

2017年度第1四半期決算電話会議(2017年5月12日開催)

質疑応答要約

- 【Q】 当面は配当を見送るということですが、復配の目処はいつ頃になりますか。配当が可能となるための条件も教えてください。また、新規 IP への投資を行うということですが、投資が PL へ与える影響について教えてください。
- 【A】 従来は株主還元と投資の両方のバランスを取る方針でした。しかしながら、上場会社である日本法人が、現状配当するに十分な利益剰余金の確保ができていません。まずは成長のために資金を振り向けることとし、今後の投資が奏功し、配当のための十分な利益剰余金が確保できれば、様々な株主還元が可能になると考えております。投資の PL への影響については、投資が減損となった場合、その損失を PL 上で減損損失として認識することになります。
-
- 【Q】 韓国におけるモバイル事業は『HIT』の反動を大きく受けているということですが、その他のタイトルに関しても、『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』以外のタイトルで、app ストアの上位にランクするタイトルが無いようです。韓国におけるネクソンのモバイルゲームの競争力について、どのように認識されているかお聞かせください。
- 【A】 2015 末に大ヒットした『HIT』は、ローンチから 1 年以上が経過し減速している状況です。モバイルゲームは PC オンラインゲームと比較して長期での成長が困難です。現在は、韓国における大型タイトルと呼べるものは限られますが、引き続きパイプラインを整え、タイトルを配信していく予定です。
-
- 【Q】 中国の『アラド戦記』について、前年同期比の一定為替レートベースでの成長理由は、具体的にどの KPI が貢献したことによるものでしょうか。また、第 2 四半期の予想は第 1 四半期と比較してどのような前提を置いていますか。長期運営を考えた際に、第 1 四半期での成長は健全な伸びなのでしょう。
- 【A】 第 1 四半期の好調な業績は旧正月のアップデート及びレベルキャップの解放が主な要因です。具体的にどの KPI が寄与したかというよりは、全ての KPI が好調で、全体として良い結果となりました。第 2 四半期については、第 1 四半期が特別に良い結果であったため、このモメンタムが継続すれば予想を超える可能性もありますが、当社は安定運用を心がけており、第 1 四半期のような上昇は想定しておりません。

- 【Q】 『三国志曹操伝 Online』や『真・三國無双 斬』など、株式会社コーエーテクモゲームスの IP のタイトルを海外で配信されていますが、家庭用ゲームの IP を扱ったゲームを運営され、課金の難しさや集客のメリットなど、日本の IP を使うに当たって何かコメントがあれば教えてください。
- 【A】 同タイトルは韓国や台湾、東南アジアで好調なスタートを見せております。まだ配信したばかりであり、今後分析が必要ですが、日本の IP は、海外、特にアジアでは強いと実感しております。
-

- 【Q】 NCSoft 社の『リネージュ 2 レボリューション』は、御社の『HIT』のようなコアユーザー向けの RPG と競合するよう見受けられます。『リネージュ 2 レボリューション』が御社に与えるプラスの影響またはマイナスの影響についてコメントをいただけますでしょうか。
- 【A】 『リネージュ 2 レボリューション』は韓国における大型タイトルであり、当社タイトルへの影響も想定されます。当社は、同ジャンルであっても、より面白いゲームを配信することでヒットを狙いたいと考えております。
-

- 【Q】 4 月と 5 月の中国『アラド戦記』の KPI が良いとのことですが、トレンドについて詳しく教えて下さい。
- 【A】 旧正月のアップデートとレベルキャップの解放により、全ての KPI が増加しました。足元の 4 月まで好調が続いていますが、5 月と 6 月についてはスローダウンする可能性があります。
-

- 【Q】 中国のゲーム市場のトレンドは MMORPG にシフトしていますが、御社のパイプラインを拝見しますと、MORPG のタイトルに分類されるゲームが多いと考えます。トレンドに対して、御社のパイプラインをどう理解すればよろしいでしょうか。
- 【A】トレンドというのは、新しいプロダクトが発売されるとき、突如変化することがあります。トレンドを観察することは簡単ですが、予測することは困難です。当社は、特にモバイルゲームにおいて、複数のゲームをパイプラインとして用意しています。その一つが『野生の地:Durango』です。同ゲームは、今年配信予定の深くリッチなマルチプレイヤー体験を提供するゲームであり、当社のマルチプレイヤーゲームの良い一例であります。
-

- 【Q】 日本国内で開発したタイトルをより多く準備する方針であると伺いましたが、現在のパイプラインを拝見する限り、そのようなタイトルは見受けられません。年度末または 2018 年頃にはこれらのタイトルが出てくるのでしょうか。日本における開発の進捗について教えてください。
- 【A】 日本国内で開発中のタイトルについては、まだ正式な発表をしたものはありません。小規模ですが、日本において当社の優秀な開発者を集めた開発スタジオを作りました。発表が可能になりましたら、お知らせいたします。
-

- 【Q】 決算説明資料 18 ページのパイプラインの中で、『Need for Speed™ Edge』と『野生の地:Durango』がやや右の方に動いたようですが、もしパイプラインで遅延があるようでしたら、その理由を教えてくださいませんか。
- 【A】 『Need for Speed™ Edge』については、EA 社が開発しておりますので、詳しいコメントは控えさせていただきます。『野生の地:Durango』について、同ゲームは MMO のゲームであり、繰り返しのテストを行う必要があります。時に、ゲーム内における経済的、社会的な要素、または多くのプレイヤー間でのインタラクションなど、ライブワールド特有の予想できない理由により、開発に遅れが生じることがあります。ゲームが多くのユーザーにオープンとなった際に、良いゲーム体験が提供できるよう開発を進めています。
-

- 【Q】 中国の『アラド戦記』について、成長の理由をもう少し詳しく教えてくださいませんか。一時期 MAU が大きく減少した時期が数年前にありましたが、その後ユーザー数はどの程度増えたのでしょうか。中国のマーケットで何が起きているか、それが御社にどのような影響を与えているかについても教えてください。
- 【A】 数年前の MAU の減少はボットの排除が理由であり、その後は安定運用ができています。ハイクオリティのコンテンツを提供することを心がけてきたことが、成功の一つの秘訣であると考えています。第 1 四半期は、コンテンツのアップデートが良い結果に繋がりました。同時に、レベルキャップの解放により、これまで最大レベルであったユーザーが数段階上のレベルに挑戦できるようになり、ゲーム内が活性化しました。旧正月アップデートのテーマであるドラゴンにマッチしたパッケージの売上も好調であり、KPI が好調に推移しました。中国のマーケットに関しては、PC オンラインゲームは頭打ちになってきていると感じています。マーケットが成長しているというよりは、『アラド戦記』の個別要因により好調であったと言えます。
-

【Q】 中国の『アラド戦記』の MAU が増えたことが売上の成長へ貢献したのでしょうか。

【A】 個別の具体的な KPI は公表していません。第 1 四半期においては、主に Paying User 数及び ARPPU が増加したことが売上への増加要因と言えます。

【Q】 好調な状況は 4 月まで続いているとのことですが、この状況は第 2 四半期の業績予想に織り込み済みでしょうか。

【A】 労働節アップデートの足元の状況までは織り込み済みです。第 1 四半期の好調は 4 月まで引継いでいますが、5 月、6 月はある程度落ち着くと見込んでおります。