



ARC Raiders

決算説明資料 2025年度第4四半期

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2月12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4四半期 業績
- ・ 2025年度 業績
- ・ 2026年度第1四半期 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

過去最高の第4四半期及び通期売上収益を達成し、IP成長戦略の有効性を証明

IP成長戦略が堅調な成長を牽引

- 『**ARC Raiders***』は、大型IPを創出し、持続的に成功させる当社の能力を実証
 - 現在までに1,400万本を販売
 - 継続的なコンテンツアップデートにより、優れたリテンションと販売の勢いを維持
 - * 第4四半期の売上収益のうち277億円を繰延収益として認識¹
- 『**MapleStory: Idle RPG**』は、既存のフランチャイズを成長させる当社の能力を実証
 - メイプルストーリーのコア体験をより手軽に楽しめる形にした本作は、新規ユーザー層の獲得と既存ファンの再活性化を実現

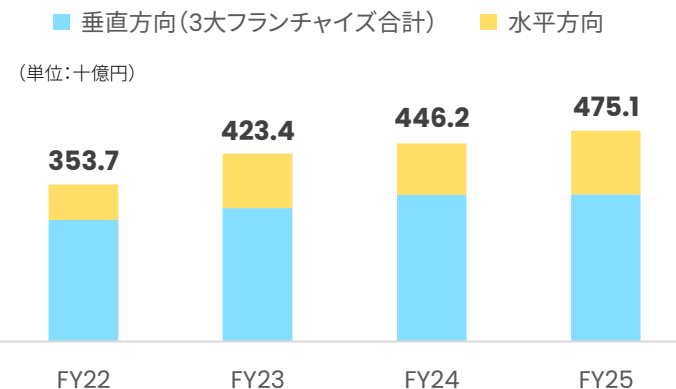
グローバルポートフォリオの拡大

- 複数プラットフォームにまたがるグローバルポートフォリオの拡大において、大きな進捗を達成
 - 『ARC Raiders』により欧米でのプレゼンスを拡大
 - 『メイプルストーリー』は欧米でサービス開始から20年目にして過去最高の四半期売上収益を達成
 - 『MapleStory: Idle RPG』はアジアの複数の市場でランキング1位を獲得、北米で上位にランクイン
- 新規収益源の創出・持続は、当社のグローバル成長戦略の中核

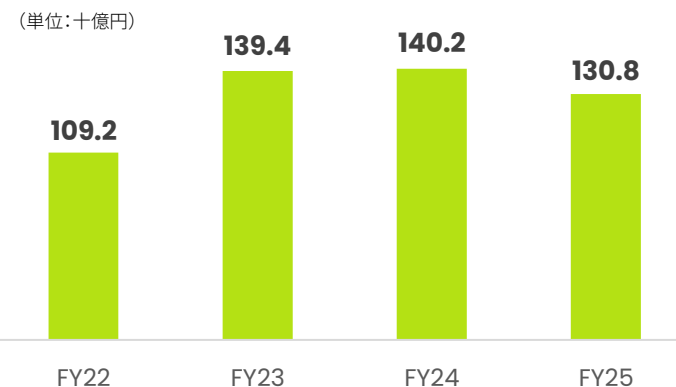
確かな成長モメンタムをもって2026年をスタート

- 中国『アラド戦記』で大型アップデートが開始
- 『ARC Raiders』、『MapleStory: Idle RPG』及び『マビノギモバイル』は、引き続き業績に貢献
- 事業ポートフォリオの多様化を進め、より持続性と国際競争力を備えた企業に進化

売上収益



調整後営業利益²



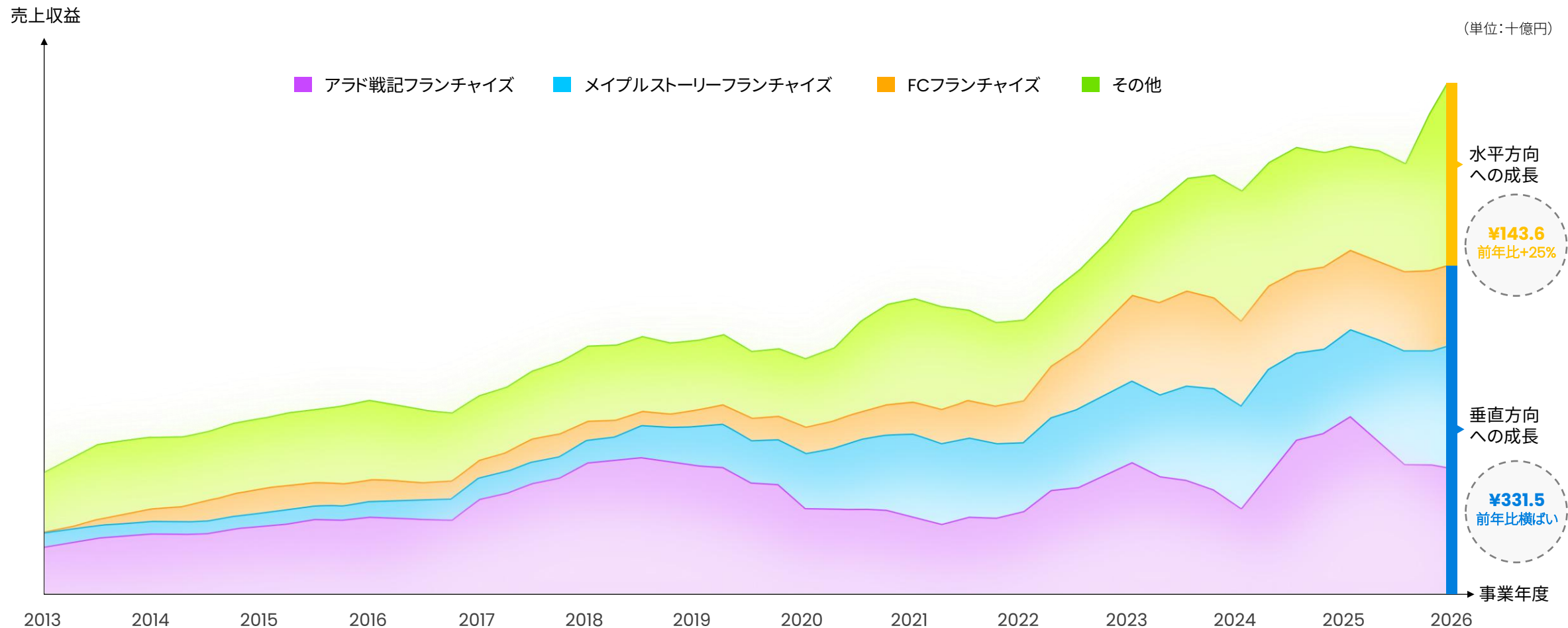
¹ 本作は、売り切り型で提供されるオンラインマルチプレイヤー専用タイトルであり、シングルプレイヤーモードを搭載していません。こうした特性をより適切に反映するため、監査法人と協議の上、特定の販売チャネルにおける売上の一部を繰延処理しました。なお、第4四半期から繰り延べられた277億円のうち、過半は2026年第1四半期に認識される見込みです。

² 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 - メイプルストーリーフランチャイズは2025年において前年比43%成長

水平方向 - 『ARC Raiders』及び『マビノギモバイル』により大きく成長



アラド戦記フランチイズ

PC版『アラド戦記』は堅調に回復し、前年比で2桁成長。2025年のフランチイズ全体の売上収益はモバイル版の減収により、21%減少。第1四半期売上収益は前年同期比で減少することを予想

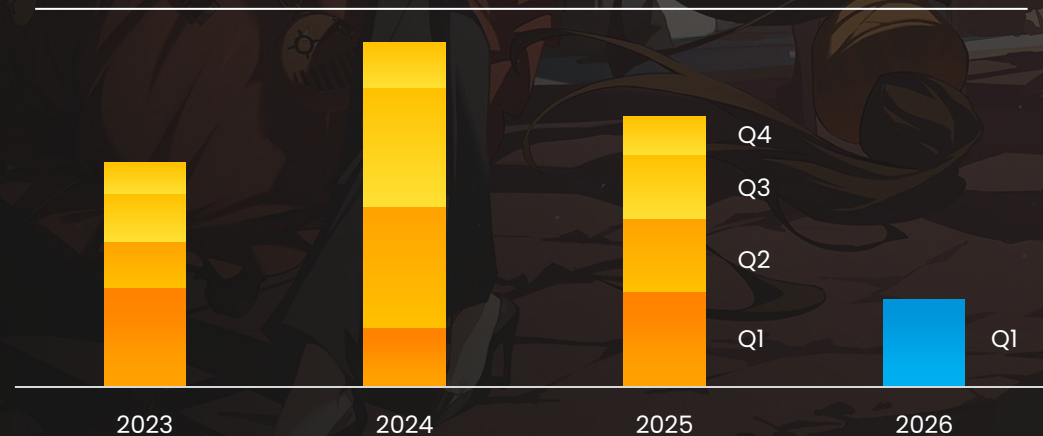
PC版『アラド戦記』

- 中国
 - 第4四半期及び通期売上収益は、いずれも前年比で2桁成長。年間を通して堅調に回復し、プレイヤーエンゲージメントを維持
- 韓国
 - 第4四半期の売上収益は、新規レイドコンテンツにより前年同期比で56%成長
 - 通期売上収益は前年比で108%増加し、サービス開始20年目の節目の年において過去最高を達成
- 第1四半期において、パッケージ販売を含む旧正月アップデートにより前年同期比で成長を予想

『アラド戦記モバイル』

- 第4四半期及び通期売上収益はいずれも前年比で減少
- 第1四半期の売上収益は、前四半期比で横ばいとなるものの、前年同期比では減少することを予想
- テンセントとのパートナーシップを通して、中国のプレイヤー向けにハイパーローカライズされたコンテンツを提供していく予定

アラド戦記フランチイズ売上収益



メイプルストーリーフランチイズ

2025年は前年比43%の成長及び過去最高の通期売上収益を達成
第1四半期には前年同期比約30%の成長を予想

韓国『メイプルストーリー』

- 第4四半期の売上収益は冬季アップデートにより前年同期比で14%成長。PCカフェのシェアは過去最高となる45%を達成
- 通期売上収益は前年比で78%成長
- 第1四半期には、第4四半期から引き続き冬季アップデートに支えられ、堅調なプレイヤーエンゲージメントを見込む

グローバル『メイプルストーリー』

- 第4四半期の売上収益は前年同期比で24%成長
- 大型の冬季アップデートにより、欧米において過去最高の四半期売上収益を達成
- 2025年の堅調な業績は、過去最高を記録した2024年に匹敵する水準
- 第1四半期売上収益は前年同期と同水準を予想

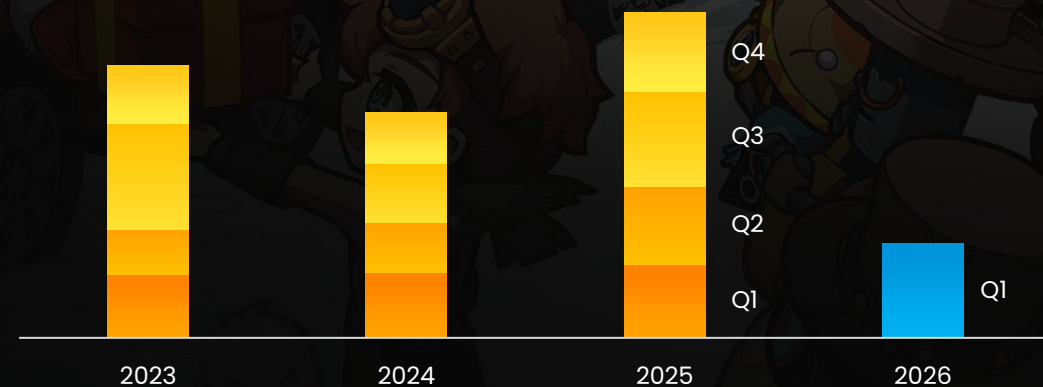
『MapleStory Worlds¹』

- 第4四半期の売上収益は前年比でほぼ倍増した
- 地域展開により、通期売上収益は前年同期比で3倍以上になった
- 第1四半期は引き続き前年同期比で成長を見込む

『MapleStory: Idle RPG』

- グローバル市場で好評を博すなど素晴らしいローンチとなった
- 複数の市場においてアプリストアランキングで1位を獲得
- 第1四半期においても引き続き堅調な増収寄与を見込む

メイプルストーリーフランチイズ売上収益

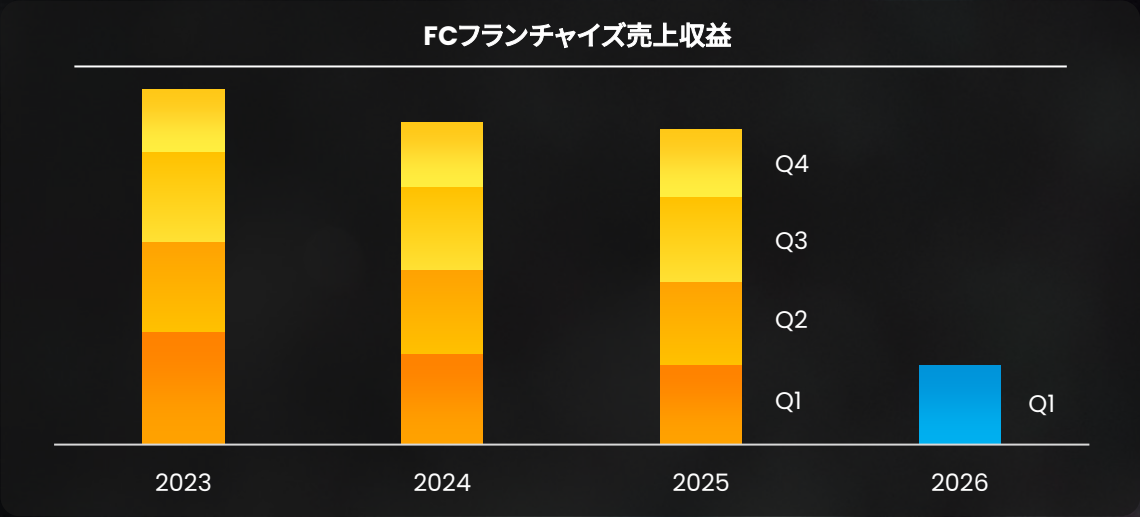


¹ 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

FCフランチャイズ

2025年の通期売上収益は前年と比較して同水準で着地
 第1四半期の売上収益は前年同期比でほぼ横ばいとなることを予想

- 第4四半期の売上収益は、ホリデーシーズンのアップデートやセールスプロモーションにより前年同期比で成長
- 通期売上収益は、2025年に大型のサッカーイベントがなかったものの、前年比でほぼ横ばいとなった
- 第1四半期の売上収益は前年同期比でほぼ横ばいとなることを予想
- 6月に開幕するワールドカップに向けて、ユーザーの盛り上がりを醸成していくことを重点施策とする



シュータージャンル

『ARC Raiders』が素晴らしいローンチを達成し、累計販売本数は1,400万本を突破

『ARC Raiders』

- 10月30日のリリース以降、SteamやPlayStation及びXboxで売上ランキング上位を維持
- 1月に最大同時接続者数が96万人に達し、WAUは現時点でも約600万人を維持するなど、優れたリテンションとプレイヤー指標を示した
- 毎月のコンテンツアップデートやイベントを通じて、プレイヤーエンゲージメントや販売の勢いを維持する見込み

『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成長
- 11月18日に中国でオープンベータを開始し、現在正式サービスを開始
- 第1四半期も前年同期比で増収を見込む



2025年度第4四半期 業績

2025年度第4四半期業績ハイライト

『ARC Raiders』や『MapleStory: Idle RPG』の成功により売上収益が前年同期比で大幅に成長

売上収益

- 業績予想のレンジ内で着地。『ARC Raiders』、『MapleStory: Idle RPG』及びグローバル『メイプルストーリー』が想定を上回った
- メイプルストーリーフランチイズ、PC版『アラド戦記』及び新作タイトルの貢献により前年同期比で成長
- 『ARC Raiders』の売上収益277億円を繰り延べた影響¹と『MapleStory: Idle RPG』に関する返金の見積額約90億円を反映

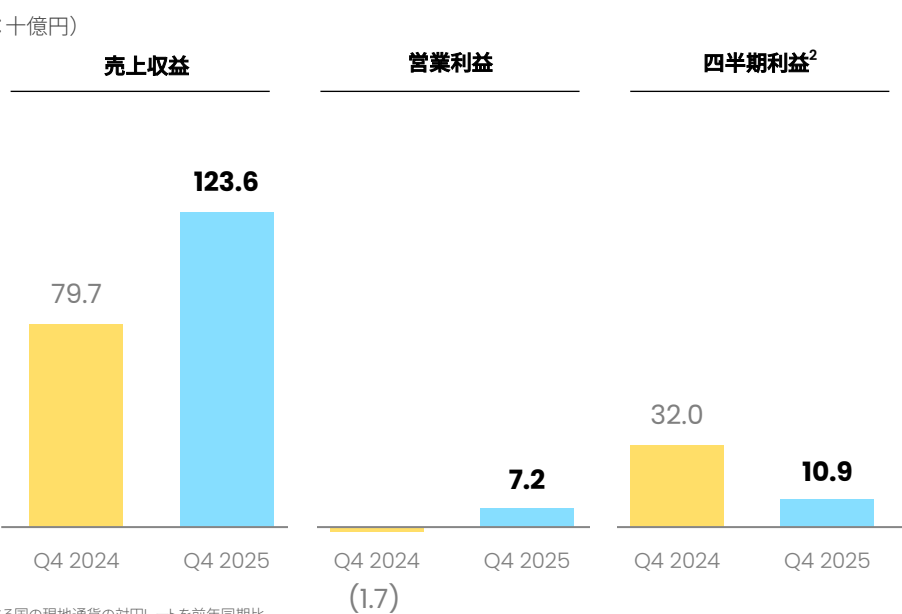
(単位: 百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2024年 第4四半期 実績	2025年 第4四半期 業績見通し		2025年 第4四半期 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 ³
売上収益	¥79,726	¥115,800 ~	¥129,336	¥123,599	55%	51%
PC/コンソール	49,553	83,232 ~	92,067	91,588	85%	77%
モバイル	30,173	32,568 ~	37,269	32,011	6%	7%
営業利益(損失)	(1,729)	21,744 ~	31,874	7,175	na	na
四半期利益 ²	32,029	22,231 ~	30,606	10,857	(66%)	(72%)
1株当たり四半期利益	38.71	27.97 ~	38.51	13.67		
為替レート						
100韓国ウォン/日本円	10.93	10.66	10.66	10.65	(3%)	
中国元/日本円	21.24	21.40	21.40	21.78	3%	
米ドル/日本円	152.44	151.30	151.30	154.15	1%	

営業利益

- 費用が想定を上回ったことにより当社業績予想を下回った
 - 『ARC Raiders』をはじめとする好調な業績を背景に、業績予想に織り込んでいなかった業績連動賞与を計上
 - 新作タイトルの好調によりプラットフォーム費用が計画を上回った
 - 主にパブリッシングタイトルのサービス終了に係る減損損失30億円を計上
- 『MapleStory: Idle RPG』の返金による影響額約40億円を反映

(単位: 十億円)



四半期利益²

- 営業利益が想定を下回ったことにより当社業績予想を下回った
- 前年同期比で減少。2024年度第4四半期は為替差益317億円を認識した一方で、2025年度第4四半期は為替差益97億円を認識したことが要因

¹ 本作は、売り切り型で提供されるオンラインマルチプレイヤー専用タイトルであり、シングルプレイヤーモードを搭載していません。こうした特性をより適切に反映するため、監査法人と協議の上、特定の販売チャネルにおける売上の一部を繰延処理しました。なお、第4四半期から繰り延べられた277億円のうち、過半は2026年第1四半期に認識される見込みです。

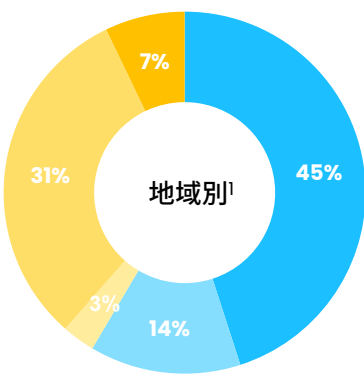
² 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

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。

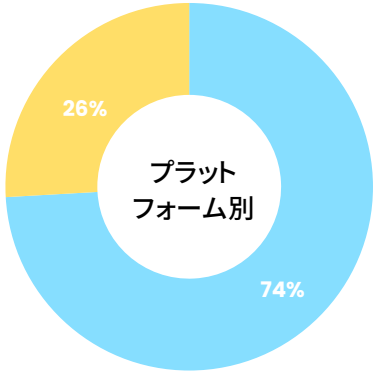
2025年度第4四半期 売上構成

(単位:百万円)

	2025年第4四半期			前年同期比変化率(%)	
	2024年 第4四半期	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ³	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ³
地域別 ¹					
韓国	¥41,504	¥55,643	¥57,005	34%	37%
中国	21,438	16,685	16,346	(22%)	(24%)
日本	3,594	3,636	3,526	1%	(2%)
北米及び欧州	8,371	38,817	34,843	364%	316%
その他の地域 ²	4,819	8,818	8,564	83%	78%
売上収益合計	79,726	123,599	120,284	55%	51%
プラットフォーム別					
PC/コンソール	49,553	91,588	87,852	85%	77%
モバイル	30,173	32,011	32,432	6%	7%
売上収益合計	79,726	123,599	120,284	55%	51%
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	10.93	10.65	10.93	(3%)	
中国元/日本円	21.24	21.78	21.24	3%	
米ドル/日本円	152.44	154.15	152.44	1%	



- 地域別¹
- 韓国 45%
 - 中国 14%
 - 日本 3%
 - 北米及び欧州 31%
 - その他の地域² 7%



- プラットフォーム別
- PC/コンソール 74%
 - モバイル 26%

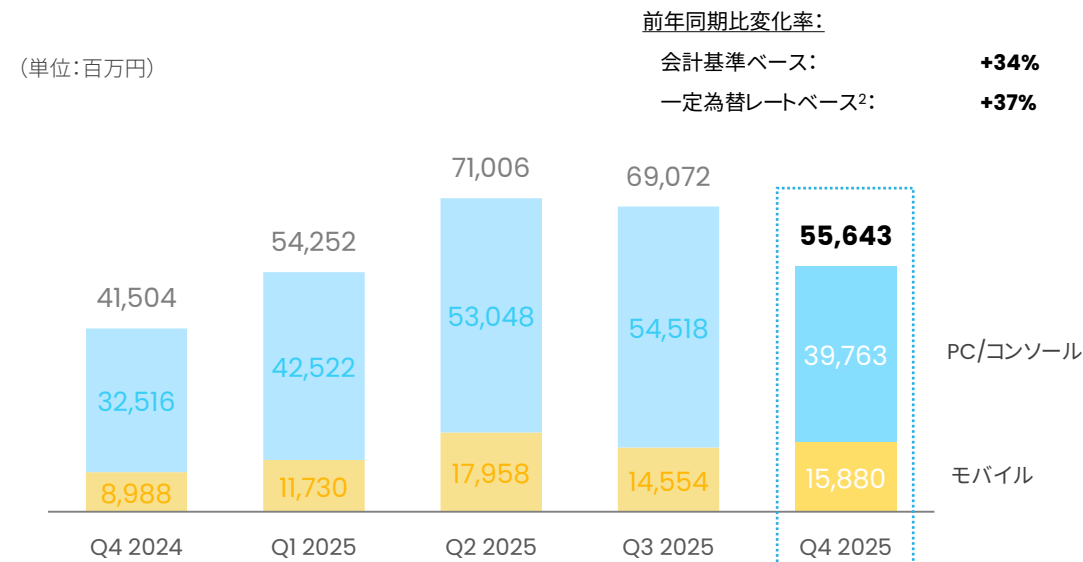
1 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。
2 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

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。

2025年度第4四半期 韓国ハイライト

新作ローンチ及び3大フランチャイズの成長により前年同期比で増収。FCフランチャイズ及び『アラド戦記』により業績予想をわずかに下回った

- メイプルストーリー：
 - 冬季アップデートの好調により、売上収益は前年同期比で14%成長
 - 『MapleStory: Idle RPG』：10週間以上アプリストアの売上ランキング首位を維持
 - FC：ホリデーシーズンのアップデート及びセールスプロモーションにより『FC ONLINE』は前年同期比で成長
 - アラド戦記：PC版は新規レイドコンテンツの投入により前年同期比で56%の増収を達成
 - マビノギ：『マビノギモバイル』は12月下旬のサンリオとのコラボレーション施策により増収寄与
-
- PC/コンソールの売上収益は前年同期比で22%増加
 - モバイル売上収益は前年同期比で77%増加、前四半期比で9%増加



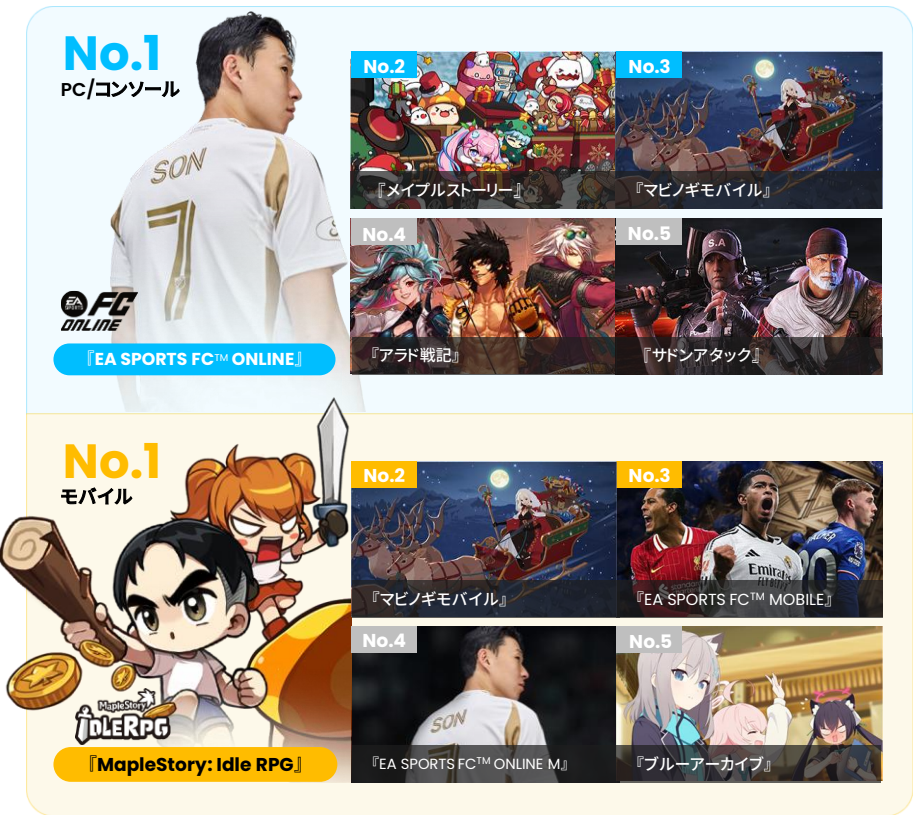
1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC) 及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

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 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved. 12

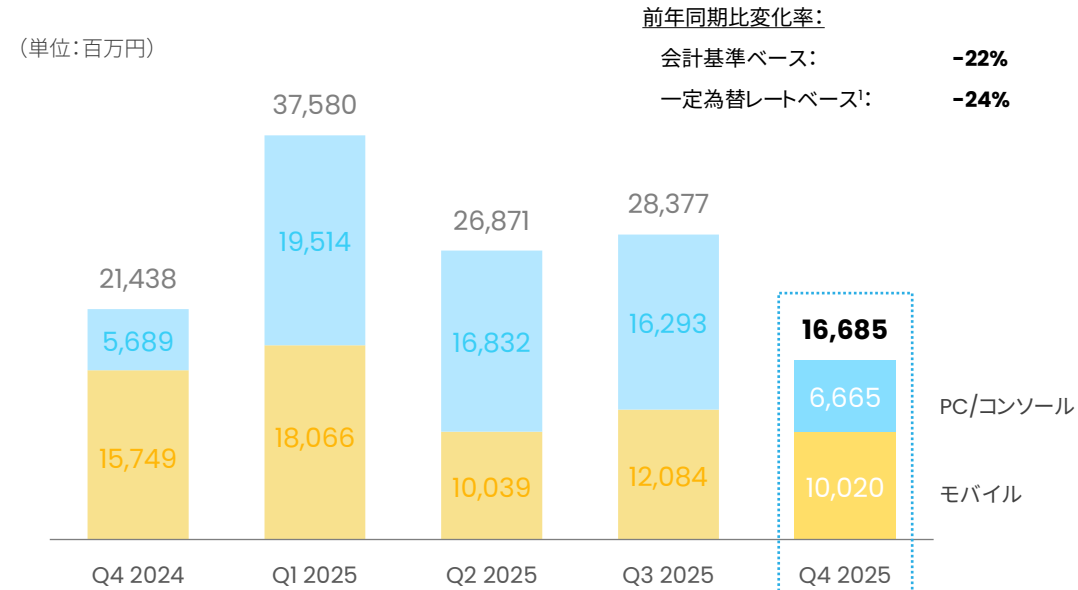
地域別売上収益ランキング³⁾



2025年度第4四半期 中国ハイライト

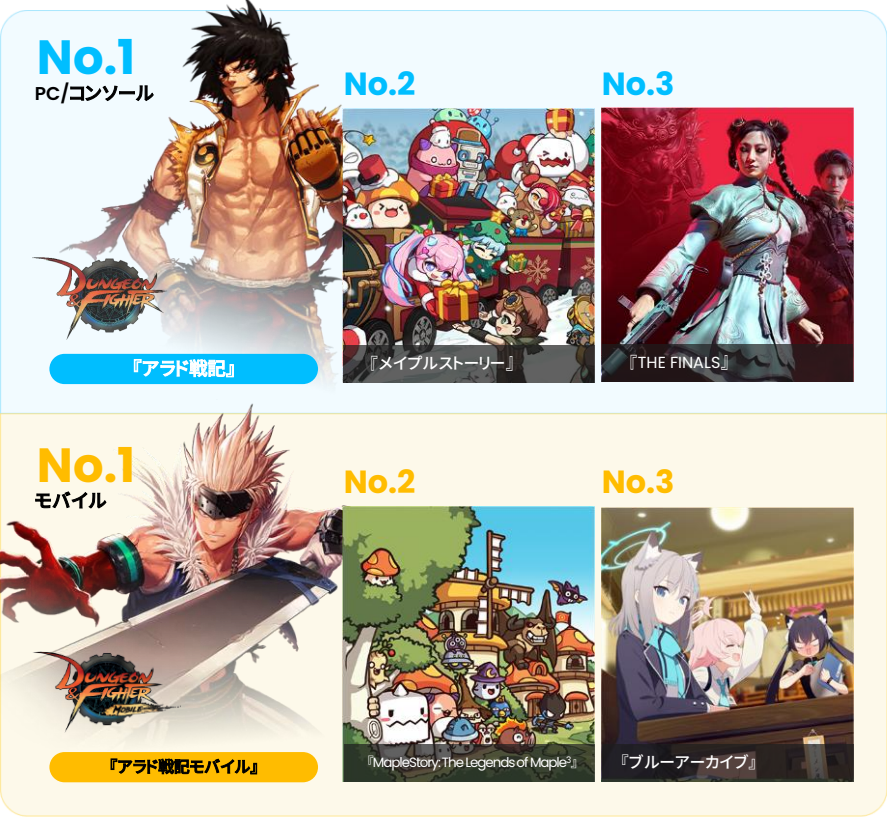
業績予想をわずかに下回った。PC版『アラド戦記』が前年同期比で成長した一方で、『アラド戦記モバイル』は前年同期比で減収

- PC版『アラド戦記』：
 - 前年同期比で2桁成長。第4四半期はプレイヤーエンゲージメントを維持
 - 前年同期比では、課金ユーザー数及びARPPUが増加した一方で、MAUが減少
 - 前四半期比では、MAU、課金ユーザー数及びARPPUが季節性により減少
- 『アラド戦記モバイル』：
 - 弱い季節性により前四半期比で減少



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。

地域別売上収益ランキング²⁾



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⁾ 中国における『MapleStory M』の正式名称です。

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。

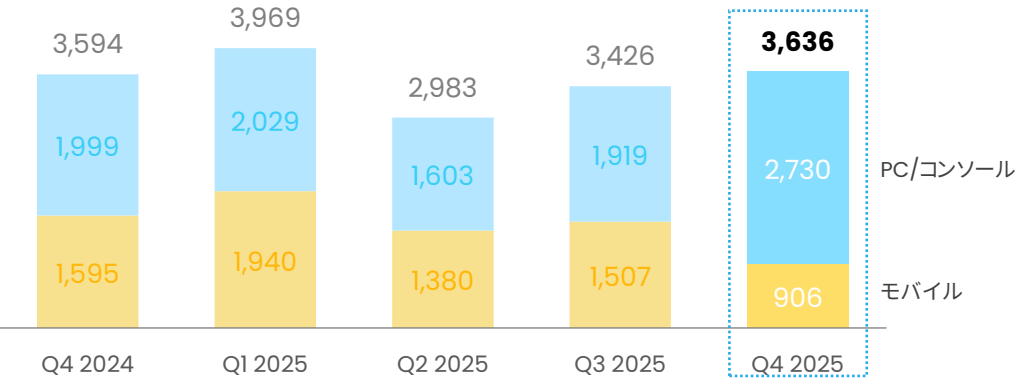
2025年度第4四半期 日本ハイライト

『ARC Raiders』の好調により業績予想を上回った

- 『ARC Raiders』の増収寄与の一方でモバイルゲームの減収により、前年同期比横ばいとなった
- 『メイプルストーリー』：前年同期比で増加。冬季アップデートはプレイヤーの好評を得た
- 『ARC Raiders』：業績予想を大幅に上回った

(単位:百万円)

前年同期比変化率:
会計基準ベース: +1%
一定為替レートベース¹⁾: -2%



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。

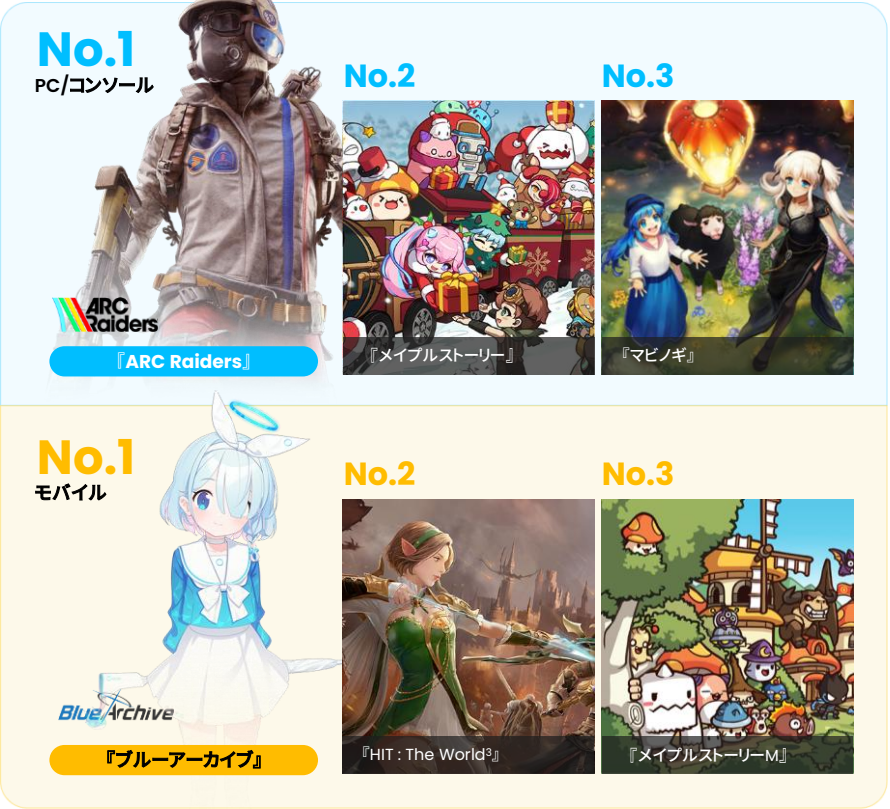
²⁾ 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

³⁾ 日本における『HIT2』の正式名称です。

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 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved. 14

地域別売上収益ランキング²⁾



2025年度第4四半期 北米及び欧州ハイライト

『ARC Raiders』、『メイプルストーリー』、『MapleStory: Idle RPG』により業績予想を上回った。

『ARC Raiders』と『MapleStory: Idle RPG』は当社のグローバルポートフォリオを強化

- 『ARC Raiders』や『MapleStory: Idle RPG』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により、前年同期比で増収
- 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過去最高の四半期売上収益を達成
 - 『MapleStory: Idle RPG』は、北米で好調に推移し、想定を上回った
- 『ARC Raiders』：想定を大幅に上回り、四半期を通して優れたリテンション及びWAU、PCCUなどのユーザー指標を維持した
- 『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成長

(単位:百万円)

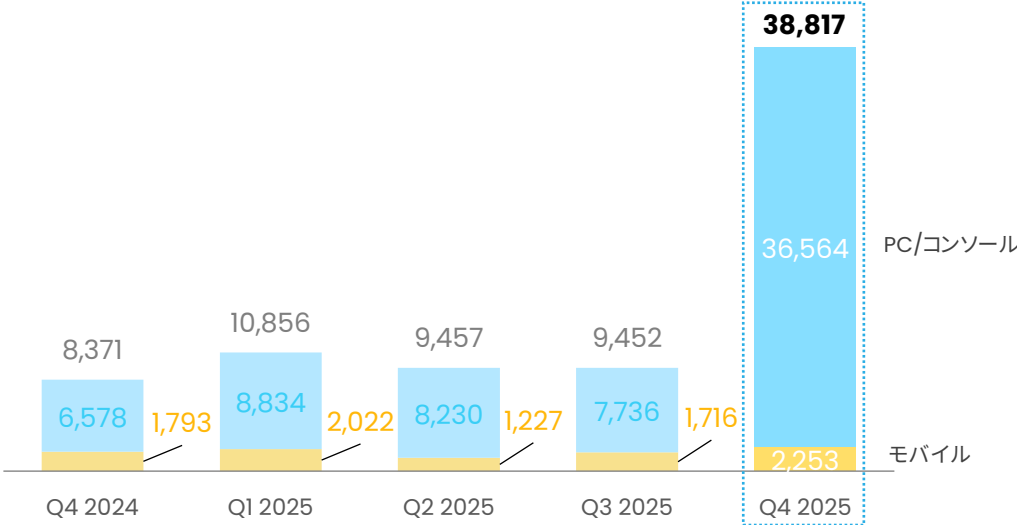
前年同期比変化率:

会計基準ベース:

+364%

一定為替レートベース:

+316%

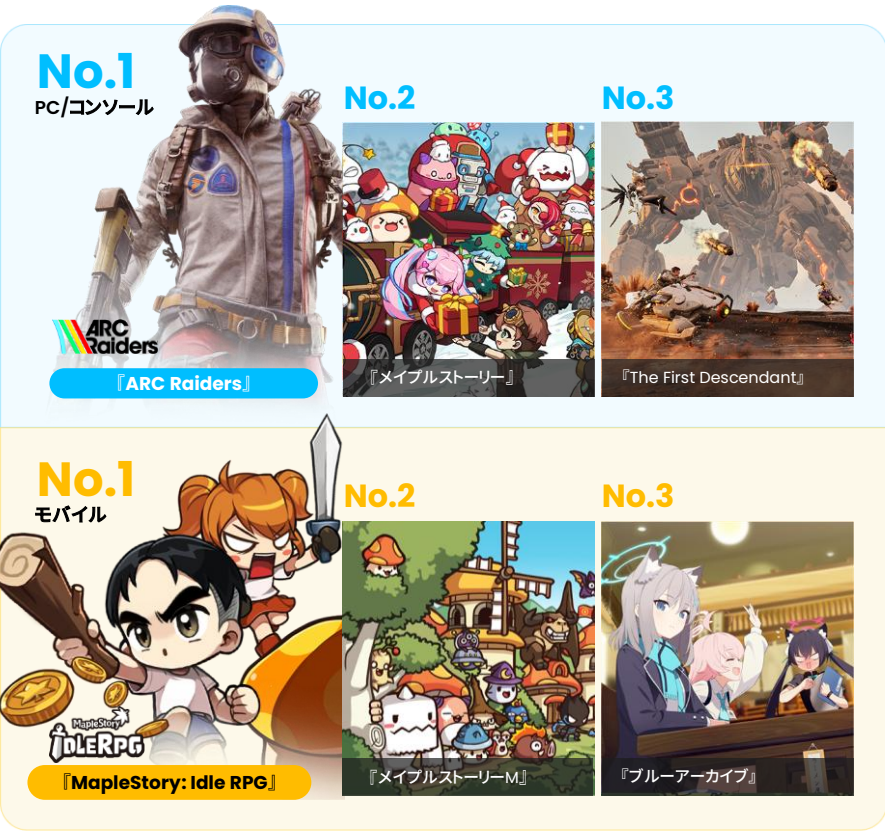


1 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクスングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

2 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。

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。

地域別売上収益ランキング²



2025年度第4四半期 その他の地域¹ ハイライト

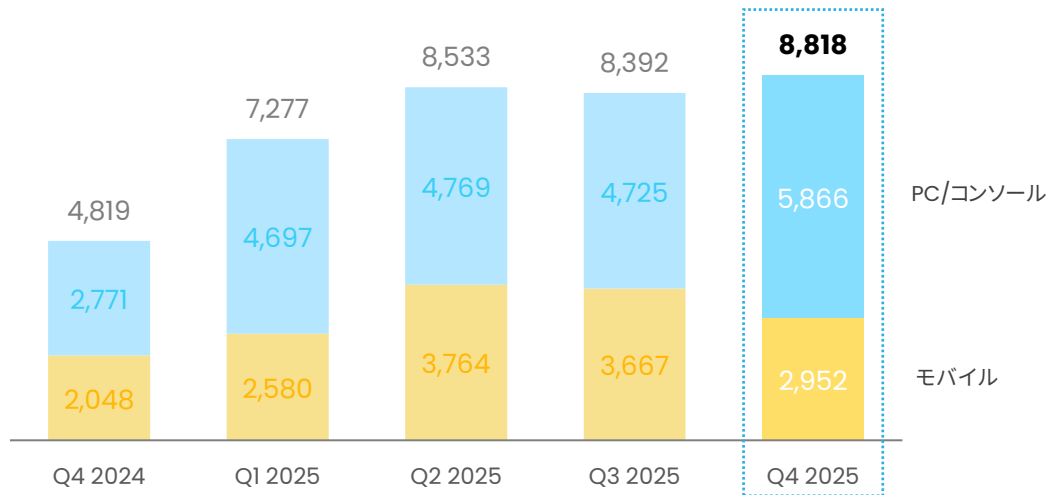
『ARC Raiders』やメイプルストーリーフランチャイズの好調により業績予想を上回った

- 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、冬季アップデートの好調により前年同期比で成長し、業績予想を上回った
 - 『MapleStory: Idle RPG』：台湾及びシンガポールのアプリストアで1位を達成
 - 『MapleStory Worlds』：フランチャイズの売上収益に増収寄与
- 『ARC Raiders』：予想を大幅に上回った

(単位:百万円)

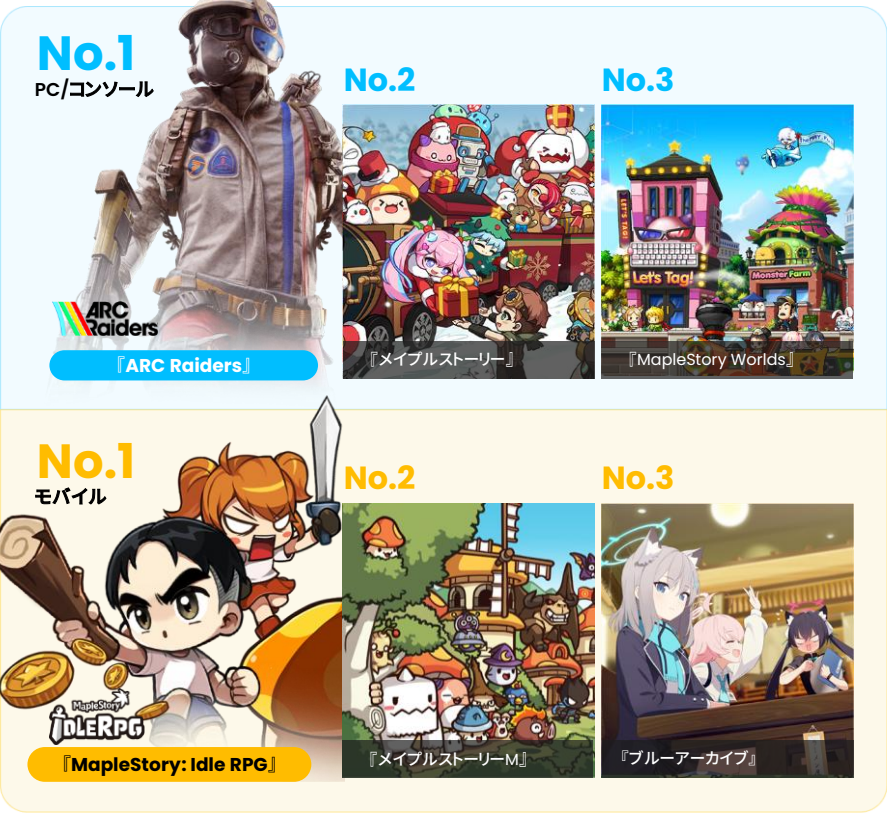
前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+83%**
一定為替レートベース²: **+78%**



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ス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。

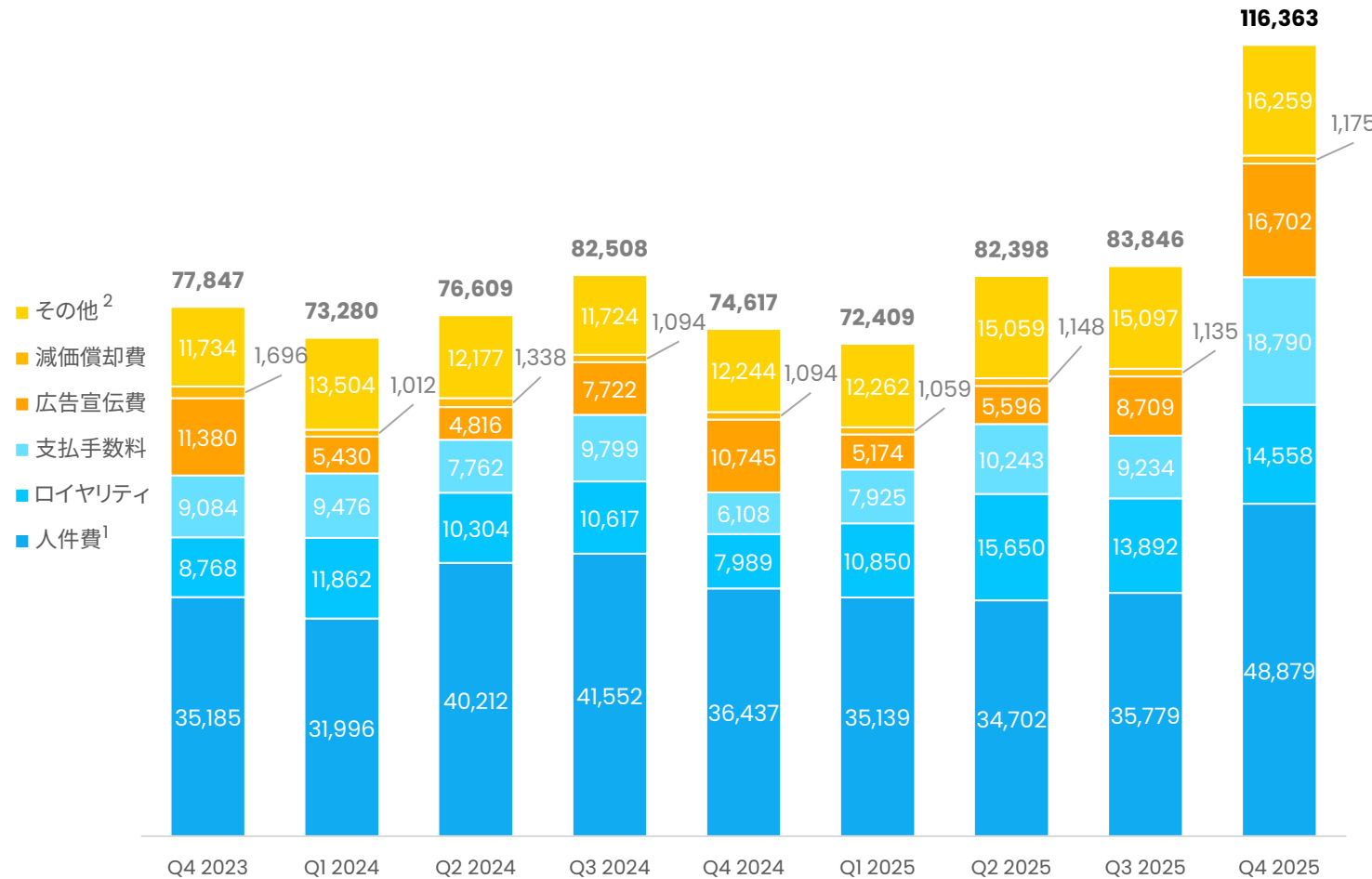
地域別売上収益ランキング³



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。

費用内訳

(単位:百万円)



第4四半期実績

前年同期比及び前四半期比分析

- 人件費¹:主に『ARC Raiders』をはじめとする好調な業績に伴う業績連動賞与及び人員増による増加
- ロイヤリティ費用:『MapleStory: Idle RPG』や『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』及び『MapleStory: Idle RPG』の売上収益増加による増加
- 広告宣伝費:主に『MapleStory: Idle RPG』、『ARC Raiders』及び『マビノギモバイル』に係るプロモーション費用の増加
- その他²:外注費用及び『MapleStory Worlds³』に関連するクリエイター報酬⁴による増加

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。

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の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。

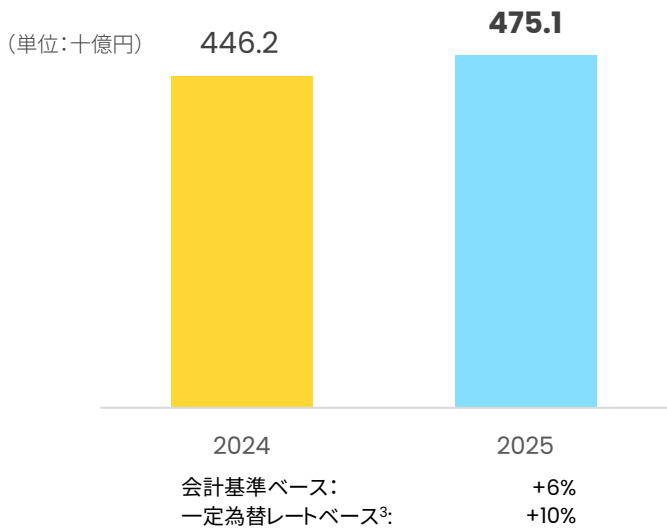
2025年度 業績

2025年度業績

新作タイトルの好調及び主要タイトルの堅調な回復により、過去最高の売上収益を達成

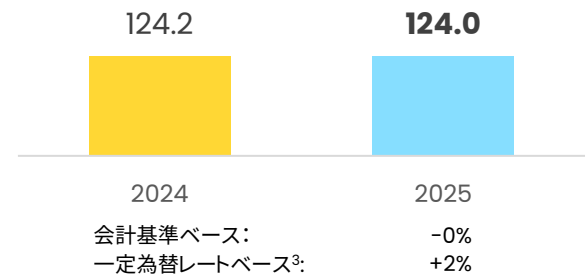
売上収益

- アラド戦記フランチャイズは、前年比で**21%減少**
 - PC版『アラド戦記』の回復の一方で、中国『アラド戦記モバイル』は減収
- メイプルストーリーフランチャイズは、前年比で**43%成長**
 - 韓国『メイプルストーリー』及び『MapleStory Worlds』の成長に加え、『MapleStory: Idle RPG』による貢献
- FCフランチャイズの売上収益は、前年比でほぼ横ばいとなった
- 新作タイトル『マビノギモバイル』及び『ARC Raiders』により、3大フランチャイズ以外の売上収益は前年比で**25%成長**



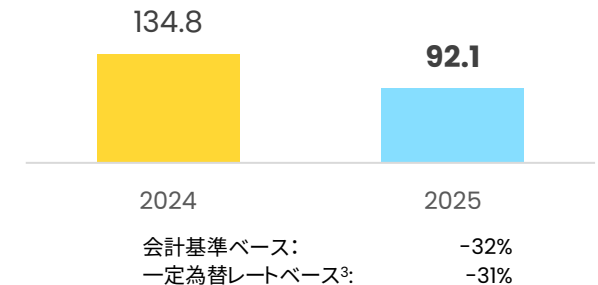
営業利益

- 売上収益の増加が費用の増加に相殺され、前年比でほぼ横ばいとなった
- 変動費(ロイヤリティ費用や支払手数料)及び広告宣伝費が前年比で増加。『ARC Raiders』、『マビノギモバイル』及び『MapleStory: Idle RPG』などの新作タイトルが主な要因
- 人件費¹が前年比で増加。新作及び既存ライブタイトルへの新規採用が要因
- 2025年に46億円の減損損失を認識した一方、2024年には134億円の減損損失を認識



当期利益²

- 前年比で減少。主な理由は以下の通り。
 - 2025年に27億円の為替差損を認識した一方、2024年には309億円の為替差益を認識
 - 2025年に持分法による投資に係る減損損失86億円を認識



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 当期利益とは、親会社の所有者に帰属する当期利益のことです。

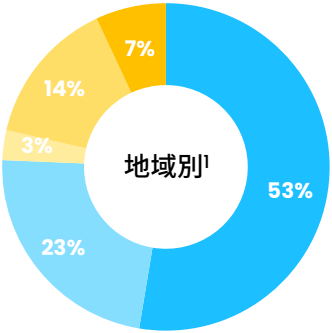
³ 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクスングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

2025年度 業績

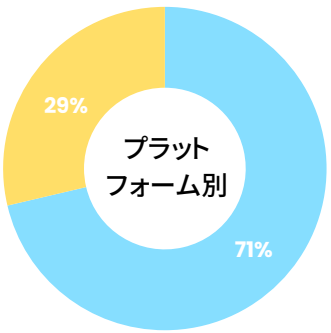
(単位:百万円)

	2024年	2025年		前期比変化率(%)	
		会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴
地域別 ¹					
韓国	¥195,022	¥249,973	¥264,111	28%	35%
中国	164,116	109,513	111,757	(33%)	(32%)
日本	17,768	14,014	14,308	(21%)	(19%)
北米及び欧州	42,522	68,582	65,789	61%	55%
その他の地域 ²	26,783	33,020	34,101	23%	27%
売上収益合計	446,211	475,102	490,066	6%	10%
プラットフォーム別					
PC/コンソール	256,524	338,857	348,591	32%	36%
モバイル	189,687	136,245	141,475	(28%)	(25%)
売上収益合計	446,211	475,102	490,066	6%	10%
営業利益	124,176	124,012	126,973	(0%)	2%
当期利益 ³	134,848	92,052	93,035	(32%)	(31%)
1株当たり当期利益	161.79	114.48			

2025年度 売上構成比率



- 地域別¹
- 韓国 53%
 - 中国 23%
 - 日本 3%
 - 北米及び欧州 14%
 - その他の地域² 7%



- プラットフォーム
- PC/コンソール 71%
 - モバイル 29%

1 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。

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 当期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する当期利益のことです。

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計算しています。

2026年度第1四半期 業績見通し

2026年度第1四半期 業績見通し

当社ポートフォリオ全体の力強いモメンタムにより、過去最高の四半期売上収益を見込む

売上収益

- PC版『アラド戦記』や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』と『マビノギモバイル』の堅調な増収寄与を見込む
- 前年同期比で『アラド戦記モバイル』の減収を予想
- 『MapleStory: Idle RPG』に関する返金の見積額約50億円を反映

(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	前年同期比					
			会計基準 ベース			一定為替 レートベース ²		
売上収益	¥113,934	¥150,492 ~ ¥164,015	32%	~	44%	23%	~	34%
PC/コンソール	77,596	117,765 ~ 125,622	52%	~	62%	39%	~	49%
モバイル	36,338	32,727 ~ 38,393	(10%)	~	6%	(13%)	~	2%
営業利益	41,611	51,182 ~ 61,122	23%	~	47%	7%	~	30%
四半期利益 ¹	26,272	40,912 ~ 48,442	56%	~	84%	31%	~	58%
1株当たり四半期利益	32.12	51.72 ~ 61.25						
想定為替レート								
100韓国ウォン／日本円	10.53	10.77	10.77		2%			
中国元／日本円	21.08	22.45	22.45		6%			
米ドル／日本円	152.60	156.78	156.78		3%			

為替感応度³: 日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2026年度第1四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

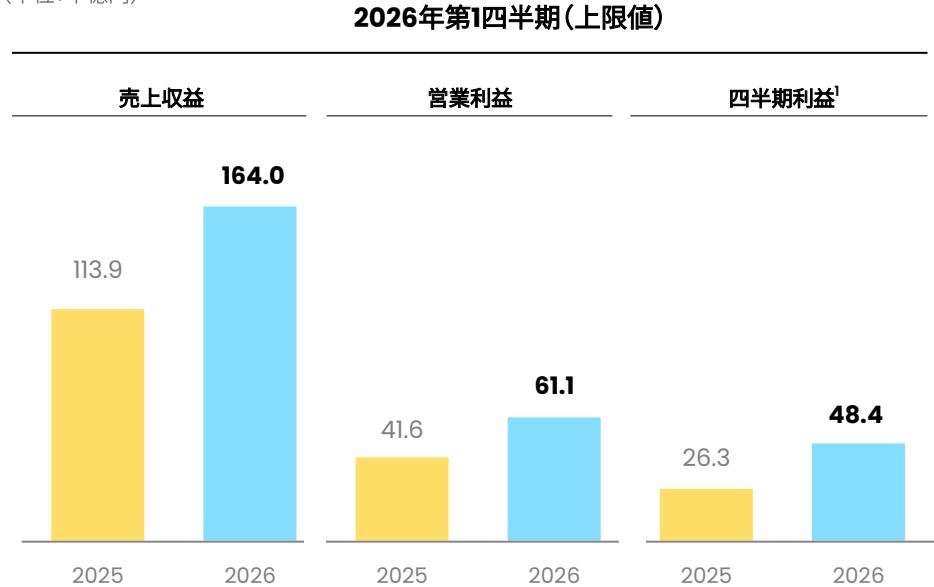
営業利益

- 売上収益の増加により前年同期比で増加を予想
- 支払手数料、ロイヤリティ費用、人件費、広告宣伝費の増加を予想
- 『MapleStory: Idle RPG』の返金による影響額約30億円を反映

四半期利益¹

- 営業利益の増加により、四半期利益の増加を予想
- 2025年度第1四半期において為替差損42億円および持分法による投資の減損損失16億円を計上

(単位: 十億円)



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ス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1四半期 韓国 / 中国業績見通し

韓国

『MapleStory: Idle RPG』や『マビノギモバイル』の貢献及び『アラド戦記』の成長により、売上収益が前年同期比で増加することを予想

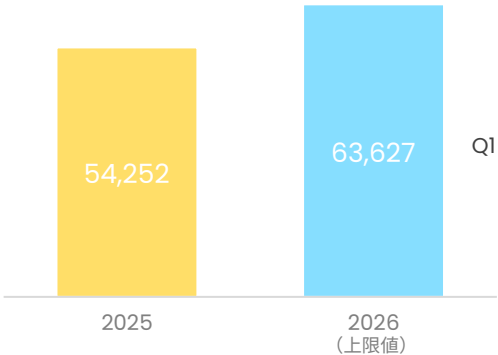
- PC/コンソール: 前年同期比で増収を予想
 - FCフランチャイズは、前年同期比でおおよそ横ばいを見込む。6月に開催されるワールドカップに向けてユーザーの盛り上がりを醸成していくことに注力
 - 『メイプルストーリー』は、前年同期比で減収を見込む
 - 『マビノギモバイル』のPCにおける売上収益の貢献を見込む
- モバイル: 前年同期比で増収を予想
 - 『MapleStory: Idle RPG』及び『マビノギモバイル』の継続した増収寄与を見込む

中国

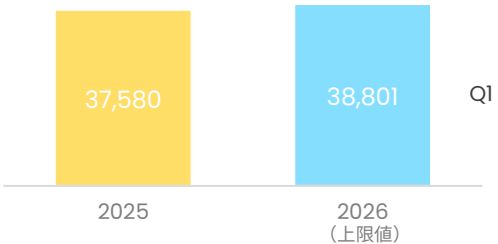
『アラド戦記モバイル』の減収により、売上収益が前年同期比で減少することを予想

- PC版『アラド戦記』
 - パッケージ販売を含む旧正月アップデートの好評により、前年同期比での成長を見込む
- 『アラド戦記モバイル』
 - 前四半期比ではほぼ横ばいとなる一方で、前年同期比で減収を見込む
 - テンセントとの共同開発コンテンツの次回リリースを今年予定

(単位: 百万円)	2025年 第1四半期	2026年第1四半期 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 ¹
	54,252	58,663	~ 63,627	8% ~ 17%	6% ~ 15%



(単位: 百万円)	2025年 第1四半期	2026年第1四半期 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 ¹
	37,580	33,438	~ 38,801	(11%) ~ 3%	(17%) ~ (4%)



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。

2026年度第1四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ 業績見通し

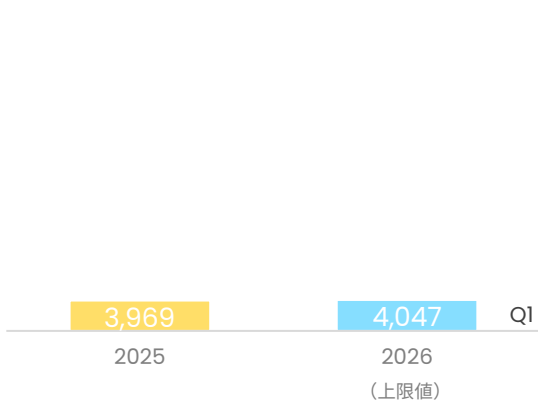
日本

前年同期比でわずかな減収を予想

- 『ARC Raiders』の増収寄与を見込む
- 『アラド戦記』及び『メイプルストーリーM』の前年同期比での増収を見込む
- 『HIT : The World²』及び『FC MOBILE³』の前年同期比での減収を見込む

(単位:百万円)

2025年 第1四半期	2026年第1四半期 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 ⁴	
3,969	3,628	~ 4,047	(9%) ~ 2%	(14%) ~ (3%)	

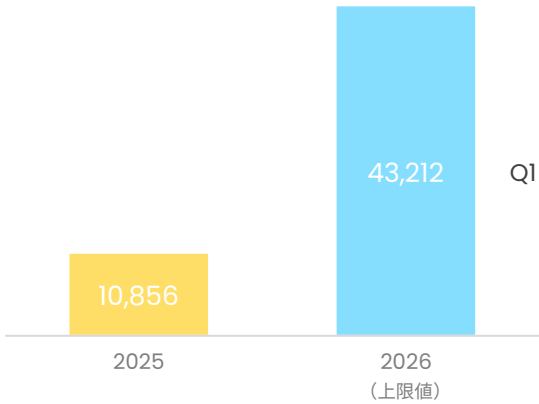


北米及び欧州

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

2025年 第1四半期	2026年第1四半期 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 ⁴
10,856	41,243	~ 43,212	280% ~ 298%	226% ~ 242%

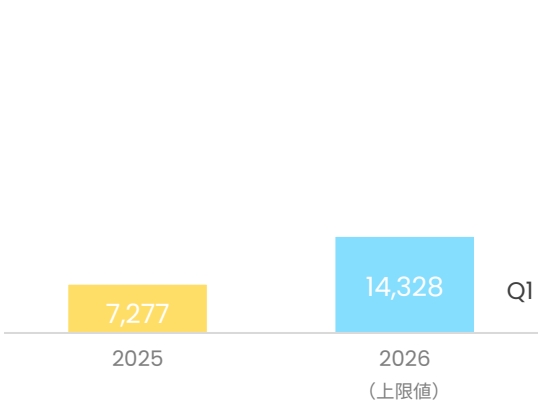


その他の地域¹

前年同期比で増収を予想

- 『ARC Raiders』、『MapleStory: Idle RPG』及び『MapleStory Worlds』の増収寄与を見込む
- 『The First Berserker: Khazan』及び『The First Descendant』の前年同期比での減収を見込む

2025年 第1四半期	2026年第1四半期 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 ⁴
7,277	13,520	~ 14,328	86% ~ 97%	72% ~ 83%



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 日本における『HIT2』の正式名称です。

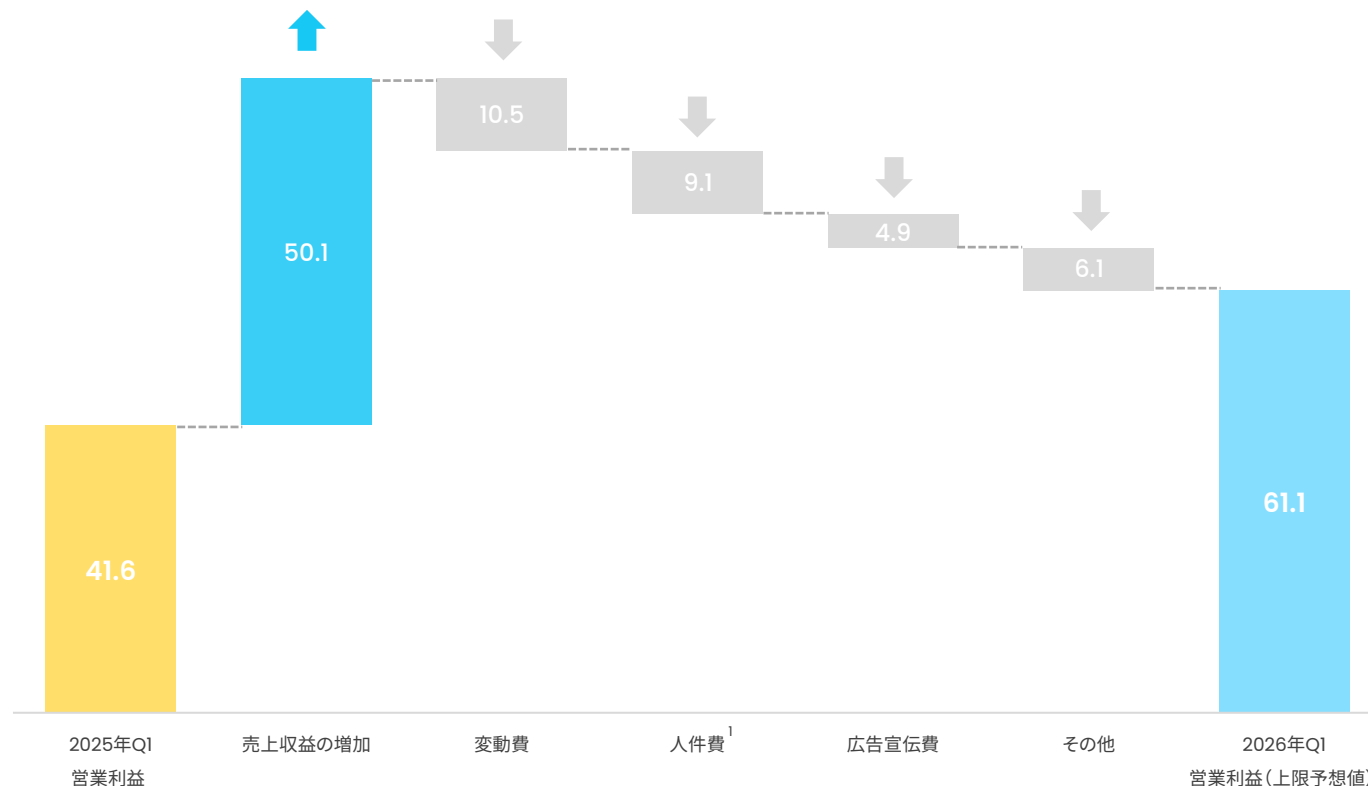
³ 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』です。

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計算しています。

2026年度第1四半期 営業利益及び費用見通し

(単位:十億円)

営業利益(上限値)の前年同期比較



前年同期比分析

第4四半期の見通し

- 以下を含む変動費:
 - ロイヤリティ費用:『MapleStory: Idle RPG』及び『マビノギモバイル』による増加を予想
 - 支払手数料:『ARC Raiders』、『MapleStory: Idle RPG』及び『マビノギモバイル』による増加を予想
- 人件費¹:『ARC Raiders』に係る業績連動賞与と従業員数の増加による増加を予想
- 広告宣伝費:『MapleStory: Idle RPG』、『ARC Raiders』、『マビノギモバイル』などの新作タイトルのプロモーションによる増加を予想
- 以下を含むその他:
 - クラウドサービス費用の増加
 - 『MapleStory Worlds²』のクリエイター報酬³の増加

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 『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。

³ 『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。

株主還元

潤沢なキャッシュフローにより、配当額を倍増させるとともに、大規模な自己株式の取得を2025年に実施

自己株式の取得

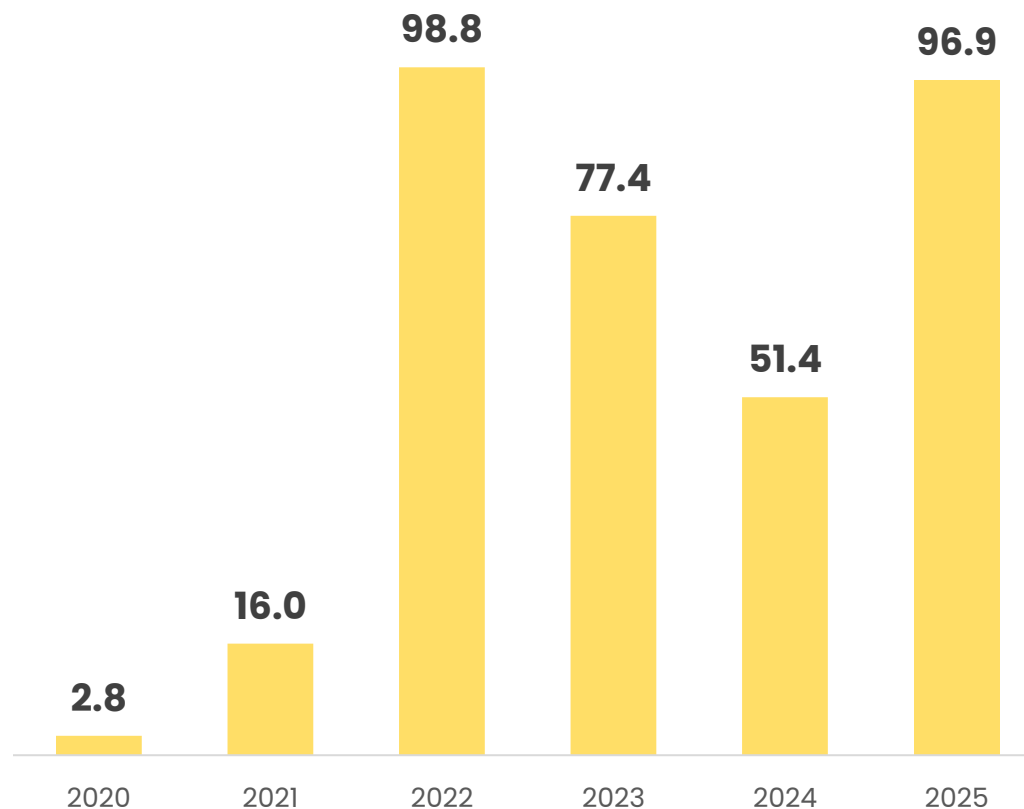
- 1年間で取得総額1,000億円を上限とする自己株式取得の方針に基づき、1月28日に250億円の自己株式の取得を完了
- 当方針により取得した自己株式をすべて消却することを、2月12日の取締役会にて決議
- 前年度営業利益の33%以上を株主の皆様に還元するという基本方針のもと、積極的な株主還元を継続

配当

- 2025年には、1株当たりの配当額を2024年の22.5円から45円に倍増
- 2026年の年間配当予想額は、1株当たり60円

自己株式の取得の推移

(単位:十億円)



パイプライン



PC

モバイル

『アズールプロミリア』

・ローンチ日程	未定
・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

1 仮のタイトルです。

2 韓国、中国、日本以外の地域が含まれます。



PC

コンソール

PROJECT DX

『Project DX¹』

・ローンチ日程	未定
・地域	韓国、日本、グローバル ²
・IP	『Durango』
・ジャンル	MMORPG
・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 上記は当社のパイプ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。



TBA

RX [PROJECT]

『Project RX¹』

・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



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¹
- ・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 未定
- ・地域 韓国、グローバル¹
- ・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¹
- ・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ものではなく、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¹
- ・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

『Project OVERKILL²』

- ・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 上記は当社のパイプ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。



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)

	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	2025年 第2四半期	2025年 第3四半期	2025年 第4四半期	前年同期比 変化率(%)
(地域別)									
韓国	¥57,340	¥48,870	¥47,308	¥41,504	¥54,252	¥71,006	¥69,072	¥55,643	34%
中国	29,182	56,340	57,156	21,438	37,580	26,871	28,377	16,685	(22%)
日本	3,630	4,556	5,988	3,594	3,969	2,983	3,426	3,636	1%
北米及び欧州	9,919	7,044	17,188	8,371	10,856	9,457	9,452	38,817	364%
その他の地域 ¹	8,347	5,664	7,953	4,819	7,277	8,533	8,392	8,818	83%
(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	84,482	85,191	91,588	85%
モバイル	29,121	65,593	64,800	30,173	36,338	34,368	33,528	32,011	6%
売上収益	108,418	122,474	135,593	79,726	113,934	118,850	118,719	123,599	55%
営業利益(損失)	29,146	45,224	51,535	(1,729)	41,611	37,698	37,528	7,175	na
四半期利益 ²	35,918	39,878	27,023	32,029	26,272	16,758	38,165	10,857	(66%)
1株当たり四半期利益	42.77	47.66	32.55	38.71	32.12	20.82	47.78	13.67	
適用為替レート									
100韓国ウォン／日本円	11.19	11.38	11.03	10.93	10.53	10.34	10.65	10.65	(3%)
中国元／日本円	20.79	21.78	20.89	21.24	21.08	20.04	20.63	21.78	3%
米ドル／日本円	148.61	155.88	149.38	152.44	152.60	144.59	147.48	154.15	1%
主要PC及びコンソールユーザー指標 ³									
MAU(百万)	18.3	14.1	17.6	13.3	12.9	13.4	13.3	11.1	(17%)
課金ユーザー数(百万)	3.1	2.6	2.9	1.9	2.4	2.6	2.6	1.9	3%
課金率	17.0%	18.5%	16.2%	14.2%	18.6%	19.7%	19.9%	17.5%	
ARPPU(会計基準)	12,545	9,279	11,939	9,942	16,137	12,472	13,705	10,732	8%

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¹

(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	第2四半期	第3四半期	第4四半期
売上原価 ¹	¥40,557	¥44,187	¥46,124	¥33,970	¥39,244	¥47,225	¥45,822	¥60,797
ロイヤリティ ²	11,862	10,304	10,617	7,989	10,850	15,650	13,892	14,558
人件費 ³	19,131	25,739	27,592	17,370	20,072	20,872	21,041	34,119
その他 ⁴	9,564	8,144	7,915	8,611	8,322	10,703	10,889	12,120
販売費及び一般管理費 ¹	32,723	32,422	36,384	40,647	33,165	35,173	38,024	55,566
人件費	7,454	8,234	7,559	12,174	8,360	7,373	7,771	8,462
支払手数料 ⁵	9,476	7,762	9,799	6,108	7,925	10,243	9,234	18,790
研究開発費	5,411	6,239	6,401	6,893	6,707	6,457	6,967	6,298
広告宣伝費	5,430	4,816	7,722	10,745	5,174	5,596	8,709	16,702
減価償却費	1,012	1,338	1,094	1,094	1,059	1,148	1,135	1,175
その他	3,940	4,033	3,809	3,633	3,940	4,356	4,208	4,139
その他の収益 ⁶	199	295	148	397	250	1,452	4,107	4,864
その他の費用 ⁷	6,191	936	1,698	7,235	164	206	1,452	4,925
内、減損損失	6,161	214	68	6,989	41	198	1,299	3,021

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「ゲーム配信のために、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などを含んでおります。

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	第2四半期	第3四半期	第4四半期
営業利益(損失)	¥29,146	¥45,224	¥51,535	(¥1,729)	¥41,611	¥37,698	¥37,528	¥7,175
金融収益 ¹	25,680	19,325	8,753	45,581	6,876	9,110	25,688	16,578
金融費用 ²	518	608	20,323	1,592	6,642	18,257	2,718	3,898
再評価による損失の戻入 ³	692	-	-	-	-	-	-	-
持分法による投資利益又は(損失)	(761)	(2,507)	(1,058)	(853)	(1,500)	1,128	42	(1,367)
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	54,239	61,434	38,907	41,407	38,701	28,844	54,418	18,488
法人所得税費用	18,288	22,046	10,211	9,226	12,378	12,961	16,696	8,717
非支配持分	33	(490)	1,673	152	51	(875)	(443)	(1,086)
四半期利益 ⁴	35,918	39,878	27,023	32,029	26,272	16,758	38,165	10,857

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、第4四半期、及び2025年第3四半期、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3四半期及び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 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4四半期 連結累計期間	2025年 第4四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥100,968	¥171,872
投資活動によるキャッシュ・フロー	7,445	102,247
財務活動によるキャッシュ・フロー	(64,777)	(118,688)
現金及び現金同等物の増減額	43,636	155,431
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	7,780	11,506
現金及び現金同等物の期末残高	331,931	498,868

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2024年 12月31日	2025年 12月31日		2024年 12月31日	2025年 12月31日
資産			負債		
流動資産			流動負債		
現金及び現金同等物	¥331,931	¥498,868	未払法人所得税	19,103	46,192
その他の預金	268,934	342,239	借入金	-	-
その他	151,408	150,739	その他	88,559	177,103
流動資産合計	752,273	991,846	流動負債合計	107,662	223,295
非流動資産			非流動負債		
有形固定資産	28,365	32,928	借入金	-	-
のれん	44,567	49,945	その他	118,584	120,975
無形資産	34,815	36,705	非流動負債合計	118,584	120,975
持分法で会計処理されている投資	63,669	63,740	負債合計	226,246	344,270
その他の金融資産(非流動)	268,310	145,883			
その他	64,772	89,141	資本		
非流動資産合計	504,498	418,342	資本金	50,797	58,191
資産合計	1,256,771	1,410,188	資本剰余金	30,079	36,645
			自己株式	(49,158)	(93,820)
			その他の資本の構成要素	207,098	191,317
			利益剰余金	780,197	865,211
			非支配持分	11,512	8,374
			資本合計	1,030,525	1,065,918
			負債及び資本合計	1,256,771	1,410,188

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	2025年 6月30日	2025年 9月30日	2025年 12月31日
従業員数								
日本	258	251	243	238	239	237	233	233
韓国 ¹	7,526	7,524	7,762	7,962	8,083	8,111	8,338	8,342
中国	190	192	192	186	189	187	184	184
北米	311	236	196	186	180	179	184	187
その他の地域	683	679	737	757	810	842	847	888
合計 ¹	8,968	8,882	9,130	9,329	9,501	9,556	9,786	9,834
臨時雇用者数合計 ¹	254	241	137	94	292	309	174	289

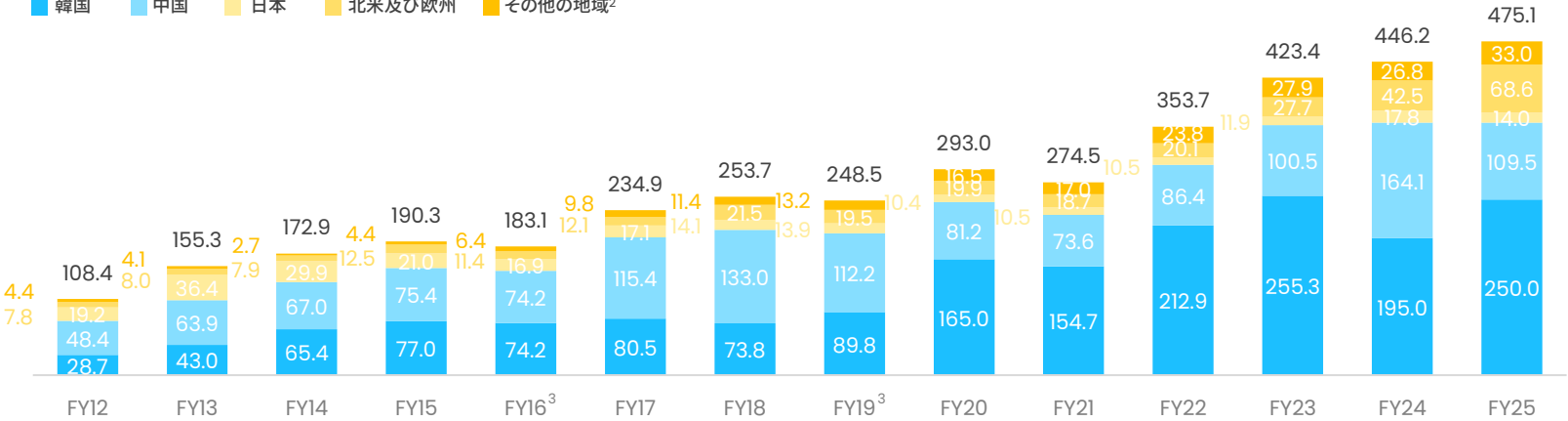
1 以前開示した2024年3月31日、6月30日、9月30日、及び12月31日時点の韓国における従業員数、従業員数の合計、及び臨時雇用者数について、誤りを訂正しております。

業績推移

(単位:十億円)

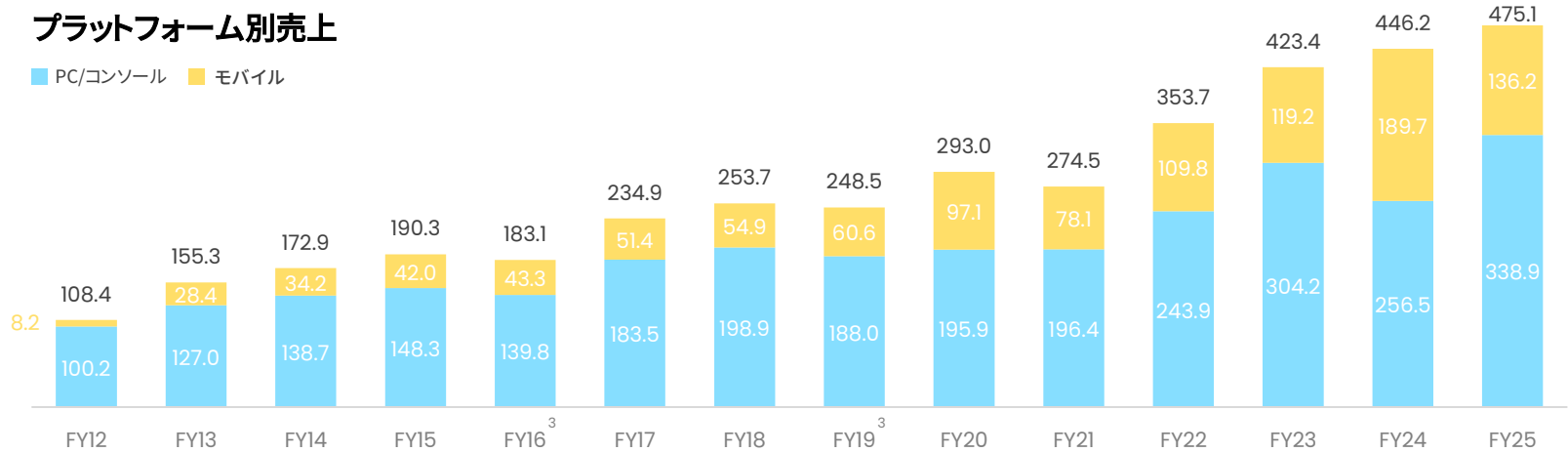
地域別売上¹

■ 韓国 ■ 中国 ■ 日本 ■ 北米及び欧州 ■ その他の地域²



プラットフォーム別売上

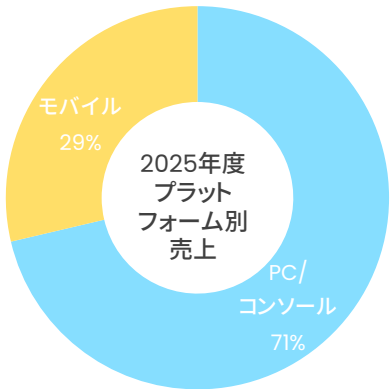
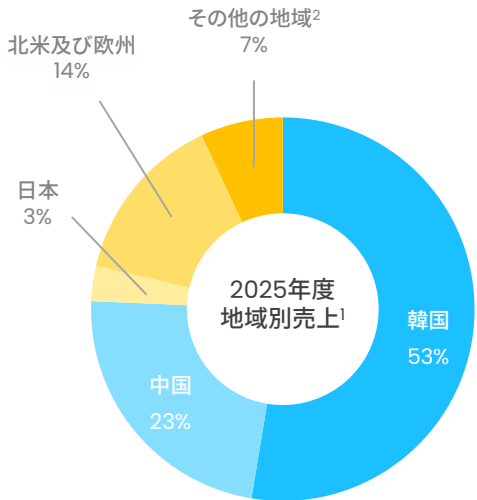
■ PC/コンソール ■ モバイル



¹ 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 2016年及び2019年の売上は、一定為替レートベースでは成長。

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。



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にご注意ください。

2026年度第1四半期 決算発表スケジュール

2026年度第1四半期決算発表は

2026年5月14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。

