2024 年度第 3 四半期決算電話会議（2024 年 11 月 12 日開催）

質疑応答要約

【Q】 中国『アラド戦記モバイル』の第 4 四半期の業績予想が弱いことについて、長期的な観点からどのように解釈すべきでしょうか。第 4 四半期は旧正月のアップデートに向けた準備段階と考えてよいでしょうか。

【A】 イ・ジョンホン（代表取締役社長）

まず、これはこのタイトル固有の減速ではなく、モバイルゲームに見られる典型的な安定化の一環と見ています。モバイルゲームの一般的な性質として、売上とプレイヤー数が時間と共に安定することを予想しており、実際にこのタイトルも想定通りに落ち着きました。しかし、ゲームの主要な指標が依然として強力であることを強調したいと思います。当社とテンセントは、このゲームを中国の ARPG ジャンルで圧倒的なエバーグリーンタイトルとして確立するために投資を続けています。

更に、第 4 四半期は通常弱い季節性であるということにも留意する必要があります。それでも第 4 四半期には一連のアップデートを積極的に準備しており、来年の旧正月に向けた大規模なコンテンツアップデートも計画しています。

当社のゲーム運用における豊富な経験と、数十年にわたるゲーム運用の実績から、『アラド戦記モバイル』を長期的な視点で見ていただくようお願いいたします。

【Q】 キャピタルマーケットブリーフィングで、アラド戦記フランチャイズの 2027 年までの年平均成長率（CAGR）を 25%と発表されましたが、中国ビジネスの現状の減速を考慮すると、この目標は達成可能でしょうか。

【A】 イ・ジョンホン（代表取締役社長）

9 月に発表した 2027 年の目標に変更はありません。中国における『アラド戦記モバイル』については、現在安定化を行う期間にあるということ、またローンチからまだ 6 ヶ月しか経っていないということを強調したいと思います。当社は早急な判断を避け、長期的なタイトルとしての地位を確立することに注力しています。

中国における PC 版『アラド戦記』については、反発に向けた準備を進めており、第 4 四半期からこれらの努力が具体的な成果を見せ始めると想定しています。全体として、両タイトルはフランチャイズの収益に貢献し続けると信じています。

【Q】 2025 年は 3 大フランチャイズの業績にどのような期待をお持ちでしょうか。また、2024 年に行われたアップデートとマネタイズの変更に関して、来年は正常化が期待できるでしょうか。

【A】 イ・ジョンホン（代表取締役社長）

3 大フランチャイズのおいては、売上収益の成長を期待しています。

まず、FC フランチャイズは韓国で圧倒的な市場シェアを維持しています。最近、引退したベテランサッカー選手を招待するプロモーションイベントを開催することで、ファン層を活性化し、市場規模を拡大することを目指しました。これにより、FC フランチャイズは今後も安定した成長を遂げると期待しています。

一方、今年は中国の PC 版『アラド戦記』と韓国の『メイプルストーリー』が苦戦しましたが、今後ゲームが長期的に成功するために根本的な変更を行っています。中国の PC 版『アラド戦記』では、進行システムの全面的な見直し、レベルキャップの引き上げ、新エリアの追加など、大規模なアップデートを準備しています。これらのアップデートは来年の第 1 四半期に展開される予定です。

韓国の『メイプルストーリー』については、今年、確率型アイテムに関するビジネスモデルの変更を行いました。ゲームの基盤を強化することに注力した結果、これらの努力は第 4 四半期に予定されている大規模なアップデートで成果が表れる見込みです。

最後に、韓国以外における『メイプルストーリー』についてですが、ハイパーローカライゼーション戦略に焦点を当てた長期的な拡大に投資しています。その結果、韓国以外の地域におけるサービスは強力な業績を記録し、2024 年第 3 四半期には対前年同期比 23%の成長を達成し、日本、北米およびヨーロッパ、その他の地域で過去最高の第 3 四半期の売上収益を記録しました。また、韓国以外の地域からの売上収益はフランチャイズ全体の第 3 四半期収益の 40%を占めており、ゲームのグローバルな可能性を反映しています。

【Q】　『The First Descendant』の会計処理に変更はありますか。またこのタイトルの今後の期待値について教えて下さい。

【A】　植村　士朗（最高財務責任者）

会計処理について変更はなく、第 3 四半期から第 4 四半期以降にかけて売上収益の大きな割合が繰り延べられています。初期のパフォーマンスは良かったものの、その後トラフィックが予想よりも早く減少し、第 3 四半期の想定を下回りました。今後のアップデートを通して、このゲームを成長軌道に戻すことに自信を持っています。

【A】　イ・ジョンホン（代表取締役社長）

シューティングジャンルでは『The First Descendant』を含む多くのゲームで、ユーザーがコンテンツをすべて消費した後に一時的にゲームを離脱し、新しいコンテンツが導入されるとゲームに戻ってくるパターンが一般的だということを付け加えさせて頂きます。

【Q】　第 4 四半期の人件費の前年同期比での増加率が第 3 四半期と比べて低いと予想する理由について教えて下さい。これは『アラド戦記モバイル』の業績連動賞与の終了によるものでしょうか。

【A】　植村　士朗（最高財務責任者）

業績連動賞与は新規タイトルの業績に連動しており、数四半期にわたり認識されます。第 4 四半期の人件費の対前年同期比増加率が第 3 四半期と比べて低いと予想するのは、『アラド戦記モバイル』と『The First Descendant』の売上収益減少によるものです。

【Q】　今後の人件費の見込みについて教えて下さい。

【A】　植村　士朗（最高財務責任者）

事業の成長が見込まれる限り、定期的に人材に投資し、給与水準を引き上げる計画です。2027 年の目標を達成するために必要な投資を行い、有能な人材を確保していきます。

【Q】 『The First Berserker: Khazan』の 10 月のベータテスト参加者の内、70%以上が欧米からの参加者であったことを踏まえ、中国を含むアジア市場での潜在力について教えて下さい。

【A】 イ・ジョンホン（代表取締役社長）

当社の戦略は、北米とヨーロッパでアラド戦記 IP を拡大することです。アジアでは『アラド戦記』の IP は既に強固です。来年の前半までにゲームの品質向上に注力し、グローバルな存在感を最大限拡大していきます。

【Q】 『Dungeon&Fighter: Arad』をクロスプラットフォームゲームとしてローンチする目的について教えてください。

【A】 イ・ジョンホン（代表取締役社長）

当社は新しいタイトルにおいてマルチプラットフォーム対応を優先し、様々なプラットフォームにおけるユーザーの嗜好や行動に対応しています。今後はマルチプラットフォーム対応が不可欠だと考えており、主要な戦略としています。

【Q】 2027 年までの中期成長計画に事業の進捗が沿っていることを確認するために、2025 年に注目すべき主要な成果は何ですか。

【A】 イ・ジョンホン（代表取締役社長）

注目すべき 3 つの重要なポイントは、既存のフランチャイズとライブサービスの強力なパフォーマンスを維持すること、今年発売されたタイトルのライブサービスの回復を達成すること、そしてキャピタルマーケットブリーフィングで発表された新しいタイトル開発の順調な進行と、その成功を確実なものとすることです。