

**Nintendo****2021年3月期 第1四半期決算短信(日本基準)(連結)**

2020年8月6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) 古川 俊太郎

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 2020年8月12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. 2021年3月期第1四半期の連結業績(2020年4月1日～2020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	%
2021年3月期第1四半期	358,106	108.1	144,737	427.7	150,329	576.2	106,482	541.3
2020年3月期第1四半期	172,111	2.4	27,428	10.2	22,232	49.3	16,604	45.7

(注) 包括利益 2021年3月期第1四半期 110,903百万円 (%) 2020年3月期第1四半期 7,742百万円 (81.7%)

	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
2021年3月期第1四半期	893.88	
2020年3月期第1四半期	139.38	

(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	%
2021年3月期第1四半期	1,975,410	1,554,119	78.7
2020年3月期	1,934,087	1,540,900	79.7

(参考) 自己資本 2021年3月期第1四半期 1,553,880百万円 2020年3月期 1,540,687百万円

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
2020年3月期		270.00		820.00	1,090.00
2021年3月期					
2021年3月期(予想)					840.00

(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、2021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. 2021年3月期の連結業績予想(2020年4月1日～2021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	1,200,000	8.3	300,000	14.9	290,000	19.5	200,000	22.7	1,678.93

(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
- | | |
|--------------------|-----|
| 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)	2021年3月期1Q	131,669,000 株	2020年3月期	131,669,000 株
期末自己株式数	2021年3月期1Q	12,545,427 株	2020年3月期	12,545,354 株
期中平均株式数(四半期累計)	2021年3月期1Q	119,123,619 株	2020年3月期1Q	119,124,580 株

四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の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1四半期（2020年4月～6月）の状況は、Nintendo Switchでは、5月に発売した『Xenoblade Definitive Edition』が132万本、6月に発売した『世界のアソビ大全51』が103万本の販売を記録し、好調な滑り出しを見せています。また、前期までに発売したタイトルも、1,063万本（累計販売本数2,240万本）の販売を記録した『あつまれ どうぶつの森』を筆頭に、勢いを落とすことなく、好調な販売状況が続いており、ソフトウェア全体の販売拡大に大きく貢献しました。加えてソフトメーカー様のタイトルも同様に販売を伸ばし、当期のミリオンセラータイトルはソフトメーカー様のタイトルも含めて9タイトルとなりました。なお、新型コロナウイルス感染症の影響により、「Nintendo Switch」本体等の生産に必要な部品の調達に一部支障が出ていましたが、概ね生産状況は回復しています。

これらの結果、ハードウェア、ソフトウェアともに前年同期を上回り、ハードウェアの販売台数は568万台（前年同期比166.6%増）、ソフトウェアの販売本数は5,043万本（前年同期比123.0%増）となりました。

ゲーム専用機におけるデジタルビジネスでは、Nintendo Switchのパッケージ併売ダウンロードソフトによる売上が好調に推移したほか、6月17日に配信を開始したシリーズ初となる追加コンテンツ『ポケットモンスター ソード・シールド エキスパンションパス』の「鎧の孤島」が人気を博し、販売を伸ばしました。加えて、ダウンロード専用ソフトやNintendo Switch Onlineによる売上也順調に推移し、デジタル売上高は1,010億円（前年同期比229.9%増）となりました。

モバイルビジネスでは、前期までに配信済みのアプリを多くのお客様に継続して楽しんでいただいております。モバイル・IP関連収入等の売上高は132億円（前年同期比32.7%増）となりました。

これらの状況により、売上高は3,581億円（うち、海外売上高2,730億円、海外売上高比率76.3%）、営業利益は1,447億円、経常利益は1,503億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は1,064億円となりました。

(2) 連結業績予想に関する説明

当期の業績予想については、2020年5月7日に公表しました業績予想からの変更はありません。

Nintendo Switchでは、『ペーパーマリオ オリガミキング』（7月）、『ピクミン3 デラックス』（10月）等の発売に加え、追加コンテンツ『ポケットモンスター ソード・シールド エキスパンションパス』の第2弾となる「冠の雪原」の配信を今秋に予定しています。ソフトメーカー様からもバラエティに富んだ魅力あるタイトルの発売が数多く予定されており、新規タイトルに加え、発売済みの人気タイトルの販売を強化することで、プラットフォームの活性化に努めます。

モバイルビジネスでは、これまでに配信したアプリをより多くのお客様に継続して楽しんでいただけるよう運営に注力していきます。

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 (2020年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2020年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	890,402	913,644
受取手形及び売掛金	133,051	115,060
有価証券	326,382	343,683
たな卸資産	88,994	95,350
その他	63,268	78,296
貸倒引当金	△515	△270
流動資産合計	1,501,583	1,545,765
固定資産		
有形固定資産	82,866	82,380
無形固定資産	15,017	14,538
投資その他の資産		
投資有価証券	237,710	236,553
その他	96,909	96,172
投資その他の資産合計	334,619	332,725
固定資産合計	432,504	429,644
資産合計	1,934,087	1,975,410
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	98,074	142,957
引当金	4,394	1,122
未払法人税等	66,411	44,221
その他	186,801	193,850
流動負債合計	355,683	382,151
固定負債		
退職給付に係る負債	20,450	20,724
その他	17,052	18,415
固定負債合計	37,503	39,139
負債合計	393,186	421,290
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,065	10,065
資本剰余金	15,041	15,041
利益剰余金	1,707,119	1,715,920
自己株式	△156,798	△156,802
株主資本合計	1,575,428	1,584,225
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	10,637	14,891
為替換算調整勘定	△45,378	△45,237
その他の包括利益累計額合計	△34,741	△30,345
非支配株主持分	213	239
純資産合計	1,540,900	1,554,119
負債純資産合計	1,934,087	1,975,410

(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 2019年4月1日 至 2019年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)
売上高	172,111	358,106
売上原価	88,693	146,561
売上総利益	83,417	211,545
販売費及び一般管理費	55,989	66,808
営業利益	27,428	144,737
営業外収益		
受取利息	4,459	2,305
為替差益	—	956
その他	2,457	2,658
営業外収益合計	6,916	5,920
営業外費用		
有価証券償還損	1	255
為替差損	12,062	—
その他	48	72
営業外費用合計	12,112	328
経常利益	22,232	150,329
特別利益		
固定資産売却益	1	1
投資有価証券売却益	138	—
特別利益合計	139	1
特別損失		
固定資産処分損	13	3
投資有価証券売却損	56	—
特別損失合計	70	3
税金等調整前四半期純利益	22,301	150,327
法人税等	5,697	43,820
四半期純利益	16,603	106,507
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(△)	△0	25
親会社株主に帰属する四半期純利益	16,604	106,482

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 2019年4月1日 至 2019年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)
四半期純利益	16,603	106,507
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	3,087	4,449
為替換算調整勘定	△11,938	189
持分法適用会社に対する持分相当額	△9	△242
その他の包括利益合計	△8,861	4,396
四半期包括利益	7,742	110,903
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	7,742	110,878
非支配株主に係る四半期包括利益	△0	25

(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。

3. 補足情報

(1) 連結販売実績

(単位：百万円)

当第1四半期 連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	79,280	130,739	87,849	46,660	344,529
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	77,216	129,416	86,631	46,078	339,341
	うち その他 ※2	2,064	1,323	1,217	582	5,188
	モバイル・IP関連収入等 ※3	5,469	5,715	1,482	611	13,278
	その他(トランプ他)	298	—	0	—	298
	合計	85,048	136,455	89,331	47,271	358,106

前第1四半期 連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年6月30日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	35,619	71,377	39,862	14,769	161,629
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	33,724	66,544	38,201	14,173	152,643
	うち その他 ※2	1,895	4,832	1,661	596	8,985
	モバイル・IP関連収入等 ※3	4,589	4,103	529	783	10,005
	その他(トランプ他)	155	320	0	—	475
	合計	40,364	75,800	40,392	15,553	172,111

(参考) ゲーム専用機に含まれるデジタル売上高 ※4

当第1四半期連結累計期間 1,010億円、前第1四半期連結累計期間 306億円

※1 Nintendo Switchプラットフォームの内訳は、ハード・ソフト(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、Nintendo Switch Online含む)・アクセサリです。

※2 Nintendo Switch以外のゲームプラットフォームやamiibo等です。

※3 スマートデバイス向け課金収入、ロイヤリティ収入等です。

※4 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、Nintendo Switch Online等の売上高です。

(2) 連結参考情報

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当連結会計年度(予想) (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
有形固定資産減価償却額	1,371	1,319	6,000
研究開発費	17,726	19,850	85,000
広告宣伝費	14,596	11,877	85,000
期中平均レート			
1USドル =	109.90円	107.56円	105.00円
1ユーロ =	123.49円	118.41円	115.00円
連結USドル建売上高	6億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	7億USドル	12億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 (2020年3月31日現在)		当第1四半期末 (2020年6月30日現在)		当事業年度末(予想) (2021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	3,034	3,171		105.00円
	売掛金	665	762		
	買掛金	449	847	107.79円	
	関係会社借入金	200	200		
ユーロ建	現預金	436	500		115.00円
	売掛金	437	631	121.03円	
	関係会社借入金	—	235		

(4) 連結販売数量及びタイトル数

		前第1四半期 連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	累計	販売数(単位:万台・万本) タイトル数(単位:本) 当連結会計年度(予想) (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
Nintendo Switch	ハード	国内	53	115	1,459
		米大陸	82	199	2,411
		欧州	50	161	1,604
		その他	28	92	670
		計	213	568	6,144
うち Nintendo Switch		国内	53	79	1,223
		米大陸	82	71	2,050
		欧州	50	83	1,391
		その他	28	73	598
		計	213	305	5,263
うち Nintendo Switch Lite		国内	—	36	236
		米大陸	—	128	361
		欧州	—	79	213
		その他	—	20	72
		計	—	262	882
	ソフト	国内	441	1,002	7,721
		米大陸	1,016	2,149	18,007
		欧州	672	1,431	12,022
		その他	133	462	2,916
		計	2,262	5,043	40,667
タイトル数		国内	48	50	608
		米大陸	65	70	768
		欧州	69	68	778

- (注) 1 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あり、ダウンロード専用ソフト及び追加コンテンツは含みません。
- 2 ソフトのタイトル数は、パッケージソフトの本数です。
- 3 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 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。