



# 2025年3月期 決算説明資料

任天堂株式会社

2025年5月8日

# 1. 連結業績および業績見通し

## 連結業績（実績）

	FY24	FY25	増減
売上高	16,718 億円	11,649 億円	-30.3 %
営業利益	5,289 億円	2,825 億円	-46.6 %
営業利益率	31.6 %	24.3 %	-7.3 pt.
経常利益	6,804 億円	3,723 億円	-45.3 %
当期純利益	4,906 億円	2,788 億円	-43.2 %
当期純利益率	29.3 %	23.9 %	-5.4 pt.

- ・ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益
- ・ FY=会計年度：FY25は24年4月-25年3月の期間を指します。

# 連結売上高

	FY24	FY25	増減
売上高	16,718 億円	11,649 億円	-30.3 %
ゲーム専用機※1	15,678 億円	10,835 億円	-30.9 %
モバイル・IP関連収入等※2	927 億円	676 億円	-27.0 %
その他※3	112 億円	137 億円	+21.4 %

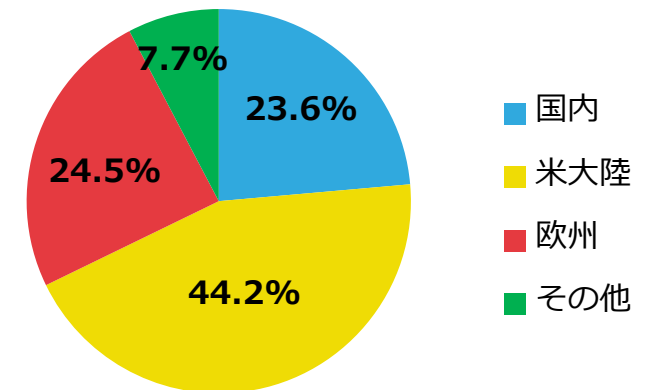
※1 ハードウェア・ソフトウェア（パッケージ併売ダウンロードソフト、ダウンロード専用ソフト、追加コンテンツ、Nintendo Switch Online含む）・アクセサリなどを含みます。

※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： +433億円

FY25 地域別売上高割合



海外売上高比率 76.4%

# 売上総利益

	FY24	FY25	増減
売上総利益	9,543 億円	<b>7,101 億円</b>	-25.6 %
売上総利益率	57.1 %	<b>61.0 %</b>	+3.9 pt.

## 主な増減要因

	FY24	FY25	増減	
ハード売上高比率※1	43.6 %	43.7 %	+0.1 pt.	
自社ソフト売上高比率※2	81.2 %	73.0 %	-8.2 pt.	
デジタル売上高比率※2	50.2 %	53.5 %	+3.3 pt.	
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	144.52 円 156.73 円	152.48 円 163.64 円	+7.96 円 +6.91 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	FY25	増減
販売費及び一般管理費	4,253 億円	4,276 億円	+0.5 %
売上高販管費率	25.4 %	36.7 %	+11.3 pt.
営業利益	5,289 億円	2,825 億円	-46.6 %
営業利益率	31.6 %	24.3 %	-7.3 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+20億円

	FY24	FY25	増減
研究開発費	1,377 億円	1,437 億円	+4.4 %
広告宣伝費	1,043 億円	865 億円	-17.0 %

# 経常利益・当期純利益

	FY24	FY25	増減
営業外収益	1,520 億円	983 億円	-35.3 %
うち 為替差益	615 億円	- 億円	- %
営業外費用	4 億円	86 億円	+1,639.0 %
うち 為替差損	- 億円	79 億円	- %
経常利益	6,804 億円	3,723 億円	-45.3 %
当期純利益	4,906 億円	2,788 億円	-43.2 %
当期純利益率	29.3 %	23.9 %	-5.4 pt.
期末レート	FY24	FY25	増減
1USドル	151.34 円	149.48 円	-1.86 円
1ユーロ	163.31 円	161.76 円	-1.55 円

## 連結業績（予想）

	FY25実績	FY26予想	増減
売上高	11,649 億円	19,000 億円	+63.1 %
営業利益	2,825 億円	3,200 億円	+13.3 %
経常利益	3,723 億円	3,800 億円	+2.1 %
当期純利益	2,788 億円	3,000 億円	+7.6 %

・ FY26前提為替レート：1ドル140円、1ユーロ155円

	FY25実績	FY26予想	増減
配当金			
年間配当	120 円	129 円	+9 円

米国の関税措置による影響については2025年4月10日（米国東部時間）時点で課された税率が通期にわたって維持される前提で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	<b>1,500 万台</b>	- %
ソフトウェア	- 万本	<b>4,500 万本<sup>*2</sup></b>	- %
Nintendo Switch			
ハードウェア	<b>1,080 万台</b>	<b>450 万台</b>	<b>-58.3 %</b>
ソフトウェア	<b>15,541 万本<sup>*1</sup></b>	<b>10,500 万本<sup>*2</sup></b>	<b>-32.4 %</b>

\*1 FY25実績のソフトウェア販売数量には、ハードウェア等に同梱して販売した数量（約297万本）を含みます。

\*2 FY26予想のソフトウェア販売数量には、ハードウェア等に同梱して販売する数量（「Nintendo Switch 2 マリオカート ワールドセット」に同梱する『マリオカート ワールド』等）を含みません。

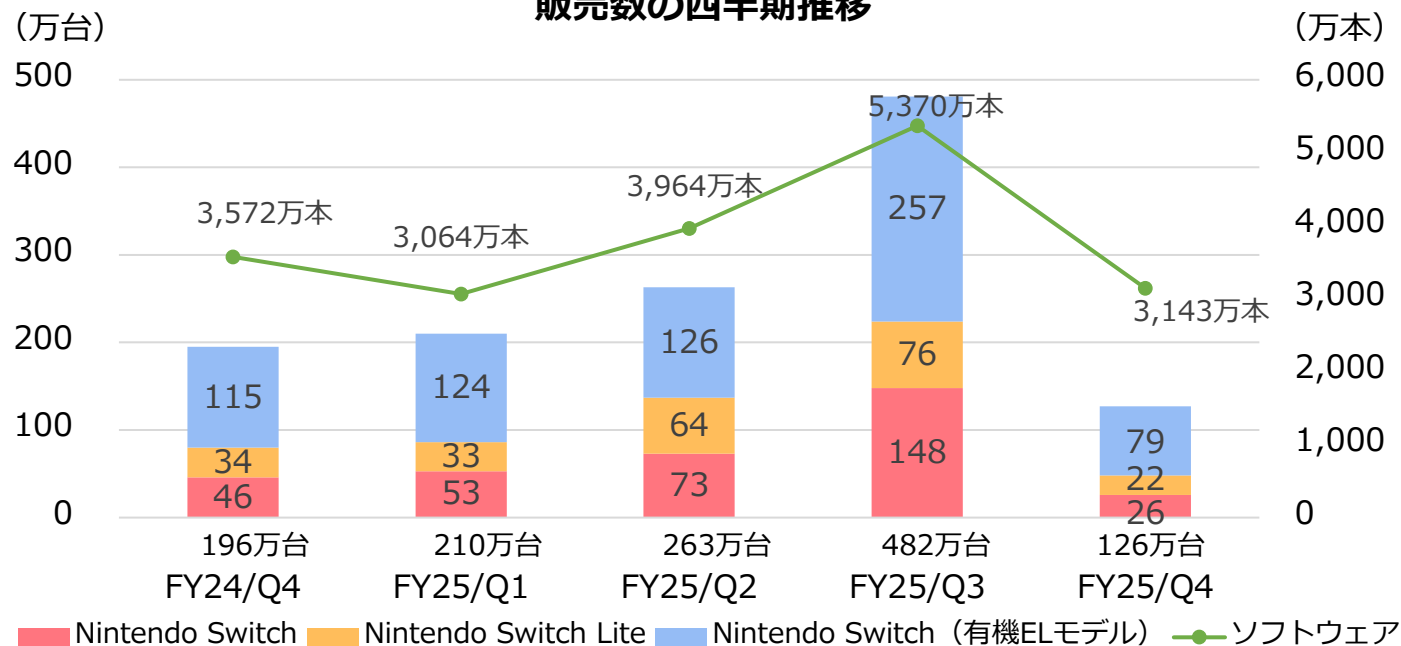
・「Nintendo Switch 2 Edition」ソフトウェアは、パッケージ版はNintendo Switch 2 ソフトウェアに含み、ダウンロード版はNintendo Switchソフトウェアに含みます。「アップグレードパス」のみの販売は、ソフトウェアの販売数量に含みません。

## 2. ビジネスハイライト

# Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

	FY24	FY25	増減
ハードウェア	1,570 万台	1,080 万台	-31.2 %
Nintendo Switch	386 万台	300 万台	-22.4 %
Nintendo Switch （有機ELモデル）	932 万台	586 万台	-37.2 %
Nintendo Switch Lite	252 万台	195 万台	-22.7 %
ソフトウェア	19,967 万本	15,541 万本	-22.2 %

販売数の四半期推移



スーパー マリオパーティ  
ジャンボリー  
**748万本**



マリオカート8 デラックス  
**623万本**



ゼルダの伝説 知恵のかりもの  
**409万本**



Nintendo Switch Sports  
**316万本**

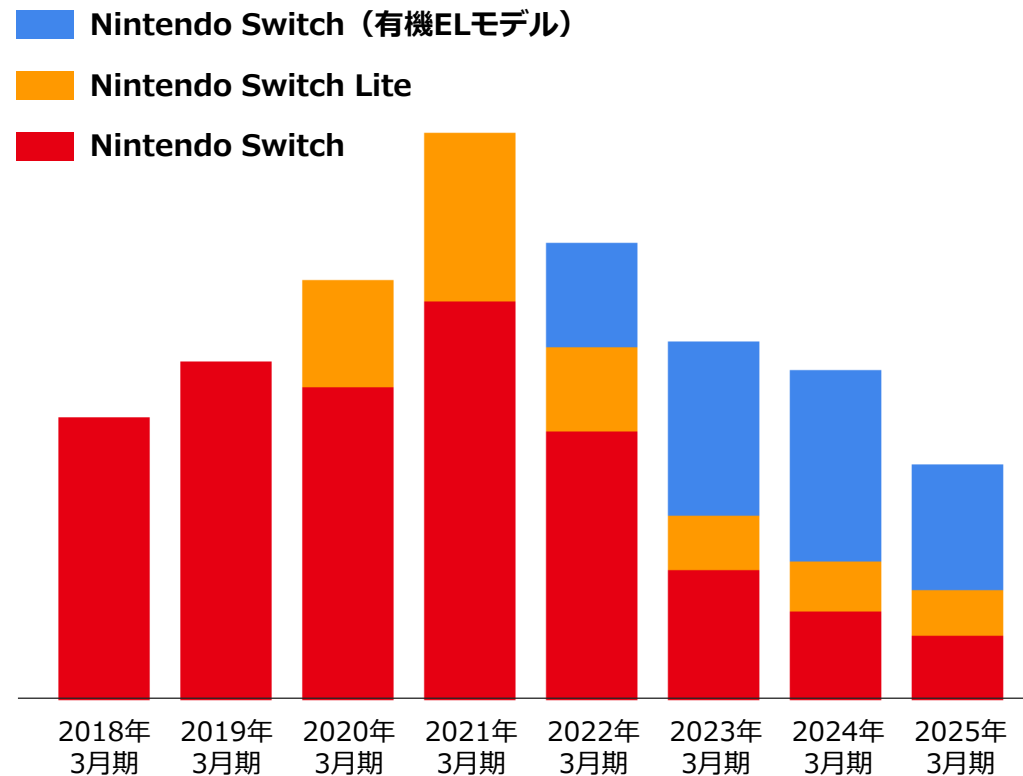
## ミリオンセラータイトル数（当期）

**24本**（自社 15本、ソフトメーカー 9本）

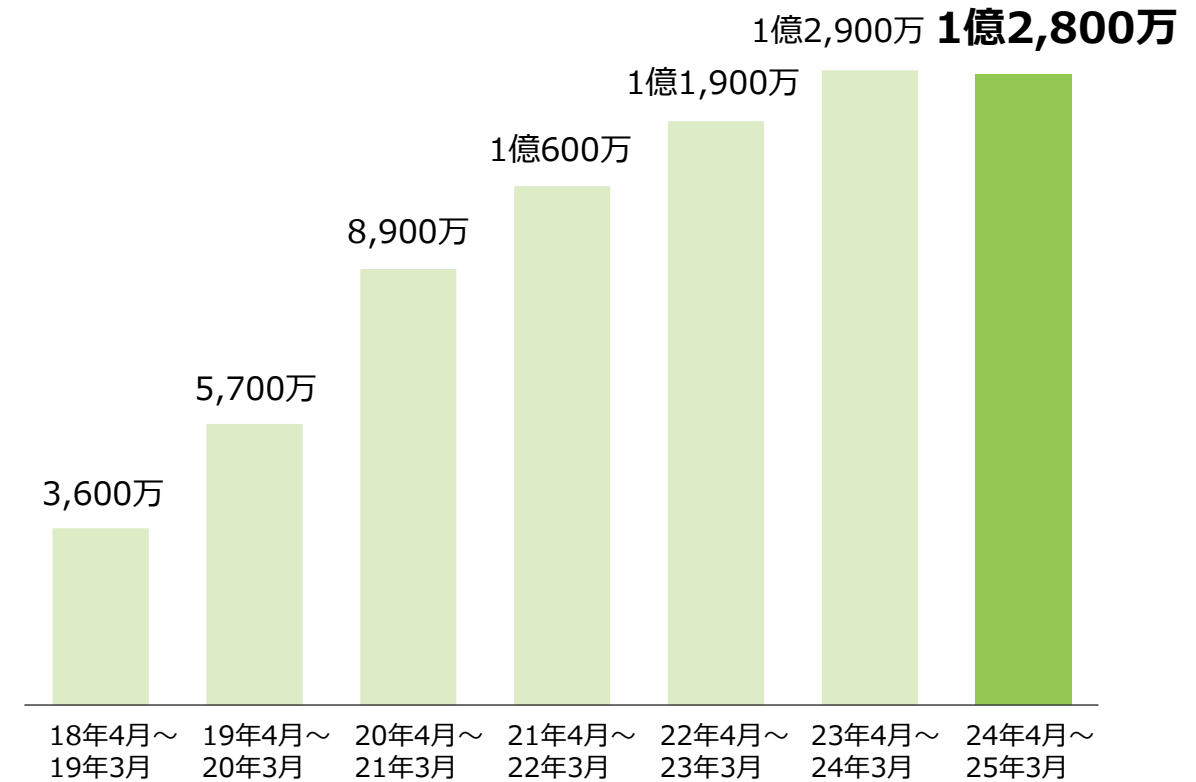
# Nintendo Switch：HWセルスルーと年間プレイユーザー

- 1月のNintendo Switch 2 予告映像公開後もNintendo Switch本体は販売ペースを落とさず、全世界累計セルスルーは1億5,000万台を目前に
- 年間プレイユーザー数は1億を上回る規模で引き続き推移

全世界セルスルー



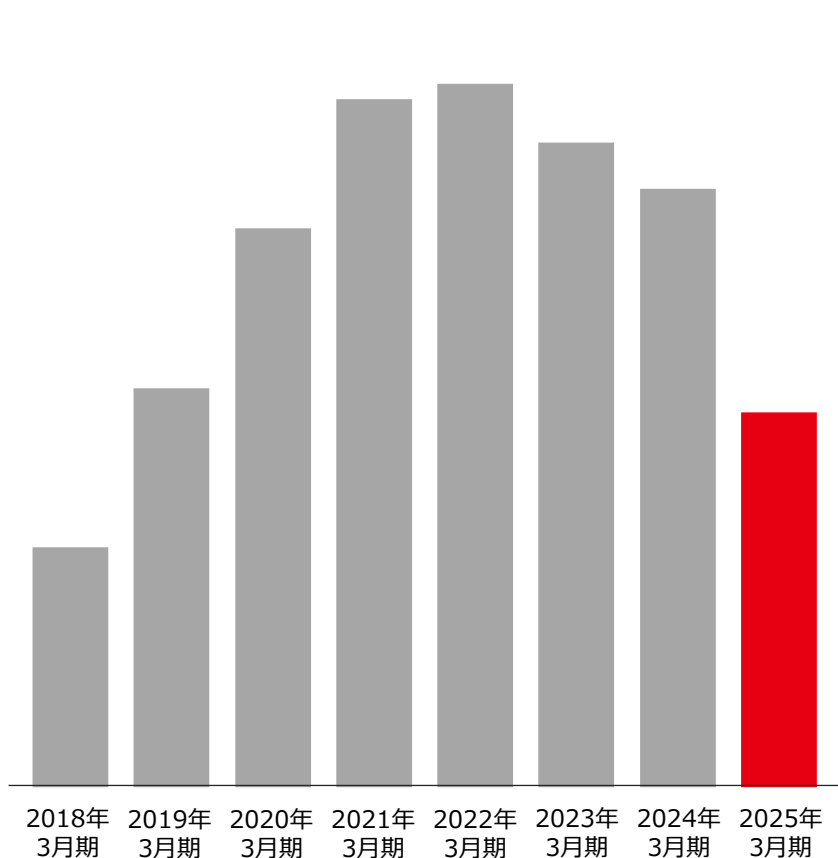
年間プレイユーザー



# Nintendo Switch 自社ソフトウェアセルスルー

- ・ 定番タイトルのセルスルーが年間を通じて好調に推移
- ・ マリオ関連タイトルをはじめとした当期の新作タイトルの販売が堅調

全世界の自社ソフトウェアセルスルー



新作タイトル



発売済みタイトル

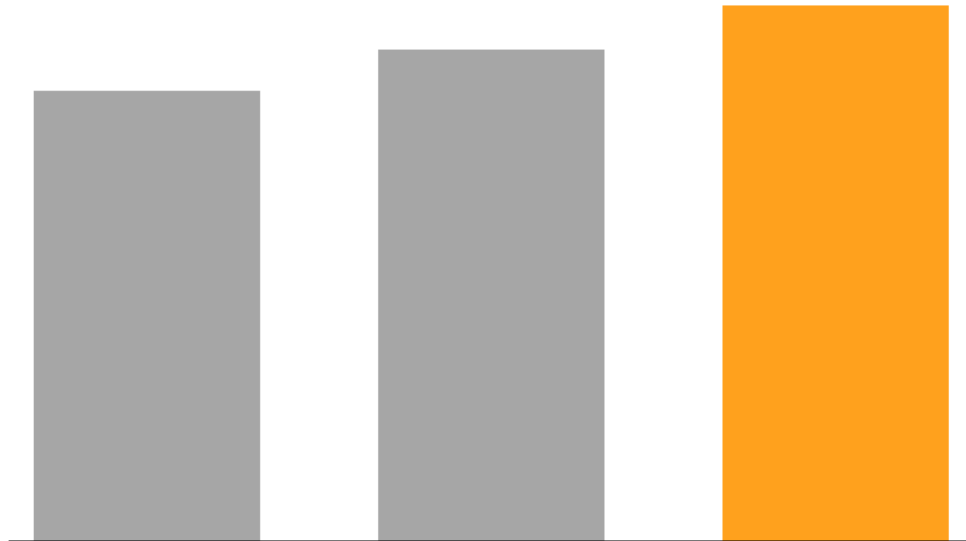




# 「マリオパーティ」シリーズのセルスルー

発売後24週間の全世界累計セルスルー

700万本



2018年  
10月5日発売

生涯累計セルスルー  
2,010万本



2021年  
10月29日発売

生涯累計セルスルー  
1,360万本



2024年  
10月17日発売

『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』  
を2025年7月24日に発売予定



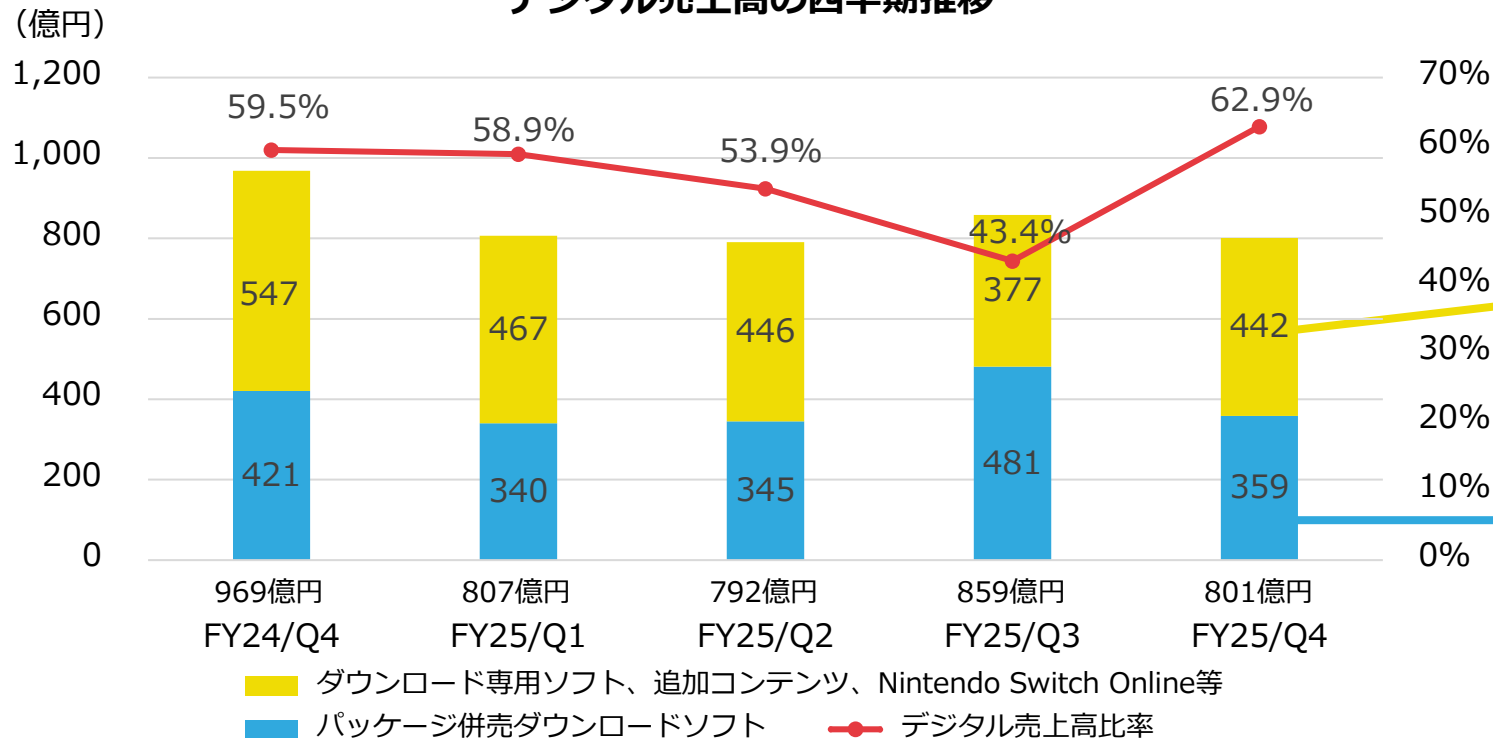
# デジタル売上高

	FY24	FY25	増減
デジタル売上高 ※1	4,433 億円	3,260 億円	-26.5 %
デジタル売上高比率 ※2	50.2 %	53.5 %	+3.3 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



# 発表済みのNintendo Switch向け自社タイトル

---



2025年秋



2025年



2026年



2026年



未定



**2**  
NINTENDO  
SWITCH™



**「Nintendo Switch 2」 2025年6月5日に発売**

# ゲームを楽しむ「Nintendo Switch 2」の機能



居たいとき、一緒。

## ゲームチャット

インターネットを通じてボイスチャット。プレイしているゲーム画面を共有することも。USBカメラ（別売）があれば、ビデオ通話もできます。



ゲームソフトをおすすめ

## おすすめ通信

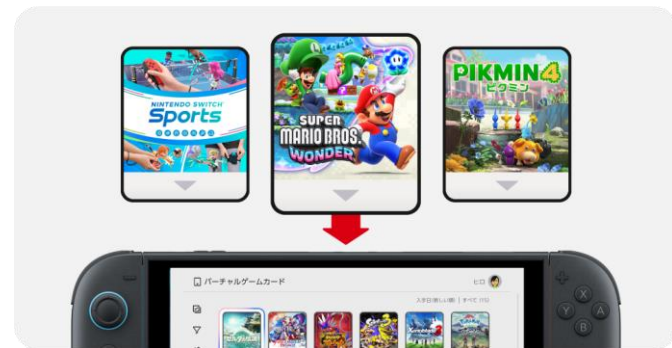
対応ソフトをおすすめ。おすすめ通信中は、ソフトを持っていない人とも一緒に遊ぶことができます。



ダウンロードソフトがもっと使いやすく

## バーチャルゲームカード

ダウンロード購入したソフトを管理。複数本体での利用が便利になるほか、ファミリー間でソフトの貸し出しも。





# Nintendo Switch 2 の専用ソフト（自社）



2025年6月5日



2025年7月17日



2025年6月5日



2025年夏



2025年



# Nintendo Switch 2 Edition (自社)



2025年6月5日



2025年6月5日



2025年7月24日



2025年8月28日



2025年秋



2025年



# Nintendo Switch 2 ソフト (ソフトメーカー様)



2025年6月5日



2025年6月5日



2025年6月5日



2025年6月5日



2025年6月5日



2025年6月5日



2025年6月5日



2025年6月26日



2025年8月28日



2025年冬



2026年



未定

# 任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例

「Nintendo SAN FRANCISCO」が  
2025年5月15日にオープン



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





# 任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例

「ゼルダの伝説」実写映画の劇場公開日が  
2027年3月26日に決定



任天堂に関する情報やコンテンツを  
毎日日替わりでお届けするアプリ  
「Nintendo Today!」を配信開始



### 3. 參考資料



## 売上高内訳（地域別）

（単位：百万円）

FY25	日本	米大陸	欧州	その他	合計
ゲーム専用機	237,177	477,804	280,621	87,931	1,083,534
うち Nintendo Switchプラットフォーム <sup>※1</sup>	218,377	468,961	276,351	86,605	1,050,296
うち その他 <sup>※2</sup>	18,799	8,842	4,270	1,325	33,238
モバイル・IP関連収入等 <sup>※3</sup>	26,623	35,391	4,383	1,275	67,673
その他 <sup>※4</sup>	11,081	1,935	738	-40	13,714
合計	274,882	515,130	285,744	89,165	1,164,922

FY24	日本	米大陸	欧州	その他	合計
ゲーム専用機	331,042	677,154	399,499	160,128	1,567,824
うち Nintendo Switchプラットフォーム <sup>※1</sup>	311,923	669,789	393,899	156,826	1,532,438
うち その他 <sup>※2</sup>	19,119	7,364	5,599	3,302	35,386
モバイル・IP関連収入等 <sup>※3</sup>	22,826	62,059	6,234	1,627	92,748
その他 <sup>※4</sup>	8,782	2,136	-	374	11,293
合計	362,651	741,350	405,733	162,130	1,671,865

※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	FY25	FY26（予想）
設備投資額	32,893	39,275	65,000
有形固定資産減価償却額	7,072	10,474	12,000
研究開発費	137,749	143,788	155,000
広告宣伝費	104,312	86,575	140,000
従業員数（年度末）	7,724 人	8,205 人	-
期中平均レート	1 USドル = 144.52 円	152.48 円	140.00 円
	1 ユーロ = 156.73 円	163.64 円	155.00 円
連結USドル建売上高	48億USドル	31億USドル	-
連結ユーロ建売上高	25億ユーロ	17億ユーロ	-
提出会社のUSドル建仕入高	31億USドル	47億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	2,307	151.34 円	1,576	149.48 円	140.00 円
	売掛金	391		679		
	買掛金	208		1,105		
ユーロ建て	現預金	201	163.31 円	244	161.76 円	155.00 円
	売掛金	171		632		

## 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	801
1,599			
2,458			
3,260			

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

### デジタル売上高比率

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

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

### 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%	44.9%
42.9%			
47.5%			
46.9%			

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%	75.9%
74.7%			
76.5%			
76.4%			

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

### ハード売上高比率

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

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

### 自社ソフト売上高比率

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
73.2%	66.3%	78.0%	71.5%
69.5%			
73.4%			
73.0%			

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	FY25	累計	予想 FY26
Nintendo Switch 2					
ハード	日本	-	-	-	
	米大陸	-	-	-	
	欧州	-	-	-	
	その他	-	-	-	
	計	-	-	-	1,500
ソフト	日本	-	-	-	
	米大陸	-	-	-	
	欧州	-	-	-	
	その他	-	-	-	
	計	-	-	-	4,500
Nintendo Switch					
ハード (全体)	日本	441	319	3,720	
	米大陸	552	379	5,831	
	欧州	390	271	3,920	
	その他	186	111	1,741	
	計	1,570	1,080	15,212	450
うち Nintendo Switch	日本	61	55	2,089	
	米大陸	169	139	3,783	
	欧州	129	98	2,653	
	その他	27	8	1,119	
	計	386	300	9,644	
うち Nintendo Switch (有機ELモデル)	日本	305	195	945	
	米大陸	264	162	909	
	欧州	219	135	703	
	その他	144	94	462	
	計	932	586	3,019	
うち Nintendo Switch Lite	日本	75	69	686	
	米大陸	119	78	1,139	
	欧州	43	38	563	
	その他	15	9	160	
	計	252	195	2,549	
ソフト	日本	3,977	3,320	27,312	
	米大陸	8,391	6,485	60,503	
	欧州	5,741	4,641	40,472	
	その他	1,858	1,095	10,835	
	計	19,967	15,541	139,123	10,500

- (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、ハード等に同梱して販売する数量を含みません。
- ・「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	FY25			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	748	190	557	748
マリオカート8 デラックス	623	71	552	6,820
ゼルダの伝説 知恵のかりもの	409	75	334	409
Nintendo Switch Sports	316	51	265	1,627
Super Mario Bros. Wonder	260	29	231	1,603
あつまれ どうぶつの森	247	60	187	4,782
ペーパーマリオRPG	210	45	166	210
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	202	50	151	3,624
マリオ&ルイージRPG ブラザーシップ!	197	31	165	197
ルイージマンション2 HD	188	32	156	188
ポケットモンスター スカーレット・バイオレット	187	47	140	2,679
スーパーマリオ オデッセイ	133	17	115	2,928
ドンキーコング リターンズ HD	127	36	92	127
ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	112	21	92	2,173
マリオパーティ スーパースターズ	110	15	96	1,400

(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 (2024年4月～2025年3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
ドンキーコング リターンズ HD	2025/1/16
XenobladeX Definitive Edition	2025/3/20
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4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 <sup>*1</sup>	2025/6/5
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド Nintendo Switch 2 Edition <sup>*2/*3</sup>	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 <sup>*2/*3</sup>	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 <sup>*2</sup>	2025/7/24
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 <sup>*2</sup>	2025/8/28
Drag x Drive <sup>*1</sup>	2025年夏
Pokémon LEGENDS Z-A Nintendo Switch 2 Edition <sup>*2</sup>	2025年秋
ゼルダ無双 封印戦記 <sup>*4</sup>	今冬
メトロイドプライム4 ビヨンド Nintendo Switch 2 Edition <sup>*2</sup>	2025年
カービィのエアライダー	2025年
Nintendo Switch	発売日
(ソフトウェア)	
Pokémon LEGENDS Z-A	2025年秋
メトロイドプライム4 ビヨンド	2025年
トモダチコレクション わくわく生活	2026年
リズム天国 ミラクルスターズ	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 ダウンロード版のみで発売するタイトルです。

\*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。