

MapleStory
ASSEMBLE



NEXON

決算説明資料 2025年度第2四半期

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8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2四半期 業績
- ・ 2025年度第3四半期 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

3大フランチャイズ及び新作ローンチの好調により想定を超える業績を達成。コミットメントを着実に実現

卓越したライブ運用力により、事業のモメンタムが加速

- ・ **アラド戦記フランチャイズ**: PC版の売上収益が前年同期比で67%成長
- ・ **メイプルストーリーフランチャイズ**: フランチャイズの売上収益が前年同期比で60%成長し、業績予想を上回った
 - ・ 韓国のPC版が前年同期比で91%成長し、過去最高の第2四半期売上収益を達成
 - ・ 『MapleStory Worlds』の売上収益が前年同期比で7倍超に成長
- ・ **FCフランチャイズ**: 7周年アップデートにより第2四半期の売上収益が想定を上回った
- ・ **マビノギフランチャイズ**: モバイル版のローンチ後の好調により想定を上回った

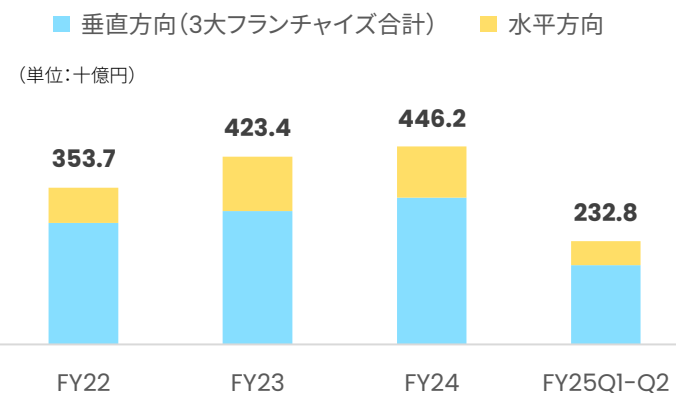
グローバル市場での事業拡大に向け順調に進行中

- ・ 『**ARC Raiders**』: 10月30日にグローバルリリース予定
- ・ 『**THE FINALS**』: 中国でISBNライセンスを取得し、8月8日にクローズドアルファテストを開始
- ・ 『**Vindictus: Defying Fate**』: Steam Nextフェスで最もプレイされた体験版となった
- ・ 『**Woochi the Wayfarer**』: 新作AAAアクションアドベンチャーゲームを発表

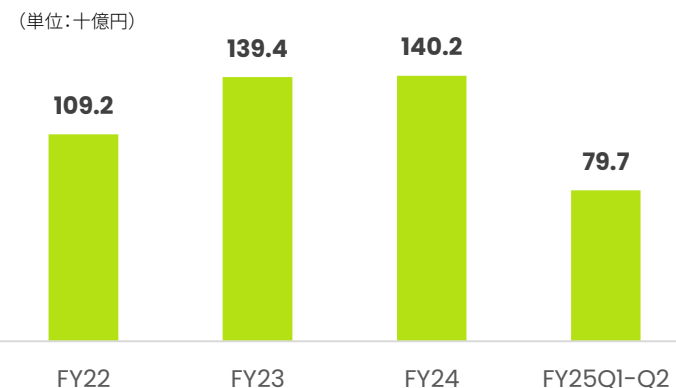
株主還元が当社の自信を反映

- ・ 6月に500億円の自己株式の取得を完了
- ・ 250億円相当の自己株式取得を8月14日から10月31日までに実施することを承認
- ・ 残枠の250億円相当の自己株式取得は、2026年2月までに完了予定

売上収益



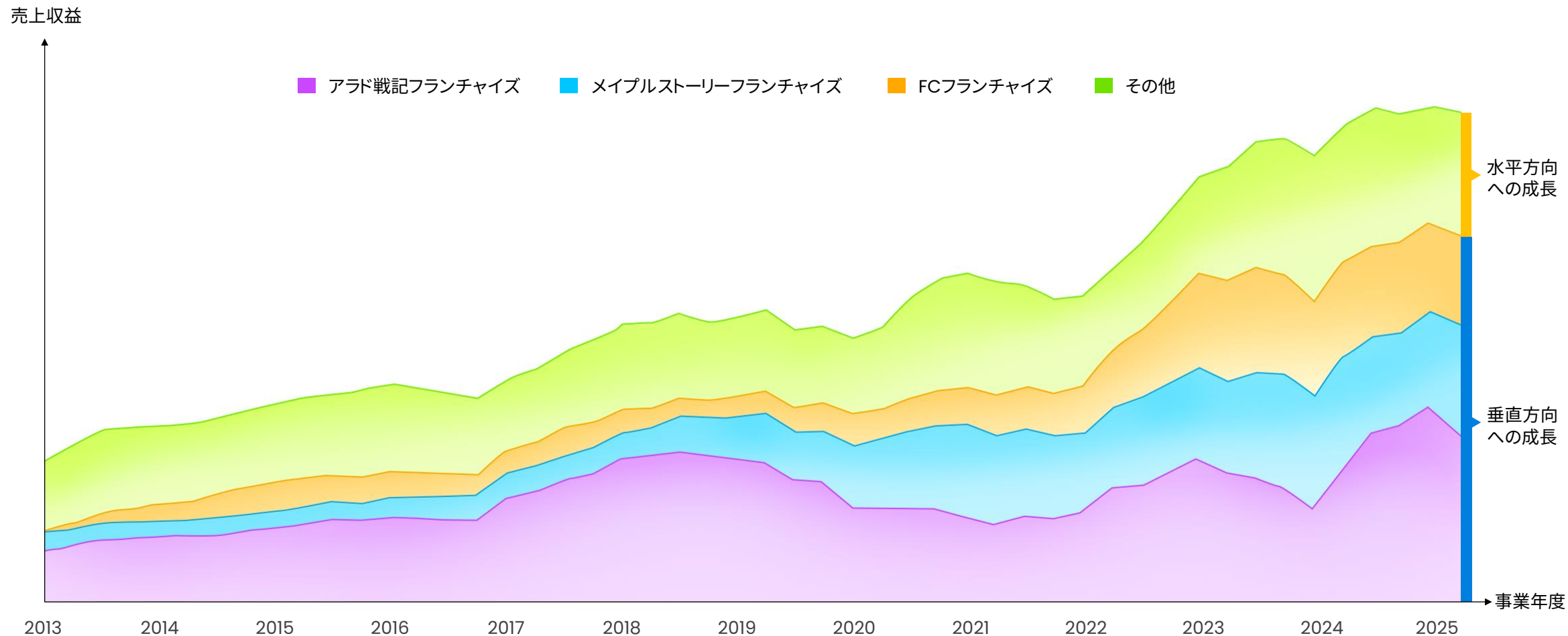
調整後営業利益¹



¹ 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

主力フランチャイズの持続的な好調を『マビノギモバイル』などの新作が後押し



アラド戦記フランチाइズ

PC版『アラド戦記』は前年同期比で67%成長
フランチाइズ全体の売上収益はモバイル版をリリースした2024年との比較で40%減少

PC版『アラド戦記』

- 韓国では、第2四半期の売上収益が前年同期比で132%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、前年同期比でほぼ倍増した
- 中国では、第2四半期の売上収益が業績予想を上回った。周年アップデートが6月のMAU及び課金ユーザー数を今年の最高水準に押し上げた
- 第3四半期も、韓国と中国ともに前年同期比で成長を見込む一方で、前四半期比では減収を予想

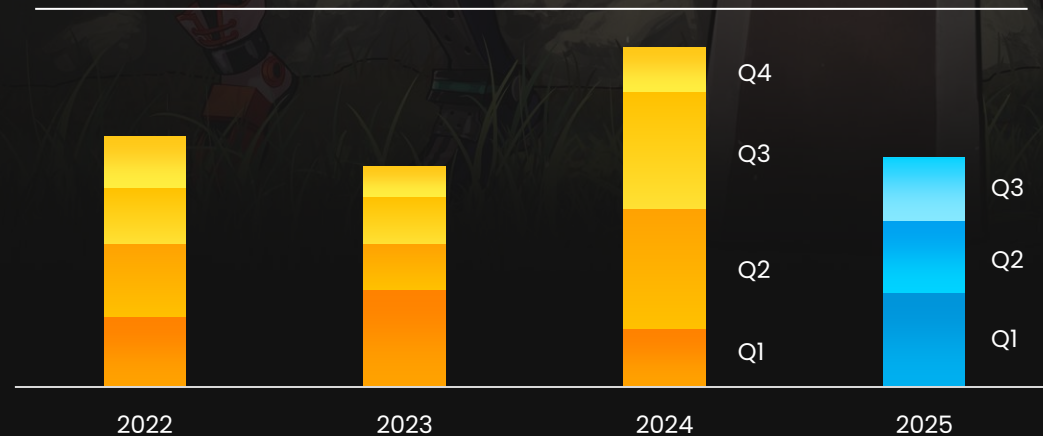
『アラド戦記モバイル』

- 5月の周年アップデート後、復帰ユーザーが想定ほど定着しなかった
- 第3四半期は、7月のレベルキャップ開放をはじめとした一連のアップデートを通して、前四半期比でやや増収となることを見込む
- テンセントと共同開発したコンテンツを年内にリリース予定

『The First Berserker: Khazan』

- 6月に新規コンテンツ及びプロモーションを含むサマーキャンペーンを実施

アラド戦記フランチाइズ売上収益



メイプルストーリーフランチाइズ

フランチाइズ合計売上収益は、韓国のPC版及び『MapleStory Worlds』の貢献により前年同期比で60%成長。第3四半期は前年同期比で約70%の成長を予想

韓国『メイプルストーリー』

- ・ 前年同期比で91%成長し、過去最高の第2四半期売上収益を達成
- ・ 夏季アップデートによりアクティブユーザー数が大幅に上昇し、PCカフェ占有率は過去最高の25%を記録
- ・ 追加コンテンツのリリースによりプレイヤーエンゲージメントが維持され、第3四半期の売上収益は前年同期比で2倍超に増加することを見込む

グローバル『メイプルストーリー』

- ・ 前年同期比で成長。特に欧米地域では、プレイヤー数が増加し、売上収益は36%増加した

『MapleStory Worlds¹』

- ・ サービス地域拡大後、売上収益は前年同期比で7倍以上成長し、想定を上回った
- ・ 特に台湾で好評を博した
- ・ 第3四半期も好調が続くことを予想

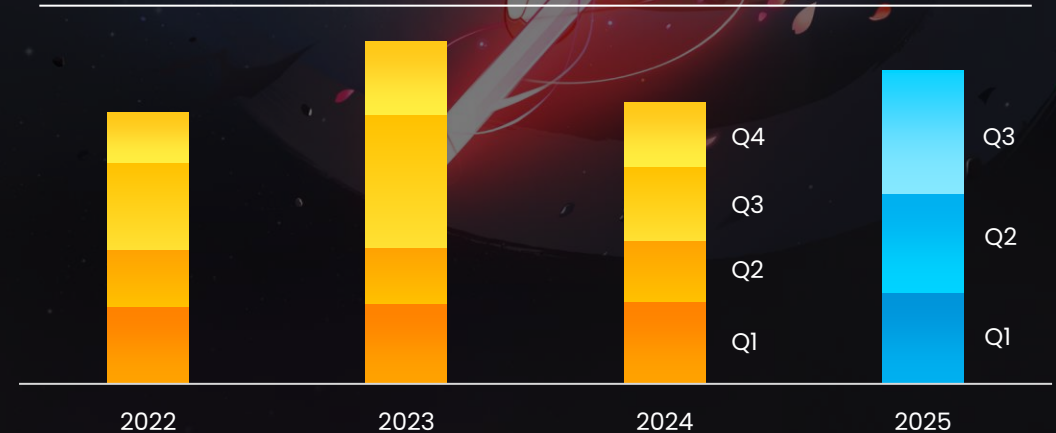
MapleStory Universe

- ・ 『MapleStory N』が、5月15日に一部の地域でサービスを開始

『MapleStory: Idle RPG』

- ・ 急成長中の放置系ゲーム開発会社であるAble Gamesとの戦略的パートナーシップにより開発された新作モバイルゲーム
- ・ 今年の後半にグローバル²で配信開始予定

メイプルストーリーフランチाइ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。

² 中国、ベトナム、その他一部の地域を除きます。

FCフランチイズ

第2四半期は業績予想を上回った

第3四半期はプレイヤーエンゲージメントを維持することを見込む

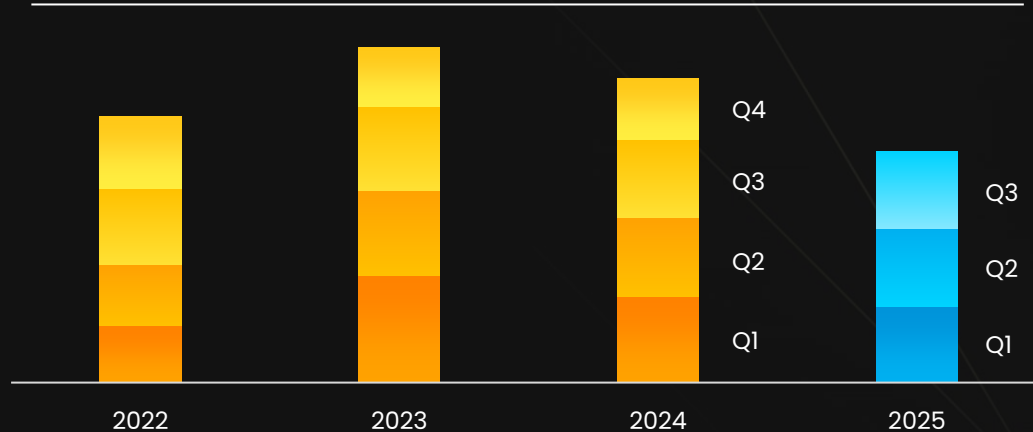
『FC ONLINE¹』

- ・ 7周年アップデートにより前年同期比だけでなく弱い季節性にもかかわらず前四半期比でも売上収益が増加
- ・ 第3四半期は、シーズン最優秀チーム「Team of the Season」アップデートやレジェンドプレイヤーによるエキシビションマッチ等のマーケティング施策によりプレイヤーエンゲージメントの維持を見込む

『FC MOBILE²』

- ・ 当社業績予想を上回った

FCフランチイズ売上収益



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。



マビノギフランチイズ

新たに持続的な収益源となる可能性を秘める。順調に成長中

『マビノギモバイル』

- 第2四半期は、MAU、課金ユーザー数、ARPPUが好調で業績予想を上回った
- 戦闘中心の従来のMMORPGとは異なり、平和的なライフスタイル要素に焦点を当てたゲーム性がプレイヤーから好評を得た
- 第3四半期は、売上収益がやや落ち着くものの、大きな業績貢献を見込む

『Vindictus: Defying Fate』

- 6月にアルファテストを実施し、Steam Nextフェスで最もプレイされた体験版となった



シュータージャンル

『The First Descendant』

- 第2四半期は業績予想のレンジ内で着地
- 8月7日に大規模なシーズン3アップデートをリリースし、前四半期比で売上収益がほぼ3倍になることを見込む

THE FIRST
DESCENDANT

『THE FINALS』

- シーズン7アップデートの好評により想定を上回った
- 開発チームとライブ運用チームのチームワークにより成長軌道に戻る
- 中国でISBNライセンスを取得し、8月8日にテンセントがクローズドアルファテストを開始

THE
FINALS

『ARC Raiders』

- 10月30日に発売予定
- Steamのウィッシュリストランキングで第6位にランクイン

ARC
Raiders

2025年度第2四半期 業績

2025年度第2四半期業績ハイライト

主力タイトルの再成長と新作の成功により、一定為替レートベース¹の売上収益は前年同期比で6%成長

売上収益

- 当社業績予想を上回った。『メイプルストーリー』、『FC ONLINE²』、PC版『アラド戦記』、『マビノギモバイル』及び『MapleStory Worlds』が想定を上回った一方で、中国『アラド戦記モバイル』が業績予想を下回った
- 前年同期比では、PC版『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作ゲームの増収寄与が、中国『アラド戦記モバイル』の減収により相殺された

営業利益

- 当社業績予想を上回った。売上収益が想定を上回ったことが要因
- 前年同期比で減少。『アラド戦記モバイル』の減収により収益構造が変化したことが主な要因

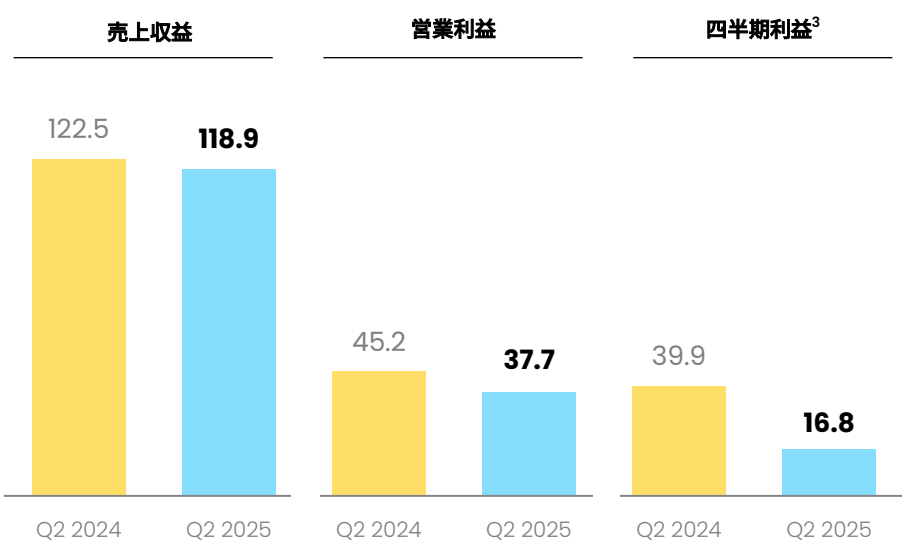
四半期利益³

- 当社業績予想を下回った。営業利益が想定を上回った一方で、主に米ドル建ての現金預金等に係る為替差損175億円を計上したことが要因
- 前年同期比で減少。2024年第2四半期に82億円の為替差益を認識した一方で、2025年第2四半期は175億円の為替差損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)

	2024年 第2四半期 実績	2025年 第2四半期 業績見通し		2025年 第2四半期 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 ¹
売上収益	¥122,474	¥99,618 ~	¥110,255	¥118,850	(3%)	6%
PC/コンソール	56,881	68,258 ~	74,076	84,482	49%	62%
モバイル	65,593	31,360 ~	36,179	34,368	(48%)	(43%)
営業利益	45,224	22,506 ~	31,055	37,698	(17%)	(10%)
四半期利益 ³	39,878	16,820 ~	23,277	16,758	(58%)	(54%)
1株当たり四半期利益	47.66	20.84 ~	28.84	20.82		
為替レート						
100韓国ウォン/日本円	11.38	10.02	10.02	10.34	(9%)	
中国元/日本円	21.78	19.90	19.90	20.04	(8%)	
米ドル/日本円	155.88	144.49	144.49	144.59	(7%)	

(単位:十億円)



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。

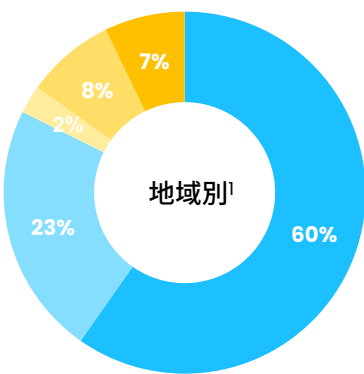
² 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC) 及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

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。

2025年度第2四半期 売上構成

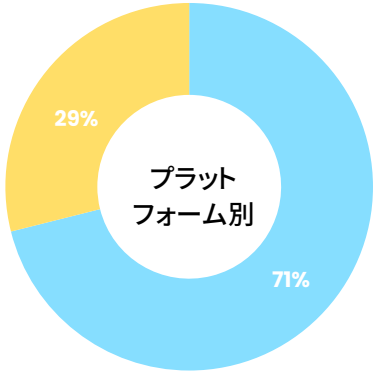
(単位:百万円)

	2024年 第2四半期	2025年第2四半期		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 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	¥48,870	¥71,006	¥78,110	45%	60%
中国	56,340	26,871	28,565	(52%)	(49%)
日本	4,556	2,983	3,170	(35%)	(30%)
北米及び欧州	7,044	9,457	10,177	34%	44%
その他の地域 ²	5,664	8,533	9,277	51%	64%
売上収益合計	122,474	118,850	129,299	(3%)	6%
プラットフォーム別					
PC/コンソール	56,881	84,482	91,936	49%	62%
モバイル	65,593	34,368	37,363	(48%)	(43%)
売上収益合計	122,474	118,850	129,299	(3%)	6%
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	11.38	10.34	11.38	(9%)	
中国元/日本円	21.78	20.04	21.78	(8%)	
米ドル/日本円	155.88	144.59	155.88	(7%)	



地域別¹

- 韓国 60%
- 中国 23%
- 日本 2%
- 北米及び欧州 8%
- その他の地域² 7%



プラットフォーム別

- 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。

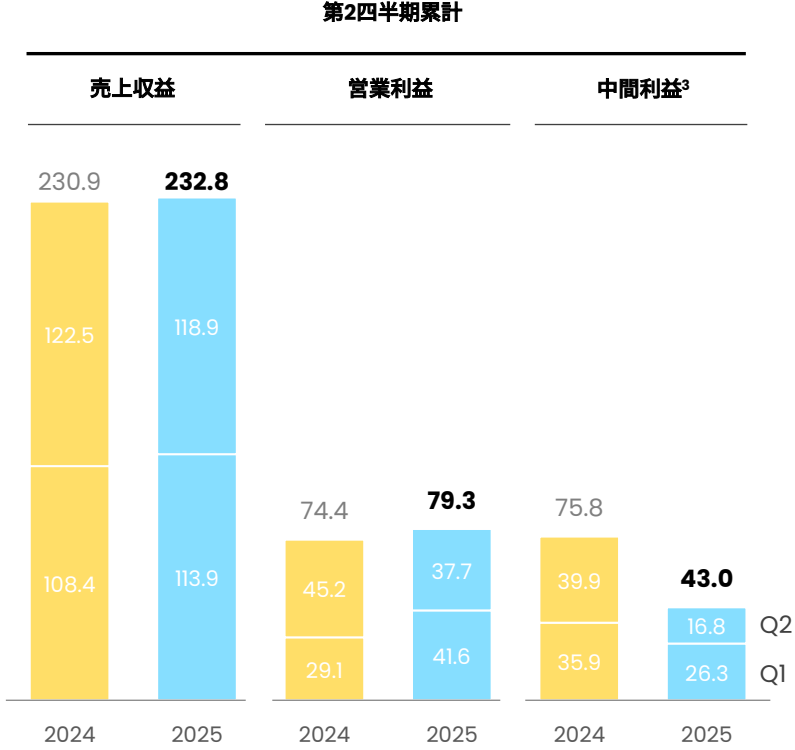
3 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

2025年度第2四半期累計

(単位: 百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2024年 第1-2四半期	2025年第2四半期		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	¥106,210	¥125,258	¥135,611	18%	28%
中国	85,522	64,451	65,765	(25%)	(23%)
日本	8,186	6,952	7,287	(15%)	(11%)
北米及び欧州	16,963	20,313	21,373	20%	26%
その他の地域 ²	14,011	15,810	16,944	13%	21%
売上収益合計	230,892	232,784	246,980	1%	7%
プラットフォーム別					
PC/コンソール	136,178	162,078	172,335	19%	27%
モバイル	94,714	70,706	74,645	(25%)	(21%)
売上収益合計	230,892	232,784	246,980	1%	7%
営業利益	74,370	79,309	82,351	7%	11%
中間利益 ³	75,796	43,030	43,985	(43%)	(42%)
1株当たり中間利益	90.44	53.04			

(単位: 十億円)



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。

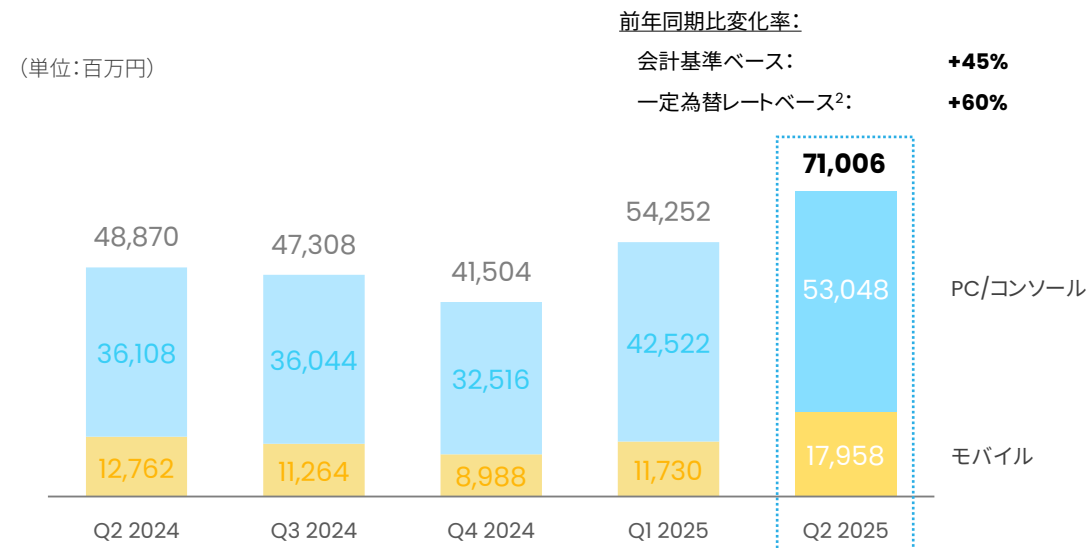
3 中間利益とは、親会社の所有者に帰属する中間利益です。

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。

2025年度第2四半期 韓国ハイライト

『メイプルストーリー』、『アラド戦記』、『マビノギモバイル』及び『FC ONLINE¹』が想定を上回ったことにより、当社業績予想を上回った

- PCおよびコンソール売上収益は前年同期比47%増加
 - 前年同期比で増加。『マビノギモバイル』のPC売上収益、『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』：業績予想を上回り、2四半期連続で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ほぼ倍増したことにより、売上収益は前年同期比で132%成長した
 - 『メイプルストーリー』：前年同期比で91%成長。過去最高の第2四半期売上収益を達成し、想定を大幅に上回った。
夏季アップデートにより、アクティブユーザー数が大幅に増加し、PCカフェ占有率は過去最高の25%を記録
 - 『FC ONLINE¹』：7周年アップデートにより前年同期比で成長し、業績予想を上回った
- モバイル売上収益は前年同期比で41%増加、前四半期比で53%増加
 - 『マビノギモバイル』は、MAU、課金ユーザー数、ARPPU全ての指標においても好調を維持し、業績予想を上回った
 - 前年同期比及び前四半期比の両方で、『マビノギモバイル』の増収寄与がその他のモバイルタイトルの減収を一部補った



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

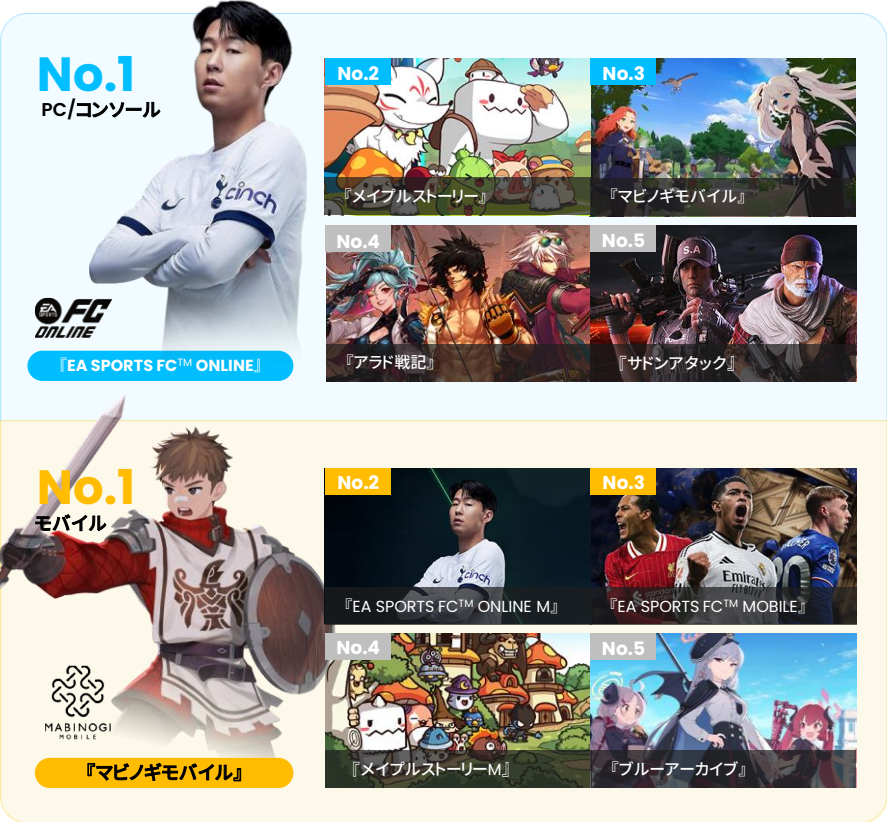
² 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクスングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

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。

© 2025 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved. 14

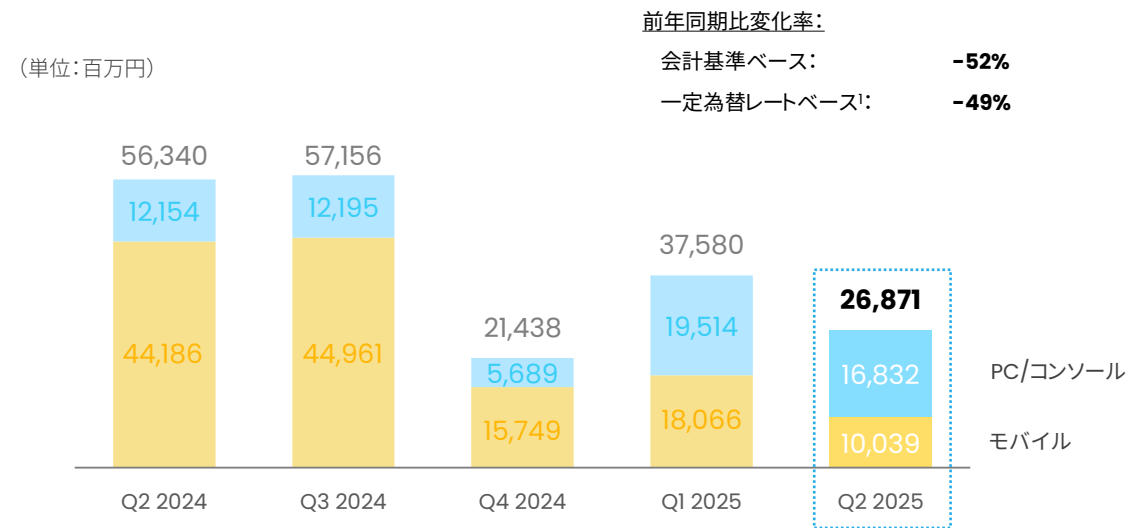
地域別売上収益ランキング³



2025年度第2四半期 中国ハイライト

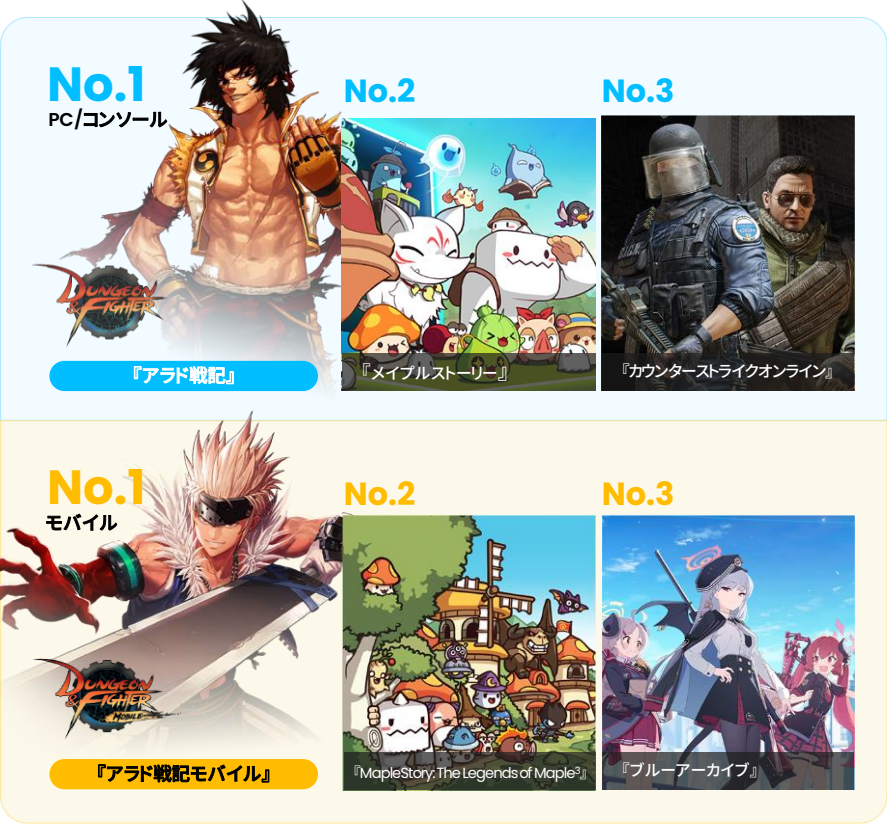
当社業績予想レンジ内で着地。
PC版『アラド戦記』が想定を上回った一方で、『アラド戦記モバイル』は業績予想を下回った

- PC版『アラド戦記』:
 - 当社業績予想を上回り、前年同期比で増加
 - 労働節アップデートの好調が業績を牽引。周年アップデートも好評を博し、多くの復帰ユーザーを獲得したことで、6月のMAU及び課金ユーザー数は今年最高の水準まで上昇
 - 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は増加。4月と5月のMAUは昨年水準を下回ったが、6月は周年アップデートの好調により昨年水準まで回復
 - 前四半期比では、MAU及び課金ユーザー数が増加した一方で、ARPPUは季節性により減少
- 『アラド戦記モバイル』:
 - 5月の周年アップデート後、復帰ユーザーを想定ほど維持できなかったことから、業績予想を下回った



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。

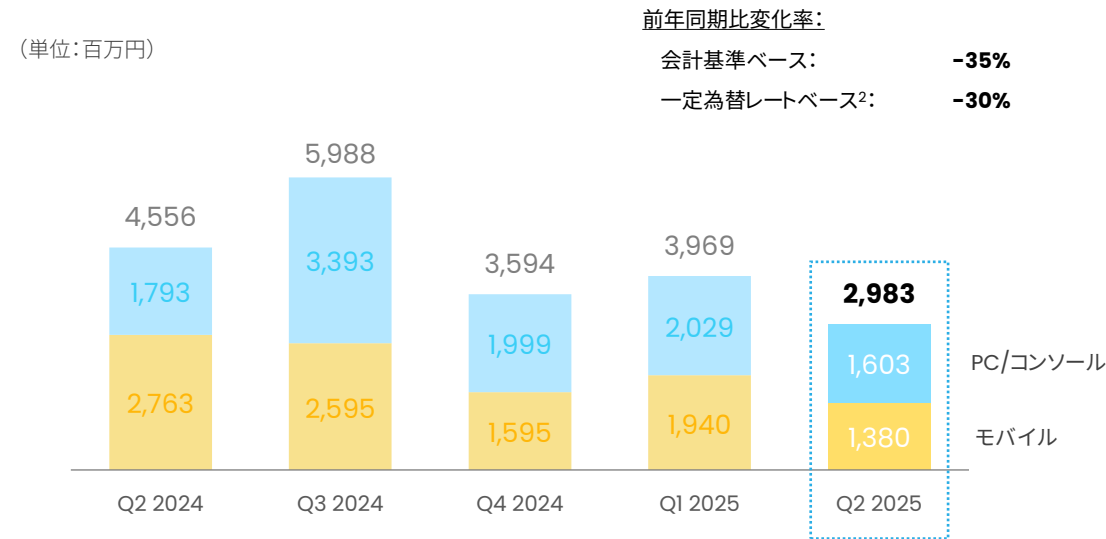
³⁾ 中国における『MapleStory M』の正式名称です。

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2四半期 日本ハイライト

『HIT : The World¹』が想定を下回ったことにより、当社業績予想をやや下回った

- 前年同期比で減収。『The First Berserker: Khazan』や『The First Descendant』の増収寄与を『HIT : The World』の減収が相殺
- 『ブルーアーカイブ』：前年同期比で減少
- 『メイプルストーリー』：前年同期比で減少



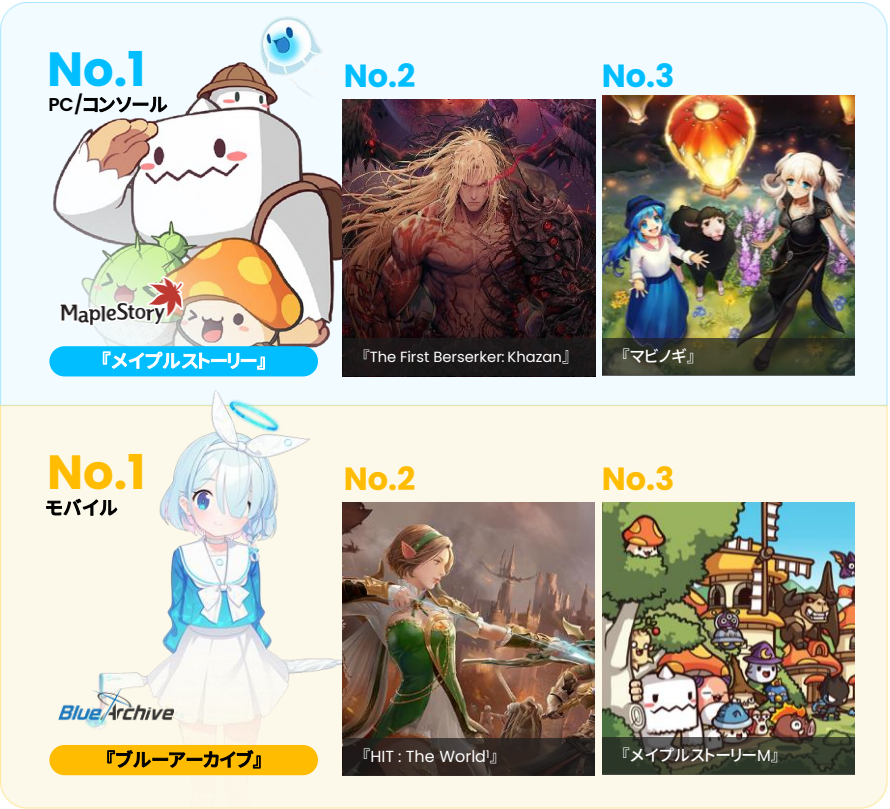
1 日本における『HIT2』の正式名称です。

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。

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、その他の法的に保護された対象物です。

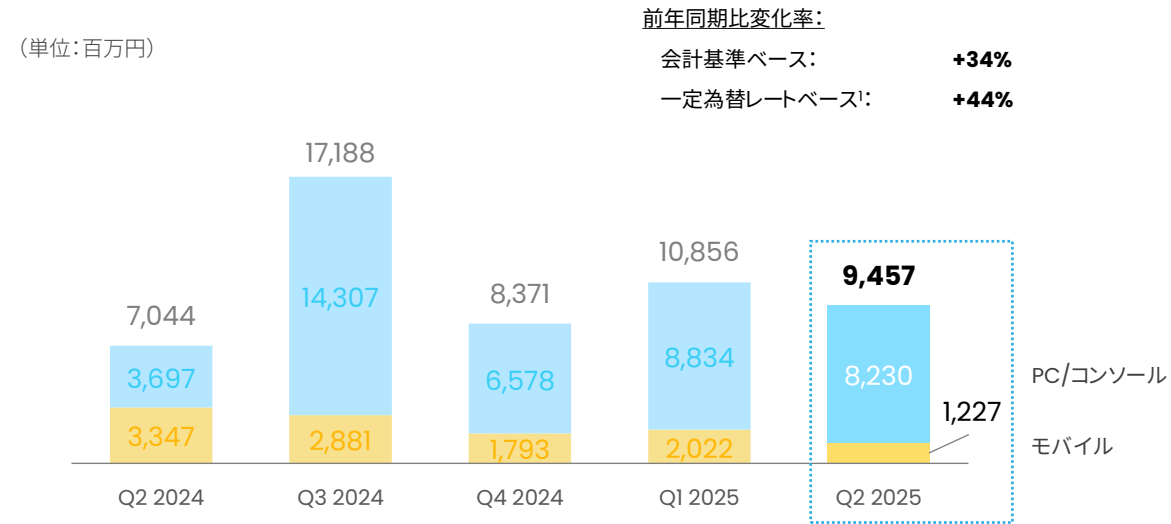
地域別売上収益ランキング³



2025年度第2四半期 北米及び欧州ハイライト

『DAVE THE DIVER』及び『THE FINALS』が想定を上回ったことにより、当社業績予想を上回った

- 前年同期比で増収。『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をモバイルゲームの減収が一部相殺した
- 『The First Berserker: Khazan』：業績予想レンジ内で着地。6月に新規コンテンツやプロモーションを含むサマーキャンペーンを開始
- 『The First Descendant』：業績予想レンジ内で着地
- 『THE FINALS』：6月に実施したシーズン7アップデートの好評により、業績予想を上回った
- 『メイプルストーリー』：
 - 20周年アップデートやコラボレーションイベントにより前年同期比で36%成長
 - 夏季アップデートがプレイヤーコミュニティから好評を得た

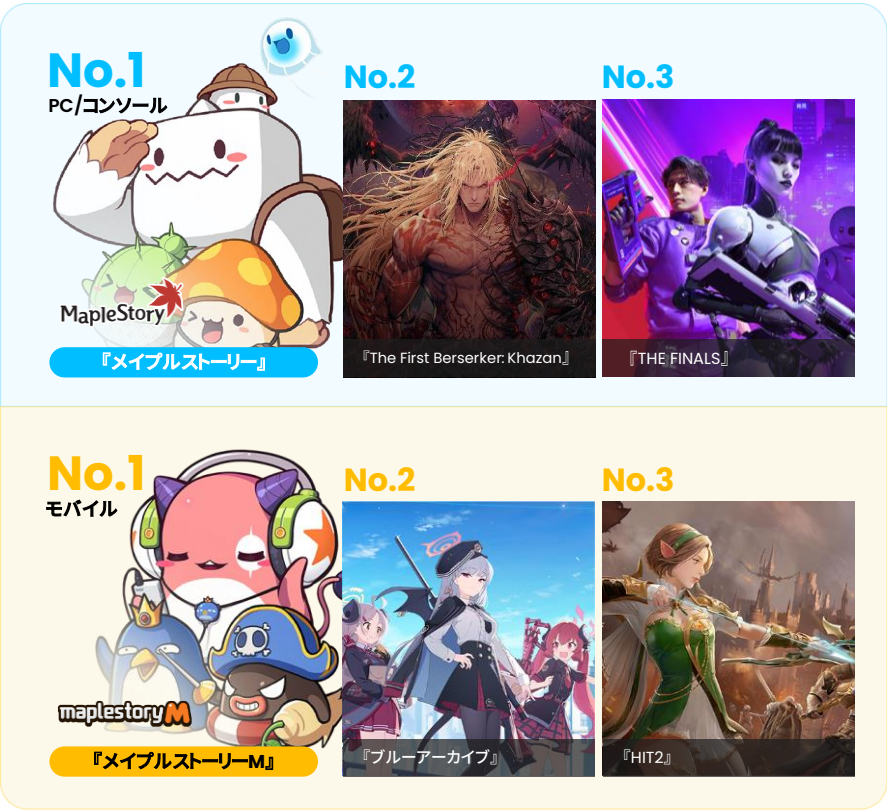


1 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクスグループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アサド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

2 売上に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2四半期 その他の地域¹ ハイライト

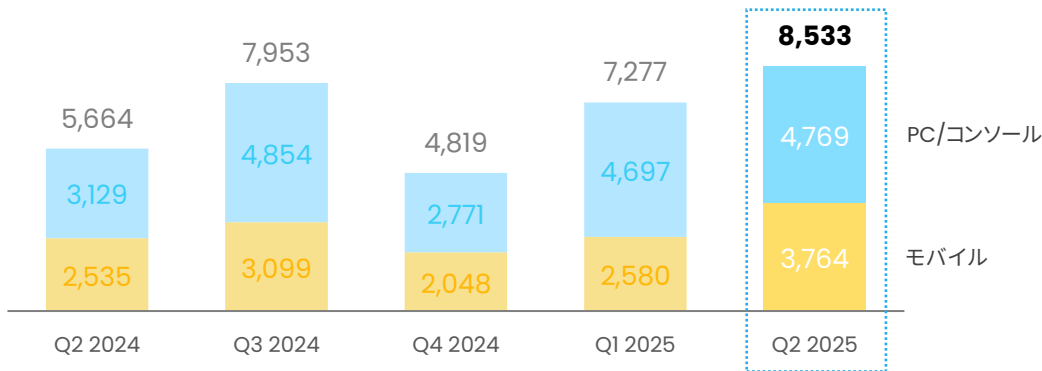
『MapleStory Worlds』が想定を上回ったことにより、当社業績予想を上回った

- 前年同期比で大幅に増収。『MapleStory Worlds』の増収寄与を『メイプルストーリー』及び『ブルーアーカイブ』の減収がわずかに相殺した
- 『MapleStory Worlds』:
 - 4月のサービス地域拡大後、プレイヤー層が拡大し、売上収益は堅調に推移
 - 特に台湾で非常に好評を博した
- 『メイプルストーリー』: 前年同期比で減少
- 『メイプルストーリーM』: 前年同期比で成長

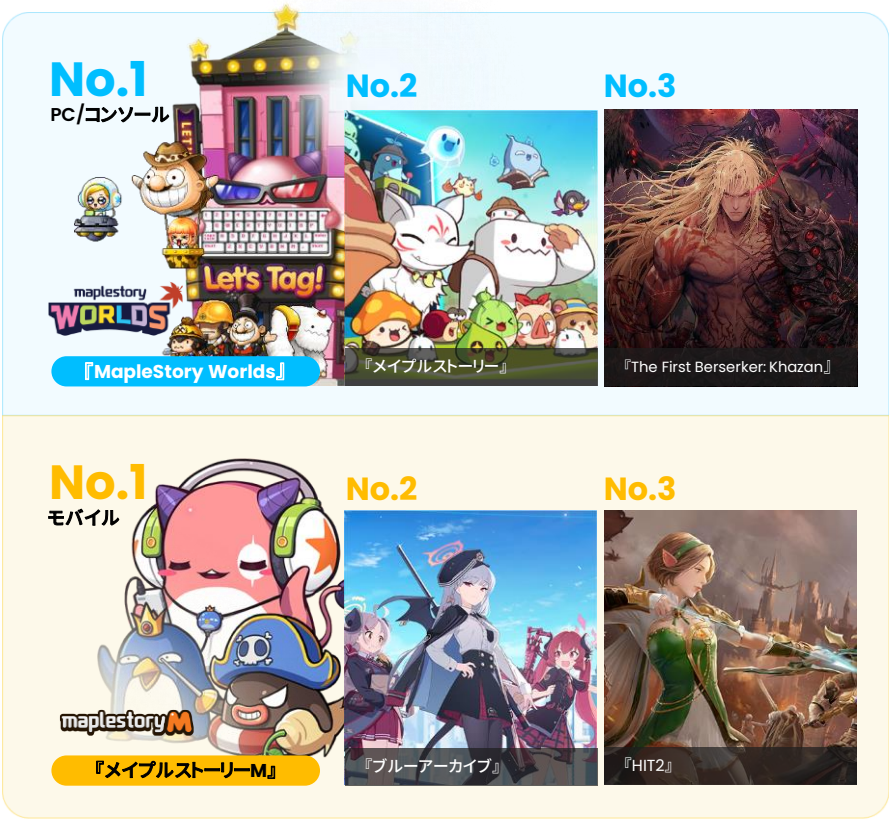
(単位: 百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+51%**
一定為替レートベース²: **+64%**



地域別売上収益ランキング³



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。

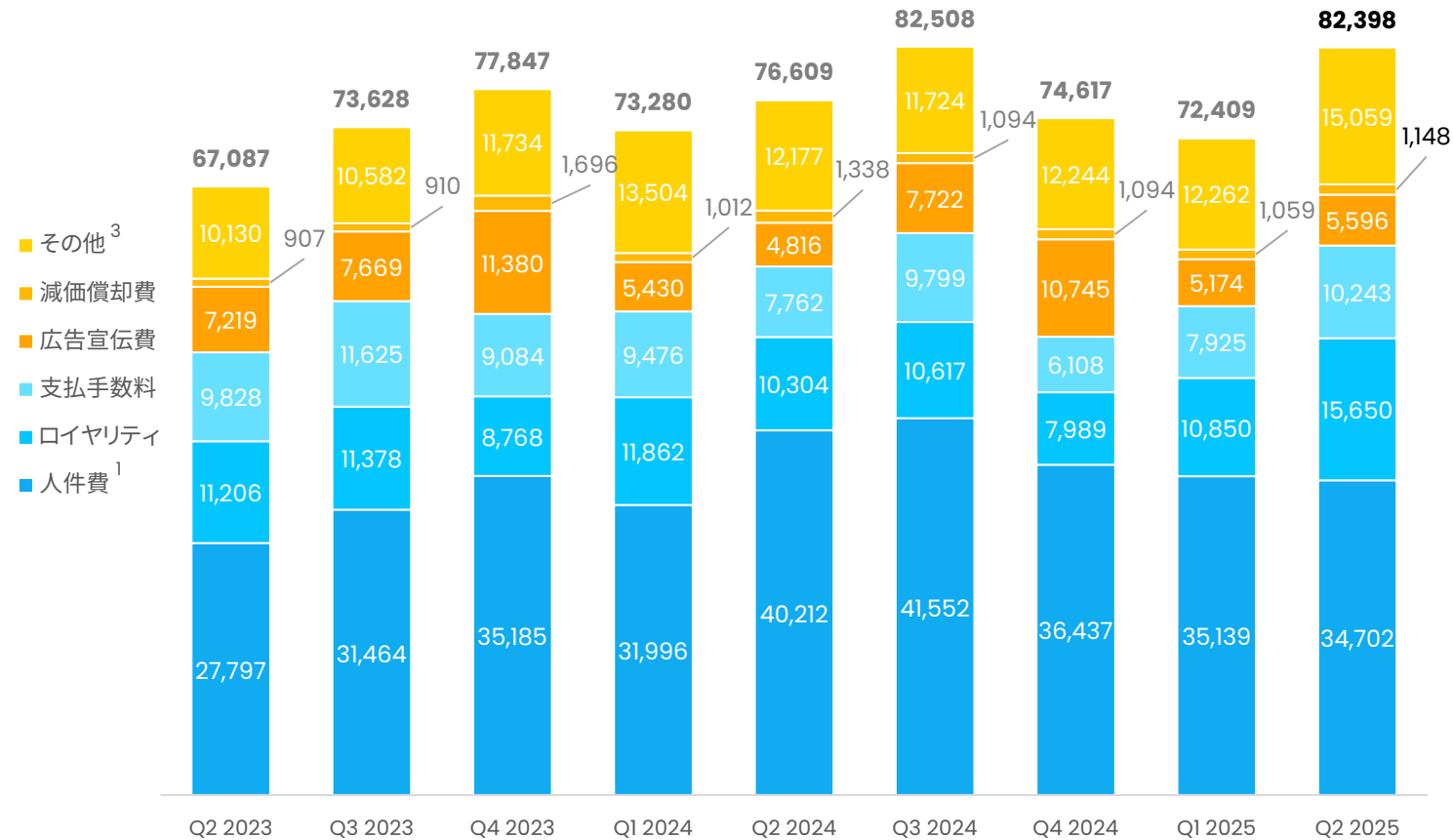
² 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクスグループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算した Non-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

³ 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。

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。

費用内訳

(単位:百万円)



第2四半期実績

前年同期比及び前四半期比分析

- 人件費¹:主に業績連動賞与の減少による減少
- ロイヤリティ費用:『マビノギモバイル』や『FC ONLINE²』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:『マビノギモバイル』による増加
- 広告宣伝費:主に『マビノギモバイル』、『メイプルストーリー』、『FC ONLINE²』へのプロモーション費用増加に伴う増加
- その他³:『MapleStory Worlds⁴』の売上収益増加に伴うクリエイター報酬⁵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 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC) 及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

³ 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。

⁴ 『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。

⁵ 『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年度第3四半期 業績見通し

2025年度第3四半期 業績見通し

主力PCタイトルの力強い成長及び新作タイトルの増収寄与を見込む一方で、『アラド戦記モバイル』及び『The First Descendant』による減収を見込む

売上収益

- PC版『アラド戦記』及び『メイプルストーリー』の2桁成長、『マビノギモバイル』及び『MapleStory Worlds¹』の増収寄与を見込む
- 前年同期比では『アラド戦記モバイル』及び『The First Descendant』の大幅な減収を予想

営業利益

- 売上収益の減少により前年同期比で減少を予想
- 支払手数料、ロイヤリティ費用、広告宣伝費及びクリエイター報酬²の増加を予想
- 子会社であるファンドを清算することに伴い40億円の清算益を見込む

四半期利益³

- 営業利益が前年同期比で減少するにもかかわらず、前年同期比で増加することを予想
- 2024年度第3四半期における為替差損196億円との比較となることが要因

(単位: 百万円、但し 1株当たりの数値は除く)

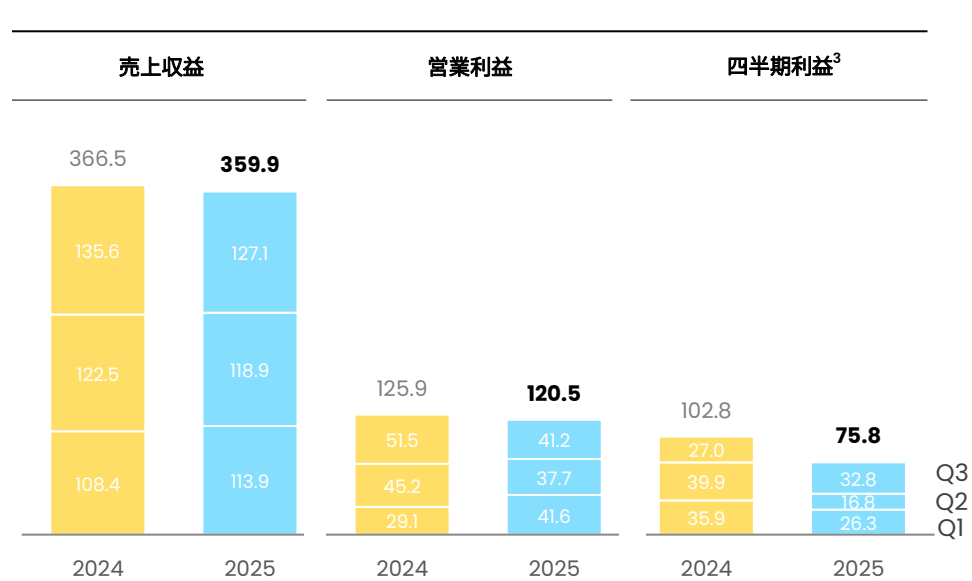
	2024年 第3四半期 実績	2025年 第3四半期 業績見通し	前年同期比					
			会計基準 ベース			一定為替 レートベース ⁴		
売上収益	¥135,593	¥116,567 ~ ¥127,114	(14%)	~	(6%)	(12%)	~	(4%)
PC/コンソール	70,793	83,606 ~ 89,318	18%	~	26%	21%	~	30%
モバイル	64,800	32,961 ~ 37,796	(49%)	~	(42%)	(48%)	~	(40%)
営業利益	51,535	32,730 ~ 41,154	(36%)	~	(20%)	(35%)	~	(18%)
四半期利益 ³	27,023	26,398 ~ 32,783	(2%)	~	21%	0%	~	24%
1株当たり四半期利益	32.55	33.02 ~ 41.01						
想定為替レート								
100韓国ウォン／日本円	11.03	10.68	10.68	(3%)				
中国元／日本円	20.89	20.49	20.49	(2%)				
米ドル／日本円	149.38	146.74	146.74	(2%)				

為替感応度⁵: 日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2025年度第3四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 8.3 億円
営業利益 2.3 億円

(単位: 十億円)

第3四半期累計(上限値)



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。

² 『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。

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。

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/円の一一定為替レートを適用し計算しています。

⁵ 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3四半期 韓国 / 中国業績見通し

韓国

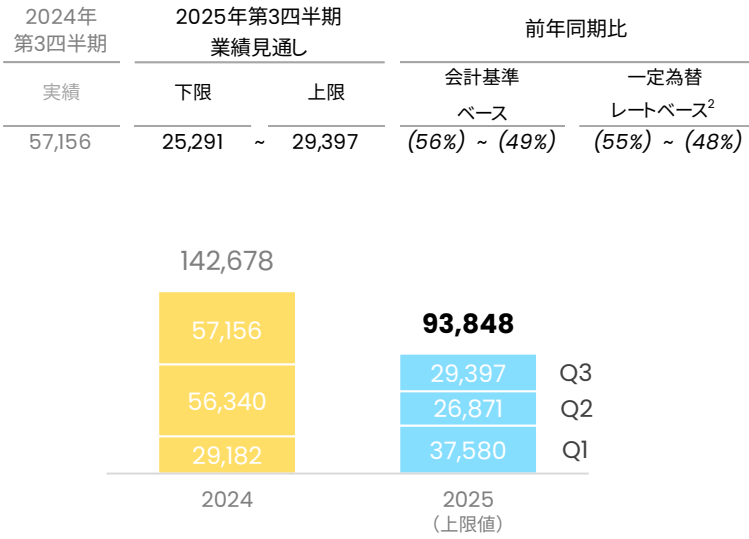
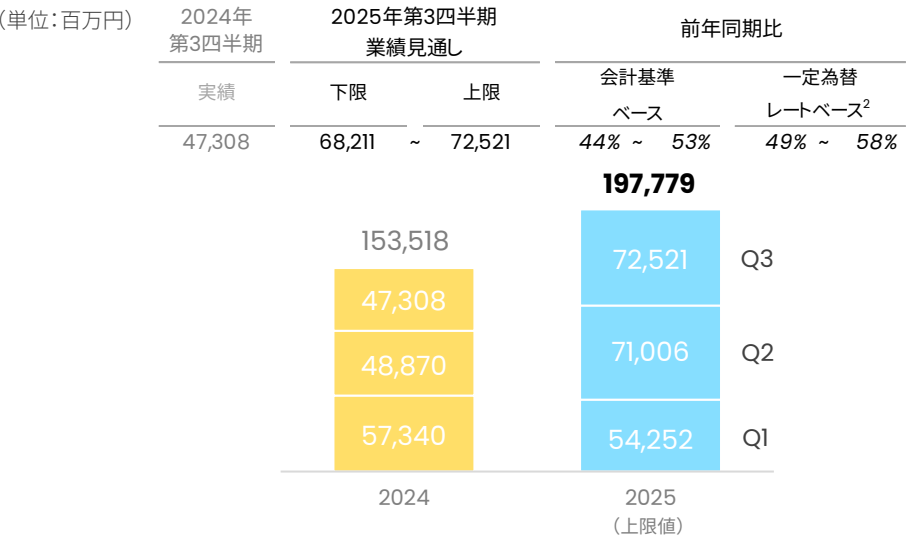
『メイプルストーリー』、『マビノギモバイル』及び『アラド戦記』により、売上収益が前年同期比で増加することを予想

- PC/コンソール: 前年同期比で増収を予想
 - 『メイプルストーリー』は、追加コンテンツのリリースにより好調が維持され、2倍超に増収することを見込む
 - 『アラド戦記』は、前年同期比で大幅な増収を見込む一方で、前四半期比での減収を予想
 - 『FC ONLINE¹』は前年同期比でほぼ横ばいを見込む
- モバイル: 前年同期比で増収を予想
 - 『マビノギモバイル』が大きく増収寄与することを予想する一方で、勢いが徐々に落ち着くことを見込む

中国

PC版『アラド戦記』では2桁成長を見込むものの、『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』
 - 7月のレベルキャップ開放をはじめとした一連のアップデートを通して前四半期比で売上収益がやや成長することを見込む
 - 前年同期比で減収を予想
- PC版『アラド戦記』
 - 夏季アップデートを実施(7/10)。9月に国慶節アップデートを実施予定
 - 前年同期比で2桁成長を予想する一方で、前四半期比で減収を見込む



1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC) 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。

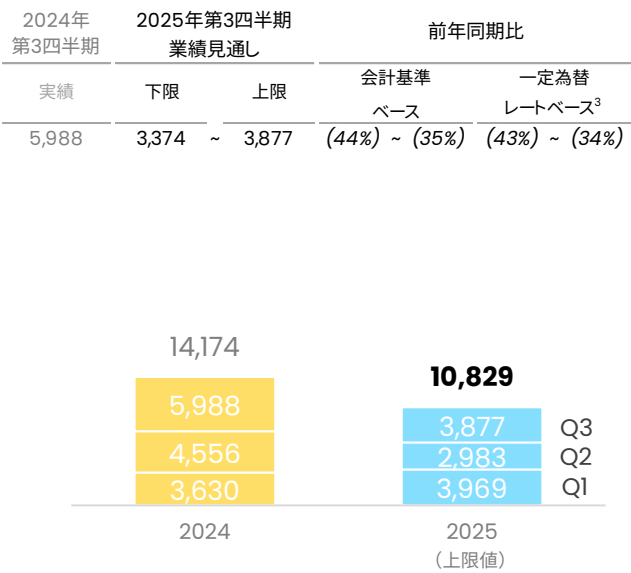
2025年度第3四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ 業績見通し

日本

前年同期比で減収を予想

- 『The First Descendant』及び『HIT : The World²』の前年同期比での減収を見込む
- 『メイプルストーリー』の前年同期比での増収を見込む

(単位:百万円)



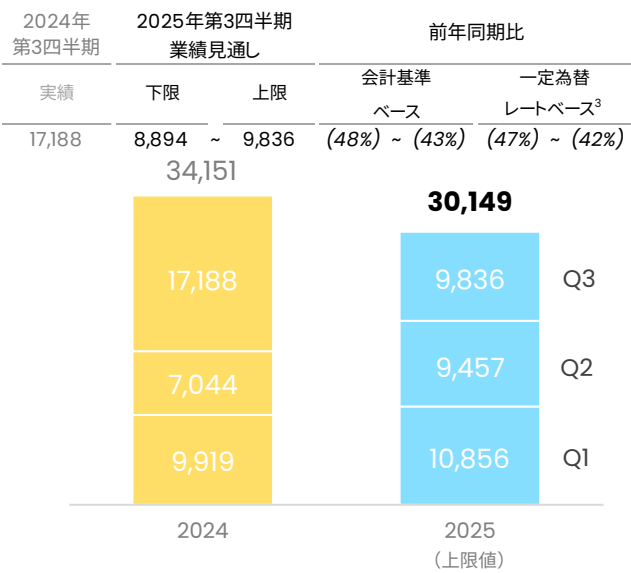
¹ 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

² 日本における『HIT2』の正式名称です。

北米及び欧州

前年同期比で減収を予想

- 2024年7月にローンチした『The First Descendant』の前年同期比での大幅な減収を見込む
- 『The First Berserker: Khazan』及び『MapleStory Worlds』の増収寄与を見込む
- 『THE FINALS』の前年同期比での増収を見込む

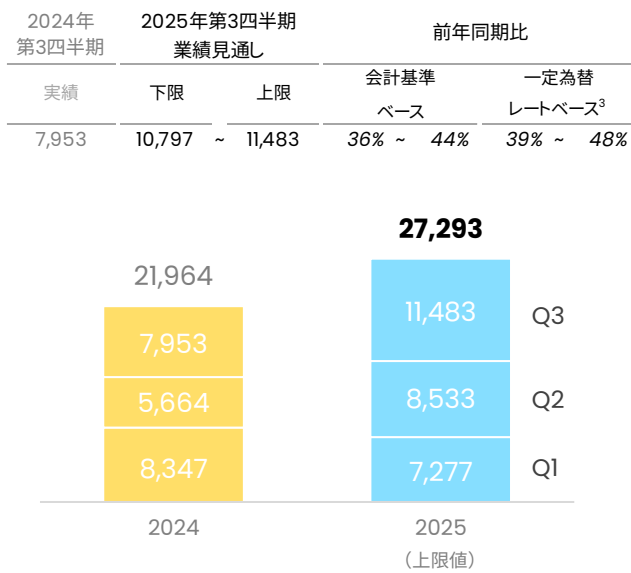


³ 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

その他の地域¹

前年同期比で増収を予想

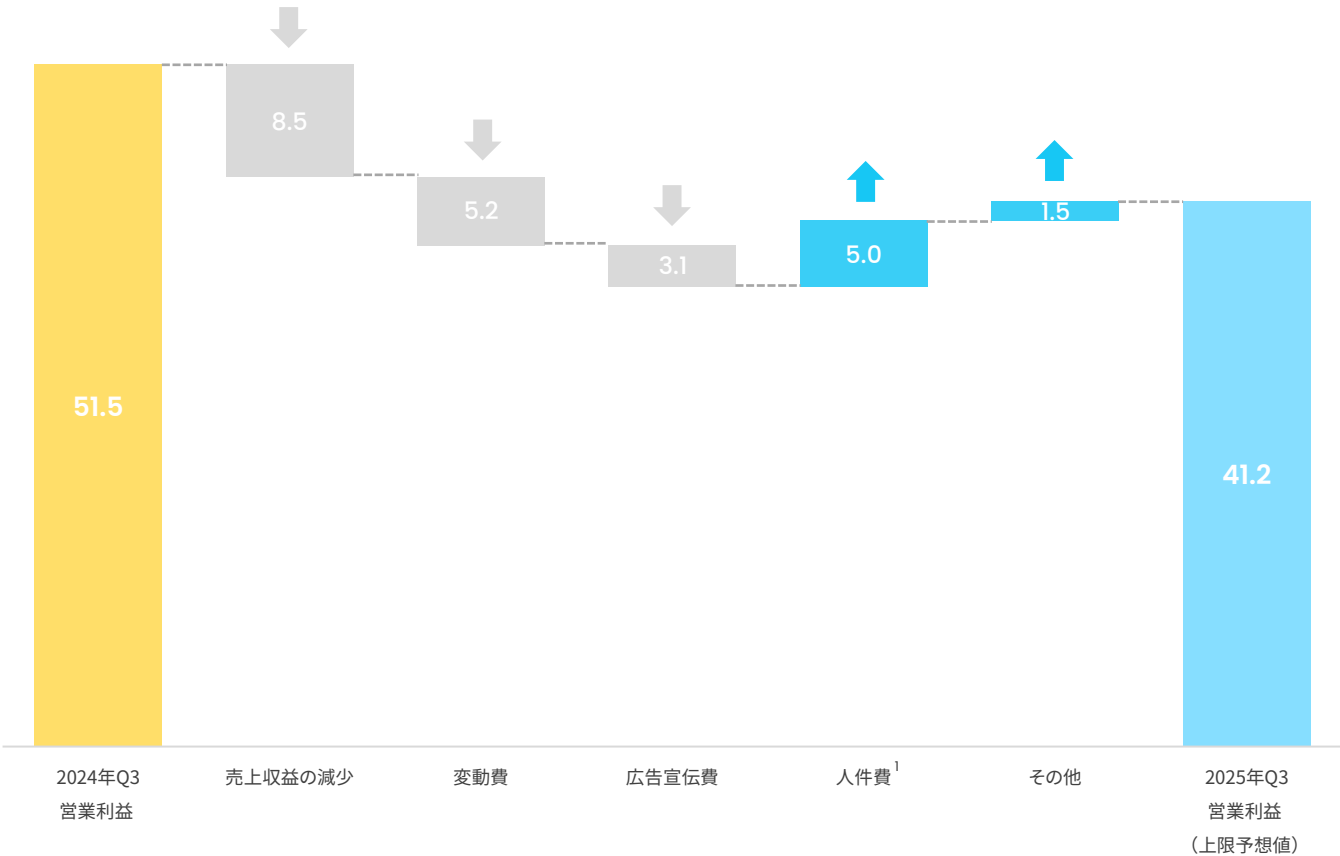
- 『MapleStory Worlds』が第2四半期の好調を維持し大きく増収寄与することを見込む
- 『The First Descendant』及び『メイプルストーリー』の前年同期比での減収を見込む



2025年度第3四半期 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3四半期の見通し

- 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: FC及びメイプルストーリーフランチャイズ、『マビノギモバイル』や『ARC Raiders』のプロモーションによる増加を予想
- 人件費¹: 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 Worlds²』のクリエイター報酬³の増加
 - 子会社であるファンドの清算に伴う40億円の清算益の計上

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

500億円相当の自己株式の取得を6月に完了。250億円相当の自己株式の取得を10月までに実施することを承認

自己株式取得

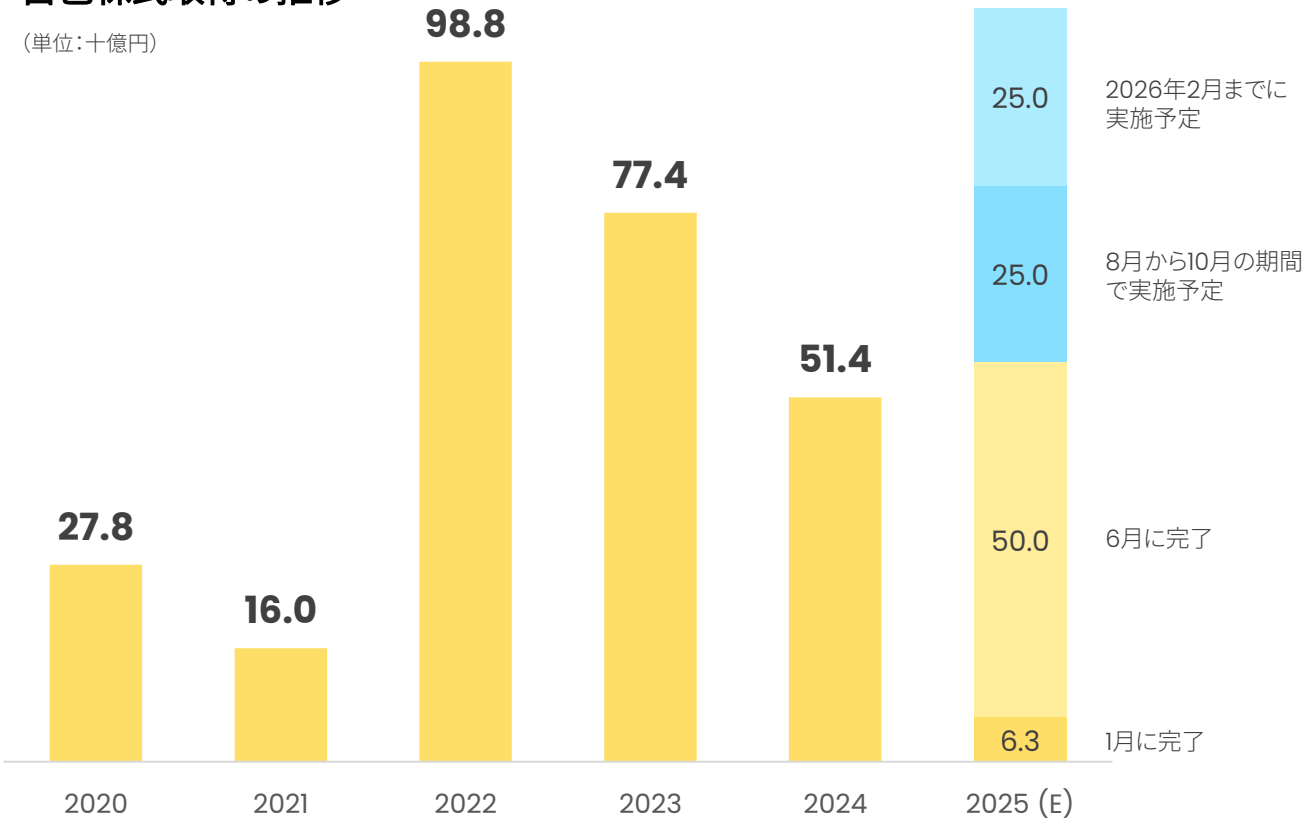
- 6月25日に500億円の自己株式の取得を完了
- 250億円相当の自己株式取得を8月14日から10月31日までに実施することを承認
- 期限である2026年2月までに残枠の250億円の自己株式取得を実施予定¹

配当

- 1株当たり15円の間配当を承認
- 期末配当の予想額を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

自己株式取得の推移

(単位:十億円)



¹ 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



ARC Raiders

PC

コンソール

『ARC Raiders』

- ・ローンチ日程 2025年10月30日
- ・地域 韓国、日本、グローバル¹
- ・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



MapleStory
Idle RPG

モバイル

『MapleStory: Idle RPG』

- ・ローンチ日程 2025年下半年
- ・地域 グローバル²
- ・IP 『メイプルストーリー』
- ・ジャンル 放置系RPG
- ・ビジネスモデル 開発³/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⁴
- ・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

¹ 韓国、中国、日本以外の地域が含まれます。

² 中国、ベトナム、その他一部の地域を除きます。

³ Able Gamesとの共同開発

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、著作権、その他法的に保護された対象物です。

⁵ 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。



PROJECT DX

PC

コンソール

『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

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。



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 ²
・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。



RX
[PROJECT]

TBD

『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



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

モバイル

『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。



WOOCI
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 |

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	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	45%
中国	29,182	56,340	57,156	21,438	37,580	26,871	(52%)
日本	3,630	4,556	5,988	3,594	3,969	2,983	(35%)
北米及び欧州	9,919	7,044	17,188	8,371	10,856	9,457	34%
その他の地域 ¹	8,347	5,664	7,953	4,819	7,277	8,533	51%
(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	49%
モバイル	29,121	65,593	64,800	30,173	36,338	34,368	(48%)
売上収益	108,418	122,474	135,593	79,726	113,934	118,850	(3%)
営業利益(損失)	29,146	45,224	51,535	(1,729)	41,611	37,698	(17%)
四半期利益 ²	35,918	39,878	27,023	32,029	26,272	16,758	(58%)
1株当たり四半期利益	42.77	47.66	32.55	38.71	32.12	20.82	
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	(9%)
中国元／日本円	20.79	21.78	20.89	21.24	21.08	20.04	(8%)
米ドル／日本円	148.61	155.88	149.38	152.44	152.60	144.59	(7%)
主要PC及びコンソールユーザー指標							
MAU(百万)	18.3	14.1	17.6	13.3	12.9	13.4	(5%)
課金ユーザー数(百万)	3.1	2.6	2.9	1.9	2.4	2.6	2%
課金率	17.0%	18.5%	16.2%	14.2%	18.6%	19.7%	
ARPPU(会計基準)	12,545	9,279	11,939	9,942	16,137	12,472	34%

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
売上原価 ¹	¥40,557	¥44,187	¥46,124	¥33,970	¥39,244	¥47,225
ロイヤリティ ²	11,862	10,304	10,617	7,989	10,850	15,650
人件費 ³	19,131	25,739	27,592	17,370	20,072	20,872
その他 ⁴	9,564	8,144	7,915	8,611	8,322	10,703
販売費及び一般管理費 ¹	32,723	32,422	36,384	40,647	33,165	35,173
人件費	7,454	8,234	7,559	12,174	8,360	7,373
支払手数料 ⁵	9,476	7,762	9,799	6,108	7,925	10,243
研究開発費	5,411	6,239	6,401	6,893	6,707	6,457
広告宣伝費	5,430	4,816	7,722	10,745	5,174	5,596
減価償却費	1,012	1,338	1,094	1,094	1,059	1,148
その他	3,940	4,033	3,809	3,633	3,940	4,356
その他の収益 ⁶	199	295	148	397	250	1,452
その他の費用 ⁷	6,191	936	1,698	7,235	164	206
内、減損損失	6,161	214	68	6,989	41	198

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
営業利益(損失)	¥29,146	¥45,224	¥51,535	(¥1,729)	¥41,611	¥37,698
金融収益 ¹	25,680	19,325	8,753	45,581	6,876	9,110
金融費用 ²	518	608	20,323	1,592	6,642	18,257
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
持分法による投資の減損損失	-	-	-	-	(1,644)	(835)
税引前四半期利益	54,239	61,434	38,907	41,407	38,701	28,844
法人所得税費用	18,288	22,046	10,211	9,226	12,378	12,961
非支配持分	33	(490)	1,673	152	51	(875)
四半期利益 ⁴	35,918	39,878	27,023	32,029	26,272	16,758

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2四半期 連結累計期間	2025年 第2四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥34,309	¥88,059
投資活動によるキャッシュ・フロー	(67,856)	49,734
財務活動によるキャッシュ・フロー	(32,421)	(70,845)
現金及び現金同等物の増減額	(65,968)	66,948
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	15,475	(12,513)
現金及び現金同等物の期末残高	230,022	386,366

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2024年 12月31日	2025年 6月30日		2024年 12月31日	2025年 6月30日
資産			負債		
流動資産			流動負債		
現金及び現金同等物	¥331,931	¥386,366	未払法人所得税	19,103	18,426
その他の預金	268,934	210,104	借入金	-	-
その他	151,408	121,530	その他	88,559	87,818
流動資産合計	752,273	718,000	流動負債合計	107,662	106,244
非流動資産			非流動負債		
有形固定資産	28,365	28,519	借入金	-	-
のれん	44,567	45,995	その他	118,584	116,835
無形資産	34,815	35,474	非流動負債合計	118,584	116,835
持分法で会計処理されている投資	63,669	65,642	負債合計	226,246	223,079
その他の金融資産(非流動)	268,310	333,795			
その他	64,772	47,696	資本		
非流動資産合計	504,498	557,121	資本金	50,797	52,069
資産合計	1,256,771	1,275,121	資本剰余金	30,079	31,071
			自己株式	(49,158)	(53,523)
			その他の資本の構成要素	207,098	251,318
			利益剰余金	780,197	760,858
			非支配持分	11,512	10,249
			資本合計	1,030,525	1,052,042
			負債及び資本合計	1,256,771	1,275,121

報告セグメントの従業員数

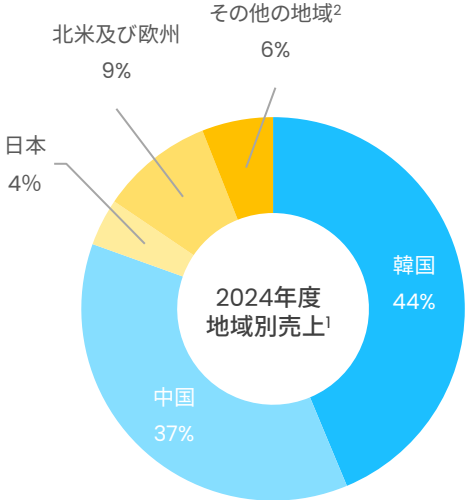
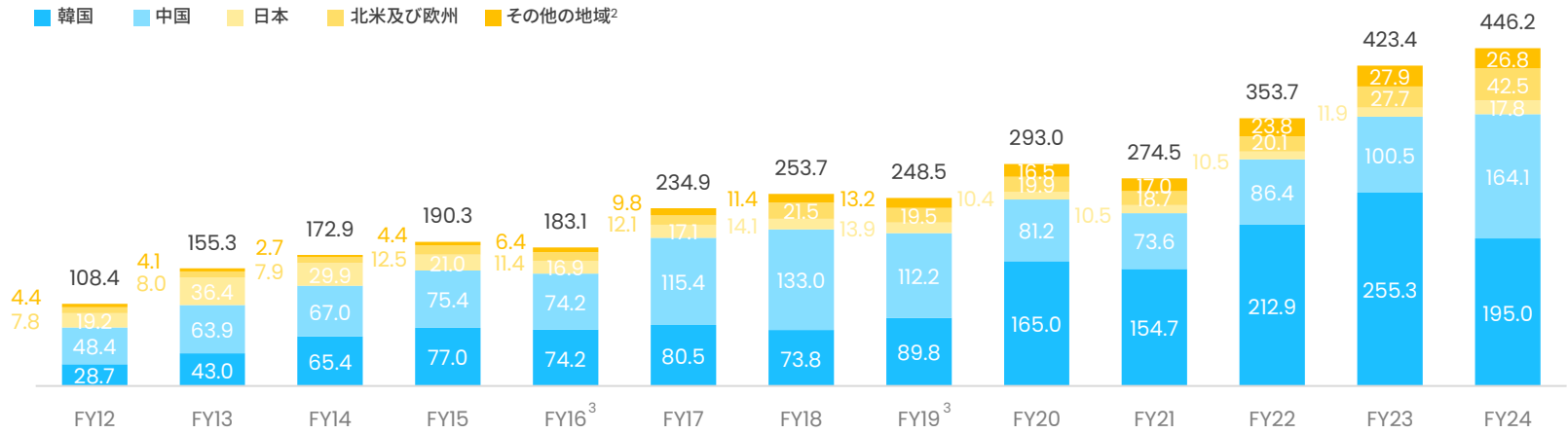
	2024年 3月31日	2024年 6月30日	2024年 9月30日	2024年 12月31日	2025年 3月31日	2025年 6月30日
従業員数						
日本	258	251	243	238	239	237
韓国 ¹	7,526	7,524	7,762	7,962	8,083	8,111
中国	190	192	192	186	189	187
北米	311	236	196	186	180	179
その他の地域	683	679	737	757	810	842
合計 ¹	8,968	8,882	9,130	9,329	9,501	9,556
臨時雇用者数合計 ¹	254	241	137	94	292	309

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。

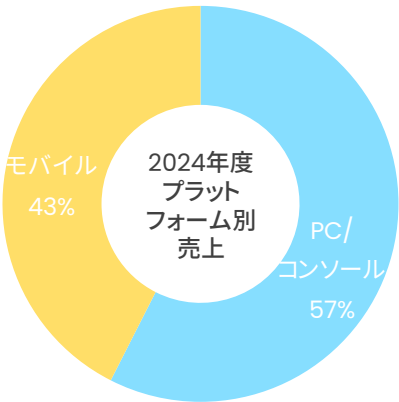
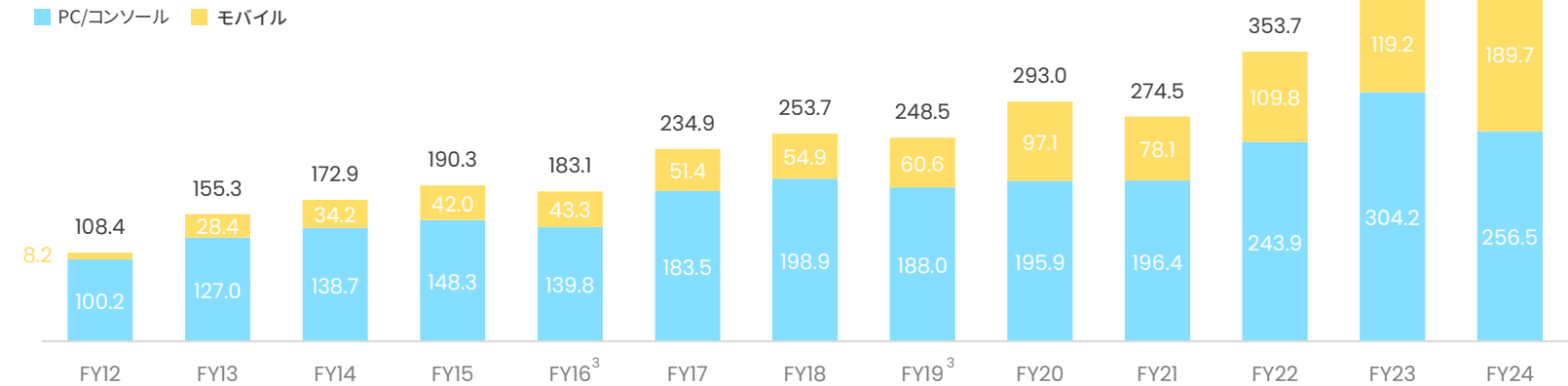
業績推移

(単位:十億円)

地域別売上¹



プラットフォーム別売上



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。

2025年度第3四半期 決算発表スケジュール

2025年度第3四半期決算発表は

2025年11月11日（火曜日）

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。

