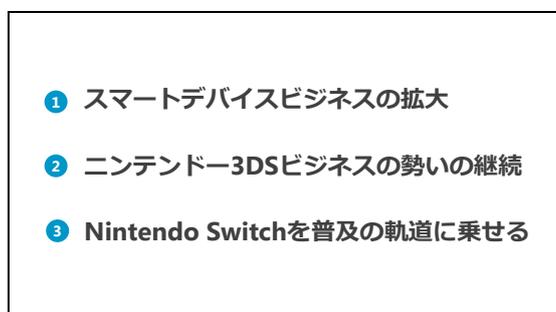
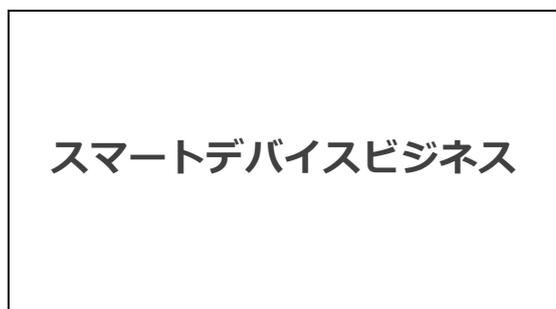


本日は、お忙しい中、当社の決算説明会にご参加いただき、ありがとうございます。社長の君島でございます。

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。

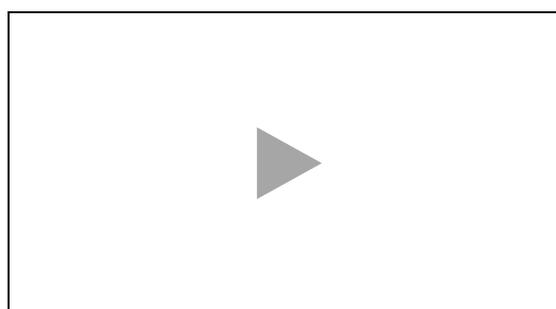


本日は、ご覧の3点に関して、取り組みの進捗をご説明します。



はじめに、スマートデバイスビジネスの進捗からです。

先日、「どうぶつの森」のスマートデバイス向けアプリ、『どうぶつの森 ポケットキャンプ』の詳細を発表しました。まずは、公式ホームページに掲載している、こちらのプロモーション映像をご覧ください。



（プレゼンテーション資料（『どうぶつの森 ポケットキャンプ』動画）をご参照ください）



「どうぶつの森」シリーズでは、現実と同じ時間が流れる世界の中で、個性あふれるどうぶつたちとの気ままな暮らしをお楽しみいただけます。男女を問わず遊ばれていますが、任天堂のフランチャイズの中では相対的に女性のお客様に多くご支持をいただいています。

今作の『どうぶつの森 ポケットキャンプ』では、キャンプ場の管理人として、魚釣りや虫取りなどを楽しみながら、どうぶつたちと交流し、さまざまな家具を生み出すことで、キャンプ場をにぎやかにしていきます。



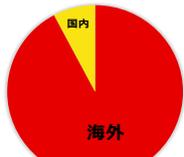
- **2017年10月25日にオーストラリアで配信**
- **2017年11月下旬に配信国拡大予定**  
(世界41か国、iOS版/Android版)
- **Free to Start**  
(ゲーム内課金あり)

10月25日にはオーストラリアで配信を開始し、来月11月下旬には、オーストラリアを含めて配信国を合計世界41か国にまで拡大する準備を進めています。本タイトルは、無料でダウンロードし、遊び始めていただけるFree to Start型のアプリです。ゲーム内のさまざまな場面で活用できる「リーフチケット」という消費アイテムがあり、ゲームを進める中で無料で入手することができますが、必要に応じて購入して手に入れていただくことも可能です。

普段ゲームにあまり触られないようなお客様でも、毎日ちょっとずつ遊びたいくなるようなサービスを目指していきます。

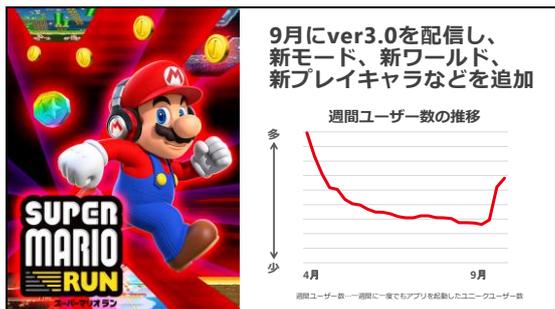


世界で累計2億DLを達成



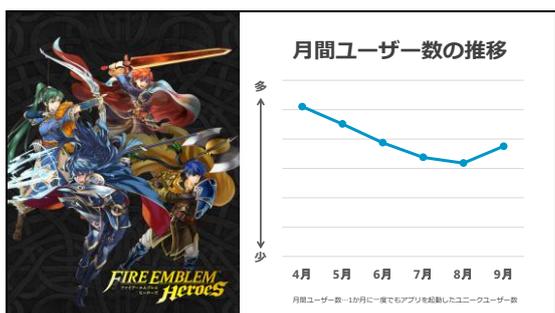
ダウンロードシェア

『Super Mario Run（スーパーマリオ ラン）』は、累計2億ダウンロードを達成しました。国外でのダウンロードが全体の9割を超えており、スマートデバイス向けの国産ゲームアプリのグローバル展開が決して容易ではない中で、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の幅広いお客様に、マリオのゲームをお届けすることができました。

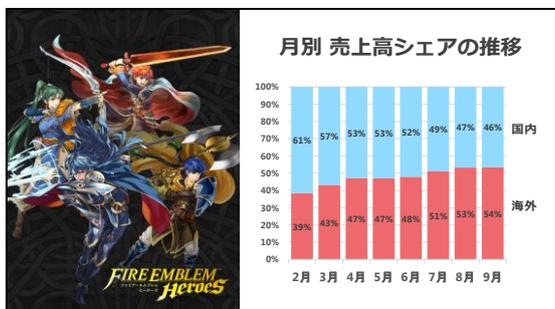


本作は、スマートデバイスにおける「マリオの定番アプリ」を目指しています。9月にはver3.0となるメジャーアップデートを実施し、より短時間でテンポよく遊べる新モード「Remix10」の追加などを行いました。おかげさまで「Remix10」を始めとするアップデートは、購入済みのお客様だけでなく、新規にダウンロードいただいたお客様にも、好意的に受け止めていただいているようです。また、バージョンアップを記念し、期間限定のスペシャルプライスカンパーンを実施するなど、さらに興味を持っていただく施策を行っています。

収益面ではまだ満足できる地点には到達していませんが、開発・運営を通してたくさんの学びがありましたので、今後それらを積極的に活用していきたいと考えております。



続いて本年2月に配信を開始しました『Fire Emblem Heroes（ファイアーエムブレム ヒーローズ）』です。本作では、お客様の声をお聞きして継続的なアップデートを行ってきました。その結果、収益面を含めてビジネス全体が順調に推移しています。この夏以降においても、大型イベントの実施、新キャラクターの追加、各種仕様の調整、キャンペーンなどを行い、アクティブユーザー数は再び増加しています。



「ファイアーエムブレム」シリーズは、国内で人気のシリーズというイメージをお持ちかもしれませんが、『Fire Emblem Heroes』では、海外の売上高のシェアが徐々に拡大しています。ご覧のように、ここ数か月では、海外の売上高が国内を上回りました。また、この年末までに繁体字への対応を追加し、香港、台湾、マカオ、タイ、シンガポールの5つの国と地域を、新たなサービス対象地域として追加する予定です。スマートデバイス事業では、これらの配信中アプリのサービス運営を継続しながら、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予定です。

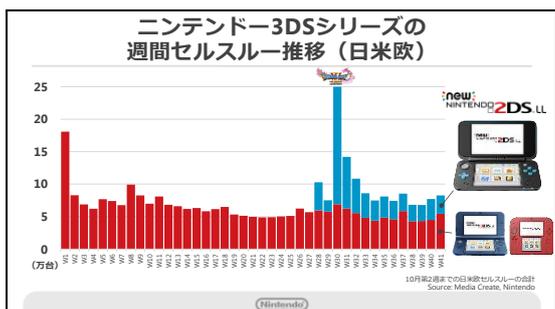


次に、ニンテンドー3DSについてです。



ニンテンドー3DSシリーズの新ハードである『Newニンテンドー2DS LL』を、日米欧で7月に発売しました。

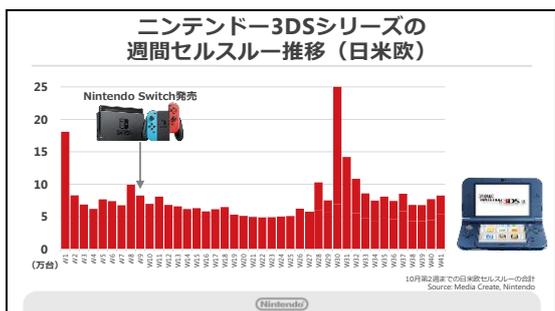
※ 『Newニンテンドー2DS LL』は、海外では『New Nintendo 2DS XL』という名称で発売しています。



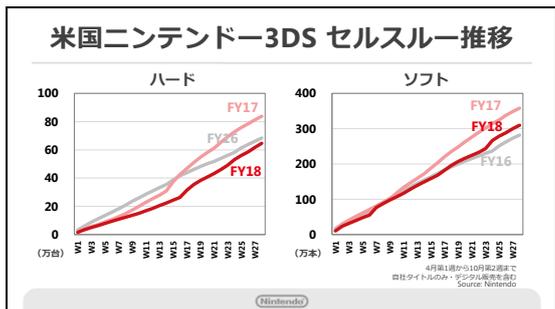
こちらは、ニンテンドー3DSシリーズの本体について、2017年第1週から10月第2週までの週間セルスルーの推移を、日米欧市場合算でみたものです。青色で示された、新ハードの『Newニンテンドー2DS LL』発売以降も、その他の3DSシリーズの本体は安定的に売られています。なお、第30週に大きな伸びが見られますが、これは国内で発売されたスクウェア・エニックス様の『ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて』による牽引効果によるものです。

※1 その他の3DSシリーズの本体には、『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。

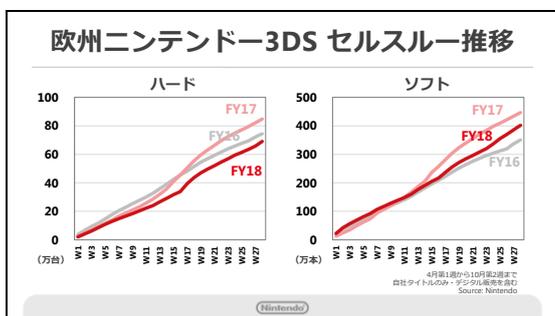


また、Nintendo Switch発売後も、ニンテンドー3DSシリーズの本体は引き続き安定的に売られていることもお分かりいただけるかと思います。

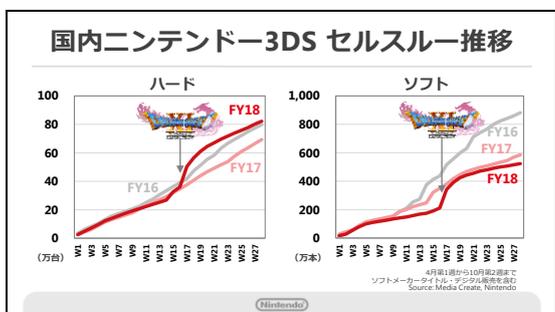


こちらは、アメリカ市場において、2017年4月第1週から10月第2週までのニンテンドー3DSのハード・ソフトのセルスルーを、過去2年間と比較したものです。前年同期は、「ポケットモンスター」シリーズの勢いで、ハード・ソフトともに大きな伸びを示しました。これに比べると当期はセルスルーが下がっています。

※ FY=会計年度（4月～翌年3月）



こちらは、ヨーロッパ市場のニンテンドー3DSのハード・ソフトのセルスルーの推移です。こちらも前年同期には劣るものの、堅調な推移となっています。



こちらは、国内市場の状況です。国内のグラフのみ、ソフトの販売数に、ソフトメーカータイトルを含んでいますのでご注意ください。国内では、『ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて』による牽引効果で、ハードのセルスルーは前年同期を上回っています。

以上のように、ニンテンドー3DSは、各地域において、ハード・ソフトともに販売ペースを大きく落とすことなく、堅実に勢いを維持しており、概ね想定通りの動きです。

**シリーズ累計セルイン数  
まもなく7000万台に  
到達する見通し**

ニンテンドー3DSシリーズの本体は、シリーズ累計のセルイン数がまもなく7000万台に到達する見通しです。今年のホリデー商戦でも、普及基盤を活かしたビジネスに引き続き取り組んでいきます。



ニンテンドー3DSでは、ビジネスの勢いを維持していくために、ソフトを継続的に投入してきました。ホリデー商戦期を前に、9月にはダウンロード専売タイトルを含めご覧のタイトルが発売されています。

※ 『ファイアーエムブレム無双』は、海外では10月に発売。



加えて10月以降も、『Mario & Luigi RPG1 DX』『Girls Mode 4 スター☆スタイリスト』『カービィバトルデラックス!』『Marioパーティ100 ミニゲームコレクション』を新作自社タイトルとして発売します。

※ 発売タイトル、発売タイミングは地域により多少異なる場合があります。



そして、「ポケットモンスター」シリーズの最新作が、11月に発売されます。

ホリデー商戦に向けては、豊富な定番タイトルと新作タイトルによって、ビジネスの最大化に努めます。



さらに、『Newニンテンドー2DS LL』については、新色、特別仕様のハードウェアラインアップを用意し、お客様の選択肢を広げます。

※1 「ブラック×ライム」「ホワイト×ラベンダー」のカラー展開、「ピカチュウエディション」の特別仕様ハードは、国内での展開を発表しています。

※2 「ピカチュウエディション」の特別仕様ハードは、ポケモンセンターにて限定販売します。



また、昔懐かしいスーパーファミコンを手のひらサイズで復刻した家庭用ゲーム機『ニンテンドークラシックミニ スーパーファミコン』を、海外では9月に、国内では10月に発売しました。

※ 米国では『Super Nintendo Entertainment System: Super NES Classic Edition』、欧州および豪州では『Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System』という名称で販売。



『ニンテンドークラシックミニ スーパーファミコン』は、足下の数字で全世界セルスルー200万台になりました。



久しぶりにテレビゲーム機で遊ぶという方も、初めての方も、ビデオゲームに触れるきっかけの一つとなり、最新ゲーム機である『Nintendo Switch』への関心につながることを期待します。『ニンテンドークラシックミニ スーパーファミコン』は、今後も出荷を継続します。



また、すでにお伝えしていますように、『ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ』も、2018年に生産を再開することを決定しました。お買い求めをご希望のお客様は、もうしばらくお待ちいただきますようお願いいたします。

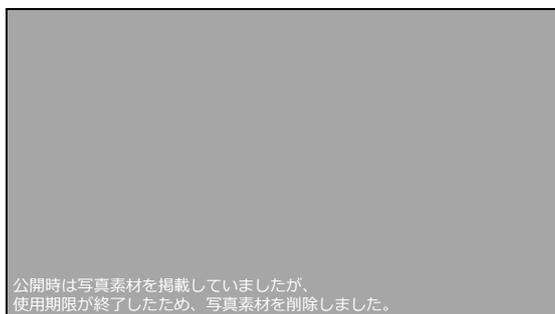
※ 米国では『Nintendo Entertainment System: NES Classic Edition』、欧州および豪州では、『Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System』という名称で販売。



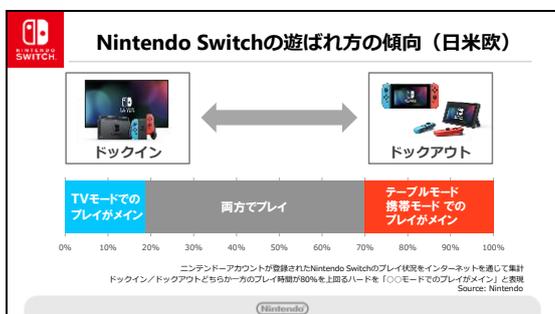
最後にNintendo Switchビジネスの進捗についてです。



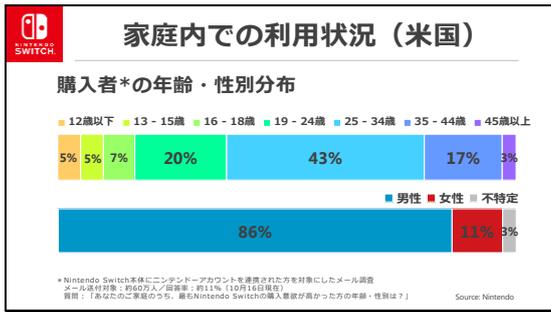
Nintendo Switchは「家庭用据置型ゲーム機が持ち出せる」という、新しい提案をしています。発売後から世界中のお客様に受け入れていただき、全世界で当初予測を上回る販売状況になっています。お客様の需要がハードの供給量を上回ったため、世界各地で品不足が続いてきました。



Nintendo Switchの「いつでも、どこでも、誰とでも楽しめる」というプレイスタイルは、幅広い層のお客様に受け入れていただいているようです。



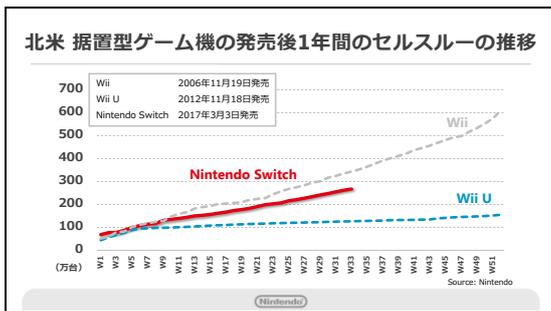
こちらは、Nintendo Switchの遊ばれ方を示したものです。ニンテンドーアカウントが登録されたNintendo Switchのプレイ状況を、インターネットを通じて集計したデータをもとにしています。Nintendo Switchには、「Nintendo Switchドック」に本体を置いてテレビ画面で遊ぶ「TVモード」と、「Nintendo Switchドック」から本体を取り出して遊ぶ「テーブルモード」「携帯モード」の3つのモードがあります。ご覧のグラフは、ドックイン/ドックアウトのプレイ時間の割合に応じて、ハードの台数シェアを分類したグラフです。お客様のプレイスタイルに合わせて、遊ばれている様子をご確認いただけるかと思えます。



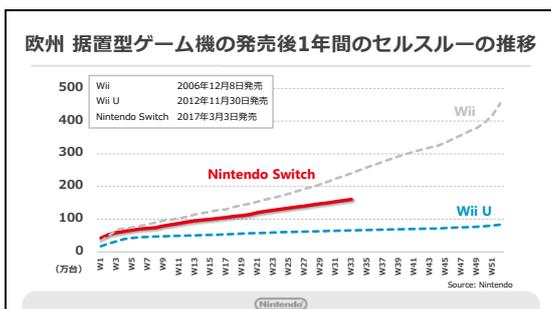
さらに、こういったお客様がNintendo Switchを購入されているかについて補足します。こちらは、Nintendo Switch本体にニンテンドーアカウントを連携したお客様を対象に、アメリカ市場で、10月にインターネットを通じて行った調査の結果です。アメリカ市場のみのデータである点にはご注意ください。ご覧のように、20代から30代前半の男性のお客様を中心に購入されていることがわかります。10代のお客様にも一定の割合で関心をお持ちいただいております。今後のお客様層の広がりを期待できる結果です。

## Nintendo Switchの販売状況

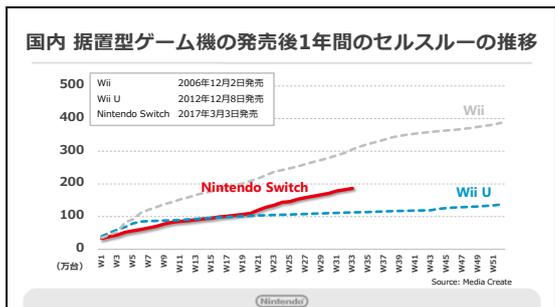
日米欧の各市場のNintendo Switchの販売状況について確認していきます。



こちらは北米市場におけるNintendo Switch発売後の累計セルスルーの推移です。WiiとWii Uの発売後1年間のセルスルー推移を重ねています。WiiやWii Uはホリデー商戦期に発売されましたので、3月に発売されたNintendo Switchとは、発売時期や商戦期のタイミングが異なる点にご注意ください。Nintendo Switchは、ホリデー商戦期の伸び次第で、Wiiの勢いに追いつく可能性が出てきました。

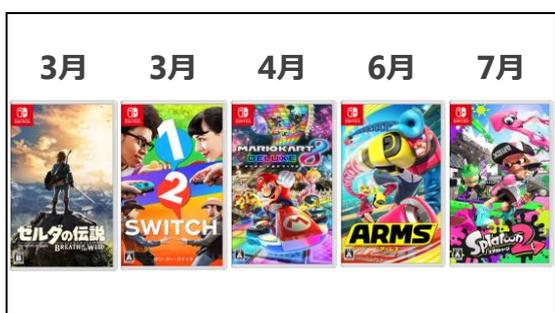


こちらはヨーロッパ市場の状況です。ヨーロッパ市場においても同様に、Wiiに追従する水準で販売を伸ばしています。



こちらは国内市場のセルスルーの推移です。国内でも、Nintendo Switchはセルスルーを着実に伸ばしています。

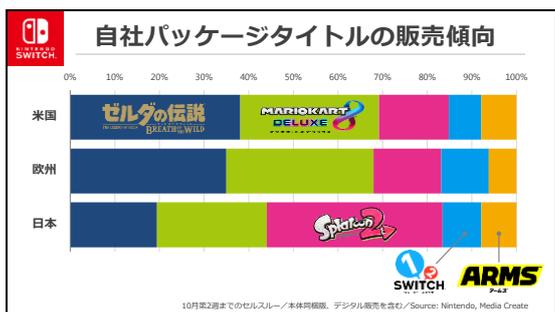
Nintendo Switchは、世界の各地域で想定を上回るご要望をいただき、品不足を起こしてしまいましたが、本体をあらかじめもっと準備できていれば、さらに販売が伸びていた可能性もあります。



4月の決算説明会では、Nintendo Switch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ためには、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あるとお伝えしていました。自社の新規タイトルとしては、3月に『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』『1-2-Switch』を本体と同時に発売しました。その後も、4月に『 Marioカート8 デラックス』、6月に『ARMS』、7月に『Splatoon 2』と、友達や知り合いと一緒に盛り上がることのできるタイトルを間を空けることなく発売し、Nintendo Switchで長く遊び続けていただくことを目指しました。



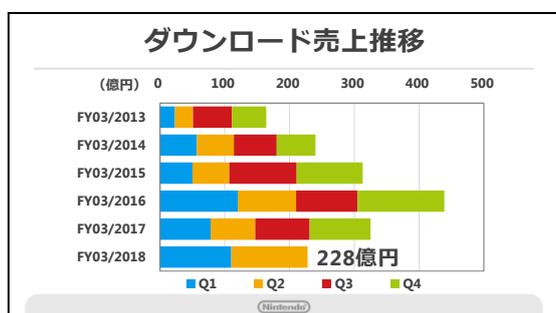
またその間、ソフトメーカー様からも有力なラインアップを提供いただくことができ、お客様にとってハードを購入するのに十分と感じていただけるラインアップを、早期にそろえることができたのではないかと思います。



こちらは、当社発売の5つのタイトルについて、セルスルーの内訳を地域別に示したものです。日本は『Splatoon 2』、米欧は『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』、全地域で『 Marioカート8 デラックス』に存在感があります。地域ごとに傾向の差はあるものの、一つのタイトルだけが独占的に売れているというわけではありません。



こちらはNintendo Switch本体の稼働状況の推移です。お客様の手元に渡ったNintendo Switchが、実際に遊ばれていることが確認できます。継続的なタイトルのリリースによって、ハードの稼働状況が大きく下がることなく上がっています。



また、ダウンロード販売の進捗についても、補足させていただきます。こちらは、ゲーム専用機ビジネスにおけるデジタルコンテンツなどのダウンロード売上高を経年で比較したものです。第2四半期までの売上高は過去最高となりました。Nintendo Switch関連のダウンロード売上が、ダウンロード売上高全体の増加に大きく貢献しています。

※ FY=会計年度（4月～翌年3月）

**Nintendo Switchに  
とっての初めての  
ホリデーシーズンが到来**

さて、Nintendo Switchにとっての初めてのホリデーシーズンが到来します。Nintendo Switchは商戦期ではない3月に発売しましたが、この年末に幅広いお客様からご支持を得られるかが大きなチャレンジです。



国内外での想定を超える需要に応えるために、生産体制を拡充し、少しでも多くの本体をお届けできるよう努めてきました。当期におけるハードの予想販売台数を1400万台に修正することを、昨日お伝えしました。





そして、先週金曜日に『スーパーマリオ オデッセイ』を国内外で発売しました。このスーパーマリオシリーズの最新作は、今年のE3やgamescomといった欧米の大規模新作ゲーム展示・体験会で最優秀作品賞を受賞するなどし、発売前からご期待いただいております。未だ発売してから数日しか経っておりませんが、ゲームマスコミによる高いゲームレビュースコア、そしてお客様がソーシャルメディアを通じて発信されている数多くのコメントを読みますと、事前の高い期待を裏切らないソフトであるとして、楽しくプレイしていただいていることが理解できます。



**発売後3日間のセルスルー  
全世界で200万本以上**

本体同梱版、デジタル販売を含む / Source: Nintendo

**10/27発売**

現時点で700万台程度のNintendo Switchハードが世界中のお客様の手に届いていますが、『スーパーマリオ オデッセイ』は発売後3日間だけの当社推計で既に200万本をセルスルーしており、これから世界中で本格的なホリデー商戦期を迎え、そしてニンテンドースイッチハードの市場投入台数が増える中、ご購入いただけるお客様の数を更に大きく増やし、来年以降も定番ソフトとしてご愛顧いただける様にまいります。これまでのNintendo Switchをめぐる話題を維持・拡大し、稼働を高く保ったまま、本タイトルを発売することができ、ホリデー商戦に向けて大きな弾みをつけられたと思います。



**ソフトメーカー  
300社以上**

**Nintendo Switch向けソフト開発中**

Nintendo Switchは立ち上がったばかりのハードですが、多くのソフトメーカー様に、Nintendo Switchの立ち上がりと今後の普及拡大にビジネスチャンスを感じていただいております。現在、インディ系も含む300以上のソフトメーカー様に、ゲームタイトルの開発に着手していただいております。



こちらはその中の発表済みとなっているタイトルラインアップの一部です。ご覧のようなさまざまなジャンルのタイトル群により、Nintendo Switchの魅力が高まり、お客様の幅が広がることで、さらにソフトメーカー様がビジネスをしやすい環境となる好循環が生まれてきます。また、ソフトメーカー様のタイトルにおいても、多くのヒット作品が生まれるよう、協力体制の構築を推し進めてまいります。

なお、手元の調査データによりますと、国内市場では米欧市場に少し先行する形で、Nintendo Switchがお子様層や女性層にも広がりを見せ始めています。また、本体を未購入のお客様の購買意向については、お子様や30代のファミリー層だけでなく、中高生や20代の男女のお客様においても、Nintendo Switchの購買意向が高い傾向を示す結果が出ています。今後さらにお客様の層を広げ、ファミリー層にも、ゲームファンのみなさんにもお買い求めいただけるように努めてまいります。

**Nintendo Switchは  
発売後約1年間で  
1600万台以上の  
累計セルインを計画**

Nintendo Switchは、2018年3月期には1400万台のセルインを想定しています。2017年3月期のセルイン実績が274万台ですので、本年3月に発売したNintendo Switchは発売後約1年間で、1600万台以上のセルインを計画することになります。

先行きを楽観視せず、Nintendo Switchを着実に普及の軌道に乗せられるよう、目標達成に向けて取り組みを進めていく所存です。

**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。