

## 2019 年度第 2 四半期決算電話会議(2019 年 8 月 8 日開催)

### 質疑応答要約

- 【Q】 Embark Studios の買収について、ネクソン株式発行による追加の株式取得を一度のトランザクションではなく、今後 5 年間にわたる段階的取得とすることにした背景について教えてください。
- 【A】 意図として、1 つはゲームの開発状況などマイルストーンを確認しながら取得を行うこと、もう 1 つは Embark Studios の創立メンバーや従業員に、インセンティブを持って事業を行って頂くことが挙げられます。最終的には、当社の業績へ貢献することが出来れば、その対価として当社株式を受け取ることが出来るスキームとすることで、pay for performance とし、当社と Embark の経済的利益を一致させることを目的としています。
- 
- 【Q】 『KartRider Rush Plus』の業績貢献は限定的であるとはいえ、中国の第 3 四半期業績予想が弱いように見受けられます。中国の第 3 四半期業績予想の背景について詳しくご解説お願いします。
- 【A】 中国の『KartRider Rush Plus』は非常に好調ですが、プラットフォーム手数料が発生するモバイルゲームであること、また TianCity と Tencent の共同運用であるため、当社が受け取る売上のポーションは低いです。そのため、『KartRider Rush Plus』の業績への寄与が大きく、『アラド戦記』の減少が大きいのではないかとと思われるのは、事実と異なります。
- 中国の『アラド戦記』については、昨年の高い水準との比較により、前年同期比で減少を見込んでいます。決算説明資料 16 ページの中国業績推移でご覧いただける通り、『アラド戦記』は 2017 年と 2018 年に大きく成長しており、第 3 四半期に減少を見込むものの、その要因としてまず昨年の比較水準が高かったことが挙げられます。
- 現在の KPI に関しては、課金ユーザー数と ARPPU の減少が見られています。ユーザートラフィックを活発化させるために重要な 6 月の 11 周年アップデートは期待していたほどの効果が得られませんでした。また、7 月の夏季アップデートにおけるアバターパッケージも期待ほどユーザーに受け入れられませんでした。これらの要因により、足元の KPI は軟調です。
- KPI の改善を図るために、数四半期に渡るコンテンツアップデート計画を立てており、すでに実行を開始しています。これによって、KPI の改善を進めることが可能だと考えております。
- PC オンラインゲームは、コンテンツアップデートの出来により、売上収益をはじめとする KPI が上下します。このような上下動は、過去に何度も経験していて、特段心配するような異常事態ではないと思っています。我々の PC オンラインゲームの運用ノウハウをもって、『アラド戦記』を長期運用できるように調子を回復させていきたいと思っています。

【Q】 韓国の第 3 四半期業績予想についても、季節性があるにも関わらず弱い印象を受けます。韓国の第 3 四半期業績予想が弱い背景を教えてください。

【A】 PC オンラインゲームは、『メイプルストーリー』が、過去最大規模のアップデートの成功により、配信開始以降過去最高の四半期売上となった昨年第 3 四半期との比較となるため、前年同期比で減少を見込んでおります。一方で、『FIFA ONLINE 4』は前年同期比で成長を見込んでいますが、『メイプルストーリー』の減少をカバーするほどの成長は見込んでいません。

モバイルについては、当第 3 四半期中に新作モバイルゲームの配信を予定していないため、大きな成長を見込んでいません。

---

【Q】 300 億円の自己株式取得を行う方針を発表されましたが、具体的な内容は変更される場合があると決算説明資料に記載されています。基本的には 300 億円の自己株式取得をされる予定と捉えていいのでしょうか。或いは、この方針が今後変更される可能性があるかと既にお考えなのでしょうか。

【A】 基本的に 300 億円を上限として自己株式取得を実施する予定です。法的な要因や規制によって自己株式の取得を実施できない場合に備えて、このような記載をしています。

---

【Q】 『KartRider Rush Plus』のロイヤリティ比率が低いと説明されていましたが、同様に『2D アラド戦記モバイル』についてもロイヤリティ比率が低いということでしょうか。

【A】 『KartRider Rush Plus』については、共同運用であること、またローカライズのサポートを TianCity から受けていることから、当社が受け取るロイヤリティ比率が通常より低くなっています。従って、『2D アラド戦記モバイル』のロイヤリティ比率は『KartRider Rush Plus』とは全く異なります。

---

【Q】 『2D アラド戦記モバイル』について、アップデートはありますか。

【A】 現在、2 回目の CBT を行う準備をしています。CBT の開始時期についてはまだ公表していません。2 回目の CBT の結果を見て、正式なローンチ時期を判断していく予定です。

---

【Q】 300 億円の自己株式取得の方針について、取締役会による自己株式実施の承認や実施時期のタイムラインを教えてください。

【A】 様々な状況を考慮した上で 6 ヶ月以内に 300 億円を上限として自己株式取得を実施予定です。取締役会にて具体的に自己株式取得の決議をしたら発表致します。

---

【Q】 『KartRider Rush Plus』について、なぜ3社での共同運用としたのか教えてください。また、PC版の『KartRider』も同様に共同運用しているのでしょうか。

【A】 PC版の『KartRider』はTianCityが運用しており、モバイル版の『KartRider Rush Plus』もローンチ時の2013年からTianCityが運用してきました。今回の大型アップデートに際して、中国市場における運用ノウハウと顧客へのリーチ力を持つTencentをTianCityが共同運用者として指名し、運用や顧客へのリーチという観点から狙い通りの成果を得ることができました。

---

【Q】 中国『アラド戦記』について、6月の11周年アップデートと7月の夏季アップデートで想定していた効果が得られなかった理由を教えてください。コンテンツによるものなのか、またはユーザーの行動や属性の変化によるものなのでしょうか。ユーザーの変化によるものであれば、今年の旧正月アップデートの前も課金控えが起きていたのと同様に、国慶節アップデートの前も課金控えが起きていると考えられますか。この2ヶ月の動きについて、現時点の分析を教えてください。

【A】 ユーザーの属性に大きな変化があったとは考えていません。『アラド戦記』は過去数四半期のコンテンツアップデートにおいて成功を収めてきましたが、PCオンラインゲームでは全てのコンテンツアップデートで成功し続けることは容易ではありません。今回の例では、11周年アップデートでは、コンテンツの受けが想定していたように得ることが出来ず、夏季アップデートでは、アバターパッケージに含まれるアバターのデザインがユーザーの期待に沿うものではありませんでした。現在のKPIを分析し、今後数四半期かけてKPIの改善を図っていく予定です。

---

【Q】 当第2四半期には、業績予想に織り込まれていた減損損失14億円以外に20億円程度の減損損失が発生しています。昨年第3四半期以降、減損損失の金額が大きくなっていますが、今後の各四半期における減損損失額の見込みについて教えてください。

【A】 当第2四半期で計上した減損損失36億円の内、約20億円の減損損失はパブリッシングゲームに対する投資に関連しています。将来の成長のために常にチャレンジし、投資を行う必要がありますが、ビジネスの性質を考慮すると、一定範囲での減損損失の発生があると思います。減損損失の金額については四半期毎に変動し、計上額の目安を見込めるものではありませんが、マイルストーンを適切に管理することで、今後減損損失が発生しないように最大限努力していきたいと思っています。

---

- 【Q】 中国の『KartRider Rush Plus』について、7月実績に対して第3四半期後半のKPIがどれくらい下がる見込みか教えてください。また、どの程度の売上収益を第3四半期の業績予想に織り込んでいるのか教えてください。
- 【A】 『KartRider Rush Plus』は好調に推移していて、KPIも問題ない状況ではあります。タイトル毎の具体的な業績予想額については開示していませんが、『KartRider Rush Plus』の当社売上収益への貢献は限定的です。