

2024年5月14日



## 2024年12月期第1四半期 決算レター

### 目次

事業アップデート.....	2
第1四半期業績ハイライト .....	2
主要タイトルの業績.....	3
地域別業績.....	4
PC及びコンソールのプレイヤー指標 .....	6
第2四半期業績予想 .....	6
コンテンツアップデート及び新作パイプライン .....	10
資本政策.....	11
CEOのプライオリティ .....	11

# 事業アップデート

## 第 1 四半期業績ハイライト

当第 1 四半期においては、第 4 四半期以降に主要タイトルで発生した課題に取り組み、改善することに注力しました。より多くのコンテンツをより早いペースでアップデートすること、また、新しいビジネスモデルを提供する当社の戦略により成果が現れ始めています。

第 1 四半期の売上収益、営業利益、四半期利益はすべて当社業績予想を上回りました。主に『THE FINALS』が想定を下回った一方で、『EA SPORTS FC™ ONLINE』(以下、『FC ONLINE』)、『EA SPORTS FC™ MOBILE』(以下、『FC MOBILE』)及び『ブルーアーカイブ』が想定を上回ったことが要因です。

当第 1 四半期の売上収益は、『アラド戦記』及び『FC ONLINE』が牽引し好業績を達成した 2023 年との比較となったことから、前年同期比で 13%減少(一定為替レートベースで 19%減少)の 1,084 億円となりました。

営業利益は、売上収益の減少、コストの上昇、及び業績予想に織り込んだ一過性の損失を計上したことから、前年同期比で 48%減少(一定為替レートベースで 51%減少)の 291 億円となりました。一方で、当社業績予想対比では、売上収益が想定を上回ったことに加え、人件費及び広告宣伝費のコスト管理による効果や、クラウドサービス費用が想定を下回ったことにより、想定を上回る着地となりました。

四半期利益は、主に営業利益の減少により、前年同期比で 32%減少(一定為替レートベースで 36%減少)の 359 億円となりました。一方、業績予想対比では、主に営業利益が想定を上回ったこと及び米ドル建ての現金預金等について 107 億円の為替差益が発生したことにより、想定を上回りました。

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)	2023年 第1四半期 実績	2024年 第1四半期 業績見通し	2024年 第1四半期 実績	前年 同期比
<b>売上収益</b>	<b>¥124,087</b>	<b>¥97,122 ~ ¥107,112</b>	<b>¥108,418</b>	<b>(13%)</b>
PCオンライン	93,070	71,956 ~ 79,146	79,297	(15%)
モバイル	31,017	25,166 ~ 27,966	29,121	(6%)
<b>営業利益</b>	<b>56,275</b>	<b>15,158 ~ 23,360</b>	<b>29,146</b>	<b>(48%)</b>
<b>四半期利益</b>	<b>52,791</b>	<b>16,354 ~ 22,919</b>	<b>35,918</b>	<b>(32%)</b>
1株当たり四半期利益	61.63	19.47 ~ 27.29	42.77	
為替レート				
100韓国ウォン／日本円	10.41	11.06	11.06	7%
中国元／日本円	19.34	20.49	20.49	7%
米ドル／日本円	132.34	147.06	147.06	12%

## 主要タイトルの業績

当第1四半期におけるトップ・プライオリティは、2023年第4四半期末以降に発生した中国『アラド戦記』及び韓国『メイプルストーリー』における課題に取り組み、改善させることでした。そして、想定通り第1四半期の売上収益は減少しました。

- **中国『アラド戦記』**:売上収益は当社業績予想の上限値で着地しました。12月後半にゲーム内の経済バランスが悪化して以降、売上収益及びアクティブユーザー数の回復に向けてバランス改善に継続的に取り組んでいます。しかし、ゲーム内経済のバランスを完全に修復できるまでには、まだ時間を要する見込みです。
- **韓国『メイプルストーリー』**:プレイヤーエンゲージメントを改善させる戦略のもと、課金施策も抑えた結果、第1四半期の売上収益は当社業績予想をわずかに下回りました。一方で、プレイヤー満足度を示すネットプロモータースコアは1月から4月の期間で14ポイント改善するなどの成果が得られました。

上記の通り、主要2タイトルを再び活性化させる計画は順調に進んでいます。

その他の主要タイトルのハイライトは以下の通りです。

- 『FC ONLINE』: PC 及びモバイルを合わせた売上収益は、前第 1 四半期の高い水準との比較で減少しましたが、アップデートやセールスプロモーションの好評により、当社業績予想を上回りました。
- 『ブルーアーカイブ』: 日本における 3 周年アップデートの好調により、業績予想を上回りました。全世界合計の売上収益は前年同期比で成長し、過去最高の四半期売上収益を達成しました。
- 『THE FINALS』: 3 月にシーズン 2 を開始したことによりプレイヤー指標が短期的に増加したものの、リテンション及び売上収益が想定を下回る結果となりました。Embark の開発チームは韓国のライブ運用チームと共に、主要課題の分析及び対応を行っています。

## 地域別業績

(単位: 百万円、但し1株当たりの数値は除く)	2024年第1四半期			前年同期比変化率(%)	
	2023年	会計基準	一定為替	会計基準	一定為替
	第1四半期	ベース	レートベース	ベース	レートベース
<b>地域別</b>					
韓国	¥64,942	¥57,340	¥53,277	(12%)	(18%)
中国	43,080	29,182	27,328	(32%)	(37%)
日本	3,609	3,630	3,483	1%	(3%)
北米及び欧州	5,156	9,919	8,991	92%	74%
その他の地域	7,300	8,347	7,731	14%	6%
<b>売上収益合計</b>	<b>124,087</b>	<b>108,418</b>	<b>100,810</b>	<b>(13%)</b>	<b>(19%)</b>
<b>プラットフォーム別</b>					
PCオンライン	93,070	79,297	73,768	(15%)	(21%)
モバイル	31,017	29,121	27,042	(6%)	(13%)
<b>売上収益合計</b>	<b>124,087</b>	<b>108,418</b>	<b>100,810</b>	<b>(13%)</b>	<b>(19%)</b>
<b>為替レート</b>					
100韓国ウォン／日本円	10.41	11.19	10.41	7%	
中国元／日本円	19.34	20.79	19.34	7%	
米ドル／日本円	132.34	148.61	132.34	12%	

## 韓国

韓国の売上収益は、前年同期比で 12%減少(一定為替レートベースで 18%減少)の 573 億円となりました。『FC ONLINE』及び『FC MOBILE』が想定を上回ったことにより、売上収益は業績予想を 4%上回りました。

韓国の PC 売上収益は、前年同期比で 6%減少しました。『Wars of Prasia』及び『MapleStory Worlds』が増収寄与した一方で、『FC ONLINE』及び『メイプルストーリー』の売上収益が減少しました。

『メイプルストーリー』IP を使ったコンテンツ制作プラットフォーム『MapleStory Worlds』は、2022 年にオープンベータを開始し、今年 4 月に正式ローンチしました。ユーザーが独自のコンテンツを制作し、販売できるモデルが人気で、当第 1 四半期にはアクティブユーザー数が大幅に増加しました。

モバイルの売上収益は、前年同期比で 24%減少しました。『HIT2』、『風の王国:Yeon』、『FC ONLINE M』及び『FC MOBILE』の売上収益の減少が『Wars of Prasia』の増収寄与を上回りました。

## 中国

中国の売上収益は、前年同期比で 32%減少(一定為替レートベースで 37%減少)の 292 億円となり、業績予想レンジ内で着地しました。『アラド戦記』の対前年同期の減収が、『MapleStory: The Legends of Maple』の増収寄与を上回りました。

## 日本、北米及び欧州、その他の地域

日本の売上収益は、前年同期比でおよそ横ばいの 36 億円となりました。『メイプルストーリー』の成長が、モバイルタイトルの減収により、相殺されました。業績予想対比では、『ブルーアーカイブ』の 3 周年アップデートの好調により、想定を 9%上回りました。

北米及び欧州の売上収益は、主に『THE FINALS』及び『デイヴ・ザ・ダイバー』の増収寄与や『メイプルストーリー』の成長により、前年同期比で 92%増加の 99 億円となりました。しかし、『THE FINALS』が想定を下回ったことにより、売上収益は当社の業績予想をわずかに下回りました。

その他の地域の売上収益は、複数のモバイルタイトルの減収があったものの、主に『メイプルストーリー』の成長及び『HIT2』の増収寄与により、前年同期比で 14%増加の 83 億円となりました。また、『メイプルストーリー』、『メイプルストーリーM』及び『ブルーアーカイブ』が想定を上回ったことにより、売上収益は業績予想を 3%上回りました。

## PC 及びコンソールのプレイヤー指標

第 1 四半期の平均 MAU<sup>1</sup> は 1,830 万人に達し、前年同期比で 18%増加、前四半期比では 5%増加しました。中国『アラド戦記』と『FC ONLINE』の MAU が前年同期比で減少したものの、『THE FINALS』により、全体の MAU が前年同期比及び前四半期比で増加しました。

中国『アラド戦記』と韓国『メイプルストーリー』における消費行動の鈍化により、第 1 四半期の平均 PU<sup>1</sup> 及び ARPPU<sup>1</sup> は減少しました。前述の 2 タイトルに加えて、『FC ONLINE』の減少により、平均 PU<sup>1</sup> は 310 万人となり、前年同期比で 11%減少しました。また、前四半期の 320 万人からもわずかに減少しました。ARPPU<sup>1</sup> は、中国『アラド戦記』及び韓国『メイプルストーリー』における消費行動の鈍化により、前年同期比 17%減の 12,545 円となりましたが、強い季節性により前四半期比では 55%増加しました。

	2023年 第1四半期	2023年 第2四半期	2023年 第3四半期	2023年 第4四半期	2024年 第1四半期	前年同期比 変化率(%)
<b>主要PC及びコンソールユーザー指標</b>						
MAU(百万)	15.5	14.3	14.1	17.4	18.3	18%
課金ユーザー数	3.5	3.2	3.3	3.2	3.1	(11%)
課金率	22.5%	22.5%	23.7%	18.2%	17.0%	
ARPPU(会計基準)	15,074	9,553	11,230	8,104	12,545	(17%)

## 第 2 四半期業績予想

第 2 四半期においては、待望の『アラド戦記モバイル』を 5 月 21 日にリリース予定です。また、継続して主要タイトルの改善にも注力してまいります。

<sup>1</sup> PC 及びコンソールの指標

前年同期比では、中国『アラド戦記モバイル』、『MapleStory Worlds』、日本の『HIT2』、『THE FINALS』の増収寄与を見込んでいます。一方で、中国のPC版『アラド戦記』の減収や2023年第2四半期の好業績との比較で『Wars of Prasia』及び『FC ONLINE』の減収を予想しています。

その結果、第2四半期のグループ売上収益は、前年同期比で2%の減少から11%の増加(一定為替レートベースで10%の減少から2%の増加)となる923億円から1,047億円のレンジを予想しています。

営業利益は、前年同期比で37%の減少から横ばい(一定為替レートベースで44%から9%の減少)となる173億円から277億円のレンジとなる見込みです。対前年同期で以下の増減要因を見込んでいます。

減少要因：

- 主に従業員数の増加と定期昇給に伴う人件費の増加
- クラウドサービス費用及び『MapleStory Worlds』におけるクリエイター報酬<sup>2</sup>の増加
- グループ会社の再編に伴う一過性の損失

増加要因：

- ロイヤリティ費用及び支払手数料の減少
- マーケティング費用の減少

四半期利益は、主に営業利益の減少により、前年同期比で47%から15%減少(一定為替レートベースで53%から24%の減少)となる130億円から209億円のレンジを予想しています。

---

<sup>2</sup>『MapleStory Worlds』では、プレイヤーの課金時にネクソンが代金を受け取り、そのうち一定割合をクリエイター報酬としてコンテンツ作成者に支払います。

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)	2023年	2024年		前年同期比		
	第2四半期 実績	第2四半期 業績見通し	~	第2四半期 業績見通し	~	前年同期比
<b>売上収益</b>	<b>¥94,436</b>	<b>¥92,310</b>	~	<b>¥104,731</b>	<b>(2%)</b>	~ <b>11%</b>
PCオンライン	65,340	54,832	~	60,036	(16%)	~ (8%)
モバイル	29,096	37,478	~	44,695	29%	~ 54%
<b>営業利益</b>	<b>27,614</b>	<b>17,337</b>	~	<b>27,703</b>	<b>(37%)</b>	~ <b>0%</b>
<b>四半期利益</b>	<b>24,538</b>	<b>12,952</b>	~	<b>20,858</b>	<b>(47%)</b>	~ <b>(15%)</b>
1株当たり四半期利益	28.80	15.44	~	24.86		
想定為替レート						
100韓国ウォン／日本円	10.46	11.24		11.24	7%	
中国元／日本円	19.56	21.51		21.51	10%	
米ドル／日本円	137.37	153.85		153.85	12%	

## 韓国

『FC ONLINE』及び『Wars of Prasia』が非常に好調であった前年同期との比較で減収を見込むことから、韓国事業の売上収益は対前年同期で 22%から 17%の減少(一定為替レートベースで 27%から 23%の減少)となる 486 億円から 517 億円のレンジとなることを予想しています。

前述の通り、『メイプルストーリー』ではプレイヤーエンゲージメントの改善及び満足度の向上を優先した取り組みによる成果が得られています。その結果、売上収益は前第 2 四半期と同水準まで戻り、弱い季節性にも関わらず、前四半期比で増加することを見込んでいます。

『FC ONLINE』は安定的ではあるものの、過去最高の第 2 四半期売上収益を達成した 2023 年第 2 四半期との比較で、減収となる見込みです。

同様に、『Wars of Prasia』は、ローンチ直後に非常に好調であった前年同期との比較で、大幅な減収を見込んでいます。

その結果、韓国の PC オンラインゲームの売上収益は、前年同期比で減少することを見込んでいます。

モバイルの売上収益は、『Wars of Prasia』、『HIT2』及びその他タイトルの減収により、前年同期比で減少する見込みです。



## 中国

PC 版『アラド戦記』は、短期的には売上収益の改善を見込んでいません。一方で、『アラド戦記モバイル』による大幅な増収寄与を見込んでいます。その結果、中国事業の売上収益は、前年同期比で 48%から 90%の増加(一定為替レートベースで 35%から 73%の増加)となる 269 億円から 346 億円のレンジとなることを見込んでいます。

『アラド戦記』はゲーム内経済バランスの更なる改善が必要であり、今後数ヶ月にわたって引き続きこれに取り組んでまいります。足元では労働節アップデートにおけるパッケージ販売が昨年と比べて低調です。第 2 四半期以降も継続的なコンテンツアップデートの実施により、ゲーム内の経済バランスをより一層改善させていく予定です。

## 日本、北米及び欧州、その他の地域

日本では、4 月 17 日に配信開始した『HIT : The World<sup>3</sup>』の貢献により、売上収益が前年同期比で 78%から 104%の増加(一定為替レートベースで 69%から 94%の増加)となる 41 億円から 47 億円のレンジとなることを見込んでいます。また、『メイプルストーリー』及び『ブルーアーカイブ』は前年同期比で成長を見込んでいます。

北米及び欧州では、主に『THE FINALS』の貢献と『メイプルストーリー』の成長により、売上収益が前年同期比で 24%から 35%の増加(一定為替レートベースで 13%から 23%の増加)となる 68 億円から 74 億円のレンジとなることを見込んでいます。

その他の地域については、『メイプルストーリー』の成長を見込む一方で、『HIT2』の減収を見込むことから、売上収益が前年同期比で 8%の減少から横ばい(一定為替レートベースで 14%から 7%の減少)となる 59 億円から 63 億円のレンジとなることを見込んでいます。

---

<sup>3</sup> 日本における『HIT2』の正式名称です。

## コンテンツアップデート及び新作パイプライン

第2四半期において、主力タイトルで大型アップデートの実施を予定しています。

- 『アラド戦記』:4月18日に労働節アップデートを開始し、多数の大型イベントの開催やパッケージ販売を行いました。また、周年アップデートを6月に実施予定です。
- 『メイプルストーリー』:4月18日に周年アップデートを開始し、プレイヤーエンゲージメント向上のため多数のイベントを開催しました。また、6月後半には大型の夏季アップデートを実施予定です。
- 『FC ONLINE』:1年における大型プロモーションの一つである TOTS - シーズン最優秀チームを6月に実施予定です。
- 『THE FINALS』:シーズン3を6月に開始予定です。

また、直近のリリース及び今後配信予定の新作タイトルは以下の通りです。

- 『HIT : The World』:『HIT2』の日本サービスを4月17日に配信開始しました。
- 『MapleStory Worlds』:4月25日に正式サービスを開始しました。特に若年層など『メイプルストーリー』のファンベースを長期的に増やしていくことを目標としています。
- 『アラド戦記モバイル』中国サービス:5月21日配信開始予定。パートナーのテンセントにより強力なマーケティングが計画されています。
- 『The First Descendant』:コンソール、PC クロスプラットフォーム対応のルートシューターで、今年夏のローンチに向けて順調に開発が進んでいます。昨年のオープンベータテストには200万人以上のプレイヤーが参加し、欧米地域の参加者がそのうち60%を占めました。Steam上のウィッシュリストで現在7位にランクインしています。
- 『The First Berserker: Khazan』:『アラド戦記』のIPをベースとしたコンソール、PC対応のハードコア・アクションRPGです。このタイトルを通じてネクソンの大人気IPを世界中のプレイヤーに広めることを目的としています。
- 『マビノギモバイル』:PC版で大成功を収めたMMORPGのモバイル版を数四半期中に配信開始予定です。

- 『ARC Raiders』:世界中のプレイヤーをターゲットとした Embark Studios による三人称視点、コンソール、PC 対応の PvPVE エクストラクションシューターです。

## 資本政策

5月14日の取締役会において、1株当たり5円の間及び期末配当をそれぞれ2.5円増額した7.5円とし、年間配当額を15円とすることを決議しました。

さらに、2月8日に公表した3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、5月15日から7月19日までの間に300億円相当の自己株式の取得を市場買付にて実施することを決議しました。残枠である700億円については、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2027年2月までに取得を完了する予定です。

今後も株主還元策について検討を続けてまいります。

## CEO のプライオリティ

3月の社長就任以降、足元における既存事業の改善に注力すると共に、ダイナミックな成長に向けた長期戦略の構築を行っています。

2024年上半期の最優先事項は、主要タイトルである『メイプルストーリー』及び『アラド戦記』を再び活性化することです。これらは当社の売上収益の中核を成し、ネクソンが安定的、且つ長期的に成長する上での基盤となります。昨年、第4四半期以降、課題に対して早急に対応策を講じ、コンテンツアップデートやビジネスモデルの変更を通じて問題の改善を進めています。『メイプルストーリー』においてはその成果が得られ始めています。そして中国『アラド戦記』については、さらなる改善のためのロードマップを策定しました。

5月21日に中国でローンチ予定の『アラド戦記モバイル』も当然プライオリティのひとつです。このタイトルは、当社の売上収益及び利益構造に非常に大きな好影響を及ぼす可能性があります。原作の『アラド戦記』は世界累計登録者数8億5,000万人及び累計総売上高220億ドル超を誇る世界最大級のゲームタイトルです。待望のモバイル版を数億人にもおよぶ『アラド戦記』ファンにお届けできることをとても楽しみにしています。直近で実施したベータテストでのプレイヤーの熱狂的な反応、そしてテンセントによる強力なマーケティング計画により、既存の強固なファンベースを活性化し、さらに新しいプレイヤーを獲得できると確信しています。パートナーのテンセント共に、世界最大規模のゲームフランチャイズを、新しい体験の詰まったモバイルゲームとして提供してまいります。

また、長期戦略の一つとして、**フランチャイズ・マネジメント戦略**を策定しました。まずは『メイプルストーリー』から着手しています。

2003年の韓国におけるサービス開始以降、PC版に加えて、『メイプルストーリーM』や『MapleStory Worlds』などにより、配信地域やプラットフォームの拡大、また新しいサービス形態を展開することでプレイヤーのエンゲージメントを高め、新しいプレイヤーの獲得を図ってきました。従来、各サービスの開発・運用チームは分かれていましたが、チーム間の連携や効率性の向上、リソースの共有及びシナジー効果を目的として組織を統合しました。

韓国のPC版『メイプルストーリー』は計画通りに改善が進んでいます。韓国以外の地域における『メイプルストーリー』は第1四半期において前年同期比で33%成長し、日本、中国、欧米、その他のすべての地域において過去最高の四半期売上収益を達成しました。この業績は韓国の開発チームと各地域におけるライブ運用チームの連携による成果です。また、『メイプルストーリーM』は全世界合計の売上収益が対前年同期で65%成長しました。さらに、『MapleStory Worlds』は人気が急上昇し、売上収益も大きく成長しました。

さらに、長期的に当社の売上収益の基盤となり得る**新規IPの開発**にも注力しています。これには今年の夏にローンチ予定の『The First Descendent』などが含まれます。2025年にはさらに多くの新作をローンチ予定です。

そして最後に、フランチャイズ・マネジメント戦略による意思決定プロセスの改善や迅速化などにより、売上収益の成長、コスト管理や経営効率化を行って、**利益率を高めていく**ことも長期戦略としてしています。

プレイヤーの皆様にとって魅力的で楽しい体験を提供することを通じて、より一層事業を成長させていくこれらのプライオリティについて、**今後より詳しくお伝えしてまいります。**