株式会社ネクソン

2025 年第 3 四半期　Prepared Remarks

2025 年 11 月 11 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、第 3 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。本日の説明会では、まず 10 月 30 日に素晴らしいスタートを切った『ARC Raiders』を含めた、当社の業績及び業績見通しについて私からご説明します。その後、CFO の植村より財務ハイライトについてご説明します。

第 3 四半期において、売上収益は 1,187 億円、営業利益は 375 億円となり、いずれも業績予想レンジ内で着地しました。この業績及び第 4 四半期業績予想は、昨年発表した IP 成長戦略が、持続的かつ長期的な成長を着実に実現していることを示しています。メイプルストーリーフランチャイズは、その好例です。韓国では新規コンテンツにより力強く回復し、グローバル版ではハイパーローカライゼーションを推進、UGC プラットフォームである『MapleStory Worlds』は地域拡大を進めました。また、先週リリースした『MapleStory: Idle RPG』は、カジュアルなゲーム体験により、プレイヤーベースをさらに拡大することが期待されます。

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。

メイプルストーリーフランチャイズで実現したコンテンツの多様化やグローバル化は、他の主要 IP にも応用可能です。例えば、来年日本でモバイル版のリリースを控えるマビノギフランチャイズや、今年大規模な欧米市場向けに、3 作中の第 1 作をリリースした『アラド戦記』フランチャイズがその対象となります。

グローバル展開のもう一つの重要な戦略は、パートナーシップです。テンセントとのパブリッシング契約により、2024 年に中国で『アラド戦記モバイル』をリリースし、大きな成果を上げました。また、テンセントは中国向けにローカライズした『THE FINALS』のオープンベータを 11 月 18 日に開始する予定です。今後もテンセントと協力して、『ARC Raiders』や『The First Berserker: Khazan』の中国展開に取り組んでまいります。

こうしたグローバル展開の中でも特筆すべき成果が、10 月 30 日にグローバルでローンチした『ARC Raiders』です。本作は Steam の売上ランキングで 1 位を獲得し、ローンチから 2 週間が経過した現在、極めて好調なスタートを切ったと自信を持って申し上げることができます。

本日は、Embark Studios の創業者であり、当社取締役でもあるパトリック・ソダーランドが参加しています。『ARC Raiders』のローンチ状況と、エンゲージメント維持戦略について、パトリックからご説明いたします。

パトリック・ソダーランド　取締役　Embark Studios CEO
ありがとうございます。

『ARC Raiders』が世界中のプレイヤーからいただいた反響は、Embark の小規模な開発チームにとって非常に喜ばしいものでした。

私たちも一ゲーマーとして、とても良い作品を作れたと信じていましたが、大勢のプレイヤーからすぐに好意的な反応を頂いたことにとても感謝しています。

プレイヤー数は順調に増加し、当初の目標を上回る 70 万人の同時接続者数を達成しました。

本作は Steam 上で「非常に好評」の評価を獲得し、さまざまなサイトで今年の最高評価タイトルの 1 つとして評されるなど、プレイヤーから幅広い称賛を受けました。

『ARC Raiders』の開発は、挑戦の連続でした。手応えを感じられることもありましたが、理想とする品質に届いていなかったため、何度も方向転換を余儀なくされました。こうした決断には、開発リーダー陣の度胸だけでなく、ネクソンにとっても忍耐が必要でした。

その結果、市場で大きく差別化された作品を完成させることができました。5 月に実施したテックテストと 10 月に開催したサーバースラムを通じて、『ARC Raiders』が従来型のシューティングゲームとは一線を画すタイトルであることをプレイヤーに伝えることができました。

現時点で 400 万人以上のプレイヤーが、本作を購入しました。これは、有力作品がひしめく市場における新規 IP として幸先の良いスタートと言えます。

今年から来年にかけて、プロモーションと継続的なコンテンツアップデートを通じてプレイヤー体験を拡充し、ゲームのさらなる成長を推進してまいります。

今月には、5 つ目の新規マップに加えて、より柔軟な戦術が求められる新たな ARC マシン、新しい武器やガジェット、そして新しいクエストを実装予定です。さらに、マッチング最適化、バランス調整、チート対策など、いわゆる「クオリティ・オブ・ライフ」改善にも継続的に取り組んでおり、これらは世界トップクラスのライブ運用体制によって支えられています。

プレイヤーの皆様の情熱に深く感謝するとともに大きな刺激を受けています。この情熱を持続していただけるよう、継続的なアップデートに全力で取り組んでまいります。

イ・ジョンホン　代表取締役社長

ありがとうございます。パトリックとチームの皆さん、素晴らしいゲームを作り上げたことを称えたいと思います。

『ARC Raiders』は全プラットフォーム合計ですでに 400 万本以上を販売しました。来年も、コアプレイヤーと新規プレイヤーの両方を惹きつけるコンテンツロードマップを準備しています。

Embark のライブ運用へのコミットメントにより、『ARC Raiders』は当社のグローバルフランチャイズにおいて重要な収益源として成長し、持続的に貢献していくと考えています。

それでは、次に CFO の植村より第 3 四半期業績と第 4 四半期業績見通しについて詳しくご説明いたします。

植村士朗　代表取締役最高財務責任者

有難うございます。

当第 3 四半期においては、3 大フランチャイズが堅調に推移し、売上収益は 1,187 億円、営業利益は 375 億円となり、いずれも業績予想のレンジ内で着地しました。

前年同期比では、昨年ローンチした中国『アラド戦記モバイル』と『The First Descendant』の減収により、売上収益は 12%減、営業利益は 27%減となりました。

四半期利益は 382 億円となり、業績予想を上回りました。前年同期に 196 億円の為替差損を認識した一方で、当期は 92 億円の為替差益を計上したため、前年同期比で 41%の増加となりました。

第 3 四半期において、3 大フランチャイズの合計売上収益は、『アラド戦記モバイル』の減収により、前年同期との比較で 11%減少しました。

アラド戦記フランチャイズにおいては、PC 版『アラド戦記』が複数のコンテンツアップデートの好評により前年同期比で 72%成長した一方で、昨年ローンチした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 45%減少しました。

韓国の PC 版『アラド戦記』は前年同期比で売上収益が 145%成長しました。

中国においては、夏季及び国慶節アップデートが好評であったことから、売上収益が想定を上回り、前年同期比で 2 桁成長しました。KPI では、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。

『アラド戦記モバイル』は、レベルキャップ開放や新規ダンジョン及びレイドコンテンツなどを含む一連のアップデートにより、売上収益が業績予想の上限で着地し、前四半期比で増収となりました。

また、初めてのテンセントとの共同開発コンテンツを 9 月下旬にリリースし、プレイヤーリテンションなど主要指標の維持に寄与しました。

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、売上収益が前年同期比で 61%成長しました。

韓国では、夏季アップデートの好調が持続したことにより、MAU、課金ユーザー数、ARPPU がいずれも前年同期比で上昇しました。その結果、韓国版の売上収益は前年同期比で約 3 倍となりました。

一方、グローバル版『メイプルストーリー』は前年同期比で減収となりました。

『MapleStory Worlds』は、前年同期比で 8 倍超の成長を達成しました。

『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、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。

『マビノギモバイル』は、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 四半期においては、前年同期比でメイプルストーリー及び FC フランチャイズや PC 版『アラド戦記』の 2 桁成長を予想しています。また、『マビノギモバイル』の増収寄与に加えて、第 4 四半期にローンチする『ARC Raiders』、『MapleStory: Idle RPG』、『THE FINALS』中国サービス等の新作の貢献も見込んでいます。

その結果、グループ売上収益は、会計基準ベースで 45%から 62%の増加、一定為替レートベースでは 43%から 59%の増加となる、1,158 億円から 1,293 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全体の売上収益は、前年同期比で約 10%減少することを見込んでいます。

PC 版『アラド戦記』は、中国・韓国ともに引き続き前年同期比で成長を見込んでいます。

『アラド戦記モバイル』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になることを見込んでいます。なお、テンセントとの共同開発コンテンツの次回リリースは来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は、前年同期比で約 40%の成長を見込んでいます。これは、韓国版の好調、『MapleStory Worlds』の増収、及び新作『MapleStory: Idle RPG』の貢献によるものです。

韓国の PC 版『メイプルストーリー』は、冬季アップデートにより好調なプレイヤーエンゲージメントを維持する見込みです。

グローバル版『MapleStory』は、前年同期比で売上収益がやや減少することを予想しています。

『MapleStory Worlds』は第 4 四半期の売上収益が前年同期比で増加する見込みです。

加えて、11 月 6 日にローンチした『MapleStory: Idle RPG』による増収寄与も見込んでいます。

FC フランチャイズは、第 4 四半期も引き続き前年同期比で売上収益の成長を見込んでいます。2025 年は大型のプロサッカーイベントが開催されなかったものの、通期売上収益は昨年の高い水準と比較してもほぼ横ばいになることを予想しています。

これらの結果、第 4 四半期の 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%成長することを見込んでいます。

『マビノギモバイル』は、第 4 四半期の売上収益は前四半期比で若干減少する見込みですが、魅力的なコラボレーションや新規コンテンツの投入によりプレイヤーの定着を図っていく計画です。

10 月 30 日にローンチした『ARC Raiders』は、ローンチ後すでに 400 万本売り上げました。イベントと新規コンテンツを高頻度で投入することで、プレイヤーエンゲージメントを維持しながら販売を促進する計画です。

また、11 月 18 日に『THE FINALS』のオープンベータを中国にて開始し、第 4 四半期に増収寄与する見込みです。

営業利益については、217 億円から 319 億円のレンジとなる見込みです。

前年同期比では『ARC Raiders』と『マビノギモバイル』の増収寄与に伴う変動費の増加、及び第 4 四半期にローンチした新作『ARC Raiders』や『MapleStory: Idle RPG』に係る広告宣伝費の増加を予想しております。また、クラウドサービス費用と『MapleStory Worlds』のクリエイター報酬の増加も見込んでおります。

一方で、前四半期に続き子会社であるファンドを清算することに伴い約 50 億円の清算益を見込んでおります。

営業利益は前年同期比で増加を見込む一方で、四半期利益は前第 4 四半期に計上した現金預金等に係る為替差益 317 億円の影響により、前年同期比で会計基準ベース 31%から 4%の減少、一定為替レートベースで 38%から 14%の減少となる 222 億円から 306 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、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、今後は継続的な事業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及び新作による今後の安定成長と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。

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。

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。
当社は、2024 年に発表した IP 成長戦略で掲げた目標を着実に達成しています。既存の大型フランチャイズでは、新規コンテンツとグローバル展開により、垂直方向の成長を実現しました。

そして、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』等の新作により、持続可能な水平方向の成長も創出しています。

同時に、長期的な価値創造に向けて、成長性の高い市場で事業を加速させるために、戦略的パートナーシップや投資を積極的に進めております。

事業の強み、健全なバランスシート、そして強力なキャッシュ創出力を基盤に、株主価値をさらに向上させるため、当社は配当を倍増すると同時に 250 億円の自己株式の取得も実施いたします。

それでは、これよりご質問をお受けします。