

2024 年 11 月 12 日



2024 年 12 月期第 3 四半期 決算レター

目次

マネジメント・サマリー.....	2
株主還元.....	8

マネジメント・サマリー

当第3四半期は、当社のIP成長戦略が大きく進展しました。『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が前年同期比で15%増加するなど垂直方向への成長に加え、世界的に好評を得た新作タイトル『The First Descendant』により水平方向への成長を達成しました。業績予想対比では、為替のマイナス影響を受けて想定をわずかに下回りましたが、前年同期比13%増加の1,356億円を着地し、過去最高の四半期売上収益を達成しました。また、営業利益も前年同期比11%増加の515億円を着地し、過去最高の第3四半期営業利益を達成しました。

この結果は、実績あるフランチャイズの成功を基盤として、ポートフォリオに新たな柱を創出するという当社の成長戦略に対する自信を後押しするものとなりました。当社は、プレイヤーに魅力的なエンターテインメントを提供し、事業を長年にわたって成長させるために、既存のフランチャイズや新作IPへ投資を行っています。これらは、単なる「パッチ」や短期的な改善に留まりません。プレイヤーに更なる楽しさを提供し、長期間にわたり売上収益及び収益性の成長を牽引できるようなエンターテインメントを創出することに注力しております。

今後数四半期にわたり、当社は売上収益と営業利益を飛躍的に成長させるために、長期的なビジョンのもとで引き続き投資を進めてまいります。これには、既存のフランチャイズを強化することと、イノベーションを推進しフランチャイズのポートフォリオを拡大することの両方が含まれます。この取り組みは、経営成績に一時的な影響を及ぼす可能性があります。事業を次のレベルに引き上げるために必要なステップであることを過去30年の経験から理解しています。また、この取り組みによって、最終的にプレイヤー体験が向上し、会社全体がより大きく、持続可能な成長を遂げると共に、株主の皆様に対しても長期的な価値を創造できると考えています。

IP 成長戦略及び 2027 年経営目標

当社は、9月3日に東京でキャピタル・マーケット・ブリーフィングを開催し、**IP 成長戦略**の概要を発表しました。この戦略の重要な要素は、新規タイトルへの展開、プラットフォームの拡大、新しい

市場への進出、及びコンテンツのハイパーローカライゼーションによる大ヒットフランチャイズの**垂直方向への成長**です。また、既存 IP や新規 IP から新たな事業の柱を創出する取り組みである、**水平方向の成長**も重要な要素です。

この戦略は、大きな成長の可能性を秘めています。キャピタル・マーケット・ブリーフィングにおいて、2023 年度から 2027 年度の間に通期売上収益を年平均成長率 (CAGR) 15% で成長させ、2027 年度売上収益を 7,500 億円とすること、通期営業利益を CAGR 17% で成長させ、2027 年度営業利益を 2,500 億円にする経営目標を発表しました。

当第 3 四半期では、中国で配信を開始した『アラド戦記モバイル』や、韓国以外の市場における『メイプルストーリー』のハイパーローカライゼーション戦略が引き続き貢献し、当社の IP 成長戦略に進展が見られました。さらに、新作 IP『The First Descendant』の配信開始にも成功しました。

垂直方向への成長戦略

『アラド戦記』フランチャイズ

当第 3 四半期における『アラド戦記』フランチャイズの合計売上収益は、5 月 21 日に中国で配信開始した『アラド戦記モバイル』の貢献により、前年同期比で 142% 成長しました。

『アラド戦記モバイル』は、『アラド戦記』フランチャイズの第 3 四半期業績に大きく貢献しましたが、ローンチ時の爆発的な勢いから想定通りに売上収益が落ち着きました。開発チームは第 4 四半期に複数のアップデートを実施予定であり、第 1 四半期に向けて重要な旧正月アップデートの準備も行っています。当社は、このゲームが『アラド戦記』フランチャイズに安定的に貢献できるよう、運用してまいります。

また、当社は、**PC 版『アラド戦記』**の成長を活性化させることにも注力しています。第 4 四半期に新規コンテンツを投入し、加えて新規エリアの導入、レベルキャップの開放、ゲーム内の成長及び強化のシステムの改善を含む大型の旧正月アップデートも準備しています。これらの施策は、当社

のライブ運用力を活用することで、より良いゲーム体験を提供し、長期的に売上収益及び収益性を成長させることを念頭に置いています。

当社は、主要タイトルの改善に留まらず、『アラド戦記』フランチャイズを垂直方向へ成長させるための新作ゲームも複数開発中です。特に欧米及び日本の新規プレイヤーに『アラド戦記』の魅力を紹介することを目的とした、AAA コンソールゲーム『**The First Berserker: Khazan**』もその一つです。同ゲームを、8 月にドイツで開催された gamescom 及び 9 月に開催された東京ゲームショウに出展し、どちらの市場でもプレイヤーから多くの好評をいただきました。10 月のベータテストでは、貴重な知見が得られました。参加者のうち 70%以上が北米や欧州を含む欧米地域からのプレイヤーであったテストでは、アクションとボス戦が賞賛され、80%以上のユーザーがゲーム体験に満足との評価を下しました。

また、10 月には Project DW の正式タイトルである『**Dungeon&Fighter: Arad**』を発表しました。このオープンワールドアクション RPG は、PC、コンソール、モバイルのクロスプラットフォームで提供されます。ゲーム体験を 2D の横スクロールから 3D のオープンワールドに拡張することで、グローバル市場の新しいプレイヤー層にリーチできると期待しています。

さらに、今週には、韓国最大のゲームショウである G-STAR において、『アラド戦記』の戦闘アクションを進化させ、『アラド戦記』の世界を独自に拡張した『**Project OVERKILL**』を出展します。当新作 3D 横スクロール RPG を、プレイヤーに初めて体験いただける機会となります。

既存タイトルの新規コンテンツ及び 2025 年以降にリリースされる新作ゲームは、コア層のエンゲージメントを高めるとともに、新規ユーザーを呼び込むことを目的にしています。当戦略により、『アラド戦記』フランチャイズの合計売上収益を 2023 年度から 2027 年度にかけて CAGR 25%で成長させることを計画しています。

『メイプルストーリー』フランチャイズ

当第3四半期における『メイプルストーリー』フランチャイズの合計売上収益は、主要市場である韓国における大型アップデートによりPC版が過去最高の四半期売上収益を達成し、中国において『メイプルストーリーM』を配信開始した前年同期の高い水準との比較で、減収となりました。

一方で、『メイプルストーリー』フランチャイズの長期成長計画は、当社のハイパーローカライゼーション戦略の優れた実例となっています。この戦略により、世界中の各地域のプレイヤー嗜好に合わせたコンテンツの開発が可能となり、ローカルイベントやプロモーションを実施することができま
す。ロサンゼルスに『メイプルストーリー』のグローバル開発チームを設立したこともその一環です。これらの取り組みは既に良い結果を出し始めており、第3四半期には、**韓国以外の地域における『メイプルストーリー』の売上収益**はフランチャイズ全体の40%以上を占め、前年同期比で23%成長しました。また、日本、北米及び欧州、その他の地域において過去最高の第3四半期売上収益を達成しました。

『メイプルストーリー』IPの拡張には更なる進展があります。10月には、北米及び南米地域で『**MapleStory Worlds**』をソフトローンチしました。また、第4四半期において『MapleStory Universe』におけるPC向け新規MMORPGである『**MapleStory N**』の大規模テストを実施できるよう準備を進めています。

『メイプルストーリー』IPは、ハイパーローカライゼーション及びフランチャイズの拡張による全く新しい体験の組み合わせにより、売上収益をCAGR 14%で2023年度から2027年度にかけて成長させる計画を順調に進捗させております。

『FC』フランチャイズ

『FC』フランチャイズは、当四半期において安定した業績を残しました。フランチャイズの合計売上収益は、過去最高の第3四半期売上収益を記録した2023年第3四半期との比較となることから、想定通り前年同期比でわずかに減収となりました。しかし、第4四半期の売上収益は前年同期

比で 2 桁%成長することを見込んでおり、2024 年はフランチャイズの通期売上収益が 2023 年に近い水準となることを予想しています。

2027 年を見据えると、当社のライブ運用能力と EA とのパートナーシップが、引き続きプレイヤーに素晴らしい体験を提供し、当社の事業に確かな結果をもたらすことを期待しています。

水平方向への成長戦略

シュータージャンル

当社の優秀な各シューター開発チームは緊密に連携することで、豊富な人材と高い創造性を持つ 1 つの部門として有機的に機能し、欧米市場への進出に注力しています。

7 月に好調なスタートを切った新作ゲーム『The First Descendant』は、当社の第 3 四半期の業績に大きく寄与しました。このゲームは多くの成果を上げていますが、中でも欧米市場での成功が際立っており、グローバル売上収益の約 75%を欧米市場が占めています。当社は引き続きプレイヤーの意見に応え、高品質なアップデートを行うことにより、『The First Descendant』が安定して業績に寄与できる IP に成長できるよう目指しています。

ストックホルムを拠点とする Embark Studios は、グローバル市場、特に欧米における当社の存在感を高めています。

9 月にシーズン 4 をリリースした『**THE FINALS**』では、短期的にも中期的にもリテンションに大幅かつ持続的な改善が見られ、プレイ時間やプレイヤーエンゲージメントも着実に向上しました。開発チームは現在、新規プレイヤーを呼び込み、休眠プレイヤーに復帰を促すことで DAU の改善に注力しています。過去最大級のシーズン 5 を 12 月のホリデーシーズン前にリリース予定です。

また、Embark Studios で開発中の新作ゲーム『**ARC Raiders**』では、戦利品の収集、プレイヤーのゴールと成長、さらに敵となる AI との対戦など、ゲームのコアとなる要素を改良することを目的とした大規模な公開テストを 10 月 27 日に完了しました。このテストでは、6 月に実施されたテストと

比較して、各分野でプレイヤーのセンチメントが著しく改善しました。『ARC Raiders』は、2025 年のリリースに向けて順調に開発が進んでいます。

『マビノギ』フランチャイズ

当社のフランチャイズ拡大戦略には、ネクソンのもう 1 つの人気 IP である『マビノギ』のアップデートも含まれています。開発チームは現在、同ゲームを Unreal Engine 5 に移行して、プレイヤーにより大きなスケール感及び高い自由度を提供することで、さらなる面白さを提供できるように取り組んでいます。PC 版の新規コンテンツや、『マビノギモバイル』及び『マビノギ英雄伝』の続編である『Vindictus: Defying Fate』などの新作タイトルを開発することで、新規プレイヤーの獲得だけでなく、多くの既存プレイヤーの維持を計画しています。2025 年の夏には『Vindictus: Defying Fate』のアルファテストを予定しています。

『風の王国』フランチャイズ

世界で最も長くサービスを続けているグラフィック MMORPG の後継作である『風の王国 2』を PC 及びモバイルデバイス向けに開発中であることを 10 月に発表しました。この後継作は、ゲーム独自のピクセルアートを 2.5 次元のグラフィックに進化させることで、コアプレイヤー及び新規プレイヤーに懐かしさと新鮮なゲーム体験の両方を提供します。

サマリー

当社の IP 成長戦略は、会社全体に新たな活力と情熱をもたらしました。当社は、プレイヤーからのフィードバックに耳を傾け、既存フランチャイズを雪だるま式に成長させると同時に、世界的なフランチャイズのポートフォリオに新たな柱を創出しています。

当社は今年、『アラド戦記モバイル』の中国リリース、ハイパーローカライゼーション、及び新規 IP である『The First Descendant』のリリースにより、IP 成長戦略を着実に進めています。今後 3 年間で売上収益と収益性を業界トップレベルに成長させるという明確なビジョンと目標を掲げ、2024 年を終わろうとしています。

株主還元

当社は、1,000 億円を超える営業キャッシュフローを過去 6 年連続で生み出しており、前期末のキャッシュ残高¹は約 6,000 億円まで増えています。この大きく安定したキャッシュフローと強力なバランスシートにより、成長投資と同時に柔軟に株主還元を大幅な向上させることが可能であると考えております。以上を念頭に、下記の新しい株主還元方針をキャピタル・マーケット・ブリーフィングにて発表しました。

- 資本効率の指標として、ROE10%以上を最低限の基準とし、中長期的には 15%を目指す
- 減損損失などの一時的費用を除く前年度の通期営業利益のうち、33%以上を配当と自社株買いによって還元する

また、新しい株主還元方針の一環として、期末の配当予想を 1 株当たり 7.5 円から 15 円に倍増し、年間配当予想を 1 株当たり 15 円から 22.5 円に修正しました。

加えて、2 月に公表した 3 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、2024 年 11 月 13 日から 2025 年 1 月 31 日までの間に 200 億円相当の自己株式の取得を市場買付にて実施することを取締役会にて承認しました。当社は、短期的に投資を行うことで、中長期的に売上収益と営業利益を大幅に成長させる戦略に自信を持っています。当社はプレイヤーに素晴らしい体験を提供することで 2027 年の経営目標を達成し、株主の皆様に大きな利益を生み出すことに注力しています。本日の自社株買いの発表は、私たちがネクソンに見出している魅力的な価値を反映するものです。残枠である 500 億円については、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 2027 年 2 月までに取得を完了する予定です。

¹ 現金及び現金同等物とその他の預金の合計額