



⊕ 2004 アニュアルレポート [日本語版]
Nintendo Co., Ltd.

Touch !  Nintendo®







1983年のファミコン発売以来、今日までに、ゲーム産業は映画産業を超える規模にまで成長しました。その中で任天堂は、国籍、文化、年齢、性別を問わず幅広く世界中の人们に受け入れられる独創的なソフト主導のハード・ソフト一体型娯楽商品を創り続け、世界中に知られるブランドを確立しました。任天堂の商品を支持してくださる世界の人たちの、他に類を見ない幅の広さにこそ、我々独自の真の価値が示されています。

しかし、過去の成功体験に基づいた、ゲームの量的拡大によりアリアリティと複雑さを追い求める路線は、もはや飽和に達しつつあり、むしろ遊ぶために時間とエネルギーが必要になりすぎたために、ライトユーザーのゲーム離れ現象が引き起こされています。国内のゲームソフト市場はここ数年縮小が続き、急成長が続いていた北米のゲームソフト市場においても成長にブレーキがかかりつつあるのは、その現れと考えられます。

そういう今だからこそ、これまでにない新しい構造の「異質な」遊びの重要性はますます高まっています。今後の市場拡大のためには、ゲームの発展の過程で大きな差が開いてしまった熟練ユーザーとライトユーザーが再び「同じスタートライン」に立って遊ぶことのできる、新しい提案が必要です。

任天堂は、世界最高の実績を持つ強力なソフト開発チームを社内に持つ唯一のプラットフォームホルダーとしての強みを活かし、年齢、性別、そしてこれまでのゲーム経験の有無を問わず、誰もが「同じスタートライン」に立って遊ぶことのできる、新しい遊びの創造に取り組んでまいります。そして、2画面、タッチスクリーン、ワイヤレス、マイク入力などを特徴とする異質な携帯型ゲーム機「ニンテンドーDS（仮称）」の提案をはじめとして、家庭用テレビゲーム機「ニンテンドーゲームキューブ」と携帯型ゲーム機「ゲームボーイアドバンス」用のゲームソフトにおいても、未だかつてない「異質な」遊びを生み出すことで新しい革新をもたらし、これからも市場の拡大を実現してまいります。

Satoru Iwata

岩田 聰

取締役社長
Nintendo Co., Ltd.



new portable game machine



NINTENDO DS









Dual Screens

デュアルスクリーン

2つの液晶画面は、ゲームフィールドと全体マップなど異なる2つの画面を切り替えることなく同時表示することを可能としたり、タッチスクリーンとの組み合わせで全く新しい操作系を実現するなど、ゲームクリエーターの発想を広げ、独創的なゲームの世界を開拓します。



NINTENDO DS : Super Mario 64×4



Touch Screen

タッチスクリーン

本体下部の画面にはタッチスクリーン機能を備え、画面に「さわる」だけで直感的なゲーム操作ができます。2つの液晶画面との組み合わせで、さまざまなスタイルのユーザーインターフェースの実現が可能となり、これまでのゲームではまったく実現できなかった、新しい操作感を生み出します。



NINTENDO DS: Metroid Prime Hunters



Wireless

ワイヤレス

本体に標準装備されているワイヤレス機能により、接続ケーブルなしで手軽に周囲のプレイヤーとチャットや対戦ゲームなどを楽しむことができます。また、ワイヤレス機能を利用したゲームシェアリング機能により、ゲームによっては、グループの中で1人だけソフトを持っていれば、グループ全員で対戦ゲームを楽しむこともできます。





Ma Reynolds / Getty Images

Microphone

マイクロфон

本体にはマイクも内蔵されており、プレイヤーの声や手拍子などの指示でゲームを進めることができるほか、音声認識を使用した新たなゲームの可能性も広げます。



*NINTENDO DSは、仮称です。
*NINTENDO DSのデザイン、ゲーム画面は開発中のものです。



Dual Screens



Touch Screen



Wireless



Microphone



Wireless Game Sharing



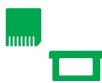
3D Graphics



Dual CPU: ARM9+ARM7



New Media



Dual Slots: DS & GBA

A group of four children, three boys and one girl, are laughing together against a blue background. A large, semi-transparent circular watermark containing the word "Nintend" is overlaid on the image.

Nintend



Game Boy Advance Software Lineup from E3 2004

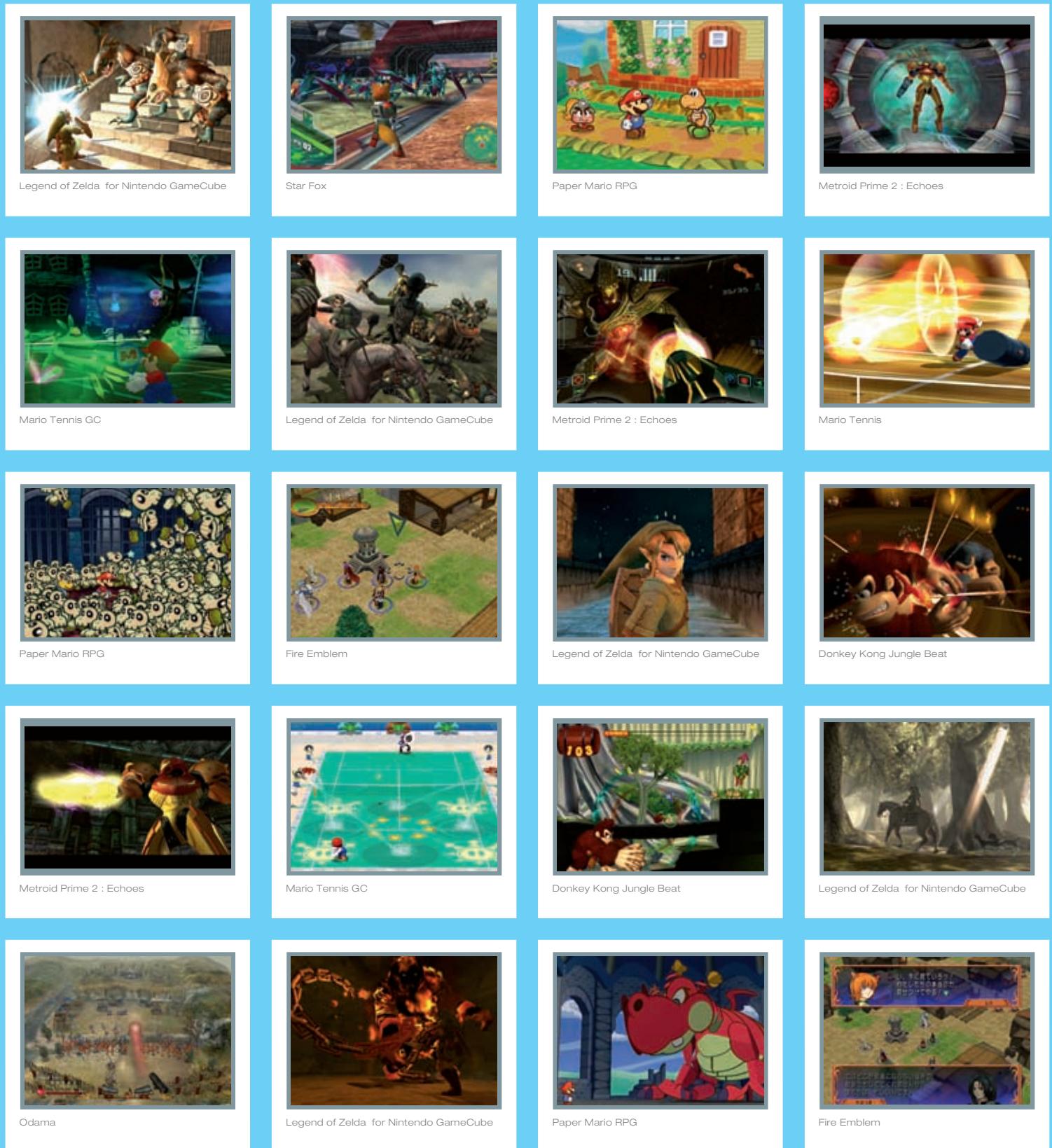


BraBra Donkey
©2004 Nintendo/Pearl
Donkey Kong Country 2
©2004 Nintendo / Game by Rare

F-ZERO GP Legend
©2004 GameFreak
Kirby & The Amazing Mirror
©2004 Nintendo ©2004 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo

Super MarioBall
©2004 Nintendo
Mario Party Advance
©2004 Nintendo
Mario vs. Donkey Kong
©2004 Nintendo Developed by Nintendo Software Technology Corporation
Pokémon FireRed & Pokédex LeafGreen
©2004 Pokémon ©1995-2004 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.

Nintendo GameCube Software Lineup from E3 2004



Legend of Zelda for Nintendo GameCube
©2004 Nintendo

Mario Tennis GC
©2004 Nintendo / CAMELOT

Metroid Prime 2 : Echoes
©2004 Nintendo

Paper Mario RPG
©2004 Nintendo Game by INTELLIGENT SYSTEMS

Star Fox
©2004 Nintendo ©2004 NAMCO

Donkey Kong Jungle Beat
©2004 Nintendo

Fire Emblem
©2004 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS

Pikmin 2
©2004 Nintendo

Odama
©2004 Nintendo

A collage of various Nintendo characters and creatures against a solid red background. On the far left, Samus Aran from Metroid is shown in her red and white power suit, crouching in a dynamic pose. Next to her is a small cluster of four colorful Pikmin characters. To the right of the Pikmin is Wario, the antagonist from Super Mario, standing with his signature wide grin and wearing his signature red hat with a 'W' on it. Further to the right is Donkey Kong, the large brown gorilla from the Donkey Kong series, with only his head and upper body visible. The entire scene is set against a uniform red background.

Nintendo's Characters

Samus Aran, Pikmin, Wario, Donkey Kong, Mario, Link, Fox McCloud





Nintendo's Products

Nintendo GameCube, Wave Bird, Game Boy Player, Game Boy Advance, card E reader+



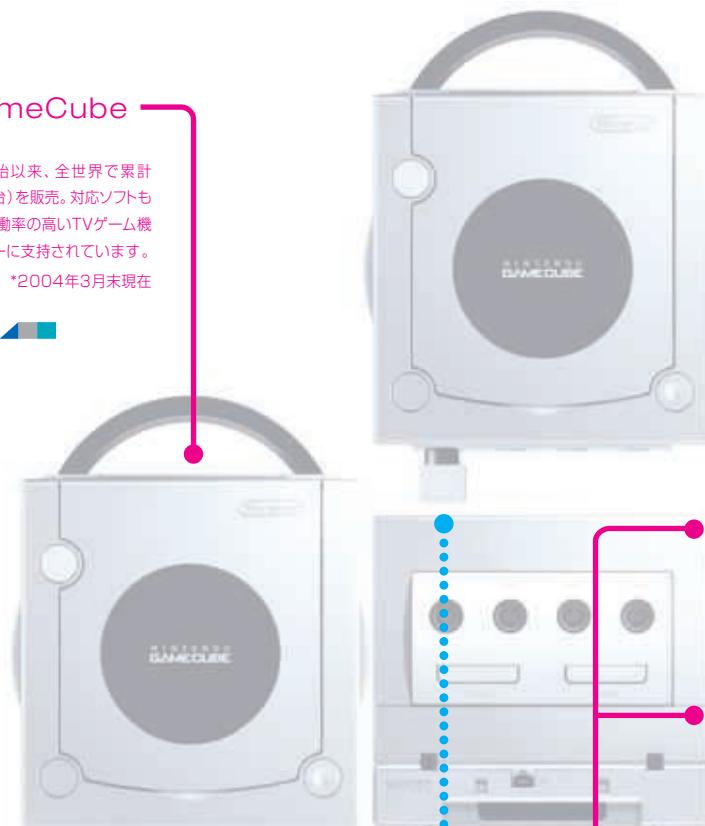
Nintendo GameCube

ニンテンドー ゲームキューブ

2001年9月の国内販売開始以来、全世界で累計1,457万台（うち国内346万台）を販売。対応ソフトも1億本以上を販売し、非常に稼働率の高いTVゲーム機として、多くのゲームプレイヤーに支持されています。

*2004年3月末現在

Color variation—GC Controller



Nintendo GameCube Wireless Controller WaveBird

ウェーブバード

コントローラのコードを無くして自由なプレイスタイルに——という夢を実現したのが、ウェーブバードです。単3乾電池2本で、100時間もの“自由な”ゲームプレイを提供します。



Nintendo GameCube Game Boy Player

ゲームボーイプレーヤー

国内だけで1,800タイトルにも及ぶゲームボーイやゲームボーイアドバンスのゲームを、TV画面で楽しみたい。そんな願いをかなえてくれるのが、ゲームボーイプレーヤーです。ゲームキューブの底部に接続することで、ゆったりとTV画面でゲームを楽しむことができます。

Color variation—Game Boy Player



Game Boy
Game Boy Color
Game Boy Advance
Software

4-player game play



Game Boy Advance

ゲームボーイアドバンス

遊びとコミュニケーション、そして携帯性を意識し、その全てを高いレベルで実現したゲーム機「ゲームボーイアドバンス」。2003年2月に発売されたコンパクトなデザインのハイグレード機種「ゲームボーイアドバンスSP」を含め、現在全世界で約5,140万台以上もの売り上げを記録したこの携帯型エンターテインメントマシンは、今後もさらに新しい“遊び”を世界に向けて発信していくことでしょう。

*2004年3月末現在

Color variation—GBA
GBA SP



card Θ reader+

カードΘリーダー+

ただの“紙”に書かれた特殊なコード。この特殊なコードが、遊びの世界を大きく広げます。カードΘリーダー+は、それだけで遊ぶのはもちろんのこと、ゲームキューブやゲームボーイアドバンスとつなげることで、ソフトに新しいキャラクターやアイテムを追加することができます。

History of Nintendo

任天堂の歴史

1889 明治22年

現相談役（山内 淳）の曾祖父・山内房治郎が、京都市下京区にて花札の製造開始。

1902 明治35年

日本初のトランプ製造に着手。

1933 昭和8年

合名会社 山内任天堂を設立。

1947 昭和22年

株式会社丸福を設立。

かるた・トランプ類の製造販売開始。

1949 昭和24年

現相談役（山内 淳）、取締役社長就任。

1950 昭和25年

合名会社 山内任天堂より、かるた製造業務継承。

1951 昭和26年

株式会社丸福の商号を任天堂骨牌株式会社に変更。

1952 昭和27年

京都市東山区に本社工場を建設し、京都市内の製造場を統合。

1953 昭和28年

日本初のプラスチック製トランプの製造に成功、量産開始。

1959 昭和34年

ディズニーキャラクターを使用したトランプを発売し、子供向けトランプの新分野を開拓。

1962 昭和37年

大阪証券取引所市場第二部、ならびに京都証券取引所に株式上場。

1963 昭和38年

社名を現在の任天堂株式会社に変更。

室内ゲームの生産を開始。

1969 昭和44年

室内ゲーム部門を拡充強化すると共に、京都府宇治市に宇治工場建設。

1970 昭和45年

大阪証券取引所市場第一部銘柄に指定。

本社ならびに工場の増改築完了。

オプトエレクトロニクス応用の光線銃シリーズの販売を開始。

1973 昭和48年

ボーリングに替わるマス・レジャー・システム「レーザークレー射撃システム」を開発。

1974 昭和49年

ゲームセンター向け娯楽用マシンとして、16ミリ映写機を使用した映像システムを開発。

アメリカ、ヨーロッパへも輸出開始。

1975 昭和50年

三菱電機株式会社と共に、エレクトロニック・ビデオ・レコーディング（EVR）プレーヤーを使用したビデオゲーム・システムを開発。翌年、同システムにマイクロプロセッサー導入。

1977 昭和52年

家庭用ビデオゲームを三菱電機株式会社と共同開発。

1978 昭和53年

マイクロコンピュータ搭載の業務用テレビゲームを開発、販売開始。

1979 昭和54年

業務用ゲームマシンのオペレーター業務を開始。

1980 昭和55年

米国ニューヨーク州に現地法人 Nintendo of America Inc. を設立。

家庭用液晶ゲームにデジタルクロック時計を複合した「ゲーム&ウォッチ」を開発、販売開始。

1981 昭和56年

業務用ビデオゲームマシン「ドンキーコング」を開発、販売開始。

1982 昭和57年

米国ワシントン州レドモンドに現地法人 Nintendo of America Inc. を設立し、ニューヨーク法人を統合。

1983 昭和58年

業容拡大に伴い、生産能力拡充のため宇治市に新工場建設。

カナダ・バンクーバーに Nintendo Entertainment Centres Ltd. を設立。

東京証券取引所市場第一部に株式上場。

カスチムCPU（中央演算処理装置）・PPU（映像処理装置）を使用した

家庭用ビデオゲーム「ファミリーコンピュータ」を開発、販売開始。

1984 昭和59年

新タイプの業務用対面式ビデオゲームマシン「VS.システム」を開発、販売開始。

1985 昭和60年

ファミリーコンピュータの米国仕様「NES (Nintendo Entertainment System)」を開発、販売開始。

ファミリーコンピュータ用ゲームソフト「スーパーマリオブラザーズ」を開発、販売開始。

1986 昭和61年

ファミリーコンピュータの機能拡張機器「ファミリーコンピュータ ディスクシステム」を開発。

同機器対応ゲームソフト「ゼルダの伝説」と共に販売開始。

小売店向けゲームソフト書換機「ディスクライター」の設置開始。

1987 昭和62年

ファミリーコンピュータネットワーク構築の為、公衆電話回線網とディスクファックスを使用した通信実験として「ファミリーコンピュータ ゴルフトーナメント」を開催。

1988 昭和63年

ファミリーコンピュータ ネットワークシステムを開発。野村証券株式会社と共に証券情報及び証券取引のネットワークサービスを開始。

米国におけるNES (Nintendo Entertainment System) の飛躍的な需要増等に対応する為、宇治工場増築・宇治小倉工場新設・本社開発棟新設・本社工場整備工事を完了。

1989 平成元年

ロムカートリッジにより、ゲームソフトの交換を可能にしたハンディタイプの液晶ディスプレイゲームマシン「ゲームボーイ」を開発、販売開始。

1990 平成2年

旧西独フランクフルトに Nintendo of Europe GmbH を設立。
ファミリーコンピュータの上位機である16ビットの「スーパーファミコン」を開発、販売開始。
株式会社電通と共にソフトクリエイター養成を目的とした「ゲームセミナー」を開始。

1991 平成3年

スーパーファミコンの米国仕様「SNES (Super Nintendo Entertainment System)」を販売開始。
ユーザーサービスの向上と商品の流通効率化を目的としたフランチャイズ事業を開始し、「任天堂エンターテインメント」という統一店舗名のもと、全国展開をスタート。
会員制クラブ組織「スーパーマリオクラブ」を発足。新発売される多くのソフトウェアを評価し、その情報をファミリーコンピュータネットワークを通じて、会員の流通業者に提供。

1992 平成4年

マウスパッドの上をすべらせるだけでテレビ画面に入力できる、スーパーファミコンの新タイプコントローラ「スーパーファミコンマウス」を開発。同マウス対応のスーパーファミコン用ゲームソフト「マリオペイント」を販売開始。

1993 平成5年

フランス、イギリス、オランダ、ベルギー、スペイン、オーストラリアの6カ国に新たに現地法人を設立し、海外における販売体制を強化。
業容拡大に伴い、宇治大久保工場を新設。

1994 平成6年

スーパーファミコンを通じて、すべてのゲームボーイソフトがテレビ画面でも遊べる「スーパーゲームボーイ」を開発、販売開始。
ゲームボーイの本体カラーバリエーション、6色の「ゲームボーイ プロス」を販売開始。
宇治工場（宇治小倉・宇治大久保両工場含む）が国際品質保証規格「ISO9002」の認証取得。

1995 平成7年

衛星放送アダプタ「サテラビュー」を開発、販売開始。
衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」の放送開始。

1996 平成8年

64ビットの超高速演算処理能力を持つテレビゲーム機「NINTENDO64」を開発、国内・海外とも販売開始。
従来のゲームボーイより画面が見やすく、携帯性に富んだ「ゲームボーイポケット」を開発、販売開始。
ゲームボーイ用ソフト「ポケットモンスター赤・緑」を販売開始。

1997 平成9年

NINTENDO64の接続機器「振動パック」を開発、販売開始。
「NINTENDO POWER」（コンビニエンスストアの店舗でMMS【マルチメディアステーション】端末を操作することにより、簡単にスーパーファミコンソフトを書き換えるサービス）の展開を開始。
TVアニメ「ポケットモンスター」の放送開始。
欧州でNINTENDO64を販売開始。

1998 平成10年

ゲームボーイの接続機器「ポケットカメラ」「ポケットプリンター」を開発、販売開始。
ゲームボーイカートリッジのデータを利用し、NINTENDO64で楽しむことができる接続機器「64GBパック」を開発、販売開始。
64GBパックに対応したNINTENDO64用ゲームソフト「ポケモンスタジアム」を販売開始。
反射型TFTカラー液晶を採用了した「ゲームボーイカラー」を開発、販売開始。
家庭用テレビゲームソフトとしては世界で初めてとなる、音声認識システム（NINTENDO64 VRS）を活用した対話ゲーム「ピカチュウげんきでちゅう」を開発、販売開始。
劇場映画「ポケットモンスター」日本封切。ポケモン、海外展開開始。

1999 平成11年

ゲームボーイカラー用ソフト「ポケットモンスター金・銀」を販売開始。
NINTENDO64の機能拡張機器「64DD（ロクヨンディーディー）」を株式会社リクルートとの合弁会社「ランドネットディディ」より発売開始。

2000 平成12年

「NINTENDO POWER」でゲームボーイソフトの書き換えを開始。
世界で初めて「動きセンサー」を活用したゲームボーイカラー専用ソフト「コロコロカービィ」を開発、販売開始。
ゲームの新分野を目指し、株式会社電通との合弁会社「エヌディキユーブ株式会社」を設立。
「株式会社ブラウニーブラウン」を設立。
京都市南区に新本社建設、本社移転。

2001 平成13年

ゲームボーイカラーと携帯電話・PHSを接続する「モバイルアダプタGB」を開発、販売開始。
32ビットCPUを搭載した携帯型ゲーム機「ゲームボーイアドバンス」を開発、国内・海外共に販売開始。
8cm光ディスクをメディアとするテレビゲーム機「ニンテンドー ゲームキューブ」を開発、国内・海外ともに販売開始。
紙のメディアに印刷された特殊バーコードを読み取るゲームボーイアドバンスの接続機器「カードeリーダー」を開発、販売開始。
ゲームボーイアドバンスとニンテンドー ゲームキューブをつなげて遊ぶ「ニンテンドー ゲームキューブ GBAケーブル」を開発、販売開始。

2002 平成14年

欧州でニンテンドー ゲームキューブを販売開始。
現社長（岩田 聰）、取締役社長就任。
ゲームボーイアドバンス用ソフト「ポケットモンスター ルビー・サファイア」を販売開始。

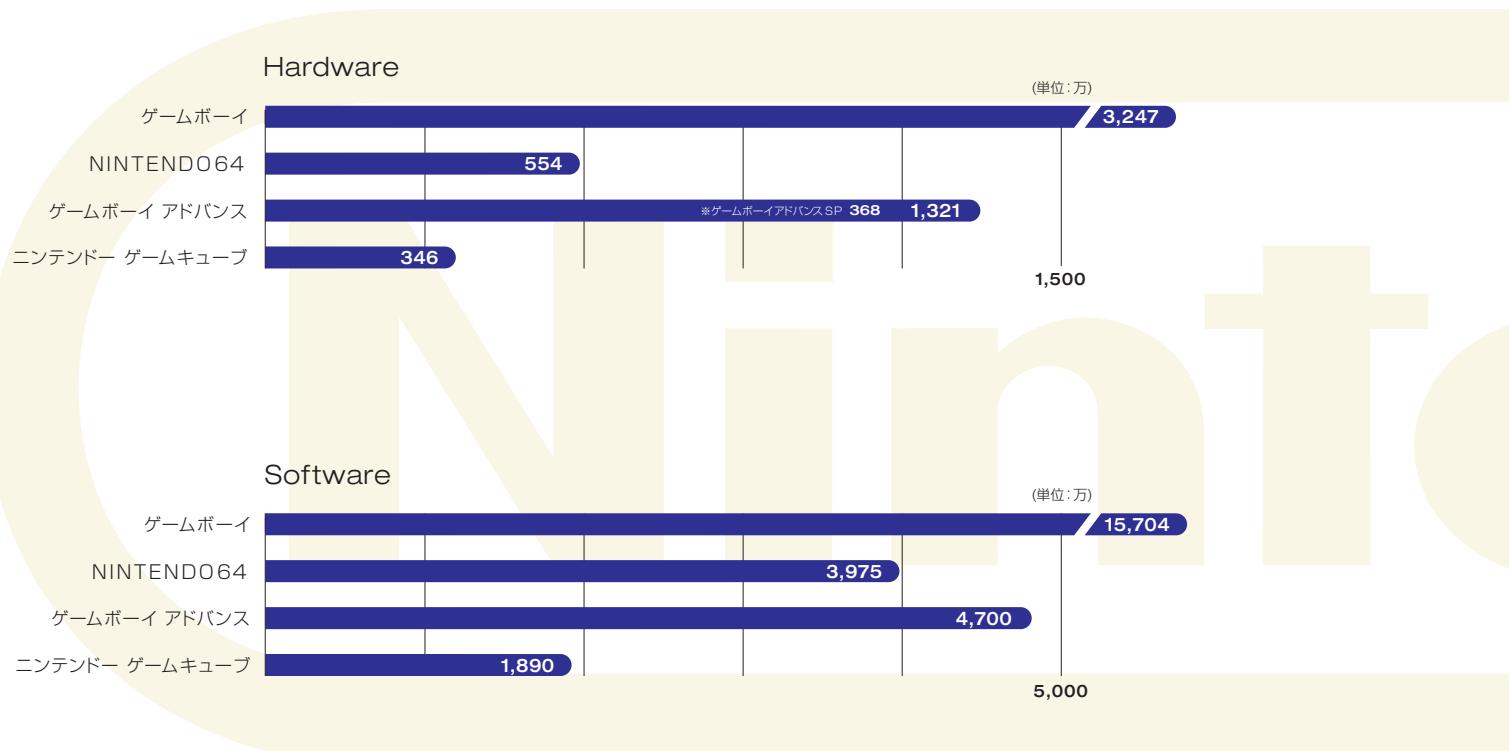
2003 平成15年

折畳み式でフロントライトと充電池を採用了した「ゲームボーイアドバンスSP」を開発、販売開始。
ニンテンドー ゲームキューブに接続することにより、ゲームボーイソフトをテレビ画面で楽しむことができる「ゲームボーイプレーヤー」を開発、販売開始。
東京での開発拠点となる東京制作部が発足。
インターネットを利用した会員登録サービス「クラブニンテンドー」を開始。
神遊科技有限公司が、神遊機で中国ビジネス開始。

Cumulative unit sales on consolidated basis
連結累計販売台数

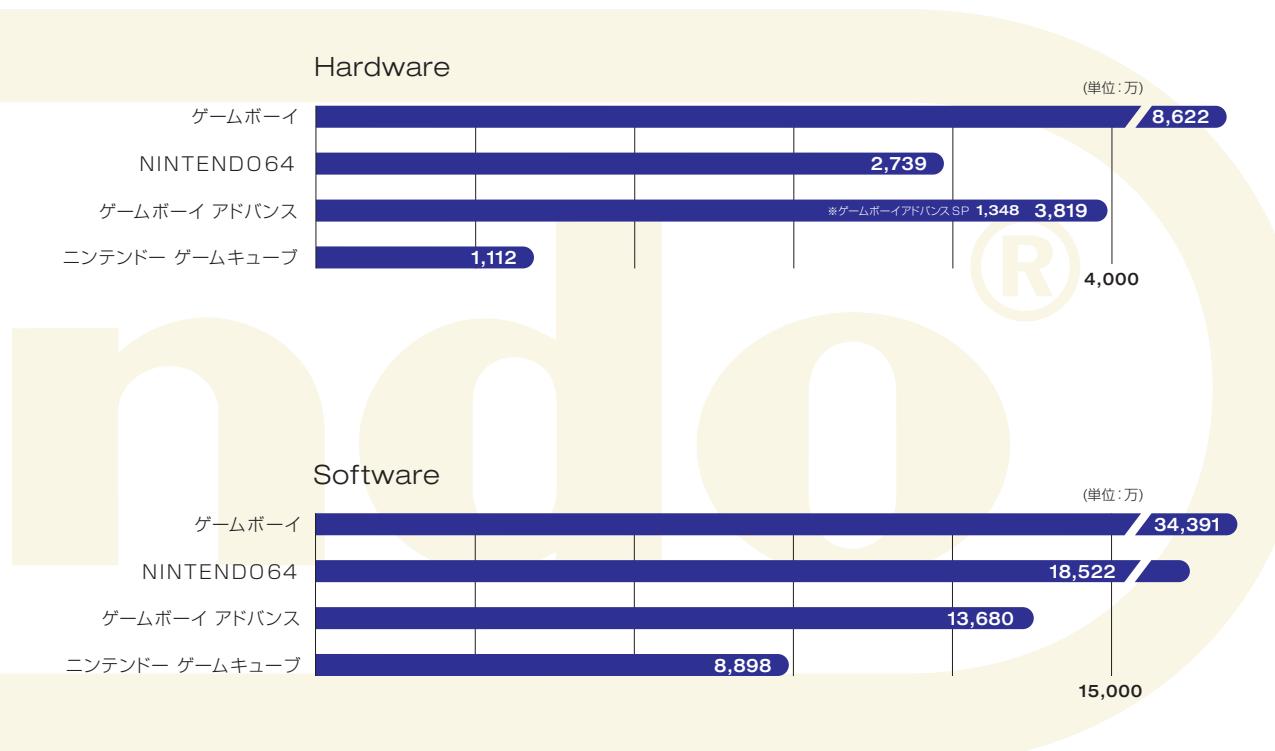
国 内

2004年 3月31日 現在



海外

2004年 3月31日 現在



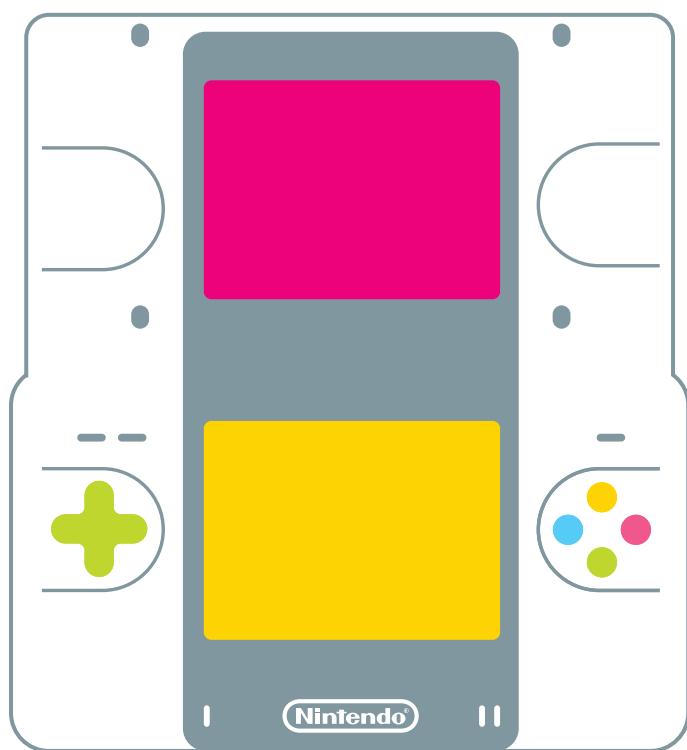
海外における地域別販売状況

◎上記グラフの合計数は下表の実数をそれぞれ四捨五入したものです。

Hardware	米大陸	その他の地域
ゲームボーイ	4,406	4,216
NINTENDO 64	2,063	675
ゲームボーイ アドバンス	2,481	1,338
ニンテンドー ゲームキューブ	785	327

Software	米大陸	その他の地域
ゲームボーイ	19,061	15,330
NINTENDO 64	14,206	4,316
ゲームボーイ アドバンス	9,647	4,033
ニンテンドー ゲームキューブ	6,458	2,439

(単位:万)



財務の状況

財務ハイライト	32
5年間の主要財務データ	33
営業と財務の概況	34
監査報告書	37
連結貸借対照表	38
連結損益計算書	40
連結株主持分計算書	41
連結キャッシュ・フロー計算書	42
連結財務諸表の注記	43
株価情報	57

財務ハイライト

3月31日に終了した各会計年度	¥ 百万円		\$ 千米ドル ^A	
	2004	2003	2004	2003
売上高	¥514,409	¥503,748	\$4,899,130	\$4,797,600
当期純利益	33,194	67,267	316,134	640,640
総資産	1,010,031	1,085,519	9,619,344	10,338,280
株主資本	890,248	890,370	8,478,550	8,479,711
<hr/>				
3月31日に終了した各会計年度	¥ 円		\$ 米ドル ^A	
	2004	2003	2004	2003
1株当たり情報				
当期純利益 ^B	¥246.93	¥482.15	\$2.35	\$4.59
配当金 ^C	140	140	1.33	1.33

A: 米ドル表示金額は、海外読者の便宜のために2004年3月31日の概算為替レート(1米ドル=105円)で換算したものです。

B: 1株当たり当期純利益の計算は、各会計年度における発行済株式数を加重平均した株式数によっています。

C: 1株当たり配当金は、各会計年度に対応するもので、各会計年度末後に支払われる期末配当金を含んでいます。

5年間の主要財務データ

3月31日に終了した各会計年度	¥ 百万円				
	2004	2003	2002	2001	2000
会計年度					
売上高	¥514,409	¥503,748	¥554,413	¥462,196	¥530,340
税金等調整前当期純利益	52,966	113,316	183,023	168,652	103,074
当期純利益	33,194	67,267	106,445	96,603	56,061
会計年度末					
総資産	1,010,031	1,085,519	1,156,716	1,068,568	933,374
有形固定資産 - 純額	55,085	59,369	66,681	64,815	63,776
株主資本	890,248	890,370	935,075	834,952	757,448
3月31日に終了した各会計年度	¥ 円				
	2004	2003	2002	2001	2000
1株当たり情報					
当期純利益 ^B	¥246.93	¥482.15	¥751.39	¥681.90	¥395.73
配当金 ^C	140	140	140	120	120
3月31日に終了した各会計年度	\$ 千米ドル ^A				
	2004	2003	2002	2001	2000
会計年度					
売上高	\$4,899,130	\$4,797,600	\$5,280,125	\$4,401,870	\$5,050,856
税金等調整前当期純利益	504,434	1,079,197	1,743,082	1,606,208	981,661
当期純利益	316,134	640,640	1,013,762	920,030	533,917
会計年度末					
総資産	9,619,344	10,338,280	11,016,340	10,176,841	8,889,280
有形固定資産 - 純額	524,614	565,420	635,060	617,289	607,388
株主資本	8,478,550	8,479,711	8,905,479	7,951,919	7,213,795
3月31日に終了した各会計年度	\$ 米ドル ^A				
	2004	2003	2002	2001	2000
1株当たり情報					
当期純利益 ^B	\$2.35	\$4.59	\$7.16	\$6.49	\$3.77
配当金 ^C	1.33	1.33	1.33	1.14	1.14

A: 米ドル表示金額は、海外読者の便宜のために2004年3月31日の概算為替レート(1米ドル=105円)で換算したものです。

B: 1株当たり当期純利益の計算は、各会計年度における発行済株式数を加重平均した株式数によっています。

C: 1株当たり配当金は、各会計年度に対応するもので、各会計年度末後に支払われる期末配当金を含んでいます。

営業と財務の概況

概況

2004年度のゲーム業界は、ハードウェアの価格競争が激しくなる中、これまで高成長を続けてきた北米市場での成長に鈍化の兆しが見られ始め、国内ではゲーム市場が縮小を続けるなど、事業環境は厳しい状況のまま推移しました。またここ数年来、技術の向上に依存したソフトウェア開発に限界が見え始め、映像の豪華さや内容の複雑さを追求するだけでは、世界中の多くの人々を魅了する、新しく面白いソフトウェアを創造することは一層困難になってきました。

このような状況の下、任天堂株式会社(以下“当社”)及びその子会社(当社と併せて以下“任天堂”)は、据置型テレビゲーム機「ニンテンドーゲームキューブ」の販売拡大を主軸とし、携帯型ゲーム機「ゲームボーイアドバンス」との「連動と融合」で生まれる新しい遊びの提案や、年齢や性別、文化の違い、またはゲームに対する経験や技術の有無を問わず、世界中の誰もが楽しめる魅力的なハードウェアやソフトウェアの販売と開発に努めてきました。

その具体的な成果のひとつとして、2004年5月に行われたElectronic Entertainment Expo (E3)で、「ニンテンドー・ディーエス」(仮称)を発表しました。

費用収益

前期に日本と米国で発売した「ポケットモンスター ルビー／サファイア」を、昨年7月に欧州で発売し、全世界のユーザーの皆様に遊んでいただけるようになり、前期に引き続き当期も600万本を超える好調な売れ行きとなりました。他の「ゲームボーイアドバンス」対応ソフトでは「スーパーマリオアドバンス4」の250万本を初め、「スーパードンキーコング」、「マリオ&ルイージRPG」などが世界中の幅広いユーザーの皆様の支持を受けて、ミリオンセラーとなりました。国内市場においては、世界に先駆け新しい試みを行いました。無線通信という携帯型ゲーム機ならではの新しい遊びを実現した「ポケットモンスター ファイアレッド／リーフグリーン」は200万本を越えるヒットとなり、新たなポケモンファンを獲得し、一方で「ファミリーコンピュータ」対応ソフトを「ゲームボーイアドバンス」対応ソフトとして復活させた「ファミコンミニ」シリーズが、かつてゲームに親しんだ方々の需要を刺激し、販売開始から短期間のうちにミリオンセラーを達成するなど大変評判となりました。これら好調なソフトウェアの売上に牽引され、2種類の“ゲームボーイアドバンス”は当期1,759万台を売上げ、累計での売上は5,140万台に達しました。

「ニンテンドー ゲームキューブ」対応ソフトは、最大の需要が見込める年末商戦に、「マリオカート ダブルダッシュ!!」、「マリオパーティ5」といった人気シリーズの最新作を発売し、特に「マリオカート ダブルダッシュ!!」は昨年11月の発売より350万本を越える売上げとなりました。また、「ポケモンコロシアム」は「ゲームボーイアドバンス」用の「ポケットモンスター ルビー／サファイア」及び「ポケットモンスター ファイアレッド／リーフグリーン」で育てたポケモンを使い、テレビ画面で迫力のあるバトルが展開できることで人気を集め、ミリオンセラーに名を連ねました。

さらに、新作のみならず、任天堂のラインナップは長期にわたって皆様に遊んで頂いています。2001年に発売された「大乱闘スマッシュブラザーズDX」は、3期連続でミリオンセラーを記録しました。「ニンテンドーゲームキューブ」ハードウェアについては、昨年9月下旬より全世界で戦略的な販売価格の値下げを実施し、販売台数を大きく伸ばしました。

それらの結果、売上高は5,144億円(4,899百万米ドル)となり、売上総利益は2,075億円(1,977百万米ドル)となりました。売上総利益率は40%(前期比2%増)でした。販売費および一般管理費は973億円(927百万米ドル)に、営業利益は1,102億円(1,050百万米ドル)になりました。営業利益率は21%(前期比2%増)でした。受取利息90億円(86百万米ドル)に加え、為替相場が円高に推移した影響などによる為替差損が679億円(646百万米ドル)発生したことなどにより、当期純利益は332億円(316百万米ドル)となりました。当期純利益率は6%(前期比7%減)でした。

キャッシュ・フロー

2004年3月末時点において、任天堂の現金及び現金同等物は、7,201億円(6,858百万米ドル)となりました。

営業活動によるキャッシュ・フローは、前期と比べて1,436億円増加し、プラス1,201億円(1,144百万米ドル)となりました。売掛債権の回収やたな卸資産の売却など、営業活動によって資金が増加しました。

投資活動によるキャッシュ・フローは、マイナス670億円(638百万米ドル)となりました。これは、定期預金の預入れによる支出が払い戻しに比べ、多かったことなどによるものです。

財務活動によるキャッシュ・フローは、配当金の支払いなどによって、マイナス241億円(229百万米ドル)となりました。

財務状況

任天堂の財務体質は依然として非常に健全です。

2004年3月末時点において総負債額は1,196億円(1,139百万米ドル)であり、流動比率は7.87:1、総負債額に対する現金及び現金同等物は6.02倍でした。運転資本は7,775億円(7,405百万米ドル)となりました。売上債権回転日数は7日減少して28日となりました。また、たな卸資産は310億円(295百万米ドル)に、たな卸資産回転日数は大幅に改善し22日になりました。2004年3月末時点の自己資本対総負債比率は1:0.13でした。

株価動向

2004年3月末において、日経平均は47%上昇し、11,715.39円(111.58米ドル)になりました。当社の株式の期末日の終値は10,510円(100.10米ドル)になりました。配当金については、1株当たり年間配当金140円(1.33米ドル)を維持しました。その結果、配当性向は57%(連結ベース)となりました。また、2004年3月末時点における外国人株主比率は39%でした。

(注記) 米ドル表示金額は、海外読者の便宜のために2004年3月31日の概算為替レート(1米ドル = 105円)で換算したものです。

事業等のリスク

当社グループ(当社及び連結子会社)の経営成績、株価及び財務状況等に影響を及ぼす可能性のあるリスクには以下のようないことがあります。なお、文中における将来に関する事項は、当連結会計年度末現在において当社グループが判断したものです。

(1) 為替レートの変動

当社グループは、全世界で製品を販売し海外での売上割合は70%を超え、そのほとんどを現地通貨で取引しています。また、提出会社は多額の外貨建資産(未予約)も保有しています。そのため、円建資産に転換する場合や財務諸表作成のための換算において為替レート変動の影響を受けます。米ドルやユーロに対する円高への推移は、当社グループの業績に悪影響を及ぼします。

(2) 金融機関の破綻

当社グループは、将来の業務に必要な資金需要に柔軟に対応するため、多額の預金を保有しています。当社グループと取引のある金融機関が破綻しないという保証はありません。

(3) 売掛金及び受取手形の回収

当社グループでは、契約等により販売から売上債権の回収までに一定の期間を要します。その間に取引先から当社グループに支払われるべき債権等が不払いとなる可能性があります。

(4) 市場の変動

当社グループの事業は、幅広い娯楽の中の一分野であり、他の様々な娯楽の盛衰の影響を受けます。他の娯楽へのユーザーの志向が強くなると、ゲーム市場が縮小する可能性があります。

営業と財務の概況

(5) 新製品開発

当社グループは、継続して斬新で魅力ある新製品を開発していますが、コンピュータエンターテインメントの分野において、新製品の開発プロセスは、複雑かつ不確実なものであり、以下をはじめとする様々なリスクが含まれます。

ソフトウェアの開発にはかなりの時間と費用を必要とする一方で、ユーザーの嗜好は常に変化しており、全ての新製品が、ユーザーから受け入れられる保証はなく、開発を中断、中止することもあります。

ハードウェアの開発には長期の期間を必要とする一方で、技術は絶えず進歩しており、娯楽にふさわしい必要な技術を獲得出来ない可能性があります。さらに、発売が遅れた場合、市場シェアの確保が出来ない可能性があります。

当社製品は、その特性から計画通り開発することや販売することが困難で、当初の予定から大きく乖離する可能性があります。

(6) 他社との競争

ゲーム業界においては、より多くの研究開発費や広告宣伝費等が必要とされる一方で、巨大企業のゲーム業界参入等により価格競争等が激化しており、これまで以上に利益の出難い状況になる可能性があります。当社グループは、競争の結果、市場シェアを維持もしくは拡大し、収益性を保つことが出来ない可能性があります。

(7) 製品の評価、適正在庫の確保

ゲーム業界における製品は、そのライフサイクルが比較的短く、また、需要はクリスマス前等に急増します。その需要に見合った供給を確保するために見込生産を行いますが、正確な販売予測は困難であるため、過剰な在庫を抱える危険性があります。また、保有するたな卸資産が陳腐化することにより、業績及び財務状況に悪影響を及ぼす可能性もあります。

(8) 國際的活動及び海外進出

当社グループの事業は、米国、欧州、豪州、並びにアジア等日本国外でも行われています。これらの海外市場への事業進出には、予期しない法律または規制の変更、不利な政治または経済要因の発生、多国間税制度における不統一性及び税法解釈の多様性における不利な対応、人材の採用と確保の困難、テロ、戦争、その他の要因による社会的混乱等のリスクが存在します。

(9) 外部企業への製造依存

当社グループは、主要な部品の製造や製品への組立てを複数のグループ外企業に委託しています。グループ外企業の倒産等により重要部品及び製品の調達に支障が生じる可能性があります。また、需要が多い期間において、部品の製造業者が当社グループの必要とする部品の数量を予定通りに供給出来ない可能性もあります。重要な部品が不足すると、部品の価格高騰、供給不足、品質管理などで問題が発生し、顧客との関係悪化をも引き起こす可能性があります。

(10) 知的財産保護の限界

当社グループは他社製品と差別化出来る様々な知的財産を蓄積してきましたが、地域によっては、既にコピー商品が流通し当社グループの知的財産権の一部を侵害しています。今後においても知的財産権の保護が十分に出来ない可能性があります。

(11) 製品の欠陥

当社グループの製品は、世界各地域で認められている品質管理基準に従って製造していますが、欠陥等がみつかり、将来大規模な返品要求が発生する可能性があります。また、製造物責任賠償につながるような製品の欠陥は、追加のコストや当社グループの評価に影響を与え、当社グループの将来の業績及び財務状況に影響が及ぶ可能性があります。

(12) 訴訟等

当社グループは、国内及び海外における事業活動等に関し、訴訟、紛争又はその他の法的手続等の対象となることがあります。その場合、業績に影響を受ける可能性があります。

(13) 業績の季節的変動

当社製品の需要は、かなりの部分がクリスマスや正月時期に集中する為、季節的な変動を受けます。その為この時期に魅力的な製品を投入出来なかった場合等においては、当社グループの業績に影響が及ぶ可能性があります。

(14) 個人情報の管理

当社グループは、「クラブニンテンドー」を始めとする当社製品のユーザーに関する個人情報を保有しています。万一これらの個人情報が漏洩した場合、当社グループの将来の経営成績、株価及び財務状況等に影響が及ぶ可能性があります。

独立監査人の監査報告書(翻訳)

任天堂株式会社
取締役会及び株主各位

私どもは、添付のいずれも日本円で表示された任天堂株式会社およびその子会社の2004年および2003年3月31日現在の連結貸借対照表ならびに同日をもって終了する連結会計年度の連結損益計算書、連結株主持分計算書および連結キャッシュ・フロー計算書について監査を行った。これらの連結財務諸表は、会社の経営者にその作成責任がある。私どもの責任は、私どもの監査に基づいてこれらの連結財務諸表についての意見を表明することである。

私どもは、日本で一般に認められた監査の基準に準拠して監査を実施した。これらの基準は、連結財務諸表に重要な虚偽の表示がないかどうかについて合理的な保証を得るように、私どもが監査を計画し、実施することを要求している。監査は、連結財務諸表における金額や開示の基礎となる証拠の試査による検証、経営者が採用した会計原則および経営者が行った重要な見積りの検討、および連結財務諸表全体の表示に関する評価を含んでいる。私どもは、実施した監査が、私どもの意見表明のための合理的な基礎を提供していると確信している。

私どもの意見では、上記連結財務諸表は任天堂株式会社およびその子会社の2004年及び2003年3月31日現在の財政状態ならびに同日をもって終了する連結会計年度の経営成績及びキャッシュ・フローの状況を、日本において一般に認められた会計原則に準拠し、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る。

米ドルで表示された金額は、読者の便宜のために提供されたものであり、添付の連結財務諸表に対する注記1で述べられた基準で換算されたものである。

中央青山監査法人
京都、日本
2004年6月29日

連結貸借対照表

3月31日現在	¥ 百万円		\$ 千米ドル(注記1)	
	2004	2003	2004	2003
資産の部				
流動資産				
現金及び現金同等物	¥720,114	¥748,600	\$6,858,231	\$7,129,526
短期投資(注記3)	64,531	8,316	614,581	79,201
売掛債権 -				
受取手形及び売掛金	28,493	49,085	271,366	467,480
貸倒引当金	(3,028)	(5,463)	(28,843)	(52,035)
たな卸資産(注記5)	30,955	104,525	294,811	995,473
繰延税金資産(注記8)	24,911	31,158	237,252	296,746
その他	24,785	33,088	236,043	315,124
流動資産合計	890,761	969,309	8,483,441	9,231,515
有形固定資産				
土地	31,925	33,135	304,052	315,571
建物及び構築物	38,681	40,138	368,388	382,271
機械装置、工具器具備品及び運搬具	20,254	21,077	192,891	200,730
建設仮勘定	-	7	-	69
合計	90,860	94,357	865,331	898,641
減価償却累計額	(35,775)	(34,988)	(340,717)	(333,221)
有形固定資産 - 純額	55,085	59,369	524,614	565,420
投資その他の資産				
投資有価証券(注記3)	53,867	38,552	513,019	367,161
繰延税金資産(注記8)	9,190	14,712	87,520	140,116
その他	1,128	3,577	10,750	34,068
投資その他の資産合計	64,185	56,841	611,289	541,345
資産合計	¥1,010,031	¥1,085,519	\$9,619,344	\$10,338,280

連結財務諸表の注記をご参照ください。

3月31日現在	¥ 百万円		\$ 千米ドル(注記1)	
	2004	2003	2004	2003
負債及び資本の部				
流動負債				
支払債務	¥71,897	¥117,908	\$684,735	\$1,122,934
未払法人税等	11,165	38,913	106,335	370,605
その他	30,185	29,229	287,472	278,369
流動負債合計	113,247	186,050	1,078,542	1,771,908
固定負債				
長期未払金	602	135	5,738	1,288
退職給付引当金(注記6)	3,993	7,071	38,024	67,340
役員退職引当金	1,709	1,740	16,277	16,573
固定負債合計	6,304	8,946	60,039	85,201
少数株主持分	232	153	2,213	1,460
資本の部				
資本金				
授権株式数 - 400,000,000株	10,065	10,065	95,861	95,861
発行済株式総数 - 141,669,000株	11,584	11,584	110,326	110,326
資本剰余金	964,525	950,263	9,185,951	9,050,122
利益剰余金	6,650	2,254	63,335	21,471
その他有価証券評価差額金(注記3)	(15,677)	(2,275)	(149,314)	(21,674)
為替換算調整勘定				
合計	977,147	971,891	9,306,159	9,256,106
自己株式				
7,984,555株(2004年)、7,334,448株(2003年)	(86,899)	(81,521)	(827,609)	(776,395)
資本合計	890,248	890,370	8,478,550	8,479,711
負債、少数株主持分及び資本合計	¥1,010,031	¥1,085,519	\$9,619,344	\$10,338,280

連結財務諸表の注記をご参照ください。

連結損益計算書

3月31日に終了した各会計年度	¥ 百万円		\$ 千米ドル(注記1)	
	2004	2003	2004	2003
売上高	¥514,409	¥503,748	\$4,899,130	\$4,797,600
売上原価(注記5及び7)	306,873	308,124	2,922,593	2,934,516
売上総利益	207,536	195,624	1,976,537	1,863,084
販売費及び一般管理費(注記7)	97,313	95,372	926,794	908,300
営業利益	110,223	100,252	1,049,743	954,784
その他の収益(費用)				
受取利息	9,000	15,943	85,713	151,835
為替差損益 - 純額	(67,877)	(22,620)	(646,444)	(215,430)
関係会社株式売却益	-	19,082	-	181,735
投資有価証券評価損(注記3)	(573)	(865)	(5,461)	(8,237)
その他 - 純額	2,193	1,524	20,883	14,510
税金等調整前当期純利益	52,966	113,316	504,434	1,079,197
法人税等(注記8)				
法人税、住民税及び事業税	12,299	45,019	117,132	428,750
法人税等調整額	7,394	955	70,415	9,094
法人税等合計	19,693	45,974	187,547	437,844
少数株主利益	79	75	753	713
当期純利益	¥33,194	¥67,267	\$316,134	\$640,640
3月31日に終了した各会計年度	¥ 円		\$ 米ドル(注記1)	
	2004	2003	2004	2003
1株当たり情報				
当期純利益(注記2L)	¥246.93	¥482.15	\$2.35	\$4.59
配当金(注記2L)	140	140	1.33	1.33

連結財務諸表の注記をご参照ください。

連結株主持分計算書

2004年及び2003年3月31日に終了した会計年度	発行済 株式数 (千株)	¥					
		資本金	資本剰余金	利益剰余金	その他 有価証券 評価差額金	為替換算 調整勘定	自己株式
2002年4月1日現在	141,669	¥10,065	¥11,584	¥904,733 67,267 (21,249) (170)	¥3,848	¥5,026	¥(181)
当期純利益				(318)	(1,594)	(7,301)	
配当金							
役員賞与							
持分法適用会社減少に 伴う利益剰余金減少高							
その他有価証券評価差額金							
為替換算調整勘定							
自己株式の増減							
2003年3月31日現在	141,669	10,065	11,584	950,263 33,194 (18,761) (170) (1)	2,254	(2,275)	(81,521)
当期純利益				4,396			
配当金							
役員賞与							
自己株式処分差損							
その他有価証券評価差額金							
為替換算調整勘定							
自己株式の増減							
2004年3月31日現在	141,669	¥10,065	¥11,584	¥964,525	¥6,650	¥(15,677)	¥(86,899)
2004年及び2003年3月31日に終了した会計年度	資本金	資本剰余金	利益剰余金	その他 有価証券 評価差額金	為替換算 調整勘定	自己株式	\$
							千米ドル(注記1)
2002年4月1日現在	\$95,861	\$110,326	\$8,616,502 640,640 (202,369) (1,619)	\$36,649	\$47,862	\$(1,721)	
当期純利益			(3,032)	(15,178)	(69,536)		
配当金							
役員賞与							
持分法適用会社減少に 伴う利益剰余金減少高							
その他有価証券評価差額金							
為替換算調整勘定							
自己株式の増減							
2003年3月31日現在	95,861	110,326	9,050,122 316,134 (178,681) (1,619) (5)	21,471	(21,674)	(774,674)	
当期純利益			41,864				
配当金							
役員賞与							
自己株式処分差損							
その他有価証券評価差額金							
為替換算調整勘定							
自己株式の増減							
2004年3月31日現在	\$95,861	\$110,326	\$9,185,951	\$63,335	\$(149,314)	\$(827,609)	

連結財務諸表の注記をご参照ください。

連結キャッシュ・フロー計算書

3月31日に終了した各会計年度	¥		\$	
	2004 百万円	2003	2004 千米ドル(注記1)	2003
営業活動によるキャッシュ・フロー				
当期純利益	¥33,194	¥67,267	\$316,134	\$640,640
減価償却費	3,328	4,712	31,698	44,881
貸倒引当金の増加額(減少額)	(1,956)	105	(18,626)	1,005
退職給付引当金の増加額(減少額)	(2,709)	2,885	(25,796)	27,474
法人税等調整額	7,394	955	70,414	9,094
為替差損(差益)	54,168	20,226	515,884	192,625
投資有価証券評価損	573	865	5,461	8,237
関係会社株式売却益	-	(19,082)	-	(181,735)
売上債権の減少額(増加額)	16,071	(4,841)	153,052	(46,106)
たな卸資産の減少額(増加額)	70,805	(58,671)	674,336	(558,774)
仕入債務の増加額(減少額)	(33,528)	(15,445)	(319,312)	(147,099)
未払法人税等の増加額(減少額)	(27,647)	8,483	(263,305)	80,787
その他 - 純額	380	(31,016)	3,609	(295,385)
	120,073	(23,557)	1,143,549	(224,356)
投資活動によるキャッシュ・フロー				
短期投資による支出	(128,035)	(199,149)	(1,219,378)	(1,896,660)
短期投資による収入	66,843	229,229	636,599	2,183,133
有形固定資産の取得による支出	(1,910)	(2,138)	(18,189)	(20,363)
有形固定資産の売却による収入	1,681	365	16,006	3,474
投資有価証券の取得による支出	(13,500)	(17,528)	(128,575)	(166,932)
投資有価証券の売却による収入	5,014	8,659	47,752	82,467
連結範囲の変更を伴う関係会社株式の売却	1,009	17,266	9,605	164,435
その他 - 純額	1,873	(615)	17,845	(5,853)
	(67,025)	36,089	(638,335)	343,701
財務活動によるキャッシュ・フロー				
自己株式の取得による支出	(5,347)	(81,388)	(50,920)	(775,121)
配当金の支払額	(18,746)	(21,233)	(178,532)	(202,218)
その他 - 純額	4	-	36	-
	(24,089)	(102,621)	(229,416)	(977,339)
現金及び現金同等物に係る換算差額				
	(57,445)	(24,207)	(547,094)	(230,536)
現金及び現金同等物の増加額(減少額)	(28,486)	(114,296)	(271,296)	(1,088,530)
現金及び現金同等物の期首残高	748,600	863,116	7,129,527	8,220,155
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	-	(220)	-	(2,099)
現金及び現金同等物の期末残高	¥720,114	¥748,600	\$6,858,231	\$7,129,526
追加キャッシュ・フロー情報				
利息の支払額	¥ 1	¥ 2	\$ 5	\$ 19
法人税等の支払額	39,946	36,536	380,437	347,963

連結財務諸表の注記をご参照ください。

連結財務諸表の注記

2004年及び2003年3月31日に終了した各会計年度

注記 1. 連結財務諸表作成のための基本となる事項

当連結財務諸表は、日本国内での開示のために作成した連結財務諸表を基に作成しています。任天堂株式会社(以下“当社”)及びその国内子会社は、日本の商法及び証券取引法の規定に従い、一般に公正妥当と認められる会計原則及び会計慣行に準拠して財務諸表を作成しています。これらは国際財務報告基準の適用や開示要求とはいくつかの点で異なる部分があります。海外連結子会社は、各所在国において一般に公正妥当と認められる会計原則及び会計慣行に準拠して財務諸表を作成しています。また、これらの財務諸表を日本で一般に公正妥当と認められる会計原則及び会計慣行に準拠させるための調整は行っていません。

当連結財務諸表は、日本以外の国や地域において一般に公正妥当と認められる会計原則及び会計慣行に準拠して連結財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況を開示することを意図して作成したものではありません。

当連結財務諸表作成に当たって、海外の読者が理解し易いように、日本国内での開示のために作成した連結財務諸表に若干の組替えを行っています。

当連結財務諸表は当社が設立され、事業を行っている国の通貨である日本円で表示されています。米ドル表示金額は、海外読者の便宜のために2004年3月31日の概算為替レート(1米ドル=105円)で換算したものです。この換算は、その円金額が過去、現在及び将来にわたって、前述もしくはその他のレートで米ドルに換算できることを意味するものではありません。

注記 2. 重要な会計方針

A. 連結の基本原則

当連結財務諸表の連結対象会社は、当社及び2社を除く全ての子会社(2004年及び2003年3月末 21社)であり、また、非連結子会社1社と関連会社(2004年3月末 9社、2003年3月末 10社)のうち7社に持分法が適用されています。連結範囲から除外される子会社及び関連会社は重要でないとみなされ、それらへの投資は当連結貸借対照表において取得原価で計上されています。

2004年3月31日に終了した会計年度における主な連結子会社と持分法適用関連会社は以下の通りです。

連結子会社		
Nintendo of America Inc.		Nintendo Australia Pty. Ltd.
Nintendo Benelux B.V.		Nintendo of Canada Ltd.
Nintendo España, S.A.		Nintendo of Europe GmbH
Nintendo France S.A.R.L.		
持分法適用関連会社		
(株)ポケモン		

連結対象会社間の重要な取引、勘定、未実現利益は全て消去されています。

一部の子会社については、当該子会社の決算日と連結決算日の差が3ヶ月以内であることから、当該子会社の決算日の財務諸表を連結しています。

連結財務諸表の注記

2004年及び2003年3月31日に終了した各会計年度

B. 外貨建項目の換算

日本の会計基準に従い、外貨建短期・長期金銭債権債務は決算日の直物為替相場により円貨に換算しています。外貨建債権債務の換算から生じる為替差損益は、先物為替予約によってヘッジされているものを除き、発生時の収益又は費用として計上しています。

海外子会社の財務諸表に関しては、貸借対照表の資産及び負債は決算日の直物為替相場により円貨に換算し、資本は発生時の直物為替相場で換算しています。収益及び費用は、各会計年度の期中平均相場により円貨に換算しています。この処理によって生じる換算差額は、連結貸借対照表上「少数株主持分」及び資本の部の「為替換算調整勘定」に含めて表示しています。

C. 現金及び現金同等物

現金及び現金同等物は、手許現金、隨時引き出し可能な預金、預入れ期間が3ヶ月以内の定期預金及び特定の投資からなります。投資は容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なリスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期投資からなります。

D. 金融商品

デリバティブ

デリバティブは全て時価で評価し、時価との差額は発生した会計年度の損益に含めています。

有価証券

満期保有目的の債券は償却原価法を適用しています。

非連結子会社株式及び持分法非適用関連会社株式は、原価法を適用しています。

その他有価証券のうち時価のあるものは時価法を適用しています。未実現評価益は、税効果控除後の純額を資本の部の「その他有価証券評価差額金」として表示し、未実現評価損は当該会計年度の損益に含めています。

その他有価証券のうち時価のないものは、以下の節で評価されているものを除いて、移動平均法による原価法を適用しています。

満期保有目的の債券、非連結の子会社・関連会社の株式及びその他の株式の場合、実質価額の下落が著しく、その下落が一時的なものではないと認められると、当該有価証券は実質価額まで強制評価減され、その結果生じる損失は当該会計年度の損益に含められます。

日本の会計基準の下では、売買目的有価証券と、債券のうち1年以内に満期の到来するものは「短期」に、それ以外の有価証券は「長期」として表示されます。

E. たな卸資産

たな卸資産は、移動平均法による低価法により評価しています。

F. 有形固定資産

有形固定資産は、取得原価により評価しています。当社及びその国内連結子会社は見積耐用年数に基づく定率法で減価償却費を計算しています。1998年4月1日以降に取得した建物(建物附属設備を除く)については、定額法を採用しています。海外連結子会社は、見積耐用年数に基づく定額法を適用して減価償却費を計算しています。主な資産の見積耐用年数は以下の通りです。

建物及び構築物: 3 ~ 60年

2004年3月31日に終了した会計年度より固定資産の減損に係る会計基準を早期適用しています。この適用による損益への影響は軽微です。

G. 法人税等

会計上と税務上の資産・負債の金額との一時差異の影響を反映させるために繰延税金資産・負債を計上しています。これらの繰延税金資産・負債は現行の税法によって定められた税率を用いて算出しています。

H. 退職給付関係

当社及びその一部の連結子会社では、会計年度末における退職給付債務及び年金資産の見込み額に基づいて、退職給付引当金を計算しています。退職年金の金額は、一般に退職時点での基本給、勤続年数、その他の要因により決定されます。

役員及び監査役が退職する時は、慣例として株主総会の決議により、役員退職慰労金が支給されます。当社は役員及び監査役の役員退職引当金として、会計年度末に全ての役員及び監査役が退職すると仮定した場合の見積り支給額を引き当てています。

I. 研究開発費及びソフトウェア

研究開発活動に係る費用は、発生時に費用として計上しています。

その他の資産に含まれる自社利用ソフトウェアは、利用可能期間に基づく定額法によって償却しています。

J. リース

全てのリース取引はオペレーティング・リース取引として処理しています。日本の会計基準ではリース資産の所有権が借手に移転すると認められるファイナンス・リース取引は資産計上され、それ以外のファイナンス・リース取引は借手の連結財務諸表の注記において資産計上をした場合と同様の情報を開示することによりオペレーティング・リース取引に準じて処理することが認められています。

K. 利益処分

剰余金の処分は確定方式によっています。

L. 1株当たり情報

1株当たり当期純利益の計算は、各会計年度における発行済株式数を加重平均した株式数によっています。2004年及び2003年3月31日に終了した各会計年度における1株当たり当期純利益の計算で使用した期中平均株式数はそれぞれ133,741千株及び139,162千株でした。

1株当たり配当金は、各会計年度に対応するもので、各会計年度末後に支払われる期末配当金を含んでいます。

連結財務諸表の注記

2004年及び2003年3月31日に終了した各会計年度

注記 3. 有価証券及び投資有価証券

2004年及び2003年3月31日現在における投資有価証券に含まれるその他有価証券で時価のあるものは以下の通りです。

2004年3月31日現在	¥			\$		
	取得原価	連結貸借対照表計上額	差額	取得原価	連結貸借対照表計上額	差額
連結貸借対照表計上額が 取得原価を超えるもの						
株式	¥19,428	¥30,621	¥11,193	\$185,024	\$291,632	\$106,608
債券	1,071	1,073	2	10,200	10,217	17
小計	¥20,499	¥31,694	¥11,195	\$195,224	\$301,849	\$106,625
連結貸借対照表計上額が 取得原価を超えないもの						
株式	¥248	¥221	¥(27)	\$2,363	\$2,103	\$(260)
債券	3,293	3,281	(12)	31,363	31,248	(115)
小計	3,541	3,502	(39)	33,726	33,351	(375)
合計	¥24,040	¥35,196	¥11,156	\$228,950	\$335,200	\$106,250
2003年3月31日現在	¥			\$		
	取得原価	連結貸借対照表計上額	差額	取得原価	連結貸借対照表計上額	差額
連結貸借対照表計上額が 取得原価を超えるもの						
株式	¥11,727	¥15,516	¥3,789	\$111,687	\$147,773	\$36,086
小計	¥11,727	¥15,516	¥3,789	\$111,687	\$147,773	\$36,086
連結貸借対照表計上額が 取得原価を超えないもの						
株式	¥1,446	¥1,139	¥(307)	\$13,767	\$10,844	\$(2,923)
小計	1,446	1,139	(307)	13,767	10,844	(2,923)
合計	¥13,173	¥16,655	¥3,482	\$125,454	\$158,617	\$33,163

2004年及び2003年3月31日現在における有価証券及び投資有価証券に含まれる時価のない主な有価証券の内容及び連結貸借対照表計上額は以下の通りです。

3月31日現在	¥		\$	
	百万円 2004	2003	千米ドル(注記1) 2004	2003
(1) 満期保有目的の債券 コマーシャルペーパー	17,375	8,266	165,476	78,725
(2) その他有価証券 優先出資証券 非上場債券	11,000 3,537	11,000 6,000	104,762 33,682	104,762 57,143

2004年及び2003年3月31日現在における有価証券及び投資有価証券に含まれる満期保有目的の債券の償還予定額は以下の通りです。

3月31日現在	¥		\$	
	百万円 2004	2003	千米ドル(注記1) 2004	2003
1年以内	17,375	8,266	165,476	78,725
1年超5年以内	7,890	6,000	75,146	57,143

注記 4. デリバティブ取引

当社グループ(当社及び連結子会社)においては当社でのみ、先物為替予約、通貨オプション取引を行っています。

外貨預金等の残高の範囲でのみデリバティブ取引を利用することとし、投機的な取引は行わない方針です。

当社は、外貨建預金の為替変動リスクを軽減するため先物為替予約を、外貨建預金の為替変動リスクを軽減するため及び短期金融資産の運用利回り向上のため通貨オプション取引を行っています。

先物為替予約及び通貨オプション取引は、為替相場の変動によるリスクを有しています。契約先は信用度の高い金融機関に限定しているため相手方の契約不履行によるリスクはほとんどないと認識しています。

デリバティブ取引の実行及び管理は、取締役社長、管掌取締役の承認を得て財務部のみが行っています。

2004年及び2003年3月31日現在、デリバティブ取引はありません。

注記 5. たな卸資産

低価法の適用によって発生したたな卸資産評価損は当連結損益計算書上、全て売上原価に計上しています。2004年及び2003年3月31日に終了した各会計年度において、売上原価には、たな卸資産の評価減実施額9,492百万円(90,396千米ドル)及び12,515百万円(119,189千米ドル)をそれぞれ含みます。

連結財務諸表の注記

2004年及び2003年3月31日に終了した各会計年度

注記 6. 退職給付関係

当社は確定給付型の制度として、適格退職年金制度及び退職一時金制度を設けています。一部連結子会社は、確定給付型制度のほか、確定拠出型制度を設けています。また、当社及びその連結子会社は従業員の退職等に際して割増退職金を支払う場合があります。

2004年及び2003年3月31日現在における退職給付債務に関する事項は以下の通りです。

3月31日現在	¥ 百万円		\$ 千米ドル(注記1)	
	2004	2003	2004	2003
a. 退職給付債務	¥(17,189)	¥(18,055)	\$163,701	\$171,953
b. 年金資産	11,429	9,053	108,847	86,220
c. 未積立退職給付債務	(5,760)	(9,002)	(54,854)	(85,733)
d. 未認識数理計算上の差異	1,698	1,118	16,172	10,652
e. 未認識過去勤務債務(債務の減額)	69	813	658	7,741
f. 退職給付引当金	¥(3,993)	¥(7,071)	\$38,024	\$67,340

2004年及び2003年3月31日に終了した各会計年度における退職給付費用に関する事項は以下の通りです。

3月31日に終了した各会計年度	¥ 百万円		\$ 千米ドル(注記1)	
	2004	2003	2004	2003
a. 勤務費用	¥1,252	¥1,125	\$11,924	\$10,714
b. 利息費用	525	548	5,003	5,219
c. 期待運用収益	(149)	(255)	(1,419)	(2,431)
d. 数理計算上の差異の費用処理額	(1,267)	2,706	(12,069)	25,774
e. 過去勤務債務の費用処理額	(211)	218	(2,009)	2,073
f. 退職給付費用	150	4,342	1,430	41,349
g. その他	473	521	4,503	4,970
h. 合計	¥623	¥4,863	\$5,933	\$46,319

退職給付債務等の計算の基礎に関する事項

2004年3月31日に終了した会計年度

a. 退職給付見込額の期間配分方法:	期間定額基準
b. 割引率:	1.0% ~ 6.1%
c. 期待運用収益率:	0.0% ~ 8.0%
d. 過去勤務債務の額の処理年数:	主として発生年度に一括処理
e. 数理計算上の差異の処理年数:	主として発生年度に一括処理

2003年3月31日に終了した会計年度

a. 退職給付見込額の期間配分方法:	期間定額基準
b. 割引率:	1.0% ~ 6.5%
c. 期待運用収益率:	0.0% ~ 8.0%
d. 過去勤務債務の額の処理年数:	1~10年
e. 数理計算上の差異の処理年数:	主として発生年度に一括処理

注記 7. 研究開発費

売上原価及び一般管理費に含まれる研究開発費の金額は、2004年及び2003年3月31日に終了した各会計年度において、それぞれ15,825百万円(150,715千米ドル)及び14,599百万円(139,037千米ドル)でした。

連結財務諸表の注記

2004年及び2003年3月31日に終了した各会計年度

注記 8. 法人税等

当社の法人所得に関わる法人税等の法定実効税率は、2004年及び2003年3月31日に終了した各会計年度において約42%でした。

繰延税金資産及び繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳は以下の通りです。

	¥ 百万円	\$ 千米ドル(注記1)
2004年3月31日現在		
繰延税金資産:		
たな卸資産における連結会社間		
未実現利益及び評価減	¥11,352	\$108,114
未払金・未払費用	9,264	88,227
研究開発費	4,941	47,060
土地	2,572	24,494
退職給付引当金	1,657	15,781
投資有価証券評価損	1,417	13,496
減価償却超過額	1,351	12,862
貸倒引当金	1,021	9,724
その他	8,149	77,611
繰延税金資産小計	41,724	397,369
評価性引当額	(1,276)	(12,154)
繰延税金資産合計	40,448	385,215
繰延税金負債:		
その他有価証券評価差額	(4,545)	(43,290)
関係会社留保利益	(1,114)	(10,606)
その他	(747)	(7,114)
繰延税金負債合計	(6,406)	(61,010)
繰延税金資産の純額	¥34,042	\$324,205

法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との差異の原因となった主な項目別の内訳

2004年3月31日に終了した会計年度

法定実効税率	42.0%
損金に算入されない項目	0.4
試験研究費の総額にかかる特別控除額	(1.4)
海外連結子会社の税率差異	(2.6)
その他	(1.2)
税効果会計適用後の法人税等の負担率	37.2%

	¥ 百万円	\$ 千米ドル(注記1)
2003年3月31日現在		
繰延税金資産:		
たな卸資産における連結会社間		
未実現利益及び評価減	¥11,383	\$108,409
未払金・未払費用	10,426	99,294
研究開発費	4,111	39,150
未払事業税	3,417	32,547
退職給付引当金	2,770	26,380
土地評価損	2,431	23,154
貸倒引当金	1,829	17,423
著作権使用料等	1,436	13,675
その他	12,539	119,417
繰延税金資産小計	50,342	479,449
評価性引当額	(1,735)	(16,523)
繰延税金資産合計	48,607	462,926
繰延税金負債:		
その他有価証券評価差額	(1,541)	(14,675)
関係会社留保利益	(503)	(4,793)
その他	(706)	(6,723)
繰延税金負債合計	(2,750)	(26,191)
繰延税金資産の純額	¥45,857	\$436,735

2003年3月31日に終了した会計年度における法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率の差異の原因となった主な項目別の内訳は、当該差異が法定実効税率の5%以下であるため記載を省略しています。

連結財務諸表の注記

2004年及び2003年3月31日に終了した各会計年度

注記 9. リース取引

当社及びその一部の連結子会社は、コンピュータ機器及びその他の資産を賃借しています。2004年及び2003年3月31日に終了した各会計年度におけるファイナンス・リース取引(リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外)に基づく支払リース料は、それぞれ282百万円(2,684千米ドル)及び269百万円(2,559千米ドル)でした。

ファイナンス・リース取引(リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外)についての、2004年及び2003年3月31日現在の取得価額相当額、減価償却累計額相当額、期末残高相当額は以下の通りです。

3月31日現在	¥ 百万円		\$ 千米ドル(注記1)	
	2004	2003	2004	2003
取得価額相当額	¥750	¥1,033	\$7,140	\$9,840
減価償却累計額相当額	338	579	3,215	5,512
期末残高相当額	¥412	¥454	\$3,925	\$4,328

2004年及び2003年3月31日現在のファイナンス・リース取引(リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外)に係る未経過リース料期末残高相当額は以下の通りです。

3月31日現在	¥ 百万円		\$ 千米ドル(注記1)	
	2004	2003	2004	2003
1年以内	¥212	¥237	\$2,025	\$2,256
1年超	200	217	1,900	2,072
合計	¥412	¥454	\$3,925	\$4,328

2004年及び2003年3月31日における解約不能なオペレーティング・リース取引の未経過リース料の総額は以下の通りです。

3月31日現在	¥ 百万円		\$ 千米ドル(注記1)	
	2004	2003	2004	2003
1年以内	¥255	¥621	\$2,433	\$5,915
1年超	587	4,336	5,588	41,291
合計	¥842	¥4,957	\$8,021	\$47,206

注記 10. 訴訟

2002年10月30日、欧州委員会は、当社グループの欧州における1998年までの過去の取引行為がEU条約81条等で禁止されているEU域内共通市場での競争の制限に当たるとして、罰金149百万ユーロを課す旨の決定をしました。

これに対し当社グループは、罰金が不当に高額であるとの判断により、2003年1月16日、欧州第一審裁判所に控訴し、現在、訴訟手続きが進められています。

注記 11. 後発事象

2004年6月29日に開催された定時株主総会において、取締役会から提案された期末配当金及び役員賞与が以下のように承認されました。

	¥ 百万円	\$ 千米ドル(注記1)
期末配当金、1株当たり70円 (0.67米ドル)	¥9,358	\$89,123
役員賞与	170	1,619

注記 12. セグメント情報

A. 事業の種類別セグメント情報

当社及びその連結子会社の事業は、全セグメントの売上高の合計、営業利益及び全セグメントの資産の合計額に占める1つのセグメントの割合が、いずれも90%を超えてるので、事業の種類別セグメント情報の記載を省略しています。

連結財務諸表の注記

2004年及び2003年3月31日に終了した各会計年度

B. 所在地別セグメント情報

2004年3月31日に終了した会計年度	¥ 百万円						
	日本	南北アメリカ	欧州	その他の地域	計	消去又は全社	連結
売上高及び営業損益							
売上高							
外部顧客に対する売上高	¥137,240	¥250,274	¥120,129	¥6,766	¥514,409	-	¥514,409
セグメント間の内部売上高又は振替高	224,071	1,751	4	-	225,826	¥(225,826)	-
計	361,311	252,025	120,133	6,766	740,235	(225,826)	514,409
営業費用	268,364	236,356	117,136	6,740	628,596	(224,410)	404,186
営業利益	¥92,947	¥15,669	¥2,997	¥26	¥111,639	¥(1,416)	¥110,223
資産	¥854,882	¥145,820	¥43,026	¥2,374	¥1,046,102	¥(36,071)	¥1,010,031
2004年3月31日に終了した会計年度	\$ 千米ドル(注記1)						
	日本	南北アメリカ	欧州	その他の地域	計	消去又は全社	連結
売上高及び営業損益							
売上高							
外部顧客に対する売上高	\$1,307,050	\$2,383,559	\$1,144,084	\$64,437	\$4,899,130	-	\$4,899,130
セグメント間の内部売上高又は振替高	2,134,008	16,672	39	-	2,150,719	\$(2,150,719)	-
計	3,441,058	2,400,231	1,144,123	64,437	7,049,849	(2,150,719)	4,899,130
営業費用	2,555,843	2,251,008	1,115,585	64,188	5,986,624	(2,137,237)	3,849,387
営業利益	\$885,215	\$149,223	\$28,538	\$249	\$1,063,225	\$(13,482)	\$1,049,743
資産	\$8,141,730	\$1,388,764	\$409,768	\$22,612	\$9,962,874	\$(343,530)	\$9,619,344

¥							
百万円							
2003年3月31日に終了した会計年度	日本	南北アメリカ	欧州	その他の地域	計	消去又は全社	連結
売上高及び営業損益							
売上高							
外部顧客に対する売上高	¥131,398	¥245,724	¥121,172	¥5,454	¥503,748	-	¥503,748
セグメント間の内部売上高又は振替高	350,886	2,397	20	-	353,303	¥(353,303)	-
計	482,284	248,121	121,192	5,454	857,051	(353,303)	503,748
営業費用	396,412	237,662	120,990	5,878	760,942	(357,446)	403,496
営業利益	¥85,872	¥10,459	¥202	¥(424)	¥96,109	¥4,143	¥100,252
資産	¥924,056	¥166,493	¥85,153	¥3,907	¥1,179,609	¥(94,090)	¥1,085,519
\$							
千米ドル(注記1)							
2003年3月31日に終了した会計年度	日本	南北アメリカ	欧州	その他の地域	計	消去又は全社	連結
売上高及び営業損益							
売上高							
外部顧客に対する売上高	\$1,251,404	\$2,340,225	\$1,154,025	\$51,946	\$4,797,600	-	\$4,797,600
セグメント間の内部売上高又は振替高	3,341,775	22,831	188	-	3,364,794	\$(3,364,794)	-
計	4,593,179	2,363,056	1,154,213	51,946	8,162,394	(3,364,794)	4,797,600
営業費用	3,775,350	2,263,448	1,152,285	55,988	7,247,071	(3,404,255)	3,842,816
営業利益	\$817,829	\$99,608	\$1,928	\$(4,042)	\$915,323	\$39,461	\$954,784
資産	\$8,800,529	\$1,585,650	\$810,977	\$37,219	\$11,234,375	\$(896,095)	\$10,338,280

連結財務諸表の注記

2004年及び2003年3月31日に終了した各会計年度

C. 海外売上高

2004年3月31日に終了した会計年度	¥ 百万円			
	南北アメリカ	欧州	その他の地域	計
海外売上高	¥251,144	¥120,136	¥11,209	¥382,489
連結売上高				¥514,409

2003年3月31日に終了した会計年度	¥ 百万円			
	南北アメリカ	欧州	その他の地域	計
海外売上高	¥246,879	¥121,181	¥9,178	¥377,238
連結売上高				¥503,748

2004年3月31日に終了した会計年度	\$ 千米ドル(注記1)			
	南北アメリカ	欧州	その他の地域	計
海外売上高	\$2,391,842	\$1,144,157	\$106,750	\$3,642,749
連結売上高				\$4,899,130

2003年3月31日に終了した会計年度	\$ 千米ドル(注記1)			
	南北アメリカ	欧州	その他の地域	計
海外売上高	\$2,351,233	\$1,154,106	\$87,409	\$3,592,748
連結売上高				\$4,797,600

株価情報

3月31日に終了した各会計年度	2004		2003	
	最高	最低	最高	最低
第1四半期	¥9,980	¥7,970	¥20,750	¥15,820
第2四半期	10,690	8,630	17,760	13,330
第3四半期	10,250	8,130	14,100	10,160
第4四半期	11,420	9,720	11,890	8,580

3月31日に終了した各会計年度	2004		2003	
	最高	最低	最高	最低
第1四半期	\$95.05	\$75.90	\$197.62	\$150.67
第2四半期	101.81	82.19	169.14	126.95
第3四半期	97.62	77.43	134.29	96.76
第4四半期	108.76	92.57	113.24	81.71

最高・最低株価は、大阪証券取引所市場第一部におけるものです。
当社の株式は、東京証券取引所市場第一部でも取引されております。

A: 米ドル表示金額は、海外読者の便宜のために2004年3月31日の概算為替レート(1米ドル = 105円)で換算したものです。

会社概要

取締役及び監査役

取締役会長

浅田 篤*

取締役社長

岩田 聰*

専務取締役

森 仁洋*

波多野 信治*

竹田 玄洋*

宮本 茂*

永井 信夫*

常務取締役

松本 匠治

鈴木 英一

取締役

河原 和雄

君島 達己

山内 博

監査役

中路 一郎

植田 実

北野 與志朗

山田 勝夫

水谷 直樹

*代表取締役

事業所

本社

〒601-8501

京都市南区上鳥羽鉢立町11番地1

Tel : (075) 662-9600

工場

宇治工場

宇治小倉工場

宇治大久保工場

支店、営業所及び配送センター

東京支店

大阪支店

名古屋営業所

岡山営業所

札幌営業所

東京配送センター

名古屋配送センター

(2004年6月29日現在)

主要連結子会社(海外)

Nintendo of America Inc.

4820 150th Avenue N.E.
Redmond, WA 98052
U.S.A.
Tel : (425) 882-2040
Fax : (425) 882-3585

Nintendo Australia Pty. Ltd.

804 Stud Road Scoresby,
Victoria 3179,
Australia
Tel : 61-3-9730-9900
Fax : 61-3-9730-9922

Nintendo Benelux B.V.

Krijtwal 33, 3432 ZT
Nieuwegein,
The Netherlands
Tel : 31-30-6097100
Fax : 31-30-6051110

Nintendo of Canada Ltd.

110-13480 Crestwood Place
Richmond, B.C. V6V 2J9
Canada
Tel : (604) 279-1600
Fax : (604) 279-1649

Nintendo España, S.A.

Azalea, 1-Edificio D
Miniparc 1-El Soto de la Moraleja
28109 Alcobendas
Madrid, Spain
Tel : 34-91-788-6400
Fax : 34-91-788-6401

Nintendo of Europe GmbH

Nintendo Center
63760 Großostheim,
Germany
Tel : 49-6026-950-00
Fax : 49-6026-950-301

Nintendo France S.A.R.L.

Le Montaigne
6, boulevard de l'Oise
95031 Cergy Cedex
France
Tel : 33-1-34-35-46-00
Fax : 33-1-34-35-46-35

海外支店

Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch

Frankrijklei 31-33
B-2000 Antwerpen,
Belgium
Tel : 32-3-2247670
Fax : 32-3-2247676

Nintendo UK

Mansour House,
188 Bath Road, Slough
Berkshire SL1 3GA,
U.K.
Tel : 44-1753-472-777
Fax : 44-1753-472-750

Nintendo Italia

Via Pelizza da Volpedo 51/53
Cinisello Balsamo
20092 Milano
Italy
Tel : 39-02-61117-100
Fax : 39-02-61117-201

その他の連結子会社

国内

エヌディーキューブ(株)
(株)ブラウニー・ブラウン

海外

NES Merchandising Inc.
NHR Inc.
HFI Inc.
SiRAS.com Inc.
Nintendo Technology
Development Inc.
Nintendo Software
Technology Corporation
Rare Acquisition Inc.
Nintendo Phuten Co., Ltd.
Nintendo Services USA, Inc.
Retro Studios, Inc.

持分法適用非連結子会社

海外
A/N Software Inc.

持分法非適用非連結子会社

国内
福栄(株)

持分法適用関連会社

国内
(株)ポケモン
(株)ワープスター

海外
Silicon Knights Inc.
iKuni Inc.
Pokémon USA, Inc.
iQue Ltd.
iQue (China) Ltd.

持分法非適用関連会社

国内
(株)エイプ

海外
Midway/Nintendo Inc.

株主・投資家向情報

本社

〒601-8501
京都市南区上鳥羽鉢立町11番地1
Tel : (075) 662-9600

上場証券取引所

東京証券取引所市場第一部
大阪証券取引所市場第一部

PR

PR関係のお問い合わせ先

Mr. Reginald Fils-Aime

Executive Vice President
Sales and Marketing

Mr. George Harrison

Senior Vice President,
Marketing & Corporate
Communications
Nintendo of America Inc.
4820 150th Avenue N.E.
Redmond, WA 98052
U.S.A.

Tel : (425) 882-2040

株主総会

2004年度の定時株主総会は任天堂株式会社本社にて2004年6月29日(火)に開催されました。

IR

IR関係のお問い合わせ先

〒601-8501
京都市南区上鳥羽鉢立町11番地1
任天堂株式会社
専務取締役 経営統括本部長
森 仁洋
Tel : (075) 662-9614
Fax : (075) 662-9544
E-mail: ymori@nintendo.co.jp

広報室

〒601-8501
京都市南区上鳥羽鉢立町11番地1
任天堂株式会社 広報室
Tel : (075) 662-9600
Fax : (075) 662-9540

会計監査人

中央青山監査法人 京都、日本

任天堂ホームページURL

<http://www.nintendo.co.jp>

