

株式会社ネクソン

2018 年第 2 四半期 Prepared Remarks

2018 年 8 月 9 日

オーウェン・マホニー 代表取締役社長

本日はご参加ありがとうございます。

まずは今日の本題の背景からお話したいと思います。

オンラインゲームは何年、時には何十年もの間、成長し、売上や利益を生み出すことができますが、これはオンラインゲームで最も理解されていない側面の一つだとつくづく感じます。新作ゲームは得てして寿命が短いにも関わらず、多くのアナリストが新作ゲームばかりを評価する傾向にあります。寿命の短いゲームが多いのは事実ですが、オンラインゲームはうまく運用出来れば、長期に渡って予測可能な売上と利益を生み出すことが可能です。これを理解するには、多額の開発費や大規模なマーケティングに依存しないモデルが存在することを知る必要があります。優れた運用を通じて、安定的に売上と利益を生み出し、ユーザーベースを維持していくモデルです。ゲーム事業では、長期に渡り、安定的に成長し続けるゲームが何より価値のある財産になります。

このモデルの存在はあまり知られていないため、ゲーム業界では新作ばかりが注目されます。そして、しっかりとした運用を通じて、長期に渡り安定的なキャッシュフローを生み出すオンラインゲームは評価されていません。

ネクソンの主カタイトルは、ディズニーランドのようなテーマパークによく似たモデルのもと運用されています。ディズニーランドはいつの時代も本質を変えることなく、乗り物やレストランなどを定期的に改装し、楽しい体験を提供し続けているため、毎年隣に新しいテーマパークを建設する必要がありません。

ところが、ゲームの場合は、ディズニーランドと違い、既存ゲームを安定運用するよりも新作を次々と出す方が良い戦略だと考えられているようです。

当社が上場した 2011 年に、最も多く受けた質問は、『メイプルストーリー』や『アラド戦記』の売上がいつから下がり始めるかについてでした。当時は、この 2 タイトルが 7 年後の 2018 年にまだ成長し続けているとは誰も想像していませんでした。しかし、実際は悪くなるどころか、年々成長し続けています。

では、これらを背景に、主カタイトルについてお話しします。

当第 2 四半期は、ロングヒットタイトルの一つの『メイプルストーリー』が素晴らしく好調でした。15 周年のイベントや夏季アップデートの好調により、今年で 15 歳になった『メイプルストーリー』は韓国で前年同期比 61% の驚異的な成長をしました。もう一度言います。15 歳になった『メイプルストーリー』が 61% 成長しました。

当社のもう一つの安定的な収益基盤である『アラド戦記』は、前第 2 四半期の高いハードルを更に飛び超え、中国で再び安定的な成長を遂げました。周年のイベントは、『アラド戦記』の存在感が中国で一段と増していることを強かに印象付けるものでした。これについては後ほどまたお話しします。

これらタイトルの長年に渡る持続的な成長は更に大きな意味を表します。ネクソンの IP が世界有数の IP へと成長したということです。財務数値が累計売上高の規模、同時接続者数の成長、年間キャッシュフローの規模を物語っています。ところが、ネクソンの IP を身近に感じる人がない人々には、その影響力になかなか気付いてもらえません。当社の顧客は、投資家やアナリストの皆様とは別の地域に在住している場合が多く、ユーザーにとってネクソンの IP がどれほど重要な意味を持つかをイメージして頂くことが難しいと思います。そこで今日は少しイメージを掴んで頂くための時間を設けたいと思います。

『メイプルストーリー』に話を戻します。先ほどもお伝えしましたが、15 年目にして直近の四半期は韓国で前年同期比 61%成長しました。

『メイプルストーリー』の成長は、長年ゲームをプレイし、更にはその愛着を新しい世代へと継承してきた韓国のユーザーに支えられています。

韓国の総人口の実に三分の一以上が『メイプルストーリー』を一度はプレイした経験があります。何百万人もの人が『メイプルストーリー』をプレイして育ち、新たに毎年たくさんの方が『メイプルストーリー』をプレイし始めています。

また、既存ユーザーのために頻繁にアップデートを行うことに加えて、ローカライズを通じて日本や中国などへの地域展開も行ってきました。

スライド上段は、今年 4 月の 15 周年記念で開催したアートバルーンイベントの写真です。『メイプルストーリー』のキャラクターは、ファン向けのライブイベントではいつも大人気です。スライド下段は、昨年台北で開催されたオフラインイベントの写真です。1,500 人以上のユーザーが赤のパーカーを着て集まり、ゲームロゴの一部の赤いカエデの葉を象った巨大「人間メイプルリーフ」を作りました。そして、当時カナダで保有されていた世界最大人数の「人間メイプルリーフ」の記録を破り、ギネス記録を更新したのです。しかし、何と言ってもカエデの葉と言えば、カナダの国旗の一部ですから、その後カナダに首位の座を奪還されました。あくまでも現時点においての話ですが……。

そして皆さん勿論ご存知の通り、『アラド戦記』はとりわけ中国で現在も成長し続けるモンスター級の IP です。『アラド戦記』の全世界累計総売上高は米国ドルで 100 億ドルをはるかに超えています。これは、『スターウォーズ』の累計興行収入を数十億ドル上回る金額です。

この数字を聞くと、中国の 10 周年記念イベントで『アラド戦記』の認知度やユーザーエンゲージメントが増々高まったことも理解して頂けるのではないのでしょうか。いくつか写真をお見せします。

10 周年では、様々な屋外マーケティングが行われました。スライド右上は数百人もファンがビルに投影されたライトショーを楽しんでいる様子です。スライド右下は、6 月に開催された 10 周年記念イベントに数千人ものファンが集まり、お祝いをしている様子です。

ちょうど同じ頃、中国の主要国営放送テレビ局の CCTV の番組内で、国の文化やゲーム産業における IP 発展に貢献する有力 IP として『アラド戦記』が取り上げられました。国営放送で IP が取り上げられることは極めて稀で、このことから『アラド戦記』が中国でいかに影響力のある IP であるかがお分かり頂けます。

ファンをサポートしているのは、世界中で主要タイトルを長年に渡り成長させ、業界をリードしてきた熱心で優秀なライブ開発・運用チームです。彼らの努力が実っていることは、写真や業績からお分かり頂けると思います。

当社のもう一つの大ヒット作『FIFA Online 3』は現在『FIFA Online 4』へのサービス移行中です。サービス移行は常に慎重を要するものですが、今回は当社が経験する過去最大規模の移行であったため、特にリスクを伴いました。しかし、当社のライブ運用チームがパートナーの EA と密に協力し、良い結果が得られました。PC 版の配信を 5 月に開始し、モバイル版は 7 月末に配信を開始しました。始めにコアユーザーの移行に注力し、次のステップはカジュアルユーザーの移行です。今のところ順調に進んでいます。

当社のライブ運用チームは、主要タイトルを長期に渡り、安定的に成長させるための努力をし続けてきました。その才能と努力によって、安定した売上の基盤が生まれ、そこから新作やサービス地域拡大のための投資を行うことが出来ます。

今日のプレゼンテーションで一番お伝えしたかったことは、ゲームを長期に渡り安定的に成長させることが可能であり、またそのようなゲームが他のどのようなゲームよりも価値があるということの根本的な考え方です。ゲーム業界を理解する上で最も重要であるにも関わらず、最も理解されていない考え方です。また、10 年単位で長期運用を出来ている会社はごく一部です。

ではこれを念頭に置いて、今度は新作についてお話しします。

大ヒット作から生み出される安定的な売上により、財務的安定性を失うことなく、クリエイティブな挑戦ができる競争優位性が生まれます。これらのうちのいくつかをご紹介します。

まずこのうちの一つが日本向け『OVERHIT』です。5 月下旬に配信を開始し、ダウンロード数は 1 か月半で 150 万を超えました。日本市場に合ったゲームになるよう、開発チームが時間をかけてローカライズやカルチャライズを行った結果、原作の韓国版とはかなり違うゲームになりました。スタートは順調で、今後数ヶ月の状況をしっかりと注視していく予定です。

次は『Darkness Rises』です。6 月に世界 140 ヶ国で配信を開始し、特にアジアと欧米で好調なスタートを切りました。日本向け『OVERHIT』と同様、原作の韓国版にビジュアルやゲームプレイのローカライズとカルチャライズをしっかりと加えた成果が得られ、今のところ順調です。6 週間でダウンロード数は全世界で 1,000 万を超えました。

最後は『メイプルストーリーM』です。2016 年に韓国で先行して配信を開始し、直近の数四半期では安定的に成長し、リテンションも良好です。2 週間前に、世界 140 ヶ国以上でもサービスを開始し、わずか 1 週間で 300 万ダウンロードを超えました。韓国におけるリテンションや、その他の国での好調なスタートを踏まえると、長期的に成功する可能性があると考えています。

これまで繰り返しお伝えしてきましたが、当社の目標は息の長いゲームを作ることです。長期的なユーザーエンゲージメントは、長期的な株主価値をもたらします。新しいゲーム、ゲームプレイ、ローンチ方法、地域拡大と様々な試みを行う中で、目標としていたリテンションが得られた際には、より一層力を入れます。既存事業から生み出される多額のキャッシュフローは、未来の事業への再投資を可能とします。

その他、欧米向け『メイプルストーリー2』、グローバル向け『OVERHIT』、そして本日事前登録を開始した『真・三國無双 斬』の日本サービスなど、今後も世界中で数多くのゲームをローンチしていく予定です。

話をまとめると、ネクソンはある意味混沌とした、新作ありきでヒットドリブンなゲーム業界では異例なほど安定的な会社です。何年も、そして何十年もの間、大ヒット作を安定的に運用出来る力を身に付けてきました。他社に多い、乱高下するモデルを避けて、長期に渡る大ヒット作からの利益を、次なるヒット作を生み出すために投資しています。

それではこれより CFO の植村から 2018 年第 2 四半期の業績、また第 3 四半期の業績見通しについて説明いたします。

植村士郎 代表取締役最高財務責任者

それでは当第 2 四半期業績の説明に移ります。

売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 2%増加、一定為替レートベースで 2%減少の 478 億円となり、当社の業績予想レンジ内での着地となりました。

営業利益は 160 億円、四半期利益は 322 億円となり、それぞれ当社の業績予想を上回りました。

当第 2 四半期は、韓国において『FIFA Online 3』から『FIFA Online 4』へのサービス移行に伴う売上収益へのマイナス影響を PC、モバイル共に受けたため韓国の売上収益が前年同期比で微減となりました。

また、対前年同期で日本と欧州及びその他の地域におけるその他地域が減収となりましたが、中国及び北米地域が増収となったことで、全体では当社の予想通り、売上収益が前年同期比でおよそ横ばいとなりました。

業績予想との比較では、韓国の『メイプルストーリー』が 15 周年記念のプロモーション及び夏季アップデートの効果により好調であったことから、PC オンラインゲームの売上収益が業績予想を上回りました。

一方で、当第 2 四半期に韓国で配信を開始した『KAISER』や『OVERHIT』の韓国向けサービスからの寄与が想定以下であったため、モバイルゲームの売上収益は業績予想を下回りました。

モバイルからの売上収益は予想を下回りましたが、PC オンラインゲームの売上収益が予想を上回ったことから、全体の売上収益は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りました。前払いロイヤルティ等に係る減損損失 8 億円が発生した一方で、その他の収益が発生したこと、また費用が計画以下であったことが主な要因です。

その他収益については、当第 2 四半期末に NAT Games の株式約 30%を追加取得し、同社を連結子会社化いたしました。これに伴い、追加取得日前に保有していた株式を公正価値で再測定した結果、段階取得に係る差益 27 億円をその他収益として認識したことによるものです。

NAT Games 連結子会社化に係る影響の詳細については、後ほどご説明いたします。

費用が計画を下回った主な要因は、モバイルの売上収益やパブリッシングタイトルである『KAISER』からの売上収益が想定を下回ったことから、支払手数料及びロイヤルティが計画以下であったこと、また広告宣伝費が計画を下回ったことです。

四半期利益も当社業績予想を上回りました。当第 2 四半期中に、米ドルに対して主に韓国ウォン安が進行したことにより、米ドル建ての現金預金及び売掛金について 155 億円の為替差益が発生したことが要因です。

地域別では、当第 2 四半期の中国の売上収益は業績予想レンジの上限での着地となりました。

『アラド戦記』は 4 月に労働節アップデート、また 6 月に 10 周年アップデートを実施し、いずれもユーザーから好評を博しました。

当第 2 四半期の労働節アップデートは好調であった前第 2 四半期と同様に推移しました。また、10 周年のアニバーサリーでは、大規模なプロモーションやオフラインイベントによりユーザーコミュニティが大きな盛り上がりを見せました。ゲーム内では、数多くのイベントを開催し、また過去最大規模のコンテンツアップデートも行い、いずれも好評でした。当第 2 四半期は、ユーザーにコンテンツを楽しんでもらい、エンゲージメントを高めることに注力し、計画通りの成果が得られました。

当第 2 四半期の『アラド戦記』の KPI は、季節性により売上収益、ARPPU、MAU いずれも前四半期比で減少しました。一方で、エイプリルフルなど、季節のイベントに合わせて行った廉価なアイテム販売の売れ行きが好調であったことから、課金ユーザー数は増加しました。前年同期比では ARPPU 及び MAU が減少、課金ユーザー数が増加しました。課金ユーザー数の増加により、売上収益は増加しました。

第 2 四半期の韓国の売上収益は、業績予想レンジ内の着地となりました。

PC オンラインゲームの売上収益は前年同期比で微減となりました。5 月末に『FIFA Online 4』の配信を開始しましたが、『FIFA Online 3』については 5 月初旬よりコンテンツアップデート及び課金アイテムの販売を終了しております。当第 2 四半期は『FIFA Online 3』から『FIFA Online 4』へのスムーズなサービス移行に注力したことから、売上収益は前年同期比で減少しました。

一方で、15 周年記念イベントや夏季アップデートがとても好調であったことから、『メイプルストーリー』の売上収益は前年同期比で大きく成長しました。『FIFA Online 3』の移行による減少を『メイプルストーリー』の好調が補ったことで、韓国の PC オンラインゲームの売上収益は前年同期比で微減となりました。

モバイルゲームの売上収益は、PC オンラインゲーム同様、『FIFA Online 3 M』が前年同期比で減少しましたが、2017 年下半年以降に配信を開始した『OVERHIT』、『AxE』及び 6 月に配信を開始した新作タイトル『KAISER』などの寄与により、前年同期比でおおよそ横ばいとなりました。

韓国事業全体では、売上収益は前年同期比で微減となりました。

第 2 四半期の日本の売上収益は前年同期比で減収となりました。

5 月末に配信を開始した新作モバイルゲーム『OVERHIT』からの売上収益が前年同期比での増収要因となりましたが、『HIT』及びモバイルブラウザゲームからの売上収益が減少し、減収要因が増収要因を上回ったため、売上収益は前年同期比で減少しました。

第 2 四半期の北米の売上収益は、主に前第 4 四半期から連結子会社となった Pixelberry Studios からの寄与により、前年同期比で大きく増加しました。

当第 2 四半期の欧州及びその他の地域の売上収益は前年同期比で減少しました。

欧州は北米同様、Pixelberry Studios からの寄与により前年同期比で増収しましたが、その他の地域において『真・三國無双 斬』が大きく減少したことから、売上収益は前年同期比で減少しました。

先ほどお伝えしました通り、当第 2 四半期末にナット・ゲームズを連結子会社化いたしました。

ナット・ゲームズは『HIT』及び『OVERHIT』を開発した、高い開発力を有するモバイルゲーム開発会社です。当社は、2016 年 4 月から同社と戦略的パートナーシップを提携し、持分法適用関連会社としていましたが、協業及び関係性の強化、またネクソングループの開発力強化を目的として、ナット・ゲームズの発行済株式総数の約 30%を追加取得し、6 月末より連結子会社化いたしました。

ナット・ゲームズ連結に伴い、当第 2 四半期末時点で、のれんを 106 億円、無形資産を 212 億円計上しております。尚、ナット・ゲームズの売上収益の大半が当社からのロイヤルティ収入です。連結子会社化による四半期連結業績への主な影響は、第 3 四半期以降計上予定の無形資産の償却費およそ 7 億円です。

次に 2018 年度第 3 四半期業績見通しの説明に移ります。

2018 年度第 3 四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 1%から 9 %の増加、一定為替レートベースでは横ばいから 8%の増加となる、609 億円から 659 億円のレンジを予想しております。

韓国及び日本においては、前年同期比で減収が見込まれます。一方で、中国では売上収益がおよそ横ばいとなること、北米、欧州及びその他の地域においては増収が見込まれることから、全体では前年同期比で売上収益が 1%から 9%の増加となることを予想しています。

営業利益は、210 億円から 252 億円のレンジを予想しております。

四半期利益は、205 億円から 240 億円のレンジを予想しています。

中国では、主力 PC オンラインゲーム『アラド戦記』の夏季アップデートを 7 月 5 日から実施しました。また、9 月には国慶節アップデートも予定しています。

7 月の MAU は前年同期比で増加、課金ユーザー数はおよそ横ばいとなりました。一方で、ARPPU は前年同期比で減少しました。足元の状況などを踏まえて、当第 3 四半期の『アラド戦記』の売上収益は前年同期比でおよそ横ばいとなることが予想されます。

『メイプルストーリー2』は前年同期比で減少することが見込まれます。

中国事業全体では、前年同期比で売上収益がおよそ横ばいとなることを予想しています。

韓国のPCオンライン事業は、5月にローンチした『FIFA Online 4』がサービス立ち上げ後、まだ間もないことから、『FIFA』の売上収益が前年同期比で減少することが見込まれます。

尚、モバイル版の『FIFA Online 4 M』は、7月26日に配信を開始しました。また、『FIFA Online 3』、及び『FIFA Online 3 M』は8月2日にサービスを終了しています。

一方で、当第2四半期から継続して実施しているサマーアップデートの効果によって『メイプルストーリー』が引き続き好調であること、また、8月9日にレベルキャップの開放を行ったことにより『アラド戦記』の好調が見込まれることから、それぞれ売上収益が前年同期比で増加することを予想しています。

『FIFA』の売上収益の減少を『メイプルストーリー』及び『アラド戦記』の増加が上回ることで、韓国のPCオンラインゲームの売上収益は前年同期比で増加することを見込んでいます。

韓国のモバイル事業では、前第4四半期に配信を開始した『OVERHIT』、及び当第2四半期に配信を開始した『Kaiser』が売上収益に寄与することを見込んでいます。

一方で、PCと同様に、前年同期比で『FIFA』モバイルの売上収益が減少することが見込まれること、また前第3四半期に配信を開始した『Dark Avenger 3』及び『AxE』が減少することが予想されることから、前年同期比で売上収益が減少することを予想しています。

モバイルの売上収益の減少がPCの売上収益の増加を上回ることから、韓国事業全体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。

日本では、当第2四半期に配信を開始した『OVERHIT』及び7月末に配信を開始した『GIGANT SHOCK』からの寄与を見込む一方で、モバイルブラウザゲーム、『HIT』及び『HIDE AND FIRE』などの売上収益が減少することが見込まれるため、前年同期比で減収となることを予想しています。

北米では、Pixelberry Studiosの『Choices』からの寄与に加えて、6月末に配信開始した『Darkness Rises』及び7月末に配信開始した『メイプルストーリーM』からの寄与が見込まれることから、売上収益は前年同期比で増加することを予想しています。

欧州及びその他の地域では、北米同様、『Choices』、『Darkness Rises』、及び『メイプルストーリーM』からの寄与により、前年同期比で増収となることを予想しています。

2018年第3四半期における営業利益は210億円から252億円のレンジを予想しており、前年同期比で8%の減少から11%の増加となる見通しです。

対前年同期での増益要因としては、主に北米、欧州及びその他の地域における売上収益の増加です。

また、2017年第3四半期で発生した減損損失36億円を2018年第3四半期では見込んでいないことによるその他の費用の減少効果が挙げられます。

一方、対前年同期での減益要因としては、ストック・オプション費用の増加及び従業員数の増加などによる人件費の増加です。

また、『Darkness Rises』、『OVERHIT』日本サービス、『メイプルストーリーM』グローバルサービスなどの新作や、『Choices』及び韓国の『メイプルストーリー』に係るプロモーションなどによる広告宣伝費の増加です。

営業利益を上限値で見た場合、増益要因が減益要因よりも大きいことから営業利益は前年同期比で増加することを見込んでいます。