

2024年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年2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) 三宅 浩二 (TEL) 075-662-9600

四半期報告書提出予定日 2024年2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 : 有 (機関投資家・証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2024年3月期第3四半期の連結業績(2023年4月1日～2023年12月31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	%
2024年3月期第3四半期	1,394,796	7.7	464,410	13.1	567,357	17.6	408,041	17.9
2023年3月期第3四半期	1,295,178	△1.9	410,541	△13.1	482,580	△6.1	346,227	△5.8

(注) 包括利益 2024年3月期第3四半期 448,431百万円(13.9%) 2023年3月期第3四半期 393,581百万円(2.0%)

	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
2024年3月期第3四半期	350.48	—
2023年3月期第3四半期	297.05	—

※当社は、2022年10月1日を効力発生日として、普通株式1株を10株に分割しました。1株当たり四半期純利益については、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しています。

(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	%
2024年3月期第3四半期	3,073,719	2,479,582	80.6
2023年3月期	2,854,284	2,266,466	79.4

(参考) 自己資本 2024年3月期第3四半期 2,478,369百万円 2023年3月期 2,266,234百万円

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
2023年3月期	—	630.00	—	123.00	—
2024年3月期	—	80.00	—	—	—
2024年3月期(予想)	—	—	—	109.00	189.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

※当社は、2022年10月1日を効力発生日として、普通株式1株を10株に分割しました。2023年3月期の1株当たり配当については、第2四半期末は分割前、期末は分割後の金額を記載しています。

※詳細については、本日(2024年2月6日)公表しました「通期業績予想および配当予想の修正に関するお知らせ」を併せてご覧ください。

3. 2024年3月期の連結業績予想(2023年4月1日～2024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	1,630,000	1.8	510,000	1.1	620,000	3.1	440,000	1.7	377.93

(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(2024年2月6日)公表しました「通期業績予想および配当予想の修正に関するお知らせ」を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） ニンテンドーシステムズ株式会社
除外 1社（社名） Nintendo France S. A. R. L.

(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：無
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）

2024年3月期3Q	1,298,690,000株	2023年3月期	1,298,690,000株
2024年3月期3Q	134,451,355株	2023年3月期	134,460,640株
2024年3月期3Q	1,164,234,879株	2023年3月期3Q	1,165,536,002株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数（四半期累計）

※ 当社は、2022年10月1日を効力発生日として、普通株式1株を10株に分割しました。発行済株式数（普通株式）については、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しています。

※ 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、為替レートの変動や、その他市場環境の変化などの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金を含みますが、これらに限りません。）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3四半期（2023年4月～12月）のNintendo Switchビジネスは、横スクロールアクションゲーム「スーパーマリオブラザーズ」シリーズとして、約11年ぶりの完全新作タイトルである『Super Mario Bros. Wonder』が好調なスタートを切り、販売本数は1,196万本となりました。その他の当期に発売した新作タイトルも、『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』が2,028万本、『Pikmin 4』が333万本と、それぞれ販売を伸ばしました。また、『マリオカート8 デラックス』が679万本（累計販売本数6,058万本）の販売を記録するなど、4月に公開された『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』の効果もあり「マリオ」関連タイトルが順調に推移しました。これらの結果、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24タイトルとなりました。Nintendo Switchは発売から7年目になりますが、安定した販売状況を維持しており、当期のハードウェアの販売台数は1,374万台（前年同期比7.8%減）、ソフトウェアの販売本数は1億6,395万本（前年同期比4.7%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、Nintendo Switchのパッケージ併売ダウンロードソフトや追加コンテンツが好調に推移したことに加え、Nintendo Switch Onlineによる売上も増加しました。さらに、円安による為替の影響もありデジタル売上高は3,464億円（前年同期比11.7%増）となりました。

モバイル・IP関連収入等については、主に『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』関連の売上が当期に発生したことにより、売上高は752億円（前年同期比93.4%増）となりました。

これらの状況により、売上高は1兆3,947億円（うち、海外売上高1兆975億円、海外売上高比率78.7%）、営業利益は4,644億円、経常利益は5,673億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は4,080億円となりました。

(2) 連結業績予想に関する説明

ハードウェアでは、Nintendo Switchの魅力をお伝えし続けることで、「一家に一台」から「一家に複数台」、さらには「一人に一台」の普及を目指します。また、より多くのお客様に、より長くNintendo Switchを遊んでいただけるように、継続してユニークな提案を行い、販売の最大化を目指します。ソフトウェアでは、1月に発売した『アナザーコード リコレクション：2つの記憶 / 記憶の扉』に加えて、『マリオvs. ドンキーコング』を2月に、『プリンセスピーチ Showtime!』を3月に発売予定です。また、『スプラトゥーン3』の有料追加コンテンツ第2弾『スプラトゥーン3 エキスパンション・パス サイド・オーダー』を2月に配信する予定です。ソフトメーカー様からもバラエティに富んだタイトルの発売が予定されており、発売済みのタイトルに加えて新規タイトルや追加コンテンツを継続的に投入することで、プラットフォームの活性化に努めます。

なお、2023年11月7日公表の業績予想を修正しました。詳細については、本日（2024年2月6日）公表しました「通期業績予想および配当予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

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 (2023年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,263,666	1,357,862
受取手形及び売掛金	119,932	209,121
有価証券	615,699	652,430
棚卸資産	258,628	173,556
その他	56,822	128,639
貸倒引当金	△236	△253
流動資産合計	2,314,513	2,521,357
固定資産		
有形固定資産	99,509	106,546
無形固定資産	18,595	14,886
投資その他の資産	421,666	430,928
固定資産合計	539,770	552,361
資産合計	2,854,284	3,073,719
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	149,217	96,113
引当金	4,219	2,532
未払法人税等	82,550	59,939
その他	297,492	371,012
流動負債合計	533,480	529,599
固定負債		
引当金	133	84
退職給付に係る負債	23,084	25,314
その他	31,119	39,139
固定負債合計	54,337	64,538
負債合計	587,818	594,137
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,065	10,065
資本剰余金	15,079	15,120
利益剰余金	2,392,704	2,564,406
自己株式	△271,049	△271,031
株主資本合計	2,146,798	2,318,559
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	28,028	25,665
為替換算調整勘定	91,406	134,144
その他の包括利益累計額合計	119,435	159,809
非支配株主持分	232	1,212
純資産合計	2,266,466	2,479,582
負債純資産合計	2,854,284	3,073,719

(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3四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
売上高	1,295,178	1,394,796
売上原価	597,512	616,559
売上総利益	697,666	778,236
販売費及び一般管理費	287,124	313,826
営業利益	410,541	464,410
営業外収益		
受取利息	15,423	36,602
持分法による投資利益	24,335	24,839
為替差益	28,914	34,264
その他	4,285	7,586
営業外収益合計	72,959	103,293
営業外費用		
支払利息	107	93
有価証券売却損	55	153
その他	757	99
営業外費用合計	920	345
経常利益	482,580	567,357
特別利益		
固定資産売却益	42	5
特別利益合計	42	5
特別損失		
固定資産処分損	154	64
特別損失合計	154	64
税金等調整前四半期純利益	482,469	567,298
法人税等	136,213	159,241
四半期純利益	346,256	408,056
非支配株主に帰属する四半期純利益	29	15
親会社株主に帰属する四半期純利益	346,227	408,041

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
四半期純利益	346,256	408,056
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△7,233	△2,458
為替換算調整勘定	42,025	34,531
持分法適用会社に対する持分相当額	12,533	8,302
その他の包括利益合計	47,325	40,374
四半期包括利益	393,581	448,431
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	393,552	448,415
非支配株主に係る四半期包括利益	29	15

(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3四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3四半期 連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	273,813	558,488	344,000	134,684	1,310,987
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	259,590	554,436	340,199	132,179	1,286,406
	うち その他 ※2	14,222	4,051	3,800	2,505	24,580
	モバイル・IP関連収入等 ※3	17,269	51,567	5,108	1,302	75,248
	その他(トランプ他)	6,181	1,710	—	669	8,561
	合計	297,264	611,766	349,108	136,656	1,394,796

前第3四半期 連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	289,690	533,056	319,162	110,263	1,252,174
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	278,317	526,885	316,643	108,787	1,230,634
	うち その他 ※2	11,373	6,170	2,519	1,476	21,540
	モバイル・IP関連収入等 ※3	13,905	20,512	3,368	1,117	38,903
	その他(トランプ他)	2,694	1,399	—	7	4,100
	合計	306,291	554,968	322,531	111,388	1,295,178

(参考) ゲーム専用機に含まれるデジタル売上高 ※4

当第3四半期連結累計期間 3,464億円、前第3四半期連結累計期間 3,100億円

※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 映像コンテンツ収入、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3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度(予想) (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
有形固定資産減価償却額	4,745	5,193	7,000
研究開発費	78,378	92,365	130,000
広告宣伝費	76,317	83,766	105,000
期中平均レート			
1USドル =	136.39円	143.22円	142.42円
1ユーロ =	140.47円	155.26円	155.19円
連結USドル建売上高	37億USドル	40億USドル	—
連結ユーロ建売上高	22億ユーロ	22億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	32億USドル	28億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 (2023年3月31日現在)		当第3四半期末 (2023年12月31日現在)		当事業年度末(予想) (2024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	2,560	2,207		
	売掛金	893	497	141.04円	140.00円
	買掛金	816	397		
ユーロ建	現預金	199	215		
	売掛金	663	398	155.72円	155.00円

(4) 連結販売数量及びタイトル数

		前第3四半期 連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31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 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
Nintendo Switch					
ハード(全体)	国内	382	374	3,334	
	米大陸	563	485	5,385	
	欧州	411	356	3,615	
	その他	135	159	1,603	
	計	1,491	1,374	13,936	1,550
うち Nintendo Switch	国内	88	53	2,026	
	米大陸	221	146	3,622	
	欧州	181	117	2,543	
	その他	31	24	1,108	
	計	522	340	9,298	
うち Nintendo Switch (有機ELモデル)	国内	248	258	703	
	米大陸	232	235	717	
	欧州	195	201	551	
	その他	93	123	347	
	計	769	817	2,318	
うち Nintendo Switch Lite	国内	45	64	605	
	米大陸	110	103	1,046	
	欧州	34	39	521	
	その他	10	12	148	
	計	200	218	2,320	
ソフト	国内	3,826	3,258	23,273	
	米大陸	6,810	6,850	52,477	
	欧州	5,154	4,770	34,861	
	その他	1,422	1,517	9,399	
	計	17,211	16,395	120,010	19,000
タイトル数	国内	264	300	1,826	
	米大陸	349	343	2,211	
	欧州	299	311	2,130	

- (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、ハード等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、当第3四半期までの実績部分にはハード等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等に同梱して販売する数量は含みません。