

2026 年 2 月 12 日



2025 年 12 月期第 4 四半期 決算レター

目次

マネジメント・サマリー	2
第 4 四半期及び 2025 年度通期業績.....	5
第 1 四半期及業績予想	6
各フランチャイズの概要.....	6
株主還元	10
サマリー	11

マネジメント・サマリー

2025 年において、主力タイトルである『メイプルストーリー』と PC 版『アラド戦記』の成長を再加速させるとともに、『マビノギモバイル』や『MapleStory: Idle RPG』、そして世界的ヒットとなった『ARC Raiders』といった新作タイトルの投入により、当社の IP 成長戦略が大きく前進した一年となりました。これらの取り組みの結果、通期売上収益は過去最高の 4,751 億円を記録し、前年比 6%増を達成しました。

財務面の成果にとどまらず、2025 年は、主力フランチャイズが継続的に進化し、高い競争力と回復力を備えていることを改めて示す年でもありました。また、地域やプラットフォーム、ビジネスモデルの枠を超えて、プレイヤーに人気を博す新規 IP を創出・育成できる当社の力を実証しました。創造性と運営力を両輪とする当社のビジネスモデルが、グローバル規模で大きな成功を生み出し得ることを証明したと考えています。

こうした成果を基盤に、当社は多様な事業ポートフォリオのもと、持続的な成長が可能で、グローバル市場において一層の競争力を備えた企業として、新たな年を迎えています。

『ARC Raiders』

2025 年に達成した数多くのマイルストーンの中でも、最も意義深い成果は、『ARC Raiders』を通して、ネクソンが大規模なグローバル市場において大型 IP を創出し、持続的に成功させる能力があることを実証したことでしょう。

Embark Studios の少数精鋭チームが、AAA タイトルよりも少ない開発予算のもとで手がけた『ARC Raiders』は、10 月 30 日の発売からわずか 2 ヶ月足らずで累計販売本数 1,000 万本を突破しました。競合となる有力 IP の新作ローンチが相次ぐ中で、Steam の売上ランキングで 3 ヶ月近く首位を維持したほか、PlayStation 及び Xbox でも上位にランクインし、品質と革新性の両面で数々の賞を受賞しました。

本レターの発行時点において、発売から 15 週を経過し、累計販売本数は 1,400 万本に達しました。一般的なヒットタイトルにありがちな短期間での急伸と急減速という軌道を覆すような成長を続けています。

もっとも、真の大ヒット作かどうかを測る指標は、その持続性にあります。『ARC Raiders』においては、ローンチ後も継続的に高いプレイヤーエンゲージメントを維持しており、2 つの指標がそれを裏付けています。第一に、10 月のローンチから 10 週後にあたる 1 月に、最大同時接続者数が 96 万人に達しました。第二に、現時点までに WAU が約 600 万人規模まで成長し、その水準を維持しています。世界中で数百万人のプレイヤーが日常的にプレイする定番タイトルとしての地位を確立しつつあることを示しています。

『ARC Raiders』は、継続的なコンテンツアップデートにより、コアプレイヤーのエンゲージメントを維持しながら、日々数千人の新規プレイヤーを獲得するなど、成長を続けています。2026 年には、ネクソンの業界最高峰のライブ運用のサポートを含め、充実したコンテンツアップデートが予定されています。

当四半期は好調な売上を記録しましたが、277 億円を繰延収益として認識し、2026 年に繰り延べました。その結果、第 4 四半期及び 2025 年通期の売上収益と営業利益が同額分押し下げられています。本作は、売り切り型で提供されるオンラインマルチプレイヤー専用タイトルであり、シングルプレイヤーモードを搭載していません。こうした特性をより適切に反映するため、監査法人と協議の上、特定の販売チャネルにおける売上の一部を繰延処理しました。なお、第 4 四半期から繰り延べられた 277 億円のうち、過半は 2026 年第 1 四半期に認識される見込みです。

『ARC Raiders』の成功は、当社のグローバル展開戦略が有効であることを示す明確な証左であり、今後の新作展開に向けて重要な基盤となるものです。Embark は、当社ポートフォリオの中核を担う、持続的な IP へと成長しうる、**有力な新規 IP** を創出しました。

『MapleStory: Idle RPG』

放置系ゲームは、近年独立したジャンルとして確立し、人気が拡大しています。『MapleStory: Idle RPG』は、メイプルストーリーの中核的なゲーム体験を、より手軽に楽しめる放置型 RPG として再構築したタイトルであり、当社のフランチャイズ拡張戦略との親和性が高いプロダクトです。11月6日のリリース後、本作は韓国において10週間以上にわたり売上ランキング1位を維持したほか、台湾とシンガポールでも1位を獲得し、北米市場でも好調なランキング推移を示しました。

しかし、特定の有料アイテムに設定されていた数値が誤って適用されるプログラム上の不具合が判明し、プレイヤーと経営陣への通知なく修正が行われました。本件は、購入アイテムの効果が想定を下回っているとプレイヤーからの指摘を受けて、経営陣の認識に至りました。

1月25日に本事実が判明し、当社経営陣はこれを真摯に受け止め、直ちに業務プロセスの見直しと関係者の懲戒処分を決定するとともに、プレイヤーとの信頼関係の回復に向け、補償対応又は希望者への全額返金の実施を発表しました。世界中の『MapleStory: Idle RPG』のプレイヤーは、2025年11月6日から2026年1月28日までの間に行われた課金について、ゲーム内での補償を受けるか、現金での返金を申請するかを選択できます。返金申請は2026年2月5日から2月15日まで受け付けており、返金手続きは各アプリストアを通じて行われ、2026年3月15日までに完了する予定です。なお、現金での返金を受けたアカウントについては、以降のプレイが制限されます。

本返金対応による影響については、第4四半期に発生した売上に係る見積額を第4四半期決算に反映しており、売上収益は約90億円、営業利益は約40億円の減少となりました。また、第1四半期の業績見通しには、売上収益に約50億円、営業利益に約30億円のマイナス影響を織り込んでいます。

当社は 30 年以上にわたりヒットタイトルを継続的に成長させてきた経験を通じて、プレイヤーコミュニティとの信頼関係の構築および維持は、当社の事業運営における基本方針と認識してきました。不備が認識された場合には、率直に過ちを認め、業務プロセスの改善を行い、プレイヤーに対して適切な対応を行うことが不可欠であると考えています。今回の返金対応は当社にとって大きな決断ではありますが、当社のゲーム及び企業ブランドに対する信頼を守るうえで不可欠な措置であると認識しています。

以上のとおり、短期的には業績への影響が生じたものの、第 4 四半期及び 2025 年通期の業績は、当社が推進する IP 成長戦略が中長期的に有効であることを示しています。2026 年に向けて、ネクソンは既存の主力フランチャイズ及び新規 IP の双方において、確かな成長モメンタムをもって新年度を迎えています。

第 4 四半期及び 2025 年度通期業績

第 4 四半期は、『MapleStory: Idle RPG』のリリースと『ARC Raiders』のグローバルでの大規模ローンチが寄与し、売上収益は前年同期比 55% 増の 1,236 億円、営業利益は 72 億円となりました。

なお、本業績には、『ARC Raiders』の売上収益と営業利益のうち 277 億円を第 4 四半期から繰り延べた影響と『MapleStory: Idle RPG』に関する返金の見積り額が含まれております。返金については、第 4 四半期の売上収益について約 90 億円、営業利益について約 40 億円の見積り額を反映しました。

費用面では、『ARC Raiders』をはじめとする好調な業績を背景に、業績予想には織り込んでいなかった業績連動賞与が発生しました。また、新作タイトルの好調な立ち上がりを受け、プラットフォーム手数料が計画を上回りました。加えて、主にパブリッシングタイトルのサービス終了に伴い、一時的な減損損失 30 億円を計上しました。

全体として、第 4 四半期の売上収益は業績予想レンジ内に着地しましたが、営業利益は想定を下回りました。

2025 年通期の売上収益は、前年比 6%増の 4,751 億円と過去最高を更新し、IP 成長戦略の有効性を改めて示す結果となりました。一方、営業利益は前年と同水準の 1,240 億円となりました。

第 1 四半期及業績予想

当第 1 四半期は、『アラド戦記』の大型アップデートに加え、『ARC Raiders』と『マビノギモバイル』の継続的な業績貢献により、好調なスタートを切りました。また、1 月 28 日までに行われたゲーム内課金については補償または全額返金の選択肢を提供しておりますが、『MapleStory: Idle RPG』は第 1 四半期においても引き続き主要な業績貢献タイトルとなる見込みです。これらを踏まえ、第 1 四半期の売上収益は前年同期比 32%から 44%増加の 1,505 億円から 1,640 億円のレンジ、営業利益は前年同期比 23%から 47%増加の 512 億円から 611 億円のレンジを見込んでいます。

世界的大ヒット作の創出に加え、メイプルストーリーフランチャイズが通期で前年比 43%成長したことで、ネクソンは 2025 年を力強い成長モメンタムのもとで締めくくり、既存フランチャイズと新規 IP の双方において、良好な勢いを保ったまま 2026 年を迎えました。

各フランチャイズの概要

2025 年において、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前年と同水準の 3,315 億円となりました。メイプルストーリーフランチャイズは 43%の大幅な成長を達成しました。一方で、3大フランチャイズ以外の売上収益は、『ARC Raiders』と『マビノギモバイル』の好調な立ち上がりにより、前年比 25%増の 1,436 億円となり、水平方向への成長が進みました。

アラド戦記フランチイズ

PC 版『アラド戦記』は、複数のコンテンツアップデートの好評により堅調な回復を見せ、第 4 四半期と 2025 年通期のいずれにおいても、前年比で 2 桁成長を達成しました。一方で、『アラド戦記モバイル』は前年比で減少した結果、フランチイズ全体の通期売上収益は前年比で 21%減少しました。

第 1 四半期のフランチイズ合計売上収益は前年同期比で減少することを予想しています。2026 年におけるフランチイズの最優先事項は、『アラド戦記モバイル』を再び成長軌道に戻すことです。

- **PC 版『アラド戦記』**: 中国では、第 4 四半期及び 2025 年通期の売上収益が前年比で 2 桁成長となり、力強い回復を実現するとともに、年間を通じてプレイヤーエンゲージメントを維持しました。韓国では、新規レイドコンテンツの投入により、第 4 四半期の売上収益が前年同期比で 56%増加しました。通期売上収益は前年比で 108%増加し、サービス開始 20 周年の節目の年において過去最高の売上収益を記録しました。第 1 四半期は、パッケージ販売を含む旧正月アップデートにより、前年同期比で成長することを見込んでいます。
- **『アラド戦記モバイル』**: 第 4 四半期及び 2025 年通期の売上収益はいずれも前年比で減少しました。第 1 四半期の売上収益は、前四半期比ではほぼ横ばいとなるものの、前年同期比では減少することを予想しています。テンセントとのパートナーシップにより、中国市場において現地ニーズに即したハイパーローカライズされたコンテンツを提供していく予定です。

メイプルストーリーフランチイズ

メイプルストーリーフランチイズは、第 4 四半期に前年同期比 54%増という驚異的な成長を遂げ、2025 年通期でも前年比 43%の成長を記録しました。韓国市場での回復、地域展開、及び新作タイトルの貢献により、サービス開始から 22 年間の歴史の中で過去最高の通期売上収益を達成しました。

第1四半期には、『MapleStory: Idle RPG』からの力強い業績貢献を含め、フランチャイズの合計売上収益が前年同期比で約30%増加することを予想しています。

2026年におけるフランチャイズ全体の施策として、ハイパーローカライゼーションと継続的なコンテンツアップデートを予定しています。

- **韓国『メイプルストーリー』**:第4四半期の売上収益は冬季アップデートの開始により前年同期比で14%増加し、PCカフェにおけるシェアは過去最高となる45%を記録しました。通期売上収益は前年比で78%増加しました。第1四半期においては、第4四半期から継続する冬季アップデートにより、堅調なプレイヤーエンゲージメントが期待されます。
- **グローバル『メイプルストーリー』**:第4四半期の売上収益は前年同期比で24%増加しました。欧米では、冬の大型アップデートにより、過去最高の四半期売上収益を達成しました。2025年の堅調な業績は、過去最高を記録した2024年に匹敵する水準となりました。第1四半期の売上収益は、前年同期と同水準を予想しています。
- **『MapleStory Worlds』**:第4四半期の売上収益は前年同期比で約2倍、通期売上収益は地域展開により前年比で3倍以上増加しました。第1四半期も引き続き前年同期比での成長を見込んでいます。
- **『MapleStory: Idle RPG』**:本作は好調な立ち上がりを果たし、複数の市場においてアプリストアランキングで1位を獲得するなど、メイプルストーリーIPのさらなる成長の可能性を示しました。第4四半期には約90億円の売上収益へのマイナス影響がありましたが、第4四半期の業績に貢献しました。

第1四半期に向けては、コーディング上の問題を発表してから2週間が経過しましたが、プレイヤーベースは依然として堅調かつ活発であり、本作に対するプレイヤーの需要と関心の高さを物語っています。第1四半期の業績見通しには、返金による約50億円の売上収益の減少と約30億円の営業利益の減少を織り込む一方で、引き続き堅調な収益貢献を見込んでいます。

FC フランチャイズ

第 4 四半期の売上収益は、ホリデーシーズンのアップデートとセールスプロモーションにより前年同期比で増加しました。2025 年には主要なサッカーイベントがなかったにもかかわらず、フランチャイズ全体の通期売上収益は前年比でほぼ横ばいとなりました。

第 1 四半期の売上収益は前年同期比でほぼ横ばいとなることを予想しており、6 月に始まるワールドカップに向けてユーザーの盛り上がりを醸成していくことを重点施策としています。

マビノギフランチャイズ

2025 年 3 月のサービス開始以来、『マビノギモバイル』は大きく業績貢献しており、韓国において 2025 年ゲーム大賞を受賞しました。第 4 四半期には、『マビノギモバイル』において 12 月下旬に実施したサンリオとのコラボレーション施策により、良好な収益貢献が見られました。

第 1 四半期には、新規バトルコンテンツ、新年プロモーション、周年アップデートの実装を予定しています。さらに 2026 年には、日本を含む『マビノギモバイル』のサービス地域の拡大を計画しています。

シュータージャンル

- 『**ARC Raiders**』: 本作は、累計販売本数 1,400 万本を突破するなど、大きな反響を呼ぶローンチを実現しました。1 月に最大同時接続者数が 96 万人に達し、WAU は現時点でも約 600 万人を維持するなど、優れたリテンションとプレイヤー指標を示しています。今後も、毎月のコンテンツアップデートとイベントを通じて、この高水準なプレイヤーエンゲージメントと販売の勢いを維持できると期待しています。
- 『**THE FINALS**』: 第 4 四半期の売上収益は、12 月に実施したシーズン 9 アップデートにより、前年同期比で増加しました。中国では 11 月 18 日にオープンベータを実施し、現在正式サービスも開始しています。第 1 四半期においても前年同期比で増収を見込んでいます。

MINTROCKET

2月6日、ネクソン傘下のスタジオ MINTROCKET は、現地パブリッシャーである X.D. Network と提携し、中国向けの PC 版及びモバイル版『デイヴ・ザ・ダイバー』をリリースしました。本作のモバイル版は中国で初めてリリースされ、今後グローバル版のリリースも予定しています。

株主還元

当社は、多額のキャッシュフローを継続的に生み出し、強固なバランスシートを構築しています。2025 年には、8 年連続で年間 1,000 億円以上の営業キャッシュフローを生み出しており、年度末のキャッシュ残高は 8,000 億円を超えました。

この潤沢なキャッシュフローにより、配当額を大幅に増加させるとともに自己株式の取得も実施することができました。2025 年には、1 株当たりの配当額を 2024 年の 22.5 円から 45 円に倍増させ、969 億円の自己株式取得を実施しました。

加えて、2025 年 2 月に発表した 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、残額 250 億円相当の取得を 1 月 28 日に完了しました。さらに、当方針により取得した自己株式をすべて消却することを、本日 2 月 12 日の取締役会にて決議しました。

当社は前年度営業利益の 33%以上を株主の皆様へ還元するという基本方針のもと、積極的な株主還元を継続してまいります。2026 年においては、1 株当たり 30 円の半期配当金、年間で 1 株当たり 60 円の配当金を実施する予定であり、自己株式取得についても引き続き積極的に検討してまいります。

今後も成長投資や戦略的な資本配分に対応できる強固なバランスシートを維持し、資本効率の一層の向上に取り組んでまいります。

サマリー

2025 年の素晴らしい通期業績は、明確なビジョン、戦略、そして規律ある実行の成果です。2024 年のキャピタル・マーケット・ブリーフィングでは、既存フランチャイズの垂直方向への成長と、持続的なフランチャイズとなる可能性を秘めた新規及びその他の IP を厳格な基準のもとで推進する水平方向への成長、の両輪とした IP 成長戦略を発表しました。

2023 年以降、『デイヴ・ザ・ダイバー』、『THE FINALS』、『MapleStory Worlds』、中国版『アラド戦記モバイル』、『The First Descendant』、『The First Berserker: Khazan』、『マビノギモバイル』、『MapleStory: Idle RPG』、『ARC Raiders』など、数多くの新規タイトルをリリースしました。全てではありませんが、その多くが一定の成功を収めており、今後の地域展開やコンテンツアップデートによって、さらなる成長余地を見込んでいます。

中でも『ARC Raiders』の成功が、当社の欧米市場におけるプレゼンス拡大において真に重要な一歩となりました。これは、複数年にわたるグローバル展開及びマルチプラットフォーム戦略を着実に前進させるものです。多様な新規収益源を創出し、それを持続させていくことは、当社のグローバル成長戦略の中核を成す要素です。

当社は、強固なバランスシートを活用して、世界各地において、複数のプラットフォーム・複数の収益源を持つ強力 IP を創出・拡充し、長期的に事業成長を実現できる、極めて良好なポジションにあります。

このような状況を踏まえ、3 月 31 日に東京にて第 2 回キャピタル・マーケット・ブリーフィングを開催し、当社の経営陣及びクリエイティブリーダーより、中期経営計画の達成に向けた戦略や、今後のコンテンツパイプラインの展望についてご説明する予定です。ぜひ会場にお越しいただくか、ライブ配信にてご参加ください。