



# 平成29年3月期 決算短信(日本基準)(連結)



平成29年4月27日

上場会社名 任天堂株式会社

上場取引所 東

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

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 君島 達己

問合せ先責任者 (役職名) 経営統括本部副本部長 (氏名) 武永 豊

TEL 075-662-9600

定時株主総会開催予定日 平成29年6月29日 配当支払開始予定日 平成29年6月30日

有価証券報告書提出予定日 平成29年6月30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29年3月期の連結業績(平成28年4月1日～平成29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		親会社株主に帰属する当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
29年3月期	489,095	3.0	29,362	10.7	50,364	74.9	102,574	521.5
28年3月期	504,459	8.2	32,881	32.7	28,790	59.2	16,505	60.6

(注) 包括利益 29年3月期 104,525百万円 ( %) 28年3月期 3,689百万円 ( %)

	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	%	%	%
29年3月期	853.87		8.5	3.6	6.0
28年3月期	137.40		1.4	2.2	6.5

(参考) 持分法投資損益 29年3月期 20,271百万円 28年3月期 1,887百万円

### (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
29年3月期	1,468,978	1,250,972	85.2	10,412.59
28年3月期	1,296,902	1,160,901	89.5	9,662.73

(参考) 自己資本 29年3月期 1,250,840百万円 28年3月期 1,160,776百万円

### (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
29年3月期	19,101	69,518	14,435	330,974
28年3月期	55,190	71,740	2,996	258,095

## 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	%	%
28年3月期		30.00		120.00	150.00	18,019	109.2	1.5
29年3月期		0.00		430.00	430.00	51,654	50.4	4.3
30年3月期(予想)		※		※	190.00		50.7	

配当は、各期の利益水準を勘案し、中間と期末の年2回行うことを基本方針としています。なお、平成30年3月期の連結業績予想を通期のみで作成しており、中間と期末の配当を分けて予想することができないため、年間配当金の合計のみを記載していますが、【添付資料】P.4「1.経営成績等の概況(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、平成30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30年3月期の連結業績予想(平成29年4月1日～平成30年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	750,000	53.3	65,000	121.4	60,000	19.1	45,000	56.1	374.60

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

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

(注)詳細は、[添付資料]P.13「4.連結財務諸表及び主な注記(5)連結財務諸表に関する注記事項(会計方針の変更)」をご覧ください。

(3) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)	29年3月期	141,669,000 株	28年3月期	141,669,000 株
期末自己株式数	29年3月期	21,541,341 株	28年3月期	21,539,677 株
期中平均株式数	29年3月期	120,128,492 株	28年3月期	120,125,446 株

(参考)個別業績の概要

平成29年3月期の個別業績(平成28年4月1日～平成29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	%
29年3月期	363,383	4.4	5,304		7,631		1,434	
28年3月期	379,992	3.6	19,630	25.9	10,831	84.5	4,516	89.1

	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
29年3月期	11.94	
28年3月期	37.60	

(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
29年3月期	1,051,811	872,320	82.9	7,261.62
28年3月期	962,911	881,203	91.5	7,335.46

(参考) 自己資本 29年3月期 872,320百万円 28年3月期 881,203百万円

決算短信は監査の対象外です

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.3「1.経営成績等の概況(2)今後の見通し」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況 .....	P. 2
(1) 当期の経営成績・財政状態の概況 .....	P. 2
(2) 今後の見通し .....	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 .....	P. 5
(1) 会社の経営の基本方針 .....	P. 5
(2) 目標とする経営指標 .....	P. 5
(3) 中長期的な会社の経営戦略と対処すべき課題 .....	P. 5
3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方 .....	P. 5
4. 連結財務諸表及び主な注記 .....	P. 6
(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) .....	P. 13
(追加情報) .....	P. 13
(連結貸借対照表関係) .....	P. 14
(連結キャッシュ・フロー計算書関係) .....	P. 14
(セグメント情報) .....	P. 14
(1株当たり情報) .....	P. 14
5. その他 .....	P. 15
(1) 連結販売実績 .....	P. 15
(2) 連結参考情報 .....	P. 16
(3) 提出会社の主な外貨建資産及び負債 .....	P. 16
(4) 連結販売数量及びタイトル数 .....	P. 17

## 1. 経営成績等の概況

### (1) 当期の経営成績・財政状態の概況

#### ①当期の経営成績の概況

当期の状況は、プレイスタイルを多様化させる新しい家庭用据置型テレビゲーム機「Nintendo Switch」を全世界で3月3日に発売し、好調な滑り出しを見せています。特に同時に発売した『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』は世界中で大変人気を博し276万本（Wii U版を含め合計384万本）の販売を記録したほか、『1-2-Switch』も話題を集め、ハードウェアの販売台数は274万台、ソフトウェアの販売本数は546万本となりました。

ニンテンドー3DSでは、全世界で11月に発売した『ポケットモンスター サン・ムーン』が大変話題を呼び、1,544万本の大ヒットを記録したほか、『スーパーマリオメーカー for ニンテンドー3DS』が234万本、『星のカービィ ロボボプラネット』も136万本と順調に販売本数を伸ばしました。また、スマートデバイス向けアプリ『Pokémon GO』が配信されて以降、過去に発売した『ポケットモンスター』シリーズのソフトウェアも販売を伸ばし、海外ではハードウェアを牽引する動きが見られ、全世界におけるハードウェアの販売台数は727万台（前年同期比7%増）、ソフトウェアの販売本数は5,508万本（前年同期比14%増）となりました。

一方、Wii Uでは、全世界で3月に発売した『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』が108万本の販売本数を記録し健闘したものの、ソフトウェアの販売本数は1,480万本（前年同期比46%減）となり、ハードウェアも期初の想定に沿った動きとなり、販売台数は76万台（前年同期比77%減）となりました。

スマートデバイスビジネスでは、マリオの新しいアクションゲームアプリ『スーパーマリオ ラン』のiOS版を12月に、Android版を3月に配信開始し、世界中のお客様から大きな反響をいただいております。また、スマートデバイス上で手軽に本格的なシミュレーションRPGが楽しめるゲームアプリ『ファイアーエムブレム ヒーローズ』を2月から配信し、従来のファイアーエムブレムシリーズのファンの方だけでなく、これまでゲーム専用機で同シリーズを遊んだことのない方も含め多くのお客様に楽しんでいただいております。

その他、11月に国内外で発売した「ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ（日本版名称）」は各地で好評となりました。一方で、amiibo（アミーボ）は、新たに発売したamiiboを使って楽しめる新作ソフトの展開により販売状況に回復の兆しを見せたものの、フィギュア型が約910万體、カード型が約930万枚の販売にとどまり、ダウンロード売上も、追加コンテンツによる売上が少なかったため、いずれも前年同期と比べて大きく減少しました。

これらの状況により、売上高は4,890億円（うち、海外売上高3,590億円、海外売上高比率73.4%）、営業利益は293億円となりました。また、株式会社ポケモンなどに係る持分法による投資利益202億円を計上したことにより、経常利益は503億円となりました。さらにメジャーリーグ球団シアトルマリナーズの運営会社の持分の一部を売却したことによる投資有価証券売却益645億円を特別利益として計上したため、親会社株主に帰属する当期純利益は1,025億円となりました。

#### ②当期の財政状態の概況

総資産は、主に現金及び預金や受取手形及び売掛金が増加したことにより、前期に比べ1,720億円増加し、1兆4,689億円となりました。負債は、主に支払手形及び買掛金が増加したことにより、前期に比べ820億円増加し、2,180億円となりました。純資産は、前期に比べ900億円増加し、1兆2,509億円となりました。

## ③当期のキャッシュ・フローの概況

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728億円増加（前年同期は234億円の減少）し、3,309億円となりました。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、税金等調整前当期純利益1,147億円に対して、有価証券及び投資有価証券売却益の計上や売上債権の増加などの減少要因がありましたが、仕入債務の増加などの増加要因により、191億円の増加（前年同期は551億円の増加）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、定期預金の払戻や有価証券及び投資有価証券の売却及び償還による収入が、定期預金の預入や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、695億円の増加（前年同期は717億円の減少）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144億円の減少（前年同期は29億円の減少）となりました。

## (2) 今後の見通し

Nintendo Switchについては、好調なスタートを切った『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』や『1-2-Switch』の話題を維持するとともに、4月に『マリオカート8 デラックス』を、6月には『ARMS』をそれぞれ全世界で発売します。また、7月には『Splatoon 2』の発売を予定しており、これらのタイトルはNintendo Switchのコンセプトである、いつでも、どこでも、だれとでも遊ぶことができる特長と相まって、お客様同士の対戦を今まで以上に盛り上げていけるものとなっています。さらにサードパーティーからも有力なタイトルの発売が予定されているなどバラエティに富んだ魅力あるタイトルを継続的に投入することで、Nintendo Switchの好調な勢いを維持し、今年の年末商戦に向けてプラットフォームの活性化と販売拡大を目指します。

ニンテンドー3DSについては、ハードウェアの全世界累計販売台数が6,600万台を超え、ソフトウェアの売上が十分期待できるプラットフォームに成長しています。今後の展開については、『ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王』を5月に海外で発売（国内4月）し、6月から7月にかけて全世界で『Ever Oasis 精霊とタネビトの蜃気楼』や『Hey! ピクミン』の発売を予定しているほか、本年は星のカービィ25周年を記念して、3DS向けのダウンロードソフトや新しい対戦アクションタイトルの発売を予定しています。また、サードパーティーからも3DS向け大型タイトル投入の発表がされており、当期に引き続き、プラットフォームの勢いを維持し、世界中の女性やお子様を含む、より幅広い層のお客様に遊んでいただくことを目指します。

スマートデバイスビジネスでは、当期に遊び方や収益モデルの異なる3つのゲームアプリを展開し、これまで当社製品を遊んでいられなかったお客様や当社製品をお届けできなかった地域のお客様にも広く任天堂のIPや任天堂が創り出すゲームの世界に触れていただくことができました。今後は、配信したアプリをより多くのお客様に継続して楽しんでいただけるよう運営に注力すると共に、これまでの経験を活かし、新たなゲームアプリを投入することにより、スマートデバイスビジネスの拡大に努めます。

これらの取り組みにより、次期の業績については、売上高7,500億円、営業利益650億円、経常利益600億円、親会社株主に帰属する当期純利益450億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17ページ「5. その他（4）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1 USドル=105円、1 ユーロ=115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。

(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、将来の経営環境の変化への対応や、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。

この結果、当期の配当は、1株当たり年間配当金430円（中間無配、期末430円）となり、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190円となります。中間配当金は、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となりますが、配当方針に変更はありません。

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商品及びサービスの開発、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及びネットワークインフラの強化のほか、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

当社グループは、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います。事業の展開においては、世界のユーザーへ、かつて経験したことのない楽しさ、面白さを持った娯楽を提供することを最も重視しています。

### (2) 目標とする経営指標

当社グループは、常に新しい楽しさと面白さを持った商品やサービスを提供することを追求し、継続性のある健全な成長と利益の増加による企業価値の向上を目指しています。また、取扱商品・コンテンツは娯楽品であり、その特性から研究開発に不確定要素が多く、さらには競争の激しい業界であることから、柔軟な経営判断を行えるように特定の経営指標を目標として定めていません。

### (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、「世の中の人々を、商品やサービスを通じて笑顔にしていこう」という信念のもと、年齢・性別・過去のゲーム経験を問わず、誰もが楽しめる商品を提案することで、「任天堂IP(知的財産)に触れる人口を拡大する」ことに注力していきます。

この基本戦略をベースに、持続的成長を実現するための戦略として、「ゲーム専用機ビジネスの拡大」と「スマートデバイスビジネスの確立」を推進していきます。「ゲーム専用機ビジネス」では、これまで通りソフトウェア主導でハード・ソフト一体型のユニークなビジネスを経営の中核とし、任天堂独自のプラットフォームビジネスに今後も積極的に資源投入を行っていきます。「スマートデバイスビジネス」では、事業領域の拡大を図るべく、収益の大きな柱の1つとして育てていくことで、経営基盤の強化を図るとともに、ゲーム専用機ビジネスとの相乗効果を狙い、当社ビジネス全体の最大化を目指します。

また、ゲームビジネス以外においても、テーマパークでキャラクターを使ったアトラクションの提供、映像コンテンツやマーチャンダイジングを通じたキャラクターの露出など、パートナー企業様との提携も含めて積極的に任天堂IPを活用していきます。これらの取り組みにより、現在、私たちのゲーム機で楽しんでいらっしゃる方はもちろん、過去に私たちのゲーム機で楽しんでこられた方やこれまで私たちのゲーム機で遊ばれたことがない方など、すべてのお客様に多方面から任天堂IPをアピールすることにより、ビジネスのあらゆる可能性を追求し、当社の企業価値を向上させていきたいと考えています。

今後も時代に合わせて柔軟に自らを変化させ、「娯楽は他と違うからこそ価値がある」という「独創」の精神を大切にし、お客様に良い意味で驚いていただける商品やサービスを提供し続け、社業の発展に努めます。

## 3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社は、将来の指定国際会計基準の強制適用に備え、外部機関が主催するセミナーに参加するなど情報収集を行うとともに、実施に向けて様々な検討を進めていますが、適用時期は未定です。

## 4. 連結財務諸表及び主な注記

## (1) 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成28年3月31日)	当連結会計年度 (平成29年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	570,448	662,763
受取手形及び売掛金	38,731	106,054
有価証券	338,892	283,307
たな卸資産	40,433	39,129
繰延税金資産	6,597	332
その他	26,401	49,535
貸倒引当金	△369	△379
流動資産合計	1,021,135	1,140,742
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	39,977	38,707
機械装置及び運搬具（純額）	1,120	1,400
工具、器具及び備品（純額）	3,791	4,313
土地	42,553	42,133
建設仮勘定	309	3
有形固定資産合計	87,752	86,558
無形固定資産		
ソフトウェア	9,408	9,942
その他	568	2,882
無形固定資産合計	9,977	12,825
投資その他の資産		
投資有価証券	125,774	157,963
繰延税金資産	32,195	49,453
退職給付に係る資産	7,092	7,680
その他	12,974	13,753
貸倒引当金	△0	△0
投資その他の資産合計	178,037	228,851
固定資産合計	275,766	328,235
資産合計	1,296,902	1,468,978



(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成28年3月31日)	当連結会計年度 (平成29年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	31,857	104,181
未払法人税等	1,878	11,267
賞与引当金	2,294	2,341
その他	62,407	66,319
流動負債合計	98,437	184,109
固定負債		
退職給付に係る負債	23,546	19,245
その他	14,017	14,650
固定負債合計	37,563	33,895
負債合計	136,001	218,005
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	10,065	10,065
資本剰余金	13,256	13,256
利益剰余金	1,401,359	1,489,518
自己株式	△250,563	△250,601
株主資本合計	1,174,118	1,262,239
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	11,909	18,913
為替換算調整勘定	△25,250	△30,312
その他の包括利益累計額合計	△13,341	△11,399
非支配株主持分	124	132
純資産合計	1,160,901	1,250,972
負債純資産合計	1,296,902	1,468,978

## (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27年4月1日 至 平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年4月1日 至 平成29年3月31日)
売上高	504,459	489,095
売上原価	283,494	290,197
売上総利益	220,965	198,898
販売費及び一般管理費	188,083	169,535
営業利益	32,881	29,362
営業外収益		
受取利息	4,693	6,237
持分法による投資利益	1,887	20,271
その他	7,970	2,083
営業外収益合計	14,550	28,593
営業外費用		
売上割引	106	3
有価証券償還損	—	2,199
為替差損	18,356	5,256
その他	178	131
営業外費用合計	18,641	7,591
経常利益	28,790	50,364
特別利益		
固定資産売却益	9	185
投資有価証券売却益	398	64,589
特別利益合計	407	64,775
特別損失		
固定資産処分損	351	328
事業再編損	1,130	80
特別損失合計	1,482	409
税金等調整前当期純利益	27,715	114,730
法人税、住民税及び事業税	2,482	25,331
法人税等調整額	8,714	△13,183
法人税等合計	11,197	12,147
当期純利益	16,518	102,582
非支配株主に帰属する当期純利益	13	8
親会社株主に帰属する当期純利益	16,505	102,574

## 連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年4月1日 至 平成29年3月31日)
当期純利益	16,518	102,582
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△4,663	7,147
為替換算調整勘定	△15,446	△5,916
持分法適用会社に対する持分相当額	△97	711
その他の包括利益合計	△20,208	1,942
包括利益	△3,689	104,525
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△3,703	104,517
非支配株主に係る包括利益	13	8

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)

(単位：百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	10,065	11,734	1,409,764	△270,986	1,160,578
当期変動額					
剰余金の配当			△24,910		△24,910
親会社株主に 帰属する当期純利益			16,505		16,505
自己株式の取得				△42	△42
自己株式の処分		1,522		20,465	21,987
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	1,522	△8,405	20,422	13,539
当期末残高	10,065	13,256	1,401,359	△250,563	1,174,118

	その他の包括利益累計額			非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益 累計額合計		
当期首残高	16,671	△9,804	6,866	110	1,167,556
当期変動額					
剰余金の配当					△24,910
親会社株主に 帰属する当期純利益					16,505
自己株式の取得					△42
自己株式の処分					21,987
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	△4,761	△15,446	△20,208	13	△20,194
当期変動額合計	△4,761	△15,446	△20,208	13	△6,655
当期末残高	11,909	△25,250	△13,341	124	1,160,901

当連結会計年度(自 平成28年4月1日 至 平成29年3月31日)

(単位：百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	10,065	13,256	1,401,359	△250,563	1,174,118
当期変動額					
剰余金の配当			△14,415		△14,415
親会社株主に 帰属する当期純利益			102,574		102,574
自己株式の取得				△38	△38
自己株式の処分					
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	—	88,159	△38	88,121
当期末残高	10,065	13,256	1,489,518	△250,601	1,262,239

	その他の包括利益累計額			非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益 累計額合計		
当期首残高	11,909	△25,250	△13,341	124	1,160,901
当期変動額					
剰余金の配当					△14,415
親会社株主に 帰属する当期純利益					102,574
自己株式の取得					△38
自己株式の処分					—
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	7,004	△5,061	1,942	8	1,950
当期変動額合計	7,004	△5,061	1,942	8	90,071
当期末残高	18,913	△30,312	△11,399	132	1,250,972

## (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27年4月1日 至 平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年4月1日 至 平成29年3月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純利益	27,715	114,730
減価償却費	9,139	8,366
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△55	23
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	△707	△4,053
受取利息及び受取配当金	△5,134	△6,904
為替差損益 (△は益)	14,527	6,066
有価証券及び投資有価証券売却損益 (△は益)	△439	△64,617
持分法による投資損益 (△は益)	△1,887	△20,271
売上債権の増減額 (△は増加)	15,444	△65,706
たな卸資産の増減額 (△は増加)	34,501	△155
仕入債務の増減額 (△は減少)	△21,556	51,528
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△95	1,212
その他	△5,355	9,231
小計	66,097	29,451
利息及び配当金の受取額	5,963	6,332
利息の支払額	△0	△1
法人税等の支払額	△16,869	△16,680
営業活動によるキャッシュ・フロー	55,190	19,101
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	△674,717	△537,674
定期預金の払戻による収入	659,857	500,936
有形及び無形固定資産の取得による支出	△4,670	△10,458
有形及び無形固定資産の売却による収入	1,574	544
有価証券及び投資有価証券の取得による支出	△1,072,852	△680,408
有価証券及び投資有価証券の売却及び償還による収入	1,019,443	804,571
その他	△374	△7,992
投資活動によるキャッシュ・フロー	△71,740	69,518
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
配当金の支払額	△24,929	△14,384
自己株式の取得による支出	△42	△38
自己株式の売却による収入	21,987	—
その他	△12	△12
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,996	△14,435
現金及び現金同等物に係る換算差額	△3,898	△1,306
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△23,443	72,878
現金及び現金同等物の期首残高	281,539	258,095
現金及び現金同等物の期末残高	258,095	330,974

(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)

(平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱いの適用)

法人税法の改正に伴い、「平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第32号 平成28年6月17日)を当連結会計年度に適用し、平成28年4月1日以後に取得した建物附属設備及び構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法に変更しました。

なお、当連結会計年度において、連結財務諸表に与える影響は軽微です。

(追加情報)

(繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針の適用)

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第26号 平成28年3月28日)を当連結会計年度から適用しました。

## (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28年3月31日)	当連結会計年度 (平成29年3月31日)
減価償却累計額	67,211百万円	67,257百万円

## (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27年4月1日 至 平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年4月1日 至 平成29年3月31日)
現金及び預金勘定	570,448百万円	662,763百万円
預入期間が3か月を超える 定期預金	△335,174百万円	△362,801百万円
取得日から3か月以内に 償還期限の到来する短期投資	22,821百万円	31,011百万円
現金及び現金同等物	258,095百万円	330,974百万円

## (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27年4月1日 至 平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年4月1日 至 平成29年3月31日)
1株当たり純資産額	(円)	9,662.73	10,412.59
1株当たり当期純利益	(円)	137.40	853.87

(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27年4月1日 至 平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年4月1日 至 平成29年3月31日)
親会社株主に帰属する当期純利益	(百万円)	16,505	102,574
普通株主に帰属しない金額	(百万円)	—	—
普通株式に係る 親会社株主に帰属する当期純利益	(百万円)	16,505	102,574
普通株式の期中平均株式数	(千株)	120,125	120,128



## 5. その他

## (1) 連結販売実績

(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28年4月1日 至 平成29年3月31日)	ゲーム専用機 ※1	117,458	193,707	127,060
	うち ニンテンドー3DSプラットフォーム	71,999	91,983	70,359	13,607	247,949
	うち Wii Uプラットフォーム	13,627	31,431	17,867	1,456	64,383
	うち Nintendo Switchプラットフォーム	21,637	52,415	29,186	7,712	110,951
	うち その他 ※2	10,194	17,877	9,646	2,127	39,846
	スマートデバイス・IP関連収入等 ※3	11,785	9,345	2,353	766	24,250
	その他(トランプ他)	770	901	42	—	1,714
	合計	130,014	203,954	129,455	25,671	489,095

		日本	米大陸	欧州	その他	合計
		前連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)	ゲーム専用機 ※1	133,046	221,579	126,394
	うち ニンテンドー3DSプラットフォーム	79,212	86,537	61,391	8,743	235,885
	うち Wii Uプラットフォーム	42,582	104,122	47,459	4,198	198,362
	うち Nintendo Switchプラットフォーム	—	—	—	—	—
	うち その他 ※2	11,251	30,918	17,543	3,185	62,899
	スマートデバイス・IP関連収入等 ※3	1,623	3,513	489	107	5,734
	その他(トランプ他)	792	744	33	7	1,577
	合計	135,461	225,837	126,916	16,243	504,459

(参考) ゲーム専用機に含まれるダウンロード売上高 前連結会計年度 439億円、当連結会計年度 325億円

※1 各プラットフォームの内訳は、ハードウェア・ソフトウェア(パッケージ併売ダウンロードソフト・ダウンロード専用ソフト・追加コンテンツ含む)・アクセサリ等を含みます。

※2 ニンテンドー3DS、Wii U、Nintendo Switch以外のゲームプラットフォームやamiibo、バーチャルコンソール等になります。

※3 スマートデバイス向け課金収入、ロイヤリティ収入等になります。

(2) 連結参考情報

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年4月1日 至 平成29年3月31日)	翌連結会計年度(予想) (自 平成29年4月1日 至 平成30年3月31日)
設備投資額	10,414	15,158	10,000
有形固定資産減価償却額	6,180	5,543	6,000
研究開発費	69,066	59,197	65,000
広告宣伝費	46,636	48,726	65,000
従業員数 (年度末)	5,064人	5,166人	—
期中平均レート			
1 USドル =	120.14円	108.38円	105.00円
1 ユーロ =	132.58円	118.79円	115.00円
連結USドル建売上高	17億USドル	17億USドル	—
連結ユーロ建売上高	9億ユーロ	10億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	11億USドル	15億USドル	—

(3) 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28年3月31日現在)		当事業年度末 (平成29年3月31日現在)		翌事業年度末(予想) (平成30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	2,196	2,181		
	売掛金	149	500		
	買掛金	66	531	112.19円	105.00円
	関係会社 借入金	—	300		
ユーロ建	現預金	665	495		
	売掛金	111	333	119.79円	115.00円

## (4) 連結販売数量及びタイトル数

			販売数(単位:万台・万本) タイトル数(単位:本)			
			前連結会計年度 (自平成27年4月1日 至平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自平成28年4月1日 至平成29年3月31日)	累計	翌連結会計年度(予想) (自平成29年4月1日 至平成30年3月31日)
ニンテンドー3DS	ハード	国内	236	199	2,331	
		米大陸	225	255	2,232	
		その他	218	273	2,050	
		計	679	727	6,612	600
	うち ニンテンドー3DS LL	国内	3	△0	704	
		米大陸	28	△0	663	
		その他	20	6	596	
		計	51	6	1,964	
	うち ニンテンドー2DS	国内	10	49	59	
		米大陸	45	77	299	
		その他	62	124	384	
		計	117	249	742	
	うち Newニンテンドー 3DS	国内	45	12	116	
米大陸		11	40	50		
その他		47	13	83		
計		103	65	249		
うち Newニンテンドー 3DS LL	ハード	国内	158	138	430	
		米大陸	141	139	347	
		その他	85	125	255	
		計	384	402	1,032	
	ソフト	国内	2,034	1,784	12,343	
		米大陸	1,487	1,905	11,070	
		その他	1,331	1,820	9,512	
		計	4,852	5,508	32,925	4,000
	タイトル数	国内	94	71	605	
		米大陸	60	39	449	
		その他	67	35	496	
		計				
	Wii U	ハード	国内	80	20	334
米大陸			154	29	649	
その他			91	26	374	
計			326	76	1,356	—
ソフト		国内	453	186	1,535	
		米大陸	1,479	778	5,416	
		その他	805	516	2,934	
		計	2,736	1,480	9,885	300
タイトル数		国内	22	10	112	
		米大陸	31	16	166	
		その他	30	14	154	
		計				
Nintendo Switch		ハード	国内	—	60	60
	米大陸		—	120	120	
	その他		—	94	94	
	計		—	274	274	1,000
	ソフト	国内	—	89	89	
		米大陸	—	286	286	
		その他	—	171	171	
		計	—	546	546	3,500
	タイトル数	国内	—	9	9	
		米大陸	—	10	10	
		その他	—	9	9	

- (注) 1 各プラットフォームのソフトの販売数量は、パッケージソフト及びパッケージ併売ダウンロードソフトの数量です。  
2 各プラットフォームのソフトのタイトル数は、パッケージソフトの本数です。  
3 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。  
4 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。