



2024年3月期第2四半期 決算説明資料

任天堂株式会社
2023年11月7日

1

1. 連結業績及び業績見通し

連結業績（実績）

	FY23/Q1-Q2	FY24/Q1-Q2	増減
売上高	6,569 億円	7,962 億円	+21.2 %
営業利益	2,203 億円	2,799 億円	+27.0 %
営業利益率	33.5 %	35.2 %	+1.7 pt.
経常利益	3,224 億円	3,800 億円	+17.8 %
四半期純利益	2,304 億円	2,712 億円	+17.7 %
四半期純利益率	35.1 %	34.1 %	-1.0 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-Q2は23年4月～23年9月の期間を指します。

3

- ・ 当上期の売上高は前年同期比21.2%増の7,962億円、営業利益は27.0%増の2,799億円、経常利益は17.8%増の3,800億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は17.7%増の2,712億円となりました。

連結売上高

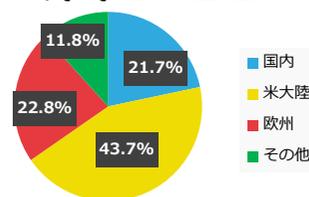
	FY23/Q1-Q2	FY24/Q1-Q2	増減
売上高	6,569 億円	7,962 億円	+21.2 %
ゲーム専用機※1	6,314 億円	7,367 億円	+16.7 %
モバイル・IP関連収入等※2	235 億円	550 億円	+133.3 %
その他	19 億円	44 億円	+125.2 %

※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： +368億円

FY24/Q1-Q2 地域別売上高割合



海外売上高比率78.3%

4

- 当上期の売上高は、ゲーム専用機ビジネスによる売上高の増加に加え、『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』関連の売上を含むモバイル・IP関連収入等の増加や為替レートが円安に大きく推移したことにより、Nintendo Switch発売以降で最大となりました。
- ゲーム専用機ビジネスの売上高は、Nintendo Switchの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上回ったことに加え、販売単価の高いNintendo Switch（有機ELモデル）の販売割合が高くなったことなどにより、前年同期比16.7%増の7,367億円となりました。
- モバイル・IP関連収入等については、映画関連の売上が発生したことや、ロイヤリティ収入が増加したことにより、前年同期比133.3%増の550億円となりました。

売上総利益

	FY23/Q1-Q2	FY24/Q1-Q2	増減
売上総利益	3,916 億円	4,720 億円	+20.5 %
売上総利益率	59.6 %	59.3 %	-0.3 pt.
主な増減要因			
	FY23/Q1-Q2	FY24/Q1-Q2	増減
ハード売上高比率※1	41.7 %	41.1 %	-0.6 pt.
自社ソフト売上高比率※2	74.3 %	82.4 %	+8.1 pt.
デジタル売上高比率※2	51.0 %	50.2 %	-0.8 pt.
期中平均レート			
1USドル	133.93 円	140.96 円	+7.03 円
1ユーロ	138.66 円	153.40 円	+14.74 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、売上高が増加したことにより前年同期比20.5%増の4,720億円となりました。
- 売上総利益率は、ハード売上高比率の低下や自社ソフト売上高比率の上昇などのプラスの影響が見られたものの、デジタル売上高比率が低下したことや、他モデルに比べて利益率の低いNintendo Switch（有機ELモデル）の販売割合が高くなったことなどにより、前年同期と同水準になりました。

販売費及び一般管理費・営業利益

	FY23/Q1-Q2	FY24/Q1-Q2	増減
販売費及び一般管理費	1,712 億円	1,921 億円	+12.2 %
売上高販管費率	26.1 %	24.1 %	-2.0 pt.
営業利益	2,203 億円	2,799 億円	+27.0 %
営業利益率	33.5 %	35.2 %	+1.7 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約-0億円

	FY23/Q1-Q2	FY24/Q1-2	増減
研究開発費	513 億円	594 億円	+15.8 %
広告宣伝費	390 億円	443 億円	+13.5 %

6

- 販売管理費及び一般管理費（以下、販管費）は、主に為替が円安に推移したことに伴い外貨建ての費用が増加したことに加えて、広告宣伝費や研究開発費が増加したことにより、前年同期比12.2%増の1,921億円となりました。一方で売上高が前年同期比で増加したことにより、売上高に占める販管費の割合は、2.0ポイント減の24.1%となりました。
- 営業利益は、売上総利益が増加したことに加え、売上高販管費比率が低下したことに伴い、前年同期比27.0%増の2,799億円となり、営業利益率は1.7ポイント増の35.2%となりました。

経常利益・四半期純利益

	FY23/Q1-Q2	FY24/Q1-Q2	増減
営業外収益	1,032 億円	1,004 億円	-2.7 %
うち 為替差益	764 億円	577 億円	-24.4 %
営業外費用	11 億円	3 億円	-73.0 %
経常利益	3,224 億円	3,800 億円	+17.8 %
四半期純利益	2,304 億円	2,712 億円	+17.7 %
四半期純利益率	35.1 %	34.1 %	-1.0 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	FY24/Q2	増減	配当金	FY23	FY24	増減
1USドル	133.00 円	149.37 円	+16.37 円	中間	※ 円	80 円	- 円
1ユーロ	144.67 円	157.94 円	+13.27 円				

※2022年10月1日を効力発生日として、普通株式1株を10株に分割しました。
2023年3月期の中間配当金は前連結会計年度の期首に株式分割が行われたと仮定した場合、1株当たり63円となります

7

- 経常利益は、営業利益の増加に加え、海外の金利が上昇したことによる受取利息の増加などにより、前年同期比17.8%増の3,800億円となりました。
- 親会社株主に帰属する四半期純利益は、前年同期比17.7%増の2,712億円となりました。

FY24 連結業績予想

2023年5月9日公表の業績予想を、2023年11月7日に修正しました。

	期初予想	修正予想	増減
売上高	14,500 億円	15,800 億円	+9.0 %
営業利益	4,500 億円	5,000 億円	+11.1 %
経常利益	4,800 億円	6,000 億円	+25.0 %
当期純利益	3,400 億円	4,200 億円	+23.5 %

・ 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130円を1ドル140円に、1ユーロ135円を1ユーロ150円に変更しました。

	期初予想	修正予想	増減
配当金			
年間配当	147 円	181 円	+34 円

	期初予想	修正予想	増減
Nintendo Switch			
ハードウェア	1,500 万台	1,500 万台	-
ソフトウェア	18,000 万本	18,500 万本	+2.8 %

・ FY24修正予想のソフトウェア販売数量は、当第2四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21万本）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

- 2023年5月9日に発表しました2024年3月期の通期業績予想を修正しました。
- 昨今の為替相場の変動やその他の経済状況を踏まえ、前提為替レートを見直すとともに、上期の販売状況などを通期の業績予想に反映させました。
- これにより、売上高1兆5,800億円、営業利益5,000億円、経常利益6,000億円、親会社株主に帰属する当期純利益4,200億円に修正しました。
- 期末の前提為替レートは1ドル130円から140円に、1ユーロ135円から150円に変更しました。
- なお、連結業績予想の修正に伴い、年間配当金の予想額については、一株当たり147円から181円に変更しました。
- Nintendo Switchソフトウェアの通期の予想販売数量は、期初予想に対して500万本増の18,500万本に変更しました。

2. ビジネスハイライト

Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

	FY23/Q1-Q2	FY24/Q1-Q2	増減
ハードウェア	668 万台	684 万台	+2.4 %
Nintendo Switch	223 万台	125 万台	-44.0 %
Nintendo Switch (有機ELモデル)	353 万台	469 万台	+32.8 %
Nintendo Switch Lite	92 万台	90 万台	-1.9 %
ソフトウェア	9,541 万本	9,708 万本	+1.8 %



ゼルダの伝説
ティアーズ オブ ザ キングダム
1,950万本



マリオカート8 デラックス
322万本



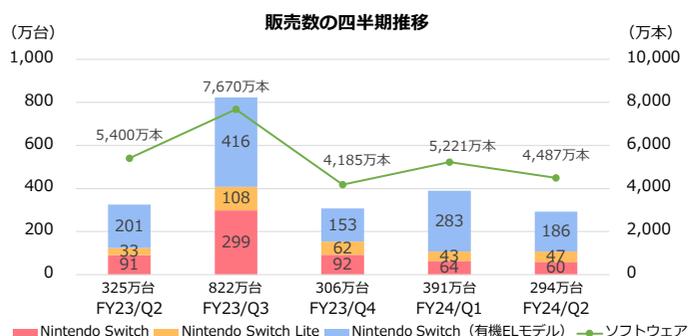
Pikmin 4
261万本



大乱闘スマッシュブラザーズ
SPECIAL
135万本

ミリオンセラータイトル数（当期）

16本 （自社 12本、他社 4本）



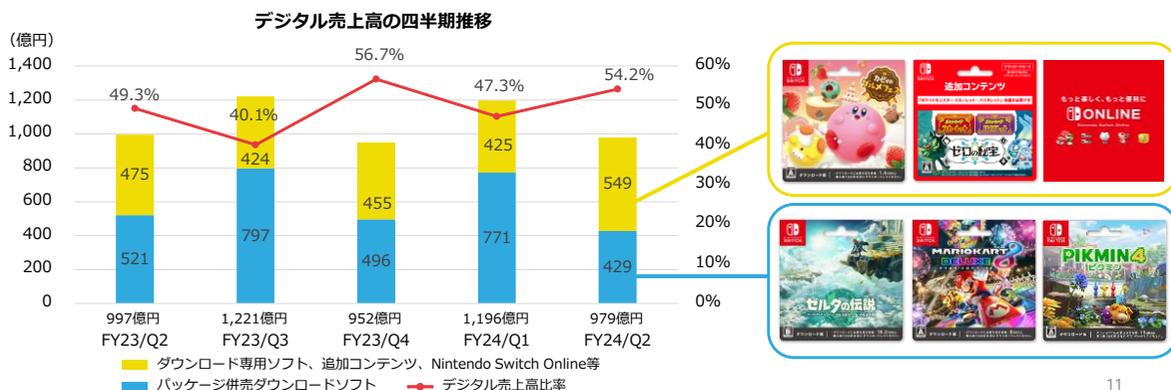
- Nintendo Switchファミリー全体の販売台数は、前年同期比2.4%増の684万台となりました。内訳は、Nintendo Switchが125万台、Nintendo Switch（有機ELモデル）が469万台、Nintendo Switch Liteが90万台です。ソフトウェアの販売本数は前年同期比1.8%増の9,708万本となりました。
- 当上期において、5月に発売した『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』が1,950万本、7月に発売した『Pikmin 4』が261万本の販売になるなど、当期に発売した新作タイトルがそれぞれに順調に販売を伸ばしました。また、4月に公開された『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』の効果もあり「マリオ」関連タイトルも好調に推移しました。その他のタイトルも安定した販売状況となり、当期のミリオンセラータイトルはソフトメーカー様のタイトルも含めて16タイトルとなりました。

デジタル売上高

	FY23/Q1-Q2	FY24/Q1-Q2	増減
デジタル売上高 ※1	1,878 億円	2,175 億円	+15.8 %
デジタル売上高比率 ※2	51.0 %	50.2 %	-0.8 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



11

- 当上期のデジタル売上高は前年同期比15.8%増の2,175億円となり、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50.2%となりました。
- 『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』など、Nintendo Switchのパッケージ併売ダウンロードソフトの販売が好調に推移したことに加え、追加コンテンツやNintendo Switch Onlineの売上が伸びました。また、為替が円安に推移したことで円換算時の金額が増加したことも、売上高の増加に寄与しました。一方、『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』はパッケージ版の販売も好調だったため、全体のデジタル売上高比率は前年同期比で低下しました。

※ 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。

3. 参考資料

12

【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。

当期ミリオンセラー自社タイトル

単位：万本

Nintendo Switch	FY24 (23.4~23.9)			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	1,950	351	1,599	1,950
マリオカート8 デラックス	322	44	278	5,701
Pikmin 4	261	136	124	261
大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	135	28	107	3,244
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	133	26	108	3,115
New スーパーマリオブラザーズ U デラックス	128	11	117	1,670
マリオパーティ スーパースターズ	127	18	108	1,144
スーパーマリオ オデッセイ	120	12	108	2,695
スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド	120	10	110	1,258
あつまれ どうぶつの森	117	23	95	4,338
Nintendo Switch Sports	117	18	99	1,077
ポケットモンスター スカーレット・バイオレット	113	29	84	2,323

(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。

13

主要な指標

海外売上高比率

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
80.0%	76.0%		
78.3%			

ハード売上高比率

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
40.9%	41.5%		
41.1%			

自社ソフト売上高比率

FY24			
Q1	Q2	Q3	Q4
88.8%	72.1%		
82.4%			

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

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

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

売上高全体に占める海外（日本国外）の売上高の割合

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

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		
2,175億円			

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%		
50.2%			

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%		
55.2%			

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9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 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 キングダム	2023/5/12	ゼルダの伝説 ティアーズ オブ 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
		Pikmin 4	2023/7/21	Pikmin 4	2023/7/21

(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：2023年10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)	
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	帰ってきた 名探偵ピカチュウ	2023/10/6
Super Mario Bros. Wonder	2023/10/20	Super Mario Bros. Wonder	2023/10/20	Super Mario Bros. Wonder	2023/10/20
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	超おどる メイド イン ワリオ	2023/11/3
スーパーマリオ R P G	2023/11/17	スーパーマリオ R P G	2023/11/17	スーパーマリオ R P G	2023/11/17
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
ルイージマニオン2 HD	2024年夏	ルイージマニオン2 HD	2024年夏	ルイージマニオン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。