

2022 年度第 2 四半期決算電話会議(2022 年 8 月 9 日開催)

質疑応答要約

【Q】 第 2 四半期の ARPPU が前年同期比で上昇している理由を教えてください。中国『アラド戦記』では、4 月の労働節アップデートが好評だったものの、ARPPU の上昇を抑える方針だったと思います。韓国の『FIFA ONLINE4¹』やその他タイトルの ARPPU が上昇したのでしょうか。また、為替による影響もあるのでしょうか。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

当社が開示している KPI は、PC オンライン事業全体の KPI です。前年同期比での ARPPU の上昇は、中国『アラド戦記』及び韓国の PC タイトルにおける ARPPU の上昇、及び為替による影響が主な要因です。

【Q】 中国の第 2 四半期の実績及び第 3 四半期の計画ともに軟調な印象です。中国『アラド戦記』の現状や今後の見通しを教えてください。また、中国のロックダウンの影響はありますでしょうか。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

前四半期にご説明した通り、中国『アラド戦記』は第 1 四半期で底打ちしたと考えています。この回復基調を確固たるものとするべく、短期的な利益追求ではなく中長期目線での運用をおこなってきました。第 1 四半期及び第 2 四半期ともに前年同期比で売上収益は成長しており、順調に運用できていると考えています。昨年の第 3 四半期は、中国全体の売上収益が一定為替レートベースで前年同期比 33%成長しました。その高い水準との比較となるため、第 3 四半期は前年同期比で減少する見込みですが、着実な回復基調を保っていると考えています。中国のロックダウンによる影響はほぼありません。

¹ 正式名称は『EA SPORTSTM FIFA ONLINE 4』(PC)及び『EA SPORTSTM FIFA ONLINE 4 M』(モバイル)です。

【Q】 人件費²が引き続き増加傾向にあるようですが、主な要因を教えてください。為替による影響や新規採用コストの増加などが背景にあるのでしょうか。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

人件費の増加は、為替による影響もありますが、それ以上に好業績への貢献に対する賞与や新規採用が大きな要因です。売上収益の成長に伴う賞与を十分行うだけでなく、優秀な人材の獲得も着実に進めています。こうした人材への投資は、今後の高品質な新作の開発や既存タイトルの品質の維持・向上のための先行投資と考えています。従って、人件費は増加していますが、後に売上収益の成長につながることを鑑みれば、大きな負担だとは考えていません。

【Q】 『ARC Raiders』のリリース遅延の理由を教えてください。『ARC Raiders』が Embark Studios の初作となる認識でしたが、『Project Discovery』を先にリリースすることになったのは、『Project Discovery』の進捗スピードが良いということ以外に理由はありますか。

【A】 オーウェン・マホニー(代表取締役社長)

『Project Discovery』の開発が当社の想定より早いペースで進捗しており、『ARC Raiders』と同時期にリリースをすることを避けたいと考えています。

バーチャルワールドを市場に展開する方法は、従来のゲームとは全く異なります。ただ、当社は何が有効な策であるかを経験から理解しています。バーチャルワールドのローンチに向け、徐々にテストの参加者を増やしながら複数回のテストを実施し、その結果から、今後何年、何十年もの間、そのゲームが成功に向けて何が必要か判断していきます。

『ARC Raiders』においては、ゲームの技術基盤、アート、ストーリー、及びコンテンツは完成度の高い状態にあると考えていますが、このゲームをさらに長期にわたって楽しめるゲームにするため、主要な新しいモードを追加することを決めました。

『アラド戦記モバイル』でも同様の判断を行いました。ローンチ後、素晴らしい結果となりました。ライブ運用チームはローンチ後のユーザーのリテンションに非常に満足しており、長期にわたりゲームを持続させるという観点で、正しい判断をすることができたと考えています。

繰り返しとなりますが、先にローンチすることとなった『Project Discovery』及び『ARC Raiders』の両タイトルに非常に高い期待を持っていると再度強調したいと思います。

² 人件費は、人件費(売上原価)、人件費(販売費及び一般管理費)及び研究開発費(販売費及び一般管理費)を含みます。

【Q】 『FIFA ONLINE 4』が好調である理由を教えてください。今年末に予定されているワールドカップによる好影響がみられているのでしょうか。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

『FIFA ONLINE 4³』及び『FIFA ONLINE 4 M⁴』は非常に好調です。日々の運用やコンテンツアップデートに加え、マーケティングやイベントが好評だったことが主な要因です。

年末のワールドカップに向けた盛り上がりによる好影響も多少は考えられますが、それ以上にマーケティングやイベントが上手く作用したことが良い結果につながったと考えています。

【Q】 2023年11月を期限とした自己株式の取得を予定より早く完了し、新たに自己株式の取得を実施する背景を教えてください。仮にNXC社がネクソン株の一部を売却することになった場合、市場に供給される株式を自己株式の取得により吸収するシナリオは考えられるのでしょうか。

【A】 オーウェン・マホニー(代表取締役社長)

一株主についてのコメントは差し控えさせていただきます。

新作パイプラインやライブゲームの運用、ビジネスモデルなどを含め、当社の将来に非常に自信を持っております。そうした中、自己株式の取得は、株主還元及び将来への投資といった観点で非常に有効な手段であると考えています。これらを踏まえ、2020年11月に発表した自己株式の取得を完了し、新たな自己株式取得の方針を開始する良いタイミングだと考えました。

【Q】 第3四半期の売上収益の計画について、韓国のPCとモバイルの内訳を教えてください。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

翌四半期の見通しに関して各地域のPCとモバイルの売上収益の内訳はお伝えしておりません。

【Q】 『ARC Raiders』を2023年に延期されるとのことですが、具体的なスケジュールが決まっていたら教えてください。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

『ARC Raiders』にプレイヤー対プレイヤーのモードを追加し、更なる作り込みを行います。新作に関する当社の方針は、本当に満足のいく段階になってからローンチを行うというものです。『ARC Raiders』は、より長期にわたって楽しめるゲームになり得るとともに、成功の確度をさらに高められると考えています。準備ができ次第、具体的なスケジュールを発表いたします。

³ 正式名称は『EA SPORTSTM FIFA ONLINE 4』(PC)です。

⁴ 正式名称は『EA SPORTSTM FIFA ONLINE 4 M』(モバイル)です。

【Q】 中国『アラド戦記モバイル』について何かアップデートがありましたら教えてください。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

中国『アラド戦記』モバイルについて、現時点で特段のアップデートはありません。

【Q】 『ARC Raiders』は TPS で、『Project Discovery』は FPS であり、各ジャンルの市場のポテンシャルは大きく異なると認識しています。この 2 つの市場のポテンシャルをどのように見えていますでしょうか。また、これら 2 タイトルの売上収益に関する期待感を教えてください。

【A】 オーウェン・マホニー(代表取締役社長)

おっしゃる通り、『ARC Raiders』は TPS、『Project Discovery』は FPS であると発表しています。FPS の市場は非常に大きいですが、このジャンルで勝ち抜くためには何か特別な要素が必要です。つまり、見え方やアプローチを変え、従来とは異なった方法で差別化を行う必要があります。

Embark Studios は欧米で最もクリエイティブであり、ヒット作を生み出す能力を持ったチームの一つです。彼らの FPS ジャンルの作品は素晴らしいものであり、このジャンルは彼らにとって原点でもあります。彼らが開発しているゲームは差別化され、非常に面白いものであると確信しています。

しかし、ご質問に直接お答えするのは少し難しいです。というのも、ゲーム業界で繰り返されていることではありますが、真のイノベーションを起こすと、既に確立されたジャンルの市場よりも遥かに大きな市場が存在することに気が付きます。そのため、ローンチ前でユーザーからのフィードバックやリテンションを把握していない段階で市場規模を算出するのは非常に困難です。

ただ、この 2 つのゲームによって、大規模な市場を獲得できると信じています。そして、長年にわたり楽しんでいただけるゲームにしていきたいと考えています。

【Q】 AAA タイトルである『Project Discovery』と『ARC Raiders』を同時期にローンチすることをなるべく避けたいとのことですが、最低限どの程度時期をずらす必要がある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)

端的にお答えすると、同じ四半期にローンチすることは避けたいと考えています。もう少し詳細にご説明します。まず、これらのゲームはパッケージ型のゲームではなく、バーチャルワールドであることを改めてご認識いただく必要があります。新しいバーチャルワールドを制作する際は、テストの実施、サーバーの設置、プレイヤーとのコミュニケーション、そして、マーケティングなど、長い期間をかけて様々な準備を十分に行わなければなりません。これらをスムーズに実施するにあたり、少なくとも同じ四半期にローンチすべきではないと考えています。

【Q】 新しいバーチャルワールドをローンチするには、テストの実施、ユーザーとのコミュニケーションやマーケティングなど長い時間をかけて様々な準備を行う必要があるとご説明いただきました。『Project Discovery』は年末頃にローンチする予定だと伺いましたが、ベータテストやユーザーとのコミュニケーションは十分に行われているのでしょうか。また、テストの結果次第で、新たな機能の追加が必要になり、延期される可能性はあるのでしょうか。

【A】 オーウェン・マホニー(代表取締役社長)

『Project Discovery』が早いペースで進捗していることに非常に満足しております。それ以外に現時点でお伝えできることはありません。

【Q】 『Project Discovery』が当初の想定より早くローンチされることになりましたが、直近 3 か月で同タイトルに対する期待度に変化はありましたか。

【A】 オーウェン・マホニー(代表取締役社長)

『Project Discovery』をプレイすることを非常に楽しみにしています。『Project Discovery』を皆さんに披露すれば、多くの方が私と同様に高い期待を持つと思います。

同じように楽しみにしている人たちが他にもいると想定できること自体が、ゲームビジネスで経済的に成功するかどうかの良い指針になると思います。

【Q】 中国事業の第 2 四半期の実績が計画を下回る着地となった理由を詳しく教えて下さい。ユーザーエンゲージメントを重視した結果であることは理解していますが、期中で KPI 等に想定外の変化等が起き、運用方針を変更することになったのでしょうか。

【A】 植村 士朗(最高財務責任者)

中国『アラド戦記』は第 1 四半期で底打ちし、回復基調に乗っているという見解に変わりはありません。ただ、想定していたよりも、各施策による効果の持続が比較的短い傾向にあります。例えば、今回実施したレベルキャップ開放でも、実施直後は KPI の良化が見られたものの、想定よりもその効果は持続しませんでした。そのため、更にきめ細やかに日々の KPI やユーザーの動向を見ながら、ゲーム運用を行っています。しかし、このような状況の中でも、前年同期比で着実に成長していますので、引き続き回復基調に乗っていると考えています。

第 3 四半期においても短期的視点ではなく、中長期的な視点で確固たる回復を見せることができるよう、ゲームを運用してまいります。

【Q】 日本においても、PC 向けのタイトル強化を表明する開発会社が増えています。御社が得意とする PC オンラインゲーム市場の競争環境が激化していくのではないかと考えていますが、このような環境の中で、どのような立ち位置で事業を行う方針でしょうか。

【A】 オーウェン・マホニー(代表取締役社長)

まず、当社は多くのゲーム会社と性質が異なる会社であることを改めて申し上げたいと思います。当社は、バーチャルワールドと表現していますが、過去 25 年間にわたり、何千ものプレイヤーと同時に同じゲーム内において楽しめる深いゲーム体験と仮想環境を作り続けてきました。これは、従来のゲームでよく見られる一人用ゲームでの体験とは全く異なります。

第二に、ゲーム開発会社、特に日本のゲーム会社が PC 事業に注力することで、PC 向けコンテンツが増えることを喜ばしく思います。韓国、中国、アメリカなどでは PC 向けゲームは長年にわたり非常に人気がありますが、日本では注目されてこなかったと認識しています。日本において、PC はコンテンツ消費のための機器というより、オフィス事務やコンテンツ制作のための機器として浸透していると思います。そのため、より多くの企業や消費者がコンテンツを消費するための機器として PC を捉えるようになることは素晴らしいことだと考えています。

第三に、PC で起きていることをモバイルにも展開していくことが重要だと考えています。iPhone X やそれに相当する Android の端末は、非常に高性能な情報端末であることから、当社は深いゲーム体験を提供するバーチャルワールドをモバイル端末にも展開することが可能となっています。当社で推計したところ、世界には現在 3 億から 4 億台のゲームプレイが可能な PC が存在しますが、公表情報によれば、30 億から 40 億台の iPhone X 以上のモバイル端末が世界に存在しています。つまり、当社の獲得可能な市場規模は 10 倍に拡大しており、当社独自のバーチャルワールドを、PC やコンソール、モバイルなどすべてのデバイスに展開していくことが非常に重要になっています。

最後に、ゲーム業界を分析する際に生じがちな誤りについて触れたいと思います。多くの方がパッケージ型のゲームビジネスを想定していることから、競争環境やマーケットシェアの拡大に注目が集まりがちです。ただ、それは誤りだと考えています。当社の見解や経験を踏まえると、ゲーム業界の過当競争が問題なのではなく、斬新で素晴らしいアイデアやクリエイティビティが不足していることが課題だからです。もしオンラインバーチャルワールドという領域で何かを特別なことを行うことができれば、非常に大規模な市場を獲得することができます。そして、その市場は長期間にわたって成長します。そのようなことの方が、市場競争やその他の短期的な懸念よりも、圧倒的に重要性の高いことです。