

**Nintendo®****2021年3月期 第2四半期決算短信(日本基準)(連結)**

2020年11月5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11月12日 配当支払開始予定日 2020年12月1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. 2021年3月期第2四半期の連結業績(2020年4月1日～2020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	%
2021年3月期第2四半期	769,524	73.3	291,424	209.3	297,496	249.3	213,123	243.6
2020年3月期第2四半期	443,967	14.2	94,222	53.4	85,173	7.4	62,018	4.0

(注) 包括利益 2021年3月期第2四半期 226,680百万円 (353.2%) 2020年3月期第2四半期 50,013百万円 (44.3%)

	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2四半期	1,789.10	
2020年3月期第2四半期	520.62	

(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2四半期	2,211,580	1,669,872	75.5
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2四半期 1,669,641百万円 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		810.00			
2021年3月期(予想)				450.00	1,260.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

詳細については、本日(2020年11月5日)公表しました「剰余金の配当(第2四半期末配当)及び配当予想の修正に関するお知らせ」も併せてご覧ください。

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	1,400,000	7.0	450,000	27.7	440,000	22.1	300,000	16.0	2,518.40

(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(2020年11月5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) : 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2Q	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2Q	12,545,630 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2Q	119,123,528 株	2020年3月期2Q	119,124,450 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2四半期(2020年4月～9月)の状況は、Nintendo Switchでは、7月に発売した『ペーパーマリオ オリガミキング』が282万本、9月に「スーパーマリオブラザーズ35周年」のキャンペーンタイトルとして発売した『スーパーマリオ 3Dコレクション』が521万本の販売を記録し、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、勢いを落とすことなく良好な販売状況が続いており、なかでも『あつまれ どうぶつの森』は1,427万本(累計販売本数2,604万本)と販売を伸ばし、ソフトウェア全体の販売拡大に加え、ハードウェアの牽引にも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20タイトルとなりました。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1,253万台(前年同期比80.9%増)、ソフトウェアの販売本数は1億25万本(前年同期比71.4%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の売上が伸びたことに加え、ダウンロード専用ソフトや追加コンテンツ、Nintendo Switch Onlineによる売上也も順調に推移し、デジタル売上高は1,715億円(前年同期比139.4%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267億円(前年同期比33.9%増)となりました。

これらの状況により、売上高は7,695億円(うち、海外売上高5,964億円、海外売上高比率77.5%)、営業利益は2,914億円、経常利益は2,974億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は2,131億円となりました。

(2) 連結業績予想に関する説明

Nintendo Switchでは、『ピクミン3 デラックス』(10月)や『マリオカート ライブ ホームサーキット』(10月)、「スーパーマリオブラザーズ35周年」のキャンペーンタイトルとして『スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド』(2月)の発売を予定しています。また、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」を10月に配信するほか、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。

このほか、「スーパーマリオブラザーズ35周年」では、1980年に登場した携帯ゲーム機シリーズ『ゲーム&ウオッチ』が『スーパーマリオブラザーズ』とのコラボレーションで復活を果たした『ゲーム&ウオッチ スーパーマリオブラザーズ』(11月)を発売するなど、スーパーマリオにまつわる様々なキャンペーンやコラボレーションの実施を予定しています。

なお、2020年5月7日公表の業績予想を修正しました。詳細につきましては、本日(2020年11月5日)公表しました「通期業績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 (2020年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2020年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	890,402	992,665
受取手形及び売掛金	133,051	167,251
有価証券	326,382	397,168
たな卸資産	88,994	140,691
その他	63,268	70,871
貸倒引当金	△515	△177
流動資産合計	1,501,583	1,768,470
固定資産		
有形固定資産	82,866	83,252
無形固定資産	15,017	14,403
投資その他の資産		
投資有価証券	237,710	239,619
その他	96,909	105,834
投資その他の資産合計	334,619	345,454
固定資産合計	432,504	443,109
資産合計	1,934,087	2,211,580
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	98,074	200,344
引当金	4,394	3,486
未払法人税等	66,411	97,398
その他	186,801	196,737
流動負債合計	355,683	497,967
固定負債		
退職給付に係る負債	20,450	20,731
その他	17,052	23,008
固定負債合計	37,503	43,740
負債合計	393,186	541,707
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	1,822,562
自己株式	△156,798	△156,812
株主資本合計	1,575,428	1,690,857
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	27,556
為替換算調整勘定	△45,378	△48,772
その他の包括利益累計額合計	△34,741	△21,216
非支配株主持分	213	231
純資産合計	1,540,900	1,669,872
負債純資産合計	1,934,087	2,211,580

(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 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)
売上高	443,967	769,524
売上原価	230,864	335,455
売上総利益	213,103	434,068
販売費及び一般管理費	118,880	142,644
営業利益	94,222	291,424
営業外収益		
受取利息	8,469	3,817
持分法による投資利益	1,830	4,443
その他	1,660	2,031
営業外収益合計	11,960	10,293
営業外費用		
為替差損	20,503	3,625
その他	506	596
営業外費用合計	21,009	4,221
経常利益	85,173	297,496
特別利益		
固定資産売却益	1	2,516
投資有価証券売却益	138	40
特別利益合計	139	2,556
特別損失		
固定資産処分損	24	87
投資有価証券売却損	56	—
特別損失合計	81	87
税金等調整前四半期純利益	85,231	299,965
法人税等	23,225	86,809
四半期純利益	62,005	213,155
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(△)	△12	31
親会社株主に帰属する四半期純利益	62,018	213,123

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 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)
四半期純利益	62,005	213,155
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	6,002	17,109
為替換算調整勘定	△17,285	△3,077
持分法適用会社に対する持分相当額	△709	△506
その他の包括利益合計	△11,992	13,525
四半期包括利益	50,013	226,680
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	50,026	226,648
非支配株主に係る四半期包括利益	△12	31

(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)

当第2四半期 連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	161,108	300,112	186,200	94,487	741,909
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	156,657	296,663	183,973	93,618	730,913
	うち その他 ※2	4,450	3,448	2,227	869	10,995
	モバイル・IP関連収入等 ※3	11,090	11,698	2,698	1,239	26,727
	その他 (トランプ他)	852	31	0	3	887
	合計	173,051	311,842	188,899	95,730	769,524

前第2四半期 連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	93,255	184,673	108,443	36,582	422,955
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	89,670	175,041	105,292	35,583	405,588
	うち その他 ※2	3,584	9,632	3,151	998	17,367
	モバイル・IP関連収入等 ※3	9,477	7,965	1,113	1,408	19,964
	その他 (トランプ他)	384	661	0	1	1,047
	合計	103,117	193,300	109,556	37,993	443,967

(参考) ゲーム専用機に含まれるデジタル売上高 ※4

当第2四半期連結累計期間 1,715億円、前第2四半期連結累計期間 716億円

※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2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9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	2,816	2,644	6,000
研究開発費	36,244	42,165	85,000
広告宣伝費	30,131	30,750	85,000
期中平均レート			
1USドル =	108.63円	106.84円	105.92円
1ユーロ =	121.42円	121.24円	118.12円
連結USドル建売上高	16億USドル	28億USドル	—
連結ユーロ建売上高	8億ユーロ	15億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	24億USドル	30億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2四半期末 (2020年9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		3,195		
	売掛金	665		1,580		
	買掛金	449	108.83円	1,296	105.58円	105.00円
	関係会社 借入金	200		200		
ユーロ建	現預金	436		506		
	売掛金	437	119.55円	1,129	123.79円	115.00円
	関係会社 借入金	—		275		

(4) 連結販売数量及びタイトル数

		前第2四半期 連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)		当第2四半期 連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9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	177	273	1,617		
		米大陸	263	446	2,658		
		欧州	177	331	1,773		
		その他	76	204	781		
		計	693	1,253	6,830	2,400	
うち Nintendo Switch		国内	138	193	1,337		
		米大陸	183	259	2,238		
		欧州	123	216	1,525		
		その他	54	168	693		
		計	498	836	5,793		
うち Nintendo Switch Lite		国内	39	80	280		
		米大陸	80	187	420		
		欧州	54	114	248		
		その他	22	36	88		
		計	195	417	1,036		
	ソフト	国内	1,030	1,778	8,498		
		米大陸	2,591	4,559	20,418		
		欧州	1,868	2,853	13,444		
		その他	360	834	3,288		
		計	5,849	10,025	45,649	17,000	
タイトル数		国内	114	118	676		
		米大陸	158	171	869		
		欧州	170	173	883		

- (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、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して販売する数量は含みません。