株式会社ネクソン

2024 年第 1 四半期　Prepared Remarks

2024 年 5 月 14 日

イ・ジョンホン　代表取締役社長

皆様、こんにちは。3 月に代表取締役社長に就任して以降、初となる決算電話会議へご参加頂きありがとうございます。質疑応答の前に、実績及び今後の見通しについてご説明します。また、5 月 21 日にローンチを控えた中国『アラド戦記モバイル』についても触れたいと思います。

決算レターにも記載した通り、当第 1 四半期業績は当社業績予想を上回りました。『FC ONLINE』、『FC MOBILE』及び『ブルーアーカイブ』が想定を上回り、売上収益は 1,084 億円で着地しました。韓国『メイプルストーリー』ではプレイヤーエンゲージメントの改善が進みました。また、中国『アラド戦記』においてはゲーム内経済の改善に注力し、再成長に向けてのロードマップを策定しました。

営業利益は 291 億円、四半期利益は 359 億円となりました。売上収益が想定を上回ったことに加え、広告宣伝費や人件費のコスト管理の効果により、いずれも当社業績予想を上回りました。

中国において、『アラド戦記』の売上収益は当社業績予想の上限値で着地しました。12 月後半にゲーム内経済のバランスが悪化して以降、売上収益及びアクティブユーザー数の回復に向けてバランス改善に継続的に取り組んでいます。しかし、ゲーム内経済のバランスを完全に修復できるまでには、まだ時間を要する見込みです。第 2 四半期以降も継続的なコンテンツアップデートの実施により、ゲーム内の経済バランスをより一層改善させていく予定です。

韓国の『メイプルストーリー』では、プレイヤー満足度とエンゲージメントの改善に注力し、課金施策を抑えました。その結果、第1四半期の売上収益は当社業績予想をわずかに下回りましたが、第2四半期の売上収益は前年同期の水準近くまで回復し、弱い季節性にも関わらず、前四半期比で増加することを見込んでいます。

第2四半期においては、中国で『アラド戦記モバイル』を5月21日にリリース予定です。当シリーズの人気の高さと中国において高品質なアクションモバイルゲームが不足している現状から、中国のファンに本作をお届けすることをトップ・プライオリティとしてきました。直近のベータテストに対するプレイヤーの反応が良かったことやテンセントが強力なマーケティング計画を用意していることから、『アラド戦記モバイル』が中国の大規模な既存ファンベースを活性化し、新規プレイヤーを獲得できると確信しています。

また、第2四半期には、日本の『HIT2』、『THE FINALS』及び韓国における『MapleStory Worlds』の正式ローンチなど、期待の新作からの増収寄与を見込んでいます。一方、中国の『アラド戦記』の減収や2023年第2四半期の好業績との比較による『Wars of Prasia』及び『FC ONLINE』の減収を予想しています。

それではこれよりCFOの植村から、より詳細に業績のご説明をいたします。

植村士朗　代表取締役最高財務責任者

有難うございます。

当第 1 四半期は、『FC ONLINE』、『FC MOBILE』及び『ブルーアーカイブ』により、当社業績予想を上回りました。一方で、『THE FINALS』の売上収益は想定を下回りました。

第 1 四半期の営業利益は当社業績予想を上回りました。売上収益が想定を上回ったことに加え、人件費、広告宣伝費及びクラウドサービス費用が想定を下回ったことが要因です。

四半期利益も業績予想を上回りました。営業利益が想定を上回ったこと及び現金預金等に係る 107 億円の為替差益を認識したことが主な要因です。

第 2 四半期のグループ売上収益は、前年同期比で会計基準ベース 2%の減少から 11%の増加、一定為替レートベースで 10%の減少から 2%の増加となる 923 億円から 1,047 億円のレンジとなることを予想しています。中国の『アラド戦記モバイル』やその他新作ゲームの増収寄与を見込む一方で、中国の PC 版『アラド戦記』の減収や 2023 年第 2 四半期の好業績との比較による『Wars of Prasia』及び『FC ONLINE』の減収を予想しています。

中国の PC 版『アラド戦記』は、ゲーム内経済の改善に注力しているものの、更なる改善が必要であり、今後数か月で対応してまいります。加えて、足元では労働節アップデートのパッケージ販売が昨年と比べ低調でした。第 2 四半期以降においても引き続きコンテンツアップデートを行うことで、ゲーム内経済を更に改善させる見込みです。

一方『メイプルストーリー』においては、プレイヤーエンゲージメント及び満足度の改善を最優先とした対応が奏功し始めています。その結果、売上収益は前年同期の水準に近づき、前四半期比で増加することを見込んでいます。

営業利益は、前年同期比で会計基準ベース 37%の減少から横ばい、一定為替レートベースで 44%から 9%の減少となる 173 億円から 277 億円のレンジとなる見込みです。主に従業員数の増加と定期昇給に伴う人件費の増加を見込んでいます。また、クラウドサービス費用や『MapleStory Worlds』のクリエイター報酬の増加を見込んでいます。さらに、第 2 四半期中のグループ会社の再編に伴う一過性の損失も織り込んでいます。これらの費用は、ロイヤリティ、支払手数料及び広告宣伝費の減少により、一部相殺される見込みです。

同様に、第 2 四半期の四半期利益は前年同期比で減少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。本日の取締役会において、1 株当たりの中間及び期末配当を 5 円からそれぞれ 2.5 円増額し、7.5 円とすることを決議しました。その結果、年間配当額は 15 円となります。

また、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方針について、5 月 15 日から 7 月 19 日までの間に 300 億円相当の自己株式を市場で買い付けることを取締役会で決議しました。

今後も株主還元をしっかりと検討して参ります。

それではこれよりイ・ジョンホンによる説明に戻ります。

イ・ジョンホン　代表取締役社長

有難うございます。

ネクソンの CEO に就任後、最初の数か月間で設定したプライオリティについてご説明いたします。

上半期における最優先課題は、1月以降に直面した課題に対応するとともに、将来の成長への種まきを行うことでした。

ここ数週間は、中国の『アラド戦記』と韓国の『メイプルストーリー』を再活性化させること及び中国の『アラド戦記モバイル』のローンチを成功させること、以上2つの短期的な取り組みに多くの時間を割いてきました。

その一方で、当社の収益基盤の柱となりうる息の長い新作ゲーム及びIPの開発に注力してきました。例としては、今後数四半期中にリリース予定の期待の新作ゲームが挙げられます。

- 夏にリリース予定のダイナミックなルートシューターである『The First Descendant』
- 『アラド戦記』IPを世界中のプレイヤーに広めることを目的としたハードコアアクションRPG『The First Berserker: Khazan』
- 人気タイトル『マビノギ』のモバイル版である『マビノギモバイル』
- その他にも、2025年に向けて新作ゲームや新規コンテンツを準備中です。

長期的な施策としては、グローバルヒットタイトルの効率性、収益性及び面白さを追求するために、フランチャイズ・マネジメント戦略を策定し、取り組んでいます。まずは『メイプルストーリー』シリーズを皮切りに、緊密な連携、効率性及びクリエイティブな相乗効果を向上させるため、別々に活動していたそれぞれのチームを統合しました。今後も『メイプルストーリーM』や、プレイヤーを魅了する独自のコンテンツ制作を可能とした『MapleStory Worlds』等、新しい体験を提供していくことで『メイプルストーリー』シリーズを拡大していきます。

『メイプルストーリー』シリーズを通して得られた知見は、当社の他の人気IPを大きく成長させる上で貴重な教訓となりうる可能性があります。

最後に、フランチャイズ・マネジメント戦略による意思決定プロセスの改善や迅速化などにより、売上収益の成長、コスト管理、及び業務の効率化を図り、当社の収益性を向上させることを長期的な優先課題としています。

プレイヤーの皆様にとって魅力的で楽しい体験を提供することを通じて、より一層事業を成長させてまいります。その実現のための戦略について、今後数か月内により詳しくお伝えする予定です。

それでは、これより質問をお受けします。