

## 2023 年度第 4 四半期決算電話会議（2024 年 2 月 8 日開催）

### 質疑応答要約

【Q】 中国『アラド戦記』におけるゲーム内経済の悪化について、もう少し詳しく教えてください。  
完全に解決できるまでにはどの程度の時間がかかることを見込んでいますでしょうか。

【A】 イ・ジョンホン（取締役）

12 月にゲーム内ゴールドの需給の不均衡が発生したことに関連して、課金ユーザー数と ARPPU が減少し、第 4 四半期の業績及び第 1 四半期の業績見通しにマイナスの影響がでました。ゲーム内経済の管理は複雑で、コンテンツの質や量、アップデートの頻度などの要素が含まれますが、当社はこれまでに何度もこのような課題を乗り越えてきました。

『アラド戦記』の 2023 年通期の業績は非常に好調で、対前年比で成長しています。2024 年は、新規コンテンツの量を 2023 年対比で倍増させ、さらにコンテンツ投入スピードも上げてまいります。具体的には、既存キャラクターのリニューアルや新規キャラクターの追加、装備など既存アイテムの刷新、人気 IP とのコラボレーション、レイドを含むハイエンドコンテンツの投入を計画しています。数四半期以内に問題を解決することを目指しており、今後の積極的なアップデートに対してプレイヤーの皆様が前向きな反応を示してくれるものと確信しています。

【A】 植村 士朗（最高財務責任者）

これまでお伝えしていた通り、中国『アラド戦記』は、2023 年第 1 四半期から第 3 四半期にかけて順調に回復してきていました。そして、当社のビジネス上、一番重要な第 1 四半期にプレイヤーに楽しんで頂けるよう、第 4 四半期にゲーム内の通貨であるゴールドの消費を促し、ゴールドの供給過多を解消することを図りました。第 4 四半期にこのような対処をしていた中、途中まで想定内で売上収益が推移していたものの、年末に予期せぬ事態となり、ゴールドのバランス調整を行うことが難しくなりました。そのような状況の中で、1 月 11 日からゴールドを含む旧正月パッケージの販売を開始しましたが、供給過多によりゴールドの価値が減少し、パッケージを購入するインセンティブが薄れたことから、パッケージを想定通りに売ることができませんでした。以上を踏まえ、今後数四半期でゲームの回復が期待できるよう、やるべきことを実行していきます。

【Q】 『THE FINALS』の Steam でのトラフィックが大幅に減少しています。現時点での社内的な評価と、今後どのように上昇トレンドに戻していく計画か教えてください。

【A】 オーウェン・マホニー（代表取締役社長）

『THE FINALS』は、リリースから2ヶ月が経過し、期待通りのパフォーマンスとなりました。他社タイトルとの競争が激しい第4四半期にローンチしたにもかかわらず、瞬く間に1,000万人のプレイヤーを獲得し、Steamで人気ゲームランキングのトップ5に入りました。その結果、当社の予想を上回る課金額とKPIを記録しました。当社の戦略は一貫しており、まずは小さくサービスをスタートし、数カ月から数四半期かけてプレイヤーエンゲージメントと収益の基盤を構築していくと投資家の皆様にお伝えしてきました。今回も、当初はターゲットを絞ったマーケティングを行い、口コミを通じてゲーマーやインフルエンサーを取り込むことに重点を置き、その後マーケティングを強化することを想定していました。現在の成功は想定以上であり、Embark Studiosはプレイヤーのフィードバックを積極的に取り入れ、新しいコンテンツを開発しています。3月にはシーズン2のリリースが予定されており、その可能性にも大いに期待しています。『THE FINALS』がネクソンの主要フランチャイズの第4の柱になると確信しています。

---

【Q】 中国『アラド戦記モバイル』について、リリース時期、マーケティング計画、収益予想など今後の見通しについて教えてください。

【A】 植村 士朗（最高財務責任者）

開発は既に完了しており、現在はコンテンツの改良に注力しています。テンセントとローンチに向けて緊密に協力しながら、マーケティング施策の策定を行っています。また、ベータテストと事前登録状況をもとに、想定される売上規模を検討してまいります。ローンチ時期や売上規模の詳細については、決定次第できるだけ早くお伝えしたいと思います。

---

【Q】 韓国『メイプルストーリー』の確率型アイテムの廃止について詳しく教えてください。

【A】 植村 士朗（最高財務責任者）

韓国の公正取引委員会がネクソンに課徴金を科した後、メイプルストーリーコミュニティのセンチメントが悪化したため、プレイヤーのリテンションを維持するためのリワードを配布するとともに、特定の主要な確率型アイテムの販売を終了し、現金の代わりにゲーム内通貨を使うことで、同じゲーム体験を得られるビジネスモデルに移行しました。この変更により、短期的には収益にマイナスの影響があると予想していますが、長期的にはプレイヤーの満足度とエンゲージメントが向上すると考えています。

---

【Q】 中国『アラド戦記モバイル』の発売時期について、PC版『アラド戦記』の業績回復との関連はあるのでしょうか？

【A】 植村 士朗（最高財務責任者）

『アラド戦記モバイル』については、『アラド戦記』フランチャイズのプレゼンスを拡大し、ユーザー基盤の拡大を目標としています。PC版とモバイル版でターゲットとするユーザーは異なるため、直接的にリリース時期に影響を与えることはありません。予定通りモバイル版のリリースに向けて着々と準備を進めています。

---

【Q】 『THE FINALS』について、第4四半期の業績は想定通りでしょうか。また、現在の収益の動向や地域別の内訳を教えてください。

【A】 植村 士朗（最高財務責任者）

『THE FINALS』について、課金額は第4四半期業績見通しを大きく上回りましたが、繰延収益の計上により、GAAPベースの売上収益は想定を下回りました。

【A】 オーウェン・マホニー（代表取締役社長）

プレイヤー数の内訳は、北米、欧州、アジアがそれぞれ3分の1ずつを占めています。このゲームが欧米の開発スタジオで開発されたことを考えると、アジアでの驚くべき成功は特に喜ばしいことです。

ローンチ直後から非常に好評で、プレイヤー数の伸びはモバイルタイトルを彷彿とさせるものでしたが、当社のアプローチは常に小規模にスタートし、プレイヤーからのフィードバックに対応し続けることで、時間をかけて着実に成長させることです。今後数カ月から数四半期にかけて、強力なグローバルマーケティングに支えられた一連のコンテンツアップデートを展開する予定です。

当社の少数精鋭のチームは、信じられないほど早いペースでゲームをアップデートしています。オンラインゲームビジネスはいわばマラソンを行っているようなものですが、当社独自のテクノロジーのおかげで、非常に速い開発スピードを維持しています。私やジョン・ホンを含む経営陣が自信を示しているのは、当社の計画が意図した通りに進んでいるという事実に基づいています。今後のさらなる成功を期待しています。

---

【Q】 第4四半期に計上された持分法による投資の減損損失 444 億円の背景について教えて下さい。また、他にも減損の対象となり得る資産がありましたら教えて下さい。

【A】 植村 士朗（最高財務責任者）

第4四半期に計上した持分法適用会社に対する減損損失は AGBO 社への投資に関してです。ただ、これは AGBO 社のビジネスを不安視しているわけではなく、昨年エンターテインメント業界のストライキなど、厳しい外部環境に AGBO 社が直面したため、我々が当初想定していた投資の結果と実際のビジネスの結果に乖離があり、保守的な評価の上、会計上は減損を計上しました。しかし、当社としては AGBO 社のビジネスに今後も期待しており、AGBO 社との協業を通して、当社 IP の成長を実現していきたいと考えています。

また、他に減損の対象となり得る主要な資産として、Embark Studios に関連する資産がありますが、Embark からリリースした1作目は順調ですし、2、3作目も準備中ですので、現在のところ、減損のリスクを考えていません。

【A】 オーウェン・マホニー（代表取締役社長）

植村が申し上げた通り、IP から大ヒットを生み出してきた AGBO 社との今後の協業に、当社は大きな期待を寄せています。AGBO 社とのパートナーシップや私たちが取り組んでいることについて、近々ご報告できることを楽しみにしています。

---

【Q】 『THE FINALS』において、どのような性質の売上収益がどのくらいの期間、繰り延べられるのでしょうか。また、課金額が想定を上回ったとのことですが、どの KPI が牽引したのでしょうか。

【A】 植村 士朗（最高財務責任者）

プレイヤーが購入した瞬間、消費するアイテムについては、即座に売上収益として認識します。一方、長期間にわたって効果が続くものに関しては、一部繰り延べる処理をします。第4四半期は、比較的大きな金額を繰り延べなければなりませんでした。これはあくまで会計処理上の話です。

課金額が当社の想定を上回ったのは、すべての KPI が想定を上回ったことが要因です。

---

【Q】 Embark Studios はライブ運用の経験がないということで、ネクソンコリアが手厚くサポートしているということですが、もう少し詳細を教えてください。

【A】 イ・ジョンホン（取締役）

『THE FINALS』が当社の主要な収益の柱になることを目指しており、ネクソンの世界最高レベルのライブ運用能力で Embark の新作をサポートするアジアと欧米のコラボレーションに当社は非常に大きな重点を置いています。また、当社は『THE FINALS』で欧米市場を十分に攻略できたと考えており、引き続きライブ運用能力を通じてこのゲームを長く維持できるよう、韓国のチームはサポートしていきたいと考えています。『THE FINALS』のリリース前後に、ライブ運用チームはセキュリティのアップデート、ゲーム内のバランス調整、プレイヤーのマッチング、コンテンツアップデートの計画に関する助言の提供など、手厚くサポートしており、これらはゲームを良い方向に導いてくれると考えています。

---

【Q】 今回、勤続褒賞制度の改訂に伴う追加費用を計上されていますが、2024 年の人件費の見通しについて変化はありますでしょうか。

【A】 植村 士朗（最高財務責任者）

2022 年末と 2023 年末の従業員数を比較すると、1,000 人程増えています。この人員の増加を分解すると、おおよそ半分の人員が既存タイトル事業へ配置されており、残りの半分が新作事業に配置されています。既存タイトルをしっかりと成長させるためには人員が必要であり、人材を投入してきたからこそ、2023 年は過去最高の売上収益や営業利益を確保することができたと考えます。今回計上した褒賞制度のような福利厚生の実施を図ることもありますが、売上収益の成長を促す人員計画を練っていることには変わりありません。

---