



2021年3月期第3四半期 決算説明資料

任天堂株式会社
2021年2月1日

1

1. 連結業績及び業績見通し

2

- 2021年3月期第3四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-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
売上高	10,226 億円	14,044 億円	+37.3 %
営業利益	2,629 億円	5,211 億円	+98.2 %
営業利益率	25.7 %	37.1 %	+11.4 pt.
経常利益	2,738 億円	5,282 億円	+92.9 %
四半期純利益	1,963 億円	3,766 億円	+91.8 %
四半期純利益率	19.2 %	26.8 %	+7.6 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-Q3は20年4月～20年12月の期間を指します。

3

- 当第3四半期累計期間の売上高は、前年同期比37.3%増の1兆4,044億円、営業利益は98.2%増の5,211億円、経常利益は92.9%増の5,282億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は91.8%増の3,766億円となりました。

連結売上高

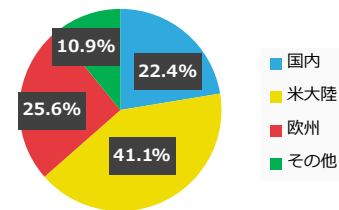
	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
売上高	10,226 億円	14,044 億円	+37.3 %
ゲーム専用機※1	9,835 億円	13,610 億円	+38.4 %
モバイル・IP関連収入等※2	369 億円	420 億円	+13.8 %
その他	22 億円	13 億円	-38.1 %

※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：-149 億円

FY21/Q1-Q3 地域別売上高割合



海外売上高比率77.6%

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38.4%増の1兆3,610億円となりました。
- Nintendo Switchハードウェア、ソフトウェアの販売が期初より好調に推移し、全体の売上高は増加しました。また、Nintendo Switchは、アジア地域や豪州での販売も引き続き順調に推移し、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13.8%増の420億円となりました。
- なお、売上高における為替の影響額は前年同期比で149億円のマイナスでした。

売上総利益

	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
売上総利益	4,660 億円	7,688 億円	+65.0 %
売上総利益率	45.6 %	54.7 %	+9.1 pt.

主な増減要因

	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
ハード売上高比率※1	55.6 %	54.0 %	-1.6 pt.
自社ソフト売上高比率※2	82.0 %	81.6 %	-0.4 pt.
デジタル売上高比率※2	28.6 %	40.9 %	+12.3 pt.
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	108.67 円 121.05 円	106.04 円 122.35 円
			-2.63 円 +1.30 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65.0%増の7,688億円となりました。
- 売上総利益率は、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デジタル売上高の比率が上昇したことで、前年同期比9.1ポイント増の54.7%となりました。

販売費及び一般管理費・営業利益

	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
販売費及び一般管理費	2,031 億円	2,477 億円	+21.9 %
売上高販管費率	19.9 %	17.6 %	-2.3 pt.
営業利益	2,629 億円	5,211 億円	+98.2 %
営業利益率	25.7 %	37.1 %	+11.4 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約-50億円

	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
研究開発費	543 億円	701 億円	+29.2 %
広告宣伝費	610 億円	648 億円	+6.2 %

6

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、前年同期比21.9%増の2,477億円、売上高に占める販管費の割合は2.3ポイント減の17.6%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98.2%増の5,211億円となり、営業利益率は11.4ポイント増の37.1%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50億円のマイナスでした。

経常利益・当期純利益

	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
営業外収益	198 億円	156 億円	-20.9 %
営業外費用	89 億円	85 億円	-4.0 %
うち 為替差損	80 億円	74 億円	-8.1 %
経常利益	2,738 億円	5,282 億円	+92.9 %
四半期純利益	1,963 億円	3,766 億円	+91.8 %
四半期純利益率	19.2 %	26.8 %	+7.6 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/Q3	増減
1USドル	108.83 円	103.17 円	-5.66 円
1ユーロ	119.55 円	126.53 円	+6.98 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92.9%増の5,282億円、91.8%増の3,766億円となりました。

FY21 連結業績予想

2020年11月5日公表の業績予想を、2021年2月1日に修正しました。

	前回予想	修正予想	増減	FY20実績
売上高	14,000 億円	16,000 億円	+14.3 %	13,085 億円
営業利益	4,500 億円	5,600 億円	+24.4 %	3,523 億円
経常利益	4,400 億円	5,500 億円	+25.0 %	3,604 億円
当期純利益	3,000 億円	4,000 億円	+33.3 %	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。

Nintendo Switch	前回予想	修正予想	増減	FY20実績
ハードウェア	2,400 万台	2,650 万台	+10.4 %	2,103 万台
ソフトウェア	17,000 万本	20,500 万本	+20.6 %	16,872 万本

※ FY21予想のソフトウェア販売数量について、実績期間はハードウェアに同梱して販売したソフトウェア数量を含み、予想期間は同梱して販売する数量を含みません。（11月5日発表の修正発表では約80万本、2月1日発表の修正発表では約280万本がハードに同梱して販売した数量）

※ 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3四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月期の業績予想を、売上高1兆6,000億円、営業利益5,600億円、経常利益5,500億円、親会社株主に帰属する当期純利益4,000億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、前回予想2,400万台から250万台増の2,650万台に、Nintendo Switchソフトウェアは1億7,000万本を3,500万本増の2億500万本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。

FY21 配当予想

2021年2月1日に修正した連結業績予想に基づき算出した1株あたり年間配当額に、当期は加算を行う予定です。

	前回予想	修正予想	増減 (前回予想比)	FY20実績	増減 (前期比)
配当方針に基づく 配当額	1,260 円	1,680 円	+420 円	1,090 円	+590 円
特別加算額		200 円			
年間配当額	1,260 円	1,880 円※	+620 円	1,090 円	+790 円

※ うち、中間配当810円は支払い済みです。

9

- 連結業績予想の修正に伴い、年間配当金の予想額も修正いたしました。
- 当社は、連結営業利益の33%、または連結配当性向50%のいずれか高い方を年間配当金とする方針を掲げており、これに基づいて計算しますと、年間配当金は1,680円になります。
- 当期はこの金額に、1株当たり200円を加算し、1株当たりの年間配当金は1,880円にさせていただきます予定です。
- この配当金の加算に関して、その背景をご説明いたします。
- 当社は、変化が激しく、先行きが読みづらい娯楽のビジネスにたずさわっています。近年、娯楽におけるお客様の嗜好はより多岐にわたる一方、当たり外れの大きいビジネスとしての宿命が、より際立っているとも考えています。このような事業環境下で、当社がこれからも独自の遊びの提供にこだわり、世界中の人々を笑顔にするミッションを続けていくためには、よりリスクを取ってビジネスを行っていく必要があります。
- このような状況において、当社の考え方をご理解いただき、中長期の視点で投資をいただいている株主様に対して、当期のような、私たちの計画を大きく上回るような結果が見込まれる際には、通常の計算による金額を超えて還元していくことが、当社ビジネスの特性と、ステークホルダーの皆さまへの向き合い方の両面を考えた際、もっとも相性が良いと考えました。
- このような理由で、当期は配当金の特別加算をさせていただきたいと思います。

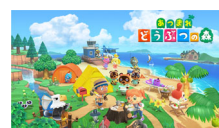
2. ビジネスハイライト

10

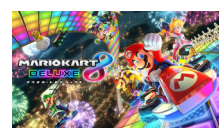
- ここからはビジネスのハイライトについてご説明いたします。

Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

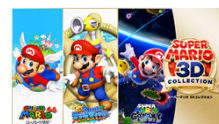
	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
ハードウェア	1,774 万台	2,410 万台	+35.8 %
Nintendo Switch	1,256 万台	1,677 万台	+33.5 %
Nintendo Switch Lite	519 万台	733 万台	+41.4 %
ソフトウェア	12,313 万本	17,610 万本	+43.0 %



『あつまれ どうぶつの森』
1,941万本



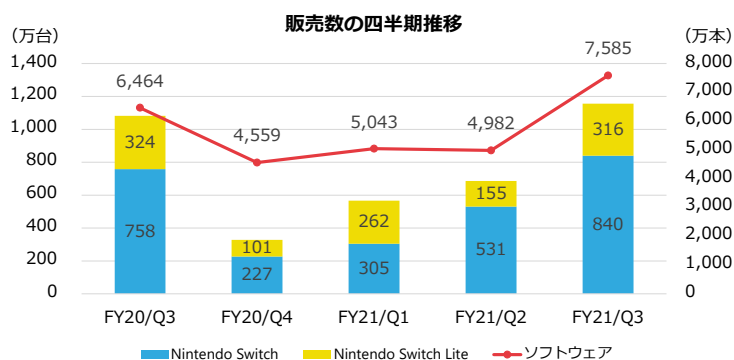
『Mario Kart 8 デラックス』
864万本



『スーパーマリオ 3Dコレクション』
832万本



『リングフィット アドベンチャー』
595万本



ミリオンセラータイトル数（当期）

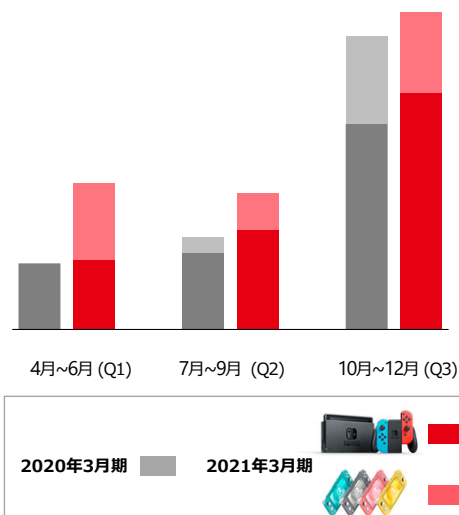
29本 （自社 20本、他社 9本）

11

- まず、Nintendo Switchの販売状況についてです。
- ハードウェアの販売台数は、Nintendo Switchファミリー全体で前年同期比35.8%増の2,410万台となりました。内訳としましては、Nintendo Switchが1,677万台、Nintendo Switch Liteが733万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1,941万本（累計販売本数3,118万本）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832万本と引き続き販売を伸ばしたほか、『Mario Kart ライブ ホームサーキット』が108万本、『ピクミン3 デラックス』が194万本の販売となりました。さらに、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29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43.0%増の1億7,610万本となりました。

Nintendo Switchファミリー セルスルー

日米欧合算のセルスルー



- 第3四半期の実績は前年同期を上回り、発売以来で最大の規模に
- 4年目のホリデーシーズンを終えて、世界累計セルスルーは7,400万台以上に

(アジア、ラテンアメリカなどを含む当社推計。2020年12月第4週時点)

12

グラフは各期間13週分の合計 / Source: Nintendo, Media Create

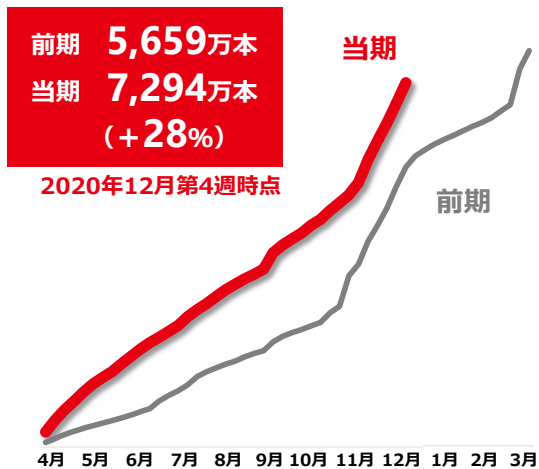
- ここまでは当社グループから取引先様への販売数であるセルインについてご紹介しましたが、ここからはお客様にご購入いただいた販売数であるセルスルーについてご紹介します。
- こちらのグラフは、Nintendo Switchファミリー全体の第1四半期から第3四半期のセルスルーを、前期と当期で比較したものです。薄い色で示した箇所はNintendo Switch Liteを表しています。
- Nintendo Switchファミリー全体の当第3四半期のセルスルーは、好調に販売を伸ばした前年同期を上回り、発売以来で最大規模となりました。当期は、『あつまれ どうぶつの森』などのソフトウェアをきっかけに新しいお客様によるご購入が増えたことに加えて、すでにNintendo Switchファミリーをお持ちのご家庭でも2台目をご購入されるケースが増えています。
- Nintendo Switchは4年目のホリデーシーズンを終えましたが、Nintendo Switchファミリー全体の世界累計セルスルーは7,400万台以上になりました。

※ 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

日米欧合算のセルスルー



日米欧合算のタイトル別セルスルー (4月～12月)



『ゼルダ無双 厄災の黙示録』は海外のみ任天堂が販売のため、米欧のセルスルーで集計
(国内はコーエーテクモゲームス様が販売) / Source: Nintendo, Media Create

- 続いてソフトウェアです。左のグラフは日米欧で合算した、4月から12月までのNintendo Switch向け自社ソフトウェアのセルスルーの推移を前期と比較したものです。第2四半期決算の説明では、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あることをお伝えしましたが、ホリデーシーズンにおいても同様の傾向で販売が伸びました。さらにスーパーマリオブラザーズ35周年にあたる当期は、マリオで遊ぶタイトルの販売も強く伸びています。自社タイトルの4月から12月までのセルスルーは前期を28%上回る7,294万本となり、うち、日米欧合算のセルスルーが100万本を超えたタイトルは17タイトルになりました。
- 発売からの4年間で、Nintendo Switchのソフトウェアラインアップは、一人でじっくりと遊んでいただけるタイトルから、みんなでワイワイと遊んでいただけるタイトルまで幅広くお客様にお楽しみいただけるものに成長しつつあります。地域ごとに売れ筋のタイトルが少し異なるなど、販売の傾向に違いが見られますが、様々なお客様に受け入れられているものと捉えています。

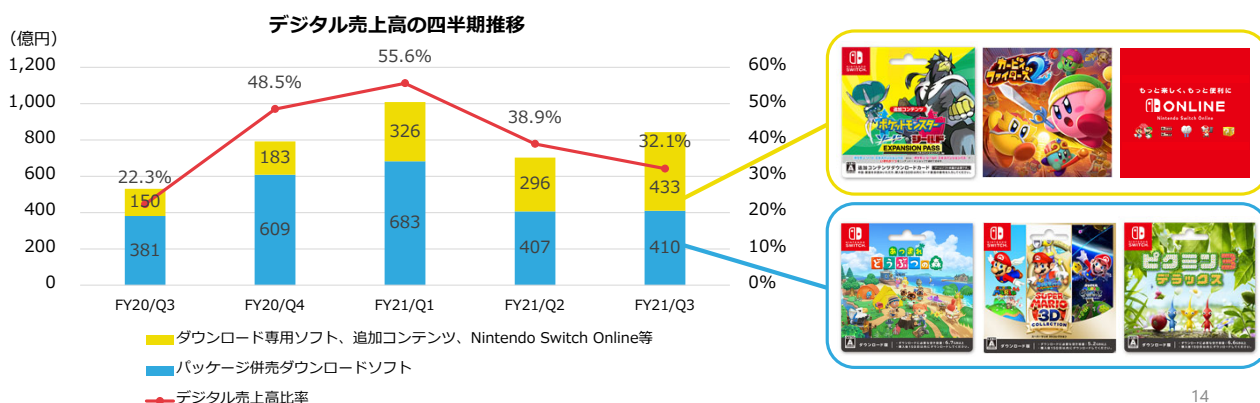
※ 『ポケットモンスター ソード・シールド』… 合算して1タイトルとして集計しています。

デジタル売上高

	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
デジタル売上高 ※1	1,249 億円	2,560 億円	+104.9 %
デジタル売上高比率 ※2	28.6 %	40.9 %	12.3 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



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年同期比104.9%増の2,560億円となり、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40.9%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58.7%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 SPECIAL』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長しました。
- 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。

2021年1月～3月の発表済みの主な商品（他社製品含む）



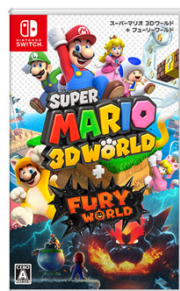
2月12日



3月26日



1月29日



2月12日



2月25日



2月26日



3月26日

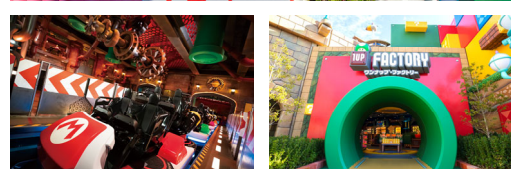
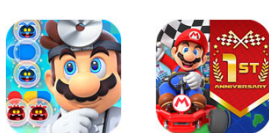
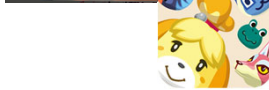
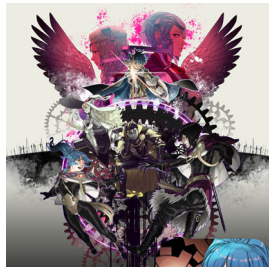
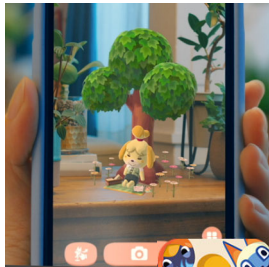
- 第4四半期の新商品としては、1月29日には、相棒を入れ替えながら問題解決に臨む新作アドベンチャー『ボディミッション BOND』を国内で発売しました。2月12日には、スーパーマリオブラザーズ35周年関連商品として、“マリオ”をモチーフにした特別なセット「Nintendo Switch マリオレッド×ブルー セット」を発売します。また、Wii Uソフト『スーパーマリオ 3Dワールド』に新しい要素をプラスした『スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド』を同日に発売します。
- ソフトメーカー様からもさまざまなタイトルが発売されます。2月25日には「牧場物語」シリーズの完全新作となる『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』が、2月26日には「ブレイブリー」シリーズ完全新作『BRAVELY DEFAULT II』が発売されます。そして、3月26日には、『モンスターハンターライズ』が発売されます。同日には、特別デザインの「Nintendo Switch モンスターハンターライズ スペシャルエディション」と「Nintendo Switch Proコントローラー モンスターハンターライズエディション」も発売されます。

※ 『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』… 北米市場では2021年3月23日、ヨーロッパ・オーストラリア市場では2021年3月26日に発売されます。

モバイル・IP関連収入等

	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
モバイル・IP関連収入等	369 億円	420 億円	+13.8 %

※ スマートデバイス向け課金収入、ロイヤリティ収入等



16

- モバイル・IP関連収入等は前年同期比13.8%増の420億円となりました。
- モバイルでは6つのゲームアプリのサービスを継続して運営しており、稼働、売上ともに安定して推移しています。『どうぶつの森 ポケットキャンプ』では、11月にAR（拡張現実）を使った遊びを追加し、これまでとは一味違ったどうぶつたちとの触れ合いを体験いただけるようになりました。また、『ファイアーエムブレム ヒーローズ』では、12月にストーリー「第5部」を追加し、新たな舞台での物語をお楽しみいただけるようになっています。
- IP関連では、ユニバーサル・スタジオ・ジャパン様がマリオの世界を実際に体験できる『スーパー・ニンテンドー・ワールド』の開業準備を進められています。グランドオープンは当初予定の2月4日から延期されることが発表されていますが、開業後は多くのお客様に任天堂IPに触れていただける機会を創出できると考えています。また、『スーパー・ニンテンドー・ワールド』は日本以外にも、米国のハリウッドやオーランド、アジアではシンガポールのユニバーサルスタジオで開業が予定されています。
- 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

17

【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
マリオカート8 デラックス
スーパーマリオ 3Dコレクション
リングフィット アドベンチャー
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
New スーパーマリオブラザーズ U デラックス
ペーパーマリオ オリガミキング
ポケットモンスター ソード・シールド
ゼルダ無双 厄災の黙示録 *
スーパーマリオ オデッセイ
ルイージマンション3
世界のアソビ大全51
ピクミン3 デラックス
Splatoon 2
Xenoblade Definitive Edition
スーパーマリオメーカー 2
マリオカート ライブ ホームサーキット
ポケットモンスター
Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ

FY21 (20.4~20.12)			累計
全世界合計	うち、国内	うち、海外	全世界合計
1,941	535	1,405	3,118
864	103	761	3,341
832	88	744	832
595	158	437	868
404	36	368	2,145
401	74	327	2,285
372	51	321	1,382
322	24	298	982
305	47	257	305
298	47	250	2,035
284	-	284	284
281	16	265	2,023
281	15	266	913
262	103	160	262
194	82	112	194
177	66	111	1,190
148	32	116	148
143	24	119	691
108	21	87	108
103	8	95	1,300

※ 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。

* 海外において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。

18

主要な指標

海外売上高比率

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
76.3%	78.6%	77.7%	
77.5%			
77.6%			

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%	57.5%	
51.1%			
54.0%			

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%	81.1%	
81.9%			
81.6%			

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	844億円	
1,715億円			
2,560億円			

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%	32.1%	
47.2%			
40.9%			

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%	48.6%	
63.6%			
58.7%			

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12月）

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
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	クイデンス・オブ・ハイラル: クリプト・オブ・ネクロダンサー feat. ゼルダの伝説 *	2020/10/23	クイデンス・オブ・ハイラル: クリプト・オブ・ネクロダンサー feat. ゼルダの伝説 *	2020/10/23
		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
		ゼルダ無双 厄災の黙示録 *	2020/11/20	ゼルダ無双 厄災の黙示録 *	2020/11/20
		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
		ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣	2020/12/4	ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣	2020/12/4

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&ウォッチ 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)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：2021年1月～）

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)	
パディミッション BOND	2021/1/29	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
スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド	2021/2/12	ブレイブリーデフォルトII **	2021/2/26	ブレイブリーデフォルトII **	2021/2/26
New ポケモンスナップ *	2021/4/30	New ポケモンスナップ **	2021/4/30	New ポケモンスナップ **	2021/4/30
ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者	2021年	ペヨネット3	未定	ペヨネット3	未定
ファミコン探偵倶楽部 うしろに立つ少女	2021年	Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定
ペヨネット3	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
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				

(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：2021年1月～）

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
A列車で行こう はじまる観光計画	ARTDINK	Little Nightmares II	BANDAI NAMCO Entertainment America	Little Nightmares II	BANDAI NAMCO Entertainment Europe
リトルナイトメア2	バンダイナムコエンターテインメント	Capcom Arcade Stadium	Capcom	Capcom Arcade Stadium	Capcom
ジャックジャンヌ	ブロッコリー	Ghosts 'n Goblins Resurrection	Capcom	Ghosts 'n Goblins Resurrection	Capcom
カブコンアーケードスタジアム	カブコン	MONSTER HUNTER RISE	Capcom	MONSTER HUNTER RISE	Capcom
帰ってきた 魔界村	カブコン	Olja	Devolver Digital	Gods Will Fall	Deep Silver
モンスターハンターライズ	カブコン	Apex Legends	Electronic Arts	Olja	Devolver Digital
エーベックスレジェンズ	エレクトロニック・アーツ	Curse of the Dead Gods	Focus Home Interactive	Apex Legends	Electronic Arts
アンジェリク・ルミナライズ	コエーデクモゲームス	HITMAN 3 - Cloud Version	IO Interactive	Curse of the Dead Gods	Focus Home Interactive
牧場物語 オリーブタウンと希望の大地	マーベラス	Atelier Ryza 2: Lost Legends & the Secret Fairy	KOEI TECMO GAMES	HITMAN 3 - Cloud Version	IO Interactive
ルーンファクトリー5	マーベラス	STORY OF SEASONS: Pioneers of Olive Town	XSEED Games / Marvelous USA	Atelier Ryza 2: Lost Legends & the Secret Fairy	KOEI TECMO GAMES
ブレイブリーデフォルトII	スクウェア・エニックス	Persona 5 Strikers	SEGA	STORY OF SEASONS: Pioneers of Olive Town	Marvelous Europe
バランワンダーワールド	スクウェア・エニックス	Re:ZERO - Starting Life In Another World -		Persona 5 Strikers	SEGA
電車でGO!! はしろう山手線	スクウェア・エニックス	The Prophecy of the Throne	Spike Chunsoft	Rogue Heroes: Ruins of Tasos	Team 17
Hades(ハデス)	Supergiant Games	Haven	The Game Bakers	Haven	The Game Bakers
Sky 星を紡ぐ子どもたち	thatgamecompany	Scott Pilgrim vs. The World: The Game - Complete Edition	Ubisoft	Scott Pilgrim vs. The World: The Game - Complete Edition	Ubisoft
		Cyber Shadow	Yacht Club Games	Cyber Shadow	Yacht Club Games

(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まれます。