

## 平成 29 年 3 月期 連結業績 及び平成 30 年 3 月期 連結業績予想の説明

当概要は「平成 29 年 3 月期 決算短信」「2017 年 3 月期 決算参考資料」「営業外費用（為替差損）の計上に関するお知らせ」「通期業績予想との差異に関するお知らせ」「剰余金の配当に関するお知らせ」に基づいた説明です。

### 1. 平成 29 年 3 月期（2016 年 4 月～2017 年 3 月）の連結業績の説明（前期比較）

#### ● 通期の連結損益計算書について

	前期	当期	増減
売上高	5,044 億円	4,890 億円	△153 億円
売上総利益	2,209 億円	1,988 億円	△220 億円
（売上総利益率）	（43.8%）	（40.7%）	
営業利益	328 億円	293 億円	△35 億円
（営業利益率）	（6.5%）	（6.0%）	
経常利益	287 億円	503 億円	215 億円
（経常利益率）	（5.7%）	（10.3%）	
親会社株主に帰属する 当期純利益	165 億円	1,025 億円	860 億円
（親会社株主に帰属する 当期純利益率）	（3.3%）	（21.0%）	

#### （売上高の説明）

3 月 3 日に全世界で新しい家庭用据置型ゲーム機「Nintendo Switch」を発売し、好調な滑り出しを見せています。特に同時に発売した『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』は世界中で大変人気を博し、276 万本の販売を記録したほか、『1-2-Switch』も話題を集め、ハードウェアの販売台数は 274 万台、ソフトウェアの販売本数は 546 万本となりました。

ニンテンドー3DS では、全世界で 11 月に発売した『ポケットモンスター サン・ムーン』が大変話題を呼び、1,544 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』が 234 万本、『星のカービィ ロボボプラネット』も 136 万本と順調に販売本数を伸ばしました。また、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、海外ではハードウェアを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 7%増の 727 万台、ソフトウェアの販売本数は前年同期比 14%増の 5,508 万本となりました。

スマートデバイスビジネスでは、マリオの新しいアクションゲームアプリ『スーパーマリオ ラン』のiOS版を12月に、Android版を3月に配信を開始し、世界中のお客様から大きな反響をいただいております。また、スマートデバイス上で手軽に本格的なシミュレーションRPGが楽しめるゲームアプリ『ファイアーエムブレム ヒーローズ』を2月から配信し、従来のファイアーエムブレムシリーズのファンの方だけでなく、これまでゲーム専用機で同シリーズを遊んだことのない方も含め、多くのお客様に楽しんでいただいています。

一方、Wii Uでは、全世界で3月に発売した『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』が108万本の販売本数を記録し健闘したものの、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ました。その他、amiiboやダウンロード売上が減少したことや、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。

#### （営業利益の説明）

営業利益が前年同期と比べ10.7%減少した要因は、売上高の減少に伴い売上総利益が前年同期と比べ220億円減少したことによるものです。

#### （経常利益の説明）

経常利益が前年同期と比べ74.9%増加した要因は、株式会社ポケモンなどに係る持分法による投資利益202億円を計上したことによるものです。

#### （親会社株主に帰属する当期純利益の説明）

親会社株主に帰属する当期純利益が前年同期と比べ521.5%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645億円を特別利益として計上したことによりです。

#### ● 当期の年間配当金について

配当方針に基づきますと、当期の1株当たりの年間配当金は430円となります。

## 2. 平成30年3月期（2017年4月～2018年3月）の連結業績予想の修正

平成30年3月期 通期の連結業績予想は以下のとおりです。

#### ● 通期連結業績予想

売上高	7,500億円
営業利益	650億円
経常利益	600億円
親会社株主に帰属する当期純利益	450億円

前提為替レートは、1ドル105円、1ユーロ115円としています。

## ● 通期連結販売数量予想

Nintendo Switch ハードウェア	1,000 万台
Nintendo Switch ソフトウェア	3,500 万本
ニンテンドー3DS ハードウェア	600 万台
ニンテンドー3DS ソフトウェア	4,000 万本
Wii U ソフトウェア	300 万本

※ 各ソフトの販売数量予想は、ハードに同梱して販売する数量を含みません。

※ 上記予想については「平成 29 年 3 月期 決算短信 (P17)」もご参照下さい。

ゲーム専用機ビジネスでは、年間を通じて Nintendo Switch の勢いを持続させ、確実に軌道に乗せていくとともに、3DS では前期の勢いを維持し、普及基盤を生かしたビジネスを展開してまいります。

スマートデバイスビジネスでは、配信したアプリをより多くのお客様に継続して楽しんでいただけるよう運営に注力すると共に、これまでの経験を活かし、新たなゲームアプリを投入することにより、スマートデバイスビジネスの拡大に努めてまいります。

これらの取り組みにより、任天堂ビジネスの新しい流れを確実なものにしていきたいと思っております。

年間配当金の予想額に関しては、現時点で予想している通りの業績になりますと、1 株当たりの年間配当金は 190 円となります。

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。