

**株式会社ネクソン**

**2021 年第 3 四半期 Prepared Remarks**

**2021 年 11 月 9 日**

## オーウェン・マホニー 代表取締役社長

皆様、ネクソン 2021 年第 3 四半期決算電話会議へのご参加ありがとうございます。

当第 3 四半期業績が、この一年の当社による戦略的かつ懸命な取り組みを反映し、これまでの分析通り事業が進捗したことを喜ばしく思います。すなわち、お伝えした通り当社事業が進展し、コア事業の強化や 2022 年の新作ローンチの準備、また、2023 年のローンチに向けた未発表の新作の開発も進みました。

この一年を通して、当社のバーチャルワールドは直線的ではないものの、安定的に成長すると強調してきました。つまり、大きく成長した後、いったん売上が横ばいまたは減少しても、その後再度全く新しい成長サイクルに戻ることが可能だということです。その傾向は当第 3 四半期業績に明確に表れています。業績予想を上回り、当社タイトルの長期にわたる力強さが再度証明されました。

また、新しいリーダーシップの下でのコンテンツ制作やプレイヤーとの信頼構築に多くのリソースを投下したことで、望ましい結果が得られています。中国『アラド戦記』及び韓国『メイプルストーリー』に注力した結果、持続的に成長する道筋が付いたと考えています。

さらに、複数の新作の開発が進展し、2022 年の成長に向けて順調に事業が進んでいます。当四半期中に、スウェーデン及び韓国の開発スタジオから、来年配信予定の非常に期待値の高い新規タイトルについて詳細が発表される予定です。

本日の重要なメッセージは、当社のコア事業が成長軌道に戻りつつあることに加えて、複数の新規タイトルの開発が順調に進んでいるということです。これらいずれか一つでも、当社の売上収益や収益性を劇的に改善することが可能です。

当第 3 四半期は、前年同期の高い水準との比較にも関わらず、営業利益は 8%増加しました。想定を上回る業績を達成するとともに、最も重要なタイトルの二つである中国『アラド戦記』及び韓国『メイプルストーリー』が想定を上回り、前四半期に引き続き改善がみられました。また、『FIFA ONLINE 4』や『風の王国:Yeon』も好調でした。

次に、事業の進捗に関する見解や 2022 年がネクソンにとって飛躍の年になると確信する理由についてご説明します。

まずは、当社最大の売上収益を記録するタイトルの一つである中国『アラド戦記』について説明します。当社はこの夏、コンテンツの開発計画を刷新し、プレイヤーを再度惹きつけるべく、統括ディレクターの変更を行いました。

当第 3 四半期において、開発チームはコンテンツアップデートを二度成功させた結果、プレイヤーのセンチメントが改善し、売上収益は前年同期比で大幅に成長しました。

ご存じの通り、第 4 四半期は、続く第 1 四半期に行う大型アップデートに向けて、ユーザーベースの強化に注力する期間です。現在、開発チームは 2022 年を念頭に引き続きゲームプレイの改善に注力しており、直近のモメンタムを失わないよう短期間で過度に売上を促進することは避けています。

これこそ、当社が年末までに中国『アラド戦記』で計画していたことです。すなわち、プレイヤーを再度惹きつけ、2022 年の成長に向けたモメンタムを確立することです。

『アラド戦記』についても一つ重要なことは、当社が中国における新規制にしっかりと遵守しているということです。そして、投資家の皆様にご認識頂きたいのは、グローバルで 18 歳未満の『アラド戦記』のプレイヤー数は 1%に満たず、さらに、売上収益は全体の 1%をはるかに下回るということです。

次に、韓国『メイプルストーリー』の説明に移ります。再成長に向け従来とは異なるクリエイティブなアプローチを必要とした中国『アラド戦記』とは異なり、『メイプルストーリー』はこれまでも強力な創造性を発揮して、近年大きく成長してきました。主な課題は 2 つです。第一に、98%という飛躍的な成長を遂げた 2020 年の高い水準との比較です。

第二に、ゲーム内の特定アイテムの確率開示について、プレイヤーから業界全体に対して懸念の声が上がったことです。当社はプレイヤーとの信頼構築に懸命に取り組んできました。

過去 9 か月に渡って、チームはプレイヤーとの対話に多くの時間を割き、彼らの指摘に耳を傾け、フィードバックに基づいた改善を行ってきました。

その結果、今回も明確な進展がありました。前四半期にお伝えした良好なモメンタムが継続し、プレイヤーの満足度を示す指標であるネットプロモータースコアは、着実に改善し、年初の高い水準に近づいてきています。

一方で、開発チームは売上の促進に慎重な姿勢をとりながらも、当第 3 四半期に想定を上回る業績を達成しました。第 3 四半期及び第 4 四半期にプレイヤーエンゲージメントをより確固たるものへと高めることで、2022 年に力強い成長軌道に戻ることを期待しています。

それでは、当社のパイプラインの最新情報をお知らせします。まずは、『KartRider: Drift』です。当タイトルは、累計登録者数が 3 億 8 千万人を超える人気アーケードレーシングゲーム『カートライダー』シリーズの新作です。

先月、『KartRider: Drift』は、12 月にクローズドベータテストを実施することを発表しました。韓国、日本、欧米において、PC 及びコンソールでテスト予定です。

ソニー・インタラクティブエンタテインメント主催の「State of Play」において、ゲームトレーラーが公開され、Twitch 及

び YouTube で配信されました。

Unreal Engine 4 で製作された『KartRider: Drift』は、美しいグラフィックと、キャラクターやカート作成の細部にこだわるカスタマイズ性を特徴としています。

また、モバイル版も準備中です。『KartRider: Drift』は、クロスプラットフォームやクロスプレイに完全対応しており、例えば、PlayStation のプレイヤーが世界中のモバイル、PC、Xbox のプレイヤーと同じレースで対戦することが可能になります。

次に『アラド戦記モバイル』です。昨年中国において配信を延期する前、事前登録者数が 6 千万人を超えていました。先週、韓国で 2022 年第 1 四半期に配信を開始する計画を発表しました。『アラド戦記』シリーズは、全世界で累計登録者数が 7 億人を超えています。当社は、当タイトルのクオリティやポテンシャルについて強い自信を持っています。

また、現時点で中国版の『アラド戦記モバイル』の配信日に関する新しい情報はございませんが、これまで通りの高い期待を持っております。

最後に、近年で最も優れた開発チームとも考えられる Embark について、最新情報をお話します。このスタジオでは、現在 250 人以上のゲーム開発者が複数の新規タイトルや革新的技術の開発に取り組んでいます。

以前にもお伝えした通り、今年度末に Embark の第一作について新しい情報をお伝えする予定です。正式なゲーム発表に先立ってお伝えできることは、コードネームで Pioneer と呼ばれる第 1 作は、こだわり抜いた AAA クラスの品質と、非常に始めやすい基本プレイ無料モデルを両立しているということです。息を飲むような高解像度で没入感のあるバーチャルワールドを舞台とし、機械学習を応用した非常に高度な技術を駆使することで、革新的かつ魅力的な、そして予想のできないゲームプレイを作り出しています。Embark は 2 年少し前からこのゲームの開発に取り組んでおります。世界中に披露するタイミングが待ち遠しいです。

また、Embark は、コードネームで Discovery と呼ばれる 2 作目の開発に着手しています。基本プレイ無料のチーム形式の FPS ゲームで、ダイナミズム、フィジカルリティ、ディストラクションといった要素を中心に据えています。他のどんなものとも異なる、とても楽しいゲームです。配信日は未定ですが、2022 年によりたくさんの情報を公開する予定です。

どちらのゲームにも、Embark が開発した技術が採用されています。コンテンツの自動生成技術、ゲーム世界における革新的なバランス調整、機械学習を活用し、従来では実現不可能だったゲームプレイを創り出しています。

しかし、それだけではありません。Embark は 3 つ目のプロジェクトとして、クリエイティブ・プラットフォームの制作にも

取り組んでいます。ゲーム会社だけでなくすべての人々が、共有可能でインタラクティブな体験を創り出せるようになることが、ゲームの未来であるという確信から始まりました。すなわち、誰もが、自分のゲームを作り、プレイしたり編集したり、他のプレイヤーと共有できる、永続的かつ生き生きとしたバーチャルワールドを作り出せるということです。

また、最近のプラットフォームは、優れたものであっても、複雑すぎて多くの人には使いこなせていないと考えています。今後数か月内に、このプロジェクトの詳細を共有し、どのように実現されるのかお伝えしたいと思います。

本日の話を要約します。以前お伝えした通り当社事業は進展しており、良好なモメンタムで 2022 年に向かっていきます。当社のコア事業は力強く、中国『アラド戦記』及び韓国『メイプルストーリー』の主要 2 タイトルは再成長への道筋を進んでいます。

また、新たな市場やコンソールを含めた新規プラットフォーム向けの新作ゲームを複数開発中です。

とりわけ、『KartRider: Drift』、Embark の第一作、そして韓国の『アラド戦記モバイル』といった大ヒット作となる可能性を秘めた 3 タイトルの配信の準備が進んでいます。

投資家の皆様に向けた当社のメッセージはシンプルです。当社のコアビジネスは順調です。カタリストとなる複数のプロジェクトが進行中です。これらカタリストのいずれか一つでもうまくいけば、当社の収益力を段違いに向上させる可能性があると考えています。

それではこれより CFO の植村の説明に移ります。

#### **植村士朗 代表取締役最高財務責任者**

それでは、2021 年第 3 四半期の説明に移ります。

尚、詳細は、当社 IR ウェブサイトに掲載の 2021 年第 3 四半期決算説明資料に記載がありますのでそちらをご確認ください。

グループ売上収益は、過去最高の第 3 四半期売上収益を達成した前年同期との比較で、会計基準ベースで 4%減少、一定為替レートベースで 11%減少の 759 億円となりましたが、当社業績予想を上回りました。

中国『アラド戦記』や韓国における『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4』、『風の王国: Yeon』などの主力タイトルが想定を上回ったことが主な要因です。

地域別では、日本を除くすべての地域で業績予想を上回り、日本は業績予想レンジ内の着地となりました。

プラットフォーム別では、PC 事業の売上収益が、業績予想を上回った一方、モバイル事業の売上収益は、業績予想レンジ内で着地しました。

前年同期比では、PC 事業の売上収益が 24%増加した一方で、モバイル事業の売上収益は 44%減少しました。しかし、これは『V4』、『KartRider Rush+』、『風の王国:Yeon』等の増収寄与により前年同期比で 140%成長し、過去最高のモバイル売上収益を記録した 2020 年第 3 四半期との比較による減収であり、前四半期比ではモバイル事業はわずかに成長しております。

営業利益は前年同期比 8%増加の 298 億円となり、業績予想を上回りました。

売上収益が想定を上回ったことが主な要因です。

四半期利益は前年同期比 132%増加の 379 億円となり、業績予想を上回りました。

営業利益が想定を上回ったことに加え、主に米ドルに対して韓国ウォン安が進行したことにより 161 億円の為替差益が発生したこと、また、当第 3 四半期中のビットコインの市場価格の変動により 17 億円の評価益を計上したことが主な要因です。

続いて地域別業績の説明に移ります。

韓国の売上収益は、当社業績予想を上回りました。『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4』及び『風の王国:Yeon』の売上収益が想定を上回ったことが主な要因です。

一方で、前年同期比では、一定為替レートベースで前年同期比 115%成長した 2020 年第 3 四半期との比較となることから、会計基準ベースで 20%の減収、一定為替レートベースでは 25%の減収となりました。

『メイプルストーリー』の売上収益は、想定通り前年同期比で減少しましたが、8 月に実施したイベントやチュソク休暇に合わせたセールスプロモーションの好評により、業績予想を大きく上回りました。

前四半期にお伝えした通り、当四半期はユーザーとの関係強化に注力してまいりました。その結果、ユーザーの満足度を示す指標であるネットプロモータースコアは、当四半期中継続的に改善傾向にあり、実施したイベントやコンテンツアップデートはユーザーから好評を得ました。

引き続き、長く楽しめるゲーム作りに注力してまいります。

『FIFA ONLINE 4』は、イベントやセールスプロモーションの好評により、PC 及びモバイルを合わせた売上収益が業績予想を上回り、前年同期比で成長しました。

『アラド戦記』も前年同期比で 22%成長し、また『サドンアタック』も好調を維持し、前年同期比で 3 倍超に成長しました。これにより、『サドンアタック』は過去 7 四半期連続で前年同期比二桁または三桁成長しています。

以上より、『メイプルストーリー』の減収をその他主力 PC タイトルの増収が補ったことから、韓国の PC 事業の売上収益は前年同期比で 9%増加しました。

一方、モバイル事業は、『V4』、『KartRider Rush+』に加え、配信開始直後の『風の王国:Yeon』の増収寄与により、過去最高のモバイル売上収益を記録した前年同期との比較で、売上収益が 52%減少しました。

ただし、前四半期比では、主に『V4』の減収を『風の王国:Yeon』の増収が相殺したことから、およそ横ばいの着地となりました。『風の王国:Yeon』は、1 周年アップデートやセールスプロモーションが好評だったことから、前四半期比で売上収益が増加しました。

中国の売上収益は、主力タイトル『アラド戦記』の国慶節パッケージ販売が想定以上であったことから、当社業績予想を上回りました。

前年同期比では、会計基準ベースで 45%、一定為替レートベースでは 33 %の増収となりました。

『アラド戦記』では、ディレクター変更後における新体制下での新しい取り組みがユーザーから好評を得て、ユーザーエンゲージメントの改善がみられています。

その結果、9 月 14 日に開始した国慶節パッケージ販売が想定を上回りました。

前四半期比では、6 月の 13 周年アップデートや 7 月の夏季アップデートの好評により、MAU 及び課金ユーザー数が増加しました。また、季節性や新体制下でのユーザーエンゲージメントの改善により、ARPPU 及び売上収益も増加しました。

前年同期比では、MAU が減少した一方、課金ユーザー数、ARPPU、売上収益が増加しました。

日本では、『メイプルストーリー』が成長し、『ブルーアーカイブ』及び『FIFA MOBILE』が増収寄与した一方で、『TRAHA』や『メイプルストーリーM』の減収により、売上収益は前年同期比で 5%減少しました。

北米及び欧州では、『メイプルストーリーM』が前年同期比で成長しましたが、『Choices』や『V4』の減収により、売上収益は 18%減少しました。

その他の地域では、『KartRider Rush+』及び『V4』の売上収益が減少したものの、『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』の大きな成長により、売上収益は 12%増加しました。

次に 2021 年第 4 四半期の業績予想の説明に移ります。

通常、中国及び韓国の PC ゲームについては、第 4 四半期はローシーズンであり、第 1 四半期の大型アップデートに向けて、ユーザーベースの強化に注力します。

『アラド戦記』と『メイプルストーリー』は第 3 四半期に好調でしたが、この好調をより確固たるものとして来年更に成長するために、当第 4 四半期ではユーザーエンゲージメントの向上に注力し、ゲームプレイの改善やコンテンツの拡充を行ってまいります。

また、2021 年第 4 四半期は、過去最高の第 4 四半期売上収益及び営業利益を達成した 2020 年第 4 四半期との比較になります。

2020 年第 4 四半期は、『メイプルストーリー』などの主力 PC タイトルが成長し、新作による増収寄与によりモバイル事業が急成長した結果、前年同期比で売上収益が 35%成長しました。

その好業績を達成した四半期との比較となることから、当第 4 四半期は、グループ全体で減収することが予想されます。

グループ売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 23%から 14%の減少、一定為替レートベースでは 26%から 18%の減少となる、512 億円から 570 億円のレンジとなることを予想しています。

営業利益は、会計基準ベースで前年同期比 84%から 56%の減少、一定為替レートベースでは 90%から 64%の減少となる、25 億円から 69 億円のレンジを予想しています。

営業利益見通しの詳細については後ほど説明します。

四半期利益は、3 億円から 36 億円のレンジを予想しています。

韓国は、『メイプルストーリー』の好調及び『風の王国: Yeon』や『KartRider Rush+』の増収寄与により、前年同期比 72% 成長した 2020 年第 4 四半期の高い水準との比較となります。そのため、売上収益は会計基準ベースで 29%から 23% の減少、一定為替レートベースでは 31%から 25%の減少となる 296 億円から 323 億円となることを予想しています。

PC 事業では、『サドンアタック』の売上収益が前年同期比で約 2.5 倍に成長することや、『FIFA ONLINE 4』が成長することを見込む一方で、『アラド戦記』の売上収益は減少することを予想しています。

『メイプルストーリー』は、過去最大級の冬季アップデートや人気 K-pop グループ BTS とのコラボレーションの好評により前年同期比 88%成長し特に好調だった 2020 年第 4 四半期との比較により、減収することを見込んでいます。

ただし、先ほど申し上げた通り、ネットプロモータースコアは改善傾向にあります。引き続き短期的な売上獲得よりも、中長期的なユーザーとの関係強化に注力することで、来年以降の再成長に向けた土台作りを行ってまいります。

以上より、韓国の PC 事業では、『サドンアタック』や『FIFA ONLINE4』の成長を見込むものの、『メイプルストーリー』や『アラド戦記』の減収により、前年同期比で売上収益が減少することを見込んでいます。

韓国のモバイル事業では、本日 11 月 9 日に配信を開始した『ブルーアーカイブ』の増収寄与や『FIFA MOBILE』の成長を見込むものの、配信開始直後で好調な業績を記録していた『風の王国: Yeon』、『KartRider Rush+』及び『V4』が前年同期との比較で減収することが予想されます。その結果、モバイル売上収益は前年同期比で減少することを予想しています。

中国では、『アラド戦記』の売上収益が、前年同期との比較で、会計基準ベースで横ばい、一定為替レートベースで減少することを見込んでいます。その結果、中国全体の売上収益は、前年同期比で会計基準ベース 11%の減少から 4% の増加、一定為替レートベースでは 20%から 8%の減少となる 114 億円から 132 億円となることを予想しています。

『アラド戦記』については、売上収益が大幅に増加した第 3 四半期とは異なり、第 4 四半期の一定為替レートベースの売上収益は前年同期比で減少することを見込んでいます。

直近でユーザーエンゲージメントの改善はみられるものの、第 3 四半期とは異なり、第 4 四半期中に特段大型の課金施策も予定していないことから、前年同期との比較で課金ユーザー数や ARPPU に大きな変化が起こることを想定していません。

また、今年の国慶節アップデートの開始日が前年と比べて 8 日早かったことから、当第 4 四半期における国慶節アップデートの好影響が前年同期に比べて小さく、売上収益は減少することを見込んでいます。

当社は、短期的ではなく、中長期的な目線で収益を最大化できるようゲーム運用を行っています。

そのため、当第 4 四半期は、オフシーズンであることを利用し、バランス改善やイベントの実施を通して、ユーザーがよりゲームを楽しめる環境作りに注力することで、来年以降の成長に向けた基盤を整えていく予定です。

日本では、『ブルーアーカイブ』による増収寄与を見込む一方、『V4』や『TRAHA』の減少を予想しています。その結果、売上収益は、前年同期比で会計基準ベース 28%から 17%の減少、一定為替レートベースでは 29%から 18%の減少となる 25 億円から 28 億円となることを予想しています。

北米及び欧州では、主に『Choices』の減収により、売上収益は、前年同期比で会計基準ベース 26%から 16%の減少、一定為替レートベースでは 31%から 21%の減少となる 38 億円から 43 億円となることを予想しています。

その他の地域の売上収益は、前年同期比で会計基準ベース 24%から 35%の増加、一定為替レートベースでは 20%から 31%の増加となる 39 億円から 43 億円となることを予想しています。本日 11 月 9 日に配信を開始した『ブルーアーカイブ』の増収寄与に加えて、『メイプルストーリー』や『メイプルストーリーM』の成長を見込んでいる一方、『KartRider Rush+』の減収を予想しています。

2021 年第 4 四半期における営業利益は 25 億円から 69 億円のレンジを予想し、前年同期比で 84%から 56%の減少となる見込みです。

対前年同期での主な減益要因は、

まず、売上収益の減少です。

また、ストックオプション費用や韓国における新報酬制度の導入による人件費の増加を見込んでいます。

一方で、対前年同期の増益要因として、売上収益の減少に伴う変動費の減少を見込んでいます。

営業利益を上限値で見た場合、減益要因が増益要因より大きいことから、営業利益は前年同期比で減少することを予想しています。

総括すると、当第 3 四半期は、主要タイトルに対して実施してきた様々な改善策の効果が表れた四半期でした。

繰り返し申し上げている通り、オンラインゲームは適切なアップデートと丁寧なデイリーのオペレーションを行うことで

長期的に成長していくことが可能です。

第3四半期では、このポリシーに従い、地道にゲームを運用してまいりました。

第4四半期でも、前四半期同様、各ゲームに必要な改善を加え、短期的な売上獲得よりも2022年以降の飛躍に向けた基盤づくりに注力してまいります。

加えて、新作の開発も順調に進んでいます。2022年以降、これらのタイトルが当社の収益基盤に加わることで、大きな成長を遂げられると期待をしています。

最後に、株主還元及び資本配分についてご説明します。

2020年11月10日に発表した、3年間で取得総額1,000億円を上限とする自己株式の取得については、現時点では実施しておりません。期限である2023年11月までに、投資機会、財務状況、株価水準等を総合的に勘案の上、機動的に実施して参ります。

当社は、成長投資・運用・株主還元とのバランスを考慮したポートフォリオを構成すべく、保有する現金を有効活用しています。

今後も強固な財政基盤の強みを生かし、事業投資と株主還元のバランスを考慮しながら、現金を有効活用してまいります。

私からの説明は以上です。

ここで再びCEOのマホニーに戻します。

**オーウェン・マホニー 代表取締役社長**

有難うございます。

最後に、ネクソンの今後18～24か月の成長見込み、また、伝統的なオフラインゲームやカジュアルゲームを運用する会社とは異なる、当社のようなバーチャルワールド企業において、投資家の皆様がどのようにアルファを生み出すことができるか、幅広い視点でお話したいと思います。

上場ゲーム会社に対する既存の評価手法は、一般的には投資家の皆様に役立つものでした。極端に単純化すると、既存のアプローチでは、新規ゲームのローンチというカタリストに注視してきました。カタリストのパイプラインが決まると、ローンチ日に合わせて投資を行います。どの新作がヒットするかを見極めることは非常に難しいため、上場ゲーム会社やその投資家は、新規 IP の制作やクリエイティブなイノベーションよりも、各シリーズの続編に惹きつけられてきました。なぜでしょうか？伝統的なゲーム会社では、事業規模を維持し成長するためには、まず過去作の売上減少を新作の売上で補う必要があります。しかし、リスクをとって間違いを犯すと、業績の悪い新規タイトルは、伝統的なゲーム会社の PL をひどく毀損してしまいます。

しかし、深いゲーム体験を提供できるバーチャルワールドでは、永続的にサービス可能であり、既存のアプローチでは全体像の一部しか捉えられません。

バーチャルワールド事業は SaaS モデルに似ています。売上収益は短期で上下する可能性がありますが、適切に運用すれば、SaaS ビジネス同様、長期的に事業を予見可能となります。言い換えると、当社の収益は、新規タイトルが全く配信されなくても、数年で 2 倍になる可能性があります。

ほとんどの投資家の方は、旧作の減少を新作のローンチで補うという従来の考えに捉えられているため、バーチャルワールド事業におけるこの SaaS のような一面を捉えることが難しいでしょう。裏を返せば、長期的に継続するオンラインのバーチャルワールドという新しい考え方ができる人にとっては、魅力的なチャンスになりえます。

また、バーチャルワールドの開発者にとっては、大規模なモデルを追求し、開発に取り組むための柔軟性が与えられるとも言えます。

Embark の一作目を例として挙げます。現時点で、タイトルが成功するかどうかはわかりません。なぜでしょう？類似したゲームがないため、売上収益の予想をしづらいからです。私が知っていることは、私たちがこのゲームをプレイしたいと思っていることだけです。他にも大勢の方がそう思うだろうと強く感じています。

また、類似タイトルがないため、ヒットすれば市場を独占し、競合作もないことを知っています。これは、投資家の皆様にとってはコールオプションのようなものです。何年、何十年間にもわたりリターンをもたらす大きな可能性を秘めた良い意味でのブラックスワンなのです。

そして、バーチャルワールドという大規模かつ拡大を続ける収益基盤を持つことで、当社は Embark の新規タイトルのような全く新しいプロジェクトに挑戦することができます。コア事業が SaaS に似た特徴があるおかげで、当社は大きなリターンの可能性を秘めたクリエイティブ面での賭けを安心して行うことができます。

これらは、当社を分析するにあたり、難しく感じるでしょう。また、現時点では、当社のアプローチが逆張りに見えるかもしれませんが、将来的には主流になると考えています。もし大きなアルファを求める投資家であるならば、このアプローチは真のチャンスであると言えます。

当社は、今後 18～24 か月間で配信予定のゲームについて高い期待を持っており、皆様や世界中のプレイヤーに楽しんでいただけることを待ち遠しく思っています。 それでは、これより質問をお受けします。