



2021年3月期 決算説明資料

任天堂株式会社

2021年5月6日

1. 連結業績及び業績見通し

連結業績（実績）

| | FY20 | FY21 | 増減 |
|--------|-----------|-----------|----------|
| 売上高 | 13,085 億円 | 17,589 億円 | +34.4 % |
| 営業利益 | 3,523 億円 | 6,406 億円 | +81.8 % |
| 営業利益率 | 26.9 % | 36.4 % | +9.5 pt. |
| 経常利益 | 3,604 億円 | 6,789 億円 | +88.4 % |
| 当期純利益 | 2,586 億円 | 4,803 億円 | +85.7 % |
| 当期純利益率 | 19.8 % | 27.3 % | +7.5 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：FY21は20年4月～21年3月の期間を指します。

連結売上高

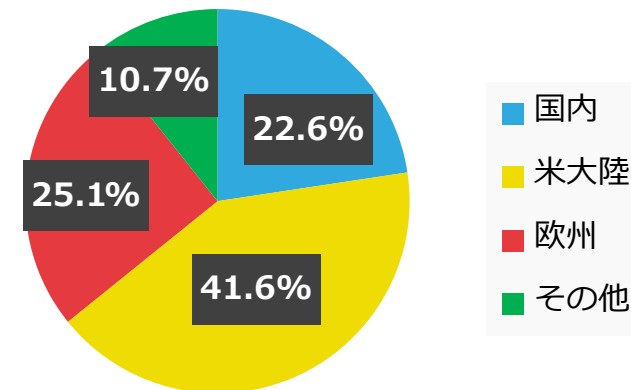
| | FY20 | FY21 | 増減 |
|----------------|-----------|-----------|---------|
| 売上高 | 13,085 億円 | 17,589 億円 | +34.4 % |
| ゲーム専用機※1 | 12,541 億円 | 17,000 億円 | +35.6 % |
| モバイル・IP関連収入等※2 | 512 億円 | 570 億円 | +11.3 % |
| その他 | 30 億円 | 17 億円 | -41.9 % |

※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： -112億円

FY21 地域別売上高割合



海外売上高比率77.4%

売上総利益

| | FY20 | FY21 | 増減 |
|--------|----------|-----------------|-----------------|
| 売上総利益 | 6,417 億円 | 9,704 億円 | +51.2 % |
| 売上総利益率 | 49.0 % | 55.2 % | +6.1 pt. |

主な増減要因

| | FY20 | FY21 | 増減 | |
|--------------|---------------|----------------------|----------------------|--------------------|
| ハード売上高比率※1 | 52.2 % | 52.7 % | +0.5 pt. | |
| 自社ソフト売上高比率※2 | 82.8 % | 79.4 % | -3.4 pt. | |
| デジタル売上高比率※2 | 34.0 % | 42.8 % | +8.8 pt. | |
| 期中平均レート | 1USドル 1ユーロ | 108.74 円 120.82 円 | 106.03 円 123.68 円 | -2.71 円 +2.86 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

販売費及び一般管理費・営業利益

| | FY20 | FY21 | 増減 |
|------------|----------|-----------------|----------|
| 販売費及び一般管理費 | 2,893 億円 | 3,298 億円 | +14.0 % |
| 売上高販管費率 | 22.1 % | 18.8 % | -3.4 pt. |
| 営業利益 | 3,523 億円 | 6,406 億円 | +81.8 % |
| 営業利益率 | 26.9 % | 36.4 % | +9.5 pt. |

営業利益段階での為替の影響額：約+10億円

| | FY20 | FY21 | 増減 |
|-------|--------|---------------|---------|
| 研究開発費 | 841 億円 | 932 億円 | +10.8 % |
| 広告宣伝費 | 760 億円 | 844 億円 | +11.1 % |

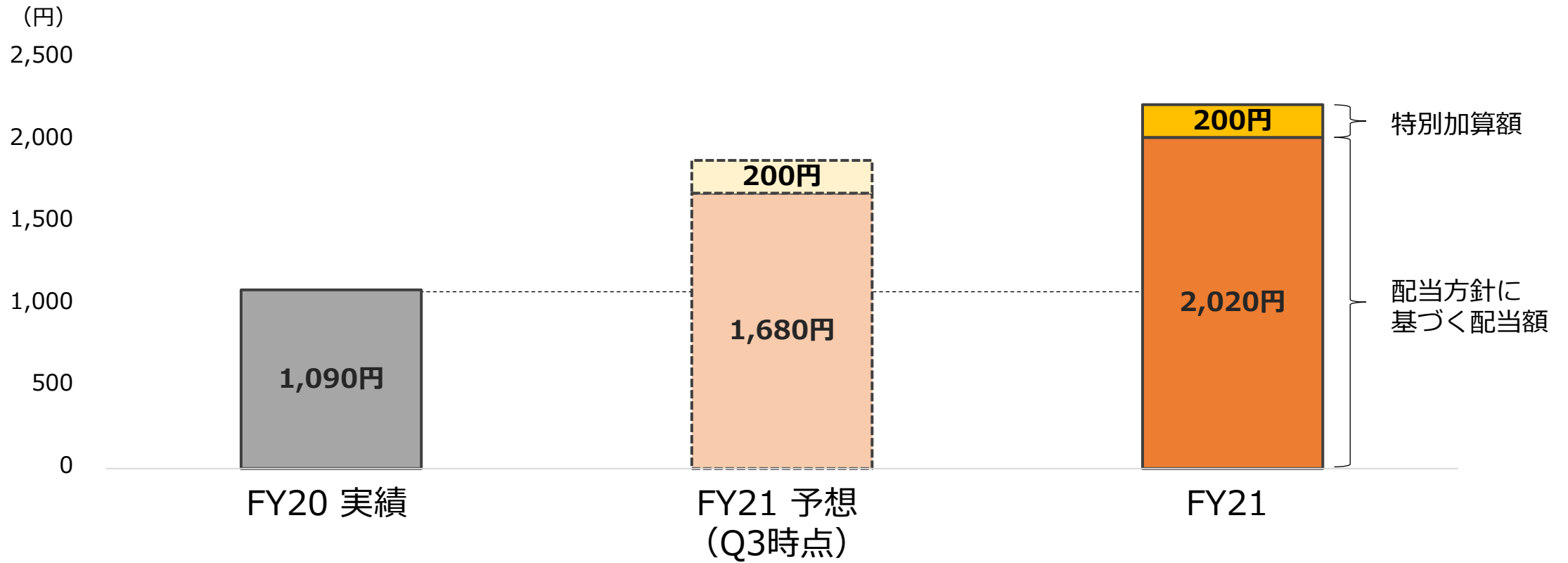
経常利益・当期純利益

| | FY20 | FY21 | 増減 |
|---------|----------|----------|----------|
| 営業外収益 | 255 億円 | 397 億円 | +55.2 % |
| うち 為替差益 | - | 240 億円 | |
| 営業外費用 | 174 億円 | 13 億円 | -92.3 % |
| うち 為替差損 | 158 億円 | - | |
| 経常利益 | 3,604 億円 | 6,789 億円 | +88.4 % |
| 当期純利益 | 2,586 億円 | 4,803 億円 | +85.7 % |
| 当期純利益率 | 19.8 % | 27.3 % | +7.5 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 | FY20 | FY21 | 増減 |
|-------|----------|----------|----------|
| 1USドル | 108.83 円 | 110.70 円 | +1.87 円 |
| 1ユーロ | 119.55 円 | 129.82 円 | +10.27 円 |

剰余金の配当



1株当たり

1,090円

1,880円

2,220円

前期比

+34.6%

+72.5%

+103.7%

総額

1,298億円

2,239億円

2,644億円

※FY20、FY21の中間配当金はそれぞれ270円、810円

連結業績（予想）

| | FY21実績 | FY22予想 | 増減 |
|-------|-----------|-----------|---------|
| 売上高 | 17,589 億円 | 16,000 億円 | -9.0 % |
| 営業利益 | 6,406 億円 | 5,000 億円 | -22.0 % |
| 経常利益 | 6,789 億円 | 4,800 億円 | -29.3 % |
| 当期純利益 | 4,803 億円 | 3,400 億円 | -29.2 % |

※ 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：1ドル105円、1ユーロ120円

| | FY21実績 | FY22予想 | 増減 |
|------|---------|---------|--------|
| 配当金 | | | |
| 年間配当 | 2,220 円 | 1,430 円 | -790 円 |

| Nintendo Switch | FY21実績 | FY22予想 | 増減 |
|-----------------|-----------|-----------|---------|
| ハードウェア | 2,883 万台 | 2,550 万台 | -11.5 % |
| ソフトウェア | 23,088 万本 | 19,000 万本 | -17.7 % |

※ FY21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（380万本）を含みます。

2. ビジネスハイライト

Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

| | FY20 | FY21 | 増減 |
|----------------------|-----------|-----------|---------|
| ハードウェア | 2,103 万台 | 2,883 万台 | +37.1 % |
| Nintendo Switch | 1,483 万台 | 2,032 万台 | +37.0 % |
| Nintendo Switch Lite | 619 万台 | 851 万台 | +37.3 % |
| ソフトウェア | 16,872 万本 | 23,088 万本 | +36.8 % |



『あつまれ どうぶつの森』
2,085万本



『Mario Kart 8 デラックス』
1,062万本

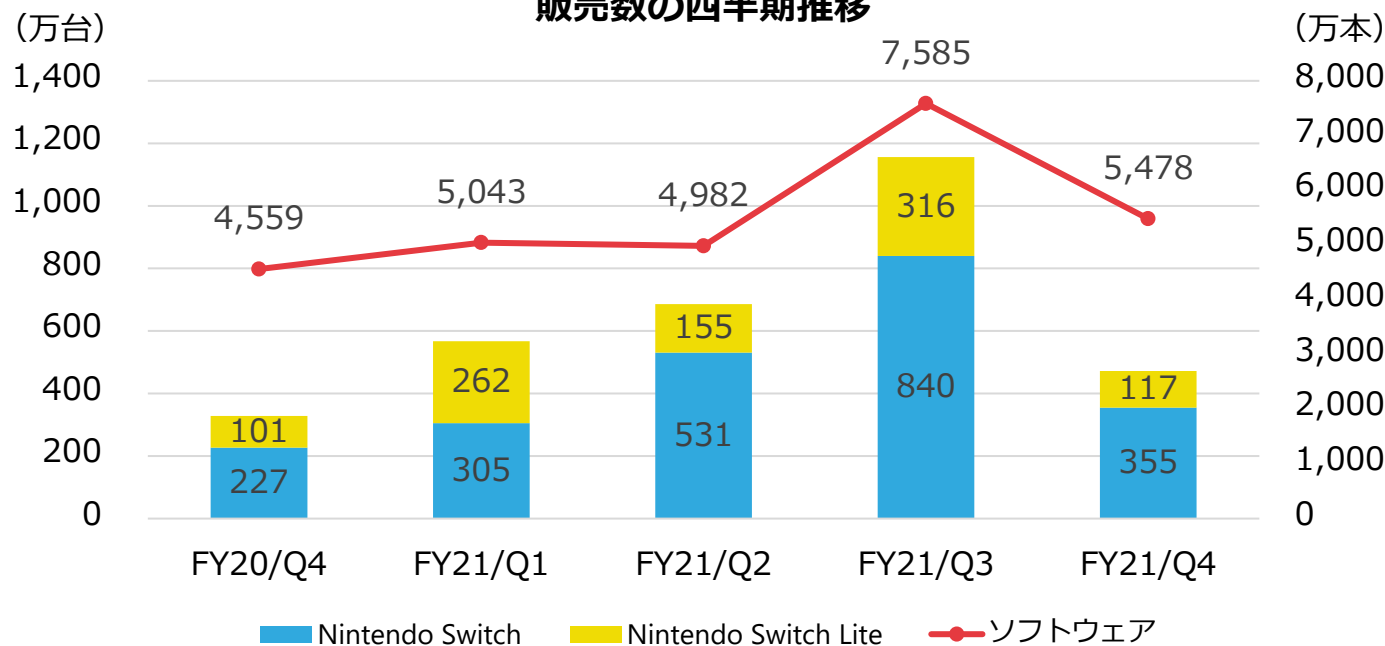


『スーパーマリオ 3Dコレクション』
901万本



『RingFit アドベンチャー』
738万本

販売数の四半期推移

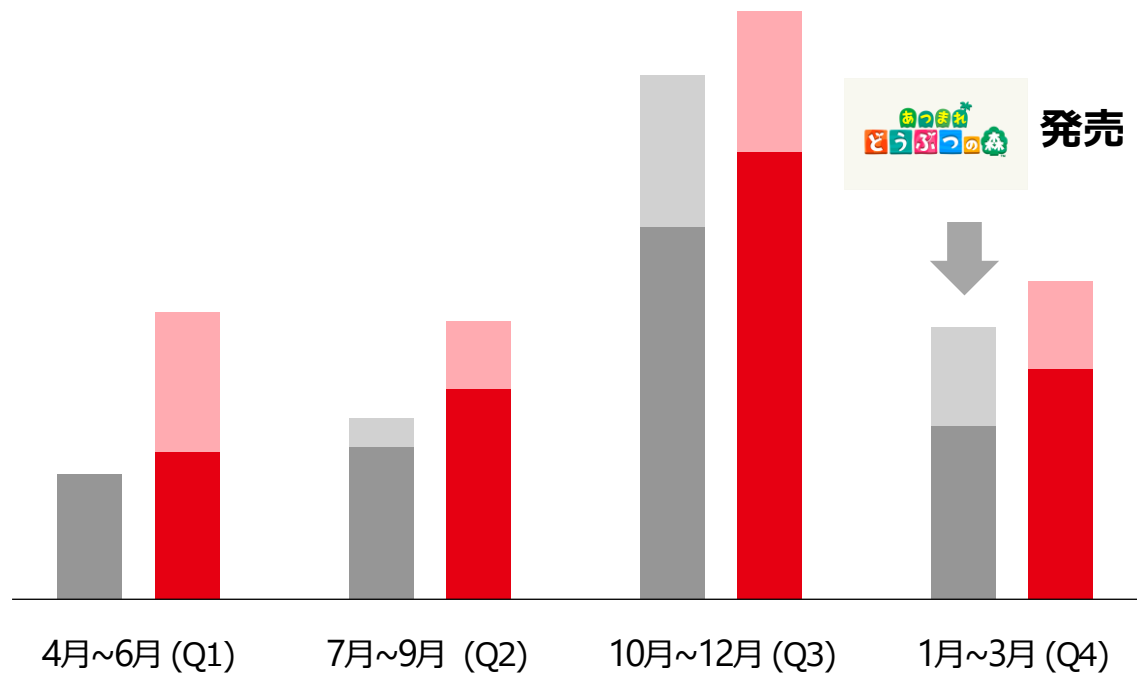


ミリオンセラータイトル数（当期）

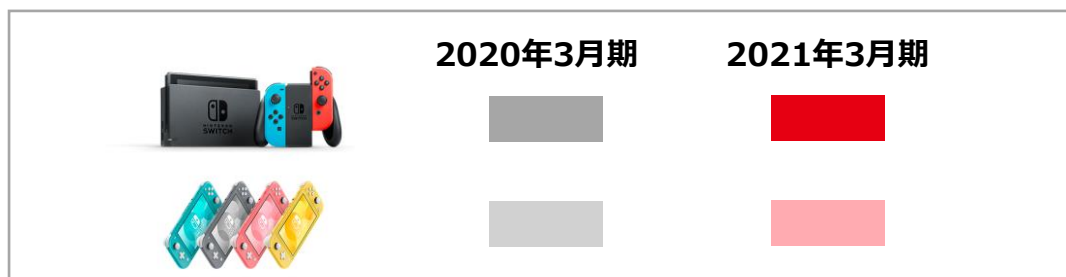
36本（自社 22本、他社 14本）

Nintendo Switchファミリー セルスルー

全世界の推計セルスルー比較



- 第4四半期のハードウェアのセルスルー実績は、過去最高だった前年同期を上回る
- 世界累計セルスルーは **8,100万台以上に** (2021年3月末時点)



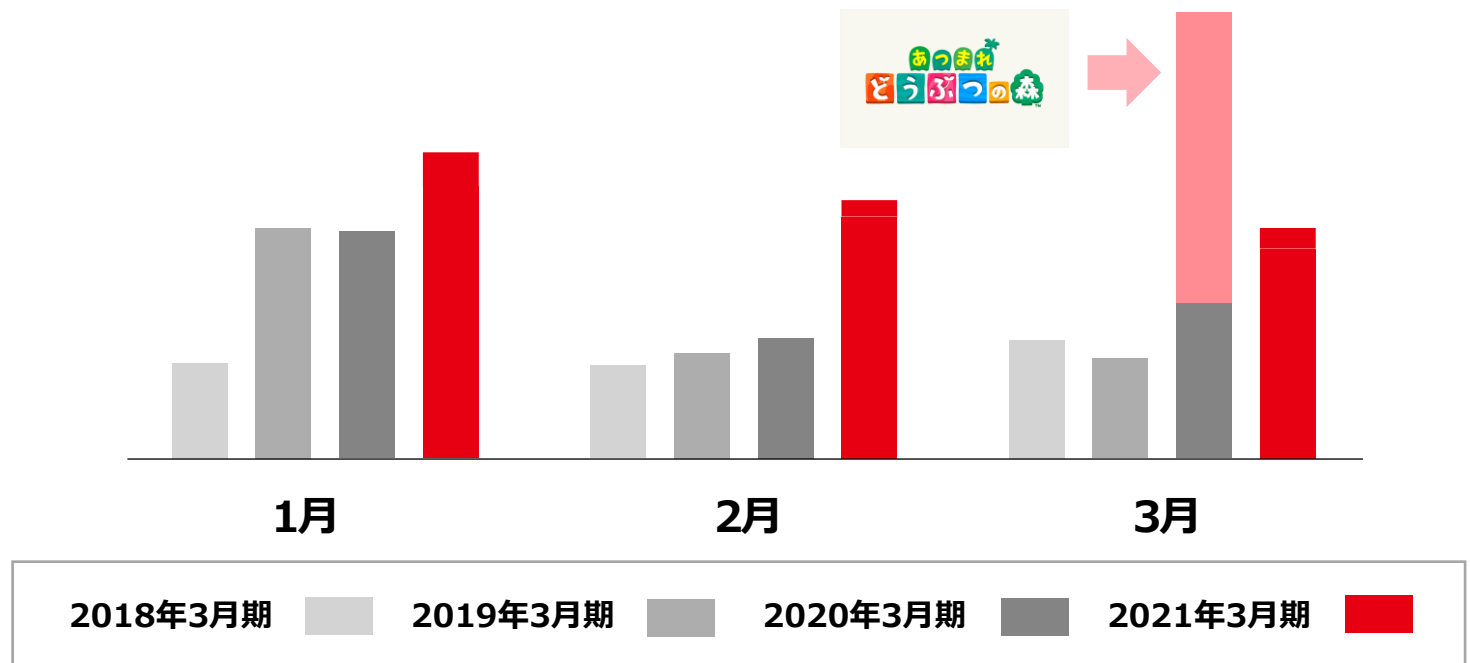
Nintendo Switch 自社ソフトウェア セルスルー



発売から6週間で
セルスルー400万本以上

(全世界の推計)

全世界の推計セルスルー



- ハードウェアと同様に、年明け以降も販売の勢いが継続
- 1月と2月の実績は前年同期を超え、3月は『あつまれ どうぶつの森』の影響を除いた前年同期を超える

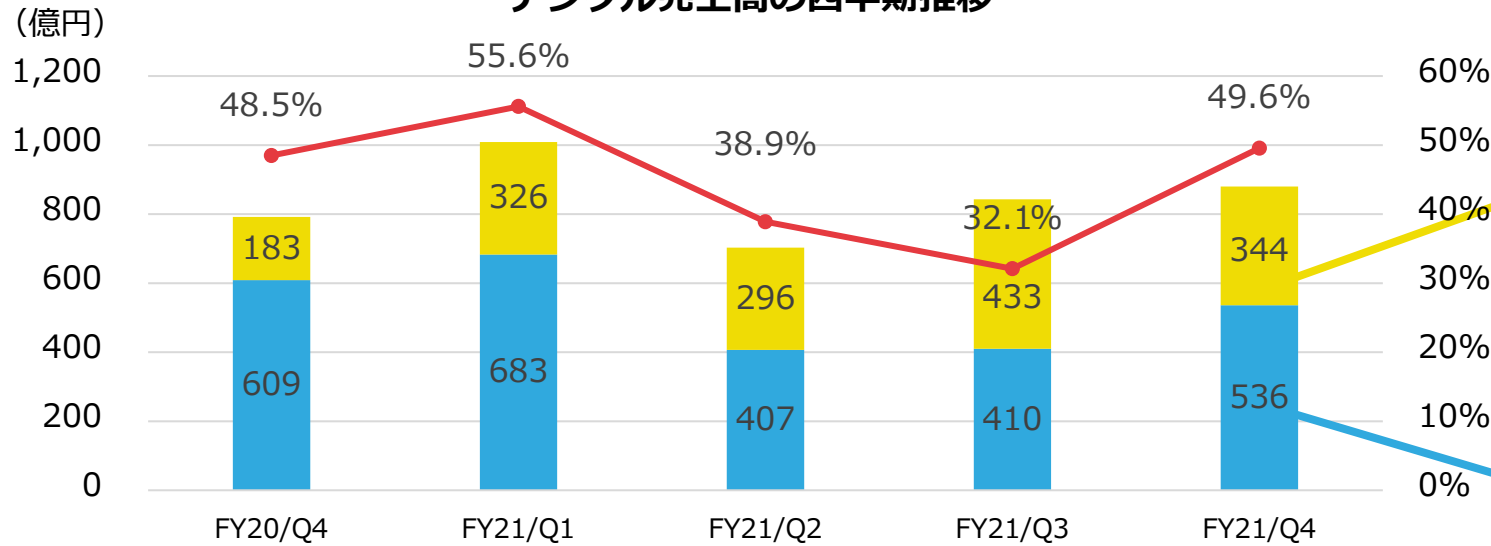
デジタル売上高

| | FY20 | FY21 | 増減 |
|--------------|----------|----------|----------|
| デジタル売上高 ※1 | 2,041 億円 | 3,441 億円 | +68.5 % |
| デジタル売上高比率 ※2 | 34.0 % | 42.8 % | +8.8 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

デジタル売上高の四半期推移



■ ダウンロード専用ソフト、追加コンテンツ、Nintendo Switch Online等

■ パッケージ併売ダウンロードソフト

● デジタル売上高比率



発表済みの自社商品の一例（4月～6月）



Nintendo Switch Lite

新色ブルー 5月21日



4月30日



5月21日



6月11日



6月25日

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
3月18日にグランドオープン



ピクミンを起用したアプリの
共同開発を3月23日に発表



新任社外取締役候補者の選任に関するお知らせ

※「2021年3月期 決算短信」の15ページをご参照ください。

3. 參考資料

当期ミリオンセラー自社タイトル

単位：万本

Nintendo Switch

| | FY21 (20.4~21.3) | | | 累計 |
|-------------------------------|------------------|-------|-------|--------------|
| | 全世界合計 | うち、国内 | うち、海外 | 全世界合計 |
| あつまれ どうぶつの森 | 2,085 | 553 | 1,532 | 3,263 |
| マリオカート8 デラックス | 1,062 | 130 | 932 | 3,539 |
| スーパーマリオ 3Dコレクション | 901 | 94 | 807 | 901 |
| リングフィット アドベンチャー | 738 | 192 | 546 | 1,011 |
| スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド | 559 | 86 | 473 | 559 |
| 大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL | 501 | 98 | 403 | 2,384 |
| ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド | 486 | 49 | 437 | 2,228 |
| スーパー マリオパーティ | 469 | 61 | 408 | 1,479 |
| New スーパーマリオブラザーズ U デラックス | 384 | 29 | 355 | 1,044 |
| ポケットモンスター ソード・シールド | 373 | 62 | 311 | 2,110 |
| スーパーマリオ オデッセイ | 342 | 20 | 322 | 2,083 |

| | FY21 (20.4~21.3) | | | 累計 |
|---|------------------|-------|-------|--------------|
| | 全世界合計 | うち、国内 | うち、海外 | 全世界合計 |
| ルイージマンション3 | 326 | 17 | 309 | 959 |
| 世界のアソビ大全51 | 314 | 120 | 193 | 314 |
| ペーパーマリオ オリガミキング | 312 | 48 | 264 | 312 |
| ゼルダ無双 厄災の黙示録 * | 307 | - | 307 | 307 |
| Splatoon 2 | 208 | 80 | 128 | 1,221 |
| ピクミン3 デラックス | 204 | 86 | 118 | 204 |
| スーパーマリオメーカー 2 | 167 | 27 | 141 | 715 |
| Xenoblade Definitive Edition | 152 | 34 | 119 | 152 |
| ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ | 131 | 8 | 123 | 1,328 |
| マリオカート ライブ ホームサーキット | 127 | 21 | 106 | 127 |
| ゼルダの伝説 夢をみる島 | 111 | 4 | 107 | 549 |

(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。

主要な指標

海外売上高比率

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

| 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% | 47.6% |
| 51.1% | | | |
| 54.0% | | | |
| 52.7% | | | |

| 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% | 71.7% |
| 81.9% | | | |
| 81.6% | | | |
| 79.4% | | | |

| 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 | 881億円 |
| 1,715億円 | | | |
| 2,560億円 | | | |
| 3,441億円 | | | |

| 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% | 49.6% |
| 47.2% | | | |
| 40.9% | | | |
| 42.8% | | | |

| 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% | 60.9% |
| 63.6% | | | |
| 58.7% | | | |
| 59.3% | | | |

| 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

(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」

地域別任天堂主要製品発売日一覧（2020年4月～2021年3月）

Nintendo Switch

| 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 | ケイデンス・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 | ケイデンス・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 |
| パデイミッション BOND | 2021/1/29 | 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 |
| スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド | 2021/2/12 | 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 |
| | | 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 |

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&ワッチ 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4月～）

Nintendo Switch

| 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) | |
| New ボケモンナップ * | 2021/4/30 | New ボケモンナップ ** | 2021/4/30 | New ボケモンナップ ** | 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 うしるに立つ少女 | 2021/5/14 | ファミコン探偵倶楽部 うしるに立つ少女 *** | 2021/5/14 | ファミコン探偵倶楽部 うしるに立つ少女 *** | 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 |
| ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド | 2021年冬 | ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド | 2021年冬 | ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド | 2021年冬 |
| ポケットモンスター シャイニングパール | 2021年冬 | ポケットモンスター シャイニングパール | 2021年冬 | ポケットモンスター シャイニングパール | 2021年冬 |
| Pokémon LEGENDS アルセウス | 2022年初頭 | Pokémon LEGENDS アルセウス | 2022年初頭 | Pokémon LEGENDS アルセウス | 2022年初頭 |
| スプラトゥーン3 | 2022年 | スプラトゥーン3 | 2022年 | スプラトゥーン3 | 2022年 |
| ヘヨネッタ3 | 未定 | トライアングルスストラテジー (仮称) ** | 2022年 | トライアングルスストラテジー (仮称) ** | 2022年 |
| Metroid Prime 4 (仮称) | 未定 | ヘヨネッタ3 | 未定 | ヘヨネッタ3 | 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 | 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 | 『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。
***ダウンロード版のみで発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4月～）

Nintendo Switch

| 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 |
| PAC-MAN 99 * | バンダイナムコエンターテインメント | Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 | Activision | Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 | Activision |
| モンスターハンターストーリーズ2 ～破滅の翼～ | カプコン | The Longing | Application Systems Heidelberg Software | The Longing | Application Systems Heidelberg Software |
| 大逆転裁判1&2 -成歩堂龍ノ介の冒険と覺悟- | カプコン | Star Wars: Republic Commando | Aspyr | Star Wars: Republic Commando | Aspyr |
| Caligula2 | ブリュエ | PAC-MAN 99 * | BANDAI NAMCO Entertainment | PAC-MAN 99 * | BANDAI NAMCO Entertainment |
| ワルズエンドクラブ | イザナゲームズ | Ender Lilies: Quietus of the Knights | Binary Haze Interactive | Ender Lilies: Quietus of the Knights | Binary Haze Interactive |
| アンジェリク ルミナライズ | コーエーテックモゲームス | There Is No Game: Wrong Dimension | Draw Me A Pixel | There Is No Game: Wrong Dimension | Draw Me A Pixel |
| 大航海時代IV with パワーアップキット HD Version | コーエーテックモゲームス | Aerial_Knight's Never Yield | Headup | Aerial_Knight's Never Yield | Headup |
| NINJA GAIDEN: マスターコレクション | コーエーテックモゲームス | Disgaea 6: Defiance of Destiny | NIS America | Disgaea 6: Defiance of Destiny | NIS America |
| NINJA GAIDEN: マスターコレクション Version D | コーエーテックモゲームス | The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV | NIS America | The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV | NIS America |
| 戦国無双5 | コーエーテックモゲームス | FEZ | Polytron | FEZ | Polytron |
| eBASEBALLプロ野球スピリッツ2021 グランドスラム | KOMANI | Shin Megami Tensei III Nocturne HD Remaster | SEGA | Shin Megami Tensei III Nocturne HD Remaster | SEGA |
| ルーンファクトリー5 | マーベラス | SaGa Frontier Remastered | Square Enix | SaGa Frontier Remastered | Square Enix |
| No More Heroes 3 | マーベラス | Cozy Grove | The Quantum Astrophysicists Guild | Cozy Grove | The Quantum Astrophysicists Guild |
| クレヨンしんちゃん「オラと博士の夏休み」 ～おわらない七日間の旅～ | ネオス | Subnautica + Subnautica: Below Zero ** | Unknown Worlds Entertainment | Subnautica + Subnautica: Below Zero ** | Unknown Worlds Entertainment |
| 聖剣伝説 Legend of Mana | スクウェア・エニックス | | | | |
| 新すばらしきこのせかい | スクウェア・エニックス | | | | |
| Hades(ハデス) | Supergiant 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。
*Nintendo Switch Onlineの加入者限定特典として配信するタイトルです。
**パッケージ版は「Subnautica」と同様され、BANDAI NAMCO Entertainment様より発売されます。