



平成23年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)



平成23年1月27日

上場取引所 東大

上場会社名 任天堂株式会社

コード番号 7974 URL <http://www.nintendo.co.jp>

代表者 (役職名) 取締役社長 (氏名) 岩田 聡

問合せ先責任者 (役職名) 専務取締役 経営統括本部長 (氏名) 森 仁洋

TEL 075-662-9600

四半期報告書提出予定日 平成23年2月10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23年3月期第3四半期の連結業績(平成22年4月1日～平成22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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
23年3月期第3四半期	807,990	△31.7	158,795	△46.5	80,488	△74.4	49,557	△74.3
22年3月期第3四半期	1,182,177	△23.1	296,656	△40.8	314,511	△10.8	192,601	△9.4

	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
23年3月期第3四半期	387.53	—
22年3月期第3四半期	1,506.07	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
23年3月期第3四半期	1,593,076	1,240,087	77.8	9,696.01
22年3月期	1,760,986	1,336,585	75.9	10,450.33

(参考) 自己資本 23年3月期第3四半期 1,239,920百万円 22年3月期 1,336,411百万円

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
22年3月期	—	270.00	—	660.00	930.00
23年3月期	—	140.00	—		
23年3月期 (予想)				410.00	550.00

(注) 当四半期における配当予想の修正有無 無

3. 平成23年3月期の連結業績予想(平成22年4月1日～平成23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		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	1,100,000	△23.3	210,000	△41.1	145,000	△60.2	90,000	△60.6	703.78

(注) 当四半期における業績予想の修正有無 無

4. その他（詳細は、【添付資料】P.3「2.その他の情報」をご覧ください。）

(1) 当四半期中における重要な子会社の異動 無

新規 一社（社名 ）、除外 一社（社名 ）

（注）当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 有

（注）簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用の有無となります。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 会計基準等の改正に伴う変更 有

② ①以外の変更 無

（注）「四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更」に記載される四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の有無となります。

(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） 23年3月期3Q 141,669,000株 22年3月期 141,669,000株

② 期末自己株式数 23年3月期3Q 13,789,489株 22年3月期 13,786,778株

③ 期中平均株式数（四半期累計） 23年3月期3Q 127,881,028株 22年3月期3Q 127,883,990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承知おきくださいますようお願い致します。なお、予想に関連する事項については、【添付資料】P.2「1.当四半期の連結業績等に関する定性的情報（2）連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報	
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	P. 2
(2) 連結業績予想に関する定性的情報	P. 2
2. その他の情報	
(1) 重要な子会社の異動の概要	P. 3
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	P. 3
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	P. 3
3. 四半期連結財務諸表等	
(1) 四半期連結貸借対照表	P. 4
(2) 四半期連結損益計算書	P. 5
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	P. 6
(4) 継続企業の前提に関する注記	P. 7
(5) セグメント情報	P. 7
(6) 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	
(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) 提出会社の主な未予約外貨建資産及び負債	P. 8
(5) 連結販売実績数量及びタイトル数	P. 9

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

当社グループは、「ゲーム人口の拡大」という基本戦略に基づき、年齢・性別・ゲーム経験の有無を問わず受け入れられる、魅力ある商品の提供に努めています。

当第3四半期は、代表的なタイトルである「スーパーマリオブラザーズ」の発売25周年を記念して、特別仕様の赤いハードウェア「ニンテンドーDSi」、「ニンテンドーDSi LL」、「Wii」を発売するとともに、初期のスーパーマリオタイトルが色々楽しめる「Wii」対応ソフトウェア「スーパーマリオコレクション スペシャルパック」を発売し、世界的な販促活動を展開しました。

当第3四半期連結累計期間の状況は、「ニンテンドーDS」対応ソフトウェアにおいて、「ポケットモンスター ブラック・ホワイト」が順調に売上を伸ばし、「Wii」対応ソフトウェアにおいては、マリオが宇宙を冒険するアクションゲーム「スーパーマリオギャラクシー2」、誰とでも気軽に楽しめるパーティーゲーム「Wii Party」、人気キャラクターが活躍する「ドンキーコング リターンズ」、長期的に高い人気を得ている「New スーパーマリオブラザーズ Wii」などが好調でした。特に欧米ではクリスマス商戦期に盛り上がりを見せましたが、米国において「ニンテンドーDS」及び「Wii」のハードウェア月間販売台数が史上最高を記録した前期に及ばなかったことなどもあり、全世界におけるハードウェアの販売台数は「ニンテンドーDS」シリーズが1,570万台、「Wii」が1,372万台となり、ソフトウェアの販売本数は「ニンテンドーDS」が9,899万本、「Wii」が15,054万本にとどまりました。

このような状況に加え、為替が円高で推移したことなどにより、売上高は8,079億円(うち、海外売上高6,790億円、海外売上高比率84.0%)、営業利益は1,587億円となり、さらに外貨建て資産の評価替えが大きく影響し為替差損が844億円発生したこともあり、経常利益は804億円、四半期純利益は495億円となりました。

(2) 連結業績予想に関する定性的情報

当期の業績予想については、平成22年10月28日に「平成23年3月期 第2四半期決算短信」に掲載した予想から変更していません。また、当期末想定の為替レートについても1 USドル85円、1ユーロ110円から変更していません。

なお、第3四半期までの販売状況及び第4四半期の見通しを踏まえ、ハードウェアの通期予想販売台数は、「ニンテンドーDS」シリーズが従来予想から100万台減り1,850万台(「ニンテンドー3DS」と合わせた通期予想販売台数は2,250万台)、「Wii」が150万台減り1,600万台、ソフトウェアの通期予想販売本数は「ニンテンドーDS」が従来予想から1,000万本増え1億2,000万本(「ニンテンドー3DS」対応ソフトウェアと合わせた通期予想販売本数は1億3,500万本)、「Wii」が3,200万本増え1億7,000万本としています。詳細については9ページ「4. 補足情報 (5) 連結販売実績数量及びタイトル数」でご確認ください。

2. その他の情報

(1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

・簡便な会計処理

法人税等の納付税額の算定に関しては、加味する加減算項目や税額控除項目を重要なものに限定的方法によっています。

・特有の会計処理

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) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

・「持分法に関する会計基準」及び「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」の適用

第1四半期連結会計期間より「持分法に関する会計基準」(企業会計基準第16号 平成20年3月10日公表分)及び「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」(実務対応報告第24号 平成20年3月10日)を適用しています。これによる経常利益及び税金等調整前四半期純利益に与える影響はありません。

・「資産除去債務に関する会計基準」の適用

第1四半期連結会計期間より「資産除去債務に関する会計基準」(企業会計基準第18号 平成20年3月31日)及び「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日)を適用しています。これによる営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益に与える影響はありません。

3. 四半期連結財務諸表等
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成22年12月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	766,099	886,995
受取手形及び売掛金	214,003	131,876
有価証券	308,692	365,326
製品	62,282	116,055
仕掛品	52	90
原材料及び貯蔵品	6,975	8,528
その他	79,503	83,582
貸倒引当金	△1,242	△1,067
流動資産合計	1,436,365	1,591,388
固定資産		
有形固定資産	76,950	79,586
無形固定資産	5,504	4,111
投資その他の資産	74,255	85,899
固定資産合計	156,711	169,598
資産合計	1,593,076	1,760,986
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	236,893	264,613
未払法人税等	7,476	55,666
引当金	1,152	2,174
その他	90,966	85,082
流動負債合計	336,488	407,537
固定負債		
引当金	9,635	9,924
その他	6,865	6,939
固定負債合計	16,501	16,863
負債合計	352,989	424,401
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,065	10,065
資本剰余金	11,734	11,733
利益剰余金	1,474,567	1,527,315
自己株式	△156,653	△156,585
株主資本合計	1,339,713	1,392,528
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△1,199	1,661
為替換算調整勘定	△98,593	△57,778
評価・換算差額等合計	△99,792	△56,117
少数株主持分	166	174
純資産合計	1,240,087	1,336,585
負債純資産合計	1,593,076	1,760,986

(2) 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 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年12月31日)
売上高	1,182,177	807,990
売上原価	715,575	487,575
売上総利益	466,602	320,415
販売費及び一般管理費		
広告宣伝費	80,798	73,056
研究開発費	32,999	38,412
その他	56,146	50,150
販売費及び一般管理費合計	169,945	161,619
営業利益	296,656	158,795
営業外収益		
受取利息	7,130	5,043
為替差益	9,996	—
その他	2,791	2,284
営業外収益合計	19,918	7,327
営業外費用		
売上割引	418	334
為替差損	—	84,403
その他	1,645	896
営業外費用合計	2,064	85,635
経常利益	314,511	80,488
特別利益		
貸倒引当金戻入額	118	9
固定資産売却益	126	90
投資有価証券売却益	—	15
過年度損益修正益	4,065	—
特別利益合計	4,310	115
特別損失		
固定資産処分損	63	12
投資有価証券評価損	—	21
過年度損益修正損	2,221	—
特別損失合計	2,284	33
税金等調整前四半期純利益	316,537	80,569
法人税、住民税及び事業税	123,576	14,534
法人税等調整額	486	16,485
法人税等合計	124,063	31,019
少数株主損益調整前四半期純利益	—	49,550
少数株主損失(△)	△127	△7
四半期純利益	192,601	49,557

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	316,537	80,569
減価償却費	5,419	4,839
受取利息及び受取配当金	△7,378	△5,287
為替差損益(△は益)	△15,385	84,684
売上債権の増減額(△は増加)	△171,531	△100,618
たな卸資産の増減額(△は増加)	24,576	38,953
仕入債務の増減額(△は減少)	△1,057	△32,664
未払消費税等の増減額(△は減少)	988	△1,573
その他	14,852	6,643
小計	167,021	75,547
利息及び配当金の受取額	7,997	5,897
利息の支払額	△2	△2
法人税等の支払額	△154,739	△62,337
営業活動によるキャッシュ・フロー	20,277	19,104
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△128,827	△236,133
定期預金の払戻による収入	235,820	321,336
有価証券の取得による支出	△457,735	△402,428
有価証券の売却及び償還による収入	438,729	304,433
有形固定資産の取得による支出	△14,292	△5,722
投資有価証券の取得による支出	△1,075	△9,268
その他	△10,728	93
投資活動によるキャッシュ・フロー	61,890	△27,689
財務活動によるキャッシュ・フロー		
配当金の支払額	△130,978	△101,022
その他	313	△122
財務活動によるキャッシュ・フロー	△130,665	△101,144
現金及び現金同等物に係る換算差額	20,650	△74,734
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△27,846	△184,462
現金及び現金同等物の期首残高	894,129	931,333
現金及び現金同等物の四半期末残高	866,283	746,871

(4) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(5) セグメント情報

(i) 前第3四半期連結累計期間(自平成21年4月1日至平成21年12月31日)

[事業の種類別セグメント情報]

前第3四半期連結累計期間において、当社グループ(当社及び連結子会社)の取扱製品をその種類、性質、製造方法、販売市場等の類似性にて判別したところ、全セグメントの売上高の合計及び営業損益の金額の合計に占める「レジャー機器」の割合がいずれも90%を超えていて、また、当該セグメント以外で、開示基準に該当するセグメントがありません。従って、事業の種類別セグメント情報の記載を省略しています。

[所在地別セグメント情報]

	日本 (百万円)	南北 アメリカ (百万円)	欧州 (百万円)	その他の 地域 (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高							
(1) 外部顧客に対する 売上高	186,326	524,171	403,642	68,035	1,182,177	—	1,182,177
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	797,978	1,661	28	207	799,876	(799,876)	—
計	984,305	525,833	403,671	68,243	1,982,053	(799,876)	1,182,177
営業利益	239,653	32,105	17,688	3,581	293,029	(△3,627)	296,656

(ii) 当第3四半期連結累計期間(自平成22年4月1日至平成22年12月31日)

当社グループ(当社及び連結子会社)は、携帯型ゲーム機や据置型ゲーム機のハードウェア及びソフトウェアの開発、製造及び販売を主な事業としています。全世界向けの主たる開発と製造は当社が行い、日本での販売は当社が、海外での販売は現地子会社が行っています。事業を展開するうえで、販売状況については製品の種類や地域ごとに分析を行っていますが、当社製品の販売ルートや販売市場は全て同一であり、また、主要な現地子会社は販売機能のみを有した会社であるため、経営資源の配分の決定や業績評価は、種類別や地域別ではなく当社グループ全体で行っています。従って、事業セグメントは単一です。このため、記載を省略しています。

(6) 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3四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年12月31日)
レジャー機器	ハードウェア	720,401	481,563
	ソフトウェア	459,559	325,022
	レジャー機器計	1,179,961	806,586
その他	トランプ・かるた他	2,215	1,404
合計		1,182,177	807,990

(2) 地域別売上高

(単位：百万円)

		日本	南北アメリカ	欧州	その他	合計
前第3四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日)	売上高	183,450	525,265	400,975	72,485	1,182,177
	構成比率	15.5%	44.4%	33.9%	6.2%	100.0%
当第3四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年12月31日)	売上高	128,904	378,156	256,851	44,078	807,990
	構成比率	16.0%	46.8%	31.8%	5.4%	100.0%

(3) 連結参考情報

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年12月31日)
有形固定資産減価償却額	4,802	3,771
研究開発費	33,009	38,485
従業員数(期間末)	4,394人	4,683人
連結USドル建売上高	51億USドル	40億USドル
連結ユーロ建売上高	30億ユーロ	22億ユーロ
提出会社のUSドル建仕入高	17億USドル	13億USドル

(4) 提出会社の主な未予約外貨建資産及び負債

(単位：百万USドル、百万ユーロ)

	当第3四半期末 残高		当第3四半期 連結累計期間 為替レート	当期末想定 為替レート
USドル建現預金	3,032	期中平均レート (USドル)	¥86.85	¥85.00
USドル建売掛金	1,389	期末レート (USドル)	¥81.49	
USドル建買掛金	241			
ユーロ建現預金	2,035	期中平均レート (ユーロ)	¥113.31	¥110.00
ユーロ建売掛金	750	期末レート (ユーロ)	¥107.90	

(5) 連結販売実績数量及びタイトル数

					販売数 (単位:万台・万本)		
			前第3四半期 連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年12月31日)	累計	タイトル数 (単位:本) 当連結会計年度 (予想) (自平成22年4月1日 至平成23年3月31日)	
ニンテンドーDS	ハード	国内	352	220	3,260		
		米大陸	1,053	754	5,428		
		その他	930	596	5,771		
		計	2,335	1,570	14,459	2,250	
	うちニンテンドーDSi	国内	244	94	570		
		米大陸	583	252	948		
		その他	513	226	836		
		計	1,341	572	2,354		
	うちニンテンドーDSi LL	国内	70	112	216		
		米大陸	—	333	375		
その他		0	289	352			
計		70	735	943			
	ソフト	国内	2,504	1,921	19,670		
		米大陸	5,695	5,121	32,977		
		その他	3,938	2,857	29,102		
		計	12,138	9,899	81,749	13,500	
	タイトル数	国内	213	140	1,733		
		米大陸	289	233	1,522		
		その他	417	229	1,844		
	Wii	ハード	国内	176	111	1,145	
			米大陸	848	713	4,053	
			その他	681	548	3,267	
計			1,705	1,372	8,464	1,600	
ソフト		国内	1,248	1,026	5,933		
		米大陸	8,284	8,844	38,573		
		その他	6,132	5,185	25,031		
		計	15,664	15,054	69,537	17,000	
タイトル数		国内	77	50	409		
		米大陸	255	214	1,015		
	その他	253	202	985			

- (注) 1 上記のタイトル数におけるその他は、欧州及び豪州で発売されたタイトル数です。
- 2 上記のニンテンドーDSの販売実績数量及びタイトル数には、ニンテンドーDSiウェアの数量を含みません。
- 3 上記のWiiの販売実績数量及びタイトル数には、バーチャルコンソール及びWiiウェアの数量を含みません。
- 4 ソフトの販売実績数量は、ハードに同梱して販売した数量を含みます。
- 5 ソフトの販売予想数量は、第3四半期まではハードに同梱した数量を含んでいますが、第4四半期はハードに同梱する数量を含みません。
- 6 上記のニンテンドーDSの予想数量は、ハード・ソフト共、ニンテンドー3DSの予想数量を含みます。上記予想において、ニンテンドーDSの予想数量に含まれるニンテンドー3DSハードの予想数量は400万台、ニンテンドー3DSソフトの予想数量は1,500万本です。