



決算説明資料 2024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

2025年2月13日 株式会社ネクソン

目次

- ・ サマリー
- ・ 2024年度第4四半期 業績
- ・ 2024年度 業績
- ・ 2025年度第1四半期 業績見通し
- ・ パイプライン
- ・ 株主還元
- ・ 参考資料



サマリー

- **2024年 業績ハイライト**

- 中国版『アラド戦記モバイル』の好調なローンチや『The First Descendant』のグローバルローンチにより、過去最高の売上収益4,462億円を達成し、前期比で5%成長
- 営業利益は、今後数年間の成長を促進するIPポートフォリオへの継続的な投資を実施したことにより、前期比8%減少となる1,242億円で着地

- **2025年：主要フランチャイズへの投資と強化に注力**

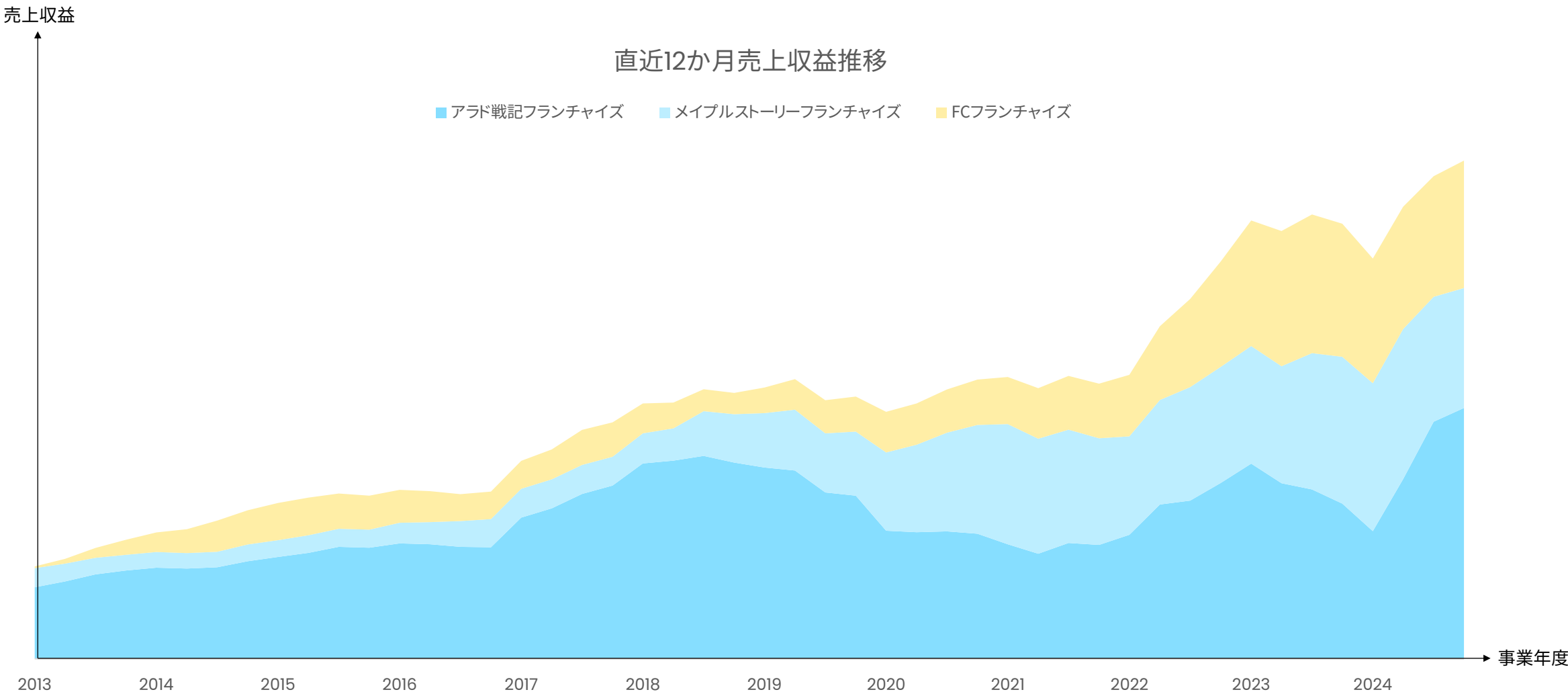
- 『アラド戦記』：PC・モバイルともにテンセントと共同開発契約を締結し、開発スタジオのネオプルとともにコンテンツ制作能力を向上させ、よりハイパーローカライゼーションを深化させるとともに新しい体験を提供することで、中国の幅広いプレイヤーを引き付けることを可能とする
- 『メイプルストーリー』：12月に実施した冬季アップデートにより韓国において順調に改善がみられた。2025年はこの勢いを持続させることを目指す
- 『FC』：2026年のワールドカップを前に大型のプロサッカーイベントがないものの、2025年を通して安定した運用が想定される
- IP成長戦略に向けた人材への投資が、収益性に短期的な影響を及ぼすことを予想

- **株主還元**

- **2024年**： 配当金の支払いを2023年の1株当たり10円から22.5円に増加したことに加え、514億円の自己株式の取得を実施
- **2025年**： 取締役会は、1年間で1,000億円の自己株式の取得を実施する方針を承認し、まずは2月14日から6月30日までに500億円の自己株式の取得を即時に実行することを決定。また、1株当たり15円の間配当金、年間では1株当たり30円の配当金を維持する予定

継続的な垂直方向への成長

3大フランチャイズの合計売上収益は、2023年の3,007億円から2024年には3,307億円へ10%成長



アラド戦記フランチイズ

2025年はフランチイズへの投資と強化に注力。ハイパーローカライゼーションを深化させるためにテンセントとの共同開発契約を締結



『アラド戦記モバイル』

- 成長に向けた2つの対応策:
 - より多様でハイパーローカライズされたコンテンツの投入
 - 中国市場でより幅広いプレイヤーを引き付ける、トレンドの変化に対応した新しい体験とコンテンツの提供
- テンセントとの共同開発契約の締結により、コンテンツ制作能力を向上させ、よりハイパーローカライゼーションを深化させるとともに新しい体験を提供することで、中国の幅広いプレイヤーを引き付ける



PC版『アラド戦記』

- 第1四半期の旧正月アップデート以降、デイリーアクティブユーザー数が昨年のレベルに近づく
- 年内において新規コンテンツが安定的に供給されるにつれて、さらなる回復を見込む
- モバイル版と同様、テンセントとの共同開発契約がコンテンツ制作能力を向上させ、より多くのコンテンツを、より高い頻度で提供予定



『The First Berserker: Khazan』

- 3月28日にPCとコンソール向けにリリース予定
- 『アラド戦記』フランチイズを世界中のユーザーへと紹介することを目的とした戦略的な第一歩
- 本作に続き、アラド戦記をベースとした新作『Project OVERKILL』と『Dungeon & Fighter: Arad』が2027年までに配信開始予定

メイプルストーリーフランチイズ

直近のアップデートの成功により、韓国におけるPC版の改善が進展



韓国『メイプルストーリー』

- ・ 12月に実施した大型の冬季アップデートにより、プレイヤー数及び満足度(NPSは、前四半期比で6ポイント増加)が大幅に改善した結果。第4四半期の売上収益は想定を上回った
- ・ 第1四半期は前年同期比で30%以上の増収を見込む
- ・ 改善の早期段階であると認識し、好調な勢いを持続させていく予定



グローバル『メイプルストーリー』

- ・ グローバル市場での継続的な成長が、当社のハイパーローカライゼーション戦略の成果を反映
- ・ ハイパーローカライズされたコンテンツの奏功によって、売上収益は24%成長し、2024年におけるフランチイズの合計売上収益の35%を占める



『MapleStory Worlds』

- ・ コンテンツが好評を得たことにより、想定を上回った
- ・ 1月に開始した欧州でのサービスや年内に予定されている東南アジアへのサービス拡大によって、さらに売上収益を伸ばしていく予定

その他のフランチャイズ



FCフランチャイズ

- ・ 2024年は過去2番目に高い通期売上収益を記録
- ・ 2026年のワールドカップを前に大型のプロサッカーイベントがないものの、全体的にはゲームは好調であり、2025年を通して安定した運用が想定される



マビノギフランチャイズ

- ・ 『マビノギ』の売上収益は、過去7年間に渡って着実に成長
- ・ 『マビノギモバイル』を3月27日に配信開始することで、2025年にはフランチャイズのさらなる成長を目指す
- ・ 『マビノギ』フランチャイズの拡張版である『Vindictus: Defying Fate』をPCとコンソール向けに開発中
- ・ ゲームエンジンをUnreal Engine 5に移行する「マビノギエタニティブロジェクト」により、グラフィックを洗練させるとともに、より自由度の高い大規模コンテンツを投入可能とする

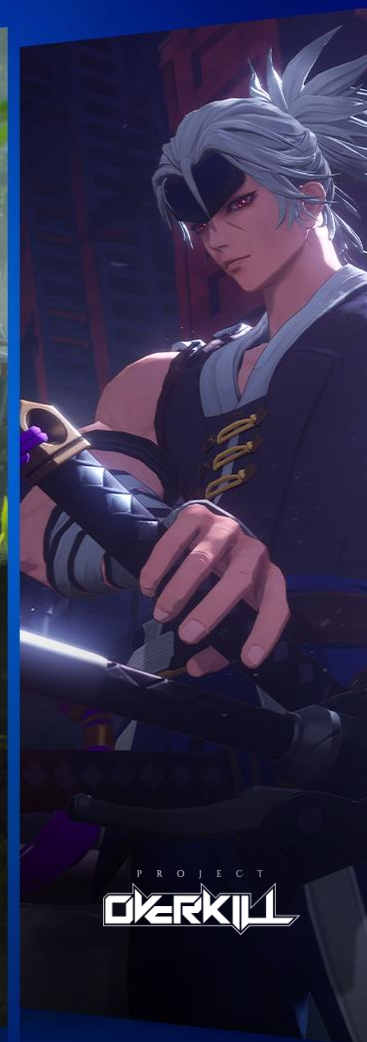
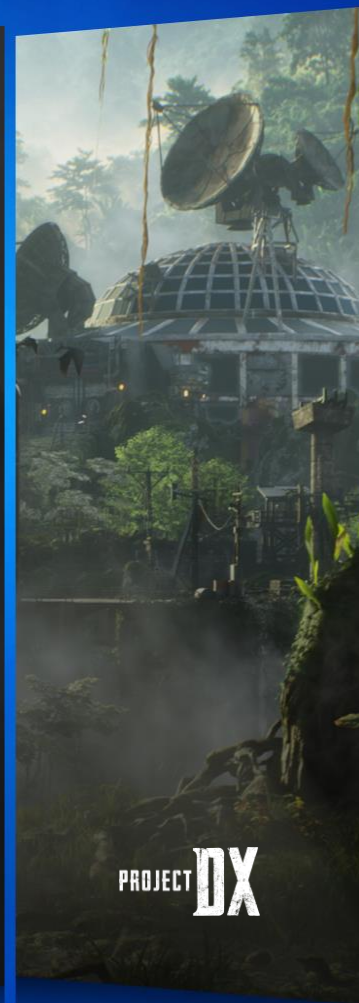
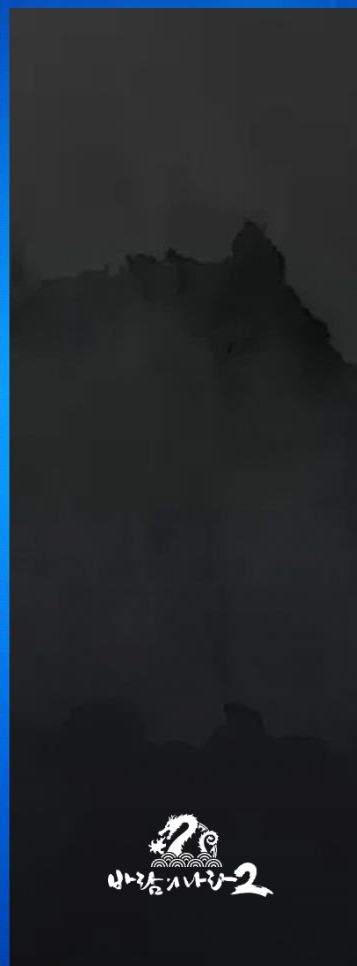


シュータージャンル

- ・ 『The First Descendant』: 12月にリリースされたシーズン2のアップデートでは、リテンションが改善。3月にシーズン2エピソード2を開始し、さらにリテンションの改善を推し進める
- ・ 『THE FINALS』: 12月下旬の配信開始直後であった2024年第1四半期との比較となるため、第1四半期は前年同期比で減収を予想

開発中の新作ゲームによる強力なパイプライン

年間売上収益を100億円以上生み出す可能性を秘めた新作7タイトルを開発中



2024年度第4四半期 業績

2024年度第4四半期業績ハイライト

韓国『メイプルストーリー』が想定を上回った一方、FCフランチャイズと『The First Descendant』が想定を下回ったことから、売上収益は業績予想を下回った

売上収益

- 当社業績予想を下回った。韓国『メイプルストーリー』及び『MapleStory Worlds』が想定を上回ったが、FCフランチャイズ及び『The First Descendant』が想定を下回ったことが主な要因
- 前年同期比では、『アラド戦記モバイル』及び『The First Descendant』の貢献がPC版『アラド戦記』、『メイプルストーリー』、『THE FINALS』及び『Wars of Prasia』の減収により相殺された

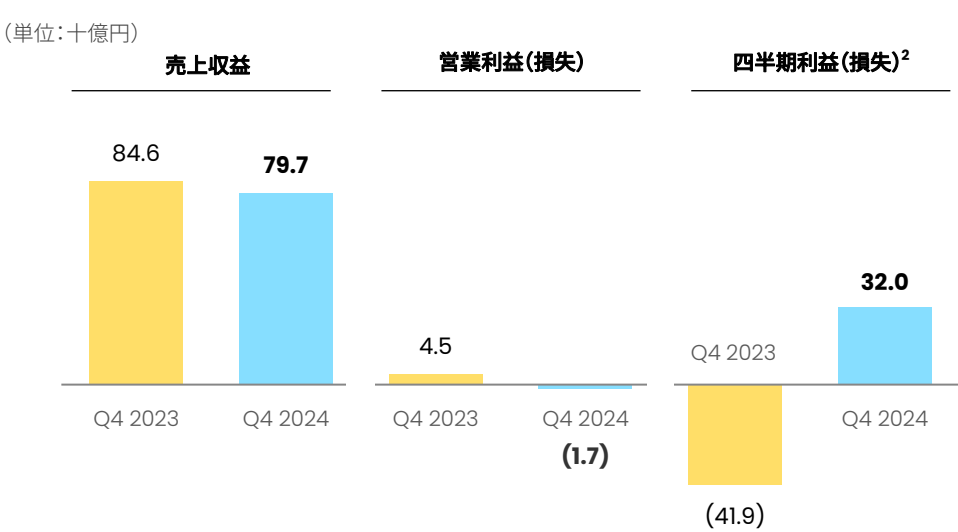
営業利益

- 当社業績予想をわずかに下回った。売上収益が想定を下回ったことが主な要因
- ロイヤリティ費用、プラットフォーム手数料、人件費¹が想定以下となった
- 主に開発中のパブリッシングプロジェクトの終了に伴う減損損失70億円を計上。この一過性の損失を除くと、第4四半期の営業利益は53億円となった

四半期利益²

- 当社業績予想を上回った。米ドル建ての現金預金等に係る為替差益317億円が発生したことが要因
- 2023年第4四半期は、AGBOへの投資の減損損失444億円を計上

(単位: 百万円、但し1株当たりの数値は除く)	2023年 第4四半期 実績	2024年 第4四半期 業績見通し	2024年 第4四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥84,577	¥83,811 ~ ¥94,719	¥79,726	(6%)
PC/コンソール	59,804	51,825 ~ 57,236	49,553	(17%)
モバイル	24,773	31,986 ~ 37,483	30,173	22%
営業利益(損失)	4,546	(1,343) ~ 7,167	(1,729)	na
四半期利益(損失) ²	(41,887)	469 ~ 6,145	32,029	na
1株当たり四半期利益(損失)	(49.47)	0.57 ~ 7.41	38.71	
為替レート				
100韓国ウォン/日本円	11.22	11.02	11.02	(3%)
中国元/日本円	20.59	21.19	21.19	3%
米ドル/日本円	147.89	149.69	152.44	3%



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 四半期利益(損失)とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益(損失)です。

2024年度第4四半期 売上構成

2024年度第4四半期業績

(単位:百万円)

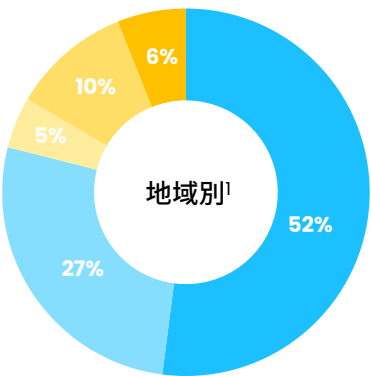
	2023年 第4四半期	2024年第4四半期		前年同期比変化率(%)	
		会計基準 ベース	一定為替 レートベース ³	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ³
地域別 ¹					
韓国	¥52,462	¥41,504	¥42,545	(21%)	(19%)
中国	15,133	21,438	21,862	42%	44%
日本	2,879	3,594	3,649	25%	27%
北米及び欧州	8,162	8,371	8,401	3%	3%
その他の地域 ²	5,941	4,819	4,911	(19%)	(17%)
売上収益合計	84,577	79,726	81,368	(6%)	(4%)
プラットフォーム別					
PC/コンソール	59,804	49,553	50,425	(17%)	(16%)
モバイル	24,773	30,173	30,943	22%	25%
売上収益合計	84,577	79,726	81,368	(6%)	(4%)
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	11.22	10.93	11.22	(3%)	
中国元/日本円	20.59	21.24	20.59	3%	
米ドル/日本円	147.89	152.44	147.89	3%	

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。

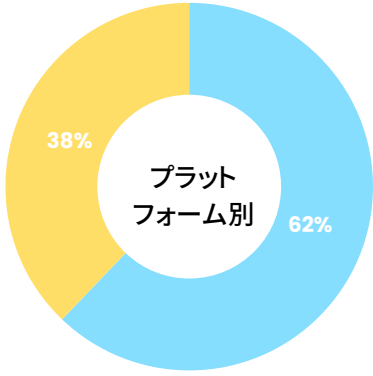
3 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アトド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

2024年度第4四半期 売上構成比率



地域別¹

- 韓国 52%
- 中国 27%
- 日本 5%
- 北米及び欧州 10%
- その他の地域² 6%



プラットフォーム別

- PC/コンソール 62%
- モバイル 38%

2024年度第4四半期 韓国ハイライト

当社業績予想を下回った。FCフランチャイズが想定を下回ったことが主な要因

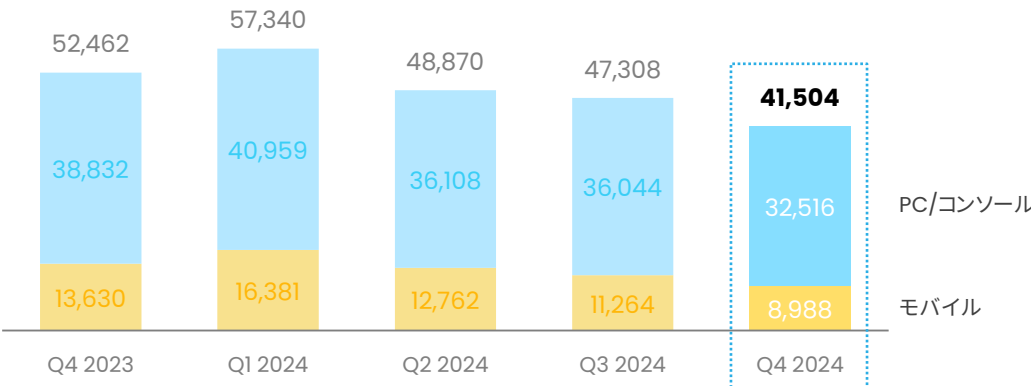
- PCおよびコンソール売上収益は前年同期比16%減少
 - 前年同期比で減少。『メイプルストーリー』及び『Wars of Prasia』の減収が主な要因
 - 『メイプルストーリー』:12月の大型の冬季アップデートにより、プレイヤー数及び満足度を大幅に改善することに成功し、当社業績予想を上回った。ネットプロモータースコア²は前四半期比で6ポイント増加
 - 『FC ONLINE!』:前年同期比で増収した一方、10月に開催したブランディングキャンペーンは想定したほど売上収益を伸ばせず、業績予想を下回った
 - 『Wars of Prasia』:配信開始後に好調を維持していた2023年度第4四半期との比較で減収
- モバイル売上収益は前年同期比で34%減少、前四半期比で20%減少
 - 前年同期比では、主に『Wars of Prasia』、『風の王国: Yeon』、『FC ONLINE M³』、『HIT2』が減収となった
 - 前四半期比では、主に『Blue Archive』、『FC ONLINE M³』及び『風の王国: Yeon』により、売上収益が減少

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-21%**

一定為替レートベース⁴: **-19%**



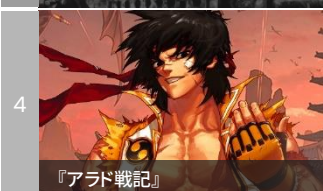
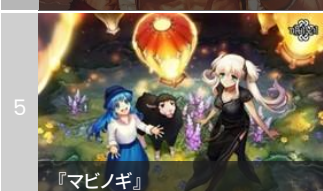
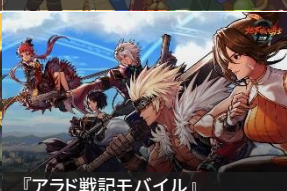
1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE!』(PC) です。

2 プレイヤーの満足度を評価する指標です。

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

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

地域別売上収益ランキング⁵

	PC/コンソール	モバイル
1	 『EA SPORTS FC™ ONLINE!』	 『EA SPORTS FC™ ONLINE M!』
2	 『メイプルストーリー』	 『EA SPORTS FC™ MOBILE』
3	 『ソードアタック』	 『ブルーアーカイブ』
4	 『アラド戦記』	 『メイプルストーリーM!』
5	 『マビノギ』	 『アラド戦記モバイル』

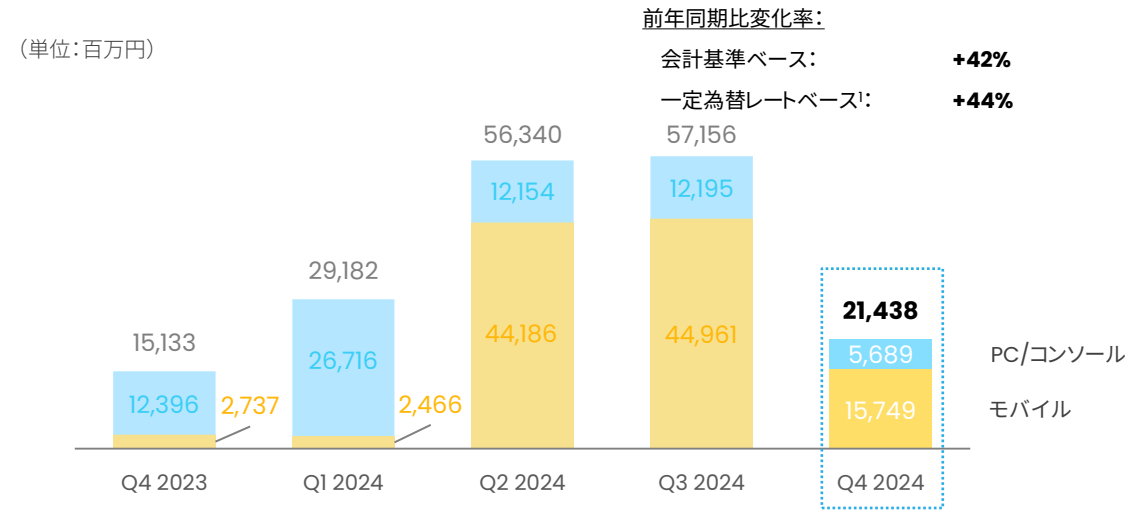
5 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

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

2024年度第4四半期 中国ハイライト

主に『アラド戦記』(PC) 及び『アラド戦記モバイル』が想定を下回ったことにより、当社業績予想を下回った

- 『アラド戦記モバイル』:
 - 当社業績予想をわずかに下回った
 - 11月下旬のレベルキャップ開放以降アクティブプレイヤー数が安定
- PC版『アラド戦記』:
 - 当社業績予想を下回った。IPコラボレーションパッケージ販売の低調が要因
 - 前年同期比でMAU、課金ユーザー数及びARPPU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



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⁾

	PC/コンソール	モバイル
1	 『アラド戦記』	 『アラド戦記モバイル』
2	 『メイプルストーリー』	 『MapleStory: The Legends of Maple ³⁾ 』
3	 『カウンターストライクオンライン』	 『ブルーアーカイブ』

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。

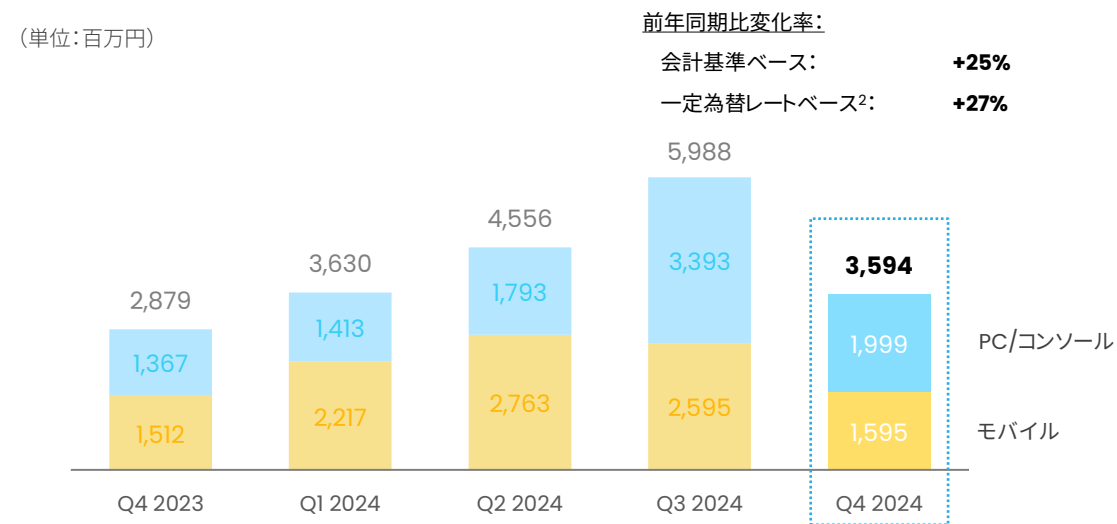
³⁾ 中国における『メイプルストーリー-M』の正式名称です。

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。

2024年度第4四半期 日本ハイライト

『The First Descendant』が想定を下回ったことにより、当社業績予想をわずかに下回った

- 『HIT: The World¹』及び『The First Descendant』の増収寄与により、前年同期比で売上収益が増加
- 『メイプルストーリー』：
 - 前年同期比で9%成長。過去最高の第4四半期売上収益を達成
 - ハイパーローカライゼーションが引き続き奏功。その結果、MAUが前年同期比で大幅に増加



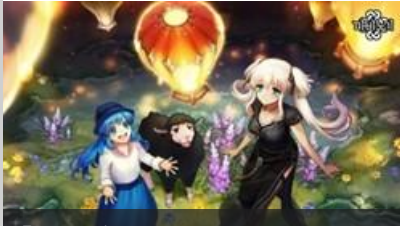
1 日本における『HIT2』の正式名称です。

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。

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。

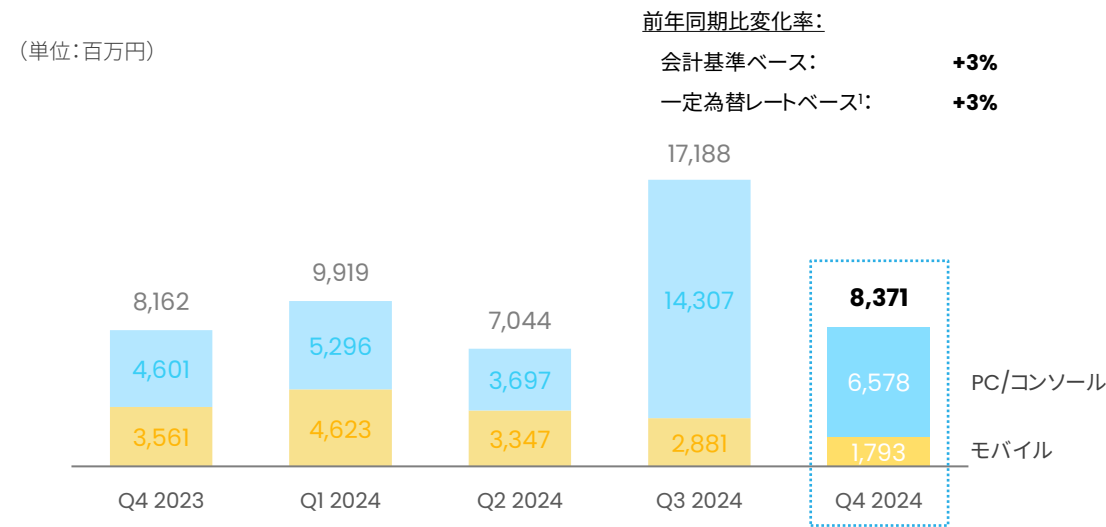
地域別売上収益ランキング³

	PC/コンソール	モバイル
1	 『メイプルストーリー』	 『ブルーアーカイブ』
2	 『The First Descendant』	 『HIT : The World』
3	 『マビノギ』	 『EA SPORTS FC™ MOBILE』

2024年度第4四半期 北米及び欧州ハイライト

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

- 前年同期比で増収。配信開始時の2023年第4四半期との比較による『THE FINALS』の減収を『The First Descendant』の増収寄与が上回った
- 『The First Descendant』: コンテンツ不足によるユーザー数の減少が想定以上に大きかったことから、当社業績予想を下回った
- 『THE FINALS』: 当社業績予想レンジ内で着地。リテンション及びプレイヤーエンゲージメントは引き続き安定していた
- 『メイプルストーリー』:
 - 下半期にリリースされた2つのアップデートがプレイヤーの好評を博した
 - 前年同期比で10%成長し、過去最高の第4四半期売上収益を達成



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⁾

	PC/コンソール	モバイル
1	 『メイプルストーリー』	 『メイプルストーリーM』
2	 『The First Descendant』	 『ブルーアーカイブ』
3	 『THE FINALS』	 『HIT2』

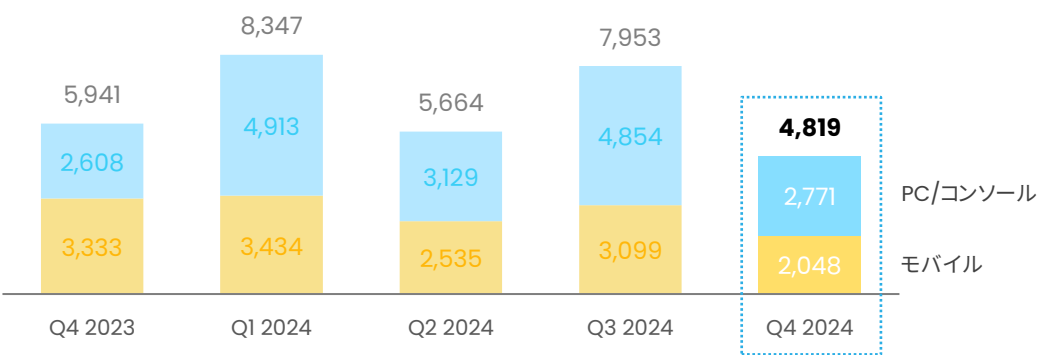
2024年度第4四半期 その他の地域¹ ハイライト

当社業績予想レンジ内で着地

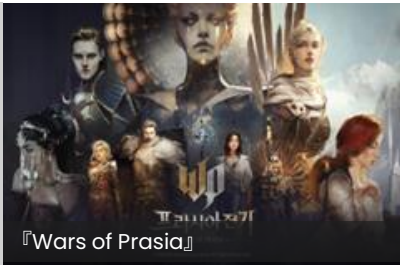
- 前年同期比で減収。『The First Descendant』及び『Wars of Prasia』の増収寄与を『HIT2』及び『THE FINALS』の減収が上回った
- 『メイプルストーリー』：前年同期比で5%成長
- 『メイプルストーリーM』：当社業績予想を上回り、前年同期比で成長

(単位:百万円)

前年同期比変化率:
会計基準ベース: -19%
一定為替レートベース²: -17%



地域別売上収益ランキング³

	PC/コンソール	モバイル
1	 『メイプルストーリー』	 『メイプルストーリーM』
2	 『The First Descendant』	 『ブルーアーカイブ』
3	 『Wars of Prasia』	 『HIT2』

¹ 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。
² 一定為替レートとは、売上収益を認識するネク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。

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。

2024年度業績

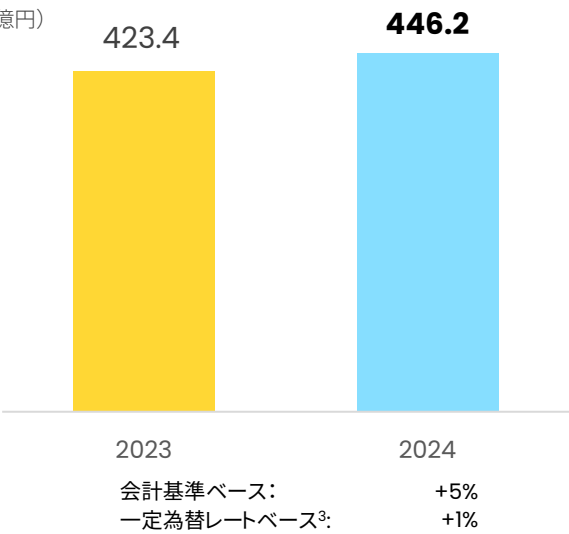
2024年度業績

中国における『アラド戦記モバイル』のローンチ成功及び『The First Descendant』のグローバルローンチが牽引し、過去最高の通期売上収益を達成

売上収益

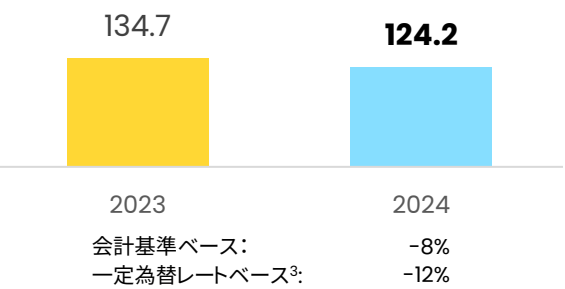
- アラド戦記フランチャイズは、前期比で**53%**成長
 - 中国における『アラド戦記モバイル』のローンチ成功をPC版『アラド戦記』の減収が一部相殺
- メイプルストーリーフランチャイズは、前期比で**17%**減少
 - グローバル『メイプルストーリー』、『メイプルストーリーM』及び『MapleStory Worlds』の成長を韓国『メイプルストーリー』の減少が相殺
- FCフランチャイズは、**2023年**に達成した過去最高の売上収益との比較となるため、前期比で減収となった
- 『The First Descendant』のグローバルローンチが増収寄与

(単位:十億円)



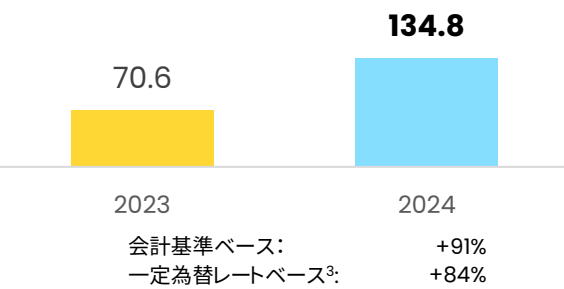
営業利益

- 前期比で減少。売上収益の増加を人件費¹の増加が上回った
- 人件費¹が前期比で増加。新作及び既存ライブタイトルへの新規採用や、**2024年**の新作ローンチ成功に対する業績連動賞与が主要要因
- 2024年**に**134億円**の減損損失を認識した一方、**2023年**には**30億円**の減損損失を認識



当期利益²

- 前期比で増加。主な理由は以下の通り。
 - 為替差益の増加。**2024年**に**309億円**の為替差益を認識した一方、**2023年**には**104億円**の為替差益を認識
 - 減損損失の減少。**2023年**には**AGBO**への投資に係る減損損失**444億円**を認識した一方で、**2024年**には発生せず



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。

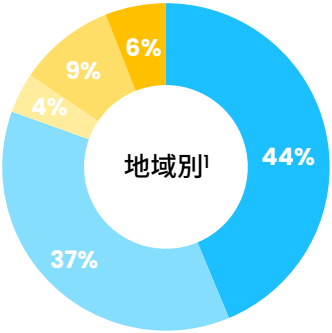
³ 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

2024年度 業績

(単位:百万円)

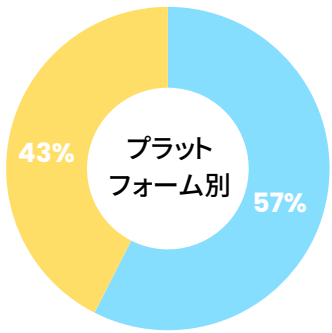
	2023年	2024年		前期比変化率(%)	
		会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴
地域別 ¹					
韓国	¥255,330	¥195,022	¥187,959	(24%)	(26%)
中国	100,488	164,116	157,411	63%	57%
日本	11,933	17,768	17,412	49%	46%
北米及び欧州	27,704	42,522	40,768	53%	47%
その他の地域 ²	27,901	26,783	25,754	(4%)	(8%)
売上収益合計	423,356	446,211	429,304	5%	1%
プラットフォーム別					
PC/コンソール	304,178	256,524	246,316	(16%)	(19%)
モバイル	119,178	189,687	182,988	59%	54%
売上収益合計	423,356	446,211	429,304	5%	1%
営業利益	134,745	124,176	118,454	(8%)	(12%)
当期利益 ³	70,609	134,848	129,714	91%	84%
1株当たり当期利益	82.89	161.79			

2024年度 売上構成比率



地域別¹

- 韓国 44%
- 中国 37%
- 日本 4%
- 北米及び欧州 9%
- その他の地域² 6%



プラットフォーム

- PC/コンソール 57%
- モバイル 43%

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

2 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

3 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。

2025年度第1四半期 業績見通し

2025年度第1四半期 業績見通し

主に中国『アラド戦記モバイル』の貢献と韓国『メイプルストーリー』の成長により、前年同期比で売上収益の増加を見込む

売上収益

- 一定為替レートベース¹で前年同期比2%から14%の増収を予想
- 『アラド戦記モバイル』、『The First Berserker: Khazan』の増収寄与や韓国『メイプルストーリー』の成長により、3大フランチャイズの合計売上収益は前年同期比で13%から25%の増加を予想

営業利益

- 売上収益の増加により営業利益も増加
- 人件費及び広告宣伝費の増加を予想

四半期利益²

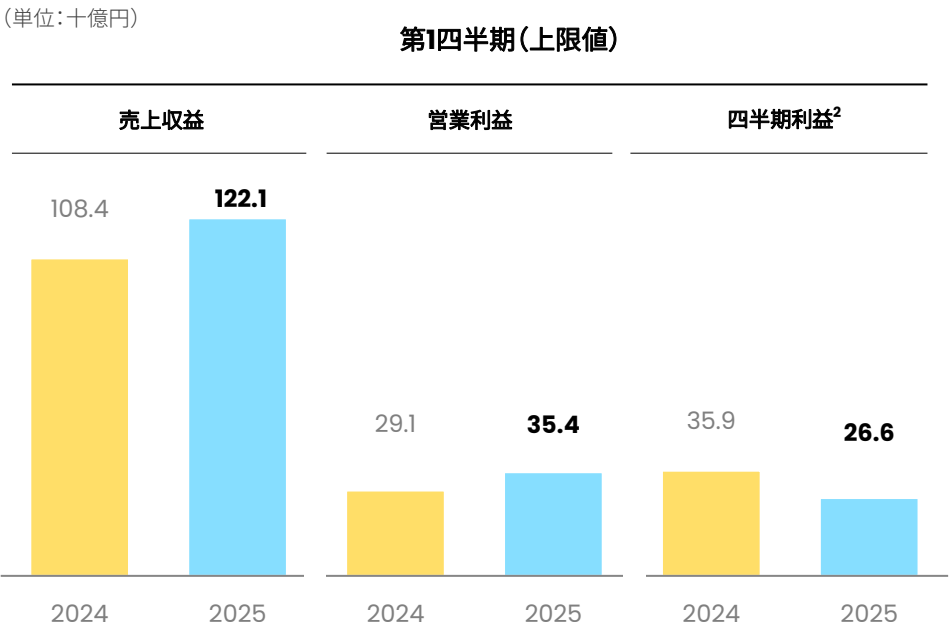
- 前年同期比で減少を予想
- 2024年度第1四半期は、主に米ドル建ての現金預金等に係る為替差益107億円を計上

	2024年 第1四半期 実績	2025年 第1四半期 業績見通し	前年同期比		
売上収益	¥108,418	¥109,883 ~ ¥122,107	1%	~	13%
PC/コンソール	79,297	73,345 ~ 80,706	(8%)	~	2%
モバイル	29,121	36,538 ~ 41,401	25%	~	42%
営業利益	29,146	29,634 ~ 35,400	2%	~	21%
四半期利益 ²	35,918	21,978 ~ 26,577	(39%)	~	(26%)
1株当たり四半期利益	42.77	26.78 ~ 32.38			
想定為替レート					
100韓国ウォン／日本円	11.19	10.81	10.81	(3%)	
中国元／日本円	20.79	21.64	21.64	4%	
米ドル／日本円	148.61	156.54	156.54	5%	

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、2025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

売上収益
営業利益

7.4 億円
2.3 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 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 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的前提条件を置いて為替感応度を計算しています。

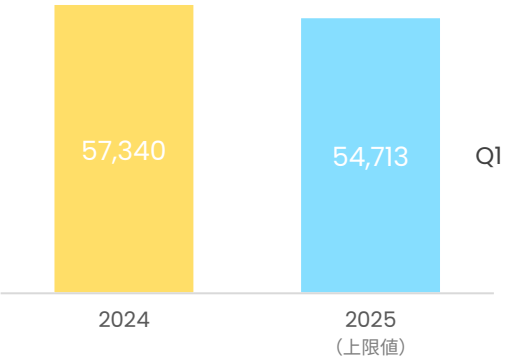
2025年度第1四半期 韓国 / 中国業績見通し

韓国

『メイプルストーリー』が成長する一方で、『FC ONLINE¹』、『Wars of Prasia』及びその他のモバイルゲームの減収により、売上収益が前年同期比で減少することを予想

- PC/コンソール: 前年同期比で増収を予想
 - 『FC ONLINE¹』は、全体的にはゲームは好調であるものの、前年同期比で減少することを予想
 - 『メイプルストーリー』は、12月の大型の冬季アップデートの成功により、前年同期比で増収を見込む
- モバイル: 前年同期比で減収を予想
 - 『メイプルストーリーM』の成長を見込む一方で、『Wars of Prasia』及びその他のモバイルゲームの減収を予想
 - 『マビノギモバイル』が、3月27日にリリース予定

(単位: 百万円)	2024年 第1四半期	2025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 ²
	57,340	51,050	~ 54,713	(11%) ~ (5%)	(8%) ~ (1%)



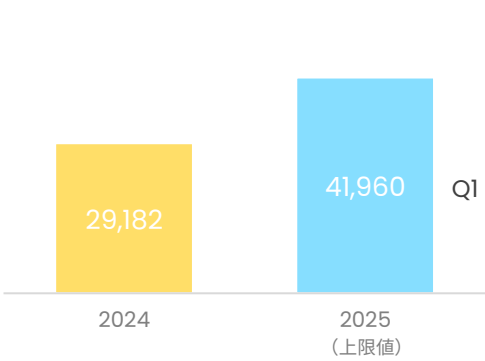
1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC) です。

中国

PC版『アラド戦記』は減収を見込むが、『アラド戦記モバイル』の貢献により、売上収益が二桁成長することを予想

- 『アラド戦記モバイル』
 - 季節性により前四半期比で増収を見込む
 - 旧正月アップデート(1月13日)はユーザー獲得の面で低調だったため、当初の想定ほど売上収益は伸びないと予想
- PC版『アラド戦記』:
 - 前年同期比で減収を予想
 - 旧正月アップデート(1/16)の初動が弱かったものの、現在においてはゲーム内経済のバランスが向上し、DAUが昨年のレベルに近づくなど、改善が見られている
 - 年内において新規コンテンツが安定的に供給されるにつれて、さらなる回復を見込む

2024年 第1四半期	2025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 ²	
				26%	44%	22%	39%
29,182	36,659	~	41,960	26%	44%	22%	39%



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

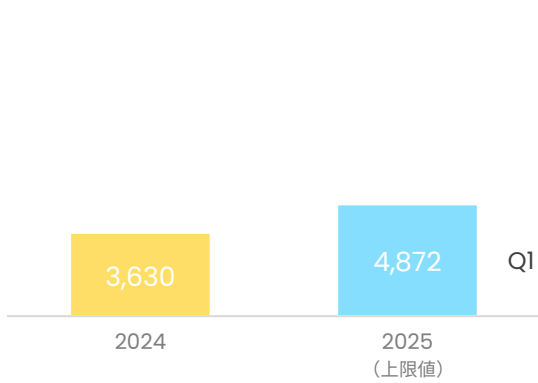
日本

前年同期比で増収を予想

- 『HIT : The World²』、『The First Berserker: Khazan』及び『The First Descendant』の増収寄与を見込む

(単位:百万円)

2024年 第1四半期	2025年第1四半期 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 ³	
実績						
3,630	4,238	~ 4,872	17%	~ 34%	19%	~ 37%

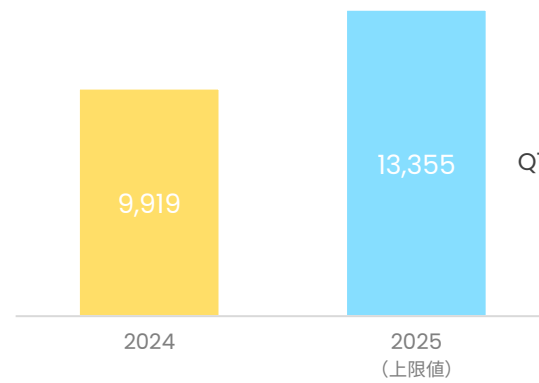


北米及び欧州

前年同期比で増収を予想

- 『The First Berserker: Khazan』及び『The First Descendant』の増収寄与を見込む
- 2023年12月のリリース後で好調だった『THE FINALS』の前年同期比での減収を見込む

2024年 第1四半期	2025年第1四半期 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 ³	
実績						
9,919	11,410	~ 13,355	15%	~ 35%	16%	~ 36%

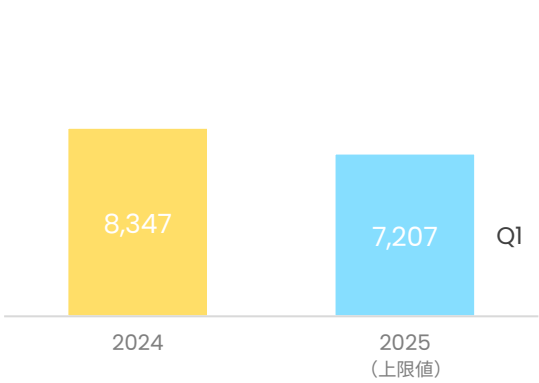


その他の地域¹

前年同期比で減収を予想

- 『The First Descendant』及び『The First Berserker: Khazan』の貢献を見込む
- 『メイプルストーリーM』の前年同期比での成長を見込む
- 『メイプルストーリー』、『ブルーアーカイブ』、『HIT2』及び『THE FINALS』の前年同期比での減収を見込む

2024年 第1四半期	2025年第1四半期 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 ³	
実績						
8,347	6,526	~ 7,207	(22%)	~ (14%)	(20%)	~ (11%)



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。

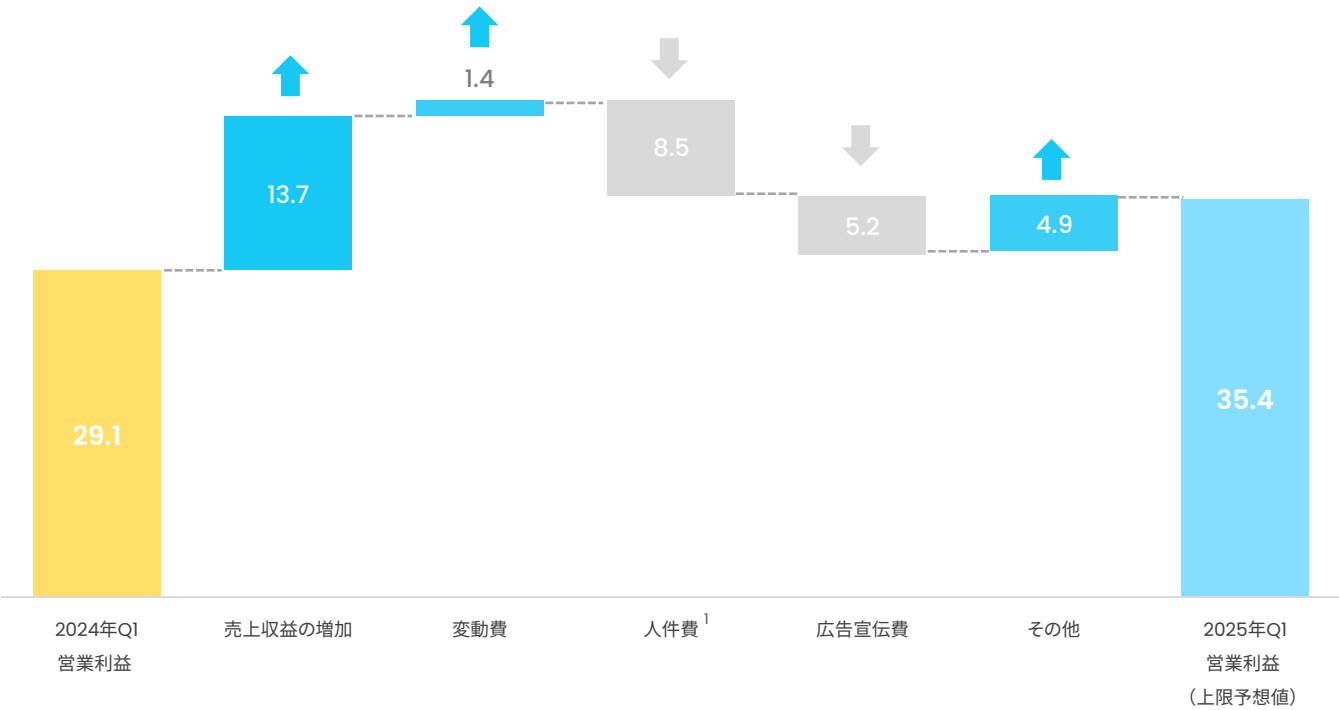
³ 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

© 2025 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved. 23

2025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



- ↑ 売上収益の増加
- ↑ 以下を含む変動費の減少
 - FCフランチャイズの売上収益減少に伴うロイヤリティ費用の減少
 - ロイヤリティビジネスである中国『アラド戦記モバイル』を除くモバイルタイトルからの売上収益の減少に伴う支払手数料の減少
- ↓ 主に業績連動賞与及び従業員数の増加による人件費¹の増加
- ↓ 主に『The First Berserker: Khazan』や『マビノギモバイル』等の新作タイトルのプロモーションに係る広告宣伝費の増加
- ↑ 以下を含むその他
 - クラウドサービス費の増加
 - 『MapleStory Worlds²』のクリエイター報酬³の増加
 - 減損損失の減少。2024年度第1四半期は62億円を計上

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。

パイプライン



『The First Berserker: Khazan 』

- ・ローンチ日程 2025年3月28日
- ・地域 韓国、日本、グローバル¹
- ・IP 『アラド戦記』
- ・ジャンル ハードコアアクションRPG
- ・ビジネスモデル 開発/配信



『マビノギモバイル』

- ・ローンチ日程 2025年3月27日
- ・地域 韓国
- ・IP 『マビノギ』
- ・ジャンル MMORPG
- ・ビジネスモデル 開発/配信

¹ 韓国、中国、日本以外の地域が含まれます。

² 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。

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。



PC

コンソール

『ARC Raiders』

- ・ローンチ日程 2025年
- ・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

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

² 仮のタイトルです。

³ 韓国、中国、日本以外の地域が含まれます。



MapleStory

PC

『MapleStory N¹』

- ・ローンチ日程 未定
- ・地域 未定
- ・IP 『メイプルストーリー』
- ・ジャンル MMORPG
- ・ビジネスモデル 開発/配信

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。

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。



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

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

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。

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

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。

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



PROJECT DX

PC

コンソール

『Project DX』

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

1 韓国、中国、日本以外の地域が含まれます。

2 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。



風の王国2

PC

モバイル

『風の王国2』

- | | |
|----------|--------|
| ・ローンチ日程 | 未定 |
| ・地域 | 未定 |
| ・IP | 『風の王国』 |
| ・ジャンル | MMORPG |
| ・ビジネスモデル | 開発/配信 |

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。



RX
[PROJECT]

未定

『Project RX』

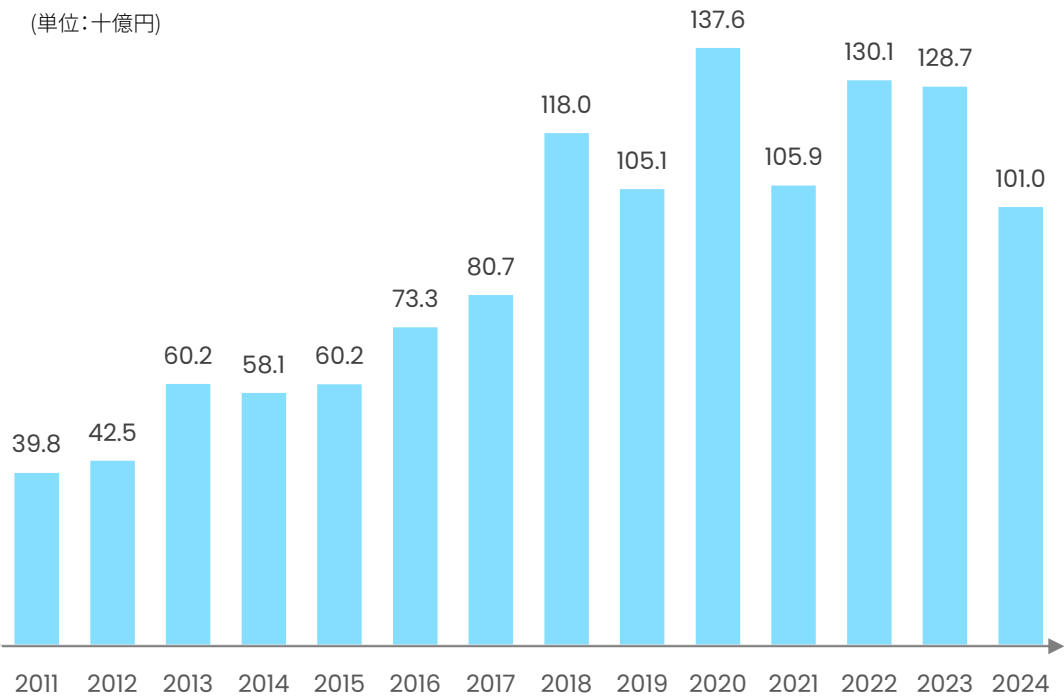
- | | |
|----------|-------|
| ・ローンチ日程 | 未定 |
| ・地域 | 未定 |
| ・IP | 新規 |
| ・ジャンル | 未定 |
| ・ビジネスモデル | 開発/配信 |

株主還元

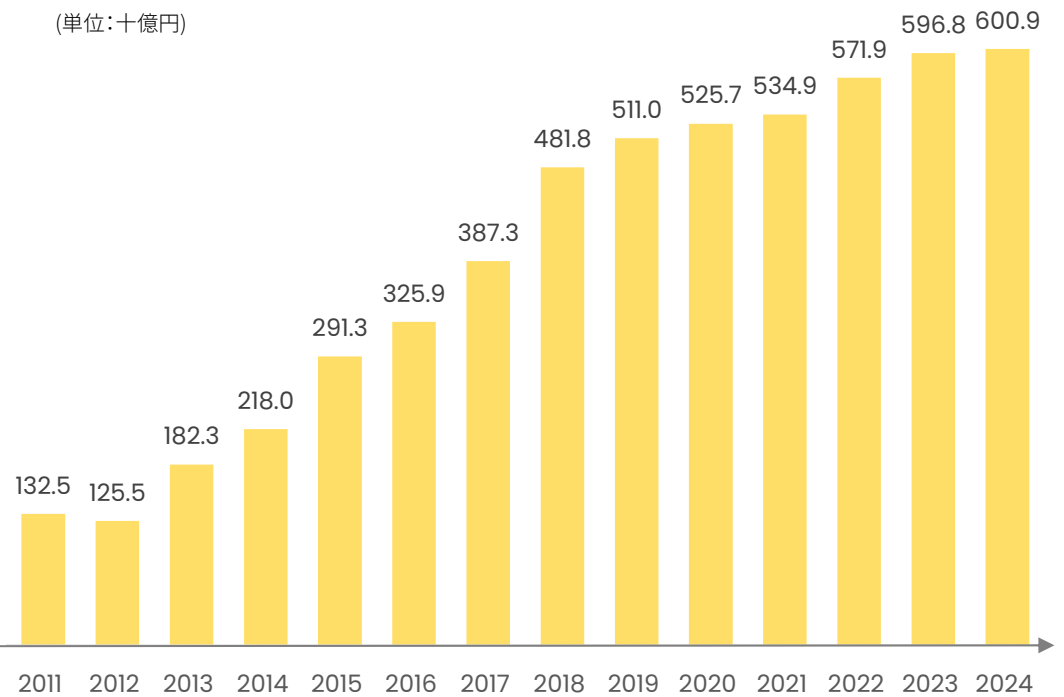
キャッシュフロー

7年連続で1,000億円以上の営業キャッシュフローを達成。2024年度末のキャッシュ残高¹は6,000億円超

営業キャッシュフロー



キャッシュ残高¹



¹ 「現金及び現金同等物」及び「その他の預金」の合計です。

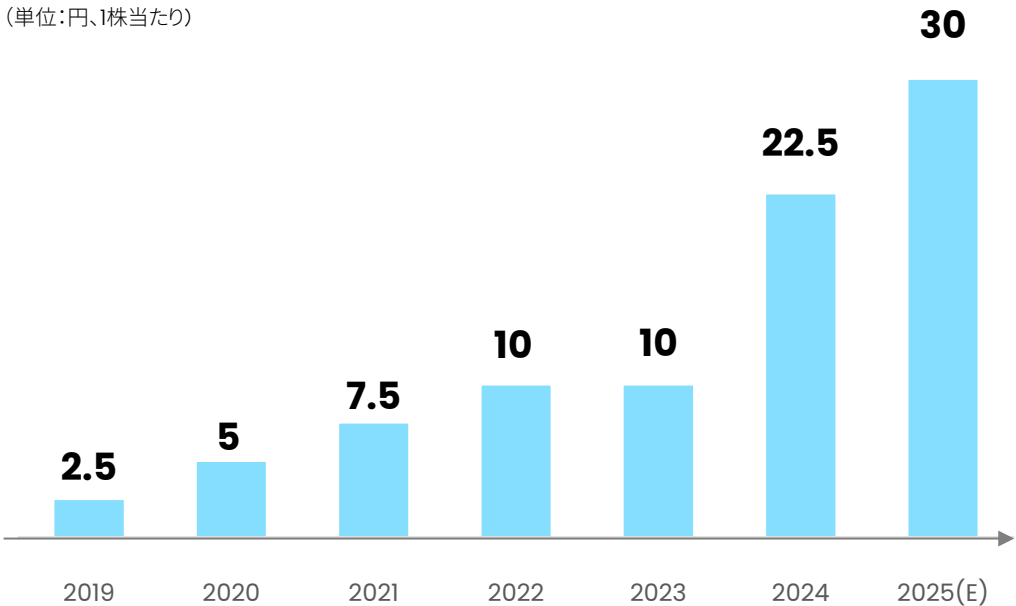
株主還元

1年間で1,000億円の自己株式の取得を実施する方針を承認するとともに、配当金は同額を維持する予定

配当

- 中間配当の予想額を1株当たり15円で維持
- その結果、年間の配当予想は1株当たり30円となる

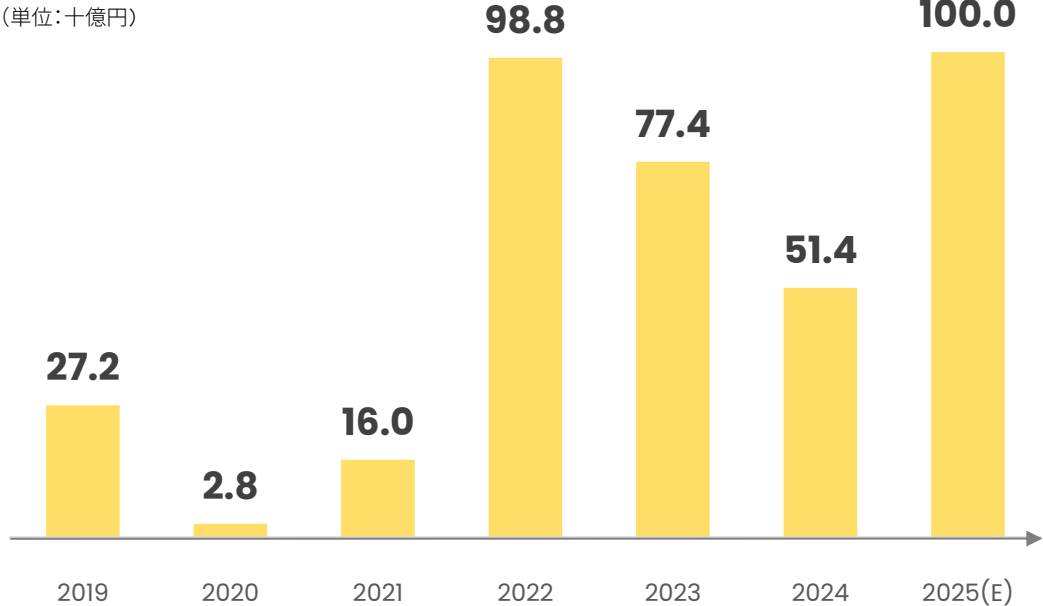
(単位:円、1株当たり)



自己株式の取得

- 1年前に発表した3年間で1,000億円の自己株式の取得方針に基づき、これまでに500億円の自己株式の取得を実施
- 取締役会は当初の方針の修正を承認し、今後1年間で1,000億円の自己株式を取得する方針¹へ変更した。まずは2025年2月14日から2025年6月30日までに500億円の自己株式の取得を即時に実行することを決定

(単位:十億円)



¹ 2025年2月14日から2026年2月12日の間に、取得総額1,000億円を上限とする自己株式の取得を実施する方針



参考資料

財務データ

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)

	2023年 第1四半期	2023年 第2四半期	2023年 第3四半期	2023年 第4四半期	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	前年同期比 変化率(%)
(地域別)									
韓国	¥64,942	¥62,071	¥75,855	¥52,462	¥57,340	¥48,870	¥47,308	¥41,504	(21%)
中国	43,080	18,231	24,044	15,133	29,182	56,340	57,156	21,438	42%
日本	3,609	2,313	3,132	2,879	3,630	4,556	5,988	3,594	25%
北米及び欧州	5,156	5,461	8,925	8,162	9,919	7,044	17,188	8,371	3%
その他の地域 ¹	7,300	6,360	8,300	5,941	8,347	5,664	7,953	4,819	(19%)
(プラットフォーム別)									
PC/コンソール	93,070	65,340	85,964	59,804	79,297	56,881	70,793	49,553	(17%)
モバイル	31,017	29,096	34,292	24,773	29,121	65,593	64,800	30,173	22%
売上収益	124,087	94,436	120,256	84,577	108,418	122,474	135,593	79,726	(6%)
営業利益(損失)	56,275	27,614	46,310	4,546	29,146	45,224	51,535	(1,729)	na
四半期利益(損失) ²	52,791	24,538	35,167	(41,887)	35,918	39,878	27,023	32,029	na
1株当たり四半期利益(損失)	61.63	28.80	41.28	(49.47)	42.77	47.66	32.55	38.71	na
適用為替レート									
100韓国ウォン／日本円	10.41	10.46	11.02	11.22	11.19	11.38	11.03	10.93	(3%)
中国元／日本円	19.34	19.56	19.97	20.59	20.79	21.78	20.89	21.24	3%
米ドル／日本円	132.34	137.37	144.62	147.89	148.61	155.88	149.38	152.44	3%
主要PC及びコンソールユーザー指標									
MAU(百万)	15.5	14.3	14.1	17.4	18.3	14.1	17.6	13.3	(24%)
課金ユーザー数(百万)	3.5	3.2	3.3	3.2	3.1	2.6	2.9	1.9	(41%)
課金率	22.5%	22.5%	23.7%	18.2%	17.0%	18.5%	16.2%	14.2%	
ARPPU(会計基準)	15,074	9,553	11,230	8,104	12,545	9,279	11,939	9,942	23%

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(損失)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)

	2023年度				2024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	¥34,233	¥32,804	¥35,908	¥34,993	¥40,557	¥44,187	¥46,124	¥33,970
ロイヤリティ ²	14,529	11,206	11,378	8,768	11,862	10,304	10,617	7,989
人件費 ³	13,861	14,857	17,681	19,504	19,131	25,739	27,592	17,370
その他 ⁴	5,843	6,741	6,849	6,721	9,564	8,144	7,915	8,611
販売費及び一般管理費 ¹	32,883	34,283	37,720	42,854	32,723	32,422	36,384	40,647
人件費	5,690	7,274	7,690	8,765	7,454	8,234	7,559	12,174
支払手数料 ⁵	10,448	9,828	11,625	9,084	9,476	7,762	9,799	6,108
研究開発費	5,944	5,666	6,093	6,916	5,411	6,239	6,401	6,893
広告宣伝費	6,709	7,219	7,669	11,380	5,430	4,816	7,722	10,745
減価償却費	795	907	910	1,696	1,012	1,338	1,094	1,094
その他	3,297	3,389	3,733	5,013	3,940	4,033	3,809	3,633
その他の収益 ⁶	344	583	293	513	199	295	148	397
その他の費用 ⁷	1,040	318	611	2,697	6,191	936	1,698	7,235
内、減損損失	1,026	287	353	1,374	6,161	214	68	6,989

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)

	2023年度				2024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)	¥56,275	¥27,614	¥46,310	¥4,546	¥29,146	¥45,224	¥51,535	(¥1,729)
金融収益 ¹	14,075	16,763	13,204	7,108	25,680	19,325	8,753	45,581
金融費用 ²	422	322	6,294	11,246	518	608	20,323	1,592
再評価による(損失)又は損失の戻入 ³	2,719	463	(822)	3,893	692	-	-	-
持分法による投資利益又は(損失)	(744)	(1,691)	461	(1,536)	(761)	(2,507)	(1,058)	(853)
持分法による投資の減損損失	-	-	-	(44,425)	-	-	-	-
税引前四半期利益又は(損失)	71,903	42,827	52,859	(41,660)	54,239	61,434	38,907	41,407
法人所得税費用	18,637	18,372	17,374	462	18,288	22,046	10,211	9,226
非支配持分	475	(83)	318	(235)	33	(490)	1,673	152
四半期利益(損失) ⁴	52,791	24,538	35,167	(41,887)	35,918	39,878	27,023	32,029

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、2023年第1四半期、第2四半期、第3四半期及び2024年第1四半期、第2四半期、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 2023年第4四半期及び2024年第3四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)又は損失の戻入は、暗号資産の再評価から生じた損益です。

4 四半期利益(損失)とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益(損失)です。

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	2023年 第4四半期 連結累計期間	2024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	¥128,712	¥100,968
投資活動によるキャッシュ・フロー	(188,367)	7,445
財務活動によるキャッシュ・フロー	(78,554)	(64,777)
現金及び現金同等物の増減額	(138,209)	43,636
現金及び現金同等物の期首残高	409,368	280,515
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	9,356	7,780
現金及び現金同等物の期末残高	280,515	331,931

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2023年 12月31日	2024年 12月31日		2023年 12月31日	2024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	¥280,515	¥331,931	未払法人所得税	17,932	19,103
その他の預金	316,243	268,934	借入金	-	-
その他	92,748	151,408	その他	71,442	88,559
流動資産合計	689,506	752,273	流動負債合計	89,374	107,662
非流動資産			非流動負債		
有形固定資産	28,854	28,365	借入金	-	-
のれん	43,924	44,567	その他	102,154	118,584
無形資産	17,847	34,815	非流動負債合計	102,154	118,584
持分法で会計処理されている投資	58,120	63,669	負債合計	191,528	226,246
その他の金融資産(非流動)	179,199	268,310			
その他	80,653	64,772	資本		
非流動資産合計	408,597	504,498	資本金	47,510	50,797
資産合計	1,098,103	1,256,771	資本剰余金	26,719	30,079
			自己株式	(45,046)	(49,158)
			その他の資本の構成要素	159,857	207,098
			利益剰余金	707,227	780,197
			非支配持分	10,308	11,512
			資本合計	906,575	1,030,525
			負債及び資本合計	1,098,103	1,256,771

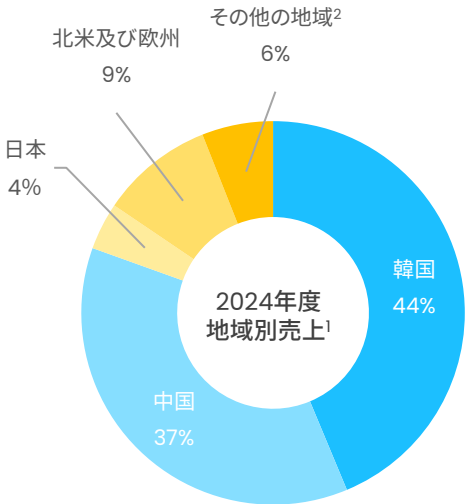
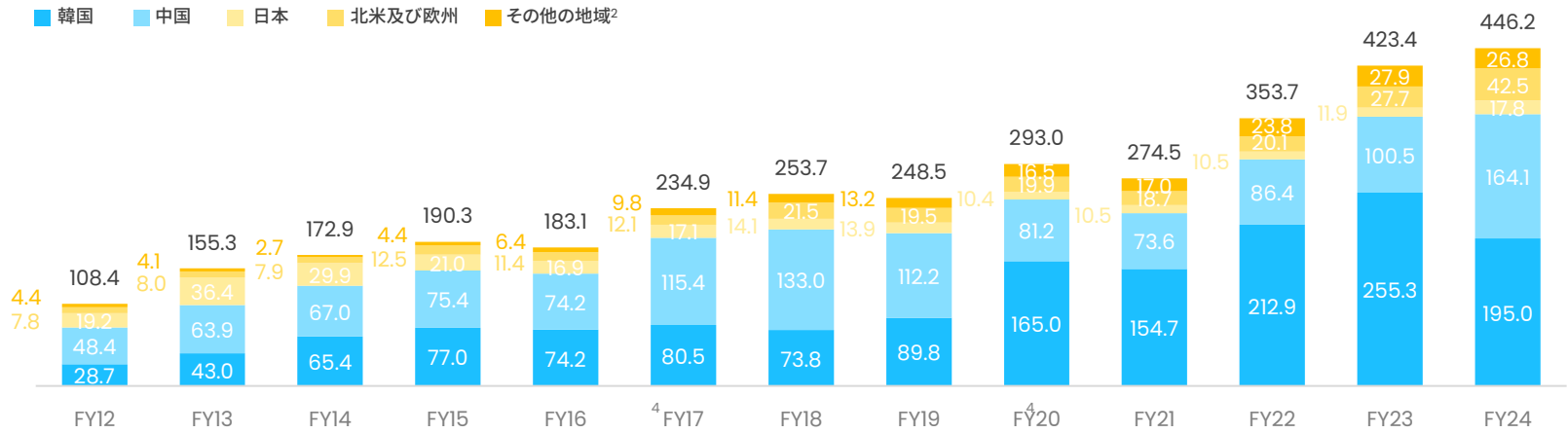
報告セグメントの従業員数

	2023年 3月31日	2023年 6月30日	2023年 9月30日	2023年 12月31日	2024年 3月31日	2024年 6月30日	2024年 9月30日	2024年 12月 31日
日本	270	268	264	266	258	251	243	238
韓国	6,216	6,397	6,570	6,675	7,124	7,117	7,296	7,965
中国	191	192	190	190	190	192	192	186
北米	435	441	446	440	311	236	196	186
その他の地域	576	624	646	660	683	679	737	757
合計	7,688	7,922	8,116	8,231	8,566	8,475	8,664	9,332
臨時雇用者数合計	556	523	535	497	644	639	594	78

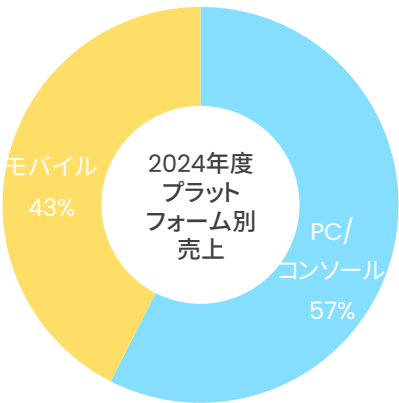
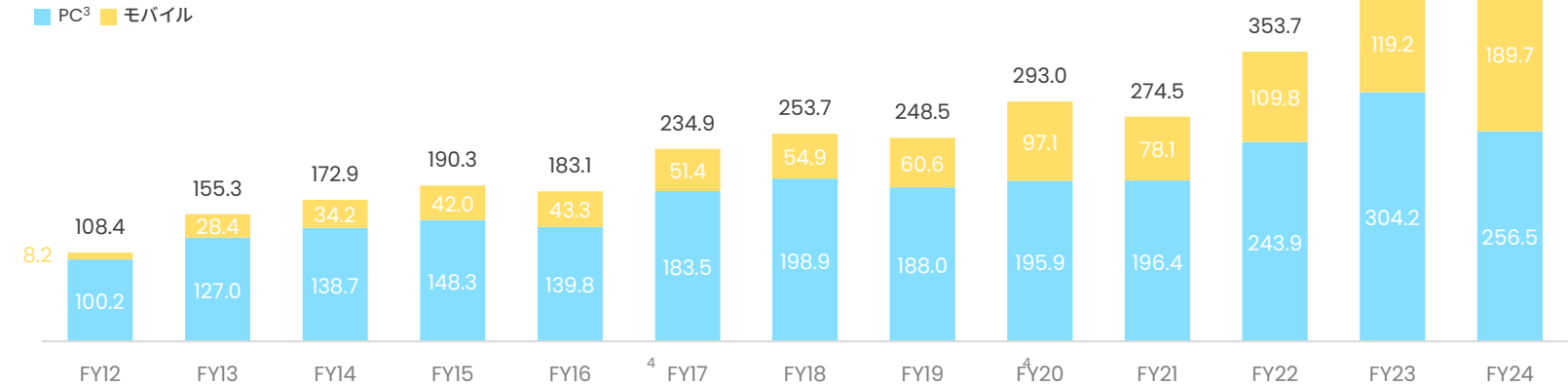
業績推移

(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 PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

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。

⁴ 2016年及び2019年の売上は、一定為替レートベースでは成長。

ネクソンのIP



アラド戦記フランチイズ

PC

モバイル

コンソール

2005年に配信開始

フランチイズ合計の登録ユーザー数は全世界で8億5,000万人超

フランチイズ合計の累計総売上高は220億ドルを超える

『スターウォーズ』、『ハリーポッター』や『アベンジャーズ』フランチイズの累計興行収入との比較では2倍超¹

19年間進化し続ける多種多様なキャラクター、レベルと地域、スキル及びコミュニティによる深く没入感のある世界

中国でモバイル版を2024年5月21日に配信開始後、iOSで上位ランキングを維持。韓国では、韓国ゲーム協会による2022年最優秀ゲーム大賞を受賞。

シンプルな操作性でレベルを問わず誰もが楽しめる。アクション溢れる爽快なゲームプレイとドット絵が最大の魅力の世界最大規模の人気アクションRPG

¹ 2025年2月12日時点における累積興行収入 (出典:BoxOfficeMojo.com)

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。

メイプルストーリーフランチाइズ

PC

モバイル

2003年配信開始

PC及びモバイル版合計の登録ユーザー数は全世界で2億5,000万人超。
韓国における登録ユーザー数は人口の45%に相当

PC、モバイル版を合わせたフランチाइズの累計総売上高は50億ドルを超える

PC、モバイル版を合わせた 累計総売上高は、大人気ディズニー映画
『アナと雪の女王』フランチाइズの累計興行収入を超える¹

配信開始から21年のロングランタイトル。ユーザー数及び売上収益が継続的に
成長。キャラクターのカスタマイズが楽しく、シンプルでありながら、マスターする
のは難しい世界で大人気のMMORPG

¹ 2025年2月12日時点における累積興行収入
(出典:BoxOfficeMojo.com)

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。



カートライダーフランチाइズ

PC

モバイル

コンソール

2004年配信開始

フランチाइズ合計の登録ユーザー数は3億8,000万人超

韓国、台湾では、それぞれ人口の半分、45%以上がプレイした経験のあるゲーム

フランチाइズ合計の累計総売上高は10億ドルを超える

誰でも直観的に操作方法が分かる、スピード感満載のオンライン・カジュアルレーシングゲーム。プレイヤーの好みに合わせてカスタマイズできる魅力的なキャラクターが人気

『カートライダードリフト』が2023年第1四半期に正式ローンチ

1 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。





『サドンアタック』

PC

2005年配信開始

登録ユーザー数は2,300万人超

累計総売上高は8億ドルを超える

誰でも手軽に、そして直観的にプレイできる、高速アクションが魅力のオンラインFPS



1 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。



風の王国フランチイズ

PC

モバイル

1996年配信開始

PC及びモバイル版合計の登録ユーザー数は2,600万人超

PC、モバイル版を合わせたフランチイズの累計総売上高は6億ドルを超える

配信開始から28年が経過する、サービス期間世界最長の
グラフィックMMORPG

2020年7月15日にモバイル版配信開始

高句麗王朝を描いた歴史的物語を原作とする息の長い人気
オンラインゲーム



1 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。



マビノギフランチャイズ

PC

2004年配信開始

登録ユーザー数は3,300万人超

累計総売上高は7億ドルを超える

まるで日常生活を体験しているような魅力的なコンテンツと現代音楽、ファッション、料理などが合わさったMMORPG。このジャンルに多い戦闘中心のバトルゲームとは一味違ったユニークな作品

『マビノギモバイル』を3月27日に韓国で配信開始予定

1 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。

THE FINALS 

『THE FINALS』

PC

コンソール

2023年配信開始

全世界での累計総ダウンロード数は2,000万を超える

これまでにないダイナミズムとあらゆるものを自由に破壊するシューティングアクションが特徴のチームFPSゲーム

2024年にネクソンとEmbark Studiosがテンセントとのパブリッシング契約を締結。中国のプレイヤー向けにカスタマイズし、新たなユーザー体験を何百万人ものプレイヤーに提供予定



1 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。

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1四半期 決算発表スケジュール

2025年度第1四半期決算発表は

2025年5月13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。

