

## 2020年3月期 第2四半期累計期間の連結業績の説明

当概要は「2020年3月期 第2四半期決算短信」「2020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。

### 1. 第2四半期累計期間(2019年4月～2019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	3,889 億円	4,439 億円	550 億円
売上総利益	1,720 億円	2,131 億円	410 億円
(売上総利益率)	(44.2%)	(48.0%)	
営業利益	614 億円	942 億円	328 億円
(営業利益率)	(15.8%)	(21.2%)	
経常利益	919 億円	851 億円	△67 億円
(経常利益率)	(23.6%)	(19.2%)	
親会社株主に帰属する 当期純利益	645 億円	620 億円	△25 億円
(親会社株主に帰属 する当期純利益率)	(16.6%)	(14.0%)	

#### (売上高の説明)

Nintendo Switch では、バッテリーの持続時間が長くなった新モデルを8月に販売開始し、続いて小さく、軽く、持ち運びやすくなった携帯専用の「Nintendo Switch Lite」を9月に発売しました。ソフトウェアについては、6月に発売した『スーパーマリオメーカー 2』が393万本、7月に発売した『ファイアーエムブレム 風花雪月』が229万本、9月に発売した『ゼルダの伝説 夢をみる島』が313万本の販売を記録しました。また、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11タイトルとなりました。これらの結果により、ハードウェアの販売台数は前年同期比36.7%増の693万台、ソフトウェアの販売本数は前年同期比38.8%増の5,849万本となりました。

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62.9%減の37万台、ソフトウェアの販売本数は前年同期比58.5%減の260万本となりました。

ゲーム専用機におけるデジタルビジネスでは、主にNintendo Switchのパッケージ併売ダウンロードソフトやダウンロード専用ソフトなどによる売上が順調に伸びたことに加え、Nintendo Switch Onlineによる貢献もあり、デジタル売上高は前年同期比83.0%増の716億円となりました。

モバイルビジネスでは、新作ゲームアプリである『Dr. Mario World』を7月に、『Mario Kart Tour』を9月に、それぞれ配信を開始しました。また前期までに配信済みのアプリも、多くのお客様に、継続して楽しんでいただいております。モバイル・IP 関連収入等の売上高は前年同期比 6.4%増の 199 億円となりました。

(売上総利益及び売上総利益率の説明)

売上高の増加により前年同期比 23.9%増の 2,131 億円となりました。売上総利益率は、主にソフトウェア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で、3.8 ポイント増の 48.0%となりました。

(営業利益及び経常利益の説明)

営業利益は、主に売上総利益が増加したため、前年同期比 53.4%増の 942 億円となりました。経常利益は、主に当第 2 四半期末の為替相場が 前期末に比べて円高に推移し、為替差損が 205 億円発生したことによって 851 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 株当たりの配当金は 270 円となります。