2025 年 11 月 11 日



2025 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
第 3 四半期業績及び第 4 四半期業績予想 4
各フランチャイズの概要 5
株主還元 8
サマリー 9

マネジメント・サマリー

当第 3 四半期の売上収益は 1,187 億円、営業利益は 375 億円、いずれも業績予想の範囲内で着地しました。当第 3 四半期業績及び第 4 四半期の業績見通しは、当社が昨年発表した IP 成長戦略が長期的かつ持続可能な成長を実現できることを示しています。『メイプルストーリー』のような確立されたフランチャイズでは、継続的なコンテンツアップデートと着実なゲーム運営が垂直方向の成長をもたらしています。加えて、『マビノギモバイル』や第 4 四半期に当社として過去最高の滑り出しとなった『ARC Raiders』などの新作は新しい収益源を創出するなど、水平方向の成長を見せています。

今年の第 4 四半期及び 2026 年以降を見据えて、この戦略により当社は強固で持続可能な収益構造を構築しつつ、グローバルポートフォリオの強化、多様化がさらに進むことを見込んでいます。

メイプルストーリーフランチャイズの業績は、当社の垂直方向の戦略がいかにポートフォリオの成長を牽引しているかを明確に示しています。プレイヤーエンゲージメントを大幅に向上させるとともに、世界中で IP の訴求力を拡大しています。

今年、メイプルストーリーフランチャイズは、当社の主要市場である韓国において新規コンテンツにより力強い回復を実現しました。また、UGC プラットフォームである『MapleStory Worlds』とハイパーローカライズ[1]されたグローバル『メイプルストーリー』がグローバル市場で進展しました。そして、プレイヤー層のさらなる拡大を目指し、カジュアルなゲーム性の新規タイトル『MapleStory: Idle RPG』を先週配信開始しました。

これらの取り組みにより、メイプルストーリーフランチャイズの 2025 年通期売上収益は前期比 40%増となる見込みであり、22 年の歴史において過去最高を達成する見通しです。さらに、売上収益の約 40%が主要市場である韓国以外の地域で創出されています。

[1] ハイパーローカライゼーションとは、当社のグローバル戦略の重要な要素であり、単なる翻訳・ローカライゼーションに留まらない、各市場のプレイヤー固有の嗜好に適合したコンテンツ、プロモーション、コミュニティマネジメントを提供する取り組みを指します。

加えて当社は、グローバル市場での存在感を大幅に拡大させることができる、注目度の高いゲームをローンチしています。

10 月 30 日に、新作 PvPvE エクストラクションシューター、『ARC Raiders』を発売し、シューターカテゴリーに革新をもたらしました。

当社の Embark Studios が開発した本作は好調な滑り出しを見せ、Steam のグローバル売上ランキングで 1 位を獲得しました。すでに合計 400 万本を販売し、全プラットフォームで 70 万人 を超える同時接続者数を達成しました。プレイヤーから広く称賛を受け、Steam で「非常に好評」の評価を獲得し、各種サイトで今年最も高評価のタイトルの一つにランクインしています。

今後数ヶ月間は、既存プレイヤーのエンゲージメント維持と新規プレイヤーの獲得が最優先事項です。今月には、新規マップ、ARC マシン、クエスト、ゲームプレイアイテムなどの追加コンテンツを実装する予定です。コアプレイヤーの維持と新規プレイヤーの獲得に向けた Embark のコンテンツ・プロモーションロードマップを 2026 年まで展開する計画です。

『ARC Raiders』は、ARC と呼ばれる危険なマシンに脅かされた、どこか馴染み深くも危険な未来の地球を舞台とした PvPvE エクストラクション・アドベンチャーという点で差別化されています。プレイヤーからの高い評価、ローンチ後の良好な指標により、本作は巨大なシューター市場における有望な挑戦者としての地位を確立しています。

次に、当社のグローバル展開を加速させるパートナーシップ及び新作の進捗についてご説明します。テンセントとのパートナーシップを通じ、中国への展開を着実に進めています。中国版『THE FINALS』のオープンベータを 11 月 18 日に開始予定です。さらに、『The First Berserker: Khazan』及び『ARC Raiders』の中国向けローカライズ版も順次リリースする計画であり、この重要市場における当社のプレゼンス確立に向けて着実に前進しています。

また、日本市場においては、『マビノギモバイル』のハイパーローカライズ版を来年投入予定です。

以上のとおり、当社の IP 成長戦略は初期段階において確かな成果を示しており、この戦略を他のフランチャイズにも展開することで、今後数年間にわたる持続的な成長が期待できます。

第 3 四半期業績及び第 4 四半期業績予想

第 3 四半期は、売上収益が 1,187 億円、営業利益が 375 億円と、いずれも業績予想のレンジ内で着地しました。コスト面では広告宣伝費と人件費が計画対比で下回りました。

前年同期比では、昨年にローンチした中国『アラド戦記モバイル』と『The First Descendant』の減収により、売上収益が 12%減少、営業利益は 27%減少しました。一方、四半期利益は、前年同期比で 41%増加の 382 億円となりました。これは、前年同期に 196 億円の為替差損を計上した一方で、当期は 92 億円の為替差益を計上したことが主な要因です。

第 4 四半期の業績予想としては、売上収益は前年同期比 45%から 62%増加の 1,158 億円から 1,293 億円のレンジ、営業利益は前年同期の 17 億円の損失から転じて 217 億円から 319 億円のレンジを見込んでいます。これは、当社として過去最高の第 4 四半期売上収益及び営業利益となる見通しです。前年同期比では、メイプルストーリーと FC フランチャイズ及び PC 版『アラド戦記』の増収に加えて、『ARC Raiders』、『マビノギモバイル』、『MapleStory:Idle RPG』、そして中国版『THE FINALS』の新作 4 タイトルが増収寄与する見込みです。

当社は本年を力強い成長で締めくくる見通しであり、当社戦略の着実な進展により、さらなる成長を推進する強固な基盤を構築しています。

各フランチャイズの概要

第 3 四半期は、主要フランチャイズが前四半期に引き続き好調に推移しました。『FC ONLINE』は堅調な業績を維持し、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 61%増加しました。PC 版『アラド戦記』は前年同期比で 72%成長した一方で、中国のモバイル版の売上収益が減少したため、アラド戦記フランチャイズ全体では減収となりました。その結果、3 大フランチャイズの合計売上収益は前年同期比で 11%減少しました。第 4 四半期においては、メイプルストーリーと FC フランチャイズ及び PC 版『アラド戦記』が前年同期比で 2 桁成長し、3 大フランチャイズの合計売上収益は前年同期比で約 15%成長する見込みです。

アラド戦記フランチャイズ

PC 版『アラド戦記』の売上収益は、第 3 四半期に実装した複数のコンテンツアップデートが好評を博し、全地域を通じて前年同期比で 72%増加しました。一方、フランチャイズ全体の売上収益は、昨年ローンチしたモバイル版の減収により、前年同期比で 45%減少しました。第 4 四半期は、PC 版『アラド戦記』が引き続き成長するものの、フランチャイズ全体の売上収益は前年同期比で約 10%減少することを予想しています。

- **PC 版『アラド戦記』**：韓国では、売上収益が前年同期比で 145%成長しました。
  中国では、夏季アップデートと国慶節アップデートが好評であったことから、第 3 四半期の売上収益は想定を上回り、前年同期比で力強い 2 桁成長を達成しました。良好なプレイヤーエンゲージメントを反映し、MAU、課金ユーザー数、ARPPU いずれも前年同期比で増加しました。
  第 4 四半期は、韓国と中国ともに引き続き前年同期比での成長を見込みつつ、来年 1 月に予定している旧正月アップデートの準備を進めてまいります。
- **『アラド戦記モバイル』**：第 3 四半期の売上収益は業績予想の上限で着地しました。レベルキャップ開放、新規ダンジョン及び新規レイドコンテンツを含む一連のアップデートにより、前四半期比で増収となりました。第 4 四半期においては、弱い季節性にもかかわらず、複数のアップデートにより前四半期比で売上収益がほぼ横ばいとなることを見込んでいます。

また、テンセントとの最初の共同開発コンテンツを 9 月下旬にリリースしました。PvP 対戦要素を含む新しいゲーム体験を提供した結果、プレイヤーリテンションなど主要指標の維持に貢献しました。次の共同開発コンテンツのリリースは 2026 年を予定しています。

メイプルストーリーフランチャイズ

メイプルストーリーフランチャイズは、前四半期からの好調を維持し、第 3 四半期の売上収益が前年同期比で 61%成長しました。第 4 四半期は、韓国における継続的な回復と『MapleStory: Idle RPG』などの新作の貢献により、前年同期比で約 40%の成長を見込んでいます。

- **韓国『メイプルストーリー』**：夏季アップデートが好調に推移し、第 3 四半期の売上収益が業績予想を上回り、前年同期の約 3 倍の売上収益となりました。夏季アップデート及び待望の新規コンテンツの好評により、MAU、課金ユーザー数、ARPPU いずれも前年同期比で増加しました。第 4 四半期は、冬季アップデートのリリースにより、プレイヤーエンゲージメントを維持する計画です。
- **グローバル『メイプルストーリー』**：第 3 四半期の売上収益は前年同期比で減少し、第 4 四半期も 前年同期比で若干の減収を予想しています。一方、『Global MapleStory Classic World』という新規コンテンツ計画を発表しました。これは PC 版『メイプルストーリー』における、ローンチ初期の時代を再現する新規コンテンツで、プレイヤーベースの活性化と休眠プレイヤーの復帰を期待しています。
- **『MapleStory Worlds』**：前年同期の 8 倍以上の売上収益により大幅な成長を達成しました。第 4 四半期も前年同期比での成長を見込んでいます。
- **『MapleStory: Idle RPG』**：11 月 6 日にグローバル[2]でリリースしました。気軽に遊べるゲーム性を通じて、幅広い層へメイプルストーリーIP を訴求するとともに、休眠ユーザーの再獲得を目指しています。

[2] 日本、中国、ベトナム、スロバキア、ベルギーを含む一部の国は、対象外

FC フランチャイズ

『FC ONLINE』はシーズン最優秀チーム「Team of the Season」アップデートの好調により、第 3 四半期の売上収益が業績予想を上回り、前年同期比で成長しました。第 4 四半期も複数のアップデートやセールスプロモーションによりプレイヤーエンゲージメントを維持し、前年同期比で増収となる見込みです。2025 年は大型のプロサッカーイベントがなかったにも関わらず、FC フランチャイズの通期売上収益は昨年の高い水準と比較してもほぼ同水準を維持する見通しです。

マビノギフランチャイズ

『マビノギモバイル』は、今年 3 月のローンチ以降、当社の業績に大きく貢献してきました。第 3 四半期も、引き続き堅調な貢献を見せましたが、売上収益は業績予想をやや下回りました。第 4 四半期は前四半期比で若干の減収を見込んでいるものの、魅力的なコラボレーションや新規コンテンツの投入を通じてプレイヤーの定着を図る計画です。

更に来年、日本市場向けにハイパーローカライズされた『マビノギモバイル』のリリースを予定しています。

シュータージャンル

- **『ARC Raiders』**：10 月 30 日の華々しいデビューの後、Steam のグローバル売上ランキングで瞬く間に 1 位を獲得し、現在までに 400 万本を販売しました。高頻度のイベントと新規コンテンツの投入により、プレイヤーエンゲージメントの維持とさらなる販売本数の拡大を図る計画です。
- **『THE FINALS』**：9 月に行ったシーズン 8 のアップデートにより、第 3 四半期の売上収益は前年同期比で 58%増加しました。この好調な勢いは第 4 四半期も継続する見込みです。また、テンセントとのパートナーシップによる中国版のオープンベータを 11 月 18 日に開始予定であり、第 4 四半期の業績に貢献することを見込んでいます。

株主還元

当社は、中長期的な企業価値の向上に向けて、IP 成長戦略の着実な遂行に取り組んでおります。すでに大きく安定したキャッシュフローと強固なバランスシートを確立しており、今後は継続的な成長を実現すると共に株主還元を強化できる状況です。

これらを踏まえて、当社は主要フランチャイズと新作による将来の安定成長及びキャッシュフロー創出力に対する強い自信を反映し、本日の取締役会において、2025 年度の期末配当額を 1 株あたり 15 円から 30 円へ倍増することを決議しました。これにより、2025 年通期の配当予想額は 45 円、2026 年通期の配当予想額は 60 円となります。

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、10 月 24 日に 250 億円の自己株式取得を完了し、現時点で 750 億円の取得を終了しております。残枠の 250 億円相当の自己株式取得につきましては、11 月 12 日から 2026 年 1 月 26 日までの期間に実施することを本日の取締役会にて決議しました。

当社は引き続き前年度営業利益の 33%以上を株主の皆様に還元するという基本方針に基づき、安定的な配当の実施と機動的な自社株買いの両面から、積極的な株主還元を推進いたします。また、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も取り組んでまいります。

サマリー

変化に溢れた一年がまもなく終わりを迎えようとしていますが、2025 年の進捗を振り返りたいと思います。

年初から 、主要市場における有力フランチャイズの活性化、そして新規コンテンツや、新規プラットフォーム及びグローバル展開による IP 成長戦略を推し進めてきました。四半期業績の向上と長期的な成長に向けたグローバル展開という両面で、この戦略は実績を上げています。当社として過去最大規模のグローバルローンチとなった『ARC Raiders』やメイプルストーリーフランチャイズで確立した成長モデルは、アラド戦記やマビノギなど、当社が保有するポートフォリオの多くに適用することが可能です。

IP 成長戦略は、当社に新たな成長機会をもたらしています。新たな機会を捉えるための強固なバランスシートに加えて、当社は明確な戦略、人材及び情熱を有しており、長期的な成長に向けて邁進してまいります。