



## 平成28年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)



平成28年4月27日

上場取引所 東

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) 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28年6月29日 配当支払開始予定日 平成28年6月30日

有価証券報告書提出予定日 平成28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28年3月期の連結業績(平成27年4月1日～平成28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	%
28年3月期	504,459	△8.2	32,881	32.7	28,790	△59.2	16,505	△60.6
27年3月期	549,780	△3.8	24,770	—	70,530	—	41,843	—

(注) 包括利益 28年3月期 △3,689百万円 (—%) 27年3月期 59,373百万円 (230.4%)

	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	%	%	%
28年3月期	137.40	—	1.4	2.2	6.5
27年3月期	353.49	—	3.7	5.3	4.5

(参考) 持分法投資損益 28年3月期 1,887百万円 27年3月期 952百万円

#### (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
28年3月期	1,296,902	1,160,901	89.5	9,662.73
27年3月期	1,352,944	1,167,556	86.3	9,862.52

(参考) 自己資本 28年3月期 1,160,776百万円 27年3月期 1,167,445百万円

#### (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
28年3月期	55,190	△71,740	△2,996	258,095
27年3月期	60,293	△105,394	△11,916	281,539

### 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	%	%
27年3月期	—	0.00	—	180.00	180.00	21,306	50.9	1.9
28年3月期	—	30.00	—	120.00	150.00	18,019	109.2	1.5
29年3月期(予想)	—	—※	—	—※	150.00		51.5	

※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29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・財政状態に関する分析(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29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29年3月期の連結業績予想(平成28年4月1日～平成29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	500,000	△0.9	45,000	36.9	45,000	56.3	35,000	112.1	291.35

※ 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 : 無  
 ④ 修正再表示 : 無

(注)詳細は、【添付資料】P.13「4.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)」をご覧ください。

(3) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	28年3月期	141,669,000 株	27年3月期	141,669,000 株
② 期末自己株式数	28年3月期	21,539,677 株	27年3月期	23,297,005 株
③ 期中平均株式数	28年3月期	120,125,446 株	27年3月期	118,373,089 株

(参考)個別業績の概要

平成28年3月期の個別業績(平成27年4月1日～平成28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	%
28年3月期	379,992	3.6	19,630	△25.9	10,831	△84.5	4,516	△89.1
27年3月期	366,807	△18.2	26,483	—	69,887	89.8	41,467	77.7

	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
28年3月期	37.60	—
27年3月期	350.31	—

(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	%	百万円	%	円 銭	
28年3月期	962,911	91.5	881,203	91.5	881,203	91.5	7,335.46	
27年3月期	1,012,341	87.3	884,195	87.3	884,195	87.3	7,469.63	

(参考) 自己資本 28年3月期 881,203百万円 27年3月期 884,195百万円

※ 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・財政状態に関する分析(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・財政状態に関する分析	P. 2
(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	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	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) 地域別売上高	P. 15
(3) 連結参考情報	P. 16
(4) 提出会社の主な外貨建資産及び負債	P. 16
(5) 連結販売数量及びタイトル数	P. 17
(6) 役員の変動	P. 18

## 1. 経営成績・財政状態に関する分析

### (1) 経営成績に関する分析

#### ①当期の経営成績

当期の状況は、ニンテンドー3DSでは、全世界で発売した『どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー』が304万本、『ポケモン超不思議のダンジョン』が122万本のヒットを記録したほか、サードパーティのヒットタイトルも複数ありましたが、前期のように『ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア』や『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS』といったプラットフォーム全体を活性化させる大型タイトルがなかったことなどにより、ハードウェアの販売台数は679万台、ソフトウェアの販売本数は4,852万本となりました。

Wii Uでは、『Splatoon (スプラトゥーン)』と『スーパーマリオメーカー』がそれぞれ427万本、352万本を販売する大ヒットとなり、プラットフォームの活性化に貢献しました。また、3月に全世界で発売した『ゼルダの伝説 トワイライトプリンセスHD』も好調な滑り出しとなり、ハードウェアの販売台数は326万台、ソフトウェアの販売本数は2,736万本となりました。

上記に加え、amiibo (アミーボ) の販売は勢いが衰えることなく、フィギュア型が約2,470万本、カード型が約2,890万枚の販売となり全世界において好調に推移したほか、ニンテンドー3DSやWii Uのゲームの追加コンテンツなどの販売 (ダウンロード売上高合計では439億円) が伸びました。また、3月に国内外において、当社初のスマートデバイス向けアプリ『MiiTomato (ミートモ)』の配信を開始し、順調なスタートを切りました。

これらの状況により、売上高は5,044億円 (うち海外売上高3,689億円、海外売上高比率73.1%)、営業利益は328億円となりました。また、主として外貨建資産の期末評価において円高による為替差損が183億円発生した結果、経常利益は287億円、親会社株主に帰属する当期純利益は165億円となりました。

#### ②次期の見通し

ニンテンドー3DSについては、シリーズ第一作の発売から20年を迎え、世界累計販売本数が2億本を突破した「ポケットモンスター」シリーズの最新作である『ポケットモンスター サン・ムーン』の発売を世界で2016年冬に予定しています。また、『星のカービィ ロボボプラネット』や『メトロイドプライム フェデレーションフォース』など数多くのタイトルを発売すると同時に、サードパーティからも複数の有力タイトルの発売が予定されています。このように大型タイトルなどの発売によりプラットフォームを再び活性化させることで、女性やお子様を含む世界中の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。

現在開発中の新しいコンセプトのゲーム専用機である「NX (開発コード名)」については、2017年3月に国内外で発売を予定しています。

amiiboについては、ラインアップの充実を図り、amiiboを使った新しいゲーム体験を提案していくことでさらなる販売拡大を目指します。また、ダウンロードビジネスについては、今後もソフトそれぞれの特徴を活かした魅力ある追加コンテンツを提供し、ソフトの稼働率の維持と話題性の継続につなげていきます。スマートデバイスビジネスでは、『MiiTomato』に続き、スマートデバイス向けアプリを継続して投入することにより、収益基盤の強化に取り組めます。

これらの取り組みにより、次期の業績については、売上高5,000億円、営業利益450億円、経常利益450億円、親会社株主に帰属する当期純利益350億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「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の前提は1 USドル=110円、1 ユーロ=125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、有価証券やたな卸資産の減少などにより、前期に比べ560億円減少し、1兆2,969億円となりました。負債は、主に支払手形及び買掛金が減少したことにより、前期に比べ493億円減少し、1,360億円となりました。純資産は、前期に比べ66億円減少し、1兆1,609億円となりました。

## 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234億円減少（前年同期は597億円の減少）し、2,580億円となりました。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277億円に対して、法人税や経費等の支払いなどの減少要因がありました。たな卸資産の減少や売上債権の回収などによる資金の増加要因により、551億円の増加（前年同期は602億円の増加）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、定期預金の預入や有価証券及び投資有価証券の取得による支出が、定期預金の払戻や有価証券及び投資有価証券の売却による収入を上回ったことなどにより、717億円の減少（前年同期は1,053億円の減少）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、自己株式の売却による増加要因がありましたが、主に配当金の支払いにより29億円の減少（前年同期は119億円の減少）となりました。

## キャッシュ・フロー指標のトレンド

	24年3月期	25年3月期	26年3月期	27年3月期	28年3月期
自己資本比率 (%)	87.0	84.8	85.6	86.3	89.5
時価ベースの自己資本比率 (%)	116.3	89.3	111.1	154.6	148.2

(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にしています。

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100円となりますが、ここ数年の配当の実績と収支バランスの改善状況を踏まえ、1株当たりの年間配当金は150円（中間30円、期末120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150円の予定となります。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、取扱製品・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、これまで、「世の中の人々を、商品やサービスを通じて笑顔にしていく」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「ゲーム人口を拡大する」ことを基本戦略としてきましたが、これからは、さらに一步前進して、「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。

現在、私たちのゲーム機で楽しんでおられる方はもちろん、過去に私たちのゲーム機で楽しんでおられた方やこれまで私たちのゲーム機で遊んだことがない方など、すべてのお客様に多方面から任天堂IPをアピールしていきます。

ビデオゲーム専用機ビジネスにおいては、全く新しいコンセプトのゲーム機「NX」を開発しており、これまでどおり、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にしていきます。また、任天堂IPに触れる人口を最大化させるために、新たにスマートデバイス向けのゲームビジネスを展開しています。スマートデバイス向けのゲームビジネスを収益の柱となるよう育てていくと同時に、新しい会員サービス「My Nintendo(マイニンテンドー)」を充実させることにより、お客様とのつながりを継続的に強めていくことで、スマートデバイスビジネスと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。

その他にも、任天堂IPを活用した取り組みを進めており、ゲームと連動する新カテゴリーの商品として任天堂のキャラクターをフィギュア化・カード化したamiiboを発売するほか、ゲームの枠を超え、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や、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、お客様の日常的な生活空間の中においても、これまでよりも任天堂IPを目にする機会を増やすことで任天堂IPに触れる人口を最大化する仕組みを構築していきます。

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

## (1) 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成27年3月31日)	当連結会計年度 (平成28年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	534,706	570,448
受取手形及び売掛金	55,794	38,731
有価証券	380,587	338,892
たな卸資産	76,897	40,433
繰延税金資産	15,597	6,597
その他	34,466	26,401
貸倒引当金	△451	△369
流動資産合計	1,097,597	1,021,135
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	42,447	39,977
機械装置及び運搬具（純額）	1,330	1,120
工具、器具及び備品（純額）	4,770	3,791
土地	42,925	42,553
建設仮勘定	14	309
有形固定資産合計	91,488	87,752
無形固定資産		
ソフトウェア	11,190	9,408
その他	1,240	568
無形固定資産合計	12,430	9,977
投資その他の資産		
投資有価証券	96,294	125,774
繰延税金資産	30,558	32,195
退職給付に係る資産	9,174	7,092
その他	15,399	12,974
貸倒引当金	△0	△0
投資その他の資産合計	151,426	178,037
固定資産合計	255,346	275,766
資産合計	1,352,944	1,296,902



(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成27年3月31日)	当連結会計年度 (平成28年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	58,464	31,857
未払法人税等	16,529	1,878
賞与引当金	2,220	2,294
その他	67,018	62,407
流動負債合計	144,232	98,437
固定負債		
退職給付に係る負債	25,416	23,546
その他	15,739	14,017
固定負債合計	41,155	37,563
負債合計	185,387	136,001
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	10,065	10,065
資本剰余金	11,734	13,256
利益剰余金	1,409,764	1,401,359
自己株式	△270,986	△250,563
株主資本合計	1,160,578	1,174,118
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	16,671	11,909
為替換算調整勘定	△9,804	△25,250
その他の包括利益累計額合計	6,866	△13,341
非支配株主持分	110	124
純資産合計	1,167,556	1,160,901
負債純資産合計	1,352,944	1,296,902

(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26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
売上高	549,780	504,459
売上原価	335,196	283,494
売上総利益	214,584	220,965
販売費及び一般管理費	189,814	188,083
営業利益	24,770	32,881
営業外収益		
受取利息	4,018	4,693
為替差益	34,051	—
有価証券償還益	5,233	6,801
持分法による投資利益	952	1,887
その他	1,788	1,168
営業外収益合計	46,043	14,550
営業外費用		
売上割引	205	106
為替差損	—	18,356
その他	77	178
営業外費用合計	283	18,641
経常利益	70,530	28,790
特別利益		
固定資産売却益	47	9
投資有価証券売却益	—	398
子会社株式売却益	3,689	—
特別利益合計	3,737	407
特別損失		
固定資産処分損	446	351
事業再編損	1,729	1,130
特別損失合計	2,176	1,482
税金等調整前当期純利益	72,091	27,715
法人税、住民税及び事業税	25,922	2,482
法人税等調整額	4,306	8,714
法人税等合計	30,228	11,197
当期純利益	41,862	16,518
非支配株主に帰属する当期純利益	18	13
親会社株主に帰属する当期純利益	41,843	16,505

## 連結包括利益計算書

	(単位：百万円)	
	前連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
当期純利益	41,862	16,518
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	2,962	△4,663
為替換算調整勘定	14,468	△15,446
持分法適用会社に対する持分相当額	79	△97
その他の包括利益合計	17,511	△20,208
包括利益	59,373	△3,689
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	59,356	△3,703
非支配株主に係る包括利益	17	13

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成26年4月1日 至 平成27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	1,378,085	△270,958	1,128,927
会計方針の変更による累積的影響額			1,673		1,673
会計方針の変更を反映した当期首残高	10,065	11,734	1,379,758	△270,958	1,130,600
当期変動額					
剰余金の配当			△11,837		△11,837
親会社株主に帰属する当期純利益			41,843		41,843
自己株式の取得				△27	△27
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	—	—	30,006	△27	29,978
当期末残高	10,065	11,734	1,409,764	△270,986	1,160,578

	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	13,628	△24,274	△10,645	157	1,118,438
会計方針の変更による累積的影響額					1,673
会計方針の変更を反映した当期首残高	13,628	△24,274	△10,645	157	1,120,112
当期変動額					
剰余金の配当					△11,837
親会社株主に帰属する当期純利益					41,843
自己株式の取得					△27
自己株式の処分					—
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	3,042	14,469	17,512	△46	17,466
当期変動額合計	3,042	14,469	17,512	△46	47,444
当期末残高	16,671	△9,804	6,866	110	1,167,556

当連結会計年度(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

## (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26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28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	72,091	27,715
減価償却費	9,011	9,139
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	310	△55
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	3,755	△707
受取利息及び受取配当金	△4,330	△5,134
為替差損益 (△は益)	△33,261	14,527
持分法による投資損益 (△は益)	△952	△1,887
売上債権の増減額 (△は増加)	△24,198	15,444
たな卸資産の増減額 (△は増加)	88,204	34,501
仕入債務の増減額 (△は減少)	3,558	△21,556
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△82	△95
その他	△36,506	△5,794
小計	77,599	66,097
利息及び配当金の受取額	4,861	5,963
利息の支払額	△3	△0
法人税等の支払額	△22,164	△16,869
営業活動によるキャッシュ・フロー	60,293	55,190
<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	△756,613	△674,717
定期預金の払戻による収入	651,117	659,857
有形及び無形固定資産の取得による支出	△4,582	△4,670
有形及び無形固定資産の売却による収入	191	1,574
有価証券及び投資有価証券の取得による支出	△736,367	△1,072,852
有価証券及び投資有価証券の売却及び償還による収入	740,525	1,019,443
その他	334	△374
投資活動によるキャッシュ・フロー	△105,394	△71,740
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
配当金の支払額	△11,835	△24,929
自己株式の取得による支出	△27	△42
自己株式の売却による収入	—	21,987
その他	△52	△12
財務活動によるキャッシュ・フロー	△11,916	△2,996
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2,710	△3,898
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△59,727	△23,443
現金及び現金同等物の期首残高	341,266	281,539
現金及び現金同等物の期末残高	281,539	258,095

(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)

(企業結合に関する会計基準等の適用)

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成25年9月13日。以下「企業結合会計基準」という。)、  
「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第22号 平成25年9月13日。以下「連結会計基準」という。)  
及び「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準第7号 平成25年9月13日。以下「事業分離等会計基準」とい  
う。)等を、当連結会計年度から適用し、支配が継続している場合の子会社に対する当社の持分変動による差額を資  
本剰余金として計上するとともに、取得関連費用を発生した連結会計年度の費用として計上する方法に変更しまし  
た。また、当連結会計年度の期首以後実施される企業結合については、暫定的な会計処理の確定による取得原価の  
配分額の見直しを企業結合日の属する連結会計年度の連結財務諸表に反映させる方法に変更します。加えて、当期  
純利益等の表示の変更及び少数株主持分から非支配株主持分への表示の変更を行いました。当該表示の変更を反映  
させるため、前連結会計年度については、連結財務諸表の組替えを行いました。

企業結合会計基準等の適用については、企業結合会計基準第58-2項(4)、連結会計基準第44-5項(4)及  
び事業分離等会計基準第57-4項(4)に定める経過的な取扱いに従っており、当連結会計年度の期首時点から将  
来にわたって適用しました。

当連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書においては、連結範囲の変動を伴わない子会社株式の取得又は  
売却に係るキャッシュ・フローについては、「財務活動によるキャッシュ・フロー」の区分に記載し、連結範囲の  
変動を伴う子会社株式の取得関連費用もしくは連結範囲の変動を伴わない子会社株式の取得又は売却に関連して生  
じた費用に係るキャッシュ・フローは、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の区分に記載する方法に変更しま  
した。

なお、当連結会計年度において、連結財務諸表及び1株当たり情報に与える影響額ははありません。

(追加情報)

(法人税等の税率の変更による繰延税金資産及び繰延税金負債の金額の修正)

平成28年3月29日に、「所得税法等の一部を改正する法律」(平成28年法律第15号)及び「地方税法等の一部を  
改正する等の法律」(平成28年法律第13号)が国会で成立したことに伴い、繰延税金資産及び繰延税金負債の計算  
に使用する法定実効税率を、前連結会計年度の32.2%から、平成28年4月1日に開始する連結会計年度及び平成29  
年4月1日に開始する連結会計年度に解消が見込まれる一時差異等については30.8%に、平成30年4月1日以後開  
始する連結会計年度に解消が見込まれる一時差異等については30.5%に変更しました。

この結果、繰延税金資産の金額(繰延税金負債を控除した金額)は1,972百万円減少し、その他有価証券評価差額  
金は267百万円増加し、当連結会計年度に計上する法人税等調整額は2,240百万円増加しました。

(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27年3月31日)	当連結会計年度 (平成28年3月31日)
減価償却累計額	68,416百万円	67,211百万円

(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26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
現金及び預金勘定	534,706百万円	570,448百万円
預入期間が3か月を超える 定期預金	△335,217百万円	△335,174百万円
取得日から3か月以内に 償還期限の到来する短期投資	82,050百万円	22,821百万円
現金及び現金同等物	281,539百万円	258,095百万円

(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26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
1株当たり純資産額	(円)	9,862.52	9,662.73
1株当たり当期純利益	(円)	353.49	137.40

- (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26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
親会社株主に帰属する当期純利益	(百万円)	41,843	16,505
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)	41,843	16,505
普通株式の期中平均株式数	(千株)	118,373	120,125



## 5. 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26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
ゲーム専用機ハードウェア		
携帯ゲーム機本体	149,616	113,239
ホームコンソールゲーム機本体	105,548	102,404
その他(※1)	38,204	51,986
計	293,370	267,630
ゲーム専用機ソフトウェア		
携帯ゲーム機ソフトウェア	149,941	109,179
ホームコンソールゲーム機ソフトウェア	84,742	92,345
その他(※2)	20,589	27,992
計	255,273	229,517
スマートデバイス・IP関連収入等(※3)	—	5,734
その他(トランプ・かるた他)	1,137	1,577
合計	549,780	504,459

(参考) ゲーム専用機ソフトウェアに含まれるダウンロード売上高

前連結会計年度 313億円、当連結会計年度 439億円

※1：amiiboや周辺機器等になります。

※2：ダウンロード専用コンテンツ等になります。

※3：スマートデバイス向け課金収入、ロイヤリティー収入等になります。

前連結会計年度において、ロイヤリティー収入は「ゲーム専用機ソフトウェア」の「その他」に含めていました。

## (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27年4月1日 至 平成28年3月31日)	売上高	135,461	225,837	126,916	16,243	504,459
	構成比率	26.9%	44.8%	25.2%	3.1%	100.0%
前連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)	売上高	135,049	241,646	154,338	18,746	549,780
	構成比率	24.6%	44.0%	28.1%	3.3%	100.0%

(3) 連結参考情報

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)	翌連結会計年度(予想) (自 平成28年4月1日 至 平成29年3月31日)
設備投資額	11,175	10,414	17,000
有形固定資産減価償却額	6,401	6,180	6,000
研究開発費	63,336	69,066	65,000
広告宣伝費	54,834	46,636	50,000
従業員数 (年度末)	5,120人	5,064人	—
期中平均レート			
1 USドル =	109.93円	120.14円	110.00円
1 ユーロ =	138.77円	132.58円	125.00円
連結USドル建売上高	20億USドル	17億USドル	—
連結ユーロ建売上高	11億ユーロ	9億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	9億USドル	11億USドル	—

(4) 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27年3月31日現在)		当事業年度末 (平成28年3月31日現在)		翌事業年度末(予想) (平成29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	2,038		2,196		
USドル建 売掛金	233	120.17円	149	112.68円	110.00円
USドル建 買掛金	159		66		
ユーロ建 現預金	778	130.32円	665	127.70円	125.00円
ユーロ建 売掛金	108		111		

## (5) 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26年4月1日 至平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自平成27年4月1日 至平成28年3月31日)	累計	翌連結会計年度(予想) (自平成28年4月1日 至平成29年3月31日)	
ニンテンドー3DS	ハード	国内	307	236	2,132		
		米大陸	293	225	1,976		
		その他	274	218	1,777		
		計	873	679	5,885	500	
	うちニンテンドー3DS LL	国内	76	3	704		
		米大陸	162	28	663		
		その他	103	20	590		
		計	341	51	1,958		
	うちニンテンドー2DS	国内	—	10	10		
		米大陸	63	45	222		
		その他	92	62	260		
		計	155	117	493		
	うちNewニンテンドー 3DS	国内	59	45	104		
米大陸		—	11	11			
その他		23	47	70			
計		82	103	185			
うちNewニンテンドー 3DS LL	国内	134	158	292			
	米大陸	67	141	208			
	その他	44	85	130			
	計	245	384	630			
	ソフト	国内	2,402	2,034	10,560		
		米大陸	2,131	1,487	9,165		
		その他	1,742	1,331	7,693		
		計	6,274	4,852	27,418	5,500	
	タイトル数	国内	101	94	534		
		米大陸	78	60	410		
		その他	92	67	461		
		計	271	221	1,405		
Wii	ハード	国内	△0	—	1,275		
		米大陸	18	△0	4,864		
		その他	27	11	4,023		
		計	46	11	10,163	—	
	ソフト	国内	32	27	7,570		
		米大陸	542	318	49,957		
		その他	599	388	33,900		
		計	1,173	733	91,428	—	
		タイトル数	国内	1	1	463	
			米大陸	8	7	1,261	
			その他	13	12	1,267	
			計	22	20	3,000	
	Wii U	ハード	国内	53	80	313	
米大陸			185	154	620		
その他			100	91	347		
計			338	326	1,280	80	
ソフト		国内	333	453	1,348		
		米大陸	1,461	1,479	4,638		
		その他	646	805	2,418		
		計	2,440	2,736	8,404	1,500	
		タイトル数	国内	30	22	102	
			米大陸	25	31	150	
			その他	26	30	140	
			計	81	83	392	

(注) 1 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。

2 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。

3 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。

4 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。

5 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。

※ 新しいゲーム専用機である「NX」は平成29年3月に発売を計画しています。平成29年3月期の業績予想にはハード・ソフトとも仮の販売数量を含めていますが、未確定要素が含まれるため、具体的な予想数量は発表していません。

(6) 役員の異動

役員の異動 (平成 28 年 6 月 29 日付)

(1) 新任予定取締役

① 取締役 (監査等委員である取締役を除く。)

取締役 古川 (ふるかわ) 俊太郎 (しゅんたろう) (現 経営企画室長)

② 監査等委員である取締役

取締役 野口 (のぐち) 直樹 (なおき) (現 人事部副本部長)

取締役 水谷 (みずたに) 直樹 (なおき) (現 社外取締役)  
(現 水谷法律特許事務所 所長)

取締役 三田村 (みたむら) 善生 (よしみ) (現 社外監査役)  
(現 三田村善生税理士事務所 所長)

取締役 梅山 (うめやま) 克啓 (かつひろ) (現 社外監査役)  
(現 梅山公認会計士事務所 所長)  
(現 梅山税理士法人 代表社員)  
(現 株式会社クラウドディア 社外取締役)  
(現 滋賀医科大学監事 (非常勤))

※ 水谷直樹氏、三田村善生氏、梅山克啓氏は、社外取締役候補者です。

(2) 退任予定取締役

取締役 高橋 (たかはし) 成行 (しげゆき) (現 取締役、管理本部長、総務本部管掌、品質保証部担当)

取締役 大和 (やまと) 聡 (さとし) (現 取締役、営業本部長、企画部担当)

取締役 田中 (たなか) 晋 (すすむ) (現 取締役、業務本部長)

取締役 進士 (しんし) 仁一 (ひろかず) (現 取締役、製造本部長)

(3) 退任予定監査役

監査役 植田 (うえた) 実 (みのる) (現 常勤監査役)

監査役 豊田 (とよた) 憲 (けん) (現 常勤監査役)

※ 豊田憲氏は平成 28 年 4 月 30 日付で辞任により退任します。

(4) 新任予定執行役員

常務執行役員 高橋 (たかはし) 伸也 (しんや) (現 取締役、企画制作本部長、ビジネス開発本部・開発総務本部管掌)

常務執行役員 古川 (ふるかわ) 俊太郎 (しゅんたろう) (現 経営企画室長)

上席執行役員 高橋 (たかはし) 成行 (しげゆき) (現 取締役、管理本部長、総務本部管掌、品質保証部担当)

上席執行役員 大和 (やまと) 聡 (さとし) (現 取締役、営業本部長、企画部担当)

上席執行役員 田中 (たなか) 晋 (すすむ) (現 取締役、業務本部長)

上席執行役員 進士 (しんし) 仁一 (ひろかず) (現 取締役、製造本部長)

執行役員 塩田 (しおた) 興 (こう) (現 技術開発本部長)

執行役員 柴田 (しばた) 聡 (さとる) (現 Nintendo of Europe GmbH 社長)

執行役員 Reginald Fils-Aimé (現 Nintendo of America Inc. 社長)

(5) ご参考(平成 28 年 6 月 29 日付取締役・執行役員体制)

代表取締役 社長	君島 (きみしま) 達己 (たつみ)	
代表取締役 技術フェロー	竹田 (たけだ) 玄洋 (げんよう)	
代表取締役 クリエイティブフェロー	宮本 (みやもと) 茂 (しげる)	
取締役 常務執行役員	高橋 (たかはし) 伸也 (しんや)	(企画制作本部長、 ビジネス開発本部・開発総務本部管掌)
取締役 常務執行役員	古川 (ふるかわ) 俊太郎 (しゅんたろう)	(経営企画室長、経営統括本部管掌)
取締役 (監査等委員)	野口 (のぐち) 直樹 (なおき)	
社外取締役 (監査等委員)	水谷 (みずたに) 直樹 (なおき)	
社外取締役 (監査等委員)	三田村 (みたむら) 善生 (よしみ)	
社外取締役 (監査等委員)	梅山 (うめやま) 克啓 (かつひろ)	
上席執行役員	高橋 (たかはし) 成行 (しげゆき)	(管理本部長、総務本部管掌、 品質保証部担当)
上席執行役員	大和 (やまと) 聡 (さとし)	(営業本部長、企画部担当)
上席執行役員	田中 (たなか) 晋 (すすむ)	(業務本部長)
上席執行役員	進士 (しんし) 仁一 (ひろかず)	(製造本部長)
執行役員	塩田 (しおた) 興 (こう)	(技術開発本部長)
執行役員	柴田 (しばた) 聡 (さとる)	(Nintendo of Europe GmbH 社長)
執行役員	Reginald Fils-Aimé	(Nintendo of America Inc. 社長)

※ なお、平成 28 年 6 月 29 日付の異動につきましては、同日開催予定の第 76 期定時株主総会における「監査等委員会設置会社」への移行に必要な定款変更及び取締役選任決議並びにその後の取締役会における必要な決議を経て、正式に決定します。