



# 2024年3月期 決算説明資料

任天堂株式会社

2024年5月7日

1

## 1. 連結業績及び業績見通し

2

- 2024年3月期の連結業績と、2025年3月期の連結業績予想についてご説明いたします。

## 連結業績（実績）

	FY23	FY24	増減
売上高	16,016 億円	16,718 億円	+4.4 %
営業利益	5,043 億円	5,289 億円	+4.9 %
営業利益率	31.5 %	31.6 %	+0.1 pt.
経常利益	6,010 億円	6,804 億円	+13.2 %
当期純利益	4,327 億円	4,906 億円	+13.4 %
当期純利益率	27.0 %	29.3 %	+2.3 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：FY24は23年4月～24年3月の期間を指します。

3

- 当期の売上高は、前期比4.4%増の1兆6,718億円、営業利益は4.9%増の5,289億円、経常利益は13.2%増の6,804億円、親会社株主に帰属する当期純利益は13.4%増の4,906億円となりました。

## 連結売上高

	FY23	FY24	増減
売上高	16,016 億円	16,718 億円	+4.4 %
ゲーム専用機※1	15,449 億円	15,678 億円	+1.5 %
モバイル・IP関連収入等※2	510 億円	927 億円	+81.6 %
その他※3	56 億円	112 億円	+98.5 %

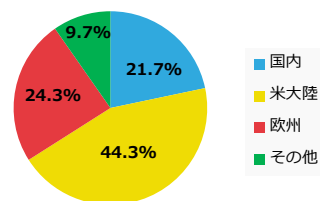
※1 ハードウェア・ソフトウェア（パッケージ併売ダウンロードソフト、ダウンロード専用ソフト、追加コンテンツ、Nintendo Switch Online含む）・アクセサリなどを含みます。

※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。

※3 Nintendo TOKYO等オフィシャルストアにおけるグッズ販売やトランプ等の売上高です。

売上高段階での為替の影響額： +944億円

FY24 地域別売上高割合



海外売上高比率78.3%

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、ソフトウェア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、前期比1.5%増の1兆5,678億円となりました。
- また、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、前期比81.6%増の927億円となりました。
- なお、売上高における為替の影響額は前期比で944億円のプラスでした。

## 売上総利益

	FY23	FY24	増減
売上総利益	8,854 億円	<b>9,543 億円</b>	+7.8 %
売上総利益率	55.3 %	<b>57.1 %</b>	+1.8 pt.
主な増減要因			
	FY23	FY24	増減
ハード売上高比率※1	45.6 %	<b>43.6 %</b>	-2.0 pt.
自社ソフト売上高比率※2	79.1 %	<b>81.2 %</b>	+2.1 pt.
デジタル売上高比率※2	48.2 %	<b>50.2 %</b>	+2.0 pt.
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	<b>144.52 円</b> <b>156.73 円</b>	+9.14 円 +15.91 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期比7.8%増の9,543億円となりました。
- 売上総利益率は、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期比で1.8ポイント増の57.1%となりました。

## 販売費及び一般管理費・営業利益

	FY23	FY24	増減
販売費及び一般管理費	3,810 億円	4,253 億円	+11.6 %
売上高販管費率	23.8 %	25.4 %	+1.6 pt.
営業利益	5,043 億円	5,289 億円	+4.9 %
営業利益率	31.5 %	31.6 %	+0.1 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+350億円

	FY23	FY24	増減
研究開発費	1,100 億円	1,377 億円	+25.2 %
広告宣伝費	949 億円	1,043 億円	+9.8 %

6

- 販売管理費及び一般管理費（以下、販管費）は、主に為替レートが円安に推移したことで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、前期比11.6%増の4,253億円となりました。また、売上高に占める販管費の割合は、1.6ポイント増の25.4%となりました。
- 営業利益は、販管費の増加がありましたが、売上総利益が増加したことで、前期比4.9%増の5,289億円となり、営業利益率は0.1ポイント増の31.6%となりました。
- なお、営業利益段階での為替の影響額は、前期比で約350億円のプラスでした。

## 経常利益・当期純利益

	FY23	FY24	増減
営業外収益	973 億円	<b>1,520 億円</b>	+56.2 %
うち 為替差益	397 億円	<b>615 億円</b>	+55.1 %
営業外費用	6 億円	<b>4 億円</b>	-22.2 %
経常利益	6,010 億円	<b>6,804 億円</b>	+13.2 %
当期純利益	4,327 億円	<b>4,906 億円</b>	+13.4 %
当期純利益率	27.0 %	<b>29.3 %</b>	+2.3 pt.

期末レート	FY23	FY24	増減
1USドル	133.00 円	<b>151.34 円</b>	+18.34 円
1ユーロ	144.67 円	<b>163.31 円</b>	+18.64 円

7

- 経常利益は、営業利益の増加に加え、当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よる為替差益の発生や、海外の金利が上昇したことによる受取利息の大幅な増加などにより、前期比13.2%増の6,804億円となりました。
- 親会社株主に帰属する当期純利益は前期比13.4%増の4,906億円となりました。

## 連結業績（予想）

	FY24実績	FY25予想	増減
売上高	16,718 億円	13,500 億円	-19.3 %
営業利益	5,289 億円	4,000 億円	-24.4 %
経常利益	6,804 億円	4,200 億円	-38.3 %
当期純利益	4,906 億円	3,000 億円	-38.9 %

・FY25前提為替レート：1ドル140円、1ユーロ155円

	FY24実績	FY25予想	増減
配当金			
年間配当	211 円	129 円	-82 円

	FY24実績	FY25予想	増減
Nintendo Switch			
ハードウェア	1,570 万台	1,350 万台	-14.0 %
ソフトウェア	19,967 万本	16,500 万本	-17.4 %

・FY24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（285万本）を含みます。

8

- 続きまして、2025年3月期の連結業績予想について、ご説明いたします。
- 売上高1兆3,500億円、営業利益4,000億円、経常利益4,200億円、親会社株主に帰属する当期純利益3,000億円としており、前提為替レートは1ドル140円、1ユーロ155円としています。
- 年間配当金の予想額に関しては、現時点で予想しているとおりの業績になりますと、1株当たり129円となります。
- 通期の販売数量予想は、Nintendo Switchのハードウェアは1,350万台、ソフトウェアは1億6,500万本としています。
- Nintendo Switchは発売から8年目に入り、これまでと同じペースで販売を伸ばし続けていくことは難しい状況ですが、ハードウェアの稼働水準を高く維持し、より多くのお客様に、より長くNintendo Switchを遊んでいただけるようにプラットフォームの活性化に努めていきます。



## 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	FY24	増減
ハードウェア	1,797 万台	1,570 万台	-12.6 %
Nintendo Switch	614 万台	386 万台	-37.1 %
Nintendo Switch （有機ELモデル）	922 万台	932 万台	+1.1 %
Nintendo Switch Lite	262 万台	252 万台	-3.7 %
ソフトウェア	21,396 万本	19,967 万本	-6.7 %



ゼルダの伝説  
ティアーズ オブ ザ キングダム  
**2,061万本**



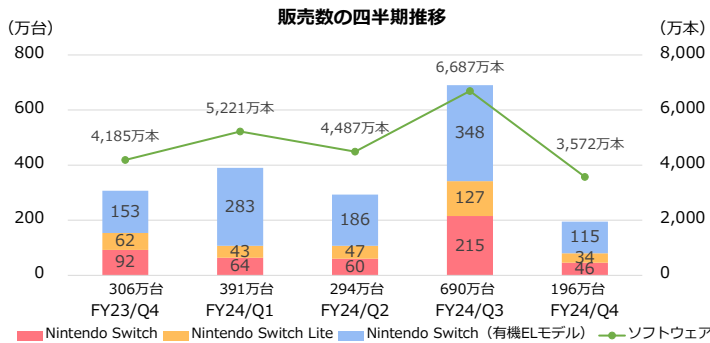
Super Mario Bros. Wonder  
**1,344万本**



マリオカート8 デラックス  
**818万本**



Nintendo Switch Sports  
**351万本**



### ミリオンセラータイトル数（当期）

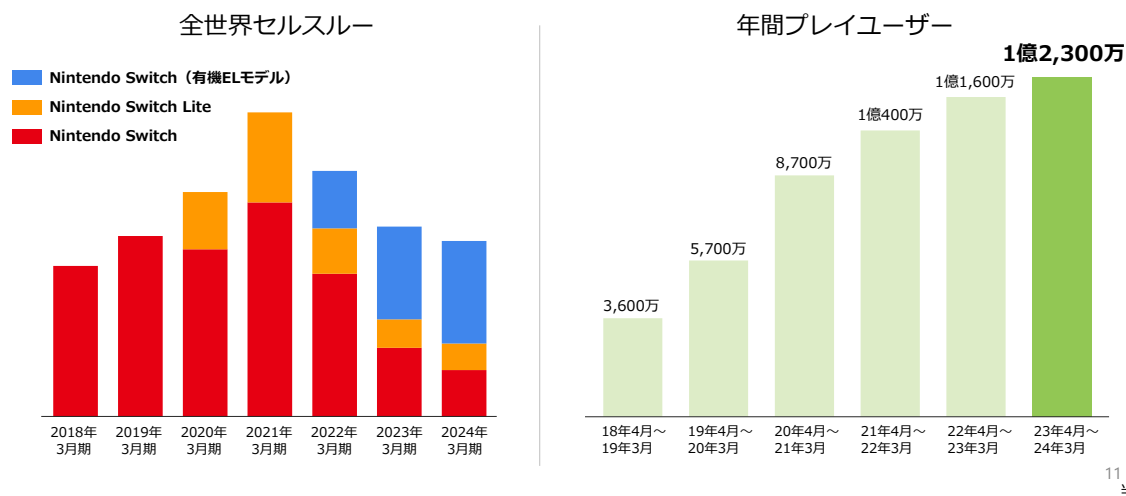
31本（自社 20本、ソフトメーカー 11本）

- 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、前期比12.6%減の1,570万台となりました。内訳は、Nintendo Switchが386万台、Nintendo Switch（有機ELモデル）が932万台、Nintendo Switch Liteが252万台です。前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堅調な販売となりました。
- ソフトウェアの販売本数は前期比6.7%減の1億9,967万本となりました。『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』、『Super Mario Bros. Wonder』、『Pikmin 4』など当期に発売した新作タイトルがそれぞれ販売を伸ばしました。また、2023年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」関連タイトルの販売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31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 ハードウェアセルスルーと年間プレイユーザー

- ハードウェア全体の販売数量は減少傾向も「有機ELモデル」の販売が伸長
- 年間プレイユーザーはNintendo Switch発売以来最大の規模



- 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、通期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減少傾向ですが、モデル別には、Nintendo Switch (有機ELモデル) が前期を上回り、Nintendo Switch Liteは前期と同水準となりました。
- 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4月から2024年3月までの「年間プレイユーザー」数は過去最大の1億2,300万以上となりました。

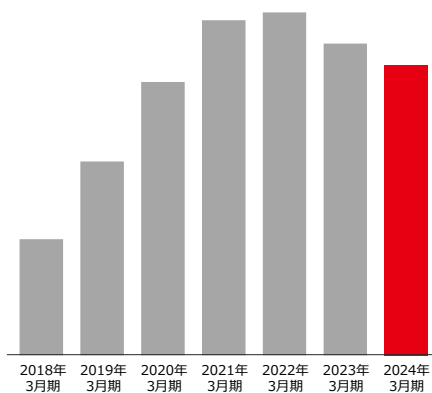
※ セルスルー：個人のお客様への販売。小売店様からお客様への販売に加え、個人のお客様への当社直販サイトでの販売やダウンロードソフトウェアの販売を含みます。

※ 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たお客様のみカウントしており、ユーザー情報の利用を許可されていないお客様を除きます。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」「マリオ」「ピクミン」の新作タイトルがセルスルーを伸ばす
- 発売から数年が経過したタイトルも含め、発売済みタイトルが堅調な推移

全世界の自社ソフトウェアセルスルー



新作タイトル



発売済みタイトル



12 当社推計

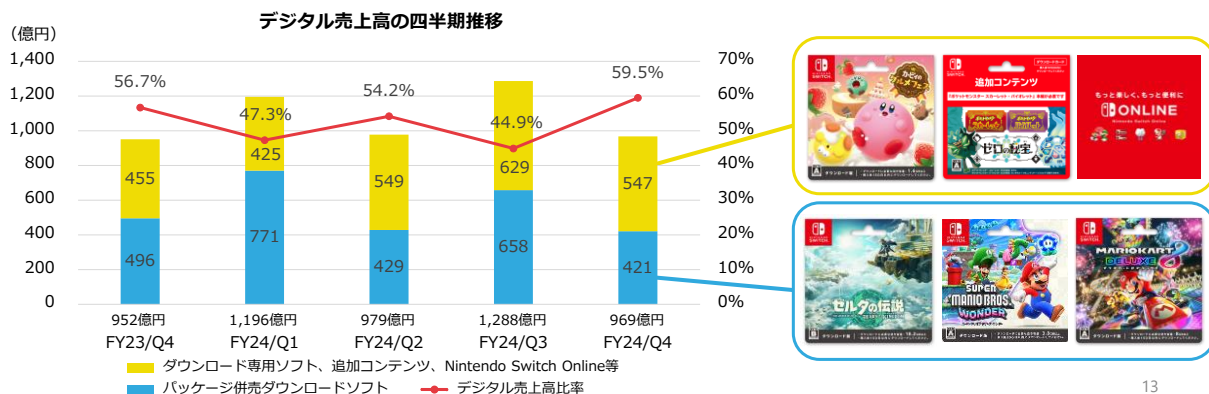
- 続いて、自社ソフトウェアのセルスルーについてご説明いたします。
- 左のグラフは、通期の全世界におけるNintendo Switch向け自社ソフトウェアのセルスルーを表しています。当期においては、複数の新作タイトルが年間を通して好調な販売となり、『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』、『Super Mario Bros. Wonder』、『Pikmin 4』はいずれも、Nintendo Switch向けに発売した過去シリーズタイトルと比較して、最も早いペースでセルスルーを伸ばしています。
- 2017年発売の『マリオカート8 デラックス』や、2018年発売の『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』など、発売から年数が経過した定番タイトルも、比較的最近になってNintendo Switchを購入されたお客様を中心に買い求めいただき、堅調な販売状況となりました。

## デジタル売上高

	FY23	FY24	増減
デジタル売上高 ※1	4,052 億円	4,433 億円	+9.4 %
デジタル売上高比率 ※2	48.2 %	50.2 %	+2.0 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



- 当期のデジタル売上高は前期比9.4%増の4,433億円となり、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50.2%となりました。
- 当期はNintendo Switch Onlineや『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』、『マリオカート8 デラックス』、『スプラトゥーン3』などの追加コンテンツによる売上が好調に推移しました。また、ソフト全体の販売数は減少しているものの、近年はダウンロード版を選ばれるお客様が増えていることから、併売ソフトの売上は前期と同水準になりました。加えて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、通期のデジタル売上高は過去最高となり、デジタル売上高比率も通期で50%を超えました。

※ 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。

## 発表済みの自社タイトル（2024年4月～6月）



5月2日



5月23日



6月27日

14

- ご覧いただいているのは、2025年3月期の第1四半期にあたる2024年4月から6月までの3か月間における自社タイトルです。
- 5月2日には、ひとりのダイバーとなって海中探索を楽しむ「フォーエバーブルー」シリーズの最新作『フォーエバーブルー ルミナス』を発売したほか、5月23日には『ペーパーマリオRPG』、6月27日には『ルイージマンション2 HD』の発売を予定しています。
- 今後も、Nintendo Switchを多くの方に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

2026年4月の全世界公開に向け、  
スーパーマリオの新たなアニメ映画を  
イルミネーション様とともに制作中



Chris Meledandri



宮本 茂

ユニバーサル・スタジオ・ジャパン内  
『ドンキーコング・カントリー』が、  
2024年後半にオープン予定



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。
- 3月10日の「マリオの日」に、「スーパーマリオ」の新たなアニメ映画の制作を進行していることのお知らせしました。本映画は、イルミネーション様の協力のもと、2026年4月の劇場公開を目指しています。なお、当社はこのほかにも、Arad Productions Inc.様と共同で「ゼルダの伝説」の実写映画の企画開発を進めています。
- また、ユニバーサル・スタジオ・ジャパンの『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』は、工事が最終仕上げ段階に入っているものの、さらに完成度を高めるため、オープンが2024年後半に変更されることになりました。

## 任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例

### 今秋、「ニンテンドーミュージアム」が京都府宇治市に開業予定



16

- 最後に、京都府宇治市でオープンを予定している「ニンテンドーミュージアム」の状況をお知らせいたします。
- ミュージアムの建屋は既に完成し、現在は開業に向けた準備に入っていますが、準備が整うには今しばらく時間を要すると考えており、開業は2024年秋となる予定です。
- 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

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

	FY24 (23.4~24.3)			累計 全世界合計		FY24 (23.4~24.3)			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>2,061</b>	371	1,690	<b>2,061</b>	スーパーマリオ オデッセイ	<b>220</b>	25	195	<b>2,796</b>
Super Mario Bros. Wonder	<b>1,344</b>	268	1,075	<b>1,344</b>	スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド	<b>210</b>	17	192	<b>1,347</b>
マリオカート8 デラックス	<b>818</b>	93	725	<b>6,197</b>	ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	<b>204</b>	34	170	<b>3,185</b>
Nintendo Switch Sports	<b>351</b>	38	313	<b>1,311</b>	New スーパーマリオブラザーズ U デラックス	<b>203</b>	16	188	<b>1,745</b>
Pikmin 4	<b>348</b>	187	161	<b>348</b>	スーパー マリオパーティ	<b>152</b>	23	129	<b>2,066</b>
スーパーマリオRPG	<b>331</b>	86	245	<b>331</b>	ルイージマンション3	<b>142</b>	17	125	<b>1,425</b>
あつまれ どうぶつの森	<b>315</b>	60	255	<b>4,536</b>	スプラトゥーン3	<b>129</b>	55	74	<b>1,196</b>
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	<b>313</b>	60	253	<b>3,422</b>	プリンセスピーチ Showtime!	<b>122</b>	21	101	<b>122</b>
ポケットモンスター スカーレット・バイオレット	<b>282</b>	84	198	<b>2,492</b>	マリオvs.ドンキーコング	<b>112</b>	21	91	<b>112</b>
マリオパーティ スーパースターズ	<b>272</b>	41	232	<b>1,289</b>	星のカービィ ディスカバリー	<b>106</b>	18	88	<b>752</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%	76.4%
78.3%			
78.7%			
78.3%			

### ハード売上高比率

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
40.9%	41.5%	50.0%	36.6%
41.1%			
45.0%			
43.6%			

### 自社ソフト売上高比率

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
88.8%	72.1%	82.6%	74.9%
82.4%			
82.5%			
81.2%			

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	969億円
2,175億円			
3,464億円			
4,433 億円			

### デジタル売上高比率

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
47.3%	54.2%	44.9%	59.5%
50.2%			
48.1%			
50.2%			

### 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%	43.5%
55.2%			
53.7%			
51.5%			

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			

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

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。

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（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～2024年3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
エブリパディ 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	エブリパディ 1-2-Switch!	2023/6/30	エブリパディ 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
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	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
マリオvs.ドンキーコング	2024/2/16	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
プリンセスピーチ Showtime!	2024/3/22	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

(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4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)	
FOREVER BLUE LUMINOUS	2024/5/2	FOREVER BLUE LUMINOUS	2024/5/2	FOREVER BLUE LUMINOUS	2024/5/2
ペーパーマリオRPG	2024/5/23	ペーパーマリオRPG	2024/5/23	ペーパーマリオRPG	2024/5/23
ルイーザマンション2 HD	2024/6/27	ルイーザマンション2 HD	2024/6/27	ルイーザマンション2 HD	2024/6/27
Pokémon LEGENDS Z-A	2025年	Pokémon LEGENDS Z-A	2025年	Pokémon LEGENDS Z-A	2025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。

## 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

### [発売予定タイトル \(日本・米国・欧州\)](#)

- ・ソフトメーカーの発売予定タイトル

(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。