

## 2017年度第2四半期決算説明会(2017年8月10日開催)

### 質疑応答要約

【Q】 中国『アラド戦記』について、2017年第1四半期と当第2四半期の成長要因について教えてください。第1四半期はレベルキャップの解放がありましたが、第2四半期における成長要因は何でしょうか。

【A】 第1四半期ではレベルキャップ解放とコンテンツアップデートを実施しました。同タイトルは当社にとっての重要なゲームであり、急激な成長や減退が起こらないよう慎重に運用しております。足元の成長の背景には、ゲームの KPI 分析やユーザーとのコミュニケーションを通して培ってきた長い運用経験、高品質なアップデート、丁寧なライブ運用等が挙げられます。MAUと課金ユーザー数は前年同期比で増加している一方、ARPPU はほぼ横ばいであり、同タイトルは今も成長しているゲームと言えます。これらのモメンタムは第3四半期も続く見込んでおります。

---

【Q】 第2四半期のロイヤルティについて、第1四半期よりもコスト比率が増加しているように見えますが、一時的な契約金の支払い等が含まれているのでしょうか。

【A】 ロイヤルティの比率は、その四半期にどういったタイトルがヒットしているかにも影響されます。第2四半期でコスト比率が高く見えるのは『真・三國無双 斬』が好調であったことが主な要因です。

---

【Q】 韓国では『リネージュ 2 レボリューション』が上位に顕在し、その他の RPG タイトルは実績を残すのが難しい状況と聞いています。『ダークアベンジャー3』は、どういった点で成功できるとお考えでしょうか。

【A】 韓国のゲーム市場は競争環境の面で厳しいものと認識はしております。また、『ダークアベンジャー3』は、『リネージュ 2 レボリューション』と全く異なるジャンルであるとは考えておりません。しかし、似たジャンルでも、高品質なゲームであれば上位のタイトルと同等に競り合うことができると考えます。当社は、一時のランキングよりも継続性を重視しています。『ダークアベンジャー3』は、当社が期待する継続率を見せているため、十分期待できるタイトルです。

---

【Q】 『ダークアベンジャー3』の KPI は、過去シリーズ作と比較しても良いでしょうか。

【A】 具体的な数値の説明は時期尚早ですが、現段階の KPI については満足しております。

---

【Q】 『LawBreakers』は大衆向けと言うよりニッチ市場向けのゲームなのでしょうか。

【A】 『LawBreakers』は、アリーナ FPS という特定のユーザー層の市場に向けたゲームです。アリーナ FPS のジャンルを比較した場合に、現状、市場には似たゲームは多くありません。同ジャンルのユーザーが期待するゲームを提供し、ユーザーのロイヤルティは高め、そういったユーザーから少しずつ広いマーケットへ普及して欲しいと考えております。また、『LawBreakers』は観ることが楽しいゲームとも言えます。Twitch や Youtube での視聴が期待され、更には E-Sports の可能性もあります。

---

【Q】 E-Sports はネクソンが今後注力する分野なのでしょうか。

【A】 E-Sports はユーザーコミュニティ主導で形成されると考えます。コミュニティが E-Sports を自発的に求めるようになった場合、当社もそれをサポートしたいと思います。当社は E-Sports のパイオニアであり、韓国における E-Sports の経験も豊富です。今後の E-Sports に関わる事業や施策については、市場の状況を見つつ判断します。

---

【Q】 『Player Unknown Battle Ground』のようなヒットタイトルからのプレッシャーは感じますでしょうか。

【A】 ゲーム業界はマーケットシェアの奪い合いではなく、優れているゲームが出ればより多くのユーザーが増える市場であると考えます。『Player Unknown Battle Ground』のように面白いゲームが生まれることでゲーム業界はより活性化します。ヒットタイトルの発売は長期的に見れば業界全体にとって良いと考えます。

---

【Q】 ネクソンの売上構成比率は PC が 76%、モバイルが 24%であり、海外でも PC の比率の方が高いと思います。今後はモバイルの比率を増やす方針でしょうか？

【A】 当社としては、具体的に PC とモバイルの比率を一定の目標水準で決めておりません。当社は過去の実績として、PC ゲームの方が多くを占めます。特に韓国や中国は歴史的に PC ゲームが盛んな市場であり、当社のタイトルを長期的に楽しんでいただいております。一方のモバイルでも、最近では『ダークアベンジャー3』等、多数のモバイルゲームを配信しております。PC とモバイルの比率に関して目標値を設定するというよりも、むしろ将来的にデバイスの境目が無くなることを見据えながら事業を行っております。

---

【Q】 アメリカでは E-Sports の大会等がありますが、今後日本でもネクソン又は他社のゲームを使って E-Sports の大会を開催する計画があれば教えてください。

【A】 日本における E-Sports は時期尚早と考えます。韓国の E-Sports シーンは日本よりも先進しております。当社は韓国でネクソンアリーナという E-Sports の会場を運営しており、大勢の方が訪れています。E-Sports のゲームをライブで観ることはソウルでは有名ですが、他国における E-Sports の状況は異なっております。日本でも実際のライブで観る E-Sports は初期段階と考えております。

---

【Q】 『HIT』と比較して『ダークアベンジャー3』の KPI の初動はいかがでしょうか。同タイトルの可能性を理解するために教えてください。また、同タイトルのグローバル化の計画についても教えてください。

【A】 『ダークアベンジャー3』の継続率の初動は満足のある結果です。『HIT』と比較しても遜色のない KPI と言えます。韓国の市場は以前より競争が激しく、『HIT』の配信時と同様の市場環境では無いにも関わらず、『HIT』と同等の継続率を出しております。

グローバル化に関して、同タイトルは内製タイトルであり、また、アジアでも有名な IP でもあるため、特にアジア諸国での展開に期待しております。次にどの国で配信するかはまだ具体的に決まっておりません。

---

【Q】 税率について教えてください。下期はどの程度の税率を見込んでおりますでしょうか。

【A】 税率は四半期毎に変動します。特に大きな変動要因が無い限り 2017 年の通期では 20%前後を想定しております。

---