

# ネクソン、売上・利益ともに過去最高のQ3決算 米 Pixelberry Studiosの買収を発表

2017年11月10日に行われた、株式会社ネクソン2017年12月期第3四半期決算説明会の内容を書き起こしでお伝えします。

## CEO ハイライト

### CEO ハイライト

NEXON Co., Ltd.  
Q3 2017  
INVESTOR PRESENTATION

- 過去最高の第3四半期 – 売上収益、営業利益及び四半期利益<sup>1</sup>が大きく成長
- PC及びモバイルの両方で新作ゲームが好調に推移
- 『OVERHIT』、『野生の地：Durango』及び『メイプルストーリー2』を含む素晴らしい新作ラインナップ
- EAと韓国における『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』のパブリッシング契約を締結

1 売上収益、営業利益、四半期利益は、連結ベースで報告されています。

オーウェン・マホニー氏（以下、マホニー）：みなさま、決算電話会議へご参加ありがとうございます。当第3四半期は売上収益・営業利益・四半期利益が、すべて当社の予想を上回るすばらしい四半期となり、過去最高の第3四半期でした。好調な業績は、中国および韓国の既存主要タイトルの継続的な成長と、PCおよびモバイルの新作ゲームの好スタートの結果です。中国の『アラド戦記』が業績予想を上回ったのが、国慶節アップデートの好調なスタートによるものです。当社のライブ運用チームが、顧客に魅力的で楽しい体験を提供し続けたことで、KPIは全体的に強化されました。ライブ運用で何年にもわたりオンラインゲームを成長させる、業界最高レベルの弊社の強みをあらためて示す結果となりました。韓国の『EA SPORTS™ FIFA Online 3』『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』は、プロモーションの成功や、韓国のお盆休み前後の売上収益の好調により、どちらもすばらしい四半期となりました。

今年でPCとモバイルは、サービス開始からそれぞれ5年目と4年目を迎えましたが、当第3四半期はどちらも前年同期比で大きく成長しました。

韓国では、自社開発の新作モバイルゲーム『AxE』が好スタートを切りました。当第3四半期では、中国の『メイプルストーリー2』のリミテッド・アクセスおよびオープンベータ・プレテストを行い、良い結果を得ました。このことも、売上収益が当社の業績予想を上回った要因の1つです。

『メイプルストーリー2』の中国におけるパブリッシング・パートナーは、Tencentです。我々は、彼らとゲームの調整やローカライズ作業を行っています。中国での配信開始を、とても楽しみにしています。

先日、韓国における『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』のパブリッシング権の取得を発表しました。EAとの協業タイトルは、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』『Need for Speed™ Edge』『Titanfall™ Online』に続いて、4作目となります。

ネクソンとEAは2013年に『EA SPORTS™ FIFA Online 3』で初めて協業し、韓国で大成功を収めました。その続編からまた協業できることは、とてもうれしいです。今後数四半期で、複数の大型タイトルの配信を行います。当第4四半期中に中国で配信開始予定の『メイプルストーリー2』や（2017年）11月後半に韓国で配信予定の、大ヒットモバイルゲーム『HIT』の続編『OVERHIT』もあります。2018年には、モバイルゲームで『野生の地：Durango』を含め、さらにたくさんの配信を控えています。

## Pixelberry Studios買収

- モバイル向けNo.1インタラクティブ・ストーリーゲーム
  - 『Choices』は継続率の高い、カテゴリーリーダー
  - カリフォルニア州に拠点を置く経験豊富なチーム。同カテゴリーのゲーム開発において10年以上の経験を持つ
  - 急成長中の企業で、収益性が高い
- 両社に対してメリットが期待出来る
  - 市場規模に対して十分なコンテンツが提供されていない女性プレイヤーのニーズに応えることで新しいユーザー層にリーチ
  - マルチプレイヤー機能やコミュニティー機能を取り入れることによりゲームの長期運用の可能性が高まる
  - 『Choices』の国際展開

## Blue Ocean Opportunity

ここからPixelberry Studiosについてお話しします。今回の買収は過去数年で最大規模の買収なので、シナジー効果や今後の計画について説明します。当社は厳格なアプローチのもと、事業の成長に資する資本配分を行っています。

M&A対象企業に求めることは、すばらしい経営陣と、独創的なゲーム経験を提供し巨大なブルーオーシャンを目指せる能力です。割高な会社や、資本力のある数社のマーケットリーダーによって独占されているジャンル、また似通ったゲームを作る会社が乱立するジャンルは避けています。

まず当社の強みを認識して、買収で何をもちたることができるかを考えます。ネクソンは数週間や数ヶ月単位ではなく、何年・何十年間もプレイヤーを夢中にさせるオンラインゲームを作っています。継続的にプレイヤー体験を向上させ、新しい収入機会を生み出すことができる強力なライブ運用チームとバックエンドインフラ環境を持っています。

その結果、『アラド戦記』『メイプルストーリー』『DomiNations』などの主力ゲームは、年金のように安定的な資本を生み出し、新しいアイデアへの投資を可能にしています。

Pixelberry Studiosは、モバイルのインタラクティブ・フィクションにおけるリーダーです。主要タイトル『Choices: Stories You Play』は、ユーザーの決断や、双方向の対話に応じて展開するインタラクティブな物語を（プレイヤーに）提供します。有名人やブランドを使っていませんが、このカテゴリー内では、いちばん人気のアプリです。

一見、この（Pixelberry Studios）の買収は、ネクソンにとっては少し風変わりに見えるかもしれませんが。しかしこの買収は、我々が求める要件のすべてを満たし、ネクソンの本質的な強みを大いに補強するものと考えます。

Pixelberry Studiosは、年に何千万ドルもの売上収益を創出し、利益を出し、急成長しています。そして、2018年からネクソンの利益に寄与し始める見込みです。当社は大きな市場がありながら、十分なコンテンツが提供されていない女性プレイヤーのニーズに応えるコンテンツの開発に注力しています。

何億人もの女性プレイヤーがモバイル端末を使っていますが、そのニーズに応えるゲーム市場は集約されておらず、わずか数週間のヒットを見ることすらも、とても稀です。この市場は、まだ黎明期にあります。

Pixelberry Studiosには、他にも多くの買い手候補がいましたが、彼らはネクソンと一緒になることを選択しました。それは、私たちがインタラクティブ・エンターテインメントの未来や、互いの事業を成長させる数多くの方法について、深く分かち合うものがあるからです。

これにより、いくつかのシナジー効果が得られると考えています。まず第一に、Pixelberry Studiosの立証済みの開発力。インタラクティブ・フィクションにおけるこの能力と、ネクソンのライブ運用力。何年もの間、ユーザーを継続し維持して成長させる能力を組み合わせることで、強力なシナジーが生まれます。

第二に、多くのユーザーを同時にインタラクティブ・フィクションの世界に集め、Pixelberry Studiosのゲームをよりオンライン化することができると考えています。これにより、ゲームのライフタイムをさらに引き延ばすことができると考えています。

第三として、Pixelberry Studiosのゲームの国際展開です。同時に当社は、欧米モバイル市場へのリーチが得られます。

モバイルは、カジュアルゲームやカジノゲームしか提供できないと考える会社もありますが、我々はコアゲーマーの視点からモバイルを見ています。

私たちは、深みのあるゲームはコアゲーマーだけでなく、誰にでも遊んでもらえるものであるべきと考えています。そうした深みのあるゲームは、カジュアルゲームと比べて開発と運用が難しいですが、一般的に（カジュアルゲームよりも）はるかに寿命が長いのです。

ネクソンとPixelberry Studiosは、幅広い女性プレイヤーに向けて深みのあるゲームを提供する機会を増やす2社の融合を、とても楽しみにしています。

競合他社の多くは、ローンチラッシュが予想される忙しい第3四半期、第4四半期にもっとも競争が激しく、すでに確立されたセグメントに投資をしています。私たちは、巨大でありながら業界内の人々にはまだほとんど注目されていないセグメントに注力するPixelberry Studiosを、ブルーオーシャンと捉えています。

これは熟考を重ねた上での買収で、プレイヤーと株主のみなさまにとって、素晴らしい価値を生み出すものと思っています。

四半期を総括しますと、ネクソンは再び堅調な成長を遂げ、新しいゲームIPを含む豊富なラインナップを揃えて、さらに素晴らしい買収を発表しました。

これまで以上に、当社の未来を楽しみに感じています。それでは、植村の説明に移ります。

## 第3四半期 業績ハイライト

### 第3四半期 業績ハイライト

NEXON Co., Ltd.  
Q3 2017  
INVESTOR PRESENTATION

- 第3四半期売上収益は会計基準ベースで前年同期比36%増の604億円。一定為替レートベース<sup>1)</sup>では27%増
- 主に中国『アラド戦記』の国慶節アップデートが好調であったこと、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』/『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』及び『AxE』の好調、『メイプルストーリー2』の中国におけるリミテッド・アクセス/オープンベータ・プレテストによる寄与が牽引し、当社業績予想レンジを上回った
- 営業利益は227億円となり、当社業績予想レンジを上回った。利益率の高い中国事業の好調に加えて、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』/『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』及び『AxE』が好調であったことが主な要因
- 四半期利益<sup>2)</sup>は196億円となり、当社業績予想レンジを上回った。営業利益が予想を上回ったこと及び、金融収益が発生したことが主な要因

(単位：百万円、ただし1株当たりの数値は円)

|                       | 2016年   | 2017年   |   | 2017年   | 前年      |      |
|-----------------------|---------|---------|---|---------|---------|------|
|                       | 第3四半期   | 第3四半期   |   | 第3四半期   |         |      |
|                       | 実績      | 業績見直し   |   | 実績      | 四半比     |      |
|                       |         | 下       | 上 |         |         |      |
| 売上収益                  | ¥44,255 | ¥51,645 | - | ¥55,551 | ¥60,398 | 36%  |
| PCオンライン <sup>3)</sup> | 34,474  | 39,005  | - | 42,457  | 46,755  | 36%  |
| モバイル                  | 9,781   | 11,830  | - | 13,095  | 13,643  | 39%  |
| 日本                    | 2,673   |         |   | 2,839   |         | 10%  |
| 日本以外                  | 7,108   |         |   | 10,256  | 10,804  | 51%  |
| 営業利益                  | 16,292  | 17,755  | - | 20,462  | 22,704  | 39%  |
| 四半期利益 <sup>4)</sup>   | 7,635   | 15,875  | - | 19,045  | 19,606  | 157% |
| 1株当たり四半期利益            | 17.50   | 36.14   | - | 41.08   | 44.53   |      |
| 為替レート                 |         |         |   |         |         |      |
| 100韓国ウォン/日本円          | 9.15    | 9.93    | - | 9.93    | 9.82    | 7%   |
| 中国元/日本円               | 15.36   | 16.62   | - | 16.62   | 16.65   | 8%   |
| 米ドル/日本円               | 102.43  | 112.43  | - | 112.43  | 111.03  | 8%   |

<sup>1)</sup> 一定為替レートとは、各半期平均の為替レート(ドル/円)を前年同期平均の為替レート(ドル/円)で除した値を指し、100韓国ウォン/日本円、中国元/日本円、米ドル/日本円をそれぞれ指す。  
<sup>2)</sup> 売上収益から、税金(法人税、地方税、消費税)と、減損損失、インセンティブボーナスの発生、仕入引当金を控除したものである。  
<sup>3)</sup> 売上収益のうち、中国の『アラド戦記』、韓国の『EA SPORTS™ FIFA Online 3』および『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』、日本の『メイプルストーリー2』の売上収益を指す。  
<sup>4)</sup> 営業利益から、税金(法人税、地方税、消費税)と、減損損失、インセンティブボーナスの発生、仕入引当金を控除したものである。

植村士朗氏（以下、植村）：それでは、当第3四半期業績の説明に移ります。なお詳細は、当社IRWebサイトに掲載の「2017年第3四半期決算説明資料」に記載がありますので、そちらをご確認ください。

売上収益は、会計基準ベースで前年同期比36パーセント増加、一定為替レートベースで27パーセント増加の604億円となり、当社の業績予想レンジを上回る着地となりました。営業利益は227億円、また四半期利益は196億円となり、それぞれ当社の業績予想レンジを上回りました。

売上収益が業績予想を上回った主な要因は、中国の『アラド戦記』が好調であったことです。また、韓国の『EA SPORTS™ FIFA Online 3』および『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』が好調であったこと、(2017年)9月中旬に韓国で配信を開始したモバイルゲーム『AxE』や、8月にリミテッド・アクセス、および9月にオープンベータ・プレテストを開始した中国の『メイプルストーリー2』が好調であったことも、売上収益が業績予想を上回ったことの要因となりました。

営業利益は、業績予想を上回りました。『LawBreakers』の前払いロイヤリティの減損損失、また業績好調によるインセンティブボーナスの発生などにより、費用は想定を上回りましたが、利益率の高い中国の『アラド戦記』および『メイプルストーリー2』、また韓国の『EA SPORTS™ FIFA Online 3』『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』および『AxE』が好調であったことから、営業利益が業績予想を上回る結果となりました。

四半期利益も、業績予想を上回りました。営業利益が業績予想を上回ったことに加えて、金融収益が発生したことが主な要因です。

## 中国/韓国 – ハイライト

### 中国/韓国 – ハイライト

NEXON Co., Ltd.  
Q3 2017  
INVESTOR PRESENTATION

#### 中国

- 【アラド戦記】
  - 9月21日に国慶節アップデートを実施し、好調なスタートを切った
  - 前年同期比では売上収益及びARPPU、MAU、課金ユーザー数がいずれも成長した
  - 季節性により、前四半期比で売上収益及びARPPUは大きく増加
  - アップデートが好調であった当第2四半期との比較であるため、前四半期比でMAUは微減、課金ユーザー数は横ばい
- 『メイプルストーリー2』のリミテッド・アクセス（8月）及びオープンベータ・プレテスト（9月）を実施

#### 韓国

- 『EA SPORTS™ FIFA Online 3』 / 『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』は夏休みのプロモーション及び、韓国のお盆休みに合わせたパッケージ販売の成功により好調な業績
- モバイルゲームの売上収益は、『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』、『ダークアベンジャー 3』及び『AxE』の寄与により前年同期比で大きく増加した

(単位：百万円)



当第3四半期の中国の売上収益は、業績予想レンジを上回りました。中国の好調は、主に『アラド戦記』によるものです。『アラド戦記』は（2017年）9月21日から国慶節アップデートを開始し、想定を上回る好調なスタートを切りました。期間限定でプレイできる、海軍をテーマとしたダンジョンに合わせたアバターパッケージ販売が好調だったことから、売上収益が業績予想を大幅に上回りました。

夏休みや国慶節の連休前のアップデートの影響による強い季節性で、例年第3四半期の売上収益は、前四半期比で通常増加します。強い季節性により、当第3四半期の中国『アラド戦記』のARPPUは、前四半期比で増加いたしました。

一方で、MAUおよび課金ユーザー数は、季節性にも関わらず前四半期比でそれぞれ微減、および横ばいとなりました。これは、労働節アップデートや9周年アップデートが好調であった当第2四半期との比較であるためです。前年同期比では、ARPPU、MAUおよび課金ユーザー数は、いずれもプラス成長しました。とくに、課金ユーザー数は大きく成長しました。

また、当第3四半期は、『メイプルストーリー2』のリミテッド・アクセスを8月に実施し、9月にはオープンベータ・プレテストを開始しました。まだ正式ローンチ前のテスト段階ですが、マネタイズも徐々に行いながら、良好に推移しています。

# 日本/北米/欧州及びその他の地域1 – ハイライト

## 日本/北米/欧州及びその他の地域1 – ハイライト

NEXON Co., Ltd.  
Q3 2017  
INVESTOR PRESENTATION

### 日本

- 『HIT』、『ハイドアンドファイア』及び『メイプルストーリー』による前年同期比の増収効果がモバイルブラウザゲームの減速を補った
- モバイルの売上収益は、主に『HIT』及びモバイルブラウザゲームの減速により前四半期比で減少した

### 北米

- 8月8日に『LawBreakers』の配信を開始。大ヒットPCオンラインゲームに独占された厳しい市場環境により苦戦した
- 『ドミネーションズ』及び『真・三国無双 斬』による前年同期比での増収効果は、PCタイトル及び『HIT』の減速により相殺された

欧州及びその他の地域<sup>1</sup> アジアにおける『真・三国無双 斬』及び『メイプルストーリー』による前年同期比での増収効果は、『HIT』の減速により一部相殺された



第3四半期の韓国事業は、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』および『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』が好調であったことに加えて、(2017年)9月中旬に韓国で配信を開始したモバイルゲーム『AxE』が好調なスタートを切ったことにより、業績予想レンジを上回る結果となりました。

PCオンラインゲームの売上収益は、大型アップデートがあった前第3四半期との比較により、『メイプルストーリー』が前年同期比で減少しましたが、夏休みのプロモーションや韓国のお盆休みに合わせた『EA SPORTS™ FIFA Online 3』のパッケージ販売が好調だったことにより、前年同期比で大きく成長したため、全体では前年同期比で増加いたしました。

モバイルゲームの売上収益は、『HIT』が前年同期比で減少した一方で、『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』が前年同期比で成長したことや、当第3四半期中に配信を開始した『ダークアベンジャー3』および『AxE』からの寄与により、前年同期比で大きく増加しました。

第3四半期の北米事業は、『LawBreakers』からの売上収益が予想を大きく下回ったことにより、業績予想レンジを下回る結果となりました。『LawBreakers』はコアユーザー向けに開発されたユニークなFPSで、とても高い期待値を持っていました。

ところが、『PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS』など、大ヒットPCオンラインゲームにより、厳しい市場環境がFPS市場全体として、また『LawBreakers』に

とって大変厳しくなったことも影響し、想定していた結果を得ることができませんでした。

## 2017年度第4四半期 業績見通し

### 2017年度第4四半期 業績見通し

NEXON Co., Ltd.  
Q3 2017  
INVESTOR PRESENTATION

- 売上収益の見通しは：
  - 会計基準ベースで前年同期比13%から22%の増加
  - 一定為替レートベース<sup>1</sup>で同7%から16%の増加

(単位：百万円、ただし1株当たりの数値は除く)

|                      | 2016年<br>第4四半期<br>実績 | 2017年<br>第4四半期<br>業績見通し | 前年同期比      |
|----------------------|----------------------|-------------------------|------------|
| 売上収益                 | ¥43,253              | ¥48,749 ~ ¥52,823       | 13% ~ 22%  |
| PCオンライン <sup>2</sup> | 31,352               | 34,545 ~ 37,143         | 10% ~ 18%  |
| モバイル                 | 11,901               | 14,204 ~ 15,680         | 19% ~ 32%  |
| 営業利益                 | 7,287                | 12,229 ~ 15,421         | 69% ~ 112% |
| 四半期利益 <sup>3</sup>   | 11,206               | 11,281 ~ 13,913         | 1% ~ 24%   |
| 1株当たり四半期利益           | 25.78                | 25.55 ~ 31.52           |            |
| 想定為替レート              |                      |                         |            |
| 100韓国ウォン/日本円         | 9.45                 | 9.98                    | 5%         |
| 中国元/日本円              | 15.97                | 17.07                   | 7%         |
| 米ドル/日本円              | 109.30               | 112.95                  | 3%         |

- 為替感応度：日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2017年度第4四半期の売上収益及び営業利益に対して以下の影響を予想<sup>4</sup>

|      |       |
|------|-------|
| 売上収益 | 4.5億円 |
| 営業利益 | 1.3億円 |

<sup>1</sup>一定為替レートとは、売上収益を計算する取引通貨（米ドル）を日本円に換算する際に適用される為替レートに想定している為替レートを指します。財務報告上は、IFRSで規定された為替レート（米ドル）を適用して計算しております。

<sup>2</sup>PCオンラインは、PCゲーム、スマートフォンゲーム、ブラウザゲーム、タブレットゲームの売上を指します。

<sup>3</sup>本半期利益は、会社が適用している会計方針に基づいて算出された数値であり、税引後の数値を示しています。

<sup>4</sup>為替感応度は、為替変動が業績に与える影響を示しています。為替変動が業績に与える影響は、為替変動の方向と規模によって異なる場合があります。本資料は、為替変動が業績に与える影響を定量的に示すものではありません。

次に、2017年度第4四半期業績見通しの説明に移ります。2017年度第4四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比13パーセントから22パーセントの増加。一定為替レートベースでは7パーセントから16パーセントの増加となる、487億円から528億円のレンジを予想しております。

日本・欧州およびその他の地域においては、減収が見込まれる一方で、中国および韓国における事業の好調、またPixelberry Studios買収により北米では売上収益の増加が見込まれることから、全体では前年同期比で増収を予想しています。

営業利益は、122億円から154億円のレンジを予想しております。四半期利益は、113億円から139億円のレンジを予想しております。

## 2017年度第4四半期 地域別業績見通し



## 2017年度第4四半期 地域別業績見通し

NEXON Co., Ltd.  
Q3 2017  
INVESTOR PRESENTATION



中国

- ・ 会計基準ベース；前年同期比20%台から30%台の増加を予想
- ・ 一定為替レートベース；前年同期比10%台後半から30%台の増加を予想
- ・ 『アラド戦記』のアクティブユーザー数及び課金ユーザー数は引き続き良好に推移。第4四半期中に大型アップデートの実施予定はない
- ・ 『メイプルストーリー2』を配信開始予定
- ・ 『2Dアラド戦記モバイル』（パブリッシャー：Tencent）の開発/準備を継続



韓国

- ・ 会計基準ベース；前年同期比10%台前半から10%台後半の増加を予想
- ・ 一定為替レートベース；前年同期比10%台後半から10%台前半の増加を予想
- ・ 新作モバイルゲーム『OVERHIT』を11月28日に配信開始予定
- ・ 『Need for Speed™ Edge』のオープン・ベータテストを12月7日に開始予定
- ・ G-STAR 2017において『OVERHIT』、『天涯明月刀（てんがいわいもづつとう）』、『Battlerite』、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』、『Need for Speed™ Edge』、『Titanfall™ Online』を含む期待作を展示予定



日本

- ・ 会計基準ベース及び一定為替レートベース；前年同期比20%台から30%台の減少を予想
- ・ 第4四半期中に大型タイトルの配信予定はない
- ・ 2018年に向けて複数のモバイルゲームを準備中

北米、欧州  
及び  
その他の地域

- ・ 北米
  - ・ 会計基準ベース及び一定為替レートベース；前年同期比30%台から60%台の増加を予想
  - ・ Pixelberry Studiosからの売上収益を見込み、前年同期比で増収を予想
- ・ 欧州及びその他の地域
  - ・ 会計基準ベース；前年同期比1桁%台前半から10%台前半の減少を予想
  - ・ 一定為替レートベース；前年同期比1桁%台後半から10%台後半の減少を予想

「一定為替レートベース」は、為替変動を調整する仮定の下に、前年同期比に換算した売上収益を指します。換算に使用している為替レートは、2017年10月31日の為替レートです。また、「会計基準ベース」は、2017年10月31日の為替レートに基づいて算出された売上収益を指します。『G-STAR 2017』は、11月28日から12月1日まで韓国で開催されます。『G-STAR 2017』は、11月28日から12月1日まで韓国で開催されます。『G-STAR 2017』は、11月28日から12月1日まで韓国で開催されます。

中国では、主力PCオンラインゲーム『アラド戦記』に対して、当第4四半期中に大型のアップデートの実施は、予定しておりません。また、当第4四半期は、強い季節性が表れる第3四半期からの反動減により、例年前四半期比で売上収益が減少いたします。

一方で、（2017年）10月から現在まで課金ユーザー数が前年同期との比較で高い水準で推移し、事業が好調であることから、『アラド戦記』の売上収益は前年同期比で増加することを見込んでおります。

また、『メイプルストーリー2』からの寄与も、中国の前年同期比での増収要因です。『メイプルストーリー2』は、Tencentを通じて第4四半期中に、正式に配信を開始いたします。

韓国では、主にモバイルゲームの売上収益が増加することが、前年同期比での増収要因です。当第3四半期に配信を開始した『AxE』や『ダークアベンジャー3』、また11月28日に配信開始予定の期待作『OVERHIT』が、前年同期比での売上収益の増加に大きく寄与することが見込まれます。

11月16日から19日の期間、韓国最大のゲームショーのG-STARが開催されます。当社は今年、メインスポンサーとして参加いたします。『OVERHIT』『天涯明月刀』『Battlerite』『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』『Need for Speed™ Edge』『Titanfall™ Online』など、多数の期待作を展示いたします。

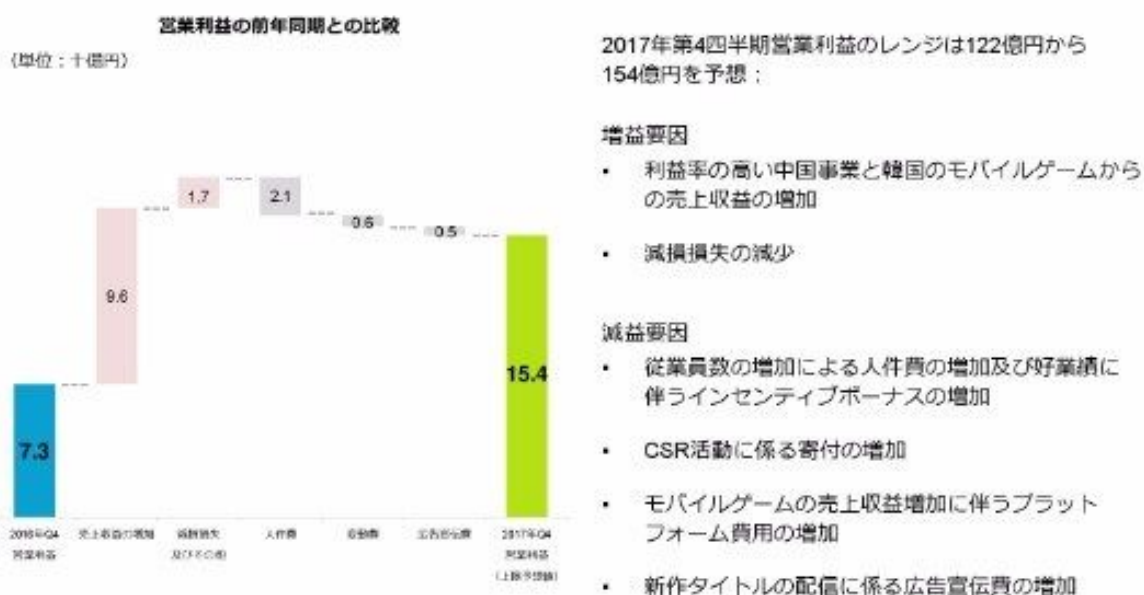
日本では、主にモバイルのブラウザゲームやPCオンラインゲーム『Tree of Savior』からの売上収益の減少を見込み、前年同期比で減収を予想しています。なお、日本では当第4四半期中に大型タイトルの配信は予定していませんが、2018年には複数のモバイルゲームをリリースする予定です。

北米では、Pixelberry Studios買収にともない、同社を期中に連結財務諸表に取り込む予定です。これにより、北米は前年同期比で増収を見込んでいます。欧州およびその他の地域では、欧州およびアジア地域におけるモバイルゲームの『HIT』や欧州のPCオンラインゲームの売上収益が減少することが見込まれることから、前年同期比で減収を予想しています。

## 2017年度第4四半期営業利益見通し

### 2017年度第4四半期営業利益見通し

NEXON Co., Ltd.  
Q3 2017  
INVESTOR PRESENTATION



2017年第4四半期における営業利益は、122億円から154億円のレンジを予想しており、前年同期比で68パーセントから112パーセントの増加となる見通しです。対前年同期での増益の要因としては、第一に、主に利益率の高い中国事業および韓国のモバイルゲームからの売上収益の増加です。第二に、前第4四半期で発生した減損損失37億円を当第4四半期では見込んでいないことによる、費用の減少効果が挙げられます。

一方、対前年同期での減益要因としては、第一に、主に韓国における従業員数の増加や、事業の好調にともなうインセンティブボーナスの増加などによる、人件費の増加が挙げられます。第二に、CSR活動にかかる寄付金の増加です。第三に、モバイル売上収益の増加にともなうプラットフォーム費用の増加です。そして最後に、『OVERHIT』のローンチなど、期待の新作のプロモーションを行うための広告宣伝費の増加が挙げられます。

営業利益を予想レンジの上限で見た場合には、これらの減益要因よりも増益要因の方が大きいことから、営業利益は前年同期比で増加することが見込まれます。

# 自己株式の取得

## 自己株式の取得

NEXON Co., Ltd.  
Q3 2017  
INVESTOR PRESENTATION

- 2017年11月10日に自己株式の取得を発表
  
- 詳細：
  - 取得価格： 上限100億円
  - 取得期間： 2017年11月13日から2018年2月9日
  - 取得方法： 東京証券取引所における市場買付

最後に、当社は本日（2017年11月10日）付で、100億円を取得価格総額の上限とする自己株式の取得を発表いたしました。今年の2月10日に発表した自己株式取得を行う方針に基づき、2017年11月13日から3ヶ月間で、自己株式の取得を行います。本件に関する詳細は、当社IRウェブサイトにて開示しております。

## 2017年12月期第3四半期決算説明会・質疑応答

質問者1：ゴールドマン・サックス証券のスギヤマです。私からは質問を3点お願いします。まず1点目、今回買収されたPixelberry Studiosに関して、今後のPLへの貢献について少しコメントをいただければと思います。現状の売上規模や今後配信のタイトルのスケジュール感について、ご解説をお願いいたします。

植村：Pixelberry Studiosに関して、売上の詳細や利益の詳細は開示しておりませんが、現時点単体での売上および利益は十分に出しております。

企業結合の中での会計処理で、本日合意に至って、まだいくつか確定していないところはありますので、明確にどれぐらいの利益が我々の連結財務指標に影響を与えるかというところは、差し控えさせていただきたいと思います。少なくとも、当然売上にも利益にも寄与してくるものだと考えております。

質問者1：ありがとうございます。2点目は、第3四半期の「その他費用」について、何か減損や特殊要因等が含まれていましたら、ご解説いただければと思います。

植村：今回の第3四半期において、その他費用には減損等も含まれております。全体の金額のうち、ほとんどを占めるのが『LawBreakers』関連の減損になります。追加で申し上げますと『LawBreakers』関連の減損は今回ですべてとなり、今後出ることはありません。

質問者1：ありがとうございます。最後の質問ですが、2016年の頭くらいから中国事業、とくに『アラド戦記』を中心にプラス成長が続いております。

ただ一方で、御社の長期の目線というのは、ライブゲームでボラティリティを持ちながら、基本的にはフラットという見通しを持たれています。

過去2年の『アラド戦記』の結果を踏まえて、この長期の目線は何か変わるような事象が起きていると考えていらっしゃるのか、もしくは今のところ中長期の目線の中で事業が展開されているのか。このあたりのご認識を共有いただければと思います。以上です。

植村：我々の成長戦略の中のイメージとしては、今おっしゃられたように、決算説明資料30ページに書いてあるようなかたちとなっております。

当然既存のライブゲームも、PCオンラインビジネスですので、時々上がったたり下がったり、好調不調はありますけれども、そこがより増加していくイメージです。中国の『アラド戦記』に関しては、今、順調に成長していますけれども、やはり安定的な運用と慎重なデイリーでのオペレーションを心がけた結果だと考えております。

従って、引き続き既存のタイトルも可能な限り伸ばしていきたいと思っておりますので、今後ライブゲームが大きくなっていくことは非常に好ましいと思えますし、そのようなかたちにしていきたいと考えております。

質問者1：これまでの『アラド戦記』における課金ユーザーの伸びは、今までゲームに触れてこなかった、例えば中国の地方のユーザーが新規に入ってきているのか、もしくは離脱した既存ユーザーの回帰なのか。どのような要素が大きいかご解説いただけますでしょうか。

植村：2015年の第4四半期の説明会のときに、1年間を通して遊んでいたユーザーの方々に、感謝の意をこめた廉価なアバターを販売したとご説明したと思えます。スノーマンという雪だるまみたいなアバターなのですが、それが我々の意図と反して非常に好調でした。

そのときにまず課金ユーザーが増えたということがあると思えます。その後の2016年に進む中で、課金する楽しみ等を学んでいただいた結果、引き続き課金ユーザーが伸び続けていると。今、スギヤマさんおっしゃられたように、新規で若い方も入ってきておりますので、そのような方がいきなり課金ユーザーになるというかたちも見えております。

『アラド戦記』はMAUも伸び続けていますし、課金ユーザーも大きく増えているというかたちで、成長しつつあると見ております。

質問者1：ありがとうございました。

## 中国における『メイプルストーリー2』のポテンシャル

質問者2：ドイツ証券のハンジュン・キムです。いくつか質問があります。『アラド戦記』は中国事業の90パーセント以上の売上であるわけですが、『メイプルストーリー2』はポテンシャルとして、大きく貢献するのでしょうか。10パーセント以上の貢献が見込めますか？

マホニー：まだ時期尚早だと思います。Tencent（テンセント）も現状満足していると思いますが、スタートしたばかりです。私たちの考えとしては、この数年間成長していますので、これからどうなるかを楽しみに見ていきたいと思っています。今のスタートの状況には満足しています。

質問者2：わかりました。『メイプルストーリー2』は韓国で非常に強いスタートを見せていますが『メイプルストーリー2』の中国に関してはどうでしょうか？

マホニー：非常に良い質問です。私たちはかなり時間をかけて、韓国で『メイプルストーリー2』をローンチしました。そして今では、このゲームのコアの部分に入ってきています。

『メイプルストーリー2』のビデオをご覧になったり、またはプレイしたかもしれませんが、非常におもしろいアイデアが詰まっています。家を持ったり、家の中にいろいろな物を置いたり、友人を呼んできたり、いろいろなかたちで他の人と協力をして、ボスと戦ったり、ユーザーはいろいろとクリエイティブなアイデアを使うことができます。

この数年間、チームが非常に努力してやってきたわけですがけれども、もともと韓国のローンチに関しては、このようなさまざまなアイデアをゲームプレイに結びつける、ユーザー体験のレベルを上げるということをやってきたわけです。それらがこのゲームプレイに非常に反映されていると思いますので、世界中でローンチしていくのを楽しみにしています。

質問者2：ありがとうございます。『アラド戦記』に関して、若い人たちが入ってきているという話がありました。その部分が貢献しているということですが、『メイプルストーリー2』のほうも、中国で若いプレイヤーが入ってくるという追い風はありますか？

中国でそのような若い人たちをより惹きつけているかどうか。またはもっと地方の人たちはオンラインでPCゲームをやるようになってきたか。また中国の市場について、さらに何か興味のある分野はありますか？

マホニー：良い質問ですが、中国は本当に大きな市場です。いろいろなゲームプレイのスタイルがあり、いろいろな好みがあります。ですから、その質問に直接答えるのは難しいです。

また多くのゲームは1つのスタイルや1つのグループをターゲットにしているように見えても、実はいろいろな人口やグループにアピールしていることもあるわけです。

MMORPG的な体験もあり、2Dのサイドスクロールタイプもあります。幅広いゲームが世界中でプレイされているわけです。

任天堂のゲームに対する見方と似ていると思いますが、表面的には若い人をターゲットにしているように見えるけれども、実はいろいろな年齢の人たちがプレイしているということで、中国のマーケットに関して線を引くのは非常に難しいと思います。

質問者2：最後の質問です。『HIT』『OVERHIT』『AxE』に関して、お互いに食い合うことはあるのでしょうか。

植村：『OVERHIT』はマルチヒーローRPG、もともとの『HIT』はアクションRPG、『AxE』はMMORPGというかたちで、ゲーム性が若干違うと思っております。ですので、当社の韓国のモバイルタイトル内でカニバリが起こればそれはそれほど心配しておりません。

ただやはり非常にコンペティティブな環境であるので、当然（競合との）競争は起こってくるとは思いますが、『AxE』は今のところ我々の期待値どおりに動いておりますし、引き続き良質なコンテンツのアップデートとオペレーションをやっていくことが重要で、リテンションをきちんと確保しながら息の長いタイトルにしていきたいと考えております。

質問者2：わかりました。ありがとうございました。

## Pixelberry Studiosの買収効果について

質問者3：クレディ・スイス証券のヨネシマです。まず1つ目は、先ほどのスギヤマさんの質問と被るのですが、Pixelberry Studios買収のインパクトというところで、北米の売上高が前年比で30~60パーセント増えているとガイダンスがありました。こちらはほとんどPixelberry Studios買収の効果だと考えていいのかどうかと、あとはもう1つ、もし発表されていたら申し訳ないのですが、Pixelberry Studiosの買収額はいくらだったのか。答えられるようでしたらお願いいたします。

植村：Pixelberry Studiosの北米での貢献ですけれども、おっしゃるとおり昨対比の増加はほとんどPixelberry Studiosから来るものだと見ております。ただし、Pixelberry Studiosは期の途中で結合しましたので、Pixelberry Studiosの一部が入ってくると考えていただければいいかなと思います。

取得額に関しては、まさに今日合意に至ったというところで、いくつか未確定事項がございます。会計上もきちんと固めた上で、しかるべきときに財務指標に載せていくかたちとなりますので、現在は申し上げることができません。

質問者3：わかりました。2つ目の質問は、EAさんと『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』のパブリッシング契約を締結されたということで、おそらく来年2018年頃に立ち上げる予定だと思うのですが、このときに『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 3』や『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 3M』などへの影響というか、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』の併用がされると考えていいのか、それとも何かしらのリプレイスがあるのかを確認させてください。

植村：『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 3』は、第3四半期の決算状況でもお伝えしたとおり、現在非常に良い状況で、ユーザーにかなり楽しんでいただいております。足元の状況を踏まえても、何らかの大きな影響が起きているとは思いませんし、このモメンタムが急に変わるとは見ておりません。

『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 3』と『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』の位置付けですけれども、現在はまだ詳細を発表しておりませんが、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 2』から『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 3』に移ったようなかたちで

の移行が行われるということはあると思います。ですので、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 3』からシフトしていくと考えていただくのが自然かと思います。

質問者3：ありがとうございます。最後、本当にマイナーな質問で申し訳ないのですが、決算説明資料16ページに『アラド戦記』のアップデートの予定スケジュールが載っています。去年やっていた第4四半期の冬期アップデートが今年は「該当なし」となっているので、今年はアップデートは見送られるということで、何か特別な見送った理由があれば教えてください。

植村：もともと第4四半期はスローダウンというか、そんなに大きな動きをするクォーターではないと考えております。そのような意味では、去年第4四半期のウィンターアップデートというのも、特段、例えば旧正月や国慶節に向けたアップデートではなく、軽めのアップデートというかたちになります。

その理由として、やはり中国の『アラド戦記』にとっては旧正月がもっとも重要な時期ですので、そこに向けてきちんとユーザーベースを固めながら、旧正月でしっかりとゲームをしていただけるようなかたちにすることがもっとも重要なことですので、第4四半期はスローダウンする時期だと考えております。

ですので、今回アップデートとしてはとくにありませんけれども、当然小さなイベントや、コンテンツアップデート等は行っていきますので、去年の第4四半期とそれほど大きな違いはないと考えていただけて結構です。

質問者3：ありがとうございました。

## 『アラド戦記』におけるユーザー層の変化

質問者4：BNPパリバのジェイ・ハンです。3つ質問があります。まず1つ目は、モバイルゲームのタイトルについて、とくに『ダークアベンジャー3』と『AxE』についての、海外でのローンチのスケジュールを教えてください。

それから2つ目は、2017年の利益は記録的に高いと思うので、インセンティブのボーナス関連のコストがあるのではないかと思います。2018年のPLにどのくらいのインパクトがあるのでしょうか。

最後は、『アラド戦記』のPCゲームですけれども、より若いユーザーが獲得できたのかどうか、ユーザーのデモグラフィックのチェンジに関して教えてください。

植村：まず1番目の質問に関して、『AxE』に関して『ダークアベンジャー3』に関して、現在はまだグローバル展開の発表は行なっておりません。

2番目のインセンティブボーナスですけれども、こちらは弊社できちんとターゲットを設けて、それを達成した場合にのみ払われるものとなります。

当然好業績の場合に見込まれるものとなりますが、あくまでも売上が大きく上がったら発生するというかたちとなりますので、コストだけが増加するものではないと思っております。売上に応じてボーナスが発生するかたちです。

3番目のご質問は、『アラド戦記』のユーザーデモグラフィックということですが、先ほど若い方が入ってきていると申し上げましたけれども、ものすごく入ってきているという印象を与えてしまったとしたら、それは少し違います。

若い方も入ってきていて、そういう方がいきなり課金をしているような動向が最近見られるという意味で、今までのユーザーデモグラフィックが大きく変わったというわけではありません。

質問者4：ありがとうございました。

## 『Durango』のリリース遅れの背景

質問者5：野村証券のヤマムラです。モバイルゲームに関して3点お願いいたします。1点目は『OVERHIT』についてです。前作の『HIT』が『リネージュII』の登場とバッティングした経緯があったかと思えます。

前作の経緯を踏まえて、今回どのような変更と言いますか、戦略がなされているのかという点のご説明をお願いいたします。

植村：『OVERHIT』と『HIT』ですが、『OVERHIT』は先ほど申し上げたように、マルチヒーローRPGというジャンルで、『HIT』はアクションRPGです。

『HIT』の名を使っておりますが、そもそものジャンルが違います。ただ『HIT』は登場して、韓国でしばらくランキング1位を取った、非常に有名なタイトルになっていますので、このIPを使ったゲームということで1つ期待感が持てると思っております。

マルチヒーローRPGということで、ものすごくたくさんのヒーローを揃えていまして、100以上おります。それを集めて、他のユーザーと協力し合うことで、ゲームを進めていくかたちなので、今の韓国のマーケットで主流を占めるMMORPGとは少し違うと考えております。ですので、我々としてはある一定以上の期待をこのタイトルに持っております。

質問者5：ありがとうございます。2点目は『Durango』についてです。先ほど2018年のリリースとおっしゃられたように聞こえたのですが、年内に間に合うのかと思っておりました。

他に何か作り込んでいる点があるのか。もともと来年リリース予定なのかもしれないのですがけれども、状況を教えていただけますでしょうか。とくにマネタイズをどうするか、開発の方が悩んでいらっしゃったので、課金の方法等、何かわかってきたことがあれば教えてください。

植村：『Durango』に関しては、ご指摘のとおり2018年にズレる見込みとなっています。

この理由としては、やはり『Durango』もだいぶ前からみなさんにご紹介していますし、我々としては非常に期待の高いタイトルだとお話していますが、多くのチャレンジをゲーム内で行っているため、やはりいろいろと難しい部分があります。今おっしゃられたように、マネタイズの部分でも言えることだと思いますので、『Durango』をより成功させることを目的とするために、開発を少し遅らせて、ローンチを少し遅らせるという決断に至っております。

質問者5：ありがとうございます。

マホニー：少し背景を説明させてください。前にも述べたと思いますが、『Durango』は本当にたくさんのクリエイティブリスクを取らなくてははいけません。



本当にモバイルゲームの世界で、ユニークなタイトルであるということが言えます。ビッグタイトルであり、完全なるMMORPGのゲームです。

これが背景説明ですけれども、タイミングにしても、我々はこの1年2年5年10年後、このゲームがどのように成長していくかを考えると、足元のちょっとしたズレは気にしてもあまり意味がないものだと思います。そのような観点から、この『Durango』の流れを見ていただければと思います。

質問者5：ありがとうございます。最後は同じ韓国のモバイルゲームですが、『AxE』もがんばっていますし、ご計画を見ていて、Q on Qでもう少し数字伸びてもいいのかなと思いました。これは他に減るようなタイトルがあるという認識なのか。少し背景を教えてください。

植村：まずモバイルの中に、『EA SPORTS FIFA Online 3 M』が入っていますので、季節性がかなり影響します。もう1つは『ダークアベンジャー3』が失速しているところで減少があります。とくにFIFAの季節性による減少は大きいのですが、それを『AxE』や新しいタイトルの『OVERHIT』が補ってさらに成長に持っていくというかたちで見ております。

質問者5：わかりました。ありがとうございます。

## 自社株買いの時期について

質問者6：SMBC日興証券のマエダです。Pixelberry Studiosに関して、まだ合意したばかりということで買収額をご開示いただけなかったのですが、過去の御社の買収の中で比較的大きなものに相当するのか、今後ののれん等を考える上において、そんなに気にしないでいいレベルと捉えていいのか。ヒントだけでもいただければと思います。

マホニー：数年前にgloopsを買収して、こちらはかなりの大規模でしたが、それよりも小さく、過去数年で行った小規模の買収よりは大きいということになります。そのほか実際の額に関しては開示していません。

質問者6：2点目は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 3』から『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』に移行する際に、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 2』から『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 3』への以降をご参考にとということでしたが、そういった際にライセンス料のアセットが残っていて、移行の際に一時的な費用が出たことが過去にあったのか。今後そのようなことがあるのか。詳しいことがわからないので、考え方を教えていただければと思います。

植村：『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 3』等のいろいろな協議や合意の中でのことがありますので、ライセンスアセットが今どうなっているかという話に関しては、今の段階ではお答えすることはできません。

質問者6：最後1点なのですけれども、今回自社株買いを正式に決議されてということなのですけれども、2月10日にご発表になっていて、けっこう時間がかかったかなと思います。

その間だいぶ株価も上がりましたし、自社株買いできる株数も同じ100億円でもだいぶ減ってしまったと思います。そのあたりの効率性やタイミングについて、今一度考え方を教えてください。

植村：2月10日に発表させていただいたとおり、100億円を上限とした自社株買いを1年の期間で行うと。こちらの意図としては、やはり株主還元だと考えています。当然株価において、取得できる株数は変わってくるのですが、我々は日々業務をしっかりとやって企業価値を高めていくことが役割ですので、そのような意味では、株価が上がることは好ましいことだと考えております。

タイミングに関してはどうかと言いますと、自社株買いをするための要件がいくつかあると思います。

例えば、インサイダーインフォメーションを持っている期間はできませんし、そのような中で、やはりきちんとコミットメントとして、発表したことを達成していくことが株主還元だと考えておりますので、このタイミングで実行可能となりました。

質問者6：ありがとうございます。

マホニー：少しご説明を加えておきます。この数四半期に関して、私たちのパフォーマンスはガイダンスを上回ってきました。私たちはこの数年間、ビジネスに関して非常にいい状況だったわけですが、さらに期待を上回るようなものだったということです。

質問者6：ありがとうございます。