



# 2025年3月期第2四半期 決算説明資料

任天堂株式会社

2024年11月5日

1

# 1. 連結業績および業績見通し

## 連結業績（実績）

	FY24/Q1-Q2	FY25/Q1-Q2	増減
売上高	7,962 億円	<b>5,232 億円</b>	-34.3 %
営業利益	2,799 億円	<b>1,215 億円</b>	-56.6 %
営業利益率	35.2 %	<b>23.2 %</b>	-12.0 pt.
経常利益	3,800 億円	<b>1,471 億円</b>	-61.3 %
中間純利益	2,712 億円	<b>1,086 億円</b>	-59.9 %
中間純利益率	34.1 %	<b>20.8 %</b>	-13.3 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：FY25/Q1-Q2は24年4-9月の期間を指します。

3

- ・ 当中間期の売上高は前年同期比34.3%減の5,232億円、営業利益は56.6%減の1,215億円、経常利益は61.3%減の1,471億円、親会社株主に帰属する中間純利益は59.9%減の1,086億円となりました。

## 連結売上高

	FY24/Q1-Q2	FY25/Q1-Q2	増減
売上高	7,962 億円	5,232 億円	-34.3 %
ゲーム専用機※1	7,367 億円	4,852 億円	-34.1 %
モバイル・IP関連収入等※2	550 億円	312 億円	-43.3 %
その他※3	44 億円	68 億円	+53.9 %

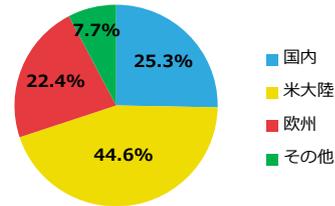
※1 ハードウェア・ソフトウェア（パッケージ併売ダウンロードソフト、ダウンロード専用ソフト、追加コンテンツ、Nintendo Switch Online含む）・アクセサリなどを含みます。

※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：+299億円

FY25/Q1-Q2 地域別売上高割合



海外売上高比率 74.7%

4

- ゲーム専用機ビジネスの売上高は、前年同期比34.1%減の4,852億円となりました。当中間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年同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、前年同期比43.3%減の312億円となりました。

## 売上総利益

	FY24/Q1-Q2	FY25/Q1-Q2	増減
売上総利益	4,720 億円	3,179 億円	-32.6 %
売上総利益率	59.3 %	60.8 %	+1.5 pt.
主な増減要因			
	FY24/Q1-Q2	FY25/Q1-Q2	増減
ハード売上高比率※1	41.1 %	41.4 %	+0.3 pt.
自社ソフト売上高比率※2	82.4 %	69.5 %	-12.9 pt.
デジタル売上高比率※2	50.2 %	56.3 %	+6.1 pt.
期中平均レート			
1USドル	140.96 円	152.49 円	+11.53 円
1ユーロ	153.40 円	165.80 円	+12.40 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年同期比32.6%減の3,179億円となりました。
- 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、1.5ポイント増の60.8%となりました。

## 販売費及び一般管理費・営業利益

	FY24/Q1-Q2	FY25/Q1-Q2	増減
販売費及び一般管理費	1,921 億円	<b>1,964 億円</b>	+2.2 %
売上高販管費率	24.1 %	<b>37.5 %</b>	+13.4 pt.
営業利益	2,799 億円	<b>1,215 億円</b>	-56.6 %
営業利益率	35.2 %	<b>23.2 %</b>	-12.0 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+53億円

	FY24/Q1-Q2	FY25/Q1-Q2	増減
研究開発費	594 億円	<b>686 億円</b>	+15.5 %
広告宣伝費	443 億円	<b>359 億円</b>	-18.9 %

6

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、研究開発費の増加や、為替レートが円安に推移し、外貨建費用の日本円換算額が増加したことなどにより、前年同期比2.2%増の1,964億円となりました。また、売上高が前年同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、13.4ポイント増の37.5%となりました。
- 営業利益は、売上総利益の減少や販管費の増加に伴い、前年同期比56.6%減の1,215億円となり、営業利益率は12.0ポイント減の23.2%となりました。

## 経常利益・当期純利益

		FY24/Q1-Q2	FY25/Q1-Q2	増減				
営業外収益		1,004 億円	483 億円	-51.8 %				
うち 為替差益		577 億円	- 億円	-				
営業外費用		3 億円	227 億円	+7,278.6 %				
うち 為替差損		- 億円	224 億円	-				
経常利益		3,800 億円	1,471 億円	-61.3 %				
中間純利益		2,712 億円	1,086 億円	-59.9 %				
中間純利益率		34.1 %	20.8 %	-13.3 pt.				
期末レート	FY24	FY25/Q2	増減	配当金	FY24	FY25	増減	
1USドル	151.34 円	142.85 円	-8.49 円	中間	80 円	35 円	-45 円	
1ユーロ	163.31 円	159.43 円	-3.88 円					

7

- 経常利益は、受取利息の増加がみられたものの、主に営業利益の減少や為替差損が発生したことにより前年同期比61.3%減の1,471億円となりました。
- 経常利益の減少により、親会社株主に帰属する中間純利益は、前年同期比59.9%減の1,086億円となりました。

## 連結業績（予想）

2024年5月7日公表の業績予想を、2024年11月5日に修正しました。

	前回予想	修正予想	増減
売上高	13,500 億円	12,800 億円	-5.2 %
営業利益	4,000 億円	3,600 億円	-10.0 %
経常利益	4,200 億円	4,200 億円	-
当期純利益	3,000 億円	3,000 億円	-

・ FY25前提為替レートは、1ドル140円、1ユーロ155円に据え置きました。

	前回予想	修正予想	増減
配当金			
年間配当	129 円	129 円	-

	前回予想	修正予想	増減
Nintendo Switch			
ハードウェア	1,350 万台	1,250 万台	-7.4 %
ソフトウェア	16,500 万本	16,000 万本	-3.0 %

・ FY25修正予想のソフトウェア販売数量は、当第2四半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（約73万本）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。

8

- 2024年5月7日に発表の2025年3月期通期業績予想を修正しました。
- 当中間期の販売状況を業績予想に反映した結果、売上高は1兆2,800億円、営業利益は3,600億円に修正しました。
- 営業外損益の予想を見直した結果、経常利益および当期純利益は期初の予想を据え置き、それぞれ4,200億円、3,000億円としています。そのため、年間配当の予想額についても1株当たり129円からの変更はありません。
- 期末の前提為替レートにつきましては、1ドル140円、1ユーロ155円からの変更はありません。
- 通期の予想販売数量について、Nintendo Switchハードウェアは期初予想に対して100万台減の1,250万台、ソフトウェアは500万本減の1億6,000万本に変更しました。

※ 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

## Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

	FY24/Q1-Q2	FY25/Q1-Q2	増減
ハードウェア	684 万台	472 万台	-31.0 %
Nintendo Switch	125 万台	126 万台	+0.7 %
Nintendo Switch （有機ELモデル）	469 万台	250 万台	-46.8 %
Nintendo Switch Lite	90 万台	97 万台	+7.5 %
ソフトウェア	9,708 万本	7,028 万本	-27.6 %



ゼルダの伝説 知恵のかりもの  
**258万本**



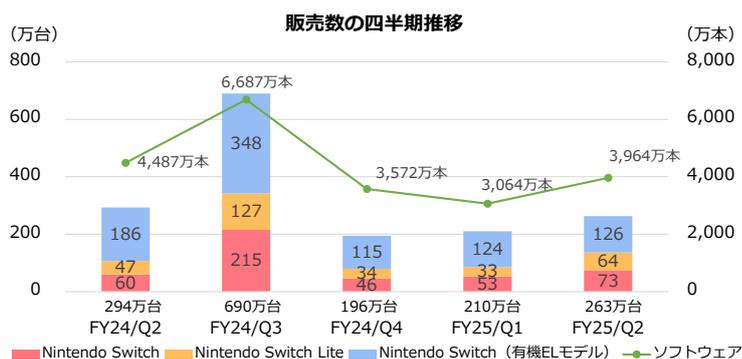
マリオカート8 デラックス  
**231万本**



ペーパーマリオRPG  
**194万本**



ルイージマンション2 HD  
**157万本**



### ミリオンセラータイトル数（当期）

**9本**（自社 6本、ソフトメーカー 3本）

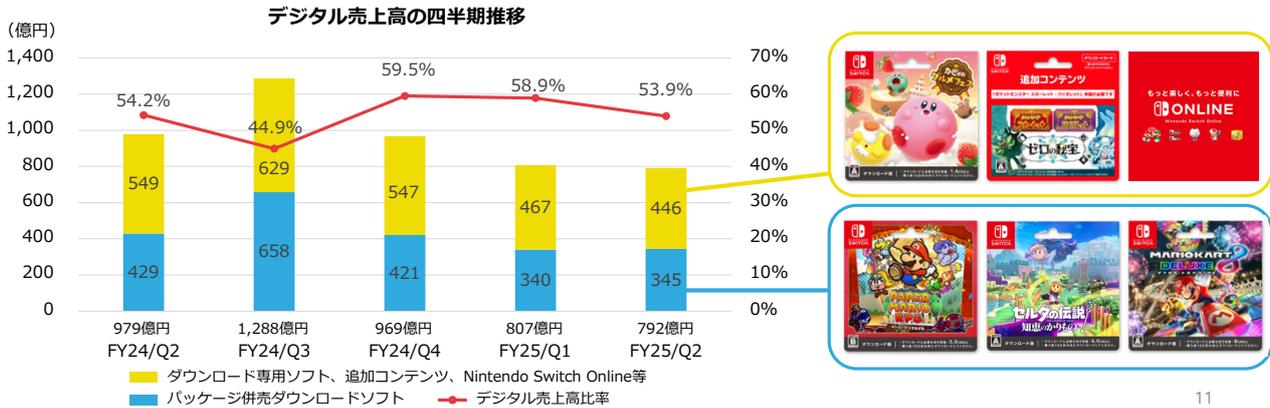
- Nintendo Switchファミリー全体の販売台数は、前年同期比31.0%減の472万台となりました。ソフトウェアの販売本数は、前年同期比27.6%減の7,028万本となりました。
- 前中間期は映画『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』の公開によるゲーム専用機ビジネスの活性化や、『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』の発売および同タイトルの特別仕様ハードの販売により、ハードウェア・ソフトウェアともに中間期の販売数量としては非常に高い水準となっていました。一方で、当中間期はこのような特殊な要因がなく、またNintendo Switchは発売から8年目を迎えていることもあり、前年同期比でハードウェア・ソフトウェアともに販売数量は大きく減少しました。
- なお、当第2四半期は9月に発売した「Nintendo Switch Lite ハイラルエディション」の特別仕様ハードウェアや、ソフトウェアが同梱されたハードウェアの販売などもあり、Nintendo Switchファミリーの販売台数は当第1四半期を上回りました。
- ソフトウェアについては、『ペーパーマリオRPG』、『ルイージマンション2 HD』、『ゼルダの伝説 知恵のかりもの』など、当期に発売した新作タイトルが順調に販売を伸ばしたほか、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順調に推移した結果、当期のミリオンセラータイトルは9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。

## デジタル売上高

	FY24/Q1-Q2	FY25/Q1-Q2	増減
デジタル売上高 ※1	2,175 億円	1,599 億円	-26.5 %
デジタル売上高比率 ※2	50.2 %	56.3 %	+6.1 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



11

- 当中間期のデジタル売上高は前年同期比26.5%減の1,599億円となり、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6.1ポイント増の56.3%となりました。
- 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、前年同期比で減少しました。
- デジタル売上高比率は、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の売上高が増加したことや、Nintendo Switch Onlineの売上高が安定的に推移したことなどにより、前年同期比で上昇しました。

※ 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。

### 3. 参考資料

12

#### 【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/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
うち Nintendo Switchプラットフォーム <sup>※1</sup>	106,658	210,848	113,263	39,446	470,216
うち その他 <sup>※2</sup>	9,077	3,921	1,248	753	15,000
モバイル・IP関連収入等 <sup>※3</sup>	10,843	17,607	2,176	590	31,217
その他 <sup>※4</sup>	5,636	966	360	-99	6,864
合計	132,215	233,344	117,048	40,690	523,299

FY24/Q1-Q2	日本	米大陸	欧州	その他	合計
ゲーム専用機	158,726	307,278	177,925	92,837	736,767
うち Nintendo Switchプラットフォーム <sup>※1</sup>	151,410	304,752	175,807	91,399	723,369
うち その他 <sup>※2</sup>	7,316	2,526	2,117	1,438	13,398
モバイル・IP関連収入等 <sup>※3</sup>	10,537	39,769	3,764	939	55,010
その他 <sup>※4</sup>	3,273	1,063	-	122	4,459
合計	172,537	348,111	181,689	93,899	796,237

※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/Q1-Q2	FY25/Q1-Q2	FY25（予想）
有形固定資産減価償却額	3,401	4,235	9,000
研究開発費	59,433	68,659	135,000
広告宣伝費	44,336	35,940	85,000
期中平均レート	1 USドル = 140.96円	152.49円	146.24円
	1 ユーロ = 153.40円	165.80円	160.39円
連結USドル建売上高	23億USドル	14億USドル	-
連結ユーロ建売上高	11億ユーロ	6億ユーロ	-
提出会社のUSドル建仕入高	21億USドル	18億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/Q2末		FY25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	2,202		
	売掛金	391	636	142.85 円	140.00 円
	買掛金	208	657		
ユーロ建て	現預金	201	152	159.43 円	155.00 円
	売掛金	171	486		

## 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		
1,599			

### デジタル売上高比率

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
58.9%	53.9%		
56.3%			

### 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%		
42.9%			

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

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

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%		
74.7%			

### ハード売上高比率

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
40.2%	42.6%		
41.4%			

### 自社ソフト売上高比率

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
73.2%	66.3%		
69.5%			

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

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

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/Q1-Q2	FY25/Q1-Q2	累計	予想 FY25
Nintendo Switch ハード（全体）	日本	218	162	3,562	
	米大陸	203	159	5,611	
	欧州	157	103	3,752	
	その他	106	49	1,679	
	計	684	472	14,604	1,250
うち Nintendo Switch	日本	29	26	2,060	
	米大陸	37	54	3,699	
	欧州	41	41	2,596	
	その他	18	5	1,116	
	計	125	126	9,470	
うち Nintendo Switch（有機ELモデル）	日本	159	102	852	
	米大陸	129	72	818	
	欧州	102	38	607	
	その他	79	39	407	
	計	469	250	2,683	
うち Nintendo Switch Lite	日本	30	34	651	
	米大陸	38	33	1,094	
	欧州	14	24	549	
	その他	9	6	157	
	計	90	97	2,451	
ソフト	日本	1,737	1,552	25,545	
	米大陸	4,212	2,927	56,945	
	欧州	2,697	2,045	37,876	
	その他	1,062	504	10,243	
	計	9,708	7,028	130,610	16,000

- (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2四半期までの実績部分にはハード等に同梱した数量を含みますが、予想部分にはハード等に同梱して販売する数量を含みません。

当期ミリオンセラー自社タイトル

(単位：万本)

Nintendo Switch	FY25/Q1-Q2			累計
	全世界合計	うち、日本	うち、海外	全世界合計
ゼルダの伝説 知恵のかりもの	258	48	210	258
マリオカート8 デラックス	231	35	195	6,427
ペーパーマリオRPG	194	43	151	194
ルイージマンション2 HD	157	31	127	157
Nintendo Switch Sports	126	27	98	1,437
あつまれ どうぶつの森	109	33	76	4,645

(注) ハードウェア等に同梱して販売している数量およびダウンロード版の数量を含めています。

地域別任天堂主要製品発売日一覧 (2024年4月～2024年9月)

Nintendo Switch	発売日
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

(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。

地域別任天堂主要製品発売スケジュール (一部抜粋：2024年10月～)

Nintendo Switch	発売日
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
Pokémon LEGENDS Z-A	2025年
メトロイドプライム4 ビヨンド	2025年

その他	発売日
Nintendo Sound Clock: Alarmo	2024/10/9

(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。

\*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)
- ・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 \(期末のみの更新\)](#)

- ・連結損益計算書推移
- ・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

### 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。