

2024 年 2 月 8 日

## 2023 年 12 月期第 4 四半期 決算レター

当社の決算レターをご覧頂きありがとうございます。本決算レターには、当社の 2023 年度第 4 四半期及び通期業績と、2024 年第 1 四半期の業績予想を記載しています。決算レターと併せて、代表取締役社長のオーウェン・マホニー、代表取締役 CFO の植村士朗、そして今年 3 月にオーウェン・マホニーの後任として代表取締役社長に就任予定のイ・ジョンホンによる決算電話会議をお聞き下さい。

### 目次

『アラド戦記モバイル』の中国におけるライセンス承認.....	1
2023 年第 4 四半期及び通期業績ハイライト .....	1
2024 年第 1 四半期業績予想.....	3
サマリー .....	4
事業アップデート .....	6
キャッシュフロー及び資本政策 .....	15
最後に.....	15

### 『アラド戦記モバイル』の中国におけるライセンス承認

2 月 2 日に、『アラド戦記モバイル』について中国でサービスするために必要な ISBN ライセンスが付与されたことが発表されました。現地のパブリッシングパートナーであるテンセントと協力して、できるだけ早くゲームをマーケティングし、リリースしていく計画を立てています。なお、『アラド戦記モバイル』による寄与は 2024 年第 1 四半期業績予想には反映されていません。

### 2023 年第 4 四半期及び通期業績ハイライト

当第 4 四半期は、過去最高の第 4 四半期売上収益 846 億円(対前年同期比 4%増)を達成した一方、営業利益は 45 億円(同 59%減)となりました。通期のグループ売上収益は 4,234 億円(対前期比 20%増)、営業利益は 1,347 億円(対前期比 30%増)となり、過去最高の通期売上収益及び営業利益を達成しました。

12月にリリースした『THE FINALS』は、全世界で1,000万人を超えるプレイヤーを瞬く間に獲得し、当社の予想を上回る課金額を計上しました。グローバル市場での事業拡大を目標とする当社にとって、非常に喜ばしい結果となりました。

業績予想対比では、3つの主要因により、売上収益と営業利益は当社業績予想を下回る結果となりました。

- **韓国『メイプルストーリー』**：第4四半期の売上収益は前年同期比で54%増加しました。11月、韓国の外注先が制作したプロモーションビデオが物議を醸したことで、プレイヤーセンチメントが悪化しました。マーケティングの中断や課金施策の抑制を行いつつ、プレイヤーの懸念解消に努めました。現在この問題は概ね解決していますが、第4四半期の売上収益は当社業績予想を下回る結果となりました。
- **中国『アラド戦記』**：12月下旬までは当社の想定通りに推移していましたが、ゲーム内経済のバランスが予期せず悪化した結果、売上収益が業績予想を下回りました。2024年において、この問題の解決とプレイヤー満足度向上のため、新規コンテンツを2023年対比で倍増させる予定です。
- **『EA SPORTS FC™ ONLINE』(以下、『FC ONLINE』)**：PC及びモバイルを合わせた第4四半期の売上収益は、2022年のワールドカップの恩恵を受けた前年同期との比較で減少しました。また、第4四半期に実施したコンテンツアップデートは、当社が期待していたほどの反響を得られませんでした。2024年に多くの新規コンテンツを投入することで、プレイヤーエンゲージメントが促進されると期待しています。

重要な点は、これらの短期的な課題が、主要ゲームシリーズの長期的な成長に対する当社の自信を変えるものではないということです。当社は世界トップクラスのライブ運用能力と頻繁なコンテンツアップデートにより、ゲームシリーズが毎四半期成長とまではいかないものの、安定的に成長できることを長年にわたり証明してきました。過去にも短期的には収益が停滞、または減少する時期もありましたが、中長期的にはダイナミックな成長を遂げてきました。

Embark Studiosによる『THE FINALS』は当社の4つ目の収益の柱になる可能性があります。12月のローンチ後、予想を上回る課金額を記録しました。Embark Studiosは頻繁にコンテンツを更新しており、『THE FINALS』は今後も当社の業績に持続的に貢献するものと考えています。

本作は、莫大なマーケティング予算を投下する他社タイトルが多数ひしめく中、12月8日のローンチからわずか2週間で1,000万インストールを突破し、Steamで人気ゲームランキングのトップ5に入りました。その結果、12月の当社想定を大幅に上回りました。

このゲームの成功は、プレイヤーコミュニティに新風を吹き込み、ゲーム開発とマーケティングの潮流に大きな変化をもたらしました。『THE FINALS』は、ゲーム開発のスピードとコストを根本的に変える最新のツールとテクノロジーを駆使し、開発されました。

『THE FINALS』は、当社ならではの特徴をよく表しています。Embark Studiosによる画期的なイノベーションは、去年の群雄割拠のシューティングゲーム界隈で『THE FINALS』を際立たせました。開発からローンチに至るまで、ネクソンコリアの世界トップクラスのライブ運用チームはEmbark Studiosと緊密に連携し、手厚いサポートを提供しました。また、独自の開発ツールにより、開発チームはユーザーのフィードバックに即座に対応し、パッチやコンテンツアップデートをハイペースで提供できています。今後も多くのコンテンツが投入される予定です。

## 2024年第1四半期業績予想

当社の2024年12月期第1四半期の売上収益は、対前年同期比22%から14%の減少が見込まれます。業績に影響を与える主な要因は以下の通りです。

- **韓国『メイプルストーリー』**: 第1四半期の売上収益は前年同期比で減少することを予想しています。1月に韓国の公正取引委員会は、当社が過去に不公正取引を行ったとして、課徴金を課しました。このニュースによって、メイプルストーリーコミュニティのセンチメントが悪化しました。『メイプルストーリー』のゲーム体験をより楽しくするために、当社は特定の主要な確率型アイテムの販売を終了し、現金の代わりにゲーム内通貨を使うことで、同じゲーム体験を得られるビジネスモデルに移行しました。この変更により、短期的には収益にマイナスの影響があると予想していますが、長期的にはプレイヤーの満足度とエンゲージメントが向上すると考えています。
- **中国『アラド戦記』**: 第1四半期の売上収益は前年同期比で減少することを予想しています。12月下旬に発生したゲーム内経済バランスの悪化が、第1四半期にも影響し、1月11日に実施した旧正月アップデートにおけるパッケージ販売は期待通りに推移していません。2024年は、新規コンテンツの量を2023年対比で倍増させ、さらにコンテンツ投入スピード

も上げてまいります。具体的には、既存キャラクターのリニューアルや新規キャラクターの追加、装備など既存アイテムの刷新、人気 IP とのコラボレーション、レイドを含むハイエンドコンテンツの投入などを通して、プレイヤーエンゲージメントの向上とゲーム内経済の改善を行ってまいります。

- 『FC ONLINE』: カタール・ワールドカップの好影響が継続し、過去最高の四半期売上収益を記録した 2023 年第 1 四半期との比較となることから、売上収益は前年同期比で減少することを予想しています。

短期的な課題に直面する一方で、私たちはこれらタイトルがさらに力強く成長し続けると考えています。バーチャルワールドの長い歴史の中で、短期的に売上収益が減少した後、再成長するパターンを何度も見てきました。

一方、『THE FINALS』のシーズン 2 は今年 3 月に予定されており、新規および既存プレイヤーを惹きつけるでしょう。チームはすでに複数のパッチとアップデートを加えており、独自のゲーム開発技術のおかげで、これまでにないスピードでこれらを実施しています。そして、シーズン 2 から強力かつ継続的なマーケティングを行うことを計画しています。『THE FINALS』はすでにネクソン史の中でも最も強力なスタートをきったバーチャルワールドであり、マラソンを短距離走のごとく走るように、コンテンツアップデートを絶え間なく実施してまいります。

このゲームは、当社のグローバル事業拡大戦略の新たな柱となるでしょう。

## サマリー

当社は今年 30 周年を迎えます。オンラインゲーム業界のパイオニアかつリーダーとして、創業以来、何年も成長し続ける没入感のあるバーチャルワールドの構築に注力してきました。

2023 年第 4 四半期の業績と 2024 年第 1 四半期の業績予想は、当社の成長トレンドを反映するものではありません。長期戦略には変わらず自信を持っています。当社は過去に何度もこのような短期的な課題に直面しましたが、そのたびに乗り越えてきました。また、世界トップクラスのライブ運用に支えられ、継続的なコンテンツ投入と新規タイトルのリリースにより、毎四半期成長とまではいかないものの、安定した成長ができることを証明してきました。たとえ売上収益が停滞、あるいは減少する時期があっても、その後にはダイナミックな成長を遂げてきました。

ネクソンの強みを鑑みると、当社の業績に対する先行きは明るいと考えています。

- 大規模既存シリーズの強固な基盤
- 4 つ目の収益の柱となる『THE FINALS』の立ち上げの成功
- 中国『アラド戦記モバイル』、Embark Studios の 2 作目となる『ARC Raiders』、『The First Berserker: Khazan』、『The First Descendant』、『マビノギモバイル』を含む強力な新作オンラインゲームのラインナップ
- バーチャルワールドを構築・運用するための会社独自の開発ツール

当社の事業は、強固な収益基盤と飛躍的な成長の可能性を持った新作の 2 つの柱で成り立っています。2024 年以降、短期的な困難を乗り越えていけるでしょう。

投資家にとってこれは、成長とイノベーションを同時に実現してきた企業による、アップサイドに富んだ魅力的な投資機会を意味します。

## 事業アップデート

### 2023 年第 4 四半期業績

当社は第 4 四半期に短期的な課題と成功の両方を経験しました。『メイプルストーリー』ではマーケティングの中断があり、『アラド戦記』ではゲーム内経済バランスが悪化しました。『FC ONLINE』も予想を下回る結果となりました。その結果、第 4 四半期の売上収益は予想を下回りました（業績予想対比 4%減）。一方、『THE FINALS』は 12 月に好調なスタートを切り、高い予想を上回る課金額を記録しました。

第 4 四半期の売上収益は、前年同期比 4%増加（一定為替レートベースで 2%減少）の 846 億円となりました。対前年同期では『アラド戦記』、『FC ONLINE』、『HIT2』が減少したものの、『メイプルストーリー』、『Wars of Prasia』、『MapleStory: The Legends of Maple』及び『THE FINALS』が寄与しました。

（単位：百万円、但し1株当たりの数値は除く）

(単位：百万円、但し1株当たりの数値は除く)	2022年 第4四半期 実績	2023年 第4四半期 業績見通し		2023年 第4四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥81,095	¥87,921 ~	¥96,158	¥84,577	4%
PCオンライン	54,152	61,370 ~	66,582	59,804	10%
モバイル	26,943	26,551 ~	29,576	24,773	(8%)
営業利益	10,968	11,364 ~	17,819	4,546	(59%)
四半期利益(損失)	(7,591)	8,857 ~	13,878	(41,887)	na
1株当たり四半期利益(損失)	(8.79)	10.44 ~	16.36	(49.47)	
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	10.42	11.09	11.09	11.22	8%
中国元／日本円	19.95	20.69	20.69	20.59	3%
米ドル／日本円	141.59	149.60	149.60	147.89	4%

営業利益は前年同期比 59%減少（一定為替レートベースでは 60%減少）の 45 億円となりました。営業利益が想定を下回ったのは、売上収益が業績予想を下回ったことに加え、以下を含む一過性の費用の発生が要因です。

- 当四半期に勤続褒賞制度を改訂し、33 億円の追加費用を計上
- 主に『カートライダードリフト』の前払ロイヤリティ等に係る減損損失を 14 億円計上
- 過去に当社が不公正取引を行ったとして韓国公正取引委員会から課された課徴金 13 億円を計上

四半期損失は 419 億円となりました。営業利益が想定を下回ったこと、米ドル建て現金預金等について為替差損を 93 億円認識したこと、持分法適用会社である AGBO への投資の減損損失 444 億円を認識したことから、業績予想を下回りました。

当社の IP を新しいメディアに展開することで、新たな価値を創造する AGBO 社の能力に対する当社の見方は変わりませんが、エンターテインメント業界のストライキや新しいストリーミングコンテンツに対する需要の低下など、最近の出来事が進捗を遅らせる結果となりました。これを踏まえ、当社は AGBO への投資について 444 億円の減損損失を計上しました。

## 地域別業績

(単位:百万円)

	2022年 第4四半期	2023年第4四半期		前年同期比変化率(%)	
		会計基準 ベース	一定為替 レートベース	会計基準 ベース	一定為替 レートベース
地域別					
韓国	¥50,951	¥52,462	¥48,734	3%	(4%)
中国	17,692	15,133	14,420	(14%)	(18%)
日本	2,788	2,879	2,770	3%	(1%)
北米及び欧州	4,588	8,162	7,702	78%	68%
その他の地域	5,076	5,941	5,540	17%	9%
売上収益合計	<b>81,095</b>	<b>84,577</b>	<b>79,166</b>	<b>4%</b>	<b>(2%)</b>
プラットフォーム別					
PCオンライン	54,152	59,804	56,087	10%	4%
モバイル	26,943	24,773	23,079	(8%)	(14%)
売上収益合計	<b>81,095</b>	<b>84,577</b>	<b>79,166</b>	<b>4%</b>	<b>(2%)</b>
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	10.42	11.22	10.42	8%	
中国元／日本円	19.95	20.59	19.95	3%	
米ドル／日本円	141.59	147.89	141.59	4%	

## 韓国

韓国事業の売上収益は 525 億円、前年同期比では 3%増加(一定為替レートベースでは 4%減少)となりました。『メイプルストーリー』と『FC ONLINE』の業績が想定を下回ったため、売上収益は業績予想対比で 5%下回りました。

『メイプルストーリー』の売上収益は前年同期比で 54%増加しました。韓国の外注先が制作したプロモーションビデオが物議を醸したことで、プレイヤーセンチメントが悪化しました。マーケティング

グの中断や課金施策の抑制を行いつつ、プレイヤーの懸念解消に努めました。現在この問題は概ね解決していますが、第4四半期の売上収益は当社業績予想を下回る結果となりました。

『FC ONLINE』の売上収益は、第4四半期に実施したコンテンツアップデートが想定していたほどの反響を得られず、当社の業績予想を下回りました。対前年同期では、ワールドカップが開催された昨年の第4四半期との比較で、減収となりました。

全体として、韓国におけるPCの売上収益は、『メイプルストーリー』の成長と『Wars of Prasia』の貢献により、前年同期比22%増となりました。モバイルの売上収益は前年同期比29%減となりました。『EA SPORTS FC™ MOBILE』(以下、『FC MOBILE』)及び『ブルーアーカイブ』の継続的な成長と『Wars of Prasia』の貢献が、『HIT2』及び『アラド戦記モバイル』の減収により相殺される結果となりました。

## 中国

中国事業の売上収益は、前年同期比14%減少(一定為替レートベースでは18%減少)の151億円となりました。『MapleStory: The Legends of Maple』の寄与が、『アラド戦記』の減収により相殺されました。『アラド戦記』の業績が予想を下回ったため、売上収益は予想を8%下回りました。

『アラド戦記』は、12月下旬までは当社の想定通りに推移していましたが、ゲーム内経済のバランスが予期せず悪化し、業績予想を下回りました。第4四半期はMAU、課金ユーザー数、ARPPU、売上収益の全てが対前年同期で減少しましたが、MAUは課金ユーザー数及びARPPUと比較して小幅な減少に留まりました。前四半期比では、全ての指標が季節性により減少しました。

## 日本、北米及び欧州、その他の地域

日本の売上収益は当社業績予想レンジ内で着地、前年同期比でおよそ横ばいとなりました。『メイプルストーリー』や『ブルーアーカイブ』の成長及び『ディヴ・ザ・ダイバー』の増収寄与があったものの、ローンチ後一定期間が経過したモバイルタイトルが減収となりました。

北米及び欧州の売上収益は、業績予想を下回ったものの、主に『THE FINALS』及び『ディヴ・ザ・ダイバー』の増収寄与、ならびに『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』の成長により、前年同期比で78%増加しました。『THE FINALS』の課金額が想定を上回ったものの、収益の一部を繰り延べたため、売上収益が業績予想を下回りました。

その他の地域の売上収益は、業績予想レンジ内の着地となりました。『メイプルストーリー』や複数のモバイルタイトルの売上収益が減少した一方で、『HIT2』の増収寄与と『ブルーアーカイブ』の成長により、前年同期比で 17%増加しました。

## プレイヤー指標

第 4 四半期の平均 MAU は 1,740 万人 に達し、前年同期比で 22%増加、前四半期比では 21%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』及び韓国『メイプルストーリー』によって、全体の MAU が増加しました。『THE FINALS』が第 4 四半期に貢献したのはわずか 1 ヶ月間であるため、四半期平均 MAU を計算する際には、『THE FINALS』の MAU は希薄化されています。

第 4 四半期の平均 PU は 320 万人となり、『THE FINALS』のローンチにより、前年同期比で 7%増加しました。ARPPU は、主要タイトルにおける購買行動の鈍化により、前年同期比 9%減の 8,104 円となりました。

	2022年 第1四半期	2022年 第2四半期	2022年 第3四半期	2022年 第4四半期	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	前年同期比 変化率 (%)
主要PC・コンソール ユーザー指標									
MAU (百万)	13.4	13.7	14.1	14.3	15.5	14.3	14.1	17.4	22%
課金率	22.5%	22.7%	21.0%	20.6%	22.5%	22.5%	23.7%	18.2%	
ARPPU (会計基準)	12,606	9,108	11,040	8,929	15,074	9,553	11,230	8,104	(9%)

## 2023 年通期業績

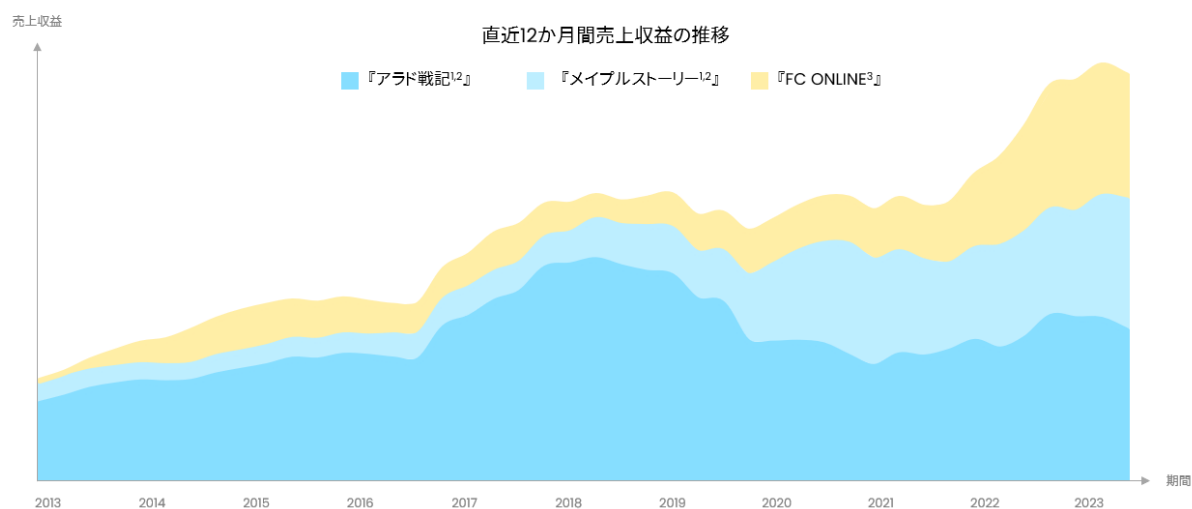
2023 年は当社にとって好調な一年となり、過去最高の通期売上収益及び営業利益を達成しました。当社の 3 大シリーズが成長し、複数の新作ゲームが成功を収め、前期比での成長に貢献しました。その結果、売上収益は 4,234 億円となり、前期比で 20 %増加 (一定為替レートベースで 14%増加)しました。

- 韓国『メイプルストーリー』:7 月に実施された待望の大型アップデート (6 次転職)により、20 年目で過去最高の通期売上収益を達成
- 『FC ONLINE』:ワールドカップが行われた 2022 年業績のハードルが高いにも関わらず、それ以後も好調を継続し、過去最高の通期売上収益を達成
- 中国『アラド戦記』:旧正月のパッケージ販売の好調により、通期で堅調な成長を達成
- 『FC MOBILE』と『ブルーアーカイブ』が前期比で大幅に成長
- 新作の『Wars of Prasia』、『デイズ・ザ・ダイバー』、『MapleStory: The Legends of Maple』及び『THE FINALS』が大きく増収寄与

『アラド戦記』、『メイプルストーリー』及び『FC ONLINE』の合計売上収益は 2,561 億円となり、前期比で 15%増加しました。これらシリーズは 2023 年の売上収益の 61% (2022 年は 63%)を占め、2023 年の対前期での成長の 47%を占めました。2023 年にリリースされたタイトルの合計売上収益は 450 億円となり、売上収益の成長の 65%に相当しました。



1 『メイプルストーリー』及び『アラド戦記』の売上収益は、全地域の PC 売上収益を合計したものです。『EA SPORTS FC™ ONLINE』の売上収益は、『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC)及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)の合計です。



- 1 PC のみ
- 2 グローバル売上収益
- 3 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC)及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル) です。

営業利益は 1,347 億円となり、会計基準ベースで前期比 30%増加(一定為替レートベースで 25%増加)しました。新作及び既存タイトルのための人材への投資や、好調な業績に基づく業績連動ボーナスにより人件費が増加した一方、2023 年の営業利益率は、売上収益の力強い成長により、2022 年の 29% から 32%へと上昇しました。

当期利益は 706 億円となり、会計基準ベースで前期比 30 %減少(一定為替レートベースで 32%減少)しました。当期利益の減少要因は、以下の通りです。

- 為替差益の減少(2023 年に 104 億円を認識した一方で、2022 年には 417 億円を認識)
- AGBO への投資における減損損失 444 億円
- 税金費用の増加(2023 年に 548 億円を計上した一方で、2022 年には 405 億円を計上)

(単位:百万円)	2022年	2023年		前期比変化率(%)	
		会計基準 ベース	一定為替 レートベース	会計基準 ベース	一定為替 レートベース
地域別					
韓国	¥212,900	¥255,330	¥241,170	20%	13%
中国	86,391	100,488	97,406	16%	13%
日本	10,523	11,933	11,519	13%	9%
北米及び欧州	20,051	27,704	26,039	38%	30%
その他の地域	23,849	27,901	26,358	17%	11%
売上収益合計	353,714	423,356	402,492	20%	14%
プラットフォーム別					
PCオンライン	243,912	304,178	289,919	25%	19%
モバイル	109,802	119,178	112,573	9%	3%
売上収益合計	353,714	423,356	402,492	20%	14%
営業利益	103,696	134,745	129,293	30%	25%
当期利益	100,339	70,609	68,143	(30%)	(32%)
1株当たり当期利益	114.74	82.89			

## 2024 年第 1 四半期業績予想

『メイプルストーリー』の特定の主要アイテムのビジネスモデルの変更や中国『アラド戦記』のゲーム内経済バランスの悪化などにより、当社の主要シリーズは前年同期比で減収することを予想しています。また、『アラド戦記』及び『FC ONLINE』については、好業績を達成した前年同期との比較となります。昨年の第 1 四半期売上収益は、主にこの 2 つのシリーズが牽引し、前年同期比で 36%増加しました。売上収益が前年同期比で減少することを予想してはいるものの、2024 年第 1 四半期は当社史上 2 番目に高い第 1 四半期売上収益となることを見込んでいます。

第1四半期のグループ売上収益は、前年同期比で22%から14%の減少(一定為替レートベースで27%から19%の減少)となる971億円から1,071億円のレンジになることを予想しています。『THE FINALS』や『MapleStory: The Legends of Maple』の増収寄与を見込むものの、『アラド戦記』、『FC ONLINE』及び『メイプルストーリー』の前年同期比での減少を予想しています。

営業利益は、前年同期比で73%から58%の減少(一定為替レートベースで74%から60%の減少)となる152億円から234億円のレンジとなる見込みです。減益を予想する主な要因は下記の通りです。

- ・ 売上収益の減少。ロイヤリティと支払手数料の減少が一部相殺。
- ・ 広告宣伝費のわずかな減少
- ・ 主に新作開発のための従業員数増加による人件費の増加
- ・ クラウドサービス費や外注費等その他コストの増加
- ・ 複数のグループ会社の再編に伴う一過性の損失

四半期利益は、主に営業利益の減少により、前年同期比で69%から57%の減少(一定為替レートベースで70%から58%の減少)となる164億円から229億円のレンジを予想しています。

(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		前年同期比		
売上収益	¥124,087	¥97,122	~	¥107,112	(22%)	~ (14%)
PCオンライン	93,070	71,956	~	79,146	(23%)	~ (15%)
モバイル	31,017	25,166	~	27,966	(19%)	~ (10%)
営業利益	56,275	15,158	~	23,360	(73%)	~ (58%)
四半期利益	52,791	16,354	~	22,919	(69%)	~ (57%)
1株当たり四半期利益	61.63	19.47	~	27.29		
想定為替レート						
100韓国ウォン／日本円	10.41	11.06		11.06	6%	
中国元／日本円	19.34	20.49		20.49	6%	
米ドル／日本円	132.34	147.06		147.06	11%	

## 韓国

2023 年第 1 四半期は、前年同期比で 36%成長しました。今年の第 1 四半期は、『FC ONLINE』が非常に好調であった前年同期との比較となり、また『メイプルストーリー』では主要アイテムの一つの課金方法を変更したことから、韓国の売上収益は前年同期比で 21%から 15%の減少(一定為替レートベースで 26%から 20%の減少)となる 510 億円から 550 億円のレンジを予想しています。

『FC ONLINE』は、ワールドカップ後の好調なモメンタムが継続しかつ加速した 2023 年第 1 四半期との比較となることから、売上収益が前年同期比で減少することを予想しています。ただし、第 1 四半期の売上収益としては、過去 2 番目に高い売上収益を達成することを見込んでいます。

前述の通り、『メイプルストーリー』では、ゲーム体験をより楽しくするために、特定の主要な確率型アイテムの販売を終了し、現金の代わりにゲーム内通貨を使って、同じゲーム体験を得られるビジネスモデルに移行したため、短期的には売上収益にマイナスの影響が生じることを予想しています。その結果、第 1 四半期の売上収益は前年同期比で減少することを予想しています。この変更により、長期的にはプレイヤーの満足度とエンゲージメントが向上することを期待しています。

モバイル事業の売上収益は、『FC ONLINE M』及び『HIT2』の減収により、前年同期比で減少することを予想しています。

## 中国

中国では、主に『アラド戦記』の低調さにより、売上収益が前年同期比で 40%から 31%の減少(一定為替レートベースで 44%から 35%の減少)となる 256 億円から 298 億円のレンジとなることを予想しています。

『アラド戦記』の売上収益は前年同期比で減少することを予想しています。12 月下旬にゲーム内の経済バランスが悪化したことが、第 1 四半期にも影響を与え、1 月 11 日に実施した旧正月アップデートにおけるパッケージ販売は期待通りには推移していません。2024 年は、新規コンテンツの量を 2023 年対比で倍増させ、さらにコンテンツ投入スピードも上げてまいります。具体的には、既存キャラクターのリニューアルや新規キャラクターの追加、装備など既存アイテムの刷新、人気 IP とのコラボレーション、レイドを含むハイエンドコンテンツの投入などを通して、プレイヤーエンゲージメントの向上とゲーム内経済の改善を行ってまいります。

## 日本、北米及び欧州、その他の地域

日本では、『メイプルストーリー』の成長を見込む一方、『ブルーアーカイブ』の減収とサービスを終了したモバイルタイトルにより、売上収益は前年同期比で 18%から 8%の減少(一定為替レートベースで 20%から 11%の減少)となる 30 億円から 33 億円のレンジとなることを予想しています。

北米及び欧州では、『THE FINALS』の大幅な増収寄与及び『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 94%から 111%の増加(一定為替レートベースで 77%から 93%の増加)となる 100 億円から 109 億円のレンジを予想しています。3 月からのシーズン 2 開始により、『THE FINALS』の安定的な売上収益を見込んでいます。

その他の地域では、『HIT2』及び『THE FINALS』の増収寄与により、売上収益が 2%から 11%の増加(一定為替レートベースで 4%の減少から 4%の増加)となる 75 億円から 81 億円のレンジを予想しています。

## 主要なアップデートと新作パイプライン

第 1 四半期に、すべての主力タイトルでアップデートの実施を予定しています。また、『THE FINALS』のシーズン 2 を 3 月に開始予定です。

### 2024年度主要タイトルアップデートスケジュール

タイトル	2024年第1四半期	2024年第2四半期
中国『アラド戦記』	・旧正月アップデート (1月11日) ・キャラクターリニューアル (2月、3月) ・既存アイテムリニューアル (3月)	・労働節アップデート (4月) ・人気IPとのコラボレーション(4月) ・アニバーサリーアップデート (6月)
韓国『メイプルストーリー』	・6次転職 - マスタリーコア (1月18日) ・エピックダンジョン: ハイマウンテン (2月22日)	・21周年記念アップデート (4月)
『FC ONLINE』	・TOTY - 年間最優秀チーム (1月20日)	・TOTS - シーズン最優秀チーム (TBD)
『THE FINALS』	・シーズン2リリース (3月)	・TBU

新作ゲームに関しては、12 月から現在までの間に、以下の発表を行いました。

- 『The First Descendant』: 2024 年夏に配信開始
- 『The First Berserker: Khazan』: 2 月にフォーカスグループテストを完了
- 『アラド戦記モバイル』中国サービス: 2 月に ISBN ライセンス取得

## キャッシュフロー及び資本政策

営業活動によるキャッシュフローは 1,287 億円となり、2022 年の 1,301 億円から 14 億円減少しました。営業利益が大幅に増加したにもかかわらず、営業活動によるキャッシュフローが前期比で減少した主な要因は、2022 年との比較で 2023 年は実現した為替差益が減少したこと、また、法人税の支払額が増加したことです。

資本政策については、2023 年 11 月から 2024 年 1 月までの期間に 300 億円の自己株式取得を実施し、2024 年 1 月をもって 2022 年 8 月に公表した 1,000 億円の自己株式取得計画を完了しました。

そして新たに、今後 3 年間で取得総額 1,000 億円を上限とする自己株式取得方針を策定し、取締役会において決議しました。期限である 2027 年 2 月までに、投資機会、財務状況及び市場環境等を総合的に勘案の上、機動的に実施して参ります。

今後も様々な株主還元の方法を検討して参ります。

## 最後に

当社経営陣は、当第 4 四半期及び第 1 四半期に主要タイトルで発生した短期的な課題の解決に大きな自信を持っています。『THE FINALS』のローンチにも非常に満足しており、Embark Studios が 3 月に開始を予定しているシーズン 2 に期待を寄せています。ライブ運用と新鮮なコンテンツで大ヒットシリーズを維持してきた長年の経験と、2024 年における複数の新作ゲームのローンチにより、当社は再び飛躍的な成長を遂げることができると確信しています。