



2023年3月期第1四半期 決算説明資料

任天堂株式会社
2022年8月3日

1

1. 連結業績及び業績見通し

連結業績（実績）

	FY22/Q1	FY23/Q1	増減
売上高	3,226 億円	3,074 億円	-4.7 %
営業利益	1,197 億円	1,016 億円	-15.1 %
営業利益率	37.1 %	33.1 %	-4.0 pt.
経常利益	1,286 億円	1,667 億円	+29.6 %
四半期純利益	927 億円	1,189 億円	+28.3 %
四半期純利益率	28.7 %	38.7 %	+10.0 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は22年4月～23年3月の期間を指します。

3

- ・ 当第1四半期の売上高は、前年同期比4.7%減の3,074億円、営業利益は15.1%減の1,016億円、経常利益は29.6%増の1,667億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は28.3%増の1,189億円となりました。

連結売上高

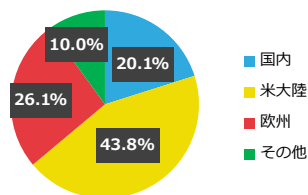
	FY22/Q1	FY23/Q1	増減
売上高	3,226 億円	3,074 億円	-4.7 %
ゲーム専用機※1	3,089 億円	2,956 億円	-4.3 %
モバイル・IP関連収入等※2	131 億円	109 億円	-16.8 %
その他	5 億円	8 億円	+56.9 %

※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： +265億円

FY23/Q1 地域別売上高割合



海外売上高比率79.9%

4

- ゲーム専用機ビジネスの売上高は、前年同期比4.3%減の2,956億円となりました。為替レートが円安に推移したことに加えて、単価の高いNintendo Switch（有機ELモデル）がハードウェアのラインアップに追加されたことなどのプラスの要因がありましたが、世界的な半導体部品の不足による生産への影響が見られたことなどにより、ハードウェアの出荷台数が減少し、全体の売上高も減少しました。
- モバイル・IP関連収入等については、ロイヤリティ収入は前年同期比で横ばいの推移となりましたが、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16.8%減の109億円となりました。

売上総利益

	FY22/Q1	FY23/Q1	増減
売上総利益	1,928 億円	1,845 億円	-4.3 %
売上総利益率	59.8 %	60.0 %	+0.2 pt.
主な増減要因			
	FY22/Q1	FY23/Q1	増減
ハード売上高比率※1	47.6 %	43.8 %	-3.8 pt.
自社ソフト売上高比率※2	72.3 %	76.3 %	+4.0 pt.
デジタル売上高比率※2	46.9 %	53.0 %	+6.1 pt.
期中平均レート			
1USドル	109.46 円	129.66 円	+20.20 円
1ユーロ	131.87 円	138.10 円	+6.23 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、売上高が減少したことにより前年同期比4.3%減の1,845億円となりました。
- 売上総利益率は、ソフトウェア売上高に占める自社ソフト売上高や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）がハードウェアのラインアップに加わったことや、半導体部品の不足などにより部材コストが上昇した結果、前年同期と同水準になりました。

販売費及び一般管理費・営業利益

	FY22/Q1	FY23/Q1	増減
販売費及び一般管理費	731 億円	829 億円	+13.5 %
売上高販管費率	22.7 %	27.0 %	+4.3 pt.
営業利益	1,197 億円	1,016 億円	-15.1 %
営業利益率	37.1 %	33.1 %	-4.0 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+85億円

	FY22/Q1	FY23/Q1	増減
研究開発費	203 億円	237 億円	+16.8 %
広告宣伝費	182 億円	194 億円	+6.6 %

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広告宣伝費などの費用が増加したほか、研究開発費や発送配達費などが増加したことにより、前年同期比13.5%増の829億円となりました。売上高に占める販管費の割合は、4.3ポイント増の27.0%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15.1%減の1,016億円となり、営業利益率は4.0ポイント減の33.1%となりました。

経常利益・当期純利益

	FY22/Q1	FY23/Q1	増減
営業外収益	89 億円	657 億円	+633.1 %
うち 為替差益	7 億円	517 億円	+6,907.5 %
営業外費用	1 億円	7 億円	+511.8 %
経常利益	1,286 億円	1,667 億円	+29.6 %
四半期純利益	927 億円	1,189 億円	+28.3 %
四半期純利益率	28.7 %	38.7 %	+10.0 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	FY23/Q1	増減
1USドル	121.83 円	136.11 円	+14.28 円
1ユーロ	135.41 円	142.24 円	+6.83 円

7

- 経常利益は、当第1四半期末の為替レートが前期末に比べて円安に推移したことに伴い、為替差益が517億円発生したことや、受取利息などが増加したことにより、前年同期比29.6%増の1,667億円となりました。
- 親会社株主に帰属する四半期純利益は前年同期比28.3%増の1,189億円となりました。

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

	FY22実績	FY23予想	増減
配当金			
年間配当	2,030 円	※	-

	FY22実績	FY23予想	増減
Nintendo Switch			
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

- 2023年3月期の連結業績予想については、2022年5月10日に公表いたしました業績予想から変更はありません。
- 当期は半導体部品等の調達の遅れにより、ハードウェアの生産が計画通りとなっていませんが、夏の終わりから秋にかけて徐々に状況は改善する見込みで、年内の生産見通しは立ちつつあります。年末商戦に向けては、適切な輸送手段を選択し、世界各地により多くのハードウェアを出荷するよう努めます。

※ 2022年10月1日を効力発生日として、普通株式1株を10株に分割する予定です。2023年3月期の配当金は当社配当方針に従い中間と期末の年2回行いますが、中間配当は分割前、期末配当は分割後の株式数で計算することになりますので、1株当たりの年間配当額は未定としています。2023年3月期第2四半期決算発表の時点で中間の配当額および期末配当、年間配当の予想額を公表します。

2. ビジネスハイライト

Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

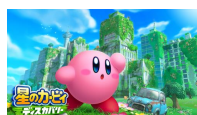
	FY22/Q1	FY23/Q1	増減
ハードウェア	445 万台	343 万台	-22.9 %
Nintendo Switch	331 万台	132 万台	-60.0 %
Nintendo Switch (有機ELモデル)	-	152 万台	-
Nintendo Switch Lite	114 万台	59 万台	-48.4 %
ソフトウェア	4,529 万本	4,141 万本	-8.6 %



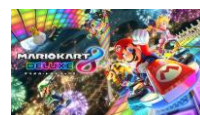
Nintendo Switch Sports
484万本



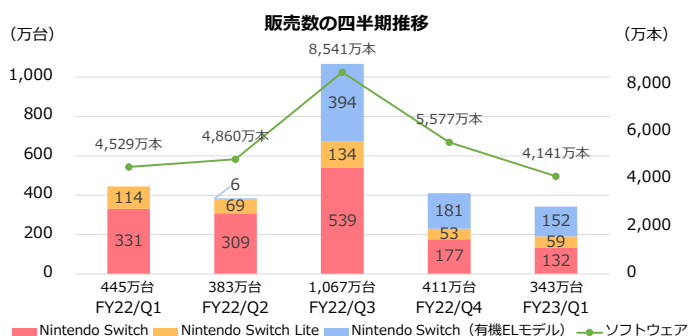
マリオストライカーズ
バトルリーグ
191万本



星のカービィ ディスカバリー
188万本



マリオカート8 デラックス
148万本



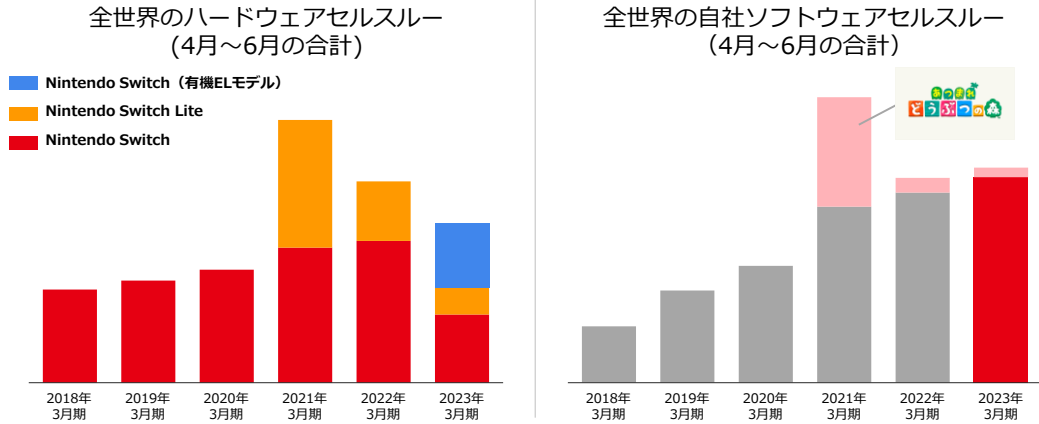
ミリオンセラータイトル数（当期）

4本（自社 4本、他社 0本）

- Nintendo Switchファミリー全体の販売台数は、前年同期比22.9%減の343万台となりました。前第1四半期は日本を中心にソフトメーカータイトルがハードウェアの販売をけん引していたことに対して、当第1四半期は半導体部品の不足による生産への影響もあり、前年同期比で販売台数は減少しました。
- Nintendo Switchは発売から6年目を迎えましたが、地域やモデルによって若干差はあるものの、需要はどの地域においても引き続き安定していると考えています。
- ソフトウェアの販売状況については、当期に発売した『Nintendo Switch Sports』と『マリオストライカーズ バトルリーグ』が好調なスタートを切ったほか、『マリオカート8 デラックス』などの定番タイトルの販売も堅調に推移しましたが、ソフトウェアの販売が好調であった前年同期の水準には至らず、4,141万本（前年同期比8.6%減）となりました。

Nintendo Switch セルスルー

- 前年同期比でハードウェアの販売は減少も、自社ソフトウェアの販売は増加
- 自社ソフトウェアの販売本数は第1四半期としてNintendo Switch発売以来2番目の水準に



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します。
- ハードウェアについては、半導体部品の不足の影響もあり、前年同期比でセルスルーが減少しました。
- 自社ソフトウェア全体のセルスルーは、『あつまれ どうぶつの森』が好調だった2021年3月期には及ばなかったものの、前年同期を上回り、第1四半期としてはNintendo Switch発売以来2番目の水準となりました。

※ 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。

第1四半期の新作タイトル

- 『Nintendo Switch Sports』を含む、複数の新作タイトルがセルスルーを伸ばす



『Nintendo Switch Sports』
4月29日



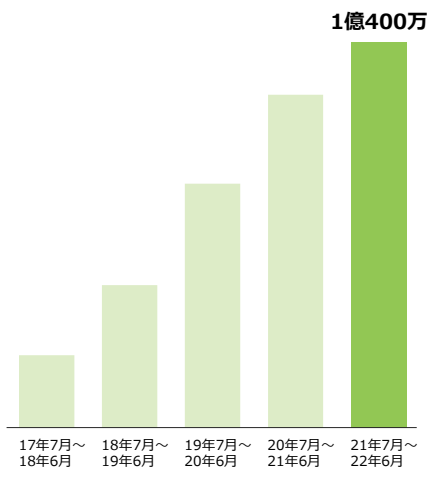
『マリオストライカーズ バトルリーグ』
6月10日



『ファイアーエムブレム無双 風花雪月』
6月24日

年間プレイユーザー

- 年間プレイユーザーは継続して増加



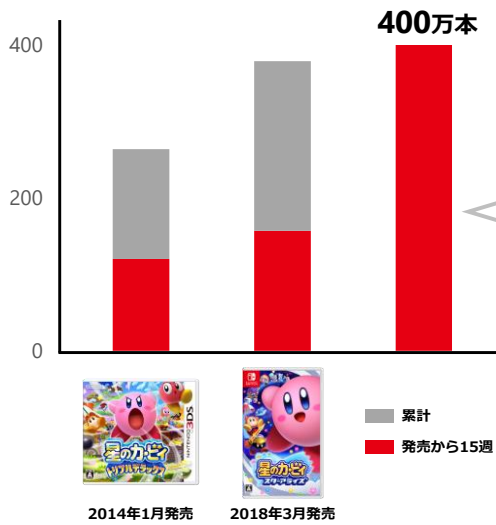
12

- 当期は、定番タイトルに加え、複数の新作タイトルがセルスルーを伸ばしました。4月29日に発売した『Nintendo Switch Sports』は、発売から10週間で世界累計セルスルー400万本以上となりました。本タイトルは、発売後も販売ペースを大きく落とすことなく安定したセルスルーを維持できていることから、今後も長期にわたり販売を伸ばしていけるのではないかと期待しています。
- 右のグラフは、Nintendo Switchの「年間プレイユーザー」数の推移を表したものです。集計期間が同じになるよう、会計年度ごとではなく、7月を始点とした1年間のプレイユーザー数にしています。直近1年間でも1億を超えるお客様にNintendo Switchを遊んでいただけています。

※ 『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、海外発売元：任天堂

※ 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。

「星のカービィ」シリーズのセルスルー比較



3月25日に発売した『星のカービィ ディスカバリー』がシリーズ最大のセルスルーを記録



2014年1月発売

2018年3月発売

■ 累計
■ 発売から15週

13
アジア、ラテンアメリカなどを含む当社推計 / Source: Nintendo, Media Create

- 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15週間で全世界累計セルスルーが400万本を超え、本年4月に30周年を迎えた「星のカービィ」シリーズ最大（※）のセルスルーとなりました。

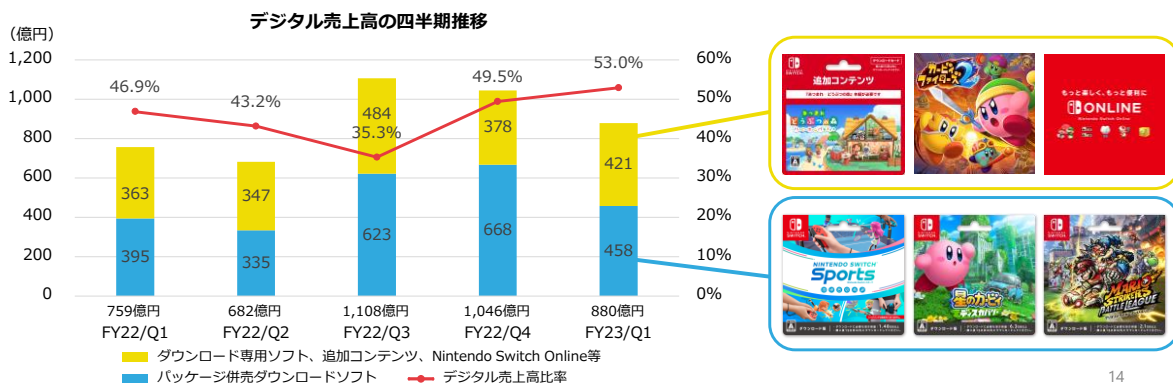
※ セルスルーの集計を開始したWii、ニンテンドーDS以降のタイトルが対象。

デジタル売上高

	FY22/Q1	FY23/Q1	増減
デジタル売上高 ※1	759 億円	880 億円	+16.0 %
デジタル売上高比率 ※2	46.9 %	53.0 %	+6.1 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



- 当第1四半期のデジタル売上高は前年同期比16.0%増の880億円となり、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53.0%となりました。
- 当期に発売した『Nintendo Switch Sports』や『マリオストライカーズ バトルリーグ』をはじめとして、パッケージ併売ダウンロードソフトの販売が好調に推移したほか、『あつまれ どうぶつの森 ハッピーホームパラダイス』などの追加コンテンツも堅調な販売となりました。
- Nintendo Switch Onlineに関しては、2台目需要が伸びたことなどにより、新規加入者数の伸びが緩やかになっていますが、新料金プランの「Nintendo Switch Online + 追加パック」の加入者数が増加したこともあり、Nintendo Switch Online全体の売上高は増加しています。

※ 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。

発表済み自社商品の一例（7月～9月）①



『ゼノブレイド3』
7月29日



『Marioカート 8 デラックス コース追加パス』第2弾
8月5日



『スプラトゥーン3』
9月9日



『カービィのグルメフェス』
今夏

15

- 現時点で発表済みの第2四半期の新商品（一部抜粋）はご覧の通りです。
- 7月29日に『ゼノブレイド3』を発売したほか、8月5日に有料追加コンテンツ『Marioカート 8 デラックス コース追加パス』第2弾の配信、9月9日に『スプラトゥーン3』の発売を予定しています。また、ダウンロード専用タイトル『カービィのグルメフェス』は今夏発売予定です。

発表済み自社商品の一例（7月～9月）②



**「Nintendo Switch（有機ELモデル）スプラトゥーン3エディション」
8月26日**

16

- 『スプラトゥーン3』の発売に先立って、8月26日には、『スプラトゥーン3』のオリジナルデザインをあしらった「Nintendo Switch（有機ELモデル）スプラトゥーン3エディション」を発売します。同日には『スプラトゥーン3』オリジナルデザインのNintendo Switch Proコントローラーとキャリングケースも発売します。

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 (22.4~22.6)			累計
	全世界合計	うち、国内	うち、海外	全世界合計
Nintendo Switch Sports	484	90	394	484
マリオストライカーズ バトルリーグ	191	13	179	191
星のカービィ ディスカバリー	188	41	147	453
マリオカート8 デラックス	148	30	118	4,682

(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。

主要な指標

海外売上高比率

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
79.9%			

ハード売上高比率

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
43.8%			

自社ソフト売上高比率

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
76.3%			

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			

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%			

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%			

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6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
		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

(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：2022年7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)	
Xenoblade3 (ゼノブレイド3)	2022/7/29	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	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 スカーレット	2022/11/18	ベヨネッタ3	2022/10/28	ベヨネッタ3	2022/10/28
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 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
カービィのグルメフェス*	2022年夏	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
マリオ+ラビッツ ギャラクシーバトル**	2022年冬	カービィのグルメフェス*	2022年夏	カービィのグルメフェス*	2022年夏
『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	『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	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。
 *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。

発売予定ソフトメーカータイトル（一部抜粋：2022年7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	R P Gタイム！～ライトの伝説～	アニプレックス	アイドルマナージャー	PLAYISM
	ベルソナ5 ザ・ロイヤル	アトラス	ソニックフロンティア	セガ
	ウルトラ怪獣モンスターファーム	バンダイナムコエンターテインメント	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
	ドラえもん のび太の牧場物語 大自然の王国とみんなの家	バンダイナムコエンターテインメント	NieR:Automata The End of YoRHa Edition	スクウェア・エニックス
	太鼓の達人 ドンタ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	ドラゴンクエスト トレジャーズ 蒼き種と大空の羅針盤	スクウェア・エニックス
	釣りスピリッツ 釣って遊べる水族館	バンダイナムコエンターテインメント	ハーヴェステラ	スクウェア・エニックス
	SDガンダム バトルアライアンス	バンダイナムコエンターテインメント	ディオフィールド クロニクル	スクウェア・エニックス
	オーバーウォッチ 2	Blizzard 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
	薄桜鬼 真改 天雲ノ抄	アイディアファクトリー	クライシス コア -ファイナルファンタジーVII- リユニオン	スクウェア・エニックス
	LOOP8 (ループエイト)	マーベラス		
米国	NBA 2K23	2K	Brewmaster	Fireshine Games/Sold Out
	Hindsight	Annapurna Interactive	Disney Dreamlight Valley	Gameloft
	KLONQA Phantasy Reverie Series	Bandai Namco Entertainment	Tribes of Midgard	Gearbox Publishing
	Digimon Survive	Bandai Namco Entertainment	Ooblets	Glumberland
	Taiko no Tatsujin: Rhythm Festival	Bandai Namco Entertainment	Two Point Campus	SEGA
	Cult of the Lamb	Devolver Digital	The DioField Chronicle	SQUARE ENIX
	Return to Monkey Island	Devolver Digital	Life Is Strange Remastered Collection	SQUARE ENIX
	EA SPORTS FIFA 23 Nintendo Switch Legacy Edition	Electronic Arts	Batora: Lost Haven	Team17
	RAILGRADE	Epic Games	River City Girls 2	WayForward/Limited Run Games
	欧州	NBA 2K23	2K	Brewmaster
Hindsight		Annapurna Interactive	Disney Dreamlight Valley	Gameloft
KLONQA Phantasy Reverie Series		Bandai Namco Entertainment	Tribes of Midgard	Gearbox Publishing
Digimon Survive		Bandai Namco Entertainment	Ooblets	Glumberland
Taiko no Tatsujin: Rhythm Festival		Bandai Namco Entertainment	Two Point Campus	SEGA
Cult of the Lamb		Devolver Digital	The DioField Chronicle	SQUARE ENIX
Return to Monkey Island		Devolver Digital	Life Is Strange Remastered Collection	SQUARE ENIX
EA SPORTS FIFA 23 Nintendo Switch Legacy Edition		Electronic Arts	Batora: Lost Haven	Team17
RAILGRADE		Epic Games	River City Girls 2	WayForward

(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。