2026 年 11 月 10 日



2026 年 12 月期第 3 四半期　決算レター

目次

マネジメント・サマリー 2

第 3 四半期業績及び第 4 四半期業績予想 6

各フランチャイズの概要.....8

新作ゲームのパイプライン 12

資本政策と株主還元.....14

サマリー.....15

免責事項 16

マネジメント・サマリー

第 3 四半期の業績は予想を大きく上回り、営業利益は業績予想の上限を約 30%上回りました。その結果、通期の売上収益及び営業利益はいずれも過去最高を達成する見通しです。第 3 四半期の売上収益は 1,384 億円、営業利益は 418 億円となり、メイプルストーリー及び FC フランチャイズが業績を牽引したほか、費用が計画を下回りました。前年同期には一過性の利益 39 億円が計上されていたものの、前年同期比で売上収益は 17%、営業利益は 11%の増加となりました。これらは、メイプルストーリーや FC フランチャイズ、そしてその他のライブサービスを支えるチームの尽力による成果です。

この業績には、当社が今春に導入した経営変革の成果も表れ始めています。クリエイティブチームの重点配置、業績目標の導入、新規プロジェクトの選定・承認プロセスの改善が、着実に成果につながっています。新作及び既存タイトルからの売上収益が多様化し、特にメイプルストーリー及び FC フランチャイズを中心に事業基盤が大幅に改善したことにより、単一フランチャイズへの業績依存度が低減しています。

24 年目を迎えたメイプルストーリーフランチャイズは、前年同期比で 72%の増収となり、過去最高の四半期売上収益を再び達成しました。中国の「MapleStory Classic」、韓国の主力 PC 版『メイプルストーリー』に加え、『MapleStory: Idle RPG』及び『MapleStory Worlds』といった新たなゲーム体験の勢いが継続し、成長を牽引しました。

「MapleStory Classic」は、既存の PC サービス内で提供される、初期の『メイプルストーリー』を再現した新たなゲーム体験です。当社のフランチャイズ拡張戦略の有効性を示す新たな事例となります。売上収益とプレイヤー体験の双方を向上させ、グローバルにおけるプレイヤーコミュニティの拡大にもつながっています。この取り組みが継続的に成果を上げていることで、**メイプルストーリーフランチャイズで確立した成功モデル**を当社の他のフランチャイズにも展開し成長を促進できると、確信を深めています。

この成功モデルに基づき、アラド戦記フランチャイズのパイプラインには『Dungeon&Fighter Classic』のような新たなゲーム体験に加え、『Arad: Idle RPG』や『Dungeon&Fighter: ARAD』、そして『Project OVERKILL』といったブランド拡張のタイトルが含まれています。主力の PC 版及びモバイル版の安定化を進める一方、新作ポートフォリオの拡充を通じて、フランチャイズの長期的な収益貢献の拡大を見込んでいます。

このうち、『Arad: Idle RPG』のリリース時期を 2027 年上期に変更しました。直近のソフトローンチを受けて、ゲーム体験をさらに向上させ、全体の品質を高めるための改善点を特定しました。本作は引き続き、メイプルストーリーで確立したフランチャイズ拡張モデルをアラド戦記に適用する最初の取り組みです。

先日、当社経営陣は、アラド戦記フランチャイズの長期計画について、テンセントと協議しました。協議の出発点となったのは、アラド戦記が中国の同ジャンルの中で、依然として比類のない存在であるという明確な認識です。PC 版とモバイル版のライブサービスを立て直す上で、コンテンツ制作の拡充、ゲーム運営の最適化、プレイヤーとより良いコミュニケーションを行うなど、実行面の課題があります。両社は、それぞれの課題解決に向けて協力し、これらのタイトルの長期的な改善に取り組んでいきます。

こうした取り組みに加え、本日発表した『Project OVERKILL』は、アラド戦記フランチャイズを新たな体験へと拡張する多数の取り組みの一環です。来年のリリースを目指している『Dungeon&Fighter Classic』に続き、ネオプルが開発し、テンセントがパブリッシングを担当する『Project OVERKILL』は、中国市場に焦点を当て、同フランチャイズの新たなビジョンを示すことになります。

次に、FC フランチャイズについては、チームの尽力により、前年同期比で力強い増収に転じました。成長を牽引した『FC ONLINE』は、過去最高の四半期売上収益を達成しました。プレイヤー体験の改善によりモメンタムが回復し、年末に向けても好調な推移を見込んでいます。

第 4 四半期には、当社のグローバル展開をさらに拡大する一連のリリースを予定しています。

Embark Studios は、10 月 8 日に『ARC Raiders』の発売以来最大規模となるアップデート「Frozen Trail」を配信しました。累計販売本数は 1,700 万本を超え、発売後の立ち上がりは好調でした。一方で、真の成功を測るのは、今後もゲームの勢いを維持できるかどうかです。

新たな敵、武器、衣装、大型の新マップを追加した「Frozen Trail」に対するプレイヤーの反応は、『ARC Raiders』の IP が持つ価値を示すものとなりました。多くの休眠ユーザーが復帰し、既存コミュニティが拡大するとともに、リリースから丸 1 年が経った今も、新規プレイヤーがゲームを購入しています。これは、まさにフランチャイズに期待される成果であり、当社が長期的な展開を見据えて『ARC Raiders』を開発したのも、こうした成果を目指してのことです。また、チェルニン・エンターテインメントと提携し、『ARC Raiders』及び『THE FINALS』を題材とした映画・テレビ作品の開発を進めることは、両 IP がゲームの枠を超えて広がっていることを示しています。

『マビノギモバイル』は、7 月の台湾、香港及びマカオでのリリースに続き、10 月に日本でサービスを開始しました。

また 10 月には、「MapleStory Classic World」を欧米市場でリリースしました。ロサンゼルスのスタジオが欧米向け PC 版『メイプルストーリー』の関連サービスとして開発・ハイパーローカライズした本作は、新規プレイヤーと長年のプレイヤーの双方に楽しんでいただける、クラシックなメイプルストーリー体験を提供します。

さらに、11 月 26 日に 2 本の新作ゲームのリリースを予定しています。GRAYGAMES が開発する人気ウェブ小説・ウェブトゥーン IP『テムパル』を原作とするフル 3D MMORPG『TEMPPAL: OVERGEARED』を韓国、台湾、香港及びマカオでリリースします。加えて、世界的な人気を誇る『アズールレーン』を手掛けた Manjuu Games が開発する PC・モバイル向けファンタジーワールド RPG『アズールプロミリア』を韓国でリリースします。

経営変革の進捗

キャピタル・マーケット・ブリーフィングでは、開発方針や資金配分を含む事業運営の変革についてご説明しました。第 3 四半期の実績から、こうした変革の成果の一端が見え始めています。売上収益の増加に伴いロイヤリティが押し上げられたものの、費用は計画を下回りました。四半期末の従業員数も前年同期比でほぼ横ばいとなり、計画を下回りました。過去最高の業績を見込む年に、あえて人員を横ばいに維持することは、意図した選択です。会社を担う人材とプロジェクトに投資しています。

現在、すべてのプロジェクトにおいて、競合タイトルとの比較及び当社ポートフォリオにおける位置づけを踏まえた**業績目標**と、ローンチまでの進捗を測るための段階的な審査を設けています。この**選定・承認プロセス**は、有望なアイデアを素早く市場へ送り出し、十分な将来性が見込めないプロジェクトにブレーキをかける重要なフィルターの役割を果たしています。すべての新作タイトルは、構想からローンチ承認まで、プレイヤーへの訴求力と商業的な実現可能性を検証する 3 段階の評価プロセスを通過する必要があります。

- **コンセプト・プロトタイプ**：各アイデアについて、コンセプト、ターゲット市場、差別化要素、初期予算、開発チームの能力を審査し、ゲームプレイの魅力、市場との適合性、技術的な要件を検証します。
- **制作**：本格的な制作を承認する前に、予算、開発スケジュール、制作プロセス、事業計画を審査します。開発の進行に応じて、実際の進捗やプレイヤーのフィードバックに加え、スケジュールおよび予算を計画どおり維持できているかを評価します。
- **ローンチ**：ローンチを承認する前に、品質、収益化計画、サービスの安定性、マーケティング戦略、利益予測、ローンチに向けた準備状況を総合的に審査します。

直近の数カ月で、6 つのプロジェクトを中止し、予算と人員をよりポテンシャルの高い取り組みに再配置しました。

また、当社はゲーム開発に AI を取り入れていますが、AI に関する考え方は明確です。ゲームを作るのは人であり、これは今後も変わりません。AI は反復作業の負担を減らし、アイデアを試すコストと時間を引き下げます。クリエイティブチームは、以前であれば同じ仕組みを一つ作る時間で、今では 5 つのバージョンを作れるようになりました。これにより、開発方針を決定する前に、より多くのアイデアを検証し、より大胆な発想にも挑戦をしやすくなります。当社が目指すのは、今いる人材で、より優れた、より野心的なゲームを作ることです。同じゲームを安く作ることではありません。

まずは、効果を測りやすく、プレイヤーにとって何も変わらない領域から始めました。グローバルタイトルの翻訳を一元的に管理する共通のローカライズ基盤、人によるレビューの前にバグやコーディング規約上の誤りを検出する AI 支援型コードレビュー、そして社内のライブラリ全体からアセットを検索して一次品質チェックを行うツールも使っています。いずれも、拡大に先立ち、導入前の水準と比較して効果を測り、多額を先行投資するのではなく、成果に応じて段階的に行っています。こうした規律は、AI の計算コストが上昇し、どこで成果につながるのか業界全体がまだ模索している今、一層重要です。具体的な数値が得られた段階でお伝えします。これらのツールをどのように、どこで使うかは、慎重に判断します。プレイヤーは、自分たちのゲームがどのように作られるかを重視しています。私たちも同じ思いです。

第 3 四半期業績及び第 4 四半期業績予想

第 3 四半期の売上収益は 1,384 億円、営業利益は 418 億円となり、いずれも業績予想を上回りました。メイプルストーリー及び FC フランチャイズの好調により、売上収益は前年同期比 17%増加、営業利益は同 11%増加となりました。メイプルストーリーフランチャイズは再び過去最高の四半期売上収益を更新し、FC フランチャイズは前年同期比で堅調な増収に転じました。

費用総額は計画を下回りました。『FC ONLINE』及び『MapleStory: Idle RPG』が業績予想を上回ったことに伴いロイヤリティが上振れた一方、プロモーション時期の変更などにより広告宣伝費が計画を下回り、人件費及びクラウドサービス費用も計画を下回りました。

営業利益は、前年同期に信託の清算に伴う一過性利益 39 億円が計上されていたにもかかわらず、前年同期比で増加しました。前年同期比では、ロイヤリティ、支払手数料、クリエイター報酬などの売上連動費用のほか、クラウドやソフトウェアサービス費用、並びに人件費が増加しました。

四半期利益は 381 億円となり、営業利益の上振れに加え、ファンド評価益 75 億円を計上したことから、業績予想を上回りました。前年同期比では、営業利益の増加に加え、前年同期に計上した持分法による減損損失 61 億円が剥落した一方で、前年同期に為替差益及び有価証券評価益が含まれていた金融収益が減少したことで、横ばいとなりました。

第 4 四半期は、『ARC Raiders』をリリースした前年同期の高い水準との比較に加え、アラド戦記フランチャイズの減収や、新作タイトルの売上収益への寄与が主に 11 月下旬以降となることを見込んでいます。これらを踏まえ、売上収益は 1,077 億円から 1,189 億円、前年同期比で 13%から 4%の減少を見込んでいます。

営業利益については、売上収益の減少が見込まれる一方で、費用も減少を見込んでおり、前年同期比 44%減から 63%増となる 40 億円から 117 億円を見込んでいます。前年同期に『ARC Raiders』及び『MapleStory: Idle RPG』のローンチに伴う費用が発生したことから、当四半期は人件費、支払手数料及び広告宣伝費が減少する見通しです。

四半期利益は、為替差益及び有価証券評価益による金融収益 166 億円を計上した 2025 年第 4 四半期との比較により、前年同期比 57%から 2%の減少となる 47 億円から 106 億円を見込んでいます。

2026 年の最終四半期に向けて、『ARC Raiders』の継続的な成功、メイプルストーリーフランチャイズにおける IP 拡張戦略の成果、FC フランチャイズの再成長、及び新規サービスの寄与により、通期の

売上収益及び営業利益はいずれも過去最高を更新する見通しです。通期の売上収益は 5,194 億円から 5,306 億円、前年同期比 9%から 12%増、営業利益は 1,352 億円から 1,429 億円、同 9%から 15%増を見込んでいます。

こうした成果は、2027 年のさらなる成長に向けた強固な基盤となります。

各フランチャイズの概要

当社の 3 大フランチャイズであるメイプルストーリー、アラド戦記及び FC の売上収益は、メイプルストーリー及び FC の成長により、前年同期比 24%増加の 1,085 億円となりました。新作を含む水平方向の売上収益は、韓国の『マビノギモバイル』が大きく貢献した前年同期との比較により、同 4%減少の 299 億円となりました。

メイプルストーリーフランチャイズ

第 3 四半期の売上収益は前年同期比 72%の増加となり、過去最高の四半期売上収益を再び更新するとともに、業績予想を上回りました。『MapleStory: Idle RPG』及び『MapleStory Worlds』が提供する新たなゲーム体験と、韓国及びグローバルの PC 版が成長を牽引しました。第 4 四半期もこの好調が続き、フランチャイズ全体の売上収益は前年同期比約 70%の増加となる見通しです。

- **韓国『メイプルストーリー』**：第 3 四半期の売上収益は、夏季及び秋季アップデートにより前年同期比 19%の増加となり、業績予想を上回りました。第 4 四半期は、秋季アップデートの好影響、『ブルーアーカイブ』とのコラボレーション、及び 12 月に開始予定の冬季アップデートにより、前年同期比で大幅な二桁成長を見込んでいます。
- **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業績予想を大きく上回り、前年同期比で 2 倍となりました。これは主に、既存の PC 版サービス内で提供される初期の『メイプル

ストーリー』を踏襲した新たなゲーム体験「MapleStory Classic」によるものです。「MapleStory Classic」のリリースを受け、中国では売上収益が約 4 倍、台湾では約 2 倍に成長しました。欧米では、売上収益は 33%増加しました。第 4 四半期もクラシック体験のモメンタムが継続し、売上収益は前年同期比で約 2 倍となる見通しです。中でも、ロサンゼルスのチームが欧米のプレイヤー向けにローカライズした「MapleStory Classic World」は 10 月に欧米で好調なスタートを切りました。

- **『MapleStory: Idle RPG』**：第 3 四半期の売上収益は、プレイヤーのフィードバックを反映した一連のアップデート及び 9 月の秋夕アップデートにより、業績予想を上回りました。第 4 四半期は、1 周年アップデートに牽引され、前年同期比で増収を見込んでいます。
- **『MapleStory Worlds』**：第 3 四半期の売上収益は業績予想のレンジ内で着地しました。韓国と台湾を中心に四半期を通じて堅調に推移し、前年同期比で約 2 倍となりました。第 4 四半期は、前年同期比で約 3 倍となる見通しです。グローバル開発者コンテストから生まれた新たなワールドがプラットフォームに加わり、プレイヤーが楽しめるジャンルが広がります。さらに、幅広いユーザー層の獲得に向け、ウェブトゥーン制作ツールを搭載した『MapleStory Worlds 2.0』のオープンベータテストを韓国で実施します。

アラド戦記フランチャイズ

第 3 四半期のフランチャイズ全体の売上収益は、業績予想を下回り、前年同期比 33%の減収となりました。主に、中国の PC 版及びモバイル版における 9 月の国慶節アップデートが想定を下回ったことによるものです。第 4 四半期は、収益化よりもプレイヤーエンゲージメントの安定化を優先するため、売上収益は前年同期比で減収を見込んでいます。

- **PC 版『アラド戦記』**：中国では、第 3 四半期の売上収益が業績予想を下回り、会計基準ベースでは前年同期比横ばい、現地通貨ベースでは減少しました。9 月の国慶節アップデート及び新規レイドは、プレイヤーの再活性化への効果は限定的で、ARPPU は上昇した一方、MAU 及び課金ユーザー数は前四半期比、前年同期比ともに減少しました。第 4 四半期は、アップデートやイベントを通じて、第 1 四半期の旧正月アップデートに向けたプレイヤー基盤の安定化に注力するため、売上収益は前四半期比及び前年同期比で減少する見通しです。

  韓国では、第 3 四半期の売上収益は業績予想のレンジ内での着地となりましたが、前年同期の高い水準との比較に加え、3 月のシーズンアップデート以降も軟調な推移が続いたことから、前年同期比で減少しました。年末にかけて複数のコンテンツアップデート及びイベントを予定していますが、第 4 四半期の売上収益は前年同期比で減少する見通しです。
- **『アラド戦記モバイル』**：中国では、第 3 四半期の売上収益は業績予想を下回り、前四半期比、前年同期比ともに減少しました。国慶節アップデートがプレイヤーの期待を下回りました。当社はテンセントと協力し、ゲームプレイを改善し、期待に応えるようなコンテンツの提供にリソースを投入しています。第 4 四半期の売上収益は、前四半期比及び前年同期比で減少を見込んでおり、これに対応するため、ハイパーローカライズされた複数のコンテンツをリリースする予定です。

FC フランチャイズ

ゲームプレイの改善により『FC ONLINE』の業績が回復し、第 3 四半期の売上収益は業績予想を上回りました。これにより、FC フランチャイズ全体の売上収益も前年同期比で二桁台の増収となりました。第 4 四半期も好調が続き、引き続き前年同期比で二桁台の増収となる見通しです。

- **『FC ONLINE』**：第 3 四半期の売上収益は過去最高となり、業績予想を大幅に上回りました。前年同期比では二桁の増収となりました。ゲームプレイや育成システムの改善により平均プレイ時間が過去最高となり、9 月の秋タイベントを含むプロモーションも好評を得ました。第 4 四半期は、新たな選手クラスの追加及び年末プロモーションにより、前年同期比で二桁の増収を見込んでいます。
- **『FC MOBILE』**：第 3 四半期のユーザー数は前四半期比で回復し、前年同期比でも増加しました。第 4 四半期は、堅調なプレイヤーベースを基盤に、アップデート及び冬季プロモーションの効果により、売上収益は前四半期比で増加し、前年同期との差が縮小する見通しです。

マビノギフランチャイズ

第 3 四半期のフランチャイズ全体の売上収益は、7 月に台湾、香港及びマカオでサービスを開始した『マビノギモバイル』の寄与により、前四半期比で増加しました。一方、韓国で高い売上収益を記録した前年同期との比較では減少しました。第 4 四半期のマビノギモバイルの売上収益は、10 月に開始した日本向けサービスの寄与により、前四半期比ではおおむね横ばいとなる一方、前年同期比では減収となる見通しです。

シュータージャンル

- **『ARC Raiders』**：第 3 四半期の売上収益は業績予想のレンジ内で着地しました。10 月の「Frozen Trail」アップデートがコアプレイヤーの復帰と新規プレイヤーの獲得につながり、販売本数も増加しました。第 4 四半期は、ローンチ直後であった前年同期との比較により前年同期比では減収となる一方、前四半期比ではおおむね横ばいになると見込んでいます。前四半期比では、販売本数の増加やプレミアム報酬パス及びコレクターセット DLC の貢献を見込んでいるものの、プロモーション割引による単価の低下に加え、過去から繰り延べられた売上収益

の認識額の減少、及び第 4 四半期から翌四半期以降に繰り延べられる売上収益が増加する影響があります。

- **『THE FINALS』**：第 3 四半期の売上収益は前年同期比で微減となりました。第 4 四半期は、新たなゲームモードやプレイスタイル、UI の全面刷新を含む 10 月のシーズン 12 のリリースにより、前年同期比でおよそ横ばいを見込んでいます。

新作ゲームのパイプライン

第 4 四半期には、日本で『マビノギモバイル』の配信開始に加え、『TEMPPAL: OVERGEARED』及び『アズールプロミリア』、2 つの新作タイトルをともに 11 月 26 日にリリースする予定です。これらを含め、今年は新たな市場や様々な形式でのタイトル展開を着実に進めています。

- **『マビノギモバイル』**：台湾、香港及びマカオ向けサービスを 7 月に開始し、日本向けサービスを 10 月 7 日に開始
- **『TEMPPAL: OVERGEARED』**：GRAYGAMES 開発によるフル 3D MMORPG で、人気ウェブ小説／ウェブトゥーン『テムパル』の IP を活用した、リアルな中世ファンタジー世界と三人称視点のシームレスなオープンワールドが特徴。韓国、台湾、香港、及びマカオでのサービス提供を予定
- **『アズールプロミリア』**：中国の Manjuu Games 開発による独自のアートスタイルと壮大な世界観を特徴とする、PC 及びモバイル向けのファンタジーワールド RPG。

2027 年以降のパイプラインには、既存フランチャイズを活用した新たなゲーム体験と、完全新規 IP の双方を揃えています。

アラド戦記フランチャイズ

- **『Arad: Idle RPG』**：メイプルストーリーで確立したフランチャイズ拡張モデルをアラド戦記に初めて適用するカジュアル放置系ゲーム。2027 年上期にリリース予定
- **『Dungeon&Fighter Classic』**：オリジナルのアクション体験をモダンな体験に再構築したリブートタイトル。2027 年にリリース予定
- **『Dungeon&Fighter: ARAD』**：アラド戦記フランチャイズのグローバル展開を目指すオープンワールドアクションゲーム
- **『Project OVERKILL』**：アラド戦記フランチャイズをさらに発展させるオンラインアクション RPG。戦闘表現やビジュアルを全面刷新

マビノギフランチャイズ

- **『Vindictus: Defying Fate』**：マビノギフランチャイズをベースにした、PC 及びコンソール向けのモダンなアクションゲーム。2027 年に基本プレイ無料のサービスとしてローンチ予定
- **『Mabinogi Eternity』**：オリジナルの PC 版『マビノギ』を Unreal Engine 5 へ移行する作品。9 月に韓国で実施した初回アルファテストでは、プレイヤーから好反応を獲得

Embark Studios

- 開発の初期段階にある 2 つの新作ゲーム

完全新作タイトル

- **『NAKWON: LAST PARADISE』**：荒廃したソウルを舞台とした脱出型のゾンビサバイバルゲーム。2027 年のグローバルリリースを予定

- **『Woochi the Wayfarer』**：朝鮮王朝時代の英雄、チョン・ウチをモチーフとしたアクションアドベンチャー。Unreal Engine 5 で開発
- **『ファレイドリア』**：旧称 Project RX。『ブルーアーカイブ』の開発元である Nexon Games の IO DIVISION が手掛ける、PC/モバイル/コンソール向けの美少女ゲーム。東京ゲームショウ 2026 で初の試遊デモを公開し、プレイヤーから高い関心を獲得
- **『クレイジーレーシング・カートライダー』**：長年愛されてきたカートライダーフランチャイズを現代の技術で刷新し、韓国及び台湾のプレイヤー向けにリブートしたタイトル
- **『バンチョ・ザ・シェフ』**：RPG と料理シミュレーションを融合した『デイヴ・ザ・ダイバー』のスピンオフ作品を開発中。PS5 及び Steam 向けにグローバルで展開予定
- **『ゴジラディフェンスフォース: X』**：70 年にわたるゴジラの歴史を彩ってきた数々の映画作品から、歴代の怪獣たちが登場する戦略マネジメントゲーム。2027 年第 1 四半期にグローバルリリース予定

資本政策と株主還元

9 月に取締役会は、1 株当たり 415 円、総額約 3,240 億円（約 20 億ドル相当）の特別配当を決議しました。9 月 30 日時点の株主を対象に、11 月 25 日に支払う予定です。これは、資本効率の向上に向けた大きな前進となります。また、1 株当たり 30 円の期末配当を予定しており、年間の普通配当は 60 円となります。

当社の財務基盤は引き続き強固であり、将来の成長投資に必要な資金を十分に確保しています。規律ある財務運営を通じて中長期的に ROE15%を目指すとともに、前年度営業利益の 33%超を株主に還元する方針を継続します。利益の成長に伴い、株主還元も拡大していく方針です。

サマリー

第 3 四半期の業績は、当社の事業基盤の長期的な強さを示す複数の進展がありました。

メイプルストーリーフランチャイズが過去最高の四半期売上収益を達成したほか、FC フランチャイズの回復、そして新規 IP『ARC Raiders』の貢献が業績を牽引しました。幅広いタイトルで成果を上げたことは、単一のフランチャイズや市場への依存度が低減することを示しています。

当四半期は、経営変革の取り組みの成果も表れています。業績目標の設定、新たな選定・承認プロセス、そして商業的に有望なプロジェクトへの人材と投資を振り向けるという明確な方針が、すでに成果につながっています。

こうした流れは、当社が正しい方向に進んでいることを示しており、2027 年に向けて確かな土台を築いています。

免責事項

本レターは、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」）は本レターの正確性、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。本レターには、年次報告書の「リスク要因」「経営陣による財務状況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。

本レターは一般に公正妥当と認められている会計基準（GAAP）以外の財務指標もご提供しており、売上収益、営業利益と純利益、及びこれらに基づいて計算した比率なども記載しております。GAAP ではない財務指標のみを考慮することや、IFRS に準拠しつつ当社の連結財務諸表に表示して最も直接的に比較できる財務指標の代替指標として、GAAP ではない財務指標を考慮することは行ってはならないものとします。

本レターには、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」「見込む」「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。本レター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。

本レター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。

本レター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。