



平成25年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)



平成25年4月24日

上場取引所 東大

上場会社名 任天堂株式会社

コード番号 7974 URL <http://www.nintendo.co.jp>

代表者 (役職名) 取締役社長 (氏名) 岩田 聡

問合せ先責任者 (役職名) 専務取締役 経営統括本部長 (氏名) 森 仁洋

定時株主総会開催予定日 平成25年6月27日 配当支払開始予定日 平成25年6月28日 TEL 075-662-9600

有価証券報告書提出予定日 平成25年6月28日

決算補足説明資料作成の有無 : 有

決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成25年3月期の連結業績(平成24年4月1日～平成25年3月31日)

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
25年3月期	635,422	△1.9	△36,410	—	10,482	—	7,099	—
24年3月期	647,652	△36.2	△37,320	—	△60,863	—	△43,204	—

(注) 包括利益 25年3月期 49,307百万円 (—%) 24年3月期 △51,045百万円 (—%)

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後1株当たり 当期純利益	自己資本当期純利益 率	総資産経常利益率	売上高営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
25年3月期	55.52	—	0.6	0.7	△5.7
24年3月期	△337.86	—	△3.5	△4.1	△5.8

(参考) 持分法投資損益 25年3月期 420百万円 24年3月期 △596百万円

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
25年3月期	1,447,878	1,227,520	84.8	9,598.22
24年3月期	1,368,401	1,191,025	87.0	9,313.15

(参考) 自己資本 25年3月期 1,227,388百万円 24年3月期 1,190,943百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動によるキャッシュ・フロー	投資活動によるキャッシュ・フロー	財務活動によるキャッシュ・フロー	現金及び現金同等物期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
25年3月期	△40,390	89,104	△12,873	469,395
24年3月期	△94,955	△164,392	△39,823	407,186

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当 率(連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
24年3月期	—	0.00	—	100.00	100.00	12,787	—	1.0
25年3月期	—	0.00	—	100.00	100.00	12,787	180.1	1.1
26年3月期(予想)	—	—	—	—	260.00		60.5	

(注) 26年3月期の中間配当金については、26年3月期の第2四半期累計期間の業績予想を作成していませんので未定ですが、【添付資料】P.4「1.経営成績(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当」に記載の方針に従い決定します。また、26年3月期の期末配当金については、年間配当金から中間配当金を差し引いた金額となります。

3. 平成26年3月期の連結業績予想(平成25年4月1日～平成26年3月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期 純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第2四半期(累計)	—	—	—	—	—	—	—	—	—
通期	920,000	44.8	100,000	—	90,000	758.6	55,000	674.7	430.10

※ 注記事項

(1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
 ② ①以外の会計方針の変更 : 無
 ③ 会計上の見積りの変更 : 有
 ④ 修正再表示 : 無

(注)詳細は、【添付資料】P.13「3.連結財務諸表(5)連結財務諸表に関する注記事項(会計方針の変更等)」をご覧ください。

(3) 発行済株式数(普通株式)

	25年3月期	株数	24年3月期	株数
① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	25年3月期	141,669,000 株	24年3月期	141,669,000 株
② 期末自己株式数	25年3月期	13,792,295 株	24年3月期	13,791,286 株
③ 期中平均株式数	25年3月期	127,877,217 株	24年3月期	127,878,407 株

(参考)個別業績の概要

平成25年3月期の個別業績(平成24年4月1日～平成25年3月31日)

(1) 個別経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
25年3月期	607,696	14.3	△35,859	—	23,038	—	14,028	—
24年3月期	531,709	△34.1	△34,702	—	△56,665	—	△37,923	—

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
25年3月期	109.70	—
24年3月期	△296.56	—

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
25年3月期	1,120,462	948,870	84.7	7,420.20
24年3月期	1,068,462	940,644	88.0	7,355.81

(参考) 自己資本 25年3月期 948,870百万円 24年3月期 940,644百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信の開示時点において、財務諸表に対する監査手続が実施中です。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に含まれる将来の見通しに関する記述は、現時点で入手可能な情報に基づき当社の経営者が判断した見通しであり、潜在的なリスクや不確実性を含んでいます。現実の結果(実際の業績及び配当予想額を含みますが、これに限られません。)は様々な要因の変化により、これら見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご理解ください。なお、予想に関連する事項については、【添付資料】P.2「1.経営成績(1)経営成績に関する分析」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 経営成績	
(1) 経営成績に関する分析	P. 2
(2) 財政状態に関する分析	P. 3
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	P. 4
2. 経営方針	
(1) 会社の経営の基本方針	P. 4
(2) 目標とする経営指標	P. 4
(3) 中長期的な会社の経営戦略と対処すべき課題	P. 5
3. 連結財務諸表	
(1) 連結貸借対照表	P. 6
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	P. 8
(3) 連結株主資本等変動計算書	P. 10
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	P. 12
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	P. 13
(継続企業の前提に関する注記)	P. 13
(会計方針の変更等)	P. 13
(連結貸借対照表関係)	P. 13
(連結キャッシュ・フロー計算書関係)	P. 13
(セグメント情報)	P. 13
(1株当たり情報)	P. 13
(重要な後発事象)	P. 14
4. その他	
(1) 連結販売実績	P. 14
(2) 地域別売上高	P. 14
(3) 連結参考情報	P. 14
(4) 為替変動の影響を受ける提出会社の主な外貨建資産及び負債	P. 15
(5) 連結販売数量及びタイトル数	P. 16

1. 経営成績

(1) 経営成績に関する分析

①当期の経営成績

当社グループは、「ゲーム人口の拡大」という基本戦略に基づき、年齢・性別・ゲーム経験の有無を問わず人々に受け入れられる、魅力ある商品の提供に努めています。

当期の状況は、ニンテンドー3DS (3DS LL/3DS) では、新たなサイズバリエーションとして、画面サイズを従来型機の約1.9倍に大型化した『ニンテンドー3DS LL』を発売しました。ソフトウェアについては、当期に発売した『New スーパーマリオブラザーズ 2』が全世界合計で642万本の販売を記録したほか、昨年11月に国内で発売した、プレイヤーが村長になって、自分だけの村づくりを楽しむコミュニケーションゲーム『とびだせ どうぶつの森』が、パッケージ版とダウンロード版を合わせて国内のみで300万本を超える大ヒットとなりました。ニンテンドー3DSは、日本では市場をリードするプラットフォームとしての立場を確立できましたが、海外では、当期に発売した『New スーパーマリオブラザーズ 2』や『ペーパーマリオ スーパーシール』、前期に発売した『スーパーマリオ 3Dランド』、『マリオカート7』などの定番タイトルがヒットしたものの販売の強い勢いをつくるまでには至らず、ハードウェア全体の販売台数は1,395万台、ソフトウェアの販売本数は4,961万本となりました。

ニンテンドーDS (DSi LL/DSi/DS Lite/DS) では、『ポケットモンスターブラック2』、『ポケットモンスターホワイト2』が合計781万本の販売となったものの、ハードウェアの販売台数は世代交代が進んだ結果235万台、ソフトウェアの販売本数は3,338万本にとどまりました。

Wiiの後継機として、画面のついたコントローラー『Wii U GamePad』と家庭のテレビの2画面を活かしたプレイが楽しめる新しいゲーム機『Wii U』を発売しました。ソフトウェアについては、本体と同時発売の『New スーパーマリオブラザーズ U』、『Nintendo Land』が、それぞれ215万本、260万本の販売となりました。しかしながら、後に続くソフトウェア開発の遅れ等の影響もあり発売当初の勢いを年始以降持続できなかつたため、ハードウェアの販売台数は345万台、ソフトウェアの販売本数は1,342万本となりました。

Wiiでは、『マリオパーティ9』がミリオンセラーとなりましたが、新規タイトルが少なかったことなどにより、販売数量はハードウェアが398万台、ソフトウェアが5,061万本となりました。

これらの結果、売上高は6,354億円（うち、海外売上高4,264億円、海外売上高比率67.1%）となりましたが、営業損益では、Wii U本体の採算が厳しいこともあり、364億円の損失となりました。為替相場が円安となったことにより為替差益が395億円発生し、その結果経常利益は104億円、当期純利益は70億円となりました。

②次期の見通し

ニンテンドー3DSにおいては、今期好調だった日本市場の流れを海外市場でもつくるために、今期の国内売上を牽引したヒットタイトル『とびだせ どうぶつの森』を2013年6月に欧米で、『ポケットモンスター』シリーズの最新作『ポケットモンスター X・Y』を2013年10月に全世界で発売するなど、自社の有力タイトルを集中的かつ積極的に発売していきます。また、国内のソフトメーカーが手掛ける有力タイトルの海外展開も今まで以上に積極推進する予定です。国内市場においては、ニンテンドーDS用ソフトで人気を博した『トモダチコレクション』の続編として2013年4月18日に発売した『トモダチコレクション 新生活』等のソフトによって、引き続き、市場の活性化に取り組みます。さらに、昨年夏から開始したパッケージソフトのダウンロード版の販売について、海外でより積極的に取り組み、ダウンロード販売の割合を高め、新たな販売機会の拡大と収益性の向上を進めていきます。

当期に発売したWii Uにおいては、ソフトウェア開発の遅れ等によって今年序盤のソフトの発売が途切れてしまったことを踏まえ、次期はプラットフォーム普及の勢いを取り戻すためにも、自社有力タイトルを今年後半から来年にかけて集中的・積極的に展開する予定です。また、「お客様同士がゲーム体験を共感し合い、交流するための場を提供する新しいネットワークサービス」である『Miiverse』を活用して、ハード・ソフトの魅力をより多くの人々に伝えることで販売の拡大を目指すほか、コスト削減によるハードの採算性の向上に努めます。

これらの取り組みにより、次期の業績については、売上高9,200億円、営業利益1,000億円、経常利益900億円、当期純利益550億円を見込んでいます。なお、計算の前提となる主要製品の予想販売数量については、本資料の16ページ「4. その他(5) 連結販売数量及びタイトル数」に記載しています。また、主要外貨の為替レート的前提は1USドル=90円、1ユーロ=120円としています。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明

将来の見通しに関する記述は、現時点で入手可能な情報に基づき当社の経営者が判断した見通しであり、潜在的なリスクや不確実性を含んでいます。現実の結果（実際の業績及び配当予想額を含みますが、これに限られません。）は様々な要因の変化により、これら見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご理解ください。

(2) 財政状態に関する分析

①資産、負債及び純資産の状況

総資産は、前期末に比べ当期末に為替レートが総じて円安になったことや、たな卸資産の増加などにより前期に比べ794億円増加し、1兆4,478億円となりました。負債は、支払手形及び買掛金が増加したことなどにより、前期に比べ429億円増加し、2,203億円となりました。純資産は、主に為替換算調整勘定による影響で、前期に比べ364億円増加し、1兆2,275億円となりました。

②キャッシュ・フローの状況

当期における現金及び現金同等物（以下、「資金」という。）は、前期末から622億円増加（前年同期は3,171億円の減少）し、4,693億円となりました。各キャッシュ・フローの増減状況とその要因は次のとおりです。

[営業活動によるキャッシュ・フロー]

営業活動による資金は、たな卸資産の増加などにより403億円の減少（前年同期は949億円の減少）となりました。

[投資活動によるキャッシュ・フロー]

投資活動による資金は、有価証券及び投資有価証券の売却や償還による収入が、有価証券及び投資有価証券の取得による支出を上回ったことなどにより891億円の増加（前年同期は1,643億円の減少）となりました。

[財務活動によるキャッシュ・フロー]

財務活動による資金は、主に配当金の支払いにより128億円の減少（前年同期は398億円の減少）となりました。

キャッシュ・フロー指標のトレンド

	21年3月期	22年3月期	23年3月期	24年3月期	25年3月期
自己資本比率 (%)	69.2	75.9	78.4	87.0	84.8
時価ベースの 自己資本比率 (%)	200.9	227.3	175.8	116.3	89.3

(注) 自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

※各指標は、いずれも連結ベースの財務数値により算出しています。

※株式時価総額は、期末株価終値×期末発行済株式数（自己株式控除後）により算出しています。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、会社の成長に必要な研究開発や設備投資等を内部留保資金でまかなうことを原則とし、将来の経営環境への対応や厳しい競争に勝ち抜くため、財務面での健全性を維持しつつ、株主の皆様への直接的な利益還元については、各期の利益水準を勘案した配当により実施することを基本方針としています。

具体的な配当の算出については、連結営業利益の33%を配当金総額の基準とし、期末時点で保有する自己株式数を差し引いた発行済株式数で除した金額の10円未満を切り上げた金額か、もしくは連結配当性向50%を基準として10円未満を切り上げた金額の、いずれか高い方を、1株当たり年間配当金として決定します。

また、第2四半期（中間）の配当については、第2四半期累計期間の連結営業利益の33%を第2四半期末の配当金総額の基準とし、この時点で保有する自己株式数を差し引いた発行済株式数で除した金額の10円未満を切り上げた金額を1株当たり中間配当金とすることとしています。

当期の配当は、上記方針によりますと、1株当たりの年間配当金は30円となりますが、当期は利益水準にかかわらず年間100円を下限にしていたので、1株当たりの年間配当金は100円（中間無配、期末100円）とします。

次期の配当は、現時点で予想している業績となった場合、1株当たりの年間配当金は260円の予定となります。なお、第2四半期の業績予想を作成していませんので、中間配当金は未定となりますが、配当方針には変更ありません。

なお、内部留保した資金は、斬新で魅力ある製品を継続して提供するための必要資金として、また、新技術の研究や新企画の製品開発、生産体制の拡充及び原材料の確保、広告宣伝を含めた販売力の強化のほか、必要に応じた自己株式の買入れ等にも、有効に活用していきます。

2. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針、(2) 目標とする経営指標

平成23年3月期決算短信（平成23年4月25日開示）により開示を行った内容から重要な変更がないため、開示を省略します。

当該決算短信は次のURLからご覧いただくことができます。

(当社ホームページ)

<http://www.nintendo.co.jp/ir/index.html>

(東京証券取引所ホームページ（上場会社情報検索ページ）)

<http://www.tse.or.jp/listing/compsearch/index.html>

(3) 中長期的な会社の経営戦略と対処すべき課題

当社グループは、ホームエンターテインメントの分野で、健全な企業経営を維持しつつ新しい娯楽の創造を目指して、世界のユーザーへ、かつて経験したことのない楽しさ、面白さを持った「遊びの世界」の提供を最重視した事業展開を推進しています。

ニンテンドー3DSについては、今後も継続してハードウェアの特長を活かしたゲームやサービスを提案することにより、海外においても普及の勢いを十分に確立し、さらなる市場の拡大を目指します。

昨年発売したWii Uについては、本体の採算性の向上に加え、Wii Uの魅力を伝えられるソフトウェアを充実させるとともに、新しいネットワークサービスである『Miiverse』を活用するなど、Wii U独自の価値を広く伝えることにより普及に努めます。

これらに加え、ゲームビジネスを取り巻く環境の変化に対応し、販売機会の拡大と収益性の向上を図るため、有料での追加コンテンツ配信やパッケージソフトのデジタル配信による販売を行うなど、デジタルビジネスの拡大にも取り組んでいきます。

また、開発部門を再編し、ハード・ソフト開発の効率化を進め、中長期的な競争力の強化に努めます。さらに、多種多様なソフトウェアを提供できるよう、ソフトメーカーとの共同開発や、Web系技術を使ってWii Uのソフトウェアを開発できる『Nintendo Web Framework』などの環境整備を進めています。

今後も「お客様に良い意味で驚いていただくこと」そして「関わる人すべてを笑顔にしていくこと」を使命として、常に新しくユニークな提案をし続け、ホームエンターテインメントの分野の発展に努めていきます。

3. 連結財務諸表

(1) 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成24年 3月31日)	当連結会計年度 (平成25年 3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	462,021	478,761
受取手形及び売掛金	43,378	45,873
有価証券	496,301	424,540
たな卸資産	78,446	178,722
繰延税金資産	16,744	31,693
その他	46,043	33,094
貸倒引当金	△2,149	△434
流動資産合計	1,140,786	1,192,250
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	25,739	26,351
機械装置及び運搬具（純額）	13,526	8,054
工具、器具及び備品（純額）	4,707	5,309
土地	41,374	42,001
建設仮勘定	2,508	4,434
有形固定資産合計	87,856	86,152
無形固定資産		
ソフトウェア	4,801	8,276
その他	2,905	2,586
無形固定資産合計	7,706	10,863
投資その他の資産		
投資有価証券	66,505	109,634
繰延税金資産	57,185	37,690
その他	8,361	11,287
貸倒引当金	△0	△0
投資その他の資産合計	132,052	158,612
固定資産合計	227,615	255,628
資産合計	1,368,401	1,447,878

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	86,700	107,045
未払法人税等	1,008	3,563
賞与引当金	2,565	2,131
その他	65,164	81,735
流動負債合計	155,438	194,475
固定負債		
退職給付引当金	14,444	16,593
その他	7,493	9,288
固定負債合計	21,937	25,882
負債合計	177,376	220,358
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,065	10,065
資本剰余金	11,734	11,734
利益剰余金	1,419,784	1,414,095
自己株式	△156,682	△156,692
株主資本合計	1,284,901	1,279,203
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	1,570	8,599
為替換算調整勘定	△95,528	△60,414
その他の包括利益累計額合計	△93,957	△51,815
少数株主持分	81	131
純資産合計	1,191,025	1,227,520
負債純資産合計	1,368,401	1,447,878

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書

連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
売上高	647,652	635,422
売上原価	493,997	495,068
売上総利益	153,654	140,354
販売費及び一般管理費	190,975	176,764
営業損失(△)	△37,320	△36,410
営業外収益		
受取利息	7,721	5,523
為替差益	—	39,506
その他	2,104	3,455
営業外収益合計	9,825	48,485
営業外費用		
売上割引	408	555
有価証券償還損	2,517	505
投資有価証券償還損	1,180	319
為替差損	27,768	—
その他	1,493	212
営業外費用合計	33,368	1,592
経常利益又は経常損失(△)	△60,863	10,482
特別利益		
固定資産売却益	84	10
過年度法人税等	—	2,947
特別利益合計	84	2,957
特別損失		
固定資産処分損	98	22
土壌処分費用	—	380
訴訟関連損失	—	2,840
特別損失合計	98	3,243
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	△60,877	10,197
法人税、住民税及び事業税	△5,140	△215
法人税等調整額	△12,519	3,244
法人税等合計	△17,659	3,029
少数株主損益調整前当期純利益又は少数株主損益調整前当期純損失(△)	△43,217	7,168
少数株主利益又は少数株主損失(△)	△13	68
当期純利益又は当期純損失(△)	△43,204	7,099

連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
少数株主損益調整前当期純利益又は少数株主損益 調整前当期純損失(△)	△43,217	7,168
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	2,511	6,993
為替換算調整勘定	△10,316	35,111
持分法適用会社に対する持分相当額	△23	34
その他の包括利益合計	△7,827	42,139
包括利益	△51,045	49,307
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△51,032	49,242
少数株主に係る包括利益	△13	65

(3) 連結株主資本等変動計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
株主資本		
資本金		
当期首残高	10,065	10,065
当期変動額		
当期変動額合計	—	—
当期末残高	10,065	10,065
資本剰余金		
当期首残高	11,734	11,734
当期変動額		
自己株式の処分	0	△0
当期変動額合計	0	△0
当期末残高	11,734	11,734
利益剰余金		
当期首残高	1,502,631	1,419,784
当期変動額		
剰余金の配当	△39,642	△12,787
当期純利益又は当期純損失(△)	△43,204	7,099
当期変動額合計	△82,847	△5,688
当期末残高	1,419,784	1,414,095
自己株式		
当期首残高	△156,663	△156,682
当期変動額		
自己株式の取得	△19	△10
自己株式の処分	0	0
当期変動額合計	△18	△9
当期末残高	△156,682	△156,692
株主資本合計		
当期首残高	1,367,767	1,284,901
当期変動額		
剰余金の配当	△39,642	△12,787
当期純利益又は当期純損失(△)	△43,204	7,099
自己株式の取得	△19	△10
自己株式の処分	1	0
当期変動額合計	△82,865	△5,697
当期末残高	1,284,901	1,279,203

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金		
当期首残高	△917	1,570
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	2,488	7,028
当期変動額合計	2,488	7,028
当期末残高	1,570	8,599
為替換算調整勘定		
当期首残高	△85,212	△95,528
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△10,316	35,113
当期変動額合計	△10,316	35,113
当期末残高	△95,528	△60,414
その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	△86,129	△93,957
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△7,827	42,142
当期変動額合計	△7,827	42,142
当期末残高	△93,957	△51,815
少数株主持分		
当期首残高	224	81
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△142	50
当期変動額合計	△142	50
当期末残高	81	131
純資産合計		
当期首残高	1,281,861	1,191,025
当期変動額		
剰余金の配当	△39,642	△12,787
当期純利益又は当期純損失（△）	△43,204	7,099
自己株式の取得	△19	△10
自己株式の処分	1	0
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△7,970	42,192
当期変動額合計	△90,836	36,495
当期末残高	1,191,025	1,227,520

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	△60,877	10,197
減価償却費	12,523	12,637
貸倒引当金の増減額(△は減少)	1,410	△1,718
退職給付引当金の増減額(△は減少)	2,810	574
受取利息及び受取配当金	△7,957	△5,757
為替差損益(△は益)	21,477	△29,825
持分法による投資損益(△は益)	596	△420
売上債権の増減額(△は増加)	85,500	1,691
たな卸資産の増減額(△は増加)	9,811	△83,608
仕入債務の増減額(△は減少)	△107,128	20,738
未払消費税等の増減額(△は減少)	△390	△465
その他	△13,309	7,106
小計	△55,534	△68,850
利息及び配当金の受取額	8,212	6,556
利息の支払額	△5	△2
法人税等の支払額又は還付額(△は支払)	△47,628	21,906
営業活動によるキャッシュ・フロー	△94,955	△40,390
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△177,093	△165,056
定期預金の払戻による収入	260,328	186,142
有形固定資産の取得による支出	△19,979	△5,788
有形固定資産の売却による収入	170	65
有価証券及び投資有価証券の取得による支出	△1,368,101	△1,730,716
有価証券及び投資有価証券の売却及び償還による収入	1,145,894	1,809,615
その他	△5,611	△5,158
投資活動によるキャッシュ・フロー	△164,392	89,104
財務活動によるキャッシュ・フロー		
配当金の支払額	△39,644	△12,801
その他	△179	△71
財務活動によるキャッシュ・フロー	△39,823	△12,873
現金及び現金同等物に係る換算差額	△18,007	26,368
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△317,179	62,208
現金及び現金同等物の期首残高	724,366	407,186
現金及び現金同等物の期末残高	407,186	469,395

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更等)

会計上の見積りの変更と区別することが困難な会計方針の変更

当社及び国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、当連結会計年度より、平成24年4月1日以後に取得した有形固定資産については、改正後の法人税法に基づく減価償却の方法に変更しています。これによる営業損失、経常利益及び税金等調整前当期純利益に与える影響は軽微です。

(連結貸借対照表関係)

有形固定資産の減価償却累計額は、次のとおりです。

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
減価償却累計額	57,885百万円	67,835百万円

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係は、次のとおりです。

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
現金及び預金勘定	462,021百万円	478,761百万円
預入期間が3か月を超える 定期預金	△64,239百万円	△42,826百万円
取得日から3か月以内に 償還期限の到来する短期投資	9,404百万円	33,460百万円
現金及び現金同等物	407,186百万円	469,395百万円

(セグメント情報)

当社グループ(当社及び連結子会社)は単一セグメントのため、記載を省略しています。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
1株当たり純資産額 (円)	9,313.15	9,598.22
1株当たり当期純利益又は当期純損失(△) (円)	△337.86	55.52

(注) 1 潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式が存在しないため記載していません。

2 1株当たり当期純利益又は当期純損失の算定上の基礎は、次のとおりです。

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
当期純利益又は当期純損失(△) (百万円)	△43,204	7,099
普通株主に帰属しない金額 (百万円)	—	—
普通株式に係る当期純利益 又は当期純損失(△) (百万円)	△43,204	7,099
普通株式の期中平均株式数 (千株)	127,878	127,877

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

4. その他

(1) 連結販売実績

(単位：百万円)

種類		前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
レジャー機器	ハードウェア		
	携帯ゲーム機本体	234,604	227,224
	ホームコンソールゲーム機本体	116,022	136,852
	その他	36,881	32,270
	ハードウェア 計	387,508	396,347
	ソフトウェア		
携帯ゲーム機用ソフトウェア	128,009	144,588	
ホームコンソールゲーム機用ソフトウェア	117,360	77,156	
コンテンツ収入他	13,223	15,793	
ソフトウェア 計	258,592	237,539	
レジャー機器 計	646,100	633,887	
その他	トランプ・かるた他	1,551	1,535
合 計		647,652	635,422

(参考) ダウンロード売上高 前連結会計年度 78億円、当連結会計年度 164億円

(2) 地域別売上高

(単位：百万円)

		日本	米大陸	欧州	その他	合計
当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	売上高	208,944	236,665	169,887	19,925	635,422
	構成比率	32.9%	37.2%	26.7%	3.2%	100.0%
前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	売上高	148,216	250,981	217,382	31,072	647,652
	構成比率	22.9%	38.8%	33.6%	4.7%	100.0%

(3) 連結参考情報

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	翌連結会計年度(予想) (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)
設備投資額	25,005	15,429	26,000
有形固定資産減価償却額	9,533	11,093	10,000
研究開発費	52,675	53,483	55,000
広告宣伝費	74,599	61,104	70,000
従業員数 (年度末)	4,928人	5,080人	—
期中平均レート			
1 USドル =	79.08円	83.10円	90.00円
1 ユーロ =	108.98円	107.14円	120.00円
連結USドル建売上高	29億USドル	26億USドル	—
連結ユーロ建売上高	20億ユーロ	15億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	28億USドル	37億USドル	—

(4) 為替変動の影響を受ける提出会社の主な外貨建資産及び負債 (単位: 百万USドル、百万ユーロ)

	前事業年度末 (平成24年3月31日現在)		当事業年度末 (平成25年3月31日現在)		翌事業年度末(予想) (平成26年3月31日現在)
	残高	為替レート	残高	為替レート	前提為替レート
USドル建	現預金 1,226		2,549		
	売掛金 295	82.19円	477	94.05円	90.00円
	買掛金 312		374		
ユーロ建	現預金 1,576		488		
	売掛金 262	109.80円	316	120.73円	120.00円

(5) 連結販売数量及びタイトル数

			前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)		当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)		累計	販売数(単位:万台・万本) タイトル数(単位:本) 翌連結会計年度(予想) (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)
ニンテンドーDS ※	ハード	国内	23	1	3,299			
		米大陸	262	211	5,987			
		その他	225	23	6,101			
		計	510	235	15,387		—	
	ソフト	国内	777	506	21,198			
		米大陸	3,295	1,763	39,140			
		その他	2,011	1,068	33,031			
		計	6,082	3,338	93,369		1,000	
	タイトル数	国内	72	17	1,845			
		米大陸	117	47	1,718			
その他		130	74	2,090				
ニンテンドー3DS	ハード	国内	479	569	1,154			
		米大陸	467	427	1,026			
		その他	406	400	929			
		計	1,353	1,395	3,109		1,800	
うちニンテンドー3DS LL		国内	—	314	314			
		米大陸	—	214	214			
		その他	—	250	250			
		計	—	778	778			
	ソフト	国内	1,113	2,116	3,447			
		米大陸	1,264	1,617	3,275			
		その他	1,222	1,228	2,781			
		計	3,600	4,961	9,503		8,000	
	タイトル数	国内	92	97	210			
		米大陸	86	77	183			
その他		89	84	193				
Wii	ハード	国内	86	26	1,271			
		米大陸	453	205	4,775			
		その他	445	168	3,937			
		計	984	398	9,984		200	
	ソフト	国内	900	432	7,384			
		米大陸	5,369	2,713	47,732			
		その他	3,968	1,915	31,790			
		計	10,237	5,061	86,906		2,000	
	タイトル数	国内	32	11	458			
		米大陸	129	47	1,222			
その他		137	56	1,213				
Wii U	ハード	国内	—	92	92			
		米大陸	—	152	152			
		その他	—	101	101			
		計	—	345	345		900	
	ソフト	国内	—	173	173			
		米大陸	—	728	728			
		その他	—	440	440			
		計	—	1,342	1,342		3,800	
	タイトル数	国内	—	20	20			
		米大陸	—	44	44			
その他		—	37	37				

- (注) 1 ※ニンテンドーDSとは「ニンテンドーDSi LL/DSi/DS Lite/DS」を指します。
2 ニンテンドーDSソフトの販売数量及びタイトル数には、ニンテンドーDSiウェアの数量を含みません。
3 ニンテンドー3DSソフトの販売数量及びタイトル数は、ニンテンドー3DSカードソフト(パッケージ版及びダウンロード版)の数量です。
4 Wiiソフトの販売数量及びタイトル数には、バーチャルコンソール及びWiiウェアの数量を含みません。
5 Wii Uソフトの販売数量及びタイトル数は、Wii Uディスクソフト(パッケージ版及びダウンロード版)の数量です。
6 各ソフトの販売数量実績は、ハードに同梱して販売した数量を含みます。
7 各ソフトの販売数量予想は、ハードに同梱して販売する数量を含みません。
8 タイトル数におけるその他地域は、平成25年3月期より欧州で発売されたタイトル数のみを集計しています。