



平成29年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)



平成28年7月27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 <https://www.nintendo.co.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長

(氏名) 君島 達己

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 平成28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29年3月期第1四半期の連結業績(平成28年4月1日～平成28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		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	%
29年3月期第1四半期	61,969	△31.3	△5,134	—	△38,674	—	△24,534	—
28年3月期第1四半期	90,223	20.8	1,149	—	14,286	—	8,284	—

(注) 包括利益 29年3月期第1四半期 △52,761百万円 (—%) 28年3月期第1四半期 29,571百万円 (—%)

	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
29年3月期第1四半期	△204.23	—
28年3月期第1四半期	68.97	—

(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	%
29年3月期第1四半期	1,214,642	1,093,719	90.0
28年3月期	1,296,902	1,160,901	89.5

(参考) 自己資本 29年3月期第1四半期 1,093,590百万円 28年3月期 1,160,776百万円

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
28年3月期	—	30.00	—	120.00	150.00
29年3月期	—	—	—	—	—
29年3月期(予想)	—	—※	—	—※	150.00

(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、各期の利益水準を勘案し、中間と期末の年2回行うことを基本方針としています。なお、平成29年3月期の連結業績予想を通期のみで作成しており、中間と期末の配当を分けて予想することができないため、年間配当金の合計のみを記載しています。

3. 平成29年3月期の連結業績予想(平成28年4月1日～平成29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	500,000	△0.9	45,000	36.9	45,000	56.3	35,000	112.1	291.35

(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 : 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)

29年3月期1Q	141,669,000 株	28年3月期	141,669,000 株
29年3月期1Q	21,539,978 株	28年3月期	21,539,677 株
29年3月期1Q	120,129,162 株	28年3月期1Q	120,111,875 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. 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) 追加情報 .....	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. 8
(1) 連結販売実績 .....	P. 8
(2) 地域別売上高 .....	P. 8
(3) 連結参考情報 .....	P. 8
(4) 提出会社の主な外貨建資産及び負債 .....	P. 8
(5) 連結販売数量及びタイトル数 .....	P. 9

## 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1四半期（平成28年4月～6月）の状況は、ニンテンドー3DSでは、全世界で発売した『星のカービィ ロボボプラネット』が好調に推移したほか、米国では『ブレイブリーセカンド』を、欧州では『ファイアーエムブレムif 白夜王国/暗夜王国』をそれぞれ発売し順調な滑り出しを見せましたが、ハードウェアの販売台数は94万台（前年同期比7%減）、ソフトウェアの販売数量は847万本（前年同期比7%増）となりました。

Wii Uでは、全世界で発売した『スターフォックス ゼロ』『スターフォックス ガード』や『マリオ&ソニック AT リオオリンピック™』に加えて、前期に発売した『Splatoon（スプラトゥーン）』や『スーパーマリオメーカー』も販売を伸ばしましたが、ハードウェアの販売台数は22万台（前年同期比53%減）、ソフトウェアの販売本数は468万本（前年同期比3%増）となりました。

一方で、amiibo（アミーボ）は、amiiboを使って楽しむ新作ソフトが少なかったため、フィギュア型が約170万本、カード型が約130万枚の販売にとどまりました。

なお、ダウンロード売上は、追加コンテンツによる売上が少なかったため、前年同期と比較して減少しました。

このような状況に加え、為替レートが大きく円高に推移したことによる影響もあり、売上高は619億円（うち、海外売上高448億円、海外売上比率72.3%）となり、営業損失は51億円となりました。また、為替差損が350億円発生した結果、経常損失386億円、親会社株主に帰属する四半期純損失は245億円となりました。

### (2) 連結業績予想に関する説明

ニンテンドー3DSについては、第一作の発売から20年を迎え、世界累計販売本数が2億本を突破した『ポケットモンスター』シリーズの最新作である『ポケットモンスター サン・ムーン』を11月に全世界で発売を予定しています。また、『マリオパーティ スターラッシュ』を今秋に発売するほか、サードパーティからも複数のタイトルの発売が予定されています。このように大型タイトルなどの発売により3DSビジネスを再び活性化させることで、女性やお子様を含む世界中のより幅広い層のお客様に遊んでいただくことを目指します。

現在開発中の新しいコンセプトのゲーム専用機である「NX（開発コード名）」については、平成29年3月に国内外で発売を予定しています。

また、米国法人Niantic, Inc.が開発、配信を行っているスマートデバイス向けアプリ『Pokémon GO※』の周辺機器として、当社はアプリと連動してプレイヤーにポケモンの存在を教えてくれる「Pokémon GO Plus」を販売する予定です。その他、1980年代に人気を博した「NES(Nintendo Entertainment System)」をミニチュアとして再現し、30本の名作ソフトをインストールした製品を11月に海外で発売予定しています。

スマートデバイスビジネスでは、今年3月に配信した当社初のスマートデバイス向けアプリ『MiiTomato（ミートモ）』に続き、『ファイアーエムブレム』や『どうぶつ森』などの配信を予定しています。スマートデバイス向けアプリを継続的に投入することにより、任天堂IP（知的財産）に触れていただく人口の最大化を図り、新しい需要を作り出すとともに、ゲーム専用機ビジネスとの相乗効果を高めていきます。

以上により、当期の業績予想については、平成28年4月27日に公表しました業績予想からの変更はありません。

※当社の持分法適用関連会社である株式会社ポケモンは、スマートデバイス向けアプリ『Pokémon GO』の開発運営協力とキャラクターのライセンスを行っています。

## 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

(会計方針の変更)

(平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱いの適用)

法人税法の改正に伴い、「平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第32号 平成28年6月17日)を当第1四半期連結会計期間に適用し、平成28年4月1日以後に取得した建物附属設備及び構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法に変更しました。

なお、当第1四半期連結累計期間において、四半期連結財務諸表に与える影響は軽微です。

### (3) 追加情報

(繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針の適用)

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第26号 平成28年3月28日)を当第1四半期連結会計期間から適用しました。

## 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28年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成28年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	570,448	582,532
受取手形及び売掛金	38,731	25,351
有価証券	338,892	226,375
たな卸資産	40,433	36,127
その他	32,999	45,426
貸倒引当金	△369	△109
流動資産合計	1,021,135	915,703
固定資産		
有形固定資産	87,752	85,327
無形固定資産	9,977	9,428
投資その他の資産		
投資有価証券	125,774	141,926
その他	52,262	62,257
投資その他の資産合計	178,037	204,183
固定資産合計	275,766	298,938
資産合計	1,296,902	1,214,642
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	31,857	32,570
未払法人税等	1,878	1,254
引当金	2,294	802
その他	62,407	52,442
流動負債合計	98,437	87,069
固定負債		
退職給付に係る負債	23,546	20,967
その他	14,017	12,885
固定負債合計	37,563	33,853
負債合計	136,001	120,923
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	10,065	10,065
資本剰余金	13,256	13,256
利益剰余金	1,401,359	1,362,409
自己株式	△250,563	△250,567
株主資本合計	1,174,118	1,135,163
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	11,909	13,569
為替換算調整勘定	△25,250	△55,142
その他の包括利益累計額合計	△13,341	△41,572
非支配株主持分	124	128
純資産合計	1,160,901	1,093,719
負債純資産合計	1,296,902	1,214,642

## (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27年4月1日 至 平成27年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成28年4月1日 至 平成28年6月30日)
売上高	90,223	61,969
売上原価	47,537	31,436
売上総利益	42,685	30,532
販売費及び一般管理費	41,536	35,667
営業利益又は営業損失(△)	1,149	△5,134
営業外収益		
受取利息	1,026	1,123
受取配当金	319	546
為替差益	10,818	—
その他	1,009	198
営業外収益合計	13,173	1,869
営業外費用		
売上割引	18	3
為替差損	—	35,003
その他	17	401
営業外費用合計	35	35,409
経常利益又は経常損失(△)	14,286	△38,674
特別利益		
固定資産売却益	3	5
特別利益合計	3	5
特別損失		
固定資産処分損	5	18
特別損失合計	5	18
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(△)	14,285	△38,688
法人税等	6,003	△14,157
四半期純利益又は四半期純損失(△)	8,281	△24,530
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支 配株主に帰属する四半期純損失(△)	△2	4
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会 社株主に帰属する四半期純損失(△)	8,284	△24,534

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27年4月1日 至 平成27年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成28年4月1日 至 平成28年6月30日)
四半期純利益又は四半期純損失 (△)	8,281	△24,530
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	11,160	1,675
為替換算調整勘定	10,123	△29,891
持分法適用会社に対する持分相当額	4	△15
その他の包括利益合計	21,289	△28,231
四半期包括利益	29,571	△52,761
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	29,573	△52,765
非支配株主に係る四半期包括利益	△2	4



(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27年4月1日 至平成27年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年6月30日)
ゲーム専用機ハードウェア	44,556	25,104
ゲーム専用機ソフトウェア	44,439	34,850
スマートデバイス・IP関連収入等※	932	1,649
その他(トランプ・かるた他)	294	364
合計	90,223	61,969

(参考) ゲーム専用機ソフトウェアに含まれるダウンロード売上高

前第1四半期連結累計期間 120億円、当第1四半期連結累計期間 78億円

※スマートデバイス向け課金収入、ロイヤリティー収入等になります。

(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28年4月1日 至平成28年6月30日)	売上高	17,149	26,406	15,837	2,574	61,969
	構成比率	27.7%	42.6%	25.6%	4.1%	100.0%
前第1四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年6月30日)	売上高	25,209	39,259	21,596	4,157	90,223
	構成比率	27.9%	43.5%	23.9%	4.7%	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27年4月1日 至平成27年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年6月30日)	当連結会計年度(予想) (自平成28年4月1日 至平成29年3月31日)
有形固定資産減価償却額	1,659	1,246	6,000
研究開発費	13,878	13,474	65,000
広告宣伝費	11,022	7,857	50,000
期中平均レート			
1USドル =	121.36円	108.14円	110.00円
1ユーロ =	134.16円	122.02円	125.00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	1億ユーロ	1億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	1億USドル	1億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28年3月31日現在)		当第1四半期末 (平成28年6月30日現在)		当事業年度末(予想) (平成29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	2,196		2,133		
	売掛金	149	112.68円	79	102.91円	110.00円
	買掛金	66		91		
ユーロ建	現預金	665		725		
	売掛金	111	127.70円	98	114.39円	125.00円

## (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27年4月1日 至平成27年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年6月30日)	累計	当連結会計年度(予想) (自平成28年4月1日 至平成29年3月31日)	
ニンテンドー3DS	ハード	国内	29	31	2,163		
		米大陸	40	35	2,011		
		その他	32	28	1,805		
		計	101	94	5,979	500	
		うちニンテンドー3DS LL	国内	0	△0	704	
		米大陸	5	△0	663		
		その他	3	1	592		
		計	8	1	1,959		
		うちニンテンドー2DS	国内	—	—	10	
		米大陸	2	15	237		
	その他	3	9	269			
	計	5	24	517			
うちNewニンテンドー 3DS	国内	6	4	108			
	米大陸	—	△0	11			
	その他	9	4	74			
	計	15	8	192			
	うちNewニンテンドー 3DS LL	国内	21	27	318		
	米大陸	33	20	229			
	その他	17	12	142			
	計	71	59	689			
	ソフト	国内	329	209	10,769		
		米大陸	232	316	9,481		
		その他	230	322	8,015		
		計	792	847	28,265	5,500	
		タイトル数	国内	25	16	550	
	米大陸	10	10	420			
	その他	18	10	471			
Wii U	ハード	国内	15	7	321		
		米大陸	19	9	629		
		その他	13	5	353		
		計	47	22	1,302	80	
		うちニンテンドー3DS LL	国内	101	60	1,408	
		米大陸	206	246	4,884		
		その他	148	161	2,579		
		計	455	468	8,872	1,500	
		タイトル数	国内	6	6	108	
		米大陸	4	7	157		
	その他	6	6	146			

- (注) 1 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。
- 2 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。
- 3 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。
- 4 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。
- ※ 新しいゲーム専用機である「NX」は平成29年3月に発売を計画しています。平成29年3月期の業績予想にはハード・ソフトとも仮の販売数量を含めていますが、未確定要素が含まれるため、具体的な予想数量は発表していません。