株式会社ネクソン

2025 年第 4 四半期　Prepared Remarks

2026 年 2 月 12 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。本日、第 4 四半期決算レター、決算説明資料及びプレスリリースを開示しました。

2025 年はネクソンの IP 成長戦略に大きな進展がありました。主力タイトルである『メイプルストーリー』及び PC 版『アラド戦記』の成長モメンタムを取り戻したとともに、『マビノギモバイル』、『MapleStory: Idle RPG』、そして『ARC Raiders』といった新作タイトルをローンチし、いずれも非常に高い支持を獲得しました。その結果、通期売上収益は過去最高となる 4,751 億円となり、前年比で 6%増加しました。メイプルストーリーフランチャイズは、2025 年の通期売上収益が前期比で 40%増となり、過去 22 年間のフランチャイズ史上、過去最高を達成する見込みです。また、合計売上収益の約 40%が主要市場である韓国以外の地域から創出されており、グローバル展開が順調に進展しています。

第 4 四半期においては、『MapleStory: Idle RPG』と『ARC Raiders』のローンチが大きなトピックとなりました。

まず『MapleStory: Idle RPG』についてご説明します。本作では、近年人気が高まっている放置系というジャンルを活かし、メイプルストーリーのコア体験をより手軽に楽しめる形にしました。11 月 6 日のリリース後、台湾とシンガポールで瞬く間に 1 位を獲得し、北米でも高い順位を記録し、韓国では 10 週間以上 1 位を維持しました。

しかし、その後、特定の有料アイテムに関して、表示されていた数値が正しく適用されていない不具合があり、プレイヤーへの告知およびマネジメントへの報告なく修正されていたことが判明しました。1 月 25 日に本件が発覚したことを受け、当社経営陣は、速やかに業務プロセスの見直しと関係者の懲戒処分を発表し、プレイヤーの皆様との信頼関係の回復のため、1 月 28 日までの課金について、補償対応又は希望者に対する全額返金を決定しました。返金申請は 2 月 5 日から 15 日まで受け付けており、返金手続きはアプリストアを通じて行われ、3 月 15 日までに完了する予定です。後ほど、CFO の植村より、業績に与える影響をご説明いたします。

当社は、長年にわたりゲームを運営・成長させてきた実績を有します。プレイヤーコミュニティとの信頼関係の構築および維持は、当社の事業運営における基本方針です。不備が認識された場合には、誤りを迅速かつ率直に認め、必要な改革を行い、プレイヤーに対して適切な対応を行うことが不可欠であると考えています。今回の返金対応は大きなコミットメントであり、当社のゲームと会社の信頼を守っていくために不可欠な取り組みであると考えています。

続いて、ネクソン史上、最大かつ最も成功した新作ローンチとなった『ARC Raiders』についてご説明します。10 月 30 日のローンチから 15 週間が経過した現在もなお、高いエンゲージメントを維持しており、当社の最も楽観的な予測を上回る成果を上げています。12 月には販売本数 1,000 万本を突破し、本日時点で 1,400 万本に達しました。

真のヒット作を見極める指標は、その持続性です。『ARC Raiders』においては、ローンチ後も継続的に高いプレイヤーエンゲージメントを維持しており、2 つの指標がそれを裏付けています。第一に、ローンチから 2 か月後の 1 月に最大同時接続者数が 96 万人に達したこと。第二に、現時点までに WAU が約 600 万人規模まで成長し、その水準を維持していることです。世界中で数百万人のプレイヤーが日常的にプレイする定番タイトルとしての地位を確立しつつあります。

Embark Studios による継続的なコンテンツアップデートと、ネクソンのライブオペレーションの支援により、『ARC Raiders』は、多くのタイトルに見られるような短期的な急伸・急減速という典型的なトレンドとは異なる推移を示しています。また、現在開発中の年間コンテンツ計画を背景に、今後もコアユーザーのエンゲージメントを維持しつつ、新規プレイヤーを継続的に取り込んでいけると考えています。本作は当社グローバル IP ポートフォリオにおける持続的な柱となるでしょう。

『ARC Raiders』の成功は、当社のグローバル展開戦略が有効であることを示す明確な証左であり、今後の新規 IP 創出に向けた重要な基盤でもあります。本作の成功は、当社が大規模なグローバル市場においてゲームをヒットさせ、持続的に成長・運営していくための開発体制、運営モデル、ライブ運用の実行力を備えていることを示しています。

要約すると、2025 年は、既存フランチャイズの継続的な進化と強靭性を示すとともに、欧米市場でブレークスルーを果たし、さらに世界中のプレイヤーに支持される新規 IP を創出し、地域・プラットフォーム・ビジネスモデルを横断して実行力を発揮できた一年となりました。

この成果を基盤として、当社は新たな年を、より多角化され、より強靭で、よりグローバル競争力の高い企業として迎えています。

それでは、次に CFO の植村の説明に移ります。

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 四半期の売上収益は前年同期比で 55%増加の 1,236 億円となり、営業利益は黒字転換し、72 億円で着地しました。

なお、第 4 四半期業績には、『ARC Raiders』に関する収益のうち、277 億円を 2026 年以降に繰り延べています。『ARC Raiders』は基本売り切り型の販売となりますが、シングルプレイではなくマルチプレイヤーゲームとなります。このようなゲームの特性を踏まえ当社監査法人とも協議の上、一部の販売チャネルによる売上に関して、収益を繰り延べる処理を行うこととしました。第 4 四半期に発生した繰延収益 277 億円の過半は、2026 年第 1 四半期に収益認識される予定です。

第 4 四半期業績には、『MapleStory: Idle RPG』の返金による影響も含まれており、その影響額は売上収益と営業利益でそれぞれ約 90 億円と 40 億円の減少となりました。

費用面では、『ARC Raiders』をはじめとする好調な業績を背景に、業績予想には織り込んでいなかった業績連動賞与が発生しました。また、新作タイトルの好調な立ち上がりを受け、プラットフォーム手数料も計画を上回りました。加えて、主にパブリッシングタイトルのサービス終了に伴い、一時的な減損損失 30 億円を計上しました。

四半期利益は 109 億円で着地しました。前年同期に 317 億円の為替差益を認識した一方で、当期は現金預金等に係る為替差益が 97 億円であった影響により、前年同期比で 66%減少しました。

フランチャイズ別の説明に移ります。第 4 四半期では IP 成長戦略の着実な進捗が実現しました。3 大フランチャイズの合計売上収益は、前年同期比で 13%成長し、さらに『マビノギモバイル』や『ARC Raiders』等の新作による業績貢献がありました。

PC 版『アラド戦記』は、中国と韓国ともに、良好なプレイヤーエンゲージメントが維持され、二桁成長を達成しました。一方、モバイル版の減収により、フランチャイズ全体の売上収益は前年同期比で 16%減少しました。

メイプルストーリーフランチャイズの合計売上収益は、『MapleStory: Idle RPG』が大成功を収めたことにより返金を含めても前年同期比で 54%成長しました。

韓国の『メイプルストーリー』は、冬季アップデートにより、売上収益が前年同期比で 14%成長し、PC カフェのシェアは過去最高となる 45%を記録しました。

グローバル版『メイプルストーリー』は、売上収益が前年同期比で 24%成長しました。特に欧米地域においては、冬の大規模アップデートの好評により、過去最高の四半期売上収益を達成しました。

また、『MapleStory Worlds』の売上収益は前年同期比で約 2 倍に成長しました。

『MapleStory: Idle RPG』は、手軽に楽しめるカジュアルなゲーム体験やレベルアップの楽しさが幅広いユーザー層から好評を博し、複数の市場においてアプリストアランキングで 1 位を獲得しました。第 4 四半期には返金により約 90 億円の売上収益へのマイナス影響がありましたが、業績に大きく貢献しました。

『FC』フランチャイズは、ホリデーアップデートやセールスプロモーションにより、前年同期比で増収となりました。

『マビノギモバイル』は、12 月に開始したサンリオコラボアップデートがユーザーに好評を博し、堅調な業績貢献を見せました。

『ARC Raiders』は、10 月 30 日のリリース以降 12 月末までに累計販売本数が 1,000 万本を突破し、当社の予想を上回る業績を記録しました。本作は、複数のプラットフォームにおいて WAU、最大同時接続ユーザー数、リテンションなどの指標を高い水準で維持しています。

続いて、2025 年通期の業績説明に移ります。

2025 年には、主力タイトルである『アラド戦記』や『メイプルストーリー』の成長が再び加速し、『マビノギモバイル』や『ARC Raiders』といった新作タイトルも驚異的な成功を収めました。その結果、通期売上収益は過去最高となる 4,751 億円となり、前年比で 6%増加するなど、IP 成長戦略の有効性を証明しました。主要 3 大フランチャイズの売上収益は前年と同水準となる 3,315 億円で着地し、3 大フランチャイズ以外の売上収益は前年比 25%増の 1,436 億円となりました。

営業利益は、前年比で横ばいとなる 1,240 億円となりました。

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により、人件費が前年比で増加しました。また、『ARC Raiders』、『マビノギモバイル』、『MapleStory: Idle RPG』等の新作タイトルの好調に伴い、広告宣伝費及びプラットフォーム手数料やロイヤリティ等の変動費も増加しました。

当期利益は、2024 年には 309 億円の為替差益を計上した一方で、2025 年には 27 億円の為替差損を認識した影響で、前年比 32%減少となる 921 億円で着地しました。

2026 年第 1 四半期の業績見通しに移ります。ポートフォリオ全体で力強い勢いが続くと予想しています。新作による増収寄与と、PC 版『アラド戦記』およびメイプルストーリーフランチャイズの成長により、過去最高の四半期売上収益を達成する見込みです。

第 1 四半期のグループ収益は、会計基準ベースで 32%から 44%の増加、一定為替レートベースでは 23%から 34%の増加となる 1,505 億円から 1,640 億円のレンジとなることを予想しています。

PC 版『アラド戦記』は、パッケージ販売を含む旧正月アップデートにより、前年同期比での増収を見込んでおります。

中国の『アラド戦記モバイル』の売上収益は前四半期比でおよそ横ばいとなる一方で、前年同期比で減少することを予想しています。

その結果、アラド戦記フランチャイズの合計売上収益は、前年同期比で減少することを見込んでいます。

2026 年は『アラド戦記モバイル』を再び成長軌道に戻せるように注力してまいります。今後はテンセントとの共同開発により、中国市場において現地ニーズに即したよりローカライズされたコンテンツを提供していく予定です。

メイプルストーリーフランチャイズの合計売上収益は、『MapleStory: Idle RPG』の増収寄与により、前年同期比で約 30%増加することを見込んでいます。

PC 版『メイプルストーリー』は、韓国・グローバルともに、第 4 四半期から実施している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持続することを見込んでいます。

『MapleStory Worlds』においては、前年同期比で増収を見込んでおります。

『MapleStory: Idle RPG』については、コーディング上の問題を発表してから 2 週間が経過しましたが、プレイヤーベースは依然として堅調かつ活発であり、本作に対するプレイヤーの需要と関心の高さを物語っています。第 1 四半期の業績見通しには、返金による約 50 億円の売上収益の減少と約 30 億円の営業利益の減少を織り込む一方で、引き続き堅調な収益貢献を見込んでいます。

2026 年は、ハイパーローカライゼーションと継続的なコンテンツアップデートにより、よい流れを継続させていきたいと考えています。

FC フランチャイズの合計売上収益は、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。6 月に開催されるワールドカップに向けてユーザーの盛り上がりを高めることに注力する予定です。

『マビノギモバイル』は、新規バトルコンテンツ、旧正月プロモーション、周年アップデートによる増収寄与を見込んでいます。

『ARC Raiders』は、現在までに累計販売本数が 1,400 万本を突破しました。今後も、毎月のコンテンツアップデートとイベントを通じて、高水準なプレイヤーエンゲージメントと販売の勢いを維持できると期待しています。

営業利益は、前年同期比で会計基準ベース 23%から 47%の増加、一定為替レートベースで 7%から 30%の増加となる 512 億円から 611 億円のレンジとなる見込みです。

費用面では、『ARC Raiders』、『MapleStory: Idle RPG』、『マビノギモバイル』の売上に伴い、プラットフォーム手数料及びロイヤリティが増加する見込みです。また、『ARC Raiders』に関する業績連動賞与や人員増加による人件費の増加も見込んでいます。さらに、新作タイトルのプロモーションに伴う広告宣伝費の増加も予想しています。

四半期利益は、前年同期比で会計基準ベース 56%から 84%の増加、一定為替レートベースで 31%から 58%の増加となる 409 億円から 484 億円のレンジを予想しています。

最後に、株主還元についてご説明します。

当社は、多額のキャッシュフローを継続的に生み出し、強固なバランスシートを構築しています。2025 年には、8 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ており、年度末のキャッシュ残高は 8,000 億円を超えました。

この潤沢な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、自己株式の取得も実施することができました。2025 年には、1 株当たりの配当額を 2024 年の 22.5 円から 45 円に倍増させるとともに、969 億円の自己株式取得を実施しました。

加えて、2025 年 2 月に発表した 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、残額 250 億円相当の取得を 1 月 28 日に完了しました。当方針により取得した自己株式をすべて消却することを、本日 2 月 12 日の取締役会にて決議しました。

当社は前年度営業利益の 33%以上を株主の皆様に還元するという基本方針のもと、積極的な株主還元を継続してまいります。2026 年においては、1 株当たり 30 円の半期配当金、年間で 1 株当たり 60 円の配当金を実施する予定であり、自己株式取得についても引き続き積極的に検討してまいります。

今後も成長投資や戦略的な資本配分に対応できる強固なバランスシートを維持し、資本効率の一層の向上に取り組んでまいります。

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

植村さん、ありがとうございます。

最後に、本日のご説明の締めくくりとして、直近の成功の背景と、それが当社の長期的な将来にどのような意味を持つのかについて、ご説明したいと思います。直近の四半期の業績やさまざまな成果といった数字面を超えて見てみると、過去 2 年間、ネクソンは複雑でありながらも大きな可能性を秘めた変革を遂げ、数少ない真のグローバルゲーム企業の一つへと成長を遂げてきました。

この変革の中核にあるのは、2024 年のキャピタル・マーケット・ブリーフィングでお示しした IP 成長戦略です。有力フランチャイズの成長を加速させると同時に、規律あるアプローチで新作ローンチや新規 IP の創出・育成を目指すことを掲げています。

実際に、当社は既存の大型タイトルを強化し、複数の新作をリリースしました。すべてではありませんが、その多くが、コンテンツアップデートと地域展開を通して、さらなる成長の基盤を築く上で一定の成功を収めました。

中でも『ARC Raiders』の成功は、当社の戦略の正しさを示す明確な証左であり、今後、当社がどのような方向を目指していくのかを象徴する存在となっています。

ネクソンは、主力フランチャイズに継続的な進化と強靭性をもたらしながら、地域・プラットフォーム・ビジネスモデルを横断してプレイヤーに訴求する新作を大規模に展開できる、開発体制と運営モデルを確立してきました。現在のネクソンは、より多角化され、より強靭で、よりグローバル競争力の高い企業へと進化しています。

今後の進捗と成長戦略については、3 月 31 日に東京で開催されるキャピタル・マーケット・ブリーフィングにて、詳しくご説明する予定です。当社の経営陣やクリエイティブリーダーより、中期経営計画の達成に向けた戦略や、今後のコンテンツパイプラインの展望についてご説明する予定です。

それでは、これよりご質問をお受けします。