



# 2023年3月期第2四半期 決算説明資料

任天堂株式会社  
2022年11月8日

1

## 1. 連結業績及び業績見通し

## 連結業績（実績）

	FY22/Q1-Q2	FY23/Q1-Q2	増減
売上高	6,242 億円	<b>6,569 億円</b>	+5.2 %
営業利益	2,199 億円	<b>2,203 億円</b>	+0.2 %
営業利益率	35.2 %	<b>33.5 %</b>	-1.7 pt.
経常利益	2,362 億円	<b>3,224 億円</b>	+36.5 %
四半期純利益	1,718 億円	<b>2,304 億円</b>	+34.1 %
四半期純利益率	27.5 %	<b>35.1 %</b>	+7.6 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：FY23/Q1-Q2は22年4月～22年9月の期間を指します。

3

- ・ 当上期の売上高は前年同期比5.2%増の6,569億円、営業利益は0.2%増の2,203億円、経常利益は36.5%増の3,224億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は34.1%増の2,304億円となりました。

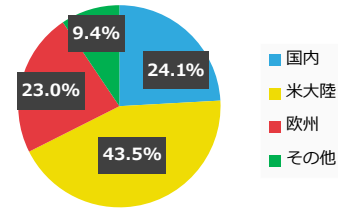
## 連結売上高

	FY22/Q1-Q2	FY23/Q1-Q2	増減
売上高	6,242 億円	6,569 億円	+5.2 %
ゲーム専用機※1	5,974 億円	6,314 億円	+5.7 %
モバイル・IP関連収入等※2	255 億円	235 億円	-7.5 %
その他	13 億円	19 億円	+51.6 %

※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：+647億円

FY23/Q1-Q2 地域別売上高割合



海外売上高比率75.9%

4

- ゲーム専用機ビジネスの売上高は前年同期比5.7%増の6,314億円となりました。ハードウェアの販売台数は、半導体部品の不足の影響等もあり、前年同期と比較して減少しましたが、主に為替レートが円安に推移したことにより、全体の売上高が増加しました。
- モバイル・IP関連収入等については、ロイヤリティ収入は安定的に推移しましたが、スマートデバイス向け課金収入が減少したことで、全体としては7.5%減の235億円となりました。

## 売上総利益

	FY22/Q1-Q2	FY23/Q1-Q2	増減
売上総利益	3,727 億円	3,916 億円	+5.1 %
売上総利益率	59.7 %	59.6 %	-0.1 pt.
主な増減要因			
	FY22/Q1-Q2	FY23/Q1-Q2	増減
ハード売上高比率※1	46.5 %	41.7 %	-4.8 pt.
自社ソフト売上高比率※2	70.6 %	74.3 %	+3.7 pt.
デジタル売上高比率※2	45.1 %	51.0 %	+5.9 pt.
期中平均レート			
1USドル	109.78 円	133.93 円	+24.15 円
1ユーロ	130.83 円	138.66 円	+7.83 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、売上高の増加に伴い前年同期比5.1%増の3,916億円となりました。
- 売上総利益率は、ゲーム専用機の売上高に占めるソフトウェア売上高の構成比が上昇したことや、自社ソフト売上高比率の上昇などが見られましたが、他モデルに比べて利益率の低いNintendo Switch（有機ELモデル）がハードウェアのラインアップに加わったことや、半導体部品の不足等により部材コストが上昇した結果、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

	FY22/Q1-Q2	FY23/Q1-Q2	増減
販売費及び一般管理費	1,527 億円	<b>1,712 億円</b>	+12.1 %
売上高販管費率	24.5 %	<b>26.1 %</b>	+1.6 pt.
営業利益	2,199 億円	<b>2,203 億円</b>	+0.2 %
営業利益率	35.2 %	<b>33.5 %</b>	-1.7 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+270億円

	FY22/Q1-Q2	FY23/Q1-2	増減
研究開発費	441 億円	<b>513 億円</b>	+16.4 %
広告宣伝費	382 億円	<b>390 億円</b>	+2.2 %

6

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、為替レートが円安に推移したことで、主に海外子会社で計上される広告宣伝費等の費用が増加したほか、研究開発費や発送配達費等が増加したことにより、前年同期比12.1%増の1,712億円となりました。
- 営業利益は、売上総利益の増加に伴い前年同期比0.2%増の2,203億円となりました。営業利益率は、売上高に占める販管費の割合が上昇したため、1.7ポイント減の33.5%となりました。

## 経常利益・四半期純利益

	FY22/Q1-Q2	FY23/Q1-Q2	増減
営業外収益	167 億円	<b>1,032 億円</b>	+514.5 %
うち 為替差益	17 億円	<b>764 億円</b>	+4,153.4 %
営業外費用	4 億円	<b>11 億円</b>	+143.5 %
経常利益	2,362 億円	<b>3,224 億円</b>	+36.5 %
四半期純利益	1,718 億円	<b>2,304 億円</b>	+34.1 %
四半期純利益率	27.5 %	<b>35.1 %</b>	+7.6 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	FY22	FY23/Q2	増減	配当金	FY22	FY23	増減
1USドル	121.83 円	<b>144.61 円</b>	+22.78 円	中間	620 円	<b>630 円</b>	+10 円
1ユーロ	135.41 円	<b>141.70 円</b>	+6.29 円				

・2022年10月1日を効力発生日として、普通株式1株を10株に分割しました。  
2023年3月期の中間配当については、当該株式分割前の配当金を記載しています。

7

- ・ 経常利益は、当第2四半期末の為替レートが前期末に比べて大幅に円安に推移したことに伴い為替差益が764億円発生したことや、受取利息等が増加したことにより、前年同期比36.5%増の3,224億円となりました。
- ・ 親会社株主に帰属する四半期純利益は前年同期比34.1%増の2,304億円となりました。

## FY23 連結業績予想

2022年5月10日公表の業績予想を、2022年11月8日に修正しました。

	期初予想	修正予想	増減
売上高	16,000 億円	16,500 億円	+3.1 %
営業利益	5,000 億円	5,000 億円	-
経常利益	4,800 億円	5,600 億円	+16.7 %
当期純利益	3,400 億円	4,000 億円	+17.6 %

・ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益  
 ・ FY23前提為替レートは、1ドル115円を1ドル135円に、1ユーロ125円を1ユーロ135円に変更しました。

Nintendo Switch	期初予想	修正予想	増減
ハードウェア	2,100 万台	1,900 万台	-9.5 %
ソフトウェア	21,000 万本	21,000 万本	-

・ FY23修正予想のソフトウェア販売数量は、当第2四半期までの実績部分にはハードウェア等に同梱して販売した数量（約8万本）を含みますが、予想部分にはハードウェア等に同梱する数量は含みません。

8

- 2023年3月期通期の業績予想につきましては、主にNintendo Switchハードウェアの通期の予想販売数量および為替レートを見直した結果、売上高、経常利益および当期純利益を修正いたしました。
- Nintendo Switchハードウェアの通期の予想販売数量は、期初予想に対して200万台減の1,900万台に修正いたしました。半導体部品等の調達徐徐に改善し、ハードウェアの生産は回復傾向にあります。これまでの生産および出荷の状況を踏まえ、Nintendo Switchハードウェアの年間予想販売数量を見直しました。
- 年末商戦に向けて生産の前倒しに努めるとともに適切な輸送手段を選択し、世界中のお客様に一台でも多くお届けできるように取り組んでいきます。

※ 2022年10月1日を効力発生日として、普通株式1株を10株に分割しました。2023年3月期の年間配当予想については、当該株式分割の実施に伴い、第2四半期末は分割前、期末は分割後の基準での計算となり、単純合計ができません。そのため、表示していません。



## 2. ビジネスハイライト

## Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

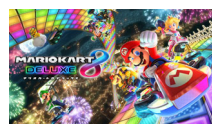
	FY22/Q1-Q2	FY23/Q1-Q2	増減
ハードウェア	828 万台	668 万台	-19.2 %
Nintendo Switch	640 万台	223 万台	-65.2 %
Nintendo Switch (有機ELモデル)	6 万台	353 万台	+6,211.8 %
Nintendo Switch Lite	182 万台	92 万台	-49.5 %
ソフトウェア	9,389 万本	9,541 万本	+1.6 %



スプラトゥーン3  
790万本



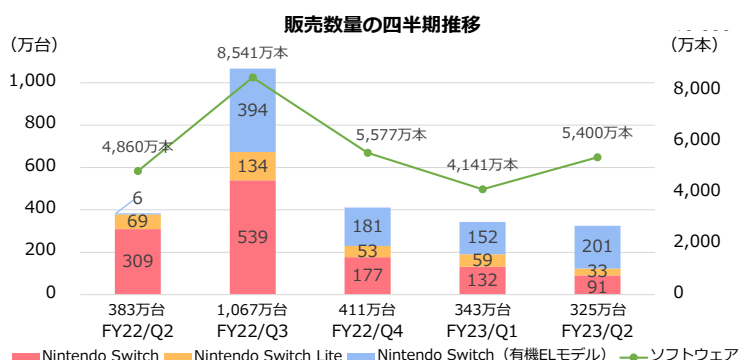
Nintendo Switch Sports  
615万本



マリオカート8 デラックス  
307万本



星のカービィ ディスカバリー  
261万本



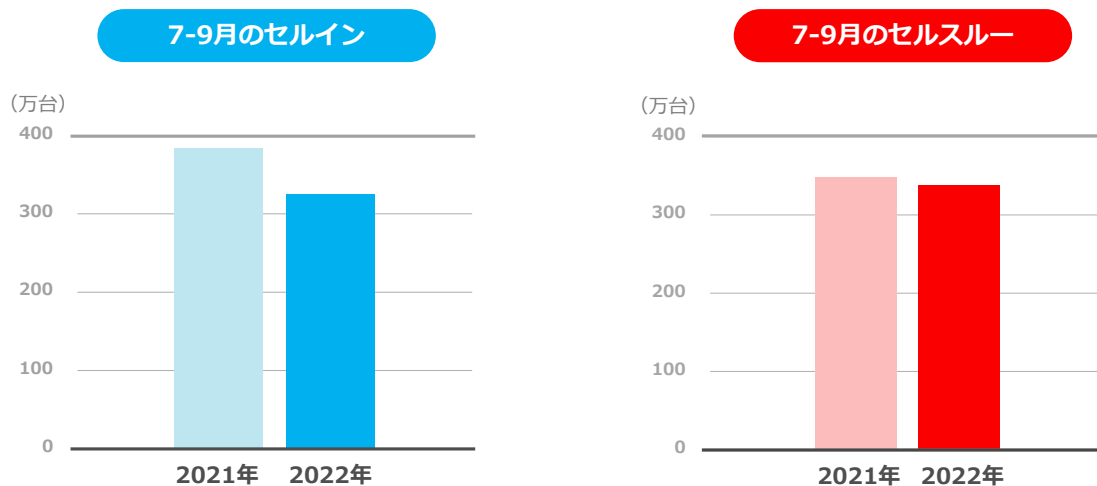
### ミリオンセラータイトル数（当期）

15本（自社 11本、他社 4本）

- Nintendo Switchファミリー全体の販売台数は、当上期は半導体部品の不足の影響等もあり、前年同期比19.2%減の668万台となりました。
- ソフトウェアについては、『スプラトゥーン3』や『Nintendo Switch Sports』など、当期に発売した新作タイトルが順調に販売を伸ばしたほか、前期までに発売したタイトルやソフトメーカー様のタイトルの販売も好調に推移し、当期のミリオンセラータイトルは15タイトルとなりました。これらの結果、ソフトウェアの販売本数は9,541万本（前年同期比1.6%増）となりました。

## 第2四半期（7-9月）のNintendo Switchハードウェア販売状況

セルインは前年同期を下回るも、セルスルーは同水準の販売台数を記録



セルスルーはアジア、ラテンアメリカなどを含む当社推計 / グラフは各期間13週分の合計 / Source: Nintendo

- Nintendo Switchファミリー全体のセルインは、第2四半期（7～9月）においても前年同期比で15.0%の減少となりました。
- 一方、地域やモデルによって若干差はあるものの、ハードウェア全体の需要や販売の勢いは引き続き安定的に推移し、セルスルーは前年同期と同じ水準となっています。同期間においては、『スプラトゥーン3』や定番タイトルがハードウェアの販売をけん引しました。
- 年末商戦に向けては、『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』をはじめとする魅力あるタイトルをご提案することで、販売の勢いを維持していきます。

※ 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。

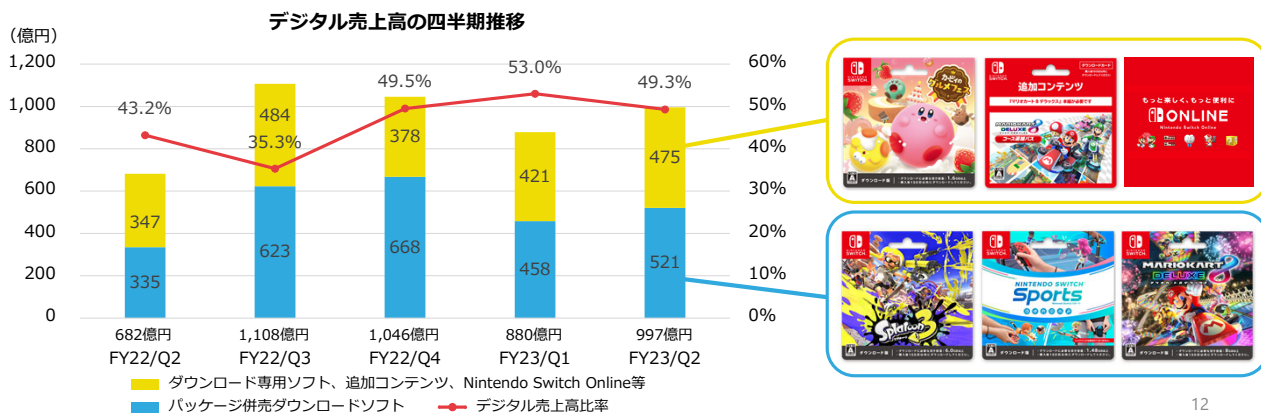
セルスルー：個人のお客様への販売。小売店様からお客様への販売に加え、個人のお客様への当社直販サイトでの販売やダウンロードソフトウェアの販売を含みます。

## デジタル売上高

	FY22/Q1-Q2	FY23/Q1-Q2	増減
デジタル売上高 ※1	1,442 億円	<b>1,878 億円</b>	<b>+30.2 %</b>
デジタル売上高比率 ※2	45.1 %	<b>51.0 %</b>	<b>+5.9 pt.</b>

※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



- 当上期のデジタル売上高は前年同期比30.2%増の1,878億円となり、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51.0%となりました。
- 当期に発売した『スプラトゥーン3』や『Nintendo Switch Sports』をはじめとして、パッケージ併売ダウンロードソフトが好調に推移したほか、Nintendo Switch Onlineによる売上も増加しました。さらに、追加コンテンツやダウンロード専用ソフトも販売を伸ばしました。

※ 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grossで計上（総額表示）し、他社ソフトウェアはネットde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。

### 3. 参考資料

13

#### 【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	FY23 (22.4~22.9)			累計
	全世界合計	うち、国内	うち、海外	全世界合計
スプラトゥーン3	790	501	289	790
Nintendo Switch Sports	615	123	491	615
マリオカート8 デラックス	307	59	248	4,841
星のカービィ ディスカバリー	261	60	202	527
マリオストライカーズ バトルリーグ	217	15	201	217
Xenoblade3 (ゼノブレイド3)	172	48	124	172
あつまれ どうぶつの森	153	26	127	4,017
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL *	135	28	107	2,953
Pokémon LEGENDS アルセウス	128	12	115	1,391
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド *	122	22	100	2,779
マリオパーティ スーパースターズ	119	19	100	807

(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。

\*過年度の販売本数を一部修正しています。

14

## 主要な指標

### 海外売上高比率

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
79.9%	72.4%		
75.9%			

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%		
41.7%			

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ウェア（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%		
74.3%			

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		
1,878億円			

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%		
51.0%			

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%		
52.2%			

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～2022年9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
		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
		スプラトゥーン3	2022/9/9	スプラトゥーン3	2022/9/9

(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。

地域別任天堂主要製品発売スケジュール（一部抜粋：2022年10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)	
ベヨネッタ3	2022/10/28	ベヨネッタ3	2022/10/28	ベヨネッタ3	2022/10/28
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	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 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	ポケットモンスター バイオレット	2022/11/18
マリオ+ラビッツ ギャラクシーバトル *	2022/12/2	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
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	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	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
ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	2023/5/12	Pikmin 4	2023年	Pikmin 4	2023年
Pikmin 4	2023年	Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定
Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp	未定	Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp	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。

発売予定ソフトメーカータイトル（一部抜粋：2022年10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	ベルソナ3 ポータブル	アトラス	ルーンファクトリー 3 スペシャル	マーベラス
	ベルソナ4 ザ・ゴールデン	アトラス	牧場物語 Welcome! ワンダフルライフ	マーベラス
	デイルズ オブ シンフォニア リマスター	バンダイナムコエンターテインメント	魔界戦記ディスガイア7	日本一ソフトウェア
	BIOHAZARD RE:2 CLOUD	カプコン	超探偵事件簿 レインコード	スパイク・チュンソフト
	BIOHAZARD RE:3 CLOUD	カプコン	クライシス コア -ファイナルファンタジーVII- リユニオン	スクウェア・エニックス
	BIOHAZARD 7 resident evil CLOUD	カプコン	ドラゴンクエスト トレジャーズ 蒼き瞳と大空の羅針盤	スクウェア・エニックス
	フロントミッション ザ・ファースト: リメイク	Forever Entertainment	オクトパストラベラー II	スクウェア・エニックス
	Fit Boxing 北斗の拳 ～お前はもう強んでいる～	イマジニア	タクティクスオウガ リボーン	スクウェア・エニックス
	ライザのアトリエ3 ～終わりの錬金術士と秘密の鍵～	コーエーテックモゲームス	シアトリズム ファイナルバーライン	スクウェア・エニックス
	零～月蝕の仮面～	コーエーテックモゲームス	ジャストダンス2023エディション	ユービーアイソフト
米国	New Tales from the Borderlands	2K	Sifu	SLOCLAP
	DRAGON BALL: THE BREAKERS	Bandai Namco Entertainment	CRISIS CORE –FINAL FANTASY VII– REUNION	SQUARE ENIX
	Overwatch 2	Blizzard Entertainment	DRAGON QUEST TREASURES	SQUARE ENIX
	It Takes Two	Electronic Arts	HARVESTELLA	SQUARE ENIX
	Nickelodeon Kart Racers 3: Slime Speedway	GameMill Entertainment	Nier:Automata The End of YoRHa Edition	SQUARE ENIX
	No Man's Sky	Hello Games	Tactics Ogre: Reborn	SQUARE ENIX
	Jackbox Party Pack 9	Jackbox Games	The Knight Witch	Team17
	Them's Fightin' Herds	Modus Games	Just Dance 2023 Edition	Ubisoft
	Persona 5 Royal	SEGA	MARIO + RABBIDS SPARKS OF HOPE	Ubisoft
	Sonic Frontiers	SEGA	River City Girls 2	WayForward Technologies
欧州	New Tales from the Borderlands	2K	Sonic Frontiers	SEGA
	Bus Simulator City Ride	astragon	Sifu	SLOCLAP
	DRAGON BALL: THE BREAKERS	Bandai Namco Entertainment	CRISIS CORE –FINAL FANTASY VII– REUNION	SQUARE ENIX
	Taiko no Tatsujin: Rhythm Festival Deluxe Edition	Bandai Namco Entertainment	DRAGON QUEST TREASURES	SQUARE ENIX
	Overwatch 2	Blizzard Entertainment	HARVESTELLA	SQUARE ENIX
	It Takes Two	Electronic Arts	Nier:Automata The End of YoRHa Edition	SQUARE ENIX
	Alan Wake Remastered	Epic Games	Tactics Ogre: Reborn	SQUARE ENIX
	A Plague Tale: Requiem - Cloud Version	Focus Entertainment	Just Dance 2023 Edition	Ubisoft
	No Man's Sky	Hello Games	MARIO + RABBIDS SPARKS OF HOPE	Ubisoft
	Jackbox Party Pack 9	Jackbox Games	River City Girls 2	WayForward Technologies
Persona 5 Royal	SEGA			

(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)

### [ゲーム専用機販売実績](#)

- ・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。