

平成 29 年 3 月期 第 2 四半期累計期間の連結業績 及び 通期の連結業績予想の説明

当概要は「平成 29 年 3 月期 第 2 四半期決算短信」「2017 年 3 月期 第 2 四半期決算参考資料」「通期業績予想の修正に関するお知らせ」「営業外収益（持分法による投資利益）の計上に関するお知らせ」「特別利益（投資有価証券売却益）の計上に関するお知らせ」「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」に基づいた説明です。

1. 第 2 四半期累計期間（2016 年 4 月～2016 年 9 月）の連結業績の説明（前年同期比較）

● 当第 2 四半期累計期間の連結損益計算書について

	前第 2 四半期 連結累計期間	当第 2 四半期 連結累計期間	増減
売上高	2,041 億円	1,368 億円	△673 億円
売上総利益	936 億円	615 億円	△321 億円
（売上総利益率）	（45.9％）	（45.0％）	
営業利益	89 億円	△59 億円	△148 億円
（営業利益率）	（4.4％）	（△4.3％）	
経常利益	164 億円	△308 億円	△472 億円
（経常利益率）	（8.0％）	（△22.6％）	
親会社株主に帰属する 四半期純利益	114 億円	382 億円	268 億円
（親会社株主に帰属する 四半期純利益率）	（5.6％）	（28.0％）	

（売上高の説明）

ニンテンドー3DS では、スマートデバイス向けアプリ『Pokémon GO』が配信されて以降、過去に発売された『ポケットモンスター』シリーズのソフトが販売を伸ばしており、特に海外ではハードを牽引する動きも見られました。また、ニンテンドー2DS も各地で好調に推移したことにより、ニンテンドー3DS ハードの販売台数は前年同期に比べ増加し、ニンテンドー3DS ソフトは前年同期並みの販売本数となりました。

一方 Wii U は当社ハードウェアの総合的な需要予測などを踏まえ、当期の出荷台数は 80 万台としていますので、期初の想定に沿った動きとなり、Wii U ハード、ソフトの販売数量は減少しました。

その他、amiibo やダウンロード売上高が減少したことや、円高による為替の影響により、全体の売上高は前年同期に比べて減少しました。

(売上総利益の説明)

主に円高による為替の影響により、前年同期比 34.3%減の 615 億円となりました。

(営業損益の説明)

売上高の減少により売上総利益が前年同期比で 34%減少し、販売費及び一般管理費が売上総利益を上回ったことによります。

(経常損益の説明)

株式会社ポケモンなどに係る持分法による投資利益 120 億円を計上しましたが、為替差損が 399 億円発生したことによります。

(親会社株主に帰属する四半期純利益の説明)

メジャーリーグ球団シアトルマリナーズの運営会社の持分の一部を売却したことにより、投資有価証券売却益 627 億円を特別利益として計上したことによります。

2. 平成 29 年 3 月期 通期の連結業績予想の修正

為替レートが期初の想定よりも円高に推移したことにより、為替の前提レートを変更したことに加えて、メジャーリーグ球団シアトルマリナーズの運営会社の持分の一部を売却したことによる投資有価証券売却益 627 億円を計上した結果、2016 年 4 月 27 日に開示しました「平成 28 年 3 月期 決算短信」において発表した連結業績予想から以下の通り変更いたしました。

● 通期連結業績予想

	2016/4/27 発表	2016/10/26 修正発表
売上高	5,000 億円	4,700 億円
営業利益	450 億円	300 億円
経常利益	450 億円	100 億円
親会社株主に帰属する当期純利益	350 億円	500 億円

期末の前提為替レートは、1 ドル 110 円から 100 円に、1 ユーロ 125 円から 115 円に変更しております。

● 通期連結販売数量予想

	2016/4/27 発表	2016/10/26 修正発表※	増減
ニンテンドー3DS ハードウェア	500 万台	600 万台	100 万台増
ニンテンドー3DS ソフトウェア	5,500 万本	5,500 万本	変更なし
Wii U ハードウェア	80 万台	80 万台	変更なし
Wii U ソフトウェア	1,500 万本	1,400 万本	100 万本減

※ 各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する数量は含みません。

なお、連結業績予想の修正に伴い、年間配当金の予想額については、1株当たり150円から210円に変更いたしました。

今後は、ニンテンドー3DSの大型タイトル『ポケットモンスター サン・ムーン』を11月に、昨年Wii U版で大ヒットした『スーパーマリオメーカー』のニンテンドー3DS版を12月に、それぞれ全世界で発売を予定しており、販売の最大化に努めるとともに、女性やお子様を含む世界中の幅広い層のお客様に遊んでいただくことを目指します。

また、これまで「NX」という開発コード名で公表していました新しいコンセプトのゲーム機について、正式名称を「Nintendo Switch（ニンテンドースイッチ）」とすることを発表しました。家庭用据置型テレビゲーム機の娯楽体験を切り替えるというコンセプトのもと、全く新しいゲーム体験を提案する「Nintendo Switch」は、平成29年3月に国内外で発売を予定しています。さらに、'80年代に人気を博した家庭用ゲーム機「ファミリーコンピュータ」を手のひらサイズで再現し、30本の名作ソフトを収録した「ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ」を、11月に国内外で発売を予定しています。

スマートデバイスビジネスでは、スマートデバイスに最適化したマリオの新しいアクションゲーム『Super Mario Run』のグローバル配信を12月に予定しています。また、『ファイアーエムブレム』や『どうぶつの森』のアプリは、『Super Mario Run』に続いて順次配信を行う予定です。

このような取り組みを通して、世界中の多くのお客様に任天堂らしい娯楽体験をお届けしたいと思っております。

当該説明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いたします。