



2022年3月期 決算説明資料

任天堂株式会社
2022年5月10日

1

1. 連結業績及び業績見通し

2

- 2022年3月期の連結業績と、2023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）

	FY21	FY22	増減
売上高	17,589 億円	16,953 億円	-3.6 %
営業利益	6,406 億円	5,927 億円	-7.5 %
営業利益率	36.4 %	35.0 %	-1.4 pt.
経常利益	6,789 億円	6,708 億円	-1.2 %
当期純利益	4,803 億円	4,776 億円	-0.6 %
当期純利益率	27.3 %	28.2 %	+0.9 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：FY22は21年4月～22年3月の期間を指します。

3

- 当期の売上高は、前期比3.6%減の1兆6,953億円、営業利益は7.5%減の5,927億円、経常利益は1.2%減の6,708億円、親会社株主に帰属する当期純利益は0.6%減の4,776億円となりました。

連結売上高

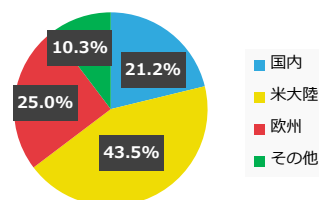
	FY21	FY22	増減
売上高	17,589 億円	16,953 億円	-3.6 %
ゲーム専用機※1	17,000 億円	16,392 億円	-3.6 %
モバイル・IP関連収入等※2	570 億円	533 億円	-6.5 %
その他	17 億円	27 億円	+55.9 %

※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：+785億円

FY22 地域別売上高割合



海外売上高比率78.8%

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3.6%減の1兆6,392億円となりました。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、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で、全体としては6.5%減の533億円となりました。
- なお、売上高における為替の影響額は前期比で785億円のプラスでした。

売上総利益

	FY21	FY22	増減	
売上総利益	9,704 億円	9,460 億円	-2.5 %	
売上総利益率	55.2 %	55.8 %	+0.6 pt.	
主な増減要因				
	FY21	FY22	増減	
ハード売上高比率※1	52.7 %	48.4 %	-4.3 pt.	
自社ソフト売上高比率※2	79.4 %	78.8 %	-0.6 pt.	
デジタル売上高比率※2	42.8 %	42.6 %	-0.2 pt.	
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	106.03 円 123.68 円	112.34 円 130.50 円	+6.31 円 +6.82 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2.5%減の9,460億円となりました。
- 売上総利益率は、他のモデルと比べて利益率の低いNintendo Switch（有機ELモデル）がラインアップに加わり、また、半導体不足による部材コストの上昇などが見られましたが、ゲーム専用機の売上高に占めるソフトウェア売上高の構成比が上昇したことや円安による為替の影響などにより、前期比0.6ポイント増の55.8%となりました。

販売費及び一般管理費・営業利益

	FY21	FY22	増減
販売費及び一般管理費	3,298 億円	3,532 億円	+7.1 %
売上高販管費率	18.8 %	20.8 %	+2.0 pt.
営業利益	6,406 億円	5,927 億円	-7.5 %
営業利益率	36.4 %	35.0 %	-1.4 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+430億円

	FY21	FY22	増減
研究開発費	932 億円	1,021 億円	+9.6 %
広告宣伝費	844 億円	938 億円	+11.1 %

6

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、研究開発費や広告宣伝費などが増加したことや、円安による為替の影響により、前期比7.1%増の3,532億円となりました。売上高に占める販管費の割合は、2.0ポイント増の20.8%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7.5%減の5,927億円となり、営業利益率は1.4ポイント減の35.0%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430億円のプラスでした。

経常利益・当期純利益

	FY21	FY22	増減
営業外収益	397 億円	787 億円	+98.4 %
うち 為替差益	240 億円	456 億円	+89.8 %
営業外費用	13 億円	7 億円	-45.7 %
経常利益	6,789 億円	6,708 億円	-1.2 %
当期純利益	4,803 億円	4,776 億円	-0.6 %
当期純利益率	27.3 %	28.2 %	+0.9 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	FY21	FY22	増減
1USドル	110.70 円	121.83 円	+11.13 円
1ユーロ	129.82 円	135.41 円	+5.59 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、為替差益が456億円発生したものの、主に営業利益が減少したことで前期比1.2%減の6,708億円となりました。
- 親会社株主に帰属する当期純利益は前期比0.6%減の4,776億円となりました。

連結業績（予想）

	FY22実績	FY23予想	増減
売上高	16,953 億円	16,000 億円	-5.6 %
営業利益	5,927 億円	5,000 億円	-15.6 %
経常利益	6,708 億円	4,800 億円	-28.4 %
当期純利益	4,776 億円	3,400 億円	-28.8 %

※ 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：1ドル115円、1ユーロ125円

配当金	FY22実績	FY23予想	増減
年間配当	2,030 円	※	-

※ FY23の年間配当金予想に関する説明は「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	FY22実績	FY23予想	増減
ハードウェア	2,306 万台	2,100 万台	-8.9 %
ソフトウェア	23,507 万本	21,000 万本	-10.7 %

※ FY22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（150万本）を含みます。

8

- 続きまして、2023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1兆6,000億円、営業利益5,000億円、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115円、1ユーロ125円としています。
- Nintendo Switchハードウェアの通期の予想販売数量は、半導体不足による生産への影響などを考慮し、2,100万台としています。Nintendo Switchソフトウェアは2億1,000万本の販売を見込んでおり、ハードウェアの普及基盤を活かして、新作・定番タイトルの販売を伸ばしていきます。
- 営業利益は、主に製造原価や販管費の増加を見込んでいることにより、売上高と比較して減少幅が大きくなっています。
- なお、連結業績予想は、販売に必要な製品を生産できる前提で作成していますが、半導体部品を含む部材の調達状況や、新型コロナウイルス感染症などの影響によって、今後、生産や輸送に支障をきたすリスクがあります。

※ 2022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株を10株に分割することを予定しているため、次期の配当を公表していません。株式分割に伴う配当方針の変更を行いますが、今回の変更は株式分割の実施により調整を行うものであり、従来の方針から実質的な変更はありません。

2. ビジネスハイライト

9

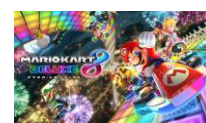
- ここからはビジネスのハイライトについてご説明いたします。

Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

	FY21	FY22	増減
ハードウェア	2,883 万台	2,306 万台	-20.0 %
Nintendo Switch	2,032 万台	1,356 万台	-33.3 %
Nintendo Switch (有機ELモデル)	-	580 万台	-
Nintendo Switch Lite	851 万台	370 万台	-56.5 %
ソフトウェア	23,088 万本	23,507 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
1,465万本

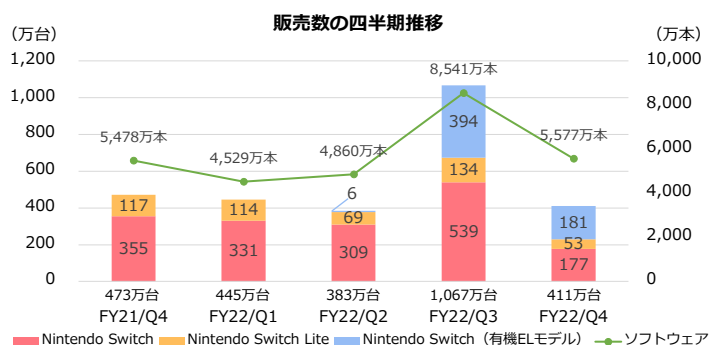


Pokémon LEGENDS
アルセウス
1,264万本

マリオカート8 デラックス
994万本

ミリオンセラータイトル数（当期）

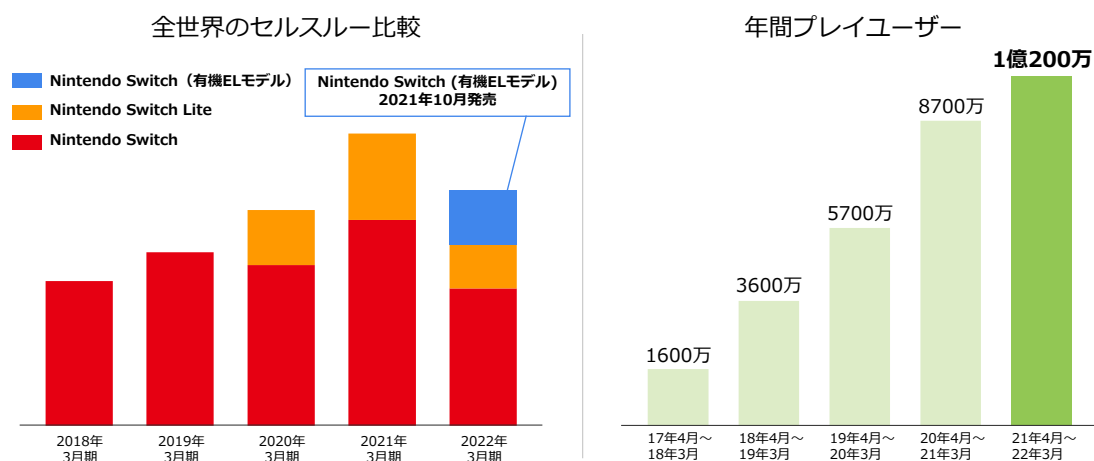
39本（自社 26本、他社 13本）



- 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20.0%減の2,306万台となりました。内訳は、Nintendo Switchが1,356万台、Nintendo Switch（有機ELモデル）が580万台、Nintendo Switch Liteが370万台です。ソフトウェアの販売本数は前期比1.8%増の2億3,507万本となりました。
- 前期は『あつまれ どうぶつの森』（2020年3月発売）が上期からハードウェアの販売を大きくけん引していたことに対して、当期は半導体部品などの供給不足による影響などにより、前期比で減少となっていますが、2021年10月に発売したNintendo Switch（有機ELモデル）が好調なスタートを切り、Nintendo Switchファミリー全体は安定した販売状況となりました。
- ソフトウェアの販売状況については、2021年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』と2022年1月発売の『Pokémon LEGENDS アルセウス』が1,000万本を超えて販売本数を伸ばし、定番タイトルである『マリオカート8 デラックス』の販売も好調に推移しました。これらの結果、年間ソフトウェア販売本数は歴代のハードウェアで過去最大となりました。

Nintendo Switch ハードウェアセルスルー

- 当期のセルスルー実績はNintendo Switch発売以来2番目の水準
- 年間プレイユーザーは順調に増加し、1億以上に



11
アジア、ラテンアメリカなどを含む当社推計 / Source: Nintendo

- 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いたします。
- 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Nintendo Switch（有機ELモデル）を表しています。
- 世界的な半導体部品の不足や物流の遅れといった制約がありましたが、Nintendo Switchの発売から5年が経過した当期は、過去2番目の水準となりました。2021年10月に発売した「有機ELモデル」も、順調にセルスルーを伸ばしています。
- 右のグラフは、Nintendo Switchの「年間プレイユーザー」数を会計年度ごとに表したものです。当期の「年間プレイユーザー」数は1億以上とこれまでで最大となり、多くのお客様に継続的に遊んでいただけています。

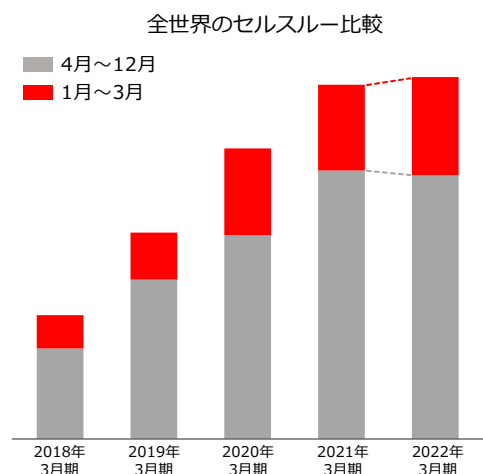
※ セルイン：当社グループからグループ外への販売。法人の取引先様への販売に加え、個人のお客様への当社直販サイトでの販売やダウンロードソフトウェアの販売を含みます。

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

- ・ 単一ハードウェア上での年間セルスルーは過去最大に
- ・ 発売済みのタイトルに加え、年明け以降の新作タイトルが好調に推移



10週間で**1,140万本以上**
(2022年1月28日発売)



2週間で**210万本以上**
(2022年3月25日発売)

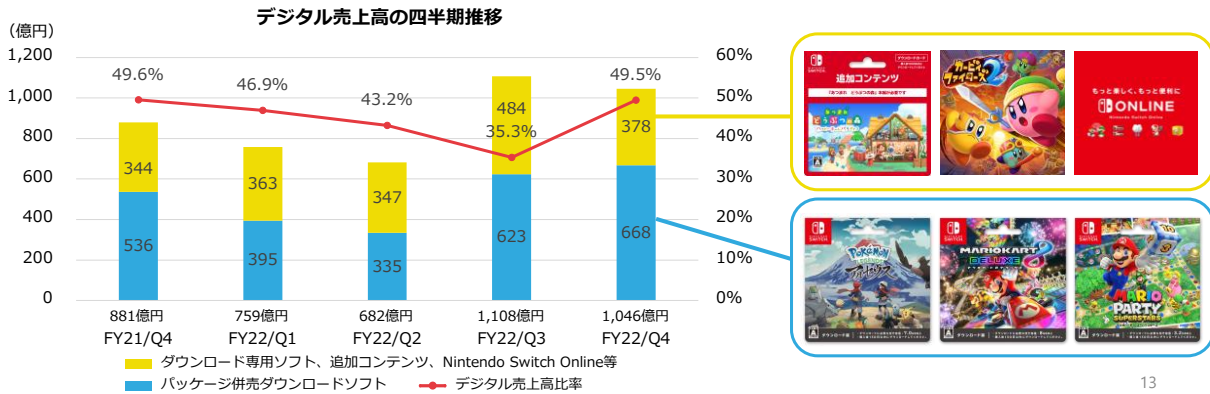
12
アジア、ラテンアメリカなどを含む当社推計 / Source: Nintendo

- ・ 続いて自社ソフトウェアのセルスルーについてご説明します。
- ・ グラフは会計年度ごとのセルスルーを表しており、グレーの部分は4月から12月までを、赤い部分は1月から3月までを示しています。当期は年間を通して新作タイトルと定番タイトルがバランスよく販売を伸ばし、第3四半期時点で、『あつまれ どうぶつの森』を始めとしたソフトの販売が好調だった前期に迫る勢いでした。その後、1月から3月の販売本数が前年同期を上回ったことで、単一ハードウェア上での自社ソフトウェアの年間セルスルーは過去最大の規模となりました。ハードウェアの累計セルスルーが1億台を超える中、多くのお客様にソフトウェアをご購入いただいています。
- ・ 直近の3ヶ月においては、1月28日に発売した『Pokémon LEGENDS アルセウス』が、発売から10週間で世界累計セルスルー1,140万本以上となりました。また、3月25日に発売した『星のカービィ ディスカバリー』は、発売から2週間で210万本を超え、2018年にNintendo Switchで発売した『星のカービィ スターアライズ』を大きく超える好調な滑り出しとなっています。

デジタル売上高

	FY21	FY22	増減
デジタル売上高 ※1	3,441 億円	3,596 億円	+4.5 %
デジタル売上高比率 ※2	42.8 %	42.6 %	-0.2 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



- 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4.5%増の3,596億円となり、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42.6%となりました。
- 前期は『あつまれ どうぶつの森』のダウンロード版比率が高かったことや新型コロナウイルス感染症によるロックダウンなどの影響を受けて、デジタル売上高が大きくなっていましたが、当期においてもデジタル関連全般の販売が好調に推移したことや為替の影響により、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、1月から3月までのデジタル売上高は、直前四半期（2021年10月～12月）に次いで過去2番目の規模となりました。『Pokémon LEGENDS アルセウス』を筆頭にパッケージ併売ダウンロードソフトが好調だったことに加えて、コンテンツの充実に伴って「Nintendo Switch Online+追加パック」の加入者が増加したことが主な要因です。3月18日に配信を開始した『マリオカート8 デラックス コース追加パス』は、追加パックにご加入いただくことで追加料金なしでお楽しみいただけますので、加入の一つのきっかけになっています。

※ 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grossで計上（総額表示）し、他社ソフトウェアはネットde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。

発表済みのタイトル（2022年）



4月29日



6月10日



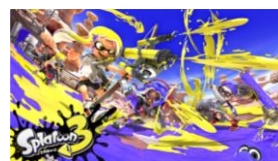
6月24日



6月30日



7月29日



9月9日



2022年冬



2022年

14

- 現時点で発表済みの2022年発売タイトル（一部抜粋）はご覧の通りです。
- 4月29日に、「Wii Sports」シリーズ最新作の『Nintendo Switch Sports』を発売しました。Joy-Conを振るだけの簡単操作で世代を超えてどなたでもお楽しみいただけるほか、集まって遊ぶだけでなく、遠く離れた方とのオンライン対戦にも対応しています。「バレーボール」や「サッカー」など6つの種目が収録されており、2022年秋のアップデートにより「ゴルフ」の追加も予定しています。
- 6月10日には、マリオたちがサッカーと格闘技をかけ合わせたような新スポーツ「ストライク」で戦う『マリオストライカーズ バトルリーグ』を発売予定です。1台のNintendo Switchで最大8名までの対戦が可能なおことに加え、オンラインプレイでは、最大20人のクラブチームを組んで戦う「ストライカーズクラブ」モードをお楽しみいただけます。
- 6月24日には、『ファイアーエムブレム 風花雪月』の世界を継承し、無双シリーズならではのアクションとともに壮大な物語を描く『ファイアーエムブレム無双 風花雪月』がコーエーテクモゲームス様より発売されます。本編をプレイされた方はもちろん、初めて本タイトルの世界に触れる方や、「無双」シリーズファンの方にも楽しんでいただけたと考えています。
- 6月30日には、カプコン様より『モンスターハンターライズ：サンブレイク』が発売されます。2021年3月に発売された『モンスターハンターライズ』の有料大型追加コンテンツであり、ソフトウェア本編をお持ちでない方向けに、追加コンテンツがセットになった『モンスターハンターライズ + サンブレイク セット』の発売も予定されています。
- 7月以降にも、ご覧のようなタイトルを発売予定です。今後も多くのお客様にNintendo Switchを遊び続けていただけるよう取り組んでまいります。

※ 『ファイアーエムブレム無双 風花雪月』 … 国内販売元：株式会社コーエーテクモゲームス、海外販売元：任天堂

株式分割、株式報酬について

次の2つの施策を発表

- 株式分割

2022年9月末を基準日とし、10月1日付で10分割

- 株式報酬制度の導入

取締役および執行役員に譲渡制限付株式を付与

※各施策の詳細については2022年5月10日発表の適時開示資料をご覧ください。

15

- 最後になりますが、本日（5月10日）、発表いたしました「株式分割」と「株式報酬制度の導入」の2つの施策についてお伝えいたします。
- 「株式分割」については、2022年9月30日を基準日とし、翌10月1日付で株式1株につき10株の割合をもって分割いたします。
- 「株式報酬制度の導入」については、取締役（監査等委員である取締役、社外取締役を除く）および執行役員を対象として、譲渡制限付株式を付与するものです。本制度に関する議案を2022年6月29日開催予定の第82期定時株主総会に付議いたします。
- また、併せて発表しました自己株式の取得については、明朝（5月11日）ToSTNeT-3により100万株（563億6,000万円）を上限に買付けを実施するものです。
- 当社は今後も、株主・投資家のみなさまに一層のご理解を得られるよう努めてまいります。

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	FY22 (21.4~22.3)			累計		FY22 (21.4~22.3)			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 ブリリアントダイヤモンド・シャイニングパール	1,465	385	1,080	1,465	New スーパーマリオブラザーズ U デラックス	286	18	268	1,331
Pokémon LEGENDS アルセウス	1,264	346	917	1,264	スーパーマリオ オデッセイ	267	19	248	2,350
マリオカート8 デラックス	994	116	878	4,533	星のカービィ ディスカバリー	265	85	180	265
マリオパーティ スーパースターズ	688	133	555	688	New ポケモンスナップ *	240	-	240	240
あつまれ どうぶつの森	601	82	519	3,864	マリオゴルフ スーパーラッシュ	235	31	203	235
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	433	96	336	2,817	ルイージマンション3	183	13	171	1,143
ゼルダの伝説 ブレス オブ ワイルド	428	55	372	2,655	ミートピア	168	39	129	168
リングフィット アドベンチャー	398	90	308	1,409	やわらかあたま塾 いっしょにあたまのストレッチ	159	45	114	159
ゼルダの伝説 スカイウォードソード HD	391	45	346	391	おすぞわける メイド イン ワリオ	127	31	96	127
スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド	384	58	325	943	ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ	125	3	121	1,453
ポケットモンスター ソード・シールド	318	50	268	2,427	Splatoon 2	109	42	67	1,330
スーパー マリオパーティ	299	33	266	1,778	世界のアソビ大全51	108	52	56	422
メトロイド ドレッド	290	27	263	290	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	106	45	61	106

(注) ハードウェアと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。

主要な指標

海外売上高比率

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

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

ハード売上高比率

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

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

自社ソフト売上高比率

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

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	1,046億円
1,442億円			
2,550億円			
3,596億円			

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			

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

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

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

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

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

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（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～2022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					
(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)	2021/10/8	Nintendo Switch (有機ELモデル)	2021/10/8	Nintendo Switch (有機ELモデル)	2021/10/8
(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 *	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	2021/5/14	ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 **	2021/5/14	ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 **	2021/5/14
ファミコン探偵倶楽部 うしろに立つ少女	2021/5/14	ファミコン探偵倶楽部 うしろに立つ少女 **	2021/5/14	ファミコン探偵倶楽部 うしろに立つ少女 **	2021/5/14
ミートピア	2021/5/21	ミートピア	2021/5/21	ミートピア	2021/5/21
DCスーパーヒーローガールズティーンパワー	2021/6/4	DCスーパーヒーローガールズティーンパワー	2021/6/4	DCスーパーヒーローガールズティーンパワー	2021/6/4
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	2021/6/11	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	2021/6/11	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	2021/6/11
マリオゴルフ スーパーラッシュ	2021/6/25	マリオゴルフ スーパーラッシュ	2021/6/25	マリオゴルフ スーパーラッシュ	2021/6/25
ゼルダの伝説 スカイウォードソード HD	2021/7/16	ゼルダの伝説 スカイウォードソード HD	2021/7/16	ゼルダの伝説 スカイウォードソード HD	2021/7/16
おすぞわける メイド イン ワリオ	2021/9/10	おすぞわける メイド イン ワリオ	2021/9/10	おすぞわける メイド イン ワリオ	2021/9/10
メトロイド ドレッド	2021/10/8	メトロイド ドレッド	2021/10/8	メトロイド ドレッド	2021/10/8
マリオパーティ スーパースターズ	2021/10/29	マリオパーティ スーパースターズ	2021/10/29	マリオパーティ スーパースターズ	2021/10/29
ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド	2021/11/19	ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド	2021/11/19	真・女神転生 V ***	2021/11/12
ポケットモンスター シャイニングパール	2021/11/19	ポケットモンスター シャイニングパール	2021/11/19	ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド	2021/11/19
やわらかあたま塾 いっしょにあたまのストレッチ	2021/12/3	やわらかあたま塾 いっしょにあたまのストレッチ	2021/12/3	ポケットモンスター シャイニングパール	2021/11/19
Pokémon LEGENDS アルセウス	2022/1/28	Pokémon LEGENDS アルセウス	2022/1/28	やわらかあたま塾 いっしょにあたまのストレッチ	2021/12/3
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	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
				星のカービィ ディスカバリー	2022/3/25
その他					
ゲーム&ウオッチ ゼルダの伝説	2021/11/12	ゲーム&ウオッチ ゼルダの伝説	2021/11/12	ゲーム&ウオッチ ゼルダの伝説	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)	
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
スプラトゥーン3	2022/9/9	LIVE A LIVE *	2022/7/22	LIVE A LIVE *	2022/7/22
ポケットモンスター スカーレット	2022年冬	Xenoblade3 (ゼノブレイド3)	2022/7/29	Xenoblade3 (ゼノブレイド3)	2022/7/29
ポケットモンスター バイオレット	2022年冬	スプラトゥーン3	2022/9/9	スプラトゥーン3	2022/9/9
マリオ+ラビッツ 最新作 (仮称) *	2022年	ポケットモンスター スカーレット	2022年冬	ポケットモンスター スカーレット	2022年冬
ペヨネット3	2022年	ポケットモンスター バイオレット	2022年冬	ポケットモンスター バイオレット	2022年冬
『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	2023年春	ペヨネット3	2022年	ペヨネット3	2022年
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	2023年春	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	2023年春
		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。
 *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	鬼滅の刃 ヒノカミ血風譚	アニプレックス	信長の野望・新生	コーエーテクモゲームス
	風のクロノア 1 & 2 アンコール	バンダイナムコエンターテインメント	eBASEBALLパワフルプロ野球2022	KONAMI
	SDガンダム バトルライアンス	バンダイナムコエンターテインメント	アノニマス・コード	MAGES.
	太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル	バンダイナムコエンターテインメント	夜廻三	日本一ソフトウェア
	カプコン ファイティング コレクション	カプコン	OMORI	OMOCAT
	モンスターハンターライズ：サンブレイク	カプコン	ソニックオリジンズ	セガ
	Fall Guys	Epic Games	ディスコ エリジウム ザ ファイナル カット	スパイク・チュンソフト
	フロントミッション ザ・ファースト：リメイク	Forever Entertainment	ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オフライン	スクウェア・エニックス
	太閤立志伝V DX	コーエーテクモゲームス	ライブライブ	スクウェア・エニックス
	ファイアーエムブレム無双 風花雪月	コーエーテクモゲームス	春ゆきてレトロチカ	スクウェア・エニックス
米国	Neon White	Annapurna Interactive	13 Sentinels: Aegis Rim	SEGA
	STAR WARS: The Force Unleashed	Aspyr	Demon Slayer -Kimetsu no Yaiba- The Hinokami Chronicles	SEGA
	CAPCOM FIGHTING COLLECTION	Capcom	SONIC ORIGINS	SEGA
	MONSTER HUNTER RISE: SUNBREAK	Capcom	Two Point Campus	SEGA
	Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge	DotEmu	CHRONO CROSS: THE RADICAL DREAMERS EDITION	SQUARE ENIX
	Fall Guys	Epic Games	Cuphead - The Delicious Last Course	Studio MDHR
	Don't Starve Together	Klei Entertainment	Kao the Kangaroo	Tate Multimedia
MLB The Show 22	MLB	LEGO Star Wars: The Skywalker Saga	Warner Bros. Games	
欧州	Neon White	Annapurna Interactive	13 Sentinels: Aegis Rim	SEGA
	STAR WARS: The Force Unleashed	Aspyr	Demon Slayer -Kimetsu no Yaiba- The Hinokami Chronicles	SEGA
	CAPCOM FIGHTING COLLECTION	Capcom	SONIC ORIGINS	SEGA
	MONSTER HUNTER RISE: SUNBREAK	Capcom	Two Point Campus	SEGA
	Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge	DotEmu	CHRONO CROSS: THE RADICAL DREAMERS EDITION	SQUARE ENIX
	Fall Guys	Epic Games	Cuphead - The Delicious Last Course	Studio MDHR
	Don't Starve Together	Klei Entertainment	Kao the Kangaroo	Tate Multimedia
MLB The Show 22	MLB	LEGO Star Wars: The Skywalker Saga	Warner Bros. 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。
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「4. その他」