

2025年11月11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3四半期連結業績のお知らせ

『ARC Raiders®』の累計販売本数が400万本を突破
Steam世界売上ランキング首位及び高い継続率を維持

サービス22周年のメイプルストーリーフランチイズ、前期比40%の成長を予想
過去最高の通期売上収益を見込む

2025年度期末配当を1株当たり30円へ倍増

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3四半期(2025年7月1日~9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3四半期は、メイプルストーリーフランチイズが前年同期比61%の力強い増収を遂げました。さらに、新作『ARC Raiders®』のグローバルローンチが非常に大きな成功を収めました。ハイパーローカライゼーション、フランチイズ新作、韓国における著しい業績改善に牽引され、メイプルストーリーフランチイズは今年、前期比40%成長し、過去最高の通期売上収益を達成する見通しです。そして『ARC Raiders®』は、ネクソン史上最も成功したグローバルローンチとなり、完全新規IPとしては極めて顕著な成果を収めました。2026年まで続く新規コンテンツパイプラインを見据え、本作はネクソンのグローバルフランチイズポートフォリオを長期的に支える中核タイトルへ発展していくと確信しています。」

「既存フランチイズ及び開発中の新作による安定的なキャッシュフロー創出力に対する強い自信を背景に、2025年度の期末配当額を1株当たり30円へ倍増すると共に、250億円相当の自己株式取得を明日より開始することを取締役会で決議しました。」

2025年度第3四半期業績概要及び直近のハイライト

- 第3四半期の売上収益は1,187億円で当社業績予想のレンジ内で着地。主要3大フランチイズは引き続き好調に推移。前年同期比では、2024年にローンチした中国『アラド戦記モバイル』及び『The First Descendant』の減収により、会計基準ベースで前年同期比12%減少(一定為替レートベース¹で9%減少)
- 営業利益は会計基準ベースで前年同期比27%の減少(一定為替レートベース¹で24%減少)となる375億円。広告宣伝費及び人件費を含む費用は当社計画を下回った
- 四半期利益²は、前年同期比41%増加の382億円となり、当社業績予想を上回った。2024年第3四半期に196億円の為替差損を認識した一方で、当第3四半期は92億円の為替差益を認識したことが主な要因

- Embarks Studios の新作 PvPvE エクストラクション・シューター『ARC Raiders®』は、10 月 30 日のグローバルリリース後、Steam の世界売上ランキングで首位を維持。高いプレイヤー継続率に加えて、リリース 2 週目には累計販売本数 400 万本、また最大同時接続者数 70 万人を突破するなどの快挙を達成。新規コンテンツの実装を今月より順次開始し、2026 年以降も継続的に展開する予定
- 放置系ゲームを手掛ける Able Games と共同開発したモバイル向け新作『MapleStory: Idle RPG』は、メイプルストーリーフランチャイズの新展開として、11 月 6 日にグローバル³で配信開始
- テンセントとのパートナーシップによる Embark Studios の『THE FINALS®』中国版は、11 月 18 日よりオープンベータを開始予定。同パートナーシップにより、『The First Berserker: Khazan』及び『ARC Raiders®』の中国版も展開予定。中国の大規模な市場において当社のプレゼンス拡大を目指す
- 日本向けにハイパーローカライズされた『マビノギモバイル』を 2026 年にリリース予定

フランチャイズ別ハイライト

第 3 四半期は、『FC ONLINE⁴』及びメイプルストーリーフランチャイズが牽引し、主要フランチャイズは前四半期に引き続き堅調に推移。PC 版『アラド戦記』も力強い成長を遂げた一方で、『アラド戦記モバイル』の前年同期比での減収が要因となり、第 3 四半期における 3 大フランチャイズの合計売上収益は対前年同期 11%減少

- **アラド戦記フランチャイズ**
 - PC 版『アラド戦記』は、第 3 四半期を通じて実施した一連のアップデートがプレイヤーに好評を博したことで、売上収益は前年同期比 72%成長。一方で、フランチャイズ全体では、『アラド戦記モバイル』がローンチした昨年との比較で、対前年同期 45%減少。第 4 四半期は、PC 版で引き続き成長を見込む一方、フランチャイズ全体では前年同期比で約 10%の減収を予想
 - PC 版『アラド戦記』：第 3 四半期における韓国の売上収益は前年同期比で 145%成長。中国では、夏季及び国慶節アップデートの好調により、第 3 四半期の売上収益は当社想定を上回り、前年同期比で力強い 2 桁成長を達成。MAU、PU、ARPPU を含む主要指標はいずれも前年同期比で増加。第 4 四半期も、韓国及び中国共に対前年同期で成長を見込む
 - 『アラド戦記モバイル』：第 3 四半期の売上収益は、複数のアップデートに牽引され、当社業績予想の上限値で着地し、前四半期比で増収。第 4 四半期は、弱い季節性にもかかわらず、複数のアップデートにより売上収益は前四半期比でおおよそ横ばいを予想。9 月下旬にリリースした、PvP 戦闘の要素を取り入れたテンセントとの共同開発コンテンツが、プレイヤー継続率を含む主要指標の維持に貢献。次回の共同開発コンテンツは来年実装予定
- **メイプルストーリーフランチャイズ**
 - 第 3 四半期のフランチャイズ売上収益は前年同期比で 61%成長し、前四半期より好調なモメンタムを維持。第 4 四半期は、韓国における継続的な業績改善と、『MapleStory: Idle RPG』を含む新作の貢献により、前年同期比で約 40%の成長を見込む
 - 韓国『メイプルストーリー』：夏季アップデートが非常に好調であったことから、第 3 四半期は前年同期比でおおよそ 3 倍の増収となった。MAU、PU、ARPPU などの指標も前年同期比で増加。第 4 四半期も冬季アップデートのリリースにより、プレイヤーエンゲージメントの維持を目指す

- グローバル『メイプルストーリー』：第3四半期は対前年同期で減収、第4四半期も前年同期比でやや減収となる見込み。今後の予定として、初期の『メイプルストーリー』の世界観を再現した新規コンテンツ『Global MapleStory Classic World』を発表。既存ユーザーの活性化及び休眠ユーザーの復帰促進を図る
- 『MapleStory Worlds』：第3四半期の売上収益は前年同期比で8倍超の成長を達成。第4四半期も前年同期比で力強い成長を予想
- 『MapleStory: Idle RPG』：11月6日にグローバル³でリリースし、第4四半期の売上収益へ大きく寄与することを見込む。気軽に遊べるゲーム性を通じた、メイプルストーリーIPの幅広いプレイヤー層へのリーチと、コアユーザーのエンゲージメント向上を図る
- **FC フランチャイズ**
 - 『FC ONLINE⁴』の第3四半期の売上収益は、「シーズン最優秀チーム(Team of the Season)」アップデートの好調により前年同期比で成長。第4四半期も、複数のアップデートやプロモーションによりプレイヤーエンゲージメントを維持し、前年同期比での成長が続くと予想
- **マビノギフランチャイズ**
 - 『マビノギモバイル』は、今年3月のローンチ以来、当社の業績に大きく寄与。第4四半期は、前四半期比で若干の減収が予想されるが、新たなコラボレーションやアップデートを通じてプレイヤーの定着を図る。また、日本向けにハイパーローカライズされた『マビノギモバイル』を2026年にリリース予定
- **シュータージャンル**
 - 『THE FINALS[®]』：9月のシーズン8アップデートが牽引し、第3四半期は前年同期比で58%の増収となった。第4四半期も好調なモメンタムの持続を予想。テンセントとのパートナーシップによる中国版は、11月18日にオープンベータを開始予定。第4四半期の業績への寄与を見込む
 - 『ARC Raiders[®]』：発売から2週間を待たずして累計販売本数400万本を突破し、高いプレイヤー継続率を維持。既存の人気タイトルがひしめく大規模シュータージャンルにおいて、革新的な体験を創出し、極めて好調な滑り出しとなった。コアプレイヤーのエンゲージメント維持及び新規プレイヤー層の獲得に向け、今月よりゲーム内イベントの開催や新規コンテンツの投入を予定

株主還元

- 主要フランチャイズ及び開発中の新作によるキャッシュフロー創出と、今後の安定成長への強い自信を反映し、当社取締役会は、2025年度期末配当額を1株当たり15円から30円へ倍増することを決議。これにより、2025年度通期配当予想額は1株当たり45円、2026年度通期配当予想額は60円となる
- 今年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、10月24日に250億円の自己株式取得を完了。現時点で750億円の取得を終了。残枠の250億円相当の自己株式取得については、11月12日から2026年1月26日までの期間に実施することを本日の取締役会にて決議
- 前年度営業利益の33%以上を株主に還元する基本方針に基づき、引き続き積極的な株主還元を推進する

2025 年度第 4 四半期業績予想

- ・ 売上収益は、1,158 億円から 1,293 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 45%から 62%の増加（一定為替レートベース¹では 43%から 59%の増加）
- ・ 営業利益は、会計基準ベースで 217 億円から 319 億円を予想
- ・ 四半期利益²は、222 億円から 306 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 31%から 4%の減少
- ・ 為替感応度⁵：日本円が米ドルに対して 1 円変動した場合、2025 年度第 4 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： 8.0 億円
 - 営業利益： 1.6 億円
- ・ 第 4 四半期の業績予想は、主要フランチャイズの前年同期比での増収、及び『ARC Raiders[®]』、『マビノギモバイル』、『MapleStory: Idle RPG』、中国版『THE FINALS[®]』などの新作からの寄与を見込む

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 3 四半期の業績及び第 4 四半期業績見通しの詳細を記載した 2025 年 12 月期第 3 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 3 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 11 月 11 日（火）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 及びパスコ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_qlx_6YKrS12Vq3kTDfpOBA

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 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益

³ 日本、中国、ベトナム、スロバキア、ベルギーを含む一部の国は対象外

⁴ 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC) 及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)

⁵ 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