株式会社ネクソン

2022 年第 2 四半期　Prepared Remarks

2022 年 8 月 9 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 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。

本日の電話会議では、好調な業績を記録した韓国『メイプルストーリー』、ユーザー指標に改善が見られた中国『アラド戦記』、引き続き素晴らしい四半期となった『FIFA ONLINE 4』、好調を維持した韓国『アラド戦記モバイル』を含め、当社の第 2 四半期の業績をご説明します。

当社は、既存のバーチャルワールドを成長させるとともに、グローバル市場に新しいバーチャルワールドを配信することで、収益力を飛躍的に向上させようとしています。当社の基盤である既存タイトルは、引き続き安定的に成長しています。当社は世界最高峰のライブ運用力を有しているため、長期運用中のバーチャルワールドを今後の四半期においても成長させながら、新作タイトルを仕上げるための時間とクリエイティブ面の自由を得ることができます。

第 2 四半期が好調だった要因として、様々な点を挙げることができますが、各ゲームの業績において一つ際立った共通点があります。それは、ライブゲーム運用です。

当社は、1990 年代にライブ運用の理論と技術を生み出し、その後 20 年近くにもわたり技術を深めてきました。現在、当社は最高峰のライブ運用力を有し、大規模なバーチャルワールドを持続的に成長させることができます。その中には、約 20 年前に配信を開始したものもあります。

大規模なバーチャルワールドをどのように運用し、成長させるかについての知見こそが、当社事業の柱です。この知見により、ゲームの新鮮さと面白さを保つ安定的したコンテンツ供給、マッチング、ゲームバランスの確保、不正行為の防止、及びプレイヤーエンゲージメントの促進が可能となっています。これこそ、2 か月しか継続しないゲームと、20 年以上好調を保ち、成長し続けるゲームの違いです。

ライブ運用がどのようにゲームの業績に影響するかご理解いただくために、まずは、韓国の『メイプルストーリー』からご説明します。このゲームは、昨年比較的短期的に減速しましたが、第 2 四半期の売上収益が前年同期比で 38%増加しました。これは、丁寧に運用されたバーチャルワールドのゲームは、一旦横ばい又は成長が減速した後、新たに成長期間に入っていくという当社の見解が正しいことを証明しています。

『メイプルストーリー』シリーズは 2003 年にサービス開始して以来、2020 年に年間売上収益が約 2 倍になる等、直線的ではなくとも、着実に成長してきました。現在は運用開始から 19 年目ですが、過去 3 年間の年平均成長率は 25%です。これほどに長期にわたってライブゲームを成長させることは、世界のゲーム業界でも誰も成しえなかったことです。似たような事例すらありません。

2021 年に、ゲーム内課金アイテムに係る確率開示についてプレイヤーから懸念の声が上がりました。業界全体に警鐘が鳴らされる中、当社は積極的に独自の対応を進めました。

当社は、ゲーム内課金アイテムの開示を拡充し、プレイヤーの声を聴くために現在も活用している新たなコミュニケーション・チャンネルを開設しました。当社は短期的な売上促進よりも、プレイヤーとの更なる関係強化を優先してまいりました。

こうした取り組みにより、売上促進のペースを緩める一方で、ゲームを活性化し、プレイヤーを復帰させるための新規コンテンツを拡充してきました。プレイヤー満足度を示す重要指標であるネットプロモータースコア、いわゆる NPS は、当社がプレイヤーとの信頼関係をいかに高めたかを示しています。今年の 7 月の『メイプルストーリー』は、好業績を達成した 2020 年よりも高い NPS を記録しました。

これまで、当社は明確で一貫したメッセージを発してきました。2021 年には、短期的な売上の上下動は懸念する必要はない、『メイプルストーリー』の最も好調な時期はまだ先である、と投資家の皆様に強く訴えました。当社の第 2 四半期及び第 3 四半期初めの業績は、この予測の正しさを証明しています。

『メイプルストーリー』はまもなく運用開始から 20 年を迎えますが、最高峰のライブ運用力により、まだまだ大きく成長できると考えています。

長期的な成長のためにプレイヤーのリテンションを優先させてきたもう一つの例は、中国『アラド戦記』です。このゲームでは、ライブ運用チームが、よく練られた計画に基づいて、レベルキャップ解放を直近で実施しました。

レベルキャップ解放は、プレイヤーエンゲージメントを向上させる新規コンテンツを導入するものであり、ゲーム内の環境を大幅に変えるため、慎重に運用する必要があります。ダンジョンなどの新規コンテンツは全体的に好評を得ましたが、キャラクターや装備を強化する時間が必要です。良好なセンチメントを維持するため、ユーザーがレベルアップにいそしむ間は過度な売上促進を控えました。

中国『アラド戦記』の長期的な目標は、成長軌道に戻ることです。リーダーシップ変更後 1 年間の業績は好調であり、第 2 四半期の業績にも満足しています。将来、当シリーズがどのようなことを達成できるか楽しみにしています。ただし、次の 10 年間も成功し続けるために、短期的には売上の成長よりもユーザーエンゲージメントの向上に注力してまいります。

次に、韓国の『FIFA ONLINE 4』の好業績を導く運用チームの成果に触れたいと思います。第 2 四半期において、PC 及びモバイルの売上収益の合計が、前年同期比で約 2 倍となりました。

サッカーは韓国で非常に人気ですが、業績予想の上限値を 24%上回る第 2 四半期の業績は、このスポーツの人気以上の要因があります。当社のパートナーである EA 社が優れたゲームを開発していることに加え、当社のライブ運用チームは、ゲームの新鮮さ、バランスの良さ、及び面白さを保つことに注力してきました。第 4 四半期にワールドカップが近づく中、第 3 四半期ではプレイヤーに寄り添い、エンゲージメントを維持していく計画です。

また、開発者及びライブ運用間の素晴らしい連携を示すもう一つの例は、足元で見られている韓国の『アラド戦記モバイル』の好調なトレンドです。このゲームは、2022 年最初の主要なバーチャルワールドのリリースであり、3 月のローンチ直後に Apple 及び Google 両方のゲームランキングで第 1 位を獲得しました。

第 2 四半期において、このゲームの売上収益は、プレイヤーエンゲージメントが高水準で安定的に推移したことにより、当社の業績予想を上回りました。『アラド戦記』PC 版に悪影響がなかったことは特筆すべき点です。むしろ、モバイル版が話題となったことで PC 版にプレイヤーの復帰を促すことができています。

『アラド戦記モバイル』は、『アラド戦記』という韓国そして世界最大級のエンターテインメントシリーズの一つをベースにしていることから、明らかな恩恵を受けています。世界中で 8 億 5 千万人以上が『アラド戦記』をプレイした経験があり、全世界での累計売上収益は 200 億ドルを優に超えています。韓国における『アラド戦記モバイル』のローンチにおいては、優れた開発準備と強力なライブ運用により、成功の確度が高まりました。ローンチ前に、プレイヤーエンゲージメントを確実に維持するための大規模コンテンツ計画を当社は時間をかけて策定しました。そして、配信開始後は、短期的な売上獲得よりも長期的なプレイヤーのリテンションを優先しました。

『アラド戦記モバイル』は当社の予想を連続して上回りました。その成功が長期的にどのように拡大していくかを予測するには時期尚早ですが、このゲームを新しい市場へ展開することも計画しています。

『アラド戦記モバイル』の成功により、バーチャルワールドの開発及び維持における当社の手法が正しいことを再確認することができました。この学びを、今年または 2023 年に予定している新作ローンチにも適用してまいります。

次に、開発中の新作ゲームに移ります。『カートライダードリフト』を年内のグローバルローンチに向けて複数のプラットフォームで開発中です。5 月に実施したモバイル版の内部ベータテストは順調に完了しました。

もう一つの新作タイトルは、PC 及びモバイル向けに開発中の MMORPG『HIT2』です。6 月に事前登録を開始し、8 月 25 日に韓国で配信を開始します。

続いて、ストックホルムに拠点を置く Embark Studios が開発中の新作バーチャルワールド『ARC Raiders』及び『Project Discovery』について、ご説明いたします。ゲーム開発は順調に進捗し、今後プレイヤーにこの 2 作を提供でき

ることを楽しみにしています。

基本プレイ無料のチームベース FPS である『Project Discovery』は、着実に開発が進んでいます。

まず前提として、世界の FPS 市場は、非常に大規模です。しかし、成功するためには、開発者は単に高品質のゲームを作るだけでなく、他のゲームとは一線を画す、真にユニークなものを作る必要があります。幸いなことに、Embark のチームは、この市場に非常に精通しており、この分野で最も創造的かつ商業的に成功した開発チームの一つです。

開発チームの進捗が想定よりも早いことが分かってきました。チームは、大規模なベータテストを秋のはじめに実施してフィードバックを収集し、最終的なローンチ時期を決定していく予定です。現在のところ、『Discovery』が Embark の第 1 作目になる予定であり、近いうちに情報をさらに解禁してまいります。

同時に、『ARC Raiders』に主要な新しいモードを追加することを決めました。それは、更に進化したプレイヤー対プレイヤーの非常に刺激的なサバイバル体験です。『ARC Raiders』の技術基盤、環境及びキャラクターアート、及び AI の敵の完成度は高い状態にあります。このゲームを最大限長期にわたって運用すべく、新しいモードを追加します。一方、『Discovery』が当初の予想より早いペースで進捗しており、AAA の新規タイトル 2 作を同時期にローンチすることは避けたいと考えています。つまり、『Discovery』を今年の年末頃に、また『ARC Raiders』を来年にローンチすることを計画しています。

『アラド戦記モバイル』の持続的な成功の教訓は、ゲームの準備が完全に整ったとチームが自信を深めた後に、新作をローンチすべきということです。

『Project Discovery』及び『ARC Raiders』は両方ともローンチした後、バーチャルワールドに共通する成長軌道を辿っていくと予想しています。新作ゲームでは、プレイヤーがゲームを遊び始めてから、時間をかけて拡大していくため、最初の数週間の売上収益は小さくなる可能性が高いと考えています。バーチャルワールドの真価が問われるのは、その後の数か月、数四半期です。当社の既存シリーズの成長及び安定性が、これら新規タイトルを最良なものとするための時間と創造的自由を与えてくれます。

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 2 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 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 四半期は、複数の主力タイトルの成長に加え、直近でローンチした『アラド戦記モバイル』の貢献により、グループ売上収益は、会計基準ベースで 50%増加、一定為替レートベースで 40%増加の 841 億円となり、過去最高の第 2 四半期売上収益を達成しました。

業績予想対比では、当社業績予想レンジ内の着地となりました。『FIFA ONLINE 4』及び『アラド戦記モバイル』が想定を上回った一方、中国『アラド戦記』が計画を下回った結果となります。

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

プラットフォーム別では、モバイル事業の売上収益は業績予想を上回った一方で、PC 事業の売上収益が業績予想を下回りました。

営業利益は、前年同期比 47%増加の 227 億円となり、業績予想レンジ内に着地しました。

当四半期において、Embark のタイトルリリース時期の見直しに伴い、『ARC Raiders』のゲーム IP に係る減損損失約 22 億円を計上しました。

四半期利益は前年同期比 176%増加の 247 億円となり、業績予想を上回りました。

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 277 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、当社業績予想レンジ内の着地となりました。

前年同期比では、会計基準ベース 57%、一定為替レートベースでは 49%増収の 512 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。

『FIFA ONLINE 4』は、イベント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ました。

MAU、課金ユーザー数、ARPPU がすべて前年同期比で増加した結果、売上収益は 2 倍超に成長し、前四半期に引き続き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、前年同期比で売上収益が 38%成長しました。

4 月の 19 周年アップデート及び 6 月の夏季アップデートの好評により、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。

『アラド戦記』は前年同期比で 34%成長し、『サドンアタック』の売上収益は想定通り減少しました。

以上より、韓国の PC 事業の売上収益は前年同期比で 52%増加しました。

韓国のモバイル事業では、『FIFA ONLINE 4 M』が想定を上回りました。

『アラド戦記モバイル』は、豊富なコンテンツ提供や丁寧なライブ運用により、ユーザーエンゲージメントは高水準で推移し、好調を持続しました。

前年同期比では、『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 4M』の成長により、韓国のモバイル売上収益が 65%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』や『FIFA ONLINE 4 M』の増収により、売上収益が 25%増加しました。

中国の売上収益は、当社業績予想を下回りましたが、前年同期比では、会計基準ベースで 43%、一定為替レートベースでは 25%の増収となりました。

『アラド戦記』は、4 月 21 日に実施した労働節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。

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の向上に注力しました。その結果、売上収益

は計画を下回ったものの、6 月 16 日に実施した 14 周年アップデート及びレベルキャップ開放の好評により、ユーザー指標には着実な改善が見られており、MAU 及び課金ユーザー数は、季節性にも関わらず、前四半期比で増加しました。

一方、ARPPU は、例年通り前四半期比で減少しました。

前年同期比では、MAU がわずかに減少した一方、課金ユーザー数及び ARPPU 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』及び『V4』が減収したことから、売上収益は前年同期比で 1%減少しました。

北米及び欧州では、『Choices』及び『メイプルストーリー』が減収となったものの、『メイプルストーリーM』及びその他新作ゲームの貢献により、売上収益が前年同期比で 30%増加しました。

その他の地域では、『メイプルストーリー』シリーズ及びその他新作ゲームの貢献により、前年同期比で売上収益が 77%増加しました。

次に 2022 年第 3 四半期の業績予想の説明に移ります。

第 3 四半期では、『FIFA ONLINE 4』や韓国『メイプルストーリー』、及び『アラド戦記モバイル』が好調を維持し、8 月 25 日に韓国で配信開始予定である『HIT2』が大きく増収に寄与すると予想しています。

その結果、第 3 四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 27%から 37%の増加、一定為替レートベースでは 13%から 22%の増加となる、960 億円から 1,040 億円のレンジとなることを予想しています。

営業利益は、人件費や主に新作にかかる広告宣伝費の増加により、会計基準ベースで前年同期比 1%から 23%の増加、一定為替レートベースでは 13%の減少から 6%の増加となる、301 億円から 366 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、前年同期に為替差益 161 億円を認識した一方、当年度の業績予想には織り込んでいないことから、会計基準ベースで前年同期比 43%から 30%の減少、一定為替レートベースでは 52%から 41%の減少となる、216 億円から 264 億円のレンジを予想しています。

韓国では、『FIFA ONLINE 4』、『メイプルストーリー』の成長及び『アラド戦記モバイル』と 8 月 25 日に配信開始予定の『HIT2』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 52%から 62%の増加、一定為替レートベースでは 38%から 47%の増加となる、614 億円から 655 億円となることを予想しています。

PC 事業では、昨年好調であった『アラド戦記』と『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』が前年同期比で引き続き大幅に成長することを予想しています。

また、『メイプルストーリー』も、好調なモメンタムを維持し、売上収益が増加することを予想しています。

6 月末に実施した夏季アップデートの好評により、7 月のアクティブユーザー数は、前年同期と比べて大幅に増加し、過去最高の第 3 四半期売上収益を達成した 2020 年第 3 四半期の水準にまで回復しています。

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、『風の王国：Yeon』や『KartRider Rush+』及び『V4』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』及び『HIT2』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、前年同期比で大きく増加することを予想しています。

中国では、『アラド戦記』における人気キャラクターのアップデートや新しい取組の好評により、一定為替レートベースで前年同期比 33%成長した 2021 年第 3 四半期の高い水準との比較となります。

そのため、売上収益は前年同期比で会計基準ベース 11%の減少から横ばい、一定為替レートベースでは 25%から 16%の減少となる 203 億円から 229 億円となることを予想しています。

『アラド戦記』は、7 月 14 日にアバターパッケージ販売を含む夏季アップデートを行いました。また、9 月の国慶節アップデートは例年通り実施予定です。

足元の 7 月の MAU 及び課金ユーザー数は、昨年の周年及び夏季アップデートによる好調な期間との比較となることから、前年同期比で低水準に推移しています。

今後も、短期的な売上獲得よりもユーザーエンゲージメントに注力し、既存ユーザーの維持や休眠ユーザーの復帰を促してまいります。

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』及び『ブルーアーカイブ』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横ばいから 16%の増加、一定為替レートベースでは 4%の減少から 11%の増加となる 25 億円から 29 億円となることを予想しています。

北米及び欧州では、『Choices』の減収を見込む一方で、新作ゲーム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 10%から 21%の増加、一定為替レートベースでは 6%の減少から 2%の増加となる 50 億円から 55 億円となることを予想しています。

その他の地域では、新作ゲーム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 23%から 30%の増加、一定為替レートベースでは 10%から 17%の増加となる 68 億円から 73 億円となることを予想しています。

2022 年第 3 四半期における営業利益は 301 億円から 366 億円のレンジを予想し、前年同期比で会計基準ベース 1%から 23%の増加、一定為替レートベースでは 13%の減少から 6%の増加となる見込みです。

想定している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、昨年の第 3 四半期との比較で、事業の成長に伴う費用の増加、人材及び新作ローンチに関するマーケティングへの先行投資の増加が予想されます。

第一に、売上収益の増加に伴う変動費の増加を見込んでいます。

第二に、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及び好業績への貢献に対するボーナス引当などによる人件費の増加を見込んでいます。

第三に、主に『HIT2』などの新作にかかる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。

最後に、『アラド戦記モバイル』や『HIT2』などのモバイル事業の拡大に伴うサーバー費用の増加を見込んでいます。

営業利益を上限値で見た場合、売上収益の増加が、先行投資による費用の増加を上回り、一定為替レートベースの営業利益は前年同期比で増加すると予想しています。

総括すると、当第 2 四半期は、当社の強みであるライブ運用を活かして、ユーザーエンゲージメントの向上に注力したことにより、『FIFA ONLINE 4』や韓国『メイプルストーリー』、中国『アラド戦記』といった複数の主力タイトルで成長がみ

られ、『アラド戦記モバイル』も好調を維持しました。その結果、過去最高の第 2 四半期売上収益を達成しました。

第 3 四半期は、適切なアップデートと丁寧なデイリーのオペレーションを通じて、主要タイトルや『アラド戦記モバイル』及び『HIT2』といった新規モバイルタイトルを着実に運用し、2022 年以降の成長に向けて、事業基盤を更に確固たるものにしてまいります。

そして、『KartRider: Drift』や Embark Studios の初作となる『Project Discovery』の開発も順調に進んでいます。加えて、新規採用など人材への先行投資を行うことで、『マビノギモバイル』やその他の期待の新作の開発も進捗しております。

強力なライブ運用力を背景とした安定的な既存事業に、期待値の高い新作が加わることで、2022 年以降に力強い成長軌道を描くことができると引き続き高い期待を持っております。

最後に、株主還元についてご説明します。

まず、配当について、2022 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 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 5 円の配当を実施予定です。

また、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、当第 2 四半期末までにすべて完了しました。

そして新たに、今後 3 年間で取得総額 1,000 億円を上限とする自己株式取得を行う方針を策定し、本日開催の取締役会においてこれを決議しました。

期限である 2025 年 8 月までに、投資機会、財務状況及び市場環境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、過去に触れてきた、いくつかのポイントを改めて強調したいと思います。

景気後退、サプライチェーンへの打撃、インフレの急速な進行に伴う裁量支出の減少、広告収入の減少等、次第に不確実さを増す世界の中で、当社は、世界でも有数の真に強靭な事業を持つ会社として、際立っています。これは、当社の事業運営の方針によるものです。

第一に、当社は顧客に過度な要求をしません。当社の事業は、アイテム課金などの少額取引に基づく事業で、多額の請求を前提とした事業ではありません。ユーザーに過度な課金を促すことや、大口のユーザーに専念することもありません。その結果、当社の事業は、景気拡大期だけではなく、景気後退期にも堅調です。

第二に、当社のコンテンツ開発は短期的な売上促進ではなく、ユーザーのリテンションに注力しています。このアプローチは短期的には険しさが増すケースもありますが、適度な運動と食事と同様に、長期的にはより良い結果につながります。

第三に、当社はバーチャルワールドの長期的な成長に資するテクノロジーに投資します。この独自のテクノロジーによって、コストを抑えつつバーチャルワールドを拡大することが可能となりました。

第四に、没入感のあるバーチャルワールドに継続的に投資します。これにより、何億人ものファン、そして、他に類を見ない運用年数の長さを誇る、グローバルエンターテインメント業界全体で有数の IP を作り出していきます。

最後に、当社は、モバイル端末を非常に高性能なものに仕上げたプラットフォーム・プロバイダーの成果を享受できるよう事業を運営しています。以前は、数億台のゲームプレイが可能な PC にしか提供できなかった没入感のあるバーチャルワールド体験を、数十億台ものモバイル機器に提供します。つまり、当社の市場規模は文字通り 10 倍に拡大しているということです。

長年にわたり維持されてきた安定的な収益基盤があることから、ライフサイクルの末期にある既存ゲームを新作で置き換える必要はありません。新作が、ローンチ後も長期にわたって、素晴らしいユーザー体験を提供し続けられるよう、注力することができます。

また、当社は不確実な環境下でも、むしろそのような時こそ、堅調な業績となる傾向があります。

これは、他の多くのメディア及びテクノロジー企業が築こうと目指した未来です。当社が 1990 年代に発明し、進歩し続けているバーチャルワールド事業の力なのです。

それでは、これより質問をお受けします。