



平成29年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)



平成28年10月26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11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 : 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29年3月期第2四半期の連結業績(平成28年4月1日～平成28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	%
29年3月期第2四半期	136,812	△33.0	△5,947	—	△30,883	—	38,299	234.0
28年3月期第2四半期	204,182	19.1	8,977	—	16,436	△25.9	11,466	△19.8

(注) 包括利益 29年3月期第2四半期 17,459百万円 (△19.0%) 28年3月期第2四半期 21,554百万円 (△1.2%)

	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2四半期	318.82	—
28年3月期第2四半期	95.46	—

(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2四半期	1,329,904	1,163,928	87.5
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2四半期 1,163,798百万円 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	—	0.00	—	—	—
29年3月期(予想)	—	—	—	210.00	210.00

(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	470,000	△6.8	30,000	△8.8	10,000	△65.3	50,000	202.9	416.22

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 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2Q	141,669,000 株	28年3月期	141,669,000 株
29年3月期2Q	21,540,510 株	28年3月期	21,539,677 株
29年3月期2Q	120,128,975 株	28年3月期2Q	120,121,206 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2四半期(平成28年4月～9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』が堅調に推移したほか、ハードウェアではニンテンドー2DSが販売を伸ばしました。また、スマートデバイス向けアプリ『Pokémon GO』が配信されて以降、過去に発売された『ポケットモンスター』シリーズのソフトウェアも販売を伸ばしており、特に海外ではハードウェアも牽引する動きが見られ、ハードウェアの販売台数は271万台(前年同期比19%増)、ソフトウェアの販売数量は前年同期並みの1,923万本となりました。

Wii Uでは、当社ハードウェアの総合的な需要予測などを踏まえ、当期の出荷台数は80万台としていますので、期初の想定に沿った動きとなり、ハードウェアの販売台数は56万台(前年同期比53%減)となりました。ソフトウェアでは、前期のように『Splatoon(スプラトゥーン)』や『スーパーマリオメーカー』などのヒットタイトルがなかったことにより、当期の販売本数は830万本(前年同期比33%減)となりました。

amiibo(アミーボ)は、amiiboを使って楽しめる新作ソフトが少なかったため、フィギュア型が約380万本、カード型が約170万枚の販売にとどまりました。また、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、前年同期と比べて減少しました。

このような状況に加え、為替相場が円高に推移した影響等により、売上高は1,368億円(うち、海外売上高973億円、海外売上比率71.1%)となり、営業損失は59億円となりました。また、株式会社ポケモンなどに係る持分法による投資利益120億円を計上しましたが、為替差損が399億円発生したため、経常損失は308億円となりました。しかしながら、メジャーリーグ球団シアトルマリナーズの運営会社の持分の一部を売却したことによる投資有価証券売却益627億円を特別利益として計上したため、親会社株主に帰属する四半期純利益は382億円となりました。

### (2) 連結業績予想に関する説明

ニンテンドー3DSでは、『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、昨年Wii U版で大ヒットした『スーパーマリオメーカー』のニンテンドー3DS版を12月に、それぞれ全世界で発売を予定しており、サードパーティーからも有力タイトルの発売を予定しています。

また、これまで「NX」という開発コード名で公表していましたが新しいコンセプトのゲーム専用機について、正式名称を「Nintendo Switch(ニンテンドースイッチ)」とすることを発表しました。家庭用据置型テレビゲーム機の娯楽体験を切り替えるというコンセプトのもと、全く新しい体験を提案する「Nintendo Switch」は、平成29年3月に国内外で発売を予定しています。

その他、1980年代に人気を博した家庭用ゲーム機「ファミリーコンピュータ」を手のひらサイズで再現し、30本の名作ソフトを収録した「ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ(日本版名称)」を、11月に国内外で発売を予定しています。

スマートデバイスビジネスでは、スマートデバイスに最適化したマリオの新しいアクションゲーム『Super Mario Run(スーパーマリオラン)』のグローバル配信を12月に予定しています。『ファイアーエムブレム』や『どうぶつ森』のアプリは、『Super Mario Run』に続いて順次配信を行う予定です。

なお、平成28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28年10月26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. 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。

### (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2四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2四半期連結会計期間 (平成28年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	570,448	584,545
受取手形及び売掛金	38,731	32,850
有価証券	338,892	286,016
たな卸資産	40,433	49,056
その他	32,999	45,172
貸倒引当金	△369	△68
流動資産合計	1,021,135	997,572
固定資産		
有形固定資産	87,752	84,368
無形固定資産	9,977	12,074
投資その他の資産		
投資有価証券	125,774	168,854
その他	52,262	67,033
投資その他の資産合計	178,037	235,888
固定資産合計	275,766	332,331
資産合計	1,296,902	1,329,904
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	31,857	62,886
未払法人税等	1,878	8,503
引当金	2,294	2,529
その他	62,407	59,864
流動負債合計	98,437	133,784
固定負債		
退職給付に係る負債	23,546	19,117
その他	14,017	13,073
固定負債合計	37,563	32,191
負債合計	136,001	165,975
<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	1,425,243
自己株式	△250,563	△250,580
株主資本合計	1,174,118	1,197,985
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	28,216
為替換算調整勘定	△25,250	△62,403
その他の包括利益累計額合計	△13,341	△34,187
非支配株主持分	124	130
純資産合計	1,160,901	1,163,928
負債純資産合計	1,296,902	1,329,904

## (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27年4月1日 至 平成27年9月30日)	当第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)
売上高	204,182	136,812
売上原価	110,495	75,232
売上総利益	93,687	61,580
販売費及び一般管理費	84,709	67,527
営業利益又は営業損失(△)	8,977	△5,947
営業外収益		
受取利息	2,170	2,582
為替差益	719	—
持分法による投資利益	1,500	12,024
その他	3,146	971
営業外収益合計	7,536	15,578
営業外費用		
売上割引	44	3
為替差損	—	39,911
その他	32	599
営業外費用合計	77	40,514
経常利益又は経常損失(△)	16,436	△30,883
特別利益		
固定資産売却益	6	181
投資有価証券売却益	—	62,771
特別利益合計	6	62,953
特別損失		
固定資産処分損	23	25
特別損失合計	23	25
税金等調整前四半期純利益	16,419	32,043
法人税等	4,966	△6,261
四半期純利益	11,452	38,305
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(△)	△13	5
親会社株主に帰属する四半期純利益	11,466	38,299

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27年4月1日 至 平成27年9月30日)	当第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)
四半期純利益	11,452	38,305
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	6,873	16,457
為替換算調整勘定	3,228	△36,665
持分法適用会社に対する持分相当額	△0	△636
その他の包括利益合計	10,101	△20,845
四半期包括利益	21,554	17,459
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	21,568	17,454
非支配株主に係る四半期包括利益	△13	5



(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2四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年9月30日)	当第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)
ゲーム専用機ハードウェア	103,002	65,869
ゲーム専用機ソフトウェア	97,737	66,703
スマートデバイス・IP関連収入等※	2,725	3,408
その他(トランプ・かるた他)	716	830
合計	204,182	136,812

(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2四半期連結累計期間 210億円、当第2四半期連結累計期間 147億円

※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)	売上高	39,504	54,388	37,329	5,590	136,812
	構成比率	28.9%	39.8%	27.3%	4.0%	100.0%
前第2四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年9月30日)	売上高	59,504	88,408	48,288	7,981	204,182
	構成比率	29.1%	43.3%	23.6%	4.0%	100.0%

(3) 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27年4月1日 至平成27年9月30日)	当第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	3,251	2,551	6,000
研究開発費	28,872	28,498	65,000
広告宣伝費	21,482	13,530	50,000
期中平均レート			
1USドル =	121.80円	105.29円	102.64円
1ユーロ =	135.07円	118.15円	116.57円
連結USドル建売上高	6億USドル	4億USドル	—
連結ユーロ建売上高	3億ユーロ	3億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	6億USドル	3億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2四半期末 (平成28年9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	2,196		2,162		
現預金					
売掛金	149	112.68円	223	101.12円	100.00円
買掛金	66		251		
ユーロ建	665	127.70円	731	113.36円	115.00円
現預金					
売掛金	111		160		

## (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2四半期 連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年9月30日)	当第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)	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	83	82	2,214	
		米大陸	75	97	2,073	
		その他	70	92	1,869	
		計	228	271	6,157	600
	うちニンテンドー3DS LL	国内	1	△0	704	
		米大陸	11	△0	663	
		その他	3	3	593	
		計	16	3	1,961	
	うちニンテンドー2DS	国内	—	18	28	
		米大陸	9	31	253	
その他		8	37	297		
計		16	85	578		
うちNewニンテンドー 3DS	国内	16	7	111		
	米大陸	5	9	20		
	その他	20	10	80		
	計	40	27	211		
うちNewニンテンドー 3DS LL	国内	60	57	348		
	米大陸	50	57	266		
	その他	36	39	169		
	計	146	154	783		
	ソフト	国内	912	624	11,184	
		米大陸	548	660	9,825	
		その他	460	639	8,331	
		計	1,920	1,923	29,340	5,500
	タイトル数	国内	50	30	564	
		米大陸	29	25	435	
		その他	32	17	478	
		計	111	72	1,477	
Wii U	ハード	国内	32	16	330	
		米大陸	55	22	641	
		その他	31	18	365	
		計	119	56	1,336	80
	ソフト	国内	205	107	1,455	
		米大陸	669	424	5,062	
		その他	364	300	2,718	
		計	1,237	830	9,235	1,400
	タイトル数	国内	10	7	109	
		米大陸	15	9	159	
その他		16	10	150		

- (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、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。
- ※ 新しいゲーム機である「Nintendo Switch(ニンテンドースイッチ)」は平成29年3月に発売を計画しており、平成29年3月期の業績予想には含めていません。