株式会社ネクソン

2025 年第 1 四半期　Prepared Remarks

2025 年 5 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。本日は、まず私から事業の進捗についてお話し、その後、CFO の植村より実績と業績予想についてご説明します。

第 1 四半期の売上収益は、前年同期比で 5%増加し、業績予想レンジ内となる 1,139 億円で着地しました。営業利益は、対前年同期 43%増加し、当社業績予想を上回る 416 億円となりました。

当社は、前四半期において主要フランチャイズを強化するとともに、新作ゲームを開発し、リリースすることに注力するとお伝えしました。そして、この 2025 年の最重要課題と中長期 IP 成長戦略を年初より着実に実行しています。

現在までに、これら全てのポイントにおいて明確な成果が出ています。まず、第 1 四半期は、3 大フランチャイズであるアラド戦記、メイプルストーリー及び FC の合計売上収益が、前年同期比 21%成長し、前第 4 四半期における 8%成長から加速しました。背景として、韓国の PC 版『アラド戦記』の好転や『メイプルストーリー』の好調があげられます。韓国の『アラド戦記』は MAU 及び課金ユーザー数が対前年同期で 2 倍以上増加し、過去最高の四半期売上収益を達成しました。韓国の『メイプルストーリー』も DAU、課金率、ARPPU が大きく改善し、売上収益が前年同期比で 43%成長しました。

加えて、当四半期は 2 つの新作をローンチしました。まず、『The First Berserker: Khazan』は、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ための戦略的第一歩です。特に欧米地域でクオリティの高さが認められ、Metacritic の PC ゲームスコアで 83、加えて Steam では 88、Open Critic では 90 を獲得しました。『Khazan』は、当社の戦略的第一歩としての役割を果たし、2027 年までにリリース予定の関連 2 作の土台を築きました。

また、『マビノギモバイル』は、韓国において当社の想定を上回る成功を収めました。ローンチ後、幅広いプレイヤー層に楽しまれ、Androidの人気ランキング1位及び売上ランキング3位、iOSの売上ランキング1位を獲得しました。これにより、他地域への展開の可能性も広がりました。

そして、テンセントとのパートナーシップも順調に進展しています。共同開発による『アラド戦記モバイル』のコンテンツを年内に中国で追加する予定であるほか、現地プレイヤーの嗜好に合わせてローカライズされた『Khazan』及び『THE FINALS』の事前登録も先月中国で開始しました。

次に業績予想についてです。当第2四半期は、『アラド戦記モバイル』が中国で記録的な成功を収めた昨年第2四半期の高い実績との比較となります。しかし、売上収益は一定為替レートベースで対前年同期およそ横ばいとなることを予想しています。これは、PC版『アラド戦記』や『メイプルストーリー』の成長に加えて、主に『マビノギモバイル』などの新作ゲームの大幅な増収寄与を見込むためです。

さらに第2四半期は、2つの革新的な新作、『ARC Raiders』及び『MapleStory N』の進捗という点でも注目に値します。

Embark Studiosは今月初めに『ARC Raiders』の大規模なグローバル・テクニカルテストを実施し、緊迫感あふれる直感的なPvPvEゲームプレイと成長システムを初披露しました。参加者の反応には大きな手応えを感じており、テスト結果は様々な指標で当社の想定を大きく上回りました。
例えば、

- YouTube再生回数目標500万に対して、2,000万以上を達成し、
- 上位10位を目標としたTwitch視聴ランキングでは6位にランクイン。
- そして、Steamのウィッシュリスト数は目標を50%以上上回りました。

特に欧米地域で好調に推移し、初動のリテンションは昨年第4四半期に実施した前回のテストとの比較で25ポイント上昇しました。Embarkは現在、参加者からのフィードバックをもとに、ゲームの完成度をさらに高めることに集中しています。

次に、MapleStory Universeプロジェクト初のプロダクトとなる『MapleStory N』です。ブロックチェーン技術を活用し、NFTのデジタル所有権に基づく報酬体系を採用する本作においてユーザーはゲーム内の貢献度に応じて報酬を付与されます。5月15日に世界の一部地域にてローンチ予定です。

この4ヶ月間を総括すると、主要フランチャイズを好転させ、新作ローンチにも成功し、パートナーシップも順調に進展、そして大ヒットの可能性を秘めた新作の開発もしっかりと進めました。

ネクソンは、プレイヤーと投資家の皆様へのコミットメントを着実に一つひとつ実行に移しています。

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。

当第 1 四半期においては、最重要課題への対応と長期的な IP 成長戦略に着実な進展が見られました。『アラド戦記』及び『メイプルストーリー』が好転したことに加え、『The First Berserker: Khazan』及び『マビノギモバイル』の新作 2 作をローンチするなど、戦略的な IP 拡張が進みました。

売上収益は、3 大フランチャイズの成長及び新作の貢献により、会計基準ベースで前年同期比 5%増加、一定為替レートベースで 9%増加の 1,139 億円となり、業績予想レンジ内で着地しました。

営業利益は、当社業績予想を上回る 416 億円で着地しました。想定を上回る PC 版『アラド戦記』や『メイプルストーリー』の業績が利益率を押し上げ、コストも当社の計画を下回りました。前年同期比では、3 大フランチャイズが成長したこと、及び、2024 年第 1 四半期に計上した 62 億円の一時的な減損損失の影響で、営業利益が 43%増加しました。IP ポートフォリオの拡大に向けた投資を行う中で、営業利益の大幅な成長を達成しました。

四半期利益は、前年同期に 107 億円の為替差益を認識した一方で、当期は 42 億円の為替差損を認識したことから、前年同期比で 27%減少となる 263 億円で着地しました。業績予想対比では、営業利益が想定を上回った一方で、為替差損 42 億円及び持分法による投資の減損損失 16 億円を計上したことから、業績予想レンジ内で着地しました。

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 60%増加しました。『アラド戦記モバイル』や 3 月に発売を開始した『The First Berserker: Khazan』の増収寄与、及び韓国の PC 版『アラド戦記』が売上収益をほぼ倍増させるなど好調な業績を上げたことが要因です。

中国の PC 版『アラド戦記』は、ゲーム内経済バランスの改善と DAU の上昇が見られる等、旧正月アップデートがプレイヤーから好評を博したことから、業績予想の上限で着地しました。

韓国では、旧正月アップデートによって、MAU 及び課金ユーザー数共に倍増させることに成功し、過去最高の四半期売上収益を達成しました。

一方で、『アラド戦記モバイル』は、中国において DAU が想定を下回ったことから、売上収益が業績予想を下回りました。

3 月 28 日にグローバルでローンチした『The First Berserker: Khazan』は、レビューサイトで高い評価を獲得しました。売上収益は当社の想定を下回りましたが、アラド戦記 IP を世界中のユーザーへと紹介し、拡張させていく戦略的な第一歩としての目的を果たしました。

メイプルストーリーフランチャイズの売上収益は、韓国及び欧米の PC 版の好調な業績により、再度成長軌道に戻り、前年同期比で 8%増加しました。

韓国では、12 月に実施した冬季アップデートの成功により、DAU、課金率、ARPPU 等の主要指標が上昇するなど、プレイヤーエンゲージメントの改善が進みました。その結果、韓国版の売上収益は業績予想を上回り、前年同期比で 43%増加しました。

グローバル版『メイプルストーリー』も業績予想を上回りましたが、期待を集めていた大型アップデートにより過去最高の四半期売上収益を達成した 2024 年第 1 四半期との比較で、減収となりました。しかし、欧米地域では、ハイパーローカライゼーション戦略が奏功したことにより、前年同期比で売上収益が 35%増加するなど、引き続き堅調に推移しました。

『MapleStory Worlds』は欧州にもサービス地域を拡大し、前年同期比で 11%の増収となりました。

FC フランチャイズでは、『FC ONLINE』が大型イベントである年間最優秀チーム「Team Of The Year」の好評により想定を上回ったものの、『FC MOBILE』が想定を下回りました。全体では業績予想のレンジ内で着地し、前年同期比では減収となりました。

3 月 27 日にローンチした『マビノギモバイル』は、非常にポジティブな評価とともに幅広い層に支持されたことから、当社業績予想を大きく上回りました。なお、『マビノギモバイル』は PC とモバイルのどちらでもプレイできるクロスプラットフォームゲームです。

第 2 四半期の売上収益は、10%程度の為替によるマイナス影響が出ることが予想されます。グループ売上収益は、会計基準ベースで 19%から 10%の減少を見込む一方で、一定為替レートベースでは 9%の減少から 1%の増加を見込み、996 億円から 1,103 億円のレンジとなることを予想しています。

中国で『アラド戦記モバイル』がローンチし爆発的な人気を博した前年同期との比較となるものの、一定為替レートベースでは売上収益がおよそ横ばいとなることを見込んでいます。これは、PC 版『アラド戦記』や『メイプルストーリー』の成長及び『マビノギモバイル』の大幅な増収寄与が、『アラド戦記モバイル』の減収を補うことが要因です。

アラド戦記フランチャイズの売上収益は、前年同期比で約 40%減少することを見込んでいます。『アラド戦記モバイル』のローンチによりフランチャイズの売上収益が前年同期比で 162%成長した昨年の第 2 四半期の高い水準との比較となりますが、一方で、PC 版の成長や『The First Berserker: Khazan』による増収寄与が減収を一部補う見込みです。

『アラド戦記モバイル』は、1 周年イベントにより既存及び新規プレイヤーの活性化を計画するものの、売上収益は季節性により前四半期比で減少することを予想しています。

PC 版『アラド戦記』は、中国において前年同期比で成長軌道に戻ることを予想し、韓国では好調が持続する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は、成長が加速し、前年同期比で売上収益が約 20%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、前年同期比で売上収益が増加することを見込んでいます。4 月に 22 周年アップデート及びイベントを実施しました。今後数か月間にも、大型の夏季アップデートを含む豊富な新規コンテンツをリリースしていく予定です。

また、グローバル版『メイプルストーリー』及び『MapleStory Worlds』も前年同期比で増収することを予想しております。

プレイヤーの報酬体験に関する知見を得ることが期待される、ブロックチェーン技術を用いた新作『MapleStory N』は 5 月 15 日に配信開始を予定していますが、増収寄与は限定的であると予想しています。

FC フランチャイズは、前年同期比で減収となることを見込んでいますが、2026 年夏に開催されるワールドカップが近づくにつれて、プレイヤーの期待が高まることを予想しています。

『マビノギモバイル』は、ローンチ直後の勢いが徐々に落ち着くことを見込むものの、第 2 四半期において大きく増収寄与することを予想しております。

営業利益は、前年同期比で会計基準ベース 50%から 31%の減少、一定為替レートベースで 45%から 24%の減少となる 225 億円から 311 億円のレンジとなる見込みです。

費用面では、『マビノギモバイル』によるロイヤリティ費用及び支払手数料の増加を見込んでおります。また、新作のプロモーションに係る広告宣伝費の増加及び『MapleStory Worlds』の増収に伴うクリエイター報酬の増加を見込んでおります。一方で、業績連動賞与の減少に伴い人件費の減少を予想しております。

四半期利益は、前第 2 四半期に計上した為替差益 82 億円の影響により、前年同期比で会計基準ベース 58%から 42%の減少、一定為替レートベースで 54%から 36%の減少となる 168 億円から 233 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、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、500 億円相当の自己株式の取得を 2 月 14 日から開始しました。

4 月末時点で、約 1,480 万株を 303 億円で取得しました。残りの 197 億円分の自己株式取得については、期限である 6 月 30 日までに完了させる予定です。

最初の 500 億円の自己株式の取得が完了した後は、投資機会、財務状況及び市場環境等を総合的に勘案の上、期限である 2026 年 2 月までに残枠の 500 億円の自己株式取得を機動的に実施して参ります。

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。

質疑応答の前に、現在グローバル市場に混乱を招いている不安定な経済情勢をどう乗り越えていくかについてお話ししたいと思います。

当社は、経済の不安定な動きに影響されることなく、持続的な成長に向けた体制が整っています。そもそも、ゲーム業界は歴史的にマクロ経済の逆風に強く、当社のデジタルエンターテインメント事業は関税による影響も受けないと予想しています。

さらにネクソンは、複数の有力フランチャイズからの安定的な売上収益、明確な成長戦略、強力な新作パイプライン、主要市場で成長を捉えるための戦略的パートナーシップ、世界トップクラスのライブ運用力、そして新たな成長機会の創出や株主還元の向上に活用可能な約 6,000 億円の現金預金を含むバランスシートに支えられています。

当社は強固な経営基盤を有し、持続的に成長していくための体制を整えています。ネクソンは、プレイヤーと投資家の皆様へのコミットメントを今後も着実に実現してまいります。

それでは、これより質問をお受けします。