



2026年3月期第3四半期 決算説明資料

任天堂株式会社
2026年2月3日

1. 連結業績および業績見通し

連結業績（実績）

	FY25/Q1-Q3	FY26/Q1-Q3	増減
売上高	9,562 億円	19,058 億円	+99.3 %
営業利益	2,475 億円	3,003 億円	+21.3 %
営業利益率	25.9 %	15.8 %	-10.1 pt.
経常利益	3,271 億円	4,558 億円	+39.4 %
四半期純利益	2,371 億円	3,588 億円	+51.3 %
四半期純利益率	24.8 %	18.8 %	-6.0 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：FY26/Q1-Q3は25年4月-12月の期間を指します。

連結売上高

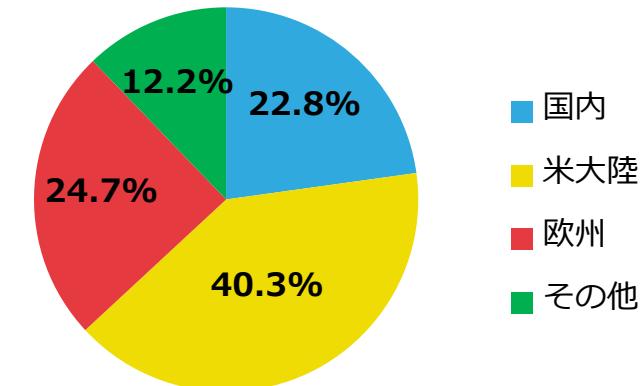
	FY25/Q1-Q3	FY26/Q1-Q3	増減
売上高	9,562 億円	19,058 億円	+99.3 %
ゲーム専用機※1	8,955 億円	18,513 億円	+106.7 %
IP関連収入等※2	606 億円	545 優円	-10.1 %

※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： -75億円

FY26/Q1-Q3 地域別売上高割合



海外売上高比率 77.2%

ハードウェアおよびソフトウェアの主な販売状況（セルайн）

	FY25/Q1-Q3	FY26/Q1-Q3	増減
ハードウェア			
Nintendo Switch 2	-	1,737 万台	-
Nintendo Switch	954 万台	325 万台	-66.0 %
ソフトウェア			
Nintendo Switch 2	-	3,793 万本	-
Nintendo Switch	12,398 万本	10,893 万本	-12.1 %



1,403 万本



425 万本

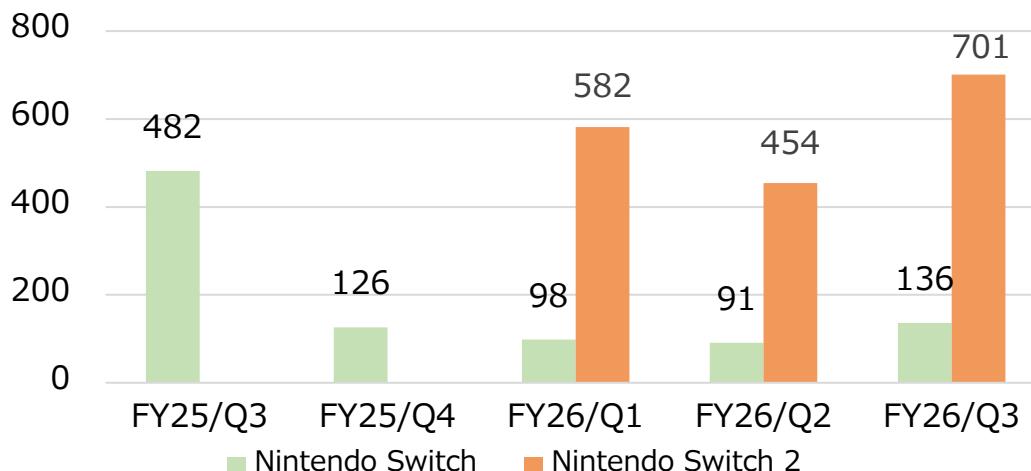


841 万本

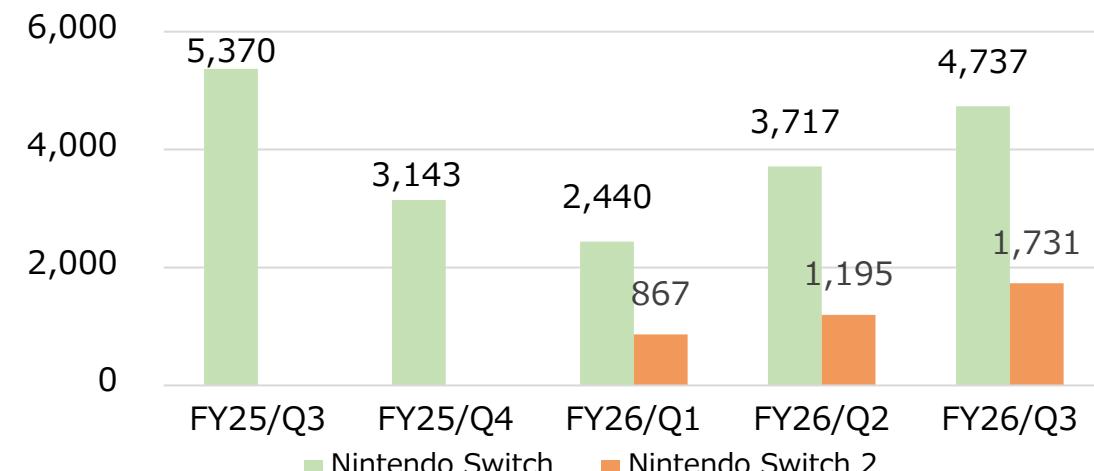


389 万本

ハードウェア 四半期推移（万台）



ソフトウェア 四半期推移（万本）

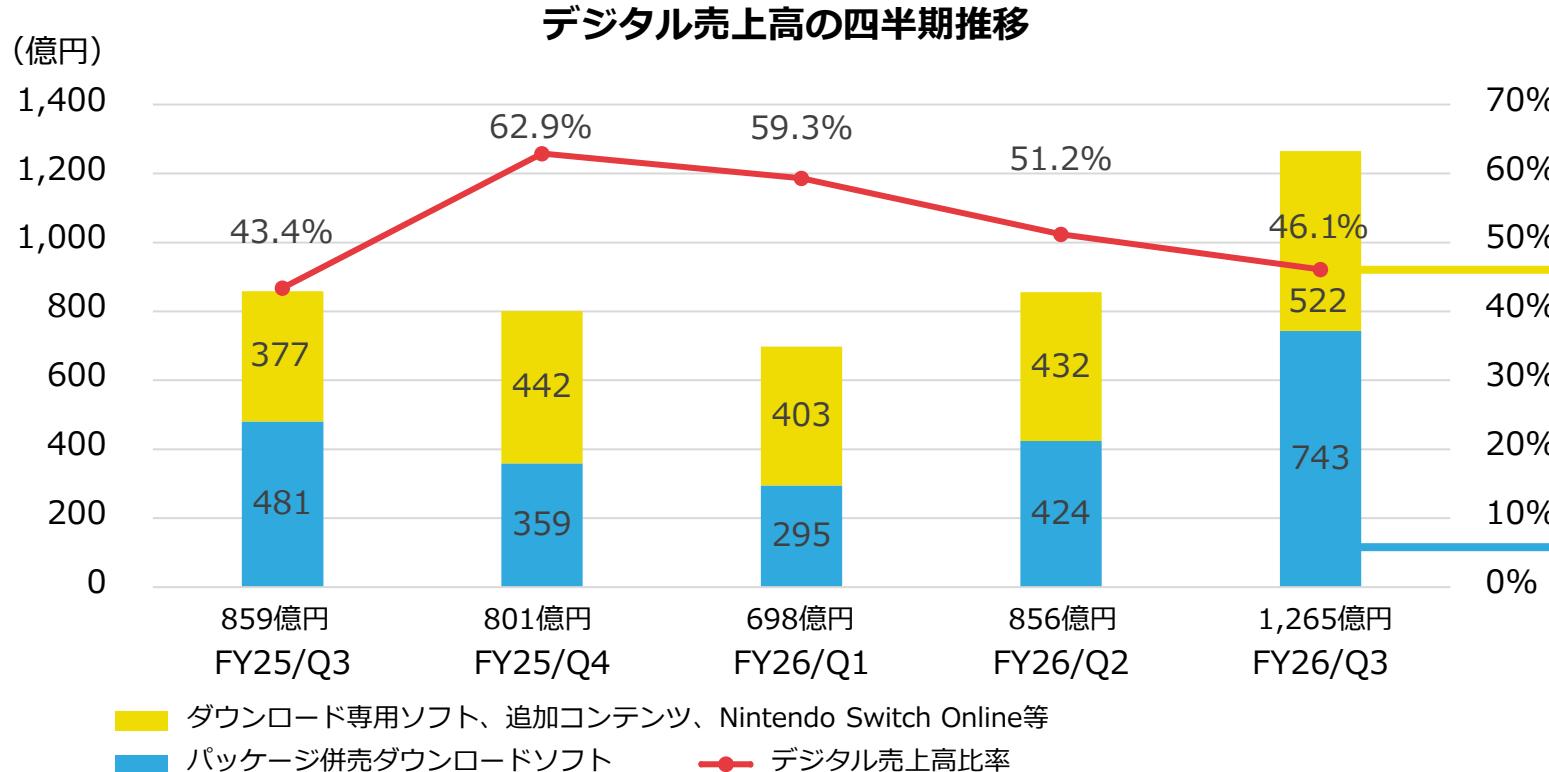


デジタル売上高

	FY25/Q1-Q3	FY26/Q1-Q3	増減
デジタル売上高 ※1	2,458 億円	2,820 億円	+14.7 %
デジタル売上高比率 ※2	51.0 %	50.4 %	-0.6 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



売上総利益

	FY25/Q1-Q3	FY26/Q1-Q3	増減
売上総利益	5,655 億円	7,124 億円	+26.0 %
売上総利益率	59.1 %	37.4 %	-21.7 pt.
主な増減要因			
	FY25/Q1-Q3	FY26/Q1-Q3	増減
ハード売上高比率※1	46.1 %	69.8 %	+23.7 pt.
自社ソフト売上高比率※2	73.4 %	74.9 %	+1.5 pt.
デジタル売上高比率※2	51.0 %	50.4 %	-0.6 pt.
期中平均レート 1USドル 1ユーロ	152.45 円 164.70 円	148.69 円 171.91 円	-3.76 円 +7.21 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

	FY25/Q1-Q3	FY26/Q1-Q3	増減
販売費及び一般管理費	3,179 億円	4,120 億円	+29.6 %
売上高販管費率	33.2 %	21.6 %	-11.6 pt.
営業利益	2,475 億円	3,003 億円	+21.3 %
営業利益率	25.9 %	15.8 %	-10.1 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約 +175億円

	FY25/Q1-Q3	FY26/Q1-Q3	増減
研究開発費	1,047 億円	1,275 億円	+21.8 %
広告宣伝費	688 億円	1,144 億円	+66.2 %

経常利益・四半期純利益

	FY25/Q1-Q3	FY26/Q1-Q3	増減
営業外収益	799 億円	1,561 億円	+95.4 %
うち 為替差益	62 億円	478 億円	+667.6 %
営業外費用	4 億円	7 億円	+70.5 %
経常利益	3,271 億円	4,558 億円	+39.4 %
四半期純利益	2,371 億円	3,588 億円	+51.3 %
四半期純利益率	24.8 %	18.8 %	-6.0 pt.

	FY25末	FY26/Q3	増減
期末レート			
1USドル	149.48 円	156.66 円	+7.18 円
1ユーロ	161.76 円	183.93 円	+22.17 円

連結業績（予想）

2026年3月期の連結業績予想は、2025年11月4日に発表した業績予想から変更ありません。

	FY25実績	FY26予想	増減
売上高	11,649 億円	22,500 億円	+93.1 %
営業利益	2,825 億円	3,700 億円	+30.9 %
経常利益	3,723 億円	4,600 億円	+23.6 %
当期純利益	2,788 億円	3,500 億円	+25.5 %

・FY26前提為替レートは、1ドル140円を150円に、1ユーロ160円を170円に変更しました。

	FY25実績	FY26予想	増減
年間配当	120 円	181 円	+61 円

米国の関税措置による影響は2025年12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。

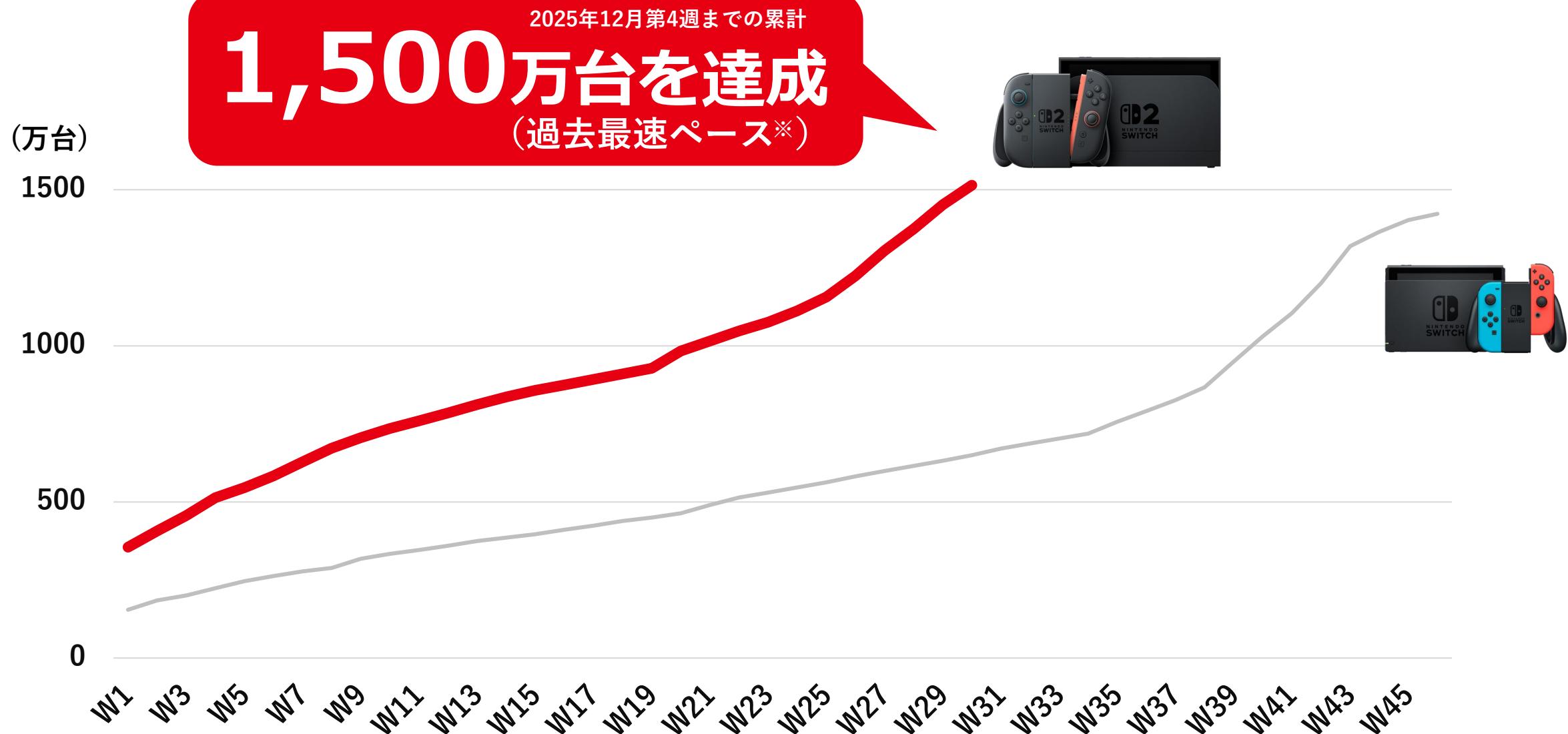
連結業績（予想）

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	1,900 万台	- %
ソフトウェア	- 万本	4,800 万本	- %
Nintendo Switch			
ハードウェア	1,080 万台	400 万台	-63.0 %
ソフトウェア	15,541 万本	12,500 万本	-19.6 %

FY26予想のソフトウェア販売数は、第3四半期までに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1,220万本、Nintendo Switchソフトウェア約91万本）を含みますが、第4四半期以降販売のハードウェア等に同梱する数量は含みません。なお、Nintendo Switchソフトウェアのうち約51万本はNintendo Switch 2 ハードウェアに同梱して販売しました。

2. ビジネスハイライト

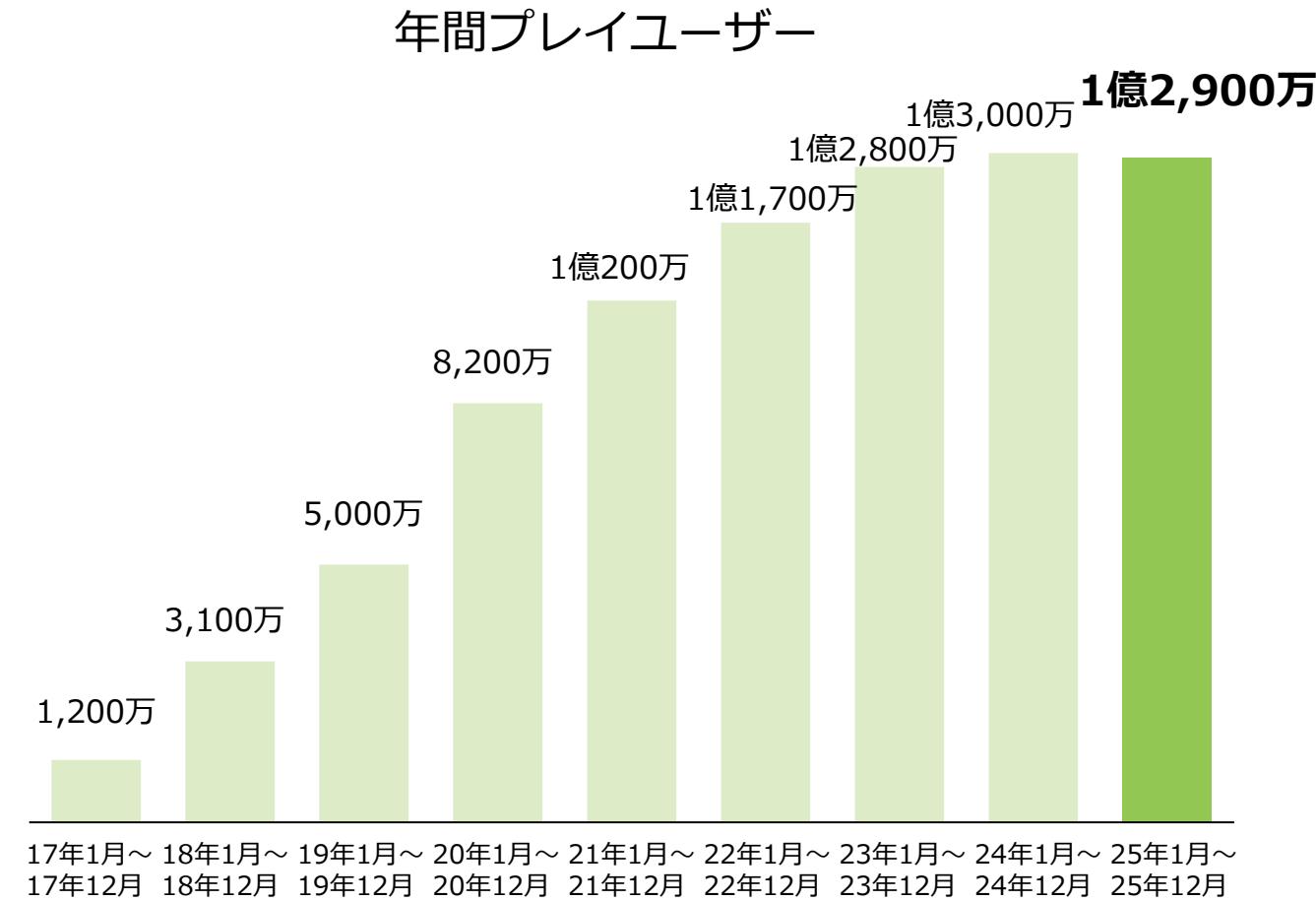
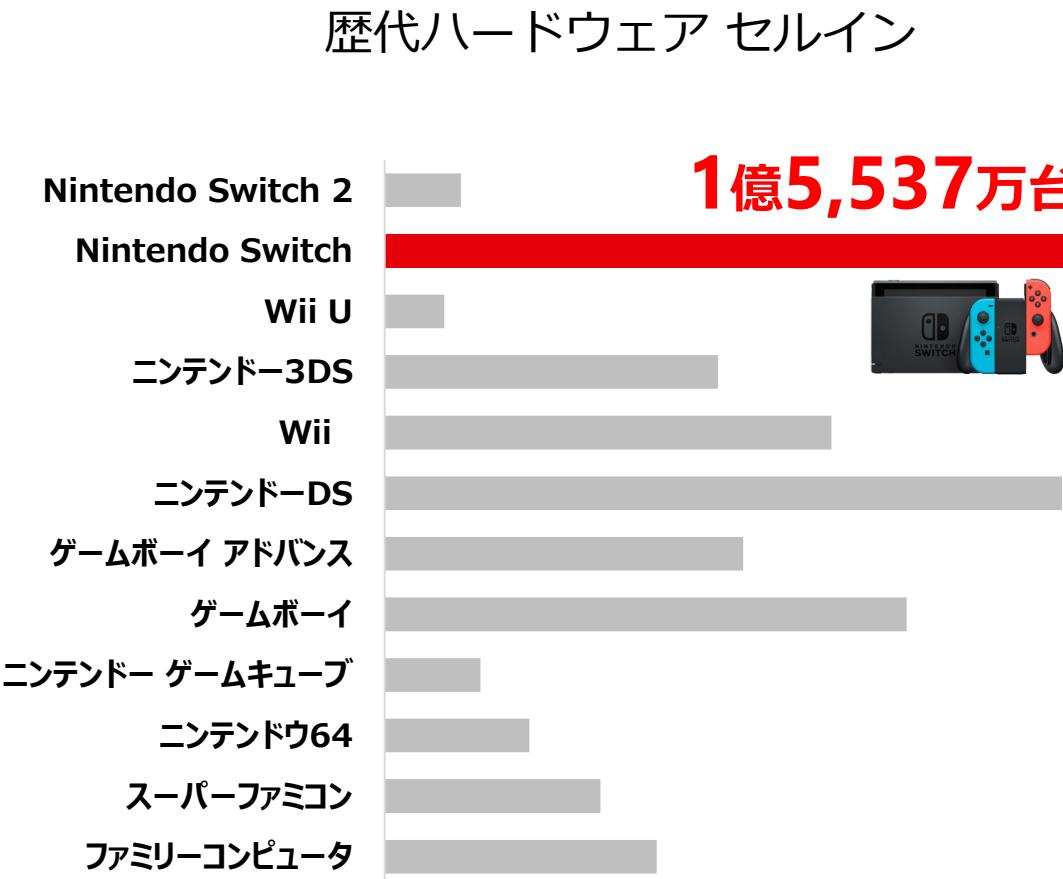
Nintendo Switch 2 本体セルスルー



セルスルー：個人のお客様への販売数、当社推計

歴代ハードウェアのセルレインと年間プレイユーザー

- **Nintendo Switch** が任天堂の歴代ハードウェアの中で最多の販売台数となった
- 年間プレイユーザーは、前年に続いて1億を超える規模で推移



Nintendo Switch 2 ソフト (自社)

Nintendo Switch 2 ソフト



Nintendo Switch 2 Edition



発売予定のNintendo Switch 2 タイトル (自社)



2026年1月15日



2026年2月12日



2026年3月5日



2026年3月26日



2026年春



2026年



未定

Nintendo Switch向け自社タイトル



2026年4月16日



2026年



2026年

ソフトメーカー様のNintendo Switch 2 タイトル



2026年1月22日



2026年1月22日



2026年2月5日



2026年2月12日



2026年2月13日



2026年2月27日



2026年3月12日



2026年3月13日



2026年4月24日



2026年5月27日



2026年



2026年

任天堂IPを活用したさまざまな取り組み

「Nintendo Live 2025 TOKYO」を
2025年10月4日、5日に
東京ビッグサイトで開催



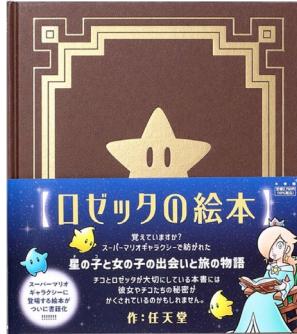
国内4店舗目となる当社直営店
「Nintendo FUKUOKA」を
2025年11月にオープン



映画



スーパーマリオブラザーズ40周年にまつわる取り組み



3. 參考資料

売上高内訳（地域別）

(単位：百万円)

FY26/Q1-Q3	日本	米大陸	欧州	その他	合計
ゲーム専用機	406,028	748,671	467,010	229,614	1,851,324
IP関連収入等	29,452	20,091	3,718	1,295	54,558
合計	435,481	768,763	470,728	230,909	1,905,883

FY25/Q1-Q3	日本	米大陸	欧州	その他	合計
ゲーム専用機	197,503	388,242	238,389	71,389	895,523
IP関連収入等	27,170	28,652	4,005	865	60,694
合計	224,674	416,894	242,394	72,254	956,218

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-Q3	FY26/Q1-Q3	FY26（予想）
有形固定資産減価償却額	7,221	9,212	12,000
研究開発費	104,772	127,570	175,000
広告宣伝費	68,859	114,424	140,000
期中平均レート	1 USドル = 152.45 円	148.69 円	149.01 円
	1 ユーロ = 164.70 円	171.91 円	171.42 円
連結USドル建売上高	25億USドル	49億USドル	-
連結ユーロ建売上高	14億ユーロ	27億ユーロ	-
提出会社のUSドル建仕入高	32億USドル	66億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/Q3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		1,859	
	売掛金	679	149.48 円	1,135	156.66 円
	買掛金	1,105		1,612	150.00 円
ユーロ建て	現預金	244		779	
	売掛金	632	161.76 円	791	183.93 円
					170.00 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	1,265		59.3%	51.2%	46.1%		42.3%	49.5%	58.7%	
1,555				54.5%				46.3%			
2,820				50.4%				51.9%			
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			
FY26				FY26				FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
79.5%	79.5%	73.9%		78.8%	67.2%	65.1%		64.8%	68.7%	81.9%	
79.5%				73.2%				67.2%			
77.2%				69.8%				74.9%			
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-Q3	FY26/Q1-Q3	累計	予想 FY26
Nintendo Switch 2				
ハード				
日本	-	478	478	
米大陸	-	598	598	
欧州	-	410	410	
その他	-	250	250	
計	-	1,737	1,737	1,900
ソフト				
日本	-	916	916	
米大陸	-	1,410	1,410	
欧州	-	1,018	1,018	
その他	-	448	448	
計	-	3,793	3,793	4,800
Nintendo Switch				
ハード（全体）				
日本	281	94	3,814	
米大陸	330	114	5,945	
欧州	251	71	3,991	
その他	92	45	1,787	
計	954	325	15,537	400
うち Nintendo Switch				
日本	49	17	2,106	
米大陸	126	47	3,831	
欧州	92	31	2,685	
その他	7	2	1,121	
計	274	98	9,742	
うち Nintendo Switch（有機ELモデル）				
日本	170	47	992	
米大陸	137	36	945	
欧州	124	25	728	
その他	76	40	503	
計	507	148	3,168	
うち Nintendo Switch Lite				
日本	62	30	716	
米大陸	68	30	1,169	
欧州	35	16	579	
その他	8	3	163	
計	173	79	2,627	
ソフト				
日本	2,688	2,312	29,624	
米大陸	5,088	4,548	65,051	
欧州	3,758	3,215	43,687	
その他	863	819	11,654	
計	12,398	10,893	150,016	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、当第3四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を含みますが、予想部分にはハードに同梱して販売する数量は含みません。
 - ・「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-Q3			累計
	全世界合計	うち、日本	うち、海外	
マリオカート ワールド	1,403	335	1,067	1,403
ドンキーコング バナンザ	425	69	356	425
Pokémon LEGENDS Z-A Nintendo Switch 2 Edition	389	112	276	389
カービィのエアライダー	176	90	86	176

Nintendo Switch	FY26/Q1-Q3			累計
	全世界合計	うち、日本	うち、海外	
Pokémon LEGENDS Z-A	841	308	533	841
スーパー マリオ ギャラクシー 2	242	32	210	242
マリオカート 8 デラックス	239	35	204	7,059
スーパー マリオ ギャラクシー	228	30	198	228
スーパー マリオ パーティ ジャンボリー	193	37	156	941
Nintendo Switch Sports	157	21	136	1,784
あつまれ どうぶつの森	150	40	109	4,932
ポケットモンスター スカーレット・バイオレット	128	28	101	2,808
大乱闘スマッシュブラザーズSPECIAL	120	24	96	3,744
スーパー マリオ ブラザーズ ワンダー	112	9	103	1,715

(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12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
Pokémon LEGENDS Z-A Nintendo Switch 2 Edition *2	2025/10/16
ゼルダ無双 封印戦記 *4	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 *2	2025/12/4

Nintendo Switch	発売日
(ソフトウェア)	
ポケモンフレンズ ^{*1}	2025/7/22
かおマリオ ^{*1}	2025/8/26
スーパーマリオギャラクシー ^{*1}	2025/10/2
スーパーマリオギャラクシー 2 ^{*1}	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
かおヨッシー ^{*1}	2025/11/8
メトロイドプライム4 ビヨンド	2025/12/4

(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」と「かおヨッシー」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。

*4 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。

任天堂主要製品発売スケジュール（一部抜粋：2026年1月～）

Nintendo Switch 2	発売日
(ソフトウェア)	
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
ぼこ あ ポケモン ^{*2}	2026/3/5
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}	2026/3/26
ヨッシーとフカシギの図鑑	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)	
トモダチコレクション わくわく生活	2026/4/16
リズム天国 ミラクルスターズ	2026年
Pokémon Champions ^{*3}	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 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。

*3 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) ① 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。

② 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。