



# 2025年3月期第3四半期 決算説明資料

任天堂株式会社

2025年2月4日

# 1. 連結業績および業績見通し

## 連結業績（実績）

	FY24/Q1-Q3	FY25/Q1-Q3	増減
売上高	13,947 億円	9,562 億円	-31.4 %
営業利益	4,644 億円	2,475 億円	-46.7 %
営業利益率	33.3 %	25.9 %	-7.4 pt.
経常利益	5,673 億円	3,271 億円	-42.3 %
四半期純利益	4,080 億円	2,371 億円	-41.9 %
四半期純利益率	29.3 %	24.8 %	-4.5 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：FY25/Q1-Q3は24年4-12月の期間を指します。

# 連結売上高

	FY24/Q1-Q3	FY25/Q1-Q3	増減
売上高	13,947 億円	9,562 億円	-31.4 %
ゲーム専用機※1	13,109 億円	8,955 億円	-31.7 %
モバイル・IP関連収入等※2	752 億円	497 億円	-33.9 %
その他※3	85 億円	109 億円	+27.6 %

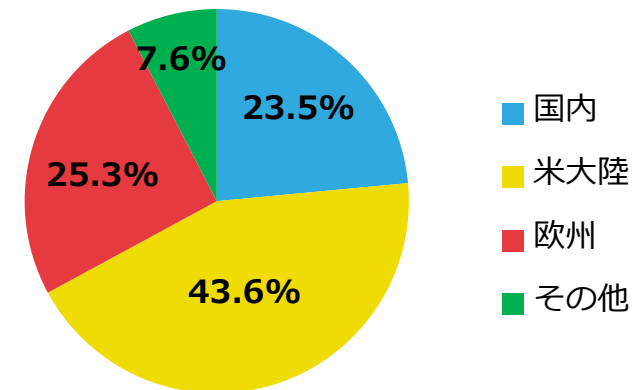
※1 ハードウェア・ソフトウェア（パッケージ併売ダウンロードソフト、ダウンロード専用ソフト、追加コンテンツ、Nintendo Switch Online含む）・アクセサリなどを含みます。

※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： +437億円

FY25/Q1-Q3 地域別売上高割合



海外売上高比率 76.5%

# 売上総利益

	FY24/Q1-Q3	FY25/Q1-Q3	増減
売上総利益	7,782 億円	5,655 億円	-27.3 %
売上総利益率	55.8 %	59.1 %	+3.3 pt.

## 主な増減要因

	FY24/Q1-Q3	FY25/Q1-Q3	増減	
ハード売上高比率※1	45.0 %	46.1 %	+1.1 pt.	
自社ソフト売上高比率※2	82.5 %	73.4 %	-9.1 pt.	
デジタル売上高比率※2	48.1 %	51.0 %	+2.9 pt.	
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	143.22 円 155.26 円	152.45 円 164.70 円	+9.23 円 +9.44 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

	FY24/Q1-Q3	FY25/Q1-Q3	増減
販売費及び一般管理費	3,138 億円	<b>3,179 億円</b>	+1.3 %
売上高販管費率	22.5 %	<b>33.2 %</b>	+10.7 pt.
営業利益	4,644 億円	<b>2,475 億円</b>	-46.7 %
営業利益率	33.3 %	<b>25.9 %</b>	-7.4 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+35億円

	FY24/Q1-Q3	FY25/Q1-Q3	増減
研究開発費	923 億円	<b>1,047 億円</b>	+13.4 %
広告宣伝費	837 億円	<b>688 億円</b>	-17.8 %

## 経常利益・四半期純利益

	FY24/Q1-Q3	FY25/Q1-Q3	増減
営業外収益	1,032 億円	<b>799 億円</b>	-22.6 %
うち 為替差益	342 億円	<b>62 億円</b>	-81.8 %
営業外費用	3 億円	<b>4 億円</b>	+22.3 %
経常利益	5,673 億円	<b>3,271 億円</b>	-42.3 %
四半期純利益	4,080 億円	<b>2,371 億円</b>	-41.9 %
四半期純利益率	29.3 %	<b>24.8 %</b>	-4.5 pt.
期末レート	FY24末	FY25/Q3	増減
1USドル	151.34 円	<b>156.80 円</b>	+5.46 円
1ユーロ	163.31 円	<b>162.90 円</b>	-0.41 円

# 連結業績（予想）

2024年11月5日公表の業績予想を、2025年2月4日に修正しました。

	前回予想	修正予想	増減
売上高	12,800 億円	11,900 億円	-7.0 %
営業利益	3,600 億円	2,800 億円	-22.2 %
経常利益	4,200 億円	3,700 億円	-11.9 %
当期純利益	3,000 億円	2,700 億円	-10.0 %

・ FY25前提為替レートは、1ドル140円を150円に変更し、1ユーロ155円を据え置きました。

	前回予想	修正予想	増減
配当金			
年間配当	129 円	116 円	-13 円

Nintendo Switch	前回予想	修正予想	増減
ハードウェア	1,250 万台	1,100 万台	-12.0 %
ソフトウェア	16,000 万本	15,000 万本	-6.3 %

・ FY25修正予想のソフトウェア販売数量は、当第3四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282万本）を含みませんが、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。



## 2. ビジネスハイライト

# Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

	FY24/Q1-Q3	FY25/Q1-Q3	増減
ハードウェア	1,374 万台	954 万台	-30.6 %
Nintendo Switch	340 万台	274 万台	-19.4 %
Nintendo Switch (有機ELモデル)	817 万台	507 万台	-37.9 %
Nintendo Switch Lite	218 万台	173 万台	-20.5 %
ソフトウェア	16,395 万本	12,398 万本	-24.4 %



スーパー マリオパーティ  
ジャンボリー  
**617万本**



マリオカート8 デラックス  
**538万本**

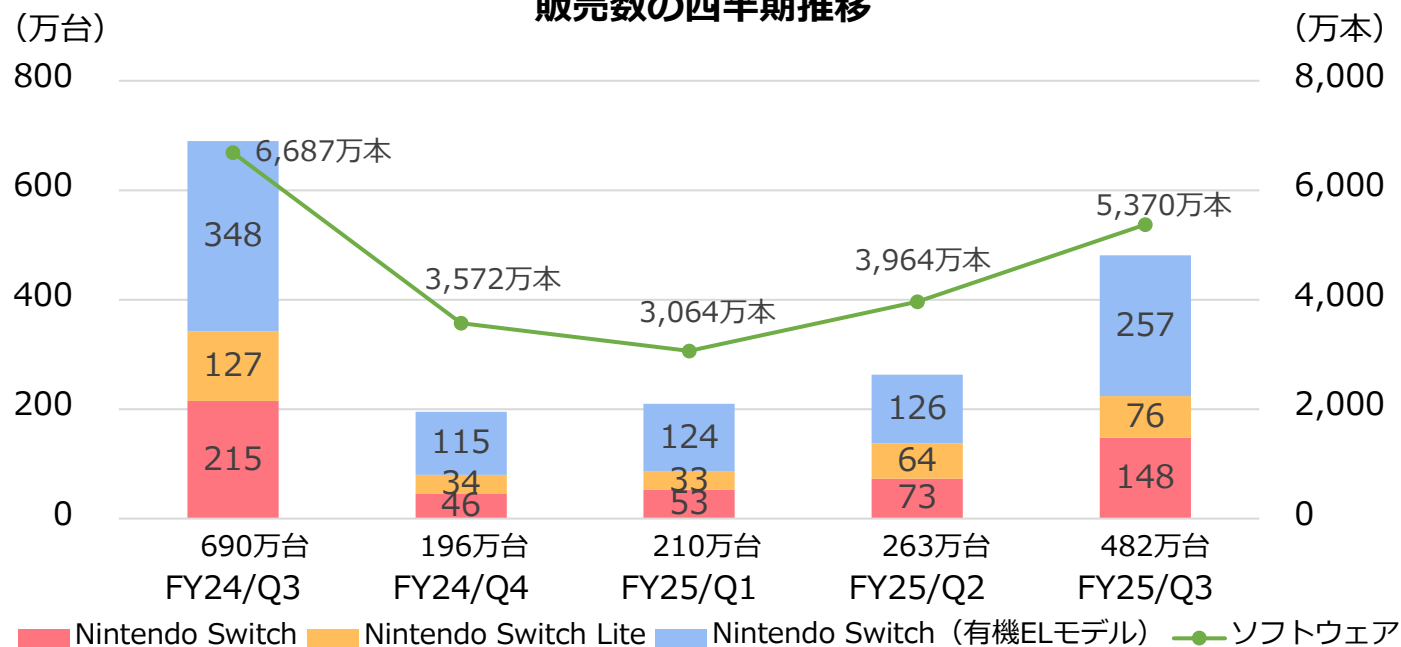


ゼルダの伝説 知恵のかりもの  
**391万本**



Nintendo Switch Sports  
**263万本**

### 販売数の四半期推移



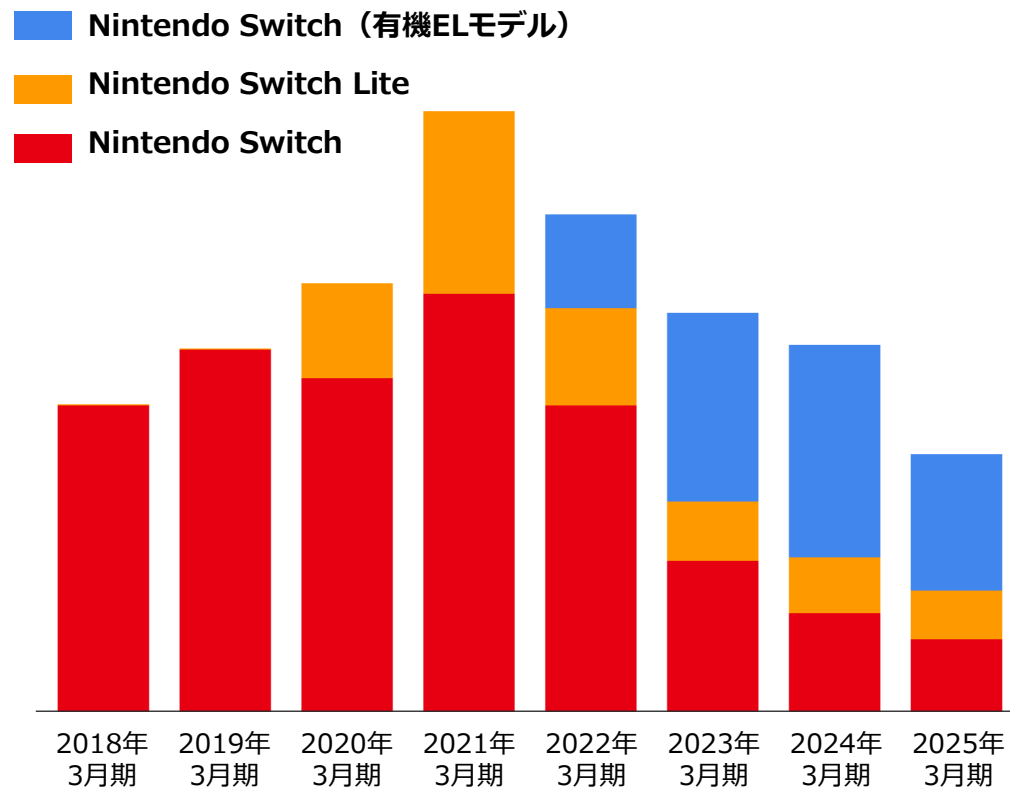
## ミリオンセラータイトル数（当期）

**19本**（自社 12本、ソフトメーカー 7本）

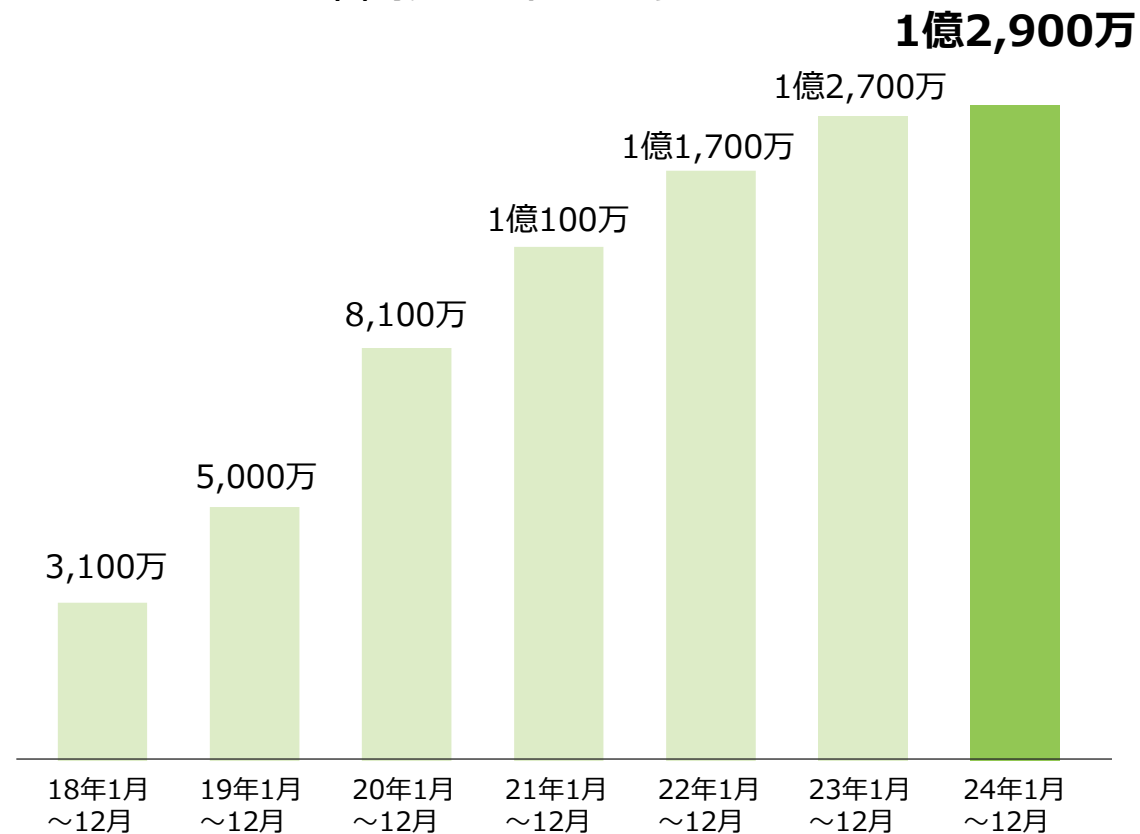
# Nintendo Switch : HWセルスルーと年間プレイユーザー

- Nintendo Switch本体のセルスルーは前年同期比で減少したものの、発売8年目においても引き続き多くのお客様にお買い求めいただいている
- 年間プレイユーザーは1億を上回る規模で引き続き推移

全世界のセルスルー（4月～12月の合計）



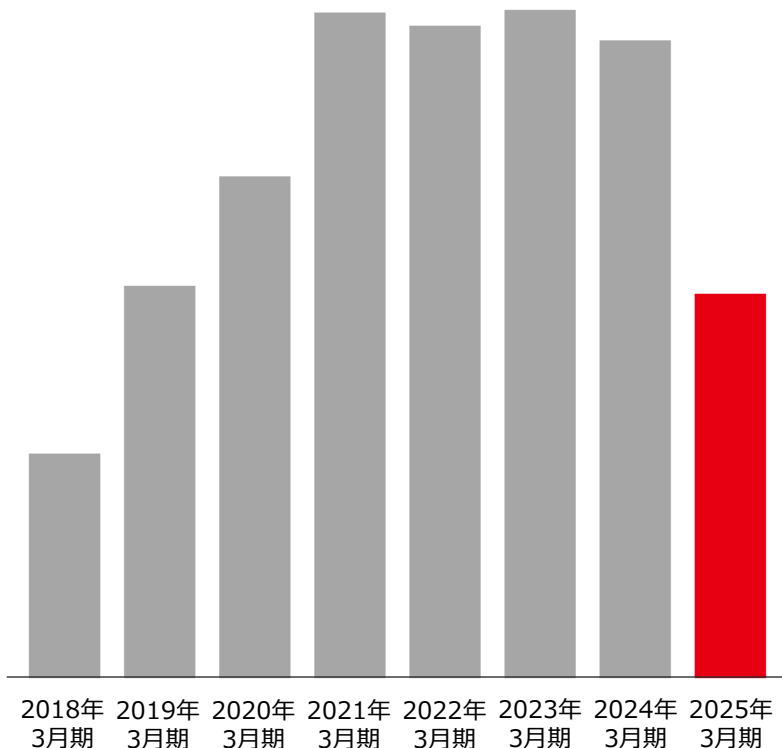
年間プレイユーザー



# Nintendo Switch 自社ソフトウェアセルスルー

- これまでNintendo Switch向けに発売してきたバラエティ豊かな定番タイトルが堅調にセルスルーし、販売本数の積み上げに貢献
- 新作タイトルが年末商戦を通して販売を伸ばす

全世界の自社ソフトウェアセルスルー  
(4月～12月の合計)



2024年9月26日発売  
340万本



2024年10月17日発売  
560万本



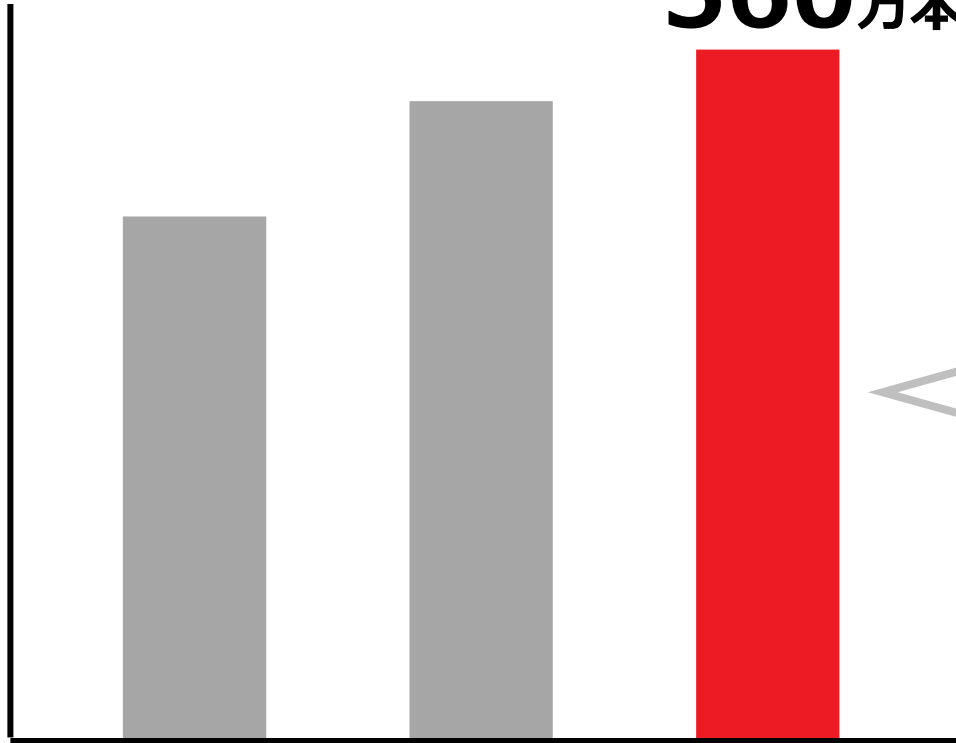
2024年11月7日発売  
140万本



# 「マリオパーティ」シリーズのセルスルー比較

発売後11週間の全世界累計セルスルー

560万本



2018年  
10月5日発売



2021年  
10月29日発売

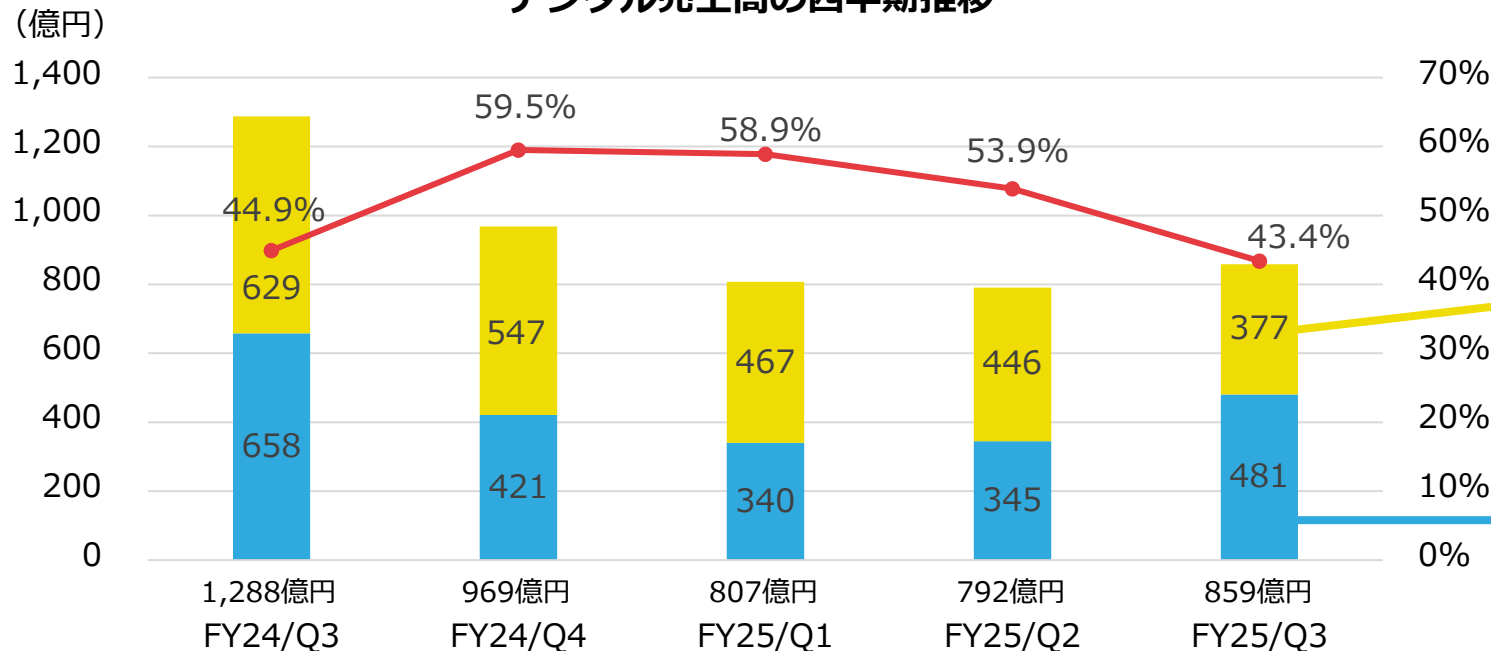


# デジタル売上高

	FY24/Q1-Q3	FY25/Q1-Q3	増減
デジタル売上高 ※1	3,464 億円	2,458 億円	-29.0 %
デジタル売上高比率 ※2	48.1 %	51.0 %	+2.9 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

## デジタル売上高の四半期推移



■ ダウンロード専用ソフト、追加コンテンツ、Nintendo Switch Online等  
 ■ パッケージ併売ダウンロードソフト    ● デジタル売上高比率



# 2025年発売の自社タイトル



2025年1月16日



2025年3月20日



2025年



2025年

**02**  
NINTENDO  
SWITCH™



**「Nintendo Switch 2」を2025年に発売**



# Nintendo Switch 2

Nintendo Direct を4月2日に公開予定

**Nintendo** **Direct**

NINTENDO SWITCH 2

2025.4.2

「Nintendo Switch 2 体験会」を  
4月以降に世界各都市で開催予定



# 任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例

「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」内、「スーパー・ニンテンドー・ワールド」の新エリア「ドンキーコング・カントリー」が2024年12月11日にオープン





# 任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例

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



### 3. 參考資料

売上高内訳（地域別）

（単位：百万円）

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
うち Nintendo Switchプラットフォーム <sup>※1</sup>	182,802	382,107	236,312	70,391	871,613
うち その他 <sup>※2</sup>	14,700	6,134	2,077	997	23,910
モバイル・IP関連収入等 <sup>※3</sup>	18,369	27,095	3,357	949	49,772
その他 <sup>※4</sup>	8,801	1,557	647	-84	10,921
合計	224,674	416,894	242,394	72,254	956,218

FY24/Q1-Q3	日本	米大陸	欧州	その他	合計
ゲーム専用機	273,813	558,488	344,000	134,684	1,310,987
うち Nintendo Switchプラットフォーム <sup>※1</sup>	259,590	554,436	340,199	132,179	1,286,406
うち その他 <sup>※2</sup>	14,222	4,051	3,800	2,505	24,580
モバイル・IP関連収入等 <sup>※3</sup>	17,269	51,567	5,108	1,302	75,248
その他 <sup>※4</sup>	6,181	1,710	-	669	8,561
合計	297,264	611,766	349,108	136,656	1,394,796

※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-Q3	FY25/Q1-Q3	FY25（予想）
有形固定資産減価償却額	5,193	7,221	10,000
研究開発費	92,365	104,772	145,000
広告宣伝費	83,766	68,859	90,000
期中平均レート	1 USドル = 143.22円	152.45円	151.84円
	1 ユーロ = 155.26円	164.70円	162.27円
連結USドル建売上高	40億USドル	25億USドル	-
連結ユーロ建売上高	22億ユーロ	14億ユーロ	-
提出会社のUSドル建仕入高	28億USドル	32億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/Q3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	2,171		
	売掛金	391	334	156.80円	150.00円
	買掛金	208	1,114		
ユーロ建て	現預金	201	176	162.90円	155.00円
	売掛金	171	281		

## 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	
1,599			
2,458			

### デジタル売上高比率

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

### 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%	
42.9%			
47.5%			

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%	78.6%	
74.7%			
76.5%			

### ハード売上高比率

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

### 自社ソフト売上高比率

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

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-Q3	FY25/Q1-Q3	累計	予想 FY25
Nintendo Switch ハード（全体）	日本	374	281	3,682	
	米大陸	485	330	5,783	
	欧州	356	251	3,900	
	その他	159	92	1,722	
	計	1,374	954	15,086	1,100
うち Nintendo Switch	日本	53	49	2,083	
	米大陸	146	126	3,770	
	欧州	117	92	2,647	
	その他	24	7	1,118	
	計	340	274	9,618	
うち Nintendo Switch（有機ELモデル）	日本	258	170	920	
	米大陸	235	137	883	
	欧州	201	124	692	
	その他	123	76	445	
	計	817	507	2,941	
うち Nintendo Switch Lite	日本	64	62	679	
	米大陸	103	68	1,129	
	欧州	39	35	560	
	その他	12	8	159	
	計	218	173	2,527	
ソフト	日本	3,258	2,688	26,681	
	米大陸	6,850	5,088	59,106	
	欧州	4,770	3,758	39,590	
	その他	1,517	863	10,603	
	計	16,395	12,398	135,980	15,000

- (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。

当期ミリオンセラー自社タイトル

(単位：万本)

Nintendo Switch	FY25/Q1-Q3			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	617	164	453	617
マリオカート8 デラックス	538	61	477	6,735
ゼルダの伝説 知恵のかりもの	391	72	319	391
Nintendo Switch Sports	263	43	220	1,574
あつまれ どうぶつの森	208	53	155	4,744
Super Mario Bros. Wonder	207	25	182	1,551
ペーパーマリオRPG	206	44	162	206
マリオ&ルイージRPG ブラザーシップ!	184	29	155	184
ルイージマンション2 HD	180	32	149	180
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	166	45	121	3,588
ポケットモンスター スカーレット・バイオレット	146	40	106	2,638
スーパーマリオ オデッセイ	109	14	95	2,904

(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。

任天堂主要製品発売日一覧 (2024年4月~2024年12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
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1月~)

Nintendo Switch	発売日
(ソフトウェア)	
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
Nintendo Switch 2	発売日
(ハードウェア)	
Nintendo Switch 2	2025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。



## 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)
- ・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。