

株式会社ネクソン

2019 年第 4 四半期 Prepared Remarks

2020 年 2 月 13 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 2019 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。

業績の説明の前に、まずはインタラクティブ・エンターテインメント業界の歴史を振り返り、業界の全体像を背景に、当社の戦略を説明します。続いて、第 4 四半期及び 2019 年度通期業績、2020 年度の成長戦略、注目の新作タイトルの説明を行い、最後に株主還元について簡潔にお話します。

ゲーム業界の現状について考える際は、4 象限マトリクスで考えると理解し易いでしょう。

- オフラインゲームとオンラインゲーム
- そして、深いゲーム体験とカジュアルなゲーム体験

の 2 軸から形成される 4 つの象限です。

過去 25 年を振り返ってみましょう。ゲーム業界はマトリクスの左上部分から始まり、深いゲーム体験がオフラインのシングルプレイヤーゲームとして主にコンソールと PC で提供されていました。

素晴らしいゲームが多数存在するものの、当社はこの分野で目立った活躍はしてきませんでした。

インターネットの普及により、90 年代半ばになるとマトリクスの右側部分にゲームが登場し始めます。当社を含む韓国企業、その後、中国企業がオンラインゲームや基本プレイ無料ゲームを世に送り出した時期です。そして、約 12 年前には、Facebook やスマートフォンの普及により、マトリクスの下半分にあたるカジュアルゲームが一気に広まりました。

当社は、この 4 象限マトリクスにおける右上部分を得意分野とします。つまり、深いゲーム体験を提供するオンラインゲームです。何千人ものプレイヤーと深いゲーム世界を共有するため、時々「仮想世界」と呼ぶこともあります。

一見単純そうでも、もう一つの現実世界が存在するかのような深い体験をもたらします。

事業の観点から考えてみましょう。以前はこのタイプのゲームを PC 以外で提供することが出来ませんでした。ところが、約 2 年前から、iPhone 10 を始めとするモバイル端末が PC 同等の性能を持つようになりました。

つまり、かつての市場規模はゲームプレイに使われる PC およそ数億台であったのに対して、高性能なモバイル端末を数十億の人々が持ち歩くようになったことで、潜在市場が著しく拡大したことを意味します。潜在市場規模はおよ 10 倍、さらにモバイル端末の数は年々増え続けています。

ネクソンにとって大きなチャンスがやってきました。当社の最大の強みは右上部分で、且つ今後最も成長が期待出来る領域でもあります。更に、この分野で面白いゲームを作り、成長させていくことが出来る会社は少なく、競合が最も少ない領域でもあります。後ほどご紹介するゲームはいずれも 4 象限マトリクスの右上に分類されるゲームです。

当社は、マトリクスの上右部分を最大のチャンスと捉え、この分野に注力しています。

では今の話を背景に、まずは第4四半期及び2019年度通期業績、続いて当社の今後についてご説明します。

当第4四半期の売上収益は、韓国事業の好調により、当社業績予想を上回りました。

主要タイトルの中でも、特に『メイプルストーリー』と『FIFA ONLINE 4』が好調でした。また『V4』が良好なスタートを切りました。その結果、韓国事業は過去最高の第4四半期売上収益となりました。

2019年度通期の売上収益及び営業利益は、為替レートによるマイナス影響を受け、会計基準ベースでは対前期で減少しました。一方、当期利益は増加しました。一定為替レートベースでは、売上収益、営業利益、当期利益の全てが前期比で成長しました。当第4四半期同様、成長の主要因は韓国事業の好調で、韓国における当社主要タイトルの力強さを表す業績となりました。

2019年の韓国『メイプルストーリー』は、2018年の歴代最高売上収益を超える新たな記録を更新しました。当第4四半期は、PC版『メイプルストーリー』が一定為替レートベースで、前年同期比88%成長し、モバイル版が114%成長しました。通期では、一定為替レートベースで売上収益が、それぞれ39%及び65%成長しました。

2018年は、PC、モバイル版共に好調で、通期の売上収益がそれぞれ67%及び81%成長した年でしたが、2019年はここから更に成長を遂げました。これでPC版は6年、モバイル版は3年連続の二桁成長です。

PC版『メイプルストーリー』、そしてモバイル版『メイプルストーリーM』はそれぞれ2003年、2016年に配信を開始しました。グラフで分かる通り、長期に渡り、素晴らしい成績を残してきました。これこそ私たちの言うフォエバー・フランチャイズです。

『FIFA ONLINE 4』も前年同期比で大きく成長しました。第4四半期及び通期共に、2017年における前作『FIFA ONLINE 3』を超える過去最高売上収益を記録しました。

次に、中国の『アラド戦記』の説明に移ります。当第4四半期の売上収益は前年同期比で減少しましたが、当社業績予想はやや上回りました。ユーザーの評価が得られなかった6月のアップデート以降、2019年下半年を通じて低調に推移した結果、通期の売上収益も減少しました。

前回の決算電話会議で、売上面の改善が見られるまでには数四半期かかる見込みとお伝えしましたが、この見方は現在も変わっていません。当第4四半期は、前四半期から継続して行った国慶節アップデートに加えて、複数のゲーム内イベントや小規模なアップデートを実施しました。

直近では1月14日に旧正月アップデートを実施しました。現状、ゲーム内で目立った改善などが見られていないため、旧正月アップデートの売上収益は好調であった2019年との比較で大きく減少すると予想しています。

次の重要なイベントは、2020年上半期に実施予定のアップデートです。これ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ものです。開発スタジオのネオプルは、中国のユーザーに対して、この重要アップデートを3月に実施予定であることを12月に発表しました。

アップデートにはレベルキャップ開放や新しいスキルの習得を可能にする三次覚醒などが含まれます

このアップデートは、先月韓国で先行して実施されました。これまで韓国サービスはユーザーによる評価など、中国の良い先行指標となってきました。韓国における評価は満足のいく内容で、アップデート実施後、主要ユーザー指標に改善も見られました。

他にも『アラド戦記』には数多くの計画があります。ゲーム体験を改善し、より楽しいゲームへと進化させ、更に成長出来るよう全力で取り組んでまいります。

モバイル版『アラド戦記』は、前回の決算電話会議以降、大きな進展がありました。パートナーの Tencent と共に、中国における第2回目のクローズド・ベータテストを12月に開始し、大変満足出来る結果が得られました。そのため、12月後半から事前登録も開始し、2020年上半期のサービス開始を待つ事前登録者数は現時点で1,600万を超えています。

『アラド戦記』の深いオンライン・マルチプレイヤー体験を中国でより多くの人々に向けて提供出来ることがとても楽しみです。モバイル向けにサービスすることで『アラド戦記』の潜在市場は格段に大きくなると考えています。

11月には『V4』の配信を開始しました。まだ配信開始後間もないですが、韓国の厳しい競争環境下での現在までの成績には満足しています。

ここで一旦話を中断し、当社の主要IPの位置付けを世界的に有名なIPと比較しながら考えてみましょう。規模感と将来のポテンシャルを理解するためです。ネクソンは、世界中、何億人ものプレイヤーに楽しまれ、長期に渡り、継続的な売上収益を創出するゲームIPを複数保有しています。

まず、サービス開始から16年目の『メイプルストーリー』を見てみましょう。全世界に1億8,000万を超える登録ユーザー数を保有しています。韓国における登録ユーザー数は人口の45%に該当し、文化の一部と言える程、人々に親しまれているIPです。

売上規模で比較するならば、PC、モバイルを合わせた『メイプルストーリー』の累計総売上高は、大人気ディズニー映画『アナと雪の女王』シリーズの累計興行収入に匹敵する規模です。ユーザー数で比較した場合、PC 版『メイプルストーリー』の累計登録ユーザー数は、あの最も愛される大人気ゲームシリーズの一つ、『ファイナルファンタジー』のシリーズ累計出荷・ダウンロード販売数を超える数です。つまり、売上、ユーザー数共に、世界的に有名な IP と並ぶ、強力な IP だということです。

次は 2004 年にサービスを開始した、オンライン・マルチプレイヤー・レーシングゲーム『カートライダー』です。日本やアメリカのゲームを中心にしている方にはあまり馴染みがないかもしれませんが、韓国では人口の半分以上、台湾では人口の 45%以上が一度はプレイした経験のあるゲームです。

全世界の累計登録ユーザー数は 3 億 8 千万人を超えています。イメージを掴み易くするため比較すると、レーシングジャンルの代表作、且つ往年の名作である、あの『マリオカート』のユーザー数を 1 億人超える規模です。任天堂は当社が大変尊敬する企業で、『マリオカート』の制作に込められたクリエイターの情熱を心から素晴らしいと思います。基本プレイ無料型ビジネスモデルの場合、前提条件が異なることは十分認識した上で、この2つのゲーム IP のユーザー数は重要なことを意味すると考えています。

何億人もの人々に沢山の時間楽しまれ、親しまれたゲーム IP には、新作版や拡張版を出した際に、その世界を再び体験したいと思うたくさんのファンが予め存在するという事です。上手く活用出来れば、IP が大きな力を発揮するのはそのためです。

正に当社がやろうとしていることです。2020 年には『カートライダー』の新作をリリース予定です。既存の『カートライダー』は PC 向けサービスのみですが、新作は世界中、様々なプラットフォーム上でサービスを提供します。ネクソンのユーザー、そして株主にとっても朗報です。

そして最後は『アラド戦記』です。2005年のサービス開始以降、沢山のファンを魅了してきたこのオンライン・アクション RPG のファンはとて多く、全世界の登録ユーザー数は 7 億人を超えます。これは、2019 年における Fortnite の全プラットフォーム合計登録ユーザー数の 2 倍以上にも上る数です。また、累計総売上高は 100 億ドルを遥かに超え、その金額は、あの映画『スターウォーズ』及び『ハリーポッター』シリーズの累計興行収入を数十億ドル上回り、『アベンジャーズ』シリーズとの比較では約 2 倍です。

そして、『アラド戦記』はまだ PC 版しか存在しません。更に、ゲーム人口のうち PC ゲーマーの占める割合はごくわずかです。当社の調査によると、潜在市場は最低でも 10 倍、また今後益々成長が見込まれます。モバイル向けにサービスを行うことを、なぜこれ程までに楽しみに思うかご理解いただけるでしょうか。

ネクソンにとって 2019 年は過渡期となりました。

グローバルでビジネスを成長させていくための戦略を経営陣で見直し、4つの柱を設定しました。この新たな戦略は、ゲームの成功確度を高め、強固な経営、そして株主価値の創造をもたらすと考えます。その4つの柱とは、

第一に、開発においては本数を絞り、得意の大規模オンライン・マルチプレイヤー仮想世界に注力すること。

第二に、これらのゲームを PC、コンソール及びモバイルなどあらゆるプラットフォーム上で提供すること。

第三に、自社の強力な IP を活用し、長期に渡って安定的な売上収益を創出するゲームを作ること。

最後に、特別に価値があると感じた新規 IP に出会った際の投資です。例えば Embark の買収がこれに該当します。

そして、いよいよ 2020 年からはこれらのテーマに沿ったゲームをローンチしてまいります。

ではここで、2020 年に注目すべき 3 つのタイトルをご紹介します。

まずは、世界最大規模のゲームの一つ『アラド戦記』のモバイル版『2D アラド戦記モバイル』です。

以前お伝えの通り、このオンライン・マルチプレイヤーアクションゲームが中国全土のインターネット環境下でしっかり動作するよう、開発チームが鋭意調整作業を行っています。

現在進行中のベータテストは良好です。今日はそのテストからいくつかゲームシーンをお見せします。

次は韓国では国民の半数以上がプレイした経験のある PC オンラインゲーム『カートライダー』の次世代作『KartRider: Drift』です。このタイトルには 3 つの注目すべきポイントがあります。

- まず、PC、コンソール、その他を含む、多数のプラットフォーム上でサービスすること。
- 本格的なオンラインゲームとして開発され、既存のカジュアル、またはコア層向けレーシングゲームには見られないオンラインゲーマー好みの特徴を数多く備えていること。
- 基本プレイ無料であること。

この 3 つの特徴全てを満たすゲームは他に存在しません。第 1 回目のクローズド・ベータテストを完了し、2020 年に全世界、様々なプラットフォームに向けてローンチ予定です。

そして今年の後半には、Embark の新作についてより多く触れることになるでしょう。協力型マルチプレイヤー・アクションゲームで、とても面白いゲームになると思います。Embark は開発力、技術力共に特別秀でた開発チームです。彼らのゲームは、欧米のオンラインゲームに画期的な変化をもたらすでしょう。

では、これらの戦略的優先事項と 2020 年のゲームパイプラインが、今後の成長ドライバー及び株主価値にどう繋がっていくかを説明します。

当社は、世界的大ヒット映画やゲームシリーズと同等、もしくはそれを超える世界有数の IP を保有しています。長いライフサイクルにおいては、売上収益は増減し、時に減少することもあります。しかし、当社は十年以上の期間に渡り主要タイトルを成長させることを通じて、ゲームを長期に渡り成長させることが可能であることを繰り返し証明してきました。これは我々のような事業を行う会社を理解する上で大変重要なポイントです。

プラットフォーム事業を展開する企業によってゲーム事業に多額の資金投資が行われ、当社にとっては潜在市場が格段と大きくなりました。

今日はモバイルを中心に話をしましたが、新たにゲーム業界に参入したグーグルやアマゾンなどによって進化を遂げているコンソールやクラウド技術についても同じことが言えます。これらのプラットフォーム事業者は、数十億ドル単位の多額の資金投資を行い、過去 PC が中心であった頃とは比較にならないほど大規模な市場に向けて高性能なゲームプラットフォームを提供しようとしています。当社にとって過去との比較で、最低でも 10 倍以上の人口にリーチ出来る絶好のチャンスが到来しました。これまで以上にこのチャンスを積極的に活かしてまいります。

2020 年に注目すべき3つのタイトル『2D アラド戦記モバイル』、『KartRider: Drift』、Embark の新作はその始まりに過ぎません。

最後に、当社の 2019 年度の資本配分と株主還元の実績をご説明します。皆様からもよく質問頂きますし、取締役会でも頻繁に議論しています。

2019 年のネクソングループの営業キャッシュフローは 1,051 億円でした。運転資本は 103 億円でした。

投資活動では、Embark Studios 及びワンダーホールディングスに対して合計 384 億円の株式投資を行いました。この 2 社は冒頭で説明した 4 象限マトリクスの右上に分類される、深いゲーム体験を提供するオンラインゲームを制作する会社です。

また、自己株式の取得を通して 300 億円の株主還元を行いました。これらの結果、余剰金は 264 億円となりました。

今後もネクソンのグローバル事業を成長させるために必要な柔軟性及び資金の最も有効な活用方法を検討し続けてまいります。2019 年の資本配分は株主の皆様にとって株主還元と成長投資のバランスが取れた良い配分であったと考えます。

これより CFO の植村から 2019 年度第 4 四半期の業績及び 2020 年度第 1 四半期の業績見通しについてご説明いたします。

植村士朗 代表取締役最高財務責任者

それでは 2019 年度通期業績の説明に移ります。

2019 年度通期の売上収益は、会計基準ベースで前期比 2%減少の 2,485 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 4%の増加となりました。

通期の営業利益は、945 億円となり、会計基準ベースでは前期比 4%の減少、一定為替レートベースでは前期比 3%の増加となりました。

当期利益は 1,157 億円となりました。会計基準ベースで前期比 7%の増加、一定為替レートベースで前期比 16%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 2019 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 7%増加、一定為替レートベースで 14%増加の 492 億円となり、当社業績予想を上回りました。

韓国における『メイプルストーリー』及び『FIFA ONLINE 4』が好調であったことが主な要因です。また、11 月に配信を開始した新作モバイル MMORPG『V4』及び中国『アラド戦記』の売上収益も当社の想定をやや上回りました。

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当社の業績予想を上回りました。

営業利益は 45 億円となり、当社業績予想を下回りました。売上収益が想定を上回った一方で、主に連結子会社であるピクセルベリーののれん等の資産に係る減損損失が 92 億円発生したことが主な要因です。

その他費用の合計については、およそ計画通りでした。

四半期利益は 33 億円となり、当社業績予想を下回りました。

連結子会社のネオプルで外国税額控除に関する繰延税金資産 110 億円を認識した一方で、営業利益が想定以下であったこと、また当第 4 四半期中に、米ドルに対して韓国ウォン高が進行したことで、米ドル建ての現金預金等について 114 億円の為替差損が発生したことが主な要因です。

ネオプルは、済州島に移転した 2015 年から 5 年間に渡り、韓国における税法の規定により法人税額の免除を受けてきた一方で、中国アラド戦記のロイヤリティ収入を含む国外所得については源泉税を支払ってきました。

源泉税として納付した金額は、外国税額控除の適用対象となりますが、法人税が免除されていたため 2019 年度まで控除の適用が繰り越されてきました。

税額免除が半分となる 2020 年度から法人税の納付が再開されるため、過去 5 年間繰り越してきた外国税額控除が適用可能となります。

そのため、2020 年度の想定納税額から税額控除適用額を見積もり、110 億円を繰延税金資産として当期末に認識しました。

中国の売上収益は、当社業績予想を上回りました。『アラド戦記』の売上収益が想定をやや上回ったことが主な要因です。

『アラド戦記』については、3月に実施予定の主要アップデートまでは状況が大きく好転することは見込んでおらず、当第 4 四半期は予想をやや上回ったものの、およそ計画通りに推移しました。

当第 4 四半期は、前四半期に実施し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を 11 月 28 日まで継続しました。

その後も、複数のゲーム内イベントや小規模なアップデートなどを実施し、アクティブユーザー数や課金ユーザー数などの指標を改善するための取り組みを行いました。その結果、課金ユーザー数は前四半期比でやや増加しましたが、大きな変化はなく、低水準で推移し、前年同期比では減少しました。

季節性により、ARRPU 及び売上収益は前四半期比で減少しました。対前年同期では、売上収益が減少しましたが、ARRPU は増加しました。課金ユーザーのうち、ライトユーザーの数が前年同期との比較では減少したことが主な要因です。

MAU は、前四半期比及び前年同期比共に減少しました。ユーザー認証プロセスが強化されたことで、ボットが減少したことが主な要因です。

第 4 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、主に『メイプルストーリー』及び『FIFA ONLINE 4』の売上収益が予想以上に好調であったことが主な要因です。また新作モバイル MMORPG『V4』及び『メイプルストーリーM』も想定を上回りました。

当社はグループ戦略として自社 IP への注力、ライブ運用の強化を図っています。『メイプルストーリー』はその一環として特に注力するタイトルの 1 つで、当第 4 四半期もその成果が着実に得られた四半期でした。

当第 4 四半期は、季節のゲーム内イベントや 12 月中旬から行った冬季アップデートの好評により、アイテム販売が好調であった結果、四半期後半における売上収益が想定を上回りました。

MAU、課金ユーザー数、ARPPUなどのユーザー指標が上昇し、過去最高の第4四半期売上収益を記録した前第4四半期との比較でも、売上収益が前年同期比73%、一定為替レートベースでは88%成長しました。

モバイル版『メイプルストーリーM』も同様に好調で、前年同期比で売上収益が会計基準ベース及び一定為替レートベースでそれぞれ97%、114%成長しました。PC版と同様に過去最高の第4四半期売上収益となり、PC、モバイルのシナジー効果が得られています。

『FIFA ONLINE 4』も、レジェンダリープレイヤーの追加、季節のイベント及びセールスプロモーションの好評により、第4四半期後半における売上収益が想定を上回りました。

昨年第4四半期における『FIFA ONLINE 4』の売上収益は、サービス移行前の2017年第4四半期における『FIFA ONLINE 3』とおおよそ同水準まで回復しましたが、当第4四半期はMAU、課金ユーザー数、ARPPUなどユーザー指標が前年同期比で上昇し、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。

また、11月7日には新作モバイルMMORPG『V4』の配信を開始し、好調なスタートとなりました。競争が激しいジャンル、且つ当第4四半期中に競合他社から大型タイトルのローンチがあったものの、配信開始後、安定推移し、12月における売上収益は想定を上回りました。

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。

日本の売上収益は当社業績予想を下回りました。

『メイプルストーリーM』など、複数のモバイルゲームの売上収益が想定をやや下回ったことが要因です。

前年同期比では、当第2四半期に配信を開始した『メイプルストーリーM』及び『メイプルストーリー2』による寄与が増収要因となりましたが、2018年に配信を開始した『真・三國無双 斬』及び『FAITH』の減少に加えて、成長戦略である事業の選択と集中の一環として12月1日に売却を行ったgloopsのモバイルブラウザゲーム事業からの寄与が当第4四半期は2ヶ月分であったことからブラウザゲームの売上収益が減少しました。

減収要因が増収要因を上回った結果、売上収益は前年同期比で減少しました。

北米の売上収益は当社業績予想を上回りました。

『Choices』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、『Choices』の減少に加えて、サービス開始直後であった前第 4 四半期との比較で『Darkness Rises』及び『メイプルストーリーM』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』及び 10 月 30 日に配信を開始した『Spiritwish』グローバルサービス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、『Spiritwish』及び『AxE』からの寄与があった一方で、北米同様、サービス開始直後であった前第 4 四半期との比較で『メイプルストーリーM』及び『Darkness Rises』が減少したこと、また『Choices』の売上収益の減少により、減収となりました。

次に 2020 年度第 1 四半期業績見通しの説明に移ります。

2020 年第 1 四半期は、当社事業における主要外貨である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。

2020 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 20%から 13%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、740 億円から 807 億円のレンジを予想しています。

韓国で増収を見込む一方で、韓国以外の地域では 減収が見込まれ、全体では対前年同期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 32%から 20%の減少、一定為替レートベースでは 29%から 17%の減少となる、360 億円から 421 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 41%から 31%の減少、一定為替レートベースでは 38%から 29%の減少となる、317 億円から 366 億円のレンジを予想しています。

中国では、『KartRider Rush Plus』からの増収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を見込み、前年同期比で売上収益が会計基準ベースで 42%から 35%の減少、一定為替レートベースでは 40%から 32%の減少となる 335 億円から 376 億円となることを予想しています。

『アラド戦記』は 1 月 14 日に旧正月アップデートを実施し、期間限定でプレイ出来るダンジョンの追加及びアバターパッケージ販売を行っています。

3月に予定しているレベルキャップ開放やその他のコンテンツを含む主要アップデートの実施前は、状況に大きく変化を見込んでいないことは先の説明の通りです。

課金ユーザー数が高い水準で推移し、旧正月のパッケージ販売が好調であった2019年第1四半期との比較では、旧正月パッケージなどの売上が減少することが見込まれ、『アラド戦記』の売上収益が減少することを予想しています。

通常中国サービスの先行指標となる韓国サービスにおいては、中国に先行してレベルキャップ開放や新しいスキルの習得を可能とする三次覚醒を含む主要アップデートを1月に実施しました。韓国のユーザーによる現在までの評価は満足のいく内容であり、復帰ユーザー数や課金ユーザー数などのユーザー指標に一定の好影響が見られました。

中国における当該アップデートの結果については、次回決算発表時にお伝えいたします。

韓国では、『メイプルストーリー』が昨年12月に開始した冬季アップデートを1月末まで継続して行い、新規職業の追加やアバターパッケージなどがユーザーから高い評価を受けました。また旧正月のセールスプロモーションが好調であったことなどから、売上収益が対前年同期で69%成長した前第1四半期との比較でも、大きく増加することを見込んでいます。

『FIFA ONLINE 4』は、旧正月のパッケージ販売の好調などにより、前四半期に続いて好調であることが見込まれ、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。

モバイル事業では、『V4』及び2月4日に配信を開始した新作モバイルゲーム『Counterside』による増収寄与に加えて、『メイプルストーリーM』及び『FIFA ONLINE 4M』が対前年同期で成長することを見込み、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。

これらにより、韓国事業全体では、PC及びモバイル事業がいずれも成長し、前年同期比で売上収益が会計基準ベースで44%から52%の増加、一定為替レートベースでは51%から59%の増加となる323億円から340億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』による増収寄与を見込む一方で、gloopsの売却に伴う、モバイルブラウザゲームの売上の減少を見込んでいます。

また、2018年に配信を開始した『FAITH』、『真・三國無双 斬』及び『OVERHIT』の減少を見込み、前年同期比で売上収益は会計基準ベースで58%から55%の減少、一定為替レートベースでは57%から54%の減少となる16億円から17億円となることを予想しています。

北米では、『Choices』、『Darkness Rises』及び『AxE』などの減少を見込み、売上収益が会計基準ベース及び一定為替レートベースで40%から35%の減少となる25億円から27億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、1月8日に東南アジアで配信を開始した『World of Dragon Nest』からの増収寄与を見込む一方で、『AxE』、『Choices』及び『Darkness Rises』などの売上収益の減少が見込まれ、前年同期比で売上収益は会計基準ベースで18%から10%の減少、一定為替レートベースでは16%から8%の減少となる42億円から47億円となることを予想しています。

2020年第1四半期における営業利益は360億円から421億円のレンジを予想しており、前年同期比で32%から20%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、売上収益の減少です。

また、定期昇給などに伴う人件費の増加及び変動費の増加が挙げられます。

変動費の増加を見込む要因としては、韓国の売上収益の増加に伴う支払手数料の増加や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が挙げられます。

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。『Choices』に係るプロモーション費用の減少や新作タイトルを複数ローンチし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、2019年第1四半期で発生した減損損失29億円を2020年第1四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、減益要因が増益要因よりも大きいことから営業利益は前年同期比で減少することを見込んでいます。

最後は、株主還元についてご報告します。

まず、昨年9月の取締役会の決議に基づく、上限額を300億円をとした自己株式の取得に関して、昨年9月10日から自己株式の取得を開始し、2020年1月29日をもって上限額までの取得が完了しましたことをご知らせいたします。加えて、取得した自己株式の全株式を2月28日に消却することを本日開催の取締役会にて決議いたしました。

また、配当方針の変更を併せて決議しました。当社は、グローバル事業における成長投資を続けるための柔軟性を保持するため、2016年度の期末に配当の取りやめを決定しましたが、資本政策の見直しを行った結果、2019年12月31日を基準日として1株当たり2.5円の配当を再開する予定です。

2020 年度についても、中間・期末ともに 1 株当たり 2.5 円の配当を予定しています。

今後も事業の成長を通じての価値の創造に加えて、配当及び自己株式取得を含めた株主還元についても重要視して参ります。