



平成26年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)



平成25年7月31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) 岩田 聡

問合せ先責任者 (役職名) 常務取締役 経営統括本部長

(氏名) 君島 達己

TEL 075-662-9600

四半期報告書提出予定日 平成25年8月9日

配当支払開始予定日 —

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成26年3月期第1四半期の連結業績(平成25年4月1日～平成25年6月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
26年3月期第1四半期	81,548	△3.8	△4,924	—	14,817	—	8,624	—
25年3月期第1四半期	84,813	△9.7	△10,331	—	△29,781	—	△17,231	—

(注) 包括利益 26年3月期第1四半期 25,027百万円 (—%) 25年3月期第1四半期 △37,242百万円 (—%)

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
26年3月期第1四半期	67.44	—
25年3月期第1四半期	△134.75	—

(2) 連結財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率	
	百万円	%	百万円	%	自己資本比率	%
26年3月期第1四半期	1,398,793	—	1,239,754	—	88.6	—
25年3月期	1,447,878	—	1,227,520	—	84.8	—

(参考) 自己資本 26年3月期第1四半期 1,239,628百万円 25年3月期 1,227,388百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	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
25年3月期	—	0.00	—	100.00	100.00
26年3月期	—	—	—	—	—
26年3月期(予想)	—	—	—	—	260.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

配当は業績連動を基本方針としています。なお、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ないため未定です。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) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間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) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

(3) 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 : 無
- 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

(4) 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)

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数(四半期累計)

26年3月期1Q	141,669,000 株	25年3月期	141,669,000 株
26年3月期1Q	13,792,858 株	25年3月期	13,792,295 株
26年3月期1Q	127,876,483 株	25年3月期1Q	127,877,670 株

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、四半期連結財務諸表に対する四半期レビュー手続が実施中です。

※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。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	P. 2
(1) 連結経営成績に関する説明	P. 2
(2) 連結業績予想に関する説明	P. 3
2. サマリー情報（注記事項）に関する事項	P. 3
(1) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	P. 3
3. 四半期連結財務諸表	P. 4
(1) 四半期連結貸借対照表	P. 4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	P. 5
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	P. 7
(継続企業の前提に関する注記)	P. 7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	P. 7
4. 補足情報	P. 7
(1) 連結販売実績	P. 7
(2) 地域別売上高	P. 7
(3) 連結参考情報	P. 7
(4) 提出会社の主な外貨建資産及び負債	P. 7
(5) 連結販売数量及びタイトル数	P. 8

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する説明

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。

当第1四半期(平成25年4月～6月)の状況は、ニンテンドー3DS(3DS LL/3DS)では、国内において、『トモダチコレクション 新生活』を4月に発売し、139万本の販売となりました。また、前期に国内で300万本を超える大ヒットとなった『とびだせ どうぶつの森』を6月に欧米で発売し、海外で119万本、全世界で154万本を販売しました。さらに、3月に発売した『ルイージマンション2』が当期に全世界で143万本の販売となったほか、『ドンキーコング リターンズ 3D』を全世界で発売し、好評を博しています。前期から好調な国内市場に加え、欧米市場でも有力タイトルを連続して発売したことでプラットフォームが勢いを得つつあり、販売数量は、ハードウェアが140万台、ソフトウェアが1,101万本となりました。

Wii Uでは、昨年ハードと同時発売した『New スーパーマリオブラザーズ U』の追加コンテンツ『New スーパールイージ U』の販売を開始したほか、3月に国内で発売した『ゲーム&ワリオ』を海外でも発売しましたが、当期においてハードウェアの売上を強く牽引するような自社の有力タイトルを新たに発売できなかったため、ハードウェアの販売台数は16万台、ソフトウェアの販売本数は103万本となりました。

このほか、ニンテンドーDS(DSi LL/DSi/DS Lite/DS)の販売数量は、ハードウェアが6万台、ソフトウェアが215万本、Wiiの販売数量はハードウェアが21万台、ソフトウェアが367万本となりました。

上記の状況に加え、為替相場が円安に推移した影響等により、売上高は815億円(うち、海外売上高519億円、海外売上高比率63.7%)となりました。Wii Uハードウェアの採算が依然として厳しいものの、売上高全体に占めるソフトウェアの割合が上昇したことに加え、ニンテンドー3DSハードウェアの採算性が上がったこと等により、売上総利益は364億円となりました。営業損益では、特に海外でのニンテンドー3DSの販売拡大のための広告宣伝やWii U向けタイトル等の研究開発を推進したこと等もあり、販売費及び一般管理費が売上総利益を上回り、49億円の損失となりました。しかしながら、為替相場が前期に比べ円安になったため為替差益が169億円発生し、その結果、経常利益は148億円、当期純利益は86億円となりました。

(2) 連結業績予想に関する説明

平成25年4月24日に公表しました業績予想は、以下の案件等を織り込んでおり、現時点での修正はありません。

ニンテンドー3DSでは、国内市場において、引き続き、市場の活性化に取り組みます。海外市場においては、販売の勢いを得つつある欧米で6月に『とびだせ どうぶつの森』を発売し、出足好調となっています。さらに、欧州では7月、アメリカでは8月発売の『マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー』に加え、『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、今年前半での販売の勢いをさらに加速させ、プラットフォームとして最高の状態で年末商戦を迎えることを目指していきます。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。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。

Wii Uでは、プラットフォーム普及の勢いを取り戻すためにも、日本と欧州で7月、アメリカで8月に発売する『ピクミン3』を皮切りに、『ゼルダの伝説 風のタクト HD』、『Wii Party U』、『ドンキーコング トロピカルフリーズ』、『スーパーマリオ 3Dワールド』、『Wii Fit U』など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。

2. サマリー情報（注記事項）に関する事項

(1) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

（税金費用の計算）

一部の連結子会社については、当第1四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しています。

3. 四半期連結財務諸表

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成25年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	478,761	492,334
受取手形及び売掛金	45,873	32,783
有価証券	424,540	374,796
たな卸資産	178,722	183,909
その他	64,787	62,622
貸倒引当金	△434	△297
流動資産合計	1,192,250	1,146,150
固定資産		
有形固定資産	86,152	85,577
無形固定資産	10,863	11,923
投資その他の資産	158,612	155,141
固定資産合計	255,628	252,642
資産合計	1,447,878	1,398,793
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	107,045	53,695
未払法人税等	3,563	1,448
引当金	2,131	790
その他	81,735	74,760
流動負債合計	194,475	130,695
固定負債		
退職給付引当金	16,593	16,734
その他	9,288	11,609
固定負債合計	25,882	28,344
負債合計	220,358	159,039
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	1,414,095	1,409,932
自己株式	△156,692	△156,698
株主資本合計	1,279,203	1,275,034
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	8,599	9,441
為替換算調整勘定	△60,414	△44,848
その他の包括利益累計額合計	△51,815	△35,406
少数株主持分	131	125
純資産合計	1,227,520	1,239,754
負債純資産合計	1,447,878	1,398,793

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年6月30日)
売上高	84,813	81,548
売上原価	59,937	45,144
売上総利益	24,876	36,404
販売費及び一般管理費	35,208	41,329
営業損失(△)	△10,331	△4,924
営業外収益		
受取利息	1,288	1,890
為替差益	—	16,934
その他	644	1,444
営業外収益合計	1,933	20,269
営業外費用		
売上割引	69	76
持分法による投資損失	—	435
為替差損	21,105	—
その他	208	13
営業外費用合計	21,383	526
経常利益又は経常損失(△)	△29,781	14,817
特別損失		
固定資産処分損	3	1
特別損失合計	3	1
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△29,785	14,816
法人税等	△12,590	6,198
少数株主損益調整前四半期純利益又は少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△17,194	8,617
少数株主利益又は少数株主損失(△)	36	△6
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△17,231	8,624

四半期連結包括利益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年6月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益又は少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△17,194	8,617
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△2,610	841
為替換算調整勘定	△17,437	15,567
持分法適用会社に対する持分相当額	0	1
その他の包括利益合計	△20,047	16,409
四半期包括利益	△37,242	25,027
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△37,275	25,033
少数株主に係る四半期包括利益	33	△5

(3) 四半期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。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

4. 補足情報

(1) 連結販売実績

(単位：百万円)

種類		前第1四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年6月30日)
レジャー機器	ハードウェア	41,985	35,083
	ソフトウェア	42,505	46,115
	レジャー機器 計	84,491	81,198
その他	トランプ・かるた他	322	349
合計		84,813	81,548

(参考) ダウンロード売上高 前第1四半期連結累計期間 23億円、当第1四半期連結累計期間 57億円

(2) 地域別売上高

(単位：百万円)

		日本	米大陸	欧州	その他	合計
当第1四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年6月30日)	売上高	29,563	28,018	21,299	2,667	81,548
	構成比率	36.3%	34.4%	26.1%	3.2%	100.0%
前第1四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)	売上高	33,055	25,602	21,859	4,294	84,813
	構成比率	39.0%	30.2%	25.8%	5.0%	100.0%

(3) 連結参考情報

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年6月30日)	当連結会計年度(予想) (自平成25年4月1日 至平成26年3月31日)
有形固定資産減価償却額	2,426	2,149	10,000
研究開発費	11,837	13,704	55,000
広告宣伝費	10,020	12,374	70,000
期中平均レート			
1 USドル =	80.20円	98.76円	90.00円
1 ユーロ =	102.91円	128.95円	120.00円
連結USドル建売上高	2億USドル	2億USドル	—
連結ユーロ建売上高	2億ユーロ	1億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	2億USドル	2億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25年3月31日現在)		当第1四半期末 (平成25年6月30日現在)		当事業年度末(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	2,549		2,551		
	売掛金	477	94.05円	148	98.59円	90.00円
	買掛金	374		162		
ユーロ建	現預金	488		594		
	売掛金	316	120.73円	173	128.53円	120.00円

(5) 連結販売数量及びタイトル数

			前第1四半期 連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年6月30日)	累計	販売数(単位:万台・万本) タイトル数(単位:本)
						当連結会計年度(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	1	△0	3,299	
		米大陸	40	4	5,991	
		その他	13	2	6,103	
		計	54	6	15,393	—
	ソフト	国内	281	13	21,211	
		米大陸	308	114	39,253	
		その他	259	88	33,120	
		計	848	215	93,584	1,000
	タイトル数	国内	6	—	1,845	
		米大陸	15	2	1,720	
その他		21	6	2,096		
ニンテンドー3DS	ハード	国内	92	64	1,218	
		米大陸	42	36	1,062	
		その他	53	40	969	
		計	186	140	3,248	1,800
うちニンテンドー3DS LL	ハード	国内	—	43	357	
		米大陸	—	24	239	
		その他	—	31	281	
		計	—	99	877	
	ソフト	国内	296	431	3,878	
		米大陸	247	347	3,622	
		その他	196	322	3,104	
		計	739	1,101	10,604	8,000
	タイトル数	国内	25	22	232	
		米大陸	16	18	201	
その他		22	17	210		
Wii	ハード	国内	6	2	1,273	
		米大陸	21	10	4,785	
		その他	44	9	3,946	
		計	71	21	10,004	200
	ソフト	国内	95	41	7,425	
		米大陸	390	175	47,907	
		その他	362	150	31,941	
		計	847	367	87,273	2,000
	タイトル数	国内	2	—	458	
		米大陸	13	3	1,225	
その他		18	3	1,216		
Wii U	ハード	国内	—	9	101	
		米大陸	—	6	158	
		その他	—	1	102	
		計	—	16	361	900
	ソフト	国内	—	18	191	
		米大陸	—	52	780	
		その他	—	33	473	
		計	—	103	1,444	3,800
	タイトル数	国内	—	4	24	
		米大陸	—	7	51	
その他		—	8	45		

- (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。