



Nintendo® 2021年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2021年2月1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) 古川 俊太郎

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

四半期報告書提出予定日 2021年2月10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 : 有 (機関投資家・証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2021年3月期第3四半期の連結業績(2020年4月1日～2020年12月31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		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2021年3月期第3四半期	1,404,463	37.3	521,108	98.2	528,230	92.9	376,665	91.8
2020年3月期第3四半期	1,022,668	2.5	262,930	19.5	273,841	14.0	196,389	16.4

(注) 包括利益 2021年3月期第3四半期 389,573百万円(100.7%) 2020年3月期第3四半期 194,108百万円(8.5%)

	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
2021年3月期第3四半期	3,161.97	—
2020年3月期第3四半期	1,648.61	—

(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	%
2021年3月期第3四半期	2,328,065	1,736,262	74.6
2020年3月期	1,934,087	1,540,900	79.7

(参考) 自己資本 2021年3月期第3四半期 1,736,022百万円 2020年3月期 1,540,687百万円

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
2020年3月期	—	270.00	—	820.00	1,090.00
2021年3月期	—	810.00	—		
2021年3月期(予想)				1,070.00	1,880.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

3. 2021年3月期の連結業績予想(2020年4月1日～2021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	1,600,000	22.3	560,000	58.9	550,000	52.6	400,000	54.7	3,357.86

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※詳細については、本日(2021年2月1日)公表しました「通期業績予想及び配当予想の修正に関するお知らせ」も併せてご覧ください。

※ 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）

2021年3月期3Q	131,669,000株	2020年3月期	131,669,000株
2021年3月期3Q	12,545,845株	2020年3月期	12,545,354株
2021年3月期3Q	119,123,454株	2020年3月期3Q	119,124,290株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数（四半期累計）

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 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。

○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. 2
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	P. 3
(1) 四半期連結貸借対照表	P. 3
(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. 4
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	P. 6
(継続企業の前提に関する注記)	P. 6
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	P. 6
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	P. 6
3. 補足情報	P. 7
(1) 連結販売実績	P. 7
(2) 連結参考情報	P. 7
(3) 提出会社の主な外貨建資産及び負債	P. 8
(4) 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

当第3四半期（2020年4月～12月）の状況は、Nintendo Switchでは、7月に発売した『ペーパーマリオ オリガミキング』が305万本、9月に「スーパーマリオブラザーズ35周年」のキャンペーンタイトルの1つとして発売した『スーパーマリオ 3Dコレクション』が832万本と引き続き販売を伸ばしたほか、10月に発売した『マリオカート ライブ ホームサーキット』が108万本、『ピクミン3 デラックス』が194万本と好調な販売を記録しました。また、『あつまれ どうぶつの森』（当期販売本数1,941万本/累計販売本数3,118万本）、『マリオカート8 デラックス』（当期販売本数864万本/累計販売本数3,341万本）、『リングフィット アドベンチャー』（当期販売本数595万本/累計販売本数868万本）など、前期までに発売したタイトルも勢いを落とすことなく順調に推移し、ハードウェアの牽引にも大きく貢献しました。加えてソフトメーカー様のタイトルも同様に販売を伸ばし、当期のミリオンセラータイトルはソフトメーカー様のタイトルも含めて29タイトルとなりました。これらの結果、ハードウェアの販売台数は2,410万台（前年同期比35.8%増）、ソフトウェアの販売本数は1億7,610万本（前年同期比43.0%増）となりました。

ゲーム専用機におけるデジタルビジネスでは、Nintendo Switchのパッケージ併売ダウンロードソフトによる売上が好調に推移したほか、10月に第2弾「冠の雪原」の配信を開始した追加コンテンツ『ポケットモンスター ソード・シールド エキスパンションパス』も販売を伸ばしました。加えて、ダウンロード専用ソフトやNintendo Switch Onlineによる売上も順調に推移し、デジタル売上高は2,560億円（前年同期比104.9%増）となりました。

モバイルビジネスでは、多くのお客様に継続してアプリを楽しんでいただいております。モバイル・IP関連収入等の売上高は420億円（前年同期比13.8%増）となりました。

これらの状況により、売上高は1兆4,044億円（うち、海外売上高1兆898億円、海外売上高比率77.6%）、営業利益は5,211億円、経常利益は5,282億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は3,766億円となりました。

(2) 連結業績予想に関する説明

Nintendo Switchでは、『バディミッション BOND』（1月）や、「スーパーマリオブラザーズ35周年」のキャンペーンタイトル『スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド』（2月）とマリオをモチーフにした特別なデザインのNintendo Switch本体とキャリングケースをセットにした「Nintendo Switch マリオレッド×ブルー セット」（2月）を同日発売するほか、ソフトメーカー様からもバラエティに富んだ魅力あるタイトルの発売が数多く予定されています。

なお、2020年11月5日公表の業績予想を修正しました。詳細につきましては、本日（2021年2月1日）公表しました「通期業績予想及び配当予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2020年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	890,402	1,102,864
受取手形及び売掛金	133,051	259,456
有価証券	326,382	426,273
たな卸資産	88,994	82,229
その他	63,268	52,088
貸倒引当金	△515	△223
流動資産合計	1,501,583	1,922,688
固定資産		
有形固定資産	82,866	82,415
無形固定資産	15,017	14,210
投資その他の資産	334,619	308,750
固定資産合計	432,504	405,376
資産合計	1,934,087	2,328,065
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	98,074	196,137
引当金	4,394	2,016
未払法人税等	66,411	112,924
その他	186,801	235,410
流動負債合計	355,683	546,488
固定負債		
退職給付に係る負債	20,450	20,829
その他	17,052	24,484
固定負債合計	37,503	45,314
負債合計	393,186	591,802
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,065	10,065
資本剰余金	15,041	15,041
利益剰余金	1,707,119	1,889,613
自己株式	△156,798	△156,824
株主資本合計	1,575,428	1,757,896
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	10,637	30,670
為替換算調整勘定	△45,378	△52,544
その他の包括利益累計額合計	△34,741	△21,873
非支配株主持分	213	240
純資産合計	1,540,900	1,736,262
負債純資産合計	1,934,087	2,328,065

(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3四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
売上高	1,022,668	1,404,463
売上原価	556,578	635,646
売上総利益	466,089	768,816
販売費及び一般管理費	203,159	247,707
営業利益	262,930	521,108
営業外収益		
受取利息	11,956	4,940
持分法による投資利益	5,627	7,624
その他	2,242	3,113
営業外収益合計	19,826	15,678
営業外費用		
為替差損	8,099	7,439
その他	815	1,117
営業外費用合計	8,915	8,556
経常利益	273,841	528,230
特別利益		
固定資産売却益	9	2,516
投資有価証券売却益	978	40
特別利益合計	988	2,556
特別損失		
固定資産処分損	46	178
投資有価証券売却損	56	—
特別損失合計	103	178
税金等調整前四半期純利益	274,725	530,608
法人税等	78,308	153,903
四半期純利益	196,417	376,705
非支配株主に帰属する四半期純利益	27	40
親会社株主に帰属する四半期純利益	196,389	376,665

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
四半期純利益	196,417	376,705
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	4,903	20,232
為替換算調整勘定	△6,529	△6,347
持分法適用会社に対する持分相当額	△682	△1,017
その他の包括利益合計	△2,309	12,867
四半期包括利益	194,108	389,573
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	194,080	389,532
非支配株主に係る四半期包括利益	27	40

(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。

(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3四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. 補足情報

(1) 連結販売実績

(単位：百万円)

当第3四半期 連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	296,628	557,621	356,238	150,585	1,361,073
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	287,196	548,562	350,426	149,097	1,335,282
	うち その他 ※2	9,432	9,059	5,812	1,487	25,791
	モバイル・IP関連収入等 ※3	16,680	19,595	3,928	1,807	42,011
	その他(トランプ他)	1,267	105	0	5	1,378
	合計	314,576	577,322	360,166	152,398	1,404,463

前第3四半期 連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	209,133	424,125	266,616	83,655	983,531
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	203,664	410,735	260,702	82,312	957,414
	うち その他 ※2	5,468	13,390	5,914	1,343	26,116
	モバイル・IP関連収入等 ※3	16,629	15,071	2,897	2,313	36,910
	その他(トランプ他)	1,152	1,073	0	1	2,227
	合計	226,915	440,270	269,513	85,969	1,022,668

(参考) ゲーム専用機に含まれるデジタル売上高 ※4

当第3四半期連結累計期間 2,560億円、前第3四半期連結累計期間 1,249億円

※1 Nintendo Switchプラットフォームの内訳は、ハード・ソフト(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、Nintendo Switch Online含む)・アクセサリです。

※2 Nintendo Switch以外のゲームプラットフォームやamiibo等です。

※3 スマートデバイス向け課金収入、ロイヤリティ収入等です。

※4 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、Nintendo Switch Online等の売上高です。

(2) 連結参考情報

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当連結会計年度(予想) (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
有形固定資産減価償却額	4,247	4,084	6,000
研究開発費	54,309	70,157	95,000
広告宣伝費	61,079	64,876	85,000
期中平均レート			
1USドル =	108.67円	106.04円	105.78円
1ユーロ =	121.05円	122.35円	120.50円
連結USドル建売上高	38億USドル	52億USドル	—
連結ユーロ建売上高	21億ユーロ	28億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	34億USドル	46億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 (2020年3月31日現在)		当第3四半期末 (2020年12月31日現在)		当事業年度末(予想) (2021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	3,034	3,360		105.00円
	売掛金	665	1,464		
	買掛金	449	1,198	103.17円	
	関係会社 借入金	200	100		
ユーロ建	現預金	436	554		115.00円
	売掛金	437	892	126.53円	
	関係会社 借入金	—	375		

(4) 連結販売数量及びタイトル数

			前第3四半期 連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31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 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
Nintendo Switch	ハード	国内	419	544	1,888	2,650
		米大陸	685	905	3,117	
		欧州	479	628	2,070	
		その他	192	333	911	
		計	1,774	2,410	7,987	
うち Nintendo Switch	国内	283	402	1,546		
	米大陸	476	560	2,540		
	欧州	351	426	1,735		
	その他	146	289	814		
	計	1,256	1,677	6,634		
うち Nintendo Switch Lite	国内	136	142	342		
	米大陸	209	345	578		
	欧州	128	202	336		
	その他	46	45	97		
	計	519	733	1,353		
	ソフト	国内	2,271	3,169	9,889	20,500
		米大陸	5,432	7,954	23,812	
		欧州	3,826	5,238	15,829	
		その他	785	1,250	3,704	
		計	12,313	17,610	53,234	
タイトル数	国内	210	224	782		
	米大陸	244	281	979		
	欧州	254	257	967		

- (注) 1 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あり、ダウンロード専用ソフト及び追加コンテンツは含みません。
- 2 ソフトのタイトル数は、パッケージソフトの本数です。
- 3 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 ソフトの販売数量予想は、当第3四半期までの実績部分にはハードに同梱して販売した数量を含みますが、予想部分にはハードに同梱して販売する数量は含みません。