

株式会社ネクソン

2018 年第 4 四半期 Prepared Remarks

2019 年 2 月 12 日

オーウェン・マホニー 代表取締役社長

本日はネクソンの 2018 年第 4 四半期決算説明会にご参加いただきありがとうございます。
ライブ配信でご参加の方にもお礼申し上げます。

業績の説明に入る前に、まず昨今メディアで取り上げられている NXC 社に関する報道についてお話します。報道内容は、当社の発行済み株式の約 47%を保有する NXC 社が自社の株式売却を検討中で、それに付随し、同社が保有するネクソン株式の売却が検討されているというものです。

NXC 社とは当社の創業者及びその家族が所有権の大部分を保有する会社で、当社とは独立して経営が行われています。

1 月 4 日に当社 IR ウェブサイトに掲載したリリースに記載の通り、NXC 社やその株主が取引に関する様々な選択肢を検討していることは事実かもしれませんが、現時点で正式に決定されたことはありません。

また、NXC 社の検討事項について当社がコメントする立場にはありません。しかし、その検討がどのような結果になろうとも、私を含む当社の経営陣は素晴らしいオンラインゲームを作り、世界のたくさんのユーザーに届けることで、ネクソンを世界最大、そして最高のゲーム会社へと成長させることに今後も注力していきます。

改めてお伝えしておきますと、当社の創業者は何年も前から当社の日常業務には関わっていません。

よって、創業者と当社経営陣は完全に独立した体制で意思決定を行っています。

今後ご報告すべき重要な変更などがあれば適宜お知らせいたします。

2018 年度は、過去最高の通期業績となりました。

通期の売上収益、営業利益、当期利益は全て前期比で成長し、PC・モバイル事業共に過去最高の売上高となりました。

2018 年は第 4 四半期、また年間を通じて素晴らしいことがたくさんありました。少し振り返ってみましょう。

PC 事業は、韓国の『FIFA』がサービス移行に伴うマイナス影響を年間を通じて受けた中、中国・韓国の主要タイトルの好調により、前期比で売上収益が成長しました。

モバイル事業では、2017 年 11 月に連結子会社化した Pixelberry との統合が順調に進み、主要タイトル『Choices』がとりわけ北米のモバイル事業の成長に大きく寄与しました。

また、2018 年半ばにグローバル配信を開始した『メイプルストーリーM』や『Darkness Rises』も好調に推移し、モバイル事業の成長に寄与しました。

2018 年に『アラド戦記』は中国で 10 周年を迎えました。そして、この 10 年目にあたる年に高い比較水準である前年を更に超え、売上収益は 2 桁成長しました。中国『アラド戦記』の売上収益は現地通貨ベースで 3 年連続前期比 2 桁成長を記録しています。

直近では、1 月 21 日に中国の『アラド戦記』に対して旧正月アップデートを実施しました。

また、同時にレベル 90 から 95 へのレベルキャップ開放も行っています。詳細は後ほど植村から説明いたします。

『メイプルストーリー』にとっても特別な年でした。4月に韓国で15周年を迎え、様々なオフラインイベントを実施しました。その後、夏に実施した大規模アップデートが大成功し、通期の売上高は前期比67%成長しました。『メイプルストーリー』の好調はPCだけにとどまりませんでした。ライブ運用チームの努力によりモバイル版も素晴らしい業績で、韓国だけで前期比81%成長しました。2018年下半期には世界140カ国以上でグローバル版の配信を開始すると成長が更に加速し、『メイプルストーリーM』の全世界合計の売上高は、前期比6倍超成長しました。

2018年は、韓国で『FIFA Online 3』からアップグレード版の『FIFA ONLINE 4』へのサービス移行にも成功しました。我々にとって過去最大規模のサービス移行でしたが、当社運用チームとパートナーのEA社によりとてもスムーズに移行が進行しました。PC・モバイル版共に新サービスは順調で、『FIFA ONLINE 4』の立ち上がりには大変満足しています

2018年の重要発表の最後の一つは、Embark Studiosとの戦略的パートナーシップの締結です。Embarkは、スウェーデンのストックホルムを拠点とするベテランの開発者集団です。複数いる創業者たちは皆、欧米の大ヒットシリーズを開発し、成長させ、加えて、様々な大ヒットコンソールゲームやPCゲームの基盤となる技術も開発した実績を持ちます。当社はEmbarkに対してマイノリティ出資し、彼らが開発するゲームの配信権を取得しました。実績に裏付けられた確かなクオリティ、一貫性、クリエイティビティから、この投資が今後何年にも渡り大きな利益をもたらしてくれると考えています。前四半期に発表の通り、Embark Studios CEOのパトリック・ソダーランド氏はネクソンの取締役候補者に指名され、来月開催の株主総会の承認を経て、当社取締役に就任予定です。パトリックは欧米のゲーム業界をリードするベテラン開発者で、彼の意見を取締役会に取り入れることは、とりわけ欧米向けゲーム開発力の強化に非常に有益だと考えています。

引き続き当社の既存事業は大変安定しています。我々は、安定した既存事業から得られる事業機会を用いて、更に多くのビジネスチャンスを作り出していきたいと考えています。それでは、今後配信予定の新作をいくつかご紹介しましょう。

まず、ネクソンの数ある主要タイトルの一つ『マビノギ』のモバイル版です。PC版の配信を2004年に開始し、徐々にファンベースを大きくしてきました。現在のモバイル端末は、ハイエンドPC同様に大規模な同時接続型ゲームプレイをサポートすることが可能です。これにより、『マビノギ』のような深い体験を提供するマルチプレイヤーゲームをモバイルでも再現できるようになりました。ほんの数年前まで実現出来なかったことです。韓国のゲームショーG-STARではデモプレイを展示し、ネクソンが展示したゲームの中で最も高い評価を得ました。男女問わず、幅広いユーザー層に受け入れられるゲーム性です。モバイル市場で類似するものが他にないタイプのゲームで、ネクソンが自社開発し、所有するゲームIPです。ゲームプレイを早速見てみましょう。

以前にもお話ししましたが、『アラド戦記』はゲーム業界における累計総売上高ランキングでトップ 2 または 3 に入るゲームのようです。これは、歴代興行収入ランキングトップの映画シリーズ『スターウォーズ』の興行収入を数十億ドル上回る規模です。

その規模の大きさをゆえに、投資家の皆様のモバイル版への関心が高く、質問を数多くいただきます。

11 月には、年に一度中国でファン向けに開催している『アラド戦記』フェスティバルで最新版の『2D アラド戦記モバイル』を公開しました。配信時期が近づくにつれ更に詳しい情報をお伝えできると思いますが、投資家向けのプレゼンテーションでは本日初めてとなるゲームプレイ映像の公開をします。

配信時期はまだ未定ですが、開発は順調に進んでいます。

先月には、パートナーである Tencent の協力のもと、中国でクローズド・ベータテストを実施しました。

開発を進める中で、当社と Tencent が目標とする高いクオリティ基準にゲームが段々と近づいてきたという感触を得ています。

モバイル版は、『アラド戦記』の特徴を維持しつつ、新たなシナリオやモバイル端末に最適化したコンテンツを取り入れ、モバイル独自のアクション性を再現しています。韓国での配信も決定しています。

今後も決算電話会議で進捗をお知らせしてまいります。

『アラド戦記』の取り組みはこれに留まりません。

モバイル版に加え、『アラド戦記』の IP を題材とした 3D アクション RPG も開発中です。Unreal 4 エンジンで基盤とし、現時点では PC 向けに開発を行っています。配信時期は未定で、2019 年中の配信予定もありませんが、社内の初期テストの結果も良く、モバイル版同様、新しい PC ゲームを出すことで、『アラド戦記』のユーザー層の裾野が更に広がると思っています。

ではゲームプレイ動画をご覧ください。

最後に、当社のゲーム開発と投資戦略についてお話しします。

開発チームはイノベーションを通じて面白いゲームを開発することに日々励んでいます。

パイプラインを見ると、今までとは異なるテーマにお気づきいただけるはずです。

まず、以前と比べてネクソンが所有する自社 IP を題材としたゲーム開発により注力していることです。ネクソンは過去 25 年間、『アラド戦記』など、ゲーム業界でも最大規模の人気シリーズを生み出してきました。

こういった人気作にアップデートを加えたり、進化した他のプラットフォームにサービスを拡大することを大きなビジネスチャンスだと捉えています。

二つ目は、大きく変化するテクノロジーの活用です。中でもとりわけ大きな変化をもたらささう 2 つに触れたいと思います。

初めに、モバイル端末は、何千人ものプレイヤーが同時に一つのゲーム内で深い体験が出来るほど性能が高まりました。

更に、Google、Microsoft、Amazon といった企業は全デバイス向けにゲームストリーミング・サービスを提供するための巨額投資計画を発表しています。

つまり、モバイルゲームと PC ゲーム開発の境目が消えつつあります。

モバイルのスペックはもはや PC と変わりません。当社のようなマルチプレイヤーゲームを作る会社にとって、この進化は PC でしかオンラインゲームを提供出来なかった時代と比べて市場規模が何倍にも拡大したことを意味します。

テクノロジーを活用する 2 つ目は AI です。オンラインゲームに革命をもたらします。

- AI を活用することでより高度なライブ運用を効率的に行うことが出来ます。これにより継続率を向上することが可能です。当社は約 2 年間 AI 分野に積極投資していますが、既にかかなりの効果を得ることが出来ています。
- また他の活用方法としては、Embark Studios で開発しているプロシージャル技術の取り入れによる開発のコストの大幅な削減が挙げられます。
- ゲームプレイにおいては、自己学習型 AI エージェントに活用出来ます。オンラインゲームでは、他のプレイヤー以外にも、数千回以上のプレイを通じてプレイ方法を学習したボットを相手にプレイすることもあります。ボットと人間の差に気づかないほどです。AI によって革命がもたらされます。

ゲームプラットフォームと AI はイノベーションに活用出来る重要技術のうちの 2 つに過ぎません。

他にも重要な技術がいくつもあり、いずれも顧客や投資家の皆様にとって良い知らせばかりです。

現在起きているテクノロジーの変化は、90 年代半ばのインターネット黎明期以降、最大規模の変化ではないでしょうか。イノベーションを起こしたい会社にとっては最高のビジネスチャンスです。

当社の開発戦略は、息が長く、安定した収益源である既存タイトルと新規 IP 開発をバランス良くとることです。混沌としたゲーム業界で、イノベーションを支えられる基盤を持つとても珍しい会社です。

当社の EBITDA は現在年間約 10 億ドル、加えて約 40 億ドルの現預金を保有しています。そのうち、年間売上高の約 7%を新規ゲーム開発とローンチに投じています。

保有する現金に対して、M&A や株式投資の額は小さいですが、革新的なアイデアが生まれたり、魅力的な開発会社を見つけた際にキャッシュフロー創出力と現預金が我々に柔軟性を与えます。

当社経営陣はイノベーションこそが長期的な成長をもたらす鍵だと考えています。

これにはリスクテイクに加えて、クリエイティブな挑戦がうまくいかない場合でも、それを支えられる財務的安定が必要です。

ゲーム開発では、10 作中、ヒットとなるのはわずか 1、2 作に過ぎません。ヒット作を生むのは容易ではありません。

イノベーションのためのクリエイティブなリスクテイクは、困難でありながら、批判されがちです。

しかし、長期的な成長には不可欠で、成長鈍化や失敗をしないための唯一の手段と言えます。失敗を恐れて挑戦しない会社はいずれ周囲に先を越されてしまいます。

当社は成長し続けるために、開発チームに挑戦し、クリエイティブなリスクテイクをすることでイノベーションを起こすことを促しています。

それ故、我々は新しいゲーム開発に挑戦し続け、Pixelberry や Embark などへの投資を行っています。

これより CFO の植村から 2018 年度第 4 四半期の業績及び 2019 年度第 1 四半期の業績見通しについて説明いたします。

植村士朗 代表取締役最高財務責任者

それでは 2018 年度通期業績の説明に移ります。

2018 年度通期の売上収益は、会計基準ベースで前期比 8%増加の 2,537 億円となりました。
一定為替レートベースでは、売上収益は前期比 7%の増加となりました。

通期の営業利益は、984 億円となり、会計基準ベースでは前期比 9%の増加、一定為替レートベースでは前期比 7%の増加となりました。

当期利益は 1,077 億円となりました。会計基準ベースで前期比 90%の増加、一定為替レートベースで前期比 86%の増加となりました。

続いて当第 4 四半期の業績説明に移ります。

尚、詳細は配布資料の 2018 年第 4 四半期、決算説明資料に記載がありますのでそちらをご確認下さい。

売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 13%減少、一定為替レートベースで 10%減少の 461 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。

PC オンラインゲームの売上収益は業績予想レンジ内での着地となりました。

モバイルの売上収益は、日本における新作モバイルゲームや韓国のモバイルゲームからの寄与が計画以下であったことから、予想を下回りましたが、全体としては業績予想レンジ内の着地となりました。

営業利益は 39 億円、四半期利益は 65 億円となり、いずれも業績予想レンジを下回りました。

主にナット・ゲームズのゲーム IP とのれんに係る減損損失 30 億円が発生したことが主な要因です。

減損損失の影響を除くと、営業利益及び四半期利益はそれぞれ 69 億円、95 億円となり、いずれも業績予想内の着地となりました。

中国地域は『アラド戦記』や『メイプルストーリー2』の好調により前第 4 四半期の水準が高く、前年同期比で売上収益が減少しておりますが、想定通りであり、売上収益は業績予想レンジ内での着地となりました。

中国の『アラド戦記』は、当第 3 四半期から継続して行った期間限定ダンジョンとアバターパッケージ販売を含む国慶節アップデート以外では、大型のアップデートの実施はありませんでした。

季節性により当第 4 四半期の『アラド戦記』の売上収益、ARPPU、MAU、課金ユーザー数はいずれも前四半期比で減少しました。

前年同期比では、売上収益、ARPPU、及び MAU が減少、課金ユーザー数は横ばいとなりました。

ボット制裁の影響により MAU は前年同期比で減少しましたが、ゲーム自体に特段影響はありません。

尚、『アラド戦記』の現地通貨ベースでの売上収益は 2018 年通期、上半期、下半期いずれも前年同期比で成長致しました。

韓国においては、PC オンラインゲーム事業が計画通りに進み、業績予想レンジ内の着地となりました。『OVERHIT』や『Kaiser』などが計画以下となったため、モバイルの売上収益は想定を下回りました。全体では業績予想レンジのおよそ下限値で着地しました。

前年同期比では、『アラド戦記』及び『FIFA ONLINE 4』がサービス移行前の前第 4 四半期との比較で売上収益が減少しましたが、『メイプルストーリー』が増加し、PC オンラインゲームの売上収益はおよそ横ばいとなりました。

モバイルゲームの売上収益は、2017 年下半期に配信を開始した『AxE』や『OVERHIT』などの減少により、前年同期比で減少しました。

PC オンラインゲームの売上収益がおよそ横ばいとなった一方で、モバイルゲームの売上収益が減少したため、韓国事業全体では、前年同期比で減収となりました。

当第 4 四半期の『FIFA ONLINE 4』は、イベントを通じたトラフィックの向上など、ユーザーエンゲージメントを高めることに注力し、計画通りの満足のいく結果が得られました。

サービス開始から 5 年が経過した 2017 年の『FIFA Online 3』との比較でも、MAU は同水準にまで回復しています。当第 4 四半期時点での売上収益は前年同期比でやや減少しましたが、今後順次コンテンツや選手を追加していくことで、『FIFA Online 3』以上に成長させていく計画です。

日本では、当第 4 四半期に配信を開始した新作モバイルゲーム『FAITH』による寄与が想定以下であったことから売上収益が業績予想を下回りました。

モバイルブラウザゲームや『HIT』及び『ハイドアンドファイア』が配信から数年が経過し、売上収益が減少しておりますが、第 3 四半期に配信を開始した『真・三國無双 斬』や『FAITH』が寄与し、前年同期比で日本の売上収益は増加しました。

第 4 四半期の北米事業は、主に『メイプルストーリー』や『メイプルストーリー2』などの PC オンラインゲームが計画以下であったため、売上収益が業績予想を下回りました。

前年同期比では、2017 年 11 月末から連結子会社となった Pixelberry Studios からの寄与に加えて、当第 3 四半期に配信を開始した『メイプルストーリーM』及び当第 2 四半期に配信を開始した『Darkness Rises』からの寄与により、前年同期比で増収となりました。

当第 4 四半期の欧州及びその他の地域の売上収益は業績予想内の着地となりました。

前年同期比では、北米同様、『メイプルストーリーM』、『Darkness Rises』、Pixelberry Studios からの寄与により増収となりました。

また、11月に配信を開始したテンセントが開発するPCオンラインパブリッシングゲーム『天涯明月刀』の台湾、香港、マカオ向けサービスも業績に寄与しております。

次に2019年度第1四半期業績見通しの説明に移ります。

尚、2019年第1四半期は、当社事業における主要外貨の中国元及び韓国ウォンの対円為替レートが前年同期比で円高に推移し、中国及び韓国の会計基準ベースの業績にマイナス影響を与えることを想定しています。

2019年度第1四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比12%から3%の減少、一定為替レートベースでは8%の減少から1%の増加となる、797億円から874億円のレンジを予想しています。

日本、欧州及びその他の地域は増収、中国及び韓国は減収、北米の売上収益は微減から増加の間となることを予想しています。

営業利益は、407億円から474億円のレンジを予想しています。会計基準ベースでは前年同期比26%から13%の減少、一定為替レートベースでは20%から7%の減少となる見込みです。

四半期利益は、379億円から437億円のレンジを予想しています。会計基準ベースでは前年同期比19%から6%の減少、一定為替レートベースでは13%の減少から横ばいとなる見込みです。

中国では主力PCオンラインゲーム『アラド戦記』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。

1月21日に『アラド戦記』に対して旧正月アップデートを実施しました。旧正月アップデートは第1四半期の業績に最も大きな影響を与えます。例年通り期間限定でプレイ出来るダンジョンの追加に加えて、アバターパッケージ販売を行っています。また、同日レベルキャップの開放も実施しました。

2018年は、中国でのサービス開始以降、過去最高となる旧正月パッケージ販売の売上高を記録しました。今年の旧正月アップデートも堅調に推移し、MAUも安定的ですが、現在までの推移では高い比較水準である2018年の課金ユーザー数には達していないことから、売上収益が減少することが予想されます。

『アラド戦記』は2016年から2018年まで3年連続して現地通貨ベースの売上収益が2桁成長しました。前年同期比では売上収益の減少を見込むものの、旧正月アップデート、レベルキャップ開放共にユーザーから好評価を受け、順調に進んでいます。

オンラインゲームでは数年に渡るサイクルで事業が行われ、且つ当社は長期安定運用を基本方針としているため、前年同期比で売上収益が増減することも事業の特性の一つとして捉えています。

『アラド戦記』については、2019年も現在の安定的なゲーム内状況を維持し、基本方針に沿って安定運用を最優先として事業を行っていく計画です。

尚、2019年の主要アップデートスケジュールについては、2018年度から大きな変更はなく、四半期に1、2回程度のペースで行っていく予定です。

実施予定のアップデートについては決算説明資料に記載がありますのでそちらをご確認下さい。

韓国では、主に円高ウォン安の為替レートによるマイナス影響により減収となることが予想されますが、一定為替レートベースでは、前年同期で売上収益はおよそ横ばいとなることを予想しています。

主力PCオンラインゲーム『FIFA ONLINE 4』及び『メイプルストーリー』が増加することが見込まれるため、PCオンラインゲームの売上収益が前年同期比で増加することが予想されます。

モバイル事業においては、2019年1月に配信を開始した『Spiritwish』による新たな寄与や『FIFA ONLINE 4 M』の増加が見込まれるものの、『OVERHIT』、『AxE』、また2018年第1四半期に配信を開始した『Durango』などの減少により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。

日本では、『FAITH』、『真・三國無双 斬』、また2月13日に配信開始予定の新作モバイルゲーム『DarkAvenger X』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。

北米では、『メイプルストーリーM』、『Darkness Rises』、また2月に配信を開始する『AxE』のグローバルサービスからの寄与を見込む一方で、『Choices』や『Dominations』の減少を見込み、売上収益が前年同期比で微減から増加の間となることを予想しています。

欧州及びその他の地域では、主に『メイプルストーリーM』、『天涯明月刀』、『Darkness Rises』、また『AxE』のグローバルサービスからの寄与により、前年同期比で増収となることを予想しています。

2019年第1四半期における営業利益は407億円から474億円のレンジを予想しており、会計基準ベースでは前年同期比26%から13%の減少、一定為替レートベースでは20%から7%の減少となる見込みです。

対前年同期での主な減益要因は、

第一に、主に利益率が高い中国事業からの売上収益の減少です。

第二に、モバイル事業の拡大や2018年第2四半期に完了したナット・ゲームズの連結子会社化に伴う従業員数の増加による人件費の増加が挙げられます。

最後に、モバイル事業の拡大に伴う外注費やクラウドサービス費用の増加が挙げられます。

以上の減益要因により、営業利益は前年同期比で減少することを見込んでおります。