

2017年度第3四半期決算電話会議(2017年11月10日開催)

質疑応答要約

【Q】 今回買収された Pixelberry Studios に関して、今後の損益計算書への貢献についてコメントをいただければと思います。

【A】 Pixelberry Studios の売上の詳細や利益の詳細は開示しておりません。現時点で、単体で売上及び利益は十分に出ています。連結の会計処理における未確定事項がありますので、明確にどの程度の利益が当社の連結損益計算書に影響を与えるかについては、コメントを差し控えさせていただきたいと思います。少なくとも、連結することにより売上及び利益に寄与します。

【Q】 第3四半期のその他の費用について、減損や特殊な支出等が含まれていましたら、ご解説いただければと思います。

【A】 その他の費用には減損等も含まれております。第3四半期のその他の費用のうち、ほとんどを占めるのが『LawBreakers』に係る減損です。『LawBreakers』に係る減損は今回で全てであり、今後計上することはありません。

【Q】 2016年度当初から、中国事業は『アラド戦記』を中心に成長が続いております。一方、御社としては、ライブゲームはボラティリティがあるものの、基本的にはフラットという見通しを持たれています。『アラド戦記』の成長を踏まえ、御社の長期成長目標が変わると考えていますでしょうか。

【A】 当社の成長目標としては、既存のライブゲームを基本的には安定的に、時々上がったり下がったり、好調不調はありますが、そこをより増加させていくイメージです。中国の『アラド戦記』の成長は、安定的且つ慎重な日々のオペレーションを心がけた結果だと考えております。引き続き既存のタイトルも可能な限り伸ばしていきたいと思っています。

【Q】 『アラド戦記』における課金ユーザーの伸びについて、中国の地方のユーザーが新規で入ってきていることが理由でしょうか、又は離脱した既存ユーザーが復帰しているためでしょうか。

【A】 2015年の第4四半期にユーザーに対して廉価なアバターを販売したことが、その後の課金ユーザーの増加に影響しました。既存ユーザーの中で課金ユーザーが増えたと考えております。

【Q】 中国事業の90パーセント以上の売上が『アラド戦記』であると思いますが、中国『メイプルストーリー2』が売上に大きく貢献する可能性はあるのでしょうか。

【A】 具体的にお伝えするには時期尚早であると思います。現状は満足できる結果を出していますが、当社としては、何年間にもわたって成長していくゲームがヒットと考えております。

【Q】 韓国の『メイプルストーリー2』はとても強いスタートでしたが、数カ月後には減速したと思います。中国の『メイプルストーリー2』に関してはどうでしょうか。

【A】 韓国の『メイプルストーリー2』のローンチから現在まで、長い時間をかけてゲームのコア部分に戻るよう改修をしました。特に開発チームは、多くの面白いアイデアをそのコア部分に取り入れました。中国の『メイプルストーリー2』は、これらの改修が反映されたゲームとなっております。

【Q】 『メイプルストーリー2』は中国の若年層を狙ったゲームかと思います。中国で若年層のユーザーが増える可能性はありますか。

【A】 中国市場には様々なゲームのスタイルがあります。多くのゲームは、1つのゲームスタイル又はユーザー層をターゲットにしているように見えても、実際は多様なユーザーにプレイされていることがあります。『メイプルストーリー』は2Dのサイドスクロールタイプのように見え、実際は奥深いMMORPGを体験できるゲームです。そのため、『メイプルストーリー』は世界中で多様なユーザーにプレイされています。『メイプルストーリー2』も、表面的には若いユーザーをターゲットにしているように見えますが、実際は幅広い年齢層にプレイされているため、中国市場におけるターゲット年齢層を明確に線引きすることは難しいと思います。

【Q】 『OVERHIT』を配信予定ですが、『AxE』とのカニバリゼーションの影響はありますでしょうか。

【A】 『OVERHIT』と『AxE』、『HIT』は、それぞれゲームジャンルが異なっております。『OVERHIT』はマルチヒーローRPG、『HIT』はアクションRPG、『AxE』はMMORPGです。そのため、当社の韓国のモバイルタイトル内でカニバリゼーションが起こることは心配しておりません。しかし、競争の激しい市場ではあるため、他社の競合タイトルとの競争は起こるとは思います。現状の『AxE』は当社の期待に沿う結果を出しておりますが、引き続き良質なアップデートと運営を行うことが重要で、リテンションを確保しながら長期運用タイトルにしていきたいと考えております。

【Q】 北米のQ4の売上は前年度比30～60パーセント増のガイダンスですが、Pixelberry Studios買収が理由と考えると良いのでしょうか。また、Pixelberry Studiosの買収額を教えてください。

【A】 昨対比の増加はおおよそPixelberry Studiosの買収による影響です。しかし、Pixelberry Studiosは期の途中で連結しますので、売上の一部が計上されると考えていただければ良いと思います。買収額に関しては、合意に至ったばかりであり、いくつか未確定事項がございます。会計上の金額をきちんと固めた上で、しかるべきときに財務諸表に載せるため、現在は申し上げることはできません。

【Q】 EAと『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』のパブリッシング契約を締結されましたが、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』と『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』への影響はありますでしょうか。『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』と併用されると考えていいのか、それともリプレイスがあるのか、確認させてください。

【A】 『EA SPORTS™ FIFA Online 3』と『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』は現在も好調で、ユーザーにも楽しんでいただいております。足元の状況を踏まえても、このモメンタムが急に変わるとは見ておりません。『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』との位置付けについて、現在はまだ詳細を発表しておりませんが、『EA SPORTS™ FIFA Online 2』から『EA SPORTS™ FIFA Online 3』に移行されたように、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』からシフトしていくと考えていただくのが自然かと思っております。

- 【Q】 決算説明資料 16 ページの『アラド戦記』のアップデートの予定スケジュールにおいて、昨年第 4 四半期の冬期アップデートが今年は「該当なし」となっております。今年の Q4 のアップデートは見送られるということで、何か特別な理由があれば教えてください。
- 【A】 第 4 四半期は業績的に大きな影響のある四半期ではないと考えております。昨年第 4 四半期の冬季アップデートというのも、旧正月や国慶節の大型アップデートとは異なり、小さなアップデートでした。今年の Q4 に特筆すべきアップデートはありませんが、小規模のイベントやコンテンツアップデート等を行いますので、昨年の第 4 四半期と大きな違いはありません。
-
- 【Q】 モバイルゲームのタイトルについて、特に『ダークアベンジャー3』と『AxE』の、海外でのローンチのスケジュールを教えてください。
- 【A】 『AxE』及び『ダークアベンジャー3』に関して、現時点でグローバル展開の発表は行っておりません。
-
- 【Q】 Q3 のインセンティブのボーナスは、2018 年の損益計算書にどの程度の影響があるのでしょうか。
- 【A】 インセンティブボーナスは、当社で一定の基準を設け、基準を達成した場合に支払われます。好業績の場合に見込まれるもので、売上が大きく上がれば発生するため、コストのみが増加するものではありません。
-
- 【Q】 『アラド戦記』に関して、より若いユーザーが獲得できているのでしょうか。
- 【A】 新規で若いユーザーも入ってきていますが、顕著に増えているということはありません。今までのユーザーの年齢層から大きく変わっておりません。
-
- 【Q】 前作の『HIT』は、『リネージュ 2 レボリューション』の登場とともに、MMORPG ジャンルでバッシングが起きたと思います。前作の経緯を踏まえて、『OVERHIT』では、どのような戦略がされているかご説明をお願いします。
- 【A】 『OVERHIT』はマルチヒーローRPG というジャンル、『HIT』はアクション RPG です。『HIT』の名を使っておりますが、ジャンルは異なります。『HIT』は配信後、韓国でランキング 1 位を取った有名なタイトルです。その IP を使ったゲームとして一つ期待感が持てると思います。
-

【Q】 『野生の地:Durango』について、年内にリリースが間に合うと思っていました。何か作り込んでいる点があるのか、マネタイズ方法で悩んでいるのか、状況を教えてくださいいただけますでしょうか。

【A】 『野生の地:Durango』は 2018 年へローンチを延期する予定です。『野生の地:Durango』は当社としても期待の高いタイトルであり、多くのチャレンジをゲーム内で行っているため、開発が難しい部分があります。マネタイズの部分でも同じことが言えると思います。結果として、『野生の地:Durango』をより成功に近づけるため、ローンチを少し遅らせるという決断をしました。今後長期的に『野生の地:Durango』がどのように成長するかを考えると、目先の少しの遅延は気にすべきではないと考えております。

【Q】 『AxE』が健闘しているため、Q4 の韓国モバイルは前四半期比でもう少し伸びてもいいかと思います。その他のタイトルが『AxE』の伸びを相殺しているのでしょうか。

【A】 モバイルタイトルの中には『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』があり、季節性が大きく影響します。また、『ダークアベンジャー3』の失速も理由として挙げられます。『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』の季節性による減少が大きいです。『AxE』や新タイトルの『OVERHIT』がその減少を補い、全体では成長を見込んでおります。

【Q】 Pixelberry Studios は、過去の御社の買収事例の中で比較的大きな買収に相当するのか、ヒントだけでもいただければと思います。

【A】 数年前の大きな買収事例の gloops の買収金額よりも規模は小さく、過去数年で行った小規模な買収より大きいです。

【Q】 『EA SPORTS™ FIFA Online 3』から『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』に移行する際、ライセンス料の残存資産に係る一時的な費用は発生するのでしょうか。

【A】 『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』に関しては、EA との合意もあり、今後の協議が必要な事項もございますので、今の段階ではお答えできません。

- 【Q】** 2月10日に自社株取得に係る方針を発表されてから、実行までに時間が経過しています。その間に株価も上がり、同じ100億円でも自社株買いできる株数が減ったと思います。自社株取得の効率性やタイミングについて、考え方を教えてください。
- 【A】** 2月10日に、1年の期間で100億円を上限とした自社株取得を行う方針を発表しました。意図は株主還元です。当然株価によって、取得できる株数は変わりますが、企業価値を高めるという意味で、株価が上がることは好ましいことであると考えております。タイミングに関しては、自社株買いを実行するための要件はいくつかあります。例えば、インサイダー情報を持っている期間は実行できません。そのような中で、このタイミングで実行可能となりました。
-