

2024年11月12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

2024年度第3四半期連結業績のお知らせ

過去最高の四半期売上収益及び第3四半期営業利益

3大フランチャイズ合計売上収益は対前年同期15%成長
新規IP『The First Descendant』も寄与

『メイプルストーリー』はハイパーローカライゼーションにより
日本、北米及び欧州、その他の地域で過去最高の第3四半期売上収益を達成
韓国以外で対前年同期23%成長

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2024年度第3四半期(2024年7月1日~9月30日)連結業績を発表致しました。

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、当社成長戦略に対する自信が深まる業績となりました。今後数四半期において、長期ビジョンのもと投資を進め、既存フランチャイズの強化とIPポートフォリオの拡大を通じて、売上収益及び営業利益を大きく成長させてまいります。一時的に業績の成長ペースに影響が生じるかもしれませんが、これまでの経験から、ダイナミックな成長を遂げるために必要なステップだと確信しています。ネクソンは今年、創業30周年を迎えます。プレイヤーの意見を聞き、期待に応えるため進化し続けてきた経験をもとに、高いプレイヤー満足度とより大きなリターンを創出する目標に向かって挑戦致します。」

2024 年度第 3 四半期業績概要及び直近のハイライト

- 過去最高の四半期売上収益及び第 3 四半期営業利益を達成。3 大フランチャイズ『アラド戦記』、『メイプルストーリー』、『FC』の合計売上収益が前年同期比 15%増加したことによる垂直方向の成長、また新作『The First Descendant』の寄与による水平方向の成長が業績を牽引
- 第 3 四半期売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 13%増加(一定為替レートベース¹で 12%増加)の 1,356 億円。為替のマイナス影響を受け、当社予想をわずかに下回った。当社業績予想の為替前提では、想定レンジ内で着地
- 営業利益は、前年同期比 11%増加(一定為替レートベース¹で 10%増加)の 515 億円となり、当社業績予想のレンジ内で着地。売上収益が想定を下回った一方で、プラットフォーム手数料、人件費及び広告宣伝費が計画以下となった
- 四半期利益²は、前年同期比 23%減少(一定為替レートベース¹で 24%減少)の 270 億円となり、当社業績予想を下回った。為替差損 196 億円が発生したことが要因
- 9 月に開催したキャピタル・マーケット・ブリーフィングにおいて、IP 成長戦略の概要を発表。この戦略は、ネクソンの大ヒットフランチャイズをベースとした新作の開発、プラットフォーム及び地域の拡大、ハイパーローカライゼーションによる垂直方向の成長と、新たな事業の柱を創出する水平方向の成長による 2 軸で構成される

- また、経営目標として2023年度から2027年度の間、売上収益及び営業利益をそれぞれ年平均成長率15%及び17%で成長させ、2027年度の通期売上収益7,500億円、通期営業利益2,500億円を目標とすることを発表

垂直方向の成長

- 『アラド戦記』フランチャイズは、5月21日に中国で配信を開始した『アラド戦記モバイル』により前年同期比で売上収益が142%成長
 - 『アラド戦記モバイル』は、中国において第4四半期に複数のアップデートを実施し、2025年第1四半期には新年の重要アップデートを実施予定。継続的に寄与するタイトルとなるよう運用を行っていく
 - 中国のPC版『アラド戦記』は、第4四半期に新規コンテンツをリリースし、2025年第1四半期には新エリアの追加、レベルキャップ開放、またゲーム内成長及び強化システムの改善を含む新年の大型アップデートを実施予定。これらの施策は、ゲーム体験及びプレイヤー満足度の向上を通じて再び成長を促す当社の長期ビジョンを反映するもの
 - 『The First Berserker: Khazan』、『Dungeon&Fighter:Arad』、『Project OVERKILL』など、『アラド戦記』フランチャイズの拡張を目的とした複数の新作タイトルを開発中
- 『メイプルストーリー』フランチャイズ
 - 第3四半期は、韓国以外の地域におけるPC版『メイプルストーリー』の売上収益が前年同期比23%成長し、フランチャイズ合計売上収益の40%以上を占めた。コンテンツを地域特性に合わせてカスタマイズするハイパーローカライゼーション戦略により、日本、北米及び欧州、その他の地域³において、過去最高の第3四半期売上収益を記録。一方で、PC版が過去最高の四半期売上高を達成した2023年第3四半期との比較で、フランチャイズ合計売上収益は減少
 - 『メイプルストーリー』フランチャイズ拡張の取り組みとして、北米及び南米において『MapleStory Worlds』のソフトローンチを開始。また第4四半期中にブロックチェーン技術を採用したPC向け新作MMORPG『MapleStory N』の大規模テストを実施予定
- 『FC』フランチャイズの売上収益は、過去最高の第3四半期売上収益を記録した前年同期との比較でわずかに減少。一方で、第4四半期の売上収益は対前年同期で二桁成長を見込み、2024年度通期は、過去最高売上収益を達成した2023年度に近い水準となることを予想

水平方向の成長

- シュータージャンル
 - 『The First Descendant』は、7月に強いスタートを切った。特にグローバル売上収益の約75%を占めた欧米市場で好調だった。当社のIPポートフォリオにおいて、安定的に貢献するタイトルとするため、継続的にプレイヤーのフィードバックを取り入れ、アップデートを実施する
 - 『THE FINALS』は、9月にシーズン4をリリース。プレイ時間の増加に加えて、継続率が大きく改善。12月にはシーズン5を開始予定
 - Embark Studiosが開発中の新作『ARC Raiders』は、10月に大規模公開テストを実施。前回のテストから、プレイヤーセンチメントに大きな改善が見られた。2025年に配信開始予定
- 『マビノギ』フランチャイズの拡大戦略の一つである、『マビノギ』のUnreal Engine 5への移行は、クリエイティビティを高め、より大規模で自由度の高いプレイを提供するための取り組み。また、『マビノギ』を原作とする『マビノギ英雄伝』の続編『Vindictus: Defying Fate』は、2025年夏にアルファテストを実施予定

- 『風の王国』フランチャイズにおいては、世界で最も長い歴史を持つグラフィック MMORPG『風の王国』の続編『風の王国 2』を PC 及びモバイル向けに開発中。懐かしさと新鮮さの両方をコアファン及び新規プレイヤーに提供
- 11 月に開催の韓国最大ゲームショー G-STAR にて、期待の新作 5 タイトル『The First Berserker: Khazan』、『Project OVERKILL』、『SUPERVIVE』、『幻世酔虎伝オンライン』、『ARC Raiders』を出展予定

株主還元

- キャピタル・マーケット・ブリーフィングにて、新たな株主還元方針を発表
 - ROE 目標を最低 10%以上とし、中長期的に 15%を目標とする
 - 減損損失などの一過性費用を除く前年度通期営業利益の 33%以上を配当及び自己株式取得を通じて還元
 - 当方針の一環として、2024 年の期末配当予想を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 円とすることを取締役会において決議
- 11 月 12 日、当社取締役会において、今年 2 月に発表した 3 年間で 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 日までの期間に、200 億円相当の自己株式取得を市場買付にて実施することを決議。残枠である 500 億円の取得については、投資機会、財務状況、市場環境などを総合的に勘案の上、2027 年 2 月までに完了する予定

2024 年度第 4 四半期業績予想

- 売上収益は、838 億円から 947 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 1%の減少から 12%の増加(一定為替レートベース¹では横ばいから 12%の増加)
- 営業損失 13 億円から営業利益 72 億円を予想。第 4 四半期において、開発中のパブリッシングプロジェクトの終了に伴う前払ロイヤリティの減損損失 65 億円を計上予定。一過性の減損損失の影響を除いた営業利益は、52 億円から 137 億円となる見込み
- 四半期利益²は、5 億円から 61 億円を予想
- 為替感応度⁴: 日本円が米ドルに対して 1 円変動した場合、2024 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: 5.8 億円
 - 営業利益: 0.6 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、直近の業績及び第 4 四半期業績見通しの詳細を記載した 2024 年 12 月期第 3 四半期決算レターを発行致しました。当社 IR ウェブサイトよりは是非ご覧ください。
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)

2024 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: 2024 年 11 月 12 日(火) 午後 5 時 00 分~午後 6 時 30 分(予定))

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致します。

開催方法

Zoom ビデオ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(音声のみ)への 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_gS0qJeOhQMOX26zjAysx4A

オンライン決算説明会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、2015年にJPX日経インデックス400、2017年には日経株価指数300の構成銘柄に採用されました。また、2020年には日経平均株価を構成する225銘柄にも採用されました。現在では、代表的なシリーズ作である『メイプルストーリー』、『カートライダー』、『アラド戦記』をはじめとする45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。2021年、ネクソンはスウェーデン・ストックホルムを拠点とし、グローバル配信に向けて複数のプロジェクトを開発中のEmbark Studios ABを完全子会社化しました。

■ 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:CorporatePR.Team@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 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む

⁴ 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