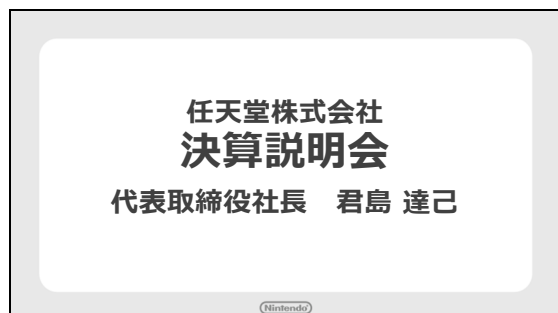
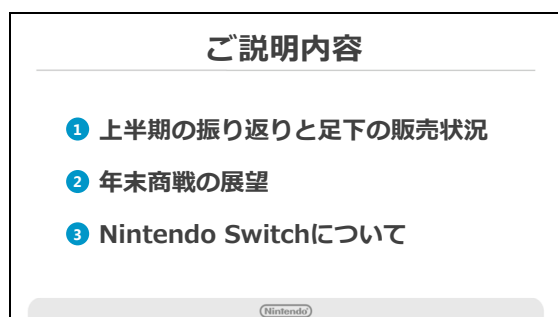




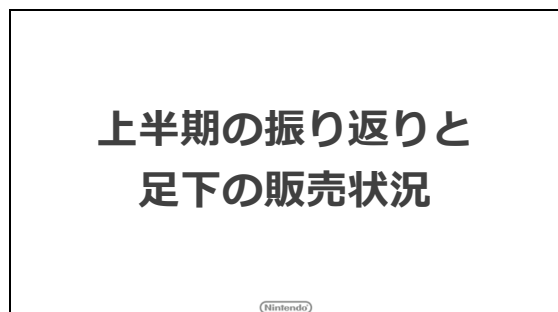
本日は、お忙しい中、当社の決算説明会にご参加いただき、ありがとうございます。社長の君島でございます。

決算の数字につきましては、先ほど、経営企画室長の古川からご説明いたしましたとおりです。



本日、お話しする内容は、「上半期の振り返りと足下の販売状況」、「年末商戦の展望」、「Nintendo Switchについて」の3点です。

新型ゲームプラットフォームNintendo Switchについては、本日この場では、その商品内容に関しましては、新たな情報に触れる予定はございませんので、その点はご了承ください。

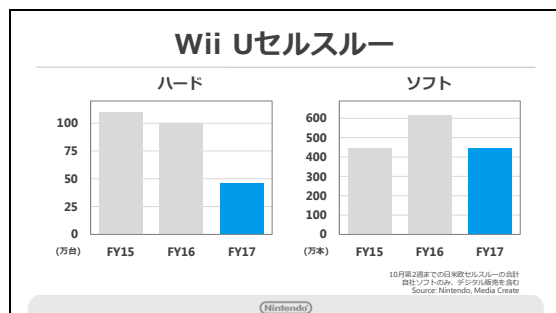


はじめに、9月末までの上半期の振り返りと、年末商戦を目前にした足下の販売状況について、簡単にご説明いたします。



まず、Wii Uについてです。

2017年3月期のWii Uの出荷数に関しては、2016年3月期に比べて大きく減少し、販売予定台数を80万台としております。

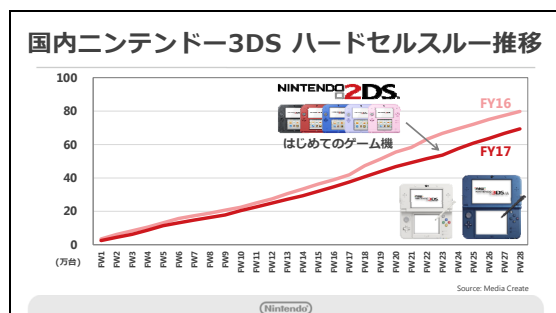


こちらは、Wii Uハードおよび自社パッケージソフトについて、主要市場である日米欧の2016年4月から10月第二週までのセルスルー、すなわち小売店からお客様への販売数を、過去2年間の同期間とで比較したものです。当期のハードのセルスルーは、過去2年間と比べて大きく減少しておりますが、期初の想定に沿った動きです。ソフトのセルスルーは、『Splatoon（スプラトゥーン）』や『スーパーマリオメーカー』などのヒット作が発売された前期には劣るものの、海外で発売した、人気ソフトをお求めやすい価格で提供する「Nintendo Selects」のタイトルがセルスルーを伸ばしたため、2015年と同程度の水準となっています。

※ FY=会計年度（4月～翌年3月）



続いて、ニンテンドー3DSについてです。

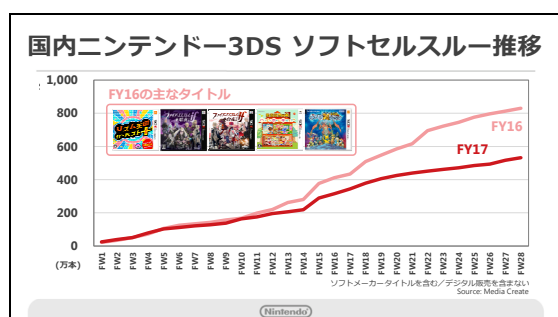


こちらは、国内市場において、2016年4月から10月第二週までのニンテンドー3DSハードのセルスルーを、前期と比較したものです。ニンテンドー3DSシリーズは、国内では今年の3月末の時点でも、すでに2100万台を超えて普及しておりますが、当期においても前期に迫るペースでセルスルーが推移しております。プラットフォームのさらなる普及を目指して、先月からは『ニンテンドー2DS』を国内の3DSハードのラインアップに加えることにいたしました。『ニンテンドー2DS』は、よりお求めやすい価格で、「はじめてのゲーム機」としてお子様に手軽に遊んでいただけるゲーム機です。『Newニンテンドー3DS』や『Newニンテンドー3DS LL』といった従来の機種も販売数を大きく落とすことなく、新しいお客様にご購入いただくことができ、ニンテンドー3DSハードの販売は堅調な推移を見せております。

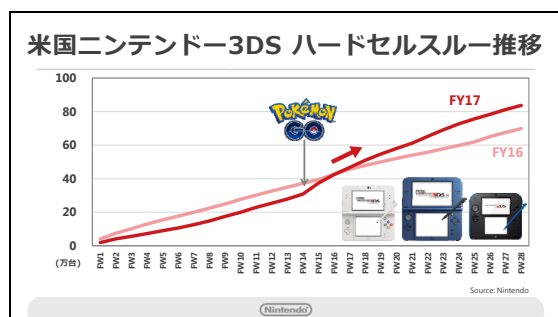
※1 ニンテンドー3DSハードには、『Newニンテンドー3DS』『Newニンテンドー3DS LL』『ニンテンドー3DS』『ニンテンドー3DS LL』『ニンテンドー2DS』が含まれます。

※2 『Newニンテンドー3DS LL』『ニンテンドー3DS LL』は、海外では『New Nintendo 3DS XL』『Nintendo 3DS XL』という名称で発売しています。

※3 FW=会計年度での週数（4月第一週が「FW1」）

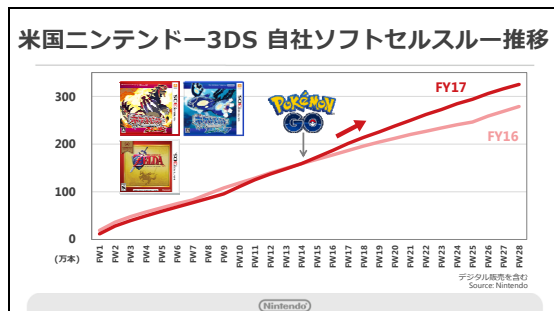


こちらは、国内市場におけるニンテンドー3DSソフトのセルスルーの推移を、前期と比較したものです。セルスルーにはソフトメーカーさんのタイトルも含まれます。『リズム天国 ザ・ベスト+（プラス）』『ファイアーエムブレムif 白夜王国／暗夜王国』『どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー』『ポケモン不思議のダンジョン』といった人気シリーズの続編が複数発売された前期と比べると、当期はセルスルーが下がっています。

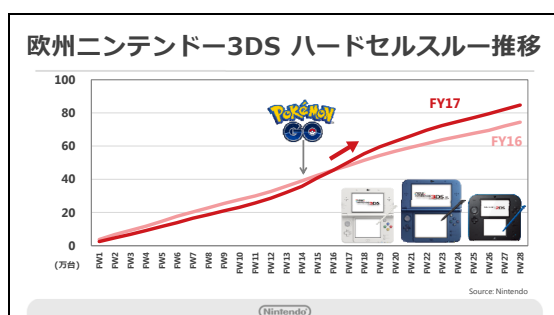


続いてこちらは、アメリカ市場のニンテンドー3DSハードのセルスルーの推移を、前期と比較したものです。アメリカ市場では、すでに発売していたニンテンドー2DSをさらにお求めやすい価格にし、お子様や親御さんに向けたプロモーション活動を積極展開して、販売を伸ばしてきました。7月6日に『Pokémon GO』が配信されて以降は、過去に発売された『ポケットモンスター』シリーズを遊ぶことができるニンテンドー3DSハードが大きく伸びました。前期を上回る推移を見せており、ホリデー商戦期に向けてその勢いを保っています。

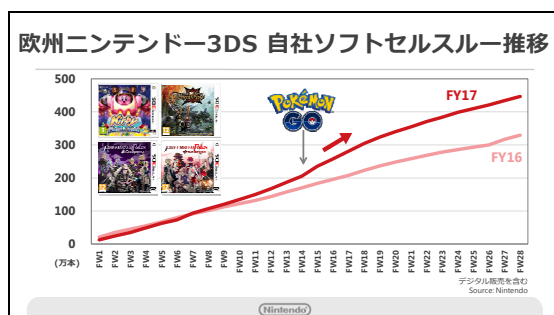
※ 『Pokémon GO』 = スマートデバイス向けアプリ
（開発・販売元：Niantic. 開発運営協力：株式会社ポケモン）



こちらは、アメリカ市場のニンテンドー3DS自社ソフトのセルスルーの推移を、前期と比較したものです。アメリカ市場では、お子様や親御さんに向けたプロモーション活動を積極展開し、ソフトにおいても、定番タイトルや『ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D』などの「Nintendo Selects」タイトルが着実に販売を伸ばしました。『Pokémon GO』の配信以降はポケモンシリーズのタイトルに伸びが見られ、前期を上回る推移になっております。

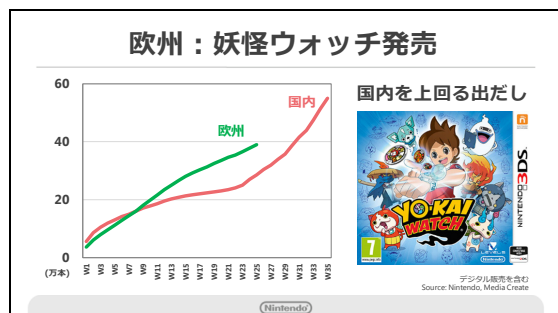


こちらは、ヨーロッパ市場のニンテンドー3DSハードのセルスルーの推移を、前期と比較したものです。アメリカと同様に、7月以降『Pokémon GO』がヨーロッパ各国で順次配信されると、ハードの販売に勢いが出はじめました。

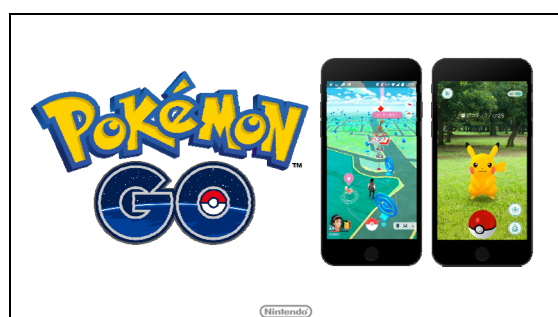


こちらは、ヨーロッパ市場のニンテンドー3DS自社ソフトのセルスルーの推移を、前期と比較したものです。欧州市場においても、7月以降はポケモンシリーズタイトルに伸びが見られますが、『星のカービィ ロボボプラネット』『ファイアーエムブレムif 白夜王国／暗夜王国』、欧州市場では任天堂が販売を手掛ける『モンスターハンタークロス』などの新作タイトルに加え、定番タイトルや「Nintendo Selects」タイトルも後押しして、ソフト販売全体に勢いがあり、前期を上回るペースで推移しております。

※ 『ファイアーエムブレムif』は、海外では『Fire Emblem Fates』というタイトルで、『モンスターハンタークロス』は『Monster Hunter Generations』というタイトルで発売しています。



ヨーロッパ市場では、当社の現地子会社が販売を手掛ける、シリーズ第一作の『妖怪ウォッチ』を、本年4月29日に発売いたしました。こちらは、ヨーロッパ市場でのセルスルーと、先立って発売した国内市場のセルスルーとを比較しています。初動において、日本での発売時を上回る好調な出だしとなっていることがお分かりかと思います。スペインやフランスでは『妖怪ウォッチ』の玩具が売れていると聞いていますし、ホリデー商戦期に向けてさらなる需要が期待されます。



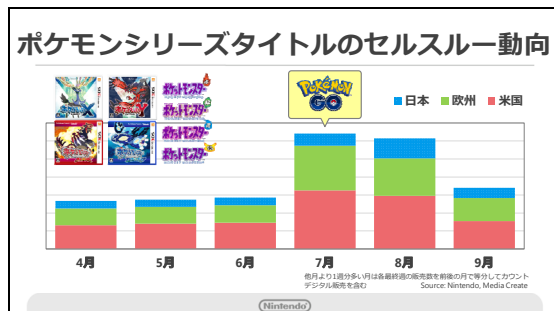
さて、この夏、スマートデバイス向けアプリ『Pokémon GO』が社会現象を巻き起こすブームになりました。



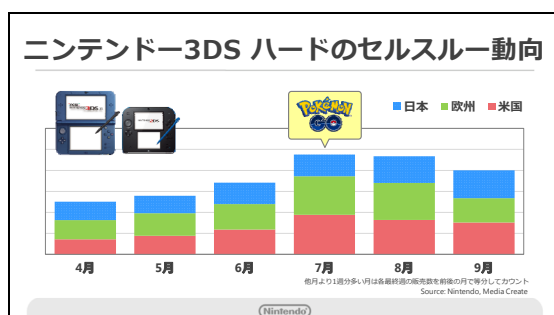
こうした中で、ポケモン関連ソフトに対する関心が高まっております。

ニンテンドー3DSで遊ぶことができるポケモンシリーズのタイトルとしては、2013年に『ポケットモンスター X・Y』、2014年に『ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア』を発売し、本年2月には、シリーズの原点である『ポケットモンスター 赤・緑・青・ピカチュウ』を、ダウンロード専用のバーチャルコンソールタイトルとして発売いたしております。これらのタイトルが、発売から一定期間を経過していながらも、再び販売を伸ばしています。

※ 『ポケットモンスター 緑』は、海外では『ポケットモンスター 青』として発売しています。



こちらは、前のスライドでご紹介したポケモンシリーズタイトルの、日米欧市場での月ごとのセルスルー動向です。ご覧のとおり、『Pokémon GO』が配信された7月以降、特に米欧市場において、大きな伸びが見られます。『Pokémon GO』の配信が、「ポケモン」への注目を集めるきっかけになり、過去に発売されたポケモンシリーズタイトルの販売再活性化に結びついていると実感しております。

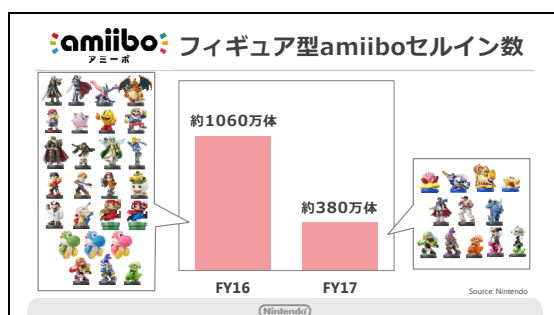


こちらは同様に、ニンテンドー3DSシリーズの月ごとのセルスルーの状況です。ハードにおいても、『Pokémon GO』が配信された7月以降、グラフに山ができているのをご確認くださいと思います。

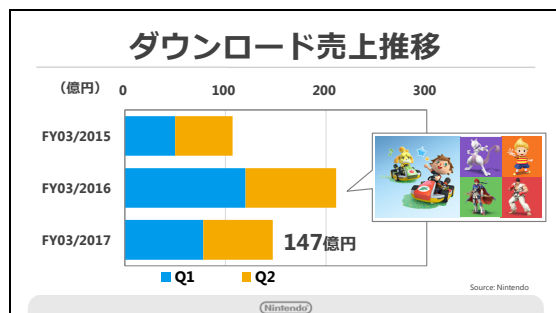


9月16日に、『Pokémon GO』をより快適に遊んでいただくためのグッズである『Pokémon GO Plus』の販売を開始いたしました。当社の予想を大きく上回る売れ行きに生産が追いつかず、品薄状態となっており、お客様や流通の皆様にはご迷惑をおかけしております。今後も順次生産枠を拡大し、追加生産・出荷を行ってまいります。

※ 『Pokémon GO Plus』の発売元は株式会社ポケモン、販売元は任天堂株式会社となります。



こちらは、日米欧市場のフィギュア型amiiboのセルイン数、すなわち当社から小売店への販売数を、前期と比較したものです。「スマブラ」シリーズを中心に多くのamiiboが発売された前期は、約1060万体をセルインしましたが、当期は約380万体のセルインとなりました。



こちらは、第2四半期までのニンテンドー3DSやWii Uのデジタルコンテンツなどのダウンロード売上を、過去3年間で比較したものです。これまでの取り組みの結果として、パッケージ版を併売しているソフトをダウンロード購入されるお客様の割合は年々高まってきておりますが、今期Wii Uソフトの販売が減少したことに加えて、前期は『マリオカート8』や『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS / Wii U』などの追加コンテンツが多数登場しておりましたので、前期に及ばず、今期の売上は147億円にとどまりました。

当期は主要な商品が 下半期に集中

Nintendo

ここまで、上半期を振り返ってまいりましたが、当期は、主要商品の発売が例年以上に下半期に集中しておりますので、上半期の結果につきましては、概ね想定範囲内で進捗しているものとご理解ください。

年末商戦の展望

Nintendo

ここからは、本年の年末商戦の展望についてお話しいたします。

NINTENDO 3DS 取組み方針

- 大型タイトルの販売拡大
- より幅広い層への普及

Nintendo

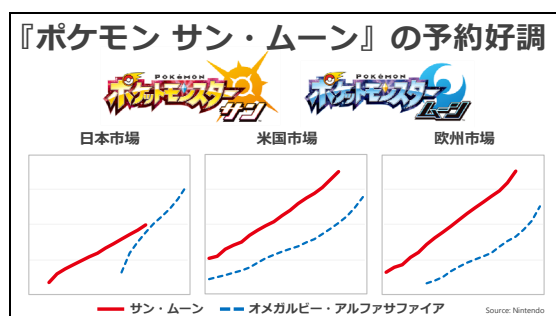
まず、当期のニンテンドー3DSについては、大型タイトルの投入によりプラットフォームを再び活性化させること、また、お子様や女性を含む幅広い層のお客様に遊んでいただくことに取り組むことが重要であると、4月の決算説明会でお伝えいたしました。



まず大型タイトルとして、『ポケットモンスター』シリーズの完全新作『ポケットモンスター サン』『ポケットモンスター ムーン』を、11月に世界で発売いたします。数々の魅力的な新要素を盛り込みながらも、『Pokémon GO』をきっかけに初めて「ポケモン」に触れられたお客様をはじめ、誰もが楽しんでいただけるタイトルに仕上がっております。「ポケモン」が、ゲーム経験のない方々の間でも大きな話題となっている今の状況は、『ポケットモンスター』最新作の発売に向けて非常に強い追い風になります。



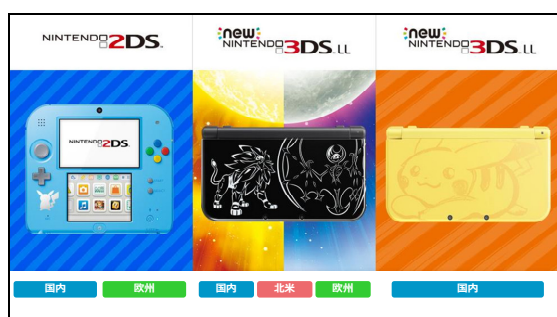
『ポケットモンスター サン・ムーン』には、初代の『ポケットモンスター 赤・緑』に登場するポケモンが、異なる姿で登場するなど、『赤・緑』やそれに続くシリーズのプレイ経験がある方々にも強く訴求するタイトルとなっております。本タイトルを年末商戦の軸ソフトと位置づけて、世界中の幅広いお客様に遊んでいただけるようにしっかりと準備を進めてまいります。



『ポケットモンスター サン・ムーン』は予約も好調に推移しています。こちらは、日米欧各市場での予約状況を、前作『ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア』と比較したものです。ご覧のとおり、特に米欧市場で前作を大きく上回る伸びを見せております。国内においては、『サン・ムーン』と『オメガルビー・アルファサファイア』とは、予約開始時期が異なるので単純な比較はできませんが、前作を上回る水準を維持しています。今週末からテレビCMも放映しますので、予約の規模はさらに加速すると思われます。



『ポケットモンスター サン・ムーン 特別体験版』を10月18日に配信開始いたしました。先週配信を開始したばかりではありますが、ダウンロード数はすでに全世界で350万を超え、過去に配信された3DSの体験版と比べて最高の出足となっております。こうした点からも、多くのお客様に関心を持っていただいていることがうかがえます。



また、年末にかけて、『ポケットモンスター サン・ムーン』のオリジナルデザインの、『Newニンテンドー3DS LL』および『ニンテンドー2DS』を各地域で発売し、『ポケットモンスター』最新作を大いに盛り上げていきたいと思えます。



年末商戦に向けて、「ポケモン以外」にも幅広い層のお客様に遊んでいただける、ニンテンドー3DS専用タイトルをご用意しております。

まず、ご家族やお友達同士で集まる機会が増える、これからのシーズンに向けて、おなじみのパーティゲームの最新作で、待ち時間なく気軽にワイワイ楽しめる『Mario Party Star Rush』を、今月国内およびヨーロッパで発売いたしました。本作で遊びが広がる、マリオシリーズの新たなキャラクターのamiiboも、同日に発売いたしております。アメリカ市場では11月4日に発売いたします。



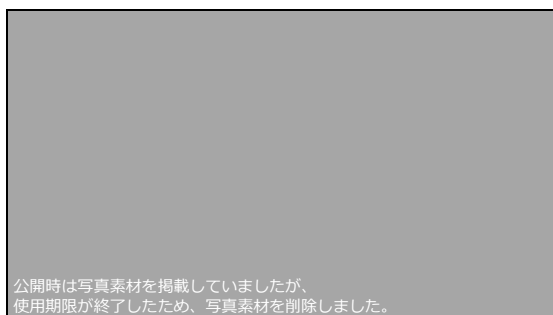
また、11月には『とびだせ どうぶつの森』に、amiiboと連動する新しい遊びをプラスした『とびだせ どうぶつの森 amiibo+』を発売します。従来の『とびだせ どうぶつの森』をお持ちのお客様は、無料で『とびだせ どうぶつの森 amiibo+』と同じ内容にアップデートしていただけますので、すでにソフトをお持ちの皆様にも、久しぶりに村を訪問するきっかけにしたいと思っています。また、『とびだせ どうぶつの森 amiibo+』の新しいamiiboカードも発売いたします。



12月には、昨年Wii Uで発売した『スーパーマリオメーカー』が、『スーパーマリオメーカー for Nintendo 3DS』として、ニンテンドー3DSに登場します。本作は、Wii U版と同様にコース作りを楽しむことはもちろん、作ったコースを同じソフトをお持ちのお友達やご家族とその場で交換して遊ぶことができます。また、すぐに遊べるオリジナルコースが100コース収録されているのに加えて、インターネットに接続すれば、Wii U版から投稿された800万を超えるコースの中から、選りすぐりの力作コースを遊ぶことができますので、自分でコースを作らない方も存分にお楽しみいただけます。



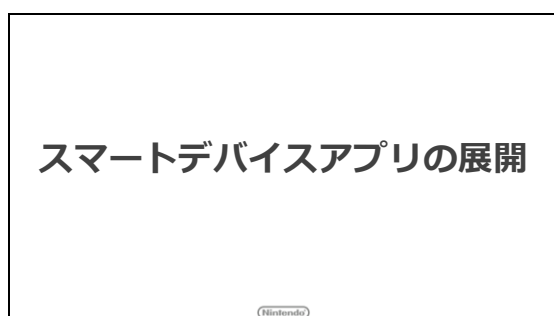
国内では、『MiiTopia（ミートピア）』および『桃太郎電鉄2017 たちあがれ日本!!』を、年末商戦期の有力タイトルとして発売します。タイトルのみ発表いたしております『MiiTopia（ミートピア）』は2016年内に発売予定で、本作の魅力は今後発信してまいります。また、先月のNintendo Directで発表後大きな反響をいただいた、シリーズ最新作『桃太郎電鉄2017 たちあがれ日本!!』は、12月22日に発売いたします。ソフトメーカーさんのタイトルとしては、今月発売となりました『MONSTER HUNTER ストーリーズ』や、12月15日に発売の『妖怪ウォッチ3 SUKIYAKI（スキヤキ）』があります。すでに広く普及しているニンテンドー3DSのビジネスは、今年度においても、力強い勢いを維持し続けることが期待できます。



ニンテンドー2DSを含むニンテンドー3DSシリーズでは、カジュアルにゲームを楽しまれるお客様に、しっかり訴求できるタイトル群や価格設定で、女性やお子様、ファミリー向けのプロモーションにも力を入れています。



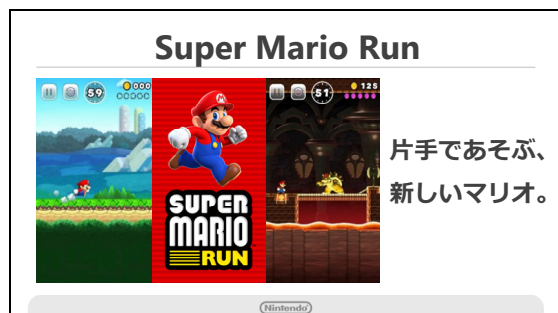
こちらは、国内または海外で10月以降に発売した3DSタイトル、並びに商戦期および年明け以降に発売を予定している3DSタイトルで、すでに発表済みのものです。ニンテンドー3DSプラットフォームには、今後もあらゆる年代・性別の方々に向けた、バラエティ豊かなタイトルの発売を予定しており、まだまだ魅力的なソフトの開発を続けてまいります。



続いて、12月以降、順次配信してまいります、スマートデバイスアプリの展開についてです。



たびたびご説明していることではありますが、当社におけるスマートデバイス事業の目的は、主に3つです。スマートデバイスを活用し、任天堂IP（知的財産）に触れていただく人口の最大化を目指します。もちろん、スマートデバイス事業単体での収益化を前提とし、さらにゲーム専用機事業との相乗効果を生み出すことで、任天堂の事業全体の最大化を目指します。すでに配信済みの『Miitomo（ミートモ）』に加えて、2017年3月末までに、ご覧の3つのタイトルを、順次配信してまいります。



本年9月には、スマートデバイスに最適化したマリオのアクションゲーム、片手で遊ぶ新しいマリオ、

『Super Mario Run（スーパーマリオラン）』を、12月にグローバルで配信することを発表いたしました。



「スーパーマリオ」は、これまで世界中の皆様幅広く親しまれてきたアクションゲームですが、『Super Mario Run』も世界中の一人でも多くの方にお届けし、楽しんでいただきたいと考えております。本作で、配信開始の通知を希望されている方は、すでに2000万人を突破していると聞いております。



以前に100か国以上で配信するとお伝えしていましたが、12月に約150か国で、iPhone、iPad向けに配信を開始する予定です。Android版についても、まだ配信開始時期をお伝えできませんが、並行して開発を行っています。

『Super Mario Run』は、ダウンロードおよび一部のプレイを無料でお楽しみいただけます。すべての要素をお楽しみいただくには、一定の金額をお支払いいただく必要がありますが、一度お支払いいただいたら、繰り返し遊んでいただいても課金の心配が無い仕組みを考えていますので、安心してお子様にも遊んでいただけます。価格などの詳細は、後日お知らせいたします。



本年3月に配信を開始いたしました『Miitomo』ですが、ユニークユーザー数はまもなく1500万人に到達いたします。収益面でのインパクトはそれほど大きくありませんが、概ね想定どおり推移しています。

『Miitomo』では、当社スマートデバイス事業の先駆けとして、世界中の多くのお客様に当社のエンターテインメントに触れていただくことを重視しております。また、『Miitomo』では、お客様にフレンド関係を築いていただくことも重視しております。

『Miitomo』で築いていただいたフレンド関係は、『Super Mario Run』に引き継いでいただけるよう、準備を進めております。『Super Mario Run』では他のプレイヤーと競い合うモードがございますので、『Miitomo』でご家族やお友達のコミュニケーションが盛り上がると、『Super Mario Run』もよりいっそう楽しめるようになる、ということです。



『Miitomo』でご家族やお友達と盛り上がっていただくために、『Miitomo』は近日大幅なアップデートを予定しており、よりフレンド間のコミュニケーションが楽しめるアプリに生まれ変わります。本アップデートにより、お客様の分身であるMiiの表情や声によって、表現力豊かに好きなメッセージを1対1でやり取りできる、ユニークな「伝言機能」が追加されます。他にも様々な機能の追加を予定しております。スマートデバイス向けアプリの年末商戦期に向けた展開についてご説明してまいりましたが、



この他にも、『ゼルダの伝説』30周年の今年、往年のゼルダの伝説ファンにとって懐かしく思っていただける、amiiboを12月に発売します。これらのamiiboは来年発売のシリーズ最新作『ゼルダの伝説 ブレス オブザ ワイルド』にも対応する予定です。他にも、『ゼルダの伝説』30周年記念コンサートの開催や、全3集で構成される記念書籍の発売により、『ゼルダの伝説』30周年を盛り上げてまいります。



加えて、昔懐かしいファミコンを手のひらサイズで復刻した家庭用ゲーム機、『ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ』を国内で11月10日に、『Nintendo Entertainment System: NES Classic Edition』をアメリカとヨーロッパで11月11日に発売いたします。こちらは、テレビにつないで実際に動くミニチュア版のファミコンで、あらかじめ収録された往年の名作30タイトルをカセットの交換をすることなく手軽に楽しむことができます。本体はもちろん、コントローラーやパッケージに至るまで、実際のファミコンを限りなく忠実に、手のひらサイズで再現しております。収録タイトル30本は、ファミコンを楽しまれた各世代の方々に懐かしさを感じていただける名作を厳選したラインアップとなっております。ゲームの進行状況をいつでもセーブできるので、かつての名作に気軽にチャレンジしていただけます。

※ 『Nintendo Entertainment System: NES Classic Edition』は、欧州および豪州では、『Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System』という名称で発売します。



本商品は、自身のファミコン体験にノスタルジーを感じる大人の方々を中心に、ビデオゲームの原点と楽しさをもう一度ご体験いただくため、また、いわゆるファミコン世代に限らず、誰もが気軽にファミコンの世界を楽しんでいただける商品として開発いたしました。発表以来、大きな反響をいただいております。ファミコン世代のお客様の心に響く商品に仕上がったという手応えを感じております。ビデオゲームの原点に触れていただいたお客様に、当社の新しいゲームへの関心を持っていただけるように努めてまいります。



このように、今年は大変バラエティに富んだ商品ラインアップで年末の商戦期を迎えます。幅広い層のお客様に、当社の商品に触れていただくことで、商戦期において当社の存在感を示したいと考えております。いいムードの中でNintendo Switchの立ち上げに繋げることができるよう努めてまいります。

Nintendo Switchについて

Nintendo

最後に、新型ゲームプラットフォームNintendo Switchについてです。

「NX」という社内開発コードネームのゲーム専用機を開発中であることを公表しておりましたが、この度その製品の正式名称を『Nintendo Switch（ニンテンドースイッチ）』に決定いたしました。Nintendo Switchが実現する新しい体験の一部を紹介する短いビデオを、先日当社公式ホームページ内で公開いたしました。まずはこちらをご覧ください。

（リンク：[Nintendo Switch 初公開映像](#)）



Nintendo

Nintendo Switch 初公開映像の反響

YouTube上では

- 視聴回数は**2300万**回以上
- 評価のうち、**95%**以上がポジティブ

各国の任天堂公式YouTubeチャンネル上の合計（2016年10月26日時点）

ただ今ご覧いただきましたNintendo Switchの初公開映像ですが、世界中から非常に大きな反響をいただいております。お客様からの定性的なお声をこの場で一つ一つ取り上げてご紹介することはできませんが、その反響の一例として、当社の公式YouTubeチャンネルに限った数字になりますが公開後1週間足らずで動画再生回数は2300万回を超え、今も伸び続けております。また、視聴回数が多いだけでなく、動画につけられた評価の大多数がポジティブであることが特徴的です。世界中の数多くのお客様にNintendo Switchに興味を持っていただけたという手ごたえを感じています。



Nintendo Switchは、家庭用据置型テレビゲーム機でありながらご自宅か外出先かを問わず、テレビモニターの前を離れて本体を持ち出して遊ぶことができ、一人でも大勢でもどこでもお楽しみいただける、かつてない娯楽体験を世界中の皆様にご提供いたします。



「Nintendo Switchドック」に、本体を装着した状態では、大画面で迫力あるプレイをお楽しみいただけます。「Nintendo Switchドック」から本体を取り外すだけで、ゲーム画面はモニターからNintendo Switch本体上の画面に瞬時に切り替わり、「家庭用据置型テレビゲーム機品質のプレイ」を体験できる場所が、テレビの前から別の場所にスイッチします。



また、2つのユニークな本体着脱可能コントローラー「Joy-Con（ジョイコン）」の採用により、Nintendo Switchはそれ一台で、ご自宅でも外出先でも、多彩にプレイスタイルをスイッチしていただくことができ、いわば「持ち出せる家庭用据置型テレビゲーム機」としてお楽しみいただけます。



Nintendo Switchは、大変たくさんのパートナー企業の皆様にご興味をお持ちいただいております。スライドに掲載されているのはその一部ですが、パートナー企業の皆様とともに新しいプラットフォームを盛り上げていくことを、楽しみにしています。



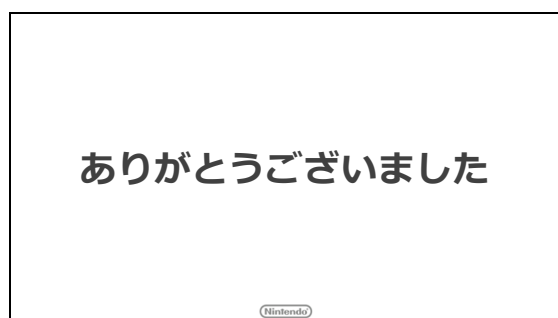
Nintendo Switchは、2017年3月に世界で発売予定です。3月末までに、グローバルでハード200万台の出荷を見込んでおります。



Nintendo Switchの価格、ソフトウェアラインアップ、仕様などのくわしい商品情報は、2017年1月13日に予定しています「Nintendo Switch プレゼンテーション 2017」にてお伝えする計画です。「Nintendo Switch プレゼンテーション 2017」には、メディア、アナリスト、流通関係の皆様をご招待し、日本の東京ビッグサイトで実施いたします。なお、プレゼンテーションの様子は、世界同時ウェブ中継を行う予定です。それまでは本製品に関して、当社から追加の発表予定はございません。



また、1月以降、日米欧の各地域で、Nintendo Switchを実際に手に取っていただける「Nintendo Switch 体験会 2017」を実施する予定です。国内では、1月13日のプレゼンテーションに続いて、一般のお客様に向けた体験会を、1月14日から15日にかけて東京ビッグサイトで実施します。アメリカ、ヨーロッパ、オーストラリアでも、同じタイミングで、メディアやビジネスパートナーの皆様に向けた体験会の実施を予定しております。くわしくは、それぞれの地域の現地法人からご案内いたします。



本日のプレゼンテーションは以上です。
ありがとうございました。

【免責事項】

本説明会及び説明資料の内容は、発表日時点で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るため、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。