

## 2019 年度第 4 四半期決算説明会(2020 年 2 月 13 日開催)

### 質疑応答要約

【Q】 3 月に実施予定の中国『アラド戦記』の主要アップデートはコアユーザー向けの印象を受けました。一方で、カジュアルユーザーの離脱が目立っているように思われます。3 月のアップデートからどのような効果を見込まれていますでしょうか。また、既存ユーザーの属性を教えてください。

【A】 植村 士朗（最高財務責任者）

ライトユーザーの離脱が見られているのは事実です。3月のアップデートの主要目的はライトユーザーの呼び戻しです。レベルキャップ開放に加えて、三次覚醒を行うことでコアユーザーのみならず、ライトユーザーにとっても魅力的なアップデートになるようにしています。三次覚醒は新しいスキルの習得を可能とし、ユーザーがゲームをプレイする意欲を掻き立てます。前回の覚醒は2013年でしたので、7年ぶりの実施となります。レベルキャップの開放に加えて三次覚醒を行い、現在の状況を大幅に反転させ、ゲームを活性化し、ライトユーザーが戻ってくることを期待しています。

---

【Q】 タイトルの絞り込みを行っているが昨年仰っていましたが、2020 年に何本くらいの新作が出てくるでしょうか。また、絞り込みによって減損、人件費、広告宣伝費用など、今後費用の減少及びそれによる利益率の改善は見込めますか。

【A】 植村 士朗（最高財務責任者）

当社は得意分野且つ優位性を活かせる分野であるマルチプレイヤーオンライン仮想世界、且つタイトル数を絞り、規模が大きなタイトルに注力することを方針としました。パイプラインレビューは一度きりではなく、今後も継続して行っていくため、現時点で 2020 年に何本の新作を出すかを明確にお伝えすることはできません。

費用については、過去は新作タイトルの数が多く、広告宣伝費が拡大していました。今後は有望な少数のタイトルに絞っていきますので、広告宣伝費は減少する可能性があります。

オーウェン・マホニー (代表取締役社長)

植村のコメントに少し付け加えます。まず、現在行っているパイプラインの絞り込みは、注力すべきことを絞るために行っています。これが重要な点です。つまり、費用削減を行っているわけではなく、当社が得意としない、或いはレッドオーシャンだと思われる分野のゲームに配置していたリソースを、当社が価値を提供できる、4 象限マトリクスの上右部分、すなわち深いオンライン体験を提供するゲームに再配置するために行いました。これが 1 つ目のポイントです。

一方で、費用削減や効率化が可能な部分もあります。少し異なるトピックとしてですが、先日トリプル A タイトルの開発費用に関するプレゼンテーションを行い、当社では一体どんな取り組みを行っているかについてお話ししました。ゲーム開発費用は、時間の経過と共にどんどん高くなっていますが、少しの時間と労力をゲーム開発のツールや技術に投資することで、コストを大幅に削減し、従来よりもずっと低いコストでゲーム開発を行うことが可能です。

特に Embark で開発したツールやテクノロジーは、トリプル A クラスのコンテンツ開発のコストを大幅に削減し、更には、配信前及び配信開始後のコンテンツ開発をよりスピーディーに行うことを可能にすると考えています。

---

**【Q】** 決算説明資料の 3 ページにある 4 象限マトリクスにおいて、Embark Studios のゲームは右上に分類され则认为しています。そして、右上を更に分類するならば、1 つは映画のような見た目も実際にプレイするのも難しいコアゲーム、もう 1 つは取っ掛かりやすい一方でマスターするのは難しいゲームの 2 つに分けられると思います。Embark が制作中のゲームは前者、一方でネクソンの強みは後者であると感じられます。そのため、ネクソンの強みと Embark を通じて実現しようとしていることに不一致があるように感じられます。私の 4 象限マトリクスの分析は正しいでしょうか？また、ネクソンのゲームと Embark のゲームはそれぞれどのような位置付けであると考えて良いでしょうか。

**【A】** オーウェン・マホニー (代表取締役社長)

まず初めに、Embark が制作しているゲームは確実に 4 象限マトリクスの上右に分類されるゲームです。しかし、プレイ方法を覚えることも、マスターすることも難しいゲームと、取っ掛かりやすくプレイ方法を覚えることは簡単なものの、マスターするのが難しいゲームの 2 つに単純に分けてしまうのは若干極端な考え方だと思います。中にはプレイ方法を覚えるのはとても簡単であるにも関わらず、マスターすることが難しいとても複雑なゲームも存在するからです。

『フォートナイト』が良い例です。私はプレイ方法こそ簡単に覚えることが出来たものの、私の子供のように高度なプレイをすることは出来ません。『メイプルストーリー』がもう一つの良い例です。一見可愛いく、取っ掛かりやすいゲームに見えますが、やってみるとかなり深い RPG です。オフラインゲームでは『シヴィライゼーション』もその一つです。プレイ方法を覚えることは簡単でも、マスターするのが難しいゲームと言えるでしょう。

事業上の観点から見た良いゲームとは、取っ掛かりやすく、直感的にプレイ方法が分かるものの、プレイを進め、時間が経つにつれて深い体験が得られるゲームです。Embark が実現しようとしていること、そして制作中のゲーム、また当社から見た彼らのゲームは、まさに『メイプルストーリー』のような、取っ掛かりやすく、どんなプレイヤーに対しても開かれたフレンドリーなゲームである一方で、長い間プレイしたいと思えるようなゲームです。このようなゲームをこれからも制作したいと考えていますし、もっとこういったゲームが多くあるべきだと思います。

---

**【Q】** 中国『アラド戦記』について売上収益の改善には数四半期の時間を要する見込みとコメントされていましたが、3月の主要アップデートが売上収益を回復させるイベントだという印象を持っていました。第4四半期、旧正月、又は韓国サービスにおいて、売上収益の回復時期の見込みが変わるような事象が見られたのでしょうか。

**【A】** 植村 士朗（最高財務責任者）

これまでの想定から変更はなく、現時までは計画通り進捗しています。3月の主要アップデートの主な目的は、離脱したユーザーの復帰を促すことです。その後、数四半期かけて売上収益が回復することを期待しています。

---

**【Q】** 中国におけるコロナウィルスの流行により、人々が家から出られないことが、ゲームには好影響を与えているのではないかという説があります。実際にそのような好影響が見られているのでしょうか。もし好影響がある場合、ネクソンのPC及びモバイル事業に対する影響をどのように分析されていますか。

**【A】** オーウェン・マホニー（代表取締役社長）

コロナウィルスについては、まず第一に、中国における当社のユーザー、パートナー、そして従業員の健康と安全が一番の懸念事項であることを申し上げたいと思います。当局の指示に注意を払い、安全で頂きたいと願っています。

当社の事業に対する影響については、詳細な内訳は申し上げられませんが、大多数のユーザーが自宅のPCからゲームにアクセスしていると分析しています。しかし、本日の時点で、ユーザーエンゲージメントの観点から特段変化は見られていません。状況を引き続き注視してまいります。

【Q】 『2D アラド戦記モバイル』について事前登録の開始から約1ヶ月半が経過しましたが、一般的に事前登録の期間は約2~3ヶ月と理解しています。具体的な配信開始時期について、もう少し詳しく教えて下さい。状況によっては、配信開始時期が数四半期遅れる可能性はあるのか、或いは2020年上半期中の配信開始は現実的なのでしょうか。

【A】 植村 士朗（最高財務責任者）

『2D アラド戦記モバイル』の配信開始予定時期は、2020年上半期中から変更はありません。第1四半期の業績見直しには、『2D アラド戦記モバイル』からの売上貢献は見込んでいません。これらの前提では、配信開始予定は第2四半期ということになります。

---

【Q】 2019年の営業キャッシュフローの約3分の1を株主還元配分したと説明がありました。これは、マネジメント及び取締役の考える今後の株主還元の水準として考えて良いのでしょうか。

【A】 植村 士朗（最高財務責任者）

2019年の資本配分は株主にとって株主還元と成長投資のバランスが取れた良い配分だったとお伝えしましたが、これが必ずしも今後の水準になるということではありません。配当再開の予定を立て、2020年以降も安定的に配当を行っていきたいと考えています。また、自己株式の取得については柔軟且つ機動的に実施していきたいと考えています。

---

【Q】 『KartRider: Drift』について、マルチプラットフォームで配信すること以外で、過去にローンチした『カートライダー』のモバイル版と何が違うのかを教えてください。モバイル版が業績面で成功していない一方で、『KartRider: Drift』はなぜ成功する可能性があるのでしょうか。

【A】 オーウェン・マホニー（代表取締役社長）

『KartRider: Drift』については、PC及び他の複数のプラットフォームで配信するとお伝えしましたが、まだサービスを提供する全てのプラットフォームを発表していません。今後、このタイトルに関する情報を更にお伝えしてまいります。過去にもカートライダーをベースとしたゲームを出したことがありますが、サービスは1つのプラットフォームに限定されていました。一方、『KartRider: Drift』は、マルチプラットフォーム展開、且つクロスプレイが可能で、多数の地域で配信を行います。また、プレイは方法が簡単で誰でも始めやすいゲームでありながら、とても深いゲーム体験を提供します。現在、当社の開発チームが鋭意開発に取り組んでいて、今後様々な発表を行ってまいります。重要なのは、このタイトルが当社の重要IPをベースとした重要なタイトルであり、我々が相当な時間を費やし、注意を払い、リソースを配分して開発を行っているということです。

---

【Q】 今後数を限定し、主要タイトルに絞ってゲームを配信すると話されていました。『V4』、『Counterside』、またパイプラインにあるその他複数のタイトルは制作したのでとりあえず出してしまい、今後はこのようなタイトルの配信はしないということなののでしょうか。或いは、このようなゲームも引き続き配信しながら、主要な自社 IP をベースとしたゲームに過去と比較して多少多くの人員を配置するということなののでしょうか。

【A】 オーウェン・マホニー (代表取締役社長)

当社は、本数を絞り、得意分野である深いゲーム体験を提供するオンラインゲームに注力する戦略を立て、この戦略に沿って新規ゲーム開発を行っています。集中を行うことは、会社にとっても、開発チームにとっても非常に重要な戦略です。深いゲーム体験を提供するオンラインゲームは当社が生み出したといっても過言ではない分野であり、当社が最もノウハウを持ち、価値を提供出来る分野です。決算説明資料の 5 ページに掲載した『メイプルストーリー』の実績がそのことをとても良く表しています。これを念頭に、より重要なタイトルに集中し、開発チームもこの戦略変更懸命に取り組んでいますが、パイプラインの中には必ずしも 4 象限マトリクスの右上部分に当てはまらないものの、とても良いゲームだと考えられるものがいくつかあります。当社は現在過渡期にあり、方針変換は即座に全て完了する訳ではありませんが、社内ではかなりのスピードで行っています。

---