

平成 30 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 30 年 3 月期 第 2 四半期決算短信」「2018 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」「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（2017 年 4 月～2017 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	1,368 億円	3,740 億円	2,372 億円
売上総利益	615 億円	1,437 億円	821 億円
(売上総利益率)	(45.0%)	(38.4%)	
営業利益	△59 億円	399 億円	459 億円
(営業利益率)	(△4.3%)	(10.7%)	
経常利益	△308 億円	695 億円	1,004 億円
(経常利益率)	(△22.6%)	(18.6%)	
親会社株主に帰属する 四半期純利益	382 億円	515 億円	132 億円
(親会社株主に帰属する 四半期純利益率)	(28.0%)	(13.8%)	

(売上高の説明)

Nintendo Switch では、ハードウェアの販売が引き続き好調に推移するとともに、ソフトウェアでは 7 月に発売した『Splatoon 2』が国内外で人気となり全世界で 361 万本の販売を記録したほか、それぞれ 4 月、6 月に発売した『マリオカート 8 デラックス』や『ARMS』も販売を伸ばし、ハードウェアの販売台数は 489 万台、ソフトウェアの販売本数は 2,202 万本となりました。

ニンテンドー 3DS では、ハードウェアの新しいラインアップとして全世界で 6 月から 7 月にかけて発売した New ニンテンドー 2DS LL の販売が全地域で好調に推移したことにより、ハードウェアの販売台数は前年同期比 5% 増の 286 万台となりました。一方、ソフトウェアでは、『ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王』や『メトロイド サムスリターンズ』の販売が堅調に推移しましたが、ソフトウェアの販売本数は前年同期比 28% 減の 1,382 万本となりました。

また、amiibo の販売数やダウンロード売上高も前年同期に比べて増加したほか、9月に発売した「ニンテンドークラシックミニ スーパーファミコン」が好調なスタートを切りました。

これらの状況と、円安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増加しました。

(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 133.4%増の 1,437 億円となりました。売上総利益率が前年同期と比べ 6.6%減少した要因は、円安による為替のプラス効果があったものの、Nintendo Switch の発売に伴いハードの売上構成比率が上昇したことによります。

(営業利益の説明)

営業利益が前年同期と比べ 459 億円増加した要因は、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 362 億円増加したものの、売上高の増加に伴い売上総利益が増加したためです。

(経常利益の説明)

経常利益が前年同期と比べ 1,004 億円増加した要因は、営業利益が増加したことに加え、前年同期は営業外費用として為替差損 399 億円が発生していましたが、当期は営業外収益として為替差益 163 億円を計上したことなどによります。

● 配当金について

配当方針に基づき、第 2 四半期末の 1 株当たり配当金は 110 円となります。

2. 平成 30 年 3 月期 通期の連結業績予想の修正

第 2 四半期までの実績および今後の販売見通しを踏まえ、通期の販売予想と為替の前提レートを見直したため、2017 年 4 月 27 日に開示しました「平成 29 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

	2017/4/27 発表	2017/10/30 修正発表
売上高	7,500 億円	9,600 億円
営業利益	650 億円	1,200 億円
経常利益	600 億円	1,250 億円
親会社株主に帰属する当期純利益	450 億円	850 億円

期末の前提為替レートは、1 ユーロ 115 円から 125 円に変更しております。ドル円の前提為替レートは 1US ドル 105 円に変更ありません。

● 通期連結販売数量予想

	2017/4/27 発表	2017/10/30 修正発表※	増減
Nintendo Switch ハードウェア	1,000 万台	1,400 万台	400 万台増
Nintendo Switch ソフトウェア	3,500 万本	5,000 万本	1,500 万本増
ニンテンドー3DS ハードウェア	600 万台	600 万台	変更なし
ニンテンドー3DS ソフトウェア	4,000 万本	4,000 万本	変更なし
Wii U ソフトウェア	300 万本	300 万本	変更なし

※ 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190円から360円に変更いたしました。

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（実際の業績およ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。