

**株式会社ネクソン**

**2022 年第 3 四半期 Prepared Remarks**

**2022 年 11 月 9 日**

## オーウェン・マホニー 代表取締役社長

皆様、こんにちは。ネクソン 2022 年第 3 四半期決算電話会議へのご参加ありがとうございます。

初めに本日の内容を要約してお伝えします。

- まず、過去最高の第3四半期業績を達成したこと。
- 次に、過去最高の第4四半期売上収益を見込んでいること。
- その結果、2022年は過去最高の通期売上収益を達成する見込みであること。
- そして、新作パイプラインは間違いなく過去最高レベルであることです。

世界のビジネス環境は厳しく、中でもテクノロジー・メディア業界はかなり苦しい状況にあると言えるでしょう。一方、ネクソンにとって 2022 年は最高の 1 年となる見込みであり、2023 年への期待と自信は高まるばかりです。

経験豊かなライブ運用チーム、また大規模なバーチャルワールドの制作・運用のため日々強化し続けている技術により、深い没入感のあるバーチャルワールドが安定的な成長と利益を創出しています。当四半期の業績は、不安定なエンターテインメント・テクノロジー業界における当社事業の安定性と成長を象徴するものです。そして、業界全体でネクソンが 20 年以上に渡り開拓し、進化させ続けてきたバーチャルワールドを一段と志向する動きが見られます。

第 3 四半期は、過去最高の売上収益を達成し、前年同期比で 28%成長しました。この好調な業績は、当社が「Forever Franchise」と称する既存のバーチャルワールドの安定的な成長、及びモバイル向けの主要な新作バーチャルワールドの貢献によるものです。

7 か月前に韓国で配信を開始した『アラド戦記モバイル』は、着実に売上収益を創出しています。その結果、PC 事業にモバイルが加わり、韓国における『アラド戦記』はシリーズ全体で大きく成長しました。

また、8 月に配信開始した新作モバイルゲーム『HIT2』は、素晴らしいスタートを切り、当社の業績予想を大幅に上回りました。

重要な点は、モバイル事業について、当社が計画した通りの結果となってきたことです。大半のゲーム会社はモバイルを単純なゲームプレイのみ可能なローエンドデバイスとして扱い続けてきました。しかし、当社は、モバイルの GPU とネットワーク機能が急速に進化し、数年前の PC やコンソールの能力をはるかに凌駕することを予想していました。そして、当社は PC レベルのゲーム体験をモバイルに提供することに注力してきました。これにより、PC ゲーム のようなリテンションを実現し、モバイルゲームの収益性が大幅に改善されると考えていました。また、モバイルユーザー数は、PC のインストールベースよりも桁違いに多く、世界中で数十億人に上ります。多くのモバイルゲームを取り扱う企業を悩ませてきた IDFA 後の問題は、私たちにとっては問題ではありませんでした。私たちのゲームは、カジュアルゲームよ

りもリテンションが高く、より高いレベルで収益化できるからです。当社のモバイルビジネスは、リテンションの改善とライフタイムバリューの拡大を伴いながら、拡大を続けてきました。これらの強力な指標は、当社の将来にとって良い前兆であると考えています。

好調な新作モバイルゲームに加えて、強力なライブ運用力とそれを支える当社の技術により、複数の既存バーチャルワールドが過去最高の四半期売上収益を達成しました。

当社最長のバーチャルワールドの一つである韓国の『メイプルストーリー』は、対前年同期で 47%成長し、過去最高に限りなく近い第 3 四半期売上収益を達成しました。

『マビノギ』は配信開始後 18 年経ちますが、前年同期比で 66%成長し、過去最高の四半期売上収益を達成しました。

また、『FIFA ONLINE 4』は好調さを増し、前年同期比で大幅に成長、3 四半期連続で過去最高の四半期売上収益を達成しました。

これらバーチャルワールドの業績は、健全なオンラインゲーム事業の非常に重要な特徴をいくつか表しています。

第 1 に、一般的なプロダクトライフサイクルの考えを当てはめるのは間違っているということです。『メイプルストーリー』の寿命はいつ尽きるかとよく問われます。11 年前の IPO ロードショーで最も聞かれた質問でもあります。現在、韓国の『メイプルストーリー』は当時の 4 倍の規模にまで成長しました。これがまさに、当社がバーチャルワールドを「Forever Franchise」と呼ぶ理由です。息が長くなるよう設計されているのです。

第 2 に、バーチャルワールドを拡大し、新しい体験やコンテンツを試す過程において、売上収益は増減を繰り返すことです。ある四半期または年において売上が減少しても、殆どの場合、その後より一層成長し過去最高の業績を達成します。

第 3 に、当社のポートフォリオによる安定性です。一つのタイトルが短期的に減少しても、他のタイトルが想定を超え、その分を補います。

これら 3 つの要素が組み合わさるため、ヒットドリブンとは真逆のビジネスとなります。当社の事業をヒットドリブンと考えるのは、従来のゲームビジネスやリアエンターテインメントから来る誤った認識であり、ネクソンの深く、没入感のある息の長いバーチャルワールドのビジネスには当てはまりません。

次に、ネクソンが開発中の強力な新作パイプラインの進捗状況をお伝えします。

まずは、ストックホルムに拠点を置く Embark Studios が開発中のユニークで展開の早いシューティングゲーム『THE FINALS』です。

9 月に初の公開テストとなるアルファテストを行いました。一般的な大型ローンチでは、最初にアルファテストを行い、その後、ローンチまでの数か月でベータテストを 1 回以上実施します。

アルファテストの目的は、ゲームのコア部分とサーバーコードをライブ環境でテストすることでした。最小限のマーケティングで、想定 10 倍ものテスト参加希望者が集まり、テスト期間中、Steam 上で最もフォローされたゲームになりました。これは、最近新鮮さに欠くシューティングジャンルにおいて、クリエイティブ面での突破口を開く作品への高い関心を示していると考えます。

テスト結果は、期待を大幅に上回りました。特にアルファの段階にも関わらず、大きなバグもなく、サーバーのパフォーマンスも非常にスムーズでした。サーバーサイド・デストラクションなど初めて試される技術が含まれることを踏まえると、これは特筆すべきことです。

プレイヤーのフィードバックは非常に良く、本当に楽しかったという声が圧倒的多数でした。従来までのゲームには導入されたことがない、深い没入感とリアルな体験を可能にするサーバーサイド・デストラクションは、特に好評でした。

アルファテストが好評だったことや楽しみにされているユーザーがたくさんいることを鑑み、長期にわたり高いリテンションを維持するため、ローンチ時に充実したコンテンツを準備し、追加的にメタゲーム要素も加えたいと考えています。コンテンツの拡充や改善に注力し、第 1 四半期に公開ベータテストを実施予定です。

次に、臨場感あるレーシング体験をモバイル、PC、PlayStation 及び Xbox 向けに提供する『カートライダードリフト』の最新情報をお伝えします。

直近のクロスプラットフォームテスト参加者からは非常に良いフィードバックを頂きました。残るローンチ前の作業は、マッチメイキング、コントロールやプラットフォーム間のバランス調整、ビジネスモデルの微調整や追加など、ゲーム体験に磨きをかけることです。

1 月に全世界でプレシーズンを開始し、2023 年上半期に正式ローンチする予定です。

今後 12 か月間の新作パイプラインは、あらゆるプラットフォームと地域に向けたバーチャルワールドに富んでおり、当社史上最も強力なラインナップです。ジャンルやプレイスタイルは多岐に渡りますが、共通するのは、息が長くなるよう

設計された、深い没入感のあるマルチプレイヤーオンラインゲームであるということです。

主要な新規タイトルの一部をご紹介します：

- 第 4 四半期に日本でモバイル向けにリリース予定の『テイルズウィーバー：Second Run』。
- 上半期リリース予定の『カートライダードリフト』。PC、モバイル、コンソール上でプレイ可能です。
- Embark の PC 及びコンソール向けタイトル『THE FINALS』
- NEXON Games にて開発中の PC 向けタイトル『VEILED EXPERTS』
- Embark の PC 及びコンソール向けタイトル『ARC Raiders』
- Nexon Korea で PC 及びコンソール向けに開発中の『Warhaven』
- NEXON Games の PC 及びコンソール向けタイトルである『The First Descendant』
- 韓国の devCAT スタジオで開発中の『マビノギモバイル』

ネクソン史上最も強力なパイプラインです。既存のポートフォリオに加えて、これら新作バーチャルワールドをローンチすることで、数年の内に業績が飛躍的に向上すると考えています。

それではこれより CFO の植村から当四半期及び第 4 四半期の業績予想についてご説明します。その後、また私からネクソンの成長及び今後の道のりについての考えを簡単に述べたいと思います。

## 植村士朗 代表取締役最高財務責任者

それでは、2022 年第 3 四半期の説明に移ります。

尚、詳細は当社 IR ウェブサイトに掲載の 2022 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。

当第 3 四半期のグループ売上収益は、主力タイトルの『FIFA ONLINE 4』や韓国『メイプルストーリー』の成長に加え、新作の『アラド戦記モバイル』や『HIT2』の貢献により、会計基準ベースで 28%増加、一定為替レートベースで 16%増加の 975 億円となり、過去最高の四半期売上収益を達成しました。

業績予想対比では、『HIT2』及び『マビノギ』が想定を上回った一方、『アラド戦記モバイル』及び韓国『メイプルストーリー』が計画を下回った結果、当社業績予想レンジ内の着地となりました。

地域別では、韓国、日本、北米及び欧州、その他の地域で当社業績予想レンジ内の着地となった一方、中国は業績予想を下回りました。

プラットフォーム別では、モバイル事業の売上収益が業績予想レンジ内で着地した一方、PC 事業の売上収益は業績予想を下回りました。

営業利益は、前年同期比 6%増加の 315 億円となり、業績予想レンジ内で着地しました。

四半期利益は前年同期比 14%増加の 433 億円となり、業績予想を上回りました。

米ドルに対して、韓国ウォン・円安が進行したことにより、米ドル建ての現金預金等について 264 億円の為替差益が発生したことが主な要因です。

続いて地域別業績の説明に移ります。

韓国の売上収益は、当社業績予想レンジ内の着地となりました。

前年同期比では、会計基準ベース 56%、一定為替レートベース 43%増収の 628 億円となり、韓国における過去最高の四半期売上収益を達成しました。

『FIFA ONLINE 4』は、イベントやセールスプロモーションの好評により、PC 及びモバイルを合わせた売上収益が業績予想の上限で着地しました。

MAU、課金ユーザー数、ARPPU がすべて前年同期比で増加した結果、売上収益は大きく成長し、3 四半期連続で過去最高の四半期売上収益を更新しました。

『メイプルストーリー』は、強気に設定した業績予想をやや下回りましたが、前年同期比で売上収益が 47%成長しました。夏季アップデート、イベント、セールスプロモーションの好評により、MAU、課金ユーザー数、ARPPU がすべて前年同期比で増加し、過去最高の第 3 四半期売上収益に近い水準まで成長しました。

『マビノギ』は、アップデートが大変好評だったことから、売上収益が業績予想を大きく上回り、前年同期比で 66%成長しました。

一方、昨年好調であった『アラド戦記』と『サドンアタック』の売上収益は想定通り減少しました。

以上より、韓国の PC 事業の売上収益は前年同期比で 40%増加しました。

韓国のモバイル事業では、8 月 25 日にローンチした『HIT2』が、MMORPG を好むコアユーザーを多く獲得し、PC ゲームのようにリテンションも高かったことから、想定を上回りました。

一方、『アラド戦記モバイル』は、アクティブユーザー数の減少が見られ、売上収益が業績予想を下回りました。このような状況に対処するため、9 月 28 日にはレベルキャップ開放を実施し、ゲームバランスの調整を行った結果、現在ではアクティブユーザー指標に改善が見られています。引き続き、ゲームの状況を注視しながら、安定的に運用して参ります。

韓国モバイル事業全体の売上収益は、対前年同期で『風の王国：Yeon』、『V4』、や『KartRider Rush+』が減収となったものの、『HIT2』、『アラド戦記モバイル』及び『ブルーアーカイブ』の増収寄与や、『FIFA ONLINE 4 M』の成長により、93%増加しました。

また、前四半期比では、主に『HIT2』の貢献や『FIFA ONLINE 4 M』の増収により、売上収益が 16%増加しました。

中国では、『アラド戦記』が当社業績予想の下限で着地し、『メイプルストーリー』が想定を下回りました。その結果、中国の売上収益は業績予想をわずかに下回りました。

対前年同期では、会計基準ベースで 14%、一定為替レートベースでは 27%の減収となりました。

『アラド戦記』は、夏季アップデートや新しい取組により、好調であった 2021 年第 3 四半期との比較となることから、売上収益は想定通り、前年同期比で減少しました。

6月に行ったレベルキャップ開放の効果の持続期間が想定より短く、第3四半期においてアクティブユーザー数の減少が見られました。また、前四半期に引き続き、短期的なマネタイズよりもユーザーエンゲージメントの向上に注力した結果、ARPPUが当初の計画よりも減少しました。そのため、第3四半期の売上収益は業績予想の下限で着地しましたが、取り組みの成果により、10月の足元のアクティブユーザー数は昨年水準まで回復しております。

前四半期比では、レベルキャップ開放後のユーザー数の減少が見られたことから、MAU及び課金ユーザー数が減少しました。一方、ARPPUは季節性により増加しました。

前年同期比では、好調であった2021年第3四半期との比較となることから、MAU、課金ユーザー数及びARPPUが減少しました。

日本では、『TRAHA』及び『V4』が減収したものの、『ブルーアーカイブ』の成長及び『カウンターサイド』の貢献により、売上収益は前年同期比で13%増加しました。

北米及び欧州では、『メイプルストーリーM』及び『Choices』が減収となったものの、『メイプルストーリー』及びその他新作ゲームの貢献により、売上収益が前年同期比で10%増加しました。

その他の地域では、『メイプルストーリー』及びその他新作ゲームの貢献により、前年同期比で売上収益が28%増加しました。

次に2022年第4四半期の業績予想の説明に移ります。

第4四半期では、『FIFA ONLINE 4』が大きく成長するとともに、中国『アラド戦記』や韓国『メイプルストーリー』等の主力既存タイトルの継続的な成長が見込まれます。また、『HIT2』や『アラド戦記モバイル』及び第4四半期に日本で配信開始予定の『テイルズウィーバー:SecondRun』の増収寄与を予想しています。

その結果、第4四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比39%から54%の増加、一定為替レートベースでは27%から41%の増加となる、755億円から837億円のレンジとなり、過去最高の第4四半期売上収益となることを予想しています。

営業利益は、会計基準ベースで前年同期比153%から369%の増加、一定為替レートベースでは116%から311%の増加となる、75億円から140億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します。



四半期利益は、会計基準ベースで前年同期比 75%から 54%の減少、一定為替レートベースでは 79%から 60%の減少となる、55 億円から 101 億円のレンジを予想しています。

前年同期に繰延税金資産 146 億円と為替差益 32 億円を認識した一方で、当年度の業績予想には織り込んでいないことから、四半期利益が前年同期比で減少することを見込んでいます。

韓国では、『FIFA ONLINE 4』や『メイプルストーリー』の成長及び『HIT2』と『アラド戦記モバイル』の大幅な増収寄与を見込んでいます。

その結果、韓国の売上収益は会計基準ベースで 62%から 76%の増加、一定為替レートベースでは 51%から 64%の増加となる、510 億円から 554 億円となることを予想しています。

PC 事業では、『FIFA ONLINE 4』において、前年同期比でアクティブユーザー数及び課金ユーザー数の増加が続いていることから、前年同期比で大幅に成長することを予想しています。

『メイプルストーリー』も、好調なモメンタムを維持し、売上収益が増加することを予想しています。

また、『アラド戦記』や『マビノギ』が前年同期比で成長することを見込む一方、昨年好調であった『サドンアタック』が前年同期比で減収となることを予想しています。

以上より、韓国の PC 事業は、前年同期比で増加することを予想しています。

韓国のモバイル事業では、『ブルーアーカイブ』、『V4』、『KartRider Rush+』及び『風の王国:Yeon』が前年同期との比較で減収となることを予想していますが、『HIT2』や『アラド戦記モバイル』による大幅な増収寄与に加えて、『FIFA ONLINE 4 M』及び『FIFA MOBILE』の成長を見込んでいます。その結果、モバイル売上収益は、前年同期比で大きく増加することを予想しています。

中国では、『アラド戦記』の売上収益が増加することを見込み、売上収益が前年同期比で会計基準ベース 15%から 34%の増加、一定為替レートベースでは横ばいから 16%の増加となる 131 億円から 152 億円となることを予想しています。

『アラド戦記』は、よりユーザーフレンドリーな仕様に変更した結果、10 月の足元のアクティブユーザー数は昨年水準まで回復しております。

現在の良好なトレンドをもとに、『アラド戦記』の売上収益は前年同期比で増加することを予想しています。

今後もユーザーエンゲージメントに注力し、既存ユーザーの維持や休眠ユーザーの復帰を促してまいります。

日本では、第4四半期に配信開始を予定している『テイルズウィーバー:SecondRun』の増収寄与により、売上収益は、前年同期比で会計基準ベース10%から44%の増加、一定為替レートベースでは5%から37%の増加となる27億円から35億円となることを予想しています。

北米及び欧州では、『ブルーアーカイブ』及び『Choices』の減収を見込むことから、売上収益は前年同期比で会計基準ベース17%から8%の減少、一定為替レートベースでは32%から25%の減少となる41億円から45億円となることを予想しています。

その他の地域では、新作ゲームの増収寄与により、売上収益は前年同期比で会計基準ベース13%から25%の増加、一定為替レートベースでは4%から14%の増加となる46億円から51億円となることを予想しています。

2022年第4四半期における営業利益は75億円から140億円のレンジを予想し、前年同期比で会計基準ベース153%から369%の増加、一定為替レートベースでは116%から311%の増加となる見込みです。

想定している売上収益の増加が対前年同期での営業利益の増加に貢献する見込みです。

一方で、昨年の第4四半期との比較で、事業の成長に伴う費用の増加を予想しています。また、今後多くの大型タイトルを数四半期内に配信開始するため、人材及びマーケティングへの先行投資の増加が想定されます。

まず、売上収益の増加に伴う変動費の増加を見込んでいます。

次に、複数の主要な新作バーチャルワールドのローンチに向けた人材採用及び好業績への貢献に対するボーナス引当を見込んでいます。

最後に、『FIFA ONLINE 4』、『メイプルストーリー』、『HIT2』など主要なイベントやアップデートに際して高収益をあげてきたタイトルに対するマーケティングの投資を実施予定です。この投資により、将来より良いリターンが望めると考えています。

営業利益を上限値で見た場合、売上収益の増加が、先行投資による費用の増加を上回り、一定為替レートベースの営

業利益は前年同期比で増加すると予想しています。

総括すると、当第 3 四半期は、当社の強みであるライブ運用を活かして、ユーザーエンゲージメントの向上に注力したことにより、『FIFA ONLINE 4』、韓国『メイプルストーリー』や『マビノギ』等の複数の主力タイトルで成長がみられました。また、第 1 四半期に配信を開始した『アラド戦記モバイル』に引き続き、『HIT2』も想定を上回る好調なローンチとなったことから、モバイル事業も大きく拡大しました。その結果、過去最高の四半期売上収益を達成しました。

第 4 四半期は、適切なアップデートと丁寧なデイリーのオペレーションを通じて、主要タイトルや『HIT2』及び『アラド戦記モバイル』といった新規モバイルタイトルを着実に成長できるよう運用してまいります。

また、第 3 四半期にユーザー数の減少が見られた中国『アラド戦記』についても、ライブ運用において適切な対応策を取ったことから、第 4 四半期においてユーザー数の回復が見られ、前年同期で成長することを見込んでいます。

そして、2023 年以降、『KartRider: Drift』や Embark Studios の初作となる『THE FINALS』をはじめ、その他複数の新作バーチャルワールドの配信開始を予定しております。これらのタイトルが当社の強固な収益基盤に加わることで、今後事業の成長をさらに加速化できると考えております。

最後に、株主還元についてご説明します。

2022 年 8 月 9 日に発表した、3 年間で取得総額 1,000 億円を上限とする自己株式の取得について、明日 11 月 10 日から 2023 年 4 月 19 日までの間に、市場買付により 500 億円取得することを本日開催の取締役会において決議しました。

また、残枠の 500 億円については、期限である 2025 年 8 月までに、投資機会、財務状況及び市場環境等を総合的に勘案の上、機動的に実施して参ります。

私からの説明は以上です。

ここで再び CEO のマホニーに戻します。

## オーウェン・マホニー 代表取締役社長

有難うございます。

本日の要点をまとめると、

- 当社は過去最高の第3四半期売上収益を達成し、一定為替レートベースで16%成長しました。
- 第4四半期においても、一定為替レートベースで27%から41%の成長となる過去最高の第4四半期売上収益を見込んでいます。
- その結果、一定為替レートベースで17%から20%の成長となる過去最高の通期売上収益となることを予想しています。
- また、当社史上最高の新作パイプラインを準備しています。

これらを背景に、1,000 億円を上限とする自己株式の取得ポリシーのうち、500 億円を市場買付にて現時点で実行する理由についてももう少しご説明したいと思います。

本日も説明した通り、当社は既存バーチャルワールドの業績及び新作パイプラインに大変自信をもっています。新作のうち何作かでもヒットすれば、既存バーチャルワールドの安定的な成長に加えて、売上収益及び収益力に飛躍的な向上が見られることでしょう。これは、ネクソンが近い将来より大きな企業になることを意味します。

皆さんがご存じのように、当社は通期業績予想を出していません。新作タイトル、特に、クリエイティブ面での突破口を開くような新作ゲームについて業績を予測することは困難であるためです。ただし、当社は、ゲーム運用側として、ゲームを広範囲にプレイし、テスト参加者のフィードバックをすべてレビューし、KPI を見ておりますが、これらの結果をもとにすると、当社のパイプラインに期待する十分な理由があると言っても過言ではありません。また、当社は複数の大型新作ローンチを控えているため、一つ一つのゲームに自信がある一方で、どれか 1 作に依存する必要はありません。

これらのことを行動で証明することとしました。今こそ自社株式取得の非常に良いエントリーポイントであると考えており、主要な新作バーチャルワールドのローンチ前に自己株式を大量に取得したいと考えています。

それでは、これよりご質問をお受けします。