

株式会社ネクソン

2023 年第 3 四半期 Prepared Remarks

2023 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。決算電話会議へのご参加ありがとうございます。

今期も当社にとって素晴らしい四半期となり、6 四半期連続で売上収益が前年同期比 2 桁成長を達成しました。また、第 4 四半期においても 7 四半期連続となる前年同期比 2 桁成長を達成できる見込みです。詳細については、植村からご説明いたします。また、当社のパイプラインについての最新情報をお知らせいたします。当社のパイプラインは、当社史上最も期待できるものであるだけでなく、世界のゲーム業界全体でも最もエキサイティングなものの 1 つと言えるでしょう。

また、本日も一つ重要なお知らせがあります。来年 3 月の定時株主総会をもって、私が CEO を退任することを発表しました。ネクソンを率いた 10 年間は大変素晴らしく、楽しいものでした。

驚かれる方もいらっしゃるかもしれませんが、暫く前から準備を進めており、会社の次世代をリードできる非常に有能な経営陣候補を集めることから始まりました。ネクソンには業界で最も実績のある有能なリーダーが集まっています。私が務めるグローバル CEO のポジションを、その代表であるイ・ジョンホンに 3 月に引き継ぐ予定です。

長年にわたり、ジョンホンと私は密接に協力してきました。そして、彼は中核リーダーとして近年のネクソンの成功の多くを率いてきました。彼の運用能力はゲーム業界で比類がなく、PC とモバイル両方のゲーム開発にも豊富な経験を持っています。ジョンホンのリーダーシップの下で、ネクソンコリアは業界の羨望の的となる一連の成功と前例のない成長を経験しました。また、彼は業界一のバーチャルワールドを手掛ける非常に優秀な制作・運用チームを作り上げてきました。

これまで何度も申し上げてきたように、当社は長期にわたる安定的で力強い成長の実現と、強固なコーポレートガバナンス体制の構築に取り組んでまいりました。後継者育成はその中核をなすものであり、世代交代を積極的に進めることなしには実現しません。ネクソンを率いて 10 年が経ち、当社に過去最大の追い風が吹いている今こそ、次世代のリーダーにバトンタッチする絶好のタイミングです。

3 月からジョンホンが新しい CEO としてスムーズに移行できるよう、経営陣は移行プロセスを進めてまいります。また、株主総会での承認をもって、私は当社取締役兼相談役として会社にとどまる予定です。

それでは、第 3 四半期業績をご説明します。

前年同期比で売上収益は 23%増加、営業利益は 47%増加し、素晴らしい四半期となりました。『メイプルストーリー』、『FC MOBILE』及び『ブルーアーカイブ』が、前年同期比で大きく成長し、また、複数の新作タイトルが増収寄与しました。

過去に何度もお伝えしたように、当社の成長戦略はゲーム業界において非常にユニークです。その 2 つの柱のうち 1 つは、既存の大規模バーチャルワールドを持続的かつ安定的に成長させることです。私たちがこれを「フォーエバーフランチャイズ」と呼ぶにふさわしい理由があります。何年も何十年もかけて成長します。

『メイプルストーリー』は、大規模のバーチャルワールドを着実に成長させるという、比類なき当社のライブ運用力を再度証明しました。現在 20 年目ですが、第 3 四半期において前年同期比で 46%という驚異的な成長を遂げました。Q4 の業績予想を含めると、『メイプルストーリー』の年間売上収益は、わずか 5 年前に比べて 3 倍になります。

また『メイプルストーリーM』の未来も明るいです。当四半期において中国で『メイプルストーリーM』をローンチし、当社の業績予想を上回りました。

また、中国『アラド戦記』は業績予想レンジ内で着地しましたが、MAU 及び課金ユーザー数が前年同期比で堅調に増加しました。第 4 四半期においては、課金施策よりもプレイヤーエンゲージメントを優先し、2024 年第 1 四半期の旧正月アップデートに向けて、追加のアップデートやイベントを実施予定です。

『EA SPORTS FC ONLINE』は、9 月に完了した FIFA から FC へのタイトル刷新による影響もほとんどなく、引き続き好調を維持し、MAU 及び課金ユーザー数はどちらも前年同期比で増加しました。また、ワールドカップが開催された 2022 年の非常に高いハードルにも関わらず、今年度は前年比で 2 桁増収する見込みです。

何度も申し上げてきましたが、世界有数のライブ運用力をもとに大規模バーチャルワールドを慎重に管理することで、当社は株主の皆様へ安定的な成長をもたらす、非常に強固かつ安定的な基盤を作り出しています。これが成長の 2 つの柱のうちの 1 つです。

2 つ目の柱は、既存の大規模バーチャルワールドをベースに、差別化された新しいフランチャイズを開発することです。非常に価値の高い新しいコンテンツを開発することは、伝統的にゲーム業界にとって大きな課題ですが、私たちは有効なアプローチを見つけ出しており、当社の 30 年間の歴史の中で最も強固かつ期待値の高い新作パイプラインを準備しています。

まずは、韓国のスタジオからの新作で、世界中のプレイヤーの間で大きな話題となっている、『The First Descendant』のベータテストについて触れます。このゲームは、PC、PS 及び Xbox 向けの、三人称視点かつ 4 人協力プレイ型の RPG シューティングゲームです。最初のオープンベータを完了し、プレイヤーからのフィードバックは非常に良好でした。このゲームは、Steam のチャート上で最もプレイされたゲームのトップ 8 位に入り、リテンションも当社の目標を十分に上回りました。また、世界中で関心度が高く、とりわけ興味深いのは、参加者のうち 6 割以上が米国や欧州などの

欧米地域からで、残りの大半はアジア地域からだったことです。世界中で多くのユーザーを獲得できる可能性を見据え、開発チームは 2024 年のリリース後に向けて大量の追加コンテンツ制作に注力しています。

次に、『THE FINALS』です。正式なローンチまでほんの数週間となりました。スウェーデンのストックホルムに拠点を置く Embark Studios の第 1 作である本作を皮切りに、欧米の売上収益を拡大することを目標としています。

『THE FINALS』は、複数の連動したイノベーションによって、オンライン FPS のカテゴリーを再定義することを狙っています。そのイノベーションとは、業界がこれまでに見たことのない全く新しい設定とゲームプレイモードで構成され、独自の技術革新によって実現されたゲームプレイのイノベーションです。ゲーマーとして、業界全体、特に FPS というジャンルにおいては、ここ数年間イノベーションに欠けていたと考えています。新鮮なアプローチで、精巧に作られた AAA タイトルのプレイ体験は世界中のゲーマーに歓迎されるでしょう。

今週完了したオープンベータテストは、PlayStation、Xbox Series X|S、及び PC の 3 つのプラットフォーム上で同時進行しました。コンソールの追加に加えて、新規のマップやモード、さらに大量の新規コンテンツを追加しました。このテストの主な目的は、ゲームプレイのフィードバックを得ること、大人数が高度なディストラクション環境でプレイする中でサーバーパフォーマンス・フレームレート・動作のスムーズさをテストすること、そして、全プラットフォームに渡り迅速なアップデートをチームが提供できるかをテストすること、でした。

プレイヤーからのフィードバックは非常に良好でした。ほぼマーケティングを行っていないにもかかわらず、アジア、北米及び欧州等広範囲にわたり世界中で 750 万人以上がゲームをダウンロードしました。テスト期間中 Steam 上で同時接続者数がほぼ上位 4 位又は 5 位以内にランクインし、リテンションは当社の目標を大幅に上回りました。また、最も喜ばしかったことは、このゲームが非常に独創的で洗練されており、AAA ゲームの分野の中でも非常に突出していると、プレイヤーたちに評価されたことかもしれません。これこそが、まさしく当社の目標でした。

当社は、単にゲームをテストするだけでなく、全く新しいゲーム開発方法をテストしていました。高度なサーバーサイドディストラクションなどの独自のゲーム開発ツールへの絞った投資を行うことで、はるかに小規模で俊敏な開発チームにより大ヒットゲームを開発することが目標でした。業界では AAA ゲームの開発チームは通常 500 人以上、時には 1,000 人を優に超えますが、『THE FINALS』の開発チームはピーク時でも 100 人以下でした。これは革命的といえます。

『THE FINALS』の正式ローンチ日はまだ発表していませんが、年内にローンチ予定です。

そして、さらに多くのプロジェクトが進行中です。当然ながら『THE FINALS』は大いに注目を集めていますが、Embark は次作の『ARC Raiders』の開発も急ピッチで進めています。『ARC Raiders』は、美しくも非常に敵対的な世界を舞台と

した PvPvE の脱出シューターです。『THE FINALS』と同様に、『ARC Raiders』は、非常にユニークなゲームプレイとそのゲームプレイを可能とするテクノロジーの両面において、そのジャンルを再定義するように設計されています。繰り返しになりますが、私たちの目標は、はるかに小規模でより創造的なチームが、より大規模で革新的なゲームを提供することです。『ARC Raiders』については、2024 年の正式ローンチに向けて最初のベータテストを準備しており、今後数四半期のうちにさらに多くの情報をお伝えする予定です。社内のプレイテストと 6 月のアルファテストの結果に基づくと、『THE FINALS』と同じくらいに、『ARC Raiders』にも期待しています。

最後に、Creative Playground と呼んでいる Embark の 3 つ目のプロダクトについてお話します。これまであまり話してきませんでしたが、十分な進捗があったので、さらに詳しくお伝えしたいと思います。

背景として、私たちはゲーム開発が難しすぎて、複雑なツールや難解なコーディング技術を何年もかけて学び高度な訓練を受けた少数の専門家しか対応できないと長い間感じてきました。そう感じる一因は、一方向のメディアとは異なり、ビデオゲーム開発の肝は、一連の if-then ルールの構築であり、最も単純なゲームを開発する場合でも、それを手作業で何千行も正確にコーディングする必要があるからです。プロセス固有の複雑さにより、クリエイティブな面で遊ぶ余地がほとんどなくなり、強い決意を持ったクリエイター以外は挑戦してきませんでした。Embark の Creative Playground は、これを完全に覆します。プレイヤーがリアルタイムで独自のゲーム体験を制作できるようにします。

Creative Playground のツールセットの簡単な一例は、AI を使い、業界では NPC と呼ぶクリーチャーの動きを作り出すことです。シミュレーションと AI により、業界標準のプリレンダリングやモーションキャプチャにお金をかけずに、ゲーム内のクリーチャーが現実的な方法で歩くことができます。私たちのビジョンは、全てのユーザーが想像したあらゆる種類の生き物、例えば犬、片足のエイリアンの目玉、3 つ頭のムカデなど、をデザインし、機械学習を利用して自分で歩くことを学習させることです。

そして、クリーチャーに性格を与えることもできます。常に食事を求めて怒っているワニが棲む世界を作ることができます。さらに、食べられたくないと考え、AI を搭載したハンバーガーの生き物を作ることもできます。AI を搭載した生き物は、彼らの環境をよく見ながら、ユーザーと会話したり、割り当てられた性格に従って行動することができます。楽しく、社会的なサンドボックスでこれらの使いやすいツールを使って遊ぶことで、誰もがゲーム体験を作り、友達へ直接シェアすることができます。

今、私が説明したことは、チームが開発してきたもののほんの一部です。初期のテスト参加者は信じられないほどの新しい世界を制作し、Creative Playground は強力であるだけでなく、友達とたむろして、一緒に遊んだり、作ったり、いじったりするのに最適な、楽しくクリエイティブな場所であると私たちに教えてくれました。そして、やってみて楽しいものは、多くのユーザーに受け入れられる傾向にあります。面白いリニアなビデオ制作に焦点を当てたソーシャルメディアと同様に、ゲーム開発も多くの人のにとって自己表現の一形態であり得るし、そうすべきであり、それが素晴らしいビジネスチ

ヤンスとなります。

開発チームは、中心的なコンセプトとテクノロジーを開発するための長い構想期間を経て、2024 年上半期にテスト用にプラットフォームを外部公開する予定です。

『ARC Raiders』及び Embark 社の Creative Playground 両方のデモ動画をご覧になりたい方は、当社の IR サイトからメディアページへお越しください。2024 年には更に多くのことをお話しする予定です。

『THE FINALS』の正式ローンチを準備する中で、当社は単なる新作ゲームではなく、高度に差別化された AAA ゲームを従来の何分の一かの時間とコストで開発するという、根本的に新しいアプローチを実証しています。これは 1 つや 2 つのタイトルに限った話ではありません。これは、ゲーム開発の管理と経済性における根本的な変化です。

繰り返しになりますが、重要な点は、これらの新作が、何年にも渡って強固で安定的な成長を見せてきた既存シリーズの上に積み重なることです。当社は古いタイトルの売上収益の減少を埋め合わせているわけではありません。すでに成長している既存の売上収益の上に新しい売上収益を積み上げています。このビジネスモデルは、ゲーム業界における革命です。

まとめとして、当四半期における重要なポイントを 4 点あげます。

第一に、第 3 四半期は素晴らしい業績となり、当社のビジネスモデルの強固さと運用チームの能力を改めて示しました。また、第 4 四半期には、7 四半期連続で前年同期比 2 桁成長となることを予想しています。当社の大型バーチャルワールドの安定的な成長は、世界のビデオゲーム業界でも前代未聞です。

第二に、『THE FINALS』のオープンベータテスト結果は素晴らしく、期待を大幅に上回る人気と非常に良いリテンションを得られました。世界のゲーム業界におけるトップクラスの人気作の仲間入りを果たしました。年内に正式ローンチ予定です。

第三に、クリエイティブ面でもビジネス面でも『THE FINALS』と同じくらいに期待できる複数の大型新作の開発を急速に進めています。

第四に、当社のゲーム開発や運用へのアプローチ、すなわち、テクノロジーの活用によって少人数でありながらも効率的なチーム運営により、非常に独創的な AAA ゲームのプレイ体験を市場にもたらすことは、当社とその他ゲーム会社との一線を画す非常に強力な投資戦略であると証明されつつありま

投資家にとって、当社のアプローチは、アップサイドに富んだ投資機会となります。つまり、当社の既存のバーチャルワールドの安定性のおかげでダウンサイドは最小限に抑えられ、売上収益と利益の両面で飛躍的な成長アップサイドの可能性がります。

それではこれより CFO の植村による説明に移ります。

植村士朗 代表取締役最高財務責任者

それでは、2023 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 2023 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 四半期は、韓国の『メイプルストーリー』や『FC MOBILE』及び『ブルーアーカイブ』が成長したことに加え、新作の『Wars of Prasia』、『デイヴ・ザ・ダイバー』及び中国の『メイプルストーリーM』が増収に寄与しました。

その結果、グループ売上収益は、対前年同期で会計基準ベース 23%増加、一定為替レートベースで 17%増加の 1,203 億円となり、過去最高の第 3 四半期売上収益を達成しました。

業績予想対比では、韓国『メイプルストーリー』、『FC ONLINE』及び中国の『メイプルストーリーM』が想定を上回った結果、グループ売上収益は業績予想を上回りました。

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

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

営業利益は、前年同期比 47%増加の 463 億円となり、過去最高の第 3 四半期営業利益を達成しました。

主に売上収益が想定を上回ったことが要因です。

四半期利益は、営業利益が想定を上回ったこと、及び為替差益 60 億円を計上したことから、業績予想を上回り、352 億円で着地しました。

一方で、為替差益を 264 億円認識した前年同期との比較では、15%減少しました。

続いて地域別業績の説明に移ります。

韓国の売上収益は、主に『メイプルストーリー』及び『FC ONLINE』が想定以上だったことから、当社業績予想を上回りました。

前年同期比では、会計基準ベース 21%、一定為替レートベース 13%増収の 759 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。

『メイプルストーリー』は、7月の大型アップデートが好評だったことから、MAU、課金ユーザー数、ARPPUがすべて前年同期比で増加しました。そのような良好なモメンタムの中で、9月に実施したイベントがユーザーに好評だったことから、売上収益は想定を上回り、過去最高の四半期売上収益を達成しました。

9月にタイトルを刷新した『FC ONLINE』は、昨年からの好調を継続し、PC及びモバイルを合わせた売上収益が業績予想を上回りました。

MAU及び課金ユーザー数が前年同期比で増加しました。

韓国のPC事業全体では、『メイプルストーリー』の成長や『Wars of Prasia』の増収寄与により、売上収益は前年同期比で40%増加しました。

モバイル事業では、『FC MOBILE』も同様にワールドカップ期間からの好調を維持したことから、売上収益が前年同期比で増加し、過去最高の四半期売上収益を更新しました。

また、『ブルーアーカイブ』や『メイプルストーリーM』も前年同期比で成長しました。

韓国モバイル事業全体では、これらタイトルの成長や『Wars of Prasia』の増収寄与があったものの、『アラド戦記モバイル』及び『HIT2』の減収により、前年同期比で売上収益が13%減少しました。

前四半期比では、『Wars of Prasia』の減収により、売上収益がわずかに減少しました。

中国では、『メイプルストーリーM』が想定を上回った一方で、『ブルーアーカイブ』が想定を下回ったことから、売上収益が当社業績予想レンジ内で着地しました。

前年同期比では、主に『メイプルストーリーM』や『ブルーアーカイブ』などの新作の貢献により、会計基準ベースで22%、一定為替レートベースで20%増収の240億円となりました。

『アラド戦記』の売上収益は業績予想レンジ内で着地し、前年同期比でわずかに減少しました。

7月の夏季アップデートと9月の国慶節アップデートはともに好評を博し、パッケージ販売が昨年に比べ伸びましたが、ユーザー数を高い水準に維持するために実施したイベントにおいて、魅力的な報酬を多く配布したことから、パッケージ以外のアイテム販売が昨年よりも減少しました。

このようなイベントを実施した結果、前年同期比で、MAU および課金ユーザー数が増加した一方、ARPPU は減少しました。

前四半期比では、イベントの影響により、季節性にも関わらず ARPPU が横ばいで着地しました。MAU および課金ユーザー数は、アニバーサリーアップデートにより高い水準にあった前四半期との比較で減少しました。

8月17日にローンチした『メイプルストーリーM』は、強いIP力により多くのファンを獲得できたことから、想定を上回りました。

8月3日にローンチした『ブルーアーカイブ』は、ユーザー数は想定通りであった一方で、アイテム販売が想定以下であったことから、売上収益は業績予想を下回りました。

日本では、『ブルーアーカイブ』の大幅な成長により、売上収益が前年同期比で12%増加しました。

北米及び欧州では、『メイプルストーリー』や複数のモバイルゲームの成長及び『デイヴ・ザ・ダイバー』の増収寄与により、売上収益が前年同期比で78%増加しました。

その他の地域では、『メイプルストーリー』及びローンチ後一定期間が経過したモバイルタイトルの売上収益が減少した一方で、『ブルーアーカイブ』の大幅な成長及び『HIT2』や『デイヴ・ザ・ダイバー』の増収寄与により、前年同期比で売上収益が17%増加しました。

次に2023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、韓国における『メイプルストーリー』の成長に加え、『Wars of Prasia』、中国の『メイプルストーリーM』及び第4四半期に配信開始予定の『THE FINALS』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8%から19%の増加、一定為替レートベースでは2%から12%の増加となる、879億円から962億円のレンジとなり、上限値で見た場合、7四半期連続で前年同期比二桁成長する見込みです。

営業利益は、会計基準ベースで前年同期比4%から62%の増加、一定為替レートベースでは2%の減少から53%の増加となる、114億円から178億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、89 億円から 139 億円のレンジを予想しています。

韓国では、昨年配信を開始した『HIT2』や『アラド戦記モバイル』の減収の一方で、『メイプルストーリー』が成長することに加えて、『Wars of Prasia』の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 8%から 16%の増加、一定為替レートベースでは 2%から 9%の増加となる、551 億円から 589 億円となることを予想しています。

『メイプルストーリー』は、過去最高の四半期売上収益を達成した当第 3 四半期の好調なモメンタムを維持し、前年同期比で大幅に成長することを見込んでいます。

『FC ONLINE』は、ワールドカップ効果により特に好調だった前第 4 四半期との比較となることから、PC 及びモバイルを合わせた売上収益が減少することを見込んでいます。

『FC ONLINE』の減収の一方で、『メイプルストーリー』の成長及び『Wars of Prasia』の増収寄与が見込まれることから、PC 事業の売上収益は、前年同期比で増加することを予想しています。

モバイル事業の売上収益は、前年同期比で減収となることを予想しています。

『FC MOBILE』の成長及び『Wars of Prasia』の増収寄与を見込む一方で、昨年に配信を開始した『HIT2』及び『アラド戦記モバイル』の減収を予想しています。

中国では、新作の『メイプルストーリーM』の増収寄与を見込む一方、昨年好調だった『アラド戦記』が前年同期比で減収となることを見込んでいます。

その結果、中国全体の売上収益が前年同期比で会計基準ベース 7%の減少から 5%の増加、一定為替レートベースでは 11%の減少から横ばいとなる 164 億円から 186 億円となることを予想しています。

『アラド戦記』は、2024 年第 1 四半期の旧正月アップデートに向けてユーザーエンゲージメントを高めるために、様々なアップデートやイベントを実施予定です。

足元の 10 月の課金ユーザー数は昨年との比較で増加した一方、アクティブユーザー数は微減となり、ARPPU は減少しました。

前年同期比で大きく成長した前第 4 四半期との比較となること、及び課金施策よりもユーザーエンゲージメントを高めることに注力することから、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。

第 3 四半期に配信を開始した『メイプルストーリーM』は、好調を維持し引き続き増収寄与することを見込んでいます。

日本では、『メイプルストーリー』の成長及び 10 月 26 日に Switch 版を発売開始した『ダイブ・ザ・ダイバー』や第 4 四半期に配信開始予定の『真・三國無双 M』の増収寄与を見込む一方、サービスを終了したモバイルタイトルの減収により、売上収益は前年同期比で会計基準ベース 9%の減少から 6%の増加、一定為替レートベースでは 12%の減少から 2%の増加となる 25 億円から 30 億円となることを予想しています。

北米及び欧州では、『メイプルストーリーM』やその他モバイルタイトルの成長及び第 4 四半期にローンチを予定している『THE FINALS』の増収寄与により、売上収益が前年同期比で会計基準ベース 81%から 106%の増加、一定為替レートベースでは 72%から 95%の増加となる 83 億円から 94 億円となることを予想しています。

その他の地域では、『メイプルストーリー』及びローンチ後一定期間が経過したモバイルタイトルの減収を予想する一方で、第 2 四半期に配信開始した『HIT2』、第 4 四半期に配信開始予定の『THE FINALS』や『真・三國無双 M』の増収寄与を見込んでいます。その結果、売上収益は前年同期比で会計基準ベース 8%から 22%の増加、一定為替レートベースでは 2%から 15%の増加となる 55 億円から 62 億円となることを予想しています。

2023 年第 4 四半期における営業利益は 114 億円から 178 億円のレンジを予想し、前年同期比で会計基準ベース 4%から 62%の増加、一定為替レートベースでは 2%の減少から 53%の増加となる見込みです。

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、対前年同期で、事業の成長に伴う費用の増加を予想しています。

第一に、大型バーチャルワールドの開発及び運用に向けた人材の採用に伴う人件費の増加を見込んでいます。

第二に、『THE FINALS』等の新作プロモーションや好調を維持する『メイプルストーリー』に係る広告宣伝費の増加を見込んでいます。

費用の増加を見込む一方で、健全に事業が成長し売上収益が増加することで、営業利益も前年同期比で増加することを予想しています。また、営業利益率も前年同期比で上がることを予想しています

第3四半期までの実績と第4四半期の業績予想をもとにすると、2023年度通期の営業利益率は、昨年度の29%から34%へと、5ポイント改善する見込みです。

総括しますと、当社は、既存タイトルの安定的な収益基盤の上に、新作バーチャルワールドをローンチすることで、安定的に成長できるビジネスモデルを構築しております。

当第3四半期では、安定的な運用に注力し、主要3タイトルのポートフォリオの売上収益を成長させました。特に『メイプルストーリー』は、7月の大型アップデート以降好調を維持し、過去最高の四半期売上収益を達成しました。既存タイトルポートフォリオの安定成長に加えて、『Wars of Prasia』、『デイヴ・ザ・ダイバー』及び中国の『メイプルストーリーM』などの新作が増収寄与したことで、全社の売上収益及び営業利益は前年同期比で二桁成長しました。

第4四半期においても、安定運用を通じた既存ポートフォリオの成長を想定しております。加えて、Embark Studiosの初作『THE FINALS』などの新作が増収寄与することで、上限値で見た場合、引き続き売上収益及び営業利益が前年同期比で二桁成長することを予想しています。

最後に、株主還元についてご説明します。

当社は、強固な財政基盤や業績及び現在の市場環境を勘案し、自己株式取得を積極的に行ってまいりました。2022年8月9日に公表した取得総額1,000億円を上限とする自己株式取得計画について、現在までに700億円相当を取得しております。残りの300億円相当の自己株式取得については、明日11月10日から2024年2月16日までの間に、市場買付により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。当該自己株式の取得により、前四半期に1年間前倒して2年で完了予定であった1,000億円の自己株式取得計画を、さらに早めて1年半で完了させる見込みです。

今後も株主還元積極的に取り組んでまいります。

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。

ご質問に入る前に、世界のゲーム業界における当社の立ち位置について述べたいと思います。

投資家、ユーザー、従業員から、いつも同じテーマを聞かれます。それは、大型の新規 IP がほとんど出てこないということです。開発コストの高騰により、イノベティブな作品を作るにはリスクが大きすぎます。もし制作したとしても、大抵は失敗します。ヒット作の続編は数多く出てきますが、目新しさはなく、クリエイティブ面での驚きもあまりありません。そして、多くの企業は結果として大規模な買収と大規模な人員削減に踏み切る、というものです。

私たちはもっと良いやり方があると信じており、ここ数年かけて考え方を改めてきました。

プレイヤーは、古くて同じようなものを遊びたいわけではありません。競合する優れたエンターテインメントはたくさんあります。彼らはゲームの芸術性が好きなのでゲーマーになりました。

ゲーム開発者は、何千人ものチームを管理したり、毎年同じゲームを制作したりすることを望んではいません。彼らは、一般大衆に向けて素晴らしいアートを作りたいと考え、ゲーム業界で働くことを選びました。

投資家は、1 億ドルから 2 億ドルまでの大金をリスクの高いヒットドリブンのビジネスに投資したいわけではありません。彼らはリスクを最小限に抑えつつ、最大のアップサイドを得ることを目標とします。自分の資本とキャリアを危険にさらしており、合理的にそのお金が賢く使われることを望んでいます。

今あげた 3 点は通常、どちらかが立てば他が立たないゼロサムゲームとして扱われます。私たちは、2 つのイノベーションに基づき、それを同時に解決しようとしています。

イノベーションの 1 点目は、持続的に成長する大規模ライブバーチャルワールドの基盤の上に、非常にユニークな AAA ゲームをローンチするという当社のビジネスモデルです。ゲーム業界は主に、古い収益を新たな収益で置き換えるというモデルでした。当社は、既存の収益に加えて新たな収益を積み上げるという珍しいモデルです。このアプローチは、長期的に一貫した成長をもたらし、投資家にとってはアップサイドに富んだ投資機会と言えます。

イノベーションの 2 点目は、よりイノベティブなゲームをはるかに低コストで開発・運用するためのテクノロジーです。従来の業界のアプローチ、つまりオンラインゲームの開発又は運用に数百人から数千人をあてがうアプローチは、過去 20 年間でほとんど進化していません。当社のアプローチは、すべての開発者とライブ運用者の作業を 10 倍以上に効率化するソフトウェアツールを開発することです。つまり、チームにとって、大規模なチームの管理にかかる時間を

削減し、代わりにとても面白い新作ゲームの開発により多くの時間を費やすことができます。

これらはゲーム業界にとって革命を表します。組み合わせることで、増え続ける開発コストと最小限のイノベーションという負のサイクルから抜け出すことができます。開発者が人事のスペシャリストとして何千人ものチームを管理するのではなく、新鮮なゲームのアイデアを何度も試し、再びクリエイティブになることができることを意味します。つまり、当社のアプローチにより、業界の古い慣習であるレッドオーシャンから抜け出し、新たに大きなブルーオーシャンに踏み出すことができるのです。

ネクソンの経営陣はこの戦略を築き上げるのに何年も費やしてきました。今四半期の結果は、これまで以上に効果が上がっていることを示しています。今後 5 か月間でジョンホンに経営を引き継ぎにあたり、継続性だけでなく戦略を加速することに重点を置きます。これらすべてが、同社にとって大きな追い風となるでしょう。

それでは、これより質問をお受けします。