



# Material explicativo de los resultados financieros

Tercer trimestre del año fiscal que finaliza en marzo de 2025

Compañía Nintendo, Ltd.

4 de febrero de 2025

1

## 1. Resultados financieros consolidados y perspectivas

2

- Nos gustaría hablar de los resultados financieros consolidados de los primeros nueve meses del año fiscal que finaliza en marzo de 2025 (en adelante denominado “el tercer trimestre”).

### Datos financieros consolidados destacados

	Año fiscal 24/T1-T3	Año fiscal 25/T1-T3	Comparación
Ventas netas	1.394,7 mil millones de yenes	956,2 mil millones de yenes	-31,4 %
Beneficio operativo	464,4 mil millones de yenes	247,5 mil millones de yenes	-46,7 %
Ratio de beneficio operativo	33,3 %	25,9 %	-7,4 puntos.
Beneficio ordinario	567,3 mil millones de yenes	327,1 mil millones de yenes	-42,3 %
Beneficio neto	408.000 millones de yenes	237,1 mil millones de yenes	-41,9 %
Ratio de beneficio neto	29,3 %	24,8 %	-4,5 puntos.

• Utilidad neta: Utilidad atribuible a los propietarios de la matriz  
 • FY = Año fiscal

FY25/T1-T3 indica el período comprendido entre el 1 de abril de 2024 y el 31 de diciembre de 2024.

3

- En el tercer trimestre de este año fiscal, las ventas netas disminuyeron un 31,4% interanual a 956,2 mil millones de yenes, el beneficio operativo disminuyó un 46,7% a 247,5 mil millones de yenes, el beneficio ordinario disminuyó un 42,3% a 327,1 mil millones de yenes, y el beneficio atribuible a los propietarios de la matriz cayó un 41,9% a 237,1 mil millones de yenes.

## Ventas consolidadas

	Año fiscal 24/T1-T3	Año fiscal 25/T1-T3	Comparación
Ventas netas	1.394,7 mil millones de yenes	956,2 mil millones de yenes	-31,4 %
Plataforma de videojuegos dedicada*1	1.310,9 mil millones de yenes	895,5 mil millones de yenes	-31,7 %
Ingresos relacionados con telefonía móvil e IP, etc.*2	75,2 mil millones de yenes	49,7 mil millones de yenes	-33,9 %
Otros*3	8.500 millones de yenes	10,9 mil millones de yenes	+27,6 %

\*1 Incluye hardware, software (incluidas las versiones descargables de software empaquetado, software de solo descarga, contenido complementario y Nintendo Switch Online) y accesorios.

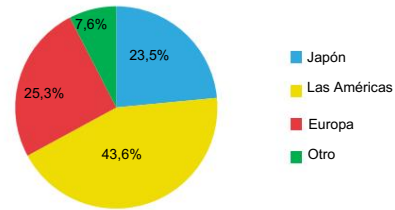
\*2 Incluye ingresos por contenido visual, contenido de dispositivos inteligentes y regalías.

\*3 Incluye ventas de mercancía en tiendas oficiales como Nintendo TOKYO así como jugar a las cartas.

### Efecto de las variaciones en los tipos de cambio

En ventas netas: +43,7 mil millones de yenes

Relación de ventas regionales del primer al tercer trimestre del año fiscal 2025



Porcentaje de ventas fuera de Japón: 76,5%<sup>4</sup>

- Las ventas de nuestro negocio dedicado a las consolas de juegos disminuyeron un 31,7 % interanual hasta los 895 500 millones de yenes. Las ventas disminuyeron en este período a pesar de la continua debilidad del yen, afectada por una disminución interanual en las ventas unitarias tanto de hardware como de software de Nintendo Switch.
- Los ingresos relacionados con telefonía móvil e IP disminuyeron un 33,9% interanual hasta los 49.700 millones de yenes, principalmente debido a la disminución de los ingresos por contenidos visuales relacionados con El Súper Película de Mario Bros.

## Beneficio bruto

	Año fiscal 24/T1-T3	Año fiscal 25/T1-T3	Comparación
<b>Beneficio bruto</b>	778,2 mil millones de yenes	565,5 mil millones de yenes	-27,3 %
<b>Ratio de beneficio bruto</b>	55,8 %	59,1 %	+3,3 puntos.
<b>Factores variables principales</b>			
	Año fiscal 24/T1-T3	Año fiscal 25/T1-T3	Comparación
Proporción de ventas de hardware*1	45,0 %	46,1 %	+1,1 puntos.
Proporción de ventas de software propio*2	82,5 %	73,4 %	-9,1 puntos.
Proporción de ventas digitales*2	48,1 %	51,0 %	+2,9 puntos.
Promedio	143,22	152,45	+9,23
tipo de cambio	155,26	164,70	+9,44
	<small>1 dólar estadounidense</small>	<small>1 euro</small>	
	yen	yen	yen
	yen	yen	yen

\*1 Proporción de las ventas respecto del total de ventas de plataformas dedicadas a videojuegos

\*2 Proporción de las ventas respecto del total de ventas de software dedicado a plataformas de videojuegos

5

- Con la disminución de las ventas netas, el beneficio bruto disminuyó un 27,3% interanual hasta los 565.500 millones de yenes.
- Aunque se produjo una disminución en la proporción de ventas de software propio, el margen de beneficio bruto aumentó 3,3 puntos porcentuales interanuales hasta el 59,1%, a medida que aumentó la proporción de ventas digitales. También se produjo una disminución en la proporción de ventas unitarias de Nintendo Switch Modelo OLED, que tiene un margen de beneficio menor en comparación con otros equipos.

## Gastos de venta, generales y administrativos / Utilidad operativa

	Año fiscal 24/T1-T3	Año fiscal 25/T1-T3	Comparación
Gastos de venta, generales y administrativos	313.8 mil millones de yenes	317.9 mil millones de yenes	+1,3 %
Relación entre gastos de venta, generales y administrativos y ventas	22,5 %	33,2 %	+10,7 puntos.
<b>Beneficio operativo</b>	464.4 mil millones de yenes	247.5 mil millones de yenes	-46,7 %
Ratio de beneficio operativo	33,3 %	25,9 %	-7,4 puntos.

• Gastos de venta, generales y administrativos: Gastos de venta, generales y administrativos.

Efecto de los cambios en los tipos de cambio en el beneficio operativo: aproximadamente +3.500 millones de yenes

	Año fiscal 24/T1-T3	Año fiscal 25/T1-T3	Comparación
Gastos de investigación y desarrollo	92.300 millones de yenes	104.7 mil millones de yenes	+13,4 %
Gastos de publicidad	83.7 mil millones de yenes	68.8 mil millones de yenes	-17,8 %

6

- Los gastos de venta, generales y administrativos (SG&A) aumentaron un 1,3% interanual hasta 317.900 millones de yenes, debido principalmente a un aumento en la moneda extranjera equivalente al yen causado por la depreciación del yen y un aumento en los gastos de investigación y desarrollo. La relación entre los gastos de venta, generales y administrativos y las ventas aumentó un 10,7% puntos porcentuales hasta el 33,2%, debido a la caída interanual de las ventas netas.
- El beneficio operativo disminuyó un 46,7% interanual hasta los 247.500 millones de yenes, debido a la disminución del beneficio bruto y aumento de los gastos de venta, generales y administrativos. El ratio de beneficio operativo cayó un 7,4% puntos porcentuales hasta el 25,9%.

## Utilidad ordinaria y utilidad neta

	Año fiscal 24/T1-T3	Año fiscal 25/T1-T3	Comparación
Ingresos no operativos	103.2 mil millones de yenes	79.9 mil millones de yenes	-22,6 %
incluidas las ganancias por cambio de divisas	34.2 mil millones de yenes	6.2 mil millones de yenes	-81,8 %
Gastos no operativos	0.3 mil millones de yenes	0.4 mil millones de yenes	+22,3 %
Beneficio ordinario	567.3 mil millones de yenes	327.1 mil millones de yenes	-42,3 %
Beneficio neto	408.000 millones de yenes	237.1 mil millones de yenes	-41,9 %
Ratio de beneficio neto	29,3 %	24,8 %	-4,5 puntos.

Tipo de cambio	Año fiscal 24 (31/03/2024)	Año fiscal 25/Tercer trimestre (31/12/2024)	Comparación
<sup>1</sup> dólar estadounidense	151,34 yen	156,80 yen	+5,46 yen
1 euro	163,31 yen	162,90 yen	-0,41 yen

7

- A pesar de un aumento en los ingresos por intereses, el beneficio ordinario disminuyó un 42,3% interanual hasta 327.100 millones de yenes, afectado principalmente por la disminución del beneficio operativo y las ganancias por tipo de cambio.
- El beneficio atribuible a los propietarios de la matriz disminuyó un 41,9% interanual hasta 237,1 mil millones de yenes, debido a la disminución de las ganancias ordinarias.

## Previsión financiera consolidada

Hemos modificado la previsión de beneficios consolidados (emitida el 5 de noviembre de 2024) el 4 de febrero de 2025.

	Pronóstico anterior	Pronóstico modificado	Comparación
Ventas netas	1.280.000 millones de yenes	1.190.000 millones de yenes	-7,0 %
Beneficio operativo	360.000 millones de yenes	280.000 millones de yenes	-22,2 %
Beneficio ordinario	420.000 millones de yenes	370.000 millones de yenes	-11,9 %
Beneficio neto	300.000 millones de yenes	270.000 millones de yenes	-10,0 %

\*Tipo de cambio asumido para el año fiscal 25: el USD se ha revisado de 1 USD = 140 yenes a 150 yenes, el EUR sigue siendo 1 EUR = 155 yenes.

	Pronóstico anterior	Pronóstico modificado	Comparación
Dividendo			
Anual	129 yen	116 yen	-13 yen

	Pronóstico anterior	Pronóstico modificado	Comparación
Interruptor de Nintendo			
Hardware	12,50 mil unidades	11,00 mil unidades	-12,0 %
Software	160,00 mil unidades	150,00 mil unidades	-6,3 %

\*El pronóstico de ventas de unidades de software modificado para el año fiscal 25 incluye software incluido con otros productos durante los nueve meses finalizados el 31 de diciembre de 2024 (aproximadamente 2,82 millones de unidades), pero no incluye software que se incluirá con otros productos a partir del 1 de enero de 2025 en adelante.

8

- A continuación, nos gustaría hablar sobre los cambios en nuestro pronóstico financiero consolidado para el año fiscal que termina en marzo de 2025.
- Considerando la tendencia de ventas para el tercer trimestre y las perspectivas para el resto del año fiscal, nuestro pronóstico revisado es de 1,190.0 mil millones de yenes en ventas netas, 280.0 mil millones de yenes en ganancias operativas, 370.0 mil millones de yenes en ganancias ordinarias y 270.0 mil millones de yenes en ganancias atribuibles a los propietarios de la matriz.
- Se ha revisado el tipo de cambio asumido al final del período para el USD.  
de 1 USD = 140 yenes a 150 yenes, y el tipo de cambio para euros sigue siendo 1 euro = 155 yenes.
- Hemos modificado la previsión de ventas unitarias para el año fiscal, disminuyendo Nintendo  
El cambio de hardware aumentará de 1,50 millones a 11,00 millones de unidades y el de software de 10,00 millones a 150,00 millones de unidades.
- Como resultado de la modificación de la previsión de ganancias consolidadas, la previsión de dividendo anual se ha revisado de 129 yenes a 116 yenes por acción.

Nota: Uso apropiado de los pronósticos de ganancias: Los pronósticos mencionados anteriormente se prepararon con base en las estimaciones de la gerencia. suposiciones con la información disponible en este momento y por lo tanto implican riesgos conocidos y desconocidos y incertidumbres como la fluctuación de los tipos de cambio y otros cambios en el entorno del mercado. Tenga en cuenta que dichos riesgos e incertidumbres pueden provocar que los resultados reales (ganancias, dividendos y otros resultados) ser materialmente diferentes de las previsiones.

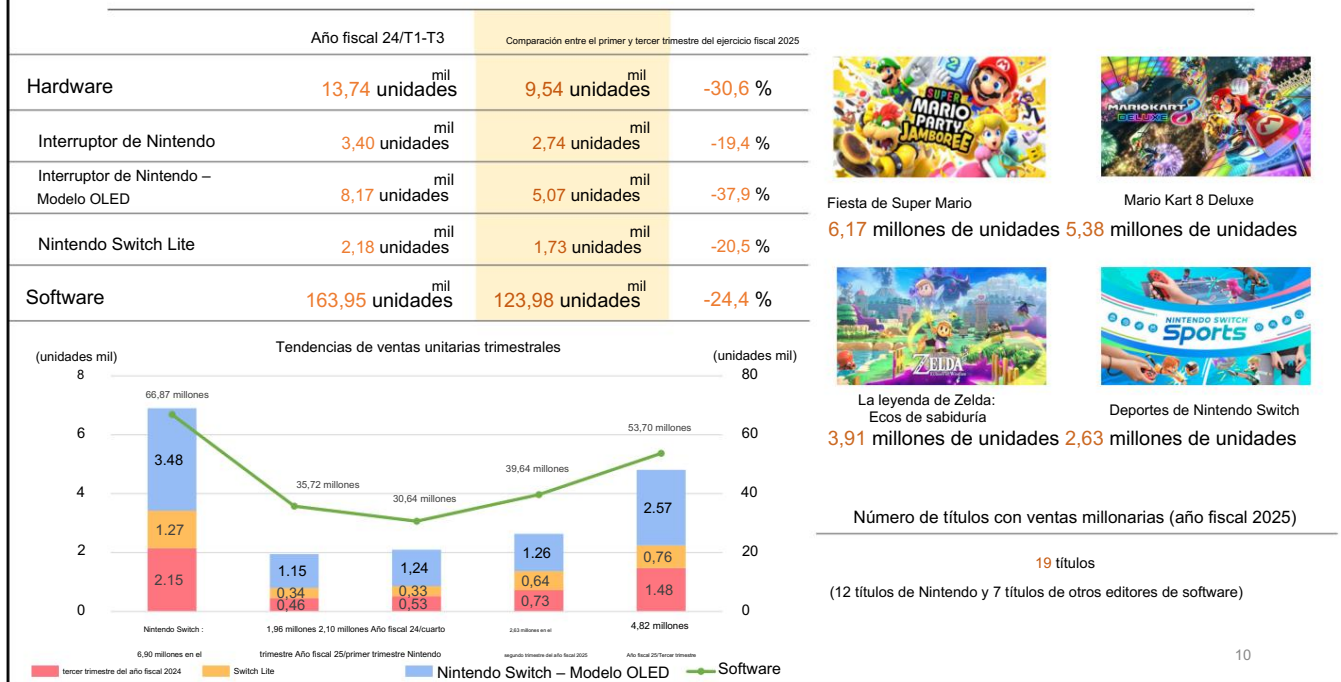


## 2. Aspectos destacados del negocio

9

- Ahora nos gustaría pasar a los aspectos más destacados de nuestro negocio.

## Estado de ventas de Nintendo Switch (Sell-In)



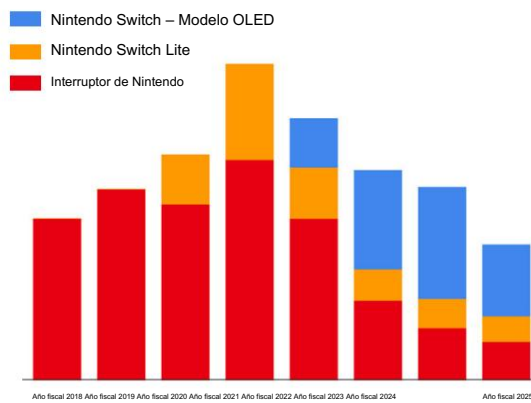
- Aunque las ventas unitarias tanto de hardware como de software en el tercer trimestre disminuyeron año tras año, las ventas se han mantenido estables dado el hecho de que la plataforma está en su octavo año.
- En términos de ventas de hardware, Nintendo Switch Lite: Hyrule Edition y hardware. Las ventas de Nintendo Switch con software para la temporada navideña mostraron un crecimiento constante. Por otro lado, se lanzaron varias ediciones especiales de Nintendo Switch Modelo OLED durante el mismo período del año fiscal anterior, lo que fue un factor que contribuyó a la disminución del volumen de ventas general de toda la familia de sistemas Nintendo Switch, que cayó un 30,6% interanual hasta los 9,54 millones de unidades.
- Las ventas unitarias de software disminuyeron un 24,4% interanual hasta 123,98 millones de unidades. Las ventas de títulos nuevos crecieron. La leyenda de Zelda: Ecos de Sabiduría y Súper Fiesta de Mario, de manera constante y las ventas de títulos antiguos lanzados en años fiscales anteriores y de títulos lanzados por otros editores de software también fueron estables. Como resultado, la cantidad de títulos vendidos por un millón este año fiscal alcanzó los 19 títulos.

Nota: Las ventas se refieren a las ventas del grupo Nintendo a entidades externas. Además de las unidades vendidas a empresas socios comerciales, este número también incluye unidades vendidas a consumidores individuales a través de las ventas directas de Nintendo. sitios o como software descargable.

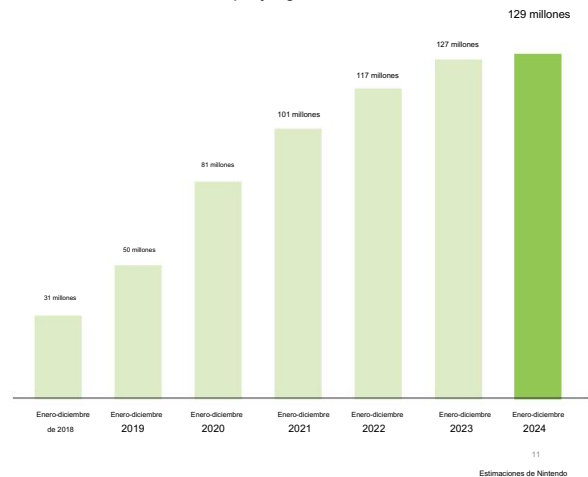
## Nintendo Switch: Venta de hardware y usuarios que juegan anualmente

- Las ventas de Nintendo Switch disminuyeron año tras año, pero incluso en su octavo año sigue siendo comprado por muchas personas.
- El número de usuarios que juegan anualmente se mantiene por encima de los 100 millones

Ventas globales (total de abril a diciembre)



Usuarios que juegan anualmente



- Hasta ahora, hemos estado hablando de las ventas internas, o ventas unitarias por parte del grupo Nintendo a sus socios comerciales. Ahora, pasemos a hablar de las ventas directas, que son la cantidad de unidades compradas por los consumidores y la cantidad de cuentas de consumidores que realmente han utilizado software en Nintendo Switch.
- El gráfico de la izquierda muestra las ventas globales de hardware durante los nueve meses de abril a diciembre. Las ventas de unidades de Nintendo Switch disminuyeron en comparación con el año anterior, pero incluso en el octavo año desde su lanzamiento en marzo de 2017, Nintendo Switch sigue atrayendo el interés de los consumidores, y las ventas en algunas semanas durante la temporada navideña superaron las ventas de la misma semana del año anterior.
- El gráfico de la derecha muestra la tendencia en el número de usuarios que juegan anualmente en la familia de consolas Nintendo Switch. El número de usuarios que juegan anualmente se mantuvo estable y superó los 129 millones de usuarios durante el período comprendido entre enero y diciembre de 2024.

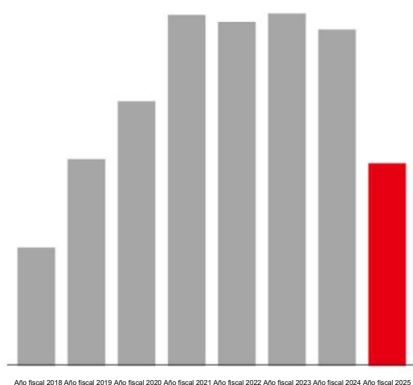
**Venta directa** Se refiere a las ventas a consumidores individuales. Además de las unidades vendidas por minoristas, esta cifra también incluye las unidades vendidas a consumidores individuales a través de los sitios web de venta directa de Nintendo y como software descargable.

La cantidad de usuarios que juegan anualmente con Nintendo Switch se refiere a la cantidad de cuentas Nintendo, de todas las Cuentas Nintendo registradas en una consola Nintendo Switch que hayan utilizado software de Nintendo Switch una o más veces durante el período de recopilación de datos de 12 meses. Se excluyen los usuarios que no hayan aceptado compartir su información de usuario. Además, el recuento no incluye el uso de servicios como Nintendo eShop. Los datos de uso anteriores se recopilan cuando Nintendo Switch está conectada a Internet, por lo que los resultados se revisan de forma retroactiva.

## Venta de software propio de Nintendo Switch

- Una amplia variedad de títulos imperecederos lanzados hasta la fecha para Nintendo Switch muestran una venta constante y contribuyen a las ventas acumuladas.
- Los nuevos títulos se vendieron bien durante la temporada navideña.

Venta directa global de software propio  
(Total de abril a diciembre)



Liberado  
26 de septiembre de 2024  
3,4 millones



Liberado  
17 de octubre de 2024  
5,6 millones

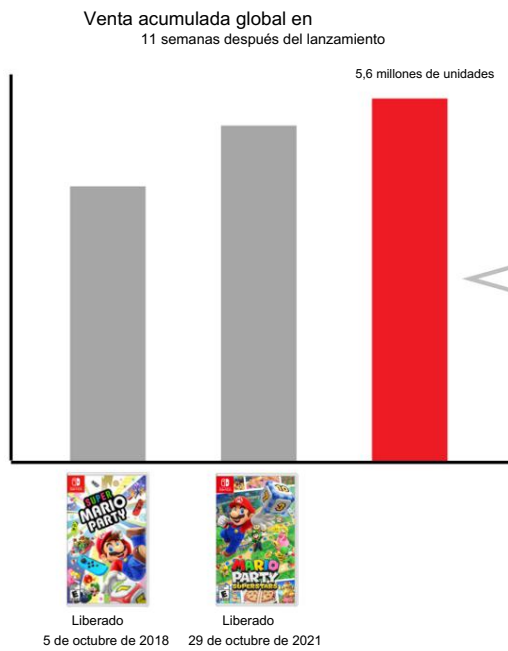


Liberado  
7 de noviembre de 2024  
1,4 millones

12  
Estimaciones de Nintendo

- Pasemos ahora a discutir la venta directa de software.
- Las ventas de software disminuyeron significativamente en comparación con el año fiscal pasado, cuando El Rey de la Montaña y Super Mario Bros. Maravilla eran los títulos más vendidos. Dicho esto, los títulos clásicos lanzados en años fiscales anteriores han mostrado ventas constantes. Durante los últimos años, muchos de los consumidores que realizaron una nueva compra de hardware compraron estos títulos clásicos. Creemos que la rica variedad de títulos lanzados hasta la fecha para Nintendo Switch respaldará el negocio de Nintendo Switch en su octavo año.
- Además, las ventas de los nuevos títulos que ves aquí mostraron un fuerte crecimiento. Durante toda la temporada navideña.

## Ventas comparativas de títulos de la serie Mario Party



13  
Estimaciones de Nintendo

- Superó las **Fiesta de Super Mario**, Ventas globales acumuladas de este título 5,6 millones de unidades durante las primeras once semanas después de su lanzamiento el 17 de octubre de 2024, superando el ritmo de ventas de títulos anteriores de la serie Mario Party para Nintendo Switch, **Fiesta de Super Mario** y **Superestrellas de Mario Party**.

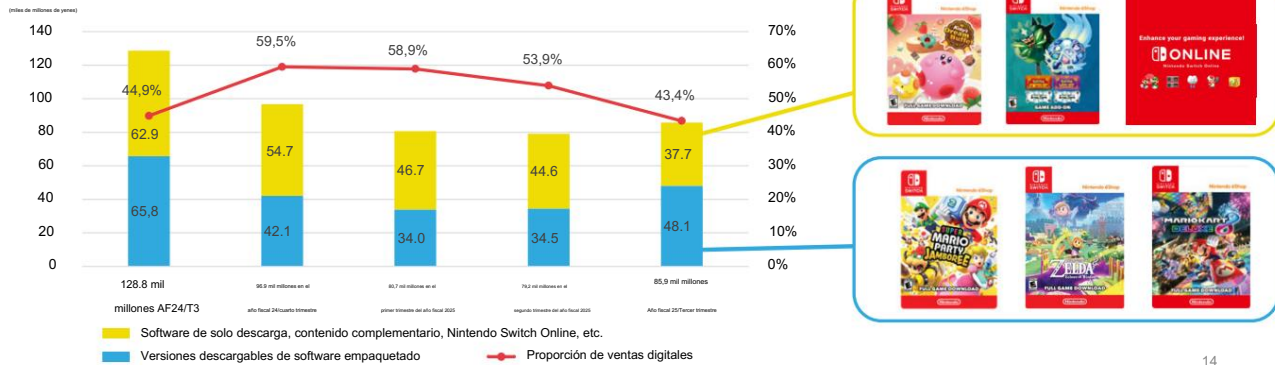
## Ventas digitales

	Año fiscal 24/T1-T3	Año fiscal 25/T1-T3	Comparación
Ventas digitales*1	346,4 mil millones de yenes	245,8 mil millones de yenes	-29,0 %
Proporción de ventas digitales*2	48,1 %	51,0 %	+2,9 puntos.

\*1 Ventas de versiones descargables de software empaquetado, software de solo descarga, contenido adicional y Nintendo Switch Online, etc.

\*2 Proporción de las ventas totales de software de plataformas de videojuegos dedicadas

Tendencias de ventas digitales trimestrales



14

- Las ventas digitales del tercer trimestre disminuyeron un 29,0% interanual hasta los 245.800 millones yenes, principalmente debido a una disminución en las ventas de versiones descargables de software empaquetado y contenido complementario.
- Si bien las ventas generales de software disminuyeron, la proporción de ventas digitales entre las empresas de software para nuestra plataforma dedicada a videojuegos aumentó 2,9 puntos porcentuales hasta el 51,0% debido al aumento de las ventas de software solo descargable y los ingresos estables de Nintendo Switch Online.

Nota: Al calcular las ventas digitales, las ventas de software de Nintendo se reconocen como ventas brutas, mientras que las ventas de El software publicado por otros editores de software se reconoce como ventas netas. Para el software publicado por otros editores, las comisiones de ventas que Nintendo recibe en base a contratos con los editores de software o los demás partidos se reconocen como ingresos.

## Títulos propios que se lanzarán en 2025



16 de enero de 2025



20 de marzo de 2025



2025



2025

15

- Los títulos que se muestran aquí son títulos propios de Nintendo cuyo lanzamiento está previsto para 2025. que se han anunciado hasta la fecha.
- Donkey Kong Country regresa en HD se estrenó el 16 de enero y se Xenoblade Crónicas Edición definitiva estrenará el 20 de marzo. Pokémon Leyendas: ZA y Metroid Prime 4: Más allá de Su lanzamiento está previsto para 2025.



- El 16 de enero, anunciamos que Nintendo Switch 2, el sucesor de Nintendo Switch, se lanzará en 2025. Ese mismo día, ofrecimos un primer vistazo a Nintendo Switch 2 en un video que presentaba el hardware.



## Nintendo Switch 2

El Nintendo Direct se emitirá el 2 de abril



Los eventos de Nintendo Switch 2 Experience se llevarán a cabo en varias ciudades de todo el mundo a partir de abril



17

- Para obtener más detalles sobre Nintendo Switch 2, sintoniza el Nintendo Direct que se emitirá el 2 de abril de 2025.
- También realizaremos eventos Nintendo Switch 2 Experience, donde los consumidores podrán probar personalmente el Nintendo Switch 2 en ciudades de todo el mundo.

Ejemplos de iniciativas para ampliar el número de personas que tienen acceso a la propiedad intelectual de Nintendo

La nueva área Donkey Kong Country de SUPER NINTENDO WORLD en Universal Studios Japan abrió sus puertas el 11 de diciembre de 2024



18

- A continuación, nos gustaría presentar algunas de nuestras iniciativas para ampliar el número de personas que tienen acceso a la IP de Nintendo, cuyo objetivo es dinamizar continuamente nuestro negocio dedicado a plataformas de videojuegos.
- Donkey Kong Country, un área que expande SUPER NINTENDO WORLD, se inauguró el 11 de diciembre de 2024 en Universal Studios Japan.

Ejemplos de iniciativas para ampliar el número de personas que tienen acceso a la propiedad intelectual de Nintendo

SUPER NINTENDO WORLD se estrenará en Universal Epic Universe (Orlando, EE. UU.), cuya inauguración está prevista para el 22 de mayo de 2025



19

- SUPER NINTENDO WORLD se inaugurará en Universal Epic Universe (Orlando, EE. UU.), cuya inauguración está prevista para el 22 de mayo de 2025.
- En el futuro, continuaremos creando puntos de contacto con los consumidores promoviendo diversas iniciativas que utilicen la propiedad intelectual de Nintendo en una amplia gama de campos.

### 3. Materiales de referencia

20

[Descargos de responsabilidad]

El contenido de estos materiales se basa en la información disponible y en las opiniones que se puedan emitir en el momento del anuncio. Nintendo no es responsable de actualizar o cambiar estos materiales si la información presentada cambia debido a circunstancias futuras o por otras razones.

Además, las previsiones a las que se hace referencia en estos materiales implican riesgos e incertidumbres conocidos y desconocidos. Tenga en cuenta que dichos riesgos e incertidumbres pueden provocar que los resultados reales difieran sustancialmente de las previsiones.

## Desglose de ventas (por región)

Millón de yenes

Año fiscal 25/T1-T3	Japón	América	Europa	197.503	Otro	Total
Plataforma dedicada a videojuegos	388.242	238.389	182.802	382.107	71.389	895.523
de qué plataforma Nintendo Switch de cuáles (*1)	236.312	14.700	6.134	2.077	70.391	871.613
las demás (*2)					997	23.910
Ingresos relacionados con telefonía móvil, IP, etc. (*3)	18.369		27.095	3.357	949	49.772
Otros (*4)	8.801		1.557	647	-84	10.921
Total	224.674	416.894	242.394	72.254		956.218

Año fiscal 24/T1-T3	Japón	América	Europa	273.813	558.488	Otro	Total
Plataforma dedicada a videojuegos				344.000	134.684	1.310	987
de qué plataforma Nintendo Switch de qué otras (*2) (*1)	259.590	554.436		340.199	32.179	1.286	406
	14.222	4.051		3.800	2.505		24.580
Ingresos relacionados con telefonía móvil, IP, etc. (*3)	17.269		51.567	5.108	1.302		75.248
Otros (*4)	6.181		1.710		669		8.561
Total	297.264	611.766	349.108	136.656			1.394.796

\*1 La plataforma Nintendo Switch incluye hardware, software (incluidas versiones descargables de software empaquetado, software de solo descarga, contenido adicional y Nintendo Switch Online) y accesorios.

\*2 Incluye plataformas distintas a Nintendo Switch y también amiibo.

\*3 Incluye ingresos por contenido visual, contenido de dispositivos inteligentes y regalías.

\*4 Incluye ventas de mercancía en tiendas oficiales como Nintendo TOKYO así como naipes.

## Información adicional

Millones de

	FY24/T1-T3	FY25/T1-T3	yenes para el año
Depreciación de propiedades, planta y equipo	5.193	7.221	fiscal 25
Gastos de investigación y desarrollo	92.365	104.772	(pronóstico)
Gastos de publicidad	83.766	68.859	10 000
Tipo de cambio medio	1 dólar estadounidense = 143,22 yenes	152,45 yenes	145 000 90 000
	1 euro = 155,26 yenes	164,70 yenes	151,84 yenes 162,27 yenes
Ventas netas consolidadas en dólares estadounidenses	4.0 mil millones	2.5 mil millones	-
Ventas netas consolidadas en euros	2.2 mil millones	1.4 mil millones	-
Compras no consolidadas en dólares estadounidenses	2.8 mil millones	3.2 mil millones	-

## Saldo de los principales activos y pasivos en moneda extranjera en poder de Nintendo Co., Ltd. (Japón)

Millones de dólares estadounidenses/

	31 de marzo de 2024		31 de diciembre de 2024		euros 31 de marzo de 2025 (Previsión)
	Saldo	Tipo de cambio	Saldo	Tipo de cambio asumido	1 USD = 334
USD Efectivo y depósitos	2.307	1 dólar estadounidense =	156.80	yenes 1,114	1 dólar estadounidense =
Cuentas por cobrar-comercio	391	151,34 yenes			150,00 yenes
Cuentas por pagar-comercio	208				
Efectivo y depósitos en euros	201	1 euro =	176	1 euro =	1 euro =
Cuentas por cobrar-comercio	171	163,31 yenes	281	162,90 yenes	155,00 yenes

Ventas digitales

Ventas digitales				Proporción de ventas digitales				Proporción de descargables			
Ventas digitales				Proporción de ventas digitales				Versiones de Packaged			
mil millones de yenes								Ventas de software			
Año fiscal 25				Año fiscal 25				Año fiscal 25			
Q1	Q2	T3	Q4	Q1	Q2	T3	Q4	Q1	Q2	T3	Q4
80.7	79.2	85.9		58,9%	53,9%	43,4%		42,2%	43,6%	56,1%	
159,9				56,3%				42,9%			
245,8				51,0%				47,5%			
Año fiscal 24				Año fiscal 24				Año fiscal 24			
Q1	Q2	T3	Q4	Q1	Q2	T3	Q4	Q1	Q2	T3	Q4
119,6	97,9	128,8	96,9	47,3%	54,2%	44,9%	59,5%	43,5%			
217,5				50,2%				55,2%			
346,4				48,1%				53,7%			
443,3				50,2%				51,5%			

[Notas] •Ventas digitales: incluye (a) versión descargable del software empaquetado (la versión descargable del software)

software que se ofrece tanto física como digitalmente), (b) software de solo descarga, (c) complemento contenido y (d) Nintendo Switch Online, etc.

•Proporción de ventas digitales: proporción de ventas digitales respecto del total de plataformas dedicadas a videojuegos.  
Ventas de software

•Proporción de versiones descargables de ventas de software empaquetado: proporción de versiones descargables  
Ventas de versiones de software empaquetado respecto de las ventas digitales totales [= a/(a+b+c+d)]

Indicadores clave

Proporción de ventas				Proporción de las ventas de hardware				Proporción de partidos propios			
Fuera de Japón				Proporción de las ventas de hardware				Ventas de software			
Año fiscal 25				Año fiscal 25				Año fiscal 25			
Q1	Q2	T3	Q4	Q1	Q2	T3	Q4	Q1	Q2	T3	Q4
74,2%	75,2%	78,6%		40,2%	42,6%	51,7%		73,2%	66,3%	78,0%	
74,7%				41,4%				69,5%			
76,5%				46,1%				73,4%			
Año fiscal 24				Año fiscal 24				Año fiscal 24			
Q1	Q2	T3	Q4	Q1	Q2	T3	Q4	Q1	Q2	T3	Q4
80,0%	76,0%	79,2%	76,4%	36,6%	88,8%	72,1%	82,6%				
78,3%				41,1%				82,4%			
78,7%				45,0%				82,5%			
78,3%				43,6%				81,2%			

[Notas] •Proporción de ventas fuera de Japón: proporción de ventas fuera de Japón respecto de las ventas totales

•Proporción de ventas de hardware: proporción de ventas de hardware (incluidos accesorios) con respecto al total  
Ventas de plataformas dedicadas a videojuegos

•Proporción de ventas de software propio: proporción de ventas de software propio con respecto al total de ventas de software dedicado.  
Venta de software para plataformas de videojuegos

## Unidades de venta y pronóstico de unidades de venta

unidades en decenas de mil

		AF24/T1-T3	AF25/T1-T3	Vida hasta la fecha	Pronóstico Año fiscal 25
Interruptor de Nintendo	Japón	374	281	3.682	
Equipos (total)	Las Américas	485	330	5.783	
	Europa	356	251	3.900	
	Otro	159	92	1.722	
	Total	1.374	954	15.086	1.100
De los cuales Nintendo Switch	Japón	53	49	2.083	
	Las Américas	146	126	3.770	
	Europa	117	92	2.647	
	Otro	24	7	1.118	
	Total	340	274	9.618	
De los cuales Nintendo Switch – Modelo OLED	Japón	258	170	920	
	Las Américas	235	137	883	
	Europa	201	124	692	
	Otro	123	76	445	
	Total	817	507	2.941	
De los cuales Nintendo Switch Lite	Japón	64	62	679	
	Las Américas	103	68	1.129	
	Europa	39	35	560	
	Otro	12	8	159	
	Total	218	173	2.527	
Software	Japón	3.258	2.688	26.681	
	Las Américas	6.850	5.088	59,106	
	Europa	4.770	3.758	39.590	
	Otro	1.517	863	10.603	
	Total	16.395	12,398	135.980	15.000

[Notas] •Las unidades de venta de software incluyen versiones empaquetadas y descargables del software, y no incluye software de solo descarga o contenido complementario.

•Las unidades de venta de software reales incluyen la cantidad incluida con el hardware u otros productos.

•Las unidades de ventas de software previstas incluyen software combinado con otros productos durante los nueve primeros meses del año. meses finalizados el 31 de diciembre de 2024, pero no incluye software que se incluirá con otros productos 1 de enero de 2025 en adelante.

## Títulos propios de Nintendo con ventas millonarias

unidades en decenas de mil

Interruptor de Nintendo	Año fiscal 25/T1-T3			La vida hasta la fecha
	Global	Japón	Fuera de Japón	Global
Fiesta de Super Mario	617	164	453	617
Mario Kart 8 Deluxe	538	61	477	6.735
La leyenda de Zelda: Ecos de sabiduría Nintendo	391	72	319	391
Switch Deportes Animal	263	43	220	1.574
Crossing: New Horizons Super Mario	208	53	155	4.744
Bros. Wonder Paper Mario: La	207	25	182	1.551
puerta milenaria Mario & Luigi: Brotherhood Luigi's	206	44	162	206
Mansion 2 HD	184	29	155	184
	180	32	149	180
Pokémon Escarlata/Pokémon Violeta	166	45	121	3.588
de Super Smash Bros. Ultimate	146	40	106	2.638
ODISEA DE SUPER MARIO	109	14	95	2.904

[Notas] •Las unidades de venta de software incluyen aquellas que vienen empaquetadas con hardware u otros productos y versiones descargables de software empaquetado.

## Fechas de lanzamiento de los principales productos de Nintendo (de abril a diciembre de 2024)

Interruptor de Nintendo	Fecha de lanzamiento
(Software)	
Océano infinito luminoso	2/5/2024
Paper Mario: La puerta de los mil años	23/5/2024
La mansión de Luigi 2 HD	27/6/2024
Campeonato Mundial de Nintendo: Edición NES	18/7/2024
Emio – El hombre sonriente: Club de detectives de Famicom	29/8/2024
La leyenda de Zelda: Ecos de sabiduría	26/9/2024
Fiesta de Super Mario	17/10/2024
Mario y Luigi: Hermandad	7/11/2024
Fitness Boxing 3: Tu entrenador personal*	5/12/2024
Otro	Fecha de lanzamiento
Reloj con sonido de Nintendo: Alarma	9/10/2024

[Nota] •Las fechas de lanzamiento pueden variar según la región. Consulta el sitio oficial de cada región para obtener más detalles.

\*Este título está autorizado para ser lanzado y vendido como un producto de Nintendo en regiones seleccionadas fuera de Japón.

## Calendario de lanzamiento de los principales productos de Nintendo (extractos: desde enero de 2025 en adelante)

Interruptor de Nintendo	Fecha de lanzamiento
(Software)	
Donkey Kong Country regresa en HD	16/01/2025
Xenoblade Chronicles X: Edición definitiva	20/03/2025
Leyendas Pokémon: ZA	2025
Metroid Prime 4: Más allá	2025
Nintendo Switch 2	Fecha de lanzamiento
(Hardware)	
Nintendo Switch 2	2025

[Notas] •Las fechas de lanzamiento, los títulos, etc. están sujetos a cambios.

•Las fechas de lanzamiento pueden variar según la región. Consulta el sitio oficial de cada región para obtener más detalles.



Información adicional en nuestro sitio web

[Comunicados de ganancias, etc.](#)

- Comunicados de ganancias
- Divulgación oportuna de información, etc.

[Anuncio de resultados financieros/Eventos de IR](#)

- Materiales de presentación del informe de políticas de gestión corporativa
- Materiales explicativos de resultados financieros, etc.

[Datos financieros destacados](#)

- Estados consolidados de resultados (Anual/Trimestral)
- Balance general consolidado (Anual/Trimestral)
- Flujos de efectivo consolidados (Anual)
- Cifras clave por acción (Anual)
- Desglose geográfico de las ventas (Anual/Trimestral)
- Desglose de ventas por categoría (Anual/Trimestral)

[Unidades de venta dedicadas a videojuegos](#)

- Ventas unitarias totales (Vida hasta la fecha)
- Ventas unitarias (Anual/Trimestral)
- Número de títulos publicados (Anual)

[Unidades de venta de títulos más vendidas](#)

- Unidades de venta de software de Nintendo más vendidas en forma acumulada

[Datos históricos \(actualizados al cierre del ejercicio\)](#)

- Estados consolidados de resultados de transición
- Transición de ventas consolidada por región
- Número de títulos de software publicados

Próximos títulos de software ( Japón ) / [Estados Unidos](#) / [Europa](#)

- Lista de próximos títulos de los editores de software

[Notas] •Se puede acceder a las páginas correspondientes en nuestro sitio web haciendo clic en los títulos de arriba.

- Los aspectos financieros destacados se actualizarán dentro de los 2 días hábiles posteriores a nuestro anuncio financiero.