株式会社ネクソン

2024 年第 4 四半期　Prepared Remarks

2025 年 2 月 13 日

イ・ジョンホン　代表取締役社長

皆様、こんにちは。オンライン決算説明会へのご参加ありがとうございます。先ほど当社の直近の業績及び業績予想を記載した決算レターと決算説明資料を掲載しました。

質疑応答に入る前に、直近の業績及び業績予想が、当社の 2025 年の戦略と中期計画で設定された 2027 年の経営目標達成への進捗にどのような影響を与えたかについて、ご説明したいと思います。その後、CFO の植村より経営成績と業績見通しについて簡単にご説明します。

2024 年の通期業績は、中国での『アラド戦記モバイル』の好調なローンチと『The First Descendant』のグローバルローンチにより、過去最高の売上収益 4,462 億円を達成し、前期比で 5%成長しました。営業利益は、IP ポートフォリオを強化・拡大していくための継続的な投資により、前期比 8%減少の 1,242 億円となりました。

第 4 四半期では、売上収益が業績予想を下回る 797 億円で着地し、営業損失 17 億円を記録しました。

第 1 四半期における業績予想は、韓国の『メイプルストーリー』の好調を見込む一方で、『アラド戦記』フランチャイズの中国における旧正月アップデートのスローな出だしを反映しています。

結論から申し上げると、2025 年においては、昨年開催したキャピタル・マーケット・ブリーフィングで発表したダイナミックな成長を推し進めるため、新作ゲームの開発を安定的に進捗させるとともに、『アラド戦記』フランチャイズの強化と再成長に専念する予定です。

この期間における当社の自信を反映するとともに株主価値を高めるために、本日、当社は1,000億円の自己株式の取得方針を発表いたしました。後ほどCFOの植村より詳細をご説明します。

直近の事業状況について『アラド戦記』フランチャイズから申し上げます。2024 年は、中国での『アラド戦記モバイル』の好調なローンチにより、フランチャイズの合計売上収益が 53%成長しました。しかし、当第 4 四半期において成長の鈍化が見られ、第 1 四半期においては旧正月アップデートがスローな出だしとなりました。

中国におけるPC版の売上収益は、12月のIPコラボレーションパッケージ販売の低調により、当社の業績予想を下回りました。第1四半期においては、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旧正月アップデートの初動が弱かったものの、現在においてはゲーム内経済のバランスが向上し、デイリーアクティブユーザー数が昨年のレベルに近づくなど、改善が見られました。

第 1 四半期の売上収益は前年同期比で減少することが予想されますが、年内において新規コンテンツが安定的に供給されるにつれて、さらなる回復が見込まれます。

韓国では、ほぼ同時期に同じアップデートが導入されましたが、デイリーアクティブユーザー数がすぐに改善したことから、第 1 四半期の売上収益は前年同期比で増加することを見込んでおります。

『アラド戦記モバイル』では、当社の分析によると、第 4 四半期のレベルキャップ開放は、デイリーアクティブユーザー数の安定化に効果的でしたが、その後の1月の旧正月アップデートは、ユーザー獲得の面で低調でした。その結果、第 1 四半期の売上収益は当初の想定ほど伸びないと予想しています。
当社とパートナーのテンセントによる分析の結果、成長に向けてよりハイパーローカライズされたコンテンツの投入と、より幅広いプレイヤーを引き付けるための新しい体験の提供という2つの対応策を講じてまいります。

しばらく前から、私たちは急速に進化するトレンドや現地の独特の嗜好に、よりコンテンツを適応させていく必要性があるのではないかとテンセントと話し合ってきました。昨年の PC 版『アラド戦記』で直面した課題や、今年の旧正月アップデートの低調により、この議論は前進しました。
その結果、当社とテンセントは、コンテンツ制作能力を向上させる共同開発契約を締結しました。当社開発スタジオのネオプルが、引き続きコアコンテンツの開発を行い、フランチャイズ全体のクリエイティブコントロールを担う一方で、テンセントはさまざまな新しい体験のための追加コンテンツ制作を行います。
今後進展を報告するのを楽しみにしております。

さらに、当社は、『アラド戦記』を新しい市場に展開することで、新たな収益源を生み出すことを目的とした一連の新作ゲーム開発を着実に進めております。戦略的な第一歩として位置付ける『The First Berserker: Khazan』が、3月28日にPCとコンソールでリリースされる予定です。それに続き、2027年のフランチャイズの成長目標の達成に向けて開発中の『Dungeon&Fighter: ARAD』と『Project OVERKILL』の2タイトルを展開してまいります。

『メイプルストーリー』フランチャイズでは、2024年の通期売上収益が前期比で17%減少しましたが、韓国の『メイプルストーリー』では12月に実施した冬季アップデート以降、アクティブユーザー数とプレイヤー満足度が着実に改善しており、回復の兆しが見られています。まだ喜ぶには早すぎるかもしれませんが、第1四半期にも好調を持続しており、プレイヤー満足度が大幅に向上するとともに、前年同期比で30%以上の増収が見込まれます。

韓国以外でも同様に進展があり、日本、北米及び欧州、その他地域を含むグローバル『メイプルストーリー』の売上収益は、前年同期比で24%成長し、現在フランチャイズ全体の売上収益の35%を占めます。また、全く新しい体験を提供する『MapleStory: Worlds』は、第4四半期に北米及び南米でソフトローンチし、業績予想を上回りました。

『FC』フランチャイズでは、2024年に過去2番目に高い通期売上収益を記録しましたが、過去最高の通期売上収益を達成した2023年との比較で減収となりました。第4四半期における売上収益は前年同期比で増加しましたが、10月に実施したブランディング目的のマーケティングが想定ほど売上収益の増加につながらなかったため、業績予想を下回りました。2025年には、2026年のワールドカップを前に主要なプロサッカーイベントがあまり開催されないため、ファンの熱意が低くなると予想していますが、全体的にはゲームは好調であり、年間を通じて安定した運用が可能だと考えております。

『マビノギ』フランチャイズでは、『マビノギモバイル』について3月27日の韓国でのリリースに先立ち、事前登録が開始されました。また、PC とコンソール向けに開発中の『マビノギ』フランチャイズの拡張版である『Vindictus: Defying Fate』の開発を進めてまいります。さらに、古いゲームエンジンをUnreal Engine 5に移行する「マビノギエタニティプロジェクト」を着実に進めています。グラフィックを洗練させ、より自由度の高い大規模コンテンツを投入可能とすることで、コアユーザーのエンゲージメントを高めるとともに、新規及び休眠ユーザーの獲得を狙います。

『The First Descendant』は、12 月のシーズン2アップデート後、リテンションの改善が進みました。3 月にシーズン2 エピソード2を投入し、さらなるリテンションの改善を推し進めていきます。また、スタジオの人員を拡充することで、コンテンツ制作を加速化しゲームの改善を図ってまいります。

既存のポートフォリオだけでなく、それぞれ年間100億円以上の売上収益の創出が見込まれる2027年までにリリース予定の7タイトルを含む当社の豊富なゲームパイプラインを、投資家の皆様にはご認識頂きたいと考えております。

それでは、次にCFOの植村から、当社の業績及び業績予想、そして本日発表した1,000億円の自己株式の取得方針について、詳細をご説明いたします。

植村士朗　代表取締役最高財務責任者

有難うございます。

第 4 四半期は、引き続き『アラド戦記』フランチャイズで課題に直面しつつも、主要市場である韓国で『メイプルストーリー』の改善が見られました。

売上収益は、『FC』フランチャイズや『The First Descendant』等の主力タイトルが想定を下回ったことから、当社業績予想を下回り、会計基準ベースで前年同期比 6%減少、一定為替レートベースで 4%減少となる 797 億円で着地しました。

営業利益は、減損損失を 70 億円認識したことから、17 億円の営業損失で着地しました。業績予想対比では、売上収益が想定を下回ったことから、当社業績予想を下回りました。

四半期利益は、現金預金等に係る 317 億円の為替差益を認識したことから、業績予想を上回る 320 億円で着地しました。

『アラド戦記』フランチャイズは、第 2 四半期に中国で配信開始した『アラド戦記モバイル』が引き続き貢献し、フランチャイズの合計売上収益は前年同期比で 47%増加しました。

中国の PC 版『アラド戦記』は、12 月に実施した IP コラボパッケージ販売が低調だったため、売上収益が想定を下回りました。

中国の『アラド戦記モバイル』は、想定をわずかに下回ったものの、11 月下旬のレベルキャップ開放以降アクティブユーザー数が安定しました。

『メイプルストーリー』フランチャイズの合計売上収益は、計画通り前年同期比で減少しました。

韓国の『メイプルストーリー』は、冬季アップデートの成功により、前四半期と比較してネットプロモータースコアが 6 ポイント向上し、ユーザー数も増加しました。その結果、売上収益は業績予想を上回りました。

韓国以外の地域における『メイプルストーリー』はハイパーローカライゼーション戦略の奏功により、前年同期比で 8%成長しました。

また、『MapleStory Worlds』も韓国サービスに加えて、10 月に北米及び南米でソフトローンチし、コンテンツが好評を博したことから、想定を上回りました。

『FC』フランチャイズは、前年同期比で増収となりましたが、10 月に実施したブランディング目的のマーケティングが想定ほど売上収益の増加につながらなかったため、業績予想を下回りました。

その他の主要タイトルでは、『The First Descendant』が、コンテンツ不足によりユーザー数が想定以上に減少したため、業績予想を下回りました。

続いて、2024 年通期の業績説明に移ります。

2024 年は、中国の『アラド戦記』及び韓国の『メイプルストーリー』という当社の 2 大タイトルにおいて課題に直面した一方で、新作タイトルである中国版『アラド戦記モバイル』や『The First Descendant』が業績に大きく貢献したことから、通期売上収益は、会計基準ベースで前期比 5%増加、一定為替レートベースで 1%増加となる 4,462 億円となり、過去最高の通期売上収益を達成しました。

営業利益は、長期的な成長へ向けた継続的な投資による費用の増加が、売上収益の増加を上回ったことから、会計基準ベースで前期比 8%減少、一定為替レートベースで 12%減少となる 1,242 億円で着地しました。

費用については、中長期的な成長に向けた積極的な人材採用及び好調な新作タイトルに係る業績連動賞与により、人件費が前期比で増加しました。また、減損損失も影響しております。

前期比で営業利益は減少した一方、当期利益は、会計基準ベースで 91%増加、一定為替レートベースで 84%増加となる 1,348 億円で着地しました。

現金預金等に係る為替差益が前期比で 205 億円増加したこと、及び前年度には AGBO への投資損失 444 億円を認識したことが主な要因です。

第 1 四半期のグループ売上収益は、前年同期比で会計基準ベース 1%から 13%の増加、一定為替レートベースで 2%から 14%の増加となる 1,099 億円から 1,221 億円のレンジとなることを予想しています。

『アラド戦記』フランチャイズの売上収益は、前年同期比で二桁成長することを見込んでいます。

中国の『アラド戦記モバイル』は、季節性により売上収益が前四半期比で増加することを予想していますが、1 月 13 日に投入した旧正月アップデートでは、期待していたほど既存ユーザーを引き付け、新規及び休眠ユーザーを獲得することができませんでした。

中国における PC 版『アラド戦記』は、旧正月の大型アップデートの初動が弱かったことから、前年同期比で減収を見込んでおります。ただし、足元においてはゲーム内経済のバランスが向上し、デイリーアクティブユーザー数が昨年のレベルに近づくなど、改善が見られております。

当社はテンセントと共同開発契約を締結しました。これにより、当社のコンテンツ制作能力が大幅に向上し、ゲームをより中国プレイヤーの独自の嗜好に合わせた調整が可能となります。フランチャイズの全体的な開発管理は引き続きネクソンが担いますが、この契約により、中国でのユーザー獲得、エンゲージメント、リテンション、売上が大幅に向上する可能性があると考えております。

また、PC・コンソール向けの新作『The First Berserker: Khazan』を 3 月 28 日にグローバルで発売開始予定です。本作は、『Project OVERKILL』や『Dungeon&Fighter: ARAD』等、『アラド戦記』IP を活用した新作のローンチに先立ち、『アラド戦記』フランチャイズを世界中のプレイヤーに広めることを目的としております。

『メイプルストーリー』フランチャイズの売上収益は前年同期比で増加することを見込んでいます。

韓国における PC 版『メイプルストーリー』は、第 4 四半期の冬季アップデートによりユーザー数の改善がみられており、1 月においても好調を持続していることから、前年同期比で売上収益が 30%超増加することを見込んでいます。復調の兆しが見られており、2025 年を通してよい流れを継続させていきたいと思います。

『FC』フランチャイズの売上収益は好調だった前年同期との比較で減少することを見込んでいます。2026 年のワールドカップを前に、大型のサッカーイベントがないことから、2025 年を通して追い風を得られないことが想定されますが、全体的にはゲームは好調であり、年間を通じて安定した運用が可能だと考えております。

また、『マビノギモバイル』を 3 月 27 日に韓国で配信開始予定です。『マビノギ』IP をモバイルに展開することで、ファン層の拡大を図ってまいります。

営業利益は、前年同期比で会計基準ベース 2%から 21%の増加、一定為替レートベースで 3%の減少から 16%の増加となる 296 億円から 354 億円のレンジとなる見込みです。

費用面では、業績連動賞与や従業員数の増加による人件費の増加及び主に新作のプロモーションに係る広告宣伝費の増加を見込んでおります。一方で、『FC』フランチャイズの減収によるロイヤリティ費用の減少及びロイヤリティビジネスである中国の『アラド戦記モバイル』を除いたモバイル売上収益の減少に伴う支払手数料の減少を予想しております。

四半期利益は、前第 1 四半期に計上した為替差益 107 億円の影響により、前年同期比で会計基準ベース 39%から 26%の減少、一定為替レートベースで 43%から 31%の減少となる 220 億円から 266 億円のレンジとなる見込みです。

最後に、株主還元についてご説明します。

当社は引き続き多額のキャッシュフローを生み出し、強力なバランスシートを構築しています。2024 年には、7 年連続で 1,000 億円以上の営業キャッシュフローを生み出し、2024 年末のキャッシュ残高は 6,000 億円を超えました。

この大きく安定したキャッシュフローにより、配当額を大幅に増加させるとともに、自己株式の取得も可能となっております。2024 年には、1 株当たりの配当額を 2023 年の 10 円から 22.5 円に増加させ、514 億円の自己株式取得を実施しました。

今後、2025 年に『アラド戦記』フランチャイズの強化を図る中で、株主価値の向上が重要であると認識し、当社取締役会は、昨年発表した 1,000 億円の自己株式の取得方針の残額 500 億円を含め、今後 1 年間で 1,000 億円の自己株式を取得する方針を承認し、当面 2 月 14 日から 6 月 30 日までに 500 億円の自己株式取得を即時に実行することを決定しました。

また、2025 年には 1 株当たり 15 円の中間配当金、年間では 30 円の配当金を維持する予定です。今年はチャレンジングな一年になると予想する一方で、今後数年間で事業を大きく成長させる戦略に自信を持っています。今年実施予定の大規模な自己株式取得により、今後数年間で実現していく成長に向けて株主価値を向上させていけると考えています。

それではこれよりイ・ジョンホンによる説明に戻ります。

イ・ジョンホン　代表取締役社長

ありがとうございます。

当社は、有力フランチャイズと開発中の新作パイプライン両方の長期的な成長可能性について、引き続き非常に前向きに見ています。中国での『アラド戦記』フランチャイズを再成長させるために、テンセントと共同開発契約を締結しました。これにより、より地域に適応したコンテンツを制作しより多くのプレイヤーにリーチするための重要な開発リソースが追加されます。

また、『メイプルストーリー』が韓国で復活したことも非常に嬉しく思います。

さらに、当社は、それぞれが年間 100 億円以上の売上収益を生み出す可能性を秘めた 7 つの新作を含む豊富なゲームパイプラインを着実に構築してまいりました。

当社の長期的な自信と株主価値の向上への取り組みを反映して、当社は 1,000 億円の自己株式の取得方針を承認しました。

それでは、これよりご質問を受け付けます。