

平成 29 年 3 月期 第 3 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 3 四半期決算短信」「2017 年 3 月期 第 3 四半期決算参考資料」「通期業績予想及び配当予想の修正に関するお知らせ」「営業外収益（為替差益）の計上に関するお知らせ」に基づいた説明です。

1. 第 3 四半期累計期間（2016 年 4 月～2016 年 12 月）の連結業績の説明（前年同期比較）

● 当第 3 四半期累計期間の連結損益計算書について

	前第 3 四半期 連結累計期間	当第 3 四半期 連結累計期間	増減
売上高	4,256 億円	3,111 億円	△1,145 億円
売上総利益	1,832 億円	1,400 億円	△432 億円
(売上総利益率)	(43.1%)	(45.0%)	
営業利益	424 億円	263 億円	△161 億円
(営業利益率)	(10.0%)	(8.5%)	
経常利益	552 億円	491 億円	△61 億円
(経常利益率)	(13.0%)	(15.8%)	
親会社株主に帰属する 四半期純利益	405 億円	1,029 億円	624 億円
(親会社株主に帰属する 四半期純利益率)	(9.5%)	(33.1%)	

(売上高の説明)

ニンテンドー3DS では、全世界で発売した『ポケットモンスター サン・ムーン』が話題を集め、1,469 万本の大ヒットを記録したほか、『スーパーマリオメーカー for ニンテンドー3DS』もミリオンセラーとなりました。また、スマートデバイス向けアプリ『Pokémon GO』が配信されて以降、過去に発売した『ポケットモンスター』シリーズのソフトウェアも販売を伸ばし、特に海外ではハードウェアも牽引する動きが見られ、全世界におけるハードウェアの販売台数は前年同期比 9.7% 増の 645 万台、ソフトウェアの販売本数は前年同期比 20.4% 増の 4,678 万本となりました。

スマートデバイスビジネスでは、12 月 15 日より順次 150 の国と地域で配信開始したマリオの新しいアクションゲーム『スーパーマリオ ラン』が、配信開始より 4 日間で全世界 4,000 万ダウンロードを突破し、大きな反響をいただいております。また、11 月に国内外で発売した「ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ」は各地で人気を博しました。

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 万台としておりますので、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前年同期と比べ大きく減少したほか、amiibo やダウンロード売上高も減少したことにより、全体の売上高は前年同期に比べて減少しました。

(売上総利益および売上総利益率の説明)

売上総利益は前年同期比 23.6%減の 1,400 億円となりました。売上総利益率が前年同期と比べ 1.9% 増加した要因は、円高による為替のマイナス効果があったものの、『ポケットモンスター サン・ムーン』の発売に伴い、自社ソフトの売上構成比率が上昇し、また Wii U ハードの減少に伴いハード比率が低下したことなどによります。

(営業利益の説明)

営業利益が前年同期と比べ 38.1%減少した要因は、固定費を含む販売費および一般管理費が前年同期と比較して 270 億円減少したものの、売上高減少による売上総利益が減少したことによります。

(経常利益の説明)

経常利益が前年同期と比べ 11.2%減少した要因は、株式会社ポケモンなどに係る持分法による投資利益 167 億円を計上したものの、営業利益が減少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)

親会社株主に帰属する四半期純利益が前年同期と比べ 153.9%増加した要因は、主に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 635 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

為替レートが想定よりも円安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、第 3 四半期までの実績および年明け以降の販売動向を踏まえ、2016 年 10 月 26 日に開示しました「平成 28 年 3 月期 第 2 四半期決算短信」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

	2016/10/26 修正発表	2017/1/31 修正発表
売上高	4,700 億円	4,700 億円
営業利益	300 億円	200 億円
経常利益	100 億円	300 億円
親会社株主に帰属する当期純利益	500 億円	900 億円

期末の前提為替レートは、1 ドル 100 円から 110 円に、1 ユーロ 115 円から 120 円に変更しております。

● 通期連結販売数量予想

	2016/10/26 修正発表	2017/1/31 修正発表	増減
ニンテンドー3DS ハードウェア	600 万台	720 万台	120 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	1,400 万本	1,400 万本	変更なし

各ソフトの販売数量予想は、当第3四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210円から380円に変更いたしました。

今後は、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、全く新しい体験を提案する「Nintendo Switch」を、平成29年3月3日に国内外で発売を予定しています。同日にシリーズ最新作『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』や Nintendo Switch の Joy-Con™（ジョイコン）の様々な表現力が楽しめ、今までにない遊びをミックスさせた『1-2-Switch（ワンツースイッチ）』などの自社タイトルおよびサードパーティーからも有力タイトルの発売を予定しており、Nintendo Switch の発売を成功させるとともに、新たなゲームプラットフォームの拡大に取り組みます。

ニンテンドー3DS では、引き続き、『ポケットモンスター サン・ムーン』や『スーパーマリオメーカー for ニンテンドー3DS』の拡販に努めるとともに、『ポチと！ ヨッシー ウールワールド』や『マリオスポーツ スーパースターズ』など新作ソフトの投入により、ニンテンドー3DS のより一層の普及を目指します。

スマートデバイスビジネスでは、2月にゲームアプリ『ファイアーエムブレム ヒーローズ』の配信開始を予定しており、また、昨年12月にiOS向けに配信を開始した『スーパーマリオ ラン』のAndroid版配信を3月に予定しています。これらの配信と運営対応に伴い、当期中に予定していましたスマートデバイス向けゲームアプリ『どうぶつの森』の配信開始時期を見直して来期中とさせていただきます。

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。