

ARC Raiders[®]



決算説明資料 2025年度第3四半期

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11月11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3四半期 業績
- 2025年度第4四半期 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

IP成長戦略により、主要フランチャイズを再活性化するとともに新たな収益源を創出

メイプルストーリーフランチャイズが垂直方向の成長を着実に実現

- 第3四半期のフランチャイズ売上収益は前年同期比で61%成長。2025年通期では約40%の増収を予想
- 新規コンテンツ:** 韓国事業を再活性化し、第3四半期に前年同期比で3倍の増収を達成
- ハイパーローカライゼーション¹:** 『Global MapleStory Classic World²』というコンテンツ計画を発表
- プラットフォーム及びグローバル展開:** 『MapleStory Worlds』は第3四半期に前年同期比で8倍超成長
- 新作:** プレイヤー層を拡大することを目的としたカジュアルゲーム『MapleStory: Idle RPG』をローンチ

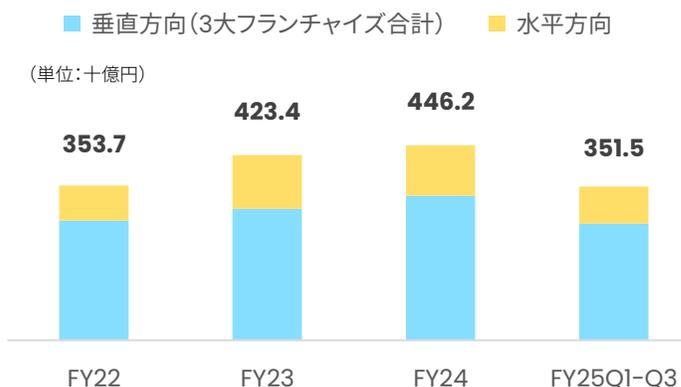
グローバル展開が堅調に推移

- 『**ARC Raiders**』: 10月30日にローンチ。現在までに400万本を販売。
 - Steamの世界売上ランキングで1位を獲得し、同時接続者数が70万人を突破
 - 2026年にかけて新規コンテンツやプロモーションを計画
- 『**THE FINALS**』: 現地のプレイヤー向けに最適化した中国版のオープンベータを11月18日に開始予定
- 『**マビノギモバイル**』: 2026年に日本でリリース予定

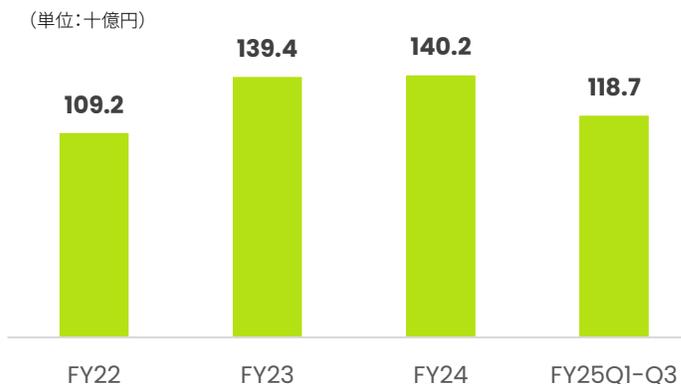
株主還元の強化が当社の自信を反映

- 期末配当予想額を1株当たり15円から30円へ倍増することを発表
- 250億円相当の自己株式取得を10月に完了
- 残株の250億円相当の自己株式取得を11月12日から2026年1月26日までの期間に実施することを承認
- 継続的な成長、安定したキャッシュフロー、強固なバランスシートにより、前年度営業利益の33%以上を還元する方針を推進

売上収益



調整後営業利益³

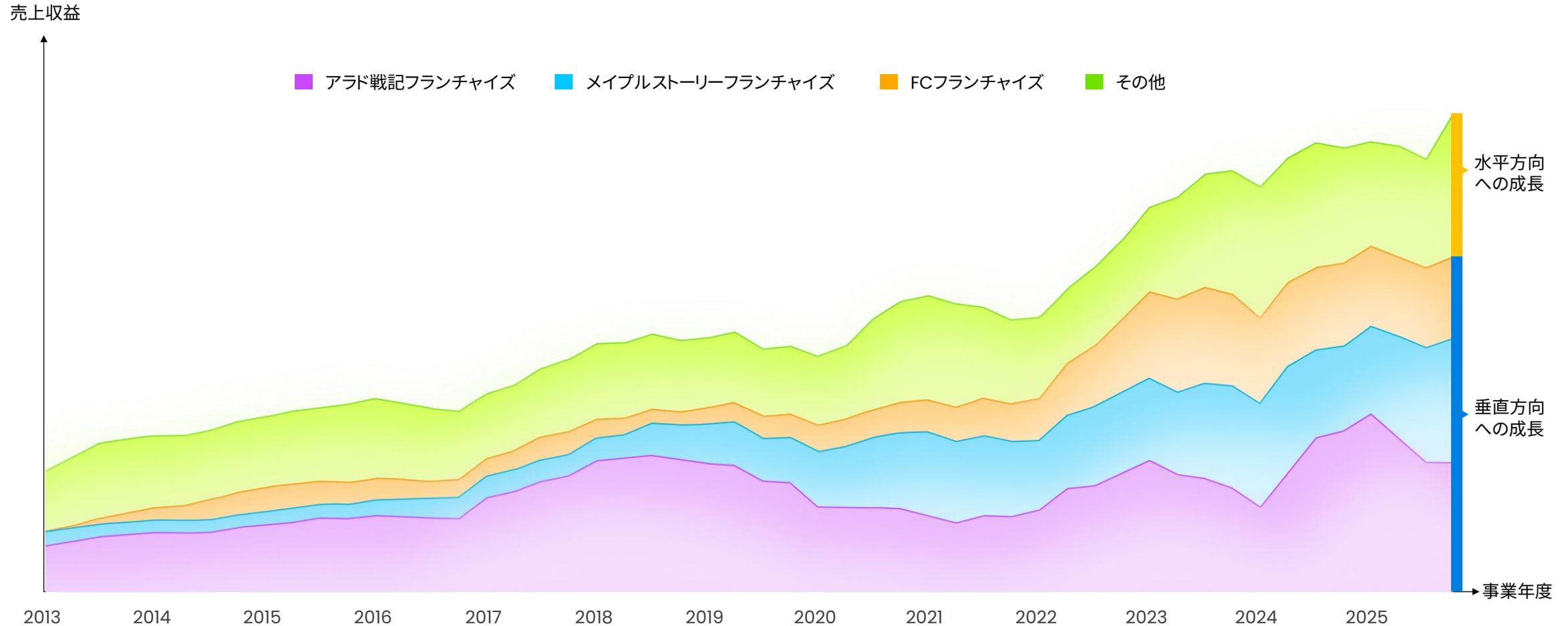


¹ ハイパーローカライゼーションとは、当社のグローバル戦略の重要な要素であり、単なる翻訳・ローカライゼーションに留まらない、各市場のプレイヤー固有の嗜好に適合したコンテンツ、プロモーション、コミュニティマネジメントを提供する取り組みを指します。

² 『Global MapleStory Classic World』は PC版『メイプルストーリー』の新規コンテンツです。『メイプルストーリー』初期の時代を再現する体験により、プレイヤーベースの活性化と休眠プレイヤーの復帰が期待されます。
³ 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

フランチャイズの成長や新作リリースにより垂直方向及び水平方向への更なる成長を見込む



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72%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年との比較で第3四半期において45%減少。第4四半期売上収益は前年同期比で約10%の減少を予想

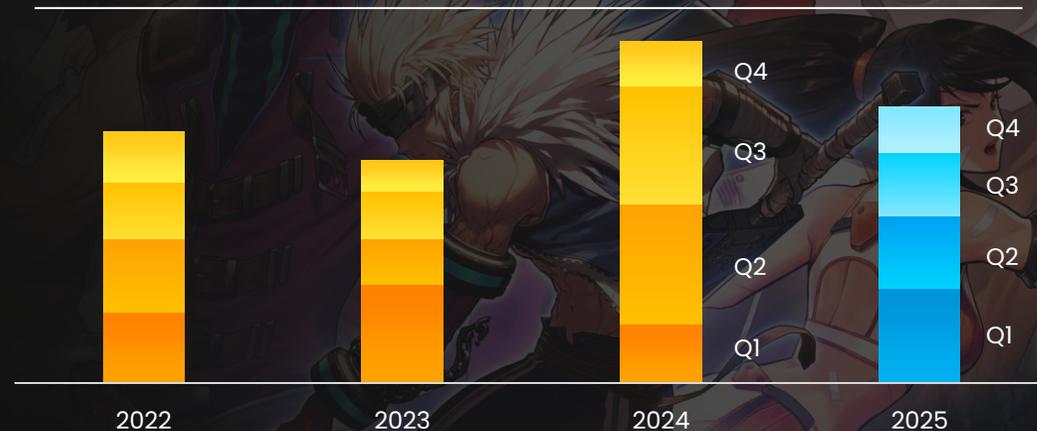
PC版『アラド戦記』

- 韓国では、第3四半期の売上収益が前年同期比で145%成長
- 中国では、夏季アップデートと国慶節アップデートが好評であったことから、第3四半期の売上収益は想定を上回り、前年同期比で力強い2桁成長を達成。MAU、課金ユーザー数、ARPPUいずれも前年同期比で増加
- 第4四半期は韓国と中国の両方で引き続き前年同期比での成長を見込むと同時に、来年1月に予定している旧正月アップデートの準備を進行中

『アラド戦記モバイル』

- 第3四半期の売上収益は業績予想の上限で着地。レベルキャップ開放や新規ダンジョン、及びレイドコンテンツを含む一連のアップデートにより、前四半期比で増収
- 第4四半期は、弱い季節性にもかかわらず複数のアップデートにより売上収益が前四半期比でほぼ横ばいとなることを見込む
- テンセントとの最初の共同開発コンテンツを9月下旬にリリースし、プレイヤーリテンションなどの主要指標の維持に貢献した。次の共同開発コンテンツのリリースは来年を予定

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ャイズ

第3四半期の売上収益が前年同期比で61%成長。第4四半期は、韓国的好調及び新作タイトルの貢献により前年同期比で40%の成長を予想

韓国『メイプルストーリー』

- 第3四半期の売上収益は想定を上回り、前年同期比で約3倍の増収を達成
- 夏季アップデートと新規コンテンツの好評により、MAU、課金ユーザー数、ARPPUいずれも前年同期比で増加
- 第4四半期には、冬季アップデートの実装によりプレイヤーエンゲージメントを維持する計画

グローバル『メイプルストーリー』

- 第3四半期の売上収益は前年同期比で減少
- 第4四半期は前年同期比でやや減少することを見込む
- 『Global MapleStory Classic World』という新規コンテンツ計画を発表。プレイヤーベースの活性化と休眠ユーザーの復帰を期待

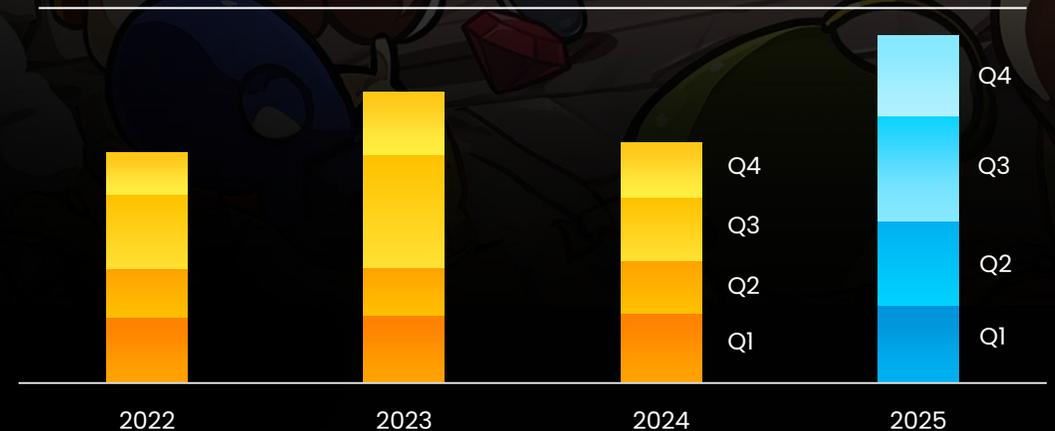
『MapleStory Worlds¹』

- 第3四半期は前年同期比で8倍以上の大幅な売上収益の成長を達成
- 第4四半期も前年同期比で成長が続くことを予想

『MapleStory: Idle RPG』

- 11月6日にグローバル²で配信開始
- 気軽に遊べるゲーム性を通して、幅広い層へメイプルストーリーIPを訴求するとともに、休眠ユーザーの再獲得を目指す

メイプルストーリーフランチャイズ売上収益



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。

² 日本、中国、ベトナム、スロバキア、ベルギーを含む一部の国は、対象外

FCフランチャイズ

第3四半期は業績予想を上回った
フランチャイズの通期売上収益は前年同期比でほぼ同水準を維持する見通し

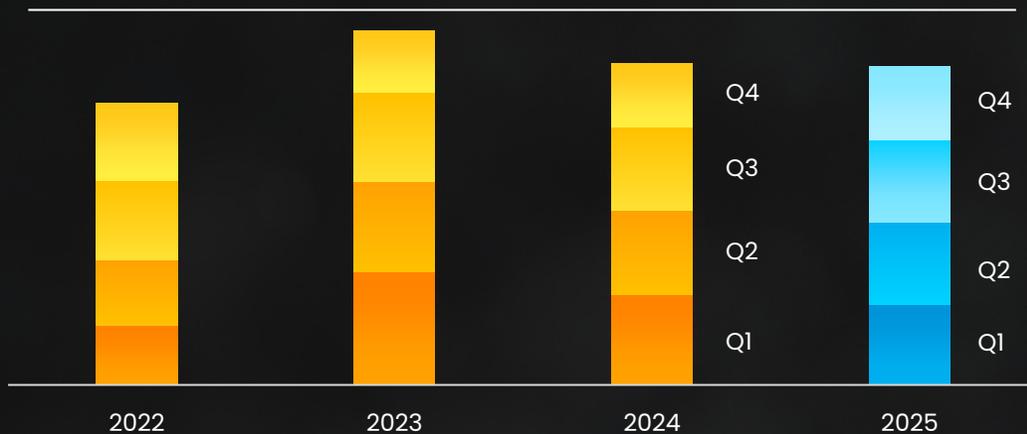
『FC ONLINE¹』

- ・ シーズン最優秀チーム「Team of the Season」アップデートの好調により、売上収益が業績予想を上回り、前年同期比で成長
- ・ 第4四半期も複数のアップデートやセールスプロモーションによりプレイヤーエンゲージメントを維持し、前年同期比で成長することを予想

『FC MOBILE²』

- ・ 韓国の第3四半期の売上収益は前年同期比で成長

FCフランチャイズ売上収益



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

2 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』です。

『ARC Raiders』

10月30日の華々しいデビューの後、
Steamのグローバル売上ランキングで1位を獲得

- Embark Studiosによる新作PvPvEエクストラクションシューター、『ARC Raiders』が10月30日にグローバルローンチし、大きな成功を収めた
- 販売本数400万本を達成し、全プラットフォームでの同時接続者数が70万人を突破
- プレイヤーから広く称賛を受け、Steamで「非常に好評」の評価を獲得し、各種サイトで今年最も高評価のタイトルの一つにランクイン
- リリース後のコンテンツアップデートとして、11月には新規マップ、ARCマシン、クエスト、ゲームプレイアイテムを導入予定
- 2026年にかけてイベントや新規コンテンツの展開を高頻度で実施予定。プレイヤーのエンゲージメントを維持し、さらなる販売本数の拡大を図る計画



2025年度第3四半期 業績

2025年度第3四半期業績ハイライト

主要フランチャイズが堅調に推移。メイプルストーリーフランチャイズは前年同期比で61%成長

売上収益

- 当社業績予想レンジ内で着地。
韓国『メイプルストーリー』、『FC ONLINE』、及び中国のPC版『アラド戦記』が想定を上回った
- 前年同期比では、メイプルストーリーフランチャイズ及びPC版『アラド戦記』の成長と新作タイトルが増収寄与した一方、『アラド戦記モバイル』及び『The First Descendant』が減収となった

営業利益

- 当社業績予想レンジ内で着地
- 広告宣伝費及び人件費が計画を下回った
- 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

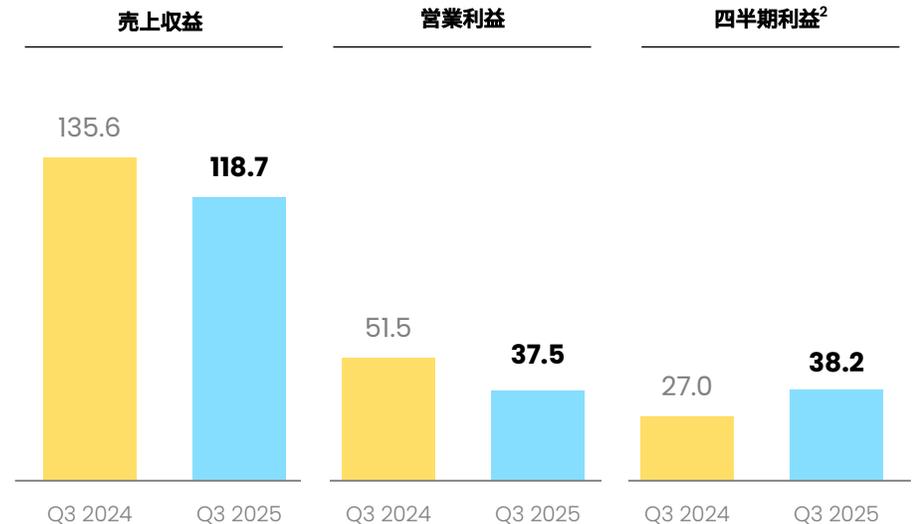
四半期利益²

- 当社業績予想を上回り、前年同期比で増加。
2024年度第3四半期は為替差損196億円を認識した一方で、2025年度第3四半期は為替差益92億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)

	2024年 第3四半期 実績	2025年 第3四半期 業績見通し		2025年 第3四半期 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	¥135,593	¥116,567 ~	¥127,114	¥118,719	(12%)	(9%)
PC/コンソール	70,793	83,606 ~	89,318	85,191	20%	25%
モバイル	64,800	32,961 ~	37,796	33,528	(48%)	(47%)
営業利益	51,535	32,730 ~	41,154	37,528	(27%)	(24%)
四半期利益²	27,023	26,398 ~	32,783	38,165	41%	48%
1株当たり四半期利益	32.55	33.02 ~	41.01	47.78		
為替レート						
100韓国ウォン/日本円	11.03	10.68	10.68	10.65	(3%)	
中国元/日本円	20.89	20.49	20.49	20.63	(1%)	
米ドル/日本円	149.38	146.74	146.74	147.48	(1%)	

(単位:十億円)



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

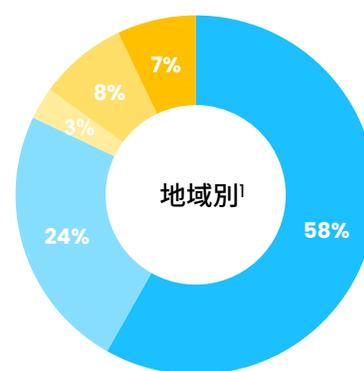
3 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

2 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3四半期 売上構成

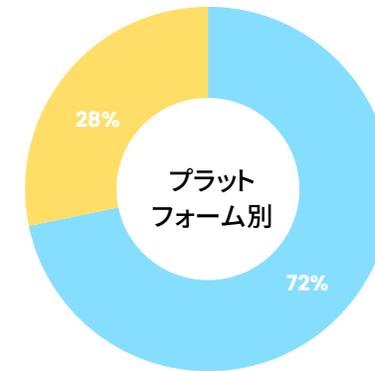
(単位:百万円)

	2024年 第3四半期	2025年第3四半期		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	¥47,308	¥69,072	¥71,495	46%	51%
中国	57,156	28,377	29,646	(50%)	(48%)
日本	5,988	3,426	3,495	(43%)	(42%)
北米及び欧州	17,188	9,452	9,573	(45%)	(44%)
その他の地域 ²	7,953	8,392	8,593	6%	8%
売上収益合計	135,593	118,719	122,802	(12%)	(9%)
プラットフォーム別					
PC/コンソール	70,793	85,191	88,404	20%	25%
モバイル	64,800	33,528	34,398	(48%)	(47%)
売上収益合計	135,593	118,719	122,802	(12%)	(9%)
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	11.03	10.65	11.03	(3%)	
中国元/日本円	20.89	20.63	20.89	(1%)	
米ドル/日本円	149.38	147.48	149.38	(1%)	



地域別¹

- 韓国 58%
- 中国 24%
- 日本 3%
- 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 72%
- モバイル 28%

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。

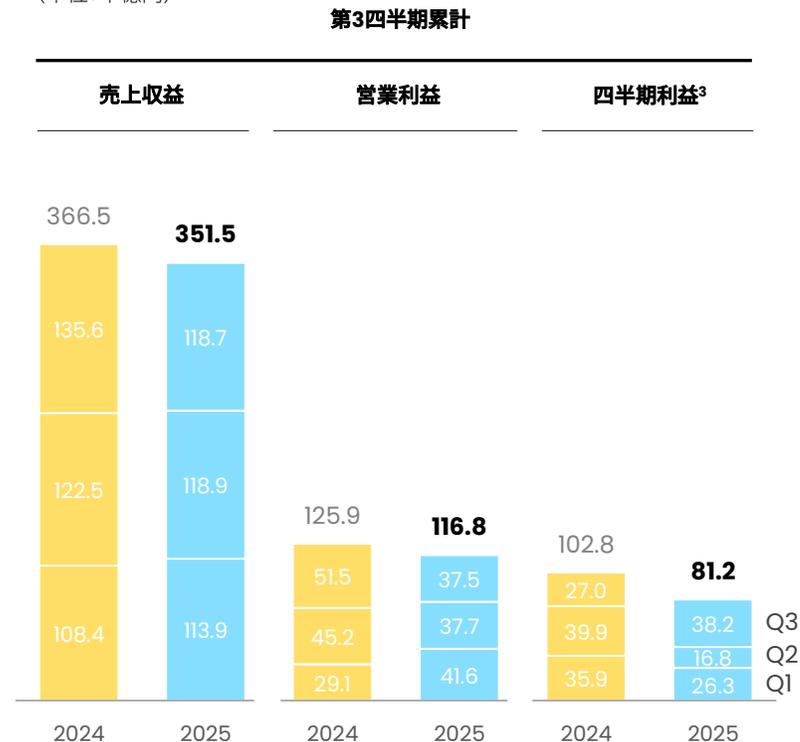
3 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アランド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

2025年度第3四半期累計

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2025年第1-3四半期			前期比変化率(%)	
	2024年 第1-3四半期	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	¥153,518	¥194,330	¥207,106	27%	35%
中国	142,678	92,828	95,411	(35%)	(33%)
日本	14,174	10,378	10,782	(27%)	(24%)
北米及び欧州	34,151	29,765	30,946	(13%)	(9%)
その他の地域 ²	21,964	24,202	25,537	10%	16%
売上収益合計	366,485	351,503	369,782	(4%)	1%
プラットフォーム別					
PC/コンソール	206,971	247,269	260,739	19%	26%
モバイル	159,514	104,234	109,043	(35%)	(32%)
売上収益合計	366,485	351,503	369,782	(4%)	1%
営業利益	125,905	116,837	121,669	(7%)	(3%)
四半期利益³	102,819	81,195	84,009	(21%)	(18%)
1株当たり四半期利益	123.06	100.56			

(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 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 韓国ハイライト

当社業績予想レンジ内で着地。3大フランチャイズの成長と『マビノギモバイル』の貢献により前年同期比で成長

- メイプルストーリー：PC版の売上収益は想定を上回り、前年同期比で約3倍成長。
夏季アップデートの好調が持続したことにより、MAU、課金ユーザー数、ARPPUいずれも前年同期比で増加
 - FC：『EA SPORTS FC™ ONLINE』のシーズン最優秀チーム「Team of the Season」アップデートの好調により、業績予想を上回り、前年同期比で成長
 - アラド戦記：PC版が前年同期比で売上収益145%の成長を達成
 - マビノギ：『マビノギモバイル』が堅調に増収寄与したが、売上収益は業績予想をやや下回った
- PCおよびコンソールの売上収益は前年同期比51%増加
 - モバイル売上収益は前年同期比で29%増加、前四半期比で19%減少

(単位:百万円)

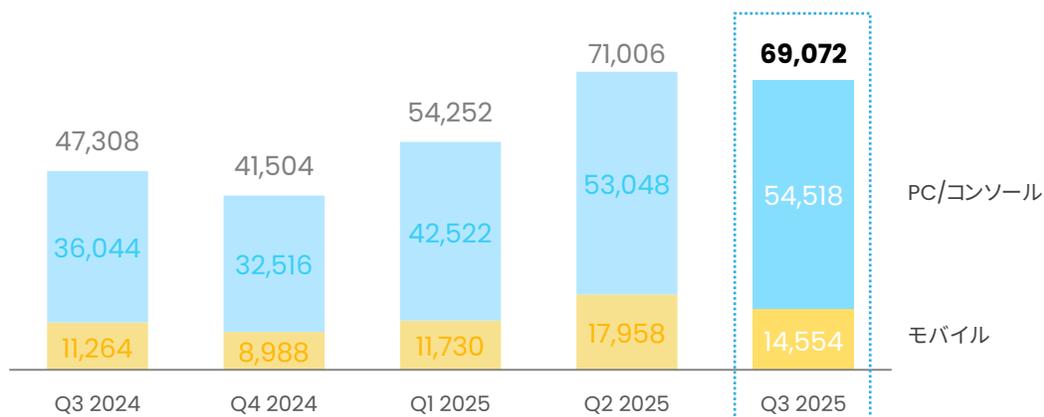
前年同期比変化率:

会計基準ベース:

+46%

一定為替レートベース²:

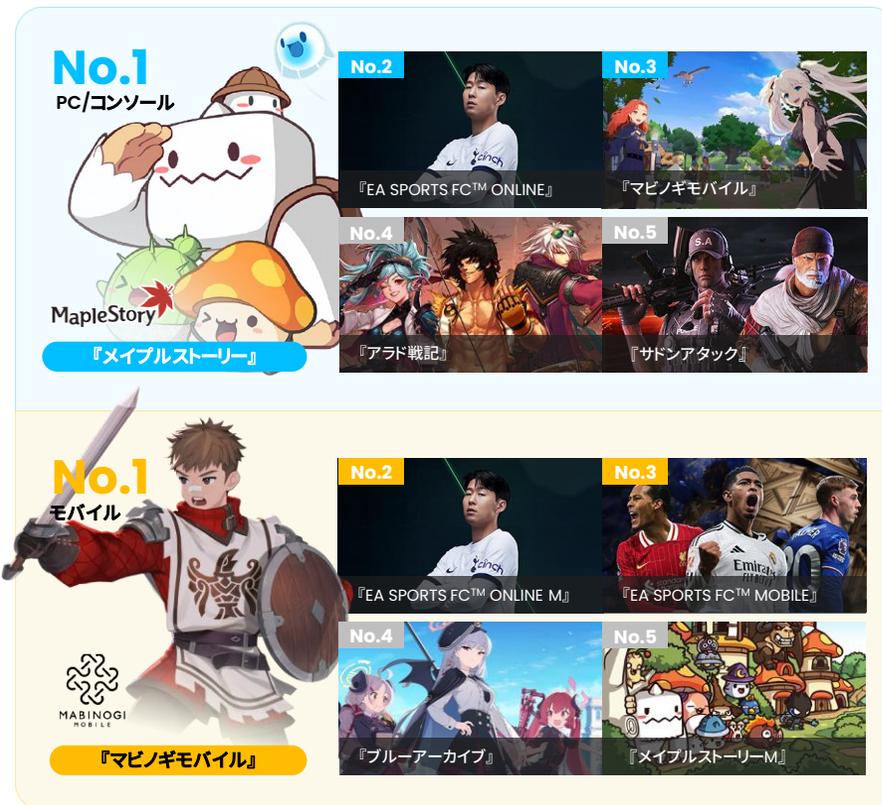
+51%



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、著作権、その他法的に保護された対象物です。

2025年度第3四半期 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』が前年同期比で2桁成長した一方、『アラド戦記モバイル』は減収

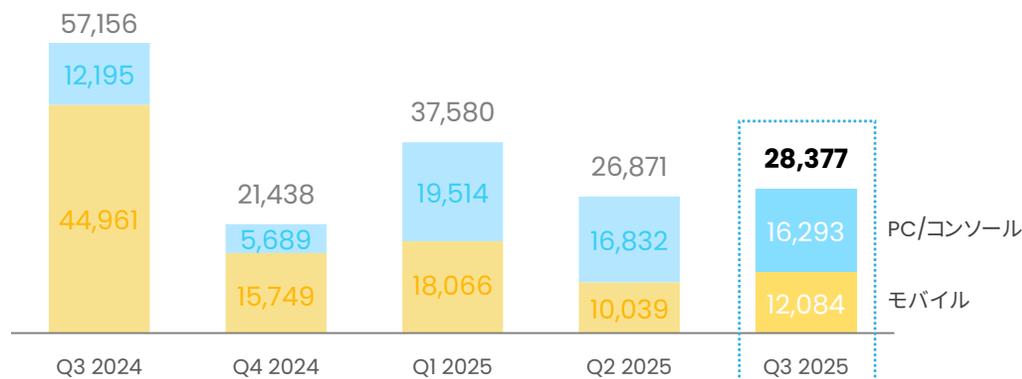
- PC版『アラド戦記』:
 - 当社業績予想を上回り、前年同期比で増加
 - 夏季及び国慶節アップデートのパッケージ販売の好調により、売上収益が力強い2桁成長を達成
 - 前年同期比では、MAU、課金ユーザー数及びARPPUが増加し、プレイヤーエンゲージメントの好調を反映
 - 前四半期比では、ARPPUが増加した一方で、MAUと課金ユーザー数は減少
- 『アラド戦記モバイル』:
 - 業績予想の上限で着地。レベルキャップ開放や新規ダンジョン及びレイドコンテンツなどを含む一連のアップデートにより、前四半期比で増収
 - テンセントとの最初の共同開発コンテンツを9月下旬にリリースし、プレイヤーリテンションなどの主要指標の維持に貢献

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

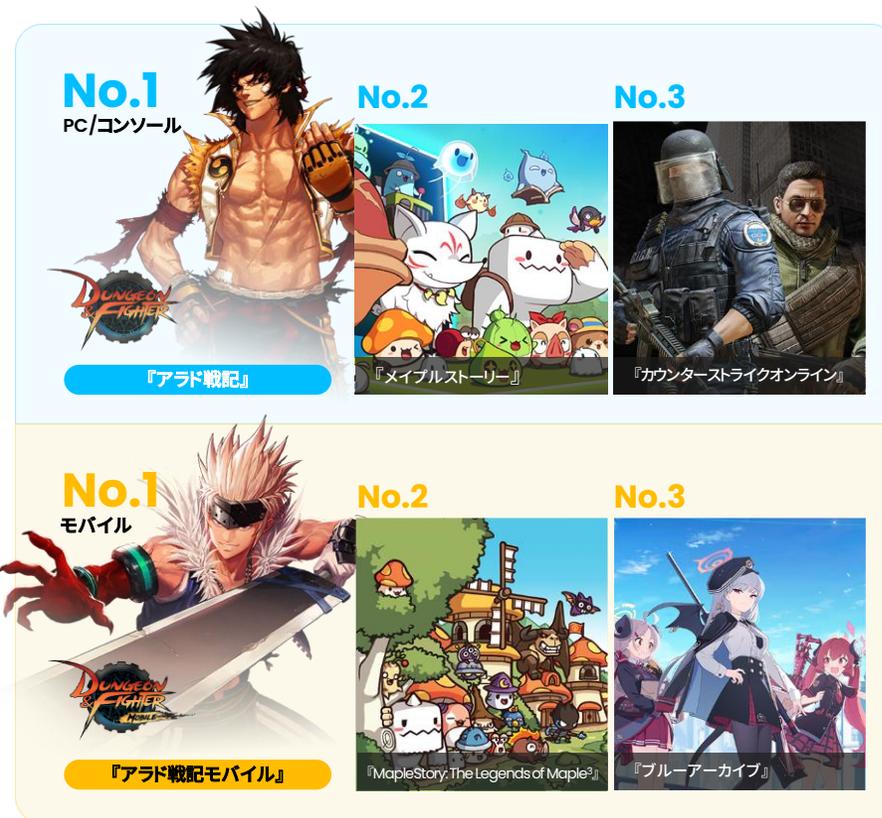
会計基準ベース: **-50%**

一定為替レートベース¹⁾: **-48%**



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て計算しています。

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3四半期 日本ハイライト

当社業績予想レンジ内で着地

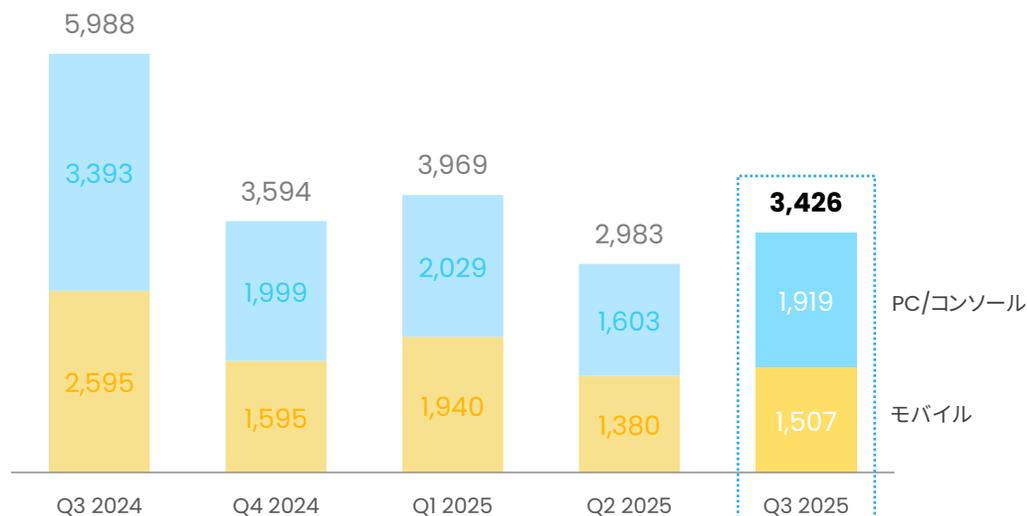
- 前年同期比で減収。『The First Descendant』や『HIT : The World!』の減収が要因
- 『メイプルストーリー』: 前年同期比で増収。夏季アップデートによりMAUとARPPUが前年同期比で増加
- 『ブルーアーカイブ』: 前年同期比で減収

(単位: 百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-43%**

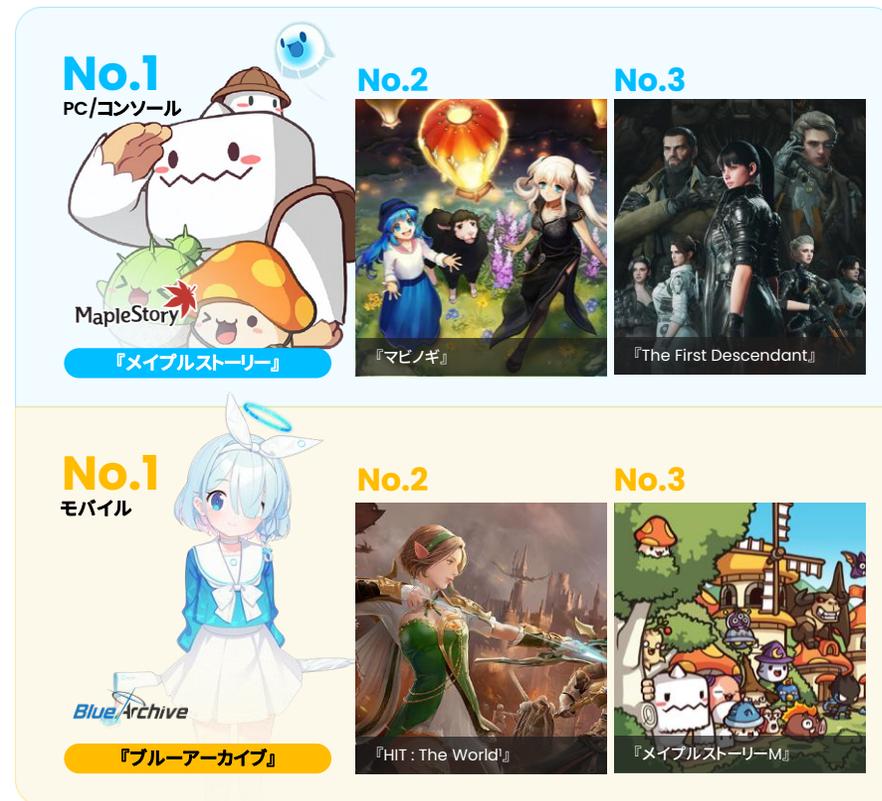
一定為替レートベース²: **-42%**



¹ 日本における『HIT2』の正式名称です。

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

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、著作権、その他法的に保護された対象物です。

2025年度第3四半期 北米及び欧州ハイライト

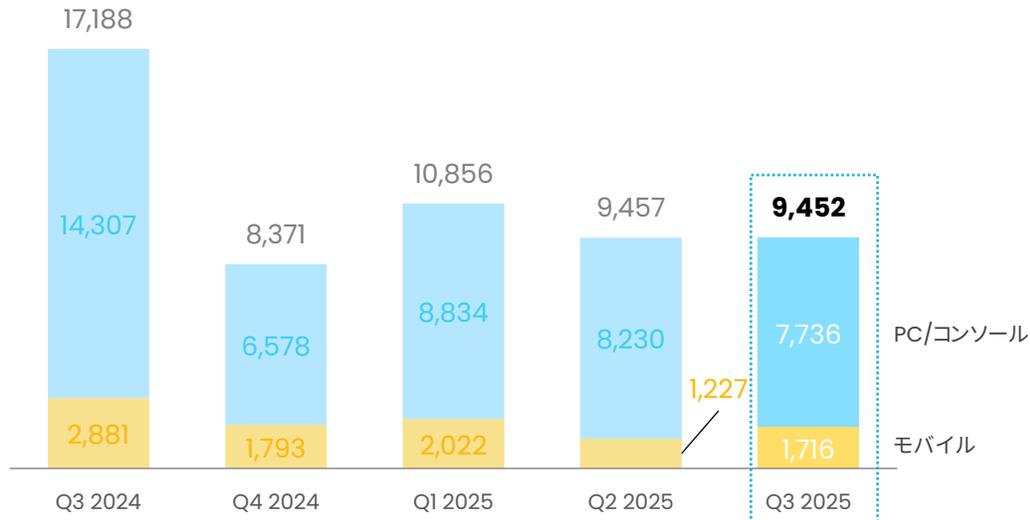
当社業績予想レンジ内で着地

- 前年同期比で減収。『THE FINALS』の前年同期比での成長や『The First Berserker: Khazan』及び『MapleStory Worlds』の増収寄与を『The First Descendant』の減収が相殺した
- 『The First Descendant』: タイトルをローンチした前年同期との比較で減収
- 『メイプルストーリー』: 前年同期比で減収
- 『THE FINALS』: シーズン8アップデートの好評により前年同期比で増収

(単位: 百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-45%**
 一定為替レートベース!: **-44%**

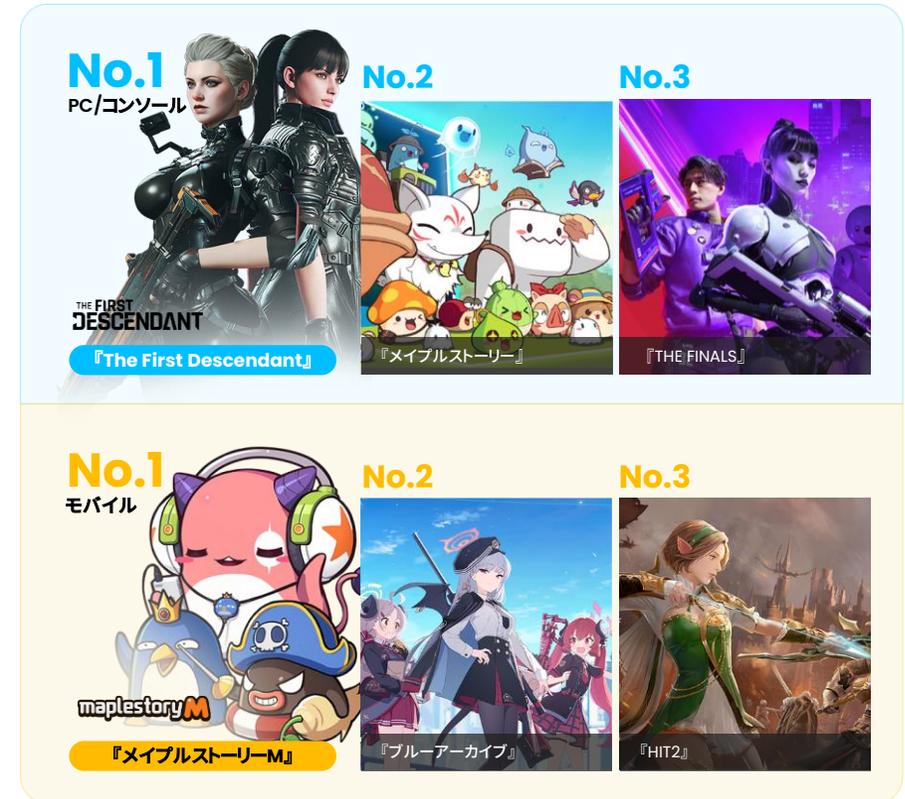


1 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

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。

地域別売上収益ランキング²



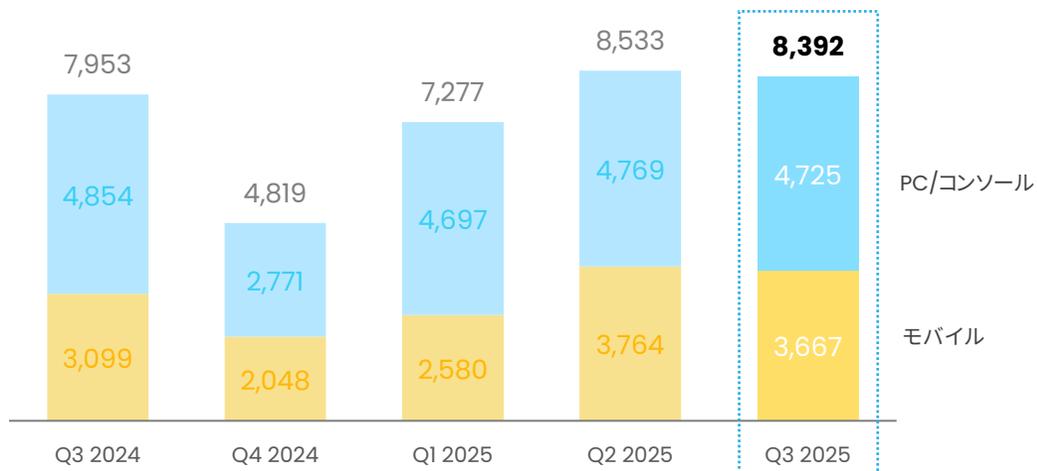
2025年度第3四半期 その他の地域¹ ハイライト

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

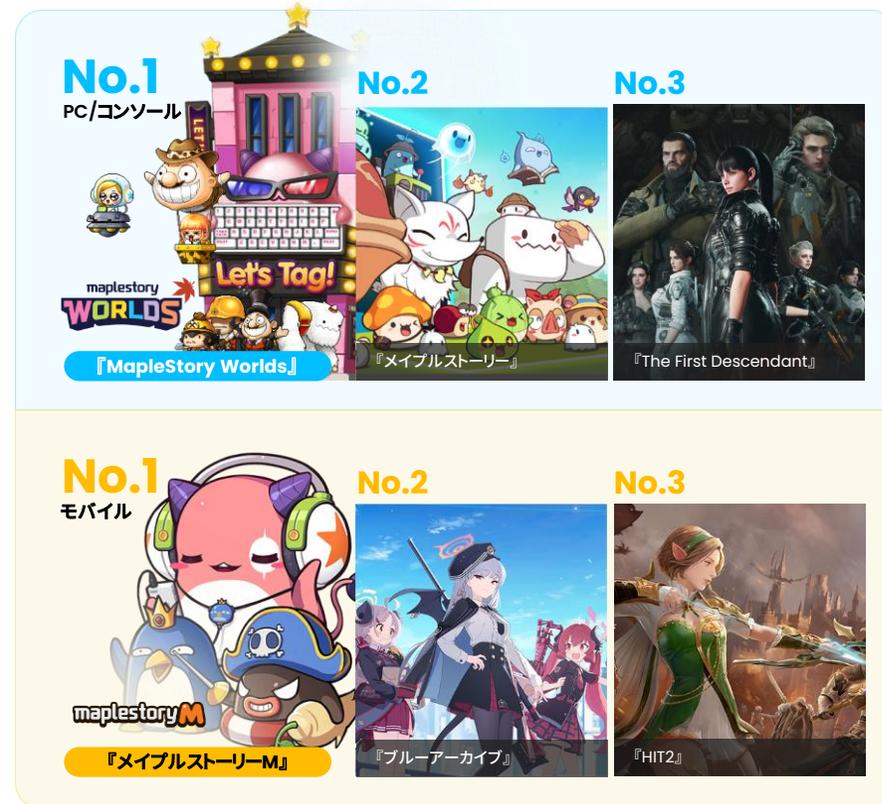
- 前年同期比で増収。『MapleStory Worlds』の増収寄与を『メイプルストーリー』及び『The First Descendant』の減収が相殺した
- 『MapleStory Worlds』: 前年同期比での増収に寄与
- 『メイプルストーリー』: 台湾での売上収益が前年同期比で減少

(単位:百万円)

前年同期比変化率:
 会計基準ベース: **+6%**
 一定為替レートベース²: **+8%**



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。

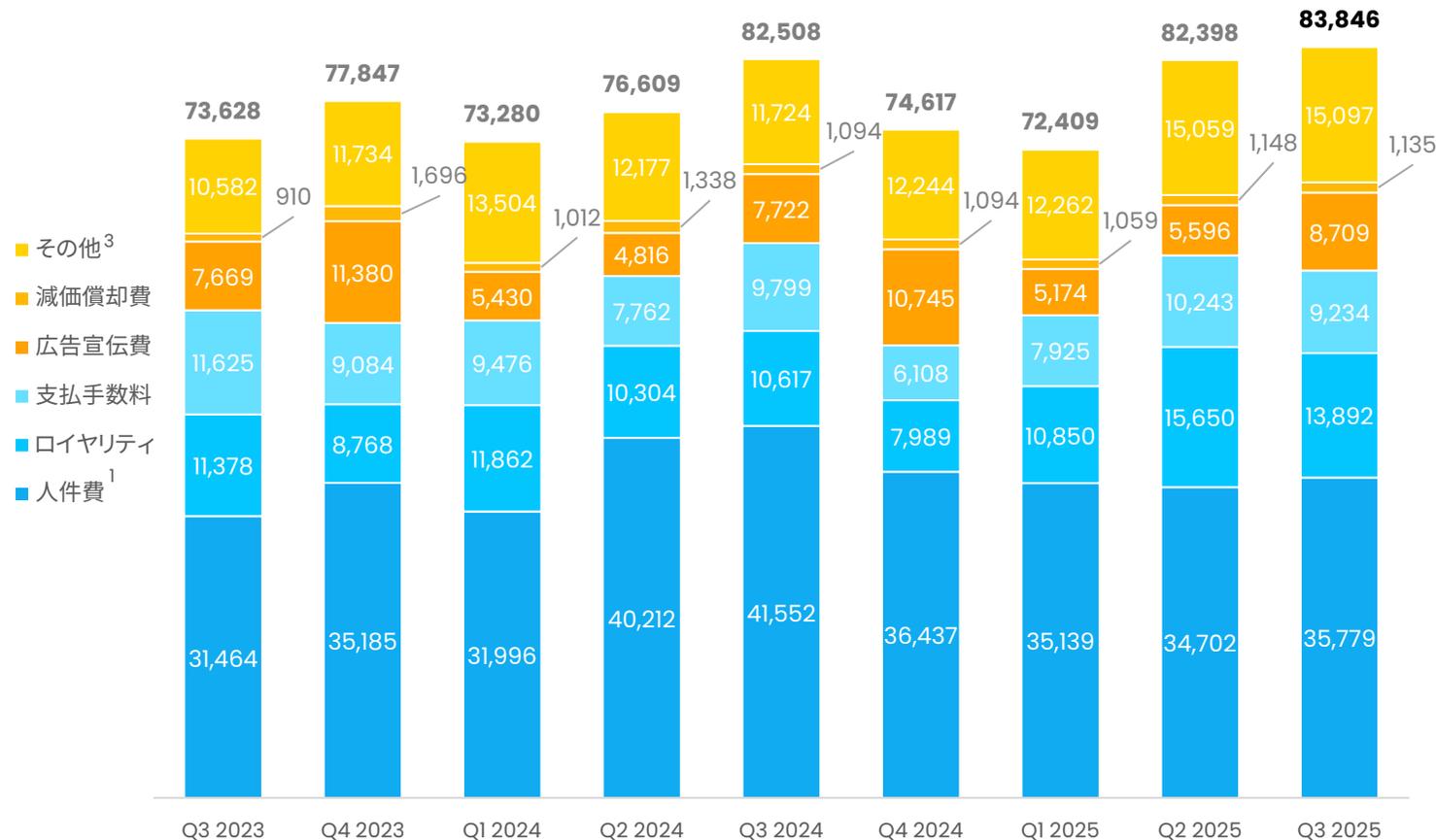
² 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算した Non-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

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

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

費用内訳

(単位:百万円)



第3四半期実績

前年同期比分析

- 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:『The First Descendant』の売上収益減少による減少
- 広告宣伝費:主に『マビノギモバイル』、『FC ONLINE²』へのプロモーション費用による増加
- 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

前四半期比分析

- ロイヤリティ費用及び支払手数料:『マビノギモバイル』の売上収益減少に伴う減少
- 広告宣伝費:主に『FC ONLINE²』及び『The First Descendant』へのプロモーション費用による増加

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。

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4四半期 業績見通し

2025年度第4四半期業績見通し

メイプルストーリーやFCフランチャイズの増収及び新作タイトルによる大幅な増収寄与により、前年同期比での成長を見込む

売上収益

- 前年同期比で『FC ONLINE』、PC版『アラド戦記』及び『メイプルストーリー』の成長、並びに『ARC Raiders』、『マビノギモバイル』、『MapleStory: Idle RPG』及び『THE FINALS』中国サービスなどの新作による貢献を見込む
- 前年同期比で『アラド戦記モバイル』及び『The First Descendant』の減収を予想

(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	前年同期比			
			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	45% ~ 62%	43% ~ 59%		
PC/コンソール	49,553	83,232 ~ 92,067	68% ~ 86%	63% ~ 80%		
モバイル	30,173	32,568 ~ 37,269	8% ~ 24%	10% ~ 25%		
営業利益(損失)	(1,729)	21,744 ~ 31,874	na ~ na	na ~ na		
四半期利益²	32,029	22,231 ~ 30,606	(31%) ~ (4%)	(38%) ~ (14%)		
1株当たり四半期利益	38.71	27.97 ~ 38.51				
想定為替レート						
100韓国ウォン/日本円	10.93	10.66	10.66	(2%)		
中国元/日本円	21.24	21.40	21.40	1%		
米ドル/日本円	152.44	151.30	151.30	(1%)		

為替感応度⁴:日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2025年度第4四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

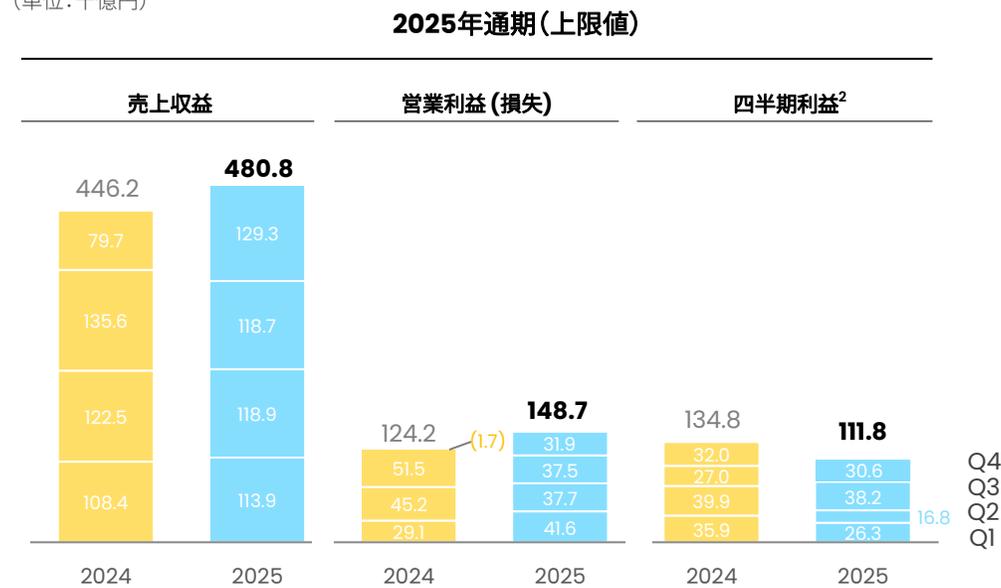
- 売上収益の増加が支払手数料、ロイヤリティ費用、広告宣伝費及び人件費により一部相殺されることを予想
- 子会社であるファンドの清算に伴い50億円の清算益を見込む

売上収益 8.0 億円
営業利益 1.6 億円

四半期利益²

- 前年同期比で営業利益の増加を予想する一方で、前年同期比で減少することを予想
- 2024年度第4四半期における為替差益317億円との比較となることが要因

(単位:十億円)



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/円の一一定為替レートを適用し計算しています。

4 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同様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4四半期 韓国 / 中国業績見通し

韓国

『FC ONLINE¹』、『アラド戦記』、『メイプルストーリー』の成長及び『マビノギモバイル』や『MapleStory: Idle RPG』の貢献により、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 ONLINE¹』は、複数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増収を見込む
 - 『メイプルストーリー』は、冬季アップデートのリリースによりプレイヤーエンゲージメントを維持しつつ、前年同期比で増収を見込む
 - 『アラド戦記』は、前年同期比で増収を見込む
- モバイル: 前年同期比で増収を予想
 - 『マビノギモバイル』や『MapleStory: Idle RPG』(11月6日配信開始)の増収寄与を見込む

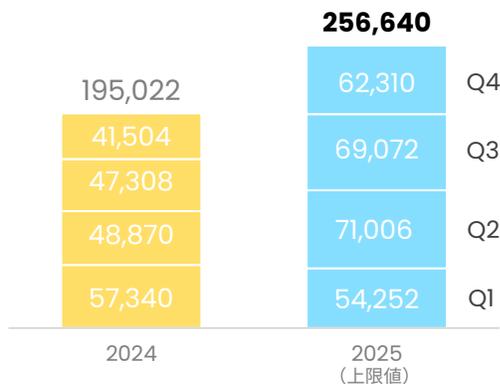
中国

『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

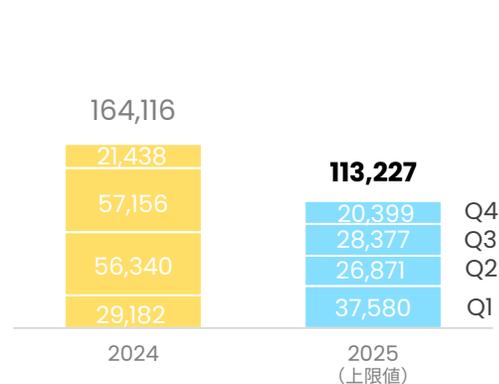
- 『アラド戦記モバイル』
 - 弱い季節性にもかかわらず前四半期比でほぼ横ばいとなることを見込む
 - テンセントとの共同開発コンテンツの次回リリースは来年を予定
- PC版『アラド戦記』
 - 前年同期比での成長を見込む
- 『THE FINALS』
 - 11月18日にオープンベータを開始予定

(単位: 百万円)

2024年 第4四半期	2025年第4四半期 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 ²
実績 41,504	57,622	62,310	39% ~ 50%	42% ~ 54%



2024年 第4四半期	2025年第4四半期 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 ²
実績 21,438	17,043	20,399	(21%) ~ (5%)	(21%) ~ (6%)



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 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ 業績見通し

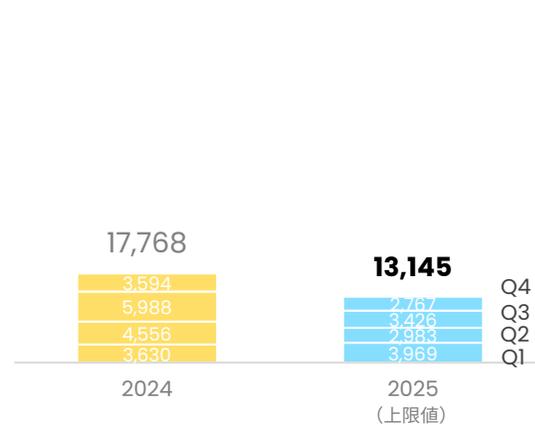
日本

前年同期比で減収を予想

- 『HIT : The World²』、『FC MOBILE³』及び『ブルーアーカイブ』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)

2024年 第4四半期	2025年第4四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
3,594	2,337	~ 2,767	(35%) ~ (23%)	(35%) ~ (23%)

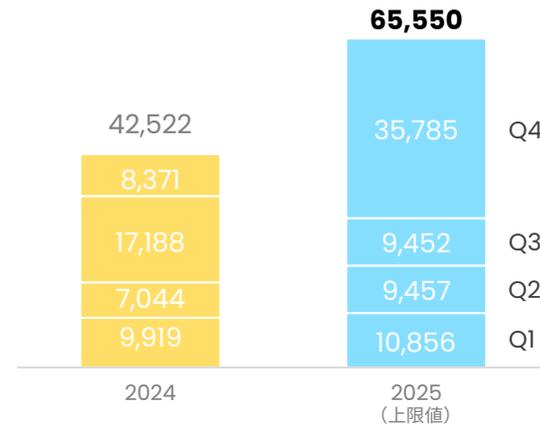


北米及び欧州

前年同期比で大幅な増収を予想

- 『ARC Raiders』(10月30日配信開始)の大幅な増収寄与を見込む
- 『THE FINALS』、『メイプルストーリーM』及び『メイプルストーリー』の前年同期比での増収を見込む
- 『The First Descendant』の前年同期比での減収を見込む

2024年 第4四半期	2025年第4四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
8,371	31,578	~ 35,785	277% ~ 327%	242% ~ 288%

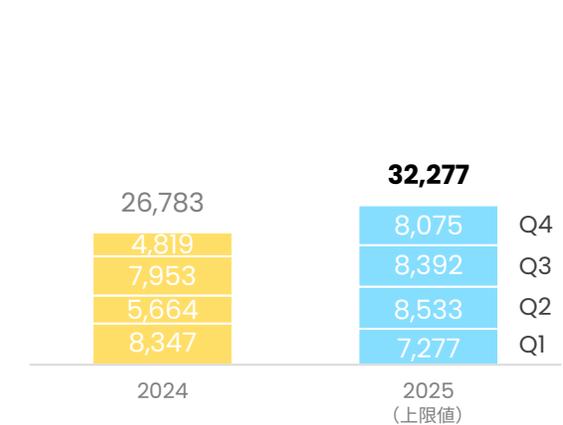


その他の地域¹

前年同期比で増収を予想

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

2024年 第4四半期	2025年第4四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
4,819	7,220	~ 8,075	50% ~ 68%	47% ~ 64%



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。

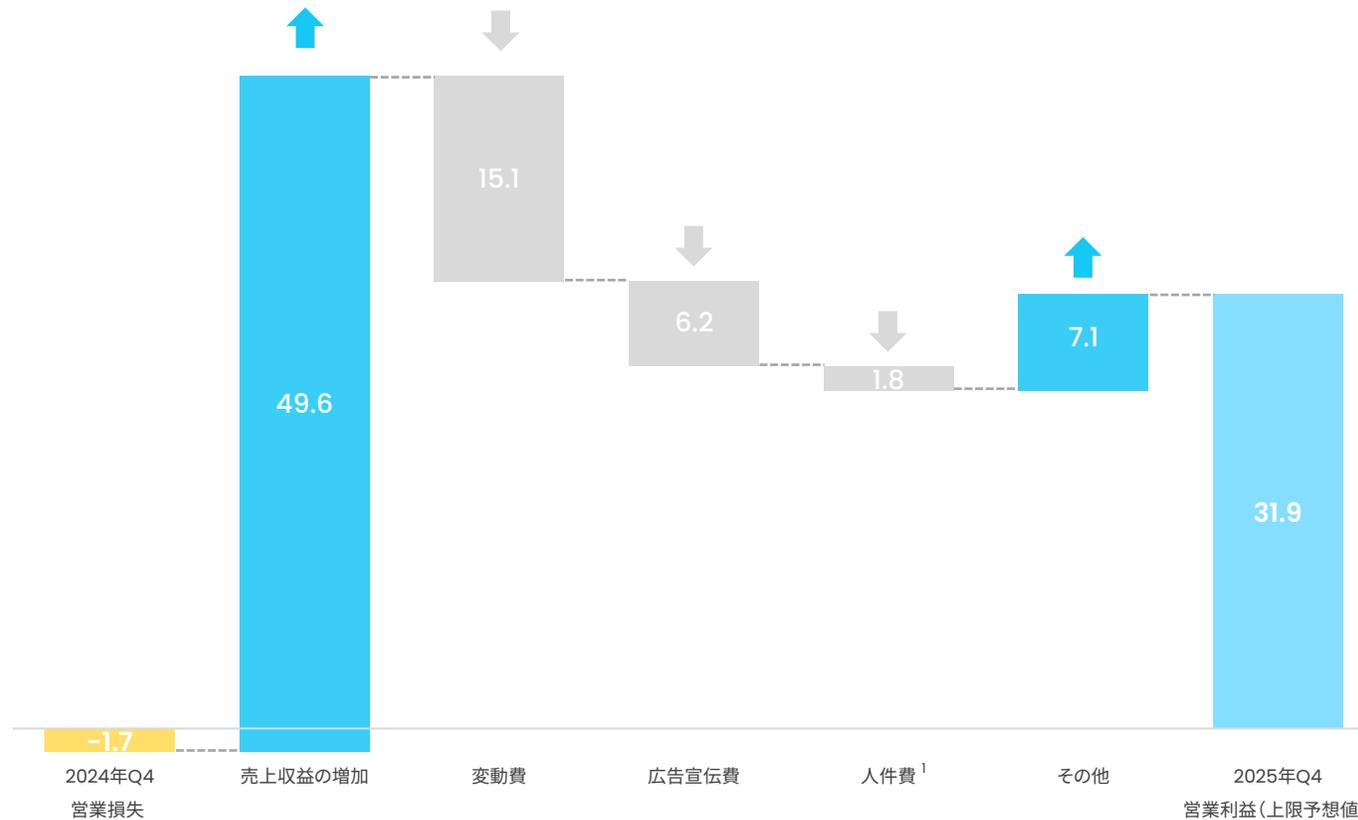
3 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』です。

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。

2025年度第4四半期 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:『マビノギモバイル』、『MapleStory: Idle RPG』及びFCフランチャイズの売上収益増加に伴う増加を予想
 - 支払手数料:『ARC Raiders』、『マビノギモバイル』及び『MapleStory: Idle RPG』による増加を予想
- 広告宣伝費:『マビノギモバイル』、『ARC Raiders』、『MapleStory: Idle RPG』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
- 人件費¹:従業員数の増加による増加を予想
- 以下を含むその他:
 - 『MapleStory Worlds²』のクリエイター報酬³の増加
 - 2024年度第4四半期に認識した70億円の減損損失の減少
 - 子会社であるファンドの清算に伴う50億円の清算益の計上

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 『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。

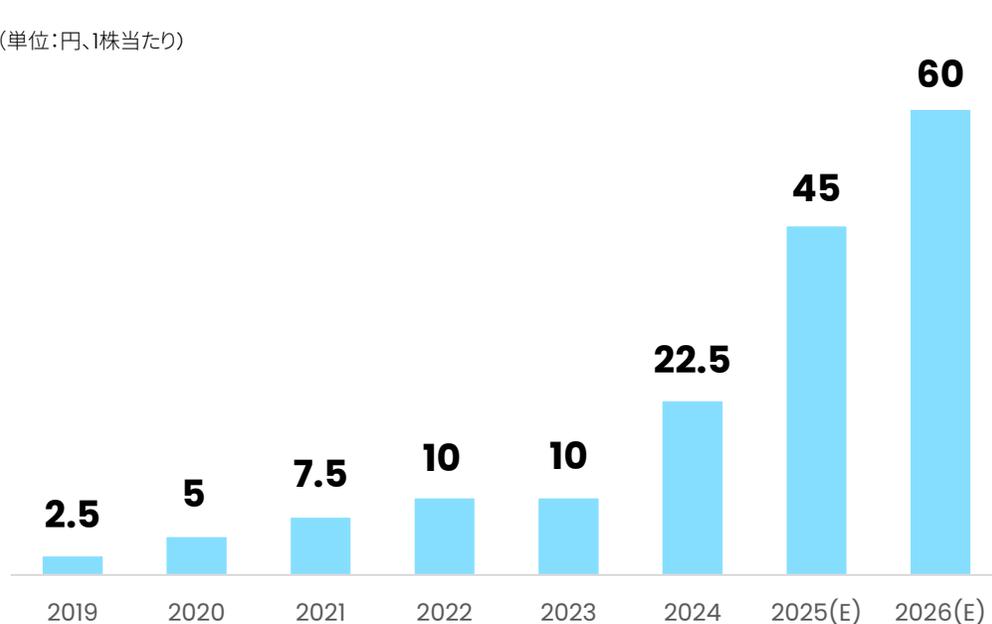
株主還元

配当予想額を30円へ倍増するとともに、残株の250億円相当の自己株式取得の実施を決議

配当

- 主要フランチャイズと新作による将来の安定成長とキャッシュフロー創出力に対する当社の自信を反映し、期末配当予想額を1株あたり15円から30円へ倍増することを決議
- これにより、2025年の年間配当予想は1株当たり45円、2026年の年間配当予想は1株当たり60円となる

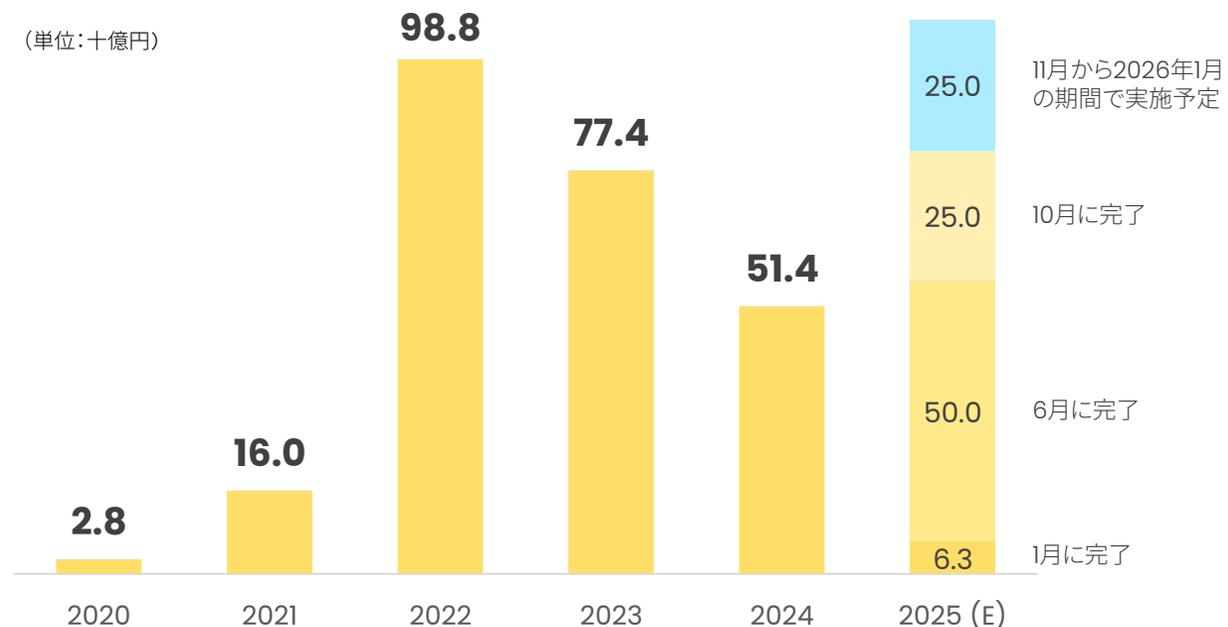
(単位:円、1株当たり)



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、10月24日に750億円の自己株式の取得を完了
- 残株の250億円相当の自己株式取得を11月12日から2026年1月26日までに実施することを承認
- 継続的な成長、安定したキャッシュフロー、強固なバランスシートにより、前年度営業利益の33%以上を還元する方針を推進

(単位:十億円)



パイプライン



THE FINALS

PC

『THE FINALS』

- ・ローンチ日程 2025年11月18日
- ・地域 中国
- ・IP 『THE FINALS』
- ・ジャンル FPS PvP
- ・ビジネスモデル 開発

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。



戴夫

モバイル

『DAVE THE DIVER MOBILE』

- ・ローンチ日程 未定
- ・地域 中国
- ・IP 『DAVE THE DIVER』
- ・ジャンル ハイブリッド・海洋アドベンチャー
- ・ビジネスモデル 開発

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。



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



『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 |

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』

- | | |
|----------|------------------------|
| ・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のではなく、一部タイトルを抜粋したものです。



『NAKWON: LAST PARADISE』

- | | |
|----------|-----------------------|
| ・ローンチ日程 | 未定 |
| ・地域 | 韓国、グローバル ² |
| ・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 |



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
- ・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 OVERKILL?』

- ・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。



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

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	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	46%
中国	29,182	56,340	57,156	21,438	37,580	26,871	28,377	(50%)
日本	3,630	4,556	5,988	3,594	3,969	2,983	3,426	(43%)
北米及び欧州	9,919	7,044	17,188	8,371	10,856	9,457	9,452	(45%)
その他の地域 ¹	8,347	5,664	7,953	4,819	7,277	8,533	8,392	6%
(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	20%
モバイル	29,121	65,593	64,800	30,173	36,338	34,368	33,528	(48%)
売上収益	108,418	122,474	135,593	79,726	113,934	118,850	118,719	(12%)
営業利益(損失)	29,146	45,224	51,535	(1,729)	41,611	37,698	37,528	(27%)
四半期利益²	35,918	39,878	27,023	32,029	26,272	16,758	38,165	41%
1株当たり四半期利益	42.77	47.66	32.55	38.71	32.12	20.82	47.78	
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	(3%)
中国元／日本円	20.79	21.78	20.89	21.24	21.08	20.04	20.63	(1%)
米ドル／日本円	148.61	155.88	149.38	152.44	152.60	144.59	147.48	(1%)
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	13.3	(25%)
課金ユーザー数(百万)	3.1	2.6	2.9	1.9	2.4	2.6	2.6	(9%)
課金率	17.0%	18.5%	16.2%	14.2%	18.6%	19.7%	19.9%	
ARPPU(会計基準)	12,545	9,279	11,939	9,942	16,137	12,472	13,705	15%

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。

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
売上原価 ¹	¥40,557	¥44,187	¥46,124	¥33,970	¥39,244	¥47,225	¥45,822
ロイヤリティ ²	11,862	10,304	10,617	7,989	10,850	15,650	13,892
人件費 ³	19,131	25,739	27,592	17,370	20,072	20,872	21,041
その他 ⁴	9,564	8,144	7,915	8,611	8,322	10,703	10,889
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
人件費	7,454	8,234	7,559	12,174	8,360	7,373	7,771
支払手数料 ⁵	9,476	7,762	9,799	6,108	7,925	10,243	9,234
研究開発費	5,411	6,239	6,401	6,893	6,707	6,457	6,967
広告宣伝費	5,430	4,816	7,722	10,745	5,174	5,596	8,709
減価償却費	1,012	1,338	1,094	1,094	1,059	1,148	1,135
その他	3,940	4,033	3,809	3,633	3,940	4,356	4,208
その他の収益 ⁶	199	295	148	397	250	1,452	4,107
その他の費用 ⁷	6,191	936	1,698	7,235	164	206	1,452
内、減損損失	6,161	214	68	6,989	41	198	1,299

1 売上原価、販売費及び一般管理費の内訳は決算発表用に集計したもので、監査法人のレビューを受けておりません。
 2 売上原価の「ロイヤリティ」は、当社がゲーム配信するために、ゲームの開発元からライセンスを受けることに伴い、ゲーム開発会社に対して支払う費用を表しております。
 3 売上原価の「人件費」は、当社の既存タイトルを運用する開発者、アップデートをサポートする従業員など、いわゆるライブディベロップメントに携わる従業員への給与及び賞与を含んでおります。

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

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

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

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

損益計算書における営業利益以下の項目

(単位:百万円)

	2024年度				2025年度		
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	第2四半期	第3四半期
営業利益(損失)	¥29,146	¥45,224	¥51,535	(¥1,729)	¥41,611	¥37,698	¥37,528
金融収益 ¹	25,680	19,325	8,753	45,581	6,876	9,110	25,688
金融費用 ²	518	608	20,323	1,592	6,642	18,257	2,718
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
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
法人所得税費用	18,288	22,046	10,211	9,226	12,378	12,961	16,696
非支配持分	33	(490)	1,673	152	51	(875)	(443)
四半期利益 ⁴	35,918	39,878	27,023	32,029	26,272	16,758	38,165

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3四半期 連結累計期間	2025年 第3四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥62,805	¥123,021
投資活動によるキャッシュ・フロー	5,687	172,765
財務活動によるキャッシュ・フロー	(49,175)	(94,876)
現金及び現金同等物の増減額	19,317	200,910
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	(2,960)	(6,268)
現金及び現金同等物の期末残高	296,872	526,573

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2024年 12月31日	2025年 9月30日		2024年 12月31日	2025年 9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	¥526,573	未払法人所得税	19,103	34,113
その他の預金	268,934	184,810	借入金	-	-
その他	151,408	122,881	その他	88,559	88,019
流動資産合計	752,273	834,264	流動負債合計	107,662	122,132
非流動資産			非流動負債		
有形固定資産	28,365	29,458	借入金	-	-
のれん	44,567	46,949	その他	118,584	116,216
無形資産	34,815	37,788	非流動負債合計	118,584	116,216
持分法で会計処理されている投資	63,669	59,878	負債合計	226,246	238,348
その他の金融資産(非流動)	268,310	230,557			
その他	64,772	61,231	資本		
非流動資産合計	504,498	465,861	資本金	50,797	54,977
資産合計	1,256,771	1,300,125	資本剰余金	30,079	33,123
			自己株式	(49,158)	(66,552)
			その他の資本の構成要素	207,098	206,076
			利益剰余金	780,197	824,946
			非支配持分	11,512	9,207
			資本合計	1,030,525	1,061,777
			負債及び資本合計	1,256,771	1,300,125

報告セグメントの従業員数

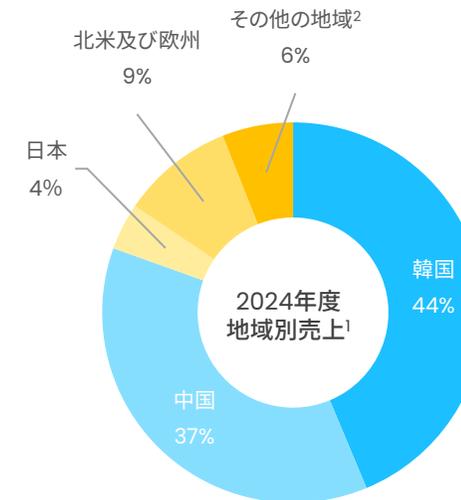
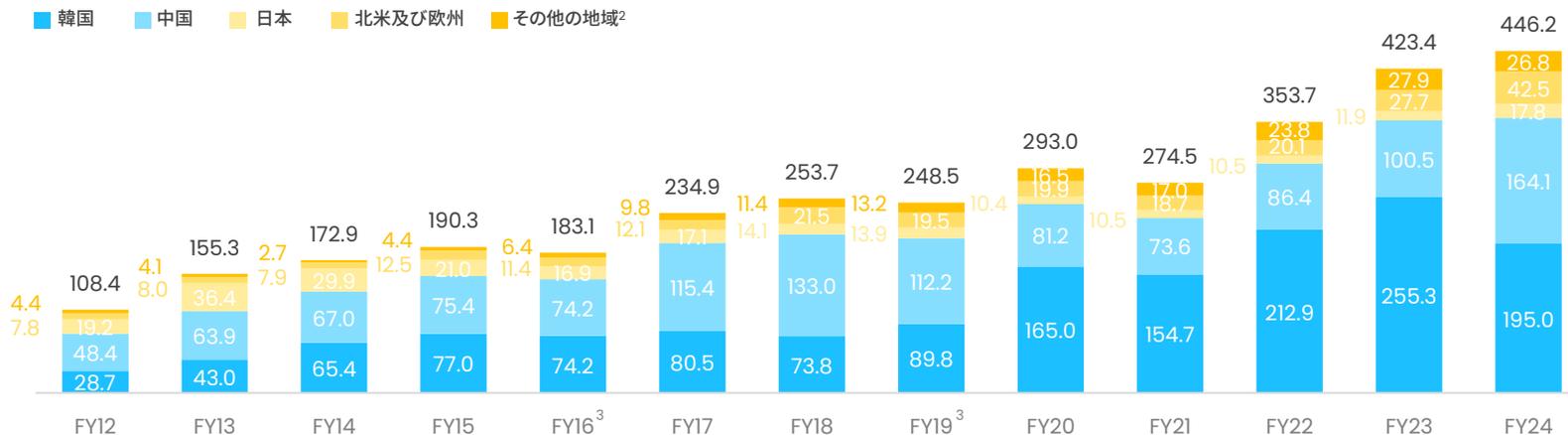
	2024年 3月31日	2024年 6月30日	2024年 9月30日	2024年 12月31日	2025年 3月31日	2025年 6月30日	2025年 9月30日
従業員数							
日本	258	251	243	238	239	237	233
韓国 ¹	7,526	7,524	7,762	7,962	8,083	8,111	8,338
中国	190	192	192	186	189	187	184
北米	311	236	196	186	180	179	184
その他の地域	683	679	737	757	810	842	847
合計¹	8,968	8,882	9,130	9,329	9,501	9,556	9,786
臨時雇用者数合計 ¹	254	241	137	94	292	309	174

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。

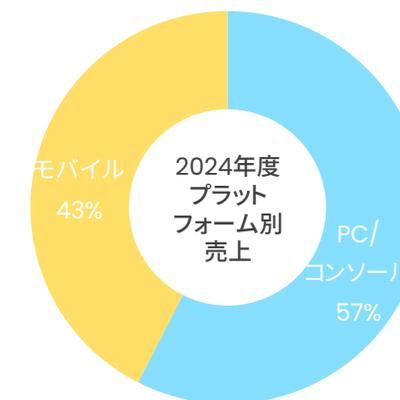
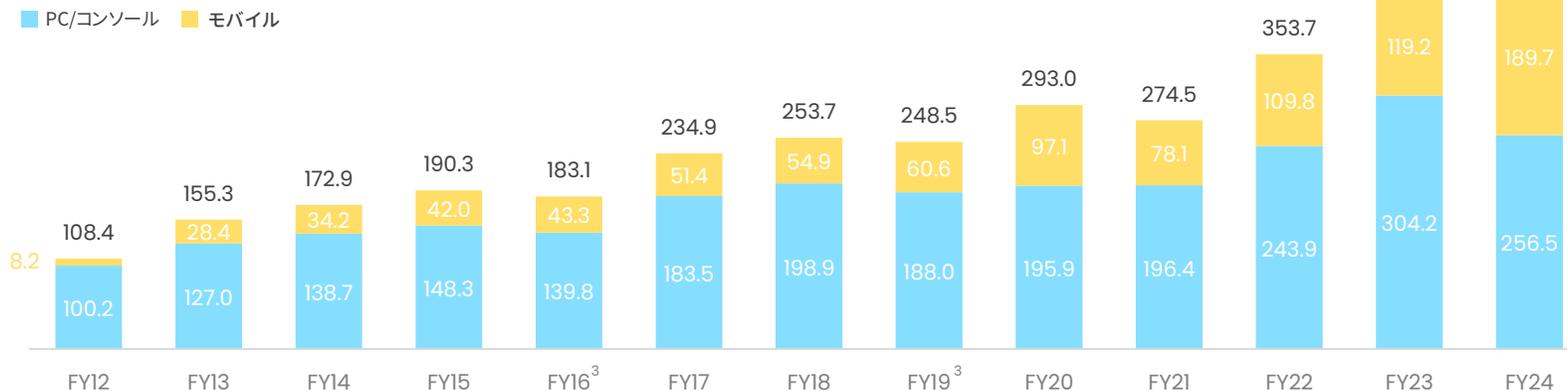
業績推移

(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えます。予想と大幅に異なる実際の結果を生じさせる可能性がある潜在リスクと不確実性には、以下等があります。

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

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

2025年度第4四半期 決算発表スケジュール

2025年度第4四半期決算発表は

2026年2月12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。

