



2025年12月期 第1四半期決算短信〔 I F R S 〕（連結）

2025年5月13日

上場会社名 株式会社ネクソン

上場取引所 東

コード番号 3659 URL <https://www.nexon.co.jp/ir/>

代表者 （役職名）代表取締役社長 （氏名）李 政憲

問合せ先責任者 （役職名）代表取締役最高財務責任者 （氏名）植村 士朗 （TEL）03-6629-5318

配当支払開始予定日 -

決算補足説明資料作成の有無 : 有

決算説明会開催の有無 : 有（機関投資家、アナリスト及びメディア向けオンライン決算説明会）

（百万円未満四捨五入）

1. 2025年12月期第1四半期の連結業績（2025年1月1日～2025年3月31日）

（1）連結経営成績（累計）

（％表示は、対前年同四半期増減率）

	売上収益		営業利益		税引前利益		四半期利益		親会社の所有者に帰属する四半期利益		四半期包括利益合計額	
	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％
2025年12月期第1四半期	113,934	5.1	41,611	42.8	38,701	△28.6	26,323	△26.8	26,272	△26.9	8,007	△88.2
2024年12月期第1四半期	108,418	△12.6	29,146	△48.2	54,239	△24.6	35,951	△32.5	35,918	△32.0	68,130	76.7

	基本的1株当たり 四半期利益	希薄化後1株当たり 四半期利益
	円 銭	円 銭
2025年12月期第1四半期	32.12	32.07
2024年12月期第1四半期	42.77	42.57

（2）連結財政状態

	資産合計	資本合計	親会社の所有者に 帰属する持分	親会社所有者 帰属持分比率
	百万円	百万円	百万円	％
2025年12月期第1四半期	1,221,826	1,002,769	991,935	81.2
2024年12月期	1,256,771	1,030,525	1,019,013	81.1

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2024年12月期	—	7.50	—	15.00	22.50
2025年12月期	—				
2025年12月期（予想）		15.00	—	15.00	30.00

（注）直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2025年12月期第2四半期（中間期）の連結業績予想（2025年1月1日～2025年6月30日）

（％表示は、対前年同中間期増減率）

	売上収益		営業利益		税引前利益		中間利益		親会社の所有者に帰属する中間利益		基本的1株当たり 中間利益
	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％	円 銭
第2四半期（中間期）	213,552	△7.5	64,117	△13.8	64,684	△44.1	42,441	△43.7	43,092	△43.1	53.02
	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～
	224,188	△2.9	72,666	△2.3	73,234	△36.7	48,898	△35.1	49,549	△34.6	60.97

（注）2025年12月期の連結業績予想については、現時点で通期の合理的な業績予想の算定が困難であるため、第2四半期（中間期）の業績予想のみを開示しております。また、特定の数値による予想が困難であるためレンジ形式での開示を行っております。詳細は、添付資料P.5「1. 経営成績等の概況（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における連結範囲の重要な変更 : 無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更

- ① IFRSにより要求される会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無

(3) 発行済株式数 (普通株式)

① 期末発行済株式数 (自己株式を含む)	2025年12月期1Q	822,970,201株	2024年12月期	842,443,413株
② 期末自己株式数	2025年12月期1Q	11,545,569株	2024年12月期	19,450,212株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	2025年12月期1Q	817,899,493株	2024年12月期1Q	839,805,252株

(注) 期末自己株式数には、当社の連結子会社であるStiftelsen Embark Incentive及びNEXON Employee Benefit Trustが保有する当社株式が含まれております (2025年12月期1Q2,484,269株、2024年12月期末2,491,629株)。また、当該連結子会社が保有する当社株式を、期中平均株式数の計算において控除する自己株式数に含めております (2025年12月期1Q2,489,789株、2024年12月期1Q1,168,553株)。

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー : 無

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P.5「1. 経営成績等の概況 (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

(決算補足説明資料の入手方法について)

決算補足説明資料は当社ホームページに掲載いたします。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当四半期連結累計期間の経営成績の概況	2
(2) 当四半期連結累計期間の財政状態の概況	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	5
2. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記	7
(1) 要約四半期連結財政状態計算書	7
(2) 要約四半期連結損益計算書	9
(3) 要約四半期連結包括利益計算書	10
(4) 要約四半期連結持分変動計算書	11
(5) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書	12
(6) 要約四半期連結財務諸表に関する注記事項	14
(継続企業の前提に関する注記)	14
(要約四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)	14
(セグメント情報の注記)	15
(重要な後発事象)	19

1. 経営成績等の概況

(1) 当四半期連結累計期間の経営成績の概況

当第1四半期連結累計期間における世界経済は、通商政策などアメリカの政策動向による影響の広がり等による下振れリスクや金融資本市場の変動の影響等により、先行き不透明な状況が続いております。我が国経済は、物価上昇の継続が消費者マインドの下振れ等を通じて個人消費に及ぼす影響などがあるものの、雇用・所得環境が改善する下で、各種政策の効果もあって、緩やかな回復が続きました。

このような状況の中、当社グループは、ライブ運用を基盤とし、IP成長戦略に沿った組織再編を行っております。これにより主要IPを著しく成長させるとともに、新たな大ヒット作の開発を進めてまいります。新たに策定したIP成長戦略は、垂直及び水平方向の成長で構成される戦略です。垂直方向の成長とは、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)や『メイプルストーリー』(MapleStory)などの大ヒットフランチャイズを新しいコンテンツ、プラットフォーム、地域を通じて提供し、再活性化及び拡張することで成長させる戦略です。この戦略の重要な要素として、市場間の文化的違いを認識し、各地域のプレイヤーの好みに合わせてコンテンツをカスタマイズするハイパー・ローカライゼーションが含まれます。また、水平方向の成長とは、『マビノギ』(Mabinogi)など、当社グループのその他のゲームフランチャイズ、また『ARC Raiders』など開発中の新作から新たな大ヒット作を創出することを目的とした戦略です。

当第1四半期連結累計期間においては、前第2四半期連結会計期間に中国で配信を開始した『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)の増収寄与、『メイプルストーリー』(MapleStory)の好転に加え、3月に発売した『The First Berserker: Khazan』及び『マビノギモバイル』(MABINO GI MOBILE)の貢献により、売上収益は前年同期比で増加いたしました。主要フランチャイズ別の売上収益は、以下のとおりです。

『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)においては、『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)や『The First Berserker: Khazan』の増収寄与及び韓国のPC版『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)が売上収益を前年同期比でほぼ倍増させるなど好調な業績を上げた結果、フランチャイズ全体の売上収益は前年同期比で大幅に成長いたしました。中国のPC版『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)においては、旧正月アップデートがプレイヤーから好評を博したことにより、ゲーム内経済バランスが改善し、アクティブユーザー数が増加いたしました。韓国のPC版『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)においても、旧正月アップデートによりアクティブユーザー数及び課金ユーザー数共に前年同期比で倍増させることに成功し、過去最高の四半期連結会計期間の売上収益を達成いたしました。

『メイプルストーリー』(MapleStory)においては、韓国と北米及び欧州のPC版の好調な業績により、フランチャイズ全体の売上収益は前年同期比で成長いたしました。韓国の『メイプルストーリー』(MapleStory)では、昨年12月に実施した冬季アップデートの成功により、アクティブユーザー数、課金率、ARPPU等の主要指標が上昇するなど、プレイヤーエンゲージメントの改善が進み、売上収益は前年同期比で大幅に増加いたしました。また、北米及び欧州地域ではハイパー・ローカライゼーション戦略が奏功したことにより、引き続き前年同期比で成長いたしました。『MapleStory Worlds』は、欧州にもサービス地域を拡大し、前年同期比で成長いたしました。

『EA SPORTS FC™ ONLINE』及び『EA SPORTS FC™ MOBILE』においては、大型イベントである年間最優秀チーム「Team of the Year」が好評を博したものの、前年同期比では売上収益が減少いたしました。

その他の主要タイトルにおいては、3月27日に韓国で配信を開始した『マビノギモバイル』(MABINO GI MOBILE)が、人気ランキングで1位を獲得するなど、プレイヤーから非常に高い評価を得て、増収に寄与いたしました。また、前第3四半期連結会計期間に配信を開始した『The First Descendant』が引き続き増収に寄与いたしました。

費用面では、その他の費用において前年同期に計上した減損損失が当第1四半期連結累計期間においては認識されなくなることから、前年同期比で減少いたしました。

また、前年同期においては為替差益が発生していましたが、当第1四半期連結累計期間では為替差損を認識した結果、税引前四半期利益及び親会社の所有者に帰属する四半期利益は前年同期比で減少いたしました。

上記の結果、当第1四半期連結累計期間の売上収益は113,934百万円(前年同期比5.1%増)、営業利益は41,611百万円(同42.8%増)、税引前四半期利益は38,701百万円(同28.6%減)、親会社の所有者に帰属する四半期利益は26,272百万円(同26.9%減)となりました。

報告セグメントの当第1四半期連結累計期間の業績は、次のとおりです。

① 日本

当第1四半期連結累計期間の売上収益は1,585百万円(前年同期比2.8%増)、セグメント損失は665百万円(前年同

期は785百万円の損失)となりました。

② 韓国

当第1四半期連結累計期間の売上収益は105,100百万円(前年同期比8.3%増)、セグメント利益は44,402百万円(同14.4%増)となりました。韓国セグメントの売上収益には、子会社であるNEXON Korea Corporationの傘下にあるNEOPLE INC.の中国におけるライセンス供与に係るロイヤリティ収益が含まれます。

③ 中国

当第1四半期連結累計期間の売上収益は437百万円(前年同期比66.7%減)、セグメント利益は14百万円(同98.3%減)となりました。

④ 北米

当第1四半期連結累計期間の売上収益は5,355百万円(前年同期比6.6%減)、セグメント損失は114百万円(前年同期は1,191百万円の損失)となりました。

⑤ その他

当第1四半期連結累計期間の売上収益は1,457百万円(前年同期比48.5%減)、セグメント損失は2,126百万円(前年同期は2,509百万円の損失)となりました。

(2) 当四半期連結累計期間の財政状態の概況

① 資産、負債及び資本の状況

(資産)

当第1四半期連結会計期間末の総資産は1,221,826百万円であり、前連結会計年度末に比べて34,945百万円減少しております。主な減少要因は、営業債権及びその他の債権の減少(前期末比19,077百万円減)、その他の預金の減少(同24,041百万円減)及び繰延税金資産の減少(同10,473百万円減)によるものであり、主な増加要因は、その他の金融資産の増加(同14,735百万円増)によるものです。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末の負債合計は219,057百万円であり、前連結会計年度末に比べて7,189百万円減少しております。主な減少要因は、引当金の減少(前期末比9,525百万円減)、繰延税金負債の減少(同5,301百万円減)及びリース負債の減少(同2,075百万円減)によるものであり、主な増加要因は、その他の金融負債の増加(同6,303百万円増)及び未払法人所得税の増加(同4,775百万円増)によるものです。

(資本)

当第1四半期連結会計期間末における資本の残高は1,002,769百万円であり、前連結会計年度末に比べて27,756百万円減少しております。主な増加要因は、親会社の所有者に帰属する四半期利益計上に伴う利益剰余金の増加(前期末比26,272百万円増)によるものであり、主な減少要因は、自己株式の取得による減少(同24,817百万円減)、在外営業活動体の換算差額計上等に伴うその他の資本の構成要素の減少(同17,524百万円減)及び剰余金の配当に伴う利益剰余金の減少(同12,382百万円減)によるものです。

これらの結果、親会社所有者帰属持分比率は81.2%(前連結会計年度末は81.1%)となりました。

② キャッシュ・フローの状況

当第1四半期連結会計期間末における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)は、前連結会計年度末に比べ9,022百万円増加し、340,953百万円となりました。当該増加には資金に係る為替変動による減少の影響△14,149百万円が含まれております。

当第1四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりです。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果得られた資金は49,285百万円(前年同期は12,183百万円の収入)となりました。主な増加要因は、税引前四半期利益38,701百万円及び営業債権及びその他の債権の減少額15,262百万円によるものです。

前年同期と比べて、営業債権及びその他の債権が減少したことにより、営業活動による収入が増加いたしました。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果得られた資金は12,183百万円(前年同期は45,305百万円の支出)となりました。主な収入要因は、定期預金の純減少額11,964百万円によるものです。

前年同期と比べて、定期預金への預入れが減少したことにより、投資活動による収入が増加いたしました。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果使用した資金は38,297百万円(前年同期は11,881百万円の支出)となりました。主な支出要因は、自己株式の取得による支出24,817百万円及び配当金の支払額12,049百万円によるものです。

前年同期と比べて、自己株式の取得による支出及び配当金の支払額が増加したことにより、財務活動による支出が増加いたしました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

連結業績予想につきましては、当社グループの主力事業であるPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム市場は、成長速度を予測することが難しく、ユーザーの嗜好や人気タイトルの有無などの不確定要素に収益が大きく左右されることから、通期の連結業績予想を算出することが困難であり、株主と投資家の皆様により正確な情報を提供するために、翌四半期の業績予想をレンジ形式により開示させていただいております。なお、「2025年12月期第2四半期(中間期)の連結業績予想」は2025年12月期第1四半期連結累計期間の実績値に第2四半期連結会計期間の連結業績予想を加算したものとなっております。2025年12月期第2四半期連結会計期間の業績予想については、下表をご参照ください。

当社グループにおける2025年12月期中間連結会計期間の連結業績予想は、売上収益213,552～224,188百万円(前年同期比7.5%～2.9%減)、営業利益64,117～72,666百万円(同13.8%～2.3%減)、税引前利益64,684～73,234百万円(同44.1%～36.7%減)、中間利益42,441～48,898百万円(同43.7%～35.1%減)、親会社の所有者に帰属する中間利益43,092～49,549百万円(同43.1%～34.6%減)、基本的1株当たり中間利益53.02～60.97円となっております。当社グループは、日本、韓国、中国、米国をはじめとして、世界中で事業を運営しております。第2四半期連結会計期間の取引における主要な為替レートは1ドル＝144.49円、100ウォン＝10.02円、1中国元＝19.90円と想定しております。一般に韓国ウォンも中国人民元も米国ドルと連動して為替は推移します。このことを前提とし、為替レートの当社グループ業績への影響度に関して、当社が想定するドル円の為替レートに対して1円為替が変動した場合、第2四半期連結会計期間は売上収益が約724百万円、営業利益が約193百万円変動するものと当社では推定しております。

第2四半期連結会計期間の売上収益は、10%ほど為替によるマイナス影響が出ることが予想されます。中国で『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)が配信を開始し爆発的な人気を博した前年同期との比較となることから、第2四半期連結会計期間における売上収益は減少することを予想しております。しかし、PC版『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)や『メイプルストーリー』(MapleStory)の成長及び3月に配信を開始した『マビノギモバイル』(MABINO GI MOBILE)の大幅な増収寄与により、一定為替レートベース(注)では売上収益が前年同期比でおおよそ横ばいとなることを見込んでおります。主要フランチャイズ別の予想は以下のとおりです。

『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)では、PC版の成長や『The First Berserker: Khazan』が増収寄与することを予想するものの、『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)の配信開始によりフランチャイズ全体の売上収益が前年同期比で大幅に成長した前年同期の高い水準との比較で、減収することを予想しております。『アラド戦記モバイル』(Dungeon&Fighter Mobile)では、1周年イベントにより既存及び新規プレイヤーの活性化を計画するものの、売上収益は季節性により前四半期比で減少することを予想しております。PC版『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)においては、中国及び韓国ともに前年同期比で成長することを見込んでおります。

『メイプルストーリー』(MapleStory)では、フランチャイズ全体の売上収益が前年同期比で増加することを予想しております。韓国の『メイプルストーリー』(MapleStory)においては、前年同期比で成長することを予想しております。また、グローバル版『メイプルストーリー』(MapleStory)及び『MapleStory Worlds』も前年同期比で増収することを予想しております。ブロックチェーン技術を用いた新作『MapleStory N』は5月15日に配信開始を予定しておりますが、第2四半期連結会計期間における増収寄与は限定的であると予想しております。

『EA SPORTS FC™ ONLINE』及び『EA SPORTS FC™ MOBILE』では、前年同期比で減収となることを見込んでおりますが、2026年に開催されるワールドカップが近づくにつれて、プレイヤーの期待が高まることを予想しております。

その他の主要タイトルにおいては『マビノギモバイル』(MABINO GI MOBILE)がローンチ直後の勢いが徐々に落ち着くことを見込むものの、第2四半期連結会計期間において大きく増収寄与することを予想しております。

第2四半期連結会計期間における費用面では、『マビノギモバイル』(MABINO GI MOBILE)の配信開始によるロイヤリティ費用及びプラットフォーム利用料の増加を見込んでおります。また、新作のプロモーションに係る広告宣伝費の増加及び『MapleStory Worlds』の増収に伴うクリエイター報酬の増加を見込んでおります。一方で、業績連動賞与の減少に伴う人件費の減少を予想しております。

業績見通しについては、現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確定な要素を含んでいるため、実績値は業況の変化などにより予想数値と異なる可能性があります。

(注)一定為替レートベース： 一定為替レートベースとは、売上収益を認識する当社グループ各社が採用する機能通貨の対円為替レートを前年同期の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。

(参考)

2025年12月期第2四半期の連結業績予想(2025年4月1日～2025年6月30日)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上収益		営業利益		税引前利益		四半期利益		親会社の所有者に帰属する 四半期利益		基本的1株当 たり四半期利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	
第2四半期	99,618	△18.7	22,506	△50.2	25,983	△57.7	16,118	△59.1	16,820	△57.8	20.84
	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～
	110,255	△10.0	31,055	△31.3	34,532	△43.8	22,575	△42.7	23,277	△41.6	28.84

2. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 要約四半期連結財政状態計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2025年3月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	331,931	340,953
営業債権及びその他の債権	88,717	69,640
その他の預金	268,934	244,893
その他の金融資産	49,471	41,836
その他の流動資産	13,220	16,702
流動資産合計	752,273	714,024
非流動資産		
有形固定資産	28,365	27,151
のれん	44,567	44,841
無形資産	34,815	30,179
使用権資産	34,998	33,215
持分法で会計処理されている投資	63,669	61,277
その他の金融資産	268,310	290,680
その他の非流動資産	1,130	2,288
繰延税金資産	28,644	18,171
非流動資産合計	504,498	507,802
資産合計	1,256,771	1,221,826

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2025年3月31日)
負債及び資本		
負債		
流動負債		
仕入債務及びその他の債務	15,651	16,615
繰延収益	23,861	22,901
未払法人所得税	19,103	23,878
リース負債	7,120	6,810
その他の金融負債	—	6,363
引当金	28,232	18,728
その他の流動負債	13,695	12,620
流動負債合計	107,662	107,915
非流動負債		
繰延収益	14,641	14,791
リース負債	32,878	31,113
その他の金融負債	1,089	1,029
引当金	598	577
その他の非流動負債	9,992	9,547
繰延税金負債	59,386	54,085
非流動負債合計	118,584	111,142
負債合計	226,246	219,057
資本		
資本金	50,797	51,513
資本剰余金	30,079	30,702
自己株式	△49,158	△23,953
その他の資本の構成要素	207,098	189,574
利益剰余金	780,197	744,099
親会社の所有者に帰属する持分合計	1,019,013	991,935
非支配持分	11,512	10,834
資本合計	1,030,525	1,002,769
負債及び資本合計	1,256,771	1,221,826

(2) 要約四半期連結損益計算書

【第1四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年1月1日 至 2025年3月31日)
売上収益	108,418	113,934
売上原価	△40,557	△39,244
売上総利益	67,861	74,690
販売費及び一般管理費	△32,723	△33,165
その他の収益	199	250
その他の費用	△6,191	△164
営業利益	29,146	41,611
金融収益	25,680	6,876
金融費用	△518	△6,642
再評価による損失の戻入	692	—
持分法による投資損失	△761	△1,500
持分法による投資の減損損失	—	△1,644
税引前四半期利益	54,239	38,701
法人所得税費用	△18,288	△12,378
四半期利益	35,951	26,323
四半期利益の帰属		
親会社の所有者	35,918	26,272
非支配持分	33	51
四半期利益	35,951	26,323
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的1株当たり四半期利益	42.77円	32.12円
希薄化後1株当たり四半期利益	42.57円	32.07円

(3) 要約四半期連結包括利益計算書

【第1四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年1月1日 至 2025年3月31日)
四半期利益	35,951	26,323
その他の包括利益		
純損益に振替えられることのない項目		
その他の包括利益を通じて公正価値で 測定する金融資産	14,014	33,687
確定給付型年金制度の再測定額	△2	6
無形資産再評価益	7,037	△3,967
持分法によるその他の包括利益	795	2,417
法人所得税	△6,708	△8,064
純損益に振替えられることのない 項目合計	15,136	24,079
純損益にその後に振替えられる可能性の ある項目		
在外営業活動体の換算差額	17,043	△42,395
純損益にその後に振替えられる可能性 のある項目合計	17,043	△42,395
その他の包括利益合計	32,179	△18,316
四半期包括利益	68,130	8,007
四半期包括利益の帰属		
親会社の所有者	67,905	8,590
非支配持分	225	△583
四半期包括利益	68,130	8,007

(4) 要約四半期連結持分変動計算書

前第1四半期連結累計期間(自 2024年1月1日 至 2024年3月31日)

(単位: 百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分						非支配 持分	資本合計
	資本金	資本 剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	利益 剰余金	合計		
資本(期首)	47,510	26,719	△45,046	159,857	707,227	896,267	10,308	906,575
四半期利益	—	—	—	—	35,918	35,918	33	35,951
その他の包括利益	—	—	—	31,987	—	31,987	192	32,179
四半期包括利益合計	—	—	—	31,987	35,918	67,905	225	68,130
新株の発行	718	718	—	—	—	1,436	—	1,436
新株発行費用	—	△6	—	—	—	△6	—	△6
配当金	—	—	—	—	△4,214	△4,214	—	△4,214
株式に基づく報酬取引	—	—	—	489	—	489	—	489
新株予約権の失効	—	—	—	△5	5	—	—	—
支配継続子会社に対する 持分変動	—	49	—	—	—	49	54	103
自己株式の取得	—	△5	△7,754	—	—	△7,759	—	△7,759
自己株式の消却	—	—	50,000	—	△50,000	—	—	—
その他の資本の構成要素 から利益剰余金への振替	—	—	—	1,463	△1,463	—	—	—
所有者との取引額等合計	718	756	42,246	1,947	△55,672	△10,005	54	△9,951
資本(期末)	48,228	27,475	△2,800	193,791	687,473	954,167	10,587	964,754

当第1四半期連結累計期間(自 2025年1月1日 至 2025年3月31日)

(単位: 百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分						非支配 持分	資本合計
	資本金	資本 剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	利益 剰余金	合計		
資本(期首)	50,797	30,079	△49,158	207,098	780,197	1,019,013	11,512	1,030,525
四半期利益	—	—	—	—	26,272	26,272	51	26,323
その他の包括利益	—	—	—	△17,682	—	△17,682	△634	△18,316
四半期包括利益合計	—	—	—	△17,682	26,272	8,590	△583	8,007
新株の発行	716	716	—	—	—	1,432	—	1,432
新株発行費用	—	△2	—	—	—	△2	—	△2
配当金	—	—	—	—	△12,382	△12,382	—	△12,382
株式に基づく報酬取引	—	—	—	178	—	178	—	178
新株予約権の失効	—	—	—	△20	12	△8	8	—
支配継続子会社に対する 持分変動	—	△84	—	—	—	△84	△103	△187
自己株式の取得	—	△6	△24,811	—	—	△24,817	—	△24,817
自己株式の処分	—	△1	16	—	—	15	—	15
自己株式の消却	—	—	50,000	—	△50,000	—	—	—
所有者との取引額等合計	716	623	25,205	158	△62,370	△35,668	△95	△35,763
資本(期末)	51,513	30,702	△23,953	189,574	744,099	991,935	10,834	1,002,769

(5) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年1月1日 至 2025年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税引前四半期利益	54,239	38,701
減価償却費及び償却費	2,422	2,718
株式報酬費用	797	1,939
受取利息及び受取配当金	△5,762	△5,708
支払利息	453	533
減損損失	6,161	41
再評価による損益(△は益)	△692	—
持分法による投資損益(△は益)	761	1,500
持分法による投資の減損損失	—	1,644
持分法で会計処理されている投資の売却損益(△は益)	—	40
有価証券評価損益(△は益)	△2,957	1,691
有価証券売却及び償還損益(△は益)	△525	△1,066
為替差損益(△は益)	△8,122	3,250
営業債権及びその他の債権の増減額(△は増加)	△20,133	15,262
その他の流動資産の増減額(△は増加)	△6,747	△4,484
仕入債務及びその他の債務の増減額(△は減少)	1,831	1,640
繰延収益の増減額(△は減少)	△449	983
引当金の増減額(△は減少)	△5,484	△8,260
その他の流動負債の増減額(△は減少)	1,416	2,120
損失評価引当金の増減額(△は減少)	△5,697	109
その他	△1,689	△291
小計	9,823	52,362
利息の受取額	4,902	4,152
配当金の受取額	759	700
利息の支払額	△448	△529
法人所得税の支払額	△2,853	△7,400
営業活動によるキャッシュ・フロー	12,183	49,285
投資活動によるキャッシュ・フロー		
拘束性預金の純増減額(△は増加)	△12	△22
定期預金の純増減額(△は増加)	△38,536	11,964
有形固定資産の取得による支出	△818	△1,015
有形固定資産の売却による収入	10	12
無形資産の取得による支出	△681	△225
長期前払費用の増加を伴う支出	△204	△1,361
連結子会社である投資ファンドを通じた有価証券の取得による支出	△3,315	△4,302
連結子会社である投資ファンドを通じた有価証券の売却による収入	5,100	8,667
有価証券の取得による支出	△4,575	△316
有価証券の売却及び償還による収入	866	1,026
持分法で会計処理されている投資の取得による支出	△2,016	△1,489
短期貸付金の貸付による支出	△671	—
長期貸付金の貸付による支出	△901	△948
長期貸付金の回収による収入	4	3
その他	444	189
投資活動によるキャッシュ・フロー	△45,305	12,183

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年1月1日 至 2025年3月31日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
ストック・オプションの行使による収入	1,033	48
自己株式の取得による支出	△7,759	△24,817
子会社の自己株式の取得による支出	—	△187
配当金の支払額	△4,109	△12,049
リース負債の返済による支出	△1,046	△1,306
その他	—	14
財務活動によるキャッシュ・フロー	△11,881	△38,297
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△45,003	23,171
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による影響	8,715	△14,149
現金及び現金同等物の四半期末残高	244,227	340,953

(6) 要約四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(要約四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)

要約四半期連結財務諸表は、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第5条第2項(ただし、四半期財務諸表等の作成基準第5条第5項に基づき、国際会計基準第34号「期中財務報告」の開示を一部省略しております。)に準拠して作成しております。

(セグメント情報の注記)

① 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務諸表が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものです。

当社グループは、PCオンラインゲーム及びモバイルゲームの制作・開発、配信を行っており、取扱う商品・サービスについて国内においては当社、海外においては現地連結子会社が、それぞれ独立した経営単位として各地域における包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。したがって、当社グループは、PCオンラインゲーム及びモバイルゲームの制作・開発、配信を基礎とした各社の所在地別の事業セグメントから構成されております。なお、当社グループは、所在地ごとの各子会社における事業の特性などから、為替の変動が業績に与える影響が類似しており、かつその影響の業績に占める割合も大きいことから、各社の所在地別に事業セグメントを集約することで、報告セグメントを作成しております。報告セグメントは「日本」、「韓国」、「中国」、「北米」及び「その他」の5つとしており、「その他」の区分には欧州及びアジア諸国が含まれております。

また、当社グループは、IFRS第15号「顧客との契約から生じる収益」を適用しております。これにより、当社グループは、顧客との契約から生じる収益を顧客との契約に基づき、PCオンライン、モバイル及びその他に収益を分解表示しております。

② 報告セグメントの収益及び損益

当社グループのセグメント情報は次のとおりです。

前第1四半期連結累計期間(自 2024年1月1日 至 2024年3月31日)

	報告セグメント					計	調整額 (注3)	連結
	日本	韓国	中国	北米	その他			
	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円
売上収益								
外部収益								
PCオンライン	1,287	69,390	1,312	4,076	2,823	78,888	—	78,888
モバイル	254	27,214	—	1,653	—	29,121	—	29,121
その他	1	398	—	3	7	409	—	409
外部収益 計	1,542	97,002	1,312	5,732	2,830	108,418	—	108,418
セグメント間収益	201	1,896	—	348	487	2,932	△2,932	—
計	1,743	98,898	1,312	6,080	3,317	111,350	△2,932	108,418
セグメント利益又は損失 (注1)	△785	38,800	808	△1,191	△2,509	35,123	15	35,138
その他の収益・費用 (純額)								△5,992
営業利益								29,146
金融収益・費用(純額) (注5)								25,162
再評価による損失の戻入 (注6)								692
持分法による投資損失								△761
税引前四半期利益								54,239

(注) 1. セグメント利益又は損失は、売上収益から売上原価及び販売費及び一般管理費を控除しております。

2. セグメント間の内部取引価格は、一般的な市場価格に基づいております。

3. セグメント利益又は損失の調整額15百万円は、セグメント間取引消去です。

4. PCオンライン及びモバイルについては、主に役務に対する支配が一定期間にわたり移転するため、一定の期間にわたり履行義務を充足し収益を認識しております。

5. 金融収益の主な内訳は、為替差益10,653百万円及び持分法適用会社の連結子会社化により認識した、同社への貸付金及び未収利息に係る損失評価引当金戻入益5,663百万円です。

6. 無形資産(取引所を通じて行った暗号資産に対する投資)の再評価により、純損益に認識された再評価の損失の戻入です。

当第1四半期連結累計期間(自 2025年1月1日 至 2025年3月31日)

	報告セグメント					計	調整額 (注3)	連結
	日本 百万円	韓国 百万円	中国 百万円	北米 百万円	その他 百万円			
売上収益								
外部収益								
PCオンライン	1,327	69,366	437	4,601	1,457	77,188	—	77,188
モバイル	258	35,335	—	745	—	36,338	—	36,338
その他	0	399	—	9	—	408	—	408
外部収益 計	1,585	105,100	437	5,355	1,457	113,934	—	113,934
セグメント間収益	233	2,969	—	355	495	4,052	△4,052	—
計	1,818	108,069	437	5,710	1,952	117,986	△4,052	113,934
セグメント利益又は損失 (注1)	△665	44,402	14	△114	△2,126	41,511	14	41,525
その他の収益・費用 (純額)								86
営業利益								41,611
金融収益・費用(純額)								234
持分法による投資損失								△1,500
持分法による投資の減損 損失								△1,644
税引前四半期利益								38,701

(注) 1. セグメント利益又は損失は、売上収益から売上原価及び販売費及び一般管理費を控除しております。

2. セグメント間の内部取引価格は、一般的な市場価格に基づいております。

3. セグメント利益又は損失の調整額14百万円は、セグメント間取引消去です。

4. PCオンライン及びモバイルについては、主に役務に対する支配が一定期間にわたり移転するため、一定の期間にわたり履行義務を充足し収益を認識しております。

③ 地域ごとの情報

外部顧客からの売上収益は、次のとおりです。

前第1四半期連結累計期間(自 2024年1月1日 至 2024年3月31日)

	事業別の売上収益			合計
	PCオンライン	モバイル	その他	
	百万円	百万円	百万円	百万円
主な地域市場				
日本	1,400	2,217	13	3,630
韓国	40,586	16,381	373	57,340
中国	26,716	2,466	△0	29,182
北米及び欧州	5,289	4,623	7	9,919
その他	4,897	3,434	16	8,347
合計	78,888	29,121	409	108,418

(注) 1. 売上収益は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

2. 国又は地域の区分は地理的近接度によっております。

3. 各区分に属する主な国又は地域

(1) 北米及び欧州：米国、カナダ及び欧州

(2) その他：中南米及びアジア諸国

当第1四半期連結累計期間(自 2025年1月1日 至 2025年3月31日)

	事業別の売上収益			合計
	PCオンライン	モバイル	その他	
	百万円	百万円	百万円	百万円
主な地域市場				
日本	2,025	1,940	4	3,969
韓国	42,141	11,730	381	54,252
中国	19,509	18,066	5	37,580
北米及び欧州	8,831	2,022	3	10,856
その他	4,682	2,580	15	7,277
合計	77,188	36,338	408	113,934

(注) 1. 売上収益は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

2. 国又は地域の区分は地理的近接度によっております。

3. 各区分に属する主な国又は地域

(1) 北米及び欧州：米国、カナダ及び欧州

(2) その他：中南米及びアジア諸国

(重要な後発事象)

該当事項はありません。