株式会社ネクソン

2024 年第 2 四半期　Prepared Remarks

2024 年 8 月 8 日

イ・ジョンホン　代表取締役社長

皆様、こんにちは。決算電話会議へのご参加ありがとうございます。先ほど掲載した決算レターは既にご覧いただけていますでしょうか。

本日はまず、第2四半期業績及び第3四半期の足元の状況の背景を簡単にご説明いたします。続いて、CFOの植村から業績ハイライトをご説明した後、皆様からの質疑応答を受ける予定です。

当社は、主に中国の**『アラド戦記モバイル』**の貢献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、前年同期比でそれぞれ 30%及び 64%成長しました。『アラド戦記モバイル』は、5 月 21 日に配信開始後、11 週間以上も売上ランキングで上位を維持し続け、中国史上最も成功したモバイルリリースの一つとなりました。

また、7 月 2 日に配信を開始した新規 IP**『The First Descendant』**の成功がすぐに続きました。当タイトルは、ローンチ後 1 週間以内に Steam のグローバル売上ランキング 1 位に躍り出ました。特筆すべきは、北米のプレイヤーが最多であること、またコンソールプレイヤーがおよそ 60%を占めていることであり、プラットフォームや地域に関わらず世界中から幅広く支持されていることを示しています。

有力IPである『アラド戦記』のモバイル展開の成功及び新規IPである『The First Descendant』のローンチの成功は、当社の**IP成長戦略**を明確に証明するものであり、更なる自信を与えてくれます。

当社のIP成長戦略は、2つの構成要素から成り立ちます。主要な要素は、有力フランチャイズを活用し、新たなプラットフォームや市場において新しいユーザー体験を提供することで、IPを雪だるま式に成長させる戦略です。中国における『アラド戦記モバイル』の成功は、当戦略の有効性を証明する好例です。『アラド戦記』IPをグローバル市場のプレイヤーに広めることを目的とした『The First Berserker: Khazan』がこれに続きます。また、当社は『メイプルストーリー』IPの既存プレイヤー層を活性化するとともに新規プレイヤーを呼び込むための新作を現在複数開発中です。

当社の大規模なプレイヤーベース及び開発スタジオとライブ運用チームとのシナジーを活用することで、当社最大級のIPからの売上収益及び営業利益を大きく成長させることを試みています。

IP成長戦略のもう一つの要素は、グローバル市場における当社の存在感を拡大し、当社のIPポートフォリオの柱となりうる**新作への投資**です。最近で成功した『The First Descendant』に加え、Embark Studiosで開発中の期待の新作PvPvEエクストラクションシューターである**『ARC Raiders』**等がその一例です。

本日、**Embarkの2作についてテンセントとのパブリッシング契約**を発表しました。『THE FINALS』及び『ARC Raiders』の2作を中国のプレイヤーの嗜好に合うようテンセントがカスタマイズして提供する予定です。

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 2 四半期は、5 月 21 日に中国で配信を開始した『アラド戦記モバイル』の好業績により、グループの売上収益が当社業績予想を上回りました。

『アラド戦記』、『メイプルストーリー』、『FC』の 3 大フランチャイズの合計売上収益は大きく成長し、前年同期比で 57%増加しました。

『アラド戦記』IP を中国のモバイル市場に展開することで、多くの新規プレイヤーの獲得だけでなく、PC 版の休眠ユーザーの掘り起こしに成功しました。その結果、フランチャイズ全体の売上収益は前年同期比で 2 倍超まで成長しました。

『メイプルストーリー』は、既存ゲームのライブ運用を改善すると共に、地域展開や IP を新作ゲームとして拡張する取り組みにより、フランチャイズ全体の売上収益は前年同期比で 9%増加しました。

『FC ONLINE』及び『FC MOBILE』は共に、当社業績予想を上回りましたが、『FC ONLINE』は想定通り前第 2 四半期の高い水準との比較で減収しました。

営業利益は当社業績予想を上回りました。好業績に伴う業績連動賞与が想定を上回ったものの、売上収益が想定を大幅に上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 82 億円の為替差益を認識したことが主な要因です。

以上より、売上収益、営業利益、四半期利益はすべて過去最高の第 2 四半期業績を達成しました。

第 3 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 15%の増加から 26%の増加、一定為替レートベースで 8%の増加から 19%の増加となる 1,378 億円から 1,520 億円のレンジとなることを予想しています。『アラド戦記モバイル』や『The First Descendant』の増収寄与を見込む一方で、『メイプルストーリー』や PC 版『アラド戦記』の減収を予想しています。

3 大フランチャイズの合計売上収益は前年同期比で 17%から 30%の増加を予想しています。

『アラド戦記モバイル』の大幅な増収寄与により、『アラド戦記』フランチャイズ全体の売上収益は、前年同期比で 2 倍超成長することを見込んでいます。

PC 版『アラド戦記』では、中国において引き続きゲーム内経済バランスの改善に取り組むと同時に、魅力的なコンテンツアップデートを準備しております。前年同期比での減少率は第 2 四半期から改善し、また前四半期比で増収となることを見込んでいます。

『メイプルストーリー』フランチャイズにおいては、韓国における PC 版の大型アップデートや中国におけるモバイル版の配信開始により、フランチャイズとして過去最高の四半期売上収益を達成した前年同期の高い水準との比較で減収となることを見込んでいます。

FC フランチャイズでは、過去最高の第 3 四半期売上収益を達成した前年同期との比較でわずかに減収となることを予想しています。

『The First Descendant』は 7 月 2 日に配信を開始し、好調なスタートを切りました。第 3 四半期に大きく増収寄与することを見込んでいますが、課金額のうち、50%強を繰り延べることを想定して、業績予想に織り込んでいます。

営業利益は、前年同期比で会計基準ベース 1%の減少から 24%の増加、一定為替レートベースで 10%の減少から 12%の増加となる 460 億円から 573 億円のレンジとなる見込みです。

費用面では、好業績に伴う業績連動賞与の増加を見込んでいます。また、主に『The First Descendant』等の新作プロモーションに係る広告宣伝費の増加、Steam での売上収益の増加に伴うプラットフォーム手数料の増加、及び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。

同様に、第 3 四半期の四半期利益は前年同期比で会計基準ベース 2%の減少から 22%の増加、一定為替レートベースで 13%の減少から 9%の増加となる 346 億円から 430 億円のレンジとなる見込みです。

最後に、株主還元についてご説明します。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の取得を市場買付にて実施しました。残枠である 700 億円については、投資機会、財務状況及び市場環境等を総合的に勘案の上、期限である 2027 年 2 月までに取得を完了する予定です。

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。

要約すると、当社は過去最高の第 2 四半期業績を達成し、第 3 四半期においても非常に好調なスタートを切りました。当社最大級フランチャイズの拡張展開及び長期的に業績貢献する可能性を秘めた新規 IP の 2 作のローンチによって、大きく成長することが見込まれます。

これら 2 作の成功は、売上収益及び営業利益へ短期的な好影響があるだけでなく、有力 IP の活用と将来の新しい柱となりうる新規 IP の開発によって構成される当社の IP 成長戦略について、期待が持てることを示していると思います。

最後に、9 月 3 日に東京で予定されているキャピタル・マーケット・ブリーフィングについてご説明いたします。当イベントでは、当社の経営目標や株主還元の方針に加えて、新作ゲームをデモ映像とともにご紹介いたします。詳細は、当社の IR サイトに掲載しておりますが、ライブ配信も予定しています。当イベントにおいて、投資家の皆様に当社の戦略及び計画をお伝えできるのを心待ちにしております。

それでは、これより質問をお受けします。