



# 2020年3月期 決算説明資料

任天堂株式会社

2020年5月7日

# 新型コロナウイルス感染症に関するリスク情報

---

- 部品調達や生産、出荷への影響
- 消費行動への影響
- 研究開発への影響
- 外国為替の変動による影響

# 1. 連結業績及び業績見通し

## 連結業績（実績）

	FY19	FY20	増減
売上高	12,005 億円	13,085 億円	+9.0 %
営業利益	2,497 億円	3,523 億円	+41.1 %
営業利益率	20.8 %	26.9 %	+6.1 pt.
経常利益	2,773 億円	3,604 億円	+30.0 %
当期純利益	1,940 億円	2,586 億円	+33.3 %
当期純利益率	16.2 %	19.8 %	+3.6 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：FY20は19年4月～20年3月の会計年度を指します。

# 連結売上高

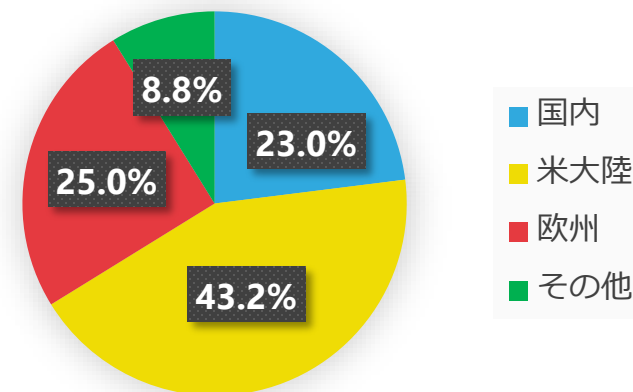
	FY19	FY20	増減
売上高	12,005 億円	13,085 億円	+9.0 %
ゲーム専用機※1	11,526 億円	12,541 億円	+8.8 %
モバイル・IP関連収入等※2	460 億円	512 億円	+11.5 %
その他	19 億円	30 億円	+57.1 %

※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）・アクセサリ等を含みます。

※2 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：-373億円

FY20 地域別売上高割合



海外売上高比率77.0%

# 売上総利益

	FY19	FY20	増減
売上総利益	5,011 億円	<b>6,417 億円</b>	+28.0 %
売上総利益率	41.7 %	<b>49.0 %</b>	+7.3 pt.

## 主な増減要因

	FY19	FY20	増減	
ハード売上高比率※1	58.4 %	<b>52.2 %</b>	-6.2 pt.	
自社ソフト売上高比率※2	83.8 %	<b>82.8 %</b>	-1.0 pt.	
デジタル売上高比率※2	24.8 %	<b>34.0 %</b>	+9.2 pt.	
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	110.91 円 128.41 円	108.74 円 120.82 円	-2.17 円 -7.59 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

	FY19	FY20	増減
販売費及び一般管理費	2,514 億円	<b>2,893 億円</b>	+15.0 %
売上高販管費率	20.9 %	<b>22.1 %</b>	+1.2 pt.
営業利益	2,497 億円	<b>3,523 億円</b>	+41.1 %
営業利益率	20.8 %	<b>26.9 %</b>	+6.1 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約-200億円

	FY19	FY20	増減
研究開発費	696 億円	<b>841 億円</b>	+20.9 %
広告宣伝費	754 億円	<b>760 億円</b>	+0.8 %

## 経常利益・当期純利益

	FY19	FY20	増減
営業外収益	283 億円	255 億円	-9.7 %
うち 為替差益	54 億円	-	
営業外費用	6 億円	174 億円	+2,541.9 %
うち 為替差損	-	158 億円	
経常利益	2,773 億円	3,604 億円	+30.0 %
当期純利益	1,940 億円	2,586 億円	+33.3 %
当期純利益率	16.2 %	19.8 %	+3.6 pt.

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益

期末レート	FY19	FY20	増減	配当金	FY19	FY20	増減
1USドル	110.99 円	108.83 円	-2.16 円	年間	810 円	1,090 円	+280 円
1ユーロ	124.56 円	119.55 円	-5.01 円				



# 連結業績（予想）

	FY20実績		FY21予想		増減
売上高	13,085	億円	12,000	億円	-8.3 %
営業利益	3,523	億円	3,000	億円	-14.9 %
経常利益	3,604	億円	2,900	億円	-19.5 %
当期純利益	2,586	億円	2,000	億円	-22.7 %

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益

※ FY21前提為替レート：1ドル105円、1ユーロ115円

	FY20実績		FY21予想		増減
配当金					
年間配当	1,090	円	840	円	-250 円

	FY20実績		FY21予想		増減
Nintendo Switch					
ハードウェア	2,103	万台	1,900	万台	-9.6 %
ソフトウェア	16,872	万本	14,000	万本	-17.0 %

※ FY20実績のソフトウェア販売数量には、ハードに同梱して販売した数量（340万本）を含みます。

## 2. ビジネスハイライト

# Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

	FY19	FY20	増減
ハードウェア	1,695 万台	2,103 万台	+24.0 %
Nintendo Switch	1,695 万台	1,483 万台	-12.5 %
Nintendo Switch Lite	-	619 万台	-
ソフトウェア	11,855 万本	16,872 万本	+42.3 %



『ポケットモンスター ソード・シールド』

**1,737万本**



『あつまれ どうぶつの森』

**1,177万本**

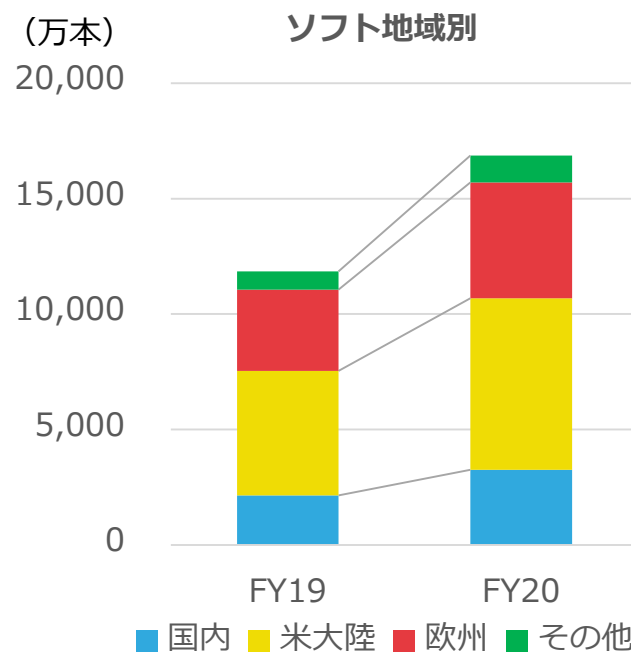
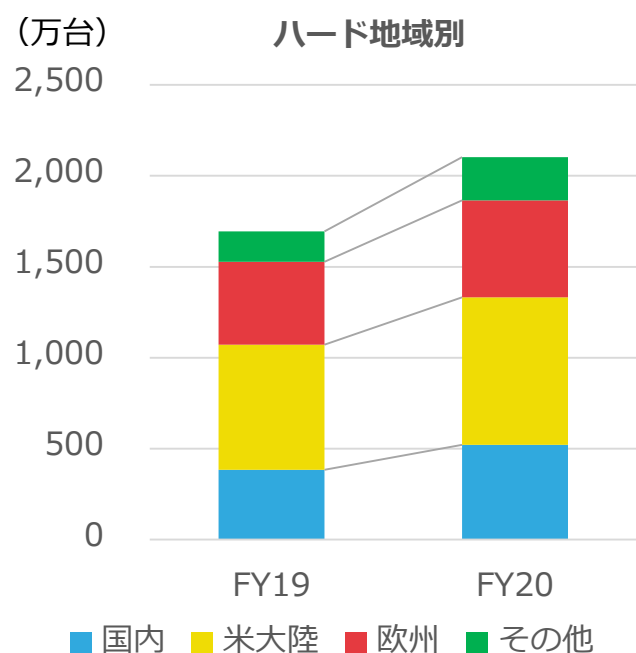


『マリオカート8 デラックス』

**808万本**

## ミリオンセラータイトル数（当期）

**27本**（自社18本、他社9本）



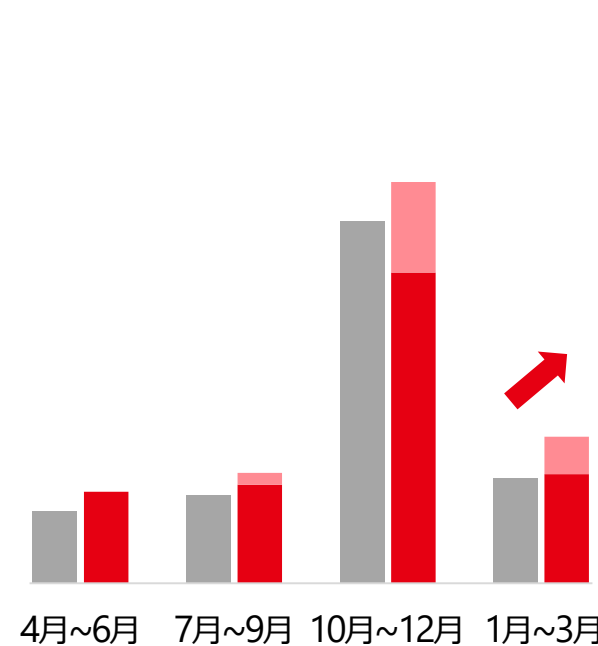
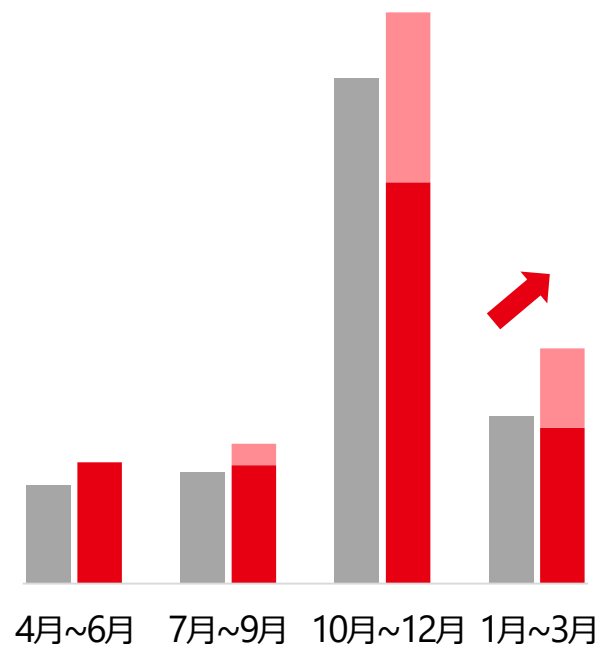
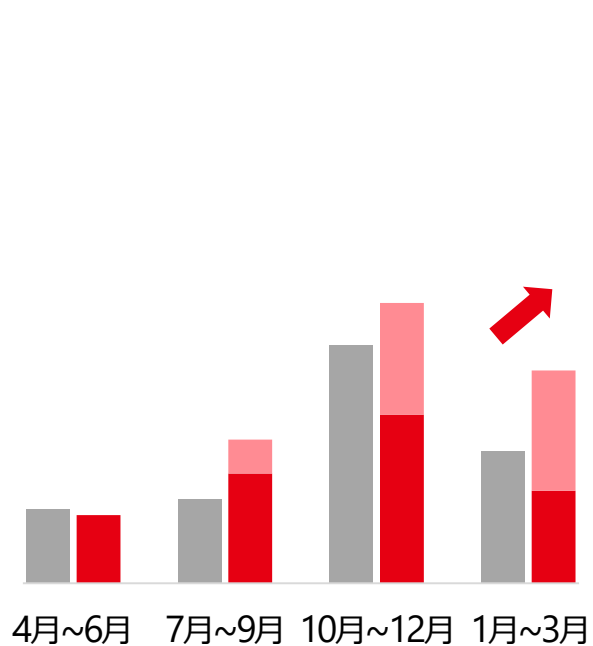
# Nintendo Switchファミリー本体 セルスルー

※ セルスルー … 小売店からお客様への販売数

## 日本

## 北米

## 欧州

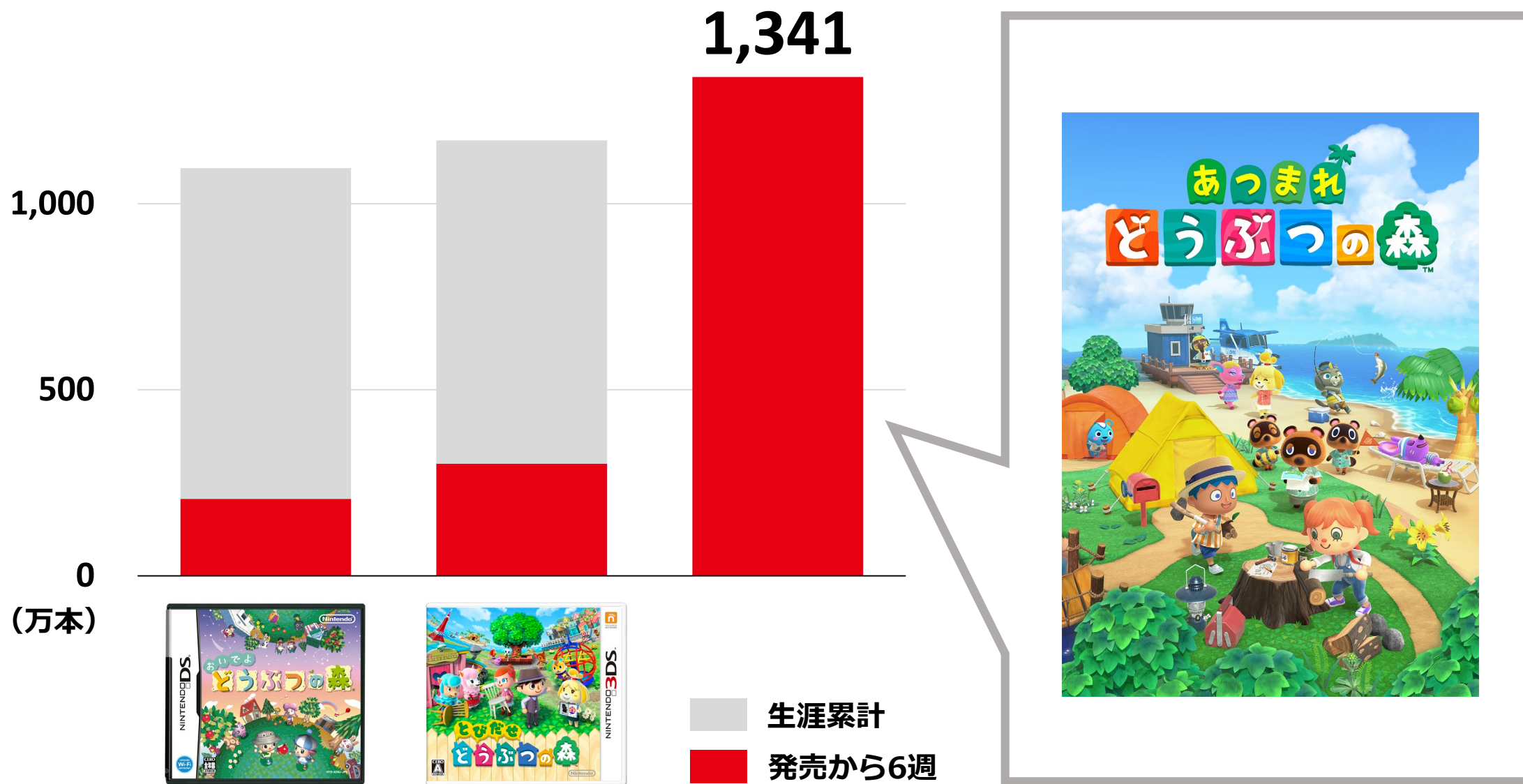


前期 **380万台**  
 当期 **506万台**  
 (+**33%**)

前期 **635万台**  
 当期 **767万台**  
 (+**20%**)

前期 **449万台**  
 当期 **537万台**  
 (+**19%**)

# 「どうぶつの森」シリーズのセルスルー比較（日米欧合算）



# デジタル売上高

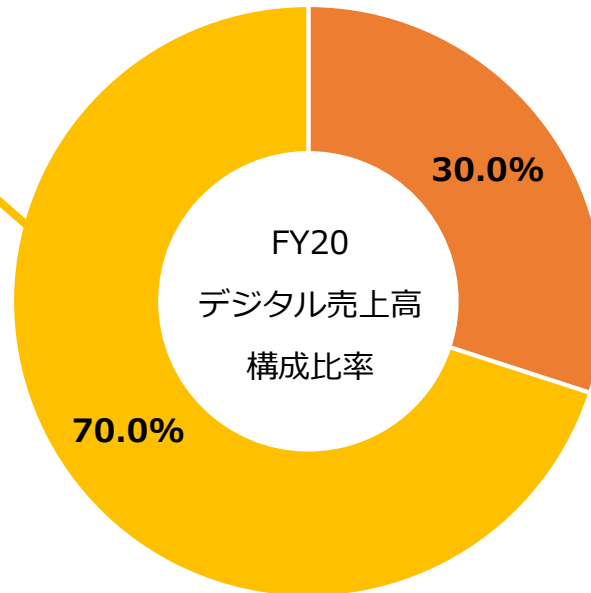
	FY19	FY20	増減
デジタル売上高	1,188 億円	2,041 億円	+71.8 %
デジタル売上高比率	24.8 %	34.0 %	+9.2 pt.

※ゲーム専用機ソフト売上高に占める金額・割合  
 ※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

## 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など

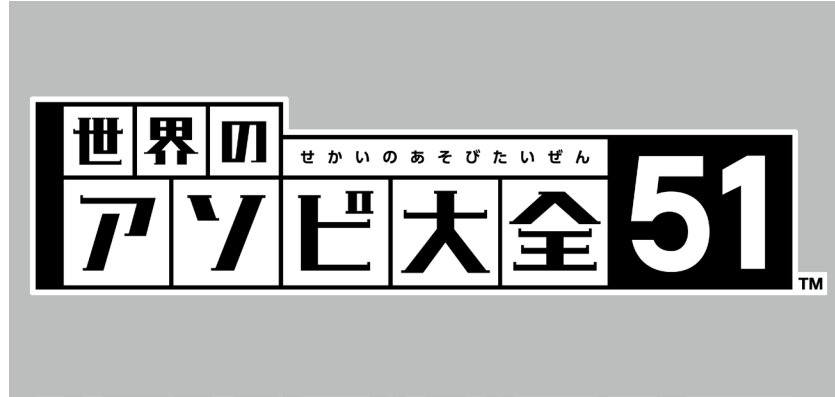




# 2021年3月期に発売・配信予定の発表済みタイトル



5月29日



6月5日



2020年



継続的にアップデートを配信



第1弾 2020年6月末までに配信  
第2弾 2020年秋に配信



2020年6月以降に順次配信開始

# モバイル・IP関連収入等

	FY19	FY20	増減
モバイル・IP関連収入等	460 億円	512 億円	+11.5%

※スマートデバイス向け課金収入、ロイヤリティ収入等



- サブスクリプション型サービスを実装
- 稼働数が大幅に増加



- マルチプレイの機能を追加
- 売上の3分の1以上は米国



# IP展開の取り組み



### 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

ポケットモンスター ソード・シールド  
 あつまれ どうぶつの森  
 マリオカート8 デラックス  
 ルイージマンション3  
 スーパーマリオメーカー 2  
 大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL  
 ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド  
 ゼルダの伝説 夢をみる島  
 スーパー マリオパーティ  
 New スーパーマリオブラザーズ U デラックス  
 スーパーマリオ オデッセイ  
 ファイアーエムブレム 風花雪月  
 リングフィット アドベンチャー  
 Splatoon 2  
 ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ  
 ポケモン不思議のダンジョン 救助隊DX  
 MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: The Black Order  
 ASTRAL CHAIN

全世界合計	FY20		累計
	うち 国内	海外	全世界合計
<b>1,737</b>	452	1,285	<b>1,737</b>
<b>1,177</b>	384	793	<b>1,177</b>
<b>808</b>	93	715	<b>2,477</b>
<b>633</b>	83	550	<b>633</b>
<b>548</b>	116	432	<b>548</b>
<b>503</b>	90	413	<b>1,884</b>
<b>464</b>	45	418	<b>1,741</b>
<b>438</b>	43	395	<b>438</b>
<b>370</b>	62	309	<b>1,010</b>
<b>329</b>	33	296	<b>660</b>
<b>297</b>	21	275	<b>1,741</b>
<b>287</b>	58	229	<b>287</b>
<b>273</b>	89	184	<b>273</b>
<b>143</b>	45	98	<b>1,013</b>
<b>134</b>	14	120	<b>1,197</b>
<b>126</b>	36	89	<b>126</b>
<b>108</b>	4	104	<b>108</b>
<b>108</b>	16	91	<b>108</b>

※ ハードウェアに同梱して販売している数量も含めています。ダウンロード版の数量も含めています。

# 主要な指標

## 海外売上高比率

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
76.5%	76.9%	78.6%	74.0%
76.8%			
77.8%			
77.0%			

FY19			
Q1	Q2	Q3	Q4
76.6%	78.7%	77.7%	78.7%
77.8%			
77.7%			
77.9%			

※ 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

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
50.5%	54.9%	57.4%	39.6%
53.2%			
55.6%			
52.2%			

FY19			
Q1	Q2	Q3	Q4
51.7%	62.4%	61.2%	51.1%
57.8%			
59.9%			
58.4%			

※ 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

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
74.1%	76.0%	87.4%	85.1%
75.2%			
82.0%			
82.8%			

FY19			
Q1	Q2	Q3	Q4
82.9%	71.0%	89.8%	80.3%
76.8%			
84.6%			
83.8%			

※ 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

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
306億円	409億円	532億円	792億円
716億円			
1,249億円			
2,041億円			

FY19			
Q1	Q2	Q3	Q4
185億円	206億円	450億円	346億円
391億円			
842億円			
1,188億円			

※ 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

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
38.3%	34.8%	22.3%	48.5%
36.2%			
28.6%			
34.0%			

FY19			
Q1	Q2	Q3	Q4
24.2%	26.0%	19.6%	37.2%
25.1%			
21.8%			
24.8%			

※ 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

FY20			
Q1	Q2	Q3	Q4
56.4%	64.5%	71.7%	76.9%
61.0%			
65.6%			
70.0%			

FY19			
Q1	Q2	Q3	Q4
59.3%	59.1%	78.7%	62.6%
59.2%			
69.6%			
67.6%			

※ 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)]

# 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

## 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
- ・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

---

※ 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。

※ 従来、「決算参考資料」に記載していた情報は下記でご確認いただけます。

- ・連結損益計算書 → 決算ハイライト
- ・外貨建取引情報 → 決算短信「4. その他」

地域別任天堂主要製品発売日一覧（2019年4月～2020年3月）

Nintendo Switch

日本		米国		欧州	
名称	発売日	名称	発売日	名称	発売日
(ハードウェア)		(ハードウェア)		(ハードウェア)	
Nintendo Switch Lite	2019/9/20	Nintendo Switch Lite	2019/9/20	Nintendo Switch Lite	2019/9/20
(ソフトウェア)		(ソフトウェア)		(ソフトウェア)	
Nintendo Labo Toy-Con 04: VR Kit	2019/4/12	Nintendo Labo Toy-Con 04: VR Kit	2019/4/12	Nintendo Labo Toy-Con 04: VR Kit	2019/4/12
スーパーマリオメーカー 2	2019/6/28	スーパーマリオメーカー 2	2019/6/28	スーパーマリオメーカー 2	2019/6/28
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: The Black Order	2019/7/19	ドラゴンクエストビルダーズ2 *	2019/7/12	ドラゴンクエストビルダーズ2 *	2019/7/12
ファイアーエムブレム 風花雪月	2019/7/26	MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: The Black Order	2019/7/19	MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: The Black Order	2019/7/19
TETRIS 99	2019/8/9	ファイアーエムブレム 風花雪月	2019/7/26	ファイアーエムブレム 風花雪月	2019/7/26
ASTRAL CHAIN	2019/8/30	ASTRAL CHAIN	2019/8/30	ASTRAL CHAIN	2019/8/30
ゼルダの伝説 夢をみる島	2019/9/20	TETRIS 99	2019/9/6	DAEMON X MACHINA *	2019/9/13
リングフィット アドベンチャー	2019/10/18	DAEMON X MACHINA *	2019/9/13	ゼルダの伝説 夢をみる島	2019/9/20
ルイージマンション3	2019/10/31	ゼルダの伝説 夢をみる島	2019/9/20	TETRIS 99	2019/9/20
ポケットモンスター ソード	2019/11/15	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S *	2019/9/27	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S *	2019/9/27
ポケットモンスター シールド	2019/11/15	リングフィット アドベンチャー	2019/10/18	リングフィット アドベンチャー	2019/10/18
東北大学加齢医学研究所 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のNintendo Switchトレーニング	2019/12/27	ルイージマンション3	2019/10/31	ルイージマンション3	2019/10/31
幻影異聞録# F E Encore	2020/1/17	ポケットモンスター ソード	2019/11/15	ポケットモンスター ソード	2019/11/15
ポケモン不思議のダンジョン 救助隊DX	2020/3/6	ポケットモンスター シールド	2019/11/15	ポケットモンスター シールド	2019/11/15
あつまれ どうぶつの森	2020/3/20	幻影異聞録# F E Encore	2020/1/17	東北大学加齢医学研究所 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のNintendo Switchトレーニング	2020/1/3
		ポケモン不思議のダンジョン 救助隊DX	2020/3/6	幻影異聞録# F E Encore	2020/1/17
		あつまれ どうぶつの森	2020/3/20	ポケモン不思議のダンジョン 救助隊DX	2020/3/6
				あつまれ どうぶつの森	2020/3/20

(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。  
\*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。

地域別任天堂主要製品発売スケジュール（一部抜粋：2020年4月～）

Nintendo Switch

日本		米国		欧州	
名称	発売日	名称	発売日	名称	発売日
(ソフトウェア)		(ソフトウェア)		(ソフトウェア)	
Xenoblade Definitive Edition	2020/5/29	Xenoblade Definitive Edition	2020/5/29	Xenoblade Definitive Edition	2020/5/29
世界のアソビ大全51	2020/6/5	世界のアソビ大全51	2020/6/5	世界のアソビ大全51	2020/6/5
ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者	2020年	ブレイブリーデフォルトII *	2020年	ブレイブリーデフォルトII *	2020年
ファミコン探偵倶楽部 うしろに立つ少女	2020年	ペヨネット3	未定	ペヨネット3	未定
ペヨネット3	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定	Metroid Prime 4 (仮称)	未定
Metroid Prime 4 (仮称)	未定	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	未定	『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	未定
『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』続編	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。  
\*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。

発売予定ソフトメーカータイトル（一部抜粋：2020年4月～）

Nintendo Switch

日本		米国		欧州	
名称	ソフトメーカー	名称	ソフトメーカー	名称	ソフトメーカー
九龍妖魔學園紀 ORIGIN OF ADVENTURE	アークシステムワークス	Borderlands Legendary Collection	2K	Borderlands Legendary Collection	2K
キャサリン・フルボディ for Nintendo Switch	アトラス	Bioshock: The Collection	2K	Bioshock: The Collection	2K
ことばのバズル もじびったんアンコール	バンダイナムコエンターテインメント	XCOM 2 Collection	2K	XCOM 2 Collection	2K
ナムコットコレクション	バンダイナムコエンターテインメント	Levelhead	Butterscotch Shenanigans	SuperMash	Digital Continue
ミスタードリラーアンコール	バンダイナムコエンターテインメント	SuperMash	Digital Continue	Streets of Rage 4	Dotemu
うたの☆プリンスさまっ♪ Amazing Aria & Sweet Serenade LOVE for Nintendo Switch	ブロッコリー	Streets of Rage 4	Dotemu	Burnout Paradise Remastered	Electronic Arts
ブリガンダイン ルーナシア戦記	ハビネット	Burnout Paradise Remastered	Electronic Arts	Ninjala	GungHo Online Entertainment
薄桜鬼 真改 銀星ノ抄	アイディアファクトリー	Ninjala	GungHo Online Entertainment	Minecraft Dungeons	Mojang Synergies / Xbox Game Studios
遙かなる時空の中で7	コーエーテックモゲームス	Minecraft Dungeons	Mojang Synergies / Xbox Game Studios	The Outer Worlds	Private Division
FAIRY TAIL	コーエーテックモゲームス	The Outer Worlds	Private Division	Trials of Mana	Square Enix
eBASEBALLパワフルプロ野球2020	KONAMI	Trials of Mana	Square Enix	Moving Out	Team17
げっし〜ず 森の小さななかまたち	日本コロムビア	Moving Out	Team17	NARUTO SHIPPUDEN: Ultimate Ninja STORM 4 ROAD TO BORUTO	Bandai Namco Entertainment
Zumba de 脂肪燃焼!	セガ			Ghost of a Tale	Plug In Digital
聖剣伝説3 TRIALS of MANA	スクウェア・エニックス			The Elder Scrolls: Blades	Bethesda Softworks
SYNAPTIC DRIVE (シナプティック・ドライブ)	YUNUO GAMES (禹諾国際)			Railway Empire - Nintendo Switch Edition	Kalypso Media Group

(注) ソフトの発売予定や名称等は変更される場合があります。  
ソフトメーカー名はアルファベット順で記載しています。  
ダウンロード専用ソフトとして発売するタイトルも含まれます。