



# 決算説明資料 2025年度第1四半期

イ・ジョンホン 代表取締役社長 | 植村 士朗 代表取締役 最高財務責任者

2025年5月13日 株式会社ネクソン



# 目次

- ・ マネジメント・サマリー
- ・ フランチャイズ・サマリー
- ・ 2025年度第1四半期 業績
- ・ 2025年度第2四半期 業績見通し
- ・ 株主還元
- ・ パイプライン
- ・ 参考資料



# マネジメント・サマリー

## 主要タイトルの改善

### 『アラド戦記』の好転

- ・ 中国において第1四半期に大幅な改善。第2四半期の売上収益は前年同期比で増加に転じることを予想
- ・ 韓国において第1四半期にMAU及び課金ユーザー数は2倍超に増加し、過去最高の四半期売上収益となった

### 『メイプルストーリー』の力強い成長

- ・ 韓国では冬季アップデートにより第1四半期の売上収益が前年同期比で43%成長。第2四半期においては、グローバルで前年同期比での成長を見込む

## 新作ゲームのローンチ

『**The First Berserker: Khazan**』は、高い評価を獲得し、『アラド戦記』IPを世界中のユーザーへと紹介していくための戦略的な第一歩としての目的を果たした

『マビノギモバイル』は、当社業績予想を大きく上回り、非常に高い評価とともに幅広い層に支持された

## コミットメントを着実に実現

## 新しい成長ドライバー

『アラド戦記モバイル』においてテンセントと共同開発した新規コンテンツが今年中に中国でリリース予定

中国における『**The First Berserker: Khazan**』及び『**THE FINALS**』の事前登録が開始

『**ARC Raiders**』は5月にテストを実施し、様々な指標で当社の想定を上回った

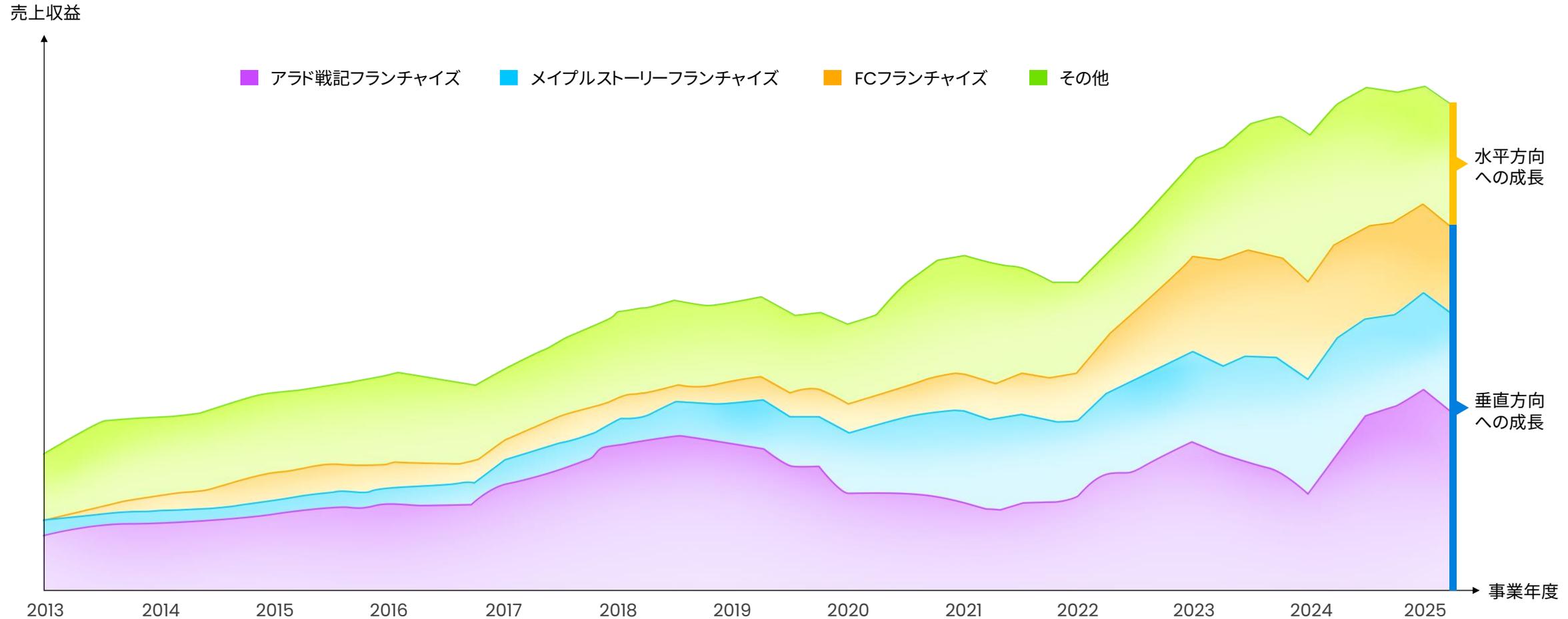
## 業績の安定と成長を両立

業界の課題、経済の不確実性、関税の影響を受けにくい独自の強みを持つ

- ・ 複数の有力フランチャイズからの継続的な売上収益
- ・ 有望なパイプラインに支えられた明確な成長戦略
- ・ 新たな成長機会を捉えるための戦略的パートナーシップ
- ・ 世界トップクラスのライブ運用力
- ・ **6,000億円**のキャッシュ残高

# 直近12か月売上収益推移

IP成長戦略が事業の成長を牽引。3大フランチャイズの売上収益は、第1四半期に前年同期比で21%成長



# アラド戦記フランチャイズ

第1四半期は前年同期比で60%成長。PC版は大幅に改善し、『The First Berserker: Khazan』によりIPを世界中のユーザーへと展開

## PC版『アラド戦記』

- 中国において、旧正月アップデートがゲーム内経済バランスを改善し、DAUが増加。第2四半期の売上収益は前年同期比で増加に転じることを予想。労働節アップデート(4月24日リリース)は好調に推移
- 韓国では、旧正月アップデートにより前年同期比で93%成長し、過去最高の四半期売上収益を達成。MAU及び課金ユーザー数は、共に前年同期比で2倍超増加。引き続き第2四半期も好調な勢いが続くことを予想

## 『アラド戦記モバイル』

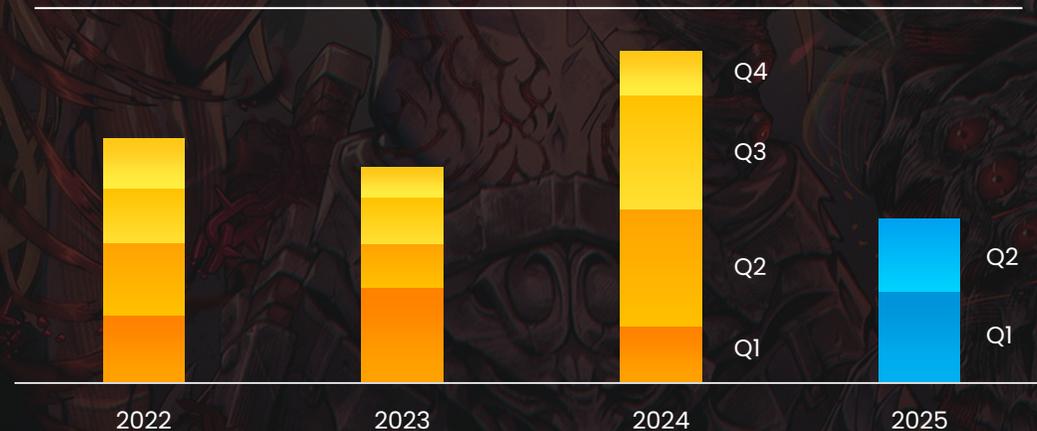
- DAUが想定を下回ったことで、第1四半期の売上収益が想定を下回った
- テンセントと共同開発した新規コンテンツを年内に中国で追加予定

## 『The First Berserker: Khazan』

- MetacriticのPCゲームスコア83、Steamで88、Open Criticでは90のスコアを獲得。アラド戦記IPを世界のプレイヤーに広める複数年に渡る計画の戦略的な第一歩としての役割を果たした
- 当社のパートナーであるテンセントは、中国版の事前登録を開始



アラド戦記フランチャイズ売上収益



# メイプルストーリーフランチाइズ

再度成長軌道に戻り、第1四半期には前年同期比で8%成長  
第2四半期では成長が加速し、前年同期比で約20%の成長を予想

## 韓国『メイプルストーリー』

- 12月に実施した大型の冬季アップデートにより、DAU、課金率、ARPPU等の指標が上昇するなど、プレイヤーエンゲージメントの改善が進み、第1四半期の売上収益は前年同期比で43%成長
- 4月に22周年アップデート及びイベントを実施

## グローバル『メイプルストーリー』

- 当社の想定を上回った一方で、期待を集めていた大型アップデートにより過去最高の四半期売上収益を達成した2024年第1四半期との比較で、減収となった
- ロサンゼルスチームによりローカライズされたコンテンツに牽引され、欧米の売上収益は前年同期比で増加
- 第2四半期では前年同期比で成長を予想

## 『MapleStory Worlds<sup>1</sup>』

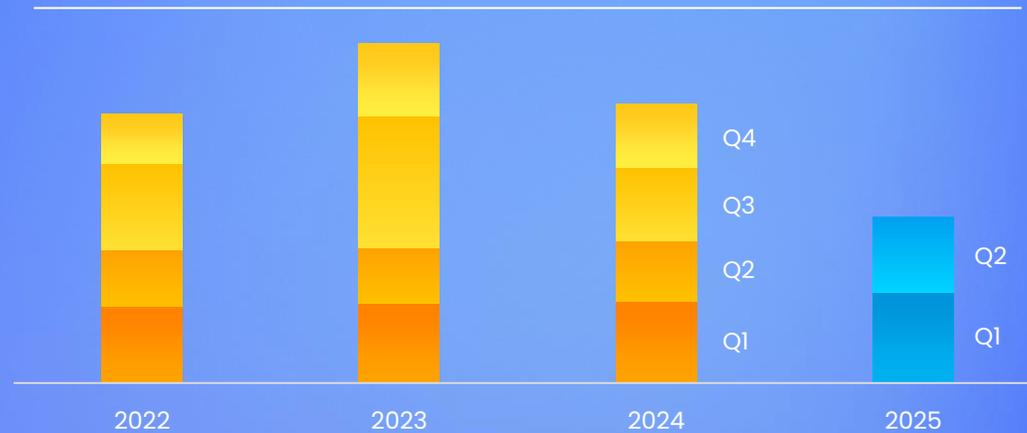
- 1月に欧州にサービス地域を拡大し、前年同期比で11%成長
- 韓国での継続的な好調と地域拡大により、第2四半期の売上収益は引き続き前年同期比で成長を見込む。4月にアジアにもサービス展開

## MapleStory Universe

- ブロックチェーンベースのPC向けMMORPGである『MapleStory N』は、5月15日に世界の一部地域でリリースされる予定



メイプルストーリーフランチाइズ売上収益



<sup>1</sup> 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

# FCフランチャイズ

第1四半期は業績予想のレンジ内で着地。2026年夏に開催予定のワールドカップに向けてプレイヤーの期待が高まることを予想

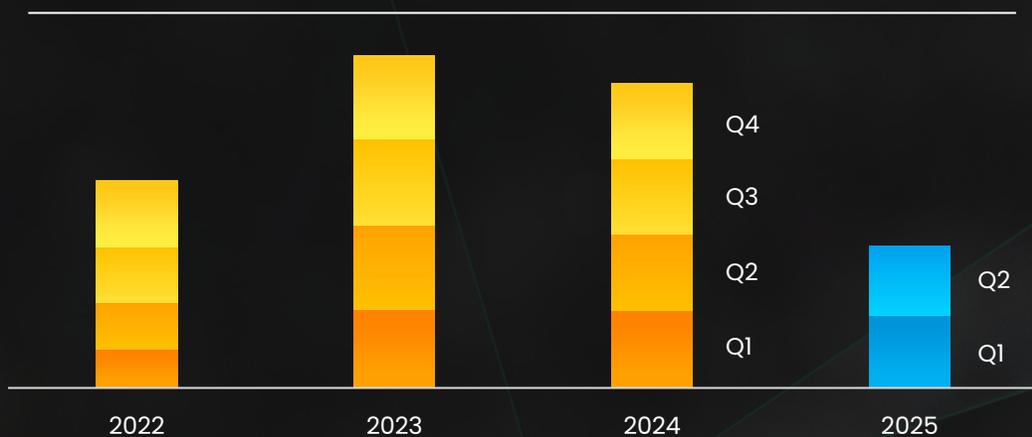
## 『FC ONLINE<sup>1</sup>』

- 大型イベントである年間最優秀チーム「Team Of The Year」の好評により売上収益は想定を上回った

## 『FC MOBILE<sup>2</sup>』

- 当社業績予想を下回った

FCフランチャイズ売上収益



1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC)及び『EA SPORTS FC ONLINE M』(モバイル)です。

2 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』です。



# 水平方向への成長

## マビノギフランチイズ

- ・『マビノギモバイル』(韓国で3月27日配信開始)は、当社業績予想を大きく上回った
- ・ 好評を博すとともに幅広い層からの支持を集めた



## シュータージャンル

### 『The First Descendant』

- ・ 業績予想を下回ったが、シーズン2エピソード2によりアクティブユーザー数や平均同時接続者数などのプレイヤー指標が改善
- ・ 7月リリース予定のシーズン3「ブレイクスルー」アップデートにより好調を取り戻すことを期待

### 『THE FINALS』

- ・ 3月に実施したシーズン6アップデートの好評により、アクティブユーザー数やARPPUが上昇
- ・ パートナーであるテンセントが中国で事前登録を開始。2025年にテストを実施予定

### 『ARC Raiders』

- ・ 大規模なグローバルテクニカルテストを実施し、緊迫感あふれる直感的なPvPvEゲームプレイと成長システムを初めて公開
- ・ YouTubeの再生回数2,000万回以上、Twitchの視聴ランキング6位、目標を50%以上上回るSteamのウィッシュリスト数を記録するなど、当社の想定を大きく上回った
- ・ 特に欧米市場で好調に推移し、初動のリテンションは昨年第4四半期に実施した前回テストと比較して25ポイントも向上



# 2025年度第1四半期 業績

# 2025年度第1四半期業績ハイライト

IPポートフォリオ拡大に向けた投資を行う中で、営業利益は前年同期比で43%成長

## 売上収益

- 当社業績予想レンジ内で着地。韓国『アラド戦記』、『メイプルストーリー』、『マビノギモバイル』及び『FC ONLINE<sup>1</sup>』が想定を上回った一方で、主に『The First Berserker: Khazan』、中国『アラド戦記モバイル』及び『The First Descendant』が想定を下回った
- 前年同期比で増加。FCフランチャイズが減収した一方で、アラド戦記及びメイプルストーリーフランチャイズの成長と新規ゲームの増収寄与が上回った

## 営業利益

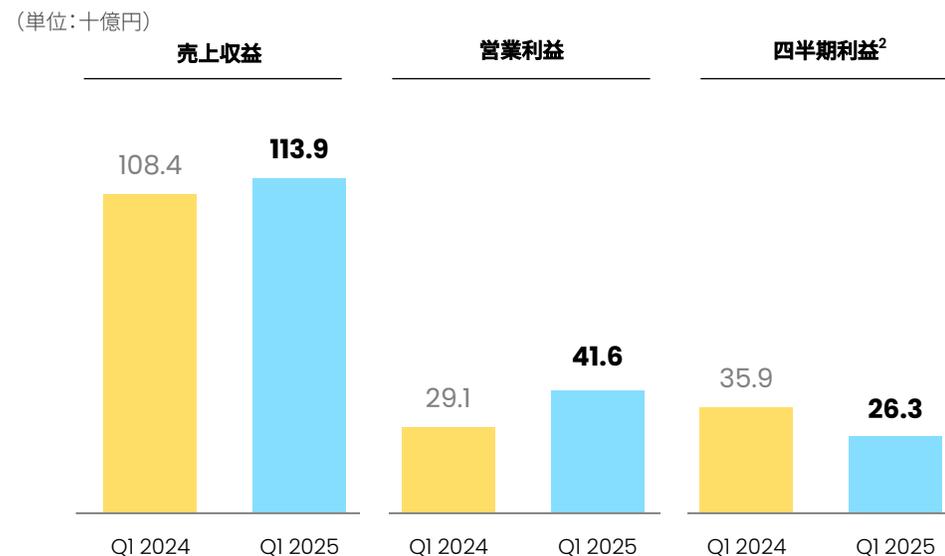
- 当社業績予想を上回った。PC版『アラド戦記』や『メイプルストーリー』等の主要タイトルが想定を上回ったことに加えて、費用が計画を下回ったことが要因
- 主に売上収益の増加により、前年同期比で増加
- 2024年第1四半期には、組織再編に関連して一過性の減損損失62億円を計上した

## 四半期利益<sup>2</sup>

- 当社業績予想レンジ内で着地。営業利益が想定を上回った一方で、為替差損42億円及び持分法による投資の減損損失16億円を計上
- 2024年第1四半期に107億円の為替差益を認識した一方で、2025年第1四半期は42億円の為替差損を認識したことから、前年同期比で減少

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2024年 第1四半期 実績	2025年 第1四半期 業績見通し	2025年 第1四半期 実績	前年 同期比
<b>売上収益</b>	<b>¥108,418</b>	<b>¥109,883 ~ ¥122,107</b>	<b>¥113,934</b>	<b>5%</b>
PC/コンソール	79,297	73,345 ~ 80,706	77,596	(2%)
モバイル	29,121	36,538 ~ 41,401	36,338	25%
<b>営業利益</b>	<b>29,146</b>	<b>29,634 ~ 35,400</b>	<b>41,611</b>	<b>43%</b>
<b>四半期利益<sup>2</sup></b>	<b>35,918</b>	<b>21,978 ~ 26,577</b>	<b>26,272</b>	<b>(27%)</b>
1株当たり四半期利益	42.77	26.78 ~ 32.38	32.12	
為替レート				
100韓国ウォン/日本円	11.19	10.81	10.81	(6%)
中国元/日本円	20.79	21.64	21.64	1%
米ドル/日本円	148.61	156.54	156.54	3%



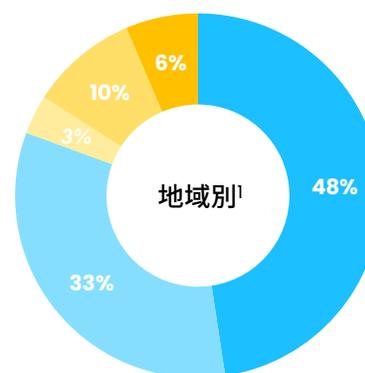
1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC)及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

2 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

# 2025年度第1四半期 売上構成

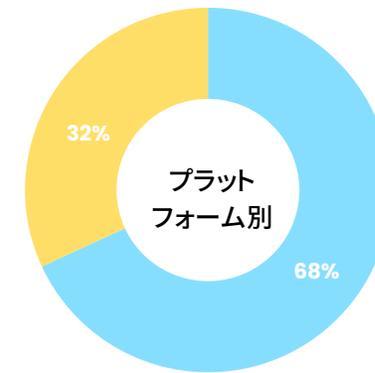
(単位:百万円)

	2024年 第1四半期	2025年第1四半期		前年同期比変化率(%)	
		会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>3</sup>	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>3</sup>
<b>地域別<sup>1</sup></b>					
韓国	¥57,340	¥54,252	¥57,501	(5%)	0%
中国	29,182	37,580	37,200	29%	27%
日本	3,630	3,969	4,117	9%	13%
北米及び欧州	9,919	10,856	11,196	9%	13%
その他の地域 <sup>2</sup>	8,347	7,277	7,667	(13%)	(8%)
<b>売上収益合計</b>	<b>108,418</b>	<b>113,934</b>	<b>117,681</b>	<b>5%</b>	<b>9%</b>
<b>プラットフォーム別</b>					
PC/コンソール	79,297	77,596	80,399	(2%)	1%
モバイル	29,121	36,338	37,282	25%	28%
<b>売上収益合計</b>	<b>108,418</b>	<b>113,934</b>	<b>117,681</b>	<b>5%</b>	<b>9%</b>
<b>為替レート</b>					
100韓国ウォン/日本円	11.19	10.53	11.19	(6%)	
中国元/日本円	20.79	21.08	20.79	1%	
米ドル/日本円	148.61	152.60	148.61	3%	



地域別

- 韓国 48%
- 中国 33%
- 日本 3%
- 北米及び欧州 10%
- その他の地域<sup>2</sup> 6%



プラットフォーム別

- PC/コンソール 68%
- モバイル 32%

1 売が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

2 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

3 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アランド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

# 2025年度第1四半期 韓国ハイライト

当社業績予想の上限で着地。『アラド戦記』、『マビノギモバイル』及び『FC ONLINE』が想定を上回った

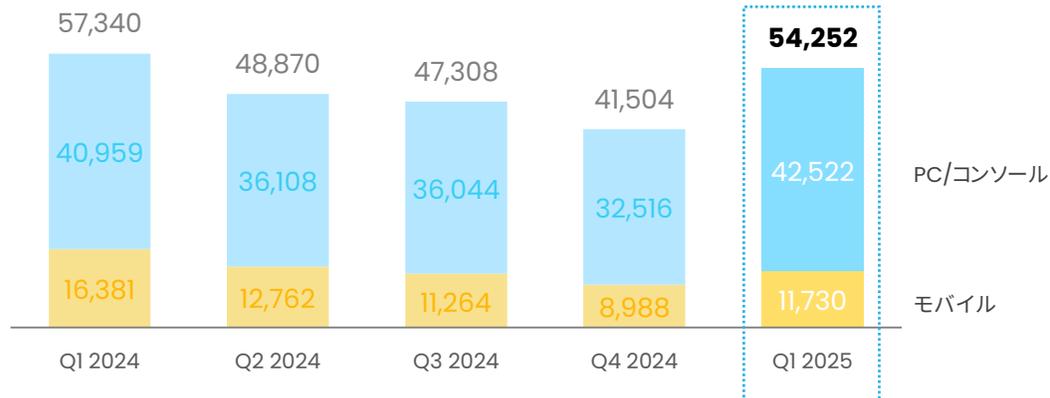
- PCおよびコンソール売上収益は前年同期比4%増加
  - 前年同期比で増加。『アラド戦記』及び『メイプルストーリー』の増収が主な要因
    - 『アラド戦記』: 旧正月アップデートの好評により業績予想を大幅に上回り、過去最高の四半期売上収益を達成。MAU及び課金ユーザー数が共に前年同期比で2倍超に増加したことにより、売上収益は93%成長した
    - 『メイプルストーリー』: 前年同期比で43%成長し、想定を上回った。大型の冬季アップデートの成功により、DAU、課金率、ARPPU等の主要指標が上昇
    - 『FC ONLINE』: 大型イベントである年間最優秀チーム「Team Of The Year」の好評により想定を上回った
- モバイル売上収益は前年同期比で28%減少、前四半期比で31%増加
  - 『マビノギモバイル』(3月27日配信開始)は素晴らしいスタートを切り、業績予想を大幅に上回った
  - 前年同期比で減少。主に『ブルーアーカイブ』、『FC MOBILE』、『FC ONLINE M』、『風の王国: Yeon』及び『Wars of Prasia』が減収
  - 前四半期比で増加。主に『マビノギモバイル』の増収寄与及び『FC ONLINE M』や『メイプルストーリーM』の季節性による増収

(単位: 百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-5%**

一定為替レートベース<sup>4</sup>: **+0%**



## 地域別売上収益ランキング<sup>5</sup>

	PC/コンソール	モバイル
No.1	『EA SPORTS FC™ ONLINE』	『EA SPORTS FC™ ONLINE M』
No.2	『メイプルストーリー』	『EA SPORTS FC™ MOBILE』
No.3	『アラド戦記』	『メイプルストーリーM』
No.4	『サドンアタック』	『ブルーアーカイブ』
No.5	『MapleStory Worlds』	『マビノギモバイル』

1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC)及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

2 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』です。

3 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

4 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用して計算しています。

5 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

6 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

# 2025年度第1四半期 中国ハイライト

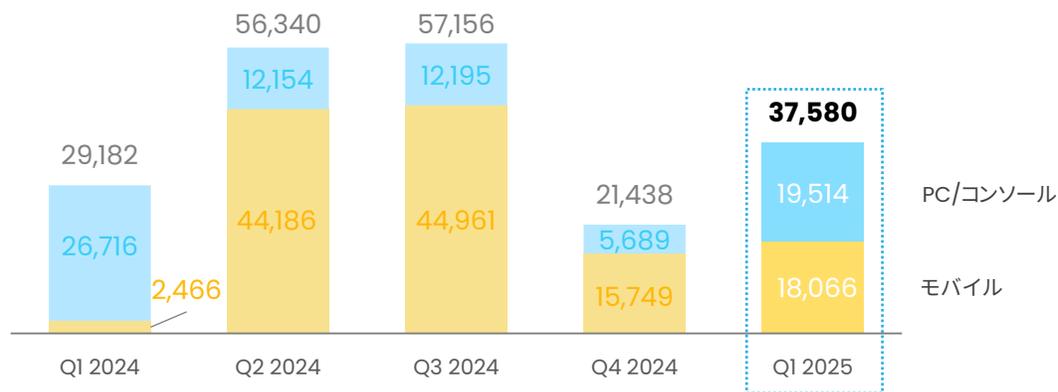
当社業績予想レンジ内で着地。PC版『アラド戦記』が上限で着地した一方で、『アラド戦記モバイル』は業績予想を下回った

- PC版『アラド戦記』:
  - 当社業績予想の上限で着地。前年同期比で減少
  - ゲーム内経済バランスの改善とDAUの上昇が見られる等、旧正月アップデートがプレイヤーから好評を博した
  - 前年同期比でMAU及び課金ユーザー数が減少した一方で、ARPPUが増加。旧正月アップデート以降、DAUが徐々に改善したが、四半期平均では、MAUは今年の第1四半期と比較して低い水準となった
  - 前四半期比では、MAU、課金ユーザー数及びARPPUが強い季節性により増加
- 『アラド戦記モバイル』:
  - DAUが想定を下回ったことから、業績予想を下回った

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+29%**  
 一定為替レートベース<sup>1)</sup>: **+27%**



<sup>1)</sup> 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用して計算しています。

## 地域別売上収益ランキング<sup>2)</sup>

	PC/コンソール	モバイル
No.1	『アラド戦記』	『アラド戦記モバイル』
No.2	『メイプルストーリー』	『MapleStory: The Legends of Maple <sup>3)</sup> 』
No.3	『カウンターストライクオンライン』	『ブルーアーカイブ』

<sup>2)</sup> 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

<sup>3)</sup> 中国における『メイプルストーリーM』の正式名称です。

<sup>4)</sup> この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

# 2025年度第1四半期 日本ハイライト

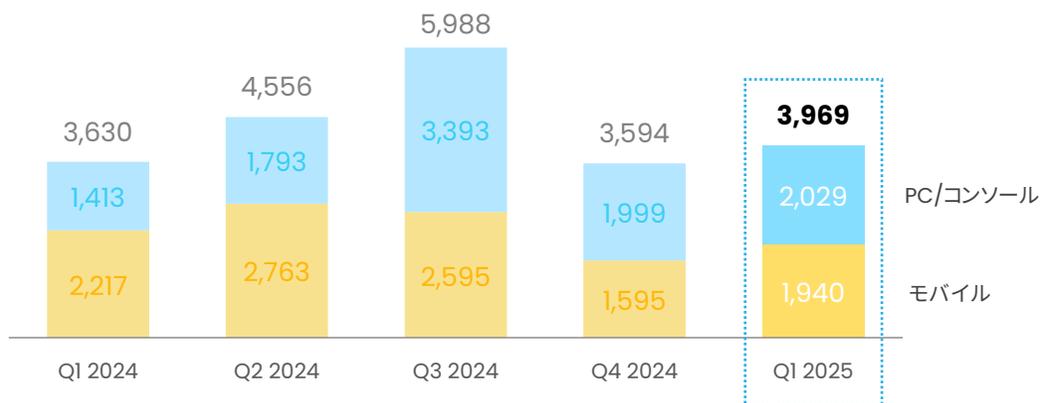
『The First Descendant』及び『The First Berserker: Khazan』が想定を下回ったことにより、当社業績予想を下回った

- 『HIT: The World!』、『The First Descendant』及び『The First Berserker: Khazan』の増収寄与により、前年同期比で売上収益が増加
- 『メイプルストーリー』:前年同期比でわずかに成長。過去最高の第1四半期売上収益を達成
- 『ブルーアーカイブ』:前年同期比で減少した一方で、前四半期比で増加

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+9%**  
一定為替レートベース<sup>2</sup>: **+13%**



1 日本における『HIT2』の正式名称です。

2 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

## 地域別売上収益ランキング<sup>3</sup>

	PC/コンソール	モバイル
No.1	『メイプルストーリー』	『ブルーアーカイブ』
No.2	『マビノギ』	『HIT: The World!』
No.3	『The First Descendant』	『EA SPORTS FC™ MOBILE』

3 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

4 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標準ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作権、その他法的に保護された対象物です。

# 2025年度第1四半期 北米及び欧州ハイライト

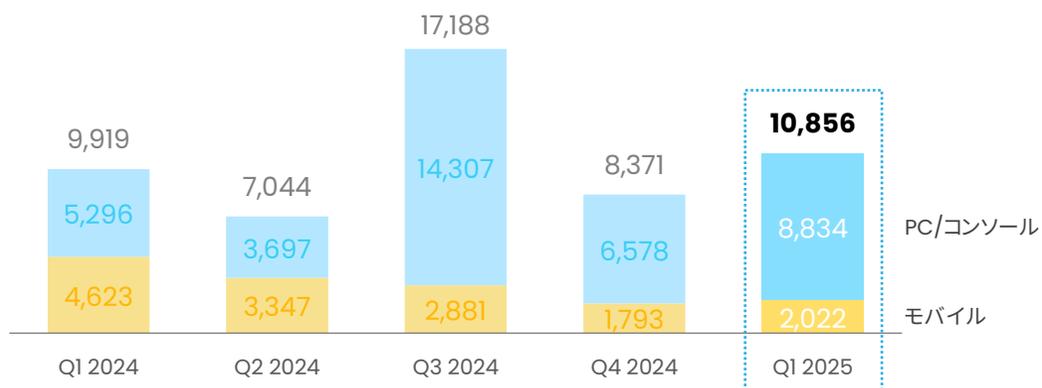
『The First Berserker: Khazan』及び『The First Descendant』が想定を下回ったことにより、当社業績予想を下回った

- 前年同期比で増収。『THE FINALS』及びモバイルゲームが減収した一方で、『The First Berserker: Khazan』や『The First Descendant』の増収寄与及び『メイプルストーリー』の前年同期比での成長が上回った
- 『The First Berserker: Khazan』: 業績予想を下回ったものの、レビューサイトで高い評価を得た
- 『The First Descendant』: シーズン2エピソード2が想定ほど売上収益を伸ばせなかったため、業績予想を下回った
- 『THE FINALS』: 3月に実施したシーズン6のアップデートの好評により、当社業績予想の上限で着地
- 『メイプルストーリー』:
  - 前年同期比で35%成長し、過去最高の四半期売上収益を達成
  - ハイパーローカライゼーション戦略が奏功したことにより、当社業績予想を上回った

(単位: 百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+9%**  
 一定為替レートベース<sup>1)</sup>: **+13%**



<sup>1)</sup> 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の高替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アード戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

## 地域別売上収益ランキング<sup>2)</sup>

	PC/コンソール	モバイル
No.1	『メイプルストーリー』	『メイプルストーリーM』
No.2	『The First Berserker: Khazan』	『ブルーアーカイブ』
No.3	『The First Descendant』	『HIT2』

<sup>2)</sup> 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

<sup>3)</sup> この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標準ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

# 2025年度第1四半期 その他の地域<sup>1</sup> ハイライト

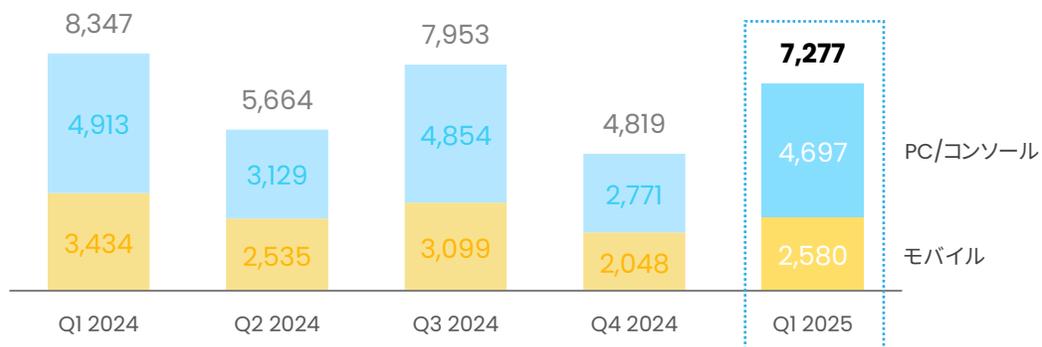
『メイプルストーリー』が想定を上回ったことにより、当社業績予想を上回った

- 前年同期比で減収。『The First Berserker: Khazan』及び『The First Descendant』の増収寄与を『メイプルストーリー』及びモバイルゲームの減収が上回った
- 『メイプルストーリー』：当社業績予想を上回った一方で、期待を集めていた大型アップデートにより過去最高の四半期売上収益を達成した2024年第1四半期との比較で減収となった
- 『メイプルストーリーM』：前年同期比で成長

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-13%**  
 一定為替レートベース<sup>2</sup>: **-8%**



## 地域別売上収益ランキング<sup>3</sup>

	PC/コンソール	モバイル
No.1	『メイプルストーリー』	『メイプルストーリーM』
No.2	『The First Berserker: Khazan』	『ブルーアーカイブ』
No.3	『The First Descendant』	『HIT2』

1 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

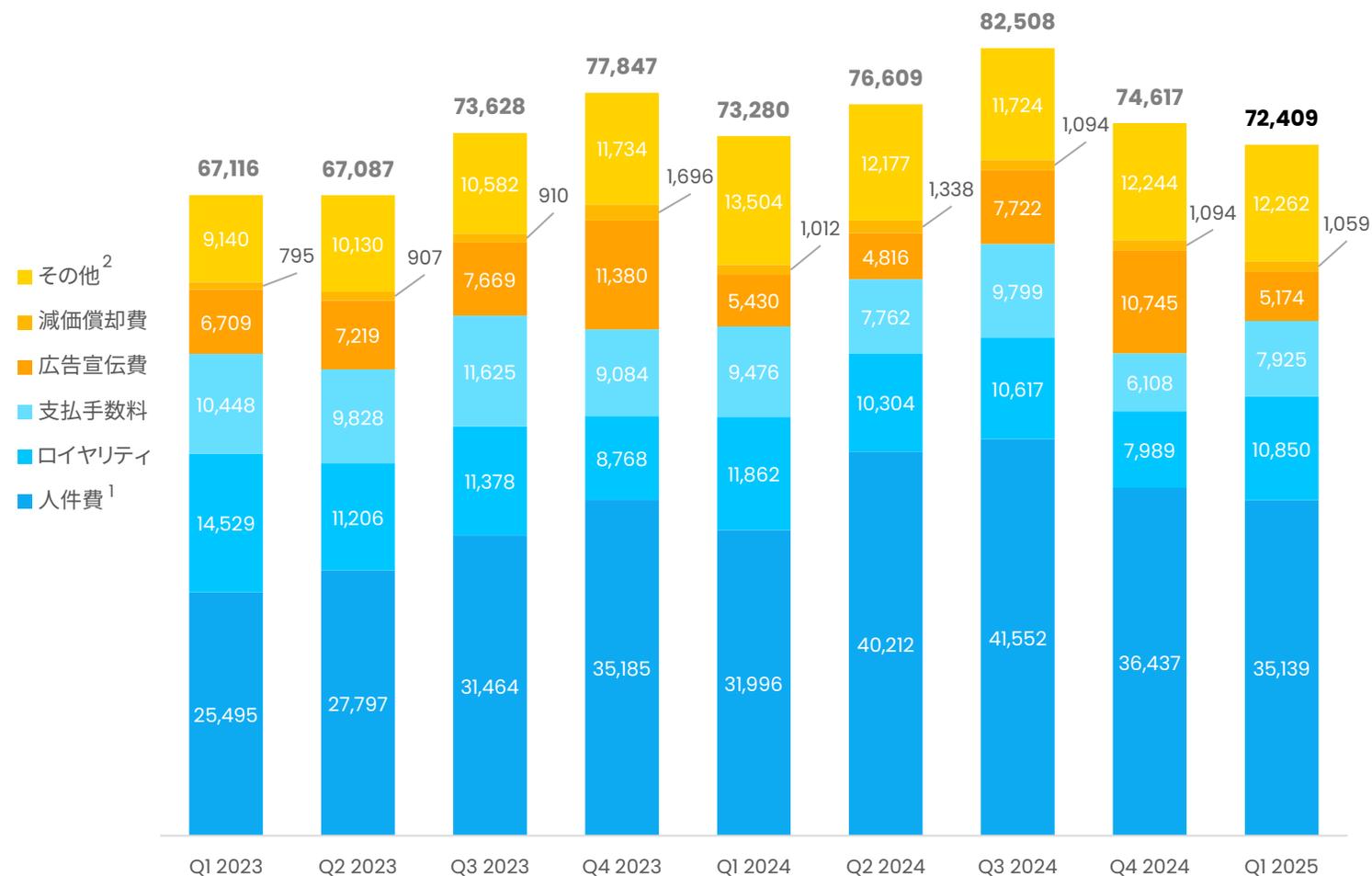
2 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

3 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

4 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標準ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

# 費用内訳

(単位:百万円)



## 第1四半期実績

### 前年同期比分析

- 人件費<sup>1</sup>:業績連動賞与及び従業員数の増加による増加
- ロイヤリティ費用: FCフランチャイズの売上収益減少に伴う減少
- 支払手数料: 中国『アラド戦記モバイル』を除くモバイル売上収益の減少に伴う減少
- その他<sup>2</sup>: 『MapleStory Worlds<sup>3</sup>』のクリエイター報酬<sup>4</sup>及びクラウドサービス費の減少

### 前四半期比分析

- 人件費<sup>1</sup>: 福利厚生や賞与の調整額が比較的大きくなる第4四半期との比較による減少
- ロイヤリティ費用: FCフランチャイズの売上収益増加に伴う増加
- 支払手数料: 中国『アラド戦記モバイル』を除くモバイル売上収益の増加に伴う増加
- マーケティング費用: 主に『メイプルストーリー』へのプロモーション費用減少に伴う減少

1 人件費は、人件費(売上原価)、人件費(販売費及び一般管理費)及び研究開発費(販売費及び一般管理費)を含みます。

2 その他(売上原価)及びその他(販売費及び一般管理費)の合計。クラウドサービス費用、外注費、『MapleStory Worlds』のクリエイター報酬を含みます。

3 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』の資産を活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

4 『MapleStory Worlds』において、コンテンツ内でプレイヤーが課金した場合、当社は受け取った支払額内の特定の割合をクリエイター報酬としてコンテンツの提供者に支払います。

# 2025年度第2四半期 業績見通し

# 2025年度第2四半期業績見通し

中国『アラド戦記モバイル』がローンチした前年同期との高い水準との比較となるものの、一定為替レートベース<sup>1</sup>で売上収益がおよそ横ばいとなることを見込む

## 売上収益

- 一定為替レートベース<sup>1</sup>で前年同期比9%の減収から1%の増収を予想
- 中国『アラド戦記モバイル』の前年同期比での大幅な減収を、PC版『アラド戦記』と『メイプルストーリー』の成長及び主に『マビノギモバイル』などの新作ゲームの大幅な増収寄与が補うことを見込む

## 営業利益

- 売上収益の減少により営業利益も減少を予想
- ロイヤリティ費用、支払手数料及び広告宣伝費の増加を予想

## 四半期利益<sup>2</sup>

- 前年同期比で減少を予想
- 2024年度第2四半期は、主に米ドル建ての現金預金等に係る為替差益82億円を計上

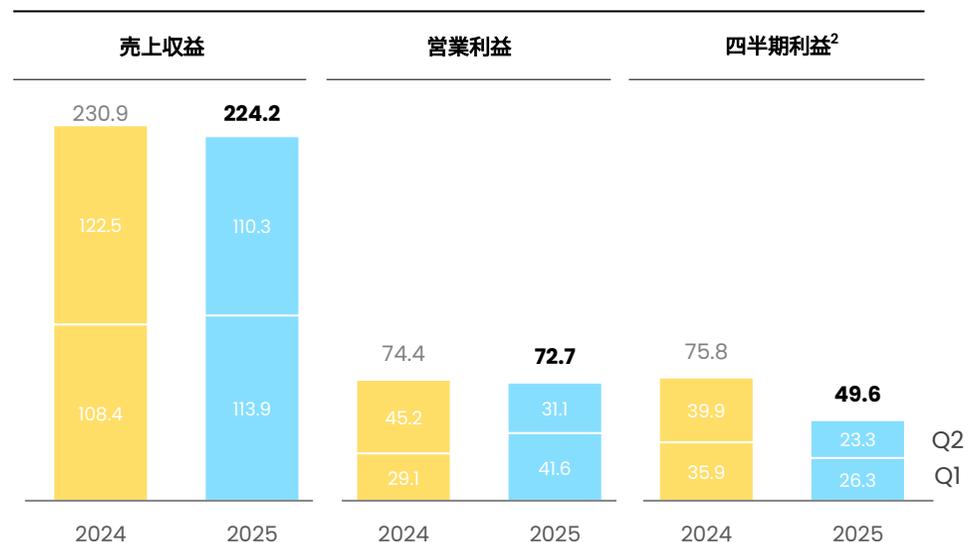
(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)	2024年 第2四半期 実績	2025年 第2四半期 業績見通し	前年同期比	
<b>売上収益</b>	<b>¥122,474</b>	<b>¥99,618 ~ ¥110,255</b>	<b>(19%) ~ (10%)</b>	
PC/コンソール	56,881	68,258 ~ 74,076	20% ~ 30%	
モバイル	65,593	31,360 ~ 36,179	(52%) ~ (45%)	
<b>営業利益</b>	<b>45,224</b>	<b>22,506 ~ 31,055</b>	<b>(50%) ~ (31%)</b>	
<b>四半期利益<sup>2</sup></b>	<b>39,878</b>	<b>16,820 ~ 23,277</b>	<b>(58%) ~ (42%)</b>	
1株当たり四半期利益	47.66	20.84 ~ 28.84		
想定為替レート				
100韓国ウォン／日本円	11.38	10.02	10.02	(12%)
中国元／日本円	21.78	19.90	19.90	(9%)
米ドル／日本円	155.88	144.49	144.49	(7%)

為替感応度<sup>3</sup>:日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2025年度第2四半期の売上収益及び営業利益に対して右記の影響を予想

売上収益  
営業利益  
7.2 億円  
1.9 億円

(単位:十億円)

## 第2四半期累計(上限値)



<sup>1</sup> 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクスングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

<sup>2</sup> 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

<sup>3</sup> 多くの場合、韓国ウォンと中国元は、米ドルにほぼ連動しています。簡略化のため、米ドル及び日本円の為替レートに変動があった場合、韓国ウォン及び中国元は日本円に対して同様に変動するとの前提条件を置いて為替感応度を計算しています。

# 2025年度第2四半期 韓国 / 中国業績見通し

## 韓国

『マビノギモバイル』、『アラド戦記』、『メイプルストーリー』及び『MapleStory Worlds』の増収により、売上収益が前年同期比で増加することを予想

- PC/コンソール: 前年同期比で増収を予想
  - 『アラド戦記』は、第1四半期からの好調を持続し、前年同期比で増収を見込む
  - 『メイプルストーリー』は、前年同期比で増収を見込む。4月に22周年アップデート及びイベントを実施
  - 『MapleStory Worlds』の増収を見込む一方で、『FC ONLINE<sup>1</sup>』の減収を予想
- モバイル: 前年同期比で増収を予想
  - 『マビノギモバイル』は、ローンチ直後の勢いが徐々に落ち着くことを見込むものの、大幅に増収寄与することを予想
  - 『FC MOBILE<sup>2</sup>』及び『Wars of Prasia』等、その他のモバイルゲームの減収を見込む

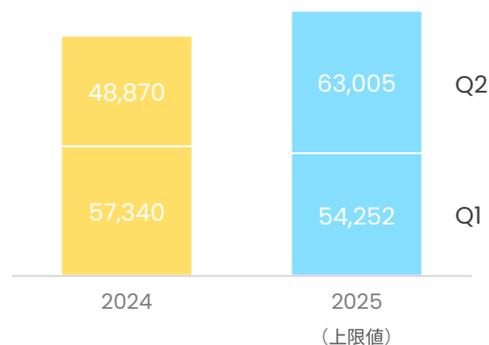
## 中国

PC版『アラド戦記』の成長を見込む一方、『アラド戦記モバイル』の減収により、売上収益が前年同期比で減少することを予想

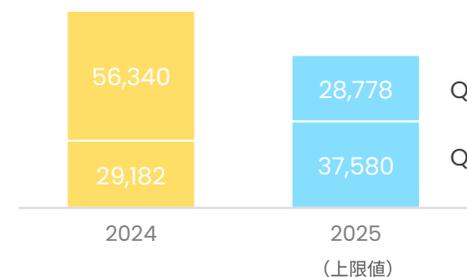
- 『アラド戦記モバイル』
  - 季節性により前四半期比で減収を見込む
  - 5月に実施予定の1周年イベントにおける新規コンテンツ及びプロモーションにより既存及び新規プレイヤーの活性化を計画
- PC版『アラド戦記』
  - 労働節アップデートを実施(4/24)。周年アップデートを実施予定(6月)
  - 売上収益が前年同期比で増加に転じることを予想

(単位:百万円)

2024年 第2四半期	2025年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>3</sup>
実績 48,870	58,527	63,005	20% ~ 29%	36% ~ 46%



2024年 第2四半期	2025年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>3</sup>
実績 56,340	24,800	28,778	(56%) ~ (49%)	(52%) ~ (44%)



1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC)及び『EA SPORTS FC ONLINE M』(モバイル)です。 3 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクスングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

# 2025年度第2四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域<sup>1</sup> 業績見通し

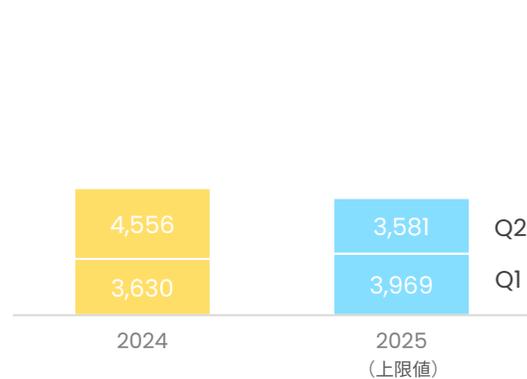
## 日本

前年同期比で減収を予想

- 『HIT : The World<sup>2</sup>』は、配信開始した前年同期と比較して減収を見込む
- 『The First Berserker: Khazan』及び『The First Descendant』の増収寄与を見込む

(単位:百万円)

2024年 第2四半期	2025年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限 上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>3</sup>
4,556	3,023 ~ 3,581	(34%) ~ (21%)	(28%) ~ (15%)	



## 北米及び欧州

前年同期比で増収を予想

- 『The First Berserker: Khazan』及び『The First Descendant』の増収寄与を見込む
- 『メイプルストーリー』の前年同期比での増収を見込む
- 『ブルーアーカイブ』、『DAVE THE DIVER』及び『メイプルストーリーM』の前年同期比での減収を見込む

2024年 第2四半期	2025年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限 上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>3</sup>
7,044	7,874 ~ 8,991	12% ~ 28%	22% ~ 40%	

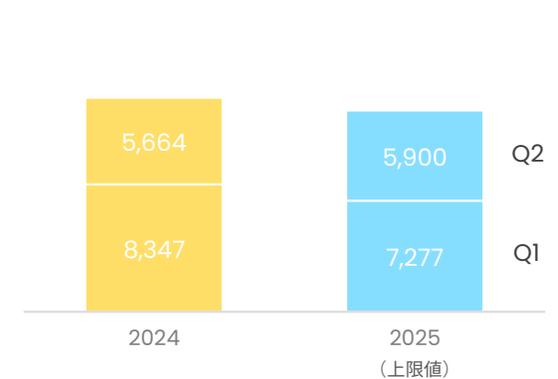


## その他の地域<sup>1</sup>

前年同期比でおよそ横ばいとなることを予想

- 『The First Descendant』及び『The First Berserker: Khazan』の増収寄与を見込む
- 『ブルーアーカイブ』及び『HIT2』の前年同期比での減収を見込む

2024年 第2四半期	2025年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限 上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>3</sup>
5,664	5,394 ~ 5,900	(5%) ~ 4%	7% ~ 17%	



<sup>1</sup> 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

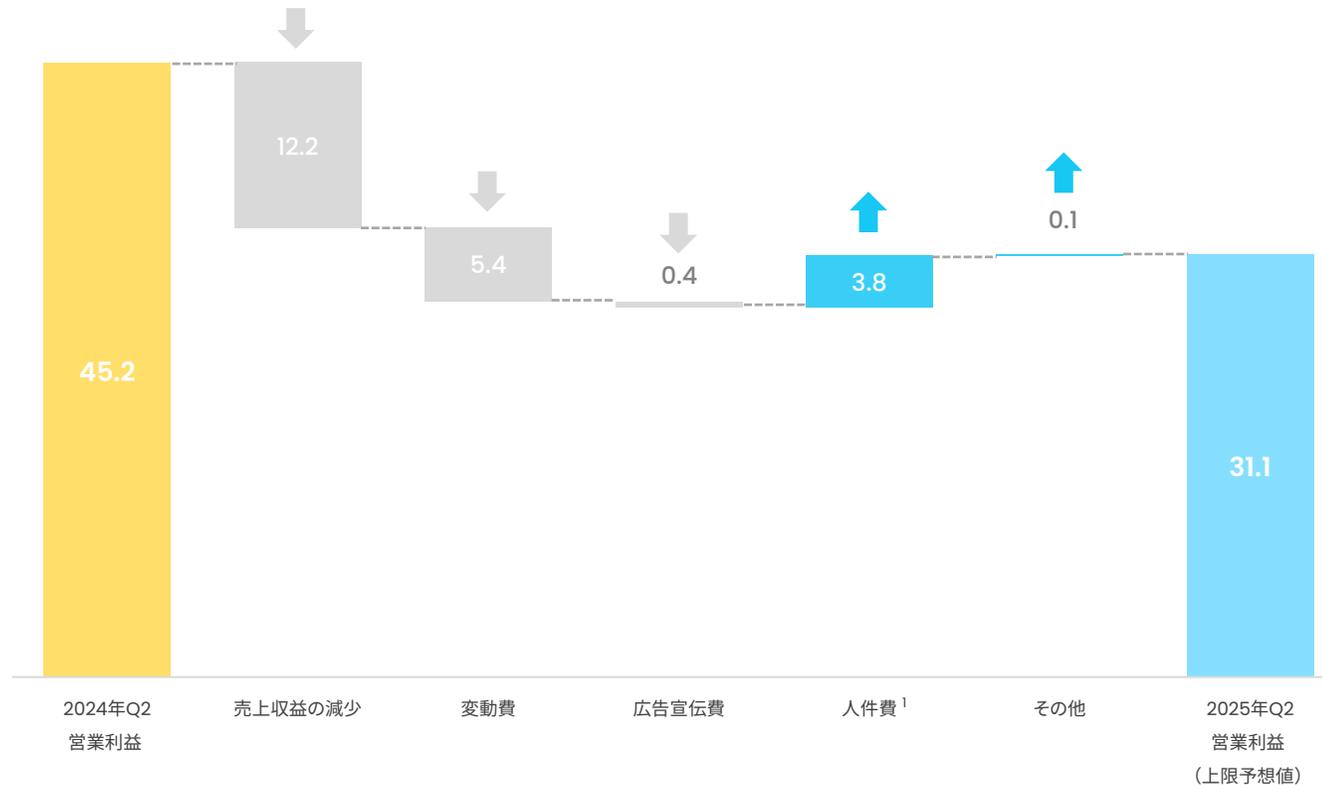
<sup>2</sup> 日本における『HIT2』の正式名称です。

<sup>3</sup> 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

# 2025年度第2四半期 営業利益及び費用見通し

(単位:億円)

## 営業利益(上限値)の前年同期比較



## 前年同期比分析

### 第2四半期の見通し

- 変動費: ジョイントベンチャーにより開発された『マビノギモバイル』の増収寄与による、ロイヤリティ費用及び支払手数料の増加を予想
- 広告宣伝費: 新作ゲームのプロモーションによる増加を予想
- 人件費<sup>1</sup>: 業績連動賞与の減少による減少を予想
- 以下を含むその他:
  - 『MapleStory Worlds<sup>2</sup>』のクリエイター報酬<sup>3</sup>の増加
  - その他の費用の減少

<sup>1</sup> 人件費は、人件費(売上原価)、人件費(販売費及び一般管理費)及び研究開発費(販売費及び一般管理費)を含みます。

<sup>2</sup> 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』の資産を活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

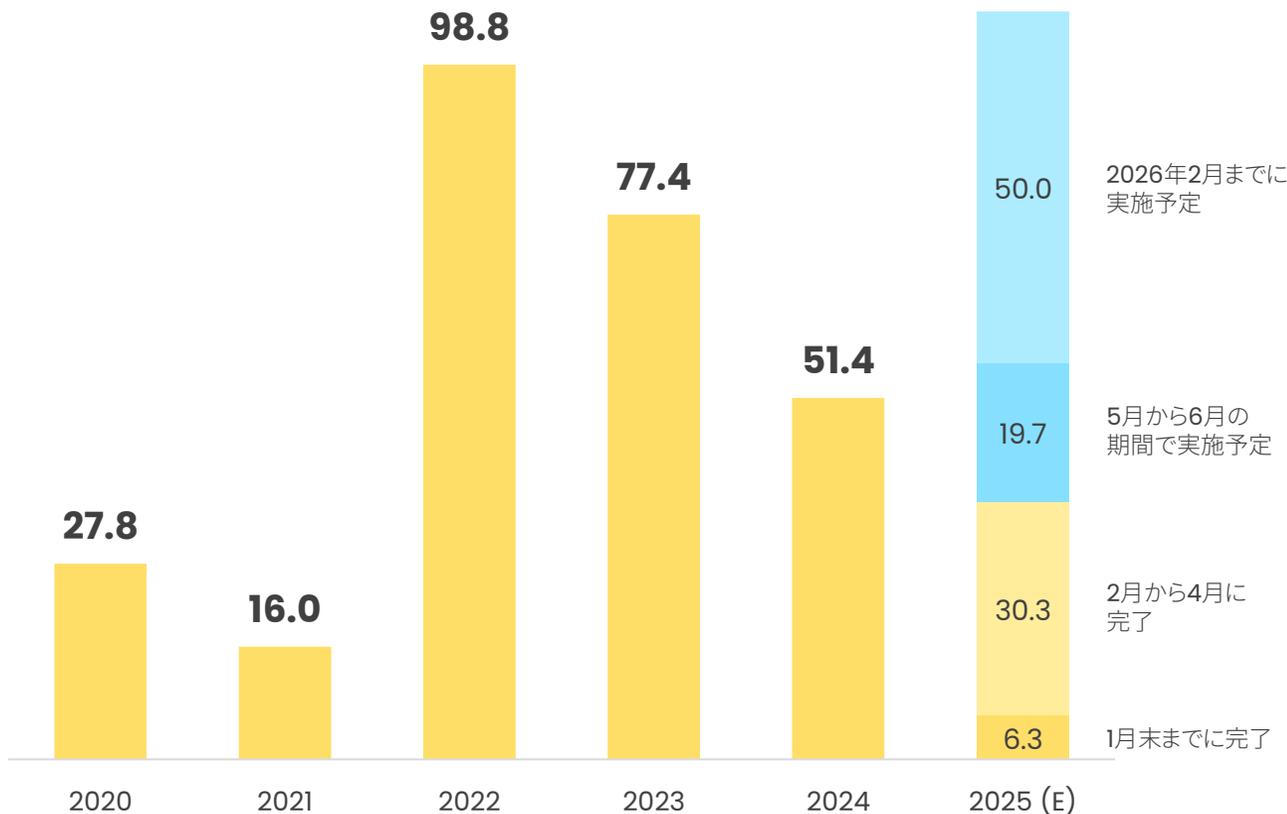
<sup>3</sup> 『MapleStory Worlds』において、コンテンツ内でプレイヤーが課金した場合、当社は受け取った支払額の内特定の割合をクリエイター報酬としてコンテンツの提供者に支払います。

# 株主還元

1年間で取得総額1,000億円を上限とする自己株式取得の方針に基づき、500億円相当の自己株式の取得を実施中

- 4月末時点で、約1,480万株を303億円で取得
- 残りの197億円分の自己株式取得については、期限である6月30日までに完了させる予定
- 500億円の自己株式の取得が完了した後は、期限である2026年2月までに残枠の500億円の自己株式取得を実施予定<sup>1</sup>
- 中間配当の予想額を1株当たり15円で維持。その結果、年間の配当予想は1株当たり30円となる見込み

(単位:億円)



<sup>1</sup> 自己株式取得は投資機会、財務状況及び市場環境等を総合的に勘案の上、実施してまいります。

パイプライン

## MapleStory

PC

### 『MapleStory N<sup>1</sup>』

・ローンチ日程	5月15日
・地域	一部地域
・IP	『メイプルストーリー』
・ジャンル	MMORPG
・ビジネスモデル	開発/配信

1 『MapleStory N』は、ブロックチェーン技術と『メイプルストーリー』のIPを融合させたPCのMMORPGです。

2 韓国、中国、日本以外の地域が含まれます。

## ARC Raiders

PC

コンソール

### 『ARC Raiders』

・ローンチ日程	2025
・地域	韓国、日本、グローバル <sup>2</sup>
・IP	新規
・ジャンル	PvPvE エクストラクションシューター
・ビジネスモデル	開発/配信

3 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

4 上記は当社のバイブラインの全てのタイトルを網羅したのではなく、一部タイトルを抜粋したものです。

## NAKWON LAST PARADISE

PC

### 『NAKWON: LAST PARADISE』

・ローンチ日程	未定
・地域	韓国、グローバル <sup>2</sup>
・IP	新規
・ジャンル	エクストラクションサバイバル
・ビジネスモデル	開発/配信



# PROJECT DX

PC

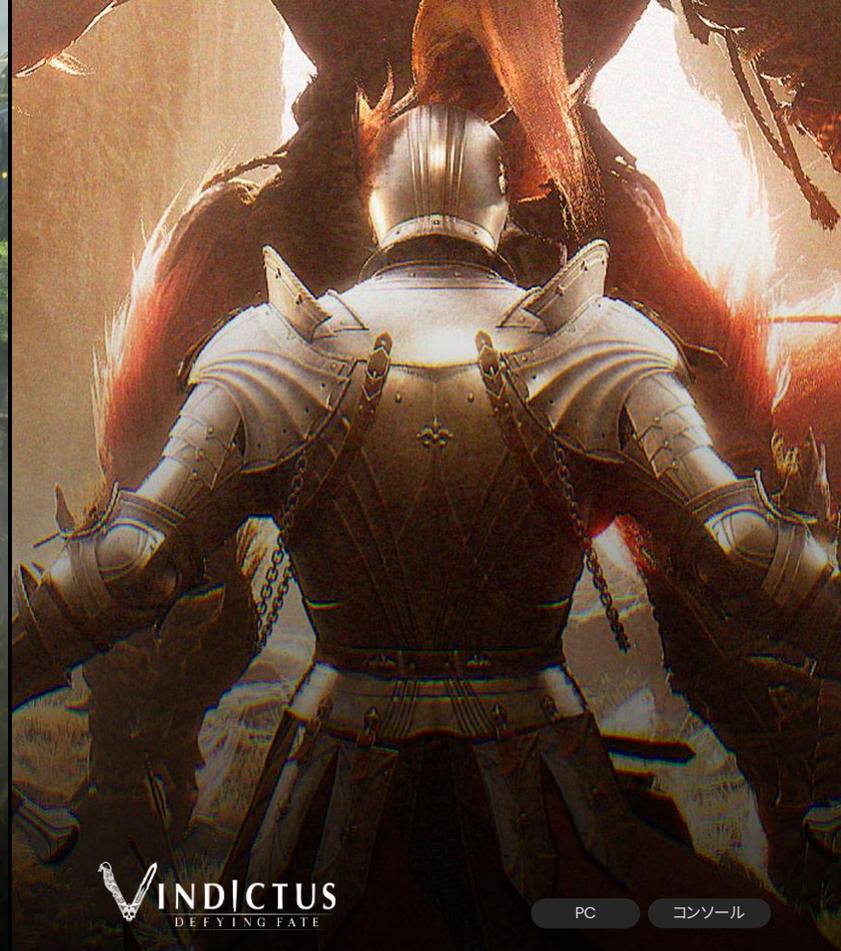
コンソール

## 『Project DX²』

・ローンチ日程	未定
・地域	韓国、グローバル <sup>1</sup>
・IP	『Durango』
・ジャンル	MMORPG
・ビジネスモデル	開発/配信

1 韓国、中国、日本以外の地域が含まれます。

2 仮のタイトルです。



# VINDICTUS DEFYING FATE

PC

コンソール

## 『Vindictus: Defying Fate』

・ローンチ日程	未定
・地域	韓国、グローバル <sup>1</sup>
・IP	『Vindictus』(『マビノギ英雄伝』)
・ジャンル	アクションRPG
・ビジネスモデル	開発/配信

3 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それ  
その権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。



# RXC [ PROJECT ]

未定

## 『Project RX²』

・ローンチ日程	未定
・地域	未定
・IP	新規
・ジャンル	未定
・ビジネスモデル	開発/配信

4 上記は当社のパイプラインの全てのタイトルを網羅したのではなく、一部タイトルを抜粋したものです。



ARAD  
Dungeons & Fighter

PC

モバイル

コンソール

## 『Dungeon&Fighter: ARAD』

・ローンチ日程	未定
・地域	韓国、グローバル <sup>1</sup>
・IP	『アラド戦記』
・ジャンル	オープンワールドアクションRPG
・ビジネスモデル	開発/配信

1 韓国、中国、日本以外の地域が含まれます。

2 仮のタイトルです。



PROJECT  
OVERKILL

PC

モバイル

## 『Project OVERKILL<sup>2</sup>』

・ローンチ日程	未定
・地域	未定
・IP	『アラド戦記』
・ジャンル	3DアクションRPG
・ビジネスモデル	開発/配信

3 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

4 上記は当社のバイブラインの全てのタイトルを網羅したものではなく、一部タイトルを抜粋したものです。

# 參考資料



# 業績概要及び主要ユーザー指標

(単位: 百万円、但し 1株当たりの数値は除く)

	2024年 第1四半期	2024年 第2四半期	2024年 第3四半期	2024年 第4四半期	2025年 第1四半期	前年同期比 変化率(%)
(地域別)						
韓国	¥57,340	¥48,870	¥47,308	¥41,504	¥54,252	(5%)
中国	29,182	56,340	57,156	21,438	37,580	29%
日本	3,630	4,556	5,988	3,594	3,969	9%
北米及び欧州	9,919	7,044	17,188	8,371	10,856	9%
その他の地域 <sup>1</sup>	8,347	5,664	7,953	4,819	7,277	(13%)
(プラットフォーム別)						
PC/コンソール	79,297	56,881	70,793	49,553	77,596	(2%)
モバイル	29,121	65,593	64,800	30,173	36,338	25%
<b>売上収益</b>	<b>108,418</b>	<b>122,474</b>	<b>135,593</b>	<b>79,726</b>	<b>113,934</b>	<b>5%</b>
<b>営業利益(損失)</b>	<b>29,146</b>	<b>45,224</b>	<b>51,535</b>	<b>(1,729)</b>	<b>41,611</b>	<b>43%</b>
<b>四半期利益<sup>2</sup></b>	<b>35,918</b>	<b>39,878</b>	<b>27,023</b>	<b>32,029</b>	<b>26,272</b>	<b>(27%)</b>
<b>1株当たり四半期利益</b>	<b>42.77</b>	<b>47.66</b>	<b>32.55</b>	<b>38.71</b>	<b>32.12</b>	
<b>適用為替レート</b>						
100韓国ウォン/日本円	11.19	11.38	11.03	10.93	10.53	(6%)
中国元/日本円	20.79	21.78	20.89	21.24	21.08	1%
米ドル/日本円	148.61	155.88	149.38	152.44	152.60	3%
<b>主要PC及びコンソールユーザー指標</b>						
MAU(百万)	18.3	14.1	17.6	13.3	12.9	(30%)
課金ユーザー数(百万)	3.1	2.6	2.9	1.9	2.4	(23%)
課金率	17.0%	18.5%	16.2%	14.2%	18.6%	
ARPPU(会計基準)	12,545	9,279	11,939	9,942	16,137	29%

1 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

2 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益(損失)です。

# 売上原価及び販管費<sup>1</sup>

(単位:百万円)

	2024年度				2025年度
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期
売上原価 <sup>1</sup>	¥40,557	¥44,187	¥46,124	¥33,970	¥39,244
ロイヤリティ <sup>2</sup>	11,862	10,304	10,617	7,989	10,850
人件費 <sup>3</sup>	19,131	25,739	27,592	17,370	20,072
その他 <sup>4</sup>	9,564	8,144	7,915	8,611	8,322
販売費及び一般管理費 <sup>1</sup>	32,723	32,422	36,384	40,647	33,165
人件費	7,454	8,234	7,559	12,174	8,360
支払手数料 <sup>5</sup>	9,476	7,762	9,799	6,108	7,925
研究開発費	5,411	6,239	6,401	6,893	6,707
広告宣伝費	5,430	4,816	7,722	10,745	5,174
減価償却費	1,012	1,338	1,094	1,094	1,059
その他	3,940	4,033	3,809	3,633	3,940
その他の収益 <sup>6</sup>	199	295	148	397	250
その他の費用 <sup>7</sup>	6,191	936	1,698	7,235	164
内、減損損失	6,161	214	68	6,989	41

1 売上原価、販売費及び一般管理費の内訳は決算発表用に集計したもので、監査法人のレビューを受けておりません。

2 売上原価の「ロイヤリティ」は、当社がゲーム配信するために、ゲームの開発元からライセンスを受けることに伴い、ゲーム開発会社に対して支払う費用を表しております。

3 売上原価の「人件費」は、当社の既存タイトルを運用する開発者、アップデートをサポートする従業員など、いわゆるライブディベロップメントに携わる従業員への給与及び賞与を含んでおります。

4 売上原価の「その他」は、主に既存タイトル、インターネット接続設備、当社のサーバーやコンピュータ機器に関連する有形及び無形資産の減価償却費を含んでおります。

5 販売費及び一般管理費の「支払手数料」には、PCオンラインゲーム内においてユーザーが課金する際に利用する外部決済会社への手数料、当社グループの日本国内におけるモバイルブラウザゲームに係る通信キャリアに対して発生する支払手数料、全世界における当社グループのモバイルネイティブゲームに関してApple/Googleに支払われる手数料、全世界における当社グループのPCオンラインゲームに関してSteamに支払われる手数料、モバイルブラウザゲームに関するプラットフォーム手数料を含んでおります。

6 「その他の収益」は営業外収益、ポイント消却益、有形固定資産売却益などを含んでおります。

7 「その他の費用」は営業外費用、有形固定資産の除売却損失、有形固定資産に係る減損損失、無形資産に係る減損損失、その他の非流動資産に係る損失などの項目を含んでおります。また、ゲーム著作権の減損損失及びのれんの減損損失などが含まれております。

# 損益計算書における営業利益以下の項目

(単位:百万円)

	2024年度				2025年度
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期
営業利益(損失)	¥29,146	¥45,224	¥51,535	(¥1,729)	¥41,611
金融収益 <sup>1</sup>	25,680	19,325	8,753	45,581	6,876
金融費用 <sup>2</sup>	518	608	20,323	1,592	6,642
再評価による損失の戻入 <sup>3</sup>	692	-	-	-	-
持分法による投資利益又は(損失)	(761)	(2,507)	(1,058)	(853)	(1,500)
持分法による投資の減損損失	-	-	-	-	(1,644)
税引前四半期利益	54,239	61,434	38,907	41,407	38,701
法人所得税費用	18,288	22,046	10,211	9,226	12,378
非支配持分	33	(490)	1,673	152	51
四半期利益 <sup>4</sup>	35,918	39,878	27,023	32,029	26,272

1 金融収益は、主に現金預金等に係る受取利息を含みます。また、2024年第1四半期、第2四半期、及び第4四半期の金融収益は、外貨建ての現金預金及び売掛金等に係る為替差益を含みます。

2 2024年第3四半期および2025年第1四半期の金融費用は主に外貨建ての現金預金及び売掛金等に係る為替差損によるものです。

3 再評価による損失の戻入は、暗号資産の再評価から生じた損益です。

4 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

# 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	2024年 第1四半期 連結累計期間	2025年 第1四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥12,183	¥49,285
投資活動によるキャッシュ・フロー	(45,305)	12,183
財務活動によるキャッシュ・フロー	(11,881)	(38,297)
現金及び現金同等物の増減額	(45,003)	23,171
現金及び現金同等物の期首残高	280,515	331,931
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	8,715	(14,149)
現金及び現金同等物の期末残高	244,227	340,953

# 連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2024年 3月31日	2025年 3月31日		2024年 3月31日	2025年 3月31日
<b>資産</b>			<b>負債</b>		
流動資産			流動負債		
現金及び現金同等物	¥244,227	¥340,953	未払法人所得税	25,703	23,878
その他の預金	355,093	244,893	借入金	-	-
その他	121,997	128,178	その他	71,608	84,037
<b>流動資産合計</b>	<b>721,317</b>	<b>714,024</b>	<b>流動負債合計</b>	<b>97,311</b>	<b>107,915</b>
非流動資産			非流動負債		
有形固定資産	29,323	27,151	借入金	-	-
のれん	44,809	44,841	その他	115,880	111,142
無形資産	25,612	30,179	<b>非流動負債合計</b>	<b>115,880</b>	<b>111,142</b>
持分法で会計処理されている投資	61,692	61,277	<b>負債合計</b>	<b>213,191</b>	<b>219,057</b>
その他の金融資産(非流動)	210,971	290,680			
その他	84,221	53,674	<b>資本</b>		
<b>非流動資産合計</b>	<b>456,628</b>	<b>507,802</b>	資本金	48,228	51,513
<b>資産合計</b>	<b>1,177,945</b>	<b>1,221,826</b>	資本剰余金	27,475	30,702
			自己株式	(2,800)	(23,953)
			その他の資本の構成要素	193,791	189,574
			利益剰余金	687,473	744,099
			非支配持分	10,587	10,834
			<b>資本合計</b>	<b>964,754</b>	<b>1,002,769</b>
			<b>負債及び資本合計</b>	<b>1,177,945</b>	<b>1,221,826</b>

# 報告セグメントの従業員数

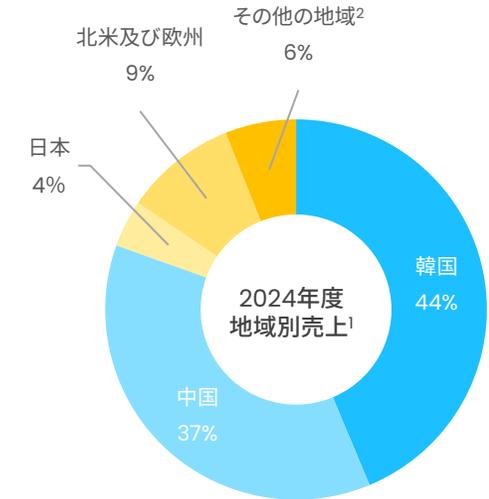
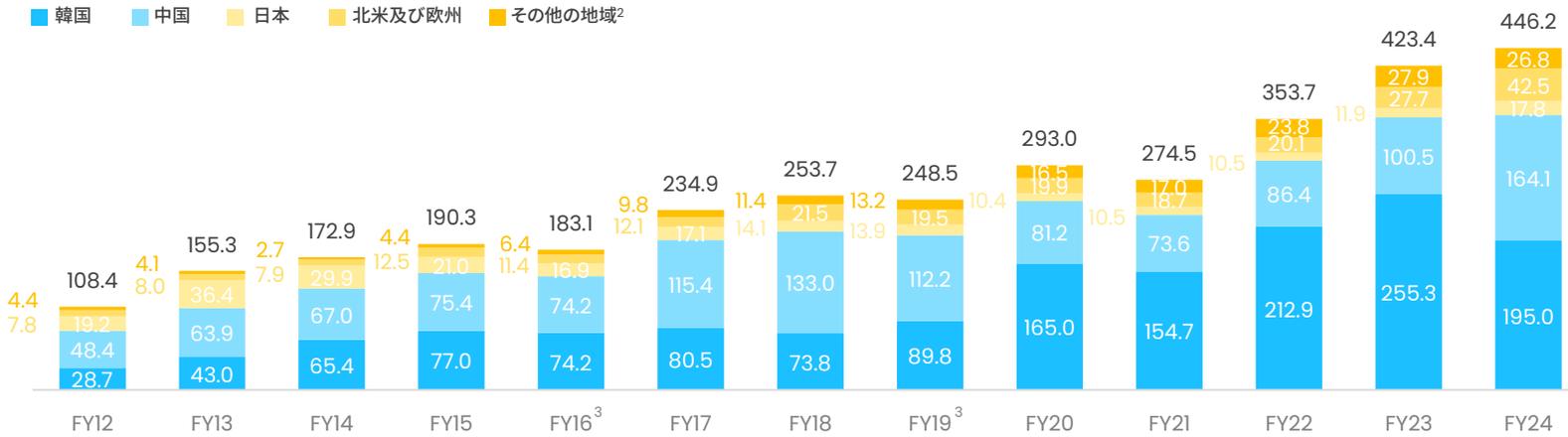
	2024年 3月31日	2024年 6月30日	2024年 9月30日	2024年 12月31日	2025年 3月31日
<b>従業員数</b>					
日本	258	251	243	238	239
韓国 <sup>1</sup>	7,526	7,524	7,762	7,962	8,083
中国	190	192	192	186	189
北米	311	236	196	186	180
その他の地域	683	679	737	757	810
<b>合計<sup>1</sup></b>	<b>8,968</b>	<b>8,882</b>	<b>9,130</b>	<b>9,329</b>	<b>9,501</b>
臨時雇用者数合計 <sup>1</sup>	254	241	137	94	292

<sup>1</sup> 以前開示した2024年3月31日、6月30日、9月30日、及び12月31日時点の韓国における従業員数、従業員数の合計、及び臨時雇用者数について、誤りを訂正しております。

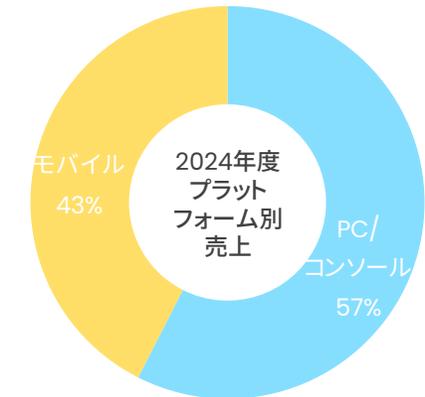
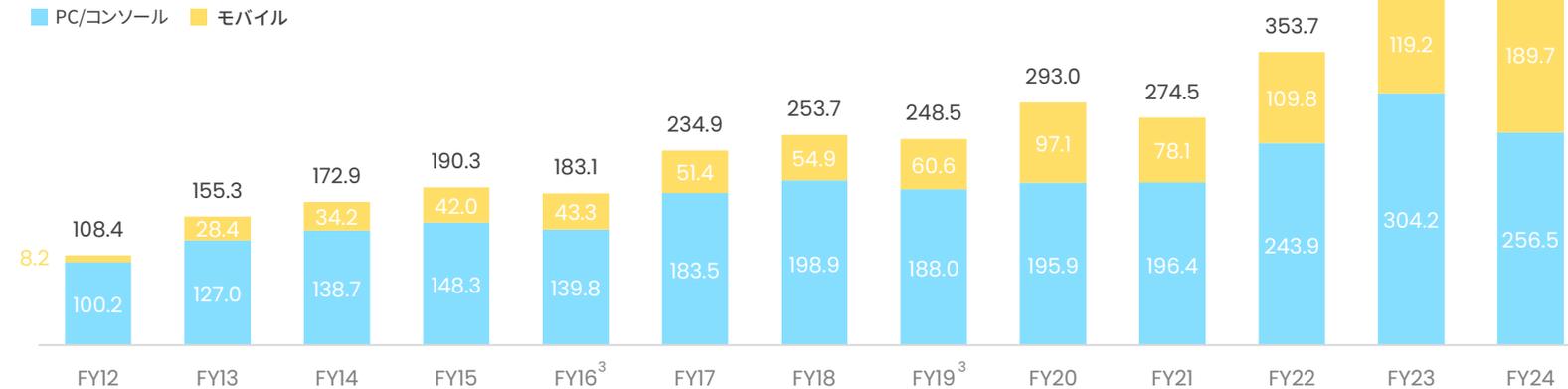
# 業績推移

(単位:十億円)

## 地域別売上<sup>1</sup>



## プラットフォーム別売上



<sup>1</sup> 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

<sup>3</sup> 2016年及び2019年の売上は、一定為替レートベースでは成長。

<sup>2</sup> 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

# 免責事項

本プレゼンテーションは、投資家の方々に当グループに関する参照情報をご提供することを目的としており、当社の株式その他の有価証券等の売買等を勧誘又は推奨するものではありません。株式会社ネクソン（「ネクソン」）は本プレゼンテーションの正確性、適用性または網羅性を検証しておらず、これらに対する責任もお引き受けいたしません。本プレゼンテーションには、年次報告書の「リスク要因」「経営陣による財務状態と業績結果の説明と分析」及び「事業」の見出しのもとで記載される情報など、ネクソンまたはその株式売却に関する全ての該当情報を記載していません。当社の株式に関する投資決定は、開示文書に記載されている情報のみに基づいて行うものとし、開示文書に掲載されている詳細情報を参照しつつ、全てを考慮した投資決定が適格とされます。

本プレゼンテーションは一般に公正妥当と認められている会計基準（GAAP）以外の財務指標もご提供しており、売上収益、営業利益と純利益、およびこれらに基づいて計算した比率なども記載しております。GAAPではない財務指標のみを考慮することや、IFRSに準拠しつつ当社の連結財務諸表に表示して最も直接的に比較できる財務指標の代替指標として、GAAPではない財務指標を考慮することは行ってはならないものとします。

本プレゼンテーションには、将来に関する記述が含まれています。場合によっては、将来に関する記述であることが、「予想する」「仮定する」「信じる」「推定する」「期待する」「予想する」「かもしれない」「計画する」「潜在的な」「予測する」「模索する」「・・・べきである」または「・・・であろう」などの用語や、その他の同じような文言によって特定することができます。これらの記述では、当社の財務状況や業績結果について、予想を説明し、戦略を特定し、試算を述べ、その他の将来に関する情報を述べています。本プレゼンテーションの将来に関する記述には、当社の事業と業績に関する各種リスク、不確実性、仮定があります。これらの将来に関する記述で表明されている予想が達成されず、実際の結果が予想と大幅に異なり、予想より悪くなることもありえます。予想と大幅に異なる実際の結果を生じさせる可能性がある潜在リスクと不確実性には、以下等があります。

- 当社の重要なゲームタイトルが引き続き成長と人気を確保する
- 当社が重要なライセンス提携会社と良好な関係を維持できる
- 当社が今後も中国で現地の提携会社などを通じてゲームを提供できる
- 当社がオンラインゲーム業界で効果的に競争できる
- 当社がハッキング、ウィルス、セキュリティ侵入及びその他のテクニカルな難題に対処できる
- 為替レートの変動
- 当社が当社のブランド名を維持して、当社のブランド名で更に開発できる
- 新しい会社、事業、技術、サードパーティのゲームの効果的な買収、及び減損を計上できる可能性
- 基本インフラ、無料プレイ/アイテム・ベースの売上高創出モデルなどで、今後もオンラインゲーム市場が成長
- 当社が新しい技術に適応できる
- 当社が、当社に有利な条件で、サードパーティのゲームタイトルのライセンス契約を締結できる
- 当社の知的所有権の効果的な防衛、及び
- 当社が事業を営んでいる諸国における法制、規制、会計、税務の変更

本プレゼンテーションに記載されている将来に関する記述に変更や改訂を行い、最新情報または将来の出来事などを記述に反映させる義務はネクソンにないものとし、ネクソンはこのような義務から免責されるものとします。本プレゼンテーションに記載されている将来に関する記述に不当に頼ることのないようご注意ください。

# 2025年度第2四半期 決算発表スケジュール

2025年度第2四半期決算発表は

## 2025年8月13日(水曜日)

を予定しております。

同日、機関投資家、アナリスト及びメディア向けにオンライン決算説明会を行う予定です。

オンライン決算説明会の詳細は、決算発表日の約1か月前を目安に当社IRサイトに掲載致します。

