

株式会社ネクソン

2018 年第 3 四半期決算電話会議

Prepared Remarks

2018 年 11 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。

当第 3 四半期は世界中で事業が好調な四半期でした。

当第 3 四半期は過去最高の第 3 四半期売上収益、営業利益、四半期利益となり、モバイル事業は、過去最高の四半期売上収益となりました。

主要タイトルが複数地域で継続して好調であったことから、素晴らしい業績となりました。

主要タイトルの持続的な成長は、世界中でライブ運用やライブ開発を行うライブチームの努力の賜物です。

SaaS ビジネスのように持続的に事業を成長させるためには、優秀なライブチームの存在が鍵となります。ネクソンには世界でもトップレベルのライブチームが在籍しています。

従来のゲーム会社とネクソンが大きく異なる点の一つにこのことが挙げられます。

最近はややく業界全体がオンライン化し、持続的な収益モデルに皆移行しつつありますが、当社は創業当初からこのアプローチを採用しています。

もうひとつの違いは、将来の成長の築き方にあります。従来のゲーム会社では、直近 1 ～ 2 四半期以内に配信したゲームが売上の大部分を占めます。

一方オンライン事業では、一年以上前に配信したゲームが売上の大部分を占めています。

よって、従来のゲーム会社を分析する際に重要ポイントとなるのはカタリスト、つまりパイプラインであるのに対して、オンライン事業では、長期に渡ってゲームを成長させていくことです。

既存の事業に手を加えていくことで、安定的な収益を生み出すことに主眼を置いている点で、概念的には SaaS モデルと似ています。

これらの違いにより、ネクソンは短期的なノイズに捉われることなく、長期に渡って着実に事業を成長させることに集中することが出来ます。

SaaS ビジネスのような既存事業と豊富なパイプラインの両方があることで、将来の事業に対して自信を持つことが出来ます。

では、当第 3 四半期の事業について説明いたします。

中国『アラド戦記』は、9 月 17 日に国慶節アップデートを実施し、その後好調に推移しました。

国慶節アップデートの好調により、当第 3 四半期の『アラド戦記』の売上収益は当社の予想を上回り、現地通貨ベースで前年同期比 2 桁成長、且つ過去最高第 3 四半期売上収益となりました。

あまり多くの人には知られていませんが、累計総売上高の観点から『アラド戦記』は、史上最大規模のゲームの一つにまで成長しました。更に重要なのは、個別のアップデートのタイミングやその結果によって売上は上下に変動するものの、KPI やゲーム内の様子から、今後も長期に渡り成長し続けるゲームであると感じられます。

また、当第 3 四半期は世界中で『メイプルストーリー』シリーズが好調でした。

前四半期に韓国の PC 版『メイプルストーリー』が 15 周年イベントやサマーアップデートの成功によって前年同期比 61% の驚異的な成長をしたとお伝えしました。第 2 四半期から継続して実施したサマーアップデートにより、第 3 四半期も引き続き好調で、MCCU、ACCU、MAU、課金ユーザー数など、主要指標にも好調さが表れました。ユーザーエンゲージメントが高まった結果、『メイプルストーリー』は好調であることを見込んだ予想をも上回り、前年同期比で 129%成長しました。

『アラド戦記』と同様、『メイプルストーリー』は 15 年の歴史の中で、かつてない程大きく成長しました。これこそが我々の言う「forever franchise」です。

同時に、2 年前に配信を開始したモバイル版『メイプルストーリー』にとっても、前四半期比、前年同期比共に大きく成長した素晴らしい四半期でした。

ライブ運用チームとライブ開発チームの努力により韓国における売上収益は前年同期比 134%成長しました。

7 月には日本と中国を除くグローバル市場でサービスを開始し、堅調なスタートとなりました。

『メイプルストーリー』に関する最後のお話は、PC 向け『メイプルストーリー2』です。欧米地域で 10 月にサービスを開始しました。高い継続率が得られるよう欧米向けにカルチャライズを行い、好調なスタートとなりました。サービス開始後まだ間もないとはいえ、現状の KPI を見る限りでは、我々の経験上長期的な成功が期待出来る数値です。

また Twitch や Reddit の掲示板では、韓国の開発チームと米国の運用チームがいずれもユーザーから高い評価を得ています。

これらはネクソンの IP 力を証明しています。『アラド戦記』も『メイプルストーリー』も、今まで以上にユーザーエンゲージメントを高め、売上規模も大きくなっています。

話題を変えて、開発元の Electronic Arts とのパートナーシップにより、当社が韓国で配信を行う『FIFA ONLINE 4』の最新状況をお話します。

『FIFA Online 3』から『FIFA ONLINE 4』へのサービス移行が順調に進み、売上収益や MAU、課金ユーザー数などの主要指標が前四半期比で増加しました。

ここでもまた、重要視しているのは『FIFA』シリーズを長期に渡って継続的に成長させることですが、現時点の進捗にはとても満足しています。

今後も世界中で豊富な新作ラインナップを準備しています。これらには、ネクソンの IP の中でも長年とても人気のある、『マビノギ』、『テイルズウィーバー』、『Crazy Arcade BnB』、『風の王国』などが含まれます。韓国で今月開催される G-STAR でこれらタイトルの一部を展示予定です。

ネクソンのように、長期に渡って成長する深みのある仮想世界を創れるゲーム会社はとても希少です。

息の長さ、つまり何ヶ月、何年もの間、ユーザーが繰り返しゲームを訪れるような世界を創ることは、プラットフォームが何であれ、オンラインゲームにおける最も強力な概念です。短期的なカリスト、新作ローンチ、アップストアランキングを重要視する人が多いですが、息の長さこそがゲームを「forever franchise」へと導き、ユーザー、従業員、株主の皆様にも長期的な利益をもたらします。

このことは、欧米のゲーム開発、そして今日発表したばかりの「Embark Studios」への投資の話につながります。「Embark Studios」は、パトリック・ソダーランド氏率いるスウェーデンのストックホルムの新しいゲーム開発スタジオです。彼は数々の作品を世に送り出してきたゲーム業界の第一人者です。

約 20 年前に業界に革新を与えた『バトルフィールド』シリーズを開発し、その後ゲーム業界で最大規模、且つ最も象徴的なシリーズの一つに至るまで成長させました。

直近ではエレクトロニック・アーツ社でチーフ・デザイン・オフィサー兼、開発責任者を務め、『スターウォーズ』、『Need for Speed Edge』、『Madden NFL』、『FIFA』など、大ヒットシリーズを成長させ、同社のゲーム開発に大きな飛躍をもたらしました。

ネクソンは「Embark Studios」の唯一の出資者で、同社が今後開発する新しいゲームのグローバル配信を行います。EA 社との『FIFA ONLINE』や Valve 社との『Counterstrike Online』同様、当社はユーザーとのコミュニケーション、ゲーム内イベント、カスタマーサポート、新規ユーザー獲得、ローカライゼーションなどの日々のライブ運用を行っていきます。

更に、ソダーランド氏はネクソンの取締役候補者に指名され、2019 年 3 月に開催予定の株主総会の承認を経て、当社取締役に就任予定です。

彼は、長年に渡り欧米市場でヒット作シリーズを開発した豊富な経験を持ち、ネクソンの取締役会にユニークな視点を提供してくれると共に、当社が世界中のユーザーに楽しめるゲーム開発をするためのビジョン形成に今後何年も貢献してくれると考えています。

私を含め、当社の取締役は皆、開発の分かる人間、とりわけ彼のような優れた開発者がゲーム会社の取締役会のメンバーにいることは重要、且つ適切だと考えています。

今日はソダーランド氏も電話会議に参加頂いていますので、後ほど直接彼の考えを話してもらおうと思いますが、その前に、このパートナーシップが未来のゲームと当社にとって何をもたらすかについて少しお話しさせて下さい。

このパートナーシップは、2 社の強みを最大限に活かし、ゲーム開発とオンラインゲーム運用、東西ゲーム市場の専門知識、そして最高レベルの人材の融合を意味します。

我々は、オンラインゲーム業界はまだ始まったばかりだと考えています。ネクソンが世界初のグラフィック多人数同時参加型オンラインゲームの『風の王国』を世に出してからまだ 25 年しか経過していません。

次の 25 年間では、AI やマシンラーニング、AR などの新しいテクノロジーが新体験をもたらすでしょう。

失敗することを恐れず、新しいことに挑戦する意欲があれば、ゲームに携わる者にとって大きなチャンスです。

ここ数年間だけでも、テクノロジーは驚異的に進歩しています。ところが、我々の業界はこれらの技術を活用し、ユーザーに素晴らしいゲーム体験を届けることがまだ出来ていません。当社、他社のゲームに関わらず、ゲーム業界における最大規模のヒット作は、どれも大きなイノベーションを根底に伴うものでした。

そして今が次の大きなイノベーションが起こる時です。

素晴らしいイノベーションは、明確なビジョンを持ち、それを実行することで生まれます。「Embark Studios」はまさにこの両方が出来るスタジオです。

それでは、パトリック・ソダーランド氏をご紹介します。

パトリック・ソダーランド CEO of Embark Studios AB

ご紹介いただき有難うございます。

「Embark Studios」とネクソンは、インタラクティブ・エンターテインメントの未来、そして従来の慣習や固定観念を超えて未来を創造することに対する共通のビジョンのもとパートナーシップ締結しました。

数年後のインタラクティブ・エンターテインメントの姿はどうなっているでしょうか？プレイヤー同士が繋がり、ビッグデータ、音声認識、クラウド・コンピューティング、AI などにより一体どのようなプレイ体験が可能になるでしょう？「Embark Studios」は、今日あるプレイ体験をはるかに超えるものをつくることに挑戦し続ける経験豊富なクリエイター集団です。現代的な開発アプローチと経験が私たちを更なる創造の挑戦へと導きます。

現在の先には何があるのか、インタラクティブ・エンターテインメントの未来はどうなっていくのかを本気で考え、行動を起こす会社やリーダーの存在は非常に稀です。

マホニー氏とネクソンはこれらを共に実行していくための最適なパートナーだと思っています。

ネクソンには、『アラド戦記』や『メイプルストーリー』など素晴らしい IP を生み出す開発力だけでなく、10 年以上に渡ってユーザーを魅了し続ける体験を提供する力があります。長期に渡り、プレイヤーを夢中で楽しませ、何がプレイヤーに価値をもたらすかを理解出来る能力こそが、ゲーム会社にとって最大の強みです。

更にネクソンは、ゲーム運用、ライブ配信、プレイヤーとの関わり方において最も効果的で強力なモデルを構築してきました。これらは業界のスタンダードになり、まだ欧米では過小評価されているものの、世界のあらゆるゲーム会社で取り入れられています。

最後に、ネクソンの経営陣は、全く新しい形のインタラクティブ・エンターテインメントを創造するための明確なビジョンと意思決定力を持っています。

ネクソンの取締役として、共に長い航海に旅立つにあたって、業界の未来に対する我々のビジョンを実現し、限界の壁を越えていくことを非常に楽しみにしていると共に強くコミットしています。

ではマホニー氏にお戻しします。

オーウェン・マホニー 代表取締役社長

最後に、現在ゲーム業界内では色々なノイズもありますが、当社の事業は長期に渡って成長を続けており、未来に向けての投資もしっかりと行っています。

この先も様々な投資の機会があると思っており、素晴らしい機会に巡り合った際には積極的に投資を行っていきたいと思います。当社の経営陣を代表し、株主の皆様、パートナーの皆様のご支援に感謝申し上げますと共に、これまで以上に事業を強化してくれている全世界のネクソン従業員に対して感謝の意を伝えさせていただきます。

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。

植村士郎 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。

尚、詳細は当社 IR ウェブサイトに掲載の 2018 年第 3 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、会計基準ベース及び一定為替レートベースで前年同期比 15%増加の 693 億円となり、当社の業績予想を上回りました。

営業利益は 237 億円、四半期利益は 223 億円となり、いずれも業績予想内での着地となりました。

主に、中国『アラド戦記』の国慶節アップデートが好調なスタートを切ったこと、また韓国『メイプルストーリー』がサマーアップデートの好影響により、想定以上に好調であったことから、売上収益は当社業績予想を上回る着地となりました。

売上収益が業績予想を上回り、また人件費や広告宣伝費を含む費用が計画を下回った一方で、主に NAT Games ののれん及びゲーム IP に係る減損損失 73 億円が発生したため、営業利益は業績予想レンジ内の着地となりました。

当第3四半期中に、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 19 億円の為替差損が発生しましたが、四半期利益についても業績予想レンジ内の着地となりました。

地域別では、当第3四半期の中国の売上収益は、主カタイトル『アラド戦記』の好調により、業績予想を上回りました。『アラド戦記』は、9 月 17 日に国慶節アップデートを実施し、好調なスタートを切りました。期間限定でプレイ出来るダンジョンに合わせたアバターパッケージ販売が想定よりも好調であったため、売上収益が業績予想を上回りました。

例年見られる強い季節性により、当第3四半期の『アラド戦記』の売上収益、ARPPU、MAU はいずれも前四半期比で増加しました。

一方で、課金ユーザー数は前四半期比で減少しました。前四半期は、季節のイベントに合わせた廉価なアイテム販売の好調などにより、課金ユーザー数が高い水準にあったことなどが主な要因です。

前年同期比では、売上収益、ARPPU、及び MAU が増加し、課金ユーザー数はやや減少しました。

第3四半期の韓国の売上収益は、主に『メイプルストーリー』が好調であったことにより、当社業績予想を上回りました。

『メイプルストーリー』は前四半期から継続して実施したサマーアップデートの好影響により、MAU、課金ユーザー数は大きく増加し、売上収益が前年同期比で 129%成長しました。

この結果により、韓国の PC オンラインゲームの売上収益は全体でも前年同期比で増加しました。

『FIFA ONLINE 4』は、5月末にローンチしたPC版に続き、7月末にモバイル版の配信を開始し、順調にサービスの立ち上げが進んだ結果、売上収益は前四半期比で大きく増加しました。

順次コンテンツや選手を追加し、イベントなどを取り入れることで、徐々に成長させていく予定ですが、売上収益がサービス移行前の水準に戻るまでにはしばらく時間を要することが予想されます。

韓国のモバイルゲームの売上収益は、主に『メイプルストーリーM』の好調により、業績予想をやや上回りましたが、前年同期比では減少しました。

『OVERHIT』及び『KAISER』からの寄与や、『メイプルストーリーM』の好調などの増収要因を、昨年下半年に配信を開始した『Dark Avenger 3』及び『AxE』の減少、また『FIFA ONLINE 4M』のサービス移行の影響による減少などの減収要因が上回ったためです。

第3四半期の日本の売上収益は前年同期比で減収しました。

『OVERHIT』や9月20日に配信を開始し、好調なスタートを切った新作モバイルゲーム『真・三國無双 斬』からの寄与が前年同期比で増収要因となりましたが、モバイルブラウザゲーム、『HIT』及び『HIDE AND FIRE』からの売上収益が減少し、減収要因が増収要因を上回りました。

第3四半期の北米の売上収益は、前第4四半期から連結子会社となったPixelberry Studiosからの寄与に加え、7月に配信を開始した『メイプルストーリーM』や6月に配信を開始した『Darkness Rises』の寄与により、前年同期比で2倍超成長しました。

当第3四半期の欧州及びその他の地域も『メイプルストーリーM』、『Darkness Rises』、Pixelberry Studiosからの寄与により、売上収益が前年同期比で2倍超成長しました。

次に2018年度第4四半期業績見通しの説明に移ります。

2018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13%の減少から5%の減少、一定為替レートベースでは10%の減少から2%の減少となる、459億円から500億円のレンジを予想しております。

日本、北米、欧州及びその他の地域において前年同期比で増収が見込まれる一方で、中国及び韓国では減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減少することを予想しています。

営業利益は、64億円から88億円のレンジを予想しております。

四半期利益は、76億円から96億円のレンジを予想しています。

中国では、前年同期比で『アラド戦記』及び『メイプルストーリー2』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。

『アラド戦記』は当第3四半期から継続して行っている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、当第4四半期中に大型のアップデートの実施は予定しておりません。

国慶節アップデートのパッケージ販売からの寄与が当初の想定と比べて、当第3四半期に多くあったことなどから、当第4四半期の『アラド戦記』の売上収益は前年同期比で減少することを見込んでいますが、現地通貨ベースの2018年通期の売上収益は前期比で増加する見込みです。

前年同期比で48%成長した昨年第4四半期との比較では、当第4四半期の中国事業は減収することが見込まれますが、引き続き中国事業は堅調であり、見込み通りの満足のいく結果が得られていると考えています。

韓国では、サマーアップデートの好影響が持続し、『メイプルストーリー』が引き続き好調であることが予想される一方で、その他の主力PCオンラインゲームの減収が予想されることから、PCオンラインゲームの売上収益は前年同期比でおよそ横ばいとなることを見込んでいます。

一方で、韓国のモバイル事業は、主に昨年同期に配信を開始した『AxE』や『OVERHIT』の減少により、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。

その結果、韓国事業全体では前年同期比で減収となることを見込まれます。

日本では、当第4四半期中に配信開始予定の『FAITH』や当第3四半期に配信を開始した『真・三國無双 斬』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、10月10日に『メイプルストーリー2』の配信を開始し、順調に立ち上げが進んでいます。

昨年11月末に連結子会社化したPixelberry Studiosに加えて、『メイプルストーリー2』、『メイプルストーリーM』、『Darkness Rises』からの寄与により、北米事業は前年同期比で増収となることを見込んでいます。

欧州及びその他の地域では、Pixelberry Studiosに加えて、『メイプルストーリーM』及び『Darkness Rises』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4四半期における営業利益は64億円から88億円のレンジを予想しており、前年同期比で46%から25%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、利益率が高い中国事業を含む、売上収益の減少です。

第二に、モバイル事業の成長やナット・ゲームズ及びPixelberry Studiosなどのゲームスタジオの連結子会社化に伴う従業員数の増加などによる人件費の増加が挙げられます。

第三に、『Choices』のプロモーション、また『FAITH』及び『真・三國無双 斬』の日本サービスや『メイプルストーリー2』のグローバルサービスなどの新作に係るプロモーションによる広告宣伝費の増加です。

最後に、モバイル売上収益の増加に伴うプラットフォーム手数料の増加と新作モバイルタイトルの増加に伴うクラウドサービス費用の増加があげられます。

一方、対前年同期での増益要因としては、主に 2017 年第 4 四半期で発生した減損損失 42 億円を 2018 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、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。

尚、当社の第 3 四半期決算説明資料 15 ページに記載の通り、2018 年度通期で見た場合の売上収益、営業利益、当期利益はいずれも前期比で成長することが見込まれます。

『アラド戦記』の好調による中国事業の成長や、Pixelberry Studios、また『メイプルストーリーM』や『Darkness Rises』などの新作モバイルゲームからの寄与による北米、欧州及びその他の地域の成長が通期で成長を見込む主な増収要因です。

2018 年度通期営業利益は、主に利益率の高い中国事業の成長や自社開発タイトル『メイプルストーリー』の韓国サービスの好調などが前期比で成長を見込む主な要因です。

当社は四半期毎に業績発表及び業績予想の開示を行っているものの、数年に渡るサイクルでゲーム事業を行っており、長期的な事業展望に対する明るい見方は変わっておりません。