



2023年3月期 決算説明資料

任天堂株式会社
2023年5月9日

1

1. 連結業績及び業績見通し

2

- 2023年3月期の連結業績と、2024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）

	FY22	FY23	増減
売上高	16,953 億円	16,016 億円	-5.5 %
営業利益	5,927 億円	5,043 億円	-14.9 %
営業利益率	35.0 %	31.5 %	-3.5 pt.
経常利益	6,708 億円	6,010 億円	-10.4 %
当期純利益	4,776 億円	4,327 億円	-9.4 %
当期純利益率	28.2 %	27.0 %	-1.2 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：FY23は22年4月～23年3月の期間を指します。

3

- ・ 当期の売上高は、前期比5.5%減の1兆6,016億円、営業利益は14.9%減の5,043億円、経常利益は10.4%減の6,010億円、親会社株主に帰属する当期純利益は9.4%減の4,327億円となりました。

連結売上高

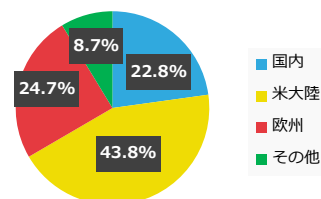
	FY22	FY23	増減
売上高	16,953 億円	16,016 億円	-5.5 %
ゲーム専用機※1	16,392 億円	15,449 億円	-5.8 %
モバイル・IP関連収入等※2	533 億円	510 億円	-4.3 %
その他	27 億円	56 億円	+105.1 %

※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： +1,578億円

FY23 地域別売上高割合



海外売上高比率77.2%

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期比5.8%減の1兆5,449億円となりました。当期は為替レートが円安に推移したものの、主にハードウェアおよびソフトウェアの販売数が減少したことから、全体の売上高は減少しました。
- また、モバイル・IP関連収入等については、ロイヤリティ収入は増加しましたが、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4.3%減の510億円となりました。
- なお、売上高における為替の影響額は前期比で1,578億円のプラスでした。

売上総利益

	FY22	FY23	増減
売上総利益	9,460 億円	8,854 億円	-6.4 %
売上総利益率	55.8 %	55.3 %	-0.5 pt.
主な増減要因			
	FY22	FY23	増減
ハード売上高比率※1	48.4 %	45.6 %	-2.8 pt.
自社ソフト売上高比率※2	78.8 %	79.1 %	+0.3 pt.
デジタル売上高比率※2	42.6 %	48.2 %	+5.6 pt.
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	135.38 円 140.82 円	+23.04 円 +10.32 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期比6.4%減の8,854億円となりました。
- 売上総利益率は、ハード売上高比率の低下や、デジタル売上高比率の上昇などが見られたものの、主に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、前期比0.5ポイント減の55.3%となりました。

販売費及び一般管理費・営業利益

	FY22	FY23	増減
販売費及び一般管理費	3,532 億円	3,810 億円	+7.9 %
売上高販管費率	20.8 %	23.8 %	+3.0 pt.
営業利益	5,927 億円	5,043 億円	-14.9 %
営業利益率	35.0 %	31.5 %	-3.5 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+440億円

	FY22	FY23	増減
研究開発費	1,021 億円	1,100 億円	+7.6 %
広告宣伝費	938 億円	949 億円	+1.2 %

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、前期比7.9%増の3,810億円となりました。売上高に占める販管費の割合は、3.0ポイント増の23.8%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、前期比14.9%減の5,043億円となり、営業利益率は3.5ポイント減の31.5%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440億円のプラスでした。

経常利益・当期純利益

	FY22	FY23	増減
営業外収益	787 億円	973 億円	+23.5 %
うち 為替差益	456 億円	397 億円	-12.9 %
営業外費用	7 億円	6 億円	-13.1 %
経常利益	6,708 億円	6,010 億円	-10.4 %
当期純利益	4,776 億円	4,327 億円	-9.4 %
当期純利益率	28.2 %	27.0 %	-1.2 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	FY22	FY23	増減
1USドル	121.83 円	133.00 円	+11.17 円
1ユーロ	135.41 円	144.67 円	+9.26 円

7

- 経常利益は、当期末の為替相場が前期末に比べて円安に推移したことによる為替差益の発生や、海外の金利が上昇したことによる受取利息の増加がみられたものの、主に営業利益が減少したことで前期比10.4%減の6,010億円となりました。
- 親会社株主に帰属する当期純利益は前期比9.4%減の4,327億円となりました。

連結業績（予想）

	FY23実績	FY24予想	増減
売上高	16,016 億円	14,500 億円	-9.5 %
営業利益	5,043 億円	4,500 億円	-10.8 %
経常利益	6,010 億円	4,800 億円	-20.1 %
当期純利益	4,327 億円	3,400 億円	-21.4 %

・当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益
 ・FY24前提為替レート：1ドル130円、1ユーロ135円

配当金	FY23実績	FY24予想	増減
年間配当	※	147 円	-

※ FY23の年間配当金に関する説明は「決算短信」P4の「（3）利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当」をご参照ください。

Nintendo Switch	FY23実績	FY24予想	増減
ハードウェア	1,797 万台	1,500 万台	-16.5 %
ソフトウェア	21,396 万本	18,000 万本	-15.9 %

・FY23実績のソフトウェア販売数量には、ハードウェア等に同梱して販売した数量（125万本）を含みます。

8

- ・ 続きまして、2024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1兆4,500億円、営業利益4,500億円、経常利益4,800億円、親会社株主に帰属する当期純利益3,400億円としており、前提為替レートは1ドル130円、1ユーロ135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147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1,500万台、ソフトウェアは1億8,000万本としています。
- ・ 2024年3月期は、Nintendo Switchハードウェア、ソフトウェアの販売数量の減少を見込んでいることや、想定為替レートを2023年3月期よりも円高に設定していることなどから、減収減益を見込んでいます。Nintendo Switchは発売から7年目に入りこれまでと同じペースで販売を伸ばし続けていくことは難しい状況ですが、ハードウェアの稼働水準を高く維持し、新規タイトルだけでなく、発売済みのタイトルも魅力をお伝えすることで、より多くのお客様に、より長くNintendo Switchを遊んでいただけるように販売の最大化を目指します。

※ 2023年3月期決算短信 「（3）利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当」より一部抜粋
 2022年10月1日を効力発生日として、普通株式1株につき10株の割合で株式分割を行いました。2023年3月期の年間配当金は当連結会計年度の期首に株式分割が行われたと仮定した場合、1株当たり年間配当金は186円となります。

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	FY23	増減
ハードウェア	2,306 万台	1,797 万台	-22.1 %
Nintendo Switch	1,356 万台	614 万台	-54.7 %
Nintendo Switch （有機ELモデル）	580 万台	922 万台	+58.8 %
Nintendo Switch Lite	370 万台	262 万台	-29.2 %
ソフトウェア	23,507 万本	21,396 万本	-9.0 %



ポケットモンスター
スカーレット・バイオレット
2,210万本



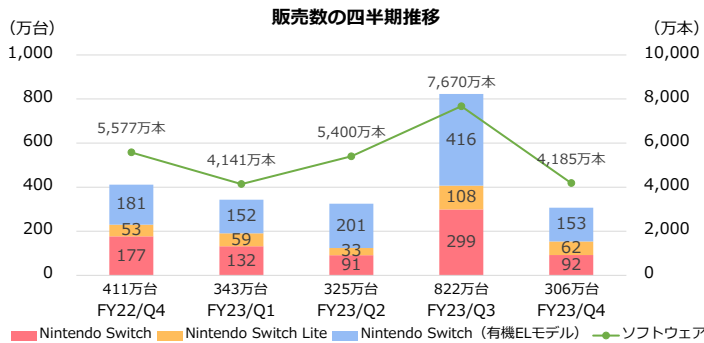
スプラトゥーン3
1,067万本



Nintendo Switch Sports
960万本

ミリオンセラータイトル数（当期）

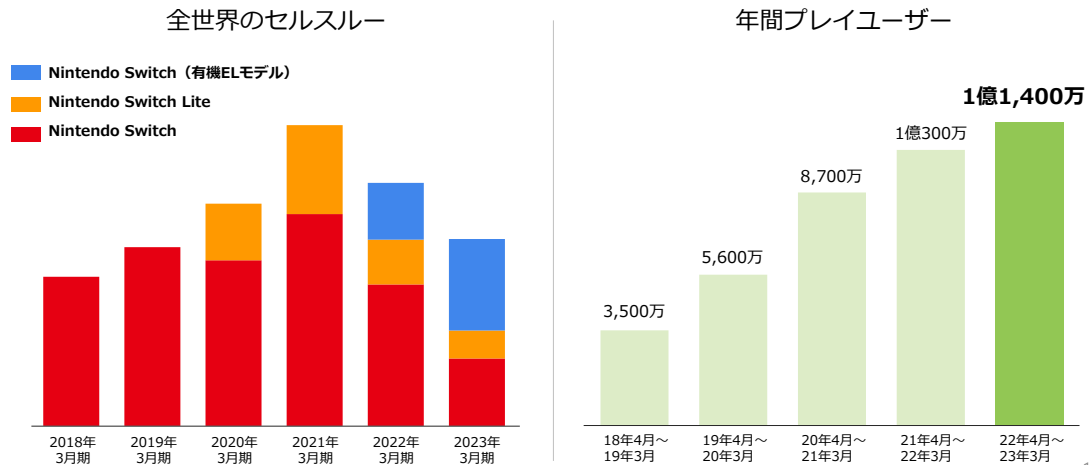
35本（自社 22本、他社 13本）



- まず、Nintendo Switchの販売状況についてです。
- 通期のNintendo Switchファミリー全体の販売台数は、前期比22.1%減の1,797万台となりました。内訳は、Nintendo Switchが614万台、Nintendo Switch（有機ELモデル）が922万台、Nintendo Switch Liteが262万台です。ソフトウェアの販売本数は前期比9.0%減の2億1,396万本となりました。
- ハードウェアに関しては、当上期においては、世界的な半導体部品等の不足による影響を強く受け、生産に深刻な影響を与えていたことなどから販売数量が前年同期比で減少しました。当下期に関しては、10月以降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ものの、前下期はNintendo Switch（有機ELモデル）を発売しNintendo Switchファミリー全体の販売が伸びていたことで、販売数量は減少しました。
- ソフトウェアについては、『Nintendo Switch Sports』、『スプラトゥーン3』、『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好調に販売を伸ばしましたが、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

- Nintendo Switchファミリーの世界累計セルスルーは1億2,000万台以上に
- 年間プレイユーザーは継続して増加



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いたしました。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いたします。
- 左のグラフは、通期でのハードウェアのセルスルーを表しています。Nintendo Switchは今年の3月で発売から7年目に入り、Nintendo Switchファミリーの世界累計セルスルーは1億2,000万台以上となりました。当期は、年末商戦での販売規模が過去2年の水準に届かず、通期のハードウェアセルスルーが前期を下回ったものの、足下では大きく勢いを落とすことなく、堅調な販売水準を維持しています。
- 当期は3つのモデルがそれぞれ異なる需要に応える形で販売を伸ばしました。特に、当期に発売した『スプラトゥーン3』や『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』のデザインを施したNintendo Switch (有機ELモデル) は、新規購入だけでなく、すでにハードウェアをお持ちのお客様に買い替えや買い増しをしていただくきっかけにもなりました。
- 続いて、「年間プレイユーザー」数についてです。右のグラフの通り、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」数は引き続き増加しており、直近の1年間で1億1,400万以上となりました。ビジネスの基盤は依然として拡大を続けています。

※ 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。

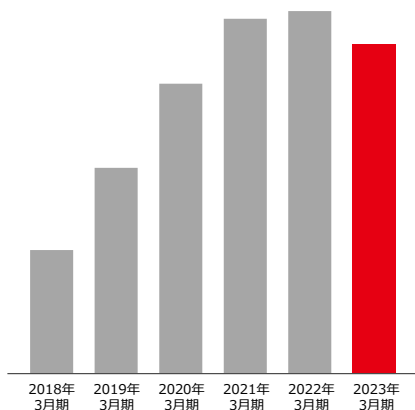
※ Nintendo Switchの年間プレイユーザー数は、Nintendo Switchに登録されたニンテンドーアカウントのうち、各集計期間の1年間に一度以上Nintendo Switchのソフトウェアを起動されたお客様のアカウント数です。インター

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

- 自社ソフトウェアの販売本数は、Nintendo Switch発売以来3番目の水準に
- 複数の新作タイトルが大きく販売を伸ばし、定番タイトルも堅調に推移した

全世界の自社ソフトウェアセルスルー

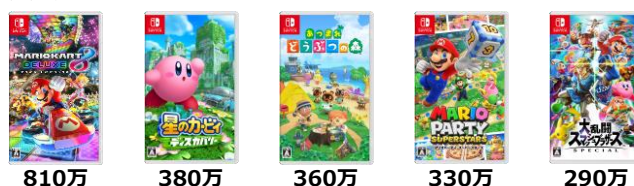


全世界のタイトル別セルスルー

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

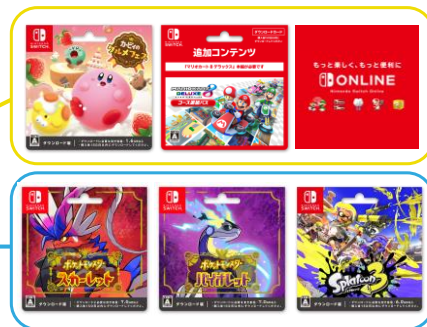
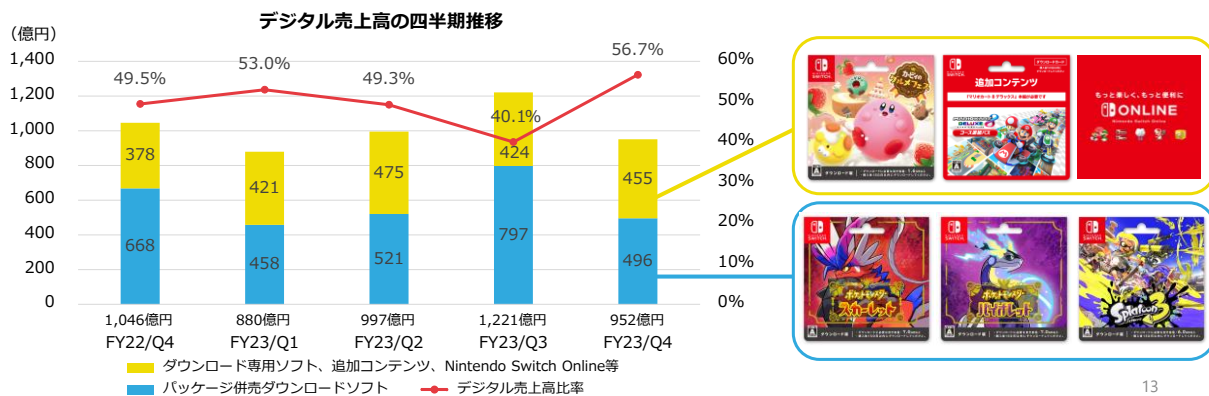
- 続いて、Nintendo Switch向け自社ソフトウェアのセルスルーについてご説明いたします。
- 全世界における当期の自社ソフトウェアのセルスルーはNintendo Switch発売以来3番目の水準となりました。Nintendo Switchのハードウェアが普及し、多くのお客様に遊び続けていただいている環境において、『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』、『スプラトゥーン3』、『Nintendo Switch Sports』といった複数の新作タイトルが大きく販売を伸ばしました。また、発売済みのタイトルも、以前ほどの販売ペースではなくなっているものの堅調な販売状況となりました。

デジタル売上高

	FY22	FY23	増減
デジタル売上高 ※1	3,596 億円	4,052 億円	+12.7 %
デジタル売上高比率 ※2	42.6 %	48.2 %	+5.6 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。
- デジタル売上高は前期比12.7%増の4,052億円となり、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48.2%となりました。
- 主に為替レートが円安に推移したことで円換算時の金額が増加した事に加え、パッケージ併売ダウンロードソフトやNintendo Switch Onlineの売上が増加したことで、通期のデジタル売上高としては過去最高となりました。
- また、2023年1月から3月も引き続きパッケージ併売ダウンロードソフトの販売は好調に推移し、ダウンロード版を先行して販売した『メトロイドプライム リマスタード』や、『ファイアーエムブレム エンゲージ』などの新作タイトルは高いダウンロード版比率となりました。また、Nintendo Switch Onlineによる売上が安定的に推移したこともあり、同期間のデジタル売上高比率は56.7%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の一例（2023年）①



5月12日



7月21日



前編：2023年秋
(後編は2023年冬以降配信予定)



第5弾・第6弾：2023年

14

- 2023年4月以降に発売する自社商品としては、ご覧のようなタイトルが発表済みです。
- 5月12日には「ゼルダの伝説」シリーズ最新作『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』、7月21日には「ピクミン」シリーズ最新作『Pikmin 4』の発売を予定しています。
- 新作タイトルに加え、『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット ゼロの秘宝』、『マリオカート8 デラックス コース追加パス』といった有料追加コンテンツの配信を予定しています。こうした追加コンテンツは、お客様にソフトウェアを長く遊んでいただくことに繋がるだけでなく、一度プレイから離れられたお客様に再び遊んでいただくきっかけにもなるため、新作タイトルと同様に販売の最大化に努めています。

発表済みの自社商品の一例（2023年）②



「Nintendo Switch（有機ELモデル）ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダムエディション」
4月29日

15

- ソフトウェアの発売に先立って、4月29日に「Nintendo Switch（有機ELモデル）ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダムエディション」を発売しました。新規にハードウェアの購入を検討されている方はもちろん、すでにお持ちの方にも、ご家庭内での買い増しや買い替えの際の選択肢の一つにさせていただきたいと考えています。

任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例①

- 4月5日以降、『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』を世界各地で公開



16

- 続いて、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」の取り組みをご紹介します。
- 4月5日以降、『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』が世界各地で公開され、日本においても4月28日に公開となりました。この映画は、イルミネーション様の創業者・代表のクリス・メレダンドリ氏と、当社の代表取締役フェローである宮本 茂が共同でプロデューサーを務めています。
- ゲーム専用機ビジネスとは異なる経路で認知を広げられる映像コンテンツを通して、世界中のスーパーマリオのファンの皆様はもちろんのこと、これまで当社のゲームを遊ばれたことのない方にも、マリオをはじめとした任天堂IPの新たな魅力に触れていただく機会をつくり出しています。

任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例②

スーパー・ニンテンドー・ワールドが
Universal Studios Hollywoodに
2023年2月17日にグランドオープン



任天堂直営オフィシャルストア
Nintendo KYOTOが
2023年10月17日にオープン予定



17

- 今年の2月17日には、ユニバーサル・スタジオ・ジャパンに続き、米国のユニバーサル・スタジオ・ハリウッドにも『スーパー・ニンテンドー・ワールド』がオープンしました。
- また、10月17日には、「Nintendo TOKYO」、「Nintendo OSAKA」に加えて、「Nintendo KYOTO」が国内3店舗目の当社直営のオフィシャルストアとしてオープン予定です。
- 当社は引き続き任天堂IPを活用した取り組みを進めることで、ゲーム以外の幅広い分野においても、お客様との接点を継続的につくってまいります。

3. 参考資料

18

【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 (22.4~23.3)			累計		FY23 (22.4~23.3)			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	2,210	735	1,475	2,210	Pokémon LEGENDS アルセウス	219	18	202	1,483
スプラトゥーン3	1,067	654	413	1,067	New スーパーマリオブラザーズ U デラックス	211	17	194	1,541
Nintendo Switch Sports	960	172	788	960	スーパーマリオ 3Dワールド + フェーリーワールド	195	21	174	1,138
マリオカート8 デラックス	845	122	723	5,379	Xenoblade3 (ゼノブレイド3)	186	52	134	186
星のカービィ ディスカバリー	381	81	300	646	ファイアーエムブレム エンゲージ	161	43	118	161
あつまれ どうぶつの森	358	52	305	4,221	星のカービィ Wii デラックス	146	54	92	146
マリオパーティ スーパースターズ	329	44	285	1,017	ルイージマンション3	140	16	124	1,282
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	324	48	276	2,981	スーパー マリオパーティ	136	16	120	1,914
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	292	60	232	3,109	リングフィット アドベンチャー	129	38	90	1,538
マリオストライカーズ バトルリーグ	254	17	237	254	メトロイドプライム リマスタード	109	5	104	109
スーパーマリオ オデッセイ	225	22	203	2,576	ベヨネッタ3	107	16	91	107

(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。

19

主要な指標

海外売上高比率

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
79.9%	72.4%	76.8%	80.6%
75.9%			
76.4%			
77.2%			

ハード売上高比率

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
43.8%	39.8%	50.9%	42.7%
41.7%			
46.2%			
45.6%			

自社ソフト売上高比率

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
76.3%	72.7%	85.0%	77.9%
74.3%			
79.4%			
79.1%			

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

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

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

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

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
880億円	997億円	1,221億円	952億円
1,878億円			
3,100億円			
4,052億円			

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%	56.7%
51.0%			
46.0%			
48.2%			

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%
52.2%			
57.4%			
56.1%			

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～2023年3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
ペヨネット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	ペヨネット3	2022/10/28	ペヨネット3	2022/10/28
マリオ+ラピッツ 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
ファイアーエムブレム エンゲージ	2023/1/20	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
メトロイドプライム リマスタード	2023/2/9 ***	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	メトロイドプライム リマスタード	2023/2/8 ***	メトロイドプライム リマスタード	2023/2/8 ***
ペヨネット オリジンス: セレッサと迷子の悪魔	2023/3/17	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 オリジンス: セレッサと迷子の悪魔	2023/3/17	ペヨネット オリジンス: セレッサと迷子の悪魔	2023/3/17

(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。
 ***ダウンロード版の発売日です。パッケージ版の発売日は、
 日本と欧州は2023/3/3、米国は2023/2/22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4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)	
ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	2023/5/12	Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp	2023/4/21	Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp	2023/4/21
Pikmin 4	2023/7/21	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
Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Pikmin 4	2023/7/21	Pikmin 4	2023/7/21
		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。

発売予定ソフトメーカータイトル（一部抜粋：2023年4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	LEGO 2K Drive	2K	ファンタジーライフ1 グルグルの竜と時をぬすむ少女	レベレファイブ
	世界樹の迷宮 I・II・III HD REMASTER	アトラス	LOOP8 (ループエイト)	マーベラス
	みんな大好き塊魂アンコール+ 王様ブチメモリー	バンダイナムコエンターテインメント	ファッションドリーマー	マーベラス
	パテン・カイトス I & II HD Remaster	バンダイナムコエンターテインメント	Fae Farm	Phoenix Labs
	ゴーストトリック	カプコン	サンパDEアミーゴ：パーティーセントラル	セガ
	フロントミッション セカンド: リメイク	Forever Entertainment	超探偵事件簿 レインコード	スパイク・チュンソフト
	クライマキナノCRYMACHINA	フリュー	なつもん！ 20世紀の夏休み	スパイク・チュンソフト
	マリーのアトリエ Remake ～ザールブルグの錬金術士～	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
	スーパーボンバーマン R 2	KONAMI	ディズニー・イリュージョンアイランド (原題)	Disney Games
桃太郎電鉄ワールド～地球は希望でまわってる！～	KONAMI			
米国	LEGO 2K Drive	2K	CONVERGENCE: A League of Legends Story	Riot Forge
	We Love Katamari REROLL+ Royal Reverie	Bandai Namco Entertainment	The MageSeeker: A League of Legends Story	Riot Forge
	Mega Man Battle Network Legacy Collection	Capcom	Etrian Odyssey Origins Collection	SEGA
	Gunbrella	Devolver Digital	Master Detective Archives: RAIN CODE	Spike Chunsoft US
	Disney Speedstorm	Gameloft	FINAL FANTASY PIXEL REMASTER	SQUARE ENIX
	Teslagrad 2 Teslagrad Remastered	Maximum Games	Five Nights At Freddy's: Security Breach	Steel Wool Studios
	Minecraft Legends	Mojang	STORY OF SEASONS: A Wonderful Life	XSEED Games / Marvelous USA
Omega Strikers	Odyssey Interactive			
欧州	LEGO 2K Drive	2K	Omega Strikers	Odyssey Interactive
	We Love Katamari REROLL+ Royal Reverie	Bandai Namco Entertainment	CONVERGENCE: A League of Legends Story	Riot Forge
	Mega Man Battle Network Legacy Collection	Capcom	The MageSeeker: A League of Legends Story	Riot Forge
	Gunbrella	Devolver Digital	Etrian Odyssey Origins Collection	SEGA
	Disney Speedstorm	Gameloft	Master Detective Archives: RAIN CODE	Spike Chunsoft
	STORY OF SEASONS: A Wonderful Life	Marvelous Europe	FINAL FANTASY PIXEL REMASTER	SQUARE ENIX
	Teslagrad 2 Teslagrad Remastered	Maximum Games	Five Nights At Freddy's: Security Breach	Steel Wool Studios
Minecraft Legends	Mojang			

(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まれます。

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。