



平成28年2月26日

各位

上場会社名	任天堂株式会社
代表者	取締役社長 君島 達己
(コード番号)	7974)
問合せ先責任者	経営統括本部副本部長 武永 豊
(TEL)	075-662-9600)

通期業績予想の修正及び配当予想についてのお知らせ

最近の業績動向を踏まえ、平成27年5月7日に公表しました平成28年3月期の連結業績予想を修正することとしましたので、お知らせします。

記

● 業績予想の修正について

平成28年3月期通期連結業績予想数値の修正(平成27年4月1日～平成28年3月31日)

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	1株当たり当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想(A)	570,000	50,000	55,000	35,000	291.35
今回修正予想(B)	500,000	33,000	25,000	17,000	141.52
増減額(B-A)	△ 70,000	△ 17,000	△ 30,000	△ 18,000	
増減率(%)	△ 12.3	△ 34.0	△ 54.5	△ 51.4	
(ご参考)前期実績 (平成27年3月期)	549,780	24,770	70,530	41,843	353.49

修正の理由

第3四半期までの実績及び年明け以降の販売動向や為替相場が円高に推移していることを踏まえ業績予想を修正します。

なお、当期の為替レートは、各通貨とも1月までは実績を使用し、2月以降及び期末の前提レートは、ドル円を1USD/120円から115円としました。ユーロ円の前前提レートは1ユーロ125円に変更はありません。これにより、営業外損益での為替差損は約200億円を見込んでいます。

新たに見直した売上高に関する通期販売予想数量は、添付資料をご覧ください。

● 配当予想について

従来からの配当方針では、年間配当金は連結営業利益の33%を配当総額の基準とし、期末時点で保有する自己株式数を差し引いた発行済み株式数で除した金額の10円未満を切り上げた金額か、もしくは連結配当性向50%を基準として10円未満を切り上げた金額の、いずれか高い方を1株当たり年間配当金としています。

本日公表の平成28年3月期連結業績予想の修正の通りになりますと、1株当たり年間配当金は100円となりますが、ここ数年の配当の実績と収支バランスの改善状況を踏まえ、当期においては、期初からの配当予想のまま据え置き、1株当たり年間配当金は150円とさせていただきます。

※ 将来に関する記述等についての注意事項

本資料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(実際の業績及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理解ください。

なお、「1株当たり当期純利益」の予想数値の算出に使用した発行済株式数は、現在予想される期中平均株式数です。

以上

連結販売数量情報

			(単位:万台・万本)		
			当連結会計年度 (平成28年3月期) 前回発表予想	当連結会計年度 (平成28年3月期) 今回発表予想	前連結会計年度 (平成27年3月期) 実績
ニンテンドー3DS	ハード	国内			307
		米大陸			293
		その他			274
		計	760	660	873
	ソフト	国内			2,402
		米大陸			2,131
		その他			1,742
計	5,600	4,700	6,274		
Wii	ハード	国内			△ 0
		米大陸			18
		その他			27
		計	10	10	46
	ソフト	国内			32
		米大陸			542
		その他			599
計	400	700	1,173		
Wii U	ハード	国内			53
		米大陸			185
		その他			100
		計	340	340	338
	ソフト	国内			333
		米大陸			1,461
		その他			646
計	2,300	2,700	2,440		

- (注) 1. ニンテンドー3DSソフトの販売数量は、ニンテンドー3DSカードソフト(パッケージ版及びダウンロード版)の数量です。
2. Wiiソフトの販売数量には、バーチャルコンソール及びWiiウェアの数量を含みません。
3. Wii Uソフトの販売数量は、Wii Uディスクソフト(パッケージ版及びダウンロード版)の数量です。
4. 前年度のソフトの販売数量(実績)は、ハードに同梱して販売した数量を含みます。
5. 当年度の前回発表予想におけるソフトの販売数量は期初予想で、ハードに同梱して販売するソフトの数量を考慮していません。今回発表予想におけるソフトの販売数量は、第3四半期末までにハードに同梱して販売した数量を考慮していますが、第4四半期についてはハードに同梱して販売する数量を考慮していません。