

株式会社ネクソン

2019 年第 2 四半期 Prepared Remarks

2019 年 8 月 8 日

オーウェン・マホニー 代表取締役社長

皆様、決算電話会議へのご参加ありがとうございます。

Q2 業績の説明をする前に、最初に世界中のネクソン従業員に対して感謝の意を伝えさせて下さい。当社創業者による株式売却の可能性について数々の報道がされる中、日々の業務に集中し、専念してくれました。

当第 2 四半期の堅調な業績は、顧客に対して素晴らしいゲーム体験を届けることに注力し続けた当社従業員の努力をまさに証明するものです。

私を含む経営陣が株主を代弁することはできませんが、ようやく報道も落ち着き、事業にしっかりと集中できる環境になりました。ネクソンは現在変革期にあり、将来の事業成長に向けて様々な取り組みを行っています。詳細はこの後で説明します。

さて、当第 2 四半期の業績ハイライトに移ります。

当第 2 四半期は、世界のあらゆる地域で売上収益が二桁成長し、PC・モバイル事業共に対前年同期で成長した結果、過去最高の第 2 四半期売上収益となりました。『アラド戦記』、『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4』を含む主要タイトルも好調に推移しました。

6月に『アラド戦記』は中国で11周年を迎えました。

前四半期にもお伝えしましたが、当第 2 四半期は、中国でのサービス開始以降、過去最高の第 2 四半期売上収益となった前第 2 四半期との比較で、ハードルがとて高かったものの、現地通貨ベースの売上収益は昨年との比較でわずかな減少に留まりました。

後ほど植村が説明しますが、当第 3 四半期の『アラド戦記』の売上収益は対前年同期で減少することが予想されます。Q2 業績及び Q3 業績予想を理解するにあたり重要なことが二つあります。

まず、繰り返しになりますが、2018 年は中国『アラド戦記』が著しく成長した年で、2019 年のハードルはとて高いということですが、

もう一つは、長期的な視点でトレンドを見るのが重要だということです。当社の主要タイトルは過去短期的に売上が増減したことが何度もあります。『アラド戦記』がまさにその代表例です。もう一つの良い例が、今年で 16 年目を迎えるロングランタイトル『メイプルストーリー』です。現在、過去最大規模に売上が大きくなり、ここ最近とりわけ好調ですが、長い歴史の中で、売上が対前年同期で減少したことが何度もあります。

また、『カートライダー』も売上が減少した後、再度大きく成長したタイトルの一例です。主要タイトルの運用では、長期に渡り安定運用することが何よりも重要です。

当然一つひとつのアップデートに最善を尽くしていますが、長期にわたってゲームを安定運用することを最重要視しています。その観点では『アラド戦記』は引き続き安定的且つ堅調だと言えます。ネオプルとパートナーのテンセントはこれまで以上に素晴らしいゲーム体験を提供するため日々努力しています。

『アラド戦記』は世界最大規模のゲームの一つで、この先も長期に渡り、そうあり続けるという考えに変わりはありません。

『メイプルストーリー』は以前にも増して好調です。

当第 2 四半期に『メイプルストーリー』は韓国で 16 周年を迎えました。そして、前年同期比 61%成長した前第 2 四半期との比較で、再び 15%成長しました。

韓国でサービス開始から 3 年目となるモバイル版『メイプルストーリー』の『メイプルストーリーM』もまた、対前年同期で 43%成長しました。『メイプルストーリー』、『メイプルストーリーM』共に二桁以上の成長をしたのは、これで 6 四半期連続となります。

4 月には『メイプルストーリーM』の日本サービスを開始し、現在のところ当初の予想を上回る成績が見られています。また、2018 年 7 月に開始したグローバルサービスは安定推移しています。

韓国の『FIFA ONLINE 4』も好調でした。

PC とモバイルを合わせた売上収益は対前年同期で大きく成長し、当社の業績予想を上回りました。

売上収益は、『FIFA Online 3』から『FIFA ONLINE 4』へのサービス移行前の 2017 年第 2 四半期の『FIFA Online 3』の規模を上回り、とても好調です。

配信開始から今年で 15 年目となり、前四半期に大きな盛り上がりを見せたカジュアルレーシングゲーム『カートライダー』も引き続き好調で、当第 2 四半期の韓国における売上収益は対前年同期で 2 倍成長しました。

また、中国でサービス中のモバイル版『カートライダー』の『KartRider Rush Plus』が最近とても好調です。2013 年の配信開始後、小規模なタイトルとして運用してきましたが、PC 版に近い深いゲーム体験を提供するため、大型アップデートを実施したところ、直近の数週間で大きな盛り上がりを見せています。パブリッシャーは配信開始当初から TianCity ですが、大型アップデート以降、TianCity が中国市場におけるノウハウや顧客へのリーチ力のある Tencent をジョイントオペレーターに迎え入れ、現在は共同運用を行っています。

中国における PC 版『カートライダー』の累計登録ユーザー数は 3 億 4 千万人を超えています。大型アップデートにも成功したため、今後のモバイル版の活躍に期待を寄せています。

PC 同様の深いゲーム体験をモバイルでも提供することが可能になったと繰り返しお伝えしてきましたが、モバイル版『カートライダー』はまさにその代表例と言えるでしょう。ネクソンにとっては大きなチャンスです。今後同様の取り組みを更に行っていきます。

また、ここ数四半期の『メイプルストーリー』、『FIFA』、『カートライダー』の好調な成績は、最高水準のライブ運用を通じてゲームを長期にわたり成長させることが可能だという、当社が繰り返し伝えてきた考え方を反映するものだと実感しています。短期的には売上収益が増減することもあり、毎四半期この考えが業績に表れるという訳ではありませんが、事業をより一層成長させていくための再投資を可能にすることから、当社の長期事業戦略においてとても重要な考え方です。

これは、先日発表した Embark Studios の子会社化の話に関連します。2018 年 11 月の戦略的投資に続き、過去 1 カ月の間に、Embark を Nexon グループに迎え入れました。

7 月に Embark の発行済株式総数の 32.8%を追加取得し、持分比率を 66.1%に引き上げました。そして、3 日前には、発行済株式総数の 6.9%を追加取得し、更に今後 5 年間にわたって残りの全株式を購入するオプションを取得予定であることを発表しました。

これらの追加取引は、9 月末に開催予定のネクソン臨時株主総会の承認を経て実行されます。取引の詳細は当社 IR サイトをご確認下さい。

子会社化及び追加株式取得を通じて、Embark はネクソングループの欧米開発戦略の中心となります。

まだ設立から 1 年も経過していませんが、Embark は全くの新しいチームではありません。コンソール・PC の世界的ヒット作を制作した経験と実績を持つ、業界トップクラスの人材が集まるプロ集団です。Embark がグループに加わることで当社の欧米における開発力が大きく強化されることになります。

Embark は欧米市場で繰り返しヒット作を生んだ実績を持ちます。ネクソンはこれまで数々のオンラインゲームを何年にもわたって成長させてきました。これら二つを一体化させることで最強の組み合わせが実現します。Embark は過去数ヶ月の短期間でプロジェクトを大きく前進させ、素晴らしい成果を上げています。また、当社と Embark はビジョンを更に深く共有し、当初想定していた以上のシナジーが早くも生まれています。そこで、両社の関係をより一層強め、Embark をネクソングループに迎え入れることで、更にシナジーを高めていくことを決めました。

欧米ではオンラインゲームプレイヤー人口が急成長しています。私たちの目標は、欧米のプレイヤーに合った最高レベルのゲームを開発し、長期にわたって成長させていくことです。

一方、欧米のパブリッシング事業においては、先日 PC、コンソール、モバイルの3部門を一拠点に統合し、体制の整備を行いました。プラットフォームのコンバージェンスに合わせて、運用方針や組織も同様に統合すべきという考えに基づく組織体制の変更です。これまで、Nexon America で欧米の PC 及びコンソールのパブリッシングを行い、モバイルのパブリッシングは Nexon M で行っていましたが、今後は全てのパブリッシング事業を Nexon America で行っていく予定です。

韓国においても同様に、組織体制の見直しを行い、これまで別々であったモバイルと PC 事業のサポートチームを統合しました。

欧米同様に、近い将来、当社が最も注力するマルチプレイヤーゲーム分野においては、モバイル、PC、コンソール、クラウドなどのプラットフォームの垣根が殆どなくなると考えています。これに合わせて、組織も統合することが必要です。

最後に、ゲーム業界とネクソンの将来について少しお話しします。

この先1年から3年間は、オンラインゲーム業界の大きな変化期となるでしょう。ムーアの法則によって、世界中、何十億もの人々が高い処理能力とデータ通信が可能なモバイル端末を持つことが出来るようになりました。深いオンラインゲーム体験を提供するためには、ほんの数年前まで PC が必要でしたが、現在はモバイル端末が仮想世界への入口です。つまり、ネクソンが最も得意とする深い体験を提供するオンラインゲームの市場が過去とは比べものにならない規模で大きくなることを意味します。

オンラインゲームを長期にわたり成長させることは決して簡単ではありませんが、成功した際のリターンは数年前と比較して格段に大きくなっています。

また、AI やクラウドコンピューティングなどの新しい技術は、今日ある体験をはるかに超える全く新しいゲーム体験の創造を可能とします。

ネクソンにとっては大きな成長のチャンスで、このチャンスを掴むため、様々な取り組みを行っています。

Embark の子会社化によって獲得出来るものは、彼らが開発中のゲームや技術のみではありません。この投資により、当社に業界トップクラスの人材が加わります。

モバイル、PC、コンソールのプラットフォームコンバージェンスに合わせて組織体制も変更しました。

開発チームは、ネクソンの自社 IP をベースとしたゲームを複数開発中です。

また、選択と集中により、株主の皆様へ最大のリターンをもたらすような主要タイトルにより多くの人材を配置していきます。

当社はオンラインゲーム業界の未来に向かって着々と歩み始めています。ゲームの長期運用力と最新技術の両方を活用し、今日あるゲーム体験をはるかに超える全く新しいゲームの形を創造していきます。

これらのテーマに基づく様々な取り組みを皆様に順次お伝えしていくことが大変楽しみです。

それではこれより CFO の植村から第 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。

植村士朗 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 13%増加、一定為替レートベースで 20%増加の 539 億円となり、当社の業績予想レンジ内の着地となりました。

当第 2 四半期中の円高の進行により、中国の売上収益は当社業績予想を下回りました。また、欧州及びその他の地域の売上収益も当社業績予想を下回りましたが、日本の売上収益は当社の業績予想レンジ内、韓国及び北米の売上収益は業績予想を上回った結果、全体では業績予想レンジ内の着地となりました。

想定為替レートベースでは、業績予想レンジの上限での着地でした。

プラットフォーム別では、PC オンラインゲーム及びモバイルの売上収益共に業績予想レンジ内の着地となりました。

営業利益は 130 億円となりました。

主に IFRS16 号「リース」の適用に関連し、当第 2 四半期に発生することを見込んでいた使用権資産などに係る減損損失及び前払いロイヤリティに係る減損損失が合計 36 億円発生した一方で、当第 2 四半期中に韓国ウォンに対しての円高となり、費用が想定を下回ったことから、営業利益は当社業績予想レンジ内の着地となりました。

四半期利益は 191 億円となり、業績予想を上回りました。当第 2 四半期中に、米ドルに対して韓国ウォン安が進行したことで、米ドル建ての現金預金等について 59 億円の為替差益が発生したことが主な要因です。

中国の売上収益は、当社業績予想を下回りました。

冒頭の説明通り、当第 2 四半期中に中国元に対して円高が進行したことが要因で、想定為替レートベースでは業績予想レンジ内の着地でした。

『アラド戦記』の現地通貨ベースの売上収益も業績予想レンジ内の着地となっています。

前年同期比では、『アラド戦記』の売上収益が減少したこと及び為替レートによるマイナス影響により会計基準ベースの売上収益は減少しましたが、一定為替レートベースでは昨年の高い水準と比しても微減にとどまりました。

当第 2 四半期は、『アラド戦記』に対して 4 月 23 日から 6 月 6 日まで労働節アップデートを実施し、アバターパッケージ販売を行いました。また、6 月 18 日には 11 周年アップデートを実施し、コンテンツの追加やゲーム内イベントを開催しました。

前四半期比では、季節性により、売上収益、ARPPU が減少した一方で、MAU、課金ユーザー数は増加しました。

前年同期比では、MAU は増加しました。また、ARPPU は労働節のパッケージ販売の売上高が昨年よりも高かったことなどにより増加しました。

一方で、課金ユーザー数は、減少しました。季節のイベントに合わせて行った廉価アイテム販売が好調であったことなどにより、課金ユーザー数が高い水準にあった前第 2 四半期との比較であったことが主な要因です。

ARPPU が増加した一方で、課金ユーザー数が減少したことから、『アラド戦記』の現地通貨ベースの売上収益は前年同期比で微減となりました。

第 2 四半期の韓国の売上収益は、当社業績予想を上回りました。

パッケージ販売及びプロモーションが好評だったこと、また既存選手のレーティングを更新したことにより、『FIFA ONLINE 4』及び『FIFA ONLINE 4M』の売上収益が想定を上回ったことが主な要因です。

これにより、韓国の PC オンラインゲーム及びモバイル売上収益共に業績予想を上回る着地となりました。

PC、モバイルを合わせた『FIFA ONLINE 4』の売上収益は、サービス移行のマイナス影響を受けた前年同期との比較で、売上収益が大きく増加し、サービス移行前の 2017 年第 2 四半期の『FIFA Online 3』との比較でも増加しました。

前年同期比では、『FIFA ONLINE 4』、『メイプルストーリー』、『カートライダー』の売上収益が増加したことから PC オンラインゲームの売上収益は増加しました。

モバイルゲームの売上収益は、主に『OVERHIT』及び『AxE』が減少した一方で、『FIFA ONLINE 4M』の増加や、4月18日に配信を開始した『TRAHA』及び当第1四半期に配信を開始した『Lyn』からの寄与により、前年同期比で増加しました。

韓国事業全体では、PC オンラインゲーム及びモバイルゲームの売上収益が共に成長し、前年同期比で増収となりました。

日本の売上収益は業績予想レンジ内の着地となりました。

前年同期比では、『OVERHIT』及びモバイルブラウザゲームの売上収益が減少しましたが、4月10日に配信を開始した『メイプルストーリーM』、6月5日に配信を開始した『メイプルストーリー2』、また2018年下半年期以降に配信を開始した『真・三國無双 斬』、『FAITH』及び『DarkAvenger X』からの寄与により増収となりました。

北米の売上収益は当社業績予想を上回りました。

5月30日に配信を開始した『OVERHIT』からの寄与が想定を上回ったことが主な要因です。

前年同期比では『Choices』の売上収益が減少した一方で、『OVERHIT』及び2018年第2四半期末以降に配信を開始した『Darkness Rises』、『メイプルストーリーM』及び『AxE』が寄与し増収となりました。

欧州及びその他の地域は、『OVERHIT』からの寄与が想定以下だったことにより、売上収益が業績予想を下回りました。前年同期比では、主に2018年第3四半期以降に配信を開始した『メイプルストーリーM』、台湾の『天涯明月刀』、『AxE』、また北米同様5月30日に配信を開始した『OVERHIT』の寄与により増収となりました。

次に2019年度第3四半期業績見通しの説明に移ります。

当第3四半期は、当第2四半期と同様に、当社事業における主要外貨である中国元、韓国ウォン、及び米国ドルの対円為替レートが前年同期比で円高となり、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3四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比26%から19%の減少、一定為替レートベースでは21%から14%の減少となる、516億円から560億円のレンジを予想しています。

営業利益は、会計基準ベースで前年同期比13%の減少から3%の増加、一定為替レートベースでは8%の減少から9%の増加となる、206億円から244億円のレンジを予想しています。

営業利益見通しの詳細については後ほど説明いたします。

四半期利益は、会計基準ベースで前年同期比2%の減少から12%の増加、一定為替レートベースでは3%から18%の増加となる、218億円から250億円のレンジを予想しています。

中国では、7月2日の大型アップデート実施後、好調に推移しているモバイルゲーム『KartRider Rush Plus』からの寄与を見込む一方で、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ことから、前年同期比で売上収益が会計基準ベースで 33%から 25%の減少、一定為替レートベースでは 29%から 21%の減少となる 209 億円から 233 億円となることを予想しています。

『KartRider Rush Plus』は、大型アップデート実施後、中国におけるパブリッシャーの TianCity 及び Tencent によって共同運用が行われています。

当社の自社タイトルである一方で、共同運用であることやモバイルのプラットフォーム手数料の発生により、一般的な中国における PC オンラインゲームと比較して当社業績への寄与は限定的です。

『アラド戦記』については、7月4日に夏季アップデートを実施しました。また、例年通り9月には国慶節アップデートも予定しています。

昨年の『アラド戦記』は、6月の10周年アップデートの好影響を受け、とりわけ好調な状態で第3四半期を迎え、国慶節パッケージ販売も好調でした。

一方で、今年はユーザートラフィックの活性化などに重要性のある6月の11周年アップデートにおいて、期待していた効果を得ることができませんでした。同様に7月に開始した夏季アップデートでも期待の結果を得ることができず、昨年との比較で7月のMAU、課金ユーザー数及びARPPUは全て低水準で推移しました。

これらの状況を踏まえると、対前年同期では、課金ユーザー数及びAPRRUの減少、そして、国慶節のパッケージ販売による売上収益の減少などが見込まれ、売上収益が減少することを予想しています。

我々が持つオンラインゲーム運用のノウハウを活かして、ユーザー指標の改善のための施策を適切に講じ、KPIの回復を行ってまいります。

オンラインゲーム事業は、長期運用計画に基づいたコンテンツアップデートの内容や性質、そしてアップデートの効果に応じて売上収益をはじめとするKPIが上下します。

第3四半期の売上収益は前年同期比で減少を見込んでいますが、今後も長期安定運用を基本方針として『アラド戦記』の運用を行ってまいります。

韓国では、『FIFA ONLINE 4』がサービス移行のマイナス影響を受けた前年同期との比較で売上収益が増加することが見込まれます。一方で、『メイプルストーリー』はサービス開始以降、過去最大規模のアップデートの好影響により、売上収益が対前年同期で 129%成長し、過去最高の四半期売上収益を記録した前第 3 四半期との比較となるため、売上収益が減少することが予想されます。

その結果、韓国の PC オンライン事業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。

韓国のモバイル事業は、『KAISER』、『OVERHIT』及び『AxE』などの減少が見込まれる一方で、『FIFA ONLINE 4 M』の増加や『TRAHA』、『Lyn』からの寄与などにより、前年同期比で売上収益が増加することを予想しています。

PC の売上収益の減少がモバイルの売上収益の増加を上回り、韓国事業全体では会計基準ベースで 12%から 8%の減少、一定為替レートベースでは 5%から 1%の減少となる 203 億円から 213 億円となることを予想しています。

日本では、『メイプルストーリーM』、『メイプルストーリー2』、『FAITH』、また 8 月 14 日に配信開始予定の『ArkResona』からの寄与を見込む一方で、『OVERHIT』、『真・三國無双 斬』、モバイルブラウザゲームの減少が見込まれることから、前年同期比で売上収益は会計基準ベースで 13%から 4%の減少、一定為替レートベースでは 10%から 2%の減少となる 31 億円から 34 億円となることを予想しています。

北米では、『Choices』の減少に加えて、『メイプルストーリーM』及び『Darkness Rises』がサービス開始直後の四半期であった前第 3 四半期との比較となるため、対前年同期で売上収益の減少が見込まれます。これらが主な要因となり、会計基準ベースで 32%から 26%の減少、一定為替レートベースでは 29%から 24%の減少となる 33 億円から 36 億円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、『OVERHIT』、『天涯明月刀』及び『AxE』からの寄与を見込む一方で、『Choices』また北米同様、『メイプルストーリーM』及び『Darkness Rises』がサービス開始直後の四半期であった前第 3 四半期との比較となるため対前年同期で売上収益が減少することが見込まれ、前年同期比で売上収益が会計基準ベースで 39%から 33%の減少、一定為替レートベースでは 36%から 29%の減少となる 40 億円から 44 億円となることを予想しています。

2019 年第 3 四半期における営業利益は 206 億円から 244 億円のレンジを予想しており、前年同期比で 13%の減少から 3%の増加となる見込みです。

対前年同期での主な減益要因は、利益率の高い中国事業を含む、売上収益の減少です。

一方、対前年同期での主な増益要因は、

第一に、広告宣伝費の減少です。『メイプルストーリーM』や『Darkness Rises』のグローバルサービスなど、新作タイトルに係る広告宣伝費が発生した前第 3 四半期との比較では減少することが予想されます。

第二に、変動費の減少です。『FIFA ONLINE 4』や『TRAHA』などパブリッシングタイトルの売上収益の増加に伴うロイヤリティ費用の増加を見込む一方で、モバイル売上収益の減少に伴い支払手数料の減少が見込まれることから、変動費が減少することが予想されます。

第三に、その他の収益の増加です。当第 3 四半期は、7 月 1 日に Embark Studios の株式を追加取得し、連結子会社化しました。段階取得に係る差益の金額については現在精査中ですが、第 3 四半期の業績予想に現時点の見通しである 47 億円を反映しております。

最後に、2018 年第 3 四半期で発生した減損損失 73 億円を 2019 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。

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。

続いて、Embark Studios の連結子会社化に伴う連結財務諸表への影響について説明します。

四半期連結損益計算書上への主な影響として、人件費等の費用およそ 5 億円及び先ほど説明した段階取得に係る差益 47 億円を暫定的に当第 3 四半期の業績予想に織り込んでおります。

一方、連結子会社化に伴うのれん及び無形資産の計上額は現在精査中のため、当第 3 四半期決算以降開示する予定です。それに伴い、無形資産の償却費は業績予想に織り込んでいません。

今申し上げた Embark Studios 連結子会社化に伴う連結財務諸表への影響額は、暫定値であり、今後変更する可能性があります。

最後に、株主還元についてお伝えします。

2019 年 8 月 9 日から半年間で、新たに取得総額 300 億円を上限とする自己株式取得を行う方針を策定し、取締役会で決議いたしました。

個別具体的な自己株式取得に関しては、取締役会にて決定し、別途開示いたします。方針の策定にかかる決議のみを行ったものであり、現時点において個別具体的な自己株式取得を決定している訳ではない旨ご留意ください。

将来の成長に向けた成長投資のために、引き続き資金の柔軟性を保持する方針ではありますが、今後も事業の成長を通じての株主価値の創造に加えて、自己株式取得を含めた株主還元についても引き続き重要視して参ります。