



# 2024年3月期第3四半期 決算説明資料

任天堂株式会社

2024年2月6日

1

## 1. 連結業績及び業績見通し

2

- 2024年3月期第3四半期累計期間（以下、第3四半期）の連結業績についてご説明いたします。

## 連結業績（実績）

	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減
売上高	12,951 億円	13,947 億円	+7.7 %
営業利益	4,105 億円	4,644 億円	+13.1 %
営業利益率	31.7 %	33.3 %	+1.6 pt.
経常利益	4,825 億円	5,673 億円	+17.6 %
四半期純利益	3,462 億円	4,080 億円	+17.9 %
四半期純利益率	26.7 %	29.3 %	+2.6 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-Q3は23年4月～23年12月の期間を指します。

3

- ・ 第3四半期の売上高は、前年同期比7.7%増の1兆3,947億円、営業利益は13.1%増の4,644億円、経常利益は17.6%増の5,673億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は17.9%増の4,080億円となりました。

## 連結売上高

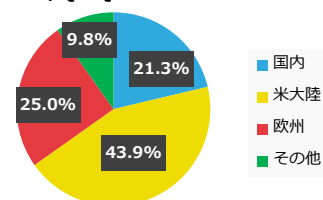
	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減
売上高	12,951 億円	13,947 億円	+7.7 %
ゲーム専用機※1	12,521 億円	13,109 億円	+4.7 %
モバイル・IP関連収入等※2	389 億円	752 億円	+93.4 %
その他	41 億円	85 億円	+108.8 %

※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：+660億円

FY24/Q1-Q3 地域別売上高割合



海外売上高比率78.7%

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、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下回ったものの、為替が円安に推移したことに加え、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、ソフトの販売本数には含まれない追加コンテンツが販売を伸ばしたことなどにより、前年同期比4.7%増の1兆3,109億円となりました。
- モバイル・IP関連収入等については、映画関連の売上が発生したことや、ロイヤリティ収入が増加したことにより、前年同期比93.4%増の752億円となりました。

## 売上総利益

	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減	
売上総利益	6,976 億円	7,782 億円	+11.5 %	
売上総利益率	53.9 %	55.8 %	+1.9 pt.	
主な増減要因				
	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減	
ハード売上高比率※1	46.2 %	45.0 %	-1.2 pt.	
自社ソフト売上高比率※2	79.4 %	82.5 %	+3.1 pt.	
デジタル売上高比率※2	46.0 %	48.1 %	+2.1 pt.	
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	136.39 円 140.47 円	143.22 円 155.26 円	+6.83 円 +14.79 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11.5%増の7,782億円となりました。
- 売上総利益率は、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ものの、ハード売上高比率が低下したことや、自社ソフト売上高比率およびデジタル売上高比率が上昇したことなどから前年同期比で1.9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

	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減
販売費及び一般管理費	2,871 億円	<b>3,138 億円</b>	+9.3 %
売上高販管費率	22.2 %	<b>22.5 %</b>	+0.3 pt.
営業利益	4,105 億円	<b>4,644 億円</b>	+13.1 %
営業利益率	31.7 %	<b>33.3 %</b>	+1.6 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+130億円

	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減
研究開発費	783 億円	<b>923 億円</b>	+17.8 %
広告宣伝費	763 億円	<b>837 億円</b>	+9.8 %

6

- 販売管理費及び一般管理費（以下、販管費）は、主に為替が円安に推移したことに伴い外貨建ての費用が増加したことに加えて、広告宣伝費や研究開発費が増加したことにより、前年同期比9.3%増の3,138億円となりました。また、売上高に占める販管費の割合は、0.3ポイント増の22.5%となりました。
- 営業利益は、売上総利益が増加したことで、前年同期比13.1%増の4,644億円となり、営業利益率は1.6ポイント増の33.3%となりました。

## 経常利益・四半期純利益

	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減
営業外収益	729 億円	<b>1,032 億円</b>	+41.6 %
うち 為替差益	289 億円	<b>342 億円</b>	+18.5 %
営業外費用	9 億円	<b>3 億円</b>	-62.4 %
経常利益	4,825 億円	<b>5,673 億円</b>	+17.6 %
四半期純利益	3,462 億円	<b>4,080 億円</b>	+17.9 %
四半期純利益率	26.7 %	<b>29.3 %</b>	+2.6 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	FY23末	FY24/Q3	増減
1USドル	133.00 円	<b>141.04 円</b>	+8.04 円
1ユーロ	144.67 円	<b>155.72 円</b>	+11.05 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や為替が円安に進んだことによる為替差益の発生などにより、前年同期比17.6%増の5,673億円となりました。
- 親会社株主に帰属する四半期純利益は、前年同期比17.9%増の4,080億円となりました。

## FY24 連結業績予想

2023年11月7日公表の業績予想を、2024年2月6日に修正しました。

	前回予想	修正予想	増減
売上高	15,800 億円	16,300 億円	+3.2 %
営業利益	5,000 億円	5,100 億円	+2.0 %
経常利益	6,000 億円	6,200 億円	+3.3 %
当期純利益	4,200 億円	4,400 億円	+4.8 %

・ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益  
 ・ FY24前提為替レートは、1ドル140円を据え置き、1ユーロ150円を1ユーロ155円に変更しました。

	前回予想	修正予想	増減
Nintendo Switch			
ハードウェア	1,500 万台	1,550 万台	+3.3 %
ソフトウェア	18,500 万本	19,000 万本	+2.7 %

・ FY24予想のソフトウェア販売数量について、実績期間はハードウェア等に同梱して発売したソフトウェア数量を含み、予想期間は同梱して販売する数量を含みません。（2023年11月7日発表の修正予想では約21万本、2024年2月6日発表の修正予想では約280万本がハードウェア等に同梱して販売した数量）

	前回予想	修正予想	増減
配当金			
年間配当	181 円	189 円	+8 円

8

- 続きまして、2024年3月期の連結業績予想の修正について、ご説明いたします。
- 当第3四半期の販売状況や今後の見通しを踏まえた結果、2024年3月期の業績予想を、売上高1兆6,300億円、営業利益5,100億円、経常利益6,200億円、親会社株主に帰属する当期純利益4,400億円に修正しました。期末の前提為替レートは、1ドル140円を据え置き、1ユーロ150円から155円に変更いたしました。
- また、通期の予想販売数量は、Nintendo Switchハードウェアは前回予想に対して50万台増の1,550万台に、ソフトウェアは500万本増の1億9,000万本に変更いたしました。
- なお、連結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181円から189円に変更いたしました。



## 2. ビジネスハイライト

9

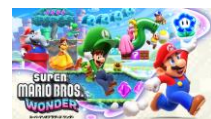
- ここからはビジネスのハイライトについてご説明いたします。

## Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

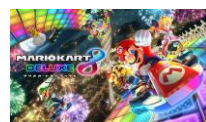
	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減
ハードウェア	1,491 万台	1,374 万台	-7.8 %
Nintendo Switch	522 万台	340 万台	-34.9 %
Nintendo Switch （有機ELモデル）	769 万台	817 万台	+6.2 %
Nintendo Switch Lite	200 万台	218 万台	+9.1 %
ソフトウェア	17,211 万本	16,395 万本	-4.7 %



ゼルダの伝説  
ティアーズ オブ ザ キングダム  
**2,028万本**



Super Mario Bros. Wonder  
**1,196万本**



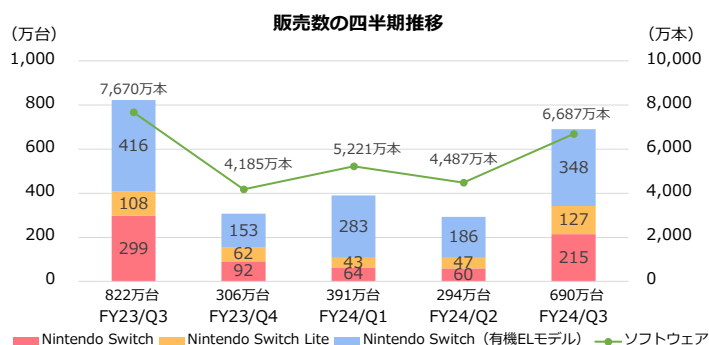
マリオカート8 デラックス  
**679万本**



Pikmin 4  
**333万本**

### ミリオンセラータイトル数（当期）

**24本**（自社 17本、他社 7本）



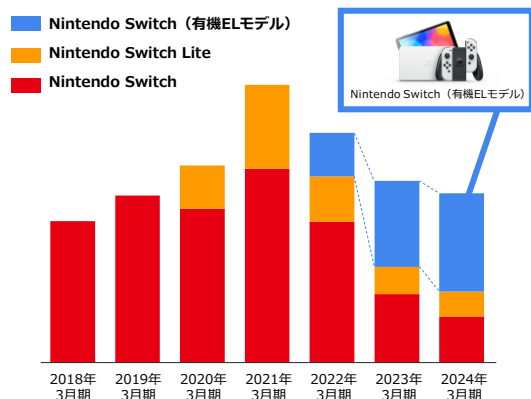
- Nintendo Switchの販売状況について、当社グループから取引先様への販売数であるセルインを用いてご説明いたします。
- Nintendo Switchファミリー全体の販売台数は、前年同期比7.8%減の1,374万台となりました。内訳は、Nintendo Switchが340万台、Nintendo Switch（有機ELモデル）が817万台、Nintendo Switch Liteが218万台です。前年同期を下回る販売台数となったものの、発売から7年目のプラットフォームとしては安定した販売状況となり、概ね想定通りとなりました。
- ソフトウェアの販売本数は前年同期比4.7%減の1億6,395万本となりました。2023年10月に発売した『Super Mario Bros. Wonder』が好調なスタートを切ったほか、『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』や『Pikmin 4』など当期に発売した新作タイトルもそれぞれ販売を伸ばしました。また、4月に公開された『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』の効果もあり「マリオ」関連タイトルが順調に推移しました。これらの結果、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24タイトルとなりました。

※ 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。

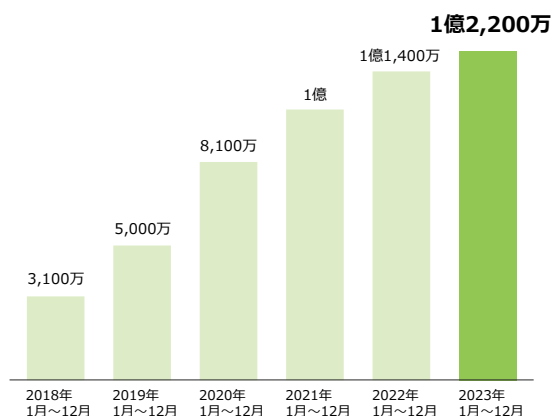
## Nintendo Switch : HWセルスルーと年間プレイユーザー

- 発売から7年目となる当期においても、Nintendo Switch本体のセルスルーは一定規模を維持しており、年間プレイユーザーはこれまでで最大に

全世界セルスルー（4月～12月の合計）



年間プレイユーザー



11 当社推計

- 次に、ハードウェアのセルスルーについてご説明いたします。
- 左のグラフは、4月から12月までの全世界におけるハードウェアのセルスルー、すなわちお客様にご購入いただいた販売数を表しています。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）を示しています。ハードウェア全体のセルスルーは前年同期比でやや減少しましたが、Nintendo Switch（有機ELモデル）の販売規模は前年同期を上回りました。新規購入だけでなく、2台目としての購入や買い替えの需要も見られたほか、当期に発売した「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」などの特別仕様のハードウェアも販売伸長に貢献しました。
- 右のグラフは、Nintendo Switchの「年間プレイユーザー」数、すなわち1年間のうちにNintendo Switchでソフトウェアを起動されたお客様のアカウント数の推移を表したものです。2023年1月から12月までの「年間プレイユーザー」数は1億2,200万を上回り、これまでで最大となりました。

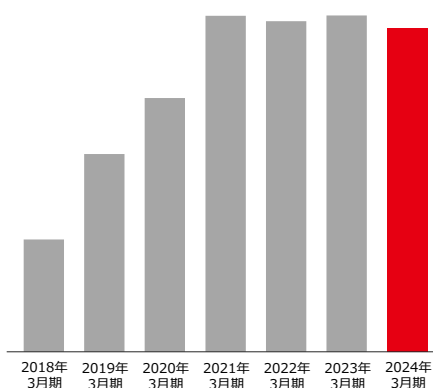
※ セルスルー：個人のお客様への販売。小売店様からお客様への販売に加え、個人のお客様への当社直販サイトでの販売やダウンロードソフトウェアの販売を含みます。

※ 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

- 多くのお客様に遊び続けていただいている環境の中、新作・定番ともに堅調
- 2023年10月発売の『Super Mario Bros. Wonder』が順調に販売を伸ばす

全世界の自社ソフトウェアセルスルー  
(4月～12月の合計)



全世界セルスルー**1,070万本以上**  
(2023年10月20日発売)

当社推計

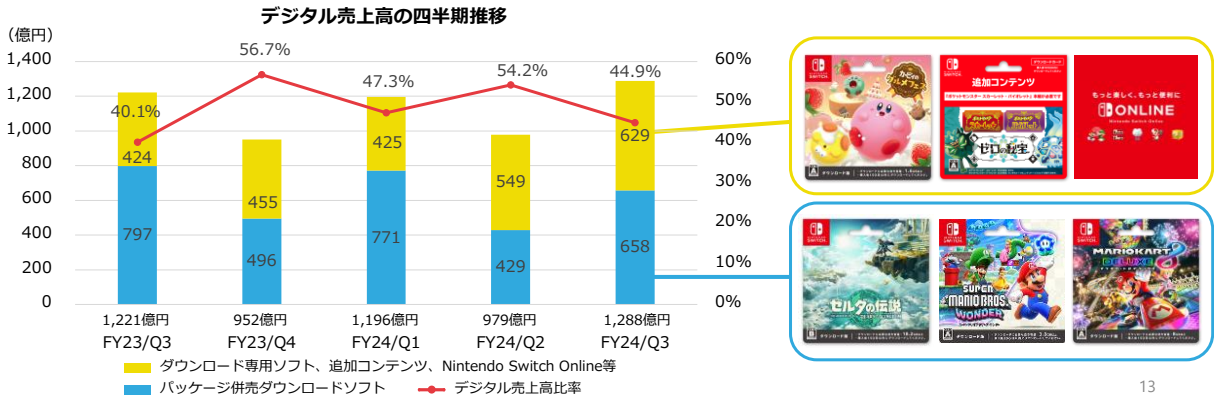
12

- 続いて、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。
- 左のグラフは、4月から12月までの全世界におけるNintendo Switch向け自社ソフトウェアのセルスルーを表しています。Nintendo Switchの発売から7年目となる当期においても、新作タイトルが順調に販売を伸ばし、定番タイトルも販売の勢いを大きく落としていません。当期においても多くのお客様にNintendo Switchで遊び続けていただけたことが、堅調な販売状況に繋がっていると考えています。
- 第3四半期においては、2023年10月に発売した『Super Mario Bros. Wonder』が年末商戦を通して順調に販売を伸ばし、Nintendo Switch向けのスーパーマリオ関連タイトルとしては過去最も早いペースで全世界セルスルー1,070万本を達成しました。

## デジタル売上高

	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減
デジタル売上高 ※1	3,100 億円	3,464 億円	+11.7 %
デジタル売上高比率 ※2	46.0 %	48.1 %	+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



- 第3四半期のデジタル売上高は前年同期比11.7%増の3,464億円となり、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48.1%となりました。
- 『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に加え、『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』の追加コンテンツ『ゼロの秘宝』やNintendo Switch Onlineなどの売上が伸びました。また、為替が円安に推移したことで外貨建ての売上高が増加したこともデジタル売上高の増加に寄与し、デジタル売上高比率は前年同期比で増加しました。

※ 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。

## 2024年1月～3月発売の自社タイトル



1月19日



2月16日



3月22日

14

- ご覧いただいているのは、第4四半期にあたる2024年1月から3月までの3か月間における自社タイトルです。
- 1月19日に『アナザーコード リコレクション：2つの記憶 / 記憶の扉』を発売したほか、2月16日に『マリオvs.ドンキーコング』、3月22日に『プリンセスピーチ Showtime!』の発売を予定しています。
- 今後も多くのお客様にNintendo Switchを遊び続けていただいている環境のもとで、ソフトウェア販売の最大化に努めていきます。

## 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』の拡張エリア『ドンキーコング・カントリー』が、本年春にユニバーサル・スタジオ・ジャパンにオープン



フロリダ州オーランドで建築中の Universal Epic Universeにて、2025年に『スーパー・ニンテンドー・ワールド』がオープン



※エリア入口のイメージです。

15

- 続いて、ゲーム専用機ビジネスの持続的な活性化を目指す「任天堂IPに触れる人口の拡大」の主な取り組みについてご説明いたします。
- ユニバーサル・スタジオ・ジャパンにおいて、本年春に、『スーパー・ニンテンドー・ワールド』の拡張エリアである『ドンキーコング・カントリー』がオープン予定です。
- また、ユニバーサル・ディステイネーションズ&エクスペリエンシズ様がフロリダ州オーランドで建築を進めておられる Universal Epic Universeにおいて、2025年に『スーパー・ニンテンドー・ワールド』がオープンする予定です。
- これからも、任天堂IPを活用したさまざまな取り組みを幅広い分野で進めることで、お客様との接点を継続的に生み出していきます。

### 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

	FY24 (23.4~23.12)			累計 全世界合計		FY24 (23.4~23.12)			累計 全世界合計
	全世界合計	うち、国内	うち、海外			全世界合計	うち、国内	うち、海外	
<b>Nintendo Switch</b>									
ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	<b>2,028</b>	364	1,664	<b>2,028</b>	マリオパーティ スーパースターズ	<b>214</b>	34	180	<b>1,231</b>
Super Mario Bros. Wonder	<b>1,196</b>	254	943	<b>1,196</b>	スーパーマリオ オデッセイ	<b>190</b>	20	170	<b>2,765</b>
マリオカート8 デラックス	<b>679</b>	77	603	<b>6,058</b>	ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	<b>180</b>	30	150	<b>3,161</b>
Pikmin 4	<b>333</b>	182	151	<b>333</b>	スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド	<b>179</b>	15	164	<b>1,317</b>
スーパーマリオRPG	<b>314</b>	84	230	<b>314</b>	New スーパーマリオブラザーズ U デラックス	<b>178</b>	15	163	<b>1,720</b>
Nintendo Switch Sports	<b>288</b>	28	260	<b>1,248</b>	スーパー マリオパーティ	<b>120</b>	18	102	<b>2,034</b>
あつまれ どうぶつの森	<b>258</b>	49	209	<b>4,479</b>	ルイージマンション3	<b>115</b>	14	102	<b>1,398</b>
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	<b>257</b>	52	206	<b>3,367</b>	スプラトゥーン3	<b>104</b>	45	60	<b>1,171</b>
ポケットモンスター スカーレット・バイオレット	<b>226</b>	69	156	<b>2,436</b>					

(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%	76.0%	79.2%	
78.3%			
78.7%			

### ハード売上高比率

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
40.9%	41.5%	50.0%	
41.1%			
45.0%			

### 自社ソフト売上高比率

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
88.8%	72.1%	82.6%	
82.4%			
82.5%			

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

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

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

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

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
1,196億円	979億円	1,288億円	
2,175億円			
3,464 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%	54.2%	44.9%	
50.2%			
48.1%			

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%	43.8%	51.1%	
55.2%			
53.7%			

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12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
Pikmin 4	2023/7/21	エブリバディ 1-2-Switch!	2023/6/30	エブリバディ 1-2-Switch!	2023/6/30
帰ってきた 名探偵ピカチュウ	2023/10/6	Pikmin 4	2023/7/21	Pikmin 4	2023/7/21
Super Mario Bros. Wonder	2023/10/20	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
超おどる メイド イン ワリオ	2023/11/3	Super Mario Bros. Wonder	2023/10/20	Super Mario Bros. Wonder	2023/10/20
スーパーマリオ R P G	2023/11/17	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 R P G	2023/11/17	スーパーマリオ R P G	2023/11/17

(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：2024年1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)	
アナザーコード リコレクション：2つの記憶 / 記憶の扉	2024/1/19	アナザーコード リコレクション：2つの記憶 / 記憶の扉	2024/1/19	アナザーコード リコレクション：2つの記憶 / 記憶の扉	2024/1/19
マリオvs.ドンキーコング	2024/2/16	マリオvs.ドンキーコング	2024/2/16	マリオvs.ドンキーコング	2024/2/16
プリンセスピーチ Showtime!	2024/3/22	プリンセスピーチ Showtime!	2024/3/22	プリンセスピーチ Showtime!	2024/3/22
ルイーザマニッシュン2 HD	2024年夏	ルイーザマニッシュン2 HD	2024年夏	ルイーザマニッシュン2 HD	2024年夏
ペーパーマリオRPG	2024年	ペーパーマリオRPG	2024年	ペーパーマリオRPG	2024年
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

---

今後の発売予定ソフトメーカータイトルに関しては下記のURLをご参照ください。

日本

<https://www.nintendo.co.jp/schedule/#switch>

米国

<https://www.nintendo.com/store/games/coming-soon/#sort=df>

欧州

<https://www.nintendo.co.uk/Search/Search-299117.html?f=147394-14-73>

(注) 上記URLにはソフトメーカータイトルに加え、自社タイトル等の情報も含まれています。

## 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。