

株式会社ネクソン

2019 年第 1 四半期 Prepared Remarks

2019 年 5 月 10 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。

2019 年は大変好調なスタートとなったことをご報告いたします。主力タイトルの『アラド戦記』と『メイプルストーリー』は以前にも増して堅調です。

売上収益、営業利益、四半期利益の全てが当社業績予想を上回り、高い比較水準であった前第 1 四半期をも超える過去最高の四半期業績となりました。

一定為替レートベースでは、全地域の売上収益が前年同期比で成長し、とりわけ中国と韓国事業が堅調でした。

自社 IP タイトルを中心とする主要タイトルは実に安定的です。長期に渡ってオンラインゲーム、そして仮想世界を成長させることの出来る人材に恵まれるネクソンだからこそ、このような安定運用が可能です。

加えて、新作タイトルの初動も堅調です。

それでは、好調だった当第 1 四半期のハイライトについてご説明します。

前四半期に、中国『アラド戦記』の旧正月アップデートが好調に開始した旨お伝えしましたが、好調さが四半期の後半まで継続したことに加えて、3 月の売上が好調であったことから、『アラド戦記』の売上収益は当社の予想を上回りました。その結果、現地通貨ベースの売上収益は、極めて高い比較水準であった前年同期との比較でも横ばいとなりました。中国『アラド戦記』の堅調さを改めて証明する大変意味のある四半期業績です。

当第 1 四半期は、また韓国における様々なタイトルが好調でした。

15 年前に配信を開始した PC 版『メイプルストーリー』の売上収益は、あらかじめ好調であることを見込んだ予想をも上回り、売上収益が前年同期比 69%成長しました。2018 年第 4 四半期は前年同期比 34%、第 3 四半期は 129%成長し、再び当第 1 四半期に二桁成長しました。これで 5 四半期連続の二桁或いは三桁成長です。

更に、当第 2 四半期も『メイプルストーリー』の好調さは継続し、売上収益が前年同期比で再び成長すると予想しています。

また、韓国ではモバイル版『メイプルストーリー』も PC 版同様に 5 四半期連続して売上収益が二桁、或いは三桁成長しています。

『FIFA ONLINE 4』もまた、旧正月時期における販売の好調や、3 月のセールスプロモーションの好評により、素晴らしい一年のスタートになりました。昨年『FIFA Online 3』から『FIFA ONLINE 4』へのサービス移行を順調に終え、当第 1 四半期の PC とモバイル合計の売上収益は、2017 年第 1 四半期の前作『FIFA Online 3』とおおよそ等しい規模になりました。

当第 1 四半期は、主カタイトル以外にも当社のロングランタイトルが盛り上がりを見せました。その一つがカジュアルレースゲームの『カートライダー』です。15 年前の 2004 年にサービスを開始し、韓国の総人口の実に半数以上が『カートライダー』のプレイ経験があります。全世界合計の登録ユーザー数は 3 億 8 千万人を超えています。当第 1 四半期は売上収益が前年同期比で 3 倍超成長し、現在韓国の人気 PC オンラインゲームランキングでは 5 位、PC カフェの占有率は 4%です。

『カートライダー』は、『アラド戦記』、『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE』ほどの規模はないものの、サービス開始から長い時間が経過したゲームを継続して安定運用し、再び成長させる当社の運用力を証明する素晴らしい例と言えます。我々の言う「Forever Franchises」とはまさにこのことです。継続して魅力的なゲーム体験を提供することで、ファンが増えていきます。

新作ゲームでは、18 年前に PC でサービスを開始した『クレイジーアーケイド BnB』のモバイル版サービスを 3 月に開始しました。韓国では、配信後わずか 4 日でダウンロード数が 500 万を超えました。グローバルでは 1,000 万ダウンロードを超えています。ここで興味深いのが、モバイル版の配信により PC 版の新規ユーザー数やアクティブユーザー数に好影響があったことです。

韓国の『メイプルストーリーM』など、他のゲームでも同様の現象が見られました。人気 PC オンラインゲームのモバイル版は、カニバリゼーションを引き起こすどころか、PC 版に好影響を与える傾向にあります。今後『2D アラド戦記モバイル』や『マビノギモバイル』など、人気 PC オンラインゲームのモバイル版の配信を予定している当社にとって、これはとても良い傾向です。

今後更に人気 PC タイトルのモバイル化に関する発表を行っていきます。

4 月には『メイプルストーリーM』の日本向けサービスを開始し、初動は順調です。1 週間で 100 万ダウンロードを超え、韓国やその他の地域と同様に、日本のプレイヤーにも楽しんでもらっている様子です。日本でも他の地域と同様に、長期に渡って安定運用させていきたいと考えています。

前にもお伝えしましたが、当社は運用チームが持つノウハウを更に広い範囲で活用出来るよう、既存タイトルと新作ゲームの両方に AI 技術を導入しています。既に継続率と売上面に好影響が表れているため、引き続きこの分野への投資を行っていく予定です。

最後に、『2D アラド戦記モバイル』に関する最新情報をお伝えします。パートナーである Tencent との協力のもと、中国で 3 月から Tencent の WeChat Game、QQ Game、MyApp の 3 つのプラットフォーム上で、次回クローズド・ベータテスト参加者の公開募集を開始しました。これは今年 1 月に実施したテストに次ぐテストで、近日開始予定です。今後も最新情報をお伝えしていきます。

第 2 四半期、第 3 四半期には、この他にも新作ゲームに関する情報をお伝え出来る予定です。

最後に、この場をお借りし、世界中のネクソン従業員、数千人に対して感謝の意を伝えてさせていただきます。
『アラド戦記』、『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE』、『カートライダー』などにおける当社従業員のゲーム運用は、長期に渡ってゲームを成長させていくことのまさに代表例です。このような「Forever Franchises」がもたらす安定的な収益基盤があるため、プラットフォームのコンバージェンスが進み、急速に拡大するゲーム人口に対して、当社は新しいゲームをモバイル、PC、その他のプラットフォームを通じて提供していくことが可能です。世界トップクラスの人材、自社 IP、発展し続ける革新的な AI 技術、そして Embark Studios など欧米で進行中の様々なプロジェクトによって今後更に事業成長を推し進めていきます。

今後も将来に向けた様々な計画を順次皆さまにお伝えしていくのをとても楽しみにしています。

それではこれより CFO の植村から第 1 四半期の業績、また第 2 四半期の業績見通しについて説明いたします。

植村士朗 代表取締役最高財務責任者

それでは当第 1 四半期業績の説明に移ります。

売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 3%増加、一定為替レートベースで 7%増加の 931 億円となり、当社の業績予想を上回る着地となりました。

中国『アラド戦記』、韓国の『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4』、及び当第 1 四半期に配信を開始した新作モバイルゲーム『Lyn』の売上収益が想定を上回ったことが主な要因です。

これらにより、PC オンラインゲーム・モバイルゲームの売上収益共に業績予想を上回りました。

営業利益は 526 億円となりました。

前払いロイヤリティなどに係る減損損失 29 億円が発生した一方で、売上収益が想定以上であったことから、営業利益は当社業績予想を上回りました。

四半期利益は 534 億円となり、業績予想を上回りました。

営業利益が想定以上であったことに加えて、当第 1 四半期中に、米ドルに対して韓国ウォン安が進行したことで、米ドル建ての現金預金等について 63 億円の為替差益が発生したことが主な要因です。

中国事業は、主カタイトル『アラド戦記』の 3 月における旧正月パッケージ及びアイテム販売が想定以上であったことから、売上収益が業績予想を上回りました。

為替レートによるマイナス影響を受け、前年同期比で売上収益は減少しましたが、一定為替レートベースでは横ばいとなりました。

当第 1 四半期の『アラド戦記』は、3 月の売上収益が想定以上であったことから、中国でのサービス開始以来、過去最高の四半期売上収益を記録した 2018 年第 1 四半期との比較でも、現地通貨ベースの売上収益はおよそ横ばいとなりました。

当第 1 四半期は、『アラド戦記』に対して旧正月アップデートを 1 月 21 日から 4 月 4 日まで実施し、期間限定でプレイ出来るダンジョンの追加とダンジョンに合わせたアバターパッケージ販売を行いました。

また、同じく1月21日にレベルキャップの開放も実施しています。

前四半期比では、季節性により、売上収益、ARPPU、MAU、課金ユーザー数いずれも増加しました。

前年同期比では、MAUはやや減少しました。

課金ユーザー数は、高い水準にあった前第1四半期との比較のため、想定通り減少となりました。

一方で、旧正月のアバターパッケージ販売の好調によりARPPUは増加しました。

課金ユーザー数が減少した一方で、ARPPUが増加したことにより、現地通貨ベースの売上収益はおよそ横ばいとなりました。

第1四半期の韓国の売上収益は、当社業績予想を上回りました。

『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4』、また3月14日に配信を開始した新作モバイルゲーム『Lyn』の売上収益が想定を上回ったことが主な要因です。

これにより、韓国のPCオンラインゲーム及びモバイル売上収益共に業績予想を上回る着地となりました。

『メイプルストーリー』はコンテンツアップデートや旧正月プロモーションが功を奏し、第1四半期後半の売上収益が想定を上回りました。

前年同期比では、MAU、ARPPU及び課金ユーザー数などの主要KPIが成長し、売上収益は69%成長しました。

『FIFA ONLINE 4』及び『FIFA ONLINE 4M』は、上位クラス選手の追加、パッケージ販売及びプロモーションなどの好評により、3月が想定以上に好調であったことから、売上収益が業績予想を上回りました。

サービス移行のマイナス影響を受けた前年同期との比較では、売上収益は大きく成長し、サービス5年目であった2017年第1四半期の『FIFA Online 3』との比較でもほぼ同水準まで回復しています。

前年同期比では、主に『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4』、『カートライダー』の売上収益が増加したことからPCオンラインゲームの売上収益は増加しました。

モバイルゲームの売上収益は、『FIFA ONLINE 4M』の増加や、当第1四半期中に配信を開始した『Spiritwish』、『Lyn』、『Crazy Arcade BnB M』など、複数の新作モバイルゲームによる寄与を、『OVERHIT』及び『AxE』などの減少が上回り、前年同期比で減少しました。

韓国事業全体では、PCオンラインゲームの売上収益の増加がモバイルゲームの売上収益の減少を上回り、前年同期比で増収となりました。

日本では、前第4四半期に配信を開始した『FAITH』からの寄与が計画以下であったことから、売上収益が業績予想を下回りました。

前年同期比では、モバイルブラウザゲーム、『HIT』、及び『ハイドアンドファイア』の売上収益が減少しましたが、2018年配信を開始した『FAITH』、『真・三國無双 斬』、『OVERHIT』、及び2月13日に配信を開始した『DarkAvenger X』が寄与し、増収となりました。

北米の売上収益は業績予想レンジ内の着地となりました。

前年同期比では、『Choices』、『Dominations』、及び『メイプルストーリー』が減少した一方で、2018年に配信を開始した『メイプルストーリーM』、『Darkness Rises』、及び『メイプルストーリー2』、また2月21日に配信を開始したモバイルゲーム『AxE』が寄与し、増収となりました。

欧州及びその他の地域の売上収益は、台湾及び香港における『メイプルストーリー』が計画以上であったことから、業績予想を上回りました。

前年同期比では、主に2018年に配信を開始した『メイプルストーリーM』、『Darkness Rises』、及び『天涯明月刀』、また、2月21日に配信を開始した『AxE』及び3月21日に配信を開始した『Crazy Arcade BnB M』からの寄与により、増収となりました。

次に2019年度第2四半期業績見通しの説明に移ります。

尚、2019年第2四半期は、当社事業における主要外貨の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に推移し、中国及び韓国の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。

2019年度第2四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比9%から19%の増加、一定為替レートベースでは12%から22%の増加となる、521億円から567億円のレンジを予想しています。

地域別では、中国の売上収益が前年同期比で減少から微増、それ以外の地域においては増加することが見込まれます。

営業利益は、会計基準ベースで前年同期比21%の減少から2%の増加となる126億円から163億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55%から45%の減少となる146億円から178億円のレンジを予想しています。

前第2四半期に認識した為替差益155億円を、当第2四半期は見込んでいないことが減少の主な要因です。

為替差益の影響を除いた場合、四半期利益は前年同期比13%の減少から6%の増加となることを予想しています。

中国では、主力PCオンラインゲーム『アラド戦記』に対して4月23日に労働節アップデートを実施しました。労働節アップデートは好調にスタートし、順調に推移しています。また、6月には11周年アップデートを予定しています。

4月のMAUは前年同期比で増加した一方で、課金ユーザー数は高い比較水準である前年同期との比較では減少、ARPPUは増加しました。

これらの状況を踏まえて、当第2四半期の『アラド戦記』は、好調であった前年同期との比較でも現地通貨ベースでの売上収益がおおよそ横ばいとなることを予想しています。

中国事業全体では、前年同期比で売上収益が会計基準ベースで 8%の減少から 2%の増加、一定為替レートベースでは 5%の減少から 5%の増加となる 214 億円から 236 億円のレンジを予想しています。

韓国では、主力 PC オンラインゲーム『FIFA ONLINE 4』及び『メイプルストーリー』などが増加することが見込まれるため、PC オンライン事業の売上収益が前年同期比で増加することが予想されます。

『FIFA ONLINE 4』は当第 1 四半期同様、サービス移行のマイナス影響を受けた前年同期との比較で売上収益が大きく増加することを予想しています。

また、『メイプルストーリー』は当第一四半期の好調なトレンドが継続し、15 周年のイベントや大型アップデートの成功により前年同期比で 61%成長した前第 2 四半期との比較でも売上収益が増加することが見込まれます。

韓国のモバイル事業は、『OVERHIT』及び『AxE』などの減少が見込まれる一方で、『FIFA ONLINE 4M』、『Lyn』及び 4 月に配信を開始した MMORPG『TRAHA』などの寄与により、前年同期比で売上収益が増加することを予想しています。

PC 及びモバイルの売上収益共に増加し、韓国事業全体では前年同期比で売上収益が会計基準ベースで 16%から 23%の増加、一定為替レートベースでは 20%から 27%の増加となる 180 億円から 191 億円となることを予想しています。

日本では、『OVERHIT』やモバイルブラウザゲームの減少を見込む一方で、『FAITH』、『真・三國無双 斬』、及び『DarkAvenger X』、また 4 月に配信を開始した『メイプルストーリー-M』からの寄与により、前年同期比で売上収益が会計基準ベースで 32%から 48%の増加、一定為替レートベースでは 34%から 51%の増加となる 43 億円から 49 億円となることを予想しています。

北米では、『メイプルストーリー-M』及び『AxE』などからの寄与により、前年同期比で売上収益が会計基準ベースで 7%から 21%の増加、一定為替レートベースでは 6%から 20%の増加となる 35 億円から 39 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、『メイプルストーリー-M』、『AxE』、『天涯明月刀』、また当第 2 四半期中に配信開始予定の『OVERHIT』からの寄与により、前年同期比で売上収益が会計基準ベースで 84%から 98%の増加、一定為替レートベースでは 87%から 102%の増加となる 49 億円から 53 億円となることを予想しています。

2019 年第 2 四半期における営業利益は 126 億円から 163 億円のレンジを予想しており、前年同期比で 21%の減少から 2%の増加となる見込みです。

対前年同期での増益要因は、売上収益の増加です。

一方、対前年同期での主な減益要因は、

第一に、主にモバイル売上収益の増加に伴う支払手数料や『FIFA ONLINE 4』、『TRAHA』、及び『Lyn』など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などの変動費の増加です。

第二に、主に韓国における従業員数の増加及び定期昇給などによる人件費の増加です。

第三に、その他の収益の減少です。2018年第2四半期はナット・ゲームズの株式を追加取得し、連結子会社化したことに伴い、段階取得に係る差益 27 億円をその他の収益として認識しました。2019年第2四半期は同様の収益を見込んでいないため、その他の収益の減少が見込まれます。

最後に、減損損失によるその他の費用の増加が挙げられます。

IFRS 第 16 号「リース」の適用により、当第 1 四半期から従来費用計上していた賃借料などを使用権として資産計上しています。

その結果、約 14 億円を資産性がないとの判断により、当第 2 四半期に減損損失として計上することを見込んでおります。

営業利益を上限値で見た場合、増益要因が減益要因よりも大きいことから営業利益は前年同期比で増加することを見込んでいます。