

**株式会社ネクソン**

**2022 年第 1 四半期 Prepared Remarks**

**2022 年 5 月 12 日**

## オーウェン・マホニー 代表取締役社長

皆様、ネクソン 2022 年第 1 四半期決算電話会議へのご参加ありがとうございます。

本日の電話会議では、モバイル端末向け新作バーチャルワールドの順調なローンチ、中国事業における最大タイトルの段階的な改善、及び韓国事業における複数のゲームの堅調な業績に関してご説明します。また、複数の新作バーチャルワールドのグローバルローンチにより世界中に事業を拡大する計画についてもご説明いたします。当第 1 四半期における着実な取り組みの結果、第 2 四半期においてさらに良い結果が得られる見通しであり、この勢いは今年度を通して継続していくとみています。

前四半期にお伝えした通り、当社は複数のカタリストにより、事業を大きく成長させようとしています。既存事業を継続的に改善するとともに、2022 年及び 2023 年に大型タイトルをローンチすることで、今後数年内に当社事業を段違いに成長させることができると考えています。

そうした背景をもとに、当第 1 四半期のハイライトをご説明いたします。当社は 3 月 24 日、韓国で『アラド戦記モバイル』の配信を開始しました。これは、今年ローンチが予定されている複数の新作バーチャルワールドの第一作目です。当社は通常、成否の評価を週単位ではなく年単位で行いますが、ゲームの完成度の高さに加え、非の打ち所がないローンチ結果となったことから、これ以上ないほど喜ばしく感じております。

『アラド戦記モバイル』は、エンゲージメント及び売上収益の両面において、当社の予想を大幅に上回りました。競合作品とは一線を画す『アラド戦記モバイル』のゲームプレイ、コンテンツ、及び課金施策は、数多くのプレイヤーや評論家から高く評価されています。ローンチ以降ほとんどの期間において、『アラド戦記モバイル』は Apple 及び Google の両プラットフォームで、ゲーム売上ランキングの 1 位から 3 位の間で推移しています。

重要な点は、『アラド戦記モバイル』の配信によって、PC 版の売上収益及びエンゲージメントの両面でカニバリゼーションが起こらなかったということです。むしろ、モバイル版のローンチ以降、PC 版のアクティブユーザー数は 20%ほど増加しています。これは、『メイプルストーリー』の事例と同様に、モバイルは PC 事業を損なうものではなく、強化するものだという考えを証明しています。

今や、全世界での累計売上収益が 200 億ドルを優に超える『アラド戦記』は、世界屈指の売上を誇るエンターテインメント・シリーズとなりました。十数年にわたる成長は直線的ではなく、時には減速し、時には力強く成長してきました。これは、長期運用されているバーチャルワールドでは自然とみられる傾向です。長い時間をかけて着実な成長を遂げており、それぞれのプラットフォームにおいて、最盛期はまだ先であると考えています。

韓国における大人気作である『FIFA Online 4』は、当社の想定を大きく上回り、過去最高の売上収益を達成しました。丁

寧なライブ運用及び魅力的なプロモーションという2つの要素が成功のカギであったと考えています。

『メイプルストーリー』は、2021年第1四半期の高い水準との比較となったことから、第1四半期では想定通り前年同期比で二桁台の減収となりました。

しかし、第2四半期では前年同期比で二桁台の成長を見込み、少なくとも今年の残りの期間はこの成長軌道を保つことができると予想しています。

中国では、PC版『アラド戦記』が第1四半期において当社業績予想をやや下回りましたが、想定通り前年同期比で成長しました。

今後は、過度な売上促進をせずとも、あるいは過度な売上促進をしないがゆえに、『アラド戦記』の成長を継続、もしくは加速させることができると考えています。

次に、当社の新規タイトルの進捗についてご説明します。

今後12か月から24か月以内のパイプラインについて非常に期待を寄せています。以前にも述べた通り、既存タイトルの好調な業績に加えて、複数の大型新作タイトルをローンチすることで、当社の売上及び収益性を飛躍的に向上させることが可能です。

第一に、当社は『アラド戦記』IPに基づく新作アクション格闘ゲームである『DNF Duel』をまもなくローンチ予定です。『DNF Duel』は1対1のアクション格闘ゲームであり、『アラド戦記』シリーズをより幅広い層へ浸透させるという目的を反映しています。『DNF Duel』は当社の基本プレイ無料のビジネスモデルとは異なり、PC及びコンソール向けに有料ダウンロード方式で提供されます。このゲームは日本で非常に高く評価されているクリエイティブチームであるアークシステムワークスと共同で開発しており、6月28日に日本、韓国、欧米等の主要市場でローンチ予定です。

次に、『KartRider: Drift』は、当社の人気オンラインゲームシリーズの次世代タイトルです。他のカートレーシングゲームとは異なり、『KartRider: Drift』は、PC、コンソール及びモバイル等複数のプラットフォームでクロスプレイすることができます。『KartRider: Drift』は基本プレイ無料であり、オンライン体験が基礎となるよう制作しているため、高度なマッチメイキングやソーシャル機能が十分に活用されています。また、同ジャンルにおける競合タイトルとは異なり、『KartRider: Drift』はプレイヤーによる大幅なカスタマイズも可能としています。『KartRider: Drift』は今年の下半期にグローバルローンチを予定しています。

次は、スウェーデンのEmbark Studiosが開発中の革新的なバーチャルワールドである『ARC Raiders』です。開発チ

ームは、ゲームプレイを繰り返し改善し、様々なモードの開発やコンテンツの追加を行っています。今月下旬に、外部プレイヤー向けの大型テストを行う予定です。

Embark が開発中のもう一つのバーチャルワールドは、コードネーム『Discovery』です。『Discovery』はファーストパーソン・シューターのバーチャルワールドであり、今後 12 か月以内に配信開始予定です。『Discovery』については、まだあまり詳細を発表していませんが、直近でプレイテストを完了し、参加者から高い評価を得ました。迅速なゲーム開発を実現すべく Embark が構築してきたテクノロジーが活用され、開発は早いスピードで進んでいます。そのゲーム体験は、FPS プレイヤーがこれまでに体験したことがないものとなるでしょう。

最後に、『マビノギモバイル』は当社タイトルの中でも最も長い間ユーザーに愛されている MMORPG シリーズの次世代モバイル版です。素晴らしいゲーム体験をユーザーに届けられるよう現在ゲームプレイを洗練させています。『アラド戦記モバイル』のアプローチと同様に、『マビノギモバイル』ではモバイル端末で完全な MMORPG 体験が提供されます。したがって、PC と同様のリテンションを得られると考えており、より多くのグローバルなプレイヤーを獲得できる可能性があります。

CFO の植村が第 1 四半期業績及び第 2 四半期の業績予想を説明する前に、足元の業績とそれを支える基本戦略に対する当社経営陣の自信についてご説明したいと思います。

以前からお伝えしている通り、2 年半前から、タイトル数を絞って主要なバーチャルワールドに注力し、リソースを十分に投資してきました。そして、モバイルやその他のプラットフォームを通じてより幅広い層へそのタイトルを届け、また、当社独自のテクノロジーを活用して大規模なバーチャルワールドを構築・運用することに注力してきました。

この戦略は、既存バーチャルワールドの運用と新作バーチャルワールドのローンチの両面で効果を発揮しています。既存のバーチャルワールドは堅調に推移しており、韓国『アラド戦記モバイル』のように新作バーチャルワールドのローンチも成功しています。

端的に言えば、当社の戦略は上手くいっているということです。特に重要なことは、ライブ運用タイトルや期待の新作ローンチの好調な時期がまだ初期段階にあるということです。今後の四半期において、この取り組みの結果、当社の売上収益及び収益力が飛躍的に向上すると予想しています。

それではこれより CFO の植村の説明に移ります。

## 植村士朗 代表取締役最高財務責任者

それでは、2022 年第 1 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 1 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 1 四半期のグループ売上収益は、会計基準ベースで 3%増加、一定為替レートベースで 1%減少の 910 億円となり、当社業績予想レンジ内の着地となりました。

3 月 24 日に配信を開始した『アラド戦記モバイル』が好調なスタートを切り、想定を上回りました。また、『FIFA ONLINE 4』及びその他の地域における『メイプルストーリー』が想定を上回った一方、中国『アラド戦記』が計画をわずかに下回りました。

地域別では、韓国、北米及び欧州、その他の地域でそれぞれ想定を上回りました。日本は業績予想レンジ内の着地となり、中国は想定をわずかに下回りました。

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 11%減少の 385 億円となり、業績予想レンジ内の着地となりました。前四半期にご説明した通り、人件費及び広告宣伝費の増加により、費用合計が前年同期比で上昇しています。

四半期利益は前年同期比 13%減少の 403 億円となり、業績予想を上回りました。

主に、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 127 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、当社業績予想を上回りました。『FIFA ONLINE 4』及び 3 月 24 日に配信を開始した『アラド戦記モバイル』が想定を大きく上回ったことが主な要因です。

前年同期比では、会計基準ベースで 5%、一定為替レートベースでは 6%の減収となりました。

『メイプルストーリー』は、想定通り前年同期比で売上収益が減少しましたが、冬季アップデートの好評により、業績予

想の上限で着地しました。

昨年から引き続き、短期的な売上獲得よりも中長期的なユーザーとの関係強化に注力しました。その結果、ネット・プロモーター・スコアは継続的に改善し、確率型アイテムに起因する問題が発生する以前の好調な時期と、ほぼ同等の水準まで回復しています。

『FIFA ONLINE 4』は、パッケージ販売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を大きく上回り、過去最高の四半期売上収益を達成しました。

『サドンアタック』は前年同期比で 18%成長した一方、『アラド戦記』の売上収益は想定通り減少しました。

以上より、昨年好調であった『メイプルストーリー』や『アラド戦記』の減収を『FIFA ONLINE 4』や『サドンアタック』の増収が一部補い、韓国の PC 事業の売上収益は前年同期比で 9%減少しました。

モバイル事業では、『FIFA ONLINE4 M』の好調に加え、『アラド戦記モバイル』が非常に好調なスタートをきったことから、業績予想を上回りました。

『アラド戦記モバイル』は、PC 版の長期運用で積み上げた IP の高い認知度を背景に、多くの新規及び PC 版『アラド戦記』の休眠ユーザーを獲得しました。

高品質なコンテンツを豊富に提供し、売上獲得よりもユーザーに楽しんでもらうことを重視してゲームを設計しました。また、韓国モバイル市場で主流となっているオートプレイ機能を敢えて導入せず、モバイル端末に最適化した全手動の新鮮なプレイ体験を提供しています。これらの取り組みはユーザーに高く評価され、ローンチ後好調に推移してします。

当社は従来より、ユーザーを楽しませユーザー中心に考えることこそがゲームのリテンションを高め、事業を成功に導くことができると説明してまいりました。『アラド戦記モバイル』の好調なスタートは、当社の方針の正しさを改めて証明していると考えています。

韓国モバイル事業全体の売上収益は、対前年同期で『V4』や『風の王国：Yeon』が減収となったものの、『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、6%増加しました。

また、前四半期比では、主に『アラド戦記モバイル』の増収寄与や、『FIFA ONLINE 4 M』及び『メイプルストーリーM』の季節性による増収により、売上収益は 34%増加しました。

中国の売上収益は、当社業績予想をわずかに下回りましたが、前年同期比では、会計基準ベースで 15%、一定為替レートベースでは 5%の増収となりました。

『アラド戦記』では、1 月 20 日に実施した旧正月アップデートにおけるパッケージ販売がユーザーに好評だったことから、売上収益は前年同期比で増加しました。

一方で、前四半期に引き続き、短期的な売上獲得よりもユーザーエンゲージメント向上に注力したことから、ユーザー指標は安定的に推移したものの、売上収益は計画をわずかに下回りました。

前四半期比では、季節性により、MAU、課金ユーザー数、ARPPU 及び売上収益が増加しました。

前年同期比では、MAU 及び課金ユーザー数が減少しましたが、旧正月のパッケージ販売が好調だったことから ARPPU 及び売上収益は増加しました。

日本では、『カウンターサイド』が増収に寄与したものの、『TRAHA』、『V4』及び『ブルーアーカイブ』が減収したことから、売上収益は前年同期比で 17%減少しました。

北米及び欧州では、『ブルーアーカイブ』が増収に寄与し、『メイプルストーリーM』が成長したものの、『Choices』及び『メイプルストーリー』の減収により、売上収益は前年同期比で 2%減少しました。

その他の地域では、『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』の成長や『ブルーアーカイブ』の増収寄与により、前年同期比で売上収益が 42%増加しました。

次に 2022 年第 2 四半期の業績予想の説明に移ります。

当社は、従来より、ユーザーエンゲージメントの向上に注力することで、主力タイトルを中長期的に安定成長させることができると申し上げてきました。第 2 四半期では、その戦略の効果が表れ、過去数四半期において前年同期比で売上収益の減少が続いていた韓国『メイプルストーリー』の反転成長を見込み、また、当第 1 四半期同様に、中国『アラド戦記』及び『FIFA ONLINE 4』の成長を予想しております。

また、『アラド戦記モバイル』も配信開始後の好調を維持し、グループ事業を大きく牽引すると見込んでいます。

その結果、第 2 四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 45%から 56%の増加、一定為替レートベースでは 36%から 45%の増加となる、813 億円から 873 億円のレンジ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 47%から 77%の増加、一定為替レートベースでは 30%から 58%の増加となる、227 億円から 273 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 80%から 120%の増加、一定為替レートベースでは 55%から 91%の増加となる、161 億円から 197 億円のレンジを予想しています。

韓国では、配信開始後のモメンタムを維持する『アラド戦記モバイル』が業績を牽引し、『FIFA ONLINE 4』、『メイプルストーリー』及び『アラド戦記』が前年同期比で成長することを見込んでいます。

その結果、韓国の売上収益は会計基準ベースで 50%から 59%の増加、一定為替レートベースでは 43%から 52%の増加となる、490 億円から 520 億円となることを予想しています。

PC 事業では、『サドンアタック』が前年同期比で減収となることを見込む一方、『FIFA ONLINE 4』が前年同期比で大幅に成長することを予想しています。

また、『アラド戦記』は、モバイル版の配信後、相乗効果によりアクティブユーザー数の増加が見られ、前年同期比で成長することが見込まれます。

『メイプルストーリー』は、当初の計画通り売上収益が増加することを予想しています。

ユーザーとの関係強化やユーザーが楽しめるプレイ体験の提供により、リテンションを高め、中長期的な成長を実現してまいります。

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、『V4』や『風の王国:Yeon』及び『KartRider Rush+』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、『アラド戦記モバイル』による大幅な増収寄与に加えて、『ブルーアーカイブ』の増収寄与や『FIFA ONLINE 4 M』の成長を見込んでいます。その結果、モバイル売上収益は、前年同期比で約 2 倍に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 55%から 67%の増加、一定為替レートベースでは 36%から 47%の増加となる 209 億円から 226 億円となることを予想しています。



『アラド戦記』は、4 月 21 日に労働節アップデートを実施し、アバターパッケージの販売などを行っています。労働節アップデートが好調だったことから、足元の 4 月の課金ユーザー数及び ARPPU は昨年との比較で増加しています。そのため、第 2 四半期の売上収益は前年同期比で増加することを見込んでおります。

また、第 2 四半期に予定されているレベルキャップ開放により、アクティブユーザー数及び課金ユーザー数の増加を促し、健全な形で中長期的な成長を遂げられるようゲームを運用してまいります。

日本では、『TRAHA』及び『V4』の減収を見込む一方で、『カウンターサイド』の増収寄与を予想しています。その結果、売上収益は、前年同期比で会計基準ベース 2%から 20%の増加、一定為替レートベースでは 1%の減少から 17%の増加となる 22 億円から 26 億円となることを予想しています。

北米及び欧州では、『Choices』及び『メイプルストーリー』の減収を見込む一方で、6 月 28 日にサービス開始予定の『DNF Duel』や『ブルーアーカイブ』の増収寄与、及び『メイプルストーリーM』の成長を予想しています。その結果、売上収益は前年同期比で会計基準ベース 24%から 38%の増加、一定為替レートベースでは 13%から 26%の増加となる 55 億円から 61 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』や『メイプルストーリーM』の成長を見込み、売上収益は前年同期比で会計基準ベース 14%から 23%の増加、一定為替レートベースでは 8%から 16%の増加となる 37 億円から 40 億円となることを予想しています。

2022 年第 2 四半期における営業利益は 227 億円から 273 億円のレンジを予想し、前年同期比で 47%から 77%の増加となる見込みです。

対前年同期での主な増益要因は、売上収益の増加です。

一方、対前年同期で費用については、

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、複数の新作バーチャルワールドの開発及びローンチに向けた人材採用や、好業績を上げているチームへのボーナス引当による人件費の増加を見込んでいます。

最後に、主に『アラド戦記モバイル』のプロモーションによる広告宣伝費の増加を見込んでいます。

営業利益を上限値で見た場合、売上収益の大幅な増加により、営業利益は前年同期比で増加することを予想しています。

総括すると、当第 1 四半期は、主力タイトルである中国『アラド戦記』や韓国『メイプルストーリー』においてエンゲージメントの向上が着実に進み、『アラド戦記モバイル』も想定を上回る好調なローンチとなったことから、2022 年以降の成長に向け、良い形でスタートできた四半期でした。

第 2 四半期では、主要 2 タイトルや『FIFA ONLINE 4』等の既存タイトルが堅調に成長軌道を描き、『アラド戦記モバイル』や『DNF Duel』等の新作が増収寄与することで、大幅な成長を見込めることを喜ばしく思います。

そして、2022 年後半の配信に向けて、『KartRider: Drift』や『ARC Raiders』、また、その他期待の新作の開発も順調に進んでいます。これまでお伝えしていた通り、既存事業の安定的な収益基盤に、多数の期待値の高い新作が加わることで、2022 年以降において成長を遂げられると期待しております。

最後に、株主還元についてご説明します。

2020 年 11 月 10 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は、4 月までに 400 億円の取得を完了しました。

また、残枠の 600 億円については、期限である 2023 年 11 月までに、投資機会、財務状況、株価水準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。

質疑応答に移る前に、エンターテインメント業界を俯瞰しながら、当社の未来についてどのように考えているか共有いたします。

この電話会議の参加者がご存じの通り、世界のエンターテインメント業界は、現在大きな変化を遂げつつあります。この変化する世界において、世界中の投資家は、テクノロジーやエンターテインメント業界のどのセグメントやビジネス

モデルが成功しそうか判断することに、当然のことながら頭を悩ませています。

より良いプレイヤー体験を提供することに注力し、上手く経営を行うバーチャルワールド企業は、グローバルなビジネスサイクル、サプライチェーン、あるいはその他の困難に見舞われても、非常に強固な成長ポテンシャルを有するというのが当社の見解です。現在、当社はまさにこの見解を実証している最中だということをご説明したいと思います。

第一に、非常に魅力的なバーチャルワールドのローンチという大型のカタリストが控えています。これらタイトルは、グローバル市場をターゲットとして、モバイルやコンソールといったプラットフォームで提供されることから、獲得可能な潜在的な市場規模が飛躍的に拡大することを意味します。当社は、これらプロダクトを素晴らしいものにすることに注力してきました。韓国における『アラド戦記モバイル』の配信は大きな出来事ではありますが、当社の見解を実証する一つの具体例に過ぎず、今後さらに複数の新作が控えています。これらのカタリストのいずれかが一つでも売上収益及び収益力を飛躍的に向上させることが可能です。

第二に、当社の新作は、強固かついまだ成長を続ける既存のバーチャルワールドの基盤に積み重なることになります。

よくある質問として、ネクソンは「メタバース企業なのか」というものがあります。この質問に端的に答えることは難しいです。なぜなら、この用語の定義の不明確さもさることながら、より重要な点としては、事業に内在する本質を見落としているためです。つまり、上手く経営され、安定しているバーチャルワールド事業は非常に強固であり、新作バーチャルワールドを一切ローンチせずとも、数年間で2倍の規模に成長させることが可能である、ということです。

この意味で、バーチャルワールド事業は、事業規模を維持するために新作ローンチに強く依存する従来のゲーム事業とは大きく異なります。そして、大規模に事業が長期的に運用されている事例をみれば、メタバースを巡って期待が過度に高まるのも仕方ありません。しかし、これは独自のスキルであり、再現することが非常に難しいです。そのため、当社はライブ運用力と独自テクノロジーの両方を絶え間なく高度化することに注力してきました。これにより、この独自のスキルは、複利効果のように長期にわたり向上していきます。

第三に、当社事業はまだ初期段階にあると考えています。これは、世界的規模の大きなチャンスです。米国と日本の市場は、現在当社の基盤となっている一部の市場よりもはるかに大きく、現在配信を予定している新作の一部はこれらの市場をターゲットとしています。また、当社はこれまでPC事業に注力してきましたが、高度なグラフィック描写機能やネットワーク基盤を備えるモバイル端末の台頭により、当社の獲得可能な市場規模はPCと比較して10倍に拡大しています。

最後に、重要な点として、当社はどのような経済情勢であっても成功できるよう事業を構築してきました。支出管理に規律を設け、借入がなく現金預金及び金融資産を60億ドル以上保有しており、毎年10億ドルのキャッシュを追加的に

創出しています。当社では、為替変動やインフレによる悪影響を懸念しておらず、サプライチェーンの問題の影響も一切受けておりません。

また、当社の事業は、過去の経験上、経済が混乱しているときでさえ、最も好調な業績を達成してきました。というのも、無料でエンターテインメントを提供し、限られた数のアクティブユーザーに課金して楽しんで頂き、過度な売上促進を避けるといったように、他のどのエンターテインメントよりも金額以上の価値を提供することを重視してきたためです。

総合的に考えて、当社事業は、世界で最も素晴らしい事業の一つだといえます。これは、ゲームやエンターテインメント業界に限らず、世界中のどの場所において、こういった種類の事業と比較してもそう言えます。まだまだ成長を続けられると考えており、今まで以上に、当社事業の将来見通しは明るいと考えています。

それでは、これより質問をお受けします。