



平成18年3月期 第3四半期財務 業績の概況(連結)

平成18年1月26日

上場会社名 **任天堂株式会社**

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

問合せ先 代表者役職・氏名 取締役社長

(コード番号: 7974 東証・大証 第1部)

TEL : (075) - 662 - 9600

責任者役職・氏名 専務取締役経営統括本部長

岩田 聰

森 仁洋

責任者役職・氏名 専務取締役経営統括本部長

1. 四半期財務情報の作成等に係る事項

会計処理の方法における簡便な方法の採用の有無 : 無

最近連結会計年度からの会計処理の方法の変更の有無 : 有

(内容) 「退職給付に係る会計基準」の一部改正(企業会計基準第3号 平成17年3月16日)及び「退職給付に係る会計基準」の一部改正に関する適用指針(企業会計基準適用指針第7号 平成17年3月16日)に基づき、当連結会計年度より同会計基準及び同適用指針を適用しています。この適用による損益への影響は軽微です。

連結及び持分法の適用範囲の異動の有無 : 有

(内容) 連結(新規) 1社 (除外) 0社 持分法(新規) 0社 (除外) 1社

2. 平成18年3月期第3四半期財務 業績の概況(平成17年4月1日～平成17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
18年3月期第3四半期	百万円 412,339 1.7	百万円 82,783 19.7	百万円 146,694 27.2	百万円 92,185 36.1
17年3月期第3四半期	419,373 4.6	103,106 0.5	115,359 120.6	67,757 96.1
(参考)17年3月期	515,292	111,522	145,292	87,416

	1株当たり四半期(当期)純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益
18年3月期第3四半期	円 錢 713.96	円 錢 -
17年3月期第3四半期	512.94	-
(参考)17年3月期	662.96	-

(注) 売上高、営業利益等におけるパーセント表示は、対前年同四半期増減率を示します。

[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(平成17年4月1日から12月31日まで)のレジャー機器部門において、携帯型ゲーム機関連では、「任天堂DS」で昨年春より展開しているソフトウェアラインアップ「Touch!Generations」で、「任天堂ドッグス」、「脳を鍛える大人のDSトレーニング」、「やわらかあたま塾」の3作品がミリオンセラーとなりました。さらに、「カンタン、あんしん、無料」の3つをポイントとしてゲームが楽しめる世界初の無線インターネットサービス「任天堂Wi-Fiコネクション」を展開しました。その対応ソフトウェアの「マリオカートDS」は、世界中の人と対戦できるという魅力も加わり全世界で当第3四半期だけで、300万本以上の売上を記録したほか、同対応ソフトウェア「あいでよ どうぶつの森」も好調で、国内発売のDSソフトの中で最速でミリオンセラーとなり、日米合わせ180万本以上の売上となりました。ハードウェア「任天堂DS」の売れ行きも順調で、特に国内ではゲーム機としては史上最速で実売500万台に到達しました。

一方、据置型ゲーム機関連では、「任天堂 ゲームキューブ」対応ソフトウェアにおいて、パーティゲーム「マリオパーティ7」とロールプレイングゲーム「ポケモンXD 間の旋風ダーク・ルギア」がミリオンセラーになりました。

この結果、売上高は4,123億円、営業利益は827億円、経常利益は為替差益を452億円含む1,466億円、当第3四半期純利益は921億円となりました。

(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
18年3月期第3四半期	百万円 1,180,069	百万円 967,986	% 82.0	円 錢 7,567.36
17年3月期第3四半期	1,130,286	899,150	79.6	6,912.34
(参考)17年3月期	1,132,492	921,466	81.4	7,082.68

【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
18年3月期第3四半期	百万円 749	百万円 52,427	百万円 59,355	百万円 726,805
17年3月期第3四半期	89,540	16,817	60,623	776,570
(参考)17年3月期	116,571	11,716	61,447	792,727

[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、年末商戦での売上が好調であったため、受取手形及び売掛金が増加したことなどにより、前連結会計年度末に比べて475億円増加し、1兆1,800億円となりました。

連結キャッシュ・フローでは営業活動によるキャッシュ・フローは、売上債権の増加や為替差益の発生、さらに法人税等の支払額703億円などにより7億円の減少となりました。また、投資活動によるキャッシュ・フローは、主に定期預金の預入が増加したため、524億円の減少となりました。財務活動によるキャッシュ・フローは、自己株式の取得による251億円の支出があったことや、増配により配当金の支払が増加したことから、593億円の減少となりました。その結果、当第3四半期の現金及び現金同等物の残高は、期首残高より659億円減少し、7,268億円となりました。

[参考]

平成18年3月期の連結業績予想(平成17年4月1日～平成18年3月31日)

	売 上 高	経 常 利 益	当 期 純 利 益
通 期	百万円 500,000	百万円 125,000	百万円 75,000

(参考) 1株当たり予想当期純利益(通期) 580 円 88 錢

[業績予想に関する定性的情報等]

通期の業績予想については、現時点で平成17年11月24日発表の予想に変更はありません。
なお、想定レートは1ドル=110円、1ユーロ=135円を前提にしています。

業績予想に関する留意事項

業績見通しは、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。実際の業績は、様々な要因の変化により、これら業績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承知の上、投資判断を下される様お願い致します。

1.(要約)四半期連結貸借対照表

(単位:百万円、%)

科 目	当第3四半期 (平成17年 12月31日現在)	前連結会計年度 (平成17年 3月31日現在)	増 減		前第3四半期 (平成16年 12月31日現在)
	金 額	金 額	金 額	増減率	
(資産の部)					
流動資産					
現金及び預金	795,172	826,653	31,480		782,699
受取手形及び売掛金	112,071	51,143	60,928		101,153
たな卸資産	37,425	49,758	12,333		31,868
その他	99,915	68,216	31,698		81,259
貸倒引当金	2,131	1,880	251		1,978
流動資産合計	1,042,454	993,891	48,562	4.9	995,002
固定資産	137,615	138,600	985	0.7	135,284
資産合計	1,180,069	1,132,492	47,577	4.2	1,130,286
(負債の部)					
流動負債					
支払手形及び買掛金	108,224	111,045	2,821		128,007
未払法人税等	46,494	51,951	5,457		42,016
その他	52,607	42,452	10,155		54,022
流動負債合計	207,326	205,449	1,876	0.9	224,046
固定負債	4,567	5,353	785	14.7	6,958
負債合計	211,894	210,802	1,091	0.5	231,005
(少数株主持分)					
少数株主持分	188	222	34	15.4	130
(資本の部)					
資本金	10,065	10,065	-	-	10,065
資本剰余金	11,584	11,584	0	0.0	11,584
利益剰余金	1,089,881	1,032,834	57,046	5.5	1,013,649
その他有価証券評価差額金	10,614	7,194	3,419	47.5	6,824
為替換算調整勘定	921	10,315	11,237	108.9	13,096
自己株式	155,079	129,896	25,182	19.4	129,877
資本合計	967,986	921,466	46,520	5.0	899,150
負債、少数株主持分 及び資本合計	1,180,069	1,132,492	47,577	4.2	1,130,286

2.(要約)四半期連結損益計算書

(単位:百万円、%)

科 目	当第3四半期 (平成17年4月1日 ~ 平成17年12月31日)	前第3四半期 (平成16年4月1日 ~ 平成16年12月31日)	増 減		前連結会計年度 (平成16年4月1日 ~ 平成17年3月31日)
	金 額	金 額	金 額	増減率	金 額
売上高	412,339	419,373	7,033	1.7	515,292
売上原価	237,322	232,495	4,827		298,115
売上総利益	175,017	186,877	11,860	6.3	217,176
販売費及び一般管理費	92,233	83,771	8,462		105,653
営業利益	82,783	103,106	20,323	19.7	111,522
営業外収益	64,268	15,229	49,039		37,868
為替差益	45,226	4,778	40,447		21,848
その他	19,042	10,450	8,592		16,020
営業外費用	357	2,976	2,619		4,098
経常利益	146,694	115,359	31,335	27.2	145,292
特別利益	6,888	1,433	5,455		1,735
特別損失	255	1,865	1,609		1,625
税金等調整前 四半期(当期)純利益	153,327	114,927	38,399	33.4	145,402
法人税等	61,176	47,260	13,915		57,962
少数株主利益	34	91	56		24
四半期(当期)純利益	92,185	67,757	24,427	36.1	87,416

3.(要約)四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

区分	当第3四半期 (平成17年4月1日 ~ 平成17年12月31日)	前第3四半期 (平成16年4月1日 ~ 平成16年12月31日)	前連結会計年度 (平成16年4月1日 ~ 平成17年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー			
税金等調整前四半期(当期)純利益	153,327	114,927	145,402
為替差損益(　は差益)	46,085	9,160	27,570
売上債権の増減額(　は増加)	56,315	71,487	21,062
たな卸資産の増減額(　は増加)	15,408	652	17,734
仕入債務の増減額(　は減少)	454	53,016	48,687
その他	14,042	5,063	11,199
小計	52,746	91,708	116,523
法人税等の支払額	70,322	10,891	13,485
その他	16,826	8,723	13,533
営業活動によるキャッシュ・フロー	749	89,540	116,571
投資活動によるキャッシュ・フロー			
定期預金の預入・払戻による収支(　は預入)	74,531	31,241	8,143
有価証券の取得・売却による収支(　は取得)	13,193	7,918	8,403
投資有価証券の取得・売却による収支 (　は取得)	10,663	16,019	22,187
その他	1,752	6,322	6,075
投資活動によるキャッシュ・フロー	52,427	16,817	11,716
財務活動によるキャッシュ・フロー			
自己株式の取得による支出	25,186	42,985	42,995
配当金の支払額	34,171	17,641	18,455
その他	2	3	3
財務活動によるキャッシュ・フロー	59,355	60,623	61,447
現金及び現金同等物に係る換算差額	46,609	10,722	29,205
現金及び現金同等物の増減額(　は減少)	65,921	56,456	72,613
現金及び現金同等物の期首残高	792,727	720,114	720,114
現金及び現金同等物の四半期末(期末)残高	726,805	776,570	792,727

4. 連結販売実績

(単位: 百万円)

事業の種類別 セグメント	主要製品	当第3四半期 (平成17年4月1日～ 平成17年12月31日)	前第3四半期 (平成16年4月1日～ 平成16年12月31日)
レジヤー機器	ハードウェア	232,467	233,674
	ソフトウェア	178,263	184,011
	レジヤー機器 計	410,731	417,685
その他	トランプ・かるた他	1,608	1,687
	合 計	412,339	419,373

5. 補足

(1) 連結販売実績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)			
			当第3四半期 実績	前第3四半期 実績	累計	当期 予想
ゲームボーイアドバンス	ハード	国内	92	228	1,647	
		米大陸	417	801	3,755	
		その他	236	406	2,023	
		計	746	1,434	7,425	1,100
うちゲームボーイアドバンス SP		国内	35	226	635	
		米大陸	371	735	2,040	
		その他	154	397	1,064	
		計	561	1,358	3,740	
うちゲームボーイミクロ	ソフト	国内	57	-	57	
		米大陸	47	-	47	
		その他	78	-	78	
		計	182	-	182	
ニンテンドーDS	ハード	国内	635	1,412	6,889	
		米大陸	3,031	4,311	17,754	
		その他	1,429	1,534	7,288	
		計	5,095	7,257	31,931	5,500
	タイトル数	国内	61	147	755	
		米大陸	151	153	847	
		その他	144	109	769	
		計	-	-	-	
	ソフト	国内	1,468	210	1,850	
		米大陸	1,238	289	1,713	
		その他	885	2	1,076	
		計	3,590	501	4,640	4,000
	タイトル数	国内	100	14	126	
		米大陸	74	11	92	
		その他	59	-	75	
		計	-	-	-	
ニンテンドーゲームキューブ	ハード	国内	18	33	398	
		米大陸	155	226	1,200	
		その他	40	87	464	
		計	212	346	2,061	240
	ソフト	国内	265	421	2,664	
		米大陸	2,030	2,791	11,806	
		その他	513	818	3,967	
		計	2,807	4,030	18,436	3,000
	タイトル数	国内	33	29	264	
		米大陸	76	80	501	
		その他	53	58	410	
		計	-	-	-	

(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。

当期予想は、ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP ゲームボーイミクロの合計です。

(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3四半期末 残高	当第3四半期 為替レート
USドル	3,082	期中平均レート(USドル)
USドル	363	期末レート(USドル)
ユーロ	896	期中平均レート(ユーロ)
ユーロ	207	期末レート(ユーロ)

地域別任天堂主要商品発売日一覧(2005年4月-12月)

ゲームボーイアドバンス		ニンテンドーDS		ニンテンドーゲームキューブ	
地域	種類	名称	発売日	名称	発売日
日本 (ハードウェア)	ゲームボーイミクロ		9月13日		
(ソフトウェア)	The Tower SP	4月28日	エレクトロプランクトン	4月7日	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡
	ぶらぶらドンキー	5月19日	nintendogs ダックス&フレンズ	4月21日	メトロイドプライム2 ダークエコーズ
	のののパズル ちやいリアン	6月16日	nintendogs チワワ&フレンズ	4月21日	ちびロボ!
	ファミコンミニ スーパー マリオブラザーズ(再販)	9月13日	nintendogs 柴&フレンズ	4月21日	Dance Dance Revolution with MARIO
	Dr. MARIO&パネルでポン	9月13日	東北大未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	5月19日	スーパー・マリオスタジアム ミラクルベースボール
	マリオテニスアドバンス	9月13日			ポケモンXD 間の旋風ダーク・ルギア
	スクリュープレイカー 轟振どりるれろ	9月22日	DS楽引辞典	6月16日	突撃!! ファミコンウォーズ
	通勤ヒトフデ	10月13日	ファミコンウォーズDS	6月23日	マリオパーティ7
	ポケモン不思議のダンジョン 赤の救助隊	11月17日	やわらかあたま塾	6月30日	伝説のクイズ王決定戦
	スーパードンキーコング3	12月1日	押忍!闘え!応援団	7月28日	
			JUMP SUPER STARS	8月8日	
			ポケモントローディ	10月20日	
			スーパー・プリンセスピーチ	10月20日	
			だれでもアソビ大全	11月3日	
			大人のDSゴルフ	11月10日	
			ポケモン不思議のダンジョン 青の救助隊	11月17日	
			おいでの どうぶつの森	11月23日	
			とつとこハム太郎 ナゾナゾQ 雲の上の?城	12月1日	
			マリオカート DS	12月8日	
			マリオ&ルイージRPG2	12月29日	
			東北大未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	12月29日	
米国 (ハードウェア)	ゲームボーイミクロ	9月19日			
(ソフトウェア)	ポケットモンスター エメラルド	5月1日	直感ヒトフデ	4月18日	ドンキーコンガ2
	ファイアーエムブレム 聖魔の光石	5月23日	タッチ!カービィ	6月13日	ガイスト
	まわるメイドインワリオ	5月23日	メテオス	6月27日	スーパー・マリオスタジアム ミラクルベースボール
	ヨッシーの万有引力	6月13日	ファミコンウォーズDS	8月22日	
	真・三國無双アドバンス	8月29日	nintendogs ダックス&フレンズ	8月22日	突撃!! ファミコンウォーズ
	ぶらぶらドンキー	9月19日	nintendogs チワワ&フレンズ	8月22日	ポケモンXD 間の旋風 ダーク・ルギア
	スーパードンキーコング3	11月7日	nintendogs ラブラドール&フレンズ	8月22日	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡
	Dr. MARIO&パネルでポン	11月28日	アナザーコード 2つの記憶	9月26日	Dance Dance Revolution with MARIO
	マリオテニスアドバンス	12月5日	メトロイドプライムビンボール	10月24日	マリオパーティ7
	ファイナルファンタジーIVアドバンス	12月12日	マリオカート DS	11月14日	スーパー・マリオストライカーズ
			マリオ&ルイージRPG2	11月28日	
			おいでの どうぶつの森	12月5日	
欧州 (ハードウェア)	ゲームボーイミクロ	11月4日			
(ソフトウェア)	ヨッシーの万有引力	4月22日	キヤッチ!タッチ!ヨッシー!	5月6日	スターフォックス アサルト
	キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	5月6日	Ridge Racer DS	6月3日	ドンキーコンガ2
	マリオパーティアドバンス	6月10日	アナザーコード 2つの記憶	6月24日	ガイスト
	ポケットモンスター エメラルド	10月21日	メテオス	9月23日	Dance Dance Revolution with MARIO
	ファイアーエムブレム 聖魔の光石	11月4日	ファミコンウォーズDS	9月30日	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡
	スーパードンキーコング3	11月4日	nintendogs ダックス&フレンズ	10月7日	スーパー・マリオスタジアム ミラクルベースボール
	Dr. MARIO&パネルでポン	11月4日	nintendogs チワワ&フレンズ	10月7日	ポケモンXD 間の旋風 ダーク・ルギア
	マリオテニスアドバンス	11月18日	nintendogs ラブラドール&フレンズ	10月7日	
	真・三國無双アドバンス	12月2日	大人のDSゴルフ	11月25日	スーパー・マリオストライカーズ
			マリオカート DS	11月25日	突撃!! ファミコンウォーズ
			タッチ!カービィ	11月25日	12月9日

(注) 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。