



2021年3月期第2四半期 決算説明資料

任天堂株式会社

2020年11月5日

1. 連結業績及び業績見通し

連結業績（実績）

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
売上高	4,439 億円	7,695 億円	+73.3 %
営業利益	942 億円	2,914 億円	+209.3 %
営業利益率	21.2 %	37.9 %	+16.7 pt.
経常利益	851 億円	2,974 億円	+249.3 %
四半期純利益	620 億円	2,131 億円	+243.6 %
四半期純利益率	14.0 %	27.7 %	+13.7 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：FY21/Q1-Q2は20年4月～20年9月の期間を指します。

連結売上高

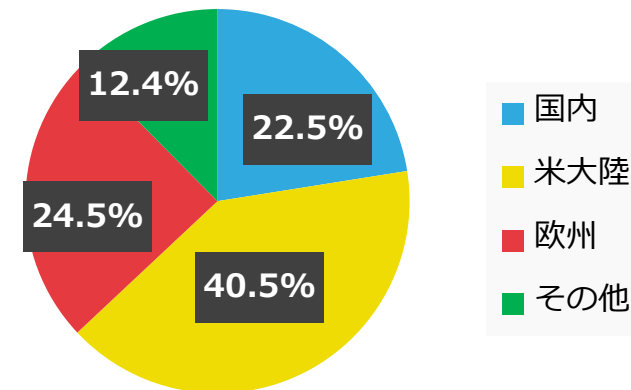
	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
売上高	4,439 億円	7,695 億円	+73.3 %
ゲーム専用機※1	4,229 億円	7,419 億円	+75.4 %
モバイル・IP関連収入等※2	199 億円	267 億円	+33.9 %
その他	10 億円	8 億円	-15.3 %

※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：-85億円

FY21/Q1-Q2 地域別売上高割合



海外売上高比率77.5%

売上総利益

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
売上総利益	2,131 億円	4,340 億円	+103.7 %
売上総利益率	48.0 %	56.4 %	+8.4 pt.

主な増減要因

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
ハード売上高比率※1	53.2 %	51.1 %	-2.1 pt.
自社ソフト売上高比率※2	75.2 %	81.9 %	+6.7 pt.
デジタル売上高比率※2	36.2 %	47.2 %	+11.0 pt.
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	108.63 円 121.42 円	106.84 円 121.24 円
			-1.79 円 -0.18 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

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
販売費及び一般管理費	1,188 億円	1,426 億円	+20.0 %
売上高販管費率	26.8 %	18.5 %	-8.3 pt.
営業利益	942 億円	2,914 億円	+209.3 %
営業利益率	21.2 %	37.9 %	+16.7 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約-40億円

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
研究開発費	362 億円	421 億円	+16.3 %
広告宣伝費	301 億円	307 億円	+2.1 %

経常利益・当期純利益

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
営業外収益	119 億円	102 億円	-13.9 %
営業外費用	210 億円	42 億円	-79.9 %
うち 為替差損	205 億円	36 億円	-82.3 %
経常利益	851 億円	2,974 億円	+249.3 %
四半期純利益	620 億円	2,131 億円	+243.6 %
四半期純利益率	14.0 %	27.7 %	+13.7 pt.

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する四半期純利益

期末レート	FY20末	FY21/Q2	増減	配当金	FY20	FY21	増減
1USドル	108.83 円	105.58 円	-3.25 円				
1ユーロ	119.55 円	123.79 円	+4.24 円	中間	270 円	810 円	+540 円

FY21 連結業績予想

2020年5月7日公表の業績予想を、2020年11月5日に修正しました。

	期初予想	修正予想	増減	FY20実績
売上高	12,000 億円	14,000 億円	+16.7 %	13,085 億円
営業利益	3,000 億円	4,500 億円	+50.0 %	3,523 億円
経常利益	2,900 億円	4,400 億円	+51.7 %	3,604 億円
当期純利益	2,000 億円	3,000 億円	+50.0 %	2,586 億円

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益

※ FY21前提為替レートは、1ドル105円、1ユーロ115円から変更ありません。

配当金	期初予想	修正予想	増減	FY20実績
年間配当	840 円	1,260 円	420 円	1,090 円

※ 内、中間配当：810円

Nintendo Switch	期初予想	修正予想	増減	FY20実績
ハードウェア	1,900 万台	2,400 万台	+26.3 %	2,103 万台
ソフトウェア	14,000 万本	17,000 万本	+21.4 %	16,872 万本

※ FY21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に同梱して販売した数量（80万本）を含みますが、予想部分にはハードに同梱する数量は含みません。

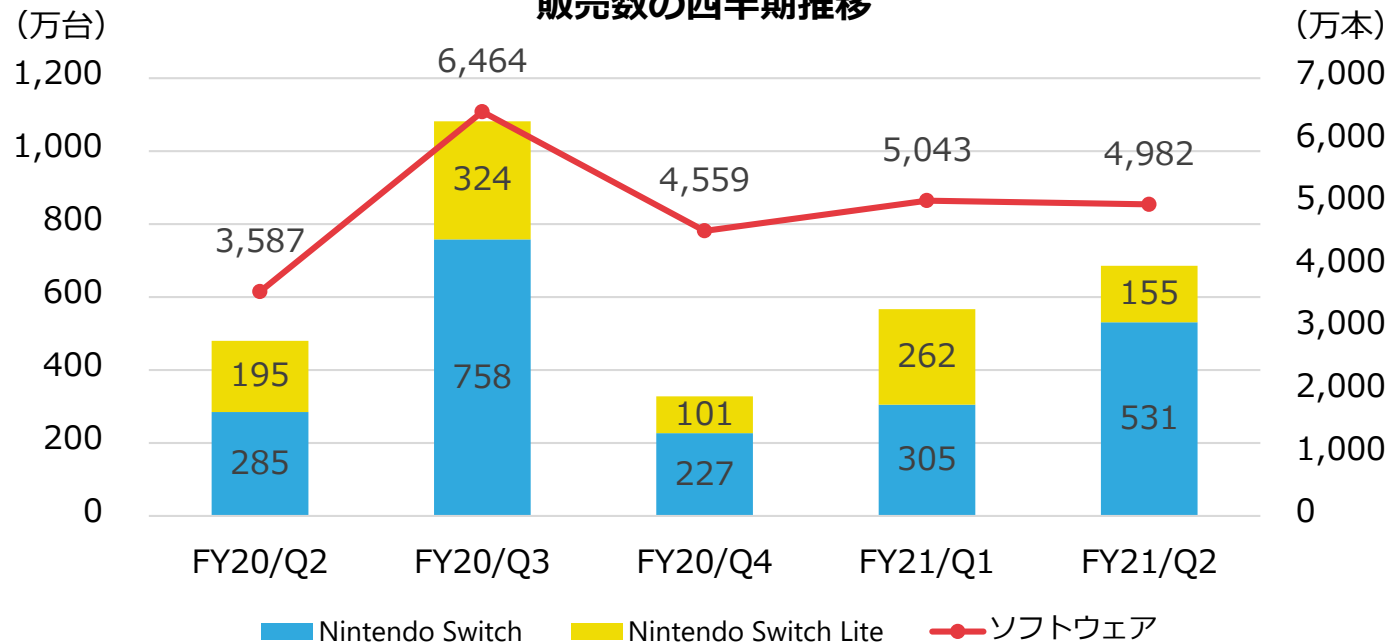
※ FY20実績のソフトウェア販売数量には、ハードに同梱して販売した数量（340万本）を含みます。

2. ビジネスハイライト

Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
ハードウェア	693 万台	1,253 万台	+80.9 %
Nintendo Switch	498 万台	836 万台	+68.0 %
Nintendo Switch Lite	195 万台	417 万台	+113.7 %
ソフトウェア	5,849 万本	10,025 万本	+71.4 %

販売数の四半期推移



『あつまれ どうぶつの森』
1,427万本



『スーパーマリオ 3Dコレクション』
521万本



『マリオカート8 デラックス』
421万本



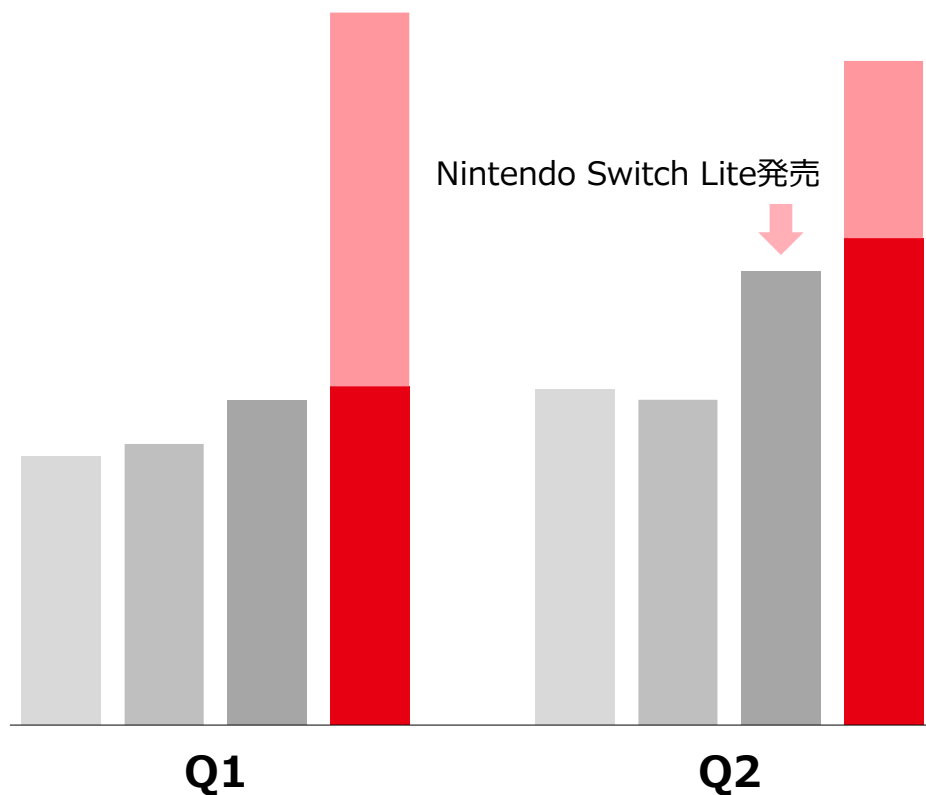
『リングフィット アドベンチャー』
311万本

ミリオンセラータイトル数（当期）

20本 （自社 15本、他社 5本）

Nintendo Switchファミリー セルスルー

日米欧合算のセルスルー



- 夏商戦以降もセルスルーの強い勢いが続く
- 第2四半期は Nintendo Switch Liteを発売した前年同期の実績を上回る
- 全世界累計セルスルーは **6,300万台以上**

(アジア、ラテンアメリカなどを含む当社推計。2020年9月末時点)

2018年3月期

2019年3月期

2020年3月期

2021年3月期

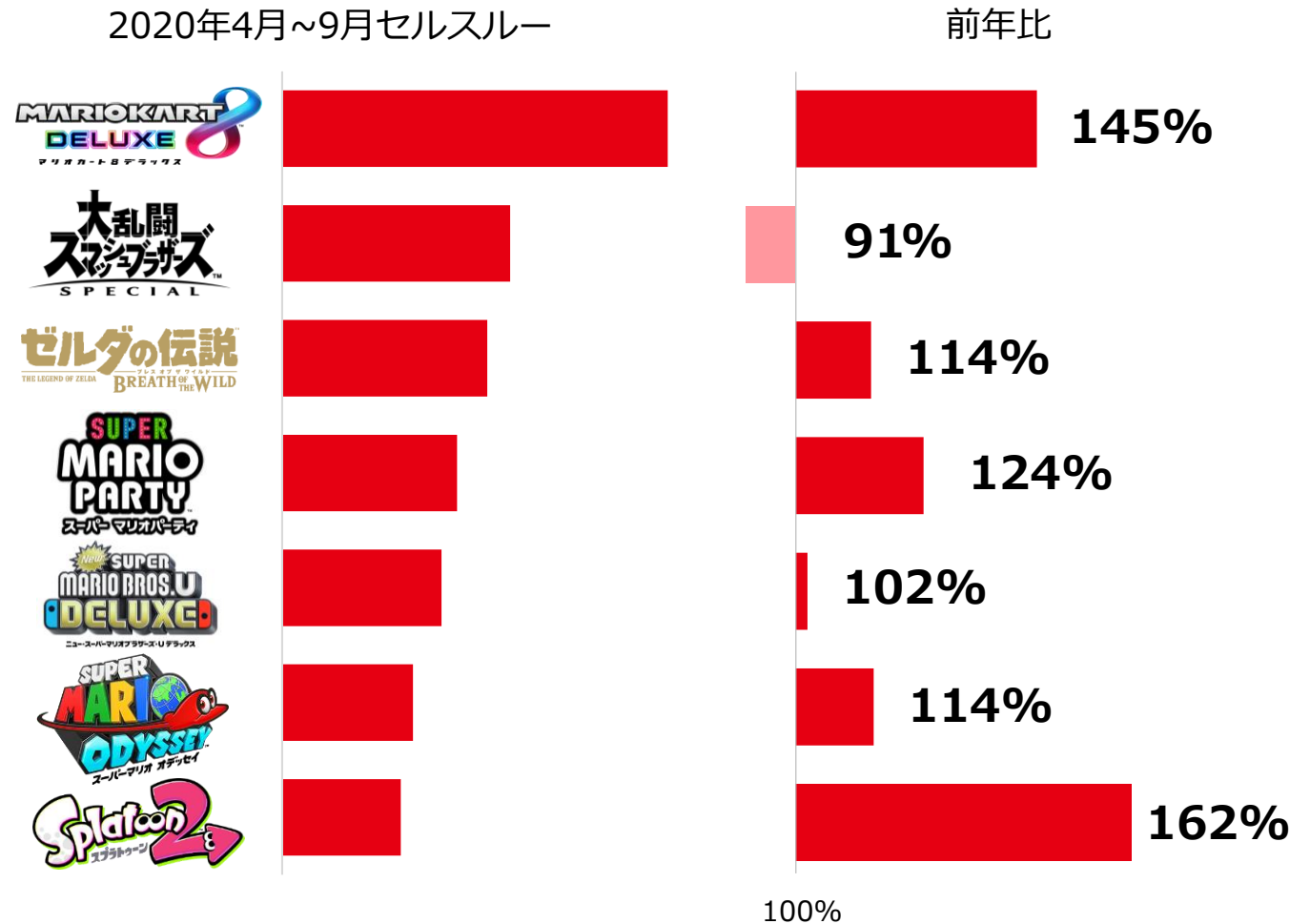


Nintendo Switch 自社ソフトウェア セルスルー（日米欧）



発売4週間のセルスルー
350万本以上

2019年3月以前発売SWのセルスルーと前年比



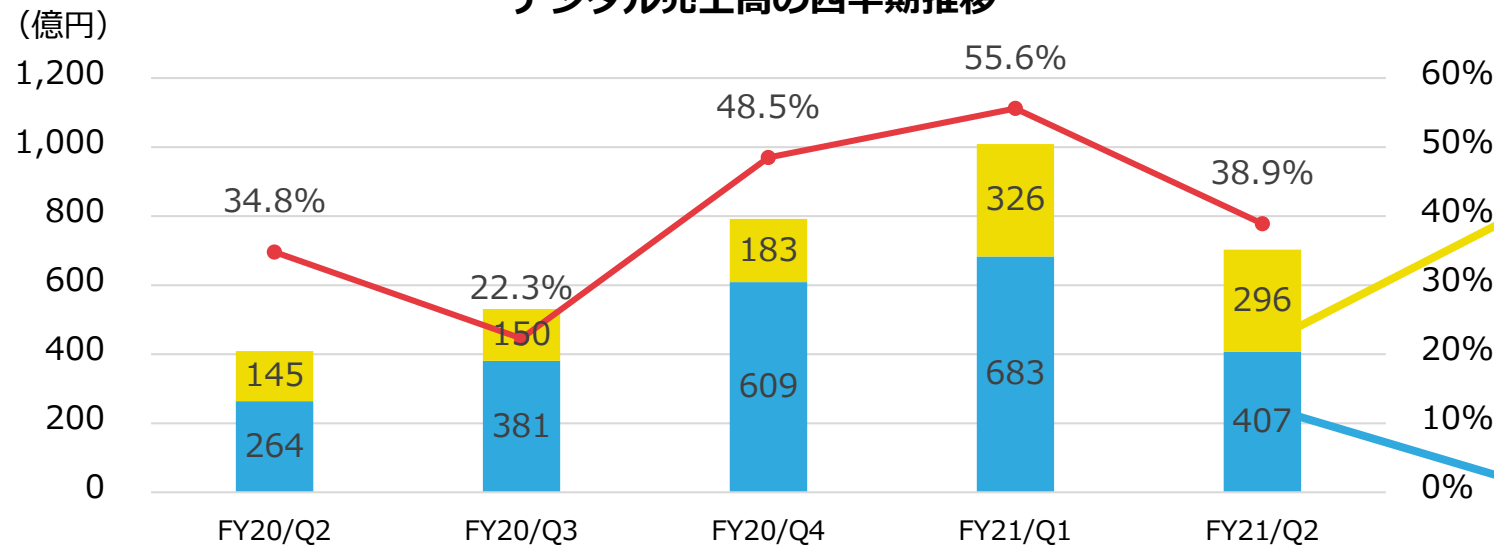
デジタル売上高

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
デジタル売上高 ※1	716 億円	1,715 億円	+139.4 %
デジタル売上高比率 ※2	36.2 %	47.2 %	11.0 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 ゲーム専用機ソフト売上高に占める金額・割合

デジタル売上高の四半期推移



ダウンロード専用ソフト、追加コンテンツ、Nintendo Switch Online等

パッケージ併売ダウンロードソフト

デジタル売上高比率



2020年10月～12月の自社/他社の新商品の一部



モバイル・IP関連収入等

	FY20/Q1-Q2	FY21/Q1-Q2	増減
モバイル・IP関連収入等	199 億円	267 億円	+33.9 %

※ スマートデバイス向け課金収入、ロイヤリティ収入等



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

FY21 (20.4~20.9)			累計
全世界合計	うち		全世界合計
	国内	海外	

あつまれ どうぶつの森
 スーパーマリオ 3Dコレクション
 マリオカート8 デラックス
 リングフィット アドベンチャー
 ペーパーマリオ オリガミキング
 ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド
 大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL
 スーパー マリオパーティ
 世界のアソビ大全51
 New スーパーマリオブラザーズ U デラックス
 ポケットモンスター ソード・シールド
 スーパーマリオ オデッセイ
 ルイージマンション3
 Xenoblade Definitive Edition
 Splatoon 2

1,427	434	993	2,604
521	75	446	521
421	54	367	2,899
311	91	220	584
282	43	239	282
232	20	212	1,974
226	39	187	2,110
200	23	177	1,210
181	80	101	181
172	11	160	832
165	25	140	1,902
158	7	151	1,899
151	9	142	783
140	30	110	140
113	46	68	1,127

※ ハードウェア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

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
76.3%	78.6%		
77.5%			

ハード売上高比率

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
47.2%	54.4%		
51.1%			

自社ソフト売上高比率

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
82.5%	81.2%		
81.9%			

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
76.5%	76.9%	78.6%	74.0%
76.8%			
77.8%			
77.0%			

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
50.5%	54.9%	57.4%	39.6%
53.2%			
55.6%			
52.2%			

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
74.1%	76.0%	87.4%	85.1%
75.2%			
82.0%			
82.8%			

※ 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

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
1,010億円	704億円		
1,715億円			

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
306億円	409億円	532億円	792億円
716億円			
1,249億円			
2,041億円			

※ 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

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
55.6%	38.9%		
47.2%			

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
38.3%	34.8%	22.3%	48.5%
36.2%			
28.6%			
34.0%			

※ 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

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
67.7%	57.8%		
63.6%			

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
56.4%	64.5%	71.7%	76.9%
61.0%			
65.6%			
70.0%			

※ 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

$$[= ① / (① + ② + ③ + ④)]$$

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

※ 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で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」

地域別任天堂主要製品発売日一覧（2020年4月～2020年9月）

Nintendo Switch

日本		米国		欧州	
名称	発売日	名称	発売日	名称	発売日
(ソフトウェア)		(ソフトウェア)		(ソフトウェア)	
Xenoblade Definitive Edition	2020/5/29	Xenoblade Definitive Edition	2020/5/29	Xenoblade Definitive Edition	2020/5/29
世界のアソビ大全51	2020/6/5	世界のアソビ大全51	2020/6/5	世界のアソビ大全51	2020/6/5
ペーパーマリオ オリガミキング	2020/7/17	ペーパーマリオ オリガミキング	2020/7/17	ペーパーマリオ オリガミキング	2020/7/17
スーパーマリオ 3Dコレクション	2020/9/18	スーパーマリオ 3Dコレクション	2020/9/18	スーパーマリオ 3Dコレクション	2020/9/18

(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。

地域別任天堂主要製品発売スケジュール（一部抜粋：2020年10月～）

Nintendo Switch

日本		米国		欧州	
名称	発売日	名称	発売日	名称	発売日
(ソフトウェア)		(ソフトウェア)		(ソフトウェア)	
マリオカート ライブ ホームサーキット	2020/10/16	マリオカート ライブ ホームサーキット	2020/10/16	マリオカート ライブ ホームサーキット	2020/10/16
ピクミン3 デラックス	2020/10/30	ケイデンス・オブ・ハイラル:	2020/10/23	ケイデンス・オブ・ハイラル:	2020/10/23
パディミッション BOND	2021/1/29	クリプト・オブ・ネクロダンサーfeat. セルダの伝説 **		クリプト・オブ・ネクロダンサーfeat. セルダの伝説 **	
スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド	2021/2/12	ピクミン3 デラックス	2020/10/30	ピクミン3 デラックス	2020/10/30
ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者	2021年	セルダ無双 厄災の黙示録 **	2020/11/20	セルダ無双 厄災の黙示録 **	2020/11/20
ファミコン探偵倶楽部 うしろに立つ少女	2021年	Fit Boxing 2 +リズム&エクササイズ- **	2020/12/4	Fit Boxing 2 +リズム&エクササイズ- **	2020/12/4
ペヨネット3	未定	スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド	2021/2/12	スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド	2021/2/12
Metroid Prime 4 (仮称)	未定	プレイブリーデフォルトII **	2021/2/26	プレイブリーデフォルトII **	2021/2/26
『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	未定	ペヨネット3	未定	ペヨネット3	未定
New ボケモンスナッチ *	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定
		『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	未定	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	未定
		New ボケモンスナッチ	未定	New ボケモンスナッチ	未定

その他

日本		米国		欧州	
名称	発売日	名称	発売日	名称	発売日
ゲーム&ウオッチ スーパーマリオブラザーズ	2020/11/13	Game & Watch: Super Mario Bros.	2020/11/13	Game & Watch: Super Mario Bros.	2020/11/13

(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。
*株式会社ポケモンが発売・販売するタイトルです。
**当社がゲームソフトウェア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：2020年10月～）

Nintendo Switch

日本		米国		欧州	
名称	ソフトメーカー	名称	ソフトメーカー	名称	ソフトメーカー
太鼓の達人 ドコどこRPGバック!	バンダイナムコエンターテインメント	I Am Dead	Annapurna Interactive	I Am Dead	Annapurna Interactive
ファミリートレーナー	バンダイナムコエンターテインメント	Need for Speed Hot Pursuit Remastered	Electronic Arts	Need for Speed Hot Pursuit Remastered	Electronic Arts
ジャックジャンヌ	ブロッコリー	Tropico 6 - Nintendo Switch Edition	Kalypso Media Group	Tropico 6 - Nintendo Switch Edition	Kalypso Media Group
モンスターハンターライズ	カプコン	FUSER	NC Interactive	FUSER	NC Interactive
ま〜るい地球が四角くなった!? デジボク地球防衛軍	ディースリー・パブリッシャー	Empire of Sin	Paradox Interactive	Empire of Sin	Paradox Interactive
EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS		Torchlight III	Perfect World Entertainment	Torchlight III	Perfect World Entertainment
ダービースタリオン	ゲームアディクト	Sniper Elite 4	Rebellion	Sniper Elite 4	Rebellion
Fit Boxing 2 +リズム&エクササイズ-	イマジニア	Puyo Puyo Tetris 2	SEGA	Puyo Puyo Tetris 2	SEGA
セルダ無双 厄災の黙示録	コーエーテクモゲームス	KINGDOM HEARTS Melody of Memory	Square Enix	KINGDOM HEARTS Melody of Memory	Square Enix
ライザのアトリエ 2 ～失われた伝承と秘密の妖精～	コーエーテクモゲームス	COLLECTION of SaGa FINAL FANTASY LEGEND	Square Enix	COLLECTION of SaGa FINAL FANTASY LEGEND	Square Enix
桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～	KONAMI	The Red Lantern	Timberline Studio	The Red Lantern	Timberline Studio
天穂のサクナヒメ	マーベラス	Just Dance 2021	Ubisoft	Just Dance 2021	Ubisoft
ルーンファクトリー 5	マーベラス	Immortals Fenyx Rising	Ubisoft	Immortals Fenyx Rising	Ubisoft
牧場物語 オリーブタウンと希望の大地	マーベラス	Röki	United Label	Röki	United Label
プレイブリーデフォルトII	スクウェア・エニックス	Bakugan: Champions of Vestroia	WB Games	Bakugan: Champions of Vestroia	WB Games
KINGDOM HEARTS Melody of Memory	スクウェア・エニックス	Sakuna: Of Rice and Ruin	XSEED Games / Marvelous USA	Sakuna: Of Rice and Ruin	Marvelous Europe

(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として発売するタイトルも含みます。