







# **President's message**



1983年のファミコン発売から20年、ゲーム産業は日本発で世界に通用する数少ないエンターテインメント分野の産業として国内市場規模は約6000億、海外輸出額は約9700億、総生産で1兆5700億円にも達し、映画産業の約2倍、音楽産業の約3倍にまで成長しました。

その中で任天堂は、ゲーム機のハードメーカーとしてだけではなく、ゲーム産業の誕生から現在まで、国籍、文化、年齢、性別を問わず幅広く世界中の人たちに受け入れられる独創的なソフトを創り続けてきたゲームソフトメーカーとして、世界中に知られるブランドを確立しました。任天堂のソフトを支持してくださる世界の人たちの、他社に類をみ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。

ゲームの量的拡大によりリアリティと複雑さを追い求める路線が飽和に達し、ゲーム産業のこれまでの成功体験が通用しなくなっている今、これまでにない新しい構造の遊びが求められています。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を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、世界の有力ソフトメーカーの開発者とのコラボレーションによって新しい遊びの創造に取り組んでまいります。同時に、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」という2つのプラットフォームでソフト・ハード一体型ビジネスを展開するという当社独自の強みを活かし、両者を連動・融合させるなど、未だかつてない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。

岩田 聡

取締役社長  
Nintendo Co., Ltd.





**Gaming for**



5 to 95



Naoto [19]



Adrianne [21]



Yoshitugu [54]



Alisa [17]



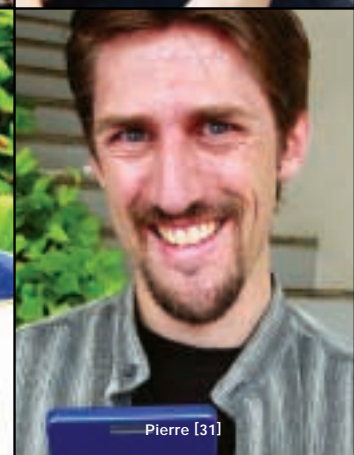
Edwina [54]



Minako [14]



Jerry [12]



Pierre [31]



Merle [25]



Michael [51]



Hiroki [9]



Mai [23]



Masaaki [26]



Caroline.B [9]



Lelf [14]



Takako [26]



Hayat [25]



Odd [49]



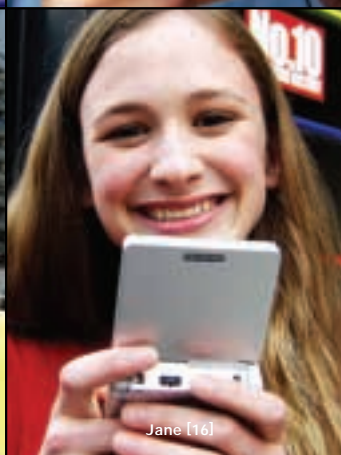
Yury [24]



Yuta [11]



Gerd [35]



Jane [16]



Setuko [59]



Caroline.W [14]



?????? [??]



Alexandra [14]



Shinji [11]



Toshio [39]



Natalia.P [39]



Melissah [17]



Masamichi.U [20]



Rio [18]

たのしくおにいちゃんとおそん  
でます。ふじたまあや

I like the types of games  
Nintendo offers. They are very  
user friendly. The characters  
are funny. MARTIN WILLS

Nintendo is  
fabulous!

Jane Harper

私は任天堂が大好き  
だ。ゲームが豊富だし  
おもしろいから.....  
落合大治

毎日  
ゲーム

楽しんでます!!  
牧田 木風加

Fun for  
everybody

Nintendo is a easy way  
to bright your life

Shannon  
McDonald

NINTENDO MADE A COMPLETE  
HUMAN BEING... IT CHANGED  
MY LIFE!

EDWIN POLK

NINTENDO  
is ! ! !

FUN

Michael Brown

ゲームキューブはおもしろいし、  
大好きです♡ 藤田 真緒

Nintendo:

Ever since I was  
little and ever since my  
little brother was able  
to, our family has played  
with your games. Thank  
you for all of your  
entertainment!

Sincerely,  
Alisha Brown

I'll never forget the day  
I beat my brother to  
completing the last stage  
of Super Mario Bros!!

It's made me more positive  
in everything I do!

Daniel

Nintendo is a great ~~invention~~ invention.  
And I play it every day  
Jerry LAMATTERY


任天堂の  
「重カ牛物のホネ」が  
好きです!

休みの日は  
友達と集って  
兄弟とよくゲー  
ムをしました。  
ゲームヤリすぎて  
ごはん食べると  
たれるほどでし  
た。阪上由記

昔からお世話に  
なってます!! 酒井 皓平

GBAで  
いっぱい  
遊んでいます!!

森美葉子

Nintendo is  
the best!  
It's my Favorite  
Past time.   
/the father

Nintendo is  
Great!

Alison.

にんてんどう大好き!!  
松本さくら

I used to play with  
my Nintendo everyday. I  
only wish I had enough  
time to do that now!

David

多岐の漢スパーマリアが  
大好きで毎日やっています

松井 三子代

孫のウアロセメント  
とても喜んで貰って  
嬉しく思っています  
岸元美 瑞子

I enjoy playing nintendo  
games. I like that they have  
many differen kinds of  
games. My favorite ~~game~~ is  
character  
is Donkey Kong!

-Kristin Nerdal



Lisa [26]



Maaya [8]



Alisson [8]



Daisuke [21]



Tore [15]



Nao [18]



Emma [22]



Nicholas [10]



Michiyo [27]



Fukutoshi [61]



Daniel [30]



Kelly A [19]



Sanae [27]



Edwin [38]



Kouhei [17]



Hideo [64]



Kristin [15]



Mao [13]



Maria [24]



Minako [19]



Jennifer [35]



Sebastian [25]



Hiroko [37]



Kmiiko [40]



Emma K [8]



Mack [38]



Masamichi F [11]



Jon [9]



Chiaki [24]



Michil [11]



Victoria [19]



Tatuya [21]



Yuko [49]



David [23]



Mika [24]



Geraldine [24]



Mark [48]



Tutomu [27]



Natalie.R [21]



Timothy [18]



Sara [8]



Yuki [17]



Stephanie [17]



Kanako [17]



Takashi [34]



Shannon.M [24]



Stanislav [14]



Youko [34]



Tomoko.T [18]



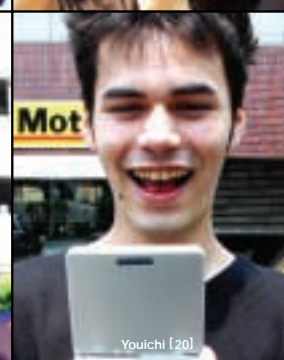
Yoshitugu [34]



Michiko [72]



Stephen [34]



Youichi [20]



Fumiko [33]



Chuzo [57]



Fuka [11]



Masahiko [21]



Olena [17]

I HAVE TWO BOYS  
AND THEY LOVE  
TO PLAY WITH  
NINTENDO  
TOGETHER

CHRIS BRADY



# Game Boy Advance SP

ゲームボーイアドバンスSP

コンパクトでクールなデザイン。発表直後から話題と注目を集め、発売わずか1ヶ月半にして211万台（うち国内82万台）を販売した携帯型ゲーム機の新しいスタイル。それがゲームボーイアドバンスSPです。

(\*)2003年3月末現在

## Color variation

- 1 Platina Silver
- 2 Onyx Black
- 3 Azurite Blue



**New front light screen**

**New compact size**

**Rechargeable battery**

**Plays all Game Boy games**





# 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として「ゲームボーイ アドバンス」は生まれました。発売から2年で約3,300万台以上を売り上げ、世界で最も愛されている携帯型エンターテインメントマシン「ゲームボーイアドバンス」はこれからも、新しい“遊び”の世界を広げることでしょう。

## Color variation

- 1 Violet
- 2 Milky blue
- 3 White
- 4 Milky pink
- 5 Orange
- 6 Black
- 7 Gold
- 8 Silver



ゲームボーイ たのしい  
キンノブリー



# 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955万台(うち国内247万台)を販売。対応ソフトも5000万本以上を販売し、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。

(\*)2003年3月末現在

## Color variation

- 1 Violet
- 2 Black
- 3 Orange
- 4 Silver

\* Controller

- 1 Violet
- 2 Black
- 3 Orange
- 4 Clear Violet
- 5 Silver
- 6 Emerald Blue



# Nintendo GameCube Game Boy Player

ニンテンドー ゲームキューブ ゲームボーイ プレーヤー

国内だけで1630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、T V 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T V 画面でゲームを楽しむことができます。

## Color variation

-  1 Violet
-  2 Black
-  3 Orange
-  4 Black



# Nintendo GameCube wireless controller WaveBird

ニンテンドー ゲームキューブ ワイヤレスコントローラ 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。







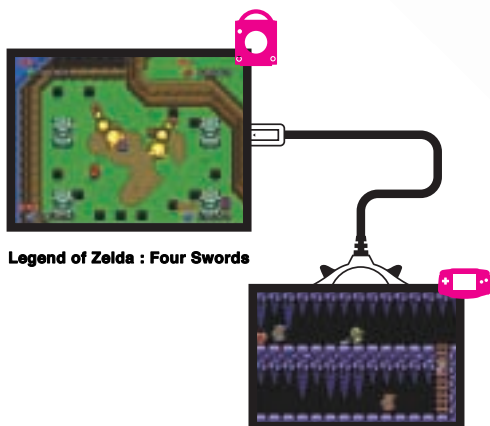
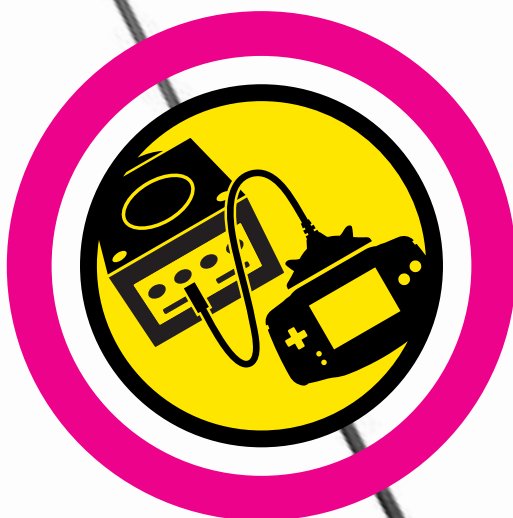
Nintendo has allowed  
me to be a kid  
and a big kid.  
Shannon Brookes.



# Connectivity

## コネクティビティ

ひとつの遊びは、もうひとつの遊びと“繋がる”ことで、さらに大きく新しい楽しさへと生まれ変わります。ゲームキューブ、ゲームボーイアドバンス、カード e リーダー<sup>+</sup>など、これら様々なハードウェアは、それぞれが繋がり連動することで、まったく新しい遊びの世界を実現します。任天堂は、常にこうした新しい試みに挑戦し、ゲームプレイヤーを驚かせ、その心を掴み続けているのです。

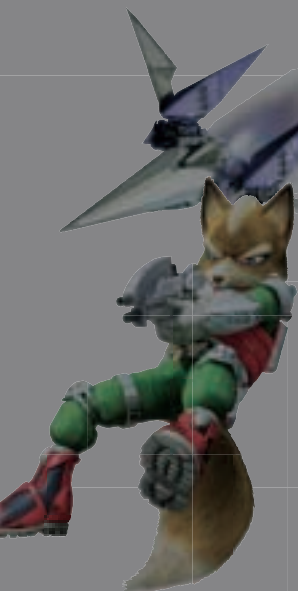


# card e reader<sup>+</sup>

## カードeリーダー<sup>+</sup>

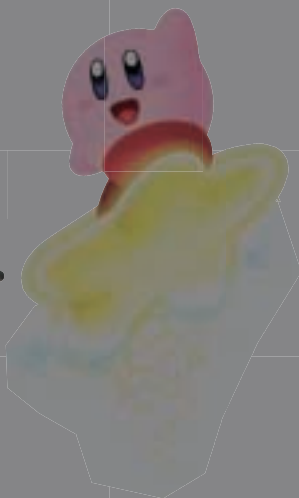
ただの“紙”に書かれた特殊なコード。この特殊なコードが、遊びの世界を大きく広げます。カードeリーダー<sup>+</sup>は、それだけで遊ぶのはもちろんのこと、ゲームキューブやゲームボーイアドバンスと繋げることで、ソフトに新しいキャラクターやアイテムを追加することができます。





Pitkin 2  
 ©2003 Nintendo  
 Mario Kart : Double Dash!!  
 ©2003 Nintendo  
 Mario Golf : Family Tour  
 ©2003 Nintendo / CAMELOT  
 Legend of Zelda : Four Swords  
 ©2003 Nintendo  
 Legend of Zelda : Tetra's Trackers  
 ©2003 Nintendo  
 Wario World  
 ©2003 Nintendo  
 Stage Debut  
 ©2003 Nintendo  
 Mario Party 5  
 ©2003 Nintendo ©2003 HUDSON SOFT  
 Kirby Air Ride  
 ©2003 HAL Laboratoy,Inc./Nintendo

Super Mario Advance 4  
 ©1989-2003 Nintendo  
 Star Fox  
 ©2003 Nintendo ©2003 NAMCO LTD.  
 Pokémon Colosseum  
 ©2003 Pokémon  
 ©1995-2003 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.  
 Developed by Genius Sonority Inc.  
 Custom Robo for GameCube  
 ©2003 NOISE/Nintendo  
 Geist  
 ©2003 Nintendo Game developed by n-Space, Inc.  
 1080° : Snow Storm  
 ©2003 Nintendo Developed by NST  
 Mario & Luigi RPG  
 ©2003 Nintendo Developed by ALPHADREAM



# Pocket Monster Ruby & Pocket Monster Sapphire

ポケットモンスター ルビー・サファイア

第1作の発売から、はや7年。ポケットモンスターは、今も世界中のゲームプレーヤーに愛され続けています。シリーズ最新作の「ポケットモンスター ルビー・サファイア」は、多くのファンの期待を受けて、国内累計出荷数400万本をわずか発売から40日で達成しました。

累計販売数(日本&米大陸)

(2003年3月31日現在)

**6,660,000**本

国内 2002年11月発売  
米大陸 2003年3月発売

Nintendo is a blast to play with  
your friends.

Rachael Tracy



# History of Nintendo

## 任天堂の歴史

**1889 明治22年**  
現相談役（山内 溥）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 溥）、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變更。  
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同で、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ォーツ時計を複合した「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ッ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。  
カスタム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同で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 ブロス」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/バック」を開発、販売開始。
- 64GBバックに対応した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 (ロクコンディーター)」を株式会社リクルートとの合弁会社「ランドネットディティ」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「エヌディキューブ株式会社」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 聡)、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。

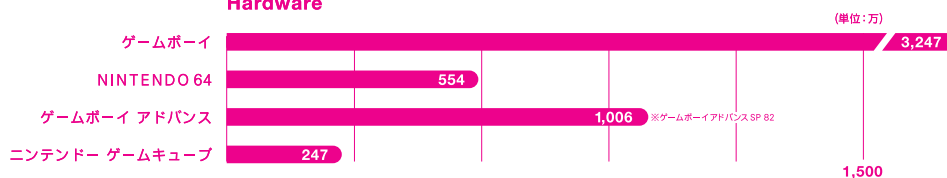
# Cumulative unit sales on consolidated basis

## 連結累計販売台数

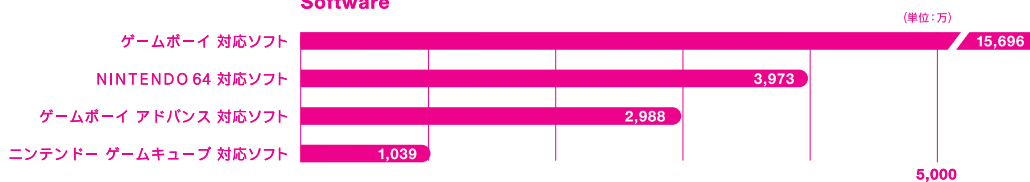
国内

2003年 3月31日 現在

### Hardware

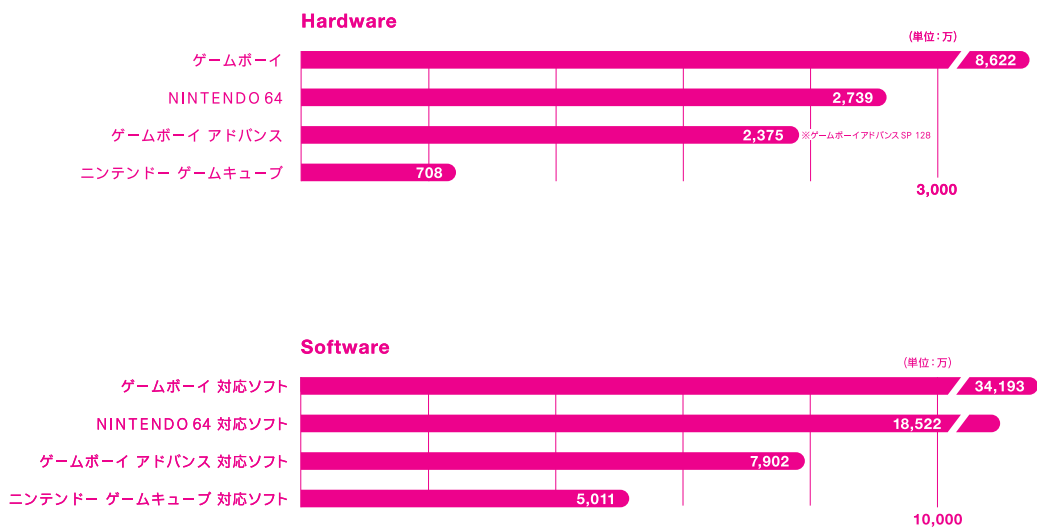


### Software



## 海外

2003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	1,537	838
ニンテンドー ゲームキューブ	513	195

Software	米大陸	その他の地域
ゲームボーイ	18,973	15,220
Nintendo 64	14,206	4,316
ゲームボーイ アドバンス	5,404	2,498
ニンテンドー ゲームキューブ	3,624	1,387

(単位: 万)



## 財 務 の 状 況

財 務 ハイライト	48
株 価 情 報	49
営 業 と 財 務 の 概 況	50
5 年 間 の 主 要 財 務 データ	52
監 査 報 告 書	53
連 結 貸 借 対 照 表	54
連 結 損 益 計 算 書	56
連 結 株 主 持 分 計 算 書	57
連 結 キャッシュ・フロー計算書	58
連 結 財 務 諸 表 の 注 記	59

## 財務ハイライト

	<div>¥</div> <div>百万円</div>		<div>\$</div> <div>千米ドル<sup>A</sup></div>	
3月31日に終了した各会計年度	2003	2002	2003	2002
売上高	¥503,748	¥554,413	\$4,197,900	\$4,620,110
当期純利益	67,267	106,445	560,560	887,041
総資産	1,085,519	1,156,716	9,045,995	9,639,297
株主資本	890,370	935,075	7,419,747	7,792,295
	<div>¥</div> <div>円</div>		<div>\$</div> <div>米ドル<sup>A</sup></div>	
3月31日に終了した各会計年度	2003	2002	2003	2002
1株当たり情報				
当期純利益 <sup>B</sup>	¥482.15	¥751.39	\$4.02	\$6.26
配当金 <sup>C</sup>	140	140	1.17	1.17

A: 米ドル表示金額は、海外読者の便宜のために2003年3月31日の概算為替レート（1米ドル＝120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。

## 株価情報

3月31日に終了した各会計年度	¥ 円			
	2003		2002	
	最高	最低	最高	最低
第1四半期	¥20,750	¥15,820	¥24,900	¥18,300
第2四半期	17,760	13,330	24,540	12,970
第3四半期	14,100	10,160	23,650	17,000
第4四半期	11,890	8,580	23,500	18,050

3月31日に終了した各会計年度	\$ 米ドル <sup>A</sup>			
	2003		2002	
	最高	最低	最高	最低
第1四半期	\$172.92	\$131.83	\$207.50	\$152.50
第2四半期	148.00	111.08	204.50	108.08
第3四半期	117.50	84.67	197.08	141.67
第4四半期	99.08	71.50	195.83	150.42

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2003年3月31日の概算為替レート(1米ドル=120円)で換算したものです。

## 営業と財務の概況

### 概況

ファミリーコンピュータの誕生から20年 ---。ゲーム市場は今や世界的な規模になりました。この間ハードウェアの機能は著しく高度化し、クリエイター達はそのアイデアを簡単に表現できるようになりました。しかしユーザーのニーズも大きく変化し、ゲームソフトは常に新しい面白さを求められています。また近年は、ハードウェアメーカーが激しい価格競争を繰り広げる中、ソフトウェアの開発費や広告費は増加し、一方で多数のタイトルが発売されるものの売上は一部のタイトルに集中するなど、事業環境は厳しさを増しています。

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、据置型ゲーム機市場と携帯型ゲーム機市場で長年培ってきた開発ノウハウを活かした、今までに誰も見たことのない、楽しくて面白い「遊び」の提供に努めてきました。

当期においては、「ニンテンドー ゲームキューブ」を欧州で発売すると共に、「ゲームボーイアドバンスSP」を全世界で、テレビ画面でゲームボーイ対応ソフトが楽しめる「ゲームボーイプレーヤー」を日本で発売しました。また、「ポケットモンスター ルビー／サファイア」や、「スーパーマリオサンシャイン」、「ゼルダの伝説 風のタクト」などの魅力的なソフトウェアを発売しました。

その結果、当期の売上高は前期に比べて9%減の5,037億円（4,198百万米ドル）となりました。営業利益は16%減の1,003億円（835百万米ドル）となりました。また、当期純利益は37%減の673億円（561百万米ドル）となりました。

### 費用収益

昨年11月に日本で、今年の3月に米国で発売した「ポケットモンスター ルビー／サファイア」は、新たなポケモンと新しいアイデアを盛り込んだ「ポケットモンスター」シリーズの最新作として人気を集め、短期間のうちに日米で660万本以上を売上げ、「ポケモン」の原点であり中核的商品であるゲームソフトが引き続き高く評価されていることを証明しました。また、「ゲームボーイアドバンス」対応ソフトとしては、「スーパーマリオアドバンス3」、「星のカービィ 夢の泉デラックス」、「ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣」なども売上を伸ばしました。

「ゲームボーイアドバンス」の高級モデル「ゲームボーイアドバンスSP」は幅広い世代のユーザーの支持を受け、米国・日本・欧州市場のそれぞれで好調な滑り出しとなりました。2種類の“ゲームボーイアドバンス”は当期1,565万台を売上げ、累計での売上は3,381万台に達しました。

「ニンテンドー ゲームキューブ」対応ソフトとしては、マリオが豊富なアクションで3D空間を自由自在に駆け巡るアクションゲーム「スーパーマリオサンシャイン」や、欧米で高い評価を受け数々の賞に輝いた3D探索シューティングアドベンチャーゲーム「メトロイドプライム」、アニメーションを触って動かしているような新しい感覚が味わえる「ゼルダの伝説 風のタクト」などの魅力的なソフトウェアを積極的に発売し、ソフトラインアップを充実させました。さらに、米国では、当期に発売した「どうぶつ森+」が「最も革新的なゲーム」として評価され、自由なプレイスタイルを可能にするワイヤレスコントローラ「ウェーブバード」も評判になりました。

しかしながら、「ニンテンドー ゲームキューブ」ハードウェアは、競合各社が先行して行った値下げ等の影響を受け、売上は伸び悩みました。

それらの結果、売上高は5,037億円（4,198百万米ドル）となり、売上総利益は1,956億円（1,630百万米ドル）となりました。売上総利益率は39%（前期比1%減）でした。販売費および一般管理費は954億円（795百万米ドル）に、営業利益は1,003億円（835百万米ドル）となりました。営業利益率は20%（前期比2%減）でした。受取利息159億円（133百万米ドル）に加え、関係会社の株式を売却したことによる売却益191億円（159百万米ドル）を計上したものの、為替相場が円高に推移した影響などによる為替差損が226億円（189百万米ドル）発生したことなどにより、当期純利益は673億円（561百万米ドル）となりました。当期純利益率は13%（前期比6%減）でした。

## キャッシュ・フロー

2003年3月末時点において、任天堂の現金及び現金同等物は、7,486億円(6,238百万米ドル)となりました。

営業活動によるキャッシュ・フローは、当期純利益が減少したことや、たな卸資産が増加したことなどによって前期と比べて798億円減少し、マイナス236億円(196百万米ドル)となりました。

投資活動によるキャッシュ・フローは、前期に比べて412億円増加してプラス361億円(301百万米ドル)となりました。これは、定期預金の払戻しによる収入が増加したことや、当期に関係会社の株式を売却し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、自己株式の取得などによって前期に比べて855億円減少し、マイナス1,026億円(855百万米ドル)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堅固です。

2003年3月末時点において総負債額は1,950億円(1,625百万米ドル)であり、流動比率は5.21:1、総負債額に対する現金及び現金同等物は3.84倍でした。運転資本は7,833億円(6,527百万米ドル)となりました。売上債権回転日数は1日増加して34日となりました。また、たな卸資産は1,045億円(871百万米ドル)に、たな卸資産回転日数は76日になりました。2003年3月末時点の自己資本対総負債比率は1:0.22でした。

## 株価動向

2003年3月期において、日経平均は28%下落し、7,972.71円(66.44米ドル)になりました。当社の株式の期末日の終値は9,600円(80.00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(1.17米ドル)を維持しました。その結果、配当性向は29%(連結ベース)となりました。また、2003年3月末時点における外国人株主比率は30%でした。

(注記) 米ドル表示金額は、海外読者の便宜のために2003年3月31日の概算為替レート(1米ドル=120円)で換算したものです。

## 5年間の主要財務データ

	<div> <div>¥</div> <div>百万円</div> </div>				
3月31日に終了した各会計年度	2003	2002	2001	2000	1999
会計年度					
売上高	¥503,748	¥554,413	¥462,196	¥530,340	¥572,440
税金等調整前当期純利益	113,316	183,023	168,652	103,074	162,220
当期純利益	67,267	106,445	96,603	56,061	85,817
会計年度末					
総資産	1,085,519	1,156,716	1,068,568	933,374	893,374
有形固定資産－純額	59,369	66,681	64,815	63,776	62,537
株主資本	890,370	935,075	834,952	757,448	700,292
	<div> <div>¥</div> <div>円</div> </div>				
3月31日に終了した各会計年度	2003	2002	2001	2000	1999
1株当たり情報					
当期純利益 <sup>B</sup>	¥482.15	¥751.39	¥681.90	¥395.73	¥605.77
配当金 <sup>C</sup>	140	140	120	120	120
	<div> <div>\$</div> <div>千米ドル<sup>A</sup></div> </div>				
3月31日に終了した各会計年度	2003	2002	2001	2000	1999
会計年度					
売上高	\$4,197,900	\$4,620,110	\$3,851,636	\$4,419,499	\$4,770,330
税金等調整前当期純利益	944,297	1,525,197	1,405,432	858,954	1,351,837
当期純利益	560,560	887,041	805,026	467,177	715,144
会計年度末					
総資産	9,045,995	9,639,297	8,904,736	7,778,120	7,444,782
有形固定資産－純額	494,743	555,677	540,128	531,464	521,144
株主資本	7,419,747	7,792,295	6,957,929	6,312,071	5,835,771
	<div> <div>\$</div> <div>米ドル<sup>A</sup></div> </div>				
3月31日に終了した各会計年度	2003	2002	2001	2000	1999
1株当たり情報					
当期純利益 <sup>B</sup>	\$4.02	\$6.26	\$5.68	\$3.30	\$5.05
配当金 <sup>C</sup>	1.17	1.17	1.00	1.00	1.00

A: 米ドル表示金額は、海外読者の便宜のために2003年3月31日の概算為替レート（1米ドル＝120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。

## 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2003年および2002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、適用された監査の基準、手続及び実務慣行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。

私どもの意見としては、上記連結財務諸表はすべての重要な点において、任天堂株式会社およびその子会社の2003年及び2002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及び実務慣行に準拠して適正に表示しているものと認める。（注記1参照）

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

2003年6月27日

## 連結貸借対照表

	¥ 百万円		\$ 千米ドル(注記1)	
	2003	2002	2003	2002
3月31日現在				
<b>資産の部</b>				
流動資産				
現金及び現金同等物	¥748,600	¥863,116	\$6,238,336	\$7,192,635
短期投資	8,316	41,540	69,301	346,166
売掛債権－				
受取手形及び売掛金	49,085	45,861	409,045	382,177
貸倒引当金	(5,463)	(6,252)	(45,531)	(52,096)
たな卸資産(注記5)	104,525	43,869	871,039	365,573
繰延税金資産(注記8)	31,158	34,467	259,653	287,226
その他	33,088	15,169	275,732	126,402
流動資産合計	969,309	1,037,770	8,077,575	8,648,083
有形固定資産				
土地	33,135	35,045	276,124	292,043
建物及び構築物	40,138	42,888	334,487	357,399
機械装置及び運搬具	21,077	22,277	175,639	185,642
建設仮勘定	7	1	61	11
合計	94,357	100,211	786,311	835,095
減価償却累計額	(34,988)	(33,530)	(291,568)	(279,418)
有形固定資産－純額	59,369	66,681	494,743	555,677
投資その他の資産				
投資有価証券(注記3)	38,552	32,590	321,266	271,581
繰延税金資産(注記8)	14,712	12,497	122,602	104,141
その他	3,577	7,178	29,809	59,815
投資その他の資産合計	56,841	52,265	473,677	435,537
資産合計	¥1,085,519	¥1,156,716	\$9,045,995	\$9,639,297

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)	
	2003	2002	2003	2002
<b>負債及び資本の部</b>				
流動負債				
支払債務	¥117,908	¥139,340	\$982,567	\$1,161,168
未払法人税等	38,913	30,377	324,280	253,139
その他	29,229	42,491	243,572	354,094
流動負債合計	186,050	212,208	1,550,419	1,768,401
固定負債				
長期未払金	135	300	1,127	2,498
退職給付引当金 (注記6)	7,071	4,417	58,922	36,805
役員退職引当金	1,740	1,687	14,502	14,060
固定負債合計	8,946	6,404	74,551	53,363
少数株主持分	153	3,029	1,278	25,238
<b>資本の部</b>				
資本金				
授權株式数 - 400,000,000株				
発行済株式総数 - 141,669,000株	10,065	10,065	83,878	83,878
資本剰余金	11,584	11,584	96,536	96,536
利益剰余金	950,263	904,733	7,918,856	7,539,439
その他有価証券評価差額金 (注記3)	2,254	3,848	18,787	32,068
為替換算調整勘定	(2,275)	5,026	(18,965)	41,879
合計	971,891	935,256	8,099,092	7,793,800
自己株式	(81,521)	(181)	(679,345)	(1,505)
資本合計	890,370	935,075	7,419,747	7,792,295
<b>負債、少数株主持分及び資本合計</b>	<b>¥1,085,519</b>	<b>¥1,156,716</b>	<b>\$9,045,995</b>	<b>\$9,639,297</b>

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	<div> <div>¥</div> <div>百万円</div> </div>		<div> <div>\$</div> <div>千米ドル(注記1)</div> </div>	
	2003	2002	2003	2002
売上高	¥503,748	¥554,413	\$4,197,900	\$4,620,110
売上原価(注記5及び7)	308,124	334,187	2,567,701	2,784,891
売上総利益	195,624	220,226	1,630,199	1,835,219
販売費及び一般管理費(注記7)	95,372	100,619	794,763	838,495
営業利益	100,252	119,607	835,436	996,724
その他の収益(費用)				
受取利息	15,943	22,905	132,856	190,873
為替差損益－純額	(22,620)	43,419	(188,501)	361,829
関係会社株式売却益	19,082	-	159,018	-
投資有価証券評価損(注記3)	(865)	(4,458)	(7,207)	(37,152)
その他－純額	1,524	1,550	12,695	12,923
税金等調整前当期純利益	113,316	183,023	944,297	1,525,197
法人税等(注記8)				
法人税、住民税及び事業税	45,019	74,351	375,156	619,597
法人税等調整額	955	2,446	7,957	20,381
法人税等合計	45,974	76,797	383,113	639,978
少数株主利益	75	(219)	624	(1,822)
当期純利益	¥67,267	¥106,445	\$560,560	\$887,041
3月31日に終了した各会計年度	<div> <div>¥</div> <div>円</div> </div>		<div> <div>\$</div> <div>米ドル(注記1)</div> </div>	
	2003	2002	2003	2002
1株当たり情報				
当期純利益(注記2M)	¥482.15	¥751.39	\$4.02	\$6.26
配当金(注記2M)	140	140	1.17	1.17

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

	¥ 百万円						
2003年及び2002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
2001年4月1日現在	141,669	¥10,065	¥11,584	¥815,458	¥2,438	¥(4,576)	¥(17)
当期純利益				106,445			
配当金				(17,000)			
役員賞与				(170)			
その他有価証券評価差額金					1,410		
為替換算調整勘定						9,602	
自己株式の増減							(164)
2002年3月31日現在	141,669	10,065	11,584	904,733	3,848	5,026	(181)
当期純利益				67,267			
配当金				(21,249)			
役員賞与				(170)			
持分法適用会社減少に伴う利益剰余金減少高				(318)			
その他有価証券評価差額金					(1,594)		
為替換算調整勘定						(7,301)	
自己株式の増減							(81,340)
2003年3月31日現在	141,669	¥10,065	¥11,584	¥950,263	¥2,254	¥(2,275)	¥(81,521)

	\$ 千米ドル(注記1)						
2003年及び2002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	
2001年4月1日現在	\$83,878	\$96,536	\$6,795,482	\$20,320	\$(38,146)	\$(140)	
当期純利益			887,041				
配当金			(141,667)				
役員賞与			(1,417)				
その他有価証券評価差額金				11,748			
為替換算調整勘定					80,025		
自己株式の増減						(1,365)	
2002年3月31日現在	83,878	96,536	7,539,439	32,068	41,879	(1,505)	
当期純利益			560,560				
配当金			(177,073)				
役員賞与			(1,417)				
持分法適用会社減少に伴う利益剰余金減少高			(2,653)				
その他有価証券評価差額金				(13,281)			
為替換算調整勘定					(60,844)		
自己株式の増減						(677,840)	
2003年3月31日現在	\$83,878	\$96,536	\$7,918,856	\$18,787	\$(18,965)	\$(679,345)	

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	<div>¥</div> <div>百万円</div>		<div>\$</div> <div>千米ドル(注記1)</div>	
	2003	2002	2003	2002
営業活動によるキャッシュ・フロー				
当期純利益	¥67,267	¥106,445	\$560,560	\$887,041
減価償却費	4,712	5,639	39,271	46,992
貸倒引当金の増加額	105	249	879	2,072
退職給付引当金の増加額	2,885	214	24,040	1,781
法人税等調整額	955	2,446	7,957	20,381
為替差損(差益)	20,226	(42,093)	168,547	(350,779)
投資有価証券評価損	865	4,458	7,207	37,152
関係会社株式売却益	(19,082)	-	(159,018)	-
売上債権の減少額(増加額)	(4,841)	10,983	(40,343)	91,525
たな卸資産の減少額(増加額)	(58,671)	(21,309)	(488,927)	(177,572)
仕入債務の増加額(減少額)	(15,445)	22,189	(128,711)	184,913
未払法人税等の増加額(減少額)	8,483	(35,422)	70,688	(295,182)
その他 - 純額	(31,016)	2,435	(258,461)	20,297
営業活動によるキャッシュ・フロー	(23,557)	56,234	(196,311)	468,621
投資活動によるキャッシュ・フロー				
短期投資による支出	(199,149)	(200,706)	(1,659,578)	(1,672,551)
短期投資による収入	229,229	214,259	1,910,241	1,785,493
有形固定資産の取得による支出	(2,138)	(13,096)	(17,818)	(109,134)
投資有価証券の取得による支出	(17,528)	(24,033)	(146,065)	(200,275)
投資有価証券の売却による収入	8,659	17,968	72,158	149,734
連結範囲の変更を伴う 関係会社株式の売却	17,266	-	143,881	-
その他 - 純額	(250)	490	(2,080)	4,084
投資活動によるキャッシュ・フロー	36,089	(5,118)	300,739	(42,649)
財務活動によるキャッシュ・フロー				
少数株主に対する株式発行による収入	-	5	-	42
自己株式の取得による支出	(81,388)	(270)	(678,231)	(2,250)
自己株式の売却による収入	-	113	-	943
配当金の支払額	(21,233)	(16,995)	(176,941)	(141,624)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(102,621)	(17,147)	(855,172)	(142,889)
現金及び現金同等物に係る換算差額	(24,207)	43,155	(201,719)	359,617
現金及び現金同等物の増加額(減少額)	(114,296)	77,124	(952,463)	642,700
現金及び現金同等物の期首残高	863,116	785,992	7,192,635	6,549,935
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	(220)	-	(1,836)	-
現金及び現金同等物の期末残高	¥748,600	¥863,116	\$6,238,336	\$7,192,635
3月31日に終了した各会計年度	<div>¥</div> <div>百万円</div>		<div>\$</div> <div>千米ドル(注記1)</div>	
	2003	2002	2003	2002
追加キャッシュ・フロー情報				
利息の支払額	¥ 2	¥ 0	\$ 16	\$ 3
法人税等の支払額	36,536	109,774	304,468	914,780

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

2003年及び2002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。これらは国際会計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2003年3月31日の概算為替レート（1米ドル＝120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（2003年3月末 21社、2002年3月末 24社）であり、また、非連結子会社1社と3社を除く全ての関連会社（2003年3月末 10社、2002年3月末 14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いみなされ、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。

2003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	

連結調整勘定の償却については、発生年度にて一括償却を行っています。

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

2003年及び2002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、随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、時価の下落が著しく、その時価の下落が一時的なものではないと認められると、当該有価証券は時価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

## 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要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. 自己株式及び法定準備金

2003年3月31日に終了した会計年度より、当社及び国内の連結子会社は、「自己株式及び法定準備金の取崩等に関する会計基準」を適用しています。この適用による損益への影響は軽微です。

## L. 利益処分

剰余金の処分は確定方式によっています。

## M. 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。2003年及び2002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139,162千株及び141,665千株でした。

2003年3月31日に終了した会計年度より、当社及びその国内連結子会社は、「1株当たり当期純利益に関する会計基準」及び「1株当たり当期純利益に関する会計基準の適用指針」を適用しています。この適用による1株当たり当期純利益の金額への影響は軽微です。

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

2003年及び2002年3月31日に終了した各会計年度

### 注記 3. 有価証券

2003年及び2002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。

	<div>¥</div> <div>百万円</div>			
	取得原価	総末実現評価益	総末実現評価損	公正価額
2003年3月31日現在				
株式	¥13,173	¥3,789	¥307	¥16,655
合計	¥13,173	¥3,789	¥307	¥16,655
	<div>¥</div> <div>百万円</div>			
	取得原価	総末実現評価益	総末実現評価損	公正価額
2002年3月31日現在				
株式	¥13,848	¥6,635	¥122	¥20,361
合計	¥13,848	¥6,635	¥122	¥20,361
	<div>\$</div> <div>千米ドル(注記1)</div>			
	取得原価	総末実現評価益	総末実現評価損	公正価額
2003年3月31日現在				
株式	\$109,773	\$31,575	\$2,558	\$138,790
合計	\$109,773	\$31,575	\$2,558	\$138,790
	<div>\$</div> <div>千米ドル(注記1)</div>			
	取得原価	総末実現評価益	総末実現評価損	公正価額
2002年3月31日現在				
株式	\$115,399	\$55,290	\$1,016	\$169,673
合計	\$115,399	\$55,290	\$1,016	\$169,673

#### 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。

2003年及び2002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。2003年及び2002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12,515百万円（104,290千米ドル）及び9,878百万円（82,319千米ドル）をそれぞれ含みます。

## 連結財務諸表の注記

2003年及び2002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。また、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。一部海外連結子会社は、確定給付型制度のほか、確定拠出型制度を設けています。

2003年及び2002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)	
	2003	2002	2003	2002
a. 退職給付債務	¥(18,055)	¥(15,550)	\$(150,460)	\$(129,585)
b. 年金資産	9,053	9,931	75,443	82,760
c. 未積立退職給付債務	(9,002)	(5,619)	(75,017)	(46,825)
d. 未認識数理計算上の差異	1,118	921	9,322	7,673
e. 未認識過去勤務債務(債務の減額)	813	281	6,773	2,347
f. 退職給付引当金	¥(7,071)	¥(4,417)	\$(58,922)	\$(36,805)

2003年及び2002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)	
	2003	2002	2003	2002
a. 勤務費用	¥1,125	¥1,095	\$9,375	\$9,126
b. 利息費用	548	551	4,567	4,591
c. 期待運用収益	(255)	(282)	(2,127)	(2,351)
d. 数理計算上の差異の費用処理額	2,706	613	22,551	5,112
e. 過去勤務債務の費用処理額	218	511	1,814	4,257
f. 退職給付費用	¥4,342	¥2,488	\$36,180	\$20,735

#### 退職給付債務等の計算の基礎に関する事項

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

2002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:	1.5%～7.0%
c. 期待運用収益率:	1.5%～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、2003年及び2002年3月31日に終了した各会計年度において、それぞれ14,599百万円(121,657千米ドル)及び16,792百万円(139,931千米ドル)でした。

## 連結財務諸表の注記

2003年及び2002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、2003年及び2002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。

3月31日現在	<div>¥</div> <div>百万円</div>		<div>\$</div> <div>千米ドル(注記1)</div>	
	2003	2002	2003	2002
<b>繰延税金資産:</b>				
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	¥9,721	\$94,858	\$81,008
未払金・未払費用	10,426	20,383	86,882	169,861
研究開発費	4,111	5,458	34,256	45,487
未払事業税	3,417	2,459	28,478	20,493
退職給付引当金	2,770	1,806	23,083	15,052
土地評価損	2,431	2,515	20,260	20,959
貸倒引当金	1,829	2,222	15,245	18,519
著作権使用料等	1,436	1,478	11,966	12,313
その他	12,539	7,183	104,490	59,850
<b>繰延税金資産小計</b>	<b>50,342</b>	<b>53,225</b>	<b>419,518</b>	<b>443,542</b>
評価性引当額	(1,735)	(1,668)	(14,458)	(13,900)
<b>繰延税金資産合計</b>	<b>48,607</b>	<b>51,557</b>	<b>405,060</b>	<b>429,642</b>
<b>繰延税金負債:</b>				
その他有価証券評価差額	(1,541)	(2,787)	(12,841)	(23,222)
関係会社留保利益	(503)	(852)	(4,194)	(7,100)
その他	(706)	(954)	(5,882)	(7,953)
<b>繰延税金負債合計</b>	<b>(2,750)</b>	<b>(4,593)</b>	<b>(22,917)</b>	<b>(38,275)</b>
<b>繰延税金資産の純額</b>	<b>¥45,857</b>	<b>¥46,964</b>	<b>\$382,143</b>	<b>\$391,367</b>

2003年及び2002年3月31日に終了した各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。

地方税法等の一部を改正する法律が公布されたことに伴い、2003年3月31日に終了した会計年度の繰延税金資産及び繰延税金負債の計算(ただし、2004年4月1日以降解消が見込まれるものに限る。)に使用した法定実効税率は、前会計年度の42.0%から40.6%に変更されました。この適用による損益への影響は軽微です。

## 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。2003年及び2002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269百万円（2,239千米ドル）及び215百万円（1,789千米ドル）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、2003年及び2002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。

	¥ 百万円		\$ 千米ドル（注記1）	
	2003	2002	2003	2002
3月31日現在				
取得価額相当額	¥1,033	¥830	\$8,610	\$6,912
減価償却累計額相当額	579	412	4,823	3,432
期末残高相当額	¥454	¥418	\$3,787	\$3,480

2003年及び2002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。

	¥ 百万円		\$ 千米ドル（注記1）	
	2003	2002	2003	2002
3月31日現在				
1年以内	¥237	¥221	\$1,974	\$1,841
1年超	217	197	1,813	1,639
合計	¥454	¥418	\$3,787	\$3,480

2003年及び2002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。

	¥ 百万円		\$ 千米ドル（注記1）	
	2003	2002	2003	2002
3月31日現在				
1年以内	¥621	¥459	\$5,175	\$3,827
1年超	4,336	4,225	36,131	35,205
合計	¥4,957	¥4,684	\$41,306	\$39,032

## 連結財務諸表の注記

2003年及び2002年3月31日に終了した各会計年度

### 注記 10. 訴訟

当社グループは、1998年1月、欧州委員会に対し、欧州での過去の取引慣行を自ら調査し提供するとともに、これを是正し、コンプライアンスを強化してきました。

同委員会は、これに基づき、2000年4月、EU条約81条で禁止されているEU域内共通市場での競争の制限に当たる、との異議表明を行った後、2002年10月30日、罰金149百万ユーロを課す旨の決定をしました。

当社グループは、罰金が不当に高額であると判断し、2003年1月16日、欧州第一審裁判所に控訴しました。

### 注記 11. 後発事象

2003年6月27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 (0.58米ドル)	¥9,403	\$78,362
役員賞与	170	1,417

同じ株主総会で、2003年6月27日後、取締役会の決議により14,000千株及び110,000百万円(916,667千米ドル)を上限として自己株式取得ができるよう授權されました。

### 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%を越えているので、事業の種類別セグメント情報の記載を省略しています。

## B. 所在地別セグメント情報

2003年3月31日に終了した会計年度	<div>¥</div> <div>百万円</div>						
	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
2003年3月31日に終了した会計年度	<div>\$</div> <div>千米ドル(注記1)</div>						
	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	\$1,094,979	\$2,047,696	\$1,009,772	\$45,453	\$4,197,900	-	\$4,197,900
セグメント間の内部売上高又は振替高	2,924,053	19,978	164	-	2,944,195	\$(2,944,195)	-
計	4,019,032	2,067,674	1,009,936	45,453	7,142,095	(2,944,195)	4,197,900
営業費用	3,303,431	1,980,517	1,008,249	48,990	6,341,187	(2,978,723)	3,362,464
営業利益	\$715,601	\$87,157	\$1,687	\$(3,537)	\$800,908	\$34,528	\$835,436
資産	\$7,700,462	\$1,387,444	\$709,605	\$32,567	\$9,830,078	\$(784,083)	\$9,045,995

## 連結財務諸表の注記

2003年及び2002年3月31日に終了した各会計年度

	<div> <div>¥</div> <div>百万円</div> </div>						
2002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	¥170,867	¥283,425	¥94,253	¥5,868	¥554,413	-	¥554,413
セグメント間の内部売上高又は振替高	275,886	932	3,425	1	280,244	¥(280,244)	-
計	446,753	284,357	97,678	5,869	834,657	(280,244)	554,413
営業費用	381,563	252,984	92,120	5,756	732,423	(297,617)	434,806
営業利益	¥65,190	¥31,373	¥5,558	¥113	¥102,234	¥17,373	¥119,607
資産	¥988,187	¥176,967	¥52,598	¥3,053	¥1,220,805	¥(64,089)	¥1,156,716
	<div> <div>\$</div> <div>千米ドル(注記1)</div> </div>						
2002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	\$1,423,894	\$2,361,872	\$785,442	\$48,902	\$4,620,110	-	\$4,620,110
セグメント間の内部売上高又は振替高	2,299,044	7,769	28,542	6	2,335,361	\$(2,335,361)	-
計	3,722,938	2,369,641	813,984	48,908	6,955,471	(2,335,361)	4,620,110
営業費用	3,179,692	2,108,204	767,666	47,963	6,103,525	(2,480,139)	3,623,386
営業利益	\$543,246	\$261,437	\$46,318	\$945	\$851,946	\$144,778	\$996,724
資産	\$8,234,892	\$1,474,725	\$438,317	\$25,437	\$10,173,371	\$(534,074)	\$9,639,297

## C. 海外売上高

	<div> <div>¥</div> <div>百万円</div> </div>			
2003年3月31日に終了した会計年度	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
	<div> <div>¥</div> <div>百万円</div> </div>			
2002年3月31日に終了した会計年度	南北アメリカ	欧州	その他の地域	計
海外売上高	¥284,518	¥116,155	¥10,621	¥411,294
連結売上高				¥554,413
	<div> <div>\$</div> <div>千米ドル(注記1)</div> </div>			
2003年3月31日に終了した会計年度	南北アメリカ	欧州	その他の地域	計
海外売上高	\$2,057,329	\$1,009,843	\$76,482	\$3,143,654
連結売上高				\$4,197,900
	<div> <div>\$</div> <div>千米ドル(注記1)</div> </div>			
2002年3月31日に終了した会計年度	南北アメリカ	欧州	その他の地域	計
海外売上高	\$2,370,984	\$967,962	\$88,508	\$3,427,454
連結売上高				\$4,620,110

## 会社概要

### 取締役および監査役

#### 取締役会長

浅田 篤\*

#### 取締役社長

岩田 聡\*

#### 専務取締役

森 仁洋\*

波多野 信治\*

竹田 玄洋\*

宮本 茂\*

#### 常務取締役

松本 匡治

永井 信夫

鈴木 英一

#### 取締役

飯島 彰

河原 和雄

君島 達己

山内 溥

#### 監査役

小島 崇愛

中路 一郎

北野 與志朗

山田 勝夫

水谷 直樹

\*代表取締役

(2003年6月27日現在)

### 事業所

#### 本社

〒601-8501

京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1

Tel: (075) 662-9600

Fax: (075) 662-9601

#### 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

## 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,  
Holland  
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  
20092 Cinisello Balsamo (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）マリーガルマネジメント  
（株）ポケモン  
（株）ワープスター

### 海外

Silicon Knights Inc.  
iKuni Inc.  
Pokémon USA, Inc.  
iQue Ltd.

## 持分法非適用関連会社

### 国内

（株）エイブ

### 海外

Midway/Nintendo Inc.  
iQue (Suzhou) Ltd.

## 株主・投資家向情報

### 本社

〒601-8501  
京都市南区上鳥羽鉾立町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

### 株主総会

2003年度の定時株主総会は任天堂株式会社本社にて2003年6月27日(金)に開催されました。

### IR

IR関係のお問い合わせ先

〒601-8501  
京都市南区上鳥羽鉾立町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) 662-9615  
E-mail: ymori@nintendo.co.jp

### PR

PR関係のお問い合わせ先

**Mr. Peter MacDougall**  
Executive Vice President  
**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

### 広報室

〒601-8501  
京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1  
任天堂株式会社 広報室  
Tel : (075) 662-9600  
Fax : (075) 662-9601

### 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>



Nintendo®