

2021 年度第 1 四半期決算電話会議(2021 年 5 月 12 日開催)

質疑応答要約

【Q】 20 年近く運営されてきた『メイプルストーリー』で、なぜ今このような問題が生じたのでしょうか。中国『アラド戦記』の売上が落ち込む前にも急激な売上の拡大が見られていたので、好調な時に行き過ぎてしまう傾向があるのではないかと考えています。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

中国『アラド戦記』と韓国『メイプルストーリー』では調子を崩した理由が全く異なります。

私たちは非常に長期に渡りたくさんのバーチャルワールドを運営してきました。その中で、各タイトルにおける個別事象の対応については十分な経験を培ってきました。20 年近く運営してきた『メイプルストーリー』になぜ今この問題が起きたかについては、ゲームが成長するにつれてプレイヤーの考え方や動向も変化していき、その中で、確率型アイテムの確率等について透明性のある開示が求められるのは、時代の流れとしてある意味当然だと考えています。誤解が生じる可能性のある開示であったというフィードバックを真摯に受け止め、今後、韓国で配信中の主要タイトルにおいて有料確率型アイテムの獲得率を全て開示することを発表しています。

オンラインゲームは長期に渡ってユーザーと共に作り上げるものであるため、ユーザーが会社を信頼して楽しんで頂ける状況にすることが重要です。『メイプルストーリー』に関して、求められる対応を着実に進め、今後、10 年 20 年と長い間遊んで頂けるタイトルにして参ります。

オーウェン・マホニー(代表取締役社長)

韓国の『メイプルストーリー』について思い出して頂きたいのは、2021 年は、非常に高い成長を遂げた 2020 年の高い水準との比較になるということです。『メイプルストーリー』は 2019 年に過去最高の売上収益を達成した上で、2020 年にさらに倍近く売上収益を伸ばしました。

20 年近く運営するゲームでは、どうしても売上収益の波が生じます。決算説明資料の 33 ページの『メイプルストーリー』の例をご覧ください。このパターンは、他の主要タイトルでも見られました。アナリストの方々にとっては、ここが分析において難しい点だと思います。私たちはプロダクトを何年、何十年という時間軸で運用していますが、短いスパンで事業の分析をしなくてはならない方々は、これらの波を全く異なる動きとして捉えがちです。業績が良い時は右肩上がりに上昇し続けると想定し、逆に前年同期比で成長しない時は、売上が下がり続けると思ってしまいます。これこそが、何年、何十年の長期スパンで事業を行うバーチャルワールド企業を分析することの難しさだと思います。

【Q】 2020年第4四半期と比較して、2021年第1四半期のモバイル売上収益の落ち幅が大きい印象です。また、2021年第2四半期も、季節性を加味しても前四半期比で売上収益が大きく減少する見込みです。前四半期比でのモバイル売上収益の減少要因を教えてください。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

前年同期比、前四半期比など部分的に切り取って業績をみた場合、売上収益が減少するタイミングがあるのは自然なことだと考えています。

減少の理由として、まず2021年第1四半期及び第2四半期では、主要なモバイルタイトルのローンチを控えていないことが挙げられます。また、別の理由として、モバイルタイトルは、ローンチ直後の業績が非常に良い一方で、ローンチ後の一定時間は、ユーザーの自然減を背景として売上収益が減少する傾向にあります。2021年第1四半期及び第2四半期は、タイミング的にモバイルの業績が弱いように見えますが、新作が出れば状況も変わると考えています。

なお、ネクソンのモバイルタイトルは基本的に季節性がありません。ただし、『FIFA ONLINE 4 M』、『メイプルストーリーM』はPCタイトルと一定程度連動した季節性がありますので、第2四半期における前四半期比での売上収益の減少にある程度影響していると考えられます。

オーウェン・マホニー(代表取締役社長)

『メイプルストーリーM』の例を思い出して頂きたいです。ローンチから数年経過して一巡したにも関わらず、2020年は過去最高の売上収益を達成しました。今までも既に申し上げてきましたが、私たちが運営しているモバイル事業とPC事業は段々と売上収益の軌道が似てくだろうと予想しています。モバイル端末上でもPC同様のバーチャルワールドを運営しているためです。モバイルタイトルもPCタイトルと同様に、業績が上下しつつも長期的には右肩上がりに伸びていきます。ただ、違いがあるとすれば、モバイルの潜在市場規模はPCよりもはるかに大きい点です。長期的にモバイル市場が大きく成長すると期待しています。

【Q】 今回の『メイプルストーリー』の売上収益の減少について、過去のパターンと類似したものであると判断されていますが、どのような KPI を見てそのように判断されているのか教えてください。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

様々な KPI を詳細に分析しております。皆様にお伝えするのは MAU、PU、ARPPU といった指標ですが、日々オペレーションを行う中ではよりタイムリーに情報を把握する必要があるため、DAU 等の様々な指標を確認します。また、ユーザーの声を直接吸い上げることでゲーム内の状況を把握することもあります。

『メイプルストーリー』では、2 月後半以降、アクティブユーザー数及び課金ユーザー数の減少がみられています。こうした足元の状況も加味した上で、第 2 四半期の業績予想を作成しています。ただし、一番重要なことは、ユーザーとの対話を通じて信頼感を高め、ゲームと一緒に盛り上げていくことです。当面このことに注力することで、中長期的に再度成長させていくことが可能だと考えています。過去のトレンドとどの点で類似しているかをご質問頂きましたが、事象ごとに解決すべき要因が異なるため、問題は必ずしも同じではないと考えています。

【Q】 例えば、中国『アラド戦記』に関して、コアユーザーや MAU が安定化してきたという話が過去あったかと思いますが、現在ではそうした兆候は見えてきていないと思います。同様に、『メイプルストーリー』も減少傾向が続き、いつ底打ちするか明確にはわからないと考えるべきでしょうか。安定化に向けた対応を進めるといっても、当面の間、下落局面は継続すると考えるべきでしょうか。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

『メイプルストーリー』は、2 月以降、アクティブユーザー数及び課金ユーザー数の減少が見られましたが、足元の KPI は比較的安定しています。ただ、今重要なことはユーザーとの対話を深めてゲームと一緒に盛り上げていくことなので、KPI が安定的であったとしても楽観視せず、対応すべきことに注力して参ります。

【Q】 中国『アラド戦記』ですが、今年の上半期にも下落が継続しています。このペースだと、数値的には 2021 年度の数値は 2016 年度と近い水準に向かうと考えています。中国『アラド戦記』がどこで安定化するか、また、再成長までに要する時間などについて考えを教えてください。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

中国『アラド戦記』は、2019 年下半期に調子を崩して以降、2020 年は基本的にはダウントレンドで推移しました。そして、前四半期の決算電話会議の中で、前四半期において KPI が比較的安定的に推移したとお伝えしました。こうした中で 2021 年第 1 四半期の旧正月の季節を迎えました。やるべきことを着実に進め、私たちの想定よりもわずかによい結果に着地しました。

ただ、旧正月アップデートの効果が薄れ、足元では課金ユーザーなどの KPI に少し悪化が見られています。明確にいつ安定するかお伝えするのは難しいですが、常に状況を注視しながら対策を立てる必要があると思います。以前からお伝えしているように、中国『アラド戦記』がすぐにまた 2019 年のような素晴らしい状況に戻るという風には考えていません。まずは、ゲーム内の状況を安定化させることに注力した上で、中長期的に再度成長を促すことになると考えています。

オーウェン・マホニー(代表取締役社長)

この件について考慮すべきいくつかの点をお伝えしたいと思います。まず 1 つ目は、パンデミック中 PC カフェが休業したため、中国『アラド戦記』の業績に一定の影響を及ぼしたという点です。そして 2 つ目は、本来であれば『アラド戦記モバイル』がローンチしており、これによるマーケティング面での好影響を期待していました。このゲームに対するライブ運用の方法やどのようなコンテンツを入れるべきかなどについてまだ明確な答えがある状況ではありません。ただ、現在テンセントとも密に連携をとって対応を進めていますし、我々マネジメントも非常に長い間注力しています。加えて、開発チームも強化し、ベストな体制を整えられていると考えています。

そのため、過去のパターンに基づいて業績予想を行うことは誤りだと考えています。繰り返し申し上げますが、これまでもゲームに関するアップデートを実施して、うまくいかなかったこともありまして、数四半期あるいは数年にわたって売上収益が減少した後に、急激にまた反発するといったようなことを何度も経験しています。将来どのようになるかはまだ明確にわかりませんが、ベストな開発体制を整え、テンセントとも密に連携し、対応していることは間違いありません。

【Q】 地域やゲームによってはパンデミックの終息に伴い、短期的なプレイヤーエンゲージメントの低下が予想されると話されていましたが、ネクソンのタイトルがステイホームによる好影響を受けたという認識はありませんでした。具体的にどの地域やタイトルでプレイヤーエンゲージメントの低下を想定しているか教えてください。また、既にその兆候が出始めているかも教えてください。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

これまでも事業全体ではコロナウイルスの流行による大きな影響はないと申し上げてきました。ステイホームや休校などによりゲームにアクセスする時間が増加したことは追い風と言える一方で、PC カフェに皆で集まって楽しむようなゲームでは PC カフェの営業停止が逆風となりました。そのため、地域やタイトル毎に受ける影響はそれぞれ異なりますが、事業全体では相殺されて大きな影響はありませんでした。この見解は、今でも変わりません。足元で PC カフェが稼動してきたのは好影響だと考えられる一方で、プレイヤーが普段の生活に戻るにつれてタイトルによっては悪影響を受ける場合もあります。今後も状況を注視する必要がありますが、基本的には全体としては大きな影響はないと考えています。

【Q】 中国『アラド戦記』について、数四半期かけて改善に取り組まれています、問題の所在や課題は都度変わるものだと推察をしています。現時点でどのような部分を課題として認識していますか。また、今後はどのような施策でゲームの安定化を図る予定か教えてください。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

現在、中国『アラド戦記』が抱えている問題は、ライトユーザーやミドルユーザーが離脱してゲームの状況が若干コア化してきた点にあると思います。再度成長させていくためには離脱したユーザーを再獲得する必要がありますが、これは一気にできるわけではありません。まずは今ゲームを楽しんでいるユーザーを安定化させた上で、少しずつゲームバランスを変えていながら、ミドルユーザーやライトユーザーが復帰してくれるような施策を段階的に行って参ります。

【Q】 売上収益が上がる時もあれば、下がることもあるということは重々理解しておりますが、マネジメントとして、いつごろ底打ちして成長軌道に乗ると考えていますでしょうか。年初に、2021 年に向けたさまざまなパイプラインの話もあったと思います。『KartRider: Drift』、『アラド戦記モバイル』や『マビノギ』等がそうだと思いますが、すでに今年は 5 ヶ月経過していますが、主要タイトルに関する情報はいまだに明らかになっていません。売上を伸ばすような既存ゲームのアップデートや新作ローンチに関する情報はいつ頃できる見通しでしょうか？

【A】 オーウェン・マホニー（代表取締役社長）

既存のタイトルについては、好業績を達成した 2020 年からいくつかのタイトルは売上が減少するかもしれません。しかし、『メイプルストーリー』に関しては、2020 年は売上収益が倍増していますし、その前の 2019 年もそれまでの過去最高の売上収益を達成していますので、現在において下落局面にあるとは言い切れないかと思います。

新作のローンチについては、3つの期待作が控えています。1 つは『アラド戦記モバイル』、2 つ目が『KartRider: Drift』、そして、最後に Embark Studios の初作です。『アラド戦記モバイル』について本日特にお伝えできることはありません。『KartRider: Drift』には非常に期待をしていて、今年の後半に何かしらもう少しお伝えできるのではないかと考えています。Embark Studios の 1 作目に関しても、今年の後半により多くのことを共有できるのではないかと考えています。

新作の開発に関しては、計画に沿って順調に進んでおります。それぞれ異なる理由でそれぞれのタイトルに非常に期待しております。その新作がローンチした際には、今の堅調な業績からさらに段違いの成長を果たすことができるのではないかと考えております。

【Q】 『アラド戦記モバイル』の現状に関心を寄せていますが、貴社の第 2 四半期のガイダンスには『アラド戦記モバイル』による貢献が反映されていないと思います。現実的に考えて、今期中に出せるとお考えでしょうか、それとも、2022 年まで延期されるリスク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）

特にお伝えできる内容はありません。『アラド戦記モバイル』のローンチに関しては、非常に期待を寄せております。現在もパートナーであるテンセントと引き続き密に連携しており、ローンチに向けたいくつかの対応をパートナーであるテンセントが行っています。その間、開発会社及び IP オーナーとして、ゲームを長期間運用するとともに最高のプレイヤー体験を提供するため、たくさんの追加的なコンテンツを開発中です。本日は特段のアップデートはありませんが、近いうちにより多くの情報が得られることを期待しております。
