

2015年度第3四半期日本語決算電話会議（2015年11月13日開催）

質疑応答要約

【Q】 『アラド戦記』のIPの償却が完了したことに伴い、第4四半期は償却費が22億円減少するとのことですが、来期の業績を考える際に、2016年第3四半期までは前年同期比で同様の償却費減少に伴う増益効果が出るという理解でよろしいでしょうか。

【A】 『アラド戦記』のIPに係る償却は2015年8月で完了しました。2016年8月までは前年同期比で同様の償却費の減少に伴う増益効果が見られることとなります。償却費の減少に伴う増益効果は一ヶ月あたりではおよそ7億円となる見込みです。

【Q】 第4四半期の広告宣伝費について、前四半期比でも大きく増加を見込まれていますが、具体的に何に広告宣伝費を投じるかを教えてください。また、来期はより多くのタイトルのローンチを控えていると思いますが、当期よりも更に広告宣伝費が増えると考えるべきでしょうか。

【A】 主に期待のモバイルタイトル『HIT』、『ファンタジーウォータクティクス』、その他PC・モバイルの新規タイトルのローンチ、『DomiNations』のテレビCM、冬休みに向けての『FIFA Online 3』など既存タイトルに広告宣伝費を投じます。来期以降に関しても、新規タイトルのローンチを数多く控えていますので、それらに一定の広告宣伝費を投じていくこととなります。

【Q】 第4四半期の広告宣伝費は前年同期比で15億円増加の約50億円を見込まれていますが、この水準は新作が増えるフェーズにおいて特に高水準ではないと考えて良いでしょうか。

【A】 広告宣伝費は費用対効果を考えながら投下致します。ケースバイケースではありますが、特に期待作についてはある程度の広告宣伝を行って参りますので、現在の水準は然程大きいものであるとは考えていません。

- 【Q】** モバイル版『アラド戦記』は、当初予定の2015年内のローンチから2016年以降のローンチにずれ込んだという理解でおります。2016年の早いタイミングか、旧正月に間に合うかなどローンチのタイミングについてのニュアンスを教えてください。
- 【A】** 『アラド戦記』はとても人気のあるIPで、当社は当然のこと、テンセント社にとっても期待作であると考えています。その様な中で、現在鋭意テストプレイをしながらブラッシュアップを行っていますが、当初想定していた2015年内のローンチは難しい状況です。現時点で具体的なローンチ時期については明言出来ませんが、期待作であるため妥協することなく仕上げ、且つなるべく早いタイミングでローンチを行いたいと考えています。

-
- 【Q】** NCSOFT社の株式売却に伴い、ネットキャッシュが3,000億円を超過する高水準になるかと思いますが、改めてキャッシュの使用用途のプライオリティについて教えてください。
- 【A】** NCSOFT社の株式売却により現在のネットキャッシュは3,000億円程度となりました。キャッシュの使用用途は従来と変わらず、第一に事業の成長を支えるためのM&A・投資に投じていきたいと考えています。同時に、株主還元も大変重視しておりますので、両者のバランスを取りながら資本を活用するというのが基本的な方針です。潤沢なキャッシュがあることによって、あらゆる投資機会を逃すことなく、競争優位性を持つ事が出来ると考えています。
-

- 【Q】 第3四半期における中国の『アラド戦記』はコンテンツ・アップデートの効果により好調であったため MAU が上昇したとのことですが、今後の MAU のアップサイドまたは、第3四半期の様な高水準の MAU を維持することが可能かについての見解を教えてください。
- 【A】 第3四半期は2回のコンテンツ・アップデートを実施しましたが、特に9月の国慶節アップデートが好調でした。また、国慶節アップデートのみならず、9月は一ヶ月を通じて売上収益がとても好調でした。その結果、前四半期比で MAU 及び課金ユーザーが増加しました。従って足元の状況を踏まえると、『アラド戦記』は大変安定的に運用出来ていると考えています。また、『アラド戦記』の2015年通期の売上収益は会計基準ベースで前期比10%台前半の増加を予想しており、2015年の初頭に想定していたよりもやや良い結果となる見込みです。昨年からの繰り返しになりますが、中国の『アラド戦記』については、あくまでも安定的に長く運用することを主眼としており、その中で適切な成長を促すことが出来れば良いと考えています。
-

- 【Q】 韓国の第4四半期は前年同期比一桁%台前半から一桁%台後半の増加を見込まれていますが、PC とモバイルの売上収益の内訳のイメージを教えてください。第3四半期で好調だった『FIFA Online 3 M』や『DomiNations』などのモバイルタイトルが第4四半期にどのように推移すると考えれば良いでしょうか？
- 【A】 韓国の第4四半期の売上収益は前年同期比で微増することを見込んでおります。PC については、昨年 FIFA ワールドカップの好影響を受けた『FIFA Online 3』が減少することを見込んでおり、これにより PC オンラインの売上収益は前年同期比で若干の減少が予想されます。一方で、モバイルについては主に『DomiNations』などの新規タイトルの立ち上がりにより前年同期比で増加を見込んでおります。
-

- 【Q】 これまで北米のゲーム開発会社と戦略的提携を行っていますが、最近ではパブリッシャーがモバイルゲーム会社の買収を検討している等のニュースがある中で、特に北米市場における再編の可能性や、今後の投資や提携戦略について考え方に変化があれば教えてください。
- 【A】 他社の動きによって、会社としての M&A に対する方針が変わることはありません。確かに北米では様々な大型の M&A の動きが見られますが、当社の方針は従来と変わらず、一貫して当社と同じ様な価値観を持ったゲーム開発会社と共に仕事出来る機会を探し、更に投資金額が妥当であるかを判断し、その上で素晴らしいチームとなって新しいゲームの開発を行っていきたいと考えています。ご存知のように、これまでも複数のゲーム会社に対し投資を行い、価値を更に増大する会社をパートナーとして選んで参りました。また、彼らが持つ IP またはゲームを当社が持つオンラインゲームのノウハウと共に世界展開していく戦略をとってきました。今後もそういった付加価値を与えられる IP を保有するゲーム会社があるかを見ながら的確な投資案件があれば投資を行い、更にチャンスが浮上すれば M&A を行います。この方針は、今後も一貫して追求していきます。
-

- 【Q】 第4四半期のPC売上収益の見通しについて、高水準にあった前年同期との比較ではあるものの、第3四半期の好調を踏まえると前四半期比で業績予想ほど減少するのでしょうか。
- 【A】 第4四半期のPCの売上収益について、前年同期比で減少を見込んでいる主な要因は、中国の『アラド戦記』の売上収益が前年同期比で減少することを予想することによるものです。前第4四半期の『アラド戦記』は著しく好調であったため、通常第4四半期に見られる季節的に強い第3四半期からの反動減が見られなかった程でした。これに対し、当第4四半期は通常通り季節性による反動減が生じることを見込んでおります。『アラド戦記』の2015年通期の売上収益は会計基準ベースで前期比10%台前半の増加を予想していることから分かる通り、当第4四半期の前年同期比での減少はPCオンラインゲームに見られる季節性要因に過ぎないと言えます。また『FIFA Online 3』については、FIFAワールドカップの好影響により高水準にあった前年同期との比較となること、更に当第4四半期は大きなエンジン・アップデートを行い、売上収益の成長よりもトラフィックの強化に集中することから前年同期比で減少することを予想しています。従って、第4四半期のPCオンライン売上収益が前年同期比で減少することについては、特段懸念する内容ではないと考えています。
-

- 【Q】新規 PC タイトル『メイプルストーリー2』について、立ち上がりが好調でしたが、その後は勢いが弱まったと理解しています。今後の『メイプルストーリー2』または『メイプルストーリー2』を踏まえ、新規の PC オンラインゲームについて戦略・課題があれば教えてください。
- 【A】『メイプルストーリー2』は、好調であったローンチ直後との比較ではランキングは低下したものの、韓国、日本、北米を含めた地域でとても人気のある IP です。PC オンラインゲーム事業は必ずしもローンチ直後に垂直立ち上げが可能な訳ではなく、徐々にユーザーベースを確立し、長い時間をかけて売上収益に貢献するタイトルに育てていくという特質があります。そのため、現時点の状況を特に悲観視していません。『メイプルストーリー2』は大変高品質なゲームである一方、自由度が高く、ライトユーザーには遊び方が少々難しい部分があることや、コアユーザーがより多くの RPG 要素を求めていることなどはフィードバックにより認識しており、この様なユーザーの要望についてはコンテンツ・アップデートを通じて反映させることで、ゲームを更に改良していきたいと考えています。
-

- 【Q】NCSoft 社との提携を振り返ってどのように考えていますでしょうか。
- 【A】NCSoft 社への投資を行った際の当初の目的は事業上のシナジーを生み出すことでしたが、様々な取組みを行う中で、考え方の違いや企業文化の違いによってその実現をすることが出来ない結果となりました。今後投資を行う際には、当該投資を含め、これまでの経験を活かしていきたいと考えています。
-

- 【Q】第3四半期の状況を踏まえて、当第4四半期における中国の『アラド戦記』が今年の第4四半期同様に予想を上回る好調となる可能性について教えてください。
- 【A】長い間ゲームを運用していくためにはバランスの良い運用・アップデートを行う必要があります。当第4四半期については、戦略的にしっかりとしたユーザーベースを作ることに集中することが重要だと考えています。これにより来期に向けて様々な政策を打つ準備を行うこととなります。よって、当第4四半期の予想は合理的であり、決して低く見積もっている訳ではありません。
-

【Q】 gloops の減損リスクを考える上で参考とするため、期初から当第4四半期における日本の業績見通し（前年同期比 30%台の減少）の様な状況を想定していたかについて教えてください。

【A】 特にブラウザゲームからの売上収益については一定の減少を想定していましたが、実際は想定よりもやや減少幅が大きかったと考えています。一方で第3四半期末時点においては減損テストを通過し、減損の兆候が見られなかったという結果が出ています。第4四半期末時点において減損の兆候が見られるかの判断をするポイントとしては、新規タイトルの『LAPLACE LINK』の動向や既存タイトルがどの様に推移するかが大きく関係致します。よって、引き続き既存タイトルを安定させながら、新規タイトルのローンチにより新たな収益源を生み出す努力を続けていく方針です。

【Q】 NCSOFT 社の株式売却による売却益は連結上認識されないとのことですが、これに伴う税金費用の会計上の取扱い、またその金額について教えてください。

【A】 売却益は個別財務諸表上は認識するため、売却益に対し税金費用が発生致します。よって、例えばネクソン日本法人が認識した売却益およそ 64 億円に対し、法人税率の約 40% を乗じた金額が税金費用として個別財務諸表上で計上されます。但し、連結財務諸表上は売却益はその他包括利益として認識されるため、税金費用は計上致しません。