



2021年3月期第3四半期 決算説明資料

任天堂株式会社
2021年2月1日

1. 連結業績及び業績見通し

連結業績（実績）

	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
売上高	10,226 億円	14,044 億円	+37.3 %
営業利益	2,629 億円	5,211 億円	+98.2 %
営業利益率	25.7 %	37.1 %	+11.4 pt.
経常利益	2,738 億円	5,282 億円	+92.9 %
四半期純利益	1,963 億円	3,766 億円	+91.8 %
四半期純利益率	19.2 %	26.8 %	+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：FY21/Q1-Q3は20年4月～20年12月の期間を指します。

連結売上高

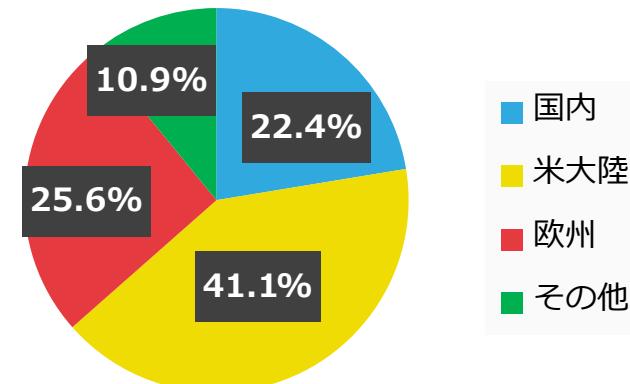
	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
売上高	10,226 億円	14,044 億円	+37.3 %
ゲーム専用機※1	9,835 億円	13,610 億円	+38.4 %
モバイル・IP関連収入等※2	369 億円	420 億円	+13.8 %
その他	22 億円	13 億円	-38.1 %

※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：-149 億円

FY21/Q1-Q3 地域別売上高割合



海外売上高比率77.6%

売上総利益

	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
売上総利益	4,660 億円	7,688 億円	+65.0 %
売上総利益率	45.6 %	54.7 %	+9.1 pt.

主な増減要因

	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
ハード売上高比率※1	55.6 %	54.0 %	-1.6 pt.
自社ソフト売上高比率※2	82.0 %	81.6 %	-0.4 pt.
デジタル売上高比率※2	28.6 %	40.9 %	+12.3 pt.
期中平均レート 1USドル 1ユーロ	108.67 円 121.05 円	106.04 円 122.35 円	-2.63 円 +1.30 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-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
販売費及び一般管理費	2,031 億円	2,477 億円	+21.9 %
売上高販管費率	19.9 %	17.6 %	-2.3 pt.
営業利益	2,629 億円	5,211 億円	+98.2 %
営業利益率	25.7 %	37.1 %	+11.4 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約-50億円

	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
研究開発費	543 億円	701 億円	+29.2 %
広告宣伝費	610 億円	648 億円	+6.2 %

経常利益・当期純利益

	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
営業外収益	198 億円	156 億円	-20.9 %
営業外費用	89 億円	85 億円	-4.0 %
うち 為替差損	80 億円	74 億円	-8.1 %
経常利益	2,738 億円	5,282 億円	+92.9 %
四半期純利益	1,963 億円	3,766 億円	+91.8 %
四半期純利益率	19.2 %	26.8 %	+7.6 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/Q3	増減
1USドル	108.83 円	103.17 円	-5.66 円
1ユーロ	119.55 円	126.53 円	+6.98 円

FY21 連結業績予想

2020年11月5日公表の業績予想を、2021年2月1日に修正しました。

	前回予想	修正予想	増減	FY20実績
売上高	14,000 億円	16,000 億円	+14.3 %	13,085 億円
営業利益	4,500 億円	5,600 億円	+24.4 %	3,523 億円
経常利益	4,400 億円	5,500 億円	+25.0 %	3,604 億円
当期純利益	3,000 億円	4,000 億円	+33.3 %	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。

Nintendo Switch	前回予想	修正予想	増減	FY20実績
ハードウェア	2,400 万台	2,650 万台	+10.4 %	2,103 万台
ソフトウェア	17,000 万本	20,500 万本	+20.6 %	16,872 万本

※ FY21予想のソフトウェア販売数量について、実績期間はハードウェアに同梱して販売したソフトウェア数量を含み、予想期間は同梱して販売する数量を含みません。（11月5日発表の修正発表では約80万本、2月1日発表の修正発表では約280万本がハードに同梱して販売した数量）

※ 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。

FY21 配当予想

2021年2月1日に修正した連結業績予想に基づき算出した1株あたり年間配当額に、当期は加算を行う予定です。

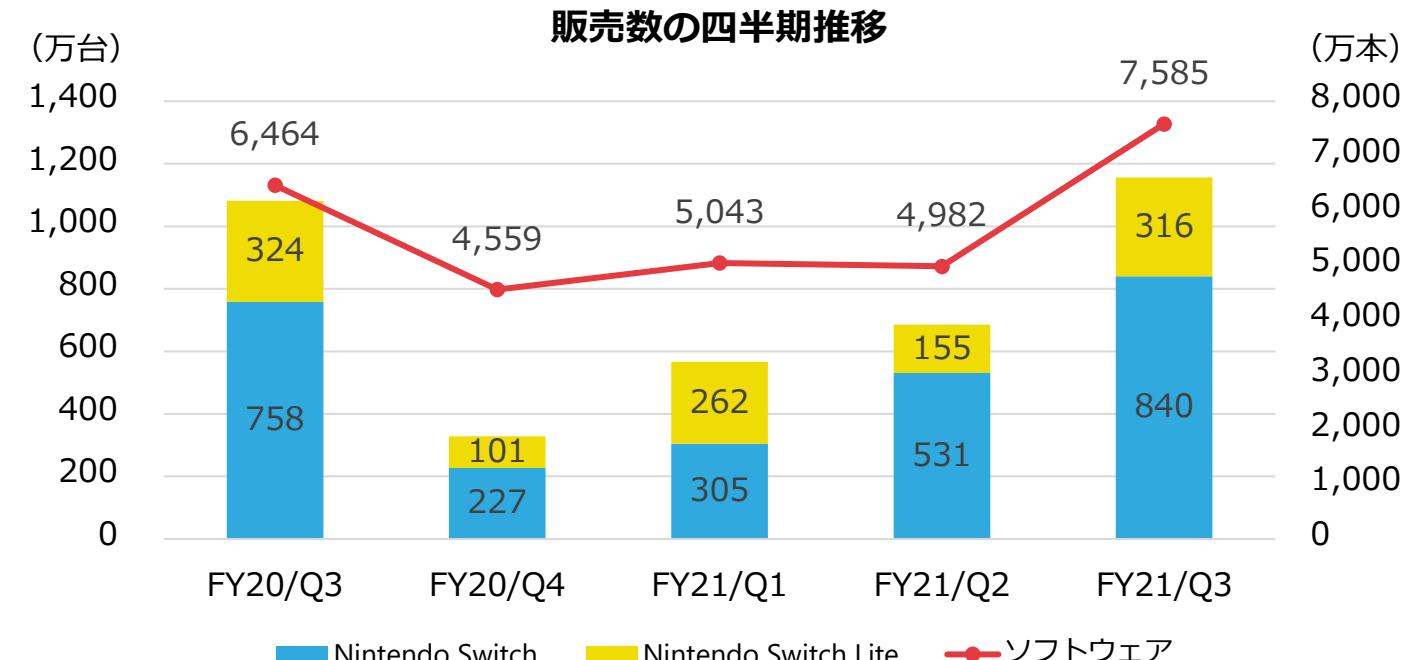
	前回予想	修正予想	増減 (前回予想比)	FY20実績	増減 (前期比)
配当方針に基づく 配当額	1,260 円	1,680 円	+420 円	1,090 円	+590 円
特別加算額		200 円			
年間配当額	1,260 円	1,880 円※	+620 円	1,090 円	+790 円

※ うち、中間配当810円は支払い済みです。

2. ビジネスハイライト

Nintendo Switchの販売状況 (セルイン)

	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
ハードウェア	1,774 万台	2,410 万台	+35.8 %
Nintendo Switch	1,256 万台	1,677 万台	+33.5 %
Nintendo Switch Lite	519 万台	733 万台	+41.4 %
ソフトウェア	12,313 万本	17,610 万本	+43.0 %



『あつまれ どうぶつの森』
1,941万本



『マリオカート8 デラックス』
864万本



『スーパー マリオ 3Dコレクション』
832万本



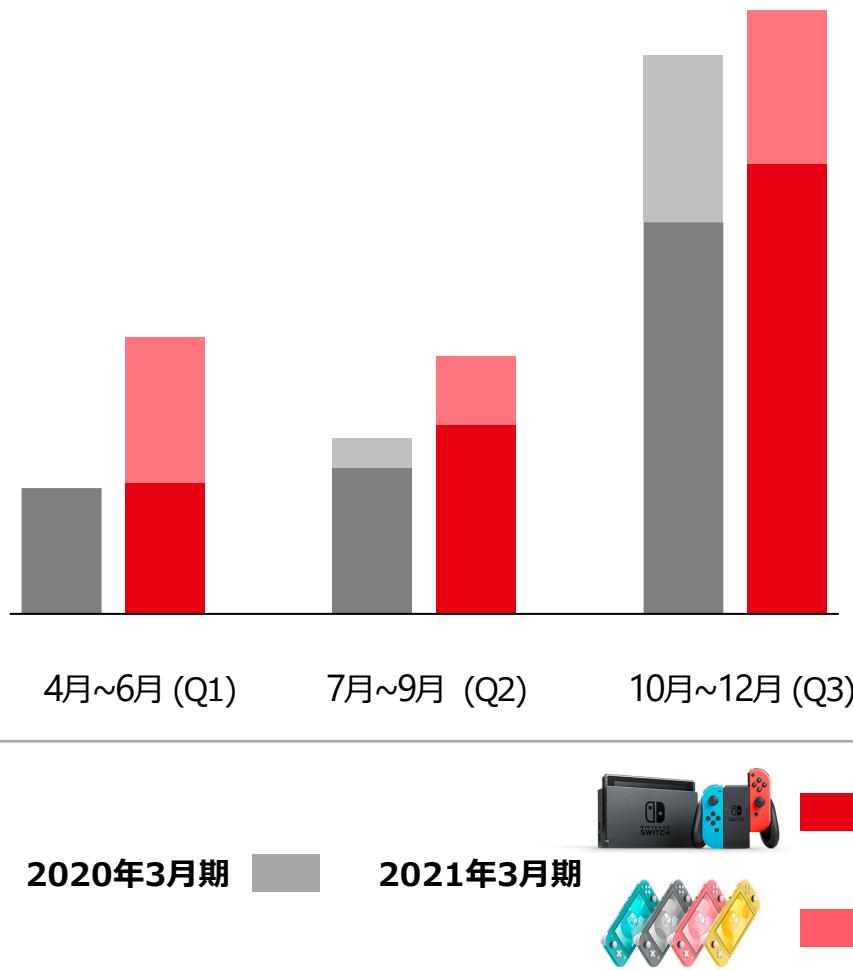
『リングフィット アドベンチャー』
595万本

ミリオンセラータイトル数 (当期)

29本 (自社 20本、他社 9本)

Nintendo Switchファミリー セルスルー

日米欧合算のセルスルー

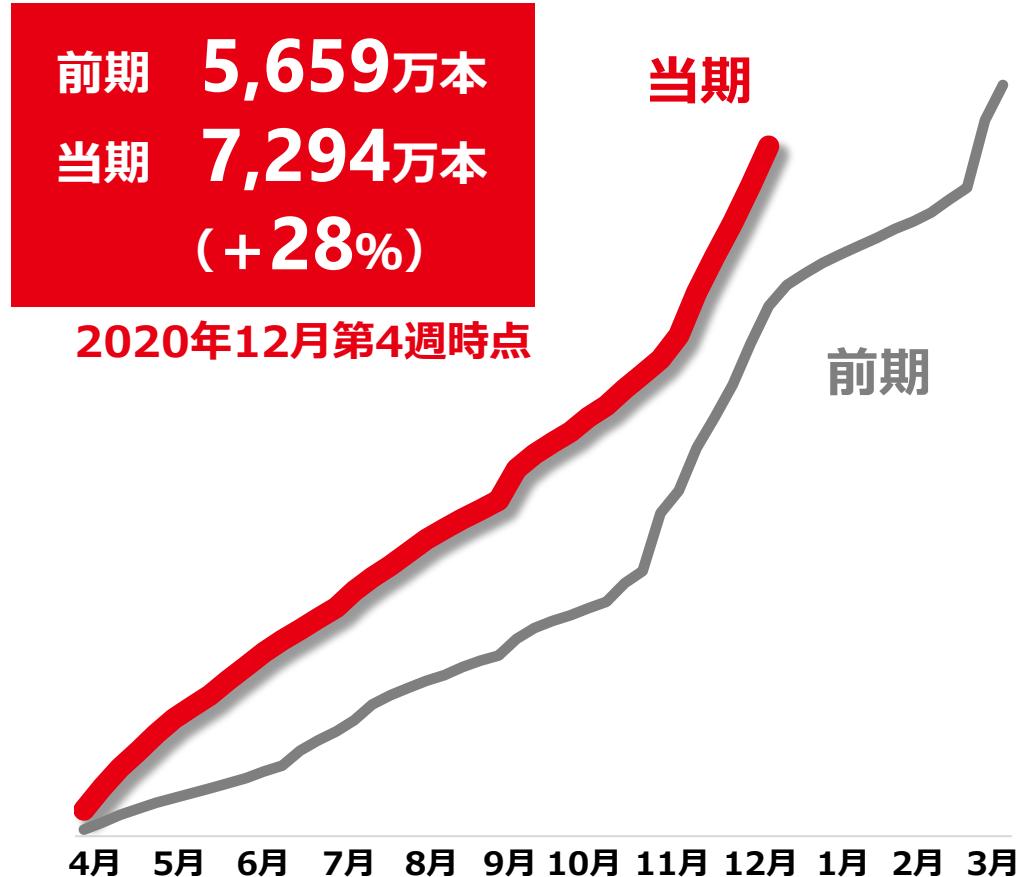


- ・ **第3四半期の実績は前年同期を上回り、発売以来で最大の規模に**
- ・ **4年目のホリデーシーズンを終えて、世界累計セルスルーは7,400万台以上に**

(アジア、ラテンアメリカなどを含む当社推計。2020年12月第4週時点)

Nintendo Switch 自社ソフトウェア セルスルー

日米欧合算のセルスルー



日米欧合算のタイトル別セルスルー (4月~12月)



100~300万本

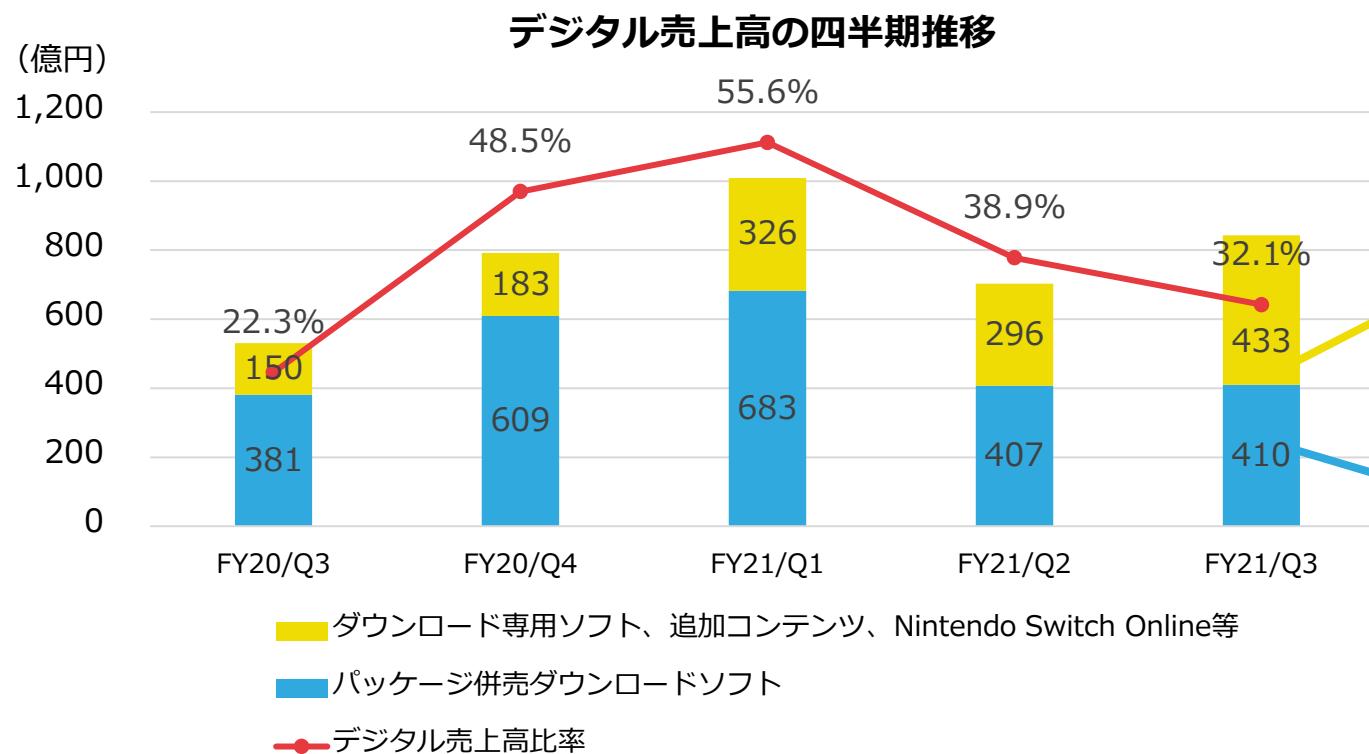
『ゼルダ無双 厄災の黙示録』は海外のみ任天堂が販売のため、米欧のセルスルーで集計
(国内はコーエーテクモゲームス様が販売) / Source: Nintendo, Media Create

デジタル売上高

	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
デジタル売上高 ※1	1,249 億円	2,560 億円	+104.9 %
デジタル売上高比率 ※2	28.6 %	40.9 %	12.3 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



2021年1月～3月の発表済みの主な商品（他社製品含む）



2月12日



3月26日



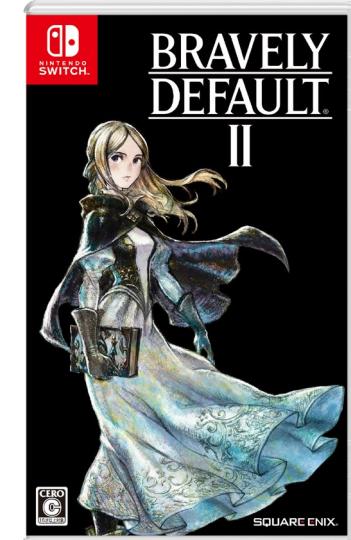
1月29日



2月12日



2月25日



2月26日

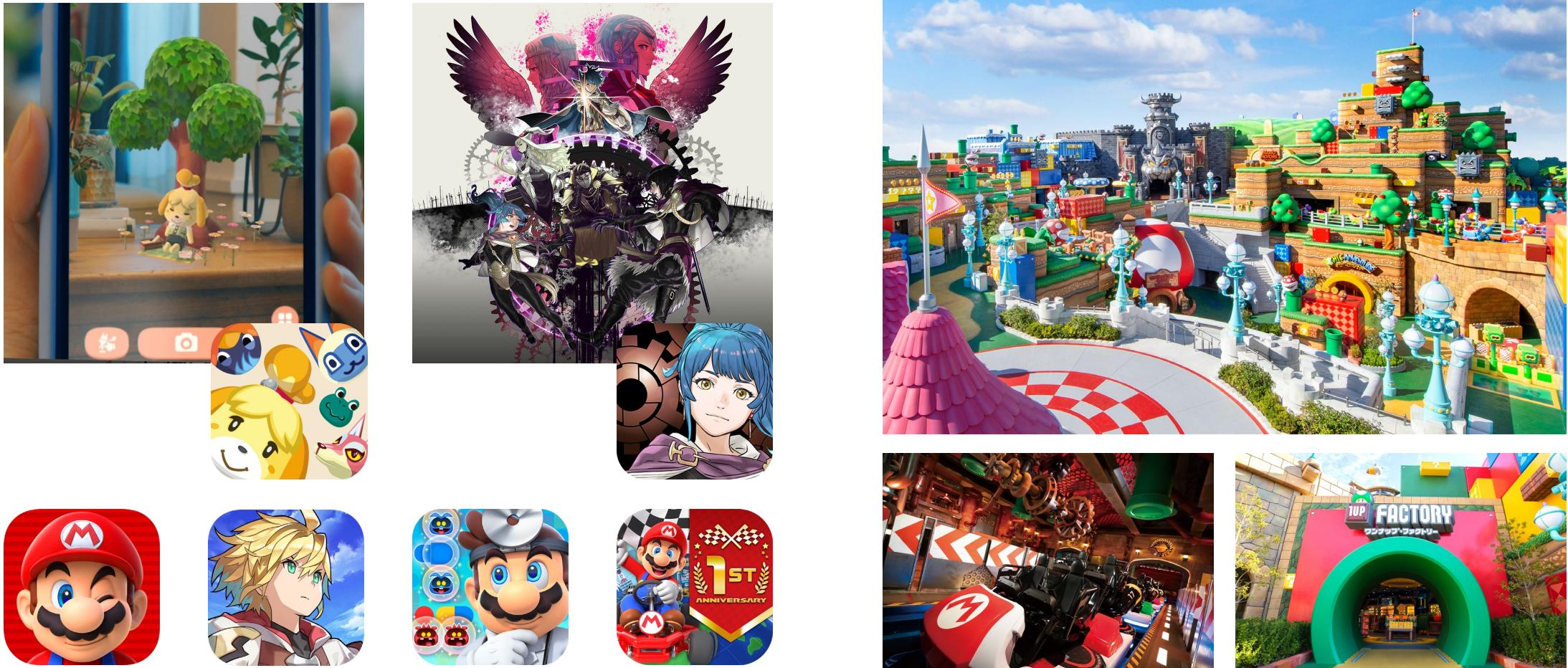


3月26日

モバイル・IP関連収入等

	FY20/Q1-Q3	FY21/Q1-Q3	増減
モバイル・IP関連収入等	369 億円	420 億円	+13.8 %

※ 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

あつまれ どうぶつの森
 マリオカート8 デラックス
 スーパーマリオ 3Dコレクション
 リングフィット アドベンチャー
 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
 New スーパーマリオブラザーズ U デラックス
 ペーパーマリオ オリガミキング
 ポケットモンスター ソード・シールド
 ゼルダ無双 厄災の黙示録 *
 スーパーマリオ オデッセイ
 ルイージマンション3
 世界のアソビ大全51
 ピクミン3 デラックス
 Splatoon 2
 Xenoblade Definitive Edition
 スーパーマリオメーカー 2
 マリオカート ライブ ホームサーキット
 ポケットモンスター
 Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ

FY21 (20.4~20.12)			累計
全世界合計	うち、国内	うち、海外	全世界合計
1,941	535	1,405	3,118
864	103	761	3,341
832	88	744	832
595	158	437	868
404	36	368	2,145
401	74	327	2,285
372	51	321	1,382
322	24	298	982
305	47	257	305
298	47	250	2,035
284	-	284	284
281	16	265	2,023
281	15	266	913
262	103	160	262
194	82	112	194
177	66	111	1,190
148	32	116	148
143	24	119	691
108	21	87	108
103	8	95	1,300

※ 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。

* 海外において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。

主要な指標

海外売上高比率

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

ハード売上高比率

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

自社ソフト売上高比率

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

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	844億円	
1,715億円			
2,560億円			

デジタル売上高比率

FY21			
Q1	Q2	Q3	Q4
55.6%	38.9%	32.1%	
47.2%			
40.9%			

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%	48.6%	
63.6%			
58.7%			

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			

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

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。

※ 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（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)

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

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12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
スーパー・マリオ オリガミキング	2020/7/17	スーパー・マリオ オリガミキング	2020/7/17	スーパー・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
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	ピクミン3 デラックス	2020/10/23	ピクミン3 デラックス	2020/10/23
		クリプト・オブ・ネクロランサー feat. ゼルダの伝説 *	2020/10/23	クリプト・オブ・ネクロランサー feat. ゼルダの伝説 *	2020/10/23
		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
		ゼルダ無双 厄災の黙示録 *	2020/11/20	ゼルダ無双 厄災の黙示録 *	2020/11/20
		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
		ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣	2020/12/4	ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣	2020/12/4

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&ウォッチ 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)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1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)	
バーデミッション BOND	2021/1/29	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
スーパー・マリオ 3Dワールド + フューリーワールド	2021/2/12	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
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
ファミコン探偵俱楽部 消えた後輩者	2021年	ベヨネット3	未定	ベヨネット3	未定
ファミコン探偵俱楽部 ラしきに立つ少女	2021年	Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定
ベヨネット3	未定	『ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド』統編	未定	『ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド』統編	未定
Metroid Prime 4 (仮称)	未定				
『ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド』統編	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。

*株式会社任天堂が発売・販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。

発売予定ソフトメーカータイトル（一部抜粋：2021年1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
A列車で行こう はじまる観光計画	ARTDINK	Little Nightmares II	BANDAI NAMCO Entertainment America	Little Nightmares II	BANDAI NAMCO Entertainment Europe
リトルナイトメア2		Capcom Arcade Stadium	Capcom	Capcom Arcade Stadium	Capcom
ジャックジャンヌ	ブロッコリー	Ghosts 'n Goblins Resurrection	Capcom	Ghosts 'n Goblins Resurrection	Capcom
カブコニアーケードスタジアム	カブコーン	MONSTER HUNTER RISE	Capcom	MONSTER HUNTER RISE	Capcom
帰ってきた。魔界村	カブコーン	Ollijs	Devolver Digital	Gods Will Fall	Deep Silver
モンスター・ハンターライズ	カブコーン	Apex Legends	Electronic Arts	Ollijs	Devolver Digital
エーベックスレジエンズ	エレクトロニック・アーツ	Curse of the Dead Gods	Focus Home Interactive	Apex Legends	Electronic Arts
アンジョリー・ルミナライズ	コエーゲームモード	HITMAN 3 - Cloud Version	IO Interactive	Curse of the Dead Gods	Focus Home Interactive
牧場物語 オリーブタウンと希望の大地	マーベラス	Atelier Ryza 2: Lost Legends & the Secret Fairy	KOEI TECMO GAMES	HITMAN 3 - Cloud Version	IO Interactive
ルーンファクトリー5	マーベラス	STORY OF SEASONS: Pioneers of Olive Town	XSEED Games / Marvelous USA	Atelier Ryza 2: Lost Legends & the Secret Fairy	KOEI TECMO GAMES
プレイブリーデフォルトII	スクウェア・エニックス	Persona 5 Strikers	SEGA	STORY OF SEASONS: Pioneers of Olive Town	Marvelous Europe
バラカンダーワールド	スクウェア・エニックス	Re:ZERO - Starting Life In Another World - The Prophecy of the Throne	Spike Chunsoft	Persona 5 Strikers	SEGA
電車でGO!! はしごう山手線	スクウェア・エニックス	Haven	The Game Bakers	Rogue Heroes: Ruins of Tasos	Team 17
Hades(ハデス)	Supergiant Games	Scott Pilgrim vs. The World: The Game - Complete Edition	Ubisoft	Haven	The Game Bakers
Sky 星を訪ぐ子どもたち	thatgamecompany	Cyber Shadow	Yacht Club Games	Scott Pilgrim vs. The World: The Game - Complete Edition	Ubisoft
				Cyber Shadow	Yacht Club Games

(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。