



2025年3月期 決算説明資料

任天堂株式会社
2025年5月8日

1

1. 連結業績および業績見通し

2

- 2025年3月期の連結業績と、2026年3月期の連結業績見通しについてご説明いたします。

連結業績（実績）

	FY24	FY25	増減
売上高	16,718 億円	11,649 億円	-30.3 %
営業利益	5,289 億円	2,825 億円	-46.6 %
営業利益率	31.6 %	24.3 %	-7.3 pt.
経常利益	6,804 億円	3,723 億円	-45.3 %
当期純利益	4,906 億円	2,788 億円	-43.2 %
当期純利益率	29.3 %	23.9 %	-5.4 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：FY25は24年4月-25年3月の期間を指します。

3

- ・ 当期の売上高は、前期比30.3%減の1兆1,649億円、営業利益は46.6%減の2,825億円、経常利益は45.3%減の3,723億円、親会社株主に帰属する当期純利益は43.2%減の2,788億円となりました。

連結売上高

	FY24	FY25	増減
売上高	16,718 億円	11,649 億円	-30.3 %
ゲーム専用機※1	15,678 億円	10,835 億円	-30.9 %
モバイル・IP関連収入等※2	927 億円	676 億円	-27.0 %
その他※3	112 億円	137 億円	+21.4 %

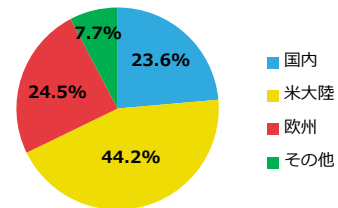
※1 ハードウェア・ソフトウェア（パッケージ併売ダウンロードソフト、ダウンロード専用ソフト、追加コンテンツ、Nintendo Switch Online含む）・アクセサリなどを含みます。

※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：+433億円

FY25 地域別売上高割合



海外売上高比率 76.4%

4

- ゲーム専用機ビジネスの売上高は、前期比30.9%減の1兆835億円となりました。当期は為替レートが円安に推移したものの、Nintendo Switchハードウェアおよびソフトウェアの販売数量が前期を下回ったことなどから、売上高は減少しました。
- モバイル・IP関連収入等については、主に『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』に関連する映像コンテンツ収入が減少したことなどにより、前期比27.0%減の676億円となりました。

売上総利益

	FY24	FY25	増減	
売上総利益	9,543 億円	7,101 億円	-25.6 %	
売上総利益率	57.1 %	61.0 %	+3.9 pt.	
主な増減要因				
	FY24	FY25	増減	
ハード売上高比率※1	43.6 %	43.7 %	+0.1 pt.	
自社ソフト売上高比率※2	81.2 %	73.0 %	-8.2 pt.	
デジタル売上高比率※2	50.2 %	53.5 %	+3.3 pt.	
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	144.52 円 156.73 円	152.48 円 163.64 円	+7.96 円 +6.91 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

5

- 売上総利益は、売上高が減少したことにより前期比25.6%減の7,101億円となりました。
- 売上総利益率は、自社ソフト売上高比率の低下がみられたものの、デジタル売上高比率の上昇や、他のハードウェアと比べ利益率の低いNintendo Switch（有機ELモデル）の構成比が低下したことなどにより、3.9ポイント増の61.0%となりました。

販売費及び一般管理費・営業利益

	FY24	FY25	増減
販売費及び一般管理費	4,253 億円	4,276 億円	+0.5 %
売上高販管費率	25.4 %	36.7 %	+11.3 pt.
営業利益	5,289 億円	2,825 億円	-46.6 %
営業利益率	31.6 %	24.3 %	-7.3 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+20億円

	FY24	FY25	増減
研究開発費	1,377 億円	1,437 億円	+4.4 %
広告宣伝費	1,043 億円	865 億円	-17.0 %

6

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、前期比0.5%増の4,276億円となりました。広告宣伝費が減少したものの、為替レートが円安に推移したことに伴う外貨建費用の日本円換算額が増加したほか、人件費や研究開発費の増加などにより、販管費全体としては概ね横ばいとなりました。また、売上高が前期比で減少したことにより、売上高に占める販管費の割合は、11.3ポイント増の36.7%となりました。
- 営業利益は、売上総利益の減少に伴い、前期比46.6%減の2,825億円となり、営業利益率は7.3ポイント減の24.3%となりました。

経常利益・当期純利益

	FY24	FY25	増減
営業外収益	1,520 億円	983 億円	-35.3 %
うち 為替差益	615 億円	- 億円	- %
営業外費用	4 億円	86 億円	+1,639.0 %
うち 為替差損	- 億円	79 億円	- %
経常利益	6,804 億円	3,723 億円	-45.3 %
当期純利益	4,906 億円	2,788 億円	-43.2 %
当期純利益率	29.3 %	23.9 %	-5.4 pt.
期末レート	FY24	FY25	増減
1USドル	151.34 円	149.48 円	-1.86 円
1ユーロ	163.31 円	161.76 円	-1.55 円

7

- 経常利益は、主に営業利益が減少したことや、前期は為替差益が発生した一方で当期は為替差損が発生したことにより、前期比45.3%減の3,723億円となりました。
- 親会社株主に帰属する当期純利益は、前期比43.2%減の2,788億円となりました。

連結業績（予想）

	FY25実績	FY26予想	増減
売上高	11,649 億円	19,000 億円	+63.1 %
営業利益	2,825 億円	3,200 億円	+13.3 %
経常利益	3,723 億円	3,800 億円	+2.1 %
当期純利益	2,788 億円	3,000 億円	+7.6 %

・ FY26前提為替レート：1ドル140円、1ユーロ155円

	FY25実績	FY26予想	増減
配当金			
年間配当	120 円	129 円	+9 円

米国の関税措置による影響については2025年4月10日（米国東部時間）時点で課された税率が通期にわたって維持される前提で連結業績予想および予想販売数量を作成しています

8

- 続きまして、2026年3月期の連結業績予想について、ご説明します。
- 2026年3月期の連結業績予想は、売上高1兆9,000億円、営業利益3,200億円、経常利益3,800億円、親会社株主に帰属する当期純利益3,000億円としており、前提為替レートは1ドル140円、1ユーロ155円としています。
- 年間配当額の予想に関しては、現時点で予想しているとおりの業績になりますと、1株当たり129円となります。
- なお、米国の関税措置による影響については、米国東部時間の2025年4月10日時点で課された税率が通期にわたって維持される前提で連結業績予想および予想販売数量を作成しています。今後、前提条件に変更が生じた場合は、当社の業績に影響を及ぼす可能性があります。引き続き状況を注視し、市場環境や政策の変動に適切に対処します。

連結業績（予想）

予想販売数量	FY25実績	FY26予想	増減
Nintendo Switch 2			
ハードウェア	- 万台	1,500 万台	- %
ソフトウェア	- 万本	4,500 万本^{*2}	- %
Nintendo Switch			
ハードウェア	1,080 万台	450 万台	-58.3 %
ソフトウェア	15,541 万本^{*1}	10,500 万本^{*2}	-32.4 %

^{*1} FY25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（約297万本）を含みます。

^{*2} FY26予想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する数量（「Nintendo Switch 2 マリオカート ワールドセット」に同梱する『マリオカート ワールド』等）を含みません。

・「Nintendo Switch 2 Edition」ソフトウェアは、パッケージ版はNintendo Switch 2 ソフトウェアに含み、ダウンロード版はNintendo Switchソフトウェアに含みます。「アップグレードパス」のみの販売は、ソフトウェアの販売数量に含みません。

9

- ・ 当社は新たなゲーム専用機であるNintendo Switch 2 を2025年6月5日に発売します。Nintendo Switch 2 の通期の予想販売数量は、ハードウェアを1,500万台、ソフトウェアを4,500万本とします。
- ・ Nintendo Switchハードウェアは450万台、ソフトウェアは1億500万本とします。
- ・ Nintendo Switch 2 は、世界中のお客様に受け入れていただいているNintendo Switchの後継機種として、その普及基盤を引き継ぎ、さらに多くのお客様に楽しんでもいただけるよう注力していきます。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明や将来の見通しに関する記述は、現時点で入手可能な情報に基づき当社の経営者が判断した見通しであり、為替レートの変動や、その他市場環境の変化などの潜在的なリスクや不確実性を含んでいます。現実の結果（実際の業績および配当金を含みますが、これらに限りません。）は様々な要因の変化により、これら見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご理解ください。

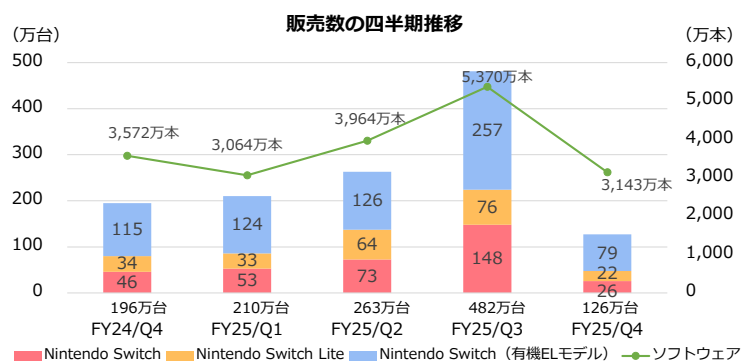
2. ビジネスハイライト

10

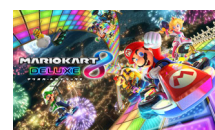
- ここからはビジネスのハイライトについてご説明いたします。

Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

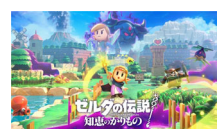
	FY24	FY25	増減
ハードウェア	1,570 万台	1,080 万台	-31.2 %
Nintendo Switch	386 万台	300 万台	-22.4 %
Nintendo Switch （有機ELモデル）	932 万台	586 万台	-37.2 %
Nintendo Switch Lite	252 万台	195 万台	-22.7 %
ソフトウェア	19,967 万本	15,541 万本	-22.2 %



スーパー マリオパーティ
ジャンボリー
748万本



マリオカート8 デラックス
623万本



ゼルダの伝説 知恵のかりもの
409万本



Nintendo Switch Sports
316万本

ミリオンセラータイトル数（当期）

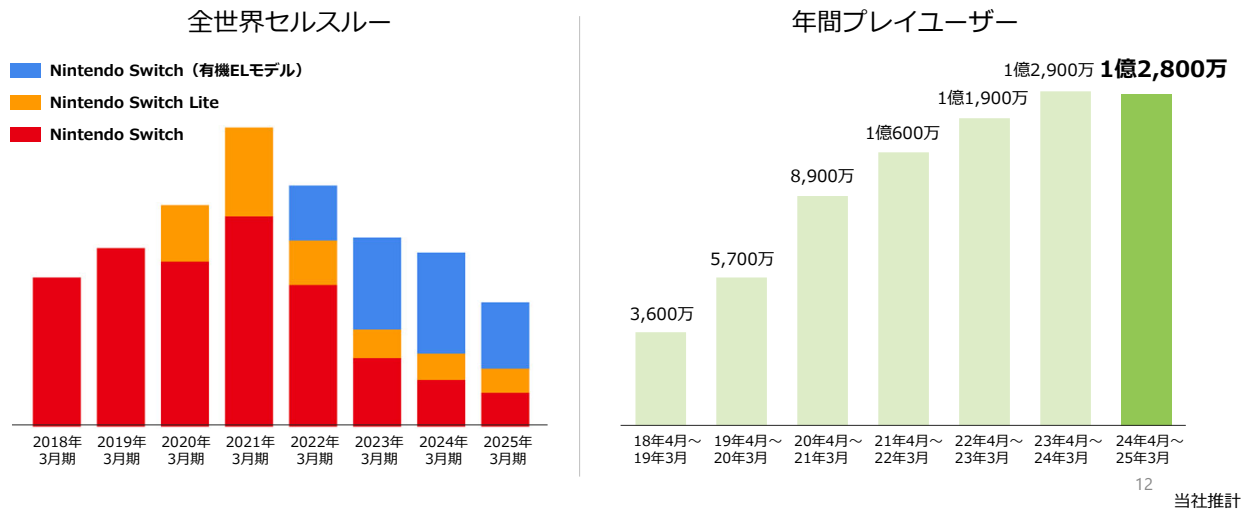
24本（自社 15本、ソフトメーカー 9本）

- Nintendo Switchの販売状況について、当社グループから取引先様への販売数であるセルインを用いてご説明いたします。当期のハードウェア、ソフトウェアの販売数はともに前期を下回る結果となったものの、発売から8年目のプラットフォームとしては安定した販売状況となりました。
- 当期のハードウェアのセルインは前期比31.2%減の1,080万台となりました。内訳は、Nintendo Switchが300万台、Nintendo Switch（有機ELモデル）が586万台、Nintendo Switch Liteが195万台です。前期はNintendo Switch（有機ELモデル）の特別仕様ハードウェアを複数発売したこともあり、同モデルを中心にハードウェアの販売台数は減少しました。
- 当期のソフトウェアの販売本数は前期比22.2%減の1億5,541万本となりました。『スーパー マリオパーティ ジャンボリー』や『ゼルダの伝説 知恵のかりもの』などの新作タイトルが好調に推移したほか、前期以前に発売した定番タイトルやソフトメーカー様のタイトルも安定した販売状況となり、当期のミリオンセラータイトルは24タイトルとなりました。

※ 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。

Nintendo Switch : HWセルスルーと年間プレイユーザー

- 1月のNintendo Switch 2 予告映像公開後もNintendo Switch本体は販売ペースを落とさず、全世界累計セルスルーは1億5,000万台を目前に
- 年間プレイユーザー数は1億を上回る規模で引き続き推移



- ここまでは当社グループから取引先様への販売数であるセルインについてご紹介いたしました。ここからはお客様にご購入いただいた販売数であるセルスルーの状況と、実際にNintendo Switchでソフトウェアを起動されているお客様のアカウント数の状況についてご紹介いたします。
- 左のグラフは、全世界における通期のハードウェアセルスルーを表しています。2025年1月16日にNintendo Switch 2の予告映像を公開しましたが、それ以降もNintendo Switch本体の販売ペースは安定しており、累計販売台数は1億5,000万台を目前にしています。
- 右のグラフは、Nintendo Switchの「年間プレイユーザー」数の推移を表したものです。2024年4月から2025年3月までの「年間プレイユーザー」数は、1億を上回る規模で引き続き推移しました。

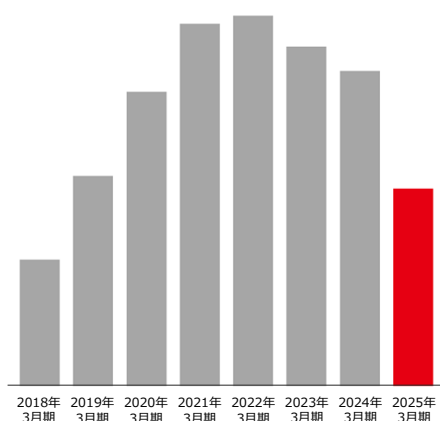
※ セルスルー：個人のお客様への販売。小売店様からお客様への販売に加え、個人のお客様への当社直販サイトでの販売やダウンロードソフトウェアの販売を含みます。

※ Nintendo Switchの年間プレイユーザー数は、Nintendo Switchに登録されたニンテンドーアカウントのうち、各集計期間の1年間に一度以上Nintendo Switchのソフトウェアを起動されたお客様のアカウント数です。ユーザー情報の利用を許可されていないお客様を除きます。また、ニンテンドーeショップなどのご利用は含みません。なお、Nintendo Switchがインターネット接続されたタイミングでお客様の過去の利用データを集計していることから、結果が遡及的に修正されます。

Nintendo Switch 自社ソフトウェアセルスルー

- 定番タイトルのセルスルーが年間を通じて好調に推移
- マリオ関連タイトルをはじめとした当期の新作タイトルの販売が堅調

全世界の自社ソフトウェアセルスルー



新作タイトル



発売済みタイトル



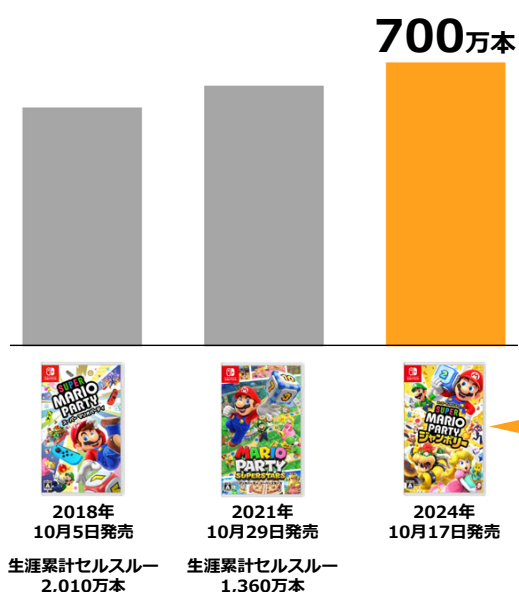
13

当社推計

- 続いて、ソフトウェアのセルスルーについてご説明します。
- こちらのグラフは、全世界におけるNintendo Switch向け自社ソフトウェアのセルスルーを表しています。当期のセルスルーは前期までの水準に及びませんでしたでしたが、ご覧の発売済みタイトルは年間を通じて好調に販売を伸ばしました。発売から数年が経過したタイトルも繰り返しお客様にご提案することで、新たに本体をご購入された方だけでなく、本体を購入されてから数年が経過した方にもお買い求めいただいています。
- また、当期においては、マリオ関連タイトルをはじめとした新作タイトルが堅調な販売状況となりました。

「マリオパーティ」シリーズのセルスルー

発売後24週間の全世界累計セルスルー



『スーパー マリオパーティ ジャンボリー
Nintendo Switch 2 Edition + ジャンボリーTV』
を2025年7月24日に発売予定



14

当社推計

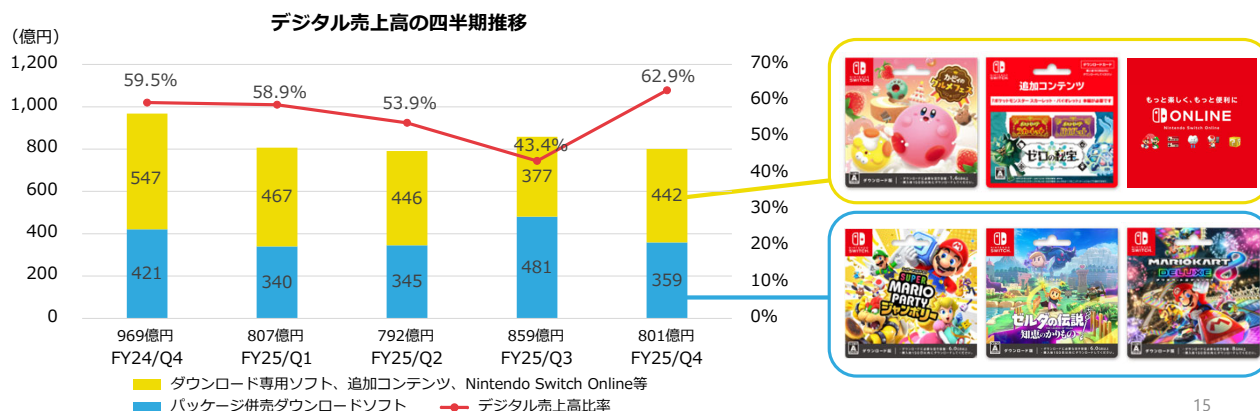
- 中でも、2024年10月17日に発売した『スーパー マリオパーティ ジャンボリー』は、Nintendo Switch向け「マリオパーティ」シリーズタイトルの中で、最も早いペースで販売を伸ばしています。
- 本年7月24日には、Nintendo Switch 2 向けに『スーパー マリオパーティ ジャンボリー Nintendo Switch 2 Edition + ジャンボリーTV』を発売します。Nintendo Switch版をすでにお持ちの方は、「アップグレードパス」のみの購入で、Nintendo Switch 2 ならではのマウス・マイク・カメラ（別売）を使った新モードなどをお楽しみいただけます。
- すでに遊ばれた方にも、まだ遊ばれていない方にも、引き続き『スーパー マリオパーティ ジャンボリー』の魅力をご提案することで、本タイトルが更に販売本数を伸ばしていくことを期待しています。

デジタル売上高

	FY24	FY25	増減
デジタル売上高 ※1	4,433 億円	3,260 億円	-26.5 %
デジタル売上高比率 ※2	50.2 %	53.5 %	+3.3 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

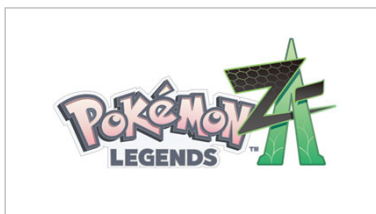
※2 ゲーム専用機のソフト売上高に占めるデジタル売上高の割合



- 当期のデジタル売上高は、主にNintendo Switchのパッケージ併売ダウンロードソフトおよび追加コンテンツの売上高が減少したことにより、前期比26.5%減の3,260億円となりました。
- 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、ソフトウェア売上高全体が減少した一方で、ダウンロード専用ソフトやNintendo Switch Onlineの売上高が比較的安定的に推移したことなどにより、3.3ポイント増の53.5%となりました。

※ 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グロスで計上（総額表示）し、他社ソフトウェアはネットで売上計上（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。

発表済みのNintendo Switch向け自社タイトル



2025年秋



2025年



2026年



2026年



未定

16

- こちらは発表済みのNintendo Switch向け自社タイトルです。本年3月に配信したNintendo Directでは、2026年発売予定のタイトルとして、『リズム天国 ミラクルスターズ』や、『トモダチコレクション わくわく生活』を発表しました。
- 当社は、世界中でNintendo Switchを遊んでくださっている1億以上のお客様に向けて、今後も引き続き新作タイトルをお届けしてまいります。



「Nintendo Switch 2」 2025年6月5日に発売

- 本年4月2日にはNintendo Directを公開し、「Nintendo Switch 2」の発売日が2025年6月5日であることを発表しました。
- 本映像では、7.9インチの大画面ディスプレイといった本体のスペックや、マウス操作が可能な磁石式のJoy-Con 2、対応ソフトの詳細などを一挙にご紹介しました。
- また、4月4日に日本のマイニンテンドーストアで1回目の抽選販売の応募受付を開始し、当社の想定を超えるたくさんのご応募をいただきました。世界各国のマイニンテンドーストアや各販売店様においても予約や抽選販売の受付が始まっており、多くの方にお申し込みいただいておりますので、これらの需要にお応えできるように生産体制の強化に取り組んでいます。

ゲームを楽しむ「Nintendo Switch 2」の機能



居たいとき、一緒。

ゲームチャット

インターネットを通じてボイスチャット、プレイしているゲーム画面を共有することも。
USBカメラ（別売）があれば、ビデオ通話もできます。



ゲームソフトをおすすめ

おすすめ通信

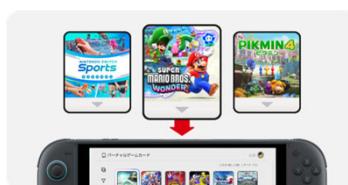
対応ソフトをおすすめ。おすすめ通信中は、ソフトを持っていない人とも一緒に遊ぶことができます。



ダウンロードソフトがもっと使いやすく

バーチャルゲームカード

ダウンロード購入したソフトを管理。複数本体での利用が便利になるほか、ファミリー間でソフトの貸し出しも。



18

- Nintendo Switch 2 には、ゲームを楽しむためのさまざまな機能を搭載しています。ここでは代表的な機能を3つご紹介します。
- 1つ目の機能は、「ゲームチャット」です。Joy-Con 2 のCボタンを押すことで、ゲーム中いつでも、離れた場所にいるフレンドとボイスチャットやビデオチャットを始めることができます。「ゲームチャット」の利用には有料の「Nintendo Switch Online」への加入が必要ですが、2026年3月までは、チャット機能を無料でお楽しみいただけるキャンペーンを実施します。
- 2つ目の機能は、「おすすめ通信」です。一人がNintendo Switch 2 と対応ソフトを持っていれば、他の人のNintendo Switch 2 あるいはNintendo Switchにそのソフトをおすすめして、一緒に遊ぶことができます。
- 3つ目の機能は、「バーチャルゲームカード」です。お客様の購入されたダウンロードソフトを、パッケージソフトのように便利に管理できるようになり、ファミリー間でのソフトの貸し出しもできるようになります。本機能は、Nintendo Switch 2 だけでなく、これまでのNintendo Switchでもご利用いただけます。

※ ビデオチャットの利用には「Nintendo Switch 2 カメラ」などの別売のUSBカメラが必要です。利用条件の詳細については、<https://www.nintendo.com/jp/switch2/gamechat/> をご確認ください。

Nintendo Switch 2 の専用ソフト（自社）



2025年6月5日



2025年7月17日



2025年6月5日



2025年夏



2025年

19

- ご覧のタイトルは、当社から発売するNintendo Switch 2 の専用ソフトです。
- 本体発売日と同日の2025年6月5日には、Nintendo Switch向けタイトルの中で最も販売本数の多い『マリオカート 8 デラックス』以来のシリーズ新作である『マリオカート ワールド』を発売します。また、Nintendo Switch 2 本体とソフトがセットになった「Nintendo Switch 2 マリオカート ワールド セット」の発売も予定しています。新しくなった「マリオカート」を、本体の発売初日からひとりでも多くのお客様にお楽しみいただきたいと考えています。
- このほかにも、2025年7月17日発売の『ドンキーコング バナンザ』など、Nintendo Switch 2 の性能や新しい機能を活かしたさまざまなタイトルを発売予定です。

Nintendo Switch 2 Edition（自社）



2025年6月5日



2025年6月5日



2025年7月24日



2025年8月28日



2025年秋



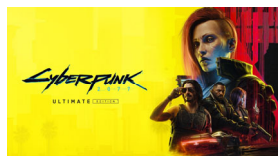
2025年

20

- Nintendo Switch 2 では、専用のソフトに加えて、Nintendo Switchソフトも遊べます（※）。加えて、ご覧のSwitchソフトには、グラフィックを向上させたり、Switch 2 ならではの遊びを追加した「Nintendo Switch 2 Edition」を新たにお届けします。
- すでにこれらのSwitchソフトをお持ちの方は、「アップグレードパス」のみのご購入で、「Nintendo Switch 2 Edition」にアップグレードできます。

※ 一部遊び方に制限のあるソフトや、対応していないソフトがあります。詳しくは <https://www.nintendo.com/jp/hardware/switch2/compatibility/index.html> をご確認ください。

Nintendo Switch 2 ソフト（ソフトメーカー様）



2025年6月5日



2025年6月5日



2025年6月5日



2025年6月5日



2025年6月5日



2025年6月5日



2025年6月5日



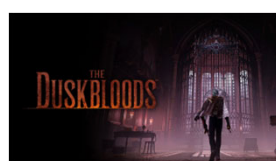
2025年6月26日



2025年8月28日



今冬



2026年



未定

21

※『ゼルダ無双 封印戦記』の発売時期の表記を、当初の資料から修正しました。

- こちらは、Nintendo Switch 2 に向けて発売が予定されているソフトメーカー様タイトルの一例です。
- 処理速度やグラフィック性能が向上したことや、マウスなどの新たな機能が追加されたことで、Nintendo Switch以上にバラエティ豊かなタイトルを各ソフトメーカー様から多数ご用意いただいております、ご覧のと通りの充実したラインアップとなっています。

任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例

「Nintendo SAN FRANCISCO」が
2025年5月15日にオープン



2025年5月22日にフロリダ州オーランドに
開業予定のUniversal Epic Universeにて
『スーパー・ニンテンドー・ワールド』がオープン



22

- 続いて、ゲーム専用機ビジネスを持続的に活性化するための、「任天堂IPに触れる人口の拡大」の取り組みをご紹介します。
- 本年5月15日には、当社直営のオフィシャルストアとして米国で2店舗目となる「Nintendo SAN FRANCISCO」をオープンします。
- さらに翌週の5月22日には、フロリダ州 オーランドに開業予定のUniversal Epic Universe内に『スーパー・ニンテンドー・ワールド』がオープンします。

任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例

「ゼルダの伝説」実写映画の劇場公開日が
2027年3月26日に決定



任天堂に関する情報やコンテンツを
毎日日替わりでお届けするアプリ
「Nintendo Today!」を配信開始



23

- 映像コンテンツの分野では、「ゼルダの伝説」実写映画の劇場公開日が2027年3月26日に決定したことを発表しました。
- また、スマートフォン向けアプリ『Nintendo Today!』を本年3月28日に配信開始しました。本アプリは、ニンテンドーアカウントをお持ちのお客様に向けて、任天堂に関するイベントやゲームの情報のほか、お客様の興味があるゲームシリーズを中心としたさまざまなコンテンツを、毎日直接お届けします。
- 当社はこれからも、任天堂IPを活用したさまざまな取り組みを幅広い分野で進めることで、お客様との接点を継続的に生み出していきます。

3. 参考資料

24

【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。

売上高内訳（地域別）

（単位：百万円）

FY25	日本	米大陸	欧州	その他	合計
ゲーム専用機	237,177	477,804	280,621	87,931	1,083,534
うち Nintendo Switchプラットフォーム ^{※1}	218,377	468,961	276,351	86,605	1,050,296
うち その他 ^{※2}	18,799	8,842	4,270	1,325	33,238
モバイル・IP関連収入等 ^{※3}	26,623	35,391	4,383	1,275	67,673
その他 ^{※4}	11,081	1,935	738	-40	13,714
合計	274,882	515,130	285,744	89,165	1,164,922

FY24	日本	米大陸	欧州	その他	合計
ゲーム専用機	331,042	677,154	399,499	160,128	1,567,824
うち Nintendo Switchプラットフォーム ^{※1}	311,923	669,789	393,899	156,826	1,532,438
うち その他 ^{※2}	19,119	7,364	5,599	3,302	35,386
モバイル・IP関連収入等 ^{※3}	22,826	62,059	6,234	1,627	92,748
その他 ^{※4}	8,782	2,136	-	374	11,293
合計	362,651	741,350	405,733	162,130	1,671,865

※1 Nintendo Switchプラットフォームの内訳は、ハード・ソフト（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）・アクセサリです。

※2 Nintendo Switch以外のゲームプラットフォームやamiibo等です。

※3 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。

※4 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。

補足情報

（単位：百万円）

	FY24	FY25	FY26（予想）
設備投資額	32,893	39,275	65,000
有形固定資産減価償却額	7,072	10,474	12,000
研究開発費	137,749	143,788	155,000
広告宣伝費	104,312	86,575	140,000
従業員数（年度末）	7,724 人	8,205 人	-
期中平均レート	1 USドル = 144.52 円	152.48 円	140.00 円
	1 ユーロ = 156.73 円	163.64 円	155.00 円
連結USドル建売上高	48億USドル	31億USドル	-
連結ユーロ建売上高	25億ユーロ	17億ユーロ	-
提出会社のUSドル建仕入高	31億USドル	47億USドル	-

任天堂（日本）の主な外貨建資産および負債

（単位：百万USドル・百万ユーロ）

		FY24末		FY25末		FY26末（予想）
		残高	為替レート	残高	為替レート	前提為替レート
USドル建て	現預金	2,307		1,576		
	売掛金	391	151.34 円	679	149.48 円	140.00 円
	買掛金	208		1,105		
ユーロ建て	現預金	201		244		
	売掛金	171	163.31 円	632	161.76 円	155.00 円

デジタル売上高

デジタル売上高

(単位：億円)

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
807	792	859	801
1,599			
2,458			
3,260			

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
1,196	979	1,288	969
2,175			
3,464			
4,433			

デジタル売上高比率

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
58.9%	53.9%	43.4%	62.9%
56.3%			
51.0%			
53.5%			

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
47.3%	54.2%	44.9%	59.5%
50.2%			
48.1%			
50.2%			

パッケージ併売ダウンロードソフト 売上高比率

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
42.2%	43.6%	56.1%	44.9%
42.9%			
47.5%			
46.9%			

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
64.5%	43.8%	51.1%	43.5%
55.2%			
53.7%			
51.5%			

- (注) ・デジタル売上高：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
 ・デジタル売上高比率：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：デジタル売上高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)]

主要な指標

海外売上高比率

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
74.2%	75.2%	78.6%	75.9%
74.7%			
76.5%			
76.4%			

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
80.0%	76.0%	79.2%	76.4%
78.3%			
78.7%			
78.3%			

ハード売上高比率

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
40.2%	42.6%	51.7%	32.2%
41.4%			
46.1%			
43.7%			

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

自社ソフト売上高比率

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
73.2%	66.3%	78.0%	71.5%
69.5%			
73.4%			
73.0%			

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

- (注) ・海外売上高比率：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：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：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

販売数量

(単位：万台・万本)

		FY24	FY25	累計	予想 FY26
Nintendo Switch 2					
ハード	日本	-	-	-	
	米大陸	-	-	-	
	欧州	-	-	-	
	その他	-	-	-	
	計	-	-	-	1,500
ソフト	日本	-	-	-	
	米大陸	-	-	-	
	欧州	-	-	-	
	その他	-	-	-	
	計	-	-	-	4,500
Nintendo Switch					
ハード (全体)	日本	441	319	3,720	
	米大陸	552	379	5,831	
	欧州	390	271	3,920	
	その他	186	111	1,741	
	計	1,570	1,080	15,212	450
うち Nintendo Switch	日本	61	55	2,089	
	米大陸	169	139	3,783	
	欧州	129	98	2,653	
	その他	27	8	1,119	
	計	386	300	9,644	
うち Nintendo Switch (有機ELモデル)	日本	305	195	945	
	米大陸	264	162	909	
	欧州	219	135	703	
	その他	144	94	462	
	計	932	586	3,019	
うち Nintendo Switch Lite	日本	75	69	686	
	米大陸	119	78	1,139	
	欧州	43	38	563	
	その他	15	9	160	
	計	252	195	2,549	
ソフト	日本	3,977	3,320	27,312	
	米大陸	8,391	6,485	60,503	
	欧州	5,741	4,641	40,472	
	その他	1,858	1,095	10,835	
	計	19,967	15,541	139,123	10,500

- (注) ・ソフトの販売数量は、パッケージソフトおよびパッケージ併売ダウンロードソフトの数量であり、ダウンロード専用ソフトおよび追加コンテンツは含みません。
- ・ソフトの販売数量実績は、ハード等に同梱して販売した数量を含みます。
- ・ソフトの販売数量予想は、ハード等に同梱して販売する数量を含みません。
- ・「Nintendo Switch 2 Edition」ソフトウェアは、パッケージ版はNintendo Switch 2 ソフトウェアに含み、ダウンロード版はNintendo Switchソフトウェアに含みます。「アップグレードパス」のみの販売は、ソフトウェアの販売数量に含みません。

当期ミリオンセラー自社タイトル

(単位：万本)

Nintendo Switch	FY25			累計
	全世界合計	うち、日本	うち、海外	全世界合計
スーパー マリオパーティ ジャンボリー	748	190	557	748
マリオカート8 デラックス	623	71	552	6,820
ゼルダの伝説 知恵のかりもの	409	75	334	409
Nintendo Switch Sports	316	51	265	1,627
Super Mario Bros. Wonder	260	29	231	1,603
あつまれ どうぶつの森	247	60	187	4,782
ペーパーマリオRPG	210	45	166	210
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	202	50	151	3,624
マリオ&ルイージRPG ブラザーシップ!	197	31	165	197
ルイージマンション2 HD	188	32	156	188
ポケットモンスター スカーレット・バイオレット	187	47	140	2,679
スーパーマリオ オデッセイ	133	17	115	2,928
ドンキーコング リターンズ HD	127	36	92	127
ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	112	21	92	2,173
マリオパーティ スーパースターズ	110	15	96	1,400

(注) ソフトウェアの販売数量実績は、ハード等に同梱して販売した数量を含みます。

任天堂主要製品発売日一覧 (2024年4月～2025年3月)

Nintendo Switch	発売日
(ソフトウェア)	
FOREVER BLUE LUMINOUS	2024/5/2
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
Nintendo World Championships ファミコン世界大会	2024/7/18
ファミコン探偵倶楽部 笑み男	2024/8/29
ゼルダの伝説 知恵のかりもの	2024/9/26
スーパー マリオパーティ ジャンボリー	2024/10/17
マリオ&ルイージRPG ブラザーシップ!	2024/11/7
Fit Boxing 3 -Your パーソナルトレーナー- *	2024/12/5
ドンキーコング リターンズ HD	2025/1/16
XenobladeX Definitive Edition	2025/3/20
その他	発売日
Nintendo Sound Clock: Alarmo	2024/10/9

(注) 発売日については日本国内のものを優先して表示しています。詳細については各地域の公式ホームページをご覧ください。

*海外の一部地域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。

任天堂主要製品発売スケジュール（一部抜粋：2025年4月～）

Nintendo Switch 2	発売日
(ハードウェア)	
Nintendo Switch 2（多言語対応）	2025/6/5
Nintendo Switch 2（日本語・国内専用）	2025/6/5
(ソフトウェア)	
マリオカート ワールド	2025/6/5
Nintendo Switch 2 のひみつ展 ^{*1}	2025/6/5
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド Nintendo Switch 2 Edition ^{*2/*3}	2025/6/5
ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム Nintendo Switch 2 Edition ^{*2/*3}	2025/6/5
ドンキーコング バナンザ	2025/7/17
スーパー マリオパーティ ジャンボリー Nintendo Switch 2 Edition + ジャンボリーTV ^{*2}	2025/7/24
星のカービィ ディスカバリー Nintendo Switch 2 Edition + スターリーワールド ^{*2}	2025/8/28
Drag x Drive ^{*1}	2025年夏
Pokémon LEGENDS Z-A Nintendo Switch 2 Edition ^{*2}	2025年秋
ゼルダ無双 封印戦記 ^{*4}	今冬
メトロイドプライム4 ビヨンド Nintendo Switch 2 Edition ^{*2}	2025年
カービィのエアライダー	2025年
Nintendo Switch	発売日
(ソフトウェア)	
Pokémon LEGENDS Z-A	2025年秋
メトロイドプライム4 ビヨンド	2025年
トモダチコレクション わくわく生活	2026年
リズム天国 ミラクルスターズ	2026年

（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。

・ 発売日については日本国内のものを優先して表示しています。詳細については各地域の公式ホームページをご覧ください。

*1 ダウンロード版のみで発売するタイトルです。

*2 パッケージ版・ダウンロード版いずれかの「Nintendo Switchソフト」をお持ちの方は「アップグレードパス」のみのご購入で、「Nintendo Switch 2 Edition」にアップグレードできます。

*3 「Nintendo Switch Online + 追加パック」にご加入の方は、追加料金なしで「Nintendo Switch 2 Edition」をご利用いただけます。

*4 海外の一部地域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。

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)

[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

発売予定タイトル ([日本](#) ・ [米国](#) ・ [欧州](#))

- ・任天堂および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。