



# 2022年3月期第2四半期 決算説明資料

任天堂株式会社  
2021年11月4日

1

## 1. 連結業績及び業績見通し

## 連結業績（実績）

	FY21/Q1-Q2	FY22/Q1-Q2	増減
売上高	7,695 億円	<b>6,242 億円</b>	-18.9 %
営業利益	2,914 億円	<b>2,199 億円</b>	-24.5 %
営業利益率	37.9 %	<b>35.2 %</b>	-2.6 pt.
経常利益	2,974 億円	<b>2,362 億円</b>	-20.6 %
四半期純利益	2,131 億円	<b>1,718 億円</b>	-19.4 %
四半期純利益率	27.7 %	<b>27.5 %</b>	-0.2 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-Q2は21年4月～21年9月の期間を指します。

3

- 当上期の売上高は前年同期比18.9%減の6,242億円、営業利益は24.5%減の2,199億円、経常利益は20.6%減の2,362億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は19.4%減の1,718億円となりました。

## 連結売上高

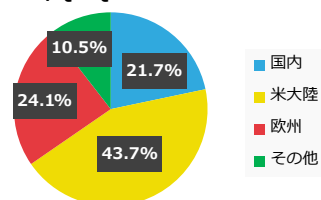
	FY21/Q1-Q2	FY22/Q1-Q2	増減
売上高	7,695 億円	6,242 億円	-18.9 %
ゲーム専用機※1	7,419 億円	5,974 億円	-19.5 %
モバイル・IP関連収入等※2	267 億円	255 億円	-4.6 %
その他	8 億円	13 億円	+47.2 %

※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：+240億円

FY22/Q1-Q2 地域別売上高割合



海外売上高比率78.3%

4

- ゲーム専用機ビジネスの売上高は前年同期比19.5%減の5,974億円となりました。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減益となりましたが、上期としては、売上、利益ともに引き続き高い水準であり、業績は概ね想定通りに推移しました。
- 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で、全体としては4.6%減の255億円となりました。

## 売上総利益

	FY21/Q1-Q2	FY22/Q1-Q2	増減	
売上総利益	4,340 億円	3,727 億円	-14.1 %	
売上総利益率	56.4 %	59.7 %	+3.3 pt.	
主な増減要因				
	FY21/Q1-Q2	FY22/Q1-Q2	増減	
ハード売上高比率※1	51.1 %	46.5 %	-4.6 pt.	
自社ソフト売上高比率※2	81.9 %	70.6 %	-11.3 pt.	
デジタル売上高比率※2	47.2 %	45.1 %	-2.1 pt.	
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	106.84 円 121.24 円	109.78 円 130.83 円	+2.94 円 +9.59 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

- 売上総利益は、売上高の減少により前年同期比14.1%減の3,727億円となりました。
- 売上総利益率は、ソフトウェア売上高に占めるデジタル売上高の比率や自社ソフト売上高の比率が低下したものの、主にソフトウェアの売上構成比が上昇したことや円安による為替の影響により、前年同期比3.3ポイント増の59.7%となりました。

## 販売費及び一般管理費・営業利益

	FY21/Q1-Q2	FY22/Q1-Q2	増減
販売費及び一般管理費	1,426 億円	1,527 億円	+7.1 %
売上高販管費率	18.5 %	24.5 %	+5.9 pt.
営業利益	2,914 億円	2,199 億円	-24.5 %
営業利益率	37.9 %	35.2 %	-2.6 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+150億円

	FY21/Q1-Q2	FY22/Q1-2	増減
研究開発費	421 億円	441 億円	+4.6 %
広告宣伝費	307 億円	382 億円	+24.3 %

6

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、主に新作タイトル数の増加に伴い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7.1%増の1,527億円となりました。売上高に占める販管費の割合は、5.9ポイント増の24.5%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24.5%減の2,199億円となり、営業利益率は2.6ポイント減の35.2%となりました。

## 経常利益・四半期純利益

	FY21/Q1-Q2	FY22/Q1-Q2	増減
営業外収益	102 億円	167 億円	+63.2 %
うち 為替差益	- 億円	17 億円	
営業外費用	42 億円	4 億円	-88.9 %
うち 為替差損	36 億円	- 億円	
経常利益	2,974 億円	2,362 億円	-20.6 %
四半期純利益	2,131 億円	1,718 億円	-19.4 %
四半期純利益率	27.7 %	27.5 %	-0.2 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/Q2	増減	配当金	FY21	FY22	増減
1USドル	110.70 円	111.71 円	+1.01 円	中間	810 円	620 円	-190 円
1ユーロ	129.82 円	129.47 円	-0.35 円				

7

- 経常利益は、主に営業利益が減少したことで前年同期比20.6%減の2,362億円となりました。
- 親会社株主に帰属する四半期純利益は前年同期比19.4%減の1,718億円となりました。

## FY22 連結業績予想

2021年5月6日公表の業績予想を、2021年11月4日に修正しました。

	期初予想	修正予想	増減
売上高	16,000 億円	16,000 億円	-
営業利益	5,000 億円	5,200 億円	+4.0 %
経常利益	4,800 億円	5,000 億円	+4.2 %
当期純利益	3,400 億円	3,500 億円	+2.9 %

※ 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円は据え置き、1ユーロ120円を1ユーロ125円に変更しました。

	期初予想	修正予想	増減
配当金			
年間配当	1,430 円	1,490 円	+60 円

	期初予想	修正予想	増減
Nintendo Switch			
ハードウェア	2,550 万台	2,400 万台	-5.9 %
ソフトウェア	19,000 万本	20,000 万本	+5.3 %

※ FY22修正予想のソフトウェア販売数量は、当第2四半期までの実績部分にはハードに同梱して販売した数量（10万本）を含みますが、予想部分にはハードに同梱する数量は含みません。

8

- 2022年3月期通期の業績予想につきましては、これまでの販売実績および今後の状況を踏まえ、修正を行いました。
- Nintendo Switchハードウェアの通期の予想販売数量は、期初予想に対して150万台減の2400万台に修正いたしました。これは半導体部品等の世界的な需給ひっ迫による影響を受け、生産計画を見直したことに伴い、下期の出荷予定台数を引き下げたことによります。一方、Nintendo Switchソフトウェアは、上期の販売実績を考慮して、1000万本増の2億本に変更いたしました。
- このほか、想定為替レートの変更などを行った結果、売上高は据え置き、利益項目は上方修正いたしました。なお、業績予想の修正に伴い、年間配当金の予想額については、一株当たり1,430円から1,490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。



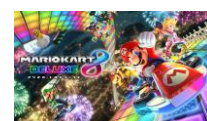
## 2. ビジネスハイライト

## Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

	FY21/Q1-Q2	FY22/Q1-Q2	増減
ハードウェア	1,253 万台	828 万台	-34.0 %
Nintendo Switch	836 万台	645 万台 <sup>※1</sup>	-22.9 %
Nintendo Switch Lite	417 万台	182 万台	-56.3 %
ソフトウェア	10,025 万本	9,389 万本	-6.3 %



『ゼルダの伝説  
スカイウォードソード HD』  
**360万本**



『マリオカート8 デラックス』  
**334万本**



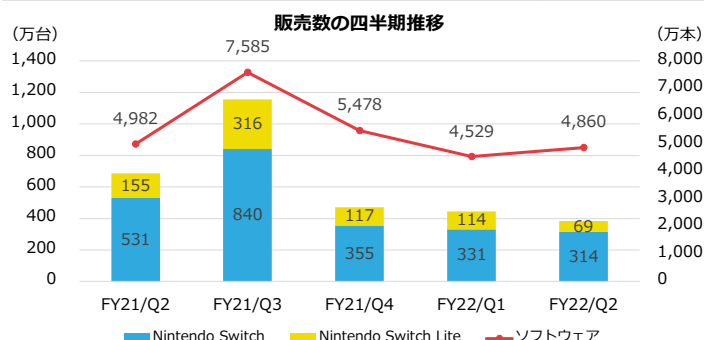
『あつまれ どうぶつの森』  
**222万本**



『New ポケモンスナップ』<sup>※2</sup>  
**219万本**

### ミリオンセラータイトル数（当期）

**18本**（自社 14本、他社 4本）



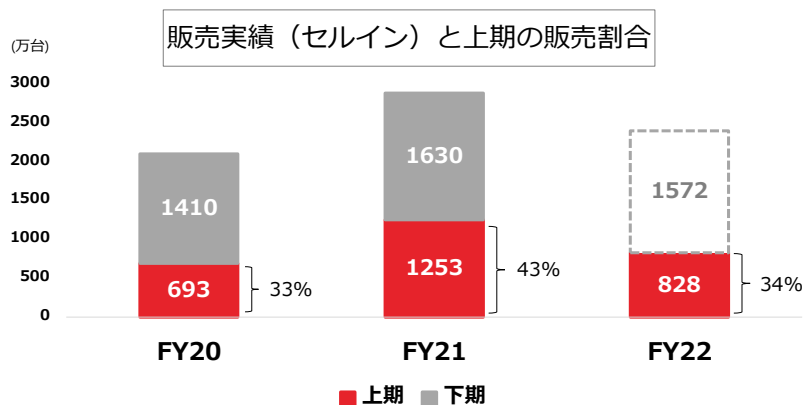
- Nintendo Switchファミリー全体の販売台数は、前年同期比34.0%減の828万台となりました。内訳は、Nintendo Switchが645万台、Nintendo Switch Liteが182万台です。
- Nintendo Switchは、引き続き定番タイトルがNintendo Switchハードの販売をけん引しましたが、『あつまれ どうぶつの森』の発売（2020年3月）をきっかけにハード・ソフトの販売が大きく伸びていた前年同期と比較すると全体の販売数は減少しました。また、Nintendo Switch Liteは前年同期において欧米向けの在庫に余裕があり多く販売していたため、減少幅が大きくなりました。
- ソフトウェアについては、『ゼルダの伝説 スカイウォードソード HD』が360万本の販売を記録したほか、『New ポケモンスナップ』（※）が219万本と当期に発売したタイトルがそれぞれ順調に販売を伸ばし、前期までに発売したタイトルも好調な販売が続いています。また、ソフトメーカー様のタイトルも同様に販売を伸ばし、当期のミリオンセラータイトルはソフトメーカー様のタイトルも含めて18タイトルとなりましたが、前年同期では『あつまれ どうぶつの森』が1,000万本以上の販売を記録していたため、ソフトウェアの販売本数は前年同期比6.3%減の9,389万本となりました。

※1 Nintendo Switchの販売数量には、当第2四半期に出荷を開始したNintendo Switch（有機ELモデル）が含まれています。

※2 『New ポケモンスナップ』は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あり、219万本は海外での販売本数です。

## Nintendo Switchハードウェアの販売実績および見通し

- ・前上期（FY21）は『あつまれ どうぶつの森』がハードウェアの販売に大きく影響
- ・当上期は前期に及ばないものの、前々期（FY20）を上回る水準
- ・当下期の販売台数見込みは、修正後も前期と同水準



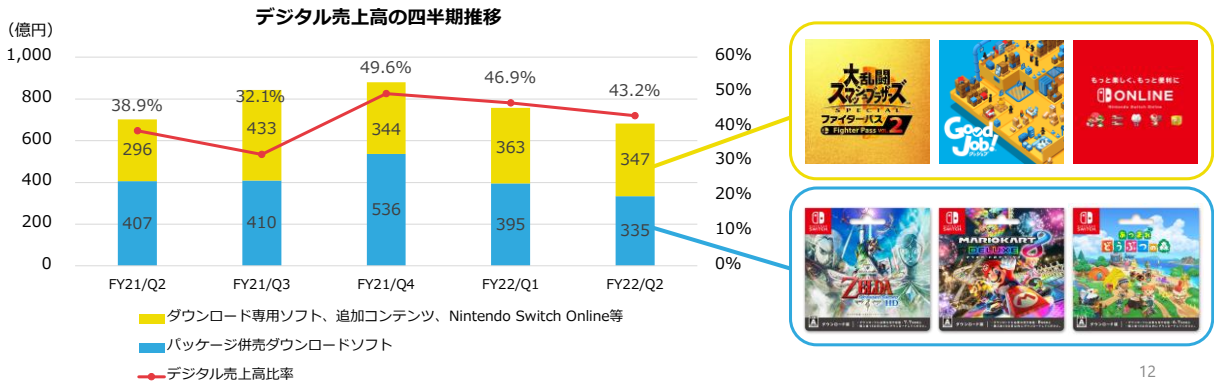
11

- ・ 当上期のNintendo Switchハードウェアの販売台数は828万台となり、前期（FY21）と比べて減少しています。前上期においては、日米欧地域で初めてNintendo Switchを遊ばれたお客様のうち、4割以上の方に『あつまれ どうぶつの森』を最初のゲームとして選んでいただくなど、同タイトルによるハードウェアのけん引効果が大きく出ていました。
- ・ 当上期は『あつまれ どうぶつの森』のような1タイトルでハードウェアの販売を大きくけん引するタイトルはなかったものの、さまざまなタイトルと一緒にハードウェアをお買い上げいただき、販売台数は前々期（FY20）の上期を上回る規模となっています。
- ・ また、通期の販売実績に占める上期の販売割合について、前期は43%となり、例年より高くなっていましたが、当期は下期の比重が大きくなる従来の水準に戻る見通しです。当下期の販売計画を下方修正しましたが、修正後においても、前下期と同水準の販売になることを見込んでいます。

## デジタル売上高

	FY21/Q1-Q2	FY22/Q1-Q2	増減
デジタル売上高 ※1	1,715 億円	1,442 億円	-15.9 %
デジタル売上高比率 ※2	47.2 %	45.1 %	-2.1 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



- 当上期のデジタル売上高は前年同期比15.9%減の1,442億円となり、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45.1%となりました。
- 主にNintendo Switch向けのパッケージ併売ダウンロードソフトの売上が減少したものの、インディータイトルを含めパッケージ版では販売されていないダウンロード専用ソフトやNintendo Switch Onlineによる売上が順調に伸長し、デジタル売上高に占める割合も大きくなりました。
- 第2四半期（7～9月）の3ヶ月間のデジタル売上高は前年同期と比較して22億円減少していますが、デジタル売上高比率は4.3ポイント上昇しており、高い水準を維持しています。

※ 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。

### 3. 参考資料

13

#### 【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

	FY22 (21.4~21.9)			累計		FY22 (21.4~21.9)			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
<b>Nintendo Switch</b>									
ゼルダの伝説 スカイウォードソード HD	360	42	318	360	ポケットモンスター ソード・シールド	154	19	135	2,264
マリオカート8 デラックス	334	46	289	3,874	ミートピア	137	35	102	137
あつまれ どうぶつの森	222	25	197	3,485	スーパーマリオ オデッセイ	112	8	103	2,195
New ポケモンスナップ *	219	-	219	219	New スーパーマリオブラザーズ U デラックス	103	8	96	1,148
リングフィット アドベンチャー	210	52	158	1,221					
マリオゴルフ スーパーラッシュ	194	29	165	194					
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	186	33	153	2,571					
スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド	186	36	150	745					
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	185	16	170	2,413					
スーパー マリオパーティ	168	22	147	1,648					

(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

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
77.9%	78.7%		
78.3%			

### ハード売上高比率

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
47.6%	45.2%		
46.5%			

### 自社ソフト売上高比率

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
72.3%	68.9%		
70.6%			

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

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

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

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

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
759億円	682億円		
1,442億円			

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%		
45.1%			

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%		
50.7%			

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～2021年9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)	
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
おすそわける メイド イン ワリオ	2021/9/10	おすそわける メイド イン ワリオ	2021/9/10	おすそわける メイド イン ワリオ	2021/9/10

(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。

地域別任天堂主要製品発売スケジュール（一部抜粋：2021年10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)	
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年春	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
スプラトゥーン3	2022年	星のカービィ ディスカバリー	2022年春	トライアングルストラテジー *	2022/3/4
『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	2022年	Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp	2022年春	星のカービィ ディスカバリー	2022年春
マリオ+ラピッツ 最新作 (仮称) *	2022年	スプラトゥーン3	2022年	Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp	2022年春
ペヨネット3	2022年	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	2022年	スプラトゥーン3	2022年
Metroid Prime 4 (仮称)	未定	ペヨネット3	2022年	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	2022年
		Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定
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) 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。					

地域別任天堂主要製品発売スケジュール（一部抜粋：2021年10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	真・女神転生V	アトラス	パワプロクンポケットR	KONAMI
	スーパーロボット大戦30	バンダイナムコエンターテインメント	メガトン級ムサシ	レベルファイブ
	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ 2：エンチャントエディション	バンダイナムコエンターテインメント	おしりたんでい プブック みらいのめいたんでいとうじょう！	日本コロムビア
	PUI PUI モルカー Let's! モルカーパーティー！	バンダイナムコエンターテインメント	映画すみっくぐらし 青い月夜のまほうのこ	日本コロムビア
	Loop Hero	Devolver Digital	ゲームであそぼう！ 映画の世界	ロックスター・ゲームス
	刀剣乱舞無双	DMM GAMES	グランド・セフト・オート：トリロジー：決定版	ダンガンロンパ トリロジーパック + ハッピーダンガンロンパス
	FIFA 22 Nintendo Switch Legacy Edition	Electronic Arts	超高校級の南国サイコロ合宿	スバイク・チュンソフト
	モナーク/Monark	エレクトロニック・アーツ	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
	零～濡鴉ノ巫女～	フリー	TRIANGLE STRATEGY(トライアングルストラテジー)	スクウェア・エニックス
	真・三國無双8 Empires	コーエーテックモゲームス	ジャストダンス2022	ユービーアイソフト
ときめきメモリアル Girl's Side 4th Heart	KONAMI			
米国	Star Wars: Knights of the Old Republic	Aspyr	Grand Theft Auto: The Trilogy - The Definitive Edition	Rockstar Games
	Disney Magical World 2: Enchanted Edition	BANDAI NAMCO Entertainment	Super Monkey Ball Banana Mania	SEGA
	Gang Beasts	Boneloaf	Shin Megami Tensei V	SEGA
	Loop Hero	Devolver Digital	Voice of Cards: The Isle Dragon Roars	Square Enix
	FIFA 22 Nintendo Switch Legacy Edition	Electronic Arts	Life is Strange: True Colors	Square Enix
	Tetris Effect Connected	Enhance	Marvel's Guardians of the Galaxy: Cloud Version	Square Enix
	THE HOUSE OF THE DEAD: REMAKE	Forever Entertainment	Dying Light: Platinum Edition	Techland
	Nickelodeon All-Star Brawl	GameMill Entertainment	Wreckfest	THQ Nordic
	The Jackbox Party Pack 8	Jackbox Games	Just Dance 2022	Ubisoft
	Skul: The Hero Slayer	Neowiz	Shovel Knight Pocket Dungeon	Yacht Club Games
DUSK	New Blood Interactive	Disco Elysium - The Final Cut	ZA/UM	
Ruined King: A League of Legends Story	Riot Forge			
欧州	Star Wars: Knights of the Old Republic	Aspyr	Ruined King: A League of Legends Story	Riot Forge
	Disney Magical World 2: Enchanted Edition	BANDAI NAMCO Entertainment	Grand Theft Auto: The Trilogy - The Definitive Edition	Rockstar Games
	Gang Beasts	Boneloaf	Super Monkey Ball Banana Mania	SEGA
	Loop Hero	Devolver Digital	Voice of Cards: The Isle Dragon Roars	Square Enix
	FIFA 22 Nintendo Switch Legacy Edition	Electronic Arts	Life is Strange: True Colors	Square Enix
	Tetris Effect Connected	Enhance	Marvel's Guardians of the Galaxy: Cloud Version	Square Enix
	THE HOUSE OF THE DEAD: REMAKE	Forever Entertainment	Dying Light: Platinum Edition	Techland
	Nickelodeon All-Star Brawl	GameMill Entertainment	Wreckfest	THQ Nordic
	The Jackbox Party Pack 8	Jackbox Games	Just Dance 2022	Ubisoft
	Skul: The Hero Slayer	Neowiz	Shovel Knight Pocket Dungeon	Yacht Club Games
DUSK	New Blood Interactive	Disco Elysium - The Final Cut	ZA/UM	

(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。

## 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」