

## 2019年度第1四半期決算電話会議（2019年5月10日開催）

### 質疑応答要約

- 【Q】** 第1四半期の中国『アラド戦記』について、3月の売上が想定以上に好調でARPPUが前年同期比で上昇したとのご説明がありました。3月にどういったことが起きたのかをもう少し詳しくご説明頂けますか。
- 【A】** 中国『アラド戦記』については、当第1四半期間中に旧正月アップデート及びレベルキャップの開放を実施しました。旧正月アップデートは好調なスタートを切り、その後2月中旬までの状況を見た上で、第1四半期の業績予想を行いました。旧正月アップデートのパッケージ販売のモメンタムは3月には緩やかになると予想していましたが、レベルキャップ開放の成功により、特にコアユーザーを中心にゲーム内が活性化し、モメンタムが3月まで継続しました。このことが当第1四半期の前年同期比でのARPPUの増加要因にもなりました。
- 
- 【Q】** 通常、旧正月アップデートのモメンタムは3月には落ち着くとご説明がありました。当第1四半期については、3月までモメンタムが持続したとのことですが、これはコンテンツの種類の違いによるものなのか、ユーザーの行動の違いによるものなのかを教えてください。
- 【A】** 例年と比べて今年の旧正月アップデートのコンテンツの種類が異なっていたということはありません。どちらかと言えば、ユーザーの行動パターンの違いによるものと言えらると思います。レベルキャップ開放によりユーザーは更に上位のレベルまでレベル上げを行えるようになりました。これによって、まず初めにコアユーザーのゲーム内アクティビティが活性化し、続いてミドルコアユーザーのアクティビティが活性化しました。その結果、第1四半期を通して様々な層のユーザーのアクティビティを活性化することに成功し、売上収益が想定を超える結果となりました。
-

【Q】 モバイル版の配信開始がオリジナルの PC 版に好影響を与えたとのこと説明がありましたが、PC ゲーム内でどのような動きが見られたのかを詳しく教えてください。モバイル版から遊び始めた新規ユーザーが PC 版もプレイするようになったのか、あるいは PC 版の休眠ユーザーが復帰したのでしょうか。

【A】 自社 IP への注力は当社重要戦略の一つです。当社の IP をベースとしたゲームは長年多くのプレイヤーに愛され、ゲームをプレイした楽しい思い出から愛着を持っていただいている方が多く存在します。モバイル版の配信開始により、休眠ユーザーの復帰や、過去にゲームをやめてしまったユーザーが再び PC 版を開始する事象が見られました。例えば、韓国の『メイプルストーリー』でこの現象が見られました。ゲームの性質によってパターンは異なるかもしれませんが、将来 PC ゲームのモバイル版を配信する際には、こういった経験を活かし、モバイル版と PC 版の両方を共に成長させていきたいと考えています。

---

【Q】 モバイル版の配信により PC 版が活性化されるという考え方が、中国『アラド戦記』にも当てはまるかを考えた場合、現在も PC 版のユーザーがとてもアクティブな状態にあるため、一定のカニバリゼーションが起こる可能性があると考えるのが自然だと思います。『2D アラド戦記モバイル』が PC 版に与える影響について会社が行ったケーススタディなどがあれば教えてください。

【A】 実際にモバイル版を配信し、結果を見てみなければはっきりとしたことは分かりません。一定のカニバリゼーションはあるとは思いますが、韓国の『メイプルストーリー』など良い前例があります。これらの経験を活かして、『アラド戦記』の PC 版とのカニバリゼーションを最小限に留めたいと考えています。また、繰り返しお伝えしますが、PC 版の『アラド戦記』は中国においてサービス開始から 11 年が経過したタイトルであるため、今後著しい成長は見込んでいません。そのため、PC 版とモバイル版を合わせたベース、つまり IP 全体として『アラド戦記』をしっかりと成長させることが出来るようにしたいと考えています。

---

【Q】過去のディスカッションの中で、技術の構造的変化が起きていることについて話した際に、今よりも研究開発により投資を行うべきかもしれないという話をされていました。2019年残りの四半期の研究開発費、人員の増加、また投資全般についてどう考えれば良いか教えてください。

【A】投資については、直近で考慮していただくべき大きな変更はないと考えています。当社は可能な限り効率的に投資を行うようにしています。投資における効率性は私たちが最重要視しているものの一つです。同時に、当社が求めるタイプのリターンが得られるような投資機会がないかを常に模索しています。現在ゲーム業界では大規模な構造的変化が起きていて、かつてないほど多くの成長機会が生まれています。PCとモバイルのコンバージェンスがその一つです。また、当社が行っているAIへの投資はすでに成果を出し始めています。このような投資機会を引き続き探していきたいと考えています。

また、当社を業界内でユニークな位置付けにする特色の一つとして、我々が「フォーエバー・フランチャイズ」と呼ぶ既存タイトルの安定性が挙げられます。このような安定的な既存タイトルがあるため、以前お話ししたテーマに基づき投資を行うことが可能です。テーマとはすなわち、既に存在するジャンルのゲーム開発への投資である「コア」、既存の境界線やジャンルの定義を超えたゲーム開発への投資の「ストレッチ」、AIを含む、技術への投資を中心とした「フロンティア」です。このような事業に対する考え方や投資戦略が当社にとってこの先も正しいアプローチであると考えています。

---

【Q】『2D アラド戦記モバイル』について、今年2回目のCBTを実施する背景を教えてください。1回目のCBTで見つかった問題点を修正するためでしょうか。もし2回目のCBTが順調に進んだ場合、ゲームの正式ローンチは比較的容易にできるのでしょうか。

【A】1月にCBTを実施し、現在2回目のCBTを行う準備をしています。2回目のCBT開始時期についてはまだ公表していません。当社とテンセントは『2D アラド戦記モバイル』に大きく期待しています。両者にとって非常に重要なタイトルです。大型タイトルの正式配信前にCBTを複数回実施することは決して稀なことではありません。ゲーム開発が完了し、ゲームクオリティに対する自信が十分持てた時点で正式に配信を開始する予定です。

---