

2024年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2023年11月7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 2023年11月10日

配当支払開始予定日 2023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. 2024年3月期第2四半期の連結業績(2023年4月1日～2023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	%
2024年3月期第2四半期	796,237	21.2	279,910	27.0	380,007	17.8	271,298	17.7
2023年3月期第2四半期	656,974	5.2	220,387	0.2	322,464	36.5	230,451	34.1

(注) 包括利益 2024年3月期第2四半期 344,374百万円(6.0%) 2023年3月期第2四半期 324,794百万円(84.0%)

	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2四半期	233.03	—
2023年3月期第2四半期	197.61	—

※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2四半期	3,170,476	2,468,664	77.8
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2四半期 2,467,518百万円 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)	—	—	—	101.00	181.00

(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(2023年11月7日)公表しました「剰余金の配当(第2四半期末配当)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	1,580,000	△1.4	500,000	△0.9	600,000	△0.2	420,000	△3.0	360.75

(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(2023年11月7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）：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2Q	1,298,690,000株	2023年3月期	1,298,690,000株
2024年3月期2Q	134,451,336株	2023年3月期	134,460,640株
2024年3月期2Q	1,164,232,981株	2023年3月期2Q	1,166,192,773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2四半期(2023年4月～9月)のNintendo Switchビジネスは、5月に発売した『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』が1,950万本、7月に発売した『Pikmin 4』が261万本の販売となるなど、当期に発売した新作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322万本(累計販売本数5,701万本)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」関連タイトルが好調に推移しました。その他のタイトルも安定した販売状況となり、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16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前年同期比2.4%増の684万台、ソフトウェアの販売本数は前年同期比1.8%増の9,708万本となりました。

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が好調に推移したことに加え、追加コンテンツや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2,175億円(前年同期比15.8%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550億円(前年同期比133.3%増)となりました。

これらの状況により、売上高は7,962億円(うち、海外売上高6,236億円、海外売上高比率78.3%)、営業利益は2,799億円となりました。また、為替差益が577億円発生したことなどにより、経常利益は3,800億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は2,712億円となりました。

(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、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『Super Mario Bros. Wonder』を10月に発売しました。同じく10月に発売した『帰ってきた 名探偵ピカチュウ』に加えて、年末商戦にかけては『超おどる メイド イン ワリオ』、『スーパーマリオRPG』(ともに11月)等の発売を予定しています。また、『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』の追加コンテンツ『ゼロの秘宝』の後編・「藍の円盤」を12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5月9日公表の業績予想を修正しました。詳細については、本日(2023年11月7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 (2023年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2023年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,263,666	1,404,125
受取手形及び売掛金	119,932	129,046
有価証券	615,699	664,489
棚卸資産	258,628	317,285
その他	56,822	91,684
貸倒引当金	△236	△190
流動資産合計	2,314,513	2,606,440
固定資産		
有形固定資産	99,509	106,711
無形固定資産	18,595	15,344
投資その他の資産	421,666	441,979
固定資産合計	539,770	564,035
資産合計	2,854,284	3,170,476
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	149,217	167,310
引当金	4,219	4,553
未払法人税等	82,550	111,724
その他	297,492	354,963
流動負債合計	533,480	638,552
固定負債		
引当金	133	51
退職給付に係る負債	23,084	25,669
その他	31,119	37,538
固定負債合計	54,337	63,259
負債合計	587,818	701,812
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	2,520,802
自己株式	△271,049	△271,031
株主資本合計	2,146,798	2,274,956
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	31,138
為替換算調整勘定	91,406	161,423
その他の包括利益累計額合計	119,435	192,561
非支配株主持分	232	1,146
純資産合計	2,266,466	2,468,664
負債純資産合計	2,854,284	3,170,476

(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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)
売上高	656,974	796,237
売上原価	265,363	324,204
売上総利益	391,610	472,033
販売費及び一般管理費	171,222	192,123
営業利益	220,387	279,910
営業外収益		
受取利息	7,875	23,456
為替差益	76,467	57,773
その他	18,877	19,176
営業外収益合計	103,220	100,406
営業外費用		
支払利息	72	63
有価証券売却損	1	150
投資有価証券評価損	928	70
その他	139	24
営業外費用合計	1,143	308
経常利益	322,464	380,007
特別利益		
固定資産売却益	33	3
特別利益合計	33	3
特別損失		
固定資産処分損	143	31
特別損失合計	143	31
税金等調整前四半期純利益	322,355	379,980
法人税等	91,906	108,732
四半期純利益	230,449	271,247
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△2	△51
親会社株主に帰属する四半期純利益	230,451	271,298

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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)
四半期純利益	230,449	271,247
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△1,635	3,011
為替換算調整勘定	86,781	63,806
持分法適用会社に対する持分相当額	9,199	6,308
その他の包括利益合計	94,345	73,126
四半期包括利益	324,794	344,374
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	324,797	344,425
非支配株主に係る四半期包括利益	△2	△51

(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 2023年4月1日 至 2023年9月30日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	158,726	307,278	177,925	92,837	736,767
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	151,410	304,752	175,807	91,399	723,369
	うち その他 ※2	7,316	2,526	2,117	1,438	13,398
	モバイル・IP関連収入等 ※3	10,537	39,769	3,764	939	55,010
	その他(トランプ他)	3,273	1,063	—	122	4,459
	合計	172,537	348,111	181,689	93,899	796,237

前第2四半期 連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)		日本	米大陸	欧州	その他	合計
	ゲーム専用機	148,499	272,857	148,801	61,254	631,412
	うち Nintendo Switchプラットフォーム ※1	141,826	267,277	146,846	60,193	616,143
	うち その他 ※2	6,673	5,579	1,954	1,061	15,269
	モバイル・IP関連収入等 ※3	8,703	11,939	2,173	764	23,581
	その他(トランプ他)	1,165	814	—	0	1,979
	合計	158,367	285,611	150,975	62,019	656,974

(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 2,175億円、前第2四半期連結累計期間 1,878億円

※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2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30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	3,069	3,401	7,000
研究開発費	51,321	59,433	130,000
広告宣伝費	39,069	44,336	105,000
期中平均レート			
1USドル =	133.93円	140.96円	140.48円
1ユーロ =	138.66円	153.40円	151.69円
連結USドル建売上高	20億USドル	23億USドル	—
連結ユーロ建売上高	10億ユーロ	11億ユーロ	—
提出会社のUSドル建仕入高	19億USドル	21億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2四半期末 (2023年9月30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	2,405		
	売掛金	893	872	149.37円	140.00円
	買掛金	816	801		
ユーロ建	現預金	199	256		
	売掛金	663	742	157.94円	150.00円

(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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023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 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
Nintendo Switch					
ハード(全体)	国内	173	218	3,177	
	米大陸	256	203	5,103	
	欧州	169	157	3,415	
	その他	70	106	1,551	
	計	668	684	13,246	1,500
うち Nintendo Switch	国内	44	29	2,003	
	米大陸	91	37	3,512	
	欧州	72	41	2,467	
	その他	15	18	1,102	
	計	223	125	9,083	
うち Nintendo Switch (有機ELモデル)	国内	114	159	604	
	米大陸	112	129	611	
	欧州	79	102	452	
	その他	49	79	304	
	計	353	469	1,971	
うち Nintendo Switch Lite	国内	15	30	571	
	米大陸	52	38	980	
	欧州	18	14	496	
	その他	6	9	145	
	計	92	90	2,192	
ソフト	国内	2,073	1,737	21,752	
	米大陸	3,770	4,212	49,839	
	欧州	2,846	2,697	32,788	
	その他	853	1,062	8,943	
	計	9,541	9,708	113,323	18,500
タイトル数	国内	151	180	1,706	
	米大陸	252	245	2,113	
	欧州	227	222	2,041	

- (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2四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。