



平成30年3月期 第2四半期決算短信(日本基準)(連結)

平成29年10月30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) 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29年11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. 平成30年3月期第2四半期の連結業績(平成29年4月1日～平成29年9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	%
30年3月期第2四半期	374,041	173.4	39,961		69,591		51,503	34.5
29年3月期第2四半期	136,812	33.0	5,947		30,883		38,299	234.0

(注) 包括利益 30年3月期第2四半期 73,623百万円 (321.7%) 29年3月期第2四半期 17,459百万円 (19.0%)

	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
30年3月期第2四半期	428.94	
29年3月期第2四半期	318.82	

(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	%
30年3月期第2四半期	1,626,122	1,276,373	78.2
29年3月期	1,468,978	1,250,972	85.2

(参考) 自己資本 30年3月期第2四半期 1,272,016百万円 29年3月期 1,250,840百万円

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
29年3月期		0.00		430.00	430.00
30年3月期		110.00			
30年3月期(予想)				250.00	360.00

(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. 平成30年3月期の連結業績予想(平成29年4月1日～平成30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	960,000	96.3	120,000	308.7	125,000	148.2	85,000	17.1	707.75

(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(平成29年10月30日)公表しました「通期業績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) : 有
新規 1社 (社名) 任天堂販売株式会社
- (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
会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
以外の会計方針の変更 : 無
会計上の見積りの変更 : 無
修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)	30年3月期2Q	141,669,000 株	29年3月期	141,669,000 株
期末自己株式数	30年3月期2Q	21,542,077 株	29年3月期	21,541,341 株
期中平均株式数(四半期累計)	30年3月期2Q	120,071,575 株	29年3月期2Q	120,128,975 株

四半期決算短信は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2四半期（平成29年4月～9月）の状況は、Nintendo Switchでは7月に発売した『Splatoon 2』が国内外で人気となり、全世界で361万本の販売を記録したほか、それぞれ4月、6月に発売した『マリオカート8 デラックス』や『ARMS』の販売が順調に推移し、ハードウェアの販売台数は489万台、ソフトウェアの販売本数は2,202万本となりました。

ニンテンドー3DSでは、ハードウェアの新しいラインアップとして全世界で6月から7月にかけて発売したNewニンテンドー2DS LLが販売を伸ばし、ハードウェアの販売台数は286万台（前年同期比5%増）となりました。ソフトウェアでは、全世界で発売した『ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王』や『メトロイド サムスリターンズ』の販売が堅調に推移しましたが、ソフトウェアの販売本数は1,382万本（前年同期比28%減）となりました。

その他、9月に発売した「ニンテンドークラシックミニ スーパーファミコン（日本では10月5日発売）」が好調なスタートを切りました。また、amiibo（アミーボ）は、新たに発売した「Splatoon」シリーズなどでラインアップの拡充を図り、フィギュア型を約510万本、カード型を約280万枚販売しました。

ダウンロードビジネスは、特にNintendo Switchでのダウンロード販売が好調だったことにより、ダウンロード売上高合計では228億円（前年同期比55%増）となりました。

スマートデバイスビジネスでは、前期に配信を開始した『スーパーマリオ ラン』や『ファイアーエムブレム ヒーローズ』を、引き続き多くのお客様に楽しんでいただいております。スマートデバイス・IP関連収入等の売上高は179億円（前年同期比426%増）となりました。

これらの状況により、売上高は3,740億円（うち、海外売上高2,723億円、海外売上比率72.8%）、営業利益は399億円、経常利益は695億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は515億円となりました。

(2) 連結業績予想に関する説明

Nintendo Switchについては、『スーパーマリオ オデッセイ』を国内外で10月に発売し、12月には『ゼノブレイド2』を発売するほか、ソフトメーカーのタイトルも含め、有力なタイトルを発売する予定です。

ニンテンドー3DSについては、Newニンテンドー2DS LL本体の新色や特別仕様版を発売するとともに、ソフトウェアにおいては、国内外で11月に発売の『ポケットモンスター ウルトラスサン・ウルトラムーン』等のタイトルを発売する予定です。

スマートデバイスビジネスでは、新しいゲームアプリ『どうぶつの森 ポケットキャンプ』を10月25日にオーストラリアで先行配信し、その他の地域についても、11月下旬に配信を開始する予定です。

なお、平成29年4月27日公表の業績予想を修正しました。詳細については、本日（平成29年10月30日）公表しました「通期業績予想の修正に関するお知らせ」も併せてご覧ください。

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 (平成29年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成29年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	662,763	683,407
受取手形及び売掛金	106,054	97,542
有価証券	283,307	269,078
たな卸資産	39,129	135,581
その他	49,867	92,557
貸倒引当金	△379	△145
流動資産合計	1,140,742	1,278,023
固定資産		
有形固定資産	86,558	86,138
無形固定資産	12,825	13,251
投資その他の資産		
投資有価証券	157,963	188,587
その他	70,887	60,122
投資その他の資産合計	228,851	248,709
固定資産合計	328,235	348,099
資産合計	1,468,978	1,626,122
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	104,181	198,048
未払法人税等	11,267	23,089
引当金	2,341	2,863
その他	66,319	93,845
流動負債合計	184,109	317,845
固定負債		
退職給付に係る負債	19,245	16,554
その他	14,650	15,348
固定負債合計	33,895	31,903
負債合計	218,005	349,749
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,065	10,065
資本剰余金	13,256	13,742
利益剰余金	1,489,518	1,489,366
自己株式	△250,601	△250,628
株主資本合計	1,262,239	1,262,546
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	18,913	24,637
為替換算調整勘定	△30,312	△15,168
その他の包括利益累計額合計	△11,399	9,469
非支配株主持分	132	4,357
純資産合計	1,250,972	1,276,373
負債純資産合計	1,468,978	1,626,122

(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2四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成28年4月1日 至 平成28年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成29年4月1日 至 平成29年9月30日)
売上高	136,812	374,041
売上原価	75,232	230,325
売上総利益	61,580	143,716
販売費及び一般管理費	67,527	103,755
営業利益又は営業損失(△)	△5,947	39,961
営業外収益		
受取利息	2,582	4,085
為替差益	—	16,346
持分法による投資利益	12,024	6,429
その他	971	3,361
営業外収益合計	15,578	30,222
営業外費用		
売上割引	3	—
有価証券償還損	528	575
為替差損	39,911	—
その他	71	17
営業外費用合計	40,514	593
経常利益又は経常損失(△)	△30,883	69,591
特別利益		
固定資産売却益	181	368
投資有価証券売却益	62,771	473
訴訟関連損失戻入額	—	1,929
特別利益合計	62,953	2,771
特別損失		
固定資産処分損	25	15
訴訟関連損失	—	1,138
特別損失合計	25	1,153
税金等調整前四半期純利益	32,043	71,208
法人税等	△6,261	18,536
四半期純利益	38,305	52,672
非支配株主に帰属する四半期純利益	5	1,168
親会社株主に帰属する四半期純利益	38,299	51,503

四半期連結包括利益計算書
第2四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成28年4月1日 至 平成28年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成29年4月1日 至 平成29年9月30日)
四半期純利益	38,305	52,672
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	16,457	5,808
為替換算調整勘定	△36,665	15,733
持分法適用会社に対する持分相当額	△636	△590
その他の包括利益合計	△20,845	20,951
四半期包括利益	17,459	73,623
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	17,454	72,371
非支配株主に係る四半期包括利益	5	1,252

(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2四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)

	日本	米大陸	欧州	その他	合計
	当第2四半期 連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年9月30日)				
ゲーム専用機 ※1	93,205	145,870	89,855	26,346	355,278
うち ニンテンドー3DSプラットフォーム	24,396	29,780	20,685	3,235	78,098
うち Nintendo Switchプラットフォーム	62,118	102,459	60,356	20,839	245,774
うち その他 ※2	6,690	13,630	8,813	2,271	31,406
スマートデバイス・IP関連収入等 ※3	8,160	7,794	1,471	499	17,925
その他(トランプ他)	313	510	13	—	837
合計	101,680	154,175	91,340	26,845	374,041

	日本	米大陸	欧州	その他	合計
	前第2四半期 連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)				
ゲーム専用機 ※1	37,533	52,454	37,056	5,528	132,573
うち ニンテンドー3DSプラットフォーム	24,951	30,675	24,093	4,164	83,884
うち Wii Uプラットフォーム	8,848	16,604	10,212	796	36,462
うち Nintendo Switchプラットフォーム	—	—	—	—	—
うち その他 ※4	3,733	5,173	2,750	568	12,226
スマートデバイス・IP関連収入等 ※3	1,617	1,465	264	61	3,408
その他(トランプ他)	353	468	8	—	830
合計	39,504	54,388	37,329	5,590	136,812

(参考) ゲーム専用機に含まれるダウンロード売上高

前第2四半期連結累計期間 147億円、当第2四半期連結累計期間 228億円

※1 各プラットフォームの内訳は、ハードウェア・ソフトウェア(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・追加コンテンツ含む)・アクセサリ等を含みます。

※2 ニンテンドー3DS、Nintendo Switch以外のゲームプラットフォームやamiibo、バーチャルコンソール等になります。

※3 スマートデバイス向け課金収入、ロイヤリティ収入等になります。

※4 ニンテンドー3DS、Wii U、Nintendo Switch以外のゲームプラットフォームやamiibo、バーチャルコンソール等になります。

(2) 連結参考情報

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年9月30日)	当連結会計年度(予想) (自平成29年4月1日 至平成30年3月31日)
有形固定資産減価償却額	2,551	3,182	6,000
研究開発費	28,498	32,056	70,000
広告宣伝費	13,530	30,803	78,000
期中平均レート			
1USドル =	105.29円	111.06円	108.03円
1ユーロ =	118.15円	126.29円	125.64円
連結USドル建売上高	4億USドル	12億USドル	—
連結ユーロ建売上高	3億ユーロ	7億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	3億USドル	23億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 (平成29年3月31日現在)		当第2四半期末 (平成29年9月30日現在)		当事業年度末(予想) (平成30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	2,181	2,143		
	売掛金	500	932		
	買掛金	531	1,160	112.73円	105.00円
	関係会社 借入金	300	300		
ユーロ建	現預金	495	548		
	売掛金	333	739	132.85円	125.00円

(4) 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2四半期 連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年9月30日)	累計	当連結会計年度(予想) (自平成29年4月1日 至平成30年3月31日)	
ニンテンドー3DS	ハード	国内	82	76	2,407		
		米大陸	97	117	2,349		
		その他	92	92	2,142		
		計	271	286	6,898	600	
	うち Newニンテンドー3DS LL	国内	57	36	466		
		米大陸	57	41	389		
		その他	39	20	275		
		計	154	97	1,129		
	うち ニンテンドー2DS	国内	18	4	63		
		米大陸	31	38	337		
その他		37	32	416			
計		85	74	816			
うち Newニンテンドー2DS LL	ハード	国内	—	36	36		
		米大陸	—	38	38		
		その他	—	40	40		
		計	—	114	114		
	ソフト	国内	624	498	12,842		
		米大陸	660	422	11,492		
		その他	639	461	9,973		
		計	1,923	1,382	34,307	4,000	
		タイトル数	国内	30	22	627	
		米大陸	25	15	464		
Nintendo Switch	ハード	国内	—	135	195		
		米大陸	—	192	311		
		その他	—	162	256		
		計	—	489	763	1,400	
	ソフト	国内	—	437	526		
		米大陸	—	940	1,225		
		その他	—	825	997		
		計	—	2,202	2,748	5,000	
		タイトル数	国内	—	21	30	
		米大陸	—	32	42		
	その他	—	33	42			

- (注) 1 各プラットフォームの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す。
2 各プラットフォームのソフトのタイトル数は、パッケージソフトの本数です。
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、当第2四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する数量は含みません。