2024 年度第 1 四半期決算電話会議（2024 年 5 月 14 日開催）

質疑応答要約

【Q】　中国『アラド戦記』を再活性化させることを最優先事項にされたということですが、現在の進捗を教えて下さい。

【A】　イ・ジョンホン（代表取締役社長）

前四半期にお伝えしたコンテンツの量を昨年対比で倍増させる計画を現在実行中です。しかし、ゲーム内経済のバランスを修復することは非常に複雑なプロセスであり、様々な要素を考慮しなければなりません。長期的に解決していく課題だと考えています。

中国『アラド戦記』は当社とテンセント社にとって非常に重要なタイトルであり、両社ともに多くのリソースと優秀な人材を投入しています。また、ゲームに悪影響が出るため、ゲーム内経済のバランスが良好な状態でない時に売上収益を上げる取り組みを実施すべきではありません。従って、当社とテンセント社はともに、短期的な利益の向上や課金施策に焦点を当てるのではなく、ゲームの長期的かつ着実な成長を促進する方が良いと考えています。

【A】　植村　士朗（最高財務責任者）

中国『アラド戦記』では、ゲーム内通貨であるゴールドが供給過多となり、ゴールドの価値が下がりました。それに対し、新規コンテンツの量を 2023 年対比で倍増させることでゴールドの消費を促し、価値を上げていく対策を取りました。

その結果、ゴールドの消費を促進することができ、昨年末の 1 億ゴールドの相場が約 100 元でしたが、現在では約 140 元まで回復しています。当社は、1 億ゴールドを 170 元から 200 元くらいまでの価値に戻すことができれば、通常の運用に戻すことができると考えています。

現段階では改善途中であるため、まだライトユーザーの戻りが遅いという想定のもと、第 2 四半期は前年同期比で減収する見込みです。しかし、今後数か月かけて対策を取り続けることで目標とするゴールドの価値まで回復させ、ゲームを再び成長軌道に乗せられるよう努めてまいります。

【Q】　中国『アラド戦記モバイル』の第 2 四半期における業績予想をご解説頂けないでしょうか。

【A】　イ・ジョンホン（代表取締役社長）

中国『アラド戦記モバイル』が素晴らしいスタートを切り、好調な業績を長期間維持できると自信を持っています。

2 月から 3 月にかけて実施したベータテストの結果についてお話しさせてください。リテンションなどの主要なプレイヤー指標は非常に良好で、ゲームの安定性と品質について好評でした。さらに、2 年以上このゲームを韓国市場に提供してきた経験があり、長期的に中国のプレイヤーに提供できるコンテンツを多く確保しています。

当社の経験上、モバイルと PC でタイトルをローンチすると相乗効果が生まれます。中国の『アラド戦記モバイル』が、『アラド戦記』シリーズの拡大に繋がると考えています。

【A】　植村　士朗（最高財務責任者）

個別タイトルの売上収益について明確に申し上げていませんが、中国事業の第 2 四半期業績予想における前年同期比での成長の大半が、『アラド戦記モバイル』の貢献と考えて頂いて問題ありません。

【Q】　中国の第 2 四半期業績予想において、PC 版の『アラド戦記』は前年同期比でおよそ横ばいと予想されていますでしょうか。

【A】　植村　士朗（最高財務責任者）

中国の PC 版『アラド戦記』に関しては、前年同期比で減少する見込みです。PC 版の『アラド戦記』がある程度減少し、その減少を『メイプルストーリーM』が若干補うことを予想しています。

【Q】　中国における PC 版の『アラド戦記』と『アラド戦記モバイル』の長期的な見通しについてどのようにお考えでしょうか。

【A】　植村　士朗（最高財務責任者）

当社はフランチャイズ・マネジメント戦略を非常に重視しています。PC 版は直近で調子を崩していますが、中長期的にはしっかり立て直せると考えていますし、コアユーザーの方々に楽しんで頂けている状況です。また、モバイル版に関しては以前 PC 版をプレイしていた休眠ユーザーや新規ユーザーの獲得を狙っています。PC とモバイル版をそれぞれ成長させていくことで、『アラド戦記』シリーズ全体を拡大できると見ています。

【Q】 『THE FINALS』の今後の見通しについて教えて下さい。また、『ARC Raiders』の期待値に変化がないかについても教えて下さい。

【A】 イ・ジョンホン（代表取締役社長）

『THE FINALS』のコアユーザー数は堅調に推移し、北米及び欧州市場では継続率が比較的良いものの、アジア市場ではユーザーの離脱率が高くなっています。

『THE FINALS』の運用において、Embark Studios と韓国の運用チームが非常に緊密に連携しています。この連携により、今後数四半期かけて、アジア市場における離脱率を回復できると考えています。また、昨年末に『THE FINALS』をリリースした際、このタイトルに対するユーザーの関心は非常に高かったため、再び盛り上げることができる可能性は高いと考えています。

Embark Studios と韓国の運用チームは『THE FINALS』に多くのリソースを投入しており、今年中に二回以上の大規模アップデートを実施予定です。大規模アップデートの合間にもより小規模なアップデートを継続的に実施し、回復を図ろうとしています。

また、『ARC Raiders』は、コンソール・PC 対応のサードパーソン PvPvE エクストラクションシューティングゲームであり、世界中のユーザーに向けて設計されています。近い将来、このタイトルを皆様に提供することができると考えています。このタイトルに大きな期待を寄せており、成功させるために必要な準備を進めています。

【Q】 中国『アラド戦記』について、前四半期以降ゲーム内経済バランスの改善に向けたタイムラインに変化はありましたでしょうか。

【A】 植村　士朗（最高財務責任者）

中国『アラド戦記』に関して、数四半期にかけて改善を行っていくと前四半期にお伝えしました。ゲーム内通貨のゴールドの価値を当社のターゲットに向けて少しずつ回復させています。引き続きユーザーの動向を見ながらコンテンツを導入し、ゲーム内を活性化させることで、ゴールドの価値を当社のターゲットまで戻すことができると考えています。

【Q】 中国『アラド戦記モバイル』について、当初ローンチ予定だった 2020 年と比べてユーザーの反応に変化はありましたでしょうか。

【A】 植村　士朗（最高財務責任者）

2020 年に中国『アラド戦記モバイル』をローンチする予定であった時と比較して、それほど売上収益の見込みに違いはありません。『アラド戦記』の IP は中国において非常に人気があるので、引き続きユーザーが待ち望んでいたタイトルだと確信しています。

【Q】　新グループ CEO として、次の中長期的な成長に向けた取り組みについて教えて頂けますでしょうか。

【A】　イ・ジョンホン（代表取締役社長）

当社はこれまで『アラド戦記』、『メイプルストーリー』、『カートライダー』といった様々な IP が互いに補完し合いながらポートフォリオを拡大することで、着実に成長を遂げてきました。現在では多様な IP を持つことで、安定的で強固な業績を実現しています。

中長期的な成長を見据えると、当社が長年人気の IP を含む多数の IP を有し、強力で持続可能なポートフォリオを持つ姿を思い描いています。この目標を達成するために、いくつかの施策を開始しました。

その一例がフランチャイズ・マネジメント戦略です。最初のステップとして『メイプルストーリー』シリーズを拡大するために、関連する組織を統合しました。これにより、今後さらなる成果が期待されますが、すでに『メイプルストーリー』シリーズが力強い成長を遂げていることも強調させて頂きます。第 1 四半期において、PC 版『メイプルストーリー』は韓国以外の合計売上収益が前年同期比で 33%増加し、『メイプルストーリーM』は全世界の合計売上収益が前年同期比で 65%増加しました。さらに、サンドボックスゲームである『MapleStory Worlds』は、多くの若いゲーマーを惹きつけています。

『メイプルストーリー』の IP 拡大戦略は、他の IP を成長させる事例にもなりえます。当社とその IP が、皆様から愛され続けることを願っており、私はグループ CEO として、それに繋がる取り組みに全力を尽くします。
