



# 2025年3月期第1四半期 決算説明資料

任天堂株式会社

2024年8月2日

1

# 1. 連結業績および業績見通し

## 連結業績（実績）

	FY24/Q1	FY25/Q1	増減
売上高	4,613 億円	2,466 億円	-46.5 %
営業利益	1,854 億円	545 億円	-70.6 %
営業利益率	40.2 %	22.1 %	-18.1 pt.
経常利益	2,537 億円	1,134 億円	-55.3 %
四半期純利益	1,810 億円	809 億円	-55.3 %
四半期純利益率	39.2 %	32.8 %	-6.4 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は24年4月～24年6月の期間を指します。

3

- ・ 当第1四半期の売上高は、前年同期比46.5%減の2,466億円、営業利益は70.6%減の545億円、経常利益は55.3%減の1,134億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は55.3%減の809億円となりました。

## 連結売上高

	FY24/Q1	FY25/Q1	増減
売上高	4,613 億円	2,466 億円	-46.5 %
ゲーム専用機※1	4,274 億円	2,290 億円	-46.4 %
モバイル・IP関連収入等※2	318 億円	147 億円	-53.8 %
その他※3	19 億円	28 億円	+42.8 %

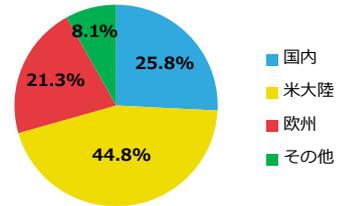
※1 ハードウェア・ソフトウェア（パッケージ併売ダウンロードソフト、ダウンロード専用ソフト、追加コンテンツ、Nintendo Switch Online含む）・アクセサリなどを含みます。

※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。

※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：+208億円

FY25/Q1 地域別売上高割合



海外売上高比率 74.2%

4

- ゲーム専用機ビジネスの売上高は、前年同期比46.4%減の2,290億円となりました。当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53.8%減の147億円となりました。

## 売上総利益

	FY24/Q1	FY25/Q1	増減
売上総利益	2,810 億円	<b>1,524 億円</b>	-45.8 %
売上総利益率	60.9 %	<b>61.8 %</b>	+0.9 pt.
主な増減要因			
	FY24/Q1	FY25/Q1	増減
ハード売上高比率※1	40.9 %	<b>40.2 %</b>	-0.7 pt.
自社ソフト売上高比率※2	88.8 %	<b>73.2 %</b>	-15.6 pt.
デジタル売上高比率※2	47.3 %	<b>58.9 %</b>	+11.6 pt.
期中平均レート			
1USドル	137.34 円	<b>155.93 円</b>	+18.59 円
1ユーロ	149.48 円	<b>167.84 円</b>	+18.36 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45.8%減の1,524億円となりました。
- 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為替が円安へ推移したことなどにより、0.9ポイント増の61.8%となりました。

## 販売費及び一般管理費・営業利益

	FY24/Q1	FY25/Q1	増減
販売費及び一般管理費	956 億円	979 億円	+2.4 %
売上高販管費率	20.7 %	39.7 %	+19.0 pt.
営業利益	1,854 億円	545 億円	-70.6 %
営業利益率	40.2 %	22.1 %	-18.1 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約+65億円

	FY24/Q1	FY25/Q1	増減
研究開発費	293 億円	347 億円	+18.2 %
広告宣伝費	219 億円	172 億円	-21.3 %

6

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、研究開発費の増加や、為替レートが円安に推移したことによる外貨建費用の日本円換算額増加などにより、前年同期比2.4%増の979億円となりました。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、19.0ポイント増の39.7%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70.6%減の545億円となり、営業利益率は18.1ポイント減の22.1%となりました。

## 経常利益・当期純利益

	FY24/Q1	FY25/Q1	増減
営業外収益	684 億円	<b>591 億円</b>	-13.6 %
うち 為替差益	472 億円	<b>306 億円</b>	-35.1 %
営業外費用	1 億円	<b>1 億円</b>	+45.2 %
経常利益	2,537 億円	<b>1,134 億円</b>	-55.3 %
四半期純利益	1,810 億円	<b>809 億円</b>	-55.3 %
四半期純利益率	39.2 %	<b>32.8 %</b>	-6.4 pt.

期末レート	FY24	FY25/Q1	増減
1USドル	151.34 円	<b>160.87 円</b>	+9.53 円
1ユーロ	163.31 円	<b>172.43 円</b>	+9.12 円

7

- 経常利益は営業利益の減少に加え、為替差益の減少などにより、前年同期比55.3%減の1,134億円となりました。
- 親会社株主に帰属する四半期純利益は前年同期比55.3%減の809億円となりました。

## 連結業績（予想）

	FY24実績	FY25予想	増減
売上高	16,718 億円	13,500 億円	-19.3 %
営業利益	5,289 億円	4,000 億円	-24.4 %
経常利益	6,804 億円	4,200 億円	-38.3 %
当期純利益	4,906 億円	3,000 億円	-38.9 %

・FY25前提為替レート：1ドル140円、1ユーロ155円

	FY24実績	FY25予想	増減
配当金			
年間配当	211 円	129 円	-82 円

Nintendo Switch	FY24実績	FY25予想	増減
ハードウェア	1,570 万台	1,350 万台	-14.0 %
ソフトウェア	19,967 万本	16,500 万本	-17.4 %

・FY24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（285万本）を含みます。

8

- 2025年3月期の連結業績予想については、2024年5月7日に公表いたしました業績予想から変更はありません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明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、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予想額を含みますが、これに限られません。）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了承ください。

## 2. ビジネスハイライト

## Nintendo Switchの販売状況（セルイン）

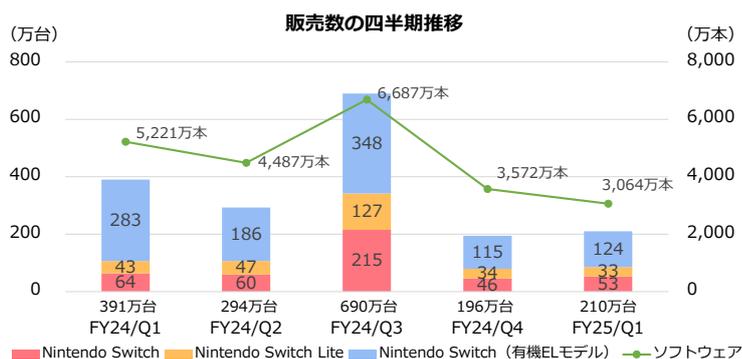
	FY24/Q1	FY25/Q1	増減
ハードウェア	391 万台	210 万台	-46.3 %
Nintendo Switch	64 万台	53 万台	-18.4 %
Nintendo Switch (有機ELモデル)	283 万台	124 万台	-56.1 %
Nintendo Switch Lite	43 万台	33 万台	-23.2 %
ソフトウェア	5,221 万本	3,064 万本	-41.3 %



ペーパーマリオRPG  
176万本



ルイージマンション2 HD  
119万本



### ミリオンセラータイトル数（当期）

3本（自社2本、ソフトメーカー1本）

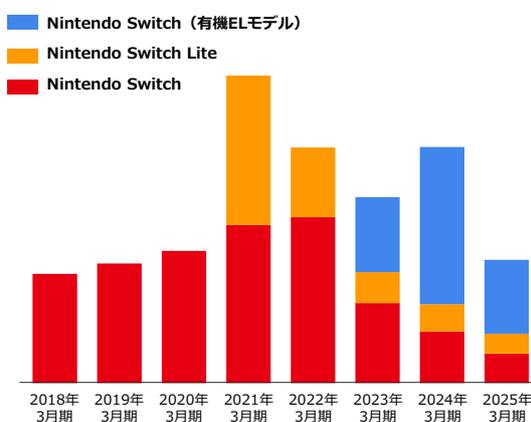
- Nintendo Switchファミリー全体の販売台数は、前年同期比46.3%減の210万台となりました。ソフトウェアの販売本数は、前年同期比41.3%減の3,064万本となりました。
- 前第1四半期は映画『ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー』の公開によるゲーム専用機ビジネスの活性化や、『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』の発売および同タイトルの特別デザインハードの販売により、ハードウェア・ソフトウェアともに第1四半期の販売数量としては非常に高い水準となっていました。一方で、当第1四半期はこのような特殊な要因がなく、またNintendo Switchは発売から8年目を迎えていることもあり、前年同期比でハードウェア・ソフトウェアともに販売数量は大きく減少しました。
- なお、当第1四半期のハードの販売台数は直前四半期と比較すると同水準を維持しており、安定した販売動向となっています。また、ソフトウェアにおいても5月に発売した『ペーパーマリオRPG』が176万本、6月に発売した『ルイージマンション2 HD』が119万本の販売を記録し、新作タイトルは順調な滑り出しとなりました。

※ 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。

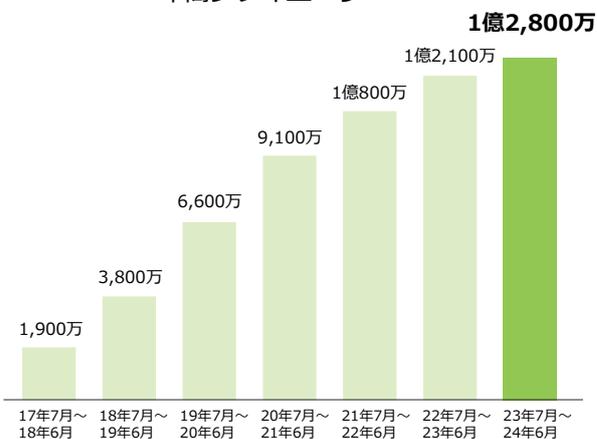
## Nintendo Switch : HWセルスルーと年間プレイユーザー

- Nintendo Switchは8年目に入り、全世界累計セルスルーは1億4,000万台以上に
- 年間プレイユーザーは引き続き1億2,000万以上の水準を維持

全世界のセルスルー（4月～6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6月まで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は今年の3月で8年目に入り、Nintendo Switchファミリーの全世界累計セルスルーは1億4,000万台以上となりました。
- 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。2023年7月から2024年6月までの「年間プレイユーザー」数は1億2,800万を上回り、8年目に入ったNintendo Switchを多くのお客様に遊んでいただいています。

※ 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

過去数年の水準は下回ったものの、前期発売の『プリンセスピーチ Showtime!』や、新作の『ペーパーマリオRPG』のセルスルーが堅調に推移

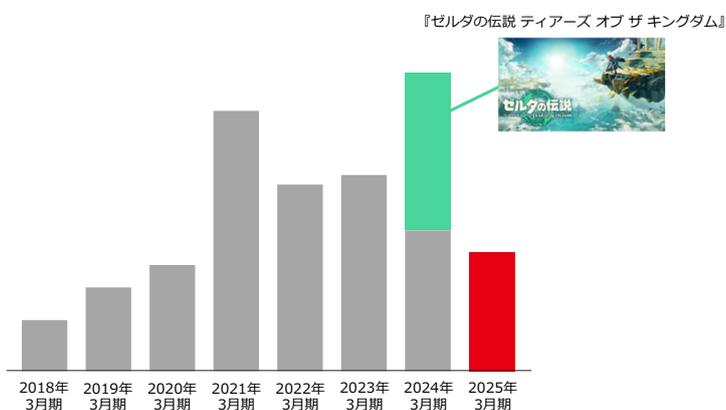


3月22日発売



5月23日発売

全世界の自社ソフトウェアセルスルー  
(4月～6月の合計)



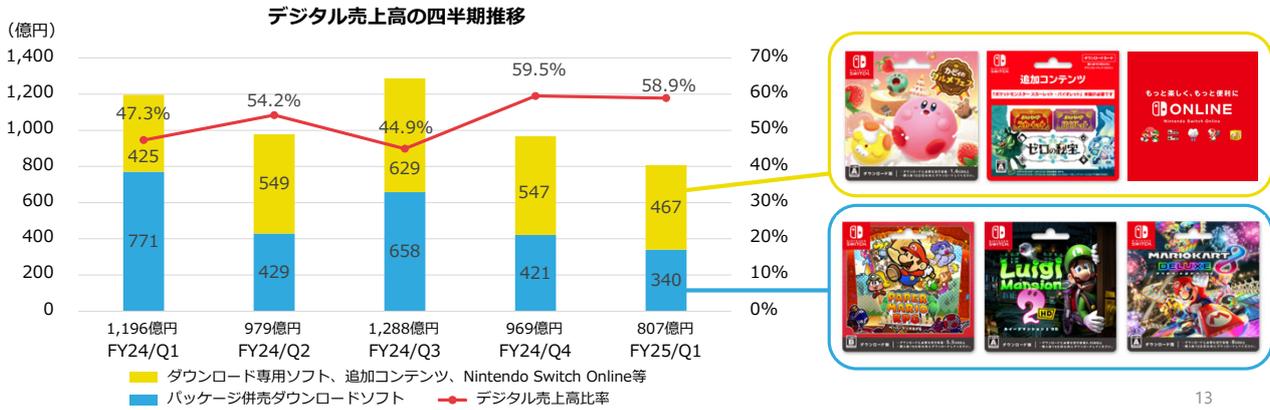
12  
当社推計

- 第1四半期のNintendo Switch向け自社ソフトウェアのセルスルーは、『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』が大きく販売を伸ばした前年同期を含む過去数年の水準を下回りましたが、5月23日に発売した『ペーパーマリオRPG』が発売後6週間で130万本以上と堅調な販売状況になりました。
- また、前期中（3月22日）に発売した『プリンセスピーチ Showtime!』は、累計130万本以上のセルスルーとなりました。このうち当期におけるセルスルーは約半数です。普段あまりアクションゲームをプレイされない方にも気軽に遊んでいただける本タイトルは、今後も継続して販売が伸びることを期待しています。

## デジタル売上高

	FY24/Q1	FY25/Q1	増減
デジタル売上高 ※1	1,196 億円	807 億円	-32.6 %
デジタル売上高比率 ※2	47.3 %	58.9 %	+11.6 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



13

- 当第1四半期のデジタル売上高は前年同期比32.6%減の807億円となり、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58.9%となりました。
- 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、前年同期比で減少しました。
- デジタル売上高比率は、パッケージ併売ソフトの販売本数の減少に伴いソフトウェア売上高全体が減少した一方、ダウンロード専用ソフトおよびNintendo Switch Online等のデジタル売上高が安定的に推移したことにより、前年同期比で上昇しました。

※ 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。

## 発表済みの自社タイトル（2025年3月期）



7月18日



8月29日



9月26日



10月17日



11月7日



2025年1月16日

14

- 発表済みの自社タイトルのうち、2025年3月までの発売が決定しているタイトルはご覧の通りです。
- 7月18日には、ファミコンゲームの一場面から切り出した150以上の競技を、いかに速くクリアできるかを競う『Nintendo World Championships ファミコン世界大会』を発売しました。
- 今後に向けては、8月29日に『ファミコン探偵倶楽部 笑み男』、9月26日に『ゼルダの伝説 知恵のかりもの』、10月17日に『スーパー マリオパーティ ジャンボリー』、11月7日に『マリオ&ルイージRPG ブラザーシップ!』、2025年1月16日に『ドンキーコング リターンズ HD』の発売を、それぞれ予定しています。

## 発表済みの自社商品の一例



**Nintendo Switch Lite ハイラルエディション 9月26日**

15

- また、『ゼルダの伝説 知恵のかりもの』の発売日である9月26日には、「ゼルダの伝説」シリーズに登場する「ハイラルの紋章」がデザインされた「Nintendo Switch Lite ハイラルエディション」を同時発売します。
- 今後も、Nintendo Switchを多くの方に遊び続けていただいている環境の維持に努め、ソフトウェアおよびハードウェアの販売の最大化に努めていきます。

## 任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例

イルミネーション様とともに制作中の  
スーパーマリオの新たなアニメ映画の  
日本の公開日が2026年4月24日に決定



Chris Meledandri



宮本 茂

ユニバーサル・スタジオ・ジャパン内  
『ドンキーコング・カントリー』が、  
2024年後半にオープン予定



16

- 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。
- イルミネーション様の協力のもとで制作を進めている、スーパーマリオの新たなアニメ映画の日本での公開日が2026年4月24日に決定しました。なお、米国を含む多くの国と地域では2026年4月3日、その他の国と地域においては2026年4月中の公開を予定しています。当社はこのほかにも、Arad Productions Inc.様と共同で「ゼルダの伝説」の実写映画の企画開発を進めています。
- また、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』は、2024年後半のオープンを予定しています。

## 任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例

「ニンテンドーミュージアム」が  
今秋、京都府宇治市にオープン予定



「Nintendo SAN FRANCISCO」が  
2025年にオープン予定



17

- 本年秋には、京都府宇治市において「ニンテンドーミュージアム」のオープンを予定しています。本施設は、当社のものでづくりに対する考え方を広く知っていただくことを目的にしており、過去に発売した商品の展示だけでなく、さまざまな体験をお楽しみいただけるよう準備を進めています。
- また、2025年にはサンフランシスコのユニオンスクエアに、米国2店舗目の当社直営オフィシャルストアとして、「Nintendo SAN FRANCISCO」がオープン予定です。
- 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

18

#### 【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	日本	米大陸	欧州	その他	合計
ゲーム専用機	55,483	101,853	51,631	20,108	229,077
うち Nintendo Switchプラットフォーム <sup>※1</sup>	51,186	100,854	50,946	19,837	222,824
うち その他 <sup>※2</sup>	4,297	999	685	271	6,252
モバイル・IP関連収入等 <sup>※3</sup>	5,544	8,092	791	280	14,709
その他 <sup>※4</sup>	2,509	460	-	-118	2,851
合計	63,538	110,406	52,423	20,271	246,638

FY24/Q1	日本	米大陸	欧州	その他	合計
ゲーム専用機	85,345	180,818	104,006	57,315	427,486
うち Nintendo Switchプラットフォーム <sup>※1</sup>	81,997	179,657	102,783	56,522	420,961
うち その他 <sup>※2</sup>	3,347	1,161	1,222	793	6,525
モバイル・IP関連収入等 <sup>※3</sup>	5,443	24,416	1,499	498	31,857
その他 <sup>※4</sup>	1,491	499	-	5	1,996
合計	92,280	205,734	105,506	57,819	461,341

※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	FY25/Q1	FY25（予想）
有形固定資産減価償却額	1,662	1,940	9,000
研究開発費	29,385	34,745	135,000
広告宣伝費	21,904	17,233	85,000
期中平均レート	1 USドル = 137.34 円	155.93 円	140.00 円
	1 ユーロ = 149.48 円	167.84 円	155.00 円
連結USドル建売上高	14億USドル	6億USドル	-
連結ユーロ建売上高	7億ユーロ	3億ユーロ	-
提出会社のUSドル建仕入高	10億USドル	7億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/Q1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	2,417		
	売掛金	391	423	151.34 円	160.87 円
	買掛金	208	599		
ユーロ建て	現預金	201	234		
	売掛金	171	315	163.31 円	172.43 円

## デジタル売上高

### デジタル売上高

(単位：億円)

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
807			

### デジタル売上高比率

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
58.9%			

### 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%			

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%			

### ハード売上高比率

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
40.2%			

### 自社ソフト売上高比率

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
73.2%			

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	FY25/Q1	累計	予想 FY25
Nintendo Switch ハード（全体）	日本	120	79	3,480	
	米大陸	118	65	5,517	
	欧州	94	41	3,689	
	その他	58	25	1,656	
	計	391	210	14,342	1,350
うち Nintendo Switch	日本	16	12	2,045	
	米大陸	15	25	3,669	
	欧州	21	14	2,569	
	その他	13	2	1,113	
	計	64	53	9,397	
うち Nintendo Switch（有機ELモデル）	日本	88	55	805	
	米大陸	88	28	775	
	欧州	66	20	589	
	その他	41	22	390	
	計	283	124	2,558	
うち Nintendo Switch Lite	日本	16	13	630	
	米大陸	15	12	1,073	
	欧州	7	7	532	
	その他	4	2	153	
	計	43	33	2,387	
ソフト	日本	902	684	24,676	
	米大陸	2,271	1,280	55,299	
	欧州	1,332	861	36,693	
	その他	716	239	9,979	
	計	5,221	3,064	126,646	16,500

- (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。

当期ミリオンセラー自社タイトル

(単位：万本)

Nintendo Switch	FY25/Q1			累計
	全世界合計	うち、日本	うち、海外	全世界合計
ペーパーマリオRPG	176	38	137	176
ルイージマンション2 HD	119	19	100	119

(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。

地域別任天堂主要製品発売日一覧 (2024年4月～2024年6月)

Nintendo Switch	発売日
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

(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。

地域別任天堂主要製品発売スケジュール (一部抜粋：2024年7月～)

Nintendo Switch	発売日
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
ドンキーコング リターンズ HD	2025/1/16
Pokémon LEGENDS Z-A	2025年
メトロイドプライム4 ビヨンド	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

### 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。