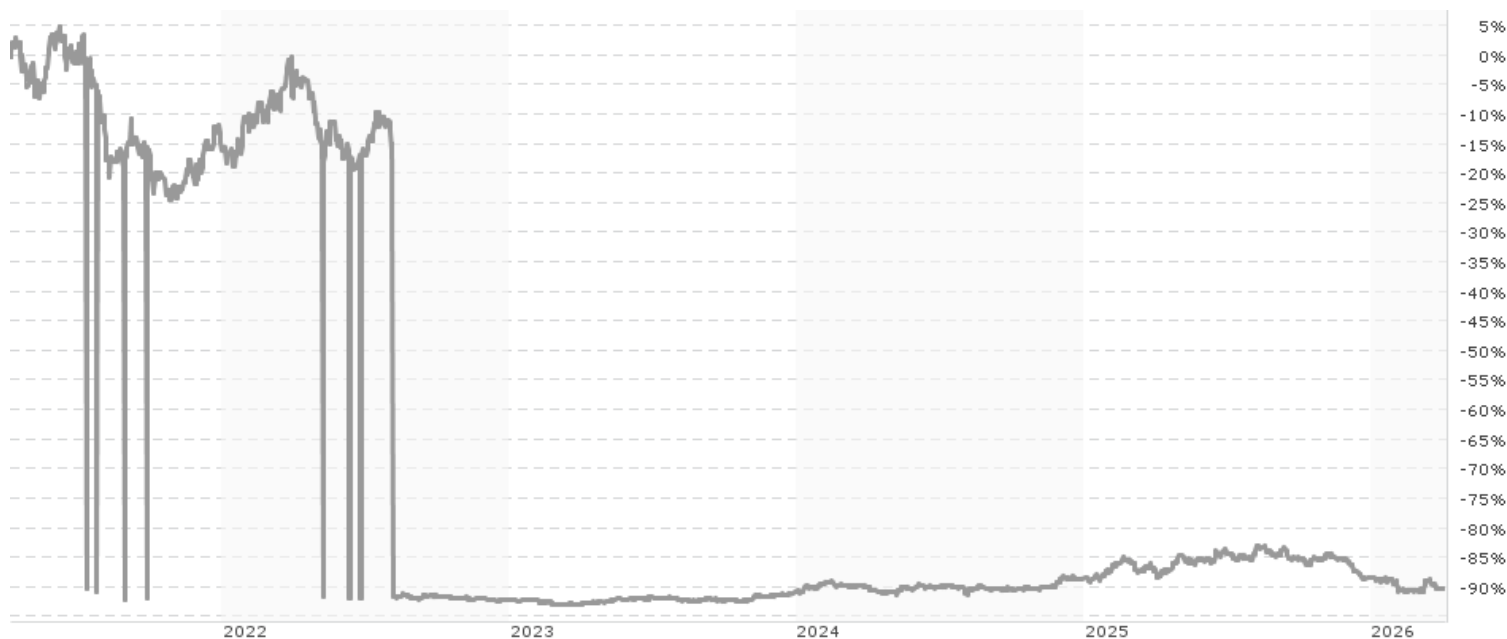


NINTENDO CO. LTD / JP3756600007 / Lang & Schwarz

| | | | | |
|---------------------------------|-------------------|-------------------------|-----------------------------|------------|
| Aktuell 02.04.2026 23:00 | Industrie | Sektor | Marktkapitalisierung | Typ |
| 47,93 EUR | Zyklischer Konsum | Unterhaltungselektronik | 10.170.872,14 mill. | Aktie |



Performanceergebnisse der Vergangenheit lassen keine Rückschlüsse auf die künftige Entwicklung zu.

| Fundamentalkennzahlen (Letztes GJ) | | Bewertungszahlen (Aktuell / Letztes GJ) | | Rentabilität (Letztes GJ) | |
|------------------------------------|--------------|---|---------------|---------------------------|--------|
| Ergebnis je Aktie | 239,47 JPY | KGV (EPS) | 36,48 / 42,22 | Bruttoumsatzrendite | 60,96% |
| Umsatz je Aktie | 1.000,58 JPY | KUV | 8,73 / 10,10 | EBIT Marge | 24,26% |
| Buchwert je Aktie | 2.339,99 JPY | PEG | -0,84 / -0,98 | Nettoumsatzrendite | 23,93% |
| Cash-Flow je Aktie | 10,37 JPY | Gewinnrendite | 2,74% / 2,37% | Eigenkapitalrendite | 10,23% |
| Dividende je Aktie | 120,00 JPY | Dividendenrendite | 1,37% / 1,19% | Gesamtkapitalrendite | 8,20% |

| Statistik | 1M | 6M | 1J | 3J | 5J | 10J | Jahresperformance | |
|-------------|---------|---------|---------|---------|-----------|----------|-------------------|---------|
| Performance | +3,61% | -34,13% | -16,59% | +30,85% | -90,16% | -60,13% | 2026 | -16,85% |
| Volatilität | +52,03% | +44,94% | +42,75% | +34,90% | +1156,09% | +819,03% | 2025 | +2,93% |
| Tageshoch | 55,88 | 77,86 | 84,46 | 84,46 | 511,00 | 538,60 | 2024 | +21,66% |
| Tagestief | 46,26 | 45,25 | 45,25 | 36,63 | 34,75 | 34,75 | 2023 | +17,39% |
| Preis Ø | 50,92 | 60,11 | 67,20 | 54,59 | 153,55 | 231,00 | 2022 | -90,43% |

Unternehmensportrait

Der interaktive Unterhaltungskonzern Nintendo und seine internationalen Tochtergesellschaften entwickeln, produzieren und vertreiben Spielekonsolen und die damit verbundene Software. Zur Produktpalette gehören die TV-gebundene Konsole Wii™, der Nintendo 3DS™ und die mobile Nintendo DS™-Produktfamilie. Ergänzend zu den Geräten entwickelt und vermarktet Nintendo eine Reihe von Spielen. Die Gesellschaft hat bislang über 3,5 Milliarden Videospiele und über 577 Millionen Spielgeräte verkauft. Dazu zählen auch die „Gameboy“-Produktfamilie sowie der Nintendo GameCube. Im Bereich Videospiele kreierte der Konzern mit dem Pokémon und den Spielcharakteren Mario™, Donkey Kong™, Metroid™ und Zelda weltweit bekannte Figuren.

NINTENDO CO. LTD / JP3756600007 / Lang & Schwarz

| Aktiva | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
|--|---|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Sachanlagen | 83.569 | 85.164 | 99.509 | 108.518 | 112.612 |
| Immaterielle Vermögensgegenstände | 14.922 | 17.315 | 18.595 | 16.405 | 23.362 |
| Finanzanlagen | 214.832 | 312.663 | 276.253 | 290.620 | 369.373 |
| Anlagevermögen | 426.543 | 536.172 | 539.770 | 578.092 | 646.162 |
| Vorräte | 86.817 | 204.183 | 258.628 | 155.987 | 486.428 |
| Forderungen | 140.570 | 141.087 | 119.932 | 93.608 | 65.180 |
| Liquide Mittel | 1.185.151 | 1.206.506 | 1.263.666 | 1.484.350 | 1.586.275 |
| Umlaufvermögen | 2.020.375 | 2.126.212 | 2.314.513 | 2.573.302 | 2.752.352 |
| Bilanzsumme | 2.446.918 | 2.662.384 | 2.854.284 | 3.151.394 | 3.398.515 |
| Passiva | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
| Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen | 114.677 | - | - | 58.084 | 201.091 |
| Langfristige Finanzverbindl. | - | - | - | - | - |
| Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten | - | - | - | - | - |
| Rückstellungen | 157.307 | - | 133 | 4.509 | 4.489 |
| Verbindlichkeiten | 572.304 | 593.074 | 587.818 | 546.396 | 673.068 |
| Gezeichnetes Kapital | 10.065 | - | - | - | - |
| Eigenkapital | 1.874.371 | 2.003.469 | 2.146.798 | 2.603.761 | 2.724.327 |
| Minderheitenanteile | 243 | 266 | 232 | 1.237 | 1.119 |
| Bilanzsumme | 2.446.918 | 2.662.384 | 2.854.284 | 3.151.394 | 3.398.515 |
| GuV | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
| Umsatzerlöse | 1.758.910 | 1.695.344 | 1.601.677 | 1.671.865 | 1.164.922 |
| Abschreibungen (Gesamt) | - | - | - | - | - |
| Betriebsergebnis | 640.634 | 592.760 | 504.375 | 528.941 | 282.553 |
| Zinsergebnis | - | - | - | 51.246 | - |
| Ergebnis vor Steuern | 678.996 | 674.389 | 600.757 | 680.722 | 372.316 |
| Ertragsteuern | 220.348 | 196.674 | 167.957 | 190.080 | 93.478 |
| Gewinnanteil Minderheitsgesellschafter | -44,0000 | 22,0000 | 32,0000 | 40,0000 | 46,0000 |
| Konzernjahresüberschuss | 480.376 | 477.714 | 432.768 | 490.602 | 278.806 |
| Ergebnis je Aktie | 403,2605 | 407,1820 | 371,7206 | 421,3930 | 239,4730 |
| Dividende je Aktie | 222,0000 | 203,0000 | - | 211,0000 | 120,0000 |
| Cashflow | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
| Cash Flow aus laufender Geschäftstätigkeit | 612.106 | 289.661 | 322.843 | 462.097 | 12.069 |
| Cash Flow aus Investitionstätigkeit | -136.533 | 93.699 | 111.507 | -630.632 | 753.063 |
| Cash Flow aus Finanzierungstätigkeit | -194.938 | -337.010 | -290.973 | -236.958 | -195.126 |
| Veränderung der liquiden Mittel | 310.676 | - | - | - | - |
| Anzahl der Mitarbeiter | - | 6.574 | 7.317 | 7.724 | 8.205 |
| Vorstand | Hirokazu Shinshi, Ko Shiota, Satoru Shibata, Shigeru Miyamoto, Shinya Takahashi, Shuntaro Furukawa, Yoshiaki Koizumi, Yusuke Beppu | | | | |
| Aufsichtsrat | Asa Shinkawa, Chris Meledandri, Katsuhiko Umeyama, Ko Shiota, Masao Yamazaki, Satoru Shibata, Shigeru Miyamoto, Shigeyuki Takahashi, Shuntaro Furukawa | | | | |
| Hauptaktionäre | The Master Trust Bank of Japan, Ltd. (Trust Account) (16.61%),JP Morgan Chase Bank 380815 (9.9%),Custody Bank of Japan, Ltd. (Trust Account) (5.83%),The Bank of Kyoto, Ltd. (4.19%),The Nomura Trust and Banking Co., Ltd. (3.62%),State Street Bank West Client – Treaty 505234 (1.76%),GOVERNMENT OF NORWAY (1.64%),CITIBANK, N.A.-NY (1.51%),JP Morgan Chase Bank 385781 (1.22%),SSBTC CLIENT OMNIBUS ACCOUNT (1.05%) | | | | |
| Kontakt | Website: https://www.nintendo.com/jp/index.html , Telefon: +81-75-662-9600 E-Mail: IR@nintendo.co.jp | | | | |