



2024年3月期第3四半期 決算説明資料

任天堂株式会社

2024年2月6日

1. 連結業績及び業績見通し

連結業績（実績）

	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減
売上高	12,951 億円	13,947 億円	+7.7 %
営業利益	4,105 億円	4,644 億円	+13.1 %
営業利益率	31.7 %	33.3 %	+1.6 pt.
経常利益	4,825 億円	5,673 億円	+17.6 %
四半期純利益	3,462 億円	4,080 億円	+17.9 %
四半期純利益率	26.7 %	29.3 %	+2.6 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：FY24/Q1-Q3は23年4月～23年12月の期間を指します。

連結売上高

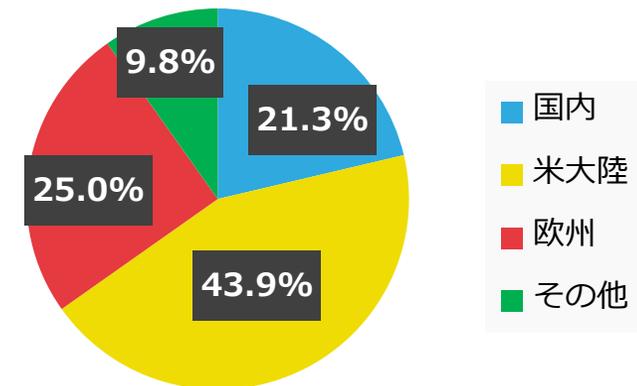
	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減
売上高	12,951 億円	13,947 億円	+7.7 %
ゲーム専用機※1	12,521 億円	13,109 億円	+4.7 %
モバイル・IP関連収入等※2	389 億円	752 億円	+93.4 %
その他	41 億円	85 億円	+108.8 %

※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。

売上高段階での為替の影響額： +660億円

FY24/Q1-Q3 地域別売上高割合



海外売上高比率78.7%

売上総利益

	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減
売上総利益	6,976 億円	7,782 億円	+11.5 %
売上総利益率	53.9 %	55.8 %	+1.9 pt.

主な増減要因

	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減	
ハード売上高比率※1	46.2 %	45.0 %	-1.2 pt.	
自社ソフト売上高比率※2	79.4 %	82.5 %	+3.1 pt.	
デジタル売上高比率※2	46.0 %	48.1 %	+2.1 pt.	
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	136.39 円 140.47 円	143.22 円 155.26 円	+6.83 円 +14.79 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

	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減
販売費及び一般管理費	2,871 億円	3,138 億円	+9.3 %
売上高販管費率	22.2 %	22.5 %	+0.3 pt.
営業利益	4,105 億円	4,644 億円	+13.1 %
営業利益率	31.7 %	33.3 %	+1.6 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+130億円

	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減
研究開発費	783 億円	923 億円	+17.8 %
広告宣伝費	763 億円	837 億円	+9.8 %

經常利益・四半期純利益

	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減
営業外収益	729 億円	1,032 億円	+41.6 %
うち 為替差益	289 億円	342 億円	+18.5 %
営業外費用	9 億円	3 億円	-62.4 %
經常利益	4,825 億円	5,673 億円	+17.6 %
四半期純利益	3,462 億円	4,080 億円	+17.9 %
四半期純利益率	26.7 %	29.3 %	+2.6 pt.

・ 四半期純利益：親会社株主に帰属する四半期純利益

期末レート	FY23末	FY24/Q3	増減
1USドル	133.00 円	141.04 円	+8.04 円
1ユーロ	144.67 円	155.72 円	+11.05 円

FY24 連結業績予想

2023年11月7日公表の業績予想を、2024年2月6日に修正しました。

	前回予想	修正予想	増減
売上高	15,800 億円	16,300 億円	+3.2 %
営業利益	5,000 億円	5,100 億円	+2.0 %
経常利益	6,000 億円	6,200 億円	+3.3 %
当期純利益	4,200 億円	4,400 億円	+4.8 %

- ・ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益
- ・ FY24前提為替レートは、1ドル140円を据え置き、1ユーロ150円を1ユーロ155円に変更しました。

Nintendo Switch	前回予想	修正予想	増減
ハードウェア	1,500 万台	1,550 万台	+3.3 %
ソフトウェア	18,500 万本	19,000 万本	+2.7 %

- ・ FY24予想のソフトウェア販売数量について、実績期間はハードウェア等に同梱して発売したソフトウェア数量を含み、予想期間は同梱して販売する数量を含みません。（2023年11月7日発表の修正予想では約21万本、2024年2月6日発表の修正予想では約280万本がハードウェア等に同梱して販売した数量）

配当金	前回予想	修正予想	増減
年間配当	181 円	189 円	+8 円

2. ビジネスハイライト

Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減
ハードウェア	1,491 万台	1,374 万台	-7.8 %
Nintendo Switch	522 万台	340 万台	-34.9 %
Nintendo Switch (有機ELモデル)	769 万台	817 万台	+6.2 %
Nintendo Switch Lite	200 万台	218 万台	+9.1 %
ソフトウェア	17,211 万本	16,395 万本	-4.7 %



ゼルダの伝説
ティアーズ オブ ザ キングダム
2,028万本



Super Mario Bros. Wonder
1,196万本

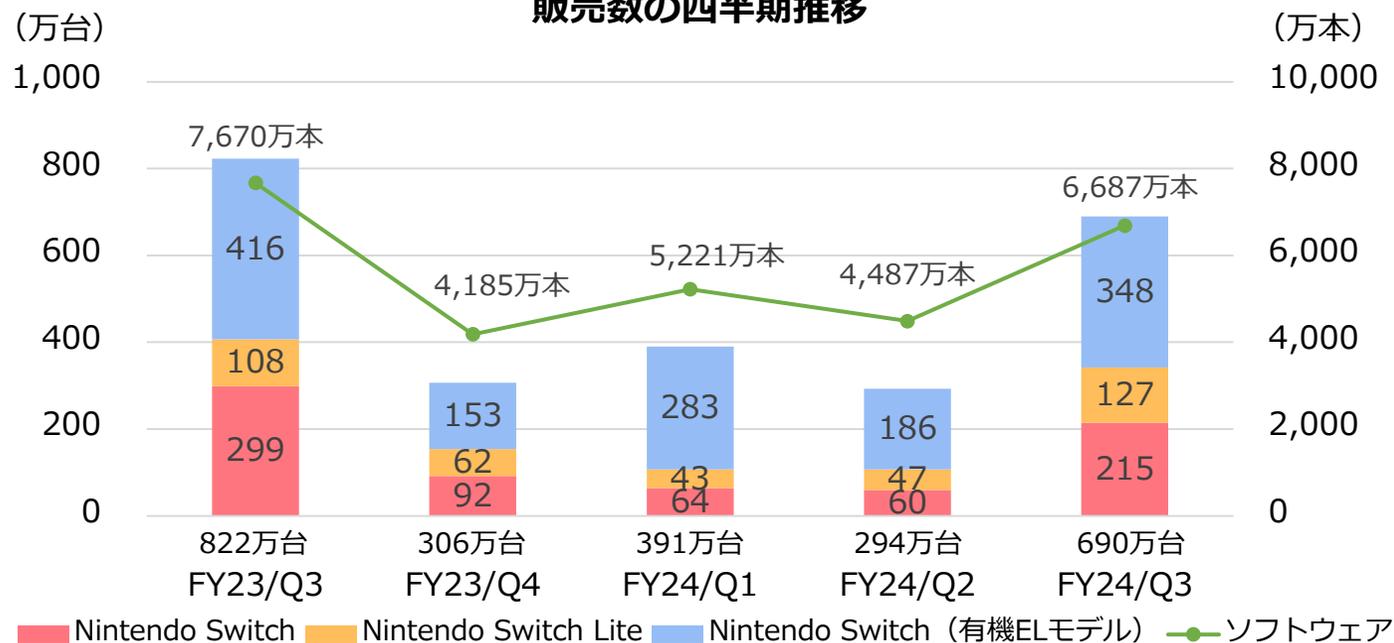


マリオカート8 デラックス
679万本



Pikmin 4
333万本

販売数の四半期推移



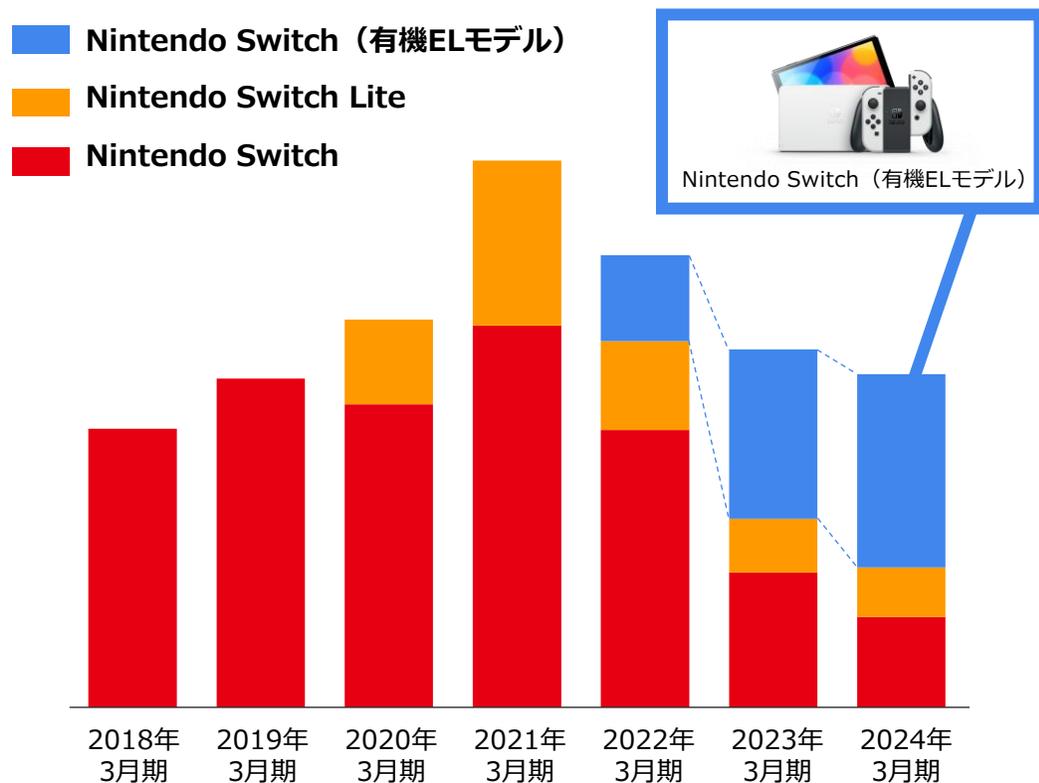
ミリオンセラータイトル数（当期）

24本（自社 17本、他社 7本）

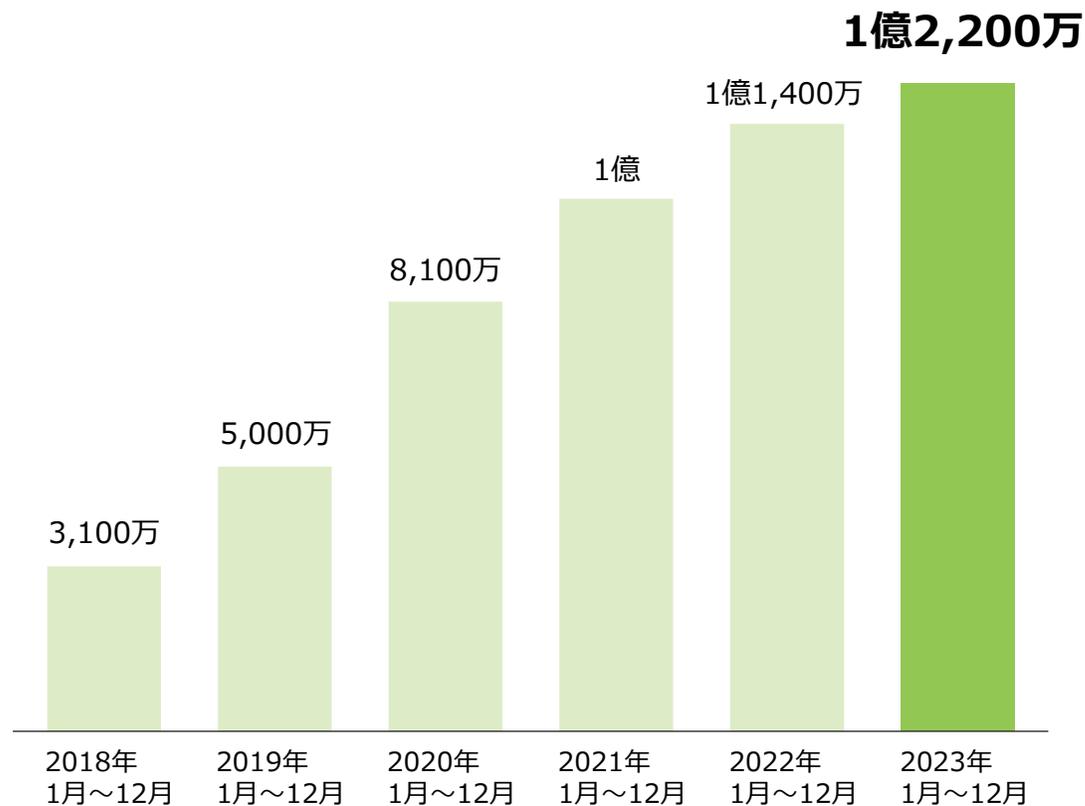
Nintendo Switch : HWセルスルーと年間プレイユーザー

- 発売から7年目となる当期においても、Nintendo Switch本体のセルスルーは一定規模を維持しており、年間プレイユーザーはこれまでで最大に

全世界セルスルー（4月～12月の合計）



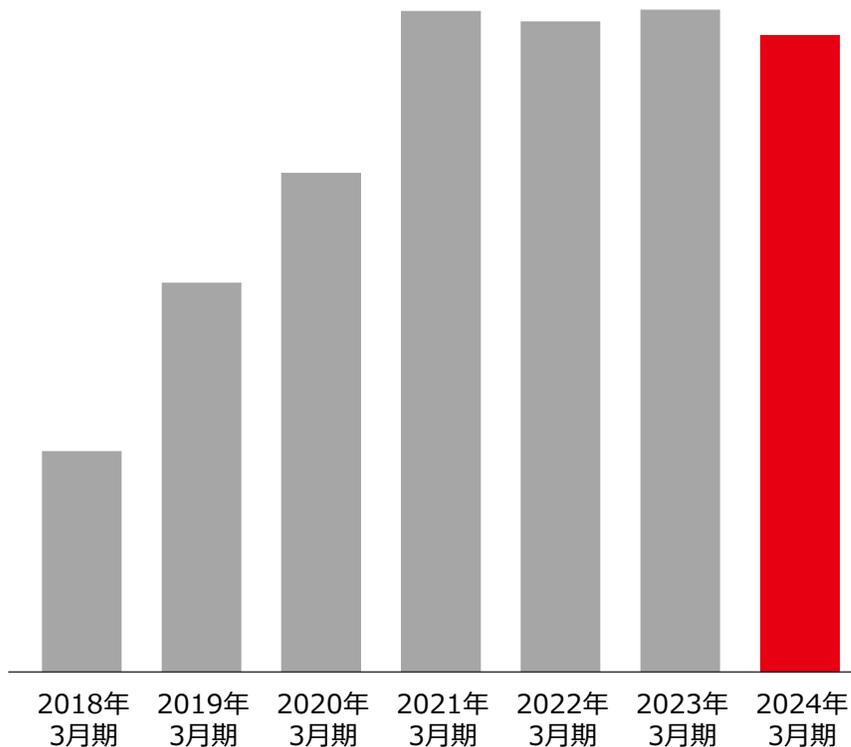
年間プレイユーザー



Nintendo Switch 自社ソフトウェアセルスルー

- 多くのお客様に遊び続けていただいている環境の中、新作・定番ともに堅調
- 2023年10月発売の『Super Mario Bros. Wonder』が順調に販売を伸ばす

全世界の自社ソフトウェアセルスルー
(4月～12月の合計)



全世界セルスルー**1,070万本以上**
(2023年10月20日発売)

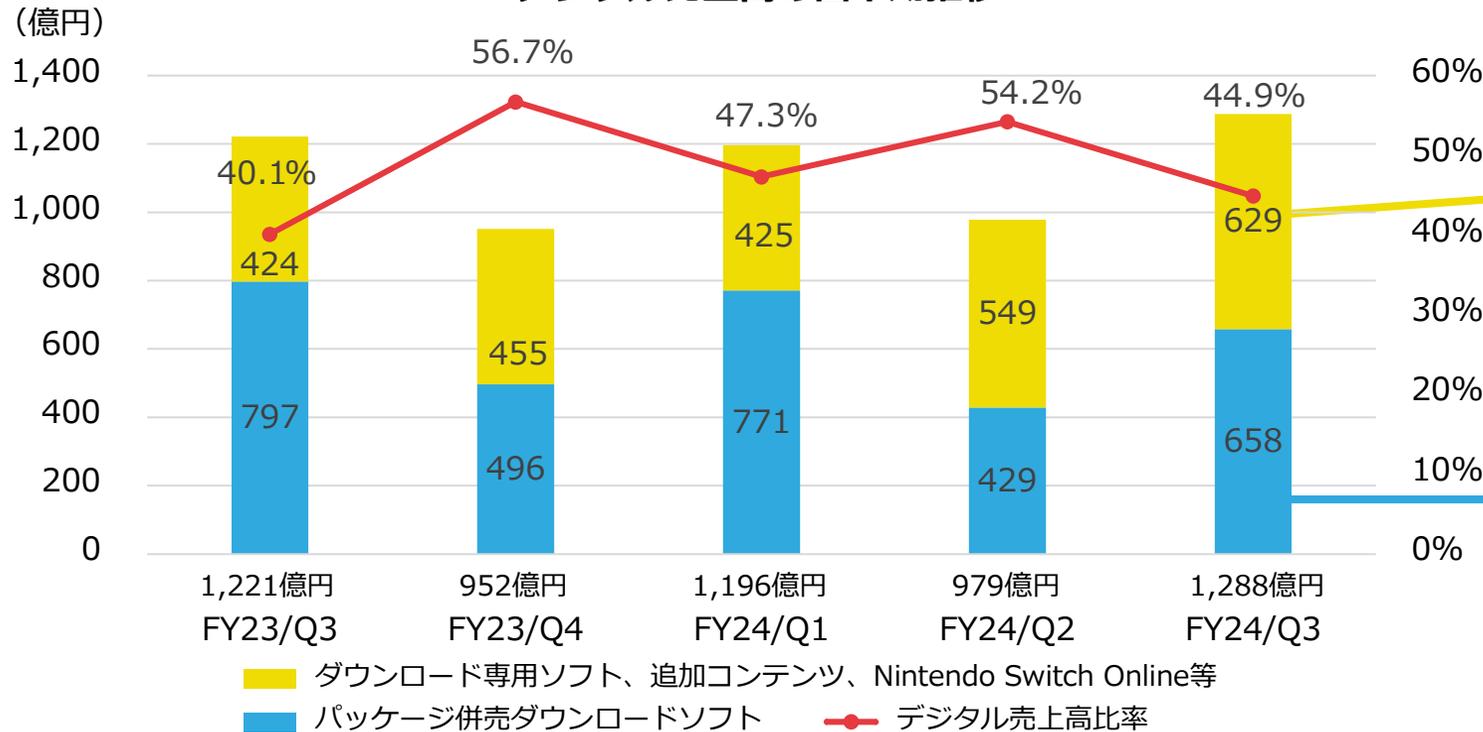
当社推計

デジタル売上高

	FY23/Q1-Q3	FY24/Q1-Q3	増減
デジタル売上高 ※1	3,100 億円	3,464 億円	+11.7 %
デジタル売上高比率 ※2	46.0 %	48.1 %	+2.1 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

デジタル売上高の四半期推移



2024年1月～3月発売の自社タイトル



1月19日



2月16日



3月22日

任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例

『スーパー・ニンテンドー・ワールド』の拡張エリア
『ドンキーコング・カントリー』が、本年春に
ユニバーサル・スタジオ・ジャパンにオープン



フロリダ州オーランドで建築中の
Universal Epic Universeにて、2025年に
『スーパー・ニンテンドー・ワールド』がオープン



※エリア入口のイメージです。

3. 參考資料

当期ミリオンセラー自社タイトル

単位：万本

Nintendo Switch

	FY24 (23.4~23.12)			累計
	全世界合計	うち、国内	うち、海外	全世界合計
ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	2,028	364	1,664	2,028
Super Mario Bros. Wonder	1,196	254	943	1,196
マリオカート8 デラックス	679	77	603	6,058
Pikmin 4	333	182	151	333
スーパーマリオRPG	314	84	230	314
Nintendo Switch Sports	288	28	260	1,248
あつまれ どうぶつの森	258	49	209	4,479
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	257	52	206	3,367
ポケットモンスター スカーレット・バイオレット	226	69	156	2,436

	FY24 (23.4~23.12)			累計
	全世界合計	うち、国内	うち、海外	全世界合計
マリオパーティ スーパースターズ	214	34	180	1,231
スーパーマリオ オデッセイ	190	20	170	2,765
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	180	30	150	3,161
スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド	179	15	164	1,317
New スーパーマリオブラザーズ U デラックス	178	15	163	1,720
スーパー マリオパーティ	120	18	102	2,034
ルイージマンション3	115	14	102	1,398
スプラトゥーン3	104	45	60	1,171

(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。

主要な指標

海外売上高比率

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

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
79.9%	72.4%	76.8%	80.6%
75.9%			
76.4%			
77.2%			

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

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

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
43.8%	39.8%	50.9%	42.7%
41.7%			
46.2%			
45.6%			

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

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
88.8%	72.1%	82.6%	
82.4%			
82.5%			

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
76.3%	72.7%	85.0%	77.9%
74.3%			
79.4%			
79.1%			

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

デジタル売上高関連指標

デジタル売上高

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
1,196億円	979億円	1,288億円	
2,175億円			
3,464 億円			

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
880億円	997億円	1,221億円	952億円
1,878億円			
3,100億円			
4,052億円			

デジタル売上高とは、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等の売上高です。

デジタル売上高比率

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

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
53.0%	49.3%	40.1%	56.7%
51.0%			
46.0%			
48.2%			

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

パッケージ併売ダウンロードソフト売上高比率

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
64.5%	43.8%	51.1%	
55.2%			
53.7%			

FY23			
Q1	Q2	Q3	Q4
52.1%	52.3%	65.3%	52.2%
52.2%			
57.4%			
56.1%			

デジタル売上高（左記参照）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)]

地域別任天堂主要製品発売日一覧（2023年4月～2023年12月）

日本		米国		欧州	
名称	発売日	名称	発売日	名称	発売日
Nintendo Switch					
(ソフトウェア)		(ソフトウェア)		(ソフトウェア)	
ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	2023/5/12	Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp	2023/4/21	Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp	2023/4/21
ピクミン 1 *	2023/6/22	ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	2023/5/12	ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	2023/5/12
ピクミン 2 *	2023/6/22	ピクミン 1 *	2023/6/21	ピクミン 1 *	2023/6/21
ピクミン 1 + 2 **	2023/6/22	ピクミン 2 *	2023/6/21	ピクミン 2 *	2023/6/21
エブリバディ 1-2-Switch!	2023/6/30	ピクミン 1 + 2 **	2023/6/21	ピクミン 1 + 2 **	2023/6/21
Pikmin 4	2023/7/21	エブリバディ 1-2-Switch!	2023/6/30	エブリバディ 1-2-Switch!	2023/6/30
帰ってきた 名探偵ピカチュウ	2023/10/6	Pikmin 4	2023/7/21	Pikmin 4	2023/7/21
Super Mario Bros. Wonder	2023/10/20	帰ってきた 名探偵ピカチュウ	2023/10/6	帰ってきた 名探偵ピカチュウ	2023/10/6
超おどる メイド イン ワリオ	2023/11/3	Super Mario Bros. Wonder	2023/10/20	Super Mario Bros. Wonder	2023/10/20
スーパーマリオRPG	2023/11/17	超おどる メイド イン ワリオ	2023/11/3	超おどる メイド イン ワリオ	2023/11/3
		スーパーマリオRPG	2023/11/17	スーパーマリオRPG	2023/11/17

(注) 名称については日本国内のものを優先して表示しています。
 米国、欧州の発売日は地域や国等によって異なることがあります。
 *ダウンロード版のみで発売するタイトルです。
 **ダウンロード版の発売日です。パッケージ版の発売日は2023/9/22です。

地域別任天堂主要製品発売スケジュール（一部抜粋：2024年1月～）

日本		米国		欧州	
名称	発売日	名称	発売日	名称	発売日
Nintendo Switch					
(ソフトウェア)		(ソフトウェア)		(ソフトウェア)	
アナザーコード リコレクション：2つの記憶 / 記憶の扉	2024/1/19	アナザーコード リコレクション：2つの記憶 / 記憶の扉	2024/1/19	アナザーコード リコレクション：2つの記憶 / 記憶の扉	2024/1/19
マリオvs.ドンキーコング	2024/2/16	マリオvs.ドンキーコング	2024/2/16	マリオvs.ドンキーコング	2024/2/16
プリンセスピーチ Showtime!	2024/3/22	プリンセスピーチ Showtime!	2024/3/22	プリンセスピーチ Showtime!	2024/3/22
ルイージマンション2 HD	2024年夏	ルイージマンション2 HD	2024年夏	ルイージマンション2 HD	2024年夏
ペーパーマリオRPG	2024年	ペーパーマリオRPG	2024年	ペーパーマリオRPG	2024年
Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定

(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。
 名称については日本国内のものを優先して表示しています。
 米国、欧州の発売日は地域や国等によって異なることがあります。

発売予定ソフトメーカータイトル

今後の発売予定ソフトメーカータイトルに関しては下記のURLをご参照ください。

日本

<https://www.nintendo.co.jp/schedule/#switch>

米国

<https://www.nintendo.com/store/games/coming-soon/#sort=df>

欧州

<https://www.nintendo.co.uk/Search/Search-299117.html?f=147394-14-73>

(注) 上記URLにはソフトメーカータイトルに加え、自社タイトル等の情報も含まれています。

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

(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。