

2026年2月12日

株式会社ネクソン

<https://www.nexon.co.jp/>

(証券コード:3659 東証プライム)

報道関係者各位

## 2025年度第4四半期及び通期連結業績のお知らせ

過去最高の通期売上収益を達成  
IP成長戦略の進展を裏付ける実績

『ARC Raiders®』の世界累計販売本数が1,400万本を突破  
グローバルで好調なモメンタムが継続

メイプルストーリーフランチイズ、前年比43%の成長  
サービス22周年で過去最高の通期売上収益を達成

キャピタル・マーケット・ブリーフィングを3月31日に開催

オンラインゲームの制作及び運用を行う株式会社ネクソン(本社:東京都港区、代表取締役社長:李政憲／イ・ジョンホン、東証:3659、以下 ネクソン)は、本日2025年度第4四半期(2025年10月1日～12月31日)及び通期連結業績を発表いたしました。

当社の代表取締役社長であるイ・ジョンホンは、次のように述べています。

「2025年は、過去最高となる通期売上収益を達成することができ、大変喜ばしく思います。ネクソン史上最大級の成功を収めるローンチとなった『ARC Raiders』は、昨年10月のリリースから15週間が経過した現在も成長を続けながら、高いプレイヤー継続率を維持しています。本作は、当社の高い期待をはるかに上回る大ヒット作となり、1月には最大同時接続者数96万人を記録、また現在までの世界累計販売本数は1,400万本を突破しました。」

「『ARC Raiders』の成功は、業績面での成果を超える意義を持ちます。当社のグローバル成長戦略の有効性を実証する象徴的な成功例であり、ネクソンがグローバルで大型タイトルを継続的に展開していくための開発チーム、運営モデル、そしてライブオペレーション力を備えていることを示すものです。主力フランチイズを成長、そして進化させてきた実績とともに、当社はより多様で持続力のある、グローバル市場において競争力の高い企業として新たな年を迎えました。」

### 2025 年度第 4 四半期業績概要

- 第 4 四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 55%増加(一定為替レートベース<sup>1</sup>で 51%増加)の 1,236 億円となり、当社業績予想のレンジ内で着地。メイプルストーリーフランチイズ及び PC 版『アラド戦記』の好調、また『MapleStory: Idle RPG』及び『ARC Raiders®』のローンチが対前年同期での成長を牽引

- 営業利益は 72 億円となり黒字に転じるも、当社業績予想を下回った。費用が計画を上回ったことが要因。主に『ARC Raiders®』の好調に伴う業績連動賞与を含む人件費、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った。加えて、パブリッシングタイトルのサービス終了に伴う一過性の減損損失 30 億円を計上
- 第 4 四半期の業績には、『ARC Raiders®』の売上収益及び営業利益のうち 277 億円を繰り延べた影響が含まれ、その過半が 2026 年度第 1 四半期に収益認識される見込み。また、『MapleStory: Idle RPG』の返金対応に係る見積もり額も反映し、第 4 四半期の売上収益及び営業利益についてそれぞれ約 90 億円及び約 40 億円を減額
- 四半期利益<sup>2</sup>は営業利益が計画を下回ったことから、当社業績予想を下回った。前年同期比では、会計基準ベースで 66%減少の 109 億円となった。2024 年度第 4 四半期に 317 億円の為替差益を計上した一方で、2025 年度第 4 四半期は為替差益が 97 億円に留まったことが要因
- Embarks Studios の『ARC Raiders®』は、10 月 30 日の発売からわずか 2 カ月足らずで累計販売本数 1,000 万本を突破。約 3 カ月間にわたり Steam の売上ランキングで首位を維持したほか、PlayStation®及び Xbox でも上位にランクイン。さらに品質と革新性の両面で評価され複数の賞を受賞。最大同時接続者数は 96 万人に達し、累計販売本数は 1,400 万本を超える

#### 『MapleStory: Idle RPG』のプログラミング不具合及び対応状況

11 月 6 日のリリース後、『MapleStory: Idle RPG』は韓国にて売上ランキング 1 位を 10 週間以上維持したほか、台湾及びシンガポールでも 1 位を獲得し、北米においても好調なランキング推移を記録した。

しかし、特定の有料アイテムに対する設定値が誤って適用されるプログラム上の不具合が確認され、プレイヤー及び経営陣への通知なく修正が行われた。1 月 25 日に本事実が判明した後、当社経営陣は直ちに業務プロセスの見直し及び関係者の懲戒処分とともに、プレイヤーとの信頼回復に向け、1 月 28 日までの課金についての補償対応、または希望者への全額返金の実施を発表。

本返金対応による影響として、第 4 四半期の売上収益及び営業利益についてそれぞれ約 90 億円及び約 40 億円を減額。また、第 1 四半期の業績見通しに売上収益、営業利益へのマイナス影響額をそれぞれ約 50 億円、約 30 億円反映。

本件における大規模な返金対応は、当社及び当社のゲームに対するプレイヤーの信頼維持を最優先とするネクソンの事業運営原則を反映するもの。

#### 2025 年度通期業績概要

- 2025 年度通期売上収益は、会計基準ベースで前年比 6%増加(一定為替レートベース<sup>1</sup>で 10%増加)の 4,751 億円となり、過去最高の通期売上収益を達成
- 営業利益は会計基準ベースで前年と同水準(一定為替レートベース<sup>1</sup>で 2%増加)の 1,240 億円となった
- 当期利益<sup>2</sup>は、会計基準ベースで前年比 32%減少(一定為替レートベース<sup>1</sup>で 31%減少)の 921 億円
- 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。メイプルストーリーフランチャイズは前年比 43%の大幅な成長を達成。3 大フランチャイズ以外の売上収益は、『ARC Raiders®』及び『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 億円となった

## フランチャイズ別ハイライト

### • アラド戦記フランチャイズ

- PC版『アラド戦記』は、第4四半期及び2025年度通期共に、前年比で2桁成長、堅調な回復を示した。一方で、『アラド戦記モバイル』は前年比で減収となった結果、フランチャイズ全体の通期売上収益は前年比で21%減少。第1四半期も対前年同期でフランチャイズ合計売上収益の減収を見込む
- PC版『アラド戦記』：中国の第4四半期及び通期売上収益は、前年比で2桁成長を達成。堅調に回復を遂げると共に、年間を通じて安定したプレイヤーエンゲージメントを維持。韓国では、第4四半期の売上収益が前年同期比56%増加。通期では前年比108%成長し、サービス20周年にして過去最高の通期売上収益を達成。第1四半期も、旧正月アップデートにより対前年同期で成長を見込む
- 『アラド戦記モバイル』：第4四半期及び通期売上収益はいずれも前年比で減少。第1四半期は前四半期比ではおよそ横ばいを見込む一方で、前年同期比では減収を予想

### • メイプルストーリーフランチャイズ

- フランチャイズ売上収益は、第4四半期に前年同期比で54%増加。韓国市場での回復、地域展開、新作の貢献により、通期でも前年比43%成長し、サービス開始から22年で歴代最高の通期売上収益を達成。第1四半期は、『MapleStory: Idle RPG』からの堅調な貢献などにより、フランチャイズの合計売上収益が前年同期比で約30%増加することを見込む
- 韓国『メイプルストーリー』：冬季アップデートの開始により、第4四半期の売上収益は前年同期比で14%増加し、PCカフェ占有率は歴代最高の45%を記録。通期では、前年比78%の増収。第1四半期も、第4四半期から続く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を見込む
- 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、対前年同期で24%増加。冬の大型アップデートが奏功し、欧米地域では過去最高の四半期売上収益を達成。第1四半期は、前年同期と同水準の売上収益を見込む
- 『MapleStory Worlds』：第4四半期の売上収益は前年同期比で約2倍の増加。また、地域展開により、通期では前年比3倍超の成長を達成。第1四半期も対前年同期で増収を予想
- 『MapleStory: Idle RPG』：昨年11月のローンチ以降、複数地域のアプリストアで1位を獲得するなど、メイプルストーリーIPの拡張可能性を一層裏付けた。第4四半期には、返金対応による売上収益の減少を認識するも、業績に貢献。第1四半期にも返金対応に係る業績へのマイナス影響を織り込む一方で、引き続き堅調な収益貢献を見込む

### • FCフランチャイズ

- 第4四半期のフランチャイズ売上収益は、ホリデーシーズンのアップデートやセールスプロモーションにより前年同期比で成長。大型サッカーイベントの不在にもかかわらず、2025年度通期売上収益は、前年比でおよそ横ばいとなった。第1四半期の売上収益も対前年同期でおよそ横ばいを予想。6月に開幕するワールドカップに向けた、ユーザーの期待感醸成を重点施策として推進

### • マビノギフランチャイズ

- 2025年3月のローンチ以降、『マビノギモバイル』は当社業績へ大きく貢献し、韓国において2025年ゲーム大賞を受賞。第4四半期も、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、収益へ堅調に寄与。2026年には、日本を含むサービス地域の拡大を予定

- **シュータージャンル**
  - 『ARC Raiders®』：グローバルリリースが大きな成功を収め、現在までに累計販売本数 1,400 万本を達成。プレイヤー継続率も第 4 四半期を通じて高水準で推移。今後も毎月のコンテンツアップデートやイベントにより、プレイヤーエンゲージメント及び販売好調の維持を図る
  - 『THE FINALS®』：12 月のシーズン 9 アップデートが牽引し、第 4 四半期の売上収益は前年同期比で増加。中国では昨年 11 月 18 日からのオープンベータ後、中国版のサービスを開始。第 1 四半期も前年同期比で増収を見込む
- **MINTROCKET**
  - 『デイク・ザ・ダイバー』の PC 及びモバイル版を、中国にて現地パブリッシャー X.D. Network を通じ、2 月 6 日より発売を開始

#### 営業キャッシュフロー及び株主還元

- 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創出し、2025 年度末のキャッシュ残高は 8,000 億円を超える
- また、2025 年は、1 株当たりの配当額を 2024 年の 22.5 円から 45 円に倍増し、969 億円の自己株式取得を実施
- 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。加えて、本日 2 月 12 日の取締役会にて、当方針により取得した全自己株式を消却することを決議
- 前年度営業利益の 33%以上を株主に還元する基本方針のもと、積極的な株主還元を継続する方針。2026 年においては、1 株当たり 30 円の半期配当、年間で 1 株当たり 60 円の配当を実施予定。自己株式取得についても引き続き積極的に検討を進める

#### 2026 年度第 1 四半期業績予想

- 売上収益は、1,505 億円から 1,640 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 32%から 44%の増加（一定為替レートベース<sup>1</sup>では 23%から 34%の増加）
- 営業利益は、512 億円から 611 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 23%から 47%の増加
- 四半期利益<sup>2</sup>は、409 億円から 484 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 56%から 84%の増加
- 為替感応度<sup>3</sup>：日本円が米ドルに対して 1 円変動した場合、2026 年度第 1 四半期の売上収益及び営業利益に対して以下の影響を予想
  - 売上収益：10.0 億円
  - 営業利益：3.6 億円
- 第 1 四半期の業績予想は、『ARC Raiders®』及び『マビノギモバイル』からの継続的な増収寄与、また PC 版『アラド戦記』及びメイプルストーリーフランチイズの前年同期比での成長を見込む

#### キャピタル・マーケット・ブリーフィングのご案内

2026 年 3 月 31 日に、キャピタル・マーケット・ブリーフィングを開催いたします。当イベントでは、ネクソンの経営陣及び開発を担うリーダー達が、中期経営目標達成のための戦略やコンテンツ及びパイプラインなどについてご説明いたします。皆様のご参加をお待ちしております。



## 決算レター

投資家、アナリスト、メディアの皆さま向けに、第4四半期の業績及び第1四半期業績見通しの詳細を記載した2025年12月期第4四半期決算レターを発行いたしました。当社IRウェブサイトより是非ご覧ください。

IRウェブサイト：<https://www.nexon.co.jp/ir/>

## オンライン決算説明会（日本語・英語）

2025年12月期第4四半期決算説明会の開催について、以下のとおりご案内いたします。オンライン説明会（音声のみ）は日本語・英語の同時通訳付きで行いますが、質疑応答は逐次通訳となります。

日時：2026年2月12日（木）午後5時00分～午後6時30分

ご参加を希望される方は、下記リンクより事前の参加登録をお願いいたします。

[https://zoom.us/webinar/register/WN\\_EizLpnWRR86tdzUbMa4kuA](https://zoom.us/webinar/register/WN_EizLpnWRR86tdzUbMa4kuA)

## Q&A セッション

Q&A セッションは日本語、英語、韓国語での逐次通訳で進行いたします。ご質問の際は、翻訳に時間がかかる場合がございますので、画面内に発言の許可が表示されるまでお待ちください。

## 音声アーカイブ及びトランスクリプト

オンライン決算説明会終了後、音声アーカイブ及びトランスクリプトをIRウェブサイト（<https://www.nexon.co.jp/ir/>）に掲載予定です。

本資料は、投資家の皆様に当グループに関する参考情報を提供することを目的として作成されています。当社の業績及び事業状況に関する概要を提供するものであり、当社の株式及びその他の有価証券等の売買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 <https://www.nexon.co.jp/>

1994年に創業したネクソン（本社所在地：東京都港区）は、オンラインゲームの制作・開発、配信を手掛ける会社です。2011年12月に東京証券取引所第一部へ上場し、JPX日経インデックス400、日経株価指数300、日経平均株価225の構成銘柄にも採用されています。現在、代表作である『メイプルストーリー』、『マビノギ』、『アラド戦記』をはじめとする40を超えるゲームを、190を超える国と地域でPC、コンソール及びモバイル向けに提供しています。2024年には、主要フランチャイズにおける新たな体験の提供を通じた垂直方向の成長、またネクソンのIPポートフォリオに次の柱を創出する水平方向の成長の二軸で構成されるIP成長戦略を策定しました。

## ■ 本リリースに関する報道機関からのお問い合わせ

株式会社ネクソン IR・企業広報部 企業広報チーム

TEL:03-6629-5324 FAX:03-6629-5329

Email: [corporatecommunications@nexon.co.jp](mailto:corporatecommunications@nexon.co.jp)

---

<sup>1</sup> 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の為替レートに固定して計算した Non-GAAP 指標

<sup>2</sup> 当期利益及び四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する当期利益及び四半期利益

<sup>3</sup> 多くの場合、韓国ウォンと中国元は、米ドルにほぼ連動。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の前提条件を置いて為替感応度を計算