

平成 31 年 3 月期 第 2 四半期累計期間の連結業績の説明

当概要是「平成 31 年 3 月期 第 2 四半期決算短信」「2019 年 3 月期 第 2 四半期決算参考資料」「**「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。

第 2 四半期累計期間（2018 年 4 月～2018 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	3,740 億円	3,889 億円	148 億円
売上総利益	1,437 億円	1,720 億円	283 億円
(売上総利益率)	(38.4%)	(44.2%)	
営業利益	399 億円	614 億円	214 億円
(営業利益率)	(10.7%)	(15.8%)	
経常利益	695 億円	919 億円	223 億円
(経常利益率)	(18.6%)	(23.6%)	
親会社株主に帰属する 四半期純利益	515 億円	645 億円	130 億円
(親会社株主に帰属す る四半期純利益率)	(13.8%)	(16.6%)	

（売上高の説明）

Nintendo Switch では、ハードウェアは順調に普及が進み、販売台数は前年同期比 3.7% 増の 507 万台となりました。ソフトウェアでは、5 月に発売した『ドンキーコング トロピカルフリーズ』が 167 万本、6 月に発売した『マリオテニス エース』が 216 万本の販売を記録したほか、前期までに発売済みの人気タイトルやソフトメーカー様のタイトルも好調に販売を伸ばし、当期のミリオンセラータイトル数は、ソフトメーカー様のタイトルを含めて 9 タイトルとなりました。それらの結果、ソフトウェアの販売本数は、前年同期比 91.3% 増の 4,213 万本となりました。

発売から 8 年目を迎えたニンテンドー 3DS では、ハードウェアの販売台数は前年同期比 65.1% 減の 100 万台、ソフトウェア の販売本数は前年同期比 54.6% 減の 627 万本となった他、「ニンテンドークラシックミニ」シリーズは 合計 369 万台の販売となりました。

ゲーム専用機におけるデジタルビジネスでは、主に Nintendo Switch のパッケージ併売ソフトや追加コンテンツ等による売上が順調に伸び、デジタル売上高は前年同期比 71.7% 増の 391 億円となりました。

スマートデバイスビジネスでは、9月に配信を開始した『ドラガリアロスト』は、多くのお客様に楽しんでいただいており、順調な滑り出しとなりました。また前期までに配信した『ファイアーエムブレム ヒーローズ』等のゲームアプリがそれぞれ安定した人気を維持しており、スマートデバイス・IP関連収入等の売上高は前年同期比4.7%増の187億円となりました。これらの状況により、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)

売上総利益は売上高の増加により、前年同期比19.7%増の1,720億円となりました。売上総利益率が前年同期と比べて5.8%増加した要因は、売上高に占めるソフトの売上構成比率が上昇したことや、利益率の高いデジタル売上高の割合が増加したことなどによります。

(営業利益および経常利益の説明)

営業利益は主に売上総利益が増加したため、前年同期比53.7%増の614億円となりました。経常利益は営業利益が増加したことに加え、為替差益が210億円発生した影響等により、919億円となりました。

● 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170円となります。