリス
  - (3) アジア……………中国
3. 営業費用のうち、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額はありません。
4. 資産のうち、消去又は全社の項目に含めた全社資産はありません。
5. 「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」に記載の通り、当連結会計年度より当社の有形固定資産（少額資産）の減価償却方法を取得時費用処理に変更いたしました。これによる影響は軽微であります。

#### 【海外売上高】

●前連結会計年度（自平成14年4月1日 至平成15年3月31日）

#### （株）エニックス

海外売上高は、いずれも連結売上高の10%未満であるため、海外売上高の記載を省略しております。

#### （株）スクウェア

	北米	欧州	その他	計
I 海外売上高（百万円）	11,587	2,695	142	14,425
II 連結売上高（百万円）	—	—	—	40,286
III 海外売上高の連結売上高に占める割合（%）	28.8	6.7	0.3	35.8

- (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. 各区分に属する地域の内訳は次の通りであります。
    - (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) その他……………アジア他
  3. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

●当連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

#### （株）スクウェア・エニックス

	北米	欧州	アジア	計
I 海外売上高（百万円）	15,618	2,121	972	18,712
II 連結売上高（百万円）	—	—	—	63,202
III 海外売上高の連結売上高に占める割合（%）	24.7	3.4	1.5	29.6

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

## 【関連当事者との取引】

●前連結会計年度（自平成14年4月1日 至平成15年3月31日）

## (株) エニックス

## (1) 役員及び個人主要株主等

属性	会社等の 名称	住所	資本金又 は出資金 (百万円)	事業の 内容又は 職業	議決権等 の所有 (被所有) 割合(%)	関係内容			取引金額 (百万円)	科目	期末残高 (百万円)
						役員の 兼任等	事業上の 関係	取引の 内容			
役員及びその近親者が議決権の過半数を所有している会社等（当該会社等の子会社を含む。）	(有)アーマープロジェクト	東京都目黒区	3	ソフトウェアの企画開発	なし	役員1名	当社ソフトウェアの企画開発を委託	ソフトウェア開発委託に係る支払印税	378	買掛金	449

## 取引条件及び取引条件の決定方針等

- (注) 1. 市場価格を勘案して一般的取引条件と同様に決定しております。  
2. 取引金額は消費税等抜きの金額で期末残高は消費税等込みの金額で記載しております。

## (株) スクウェア

## (1) 親会社及び法人主要株主等

属性	会社等の 名称	住所	資本金又 は出資金 (百万円)	事業の 内容又は 職業	議決権等 の所有 (被所有) 割合(%)	関係内容			取引金額 (百万円)	科目	期末残高 (百万円)
						役員の 兼任等	事業上の 関係	取引の 内容			
主要株主（会社等）	(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント	東京都港区	1,933	ゲーム事業	被所有割合 18.6	なし	当社製品の販売、製品の製造委託（製品仕入）、開発機材の購入等	製品の販売 製品の仕入 機材の購入 その他	14,788 2,697 14 135	売掛金 未収入金 買掛金 未払金	6,365 30 969 18

1. 上記の金額のうち、取引金額には消費税等が含まれておりませんが、期末残高には消費税等が含まれております。

## 2. 取引条件及び取引条件の決定方針等

製品の販売、製品の仕入、機材の購入並びにその他の取引については、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントから提示された価格を参考にして、通常の第三者取引と同様に交渉により取引条件を決定しております。

## (2) 役員及び個人主要株主等

属性	氏名	住所	資本金 又は 出資金	事業の 内容又は 職業	議決権等の所有 (被所有) 割合(%)	関係内容			取引金額 (割当株数)	科目	期末残高 (割当株数)
						役員の 兼任等	事業上の 関係	取引の 内容			
役員	和田 洋一	—	—	当社代表取締役	所有割合 0.0	—	—	注1	200,000	—	230,000 (30,000)
役員	鈴木 尚	—	—	当社取締役	所有割合 0.2	—	—	注1	40,000	—	90,000 (50,000)
役員	大前 研一	—	—	当社取締役	—	—	—	注1	10,000	—	30,000 (20,000)
役員	成毛 眞	—	—	当社取締役	所有割合 0.0	—	—	注1	40,000	—	60,000 (20,000)
役員	松本 孝利	—	—	当社取締役	—	—	—	注1	10,000	—	20,000 (10,000)

(注) 1. 商法第280ノ20及び商法第280条ノ21の規定に基づく新株予約権の発行を行っております。

2. 期末残高の括弧内の数字は、内数で旧商法第280条ノ19第1項の規定に基づく新株引受権の付与数であります。

●当連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

### (株) スクウェア・エニックス

#### (1) 役員及び個人主要株主等

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

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

### 1株当たり情報

●前連結会計年度（自 平成14年4月1日至 平成15年3月31日）

#### (株) エニックス

1株当たり純資産額 (円) 845.18

1株当たり当期純利益 (円) 41.18

潜在株式調整後1株当たり当期純利益 (円)

潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、希薄化効果を有している潜在株式が存在しないため記載しておりません。

当連結会計年度から「1株当たり当期純利益に関する会計基準」(企業会計基準第2号)及び「1株当たり当期純利益に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第4号)を適用しております。なお、当期において前期と同様の方法による場合の(1株当たり情報)についての影響額はありませぬ。

#### (株) スクウェア

1株当たり純資産額 (円) 626.78

1株当たり当期純利益 (円) 233.83

潜在株式調整後1株当たり当期純利益 (円)

潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、希薄化効果を有している潜在株式が存在しないため記載しておりません。  
(会計方針の変更)

「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 4. 会計処理基準に関する事項 (7) その他連結財務諸表作成のための重要な事項」に記載の通り、当連結会計年度より、「1株当たり当期純利益に関する会計基準」を適用しております。

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

### (株) スクウェア・エニックス

1株当たり純資産額 (円) 878.85

1株当たり当期純利益 (円) 100.04

潜在株式調整後1株当たり当期純利益 (円) 99.76

(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、以下の通りであります。

●前連結会計年度（自 平成14年4月1日至 平成15年3月31日）

#### (株) エニックス

1株当たり当期純利益金額

当期純利益 (百万円) 2,419

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) 2,419

期中平均株式数 (千株) 58,750

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) —

(うち新株予約権) —

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14年6月21日定時株主総会決議

ストックオプション

新株予約権 3,045個

平成13年6月22日定時株主総会決議

ストックオプション

新株引受権 1,829百株

#### (株) スクウェア

1株当たり当期純利益金額

当期純利益 (百万円) 14,074

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) 14,074

期中平均株式数 (千株) 60,194

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) —

(うち新株予約権) —

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

新株引受権2種類及び新株予約権1種類(新株予約権の数:3,000,000個)。

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

#### (株) スクウェア・エニックス

1株当たり当期純利益金額  
 当期純利益（百万円）10,993  
 普通株主に帰属しない金額（百万円）－  
 普通株式に係る当期純利益（百万円）10,993  
 期中平均株式数（千株）109,884  
 潜在株式調整後1株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）316  
 （うち新株予約権）（316）  
 希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株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。

#### 重要な後発事象

●前連結会計年度（自 平成14年4月1日 至 平成15年3月31日）

#### (株) エニックス

当社と株式会社スクウェアとの合併  
 当社と株式会社スクウェアとは平成15年2月13日開催の両社臨時株主総会における合併契約書及び変更契約書の承認決議を得て、平成15年4月1日に合併し、商号を「株式会社スクウェア・エニックス」に変更いたしました。  
 合併に関する事項の概要は、次の通りであります。

- 当社は合併に際して、普通株式51,167,293株を発行し、合併期日前日最終の株式会社スクウェアの株主名簿（実質株主名簿を含む）に記載された株主（実質株主を含む）に対し、その記載された株式数につき、同社の普通株式1株に対し当社の普通株式0.85株をもって割当交付いたしました。
- 当社は、合併により、資本準備金26,792百万円、未処分利益10,004百万円、評価差額金223百万円、自己株式△8百万円を増加させました。この結果、資本準備金は36,175百万円、利益準備金は885百万円、その他の利益剰余金は42,222百万円、評価差額金246百万円、自己株式△92百万円となりました。
- 当社は、合併期日前日の株式会社スクウェアの最終株主名簿に記載された各株主又は登録質権者に対し、その所有する同社の株式1株につき金69円の合併交付金を、平成14年4月1日から平成15年3月31日に至る期間の配当金に代えて、当社の定時株主総会后遅滞なく支払います。
- 合併により、株式会社スクウェアより引き継いだ資産及び負債の内訳は次の通りであります。

科目	金額（百万円）
資産の部	
流動資産	36,490
現金及び預金	16,931
売掛金	11,438
製品	45
商品	11
コンテンツ制作勘定	3,402
貯蔵品	77
前払費用	375
未収入金	483
未収税金	537
繰延税金資産	2,980
その他流動資産	217
貸倒引当金	△10
固定資産	14,370
有形固定資産	3,759
建物附属設備	621
工具・器具・備品	2,663
土地	421
建設仮勘定	53
無形固定資産	1,027
営業権	250
商標権	45
電話加入権	6
ソフトウェア	636
ソフトウェア制作勘定	88
投資等	9,584
投資有価証券	1,345
子会社株式	3,376
長期貸付金	4
長期前払費用	5
任意組合出資金	560
敷金保証金	590
繰延税金資産	3,383
その他投資等	316
貸倒引当金	△0
資産合計	50,860
負債の部	
流動負債	13,489
買掛金	1,717
1年内返済予定長期借入金	22
未払金	2,808
未払合併交付金	4,153
未払法人税等	4
未払消費税等	422
未払費用	1,248
前受金	594
預り金	83
賞与引当金	463
返品調整引当金	893
移転関連損失引当金	1,074
その他流動負債	3
固定負債	359
長期借入金	18
長期預り金	39
退職給付引当金	301
負債合計	13,848
正味引継財産合計額	37,012

(注)記載金額は、百万円未満の端数を切り捨てにより表示しております。

(5) 合併に際し、新たに次の各氏が取締役及び監査役に就任いたしました。

ア. 取締役

和田洋一、鈴木尚、成毛眞

イ. 監査役

中村浩、前川敏雄、伊庭保、矢作憲一

なお、平成15年4月1日現在の株式会社スクウェア・エニックスの取締役及び監査役の会社における地位は、次の通りであります。

会社における地位	氏名
代表取締役会長	福嶋 康博
代表取締役社長	和田 洋一
代表取締役副社長	本多 圭司
取締役	千田 幸信
取締役	鈴木 尚
取締役	成毛 眞
常勤監査役	中村 浩
監査役	前川 敏雄
監査役	伊庭 保
監査役	矢作 憲一

1. 取締役のうち成毛眞氏は、商法第188条第2項第7号ノ2に定める社外取締役であります。
2. 監査役のうち伊庭保氏、矢作憲一氏の2名は「株式会社の監査等に関する商法の特例に関する法律」第18条第1項に定める社外監査役であります。

(株) スクウェア

(株式会社エニックスとの合併)

当社は、平成15年2月13日開催の当社及び株式会社エニックスの臨時株主総会において承認された合併契約書に基づき、平成15年4月1日付で株式会社エニックスと合併し（平成15年4月1日株式会社スクウェア・

エニックスに商号変更）、資産、負債及び権利義務の一切を同社に引継ぎました。なお、平成15年6月21日開催の合併会社の定時株主総会において、当社との合併に関する事項について報告がおこなわれました。

●当連結会計年度（自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日）

(株) スクウェア・エニックス

【連結附属明細表】

【社債明細表】

該当事項はありません。

【借入金等明細表】

区 分	前期末残高 (百万円)	当期末残高 (百万円)	利率 (%)	返済期限
短期借入金	—	—	—	—
1年以内に返済予定の長期借入金	—	18	2.125	平成17年1月30日
長期借入金（1年以内に返済予定のものを除く。）	—	—	—	—
その他の有利子負債	—	—	—	—
計	—	18	—	—

【その他】

該当事項はありません。

(参考)

## 連結貸借対照表(米国基準)

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

	百万円		千米ドル
	2004	2003 (未監査)	2004
<b>資産の部</b>			
<b>流動資産</b>			
現金及び現金同等物	¥58,675	¥39,847	\$555,161
売掛金及び受取手形 (貸倒引当金 2004年度 227 と2003年度 9 を控除)	11,819	5,018	111,828
棚卸資産	809	411	7,660
ソフトウェア開発費	12,507	—	118,340
前払費用及びその他流動資産	1,163	113	10,995
繰延税金資産	1,922	1,013	18,185
<b>流動資産計</b>	<b>86,895</b>	<b>46,402</b>	<b>822,169</b>
有形固定資産(純額)	9,085	5,188	85,965
無形固定資産(純額)	76,474	119	723,575
投資有価証券	3,516	3,674	33,274
敷金	2,864	—	27,103
その他	515	1,440	4,848
繰延税金資産	2,699	657	25,537
<b>総資産</b>	<b>¥182,048</b>	<b>¥57,480</b>	<b>\$1,722,471</b>

連結財務諸表注記(米国基準)参照。

	百万円		千米ドル
	2004	2003 (未監査)	2004
<b>負債及び資本の部</b>			
<b>流動負債</b>			
買掛金及び支払手形			
営業	¥3,200	¥2,019	\$30,278
その他	1,020	763	9,652
1年以内返済予定長期借入金	18	—	174
前受金	696	—	6,594
未払法人税等	1,313	3,168	12,425
未払賞与	1,239	87	11,730
返品調整引当金	1,569	213	14,851
未払費用その他流動負債	3,397	1,258	32,119
繰延税金負債	1,142	—	10,805
流動負債計	13,594	7,508	128,628
退職給付引当金	1,035	154	9,799
その他固定負債	178	146	1,654
繰延税金負債	14,380	—	136,058
負債合計	29,187	7,808	276,139
少数株主持分	594	162	5,621
約定債務及び偶発債務			
資本			
資本金	7,154	6,940	67,694
無額面株式、授権株式数 300,000,000株、発行済かつ流通株数 2004年度110,030,879株、2003年度58,741,609株			
資本剰余金	110,404	9,383	1,044,609
利益剰余金	35,583	33,206	336,673
累積その他包括利益(損失)	(637)	66	(6,024)
自己株式(取得原価)、2004年度 99,500株、2003年度 36,700株	(237)	(85)	(2,241)
資本合計	152,267	49,510	1,440,711
負債・資本合計	¥182,048	¥57,480	\$1,722,471

連結財務諸表注記(米国基準)参照。

## 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
	2004	2003 (未監査)	2004
売上高	¥ 63,095	¥ 21,883	\$596,991
売上原価	28,991	12,345	274,309
売上総利益	34,104	9,538	322,682
販売費及び一般管理費	24,622	5,142	232,968
営業利益	9,482	4,396	89,714
その他収益(費用)			
受取利息	67	1	636
支払利息	(7)	(2)	(73)
固定資産売却損	(124)	—	(1,170)
固定資産除却損	(749)	(46)	(7,077)
投資有価証券評価損	(375)	(100)	(3,552)
為替差損	(788)	—	(7,457)
その他収益(費用)——純額	102	(4)	966
税引前利益	7,608	4,245	71,987
法人税等			
当期税金	3,600	3,162	34,065
繰延税金	(1,168)	(1,240)	(11,052)
	2,432	1,922	23,013
少数株主持分損益及び持分法投資損益控除前利益	5,176	2,323	48,974
少数株主持分損益	(61)	(27)	(572)
持分法投資損益	(760)	—	(7,197)
当期純利益	¥4,355	¥2,296	\$41,205

## 一株当たり情報

	円		米ドル
	一株当たり利益——基本的	¥39.58	¥39.06
——希薄化後	37.99	38.57	0.36
配当金	¥30.00	¥25.00	\$0.28

連結財務諸表注記(米国基準)参照。

## 連結株主持分計算書（米国基準）

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

百万円（株数に関する情報を除く）

	普通株式		資本剰余金	利益剰余金	累積その他包括 利益（損失）	自己株式	資本の部合計
	株数	金額					
残高 — 2002年3月31日	58,778,325	¥ 6,940	¥ 9,383	¥ 32,398	¥ 70	¥ (38)	¥ 48,753
自己株式の取得	(36,716)					(47)	(47)
配当金支払				(1,468)			(1,468)
売却可能有価証券の未実現損益					13		13
為替換算調整勘定					(17)		(17)
SFAS87移行時差異				(20)			(20)
当期純利益				2,296			2,296
残高 — 2003年3月31日	58,741,609	¥ 6,940	¥ 9,383	¥ 33,206	¥ 66	¥ (85)	¥ 49,510
合併による普通株式の発行	51,167,293		100,807				100,807
配当金支払				(1,978)			(1,978)
自己株式の取得	(88,221)					(211)	(211)
自己株式の譲渡	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

千ドル（株数に関する情報を除く）

合併による普通株式の発行	51,167,293	\$ —	\$953,798	\$ —	\$ —	\$ —	\$953,798
配当金支払				(18,724)			(18,724)
自己株式の取得	(88,221)					(1,996)	(1,996)
自己株式の譲渡	25,398					558	558
ストックオプションの行使	184,800	2,024	2,024				4,048
売却可能有価証券の未実現損益					2,800		2,800
為替換算調整勘定					(9,452)		(9,452)
当期純利益				41,205			41,205
残高 — 2004年3月31日	110,030,879	\$67,694	\$1,044,609	\$336,673	\$(6,024)	\$(2,241)	\$1,440,711

連結財務諸表注記（米国基準）参照。

## 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
	2004	2003 (未監査)	2004
<b>営業活動からのキャッシュ・フロー</b>			
当期純利益	¥ 4,355	¥ 2,296	\$41,205
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	(673)	(1,230)	(6,368)
減価償却費	5,406	386	51,150
ソフトウェア開発費の償却	12,723	—	120,385
投資有価証券評価損	375	100	3,552
固定資産売却損	124	—	1,170
固定資産除却損	749	46	7,077
少数株主持分損益	61	27	577
持分法投資損益	760	—	7,191
買収の影響を除いた資産・負債の増減			
売掛金・受取手形	4,849	(50)	45,879
退職給付引当金	200	20	1,892
棚卸資産	(437)	115	(4,135)
ソフトウェア開発費	(12,226)	—	(115,674)
買掛金・支払手形	(507)	681	(4,797)
その他資産	555	(460)	5,251
その他負債	(916)	1,217	(8,667)
その他	(1,261)	44	(11,929)
営業活動からの純キャッシュ・フロー	14,137	3,192	133,759
<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	(2,709)	(215)	(25,632)
無形固定資産の取得	(416)	(79)	(3,936)
投資有価証券の取得	—	(2,002)	—
投資有価証券の売却	—	120	—
関連会社株式の取得	—	(795)	—
関連会社株式の売却	423	4	4,002
敷金返還収入	407	3	3,851
敷金支払支出	(1,843)	(771)	(17,438)
買収による取得現金(買収により使用した現金を控除した純額)	12,095	—	114,438
その他	292	(2)	2,764
投資活動からの純キャッシュ・フロー	8,249	(3,737)	78,049
<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)	(361)	(9,462)
自己株式の取得	(147)	(47)	(1,391)
配当金支払い	(2,574)	(1,468)	(24,354)
その他	1,147	—	10,853
財務活動からの純キャッシュ・フロー	(2,574)	(1,876)	(24,354)
為替相場変動による影響額	(984)	(11)	(9,310)
現金及び現金同等物の純増減	18,828	(2,432)	178,144
現金及び現金同等物の期首残高	¥ 39,847	¥ 42,279	\$377,017
現金及び現金同等物の期末残高	¥ 58,675	¥ 39,847	\$555,161
<b>補足情報</b>			
<b>期中現金支払額:</b>			
法人税等	¥ 4,794	¥ 2,446	\$45,359
支払利息	¥ 11	¥ 2	\$104

連結財務諸表注記(米国基準)参照。

## 連結財務諸表注記(米国基準)

株式会社スクウェア・エニックス及び連結子会社  
(一株当たり情報を除き百万円単位)

### 1. 事業及び組織

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あります。2003年4月1日、株式会社エニックス(以下、旧エニックス)と株式会社スクウェア(以下、旧スクウェア)の合併により、旧エニックスを存続会社として、株式会社スクウェア・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、及び(5)その他事業からなります。

- (1) ゲーム事業：当社はゲームコンソールやパソコンを対象としたインタラクティブゲームソフトウェアを開発し、その製品を日本、北米、欧州、及びアジアにて販売しております。
- (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おります。
- (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、待受画面、着信メロディなどのコンテンツを提供しております。
- (4) 出版事業：ゲーム関連書籍、単行本、漫画雑誌等の出版を行っております。
- (5) その他事業：自社資産を利用した様々なキャラクター関連商品の製造・販売を行っております。

2004年3月31日現在、当社は、連結子会社10社、1任意組合及び関連会社3社を所有しており、それぞれ日本、米国、英国、及び中国に設立しております。米国子会社の主な事業内容は、ゲームソフトウェアの販売、当社に対する日本語版ゲームソフトウェアから英語版へのローカライズサービスの提供、オンラインゲームサービス及びモバイル・コンテンツサービスの提供、並びに電子機器メーカー等へのミドルウェア製品の販売であります。

英国子会社は、当社に対して、日本語版ゲームソフトウェアから英語版、仏語版、独語版、伊語版、及び西語版へのローカライズサービスを提供しております。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ウェアの販売を行っております。

中国子会社は、台湾のゲーム会社SOFTSTAR ENTERTAINMENT, INC.との合併会社であり、当社はその60%を所有しております。中国子会社は、設立以来、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おります。

### 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おります。連結財務諸表に含まれる米ドル金額は、読者の便宜のため、2004年3月31日現在の東京三菱銀行による電信為替仲値1米ドル=105.69円で円貨を換算したものであります。この換算は、上記又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又は換算することが可能であった、又は、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おります。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おります。

### 連結の方針

連結財務諸表は、当社及び当社が所有する子会社の財務諸表を含んでおります。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ております。前期の連結財務諸表上の数字は、比較目的のため、

今期の連結財務諸表と対応するよう調整されております。

### 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、及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調整引当金の妥当性、プライスプロテクション、不良債権等に関するものであります。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。2004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40.4%であり、2003年3月31日現在では、約60.7%であります。

2004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21.6%を占め、2003年3月期においては、30.2%を占めております。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おります。

### 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おります。

### 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、及び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おります。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おります。売却不能有価証券への投資は、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、取得価額で評価されております。当社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いるため、その公正価値と等しくなっております。

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

### 棚卸資産

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

### ソフトウェア開発費

当社は、米国 Financial Accounting Standards Board (以下、FASB) 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、技術的実現可能性確立後のソフトウェア開発費を資産に計上しております。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あります。パッケージゲームソフトウェアとオンラインゲームソフトウェアの開発費は、そのゲームソフトウェア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、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係る金額は、即時に費用化されます。

#### 有形固定資産

有形固定資産の減価償却は、当社及び国内子会社は定率法を、海外子会社は定額法を、それぞれ採用しております。耐用年数は、建物及び構築物については3年から50年、工具器具備品については3年から20年としております。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。償却資産が除却又は売却された場合、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、及び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おります。そして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おります。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おります。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及び営業権は償却を行いません。

SFAS第142号は、年1回、又はそれ以前において営業権の帳簿価額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、それぞれの帳簿価額と比較しています。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おります。

#### 長期性資産の減損

当社は、長期性資産の帳簿価額が回収できなくなる可能性を示す事象や状況の変化が生じた場合、その長期性資産の減損にかかる評価を行います。資産の帳簿価額とその資産より生み出されると予想される将来の正味キャッシュフローの金額との比較を行うことによってその長期性資産の回収可能性を評価します。長期性資産の将来の正味キャッシュフローが帳簿価額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おります。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、税引後金額にて計上されております。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、公正価値まで評価減を行い、評価損はその期の損益に計上されます。実現損益は移動平均法により算定され、その期の損益に計上されます。

#### 税効果会計

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

#### 消費税

日本における消費税の会計処理に関して、仮受消費税、及び仮払消費税は連結損益計算書には計上されません。仮受消費税は仮払消費税と相殺され、相殺後の残高が未払消費税等として連結貸借対照表に計上されます。

#### 従業員退職給付制度

当社及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、SFAS第87号(Employers' Accounting for Pensions)を適用しております。

#### 収益認識

当社は、米国公認会計士協会 Statement of Position 第97-2号(Software Revenue Recognition)と米国証券取引委員会 Staff Accounting Bulletin (以下、SAB)第101号(Revenue Recognition in Financial Statements)及びSAB第104号(Revenue Recognition)に従って収益認識を行っております。これらは、収益認識の基準、収益の表示及び認識に係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、価格が確定され若しくは確定しうる場合、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、又は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おります。

#### 返品、返品調整引当金及び貸倒引当金

日本においては、通常、顧客に対し商品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等の理由により返品を認めることがあります。米国においては、特定の商品の需要が予想よりも小さかった場合、顧客に対し価格割引、返金、返品等の便宜を交渉することがあります。また、契約に基づいて返品を受け、プライスプロテクションを与えることもあります。当社は、将来発生する返品を勘案して、過去の返品率やプライスプロテクション、返品受領方針等をもとに、必要な引当金を設定しております。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、プライスプロテクション及びセールスインセンティブを見積もります。返品やプライスプロテクション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、小売店やディストリビューターへの出荷量を監視して調節を行っております。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、プライスプロテクションや大量の返品を引き起こすことがあるため、流通在庫の監視も行っております。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おります。

#### 荷造運賃

2004年3月期、2003年3月期の荷造運賃は、それぞれ545百万円、350百万円であり、販売費及び一般管理費に含まれております。

#### 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おります。共同広告費は、収益が認識された時点で当該収益に対応させて認識し費用化しております。2004年3月期、2003年3月期の広告宣伝費の総額は、それぞれ5,119百万円、1,288百万円です。

#### 借入

2004年3月31日現在、当社は2005年までの間、複数の銀行より、24,500百万円の借入枠を得ております。担保に供している資産等はありません。

### 新会計基準

2002年6月、FASBは、SFAS第146号(Accounting for Costs Associated with Exit or Disposal Activities)を発達しました。SFAS第146号は、事業からの撤退、及び処分活動にかかる費用の会計処理を定めており、FASB Emerging Issues Task Force (以下、EITF) 第94-3号(Liability Recognition for Certain Employee Termination Benefits and Other Costs to Exit an Activity (Including Certain Costs Incurred in a Restructuring))を廃止しております。この基準書によれば、事業の撤退費用に係る負債の認識は、EITF第94-3号においては撤退計画を決定した期に認識することを求めておりましたが、実際に発生した期に認識するように変更されております。この規定は、2002年12月31日より後の事業の撤退・処分に適用されますが、早期適用も奨励されております。SFAS第146号の適用は、当社の財務諸表に重要な影響を与えるものではありません。

2002年において、FASBは、SFAS第132号(Employers' Disclosures about Pensions and Other Postretirement Benefits) 2003年12月にSFAS第132R号として改定。SFAS第132R号は、年金その他の退職後給付に係る事業主の開示について規定しており、年金その他の退職後給付にかかる費用・負債の認識・測定方法を変更するものではありません。SFAS第132R号は、当初のSFAS第132号の開示要求事項を維持しており、さらに、確定給付制度及びその他の退職後給付にかかる資産・負債、キャッシュ・フローと純期間給付費用についての追加的な開示を要求しております。

### 株式報酬制度

当社は、米国 Accounting Principles Board (以下、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おります。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、又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.123)を適用しました。この基準は、従業員への株式報酬に係る会計処理について、公正価値法の自主適用に代替する経過措置を提供するものであります。

2002年6月開催の当社株主総会において、ストックオプションの発行が承認され、それに基づいて、当社の取締役、執行役員、及び従業員は、487,400株まで普通株式を購入できる権利を付与されました。さらに、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、及び従業員は、当社の普通株式を3,330,895株まで購入することができます。2004年3月31日、2003年3月31日現在の発行済ストックオプションにより購入可能な株式の総数は、それぞれ3,262,645株、487,400株であります。

次の表は、当社の2004年3月期、2003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あります。

	株式数 (千株単位)	加重平均行使 価格
発行済オプション— 2002年4月1日	357.7	¥2,515.15
付与 — 時価に等しい行使価額のもの	312.5	2,313.00
付与 — 時価より低い行使価額のもの	—	—
権利行使済のもの	—	—
権利を喪失したもの	182.8	2,543.48
2003年3月31日現在の発行済ストックオプション	487.4	¥2,374.92
2003年4月1日付の旧スクウェアとの 合併によって増加したストックオプション	3,330.895	3,084.84
付与 — 時価に等しい行使価額のもの	—	—
付与 — 時価より低い行使価額のもの	—	—
権利行使済のもの	184.8	2,313.00
権利を喪失したもの	370.85	2,984.04
2004年3月31日現在の発行済ストックオプション	3,262.645	¥3,001.17

2004年3月31日現在の権利行使可能なストックオプションは、719,038個、2003年3月31日現在の権利行使可能なストックオプションは、185,945個であり、加重平均権利行使価格は、それぞれ3,001.17円、2,374.92円でありました。ストックオプションにかかる報酬費用は、SFAS第123号に従い、2004年及び2003年の付与日における公正価値に基づいて決定されており、当期純利益、及び一株当たり純利益は次の通りとなります。

	百万円 (一株当たり情報を除く。)		千米ドル (一株当たり 情報を除く。)
	3月31日		
	2004年	2003年	2004年
当期純利益：			
報告数値	¥4,355	¥2,296	\$41,205
控除：公正価値法により算定される 全ての株式報酬費用	—	45	—
見積数値	¥4,355	¥2,251	\$41,205
1株当たり純利益：			
報告数値— 基本的	¥39.58	¥39.06	\$0.37
見積数値— 基本的	—	38.28	—
報告数値— 希薄化後	¥37.99	¥38.57	\$0.36
見積数値— 希薄化後	—	37.80	—

上記の見積額の開示は、将来の当期純利益、及び一株当たり純利益を示すものではありません。

これらの見積り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あります。2003年3月期に付与されたストックオプションの加重平均公正価値は、146.27円であります。公正価値を算定するために、予想ボラティリティ44.65%、リスクフリーレート0.029%、及び予想保有期間0.68年を用いております。

### 一株当たり利益

基本的な一株あたり利益(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おりません。

#### 包括利益（損失）

包括利益（損失）は、損益計算書を通じない企業の純資産の増減を表します。当社の包括利益（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おります。

#### 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あります。海外事業に関連する決算日現在の資産・負債は、四半期末又は会計年度末の外国為替相場を日本円に換算され、収益及び費用は、期中平均外国為替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及び未実現の損益は、それが生じた期の損益に含まれます。

### 4. 企業結合

#### 旧スクウェアの買収

2003年4月1日、当社は、旧スクウェアの全発行済株式を商法上の吸収合併によって取得しました。買収の目的は、高質なデジタルコンテンツの供給力の強化と、デジタルエンタテインメント産業の変革期において当社の競争力を維持することにあります。買収総額は、51,167,293株の新株発行と負債の引継を合わせて、117,131百万円であります。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おります。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政状態は、買収が完了した日より当社の連結財務諸表に含まれております。買収によって取得した資産の公正価値と引き受けた負債を超える金額35,624百万円は営業権として計上されておりますが、税務上はその損金算入が認められません。取得した開発中のゲームソフト資産は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おります。

旧スクウェアの買収価額の構成内訳は次の通りであります。

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

#### UIEvolution社の買収

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社）の全発行済株式を現金58百万米ドルで取得しました。取得の目的は、急速に変化する環境下で最先端の技術力を保持し、様々なプラットフォームに対するデジタルコンテンツの提供を実現する中核技術を獲得することにあります。当該買収はパーチェス法により会計処理され、買収が完了した時点から当社の連結財務諸表に含まれております。買収によって取得した資産の公正価値と引き受けた負債を超える金額3,331百万円は営業権として計上されておりますが、税務上はその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）から同3月31日までの期間のUIEvolution社の損益を含んでおります。

UIEvolution社の買収価額の構成内訳は次の通りであります。

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

#### 未監査の見積情報

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

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

### 5. 関連会社に対する投資

当社は、国内コンビニエンスストア向けゲーム卸売業者の株式会社デジキューブ（当時、大阪証券取引所ヘラクレス市場上場。）に26.54%の出資を行っており、その損益について持分法を適用しておりましたが、同社が2003年11月に破産宣告を受けたため、同社への投資に対して760百万円の持分法投資損失を計上しました。2004年3月31日現在において、同社は破産手続中ですが、当社は同社の破産管財人と協議を行い、2004年2月に破産手続から離脱しました。当社の経営者は、今後、デジキューブ社への出資にかかる追加的な法的義務は発生しないものと考えております。

### 6. 棚卸資産

2004年3月31日及び2003年3月31日現在の棚卸資産の内訳は、次の通りであります。

	百万円		千米ドル
	2004年	2003年	2004年
製品及び商品	¥668	—	\$6,325
製品	—	¥242	—
商品	—	97	—
仕掛品	81	53	774
その他貯蔵品	60	19	561
計	¥809	¥411	\$7,660

### 7. ソフトウェア開発費

次は、資産計上されたソフトウェア開発費の増減であります。

	百万円		千米ドル
	2004年	2003年	2004年
期首残高	—	—	—
旧スクウェアからの取得	¥13,004	—	\$123,050
期中増加額	12,226	—	115,679
当期償却額	(12,660)	—	(119,791)
当期除却額	(63)	—	(598)
期末残高	¥12,507	—	\$118,340

## 8. 固定資産

2004年3月31日及び2003年3月31日現在の有形固定資産の内訳は、次の通りであります。

	百万円		千米ドル
	2004年	2003年	2004年
建物	¥3,445	¥2,121	\$32,595
機械及び設備	8,445	1,673	79,923
土地	3,813	3,392	36,077
船舶	9	10	66
合計	¥15,172	¥7,196	\$148,661
(減価償却累計額)	(6,627)	(2,008)	(62,696)
帳簿価額	¥9,085	¥5,188	\$85,965

2004年3月期及び2003年3月期の減価償却費は、それぞれ1,631百万円、342百万円であります。

## 9. 無形固定資産

2004年3月31日及び2003年3月31日現在の無形固定資産の内訳は、次の通りであります。

	百万円		千米ドル
	2004年	2003年	2004年
ソフトウェア	¥2,837	¥236	\$26,846
特許権及び商標権	10,380	—	98,218
オンラインゲーム	12,850	—	121,582
二次的著作物関連のライセンス契約	9,710	—	91,872
既存ゲームソフトウェア	2,940	—	27,817
既存技術	2,853	—	26,995
その他無形資産	1,411	3	13,356
(償却累計額)	(5,462)	(120)	(51,686)
帳簿価額	¥37,519	¥119	\$355,000
営業権	¥38,955	—	\$368,575
合計	¥76,474	¥119	\$723,575

2004年3月期及び2003年3月期の償却費は、それぞれ3,775百万円、44百万円であります。

次期以降の償却費の見込み額は、次の通りであります。

3月31日	百万円	千米ドル
2005	¥2,575	\$24,370
2006	2,343	22,169
2007	1,851	17,522
2008	1,696	16,051
2009	1,594	15,087
2010以降	7,430	70,278
	¥17,489	\$165,477

## 10. 投資有価証券

2004年3月31日及び2003年3月31日現在の投資有価証券の内訳は、次の通りであります。

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

	千米ドル			
	取得原価	未実現利益	未実現損失	公正価値
市場性のある持分証券	\$5,176	\$5,799	—	\$10,975
その他の持分証券	3,358	—	—	3,358
国債	18,941	—	—	18,941
合計	\$27,475	\$5,799	—	\$33,274

	百万円			
	取得原価	未実現利益	未実現損失	公正価値
市場性のある持分証券	¥50	¥39	—	¥89
その他の持分証券	1,583	—	—	1,583
国債	2,002	—	—	2,002
合計	¥3,635	¥39	—	¥3,674

## 11. 未払費用及びその他流動負債

2004年3月31日及び2003年3月31日現在の未払費用及びその他流動負債の内訳は、次の通りであります。

	百万円		千米ドル
	2004年	2003年	2004年
未払消費税等	¥408	¥111	\$3,862
前受収益	807	—	7,636
前受金	354	282	3,353
有給休暇引当金	257	90	2,436
その他	1,571	775	14,832
計	¥3,397	¥1,258	\$32,119

## 12. 契約及び偶発事象

いくつかの子会社は、2005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事業所の賃貸借契約を有しております。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通りであります。

3月31日	百万円	千米ドル
2005	¥50	\$475
2006	46	442
2007	15	144
最低賃借料支払額合計	¥111	\$1,061

賃借料はリース期間内定額法により費用認識されます。2004年3月期のオペレーティングリースに基づく賃借料は、約79百万円です。

当社の営業過程においては、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、又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おります。

### 13. 退職給付引当金及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おります。旧エニックス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、それぞれ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。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おります。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株主資本を直接減額する処理を行っております。

米国及び英国子会社は、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ております。中国子会社は退職金制度を有しておりません。

2004年3月期及び2003年3月期の純年金期間費用は、次の通りであります。

	百万円		千米ドル
	2004年	2003年	2004年
勤務費用	¥227	¥21	\$2,150
利息費用	8	1	76
SFAS第87号移行時差異償却額	2	2	25
年金の期間費用	¥237	¥24	\$2,251

給付債務の期首残高と期末残高の調整表は次の通りであります。

	百万円		千米ドル
	2004年	2003年	2004年
予測給付債務の増減：			
予測給付債務期首残高	¥199	¥162	\$1,886
勤務費用	227	21	2,150
利息費用	8	1	76
被買収企業から引継いだ年金債務	675	—	6,392
数理計算上の利得（損失）	(94)	19	(890)
給付支払額	(32)	(4)	(306)
予測給付債務期末残高	¥983	¥199	\$9,308
未積立金額	(983)	(199)	(9,308)
未認識数理計算上の利得（損失）	(76)	19	(719)
未認識SFAS第87号移行時差異	24	26	228
純認識額	¥(1,035)	¥(154)	\$(9,799)
貸借対照表計上額：			
退職給付引当金	¥(1,035)	¥(154)	\$(9,799)
純認識額	¥(1,035)	¥(154)	\$(9,799)
累積給付債務期末残高	¥513	¥141	\$4,856
数理計算上の仮定：			
割引率	1.611%	0.930%	1.611%
予定昇給率	4.370%	2.730%	4.370%

将来期間の給付支払の見込み額は、次の通りであります。

3月31日	百万円	千米ドル
2005	¥65	\$623
2006	70	669
2007	72	688
2008	71	674
2009	67	635
2010-2014	248	2,354

#### 役員退職慰労引当金

当社の取締役及び監査役に対する退任時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おります。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、ある一定金額に在任年数及び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おります。2004年3月期末、2003年3月期末の残高は、それぞれ110百万円、136百万円であり、その他の固定負債に含まれております。2004年3月期、2003年3月期の引当金繰入額は、それぞれ6百万円、7百万円であります。

### 14. 法人税等

税引前当期利益の国内、海外の内訳は、次の通りであります。

	百万円			千米ドル
	3月31日			
	2004年	2003年	2004年	
国内	¥4,557	¥4,290	\$43,309	
海外	3,031	(45)	28,678	
合計	¥7,060	¥4,245	\$71,987	

法人税等の内訳は、次の通りであります。

	百万円			千米ドル
	3月31日			
	2004年	2003年	2004年	
当期税金：	¥3,600	¥3,162	\$34,065	
国内	1,723	3,162	16,302	
海外	1,877	—	17,763	
繰延税金：	¥(1,168)	¥(1,240)	11,052	
国内	(1,234)	(1,240)	(11,678)	
海外	66	—	626	
合計	¥2,432	¥1,922	\$23,013	

日本の法定実効税率と当社の実効税率の差異の調整は、次の通りであります。

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

2004年3月31日及び2003年3月31日現在の繰延税金資産及び負債の内訳は、次の通りであります。

	百万円		千米ドル
	2004年	2003年	2004年
<b>繰延税金資産：</b>			
ソフトウェア開発費	—	¥1,147	—
有給休暇引当金	¥108	72	\$1,025
退職給付引当金	416	58	3,942
未払法人税等	115	—	1,089
前払費用	205	—	1,941
未払賞与	500	27	4,773
返品調整引当金	553	—	5,237
その他未払費用	381	371	3,608
投資有価証券	472	8	4,475
投資税額控除	118	—	1,126
連結子会社の繰越欠損金	666	—	6,307
その他	34	2	253
繰延税金資産の総額	3,568	1,685	33,776
<b>繰延税金負債：</b>			
ソフトウェア開発費	¥453	—	\$4,291
固定資産	13,767	—	130,264
投資有価証券評価益	249	¥15	2,362
繰延税金負債の総額	14,469	15	136,917
繰延税金資産（負債）の純額	¥(10,901)	¥1,670	\$(103,141)

2003年4月1日付の旧スクウェアとの合併は、法人税法上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おります。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。

2004年3月31日現在、米国子会社には2017年まで繰越可能な欠損金16.3百万ドルと米国連邦法人所得税法上の研究開発税額控除0.3百万ドルがあります。これらの繰越欠損金と税額控除の利用については、一定の控除限度額が設けられております。

海外子会社の留保利益の総額は、2004年3月31日、2003年3月31日現在で、それぞれ5,128百万円、4,547百万円であります。当社はこれらの海外子会社の留保利益を現地での再投資に使用する予定であり、当該留保利益が配当として当社に支払われない限り、日本において法人税の追加支払は発生しません。

## 15. 株主資本

### 合併

当社は、2003年4月1日付の合併により、普通株式51,167,293株を、旧スクウェアの株主に対して発行しました。この合併に係る会計処理は、日本の商法上、持分プーリング法を適用しており、消滅会社である旧スクウェアの株主資本は当社にそのまま引継がれました。当社は旧スクウェアの株主に対して、2003年3月期の配当に替えて合併交付金4,153百万円を支払いました。

### 配当

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

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

### 包括利益

2004年3月31日及び2003年3月31日現在の累積その他包括利益（損失）は、次の通りであります。

	百万円		千米ドル
	2004年	2003年	2004年
<b>為替換算調整勘定：</b>			
期首残高	¥43	¥59	\$408
期中増減	(999)	(16)	(9,459)
期末残高	¥(956)	¥43	\$(9,051)
<b>売却可能有価証券純未実現利益：</b>			
期首残高	¥23	¥10	\$221
期中増減	296	13	2,805
期末残高	¥319	¥23	\$3,026
<b>累積その他の包括利益合計：</b>			
期首残高	¥66	¥69	\$630
期中増減	(703)	(3)	(6,654)
期末残高	¥(637)	¥66	\$(6,024)

その他包括利益（損失）にかかる税効果の配分は、次の通りであります。

	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)
<b>売却可能有価証券未実現利益（損失）純額：</b>				
期中発生額	539	220	319	319
実現損益への振替	(39)	(16)	(23)	(23)
純未実現利益（損失）	¥500	¥204	¥296	¥296

	千米ドル			
	2004	税引前金額	税額	税引後金額
為替換算調整勘定	\$(9,469)	—	—	\$(9,460)
<b>売却可能有価証券未実現利益（損失）純額：</b>				
期中発生額	5,102	2,075	3,027	3,027
実現損益への振替	(372)	(150)	(222)	(222)
純未実現利益（損失）	\$4,730	\$1,925	\$2,805	\$2,805

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

## 16. 一株当たり利益

基本的な一株当たり利益及び希薄化後一株当たり利益の計算における分母・分子の調整表は、次の通りであります。

	百万円		千米ドル
	2004年	2003年	2004年
当期純利益	¥4,355	¥2,296	\$42,205
希薄化効果を有する有価証券の希薄化効果： ストックオプション			
希薄化後当期純利益	¥4,355	¥2,296	\$42,205
加重平均発行済株式数	110,030,879	58,750,427	110,030,879
ストックオプションによる希薄化効果：	4,609,207	750,756	4,609,207
希薄化効果考慮後加重平均発行済株式数	114,640,086	59,501,183	114,640,086
一株当たり利益：	円		米ドル
基本的	¥39.58	¥39.06	\$0.37
希薄化後	¥37.99	¥38.57	\$0.36

## 17. セグメント情報

### 事業セグメント情報

当社の事業別セグメントは、(1)ゲーム事業、(2)オンラインゲーム事業、(3)モバイル・コンテンツ事業、(4)出版事業、及び(5)その他事業の5つのセグメントより構成されております。オンラインゲーム「FINAL FANTASY XI」のディスク販売収入は、オンライン事業セグメントに含まれます。これらのセグメントは、個別にその財務情報が入手可能であり、当社の最高意思決定者によって定期的にレビューされるものとして定義されております。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株式を上場しており、当社の最高意思決定者が利用するセグメント情報は、日本会計基準に基づいて作成されております。ここでのセグメント情報には、日本会計基準から米国会計基準への調整額を表示しております。

	百万円		千米ドル
	3月31日に終了する各事業年度		
	2004年	2003年	2004年
売上高			
ゲーム	¥37,988	¥11,912	\$359,428
オンラインゲーム	8,924	942	84,435
モバイル・コンテンツ	2,793	1,656	26,426
出版	9,671	5,920	91,503
その他	3,826	1,447	36,202
全社及び消去	—	—	—
計	¥63,202	¥21,877	\$597,994
米国会計基準への調整額	(107)	6	(1,012)
連結	¥63,095	¥21,883	\$596,991

	百万円		千米ドル
	3月31日に終了する各事業年度		
	2004年	2003年	2004年
営業費用			
ゲーム	¥21,583	¥8,278	\$204,210
オンラインゲーム	6,575	1,309	62,210
モバイル・コンテンツ	1,633	872	15,450
出版	6,491	4,582	61,415
その他	2,799	1,200	26,465
全社及び消去	4,722	1,033	44,677
計	¥43,803	¥17,274	\$414,447
米国会計基準への調整額	9,811	213	92,828
連結	¥53,613	¥17,487	\$507,275

	百万円		千米ドル
	3月31日に終了する各事業年度		
	2004年	2003年	2004年
営業利益			
ゲーム	¥16,404	¥3,634	\$155,208
オンラインゲーム	2,348	(366)	22,215
モバイル・コンテンツ	1,159	784	10,966
出版	3,180	1,337	30,087
その他	1,029	247	9,737
全社及び消去	(4,722)	(1,033)	(44,677)
計	¥19,398	¥4,603	\$183,536
米国会計基準への調整額	(9,916)	(208)	(93,821)
連結	¥9,482	¥4,396	\$89,715

	百万円		千米ドル
	3月31日に終了する各事業年度		
	2004年	2003年	2004年
償却費			
ゲーム	¥870	¥207	\$8,231
オンラインゲーム	742	69	7,020
モバイル・コンテンツ	17	20	160
出版	12	8	113
その他	94	46	892
全社及び消去	239	36	2,261
計	¥1,974	¥386	\$18,677
米国会計基準への調整額	3,432	—	32,472
連結	¥5,406	¥386	\$51,149

	百万円		千米ドル
	3月31日に終了する各事業年度		
	2004年	2003年	2004年
資本的支出			
ゲーム	¥175	¥94	\$1,655
オンラインゲーム	384	59	3,633
モバイル・コンテンツ	12	25	113
出版	0	3	11
その他	—	74	—
全社及び消去	1,976	46	18,696
計	¥2,548	¥301	\$24,108
米国会計基準への調整額	—	—	—
連結	¥2,548	¥301	\$24,108

	百万円		千米ドル
	3月31日に終了する各事業年度		
	2004年	2003年	2004年
資産			
ゲーム	¥55,104	¥5,302	\$521,373
オンラインゲーム	14,215	700	134,497
モバイル・コンテンツ	2,583	580	24,439
出版	14,225	3,094	134,591
その他	5,983	676	56,611
全社及び消去	18,523	47,113	175,257
計	¥110,633	¥57,465	\$1,046,768
米国会計基準への調整額	71,415	15	675,703
連結	¥182,048	¥57,480	\$1,722,471

## 地域別情報

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も行っております。当該情報は日本会計基準に基づいているため、ここでの地域別情報には、日本会計基準から米国会計基準への調整額を表示しております。

	百万円		千米ドル
	3月31日に終了する各事業年度		
	2004年	2003年	2004年
外部売上高			
日本	¥ 49,354	¥ 21,368	\$ 466,969
北米	12,981	509	122,821
欧州	148	—	1,400
アジア（日本を除く）	719	—	6,804
全社及び消去	—	—	—
計	¥ 63,202	¥ 21,877	\$ 597,994
米国会計基準への調整額	(107)	6	(112)
連結	¥ 63,095	¥ 21,883	\$ 596,981

	百万円		千米ドル
	3月31日に終了する各事業年度		
	2004年	2003年	2004年
セグメント間売上高			
日本	¥ 3,718	—	\$ 35,178
北米	389	—	3,680
欧州	279	—	2,639
アジア（日本を除く）	0	—	11
全社及び消去	(4,386)	—	(41,508)
計	—	—	—
米国会計基準への調整額	—	—	—
連結	—	—	—

	百万円		千米ドル
	3月31日に終了する各事業年度		
	2004年	2003年	2004年
売上高計			
日本	¥ 53,073	¥ 21,368	\$ 502,157
北米	13,371	509	126,511
欧州	428	—	4,049
アジア（日本を除く）	717	—	6,783
全社及び消去	(4,387)	—	(41,506)
計	¥ 63,202	¥ 21,877	\$ 597,994
米国会計基準への調整額	(107)	6	(1,012)
連結	¥ 63,095	¥ 21,883	\$ 596,981

	百万円		千米ドル
	3月31日に終了する各事業年度		
	2004年	2003年	2004年
営業費用			
日本	¥ 36,880	¥ 16,729	\$ 348,945
北米	10,178	545	96,300
欧州	336	—	3,179
アジア（日本を除く）	796	—	7,531
全社及び消去	(4,387)	—	(41,508)
計	¥ 43,803	¥ 17,274	\$ 414,447
米国会計基準への調整額	9,811	213	92,828
連結	¥ 53,613	¥ 17,487	\$ 507,275

	百万円		千米ドル
	3月31日に終了する各事業年度		
	2004年	2003年	2004年
営業利益			
日本	¥ 16,192	¥ 4,639	\$ 153,202
北米	3,192	(36)	30,201
欧州	91	—	861
アジア（日本を除く）	(77)	—	(728)
全社及び消去	—	—	—
計	¥ 19,398	¥ 4,603	\$ 183,536
米国会計基準への調整額	(9,916)	(208)	(93,821)
連結	¥ 9,482	¥ 4,396	\$ 89,715

	百万円		千米ドル
	3月31日に終了する各事業年度		
	2004年	2003年	2004年
資産			
日本	¥ 96,547	¥ 57,262	\$ 913,492
北米	12,106	203	114,542
欧州	772	—	7,304
アジア（日本を除く）	1,208	—	11,430
全社及び消去	—	—	—
計	¥ 110,633	¥ 57,465	\$ 1,046,768
米国会計基準への調整額	71,415	15	675,703
連結	¥ 182,048	¥ 57,480	\$ 1,722,471

当社の主要な顧客5社に対する売上高は、2004年3月期、2003年3月期において、それぞれ全売上高の21.6%と30.2%を占めております。

## 18. 関連当事者取引

連結財務諸表に含まれる関連当事者取引は、次の通りであります。

	百万円		千米ドル
	3月31日		
	2004年	2003年	2004年
有限会社アーマープロジェクトへの買掛金	—	¥ 449	—

	百万円		千米ドル
	3月31日		
	2004年	2003年	2004年
有限会社アーマープロジェクトへの支払ロイヤリティ	—	¥ 378	—

有限会社アーマープロジェクト（以下アーマープロジェクト）は、旧エニックスの取締役であった堀井雄二氏が主催する会社であります。アーマープロジェクトとの取引は、ドラゴンクエストシリーズ製品の開発にかかるライセンス契約にもとづくものであり、これにより、当社は、アーマープロジェクトに対してロイヤリティの支払を行ってまいりました。

## 19. 後発事象

2004年3月期事業年度に係る定時株主総会が、2004年6月19日に東京にて開催され、総額2,200百万円の利益配当金の支払が承認されました。

## 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

株式会社スクウェア・エニックスは、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、皆様のスクウェア・エニックスに対する理解促進、調査活動にお役に立てば幸いです。

## 会社データ

## 会社概要 (2004年3月31日現在)

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

設立 1975年9月22日

資本金 7,154,614,000円

従業員数 連結：1,412名  
単独：1,137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 (2004年7月1日現在)

会社名	設立年月	決算期	資本金	出資比率	主な事業内容
連結子会社					
[日本]					
株式会社ゲームデザイナーズ・スタジオ	1999年 6月	3月	10百万円	49.0%	ゲームの企画、開発及び販売
コミュニティーエンジン株式会社	2000年 5月	3月	25百万円	84.3%	ネットワークアプリケーション、ミドルウェアの開発及び販売
株式会社デジタルエンタテインメントアカデミー	1991年10月	3月	72百万円	70.8%	コンピュータゲーム制作技術者養成スクール
[北米]					
SQUARE ENIX, INC.*	1989年 3月	3月	10百万米ドル	100.0%	北米市場におけるゲームの販売
UIEVOLUTION, INC.	2000年 8月	3月	39,082米ドル	100.0%	ネットワークアプリケーション、ミドルウェアの開発及び販売
SQUARE PICTURES, INC.	1997年11月	12月	10万米ドル	100.0%	海外映画収入の管理
[欧州]					
SQUARE ENIX LTD.*	1998年12月	3月	3百万英ポンド	100.0%	欧州市場におけるゲームの販売
[アジア]					
SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.	2001年12月	12月	4百万米ドル	60.0%	アジア市場におけるオンラインゲームの開発、販売及び運営
COMMUNITY ENGINE NETWORK SOFTWARE (BEIJING) CO., LTD.	2003年 9月	12月	877千人民元	68.1%	ネットワークアプリケーション、ミドルウェアの開発及び販売
[任意組合]					
FF・フィルムパートナーズ	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

※2004年7月1日付で商号変更

## 株式データ

## 株式の状況 (2004年3月31日現在)

発行済株式総数：110,130,418株  
株主数：41,972名

## 大株主 (2004年3月31日現在)

順位	株主名	当社への出資状況	
		持株数(千株)	持株比率(%)
1	福嶋康博	24,185	21.96
2	宮本雅史	16,522	15.00
3	株式会社福嶋企画	9,763	8.86
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	8.64
5	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	7,670	6.96
6	日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	4,740	4.30
7	株式会社エスシステム	2,978	2.70
8	株式会社サンピア	1,441	1.30
9	福嶋美知子	1,243	1.12
10	株式会社四国銀行	1,033	0.93

## 株式メモ (2004年3月31日現在)

- ◎決算期  
毎年3月31日
- ◎利益配当金受領株主確定日  
3月31日
- ◎中間配当金受領株主確定日  
9月30日
- ◎定時株主総会  
毎年6月
- ◎名義書換代理人  
UFJ信託銀行株式会社
- ◎名義書換事務取扱所  
UFJ信託銀行株式会社 証券代行部  
〒137-8081 東京都江東区東砂7丁目10番11号  
TEL 03-5683-5111(代表)
- ◎名義書換取次所  
UFJ信託銀行株式会社 全国各支店
- ◎上場取引証券所  
東京証券取引所
- ◎証券コード  
9684
- ◎1単元の株式数  
100株

## 所有株式数(千株) (2004年3月31日現在)



金融機関	19,225	( 17.46%)
証券会社	486	( 0.44%)
その他法人	25,023	( 22.72%)
外国法人等	4,914	( 4.46%)
個人その他	60,481	( 54.92%)
合計	110,130	(100.00%)

## 株主数(人) (2004年3月31日現在)



金融機関	55	( 0.13%)
証券会社	29	( 0.07%)
その他法人	235	( 0.56%)
外国法人等	175	( 0.42%)
個人その他	41,478	( 98.82%)
合計	41,972	(100.00%)