

# 貸借対照表

(2024年3月31日現在)

(単位：百万円)

| 科 目        | 金 額    | 科 目          | 金 額    |
|------------|--------|--------------|--------|
| (資産の部)     |        | (負債の部)       |        |
| 流動資産       | 15,697 | 流動負債         | 25,787 |
| 現金及び預金     | 7,501  | 支払手形         | 23     |
| 受取手形       | 22     | 電子記録債務       | 7,274  |
| 電子記録債権     | 191    | 買掛金          | 3,180  |
| 売掛金        | 4,390  | 短期借入金        | 10,000 |
| 商品         | 975    | 未払金          | 2,567  |
| 製品         | 276    | 未払費用         | 440    |
| 原材料        | 973    | 契約負債         | 488    |
| 仕掛品        | 335    | 未払法人税等       | 423    |
| 前払費用       | 1,035  | 未払消費税等       | 410    |
| 未収入金       | 41     | 賞与引当金        | 667    |
| その他        | 24     | その他          | 312    |
| 貸倒引当金      | △72    |              |        |
| 固定資産       | 18,344 | 固定負債         | 1,694  |
| 有形固定資産     | 9,312  | 長期預り保証金      | 500    |
| 建物         | 2,814  | 資産除去債務       | 1,123  |
| アミューズメント機器 | 2,166  | その他          | 70     |
| 土地         | 3,782  |              |        |
| その他        | 549    | 負債の部合計       | 27,482 |
| 無形固定資産     | 1,300  | (純資産の部)      |        |
| ソフトウェア     | 1,259  | 株主資本         | 6,559  |
| その他        | 41     | 資本金          | 50     |
| 投資その他の資産   | 7,731  | 資本剰余金        | 50     |
| 前払年金費用     | 642    | 資本準備金        | 50     |
| 差入保証金      | 6,372  | 利益剰余金        | 6,459  |
| 繰延税金資産     | 649    | 繰越利益剰余金      | 6,459  |
| その他        | 96     | 評価・換算差額      | 0      |
| 貸倒引当金      | △30    | その他有価証券評価差額金 | 0      |
|            |        | 純資産の部合計      | 6,560  |
| 資産の部合計     | 34,042 | 負債・純資産の部合計   | 34,042 |

(注)記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

# 損益計算書

(自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)

(単位：百万円)

| 科 目          | 金 額 |        |
|--------------|-----|--------|
| 売上高          |     | 62,432 |
| 売上原価         |     | 41,859 |
| 売上総利益        |     | 20,573 |
| 販売費及び一般管理費   |     | 15,677 |
| 営業利益         |     | 4,895  |
| 営業外収益        |     |        |
| 受取賃貸料        | 8   |        |
| 受取保険配当金      | 13  |        |
| 敷金償還益        | 14  |        |
| 貸倒引当金戻入益     | 0   |        |
| その他          | 44  | 79     |
| 営業外費用        |     |        |
| その他          | 5   | 5      |
| 経常利益         |     | 4,970  |
| 特別利益         |     |        |
| 投資有価証券売却益    | 8   | 8      |
| 特別損失         |     |        |
| 固定資産除却損      | 83  |        |
| 減損損失         | 5   | 89     |
| 税引前当期純利益     |     | 4,889  |
| 法人税、住民税及び事業税 | 954 |        |
| 法人税等調整額      | 624 | 1,578  |
| 当期純利益        |     | 3,310  |

(注)記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

重要な会計方針に係る事項

(1) 有価証券の評価基準及び評価方法

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定)

時価のないもの

移動平均法による原価法

(2) たな卸資産の評価基準及び評価方法

通常の販売目的で保有するたな卸資産

商品、製品

総平均法(一部個別法)による原価法

(貸借対照表価額は収益性の低下による簿価切  
下げの方法)

原材料、仕掛品

総平均法(一部個別法)による原価法

(貸借対照表価額は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

(貸借対照表価額は収益性の低下による簿価切  
下げの方法)

(3) 固定資産の減価償却の方法

有形固定資産(リース資産を除く)

定率法

ただし、平成10年4月1日以降に取得した建物  
(建物附属設備を除く)並びに平成28年4月1  
日以降に取得した建物附属設備及び構築物につ  
いては、定額法を採用しております。

なお、主な耐用年数は、以下のとおりでありま  
す。

建物(附属設備含む) 2年~60年

アミューズメント機器 3年~5年

無形固定資産(リース資産を除く)

定額法

なお、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)に基づく定額  
法によっております。

リース資産

所有権移転外ファイナンス・リースに係るリー  
ス資産については、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あり  
ます。

(4) 引当金の計上基準

貸倒引当金

債権等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、回収不能見込額に基づき計上しております。

賞与引当金

従業員に対して支給する賞与に充てるため、支給対象期間に対応する支給見込額に基づき計上しております。

退職給付引当金

従業員の退職給付に備えるため、当事業年度末における退職給付債務及び年金資産の見込額に基づき計上しております。

数理計算上の差異は、各事業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、それぞれの発生事業年度の翌事業年度から費用処理しております。

(5) 収益及び費用の計上基準

当社の顧客との契約から生じる収益に関する主要な事業における主な履行義務の内容及び当該履行義務を充足する通常の時点(収益を認識する通常の時点)は以下のとおりであります。

① アミューズメント施設運営事業

アミューズメント施設の運営を行っております。アミューズメント施設の運営については、顧客がプレーした時点で履行義務を充足したと判断し、一時点で収益を認識しております。取引の対価は履行義務を充足してから1年以内に受領しており、重要な金融要素は含まれておりません。

② オンラインクレーンゲーム事業

オンラインクレーンゲームの運営を行っております。オンラインクレーンゲームについては、顧客が購入したゲーム内通貨を使用し、当社がサービスを提供した時点で履行義務が充足されると判断し、サービスの提供時点において収益を認識しております。

③ マーチャンダイジング事業

自社が保有または他社から使用を許諾されたキャラクターの著作権を使用した商品化事業を行っております。自社が保有または他社から使用を許諾されたキャラクターの著作権を使用した商品・製品の販売については、顧客に引き渡した時点で履行義務が充足したと判断し、一時点で収益を認識しております。取引の対価は履行義務を充足してから1年以内に受領しており、重要な金融要素は含まれておりません。

④ ゲーム開発事業

アーケードゲーム、PC・家庭用ゲーム等の企画・開発・販売・運営を行っております。

アーケードゲームについては、当社が商品及び製品を出荷した時点で履行義務が充足されると判断し、一時点で収益を認識しております。

ダウンロード販売のPC・家庭用ゲームについては、顧客が当社の製品をダウンロードした時点で、履行義務が充足されると判断し、一時点で収益を認識しております。

パッケージ販売のPC・家庭用ゲームについては、当社が製品を出荷した時点で履行義務が充足されると判断し、一時点で収益を認識しております。

(6) 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、税抜方式を採用しております。

(7) グループ通算制度の適用

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスを通算親法人とするグループ通算制度を適用しております。