



# 2026年3月期第2四半期 決算説明資料

任天堂株式会社  
2025年11月4日

1

## 1. 連結業績および業績見通し

2

## 連結業績（実績）

	FY25/Q1-Q2	FY26/Q1-Q2	増減
売上高	5,232 億円	10,995 億円	+110.1 %
営業利益	1,215 億円	1,451 億円	+19.5 %
営業利益率	23.2 %	13.2 %	-10.0 pt.
経常利益	1,471 億円	2,360 億円	+60.5 %
中間純利益	1,086 億円	1,989 億円	+83.1 %
中間純利益率	20.8 %	18.1 %	-2.7 pt.

・ 中間純利益：親会社株主に帰属する中間純利益  
 ・ FY=会計年度：FY26/Q1-Q2は25年4月-25年9月の期間を指します。

3

- ・ 当中間期の売上高は、前年同期比110.1%増の1兆995億円、営業利益は19.5%増の1,451億円、経常利益は60.5%増の2,360億円、親会社株主に帰属する中間純利益は83.1%増の1,989億円となりました。

## 連結売上高

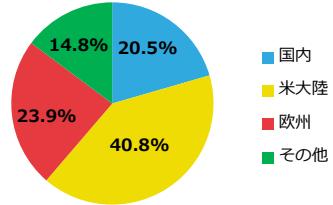
	FY25/Q1-Q2	FY26/Q1-Q2	増減
売上高	5,232 億円	10,995 億円	+110.1 %
ゲーム専用機※1	4,852 億円	10,661 億円	+119.7 %
IP関連収入等※2	380 億円	333 億円	-12.4 %

※1 ハードウェア（アクセサリ、amiibo含む）および  
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）の売上高です。

※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、  
オフィシャルストアにおけるグッズ販売等の売上高です。

売上高段階での為替の影響額： -241億円

FY26/Q1-Q2 地域別売上高割合



海外売上高比率 79.5%

4

- 当中期はNintendo Switch 2 の発売によりハードウェアの販売が大きく伸びました。加えて、Nintendo Switch 2 はNintendo Switchと比べ単価が高いことも売上の増加要因となり、ゲーム専用機ビジネスの売上高は、前年同期比119.7%増の1兆661億円となりました。
- 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、前年同期比12.4%減の333億円となりました。

## 売上総利益

	FY25/Q1-Q2	FY26/Q1-Q2	増減
売上総利益	3,179 億円	3,984 億円	+25.3 %
売上総利益率	60.8 %	36.2 %	-24.6 pt.
主な増減要因			
	FY25/Q1-Q2	FY26/Q1-Q2	増減
ハード売上高比率※1	41.4 %	73.2 %	+31.8 pt.
自社ソフト売上高比率※2	69.5 %	67.2 %	-2.3 pt.
デジタル売上高比率※2	56.3 %	54.5 %	-1.8 pt.
期中平均レート 1USドル 1ユーロ	152.49 円 165.80 円	145.98 円 168.17 円	-6.51 円 +2.37 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25.3%増の3,984億円となりました。
- ・ 売上総利益率は、主にNintendo Switch 2 の発売に伴いハード売上高比率が大幅に上昇したことや、Nintendo Switchに比べて利益率の低いNintendo Switch 2 の販売割合が高くなつたことにより、24.6ポイント減の36.2%となりました。

## 販売費及び一般管理費・営業利益

	FY25/Q1-Q2	FY26/Q1-Q2	増減
販売費及び一般管理費	1,964 億円	2,532 億円	+29.0 %
売上高販管費率	37.5 %	23.0 %	-14.5 pt.
営業利益	1,215 億円	1,451 億円	+19.5 %
営業利益率	23.2 %	13.2 %	-10.0 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約-55億円

	FY25/Q1-Q2	FY26/Q1-Q2	増減
研究開発費	686 億円	824 億円	+20.0 %
広告宣伝費	359 億円	646 億円	+79.9 %

6

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、主にNintendo Switch 2 の発売に伴う広告宣伝費や、研究開発費の増加などにより前年同期比29.0%増の2,532億円となりました。なお、売上高が大きく伸長したことにより、売上高に占める販管費の割合は14.5ポイント減の23.0%となりました。
- これらの結果、営業利益は前年同期比19.5%増の1,451億円となりました。営業利益率は売上総利益率の低下に伴い、10.0ポイント減の13.2%となりました。

## 経常利益・中間純利益

	FY25/Q1-Q2	FY26/Q1-Q2	増減
営業外収益	483 億円	913 億円	+89.0 %
うち 為替差益	- 億円	184 億円	- %
営業外費用	227 億円	5 億円	-97.6 %
うち 為替差損	224 億円	- 億円	- %
経常利益	1,471 億円	2,360 億円	+60.5 %
中間純利益	1,086 億円	1,989 億円	+83.1 %
中間純利益率	20.8 %	18.1 %	-2.7 pt.
期末レート	FY25	FY26/Q2	増減
1USドル	149.48 円	148.09 円	-1.39 円
1ユーロ	161.76 円	173.81 円	+12.05 円
配当金	FY25	FY26	増減
中間	35 円	42 円	+7 円

7

- 前年同期は為替差損が発生した一方で当期は為替差益が発生したことや、持分法による投資利益が増加したことなどにより、経常利益は前年同期比60.5%増の2,360億円となりました。
- 親会社株主に帰属する中間純利益は、投資有価証券売却益323億円を計上したことなどにより、前年同期比83.1%増の1,989億円となりました。

## 連結業績（予想）

	期初予想	修正予想	増減
売上高	19,000 億円	22,500 億円	+18.4 %
営業利益	3,200 億円	3,700 億円	+15.6 %
経常利益	3,800 億円	4,600 億円	+21.1 %
当期純利益	3,000 億円	3,500 億円	+16.7 %

・当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益  
 ・FY26前提為替レートは、1ドル140円を据え置き、1ユーロ155円を160円に変更しました。

	期初予想	修正予想	増減
年間配当	129 円	181 円	+52 円

修正予想において、米国の関税措置による影響は2025年9月末時点の税率を勘案し、連結業績予想および予想販売数量を作成しています。

8

- 次に、2026年3月期の連結業績予想の修正についてご説明します。
- 当中間期までの販売状況や今後の見通しを踏まえ、通期の販売予想数量を見直したことなどにより、売上高は2兆2,500億円、営業利益は3,700億円、経常利益は4,600億円、当期純利益は3,500億円へ修正しました。
- 期末の前提為替レートについては、1ドルを140円に据え置き、1ユーロは160円へ変更しました。
- 年間配当金の予想については、配当方針の変更および連結業績予想の修正を勘案し、52円増の181円に変更しました。
- 修正予想においては、米国の関税措置による影響は2025年9月末時点の税率を勘案し、連結業績予想および予想販売数量を作成しています。
- なお、配当方針の変更につきましては、当プレゼンテーション資料後半の参考資料や、本日発表しました「剰余金の配当（中間配当）、配当方針の変更および期末配当予想の修正に関するお知らせ」に詳細を記載しておりますので、詳しくはそちらをご覧ください。

## 連結業績（予想）

予想販売数量	期初予想	修正予想	増減
Nintendo Switch 2			
ハードウェア	1,500 万台	1,900 万台	+26.7 %
ソフトウェア	4,500 万本	4,800 万本	+6.7 %
Nintendo Switch			
ハードウェア	450 万台	400 万台	-11.1 %
ソフトウェア	10,500 万本	12,500 万本	+19.0 %

・FY26修正予想のソフトウェア販売数は、当中間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（Nintendo Switch 2 ソフトウェア約810万本、Nintendo Switchソフトウェア約25万本）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。

9

- ・予想販売数量につきましては、期初予想に対してNintendo Switch 2 ハードウェアは400万台増の1,900万台に、ソフトウェアは300万本増の4,800万本へと変更します。
  - ・また、Nintendo Switch ハードウェアは50万台減の400万台、ソフトウェアについては2,000万本増の1億2,500万本へと変更します。
- ※ 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

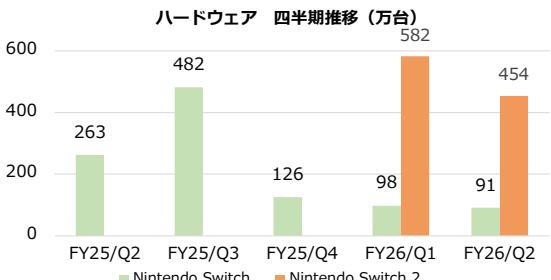
10

- 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。

## ハードウェアおよびソフトウェアの主な販売状況（セルイン）

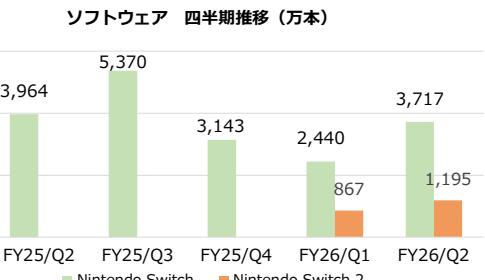
	FY25/Q1-Q2	FY26/Q1-Q2	増減	
ハードウェア				
Nintendo Switch 2	-	1,036 万台	-	 957 万本
Nintendo Switch	472 万台	189 万台	-60.0 %	 349 万本
ソフトウェア				
Nintendo Switch 2	-	2,062 万本	-	 137 万本
Nintendo Switch	7,028 万本	6,156 万本	-12.4 %	 116 万本

ハードウェア 四半期推移（万台）



四半期	Nintendo Switch (万台)	Nintendo Switch 2 (万台)
FY25/Q2	263	
FY25/Q3	482	
FY25/Q4	126	
FY26/Q1	98	
FY26/Q2	582	454

ソフトウェア 四半期推移（万本）



四半期	Nintendo Switch (万本)	Nintendo Switch 2 (万本)
FY25/Q2	3,964	
FY25/Q3	5,370	
FY25/Q4	3,143	
FY26/Q1	2,440	867
FY26/Q2	3,717	1,195

11

- ・ 当中間期のハードウェアおよびソフトウェアの販売状況についてご説明いたします。
- ・ 当第2四半期は、Nintendo Switch 2 発売直後の大きな需要があった第1四半期と比べてハードウェアの販売は落ち着きを見せたものの、454万台の販売となり、好調を維持しています。2025年6月5日に発売したNintendo Switch 2 は、9月末までの約4カ月間で累計販売台数が1000万台を超えるました。また、Nintendo Switchハードウェアの販売は189万台となりました。
- ・ Nintendo Switch 2 ソフトウェアは、ハードウェアと同時に発売した『マリオカートワールド』や、7月に発売した『ドンキーコング バナンザ』が好調に推移しました。ソフトメーカー様から発売されたタイトルと合わせて、当中間期のNintendo Switch 2 ソフトウェアの販売本数は2,062万本となりました。なお、販売実績にはハードウェアに同梱して販売したNintendo Switch 2 ソフトウェア約810万本を含みます。
- ・ Nintendo Switchソフトウェアは、前年同期比12.4%減の6,156万本となりました。Nintendo Switch 2 では、Nintendo Switchソフトも多く遊んでいただいていることから、前期以前に発売したタイトルも順調な販売動向となりました。

※ 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。

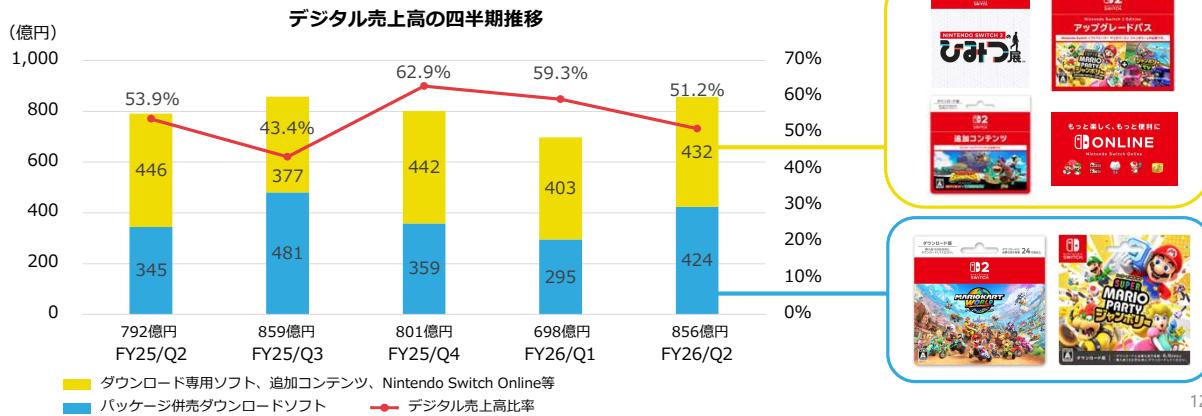
※ セルスルー：個人のお客様への販売。小売店様からお客様への販売に加え、個人のお客様への当社直販サイトでの販売やダウンロードソフトウェアの販売を含みます。

## デジタル売上高

	FY25/Q1-Q2	FY26/Q1-Q2	増減
デジタル売上高 ※1	1,599 億円	1,555 億円	-2.8 %
デジタル売上高比率 ※2	56.3 %	54.5 %	-1.8 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



12

- 当中間期のデジタル売上高は、前年同期比2.8%減の1,555億円となり、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、1.8ポイント減の54.5%となりました。
- デジタル売上高は主に為替の影響や、ダウンロード専用ソフトの売上高が減少したことにより前年同期比で減少しました。

※ ハードウェアに同梱されたソフトウェアの売上高は、全てハード売上高として集計しています。そのため、ハードウェアに同梱して販売された『マリオカートワールド』などは、ソフト販売本数には含まれますが、ソフト売上高やデジタル売上高には計上されません。

※ 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。

### 3. 参考資料

13

#### 【免責事項】

本説明資料の内容は、発表日時点での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。

## 配当方針の変更

2026年3月期の期末配当より

1株当たりの中間・期末の配当金は、それぞれ次の基準に従って決定します

### 中間配当の計算式

$$1\text{株当たり}\text{ 中間配当金(円)} = \frac{\text{中間期(4月1日～9月30日)の連結営業利益の}40\%}{\text{中間期末時点の発行済株式数(自己株式数を除く)}}$$

### 期末配当の計算式

下記の2つの基準で計算した金額のいずれか高い方を1株当たりの年間配当金とし、それから中間配当金として既にお支払いした金額を控除した金額を、1株当たりの期末配当金としております。

連結営業利益の 40%	通期(4月1日～翌3月31日)の連結営業利益の40%
	期末時点の発行済株式数(自己株式数を除く)
連結配当性向 60%	通期(4月1日～翌3月31日)の 親会社株主に帰属する連結当期純利益の60%
	期中平均の発行済株式数(自己株式数を除く)

※配当方針の変更は2026年3月期の期末配当より適用します

2026年3月期の中間配当は連結営業利益の33%を基準に計算します

## 売上高内訳（地域別）

(単位：百万円)

FY26/Q1-Q2	日本	米大陸	欧州	その他	合計
ゲーム専用機	206,162	436,935	260,989	162,112	1,066,199
IP関連収入等	19,062	11,619	1,860	823	33,365
合計	225,224	448,554	262,850	162,936	1,099,565

FY25/Q1-Q2	日本	米大陸	欧州	その他	合計
ゲーム専用機	115,735	214,769	114,512	40,199	485,217
IP関連収入等	16,480	18,574	2,536	490	38,081
合計	132,215	233,344	117,048	40,690	523,299

ゲーム専用機： ハードウェア（アクセサリ、amiibo含む）

およびソフトウェア（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）の売上高です。

IP関連収入等： 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、オフィシャルストアにおけるグッズ販売等の売上高です。

## 補足情報

(単位：百万円)

	FY25/Q1-Q2	FY26/Q1-Q2	FY26（予想）
有形固定資産減価償却額	4,235	6,255	12,000
研究開発費	68,659	82,420	175,000
広告宣伝費	35,940	64,655	140,000
期中平均レート	1 USドル = 152.49円 1 ユーロ = 165.80円	145.98 円 168.17 円	142.97 円 164.08 円
連結USドル建売上高	14億USドル	29億USドル	-
連結ユーロ建売上高	6億ユーロ	15億ユーロ	-
提出会社のUSドル建仕入高	18億USドル	44億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)

	FY25末		FY26/Q2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	1,576		1,651	
	売掛金	679	149.48 円	1,216	148.09 円
	買掛金	1,105		1,502	
ユーロ建て	現預金	244		591	
	売掛金	632	161.76 円	989	173.81 円
					160.00 円

## デジタル売上高

デジタル売上高				デジタル売上高比率				パッケージ併売ダウンロードソフト売上高比率			
(単位：億円)											
FY26				FY26				FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
698	856			59.3%	51.2%			42.3%	49.5%		
1,555				54.5%				46.3%			
FY25				FY25				FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
807	792	859	801	58.9%	53.9%	43.4%	62.9%	42.2%	43.6%	56.1%	44.9%
1,599				56.3%				42.9%			
2,458				51.0%				47.5%			
3,260				53.5%				46.9%			

- (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				ハード売上高比率				自社ソフト売上高比率			
(単位：%)											
FY26				FY26				FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
79.5%	79.5%			78.8%	67.2%			64.8%	68.7%		
79.5%				73.2%				67.2%			
FY25				FY25				FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
74.2%	75.2%	78.6%	75.9%	40.2%	42.6%	51.7%	32.2%	73.2%	66.3%	78.0%	71.5%
74.7%				41.4%				69.5%			
76.5%				46.1%				73.4%			
76.4%				43.7%				73.0%			

- (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)

	FY25/Q1-Q2	FY26/Q1-Q2	累計	予想 FY26
Nintendo Switch 2				
ハード				
日本	-	235	235	
米大陸	-	368	368	
欧州	-	240	240	
その他	-	193	193	
計	-	1,036	1,036	1,900
ソフト				
日本	-	387	387	
米大陸	-	810	810	
欧州	-	570	570	
その他	-	295	295	
計	-	2,062	2,062	4,800
Nintendo Switch				
ハード（全体）				
日本	162	57	3,777	
米大陸	159	67	5,898	
欧州	103	36	3,956	
その他	49	28	1,770	
計	472	189	15,401	400
うち Nintendo Switch				
日本	26	10	2,099	
米大陸	54	30	3,813	
欧州	41	14	2,667	
その他	5	1	1,120	
計	126	55	9,699	
うち Nintendo Switch（有機ELモデル）				
日本	102	29	974	
米大陸	72	22	930	
欧州	38	14	717	
その他	39	26	488	
計	250	91	3,110	
うち Nintendo Switch Lite				
日本	34	19	705	
米大陸	33	15	1,154	
欧州	24	8	571	
その他	6	2	162	
計	97	43	2,592	
ソフト				
日本	1,552	1,229	28,542	
米大陸	2,927	2,559	63,063	
欧州	2,045	1,909	42,382	
その他	504	458	11,293	
計	7,028	6,156	145,279	12,500

(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 2	FY26/Q1-Q2			累計 全世界合計
	全世界合計	うち、日本	うち、海外	
マリオカート ワールド	957	207	750	957
ドンキーコング バナンザ	349	53	296	349
Nintendo Switch	FY26/Q1-Q2			累計 全世界合計
	全世界合計	うち、日本	うち、海外	
マリオカート 8 デラックス	137	23	114	6,956
スーパー マリオパーティ ジャンボリー	116	24	92	864

(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（2025年4月～2025年9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
Drag x Drive *1	2025/8/14
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
Nintendo Switch	
ポケモンフレンズ *1	2025/7/22
かおマリオ *1	2025/8/26

(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。

\*1 ダウンロード版のみで発売するタイトルです。（「かおマリオ」は無料でダウンロードできます。）

\*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。

任天堂主要製品発売スケジュール（一部抜粋：2025年10月～）

Nintendo Switch 2	発売日
(ソフトウェア)	
Pokémon LEGENDS Z-A Nintendo Switch 2 Edition *1	2025/10/16
ゼルダ無双 封印戦記 *2	2025/11/6
カービィのエアライダー	2025/11/20
メトロイドプライム4 ビヨンド Nintendo Switch 2 Edition *1	2025/12/4
あつまれ どうぶつの森 Nintendo Switch 2 Edition *1	2026/1/15
マリオテニス フィーバー	2026/2/12
スーパーマリオブラザーズ ワンダー Nintendo Switch 2 Edition + みんなでリンリンパーク *1	2026年春
ヨッシーとフカシギの図鑑	2026年春
ぼこ あ ポケモン *3	2026年春
ファイアーエムブレム 万紫千紅	2026年
スプラトゥーン レイダース	未定
Nintendo Switch	発売日
(ソフトウェア)	
スーパーマリオギャラクシー *4	2025/10/2
スーパーマリオギャラクシー 2 *4	2025/10/2
スーパーマリオギャラクシー + スーパーマリオギャラクシー 2	2025/10/2
Pokémon LEGENDS Z-A	2025/10/16
メトロイドプライム4 ビヨンド	2025/12/4
トモダチコレクション わくわく生活	2026年春
リズム天国 ミラクルスターズ	2026年
Pokémon Champions *4	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 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。

\*2 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。

\*3 国内では株式会社ポケモンが発売・販売するタイトルです。

\*4 ダウンロード版のみで発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)

### 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。