



# 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

## 1. 連結業績および業績見通し

2

- 2025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）

	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。

3

- ・ 当第3四半期の売上高は、前年同期比31.4%減の9,562億円、営業利益は46.7%減の2,475億円、経常利益は42.3%減の3,271億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は41.9%減の2,371億円となりました。

## 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 %

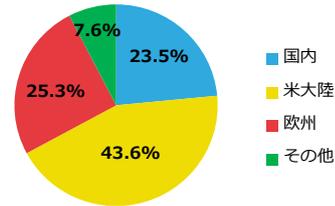
※1 ハードウェア・ソフトウェア（パッケージ併売ダウンロードソフト、ダウンロード専用ソフト、追加コンテンツ、Nintendo Switch Online含む）・アクセサリなどを含みます。

※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%

4

- ゲーム専用機ビジネスの売上高は、前年同期比31.7%減の8,955億円となりました。当第3四半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33.9%減の497億円となりました。

## 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	143.22 円	152.45 円	+9.23 円
1ユーロ	155.26 円	164.70 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

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27.3%減の5,655億円となりました。
- 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、3.3ポイント増の59.1%となりました。

## 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 %

6

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、主に為替レートが円安に推移したことに伴い、外貨建費用の日本円換算額が増加したことに加えて、研究開発費の増加などにより、前年同期比1.3%増の3,179億円となりました。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、10.7ポイント増の33.2%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46.7%減の2,475億円となり、営業利益率は7.4ポイント減の25.9%となりました。

## 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	799 億円	-22.6 %
うち 為替差益	342 億円	62 億円	-81.8 %
営業外費用	3 億円	4 億円	+22.3 %
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.
期末レート	FY24末	FY25/Q3	増減
1USドル	151.34 円	156.80 円	+5.46 円
1ユーロ	163.31 円	162.90 円	-0.41 円

7

- 経常利益は、受取利息の増加がみられたものの、主に営業利益や為替差益が減少したことにより前年同期比42.3%減の3,271億円となりました。
- 経常利益の減少により、親会社株主に帰属する四半期純利益は、前年同期比41.9%減の2,371億円となりました。

## 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

	前回予想	修正予想	増減
Nintendo Switch			
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

- 続きまして、2025年3月期の連結業績予想の修正について、ご説明します。
- 当第3四半期の販売状況や今後の見通しを踏まえた結果、通期の業績予想を、売上高1兆1,900億円、営業利益2,800億円、経常利益3,700億円、親会社株主に帰属する当期純利益2,700億円に修正しました。
- 期末の前提為替レートは、1ドル140円から1ドル150円に変更し、1ユーロ155円を据え置きました。
- 通期の予想販売数量について、Nintendo Switchハードウェアは前回予想に対して150万台減の1,100万台、ソフトウェアは1,000万本減の1億5,000万本に変更しました。
- なお、連結業績予想の修正に伴い、年間配当額の予想については、1株当たり129円から116円に変更いたしました。

※ 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

9

- 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**



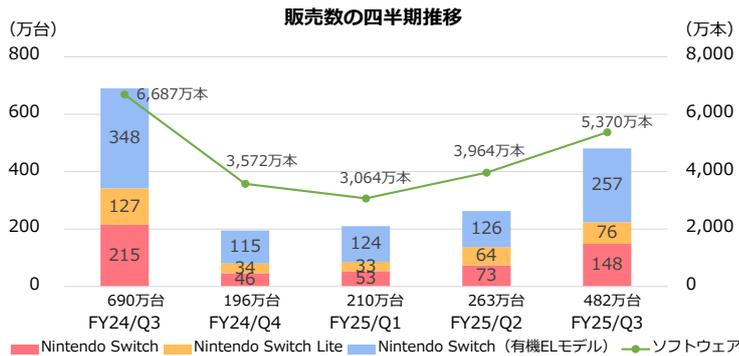
マリオカート8 デラックス  
**538万本**



ゼルダの伝説 知恵のかりもの  
**391万本**



Nintendo Switch Sports  
**263万本**



### 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）

10

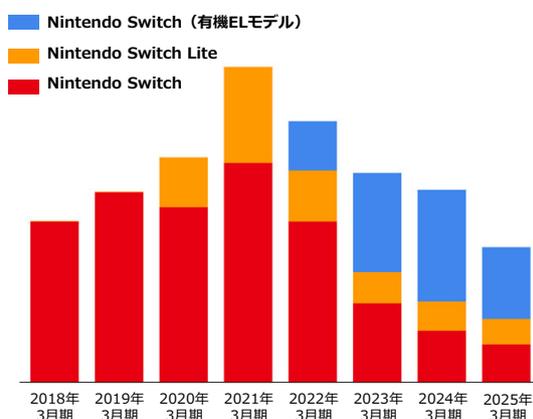
- 当第3四半期までのハードウェア、ソフトウェアの販売数はともに前年同期を下回る結果となったものの、発売から8年目のプラットフォームとしては安定した販売状況となりました。
- ハードウェアにおいては、「Nintendo Switch Lite ハイラルエディション」や、年末商戦に向けて発売したソフトウェアが同梱されたハードウェアなどが堅調に販売を伸ばしました。一方で、前年同期はNintendo Switch（有機ELモデル）の特別仕様ハードウェアを複数発売していたこともあり、同モデルを中心にNintendo Switchファミリー全体の販売台数は減少し、前年同期比30.6%減の954万台となりました。
- ソフトウェアの販売本数は前年同期比24.4%減の1億2,398万本となりました。『ゼルダの伝説 知恵のかりもの』や『スーパー マリオパーティ ジャンボリー』などの新作タイトルが好調に推移したほか、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販売を伸ばした結果、当期のミリオンセラータイトルは19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。

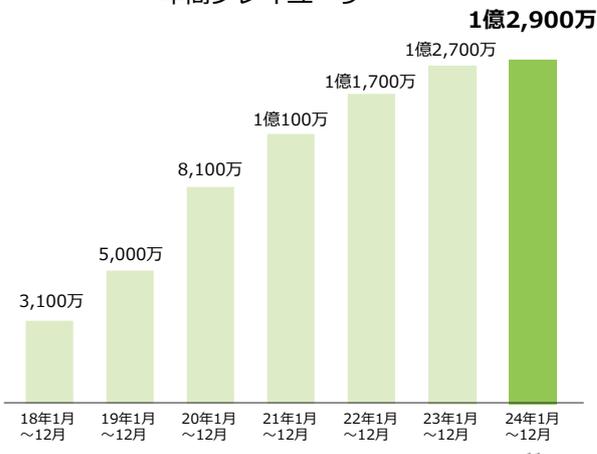
## Nintendo Switch : HWセルスルーと年間プレイユーザー

- **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



11 当社推計

- ここまでは当社グループから取引先様への販売数であるセルインについてご紹介いたしました。ここからはお客様にご購入いただいた販売数であるセルスルーの状況と、実際にNintendo Switchでソフトウェアを起動されているお客様のアカウント数の状況についてご紹介いたします。
- 左のグラフは、4月から12月までの9か月間の、全世界におけるハードウェアのセルスルーを表しています。2017年3月に発売したNintendo Switchは、前年同期比で販売台数の減少がみられるものの、8年目となる当期においても引き続き多くのお客様に手に取っていただくことができ、年末商戦においては前期の販売台数を上回る週も見られました。
- 右のグラフは、Nintendo Switchの「年間プレイユーザー」数の推移を表したものです。2024年1月から12月までの「年間プレイユーザー」数は1億2,900万を上回り、引き続き安定的に推移しています。

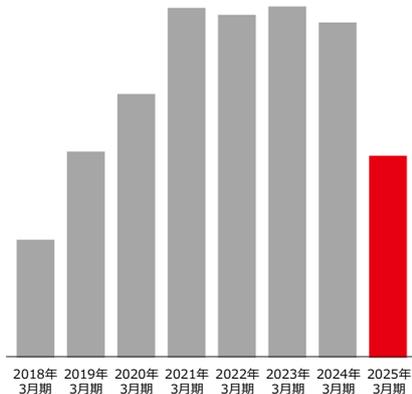
※ セルスルー：個人のお客様への販売。小売店様からお客様への販売に加え、個人のお客様への当社直販サイトでの販売やダウンロードソフトウェアの販売を含みます。

※ Nintendo Switchの年間プレイユーザー数は、Nintendo Switch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。ユーザー情報の利用を許可されていないお客様を除きます。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、Nintendo Switch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 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

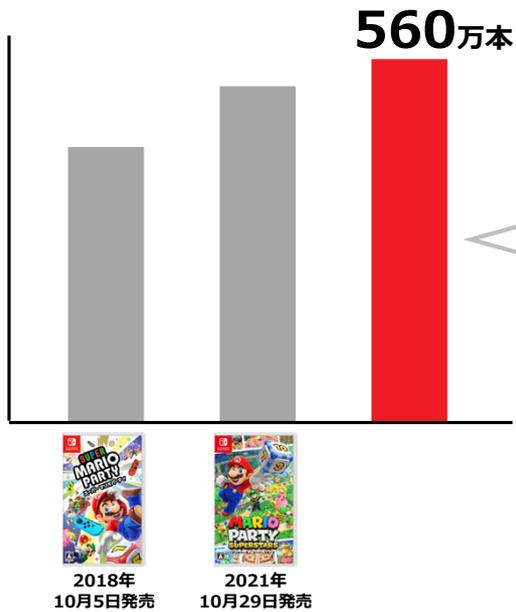
12

当社推計

- 続いて、ソフトウェアのセルスルーについてご説明します。
- 当期のソフトウェアセルスルーは、『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』や『Super Mario Bros. Wonder』の発売があった前年同期比では大きく減少しましたが、前期以前に発売した定番タイトルが堅調に販売を伸ばしました。こうした定番タイトルは、直近の数年間で新たにハードウェアを購入されたお客様によるお買い求めも多く、これまでNintendo Switch向けに発売してきたバラエティ豊かなタイトルの積み重ねが、発売8年目となるNintendo Switchのビジネスを底支えしていると考えています。
- また、当期はご覧の新作タイトルが年末商戦を通して好調にセルスルーを伸ばしました。

## 「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



13

当社推計

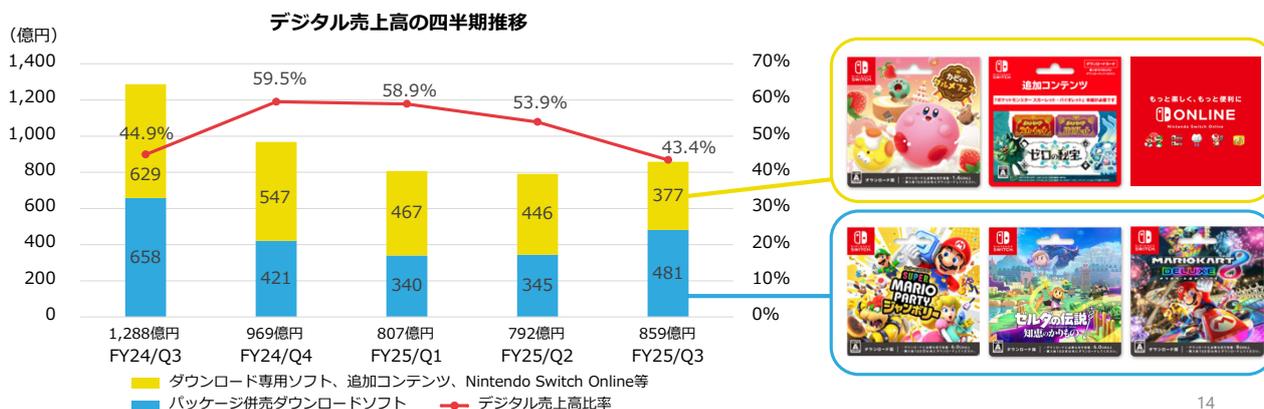
- その中でも、2024年10月17日に発売した『スーパー マリオパーティ ジャンボリー』の販売ペースは、これまでNintendo Switch向けに発売したシリーズタイトルである『スーパーマリオパーティ』と『マリオパーティ スーパースターズ』を上回り、発売11週間の全世界セルスルーは累計560万本を超えました。

## 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



- 当第3四半期のデジタル売上高は、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29.0%減の2,458億円となりました。
- 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、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、2.9ポイント増の51.0%となりました。

※ 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。

## 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

15

- 2025年に発売を予定している自社タイトルのうち、現時点で発表済みのタイトルは、ご覧の通りです。
- 1月16日には『ドンキーコング リターンズ HD』を発売しました。3月20日には『XenobladeX Definitive Edition』、2025年中には、『Pokémon LEGENDS Z-A』と『メトロイドプライム4 ビヨンド』の発売を、それぞれ予定しています。

**02**  
NINTENDO  
SWITCH™



**「Nintendo Switch 2」を2025年に発売**

- そして、1月16日には、Nintendo Switchの後継機種である「Nintendo Switch 2」を2025年に発売することを発表し、予告映像を公開しました。

## Nintendo Switch 2

Nintendo Direct を4月2日に公開予定



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



17

- 「Nintendo Switch 2」のくわしい情報は、4月2日に公開するNintendo Directでお伝えします。
- また、「Nintendo Switch 2」をいち早く体験いただくことができるイベント「Nintendo Switch 2 体験会」を、世界の各都市で開催します。

## 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



18

- 続いて、ゲーム専用機ビジネスを持続的に活性化するための、「任天堂IPに触れる人口の拡大」の取り組みをご紹介します。
- ユニバーサル・スタジオ・ジャパンの『スーパー・ニンテンドー・ワールド』の拡張エリアである『ドンキーコング・カントリー』が、2024年12月11日にオープンしました。

## 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



19

- また、2025年5月22日に開業予定のフロリダ州 オーランドのUniversal Epic Universe内に、『スーパー・ニンテンドー・ワールド』がオープンする予定です。
- 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。

### 3. 参考資料

20

#### 【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-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。