

2016年度第3四半期決算電話会議（2016年11月10日開催）

質疑応答要約

【Q】第4四半期の中国の売上高について、今年は『アラド戦記』の国慶節のアップデートの期ずれの影響により、もう少し予想が高い数字になることを想定していました。何か国慶節のアップデート以外で個別のリスク要因などがあれば教えてください。

【A】国慶節のアップデートのタイミングのズレがありましたので、その分は第4四半期に移動することを見込んでいました。実際に国慶節のアップデートは非常に調子がよく、その分の寄与は十分ありました。しかし、第4四半期は、特にマネタイズを強化する政策よりもコンテンツのアップデートを重視しておりますので、その様な状況や直近の状況を踏まえると、この様な予想になります。新一定為替レートベースでは、前年同期比で増加を予想しており、廉価アイテムの売行きがとても好調であった前第4四半期との比較であることを考えると、弱い数字であるとは思っていません。

【Q】第4四半期の韓国のモバイル売上収益について、どのように計画を立てられているか教えてください。

【A】『メイプルストーリーM』や『三國志曹操伝 Online』を含むいくつかの新規タイトルが韓国で健闘しています。しかしながら、『HIT』が非常に好調であった昨年との比較では『HIT』の壁があまりに高く、これら新作の寄与があるものの、昨年の壁は超えることが出来ないという前提になっています。

- 【Q】 韓国の第3四半期のPCオンライン事業について、第2四半期の決算発表時点では、『FIFA Online 3』や『サドンアタック』について不安要素を抱えていらっしまったかと思えます。これらのタイトルを含めた、現在の韓国のPCオンライン事業の状況について教えてください。
- 【A】 第3四半期においては、『サドンアタック』及び『FIFA Online 3』が苦戦することを予想していましたが、実際は『サドンアタック』は想定以上に苦戦した一方で、『FIFA Online 3』は想定よりも健闘しました。『FIFA Online 3』については、課題を認識していましたが、いち早くエンジンの調整や、イベントを組んだことなどによって、想定よりも落ち込みを抑えることが出来ました。しかし、前年同期比では両タイトルともに大きく落ち込んでいるのは事実です。これらタイトルの減少をロングランヒットの『メイプルストーリー』や『アラド戦記』がカバーしてくれました。
-

- 【Q】 『Dungeon & Fighter: Spirit』の韓国のベータテスト結果について教えてください。また、中国の『2D アラド戦記モバイル』の進捗状況について教えてください。
- 【A】 『Dungeon & Fighter: Spirit』のクローズド・ベータテストは良い結果でしたが、改善すべき点も見つかりました。よって、より良いゲームに仕上げるために、いくつか改修を行う予定です。
- また、中国向け『2D アラド戦記モバイル』については、当初予定していた年内のCBTからは少し遅れることが見込まれます。
-

- 【Q】 『FIFA Online 3』はモバイルのランキングなどを見ると、9月頃から急激に回復しているように見受けられましたが、9月頃から改善の効果があったのでしょうか？
- 【A】 改修は8月末に行いましたので、その効果が9月から現れてきたと考えることが出来ます。また、9月は韓国の休日である秋夕（チュソク）の好影響もありました。
-

【Q】『メイプルストーリーM』のローンチによる、PCの『メイプルストーリー』に対するシナジー効果、又はカニバリゼーションはありましたか？

【A】それぞれ独立したゲームであるため、シナジー効果やカニバリゼーションなどは特に見られていません。

【Q】パイプラインのアップデートをお願いします。

【A】当社のパイプラインには豊富なタイトルがあります。社内及び社外において2年半ほど開発を続けた結果が、今のパイプラインとして現れております。我々が新しいタイトルを開発する際は、利益貢献の観点ではなく、高い品質基準を設け、それに向けて開発をしております。その方が長期的に成功することが出来ると考えているからです。

特に注目しているモバイルタイトルには、『Dungeon & Fighter: Spirit』、『ダークアベンジャー3』、『Project 真・三國無双』、『TANGO 5: The Last Dance』などが含まれます。また、『HIT』、『三國志曹操伝 Online』、『メイプルストーリーM』など、ある一定のマーケットで既に成功を収めたタイトルの他地域展開も予定しています。PCについては、『HYPER UNIVERSE』や『天涯明月刀(てんがいめいげつとう)』、『LawBreakers』などの新規タイトルが挙げられます。

【Q】毎年期末に減損損失を計上する傾向がありますが、今年は計画上、減損損失を見込んでいない理由が何かあれば教えて下さい。

【A】会計上の考え方として、減損損失が見込まれる状況になった時点で減損損失を認識する必要があり、今現在減損が見込まれるものがないという状況です。但し、当第4四半期の決算発表をする時点において、減損が必要になる項目が出てくる可能性はあります。

【Q】『Project 真・三國無双（仮）』は、オリジナルのゲーム性を取り入れているのでしょうか？

【A】真・三國無双7のIPをベースとしたアクションRPGです。現在開発中のタイトルにつき、これ以上の回答は控えさせていただきます。

【Q】『ハイドアンドファイア』は、ダウンロードランキングとの比較では、売上ランキングがまだ弱いと感じられます。日本市場の特性とネクソンのタイトルの嗜好が異なるのか、もしくはマネタイズをこれから強化していくのか、今後日本でも収益面で伸びていくと考えているかについて見解をお聞かせ下さい。

【A】『ハイドアンドファイア』は、まだ大きなマーケティングは行っていない状況で、売上ランキングでは100位以内に入ってきております。今後のKPIを見つつ、様々なマーケティングを実施する予定のため、その効果が表れる可能性はあります。また、ゲーム特性上、課金に頼るようなゲームでもありません。

【Q】第3四半期の韓国における売上貢献度ランキングについて教えてください。

【A】PCは、売上貢献の高い順番から、『メイプルストーリー』、『アラド戦記』、『FIFA Online 3』、『サドンアタック』です。
モバイルは、『FIFA Online 3 Mobile』、『HIT』、『Legion of Heroes』です。

【Q】第4四半期になると、韓国におけるモバイルゲームの売上貢献度が変わる可能性はありますか？

【A】『メイプルストーリーM』などが好調なため、『FIFA Online 3 Mobile』、『HIT』のように、貢献度ランキングの上位に入ってくる可能性はあります。

【Q】 『Dungeon & Fighter: Spirit』は、クローズド・ベータテストを完了し、予定通り年内に正式リリースの予定でしょうか？また、中国の『2D アラド戦記モバイル』は、クローズド・ベータテストが来年に遅れ、正式ローンチはそこから更に遅れるということでしょうか？

【A】 『Dungeon & Fighter: Spirit』は、クローズド・ベータテスト後の改善のため、来年に遅れる可能性はございます。

中国の『2D アラド戦記モバイル』のクローズド・ベータテストは、来年に遅れる予定です。それに伴い、正式リリースも遅れる可能性があります。

【Q】 G-STAR 2016 で発表する 28 のモバイルタイトルの中には、現在パイプラインに入っていないタイトルも含まれますか？

【A】 既に発表したタイトルや、将来的に開発するタイトルなどが含まれ、過去発表していないタイトルも含まれます。