貸借対照表

（２０２５年3月３１日 現在）

（単位：百万円）

資産の部		負債の部	
科目	金額	科目	金額
流動資産	**199,431**	**流動負債**	**78,050**
現金及び預金	75,041	買掛金	33,265
売掛金	35,663	未払金	18,903
商品及び製品	550	未払費用	0
仕掛品	61,720	未払法人税等	14,035
原材料及び貯蔵品	34	契約負債	7,585
前渡金	1,770	預り金	1,152
前払費用	2,323	賞与引当金	2,399
短期貸付金	9,221	役員賞与引当金	293
その他	13,170	株式給付引当金	136
貸倒引当金	△65	株式報酬引当金	231
		その他	46
固定資産	**49,847**	**固定負債**	**1,962**
有形固定資産	**724**	退職給付引当金	22
建物	479	資産除去債務	292
機械及び装置	0	その他	1,647
工具器具及び備品	245	**負債合計**	**80,013**
無形固定資産	**2,555**	**純資産の部**	
ソフトウェア	2,339		
その他	216	**株主資本**	**169,271**
		資本金	10,000
投資その他の資産	**46,567**	資本剰余金	2,500
投資有価証券	3,306	資本準備金	2,500
関係会社株式	9,644		
出資金	0	利益剰余金	156,771
関係会社出資金	0	利益準備金	735
長期貸付金	12,075	その他利益剰余金	156,036
差入保証金	3,578	別途積立金	16,864
破産更生債権等	71	繰越利益剰余金	139,171
長期前払費用	90		
前払年金費用	620	**評価・換算差額等**	**△5**
繰延税金資産	24,194	その他有価証券評価差額金	△2
その他	97	繰延ヘッジ損益	△2
貸倒引当金	△7,111		
		純資産合計	**169,266**
資産合計	**249,279**	**負債及び純資産合計**	**249,279**

損　益　計　算　書

（２０２４年　４月　１日 から
２０２５年　３月３１日 まで）

（単位：百万円）

科　目		金　額
売上高		329,521
売上原価		225,588
売上総利益		103,933
販売費及び一般管理費		55,559
営業利益		48,373
営業外収益		
受取利息及び配当金	4,185	
その他	73	4,258
営業外費用		
支払利息	0	
為替差損	1,195	
貸倒引当金繰入額	1,346	
固定資産除却損	45	
その他	30	2,618
経常利益		50,013
特別利益		
投資有価証券売却益	53	
関係会社株式売却益	102	155
特別損失		
減損損失	236	
投資有価証券評価損	233	
関係会社株式評価損	0	469
税引前当期純利益		49,699
法人税、住民税及び事業税	17,958	
法人税等調整額	△6,377	11,580
当期純利益		38,119

個別注記表

Ⅰ. 重要な会計方針に係る事項に関する注記

１．資産の評価基準及び評価方法

(1) 有価証券

子会社株式及び関連会社株式・・・・・・移動平均法による原価法

その他有価証券

市場価格のない株式等以外のもの・・・事業年度末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）

市場価格のない株式等・・・・・・・・移動平均法による原価法

(2) デリバティブ

時価法

(3) 棚卸資産

通常の販売目的で保有する棚卸資産

商品及び製品、原材料・・・・・移動平均法による原価法

仕掛品・・・・・・・・・・・・・個別法による原価法

貯蔵品・・・・・・・・・・・・・最終仕入原価法

貸借対照表価額は、収益性の低下に基づく簿価切下げの方法により算定しております。

２．固定資産の減価償却の方法

(1) 有形固定資産

定率法によっております。

主な耐用年数

建物・・・・・・・・・５～18年

工具器具及び備品・・・２～15年

(2) 無形固定資産

定額法によっております。

主な耐用年数

自社利用のソフトウェア・・５年

３．引当金の計上基準

(1) 貸倒引当金

債権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。

(2) 賞与引当金

従業員に対して支給する賞与の支出に充てるため、支給見込額に基づき計上しております。

(3) 役員賞与引当金

役員に対して支給する賞与の支出に充てるため、支給見込額に基づき計上しております。

(4) 株式給付引当金

従業員に対する当社親会社株式の給付に備えるため、当事業年度末における見込額に基づき計上しております。

(5) 株式報酬引当金

取締役に対する業績条件付株式報酬の支給に備えるため、当事業年度末における見込額に基づき計上しております。

(6) 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、当事業年度末において発生していると認められる額を計上しております。

なお、当事業年度末における年金資産の見込額が退職給付債務の見込額を超過している場合は、前払年金費用として貸借対照表に計上しております。

数理計算上の差異については、その発生時の従業員の平均残存勤務期間による按分額をそれぞれ発生の翌事業年度より費用処理することとしております。

また、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（10年）による按分額を費用処理することとしております。

4．収益及び費用の計上基準

(1) ゲームソフトの収益認識

① スマートフォン向けアプリの配信

スマートフォン向けアプリ内で利用可能なアイテムの販売については、顧客へアイテムを引渡し、かつ、販売したアイテムを顧客が利用するためにアプリを継続的に運営することを履行義務として識別しております。

当該アイテムの販売については、顧客がアイテムを利用する期間にわたり履行義務が充足されると判断し、顧客によるアイテムの見積利用期間にわたって収益を認識しております。

② 家庭用ゲームソフトの販売

家庭用ゲームの販売については、製品を顧客に引き渡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。

ただし、「収益認識に関する会計基準の適用指針」第98項に定める代替的な取扱いを適用し、出荷時から当該商品又は製品の支配が顧客に移転される時までの期間が通常の期間である場合には、出荷時に収益を認識しております。

なお、追加の無償ダウンロードコンテンツなど、顧客に未提供の要素がある場合には、同種の有償ダウンロードコンテンツの販売価格を参考に見積売却価値を算定し、顧客の平均的なゲームプレイ期間にわたって収益を認識しております。

③ 家庭用ゲームソフトに係る販売ライセンスの供与

家庭用ゲームソフトに係るライセンス契約を顧客と締結しており、当該契約に基づいて家庭用ゲームソフトの販売ライセンスを供与することを履行義務として識別しております。

ライセンス契約に基づいて当社が受け取るロイヤルティは、顧客による売上高に応

じて算定されるため、当社が供与した販売ライセンスを利用して顧客が家庭用ゲームソフトを販売し、顧客において売上高が計上された時点で収益を認識しております。

(2) ゲームソフト制作費の会計処理

ゲームソフトについてはソフトウェアとコンテンツが高度に組み合わされて制作される特徴を有したものであり、両者が一体不可分なものとして明確に区分できないものと捉えております。

また、その主要な性格についてはゲーム内容を含め画像・音楽データが組み合わされた、いわゆるコンテンツであると判断しております。

以上のことからゲームソフト制作費について、社内にて製品化を決定した段階から、仕掛品に計上しております。

また、資産計上した制作費については、家庭用ゲームソフトは見込販売収益に応じて売上原価に計上し、スマートフォン向けアプリは最低運営期間にわたり売上原価に計上しております。

5．その他計算書類の作成のための基本となる重要な事項

(1) 重要なヘッジ会計の方法

① ヘッジ会計の方法

繰延ヘッジ処理によっております。

なお、為替予約については振当処理の要件を満たしている場合には振当処理を行っております。

② ヘッジ手段とヘッジ対象

ヘッジ手段・・・・・・為替予約取引

ヘッジ対象・・・・・・外貨建金銭債権、外貨建予定取引

③ ヘッジ方針

社内権限規程に基づき、ヘッジ対象に係る為替相場の変動によるリスクを回避する目的で為替予約取引を利用しております。

④ ヘッジ有効性評価の方法

ヘッジ開始時から有効性の判定時点までの期間におけるヘッジ対象及びヘッジ手段の相場変動を基礎としております。

為替予約については、外貨建による同一金額で同一期日の為替予約をそれぞれ振り当てているため、その後の為替相場の変動による相関関係は確保されており、決算日における有効性の評価を省略しております。

(2) グループ通算制度の適用

グループ通算制度を適用しております。

II. 貸借対照表に関する注記

1．有形固定資産の減価償却累計額　1,845百万円

2．担保に供している資産

差入保証金　2,070百万円

「資金決済に関する法律」に基づく供託として供託金を差し入れております。

３．関係会社に対する金銭債権及び債務

短期金銭債権	11,129百万円
長期金銭債権	12,075百万円
短期金銭債務	10,059百万円

III. 税効果会計に関する注記

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

繰延税金資産の発生の主な原因は、減価償却限度超過額、棚卸資産及び契約負債であります。

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	30.6%
（調整）	
受取配当金等永久に益金に算入されない項目	△2.5%
試験研究費の税額控除	△1.3%
寄付金控除	△1.0%
グループ通算制度に係る通算税効果額	△1.8%
その他	△0.7%
税効果会計適用後の法人税等の負担率	23.3%

３．法人税及び地方法人税の会計処理またはこれらに関する税効果会計の会計処理

当社は、グループ通算制度を適用しており、「グループ通算制度を適用する場合の会計処理及び開示に関する取扱い」（実務対応報告第42号　2021年８月12日）に従って、法人税及び地方法人税の会計処理又はこれらに関する税効果会計の会計処理並びに開示を行っております。

IV. 関連当事者との取引に関する注記

１．親会社及び法人主要株主等

種類	会社等の名称	議決権の所有（被所有）割合（%）	関係内容		取引の内容	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				
親会社	㈱バンダイナムコホールディングス	被所有直接100%	兼任あり	資金の貸借	資金の貸付及び借入（注1）	27,122	短期貸付金	7,121
					利息の受取（注1）	36		
					利息の支払（注1）	0		

（注1）資金の貸付及び借入については、ＣＭＳによる取引であり、取引金額は期中の平均残高を記載しております。
また、貸付及び借入金利は市場金利を勘案して合理的に決定しております。

２．子会社等

種類	会社等の名称	議決権の所有（被所有）割合（%）	関係内容		取引の内容	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				
子会社	㈱バンダイナムコオンライン	所有直接100%	兼任あり	資金の貸付	資金の貸付（注1）	1,000	短期貸付金	2,100
					利息の受取（注1）	111	長期貸付金（注2）	10,900

（注1）貸付金利は市場金利を勘案して合理的に決定しております。
（注2）長期貸付金に対し、7,039百万円の貸倒引当金を計上しております。また、当事業年度において1,346百万円の貸倒引当金繰入額を計上しております。

３．兄弟会社等

種類	会社等の名称	議決権の所有（被所有）割合（%）	関係内容		取引の内容	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				
兄弟会社	Bandai Namco Entertainment America Inc.	なし	兼任あり	当社製品の販売	ゲームソフトの利用許諾（注1）	54,276	売掛金	9,718
					移転価格調整金の受取（注2）	4,601		
兄弟会社	Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S.	なし	兼任あり	当社製品の販売	ゲームソフトの利用許諾（注1）	26,407	売掛金	3,904
					移転価格調整金の受取（注2）	2,263		
兄弟会社	万代南夢宮（上海）娯楽有限公司	なし	兼任あり	当社製品の販売	ゲームソフトの利用許諾（注1）	9,430	売掛金	3,088

（注1）取引価格は一般的な市場価格を勘案して価格交渉を行ったうえで決定しております。
（注2）取引条件は移転価格税制の基準等に従い公正に決定しております。

V. １株当たり情報に関する注記

１．１株当たり純資産額　1,524円92銭

２．１株当たり当期純利益　343円42銭

VI. 重要な後発事象に関する注記

共通支配下の取引

当社は、2025年４月１日を効力発生日として、当社の完全子会社である株式会社バンダイナムコオンラインを吸収合併しました。

(1) 取引の概要

① 結合当事企業の名称及びその事業の内容

吸収合併存続会社

株式会社バンダイナムコエンターテインメント

スマホゲーム・家庭用ゲーム等のプロデュース・運営等

吸収合併消滅会社

株式会社バンダイナムコオンライン

オンラインゲーム他の企画・開発・運営

② 企業結合日

2025年４月１日

③ 企業結合の法的形式

当社を存続会社、株式会社バンダイナムコオンラインを消滅会社とする吸収合併

④ 結合後企業の名称

株式会社バンダイナムコエンターテインメント

⑤ その他取引の概要に関する事項

本合併は、昨今のゲーム事業を取り巻く環境変化に対応し、デジタル事業全体の事業運営体制を強化していくことを目的に実施するものです。

(2) 実施した会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号　2019年１月16日）及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」（企業会計基準適用指針第10号　2019年１月16日）に基づき、共通支配下の取引として会計処理を実施しました。

なお、これにより、翌事業年度において抱合せ株式消滅差損7,039百万円が生じますが、当社は、株式会社バンダイナムコオンラインへの長期貸付金に対して貸倒引当金を計上しているため、上記の抱合せ株式消滅差損と同額の貸倒引当金を戻入れております。