

2021年9月10日

吸収分割に関する事前開示書面

東京都千代田区富士見二丁目13番3号
株式会社 KADOKAWA
代表取締役 夏野 剛

当社は、2021年8月26日付で、株式会社 KADOKAWA Game Linkage（住所：東京都文京区関口一丁目20番10号、以下「吸収分割承継会社」という。）との間で締結した吸収分割契約に基づき、2021年10月1日を効力発生日として、当社が行う事業のうち、当社が運営する電子商取引サイト「エビテン（ebten）」（以下「本件サイト」という）の運営管理並びに本件サイトで取り扱うゲーム関連商品の企画制作及び売買に係る一切の事業に関して当社が有する権利義務を、吸収分割承継会社に承継させる吸収分割（以下「本件吸収分割」という。）を行うことといたしました。

当社が会社法第782条第1項及び会社法施行規則第183条により開示すべき事項は、以下のとおりです。

記

1. 吸収分割契約（会社法第782条第1項）

別紙1のとおりです。

2. 会社法第758条第4号に掲げる事項についての定め相当性に関する事項（会社法施行規則第183条第1号）

吸収分割承継会社は、本件吸収分割に際し、当社に対し、承継する権利義務の対価としての金銭等の交付は行いません。

この定めは、当社が、吸収分割承継会社の発行済株式の全部を保有していることから、相当であると判断しております。

3. 吸収分割承継会社についての事項（会社法施行規則第183条第4号）

(1) 最終事業年度に係る計算書類等の内容（会社法施行規則第183条第4号イ）

別紙2のとおりです。

(2) 最終事業年度の末日後に生じた重要な財産の処分、重大な債務の負担その他の会社財産の状況に重要な影響を与える事象の内容（会社法施行規則第183条第4号ハ）

該当事項はありません。

4. 当社（吸収分割株式会社）についての事項（会社法施行規則第 183 条第 5 号）

最終事業年度の末日後に生じた重要な財産の処分、重大な債務の負担その他の会社財産の状況に重要な影響を与える事象の内容（会社法施行規則第 183 条第 5 号イ）

当社は、2021 年 7 月 1 日を効力発生日とする吸収分割により、当社のビジネスプロデュース局（ただし、アカウントビジネス部アカウント 3 課及び 5 課を除く）に係る事業に関して当社が有する権利義務を株式会社角川アスキー総合研究所に承継させました。

5. 吸収分割が効力を生ずる日以後における当社（吸収分割株式会社）の債務及び吸収分割承継会社の債務（当社が本件吸収分割により吸収分割承継会社に承継させるものに限る。）の履行の見込みに関する事項（会社法施行規則第 183 条第 6 号）

(1) 当社（吸収分割株式会社）について

本件吸収分割後の当社の資産の額は負債の額を十分に上回る見込みです。また、本件吸収分割効力発生日以降の当社の収益及びキャッシュ・フローの状況について、当社の債務の履行に支障を及ぼす事態の発生は、現在想定されておりません。

なお、本件吸収分割における債務の承継は、全て重畳的債務引受けの方法によりますが、後述のとおり、本件吸収分割承継会社において、吸収分割承継会社において履行の見込みがあり、当社が、承継された債務について履行したときは、吸収分割承継会社に対して求償することができます。

したがって、当社の債務については、本件吸収分割の効力発生日以後も履行の見込みがあるものと判断しております。

(2) 吸収分割承継会社について

本件吸収分割後の吸収分割承継会社の資産の額は負債の額を十分に上回る見込みです。また、本件吸収分割効力発生日以降の吸収分割承継会社の収益及びキャッシュ・フローの状況について、吸収分割承継会社の債務の履行に支障を及ぼす事態の発生は、現在想定されておりません。さらに、本件吸収分割における債務の承継は、全て重畳的債務引受けの方法によります。

したがって、吸収分割承継会社の債務については、本件吸収分割の効力発生日以後も履行の見込みがあるものと判断しております。

以上

吸収分割契約書

株式会社 KADOKAWA(本店所在地:東京都千代田区富士見二丁目 13 番 3 号。以下「甲」という)及び株式会社 KADOKAWA Game Linkage(本店所在地:東京都文京区関口一丁目 20 番 10 号。以下「乙」という)は、甲が本件事業(第 1 条において定義する)に関して有する権利義務を乙に承継させる吸収分割(以下「本件吸収分割」という)について、次のとおり吸収分割契約(以下「本契約」という)を締結する。

第 1 条 (吸収分割)

甲は、甲の事業のうち、甲が運営する電子商取引サイト「エビテン(ebten)」(以下「本件サイト」という)の運営管理並びに本件サイトで取り扱うゲーム関連商品の企画制作及び売買に係る一切の事業(以下「本件事業」という)に関して有する権利義務を、第 5 条に規定する本件吸収分割がその効力を生ずる日(以下「効力発生日」という)をもって乙に承継させ、乙はこれを甲から承継する。

第 2 条 (分割に際して交付する金銭等)

乙は、甲が乙の発行済株式の全部を保有していることから、本件吸収分割に際し、甲に対し、前条に基づき承継する権利義務の対価としての金銭等の交付を行わない。

第 3 条 (本件吸収分割により承継する権利義務)

1. 本件吸収分割により甲から乙に承継する甲の資産、債務、その他の権利義務は、以下のとおりとする(以下「本承継権利義務」という)。

(1) 承継する資産及び債務

①資産

効力発生日における本件事業に係る流動資産及び固定資産(知的財産権を除く)の一切

②債務

効力発生日における本件事業に係る流動負債及び固定負債の一切

(2) 知的財産権

効力発生日において甲が保有する本件事業のみに係る著作権及び著作隣接権

(3) 契約その他の権利義務

前二号に掲げるほか、効力発生日における本件事業に係る権利義務の一切

2. 前項の規定にかかわらず、本承継権利義務には、次に掲げるものを含まない。

(1) 効力発生日において本件事業に従事する全ての甲の従業員についての雇用契約及びこれに付随する一切の権利義務。なお、効力発生日以降、乙が本件事業を行うに必要な人員については、甲乙協議のうえ、適切な方法で手当てするものとする。

- (2) 前項第 2 号に定めるものを除き、甲が保有する知的財産権の一切。なお効力発生日以降、乙が本件事業を行うに必要な知的財産権に係る甲からの使用許諾については、甲乙協議のうえ、適切な方法で手当てするものとする。
3. 本件吸収分割による甲から乙への債務の承継は、重畳的債務引受の方法によるものとする。ただし、当該債務について、甲が効力発生日以降に履行その他の負担をした場合には、甲は乙に対してその全額について求償することができる。

第 4 条（資本金及び準備金）

本件吸収分割により増加する乙の資本金等の額に関し、次の各号に掲げる事項については、当該各号に定めるとおりである。

- (1) 資 本 金 0 円
- (2) 資 本 準 備 金 0 円
- (3) その他資本剰余金 本件吸収分割により乙が承継する純資産の額から前二号の額を控除した額

第 5 条（本件吸収分割の効力発生日）

本件吸収分割の効力発生日は、2021 年 10 月 1 日とする。但し、本件吸収分割の手の進行上の必要性その他の事由により必要があるときは、甲は、乙と協議し合意の上、これを変更することができる。

第 6 条（分割承認総会）

1. 甲は、会社法第 784 条第 2 項の規定により、同法第 783 条第 1 項に定める株主総会の承認を得ることなく本件吸収分割を行う。
2. 乙は、会社法第 796 条第 1 項の規定により、同法第 795 条第 1 項に定める株主総会の承認を得ることなく本件吸収分割を行う。

第 7 条（善管注意義務）

甲及び乙は、本契約の締結後、効力発生日までの間において、それぞれ善良なる管理者の注意をもってその業務の執行及び財産の管理運用を行い、その財産及び権利義務に重大な影響を及ぼす行為については、あらかじめ甲乙協議の上、これを行うものとする。

第 8 条（競業避止義務）

甲は、本件吸収分割の効力発生日後も法令によるか否かを問わず競業避止義務を負うことはなく、本件事業その他の乙の事業と競合する事業を行うことができる。

第9条（事情変更）

本契約締結日から効力発生日までの間において、甲又は乙の財産又は経営状態に重要な変動が生じた場合、本件吸収分割の実行に重大な支障となる事態が生じた場合、その他本契約の目的の達成が困難となった場合には、甲乙協議の上、本契約を変更し、又は解除することができるものとする。

第10条（規定外事項）

本契約に定めるもののほか、本件吸収分割に関して必要な事項については、本契約の趣旨に従って甲乙協議の上、これを適宜決定するものとする。

本契約締結の証として、本書2通を作成し、甲乙記名押印の上、各1通を保有する。

2021年8月26日

甲 東京都千代田区富士見二丁目13番3号
株式会社 KADOKAWA
代表取締役社長 夏野 剛

乙 東京都文京区関口一丁目20番10号
株式会社 KADOKAWA Game Linkage
代表取締役社長 豊島 秀介

事業報告

2020年4月1日から
2021年3月31日まで

1. 株式会社の現況に関する事項

(1) 事業の経過及び成果

当期におけるわが国の経済は、新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の世界的大流行の影響による企業収益の大幅な減少や雇用情勢の悪化など経済活動が停滞しており、依然として先行きは不透明です。

一方で COVID-19 に伴う「巣ごもり需要」でゲーム機とゲームソフトの販売が急増し、家庭用ゲームソフト大手 6 社の 2021 年 3 月期ゲーム事業は、第三四半期時点で前期同期に比べて全て増益と当社を取り巻く環境は総じて良好なものでした。

当期の国内家庭用ゲーム市場規模（注）は、ハードが 1,856 億円（前期比 16.4%増）、ソフトが 1,817 億円（前期比 8.9%増）、合計で 3,673 億円（前期比 12.5%増）となりました。ハード・ソフトともに前年比プラスとなるのは、2017 年以来 3 年ぶりとなります。Nintendo Switch と Nintendo Switch Lite が 2 機種合計で 595.7 万台と発売 4 年目ながら過去最高の年間実績で、2019 年（449.4 万台）の 1.3 倍とめざましい勢いを見せました。11 月に登場し、現在も品薄が続くプレイステーション 5 は、25.5 万台を売り上げました。一方、ソフト市場は、637.8 万本を販売した「あつまれ どうぶつの森」が発売以降長期にわたって市場をリードした他、「リングフィット アドベンチャー」「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～」といった年間販売数トップ 3 がいずれも Nintendo Switch 向けゲームであり、本体の販売を強気に牽引しました。また、国内 e スポーツ市場規模は、66.8 億円（前期比 9.2%増）に上り、「VALORANT」登場による e スポーツタイトルのラインナップ強化、「Shadowverse」、「PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)」、「レインボーシックス シージ」、「League of Legends」といった人気タイトルのオンライン大会開催により、市場拡大が続きました。

当事業年度における各事業別の業績は、以下のとおりであります。

出版セグメントの売上高は 5,367 百万円（前期比 23.2%増）となりました。出版セグメントについては、ゲーム市場の活況を背景に「ファミ通」ブランド、「ゲームの電撃」ブランドともに売上を伸ばした他、子供向け事業、女性向け事業も堅調に売上を伸ばしました。

雑誌ジャンルでは、販売が減少し続ける市場環境の中、「ファミ通」のブランドと歴史を最大限活用した特集記事別の適正部数見極めと併せて返品率の抑制に注力した結果、返品率は前期 28.4%から 27.2%に低下しております。さらには、2020 年 8 月 13 日号では、スマートフォン向け大型タイトルである Fate/Grand Order の 5 周年を特集し、近年にない週刊誌での重版を実施しております。また、ゲーム市場の活況を受け、広告売上も G z ブレイン設立初めて予算を達成いたしました。

書籍ジャンルでは、COVID-19 の影響が出始めた 3 月 20 日に発売され、ゲーム業界における「巣ごもり需要」の代名詞となった「あつまれ どうぶつの森（任天堂）」の攻略本「あつまれ どうぶつの森 ザ・コンプリートガイド」が 70 万部の大ヒットを記録した他、関連書籍

を合わせ約 8.4 億円の売り上げをもたらしました。他方で COVID-19 の影響で発売延期や中止となるゲームタイトルが生まれる中、近年取り組んできた設定資料集やファンブックといったコアなゲームファンをターゲットとした高額書籍を中心に初版返品率の抑制が継続するだけでなく、多くのタイトルで適切なタイミングでの重版実施を行えたことから大きく売上を伸ばしております。

ファミ通系ブランドでは「あつまれ どうぶつの森」の関連書籍である「あつまれ どうぶつの森 島ましましガイドブック」や「魔法使いの約束 1st Anniversary Book/Under the moonlit」といった新刊タイトルの他に 2017 年 5 月の既刊ではあるもののゲームタイトルの人気に加えて Nintendo Switch の大きな販売増の後押しを受けた「ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド パーフェクトガイド」などが、電撃ブランドでは既出の「あつまれ どうぶつの森 ザ・コンプリートガイド」の他、近年取り組んできた高額書籍の「十三機兵防衛圏 公式保存記録:Double Helixxxx」やファミ通系ブランド同様に既刊の「SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE Official Artworks」などを中心に順調に重版を重ねました。

e スポーツセグメントの売上高は 369 百万円（前期比 4.4%減）となりました。これは COVID-19 の影響を受け、公式大会をはじめとするイベントが中止またはオンライン開催となったことに起因いたします。e スポーツセグメントにおいては、プロゲーミングチーム「FAV gaming」が江崎グリコや JBL ブランドでスピーカーを展開するハーマンインターナショナルなどのナショナルブランドカンパニーがスポンサーとして協賛についた他、「クラッシュロワイヤル部門」がアジアチャンピオンとして世界 4 位に、「格闘ゲーム部門」の選手が所属したチームが国内 1 位と 2 位に、「レインボー シックス シージ部門」がレインボーシックス Japan Championship 2020 準優勝に、それぞれ入る躍進をいたしました。

これらの結果、当事業年度の業績は、売上高 5,736 百万円（前期比 20.9%増）、営業利益 1,058 百万円（前期は営業損失 66 百万円）、経常利益 1,059 百万円（前期は経常損失 66 百万円）、当期純利益 1,006 百万円（前期は当期純損失 221 百万円）と大幅な増収・増益となり、設立後初の黒字となりました。

（注）いずれも㈱角川アスキー総合研究所調べ

（2）重要な設備投資の状況

当事業年度において予定しておりました新規事業に伴う設備投資は、市場が不安定であることから見送り、結果、重要な設備投資は行いませんでした。

（3）重要な資金調達の状況

当社は、親会社である㈱KADOKAWA とキャッシュ・マネジメント・システム（CMS）利用契約を締結しております。当事業年度においては、業績好調であったことから融資極度額は設定いたしませんでした。

（4）対処すべき課題

当社の事業領域を取り巻く市場環境を見渡しますと、COVID-19 の影響で国内家庭用ゲームソフト市場、ゲームアプリ市場は大きく拡大いたしました。先行きは不透明です。

また、出版市場においても「巣ごもり需要」からコミックスやライトノベル分野を中心に電子書籍が好調でしたが、ゲーム関連雑誌・書籍では同様の伸長率となっておらず、先行きは不透明です。

一方で、国内 e スポーツ市場は大手企業の参入が続き、当事業年度には株式会社 NTT ドコモが e スポーツリーグブランド「X MOMENT」を発足させました。モバイルゲーム e スポーツの勃興、e スポーツファンの増加、オンライン大会および e スポーツ施設でのオフライン大会の定着、他メディアからの広告流入と市場規模拡大は堅調に継続していくものと捉えております。

そのため、収益性を担保できるサービスへの注力と出版事業のデジタル化推進、e スポーツに限らず成長が見込まれる領域への積極的な投資を検討してまいります。

事業別の状況並びに課題は以下のとおりであります。

① 出版事業

「巣ごもり需要」による好調さに甘んじることなく、適正部数見極めや原価低減への取り組みを継続して行い、収益の最大化を目指します。また、Web 媒体や電子書籍の収益性を担保しながら、売上の最大化を目指します。

② e スポーツ事業

国内外問わず e スポーツ市場の約 7 割を「協賛金」が占めている状況に変化はありません。そのため、当社がプロデュースするプロゲーミングチーム「FAV gaming」は、“世界一”のタイトルを獲得できるよう選手・マネジメント体制の強化を継続して行い、ストリーマー事業と連携させることでインフルエンスタ力向上に取り組めます。

(5) 直前 3 事業年度の財産及び損益の状況

区 分	第 2 期 (2019年 3 月期)	第 3 期 (2020年 3 月期)	第 4 期 (当期) (2021年 3 月期)
売 上 高 (千円)	4,825,561	4,741,357	5,736,903
営業利益又は営業損失 (△) (千円)	△426,021	△66,031	1,058,485
経常利益又は経常損失 (△) (千円)	△425,304	△66,024	1,059,151
当期純利益又は当期純損 失(△) (千円)	△432,559	△221,899	1,006,401
1 株当たり当期純利益又は当 期純損失 (△) (円)	△24,031.09	△12,327.77	55,911.21
総 資 産 (千円)	1,615,101	2,110,649	2,857,394
純 資 産 (千円)	539,091	732,328	1,715,194
1 株 当 たり 純 資 産 (円)	29,949.51	40,684.90	95,288.56

(6) 重要な親会社及び子会社の状況

当社の親会社は㈱KADOKAWA であり、当社の株式 18,000 株（出資比率 100%）を所有しております。

(7) 重要な合併、会社分割、事業譲渡等の状況

当社は、2020年10月1日に会社分割にてマーケティング事業を㈱角川アスキー総合研究所に事業移管しております。

(8) 主要な事業内容 (2021年3月31日現在)

事業区分	主要な事業内容
出版事業	出版、映像、イベント、ゲームマーケティング等
eスポーツ事業	eスポーツマネジメント等

(9) 主要な営業所および工場 (2021年3月31日現在)

名称	所在地
本 社	東京都文京区
江戸川橋東誠ビル	東京都新宿区

(10) 使用人の状況 (2021年3月31日現在)

使用人数	前期末比増減	平均年齢	平均勤続年数
74名	24名減	42歳	3年6か月

(注) 1. 使用人数は就業員数であり、グループ内外への出向者（兼務出向を含む）を除き、受入出向者、執行役員を含んでおります。

2. 平均勤続年数は、当社の設立日である2017年7月3日を起算日としております。

(11) 主要な借入先及び借入額 (2021年3月31日現在)

該当事項はありません。

2. 株式の状況 (2021年3月31日現在)

- (1) 発行可能株式総数 50,000株
- (2) 発行済株式の総数 18,000株
- (3) 株主数 1名
- (4) 大株主

株主名	持株数	持株比率
㈱KADOKAWA	18,000株	100.00%

3. 会社役員 の状況 (2021年3月31日現在)

会社における地位	氏 名	担当及び重要な兼職の状況
代表取締役社長	豊島 秀介	
取 締 役	櫻井 光俊	㈱スパイク・チュンソフト 代表取締役社長 ㈱ダウンゴ 取締役
取 締 役	青柳 昌行	㈱KADOKAWA 常務執行役員
取 締 役	佐藤 忍	㈱KADOKAWA 執行役員
取 締 役	渡部 雅人	コーポレート本部管掌取締役
監 査 役	高山 康明	㈱KADOKAWA 監査役

貸借対照表

(2021年 3月31日 現在)

(単位：千円)

資 産 の 部		負 債 の 部	
科 目	金 額	科 目	金 額
【 流 動 資 産 】	2,680,456	【 流 動 負 債 】	1,093,192
現金及び預金	7,137	買掛金	451,969
CMS預け金	1,354,522	未払金	235,286
売掛金	1,131,014	未払費用	17,632
製品	55,663	預り金	21,493
仕掛品	90,038	賞与引当金	42,430
前払費用	15,752	役員株式給付引当金	20,000
未収入金	36,415	返品引当金	154,954
その他	10,888	未払法人税等	49,425
貸倒引当金	△ 20,976	未払消費税等	94,612
【 固 定 資 産 】	176,938	その他	5,387
(有形固定資産)	55,508	【 固 定 負 債 】	49,008
建物附属設備	51,782	資産除去債務	49,008
器具備品	3,725	負債合計	1,142,200
(無形固定資産)	60	純 資 産 の 部	
ソフトウェア	60	【 株 主 資 本 】	1,715,194
(投資その他の資産)	121,370	資本金	100,000
敷金保証金	6,186	資本剰余金	1,460,809
繰延税金資産	115,184	資本準備金	500,000
		その他資本剰余金	960,809
		利益剰余金	154,385
		その他利益剰余金	154,385
		繰越利益剰余金	154,385
		純資産合計	1,715,194
資産合計	2,857,394	負債純資産合計	2,857,394

損益計算書

(2020年4月1日から
2021年3月31日まで)

(単位：千円)

科 目	金 額	
【 売 上 高 】		5,736,903
【 売 上 原 価 】		3,649,753
売上総利益		2,087,150
【販売費及び一般管理費】		1,028,664
営業利益		1,058,485
【 営業外収益 】		
受取利息	1,744	
雑収入	297	2,042
【 営業外費用 】		
支払利息	9	
為替差損	1,367	1,377
経常利益		1,059,151
税引前当期純利益		1,059,151
法人税、住民税及び事業税	71,996	
法人税等調整額	△ 19,246	52,749
当期純利益		1,006,401

株主資本等変動計算書

〔 2020年4月1日から
2021年3月31日まで 〕

(単位：千円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金		
		資本準備金	その他 資本剰余金	資本剰余金 合計
当期首残高	100,000	500,000	984,344	1,484,344
当期変動額				
分割型の会社分割による減少			△ 23,535	△ 23,535
当期純利益				
当期変動額合計	—	—	△ 23,535	△ 23,535
当期末残高	100,000	500,000	960,809	1,460,809

	株主資本			純資産 合計
	利益剰余金		株主資本 合計	
	その他 利益剰余金	利益剰余金 合計		
	繰越 利益剰余金			
当期首残高	△ 852,016	△ 852,016	732,328	732,328
当期変動額				
分割型の会社分割による減少			△ 23,535	△ 23,535
当期純利益	1,006,401	1,006,401	1,006,401	1,006,401
当期変動額合計	1,006,401	1,006,401	982,865	982,865
当期末残高	154,385	154,385	1,715,194	1,715,194

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

たな卸資産の評価基準及び評価方法

製品	総平均法による原価法（貸借対照表価額は収益性の低下による簿価切下げの方法により算定）
仕掛品	個別法による原価法（貸借対照表価額は収益性の低下による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

有形固定資産

定額法

なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。

建物附属設備	3～15年
器具備品	4～6年

無形固定資産

定額法

なお、自社利用のソフトウェアについては、社内における利用可能期間(5年)によっております。

3. 引当金の計上基準

貸倒引当金

債権の貸倒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勘案し、回収不能見込額を計上しております。

賞与引当金

従業員の賞与の支給に備えるため、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。

返品引当金

出版物の返品に備えるため、過去の返品実績に基づく将来返品見込額を返品引当金として計上し、その繰入額を売上高から控除するとともに、これに対応する原価を製品に計上しております。

役員株式給付引当金

役員株式交付規程に基づく取締役への親会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。

4. その他計算書類の作成のための基本となる事項

消費税等の会計処理

税抜方式によっております。

連結納税制度の適用

当事業年度より連結納税制度を適用しております。

連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用

当社は、「所得税法等の一部を改正する法律」（令和2年法律第8号）において創設されたグループ通算制度への移行及びグループ通算制度への移行にあわせて単体納税制度の見直しが行われた項目については、「連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用に関する取扱い」（実務対応報告第39号 2020年3月31日）第3項の取扱いにより、「税効果会計に係る会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第28号 平成30年2月16日）第44項の定めを適用せず、繰延税金資産及び繰延税金負債の額について、改正前の税法の規定に基づいております。

[会計方針の変更に関する注記]

（有形固定資産の減価償却方法の変更）

当社は、有形固定資産（リース資産を除く）の減価償却方法について主として定率法（1998年4月1日以降に取得した建物（建物附属設備を除く）並びに2016年4月1日以降に取得した建物附属設備及び構築物については定額法）を採用しておりましたが、当期より定額法に変更しております。この変更は、親会社である株式会社KADOKAWAの減価償却方法変更を契機として、使用期間にわたり費用を均等配分する方法を採用することが期間損益をより適正に算定できると判断いたしました。この変更による当期の営業利益、経常利益及び税引前当期純利益への影響は軽微であります。

[株主資本等変動計算書に関する注記]

1. 発行済株式の総数

株式の種類	当期首 株式数	当期増加 株式数	当期減少 株式数	当期末 株式数
普通株式	18,000株	一株	一株	18,000株

2. 当事業年度中に行った剰余金の配当

該当事項はありません。

[重要な後発事象に関する注記]

該当事項はありません。

[その他の注記]

記載金額は千円未満を切り捨てて表示しております。

監 査 報 告 書

2020年4月1日から2021年3月31日までの第4期事業年度の取締役の職務の執行を監査いたしました。その方法及び結果につき以下のとおり報告いたします。

1. 監査の方法及びその内容

私は、取締役及び使用人等と意思疎通を図り、情報の収集及び監査の環境の整備に努めるとともに、取締役及び使用人等からその職務の執行状況について報告を受け、必要に応じて説明を求め、重要な決裁書類等を閲覧し、業務及び財産の状況を調査いたしました。以上の方法に基づき、当該事業年度に係る事業報告について検討いたしました。

さらに、会計帳簿又はこれに関する資料の調査を行い、当該事業年度に係る計算書類（貸借対照表、損益計算書、株主資本等変動計算書及び個別注記表）及びその附属明細書について検討いたしました。

2. 監査の結果

(1) 事業報告等の監査結果

- ① 事業報告は、法令及び定款に従い、会社の状況を正しく示しているものと認めます。
- ② 取締役の職務の執行に関する不正の行為又は法令もしくは定款に違反する重大な事実は認められません。

(2) 計算書類及びその附属明細書の監査結果

計算書類及びその附属明細書は、会社の財産及び損益の状況をすべての重要な点において適正に表示しているものと認めます。

2021年5月18日

株式会社 KADOKAWA Game Linkage

監査役 高山康明 