



2022年3月期第1四半期 決算説明資料

任天堂株式会社
2021年8月5日

1

1. 連結業績及び業績見通し

連結業績（実績）

	FY21/Q1	FY22/Q1	増減
売上高	3,581 億円	3,226 億円	-9.9 %
営業利益	1,447 億円	1,197 億円	-17.3 %
営業利益率	40.4 %	37.1 %	-3.3 pt.
経常利益	1,503 億円	1,286 億円	-14.4 %
四半期純利益	1,064 億円	927 億円	-12.9 %
四半期純利益率	29.7 %	28.7 %	-1.0 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：FY22/Q1は21年4月～21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9.9%減の3,226億円、営業利益は17.3%減の1,197億円、経常利益は14.4%減の1,286億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は12.9%減の927億円となりました。

連結売上高

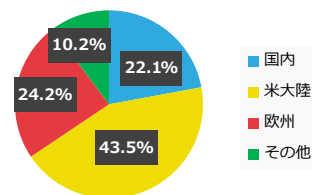
	FY21/Q1	FY22/Q1	増減
売上高	3,581 億円	3,226 億円	-9.9 %
ゲーム専用機※1	3,445 億円	3,089 億円	-10.3 %
モバイル・IP関連収入等※2	132 億円	131 億円	-0.6 %
その他	2 億円	5 億円	+72.6 %

※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： +134億円

FY22/Q1 地域別売上高割合



海外売上高比率77.9%

4

- ゲーム専用機ビジネスの売上高は前年同期比10.3%減の3,089億円となりました。Nintendo Switchハードウェア、ソフトウェアの販売は引き続き堅調に推移していますが、『あつまれ どうぶつの森』がNintendo Switchプラットフォームビジネスを大きく牽引していた前年同期と比べて、全体の売上高は減少しました。
- モバイル・IP関連収入等による売上は、前年同期比でスマートデバイス向け課金収入が減少したものの、ロイヤリティ収入が増加したことで全体としては同水準の131億円となりました。

売上総利益

	FY21/Q1	FY22/Q1	増減
売上総利益	2,115 億円	1,928 億円	-8.8 %
売上総利益率	59.1 %	59.8 %	+0.7 pt.
主な増減要因			
	FY21/Q1	FY22/Q1	増減
ハード売上高比率※1	47.2 %	47.6 %	+0.4 pt.
自社ソフト売上高比率※2	82.5 %	72.3 %	-10.2 pt.
デジタル売上高比率※2	55.6 %	46.9 %	-8.7 pt.
期中平均レート			
1USドル	107.56 円	109.46 円	+1.90 円
1ユーロ	118.41 円	131.87 円	+13.46 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8.8%減の1,928億円となりました。
- 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、主に円安による為替の影響により、前年同期比0.7ポイント増の59.8%となりました。

販売費及び一般管理費・営業利益

	FY21/Q1	FY22/Q1	増減
販売費及び一般管理費	668 億円	731 億円	+9.4 %
売上高販管費率	18.7 %	22.7 %	+4.0 pt.
営業利益	1,447 億円	1,197 億円	-17.3 %
営業利益率	40.4 %	37.1 %	-3.3 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+90億円

	FY21/Q1	FY22/Q1	増減
研究開発費	198 億円	203 億円	+2.5 %
広告宣伝費	118 億円	182 億円	+53.3 %

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により、前年同期比9.4%増の731億円となりました。売上高に占める販管費の割合は、4.0ポイント増の22.7%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17.3%減の1,197億円となり、営業利益率は3.3ポイント減の37.1%となりました。

経常利益・当期純利益

	FY21/Q1	FY22/Q1	増減
営業外収益	59 億円	89 億円	+51.6 %
うち 為替差益	9 億円	7 億円	-22.8 %
営業外費用	3 億円	1 億円	-64.9 %
経常利益	1,503 億円	1,286 億円	-14.4 %
四半期純利益	1,064 億円	927 億円	-12.9 %
四半期純利益率	29.7 %	28.7 %	-1.0 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	FY21末	FY22/Q1	増減
1USドル	110.70 円	110.74 円	+0.04 円
1ユーロ	129.82 円	131.55 円	+1.73 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14.4%減の1,286億円となりました。
- 親会社株主に帰属する四半期純利益は前年同期比12.9%減の927億円となりました。

連結業績（予想）

	FY21実績	FY22予想	増減
売上高	17,589 億円	16,000 億円	-9.0 %
営業利益	6,406 億円	5,000 億円	-22.0 %
経常利益	6,789 億円	4,800 億円	-29.3 %
当期純利益	4,803 億円	3,400 億円	-29.2 %

※ 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：1ドル105円、1ユーロ120円

	FY21実績	FY22予想	増減
配当金			
年間配当	2,220 円	1,430 円	-790 円

	FY21実績	FY22予想	増減
Nintendo Switch			
ハードウェア	2,883 万台	2,550 万台	-11.5 %
ソフトウェア	23,088 万本	19,000 万本	-17.7 %

※ FY21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（380万本）を含みます。

8

- 2022年3月期の連結業績予想については、2021年5月6日に公表いたしました業績予想から変更はありません。

※ 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了承ください。

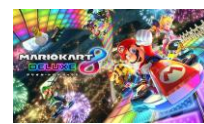
2. ビジネスハイライト

Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

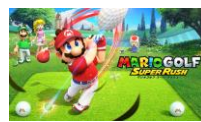
	FY21/Q1	FY22/Q1	増減
ハードウェア	568 万台	445 万台	-21.7 %
Nintendo Switch	305 万台	331 万台	+8.3 %
Nintendo Switch Lite	262 万台	114 万台	-56.7 %
ソフトウェア	5,043 万本	4,529 万本	-10.2 %



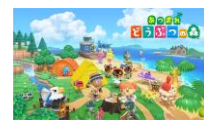
『New ポケモンスナップ』※
207万本



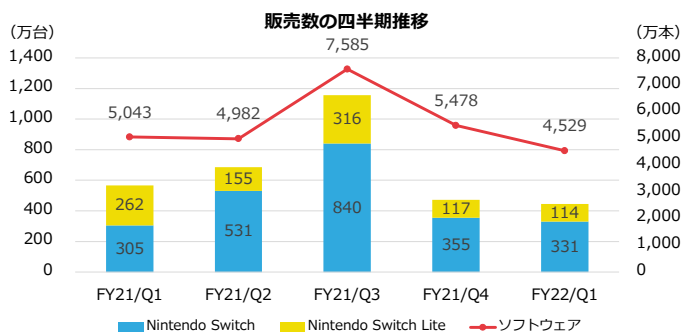
『マリオカート8 デラックス』
169万本



『マリオゴルフ スーパーラッシュ』
134万本



『あつまれ どうぶつの森』
126万本



ミリオンセラータイトル数（当期）

9本（自社7本、他社2本）

10

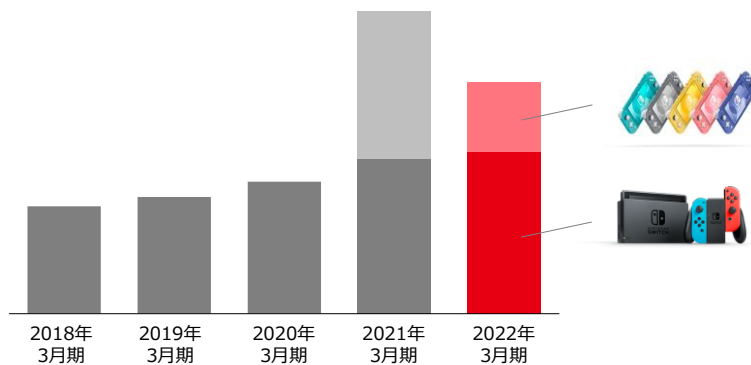
- Nintendo Switchファミリー全体の販売台数は、前年同期比21.7%減の445万台となりました。内訳としましては、Nintendo Switchが331万台、Nintendo Switch Liteが114万台の販売となっています。
- Nintendo Switchは、新型コロナウイルス感染症の影響による物流の遅れに加えて、半導体部材の需給逼迫による生産への影響等が見られたものの、同感染症による生産への影響が大きかった前年同期に比べ販売台数は増加しました。一方で、Nintendo Switch Liteは欧米向けの当社在庫に余裕があり販売台数が大きくなっていった前年同期に比べ、販売台数は減少しました。
- ソフトウェアについては、当期に発売した『New ポケモンスナップ』（※）が207万本、『マリオゴルフ スーパーラッシュ』が134万本の販売を記録し、好調な滑り出しを見せており、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。これらの自社タイトルに加えて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9タイトルとなりましたが、前年同期では2020年3月に発売した『あつまれ どうぶつの森』が1,000万本を超える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10.2%減の4,529万本となりました。

※ 『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、207万本は海外での販売本数です。

Nintendo Switch ハードウェアセルスルー

- Nintendo Switchファミリーの累計セルスルーは8,500万台以上に
- 第1四半期のセルスルー実績は、Nintendo Switch Liteは前年同期を下回ったが、Nintendo Switchでは前年同期を超える

全世界の推計セルスルー比較（4月～6月の合計）

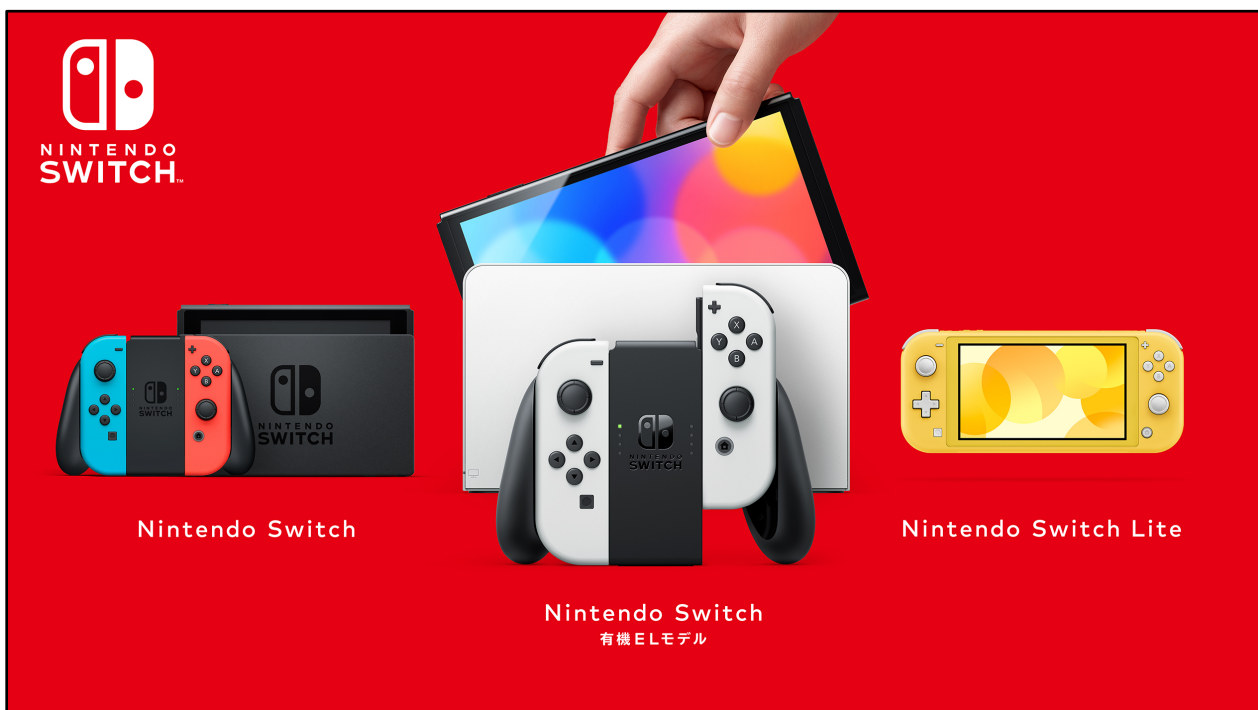


11
アジア、ラテンアメリカなどを含む当社推計 / Source: Nintendo

- 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いたします。
- Nintendo Switchファミリーは継続して販売を伸ばしており、2021年6月末時点での世界累計セルスルーは8,500万台以上になりました。当第1四半期のセルスルー実績では、Nintendo Switch Liteは前年同期を下回りましたが、Nintendo Switchでは前年同期を超える規模となっています。

※ 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。



- また先日、有機ELディスプレイを搭載したNintendo Switch 有機ELモデルを、2021年10月8日に発売することを発表しました。Nintendo Switch ファミリーに、Nintendo Switch 有機ELモデルが加わることで、Nintendo Switch、Nintendo Switch Liteとあわせて、よりお客様の好みとライフスタイルに合ったモデルをご選択いただけるようになります。Nintendo Switchは今年で発売5年目を迎えましたが、さらに多くのお客様に手に取っていただけるよう取り組みを進めています。

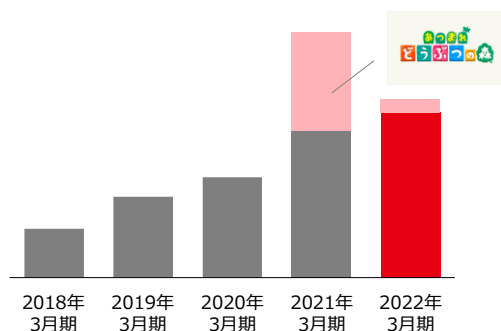
Nintendo Switch 自社ソフトウェアセルスルー

- 第1四半期の自社ソフトウェアセルスルーの実績は、
『あつまれ どうぶつの森』発売直後の前年同期に及ばなかったものの、
新作タイトルと前期以前に発売したタイトルがバランスよくセルスルーを伸ばす

第1四半期に発売した新作タイトルの一例



全世界の推計セルスルー比較（4月～6月の合計）



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

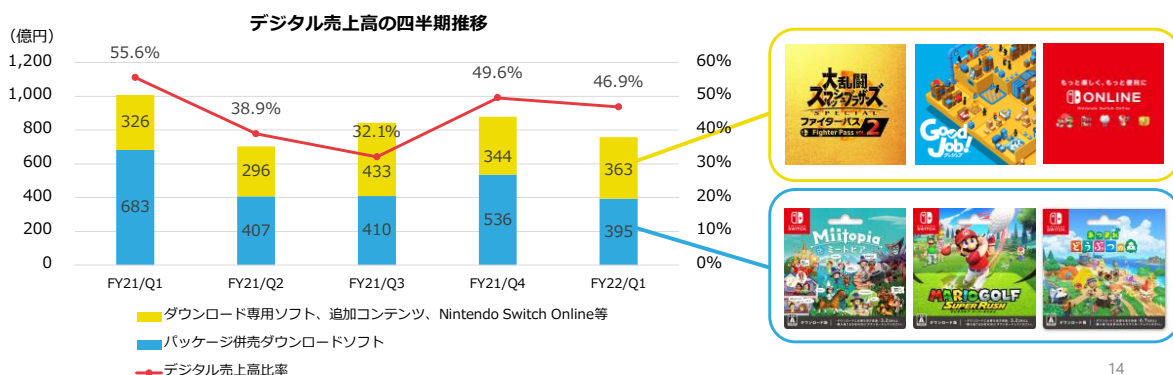
- 続いて第1四半期のソフトウェアのセルスルー実績についてです。第1四半期では複数の新作タイトルを続けて発売しました。
- Nintendo Switchでは、新作タイトルだけでなく、前期以前に発売したタイトルの販売も好調であり、その傾向は現在も続いています。当第1四半期の自社ソフトウェア全体のセルスルー実績は、『あつまれ どうぶつの森』が全体の4割を占めるほど非常に好調なセルスルーとなっていた前年同期に及びませんでした。『あつまれ どうぶつの森』の影響を除くと、前年同期を超える販売規模になっています。

デジタル売上高

	FY21/Q1	FY22/Q1	増減
デジタル売上高 ※1	1,010 億円	759 億円	-24.9 %
デジタル売上高比率 ※2	55.6 %	46.9 %	-8.7 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



14

- 当期のデジタル売上高は前年同期比24.9%減の759億円となり、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46.9%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の販売が堅調に推移したほか、Nintendo Switch Onlineによる売上も伸びました。
- 前年同期は1,000万本を超える販売を記録した『あつまれ どうぶつの森』のダウンロード版比率が高かったことや新型コロナウイルス感染症の感染拡大防止に伴うロックダウン等の影響でデジタル売上高及び比率が大きく伸びていました。

※ 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。

発表済みの自社商品（2021年7月～9月）



7月16日



9月10日

15

- 第2四半期に発売の商品はご覧の通りです。
- 7月16日には、2011年にWiiで発売した『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』をリメイクした『ゼルダの伝説 スカイウォードソード HD』を発売しました。「Joy-Con 2本持ち」による体感アクションが楽しめるほか、新たにスティック & ボタン操作にも対応しています。同日には特別デザインの「Joy-Con(L)/(R) ゼルダの伝説 スカイウォードソード エディション」と、「amiibo ゼルダ & ロフトバード」を併せて発売しました。
- 9月10日には、次々に出現するプチゲームを連続でクリアしていく「メイド イン ワリオ」シリーズの『おすわける メイド イン ワリオ』を発売します。シリーズ初となる2人同時プレイにも対応し、Joy-Conをおすわけることでご家族やお友達と一緒に楽しめます。

自己株式の取得と消却について

自己株式の取得

取得株式総数	上限1,800,000株 (発行済株式総数に対する割合(自己株式を除く): 1.51%)
取得価額(総額)	上限1,000億円
取得期間	2021年8月6日 ~ 2021年9月15日
取得方法	株式会社東京証券取引所における市場買付

自己株式の消却

消却する株式数	上記により取得した自己株式の全株式数
消却予定日	2021年9月16日

16

- 今般、スライドに記載の通り、自己株式の取得を決議しましたので、その背景についてご説明します。
- 当社は「娯楽を通じて人々を笑顔にする会社」として、当社の強みを活かしたユニークな娯楽を提案することによって、持続的成長と企業価値の向上に努めています。変化が激しく、先行きが読みづらい娯楽のビジネスにおいて、常に新しい驚きを届ける製品やサービスを提供するためには安定した財務基盤が不可欠になります。
- 内部留保については、このような考えのもと厚めに保有していますが、キャッシュの有効活用は当社にとって重要な経営課題である中で、Nintendo Switchビジネスが想定を大きく上回り、ここ数年で現預金が増加したことで、手元資金をどのように効果的に投資していくかを改めて検討する良い機会を得たと考えています。資金使途や投資のあり方については継続して検討していきたいと思いますが、今回はその一部を自己株式の取得に使いたいと考えています。
- 今後も持続的成長への投資、適切な株主還元、健全な財務基盤のバランスを図り、継続して企業価値を高めたいと思います。なお、自己株式の取得に伴い、取得した自己株式の全株式数を消却することについても決議しました。

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	FY22 (21.4~21.6)			累計
	全世界合計	うち、国内	うち、海外	全世界合計
New ポケモンスナップ *	207	-	207	207
マリオカート8 デラックス	169	20	150	3,708
マリオゴルフ スーパーラッシュ	134	21	113	134
あつまれ どうぶつの森	126	13	113	3,389
リングフィット アドベンチャー	115	25	89	1,126
スーパーマリオ 3Dワールド + フェアリーワールド	109	21	87	668
ミートピア	104	26	78	104

(注) ハードウェアと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。
*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。

主要な指標

海外売上高比率

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
77.9%			

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

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

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
47.6%			

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

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

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
72.3%			

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

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			

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%			

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%			

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)	
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

(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。
 ***ダウンロード版のみで発売しているタイトルで、パッケージ版は2021/9/10に発売予定です。

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					
(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)	
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
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 プリリアントダイヤモンド	2021/11/19	ポケットモンスター プ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 プリリアントダイヤモンド	2021/11/19
Pokémon LEGENDS アルセウス	2022/1/28	Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp	2021/12/3	ポケットモンスター シャイニングパール	2021/11/19
スプラトゥーン3	2022年	Pokémon LEGENDS アルセウス	2022/1/28	Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp	2021/12/3
『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	Pokémon LEGENDS アルセウス	2022/1/28
マリオ+ラビッツ 最新作 (仮称) *	2022年	トライアングルストラテジー (仮称) *	2022年	スプラトゥーン3	2022年
ペヨネット3	未定	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	2022年	トライアングルストラテジー (仮称) *	2022年
Metroid Prime 4 (仮称)	未定	ペヨネット3	未定	『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	ペヨネット3	未定
				Metroid Prime 4 (仮称)	未定
その他					
ゲーム&ウォッチ ゼルダの伝説	2021/11/12	ゲーム&ウォッチ ゼルダの伝説	2021/11/12	ゲーム&ウォッチ 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	真・女神転生V	アトラス	遊戯王ラッシュデュエル 最強バトルロイヤル!!	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	メカトン級△サシ	レベルファイブ
	ドラゴンボールZ KAKAROT + 新たなる覚醒セット	バンダイナムコエンターテインメント	ニノ国II レヴァナントキングダム All In One Edition	レベルファイブ
	ディアブロII リザレクテッド	Blizzard Entertainment	No More Heroes 3	マーベラス
	バンドリ！ ガールズバンドパーティ！ for Nintendo Switch	ブシロード	イースIX -Monstrum NOX-	日本一ソフトウェア
	Fall Guys: Ultimate Knockout	Epic Games	たべごろ！スーパーモンキーボール1&2リメイク	セガ
	モナーク/Monark	フリュー	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	スパイク・チュンソフト
	BLUE REFLECTION TIE/帝	コーエーテックモゲームス	超高校級の南国サイコロ合宿	
	等～濡灘ノ巫女～	コーエーテックモゲームス	Marvel's Guardians of the Galaxy	スクウェア・エニックス
	ときめきメモリアル Girl's Side 4th Heart	KONAMI	(マーベル ガーディアンズ・オブ・ギャラクシー)	
パワプロクンポケットR	KONAMI	ジャストダンス2022	ユービーアイソフト	
米国	NBA 2K22	2K	No More Heroes 3	Grasshopper Manufacture
	Last Stop	Annapurna Interactive	King's Bounty II	Koch Media
	DRAGON BALL Z: KAKAROT	BANDAI NAMCO Entertainment	SAMURAI WARRIORS 5	KOEI TECMO AMERICA
	+ A NEW POWER AWAKENS SET		Cris Tales	Modus Games
	Diablo II: Resurrected	Blizzard Entertainment	Spelunky	Mossmouth
	Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin	Capcom	Skul: The Hero Slayer	NEOWIZ
	The Great Ace Attorney Chronicles	Capcom	Ys IX: Monstrum Nox	NIS America
	Boomerang X	Devolver Digital	Astria Ascending	Plug In Digital
	Lost in Random	Electronic Arts	Life is Strange: True Colors	SQUARE ENIX
	SkateBIRD	Glass Bottom Games	NEO: The World Ends with You	SQUARE ENIX
欧州	NBA 2K22	2K	Shadowverse: Champion's Battle	Marvelous Europe
	Last Stop	Annapurna Interactive	Monster Harvest	Merge Games
	DRAGON BALL Z: KAKAROT	BANDAI NAMCO Entertainment	Cris Tales	Modus Games
	+ A NEW POWER AWAKENS SET		Spelunky	Mossmouth
	Diablo II: Resurrected	Blizzard Entertainment	Skul: The Hero Slayer	NEOWIZ
	Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin	Capcom	Ys IX: Monstrum Nox	NIS America
	The Great Ace Attorney Chronicles	Capcom	Astria Ascending	Plug In Digital
	Boomerang X	Devolver Digital	BUSTAFELLOWS	PQube
	A Plague Tale: Innocence - Cloud Version	Focus Home Interactive	Super Monkey Ball Banana Mania	SEGA
	Lost in Random	Electronic Arts	KeyWe	Sold Out
SkateBIRD	Glass Bottom Games	Life is Strange: True Colors	SQUARE ENIX	
No More Heroes 3	Grasshopper Manufacture	Marvel's Guardians of the Galaxy: Cloud Version	SQUARE ENIX Europe	
King's Bounty II	Koch Media	NEO: The World Ends with You	SQUARE ENIX	
SAMURAI WARRIORS 5	KOEI TECMO EUROPE	Greek: Memories of Azur	Team17	

(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を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」