



## 2020年3月期 決算説明資料

任天堂株式会社  
2020年5月7日

1

- 初めに、この度の新型コロナウイルス感染症による影響を受けられた皆様に、心よりお見舞い申し上げます。また、医療従事者をはじめとした感染防止にご尽力されている皆様に深く感謝申し上げます。

## 新型コロナウイルス感染症に関するリスク情報

- 部品調達や生産、出荷への影響
- 消費行動への影響
- 研究開発への影響
- 外国為替の変動による影響

2

- 皆様もご承知のとおり、新型コロナウイルス感染症の影響が拡大し、世界各国において非常事態宣言等の規制期間延長や対象地域が拡大されるなど、現時点において収束時期を見通すことが困難な状況にあります。
- このような状況を踏まえて、今後の当社の業績に影響を及ぼす可能性についてご説明いたします。
- 1つ目は、部品調達や生産、出荷への影響です。生産や出荷に関しては徐々に回復の傾向がみられるものの、必要な部品の調達に支障をきたす状況がさらに続けば、影響を受ける可能性があります。また、新型コロナウイルス感染症による影響が長期化、深刻化した場合、製品の供給に支障をきたす可能性があります。
- 2つ目は、消費行動への影響です。各国で外出規制や小売店の営業停止などの感染拡大防止措置により販売経路が制限されており、影響が長期化する可能性があります。また、物流が停止した場合はEコマースを通じたハードウェアやパッケージ版ソフトウェアの販売を行うことができなくなります。加えて、安定したネットワークシステムを維持できなくなった場合、ネットワークを通じたサービスの提供が停止する可能性があります。
- 3つ目は、研究開発への影響です。新型コロナウイルス感染症による影響が長期化、深刻化した場合、在宅勤務では社内と開発環境が異なることから開発スケジュールへの影響が懸念され、特に海外にある開発子会社や開発関連会社への影響は国内よりもさらに不透明な状況になることが予想されます。それらの結果、当社製品の発売およびサービスの開始が予定どおり行えない可能性があります。また、ソフトメーカー様においても同様であり、当社プラットフォームへのゲームコンテンツの供給が予定どおり行われない可能性があります。

- ・ 4つ目は、外国為替の変動による影響です。新型コロナウイルス感染症による影響で各国の経済情勢が変化し、為替変動が発生した場合、当社の業績予想における前提為替レートとの乖離があれば、業績に影響を与える可能性があります。
- ・ このほかにも、当社の業績に影響を及ぼす、直接的または間接的な予見しがたいリスクも存在します。新型コロナウイルス感染症による各国の状況は日々刻々と変化しておりますので、注意深く動向を見ていくと同時に、懸念される影響を最小限に抑えられるよう、引き続き情報収集に努め、適宜必要な対策を講じていきます。

## 1. 連結業績及び業績見通し

3

- それでは、2020年3月期の連結業績と、2021年3月期の連結業績予想についてご説明いたします。

## 連結業績（実績）

	FY19	FY20	増減
売上高	12,005 億円	13,085 億円	+9.0 %
営業利益	2,497 億円	3,523 億円	+41.1 %
営業利益率	20.8 %	26.9 %	+6.1 pt.
経常利益	2,773 億円	3,604 億円	+30.0 %
当期純利益	1,940 億円	2,586 億円	+33.3 %
当期純利益率	16.2 %	19.8 %	+3.6 pt.

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益

※ FY=会計年度：FY20は19年4月～20年3月の会計年度を指します。

4

- 当期の売上高は前期比9.0%増の1兆3,085億円、営業利益は41.1%増の3,523億円、経常利益は30.0%増の3,604億円、親会社株主に帰属する当期純利益は33.3%増の2,586億円となりました。

## 連結売上高

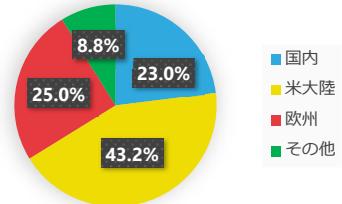
	FY19	FY20	増減
売上高	12,005 億円	13,085 億円	+9.0 %
ゲーム専用機※1	11,526 億円	12,541 億円	+8.8 %
モバイル・IP関連収入等※2	460 億円	512 億円	+11.5 %
その他	19 億円	30 億円	+57.1 %

※1 ハードウェア・ソフトウェア（パッケージ併売ダウンロードソフト、  
ダウンロード専用ソフト、追加コンテンツ、Nintendo Switch Online含む）・  
アクセサリ等を含みます。

※2 スマートデバイス向け課金収入、ロイヤリティ収入等です。

売上高段階での為替の影響額：-373億円

FY20 地域別売上高割合



海外売上高比率77.0%

5

- 次に、連結売上高の内訳についてご説明いたします。
- ゲーム専用機ビジネスの売上高は前期比8.8%増の1兆2,541億円となりました。Nintendo 3DSハードウェアおよびソフトウェア、クラシックミニシリーズの販売が大きく減少したことに加え、為替レートが円高に推移したことによるマイナスの影響があったものの、Nintendo Switchハードウェア、ソフトウェアの販売が好調に推移し、全体の売上高は増加しました。
- モバイル・IP関連収入等による売上は、スマートデバイス向け課金収入、ロイヤリティ収入ともに前期より売上を伸ばし、全体では11.5%増の512億円となりました。
- その他の売上は、昨秋にオープンしましたNintendo TOKYOの影響もあり、57.1%増の30億円となりました。
- なお、売上高における為替の影響額は前期比で373億円のマイナスでした。

## 売上総利益

	FY19	FY20	増減
売上総利益	5,011 億円	6,417 億円	+28.0 %
売上総利益率	41.7 %	49.0 %	+7.3 pt.
主な増減要因			
	FY19	FY20	増減
ハード売上高比率※1	58.4 %	52.2 %	-6.2 pt.
自社ソフト売上高比率※2	83.8 %	82.8 %	-1.0 pt.
デジタル売上高比率※2	24.8 %	34.0 %	+9.2 pt.
期中平均レート 1USドル 1ユーロ	110.91 円 128.41 円	108.74 円 120.82 円	-2.17 円 -7.59 円

※1 ゲーム専用機の売上高全体に占める割合

※2 ゲーム専用機のソフト売上高全体に占める割合

6

- ・ 続いて各利益項目についてご説明いたします。
- ・ 売上総利益は、売上高の増加により前期比28.0%増の6,417億円となりました。
- ・ 売上総利益率は、為替相場が円高に推移したことによるマイナスの影響があったものの、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、前期比7.3ポイント増の49.0%となりました。

## 販売費及び一般管理費・営業利益

	FY19	FY20	増減
販売費及び一般管理費	2,514 億円	2,893 億円	+15.0 %
売上高販管費率	20.9 %	22.1 %	+1.2 pt.
営業利益	2,497 億円	3,523 億円	+41.1 %
営業利益率	20.8 %	26.9 %	+6.1 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約-200億円

	FY19	FY20	増減
研究開発費	696 億円	841 億円	+20.9 %
広告宣伝費	754 億円	760 億円	+0.8 %

7

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、前期比15.0%増の2,893億円、売上高に占める販管費の割合は1.2ポイント増の22.1%となりました。
- 主に研究開発費やデジタル販売の増加に伴う決済手数料などの費用が増加したことにより、販管費全体では増加となりました。
- 営業利益は、販管費が増加していますが、それ以上に売上総利益が増加したため、前期比41.1%増の3,523億円となり、営業利益率は6.1ポイント増の26.9%となりました。
- なお、営業利益段階での為替の影響額は前期比で約200億円のマイナスでした。

## 経常利益・当期純利益

	FY19	FY20	増減
営業外収益	283 億円	255 億円	-9.7 %
うち 為替差益	54 億円	-	
営業外費用	6 億円	174 億円	+2,541.9 %
うち 為替差損	-	158 億円	
経常利益	2,773 億円	3,604 億円	+30.0 %
当期純利益	1,940 億円	2,586 億円	+33.3 %
当期純利益率	16.2 %	19.8 %	+3.6 pt.

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益

期末レート	FY19	FY20	増減	配当金	FY19	FY20	増減
1USドル	110.99 円	108.83 円	-2.16 円	年間	810 円	1,090 円	+280 円
1ユーロ	124.56 円	119.55 円	-5.01 円				

8

- 経常利益は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158億円発生したものの、主に米ドル建て預金の受取利息が増加したことなどにより、前期比30.0%増の3,604億円となりました。
- 親会社株主に帰属する当期純利益は33.3%増の2,586億円となりました。
- この結果、当期の1株当たりの年間配当金は1,090円となりました。

## 連結業績（予想）

	FY20実績	FY21予想	増減
売上高	13,085 億円	12,000 億円	-8.3 %
営業利益	3,523 億円	3,000 億円	-14.9 %
経常利益	3,604 億円	2,900 億円	-19.5 %
当期純利益	2,586 億円	2,000 億円	-22.7 %

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益

※ FY21前提為替レート：1ドル105円、1ユーロ115円

	FY20実績	FY21予想	増減
配当金			
年間配当	1,090 円	840 円	-250 円

	FY20実績	FY21予想	増減
Nintendo Switch			
ハードウェア	2,103 万台	1,900 万台	-9.6 %
ソフトウェア	16,872 万本	14,000 万本	-17.0 %

※ FY20実績のソフトウェア販売数量には、ハードに同梱して販売した数量（340万本）を含みます。

9

- 続きまして、2021年3月期の連結業績予想について、ご説明いたします。
- 売上高は1兆2,000億円、営業利益3,000億円、経常利益2,900億円、親会社株主に帰属する当期純利益2,000億円としており、前提為替レートは、1ドル105円、1ユーロ115円としています。
- 年間配当金の予想額に関しては、現時点で予想しているとおりの業績になりますと、1株当たり840円となります。
- 通期の販売数量予想は、Nintendo Switchのハードウェアは1,900万台、ソフトウェアは1億4,000万本としています。
- ニンテンドー3DSの販売数量予想は、業績全体に対する影響が軽微であるため、今回より開示していません。
- なお、冒頭で申し上げましたとおり、連結業績予想は新型コロナウイルス感染症の影響を受ける可能性がありますことをご理解ください。

### ※ 業績予想の適切な利用に関する説明

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。新型コロナウイルス感染症による業績予想への影響については、生産・販売数量の減少が一定期間見込まれるもの、通期では需要に応じた生産・販売が可能になり、開発中のソフトウェアは予定どおり発売ができる前提としています。しかしながら不確定要素が多く存在することから、今後業績予想の修正が必要となった場合は速やかに開示します。現実の結果（実際の業績および配当予想額を含みますが、これに限られません。）はさまざま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。

## 2. ビジネスハイライト

10

- ここからはビジネスのハイライトについてご説明いたします。

## Nintendo Switchの販売状況（セルライン）

	FY19	FY20	増減
ハードウェア	1,695 万台	2,103 万台	+24.0 %
Nintendo Switch	1,695 万台	1,483 万台	-12.5 %
Nintendo Switch Lite	-	619 万台	-
ソフトウェア	11,855 万本	16,872 万本	+42.3 %
（万台）			
ハード地域別	（万台）	ソフト地域別	（万台）
2,500	20,000	15,000	10,000
2,000			
1,500			
1,000			
500			
0			
	FY19	FY20	
■ 国内 ■ 米大陸 ■ 欧州 ■ その他		■ 国内 ■ 米大陸 ■ 欧州 ■ その他	



『ポケットモンスター ソード・シールド』  
1,737万本



『あつまれ どうぶつの森』  
1,177万本



『マリオカート8 デラックス』  
808万本

### ミリオンセラータイトル数（当期）

27本（自社18本、他社9本）

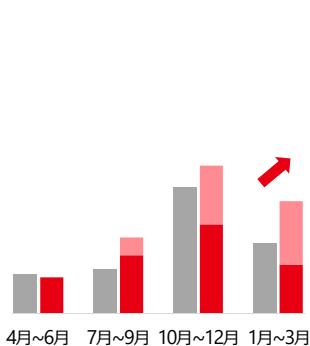
11

- まず、Nintendo Switchの販売状況についてです。
- Nintendo Switchファミリー全体の販売台数は前期比24.0%増の2,103万台となりました。内訳としましては、Nintendo Switchが1,483万台、Nintendo Switch Liteが619万台の販売となっています。
- Nintendo Switchは前年に近い販売水準を維持し、そこに昨年9月に発売を開始したNintendo Switch Liteの販売が上積みされたことでNintendo Switchファミリー全体としての販売は、好調だった前期を上回りました。
- ソフトウェアについては、『ポケットモンスター ソード・シールド』が1,737万本の販売を記録したほか、『あつまれ どうぶつの森』が1,177万本の販売となり、Nintendo Switch向けソフトウェアでは過去最大の滑り出しを見せています。このほか、『ルイージマンション3』や『スーパーマリオメーカー2』など当期に発売したソフトウェアに加え、『マリオカート8 デラックス』を始めとする前期までに発売済みの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はソフトメーカー様のタイトルを含めて27タイトルとなりました。
- これらの結果、ソフトウェアの販売本数は前期比42.3%増の1億6,872万本となりました。
- 地域別での販売状況も、ご覧のとおりハードウェア、ソフトウェアとともに、前期と比較してどの地域でも販売を伸ばしていることがお分かりいただけると思います。

## Nintendo Switchファミリー本体 セルスルー

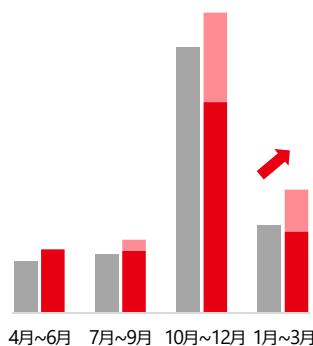
※ セルスルー … 小売店からお客様への販売数

日本



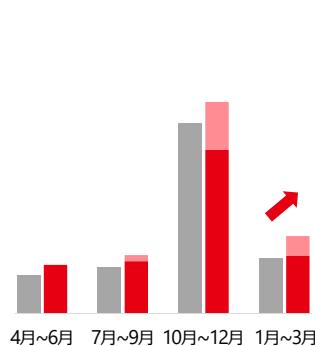
前期 **380万台**  
当期 **506万台**  
(+33%)

北米



前期 **635万台**  
当期 **767万台**  
(+20%)

欧州



前期 **449万台**  
当期 **537万台**  
(+19%)

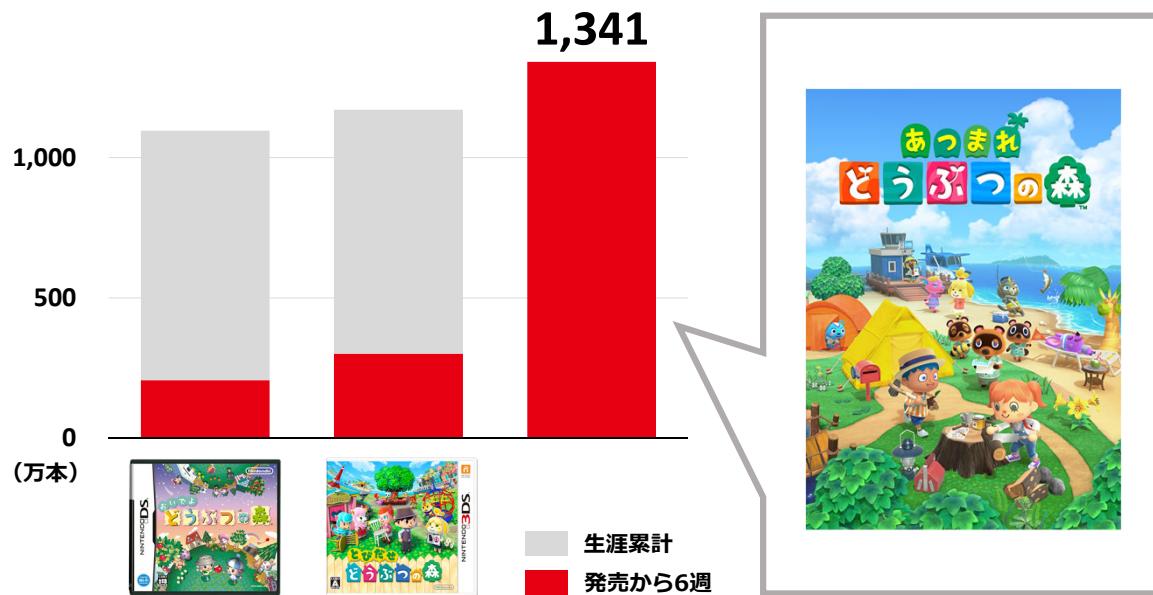


Source: Nintendo, Media Create

12

- さて、ここまででは当社から外部に販売したセルインの数字についてご説明しましたが、小売店からお客様への販売数であるセルスルーの状況についてもお伝えします。こちらはNintendo Switchファミリー本体のセルスルーを四半期ごとに棒グラフにしたものです。1月から3月のセルスルーはいずれの主要地域でも前期を上回っています。国内市場では、『あつまれ どうぶつの森』を発売した週に、1週間のセルスルーがホリデー商戦期の週間セルスルーを上回るなど、『あつまれ どうぶつの森』が本体の販売を大きく牽引しました。
- Nintendo Switch ファミリー本体の当期の国内市場の年間セルスルーは、前期を33%上回り、506万台のセルスルーとなりました。北米市場では前期を20%上回り、767万台となりました。欧州市場では前期を19%上回り、537万台となりました。
- 第4四半期には、Nintendo Switchファミリー全体におけるNintendo Switch Liteのセルスルーの比率は、セルインの比率に比べて高くなりました。これは、昨年9月に発売したばかりのNintendo Switch Liteは、年明けに海外市場では比較的市場在庫に余裕があり、『あつまれ どうぶつの森』発売前後から通常のNintendo Switch本体の伸びと共にNintendo Switch Liteのセルスルーが大きく伸びたためです。
- 当期においては、新型コロナウイルス感染症の拡大により生産および出荷への影響が一部地域で見られましたが、限定的な範囲にとどまっています。Nintendo Switchは年間を通じて好調な勢いとなっており、前期を上回る普及拡大を実現できました。

## 「どうぶつの森」シリーズのセルスルー比較（日米欧合算）



13  
本体同梱版、デジタル販売分含む / Source: Nintendo, Media Create

- 3月20日に発売した『あつまれ どうぶつの森』は、発売から6週間で日米欧3地域の累計セルスルーが合計で1,300万本を越え、Nintendo Switchタイトルの中で最速の出足となっています。また、『あつまれ どうぶつの森』のセルスルーは、早くもNintendo 3DS用ソフトウェア『とびだせ どうぶつの森』の生涯累計セルスルーを超えて、「どうぶつの森」シリーズの中で最も多くセルスルーしたタイトルとなりました。パッケージ版の販売が当社の想定を超える規模となった一方で、ダウンロード版への需要も高く、Nintendo Switchソフトウェアの中で過去に例のないデジタル販売比率を記録しています。
- お客様の構成としては、過去に「どうぶつの森」シリーズを遊んだことがあると思われる20代から30代の比率が高くなっています。また、全体に占める女性の比率が4割以上と高いことも分かっています。その中には、新たにNintendo Switchファミリー本体を購入された方も多くいらっしゃるようです。

## デジタル売上高

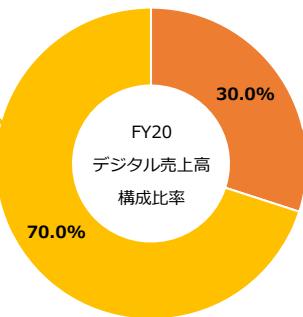
	FY19	FY20	増減
デジタル売上高	1,188 億円	2,041 億円	+71.8 %
デジタル売上高比率	24.8 %	34.0 %	+9.2 pt.

※ゲーム専用機ソフト売上高に占める金額・割合  
※パッケージ併売ダウンロードソフト、ダウンロード専用ソフト、追加コンテンツ、  
Nintendo Switch Online等の売上高

### パッケージ併売ダウンロードソフト



### ダウンロード専用ソフト・追加コンテンツ Nintendo Switch Onlineなど



14

- 次にゲーム専用機におけるデジタルビジネスについてご説明いたします。
- 当期のデジタル売上高は前期比71.8%増の2,041億円となり、ゲーム専用機のソフト売上高に占めるデジタル売上高の比率は34.0%となりました。
- Nintendo Switchソフトウェアを中心にパッケージ併売ダウンロードソフトがデジタル売上高全体の70.0%を占めており、デジタル売上高の増加に大きく貢献しています。
- また、その他の増加要因には、インディータイトルを含めパッケージ版では販売されていないダウンロード専用ソフトの販売が伸びたことや、『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』、『ファイアーエムブレム 風花雪月』などの追加コンテンツも販売を伸ばしました。加えて、Nintendo Switch Onlineが一年を通して売上に寄与しました。

#### 【デジタル売上高の計上に関して】

原則として、自社ソフトウェアはグロスで計上（総額表示）し、他社ソフトウェアはネットで売上計上（純額表示）しています。

※他社ソフトウェアはソフトメーカー様等との契約に基づき当社が受け取る販売手数料を売上として認識し、計上しています。

## 2021年3月期に発売・配信予定の発表済みタイトル



5月29日



6月5日



2020年



継続的にアップデートを配信



第1弾 2020年6月末までに配信  
第2弾 2020年秋に配信



2020年6月以降に順次配信開始

15

- こちらは、2021年3月期に発売・配信が予定されているタイトルの中で、発表済みの内容をまとめたものです。新規タイトルだけでなく、お客様に継続してNintendo Switchで遊んでもらえるように発売済みのソフトウェアに対しても有料・無料のアップデートを予定しています。『あつまれ どうぶつの森』で季節限定のイベントを続々追加するほか、『ポケットモンスター ソード・シールド』の有料追加コンテンツの配信や、『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』の「ファイターパス Vol. 2」に含まれるファイターの配信開始を予定しています。
- なお、冒頭にもお伝えしましたとおり、新型コロナウイルス感染症による影響が長期化、深刻化した場合、当社製品の発売やサービスの開始が予定どおり行えない可能性があるため、今後の予定については流動的となっています。

## モバイル・IP関連収入等

	FY19	FY20	増減
モバイル・IP関連収入等	460 億円	512 億円	+11.5%

※スマートデバイス向け課金収入、ロイヤリティ収入等



- ・ サブスクリプション型サービスを実装
- ・ 稼働数が大幅に増加



- ・ マルチプレイの機能を追加
- ・ 売上の3分の1以上は米国

16

- ・ 次にモバイル・IP関連ビジネスについてです。モバイル・IP関連収入等は前期比11.5%増の512億円となりました。
- ・ 当期は、昨年7月に『ドクターマリオ ワールド』を、9月に『マリオカート ツアー』を新たに配信し、現在計6本のゲームアプリを運営しています。モバイルアプリ収入では、当期新たに配信を開始したアプリに加えて、昨年11月よりサブスクリプション型サービスを実装した『どうぶつの森 ポケットキャンプ』が売上の増加に貢献しました。同アプリはNintendo Switch用ソフトウェア『あつまれ どうぶつの森』の認知拡大に貢献する一方で、『あつまれ どうぶつの森』のプロモーションが本格化するにつれて稼働数が大幅に増加するという、相乗効果が見られました。
- ・ 『マリオカート ツアー』では3月にマルチプレイの機能を追加しました。機能追加後には継続して稼働数が上昇したのに加え、サブスクリプション型サービスであるゴールドパスにご加入いただけるお客様の数も増加しています。また、遊ばれている方のうち約3分の1が米国のお客様となっており、売上においても米国の売上が、全体の3分の1以上を占めています。
- ・ なお、個別のアプリのダウンロード数や売上金額などの詳細は開示しておりませんのでご了承ください。

## IP展開の取り組み



17

- 次にIP展開のビジネスです。継続してさまざまな取り組みを実施しています。
- ジーンズブランドの「Levi's」様からは、ストリートウェアテイストのデニムを中心に、Tシャツやポロシャツ、フーディーなどの「スーパーマリオ」の世界が随所にデザインされたアイテムを販売されています。
- レゴグループ様からは「レゴ」と「スーパーマリオ」がコラボレーションした、「レゴ スーパーマリオ」が発表されました。「レゴ スーパーマリオ」は、レゴブロックで組み立てたコースを、インタラクティブなフィギュア「レゴマリオ」を動かしながら攻略し、コインを収集していく、レゴグループ様の新しい製品シリーズです。
- 今後も多くのお客様に任天堂IPに触れていただける機会を増やし、競争力の源泉となる任天堂IPの価値を高める取り組みを実施していきます。

### 3. 参考資料

18

- ご説明は以上です。以降のスライドには、以前「決算参考資料」に記載していました補足情報などを参考に掲載しています。

#### 【免責事項】

本説明資料の内容は、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。

## 当期ミリオンセラー自社タイトル

### Nintendo Switch

ポケットモンスター ソード・シールド  
 あつまれ どうぶつの森  
 マリオカート8 デラックス  
 ルイージマンション3  
 スーパーマリオメーカー2  
 大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL  
 ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド  
 ゼルダの伝説 夢をみる島  
 スーパー マリオパーティ  
 New スーパーマリオブラザーズ U デラックス  
 スーパーマリオ オデッセイ  
 ファイアーエムブレム 風花雪月  
 リングフィット アドベンチャー  
 Splatoon 2  
 ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ  
 ポケモン不思議のダンジョン 救助隊DX  
 MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: The Black Order  
 ASTRAL CHAIN

全世界合計	FY20		全世界合計	(単位:万本)
	うち 国内	海外		累計
<b>1,737</b>	452	1,285	<b>1,737</b>	
<b>1,177</b>	384	793	<b>1,177</b>	
<b>808</b>	93	715	<b>2,477</b>	
<b>633</b>	83	550	<b>633</b>	
<b>548</b>	116	432	<b>548</b>	
<b>503</b>	90	413	<b>1,884</b>	
<b>464</b>	45	418	<b>1,741</b>	
<b>438</b>	43	395	<b>438</b>	
<b>370</b>	62	309	<b>1,010</b>	
<b>329</b>	33	296	<b>660</b>	
<b>297</b>	21	275	<b>1,741</b>	
<b>287</b>	58	229	<b>287</b>	
<b>273</b>	89	184	<b>273</b>	
<b>143</b>	45	98	<b>1,013</b>	
<b>134</b>	14	120	<b>1,197</b>	
<b>126</b>	36	89	<b>126</b>	
<b>108</b>	4	104	<b>108</b>	
<b>108</b>	16	91	<b>108</b>	

※ ハードウェアに同梱して販売している数量も含めています。ダウンロード版の数量も含めています。

## 主要な指標

### 海外売上高比率

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
76.5%	76.9%	78.6%	74.0%
76.8%			
77.8%			
77.0%			

### ハード売上高比率

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
50.5%	54.9%	57.4%	39.6%
53.2%			
55.6%			
52.2%			

### 自社ソフト売上高比率

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
74.1%	76.0%	87.4%	85.1%
75.2%			
82.0%			
82.8%			

FY19			
Q1	Q2	Q3	Q4
76.6%	78.7%	77.7%	78.7%
77.8%			
77.7%			
77.9%			

FY19			
Q1	Q2	Q3	Q4
51.7%	62.4%	61.2%	51.1%
57.8%			
59.9%			
58.4%			

FY19			
Q1	Q2	Q3	Q4
82.9%	71.0%	89.8%	80.3%
76.8%			
84.6%			
83.8%			

※ 売上高全体に占める海外（日本国外）の売上高の割合

※ ゲーム専用機の売上高全体に占めるハード（アクセサリ含む）の売上高の割合

※ ゲーム専用機のソフト売上高全体に占める自社ソフト売上高の割合

## デジタル売上高関連指標

デジタル売上高

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
306億円	409億円	532億円	792億円
716億円			
1,249億円			
2,041億円			

デジタル売上高比率

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
38.3%	34.8%	22.3%	48.5%
36.2%			
28.6%			
34.0%			

パッケージ併売ダウンロード  
ソフト売上高比率

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
56.4%	64.5%	71.7%	76.9%
61.0%			
65.6%			
70.0%			

FY19			
Q1	Q2	Q3	Q4
185億円	206億円	450億円	346億円
391億円			
842億円			
1,188億円			

FY19			
Q1	Q2	Q3	Q4
24.2%	26.0%	19.6%	37.2%
25.1%			
21.8%			
24.8%			

FY19			
Q1	Q2	Q3	Q4
59.3%	59.1%	78.7%	62.6%
59.2%			
69.6%			
67.6%			

※ デジタル売上高とは、①パッケージ併売ダウンロードソフト（パッケージ版とダウンロード版を併売しているソフトのダウンロード版）、②ダウンロード専用ソフト、③追加コンテンツ、④Nintendo Switch Online等の売上高です。

※ ゲーム専用機のソフト売上高に占めるデジタル売上高の割合

※ デジタル売上高（左記参照）に占めるパッケージ併売ダウンロードソフトの割合  
[= ① / (① + ② + ③ + ④)]

## 当社HPに掲載している参考情報

### 決算短信等

- ・決算短信
- ・適時開示情報など

### 決算ハイライト

- ・連結損益計算書 (年度・四半期)
- ・連結貸借対照表 (年度・四半期)
- ・連結キャッシュフロー状況 (年度)
- ・一株当たりデータ (年度)
- ・地域別売上高 (年度・四半期)
- ・カテゴリー別売上高 (年度・四半期)

### IRイベント

- ・経営方針説明会プレゼンテーション資料
- ・決算説明資料など

### ゲーム専用機実績

- ・累計販売数量 (累計)
- ・販売数量推移 (年度・四半期)
- ・タイトル数推移 (年度)

### 主要タイトル販売実績

- ・自社ソフトウェアの累計販売数量上位タイトル

### ヒストリカルデータ (期末のみの更新)

- ・連結損益計算書
- ・連結販売実績数量推移表
- ・連結地域別発売タイトル数推移表

※ 各タイトル名をクリックいただくと、当社HPの該当ページにジャンプします。

※ 決算ハイライトは決算発表日から2営業日以内に更新されます。

※ 従来、「決算参考資料」に記載していた情報は下記でご確認いただけます。

- ・連結損益計算書 → 決算ハイライト
- ・外貨建取引情報 → 決算短信「4. その他」

## 地域別任天堂主要製品発売日一覧（2019年4月～2020年3月）

### Nintendo Switch

日本		米国		欧州	
名称	発売日	名称	発売日	名称	発売日
(ハードウェア)		(ハードウェア)		(ハードウェア)	
Nintendo Switch Lite	2019/9/20	Nintendo Switch Lite	2019/9/20	Nintendo Switch Lite	2019/9/20
(ソフトウェア)		(ソフトウェア)		(ソフトウェア)	
Nintendo Labo Toy-Con 04: VR Kit	2019/4/12	Nintendo Labo Toy-Con 04: VR Kit	2019/4/12	Nintendo Labo Toy-Con 04: VR Kit	2019/4/12
スーパーマリオメーカー 2	2019/6/28	スーパーマリオメーカー 2	2019/6/28	スーパーマリオメーカー 2	2019/6/28
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: The Black Order	2019/7/19	ドラゴンエストビルダーズ 2 *	2019/7/12	ドラゴンエストビルダーズ 2 *	2019/7/12
ファイアーエムブレム 風花雪月	2019/7/26	MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: The Black Order	2019/7/19	MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: The Black Order	2019/7/19
TETRIS 99	2019/8/9	ファイアーエムブレム 風花雪月	2019/7/26	ファイアーエムブレム 風花雪月	2019/7/26
ASTRAL CHAIN	2019/8/30	ASTRAL CHAIN	2019/8/30	ASTRAL CHAIN	2019/8/30
ゼルダの伝説 夢をみる島	2019/9/20	DAEMON X MACHINA *	2019/9/6	DAEMON X MACHINA *	2019/9/13
リングフィット アドベンチャー	2019/10/18	ゼルダの伝説 夢をみる島	2019/9/20	ゼルダの伝説 夢をみる島	2019/9/20
レイジーマンション 3	2019/10/31	ドラゴンエストXI 過ぎ去りし時を求めて S *	2019/9/27	TETRIS 99	2019/9/20
ポケットモンスター ソード	2019/11/15	リングフィット アドベンチャー	2019/10/18	ドラゴンエストXI 過ぎ去りし時を求めて S *	2019/9/27
ポケットモンスター シールド	2019/11/15	レイジーマンション 3	2019/10/31	リングフィット アドベンチャー	2019/10/18
東北大学加齢医学研究所 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のNintendo Switchトレーニング	2019/12/27	ポケットモンスター ソード	2019/11/15	レイジーマンション 3	2019/10/31
幻影異聞録# F E Encore	2020/1/17	ポケットモンスター シールド	2019/11/15	ポケットモンスター ソード	2019/11/15
ポケモン不思議のダンジョン 救助隊DX	2020/3/6	幻影異聞録# F E Encore	2020/1/17	東北大学加齢医学研究所 川島隆太教授監修	2020/1/3
あつまれ どうぶつの森	2020/3/20	ポケモン不思議のダンジョン 救助隊DX	2020/3/6	脳を鍛える大人のNintendo Switchトレーニング	2020/1/3
		あつまれ どうぶつの森	2020/3/20	幻影異聞録# F E Encore	2020/1/17
				ポケモン不思議のダンジョン 救助隊DX	2020/3/6
				あつまれ どうぶつの森	2020/3/20

(注)名称については日本国内のものを優先して表示しています。

米国、欧州の発売日は地域や国等によって異なることがあります。

\*当社がゲームソフトライセンスを受けて発売・販売するタイトルです。

## 地域別任天堂主要製品発売スケジュール（一部抜粋：2020年4月～）

### Nintendo Switch

日本		米国		欧州	
名称	発売日	名称	発売日	名称	発売日
(ソフトウェア)		(ソフトウェア)		(ソフトウェア)	
Xenoblade Definitive Edition	2020/5/29	Xenoblade Definitive Edition	2020/5/29	Xenoblade Definitive Edition	2020/5/29
世界のアソビ大全51	2020/6/5	世界のアソビ大全51	2020/6/5	世界のアソビ大全51	2020/6/5
ファミコン探偵俱楽部 消えた後継者	2020年	プレイブリーデフォルトII *	2020年	プレイブリーデフォルトII *	2020年
ファミコン探偵俱楽部 うしろに立つ少女	2020年	ベヨネット3	未定	ベヨネット3	未定
ベヨネット3	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定
Metroid Prime 4 (仮称)	未定	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	未定	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	未定
『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	未定				

(注)予定については名称・発売日等が変更される場合があります。

名称については日本国内のものを優先して表示しています。

米国、欧州の発売日は地域や国等によって異なることがあります。

\*当社がゲームソフトライセンスを受けて発売・販売するタイトルです。

## 発売予定ソフトメーカータイトル（一部抜粋：2020年4月～）

### Nintendo Switch

日本		米国		欧州	
名称	ソフトメーカー	名称	ソフトメーカー	名称	ソフトメーカー
九龍妖魔園紀 ORIGIN OF ADVENTURE	アークシステムワークス	Borderlands Legendary Collection	2K	Borderlands Legendary Collection	2K
キャサリン・フルボディ for Nintendo Switch	アトラス	Bioshock: The Collection	2K	Bioshock: The Collection	2K
ことばのパズル もじじったんアンコール	バンダイナムコエンターテインメント	XCOM 2 Collection	2K	XCOM 2 Collection	2K
ナムコットコレクション	バンダイナムコエンターテインメント	Levelhead	Butterscotch Shenanigans	SuperMash	Digital Continue
ミスタークリーラーアンコール	バンダイナムコエンターテインメント	SuperMash	Digital Continue	Streets of Rage 4	Dotemu
うたの☆プリンスさまっ♪	プロッコリー	Streets of Rage 4	Dotemu	Burnout Paradise Remastered	Electronic Arts
Amazing Aria & Sweet Serenade LOVE for Nintendo Switch	ハピネット	Burnout Paradise Remastered	Electronic Arts	Ninjala	GungHo Online Entertainment
プリガンダイン ルーナシア戦記	アイディアファクトリー	Ninjala	GungHo Online Entertainment	Minecraft Dungeons	Mojang Synergies / Xbox Game Studios
薄桜鬼 真改 銀星ノ抄	コーエーテクモゲームス	Minecraft Dungeons	Mojang Synergies / Xbox Game Studios	The Outer Worlds	Private Division
遙かなる時空の中で7	コーエーテクモゲームス	The Outer Worlds	Private Division	Trials of Mana	Square Enix
FAIRY TAIL	KONAMI	Trials of Mana	Square Enix	Moving Out	Team17
eBASEBALLパワフルプロ野球2020	日本コロムビア	Moving Out	Team17	NARUTO SHIPPUDEN: Ultimate Ninja STORM 4 ROAD TO BORUTO	Bandai Namco Entertainment
げっし～ず 森の小さななかまたち	セガ			Ghost of a Tale	Plug In Digital
Zumba de 脂肪燃焼！	スクウェア・エニックス			The Elder Scrolls: Blades	Bethesda Softworks
聖剣伝説3 TRIALS of MANA	YUNUO GAMES (禹諾国際)			Railway Empire - Nintendo Switch Edition	Kalypso Media Group
SYNAPTIC DRIVE (シナプティック・ドライブ)					

(注) ソフトの発売予定や名称等は変更される場合があります。

ソフトメーカー名はアルファベット順で記載しています。

ダウンロード専用ソフトとして発売するタイトルも含みます。