

## 2018年度第3四半期 決算電話会議(2018年11月8日開催)

### 質疑応答要約

【Q】 ナット・ゲームスは『HIT』や『OVERHIT』などを保有していると思いますが、Q3 で発生した減損損失はこれらのタイトルに係るものでしょうか。これら以外に主要要因があったのでしょうか。

【A】 Q3 で発生した減損損失は『OVERHIT』(ゲーム IP)に係るものです。買収時には『HIT』、『OVERHIT』、また開発中の新規タイトルの価値を算定しました。当初『OVERHIT』の日本サービスにかなり高い期待を持っていましたが、一定の成果を収めたものの、当社の期待には満たなかったことから、約 70 億円の減損損失を計上しました。

---

【Q】 第3四半期の MAU が前四半期比で増加した要因を教えてください。

【A】 第3四半期の MAU は、主に季節性要因により前四半期比で増加しました。第3四半期は中国の国慶節や韓国のお盆の休みに合わせた主要なコンテンツアップデートがあり、ハイシーズンに該当します。タイトル別では、主に韓国の『メイプルストーリー』及び中国の『アラド戦記』が MAU の増加の主要因となりました。

---

【Q】 第4四半期に大型のアップデートがないことを考慮しても、中国の第4四半期業績予想の前年同期比の減少が大き過ぎるように見受けられます。中国の規制関連のノイズの影響を受けているのか、それとも単純に今年の第3四半期が予想を上回り、売上が第3四半期に寄っただけなのでしょう。また、中国事業に関して引き続き堅調であると考えているのかお考えを教えてください。

【A】 第4四半期の中国が前年同期比で減少することを予想する要因として、『アラド戦記』以外に、『メイプルストーリー2』が挙げられます。『メイプルストーリー2』は、スタートが良好で、前第4四半期はとても好調でした。一方で、足元では苦戦しています。

『アラド戦記』は、順調に推移しています。前年同期比の減少要因の一つとして、第3四半期と第4四半期に対する国慶節アップデートの売上収益の寄与バランスが挙げられます。昨年は第3四半期と第4四半期に比較的バランス良く国慶節アップデートが寄与したのに対して、今年は初動が好調であったことから、第3四半期へより大きく寄与し、当初第4四半期に見込んでいた売上収益の一部が第3四半期に寄りました。2018年と2017年の下半期の売上収益を比較すると、前年同期比で成長することが見込まれています。このことから、単純に第3四半期と第4四半期のバランスの問題であることがご理解いただけると思います。

中国の規制関連のノイズについてですが、既存事業に変化は見られておらず、当社の中国事業は引き続き良好です。

---

【Q】 減損損失を足し戻すと、第3四半期の営業利益は、業績予想の上限値を50億円以上上回っています。単価が高いアイテム販売が好調であったことが要因なのか、営業利益を押し上げた要因をもう少し詳しく教えてください。

【A】 第3四半期は一年で二番目に重要なハイシーズンであるため、大型のコンテンツアップデートとアバターパッケージ販売を中国で実施しました。アバターデザインがユーザーにとっても好評であったため、パッケージ販売が好調でした。その結果、売上収益及び営業利益(減損除き)が業績予想を上回る結果となりました。

---

【Q】 中国『アラド戦記』の2018年下期売上収益は前年同期比で成長する見込みとのことですが、第3四半期が非常に好調であったため、あえて第4四半期は課金施策を控えめに設定されたのでしょうか。第4四半期の業績予想が弱い理由はこのことが要因でしょうか。

【A】 国慶節アップデートは今年、昨年共に好調でした。昨年の国慶節はアップデート実施期間を通して安定的に好調さが継続したのに対して、今年は初速がとて強く、その後徐々に減速しました。あくまでもパターンの違いであり、昨年と今年の間には根本的な違いはありません。

また、第3四半期の数字を見て、第4四半期業績予想を抑えることはしていません。国慶節アップデートはとて強いスタートを切り、KPIを見ると、第4四半期の売上収益は緩やかになることが予想されます。元々、第4四半期はスローシーズンで、来年に向けてユーザーエンゲージメントを高めることに注力するため、課金を促すような施策は行いません。

また、思い出して頂きたいのですが、昨年第4四半期は前年同期比で約50%成長し、今年はこのような高いハードルとの比較になります。それでも中国『アラド戦記』の今年と昨年の下半期を比較すると成長することが見込まれます。『アラド戦記』は引き続き好調です。

---

【Q】 現時点では中国で規制の影響は見られていないようですが、テンセントが広告宣伝費の予算を減らす、またユーザー認証システムを強化する計画があるなどということが噂されています。このような変化について何か懸念はありますか。

【A】 中国の主要タイトル『アラド戦記』については、これまでも自主対策をしっかりと行ってきました。今後も必要に応じてパートナーであるテンセントと話し合いを行っていきます。既に自主対策なども取り入れていることから、追加でユーザー認証システムが導入された場合も、当社事業に対する影響は軽微だと考えています。

---

【Q】 これは質問というより提案に当たるかと思いますが、ネクソンは、ゲーム事業は中長期的な観点から評価すべきと度々お話しされています。一方でガイダンスは四半期ベースであるため、短期目線となり、マーケットに対してミスリーディングになる可能性があると感じます。マーケットが中長期的な事業展望についてより理解出来るよう、四半期ではなく中期的な見通しを開示することを社内で検討されているかについて教えてください。

【A】 当社は中長期的な視点で経営を行っています。それを表す数字を提示できれば理想的ですが、ゲーム業界という特性上、変化のスピードがとても速く、中長期的な見通しを出すことが難しいのが現実です。そのため、正確に予想出来るのは翌四半期の数字で、通期計画などより長い期間の予想を出すことは難しいと考えています。今後、株式市場に対してより良いガイダンスの提供方法がないかを随時検討していきたいと思っています。

---

【Q】 ソダーランド氏に質問です。革新的で様々なテクノロジーを活用したゲームを創りたいとお話されていましたが、この先ゲームがどの様に成長し、進化して、どういったことを達成出来るとお考えでしょうか。まだ会社を立ち上げたばかりとのことなのですが、どういった時間軸でゲーム開発を行われる予定ですか。現時点で最新技術を活用したとしても、時間が経つと他社から更に新しい技術を活用したゲームが出る可能性があります。こういったことを踏まえて、目標とされていることをどのくらいの時間軸で達成出来るとお考えか教えてください。

【A】 テクノロジーについては、いくつかの観点から考える必要があります。マシンラーニング、クラウドコンピューティング、コンピューターに話しかけると賢く応答してくれる技術など、これらは全て新しいゲーム体験を可能にする素晴らしい技術だと思っています。まずはこれらを活用することが出発地点になります。今週会社を立ち上げたばかりなので、どのようなテクノロジーを構築するか、正直まだ分かりませんが、先程挙げた技術の一部を活用し、まだ世の中に存在しない体験を創ることが私たちのビジョンです。

私たちは技術のための技術を構築することはありません。これはとても重要なポイントです。もし私たちが新たなテクノロジーを構築するのであれば、その理由はプレイヤーたちに届けたい体験があり、現在のテクノロジーではその体験を届けることが出来ないため新たなテクノロジーを構築するということです。タイミングに関しては、おっしゃる通り、もしテクノロジーとゲーム開発を並行して行えば、とても長い時間がかかってしまいます。そのため、最初の 1、2 作品は既存の技術を使用して開発を行うことになると思います。そして既存の技術に追加的な要素を加え、将来的に実現したい体験を表現していきたいと思っています。一見、従来と変わらないゲームに見えても、それに私たちが試してみたい音声認識などの新しい要素を

加えることで、例えばニューラルネットワークに基づく AI システムなど、スケールの大きなものになっていく可能性があります。

この業界に新たな歴史を刻むものを創造するというビジョンのもと、初めは小規模かもしれませんが、徐々に大きなものを創っていきたいと思っています。これが私たちの考えるアプローチです。

最後にお伝えしておきたいのですが、私たちは隅に隠れて、上手くいくかどうか分からないものを突然 5 年後に見せるようなゲーム開発を行うつもりはありません。プレイヤーやメディアに対してどういったゲームを開発しているかが分かるようにゲーム開発を行い、皆さんが想像するよりも早いタイミングでゲームをお見せ出来るようにしたいと考えています。やってみるまで確実なことは言えないものの、きっと実現出来ると思っています。

---

**【Q】** 北米、欧州及びその他の地域の第4四半期業績予想について、ガイダンスは、北米が前四半期比で横ばいである一方で、欧州及びその他の地域は減少する前提となっているようです。これは『メイプルストーリーM』が要因と推測しますが、北米事業は前四半期比で横ばいであるにも関わらず、なぜ欧州事業が前四半期比で減少する予想なのか教えてください。

**【A】** 第3四半期において『メイプルストーリーM』及び『ダークアベンジャー3』は非常に好調でしたが、第4四半期にかけて徐々に減速する見込みです。北米は『メイプルストーリー2』からの寄与が見込まれるため、前四半期比でおおよそ横ばいを見込んでいますが、欧州及びその他の地域はモバイルゲームの減速により前四半期比で売上収益が減少することが見込まれます。

---

**【Q】** 第3四半期では減価償却費が若干増加しました。この要因と今度どの程度の水準を見込むべきか教えてください。

**【A】** ナット・ゲームズのゲームIPに係る償却により減価償却費が前四半期比で増加しました。一方で、第3四半期にナット・ゲームズの無形資産に係る減損損失を計上したため、減損を認識した無形資産に係る償却費は今後発生しません。そのため、第4四半期は前四半期比で減価償却費が減少する見込みです。