



2026年3月期第1四半期 決算説明資料

任天堂株式会社
2025年8月1日

1

1. 連結業績および業績見通し

2

連結業績（実績）

	FY25/Q1	FY26/Q1	増減
売上高	2,466 億円	5,723 億円	+132.1 %
営業利益	545 億円	569 億円	+4.4 %
営業利益率	22.1 %	9.9 %	-12.2 pt.
経常利益	1,134 億円	958 億円	-15.6 %
四半期純利益	809 億円	960 億円	+18.6 %
四半期純利益率	32.8 %	16.8 %	-16.0 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：FY26/Q1は25年4月-25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132.1%増の5,723億円、営業利益は4.4%増の569億円、経常利益は15.6%減の958億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は18.6%増の960億円となりました。

連結売上高

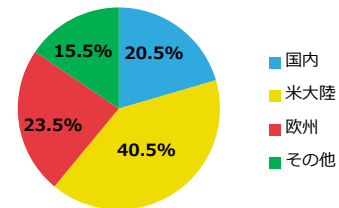
	FY25/Q1	FY26/Q1	増減
売上高	2,466 億円	5,723 億円	+132.1 %
ゲーム専用機※1	2,290 億円	5,555 億円	+142.5 %
IP関連収入等※2	175 億円	167 億円	-4.4 %

※1 ハードウェア（アクセサリ、amiibo含む）およびソフトウェア（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）の売上高です。

※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、オフィシャルストアにおけるグッズ販売等の売上高です。

売上高段階での為替の影響額：-280億円

FY26/Q1 地域別売上高割合



海外売上高比率 79.5%

4

- ゲーム専用機ビジネスの売上高は、前年同期比142.5%増の5,555億円となりました。当第1四半期は主にNintendo Switch 2 の発売により、売上高が大きく増加しました。Nintendo Switch 2ハードはNintendo Switchハードよりも単価が高いため、売上高の増加幅も大きくなりました。
- 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4.4%減の167億円となりました。

売上総利益

	FY25/Q1	FY26/Q1	増減	
売上総利益	1,524 億円	1,851 億円	+21.4 %	
売上総利益率	61.8 %	32.3 %	-29.5 pt.	
主な増減要因				
	FY25/Q1	FY26/Q1	増減	
ハード売上高比率※1	40.2 %	78.8 %	+38.6 pt.	
自社ソフト売上高比率※2	73.2 %	64.8 %	-8.4 pt.	
デジタル売上高比率※2	58.9 %	59.3 %	+0.4 pt.	
期中平均レート	1USドル 1ユーロ	155.93 円 167.84 円	144.48 円 163.91 円	-11.45 円 -3.93 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の増加に伴い、前年同期比21.4%増の1,851億円となりました。
- 売上総利益率は、Nintendo Switch 2 の発売に伴い、ハード売上高比率が上昇し、Nintendo Switch に比べて利益率の低いNintendo Switch 2 の販売割合が高くなったことなどにより、29.5ポイント減の32.3%となりました。

販売費及び一般管理費・営業利益

	FY25/Q1	FY26/Q1	増減
販売費及び一般管理費	979 億円	1,282 億円	+30.9 %
売上高販管費率	39.7 %	22.4 %	-17.3 pt.
営業利益	545 億円	569 億円	+4.4 %
営業利益率	22.1 %	9.9 %	-12.2 pt.

営業利益段階での為替の影響額：約-100億円

	FY25/Q1	FY26/Q1	増減
研究開発費	347 億円	389 億円	+12.2 %
広告宣伝費	172 億円	370 億円	+115.2 %

6

- 販売費及び一般管理費（以下、販管費）は、Nintendo Switch 2 の発売に伴うプロモーション費用の増大などにより広告宣伝費が増加したことや、研究開発費が増加したことで、前年同期比30.9%増の1,282億円となりました。なお、売上高が大きく伸長したことにより、売上高に占める販管費の割合は17.3ポイント減の22.4%となりました。
- これらの結果により、営業利益は前年同期比4.4%増の569億円となり、営業利益率は12.2ポイント減の9.9%となりました。

経常利益・四半期純利益

	FY25/Q1	FY26/Q1	増減
営業外収益	591 億円	392 億円	-33.6 %
うち 為替差益	306 億円	22 億円	-92.6 %
営業外費用	1 億円	3 億円	+127.0 %
経常利益	1,134 億円	958 億円	-15.6 %
四半期純利益	809 億円	960 億円	+18.6 %
四半期純利益率	32.8 %	16.8 %	-16.0 pt.

期末レート	FY25	FY26/Q1	増減
1USドル	149.48 円	144.17 円	-5.31 円
1ユーロ	161.76 円	169.30 円	+7.54 円

7

- 経常利益は、持分法による投資利益207億円を計上したものの、営業利益が微増にとどまったことや、為替差益が前年同期に比べ大幅に減少したことにより、前年同期比15.6%減の958億円となりました。
- 親会社株主に帰属する四半期純利益は、投資有価証券売却益323億円を計上したため、前年同期比18.6%増の960億円となりました。

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

期初予想における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としています。

8

- 2026年3月期の連結業績予想については、2025年5月8日に公表いたしました業績予想から変更はありません。
- なお、期初予想の公表以後、米国の関税措置など市場環境の変化がありますが、現時点では当期の業績予想に対する影響は大きくありません。

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	1,500 万台	- %
ソフトウェア	- 万本	4,500 万本^{*2}	- %
Nintendo Switch			
ハードウェア	1,080 万台	450 万台	-58.3 %
ソフトウェア	15,541 万本^{*1}	10,500 万本^{*2}	-32.4 %

^{*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。

9

※ 業績予想の適切な利用に関する説明や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、為替レートの変動や、その他市場環境の変化などの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金を含みますが、これらに限りません。）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理解ください。

2. ビジネスハイライト

10



2025年6月5日に発売後 4日間で350万台セルスルー

セルスルー：個人のお客様への販売数、当社推計

- 本年6月5日に世界各国で「Nintendo Switch 2」を発売しました。
- ニュースリリースで発表しました通り、Nintendo Switch 2 は発売後4日間の世界累計セルスルーが350万台を突破しました。これは、任天堂のゲーム専用機の発売後4日間の世界累計販売台数として、過去最高となります。

<https://www.nintendo.co.jp/corporate/release/2025/250611.html>

※ 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。

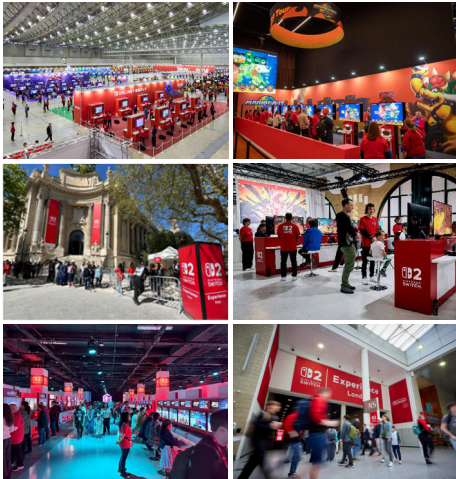
Nintendo Switch 2 体験会

本体の発売に先駆け、世界15の都市で「Nintendo Switch 2 体験会」を実施



体 験 会

 MILAN 2025.4.25-4.27	 AMSTERDAM 2025.5.9-5.11	 HONG KONG 2025.5.17-5.18
 NEW YORK 2025.4.4-4.6	 LONDON 2025.4.11-4.13	 BERLIN 2025.4.25-4.27
 TORONTO 2025.4.25-4.27	 MADRID 2025.5.9-5.11	 SEOUL 2025.5.31-6.1
 PARIS 2025.4.4-4.6	 LOS ANGELES 2025.4.11-4.13	 DALLAS 2025.4.25-4.27
 TOKYO 2025.4.26-4.27	 MELBOURNE 2025.5.10-5.11	 TAIPEI 2025.7.5-7.6



12

- 本体の発売に先駆けて、4月4日のニューヨーク、パリを皮切りに、Nintendo Switch 2 をいち早く体験いただくことができる「Nintendo Switch 2 体験会」を、世界15の都市で開催しました。
- 約3か月という短い期間に、これだけの規模のイベントを世界中で開催することは、当社としても初めての取り組みでしたが、幅広い世代のお客様にご来場いただくことができ、お客様の笑顔があふれる、とても任天堂らしいイベントとなりました。

Nintendo Switch 2 本体 セルスルー



**Nintendo Switch 2 本体
全世界セルスルー**
(発売後7週間の累計)

600万台以上

13
セルスルー：個人のお客様への販売数、当社推計

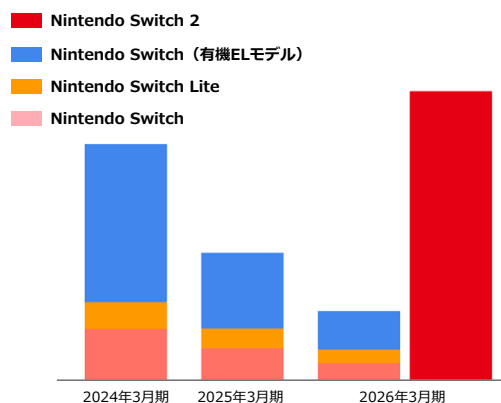
- Nintendo Switch 2 は、発売後も順調なペースで販売を伸ばしており、足元までの累計セルスルーは、全世界で600万台を突破しました。
- 現在 Nintendo Switch 2 は、多くの国において需要が供給を上回る状況にあり、お客様にはご不便をおかけしています。引き続き生産体制の強化に努めるなど、生産や供給の体制を整えながら、今後も皆様のお手元に少しでも多くの Nintendo Switch 2 をお届けできるよう努めてまいります。



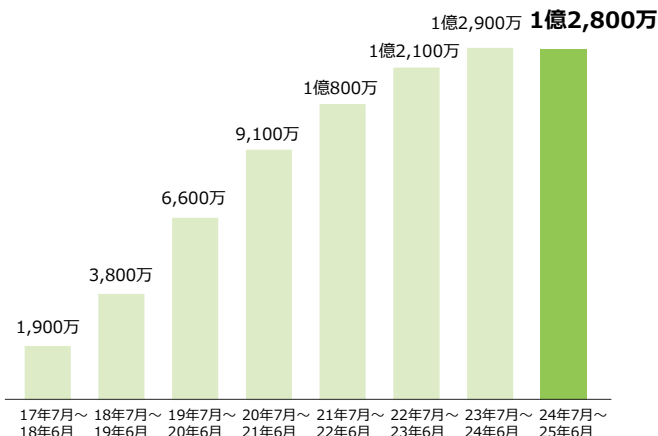
ハードウェアセルスルーと年間プレイユーザー

- Nintendo Switch 2 発売後も、Nintendo Switchの需要は継続
- 1億以上の年間プレイユーザーとともに新しいハードウェアの発売を迎えた

全世界セルスルー（4～6月）



年間プレイユーザー



セルスルー：個人のお客様への販売数、当社推計

- 続いて、Nintendo SwitchとNintendo Switch 2 のハードウェアの販売状況と、ゲームを遊ばれているお客様の数の状況をお伝えします。
- 左のグラフは、第1四半期における各ハードウェアのセルスルーを表しています。6月にNintendo Switch 2 を発売した後も、Nintendo Switchの需要は継続しています。
- 右のグラフは、Nintendo SwitchとNintendo Switch 2 の「年間プレイユーザー」数の推移を表したものです。2024年7月から2025年6月までの年間プレイユーザー数は、引き続き1億を上回る規模で推移しており、多くのお客様がNintendo Switchを遊ばれている環境の中で、新しいハードウェアの発売を迎えることができました。

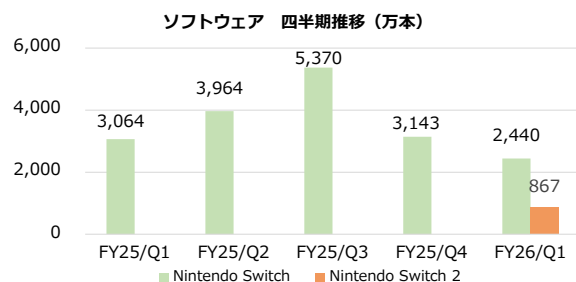
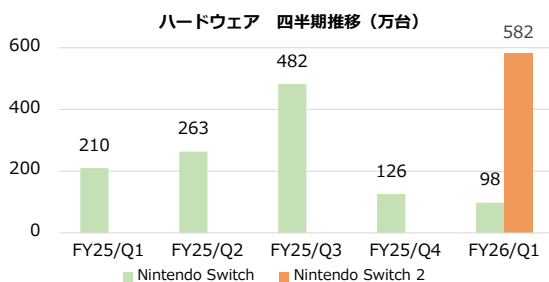
※ 年間プレイユーザー数は、Nintendo SwitchおよびNintendo Switch 2 に登録されたニンテンドーアカウントのうち、各集計期間の1年間に一度以上Nintendo SwitchおよびNintendo Switch 2 のソフトウェアを起動されたお客様のアカウント数です。ユーザー情報の利用を許可されていないお客様を除きます。また、ニンテンドーeショップなどのご利用は含みません。なお、ハードウェアがインターネット接続されたタイミングでお客様の過去の利用データを集計していることなどから、結果が遡及的に修正されます。

ハードウェアおよびソフトウェアの主な販売状況（セルイン）

	FY25/Q1	FY26/Q1	増減
ハードウェア			
Nintendo Switch 2	-	582 万台	-
Nintendo Switch	210 万台	98 万台	-53.5 %
ソフトウェア			
Nintendo Switch 2	-	867 万本	-
Nintendo Switch	3,064 万本	2,440 万本	-20.4 %



563万本



15

- ここまで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 および Nintendo Switch 2 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した。このスライドでは、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す。
- 当第1四半期のハードウェアの販売台数は、Nintendo Switch 2 が582万台、Nintendo Switchは前年同期比53.5%減の98万台となりました。Nintendo Switchは発売から9年目に入り、前期よりも販売の減少を見込んでおりますが、堅調な販売状況を維持しています。
- Nintendo Switch 2 のソフトウェアは、多くのお客様に『マリオカート ワールド』が同梱されたハードウェアをご購入いただいたことに加え、ソフトメーカー様から発売されたタイトルも充実していたため、販売本数が867万本となりました。
- Nintendo Switchのソフトウェアは、前年同期比20.4%減の2,440万本となりました。なお、Nintendo Switch 2 ではNintendo Switchのソフトウェアも遊ぶことができるため、Nintendo Switchをお持ちの方だけでなく、Nintendo Switch 2 をご購入いただいた方にも、Nintendo Switchのソフトをお買い上げいただいています。

※ 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 2 の専用ソフト（自社）

発売中ソフト



2025年6月5日



2025年6月5日



2025年7月17日

発売予定ソフト



2025年8月14日



2025年



今冬



未定

16

- ご覧のタイトルは、当社が発売するNintendo Switch 2 の専用ソフトです。
- 本年6月5日には、『Mario Kart ワールド』と『Nintendo Switch 2 のひみつ展』を本体と同日発売し、7月17日には『ドンキーコング バナンザ』を発売しました。
- 今後も、Nintendo Switch 2 の性能や新しい機能を活かしたさまざまなタイトルを発売予定です。

※ 『ゼルダ無双 封印戦記』 … 国内販売元：株式会社コーエーテクモゲームス、海外販売元：任天堂

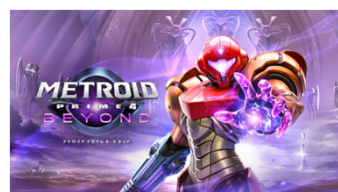
Nintendo Switch向け自社タイトル



2025年7月22日



2025年10月16日



2025年



2026年



2026年



2026年

17

- 世界中でNintendo Switchを遊んでくださっている1億以上のお客様に向けて、今後もNintendo Switch向けに新作タイトルをお届けしてまいります。
- 本年7月22日に『ポケモンフレンズ』を配信開始しました。今後、『Pokémon LEGENDS Z-A』、『メトロイドプライム4 ビヨンド』、『リズム天国 ミラクルスターズ』や、『トモダチコレクション わくわく生活』、『Pokémon Champions』を発売予定タイトルとして、発表済みです。
- これらのSwitchソフトは、Nintendo Switch 2 でも遊んでいただくことができます。
(※)

※ 一部遊び方に制限のあるソフトや、対応していないソフトがあります。詳しくは
<https://www.nintendo.com/jp/hardware/switch2/compatibility/index.html>
をご確認ください。

Nintendo Switch 2 Edition (自社)



2025年6月5日



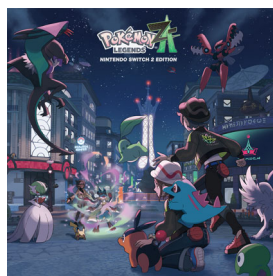
2025年6月5日



2025年7月24日



2025年8月28日



2025年10月16日



2025年

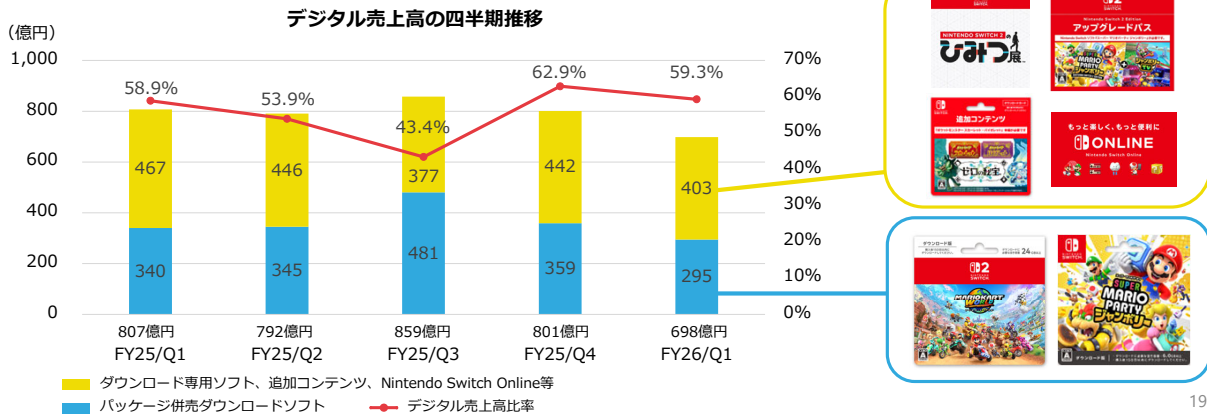
18

- 加えて、ご覧のSwitchソフトには、グラフィックを向上させたり、Switch 2 ならではの遊びを追加した「Nintendo Switch 2 Edition」を新たにお届けします。
- すでにこれらの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。

デジタル売上高

	FY25/Q1	FY26/Q1	増減
デジタル売上高 ※1	807 億円	698 億円	-13.5 %
デジタル売上高比率 ※2	58.9 %	59.3 %	+0.4 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



19

- 当第1四半期のデジタル売上高は、前年同期比13.5%減の698億円となり、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59.3%となりました。
 - デジタル売上高は、主にパッケージ併売ダウンロードソフトの売上高が減少したことや、為替が円高に推移したことなどにより、前年同期比で減少しました。
- ※ ハードウェアに同梱されたソフトウェアの売上高は、全てハード売上高として集計しています。そのため、ハードウェアに同梱して販売された『マリオカート ワールド』などは、ソフト販売本数には含まれますが、ソフト売上高やデジタル売上高には計上されません。
- ※ 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。

任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例

任天堂直営のオフィシャルストア
「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



20

- 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。
- 本年5月15日には、当社直営のオフィシャルストアとして米国で2店舗目となる「Nintendo SAN FRANCISCO」をオープンしました。
- 5月22日には、フロリダ州 オーランドのUniversal Epic Universe内に『スーパー・ニンテンドー・ワールド』がオープンしました。

任天堂IPに触れる人口の拡大の取り組み事例

「Nintendo Live 2025 TOKYO」を
2025年10月4日、5日に
東京ビッグサイトで開催



国内4店舗目となる当社直営店
「Nintendo FUKUOKA」を
2025年末にオープン予定



21

- 将来に向けては、ご覧のような取り組みを予定しています。
- 2025年10月4日から2日間、東京ビッグサイトで「Nintendo Live 2025 TOKYO」の開催を予定しています。国内での「Nintendo Live」の開催は2022年以来、3年ぶりとなります。
- 2025年末には、当社直営のオフィシャルストアとして国内4店舗目となる「Nintendo FUKUOKA」を、九州初の常設店舗としてオープン予定です。
- また、本年6月9日に「ゼルダの伝説」の実写映画の劇場公開日が、2027年5月7日になることをお伝えしました。
- 当社はこれからも、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

22

【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）

FY26/Q1	日本	米大陸	欧州	その他	合計
ゲーム専用機	107,409	226,348	133,638	88,184	555,581
IP関連収入等	9,905	5,538	943	394	16,782
合計	117,315	231,887	134,582	88,578	572,363

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
IP関連収入等	8,054	8,552	791	162	17,561
合計	63,538	110,406	52,423	20,271	246,638

ゲーム専用機：ハードウェア（アクセサリ、amiibo含む）および
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）の売上高です。

IP関連収入：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、
オフィシャルストアにおけるグッズ販売等の売上高です。

補足情報

（単位：百万円）

	FY25/Q1	FY26/Q1	FY26（予想）
有形固定資産減価償却額	1,940	3,170	12,000
研究開発費	34,745	38,981	155,000
広告宣伝費	17,233	37,091	140,000
期中平均レート	1 USドル = 155.93 円	144.48 円	140.00 円
	1 ユーロ = 167.84 円	163.91 円	155.00 円
連結USドル建売上高	6億USドル	15億USドル	-
連結ユーロ建売上高	3億ユーロ	8億ユーロ	-
提出会社のUSドル建仕入高	7億USドル	22億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）

		FY25末		FY26/Q1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	1,576		1,801		
	売掛金	679	149.48 円	1,028	144.17 円	140.00 円
	買掛金	1,105		1,637		
ユーロ建て	現預金	244		246		
	売掛金	632	161.76 円	1,002	169.30 円	155.00 円

デジタル売上高

デジタル売上高

(単位：億円)

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
698			

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
807	792	859	801
1,599			
2,458			
3,260			

デジタル売上高比率

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
59.3%			

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

パッケージ併売ダウンロードソフト
売上高比率

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
42.3%			

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
42.2%	43.6%	56.1%	44.9%
42.9%			
47.5%			
46.9%			

- (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

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
79.5%			

FY25			
Q1	Q2	Q3	Q4
74.2%	75.2%	78.6%	75.9%
74.7%			
76.5%			
76.4%			

ハード売上高比率

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
78.8%			

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

自社ソフト売上高比率

FY26			
Q1	Q2	Q3	Q4
64.8%			

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

- (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)

		FY25/Q1	FY26/Q1	累計	予想 FY26
Nintendo Switch 2					
ハード	日本	-	127	127	
	米大陸	-	208	208	
	欧州	-	134	134	
	その他	-	113	113	
	計	-	582	582	
ソフト	日本	-	176	176	
	米大陸	-	331	331	
	欧州	-	242	242	
	その他	-	117	117	
	計	-	867	867	
Nintendo Switch					
ハード（全体）	日本	79	33	3,753	
	米大陸	65	30	5,861	
	欧州	41	17	3,937	
	その他	25	17	1,758	
	計	210	98	15,310	
うち Nintendo Switch	日本	12	5	2,094	
	米大陸	25	11	3,794	
	欧州	14	6	2,659	
	その他	2	1	1,119	
	計	53	22	9,666	
うち Nintendo Switch（有機ELモデル）	日本	55	18	963	
	米大陸	28	10	919	
	欧州	20	8	712	
	その他	22	15	478	
	計	124	52	3,072	
うち Nintendo Switch Lite	日本	13	10	696	
	米大陸	12	9	1,148	
	欧州	7	3	566	
	その他	2	1	161	
	計	33	23	2,572	
ソフト	日本	684	544	27,856	
	米大陸	1,280	1,021	61,525	
	欧州	861	690	41,163	
	その他	239	184	11,019	
	計	3,064	2,440	141,563	

- (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 2	FY26/Q1			累計
	全世界合計	うち、日本	うち、海外	全世界合計
マリオカート ワールド	563	118	445	563

(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 (2025年4月～2025年6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 ^{*1}	2025/6/5
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド Nintendo Switch 2 Edition ^{*2/*3}	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 ^{*2/*3}	2025/6/5

任天堂主要製品発売スケジュール (一部抜粋：2025年7月～)

Nintendo Switch 2	発売日
(ソフトウェア)	
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 ^{*2}	2025/7/24
Drag x Drive ^{*1}	2025/8/14
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 ^{*2}	2025/8/28
Pokémon LEGENDS Z-A Nintendo Switch 2 Edition ^{*2}	2025/10/16
ゼルダ無双 封印戦記 ^{*4}	今冬
メトロイドプライム4 ビヨンド Nintendo Switch 2 Edition ^{*2}	2025年
カービィのエアライダー	2025年
スプラトゥーン レイダース	未定
Nintendo Switch	発売日
(ソフトウェア)	
ポケモンフレンズ ^{*1}	2025/7/22
Pokémon LEGENDS Z-A	2025/10/16
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
Pokémon Champions ^{*1}	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)

[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。