

株式会社ネクソン

2019 年第 3 四半期 Prepared Remarks

2019 年 11 月 7 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。

今日は最初に、当第3四半期の業績の概要を説明した後に、ネクソングループの成長戦略における進捗についてご報告します。

短期的な業績面での課題はありますが、長期運用方針、直近で行った投資、ゲーム開発体制の見直しなど、アジア、欧米事業を共に大きく成長させ、収益性を高めていくための戦略を立て、実行しています。

当第3四半期は、為替によるマイナス影響があったものの、売上収益は当社業績予想レンジ内の着地となりました。主要タイトルの『メイプルストーリー』及び『FIFA ONLINE 4』の好調により、韓国事業の売上収益が業績予想を上回り好調でした。

一方で、中国では『アラド戦記』が想定以下となり、売上収益が業績予想を下回りました。『アラド戦記』については後ほど詳細を説明します。

まずは『メイプルストーリー』です。今年韓国で16年目を迎えました。引き続きとても好調で、PC、モバイル共に当第3四半期は過去最高の四半期売上高となりました。

PC版の売上収益は、当社の業績予想を大きく上回り、過去最高の四半期売上高となった昨年第3四半期との比較でも、一定為替レートで8%成長しました。前第3四半期は、『メイプルストーリー』に対して15周年の超大型アップデートを実施し、売上収益が対前年同期で129%成長した四半期でした。今年そこから更に成長したことは大きな功績と言えます。夏のコンテンツアップデートや韓国のお盆休みに合わせたイベントやアイテム販売が好評だったことがドライバーとなりました。また、ライブ運用において、当社のインテリジェンスラボで開発したAI技術を取り入れたことによる効果も徐々に表れ始めています。

モバイル版の『メイプルストーリーM』は主要地域において、売上収益が当社予想を上回りました。

韓国では対前年同期で売上収益が51%成長し、サービスを開始した2016年第4四半期の過去最高四半期売上高を上回りました。韓国の『メイプルストーリーM』は、7四半期連続して売上収益二桁以上成長しています。

『メイプルストーリー』と『メイプルストーリーM』は、当社の主要フランチャイズとその将来に関する二つの重要ポイントを表しています。

まず、売上が落ちた期間の後でも、再び成長し、新たに最高売上高を更新することが出来るということです。

二つ目は、深い体験を提供するマルチプレイヤーゲームは、PC 同様の成長モデルと息の長さがモバイルであっても実現可能だということです。これは、『メイプルストーリー』の将来は勿論、今後ローンチ予定のモバイル版『アラド戦記』などにとっても良い傾向です。

現在世界のスマートフォン利用台数は 30 億を超えています。これは、深い体験を提供するオンラインゲームの市場規模が格段に大きくなったことを意味し、モバイル版『アラド戦記』を含むネクソンの長期運用タイトルにとっては大きな追い風です。

『FIFA ONLINE 4』の売上収益も当社業績予想を上回り、PC、モバイルの合計売上収益は対前年同期で大きく成長しました。サービス移行後、今年に入ってからの『FIFA』の成績にはとても満足しています。

では、『アラド戦記』の説明に移ります。

前四半期にお伝えした通り、『アラド戦記』は 6 月のアニバーサリーアップデートに加えて、7 月のサマーアップデートがユーザーの評価を得られず、6 月以降主要ユーザー指数が低下しました。

数四半期にわたるコンテンツアップデートを通じて、ユーザーのフィードバックに全力で対応していきませんが、売上面に改善が見られるまでにはあと 2、3 四半期、時間を要すると予想しています。

当第 3 四半期はサマーアップデート及び国慶節アップデートを実施しました。これらの季節のアップデートに加えて、複数のゲーム内イベントも実施しました。

国慶節アップデートのコンテンツとアバターパッケージは評価が高く、課金ユーザー数や ARPPU などの指標に一定の好影響が見られましたが、8 月、9 月の売上収益共に当社の想定を下回りました。

中国『アラド戦記』の短期的な課題解決は当社の最優先事項です。開発スタジオのネオプルはユーザーフィードバックの中でも特に重要性の高いフィードバックに対応する重要なアップデートの準備に全力で取り組んでいます。そして、予定を早め、2020 年の上半期半ばにこのアップデートを実施することを決定しました。アップデートの日程が近付きましたら、具体的な実施時期をお伝えいたします。

ネクソンは長年にわたり、ユーザーと対話をしてきました。ユーザーから求める体験とは異なるという声があがれば、ライブ運用チームはすぐにアップデートを行い、問題点を改善します。その他の主要タイトルでも同様の経験をしてきましたが、多くの場合、ユーザーの声を反映し、ゲーム体験の改善を行う度にエンゲージメントが更に高まります。毎日、何百万人ものユーザーに楽しめる『アラド戦記』の長期的な展望に、当社は引き続き自信を持っています。『アラド戦記』はこの先再び成長し、これまで以上にエンゲージメントも高まり、そして何より、更に楽しいゲームへと進化するでしょう。

モバイル版『アラド戦記』は、パートナーの Tencent と共に、中国での第 2 回目のクローズド・ベータテストを準備中です。フルオンラインのアクション・マルチプレイヤーゲーム、且つ、多くのユーザーによってプレイされることを想定しています。配信開始後、中国全土のインターネット環境下において問題なく機能するよう、次回 CBT 前に調整作業を行っています。

次回 CBT の結果次第で予定が変更する可能性があります。現状、2020 年上半期配信開始予定です。今後も進捗をお知らせしてまいります。

『アラド戦記』は、PC、モバイル共にグループ内の再配置により人員を増強し、開発体制の強化を行っています。これらの重要タイトルにより多くの人員を配置し、開発スピード、ライブサービスの質を更に上げてまいります。

それではここから、成長戦略における進捗についてお話します。前四半期は、自社 IP への注力、主要 IP により多くの人員を配置していくこと、ゲームプラットフォームのコンバージェンスや技術の進化に適應するため、欧米及び韓国における組織体制を整備したことをお伝えしました。

そしてこの数ヶ月間で、当社経営陣は、グループ全体のスタジオレビューを行い、現在進行中の新規ゲーム開発プロジェクトのうち、相当数を中止することを決定しました。

当社が最も得意とするのは、フルオンラインのマルチプレイヤーゲームと仮想世界をすることです。そして、この分野における強みは、日々何百万人もの人々に楽しめる『アラド戦記』や『メイプルストーリー』などの 10 年以上にわたるライブ運用に表れています。強みの分野に注力し、そこにより多くの人員を配置していきます。

今後ローンチされるタイトルの数は少なくなりますが、この戦略に沿った、面白くて、深みのある、フルオンライン、且つクロスプラットフォームでプレイ出来るゲームをリリースしていきます。プレイヤーにとっては、より規模が大きく、サポートとサービス品質が良いゲームを意味します。そして、当社の開発者及びライブ運用者は、より長い期間ゲームをユーザーに楽しんでもらうために重要な指標、そして株主の皆様にもリターンをもたらす、キャッシュ創出力のあるゲームに注力していきます。

これに関連して、当社は先月日本におけるモバイルブラウザゲーム事業の売却を決定し、発表しました。モバイルゲーム分野は利益率が低く、相変わらず競争環境が厳しいものの、日本のゲーム市場は規模が大きく、また当社が強みとし、且つ利益率が高い、オンライン・マルチプレイヤージャンルはまだ未開拓の状態です。そのため、日本は当社にとって大きなチャンスと捉えています。

投資関連では、9月に Wonder Holdings への戦略的出資を行いました。Wonder Holdings は、2001年に当社子会社のネオプルを設立し、当社最大規模のタイトルである『アラド戦記』の開発を率いた、著名なスタジオリーダー、且つ起業家のホ・ミン氏によって設立されました。同社は2つのゲームスタジオとeコマース・プラットフォームを傘下に置く持株会社です。戦略的パートナーシップを通して、当社は Wonder Holdings 傘下のゲームスタジオに対して開発及びライブ運用をサポート提供します。また、ホ・ミン氏をネクソンの韓国における新規ゲーム開発の外部アドバイザーに迎え入れました。ホ・ミン氏は、先ほどお伝えしたパイプラインレビューにネクソンの経営陣と共に参加しています。

欧米では、過去数ヶ月間にわたり Embark Studios の株式を追加取得し、持分比率を73%まで引き上げました。そして、今後5年間にわたって、Embark の発行済株式の全てを取得する計画が9月に開催された臨時株主総会で承認されました。

昨年11月に設立されて以降、Embark は欧米市場向けに今ある体験をはるかに超えた、全く新しいオンラインゲーム体験を創造するミッションに相当なスピード力をもって取り組んでいます。マーケティングや競争上の都合により、Embark で開発中のゲームについて現時点ではまだ詳細がお伝え出来ませんが、第1作目は、未来を舞台とする、協力型マルチプレイヤー・アクションゲームで、Free-to-Play ゲームとしてサービス予定です。このゲームは Epic 社の Unreal Engine に Embark 独自の技術を加えたエンジンを用いて開発が進められています。パイプラインにはこれ以外にも複数のゲームが含まれます。

Embark は約80名体制にまでスタジオが成長しました。複数の開発プロジェクトを同時進行で行えるよう、年末にかけて更に人員を増やす予定です。

当社と Embark の間には、いくつかのシナジーがあります。一つは、開発におけるナレッジの交換です。Embark は様々なゲームプラットフォーム向けに、幅広いユーザー層を魅了する大ヒット作を長年開発してきたプロフェッショナル集団です。一方、ネクソンは長期にわたってオンラインゲームを成長させるライブ運用において世界トップクラスの人材が集まる集団です。また、Embark のゲーム開発技術はネクソンのスタジオでも幅広く活用することが可能です。更に、ネクソンのライブ運用技術を Embark のゲームに取り入れていきます。

このように、現在までとても良い進捗で協業が進んでいます。2020年は、第1作目のゲームを公開し、そして Embark での進捗に関する詳細を更にお伝えしてまいります。

ネクソンは現在過渡期にあります。『アラド戦記』については、直近のコンテンツアップデートに対するユーザーのフィードバック対応に積極的に取り組んでいます。新規ゲーム開発では、大きなリターンが得られるゲームに注力し、これらに十分な人員配置が出来るよう、厳しい取捨選択を行っています。可能性が高いプロジェクト、そして当社の強みと専門分野に集中するため、これに当てはまらないことは行いません。現在私を含む経営陣は、この取捨選択に多くの時間を費やしています。しかし、このような過渡期にあっても、当社の事業は収益性が高く、財務基盤も強固です。

ネクソンは深い体験を提供するオンライン仮想世界を創造し、運用することを最大の強みとする会社です。この分野においては世界トップクラスです。そして、ゲーム、エンターテインメント業界全体が、今まさにネクソンが強みとする分野に向かって急速に変化しています。

この絶好のチャンスを掴む準備が当社では整っています。

それではこれより CFO の植村から第 3 四半期の業績、また第 4 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 3 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 24%減少、一定為替レートベースで 18%減少の 524 億円となり、当社業績予想レンジ内の着地となりました。

中国の『アラド戦記』が想定を下回り、また当第3四半期中の円高の進行により、為替レートのマイナス影響を受けた一方で、主に韓国の『メイプルストーリー』及び『FIFA ONLINE 4』の売上収益が想定を上回ったことから、全体では業績予想レンジ内の着地となりました。

プラットフォーム別でも、PC オンライン及びモバイルゲームの売上収益共に業績予想レンジ内の着地でした。

営業利益は 244 億円となり、当社業績予想を上回りました。

主に韓国における連結子会社ブリアン・ゲームズののれんなどに係る減損損失 22 億円が発生した一方で、Embark Studios の株式追加取得及び連結子会社化に伴う段階取得に係る差益が想定を上回ったこと、また、人件費及び広告宣伝費を含む費用が想定を下回ったことが主な要因です。

四半期利益は 398 億円となり、業績予想を上回りました。当第 3 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 154 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。

7月2日に大型アップデートを実施したモバイルゲーム『KartRider Rush Plus』が四半期の後半も好調に推移し、想定を上回った一方で、『アラド戦記』の売上収益が想定を下回り、中国全体では売上収益が業績予想を下回りました。

『アラド戦記』の売上収益が予想を下回った主な要因は、8月後半以降のアイテム販売及び9月24日に開始した国慶節アップデートのアバターパッケージ販売が想定以下だったことです。

数四半期に渡るコンテンツアップデートによりゲーム内状況を改善していく計画であるため、当第3四半期に状況が大きく好転することは見込んでいませんでした。そのような中でも、季節のアップデートに加えて、6月の11周年アップデート以降下落したユーザー指標のうち、主にアクティブユーザー数や課金ユーザー数の回復を狙ったゲーム内イベントを複数計画し、実施しました。

しかし下落した課金ユーザー数が想定ほど回復せず、予想よりも低い水準で推移したことから、課金ユーザー数は前年同期比及び前四半期比共に減少しました。

7月に実施したサマーパッケージ販売は、アバターのデザインの評価が得られず低調だったことは前四半期の説明の通りです。

その後、ユーザーの購買意欲が期待ほど回復せず、通常のアイテム販売及び国慶節パッケージ販売共に期待通りに進みませんでした。その結果、前年との比較で ARPPU が四半期を通じて低水準に推移し、対前年同期で減少しました。

ただし、国慶節アップデートのダンジョンやアバターデザインに対するユーザーからの評価は高かったため、国慶節アップデート以降、ユーザー指標にわずかな回復が見られています。第4四半期の見通しについては後ほど詳細を説明いたします。

季節性により、前四半期比で ARPPU は増加したものの、売上収益は前四半期比、前年同期比共に減少し、想定も下回りました。

MAU は前四半期比及び前年同期比共にやや減少しています。

第3四半期の韓国の売上収益は、当社業績予想を上回りました。

冒頭の説明通り、『メイプルストーリー』及び『FIFA ONLINE 4』、また『メイプルストーリーM』の売上収益が想定を上回ったことが主な要因です。

『メイプルストーリー』は、韓国のお盆休みに合わせて8月末から行ったイベント及びセールスプロモーションの好調により、第3四半期後半における売上収益が想定を上回りました。前年同期比では、夏季アップデートとお盆休みのイベント及びセールスプロモーションの好調によって、過去最高の四半期売上収益を記録し、前年同期比129%成長した前第3四半期との比較でも、一定為替ベースでの売上収益が成長しました。

『FIFA ONLINE 4』は、8月におけるパッケージ販売の好調により、売上収益が想定を上回りました。

『FIFA Online 3』から『FIFA ONLINE 4』へのサービス移行直後であった前第3四半期との比較では、MAU、課金ユーザー数及びARPPUなどのKPIが増加し、PCとモバイルを合わせた売上収益が大きく成長しました。

『メイプルストーリーM』は、コンテンツアップデートやセールスプロモーションの好評により、第3四半期後半の売上収益が想定を上回りました。前年同期比では売上収益が51%成長し、2016年10月の韓国でのサービス開始以降、過去最高の四半期売上収益となりました。

主にこれらのタイトルの増収寄与により、韓国事業全体では、PCオンライン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、『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日に配信を開始した『ArkResona』からの寄与が増収要因となりましたが、2018年に配信を開始した『OVERHIT』や『真・三國無双 斬』、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結果、減収となりました。

北米の売上収益も当社業績予想レンジ内の着地となりました。

前年同期比では、『Choices』の減少に加え、サービス開始直後の四半期であった前第3四半期との比較により『メイプルストーリーM』及び『Darkness Rises』の売上収益が減少したため、減収となりました。

欧州及びその他の地域は、当社業績予想を上回りました。『メイプルストーリーM』の売上収益が想定を上回ったことが主な要因です。

前年同期比では、2018年第4四半期以降に配信を開始した台湾の『天涯明月刀』、『AxE』、及び『OVERHIT』の寄与があった一方で、北米同様、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『メイプルストーリーM』及び『Darkness Rises』、また『Choices』の売上収益の減少により、減収となりました。

次に2019年度第4四半期業績見通しの説明に移ります。

当第 4 四半期は、当 3 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 4 四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 10%から 4%の減少、一定為替レートベースでは 3%の減少から 4%の増加となる、414 億円から 445 億円のレンジを予想しています。

韓国事業からの売上収益の増加を見込む一方で、韓国以外の地域で売上収益が減少することが予想されます。

営業利益は、会計基準ベースで前年同期比 53%から 110%の増加、一定為替レートベースでは 60%から 120%の増加となる、60 億円から 82 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 16%から 45%の増加、一定為替レートベースでは 23%から 53%の増加となる、76 億円から 94 億円のレンジを予想しています。

中国では、『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、前年同期比で売上収益が会計基準ベースで 22%から 14%の減少、一定為替レートベースでは 18%から 10%の減少となる 139 億円から 153 億円となることを予想しています。

『アラド戦記』は、第 3 四半期から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を継続しています。これに加えて、少しでもアクティブユーザー数や課金ユーザー数などの指標が改善されるよう、小規模なコンテンツアップデートも実施しています。引き続きゲーム内イベントや小規模なコンテンツアップデートを複数行っていく予定です。

当第 3 四半期からトレンドに大きな変化は見られていないため、第 4 四半期全体では課金ユーザー数及び ARPPU 共に前年同期比で減少し、売上収益は減少することが見込まれます。

ただし、国慶節アップデートのコンテンツやアバターデザインの評価が良かったことで、第 3 四半期との比較で 10 月の課金ユーザー数及び ARPPU にやや回復が見られました。そのため、対前年同期の売上収益の減少率は当第 3 四半期よりも改善すると予想しています。

韓国では、『メイプルストーリー』は引き続き好調さを維持し、前年同期比で 34%成長した前第 4 四半期との比較でも売上収益が増加することを見込んでいます。

モバイル事業では、『AxE』及び『OVERHIT』などの減少が見込まれる一方で、本日 11 月 7 日に配信を開始した新作 MMORPG『V4』及び当第 2 四半期に配信を開始した『TRAHA』からの寄与、また『メイプルストーリーM』の増加を見込むことなどから、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。

韓国事業全体では前年同期比で売上収益が会計基準ベースで 23%から 30%の増加、一定為替レートベースでは 35%から 43%の増加となる 192 億円から 202 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』及び『メイプルストーリー2』からの寄与を見込む一方で、『真・三國無双 斬』及び『FAITH』がサービス開始直後の四半期である前第 4 四半期との比較となるため、売上収益が対前年同期で減少することが見込まれます。尚、モバイルブラウザ事業からの売上収益は、ブラウザ事業の売却予定日である 12 月 1 日以前の 2 ヶ月分を業績予想に含めています。

減収要因が増収要因を上回ることが予想され、前年同期比で売上収益は会計基準ベースで 46%から 43%の減少、一定為替レートベースでは 44%から 40%の減少となる 23 億円から 25 億円となることを予想しています。

北米では、『Choices』、『Darkness Rises』及び『メイプルストーリーM』の減少により、会計基準ベースで 36%から 30%の減少、一定為替レートベースでは 33%から 27%の減少となる 28 億円から 30 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、10 月 30 日に配信を開始した『Spiritwish』のグローバルサービスからの寄与を見込む一方で、『メイプルストーリーM』、『Choices』及び『Darkness Rises』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 20%から 14%の減少、一定為替レートベースでは 15%から 8%の減少となる 32 億円から 35 億円となることを予想しています。

2019 年第 4 四半期における営業利益は 60 億円から 82 億円のレンジを予想しており、前年同期比で 53%から 110%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、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。『V4』など、当第 4 四半期に配信を開始するタイトルに係る広告宣伝費を見込む一方で、欧米向け『メイプルストーリー2』及び日本における『FAITH』など、複数の新作ローンチを行った昨年との比較で広告宣伝費が減少することが見込まれます。

第二に、変動費の減少です。『真・三國無双 斬』などパブリッシングタイトルの売上収益の減少に伴うロイヤリティ費用の減少や、円高の進行による為替の好影響を受けて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。

最後に、2018 年第 4 四半期で発生した減損損失 30 億円を 2019 年第 4 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。

続いて当第 3 四半期に行った投資及び当第 4 四半期に売却予定の事業に関する説明をいたします。

初めに、Embark Studios の連結子会社に伴うのれん及び無形固定資産の計上額について説明します。連結子会社化に伴い、当第 3 四半期末時点で、のれん 237 億円を計上しました。当該会計処理は現時点で入手する暫定的なものであり、今後のさらなる精査によって、237 億円をのれんや無形資産などに按分する予定です。

次に、Wonder Holdings への戦略的投資について説明します。

当社は、当第 3 四半期に Wonder Holdings との戦略的パートナーシップを締結し、同社発行済株式総数の 11%を 315 億円で取得いたしました。

Wonder Holdings への戦略的投資が四半期連結損益計算書に与える影響は軽微です。

最後はブラウザゲーム事業の売却についてです。

10 月 24 日の取締役会において、当社の連結子会社である gloops のブラウザゲーム事業を株式会社マイネットに対して 5 億円で売却することを決議しました。取引実行日は 12 月 1 日を予定しています。

尚、当該売却が当社連結業績に与える影響は軽微です。

最後に、自己株式取得の進捗についてご報告いたします。

8 月 8 日に発表した自己株式取得に係る方針に基づき、9 月 9 日に取得総額 300 億円を上限とする自己株式の取得を取締役会で決議いたしました。

9 月 10 日から 2020 年 2 月 7 日を取得期間として、上限額まで自己株式を取得していく予定です。

当社 IR ウェブサイトにて自己株式取得の進捗については毎月開示を行っておりますので、詳細は当社 IR ウェブサイトをご参照ください。