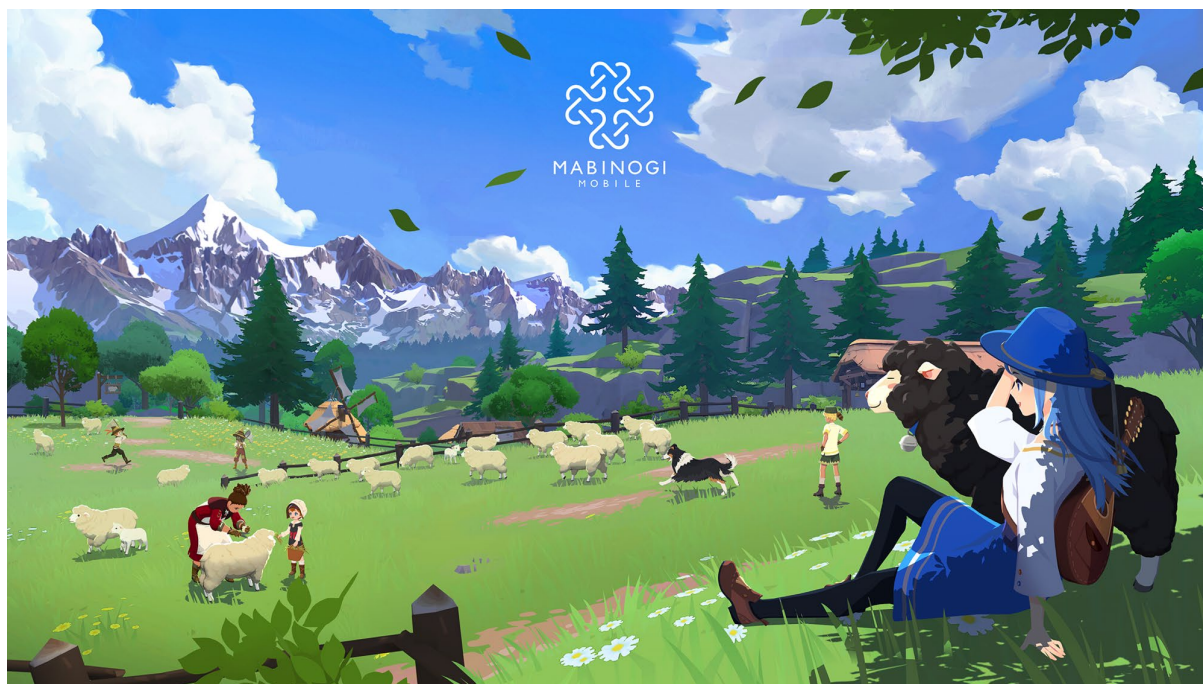


2025 年 5 月 13 日



2025 年 12 月期第 1 四半期 決算レター

目次

マネジメント・サマリー	2
第 1 四半期業績及び第 2 四半期業績予想	2
各フランチャイズの概要	3
株主還元	7
サマリー	7

マネジメント・サマリー

当第1四半期は、『アラド戦記』や『メイプルストーリー』などの主要タイトルが好転したことに加え、『The First Berserker: Khazan』や『マビノギモバイル』等の新作の成功により、2025年の最重要課題への対応とIP成長戦略に着実な進展が見られました。特に、韓国の『アラド戦記』では前年同期比でMAUと課金ユーザー数が2倍超増加し、過去最高の四半期売上収益を達成しました。また、韓国の『メイプルストーリー』においてもDAU、課金率、ARPPUなどの主要指標が大きく改善し、サービス開始から22年目にして前年同期比で43%成長しました。3大フランチャイズの合計売上収益は、前年同期比で21%成長し、前第4四半期における8%の成長から加速しました。

さらに、テンセントとのパートナーシップも着実に進捗し、共同開発による『アラド戦記モバイル』の新規コンテンツが今年中に中国で配信開始予定です。また、中国における『THE FINALS』及び『The First Berserker: Khazan』の事前登録が開始されました。

ネクソンはプレイヤーと投資家の皆様へのコミットメントを着実に一つひとつ実行に移しています。

より広い視点から見ると、当社は不安定な経済環境にもかかわらず、業績の安定と成長を両立できる体制を整えています。これは、複数の有力フランチャイズからの継続的な売上収益、有望な開発中の新作パイプラインに支えられた明確な成長戦略、主要市場での新たな成長機会を捉えるための戦略的パートナーシップ、世界トップクラスのライブ運用力、そして新たな成長機会の創出や株主還元の向上に活用可能な約6,000億円のキャッシュ残高を持つバランスシート、という当社の強みに立脚しています。これら当社独自の強みにより、業界の課題、経済の不確実性、及び関税の影響から当社を守ることが可能です。最後に、ゲーム業界は歴史的にマクロ経済の逆風に強く、当社のデジタルエンターテインメント事業は関税による影響を受けないと予想しています。

第1四半期業績及び第2四半期業績予想

第1四半期における売上収益は、前年同期比で5%増加し、業績予想レンジ内となる1,139億円で着地しました。営業利益は、当社業績予想を上回る416億円で着地しました。PC版『アラド戦記』

や『メイプルストーリー』における想定を上回る業績が利益率を押し上げ、コストも当社の計画を下回りました。前年同期比では、3 大フランチャイズが成長したこと及び 2024 年第 1 四半期に計上した 62 億円の一時的な減損損失の影響で、営業利益が 43%増加しました。IP ポートフォリオの拡大に向けた投資を行う中で、営業利益の大幅な成長を達成しました。

当社の第 1 四半期の業績は、特に『アラド戦記』や『メイプルストーリー』といった主要タイトルの好調な業績に加え、有力フランチャイズの戦略的なブランド拡張が進んだことを反映しています。

第 2 四半期は 10%程度の為替によるマイナス影響を受け、売上収益が前年同期比で 19%から 10%の減少となる 996 億円から 1,103 億円のレンジとなること、営業利益は前年同期比で 50%から 31%減少となる 225 億円から 311 億円のレンジとなることを見込んでいます。一定為替レートベースでは、売上収益が前年同期比で 9%の減少から 1%の増加、営業利益が 45%から 24%の減少となることを予想しています。

第 2 四半期は、中国における『アラド戦記モバイル』のローンチによりグループ売上収益が前年同期比で 30%成長した 2024 年第 2 四半期との比較となるものの、一定為替レートベースでは売上収益が前年同期比でおよそ横ばいとなることを見込んでいます。これは、PC 版『アラド戦記』や『メイプルストーリー』の成長及び主に『マビノギモバイル』などの新作ゲームの大幅な増収寄与が、『アラド戦記モバイル』の減収を補うことが要因です。

各フランチャイズの概要

アラド戦記フランチャイズ

第 1 四半期において、中国『アラド戦記モバイル』及び『The First Berserker: Khazan』のグローバルリリースの増収寄与により、アラド戦記フランチャイズの合計売上収益は前年同期比で 60%増加しました。PC 版『アラド戦記』においては、韓国の売上収益が前年同期比でほぼ倍増しました。中国では大幅な改善が見られ、売上収益が業績予想の上限で着地しました。

第 2 四半期においては、フランチャイズの売上収益が『アラド戦記モバイル』の記録的な成功により前年同期比で 162%成長した昨年の第 2 四半期の高い実績との比較で、約 40%減少することを見込んでいます。一方で、PC 版『アラド戦記』の成長や『The First Berserker: Khazan』による増収寄与が減収を一部補う見込みです。

- **PC 版『アラド戦記』**: 中国における第 1 四半期の売上収益は、業績予想の上限で着地しました。当四半期において、ゲーム内経済バランスの大幅な改善と DAU の上昇が見られる等、旧正月アップデートがプレイヤーから好評を博しました。第 1 四半期の売上収益は前年同期比で減少しましたが、当四半期を通して改善が見られました。直近では、4 月 24 日にリリースした労働節アップデートが好調に推移し、第 2 四半期の売上収益は前年同期比で増加に転じることを予想しています。

韓国では、旧正月アップデートが新たな勢いをもたらし、大きく好転しました。前年同期比で 93%成長し、過去最高の四半期売上収益を達成しました。MAU 及び課金ユーザー数は、共に前年同期比で 2 倍超に増加しました。第 2 四半期もこの好調な勢いが続くことを予想しています。

- **『アラド戦記モバイル』**: DAU が想定を下回ったことで、第 1 四半期の売上収益は業績予想を下回りました。第 2 四半期では、1 周年イベントにおける新規コンテンツやプロモーション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います。

明るい面としては、ローグライクコンテンツなどの新しい体験の導入がプレイヤーの好意的な反応を生み出しました。開発チームは、質の高いアップデートの提供に引き続き尽力しています。さらに、テンセントと共同開発した新規コンテンツを年内に追加する予定です。

- **『The First Berserker: Khazan』**: 3 月 28 日にグローバルローンチし、レビューサイトで高い評価を得ました。Open Critic では 90、Metacritic では PC ゲームで 83、Steam では 88 のスコアを獲得しました。第 1 四半期の売上収益は当社業績予想を下回りましたが、アラド戦記 IP を世界のユーザーに広める複数年に渡る計画の戦略的な第一歩としての役割を果たし、2027 年までにリリース予定の新作 2 タイトル、『Project OVERKILL』と『Dungeon&Fighter: ARAD』の土台を築きました。さらに、当社のパートナーであるテンセントは、中国版の『The First Berserker: Khazan』の事前登録を開始しました。

メイプルストーリーフランチाइズ

第 1 四半期において、フランチाइズの売上収益は、主に韓国と欧米における『メイプルストーリー』の好調により、前年同期比で 8%増加し、再度成長軌道に戻りました。第 2 四半期においては、フランチाइズの成長が加速し、前年同期比で売上収益が約 20%増加することを見込んでいます。

- **韓国『メイプルストーリー』**:12 月に実施した大型の冬季アップデートにより、DAU、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ました。第 1 四半期の売上収益は業績予想を上回り、前年同期比で 43%成長しました。先月、22 周年アップデート及びイベントを実施しました。今後数か月においても、この好調なトレンドを維持することを目的とした、大型の夏季アップデートを含む豊富な新規コンテンツをリリースしていく予定です。
- **グローバル『メイプルストーリー』**:第 1 四半期の売上収益は業績予想を上回りましたが、期待を集めていた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た 2024 年第 1 四半期との比較で減収となりました。しかし、欧米地域では、前年同期比で売上収益が 35%増加するなど、引き続き堅調に推移しました。直接的なやり取りにより現地ユーザーの嗜好をくみ取り、それをイベントやプロモーションに反映させる等、ロサンゼルスของทีมによるローカライズがこの好調な業績を牽引しました。グローバル『メイプルストーリー』は、第 2 四半期も前年同期比で成長することを予想しています。
- **『MapleStory Worlds』**:第 1 四半期の売上収益は、前年同期比で 11%増加しました。1 月に欧州へサービスを展開し、4 月にはアジアにも拡大しました。韓国での継続的な好調と地域展開により、第 2 四半期の売上収益は前年同期比で引き続き増加することを予想しています。
- **MapleStory Universe プロジェクト**:ブロックチェーンベースの PC 向け MMORPG である『MapleStory N』は、5 月 15 日に世界の一部地域でリリースされる予定です。このゲームは、ブロックチェーン技術を活用し、ゲーム内でのプレイヤーの成果とコンテンツへの貢献に応じて、報酬が付与されます。このプロジェクトでは、ゲームがプレイヤーエンゲージメントをどのように認識し、報酬を与えることができるかについて、貴重な知見をもたらすことが期待されています。

FC フランチャイズ

『FC ONLINE』の第 1 四半期の売上収益は、大型イベントである年間最優秀チーム「Team Of The Year」の好評により想定を上回ったものの、『FC MOBILE』が想定を下回りました。フランチャイズ全体では、売上収益は前年同期比で減収となったものの、業績予想のレンジ内で着地しました。第 2 四半期のフランチャイズ売上収益は、前年同期比で減少することを見込んでいますが、当社は引き続き素晴らしいゲーム体験を提供することに注力しており、2026 年夏に開催予定の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います。

マビノギフランチャイズ

3 月 27 日に韓国でローンチした『マビノギモバイル』は、素晴らしいスタートを切り、当社業績予想を大きく上回りました。ローンチ後間もなく、Android の人気ランキングで 1 位及び売上ランキングで 3 位、iOS の売上ランキングで 1 位を獲得し、好評を博すとともに幅広い層からの支持を集めました。

シュータージャンル

- 『**The First Descendant**』: シーズン 2 エピソード 2 が想定ほど売上収益を伸ばせなかったため、第 1 四半期の売上収益は業績予想を下回りましたが、アクティブユーザー数や平均同時接続者数などのプレイヤー指標が改善しました。1 周年を記念して 7 月にリリース予定のシーズン 3「ブレイクスルー」アップデートでは、新しいオープンフィールド、モンスター、大規模バトル、協力プレイなど、新たな要素をゲームに加える予定です。
- 『**THE FINALS**』: 第 1 四半期においては、3 月に実施したシーズン 6 アップデートの好評により、アクティブユーザー数や ARPPU などの主要指標が上昇し、業績予想の上限で着地しました。5 月に予定されているダウンロードコンテンツパッケージにより、さらに勢いがつくことが期待されています。また、直近ではパートナーであるテンセントが中国で事前登録を開始し、2025 年中にテストを計画しています。
- 『**ARC Raiders**』: 今日の世界がほとんど残っていない、荒廃した未来の地球を舞台にした Embark Studios の新作 PvPvE ゲームに期待が高まっています。今月初めに Embark

Studios は『ARC Raiders』の大規模なグローバル・テクニカルテストを実施し、緊迫感あふれる直感的な PvPvE ゲームプレイと成長システムを初披露しました。参加者の反応には大きな手応えを感じており、テスト結果は様々な指標で当社の想定を大きく上回りました。

- YouTube 再生回数目標 500 万に対して、2,000 万以上を達成しました。
- 上位 10 位を目標とした Twitch 視聴ランキングでは 6 位にランクインしました。
- Steam のウィッシュリスト数は目標を 50%以上上回りました。

特に欧米地域でゲームは好調に推移し、初動のリテンションは昨年第 4 四半期に実施した前回テストと比較して 25 ポイントも上昇しました。Embark は現在、参加者からのフィードバックをもとに、ゲームの完成度をさらに高めることに集中しています。

以下のリンクから、『ARC Raiders』の最新ゲームトレーラーをご覧ください。

- [Tech Test 2 Trailer](#)
- [Thank you, Raiders](#)

株主還元

当社は、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、500 億円相当の自己株式の取得を 2 月 14 日から開始しました。4 月末時点で、約 1,480 万株を 303 億円で取得しました。残りの 197 億円分の自己株式取得については、期限である 6 月 30 日までに完了させる予定です。

500 億円の自己株式の取得完了後は、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 月までに残枠の 500 億円の自己株式取得を実施して参ります。

サマリー

当社の第 1 四半期業績及び第 2 四半期業績予想を総括すると、今年之最優先事項と IP 成長戦略とともに設定した経営目標達成に向けて、大きな進捗が見られました。

主要フランチャイズの立て直しを最重要課題とし、ゲームプレイ改善に向けた投資から、良好な結果を得られました。

当四半期は新作ゲームを 2 作予定通りリリースしました。これらのゲームは好評を博し、実績のある IP の拡張を目指す大型計画の戦略的な第一歩となりました。また、テンセントとのパートナーシップでは、中国『アラド戦記モバイル』の新規コンテンツを年内にリリース予定であり、また、中国版の『THE FINALS』及び『The First Berserker: Khazan』の事前登録を開始するなど、重要なマイルストーンを達成しています。

第 1 四半期業績及び第 2 四半期業績予想は、成長につながる意思決定や投資を着実に実行しているという自信を反映しています。

ネクソンは持続的な成長への道を歩んでいます。複数の有力フランチャイズ、有望なパイプライン、世界トップクラスのライブ運用力、明確な中長期成長戦略、主要市場における新たな成長機会を捉えるための戦略的パートナーシップ、継続的な売上収益及びキャッシュ・フロー、そして約 6,000 億円のキャッシュ残高を擁するバランスシート、ネクソンはこれらすべてを持つ、業界においても数少ない企業です。

そのような強みがあるからこそ、当社は成長戦略を着実に遂行できる自信があります。