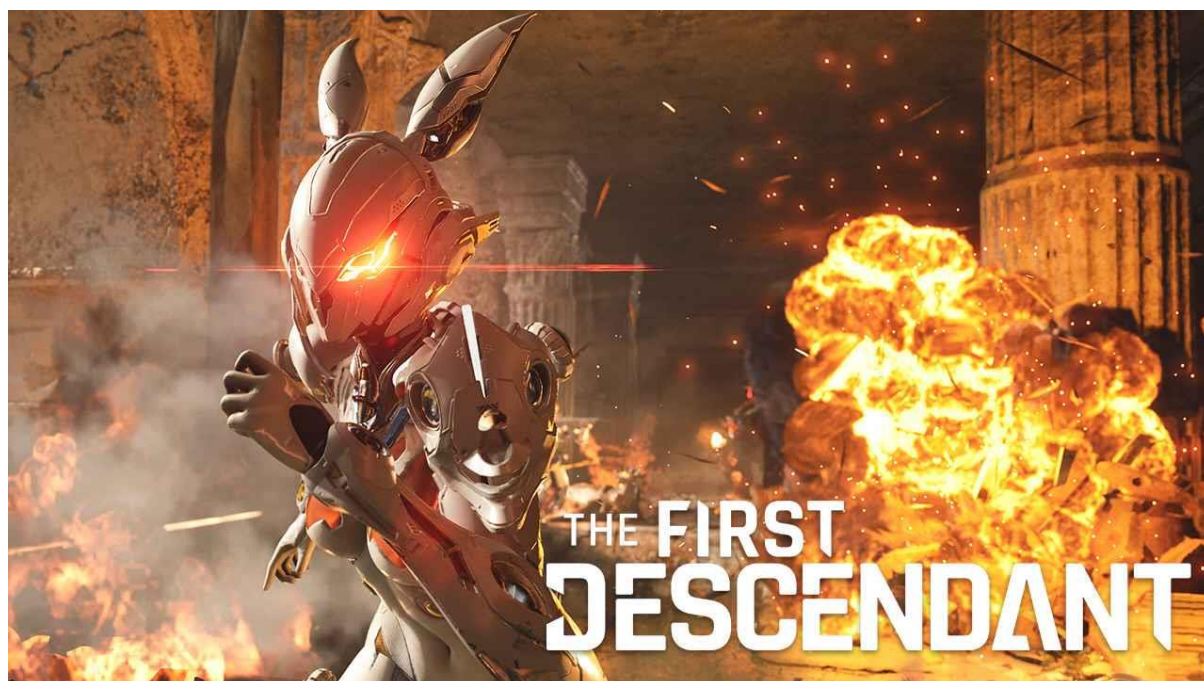


2024 年 8 月 8 日



2024 年 12 月期第 2 四半期 決算レター

目次

マネジメント・サマリー	2
事業アップデート.....	2
第 2 四半期業績ハイライト	4
主要フランチャイズの業績.....	5
PC 及びコンソールのプレイヤー指標	7
第 3 四半期業績予想サマリー	8
主要フランチャイズの業績予想.....	9
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
キャピタル・マーケット・ブリーフィング	11

マネジメント・サマリー

『アラド戦記モバイル』の中国サービス及び新規 IP の『The First Descendant』の素晴らしいパフォーマンスによって、第 2 四半期に好業績を達成し、第 3 四半期も好調なスタートを切りました。

当社は、過去最高の第 2 四半期売上収益（前年同期比で会計基準ベース 30%増加、一定為替レートベースで 19%増加）及び営業利益（前年同期比で会計基準ベース 64%増加、一定為替レートベースで 50%増加）を達成しました。第 2 四半期の好調を牽引した中国『アラド戦記モバイル』は、5 月 21 日の配信開始以降、中国の iOS の売上ランキングで 11 週間以上にわたり上位圏内を維持し続け¹、中国で史上最も成功したモバイルタイトルの一つとなりました。

当タイトルがプレイヤーの皆様を受け入れられたことを嬉しく思うと同時に、この成功により当社の IP 成長戦略に非常に大きな手応えを感じています。IP 成長戦略は、有力フランチャイズを活用し、新たなプラットフォームや市場において新しいユーザー体験を提供することで、IP を雪だるま式に成長させる戦略です。当戦略では、当社のライブ運用力及びコミュニティマネジメント能力を効率的に活用することで、事業を成長させる上でのコストとリスクを限定させることを可能とします。

『アラド戦記モバイル』の中国サービスは、当戦略の有効性を証明する好例です。『アラド戦記』IP は、現在までに世界中で 8 億 5 千万人以上の登録ユーザー数を有し、累計総売上高は 220 億ドルを超えます。この IP を活用したタイトルを中国モバイルゲーム市場に投入することで、何千万人もの PC 版の休眠ユーザーを獲得することに成功しました。PC 版とのカニバリゼーションの影響もほとんどなく、寧ろ PC 版におけるアクティブユーザー数が改善したことから『アラド戦記』IP はアクティブなファンベースを大幅に拡大させました。

この戦略における次の取り組みは、『アラド戦記』IP をグローバル市場における何百万人もの新規プレイヤーに広めることを目的とした『The First Berserker: Khazan』を 2025 年にリリースすることです。当タイトルは PC、PlayStation 5 及び Xbox Series X/S 向けに開発中で、今月ドイツで開催される gamescom 2024 にてデモ版をお披露目します。

¹ data.ai による

ここまでのご説明を念頭に、登録プレイヤー数 2 億 5 千万人、累計総売上高 50 億ドル超のフランチャイズである『メイプルストーリー』の爆発的なポテンシャルを想像してみてください。『メイプルストーリー』IP を成長させるため、コアプレイヤーを魅了し、新しいプレイヤーを獲得する新サービスも計画しています。

- フランチャイズの核である『メイプルストーリー』は、2003 年の配信開始以降、何十年間も成長を見せ続けています。昨年、ローカライズを強化するために各地域に特化した専属の開発部門を設置しました。この「ハイパーローカライズ」戦略により、第 2 四半期において、PC 版の『メイプルストーリー』は、韓国以外の地域で前年同期比 30%成長し、日本、北米及び欧州、その他の地域において過去最高の第 2 四半期売上収益を達成しました。また、ローカライズ戦略の一環として、更なる成長のため、欧米向けサービスをより現地ユーザーに合うように、韓国を開発ハブとして欧米に開発チームを直近で立ち上げました。
- 2016 年にリリースした『メイプルストーリーM』は、気軽にプレイができるモバイルで展開することで、ファンコミュニティの再活性化に寄与しています。昨年中国市場にも展開し、当第 2 四半期においてグローバルでの合計売上収益は前年同期比で 43%成長しました。
- 今年 4 月に正式サービスを開始した『MapleStory Worlds』は、プレイヤーが独自コンテンツを作成できるプラットフォームで、『メイプルストーリー』IP のファン層拡大に貢献しました。
- 現在開発中の『MapleStory Universe』は、ブロックチェーン技術を活用し、IP への貢献に応じてプレイヤーに報酬を与える非常に革新的な取り組みです。本プロジェクトの 1 タイトルである PC 向け MMORPG『MapleStory N』のパイオニアテストを 7 月 24 日から 8 月 2 日まで実施し、リテンションの高さなど良好な結果を得ることができました。

当社の **IP 成長戦略** は、2 つの構成要素からなる戦略です。主な構成要素は、実績ある IP の活用により新しいユーザー体験を創出し、IP を効率良く成長させる戦略です。

2 つ目の構成要素は、グローバル IP 戦略の新たな柱となりうる、全く新しいゲームの開発です。7 月 2 日に配信を開始した新規 IP である『**The First Descendant**』はこの戦略における直近の成功例となりました。このゲームは瞬く間に Steam の売上ランキング 1 位のタイトルとなり、最もプレイされたゲームで 5 位にランクインしました。プレイヤーのおよそ 60%がコンソールのプレイヤーで、

地域別では北米のプレイヤーが全体で最も多くを占めていることから、プラットフォームや地域に関わらず世界中から幅広く支持されていることが分かります。

当社の開発パイプラインには IP の柱となりうる新作ゲームが複数ありますが、中でも Embark Studios が手掛ける 2 タイトルにおいて、より多くのプレイヤーを魅了するための施策が予定されています。本日、テンセントと『THE FINALS』及び『ARC Raiders』のパブリッシング契約締結を発表しました。中国プレイヤー向けにカスタマイズし、新たなユーザー体験を何百万人ものプレイヤーにお届けいたします。詳細な情報は、後日お知らせいたします。

以上、既存フランチャイズ及び今後の成長の柱となりうる新規 IP によって当社の IP ポートフォリオを垂直的かつ水平的に成長させていく長期戦略について、直近の成功例とともにご紹介させて頂きました。

当社の成長戦略についてさらに理解を深めていただくために、9 月 3 日に東京でキャピタル・マーケット・ブリーフィングを開催いたします。当イベントでは、経営目標と株主還元の方針に加えて、新作ゲームをデモ映像とともにご紹介いたします。投資家やアナリストの皆様とお会いできることを楽しみにしています。

事業アップデート

第 2 四半期業績ハイライト

当第 2 四半期は中国における『アラド戦記モバイル』の好調により、好業績を達成しました。『アラド戦記モバイル』は 5 月 21 日の配信開始後、好調なスタートを切り、当社の想定を大幅に上回りました。その結果、グループの売上収益、営業利益、四半期利益はすべて当社業績予想を上回り、過去最高の第 2 四半期業績を達成しました。

当第 2 四半期の売上収益は、前年同期比で 30%増加(一定為替レートベースで 19%増加)の 1,225 億円となりました。

営業利益は、前年同期比で 64%増加（一定為替レートベースで 50%増加）の 452 億円となりました。業績連動賞与が想定を上回ったものの、売上収益が想定を大幅に上回ったことから、当社業績予想を上回る着地となりました。

業界をリードする人材は当社にとって最も貴重な資産であり、当社では好業績への貢献に応じる報酬制度を導入しています。

四半期利益は、前年同期比で 63%増加（一定為替レートベースで 48%増加）の 399 億円となりました。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 82 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。

	2023年 第2四半期 実績	2024年 第2四半期 業績見通し	2024年 第2四半期 実績	前年 同期比	
売上収益	¥94,436	¥92,310 ~ ¥104,731	¥122,474	30%	
PCオンライン	65,340	54,832 ~ 60,036	56,881	(13%)	
モバイル	29,096	37,478 ~ 44,695	65,593	125%	
営業利益	27,614	17,337 ~ 27,703	45,224	64%	
四半期利益	24,538	12,952 ~ 20,858	39,878	63%	
1株当たり四半期利益	28.80	15.44 ~ 24.86	47.66		
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	10.46	11.24	11.24	11.38	9%
中国元／日本円	19.56	21.51	21.51	21.78	11%
米ドル／日本円	137.37	153.85	153.85	155.88	13%

主要フランチャイズの業績

当第 2 四半期において、『アラド戦記』、『メイプルストーリー』、『FC』の 3 大フランチャイズの合計売上収益は前年同期比で 57%増加し、大きく成長しました。

- 『アラド戦記』：フランチャイズを中国のモバイル市場に展開することで、多くの新規プレイヤーの獲得だけでなく、PC 版の休眠ユーザーの掘り起こしに成功しました。その結果、フランチャイズ全体の売上収益は前年同期比で 2 倍超に成長しました。
 - 『アラド戦記モバイル』：5 月 21 日の配信開始後、PC 版『アラド戦記』とのカニバリゼーションはほとんどなく、多くの新規プレイヤー及び休眠ユーザーの獲得に成功

しました。中国のファンの好みに合わせたローカライズを行った結果、想定を超えるプレイヤーエンゲージメントを引き出すことに成功し、売上収益が当社業績予想を大幅に上回りました。今後も、中国のプレイヤーに最適化した質の高いコンテンツを提供し続けてまいります。

- 『アラド戦記』(PC)：中国において継続してゲーム内経済バランスの改善に取り組むと同時に、安定したゲーム運用に注力した結果、売上収益は当社業績予想レンジ内で着地しました。当社の想定通り、『アラド戦記モバイル』とのユーザーの奪い合いはほとんどなく、第2四半期の平均 MAU は前四半期比で増加しました。売上収益が成長軌道に戻るにはまだ時間を要する見込みですが、7月及び9月に導入する新規コンテンツがプレイヤー満足度の改善に寄与することを見込んでいます。
- 『メイプルストーリー』：既存ゲームのライブ運用を改善すると共に、地域展開や IP を新作ゲームとして拡張する取り組みにより、フランチャイズ全体の売上収益は前年同期比で 9% 増加しました。
 - 『メイプルストーリー』(PC)：韓国では、ユーザーの満足度を優先する長期的なアプローチをとっており、その結果、ネットプロモータースコア²が 13 ポイント増加するなどプレイヤーエンゲージメントの改善が見られたものの、売上収益は当社業績予想を下回りました。一方、韓国以外の地域では、前年同期比で 30%成長し、日本、北米及び欧州、その他の地域において過去最高の第2四半期売上収益を達成しました。
 - 『メイプルストーリーM』：昨年中国市場に展開したことにより、グローバルでの売上収益が前年同期比で 43%増加しました。
 - 『MapleStory Worlds』：4月に韓国で正式サービスを開始し、メイプルストーリーIPのファン層を拡大しました。
- 『FC』：『EA SPORTS FC™ ONLINE』（以下、『FC ONLINE』）及び『EA SPORTS FC™ MOBILE』（以下、『FC MOBILE』）共に、当社業績予想を上回りました。『FC ONLINE』は、想定通り、前第2四半期の高い水準との比較で減収しました。

² プレイヤーの満足度を評価する指標

その他の主要タイトルのハイライトは以下の通りです。

- 『ブルーアーカイブ』: 当社業績予想レンジ内で着地しました。4月にアニメ放映を開始し、ファン層が拡大しました。全世界合計の売上収益は、日本における2桁成長や中国サービスの貢献により、前年同期比で成長し、過去最高の第2四半期売上収益を達成しました。
- 『THE FINALS』: 当社業績予想レンジ内で着地しました。今後もバランス調整やゲームモードに修正を加えることで、ゲーム体験の改善を進めてまいります。

PC 及びコンソールのプレイヤー指標

第2四半期の平均 MAU³ は 1,410 万人となり、前年同期比で 1%減少、前四半期比では 23%減少しました。中国『アラド戦記』、『FC ONLINE』及び韓国『メイプルストーリー』の MAU³ が前年同期比で減少したものの、『THE FINALS』の貢献が相殺しました。前四半期比では、中国『アラド戦記』の MAU³ が増加したものの、主に『THE FINALS』及び弱い季節性による韓国の PC タイトルの MAU³ の減少により、全体の MAU³ が減少しました。

第2四半期の平均 PU³ は 260 万人となり、前年同期比で 20%減少、前四半期比では 16%減少しました。前年同期比では、主に中国『アラド戦記』の PU³ が減少しました。前四半期比では、『THE FINALS』及び弱い季節性により PU³ が減少しました。ARPPU³ については、『メイプルストーリー』の ARPPU³ がグローバルにおいてプレイヤーエンゲージメント向上に伴い増加した一方で、中国『アラド戦記』の ARPPU³ が減少したことから、グループ全体の ARPPU³ は前年同期比 3%減の 9,279 円となりました。前四半期比では弱い季節性により 26%減少しました。

	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	2024年 第2四半期	前年同期比 変化率(%)
主要PC及びコンソールユーザー指標							
MAU(百万)	15.5	14.3	14.1	17.4	18.3	14.1	(1%)
課金ユーザー数(百万)	3.5	3.2	3.3	3.2	3.1	2.6	(20%)
課金率	22.5%	22.5%	23.7%	18.2%	17.0%	18.5%	
ARPPU(会計基準)	15,074	9,553	11,230	8,104	12,545	9,279	(3%)

³ PC 及びコンソールの指標

第3 四半期業績予想サマリー

第3 四半期においては、継続して『アラド戦記モバイル』が大きく増収寄与することを見込んでいます。また、7 月に配信を開始した『The First Descendant』が素晴らしいスタートを切り、第3 四半期の業績に大きく貢献することを予想しています。一方で、『メイプルストーリー』が過去最高の四半期売上収益を記録した前年同期との比較で大幅に減収することを見込んでおります。

以上より、第3 四半期のグループ売上収益は、前年同期比で 15%の増加から 26%の増加(一定為替レートベースで 8%の増加から 19%の増加)となる 1,378 億円から 1,520 億円のレンジを予想し、過去最高の四半期売上収益となることを見込んでいます。

営業利益は、前年同期比で 1%の減少から 24%の増加(一定為替レートベースで 10%の減少から 12%の増加)となる 460 億円から 573 億円のレンジとなる見込みです。対前年同期で売上収益の増加を見込む一方で、以下の減益要因を見込んでいます。

- ・ 好業績に伴う業績連動賞与等の人件費の増加
- ・ 主に『The First Descendant』等の新作プロモーションに係る広告宣伝費の増加
- ・ Steam での売上収益の増加に伴うプラットフォーム手数料の増加
- ・ 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の増加

四半期利益は、前年同期比で 2%の減少から 22%の増加(一定為替レートベースで 13%の減少から 9%の増加)となる 346 億円から 430 億円のレンジを予想しています。

	2023年 第3四半期 実績	2024年 第3四半期 業績見通し	前年同期比
売上収益	¥120,256	¥137,787 ~ ¥152,046	15% ~ 26%
PCオンライン	85,964	73,733 ~ 80,268	(14%) ~ (7%)
モバイル	34,292	64,054 ~ 71,778	87% ~ 109%
営業利益	46,310	46,005 ~ 57,287	(1%) ~ 24%
四半期利益	35,167	34,595 ~ 43,044	(2%) ~ 22%
1株当たり四半期利益	41.28	41.68 ~ 51.86	
想定為替レート			
100韓国ウォン／日本円	11.02	11.45	4%
中国元／日本円	19.97	21.98	10%
米ドル／日本円	144.62	158.73	10%

主要フランチャイズの業績予想

当第 3 四半期は、前年同期の高い水準との比較で『メイプルストーリー』の減収を予想する一方で、『アラド戦記モバイル』の貢献により 3 大フランチャイズの合計売上収益は前年同期比で 17% から 30%の増加を予想しています。

- 『アラド戦記』：フランチャイズ全体の売上収益は、第 2 四半期に引き続き前年同期比で 2 倍超成長することを見込んでいます。
 - 『アラド戦記モバイル』：ローンチ直後の著しく好調な状況から徐々に売上収益が落ち着いてくることを予想しますが、第 3 四半期においても大幅な増収寄与を見込んでいます。
 - 『アラド戦記』(PC)：中国において引き続きゲーム内経済バランスの改善に取り組むと同時に、9 月の国慶節アップデートなど魅力的なコンテンツアップデートを準備しております。前年同期比での減少率は第 2 四半期から改善し、また前四半期比で増収となることを見込んでいます。
- 『メイプルストーリー』：韓国における PC 版の大型アップデートや中国におけるモバイル版の配信開始により、フランチャイズとして過去最高の四半期売上収益を達成した前年同期の高い水準との比較で減収となることを見込んでいます。
 - 『メイプルストーリー』(PC)：韓国では、前四半期比で成長することを見込んでいるものの、ユーザーが長年待ち望んでいた超大型アップデートの成功により過去最高の四半期売上収益を記録した前年同期との比較では、大幅に減収となることを予想しています。韓国以外の地域では、前年同期比でわずかに増収となることを予想しています。
 - 『メイプルストーリーM』：中国で配信を開始した前年同期との比較で、グローバルでの売上収益が減少することを予想しています。
 - 『MapleStory Worlds』：前四半期との比較で増収となることを見込んでいます。
- 『FC』：過去最高の第 3 四半期売上収益を達成した前年同期との比較においてわずかに減収となること予想しています。

その他の主要タイトルの業績予想は以下の通りです。

- 『**The First Descendant**』: 7 月 2 日の配信開始後、北米から最も多くのユーザーを獲得し、好調なスタートを切りました。第 3 四半期に大きく増収寄与することを見込んでいますが、第 3 四半期の課金額のうち、50%強を繰り延べることを想定して、業績予想に織り込んでいます。
- 『**ブルーアーカイブ**』: 前四半期比では増収を見込んでいるものの、人気キャラクターのセールスプロモーションの好調や中国サービスの開始により、過去最高の第 3 四半期売上収益を達成した前年同期との比較で減収を見込んでいます。
- 『**THE FINALS**』: 前四半期から継続してゲーム体験の改善を進めてまいります。

地域別の業績予想については、決算説明資料をご覧ください。

コンテンツアップデート及び新作パイプライン

主要フランチャイズにおいて、以下の大型アップデート及び新作リリースを予定しています。

- 『**アラド戦記**』:
 - 『**アラド戦記モバイル**』: 中国サービスにおいて 7 月 24 日にサマーアップデートを開始しました。8 月及び 9 月のおいてもアップデートをそれぞれ予定しております。
 - 『**アラド戦記**』(PC): 中国において 7 月 4 日にサマーアップデートを開始し、イベントの開催やパッケージ販売を行いました。同時に、上位コンテンツであるレイドコンテンツも投入しました。また、国慶節アップデートを 9 月に実施予定です。
 - 『**The First Berserker: Khazan**』: 『アラド戦記』の IP を世界中のプレイヤーに広めることを目的としたコンソール・PC 対応のハードコア・アクション RPG を開発中です。2025 年の配信開始に向けて、8 月 21 日から 25 日までドイツ・ケルンにて開催予定の gamescom 2024 に出展予定です。
- 『**メイプルストーリー**』:
 - 『**メイプルストーリー**』(PC): 韓国において 6 月 20 日からサマーアップデートを開始し、様々なイベントを約 4 か月間に渡り開催する予定です。

- 『**MapleStory N**』:『メイプルストーリー』の IP を活用した『メイプルストーリーユニバース』プロジェクトの一環として PC 向け MMORPG を開発中です。ブロックチェーン技術を活用することで、プレイヤーがゲームへの貢献に応じて報酬を得ることができる仕組みを提供します。7 月 24 日から 8 月 2 日までパイオニアテストを実施し、リテンションの高さなど良好な結果を得ることができました。数か月内にローンチする予定です。
- 『**FC**』:『FC ONLINE』において 6 月 27 日に TOTS - シーズン最優秀チーム選手を追加したアップデートを実施しました。第 3 四半期中にさらなるアップデートを予定しています。

今後配信予定のその他の新作タイトルは以下の通りです。

- 『**SUPERVIVE**』:ゲーム業界屈指のベテランたちが率いる Theorcraft Games による最初のタイトルであり、空中戦闘やダイナミックなバトルアクションが特徴のアクションサンドボックスゲームです。ネクソンが日本及び韓国のパブリッシングを担当します。
- 『**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。テンセントとの中国市場におけるパブリッシング契約締結を発表しました。テンセントがローカライズを担当します。

資本政策

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。

キャピタル・マーケット・ブリーフィング

当社は、キャピタル・マーケット・ブリーフィングを 2024 年 9 月 3 日(火) 午後 4 時より開催いたします。当イベントでは、当社代表取締役社長のイ・ジョンホンより、成長戦略及びその施策の概要を説明し、代表取締役 CFO の植村士朗より、経営目標及び株主還元の方針について説明いたします。

す。さらに、今後の成長を牽引するゲームやサービスをデモ映像とともにご紹介いたします。プレゼンテーション及び質疑応答は日本語、英語、韓国語の同時通訳付きで行います。

当イベントは、当社 IR ウェブサイトにおいてライブ配信いたします。また、ビデオアーカイブも後日 IR ウェブサイトに掲載予定です。