



2022年3月期第3四半期 決算説明資料

任天堂株式会社

2022年2月3日

1

1. 連結業績及び業績見通し

2

- 2022年3月期第3四半期累計期間（以下第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）

	FY21/Q1-Q3	FY22/Q1-Q3	増減
売上高	14,044 億円	13,202 億円	-6.0 %
営業利益	5,211 億円	4,725 億円	-9.3 %
営業利益率	37.1 %	35.8 %	-1.3 pt.
経常利益	5,282 億円	5,137 億円	-2.7 %
四半期純利益	3,766 億円	3,673 億円	-2.5 %
四半期純利益率	26.8 %	27.8 %	+1.0 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：FY22/Q1-Q3は21年4月～12月の期間を指します。

3

- 当第3四半期の売上高は前年同期比6.0%減の1兆3,202億円、営業利益は9.3%減の4,725億円、経常利益は2.7%減の5,137億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は2.5%減の3,673億円となりました。

連結売上高

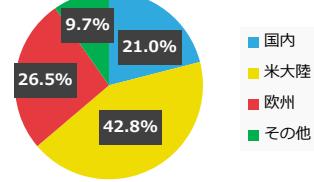
	FY21/Q1-Q3	FY22/Q1-Q3	増減
売上高	14,044 億円	13,202 億円	-6.0 %
ゲーム専用機※1	13,610 億円	12,782 億円	-6.1 %
モバイル・IP関連収入等※2	420 億円	398 億円	-5.2 %
その他	13 億円	21 億円	+57.8 %

※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： +598億円

FY22/Q1-Q3 地域別売上高割合



海外売上高比率79.0%

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6.1%減の1兆2,782億円となりました。当期は『あつまれ どうぶつの森』がNintendo Switchビジネス全体を大きくけん引していた前年同期と比較して減収となりましたが、Nintendo Switchのハードウェアの累計販売台数が1億台を突破し、その普及基盤を活かして新作および定番タイトルが好調に推移した結果、第3四半期の売上高全体としては過去3番目に高い水準となりました。
- また、モバイル・IP関連収入等については、前年同期比でロイヤリティ収入が増加したものの、スマートデバイス向け課金収入が減少したこと、全体としては5.2%減の398億円となりました。
- なお、売上高における為替の影響額は前年同期比で598億円のプラスでした。

売上総利益

	FY21/Q1-Q3	FY22/Q1-Q3	増減
売上総利益	7,688 億円	7,340 億円	-4.5 %
売上総利益率	54.7 %	55.6 %	+0.9 pt.
主な増減要因			
	FY21/Q1-Q3	FY22/Q1-Q3	増減
ハード売上高比率※1	54.0 %	50.4 %	-3.6 pt.
自社ソフト売上高比率※2	81.6 %	77.7 %	-3.9 pt.
デジタル売上高比率※2	40.9 %	40.2 %	-0.7 pt.
期中平均レート 1USドル 1ユーロ	106.04 円 122.35 円	111.06 円 130.54 円	+5.02 円 +8.19 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、売上高の減少により前年同期比4.5%減の7,340億円となりました。
- ・ 売上総利益率は、ソフトウェア売上高に占める自社ソフト売上高の比率が低下したもの、主に円安による為替の影響により、前年同期比0.9ポイント増の55.6%となりました。

販売費及び一般管理費・営業利益

	FY21/Q1-Q3	FY22/Q1-Q3	増減
販売費及び一般管理費	2,477 億円	2,614 億円	+5.6 %
売上高販管費率	17.6 %	19.8 %	+2.2 pt.
営業利益	5,211 億円	4,725 億円	-9.3 %
営業利益率	37.1 %	35.8 %	-1.3 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+360億円

	FY21/Q1-Q3	FY22/Q1-3	増減
研究開発費	701 億円	689 億円	-1.7 %
広告宣伝費	648 億円	751 億円	+15.8 %

6

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、主にNintendo Switchのハードウェア・ソフトウェアに係るメディア広告を中心に広告宣伝費が増加したことや、円安による為替の影響により、前年同期比5.6%増の2,614億円となりました。売上高に占める販管費の割合は、2.2ポイント増の19.8%となりました。
- 営業利益は、売上総利益が減少したことに加えて販管費が増加したため、前年同期比9.3%減の4,725億円となり、営業利益率は1.3ポイント減の35.8%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360億円のプラスでした。

経常利益・四半期純利益

	FY21/Q1-Q3	FY22/Q1-Q3	増減
営業外収益	156 億円	417 億円	+166.5 %
うち 為替差益	-	168 億円	
営業外費用	85 億円	5 億円	-93.7 %
うち 為替差損	74 億円	-	
経常利益	5,282 億円	5,137 億円	-2.7 %
四半期純利益	3,766 億円	3,673 億円	-2.5 %
四半期純利益率	26.8 %	27.8 %	+1.0 pt.

※ 四半期純利益：親会社株主に帰属する四半期純利益

期末レート	FY21末	FY22/Q3	増減
1USドル	110.70 円	115.09 円	+4.39 円
1ユーロ	129.82 円	130.55 円	+0.73 円

7

- 経常利益は、第3四半期末の為替相場が前期末に比べて円安に推移し、為替差益が168億円発生したものの、主に営業利益が減少したことで前年同期比2.7%減の5,137億円となりました。
- 親会社株主に帰属する四半期純利益は前年同期比2.5%減の3,673億円となりました。

FY22 連結業績予想

2021年11月4日公表の業績予想を、2022年2月3日に修正しました。

	前回予想	修正予想	増減
売上高	16,000 億円	16,500 億円	+3.1 %
営業利益	5,200 億円	5,600 億円	+7.7 %
経常利益	5,000 億円	5,700 億円	+14.0 %
当期純利益	3,500 億円	4,000 億円	+14.3 %

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益

※ FY22前提為替レートは、1ドル105円を110円に変更し、1ユーロ125円で据え置きました。

	前回予想	修正予想	増減
配当金			
年間配当	1,490 円	1,700 円	+210 円

Nintendo Switch	前回予想	修正予想	増減
ハードウェア	2,400 万台	2,300 万台	-4.2 %
ソフトウェア	20,000 万本	22,000 万本	+10.0 %

※ FY22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発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。（2021年11月4日発表の修正予想では約10万本、2022年2月3日発表の修正予想では約140万本がハードウェアに同梱して販売した数量）

8

- ・ 続きまして、2022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。
- ・ 通期の業績予想は、売上高1兆6,500億円、営業利益5,600億円、経常利益5,700億円、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。また、期末の前提為替レートは1ドル105円から110円に変更し、1ユーロ125円で据え置きました。
- ・ Nintendo Switchハードウェアの通期の予想販売数量は、半導体部品等の供給不足による生産への影響を反映し、前回予想に対して100万台減の2,300万台に、Nintendo Switchソフトウェアはこれまでの販売実績を考慮して2,000万本増の2億2,000万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1,490円から1,700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。

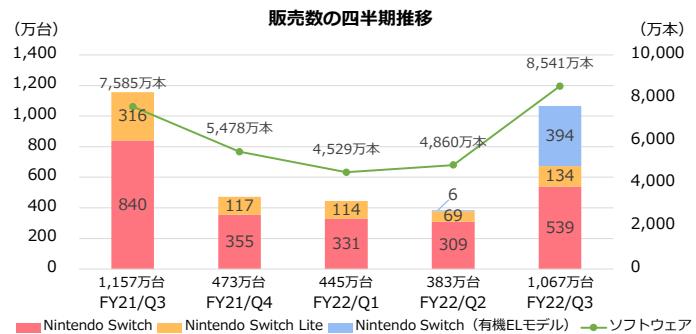
2. ビジネスハイライト

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）

	FY21/Q1-Q3	FY22/Q1-Q3	増減
ハードウェア	2,410 万台	1,895 万台	-21.4 %
Nintendo Switch	1,677 万台	1,179 万台	-29.7 %
Nintendo Switch (有機ELモデル)	-	399 万台	-
Nintendo Switch Lite	733 万台	317 万台	-56.8 %
ソフトウェア	17,610 万本	17,929 万本	+1.8 %



ポケットモンスター
ブリリアントダイヤモンド・シャイニングパール
1,397万本



マリオカート8 デラックス
796万本

マリオパーティ スーパースターズ

543万本

ミリオンセラータイトル数（当期）

29本 （自社 22本、他社 7本）

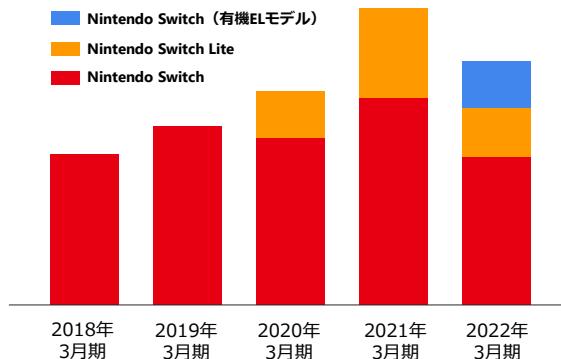
10

- まず、Nintendo Switchの販売状況についてです。
- 当第3四半期のNintendo Switchファミリー全体の販売台数は、前年同期比21.4%減の1,895万台となりました。内訳は、Nintendo Switchが1,179万台、Nintendo Switch（有機ELモデル）が399万台、Nintendo Switch Liteが317万台です。ソフトウェアの販売本数は前年同期比1.8%増の1億7,929万本となりました。
- 年末商戦を含む2021年10月から12月に焦点を当ててみると、ハードウェアについては、10月に発売したNintendo Switch（有機ELモデル）が各地域で好調な販売を記録しています。加えて、Nintendo SwitchとNintendo Switch Liteも安定して推移した結果、同期間のNintendo Switchファミリー全体の販売台数は1,067万台（前年同期比7.7%減）となり、前年同期に続いて1,000万台を上回りました。
- 同じく3か月間のソフトウェアの販売状況については、10月発売の『マリオパーティ スーパースターズ』が543万本、11月発売の『ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド・シャイニングパール』が1,397万本とそれぞれ好調な滑り出しが見えたほか、前期までに発売したタイトルも販売の勢いを維持した結果、ソフトウェアの販売本数は前年同期を上回り、8,541万本（前年同期比12.6%増）となりました。

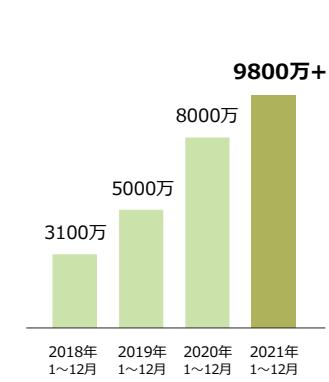
Nintendo Switch ハードウェアセルスルー

- Nintendo Switchファミリーの世界累計セルスルーは1億台以上に
- 生産や物流の遅延の影響を受け、特に北米ではブラックフライデー後から品薄の状態となるも、過去2番目の水準で販売を伸ばしている

全世界のセルスルー比較（4月～12月の合計）



年間プレイヤー



アジア、ラテンアメリカなどを含む当社推計 / Source: Nintendo

11

- ここまで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。
- 左のグラフは、Nintendo Switchファミリーのセルスルーを表したものです。赤色はNintendo Switch、オレンジ色はNintendo Switch Lite、青色は2021年10月に発売したNintendo Switch（有機ELモデル）を表しています。ホリデーシーズン中もNintendo Switchファミリーは継続して販売を伸ばし、2021年12月末時点での世界累計セルスルーは1億台以上になりました。生産や物流においては、半導体などの部材は先行きが見通せない状況が期初から変わっておらず、また、物流の遅延も引き続き解消していないなど、現在でも影響が出ています。特にブラックフライデー後から北米で品薄の状態が続いているが、全世界における4月から12月合算のセルスルーは、過去2番目の水準となりました。「有機ELモデル」の発売後も3種類の本体が、それぞれ勢いを落とすことなく販売を伸ばしています。また、「有機ELモデル」は買い替えや買い増しとしてのご購入も多いことが分かっており、新しい需要を生み出しています。
- 右のグラフは、Nintendo Switchの「年間プレイヤー」数を表したものです。集計期間が同じになるよう、会計年度ごとではなく、1月を始点とした1年間のプレイヤー数にしています。直近1年間でも多くのお客様にNintendo Switchを遊び続けていただいているが、2021年1月から12月の「年間プレイヤー」数は9,800万以上になっています。

※ 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。

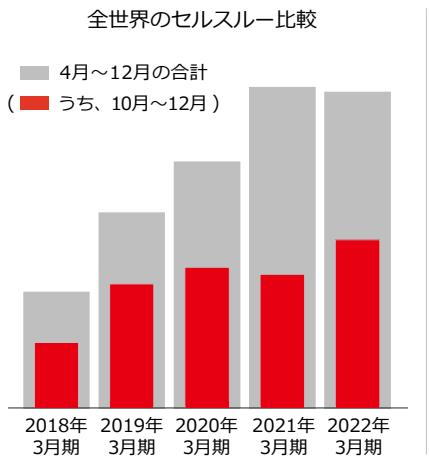
セルスルー：個人のお客様への販売。小売店様からお客様への販売に加え、個人のお客様への当社直販サイト

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の年間プレイヤー数は、Nintendo Switchに登録されたニンテンドーアカウントのうち、各集計期間の1年間に一度以上Nintendo Switchのソフトウェアを起動されたお客様のアカウント数です。インターネットに接続され、統計情報の当社への提供にご同意いただいたお客様のみカウントしています。ニンテンドーeショップなどのご利用は含みません。

Nintendo Switch 自社ソフトウェアセールスルー

- ・**2021年10月～12月のセールスルー実績は、Nintendo Switch発売以来で最大規模に**
- ・**新作タイトルと発売済みのタイトルが、継続してバランスよくセールスルーを伸ばす**



アジア、ラテンアメリカなどを含む当社推計 / Source: Nintendo

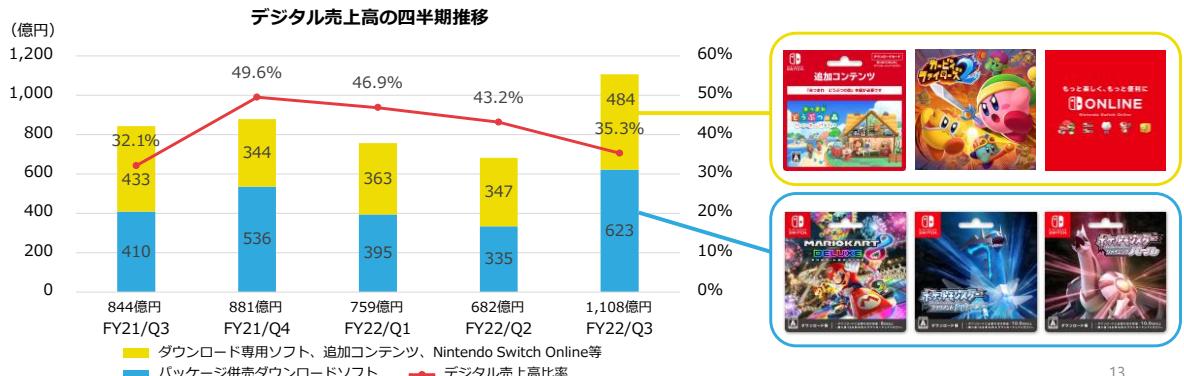
12

- ・ 続いて第3四半期のソフトウェアのセールスルー実績についてです。
- ・ 2021年10月から12月の自社ソフトウェア全体のセールスルー実績は、Nintendo Switch発売以来、四半期として最大規模になりました。2021年11月に発売した『ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド・シャイニングパール』の世界累計セールスルーは、発売から7週間で1,170万本以上となり販売を伸ばしています。
- ・ Nintendo Switch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す。これは、さまざまなお客様がNintendo Switchを遊び続けていたいていることも一つの要因であると考えています。発売からの世界累計セールスルーが1,000万本を超えているタイトルは、現時点で13タイトルに上ります。ちなみに、『あつまれ どうぶつの森』の累計セールスルーは、日本国内だけでも1,000万本を超え、これまで最高だった1985年発売の『スーパーマリオブラザーズ』の記録681万本を大きく超えて、単一のタイトルとしては日本国内で過去最も売れたビデオゲームソフトとなっています。

デジタル売上高

	FY21/Q1-Q3	FY22/Q1-Q3	増減
デジタル売上高 ※1	2,560 億円	2,550 億円	-0.4 %
デジタル売上高比率 ※2	40.9 %	40.2 %	-0.7 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 ゲーム専用機のソフト売上高に占めるデジタル売上高の割合



13

- 次にゲーム専用機におけるデジタル売上高についてご説明いたします。
- 第3四半期のデジタル売上高は前年同期比0.4%減の2,550億円となり、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40.2%となりました。
- 一方、2021年10月から12月までのデジタル売上高は前年同期比31.2%増の1,108億円となりました。ホリデーシーズンにおいて、ソフトウェア全体の販売本数の増加に伴い、パッケージ併売ダウンロードソフトの販売も伸び、同売上高は前年同期比51.8%増の623億円となりました。
- また、昨年10月より新しい料金プランのサービスを開始したNintendo Switch Onlineや11月に配信した『あつまれ どうぶつの森 ハッピーホームパラダイス』などの追加コンテンツ、またダウンロード専用ソフトも順調に販売を伸ばし、同期間のデジタル売上高は四半期として過去最高となりました。

※ デジタル売上高の計上は原則として、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。

発表済みの自社商品（2022年1月～3月）



1月28日



3月25日

14

- 2022年1月から3月に発売の自社商品はご覧の通りです。
- 1月28日には、アクションとRPGが融合した、「ポケットモンスター」シリーズ最新作である『Pokémon LEGENDS アルセウス』を発売しました。はるか昔のポケモンの世界を駆け巡りながら、たくさんのポケモンたちを捕まえて図鑑を作り上げていく「ポケットモンスター」シリーズ共通の遊びに加えて、新たなアクション要素も追加しており、これまでの「ポケットモンスター」シリーズとは異なるゲーム性になっています。
- 3月25日には、「星のカービィ」の本編シリーズとしては初の3Dアクションとなる『星のカービィ ディスカバリー』を発売します。文明と自然が融合した未知なる「新世界」を舞台に、カービィのおなじみのアクションで360度に広がるステージを自由に動き回って、探索しながらゴールを目指します。Joy-Conをおすそわけするといつでも2人プレイに切り替えて、ご家族やお友達と一緒に新世界の冒険へ出かけることができます。また、「星のカービィ」は今年で30周年を迎えます。開発元のハル研究所さんとともに、「星のカービィ」シリーズの魅力を、多くのお客様にお届けできるよう、30周年に合わせてさまざまな企画を予定しています。

3. 参考資料

15

【免責事項】

本説明資料の内容は、発表日時点での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

	FY22 (21.4~21.12)			累計
	全世界合計	うち、国内	うち、海外	
ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド・シャイニングパール	1,397	379	1,018	1,397
マリオカート8 デラックス	796	86	710	4,335
マリオパーティ スーパースターズ	543	113	430	543
あつまれ どうぶつの森	499	70	430	3,762
ゼルダの伝説 スカイウォードソード HD	385	44	340	385
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	356	77	279	2,740
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	352	40	311	2,580
リングフィット アドベンチャー	342	80	262	1,353
スーパー・マリオ 3Dワールド + フューリーワールド	326	54	272	885
ポケットモンスター ソード・シールド	280	42	238	2,390
メトロイド ドレッド	274	26	248	274

	FY22 (21.4~21.12)			累計
	全世界合計	うち、国内	うち、海外	
スーパー マリオパーティ	259	29	230	1,739
New ポケモンスナップ *	236	-	236	236
New スーパーマリオブラザーズ U デラックス	228	14	213	1,272
マリオゴルフ スーパーラッシュ	226	30	196	226
スーパー・マリオ オデッセイ	219	15	204	2,302
ミートビア	163	38	125	163
ルイージマンション 3	145	9	136	1,104
やわらかあたま塾 いつしょにあたまのストレッチ	128	38	90	128
おすそわける メイド イン ワリオ	124	30	94	124
ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ	105	3	102	1,433
ナビつき！ つくってわかる はじめてゲームプログラミング	101	44	58	101

(注) 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。

16

主要な指標

海外売上高比率

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
77.9%	78.7%	79.6%	
78.3%			
79.0%			

ハード売上高比率

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
47.6%	45.2%	53.9%	
46.5%			
50.4%			

自社ソフト売上高比率

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
72.3%	68.9%	84.1%	
70.6%			
77.7%			

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
76.3%	78.6%	77.7%	76.6%
77.5%			
77.6%			
77.4%			

売上高全体に占める海外（日本国外）の売上高の割合

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
47.2%	54.4%	57.5%	47.6%
51.1%			
54.0%			
52.7%			

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

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
82.5%	81.2%	81.1%	71.7%
81.9%			
81.6%			
79.4%			

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

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
759億円	682億円	1,108億円	
1,442億円			
2,550億円			

デジタル売上高比率

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
46.9%	43.2%	35.3%	
45.1%			
40.2%			

パッケージ併売ダウンロード
ソフト売上高比率

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
52.1%	49.1%	56.3%	
50.7%			
53.1%			

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
1,010億円	704億円	844億円	881億円
1,715億円			
2,560億円			
3,441億円			

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
55.6%	38.9%	32.1%	49.6%
47.2%			
40.9%			
42.8%			

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
67.7%	57.8%	48.6%	60.9%
63.6%			
58.7%			
59.3%			

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)]

地域別任天堂主要製品発売日一覧（2021年4月～2021年12月）

日本	米国	欧州
名称	名称	名称
Nintendo Switch		
(ハードウェア)	(ハードウェア)	(ハードウェア)
Nintendo Switch（有機ELモデル）	Nintendo Switch（有機ELモデル）	Nintendo Switch（有機ELモデル）
(ソフトウェア)	(ソフトウェア)	(ソフトウェア)
New ポケモンスナップ *	New ポケモンスナップ *	New ポケモンスナップ *
ファミコン探偵俱楽部 消えた後継者	ファミコン探偵俱楽部 消えた後継者 **	ファミコン探偵俱楽部 消えた後継者 **
ファミコン探偵俱楽部 うしろに立つ少女	ファミコン探偵俱楽部 うしろに立つ少女 **	ファミコン探偵俱楽部 うしろに立つ少女 **
ミートピア	ミートピア	ミートピア
DCX-バービーロガールズティーンパワー	DCスバービーロガールズティーンパワー	DCスバービーロガールズティーンパワー
ナビつき！つくってわかる はじめてゲームプログラミング	ナビつき！つくってわかる はじめてゲームプログラミング	ナビつき！つくってわかる はじめてゲームプログラミング
マリオゴルフ スーパーラッシュ	マリオゴルフ スーパーラッシュ	マリオゴルフ スーパーラッシュ
ゼルダの伝説 スカイウォードソード HD	ゼルダの伝説 スカイウォードソード HD	ゼルダの伝説 スカイウォードソード HD
おすそれける メイドインワリオ	おすそれける メイドインワリオ	おすそれける メイドインワリオ
メトロイド ドレッド	メトロイド ドレッド	メトロイド ドレッド
マリオパーティ スーパースターズ	マリオパーティ スーパースターズ	マリオパーティ スーパースターズ
ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド	ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド	真・女神転生V ***
ポケットモンスター シャイニングパール	ポケットモンスター シャイニングパール	ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド
やわらかあたま塾 いっしょにあたまのストレッチ	やわらかあたま塾 いっしょにあたまのストレッチ	やわらかあたま塾 いっしょにあたまのストレッチ
その他		
ゲーム&ウォッチ ゼルダの伝説	ゲーム&ウォッチ ゼルダの伝説	ゲーム&ウォッチ ゼルダの伝説
2021/11/12	2021/11/12	2021/11/12

(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。

*国内では株式会社ポケモンが、海外では当社が発売・販売しているタイトルです。

**ダウンロード版のみで発売しているタイトルです。

***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。

地域別任天堂主要製品発売スケジュール（一部抜粋：2022年1月～）

日本 名称	発売日	米国 名称	発売日	欧州 名称	発売日
Nintendo Switch					
(ソフトウェア)		(ソフトウェア)		(ソフトウェア)	
Pokémon LEGENDS アルセウス	2022/1/28	Pokémon LEGENDS アルセウス	2022/1/28	Pokémon LEGENDS アルセウス	2022/1/28
星のカービィ ディスカバリー	2022/3/25	トライアングルストラテジー *	2022/3/4	トライアングルストラテジー *	2022/3/4
スマートゥーン3	2022年	星のカービィ ディスカバリー	2022/3/25	星のカービィ ディスカバリー	2022/3/25
『ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド』統編	2022年	Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp	2022年春	Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp	2022年春
マリオ+ラビット 最新作（仮称）*	2022年	スマートゥーン3	2022年	スマートゥーン3	2022年
ベヨネット3	2022年	『ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド』統編	2022年	『ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド』統編	2022年
Metroid Prime 4 (仮称)	未定	ベヨネット3	2022年	ベヨネット3	2022年
		Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	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：2022年1月～）

Nintendo Switch

地域	名称	ソフトメーカー	名称	ソフトメーカー
日本	百英雄伝 Rising	505 Games	ソフィーのアトリエ 2 ～不思議な夢の鍊金術士～	コーエーテクモゲームス
	十三機兵防衛圏	アトラス	eBASEBALLパワフルプロ野球2022	KONAMI
	ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド	アトラス	夜廻三	日本一ソフトウェア
	バックマン ミュージアム ブラス	バジーダイナムコエンターテインメント	OMORI	OMOCAT
	モンスター・ハンターライズ：サンブレイク	カブコム	AI: ソムニウムファイルニルヴァーナ イニシアチブ	スパイク・チュンソフト
	刀剣乱舞無双	DMM GAMES	チヨコボグラブリ	スクウェア・エニックス
	ゲーム ドラえもん のび太の宇宙小戦争 リトルスターウォーズ2021	フリュー	ライフ イズ ストレングツトゥルーカラーズ	スクウェア・エニックス
	みんなのカーリング	イマジニア	トライアングルストラテジー	スクウェア・エニックス
	Winning Post 9 2022	コーポレートモーグームス	ディスク・エリジウム -ザ・ファイナルカット	ZA/UM
	信長の野望・新生	コーポレートモーグームス		
米国	Hindsight	Annapurna Interactive	Persona 4 Arena Ultimax	SEGA
	Neon White	Annapurna Interactive	13 Sentinels: Aegis Rim	SEGA
	DYNASTY WARRIORS 9: Empires	KOEI TECMO AMERICA	Life is Strange: True Colors [Packaged version]	Square Enix
	Atelier Sophie 2: The Alchemist of the Mysterious Dream	KOEI TECMO AMERICA	Chocobo GP	Square Enix
	Yu-Gi-Oh! MASTER DUEL	Konami	ASTRONEER *	System Era Softworks
	Aztech Forgotten Gods	Lienzo	Trash Sailors	tinyBuild Games
	Rune Factory 5	Marvelous	Assassin's Creed: The Ezio Collection	Ubisoft
	OlliOlli World	Private Division	LEGO Star Wars: The Skywalker Saga	Warner Bros. Games
	Grand Theft Auto: The Trilogy - The Definitive Edition [Packaged version]	Rockstar Games		
欧州	Hindsight	Annapurna Interactive	Persona 4 Arena Ultimax	SEGA
	Neon White	Annapurna Interactive	13 Sentinels: Aegis Rim	SEGA
	Monster Prom 2: Monster Camp XXL	Beautiful Glitch	Two Point Campus	SEGA
	Windjammers 2	DotEmu	Life is Strange: True Colors [Packaged version]	Square Enix
	Baby Storm	Forever Entertainment	Chocobo GP	Square Enix
	DYNASTY WARRIORS 9: Empires	KOEI TECMO EUROPE	Grapple Dog	Super Rare Games
	Atelier Sophie 2: The Alchemist of the Mysterious Dream	KOEI TECMO EUROPE	ASTRONEER *	System Era Softworks
	Yu-Gi-Oh! MASTER DUEL	Konami	Trash Sailors	tinyBuild Games
	Aztech Forgotten Gods	Lienzo	Welcome to Elk	Triple Toppling
	Rune Factory 5	Marvelous Europe	Assassin's Creed: The Ezio Collection	Ubisoft
Record of Lodoss War -Deedlit in Wonder Labyrinth- MAGLAM LORD OlliOlli World Grand Theft Auto: The Trilogy - The Definitive Edition [Packaged version]				
PLAYISM PQuube Private Division Rockstar 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や追加コンテンツとして発売する製品も含みます。
*パッケージ版はGearbox Publishing様より発売されます。

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)

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

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

(注) 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」