



2024年3月期第1四半期 決算説明資料

任天堂株式会社

2023年8月3日

1

1. 連結業績及び業績見通し

連結業績（実績）

	FY23/Q1	FY24/Q1	増減
売上高	3,074 億円	4,613 億円	+50.0 %
営業利益	1,016 億円	1,854 億円	+82.4 %
営業利益率	33.1 %	40.2 %	+7.1 pt.
経常利益	1,667 億円	2,537 億円	+52.2 %
四半期純利益	1,189 億円	1,810 億円	+52.1 %
四半期純利益率	38.7 %	39.2 %	+0.5 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：FY24/Q1は23年4月～23年6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50.0%増の4,613億円、営業利益は82.4%増の1,854億円、経常利益は52.2%増の2,537億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は52.1%増の1,810億円となりました。

連結売上高

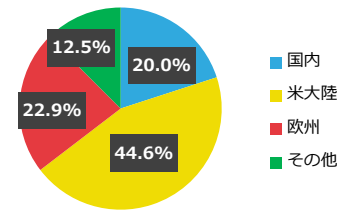
	FY23/Q1	FY24/Q1	増減
売上高	3,074 億円	4,613 億円	+50.0 %
ゲーム専用機※1	2,956 億円	4,274 億円	+44.6 %
モバイル・IP関連収入等※2	109 億円	318 億円	+190.1 %
その他	8 億円	19 億円	+147.3 %

※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 映像コンテンツ収入、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：+205億円

FY24/Q1 地域別売上高割合



海外売上高比率 80.0%

4

- ゲーム専用機ビジネスの売上高は、前年同期比44.6%増の4,274億円となりました。Nintendo Switchのハードウェアおよびソフトウェアの販売数量が前年同期を上回ったことに加え、販売単価の高いNintendo Switch（有機ELモデル）の販売割合が高くなったことが主な要因です。また、為替レートが円安に推移した影響もありました。
- モバイル・IP関連収入等については、ロイヤリティ収入が前年同期比で増加したことに加え、『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』に関連する映像コンテンツ収入を計上したことで、全体としては前年同期比190.1%増の318億円となりました。

売上総利益

	FY23/Q1	FY24/Q1	増減
売上総利益	1,845 億円	2,810 億円	+52.3 %
売上総利益率	60.0 %	60.9 %	+0.9 pt.
主な増減要因			
	FY23/Q1	FY24/Q1	増減
ハード売上高比率※1	43.8 %	40.9 %	-2.9 pt.
自社ソフト売上高比率※2	76.3 %	88.8 %	+12.5 pt.
デジタル売上高比率※2	53.0 %	47.3 %	-5.7 pt.
期中平均レート			
1USドル	129.66 円	137.34 円	+7.68 円
1ユーロ	138.10 円	149.48 円	+11.38 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、売上高が増加したことにより前年同期比52.3%増の2,810億円となりました。
- 売上総利益率は、ハード売上高比率の低下や自社ソフト売上高比率の上昇が見られたものの、デジタル売上高比率が低下したことや、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などにより、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

	FY23/Q1	FY24/Q1	増減
販売費及び一般管理費	829 億円	956 億円	+15.3 %
売上高販管費率	27.0 %	20.7 %	-6.3 pt.
営業利益	1,016 億円	1,854 億円	+82.4 %
営業利益率	33.1 %	40.2 %	+7.1 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約-15億円

	FY23/Q1	FY24/Q1	増減
研究開発費	237 億円	293 億円	+23.6 %
広告宣伝費	194 億円	219 億円	+12.9 %

6

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、主に売上高の増加に伴い広告宣伝費等が増加したことに加え、研究開発費の増加や為替レートが円安に推移したことによる外貨建費用の増加により、前年同期比15.3%増の956億円となりました。一方で、売上高が前年同期比で大きく増加したことにより、売上高に占める販管費の割合は、6.3ポイント減の20.7%となりました。
- 営業利益は、売上総利益の増加に伴い、前年同期比82.4%増の1,854億円となり、営業利益率は7.1ポイント増の40.2%となりました。

経常利益・当期純利益

	FY23/Q1	FY24/Q1	増減
営業外収益	657 億円	684 億円	+4.0 %
うち 為替差益	517 億円	472 億円	-8.9 %
営業外費用	7 億円	1 億円	-84.1 %
経常利益	1,667 億円	2,537 億円	+52.2 %
四半期純利益	1,189 億円	1,810 億円	+52.1 %
四半期純利益率	38.7 %	39.2 %	+0.5 pt.
<small>・ 四半期純利益：親会社株主に帰属する四半期純利益</small>			
期末レート	FY23	FY24/Q1	増減
1USドル	133.00 円	144.56 円	+11.56 円
1ユーロ	144.67 円	157.35 円	+12.68 円

7

- 経常利益は、営業利益の増加に加え、海外の金利が上昇したことによる受取利息の増加などにより、前年同期比52.2%増の2,537億円となりました。
- 親会社株主に帰属する四半期純利益は前年同期比52.1%増の1,810億円となりました。

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

	FY23実績	FY24予想	増減
配当金			
年間配当	※	147 円	-

※ 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。

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

- 2024年3月期の連結業績予想については、2023年5月9日に公表いたしました業績予想から変更はありません。
- 当第1四半期は、『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』の公開と『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』の発売が重なったことなどにより、売上高、利益ともに第1四半期としては非常に大きくなり、通期の業績予想に対して順調に推移しました。

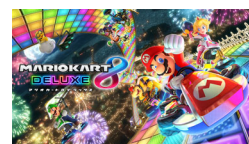
2. ビジネスハイライト

Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

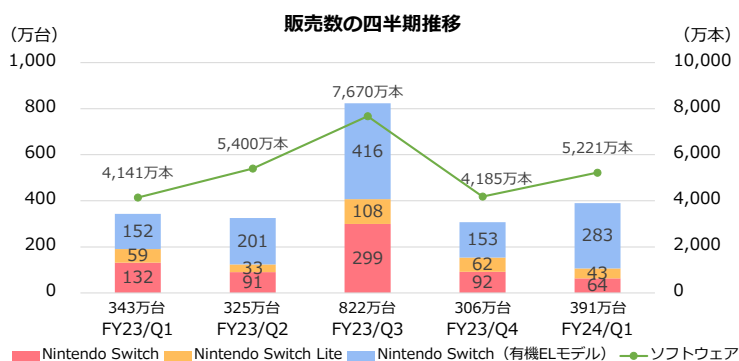
	FY23/Q1	FY24/Q1	増減
ハードウェア	343 万台	391 万台	+13.9 %
Nintendo Switch	132 万台	64 万台	-51.3 %
Nintendo Switch (有機ELモデル)	152 万台	283 万台	+86.3 %
Nintendo Switch Lite	59 万台	43 万台	-26.7 %
ソフトウェア	4,141 万本	5,221 万本	+26.1 %



ゼルダの伝説
ティアーズ オブ ザ キングダム
1,851万本



マリオカート8 デラックス
167万本



ミリオンセラータイトル数（当期）

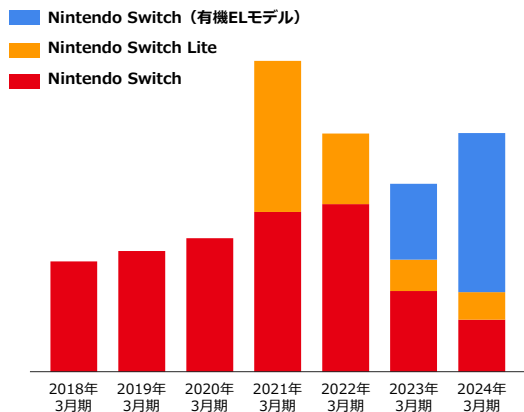
2本（自社 2本、他社 0本）

- Nintendo Switchファミリー全体の販売台数は、前年同期比13.9%増の391万台となりました。ソフトウェアの販売本数は、前年同期比26.1%増の5,221万本となりました。
- 当第1四半期において、新作タイトル『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』が1,851万本の販売を記録したことにより、ソフトウェア販売本数が大きく増加しただけでなく、ハードウェアの販売へのけん引効果も見られました。
- また、『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』の公開や映画に連動したキャンペーンの効果などにより、『マリオカート8 デラックス』をはじめとしたMario関連タイトルも好調に推移しました。

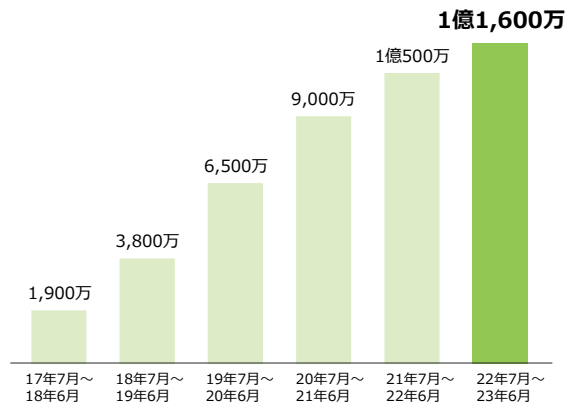
Nintendo Switch : HWセルスルーと年間プレイユーザー

- ・ 第1四半期のハードウェアセルスルーは前年同期を上回る水準
- ・ 年間プレイユーザーは引き続き増加し、これまでで最大に

全世界のセルスルー（4月～6月の合計）



年間プレイユーザー



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、4月から6月までの全世界におけるハードウェアのセルスルーを表しています。当期においては、4月下旬に発売した「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」を含むNintendo Switch（有機ELモデル）が販売に貢献し、全世界のセルスルーは前年同期比で増加しました。
- ・ 地域別では、セルインは欧米地域において前年同期を下回りましたが、セルスルーは欧米地域を含むすべての地域で前年同期を上回りました。
- ・ 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。2022年7月から2023年6月までの「年間プレイユーザー」数は1億1,600万を上回り、過去最大となりました。

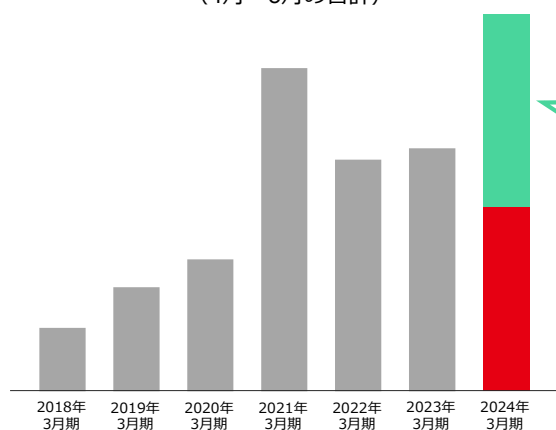
※ セルイン：当社グループからグループ外への販売。法人の取引先様への販売に加え、個人のお客様への当社直販サイトでの販売やダウンロードソフトウェアの販売を含みます。
セルスルー：個人のお客様への販売。小売店様からお客様への販売に加え、個人のお客様への当社直販サイトでの販売やダウンロードソフトウェアの販売を含みます。

※ 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

『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』が販売を伸ばし、
自社ソフトウェアのセルスルーは第1四半期として過去最大

全世界の自社ソフトウェアセルスルー
(4月～6月の合計)



8週間で**1,570万本以上**
(2023年5月12日発売)

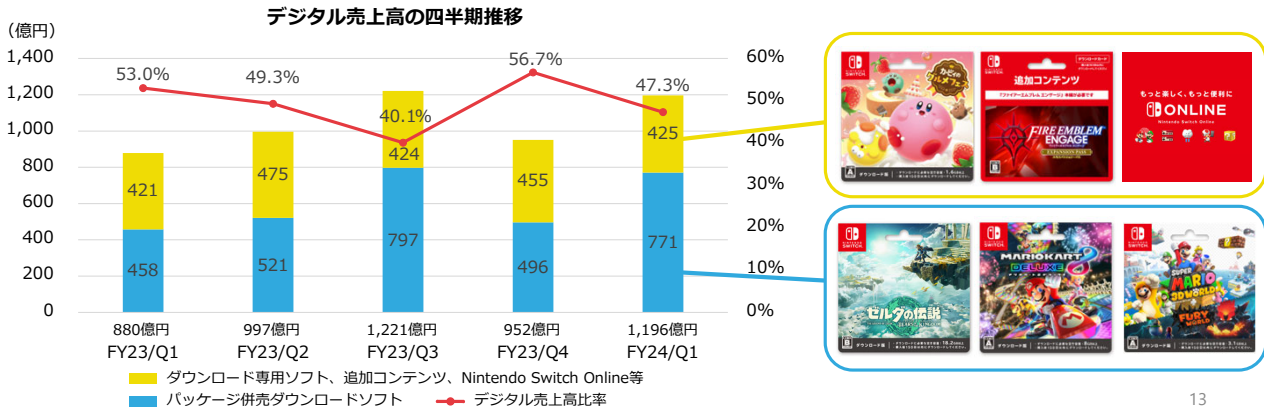
12
アジア、ラテンアメリカなどを含む当社推計

- 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、第1四半期としてはNintendo Switch発売以来で最大となりました。
- 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、5月12日に発売した『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』が販売を大きく伸ばしました。本タイトルのセルスルーは、当第1四半期に販売した自社ソフトウェアのうち約半数を占めています。前作『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』をプレイされた方を中心に遊んでいただいておりますが、週を追うごとに、前作をまだプレイされていないお客様によるご購入の割合が高まっていることが確認できています。
- また、発売済みのタイトルも引き続き堅調な販売状況となりました。

デジタル売上高

	FY23/Q1	FY24/Q1	増減
デジタル売上高 ※1	880 億円	1,196 億円	+35.9 %
デジタル売上高比率 ※2	53.0 %	47.3 %	-5.7 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35.9%増の1,196億円となり、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47.3%となりました。
- 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ことに加え、『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』など、Nintendo Switchの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ことや、Nintendo Switch Onlineの売上が伸びたことにより、デジタル売上高は増加しました。一方、『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』はパッケージ版の販売も好調だったため、全体のデジタル売上高比率は前年同期比で低下しました。

※ 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。

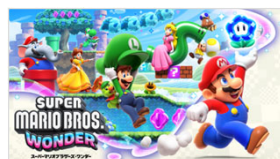
発表済みの自社商品の一例（2023年）



7月21日



10月6日



10月20日



11月3日



11月17日



第5弾：7月12日
第6弾：2023年



前編：2023年秋
(後編は2023年冬以降配信予定)

14

- 2023年発売の自社商品としては、ご覧のようなタイトルが発表済みです。
- 7月21日には「ピクミン」シリーズ最新作『Pikmin 4』を発売しました。10月6日には完全新作タイトル『帰ってきた 名探偵ピカチュウ』、10月20日には横スクロールアクションゲーム「スーパーマリオブラザーズ」シリーズとして約11年ぶりの完全新作タイトル『Super Mario Bros. Wonder』、11月3日には「メイド イン ワリオ」シリーズの最新作『超おどる メイド イン ワリオ』、11月17日にはマリオのRPGの原点がグラフィックを一新して蘇る『スーパーマリオRPG』の発売を予定しています。
- 有料追加コンテンツとしては、『Mario Kart 8 Deluxe コース追加パス』第5弾を7月12日に配信したほか、『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』の「前編・碧の仮面」を今秋に配信予定です。

任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例



- 『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』の観客動員数は累計1億6,810万人
- 興行収入は累計13億4,900万ドル、ゲーム原作の映画として歴代1位、アニメーション映画として歴代2位
- 日本、北米、欧州、豪州のみならず、南米やアジアでも幅広い年齢の方々が劇場へ
- ゲーム専用機以外での展開を通じて、任天堂IPに触れる機会を創出することで、当社の事業全体が活性化

15

観客動員数はUniversal Picturesによる推計値、興行収入はIMDb調べ

- 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日より世界各地で劇場公開となった『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』は、7月30日時点で全世界で累計1億6,810万人の方にご鑑賞いただくことができました。
- 全世界の興行収入は、7月26日時点で累計13億4,900万ドルに達し、ゲーム原作の映画として歴代1位、アニメーション映画として歴代2位を記録しています。
- 本映画においては、当社がゲーム専用機ビジネスを主に展開する地域である日本、北米、欧州、豪州にとどまらず、南米やアジアといった地域においても、幅広い年齢の方々に劇場に足を運んでいただくことができました。それによって、グローバルに「スーパーマリオ」というIPに末永く愛着をもっていただくための基盤づくりが進みました。
- また、「スーパーマリオ」へのお客様の関心が高まったことで、マリオ関連タイトルの販売本数が伸び、スマートデバイス向けアプリや関連グッズの販売など、幅広い分野でポジティブな効果が生まれました。
- ゲーム専用機以外で任天堂IPを展開し、任天堂IPに触れていただく機会を創出することで、当社の事業全体の活性化につながっています。今回の映画公開によって確認できたさまざまな効果を踏まえ、今後も、映像関連の取り組みに注力していきます。

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	FY24 (23.4~23.6)			累計
	全世界合計	うち、国内	うち、海外	全世界合計
ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	1,851	326	1,526	1,851
マリオカート8 デラックス	167	19	148	5,546

(注) ハードウェア等に同梱して販売している数量およびダウンロード版の数量を含めています。

主要な指標

海外売上高比率

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
80.0%			

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

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

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
40.9%			

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

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

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
88.8%			

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

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

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
1,196億円			

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			

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

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
47.3%			

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
53.0%	49.3%	40.1%	56.7%
51.0%			
46.0%			
48.2%			

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

パッケージ併売ダウンロードソフト売上高比率

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
64.5%			

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
52.1%	52.3%	65.3%	52.2%
52.2%			
57.4%			
56.1%			

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（2023年4月～2023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)	
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
ピクミン 1 *	2023/6/22	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
ピクミン 2 *	2023/6/22	ピクミン 1 *	2023/6/21	ピクミン 1 *	2023/6/21
ピクミン 1 + 2 **	2023/6/22	ピクミン 2 *	2023/6/21	ピクミン 2 *	2023/6/21
エブリバディ 1-2-Switch!	2023/6/30	ピクミン 1 + 2 **	2023/6/21	ピクミン 1 + 2 **	2023/6/21
		エブリバディ 1-2-Switch!	2023/6/30	エブリバディ 1-2-Switch!	2023/6/30

(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。
 **ダウンロード版の発売日です。パッケージ版の発売日は2023/9/22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)	
Pikmin 4	2023/7/21	Pikmin 4	2023/7/21	Pikmin 4	2023/7/21
帰ってきた 名探偵ピカチュウ	2023/10/6	帰ってきた 名探偵ピカチュウ	2023/10/6	帰ってきた 名探偵ピカチュウ	2023/10/6
Super Mario Bros. Wonder	2023/10/20	Super Mario Bros. Wonder	2023/10/20	Super Mario Bros. Wonder	2023/10/20
超おどる メイド イン ワリオ	2023/11/3	超おどる メイド イン ワリオ	2023/11/3	超おどる メイド イン ワリオ	2023/11/3
スーパーマリオRPG	2023/11/17	スーパーマリオRPG	2023/11/17	スーパーマリオRPG	2023/11/17
ルイーザマニション2 (仮称)	2024	ルイーザマニション2 (仮称)	2024	ルイーザマニション2 (仮称)	2024
ピーチ姫が主役の完全新作タイトル (仮称)	2024	ピーチ姫が主役の完全新作タイトル (仮称)	2024	ピーチ姫が主役の完全新作タイトル (仮称)	2024
Metroid Prime 4 (仮称)	未定	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7月～）

Nintendo Switch			
地域	名称	ソフトメーカー	名称
日本	ベルソナ5 タクティカ	アトラス	Fae Farm (フェイ ファーム)
	バテン・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	Vampire Survivors
	EA SPORTS FC 24	エレクトロニック・アーツ	サンバ(DE)アミーゴ：パーティーセントラル
	御膳活劇 豆狸のバケル ～オラクル衆太郎の祭難！！～	グッド・フィール	ソニックスーパースターズ
	Fate/Samurai Remnant	コーエーテックモゲームス	Palia (パリア)
	METAL GEAR SOLID: MASTER COLLECTION Vol.1	KONAMI	ドラゴンクエストモンスターズ3 魔族の王子とエルフの旅
	桃太郎電鉄ワールド ～地球は希望でまわってる！～	KONAMI	STAR OCEAN THE SECOND STORY R
	スーパーボンバーマン R 2	KONAMI	人生ゲーム for Nintendo Switch
	ファッションドリーマー	マーベラス	ジャストダンス2024エディション
	イースX -NORDICS-	日本ファルコム	ホグワーツ・レガシー
米国	NBA 2K24	2K	Song of Nunu: A League of Legends Story
	MythForce	Aspyr	Sea of Stars
	Baten Kaitos I & II HD Remaster	Bandai Namco Entertainment	Samba de Amigo: Party Central
	Disney Illusion Island	Disney Games	Bomb Rush Cyberfunk
	EA SPORTS FC 24	Electronic Arts	Blasphemous 2
	Mineko's Night Market	Humble Games	Moving Out 2
	SUPER BOMBERMAN R 2	KONAMI	Batman: Arkham Trilogy
	OXENFREE II: Lost Signals	Netflix	Mortal Kombat 1
	Fae Farm	Phoenix Labs	
	欧州	NBA 2K24	2K
MythForce		Aspyr	Sea of Stars
Baten Kaitos I & II HD Remaster		Bandai Namco Entertainment	Samba de Amigo: Party Central
Disney Illusion Island		Disney Games	Bomb Rush Cyberfunk
EA SPORTS FC 24		Electronic Arts	Blasphemous 2
Mineko's Night Market		Humble Games	Moving Out 2
SUPER BOMBERMAN R 2		KONAMI	Batman: Arkham Trilogy
OXENFREE II: Lost Signals		Netflix	Mortal Kombat 1
Fae Farm		Phoenix Labs	
(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に記載しています。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。