

平成16年3月期 第3四半期業績の概況(連結)

平成16年1月29日

上場会社名 任天堂株式会社

(URL <http://www.nintendo.co.jp/kessan/index.html>)

(コード番号: 7974 東証・大証第1部)

TEL : (075) - 662 - 9600

問合せ先 代表者役職・氏名: 取締役社長

岩田 聰

責任者役職・氏名: 専務取締役経営統括本部長 森 仁洋

1. 四半期財務情報の作成等に係る事項

会計処理の方法の最近連結会計年度における方法との相違の有無 : 無

連結及び持分法の適用範囲の異動の状況 : 無

2. 平成16年3月期第3四半期業績の概況(平成15年4月1日 ~ 平成15年12月31日)

(1) 経営成績(連結)の進捗状況

(記載金額は百万円未満切り捨て表示)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期(当期)純利益
16年3月期第3四半期	百万円 % 439,589 -	百万円 % 102,627 -	百万円 % 52,289 -	百万円 % 34,545 -
(参考)15年3月期通期	504,135	100,120	95,040	67,267

	1株当たり四半期(当期)純利益 円 銭	潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益 円 銭
16年3月期第3四半期	258.27	-
(参考)15年3月期通期	482.15	-

[経営成績(連結)の進捗状況に関する定性的情報等]

当第3四半期においては、据置型ゲーム機「ニンテンドー ゲームキューブ」が、販売価格を値下げしたことにより売上を伸ばしました。対応ソフトウェアでは、「マリオカート ダブルダッシュ」、「マリオパーティ5」などに加え、ゲームボーイアドバンス用ソフトの「ポケットモンスター ルビー／サファイア」などで育成したポケモンがテレビ画面で迫力のバトルを展開する「ポケモンコロシアム」や、楽器型コントローラの「タルコンガ」を使用した、家族全員で楽しめるリズムアクションゲーム「ドンキーコンガ」などが好評を得ました。

一方携帯型ゲーム機関連では、「ゲームボーイアドバンスSP」が引き続き順調に推移し、対応ソフトウェアでは、マリオとルイージがコミカルに共演する「マリオ&ルイージRPG」をはじめ、幅広く売上げました。

これらの結果、売上高は4,395億円となりました。また、為替相場の変動によって為替差損が発生したことなどにより、経常利益は522億円、四半期純利益は345億円となりました。

(2) 財政状態(連結)の変動状況

	総資産	株主資本	株主資本比率	1株当たり 株主資本
	百万円	百万円	%	円銭
16年3月期第3四半期	1,055,438	892,574	84.6	6,676.66
(参考)15年3月期末	1,085,519	890,369	82.0	6,626.74

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
16年3月期第3四半期	84,320	40,443	22,903	711,828
(参考)15年3月期通期	23,557	36,088	102,620	748,600

[財政状態(連結)の変動状況に関する定性的情報等]

当第3四半期末における総資産は、主にたな卸資産の減少により、前連結会計期間末に比べて300億円減少し、1兆554億円となりました。また、株主資本は、配当金の支払い等があったものの、利益を確保したことにより22億円増加し、8,925億円となりました。

また、当第3四半期におけるキャッシュ・フローについては、売上によりたな卸資産が大幅に減少し、営業活動によるキャッシュ・フローが843億円となりましたが、ドルに対する円高の影響で、為替換算差額が577億円発生しました。その結果、当第3四半期末の残高は、前連結会計期間末より367億円減少しました。

(3) 平成16年3月期の連結業績予想(平成15年4月1日～平成16年3月31日)

	売上高	経常利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円
前回発表予想(A)	550,000	95,000	60,000
今回発表予想(B)	510,000	85,000	54,000
増減額(B)-(A)	40,000	10,000	6,000
増減率	7.3 %	10.5 %	10.0 %

(参考) 1株当たり予想当期純利益(通期) 402円66銭

[業績予想に関する定性的情報等]

主に国内での売上が予想を下回る見通しとなったため、上記の通り業績予想を修正しました。

[平成16年3月期の個別業績予想(平成15年4月1日～平成16年3月31日)]

	売上高	経常利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円
前回発表予想(A)	390,000	65,000	40,000
今回発表予想(B)	360,000	58,000	36,000
増減額(B)-(A)	30,000	7,000	4,000
増減率	7.7 %	10.8 %	10.0 %

(参考) 1株当たり予想当期純利益(通期) 268円02銭

業績予想に関する留意事項

本資料で述べられている当社グループの業績予想は、現時点で入手可能な情報に基づき算定していますが、リスクや不確定要素を含んでいるため、実際の業績とは異なる可能性があります。

要約連結貸借対照表

科 目	期 別		当連結会計年度第3四半期末 (15. 12. 31 現在)		前連結会計年度 (15. 3. 31 現在)	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	構成比
(資 産 の 部)			百万円	%	百万円	%
流 動 資 産	938,361	88.9	969,309	89.3		
現 金 及 び 預 金	755,862		748,650			
受 取 手 形 及 び 売 掛 金	91,821		49,085			
た な 卸 資 産	37,622		104,524			
そ の 他	57,283		72,512			
貸 倒 引 当 金	4,229		5,463			
固 定 資 産	117,077	11.1	116,210	10.7		
資 産 合 計	1,055,438	100.0	1,085,519	100.0		
(負 債 の 部)						
流 動 負 債	154,469	14.6	186,050	17.2		
支 払 手 形 及 び 買 掛 金	85,234		96,475			
未 払 法 人 税 等	20,979		38,913			
そ の 他	48,254		50,661			
固 定 負 債	8,146	0.8	8,946	0.8		
負 債 合 計	162,615	15.4	194,996	18.0		
(少 数 株 主 持 分)						
少 数 株 主 持 分	248	0.0	153	0.0		
(資 本 の 部)						
資 本 金	10,065	1.0	10,065	0.9		
資 本 剰 余 金	11,584	1.1	11,584	1.1		
利 益 剰 余 金	965,876	91.5	950,262	87.5		
その他の有価証券評価差額金	5,164	0.5	2,254	0.2		
為替換算調整勘定	13,231	1.3	2,275	0.2		
自 己 株 式	86,883	8.2	81,521	7.5		
資 本 合 計	892,574	84.6	890,369	82.0		
負 債 、 少 数 株 主 持 分 及 び 資 本 合 計	1,055,438	100.0	1,085,519	100.0		

要約連結損益計算書

科 目	期 別		当連結会計年度第3四半期 (15. 4. 1 ~ 15. 12. 31)		前連結会計年度 (14. 4. 1 ~ 15. 3. 31)	
	金額	百分比	金額	百分比	金額	百分比
売 上 高	439,589		504,135			
売 上 原 価	257,524		308,525			
販売費及び一般管理費	79,436		95,488			
営 業 利 益	102,627	23.3	100,120			19.9
営 業 外 損 益	50,338		5,080			
経 常 利 益	52,289	11.9	95,040			18.9
特 別 損 益	2,133		18,275			
税金等調整前四半期(当期)純利益	54,423	12.4	113,315			22.5
法 人 税 等	19,782		45,973			
少 数 株 主 利 益	94		74			
四 半 期 (当 期) 純 利 益	34,545	7.9	67,267			13.3

販売実績

(単位: 百万円)

事業の種類別 セグメント	主要 製品	当連結会計年度第3四半期 (15. 4. 1 ~ 15. 12. 31)	前連結会計年度 (14. 4. 1 ~ 15. 3. 31)
レジヤー機器	ハードウェア	257,067	275,254
	ソフトウェア	180,574	227,149
	レジヤー機器 計	437,642	502,404
その他	トランプ・かるた他	1,947	1,730
合 計		439,589	504,135

(補足)**1. 連結販売数量及び当期発売タイトル数**

販売数(単位: 万台・万本)

当期発売タイトル数(単位: 本)

		当第3四半期実績 (15.4.1 ~ 15.12.31)	販売総累計
ゲームボーイアドバンス	ハード 国内	260	1,266
	米大陸	841	2,378
	その他	460	1,298
	計	1,561	4,942
うち ゲームボーイアドバンスSP	国内	232	314
	米大陸	699	782
	その他	388	434
	計	1,319	1,530
	ソフト 国内	1,116	4,104
	米大陸	3,729	9,133
	その他	1,304	3,802
	計	6,149	17,039
	タイトル数 国内	119	492
	米大陸	128	498
	その他	112	460
ニンテンドーゲームキューブ	ハード 国内	90	337
	米大陸	233	746
	その他	116	311
	計	439	1,394
	ソフト 国内	746	1,786
	米大陸	2,215	5,839
	その他	813	2,200
	計	3,774	9,825
	タイトル数 国内	75	174
	米大陸	107	308
	その他	97	247

(注) 上記のタイトル数におけるその他は、欧州及び豪州で発売されたタイトル数です。

2. 提出会社の主な未予約外貨建資産

		(単位: 百万ドル、百万ユーロ)	
		当第3四半期 残高	当第3四半期 レート
US ド ル 建 現 預 金	5,008	期中平均レート(USドル)	115.01円
US ド ル 建 売 掛 金	375	第3四半期末レート(USドル)	107.13円
ユ ー ロ 建 現 預 金	365	期中平均レート(ユーロ)	132.12円
ユ ー ロ 建 売 掛 金	234	第3四半期末レート(ユーロ)	133.74円

3. 地域別任天堂主要ソフトウェア発売日一覧(平成15年4月 - 12月)

ゲームボーイアドバンス			ニンテンドーゲームキューブ	
地域	名称	発売日	名称	発売日
日本	ファイアーエムブレム 烈火の剣	4/25	GIFTPIA	4/25
	とっとこハム太郎4	5/23	ポケモンポッキス ルビー&サファイア *	5/30
	MOTHER 1+2	6/20	どうぶつの森e+ *	6/27
	スーパーマリオアドバンス4	7/11	カービィのエアライド	7/11
	ポケモンピッポンボール ルビー&サファイア	8/1	ポケモンチャンネル～ピカチュウといっしょ!～ *	7/18
	伝説のスタフィー2	9/5	F-ZERO GX	7/25
	オリエンタルブルー 青の天外	10/24	マリオゴルフ ファミーツアー *	9/5
	マリオ&ルイージRPG	11/21	あつまれ!! メドインワリオ	10/17
	F-ZERO ファルコン伝説	11/28	マリオカートダブルダッシュ!!	11/7
	スーパードンキーコング	12/12	ポケモンコロシアム *	11/21
			マリオパーティ5	11/28
			ドンキーコンガ'	12/12
米国	とっとこハム太郎3	4/7	Wario World *	6/23
	黄金の太陽 失われし時代	4/14	マリオゴルフ ファミーツアー *	7/28
	メドインワリオ	5/26	F-ZERO GX	8/25
	スーパードンキーコング	6/9	カービィのエアライド	10/13
	Advance Wars2	6/23	マリオパーティ5	11/11
	ポケモンピッポンボール ルビー&サファイア	8/25	マリオカートダブルダッシュ!!	11/17
	ファイナルファンタジー タクティクスアドバンス	9/8	1080° シルバー・ストーム	12/1
	スーパーマリオアドバンス4	10/21	ポケモンチャンネル～ピカチュウといっしょ!～ *	12/1
	Top Gear Rally	10/27		
	ファイアーエムブレム 烈火の剣	11/3		
	マリオ&ルイージRPG	11/17		
	新約 聖剣伝説	12/1		
欧州	メドインワリオ	5/23	セルダの伝説 風のタクト *	5/3
	スーパードンキーコング	6/6	Wario World *	6/20
	とっとこハム太郎3	6/27	F-ZERO GX	10/31
	ポケットモンスター ルビー *	7/25	マリオカートダブルダッシュ!!	11/14
	ポケットモンスター サファイア *	7/25	1080° シルバー・ストーム	11/28
	黄金の太陽 失われし時代	9/19	マリオパーティ5	12/5
	星のかービィ 夢の泉デラックス	9/26		
	Advance Wars2	10/3		
	スーパーマリオアドバンス4	10/17		
	ファイナルファンタジー タクティクスアドバンス	10/24		
	Top Gear Rally	11/7		
	ポケモンピッポンボール ルビー&サファイア	11/14		
	マリオ&ルイージRPG	11/21		

(注) 名称末に“*”の付いているソフトは、ニンテンドーゲームキューブ・ゲームボーイアドバンス連動対応ソフトです。

名称については日本国内のものを優先して表示しています。

米国、欧州の発売日は地域や国等によって異なることがあります。