

2022年5月31日

法令および定款に基づく インターネット開示事項

(2021年4月1日から)
(2022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」および「個別注記表」につきましては、法令および定款第15条の規定に基づき、当社ウェブサイト(<https://www.capcom.co.jp/>)に掲載することにより株主の皆様を提供しております。

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	11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
		(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.

(注) ビーライン・インタラクティブ, INC. は清算により消滅したため、当連結会計年度より連結の範囲から除外しております。

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

その他有価証券

市場価格のない株式等以外のもの

決算期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)

(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
----------	-------

- ② 無形固定資産(リース資産を除く)
- ③ リース資産

定額法を採用しております。
 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
- ② 賞与引当金

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。

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。

(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及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及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、返還不要の契約金及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器等を設置した店舗の運営をしており、顧客との契約から生じる収益は、ゲーム機器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ライセンス事業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、返還不要の契約金及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、高度に組み合わせら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) その他連結計算書類の作成のための重要な事項

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日連結会計年度から費用処理することとしております。

会計方針の変更に関する注記

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を当連結会計年度の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することとしております。

これによる主な変更点としては、ライセンス供与に係る収益のうち、返還不要の契約金については、従来は契約締結時に収益を認識する方法によっておりましたが、ライセンスを顧客に供与する際の約束の性質が、ライセンス期間にわたり知的財産にアクセスする権利である場合は、一定の期間にわたり収益を認識し、ライセンスが供与される時点で知的財産を使用する権利である場合は、一時点で収益を認識する方法に変更しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、当連結会計年度の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、当連結会計年度の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

また、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「受取手形および売掛金」は、当連結会計年度より「受取手形」と「売掛金」に区分して表示しております。

この結果、当連結会計年度において、連結計算書類に与える影響は軽微であります。なお、利益剰余金の当期首残高に影響はありません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を当連結会計年度の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することとしております。

なお、当連結会計年度において、連結計算書類に与える影響はありません。

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8,932百万円のうち、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、8,792百万円であります。

(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

当連結会計年度の連結貸借対照表のゲームソフト仕掛品の計上額31,192百万円のうち、タイトル毎の金額的重要性および計画販売収益を見直す可能性などを総合的に勘案した結果、翌連結会計年度の連結計算書類に重要な影響を及ぼす可能性があるとは判断したタイトルに係る金額は、9,048百万円であります。

(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

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定するための見積りを判断する主な仮定に用いた基準は合理的なものであると考えておりますが、市場の変化や、予測できない経済およびビジネス上の前提条件の変化によって状況の変化があった場合には、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。なお、(1)当連結会計年度の連結計算書類に計上した金額に記載した対象タイトルの安全余裕率（計画販売収益が損益分岐点売上高をどの程度上回っているかを示す指標）は平均約28%のため、それを超えて計画販売収益が下回った場合、収益性の低下に基づく簿価切下げが発生する可能性があります。

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

24,897百万円

減価償却累計額には、減損損失累計額が含まれております。

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。

840百万円

2. 関係会社整理益

連結子会社であるビーライン・インタラクティブ, INC. の清算が終了したことに伴う為替換算調整勘定取崩額などによるものであります。

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270,892,976株であります。

(注) 当社は、2021年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。

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
2021年6月22日定時株主総会	普通株式	4,910百万円	46円	2021年3月31日	2021年6月23日
2021年10月28日取締役会	普通株式	3,842百万円	18円	2021年9月30日	2021年11月12日

(注) 2021年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っておりますが、2021年6月22日定時株主総会決議による1株当たり配当額は当該株式分割前の金額を記載しております。

(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
2022年6月23日開催の第43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 5,977百万円
- ・配当の原資 利益剰余金
- ・1株当たり配当額 28円
- ・基準日 2022年3月31日
- ・効力発生日 2022年6月24日

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、外貨建取引の為替変動リスクおよび借入金、貸付金、利付債券等の金利変動リスクを回避するためにのみ利用し、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。

差入保証金については、主に店舗の賃貸借契約によるものであり、差入先の信用リスクに晒されておりますが、取引開始時に信用判定を行うとともに、契約更新時、その他適時に差入先の信用状況の把握に努めております。

当社が、投資有価証券として保有している株式は、主に業務上の関係を有する上場企業の株式であり、市場価格の変動リスクに晒されておりますが、四半期ごとに時価を確認し、適宜取締役会に報告しております。

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。

長期借入金(1年内返済予定の長期借入金を含む)は、主に長期運転資金および設備投資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、各社が月次に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。

2. 金融商品の時価等に関する事項

2022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、受取手形、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
差入保証金	4,266	4,256	△9
資 産 計	4,266	4,256	△9
長期借入金(※)	4,878	4,883	4
負 債 計	4,878	4,883	4

(※)1年内返済予定の長期借入金を含めて表示しております。

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及び重要性に応じて、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
差入保証金	—	4,256	—	4,256
資 産 計	—	4,256	—	4,256
長期借入金(※)	—	4,883	—	4,883
負 債 計	—	4,883	—	4,883

(※) 1年内返済予定の長期借入金を含めて表示しております。

(注) 時価の算定に用いた評価技法及び時価の算定に係るインプットの説明

差入保証金

差入保証金の時価については、将来返還される金額を回収期間に応じた国債利回り等で割り引いて算定しており、その時価をレベル2の時価に分類しております。

長期借入金

長期借入金の時価については、元利金の合計額と当該債務の残存期間および信用リスクを加味した利率を基に、割引現在価値法により算定しており、レベル2の時価に分類しております。

企業結合に関する注記

共通支配下の取引等

当社は、2021年3月31日開催の取締役会において、当社の連結子会社であるカプコンU. S. A., INC. の運営する事業の一部を譲り受けることを決議し、事業譲渡契約を締結し、2021年4月1日に当該事業の譲受を行っております。

1. 事業譲渡当事企業の名称および譲り受ける事業の内容、事業譲渡の法的形式並びに取引の目的を含む取引の概要

(1) 事業譲渡当事企業の名称および譲り受ける事業の内容

名称 カプコンU. S. A., INC.

譲り受ける事業の内容 カプコンU. S. A., INC. のゲームコンテンツ事業と商品化権事業

(2) 事業譲渡の法的形式

当社を事業譲受会社とし移転元会社を事業譲渡会社とする金銭を対価とした譲受

(3) 取引の目的を含む取引の概要

移転元会社よりゲームコンテンツ事業と商品化権事業を事業譲受会社に集約することにより、一元的なコンテンツ管理体制を構築することを目的としております。これにより、当社のワンコンテンツ・マルチユース戦略の一層の展開を図り、さらなる収益拡大とブランド価値向上の実現を目指してまいります。

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)および「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処理しております。

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

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	30,012	—	—	30,012	—	30,012
デジタル ダウンロード販売	53,339	—	—	53,339	—	53,339
モバイルコンテンツ	4,182	—	—	4,182	—	4,182
アミューズメント施設	—	12,404	—	12,404	—	12,404
アミューズメント機器	—	—	5,749	5,749	—	5,749
その他	—	—	—	—	4,366	4,366
顧客との契約から生じ る収益	87,534	12,404	5,749	105,687	4,366	110,054
その他の収益	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	87,534	12,404	5,749	105,687	4,366	110,054

(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、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

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	30,005	12,404	5,749	48,158	1,382	49,540
米国	26,029	—	—	26,029	1,629	27,658
欧州	13,737	—	—	13,737	311	14,049
その他	17,761	—	—	17,761	1,043	18,805
顧客との契約から生じ る収益	87,534	12,404	5,749	105,687	4,366	110,054
その他の収益	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	87,534	12,404	5,749	105,687	4,366	110,054

(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、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

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		
一時点で移転される財 及びサービス	79,247	12,404	5,749	97,401	4,066	101,467
一定期間にわたり移転さ れる財及びサービス	8,286	—	—	8,286	300	8,586
顧客との契約から生じる 収益	87,534	12,404	5,749	105,687	4,366	110,054
その他の収益	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	87,534	12,404	5,749	105,687	4,366	110,054

(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、キャラクターコンテンツ事業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)	25,096
顧客との契約から生じた債権 (期末残高)	7,933
契約負債 (期首残高)	1,597
契約負債 (期末残高)	498

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。

(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。

(単位：百万円)

	当連結会計年度
1年以内	10,990
1年超	415
合計	11,406

1株当たり情報に関する注記

- 1株当たり純資産額 686円07銭
- 1株当たり当期純利益 152円48銭

(注) 当社は、2021年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。

重要な後発事象に関する注記

1. 自己株式の取得および自己株式の公開買付けについて

当社は、2022年5月13日、会社法（平成17年法律第86号。その後の改正を含みます。以下、「会社法」といいます。）第370条および当社定款の規定に基づく取締役会の決議に替わる書面決議により、同法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条第1項および当社定款の規定に基づく自己株式の取得ならびにその具体的な取得方法として自己株式の公開買付け（以下、「本公開買付け」といいます。）を行うことについて、また、取得する自己株式の消却方針について、決議いたしました。

(1) 買付け等の目的

当社は、株主の皆様に対する利益還元を経営の重要課題のひとつと考えており、将来の事業展開や経営環境の変化等を勘案のうえ、連結配当性向30%を基本方針とし、かつ安定配当の継続に努めております。また、当社は、会社法第165条第2項の規定により、取締役会の決議によって市場取引等により自己の株式を取得することができる旨を定款に定めております。これは、市場取引等による自己株式の取得を取締役会の権限とすることにより、資本効率の向上を図るとともに経営環境の変化に対応した機動的な資本政策を遂行することを目的とするものであります。これまでも、株主の皆様に対する利益還元のさらなる充実を図るため、株主総会もしくは取締役会において累計10回の決議によって市場買付けの方法で自己株式の取得を実施してまいりました。

また、当社は、2018年10月29日開催の取締役会決議に基づき、自己株式の公開買付けにより当社普通株式を取得しております。

このような状況の下、2021年12月下旬に、当時の当社の第6位株主であり、当社代表取締役会長である辻本憲三（2021年12月下旬当時の所有株式数は8,039,360株。2021年12月下旬当時所有割合3.77%。以下、「辻本氏」といいます。）より、その所有する当社普通株式の一部である4,000,000株（2021年12月下旬当時所有割合1.87%）（以下、「応募意向株式」といいます。）を、現金化を目的として売却する意向がある旨の連絡を受けました。辻本氏によれば、辻本氏は、所有株式の現金化を企図する一方で、当社代表取締役会長として、当社の財務健全性および安定性の維持、現預金を確保の必要性も考慮し、辻本氏が所有する当社株式のすべてではなく、そのうち4,000,000株のみを売却する意向を有するに至ったとのこと。なお、2022年3月31日現在、辻本氏は、当社普通株式8,039,560株（所有割合3.77%）を所有しており、当社の第7位株主となっております。

これを受け、当社は一時的にまとまった数量の株式が市場に放出された場合における当社普通株式の流動性および市場株価への影響ならびに当社の財務状況等を総合的に考慮し、2022年1月上旬より、当社の資本効率の向上および株主の皆様への利益還元を図る目的から、応募意向株式を自己株式として取得することについての具体的な検討を開始いたしました。

その結果、2022年2月中旬、当社が応募意向株式を自己株式として取得することは、当社の1株当たり当期純利益（EPS）および自己資本利益率（ROE）等の資本効率の向上に寄与し、株主の皆様に対する利益還元につながるかと考えるに至りました。

自己株式の具体的な取得方法については、①株主間の平等性、②取引の透明性、③市場価格から一定のディスカウントを行った価格での当社普通株式の買付けが可能であることにより、当該ディスカウントを行った価格で買付けを行った場合には、応募意向株式の売却の確実性が高まり、また、当社資産の社外流出の抑制につながること、および④辻本氏以外の株主にも一定の検討期間を提供したうえで市場価格の動向を踏まえて応募する機会を確保すること等を考慮し、十分に検討を重ねた結果、2022年3月上旬、公開買付けの手法が適切であると判断いたしました。

(2) 自己株式の取得に関する取締役会決議内容

- ① 取得する株式の種類：普通株式
- ② 取得する株式の総数：5,000,100株（上限）
- ③ 取得価額の総額：15,550百万円（上限）
- ④ 取得する期間：2022年5月16日から2022年7月5日まで

(3) 公開買付けの概要

- ① 買付け等を行う上場株券等の種類：普通株式
- ② 買付け等の期間：2022年5月16日から2022年6月13日まで
- ③ 買付け等の価格：1株につき金3,110円
- ④ 買付予定の上場株券等の数：5,000,000株
- ⑤ 公開買付開始公告日：2022年5月16日
- ⑥ 決済の開始日：2022年7月5日

2. 自己株式の消却方針

当社は、2022年5月13日、会社法第370条および当社定款の規定に基づく取締役会の決議に替わる書面決議により、本公開買付けにより取得する自己株式につき、その全株式を消却する方針についても併せて決定いたしました。なお、自己株式の消却の具体的な実施時期は未定ですが、本公開買付けの決済日である2022年7月5日以降、2022年7月下旬を目処に実施する予定です。

3. 株式付与ESOP信託の導入

当社は、2022年5月13日、会社法第370条および当社定款の規定に基づく取締役会の決議に替わる書面決議により、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。）の導入を決議いたしました。

(1) 本制度の導入の目的

当社は、「遊文化をクリエイトする感性開発企業」の経営理念のもと、2021年12月16日付『カブコン コーポレート・ガバナンス ガイドライン』において、「中長期にわたる安定成長を実現し、企業価値向上を図るためにコーポレート・ガバナンス体制の持続的な充実に取り組む」こととしております。これに基づき、本ガイドラインにおける「従業員との関係」を具体的に推進するため、2022年3月31日付で「持続的な企業価値向上に向け、人材投資戦略を推進」を公表し、4月1日付で人事組織の再編、最高人事責任者の新設に加え、正社員を対象とした従業員の平均基本年収の30%増額を実施しております。

この度、当該戦略のさらなる推進のため、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す。

(2) 本制度の概要

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す。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、予め定める株式交付規程に基づき、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。

(3) 信託契約の内容

- ① 信託の種類：特定単独運用の金銭信託以外の金銭の信託（他益信託）
- ② 信託の目的：対象従業員に対するインセンティブの付与
- ③ 委託者：当社

- ④ 受託者：三菱UFJ信託銀行株式会社
(共同受託者 日本マスタートラスト信託銀行株式会社)
- ⑤ 受益者：対象従業員のうち、受益者要件を充足する者
- ⑥ 信託管理人：当社と利害関係のない第三者
- ⑦ 信託契約日：2022年6月14日（予定）
- ⑧ 信託の期間：2022年6月14日～2032年6月30日（予定）
- ⑨ 制度開始日：2022年6月14日（予定）
- ⑩ 議決権行使：受託者は、受益者候補の議決権行使状況を反映した信託管理人の指図に従い、当社株式の議決権を行使します。
- ⑪ 取得株式の種類：当社普通株式
- ⑫ 取得株式の総額：13,820百万円
- ⑬ 株式の取得方法：当社自己株式の第三者割当により取得

4. 第三者割当による自己株式の処分

当社は、2022年5月13日、会社法第370条および当社定款の規定に基づく取締役会の決議に替わる書面決議により、従業員インセンティブ・プラン「株式付与ESOP信託」の導入に伴う第三者割当による自己株式の処分（以下、「本自己株式処分」といいます。）について決議いたしました。

- ① 処分期日：2022年6月17日
- ② 処分株式の種類および数：普通株式4,000,000株
- ③ 処分価額：1株につき3,455円
- ④ 処分価額総額：13,820百万円
- ⑤ 処分方法：第三者割当による処分
- ⑥ 処分予定先：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)
- ⑦ その他：本自己株式処分については、金融商品取引法による届出の効力発生を条件といたします。

その他の注記

追加情報

新型コロナウイルス感染症の影響により、当連結会計年度におきまして、当社グループは、事業の継続を図るべく勤務体制の見直しやオフィスでの勤務環境の整備、アミューズメント施設事業の一部店舗での営業時間の変更、臨時休業を実施しました。当社グループは、2022年度において感染症拡大による影響は収束していくという仮定に基づき、繰延税金資産の回収可能性の判断を行うなど、一定の仮定のもと会計上の見積りを会計処理に反映しております。収束時期が遅延した場合などにおきましては、当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

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 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

② その他有価証券

市場価格のない株式等以外のもの

決算期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)

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. 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、当社がゲームソフト及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及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、返還不要の契約金及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。

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器等を設置した店舗の運営をしており、顧客との契約から生じる収益は、ゲーム機器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ライセンス事業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、返還不要の契約金及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. 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。

会計方針の変更に関する注記

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を当事業年度の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することとしております。

これによる主な変更点としては、ライセンス供与に係る収益のうち、返還不要の契約金については、従来は契約締結時に収益を認識する方法によっておりましたが、ライセンスを顧客に供与する際の約束の性質が、ライセンス期間にわたり知的財産にアクセスする権利である場合は、一定の期間にわたり収益を認識し、ライセンスが供与される時点で知的財産を使用する権利である場合は、一時点で収益を認識する方法に変更しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、当事業年度の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、当事業年度の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当事業年度において、計算書類に与える影響は軽微であります。なお、利益剰余金の当期首残高に影響はありません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を当事業年度の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することとしております。

なお、当事業年度において、計算書類に与える影響はありません。

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5,729百万円のうち、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、5,729百万円であります。

(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31,405百万円のうち、タイトル毎の金額の重要性及び計画販売収益を見直す可能性などを総合的に勘案した結果、翌事業年度の計算書類に重要な影響を及ぼす可能性があると判断したタイトルに係る金額は、9,037百万円であります。

(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 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 23,670百万円
減価償却累計額には、減損損失累計額が含まれております。

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.	16百万円
カプコンU. S. A., INC.	8百万円

3. 関係会社に対する金銭債権債務

短期金銭債権	3,245百万円
短期金銭債務	26,238百万円
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	14,070百万円
仕入高	4,844百万円
営業取引以外の取引（収入分）	161百万円
営業取引以外の取引（支出分）	105百万円

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。

819百万円

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	57,393,792株
------	-------------

(注) 当社は、2021年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。

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	1,132百万円
退職給付引当金	1,031百万円
役員退職慰労金	103百万円
棚卸資産	3,220百万円
前受収益	47百万円
関係会社株式	495百万円
その他	1,049百万円
小計	7,081百万円
評価性引当額	△1,091百万円
繰延税金資産の合計	5,989百万円
繰延税金負債	
その他	△338百万円
繰延税金負債の合計	△338百万円
繰延税金資産の純額	5,651百万円

企業結合に関する注記

共通支配下の取引等

当社は、2021年3月31日開催の取締役会において、当社の連結子会社であるカプコンU.S.A., INC. の運営する事業の一部を譲り受けることを決議し、事業譲渡契約を締結し、2021年4月1日に当該事業の譲受を行っております。

1. 事業譲渡当事企業の名称および譲り受ける事業の内容、事業譲渡の法的形式並びに取引の目的を含む取引の概要

(1) 事業譲渡当事企業の名称および譲り受ける事業の内容

名称 カプコンU.S.A., INC.

譲り受ける事業の内容 カプコンU.S.A., INC. のゲームコンテンツ事業と商品化権事業

(2) 事業譲渡の法的形式

当社を事業譲受会社とし移転元会社を事業譲渡会社とする金銭を対価とした譲受

(3) 取引の目的を含む取引の概要

移転元会社よりゲームコンテンツ事業と商品化権事業を事業譲受会社に集約することにより、一元的なコンテンツ管理体制を構築することを目的としております。これにより、当社のワンコンテンツ・マルチユース戦略の一層の展開を図り、さらなる収益拡大とブランド価値向上の実現を目指してまいります。

(4) 取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価 現金 3,997百万円

取得原価 3,997百万円

(5) 主要な取得関連費用の内容及び金額

アドバイザリー費用等 5百万円

(6) 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

のれんの発生金額 4,003百万円

発生原因 今後の事業展開によって期待される将来の超過収益力によるものです。

償却方法及び償却期間 5年間にわたる均等償却

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）および「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処理しております。

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

属性	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	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5名	当社製品の販売	販売ロイヤリティの受取等	3,953	売掛金	144	
								ゲームソフト開発およびデジタルマーケティング業務の委託	業務委託手数料	3,252	未払金	818
									資金の返済	58,566	短期借入金	18,358
									資金の借入	67,347		
									資金の借入	80	未払費用	14
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5名	当社製品の販売	販売ロイヤリティの受取等	2,341	売掛金	151	
								デジタルマーケティング業務の委託	業務委託手数料	1,271	未払金	383
									資金の返済	15,635	短期借入金	4,101
									資金の借入	15,635		
									利息の支払	12	未払費用	0
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	2,682	売掛金	1,282	
								デジタルマーケティング業務の委託	業務委託手数料	181	未払金	0
									資金の返済	2,439	短期借入金	-
									資金の借入	2,433		
									利息の支払	2	未払費用	-
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2名	資金の借入	資金の返済	8,434	短期借入金	2,335	
								資金の借入	8,734			
								利息の支払	10	未払費用	1	

(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 621円43銭
2. 1株当たり当期純利益 137円19銭

(注) 当社は、2021年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。

重要な後発事象に関する注記

1. 自己株式の取得および自己株式の公開買付けについて

連結計算書類「連結注記表 重要な後発事象に関する注記 1. 自己株式の取得および自己株式の公開買付けについて」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。

2. 自己株式の消却方針

連結計算書類「連結注記表 重要な後発事象に関する注記 2. 自己株式の消却方針」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。

3. 株式付与ESOP信託の導入

連結計算書類「連結注記表 重要な後発事象に関する注記 3. 株式付与ESOP信託の導入」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。

4. 第三者割当による自己株式の処分

連結計算書類「連結注記表 重要な後発事象に関する注記 4. 第三者割当による自己株式の処分」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

その他の注記

追加情報

新型コロナウイルス感染症の影響により、当事業年度におきまして、当社は、事業の継続を図るべく勤務体制の見直しやオフィスでの勤務環境の整備、アミューズメント施設事業の一部店舗での営業時間の変更、臨時休業を実施しました。当社は、2022年度において感染症拡大による影響は収束していくという仮定に基づき、繰延税金資産の回収可能性の判断を行うなど、一定の仮定のもと会計上の見積りを会計処理に反映しております。収束時期が遅延した場合などにおきましては、当社の業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。