

貸借対照表

(2023年 3月 31日現在)

株式会社バンダイナムコスタジオ

(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	17,358	流 動 負 債	6,628
現 金 及 び 預 金	92	買 掛 金	1,826
売 掛 金	5,681	未 払 金	1,213
仕 掛 品	3,005	未 払 法 人 税 等	118
貯 蔵 品	12	未 払 事 業 所 税	34
前 渡 金	4,751	未 払 費 用	11
前 払 費 用	241	契 約 負 債	551
短 期 貸 付 金	3,273	預 り 金	70
未 収 入 金	297	役 員 賞 与 引 当 金	90
未 収 収 益	2	賞 与 引 当 金	2,515
		株 式 給 付 引 当 金	76
		未 払 消 費 税	120
固 定 資 産	6,122	固 定 負 債	649
有 形 固 定 資 産	1,849	退 職 給 付 引 当 金	225
建 物	1,135	資 産 除 去 債 務	423
構 築 物	8	負 債 合 計	7,277
機 械 及 び 装 置	443	純 資 産 の 部	
工 具 器 具 及 び 備 品	263	株 主 資 本	16,203
無 形 固 定 資 産	255	資 本 金	10
ソ フ ト ウ ェ ア	255	資 本 剰 余 金	4,553
投資その他の資産	4,016	そ の 他 資 本 剰 余 金	4,553
投 資 有 価 証 券	2	利 益 剰 余 金	11,640
関 係 会 社 株 式	175	利 益 準 備 金	2
長 期 貸 付 金	646	そ の 他 利 益 剰 余 金	11,637
差 入 保 証 金	414	繰 越 利 益 剰 余 金	11,637
長 期 前 払 費 用	20	(うち、当期純利益)	697
前 払 年 金 費 用	618		
繰 延 税 金 資 産	2,140		
		純 資 産 合 計	16,203
資 産 合 計	23,481	負 債 及 び 純 資 産 合 計	23,481

個別注記表

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) 有価証券の評価基準及び評価方法

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・・・・・・移動平均法による原価法

(2) 棚卸資産

通常の販売目的で保有する棚卸資産

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（ただし、1998年4月1日以降に取得した建物（附属設備を除く）については定額法）を採用しております。

＜主な耐用年数＞

建物・・・・・・・・・・8～38年

構築物・・・・・・・・・・10～20年

機械及び装置・・・・・・4～10年

工具器具及び備品・・3～15年

(2) 無形固定資産

定額法を採用しております。

＜主な耐用年数＞

自社利用のソフトウェア

研究開発用・・・・3年

その他・・・・・・・・5年

3. 引当金の計上基準

(1) 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。

(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) 株式給付引当金

従業員に対する当社グループ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。

(4) 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（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

当社の顧客との契約から生じる収益は、主にゲームソフトの受託開発によるものであり、顧客が開発成果物を検収した時点において顧客に支配が移転したと判断し、当該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、顧客が開発成果物を検収した時点において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

消費税及び地方消費税の会計処理方法

税抜方式を採用しております。