



2023年3月期第3四半期 決算説明資料

任天堂株式会社

2023年2月7日

1

1. 連結業績および業績見通し

2

- 2023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）

	FY22/Q1-Q3	FY23/Q1-Q3	増減
売上高	13,202 億円	12,951 億円	-1.9 %
営業利益	4,725 億円	4,105 億円	-13.1 %
営業利益率	35.8 %	31.7 %	-4.1 pt.
経常利益	5,137 億円	4,825 億円	-6.1 %
四半期純利益	3,673 億円	3,462 億円	-5.8 %
四半期純利益率	27.8 %	26.7 %	-1.1 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：FY23/Q1-Q3は22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1.9%減の1兆2,951億円、営業利益は13.1%減の4,105億円、経常利益は6.1%減の4,825億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は5.8%減の3,462億円となりました。

連結売上高

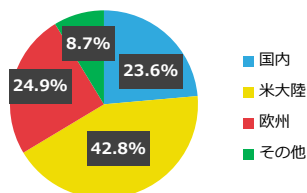
	FY22/Q1-Q3	FY23/Q1-Q3	増減
売上高	13,202 億円	12,951 億円	-1.9 %
ゲーム専用機※1	12,782 億円	12,521 億円	-2.0 %
モバイル・IP関連収入等※2	398 億円	389 億円	-2.3 %
その他	21 億円	41 億円	+88.5 %

※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）・アクセサリなどを含みます。

※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： +1,342億円

FY23/Q1-Q3 地域別売上高割合



海外売上高比率76.4%

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2.0%減の1兆2,521億円となりました。為替レートが円安に推移したものの、半導体部品等の不足の影響で上期の出荷が十分にできなかったことに加え、年末商戦においてNintendo Switchハードウェアおよびソフトウェアの販売数が前年同期と比べて減少したことにより、全体の売上高は減少しました。
- モバイル・IP関連収入等については、ロイヤリティ収入は安定的に推移しましたが、スマートデバイス向け課金収入が減少したことにより、全体としては2.3%減の389億円となりました。

売上総利益

	FY22/Q1-Q3	FY23/Q1-Q3	増減	
売上総利益	7,340 億円	6,976 億円	-5.0 %	
売上総利益率	55.6 %	53.9 %	-1.7 pt.	
主な増減要因				
	FY22/Q1-Q3	FY23/Q1-Q3	増減	
ハード売上高比率※1	50.4 %	46.2 %	-4.2 pt.	
自社ソフト売上高比率※2	77.7 %	79.4 %	+1.7 pt.	
デジタル売上高比率※2	40.2 %	46.0 %	+5.8 pt.	
期中平均レート	1USDドル 1ユーロ	111.06 円 130.54 円	136.39 円 140.47 円	+25.33 円 +9.93 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、売上高が減少したことにより前年同期比5.0%減の6,976億円となりました。
- 売上総利益率は、ハード売上高比率の低下や、ソフトウェア売上高に占める自社ソフト売上高およびデジタル売上高の比率上昇などが見られたものの、他モデルに比べて利益率の低いNintendo Switch（有機ELモデル）の販売割合が高くなったことや、部材コストの高騰・高止まりの影響を受け、前年同期を下回りました。

販売費及び一般管理費・営業利益

	FY22/Q1-Q3	FY23/Q1-Q3	増減
販売費及び一般管理費	2,614 億円	2,871 億円	+9.8 %
売上高販管費率	19.8 %	22.2 %	+2.4 pt.
営業利益	4,725 億円	4,105 億円	-13.1 %
営業利益率	35.8 %	31.7 %	-4.1 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+460億円

	FY22/Q1-Q3	FY23/Q1-Q3	増減
研究開発費	689 億円	783 億円	13.6 %
広告宣伝費	751 億円	763 億円	1.5 %

6

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、為替レートが円安に推移したことで、主に海外子会社で計上される費用が増加したほか、発送配達費や研究開発費が増加したことにより、前年同期比9.8%増の2,871億円となりました。売上高に占める販管費の割合は、2.4ポイント増の22.2%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13.1%減の4,105億円となり、営業利益率は4.1ポイント減の31.7%となりました。

経常利益・当期純利益

	FY22/Q1-Q3	FY23/Q1-Q3	増減
営業外収益	417 億円	729 億円	+74.6 %
うち 為替差益	168 億円	289 億円	+71.3 %
営業外費用	5 億円	9 億円	+71.1 %
経常利益	5,137 億円	4,825 億円	-6.1 %
四半期純利益	3,673 億円	3,462 億円	-5.8 %
四半期純利益率	27.8 %	26.7 %	-1.1 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	FY22末	FY23/Q3	増減
1USドル	121.83 円	131.10 円	+9.27 円
1ユーロ	135.41 円	140.33 円	+4.92 円

7

- 経常利益は、当第3四半期末の為替レートが前期末に比べて円安に推移し、為替差益が289億円発生したものの、主に営業利益が減少したことにより、前年同期比6.1%減の4,825億円となりました。
- 親会社株主に帰属する四半期純利益は前年同期比5.8%減の3,462億円となりました。

FY23 連結業績予想

2022年11月8日公表の業績予想を、2023年2月7日に修正しました。

	前回予想	修正予想	増減
売上高	16,500 億円	16,000 億円	-3.0 %
営業利益	5,000 億円	4,800 億円	-4.0 %
経常利益	5,600 億円	5,200 億円	-7.1 %
当期純利益	4,000 億円	3,700 億円	-7.5 %

・当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益

・FY23前提為替レートは、1ドル135円を1ドル125円に変更し、1ユーロ135円で据え置きました

	前回予想	修正予想	増減
配当金			
期末配当	109 円	96 円	-13 円

Nintendo Switch	前回予想	修正予想	増減
ハードウェア	1,900 万台	1,800 万台	-5.3 %
ソフトウェア	21,000 万本	20,500 万本	-2.4 %

・FY23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等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。（2022年11月8日発表の修正予想では約8万本、2023年2月7日発表の修正予想では約110万本がハードウェア等に同梱して販売した数量）

8

- ・ 続きまして、2023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1兆6,000億円、営業利益4,800億円、経常利益5,200億円、親会社株主に帰属する当期純利益3,700億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135円から125円に変更し、1ユーロ135円で据え置きました。なお、連結業績予想の修正に伴い、期末配当予想については、1株当たり109円から96円に変更いたしました。
- ・ 通期の予想販売数量は、Nintendo Switchハードウェアは前回予想に対して100万台減の1,800万台に、ソフトウェアは500万本減の2億500万本に変更しました。ハードウェアに関しては、第3四半期のセルインは概ね想定通りに推移しましたが、年末商戦におけるセルスルーが期待に届かなかったため、第4四半期の予想販売数量を見直しました。ソフトウェアは、主にハードウェアの修正を考慮し、予想販売数量を変更しました。

- ※ 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。
- ※ 2022年10月1日を効力発生日として、普通株式1株を10株に分割しました。2023年3月期の年間配当予想については、当該株式分割の実施に伴い、第2四半期末は分割前、期末は分割後の基準での計算となり、単純合計ができないため、表示していません。

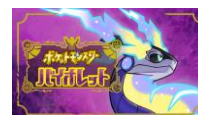
2. ビジネスハイライト

9

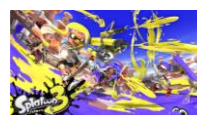
- ここからはビジネスのハイライトについてご説明いたします。

Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

	FY22/Q1-Q3	FY23/Q1-Q3	増減
ハードウェア	1,895 万台	1,491 万台	-21.3 %
Nintendo Switch	1,179 万台	522 万台	-55.7 %
Nintendo Switch （有機ELモデル）	399 万台	769 万台	+92.5 %
Nintendo Switch Lite	317 万台	200 万台	-37.0 %
ソフトウェア	17,929 万本	17,211 万本	-4.0 %



ポケットモンスター
スカーレット・バイオレット
2,061万本

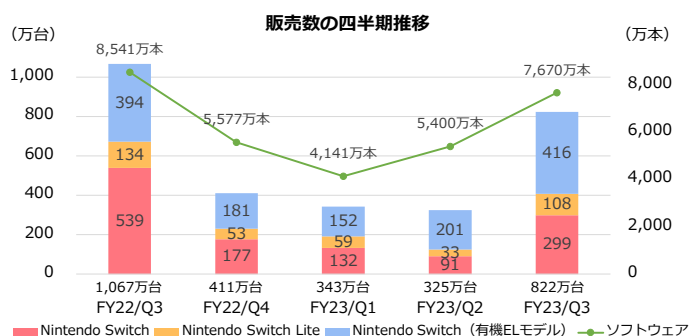


スプラトゥーン3
1,013万本

Nintendo Switch Sports
861万本

ミリオンセラータイトル数（当期）

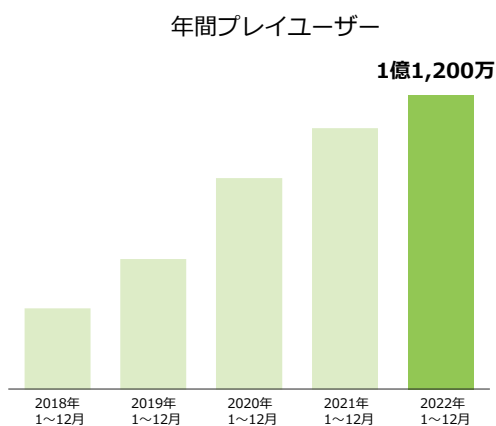
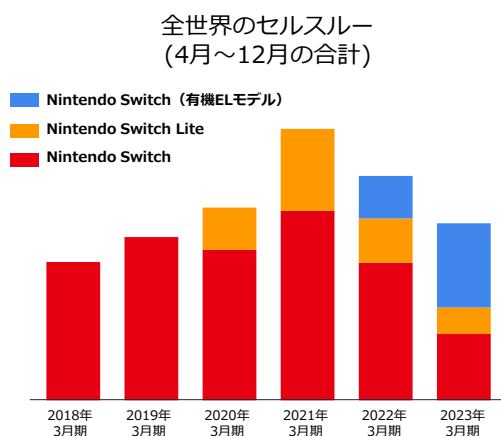
27本 （自社 19本、他社 8本）



- 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21.3%減の1,491万台となりました。内訳は、Nintendo Switchが522万台、Nintendo Switch（有機ELモデル）が769万台、Nintendo Switch Liteが200万台です。ソフトウェアの販売本数は前年同期比4.0%減の1億7,211万本となりました。
- 年末商戦を含む2022年10月から12月では、ハードウェアに関しては、半導体部品等の不足による生産への影響がほぼ解消されたことで、概ね計画に沿った出荷台数となりましたが、Nintendo Switch（有機ELモデル）の発売があった前年同期比では販売台数が減少しました。
- ソフトウェアについても、概ね計画通りの出荷本数となりました。『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』などの新作タイトルが販売を伸ばした一方で、ハードウェアの販売減の影響を一部受け、ソフトウェア全体の販売本数は前年同期比で減少しました。

Nintendo Switch：HWセルスルーと年間プレイユーザー

- お客様の購入ケースの多様化により、3つのモデルがそれぞれ一定の販売規模に。販売数量全体としては前年同期を下回った。
- 年間プレイユーザーは増加傾向、ビジネスの基盤は拡大を続けている。



11
アジア、ラテンアメリカなどを含む当社推計

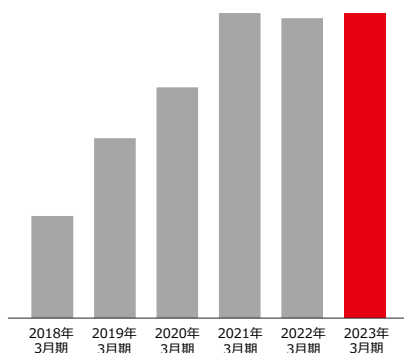
- ここまでは当社グループから取引先様への販売数であるセルインについてご紹介しましたが、ここからはお客様にご購入いただいた販売数であるセルスルーの状況と、実際にNintendo Switchでソフトウェアを起動されているお客様のアカウント数の状況についてご紹介します。
- Nintendo Switchファミリーは、お客様の購入ケースに応じて3種類の本体がそれぞれ一定の販売規模となりました。特に、Nintendo Switch（有機ELモデル）は、新規で購入されるケースに加えて、買い替えや買い増しとしてのご購入も多くなっています。
- 全世界におけるセルスルーは、上期までは半導体等の不足による生産への影響を受けて、前年同期比で減少していました。また、10月から12月においては、年末商戦の販売が過去2年ほどの大きな盛り上がりとはなりません。このような結果、4月から12月のハードウェアの販売状況は、Nintendo Switch（有機ELモデル）の発売があった前年同期を下回りました。
- なお、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を示す「年間プレイユーザー」数は引き続き増加傾向にあります。2022年1月から12月の「年間プレイユーザー」数は1億1,200万を超えており、ビジネスの基盤は継続して拡大しています。

※ Nintendo Switchの年間プレイユーザー数は、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ルスルー

- お客様が増加し、多くの方にソフトウェアを手にとっていただける環境に。
- 自社ソフトウェアの販売本数は、Nintendo Switch発売以来の高水準を維持。

全世界の自社ソフトウェアセルスルー
(4月～12月の合計)



全世界のタイトル別セルスルー (4月～12月の合計)

新作タイトル



発売済みタイトル



12
アジア、ラテンアメリカなどを含む当社推計

- 続いて自社ソフトウェアのセルスルー実績についてです。
- 全世界における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は、Nintendo Switch発売以来の高水準を維持しています。
- Nintendo Switchはハードウェアの普及が進行するなかで、それぞれのプレイスタイルに合わせて、多くのお客様に遊び続けていただいています。また、遊んでいただいているお客様も、お子さんからご高齢の方まで幅広い年齢の方にご支持いただいています。Nintendo Switchは過去になく多くの方にソフトウェアを手にとっていただける環境となっており、当期は複数の新作タイトルが大きく販売を伸ばしました。
- なお、発売済みの定番タイトルについては、以前ほどの販売ペースではなくなっているものの、堅調な販売状況となりました。

ポケットモンスター スカーレット・バイオレット

- 昨年11月18日に発売した『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』が当社ゲーム専用機向けソフトウェアとして過去最高の初動販売を記録。



計**1,820万本**
(発売後7週間のセルスルー)

13
アジア、ラテンアメリカなどを含む当社推計

- 当期に発売した新作タイトルの中では、昨年11月に発売した『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』が、当社のゲーム専用機向けソフトウェアとして過去最高の初動(※)を記録しました。世界累計セルスルーは、発売から7週間で1,800万本以上となり、引き続き販売を伸ばしています。

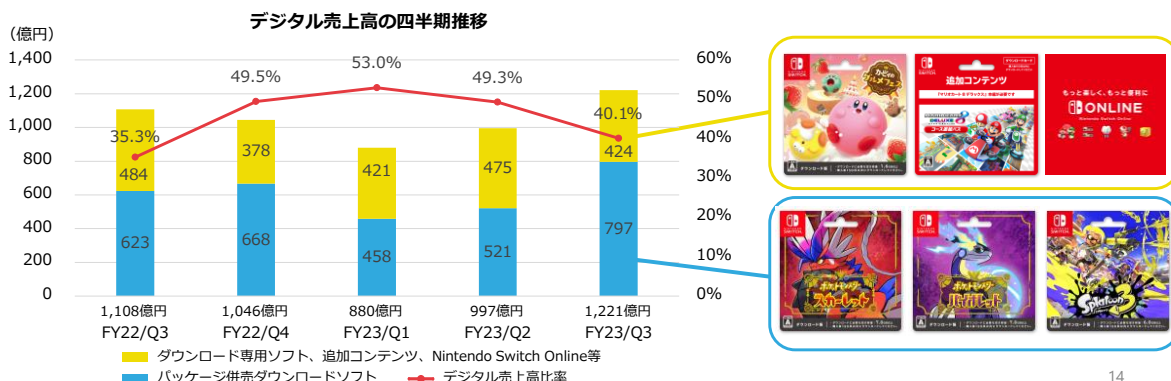
※世界累計販売本数(セルスルー)が、発売後3日間で1,000万本を突破。

デジタル売上高

	FY22/Q1-Q3	FY23/Q1-Q3	増減
デジタル売上高 ※1	2,550 億円	3,100 億円	+21.5 %
デジタル売上高比率 ※2	40.2 %	46.0 %	+5.8 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



14

- 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21.5%増の3,100億円となり、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46.0%となりました。
- 『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』や『スプラトゥーン3』、『Nintendo Switch Sports』などの新作タイトルを中心に、パッケージ併売ダウンロードソフトが好調に推移したほか、このようなオンラインプレイ要素のあるタイトルをきっかけにNintendo Switch Onlineに加入されるお客様もいっしょだったことで、デジタル売上高は増加しました。
- なお、2022年10月から12月までのデジタル売上高は前年同期比10.2%増の1,221億円となり、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（2023年）



1月20日



2月24日



3月17日



5月12日



2023年

15

- ご覧いただいているのは、2023年発売として発表済みの自社タイトルです。
- すでにNintendo Switchをお持ちのお客様に新作タイトルを楽しんでいただくとだけでなく、これらの新作の発売が、新たにお客様にNintendo Switchをお求めいただくきっかけになればと思います。
- 今後も、Nintendo Switchを多くの方に遊び続けていただいている環境のもとで、ソフトウェアの販売の最大化に努めていきます。

任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例

スーパー・ニンテンドー・ワールドが
Universal Studios Hollywoodに
2月17日にグランドオープン



『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』
を、4月7日に米国公開、4月28日に国内公開



16

- ゲーム専用機ビジネスを持続的に活性化するための、「任天堂IPに触れる人口の拡大」の主な取り組みにおいては、2月17日に、米国のユニバーサル・スタジオ・ハリウッドにも、スーパーマリオの世界をリアルに体験できる『スーパー・ニンテンドー・ワールド』がオープンします。
- また、イルミネーション様と共同で制作しているスーパーマリオのアニメ映画『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』が、米国で4月7日、日本では4月28日に公開予定です。
- 他にもさまざまな取り組みを実施しており、「任天堂IPに触れる人口の拡大」を進めています。

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	FY23 (22.4~22.12)			累計		FY23 (22.4~22.12)			累計
	全世界合計	うち、国内	うち、海外	全世界合計		全世界合計	うち、国内	うち、海外	全世界合計
ポケットモンスター スカーレット・バイオレット	2,061	694	1,367	2,061	Pokémon LEGENDS アルセウス	199	16	183	1,463
スプラトゥーン3	1,013	632	380	1,013	Xenoblade3（ゼノブレイド3）	181	50	131	181
Nintendo Switch Sports	861	159	702	861	スーパーマリオ オデッセイ	162	19	143	2,512
マリオカート8 デラックス	666	95	571	5,200	New スーパーマリオブラザーズ U デラックス	145	13	132	1,475
星のカービィ ディスカバリー	347	77	270	612	スーパーマリオ 3Dワールド + フェアリーワールド	139	17	122	1,082
あつまれ どうぶつの森	295	43	252	4,159	リングフィット アドベンチャー	113	33	80	1,522
マリオパーティ スーパースターズ	250	34	216	938	ペヨネット3	104	15	88	104
マリオストライカーズ バトルリーグ	247	17	230	247	ルイージマンシヨン3	102	13	89	1,244
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	243	34	209	2,900	スーパー マリオパーティ	101	13	88	1,879
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	227	48	179	3,044					

(注) ハードウェア等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

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
79.9%	72.4%	76.8%	
75.9%			
76.4%			

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
77.9%	78.7%	79.6%	78.2%
78.3%			
79.0%			
78.8%			

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

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
43.8%	39.8%	50.9%	
41.7%			
46.2%			

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
47.6%	45.2%	53.9%	41.5%
46.5%			
50.4%			
48.4%			

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

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
76.3%	72.7%	85.0%	
74.3%			
79.4%			

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
72.3%	68.9%	84.1%	82.3%
70.6%			
77.7%			
78.8%			

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

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
880億円	997億円	1,221億円	
1,878億円			
3,100億円			

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
759億円	682億円	1,108億円	1,046億円
1,442億円			
2,550億円			
3,596億円			

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

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
53.0%	49.3%	40.1%	
51.0%			
46.0%			

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
46.9%	43.2%	35.3%	49.5%
45.1%			
40.2%			
42.6%			

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

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
52.1%	52.3%	65.3%	
52.2%			
57.4%			

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
52.1%	49.1%	56.3%	63.9%
50.7%			
53.1%			
56.2%			

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（2022年4月～2022年12月）					
日本		米国		欧州	
名称	発売日	名称	発売日	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)	
Nintendo Switch Sports	2022/4/29	Nintendo Switch Sports	2022/4/29	Nintendo Switch Sports	2022/4/29
マリオストライカーズ バトルリーグ	2022/6/10	マリオストライカーズ バトルリーグ	2022/6/10	マリオストライカーズ バトルリーグ	2022/6/10
Xenoblade3（ゼノブレイド3）	2022/7/29	ファイアーエムブレム無双 風花雪月 **	2022/6/24	ファイアーエムブレム無双 風花雪月 **	2022/6/24
カービィのグルメフェス *	2022/8/17	LIVE A LIVE **	2022/7/22	LIVE A LIVE **	2022/7/22
スプラトゥーン3	2022/9/9	Xenoblade3（ゼノブレイド3）	2022/7/29	Xenoblade3（ゼノブレイド3）	2022/7/29
ベヨネッタ3	2022/10/28	カービィのグルメフェス *	2022/8/17	カービィのグルメフェス *	2022/8/17
ポケットモンスター スカーレット	2022/11/18	スプラトゥーン3	2022/9/9	スプラトゥーン3	2022/9/9
ポケットモンスター バイオレット	2022/11/18	ベヨネッタ3	2022/10/28	ベヨネッタ3	2022/10/28
マリオ+ラビッツ ギャラクシーバトル **	2022/12/2	ポケットモンスター スカーレット	2022/11/18	ポケットモンスター スカーレット	2022/11/18
		ポケットモンスター バイオレット	2022/11/18	ポケットモンスター バイオレット	2022/11/18
(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。 *ダウンロード版のみで発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。					

地域別任天堂主要製品発売スケジュール（一部抜粋：2023年1月～）					
日本		米国		欧州	
名称	発売日	名称	発売日	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)	
ファイアーエムブレム エンゲージ	2023/1/20	ファイアーエムブレム エンゲージ	2023/1/20	ファイアーエムブレム エンゲージ	2023/1/20
星のカービィ Wii デラックス	2023/2/24	星のカービィ Wii デラックス	2023/2/24	星のカービィ Wii デラックス	2023/2/24
ペヨネット オリジンズ: セレッサと迷子の悪魔	2023/3/17	ペヨネット オリジンズ: セレッサと迷子の悪魔	2023/3/17	ペヨネット オリジンズ: セレッサと迷子の悪魔	2023/3/17
ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	2023/5/12	ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	2023/5/12	ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	2023/5/12
Pikmin 4	2023年	Pikmin 4	2023年	Pikmin 4	2023年
Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定
		Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp	未定	Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp	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。					
22					

発売予定ソフトメーカータイトル（一部抜粋：2023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	僕のヒーローアカデミア ULTRA RUMBLE	バンダイナムコエンターテインメント	ルーンファクトリー 3 スペシャル	マーベラス
	SD シン・仮面ライダー 乱舞	バンダイナムコエンターテインメント	Minecraft Legends	Mojang/日本マイクロソフト
	テイルズ オブ シンフォニア リマスター	バンダイナムコエンターテインメント	Ib	PLAYISM
	ロックマンエグゼ アドバンスコレクション	カプコン	ハテナの塔 ―The Tower of Children―	集英社ゲームズ
	ONI - 空と風の哀歌	クラウドディッドレパードエンタテインメント	ARK: Survival Evolved	スパイク・チュンソフト
	ドカボンキングダム コネクト	アイディアファクトリー	超探偵事件簿 レインコード	スパイク・チュンソフト
	ライザのアトリエ 3 ～終わりの錬金術士と秘密の鍵～	コーエーテクモゲームス	結合男子	スクウェア・エニックス
	零 ～月蝕の仮面～	コーエーテクモゲームス	オクトパストラベラー II	スクウェア・エニックス
	Winning Post 10	コーエーテクモゲームス	シアトリズム ファイナルバーライン	スクウェア・エニックス
	LOOP8（ループエイト）	マーベラス	ホグワーツ・レガシー	WB Games
米国	Storyteller	Annapurna Interactive	The Legend of Heroes: Trails to Azure	NIS America
	Tales of Symphonia Remastered	Bandai Namco Entertainment	Omega Strikers	Odyssey Interactive
	Mega Man Battle Network Legacy Collection	Capcom	Persona 3 Portable	SEGA
	Disney Speedstorm	Gameloft	Persona 4 Golden	SEGA
	Blanc	Gearbox Publishing	Life is Strange 2	SQUARE ENIX
	Have a Nice Death	Gearbox Publishing	OCTOPATH TRAVELER II	SQUARE ENIX
	Risk of Rain Returns	Gearbox Publishing	PowerWash Simulator	SQUARE ENIX
	Atelier Ryza 3: Alchemist of the End & the Secret Key	KOEI TECMO GAMES	THEATRHYTHM FINAL BAR LINE	SQUARE ENIX
	MLB: The Show 23	MLB	Spongebob Squarepants: The Cosmic Shake	THQ Nordic
	Minecraft Legends	Mojang	OddBallers	Ubisoft
欧州	Storyteller	Annapurna Interactive	The Legend of Heroes: Trails to Azure	NIS America
	Tales of Symphonia Remastered	Bandai Namco Entertainment	Omega Strikers	Odyssey Interactive
	Mega Man Battle Network Legacy Collection	Capcom	Persona 3 Portable	SEGA
	Disney Speedstorm	Gameloft	Persona 4 Golden	SEGA
	Blanc	Gearbox Publishing	Life is Strange 2	SQUARE ENIX
	Have a Nice Death	Gearbox Publishing	OCTOPATH TRAVELER II	SQUARE ENIX
	Risk of Rain Returns	Gearbox Publishing	PowerWash Simulator	SQUARE ENIX
	Atelier Ryza 3: Alchemist of the End & the Secret Key	KOEI TECMO GAMES	THEATRHYTHM FINAL BAR LINE	SQUARE ENIX
	MLB: The Show 23	MLB	Spongebob Squarepants: The Cosmic Shake	THQ Nordic
	Minecraft Legends	Mojang	OddBallers	Ubisoft
(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。				

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)

- ・連結損益計算書推移
- ・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。