



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. 連結業績及び業績見通し

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。

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 %

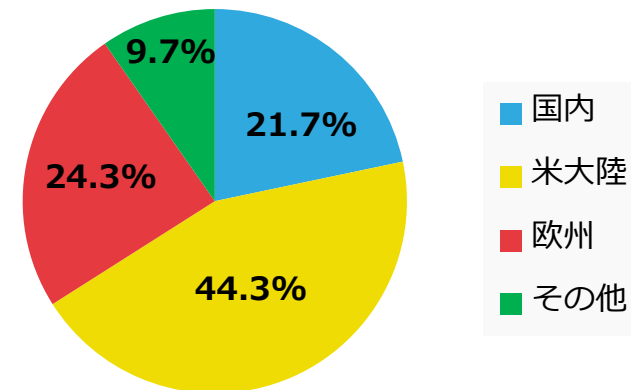
※1 ハードウェア・ソフトウェア（パッケージ併売ダウンロードソフト、ダウンロード専用ソフト、追加コンテンツ、Nintendo Switch Online含む）・アクセサリなどを含みます。

※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%

売上総利益

	FY23	FY24	増減
売上総利益	8,854 億円	9,543 億円	+7.8 %
売上総利益率	55.3 %	57.1 %	+1.8 pt.

主な増減要因

	FY23	FY24	増減
ハード売上高比率※1	45.6 %	43.6 %	-2.0 pt.
自社ソフト売上高比率※2	79.1 %	81.2 %	+2.1 pt.
デジタル売上高比率※2	48.2 %	50.2 %	+2.0 pt.
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	135.38 円 140.82 円	+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

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 %

経常利益・当期純利益

	FY23	FY24	増減
営業外収益	973 億円	1,520 億円	+56.2 %
うち 為替差益	397 億円	615 億円	+55.1 %
営業外費用	6 億円	4 億円	-22.2 %
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.

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

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

Nintendo Switch	FY24実績	FY25予想	増減
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。

2. ビジネスハイライト

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



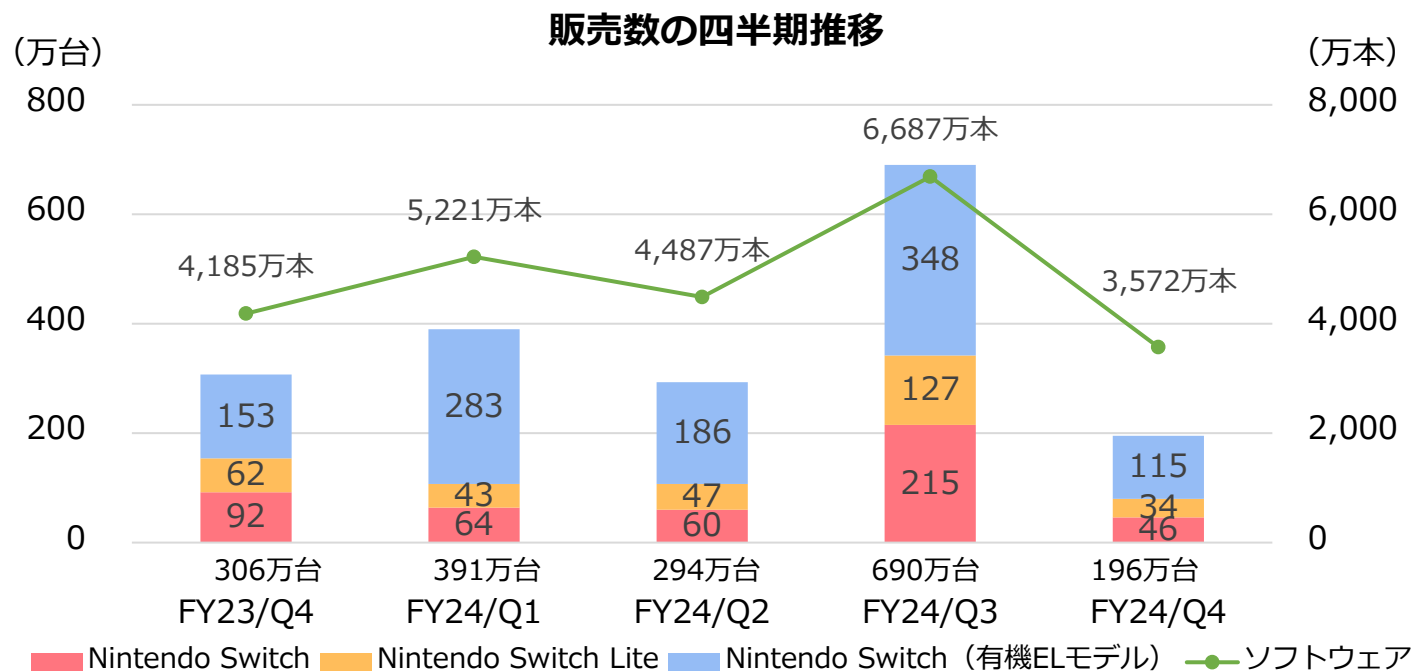
Super Mario Bros. Wonder
1,344万本



マリオカート8 デラックス
818万本



Nintendo Switch Sports
351万本



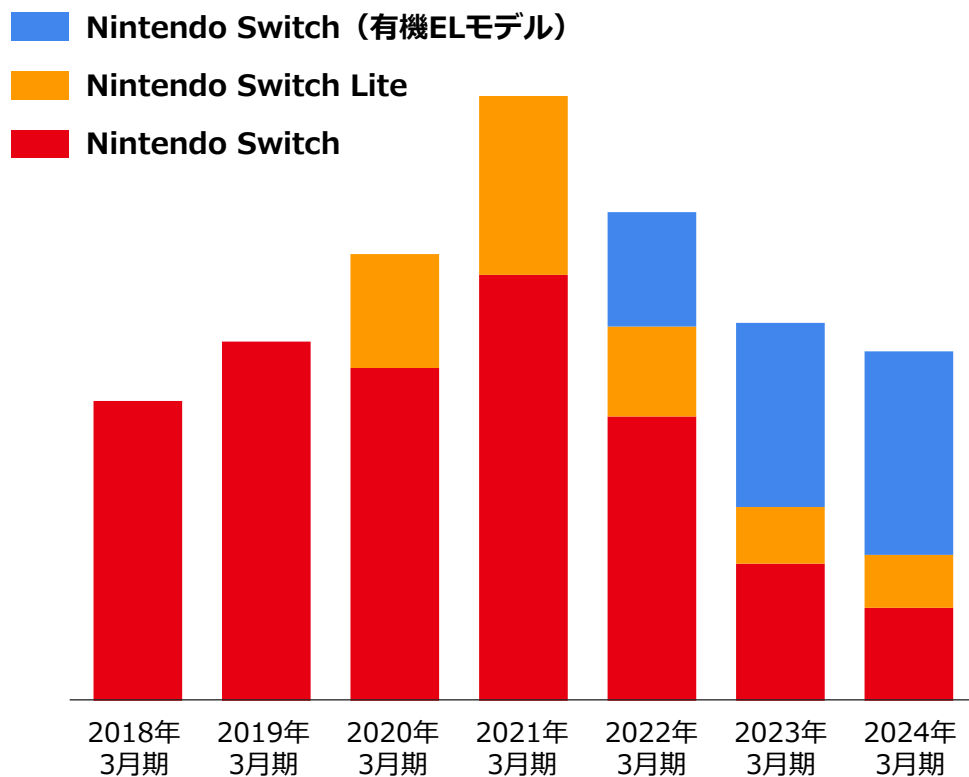
ミリオンセラータイトル数（当期）

31本（自社 20本、ソフトメーカー 11本）

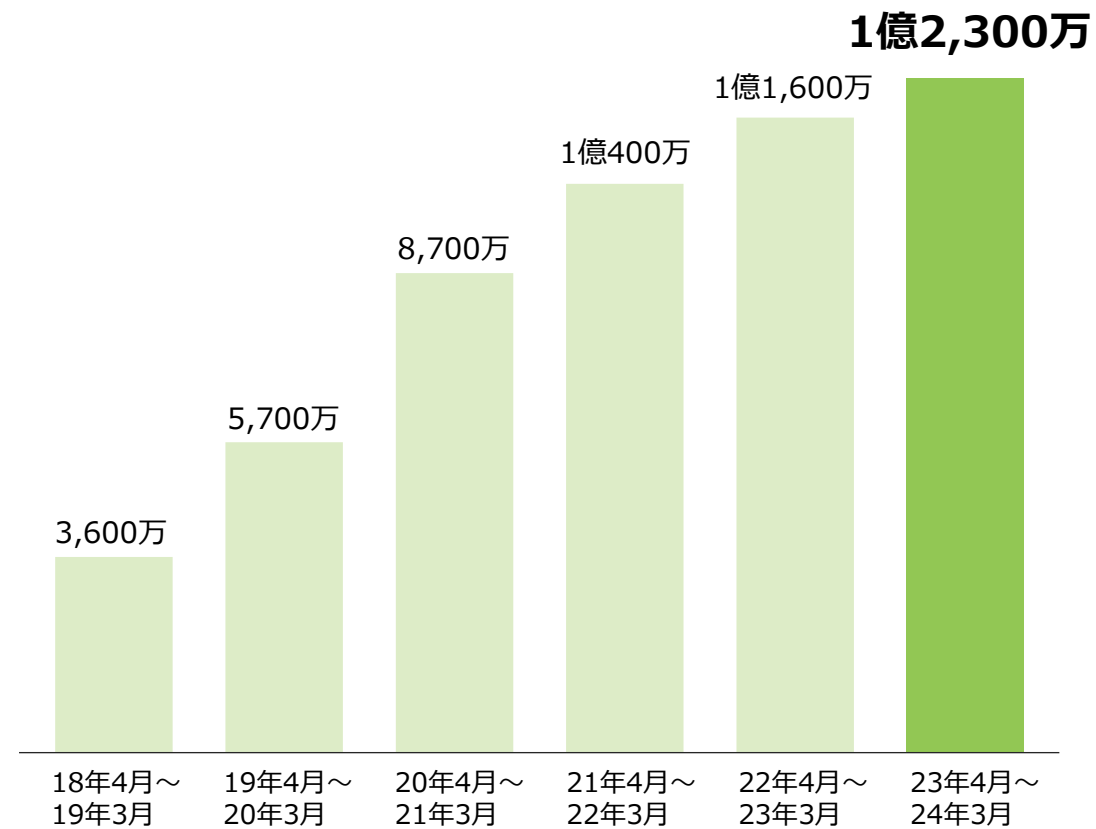
Nintendo Switch ハードウェアセルスルーと年間プレイユーザー

- 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

全世界セルスルー



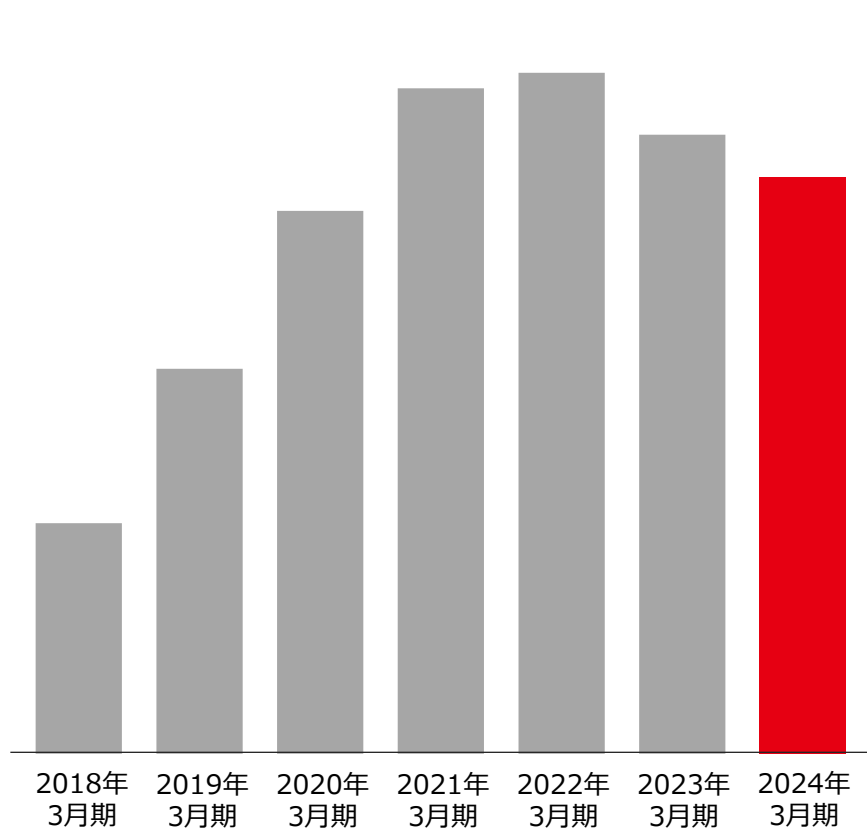
年間プレイユーザー



Nintendo Switch 自社ソフトウェアセルスルー

- 「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



1,950万



1,240万



330万



260万

発売済みタイトル



810万



360万



計330万



300万



300万

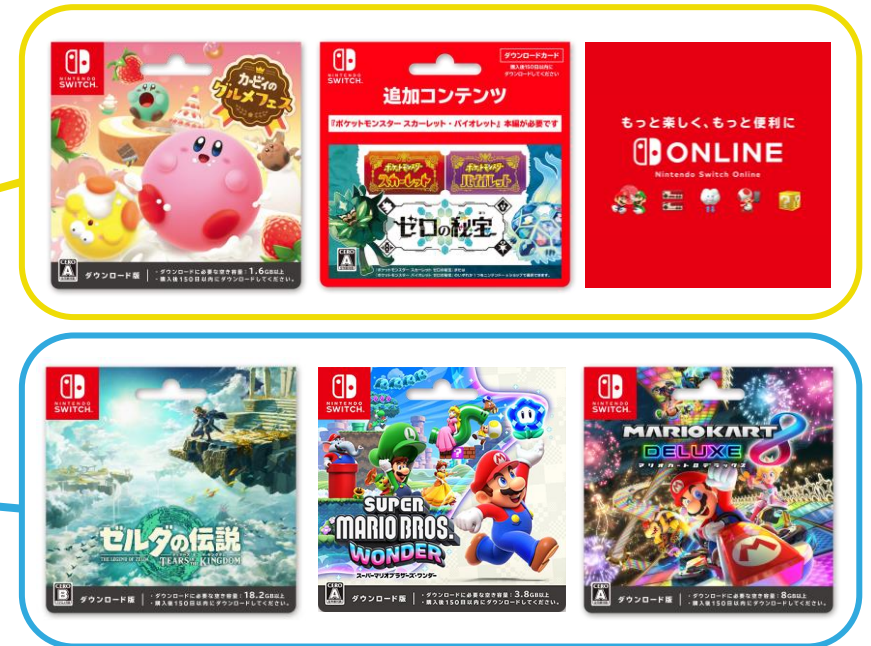
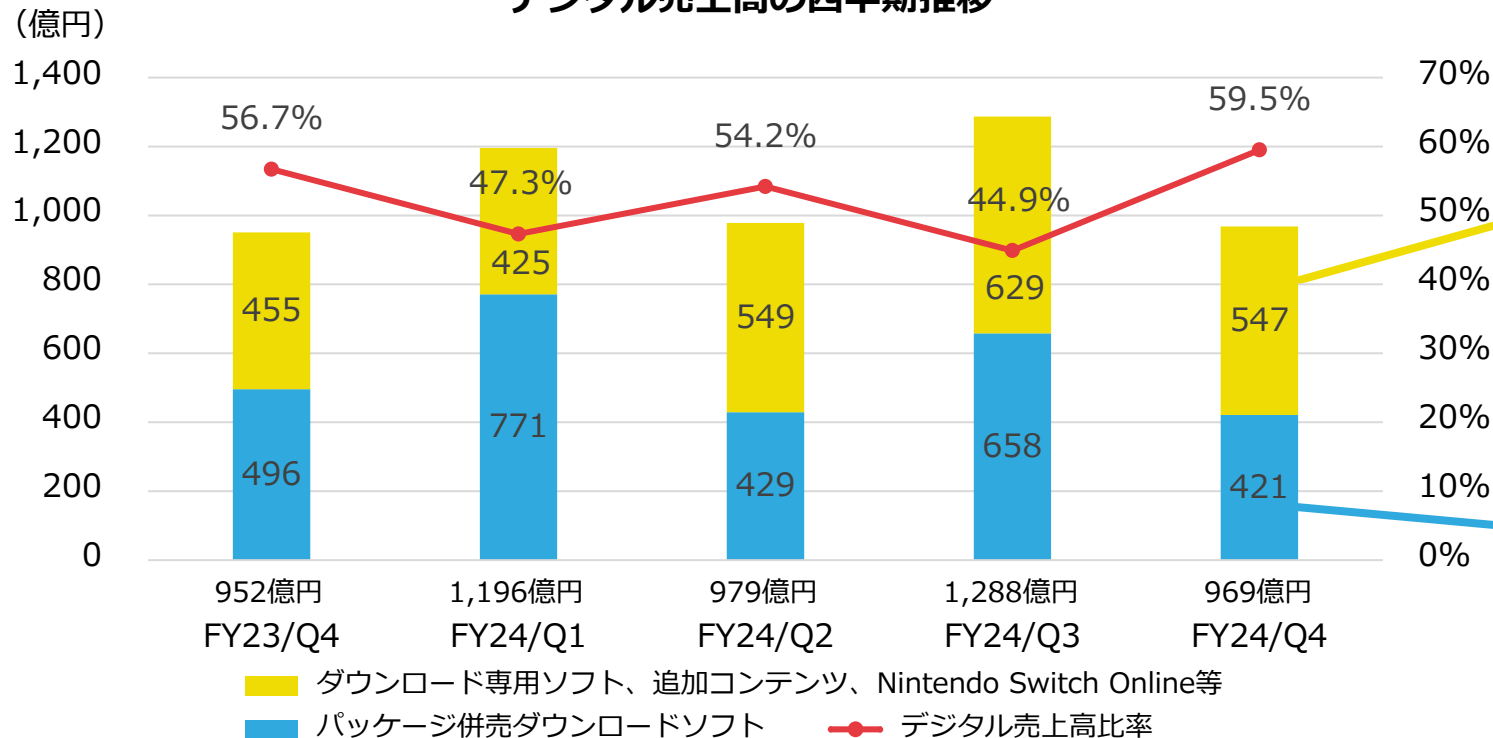
デジタル売上高

	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

デジタル売上高の四半期推移



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

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



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



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

	FY24 (23.4~24.3)			累計
	全世界合計	うち、国内	うち、海外	全世界合計
ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	2,061	371	1,690	2,061
Super Mario Bros. Wonder	1,344	268	1,075	1,344
マリオカート8 デラックス	818	93	725	6,197
Nintendo Switch Sports	351	38	313	1,311
Pikmin 4	348	187	161	348
スーパーマリオRPG	331	86	245	331
あつまれ どうぶつの森	315	60	255	4,536
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	313	60	253	3,422
ポケットモンスター スカーレット・バイオレット	282	84	198	2,492
マリオパーティ スーパースターズ	272	41	232	1,289

	FY24 (23.4~24.3)			累計
	全世界合計	うち、国内	うち、海外	全世界合計
スーパーマリオ オデッセイ	220	25	195	2,796
スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド	210	17	192	1,347
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	204	34	170	3,185
New スーパーマリオブラザーズ U デラックス	203	16	188	1,745
スーパー マリオパーティ	152	23	129	2,066
ルイージマンション3	142	17	125	1,425
スプラトゥーン3	129	55	74	1,196
プリンセスピーチ Showtime!	122	21	101	122
マリオvs.ドンキーコング	112	21	91	112
星のカービィ ディスカバリー	106	18	88	752

(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%			

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

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

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

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

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

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

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

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			

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%	59.5%
50.2%			
48.1%			
50.2%			

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%	43.5%
55.2%			
53.7%			
51.5%			

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～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RPG	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RPG	2023/11/17	スーパーマリオRPG	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
ルイージマンション2 HD	2024/6/27	ルイージマンション2 HD	2024/6/27	ルイージマンション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。