

2025年2月13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4四半期及び通期 連結業績のお知らせ

過去最高の通期売上収益を達成
2025年は主要フランチャイズの強化に注力

テンセントとの共同開発契約による
中国における『アラド戦記』フランチャイズのリソース強化

1年間で1,000億円の自己株式取得を行う方針を取締役会にて決議

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4四半期(2024年10月1日～12月31日)及び通期連結業績を発表いたしました。

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。
「当社は2024年、過去最高の通期売上収益を達成しました。今後も、安定的な成長と収益性の向上を目指し、『アラド戦記』をはじめとする主要フランチャイズの強化に注力してまいります。自社のクリエイティブチームを戦略的に拡充するとともに、テンセントとの新たな共同開発を通じた開発人員の増強により成長を加速させてまいります。さらに、それぞれ年間100億円以上の売上収益を創出するポテンシャルがある7つの新作ゲームを2027年までにローンチ予定です。当社には、ダイナミックな成長を牽引する明確なビジョン、計画、強固なバランスシートが備わっています。これらによる中長期の成長に対する自信を反映するとともに、株主価値の向上を図るため、当社取締役会は1年間で1,000億円の自己株式の取得を実施する方針を承認しました。」

2024 年度第 4 四半期業績概要

- 第 4 四半期の売上収益は、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¹で 4%減少)の 797 億円。主に『FC』フランチャイズ及び『The First Descendant』が想定を下回ったことにより当社業績予想を下回った
- 一過性の減損損失 70 億円を計上したため、17 億円の営業損失を計上。業績予想対比では、売上収益が想定以下であったことから、当社業績予想を下回った。一過性の減損損失を除いた第 4 四半期の営業利益は 53 億円
- 四半期収益²は 320 億円となり当社業績予想を上回った。米ドル建ての現金預金等に係る 317 億円の為替差益が発生したことが要因

2024 年度通期業績概要

- 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¹で 1%増加)の 4,462 億円。過去最高の通期売上収益を達成
- 今後数年間で IP ポートフォリオを強化及び拡大するための継続的な投資を実施したことから、営業利益は前期比 8%減少(一定為替レートベース¹で 12%減少)の 1,242 億円となった
- 当期利益²は、前期比で 91%増加(一定為替レートベース¹で 84%増加)の 1,348 億円。為替差益の増加及び前年度計上した持分法適用会社への投資に係る減損損失が 2024 年度は認識されなかったことが主な要因

フランチャイズ別ハイライト

- 2027 年中期成長戦略の主要ドライバーは既存フランチャイズの強化及び拡大。『メイプルストーリー』、『アラド戦記』、『FC』の 3 大フランチャイズの合計売上収益は、2023 年度の 3,007 億円から 2024 年度は 3,307 億円へと 10%成長。連結売上収益に占める割合は、前年度の 71%に対し、2024 年度は 74%となった
- 『アラド戦記』フランチャイズ
 - 中国における『アラド戦記モバイル』の好調なローンチによりプレイヤー数が大幅に増加し、2024 年の売上収益は前期比で 53%成長
 - PC 版『アラド戦記』:中国における第 4 四半期の売上収益は、12 月の IP コラボレーションパッケージ販売が想定以下であったことから、当社の業績予想を下回った。第 1 四半期の大規模な旧正月アップデートは、初動こそスローであったものの、現在ではゲーム内の経済バランスが向上し、デイリーアクティブユーザー数が昨年水準まで近づくなどの改善が見られる。第 1 四半期は前年同期比で減収を予想する一方で、年間を通じて回復が進むことが見込まれる。およそ同時期に当該アップデートを実施した韓国では、デイリーアクティブユーザー数が即時に改善し、第 1 四半期は前年同期比で増収を見込む
 - 『アラド戦記モバイル』:中国における第 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の安定化に寄与した。一方で、1 月に実施した旧正月アップデートにおいては、プレイヤーの獲得が期待ほど進まず、事前に想定していたほど第 1 四半期の売上収益が伸びないことを予想。中国における成長のため、より多様でハイパーローカライズされたコンテンツの投入、そして幅広いプレイヤーを惹きつけられる新しい体験を提供する
 - 『アラド戦記』フランチャイズの成長を加速させるため、以前より協議を進めてきたテンセントとの共同開発契約を締結。テンセントより、ハイパーローカライゼーション、新しい体験の創出、進化するトレンドにゲームを適応させるための開発リソースの提供が行われ、大規模な中国のゲーム市場における幅広いプレイヤー層の獲得を目指す
 - 『The First Berserker: Khazan』を 3 月 28 日にリリース予定。『Dungeon&Fighter:ARAD』、『Project OVERKILL』に先行し、垂直方向の成長に向けて『アラド戦記』フランチャイズを世界のプレイヤーに広めることを目的とした戦略的第一歩
- 『メイプルストーリー』フランチャイズ
 - 2024 年のフランチャイズ通期売上収益は、韓国『メイプルストーリー』の売上収益の減少により、前期比で減収。一方、グローバル『メイプルストーリー』は、前期比で 24%成長し、フランチャイズ合計売上収益の 35%を占めた。韓国では、12 月に実施した大型の冬季アップデートによりユーザー数及びプレイヤー満足度が大幅に改善したことから、第 4 四半期の売上収益が想定を上回った。第 1 四半期は、前年同期比で 30%以上の増収を見込む

- 『MapleStory Worlds』: フランチャイズの成長を目的とし、新たな体験を提供する『MapleStory Worlds』は、第4四半期に北米と南米でソフトローンチを実施。韓国におけるコンテンツの好評により売上収益が想定を上回った。1月に始まった欧州へのサービス地域拡大、また年内予定されている東南アジアでの展開にとって良い先行例となった
- 『FC』フランチャイズ
 - 2024年は、歴代2番目に高い通期売上収益となった。過去最高の通期売上収益を達成した前期との比較では減収
 - 第4四半期は、前年同期比で増収となった。一方で、10月に実施したブランディングキャンペーンでは想定ほど売上収益が伸びなかったことから売上収益が業績予想を下回った
 - 2025年は、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開催されないため、ファンの熱気は低下すると予想するものの、ゲームは好調であり、年間を通じて安定運営を見込む
- 『マビノギ』フランチャイズ
 - 『マビノギ』の売上収益は、過去7年にわたり着実に成長。2025年は、モバイルプラットフォームへの拡大により、さらなる成長を目指す。韓国では、3月27日にリリース予定の『マビノギモバイル』の事前登録を実施中
 - シリーズ作となるPC及びコンソール向け『Vindictus: Defying Fate』の開発を進行中。また、Unreal Engine 5への移行を通じて、より洗練されたグラフィックと大型コンテンツを提供する「マビノギ エタニティプロジェクト」は、新規プレイヤーの獲得と休眠ユーザーの再獲得を目指す
- シュータージャンル
 - 『The First Descendant』の第4四半期の売上収益は、コンテンツ不足によるユーザー数の減少により当社業績予想を下回った。12月に実施したシーズン2アップデートではリテンションの改善が進み、3月のシーズン2エピソード2開始に先立ち、良い基盤を整えた
 - 『THE FINALS』は、安定したリテンションにより、第4四半期の売上収益は業績予想レンジ内で着地。第1四半期は、サービス開始直後の前年同期との比較で減収を予想

開発中タイトルの強力なパイプライン

- 中期目標に向けて成長を加速させるため、年間100億円以上の売上収益を創出する可能性のある7作『ARC Raiders』、『NAKWON: LAST PARADISE』、『Vindictus: Defying Fate』、『風の王国2』、『Project DX』、『アラド戦記』シリーズ作の『Project OVERKILL』及び『Dungeon&Fighter: ARAD』を含む新作ゲームを開発中

営業キャッシュフロー及び株主還元

- 当社は、毎年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。2024年は、7年連続で1,000億円以上の営業キャッシュフローを創出し、2024年度末時点の現金残高は6,000億円を超える
- 既存フランチャイズの強化及び成長投資を行う中で、株主価値向上の重要性を認識し、当社取締役会は昨年発表した1,000億円の自己株式取得方針の残額500億円を含め、1年間で1,000億円の自己株式の取得を実施する方針を承認。そのうち2月14日から6月30日までに500億円の自己株式の取得を即時に実行することを決定³
- 2025年も1株当たり15円の半期配当金、または年間で1株当たり30円の配当金の維持を予定

2025 年度第 1 四半期業績予想

- ・ 売上収益は、1,099 億円から 1,221 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 1%から 13%の増加(一定為替レートベース¹では 2%から 14%の増加)
- ・ 営業利益 296 億円から 354 億円を予想
- ・ 四半期利益²は、220 億円から 266 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、2025 年度第 1 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: 7.4 億円
 - － 営業利益: 2.3 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 1 四半期業績見通しの詳細を記載した 2024 年 12 月期第 4 四半期及び通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 年度 12 月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: 2025 年 2 月 13 日(木) 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いたします。

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ネルを選択することで、通訳音声を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 及びパスコ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_wdSz0JnBQjye0tNqUQJDFw

Q&A セッション

なお、本決算説明会の Q&A セッションは日本語、英語、韓国語での逐次通訳で進行いたします。ご質問の際は、翻訳に時間がかかる場合がございますので画面内に発言の許可が表示されるまでお待ちください。

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及び通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、JPX日経インデックス400、日経株価指数300、日経平均株価225の構成銘柄にも採用されています。現在、代表作である『メイプルストーリー』、『マビノギ』、『アラド戦記』をはじめとする40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。2024年には、主要フランチャイズにおける新たな体験の提供を通じた垂直方向の成長、またネクソンのIPポートフォリオに次の柱を創出する水平方向の成長の二軸で構成されるIP成長戦略を策定しました。

■ 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 当期利益及び四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する当期利益及び四半期利益

³ 投資機会、財務状況及び市場環境等を勘案の上、機動的に実施予定

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