

2026 年 8 月 13 日



2026 年 12 月期第 2 四半期 決算レター

目次

マネジメント・サマリー	2
資本政策と株主還元.....	4
第 2 四半期業績及び第 3 四半期業績予想	5
各フランチャイズの概要	7
新作ゲームのパイプライン	11
サマリー	14
免責事項.....	16

マネジメント・サマリー

当社は、3 月のキャピタル・マーケット・ブリーフィングで発表した経営変革の取り組みを着実に実行しています。収益貢献が限定的なプロジェクトの中止、業務プロセスへの新技術の導入、コスト管理の徹底、そしてプレイヤーコミュニティの強化を通じて、選択と集中を進めてきました。これらの取り組みにより、ゲーム業界全体が厳しい事業環境に置かれている中でも、当社は経営の安定性と、持続的かつ長期的な成長を実現できる体制を整えています。

第 2 四半期の業績は、メイプルストーリーフランチャイズが引き続き好調に推移したことに加え、『ARC Raiders』の堅調な貢献が牽引し、売上収益は 1,211 億円、営業利益は 313 億円となり、いずれも業績予想を上回る結果となりました。

メイプルストーリーフランチャイズは、第 2 四半期において前年同期比 63%の増収となり、業績予想を上回りました。中核となる PC 版『メイプルストーリー』の堅調な推移に加え、『**MapleStory Worlds**』におけるユーザー生成コンテンツへの高いエンゲージメント、そして直近にリリースされたフランチャイズ拡張タイトル『**MapleStory: Idle RPG**』が成長を牽引しました。この戦略は、当社ポートフォリオ内の他のタイトルにも同様に展開し、規模を拡大できると考えています。

重要なのは、『MapleStory Worlds』や『MapleStory: Idle RPG』のようなフランチャイズ拡張が、プレイヤーベースの拡大、エンゲージメントの向上、そして売上収益の大幅な成長をもたらす一方で、コスト構造が従来と異なり、クリエイター報酬、プラットフォーム手数料、ロイヤリティ、及び初期段階でのユーザー獲得コストなど、売上収益に連動する費用が必要となる点です。しかし、これらのタイトルは営業利益の大幅な成長をもたらします。

『**ARC Raiders**』は、第 2 四半期に 183 億円の売上収益を計上しました。昨年 10 月 30 日のローンチ以来、累計売上収益は 880 億円を超え、累計販売本数は 1,630 万本を突破しました。ローンチ以来最大規模のコンテンツアップデートとなる「Frozen Trail」は今年 10 月にリリース予定であり、大規模な既存プレイヤー基盤の再活性化と新規プレイヤーの獲得につながることを想定しています。

『ARC Raiders』は単なる一過性のヒットにとどまりません。同作の成功は、大手フランチャイズが優勢な欧米市場を切り拓くためのゲーム開発と展開を再現可能にする戦略であることを実証しました。

アラド戦記フランチャイズの業績は、業績予想のレンジ内で着地しました。中国では、パブリッシングパートナーであるテンセントと緊密に連携し、大規模な既存プレイヤー基盤の再活性化に取り組んでいます。中国『アラド戦記モバイル』の開発はテンセントに移管しましたが、クリエイティブ面については引き続き子会社であるネオプルが統括しています。テンセントは現地プレイヤーの嗜好により即したコンテンツを提供していくことが期待されます。下期には月次ベースでハイパーローカライズされたコンテンツのリリースを予定しています。

中核となる PC 版及びモバイル版におけるプレイヤーエンゲージメントを再び高めるための全社を挙げた取り組みに加え、アラド戦記フランチャイズにおいて極めて大きくて新たな成長を引き出すための計画は、メイプルストーリーフランチャイズで確立された成功モデルを基盤としています。既に確立されたフランチャイズのブランド資産を活用することで、新たな体験の提供と新しい市場への展開を通じて、既存プレイヤー基盤の活性化と新規プレイヤーの獲得を図ります。

当社は、年内に『**Arad: Idle RPG¹**』をリリース予定です。本作は、アラド戦記フランチャイズへの休眠ユーザーの呼び戻しと新規プレイヤーの獲得を目的とした、手軽に楽しめるカジュアルなゲームです。また、往年の PC 版に強い郷愁を持つ数百万人規模のコミュニティに向けて、『**Dungeon&Fighter Classic**』を開発中です。さらに、アラド戦記の世界観をグローバルに広げるべく、新たなフランチャイズ拡張タイトルとして『**Project OVERKILL**』及び『**Dungeon&Fighter: ARAD**』の 2 作を開発しています。

フランチャイズを新しい市場へ拡大する同様の戦略のもと、7 月 22 日に台湾、香港及びマカオでリリースした『マビノギモバイル』は堅調なスタートを切りました。また、第 4 四半期の日本でのリリースに向け、計画の最終調整を進めています。

¹ 本タイトルは仮題であり、変更となる場合があります。

パートナーシップは当社の強みを活かす手段の一つです。パブリッシングにおける知見を活かし、世界的に評価の高いパートナーのタイトルをプレイヤーにお届けしています。その一例として、Blizzard Entertainment とのパートナーシップに基づき、8 月 12 日より当社が韓国でサービスを開始した PC 版『オーバーウォッチ』に大きな期待を寄せています。

資本政策と株主還元

こうした経営変革の取り組みは、**バランスシートの管理**にも及んでいます。既存フランチャイズからの安定した営業キャッシュフローに加え、完全新作タイトルが生む新たな営業キャッシュフローが、将来の成長に向けた投資及び株主還元の双方の原資となっています。当社の手元資金は、直近の投資有価証券の売却により元本 1,060 億円を回収したうえ、1,420 億円の売却益を計上し、第 2 四半期末時点で 8,420 億円と一層強化されました。

これを受けて、本日当社は特別配当を実施する計画を発表しました。本年 9 月 30 日を基準日とする株主名簿に記載又は記録された株主の皆様を対象に、1 株当たり 415 円、総額で約 3,240 億円²(約 20 億ドル相当³)の配当を実施する予定です。本特別配当は、資本効率の向上に向けた重要な一歩です。なお、本件は 9 月に予定される取締役会における正式な決議を前提としています。これは、ROE 最低 10%を維持し、中長期的には 15%への向上を目指すという当社の目標、並びに前年度営業利益の 33%以上を株主の皆様へ還元するという基本方針と整合するものです。

今回の還元規模を踏まえ、当社取締役会は、特別配当がすべての株主に対して、直接的かつ公平にキャッシュを還元する上で最も効果的な方法であると判断しました。

² 配当総額は、1 株当たり 415 円の特別配当額に、2026 年 7 月末時点の発行済株式総数(自己株式控除後)を乗じて算出したものです。実際の配当総額は、2026 年 9 月 30 日時点の発行済株式数に基づき確定するため、記載の金額から変動する可能性があります。

³ 1 ドル=160.7 円の換算レートで計算。

当社の方針は、将来の成長施策に必要な資金を十分に確保するとともに、配当及び自己株式取得の組み合わせによる株主還元を担保するものです。2026 年においては、1 株当たり 30 円の間配当、年間で 1 株当たり 60 円の配当に加え、本日発表した 1 株当たり 415 円の特別配当を実施する予定です。また、7 月には、5 月の取締役会にて承認された 300 億円相当の自己株式取得を完了しました。本特別配当により、2011 年上場以来のすべての通常配当及び自己株式取得と合わせた株主還元の累計額は、2026 年末時点で 9,000 億円を超える見込みです。

第 2 四半期業績及び第 3 四半期業績予想

第 2 四半期の売上収益は 1,211 億円、営業利益は 313 億円となり、業績予想を上回りました。これらの結果はメイプルストーリーフランチャイズの好調な業績が牽引しました。

前年同期比で売上収益は 2%増加しました。一方で、売上構成の変化に伴い売上に連動する費用が増加し営業利益は 17%減少しました。コスト別では、クリエイター報酬、ユーザー獲得(UA)コスト、グローバルでのライブ運用及びデータ使用量の拡大に伴うクラウドサービス費用、並びにソフトウェアサービス利用料が増加しました。

業績予想に対しては、費用の総額が計画を下回りました。『MapleStory Worlds』の好調に伴いクリエイター報酬が上振れた一方、一過性の株式報酬費用の戻入れにより人件費が計画を下回り、ロイヤリティや広告宣伝費も計画を下回りました。

四半期利益については、営業利益の上振れ及びファンドの評価益として 55 億円を計上したことが主な要因となり、業績予想を上回る 296 億円となりました。また、2025 年度第 2 四半期に 175 億円の為替差損を計上した一方、2026 年度第 2 四半期の為替差損が 17 億円であったため、前年同期比で 77%の増加となりました。

第 2 四半期の業績は、メイプルストーリーフランチャイズの持続的な成長及び『ARC Raiders』の堅調な貢献を改めて示すものとなりました。メイプルストーリーフランチャイズは、『MapleStory Worlds』

及び『MapleStory: Idle RPG』に牽引され、業績予想を大幅に上回りました。また、フランチャイズの売上収益は前年同期比で 63%成長し、過去最高の四半期売上収益を達成しました。『ARC Raiders』については、第 2 四半期に 183 億円の売上収益を計上し、ローンチから 9 か月が経過した現在の累計販売本数は 1,630 万本を超えました。

第 3 四半期の売上収益は、前年同期比 2%から 12%の増加となる 1,207 億円から 1,334 億円のレンジを予想しています。これは、メイプルストーリーフランチャイズの継続的なモメンタム、『ARC Raiders』の貢献、及び『マビノギモバイル』のサービス地域拡大をはじめとする新作の寄与を反映したものです。

2025 年度第 3 四半期の営業利益には信託の清算に伴う 39 億円の利益と、四半期利益には 92 億円の為替差益がそれぞれ含まれていましたが、2026 年度第 3 四半期にはいずれも発生しません。第 2 四半期と同様、第 3 四半期のコストは、支払手数料及びロイヤリティを含む売上に連動する費用の増加、クラウド及びソフトウェアサービス利用料、並びに UA や新作のプロモーションに伴う広告宣伝費の増加を反映しています。これらは主に、3 月のキャピタル・マーケット・ブリーフィングで示したポートフォリオの多様化に伴う費用であり、第 3 四半期及び第 4 四半期における新作リリースに関連するものです。

また、第 3 四半期の業績見直しには、特別配当に伴う発行済みストックオプションの調整に係る一時費用 15 億円が含まれますが、当該費用は取締役会の承認を前提としています。

そのため、第 3 四半期の営業利益は前年同期比 40%から 14%の減少となる 226 億円から 323 億円のレンジ、四半期利益は前年同期比 52%から 33%の減少となる 182 億円から 256 億円のレンジを予想しています。

各フランチャイズの概要

メイプルストーリー、アラド戦記、FC の 3 大フランチャイズの合計売上収益は 812 億円となり、前年同期比で 5%減少しました。水平方向の売上収益は、前年同期比 20%増の 399 億円となりました。前年同期比で 63%の成長を遂げたメイプルストーリーフランチャイズ、及び第 2 四半期の売上収益の約 15%を占めた『ARC Raiders』が業績を牽引しました。

メイプルストーリーフランチャイズ

メイプルストーリーフランチャイズは、第 2 四半期に再び卓越した業績を達成し、業績予想を大幅に上回りました。『MapleStory Worlds』の成長及び『MapleStory: Idle RPG』の貢献に牽引され、フランチャイズ全体の売上収益は前年同期比で 63%増加し、四半期として過去最高の売上収益を達成しました。第 3 四半期もこのモメンタムが持続し、前年同期比でフランチャイズ全体の売上収益が約 40%成長することを予想しています。

- **韓国『メイプルストーリー』**: 第 2 四半期は、6 月の夏季アップデートの好調により業績予想を上回りました。前年同期比で 91%成長した 2025 年度第 2 四半期に上乗せする形で今年の第 2 四半期は前年同期比で 7%成長し、過去最高の第 2 四半期売上収益を達成しました。第 3 四半期の売上収益は夏季アップデートが引き続き貢献する見通しであり、前年同期比で売上収益が約 3 倍成長した 2025 年度第 3 四半期と概ね同水準になると見込んでいます。
- **グローバル『メイプルストーリー』**: 第 2 四半期の売上収益は、前年同期の高い水準との比較により前年同期比で 7%減少しました。第 3 四半期は、欧米『メイプルストーリー』においてハイパーローカライズされた夏季アップデートに支えられ、前年同期比で二桁台の成長を見込んでいます。
- **『MapleStory Worlds』**: 第 2 四半期の売上収益は、4 月下旬に新規ローンチした 2 つのユーザー生成コンテンツワールドである、韓国の「Maple Planet」及び台湾の「Maple Star」に牽引

され、前年同期比で 123%成長し、業績予想を上回りました。第 3 四半期においても、力強い成長が持続し、売上収益は前年同期比で約 2 倍となる見込みです。

- 『MapleStory: Idle RPG』:第 2 四半期の売上収益は、4 月のハーフアニバーサリーアップデートに牽引され、業績予想を上回りました。第 3 四半期の売上収益については、引き続きフランチャイズの成長に貢献する見通しですが、前四半期比では緩やかに減少することを見込んでいます。

アラド戦記フランチャイズ

第 2 四半期において、アラド戦記フランチャイズ全体の売上収益は前年同期比 44%減少し、業績予想のレンジ内で着地しました。モバイル版が業績予想を上回った一方、PC 版は業績予想のレンジ内で推移しました。第 3 四半期のフランチャイズ全体の売上収益は、前年同期比では減少するものの、PC 版の夏季アップデートと中国での国慶節アップデート及び新規レイドコンテンツの投入により、前四半期比で増加することを見込んでいます。

- PC 版『アラド戦記』:中国では、第 2 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が、4 月の新シーズンアップデートの立ち上がりが低調だったことにより、前年同期比で減少しました。6 月の周年アップデートはコアユーザー層の定着に寄与し、この傾向は 7 月にも継続しました。7 月の夏季アップデートに伴う売上収益は好調にスタートしたものの、その後減速しています。9 月の国慶節アップデート及び新規レイドコンテンツと合わせ、第 3 四半期の売上収益は前四半期比で増加することを見込んでいます。前年同期比では、主に為替の効果により増収する見通しですが、現地通貨ベースでは概ね横ばいで推移すると予想しています。
- 韓国では、前年同期の高い水準との比較に加え、3 月の新シーズンアップデートが当初の想定ほど反響を得られなかったことにより、第 2 四半期の売上収益は前年同期比で減少しました。

第3四半期においても、8月の周年アップデート及び新規レイドコンテンツにより、既存ユーザーの維持と休眠ユーザーの復帰を優先することから、前年同期比での売上収益の減少が継続すると見込んでいます。

- 『アラド戦記モバイル』:5月の周年アップデート及び新機能による収益化に牽引され、第2四半期の売上収益は業績予想を上回りましたが、前年同期比で減少しました。第3四半期には新規ファームダンジョン、マルチキャラクターレギオンコンテンツ、並びに国慶節に合わせた新規レイドを含む一連のアップデートを予定していますが、売上収益は前年同期比で減少することを見込んでいます。

FC フランチャイズ

フランチャイズ全体の売上収益は、『FC ONLINE』及び『FC MOBILE』の両タイトルが軟調に推移したことから、業績予想を下回り、前年同期比でも減少しました。第3四半期のフランチャイズ全体の売上収益は前年同期比で微減となることを見込んでいます。

- 『FC ONLINE』:第2四半期の売上収益は、ユーザー数及び収益化が想定を下回ったことから、前年同期比で減少し、業績予想を下回りました。当初想定していたワールドカップによるユーザー数の上昇が見られず、またユーザー獲得の施策も計画を下回りました。しかし、6月のシーズン最優秀チーム「Team of the Season」アップデートの影響を受け、第3四半期には売上収益が前四半期比で回復し、前年同期に近い水準まで回復することを見込んでいます。
- 『FC MOBILE』:第2四半期の売上収益は前年同期比で減少し、計画を下回りました。UI、UX、及びグラフィックを刷新した4月のアップデートに伴う技術的問題が発生し、ユーザー数及び収益化に影響しました。その後、サービス品質は安定化し、継続的なUX改善とともに6月以降はユーザー数が回復しています。7月のシーズン最優秀チーム「Team of the Season」クラス

コンテンツのローンチを受け、第 3 四半期にはユーザー数及び売上収益が共に前四半期比で改善することを見込んでいます。

マビノギフランチイズ

『マビノギモバイル』の第 2 四半期の売上収益は、ローンチ直後の高い水準との比較により前年同期比で減少し、前四半期比でも減少しました。第 3 四半期の売上収益は、前年同期の高い水準との比較により前年同期比では減少するものの、7 月 22 日にローンチした台湾、香港、及びマカオ向けのサービスの堅調な滑り出しにより、前四半期比では二桁台の大幅な成長を見込んでいます。日本向けサービスは第 4 四半期に開始予定です。

シュータージャンル

- 『**ARC Raiders**』：第 2 四半期に新たに 80 万本を販売し、累計販売本数は 1,630 万本を突破しましたが、ローンチから 9 か月以上が経過した今、販売ペースは落ち着いています。ローンチ以来最大規模のコンテンツアップデートとなる「Frozen Trail」は 10 月のリリースに向けて予定通り進捗しており、コアプレイヤー層の再活性化及び新規プレイヤーの獲得が期待されます。7 月にテンセントと共同で中国において実施したクローズドアルファテストは、登録者数の目標を上回り、ローカライズ品質についても好評価を得ました。
- 『**THE FINALS**』：ローンチから 30 か月以上が経過した現在も、定期的なシーズンアップデートにより、熱心なプレイヤー層の間で安定したエンゲージメント指標を維持しています。第 2 四半期の売上収益は前年同期比で増加し、第 3 四半期においても 7 月のシーズン 11 のローンチにより、前年同期比で安定的に推移することを見込んでいます。

新作ゲームのパイプライン

第 3 四半期にローンチする複数のタイトルに加え、第 4 四半期には『ARC Raiders』においてプレイヤー待望の「Frozen Trail」アップデートがリリース予定です。『Arad: Idle RPG⁴』は、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アラド戦記フランチャイズに初めて適用するタイトルです。また、『マビノギモバイル』は日本でサービス開始を予定しています。年初にお示した下半期の計画は、具体的な日程とともに実現されます。

- 『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 22 日に開始し、日本向けサービスは第 4 四半期に開始予定
- 『Higan: Eruthyll』:中国の Bilibili 開発によるサブカルチャー系収集型 3D RPG で、韓国向けサービスを 7 月 23 日に開始
- PC 版『オーバーウォッチ』:Blizzard Entertainment とのパブリッシング契約に基づき、当社による韓国でのサービスを 8 月 12 日に開始
- モバイル版『デイヴ・ザ・ダイバー』:9 月 17 日にグローバルでローンチ予定
- 『Arad: Idle RPG』:新規カジュアル放置系ゲーム。第 4 四半期にローンチ予定
- 『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。ネクソンは本作を年内に韓国でパブリッシング予定
- 『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

⁴ 本タイトルは仮題であり、変更となる場合があります。

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

下半期にリリース予定の作品による売上収益の増加を期待していますが、第 3 四半期にはプロダクトポートフォリオの多様化に伴う移行コストが発生します。これには、グローバルでのライブサービスの拡大に伴う売上連動型の費用や、年間で最も新作リリースが集中する第 4 四半期に向けたローンチマーケティング費用が含まれます。

本年以降に目を向けると、当社のリリーススケジュールは 2027 年以降も見据えたものであり、充実した新作ラインアップを備えています。

アラド戦記フランチाइズ

- 『**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 年リリース予定
- 『**Dungeon&Fighter: ARAD**』:アラド戦記フランチाइズをグローバル市場に展開することを目的とした第 2 作
- 『**Project OVERKILL**』:アラド戦記フランチाइズをさらに発展させる PC 及びコンソール向け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

マビノギフランチाइズ

- 『**Vindictus: Defying Fate**』:マビノギフランチाइ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 月に韓国で初回アルファテストを実施予定

完全新作タイトル

- 『**NAKWON: LAST PARADISE**』:荒廃したソウルを舞台としたマルチプレイヤーのゾンビサバイバルゲーム。ゲームの品質向上につなげるため、Embark Studios のデザイン、ナラティブ及び技術に関する知見を活用。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
- 『**Durango World**』:PC 及びコンソール向けのマルチプレイヤーオープンワールドサバイバルゲーム。ネクソン過去作『Durango』をリブランディングしたタイトル
- 『**Project RX**』:『ブルーアーカイブ』の開発元である IO division が手掛ける、PC/モバイル/コンソール向けの美少女系ゲーム。東京ゲームショウ 2026 にてプレイアブルを出展予定
- 『**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』のスピノフ作品を開発中。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 年初頭にグローバルリリース予定
- **Embark Studios**:開発の初期段階にある 2 つの新作ゲーム

サマリー

経営変革初年度の折り返し地点を過ぎた現在、当社は、3 月のキャピタル・マーケット・ブリーフィングで掲げた目標とコミットメントに沿って、コスト管理、開発パイプラインの効率化、グローバル展開戦略の精緻化を着実に進めています。

当社は、広範なコスト管理の取り組みを優先課題として推進しており、四半期ごとに着実な進展が見られています。具体的には、通期の人件費を前年並みに維持するよう管理しています。また、既存タイトル及びパイプラインでの各新作やプロジェクトに対して、貢献利益または利益目標の設定を進めています。さらに、利益率の低いライブ運営プロジェクトを段階的に縮小し、実績のあるフランチャイズヘリソースを再配分しています。そして、ゲームスタジオの生産性向上を目的とした新技術への投資を行っています。

今後、成長を後押しする複数の要因が控えています。当社は、改善すべき領域を特定するとともに、クリエイティブ面での成果、業務効率、収益性の向上に向けた施策を実行するため、当社の中でも特に優秀なリーダー陣を配置しています。変革の初期段階における進捗には手応えを感じていますが、これらの取り組みの効果が業績に十分に反映されるまでには、一定の時間を要する見込みです。

下半期に目を向けると、メイプルストーリーフランチャイズが引き続き好調に推移するほか、『ARC Raiders』の「Frozen Trail」アップデートや一連の新作タイトルのリリースなど、成長を後押しする要因が控えています。

ゲーム業界を取り巻く厳しい事業環境が続く中でも、当社には、直面している課題をはるかに上回る事業機会があります。大規模で熱量の高いプレイヤーコミュニティに支えられた既存の主力フランチャイズは、当社の事業を支える強固な収益基盤となっています。これを背景に、当社は大きな成長ポテンシャルを持つ新作への投資を継続するとともに、グローバルでの人員削減によって流出した世界トップクラスの人材を獲得できる状況にもあります。

当社のグローバル展開戦略の有効性は、長年にわたり既存フランチャイズが優勢な欧米市場において、完全新作ながら躍進を遂げた『ARC Raiders』の成功によって裏付けられています。新技術を先駆的に活用し、より小規模なチームで迅速な開発を実現する Embark の戦略は、当社にとって戦略上の突破口であり、さらなるグローバル展開への足がかりとなっています。

総括すると、当社は、クリエイティブ面での成果、業務効率及び収益性を一層高めるための施策を果敢に推進するとともに、新たな市場における極めて大きな成長機会を捉えるための準備を進めています。こうした取り組みの成果については、投資家の皆様に責任を持ってご報告してまいります。

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いないものとします。

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」「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應できる、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。