



# 決算説明資料 2026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

2026年5月14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
- ・ 2026年度第1四半期 業績
- ・ 2026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

## 第1四半期は過去最高の四半期売上収益及び営業利益を達成

- 『ARC Raiders』の成功は、グローバル市場でのIP展開能力を実証
  - 全世界で累計 1,600 万本を突破
  - アクティブプレイヤーの半数以上が100時間以上プレイし、累計プレイ時間は15億時間以上に上る
- メイプルストーリーはフランチャイズ拡張とハイパーローカライゼーションにより成長
  - 『Maplestory: Idle RPG』及び『MapleStory Worlds』が牽引し、第1四半期の売上収益は前年同期比で42%成長
  - 全社的なIP拡張に向けた、再現可能な成功モデルを確立

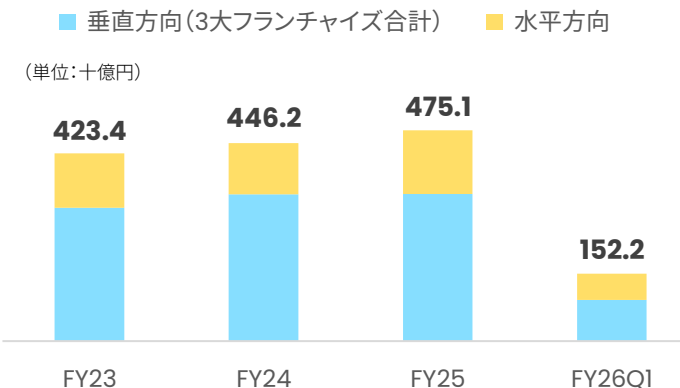
## 経営変革の取り組みが着実に進捗

- ポートフォリオ精査の結果、3つのプロジェクトを中止し、『NAKWON』及び『Woochi the Wayfarer』に追加投資を配分
- 徹底したコスト管理のもと、通期の人員数及び人件費を前年度水準に維持する計画
- 中国『アラド戦記モバイル』の開発をテンセントへ移管し、ハイパーローカライゼーションを強化。ネオプルは引き続き共同開発におけるクリエイティブ面の統括を行う

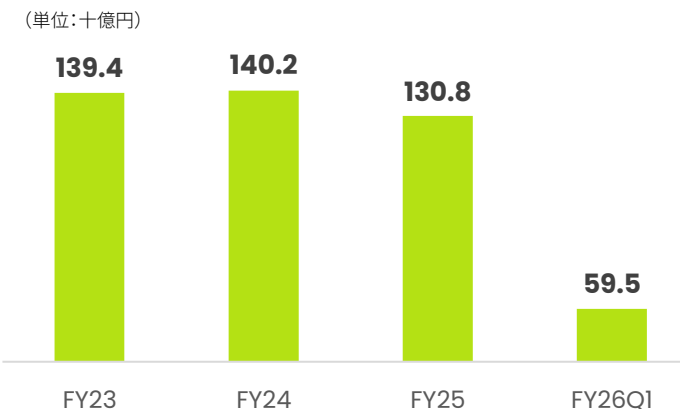
## パートナーシップ

- Blizzard EntertainmentとPC版『オーバーウォッチ』の韓国におけるパブリッシング契約を締結
- EAとのFCフランチャイズの長期契約は、韓国屈指の人気を誇るサッカーフランチャイズの未来を強固にする
- テンセントとの中国PC版『アラド戦記』のパブリッシング契約を10年間延長

## 売上収益



## 調整後営業利益<sup>1</sup>

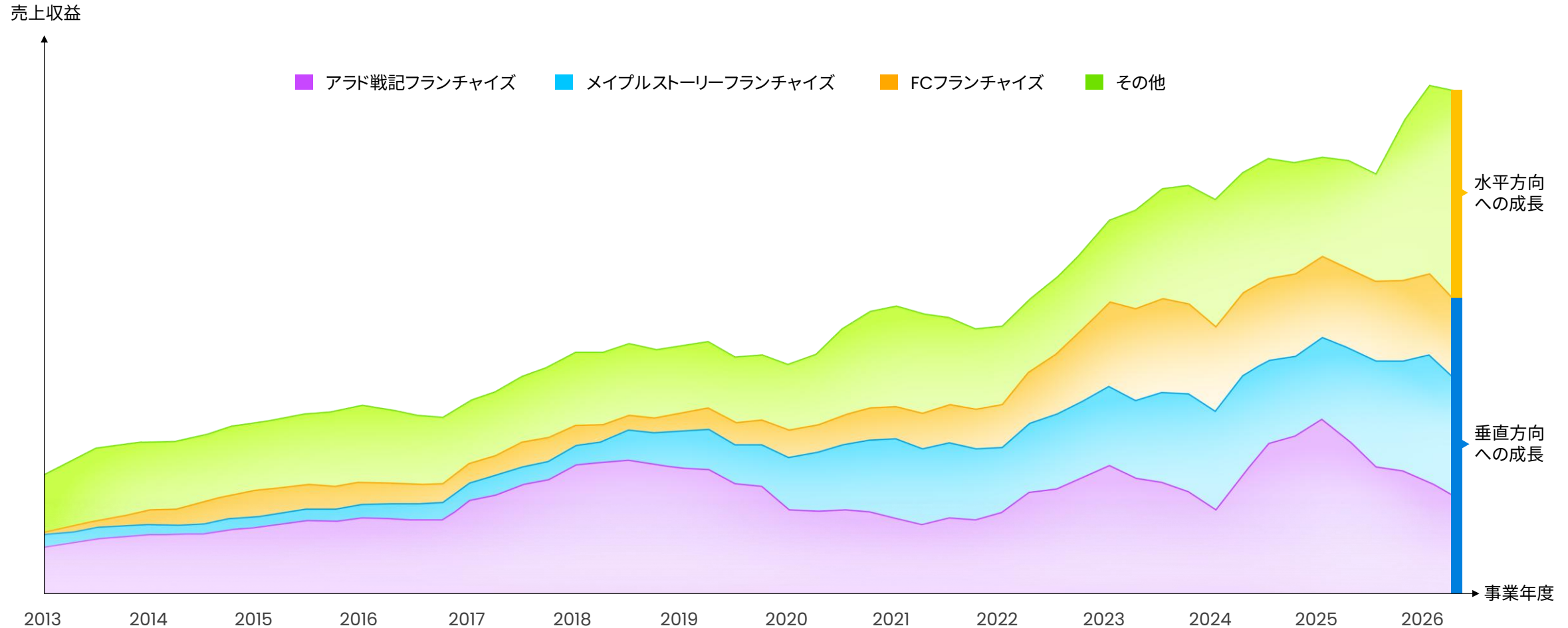


<sup>1</sup> 減損損失等の「その他の費用」を除いた営業利益

# 直近12か月売上収益推移

垂直方向 - 第1四半期にメイプルストーリーフランチャイズが前年同期比で42%成長

水平方向 - 『ARC Raiders』の好調により第1四半期に188%成長



# アラド戦記フランチャイズ

PC版の堅調な成長をモバイル版の減少が相殺し、Q1のフランチャイズ収益は前年同期比で26%減少。第2四半期もフランチャイズ売上収益の減少を見込む

## PC版『アラド戦記』

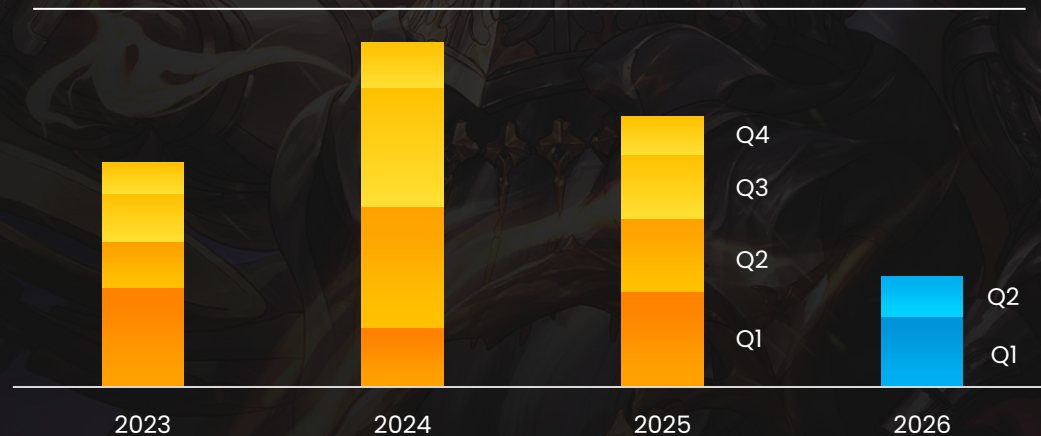
- 中国
  - 第1四半期の売上収益は旧正月アップデートに牽引され、前年同期比で2桁成長
  - 第2四半期も前年同期比で減少を見込む。4月の新シーズンアップデートはDAUの伸長に寄与したものの、収益化は想定を下回った
  - 6月の周年アップデートを起点にモメンタムを創出し、国慶節に合わせた大型アップデートと新規レイド実装へつなげる計画
- 韓国
  - 第1四半期の売上収益は前年同期比で減少。第2四半期も前年同期比での減収を見込む
  - 前年の高い比較水準に加え、3月の新シーズンを含む直近のアップデートが想定ほどの反響を得られなかった
  - 下半期に実装する新規レイドを含むアップデートを通じて改善を進める

## 『アラド戦記モバイル』

- 第1四半期の売上収益は前年同期比で減少。第2四半期も前年同期比で減収を見込む
- 3月のレベルキャップ開放は休眠ユーザーの復帰を促したが、一時的な成果に留まった
- 今後は5月の周年アップデートやテンセントとの共同開発コンテンツを今夏にリリース予定



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

『MapleStory: Idle RPG』と『MapleStory Worlds<sup>1</sup>』の成長が牽引し、  
Q1のフランチाइズ売上収益は前年同期比で42%成長  
第2四半期は前年同期比で約20%の成長を見込む

## 韓国『メイプルストーリー』

- 第1四半期の売上収益は旧正月アップデートや3月の周年アップデートの成功により、想定を上回ったものの、前年同期との高い水準との比較では8%減少
- 周年アップデートがユーザー数の成長に寄与
- 6月の夏季アップデートに向けて高いエンゲージメントが持続することを予想するものの前年同期との比較水準は引き続き高い

## グローバル『メイプルストーリー』

- 欧米地域での継続的な成長に牽引され、第1四半期の売上収益は前年同期比で8%成長
- ハイパーローカライズコンテンツにより第2四半期も前年同期で安定推移を見込む

## 『MapleStory Worlds<sup>1</sup>』

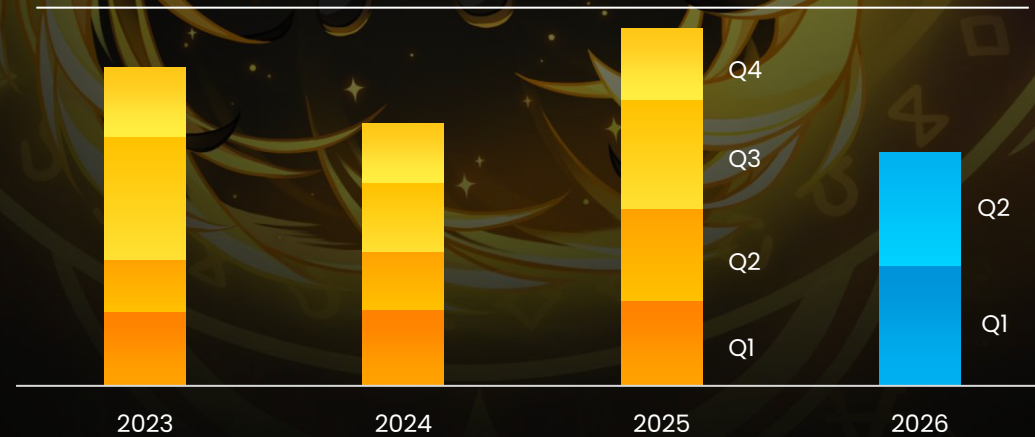
- 台湾における旧正月アップデートの成功により、第1四半期の売上収益は想定を上回り、前年同期比で79%成長
- 台湾でのローンチをした前年との比較により、第2四半期は減収を見込む

## 『MapleStory: Idle RPG』

- 第1四半期は大規模アップデートと韓国及び米国での新規ユーザー獲得により、売上収益は想定を上回った
- プログラミングの不具合による返金は3月に完了し、その影響として第1四半期の売上収益は67億円、営業利益は35億円の減少
- 4月の半年記念イベントに牽引され、引き続き堅調なエンゲージメントを見込む



メイプルストーリーフランチाइズ売上収益



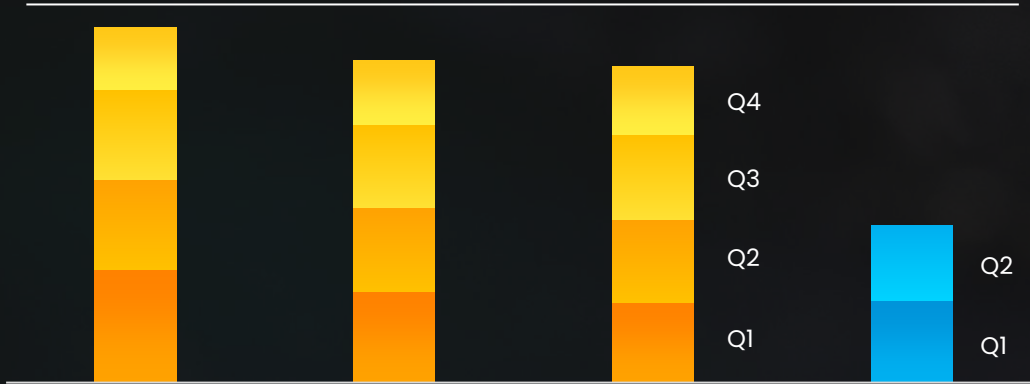
<sup>1</sup> 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

# FCフランチャイズ

第1四半期の売上収益は想定を上回り、前年同期比で微増  
 第2四半期にはワールドカップによる大規模なユーザー獲得に注力

- 第1四半期の売上収益は、年間最優秀チーム「Team of the Year」や旧正月アップデートへのエンゲージメントにより、前年同期比で緩やかに成長した
- 第2四半期には『FC ONLINE<sup>1</sup>』の8周年アップデートや6月より開幕するワールドカップを通じて大規模なユーザー獲得に注力
- 韓国最大のポータルサイトであるNAVERとのコラボレーションを通じて、ワールドカップ期間中に幅広い層のサッカーファンの獲得を目指す
- ワールドカップの盛り上がりを活用した高品質なサービス提供により、イベント終了後も長期的なエンゲージメントの確保を目指す

FCフランチャイズ売上収益



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



# シュータージャンル

全世界で驚異的な売上を記録した『ARC Raiders』は当社史上最大のローンチとなり、  
現在までの累計販売本数が1,600万本を突破  
10月には過去最大規模のアップデート「Frozen Trail」をリリース予定

## 『ARC Raiders』

- 第1四半期の売上本数は460万本を達成し、第1四半期時点の累計販売本数は1,550万本を記録
- アクティブプレイヤーの半数以上が100時間以上プレイし、累計プレイ時間は15億時間以上に達するなど、突出して高いエンゲージメントを示した
- 数々の賞を受賞し、直近では2026年英国アカデミー賞ゲーム部門で「マルチプレイヤー」賞を受賞
- 10月に予定されている「Frozen Trail」アップデートは、大規模な無料コンテンツに加え有料コンテンツも提供。新たなプレイ体験を通じて既存・新規双方のプレイヤーを獲得
- 中国でISBNライセンスを取得済み。本年中に複数のクローズドベータテストを実施予定

## 『THE FINALS』

- 12月のシーズン9アップデートにより第1四半期の売上収益は前年同期比で47%成長
- 3月下旬に実施したシーズン10アップデートを背景に、第2四半期も堅調な業績の維持を見込む



# 2026年度第1四半期 業績

# 2026年度第1四半期業績ハイライト

『ARC Raiders』やメイプルストーリーフランチイズにより過去最高の売上収益と営業利益を達成

## 売上収益

- 業績予想のレンジ内で着地。『MapleStory: Idle RPG』、韓国『メイプルストーリー』及び『FC ONLINE<sup>1</sup>』が想定を上回った
- 『ARC Raiders』の好調とメイプルストーリーフランチイズの持続的な成長により前年同期比で成長
- 『MapleStory: Idle RPG』に関する返金の影響による67億円の減少を含む

## 営業利益

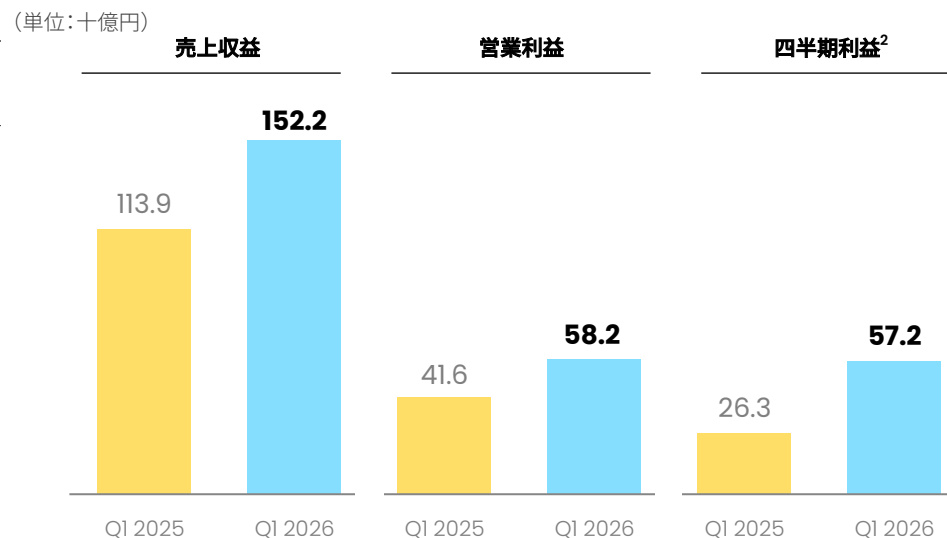
- 業績予想のレンジ内で着地
- 人件費及び広告宣伝費が計画を下回った
- 『MapleStory: Idle RPG』に関する返金の影響による35億円の減少を含む

## 四半期利益<sup>2</sup>

- 当社業績予想を上回り前年同期比で増加
- 2025年度第1四半期は為替差損42億円を認識した一方で、2026年度第1四半期は為替差益145億円を認識したことが要因

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2025年 第1四半期 実績	2026年 第1四半期 業績見通し		2026年 第1四半期 実績	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>
<b>売上収益</b>	<b>¥113,934</b>	<b>¥150,492 ~</b>	<b>¥164,015</b>	<b>¥152,234</b>	<b>34%</b>	<b>26%</b>
PC/コンソール	77,596	117,765 ~	125,622	117,566	52%	42%
モバイル	36,338	32,727 ~	38,393	34,668	(5%)	(7%)
<b>営業利益</b>	<b>41,611</b>	<b>51,182 ~</b>	<b>61,122</b>	<b>58,163</b>	<b>40%</b>	<b>28%</b>
<b>四半期利益<sup>2</sup></b>	<b>26,272</b>	<b>40,912 ~</b>	<b>48,442</b>	<b>57,225</b>	<b>118%</b>	<b>101%</b>
1株当たり四半期利益	32.12	51.73 ~	61.25	72.33		
為替レート						
100韓国ウォン/日本円	10.53	10.77	10.77	10.72	2%	
中国元/日本円	21.08	22.45	22.45	22.61	7%	
米ドル/日本円	152.60	156.78	156.78	156.86	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。

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。

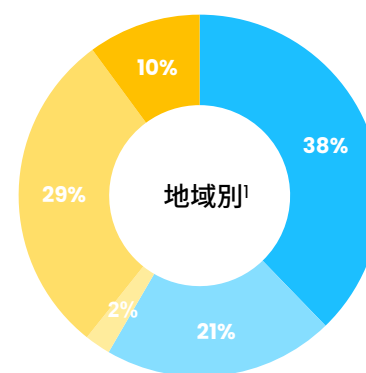
# 2026年度第1四半期 売上構成

(単位:百万円)

	2025年 第1四半期	2026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	¥54,252	¥57,481	¥56,411	6%	4%
中国	37,580	31,393	31,227	(16%)	(17%)
日本	3,969	3,538	3,446	(11%)	(13%)
北米及び欧州	10,856	44,465	38,461	310%	254%
その他の地域 <sup>2</sup>	7,277	15,357	14,266	111%	96%
<b>売上収益合計</b>	<b>113,934</b>	<b>152,234</b>	<b>143,811</b>	<b>34%</b>	<b>26%</b>

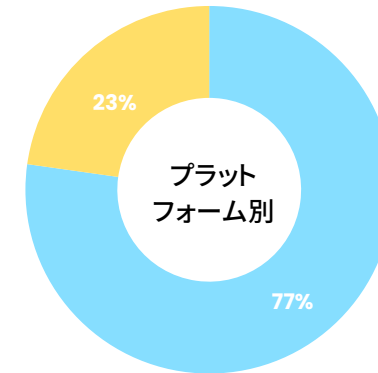
<b>プラットフォーム別</b>					
PC/コンソール	77,596	117,566	109,969	52%	42%
モバイル	36,338	34,668	33,842	(5%)	(7%)
<b>売上収益合計</b>	<b>113,934</b>	<b>152,234</b>	<b>143,811</b>	<b>34%</b>	<b>26%</b>

<b>為替レート</b>					
100韓国ウォン/日本円	10.53	10.72	10.53	2%	
中国元/日本円	21.08	22.61	21.08	7%	
米ドル/日本円	152.60	156.86	152.60	3%	



### 地域別<sup>1</sup>

- 韓国 38%
- 中国 21%
- 日本 2%
- 北米及び欧州 29%
- その他の地域<sup>2</sup> 10%



### プラットフォーム別

- PC/コンソール 77%
- モバイル 23%

<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>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みます。

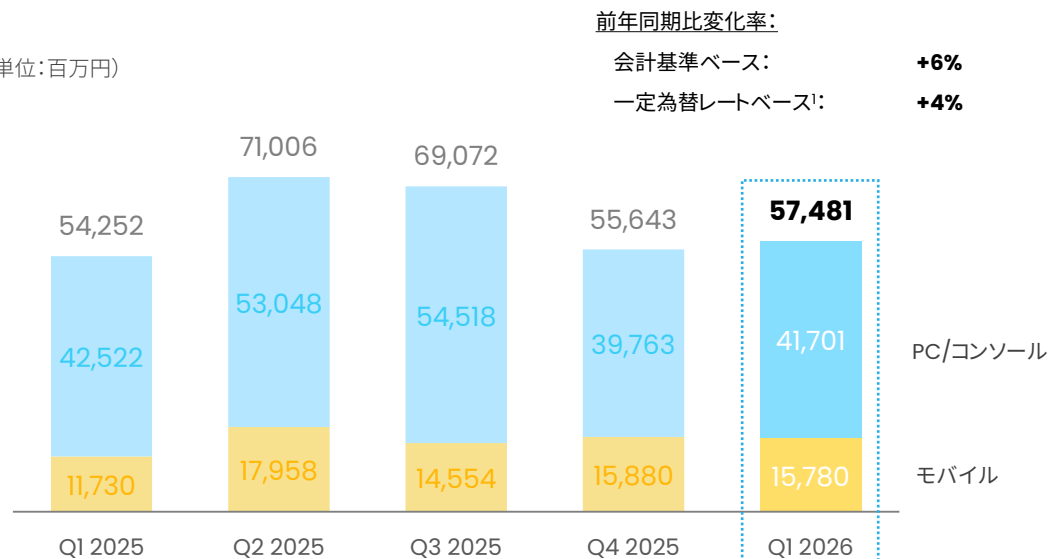
<sup>3</sup> 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

# 2026年度第1四半期 韓国ハイライト

概ね業績予想のレンジ内で着地。『MapleStory: Idle RPG』及び『マビノギモバイル』により前年同期比で成長

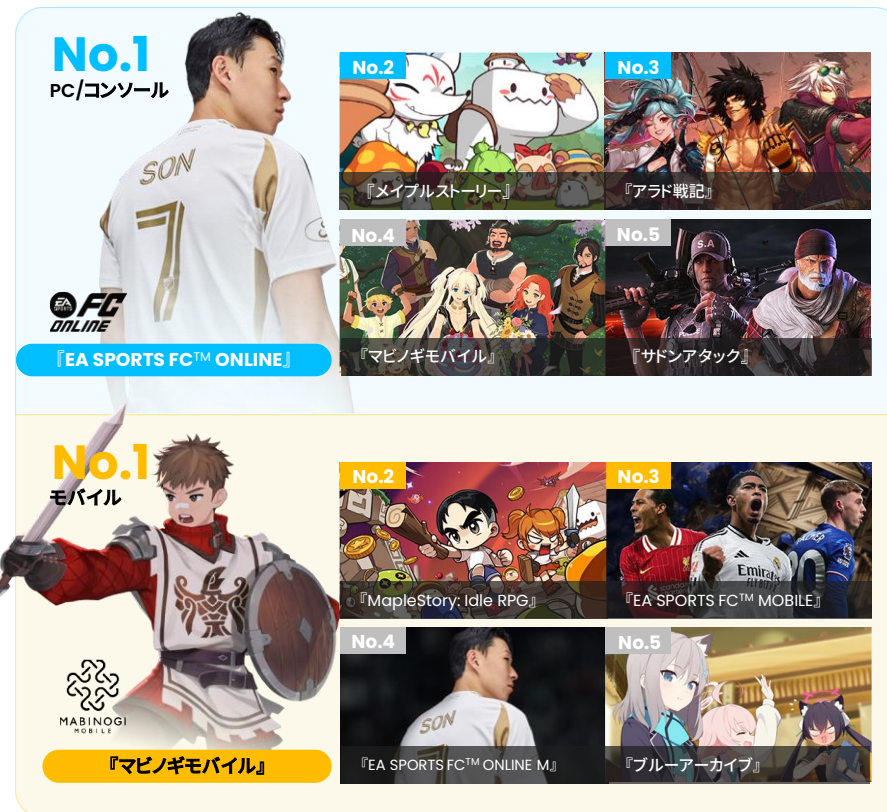
- メイプルストーリー：
  - 旧正月及び周年アップデートの好調により、PC版の売上収益は業績予想を上回った
  - 『MapleStory: Idle RPG』は大型アップデートにより堅調に貢献した
- FC：年間最優秀チーム「Team of the Year」及び旧正月アップデートへの堅調なエンゲージメントによりフランチャイズ売上収益が想定を上回り、前年同期比で緩やかに成長
- アラド戦記：PC版は2025年との高い水準との比較で減収
- マビノギ：『マビノギモバイル』の一連の大規模アップデートによりユーザー指標が安定ローンチが前年の第1四半期後半だったこともあり売上収益が成長
- PC/コンソールの売上収益は前年同期比で2%減少
- モバイル売上収益は前年同期比で35%増加

(単位:百万円)



<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計算しています。

## 地域別売上収益ランキング<sup>2)</sup>



<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、著作権、その他法的に保護された対象物です。

# 2026年度第1四半期 中国ハイライト

アラド戦記フランチャイズの影響により業績予想を下回った

PC版『アラド戦記』が前年同期比で成長した一方、『アラド戦記モバイル』は前年同期比で減収

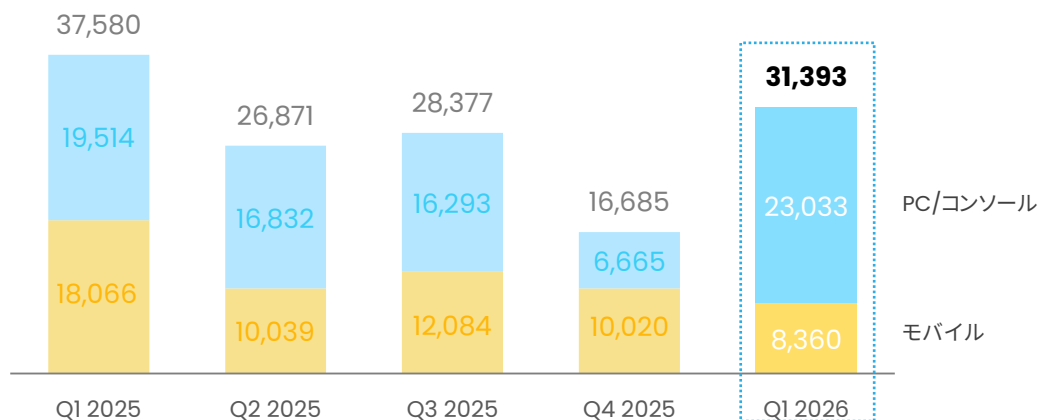
- PC版『アラド戦記』:
  - 旧正月アップデートにより前年同期比で2桁成長
  - 前年同期比でARPPUが増加した一方で、MAU及び課金ユーザー数が減少
  - 前四半期比でMAU、課金ユーザー数及びARPPUが強い季節性により増加
- 『アラド戦記モバイル』:
  - 前年同期比で減少。レベルキャップ開放により休眠ユーザーの復帰が見られたもののエンゲージメントが持続できず

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-16%**

一定為替レートベース<sup>1)</sup>: **-17%**



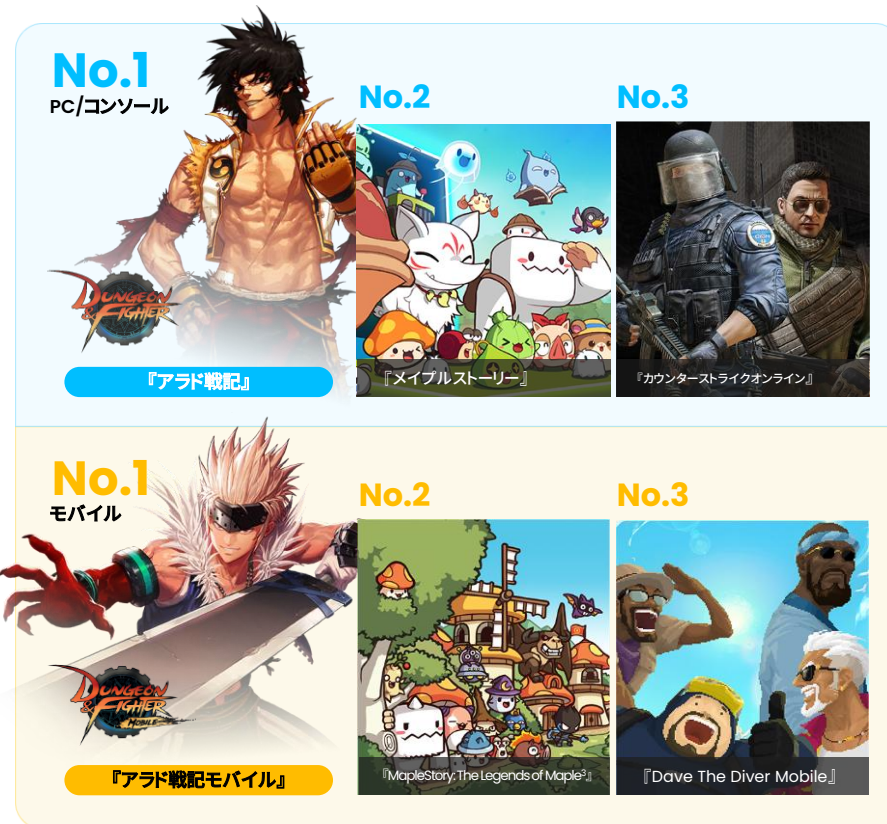
<sup>1)</sup> 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクスングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

<sup>2)</sup> 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『MapleStory 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。

## 地域別売上収益ランキング<sup>2)</sup>



# 2026年度第1四半期 日本ハイライト

概ね業績予想のレンジ内で着地

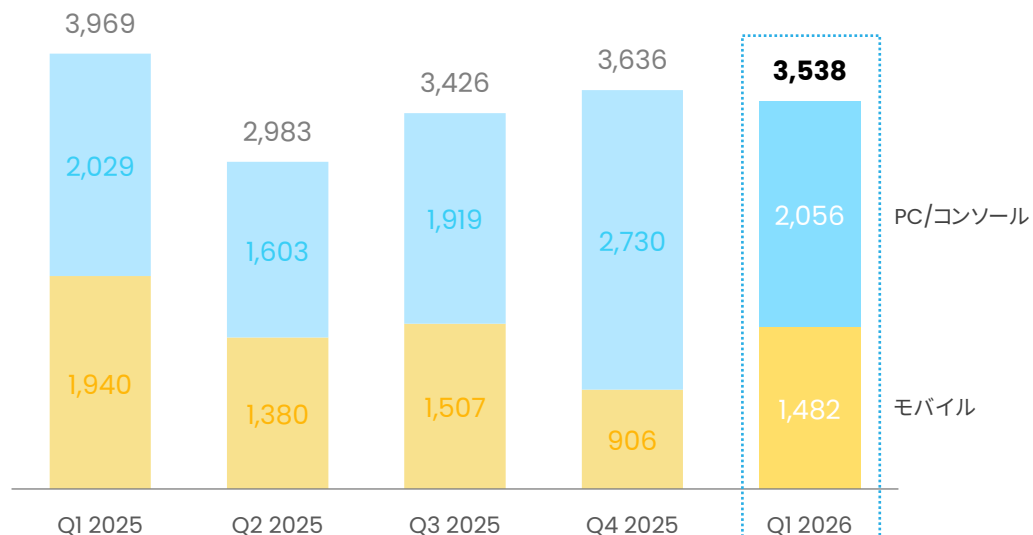
- 『ARC Raiders』の増収寄与をモバイル事業の減収が相殺し、前年同期比で減収
- 『メイプルストーリー』: 成長アイテムの継続的な販売により、前年同期比で増加
- 『ブルーアーカイブ』: 前年同期比で横ばい

(単位: 百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-11%**

一定為替レートベース<sup>1)</sup>: **-13%**



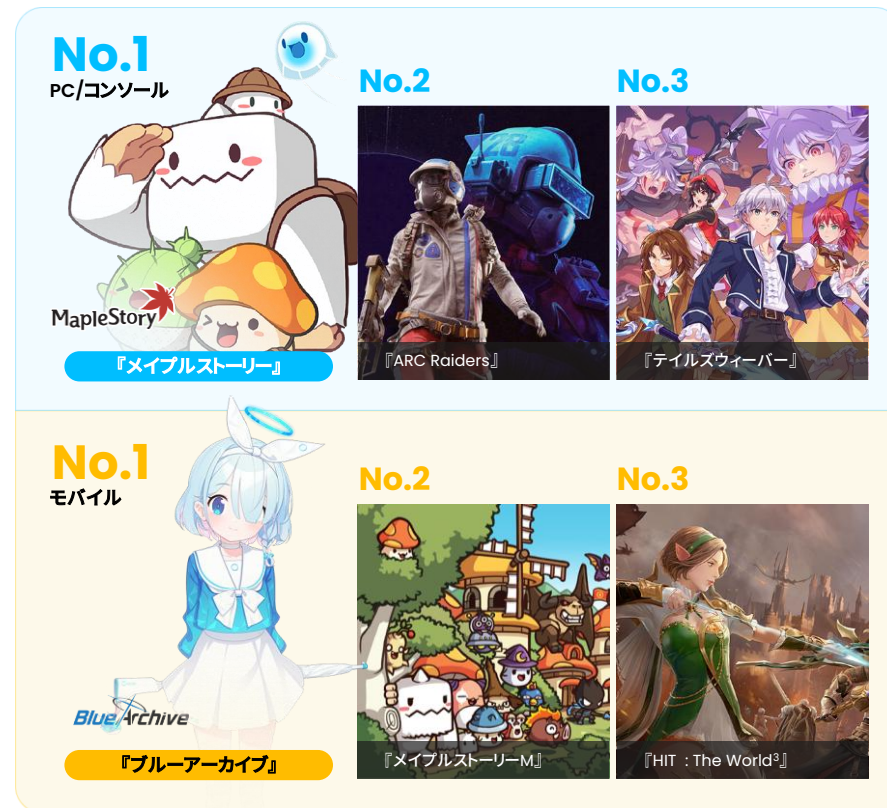
<sup>1)</sup> 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

<sup>2)</sup> 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> 日本における『HIT2』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。

## 地域別売上収益ランキング<sup>2)</sup>

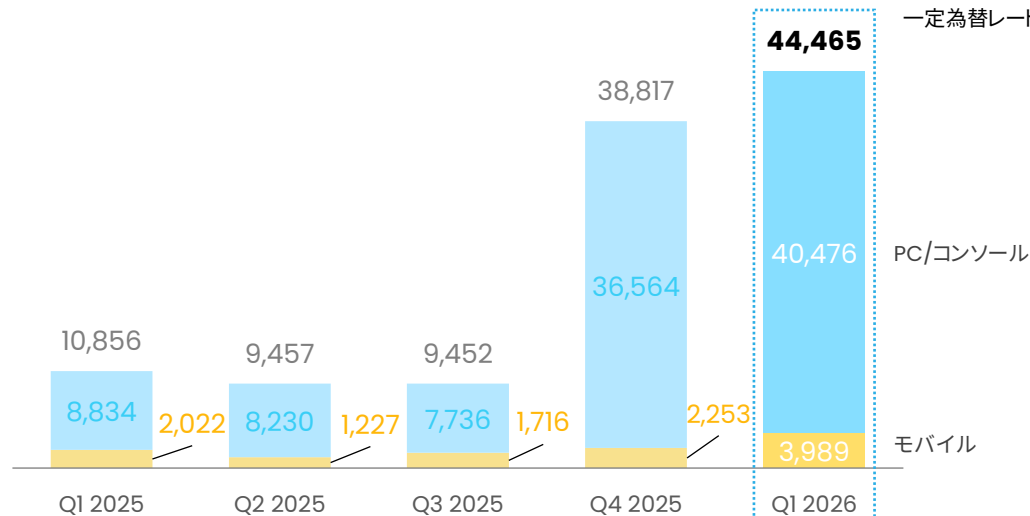


# 2026年度第1四半期 北米及び欧州ハイライト

『MapleStory: Idle RPG』や『メイプルストーリー』の好調により業績予想を上回った  
『ARC Raiders』と『MapleStory: Idle RPG』が引き続き当社のグローバルポートフォリオの成長を牽引

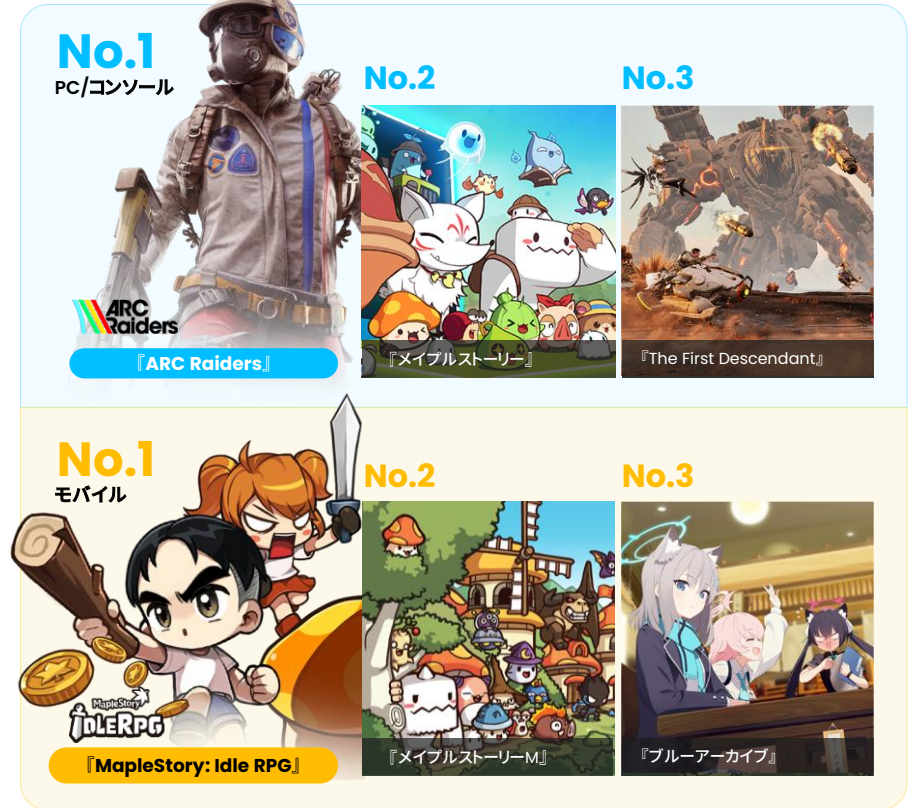
- 『ARC Raiders』や『MapleStory: Idle RPG』の増収寄与により、前年同期比で大幅に増収
- メイプルストーリーフランチャイズ：
  - PC版『メイプルストーリー』は、冬季アップデートの好調により業績予想を上回った
  - 『MapleStory: Idle RPG』は、大型アップデート及び新規ユーザーの大幅な流入により、想定を上回った
- 『ARC Raiders』：一連のコンテンツアップデートによりコアプレイヤーのエンゲージメントを維持するとともに、新規プレイヤーの獲得にも貢献
- 『THE FINALS』：12月に実施したシーズン9アップデートにより、売上収益は前年同期比で45%成長

(単位:百万円)



前年同期比変化率:  
 会計基準ベース: **+310%**  
 一定為替レートベース<sup>1)</sup>: **+254%**

## 地域別売上収益ランキング<sup>2)</sup>



1 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。

2 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。  
 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。

# 2026年度第1四半期 その他の地域<sup>1</sup> ハイライト

『MapleStory: Idle RPG』や『MapleStory Worlds<sup>2</sup>』の好調により業績予想を上回った

- 前年同期比で増収。『ARC Raiders』及び『MapleStory: Idle RPG』が引き続き増収に寄与
- メイプルストーリーフランチャイズ：
  - PC版『メイプルストーリー』は、前年同期比で成長した一方、業績予想を下回った
  - 『MapleStory: Idle RPG』は、大型アップデート及び新規ユーザーの力強い流入により、業績予想を大幅に上回った
  - 『MapleStory Worlds<sup>2</sup>』は、台湾での旧正月アップデートの好調により業績予想を上回った
- 『ARC Raiders』：引き続き大幅に増収寄与した

(単位:百万円)

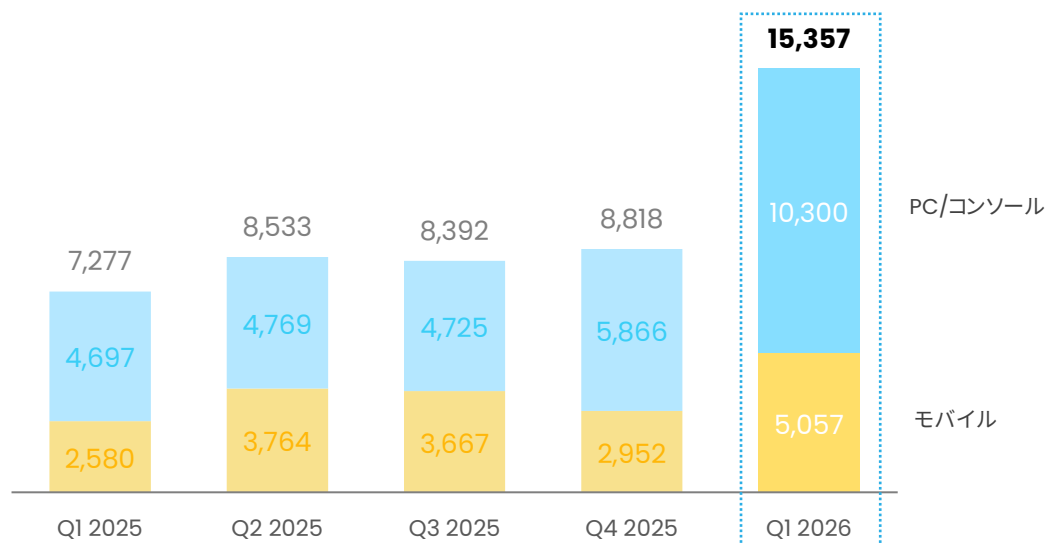
前年同期比変化率:

会計基準ベース:

+111%

一定為替レートベース<sup>3</sup>:

+96%

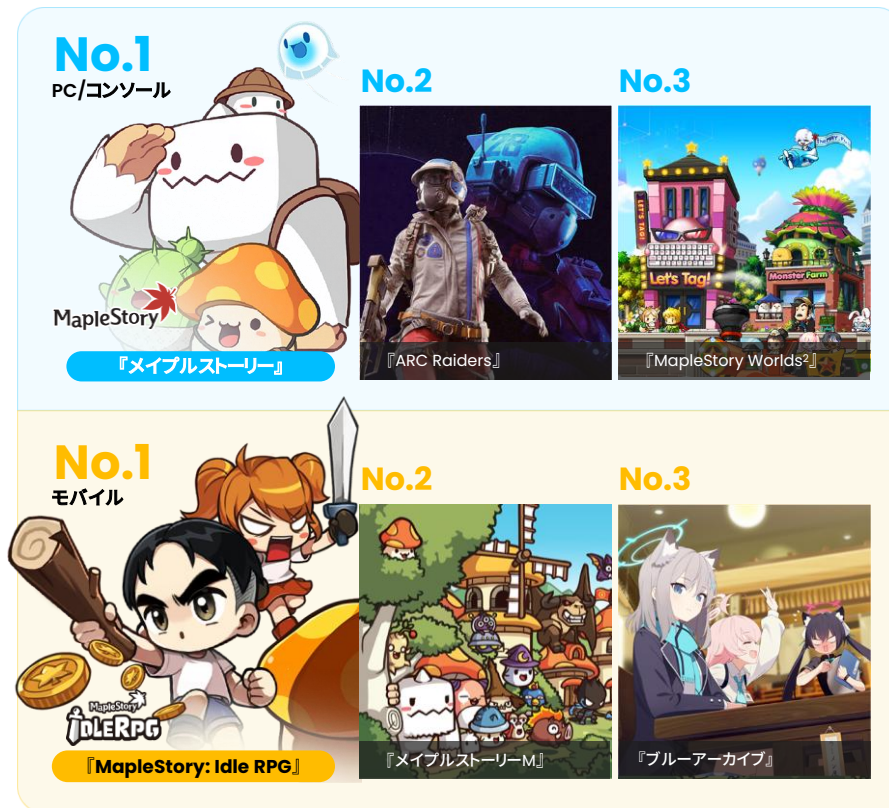


1 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

2 『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。

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>4</sup>

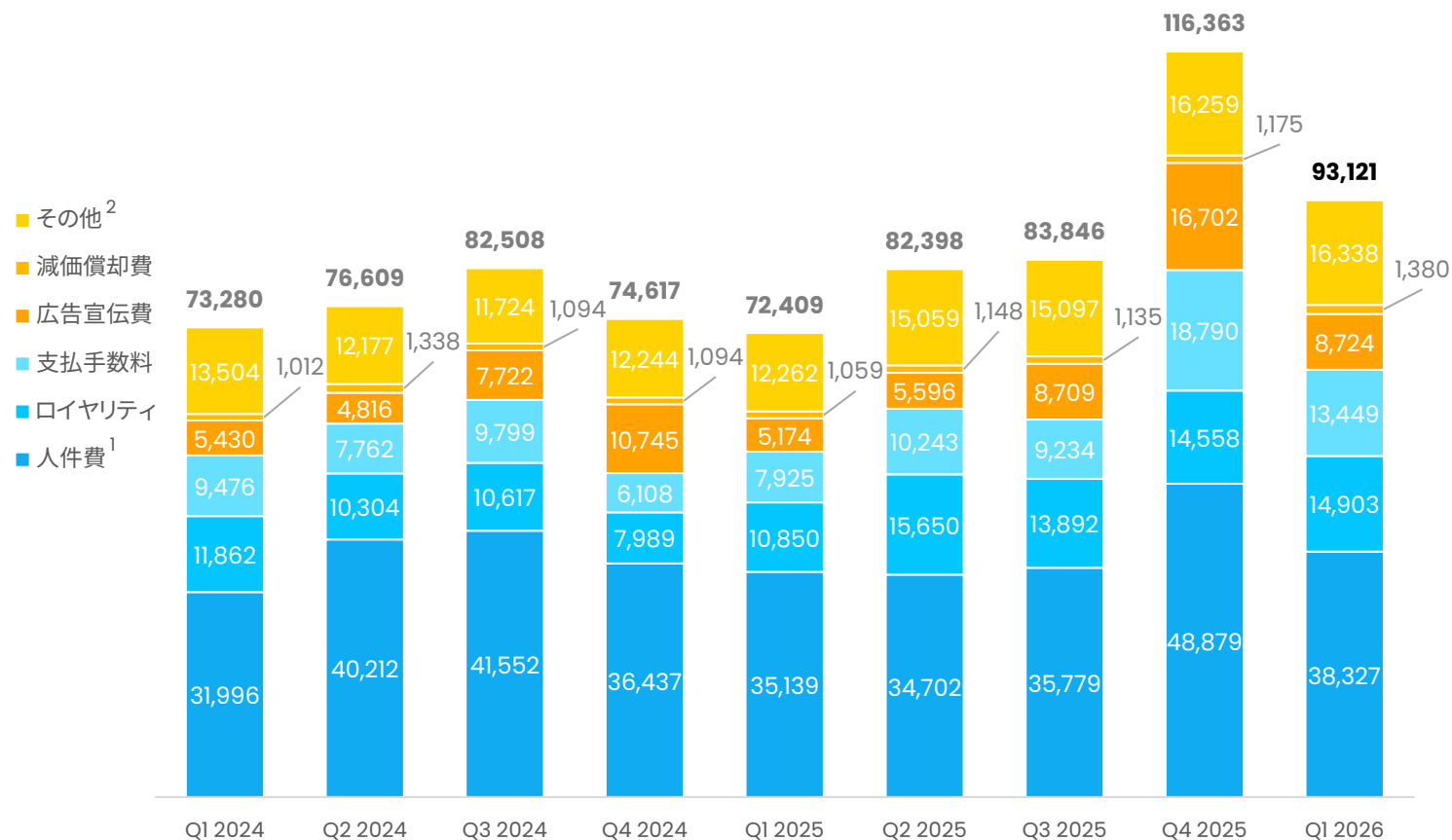


4 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

5 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、その他の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>: 人員増による増加
- ロイヤリティ費用: 『MapleStory: Idle RPG』および 『マビノギモバイル』などのパブリッシングタイトルの売上収益増加に伴う増加
- 支払手数料: 『ARC Raiders』に係るプラットフォーム利用料の増加
- 広告宣伝費: 主に『MapleStory: Idle RPG』の成果報酬型マーケティングに伴うユーザー獲得コストの増加
- その他<sup>2</sup>: ソフトウェアサービス利用料及びクラウドサービス費用の増加

### 前四半期比分析

- 人件費<sup>1</sup>: 業績連動賞与の減少
- 支払手数料: Steamプラットフォーム利用料の減少
- 広告宣伝費: 主に『ARC Raiders』、『マビノギモバイル』及びFCフランチャイズによる減少

<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> 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。

# 2026年度第2四半期 業績見通し

# 2026年度第2四半期業績見通し

年間で最も低調な四半期となる見込み。下半期に改善施策を実施予定

## 売上収益

- メイプルストーリーフランチャイズの前年同期比での成長及び『ARC Raiders』の寄与を見込む
- 主にアラド戦記フランチャイズ及び2025年にローンチした『マビノギモバイル』の反動により前年同期比での減収を見込む

## 営業利益

- 主に利益率の高い中国事業の減収により、前年同期比で減少を予想
- 『MapleStory: Idle RPG』の好調に伴う成果報酬型ユーザー獲得コスト及び人件費の増加を予想

## 四半期利益<sup>1</sup>

- 前年同期比でほぼ横ばいを予想
- 2025年度第2四半期において為替差損175億円を認識

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

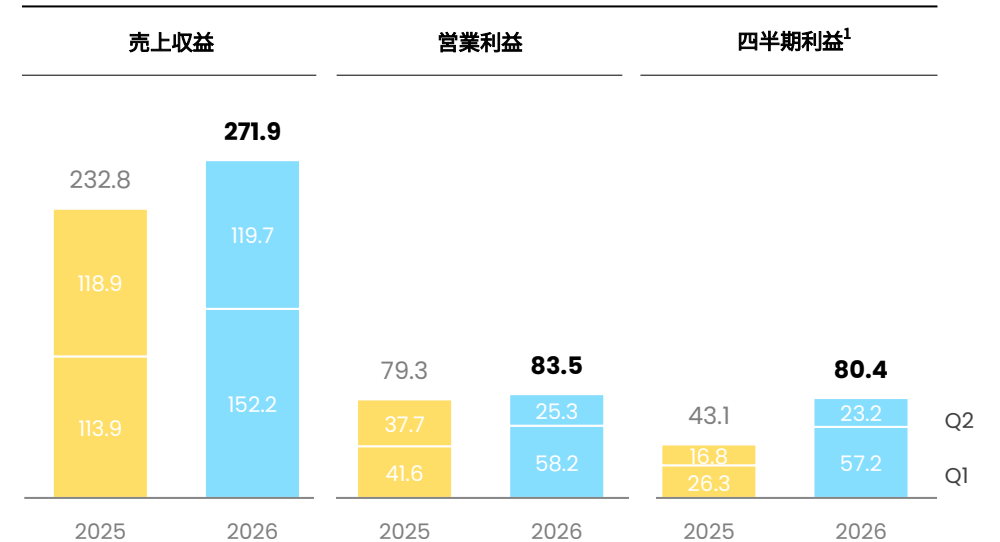
	2025年 第2四半期 実績	2026年 第2四半期 業績見通し	前年同期比							
			会計基準 ベース		一定為替 レートベース <sup>2</sup>					
<b>売上収益</b>	<b>¥118,850</b>	<b>¥106,956</b>	~	<b>¥119,671</b>	<b>(10%)</b>	~	<b>1%</b>	<b>(16%)</b>	~	<b>(6%)</b>
PC/コンソール	84,482	79,220	~	86,814	(6%)	~	3%	(13%)	~	(5%)
モバイル	34,368	27,736	~	32,857	(19%)	~	(4%)	(24%)	~	(10%)
<b>営業利益</b>	<b>37,698</b>	<b>16,059</b>	~	<b>25,343</b>	<b>(57%)</b>	~	<b>(33%)</b>	<b>(66%)</b>	~	<b>(43%)</b>
<b>四半期利益<sup>1</sup></b>	<b>16,758</b>	<b>16,084</b>	~	<b>23,177</b>	<b>(4%)</b>	~	<b>38%</b>	<b>(22%)</b>	~	<b>16%</b>
1株当たり四半期利益	20.82	20.32	~	29.28						
想定為替レート										
100韓国ウォン/日本円	10.34	10.74		10.74	4%					
中国元/日本円	20.04	23.22		23.22	16%					
米ドル/日本円	144.59	159.33		159.33	10%					

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、2026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 7.1 億円  
営業利益 1.4 億円

(単位:十億円)

## 第2四半期累計(上限値)



1 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。

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 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。

# 2026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』の減収やその他の主要PCタイトルの減収により、売上収益が前年同期比で減少することを予想

- PC/コンソール: 前年同期比で減収を予想
  - 『アラド戦記』は直近のアップデートが想定を下回ったことに加え、前年の高い水準との比較により、前年同期比で減収を見込む
  - 『FC ONLINE』はワールドカップを通してユーザー獲得に注力する戦略により前年同期比で減収を予想
  - 『メイプルストーリー』は前年の高い水準との比較で減収となることを見込む
- モバイル: 前年同期比で減収を予想
  - 『MapleStory: Idle RPG』の継続した増収寄与を見込む
  - 『マビノギモバイル』は好調なスタートを切った前年同期との比較で、減収を見込む

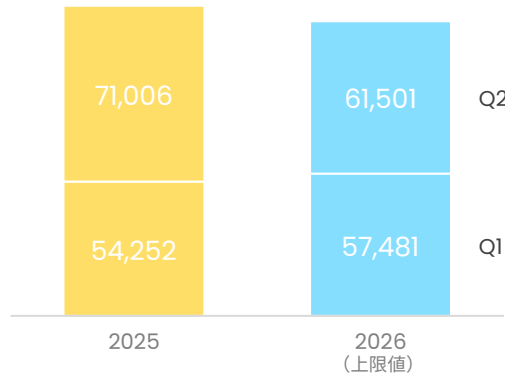
## 中国

アラド戦記フランチャイズの減収により、売上収益が前年同期比で減少することを予想

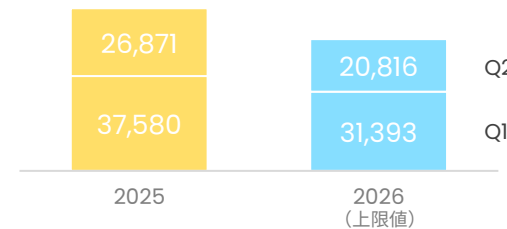
- PC版『アラド戦記』
  - 4月に実装したアップデートの売上が予想を下回ったため、前年同期比で減少を見込む
  - 6月の周年イベントを活用してモメンタムを構築し、10月の国慶節に合わせた大型アップデートおよび新レイドの実装に先行して準備を進める
- 『アラド戦記モバイル』
  - 前年同期比で減収を見込む
  - 5月の2周年アップデートでは大規模プロモーションや新エリア・新レイドの追加に加え、夏以降にはテンセントとの共同開発コンテンツを投入することで、プレイヤーベースの拡大を目指す

(単位:百万円)

2025年 第2四半期	2026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>2</sup>
実績 71,006	55,933	61,501	(21%) ~ (13%)	(24%) ~ (17%)



2025年 第2四半期	2026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>2</sup>
実績 26,871	16,777	20,816	(38%) ~ (23%)	(45%) ~ (31%)



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 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/円の一一定為替レートを適用し計算しています。

# 2026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

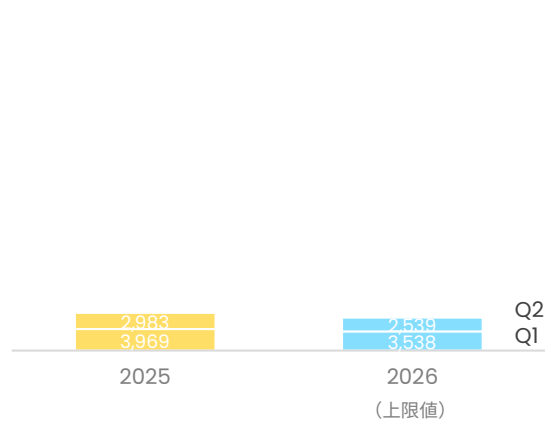
## 日本

前年同期比で減収を予想

- 『メイプルストーリー』の前年同期比での増収を見込む
- 『ARC Raiders』の寄与を見込む
- 『ブルーアーカイブ』、『HIT : The World<sup>2</sup>』及び『The First Berserker: Khazan』の前年同期比での減収を見込む

(単位:百万円)

2025年 第2四半期	2026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>
2,983	2,089 ~ 2,539	(30%) ~ (15%)	(32%) ~ (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みます。

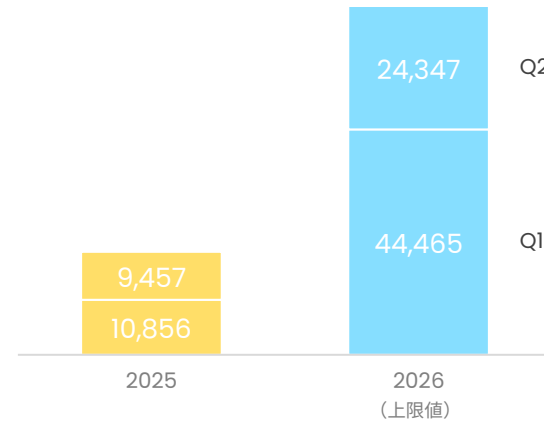
<sup>2</sup> 日本における『HIT2』の正式名称です。

## 北米及び欧州

前年同期比で大幅な増収を予想

- 『ARC Raiders』及び『MapleStory: Idle RPG』の継続的な寄与を見込む
- 『The First Berserker: Khazan』の前年同期比での減収を見込む

2025年 第2四半期	2026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>
9,457	22,624 ~ 24,347	139% ~ 157%	114% ~ 131%	



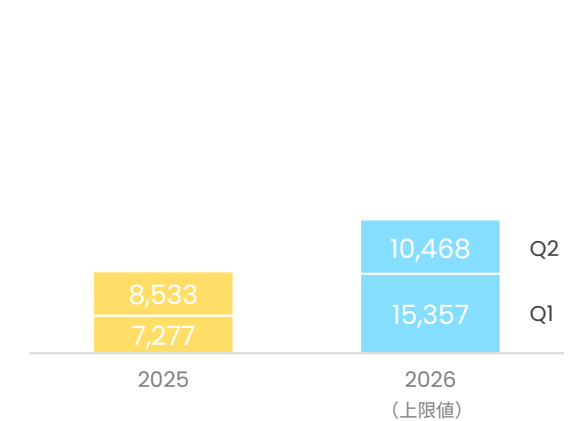
<sup>3</sup> 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

## その他の地域<sup>1</sup>

前年同期比で増収を予想

- 『MapleStory: Idle RPG』及び『ARC Raiders』の増収寄与を見込む
- 『MapleStory Worlds』は非常に好調だった前年第2四半期の台湾ローンチとの比較により減収を見込む

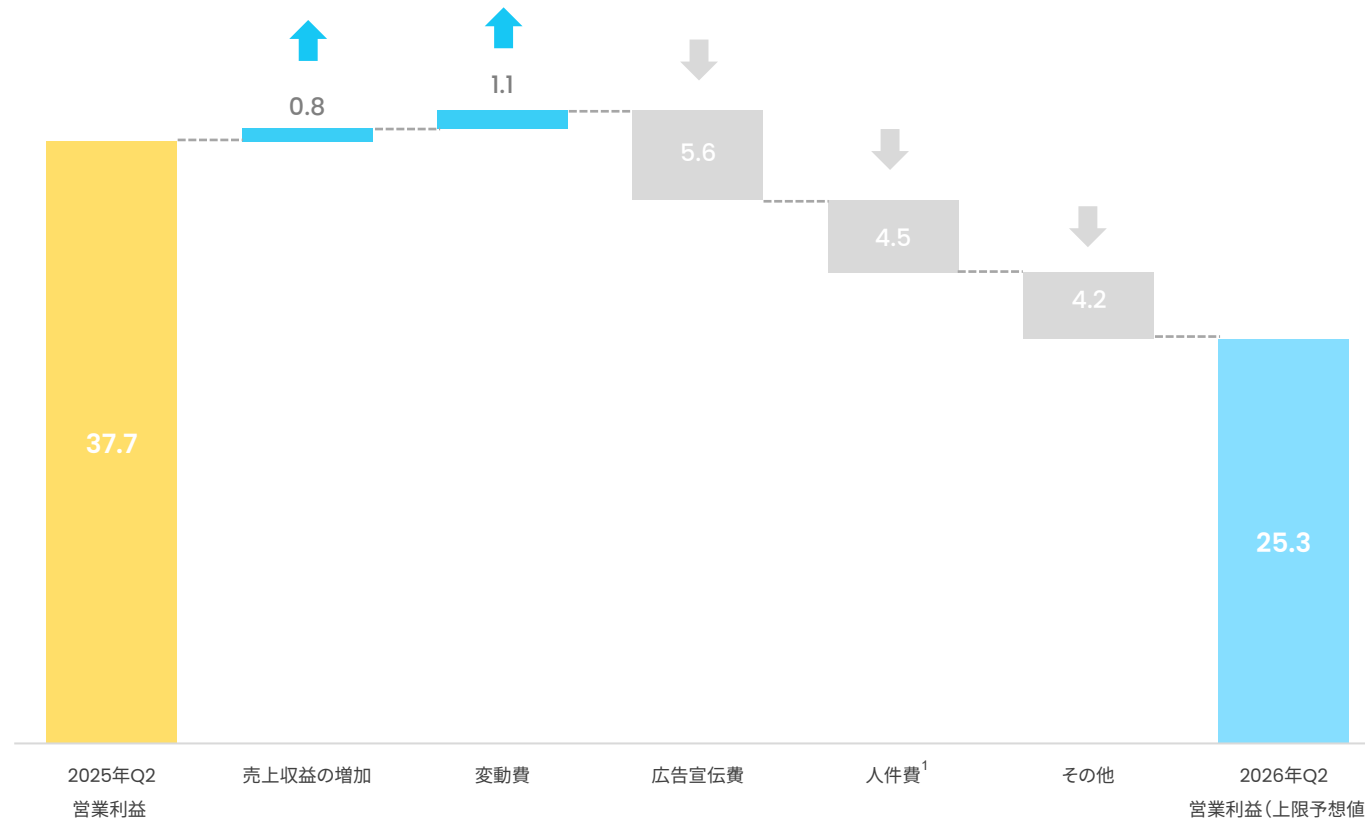
2025年 第2四半期	2026年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限 上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>3</sup>
8,533	9,533 ~ 10,468	12% ~ 23%	3% ~ 13%	



# 2026年度第2四半期 営業利益及び費用の見通し

## 営業利益(上限値)の前年同期比較

(単位:十億円)



## 前年同期比分析

- 営業利益の前年同期比での減少は、主に利益率の高い中国事業の売上収益の減少に伴う売上構成比率の変化
- 広告宣伝費: 『MapleStory: Idle RPG』の成果報酬型マーケティングに伴うユーザー獲得コストの増加、またFCフランチャイズ及び韓国『メイプルストーリー』のプロモーション費用の増加を予想
- 人件費<sup>1</sup>: 人員増による増加を予想
- 変動費は以下を予想:
  - 支払手数料: 『MapleStory: Idle RPG』及び『ARC Raiders』による増加
  - ロイヤリティ費用: 主に『マビノギモバイル』の減収に伴う減少
- その他: ソフトウェア費用及びクラウドサービス費用の増加を予想

<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。

# 株主還元

## 自己株式の取得

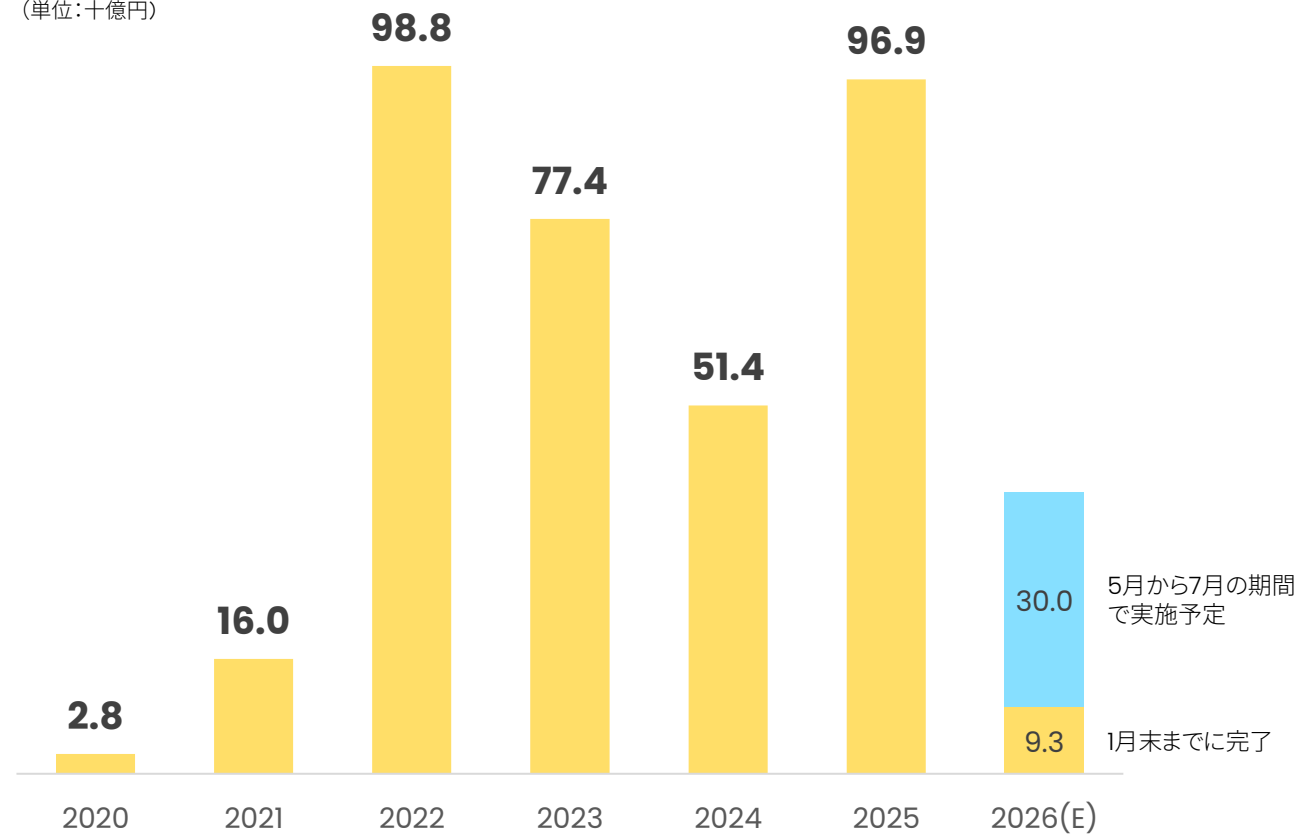
- 当社取締役会は5月14日付で2026年5月15日から7月31日までの期間において300億円を上限とする自己株式取得の実施を承認

## 配当

- 堅調なキャッシュ創出力と効率性のさらなる向上を背景に、2026年の年間配当額は1株当たり60円を予想

## 自己株式取得の推移

(単位:十億円)



パイプライン



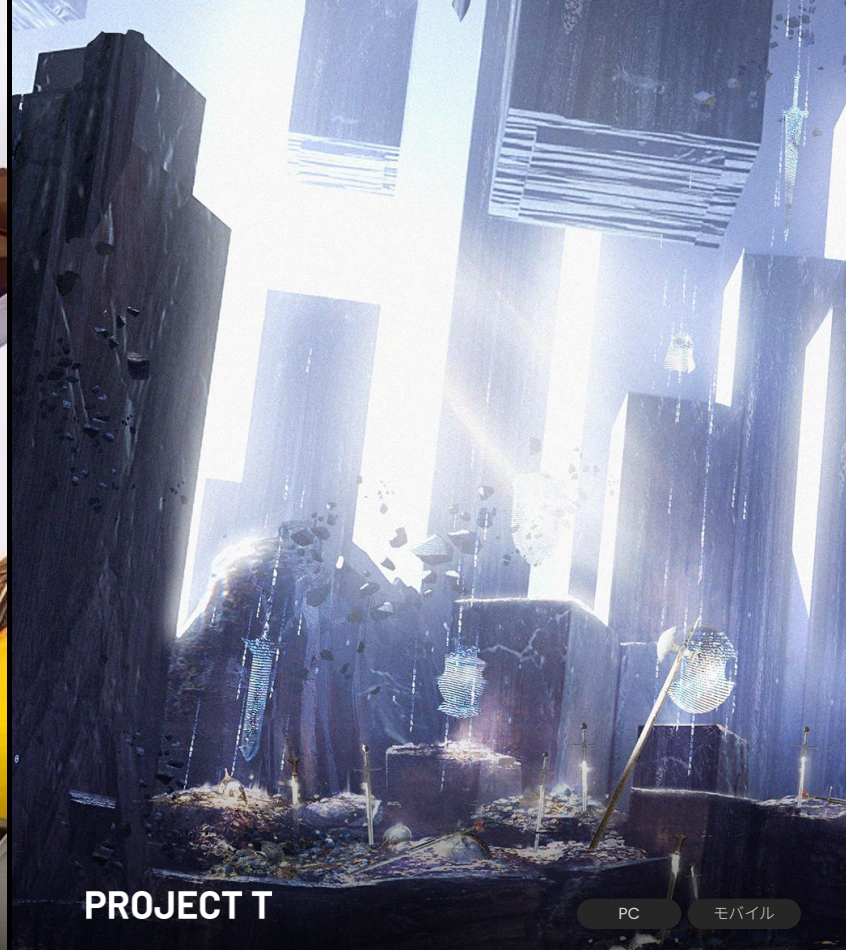
OVERWATCH

PC

### 『オーバーウォッチ』

- ・ローンチ日程 2026
- ・地域 韓国
- ・IP 『オーバーウォッチ』
- ・ジャンル ヒーローシューター
- ・ビジネスモデル 配信

1 仮のタイトルです。  
2 台湾、香港、マカオの地域が含まれます。



### PROJECT T

PC

モバイル

### 『Project T<sup>1</sup>』

- ・ローンチ日程 2026
- ・地域 韓国、グローバル<sup>2</sup>
- ・IP 『Overgeared』
- ・ジャンル MMORPG
- ・ビジネスモデル 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。



### HIGAN: ERUTHYLL

PC

モバイル

### 『Higan: Eruthyll』

- ・ローンチ日程 未定
- ・地域 韓国
- ・IP 新規
- ・ジャンル 放置系スクワッドRPG
- ・ビジネスモデル 配信



PC モバイル

### 『アズールプロミリア』

- ・ローンチ日程 2026
- ・地域 韓国
- ・IP 新規
- ・ジャンル ファンタジーワールドRPG
- ・ビジネスモデル 配信



PC コンソール

### 『Durango World』

- ・ローンチ日程 未定
- ・地域 韓国、日本、グローバル<sup>1</sup>
- ・IP 『Durango』
- ・ジャンル マルチプレイヤーオープンワールドサバイバル
- ・ビジネスモデル 開発/配信



PC モバイル コンソール

### 『Project RX<sup>2</sup>』

- ・ローンチ日程 未定
- ・地域 未定
- ・IP 新規
- ・ジャンル アニメゲーム
- ・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。

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。



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



NAKWON  
LAST PARADISE

PC

『NAKWON: LAST PARADISE』

- ・ローンチ日程 2027
- ・地域 韓国、グローバル
- ・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



WOOCHI  
THE WAYFARER

PC

コンソール

『Woochi the Wayfarer』

- ・ローンチ日程 未定
- ・地域 韓国、日本、グローバル
- ・IP 新規
- ・ジャンル アクションアドベンチャー
- ・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 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。

3 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。



モバイル

### 『Dungeon&Fighter: Idle RPG』

- ・ローンチ日程 2026
- ・地域 グローバル
- ・IP 『アラド戦記』
- ・ジャンル 放置系ゲーム
- ・ビジネスモデル 開発/配信



PC

### 『Dungeon&Fighter Classic』

- ・ローンチ日程 2027
- ・地域 未定
- ・IP 『アラド戦記』
- ・ジャンル 2DアクションRPG
- ・ビジネスモデル 開発/配信

1 中国、日本以外の地域が含まれます。

2 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。

3 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  
DUNGEON & 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。

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



PROJECT  
OVERKILL

PC コンソール

### 『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



# 参考資料

# 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)

	2025年 第1四半期	2025年 第2四半期	2025年 第3四半期	2025年 第4四半期	2026年 第1四半期	前年同期比 変化率(%)
(地域別)						
韓国	¥54,252	¥71,006	¥69,072	¥55,643	¥57,481	6%
中国	37,580	26,871	28,377	16,685	31,393	-16%
日本	3,969	2,983	3,426	3,636	3,538	-11%
北米及び欧州	10,856	9,457	9,452	38,817	44,465	310%
その他の地域 <sup>1</sup>	7,277	8,533	8,392	8,818	15,357	111%
(プラットフォーム別)						
PC/コンソール	77,596	84,482	85,191	91,588	117,566	52%
モバイル	36,338	34,368	33,528	32,011	34,668	-5%
<b>売上収益</b>	<b>113,934</b>	<b>118,850</b>	<b>118,719</b>	<b>123,599</b>	<b>152,234</b>	<b>34%</b>
<b>営業利益</b>	<b>41,611</b>	<b>37,698</b>	<b>37,528</b>	<b>7,175</b>	<b>58,163</b>	<b>40%</b>
<b>四半期利益<sup>2</sup></b>	<b>26,272</b>	<b>16,758</b>	<b>38,165</b>	<b>10,857</b>	<b>57,225</b>	<b>118%</b>
<b>1株当たり四半期利益</b>	<b>32.12</b>	<b>20.82</b>	<b>47.78</b>	<b>13.67</b>	<b>72.33</b>	
<b>適用為替レート</b>						
100韓国ウォン／日本円	10.53	10.34	10.65	10.65	10.72	2%
中国元／日本円	21.08	20.04	20.63	21.78	22.61	7%
米ドル／日本円	152.60	144.59	147.48	154.15	156.86	3%
<b>主要PC及びコンソールユーザー指標<sup>3</sup></b>						
MAU(百万)	12.9	13.4	13.3	11.1	10.9	-16%
課金ユーザー数(百万)	2.4	2.6	2.6	1.9	2.0	-17%
課金率	18.6%	19.7%	19.9%	17.5%	18.4%	
ARPPU(会計基準)	16,137	12,472	13,705	10,732	18,692	16%

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みます。

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。

3 基本プレイ無料タイトルのみのKPIとなります。

# 売上原価及び販管費<sup>1</sup>

(単位:百万円)

	2025年度				2026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>	¥39,244	¥47,225	¥45,822	¥60,797	¥50,132
ロイヤリティ <sup>2</sup>	10,850	15,650	13,892	14,558	14,903
人件費 <sup>3</sup>	20,072	20,872	21,041	34,119	23,367
その他 <sup>4</sup>	8,322	10,703	10,889	12,120	11,862
<b>販売費及び一般管理費<sup>1</sup></b>	<b>33,165</b>	<b>35,173</b>	<b>38,024</b>	<b>55,566</b>	<b>42,989</b>
人件費	8,360	7,373	7,771	8,462	7,808
支払手数料 <sup>5</sup>	7,925	10,243	9,234	18,790	13,449
研究開発費	6,707	6,457	6,967	6,298	7,152
広告宣伝費	5,174	5,596	8,709	16,702	8,724
減価償却費	1,059	1,148	1,135	1,175	1,380
その他	3,940	4,356	4,208	4,139	4,476
その他の収益 <sup>6</sup>	250	1,452	4,107	4,864	422
その他の費用 <sup>7</sup>	164	206	1,452	4,925	1,372
内、減損損失	41	198	1,299	3,021	869

<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 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。

<sup>4</sup> 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。

<sup>5</sup> 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。

<sup>6</sup> 「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。

<sup>7</sup> 「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)

	2025年度				2026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	¥41,611	¥37,698	¥37,528	¥7,175	¥58,163
金融収益 <sup>1</sup>	6,876	9,110	25,688	16,578	19,973
金融費用 <sup>2</sup>	6,642	18,257	2,718	3,898	1,218
持分法による投資利益又は(損失)	(1,500)	1,128	42	(1,367)	(1,688)
持分法による投資の減損損失	(1,644)	(835)	(6,122)	-	-
税引前四半期利益	38,701	28,844	54,418	18,488	75,230
法人所得税費用	12,378	12,961	16,696	8,717	18,856
非支配持分	51	(875)	(443)	(1,086)	(851)
四半期利益 <sup>3</sup>	26,272	16,758	38,165	10,857	57,225

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、2025年第3四半期、第4四半期、及び2026年第1四半期の金融収益は、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 2025年第1四半期、第2四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 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)

	2025年 第1四半期 連結累計期間	2026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	¥49,285	¥53,015
投資活動によるキャッシュ・フロー	12,183	(64,145)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(38,297)	(28,481)
現金及び現金同等物の増減額	23,171	(39,611)
現金及び現金同等物の期首残高	331,931	498,868
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	(14,149)	(5,001)
現金及び現金同等物の期末残高	340,953	454,256

# 連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2025年 3月31日	2026年 3月31日		2025年 3月31日	2026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	¥340,953	¥454,256	未払法人所得税	23,878	62,584
その他の預金	244,893	420,350	借入金	-	-
その他	128,178	122,248	その他	84,037	131,749
<b>流動資産合計</b>	<b>714,024</b>	<b>996,854</b>	<b>流動負債合計</b>	<b>107,915</b>	<b>194,333</b>
非流動資産			非流動負債		
有形固定資産	27,151	31,705	借入金	-	-
のれん	44,841	47,911	その他	111,142	122,349
無形資産	30,179	33,049	<b>非流動負債合計</b>	<b>111,142</b>	<b>122,349</b>
持分法で会計処理されている投資	61,277	73,271	<b>負債合計</b>	<b>219,057</b>	<b>316,682</b>
その他の金融資産(非流動)	290,680	109,523			
その他	53,674	92,737	<b>資本</b>		
<b>非流動資産合計</b>	<b>507,802</b>	<b>388,196</b>	資本金	51,513	61,782
<b>資産合計</b>	<b>1,221,826</b>	<b>1,385,050</b>	資本剰余金	30,702	40,195
			自己株式	(23,953)	(3,064)
			その他の資本の構成要素	189,574	144,490
			利益剰余金	744,099	817,767
			非支配持分	10,834	7,198
			<b>資本合計</b>	<b>1,002,769</b>	<b>1,068,368</b>
			<b>負債及び資本合計</b>	<b>1,221,826</b>	<b>1,385,050</b>

# 報告セグメントの従業員数

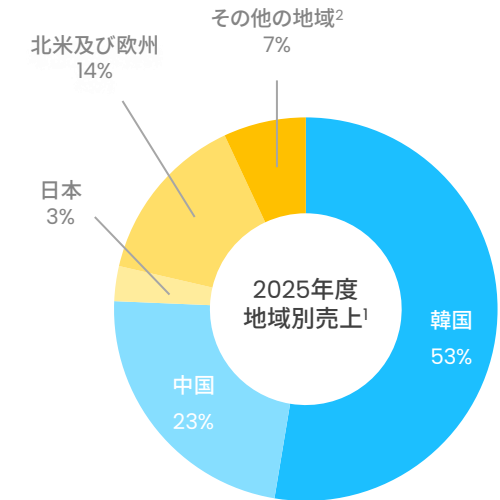
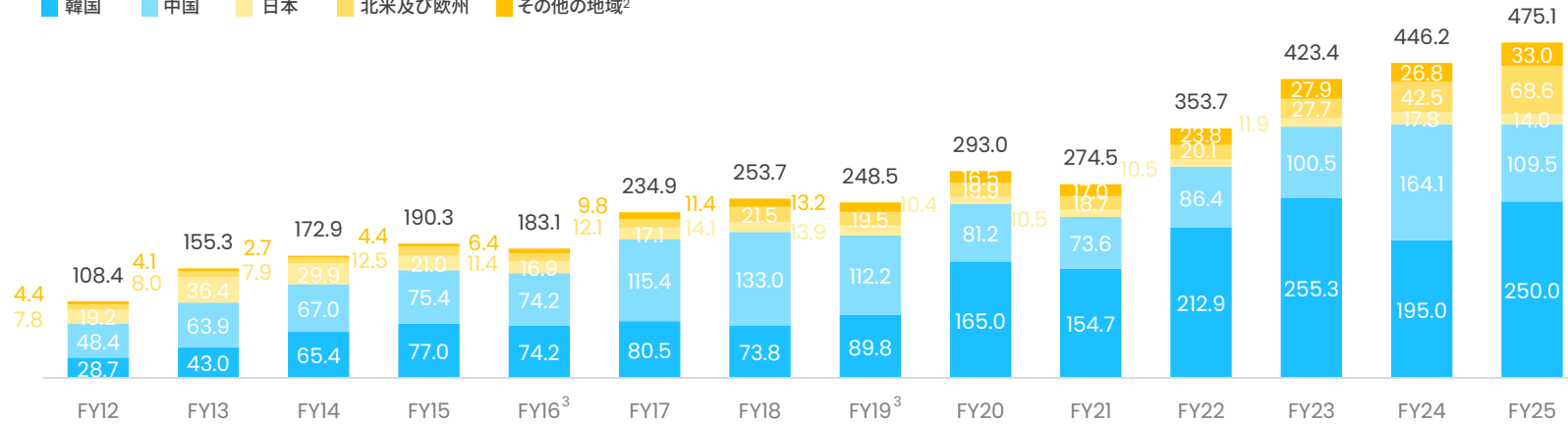
	2025年 3月31日	2025年 6月30日	2025年 9月30日	2025年 12月31日	2026年 3月31日
<b>従業員数</b>					
日本	239	237	233	233	244
韓国	8,083	8,111	8,338	8,342	8,473
中国	189	187	184	184	169
北米	180	179	184	187	188
その他の地域	810	842	847	888	949
<b>合計</b>	<b>9,501</b>	<b>9,556</b>	<b>9,786</b>	<b>9,834</b>	<b>10,023</b>
臨時雇用者数合計	292	309	174	289	313

# 業績推移

(単位:十億円)

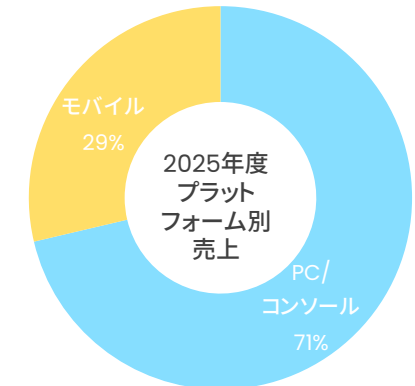
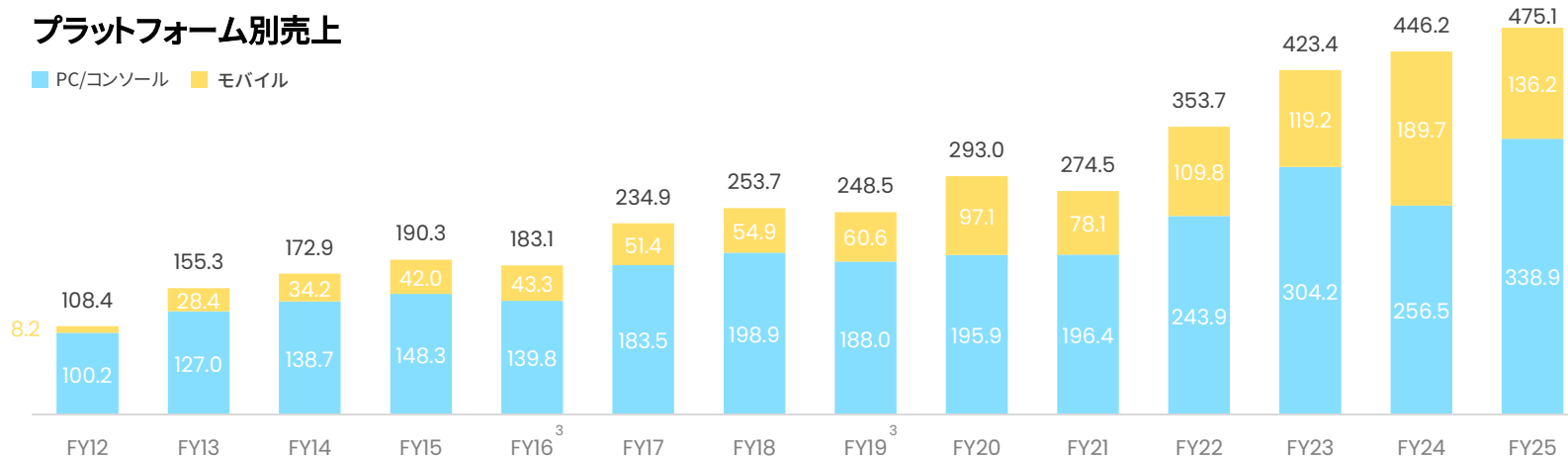
## 地域別売上<sup>1</sup>

■ 韓国 ■ 中国 ■ 日本 ■ 北米及び欧州 ■ その他の地域<sup>2</sup>



## プラットフォーム別売上

■ PC/コンソール ■ モバイル



<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しました。

<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みます。

# 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、及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。

# 2026年度第2四半期 決算発表スケジュール

2026年度第2四半期決算発表は

## 2026年8月13日(木曜日)

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。

