

2025年8月13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2四半期連結業績のお知らせ

『メイプルストーリー』及びPC版『アラド戦記』の好調なモメンタムが継続

『マビノギモバイル』や『MapleStory Worlds』などの
フランチャイズ展開も堅調に推移

Embark Studios開発の『ARC Raiders』は10月30日にグローバルリリース予定

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2四半期(2025年4月1日～6月30日)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。

「第2四半期は、当社予想を上回る着地となり、非常に良い業績を達成しました。当社は、主要タイトルを再度成長軌道に乗せ、新作タイトルの好調な立ち上げや新しいサービス展開を通じてグローバル市場におけるプレゼンスを高めています。さらに、10月30日にリリース予定の『ARC Raiders』は、現在Steamのウィッシュリストで世界第6位にランクインし、ローンチに向けて注目を集めています。」

2025 年度第 2 四半期業績概要及び直近のハイライト

- 第 2 四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 3%減少(一定為替レートベース¹で 6%増加)の 1,189 億円となり、当社業績予想を上回った。『メイプルストーリー』、『FC ONLINE²』、PC版『アラド戦記』の好調に加え、『MapleStory Worlds』のサービス地域拡大及び『マビノギモバイル』が業績を牽引
- 営業利益は、堅調な売上収益が牽引し、当社業績予想を上回る 377 億円で着地。前年同期比では、会計基準ベースで 17%減少(一定為替レートベース¹で 10%減少)
- 四半期利益³は、前年同期比 58%減少の 168 億円。2024 年第 2 四半期に 82 億円の為替差益を認識した一方で、当四半期は 175 億円の為替差損を認識したことが要因
- アラド戦記、メイプルストーリー、FC の 3 大フランチャイズの第 2 四半期合計売上収益は、2024 年第 2 四半期にローンチした『アラド戦記モバイル』の減収が要因となり、前年同期比で 13%減少
- 『マビノギモバイル』は、3 月のローンチ以降好調を維持し、第 2 四半期業績に大きく寄与
- 新作 AAA アクションアドベンチャーゲーム『Woochi the Wayfarer』が、PC 及びコンソールでのグローバル配信に向け、開発の初期段階にあることを今週発表
- Embark Studios の、『ARC Raiders』は 10 月 30 日にグローバルリリース予定。また、同スタジオが手掛ける『THE FINALS』は、中国で 7 月に ISBN ライセンスを取得し、8 月 8 日よりクローズドアルファテストを実施中

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

- 第2四半期のPC版『アラド戦記』は、直近のコンテンツアップデートがプレイヤーから好評を博したことで、売上収益が前年同期比で67%成長。一方で、フランチャイズ全体の売上収益は、中国『アラド戦記モバイル』をローンチした前年同期との比較で40%減少。第3四半期は、PC版の成長を引き続き見込む一方で、フランチャイズ全体では第2四半期同様の要因で前年同期比約45%の減収を予想
- PC版『アラド戦記』：韓国では第1四半期以降モメンタムが加速。前年同期比で132%成長し、過去最高の四半期売上収益を達成。中国においても、労働節アップデートの好調により、第2四半期の売上収益は当社予想を上回り、前年同期比で力強い2桁成長を達成。また、その後の周年アップデートがユーザーの呼び戻しに大きく寄与した結果、6月のMAU及び課金ユーザー数が今年最高水準まで上昇。第3四半期も、韓国及び中国いずれも前年同期比での成長を見込む
- 『アラド戦記モバイル』：第2四半期の周年アップデート後、想定ほど復帰ユーザーを維持出来なかったことにより、当社の想定を下回った。一方で、第3四半期は7月のレベルキャップ開放をはじめとする複数のアップデートにより、第2四半期との比較でやや増収を見込む。テンセントとの共同開発による新規コンテンツは、年内に中国でリリース予定
- 『The First Berserker: Khazan』：6月にサマーキャンペーンを開始し、新規コンテンツの追加及びプロモーションを実施。本作のリリースは、世界的にアラド戦記フランチャイズを拡大していけるという確信を深めるものとなった

・ メイプルストーリーフランチャイズ

- 第2四半期は、韓国『メイプルストーリー』の好調および『MapleStory Worlds』のサービス地域拡大が牽引し、フランチャイズ全体の売上収益は前年同期比で60%成長。第3四半期も好調を維持し、前年同期比で約70%の増収を予想
- 韓国『メイプルストーリー』：夏季アップデートにより、アクティブユーザー数が大幅に増加し、韓国におけるPCカフェ占有率は過去最高の25%を記録。売上収益は前年同期比で91%増加し、過去最高の第2四半期売上収益を達成。第3四半期も、新規コンテンツのリリースにより強いプレイヤーエンゲージメントを維持することで、対前年同期で2倍超の増収を見込む
- グローバル『メイプルストーリー』：第2四半期は前年同期比で増収。複数のプロモーション施策が奏功し、前年同期比で売上収益が36%成長した欧米地域が牽引。夏季アップデートが、プレイヤーコミュニティの好評を博した
- 『MapleStory Worlds』：第2四半期の売上収益は、当社予想を大幅に上回り前年同期比で7倍超に増加。今年の欧州及びアジア⁴地域へのサービス展開以降、着実に売上収益を創出し、強固なプレイヤー基盤を構築。第3四半期も好調が続くことを予想
- 『MapleStory Universe』プロジェクト：ブロックチェーンベースのPC向けMMORPG『MapleStory N』が5月15日に一部地域でサービスを開始。自律型経済モデルを導入した実験的プロジェクトとして、Web3エコシステム内でプレイヤー主導のゲーム内経済を構築。次世代型アプローチが従来のWeb2ゲームの抱える制約をいかに克服し得るかについての知見の拡充に寄与

- 『MapleStory: Idle RPG』：放置系ゲームの開発を行う Able Games との共同開発によるモバイル向けタイトルで、年内にグローバル⁵リリース予定
- **FC フランチャイズ**
 - 『FC ONLINE²』は、7 周年アップデートの好調により、当社業績予想を上回り、弱い季節性にもかかわらず、前年同期比及び前四半期比の売上収益が共に増加。第 3 四半期は、シーズン最優秀チーム「Team of the Season」アップデートや 9 月に予定のレジェンド選手によるエキシビジョンマッチなどのマーケティング施策により、高いプレイヤーエンゲージメントの維持を見込む
- **マビノギフランチャイズ**
 - 『マビノギモバイル』のローンチ成功と、『Vindictus: Defying Fate』のアルファテストへのプレイヤーの高い関心は、マビノギ IP が当社ポートフォリオにおける安定的な収益基盤となり得る可能性を示した
 - 『マビノギモバイル』：3 月のローンチ以降、MAU、課金ユーザー数、ARPPU の全てが好調を維持し、売上収益は当社の業績予想を上回った。第 3 四半期は第 2 四半期との比較で勢いがやや落ち着くことを予想するものの、売上収益に大きく寄与することを見込む
 - 『Vindictus: Defying Fate』：6 月のアルファテストが大きな成功を収め、Steam Next フェースにおける最もプレイされた体験版となった
- **シュータージャンル**
 - 『The First Descendant』：第 2 四半期の売上収益は、当社業績予想のレンジ内で着地。第 3 四半期は、8 月 7 日に実施した大規模なシーズン 3 アップデートにより、前四半期比で約 3 倍の増収を見込む
 - 『THE FINALS』：6 月に実施のシーズン 7 アップデートが好評を博し、第 2 四半期の売上収益は当社予想を上回った。前年同期比で増収となり、成長軌道に回復。中国では、7 月に ISBN ライセンスを取得。パートナーのテンセントが 8 月 8 日よりクローズドアルファテストを開始
 - 『ARC Raiders』：5 月のテクニカルテストで成功を収めて以降、プレイヤーの関心と支持を集め、Steam のウィッシュリストランキングで世界第 6 位にランクイン。10 月 30 日にグローバルリリース予定

株主還元

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、6 月 25 日までに 500 億円相当の自己株式の取得を完了。さらに、250 億円分の自己株式取得を 8 月 14 日から 10 月 31 日までに実施することを本日の取締役会にて承認。残枠の 250 億円相当の自己株式取得については、投資機会、財務状況及び市場環境等を総合的に勘案の上、期限である 2026 年 2 月までに実施予定

2025 年度第 3 四半期業績予想

- 売上収益は、1,166 億円から 1,271 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 14%から 6%の減少（一定為替レートベース¹では 12%から 4%の減少）
- 営業利益は、327 億円から 412 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 36%から 20%の減少

- ・ 四半期利益³は、264 億円から 328 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 2%の減少から 21%の増加
- ・ 為替感応度⁶：日本円が米ドルに対して 1 円変動した場合、2025 年度第 3 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：8.3 億円
 - 営業利益：2.3 億円

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 2 四半期の業績及び第 3 四半期業績見通しの詳細を記載した 2025 年 12 月期第 2 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(音声のみ)(日本語・英語)

2025 年 12 月期第 2 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：2025 年 8 月 13 日(水) 午後 5 時 00 分～午後 6 時 30 分

決算短信、決算レター及び決算説明資料は、当社 IR ウェブサイトに掲載いたします。

開催方法

Zoom ウェビナーにて実施します。招待リンクから参加後、「通訳」ボタンをクリックして言語チャンネルを選択することで、通訳音声聞くことができます。

参加方法

登録ページ(下記リンク)より、事前の参加登録をお願いいたします。登録後、オンライン決算説明会の URL、ウェビナーID 及びパスワードを自動メールでご案内いたします。

登録ページ：

https://zoom.us/webinar/register/WN_H1O6il65QCOOPC1qjc0ijw

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。

本資料は四半期業績に関する概要をお伝えするためのもので、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、当社の株式及び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 <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

¹ 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

² 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC) 及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)

³ 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益

⁴ 中国及び日本を除くアジア諸国

⁵ 中国、ベトナム、その他一部地域を除く

⁶ 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