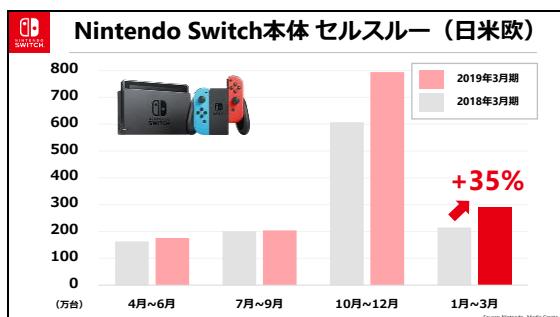




本日はお忙しい中、ご参加いただきありがとうございます。社長の古川です。決算の数字につきましては、先ほど、上席執行役員の高橋よりご説明しましたとおりです。私からは足下のビジネスの状況と、今期のビジネスの見通しについてご説明します。

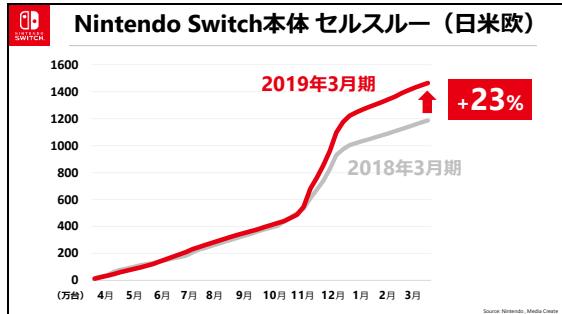


まずはNintendo Switchビジネスの現状です。Nintendo Switchはホリデー商戦が終わった年明け以降も、普及のペースが加速しています。ビジネスは順調に進展しており、さらなる成長を期待できる状況です。順にご説明します。

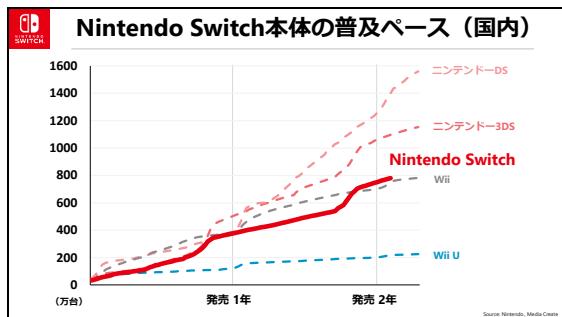


ホリデー商戦でNintendo Switch本体の販売が好調だったことについては、2月の経営方針説明会でお伝えしましたが、年明け以降も良好なセルスルーが続いています。ご覧のスライドは、国内、北米、ヨーロッパの各市場のセルスルーを合算したのですが、1月から3月のセルスルーは前年同期を約35%上回りました。

※ セルスルー … 小売店からお客様への販売数



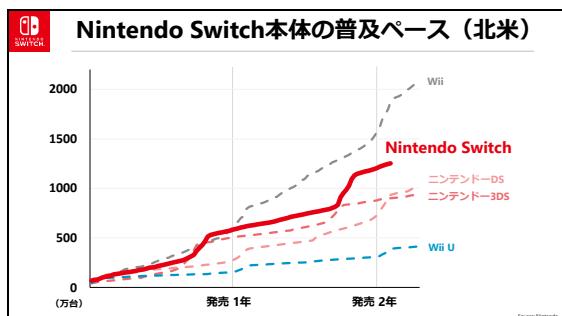
こちらは期初から期末までの、日米欧を合算した累計のセルスルー推移です。2018年3月期はハードウェア発売1年目として爆発的な販売ペースとなっていました。2019年3月期は秋口までそのペースをなぞり、さらに11月に加速したことが見て取れます。結果として通期では前年より23%増加しています。今年の3月でNintendo Switchは発売から3年目に入りましたが、ビジネスの勢いが増しています。



こちらは、国内市場におけるNintendo Switch発売後の累計セルスルーの推移です。ニンテンドーDS以降に発売した当社ハードウェアの累計セルスルーの推移と比較しています。それぞれ発売時期が異なるため、販売が大きく伸びる商戦期のタイミングや回数が異なっている点にご注意ください。国内市場では、Nintendo SwitchはニンテンドーDSやニンテンドー3DSの普及ペースには及びませんが、Wiiの普及ペースを上回っています。

※ 国内発売日

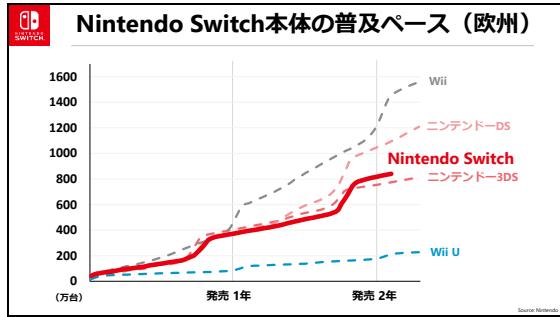
ニンテンドーDS：2004年12月2日／Wii：2006年12月2日
／ニンテンドー3DS：2011年2月26日／Wii U：2012年12月8日／Nintendo Switch：2017年3月3日



続いて北米市場です。赤い線で示したNintendo Switchのグラフは、ホリデー商戦のタイミングで2回大きく伸びています。2回目のホリデー商戦のタイミングでは、Wiiに迫る勢いとなっています。

※ 北米発売日

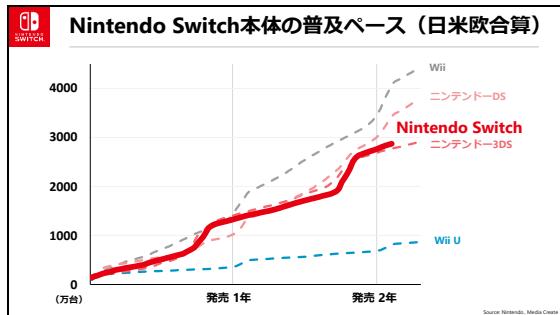
ニンテンドーDS：2004年11月21日／Wii：2006年11月19日／ニンテンドー3DS：2011年3月27日／Wii U：2012年11月18日／Nintendo Switch：2017年3月3日



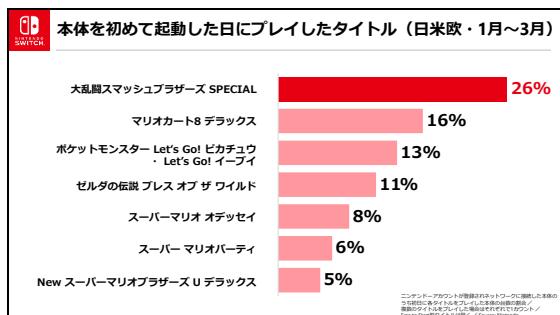
こちらはヨーロッパ市場です。2度目のホリデー商戦以降、ニンテンドー3DSの普及ペースを上回っています。

※ 欧州発売日

ニンテンドーDS：2005年3月11日／Wii：2006年12月8日／ニンテンドー3DS：2011年3月25日／Wii U：2012年11月30日／Nintendo Switch：2017年3月3日



ご説明した3地域を合算すると、このようになります。地域によってそれぞれ違いがあるものの、過去の当社のハードウェアに引けを取らないペースで普及が進んでいます。

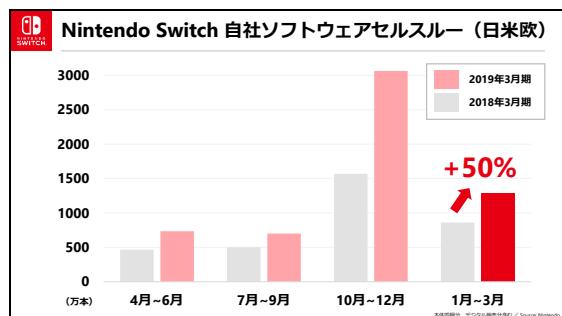


年明け以降のハードウェアの販売を最も牽引しているタイトルが、『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』です。こちらは、お客様がNintendo Switchを購入後、初日にプレイされたタイトルを2019年1月から3月の期間で集計したものです。ご覧のように、新しく遊ばれたハードウェアにおいて、「スマブラ」は最も遊ばれているタイトルになっています。

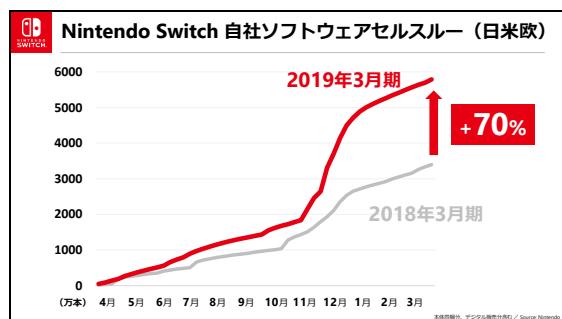
「スマブラ」は発売当初、20代から30代前半の男性層を中心に幅広い年齢層のお客様が遊ばれていましたが、時間の経過とともにお客様の層はさらに広がっています。また、当社の行っている調査では、今後のソフトウェアの購入に、興味を示されているお客様の層も広がっており、一つのタイトルが多くの人を巻き込んで広がっていく状況になっています。

Nintendo Switchの普及の勢いは年明け後も加速

Nintendo Switch本体の販売状況を簡潔にまとめますと、普及の勢いは、年明け以降もピークアウトすることなく加速していると言えます。



次に、自社ソフトウェアのセルスルーですが、ホリデー商戦後の1月以降も、新発売のタイトル、発売済みタイトルともに好調で、第4四半期では前年同期を約50%上回りました。



こちらは1年間の累計セルスルーの推移です。2019年3月期は年間を通じて前年を上回るペースで推移し、ホリデーシーズンには前年をさらに大きく上回ることができました。年間のセルスルーは前年より70%増加しました。



- 2019年1月発売
- 発売2週でミリオンセラーに
- 一定の販売ペースを維持し、
250万本以上セルスルー
(3月末時点)

今年1月に発売した『New スーパーマリオブラザーズ U デラックス』は発売2週でミリオンセラーとなり、その後も一定の販売ペースを維持しています。3月末時点で、世界累計セルスルーが250万本を突破しており、本タイトルも年明け以降のハードウェアの好調な販売を牽引するタイトルの一つとなっています。また、本体の稼働維持にも寄与していることが確認できています。



3月末に発売した『ヨッシー クラフトワールド』は、これまで発売してきたNintendo Switch向けタイトルでも多く見られたように、過去の関連タイトルの出足を上回る販売ペースになっています。また本タイトルでは、国内、海外ともに女性のお客様の比率が、他のNintendo Switchタイトルと比べて相対的に高くなっています。



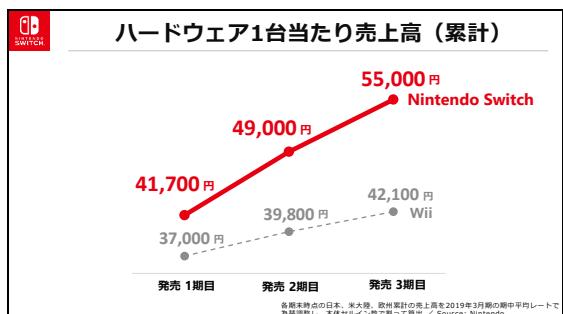
Nintendo Switchの発売以来、デジタル売上高は大きく伸長しています。こちらはゲーム専用機ビジネスにおけるデジタルコンテンツの売上高を経年比較したものです。2019年3月期は前年度の約2倍と大幅に伸び、初めて1000億円を超えるました。Nintendo Switchビジネスにおいては、パッケージとの併売タイトルだけでなく、ダウンロード専用タイトルや追加コンテンツの売上も前年以上に拡大しており、Nintendo Switch Onlineの寄与もあります。

※ Nintendo Switch Onlineの売上は、加入プランのご利用期間に応じて、按分して計上しています

ソフトウェア装着率 $= \frac{\text{ソフトウェアの販売数量(本)}}{\text{ハードウェアの販売数量(台)}}$	ハードウェア1台当たり売上高 $= \frac{\text{プラットフォーム全体の売上高(円)}}{\text{ハードウェアの販売数量(台)}}$
---	---

続いて、Nintendo Switchのビジネスについて、少し別の角度から説明します。従来はプラットフォームビジネスを測る指標の一つとして、ソフトウェアの販売数量を、本体の販売数量で割って算出する「ハードウェア1台当たりのソフトウェアの装着率（タイレシオ）」が使われてきました。しかし、デジタル販売の普及によって、価格幅が広いインディー系タイトルや、売上本数ではカウントできない追加コンテンツの販売が急速に伸びています。このため、従来の計算によるソフトウェアの装着率だけでは、ビジネスの状況を映し出せなくなっていました。

ここでは代わりに、累計ベースのプラットフォーム全体の売上高を本体の累計販売台数で割って算出した、「ハードウェア1台当たりの売上高」を見てみたいと思います。当社が認識する売上高を基準に計算していますので、お客様一人当たりの消費額とは異なる点にご注意ください。



こちらは、Nintendo Switch1台当たりの売上高を会計年度ごとの推移で表したものです。主要3地域での各期末時点での累計の数字を用いて、為替の影響を調整しています。比較として、Wii1台当たりの売上高の推移をグレーで示しています。スライド上の数字に含まれるのは、ハードウェアや自社ソフトウェアの売上に加えて、「Joy-Con」や「Nintendo Switch Proコントローラー」などの周辺機器、任天堂がソフトメーカー様からの委託を受けて製造した他社ソフトウェア、デジタルで販売される追加コンテンツ、Nintendo Switch Onlineの売上などがあります。

Nintendo SwitchとWiiを比較すると、そもそもハードウェアの販売価格が違いますし、バンドルの仕様も異なるため、単純な比較は難しいのですが、Nintendo Switchは期を追うごとにハードウェア1台当たりの売上高が大きく上がっていることが分かります。



- ・ソフトウェアのセルスルーはハードウェア以上に好調
- ・デジタル販売は大幅に伸長
- ・ハードウェア1台当たり売上高は高水準

ここまでをまとめますと、まず、ソフトウェアの販売の勢いはハードウェア以上に好調です。デジタル販売は前期から約2倍と大幅に伸びました。さらにNintendo Switchでは、ハードウェア1台当たりの売上高が高水準となっています。

ちなみに、2回目のホリデー商戦を終えた現在、1月から3月の月間アクティブユーザー数は各月ともに前年同期に比べて約2倍に増えており、お客様に継続してNintendo Switchを遊び続けていただけていることが確認できます。



Nintendo Switchの現状

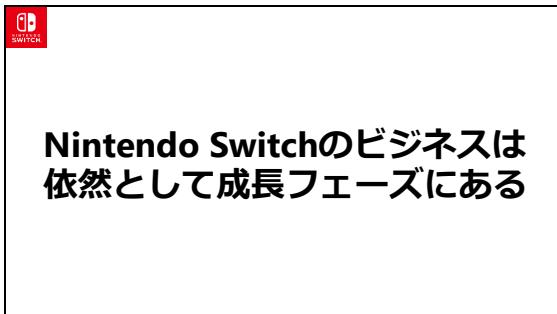
- ハードウェアの普及は年明け以降も加速
- 普及したハードウェアの上でNintendo Switchビジネスが拡大

以上のことから、より多くのお客様にNintendo Switchのハードウェアをお買い求めいただき、普及したハードウェアの上でしっかりとしたビジネスができていることがご覧いただけたと思います。総じて、Nintendo Switchのビジネスはきわめて好調な状況であると言えます。



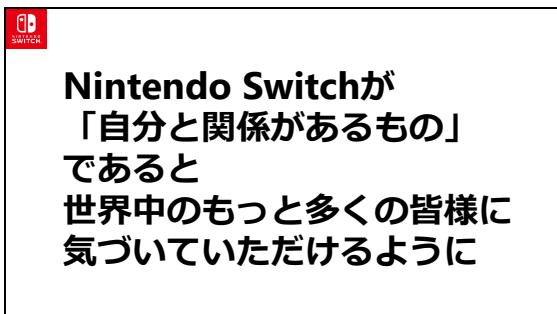
2020年3月期の展望

ここからは2020年3月期の展望についてご説明します。



Nintendo Switchのビジネスは依然として成長フェーズにある

現在、Nintendo Switchのビジネスは依然として成長フェーズにあります。ハードウェアの普及においても、今期も前期を上回るペースで普及が進むことを期待できるものと考えています。



Nintendo Switchが「自分と関係があるもの」であると世界中のもっと多くの皆様に気づいていただけるように

Nintendo Switchは、家庭用据置型ゲーム機でありながら、テレビの前から持ち出してプレイすることができる特長があります。お客様の日々の暮らしの中のどのような場面で、どのような遊びをお客様にお届けできるゲーム機なのかを、当社が具体的に、そしてより広くお伝えすることができれば、Nintendo Switchを「自分と関係があるもの」として、世界中のもっと多くの皆様に気づいていただけると考えています。



今期は、長期にわたり売れ続けている定番タイトルに加え、これからご紹介するタイトルを含めて、Nintendo Switchの楽しさをより多くのお客様にお伝えできる新作タイトルが、当社やソフトメーカー様から続々と発売されます。Nintendo Switchのハード・ソフトが一体となって提供するさまざまな娯楽体験を、ビデオゲームファンの皆様にとどまらず、これまでビデオゲームに興味をお持ちでなかった数多くのお客様にお知らせできるよう、努力していきます。



今期の有力タイトルの一つは、『ポケットモンスター ソード・シールド』です。



2月に「Pokémon Direct」で初公開した本タイトルは、大きな反響を呼びました。昨年11月に発売した『ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ』は、テレビに向かってコントローラーを振ってポケモンを捕まえるなど、Nintendo SwitchのTVモードでの楽しみ方をメインにしたつくりになっていました。『ポケットモンスター ソード・シールド』は、携帯モードでの遊びの性質をより強化できるようなアイデアを取り入れていくことを考えて開発が進んでいます。「ポケットモンスター」シリーズのファンの方はもちろんのこと、『ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ』でゲーム専用機の「ポケモン」シリーズに初めて触れられたお客様にも、ぜひ遊んでいただきたいと考えています。



6月には、『スーパーマリオメーカー 2』を発売予定です。本タイトルは、Wii Uとニンテンドー3DSで発売された「スーパーマリオメーカー」の完全新作です。



本タイトルでは、これまでのシリーズにはなかった新しい仕掛けや遊びがたっぷりと用意されています。Nintendo Switchの機能を存分に活用し、「スーパーマリオ」の自由なコースづくりとプレイを、どなたでも手軽にお楽しみいただけます。



また今月には、Nintendo Labo第4弾として『Nintendo Labo Toy-Con 04: VR Kit』を発売いたしました。「バズーカ」「カメラ」「トリ」などの5種類の「Toy-Con」を、ダンボールのパーツとNintendo Switchを使って自分で組み立て、自分の身体を動かし、たとえば自分の足で起こした実際の風を体感しながら操作するという、ユニークな体験をVR空間でお楽しみいただけます。VR機器に対して皆様がお持ちのイメージとはおそらく異なるのではないでしょうか。また、VRを使ったゲームを自作することもできます。



昨年発売いたしましたNintendo Laboの3キットは、今年3月にアメリカのGame Developers Conferenceで「Innovation Award」を、そして英国のアカデミー賞であるBAFTAのビデオゲーム部門では今月「Family」賞に加えて「Game Innovation」賞を受賞するなど、多くの国で革新的な商品であるというご評価をいただいていることを、大変光栄に思っています。Nintendo Laboは学校などでもご利用いただいており、さらに多くの皆様にお楽しみいただけるよう、今後も継続して販売に取り組んでまいります。

※ BAFTA … British Academy of Film and Television Artsの略。



今期はご覧のようなタイトルを切れ目なく発売できる予定です。このほかにもまだお伝えしていないタイトルがあります。これからも世界中の幅広い層のお客様にお楽しみいただけけるラインアップで、Nintendo Switchで遊び続けていただけるようソフトウェアの提案を続けていきます。



また、発売済みのソフトウェアをお客様に長く遊んでいたり組みも継続していきます。『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』では今月に大型無料アップデートを通じて、「ステージづくり」やプレイ動画の編集、投稿機能を追加し、同時に有料追加コンテンツ第1弾の配信も開始しました。昨年6月に発売した『マリオテニス エース』でも、継続的にオンライン上の大会を開催し、キャラクターを配信しているのに加え、新しい遊び方を追加する大型無料アップデートを今月に配信しました。このように、ネットワークを使ったコンテンツ配信や、ゲームを盛り上げるイベントを充実させ、お客様に新鮮な気持ちで遊び続けていただけるようにしていきます。



発売から3年目となるNintendo Switchではソフトメーカー様からも、さまざまなタイトルが、よりバラエティ豊かに登場します。ご覧いただいているのはその一部のみですが、ビデオゲームファンのお客様への定番タイトルをはじめ、世代・性別を問わずに楽しめるいただけるタイトルや、インディー系ソフトメーカー様の個性的なタイトル、固有ファンのお客様がおられる特定ジャンルのタイトルなどがNintendo Switchに續々と集まってきており、お客様の多様なニーズにお応えするソフトウェアが揃ってきています。

このように数多くのソフトメーカー様がタイトルを開発されている背景には、多くのソフトメーカー様にNintendo Switchの普及の見通しをご確認いただけたことに加えて、開発環境を早い段階から整えてきたことがあります。ソフトメーカー様に向けたNintendo Switch用開発ツールの出荷数は、過去の当社のプラットフォームを大きく上回って伸び続けており、多くの開発者の方にNintendo Switchに向けた開発に取り組んでいただいている。

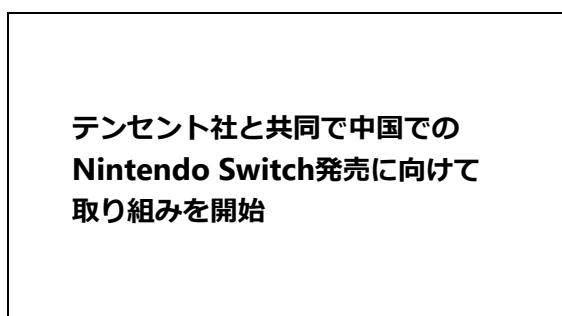


また、『Nintendo Switch Online』は、昨年9月のサービス開始から半年が経過しました。全世界の加入数は現時点での、無料体験を除いて980万アカウントを超えていました。

※ ファミリープランのアカウント数を含みます。



『Nintendo Switch Online』にご加入いただいたお客様の限定特典として、『TETRIS® 99』の無料配信を2月から開始しました。本タイトルはオンラインで99人の同時対戦をお楽しみいただけます。これまでにおよそ280万アカウントのお客様に遊んでいただいており、Nintendo Switchの稼働向上にも寄与しています。継続的に遊んでいただけるよう、今後もゲーム内イベントの実施を計画しています。このほかにも、『Nintendo Switch Online』にご加入のお客様であれば、『ファミリーコンピュータ Nintendo Switch Online』を遊んでいただけます。『ファミリーコンピュータ Nintendo Switch Online』では、いろいろなファミコンゲームを手軽に選んでもすぐに遊ぶことができ、タイトルを毎月追加しています。このような取り組みを通じて、『Nintendo Switch Online』ではサービスを長期にわたって、より魅力的なものにしていきます。



本日発表しましたとおり、当社は、テンセント様とNintendo Switchの中国での発売に向けて共同で取り組んでいます。中国のネットワークコミュニケーション市場およびゲーム市場において最大規模の基盤をもつテンセント様と共にビジネスの展開を行うことで、中国におけるビジネスの最大化を図ることができますと考えています。なお、発売時期は未定のため業績予想には含めていません。



次にモバイルビジネスです。モバイルビジネスではイベントやアップデートを継続的に実施し、お客様にご満足いただくための工夫を重ねながら、それぞれのアプリに最適な運営に取り組んでいます。モバイルビジネス全体の収益は前年度から拡大しています。さらに以前お伝えしたとおり『Dr. Mario World』と『Mario Kart Tour』の2タイトルを、この夏に配信開始します。これにより夏以降は、合計で6つのアプリをグローバルに配信し、運営していくことになります。



先日公表しましたとおり、現在『Mario Kart Tour』のクローズドベータテストの参加者を募集しています。クローズドベータテストは5月22日から実施を予定しており、このテストで得られた情報や参加者からのご意見をもとに、配信開始に向けた最終的な準備を進めていきます。

『Mario Kart Tour』を含むこれら6つのアプリは、それぞれ扱うIPが違いますし、アプリの狙いや特長もそれぞれ異なります。当社は今後もこうした複数のアプリを通して、モバイルデバイスの圧倒的な普及台数をベースに、任天堂IPに触れる人口の拡大を推進していきます。



IP展開のビジネスでは、さまざまな取り組みを継続して実施しています。4月からはユニクロ様とのコラボレーションによるTシャツの販売を世界各地で始めています。今後も多くのお客様に任天堂IPに触れていただける機会を増やし、競争力の源泉となる任天堂IPの価値を高める取り組みを実施していきます。



最後に、6月にアメリカ・ロサンゼルスで開催されるゲーム見本市E3についてですが、今年も任天堂は、機関投資家や証券アナリスト、そしてマスコミの皆様をお招きしての大規模な発表会は行わず、過去数年と同様、今期発売を予定しているゲームに関するお伝えする映像プレゼンテーションや体験会を実施する計画です。E3開催直前の現地時間の6月8日には、『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』や『Splatoon 2』の世界大会の決勝イベントを開催いたします。

本日のプレゼンテーションは以上です。ご清聴ありがとうございました。

※ E3 … Electronic Entertainment Expo。アメリカで毎年開催されるゲーム見本市。

【免責事項】

本説明会及び説明資料の内容は、発表日時点での入手可能な情報や判断に基づくものです。将来発生する事象等により内容に変更が生じた場合も、当社が更新や変更の義務を負うものではありません。また、本説明会及び説明資料に含まれる将来の見通しに関する部分は、多分に不確定な要素を含んでいため、実際の業績等は、さまざまな要因の変化等により、これらの見通しと異なる場合がありますことをご了承ください。