



2022年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2021年8月5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) 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 2021年8月11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. 2022年3月期第1四半期の連結業績(2021年4月1日~2021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	%
2022年3月期第1四半期	322,647	△9.9	119,752	△17.3	128,610	△14.4	92,747	△12.9
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

(注) 包括利益 2022年3月期第1四半期 97,746百万円(△11.9%) 2021年3月期第1四半期 110,903百万円(-%)

	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
2022年3月期第1四半期	778.59	—
2021年3月期第1四半期	893.88	—

(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	%
2022年3月期第1四半期	2,298,064	1,804,382	78.5
2021年3月期	2,446,918	1,874,614	76.6

(参考) 自己資本 2022年3月期第1四半期 1,804,146百万円 2021年3月期 1,874,371百万円

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
2021年3月期	—	810.00	—	1,410.00	2,220.00
2022年3月期	—	—	—	—	—
2022年3月期(予想)	—	—	—	—	1,430.00

(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、2022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. 2022年3月期の連結業績予想(2021年4月1日~2022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	1,600,000	△9.0	500,000	△22.0	480,000	△29.3	340,000	△29.2	2,854.20

(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）

2022年3月期1Q	131,669,000株	2021年3月期	131,669,000株
2022年3月期1Q	12,546,486株	2021年3月期	12,546,233株
2022年3月期1Q	119,122,625株	2021年3月期1Q	119,123,619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. 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及び主な注記	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) 連結参考情報	P. 8
(3) 提出会社の主な外貨建資産及び負債	P. 9
(4) 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(2021年4月～6月)の状況は、Nintendo Switchでは、4月に発売した『New ポケモンスナップ』(※)が207万本、5月発売の『ミートピア』が104万本、6月発売の『マリオゴルフ スーパーラッシュ』が134万本の販売を記録し、それぞれ好調な滑り出しを見せています。また、『マリオカート8 デラックス』が169万本(累計販売本数3,708万本)、『あつまれ どうぶつの森』が126万本(累計販売本数3,389万本)の販売を記録するなど、前期以前に発売したタイトルも好調な販売状況が続いており、ソフトウェア全体の販売に貢献しました。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たことで、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。これらの結果、ハードウェアの販売台数は445万台、ソフトウェアの販売本数は4,529万本となりましたが、前第1四半期は『あつまれ どうぶつの森』(2020年3月発売)がハードウェア、ソフトウェアの販売を大きく牽引していたため、前年同期比ではハードウェアは21.7%減、ソフトウェアは10.2%減となりました。

ゲーム専用機におけるデジタルビジネスでは、主にNintendo Switchのダウンロード専売ソフトやNintendo Switch Onlineによる売上が順調に推移したものの、パッケージ併売ダウンロードソフトの売上が減少したため、デジタル売上高は759億円(前年同期比24.9%減)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131億円(前年同期比0.6%減)となりました。

これらの状況により、売上高は3,226億円(うち、海外売上高2,512億円、海外売上高比率77.9%)、営業利益は1,197億円、経常利益は1,286億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は927億円となりました。

※国内では株式会社ポケモンが、海外では当社が発売・販売しているタイトルであり、207万本は海外での販売本数です。

(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、2021年5月6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、『ゼルダの伝説 スカイウォードソード HD』(7月)、『おすそわける メイド イン ワリオ』(9月)、『メトロイド ドレッド』(10月)、『マリオパーティ スーパースターズ』(10月)、『ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド・シャイニングパール』(11月)等の発売を予定しています。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。また、10月には色鮮やかな有機ELディスプレイを搭載した「Nintendo Switch 有機ELモデル」がNintendo Switchファミリーに加わることで、よりお客様の好みとライフスタイルに合ったモデルをご選択いただけるようになり、Nintendo Switchの販売拡大を目指します。

モバイルビジネスでは、これまでに配信したアプリの運営に注力するとともに、2021年後半にはNiantic社から「ピクミン」を起用したアプリの配信を予定しており、より多くのお客様に継続して楽しんでいただけるよう取り組んでいきます。

事業のリスクに関しては、新型コロナウイルス感染症による影響や、半導体部品等の世界的な需給逼迫による影響は引き続き不透明な状況であり、今後、生産や出荷に支障をきたす可能性がある等、予見しがたいリスクが存在しますが、必要な措置を講じつつ、事業運営を継続してまいります。

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)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することとしております。

これにより、有償支給取引について、従来は、有償支給した支給品について消滅を認識しておりましたが、支給品を買い戻す義務を負っている場合、当該支給品の消滅を認識しない方法に変更しております。この結果、当第1四半期連結会計期間末日において、棚卸資産と流動負債その他はそれぞれ42,690百万円増加しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っておりますが、損益への累積的影響額が発生していないため、利益剰余金の当期首残高の調整を行っていません。なお、四半期連結財務諸表に与える影響は軽微です。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」

(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することとしております。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

3. 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 (2021年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,185,151	1,110,213
受取手形及び売掛金	140,570	107,171
有価証券	557,238	403,964
棚卸資産	86,817	157,707
その他	50,692	69,917
貸倒引当金	△94	△94
流動資産合計	2,020,375	1,848,880
固定資産		
有形固定資産	83,569	83,638
無形固定資産	14,922	14,988
投資その他の資産		
投資有価証券	214,832	239,158
その他	113,219	111,399
投資その他の資産合計	328,051	350,557
固定資産合計	426,543	449,184
資産合計	2,446,918	2,298,064
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	114,677	147,195
引当金	5,227	1,214
未払法人税等	157,307	37,457
その他	249,119	260,894
流動負債合計	526,331	446,761
固定負債		
退職給付に係る負債	21,001	21,413
その他	24,970	25,506
固定負債合計	45,972	46,920
負債合計	572,304	493,682
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,065	10,065
資本剰余金	15,043	15,043
利益剰余金	1,993,325	1,918,110
自己株式	△156,851	△156,867
株主資本合計	1,861,582	1,786,350
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	33,571	34,192
為替換算調整勘定	△20,782	△16,397
その他の包括利益累計額合計	12,788	17,795
非支配株主持分	243	236
純資産合計	1,874,614	1,804,382
負債純資産合計	2,446,918	2,298,064

(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 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)
売上高	358,106	322,647
売上原価	146,561	129,779
売上総利益	211,545	192,868
販売費及び一般管理費	66,808	73,116
営業利益	144,737	119,752
営業外収益		
受取利息	2,305	743
持分法による投資利益	1,059	6,073
為替差益	956	739
その他	1,599	1,417
営業外収益合計	5,920	8,973
営業外費用		
支払利息	47	62
有価証券償還損	255	27
その他	25	25
営業外費用合計	328	115
経常利益	150,329	128,610
特別利益		
固定資産売却益	1	—
特別利益合計	1	—
特別損失		
固定資産処分損	3	7
特別損失合計	3	7
税金等調整前四半期純利益	150,327	128,603
法人税等	43,820	35,862
四半期純利益	106,507	92,740
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(△)	25	△7
親会社株主に帰属する四半期純利益	106,482	92,747

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 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)
四半期純利益	106,507	92,740
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	4,449	583
為替換算調整勘定	189	2,526
持分法適用会社に対する持分相当額	△242	1,895
その他の包括利益合計	4,396	5,006
四半期包括利益	110,903	97,746
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	110,878	97,754
非支配株主に係る四半期包括利益	25	△7

(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)

当第1四半期 連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	66,337	133,764	76,729	32,101	308,933
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	62,801	130,976	75,432	30,843	300,054
	うち その他 ※2	3,535	2,787	1,297	1,258	8,879
	モバイル・IP関連収入等 ※3	4,701	6,506	1,216	775	13,199
	その他(トランプ他)	356	157	—	0	514
	合計	71,395	140,428	77,946	32,877	322,647

前第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

(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 759億円、前第1四半期連結累計期間 1,010億円

※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 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当連結会計年度(予想) (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
有形固定資産減価償却額	1,319	1,404	6,000
研究開発費	19,850	20,343	95,000
広告宣伝費	11,877	18,207	85,000
期中平均レート			
1USドル =	107.56円	109.46円	105.00円
1ユーロ =	118.41円	131.87円	120.00円
連結USドル建売上高	12億USドル	12億USドル	—
連結ユーロ建売上高	7億ユーロ	5億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	12億USドル	13億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 (2021年3月31日現在)		当第1四半期末 (2021年6月30日現在)		当事業年度末(予想) (2022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	3,575		3,760		
	売掛金	769		976		
	買掛金	555	110.70円	872	110.74円	105.00円
	関係会社 借入金	100		100		
ユーロ建	現預金	423		495		
	売掛金	522	129.82円	660	131.55円	120.00円
	関係会社 借入金	375		375		

(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 2020年4月1日 至 2020年6月30日)		当第1四半期 連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021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 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
Nintendo Switch	ハード	国内	115	116	2,120		
		米大陸	199	159	3,486		
		欧州	161	108	2,266		
		その他	92	62	1,033		
		計	568	445	8,904	2,550	
うち Nintendo Switch	国内	79	83	1,705			
	米大陸	71	110	2,796			
	欧州	83	82	1,893			
	その他	73	56	926			
	計	305	331	7,320			
うち Nintendo Switch Lite	国内	36	34	415			
	米大陸	128	48	690			
	欧州	79	26	373			
	その他	20	5	106			
	計	262	114	1,584			
	ソフト	国内	1,002	813	12,035		
		米大陸	2,149	2,235	28,335		
		欧州	1,431	1,135	18,351		
		その他	462	346	4,520		
		計	5,043	4,529	63,240	19,000	
タイトル数	国内	50	65	914			
	米大陸	70	86	1,132			
	欧州	68	82	1,117			

- (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。