

貸借対照表

(2025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	13,288	流 動 負 債	5,463
現 金 及 び 預 金	72	買 掛 金	1,576
売 掛 金	5,274	未 払 金	655
仕 掛 品	715	未 払 事 業 所 税	34
貯 蔵 品	6	未 払 費 用	4
前 渡 金	453	契 約 負 債	285
前 払 費 用	445	預 り 金	70
短 期 貸 付 金	4,142	役 員 賞 与 引 当 金	30
未 収 入 金	2,138	賞 与 引 当 金	2,074
未 収 収 益	38	株 式 給 付 引 当 金	160
未 収 還 付 法 人 税 等	2	未 払 消 費 税	571
固 定 資 産	7,220	固 定 負 債	1,668
有 形 固 定 資 産	1,394	長 期 借 入 金	1,000
建 物	914	退 職 給 付 引 当 金	240
構 築 物	6	資 産 除 去 債 務	428
機 械 及 び 装 置	368	負 債 合 計	7,132
工 具 器 具 及 び 備 品	106	純 資 産 の 部	
無 形 固 定 資 産	63	株 主 資 本	13,376
ソ フ ト ウ ェ ア	63	資 本 金	10
投資その他の資産	5,762	資 本 剰 余 金	7,085
関 係 会 社 株 式	2,708	そ の 他 資 本 剰 余 金	7,085
長 期 貸 付 金	165	利 益 剰 余 金	6,280
差 入 保 証 金	414	利 益 準 備 金	2
長 期 前 払 費 用	56	そ の 他 利 益 剰 余 金	6,278
前 払 年 金 費 用	1,033	繰 越 利 益 剰 余 金	6,278
繰 延 税 金 資 産	1,385	(うち、当期純損失(△))	△ 851
資 産 合 計	20,508	純 資 産 合 計	13,376
		負 債 及 び 純 資 産 合 計	20,508

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

(2) 棚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

定率法によっております。

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) 賞与引当金

従業員の賞与支給に備えるため、賞与支給見込額のうち当事業年度に負担すべき額を計上しております。

(2) 役員賞与引当金

役員の賞与支給に備えるため、会社が算定した当事業年度に負担すべき支給見込額を計上しております。

(3) 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。

過去勤務費用については、そ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（10

年)による定額法により費用処理しております。

数理計算上の差異については、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(12年)による定額法により按分した額を、それぞれ発生翌事業年度から費用処理しております。

(4) 株式給付引当金

従業員に対する当社グループ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. 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、顧客に対してゲームソフトの開発データを納品し、検収を受けた時点で顧客が当該開発データに対する支配を獲得し、履行義務が充足されると判断していることから、開発データの検収を受け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、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

(1) 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。

(2) 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

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。

II. 会計方針の変更に関する注記

法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準の適用

「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」(企業会計基準第27号 2022年10月28日。以下「2022年改正会計基準」という。)を当事業年度の期首から適用しております。

法人税等の計上区分に関する改正については、2022年改正会計基準第20-3項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っております。これによる当事業年度の計算書類に与える影響はありません。