

## 2021 年度第 3 四半期決算電話会議(2021 年 11 月 9 日開催)

### 質疑応答要約

**【Q】** 中国『アラド戦記』は、過去 2 年間業績が下降傾向にありましたが、新統括ディレクターの下で行われたコンテンツアップデートにより、回復基調に戻りつつあるようです。半年前と比較して回復傾向がより明確になってきたとお考えでしょうか。

**【A】** 植村 士朗(最高財務責任者)

中国『アラド戦記』は 2 年ほど苦しい状況にありましたが、今回の第 3 四半期では当社業績予想を上回り、前年同期比で成長したことを非常に喜ばしく思います。この背景には、前任者の取り組みが新たなリーダーの下でも引き継がれ、状況の改善がさらに進んだことがあります。具体的には、新たなリーダーの下でユーザーとのミーティングを開催し、キャラクター育成に係るユーザーの負担感を軽減するための施策を発表しました。キャラクター育成の負担が軽減されたことで、ユーザーに複数のキャラクターを育成する動きがみられ、その結果、国慶節のパッケージがより多く購入されました。ユーザーの負担を減らしながら収益を獲得できたという意味で、状況を大きく改善できたと考えています。

また、第 3 四半期が好調だった一方、第 4 四半期の売上収益が前年同期比で減少する理由についてもご説明します。第 4 四半期は、2022 年、特に第 1 四半期に向けた準備期間として位置付けています。足元では良好なモメンタムが継続していますが、第 4 四半期では戦略的にユーザーベースの強化に注力します。第 4 四半期に適切に運用していけば、2022 年に良い結果がみられると考えます。従って、回復基調は明確になりつつあり、来年にも高い期待を持っています。

オーウェン・マホニー(代表取締役社長)

中国『アラド戦記』は、今後も非常に期待値が高いタイトルであることに変わりはありません。より強固な基盤を構築するための計画を 2022 年に向けて進めており、同シリーズに対してより強気になっています。

---

【Q】 ここ最近、株式市場でメタバースと Play-to-earn について関心が集まっています。オーウェン社長が執筆されたバーチャルワールドに関する Medium の記事は非常に印象的でした。御社は暗号資産にオープンな姿勢を取っていますが、今後積極的にこれらの分野における機会を模索したいとお考えでしょうか。

【A】 オーウェン・マホニー(代表取締役社長)

皆様の間でメタバースが話題になっている中、偶然にもバーチャルワールドに関する記事を Medium で公開することになりました。当社 IR ウェブサイトからご覧いただけます。

メタバースや NFT が注目を浴びていることについて非常に喜ばしく思います。当社は 90 年代半ばの設立時から、ゆくゆくはすべての人が一日の大部分を深いゲーム体験を提供するバーチャルワールドで過ごすことになると考えてきました。設立当初からこの見解に変わりはありません。

直近の数四半期でもお伝えしている通り、モバイル端末の普及により、このコンセプトは更に大きく発展すると考えています。既に 30 億台もの iPhone 10 やその上位モデル、また、それに相当する Android 端末が普及していますが、間もなく、地球上のすべての人が高性能な情報端末を持ち歩くことになるでしょう。その結果、深い体験ができる世界で長い時間を過ごすという考え方は、一握りのユーザーだけではなく、急速に拡大する数多くのユーザー全てに適用可能と言えます。

また、思い起こしていただきたいのは、仮想のアイテムや通貨をインタラクティブなエンターテインメントに最初に導入した企業が当社であるということです。最初のバーチャルワールドは『風の王国』であり、ゲーム業界で最初に仮想通貨を導入したのは当社の『QuizQuiz』でした。従って、これらのテーマには精通しているという自負があります。そして、新しい技術、特に NFT は多くの新しい機会を生み出すと考えており、非常に期待しています。

一方で、メタバース関連の議論で問題だと思うのは、構築する対象についての具体性に欠け、共通の見解もないことです。10 人中 10 人が異なった見解を持っています。各社メタバースについて取り上げていますが、ほとんどの企業は多額の資金を投下する一方で、実際は何を作り上げているのか深いレベルで理解していないのではないのでしょうか。

そのため、当社はあえてメタバースという言葉を用いません。バーチャルワールドという言葉を使い、具体的イメージを持ったうえで世界を構築していきます。従って、質問に端的に答えるならば、メタバースに期待はしているものの、より具体性を持たせる必要があるのではないかと考えています。

【Q】 四半期毎のPC オンライン事業のMAUと課金率は減少傾向にありましたが、第3四半期では増加しました。今後の持続性についてどのようにお考えでしょうか。また、MAUは過去と比較して低水準に留まる一方、課金率は上昇しています。これは健全なトレンドであるとお考えでしょうか。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

MAUについては、安定化に向けた取り組みにより、下落傾向に少しずつ落ち着きが見られています。また、人気タイトルには少なからずボットが存在しますので、それらのアカウントに制裁を加える過程で、MAUに減少が生じております。

課金率が増加していることは良い傾向だと捉えています。コアユーザーを維持できており、顧客のロイヤルティを高めることができていると考えられるからです。

---

【Q】 『メイプルストーリー』について、ユーザーとの信頼関係の回復を目指すために当面は売上を促進する施策を控えると伺いました。どのような指標に基づいてそういった施策の再開を判断するのでしょうか。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

『メイプルストーリー』は、第3四半期において非常に好ましい結果を残しました。以前もお伝えした通り、『メイプルストーリー』はゲーム性に問題があったわけではなく、コミュニケーションが不足していたことから、ユーザーが離脱しました。従って、有料確率型アイテムの確率を全て開示する等の対応を行い、ユーザーの信頼を回復する取り組みを進めてまいりました。

第3四半期では、8月のミラクルタイムイベントという施策や、9月のチュソク<sup>1</sup>に合わせたセールスプロモーションが非常に好評であったことから、好調な結果となりました。そうした中で、ネットプロモータースコアも改善傾向にあることから、ユーザーとの信頼関係の再構築が適切に進んでいると考えています。

従って、良いコンテンツや良いアイテムの販売を行うことで、自然な形で売上が創出されていくと思います。売上を強力的に促進するために何らかの施策を計画しているわけではありません。ゲーム自体は良い状況にありますので、ユーザーとの信頼関係を回復すれば、必然的に業績は改善すると考えております。

---

1 韓国のお盆休みです

**【Q】** Embark のクリエイティブ・プラットフォームについてももう少し詳しく教えてください。

**【A】** オーウェン・マホニー(代表取締役社長)

クリエイティブ・プラットフォームは、ゲーム会社だけではなく、すべての人がインタラクティブなエンターテインメントを創り出し、他のプレイヤーとのプレイや編集、そして共有を可能にするものです。これまで多くの人々が実現を望み、現在も多数の興味深い取り組みが進められています。ただ、深いゲーム体験を提供するバーチャルワールドを作るのであれば、解決しなければならない課題があります。既存の開発ツールはどれも非常に優れたものです。ただし、すべての人がインタラクティブなオンラインエンターテインメントを創り出せるようになるためには、もっと改善できることがあると考えています。

より詳細な内容は、今後ローンチについてお話しする時まで取っておきたいと思います。

なお、このビジョンを達成するためには、先人とは違った発想が必要になります。その大きな手助けとなるのは、Embark がこれまで行ってきた技術への大規模な先行投資です。

その技術が活用されるのは、1 作目のコードネーム Pioneer や 2 作目のコードネーム Discovery だけではありません。3 つ目のプロジェクトであるクリエイティブ・プラットフォームでも、すべての人がゲームを創り出せるようにするため、その技術を活用する予定です。

---

**【Q】** Embark の先行投資は、資産計上していてゲームのローンチ時に償却するのでしょうか。それとも、既に費用として計上しているのでしょうか。これまでの投資について、減損や評価損といったリスクがあるか教えてください。

**【A】** 植村 士朗(最高財務責任者)

Embark 取得時に発生したのれんに関しては、約 300 億円を資産計上しております。

一方、現在開発を進めているものに関しては、随時費用として計上しております。

---

【Q】 韓国でリリース予定の『アラド戦記モバイル』は、中国でリリース予定のゲームと同じものでしょうか。また、韓国で先に配信することになった背景を教えてください。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

元々中国でローンチする予定であった『アラド戦記モバイル』と韓国でリリースする予定のものは同じです。ご存じの通り、『アラド戦記』は韓国でも非常に人気のあるタイトルです。そうした中で韓国におけるローンチの準備が十分整いましたので、来年の第1四半期にリリースすることを発表しました。

また、中国の『アラド戦記モバイル』のローンチタイミングに関するアップデートはありません。

---

【Q】 Embark が開発中のコードネーム Pioneer とコードネーム Discovery の規模感を教えてください。試作的なものでしょうか。それとも大規模なものになるのでしょうか。

【A】 オーウェン・マホニー(代表取締役社長)

これらは大変期待が高い大規模な作品です。1作目のコードネーム Pioneer については、12月により多くの情報をお伝えします。

簡単ではありますが、Embark の沿革もご紹介したいと思います。Embark は約2年半前に設立された新しいスタジオではありますが、決して新しい開発チームではありません。Embark の創設者は、2014年から2018年までエレクトロニック・アーツ社の開発責任者を務めていました。非常に優れた開発者であり、独自性あふれるタイトルを大規模なシリーズにまで育て上げました。その中でも、最も大きなシリーズは『バトルフィールド』です。

私がエレクトロニック・アーツ社で経営企画の責任者をしていた際、開発スタジオである DICE を買収しました。それ以降、パトリック・ソダーランド及び彼のチームと深い交流を持つようになりました。パトリックがエレクトロニック・アーツ社を退社した後、提携関係を結び、最終的には Embark を買収しました。Embark では、250名の素晴らしい才能を持ったクリエイティブで優秀な開発者たちが集っており、彼らには非常に期待をしています。

---

【Q】 2021 年度第 3 四半期累計の売上収益が、前年同期比で 2.8%減少した理由を教えてください。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

年初に韓国『メイプルストーリー』が調子を崩したこと、中国『アラド戦記』が苦しい状況にあったことが主な要因です。これら2タイトルの軟調を他のタイトルの好調が補い、第 3 四半期では両タイトルともに回復基調にあるものの、飛躍的な成長を遂げた 2020 年という高い水準との比較で 2021 年度第 3 四半期累計の売上収益は減少しました。

---

【Q】 暗号資産について、市場価格の変動で 17 億円の再評価益を計上されたと思いますが、再評価の要因を教えてください。また、第 2 四半期の損失額を教えてください。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

第 2 四半期において 45 億円の再評価による損失を認識しましたが、第 3 四半期においては 9 月末時点での時価を反映し、17 億円の再評価による損失の戻入を計上しております。  
ビットコインは通貨の一部として中長期的な目線で保有しているため、短期的な価格変動について特段懸念しておりません。

---