



2023年3月期 決算説明資料

任天堂株式会社

2023年5月9日

1. 連結業績及び業績見通し

連結業績（実績）

	FY22	FY23	増減
売上高	16,953 億円	16,016 億円	-5.5 %
営業利益	5,927 億円	5,043 億円	-14.9 %
営業利益率	35.0 %	31.5 %	-3.5 pt.
経常利益	6,708 億円	6,010 億円	-10.4 %
当期純利益	4,776 億円	4,327 億円	-9.4 %
当期純利益率	28.2 %	27.0 %	-1.2 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：FY23は22年4月～23年3月の期間を指します。

連結売上高

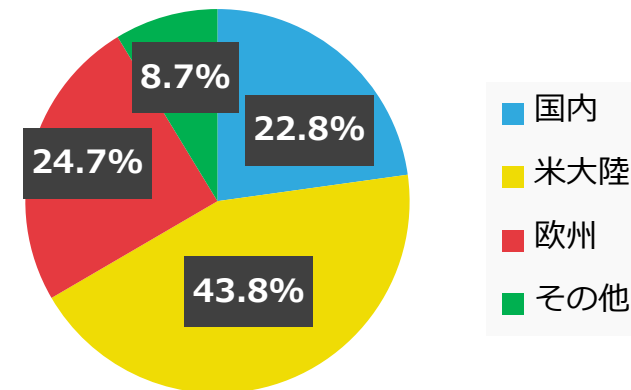
	FY22	FY23	増減
売上高	16,953 億円	16,016 億円	-5.5 %
ゲーム専用機※1	16,392 億円	15,449 億円	-5.8 %
モバイル・IP関連収入等※2	533 億円	510 億円	-4.3 %
その他	27 億円	56 億円	+105.1 %

※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： +1,578億円

FY23 地域別売上高割合



海外売上高比率77.2%

売上総利益

	FY22	FY23	増減
売上総利益	9,460 億円	8,854 億円	-6.4 %
売上総利益率	55.8 %	55.3 %	-0.5 pt.

主な増減要因

	FY22	FY23	増減
ハード売上高比率※1	48.4 %	45.6 %	-2.8 pt.
自社ソフト売上高比率※2	78.8 %	79.1 %	+0.3 pt.
デジタル売上高比率※2	42.6 %	48.2 %	+5.6 pt.
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	135.38 円 140.82 円	+23.04 円 +10.32 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

販売費及び一般管理費・営業利益

	FY22	FY23	増減
販売費及び一般管理費	3,532 億円	3,810 億円	+7.9 %
売上高販管費率	20.8 %	23.8 %	+3.0 pt.
営業利益	5,927 億円	5,043 億円	-14.9 %
営業利益率	35.0 %	31.5 %	-3.5 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+440億円

	FY22	FY23	増減
研究開発費	1,021 億円	1,100 億円	+7.6 %
広告宣伝費	938 億円	949 億円	+1.2 %

経常利益・当期純利益

	FY22	FY23	増減
営業外収益	787 億円	973 億円	+23.5 %
うち 為替差益	456 億円	397 億円	-12.9 %
営業外費用	7 億円	6 億円	-13.1 %
経常利益	6,708 億円	6,010 億円	-10.4 %
当期純利益	4,776 億円	4,327 億円	-9.4 %
当期純利益率	28.2 %	27.0 %	-1.2 pt.

・当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益

期末レート	FY22	FY23	増減
1USドル	121.83 円	133.00 円	+11.17 円
1ユーロ	135.41 円	144.67 円	+9.26 円

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	-

※ FY23の年間配当金に関する説明は「決算短信」P4の「（3）利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当」をご参照ください。

	FY23実績	FY24予想	増減
Nintendo Switch			
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。

2. ビジネスハイライト

Nintendo Switchの販売状況（セルライン）

	FY22	FY23	増減
ハードウェア	2,306 万台	1,797 万台	-22.1 %
Nintendo Switch	1,356 万台	614 万台	-54.7 %
Nintendo Switch (有機ELモデル)	580 万台	922 万台	+58.8 %
Nintendo Switch Lite	370 万台	262 万台	-29.2 %
ソフトウェア	23,507 万本	21,396 万本	-9.0 %



ポケットモンスター
スカーレット・バイオレット
2,210万本

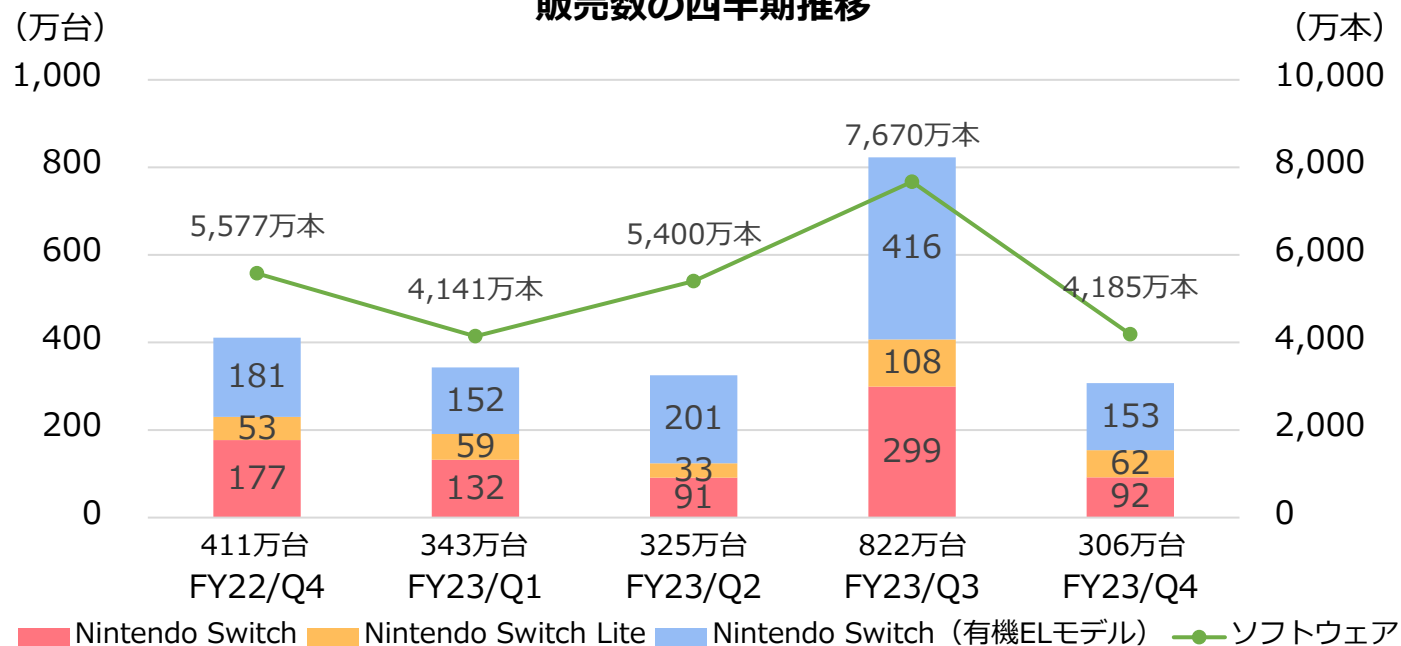


スプラトゥーン3
1,067万本



Nintendo Switch Sports
960万本

販売数の四半期推移



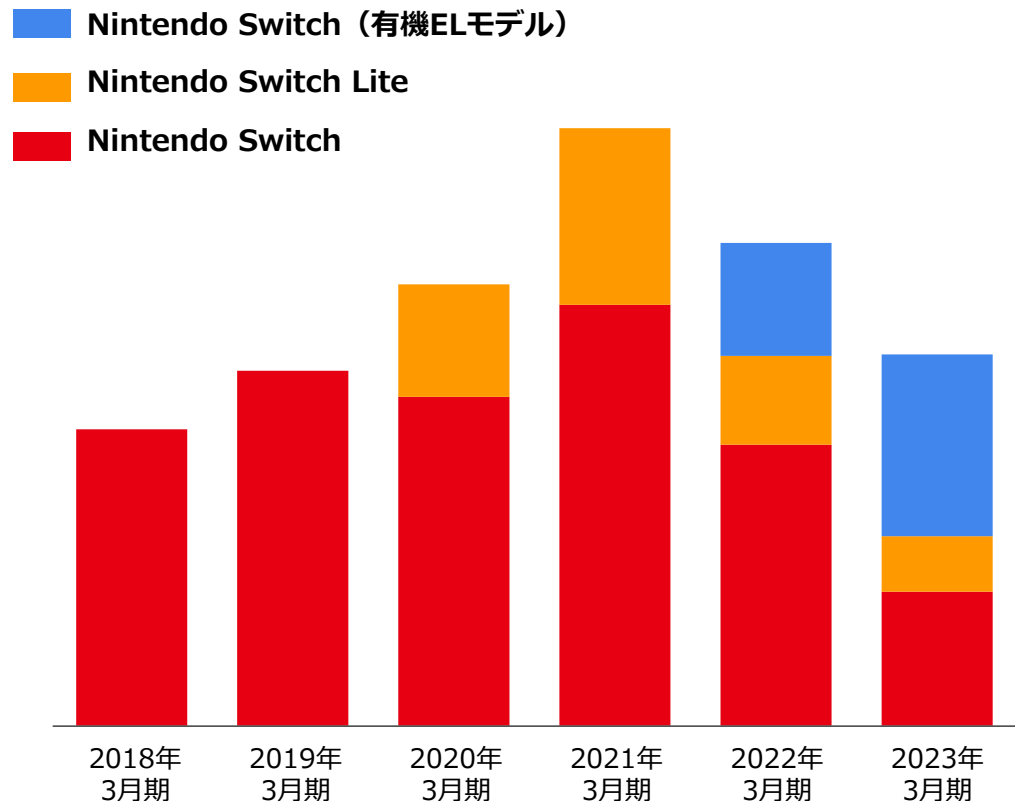
ミリオンセラータイトル数（当期）

35本 （自社 22本、他社 13本）

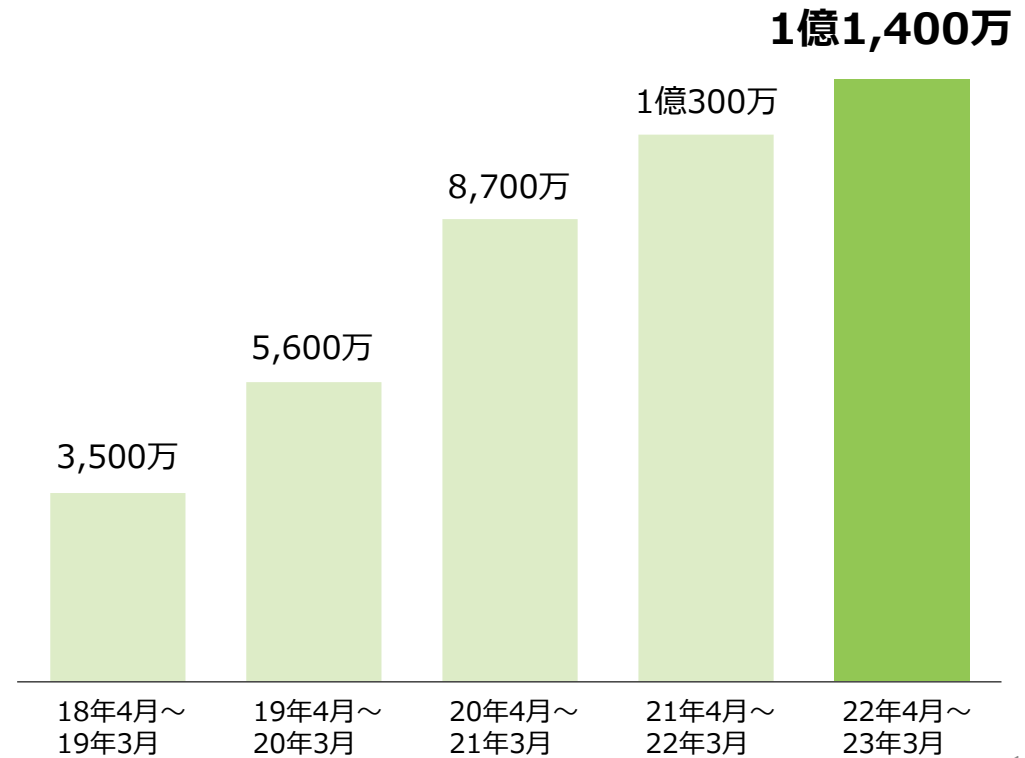
Nintendo Switch : HWセルスルーと年間プレイユーザー

- Nintendo Switchファミリーの世界累計セルスルーは1億2,000万台以上に
- 年間プレイユーザーは継続して増加

全世界のセルスルー



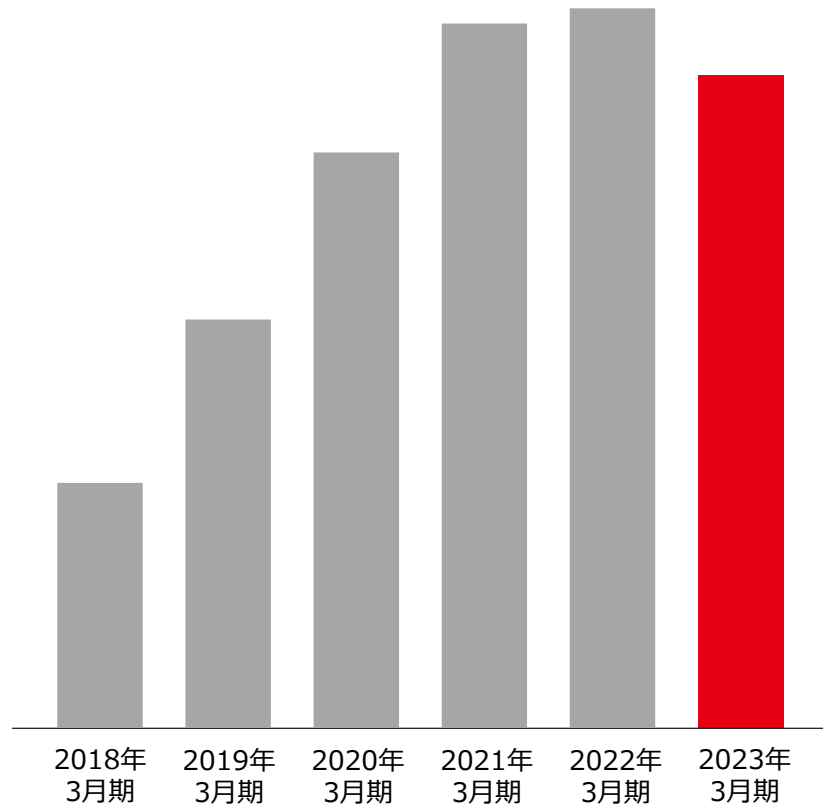
年間プレイユーザー



Nintendo Switch 自社ソフトウェアセルスルー

- 自社ソフトウェアの販売本数は、Nintendo Switch発売以来3番目の水準に
- 複数の新作タイトルが大きく販売を伸ばし、定番タイトルも堅調に推移した

全世界の自社ソフトウェアセルスルー



全世界のタイトル別セルスルー

新作タイトル



発売済みタイトル

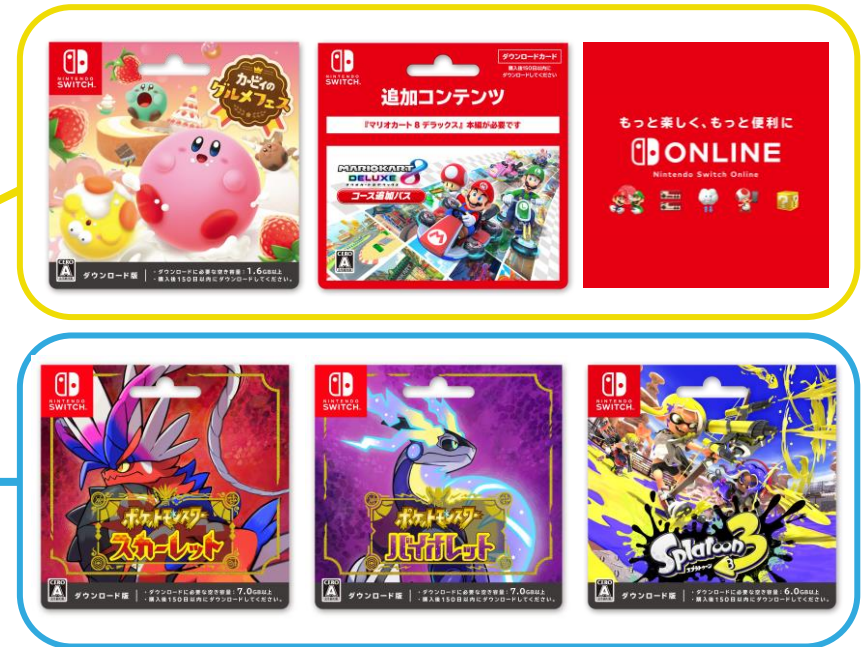
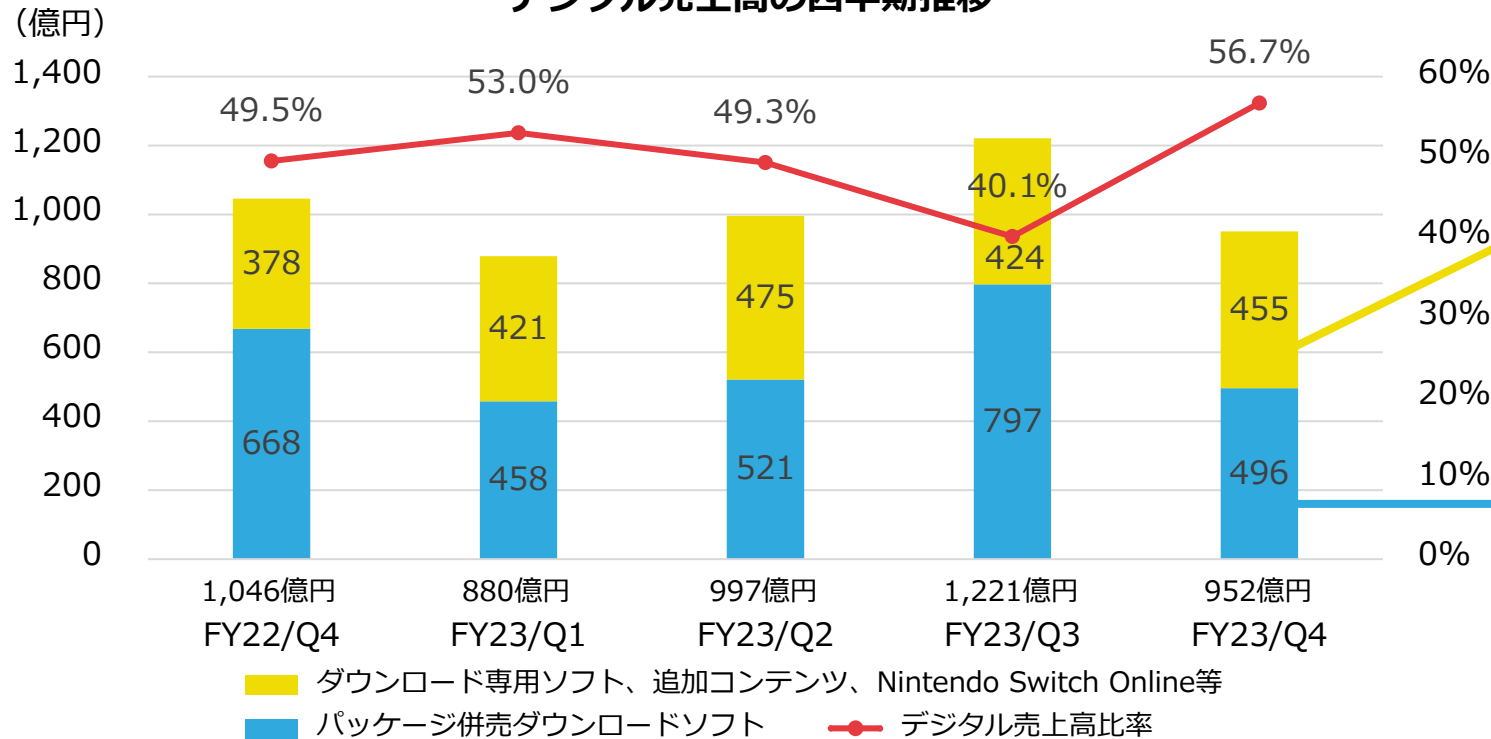


デジタル売上高

	FY22	FY23	増減
デジタル売上高 ※1	3,596 億円	4,052 億円	+12.7 %
デジタル売上高比率 ※2	42.6 %	48.2 %	+5.6 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

デジタル売上高の四半期推移



発表済みの自社商品の一例（2023年）①



5月12日



7月21日



前編：2023年秋
(後編は2023年冬以降配信予定)



第5弾・第6弾：2023年

発表済みの自社商品の一例（2023年）②



「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」
4月29日

任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例①

- 4月5日以降、『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』を世界各地で公開



任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例②

スーパー・ニンテンドー・ワールドが
Universal Studios Hollywoodに
2023年2月17日にグランドオープン



任天堂直営オフィシャルストア
Nintendo KYOTOが
2023年10月17日にオープン予定

Nintendo®
KYOTO

3. 參考資料

当期ミリオンセラー自社タイトル

単位：万本

Nintendo Switch

	FY23 (22.4~23.3)			累計
	全世界合計	うち、国内	うち、海外	全世界合計
ポケットモンスター スカーレット・バイオレット	2,210	735	1,475	2,210
スプラトゥーン3	1,067	654	413	1,067
Nintendo Switch Sports	960	172	788	960
マリオカート8 デラックス	845	122	723	5,379
星のカービィ ディスカバリー	381	81	300	646
あつまれ どうぶつの森	358	52	305	4,221
マリオパーティ スーパースターズ	329	44	285	1,017
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	324	48	276	2,981
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	292	60	232	3,109
マリオストライカーズ バトルリーグ	254	17	237	254
スーパーマリオ オデッセイ	225	22	203	2,576

	FY23 (22.4~23.3)			累計
	全世界合計	うち、国内	うち、海外	全世界合計
Pokémon LEGENDS アルセウス	219	18	202	1,483
New スーパーマリオブラザーズ U デラックス	211	17	194	1,541
スーパーマリオ 3Dワールド + フェアリーワールド	195	21	174	1,138
Xenoblade3 (ゼノブレイド3)	186	52	134	186
ファイアーエムブレム エンゲージ	161	43	118	161
星のカービィ Wii デラックス	146	54	92	146
ルイージマンション3	140	16	124	1,282
スーパー マリオパーティ	136	16	120	1,914
リングフィット アドベンチャー	129	38	90	1,538
メトロイドプライム リマスタード	109	5	104	109
ベヨネッタ3	107	16	91	107

(注) ハードウェア等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%	72.4%	76.8%	80.6%
75.9%			
76.4%			
77.2%			

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
77.9%	78.7%	79.6%	78.2%
78.3%			
79.0%			
78.8%			

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

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

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
47.6%	45.2%	53.9%	41.5%
46.5%			
50.4%			
48.4%			

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

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

FY22			
Q1	Q2	Q3	Q4
72.3%	68.9%	84.1%	82.3%
70.6%			
77.7%			
78.8%			

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	997億円	1,221億円	952億円
1,878億円			
3,100億円			
4,052億円			

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%	49.3%	40.1%	56.7%
51.0%			
46.0%			
48.2%			

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%	52.3%	65.3%	52.2%
52.2%			
57.4%			
56.1%			

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～2023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)	
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
Xenoblade3 (ゼノブレイド3)	2022/7/29	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
カービィのグルメフェス *	2022/8/17	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	カービィのグルメフェス *	2022/8/17	カービィのグルメフェス *	2022/8/17
ポケットモンスター スカーレット	2022/11/18	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 バイオレット	2022/11/18	ベヨネッタ3	2022/10/28	ベヨネッタ3	2022/10/28
マリオ+ラビッツ ギャラクシーバトル **	2022/12/2	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
ファイアーエムブレム エンゲージ	2023/1/20	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
メトロイドプライム リマスタード	2023/2/9 ***	ファイアーエムブレム エンゲージ	2023/1/20	ファイアーエムブレム エンゲージ	2023/1/20
星のカービィ Wii デラックス	2023/2/24	メトロイドプライム リマスタード	2023/2/8 ***	メトロイドプライム リマスタード	2023/2/8 ***
ベヨネッタ オリジンズ: セレッサと迷子の悪魔	2023/3/17	星のカービィ Wii デラックス	2023/2/24	星のカービィ Wii デラックス	2023/2/24
		ベヨネッタ オリジンズ: セレッサと迷子の悪魔	2023/3/17	ベヨネッタ オリジンズ: セレッサと迷子の悪魔	2023/3/17

(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。
 **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。
 ***ダウンロード版の発売日です。パッケージ版の発売日は、
 日本と欧州は2023/3/3、米国は2023/2/22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)	
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
Pikmin 4	2023/7/21	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
Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Pikmin 4	2023/7/21	Pikmin 4	2023/7/21
		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4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	レゴ 2K ドライブ	2K	ファンタジーライフ i グルグルの竜と時をぬすむ少女	レベルファイブ
	世界樹の迷宮 I・II・III HD REMASTER	アトラス	LOOP8（ループエイト）	マーベラス
	みんな大好き塊魂アンコール+ 王様プチメモリー	バンダイナムコエンターテインメント	ファッションドリーマー	マーベラス
	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	Fae Farm	Phoenix Labs
	ゴースト トリック	カプコン	サンバDEアミーゴ：パーティーセントラル	セガ
	フロントミッション セカンド: リメイク	Forever Entertainment	超探偵事件簿 レインコード	スパイク・チュンソフト
	クライマキナ／CRYMACHINA	フリュー	なつもん！ 20世紀の夏休み	スパイク・チュンソフト
	マリーのアトリエ Remake ～ザールブルグの錬金術士～	コーエーテクモゲームス	結合男子	スクウェア・エニックス
	スーパーボンバーマン R 2	KONAMI	ディズニー・イリュージョンアイランド（原題）	Disney Games
桃太郎電鉄ワールド ～地球は希望でまわってる！～	KONAMI			
米国	LEGO 2K Drive	2K	CONVERGENCE: A League of Legends Story	Riot Forge
	We Love Katamari REROLL+ Royal Reverie	Bandai Namco Entertainment	The MageSeeker: A League of Legends Story	Riot Forge
	Mega Man Battle Network Legacy Collection	Capcom	Etrian Odyssey Origins Collection	SEGA
	Gunbrella	Devolver Digital	Master Detective Archives: RAIN CODE	Spike Chunsoft US
	Disney Speedstorm	Gameloft	FINAL FANTASY PIXEL REMASTER	SQUARE ENIX
	Teslagrad 2 Teslagrad Remastered	Maximum Games	Five Nights At Freddy's: Security Breach	Steel Wool Studios
	Minecraft Legends	Mojang	STORY OF SEASONS: A Wonderful Life	XSEED Games / Marvelous USA
	Omega Strikers	Odyssey Interactive		
欧州	LEGO 2K Drive	2K	Omega Strikers	Odyssey Interactive
	We Love Katamari REROLL+ Royal Reverie	Bandai Namco Entertainment	CONVERGENCE: A League of Legends Story	Riot Forge
	Mega Man Battle Network Legacy Collection	Capcom	The MageSeeker: A League of Legends Story	Riot Forge
	Gunbrella	Devolver Digital	Etrian Odyssey Origins Collection	SEGA
	Disney Speedstorm	Gameloft	Master Detective Archives: RAIN CODE	Spike Chunsoft
	STORY OF SEASONS: A Wonderful Life	Marvelous Europe	FINAL FANTASY PIXEL REMASTER	SQUARE ENIX
	Teslagrad 2 Teslagrad Remastered	Maximum Games	Five Nights At Freddy's: Security Breach	Steel Wool Studios
	Minecraft Legends	Mojang		

(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。