株式会社ネクソン

2020 年第 2 四半期　Prepared Remarks

2020 年 8 月 6 日

オーウェン・マホニー　代表取締役社長

皆様、ネクソンの 2020 年第 2 四半期決算電話会議へのご参加ありがとうございます。

第 2 四半期の連結業績の説明の前に、まず、世の中が多くの困難に見舞われる 2020 年の当社のここまでの好調な業績の背景、またネクソンが 2021 年以降、更に成長するため、どういった舵取りをしているかをお話しします。

世界をパンデミックが襲ってから間もなく、ゲーム人口は急増し、エンゲージメントも高まりました。この現象は、新型コロナウイルス感染拡大の収束と共に減速すると考えるアナリストもいますが、当社はもっと大きな視点でこの現象を捉えるべきと考えます。エンターテインメント業界では、何年も前から構造的な変化が起きています。スポーツイベント、コンサート、テーマパークなどの物理的な体験から、オンラインのバーチャルな体験、そして一方向からインタラクティブなエンターテインメントへの転換です。より人との交流や繋がりがあり、モバイル、PC、コンソールでいつでも、どこでも楽しめるインタラクティブなオンラインゲームに人々が多くの時間を費やすようになりました。パンデミックにより、この変化がより注目されるようになったのだと考えます。この流れは変わることなく、更に加速していくでしょう。

強力な IP をベースとするゲームを世界中、様々なプラットフォームで提供し、持続的に成長させられるエンターテインメント企業こそが、この転換期において飛躍するでしょう。最新技術を駆使し、成長著しい新しいプラットフォーム上でサービスを提供し、何年、何十年に渡ってゲームを運用し、成長させることができる会社です。

当社はゲーム開発、ライブ運用において世界トップレベル人材を有します。ゲームを映画とは全く異なる事業として捉え、何百万人という人々が集まって、友達と一緒に遊び、新しい体験を求めて繰り返し訪れる巨大なバーチャル・テーマパークの運営と考えて、ゲーム運用を行っています。

パンデミック下においても、当社の事業はこれまで以上に好調です。主力タイトルは、息の長さ、エンゲージメント、そして売上収益の全てにおいて記録を更新し続けています。これらのタイトルが安定的なキャッシュフローを創出し、バランスシートが更に強化され、当社は成長投資のための戦略的柔軟性にも富んでいます。また、ライブ運用及び新規ゲーム開発においては、業界トップレベルの人材を有します。そして何より、人気タイトルのサービスをモバイルなど、いつでも、どこでもアクセス可能なプラットフォームで行うことが可能となったことで、当社の潜在的市場規模は著しく拡大しました。

来週には、事前登録者数 6,000 万人を達成した『アラド戦記モバイル』の配信を中国で開始します。
詳細は、後ほど説明します。

当社は、数四半期前に開発戦略を見直し、タイトル数を絞り、プレイヤーの満足度と利益の両方を最大化するため、規模の大きなゲームに注力し、モバイルを含むあらゆるプラットフォームでサービスを提供する方針を設定しました。この戦略から得られた現段階での成果には、大変満足しています。

『メイプルストーリーM』のローンチ以降、『KartRider Rush+』や『風の王国:Yeon』など、人気 PC オンラインゲームのモバイル化の成功例が徐々に増えています。そして間もなく、当社最大の IP をベースとした『アラド戦記モバイル』の配信を 8 月 12 日に開始します。

年末までには、合計 5 つのネクソンの深いオンラインゲームがモバイルプラットフォーム上でプレイできるようになります。

我々経営陣が設定した高い目標を、開発チームで取り入れ、実践し、良い結果が得られていることを大変喜ばしく思います。

本日の電話会議では、当第 2 四半期の好調な業績について説明します。しかし、投資家の皆様には、短期的な業績だけでなく、長期的、またより大きな視点で当社の事業を評価いただき、安定的な事業、そして成長ドライバーに富んでいる点により注目頂きたいと考えます。PC、コンソール及びモバイル端末で体験できる深いオンラインゲームに対する需要が益々高まっています。ネクソンの得意分野に向かって、今まさに業界内で構造的変化が起っています。

それでは、第 2 四半期の業績について説明します。当第 2 四半期の業績及び第 3 四半期の業績予想の詳細については後ほど植村よりご説明します。

当第 2 四半期の連結売上収益は前年同期比 20%増加の 645 億円となり、当社の業績予想を上回りました。営業利益もまた、106%増加の 267 億円となり、当社業績予想を上回りました。

韓国事業が業績を牽引しました。『メイプルストーリー』、『アラド戦記』及び『サドンアタック』などの主要タイトルがそれぞれ前年同期比で 2 桁、3 桁成長し、また新作ゲームも好調であったことから、韓国では過去最高の第 2 四半期売上収益を達成しました。

サービス開始から 17 年目の韓国の『メイプルストーリー』は、当第 2 四半期に再び対前年同期で 3 桁成長を達成し、前年同期比 24%成長した 2019 年第 2 四半期との比較で、一定為替レートベース 151%の成長を遂げました。『メイプルストーリー』は、その他の地域においても好調で、北米及び欧州においては前年同期比 173%、その他の地域では 217%成長しました。

ネクソンの人気 PC オンラインゲームを巨大なモバイルプラットフォームで提供する戦略の現段階での成果には大変満足しています。5 月には人気カートレーシングゲームのモバイル版『KartRider Rush+』の日本及びベトナムを除くグローバル配信を開始し、とりわけ韓国及び台湾で好調なスタートを切りました。韓国では、PC とモバイル間でユーザーの重複はほとんどありません。PC のみで 3 億 8 千万人の登録ユーザーを有する『カートライダー』に、更に新しいファンが増えています。ユーザーの好みに合った様々なプレイスタイルを提供し、老若男女、親子など、幅広いプレイヤー層によって楽しまれています。『KartRider Rush+』は、プラットフォームの拡大、とりわけモバイルによって、ネクソンの潜在的市場規模が著しく拡大するという当社の考え支える素晴らしい一例となりました。

ここで一つ重要なことを申し上げます。『KartRider Rush+』の初期段階における指標にはとても満足している一方で、当社は月や四半期ではなく、数年または十年単位で成功か否かを評価します。『カートライダー』シリーズには、まだこれから先、モバイルで大きな可能性があると考えています。

6 月には FIFA シリーズの最新モバイルゲーム『FIFA MOBILE』の配信を開始し、スタートは好調です。『FIFA MOBILE』もまた、『FIFA ONLINE 4』との間でユーザーの重複が殆ど見られません。
『アラド戦記モバイル』のローンチを控える中、これらのモバイルゲームの好調な立ち上がりを特に喜ばしく思います。

これらの好調な業績により、過去最高の第 2 四半期売上収益及び営業利益を達成しました。新しい事業戦略の効果が明らかに表れています。当社は現在、自社 IP を最大限に活用し、タイトル数を絞り、規模の大きな深いオンラインゲームをあらゆるプラットフォーム上で提供することに注力しています。この徹底した集中戦略、そしてエンターテインメント業界内の構造的変化によるインタラクティブ・エンターテイメントへの転換とが組み合わさり、更に当社の事業は成長し、収益性も高まっていくでしょう。

第 2 四半期の中国事業は当社の業績予想を下回りました。PC オンラインゲーム『アラド戦記』の売上収益が想定以下であったことが要因です。3 月の大型アップデート及び当第 2 四半期に実施した 2 つの主要アップデートは既存ユーザーからは好評であったものの、過去数か月に離脱したユーザーの再獲得は想定ほど進みませんでした。

要約すると、2 つの大型アップデートの狙いのうち、離脱ユーザーの再獲得については想定の効果が得られなかった一方で、既存ユーザーのエンゲージメントの向上については十分な効果が得られました。

また既存のユーザーベースは安定していて、この状態が年内で大きく変わることはないと考えています。

今後も少しずつ離脱ユーザーの再獲得を行いながら、長期的に『アラド戦記』の成長を促して参ります。引き続き中国における『アラド戦記』シリーズの将来に大変期待しています。

当初の想定よりも、『アラド戦記』を成長軌道に戻すことに時間を要しているものの、第 2 四半期の連結売上収益は再び当社の業績予想を上回り、ネクソンの事業はこれまで以上に好調です。

新作ゲームでは、世界最大級のエンターテインメント IP である『アラド戦記』のモバイル版『アラド戦記モバイル』を中国で間もなく配信します。2005 年にサービスを開始し、ネクソンの主力タイトルとなりました。PC のみで累計総売上高は 150 億ドルを超えています。これは『スターウォーズ』全シリーズ作の累計興行収入を数十億ドル上回る規模です。

『アラド戦記』を成功に導いた 2 つの特徴は、シンプルな操作性、そして当社の韓国チームによる業界最高レベルのライブ運用です。

シンプルな操作性で習得しやすく、レベルを問わずどんな人でも楽しめるゲームです。多種多様なキャラクター、スキル、モード及びコミュニティーは、過去 15 年間進化し続け、その深く没入感のある世界に魅了され、プレイヤーたちは繰り返しゲームを訪れます。最大の魅力であるアクション溢れる爽快なゲームプレイ、そして象徴的なドット絵は、アーケードゲームを思い起こさせ、プレイヤーたちにとって特別なゲームであり続けています。

『アラド戦記モバイル』は、原作の『アラド戦記』の特徴であるアクションゲームプレイ、そして十年以上におよぶ歴史と進化を引き継いでいます。

開発を行うネオプルは、多大な時間と努力を投じ、『アラド戦記』の深いオンライン世界をモバイル端末向けに最適化しました。そして、中国におけるクローズド・ベータテストでファンの皆様から頂いた貴重なフィードバックを基に、ゲームの品質を繰り返し向上して参りました。

そして遂に、来週の 8 月 12 日に、中国で『アラド戦記モバイル』をローンチします。事前登録者数は 6,000 万人を達成しました。

パートナーである Tencent からは、中国最大級のローンチとなり得る『アラド戦記モバイル』に対して、強力なマーケティング及び運用サポートの提供をいただきます。

『アラド戦記』の深い仮想世界をモバイルプラットフォーム上で何千万人、或いは何億人もの中国のプレイヤーにお届けすることを大変楽しみにしています。また、このタイトルがネクソンの他のタイトルにどのような可能性をもたらすかも非常に興味深く思います。
来四半期の決算電話会議で、初動をお伝えいたします。

また、その後も大型ローンチを控えています。2020 年下半期及び 2021 年は、特に期待値の高い大型タイトルが 2 つあります。

一つは、人気カートレーシングゲーム『カートライダー』の次世代クロスプラットフォームゲーム『KartRider: Drift』です。6 月に 2 回目のクローズド・ベータテストを完了しました。『KartRider Rush+』同様、3 億 8 千万人の強固なユーザーベースに更に何百万人ものファンが増えるでしょう。

また、スウェーデンの Embark Studios の第 1 作目となるタイトルを含め、その他にも様々な新作が控えています。近い将来、Embark の第 1 作目の進捗をお伝えできる予定です。Embark のプロジェクトは、欧米における次世代オンラインゲーム、またゲーム制作技術の進化を象徴するものになるでしょう。

また、6 月には『KartRider: Drift』及び『マビノギモバイル』の開発強化のため、Wonder Holdings とパートナーシップを締結し、合弁会社 2 社を設立する計画を発表しました。

Wonder Holdings の創業者兼代表取締役のホ・ミン氏はヒット作を創出する優れた感覚と実績を兼ね備えた貴重な人材です。2001 年に『アラド戦記』を開発するネオプルを設立し、ネオプルをネクソンに売却後、韓国ソウルに拠点を置き 2 つのゲーム開発スタジオを傘下に置く Wonder Holdings を設立しました。当社は、昨年 9 月に Wonder Holdings に対して戦略的投資を行い、更にホ・ミン氏を新規ゲーム開発におけるアドバイザーとして迎えました。そこから両社の関係が発展し、ホ・ミン氏のリーダーシップ及び優れた洞察力を当社の開発チームと融合し、ネクソンの人気タイトルをモバイルなど新たなプラットフォームで展開するための新しい組織体制を構築しました。

新しい合弁会社では『KartRider: Drift』及び『マビノギモバイル』の開発を行い、ホ・ミン氏は両プロジェクトのエグゼクティブプロデューサーを務め、ネクソンのプロデューサー2 名と共に開発を主導していきます。2 つの開発チームは年内に新合弁会社に移籍する予定です。

合弁会社設立に伴う財務諸表及び会計上の影響については、後ほど植村から説明いたします。ヒットメーカーのリーダーシップ下に有能な開発チームを置くことは、映画、音楽、ゲームなど、エンターテインメント業界でよく見られる戦略です。ホ・ミン氏の優れた洞察力及びリーダーシップが加わることで、2 つのタイトルの成功確度が高まると考えています。ホ・ミン氏との関係をより一層深め、協業していくことを大変楽しみにしています。

当第 2 四半期は、創業から 26 年の歴史で最高の第 2 四半期売上収益を達成しました。プレイヤーには、常に新しく楽しいコンテンツを提供し、投資家の皆様には複数の主要タイトルから構成される強固な収益基盤により、長期に渡り、安定した売上収益を創出しています。新作ラインアップも豊富です。安定的なキャッシュ創出力により、バランスシートも強固です。また、事業の成長を加速させるための戦略的柔軟性にも富んでいます。

そして何よりも、戦略の成果が着実に表れてきました。引き続き、グループ戦略に沿って、タイトル数を絞り、規模の大きなオンラインゲームをモバイルなど、あらゆるプラットフォームで提供して参ります。

それではこれよりCFOの植村から第2四半期の業績、また第3四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2四半期業績の説明に移ります。
尚、詳細は当社IRウェブサイトに掲載の2020年第2四半期、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2四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比20%増加、一定為替レートベースで27%増加の645億円となり、当社業績予想を上回りました。

中国の売上収益が当社業績予想を下回った一方で、韓国を中心に、その他の全ての地域でそれぞれ売上収益が想定を上回りました。

プラットフォーム別では、PCオンラインゲームの売上収益が業績予想レンジ内で着地し、モバイルゲームの売上収益は業績予想を上回りました。

営業利益は267億円となり、当社業績予想を上回りました。売上収益が想定以上であったことが主な要因です。
費用面では、新作モバイルゲーム『KartRider Rush+』のグローバルサービス及びパブリッシングタイトルである『TRAHA』の日本サービスの売上収益が想定を上回ったことから支払手数料及びロイヤリティ費用が計画を上回った一方で、広告宣伝費が計画を下回りました。

四半期利益は198億円となり、当社業績予想を下回りました。当第2四半期中に、米ドルに対して韓国ウォン高が進行したことで、米ドル建ての現金預金等について67億円の為替差損が発生したことが主な要因です。

中国の売上収益は、『アラド戦記』の売上収益が想定を下回ったことから、当社業績予想を下回り、対前年同期で減少しました。

当第2四半期は、『アラド戦記』に対してアバターパッケージ販売を含む、労働節アップデートを4月23日から6月5日まで実施しました。

また、新規ダンジョンの追加、イベント、アバターパッケージ販売などを含む、12 周年アップデートを 6 月 18 日から 7 月 16 日の期間で実施しました。

ユーザーエンゲージメントの向上及び離脱ユーザーの復帰に重点を置いた3月の大型アップデートは、既存ユーザーのエンゲージメントの向上に対して好影響があった一方で、離脱ユーザーの再獲得によるアクティブユーザー数及び課金ユーザー数の改善に関しては、想定の効果を得ることができませんでした。
その結果、当第 2 四半期のアクティブユーザー数及び課金ユーザー数は想定よりも低い水準で推移し、売上収益は当社の予想を下回りました。

アクティブユーザー数及び課金ユーザー数の改善が進まなかったことに加えて、5 月以降ユーザー認証プロセスが一段と強化されたことでボットが減少したことから、前四半期比で MAU 及び課金ユーザー数は減少しました。
また、季節性により売上収益及び ARPPU も減少しました。

前年同期比では、MAU が減少しました。2019 年下半期におけるユーザーの離脱及びユーザー認証プロセスが強化されたことによるボットの減少などが主な要因です。
課金ユーザー数は、昨年下半期以降、引き続き大きな改善がなく、低水準で推移し、前年同期比で減少しました。
一方で、ライトユーザーの割合が前年同期との比較では低かったことから、ARPPU は増加しました。
ARPPU は増加したものの、課金ユーザー数が減少したことから、売上収益は対前年同期で減少しました。

尚、当第 2 四半期にて、テンセントのコミュニケーションプラットフォームである QQ 上の『アラド戦記』の売上収益に係る調整額、23 億円を計画通りロイヤルティ収入として認識しています。

第 2 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。
5 月 12 日に配信を開始したモバイルゲーム『KartRider Rush+』、主要 PC オンラインゲーム『メイプルストーリー』及び『アラド戦記』の売上収益が想定を上回ったことが主な要因です。

『メイプルストーリー』は、4 月に実施した 17 周年記念イベントやセールスプロモーションの好評により、四半期を通して好調に推移したことから、売上収益が想定を上回りました。

MAU、課金ユーザー数、ARPPU などのユーザー指標が 上昇し、一定為替レートベースで売上収益が前年同期比 151%成長、過去最高の第 2 四半期売上収益を達成しました。

『アラド戦記』は、前四半期に実施した、レベルキャップ開放及び三次覚醒を含む大型アップデート以降、好調なモメンタムを維持し、当第 2 四半期中は、パッケージ販売などが好評だったことから、売上収益が想定を上回りました。

MAU、課金ユーザー数、ARPPU などのユーザー指標が対前年同期で増加し、一定為替レートベースの売上収益は49%成長しました。

『サドンアタック』の売上収益も当社の予想を上回りました。
前四半期から好調なモメンタムを維持し、MAU、課金ユーザー数、ARPPU などのユーザー指標は前年同期比で増加しました。イベント、新規キャラクターの導入や新規シーズンパスの販売の好調などにより、一定為替レートベースで売上収益は前年同期比 103%成長しました。

『FIFA ONLINE 4』は、選手のレーティングバランスやアップデートなどに対してユーザーから十分な評価が得られず、昨年下半期から高い水準で推移していたアクティブユーザー数が減少したことなどから、売上収益は、業績予想を下回りました。一方で、対前年同期では、アクティブユーザー数及び課金ユーザー数共に昨年と同水準、一定為替レートベースの売上収益は増加しました。

レーティングバランスの調整などを行い、ユーザーフィードバックに対処し、経過は良好です。継続的なアップデートなどを通じてユーザーエンゲージメントをより高めていけるよう注力して参ります。

モバイル事業では、5 月 12 日に新作モバイルゲーム『KartRider Rush+』の配信を開始しました。ローンチ後、四半期を通じて好調に推移し、売上収益は想定を大きく上回りました。過去に PC 版『カートライダー』をプレイした経験のあるユーザー、また新規ユーザーの獲得により、プレイヤー層が拡大し、様々なファン層によって、また世代をクロスして一緒にプレイされ、楽しまれています。

また、6 月 10 日にはモバイル端末向けに最適化された FIFA の新作モバイルゲーム『FIFA MOBILE』の配信を開始し、売上収益は当社の予想を上回りました。
『FIFA Online 3』及び『FIFA ONLINE 4』をプレイした経験のある FIFA ファンや新規ユーザーの獲得により、『KartRider Rush+』同様にプレイヤー層が広がりました。

これらのタイトル及び前第 4 四半期に配信を開始した『V4』による増収寄与により、韓国では、PC オンライン及びモバイル事業共に売上収益が前年同期比でそれぞれ 62%及び 88%成長し、全体では会計基準ベースで 69%、一定為替レートベースでは 81%の増収となり、過去最高の第 2 四半期売上収益を達成しました。

日本の売上収益は、当社の業績予想を上回りました。4 月 23 日に配信を開始したモバイル MMORPG『TRAHA』からの寄与が想定以上であったことが主な要因です。

前年同期比では、『TRAHA』による増収寄与があった一方で、サービスが開始した前第 2 四半期との比較で『メイプルストーリーM』の売上収益が減少したこと、また、gloops の売却に伴う売上収益の減少により、減収となりました。

北米及び欧州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』や『Choices』の売上収益が想定を上回ったことが主な要因です。

前年同期比では、『メイプルストーリー』及び『Choices』の売上収益が増加しました。『メイプルストーリー』は、コンテンツアップデートやアイテム販売が好評だったことから、アクティブユーザー、課金ユーザー数、ARPPU などの KPI が増加し、売上収益が一定為替レートベースで前年同期比 173%成長しました。

一方で、『メイプルストーリー2』、『OVERHIT』、『AxE』、『Darkness Rises』の売上収益が対前年同期で減少し、全体では減収となりました。

その他の地域の売上収益は業績予想を上回りました。5 月 12 日に配信を開始した『KartRider Rush+』が主に台湾で好調であったこと、また『メイプルストーリー』の売上収益が想定を上回ったことが主な要因です。

前年同期比では、『OVERHIT』、『天涯名月刀』、『AxE』などの売上収益が減少した一方で、『KartRider Rush+』及び前四半期に台湾・香港・マカオで配信を開始した『V4』による増収寄与、また『メイプルストーリー』が一定為替レートベースで 217%成長したことなどから、増収となりました。

次に 2020 年度第 3 四半期業績見通しの説明に移ります。

2020 年度第 3 四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 48%から 63%の増加、一定為替レートベースでは 49%から 65%の増加となる、773 億円から 854 億円のレンジを予想しています。

対前年同期で日本の売上収益が減少することを予想する一方で、韓国及び中国を中心とする、その他、全地域において増収を見込むことから、全体では前年同期比で売上収益が大きく成長す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 25%から 53%の増加、一定為替レートベースでは 26%から 55%の増加となる、305 億円から 374 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 36%から 22%の減少、一定為替レートベースでは 35%から 21%の減少となる、255 億円から 310 億円のレンジを予想しています。

前第 3 四半期に認識した為替差益 154 億円を、当第 3 四半期は見込んでいないことが対前年同期の主な減少要因です。

為替差益の影響を除いた場合、四半期利益は前年同期比 4%から 27%の増加となることを予想しています。

中国では、新作モバイルゲーム『アラド戦記モバイル』からの寄与を見込んでいます。一方で、主力 PC オンラインゲーム『アラド戦記』の売上収益はおよそ横ばい、また昨年 7 月に大型アップデートを実施したモバイルゲーム『KartRider Rush+』の売上収益が減少することを予想し、前年同期比で中国全体の売上収益が会計基準ベースで 31%から 58%の増加、一定為替レートベースでは 33%から 60%の増加となる 233 億円から 281 億円となることを予想しています。

PC オンラインゲーム『アラド戦記』は、7 月 16 日にアバターパッケージ販売、イベント、新規ダンジョンの追加を含む、夏季アップデートを実施しました。
また、9 月には国慶節アップデートを予定しています。国慶節アップデートでは、アバターパッケージ販売、新規コンテンツの追加、イベントなどを行う予定です。

足元の KPI は、当第 2 四半期から大きなトレンドの変化はなく、昨年との比較で MAU 及び課金ユーザー数は低水準で推移しています。
一方で、ARPPU は昨年よりも高い水準にあることから、当第 3 四半期の『アラド戦記』の売上収益は対前年同期でおよそ横ばいとなることを予想しています。

新作モバイルゲーム『アラド戦記モバイル』は、パートナーのテンセントを通じて、中国で 8 月 12 日に配信を開始します。
『アラド戦記モバイル』の公式ウェブサイト及び Tencent Games Annual Conference にて 6 月末にサービス開始日及びゲーム映像の公開などを行いました。ローンチ日の発表を記念した LED ショー及び中国の主要動画サイト上で放映されたオンラインイベント、また 7 月 31 日から 8 月 3 日で行われた中国のゲームショウ China Joy での展示など、大規模なマーケティングも開始し、事前登録者数は 6,000 万人を達成しました。

クローズド・ベータ―テストの結果や事前登録者数などに基づき、『アラド戦記モバイル』の売上収益の予想を当第 3 四半期の業績予想に織り込んでいます。

韓国では、『メイプルストーリー』の夏季アップデートを 6 月下旬から開始しました。2020 年上半期のモメンタムを維持し、好調に推移しています。
2018 年第 3 四半期は大成功した 15 周年の大型アップデートの好影響を受けて、『メイプルストーリー』の売上収益が前年同期比で 126%成長しました。この特別な四半期との比較でも 2019 年第 3 四半期の売上収益は一定為替レートベースで 8%成長しましたが、当第 3 四半期は 2019 年第 3 四半期から更に二桁成長することを見込んでいます。

また、その他の主要 PC オンラインゲーム『アラド戦記』及び『サドンアタック』も 2020 年上半期のモメンタムを維持し、売上収益が前年同期比で二桁成長することを見込んでいます。

『FIFA ONLINE 4』は、『FIFA Online 3』からのサービス移行を順調に終えた 2018 年第 3 四半期との比較で大きく成長した 2019 年第 3 四半期との比較でも、売上収益がおよそ横ばいとなることを予想しています。

モバイル事業では、主に前第 4 四半期に配信を開始した『V4』、当第 2 四半期に配信を開始した『KartRider Rush+』及び『FIFA MOBILE』、また 7 月 15 日に配信を開始し、好調なスタートを切った『風の王国: Yeon』による増収寄与により、売上収益が前年同期比で増加することを予想しています。

これらにより、韓国事業全体では、PC 及びモバイル事業ともに成長し、前年同期比で売上収益が会計基準ベースで 78%から 88%の増加、一定為替レートベースでは 80%から 90%の増加となる 422 億円から 445 億円となることを予想しています。

日本では、当第 2 四半期に配信を開始した『TRAHA』による増収寄与を見込んでいます。一方で、gloops の売却に伴う売上収益の減少、『メイプルストーリーM』がサービス開始直後の前第 3 四半期との比較で売上収益が減少することなど見込み、前年同期比で売上収益は会計基準ベースで 20%から 11%の減少、一定為替レートベースでは 19%から 10%の減少となる 25 億円から 28 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』が当第 2 四半期の好調を維持し、売上収益が前年同期比で 3 桁成長することを予想しています。
また、当第 2 四半期に配信を開始した『KartRider Rush+』及び 7 月 24 日に配信を開始した『V4』による増収寄与を見込み、対前年同期で売上収益は、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 9%から 17%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。

その他の地域でも、『メイプルストーリー』が当第 2 四半期のモメンタムを維持し、売上収益が前年同期比で 2 桁成長することを予想しています。
また、当第 1 四半期及び当第 3 四半期に配信を開始した『V4』の台湾・香港・マカオ向けサービス及びグローバルサ

ービスに加えて、当第 2 四半期に配信を開始した『KartRider Rush+』による増収寄与を見込み、前年同期比で売上収益が、会計基準ベースで 37%から 47%の増加、一定為替レートベースでは 38%から 48%の増加となる 44 億円から 47 億円となることを予想しています。

2020 年第 3 四半期における営業利益は 305 億円から 374 億円のレンジを予想しており、前年同期比で 25%から 53%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。

また、2019 年第 3 四半期で発生した減損損失 22 億円を 2020 年第 3 四半期では見込んでいないことによるその他の費用の減少効果が挙げられます。

一方、対前年同期での主な減益要因は、

第一に、売上収益の増加に伴う変動費の増加です。

第二に、従業員の給与、業績連動ボーナス、またストックオプション費用の増加などに伴う人件費の増加です。

第三に、『V4』のグローバル向けサービス、『KartRider Rush+』のグローバルサービス、『FIFA MOBILE』及び『風の王国：Yeon』などの新作モバイルゲームのプロモーションに係る広告宣伝費の増加です。

最後に、2019 年第 3 四半期に認識した Embark Studios の連結子会社化に伴う段階取得に係る差益 75 億円を 2020 年第 3 四半期では見込んでいないことによるその他の収益の減少効果が挙げられます。

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。

次に、ワンダーホールディングスとの合弁会社 2 社の設立に係る会計処理、損益計算書及びバランスシートへの影響について説明します。

まず、新しく設立される合弁会社は当社の持分法適用会社となる予定です。

合弁会社は年内設立予定で、新会社設立後、『KartRider: Drift』及び『マビノギモバイル』の開発チームは合弁会社に移籍します。更に、『カートライダー』及び『KartRider Rush+』の開発チームは『KartRider: Drift』の開発チームと一体であることから、同時に合弁会社に移籍する予定です。

現在ネクソンでライブ開発及びパブリッシングを行っている『カートライダー』及び『KartRider Rush+』については、開発チームの合弁会社移籍に伴う当社の損益計算書への影響は軽微となる見込みです。

また、開発中の『KartRider: Drift』及び『マビノギモバイル』については、合弁会社に開発が引き継がれ、ネクソンがパブリッシング及びライブ運用を行う予定です。

続いて、資本配分についての説明に移ります。

まず、当第 2 四半期に発表した、グローバル・エンターテインメント企業を対象に 15 億ドルを上限額とする投資計画について説明します。

当社は、多数の主力オンラインゲームで構成される安定的な収益基盤によって、強固なバランスシート、豊富な手元資金、高い現金創出力を有します。2020 年度上半期の営業キャッシュフローは 656 億円、また当第 2 四半期末時点におけるキャッシュ・ポジションは 4,740 億円でした。

M&A を通じた事業成長の戦略に加えて、低金利環境下において、余剰資金を最大限に有効活用するため、素晴らしいグローバル・エンターテインメント IP を保有し、優れた経営陣により経営が行われている上場企業に対して、総額 15 億ドルを上限とした投資を行うことを取締役会にて決議しました。投資のリターンを得ることに加えて、投資先企業と長期的に関係を構築し、協業の機会を得ることも期待しています。

最後に、株主還元についてご報告します。

前四半期にお伝えした 2020 年度の株主還元計画の通り、6 月 30 日の株主名簿に登録されている株主に対して、1 株当たり 2.5 円の中間配当を行うことを本日開催の取締役会にて決議いたしました。

尚、期末においても 1 株当たり 2.5 円の配当を実施予定です。

今後も事業の成長を通じた価値の創造に加えて、継続的な配当を実施して参ります。

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。

質疑応答に入る前に、当第 2 四半期を簡潔に振り返り、来年に向けた成長カタリストに触れて私からの説明を終えたいと思います。

2020 年上半期の業績は好調でした。複数の主要タイトルが継続的に成長しています。バランスシートも強固です。また、戦略的柔軟性にも富んでいます。『KartRider Rush+』などの新作の初動は好調で、今後も『アラド戦記モバイル』、『KartRider: Drift』、また Embark Studios で開発中のタイトルなど、期待の新作がたくさん控えています。

タイトル数を絞り、規模の大きなオンラインゲームに集中し、モバイルなどあらゆるプラットフォームでこれらのゲームを提供する新しい開発戦略の効果が早くも表れ始めています。

当社は月単位ではなく、10 年単位で成功を測定するため、時期尚早ではありますが、現時点における開発戦略の成果には大変満足しています。この戦略による効果は、この先さらに高まっていくでしょう。

それではこれより質疑応答に移ります。