

## 2016年度第2四半期決算説明会（2016年8月10日開催）

### 質疑応答要約

- 【Q】クオリティの高いゲームを開発するというネクソンの戦略に基づいて開発を進めてきたにも関わらず、『サドンアタック 2』は早々にサービス終了を決められています。この判断に至った要因について、外的及び内的要因それぞれの観点から教えてください。
- 【A】『サドンアタック 2』は、前作の『サドンアタック』の多くの要素を継承したゲームでしたが、マーケティング戦略上、『サドンアタック』の継承としてではなく、新たな『サドンアタック 2』としてプロモーションを行いました。その結果、ユーザーが抱いていた全く新しいゲームとしての『サドンアタック 2』に対する期待に完全に応えることが出来ませんでした。また、『オーバーウォッチ』という強力な競合タイトルのローンチによる外的な影響も受けました。
- 当社が戦略として掲げる、ゲーム開発における高いクオリティの追求は、言うは易く行うは難し、実行が大変難しいですが、引き続きこの戦略に沿って事業を進めていく姿勢に変更はありません。

---

【Q】『オーバーウォッチ』による中国事業への影響は無いでしょうか？

【A】今後継続して注視していく必要がありますが、現状特に影響はありません。

---

【Q】『2D アラド戦記モバイル』及び『3D アラド戦記モバイル』の配信地域と配信時期をそれぞれ教えてください。また、中国向けについては『2D アラド戦記モバイル』が収益の柱になる予定かどうか確認させてください。

【A】『2D アラド戦記モバイル』は中国向けにテンセントによるパブリッシングで年内 CBT 実施予定、配信時期は未定です。『3D アラド戦記モバイル』は年内に韓国で先行配信、その後他地域での配信も予定しています。『3D アラド戦記モバイル』の中国での配信の可能性もありますが、中国では『2D アラド戦記モバイル』がまずは主軸となります。

【Q】中国『アラド戦記』の国慶節アップデートの実施のタイミングが、前第3四半期と比べて遅くなることによる業績への具体的な影響額を教えてください。

【A】今年の国慶節アップデートの日程は未だ公表していませんが、昨年9月22日より遅いタイミングでの実施となるため、数日間の違いが発生します。この分は、第4四半期の業績に対してプラスの影響を与えると予想しますが、第4四半期の運用戦略は現時点で明確に決まっていないこと、また日々のKPIを見ながら適切な運用を行う必要があるため、現時点では第4四半期の中国の業績見通しについて明確なお話をする事が出来ません。

---

【Q】昨年と比較して、今年の上半期は新作をローンチするペースが緩やかになっているように感じますが、一定のペースで新作をローンチすることが困難な状況なのでしょうか？他社の新作ローンチが数多くあるなど、外部要因が関係しているのでしょうか？

【A】当社はゲームの数よりも品質を優先しています。そのため、新作のローンチ数や頻度はその時々状況で異なると考えていますが、パイプラインは引き続きとても豊富です。当社は、ゲーム事業では数多くのゲームを出すことではなく、面白くて差別化されたゲームを提供することで成功が得られると過去の経験から考えます。

---

【Q】昨今コンソールゲームのオンライン化が進み、競争環境がより激化するなどの背景も踏まえて、改めて今後のPCオンラインゲーム事業における競争戦略について教えてください。また、『LawBreakers』は『オーバーウォッチ』と比較して、こういった差別化がされているのでしょうか。

【A】他社からヒット作が生まれると、競争環境を厳しくすると思われがちですが、中長期的な観点ではゲーム市場やゲーム人口の拡大に繋がるケースも多く見られるため、前向きに捉えています。

『LawBreakers』は『オーバーウォッチ』と比較してグラフィックやゲーム性でよりハードコアゲーマー向けのゲームになっています。

【Q】『サドンアタック 2』のサービス終了に係る、会計的な損失の発生はありますか？

【A】特にありません。開発費は費用計上しており、過去資産計上したのもないため、損失として処理する費用はありません。

---

【Q】第3四半期の中国の業績予想について、一定為替レートベースで、前年同期比で減収を見込む理由は、『アラド戦記』の国慶節アップデートの実施時期の違いのみと考えて良いか確認させて下さい。それ以外の要因があれば教えて下さい。

【A】第3四半期の中国の減収要因は、あくまでも円高による為替のマイナス要因と『アラド戦記』の国慶節アップデートの実施時期が昨年第3四半期と比べて遅くなることの2点のみです。中国の『アラド戦記』は足元の状況も含めてとても堅調で、MAU (Monthly Active User) は前年と同水準、Paying User は前年同期比で増加と KPI についても大変好調です。

---

【Q】『サドンアタック 2』のサービス終了に伴うユーザーへの返金など会計上の影響はありますか？

【A】影響ありません。

---

【Q】パイプラインに他社との協業タイトルが多く含まれますが、協業タイトルの場合、自社だけで開発のコントロールが出来ない分、スケジュールの遅れなどが発生する可能性が高まると考えます。この様な遅延による機会損失の回避策など、リスクへの対応策について教えて下さい。

【A】当社はローンチのタイミングよりも、ゲームの品質を優先しています。品質に徹底的に注力し、面白くて差別化されたゲームを創出することによって事業がより強化されると考えているため、ローンチのタイミングにはさほど捉われていません。

また、当社の協業案件は、パートナーとの共同開発及びパートナーの保有する IP をベースとした自社開発の2種類がありますが、特に後者については概ね自社で開発のコントロールが可能です。

---

**【Q】** 『ポケモンGO』の様に、シリコンバレーのテクノロジー企業との事業提携なども今後可能性としてありますか？

**【A】** 可能性はあります。シリコンバレーのテクノロジー企業のゲーム産業に対する興味は深まっていますので、機会があれば当社も事業提携について前向きに検討したいと思います。