



# 平成25年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成24年7月25日

上場取引所 東大

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) 専務取締役 経営統括本部長 (氏名) 森 仁洋

TEL 075-662-9600

四半期報告書提出予定日 平成24年8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 : 無

(百万円未満切捨て)

## 1. 平成25年3月期第1四半期の連結業績(平成24年4月1日～平成24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	%
25年3月期第1四半期	84,813	△9.7	△10,331	—	△29,781	—	△17,231	—
24年3月期第1四半期	93,928	△50.2	△37,712	—	△42,551	—	△25,516	—

(注) 包括利益 25年3月期第1四半期 △37,242百万円 (—%) 24年3月期第1四半期 △31,215百万円 (—%)

	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
25年3月期第1四半期	△134.75	—
24年3月期第1四半期	△199.54	—

### (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	%
25年3月期第1四半期	1,295,923	1,141,015	88.0
24年3月期	1,368,401	1,191,025	87.0

(参考) 自己資本 25年3月期第1四半期 1,140,878百万円 24年3月期 1,190,943百万円

## 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
24年3月期	—	0.00	—	100.00	100.00
25年3月期	—	—	—	—	—
25年3月期(予想)	—	0.00	—	100.00	100.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

## 3. 平成25年3月期の連結業績予想(平成24年4月1日～平成25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)	230,000	6.6	△25,000	—	△30,000	—	△20,000	—	△156.40
通期	820,000	26.6	35,000	—	35,000	—	20,000	—	156.40

(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 : 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 : 有

④ 修正再表示 : 無

(注)詳細は、【添付資料】P.3「2.サマリー情報(注記事項)に関する事項 (2)会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示」をご覧ください。

(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)

25年3月期1Q	141,669,000 株	24年3月期	141,669,000 株
----------	---------------	--------	---------------

② 期末自己株式数

25年3月期1Q	13,791,413 株	24年3月期	13,791,286 株
----------	--------------	--------	--------------

③ 期中平均株式数(四半期累計)

25年3月期1Q	127,877,670 株	24年3月期1Q	127,878,941 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定性的情報 .....	P. 2
(2) 連結業績予想に関する定性的情報 .....	P. 2
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
(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示 .....	P. 3
3. 四半期連結財務諸表等 .....	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) 継続企業の前提に関する注記 .....	P. 7
(4) 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) 為替変動の影響を受ける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定性的情報

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24年4月～6月)の状況は、ニンテンドー3DSでは、国内においては販売が好調に推移したものの、ハードウェアの販売台数は全世界で186万台にとどまりました。また、ソフトウェアについては、当四半期に発売した『マリオテニス オープン』のほか、前期に発売した『スーパーマリオ 3Dランド』や『マリオカート7』等の販売は順調であり、サードパーティーのタイトルからもヒット作が生まれましたが、販売本数は全世界で739万本となりました。

一方、ニンテンドーDS(DSi LL/DSi/DS Lite/DS)では、ハードウェアの販売台数が全世界で54万台となりましたが、ソフトウェアについては、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 ブラック2』『ポケットモンスター ホワイト2』が合計245万本の販売を記録し、全世界での販売本数は848万本となりました。

Wiiでは、全世界において、ハードウェアの販売台数は71万台となり、ソフトウェアについては、マリオパーティシリーズの最新作『マリオパーティ9』が好評を博したこと等により、販売本数は847万本となりました。

これらの状況に加え、前年同期間に比べて期中における為替相場が円高に推移した影響等により、売上高は848億円(うち、海外売上高517億円、海外売上高比率61.0%)となりました。また、ニンテンドー3DSハードウェアの収益性は改善していますが、未だ逆ざや状態の解消には至っておらず、販売費及び一般管理費は前年同期間に比べて減少したものの、103億円の営業損失となりました。さらに、為替差損が211億円発生した結果、経常損失は297億円、四半期純損失は172億円となりました。

## (2) 連結業績予想に関する定性的情報

平成24年4月26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。

3D表示等の機能はそのまま、いつものゲームをより大画面でより迫力ある3D映像で楽しみたい方のために、ニンテンドー3DSの新たなサイズバリエーションとして『ニンテンドー3DS LL』を発売するほか、対応ソフトウェアでは、横スクロールアクションの2Dのスーパーマリオの完全新作である『New スーパーマリオブラザーズ 2』や、脳に入ってきた情報を保ちながらその情報を操作したり利用したりする機能である「ワーキングメモリー」と「集中力」を同時に鍛えることができる脳トレシリーズの最新作『東北大学加齢医学研究所 川島隆太教授監修 ものすごく脳を鍛える5分間の鬼トレーニング』等を順次発売し、好調な推移が続いている国内市場におけるニンテンドー3DSのさらなる活性化を実現すると同時に、国内市場に比べて勢いの劣る海外市場においても、『ニンテンドー3DS XL』(ニンテンドー3DS LLの海外における商品名)の発売をきっかけに、今年夏から秋にかけてしっかりとニンテンドー3DS市場の活性化を図ります。

また、国内外で『New スーパーマリオブラザーズ 2』発売時より、当社発売のニンテンドー3DS対応ソフトウェアのダウンロード販売を開始します。パッケージ版とダウンロード版の2つの形態で併売し、お客様に選択いただけるようにすることで販売の拡大を目指します。

さらに、今年の年末には、Wiiの後継機として6.2インチのタッチスクリーンがついた新しいコントローラーとの組み合わせで、家庭用ゲーム機の新しい遊びを提案する『Wii U』を日米欧市場を中心に発売する予定としています。

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。

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

（会計上の見積りの変更と区別することが困難な会計方針の変更）

当社及び国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、当第1四半期連結会計期間より、平成24年4月1日以降に取得した有形固定資産については、改正後の法人税法に基づく減価償却の方法に変更しています。これによる営業損失、経常損失及び税金等調整前四半期純損失に与える影響は軽微です。

## 3. 四半期連結財務諸表等

## (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24年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成24年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	462,021	422,266
受取手形及び売掛金	43,378	39,745
有価証券	496,301	444,528
たな卸資産	78,446	73,290
その他	62,788	88,319
貸倒引当金	△2,149	△368
流動資産合計	1,140,786	1,067,781
固定資産		
有形固定資産	87,856	85,444
無形固定資産	7,706	7,886
投資その他の資産	132,052	134,809
固定資産合計	227,615	228,141
資産合計	1,368,401	1,295,923
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	86,700	71,026
未払法人税等	1,008	831
引当金	2,565	759
その他	65,164	61,591
流動負債合計	155,438	134,208
固定負債		
退職給付引当金	14,444	13,724
その他	7,493	6,974
固定負債合計	21,937	20,699
負債合計	177,376	154,908
<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	11,734
利益剰余金	1,419,784	1,389,765
自己株式	△156,682	△156,683
株主資本合計	1,284,901	1,254,881
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	1,570	△1,039
為替換算調整勘定	△95,528	△112,963
その他の包括利益累計額合計	△93,957	△114,002
少数株主持分	81	136
純資産合計	1,191,025	1,141,015
負債純資産合計	1,368,401	1,295,923

## (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23年4月1日 至平成23年6月30日)	当第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	93,928	84,813
売上原価	82,897	59,937
売上総利益	11,030	24,876
販売費及び一般管理費	48,743	35,208
営業損失(△)	△37,712	△10,331
営業外収益		
受取利息	1,966	1,288
その他	381	644
営業外収益合計	2,348	1,933
営業外費用		
売上割引	65	69
為替差損	5,065	21,105
その他	2,057	208
営業外費用合計	7,187	21,383
経常損失(△)	△42,551	△29,781
特別損失		
固定資産処分損	19	3
特別損失合計	19	3
税金等調整前四半期純損失(△)	△42,571	△29,785
法人税等	△17,055	△12,590
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△25,515	△17,194
少数株主利益	0	36
四半期純損失(△)	△25,516	△17,231

## 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23年4月1日 至平成23年6月30日)	当第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)
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△25,515	△17,194
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	238	△2,610
為替換算調整勘定	△5,937	△17,437
持分法適用会社に対する持分相当額	△0	0
その他の包括利益合計	△5,699	△20,047
四半期包括利益	△31,215	△37,242
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△31,216	△37,275
少数株主に係る四半期包括利益	0	33



(3) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(4) 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23年4月1日 至平成23年6月30日)	当第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)
レジャー機器	ハードウェア	52,617	41,985
	ソフトウェア	40,973	42,505
レジャー機器計		93,591	84,491
その他	トランプ・かるた他	337	322
合計		93,928	84,813

(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%
前第1四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年6月30日)	売上高	16,928	28,727	38,680	9,591	93,928
	構成比率	18.0%	30.6%	41.2%	10.2%	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23年4月1日 至平成23年6月30日)	当第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)	当連結会計年度(予想) (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)
有形固定資産減価償却額	2,077	2,426	12,000
研究開発費	14,112	11,837	55,000
広告宣伝費	20,602	10,020	80,000
期中平均レート			
1 USドル =	81.74円	80.20円	80.00円
1 ユーロ =	117.40円	102.91円	105.00円
連結USドル建売上高	3億USドル	2億USドル	—
連結ユーロ建売上高	3億ユーロ	2億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	5億USドル	2億USドル	—

(4) 為替変動の影響を受ける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24年3月31日現在)		当第1四半期末 (平成24年6月30日現在)		当事業年度末(予想) (平成25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					80.00円
現預金	1,226		1,288		
売掛金	295	82.19円	95	79.31円	
買掛金	312		318		
ユーロ建					105.00円
現預金	1,576	109.80円	1,568	98.74円	
売掛金	262		216		

(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)	
			前第1四半期 連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年6月30日)	当第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)	累計	当連結会計年度(予想) (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)
ニンテンドーDS ※	ハード	国内	11	1	3,299	
		米大陸	55	40	5,815	
		その他	78	13	6,091	
		計	144	54	15,205	250
	ソフト	国内	174	281	20,973	
		米大陸	550	308	37,684	
		その他	489	259	32,223	
		計	1,213	848	90,879	3,700
	タイトル数	国内	21	6	1,834	
		米大陸	33	15	1,686	
その他		40	21	2,037		
ニンテンドー3DS	ハード	国内	21	92	676	
		米大陸	11	42	641	
		その他	40	53	582	
		計	71	186	1,900	1,850
	ソフト	国内	103	296	1,626	
		米大陸	184	247	1,905	
		その他	167	196	1,749	
		計	453	739	5,281	7,300
	タイトル数	国内	19	25	138	
		米大陸	16	16	122	
その他		13	22	131		
Wii	ハード	国内	11	6	1,252	
		米大陸	53	21	4,591	
		その他	92	44	3,813	
		計	156	71	9,656	1,050
	ソフト	国内	94	95	7,047	
		米大陸	644	390	45,409	
		その他	607	362	30,237	
		計	1,344	847	82,693	7,000
	タイトル数	国内	5	2	449	
		米大陸	34	13	1,188	
その他		34	18	1,175		

- (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 上記のニンテンドーDSの販売実績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 上記のニンテンドー3DSの販売実績数量及びタイトル数には、ニンテンドーeショップからダウンロードできるソフトの数量を含みません。  
 4 上記のWiiの販売実績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 ソフトの販売実績は、ハード同梱ソフトの販売数量を含みます。  
 6 ソフトの販売予想は、ハード同梱ソフトの販売数量を含みません。  
 7 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。  
 8 上記のニンテンドー3DSハードの販売予想は、ニンテンドー3DS LLハードの販売数量を含みます。  
 9 上記のWiiハード及びWiiソフトの販売予想は、Wii Uの販売数量を含みます。  
 10 上記のニンテンドー3DSソフト及びWiiソフトに含まれるWii Uソフトの販売予想は、ダウンロード版の販売数量を含みます。