



# Nintendo® 2022年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2021年11月4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 2021年11月11日

配当支払開始予定日 2021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. 2022年3月期第2四半期の連結業績(2021年4月1日～2021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	%
2022年3月期第2四半期	624,272	△18.9	219,959	△24.5	236,286	△20.6	171,834	△19.4
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

(注) 包括利益 2022年3月期第2四半期 176,496百万円(△22.1%) 2021年3月期第2四半期 226,680百万円(353.2%)

	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
2022年3月期第2四半期	1,446	86	—	—
2021年3月期第2四半期	1,789	10	—	—

## (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	%	百万円	%
2022年3月期第2四半期	2,399,649	74.5	1,788,066	74.5	—	—
2021年3月期	2,446,918	76.6	1,874,614	76.6	—	—

(参考) 自己資本 2022年3月期第2四半期 1,787,816百万円 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
2021年3月期	—	810.00	—	1,410.00	2,220.00	—
2022年3月期	—	620.00	—	—	—	—
2022年3月期(予想)	—	—	—	870.00	1,490.00	—

(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(2021年11月4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」を併せてご覧ください。

## 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)

	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	520,000	△18.8	500,000	△26.4	350,000	△27.1	2,964	97

(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(2021年11月4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
- 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）	2022年3月期2Q	129,869,000株	2021年3月期	131,669,000株
② 期末自己株式数	2022年3月期2Q	12,546,692株	2021年3月期	12,546,233株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2022年3月期2Q	118,763,616株	2021年3月期2Q	119,123,528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2四半期(2021年4月～9月)の状況は、Nintendo Switchでは、『ゼルダの伝説 スカイウォードソード HD』が360万本の販売を記録したほか、『New ポケモンスナップ』(※1)が219万本、『マリオゴルフ スーパーラッシュ』が194万本と、当期に発売したタイトルがそれぞれ順調に販売を伸ばしました。また、『マリオカート8 デラックス』が334万本(累計販売本数3,874万本)、『あつまれ どうぶつの森』が222万本(累計販売本数3,485万本)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18タイトルとなりました。前期は『あつまれ どうぶつの森』の発売(2020年3月)をきっかけに、ハードウェアやソフトウェアの販売が大きく伸びていたことから、前年同期比ではハードウェア・ソフトウェアともに販売数量が減少しています。これらの結果、ハードウェアの販売台数は828万台(前年同期比34.0%減)、ソフトウェアの販売本数は9,389万本(前年同期比6.3%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1,442億円(前年同期比15.9%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。また、ロイヤリティ収入も安定的に推移した結果、モバイル・IP関連収入等の売上高は255億円(前年同期比4.6%減)となりました。

これらの状況により、売上高は6,242億円(うち、海外売上高4,887億円、海外売上高比率78.3%)、営業利益は2,199億円、経常利益は2,362億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は1,718億円となりました。

※1. 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す。

### (2) 連結業績予想に関する説明

Nintendo Switchでは、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10月からNintendo Switchファミリーに加わり、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ました。「Nintendo Switch」、「Nintendo Switch Lite」、「Nintendo Switch(有機ELモデル)」、これら3つのハードの魅力をお伝えし、さらなる販売拡大を目指します。ソフトウェアでは、『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)の発売に続き、『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)、『やわらかあたま塾 いっしょにあたまのストレッチ』(12月)、『Pokémon LEGENDS アルセウス』(1月)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していきます。さらに『Nintendo Switch Online』では、新しい料金プラン『Nintendo Switch Online + 追加パック』を追加し、基本のサービスに加えて「NINTENDO 64」などのタイトルや『あつまれ どうぶつの森』の有料追加コンテンツ(※2)が遊べるなど、サービスの充実を図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、「ピクミン」を起用した新作モバイルアプリ『Pikmin Bloom(ピクミン ブルーム)』をNiantic社と共同開発し、同社を配信元として、10月末より順次配信を開始しました。これまでに配信したアプリと共に、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。

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、今後も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いきます。

なお、2021年5月6日公表の業績予想を修正しました。詳細については、本日(2021年11月4日)公表しました「通期業績予想の修正に関するお知らせ」を併せてご覧ください。

※2. 『あつまれ どうぶつの森 ハッピーホームパラダイス』は、『Nintendo Switch Online + 追加パック』にご加入いただく以外に、有料追加コンテンツ単品をご購入いただくことでも遊ぶことができます。

## 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)

##### (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います。

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いましたが、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います。この結果、当第2四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46,872百万円増加しています。

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いますが、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います。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2四半期連結会計期間 (2021年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,185,151	1,071,696
受取手形及び売掛金	140,570	110,621
有価証券	557,238	397,992
棚卸資産	86,817	270,131
その他	50,692	80,598
貸倒引当金	△94	△79
流動資産合計	2,020,375	1,930,959
固定資産		
有形固定資産	83,569	84,039
無形固定資産	14,922	15,289
投資その他の資産		
投資有価証券	214,832	248,605
その他	113,219	120,755
投資その他の資産合計	328,051	369,361
固定資産合計	426,543	468,689
資産合計	2,446,918	2,399,649
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	114,677	198,398
引当金	5,227	3,795
未払法人税等	157,307	76,068
その他	249,119	285,348
流動負債合計	526,331	563,610
固定負債		
退職給付に係る負債	21,001	21,566
その他	24,970	26,406
固定負債合計	45,972	47,973
負債合計	572,304	611,583
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	10,065	10,065
資本剰余金	15,043	15,041
利益剰余金	1,993,325	1,965,588
自己株式	△156,851	△220,325
株主資本合計	1,861,582	1,770,370
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	34,017
為替換算調整勘定	△20,782	△16,571
その他の包括利益累計額合計	12,788	17,445
非支配株主持分	243	249
純資産合計	1,874,614	1,788,066
負債純資産合計	2,446,918	2,399,649

(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 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
売上高	769,524	624,272
売上原価	335,455	251,545
売上総利益	434,068	372,727
販売費及び一般管理費	142,644	152,767
営業利益	291,424	219,959
営業外収益		
受取利息	3,817	1,415
持分法による投資利益	4,443	11,844
為替差益	—	1,797
その他	2,031	1,739
営業外収益合計	10,293	16,796
営業外費用		
支払利息	76	147
自己株式取得費用	0	250
為替差損	3,625	—
その他	519	71
営業外費用合計	4,221	469
経常利益	297,496	236,286
特別利益		
固定資産売却益	2,516	—
投資有価証券売却益	40	—
受取和解金	—	3,300
特別利益合計	2,556	3,300
特別損失		
固定資産処分損	87	13
特別損失合計	87	13
税金等調整前四半期純利益	299,965	239,573
法人税等	86,809	67,733
四半期純利益	213,155	171,839
非支配株主に帰属する四半期純利益	31	5
親会社株主に帰属する四半期純利益	213,123	171,834

## 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 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
四半期純利益	213,155	171,839
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	17,109	410
為替換算調整勘定	△3,077	2,358
持分法適用会社に対する持分相当額	△506	1,887
その他の包括利益合計	13,525	4,656
四半期包括利益	226,680	176,496
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	226,648	176,491
非支配株主に係る四半期包括利益	31	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)

当社は、2021年8月5日開催の取締役会決議に基づき、自己株式1,800,000株の取得を行ったことで、当第2四半期連結累計期間において自己株式が95,055百万円増加しました。また、2021年9月16日付で、自己株式1,800,000株の消却を実施し、当第2四半期連結累計期間においてその他資本剰余金が1百万円、利益剰余金が31,607百万円、自己株式が31,608百万円それぞれ減少しました。

## 4. 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 2021年4月1日 至 2021年9月30日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	125,475	259,814	148,349	63,826	597,465
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	119,226	254,403	145,904	62,273	581,808
	うち その他 ※2	6,248	5,410	2,444	1,553	15,657
	モバイル・IP関連収入等 ※3	9,147	12,754	2,298	1,300	25,501
	その他 (トランプ他)	898	406	—	1	1,306
	合計	135,521	272,975	150,647	65,128	624,272

前第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

(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 1,442億円、前第2四半期連結累計期間 1,715億円

※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 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9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	2,644	2,909	6,000
研究開発費	42,165	44,108	95,000
広告宣伝費	30,750	38,220	95,000
期中平均レート			
1USドル =	106.84円	109.78円	107.39円
1ユーロ =	121.24円	130.83円	127.92円
連結USドル建売上高	28億USドル	24億USドル	—
連結ユーロ建売上高	15億ユーロ	11億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	30億USドル	31億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2四半期末 (2021年9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		3,838		105.00円
	売掛金	769		1,195		
	買掛金	555	110.70円	1,239	111.71円	
	関係会社 借入金	100		100		
ユーロ建	現預金	423		508		125.00円
	売掛金	522	129.82円	890	129.47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)		当第2四半期 連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021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 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
Nintendo Switch	ハード	国内	273		203	2,206	2,400
		米大陸	446		304	3,631	
		欧州	331		202	2,360	
		その他	204		119	1,089	
		計	1,253		828	9,287	
うち Nintendo Switch		国内	193		158	1,780	
		米大陸	259		215	2,901	
		欧州	216		163	1,974	
		その他	168		109	979	
		計	836		645	7,634	
うち Nintendo Switch Lite		国内	80		45	426	
		米大陸	187		89	730	
		欧州	114		39	386	
		その他	36		10	110	
		計	417		182	1,653	
	ソフト	国内	1,778		1,613	12,835	20,000
		米大陸	4,559		4,513	30,613	
		欧州	2,853		2,563	19,778	
		その他	834		700	4,874	
		計	10,025		9,389	68,100	
タイトル数		国内	118		152	1,001	
		米大陸	171		199	1,245	
		欧州	173		202	1,237	

- (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。
- 5 Nintendo Switchの販売数量には、当第2四半期連結会計期間から出荷を開始したNintendo Switch (有機ELモデル) が含まれています。