2016 年度第 1 四半期決算電話会議（2016 年 5 月 12 日開催）

質疑応答要約

【Ｑ】当第１四半期において、中国『アラド戦記』の MAU が前年同期比でも前四半期比でもプラスに転じていますが、これまでの傾向としては、イベントが好調に推移した場合であっても、ARPPU が上昇するのみという印象でした。当第 1 四半期において MAU がプラスに転じていることについて、中国『アラド戦記』が下げ止まりし、底打ちをしたと理解して宜しいでしょうか？考え方についてご説明下さい。

【Ａ】当第１四半期における中国『アラド戦記』の MAU について、正確に申し上げると、MAU は前年同期比でおよそ横ばいと言える程度の微減でした。また、ARPPU についても同様に、前年同期比でおよそ横ばいと言える程度の微減となりました。変化があったのは課金ユーザー数で、前年同期比で大きく増加しました。これにより課金率も上昇しました。中国『アラド戦記』については、2 年前から今後急激に成長していくことも減少していくこともないと申し上げてきましたが、実際その通りに運用出来ていると考えております。ここで底打ちしたもしくは、ここから大きく成長していくというよりは、この状態を可能な限り長期に渡り維持していくというのが当社の考えです。

【Ｑ】今回ゲームスタジオを一つ子会社化され、また戦略的パートナーシップも強化されましたが、gloops に係るのれんの減損損失を認識されたことも踏まえて、今後の M&A 戦略について改めてお伺いさせて下さい。今後はクオリティの高いヒットタイトルを創出した、比較的規模の小さなゲームスタジオの買収を行っていかれる方針でしょうか？

【Ａ】当社の M&A 戦略に一切変更はありません。これまでと同様に、高品質な IP（ゲームタイトル）、及び開発チームを買収し、それらのチームと共に成長していくことを目指しています。足元では大型の M&A は行っていませんが、ゲームスタジオへの出資や、我々の考える基準に合致した小規模なスタジオの買収等を行っています。とは言うものの、当社は潤沢なキャッシュを持っているため、良い案件が浮上した際には速やかに M&A を実施出来るような立ち位置におります。

【Q】モバイルゲームについて、当第１四半期及び第２四半期のみを見た場合、以前との比較でややリリースのスピードがゆっくりであるように見受けられます。今後はよりコンスタントにゲームをリリースされる取り組みがなされるのでしょうか？あるいはゲームのクオリティを追及されるためローンチのスピードについては然程重要視されていないのでしょうか？

【A】第 2 四半期において大きなローンチを予定していないというだけで、引き続き我々のパイプラインが豊富であるということに変わりありません。ローンチのペースを画一化する戦略はなく、あくまでもクオリティを追求しながら、マーケットに受け入れられる状態になった段階でローンチ致します。そのため、ローンチのタイミングにばらつきが生じる可能性が今後も起こり得ます。

【Q】ビッグ・ヒュージ・ゲームズの買収額やのれん金額を教えて下さい。

【A】ビッグ・ヒュージ・ゲームズの買収については、重要性がないことから適時開示をしていません。個々の買収についての詳細は開示しておりませんが、金額的に重要性がないとお考え頂いて問題ありません。買収額が小さいことから、のれんについても同様に、金額的に重要性はなく gloops の様な巨額な金額ののれんが計上されるようなことはありません。

【Q】中国の『アラド戦記モバイル』の進捗及びアップデートをお願い致します。

【A】中国の『アラド戦記モバイル』については前四半期でお伝えした内容から特にアップデートはありません。引き続きテンセントと協力して開発に注力しています。今後アップデートがあった場合には、速やかにお伝えして参ります。

【Ｑ】韓国で 1 月から他社よりサービスを引き継いだ PC オンラインゲーム『TERA™』について、現状業績的なインパクトは大きくないとの認識でいますが、足元のトラフィックや会社の期待に対するパフォーマンスがどうかについて教えて下さい。

【Ａ】業績に与えるインパクトは主力の PC タイトルと比べて大きくはありませんが、当社の期待通りもしくはそれ以上の結果を出しています。『TERA™』は昔からあるビッグタイトルで、上手く運用を引き継げたと思っていますが、今後大きく成長していくというよりは、引き続き利益のあるタイトルとして運用していくという考えです。

【Ｑ】『メイプルストーリーM』について、第 2 四半期以降のローンチを予想していますが、PC オンラインゲーム『メイプルストーリー』の休眠ユーザーの開拓も含めて、どういった手応えがあるか教えて下さい。

【Ａ】メイプルストーリーM についてはまだテストを行っている段階であり、詳細をお伝え出来る状況にありませんが、韓国において『メイプルストーリー』の IP は人気がとても高く、また原作の IP をそのまま使ったモバイルゲームであることから、ある一定の期待値を持っています。

【Ｑ】日本事業のテコ入れ策について、次第に成長率を上げていくドライバーはモバイル事業だと考えています。今後、複数のタイトルのローンチを予定されているとのことですが、日本のモバイル事業が上向くタイミングはいつ頃を見込んでおけば宜しいでしょうか。

【Ａ】日本においてクオリティの高いゲームの開発を引き続き行いながら、ネクソンのグループ及びパートナーシップのネットワークを活かして、日本に適切なタイトルを随時投入すること計画しています。また、そのためのパブリッシング力の強化や人員整備等を現在行っております。明確にどの時点で日本事業が上向くかについては明言出来ませんが、今年後半にかけて、月 1 本以上のペースでタイトルのローンチが行えるよう準備を進めております。