



2021年3月期第2四半期 決算説明資料

任天堂株式会社

2020年11月5日

1

1. 連結業績及び業績見通し

2

- 2021年3月期第2四半期の連結業績についてご説明いたします。

連結業績（実績）

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
売上高	4,439 億円	7,695 億円	+73.3 %
営業利益	942 億円	2,914 億円	+209.3 %
営業利益率	21.2 %	37.9 %	+16.7 pt.
経常利益	851 億円	2,974 億円	+249.3 %
四半期純利益	620 億円	2,131 億円	+243.6 %
四半期純利益率	14.0 %	27.7 %	+13.7 pt.

※ 四半期純利益：親会社株主に帰属する四半期純利益

※ FY=会計年度：FY21/Q1-Q2は20年4月～20年9月の期間を指します。

3

- 当第2四半期累計の売上高は前年同期比73.3%増の7,695億円、営業利益は209.3%増の2,914億円、経常利益は249.3%増の2,974億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は243.6%増の2,131億円となりました。

連結売上高

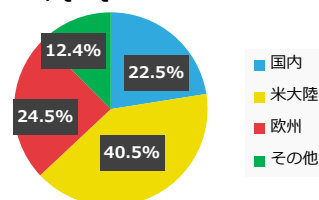
	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
売上高	4,439 億円	7,695 億円	+73.3 %
ゲーム専用機※1	4,229 億円	7,419 億円	+75.4 %
モバイル・IP関連収入等※2	199 億円	267 億円	+33.9 %
その他	10 億円	8 億円	-15.3 %

※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：-85億円

FY21/Q1-Q2 地域別売上高割合



海外売上高比率77.5%

4

- 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年同期比75.4%増の7,419億円となりました。
- 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はあったものの、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。また、Nintendo Switchは、昨年12月より販売を開始した中国を含むアジア地域や豪州での販売も順調であり、その他地域における売上高割合は高くなってきています。
- モバイル・IP関連収入等については、スマートデバイス向け課金収入およびロイヤリティ収入ともに前年同期より売上を伸ばし、全体では33.9%増の267億円となりました。
- なお、売上高における為替の影響額は前年同期比で85億円のマイナスでした。

売上総利益

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
売上総利益	2,131 億円	4,340 億円	+103.7 %
売上総利益率	48.0 %	56.4 %	+8.4 pt.

主な増減要因

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
ハード売上高比率※1	53.2 %	51.1 %	-2.1 pt.
自社ソフト売上高比率※2	75.2 %	81.9 %	+6.7 pt.
デジタル売上高比率※2	36.2 %	47.2 %	+11.0 pt.
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	108.63 円 121.42 円	106.84 円 121.24 円
			-1.79 円 -0.18 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

5

- 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年同期比103.7%増の4,340億円となりました。
- 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に加え、ソフトウェア売上高に占める自社ソフトウェアの売上高の比率及びデジタル売上高の比率が上昇したことで、前年同期比8.4ポイント増の56.4%となりました。

販売費及び一般管理費・営業利益

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
販売費及び一般管理費	1,188 億円	1,426 億円	+20.0 %
売上高販管費率	26.8 %	18.5 %	-8.3 pt.
営業利益	942 億円	2,914 億円	+209.3 %
営業利益率	21.2 %	37.9 %	+16.7 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約-40億円

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
研究開発費	362 億円	421 億円	+16.3 %
広告宣伝費	301 億円	307 億円	+2.1 %

6

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、前年同期比20.0%増の1,426億円、売上高に占める販管費の割合は8.3ポイント減の18.5%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、売上総利益が大幅に増加したことに加えて、売上高販管費率が低下したため、前年同期比209.3%増の2,914億円となり、営業利益率は16.7ポイント増の37.9%となりました。
- なお、営業利益段階での為替の影響額は、前年同期比で約40億円のマイナスでした。

経常利益・当期純利益

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
営業外収益	119 億円	102 億円	-13.9 %
営業外費用	210 億円	42 億円	-79.9 %
うち 為替差損	205 億円	36 億円	-82.3 %
経常利益	851 億円	2,974 億円	+249.3 %
四半期純利益	620 億円	2,131 億円	+243.6 %
四半期純利益率	14.0 %	27.7 %	+13.7 pt.

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する四半期純利益

期末レート	FY20末	FY21/Q2	増減	配当金	FY20	FY21	増減
1USDドル	108.83 円	105.58 円	-3.25 円				
1ユーロ	119.55 円	123.79 円	+4.24 円	中間	270 円	810 円	+540 円

7

- 経常利益や親会社株主に帰属する四半期純利益は、主に営業利益が大幅に増加した影響で、それぞれ、前年同期比249.3%増の2,974億円、243.6%増の2,131億円となりました。
- この結果、当期の1株当たりの中間配当金額は前期比540円増の810円となりました。

FY21 連結業績予想

2020年5月7日公表の業績予想を、2020年11月5日に修正しました。

	期初予想	修正予想	増減	FY20実績
売上高	12,000 億円	14,000 億円	+16.7 %	13,085 億円
営業利益	3,000 億円	4,500 億円	+50.0 %	3,523 億円
経常利益	2,900 億円	4,400 億円	+51.7 %	3,604 億円
当期純利益	2,000 億円	3,000 億円	+50.0 %	2,586 億円

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益

※ FY21前提為替レートは、1ドル105円、1ユーロ115円から変更ありません。

	期初予想	修正予想	増減	FY20実績
配当金				
年間配当	840 円	1,260 円	420 円	1,090 円

※ 内、中間配当：810円

	期初予想	修正予想	増減	FY20実績
Nintendo Switch				
ハードウェア	1,900 万台	2,400 万台	+26.3 %	2,103 万台
ソフトウェア	14,000 万本	17,000 万本	+21.4 %	16,872 万本

※ FY21修正予想のソフトウェア販売数量は、当第2四半期までの実績部分にはハードに同梱して販売した数量（80万本）を含みますが、予想部分にはハードに同梱する数量は含みません。

※ 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。

8

- 続きまして、2021年3月期の連結業績予想の修正について、ご説明いたします。
- 当第2四半期までの販売実績およびその後の状況を踏まえた結果、2021年3月期通期の業績予想を、売上高1兆4,000億円、営業利益4,500億円、経常利益4,400億円、親会社株主に帰属する当期純利益3,000億円に修正いたしました。なお、期末の前提為替レートは、1ドル105円、1ユーロ115円から変更ありません。
- 通期の予想販売数量は、Nintendo Switchハードウェアは、期初予想1,900万台に対し500万台増の2,400万台に、Nintendo Switchソフトウェアは1億4,000万本を3,000万本増の1億7,000万本に変更いたしました。
- なお、連結業績予想の修正に伴い、年間配当金の予想額については、1株当たり840円から1,260円に変更いたしました。

※ 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。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。

2. ビジネスハイライト

9

- 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（セルイン）

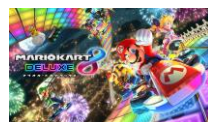
	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
ハードウェア	693 万台	1,253 万台	+80.9 %
Nintendo Switch	498 万台	836 万台	+68.0 %
Nintendo Switch Lite	195 万台	417 万台	+113.7 %
ソフトウェア	5,849 万本	10,025 万本	+71.4 %



『あつまれ どうぶつの森』
1,427万本



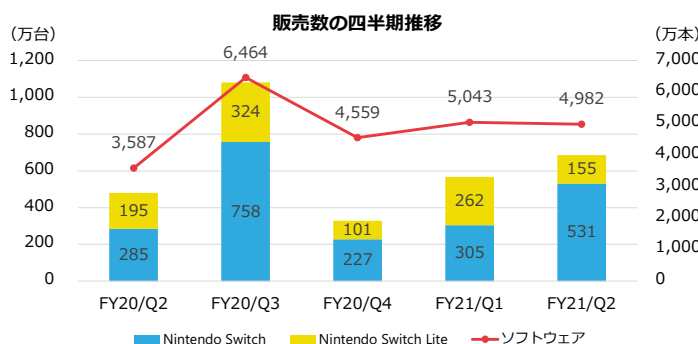
『スーパーマリオ 3Dコレクション』
521万本



『マリオカート8 デラックス』
421万本



『リングフィット アドベンチャー』
311万本



ミリオンセラータイトル数（当期）

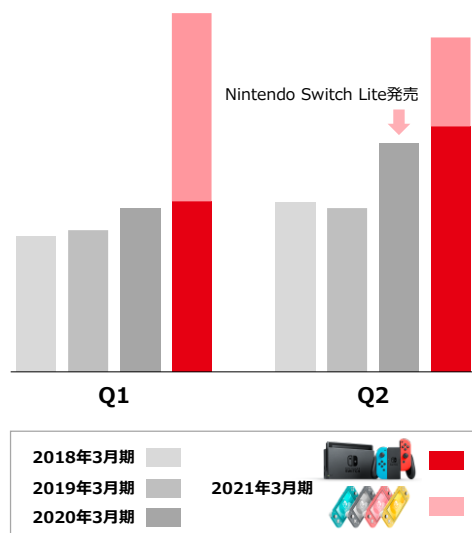
20本（自社 15本、他社 5本）

10

- 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年同期比80.9%増の1,253万台となりました。内訳としましては、Nintendo Switchが836万台、Nintendo Switch Liteが417万台の販売となっています。
- ソフトウェアについては、前期に発売した『あつまれ どうぶつの森』が1,427万本（累計販売本数2,604万本）の販売を記録し、ソフトウェア全体の販売拡大に大きく貢献しました。また、当期に発売した『スーパーマリオ 3Dコレクション』が521万本、『ペーパーマリオ オリガミキング』が282万本の販売となり、前期までに発売した定番タイトルも引き続き販売本数を伸ばしました。加えてソフトメーカー様のタイトルも同様に販売を伸ばし、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も含めて20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年同期比71.4%増の1億25万本となりました。
- なお、ハードウェアの生産状況につきましては正常化しており、年末商戦に向けて出荷量を増やして対応していますが、依然として需要の高い状況が続いていることもあり、現在も品薄が見られる地域もありますので、少しでも早くお客様にお届けできるよう努めます。

Nintendo Switchファミリー セルスルー

日米欧合算のセルスルー



- 夏商戦以降もセルスルーの強い勢いが続く
- 第2四半期は Nintendo Switch Liteを発売した前年同期の実績を上回る
- 全世界累計セルスルーは 6,300万台以上

(アジア、ラテンアメリカなどを含む当社推計。2020年9月末時点)

11
Source: Nintendo, Media Create

- ここまでは当社グループから取引先様への販売数であるセルインについてご紹介しましたが、ここからはお客様にご購入いただいた販売数であるセルスルーについてご紹介します。
- こちらのグラフは、Nintendo Switchファミリー全体の第1四半期と第2四半期でのセルスルーを2018年3月期から当期まで会計年度別に表したものです。当期のピンクで示した箇所はNintendo Switch Liteを表しています。
- Nintendo Switchファミリー全体のセルスルーは、夏商戦以降も強い勢いが持続しています。前年同期は、バッテリーの持続時間が長くなったNintendo Switchの新モデルや、携帯専用のNintendo Switch Liteが新たに発売されてセルスルーが伸びていましたが、当期の第2四半期では前年同期の実績を上回りました。
- Nintendo Switchファミリー全体の、発売からの全世界累計セルスルーは6,300万台を超えています。

※ セルイン : 当社グループからグループ外への販売。法人の取引先様への販売に加え、個人のお客様への当社直販サイトでの販売やダウンロードソフトウェアの販売を含みます。
セルスルー : 個人のお客様への販売。小売店様からお客様への販売に加え、個人のお客様への当社直販サイトでの販売やダウンロードソフトウェアの販売を含みます。

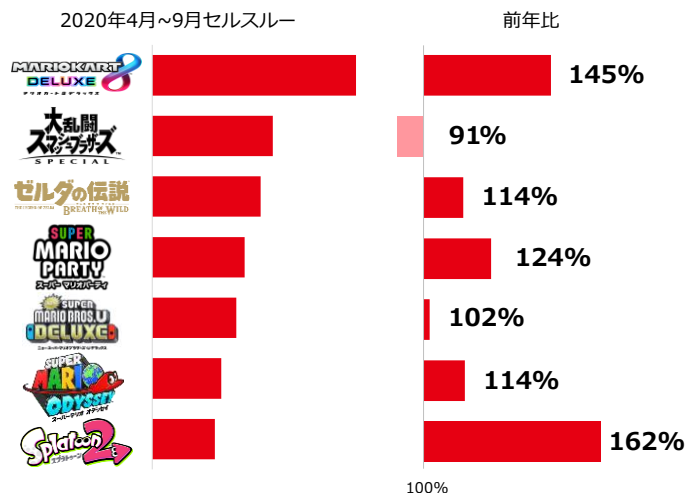
Nintendo Switch 自社ソフトウェア セルスルー（日米欧）



発売4週間のセルスルー

350万本以上

2019年3月以前発売SWのセルスルーと前年比



本体同梱版、ダウンロード版を含む / Source: Nintendo, Media Create

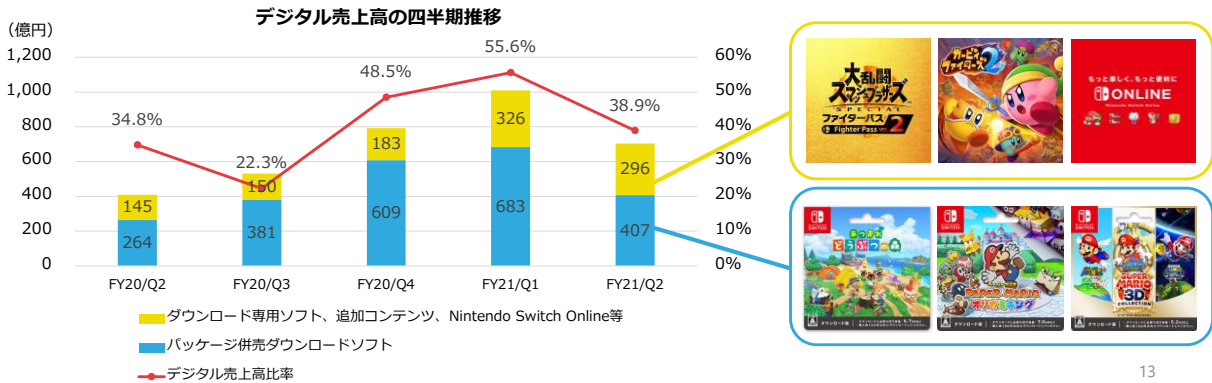
- 続いてソフトウェアです。9月18日にスーパーマリオブラザーズ35周年のキャンペーンタイトルのひとつとして発売した『スーパーマリオ 3Dコレクション』は、発売4週間で日米欧のセルスルーの合計が350万本を超えました。タイトル発売時の本体普及台数は違いますが、過去にWiiで発売した『スーパーマリオギャラクシー』や、Nintendo Switchで発売した『スーパーマリオ オデッセイ』の発売4週間でセルスルーを上回っています。
- そして、新作タイトルだけでなく、前期以前に発売したタイトルの販売も好調です。当期の上半期の間に当社から100万本以上を出荷した自社タイトルは合計で15タイトルとなっており、そのうち前期に発売したタイトルは4タイトル、それよりも以前に発売したタイトルは7タイトルです。こちらのグラフはその7タイトルの今年の4月から9月までのセルスルーと前年比を示したものです。これらのタイトルは発売から1年以上が経過していますが、本体の普及に伴い、新しいお客様がさまざまなタイトルを選ばれた結果、着実にセルスルーを伸ばし続けています。

デジタル売上高

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
デジタル売上高 ※1	716 億円	1,715 億円	+139.4 %
デジタル売上高比率 ※2	36.2 %	47.2 %	11.0 pt.

※1 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

※2 ゲーム専用機ソフト売上高に占める金額・割合



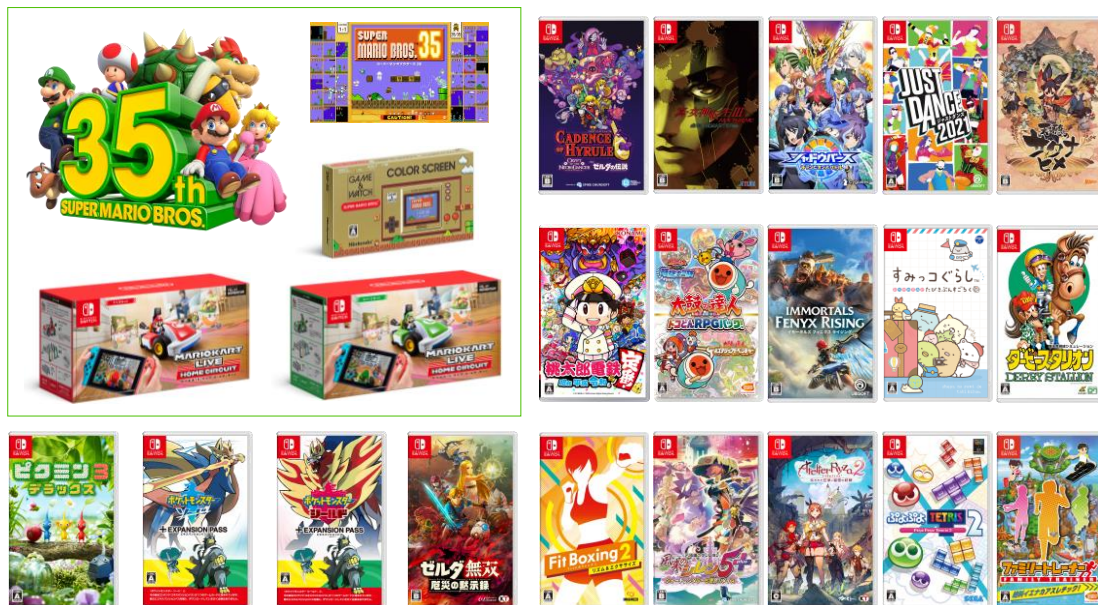
- 次にゲーム専用機におけるデジタルビジネスについてご説明いたします。
- 当期のデジタル売上高は前年同期比139.4%増の1,715億円となり、ゲーム専用機のソフトウェア売上高に占めるデジタル売上高の比率は47.2%となりました。
- Nintendo Switchソフトウェアを中心にパッケージ併売ダウンロードソフトがデジタル売上高全体の63.6%を占めており、デジタル売上高の増加に大きく貢献しています。
- また、『ポケットモンスター ソード・シールド エクスパンション・パス』や『大乱闘スマッシュブラザーズ』の「ファイターパス Vol.2」などの追加コンテンツの販売も伸びました。
- イン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ほか、Nintendo Switch Onlineによる売上も順調に推移しました。

【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。

2020年10月～12月の自社/他社の新商品の一部



14

- 今年のホリデー商戦期には、自社およびソフトメーカー様からさまざまな商品が発売、配信されます。こちらに表示しているのは2020年10月から12月にかけて発売される商品の一部になります。
- 「スーパーマリオブラザーズ35周年」にあたる当期は、スーパーマリオブラザーズ35周年関連商品として複数の特別な商品を開発します。10月16日にはカメラが内蔵されたカートとNintendo Switchが連動したこれまでにない「マリオカート」である『マリオカート ライブ ホームサーキット』を開発しました。さらに11月13日には『ゲーム&ウオッチ スーパーマリオブラザーズ』を開発します。また2021年2月には『スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド』を開発します。
- 10月30日にはWiiUで発売した『ピクミン3』をNintendo Switch向けにさらに遊びを充実させた『ピクミン3 デラックス』を開発しました。また、11月20日には『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』の100年前の世界を舞台にした『ゼルダ無双 厄災の黙示録』が発売されます（国内ではコーエーテクモゲームス様が発売）。
- ソフトメーカー様からも多様なジャンルのタイトルがNintendo Switch向けに発売を予定されています。ゲームファンの方にもご満足いただけるタイトルから、みんなでわいわい楽しめるカジュアルなスタイルのタイトルまで、お客様のニーズにおこたえできるタイトルが揃っています。

モバイル・IP関連収入等

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
モバイル・IP関連収入等	199 億円	267 億円	+33.9 %

※ スマートデバイス向け課金収入、ロイヤリティ収入等



15

- モバイル・IP関連収入等は前年同期比33.9%増の267億円となりました。
- 『どうぶつの森 ポケットキャンプ』では、7月に対応言語を追加し、台湾、香港、マカオでの配信を開始しました。多くのお客様に新しくダウンロードいただけており、アジア圏における「どうぶつの森」シリーズの展開が拡大しています。また、サービス開始から1年を迎えた『マリオカート ツアー』では、10月に「1st アニバーサリー ツアー」を実施しました。このように6つのモバイルアプリのサービスを継続して運営しており、稼働、売上ともに順調に推移しています。
- IP関連のビジネスでは、ユニバーサルスタジオジャパン様が2021年春の『SUPER NINTENDO WORLD』の開業を発表されました。また、新エリア開業に先駆けて、『SUPER NINTENDO WORLD』のエリアとは別に、マリオの世界が散りばめられた飲食店舗と物販店舗が一体となった『マリオ・カフェ&ストア』を10月16日にオープンされています。早速、多くのお客様にお楽しみいただいていると伺っています。
- 他にもさまざまな取り組みを実施しており、ゲーム専用機ビジネス以外でも「任天堂IPに触れる人口の拡大」を継続して進めています。

3. 参考資料

16

【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

(単位：万本)

Nintendo Switch

あつまれ どうぶつの森
スーパーマリオ 3Dコレクション
マリオカート8 デラックス
リングフィット アドベンチャー
ペーパーマリオ オリガミキング
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL
スーパー マリオパーティ
世界のアソビ大全51
New スーパーマリオブラザーズ U デラックス
ポケットモンスター ソード・シールド
スーパーマリオ オデッセイ
ルイージマシヨン3
Xenoblade Definitive Edition
Splatoon 2

FY21 (20.4~20.9)			累計
全世界合計	うち		全世界合計
	国内	海外	
1,427	434	993	2,604
521	75	446	521
421	54	367	2,899
311	91	220	584
282	43	239	282
232	20	212	1,974
226	39	187	2,110
200	23	177	1,210
181	80	101	181
172	11	160	832
165	25	140	1,902
158	7	151	1,899
151	9	142	783
140	30	110	140
113	46	68	1,127

※ 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

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
76.3%	78.6%		
77.5%			

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

※ 売上高全体に占める海外（日本国外）の売上高の割合

ハード売上高比率

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
47.2%	54.4%		
51.1%			

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

※ 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

自社ソフト売上高比率

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
82.5%	81.2%		
81.9%			

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

※ 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

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
1,010億円	704億円		
1,715億円			

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。

デジタル売上高比率

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
55.6%	38.9%		
47.2%			

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

※ 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

パッケージ併売ダウンロードソフト売上高比率

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
67.7%	57.8%		
63.6%			

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

※ 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

決算発表・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

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)

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「3. 補足情報」

地域別任天堂主要製品発売日一覧（2020年4月～2020年9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
ペーパーマリオ オリガミキング	2020/7/17	ペーパーマリオ オリガミキング	2020/7/17	ペーパーマリオ オリガミキング	2020/7/17
スーパーマリオ 3Dコレクション	2020/9/18	スーパーマリオ 3Dコレクション	2020/9/18	スーパーマリオ 3Dコレクション	2020/9/18

(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。

地域別任天堂主要製品発売スケジュール（一部抜粋：2020年10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)	
マリオカート ライブ ホームサーキット	2020/10/16	マリオカート ライブ ホームサーキット	2020/10/16	マリオカート ライブ ホームサーキット	2020/10/16
ピクミン3 デラックス	2020/10/30	ケイデンス・オブ・ハイラル:	2020/10/23	ケイデンス・オブ・ハイラル:	2020/10/23
パディミッション BOND	2021/1/29	クリプト・オブ・ネクロダンサーfeat. セルダの伝説 **	2020/10/23	クリプト・オブ・ネクロダンサーfeat. セルダの伝説 **	2020/10/23
スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド	2021/2/12	ピクミン3 デラックス	2020/10/30	ピクミン3 デラックス	2020/10/30
ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者	2021年	セルダ無双 厄災の黙示録 **	2020/11/20	セルダ無双 厄災の黙示録 **	2020/11/20
ファミコン探偵倶楽部 うしろに立つ少女	2021年	Fit Boxing 2 +リズム&エクササイズ- **	2020/12/4	Fit Boxing 2 +リズム&エクササイズ- **	2020/12/4
ペヨネット3	未定	スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド	2021/2/12	スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド	2021/2/12
Metroid Prime 4 (仮称)	未定	プレイブリーデフォルトII **	2021/2/26	プレイブリーデフォルトII **	2021/2/26
『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	未定	ペヨネット3	未定	ペヨネット3	未定
New ボケモンスナッチ *	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
		New ボケモンスナッチ	未定	New ボケモンスナッチ	未定

その他

日本		米国		欧州	
名称	発売日	名称	発売日	名称	発売日
ゲーム&ウオッチ スーパーマリオブラザーズ	2020/11/13	Game & Watch: Super Mario Bros.	2020/11/13	Game & Watch: Super Mario Bros.	2020/11/13

(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。
*株式会社ポケモンが発売・販売するタイトルです。
**当社がゲームソフトウェア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10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
太鼓の達人 ドコどこRPGバック!	バンダイナムコエンターテインメント	I Am Dead	Annapurna Interactive	I Am Dead	Annapurna Interactive
ファミリートレーナー	バンダイナムコエンターテインメント	Need for Speed Hot Pursuit Remastered	Electronic Arts	Need for Speed Hot Pursuit Remastered	Electronic Arts
ジャックジャンヌ	ブロッコリー	Tropico 6 - Nintendo Switch Edition	Kalypso Media Group	Tropico 6 - Nintendo Switch Edition	Kalypso Media Group
モンスターハンターライズ	カプコン	FUSER	NC Interactive	FUSER	NC Interactive
ま〜るい地球が四角くなった!? デジボク地球防衛軍	ディースリー・パブリッシャー	Empire of Sin	Paradox Interactive	Empire of Sin	Paradox Interactive
EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS		Torchlight III	Perfect World Entertainment	Torchlight III	Perfect World Entertainment
ダービースタリオン	ゲームアディクト	Sniper Elite 4	Rebellion	Sniper Elite 4	Rebellion
Fit Boxing 2 +リズム&エクササイズ-	イマジニア	Puyo Puyo Tetris 2	SEGA	Puyo Puyo Tetris 2	SEGA
セルダ無双 厄災の黙示録	コーエーテックモゲームス	KINGDOM HEARTS Melody of Memory	Square Enix	KINGDOM HEARTS Melody of Memory	Square Enix
ライザのアトリエ2 〜失われた伝承と秘密の妖精〜	コーエーテックモゲームス	COLLECTION of SaGa FINAL FANTASY LEGEND	Square Enix	COLLECTION of SaGa FINAL FANTASY LEGEND	Square Enix
桃太郎電鉄 〜昭和 平成 令和も定番!〜	KONAMI	The Red Lantern	Timberline Studio	The Red Lantern	Timberline Studio
天穂のサクナヒメ	マーベラス	Just Dance 2021	Ubisoft	Just Dance 2021	Ubisoft
ルーンファクトリー 5	マーベラス	Immortals Fenyx Rising	Ubisoft	Immortals Fenyx Rising	Ubisoft
牧場物語 オリーブタウンと希望の大地	マーベラス	Röki	United Label	Röki	United Label
プレイブリーデフォルトII	スクウェア・エニックス	Bakugan: Champions of Vestroia	WB Games	Bakugan: Champions of Vestroia	WB Games
KINGDOM HEARTS Melody of Memory	スクウェア・エニックス	Sakuna: Of Rice and Ruin	XSEED Games / Marvelous USA	Sakuna: Of Rice and Ruin	Marvelous Europe

(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。