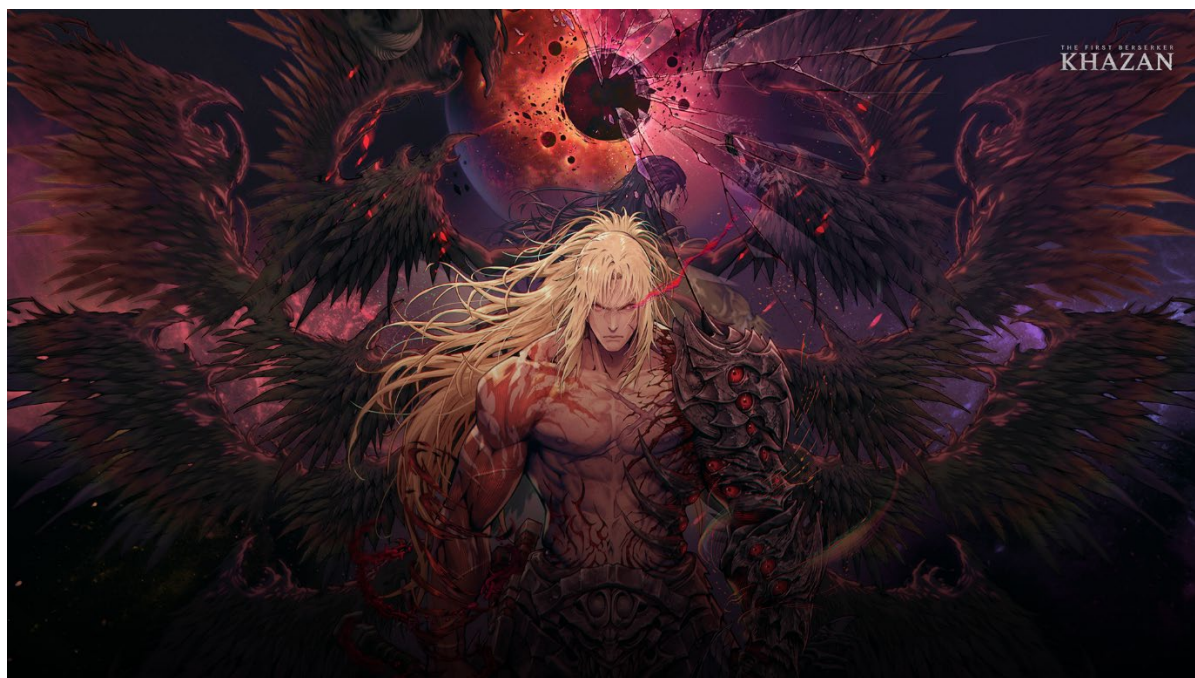


2025 年 2 月 13 日



2024 年 12 月期第 4 四半期 決算レター

目次

マネジメント・サマリー	2
各フランチャイズの業績	3
開発中の新作ゲームの強力なパイプライン	7
営業キャッシュフロー及び株主還元	8
サマリー	9

マネジメント・サマリー

2024 年は、課題に直面すると同時に、多くの成長機会に恵まれたこともあり、概ね良い一年となりました。また、直近の事業状況と 2025 年第 1 四半期の見通しを受け、2025 年通期の戦略を見直した背景について、率直な見解をお伝えします。

結論から申し上げますと、2025 年においては、昨年開催したキャピタル・マーケット・ブリーフィングで発表したダイナミックな成長を推し進めるため、新作ゲームの開発を安定的に進捗させるとともに、『アラド戦記』フランチャイズの強化と再成長に専念する予定です。

当社の長期的な自信と株主価値の向上への取り組みを反映して、潤沢なキャッシュを活用し、1,000 億円の自己株式の取得を実施いたします。

2024 年第 4 四半期及び通期業績ハイライト

当第 4 四半期の売上収益は、『FC』フランチャイズや『The First Descendant』などの主要タイトルの不振により、業績予想を下回り、前年同期比 6%減少の 797 億円で着地しました。営業損失は、17 億円となり、主に売上収益が業績予想を下回ったことで、想定をわずかに下回りました。当第 4 四半期の業績予想に大部分を織り込んでいた通り、一過性の減損損失として 70 億円を計上しました。一過性の減損損失を除くと、第 4 四半期の営業利益は 53 億円でした。

2024 年通期業績では、中国での『アラド戦記モバイル』の好調なローンチと『The First Descendant』のグローバルローンチにより、過去最高の売上収益 4,462 億円を達成し、前期比で 5%増加しました。営業利益は、IP ポートフォリオを活性化し、強化・拡大していくため、また今後数年間の成長を促進するための、継続的な投資を実施したことにより、前期比 8%減少の 1,242 億円となりました。

2025 年第 1 四半期業績予想

当社の第 1 四半期における業績見通しは、韓国における『メイプルストーリー』の好調を見込む一方で、『アラド戦記』フランチャイズの中国における旧正月アップデートの出だしが遅いことと、コンテンツを拡充するために継続的に実施している人材への投資を反映しています。

第 1 四半期の売上収益は、前年同期比で 1%から 13%増の 1,099 億円から 1,221 億円、営業利益は前年同期比で 2%から 21%増の 296 億円から 354 億円のレンジを予想しています。

各フランチャイズの業績

『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 年の 3,007 億円から 2024 年には 3,307 億円へと 10%成長しました。グループ売上収益に占める割合は、2023 年は 71%であったのに対し 2024 年は 74%となりました。

『アラド戦記』フランチャイズ

2024 年は、中国での『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層が大幅に拡大したことで、フランチャイズの合計売上収益が 53%成長しました。しかし、当第 4 四半期において成長の鈍化が見られ、第 1 四半期においては旧正月アップデートがスローな出だしとなりました。『アラド戦記』フランチャイズの勢いを取り戻すことは、2025 年の最重要課題であり、長期的な成長と収益性向上に向けた当社の計画にとって不可欠です。

- **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の低調により、当社の業績予想を下回りました。

第 1 四半期においては、新規エリアの導入、レベルキャップの開放、ゲーム内の成長及び強化のシステムの改善を含む旧正月アップデートの初動が弱かったものの、現在においてはゲーム内経済のバランスが向上し、デイリーアクティブユーザー数が昨年のレベルに近づくなど、改善が見られました。第 1 四半期の売上収益は前年同期比で減少することが予想されますが、年内において新規コンテンツが安定的に供給されるにつれて、さらなる回復が見込まれます。

韓国では、ほぼ同時期に同じアップデートが導入されましたが、デイリーアクティブユーザー数がすぐに改善したことから、第 1 四半期の売上収益は前年同期比で増加することを見込んでおります。

- 『アラド戦記モバイル』: 当社の分析によると、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数の安定化に効果的でしたが、第 4 四半期の売上収益は想定をわずかに下回りました。その後、第 1 四半期に実施した旧正月アップデートは、ユーザー数の維持と新規及び復帰プレイヤーの獲得の面で低調でした。その結果、第 1 四半期の売上収益は当初の想定ほど伸びないと予想しています。当社とパートナーのテンセントによる分析の結果、成長に向けて 2 つの対応策を講じてまいります。1 つは、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、もう 1 つは、中国市場でより幅広いプレイヤーを引き付けるために、トレンドの変化に対応した新しい体験とコンテンツを提供することです。

しばらく前から、急速に進化するトレンドや中国のプレイヤーの独特の好みに、よりコンテンツを適応させていく必要があるのではないかとテンセントと話し合ってきました。昨年の PC 版『アラド戦記』で課題に直面したことや、今年の旧正月アップデートが低調だったことにより、この議論は前進しました。その結果、当社はテンセントと共同開発契約を締結しました。これにより、コンテンツ制作能力を向上させ、ハイパーローカライゼーションを深化させるとともに新しい体験を提供することで、中国の幅広いプレイヤーを引き付けることが可能になると考えています。当社開発スタジオのネオプルが、引き続きコアコンテンツへの投資と開発を行い、フランチャイズ全体のクリエイティブコントロールを担う一方で、テンセントはさまざまな新しい体験のための追加コンテンツの制作を行います。

- 『アラド戦記』フランチャイズを拡張する新作ゲーム: PC 版及びモバイル版の『アラド戦記』の強化に取り組む一方で、フランチャイズを拡張する新作ゲーム開発も着実に進んでいます。

『The First Berserker: Khazan』: 『アラド戦記』フランチャイズを世界中のユーザーへと紹介することを目的として、3 月 28 日に PC とコンソール向けにリリース予定。『アラド戦記』IP の垂直方向の成長に向けた戦略的な第一歩であると考えています。

『Dungeon&Fighter: ARAD』:『The First Berserker: Khazan』に続くタイトルであり、PC、コンソール及びモバイル向けのオープンワールド、アクション RPG です。

『Project OVERKILL』:『アラド戦記』フランチャイズを成長させるもう 1 つの新作で、PC 及びモバイル向けの 3D サイドスクロール RPG です。

『Dungeon&Fighter: ARAD』、『Project OVERKILL』ともに 2027 年までにリリース予定です。

『メイプルストーリー』フランチャイズ

2024 年には、年初から始まった『メイプルストーリー』の韓国サービスの低迷により、フランチャイズの合計売上収益が前期比で 17%減少しました。しかし、グローバル『メイプルストーリー』の売上収益は 24%成長し、ハイパーローカライズされたコンテンツの奏功によって、今ではフランチャイズの合計売上収益の 35%を占めています。

- **韓国『メイプルストーリー』**:12 月に実施した大型の冬季アップデートにより、プレイヤー数及び満足度が大幅に改善しました。第 4 四半期の売上収益は、予定通り前年同期比で減少した一方で、当アップデートにより売上収益は想定を上回りました。この勢いを持続して、第 1 四半期の売上収益は前年同期比で 30%以上増加する見込みです。また、プレイヤー満足度を示す NPS は、前四半期比で 6 ポイント増加と大幅に向上しました。改善の早期段階であると認識し、良好なトレンドを持続させていく予定です。
- **グローバル『メイプルストーリー』**:第 4 四半期においてもグローバル市場で成長を続け、前年同期比で売上収益は、日本で 9%増加、北米及び欧州で 10%増加、台湾を含むその他の地域で 5%増加しました。この好調は、当社のハイパーローカライゼーション戦略の成果を反映しています。昨年、欧米でリリースされた「Go West」及び「The Dark Ride」の 2 つのアップデートがプレイヤーの好評を博し、同地域で過去最高の通期売上収益を達成しました。
- **『MapleStory Worlds』**:第 4 四半期に北米及び南米でソフトローンチし、想定を上回る結果となりました。さらに、コンテンツが好評を得たことにより、韓国サービスも想定を上回りました。1 月に開始した欧州でのサービスや年内に予定されている東南アジアへのサービス拡大によって、さらに売上収益を伸ばしていく予定です。

『FC』フランチャイズ

フランチャイズ合計で、過去 2 番目に高い通期売上収益を記録しましたが、過去最高の通期売上収益を達成した 2023 年との比較で減収となりました。第 4 四半期における売上収益は前年同期比で増加しましたが、10 月に実施したブランディングキャンペーンは想定していたほど売上収益を伸ばせませんでした。2026 年のワールドカップを前に大型のプロサッカーイベントがあまりないことから、2025 年を通して追い風を受けられないことが想定されますが、全体的にはゲームは好調であり、年間を通じて安定した運用が可能だと考えております。

『マビノギ』フランチャイズ

『マビノギ』の売上収益は、過去 7 年間に渡って着実に成長してきました。2025 年には、モバイルプラットフォームへの拡大により、フランチャイズのさらなる成長を目指します。韓国で 3 月 27 日にリリースされる『マビノギモバイル』の事前登録が開始されました。今後は、PC とコンソール向けに開発中の『マビノギ』フランチャイズの拡張版である『Vindictus: Defying Fate』の開発を進めてまいります。そして最後に、古いゲームエンジンを Unreal Engine 5 に移行する「マビノギ エタニティプロジェクト」を着実に進めています。グラフィックを洗練させ、より自由度の高い大規模コンテンツを投入可能とすることで、コアユーザーのエンゲージメントを高めるとともに、新規及び休眠ユーザーの獲得を狙います。

シュータージャンル

- 『The First Descendant』：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が想定以上に大きかったことから、当社の業績予想を下回りました。ただし、12 月にリリースされたシーズン 2 のアップデートでは、リテンションの改善が進みました。3 月に予定されているシーズン 2 エピソード 2 によって、さらにリテンションの改善を推し進めていきます。また、年内にコンテンツ制作を加速させるために、スタジオの人員を拡充し、ゲームの状況を改善してまいります。

- 『**THE FINALS**』: 安定したリテンションにより、第 4 四半期の売上収益は、業績予想レンジ内の着地となりました。12 月下旬の配信開始直後であった 2024 年第 1 四半期との比較となるため、第 1 四半期は前年同期比で減収を予想しています。

開発中の新作ゲームの強力なパイプライン

有力フランチャイズを強化し、成長させていくことは、IP 成長戦略で策定された 2027 年の経営目標を達成するための戦略として大きな要素です。これらの目標に向けた成長を加速させるのは、年間売上収益を 100 億円以上生み出す可能性を秘めた 7 つの新作ゲームを含む、当社の豊富なパイプラインです。

- 『**ARC Raiders**』: Embark Studios の新作ゲームで、ダイナミックなオープンワールド内で生き残り、敵を倒すために協力し合わなければならないチーム戦を特徴とした、サードパーソン PvPvE エクストラクションシューター。プレミアムモデルで 2025 年にリリース予定です。
- 『**NAKWON: LAST PARADISE**』: PC 向けに開発中の、ゾンビにより荒廃した世界を舞台とした三人称視点のステルス・サバイバルゲーム。プレイヤーは世界滅亡後の地獄のような風景の中で生き残るために資源やスキルの開発を迫られます。
- 『**Vindictus: Defying Fate**』: 10 年以上に渡り、特に韓国、中国、台湾を中心とした世界中のユーザーに愛されてきた人気の三人称視点ファンタジーRPG である『マビノギ英雄伝』の新作。PC 及びコンソール向けの新作は、Unreal Engine 5 による洗練されたグラフィックとゲームプレイに加えて、ケルト神話にインスピレーションを得たキャラクターのカスタマイズと戦闘を特徴としています。
- 『**風の王国 2**』: 今日の MMORPG の多くの要素の先駆けとなった名作ゲームの待望の新作。PC 及びモバイルでのリリースに向けて、当社のパートナーであり『風の王国: Yeon』の開発スタジオである SUPERCAT にて開発中です。
- 『**Project DX**』: PC 及びコンソール向けの PvE に焦点を当てた MMORPG であり、前身である『Durango』を刷新したものです。

- そして最後に、『アラド戦記』フランチャイズの新作である『**Dungeon&Fighter: ARAD**』と『**Project OVERKILL**』も開発中です。

2027 年の成長戦略を加速させるもう 1 つの要素はパートナーシップです。当社は、『THE FINALS』及び『ARC Raiders』という 2 作を中国のプレイヤーの独特な嗜好に合わせたアレンジを加えるため、2024 年にテンセントゲームズとのパートナーシップを発表しました。また、別契約では、テンセントと当社は密接に協力し、中国のプレイヤー向けに『The First Berserker: Khazan』を開発することを合意しております。

営業キャッシュフロー及び株主還元

当社は、引き続き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しています。2024 年には、7 年連続で 1,000 億円以上の営業キャッシュフローを生み出し、2024 年度末のキャッシュ残高は 6,000 億円を超えています。

この大きく安定したキャッシュフローにより、配当額を大幅に増加させるとともに、自己株式の取得も実施することができました。2024 年には、1 株当たりの配当額を 2023 年の 10 円から 22.5 円に増加させるとともに、514 億円の自己株式取得を実施しました。

今後、2025 年に『アラド戦記』フランチャイズの強化を図る中で、株主価値の向上が重要であると認識し、当社取締役会は、昨年発表した 1,000 億円の自己株式の取得方針の残額 500 億円を含め、今後 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、当面 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しました。

また、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 円の配当金を維持する予定です。今年はチャレンジングな一年になると予想していますが、今後数年間で事業を大幅に成長させるという当社の戦略に自信を持っています。今年実施予定の大規模な自己株式取得により、今後数年間で実現していく成長に向けて株主価値を向上させていけると考えています。

サマリー

要約すると、当社の直近の業績と見通しを踏まえ、2025 年の事業計画の優先順位を変更し、『アラド戦記』フランチャイズの強化により重点を置くと同時に、新作ゲームのパイプライン開発を着実に進めてまいります。

ハイパーローカライゼーションを通して、『アラド戦記』フランチャイズに投資し、再度大きく成長させていく計画です。開発スタジオのクリエイティブで優秀な人材、斬新なアイデアを持つ人材の採用計画、成長の機会に恵まれた大規模市場におけるパートナーシップ拡大計画により、本戦略を推進してまいります。当社のビジョンや計画、強力なバランスシートによって、今後数年間当社を大幅に成長させることができると信じております。