

SQUARE ENIX

2014

ANNUAL REPORT

2014年3月期 アニュアルレポート

企業理念

最高の「物語」を提供することで、世界中の人々の幸福に貢献する。

企業理念とは、私共の目的、当社の存在意義のことです。

お客様皆様には、それぞれの幸福の形があります。

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

経営指針

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

私共は、以下の項目に留意しながら使命を全うします。

1. プロフェッショナリズム

最高の仕事をするために、全員がプロ根性を徹底すること。

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

誇りを規律とする企業文化でありたいと思っています。

2. 創造性、革新性

新たな価値を生み出すために、常に問い直してみる。

それは、創造的か。それは、革新的か。

凡庸な思いでは凡庸な結果しか出ません。

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

3. 調和

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

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

変化していく「系」の中で、いかに調和し役割を全うするかを模索し続けます。

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

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

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

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

CONTENTS

01 財務ハイライト

02 社長メッセージ

10 役員

11 新役員メッセージ

12 事業の概況

16 CREATOR'S VOICE

22 コーポレート・ガバナンスの状況等

26 財務セクション

66 会社データ

67 株式データ

見直しに関する注意事項

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

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

財務ハイライト

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

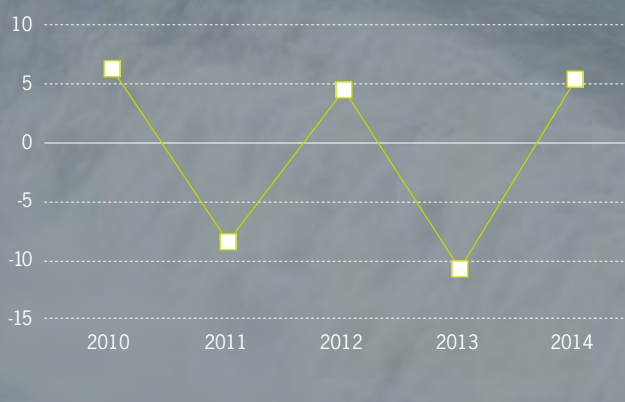
	2010	2011	2012	2013	百万円 2014	千米ドル 2014
年間						
売上高	¥ 192,257	¥ 125,271	¥ 127,896	¥ 147,981	¥ 155,023	\$1,506,254
営業利益(又は営業損失)	28,235	7,325	10,713	△6,081	10,543	102,441
経常利益(又は経常損失)	27,822	5,390	10,297	△4,378	12,534	121,786
当期純利益(又は当期純損失)	9,509	△12,043	6,060	△13,714	6,598	64,112
期末現在						
総資産	¥ 270,529	¥ 206,336	¥ 213,981	¥ 202,509	¥ 216,617	\$2,104,714
純資産	154,258	135,143	137,297	121,636	127,676	1,240,540
					円	米ドル
1株当たり金額						
当期純利益(又は当期純損失)	¥ 82.65	¥△104.66	¥ 52.66	¥△119.19	¥ 57.28	\$ 0.56
純資産	1,326.82	1,160.66	1,177.87	1,043.62	1,095.78	10.65
					%	
主要経営指標						
営業利益率	14.7%	5.8%	8.4%	△4.1%	6.8%	
経常利益率	14.5	4.3	8.0	△2.9	8.1	
自己資本当期純利益率	6.3	△8.4	4.5	△10.7	5.4	
自己資本比率	56.4	64.7	63.3	59.3	58.3	

米ドルの表示は、便宜上2014年3月31日現在の為替レート1米ドル=102.92円を使用して換算しています。

営業利益率/経常利益率(%)



自己資本当期純利益率(%)





代表取締役社長

松田 洋祐

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

2003年 4月 当社執行役員経理財務部長

2004年 6月 当社取締役経理財務担当

2013年 3月 当社代表取締役専務

2013年 6月 当社代表取締役社長(現任)

(重要な兼職の状況)

株式会社スクウェア・エニックス代表取締役社長
SQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.
(当社グループ米州持株会社) 取締役社長
SQUARE ENIX OF EUROPE HOLDINGS LTD.
(当社グループ欧州等持株会社) 取締役
SQUARE ENIX (China) CO., LTD.
(当社グループ中国事業会社) 副董事長

平素よりスクウェア・エニックス・グループの経営にご理解とご支援をいただき、誠にありがとうございます。昨年6月に代表取締役社長に就任し1年が経過いたしました。この間の歩みにつきましてご報告申し上げるとともに、今後の事業運営方針についてご説明申し上げます。

2014年3月期の連結業績は、売上高1,550億円、営業利益105億円、純利益65億円となりました。2013年3月期の厳しい結果を受けて全グループ一丸となり業績回復に努めた結果この数字を成し遂げることができました。これもひとえに皆様のご支援の賜物であり、改めてここに御礼申し上げます。

当社の中核事業であるデジタルエンタテインメント事業は、後述の通り、事業改革を進めているところであります。2014年3月期は、欧米のスタジオを中心に開発方針や組織体制の見直しを強力に推し進めるとともに、既存のラインアップによる収益改善にも取り組んでまいりました。家庭用ゲーム機向けタイトルでは、「ファイナルファンタジーX/X-2 HDリマスター」、「Thief」（欧米のみ）、「トゥームレイダー ディフィニティブエディション」等の販売が当初の計画よりも好調でした。

スマートデバイス、PCブラウザ等をプラットフォームとしたコンテンツにおいては、ブラウザゲーム「戦国IXA(イクサ)」が引き続き収益貢献する一方、スマートフォン向けゲーム「拡散性ミリオンアーサー」が、PlayStation Vita版の発売や、韓国・台湾・中国本土でヒットを記録する等、プラットフォームと地域の拡大を実現しております。また、2014年1月に国内でサービスを開始した「ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト」が好調なスタートを切りました。

MMOでは、昨年8月に運営を開始した「ファイナルファンタジーXIV」、2012年8月に運営を開始した「ドラゴンクエストX」、運営が13年目に入った「ファイナルファンタジーXI」の3タイトルで100万人近い課金ユーザを維持しており、安定的な収益基盤を確立いたしました。



ファイナルファンタジーX/X-2 HDリマスター
©2001-2004, 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



トゥームレイダー ディフィニティブエディション
TOMB RAIDER ©2014 SQUARE ENIX LTD. All Rights Reserved.



アミューズメント事業は、店舗運営の効率化に注力してきた結果、アミューズメント施設運営は、対前期比既存店売上高が堅調に推移しております。また、アミューズメント機器の開発販売でも、「ロード オブ ヴァーミリオンIII」、「グルーヴコースター」（アーケード版）、「ガンズリンガー ストラトス2」等の新規機種

の投入が進み、好調な結果となりました。このように、アミューズメント事業は、安定的に収益が出せるようになっており、今後もその勢いを維持したいと考えております。

次に、出版事業の2014年3月期業績は、いくつかの人気漫画タイトルの連載終了があり、前期と比較して若干の減収となりました。2015年3月期は、次なる飛躍に向けて、タイトルを仕込む時期となっており、その仕込みが結実するのは、2015年3月期後半以降になると考えております。

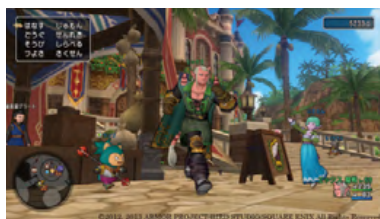
一方、ライツ・プロパティ等事業は、安定的に売上・利益を出しております。売上の規模は小さいのですが、一次著作を含めたIPのグランドデザインの強化という観点から、重要な事業と位置づけておりますので、今後とも安定的な利益創出を維持したいと考えております。

さて、ここで当社の中核事業であるデジタルエンタテインメント事業における戦略的課題について述べさせていただきます。

昨年の社長就任にあたり、**1. 長期大規模開発の見直し、2. ゲーム機としてのスマートデバイス、3. 地域に応じたプロダクトポートフォリオ**、という3つの項目を重点課題に掲げて事業運営を行ってまいりました。以下それぞれについてご説明申し上げます。



戦国IXA(イクサ)
©2010-2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



ドラゴンクエストX
©2012-2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.

1. 長期大規模開発の見直し

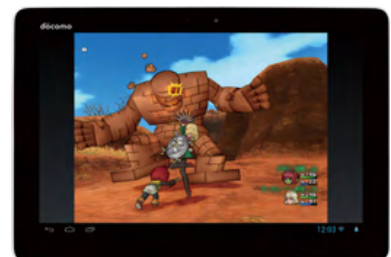
HD(ハイ・デフィニション)ゲームは、スクウェア・エニックス・グループのDNAであり、クリエイティブのショーケースです。HDゲーム開発が私どもの事業にとって引き続き重要であることに変わりはありません。しかしながら、昨年のアニュアルレポートにおいて述べたように、現在のHDゲーム事業を特徴づけているディスク販売モデルの構造的な問題は深刻であり、これにどのように対処してゆくかは非常に重要な経営課題です。現在一つの大きな方向として、いわゆるF2Pに代表される変動価格モデルがHDゲーム・ビジネスシーンにおいても普及しつつあり、既にいくつかの成功事例も出てきております。

また、昨年から、順次発売されている新しい家庭用ゲーム機において、各プラットフォームは従来の有料コンテンツ販売に加えて、F2Pモデルのコンテンツ提供にも力を入れてゆく姿勢を見せています。私どもにとっても、このような新しいビジネスモデルに基づくオンライン型のHDゲーム展開は構造改革の重要な柱であり、欧米スタジオにおけるHDゲーム開発についてはその方向にむけて大きな見直しを行いました。現在公表しているタイトルはまだ限られていますが、変動価格モデルに基づくHDゲームタイトルを、今後順次ご紹介してゆく予定です。

また、HDゲーム開発のもう一つの大きな問題点として資産

の回転が低いという点があげられる、と昨年のアニュアルレポートで述べました。開発期間の長期化にどのように対応するかということです。ゲームエンジン研究や開発ツール研究といったテクノロジー面の研究は言うに及ばず、ビジネスモデル面においてもゲーム発売前後でどのように追加的にお客様にコンテンツを提供するか、派生商品開発やエピソードモデル等の新しい取り組み等、挑戦すべきところは多々あります。これらについては現在鋭意取り組んでいるところであり、今後、あらためてその成果をご報告させていただきたいと考えております。

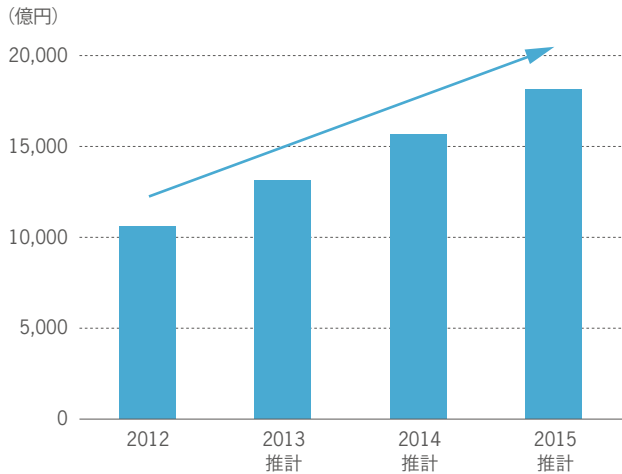
次に、テクノロジー、ビジネスモデル両面において新たな可能性を秘めているのがクラウドゲーミングです。社内において新しいクラウドゲーム技術の開発プロジェクトが立ち上がり、商用を目指して現在事業開発中です。今年6月のE3においてもその技術の先進性に対してメディア等から高い評価をいただいたのは記憶に新しいところです。また、「ドラゴンクエストX」においては、台湾のユピタス社の協力の下、スマートフォン・タブレットへのゲームストリーミングサービスを開始しており、今年9月からはニンテンドー3DSでも、サービスを開始する予定です。クラウドゲーミングは既に実用段階に入ってきており、2015年3月期以降、その成果をいくつかご報告できると考えております。



ドラゴンクエストX
©2012-2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.

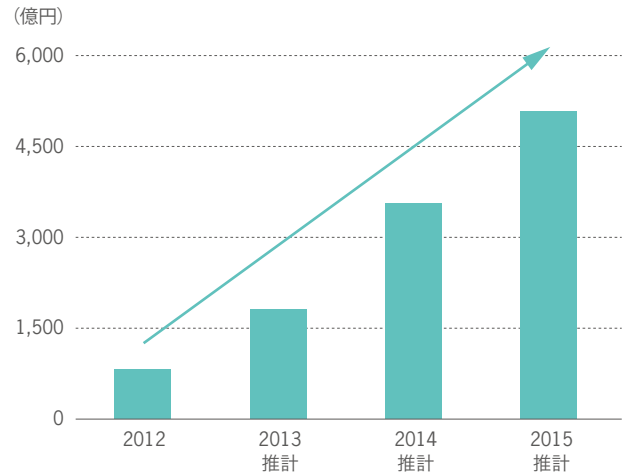
図1 中国本土のオンラインゲーム市場規模

(スマートフォン等モバイルゲーム市場含む)



各種資料より当社作成

図1 中国本土のモバイルゲーム市場規模



各種資料より当社作成

このようにHDゲーム事業は、従来のゲーム専用機におけるディスク売り切りモデルから進化する兆しをみせております。また、売り切りモデル自体もディスク販売からフルゲームダウンロードに急速に移行しつつあり、ゲーム販売も本格的なデジタルディストリビューションの時代に突入しております。私どもも、このような変化を大きなチャンスととらえて、HDゲーム事業を新たに進化させるべく努力してまいり所存です。

2. ゲーム機としてのスマートデバイス

スマートフォンやタブレットといったスマートデバイスは、それ自体はゲーム機ではありません。しかし、その急速な普及に伴い、ゲームを遊ぶデバイスの一つとして大きな地位を占めるに至っております。人々がそれらでゲームをプレイするというのは既に日常の光景となっており、スマートデバイスでお客様にどのように私どものコンテンツを遊んでいただくかが事業戦略上の重要なテーマです。このような認識の下、2014年3月期においては、いかにスマートデバイス向けゲーム開発、サービスを加速するかという点に集中して事業を進めてまいりました。その結果、年度後半以降、「ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト」、「スクールガールストライカーズ」のような大きなヒット作

も出るようになり、相応の成果が顕れつつあります。また、この分野は日本国内が先行しておりましたが、スマートデバイス向けゲーム開発に特化したスクウェア・エニックス モントリオールから「Hitman GO」というゲームをこの4月にローンチし、世界的に高評価を得ることができました。大ヒットというまでには至っていませんが、スマートデバイス向けゲームとして、そのゲーム性やアートスタイル等の斬新さを高く評価されたことは大きな成果であるとみております。今後は欧米においてもこのよ



ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト
©2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©SUGIYAMA KOBO
Developed by Cygames, Inc.



スクールガールストライカーズ
©2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

うな成果を大きなヒットに結び付けることを目指します。

世界におけるスマートデバイス向けゲーム市場は成長著しく、中でも、中国本土を中心としたアジア市場の伸びは特筆すべきものがあります **図1参照**。2014年3月期においては、私どもも「拡散性ミリオンアーサー」を韓国・台湾・中国本土向けに投入し、大きな成果を得ることができました。また、これはスマートデバイス向けゲームではありませんが、昨年8月にグローバルローンチを成功させ世界中から高い評価をいただいた「ファイナルファンタジーXIV」をこの夏から中国市場に展開し、本格的な中国進出を目指します。「三国志乱舞」をはじめとしたモバイルタイトルも積極投入することで、アジア市場からの売上をより一層成長させてゆきたいと考えております。

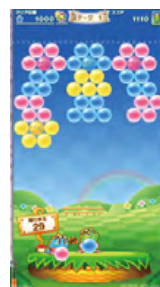
また、アジアのみならず、インドや南米等もゲーム市場としての成長が著しい地域です。これらの成長市場をいかに取り込むか、その鍵となるのがスマートデバイス向けゲームです。新興地域が経済成長するに従って、エンターテインメントに対する需要が大きくなることは間違いありません。その時に、人々がエンターテインメントコンテンツを楽しむためのデバイスは、スマートフォンでありタブレットです。そこへ私どものコンテンツを供給し、遊んでいただくことが大きなビジネスチャンスになります。2015年3月期は、こういった成長市場を攻略してゆくための足掛かりの年としたいと考えております。



拡散性ミリオンアーサー
©2012-2014 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.



三国志乱舞
©2013, 2014 SQUARE ENIX CO., LTD.
ALL Rights Reserved.



LINEパズルポプ
©TAITO CORP. 1994, 2014



3. 地域に応じたプロダクトポートフォリオ

従来の私どもの製品販売戦略は、一つの製品をグローバルに売るというものでした。従って、グローバル市場を前提にゲーム開発を行ってきたわけです。しかしながら、各地域の文化や生活習慣は様々であり、そこで暮らすお客様のゲームの嗜好や遊び方も様々です。また、ゲームを遊ぶ環境自体も従来のゲーム専用機から、スマートデバイスといった汎用機やクラウドストリーミング等、様々な選択肢が提供されております。さらにゲーム開発自体も、そのすそ野が幾何級数的に拡大しております。「資金調達を行い、開発環境を整え、ゲームを開発し、開発したゲームを流通させ販売する」というゲームビジネスの一連の活動は、従来、大規模資本を有する大手パブリッシャーしか成し得なかったのですが、「ゲーム開発ツールのオープン化・低価格化」や「クラウドファンディングによる資金調達」、「ダウンロードによる直接販売」により、大規模資本を不要とするようなエコシステムができ上がり、それがインディディベロッパーの隆盛につながって、たくさんの新しいゲームが世界中から供給される状

況が現出しております。このように世界的にゲームを遊ぶ環境のみならず、ゲーム自体も多様化・分散化の度合いを強めており、ゲーム市場を単純に「グローバル」という言葉で一括りにするのは難しい状況になっていると認識しております。

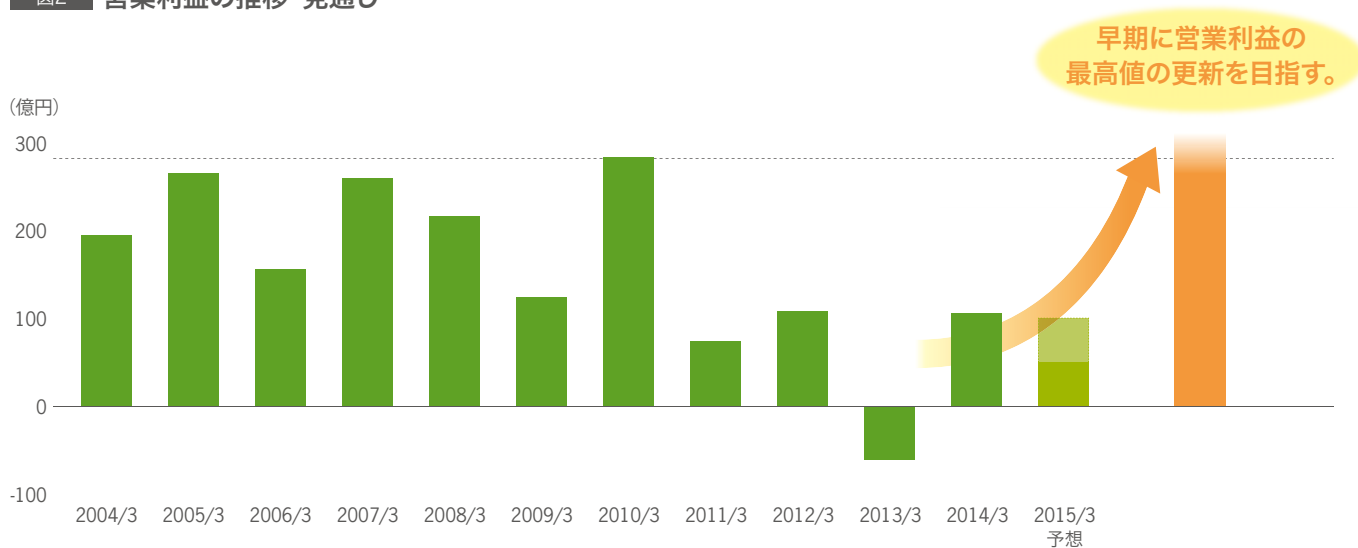
そのような状況下、私どものコンテンツ開発はいかにあるべきでしょうか。鍵となるのは、「フォーカス(集中)」であると私は考えます。お客様の嗜好が多様化・分散化するからこそ、クリエイターが得意とするところにフォーカスすることで、お客様からより評価していただけるコンテンツを作ることができます。従って、ここで地域と申し上げているのは、物理的な地域ではありません。現代のデジタルエンタテインメントの世界において、物理的な国境や境界は意味をなしません。ネットを通じて世界がつながっており、コンテンツの発信は世界同時です。ここでいう地域性とは、物理的なものではなく、お客様の多様性ということです。

また、クリエイターの得意とするところも多様です。従って、クリエイターは、自らの得意とするところにフォーカスすることで、お客様に最高の体験をお届けすることができるのです。たとえば、JRPG(ジャパニーズ・ロールプレイング・ゲーム)を愛されるお客様は世界中にたくさんいらっしゃいます。そのようなお客様に向けて、JRPGにフォーカスして最高のゲームをお届けすることが、結果として世界から評価されることになる、それが現代のデジタルコンテンツビジネスであると私は考えます。

以上、2014年3月期の総括と今後の取り組みについてご説明させていただきました。

2013年3月期の非常に厳しい結果を受けて内外とも大きく開発体制を見直し、自らが得意とするところにフォーカスすることを旨として、コンテンツ開発を行ってまいりました。その結果、今後多様なスタイル、多様なジャンルのコンテンツが生まれることでしょう。そして、その多様さに通底する大切な価値観は「面白さ」です。クリエイターが自らの得意とするところにフォーカスし「面白さ」を追求することで、お客様に最高のコンテンツをお届けする。これが当社グループのコンテンツ開発のあるべき姿であり、当社グループの価値です。

図2 営業利益の推移・見通し



これを実現することにより、早期に営業利益の最高益を更新することを目指し、そのレベルで安定的に収益を確保できる事業基盤を確立してまいりたい所存です(図2参照)。

コンテンツ業界、なかんずくゲーム業界は今、大きな変化の真っただ中にあります。このような変化は、脅威であるとともに大きなチャンスです。積極果敢に攻めることで、このチャンスを自らのものとし、コンテンツ業界のリーディングカンパニーとして、さらなる大きな飛躍を目指します。皆様の変わらぬご支援をお願い申し上げます。

代表取締役社長
松田 洋祐

松田 洋祐

役員

2014年6月25日現在

取締役



代表取締役社長
松田 洋祐



取締役
フリリップ ティモ ロジャース



取締役
本多 圭司



取締役
千田 幸信



取締役^{*1}
山村 幸広



取締役^{*1}
西浦 裕二

監査役

常勤監査役^{*2}
小林 諒一

監査役^{*2}
松田 隆次

監査役^{*2}
富山 正次

名誉会長

福嶋 康博

*1 取締役 山村幸広及び西浦裕二は、会社法第2条第15号に定める社外取締役です。

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



取締役 | 西浦 裕二

メタモルフォーゼという言葉があります。昆虫の変態のように、成長の過程で脱皮しながら姿形を変えていくことを意味します。比喩的に言えば、いまのスクウェア・エニックス・グループは、メタモルフォーゼの最中にあるのかもしれませんが。

そうした重要な時期に取締役を拝命することは、光栄であると同時に、責任の重さを痛感します。

私自身は、ゲームソフトの世界に関しては門外漢です。一方でこれまで、金融、エネルギー、運輸、エレクトロニクスといった多くの産業について学び、多くの企業の「生まれ変わり」に立ち会ってきました。

このような過去の経験を踏まえ、当社の経営に「新たな視点」を導入していくことが私の責務だと考えています。スクウェア・エニックス・グループの「未来を創っていく」ことに、少しでもお役に立つことができれば幸いです。

【略歴】

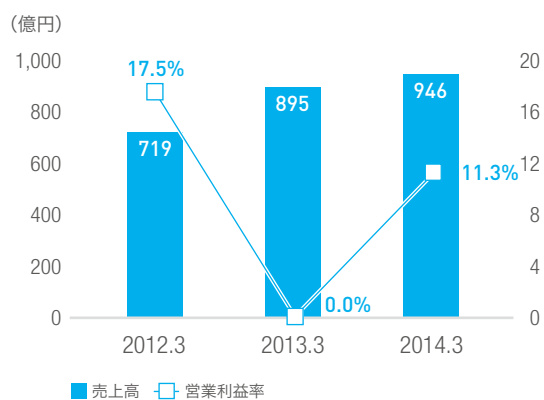
- 1993年 4月 ブーズ・アレン・アンド・ハミルトン株式会社(現・ブライズウォーターハウス
クーパーズ・ストラテジー株式会社)取締役副社長兼パートナー
- 2000年 2月 同社代表取締役社長兼パートナー
- 2002年10月 株式会社ローランド・ベルガー・アンド・パートナー・ジャパン(現・株式会社
ローランド・ベルガー)代表取締役CEO兼マネージングパートナー
- 2006年 1月 アリックスパートナーズ・アジア・エルエルシー日本代表兼マネージング
ディレクター
- 2011年 1月 アリックスパートナーズ・エルエルピー副会長兼マネージングディレクター
- 2012年12月 アクサ ジャパン ホールディング株式会社取締役(現任)
アクサ生命保険株式会社取締役会長(現任)
- 2013年 3月 アクサ損害保険株式会社取締役会長(現任)

事業の概況

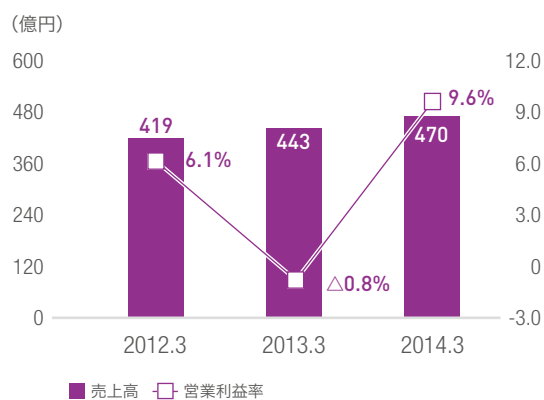
当社グループは、報告セグメントをデジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、出版事業、及びライツ・プロパティ等事業と定め、各々のセグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。

当連結会計年度の業績は、売上高は1,550億23百万円(前年同期比4.8%増)、営業利益は105億43百万円(前年同期は60億81百万円の営業損失)、経常利益は125億34百万円(前年同期は43億78百万円の経常損失)、当期純利益は65億98百万円(前年同期は137億14百万円の当期純損失)となりました。

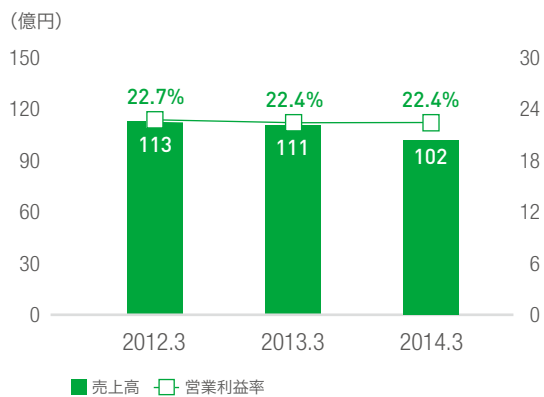
デジタルエンタテインメント事業



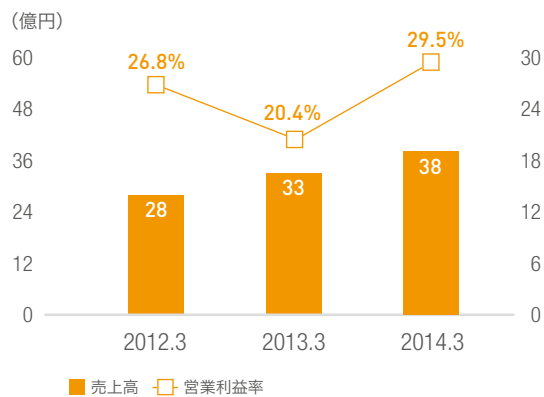
アミューズメント事業



出版事業

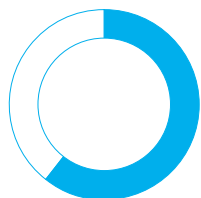


ライツ・プロパティ等事業



»» デジタルエンタテインメント事業

Digital Entertainment



2014年3月売上高構成比

60.8%

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

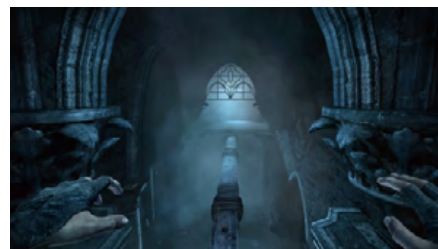
当連結会計年度は、「ファイナルファンタジーX/X-2 HDリマスター」、「Thief」(欧米のみ)、「トゥームレイダー デフィニティブエディション」などの家庭用ゲーム機向けタイトルの販売が好調であったほか、スマートデバイス、PCブラウザ等をプラットフォームとしたコンテンツにおいては、ブラウザゲーム「戦国IXA(イクサ)」が引き続き好調に推移する一方、スマートフォン向けゲーム「拡散性ミリオンアーサー」が、PlayStation Vita版へのプラットフォームの拡大に加えて、韓国に続き台湾・中国本土でもヒットしました。さらに、2014年1月に国内でサービスを開始した「ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト」が好調なスタートを切っております。

また、2013年8月に運営を開始した多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム「ファイナルファンタジーXIV:新生エオルゼア」のソフトウェア販売が好調だったほか、運営も堅調に推移しております。

当事業における当連結会計年度の売上高は94,571百万円(前年同期比5.7%増)となり、営業利益は10,709百万円(前年同期は44百万円の営業利益)となりました。



TOMB RAIDER ©2014 SQUARE ENIX LTD. All Rights Reserved.



Thief © 2014 Square Enix Ltd. All rights reserved.



©2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©SUGIYAMA KOBO
Developed by Cygames, Inc.



©2012-2014 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.



©2010-2014 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.



©2001-2004, 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

»» アミューズメント事業 Amusement



2014年3月売上高構成比

30.2%

アミューズメント施設の運営、並びにアミューズメント施設向けの業務用ゲーム機器・関連商製品の企画、開発及び販売を行っております。

当連結会計年度は、2013年8月に発売した「ロード オブ ヴァーミリオンIII」、11月に発売した「グルーブコースター」(アーケード版)等アミューズメント機器の販売が好調に推移しました。また、アミューズメント施設運営も効率的な店舗運営に努め、堅調に推移しております。

当事業における当連結会計年度の売上高は46,952百万円(前年同期比6.0%増)となり、営業利益は4,517百万円(前年同期は353百万円の営業損失)となりました。

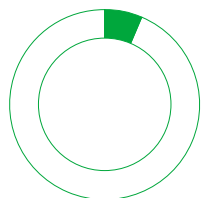


©TAITO CORPORATION 1978, 2014 ALL RIGHTS RESERVED.



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

»» 出版事業 Publication



2014年3月売上高構成比

6.6%

コミック単行本、ゲームガイドブック、定期刊行誌等の出版を行っております。

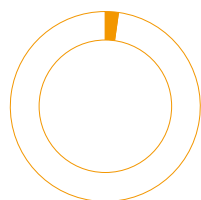
当連結会計年度は、一部人気タイトルの新刊が減少したこと等により、前年同期と比較してコミックス単行本などの売上が減少しました。

当事業における当連結会計年度の売上高は10,228百万円(前年同期比7.7%減)となり、営業利益は2,293百万円(前年同期比7.7%減)となりました。



©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
©Yana Toboso/SQUARE ENIX
©Cocoa Fujiwara/SQUARE ENIX
©2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

»» ライツ・プロパティ等事業 Merchandising



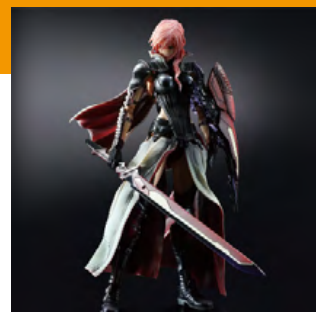
2014年3月売上高構成比

2.4%

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

当連結会計年度は、自社コンテンツのキャラクターグッズ、サウンドトラック等の販売・許諾に加え、他社の有力コンテンツのキャラクターグッズ化による品揃えの強化や海外展開による収益機会の多様化を図ってきました。

当事業における当連結会計年度の売上高は3,786百万円(前年同期比16.0%増)となり、営業利益は1,115百万円(前年同期比67.2%増)となりました。



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



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



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

CREATOR'S VOICE

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

星野 小夜子 Sayoko Hoshino

「ファイナルファンタジー アギト」アートディレクター
「キングダム ハーツ」シリーズ、「ファイナルファンタジー 零式」
のグラフィックセクションリーダーや「DISSIDIA FINAL
FANTASY」のグラフィックディレクターなどを歴任。
現在は、スマートフォン向けゲーム「ファイナルファンタジー
アギト」のアートディレクターを務める。



©2012-2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

日本画学科出身の私は、岩絵の具の世界からこの業界に飛び込んできました。スクエニの高品質なファンタジーの世界に魅せられて、自分もその高みに挑戦しようと思ったからです。開発現場では、その魅力に追いつき追い越すパワーは想像力にあり、それを表現するパワーはコミュニケーションから生まれることを体感してきました。スマートフォン作品に携わる現在は、遊び手との対話にも多くの刺激を得ています。いま、デジタル娯楽があふれる中でお客様の心を射止めるには、直球で訴えかける魅力とパワーが必要です。私は和紙と岩絵の具から学んだ独自の空気感覚と想像力で、その魅力や期待に応えた作品を生み出したいです。





齋藤 力 Chikara Saito

「ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン」
ディレクター

プランナーとして、家庭用ゲーム機向けのゲーム開発などを
経て、2005年スクウェア・エニックス入社。
[ドラゴンクエストX]の開発に参加しながら「クロストレジャ
ーズ」のディレクターを兼務。その後、2013年12月より「ドラ
ゴンクエストX」のディレクターとなる。

遊ぶことで、その人の人生が豊かになるようなゲームを作っていきたいと
思っています。

ゲームなのでプレイヤーの方に楽しい時間を提供するのはもちろんですが、
それだけで終わるのではなく、物語の中に新しい発見や深い感動があったり、
家族や友人と一緒に冒険することでみんなの絆が深まったり。楽しい思
い出が残るようなそんなゲームを作りたいですね。

今、ディレクターを担当している「ドラゴンクエストX」でもオンラインで冒険
者として出会った人たちが直接会って、友人として一緒に遊びに行ったり、
中にはご結婚された方もいらっしゃるようなので、そういった幸せを今後も
作り出していければと思います。

私は常日頃から、アートとテクノロジーの絶妙な融合をこよなく愛して
きました。

私にとってビデオゲームの開発は、まさにその象徴です。

ビデオゲームの開発は、毎年、新しいさまざまな挑戦、可能性、そして
成功をもたらします。

今日では、かつてないほど多くの人々とその心に訴えかけられるよう
になりました。

そして、他に類例を見ない優秀な人材とともに、世界に喜びと傑出し
たエンタテインメントを提供する一翼を担うことは、年々、私を謙虚
に、そして情熱的にさせてくれます。



©2012 IO INTERACTIVE A/S. ALL RIGHTS RESERVED.



ハネス ザイフェルト Hannes Seifert

Io-Interactive (IOI) スタジオ総責任者

ソフトウェア開発者として、neo Software (現在のRockstar
Vienna)とDeep Silver Viennaのスタジオ総責任者を歴任。
1987年から35本のビデオゲーム制作に携わり、2010年にスク
ウェア・エニックスに入社。入社後は、IOIで「ヒットマン・アプ
リューション」の制作ディレクター兼エグゼクティブプロデューサー
を担当し、2013年よりIOIのスタジオ総責任者を務める。

CREATOR'S VOICE

熊剛 Takeshi Kuma

月刊Gファンタジー編集部

「ZOMBIE-LOAN」や「Rust Blaster」の編集を経て、現在は月刊Gファンタジーで連載中の「黒執事」を手がける。「黒執事」のアニメ化・ミュージカル化にあたっては、スーパーバイザーなども務める。



漫画作品で、魅力的なキャラクター達が濃厚な世界観の中で織り成す物語は、世界中の人々にブレなく伝わります。

その事を前提として、私はさらに「美」を追求していきたい。

ビジュアル・世界観・装丁…すべてが美しいコミックで、世界中を魅了する事が目標です。

しかも漫画は制作期間・コストが、他のエンターテインメント商品に比べてかかりません。美は感性とアイデアで付加出来ます。

本を読んだお客様を幸せな気持ちにする事と、ローリスクで安定した収益を長期的に生み出す事、二つを両立する為に「美しいコミック」を発信していきたいと思えます。



©Yana Toboso/SQUARE ENIX
©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



©2013, 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. ALL Rights Reserved.



©2012, 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
©2007-2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

世の中の娯楽の種類が年々増えていくこの時代、娯楽産業の代表であるゲーム業界も変革を常に求められていると感じています。

そしてそれは面白いゲームを提供するだけではなく、ゲームそのものに付加価値を求められている時代だと思います。

私が長年アミューズメントゲームを作っている中で大事にしているものとして、遊んでくれたユーザーのリアルコミュニティが充実する事です。

- ・ゲームで遊ぶ事が趣味になった!
- ・ゲームで遊んでいたら友達が増えた!
- ・彼氏彼女ができた! 結婚した!

そんな声を聞くと、こちらも嬉しくなりますね。

きっとそれが、アミューズメントゲームにおける付加価値なのかなと信じています。

そういう意味では、ゲームクリエイターというよりは、もはやイベント等のサービス業という方が近いかもしれませんね(笑)



門井 信樹 Nobuki Kadoi

「ロード オブ ヴァーミリオン」シリーズ 運営プロデューサー、
「ガンズリンガー ストラトス」シリーズ プロデューサー

「ロード オブ ヴァーミリオン」シリーズ、「ガンズリンガー ストラトス」シリーズといったスクウェア・エニックスが誇るアーケードゲームのプロデューサーを手がける。2014年4月から稼働開始した「バズドラ バトルトーナメント ラズール王国とマドロミドラゴン」のプロデューサーも務める。



長谷川 友洋 Tomohiro Hasegawa

「三国志乱舞」プロデューサー

MMORPGなどPCゲームタイトルの運営プロデューサーを経て、プロデューサーとしてスマートフォン向け「三国志乱舞」の開発・運営を手がける。現在、新規タイトルを鋭意開発中。

F2Pのゲーム制作は事業を作ることであり、外食産業で例えれば、レシピだけでなく、レストランそのものを作ることに同じと考えております。

ビジネスである以上、収益を出さなければならない、収益を出すためには驚きが生まれるようなクリエイティブ性を持たなければならない、ゴールや成功方程式のない業界であるが故、覚悟を持たなければならない。自分自身含め、スタッフ一同、その三角関係のジレンマの中で愛をもって俯瞰的に精微に作りこんでいける人間でありたい。

その結果、プレイヤーが夢見る世界観に降り立ち、実生活と同様に自分の立ち位置を見つけ、本気で遊んで楽しいと思えるゲーム環境作りを進めていきたいと強く思います。



CREATOR'S VOICE



©2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Co-Developed by SQUARE ENIX CO., LTD. and Airtight Games, Inc.

世間的に、「ゲームサウンド」といえば音楽ばかりフィーチャーされがちですが、ゲーム音楽はゲームサウンドを構成する要素のほんの一部に過ぎません。

昨今のゲームサウンドは、効果音、ボイス、楽曲、そしてそれらを映画以上のクオリティでインタラクティブに、そしてマルチチャンネルで鳴らす為に必要なサウンドエンジンが最低限必要となります。

ゲームの世界ではプレイヤーが自由自在に世界を旅して、バトルをして、お話をして、ストーリーを進めますが、その動作に対するひとつひとつの効果音が重ね合わされていき、その重ね合わせの結果の音がまるで映画を観ているようなクオリティが求められます。

ゲームのサウンド制作は、最終的にタイムライン上の編集で完結する映画等のサウンド制作とは違い、時間もかかり、かつ高度な技術力も必要となるので大変困難を極めますが、出来上がったサウンドのその没入感、世界中のどんなエンターテインメントも叶わない、大変素晴らしい最強のエンターテインメントだと自分は思っています。

祖堅 正慶 Masayoshi Soken

「ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア」
サウンドディレクター

「聖剣伝説4」、アーケードゲームシリーズ「ロード オブ ヴァーミリオン」、「ドラッグ オン ドラグーン」シリーズなど、多岐に渡る作品のサウンドディレクターやサウンドデザイン、コンポーザーなどを歴任。最新作「ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア」では、サウンドディレクターを務める。



©2010-2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



ステファン ロイ Stephane Roy

「Thief」プロデューサー
Eidos-Montréal エグゼクティブプロデューサー

1998年にウェブ・ゲームからキャリアをスタートし、様々なプラットフォーム向けに20に及ぶビデオゲーム開発に携わってきた。Ubisoft社やBehaviour社を経て、2011年スクウェア・エニックスに入社。入社後は、Eidos-Montréalにて「Thief」のプロデューサーを務める。

ゲーム産業は、常に消費者に楽しさとエキサイティングな体験を提供する新しい方法を見つけ出しています。もっとも、タブレットやモバイルなど様々な新製品が発表される中、私は未だに、AAAゲームに心奪われています。うまくいけば、プレイヤーを没入させる度合は他と比べものになりません。残念ながら、「うまくいく」ためには、コストがかかり、予算も膨らむと思われがちです。私としては、莫大な費用をかけずとも、驚異的で魅力的な高品質のAAAゲームを作ることは可能であると信じていますし、それを実証してみせるのが私の野望なのです！



©2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: Akihiko Yoshida.

浅野 智也 Tomoya Asano

「ブレイブリーデフォルト」シリーズ
総合プロデューサー

「鋼の錬金術師」ゲームシリーズ、DS向け「ファイナルファンタジーIII、IV」などのプロデューサーを歴任。近年では、「光の4戦士-ファイナルファンタジー外伝-」「ブレイブリーデフォルト フライングフェアリー」等、新作RPGのプロデューサーを務める。



株主の皆様、はじめまして。
「ブレイブリーデフォルト」のプロデューサー浅野です。
この作品は2012年に3DSで発売し30万本超えのヒットとなりました。グローバルでは100万本に到達しました。
私は本作を通じて多くのことをあらためて知ることができました。スクウェア・エニックスの強さも、ゲームファンが弊社に期待するものも。『スクウェア・エニックスのゲームは特別でなくてはならない』私は1978年生まれファミコン世代ど真ん中です。同じような思いのゲームファンがたくさんおられることを知りました。それも全世界に！
そんな彼らの期待に応え、ちょっとだけ超えられるような、そんなゲームを作ってゆきたいです。

1. コーポレート・ガバナンスの状況

①企業統治の体制の概要及び当該体制を採用する理由

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

当社は、取締役6名（うち社外取締役2名）及び監査役3名（うち社外監査役3名、常勤監査役1名）が在任しております。取締役の任期は、委員会等設置会社と同様、1年としております。

「取締役会」は、原則として月1回開催し、社外取締役を含めた各取締役による検討・意見交換などにより相互牽制機能を十分に高めつつ、活性化が図られております。また、役員報酬制度の基本方針に関する事項につき、取締役会の諮問機関として答申を行うため、「報酬委員会」を任意に設置し、経営の客観性と透明性の確保が図られております。

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

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

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

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

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

内部監査については、監査室（社長直轄組織として設置。現状1名）があり、監査役会及び監査法人と相互に情報を共有しながら、重要性和リスクを考慮し、グループ会社を含んだ社内管理体制を定期的にチェック、検討・評価（内部評価）を行い、社長に対し報告及び提言を行っております。

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

小林諒一氏は、複数の会社における役員の経験によって培われた豊富な経験と高い見識を有していることから、社外監査役に選任しております。取締役会及び監査役会においても、適宜必要な発言を行っております。

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

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

会計監査については、⑥に記載のとおりであります。

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

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

③会社と会社の社外取締役及び社外監査役の人的関係、資本的關係又は取引関係その他の利害関係の概要並びに当該社外取締役又は社外監査役による監督又は監査と内部監査、監査役監査及び会計監査との相互連携

- イ. 当社との人的関係、資本関係又は取引関係その他の利害関係
 当社の社外取締役は2名、社外監査役は3名であり、当社と社外取締役及び社外監査役との間に特別の利害関係はありません。
- ロ. 当社の企業統治において果たす機能及び役割
 山村幸広氏は、経営者としての豊富な幅広い見識を有していることから、当社の経営に反映していただくため、社外取締役に選任しております。取締役会においても、適宜必要な発言を行っております。
- 西浦裕二氏は、経営者としての豊富な幅広い見識を有していることから、当社の経営に反映していただくため、社外取締役に選任しております。
- 小林諒一氏、松田隆次氏及び富山正次氏に関する企業統治において果たす機能及び役割につきましては、②に記載のとおりであります。
- ハ. 社外取締役及び社外監査役を選任するための当社からの独立性に関する基準又は方針の内容
 当社は、社外取締役及び社外監査役を選任するための独立性について特段の定めを設けておりませんが、財務、会計、内部統制等に関する専門的知見に基づき当社の企業統治において客観的かつ独立的な立場から適切な職務遂行を期待でき、一般株主と利益相反が生じるおそれがない者を選任することとしております。
- なお、当社は、山村幸広氏、西浦裕二氏、小林諒一氏、松田隆次氏及び富山正次氏を東京証券取引所の上場規則で定める独立役員として同取引所に届け出ております。
- ニ. 社外取締役又は社外監査役による監査と内部監査、監査役監査及び会計監査との相互連携並びに内部統制部門との関係
 社外取締役及び社外監査役と、監査室、監査役及び監査法人との相互連携については、取締役会、監査役会及び内部統制委員会等において適宜報告及び意見交換がなされております。

④役員報酬等

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

取締役

	対象となる役員の員数	報酬等の総額	報酬等の種類別の総額	
			金銭報酬	非金銭報酬
取締役 (社外取締役を除く。)	5名	142百万円	142百万円	－百万円
社外取締役	2名	10百万円	10百万円	－百万円
合計	7名	152百万円	152百万円	－百万円

(注) 当社は、2008年6月21日開催の第28回定時株主総会終結の時をもって取締役及び監査役の役員退職慰労金制度を廃止し、同株主総会終結後引き続き在任する取締役及び監査役に対しては、役員退職慰労金制度廃止までの在任期間に対応する役員退職慰労金を各氏の退任時に贈呈することを決議いただいております。これに基づき、上記報酬等の額のほか、当事業年度中に退任した取締役2名に対して48百万円(うち社外取締役1名に対して1百万円)の役員退職慰労金を支給しております。

監査役

	対象となる役員の員数	報酬等の総額	報酬等の種類別の総額	
			金銭報酬	非金銭報酬
監査役 (社外監査役を除く。)	1名	1百万円	1百万円	－百万円
社外監査役	4名	29百万円	29百万円	－百万円
合計	5名	31百万円	31百万円	－百万円

(注) 当社は、2008年6月21日開催の第28回定時株主総会終結の時をもって取締役及び監査役の役員退職慰労金制度を廃止し、同株主総会終結後引き続き在任する取締役及び監査役に対しては、役員退職慰労金制度廃止までの在任期間に対応する役員退職慰労金を各氏の退任時に贈呈することを決議いただいております。これに基づき、上記報酬等の額のほか、当事業年度中に退任した社外監査役1名に対して1百万円の役員退職慰労金を支給しております。

ロ. 役員報酬等の決定方針

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

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

⑤株式の保有状況

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

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

区分	前事業年度	当事業年度			
	貸借対照表計上額の合計額	貸借対照表計上額の合計額	受取配当金の合計額	売却損益の合計額	評価損益の合計額
非上場株式	30百万円	30百万円	1百万円	一百万円	(注)1 (一百万円)
上記以外の株式	371百万円	636百万円	4百万円	一百万円	328百万円 (一百万円)

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

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

⑥業務を執行した公認会計士の氏名、所属する監査法人名等

当社は、会社法に基づく会計監査人及び金融商品取引法に基づく会計監査人に新日本有限責任監査法人を起用しており、独立の第三者として会計監査を受け、またその職務が円滑に遂行されるように努めております。

当期において業務を執行した公認会計士は、以下のとおりであります。

- ・業務を執行した公認会計士の氏名
指定有限責任社員 業務執行社員：長坂隆、横内龍也、金野広義
- ・会計監査業務に係る補助者の構成
公認会計士 15名、会計士補等 9名

⑦責任限定契約の内容の概要

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

⑧取締役の定数

当社の取締役は12名以内とする旨定款に定めております。

⑨取締役の選任の決議要件

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

⑩剰余金の配当等の決定機関

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

⑪取締役及び監査役の責任免除

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

⑫株主総会の特別決議要件

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

2. 監査報酬の内容等

①監査公認会計士等に対する報酬の内容

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

②その他重要な報酬の内容

前連結会計年度

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

当連結会計年度

当社の連結子会社であるSQUARE ENIX OF EUROPE HOLDINGS LTD.及びSQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.は、当社の監査公認会計士等と同一のネットワークに所属しているErnst & Youngグループに対して監査証明業務に基づく報酬を103百万円、非監査業務に基づく報酬を6百万円支払っております。

③監査公認会計士等の提出会社に対する非監査業務の内容

前連結会計年度

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

当連結会計年度

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

④監査報酬の決定方針

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

CONTENTS

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

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

経営陣による業績と財政状況の検討及び分析(日本基準)

以下の【経営陣による業績と財政状況の検討及び分析】は、2014年6月末現在の株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス(以下、当社)の経営陣の認識に基づいたものであり、会計監査人の監査を受けたものではありません。

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

1. 重要な会計方針及び見積もり

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

①収益の認識基準

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

②貸倒引当金

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

③コンテンツ制作勘定

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

④投資の減損

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

⑤繰延税金資産

当社グループは、繰延税金資産について、回収可能性が高いと考えられる金額を計上しております。将来の課税所得及び、慎重かつ実現可能性の高い継続的な税務計画を検討しておりますが、繰延税金資産の全部又は一部を将来実現できないと判断した場合は、当該判断を行った期間に繰延税金資産の調整額を費用として計上します。同様に計上金額を上回る繰延税金資産を今後回収できると判断した場合は、繰延税金資産への調整により当該判断を行った期間に利益を増加させることとなります。

2. 財務政策、資本の財源及び資金の流動性についての分析

当社グループの運転資金及び設備投資資金につきましては、主として内部資金及び社債の発行により調達しております。当連結会計年度末における当社グループの有利子負債は68億98百万円であり、自己資本比率は、58.3%となっており、当連結会計年度における現金及び現金同等物の期末残高は1,135億7百万円(前年同期比146億84百万円の増加)となりました。

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

① 営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動の結果得られた資金は216億98百万円(前連結会計年度は1億10百万円の獲得)となりました。

これは、税金等調整前当期純利益101億37百万円、たな卸資産26億1百万円の増加、売上債権107億79百万円の減少、及び減価償却費66億14百万円等により、全体としては資金が増加しました。

② 投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動の結果使用した資金は59億62百万円(前連結会計年度比35.1%減)となりました。

これは主として、有形固定資産の取得による支出48億23百万円及び無形固定資産の取得による支出5億66百万円であります。

③ 財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動の結果使用した資金は34億38百万円(前連結会計年度比1.3%減)となりました。

これは主として、配当金の支払額34億46百万円であります。

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

3. 当連結会計年度の経営成績の分析

■ 資産

総資産

百万円			
	2014年3月期	2013年3月期	増減
	¥216,617	¥202,509	¥14,108

当連結会計年度末の総資産残高は、2,166億17百万円となり、前連結会計年度末との比較で141億8百万円増加いたしました。増減の主な内容は、以下のとおりです。

現金及び預金

百万円			
	2014年3月期	2013年3月期	増減
	¥115,367	¥100,418	¥14,949

税金等調整前当期純利益101億37百万円となったことに加え、売上債権が107億79百万円減少したことなどにより、営業活動によるキャッシュ・フローが増加したこと等により、当連結会計年度末の現金及び預金残高は、149億49百万円増加し、1,153億67百万円となりました。

受取手形及び売掛金

百万円			
	2014年3月期	2013年3月期	増減
	¥22,110	¥30,226	¥△8,116

決算月の受取手形及び売掛金の残高は、タイトルの発売開始時期等によって増減いたします。

前連結会計年度は、3月に欧米向け大型タイトル「トゥームレイダー」を発売したのに対し、当連結会計年度は、3月に大型タイトルの発売がなかったことを主要因として、受取手形及び売掛金残高は、81億16百万円減少し、221億10百万円となりました。

コンテンツ制作勘定

百万円			
	2014年3月期	2013年3月期	増減
	¥20,556	¥15,805	¥4,751

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

このコンテンツ制作勘定は、事業環境の変化に従って再評価を適宜実施します。

当連結会計年度末のコンテンツ制作勘定残高は、47億51百万円増加し、205億56百万円となりました。

有形固定資産

			百万円
	2014年3月期	2013年3月期	増減
	¥19,917	¥20,169	¥△252

建物及び構築物が62億56百万円から57億19百万円に減少したことを主要因として、有形固定資産は2億52百万円減少の199億17百万円となりました。

無形固定資産

			百万円
	2014年3月期	2013年3月期	増減
	¥10,835	¥10,940	¥△105

連結会計年度末の無形固定資産残高は、1億5百万円減少し、108億35百万円となりました。

投資その他の資産

			百万円
	2014年3月期	2013年3月期	増減
	¥12,259	¥12,363	¥△104

当連結会計年度末の投資その他の資産残高は、1億4百万円減少し、122億59百万円となりました。

■ 負債

			百万円
	2014年3月期	2013年3月期	増減
	¥88,940	¥80,872	¥8,068

当連結会計年度末の総負債残高は、889億40百万円となり、80億68百万円増加いたしました。

増減の主な内容は、以下の通りです。

流動負債

			百万円
	2014年3月期	2013年3月期	増減
	¥80,508	¥37,414	¥43,094

転換社債型新株予約権付社債350億円の償還期限が1年未満となったことにより、当該社債が、固定負債から流動負債に計上されるようになったことを主要因として当連結会計年度末の流動負債残高は、430億94百万円増加し、805億8百万円となりました。

固定負債

			百万円
	2014年3月期	2013年3月期	増減
	¥8,432	¥43,457	¥△35,025

転換社債型新株予約権付社債350億円の償還期限が1年未満となったことにより、当該社債が、固定負債から流動負債に計上されるようになったことを主要因として当連結会計年度末の固定負債残高は、350億25百万円減少し、84億32百万円となりました。

■ 資本の部／純資産の部

	百万円		
	2014年3月期	2013年3月期	増減
資本金	¥ 15,368	¥ 15,204	¥ 164
資本剰余金	44,607	44,444	163
利益剰余金	71,298	68,153	3,145
自己株式	△870	△862	△8
株主資本合計	130,404	126,940	3,464
その他有価証券評価差額金	253	57	196
為替換算調整勘定	△4,780	△6,911	2,131
退職給付に係る調整累計額	432	—	432
その他包括利益 累計額合計	△4,094	△6,853	2,759
新株予約権	348	652	△304
少数株主持分	1,018	897	121
純資産合計	¥127,676	¥121,636	¥6,040

当連結会計年度末の純資産合計残高は、当期純利益の計上、前期末配当(1株あたり20円)、当期中間配当(1株あたり10円)の支払、為替換算調整勘定が増加したこと等により、60億40百万円増加の1,276億76百万円となりました。

■ 損益

営業損益

	2014年3月期		2013年3月期		増減		増減率
		構成比		構成比			
売上高	¥155,023	100.0%	¥147,981	100.0%	¥ 7,042		4.8%
売上総利益	60,542	39.1%	49,192	33.2%	11,350		23.1%
返品調整引当金戻入額	4,672	3.0%	1,551	1.0%	3,121		201.2%
返品調整引当金繰入額	4,458	2.9%	3,927	2.7%	531		13.5%
差引売上総利益	60,756	39.2%	46,817	31.6%	13,939		29.8%
販売費及び一般管理費	50,213	32.4%	52,899	35.7%	△2,686		△5.1%
営業利益	¥ 10,543	6.8%	¥△6,081	—	¥ 16,624		—

セグメント別の内訳、前連結会計年度との比較については12～15ページに掲載している事業の概況に掲載しております。

営業外損益

	百万円		
	2014年3月期	2013年3月期	増減
営業外収益	¥2,150	¥1,858	¥292
営業外費用	159	155	4

営業外収益は、前連結会計年度に引き続き、為替差益17億98百万円が発生したこと等により2億92百万円増の21億50百万円となりました。

営業外費用は、4百万円増の1億59百万円となりました。

特別損益

	百万円		
	2014年3月期	2013年3月期	増減
特別利益	¥ 413	¥ 653	¥ △240
特別損失	2,783	11,210	△8,427

特別利益は、アミューズメント店舗閉鎖による受取補償金が約3.5億円発生したことを主要因として4億13百万円となりました。

特別損失においては、開発中のゲームタイトルについて見直しを行い、コンテンツ評価損約17億円を計上したことを主要因として、特別損失の総額は27億83百万円となりました。

■ 設備投資、減価償却費

	百万円		
	2014年3月期	2013年3月期	増減
資本的支出	¥5,376	¥12,508	¥△7,132
減価償却費	6,614	7,301	△687

当連結会計年度の資本的支出の総額は、前連結会計年度は本社移転等に伴う支出が発生したことに対し、当連結会計年度は当該項目の発生が無かったこと等により、71億32百万円減少の53億76百万円となりました。

減価償却費は、アミューズメント事業の償却費が前連結会計年度の43億84百万円から27億13百万円に減少したことを主要因として、6億87百万円減少の66億14百万円となりました。

4. 戦略的現状と見通し及び経営者の問題認識と今後の方針について

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

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

当社は、2015年3月期の事業計画を以下のとおり公表しております。(2014年6月30日現在)

	百万円											
	2004年 3月期実績	2005年 3月期実績	2006年 3月期実績	2007年 3月期実績	2008年 3月期実績	2009年 3月期実績	2010年 3月期実績	2011年 3月期実績	2012年 3月期実績	2013年 3月期実績	2014年 3月期実績	2015年 3月期計画
売上高	¥63,202	¥73,864	¥124,473	¥163,472	¥147,516	¥135,693	¥192,257	¥125,271	¥127,896	¥147,981	¥155,023	¥140,000~150,000
営業利益	19,398	26,438	15,470	25,916	21,520	12,277	28,235	7,325	10,713	△6,081	10,543	5,000~10,000
経常利益	18,248	25,901	15,547	26,241	18,864	11,261	27,822	5,390	10,297	△4,378	12,534	5,000~10,000
当期純利益(損失)	10,993	14,932	17,076	11,619	9,196	6,333	9,509	△12,043	6,060	△13,714	6,598	3,500~6,500

5. 利益配分に関する基本方針

当社グループは、株主に対する利益還元を経営の重要政策の一つとして位置づけております。まず、既存事業の拡大、新規事業の開発、事業構造の改革等、当社グループの企業価値を高めるための投資を優先し、そのための内部留保を確保します。内部留保後の資金については、配当を通じた株主への還元を重視し、業績連動と安定還元の最適なバランスを旨とした利益還元に努めてまいります。配当額につきましては、安定配当に留意しつつ、連結配当性向30%を目安としております。

当社は、中間配当と期末配当の年2回の剰余金の配当を行うことを基本方針としており、当期の配当につきましては、年間配当額30円(中間10円、期末20円)となりました。

これらの剰余金の当期における配当の決定機関は、期末配当については株主総会又は取締役会、中間配当については取締役会です。

当社は、会社法第454条に基づき、取締役会の決議により、毎年9月30日を基準日として、中間配当ができる旨を定款に定めております。

また、当社は、会社法第459条に基づき、取締役会の決議をもって剰余金の配当等を行うことができる旨を定款に定めております。

なお、当事業年度に係る剰余金の配当は以下のとおりであります。

決議年月日	配当金の総額 (百万円)	1株当たり配当額 (円)
2013年11月6日 取締役会決議	¥1,152	¥10
2014年5月16日 取締役会決議	¥2,305	¥20

6. リスク要因

当社グループの経営成績に影響を与える可能性のあるリスクには以下のようなものがあります。なお、将来に関する事項は、2014年6月末現在において当社が判断したものであります。

(1) 経済環境の変化

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

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

「4. 戦略的現状と見通し及び経営者の問題認識と今後の方針について」に記載した大変革期に当社グループが適時的確に対応できない場合、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

(3) プラットフォームの変化及び対応

当社グループの主にデジタルエンタテインメント事業は、家庭用ゲーム機、スマートフォン、タブレットPC等のいわゆるプラットフォームの多様化、高機能化、世代交代等に伴い、コンテンツの提供形態やビジネスモデルが大きく変化し、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

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

当社グループの事業構造が大きく変わりつつあります。このような当社グループの変革スピードに適時的確な人材の確保が追いつかない場合、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

(5) 国際的事業拡大

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

(6) 情報・ネットワークシステム

当社グループでは業務運営に必要な情報・ネットワークシステムを適切に構築・運用管理しておりますが、システム障害や運用ミスなどにより、業務運営に支障をきたし、機会損失や追加的費用が発生する可能性があります。また、当社グループでは、情報・ネットワークシステムへの不正アクセスやコンピューターウィルス感染などの所謂セキュリティ・インシデントに対する堅固な予防・防御策を導入・構築しておりますが、万一、かかる対策によっても防止し得ないセキュリティ・インシデントが発生した場合、業務運営に支障をきたし、機会損失や追加的費用が発生する可能性があるだけでなく、当社グループ

プの顧客及び従業員の個人情報を含む営業秘密が社外へ漏洩し、機会損失・追加的費用の発生や当社グループの社会的信用の低下を招くおそれがあります。

(7) 個人情報の管理

個人情報保護法の施行に伴い、個人情報の厳重な社内管理体制を整備するとともに、役員・社員に対する個人情報保護に係る教育も随時実施しております。しかし、上記(6)で述べたようなセキュリティ・インシデントが発生し、個人情報が社外へ漏洩した場合、当社グループの業績に影響を受ける可能性があります。

(8) 為替リスク

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

(9) 風俗営業法

ゲーム施設運営事業は、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」及びその関連法令により規制を受けております。その内容は、店舗開設及び運営に関する許認可、営業時間帯の制限、入場者の年齢制限、出店地域の規制、施設の構造・内装・照明・騒音等に関する規制などです。当社グループは、同法を遵守しつつ適正な店舗運営を行っておりますが、同法の規制が強化された場合、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

(10) 事故・災害

当社グループは、地震その他の大規模自然災害、火災、停電、システム・ネットワーク障害、テロ、感染症の流行、その他の事故・災害による影響を最小化するために、定期的な災害防止検査、設備点検、防災訓練などの対策を行っておりますが、激甚な事故・災害が発生した場合、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

(11) 訴訟等

当社グループは、事業の遂進にあたり、法令遵守及び第三者の権利尊重を徹底しておりますが、国内外の事業展開に伴い、米国における特許訴訟を中心に、争訟の当事者となるリスクを不可避免的に負っております。当社グループを相手取った訴訟などの争訟が提起された場合、当社グループに有利な条件で早期に解決する努力をしておりますが、かかる訴訟の結果が、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

連結貸借対照表(日本基準)

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

	百万円	
	2014	2013
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	¥ 115,367	¥ 100,418
受取手形及び売掛金	22,110	30,226
商品及び製品	2,013	2,376
仕掛品	700	47
原材料及び貯蔵品	433	357
コンテンツ制作勘定	20,556	15,805
繰延税金資産	4,819	5,438
未収還付法人税等	288	2,223
その他	7,465	2,279
貸倒引当金	△151	△136
流動資産合計	173,604	159,035
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	18,016	17,875
減価償却累計額	△12,296	△11,619
建物及び構築物(純額)	5,719	6,256
工具、器具及び備品	13,062	12,558
減価償却累計額	△9,240	△8,885
工具、器具及び備品(純額)	3,822	3,672
アミューズメント機器	20,222	20,014
減価償却累計額	△17,830	△17,804
アミューズメント機器(純額)	2,392	2,209
その他	129	169
減価償却累計額	△87	△109
その他(純額)	41	59
土地	7,939	7,964
建設仮勘定	1	5
有形固定資産合計	19,917	20,169
無形固定資産		
その他	10,835	10,940
無形固定資産合計	10,835	10,940
投資その他の資産		
投資有価証券	701	493
差入保証金	9,746	10,121
繰延税金資産	1,125	1,229
その他	※1 1,495	※1 1,150
貸倒引当金	△809	△631
投資その他の資産合計	12,259	12,363
固定資産合計	43,012	43,473
資産合計	¥ 216,617	¥ 202,509

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

百万円

	2014	2013
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	¥ 11,563	¥ 8,653
短期借入金	6,852	5,726
1年内償還予定の社債	35,000	—
未払法人税等	2,980	1,499
賞与引当金	1,771	966
返品調整引当金	4,609	4,319
店舗閉鎖損失引当金	251	256
繰延税金負債	3	—
資産除去債務	3	3
その他	17,472	15,989
流動負債合計	80,508	37,414
固定負債		
社債	—	35,000
退職給付引当金	—	4,714
役員退職慰労引当金	178	244
店舗閉鎖損失引当金	383	468
退職給付に係る負債	4,425	—
繰延税金負債	1,978	1,655
資産除去債務	807	800
その他	658	574
固定負債合計	8,432	43,457
負債合計	88,940	80,872
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,368	15,204
資本剰余金	44,607	44,444
利益剰余金	71,298	68,153
自己株式	△870	△862
株主資本合計	130,404	126,940
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	253	57
為替換算調整勘定	△4,780	△6,911
退職給付に係る調整累計額	432	—
その他の包括利益累計額合計	△4,094	△6,853
新株予約権	348	652
少数株主持分	1,018	897
純資産合計	127,676	121,636
負債純資産合計	¥216,617	¥202,509

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

連結損益計算書(日本基準)

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

	百万円	
	2014	2013
売上高	¥ 155,023	¥ 147,981
売上原価	※1 94,481	※1 98,788
売上総利益	60,542	49,192
返品調整引当金戻入額	4,672	1,551
返品調整引当金繰入額	4,458	3,927
差引売上総利益	60,756	46,817
販売費及び一般管理費		
荷造運搬費	1,848	1,867
広告宣伝費	7,913	12,309
販売促進費	59	100
貸倒引当金繰入額	36	—
役員報酬	572	607
給料及び手当	14,148	14,105
賞与引当金繰入額	2,193	1,483
退職給付費用	1,088	1,484
役員退職慰労引当金繰入額	17	12
福利厚生費	1,846	1,710
賃借料	1,652	1,554
支払手数料	9,596	7,588
減価償却費	2,512	2,091
その他	※2 6,726	※2 7,984
販売費及び一般管理費合計	50,213	52,899
営業利益又は営業損失(△)	10,543	△6,081
営業外収益		
受取利息	116	100
受取配当金	6	9
受取賃貸料	18	14
為替差益	1,798	1,620
雑収入	210	114
営業外収益合計	2,150	1,858
営業外費用		
支払利息	93	98
支払手数料	52	53
雑損失	13	3
営業外費用合計	159	155
経常利益又は経常損失(△)	12,534	△4,378
特別利益		
固定資産売却益	※3 2	※3 2
投資有価証券売却益	24	8
関係会社清算益	—	76
新株予約権戻入益	35	445
受取補償金	351	—
その他	—	120
特別利益合計	413	653
特別損失		
固定資産売却損	※4 7	※4 58
固定資産除却損	※5 130	※5 213
減損損失	※6 158	※6 939
店舗閉鎖損失引当金繰入額	153	60
コンテンツ等廃棄損	—	※7 3,696
コンテンツ評価損	※8 1,725	※8 4,834
その他	607	1,407
特別損失合計	2,783	11,210
匿名組合損益分配前税金等調整前当期純利益又は純損失(△)	10,164	△14,934
匿名組合損益分配額	26	13
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	10,137	△14,948
法人税、住民税及び事業税	2,807	957
法人税等調整額	715	△2,208
法人税等合計	3,522	△1,250
少数株主損益調整前当期純利益又は少数株主損益調整前当期純損失(△)	6,615	△13,697
少数株主利益	16	17
当期純利益又は当期純損失(△)	¥ 6,598	¥ △13,714

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

連結包括利益計算書(日本基準)

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

	百万円	
	2014	2013
少数株主損益調整前当期純利益又は少数株主損益調整前当期純損失(△)	¥6,615	¥△13,697
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	195	△66
為替換算調整勘定	2,234	1,882
その他の包括利益合計	*1 2,430	*1 1,815
包括利益	9,045	△11,881
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	8,924	△11,995
少数株主に係る包括利益	¥ 121	¥ 113

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

連結株主資本等変動計算書(日本基準)

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

■ 2014

百万円

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	¥15,204	¥44,444	¥ 68,153	¥△862	¥126,940
当期変動額					
新株の発行	163	163			327
剰余金の配当			△3,453		△3,453
当期純利益			6,598		6,598
自己株式の取得				△8	△8
自己株式の処分		△0		0	0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	163	163	3,144	△7	3,464
当期末残高	¥15,368	¥44,607	¥ 71,298	¥△870	¥130,404

百万円

	その他の包括利益累計額				新株 予約権	少数株主 持分	純資産 合計
	その他有価 証券評価 差額金	為替換算 調整勘定	退職給付に 係る調整 累計額	その他の包括 利益累計額 合計			
当期首残高	¥ 57	¥△6,911	¥ —	¥△6,853	¥ 652	¥ 897	¥121,636
当期変動額							
新株の発行							327
剰余金の配当							△3,453
当期純利益							6,598
自己株式の取得							△8
自己株式の処分							0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	195	2,130	432	2,758	△303	121	2,575
当期変動額合計	195	2,130	432	2,758	△303	121	6,039
当期末残高	¥253	¥△4,780	¥432	¥△4,094	¥ 348	¥1,018	¥127,676

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

■ 2013

百万円

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	¥15,204	¥44,444	¥ 85,320	¥△861	¥ 144,108
当期変動額					
剰余金の配当			△3,452		△3,452
当期純損失(△)			△13,714		△13,714
自己株式の取得				△1	△1
自己株式の処分		△0		0	0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	△0	△17,166	△0	△17,168
当期末残高	¥15,204	¥44,444	¥ 68,153	¥△862	¥ 126,940

百万円

	その他の包括利益累計額						
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る調整累計額	その他の包括利益累計額合計	新株予約権	少数株主持分	純資産合計
当期首残高	¥ 124	¥△8,696	¥—	¥△8,572	¥ 977	¥783	¥ 137,297
当期変動額							
剰余金の配当							△3,452
当期純損失(△)							△13,714
自己株式の取得							△1
自己株式の処分							0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△66	1,785	—	1,719	△325	113	1,507
当期変動額合計	△66	1,785	—	1,719	△325	113	△15,660
当期末残高	¥ 57	¥△6,911	¥—	¥△6,853	¥ 652	¥897	¥ 121,636

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

連結キャッシュ・フロー計算書(日本基準)

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

	百万円	
	2014	2013
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	¥ 10,137	¥△14,948
減価償却費	6,614	7,301
減損損失	158	939
貸倒引当金の増減額(△は減少)	182	△38
賞与引当金の増減額(△は減少)	760	△245
返品調整引当金の増減額(△は減少)	△214	2,375
退職給付引当金の増減額(△は減少)	—	905
役員退職慰労引当金の増減額(△は減少)	△66	10
店舗閉鎖損失引当金の増減額(△は減少)	△66	△84
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	160	—
受取利息及び受取配当金	△123	△110
支払利息	93	98
為替差損益(△は益)	△1,263	△780
投資有価証券売却損益(△は益)	△24	△8
固定資産除却損	126	213
固定資産売却損	7	58
売上債権の増減額(△は増加)	10,779	△9,903
たな卸資産の増減額(△は増加)	△2,601	10,933
仕入債務の増減額(△は減少)	317	△927
その他の流動資産の増減額(△は増加)	△4,484	△599
その他の固定資産の増減額(△は増加)	93	36
その他の流動負債の増減額(△は減少)	969	2,213
その他	106	1,151
小計	21,663	△1,409
利息及び配当金の受取額	154	691
利息の支払額	△102	△109
特別退職金の支払額	△1,066	—
補償金の受取額	351	—
法人税等の支払額	△1,502	△3,617
法人税等の還付額	2,200	4,555
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥ 21,698	¥ 110

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

百万円

	2014	2013
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	¥△2,971	¥ △2,366
定期預金の払戻による収入	2,922	2,353
投資有価証券の売却による収入	53	10
有形固定資産の取得による支出	△4,823	△10,626
有形固定資産の売却による収入	29	157
無形固定資産の取得による支出	△566	△1,392
子会社株式の取得による支出	△223	△73
関係会社の清算による収入	—	113
差入保証金の差入による支出	△354	△152
差入保証金の回収による収入	643	2,928
その他	△671	△139
投資活動によるキャッシュ・フロー	△5,962	△9,189
財務活動によるキャッシュ・フロー		
株式の発行による収入	47	—
自己株式の取得による支出	△8	△1
配当金の支払額	△3,446	△3,444
その他	△31	△35
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,438	△3,481
現金及び現金同等物に係る換算差額	2,386	1,267
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	14,684	△11,293
現金及び現金同等物の期首残高	98,822	110,116
現金及び現金同等物の期末残高	※1 ¥113,507	※1 ¥ 98,822

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

連結財務諸表注記(日本基準)

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社

【注記事項】

連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

1. 連結の範囲に関する事項

(1) 連結子会社の数 32社及び1任意組合、合わせて33

主要な連結子会社の名称

SQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.
SQUARE ENIX OF EUROPE HOLDINGS LTD.
株式会社スクウェア・エニックス
株式会社タイトー
株式会社スマイルラボ
SQUARE ENIX, INC.
SQUARE ENIX LTD.
SQUARE ENIX (China) CO., LTD.
CRYSTAL DYNAMICS, INC.
EIDOS INTERACTIVE CORP.
IO INTERACTIVE A/S

(2) 主要な非連結子会社の名称等

主要な非連結子会社
株式会社ヒッポスラボ
株式会社スクウェア・エニックスモバイルスタジオ
株式会社スクウェア・エニックス・ビジネスサポート

(連結の範囲から除いた理由)

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

2. 持分法の適用に関する事項

(1) 持分法適用の非連結子会社及び関連会社はありません。

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

3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社のうち、SQUARE ENIX (China) CO., LTD.、北京易通幻龍網絡科技有限公司、SQUARE PICTURES, INC.及びFF・フィルム・パートナーズ(任意組合)の決算日は12月末日であります。

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

調整を行っております。

なお、連結子会社のうち、SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.の決算日は12月末日ですが、連結財務諸表の作成にあたっては、連結決算日現在で実施した仮決算に基づく財務諸表を使用しております。

4. 会計処理基準に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

(イ) 有価証券

その他有価証券

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

時価のないもの: 移動平均法による原価法

(ロ) デリバティブ

時価法

(ハ) たな卸資産

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

コンテンツ制作勘定: 個別法による原価法

(収益性の低下による簿価切下げの方法)

原材料、仕掛品: 移動平均法による原価法

(収益性の低下による簿価切下げの方法)

貯蔵品: 最終仕入原価法による原価法

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

(イ) 有形固定資産(リース資産を除く)

当社及び国内連結子会社は定率法を採用しております。ただし、1998年4月1日以降に取得した建物(建物附属設備を除く)及び海外連結子会社は定額法を採用しております。

なお、主な耐用年数は次のとおりであります。

建物及び構築物	3~65年
工具器具備品	2~20年
アミューズメント機器	3~5年

(ロ) 無形固定資産(リース資産を除く)

定額法を採用しております。自社利用のソフトウェアについては、社内における見込利用期間(3~5年)に基づく定額法を採用しております。

(ハ) リース資産

所有権移転外ファイナンス・リース取引に係る資産

リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法を採用しております。なお、所有権移転外ファイナンス・リース取引のうち、リース取引開始日が2008年3月31日以前のリース取引については、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっております。

(3)重要な引当金の計上基準

(イ)貸倒引当金

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

(ロ)賞与引当金

当社及び一部連結子会社は、従業員に対する賞与の支給に備えるため、当連結会計年度に負担すべき支給見込額を計上しております。

(ハ)返品調整引当金

一部連結子会社は、出版物の返品による損失に備えるため、当連結会計年度以前の実績に基づき必要額を計上しております。また、ゲームソフトの返品等による損失に備えるため、タイトル毎に将来の返品等の可能性を勘案して、損失の見込額を計上しております。

(ニ)店舗閉鎖損失引当金

一部連結子会社は、閉鎖を決定した店舗等の、今後発生すると見込まれる損失について、合理的に見積もられる金額を計上しております。

(ホ)役員退職慰労引当金

当社及び一部連結子会社は、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。

(4)退職給付に係る会計処理の方法

①退職給付見込額の期間帰属方法

退職給付債務の算定にあたり、当社及び一部連結子会社は、退職給付見込額を当連結会計年度末までの期間に帰属させる方法については、期間定額基準によっております。

②数理計算上の差異及び過去勤務費用の費用処理方法

数理計算上の差異については、発生の翌連結会計年度に一括費用処理しております。また、一部の連結子会社は、各連結会計年度の発生時における従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数(5年)による定額法により、それぞれの発生の翌連結会計年度から費用処理しております。

過去勤務費用については、その発生時の従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数(1年又は5年)による按分額を費用処理しております。

(5)重要な外貨建の資産又は負債の本邦通貨への換算基準

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

(6)連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

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

(7)その他連結財務諸表作成のための重要な事項

消費税等の会計処理

消費税及び地方消費税の会計処理は税抜方式によっており、控除対象外消費税及び地方消費税は、当連結会計年度の費用として処理しております。

会計方針の変更

(退職給付に関する会計基準等の適用)

「退職給付に関する会計基準」(企業会計基準第26号 2012年5月17日。以下「退職給付会計基準」という。)及び「退職給付に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第25号 2012年5月17日。以下「退職給付適用指針」という。)を当連結会計年度末より適用し(ただし、退職給付会計基準第35項本文及び退職給付適用指針第67項本文に掲げられた定めを除く。)、退職給付債務から年金資産の額を控除した額を退職給付に係る負債として計上する方法に変更し、未認識数理計算上の差異を退職給付に係る負債に計上しております。

退職給付会計基準等の適用については、退職給付会計基準第37項に定める経過的な取扱いに従っており、当連結会計年度末において、当該変更に伴う影響額をその他の包括利益累計額の退職給付に係る調整累計額に加減しております。

この結果、当連結会計年度末において、退職給付に係る負債が4,425百万円計上されるとともに、その他の包括利益累計額が432百万円増加しております。

なお、1株当たり純資産額に与える影響は軽微であります。

未適用の会計基準等

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

(1)概要

未認識数理計算上の差異及び未認識過去勤務費用の処理方法、退職給付債務及び勤務費用の計算方法並びに開示の拡充等について改正されました。

(2)適用予定日

退職給付債務及び勤務費用の計算方法の改正については、2015年3月期の期首から適用します。

なお、当該会計基準等には経過的な取扱いが定められているため、過去の期間の連結財務諸表に対しては遡及適用しません。

(3)当該会計基準等の適用による影響

当該会計基準等の適用による影響は軽微となる見込みであります。

表示方法の変更

(連結損益計算書)

前連結会計年度において、独立掲記しておりました「特別損失」の「投資有価証券評価損」は、特別損失の総額の100分の10以下であり重要性が低くなったため、当連結会計年度においては「その他」に含めております。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結損益計算書において、「特別損失」の「投資有価証券評価損」に表示していた0百万円は、「その他」として組み替えております。

(連結キャッシュ・フロー計算書)

前連結会計年度において、独立掲記しておりました「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「投資有価証券評価損益(△は益)」は、金額的重要性が低くなったため、当連結会計年度においては「その他」に含めております。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「投資有価証券評価損益(△は益)」に表示していた0百万円は、「その他」として組み替えております。

連結貸借対照表関係

※1 非連結子会社及び関連会社に対するものは、次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度 (2014年3月31日)	前連結会計年度 (2013年3月31日)
その他(投資その他の資産)	¥92	¥134

連結損益計算書関係

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

百万円

当連結会計年度 (自2013年4月1日 至2014年3月31日)	前連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)
¥5,265	¥7,141

※2 一般管理費に含まれる研究開発費の総額

百万円

当連結会計年度 (自2013年4月1日 至2014年3月31日)	前連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)
¥2,155	¥1,808

※3 固定資産売却益の内容は次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度 (自2013年4月1日 至2014年3月31日)	前連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)
建物及び構築物	¥0	¥0
工具器具備品	1	2
その他	0	—
計	¥2	¥2

※4 固定資産売却損の内容は次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度 (自2013年4月1日 至2014年3月31日)	前連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)
建物及び構築物	¥—	¥4
工具器具備品	0	53
土地	7	—
その他	0	—
計	¥7	¥58

※5 固定資産除却損の内容は次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度 (自2013年4月1日 至2014年3月31日)		前連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)	
	百万円	百万円	百万円	百万円
建物及び構築物	¥ 3		¥ 24	
工具器具備品	13		56	
アミューズメント機器	109		132	
建設仮勘定	2		—	
ソフトウェア	2		0	
その他	0		0	
計	¥130		¥213	

※6 減損損失

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

百万円

場所	用途	種類	減損損失
東京都新宿区	遊休資産	その他(無形固定資産)	¥ 2
	遊休資産	アミューズメント機器	128
東京都新宿区他	処分予定資産	アミューズメント機器	7
	プライズ等製造販売	賃貸借取引の所有権移転外ファイナンスリース	1
	遊休資産	その他(有形固定資産)	4
神奈川県海老名市他	プライズ等製造販売	アミューズメント機器	0
		その他(有形固定資産)	11
東京都渋谷区他	ダーツ機器販売・店舗運営	賃貸借取引の所有権移転外ファイナンスリース	0
		その他(投資その他の資産)	1
合計			¥158

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

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

前連結会計年度において、当社グループは以下の資産グループについて減損損失を計上しております。

百万円

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

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

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

※7 コンテンツ等廃棄損

当連結会計年度 (自2013年4月1日 至2014年3月31日)	前連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)
—	ゲーム事業の環境変化を踏まえた開発方針の変更に伴い、開発を中止したデジタルエンタテインメント事業のコンテンツに関するものであります。

※8 コンテンツ評価損

当連結会計年度 (自2013年4月1日 至2014年3月31日)	前連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)
同右	ゲーム事業の環境変化を踏まえた開発方針の変更に伴い、市場性をより厳密に見直したことにより発生したデジタルエンタテインメント事業のコンテンツに関するものであります。

連結包括利益計算書関係

※1 その他の包括利益に係る組替調整額及び税効果額

百万円

	当連結会計年度 (自2013年4月1日 至2014年3月31日)	前連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)
その他有価証券評価差額金:		
当期発生額	¥ 263	¥△104
組替調整額	△23	0
税効果調整前	239	△103
税効果額	△44	37
その他有価証券評価差額金	195	△66
為替換算調整勘定:		
当期発生額	2,234	1,882
組替調整額	—	—
税効果調整前	2,234	1,882
税効果額	—	—
為替換算調整勘定	2,234	1,882
その他の包括利益合計	¥2,430	¥ 1,815

連結株主資本等変動計算書関係

■ 当連結会計年度(自2013年4月1日 至2014年3月31日)

1. 発行済株式の種類及び総数並びに自己株式の種類及び株式数に関する事項

	当連結会計 年度期首株式数	当連結会計 年度増加株式数	当連結会計 年度減少株式数	千株 当連結会計 年度末株式数
発行済株式				
普通株式 ^{(注)1}	115,370	205	—	115,575
合計	115,370	205	—	115,575
自己株式				
普通株式 ^{(注)2,3}	302	4	0	306
合計	302	4	0	306

(注) 1. 普通株式の発行済株式の株式数の増加205千株は、新株予約権(ストックオプション)の権利行使による新株の発行によるものであります。

2. 普通株式の自己株式の株式数の増加4千株は、単元未満株式の買取りによるものであります。

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

2. 新株予約権及び自己新株予約権に関する事項

区分	新株予約権の内訳	新株予約権の 目的となる 株式の種類	新株予約権の目的となる株式の数(株)				当連結会計 年度末残高 (百万円)
			当連結会計 年度期首	当連結会計 年度増加	当連結会計 年度減少	当連結会計 年度末	
提出会社 (親会社)	2010年1月18日開催の 取締役会決議に基づく 2015年満期ユーロ円建 転換社債型新株予約権 付社債	普通株式	14,000,000	—	—	14,000,000	—
	ストックオプションとして の新株予約権	—	—	—	—	—	¥348
	合計	—	—	—	—	—	¥348

3. 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額(百万円)	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2013年 5月17日 取締役会	普通株式	¥2,301	¥20	2013年3月31日	2013年 6月 4日
2013年11月 6日 取締役会	普通株式	1,152	10	2013年9月30日	2013年12月 5日

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

(決議)	株式の種類	配当金の総額(百万円)	配当の原資	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2014年 5月16日 取締役会	普通株式	¥2,305	利益剰余金	¥20	2014年3月31日	2014年6月 4日

■ 前連結会計年度(自2012年4月1日 至2013年3月31日)

1. 発行済株式の種類及び総数並びに自己株式の種類及び株式数に関する事項

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

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

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

2. 新株予約権及び自己新株予約権に関する事項

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

3. 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

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

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

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

連結キャッシュ・フロー計算書関係

※1 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

百万円

	当連結会計年度 (自2013年4月1日 至2014年3月31日)	前連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)
現金及び預金勘定	¥115,367	¥100,418
預入期間が3ヶ月を超える定期預金	△1,860	△1,595
現金及び現金同等物	¥113,507	¥ 98,822

リース取引関係

1. ファイナンス・リース取引

所有権移転外ファイナンス・リース取引

①リース資産の内容

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

②リース資産の減価償却の方法

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

なお、所有権移転外ファイナンス・リース取引のうち、リース取引開始日が2008年3月31日以前のリース取引については、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっておりますが、重要性が乏しいため、記載を省略しております。

2. オペレーティング・リース取引

該当事項はありません。

金融商品関係

1. 金融商品の状況に関する事項

(1) 金融商品に対する取組方針

当社グループは、資金運用については預金等市場リスクの低い商品に限定し、資金調達については社債の発行及び金融機関からの借入によっております。為替予約取引は外貨建取引金額の範囲内で行っており、投機目的のためのデリバティブ取引は行わない方針であります。

(2) 金融商品の内容及びそのリスク並びにリスク管理体制

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

未収還付法人税等は、短期間で回収となる税金の還付であります。

投資有価証券は、主に上場株式であり市場価格の変動リスクに晒

されておりますが、定期的に時価の把握を行い取締役会に報告しております。

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

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

1年内償還予定の社債は、2015年満期ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債であります。これはゼロクーポン債であるため、支払金利の変動リスクには晒されていません。

デリバティブ取引は、主として外貨建ての営業取引に係わる為替の変動リスクを回避することを目的とした先物為替予約をヘッジ手段として利用しております。

(3) 金融商品の時価等に関する事項についての補足事項

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

件等を採用することにより、当該価額が変動することがあります。また、注記事項「デリバティブ取引関係」におけるデリバティブ取引に関する契約額等については、その金額自体がデリバティブ取引に係る市場リスクを示すものではありません。

2. 金融商品の時価等に関する事項

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

■ 当連結会計年度(2014年3月31日)

	連結貸借対照表計上額	時価	差額
			百万円
(1) 現金及び預金	¥115,367	¥115,367	¥ —
(2) 受取手形及び売掛金	22,110		
貸倒引当金	△151		
受取手形及び売掛金(純額)	21,959	21,959	—
(3) 未収還付法人税等	288	288	—
(4) 投資有価証券	655	655	—
(5) 差入保証金	9,746		
貸倒引当金	△500		
差入保証金(純額)	9,246	9,055	△191
資産計	147,517	147,325	△191
(1) 支払手形及び買掛金	11,563	11,563	—
(2) 短期借入金	6,852	6,852	—
(3) 1年内償還予定の社債	35,000	37,692	2,692
(4) 未払法人税等	2,980	2,980	—
負債計	¥ 56,396	¥ 59,088	¥ 2,692
デリバティブ取引 ^{※1}	¥ 2	¥ 2	¥ —

※1. デリバティブ取引によって生じた正味の債権・債務は純額で表示しております。

■ 前連結会計年度(2013年3月31日)

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

(注)1. 金融商品の時価の算定方法並びに有価証券に関する事項

資産

(1)現金及び預金、(2)受取手形及び売掛金、並びに(3)未収還付法人税等

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

(4)投資有価証券

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

(5)差入保証金

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

負債

(1)支払手形及び買掛金、(2)短期借入金、並びに(4)未払法人税等

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

(3)1年内償還予定の社債

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

デリバティブ取引

注記事項「デリバティブ取引関係」をご参照ください。

2. 時価を把握することが極めて困難と認められる金融商品

百万円

区分	当連結会計年度(2014年3月31日)	前連結会計年度(2013年3月31日)
非上場株式	¥45	¥48

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

3. 金銭債権の連結決算日後の償還予定額

百万円

	当連結会計年度(2014年3月31日)				前連結会計年度(2013年3月31日)			
	1年以内	1年超 5年以内	5年超 10年以内	10年超	1年以内	1年超 5年以内	5年超 10年以内	10年超
預金	¥113,737	¥—	¥—	¥—	¥98,827	¥—	¥—	¥—
受取手形及び売掛金	22,110	—	—	—	30,226	—	—	—
未収還付法人税等	288	—	—	—	2,223	—	—	—
差入保証金	4,764	2,709	2,235	37	4,114	3,246	2,759	—
合計	¥140,901	¥2,709	¥2,235	¥37	¥135,392	¥3,246	¥2,759	¥—

4. 社債及びその他の有利子負債の連結決算日後の返済予定額

百万円

	当連結会計年度(2014年3月31日)						前連結会計年度(2013年3月31日)					
	1年以内	1年超 2年以内	2年超 3年以内	3年超 4年以内	4年超 5年以内	5年超	1年以内	1年超 2年以内	2年超 3年以内	3年超 4年以内	4年超 5年以内	5年超
短期借入金	¥6,852	¥—	¥—	¥—	¥—	¥—	¥5,726	¥—	¥—	¥—	¥—	¥—
社債	35,000	—	—	—	—	—	—	35,000	—	—	—	—
合計	¥41,852	¥—	¥—	¥—	¥—	¥—	¥5,726	¥35,000	¥—	¥—	¥—	¥—

有価証券関係

1. 売買目的有価証券
該当事項はありません。
2. 満期保有目的の債券
該当事項はありません。
3. その他有価証券

百万円

種類	当連結会計年度(2014年3月31日)			前連結会計年度(2013年3月31日)		
	連結貸借対照表計上額	取得原価	差額	連結貸借対照表計上額	取得原価	差額
株式	¥604	¥250	¥ 354	¥334	¥228	¥ 105
債券						
国債・地方債等	—	—	—	—	—	—
社債	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
小計	604	250	354	334	228	105
株式	51	75	△24	110	126	△15
債券						
国債・地方債等	—	—	—	—	—	—
社債	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
小計	51	75	△24	110	126	△15
合計	¥655	¥326	¥ 329	¥444	¥355	¥ 89

4. 売却したその他有価証券

百万円

種類	当連結会計年度 (自2013年4月1日 至2014年3月31日)			前連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)		
	売却額	売却益の合計額	売却損の合計額	売却額	売却益の合計額	売却損の合計額
株式	¥53	¥24	¥0	¥10	¥8	¥—
債券						
国債・地方債等	—	—	—	—	—	—
社債	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
合計	¥53	¥24	¥0	¥10	¥8	¥—

5. 減損処理を行った有価証券

当連結会計年度において、その他有価証券(株式)について2百万円の減損処理を行っております。

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

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

デリバティブ取引関係

1. ヘッジ会計が適用されていないデリバティブ取引

通貨関連

■ 当連結会計年度(2014年3月31日)

区分	取引の種類	契約額等	契約額等のうち 1年超	時価	評価損益
市場取引以外の取引	為替予約取引				
	買建				
	米ドル	¥103	¥—	¥2	¥2
	合計	¥103	¥—	¥2	¥2

(注)時価の算定方法
先物為替相場によっております。

■ 前連結会計年度(2013年3月31日)

該当事項はありません。

2. ヘッジ会計が適用されているデリバティブ取引

■ 当連結会計年度(2014年3月31日)

該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(2013年3月31日)

該当事項はありません。

退職給付関係

■ 当連結会計年度(自2013年4月1日 至2014年3月31日)

1. 採用している退職給付制度の概要

当社及び一部国内連結子会社は、退職金規程に基づく社内積立の退職一時金制度を採用しております。

なお、当社及び一部国内連結子会社は退職給付債務算定にあたりましては勤務期間を基準とする方法(期間定額基準)を採用しております。また、一部海外子会社は確定拠出型の退職年金制度に加入しております。

2. 確定給付制度

(1) 退職給付債務の期首残高と期末残高の調整表

	百万円
退職給付債務の期首残高	¥12,674
勤務費用	514
利息費用	87
数理計算上の差異の発生額	△127
退職給付の支払額	△847
その他	△3
退職給付債務の期末残高	¥12,298

(2) 年金資産の期首残高と期末残高の調整表

	百万円
年金資産の期首残高	¥7,282
期待運用収益	44
数理計算上の差異の発生額	411
事業主からの拠出額	864
退職給付の支払額	△730
年金資産の期末残高	¥7,872

(3) 退職給付債務及び年金資産の期末残高と連結貸借対照表に計上された退職給付に係る負債及び退職給付に係る資産の調整表

	百万円
積立型制度の退職給付債務	¥ 10,054
年金資産	△7,872
	2,181
非積立型制度の退職給付債務	2,244
連結貸借対照表に計上された負債と資産の純額	4,425
退職給付に係る負債	4,425
連結貸借対照表に計上された負債と資産の純額	¥ 4,425

(4) 退職給付費用及びその内訳項目の金額

	百万円
勤務費用	¥ 514
利息費用	87
期待運用収益	△44
数理計算上の差異の費用処理額	588
確定給付制度に係る退職給付費用	¥1,145

(5) 退職給付に係る調整累計額

退職給付に係る調整累計額に計上した項目(税効果控除前)の内訳は次のとおりであります。

	百万円
未認識数理計算上の差異	¥△449
合計	¥△449

(6) 年金資産に関する事項

① 年金資産の主な内訳

年金資産合計に対する主な分類ごとの比率は、次のとおりであります。

	%
債券	45
株式	22
一般勘定	9
現金及び預金	7
その他	17
合計	100

(注) 年金資産合計には、企業年金制度に対して設定した退職給付信託が4%含まれております。

② 長期期待運用収益率の設定方法

年金資産の長期期待運用収益率を決定するため、現在及び予想される年金資産の配分と、年金資産を構成する多様な資産からの現在及び将来期待される長期の収益率を考慮しております。

(7) 数理計算上の計算基礎に関する事項

当連結会計年度末における主要な数理計算上の計算基礎(加重平均で表わしております。)

割引率 0.597~0.978%

長期期待運用収益率 2.000%

3. 確定拠出制度

当社及び連結子会社の確定拠出制度への要拠出額は、302百万円であります。

■ 前連結会計年度(自2012年4月1日 至2013年3月31日)

1. 採用している退職給付制度の概要

当社及び一部国内連結子会社は、退職金規程に基づく社内積立の退職一時金制度を採用しております。

なお、当社及び一部国内連結子会社は退職給付債務算定にあたりましては勤務期間を基準とする方法(期間定額基準)を採用しております。また、一部海外子会社は確定拠出型の退職年金制度に加入しております。

2. 退職給付債務に関する事項

	百万円
(1)退職給付債務	¥△12,674
(2)年金資産	7,282
(3)未積立退職給付債務(1)+(2)	△5,392
(4)未認識数理計算上の差異	678
(5)未認識過去勤務債務(債務の減額)	—
(6)連結貸借対照表計上額純額(3)+(4)+(5)	△4,714
(7)前払年金費用	—
(8)退職給付引当金(6)-(7)	¥ △4,714

3. 退職給付費用に関する事項

	百万円
(1)勤務費用	¥ 724
(2)利息費用	125
(3)期待運用収益(減算)	△60
(4)数理計算上の差異の費用処理額	971
(5)過去勤務債務の費用処理額	△43
(6)退職給付費用(1)+(2)+(3)+(4)+(5)	¥1,717

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

4. 退職給付債務等の計算の基礎に関する事項

(1)退職給付見込額の期間配分方法

期間定額基準

(2)割引率

0.636~0.990%

(3)期待運用収益率

0.973%

(4)過去勤務債務の処理年数

1年~5年(その発生時の従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数による按分額を費用処理しております。)

(5)数理計算上の差異の処理年数

1年~5年(発生の日連結会計年度に一括費用処理することとしております。また一部連結子会社は、各連結会計年度の発生時における従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数による定額法により、それぞれの発生年度の翌年から費用処理することとしております。)

ストック・オプション等関係

1. スtock・オプションに係る費用計上額及び科目名

百万円

	当連結会計年度 (自2013年4月1日 至2014年3月31日)	前連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)
売上原価の株式報酬費用	¥ 0	¥ 2
販売費及び一般管理費の株式報酬費用	10	118

2. 権利不行使による失効により利益として計上した金額

百万円

	当連結会計年度 (自2013年4月1日 至2014年3月31日)	前連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)
新株予約権戻入益	¥35	¥445

3. スtock・オプションの内容、規模及びその変動状況

(1) スtock・オプションの内容

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

(注) 株式数に換算して記載しております。

(2)ストック・オプションの規模及びその変動状況

当連結会計年度(2014年3月期)において存在したストック・オプションを対象とし、ストック・オプションの数については、株式数に換算して記載しております。

①ストック・オプションの数

	2008年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション
権利確定前(株)										
前連結会計年度末	—	—	—	—	—	—	—	180,000	—	110,000
付与	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
失効	—	—	—	—	—	—	—	20,000	—	30,000
権利確定	—	—	—	—	—	—	—	160,000	—	—
未確定残	—	—	—	—	—	—	—	—	—	80,000
権利確定後(株)										
前連結会計年度末	19,800	57,000	130,000	77,000	140,000	20,000	87,000	—	67,000	—
権利確定	—	—	—	—	—	—	—	160,000	—	—
権利行使	9,300	30,000	—	45,000	6,300	—	55,000	19,500	40,000	—
失効	—	—	30,000	—	30,000	10,000	—	23,500	—	—
未行使残	10,500	27,000	100,000	32,000	103,700	10,000	32,000	117,000	27,000	—

②単価情報

	2008年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション
権利行使価格	¥ 1	¥ 1	¥2,293	¥ 1	¥1,895	¥1,779	¥ 1	¥1,835	¥ 1	¥1,515
行使時平均株価	1,289	1,289	—	1,289	2,432	—	1,289	2,365	1,289	—
付与日における 公正な評価単価	3,171	2,107	385	1,464	364	250	1,312	435	948	214

4. スtock・オプションの公正な評価単価の見積方法

当連結会計年度において付与されたストック・オプションはありません。

5. スtock・オプションの権利確定数の見積方法

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

税効果会計関係

1. 繰延税金資産及び繰延税金負債の発生 の主な原因別の内訳

百万円

	当連結会計年度 (2014年3月31日)	前連結会計年度 (2013年3月31日)
繰延税金資産		
①流動資産		
未払事業税否認	¥ 207	¥ 121
未払事業所税否認	39	44
賞与引当金否認	552	344
未払費用否認	632	547
返品調整引当金否認	1,106	780
貸倒引当金繰入超過	49	94
税額控除額	9	85
コンテンツ評価損否認	3,673	4,802
たな卸資産評価損否認	613	711
短期店舗閉鎖損失引当金否認	89	97
繰越欠損金	1	—
その他	226	268
評価性引当金	△2,260	△1,993
繰延税金負債(流動)との相殺	△121	△466
計	4,819	5,438
②固定資産		
退職給付引当金超過額否認	—	1,729
退職給付に係る負債	1,716	—
役員退職引当金否認	62	84
株式報酬費用	121	232
減価償却費超過額否認	299	438
資産除去債務	287	284
減損損失	324	290
投資有価証券評価損否認	369	303
貸倒引当金繰入超過	94	25
一括償却資産損金限度超過額	117	182
海外子会社における繰越欠損金等	1,044	883
店舗閉鎖損失引当金	135	168
税額控除額	29	145
繰越欠損金	58	200
その他	110	325
評価性引当金	△2,304	△2,897
繰延税金負債(固定)との相殺	△1,343	△1,169
計	1,125	1,229
繰延税金資産合計	5,945	6,668
繰延税金負債		
①流動負債		
未払費用等原価算入分認容	115	179
その他	8	286
繰延税金資産(流動)との相殺	△121	△466
計	3	—
②固定負債		
固定資産	1,483	1,006
企業結合に係る無形固定資産の税効果	1,721	1,779
その他	117	39
繰延税金資産(固定)との相殺	△1,343	△1,169
計	1,978	1,655
繰延税金負債合計	1,981	1,655
繰延税金資産の純額	¥ 3,963	¥ 5,012

2. 法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間に重要な差異があるときの、当該差異の原因となった主要な項目別の内訳

	当連結会計年度(2014年3月31日)	前連結会計年度(2013年3月31日)
法定実効税率	38.01%	—%
(調整)		
交際費等永久に損金に算入されない項目	0.77	—
受取配当金等永久に益金に算入されない項目	△0.03	—
評価性引当金	△5.25	—
住民税均等割	1.01	—
試験研究費税額控除	△3.08	—
税率変更による期末繰延税金資産・負債の減額修正	4.88	—
提出会社との税率差異	△0.35	—
その他	△1.21	—
税効果会計適用後の法人税等の負担率	34.75	—

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

3. 法人税等の税率の変更による繰延税金資産及び繰延税金負債の金額の修正

「所得税法等の一部を改正する法律」(2014年法律第10号)が2014年3月31日に公布され、2014年4月1日以後に開始する連結会計年度から復興特別法人税が課されないことになりました。これに伴い、繰延税金資産及び繰延税金負債の計算に使用する法定実効税率は、2014年4月1日に開始する連結会計年度に解消が見込まれる一時差異については従来の38.01%から35.64%になります。

この税率変更により、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)は189百万円減少し、法人税等調整額が同額増加しております。

企業結合等関係

■ 当連結会計年度(自2013年4月1日 至2014年3月31日)

該当事項はありません。

資産除去債務関係

資産除去債務のうち連結貸借対照表に計上しているもの

(イ)当該資産除去債務の概要

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

(ロ)当該資産除去債務の金額の算定方法

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

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

(ハ)当該資産除去債務の総額の増減

百万円

	当連結会計年度 (自2013年4月1日 至2014年3月31日)	前連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)
期首残高	¥ 803	¥ 152
有形固定資産の取得に伴う増加額	3	647
時の経過による調整額	6	5
資産除去債務の履行による減少額	△3	△1
期末残高	¥ 810	¥ 803

賃貸等不動産関係

■ 当連結会計年度(自2013年4月1日 至2014年3月31日)

開示すべき重要な事項はありません。

■ 前連結会計年度(自2012年4月1日 至2013年3月31日)

開示すべき重要な事項はありません。

セグメント情報等

【セグメント情報】

■ 当連結会計年度(自2013年4月1日 至2014年3月31日)

1. 報告セグメントの概要

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

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

このため、エンタテインメント・コンテンツ/サービスの提供形態に応じて、①家庭用ゲーム機(携帯ゲーム機を含む。)、PC、スマートフォン等に双方向のデジタルコンテンツを提供する「デジタルエンタ

テインメント事業」、②アミューズメント施設の運営、アミューズメント施設向けのアミューズメント機器の販売、レンタルを行う「アミューズメント事業」、③コミック単行本、ゲームガイドブック、定期刊行誌等の出版を行う「出版事業」、④二次的著作物の企画・制作・販売・ライセンス許諾等を行う「ライツ・プロパティ等事業」の4つに分類し、報告セグメントとしております。

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

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

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

	報告セグメント					調整額 (注)1	連結財務諸表 計上額 (注)2
	デジタルエンタ テインメント事業	アミューズ メント事業	出版事業	ライツ・プロパティ 等事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	¥94,564	¥46,952	¥10,030	¥3,475	¥155,023	¥ —	¥155,023
セグメント間の内部売上高 又は振替高	6	—	197	310	514	△514	—
計	94,571	46,952	10,228	3,786	155,538	△514	155,023
セグメント利益又は損失(△)	¥10,709	¥ 4,517	¥ 2,293	¥1,115	¥ 18,635	¥△8,091	¥ 10,543
セグメント資産	¥60,708	¥17,243	¥ 4,739	¥3,772	¥ 86,463	¥130,153	¥216,617
その他の項目							
減価償却費	3,197	2,713	89	27	6,028	585	6,614
有形固定資産及び無形固定 資産の増加額	1,839	3,171	2	—	5,014	362	5,376

(注)1. (1)セグメント利益の調整額△80億91百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△81億24百万円が含まれております。

(2)セグメント資産の調整額1,301億53百万円のうち全社資産の金額は1,303億46百万円であり、その主なものは、余資運用資金(現金及び預金)等の資産であります。

(3)減価償却費の調整額5億85百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

(4)有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額3億62百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

2. セグメント利益は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

■ 前連結会計年度(自2012年4月1日 至2013年3月31日)

1. 報告セグメントの概要

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. セグメント利益は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

【関連情報】

■ 当連結会計年度(自2013年4月1日 至2014年3月31日)

1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

百万円				
日本	北米	欧州	アジア	合計
¥111,326	¥21,152	¥19,732	¥2,812	¥155,023

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

(2) 有形固定資産

百万円				
日本	北米	欧州	アジア	合計
¥17,664	¥1,892	¥318	¥42	¥19,917

3. 主要な顧客ごとの情報

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

■ 前連結会計年度(自2012年4月1日 至2013年3月31日)

1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

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

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

(2) 有形固定資産

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

3. 主要な顧客ごとの情報

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

【報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報】

■ 当連結会計年度(自2013年4月1日 至2014年3月31日)

百万円						
	デジタルエンタ テインメント事業	アミューズ メント事業	出版事業	ライセンス・プロパティ 等事業	全社・消去 ^(注)	合計
減損損失	¥—	¥155	¥—	¥—	¥2	¥158

(注) 全社・消去の金額は、電話加入権の減損損失に係る金額であります。

■ 前連結会計年度(自2012年4月1日 至2013年3月31日)

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

(注)全社・消去の金額は、電話加入権の減損損失に係る金額であります。

【報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報】

■ 当連結会計年度(自2013年4月1日 至2014年3月31日)

該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(自2012年4月1日 至2013年3月31日)

該当事項はありません。

【報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報】

■ 当連結会計年度(自2013年4月1日 至2014年3月31日)

該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(自2012年4月1日 至2013年3月31日)

該当事項はありません。

【関連当事者情報】

■ 当連結会計年度(自2013年4月1日 至2014年3月31日)

該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(自2012年4月1日 至2013年3月31日)

該当事項はありません。

1 株当たり情報

	当連結会計年度 (自2013年4月1日 至2014年3月31日)	前連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)
1株当たり純資産額	¥1,095.78	¥1,043.62
1株当たり当期純損益金額(△は損失)	57.28	△119.19
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	57.19	なお、潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式は存在するものの1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。

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

百万円

	当連結会計年度 (自2013年4月1日 至2014年3月31日)	前連結会計年度 (自2012年4月1日 至2013年3月31日)
1株当たり当期純損益金額(△は損失)		
当期純損益(△は損失)	¥ 6,598	¥△13,714
普通株主に帰属しない金額	—	—
普通株式に係る当期純損益(△は損失)	6,598	△13,714
期中平均株式数(千株)	115,203	115,069
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
当期純利益調整額	—	—
普通株式増加数(千株)	176	—
(うち新株予約権)	(176)	(—)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定に含めなかった潜在株式の概要	2009年12月25日開催取締役会決議分2010年1月新株予約権、2010年1月18日開催取締役会決議分2015年満期ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債、2010年7月29日開催取締役会決議分2010年8月新株予約権、2010年12月24日開催取締役会決議分2011年1月新株予約権、2011年8月5日開催取締役会決議分2011年8月新株予約権	2009年12月25日開催取締役会決議分2010年1月新株予約権、2010年1月18日開催取締役会決議分2015年満期ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債、2010年7月29日開催取締役会決議分2010年8月新株予約権、2010年12月24日開催取締役会決議分2011年1月新株予約権、2011年8月5日開催取締役会決議分2011年8月新株予約権、2012年7月30日開催取締役会決議分2012年8月新株予約権

重要な後発事象

該当事項はありません。

連結附属明細表

【社債明細表】

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

(注) 1. ()内書は、1年以内の償還予定額であります。

2. 2015年満期ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債に関する記載は次のとおりであります。

発行価格	本社債の額面金額の100%
発行価額の総額	350億円
新株予約権の目的となる株式の種類	普通株式
新株予約権の行使時の払込金額(円)	¥2,500
新株予約権の行使期間(預託地時間)	自2010年2月19日 至2015年1月20日
新株予約権の行使により株式を発行する場合の株式の発行価格及び資本組入額(円)	発行価格 ¥2,500 資本組入額 ¥1,250
新株予約権の行使の条件	各本新株予約権の一部行使はできないものとする。

3. 連結決算日後5年間の償還予定額は以下のとおりであります。

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

【借入金等明細表】

区分	当期首残高	当期末残高	平均利率(%)	返済期限
短期借入金	5,726百万円	6,852百万円	1.1	—
1年以内に返済予定の長期借入金	—	—	—	—
1年以内に返済予定のリース債務	30百万円	23百万円	—	—
長期借入金(1年以内に返済予定のものを除く。)	—	—	—	—
リース債務(1年以内に返済予定のものを除く。)	40百万円	22百万円	—	2015年6月～ 2018年7月
その他有利子負債	—	—	—	—
合計	5,796百万円	6,898百万円	—	—

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

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

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

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

	1年超2年以内	2年超3年以内	3年超4年以内	4年超5年以内
リース債務	11百万円	7百万円	3百万円	0百万円

【資産除去債務明細表】

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

【その他】

当連結会計年度における四半期情報等

	百万円			
(累計期間)	第1四半期	第2四半期	第3四半期	当連結会計年度
売上高	¥24,083	¥61,664	¥102,473	¥155,023
税金等調整前四半期(当期)純損益金額(△は損失)	△187	4,297	8,521	10,137
四半期(当期)純損益金額(△は損失)	△493	2,606	5,179	6,598
1株当たり四半期(当期)純損益金額(△は損失)(円)	△4.29	22.64	44.96	57.28
(会計期間)	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
1株当たり四半期純損益金額(△は損失)(円)	¥△4.29	¥26.90	¥22.32	¥12.31

和文アニュアルレポートの発行及び独立監査人の監査報告書について

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

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

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

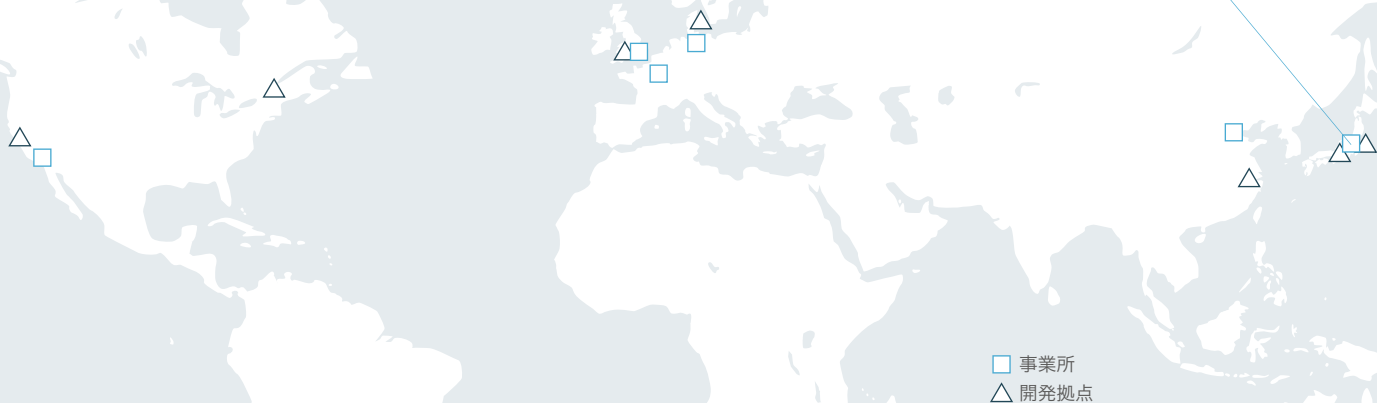
会社データ

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス
及び連結子会社

会社概要

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

設立 1975年9月22日
 資本金 15,368,142,250円
 従業員数 連結: 3,581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・ホールディングスグループ

会社名	設立年月	決算期	資本金	議決権比率	主な事業内容
主要な連結子会社					
日本					
株式会社スクウェア・エニックス	2008年10月	3月	1,500百万円	100.0%	デジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、出版事業及びライセンス・プロパティ等事業
株式会社タイトー	2009年 6月	3月	1,500百万円	100.0%	デジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業及びライセンス・プロパティ等事業
株式会社スマイルラボ	2008年 2月	3月	10百万円	100.0%	オンラインエンタテインメントサービスの提供
北米					
SQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.	2006年11月	3月	1米ドル	100.0%	北米市場における当社グループ会社の株式・持分保有及び事業管理
SQUARE ENIX, INC.	1989年 3月	3月	10百万米ドル	100.0% (100.0%)	北米市場におけるデジタルエンタテインメント事業、出版事業及びライセンス・プロパティ等事業
CRYSTAL DYNAMICS, INC.	1992年 7月	3月	40百万米ドル	100.0% (100.0%)	ゲームの開発
EIDOS INTERACTIVE CORP.	2007年 3月	3月	6百万カナダドル	100.0% (100.0%)	ゲームの開発
欧州					
SQUARE ENIX OF EUROPE HOLDINGS LTD.	2008年12月	3月	2英ポンド	100.0%	欧州市場における当社グループ会社の株式・持分保有及び事業管理
SQUARE ENIX LTD.	1998年12月	3月	111百万英ポンド	100.0% (100.0%)	欧州市場におけるデジタルエンタテインメント事業、出版事業及びライセンス・プロパティ等事業
IO INTERACTIVE A/S	1990年11月	3月	656千デンマーククローネ	100.0% (100.0%)	ゲームの開発
アジア					
SQUARE ENIX (China) CO., LTD.	2005年 1月	12月	12百万米ドル	100.0% (100.0%)	中国アジア市場におけるデジタルエンタテインメント事業
北京易通幻龍网络科技有限公司	2005年 8月	12月	10百万人民币	— [100.0%]	アジア市場におけるオンラインゲームの販売及び運営

(注) 議決権比率の()内は、間接所有割合で内数です。
 議決権比率の[]内は、緊密な者又は同意している者の所有割合で外数となっています。

株式データ

2014年3月31日現在

株式の状況

発行済株式総数: 115,575,696株

株主数: 32,925名

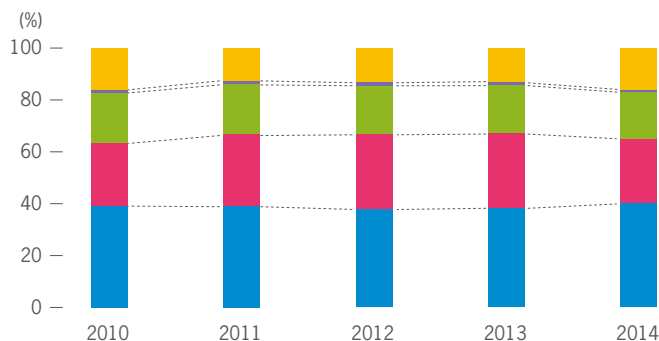
大株主

順位	株主名	当社への出資状況	
		持株数(千株)	持株比率(%)
1	福嶋 康博	23,626	20.44
2	株式会社福嶋企画	9,763	8.44
3	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	9,520	8.23
4	宮本 雅史	7,047	6.09
5	日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	5,443	4.70
6	ロイヤルバンクオブカナダトラストカンパニー (ケイマン)リミテッド(常任代理人 立花証券株式会社)	5,330	4.61
7	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	3,460	2.99
8	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口9)	2,662	2.30
9	チェースマンハッタンバンクジーティーエスクライアントアカウント エスクロウ(常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部)	2,580	2.23
10	ピーエヌワイエムエル ノン トリーティーアカウント (常任代理人 株式会社三菱東京UFJ銀行)	2,447	2.11

株式のメモ

- 事業年度
4月1日から3月31日まで
- 剰余金の配当の基準日
9月30日(中間配当基準日)
3月31日(期末配当基準日)
- 定時株主総会
毎年6月
- 株主名簿管理人
三菱UFJ信託銀行株式会社
- 株主名簿管理人 連絡先
三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部
〒137-8081
東京都江東区東砂7丁目10番11号
TEL 0120-232-711
- 上場証券取引所
東京証券取引所
- 証券コード
9684
- 単元株式数
100株
- 公告掲載URL
<http://www.pronexus.co.jp/koukoku/9684/9684.html>

所有者別所有株式数(千株)



(ただし、電子公告によることができない事故その他のやむを得ない事由が生じた時は、東京都において発行される日本経済新聞に掲載して公告いたします。)

	2010	2011	2012	2013	2014
■ 金融機関	18,643 (16.2%)	15,711 (13.6%)	15,485 (13.4%)	14,700 (12.7%)	18,722 (16.2%)
■ 金融商品取引業者	1,479 (1.3%)	981 (0.9%)	995 (0.9%)	995 (0.9%)	1,114 (1.0%)
■ その他法人	22,161 (19.2%)	22,122 (19.2%)	22,089 (19.2%)	22,092 (19.1%)	20,570 (17.8%)
■ 外国法人等	28,029 (24.3%)	31,668 (27.4%)	33,268 (28.8%)	32,251 (28.0%)	28,817 (24.9%)
■ 個人その他	45,055 (39.0%)	44,884 (38.9%)	43,530 (37.7%)	45,329 (39.3%)	46,350 (40.1%)
合計	115,370 (100.0%)	115,370 (100.0%)	115,370 (100.0%)	115,370 (100.0%)	115,575 (100.0%)

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

