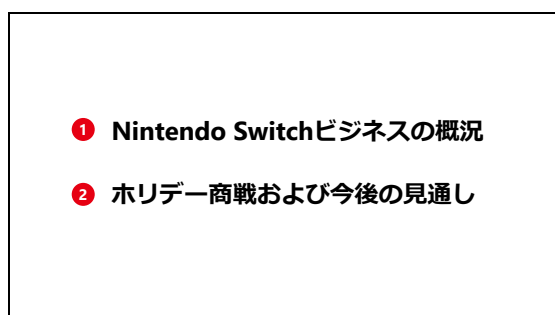
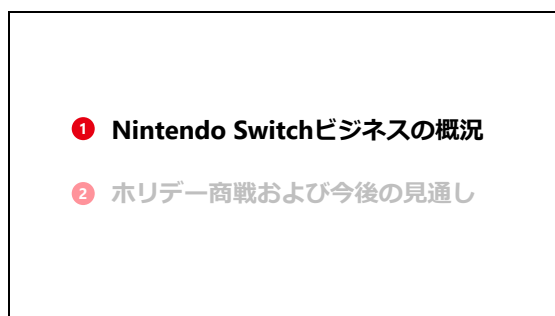


本日はお忙しい中、当社の決算説明会にご参加いただき、ありがとうございます。本年6月28日に社長に就任しました古川でございます。どうぞよろしくお願いたします。決算の数字につきましては、先ほど、上席執行役員の高橋よりご説明しましたとおりです。私からは、足下のビジネスの概況およびホリデー商戦の見通しについて、ご説明します。



本日のご説明内容は、ご覧の2点です。



まずはNintendo Switchビジネスの概況についてです。

Nintendo Switchのビジネスにおいては、自社の定番タイトルや新作タイトルがしっかりと販売を伸ばし、ハードウェアの販売も安定的で、プラットフォームとしての勢いが高まってきています。こうした点から、非常に良い状態でホリデーシーズンに入る準備ができています。順にご説明します。



Nintendo Switchは、ご家庭の大画面テレビの前だけでなく、持ち出して、いろいろなシーンで遊んでいただくことができるゲーム機ですが、さまざまな場所でおお客様の目に触れ、プレイ体験の機会が増えていくなかで、ハードウェアの魅力や価値に対する共感が広がっていきます。

Nintendo Switchへの共感の輪がさらに広がっていくよう、当社からもいろいろなプレイシーンを積極的にご紹介するようにしています。



4月の決算説明会では、2年目に入ったNintendo Switchの取り組みのポイントとして、ハードウェアを購入されたお客様に継続的に興味を向けていただけるよう、長く遊んでもらえるような提案を継続していくことが大切であると、前社長の君島から申し上げました。そのために当社が実際に行った取り組みを、いくつかご紹介します。



まず取り組みの一つとして、ゲーム内容のアップデートや追加コンテンツの配信を継続的にを行っています。例えば、昨年発売済みの『マリオカート8 デラックス』や『Splatoon 2』などのタイトルでは、今年4月以降もアップデートによってゲーム要素の追加などを行っています。今年発売した『星のカービィ スターアライズ』や『マリオテニス エース』などのタイトルでも、無料アップデートを行っています。



また、コンテンツの追加と並行して、タイトルごとに期間限定のゲーム内オンラインイベントを随時実施しています。ご覧のようなタイトルなどでは、イベントの結果に応じたユーザーランキングを公式ホームページ上に公開しています。



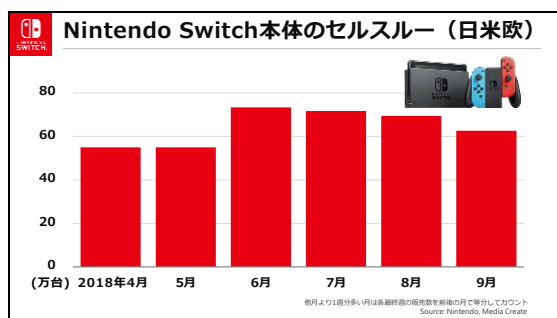
今年6月にE3で実施した「Nintendo World Championship」での『Splatoon 2』の世界大会や、『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』のエキシビジョンマッチをはじめ、オンライン以外でも、さまざまなイベントを開催しています。ゲーム大会では、日頃鍛えたゲームプレイの腕を競い合ってもらえることはもちろん、一般来場者として足を運んでいただいた方に向けて、会場ならではのお楽しみも用意しています。こうしたイベントは、ご来場された大勢の方に

当社ゲームのコミュニティの熱を体感いただける場でもあります。インターネットを通じたライブ中継も実施していますので、ご自宅にしながら、熱戦の数々をお楽しみいただくこともできます。

※ E3=Electronic Entertainment Expo。アメリカで毎年開催されるゲーム見本市。



今後もさまざまなイベントを計画しています。国内では、『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』の発売前大会をはじめ、『Splatoon 2』『Mario Tennis エース』『ARMS』の公式ゲーム大会が一堂に会する「Nintendo Live 2018」を11月に開催します。大会だけでなく、『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』や『ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ』の体験会も用意しており、幅広いお客様にお楽しみいただけるイベントになるよう、鋭意準備を進めています。

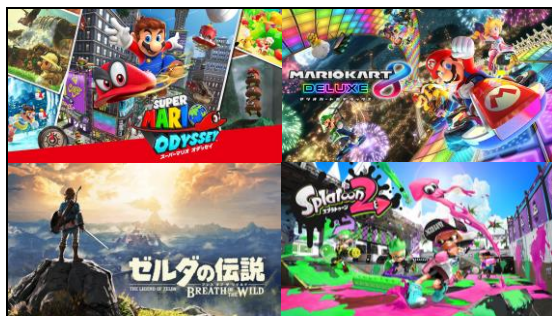


Nintendo Switchに対するお客様のご関心は、本体の販売にもつながっています。こちらは、日米欧市場の、4月以降のNintendo Switch本体のセルスルーです。4月と5月はやや落ち着きを見せたセルスルーでしたが、6月のE3とそれに合わせた情報展開や有力タイトルの発売によって欧米市場を中心にセルスルーが伸びました。

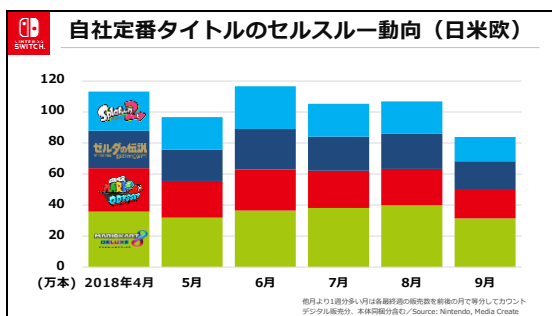
引き続き、ゲームを購入されたお客様に継続してNintendo Switchで遊んでいただくきっかけづくりを進め、またゲームをお持ちでない方にも興味を持っていただけるように努めていきます。



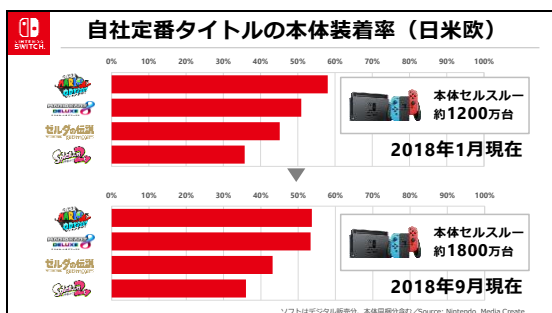
こうした中で、Nintendo Switchのビジネスを、安定的な成長軌道に乗せることができました。



Nintendo Switchには、『スーパーマリオ オデッセイ』『マリオカート8 デラックス』『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』『Splatoon 2』といった、Nintendo Switchの魅力を最大化させる自社の定番タイトルが、すでに複数揃っています。これらのタイトルは、いずれも昨年発売されたタイトルではありますが、販売の勢いを持続しています。



こちらは、先にご説明した4タイトルの4月以降のセルスルーを、日米欧合算で示したものです。各タイトルとも販売ペースを大きく落とすことなく、販売を伸ばし続けています。

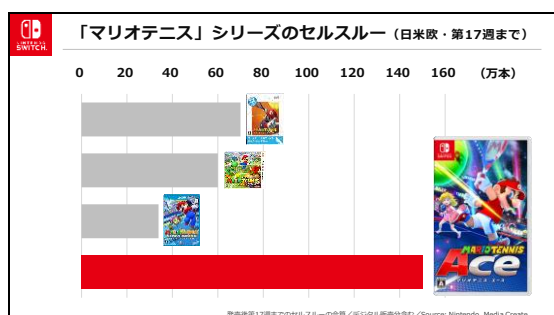


こちらは、自社の定番タイトルの本体装着率を、今年1月現在と9月現在で比較したものです。日米欧合算で、この間約600万台のハードウェアをセルスルーしていますが、ご覧の4つのタイトルの本体装着率は大きく変わっていません。つまり、これらのタイトルがハードウェアの普及と同じペースで安定的に売れ続けていることを示しています。定番化したソフトウェアは、ハードウェアの販売が進むとともに息長く売れていくことを期待できます。

※ 本体装着率... [ソフトの累計セルスルー] ÷ [ハードの累計セルスルー]で算出

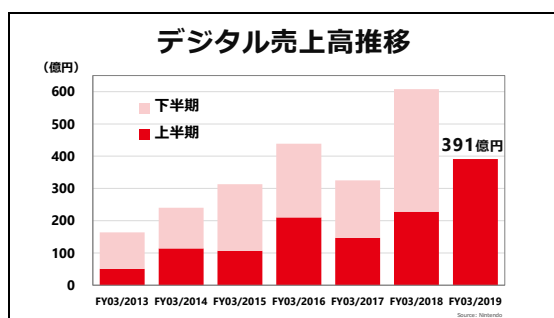


新作タイトルとしては、6月22日に『マリオテニス エース』を発売しました。本タイトルは、Nintendo Switchのハードウェアが持つ特長と相性が良く、「いつでも、どこでも、誰とでも」お客様それぞれのプレイスタイルで長く遊んでいただけるという点で、上半期に発売される新作タイトルのなかでも、特に重要なタイトルだとお伝えしていました。



こちらは、『マリオテニス エース』の現在までのセルスルーと、発売後同期間での過去タイトルとのセルスルーを比較したものです。本タイトルは、過去のシリーズと比べても勢いのある滑り出しとなっています。本タイトルのような新作タイトルがヒットして定番化し、結果としてソフトウェアラインアップが充実していくことが、さらなるビジネス基盤の安定化につながっていきます。

こうした中で、今年9月には、Nintendo Switchのオンライン機能を拡充する有料サービス「Nintendo Switch Online」を開始しました。現時点では、サービス利用券を購入されたお客様のうち、半数以上の方がファミリープランを含めた12か月のプランを選択されている点は予想以上でしたが、想定どおりの立ち上がりとなっています。



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の売上高を経年比較したものです。Nintendo Switchの発売以来、デジタル売上高の拡大も進んでいます。2019年3月期の上半期の売上高は過去最高となっています。Nintendo Switch向けのソフトウェアの販売数量が伸びるとともに、ダウンロード版をお求めになるお客様が増加したことで、デジタル売上高が押し上げられています。内訳としては、パッケージソフトウェアのダウンロード版がデジタル売上高全体の約6割を占めていますが、この比率自体は昨年と変わっておらず、ダウンロード専用ソフトや追加コンテンツも販売を伸ばしていると言えます。

※ FY=会計年度（4月～翌年3月）



Nintendo Switchのビジネス基盤が堅実に成長していく中で、ソフトメーカー様のタイトルも多数登場し、Nintendo Switchはプラットフォームとしての盛り上がりを見せています。



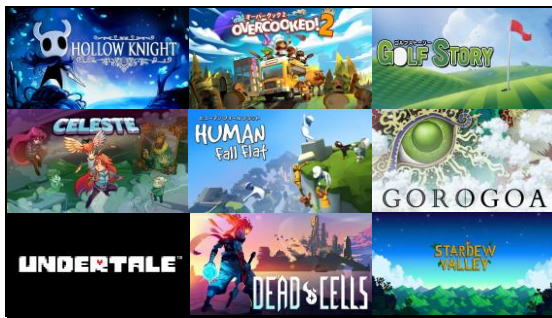
ソフトメーカー様からは、幅広い層が楽しめる定番タイトルやゲームファンの皆様にもご満足いただけるタイトルが登場し、セールスも堅調に推移しています。ご覧のタイトルは一部にはなりますが、秋口以降の有力タイトルも揃ってきています。なかには、任天堂プラットフォームで、久しく見られなかったソフトメーカー様からのタイトルも含まれ、2度目のホリデー商戦を前にプラットフォームとして活気が出てきています。



Epic Games様の『フォートナイト バトルロイヤル』のNintendo Switch版は、本年6月のE3期間中の配信開始以降、欧米市場のみならず国内でも一気に広がりを見せ、全世界のNintendo Switchのうち半数に迫る本体にダウンロードされる勢いです。多くの方が継続して遊んでおられ、本タイトルにより、Nintendo Switch全体の稼働率が高まっています。ご友人の家などにNintendo Switchを持ち寄って、お互い声をかけあいながらわいわい遊べるのが、Nintendo Switchならではの長特となります。



続いて、今年7月に発売された、スクウェア・エニックス様の『OCTOPATH TRAVELER（オクトパストラベラー）』は、“ドット絵”と“3D”を融合した、HD-2D（エイチディーツーディー）のグラフィック表現が特徴的なRPGです。Nintendo Switch向けの完全オリジナルタイトルで、ゲームメディアによるレビュースコアが高く、実際に遊ばれたお客様からも支持が厚いタイトルとなっています。完全オリジナルタイトルながら発売3週間で全世界での出荷・ダウンロード販売本数が100万本に到達したことをスクウェア・エニックス様が発表されましたが、その後出荷数、セルスルーともに伸び、すでにセルスルーも100万本以上に到達していると聞いています。



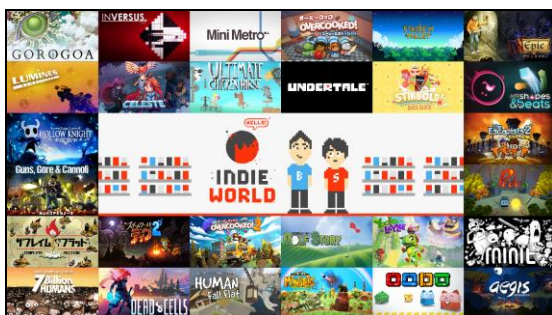
また、Nintendo Switchでは、開発環境を早い段階から整えてきた結果、インディー系を含む大小さまざまな企業規模、さまざまな地域のソフトメーカー様に、発売開始直後から参入していただくことができました。その後も、参入メーカー様の拡大とともに、新作タイトルの供給スピードはさらに加速し、お客様にとってのソフトウェアの選択肢が広がり続けていますし、開発者の方からの、Nintendo Switchでの開発や、ソフトウェアのセールスに関する共感の声も、各種メディアで取り上げられるようになってきました。ヒットタイトルは、ソフトウェア自体の質が高いのはもちろんのこと、「いつでも、どこでも、誰とでも」遊べるNintendo Switchのコンセプトや、さっと始めてさっと中断できるNintendo Switchの機能面との相性の良さも、お客様や、開発者の皆様にご評価いただけているのではないかと思います。

4月の決算説明会では、600タイトル以上がニンテンドーeショップで発売中とお伝えしましたが、



10月現在、Nintendo Switch向けにソフトウェアを発売しているメーカー様の数は500社を超え、ニンテンドーeショップでご購入いただくことが可能なソフトメーカー様のタイトル数は、全世界合計で1300タイトル以上となっています。今後もますます多くのソフトメーカー様から、多様なタイトルのリリースが計画されています。

※ タイトル数は、世界各地のニンテンドーeショップで購入可能なタイトル数の合算です。各国のニンテンドーeショップで配信している同一タイトルは、重複してカウントしていません。



当社としましては、開発者コミュニティとのつながりを深めながら、今までのメディアチャンネルでは紹介することが難しかったゲームタイトルにも焦点を当てる新しい活動を各国で始めています。ソフトメーカー様のタイトル数やジャンルが拡大する中、こうした活動を通じて、お客様が新しいゲームソフトに出会われるきっかけづくりに努めています。

- ① Nintendo Switchビジネスの概況
- ② ホリデー商戦および今後の見通し

さて、ここからは、ホリデー商戦および今後の見通しについてご説明します。



まず、Nintendo Switchのビジネスの見通しについてです。



複数の注目タイトルを起爆剤に
2回目のホリデー商戦で
普及の勢いを加速

ご説明してきたとおり、今年のホリデー商戦は、足場が固まった状態で新作タイトルの発売に臨めます。ここまでの良い流れを途絶えさせず、ご家庭内の各ユーザーのご期待に沿える複数の注目タイトルを起爆剤に、Nintendo Switchの普及の勢いを加速させていきます。



新作大型タイトルが集中的に登場





10月から12月にかけて、ご覧のような自社の新作タイトルが集中的に登場します。新作タイトルには、ゲームファンの皆さんからファミリー層のお客様まで、ゲーム経験の有無や年齢を問わず、どなたでも楽しんでいただくことができるタイトルが揃いました。またいずれも、Nintendo Switchならではの機能を活かしながら、多人数プレイでわいわい楽しむことができるようになっています。これらのタイトルで、Nintendo Switchの魅力さをさらに高め、ホリデー商戦期以降、より幅広い層のお客様にNintendo Switchの魅力をお伝えしていきます。



10月5日には国内外で、「マリオパーティ」シリーズの最新作である『スーパー マリオパーティ』を発売しました。



『スーパー マリオパーティ』は、「マリオパーティ」シリーズの最新作ながら、原点に立ち返ってゲームの仕組みをシンプルに見直し、「いつでも、どこでも、誰とでも」みんなでわいわい楽しむことができ、同時に、Nintendo Switchならではの遊びが詰まったタイトルになりました。遊んでいる様子を見てすぐに面白さが伝わる仕上がりになっていますし、普段からゲームで遊ばれているお客様も、ゲームにあまり慣れていないお客様も、みんなで一緒にわいわいと遊ぶことができますので、人が集まるシーンでの定番タイトルになっていくことが期待できます。



**10月のセルスルー
全世界で150万本以上**

デジタル販売分を含む/Source: Nintendo

10月5日発売

こうしたお客様のご評価は足下のセルスルーにも表れており、10月5日の発売以来のセルスルーは、全世界で150万本以上になっています。過去のシリーズよりも非常に良い出足となっており、本格的なホリデー商戦期を目の前に、大きな弾みをつけることができました。なお、本タイトルの発売でJoy-Conのセルスルーにも伸びが見られています。



ここから年末にかけて、人が集まる場所で本タイトルがプレイされる場面が増えていくと、さらに販売も伸びていきます。『スーパー マリオパーティ』はNintendo Switchに初めて触れられるお客様でも遊びやすいタイトルであることから、人が集まるタイミングでNintendo Switch本体と一緒に買い求めいただくことも期待でき、本体販売を牽引するポテンシャルは十分にあります。



続いて、11月には「ポケットモンスター」シリーズの最新作『ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ』を、世界で発売します。いよいよNintendo Switchに「ポケットモンスター」シリーズの本編が登場することになります。



本タイトルは、初めて「ポケットモンスター」シリーズを遊ぶ人にも遊びやすく、またこれまでのポケモンファンの方々にも親しみやすい、どなたにもお楽しみいただけるゲームに仕上がっています。1998年にゲームボーイ向けに発売された『ポケットモンスター ピカチュウ』がベースとなっていますが、本タイトルには今までと全く違う新しい体験が待っています。例えば、ポケモンを捕まえるときにはプレイヤーがJoy-Conを振り、モンスターボールを投げる操作を行うという、『Pokémon GO』で採用された遊びを取り入れています。また、Joy-Conを「おすそわけ」すれば、シリーズで初めてソフトウェア1本で二人同時プレイが可能になります。

※ 『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）



本タイトルの遊びを拡張するのが、ソフトウェアと同時発売の「モンスターボール Plus」です。「モンスターボール Plus」は、Joy-Conの代わりにゲームのコントローラーとして使用でき、トレーナーになりきって「モンスターボール Plus」を投げる動作をすればポケモンを捕まえることができます。そして、見事ポケモンをゲットできたときには手元から鳴き声が聴こえ、手の平にはポケモンを捕まえた感触が再現されるなど、ゲームプレイの臨場感が高まります。また『ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ』から好きなポケモンを、ゲームの外の世界に連れ出すこともでき、ポケモンを連れ歩いているときの「モンスターボール Plus」は、あたかもポケモンが中にいるかのように感じられるようになっています。

す。ソフトウェアを予約いただいているお客様のうち、半数以上の方に「モンスターボール Plus」をセットで予約いただいています。さらに、「モンスターボール Plus」は『Pokémon GO』ともつながり、スマートフォンの画面を見続けなくても『Pokémon GO』を遊ぶことができます。



また、『ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ』に『Pokémon GO』を連携すると、『Pokémon GO』で捕まえたポケモンたちを連れてくることができます。『Pokémon GO』側でも新種のポケモンの入手につながる特別なアイテムなどを手に入れることができます。『Pokémon GO』をプレイ中の世界中の多くの方に、こうした連動の楽しみを通じて、興味を持っていただければうれしく思います。



ソフトウェアを本体と一緒にお求めになるお客様に向けて、特別なセットもご用意しました。11月には『ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ』の発売に合わせて、『モンスターボール Plus』と特別仕様の本体がセットになったお得なパッケージをご用意します。



12月には、『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』を発売します。

※海外版タイトルは『Super Smash Bros. Ultimate』



本タイトルは、すべてが「スマブラ」史上最大となる圧倒的なボリュームでお届けできる見通しで、名だたるシリーズのキャラクターが一堂に会する、ゲーム業界最大規模のコラボレーションタイトルになる見込みです。ゲームの基本的なルールや操作がごくシンプルである一方で、遊びをとことん追求できる奥深さがある点も、「スマブラ」シリーズの特長です。普段あまりゲームをプレイされないお客様でも、何かしら見知っている要素がゲーム中に登場している可能性が高いという意味で、間口の広いゲームですので、「スマブラ」シリーズのファンのお客様に限らず、幅広い層のお客様に興味を持っていただけるよう、きっかけづくりに努めます。

任天堂の主要タイトルのキャラクターが登場する点でも、当社にとって「スマブラ」は特別なタイトルです。「スマブラ」をきっかけに、これまで知らなかった任天堂のゲームを発見されるお客様も多く、「スマブラ」が幅広い層のお客様に広がっていくことは、ひいては当社のIP全体の訴求力が高まっていくことにもつながっていきます。



当社が自らIPを活用する最初の事例として始まったamiiboですが、現在のフィギュア型amiiboの累計セルスルーは約5000万体制となっています。Wii U版およびニンテンドー3DS版の「スマブラ」に登場するすべてのキャラクターのフィギュア型amiiboが、これまでに発売されています。今回新たにファイターとして参戦したキャラクターのamiiboも、ソフトウェア発売日と同日に3体発売します。また、発売日に合わせて特別デザインの「Nintendo Switch Proコントローラー」をはじめとした周辺機器も発売します。



11月には、特別仕様の本体と、『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』をソフトウェアの発売日から遊べるダウンロード番号がセットになったパッケージを12月のソフトウェアの発売に先駆けてご用意します。



Nintendo Switchの特別パッケージとしてはこのほかに、『フォートナイト バトルロイヤル』や『ディアブロ III エターナルコレクション』を同梱したNintendo Switch本体の特別パッケージを、ホリデー商戦に合わせて発売するなど、さまざまなお客様の需要にタイミングよくお応えできるように努めていきます。

※ ソフトウェアを同梱した本体セットのラインアップや発売タイミングは、地域によって異なる場合があります。



任天堂の新しいあそびとしてご提案した「Nintendo Labo」ですが、4月に『バラエティー キット』、『ロボット キット』を発売し、9月に『ドライブ キット』を発売しました。すでにご購入いただいたお客様は「Nintendo Labo」の体験にユニークさを感じておられるようです。

「Nintendo Labo」は、一般の玩具のようにホリデーシーズンに、お子様へのプレゼント用として選んでいただける商品ですので、販売が加速することを期待しています。

年明け以降に発売を予定しているタイトル		
1月  スーパーマリオブラザーズU デラックス	春  ヨッシーのアイランド スーパー	春  FIRE EMBLEM 風花雪月
2019  Luigi Mansion 3 (仮称)	2019  どうぶつ森 Animal Crossing シリーズ最新作	2019後半  Pokémon シリーズ最新作

さらに年明け以降もご覧のような自社タイトルを継続的に投入する準備があり、Nintendo Switchに向けたソフトウェアラインアップのさらなる充実に、引き続きご期待いただけます。



続いて、ニンテンドー3DSシリーズのビジネスの見通しについてです。

NINTENDO 3DS™

- ニンテンドー3DSは、手軽さ、価格面、携帯性にすぐれた携帯型ゲーム機
- 当社とお客様との長いお付き合いの最初の接点にもなりうる重要な商品

ニンテンドー3DSは、手軽さ、価格面、携帯性にすぐれている点で、Nintendo Switchとは異なる特長を持つ携帯型ゲーム機です。こうした点でのお求めやすさは、ニンテンドー3DSの強みであり、Nintendo Switchとはしっかりと棲み分けができています。ニンテンドー3DSは、長い目で見たときに、当社とお客様とのお付き合いの最初の接点にもなり得る重要な位置づけの商品であり、こうした点からも引き続きビジネスを継続していきます。

価格据え置きでさらにお求めやすく（米国）



new NINTENDO 2DS XL
 +
 MARIO KART 7
 (プリインストール)
 US\$ **149.99** MSRP

米欧市場を中心に、夏から秋にかけて、売れ筋モデルである「Newニンテンドー2DS LL」のパッケージを、人気タイトルをプリインストールしたセットに入れ替えました。ソフトが1本新たに付きますが、米国市場では希望小売価格を据え置いていますので、お客様にとってさらにお値打ち感が出るようになりました。また、上半期には、国内外で「Newニンテンドー2DS LL」の特別デザインの本体も展開しています。引き続き、販売拡大に注力していきます。

※ 「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ています。

※ MSRP=Manufacturer's Suggested Retail Price



ニンテンドー3DSシリーズには、さまざまなジャンルの豊富なタイトルがリリースされています。新たにハードをご購入いただいたお客様に対して、ニンテンドー3DSシリーズの豊富なタイトルの魅力をしっかりとお伝えし、販売につなげていくことが重要です。特に定番タイトルは、新規のお客様に安定して売れ続けていることが分かっていますので、販売機会を最大限に活かせるようしていきます。



ニンテンドー3DSシリーズに向けては、年末年始に向けても新作タイトルをご用意しています。



次に、「ニンテンドークラシックミニ」について簡単に触れておきます。



「ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ」および「ニンテンドークラシックミニ スーパーファミコン」は、シリーズ全世界累計出荷台数が1000万台を突破しました。昨年秋に発売した「ミニスーパーファミ」は、本年6月に再販となった「ミニファミコン」とともに、定番商品として継続して販売を行っておりますが、いずれもお手頃価格となっておりますので、ホリデー商戦でさらに多くのお客様にお求めいただくことが期待できます。

※ 「ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ」は、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。

※ 「ニンテンドークラシックミニ スーパーファミコン」は、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。

スマートデバイスビジネス

最後に、スマートデバイスビジネスについてです。



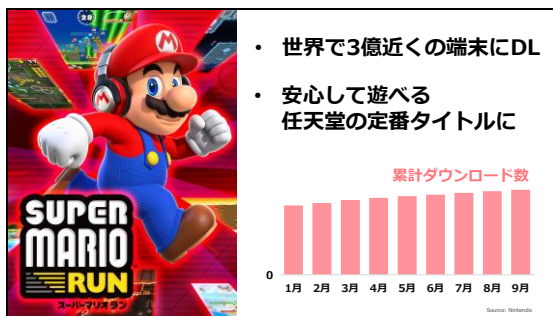
- ・ 9月27日 サービス開始
- ・ 配信地域：
日本、台湾、香港、マカオ、米国

本年9月27日に、Cygames様との協業タイトルとして、新作オリジナルゲームアプリ『ドラガリアロスト』をリリースしました。当初は、配信地域として日本、台湾、香港、マカオの4地域をご案内していましたが、サービス開始時点で米国を配信地域に追加しています。

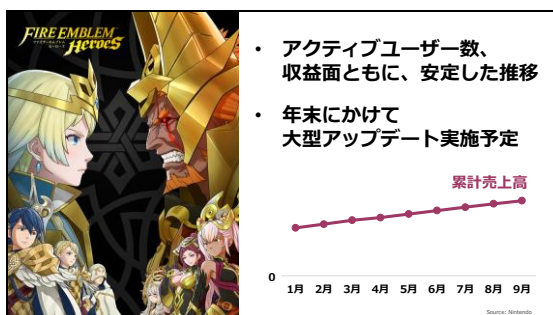


- ・ 事前登録は100万人突破
- ・ レビュースコアは
App Store (米国) ☆4.8
(米国時間2018年10月29日現在)
※Google Playは全世界で☆3.8

本作は、既存の任天堂IPを使用していない、完全に新規のIPを扱ったオリジナルアプリです。ですが、日本はもちろん、米国やアジアなどの地域においても、サービスを開始する前から多くのお客様に興味を持っていただき、100万人を超える事前登録者数を集めることができました。また、一定規模で熱心にプレイいただけるお客様がいらっしゃることも確認できており、サービス開始より1か月あまりが経過していますが、9月27日のサービス開始から現時点までの売上は40億円に迫る規模にまで到達しています。さらに米国においてはApp Storeのユーザーレビューが☆4.8という高い水準にあり、ゲーム内容においても、ご評価をいただけていると感じています。これらを総括しますと、新しいIPを創り出し、グローバルで多くのお客様に受け入れていただくチャレンジとしては、順調な立ち上がりを見せていると表現できるのではないかと思います。今後はイベントやアップデートを効果的に重ねながら、本作をプレイいただけるお客様を更に増やすことができるよう、テレビCMをはじめとした各種プロモーションに力を入れていきます。



『スーパーマリオ ラン』は、配信からまもなく2年が経過する現在でも、引き続きダウンロード数が伸びており、世界中で3億近くの端末にダウンロードされています。国外でのダウンロードは引き続き、全体の9割を超えています。スマートデバイスをお持ちの方に向けた、任天堂の安心して遊べる定番タイトルの1つとして、毎月安定的に一定規模の新規ダウンロードが行われるサイクルに入っていますし、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の幅広い層のお客様に、マリオのゲームをお届けするという意味でも、任天堂IPに触れる人口の最大化に向けて、引き続き、重要な役目を担っています。



『ファイアーエムブレム ヒーローズ』は、引き続き、アクティブユーザー数を維持することができており、累計の売上高もペースを落とさずに、継続的に伸び続けています。中でも海外シェアは徐々に拡大が進んでおり、現在の『ファイアーエムブレム ヒーローズ』のアクティブユーザーは、すでに国内のユーザーよりも海外のユーザーの方が多い状況です。スマートデバイスでの継続したアプリ運営が、海外市場の開拓に繋がる一例になっています。また、年末にかけてVer.3.0となるメジャーアップデートを計画しており、より多くのお客様に継続してお楽しみいただけるよう、今後も開発と運営に力を入れて取り組んでいきます。

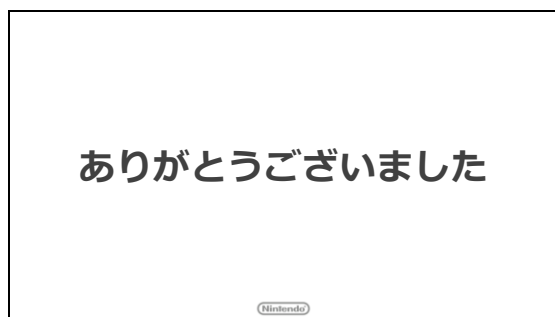


『どうぶつの森 ポケットキャンプ』は、配信開始から約1年が経過しましたが、昨年の配信開始当初から継続して遊んでいただいている方が現在のアクティブユーザーの半数以上を占めており、成年女性を中心に持続してアクティブユーザー数が維持できている状況です。また、ゲーム内容の継続的な改善や、さまざまなイベントの開催により、運営状況は徐々に上向いてきています。詳細は時期が近づいてから発表しますが、遊びの幅を拡張できるようなアップデートの開発も進めています。

以上、ご説明してまいりましたタイトルに加え、今期（2018年4月～2019年3月）は「マリオカート」のスマートデバイス向けアプリとなる『Mario Kart Tour（マリオカート ツアー）』のサービスを開始する計画です。これらのタイトルで、スマートデバイスビジネスを当社の収益の柱の1つとして育てていくために、引き続き、事業拡大に努めます。



最後になりますが、このホリデー商戦はNintendo Switchの普及拡大が最も重要です。今期は、Nintendo Switchの新作大型タイトルが、第3四半期に集中的に登場することになります。ホリデー商戦までにしっかりとビジネスの足場が固まってきましたので、Nintendo Switchの2度目のホリデー商戦では、新作ソフトウェアのご提案とともに、さらに多くのお客様にNintendo Switchの魅力について知っていただき、楽しんでいただきたいと思います。結果として、ハードウェア・ソフトウェアのセールス面でも、大きな盛り上がりが見られるよう努めていきます。



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。