

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しましたとおりです。



本日、お話しする内容は、まず、この3月に終了した2017年3月期の振り返りおよび足下の販売状況について、次に、新年度となる2018年3月期の展望についての2点です。



はじめに、年明け以降の販売状況を含めた2017年3月期の振り返りについて、お話しします。



まず、Nintendo Switchの発売後の状況についてです。

- 出荷分は各地域でほぼ完売状態
- 3月末までに274万台を出荷

Nintendo Switchは、3月3日の発売以来、好調な売れ行きとなりました。世界中でほぼ完売の状態が続いています。当初の計画では、3月末までに200万台出荷の予定とお伝えしていました。昨日の発表のとおり、3月末までに274万台を出荷しました。

Nintendo Switchのセルスルーは、過去の年末商戦期に発売したハードと比較しても、引けを取らない売れ行きとなっています。発売タイミングや市場の消化率を考えれば、まずは着実なスタートを切ることができました。初動の勢いをつないでいけるよう、生産設備を強化し、年末商戦期に向け供給状況の改善に努めていきます。

アメリカ市場での販売状況

- 3月末までに90万台超をセルスルー
- 任天堂ハードの発売月の販売数として過去最高を記録

Source: NPD

先日、NPDグループの集計に基づき、米国任天堂が発表しましたとおり、Nintendo Switchは、3月末までにアメリカ市場で90万台以上をセルスルーしました。これは、任天堂ハードの発売月の販売数としては、過去最高の記録です。

家庭内での利用状況（米国）

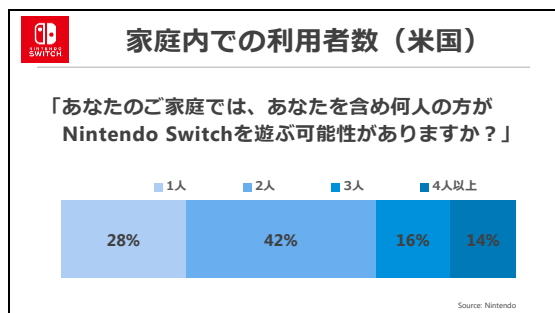
購入者*の年齢・性別分布

年齢	性別	割合
12歳以下	男性	2%
13 - 15歳	男性	5%
16 - 18歳	男性	7%
19 - 24歳	男性	23%
25 - 34歳	男性	46%
35 - 44歳	男性	15%
45歳以上	男性	2%
25 - 34歳	女性	10%

* Nintendo Switch本体にニンテンドーアカウントを連携させた方を対象にしたメール調査
 メール送付対象：約80万人/回答率：約3.5%（4月17日現在）
 注：「おなじみの年齢の大半」最もNintendo Switchの購入意欲が高かった方の年齢・性別は？

Source: Nintendo

現在、こういったお客様がNintendo Switchを購入されているのかを見てみましょう。こちらはアメリカ市場で、Nintendo Switch本体にニンテンドーアカウントを連携したお客様を対象に、発売後にインターネットを通じて行った調査の結果です。20代から30代前半の男性のお客様を中心に購入されていることが分かります。10代のお客様にも一定の割合で関心をお持ちいただいております、今後のお客様層の広がりを期待できる結果です。



また、こちらは同じ調査で、「あなたのご家庭では、あなたを含め、何人の方がNintendo Switchを遊ぶ可能性がありますか？」という質問に対する回答です。3分の2以上の方が、「家族内の複数人がNintendo Switchで遊ぶ可能性がある」と回答しています。こちらのデータはアメリカ市場のみを対象とした調査ですが、同時期にヨーロッパで行った調査でも、同様の傾向が見られます。ご家庭内でも複数の方に手に取っていただき、話題にさせていただくことで、Nintendo Switchが自分と関係のあるものになります。Nintendo Switchには、左右一対の2つのコントローラーが最初からついています。こうした特長を活かして、より多くの方に遊んでいただき、お客様の層も広げていきたいと考えています。



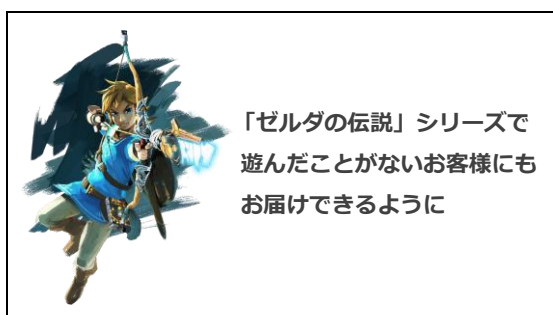
以上のように、Nintendo Switchのビジネスは、手ごたえのあるスタートを切ることができています。Nintendo Switchでは、「いつでも、どこでも、誰とでも楽しめる」というコンセプトのもとで、これまでにない新しい体験をご提案します。こうした我々の提案が、世界の多くのお客様に早期にご理解いただけている、ということではないかと思えます。



同時発売タイトルとして、Nintendo Switch本体の販売を牽引しているのが、『ゼルダの伝説 ブレス オブザ ワイルド』です。本タイトルは、購入されたお客様をはじめ、ゲーム専門誌や各種ゲームレビューサイトからも、大変よい評価をいただきました。



3月末までに、Wii U版を合算したセルスルーは全世界で300万本を突破しました。全世界の売り上げデータを平均しますと、Nintendo Switchをご購入いただいたお客様のうち9割近くの方が、本タイトルを購入されている、ということが分かっています。ソフトの販売傾向をみても、Nintendo Switch本体の販売とともに、継続してセルスルーが伸びています。これほどまでに高い牽引率のソフトは、これまでもあまり例がなく、「ゼルダの伝説」シリーズでのセルスルーの記録を塗り替える勢を感じています。



本タイトルでは、プレイをしている方の評判を見聞きされたり、実際にプレイしている様子を周りで見ても、普段ゲーム専用機ではゲームをプレイされない方が、Nintendo Switchを購入されて、本タイトルを遊ばれたり、興味をお持ちになったりといったお客様の広がり示す事例を耳にしています。このような機会を活かして、これまで「ゼルダの伝説」シリーズを遊んだことがないお客様にも、しっかりお届けできるようにしていきたいと思えます。



同じく、Nintendo Switchと同時に発売した『1-2-Switch』は、出荷ベースでまもなくミリオンセラーとなります。

本タイトルによってNintendo Switchが、今までのゲーム機とは少し異なる形で、話題になるケースが聞こえ始めてきました。『1-2-Switch』の中には、Joy-Conを使って牛の乳搾りをするという遊びがありますが、Joy-Conの特長の一つであるHD振動を使ったプレイ感覚がとてもリアルだったせいでしょうか、アメリカの酪農の歴史博物館からお問い合わせをいただき、任天堂の社員が酪農家の挑戦にこたえ対決することになりました。こうした話題はマスメディアでも取り上げていただいています。



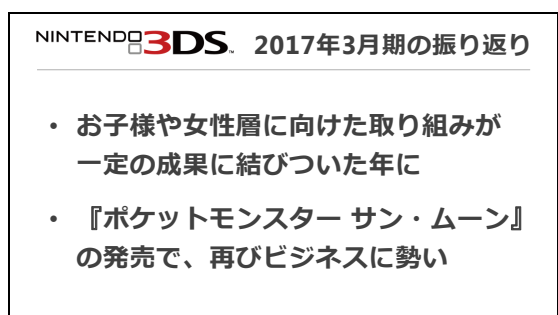
ダウンロード専用ソフト『いっしょにチョコッと スニッパーズ』は、インディー系開発者様と短い期間で開発したタイトルですが、複数人で声を掛け合い、わいわい楽しめるプレイスタイルが評判となり、現時点ですでに全世界でのダウンロード数は35万本を超えています。



また、ソフトメーカー様のタイトルも順調な出だしとなっています。なかでも、コナミデジタルエンタテインメント様の『スーパーボンバーマン R』は、Nintendo Switchの発売から1か月が経過しない3月末までに、当社からの出荷数が50万本を超えています。

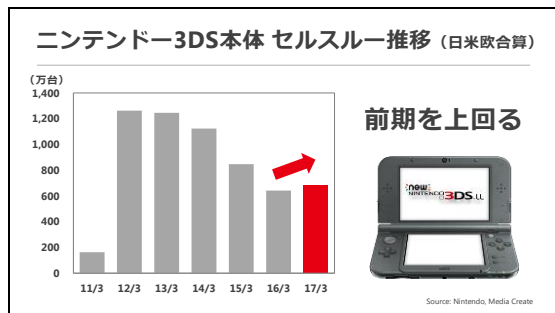


次に、ニンテンドー3DSについてです。



2017年3月期は、お子様や女性層に向けた取り組みが、一定の成果に結びついた年になりました。また、『Pokémon GO』が大きな話題となったことを背景に、『ポケットモンスター サン・ムーン』の発売で、ハード・ソフトともに販売が加速し、再びビジネスに勢いが生まれました。

※ 『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)



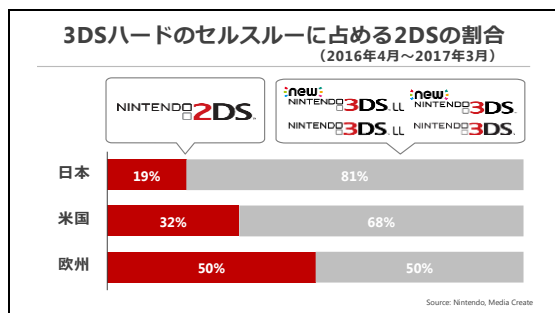
こちらはニンテンドー3DSシリーズの本体のセルスルーについて、会計年度ごとの推移を、日米欧合算で示したものです。発売を開始して7年目になりますが、本体セルスルーは前期を上回る結果になりました。

※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。

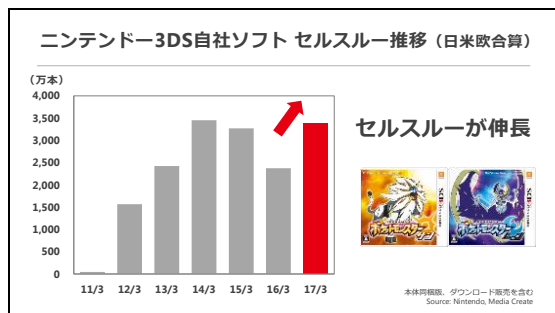
※2 『Newニンテンドー3DS LL』『ニンテンドー3DS LL』は、海外では『New Nintendo 3DS XL』

『Nintendo 3DS XL』という名称で発売しています。

※3 会計年度…4月～翌年3月

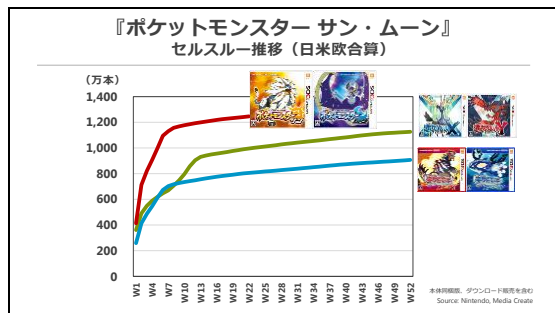


こちらは、ニンテンドー3DSハードのセルスルーに占める、『ニンテンドー2DS』の割合を、地域別に示したものです。『ニンテンドー2DS』は、国内市場では、昨年から販売を開始しました。また、アメリカ市場では、昨年5月に値下げを行ったところ、我々の想定した以上に販売を伸ばすことができました。『ニンテンドー2DS』の販売割合が高まってきていることは、2月の経営方針説明会でもお伝えしました。このように、地域によって差はありますが、3DSシリーズは商品バリエーションを活かすことができます。



こちらはニンテンドー3DSの自社ソフトのセルスルーについて、会計年度ごとの推移を、日米欧合算で示したものです。本体同梱ソフトも含んでいますことにご注意ください。自社ソフトウェアのセルスルーは、2017年3月期に大きく伸びています。

ニンテンドー3DSでは、有力タイトルの発売によりハードの普及を活かした大きなビジネスができることを確認できました。プラットフォームのライフサイクルという観点からも、前期は勢いを取り戻し、まだまだビジネスを継続できる段階にあると考えています。



こちらは、昨年11月に発売した『ポケットモンスター サン・ムーン』の日米欧合算のセルスルーの推移です。本タイトルは、年明け後も引き続き販売を伸ばしています。過去に3DSで発売した「ポケットモンスター」タイトルの発売後1年間のセルスルー推移と比較しても、これまでにない勢いで販売が伸びたことをご確認いただけるかと思えます。

※ 『ポケットモンスター サン・ムーン』および『ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア』は、ヨーロッパ市場では他地域より1週間遅れて発売しています。



昨年12月に世界で発売した『スーパーマリオメーカー for ニンテンドー3DS』は、日米欧合算のセルスルーが、200万本に到達しました。引き続き、安定した販売を続けています。

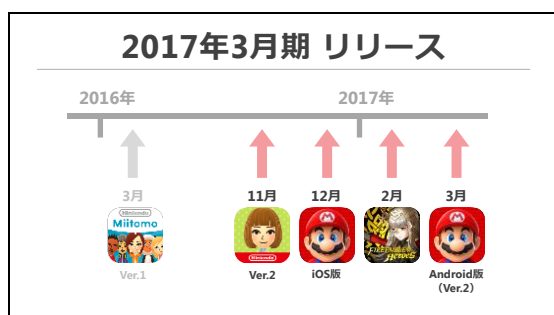


こちらは、ニンテンドー3DSの主要タイトルとその全世界ベースでの累計出荷本数をまとめたものです。赤枠内に2017年3月期単年度での出荷本数を記載しています。発売から時間が経過したタイトルでも、この1年間で100万本以上追加出荷しているものもあります。

『とびだせ どうぶつの森』の出荷本数は、『とびだせ どうぶつの森 amiibo+』として、販売されているものを合算しています。

スマートデバイスビジネス

続いて、スマートデバイスビジネスです。



2017年3月期は、ご覧のアプリをリリースしました。

- ### スマートデバイスビジネスの振り返り
- ・ ビジネス開始1年目で、さまざまな遊び方や課金の仕組みの提案を行った
 - ・ スマートデバイスの普及規模を活かして、任天堂IPや当社のゲーム全般について広く話題にさせていただくことができた
 - ・ 今後のビジネス拡大のための手ごたえが得られた年に

2017年3月期は、スマートデバイスビジネスの取り組みを本格化させた、最初の年になりました。ゲーム専用機ビジネスとは異なる土俵で、さまざまな遊び方や課金の仕組みを提案しました。

スマートデバイスの普及規模を活かして、ゲーム専用機だけでは到達することが難しい多くの方に、マリオを含む任天堂IPに触れていただくことができました。また、任天堂のゲーム全般についても広く話題にさせていただく機会を生み出すことができたと考えています。

課金の仕組みや配信開始後のサービス運営、既存ビジネスとの相乗効果などの試行錯誤の中で、今後のビジネス拡大のための手ごたえが得られた年になったと感じています。



Super Mario Run

- 2016年12月にiOS向け、2017年3月にAndroid向けに配信
- まもなく1.5億DLに到達する見通し。従来、ゲーム専用機ビジネスを行っていなかった国や地域にも広くお届けできた
- 購入者数も徐々に増加

Source: Nintendo

『Super Mario Run（スーパーマリオラン）』は昨年12月のiOS版の配信に加え、本年3月にAndroid版の配信を開始しました。まもなく、iOS版とAndroid版をあわせて1億5000万ダウンロードに到達する見通しです。本タイトルは、165の国と地域で配信を行っており、日米欧以外の地域のお客様にも広くダウンロードいただいています。言い換えるなら、従来、当社のゲーム専用機ビジネスを行っていなかった国や地域のお客様にも、「片手で遊ぶ新しいマリオ」を体験いただけた、ということです。

本タイトルでは、無料で遊び始めていただいた後、一度1200円をお支払いいただくと、すべてのコンテンツを遊び続けることができるという課金の仕組みをご提案しました。無料で長く遊び続けているお客様がいらっしゃる一方で、徐々にではありますが、購入者数も増えています。

※ ご購入にかかる金額は、配信国によって異なります。



Super Mario Run

- 2017年3月にver2.0を配信。新しいプレイキャラを追加、無料で遊んでいただける範囲を拡大
- 引き続き安心して遊べる定番アプリとしての確立を目指す

2017年3月のAndroid版の配信にあわせて、ver2.0となるメジャーアップデートを実施しました。このアップデートでは、新しいプレイキャラに、色違いのヨッシーを追加しました。また、無料で遊んでいただける範囲を拡大しました。無料の範囲が増えるわけですので、ご購入いただくまでに時間がかかることが予想されます。一方で、こうした調整により、これから遊ばれるお客様はもちろん、すでにダウンロード済みのお客様にも本タイトルの楽しさを、より深く体験いただけるようになります。

今後も、継続的にアプリ内のイベントを開催して、長く遊んでいただける機会を創出します。安心して遊べる「定番アプリ」として、世界中で幅広く受け入れていただくことを目指しています。



Fire Emblem Heroes



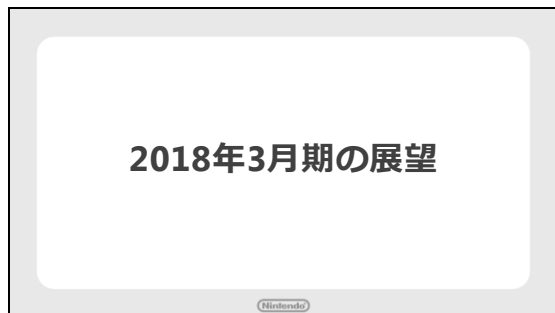
- 2017年2月に配信開始
- 継続して楽しみいただけるようサービス運営に注力
- お客様との信頼関係を大切に

また、本年2月には、『Fire Emblem Heroes（ファイアーエムブレム ヒーローズ）』を配信しました。本タイトルでは、お客様に継続して楽しみいただけるように、お客様の声を意識した迅速なアップデートやイベントの実施を行っており、サービス運営に注力しています。また、本タイトルは、ランダム型アイテム提供方式を採用していますが、お客様との信頼関係を大切にし、納得感のある形でお支払いいただけるよう心がけています。結果的に、ビジネス面においても、満足のいく売上水準に到達しています。

2017年3月期の振り返り

- **Nintendo Switch**を着実にスタート
- ニンテンドー3DSに再び勢いが生まれた
- スマートデバイスビジネスが本格化し、さらなる拡大の手ごたえ

以上のように、2017年3月期は、Nintendo Switchのビジネスを着実にスタートさせることができました。3DSビジネスには再び勢いが生まれました。スマートデバイスビジネスが本格化し、さらなるビジネス拡大の手ごたえが得られました。



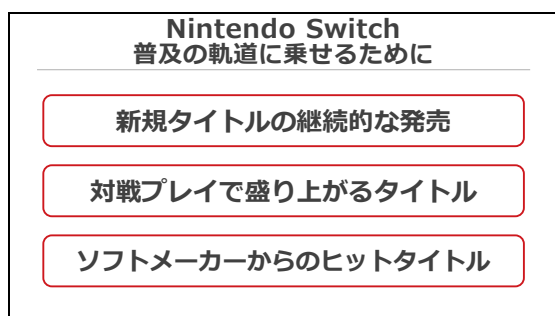
ここからは、2018年3月期の展望についてご説明します。



まず、Nintendo Switchの展望です。



2018年3月期に、Nintendo Switchのハードは、1000万台の出荷を計画しています。2018年3月末までに累計で約1270万台を出荷することになります。

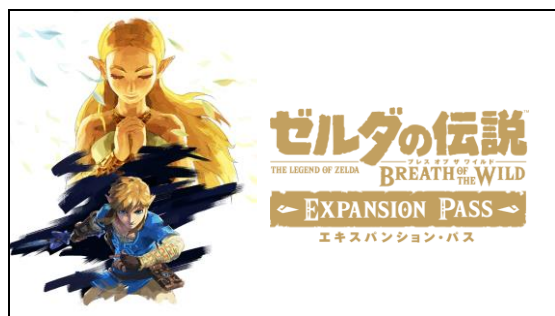


今期は、Nintendo Switchのビジネスの立ち上げの勢いを伸ばし、普及の軌道に乗せることに注力していきます。商戦期はもちろん、年間を通して、Nintendo Switchの話題を途切れさせないことが重要です。そのためにも、新規タイトルを、順次、間を空けることなく発売していきます。また、複数人の対戦プレイで盛り上がるタイトルにより、お客様にNintendo Switchで長く遊び続けていただくことを目指します。さらに、ソフトメーカー様のタイトルにおいても、早期に複数のヒット作を生み出せるように努め、ソフトウェアラインアップの幅を広げることで、Nintendo Switchの価値を高めていきたいと思っております。

3月 ゼルダの伝説 BREATH OF THE WILD	3月 1 SWITCH ニンテンドー スイッチ	3月 いっしょに みんなで スニッパーズ
4月 MARIOKART DELUXE	6月 ARMS アームズ	7月 Splatoon 2
2017 冬 SUPER MARIO ODYSSEY	2017 Xenoblade 2	

こちらは、任天堂の自社タイトルで、発売済みのタイトル、および、2017年中に発売されるタイトルのうち、発表済みのものです。

ご覧のようなタイトルを、Nintendo Switchの発売以降、間を空けることなくリリースしていくことで、常に話題を提供し、Nintendo Switchをご購入いただくきっかけを作っていきたいと考えています。



加えて、『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』の遊びを拡張させる追加コンテンツを、2017年の夏と冬、2回に分けて有料で配信します。『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』は、追加コンテンツを購入いただかなくても、かなりのボリュームがあるタイトルですが、こうした取り組みにより、Nintendo Switchを継続して、多くのお客様に遊んでいただけることを期待しています。

対戦プレイで盛り上がるタイトル

		
4月28日	6月16日	7月21日

また、お客様にNintendo Switchで長く遊び続けていただけるように、夏までに世界で発売するご覧の3つのタイトルで、お客様同士の対戦プレイを今まで以上に盛り上げていきます。いずれも、一人での手ごたえのある遊びを楽しめるのはもちろん、複数人の対戦プレイで、みんなでわいわい楽しめるラインアップになっています。



本日発売しました『マリオカート8 デラックス』は、予約が好調に推移してきました。本タイトルは、お子様も大人の皆様にも一緒に楽しんでいただける、マリオカートシリーズの決定版といえるタイトルです。前作に比べ、バトルモードが充実しています。本体が1台あれば、片方のJoy-Conを相手に「おすそわけ」することで、いつでも、どこでも、周囲の皆様も招き入れて、対戦プレイをはじめることができます。



続いて、新規IPの『ARMS（アームズ）』を、6月16日に発売します。『ARMS』は、左右の手に持ったJoy-Conを、振ったり、傾けたりすることでキャラクターを操作する、新感覚の格闘スポーツです。直感的な操作性によって間口は広く、駆け引きやテクニックによる奥深さを備えたタイトルになっています。1対1での対戦のほか、2対2でわいわい楽しめるチームバトルなど、さまざまな形でプレイすることができます。



そして、7月21日には、『Splatoon 2』を発売します。『Splatoon 2』では、Nintendo Switch本体を持ち寄ってのローカルマルチ対戦もできるようになっているという点で、前作にはなかった新しいプレイシーンが生まれることが期待されます。

これらの、ずっと遊び続けられる3つの自社タイトルで、夏にかけて対戦プレイを盛り上げ、年末商戦期に向けて、Nintendo Switchの勢いを加速させたいと考えています。



対戦プレイで盛り上がっていただくためのポイントとなるのが、Nintendo Switchならではの、家庭用据置型テレビゲーム機を「持ち出せる」という特長です。Nintendo Switchは、ご家庭ではテレビの大画面で、インターネットを經由して遠くのプレイヤーと対戦し、腕を磨くことができます。一方、Nintendo Switchを持ち寄っていただくと、どこでもローカル通信で対戦を始めることができます。また、Joy-Conを相手に渡して一緒に対戦することもできます。ここでご紹介しています3つのタイトルは、いずれもインターネット対戦に対応していますし、同時に、場所を選ばず、お友達やご家族などローカルな関係の中でお楽しみいただくこともできます。



こうしたNintendo Switchならではの特長によって、ソフトメーカー様のタイトルにおいても、対戦プレイで新しい楽しみ方が広がります。

Nintendo Switchには、すでに発表していますとおり、海外で人気が高い、テイクツー・インタラクティブ様の「NBA2K」シリーズやエレクトロニック・アーツ様の「FIFA」シリーズの最新作が登場します。



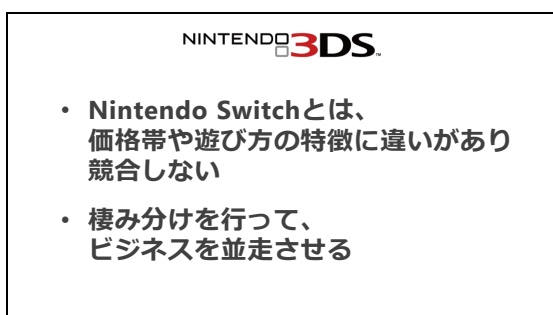
こちらは、今年発売が予定されているソフトメーカー様のタイトルのラインアップの一部です。ご覧のようなタイトルが、年間を通じ、間を空けることなく次々と登場する予定です。その中にはインディー系開発者の皆様の個性的なタイトルも、多数含まれます。

さまざまなソフトメーカー様が、Nintendo Switchのユニークな機能に、ご興味をお持ちだと聞いています。いつでもどこでも遊べるというNintendo Switchの特長により、ソフトメーカー様のタイトルに新鮮な魅力が加わることを期待します。

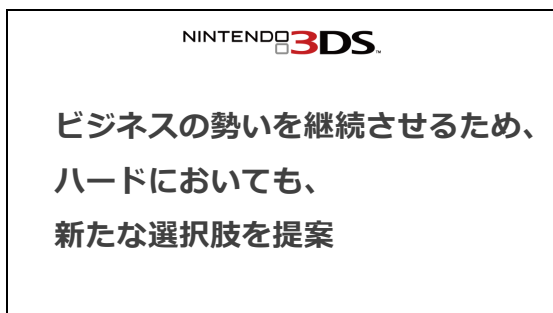
当社だけでは実現できない、さまざまなジャンルのタイトルが加わることで、より幅広い層のお客様にもお買い求めいただけるようになります。Nintendo Switchでは、ソフトメーカー様のタイトルにおいても、早期に複数のヒット作品が生まれ出せるよう、協力体制の構築を推し進めています。



続いて、3DSのビジネスの展望についてです。
 ニンテンドー3DSシリーズは、この1年で取り戻した勢いを継続していけるよう、引き続き、普及基盤を活かしたビジネスに取り組みます。



2月の経営方針説明会でもお伝えしましたが、携帯型ゲーム機としてのニンテンドー3DSには、Nintendo Switchとは異なる特長があります。価格帯や遊び方においても、直接競合するとは考えていません。棲み分けを行って、ビジネスを並走させていきます。
 そして、Nintendo Switchのビジネスと、ニンテンドー3DSのビジネスを並走させていくためには、ニンテンドー3DSならではのソフトウェアの提案が重要であることは、すでにお伝えしているとおりです。



一方で、ニンテンドー3DSビジネスの勢いを継続させるため、ハードにおいても新たな選択肢を提案します。こちらの映像をご覧ください。



(プレゼンテーション資料 (『Newニンテンドー2DS LL』動画) をご参照ください)



ご覧いただいたように、ニンテンドー3DSシリーズの本体ラインアップに、『Newニンテンドー2DS LL』を新たに加えます。『Newニンテンドー2DS LL』は、発売中の『Newニンテンドー3DS LL』と同様に折り畳むことができ、『Newニンテンドー3DS LL』と同一サイズの大きな液晶画面を搭載しながら軽量化を実現したことで、携帯性が一層向上しました。また、国内では1,000タイトルを超えるニンテンドー3DS用ソフトを2D画面でお楽しみいただけます。画面が2D表示であることを除けば、『Newニンテンドー3DS LL』とほぼ同じ機能を持っています。

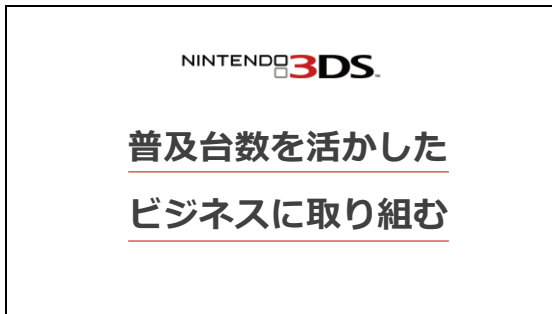
※ 『Newニンテンドー2DS LL』は、海外では『New Nintendo 2DS XL』という名称で発売します。



『Newニンテンドー2DS LL』は、国内、アメリカ、ヨーロッパで7月に発売します。国内における希望小売価格は14,980円です。アメリカ市場における希望小売価格は\$149.99です。発売中の『Newニンテンドー3DS LL』の希望小売価格は、国内では18,800円、アメリカ市場では\$199.99ですので、よりお求めやすい価格設定になっています。お客様にとっての選択肢を広げ、初めての携帯ゲーム機や、ご家族用として2台目・3台目の携帯ゲーム機をお探しの世界中のお客様のニーズにお応えします。

※ MSRP=Manufacturer's Suggested Retail Price

※ アメリカ市場では「ブラック×ターコイズ」のみのカラー展開です。



ニンテンドー3DSシリーズは、全世界での普及が順調に進み、ハードのセルスルー台数は6300万台を突破しました。

引き続き、ソフトウェアの提案を通じて、普及基盤を活かしたビジネスに取り組んでいきます。



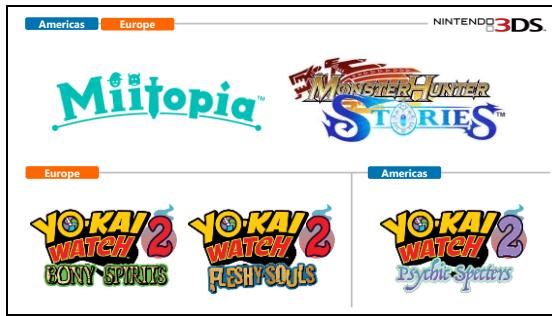
ニンテンドー3DS向けタイトルは、これまで数多くリリースされており、ラインアップが充実しています。これらをしっかりと販売につなげていくことが重要と考えています。特に、海外では、定番化したタイトルは長期的に継続して売れていく傾向があります。定番タイトルを、新たにハードをご購入いただいたお客様にご提案していきたいと思っております。



新作タイトルも、継続的に投入していきます。「ファイアーエムブレム」シリーズの最新作『ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王』が、国内では4月20日に発売されました。米欧市場でも5月19日にリリースされます。7月13日には、砂漠の世界で繰り広げられる新しいアクションアドベンチャーRPG

『Ever Oasis 精霊とタネビトの蜃気楼』が発売されます。また同日に、ピクミンシリーズ初の携帯機で横スクロールアクションとして手軽に楽しめる『Hey!ピクミン』が発売されます。加えて、本年は星のカービィ25周年です。ご覧のようなカービィのタイトルがあります。

※ 米欧市場では、『Ever Oasis 精霊とタネビトの蜃気楼』は6月23日、『Hey!ピクミン』は7月28日に発売予定。



米欧市場に向けて、国内で当社が発売した自社タイトルや、ソフトメーカー様が開発し国内発売されているタイトルを展開していきます。



一方こちらは、国内のソフトメーカー様のタイトルで、2017年4月にすでに発売されたもの、および、秋までの発売が発表されているものです。ご覧のように、当期も数多くのタイトルが発売を控えています。



そして、国内では、先日、スクウェア・エニックス様からも発表がありましたとおり、『Newニンテンドー2DS LL』が発売される7月に、「ドラゴンクエスト」シリーズの最新作『ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて』が発売されます。

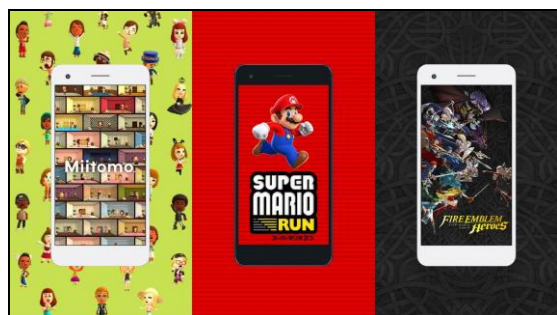
このように、新作ソフトの投入と定番ソフトの継続的なお客様への提案、そして『Newニンテンドー2DS LL』の発売により、お買い求めいただけるニンテンドー3DSシリーズ本体の選択肢を拡大することで、3DSビジネスの勢いの維持に努めていきます。

スマートデバイス事業

- ① 任天堂IPに触れる人口の最大化
- ② スマートデバイス事業単体での収益化
- ③ ゲーム専用機事業との相乗効果

スマートデバイスに最適化された
ゲーム体験を十分なクオリティでお届け

最後に、スマートデバイス事業の展望です。以前からご説明していることの再確認になりますが、当社のスマートデバイス事業では、ご覧のような方針で、引き続き取り組みを進めていきます。



これまでに配信したアプリに関しては、お客様に継続して楽しんでいただけるよう、サービスの運営を行っています。

スマートデバイス事業

新規のスマートデバイス向けアプリを
年に2～3タイトル程度継続的にリリース

また、本日具体的なプランの発表はしませんが、新規のスマートデバイス向けアプリを、年に2～3タイトル程度継続的にリリースしていく計画です。



当期は、Nintendo Switchの立ち上げ、ニンテンドー3DSビジネスの勢いの継続、スマートデバイス事業の3つの取り組みによって、業績拡大に努めるとともに、当社が掲げる「任天堂IPに触れる人口の拡大」に向けた動きを前進させていきます。

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」では、機関投資家の皆様や、アナリストの皆様、マスコミの皆様をお呼びしての大規模な記者発表会は、今年も行いません。どのような活動を行うかにつきましては、後日、米国任天堂から発表します。

ありがとうございました

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。