

2025年5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1四半期連結業績のお知らせ

主要タイトル『アラド戦記』及び『メイプルストーリー』が好転

フランチャイズ拡張に向けた新作タイトル
『The First Berserker: Khazan』及び『マビノギモバイル』をリリース

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1四半期(2025年1月1日~3月31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。
「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。第1四半期は、主力タイトル『アラド戦記』及び『メイプルストーリー』が好転したことに加えて、新作『The First Berserker: Khazan』と『マビノギモバイル』をローンチしました。また、テンセントとのパートナーシップも順調に進展しています。中国『アラド戦記モバイル』向けの同社との共同開発コンテンツは年内に追加予定であるほか、『THE FINALS』及び『The First Berserker: Khazan』の中国での事前登録も開始しました。さらに、当社のグローバル展開戦略においても一つの成果がありました。先日実施したEmbark Studiosによる新作『ARC Raiders』の大規模なテクニカルテストでは、想定を超えるYouTubeの再生回数及びTwitchの視聴ランキングを獲得し、Steamのウィッシュリスト数は目標を50%上回りました。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取り組んでいます。」

「世界経済が不透明な状況下においても、ネクソンは強固な経営基盤を有しています。複数の主要フランチャイズからの安定的な売上収益、明確な成長戦略、強力な新作パイプライン、主要市場において成長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を含む強固なバランスシートを備え、持続的な成長に向けた体制が整っています。」

2025年度第1四半期業績概要及び直近のハイライト

- 第1四半期は、主要タイトルのモメンタムが好転したことに加え、新作のリリースやフランチャイズの拡張を進め、グローバル展開に向けた戦略的第一歩を踏み出すなど、2025年の最重要課題及び中期経営計画に対して着実な進展を遂げた
- 第1四半期の売上収益は、3大フランチャイズ全体での成長と新作タイトルの寄与により、会計基準ベースで前年同期比5%増加(一定為替レートベース¹で9%増加)の1,139億円となり、当社業績予想のレンジ内で着地

- 営業利益は、会計基準ベースで前年同期比 43%増加の 416 億円。主要タイトルが好調であったこと及び費用が計画以下であったことから、当社業績予想を上回った
- 四半期利益²は、263 億円。営業利益が想定を上回った一方で、為替差損 42 億円及び持分法による投資の減損損失 16 億円を計上したことから当社業績予想のレンジ内で着地
- 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合計売上収益は、前年同期比で 21% 成長。2024 年第 4 四半期の 8%の成長から加速
- 第 1 四半期において、既存フランチャイズの拡張として新作 2 タイトルをリリース。『The First Berserker: Khazan』は、アラド戦記 IP を世界のプレイヤーに広める計画の戦略的第一歩としての役割を果たし、『マビノギモバイル』は韓国でリリース後、当社の予想を大きく上回る業績を収めた
- 中国におけるネクソン IP のプレゼンス向上を目的とした、テンセントとのパートナーシップも着実に進展。『アラド戦記モバイル』向けに同社と共同開発する新規コンテンツは、年内に中国で実装予定。また、テンセントが中国におけるパブリッシングを手掛ける『The First Berserker: Khazan』及び『THE FINALS』の事前登録を開始

フランチャイズ概要

- **アラド戦記フランチャイズ**
 - 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による増収寄与により、第 1 四半期におけるフランチャイズの合計売上収益は前年同期比で 60% 成長。一方、第 2 四半期は、『アラド戦記モバイル』のローンチにより、フランチャイズの売上収益が対前年同期で 162% 成長した前第 2 四半期との比較で、約 40% の減収を見込む
 - PC 版『アラド戦記』: 中国における第 1 四半期の売上収益は、当社業績予想の上限値で着地。旧正月アップデート以降、ゲーム内の経済バランスが大幅に改善され、デイリーアクティブユーザー数が増加。第 1 四半期は対前年同期で減収となった一方で、四半期を通じて改善が進み、第 2 四半期は前年同期比で増収に転じることを予想。韓国では、旧正月アップデートが新たな勢いをもたらし、前年同期比で 93% 増収。過去最高の四半期売上収益を達成
 - 『アラド戦記モバイル』: デイリーアクティブユーザー数が想定以下となり、第 1 四半期の売上収益は当社予想を下回った。第 2 四半期は、1 周年の新規コンテンツにより既存プレイヤーの活性化と新規プレイヤーの獲得を計画するものの、第 1 四半期との比較では季節性による減収を見込む。テンセントとの共同開発による新規コンテンツを年内に中国で実装予定
 - 『The First Berserker: Khazan』: 3 月 28 日のグローバルリリース後、レビューサイトで高評価を獲得。第 1 四半期の売上収益は当社予想を下回ったが、アラド戦記 IP を世界のプレイヤーに広める複数年計画における戦略的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『Project OVERKILL』及び『Dungeon&Fighter: ARAD』の土台を築いた。また、当該タイトルの中国におけるパブリッシャーであるテンセントが、『The First Berserker: Khazan』の事前登録を開始
- **メイプルストーリーフランチャイズ**
 - 第 1 四半期は、韓国と欧米における『メイプルストーリー』の好調により増収に転じ、フランチャイズ売上収益が前年同期比で 8% 増加。第 2 四半期は、前年同期比で約 20% の増収を見込む
 - 韓国『メイプルストーリー』: 昨年 12 月に実施の大型の冬季アップデートによりプレイヤーエンゲージメントが大幅に改善した結果、第 1 四半期の売上収益は前年同期比で 43% 成長し、当社予想を上回った。先月に 22 周年のコンテンツアップデート及びイベントを実施。今後数

- カ月においても、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コンテンツアップデートを追加予定
- 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当社予想を上回ったが、過去最高の売上収益を達成した前年同期との比較では減収となった。一方で、欧米地域のサービスは、当社ロサンゼルスチームが開発のハイパーローカライズされたコンテンツの牽引により引き続き堅調に推移した結果、対前年同期で 35%増収。第 2 四半期においては、グローバル『メイプルストーリー』は前年同期比で増収を見込む
 - 『MapleStory Worlds』:第 1 四半期の売上収益は前年同期比で 11%増加。1 月に欧州、4 月にアジア地域にサービスを拡大。韓国での好調とサービス地域の拡大により、第 2 四半期も対前年同期で増収を見込む
 - MapleStory Universe:新作 MMORPG『MapleStory N』を 5 月 15 日に世界の一部地域にてリリース予定。ブロックチェーン技術を活用した本作では、ゲーム内のプレイ成果とコンテンツ制作への貢献度に応じた報酬が付与される
- **FC フランチャイズ**
 - 『FC ONLINE³』の第 1 四半期売上収益は、「年間最優秀チーム (Team Of The Year)」が牽引し、当社業績予想を上回った。一方で、『FC MOBILE⁴』は当社予想を下回った。フランチャイズ全体では前年同期比で減収となったものの、当社予想のレンジ内で着地。2026 年夏に開催のワールドカップが近づくにつれ、プレイヤーの期待感が高まることを予想
 - **マビノギフランチャイズ**
 - 『マビノギモバイル』は、韓国で 3 月 27 日にローンチ後、Android の人気ランキング 1 位、売上ランキング 3 位、また iOS の売上ランキング 1 位を獲得し、当社の業績予想を大きく上回った。既存フランチャイズのプラットフォーム拡大が好評を博すとともに、幅広い層からの支持を集めた
 - **シュータージャンル**
 - 『The First Descendant』は、シーズン 2 エピソード 2 による売上収益の伸びが想定以下であったことから第 1 四半期の売上収益は当社業績予想を下回った。一方で、プレイヤー指標は改善した。7 月には、1周年を記念し新たなオープンフィールド、モンスター、大規模バトル、協力ゲームプレイなどを実装するシーズン 3「ブレイクスルー」アップデートを実施予定
 - 『THE FINALS』の第 1 四半期売上収益は、3 月に実施したシーズン6のアップデートによりプレイヤー指標が改善され、当社の業績予想の上限値で着地。5 月にも新規コンテンツの投入を予定。また、中国におけるパブリッシングパートナーのテンセントが中国での事前登録を開始し、今年後半にプレイテストを実施することを発表
 - 『ARC Raiders』は、今月初めに大規模なテクニカルテストを実施。Steam のウィッシュリスト数を含む主要指標が、当社の予想を大きく上回った。特に欧米市場における参加者数と継続率が高く、わずかな広告宣伝にも関わらず、Twitch の視聴ランキング 6 位、また YouTube の再生回数は 2,000 万超を達成

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、500 億円相当の自己株式の取得を 2 月 14 日から開始。4 月末時点で約 14.8 百万株を 303 億円で取得。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 日までに完了予定
- 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予定

2025 年度第 2 四半期業績予想

- 売上収益は、996 億円から 1,103 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 19%から 10%の減少（一定為替レートベース¹では 9%の減少から 1%の増加）
- 営業利益は、225 億円から 311 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 50%から 31%の減少
- 四半期利益²は、168 億円から 233 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 58%から 42%の減少
- 中国における『アラド戦記モバイル』のローンチにより、連結売上収益が対前年同期で 30%増加した 2024 年第 2 四半期との比較となるものの、PC 版『アラド戦記』及び『メイプルストーリー』の成長に加えて、主に『マビノギモバイル』などの新作タイトルの増収寄与により、一定為替レートベース¹の売上収益は前年同期比でおよそ横ばいとなることを予想
- 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 2 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：7.2 億円
 - － 営業利益：1.9 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 1 四半期の業績及び第 2 四半期業績見通しの詳細を記載した 2025 年 12 月期第 1 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 1 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 5 月 13 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、通訳音声を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_eeXbKhGXQ2GgfoRiSZDHxw

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 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC)

⁴ 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』

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