

## 2021年度第2四半期決算電話会議(2021年8月11日開催)

### 質疑応答要約

【Q】 Prepared Remarks で社長が触れたアート対エンジニアリングのトピックについての質問です。過去に中国『アラド戦記』を大きな成長に導いたユン・ミョンジン氏を、『アラド戦記』の責任者に指名しました。これは、ゲームに体系的にアプローチし、エンジニアリングしようとしても、最終的にはアートがエンジニアリングに勝るということを意味しているのでしょうか。ゲームが特定のキーパーソンの在籍期間に限らず存続するためには、どのように体系的にアプローチすればよいでしょうか。

【A】 オーウェン・マホニー(代表取締役社長)

まず、現状からお話します。直近1年半の間に、数多くのアップデートを実施しましたが、期待するほどの評価を得ることはできませんでした。しかし、今年の6月のアニバーサリーアップデートと7月の夏季アップデートはユーザーから好評を得ました。

その結果、7月のアクティブユーザー数と課金ユーザー数が第2四半期に比べて改善しており、第3四半期は前年同期比で増収を見込んでいます。足元の好調なトレンドが持続するかどうかは慎重に様子を見る必要がありますが、このトレンドの維持に努めたいと考えております。当面の優先事項は、ゲームの長期的な成功に向けたユーザー指標の改善であり、過度に売上を促進することがないように注視して参ります。

ネオプルの経営陣の交代については、ユン・ミョンジンを『アラド戦記』全体の責任者として指名しました。彼はクリエイティブ面で非常に優秀なリーダーで、中国『アラド戦記』だけではなく、『アラド戦記モバイル』でも見事な成果を残しました。このことから、プラットフォームの垣根なく『アラド戦記』全体を統括する責任者に指名する適切なタイミングだと判断しました。

エンジニアリング対アートについてのご質問ですが、エンジニアリングとアートは連続するものであり、二つの別のものと考えられないと思います。異論はあるかもしれませんが、当社では必ずしも仕組みが全てではないと考えています。もしそうであるならば、誰でもそのテクニックや仕組みを複製することができてしまうでしょう。当社はエンターテインメントビジネスに携わっており、簡単には複製することができないアートの一種を創り上げていると考えています。

【Q】 ゲームの売上収益が上がったり下がったりする中で、今後起こり得る売上減少を体系的に予測する方法はあると考えますか。例えば、課金の促進が行き過ぎた場合、事前にコントロールする方法はあると考えますか。

【A】 オーウェン・マホニー(代表取締役社長)

質問の背景には、ゲームが調子を崩す要因は過度な売上促進であるという考えがあるように思っています。しかし、何度も申し上げている通り、当社はゲームを長い間健全に運用できるよう細心の注意を払っています。事実、毎四半期ごとに売上を促進する余地は数多くありますが、敢えてそういったことはしていません。ですので、ご質問の背景にあるお考えには同意しかねます。

ただ、新しいコンテンツを導入しても、ユーザーから好評を得られる時もあるれば、そうでない時もあるというのは確かです。好評なら売上は上昇し、そうでなければ一時的にユーザーは離脱して、気に入ったコンテンツがあれば戻ってきます。

繰り返しになりますが、『メイプルストーリー』や『サドンアタック』の売上推移のチャートを参照して頂きたいと思います。当社は、これらのゲームを何十年も運用しており、このような浮き沈みを何度も経験しております。

---

【Q】 中国『アラド戦記』の第 3 四半期のガイダンスは、大幅に減収した前年同期と比較してやや回復がみられます。中国『アラド戦記』は最悪の状況を脱し、今後ポジティブな展開が見込めるようになったとお考えでしょうか。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

6月のアニバーサリーアップデートと7月のサマーアップデートにより、前年同期比で課金ユーザー数は上昇し、売上収益も成長を見込める状況となりました。人気キャラクターへ新職業を追加する7月のサマーアップデートに向けて、6月のアニバーサリーアップデートでユーザーを活性化させる戦略を取った結果、2つのアップデートが噛み合い、良い結果を得られたと考えています。『アラド戦記』が調子を崩し始めた2019年とは逆の現象が起きたと言えます。常々お伝えしているように、オンラインゲームは、日々のオペレーションと良質なコンテンツのアップデートを実施すれば成長を促すことが可能です。これはその良い例だと考えています。

ただ、2年間苦しい状況にあったゲームですので、いい兆候がみられていますが、現時点で『アラド戦記』がボトムアウトしたという見方はしておりません。慎重に運用し、このモメンタムを崩さないように努めたいと考えております。

【Q】 中国でゲーム業界に対する規制が強化されているというニュースを目にしました。御社の中国ビジネスへの影響はありますか。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

一時、国営メディアがゲームに関するネガティブな報道を行いましたが、数時間後に取り下げられマイルドな論調に修正されて改めて報じられたと認識しております。現在のところ、中国政府などから正式な通達はありません。当社は、中国のパートナーであるテンセントと共に未成年者のゲーム依存に関して細心の注意を払っています。

なお、『アラド戦記』の課金ユーザーの大半は 20 代であり、未成年者はほぼいないことから、当社業績に大きなインパクトはないと認識しています。

---

【Q】 2021 年度上期の税率が少し高いように思えますが、その背景を教えてください。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

税率に特に大きな変化があった訳ではありません。四半期によっては税率が多少変化することもあります。2021 年通期では、概ね 20%から 25%の間で収まるのではないかと考えています。

---

【Q】 自己株式の取得を開始していない理由を教えてください。コンプライアンス面での制約などがあるのでしょうか。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

2020 年 11 月に発表した自己株式の取得については、2023 年 11 月までに 1,000 億円を上限に実施するとお伝えしております。自己株式の取得は、法規制に触れないことを前提として、M&A を含む投資機会や財務状況、株価水準など総合的に勘案の上、実施してまいります。現時点では実施しておりませんが、条件がすべて整い次第、実行するとともに速やかにお知らせ致します。

---