



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

1. 連結業績および業績見通し

2

- 2026年3月期第3四半期累計期間（以下、第3四半期）の連結業績についてご説明いたします。

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。

3

- 当第3四半期の売上高は、前年同期比99.3%増の1兆9,058億円、営業利益は21.3%増の3,003億円、経常利益は39.4%増の4,558億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は51.3%増の3,588億円となりました。

連結売上高

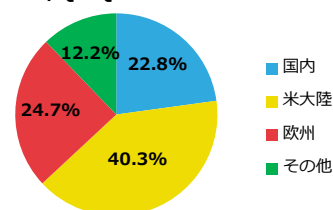
	FY25/Q1-Q3	FY26/Q1-Q3	増減
売上高	9,562 億円	19,058 億円	+99.3 %
ゲーム専用機※1	8,955 億円	18,513 億円	+106.7 %
IP関連収入等※2	606 億円	545 億円	-10.1 %

※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



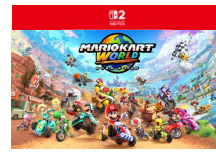
海外売上高比率 77.2%

4

- 当第3四半期は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106.7%増の1兆8,513億円となりました。
- 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10.1%減の545億円となりました。

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-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 %



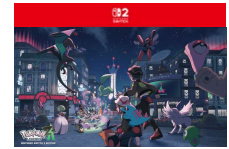
1,403 万本



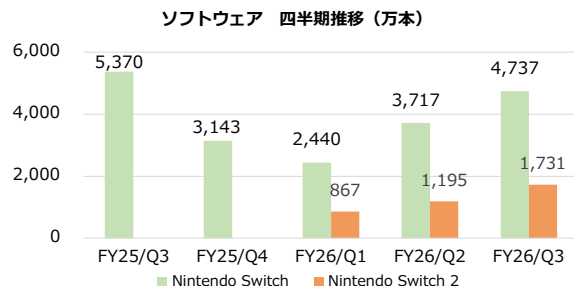
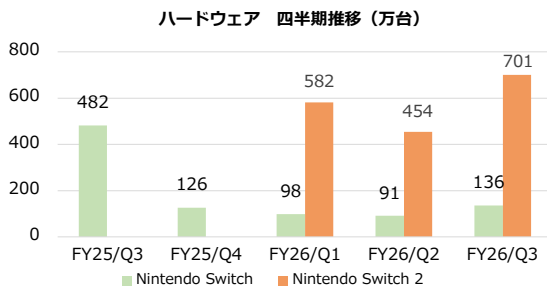
841 万本



425 万本



389 万本



5

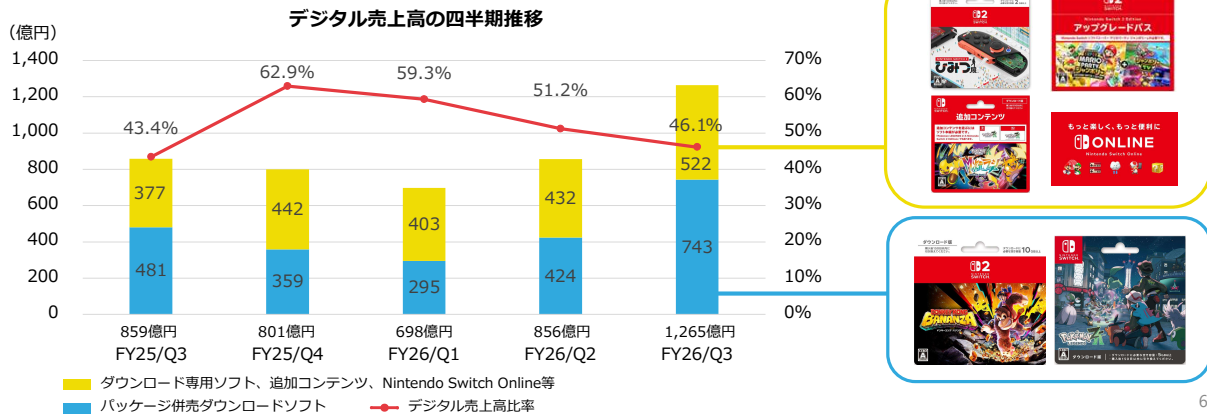
- ゲーム専用機ビジネスにおける、ハードウェアおよびソフトウェアのセルイン状況についてご説明します。
- ハードウェアの販売は、Nintendo Switch 2 が1,737万台、Nintendo Switchが前年同期比66.0%減の325万台となりました。Nintendo Switch 2 ハードウェアは、「Nintendo Switch 2 マリオカート ワールド セット」および10月に発売した「Nintendo Switch 2 Pokémon LEGENDS Z-A Nintendo Switch 2 Edition セット」を中心に販売を伸ばしました。
- ソフトウェアの販売は、Nintendo Switch 2 ソフトが3,793万本、Nintendo Switchソフトが前年同期比12.1%減の1億893万本となりました。
- Nintendo Switch 2 ソフトは、『マリオカート ワールド』が1,403万本、『ドンキーコング バナンザ』が425万本、『Pokémon LEGENDS Z-A Nintendo Switch 2 Edition』が389万本とそれぞれが販売を伸ばしました。また、ソフトメーカー様から発売されたバラエティ豊かなタイトルによるラインアップの充実も相まって、ソフトウェアの販売本数は堅調に推移しています。
- Nintendo Switchソフトは、『Pokémon LEGENDS Z-A』が841万本の販売と好調に推移したほか、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。

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



- 次にソフトウェアにおけるデジタルビジネスについてご説明します。
- 当第3四半期のデジタル売上高は、前年同期比14.7%増の2,820億円となり、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、0.6ポイント減の50.4%となりました。
- デジタル売上高は、主にパッケージ併売ダウンロードソフトや追加コンテンツの売上が増加したことにより前年同期比で増加しました。

※ 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。

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

7

- 売上総利益は、売上高の増加に伴い前年同期比26.0%増の7,124億円となりました。
- 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ったことにより、21.7ポイント減の37.4%となりました。

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 %

8

- 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29.6%増の4,120億円となりました。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11.6ポイント減の21.6%となりました。
- これらの結果、営業利益は前年同期比21.3%増の3,003億円となりました。営業利益率は売上総利益率の低下に伴い、10.1ポイント減の15.8%となりました。

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.

期末レート	FY25末	FY26/Q3	増減
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

9

- 経常利益は、為替差益および持分法による投資利益が増加したことなどにより、前年同期比39.4%増の4,558億円となりました。
- 親会社株主に帰属する四半期純利益は、投資有価証券売却益を計上したことなどにより、前年同期比51.3%増の3,588億円となりました。

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
配当金			
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。

10

- 続いて、業績予想についてご説明いたします。
- 2026年3月期の連結業績予想は、2025年11月4日に公表した予想から変更ありません。
- なお、期末の前提為替レートを、1ドル140円を150円に、1ユーロ160円を170円に各々変更しました。これらを円安方向に見直したことにより、売上高および各利益項目に一定の押し上げ効果が見込まれますが、その他の調整項目も考慮した結果、連結業績予想の修正を要する水準には至りませんでした。

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。

11

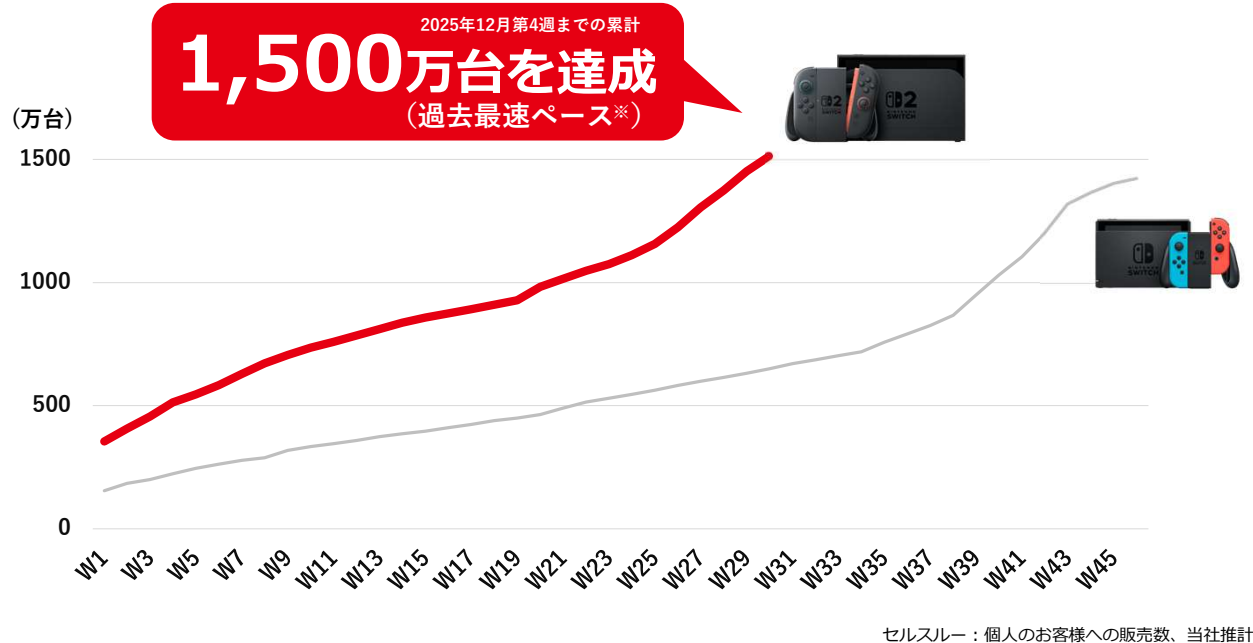
- ハードウェアおよびソフトウェアの予想販売数量についても変更はありません。
 - 一方で、地域別・商品別の販売数量の内訳や構成は、第3四半期までの実績および第4四半期以降の見通しを踏まえると、想定から一部変化しています。具体的に、ハードウェアでは国内の比率が高まったことや、ソフトウェアでは国内販売分およびソフトウェアメーカータイトルの構成比が増加していることなどは、営業利益の押し下げ要因となります。
 - 従いまして、前提為替レートの変更による押し上げ要因と、地域別・商品別の構成変化による押し下げ要因などの増減要因を勘案した結果、全体の売上高や利益の額は修正を必要とする水準ではなかったため、業績予想は据え置きました。
- ※ 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

12

- 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 2 本体セルスルー



- まず、2025年6月に発売しましたNintendo Switch 2の販売状況についてご説明いたします。
- ご覧のグラフは、発売からの累計セルスルーの推移を、Nintendo Switchの立ち上がりと比較したものです。Nintendo Switch 2は世界中で多くのお客様に手に取っていただき、発売から約半年で累計セルスルーは1,500万台を突破しました。
- グラフの赤い線が示すとおり、Nintendo Switchを大きく上回る、過去最速のペース(※)で普及しています。
- 立ち上げとしては、順調なスタートを切ることができたと考えています。

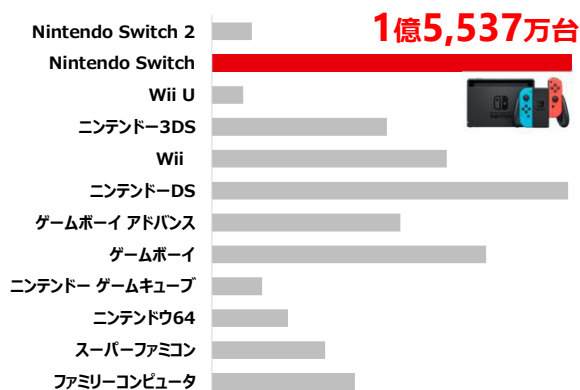
※ 当社の歴代ハードウェアにおける過去最速ペース

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を含みます。

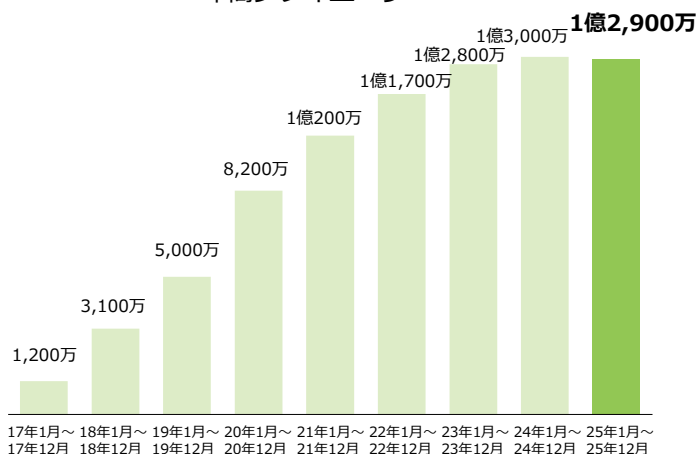
歴代ハードウェアのセルインと年間プレイユーザー

- **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**

歴代ハードウェア セルイン



年間プレイユーザー



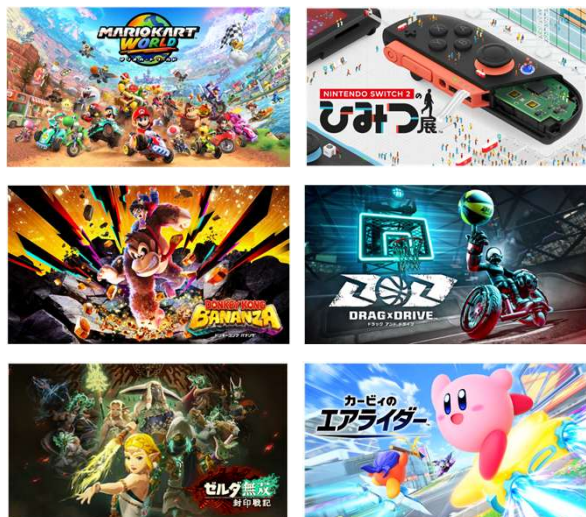
14

- このNintendo Switch 2 のスムーズな滑り出しを支えているのが、Nintendo Switchで築き上げた多くのお客様とのつながりです。
- スライド左側のグラフは、任天堂の歴代ハードウェアの累計販売台数です。当第3四半期におきまして、Nintendo Switchの累計セルインがニンテンドーDSを上回り、歴代ハードウェアの中で最多の販売台数となりました。
- 続いて右側のグラフは、年間プレイユーザー数の推移です。直近の年間プレイユーザー数は横ばいで推移しています。プラットフォームの世代交代の節目においても、前年に続き、年間プレイユーザー数は1億を超える規模となっています。
- Nintendo Switchまでのゲーム専用機では、新しいゲーム機をお買い上げいただくタイミングでお客様との関係が一度途切れてしまうことが課題となっていました。
- しかしながら、史上最大規模となった普及台数と、多くのお客様が任天堂のプラットフォームで遊び続けてくださっていることが、Nintendo Switch 2 の立ち上がりを支える強力なビジネスの土台になっていると考えています。

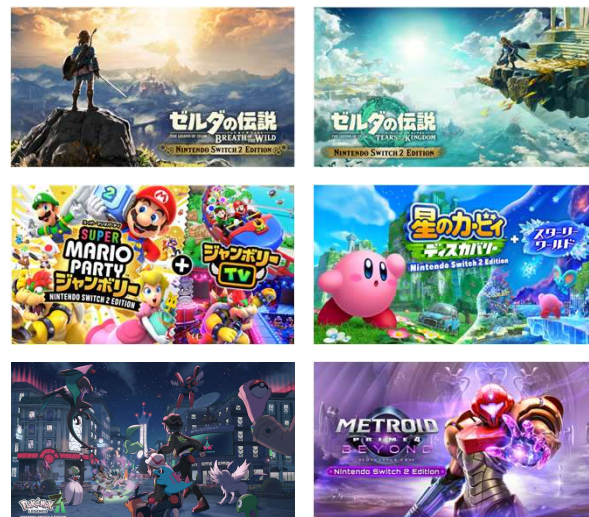
※ 年間プレイユーザー数は、Nintendo SwitchおよびNintendo Switch 2 に登録されたニンテンドーアカウントのうち、各集計期間の1年間に一度以上Nintendo SwitchおよびNintendo Switch 2 のソフトウェアを起動されたお客様のアカウント数です。また、ニンテンドーeショップなどのご利用は含みません。なお、ハードウェアがインターネット接続されたタイミングでお客様の過去の利用データを集計していることなどから、結果が遡及的に修正されます。

Nintendo Switch 2 ソフト（自社）

Nintendo Switch 2 ソフト



Nintendo Switch 2 Edition



15

- ご覧のタイトルは、当社が当第3四半期までに発売したNintendo Switch 2 向けのソフトです。
- 左側がNintendo Switch 2 ソフト、右側がNintendo Switch 2 Editionのタイトルです。
- Nintendo Switch 2 ソフトとしましては、11月に『カービィのエアライダー』などを発売しました。また、Nintendo Switch 2 Editionタイトルとしましては、10月に『Pokémon LEGENDS Z-A Nintendo Switch 2 Edition』を、12月に『メトロイドプライム4 ビヨンド Nintendo Switch 2 Edition』などを発売しました。
- そのほか、『ドンキーコング バナanza』や『Pokémon LEGENDS Z-A』の追加コンテンツにつきましても、順次配信をしました。

※ 『ゼルダ無双 封印戦記』… 海外において当社が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

16

- ご覧のタイトルは、2026年以降、当社が発売するNintendo Switch 2 の自社タイトルラインアップです。
- 1月15日には、『あつまれ どうぶつの森 Nintendo Switch 2 Edition』を発売しました。2月12日には『マリオテニス フィーバー』の発売を予定しています。
- さらに春に向けては、『ぽこ あ ポケモン』や『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』、そして『ヨッシーとフカシギの図鑑』などの発売を予定しています。
- また、『ファイアーエムブレム 万紫千紅』や『Splatoon Raiders』などNintendo Switch 2 の性能や新しい機能を活かした多様なラインアップにより、プラットフォームの勢いを、さらに加速させていきます。

※ 『ぽこ あ ポケモン』… 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

Nintendo Switch向け自社タイトル



2026年4月16日



2026年



2026年

17

- 続いて、Nintendo Switch向けの自社タイトルについてです。
- 1億人を超えるお客様の基盤を持つNintendo Switchに向けても、引き続き新作タイトルを発売します。
- 久しぶりのシリーズ新作となる『トモダチコレクション わくわく生活』、『リズム天国 ミラクルスターズ』のほか、『Pokémon Champions』の発売を予定しています。
- これらのタイトルは、Nintendo Switch 2 でも遊んでいただくことが可能ですので、両プラットフォームのお客様にお楽しみいただけると期待しています。

※ 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。

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

- こちらは、2026年以降、Nintendo Switch 2 に向けて順次発売するソフトメーカー様タイトルの一例です。
- ご覧のように、熱心なゲームファンの方を含めた幅広いお客様にご満足いただける多様なタイトルが予定されています。
- 各ソフトメーカー様からの力強いご協力のもと、Nintendo Switch 2 のラインアップの拡充を続けており、ローンチ以降のプラットフォームの勢いを強力に支えていただいています。

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**



19

- 続いて、任天堂IPを活用した取り組みをご紹介します。
- 2025年10月には、東京ビッグサイトにて「Nintendo Live 2025 TOKYO」を2日間開催しました。国内での「Nintendo Live」の開催は2022年以来、3年ぶりとなり、Nintendo Switch 2 のゲーム体験や大会を中心に展開しました。現地の様子はスマートフォン向けアプリ『Nintendo Today!』や公式YouTubeでもライブ配信し、会場にお越しになれないお客様へも、その熱気をお届けすることができました。
- また、2025年11月には、当社直営のオフィシャルストアとして国内4店舗目となる「Nintendo FUKUOKA」を、九州初の常設店舗としてオープンしました。オフィシャルストアは、単に商品を販売する場であるだけでなく、ゲーム体験やイベントなどを通じて任天堂の情報を発信する重要な拠点として、今後も一つひとつの店舗を丁寧に運営していきます。
- さらに九州地域におきましては、JR九州様とのコラボレーションによる「スーパーマリオ×JR九州 〜Let's GO KYUSHU!〜」キャンペーンも開催しています。
- 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。

映画



- 映像コンテンツの分野におきましては、イルミネーション様と共同で制作している新作映画『ザ・スーパーマリオギャラクシー・ムービー』の公開を4月に予定しています。
- 本作は、前作同様、ゲームの経験の有無にかかわらず楽しめる内容を目指して制作を進めています。ご家族やご友人と一緒にご覧いただくことで、スーパーマリオの世界に親しみを持っていただく入り口になればと考えています。

スーパーマリオブラザーズ40周年にまつわる取り組み



- 1985年に誕生した『スーパーマリオブラザーズ』が、今年度で40周年を迎えました。この節目の年に合わせ、ゲームの枠を越えて、関連商品・サービス・イベントを横断した展開をしていきます。映画の公開に先立ちましては、『スーパーマリオギャラクシー』と『スーパーマリオギャラクシー 2』を40周年記念タイトルとしてNintendo Switch向けに発売しました。
- 今後もさまざまな取り組みを通じて、スーパーマリオをはじめとする当社IPやキャラクターが長く愛され続けるよう、独自の娯楽体験の創出を継続してまいります。

3. 参考資料

22

【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）

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 =	148.69 円	149.01 円
	1 ユーロ =	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	150.00 円
	買掛金	1,105		1,612		
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

(単位：億円)

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
698	856	1,265	
1,555			
2,820			

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

デジタル売上高比率

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
59.3%	51.2%	46.1%	
54.5%			
50.4%			

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

パッケージ併売ダウンロードソフト 売上高比率

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
42.3%	49.5%	58.7%	
46.3%			
51.9%			

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

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
79.5%	79.5%	73.9%	
79.5%			
77.2%			

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

ハード売上高比率

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
78.8%	67.2%	65.1%	
73.2%			
69.8%			

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

自社ソフト売上高比率

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
64.8%	68.7%	81.9%	
67.2%			
74.9%			

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
73.2%	66.3%	78.0%	71.5%
69.5%			
73.4%			
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	
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	
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	
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	全世界合計
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	全世界合計
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
ぽこ 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) ・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。