

第47期定時株主総会 その他の電子提供措置事項 (交付書面省略事項)

(2025年4月1日から)
(2026年3月31日まで)

連 結 注 記 表
個 別 注 記 表

株 式 会 社 カ プ コ ン

連 結 注 記 表

連結計算書類の作成のための基本となる重要な事項に関する注記

1. 連結の範囲に関する事項

連結子会社の数	15社	(国内)	株式会社ケーター 株式会社エンターライズ 株式会社カプコン管財サービス 株式会社アデリオン 株式会社ソードケインズスタジオ 株式会社レオスター
		(海外)	カプコンU. S. A. , INC. カプコンアジアCO. , LTD. CE・ヨーロッパLTD. カプコン・エンタテイメント・ドイツGmbH カプコン・エンタテイメント・フランスSAS カプコン台湾CO. , LTD. カプコンシンガポールPTE. LTD. カプコンピクチャーズ, INC. ミニマムスタジオCO. , LTD.

2. 持分法の適用に関する事項

持分法適用関連会社の数	1社	(海外)	ストリートファイター・フィルム, LLC
-------------	----	------	----------------------

3. 会計方針に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準および評価方法

- ① 有価証券
 - 満期保有目的の債券
 - 償却原価法(定額法)
 - その他有価証券
 - 市場価格のない株式等以外のもの
 - 時価法
 - (売却原価は総平均法により算定)
 - 市場価格のない株式等
 - 総平均法に基づく原価法
- ② 商品および製品・仕掛品・原材料および貯蔵品
 - 主として移動平均法による原価法
(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)
- ③ ゲームソフト仕掛品
 - ゲームソフトの開発費用(コンテンツ部分およびコンテンツと不可分のソフトウェア部分)は、個別法による原価法
(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)
- ④ 映像資産
 - 個別法による原価法
(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)

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

① 有形固定資産(リース資産を除く)

建物(建物附属設備を除く)は定額法、建物以外については定率法を採用しております。ただし、2016年4月1日以降に取得した建物附属設備および構築物については定額法を採用し、在外連結子会社については一部の子会社を除き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。

建物および構築物	3～50年
----------	-------

アミューズメント施設機器	3～20年
--------------	-------

定額法を採用しております。

② 無形固定資産(リース資産を除く)

③ リース資産

所有権移転外ファイナンス・リース取引については、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おります。ただし、リース契約上に残価保証の取決めのある場合においては、当該残価保証額を残存価額としております。

(3) 重要な引当金の計上基準

① 貸倒引当金

売上債権および貸付金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検討し、回収不能見込額を計上しております。

② 賞与引当金

従業員に対する賞与の支給に充てるため、当連結会計年度末までに支給額が確定していない従業員賞与の支給見込額のうち、当連結会計年度に負担すべき額を計上しております。

③ 株式給付引当金

株式報酬規程に基づく従業員への当社株式の交付に備えるため、当連結会計年度末における株式給付債務の見込額に基づき計上しております。

④ 株式報酬引当金

業績連動型株式報酬規程に基づく執行役員への当社株式の交付に備えるため、支給見込額のうち当連結会計年度の負担額を計上しております。

(4) 重要な収益及び費用の計上基準

① 主要な事業における主な履行義務の内容及び収益を認識する通常の時点

a. デジタルコンテンツ事業

デジタルコンテンツ事業においては、家庭用ゲームおよびモバイルコンテンツの開発・販売を行っております。

(パッケージ販売とデジタルダウンロード販売について)

通常、当社グループがゲームソフトおよびコンテンツ内で利用するアイテムを顧客に引き渡した時点で、顧客が当該ゲームソフトおよびコンテンツ内で使用するアイテムに対する支配を獲得し、履行義務を充足したと判断できるものは、引き渡し時点で収益を認識しております。

(無償ダウンロードコンテンツについて)

また、当社グループが顧客に販売したゲームソフトのうち、オンライン機能を有したゲームソフトには、発売日後、大型のアップデートが予定されているものがあります。その中には、顧客が無償でプレイ可能なゲームコンテンツの配信が含まれており、その配信を当社グループは公表し、顧客もその配信を期待しております。当社グループはそのような無償ダウンロードコンテンツ（以下、「無償DLC」）を、将来において顧客へ配信する履行義務を有していると考えております。そのため、当社グループは、発売時にプレイ可能な「本編」と、発売日後、大型のアップデート等により追加的に提供される「無償DLC」を別個の履行義務として識別し、顧客に販売したゲームソフトの取引価格を、独立販売価格に基づき、それぞれに配分しております。その上で、会計期間末日時点において未提供の無償DLCに係る収益を認識しておりません。

本編および無償DLCの独立販売価格は直接観察することができないことから、ゲームジャンル、本編およびダウンロードコンテンツの内容、販売方法等の類似性を考慮し選定したゲームソフトの本編と有償ダウンロードコンテンツ等（以下、「有償DLC等」）の合計販売価格に占める有償DLC等の販売価格比率の平均値（以下、「販売価格比率」）を算出し、当社グループが顧客に販売したゲームソフトの販売価格に当該販売価格比率を乗じることにより無償DLCの価格を算定しております。

当社グループは顧客に無償DLCを配信し、顧客がそれをプレイ可能な状態とすることにより履行義務が充足されるものと考えております。このため、未提供の無償DLCは、発売日以降の配信期間にわたり、その配信された事実に基づき収益を認識しております。

(ライセンス取引について)

また、当社グループが開発し製品化したゲームソフトの著作権者として、顧客とライセンス契約を締結しその配信権や素材の使用権を供与します。これらライセンス供与に係る収益のうち、返還不要の契約金および最低保証料については、ライセンスの供与時点において、顧客が当該ライセンスに対する支配を獲得することで当社グループの履行義務が充足されると判断した場合、一時点で収益を認識しております。

また、売上高に基づくロイヤリティに係る収益は契約相手先の売上等を算定基礎として測定し、その発生時点を考慮して履行義務の充足を判断し、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おおよそ3ヵ月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。

b. アミューズメント施設事業

アミューズメント施設事業においては、ゲーム機を設置した店舗および物販店舗等の運営をしており、顧客との契約から生じる収益は、ゲーム機等による商品又はサービスの販売によるものであり、顧客に提供した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おおよそ3ヵ月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。

c. アミューズメント機器事業

アミューズメント機器事業においては、店舗運営業者等に販売する遊技機等の開発・製造・販売をしております。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できるものは、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おおよそ3ヵ月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。

d. その他事業

その他事業においては、キャラクタービジネス等を行っております。

当社グループが開発し製品化したゲームソフトやキャラクターの著作権者として、顧客とライセンス契約を締結しその商品化権や素材の使用権を供与します。これらライセンス供与に係る収益のうち、返還不要の契約金および最低保証料については、ライセンスの供与時点において、顧客が当該ライセンスに対する支配を獲得することで当社グループの履行義務が充足されると判断した場合、一時点で収益を認識しております。

また、売上高に基づくロイヤリティに係る収益は契約相手先の売上等を算定基礎として測定し、その発生時点を考慮して履行義務の充足を判断し、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おおよそ3ヵ月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 ゲームソフト制作費

ゲームソフトは、一定の仕事を行わせるためのプログラム部分であるソフトウェアと、ゲーム内容を含め画像・音声データ等が組み合わされたコンテンツが、高度に組み合わされて制作される特徴を有しております。

当社グループは、両者の経済価値は一体不可分として明確に区分できないものと考えており、その経済価値の主要な性格は、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は、社内にて製品化を決定した段階からゲームソフト仕掛品に計上し、資産計上された制作費については、見込販売収益に基づき売上原価に計上しております。

(5) 重要なヘッジ会計の方法

① ヘッジ会計の方法

繰延ヘッジ処理を採用しております。

なお、振当処理の要件を満たしている場合は振当処理を採用しております。

② ヘッジ手段とヘッジ対象

ヘッジ手段 為替予約

ヘッジ対象 外貨建債権および予定取引

③ ヘッジ方針

ヘッジ対象にかかわる為替相場変動リスクを回避する目的で行うこととしており、実需に基づくものを対象としております。また、投機目的によるデリバティブ取引は行わないこととしております。

④ ヘッジ有効性評価の方法

ヘッジ対象の相場変動またはキャッシュ・フロー変動の累計とヘッジ手段の相場変動またはキャッシュ・フロー変動の累計とを比較し、その変動額の比率によって有効性を評価しております。なお、振当処理によっている為替予約については、有効性の評価を省略しております。

(6) その他連結計算書類の作成のための重要な事項

① のれんの償却方法及び償却期間

のれんの償却方法については、5年間の定額法により償却しております。

② 退職給付に係る会計処理の方法

退職給付債務の算定にあたり、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、給付算定式基準によっております。

数理計算上の差異は、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の年数(13～14年)による定額法により按分した額をそれぞれ発生の翌連結会計年度から費用処理することとしております。

表示方法の変更に関する注記

(連結貸借対照表関係)

前連結会計年度において、「投資その他の資産」に含めておりました「投資有価証券」は金額的重要性が増したため、当連結会計年度より区分掲記することといたしました。

会計上の見積りに関する注記

1. 無償ダウンロードコンテンツの収益認識

(1) 当連結会計年度の連結計算書類に計上した金額

当連結会計年度の連結貸借対照表の繰延収益の計上額9,065百万円のうち、当連結会計年度末日において未提供の無償ダウンロードコンテンツに係る繰延収益の金額は、7,585百万円であります。

(2) 識別した項目に係る重要な会計上の見積りの内容に関する情報

① 見積りの算出方法および、② 見積りの算出に用いた主な仮定

「連結計算書類の作成のための基本となる重要な事項に関する注記 3. 会計方針に関する事項 (4) 重要な収益及び費用の計上基準 ① 主要な事業における主な履行義務の内容及び収益を認識する通常の時点」に記載した内容と同一であります。

③ 翌連結会計年度の連結計算書類に与える影響

当連結会計年度の連結貸借対照表に計上した金額は、翌連結会計年度の売上高に計上する予定です。

2. ゲームソフト仕掛品の評価

(1) 当連結会計年度の連結計算書類に計上した金額

当連結会計年度における連結貸借対照表のゲームソフト仕掛品の計上額は54,628百万円です。

(2) 識別した項目に係る重要な会計上の見積りの内容に関する情報

① 見積りの算出方法

当社グループは、ゲームソフト仕掛品の貸借対照表価額の評価を、収益性の低下に基づく簿価切下げの方法により算出しております。

発売前のタイトルについては、計画販売収益から見積追加開発費用および見積販売直接経費を控除した正味売却価額を合理的に見積り、ゲームソフト仕掛品の帳簿価額が正味売却価額を上回る場合、その正味売却価額まで簿価切下げを行っております。

発売後のタイトルについては、販売実績が継続的に計画進捗を著しく下回る場合、または将来の著しい収益悪化が予測される場合に、計画販売収益の見直しを行い、見直し後の計画販売収益から見積追加開発費用および見積販売直接経費を控除した正味売却価額を合理的に見直し、その正味売却価額までゲームソフト仕掛品の簿価切下げを行っております。

② 見積りの算出に用いた主な仮定

計画販売収益の見積りの基礎となる販売本数および販売価格は、コンソール市場、ユーザー購買動向等の予測をもとに、前作および類似タイトルの評価、価格戦略、顧客への提供手段等を参考に、経営者が主観的に判断しております。

③ 翌連結会計年度の連結計算書類に与える影響

当社グループは、ゲームソフト仕掛品の評価額を算出するために用いた計画販売収益の見積りは、当連結会計年度末時点において合理的なものであると考えておりますが、今後の市場状況やユーザー購買動向の変化、予測できない経済およびビジネス上の前提条件の変化があった場合には、計画販売収益が変動することにより翌連結会計年度のゲームソフト仕掛品の評価額に影響を及ぼす可能性があります。

連結貸借対照表に関する注記

有形固定資産の減価償却累計額

33,408百万円

連結損益計算書に関する注記

1. 売上原価に含まれている収益性の低下に伴う簿価切下額は、次のとおりであります。

10,213百万円

2. 社会貢献関連費用

社会貢献関連費用の内訳は、万博関連費用が2,935百万円、寄付金が134百万円であります。

連結株主資本等変動計算書に関する注記

1. 当連結会計年度末における発行済株式の種類および総数

当連結会計年度末における発行済株式の総数は、普通株式533,011,246株であります。

2. 剰余金の配当に関する事項

(1) 配当金支払額

決 議	株式の種類	配当金の総額	1株当たり 配 当 額	基 準 日	効力発生日
2025年6月20日定時株主総会	普通株式	9,376百万円	22円	2025年3月31日	2025年6月23日
2025年10月29日取締役会	普通株式	8,524百万円	20円	2025年9月30日	2025年11月17日

(注) 1. 2025年6月20日開催の定時株主総会決議による配当金の総額には、日本マスタートラスト信託銀行株式会社（株式付与ESOP信託口・76744口）が保有する当社の株式に対する配当金174百万円が含まれております。

2. 2025年10月29日開催の取締役会決議による配当金の総額には、日本マスタートラスト信託銀行株式会社（株式付与ESOP信託口・76744口）が保有する当社の株式に対する配当金158百万円が含まれております。

(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

2026年6月18日開催の第47期定時株主総会において次のとおり付議することを予定しております。

・株式の種類	普通株式
・配当金の総額	10,655百万円
・配当の原資	利益剰余金
・1株当たり配当額	25円
・基準日	2026年3月31日
・効力発生日	2026年6月19日

(注) 2026年6月18日開催の定時株主総会決議（予定）による配当金の総額には、日本マスタートラスト信託銀行株式会社（株式付与ESOP信託口・76744口）が保有する当社の株式に対する配当金197百万円が含まれております。

3. 当連結会計年度の末日における株式引受権に係る株式の数

普通株式 123,229株

金融商品に関する注記

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、資金の運用を原則として元本の償還および利息の支払いについて確実性の高い金融商品によるものとし、安全性・流動性(換金性、市場性)・収益性を考慮して行っております。

また、資金の調達については、銀行等金融機関からの借入により行っております。

デリバティブ取引は、将来の為替変動リスクを回避する目的のために利用し、投機目的による取引は行わない方針としております。

(2) 金融商品の内容およびそのリスクならびにリスク管理体制

営業債権である受取手形および売掛金は、取引先の信用リスクに晒されております。当該リスクに関しては、取引の重要度に応じて、適宜与信管理に関する定め等を設け、取引先ごとに債権の期日管理および残高管理を行うとともに、重要な取引先の信用状況について定期的に把握することとしております。

投資有価証券は、主に満期保有目的の債券であり、格付の高い債券のみを対象としているため信用リスクは僅少であります。

営業債務である支払手形および買掛金、ならびに電子記録債務については、その支払期日が1年以内となっております。

短期借入金および長期借入金(1年内返済予定の長期借入金を含む)は、主に設備投資資金および長期運転資金に係る資金調達であります。

また、営業債務や借入金は、流動性リスクに晒されておりますが、当社グループでは、各社が月次資金繰計画を作成するなどの方法により管理しております。

デリバティブ取引は、外貨建営業債権に係る為替の変動リスクに対するヘッジを目的とした為替予約取引であります。なお、ヘッジ会計に関するヘッジ手段とヘッジ対象、ヘッジ方針、ヘッジの有効性の評価方法については、「連結計算書類の作成のための基本となる重要な事項に関する注記 3. 会計方針に関する事項 (5) 重要なヘッジ会計の方法」をご参照ください。

2. 金融商品の時価等に関する事項

2026年3月31日における連結貸借対照表計上額、時価およびこれらの差額については、次のとおりであります。

また、現金および預金、売掛金、支払手形および買掛金、電子記録債務は、現金および短期間で決済されるため時価が帳簿価額に近似するものであることから、注記を省略しております。

(単位：百万円)

	連結貸借対照表計上額	時 価	差 額
投資有価証券			
満期保有目的の債券	15,014	14,938	△76
その他有価証券	38	38	—
資 産 計	15,053	14,977	△76

3. 金融商品の時価のレベルごとの内訳等に関する事項

金融商品の時価を、時価の算定に係るインプットの観察可能性および重要性に応じて、以下の3つのレベルに分類しております。

レベル1の時価：観察可能な時価の算定に係るインプットのうち、活発な市場において形成される当該時価の算定の対象となる資産又は負債に関する相場価格により算定した時価

レベル2の時価：観察可能な時価の算定に係るインプットのうち、レベル1のインプット以外の時価の算定に係るインプットを用いて算定した時価

レベル3の時価：観察できない時価の算定に係るインプットを使用して算定した時価

時価の算定に重要な影響を与えるインプットを複数使用している場合には、それらのインプットがそれぞれ属するレベルのうち、時価の算定における優先順位が最も低いレベルに時価を分類しております。

時価をもって連結貸借対照表に計上している金融商品以外の金融商品

(単位：百万円)

区 分	時 価			
	レベル1	レベル2	レベル3	合 計
投資有価証券				
満期保有目的の債券				
国債	14,938	—	—	14,938
資 産 計	14,938	—	—	14,938

(注) 時価の算定に用いた評価技法および時価の算定に係るインプットの説明

投資有価証券

国債は相場価格を用いて評価しています。国債等は活発な市場で取引されているため、その時価をレベル1の時価に分類しています。

収益認識に関する注記

1. 顧客との契約から生じる収益を分解した情報

(1) 財又はサービスの種類別の内訳

(単位：百万円)

	報告セグメント				その他 (注)	合計
	デジタル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計		
売上高						
パッケージ販売	16,273	—	—	16,273	—	16,273
デジタルダウンロード販売	125,653	—	—	125,653	—	125,653
モバイルコンテンツ	2,351	—	—	2,351	—	2,351
アミューズメント施設	—	25,656	—	25,656	—	25,656
アミューズメント機器	—	—	17,780	17,780	—	17,780
その他	—	—	—	—	7,650	7,650
顧客との契約から生じる収益	144,277	25,656	17,780	187,714	7,650	195,365
その他の収益	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	144,277	25,656	17,780	187,714	7,650	195,365

(注) 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクタービジネス等を含んでおります。

(2) 地域別の内訳

(単位：百万円)

	報告セグメント				その他 (注)	合計
	デジタル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計		
売上高						
日本	17,753	25,638	17,780	61,172	2,956	64,129
米国	50,600	—	—	50,600	2,598	53,199
欧州	32,944	—	—	32,944	511	33,456
その他	42,978	18	—	42,996	1,583	44,579
顧客との契約から生じる収益	144,277	25,656	17,780	187,714	7,650	195,365
その他の収益	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	144,277	25,656	17,780	187,714	7,650	195,365

(注) 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクタービジネス等を含んでおります。

(3) 収益の認識時期

(単位：百万円)

	報告セグメント				その他 (注)	合計
	デジタル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計		
売上高						
一時点で移転される財及びサービス	125,927	25,656	17,780	169,365	6,850	176,215
一定期間にわたり移転される財及びサービス	18,349	—	—	18,349	799	19,149
顧客との契約から生じる収益	144,277	25,656	17,780	187,714	7,650	195,365
その他の収益	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	144,277	25,656	17,780	187,714	7,650	195,365

(注) 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクタービジネス等を含んでおります。

2. 顧客との契約から生じる収益を理解するための基礎となる情報

収益を理解するための基礎となる情報は、「連結計算書類の作成のための基本となる重要な事項に関する注記 3. 会計方針に関する事項 (4) 重要な収益及び費用の計上基準 ①主要な事業における主な履行義務の内容及び収益を認識する通常の時点」に記載のとおりであります。

3. 顧客との契約に基づく履行義務の充足と当該契約から生じるキャッシュ・フローとの関係並びに当連結会計年度末において存在する顧客との契約から翌連結会計年度以降に認識すると見込まれる収益の金額及び時期に関する情報

(1) 契約負債の残高等

(単位：百万円)

	当連結会計年度
顧客との契約から生じた債権 (期首残高)	33,341
顧客との契約から生じた債権 (期末残高)	33,283
契約負債 (期首残高)	652
契約負債 (期末残高)	1,586

契約負債は、主にデジタルコンテンツ事業及びその他事業のライセンス取引に係る顧客からの前受金に関するものであり、連結貸借対照表上、流動負債の「その他」に含まれております。

当連結会計年度において、契約負債が934百万円増加した主な理由は、ライセンス取引に対する前受金の増加によるものであり、当連結会計年度に認識された収益の額のうち期首現在の契約負債残高に含まれていた額は、475百万円であります。

(2) 残存履行義務に配分した取引価格

残存履行義務に配分した取引価格の総額及び収益の認識が見込まれる期間は、以下のとおりであります。

ライセンス契約のうち売上高または使用料に基づくロイヤリティについては、注記の対象に含めておりません。当該ロイヤリティのうち、期間の定めがあるものについては概ね5年以内に収益として認識されると見込んでおります。

(単位：百万円)

	当連結会計年度
1年以内	11,800
1年超	1,732
合計	13,533

1株当たり情報に関する注記

- | | |
|---------------|---------|
| 1. 1株当たり純資産額 | 639円03銭 |
| 2. 1株当たり当期純利益 | 130円50銭 |

(注) 株主資本において自己株式として計上されている「株式付与ESOP信託口」に残存する当社株式は、1株当たり純資産額の算定上、期末発行済株式総数から控除する自己株式数に含めており、また、1株当たり当期純利益の算定上、期中平均株式数の計算において控除する自己株式数に含めております。

当連結会計年度において、1株当たり純資産額の算定上、控除した当該自己株式の期末株式数は、7,912,747株であり、1株当たり当期純利益の算定上、控除した当該自己株式の期中平均株式数は、7,932,135株であります。

その他の注記

追加情報

株式付与ESOP信託

当社は、2022年6月に、当社正社員（国内非居住者を除く。以下「対象従業員」といいます。）に対し、従業員インセンティブ・プラン「株式付与ESOP信託」（以下「本制度」といいます。）を導入しております。

① 取引の概要

当社は、当社従業員の業績向上に対する貢献意欲や士気を一層高めることを目的として、本制度を導入いたしました。

本制度では、株式付与ESOP（Employee Stock Ownership Plan）信託（以下「ESOP信託」といいます。）と称される仕組みを採用しました。ESOP信託とは、米国のESOP制度を参考にした従業員インセンティブ・プランであり、ESOP信託が取得した当社株式を、予め定める株式報酬規程に基づき、一定の要件を充足する対象従業員に交付するものです。なお、ESOP信託が取得する当社株式の取得資金は全額当社が拠出するため、対象従業員の負担はありません。

ESOP信託の導入により、対象従業員は当社株式の株価上昇による経済的な利益を収受することができるため、株価を意識した対象従業員の業務遂行を促すとともに、対象従業員の勤労意欲を高める効果が期待できます。

また、ESOP信託の信託財産に属する当社株式に係る議決権行使は、受益者候補である対象従業員の意思が反映される仕組みであり、対象従業員の経営参画を促す企業価値向上プランとして有効です。

なお、本制度の対象者であった当社執行役員（取締役を兼務するものを除く。）については、2024年6月20日開催の第45期定時株主総会の決議により、株主との一層の価値共有を目的として、当社取締役（社外取締役および監査等委員を除く。）に導入した業績連動型株式報酬制度に準じた制度に移行したため、本制度の対象外となりました。

② 信託に残存する自社の株式

信託に残存する当社株式を、信託における帳簿価額（付随費用の金額を除く。）により、純資産の部に自己株式として計上しております。当該自己株式の帳簿価額および株式数は、当連結会計年度末において13,669百万円、7,912,747株であります。

個 別 注 記 表

重要な会計方針に係る事項に関する注記

1. 資産の評価基準および評価方法

(1) 有価証券の評価基準および評価方法

- ① 満期保有目的の債券 償却原価法(定額法)
- ② 子会社株式および関連会社株式 総平均法に基づく原価法
- ③ その他有価証券
市場価格のない株式等以外のもの
時価法
(売却原価は総平均法により算定)
市場価格のない株式等
総平均法に基づく原価法

(2) 棚卸資産の評価基準および評価方法

- ① 商品および製品・仕掛品・原材料および貯蔵品
主として移動平均法による原価法
(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)
- ② ゲームソフト仕掛品 ゲームソフトの開発費用(コンテンツ部分およびコンテンツと不可分のソフトウェア部分)は、個別法による原価法
(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)
- ③ 映像資産 個別法による原価法
(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)

2. 固定資産の減価償却の方法

(1) 有形固定資産(リース資産を除く)

建物(建物附属設備を除く)は定額法、建物以外については定率法を採用しております。ただし、2016年4月1日以降に取得した建物附属設備および構築物については、定額法を採用しております。
なお、主な耐用年数は次のとおりであります。

建物	3～50年
アミューズメント施設機器	3～20年

(2) 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。

(3) リース資産

所有権移転外ファイナンス・リース取引については、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おります。ただし、リース契約上に残価保証の取決めのある場合においては、当該残価保証額を残存価額としております。

3. 引当金の計上基準

(1) 貸倒引当金

売上債権および貸付金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検討し、回収不能見込額を計上しております。

- | | |
|-------------|---|
| (2) 賞与引当金 | 従業員に対する賞与の支給に充てるため、当事業年度末までに支給額が確定していない従業員賞与の支給見込額のうち、当事業年度に負担すべき額を計上しております。 |
| (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の見込額に基づき計上しております。退職給付債務の算定にあたり、退職給付見込額を当事業年度末までの期間に帰属させる方法については、給付算定式基準によっております。また、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の年数(13～14年)による定額法により按分した額をそれぞれ発生の翌事業年度から費用処理することとしております。 |
| (4) 株式給付引当金 | 株式報酬規程に基づく従業員への当社株式の交付に備えるため、当事業年度末における株式給付債務の見込額に基づき計上しております。 |
| (5) 株式報酬引当金 | 業績連動型株式報酬規程に基づく執行役員への当社株式の交付に備えるため、支給見込額のうち当事業年度の負担額を計上しております。 |

4. 収益及び費用の計上基準

(1) 主要な事業における主な履行義務の内容及び収益を認識する通常の時点

① デジタルコンテンツ事業

デジタルコンテンツ事業においては、家庭用ゲームおよびモバイルコンテンツの開発・販売を行っております。

(パッケージ販売とデジタルダウンロード販売について)

通常、当社がゲームソフトおよびコンテンツ内で利用するアイテムを顧客に引き渡した時点で、顧客が当該ゲームソフトおよびコンテンツ内で使用するアイテムに対する支配を獲得し、履行義務を充足したと判断できるものは、引き渡し時点で収益を認識しております。

(無償ダウンロードコンテンツについて)

また、当社が顧客に販売したゲームソフトのうち、オンライン機能を有したゲームソフトには、発売日後、大型のアップデートが予定されているものがあります。その中には、顧客が無償でプレイ可能なゲームコンテンツの配信が含まれており、その配信を当社は公表し、顧客もその配信を期待しております。当社はそのような無償ダウンロードコンテンツ（以下、「無償DLC」）を、将来において顧客へ配信する履行義務を有していると考えております。そのため、当社は、発売時にプレイ可能な「本編」と、発売日後、大型のアップデート等により追加的に提供される「無償DLC」を別個の履行義務として識別し、顧客に販売したゲームソフトの取引価格を、独立販売価格に基づき、それぞれに配分しております。その上で、会計期間末日時点において未提供の無償DLCに係る収益を認識しておりません。

本編および無償DLCの独立販売価格は直接観察することができないことから、ゲームジャンル、本編およびダウンロードコンテンツの内容、販売方法等の類似性を考慮し選定したゲームソフトの本編と有償ダウンロードコンテンツ等（以下、「有償DLC等」）の合計販売価格に占める有償DLC等の販売価格比率の平均値（以下、「販売価格比率」）を算出し、当社が顧客に販売したゲームソフトの販売価格に当該販売価格比率を乗じることにより無償DLCの価格を算定しております。

当社は顧客に無償DLCを配信し、顧客がそれをプレイ可能な状態とすることにより履行義務が充足されるものと考えております。このため、未提供の無償DLCは、発売日以降の配信期間にわたり、その配信された事実に基づき収益を認識しております。

(ライセンス取引について)

また、当社が開発し製品化したゲームソフトの著作権者として、顧客とライセンス契約を締結しその配信権や素材の使用権を供与します。これらライセンス供与に係る収益のうち、返還不要の契約金および最低保証料については、ライセンスの供与時点において、顧客が当該ライセンスに対する支配を獲得することで当社の履行義務が充足されると判断した場合、一時点で収益を認識しております。

また、売上高に基づくロイヤリティに係る収益は契約相手先の売上等を算定基礎として測定し、その発生時点を考慮して履行義務の充足を判断し、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おおそ3ヵ月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 アミューズメント施設事業

アミューズメント施設事業においては、ゲーム機を設置した店舗および物販店舗等の運営をしており、顧客との契約から生じる収益は、ゲーム機等による商品又はサービスの販売によるものであり、顧客に提供した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おおよそ3ヵ月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。

③ アミューズメント機器事業

アミューズメント機器事業においては、店舗運営業者等に販売する遊技機等の開発・製造・販売をしております。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できるものは、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おおよそ3ヵ月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 その他事業

その他事業においては、キャラクタービジネス等を行っております。

当社が開発し製品化したゲームソフトやキャラクターの著作権者として、顧客とライセンス契約を締結しその商品化権や素材の使用権を供与します。これらライセンス供与に係る収益のうち、返還不要の契約金および最低保証料については、ライセンスの供与時点において、顧客が当該ライセンスに対する支配を獲得することで当社の履行義務が充足されると判断した場合、一時点で収益を認識しております。

また、売上高に基づくロイヤリティに係る収益は契約相手先の売上等を算定基礎として測定し、その発生時点を考慮して履行義務の充足を判断し、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おおよそ3ヵ月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) ゲームソフト制作費

ゲームソフトは、一定の仕事を行わせるためのプログラム部分であるソフトウェアと、ゲーム内容を含め画像・音声データ等が組み合わされたコンテンツが、高度に組み合わされて制作される特徴を有しております。

当社は、両者の経済価値は一体不可分として明確に区分できないものと考えており、その経済価値の主要な性格は、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は、社内にて製品化を決定した段階からゲームソフト仕掛品に計上し、資産計上された制作費については、見込販売収益に基づき売上原価に計上しております。

5. 重要なヘッジ会計の方法

(1) ヘッジ会計の方法

繰延ヘッジ処理を採用しております。

なお、振当処理の要件を満たしている場合は振当処理を採用しております。

(2) ヘッジ手段とヘッジ対象

ヘッジ手段 為替予約

ヘッジ対象 外貨建債権および予定取引

(3) ヘッジ方針

ヘッジ対象にかかわる為替相場変動リスクを回避する目的で行うこととしており、実需に基づくものを対象としております。また、投機目的によるデリバティブ取引は行わないこととしております。

(4) ヘッジ有効性評価の方法

ヘッジ対象の相場変動またはキャッシュ・フロー変動の累計とヘッジ手段の相場変動またはキャッシュ・フロー変動の累計とを比較し、その変動額の比率によって有効性を評価しております。なお、振当処理によっている為替予約については、有効性の評価を省略しております。

6. 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) のれんの償却方法及び償却期間

のれんの償却方法については、5年間の定額法により償却しております。

(2) 退職給付に係る会計処理

退職給付に係る未認識数理計算上の差異は、連結計算書類におけるこれらの会計処理の方法と異なっております。

表示方法の変更に関する注記

(貸借対照表関係)

前事業年度において、「投資その他の資産」に含めておりました「投資有価証券」は金額的重要性が増したため、当事業年度より区分掲記することといたしました。

会計上の見積りに関する注記

1. 無償ダウンロードコンテンツの収益認識

(1) 当事業年度の計算書類に計上した金額

当事業年度の貸借対照表の繰延収益の計上額6,835百万円のうち、当事業年度末日において未提供の無償ダウンロードコンテンツに係る繰延収益の金額は、6,066百万円であります。

(2) 識別した項目に係る重要な会計上の見積りの内容に関する情報

連結計算書類「連結注記表 会計上の見積りに関する注記 1. 無償ダウンロードコンテンツの収益認識」に記載した内容と同一であります。

2. ゲームソフト仕掛品の評価

(1) 当事業年度の計算書類に計上した金額

当事業年度の貸借対照表のゲームソフト仕掛品の計上額は55,425百万円です。

(2) 識別した項目に係る重要な会計上の見積りの内容に関する情報

連結計算書類「連結注記表 会計上の見積りに関する注記 2. ゲームソフト仕掛品の評価」に記載した内容と同一であります。

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

31,639百万円

2. 保証債務

当社は、次の会社の仕入債務に対して、次のとおり債務保証を行っております。

CE・ヨーロッパLTD.	323百万円
カプコンU. S. A., INC.	346百万円

3. 関係会社に対する金銭債権債務

短期金銭債権	7,821百万円
短期金銭債務	42,621百万円
長期金銭債権	21百万円
長期金銭債務	4百万円

損益計算書に関する注記

1. 関係会社に対する取引高

売上高	24,316百万円
仕入高	13,380百万円
営業取引以外の取引（収入分）	292百万円
営業取引以外の取引（支出分）	1,530百万円

2. 売上原価に含まれている収益性の低下に伴う簿価切下額は、次のとおりであります。

10,204百万円

3. 社会貢献関連費用

社会貢献関連費用の内訳は、万博関連費用が2,935百万円、寄付金が131百万円であります。

株主資本等変動計算書に関する注記

当事業年度末における自己株式の種類および株式数

普通株式

114,702,403株

(注) 当事業年度末における普通株式の自己株式数には日本マスタートラスト信託銀行株式会社(株式付与ESOP信託口・76744口)が保有する当社株式が7,912,747株含まれております。

(変動事由の概要)

増加数の内訳は、以下の通りであります。

単元未満株式の買取請求による増加

350株

減少数の内訳は、以下の通りであります。

株式付与ESOP信託の従業員への給付による減少

41,141株

税効果会計に関する注記

繰延税金資産の発生の主な原因別の内訳

繰延税金資産

賞与引当金

3,250百万円

退職給付引当金

1,482百万円

役員退職慰労金

106百万円

棚卸資産

3,824百万円

関係会社株式

509百万円

株式給付引当金

1,661百万円

減損損失

34百万円

未払事業税

893百万円

その他

1,315百万円

小計

13,077百万円

評価性引当額

△12百万円

繰延税金資産の合計

13,064百万円

繰延税金負債

その他

△133百万円

繰延税金負債の合計

△133百万円

繰延税金資産の純額

12,931百万円

収益認識に関する注記

収益認識に関する会計基準等の適用

顧客との契約から生じる収益を理解するための情報は、「連結注記表 収益認識に関する注記 2. 顧客との契約から生じる収益を理解するための基礎となる情報」に記載した内容と同一であります。

関連当事者との取引に関する注記

種類	会社等の名称	所在地	資本金	事業の内容	議決権等の所有割合(%)	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	株式会社エンターライズ	東京都台東区	101 百万円	遊技機等の製造および販売	所有直接 100.0	兼任2名	遊技機の販売	遊技機等の販売	33	売掛金	25
子会社	株式会社アデリオン	東京都台東区	101 百万円	遊戯機等の製造および販売	所有間接 100.0	兼任2名	遊技機の販売	遊技機等の販売	5,518	売掛金	0
子会社	株式会社レオスター	東京都台東区	101 百万円	遊技機等の製造および販売	所有間接 100.0	兼任2名	遊技機の販売	遊技機等の販売	8,439	売掛金	0
子会社	カプコン U.S.A., INC.	米国カリフォルニア州サンフランシスコ市	159,949 千米ドル	家庭用ゲームソフトの販売	所有直接 100.0	兼任3名	当社製品の販売	販売ロイヤリティの受取等	3,414	売掛金	2,096
							デジタルマーケティング業務の委託	業務委託手数料	7,619	未払金	3,145
							資金の借入	資金の返済	113,545	短期借入金	30,856
								資金の借入	116,423		
								利息の支払	1,310	未払費用	21
子会社	CE・ヨーロッパLTD.	英国ロンドン市	1,000 千英ポンド	家庭用ゲームソフトの販売	所有直接 100.0	兼任3名	当社製品の販売	販売ロイヤリティの受取等	5,056	売掛金	4,231
							デジタルマーケティング業務の委託	業務委託手数料	3,062	未払金	928
							資金の借入	資金の返済	14,009	短期借入金	3,668
								資金の借入	14,009		
								利息の支払	95	未払費用	1
子会社	カプコンシンガポールPTE. LTD.	シンガポール	29,870 千シンガポールドル	家庭用ゲームソフトの販売	所有直接 100.0	兼任2名	当社製品の販売	販売ロイヤリティの受取等	1,288	売掛金	1,062
							デジタルマーケティング業務の委託	業務委託手数料	825	未払金	258
							資金の借入	資金の返済	11,494	短期借入金	3,187
								資金の借入	11,650		
								利息の支払	122	未払費用	2
子会社	カプコンアジアCO., LTD.	香港九龍	21,500 千香港ドル	家庭用ゲームソフトの販売	所有間接 100.0	兼任1名	資金の借入	資金の返済	1,000	短期借入金	250
								資金の借入	1,000		
								利息の支払	3	未払費用	0

(注) 取引条件および取引条件の決定方針等

1. 資金の借入につきましては、市場金利を勘案して利率を合理的に決定しております。
2. その他の取引につきましては、市場価格等を参考に決定しております。

1株当たり情報に関する注記

- | | |
|---------------|---------|
| 1. 1株当たり純資産額 | 549円38銭 |
| 2. 1株当たり当期純利益 | 122円13銭 |

(注) 1. 株主資本において自己株式として計上されている「株式付与ESOP信託口」に残存する当社株式は、1株当たり純資産額の算定上、期末発行済株式総数から控除する自己株式数に含めており、また、1株当たり当期純利益の算定上、期中平均株式数の計算において控除する自己株式数に含めております。

当事業年度において、1株当たり純資産額の算定上、控除した当該自己株式の期末株式数は、7,912,747株であり、1株当たり当期純利益の算定上、控除した当該自己株式の期中平均株式数は、7,932,135株であります。

その他の注記

追加情報

株式付与ESOP信託

連結計算書類「連結注記表 その他の注記 追加情報 株式付与ESOP信託」に同一の内容を記載しているため、注記を省略しております。