2023 年度第 2 四半期決算電話会議（2023 年 8 月 9 日開催）

質疑応答要約

【Q】　韓国における第 3 四半期業績見通しの前提を教えて頂けますでしょうか。また、『Wars of Prasia』の好調がどの程度持続する見立てか教えてください。

【A】　植村　士朗（最高財務責任者）

韓国事業の第 3 四半期業績予想について、前四半期比では『MapleStory』が、前年同期比では 『MapleStory』と『Wars of Prasia』が、それぞれ成長を牽引する見込みです。

『MapleStory』については、20 周年を迎えた第 2 四半期は想定を下回りましたが、ハイシーズンとなる第 3 四半期に向けて KPI の改善に注力しました。その結果、第 3 四半期は前年同期比で 2 桁成長を見込んでいます。

『Wars of Prasia』は、ローンチ直後の第 2 四半期において業績予想を上回りましたが、韓国における MMORPG マーケットの競争環境が非常に厳しいため、第 3 四半期は前四半期比で売上収益の減少を予想しています。

【Q】　中国事業について、第 2 四半期は低調でしたが第 3 四半期は堅調な成長を見込まれています。今後の見込みを教えて下さい。また、ユーザー動向についても教えて下さい。

【A】　植村　士朗（最高財務責任者）

中国の『アラド戦記』では、引き続き安定的な運用に注力しています。第 2 四半期において、前年同期比で ARPPU は減少していますが、アクティブユーザー数や課金ユーザー数が増加していることから、回復の兆しが見えており健全な状況だと考えています。第 3 四半期は前年同期比で若干の売上収益の増加を見込んでいます。当社の戦略としては、安定した運用により、中長期的に緩やかな成長を促すことです。安定運用を第 3 四半期以降も継続し、2024 年に向けて準備してまいります。

【Q】　『THE FINALS』について、ローンチ後の立ち上げ方を教えて下さい。ユーザーのリテンションを重視して徐々に成長させていくのか、それともローンチ後すぐにある程度の売上が立つ見込みか教えて下さい。

【A】　オーウェン・マホニー（代表取締役社長）

当社は、何年もゲームに戻ってくるようなファンのコミュニティを構築することを目指しており、ローンチ後の強力なコンテンツ計画を通じて実現できるよう注力しています。

その背景には、熱心なファンベースから長期的に生み出される収益が、リリース後の数四半期で得られる短期的な収益よりもはるかに大きくなることを経験から知っているからです。このアプローチは従来のゲーム会社のローンチに対する考え方とは大きく異なります。

【Q】　ネクソンは、ローンチ時に期待値に満たなかったタイトルを立て直してきた経緯があります。例えば、『カートライダー ドリフト』は想定よりも軟調でしたし、中国の『ブルーアーカイブ』もランキング上は低迷しているように見えます。これらのゲームを復活させるための取り組みを教えて下さい。

【A】　オーウェン・マホニー（代表取締役社長）

当社は『カートライダー ドリフト』、『ブルーアーカイブ』ともに深くコミットしています。特にこの 2 タイトルのようなバーチャルワールドでは、短期的なランキングでは長期的な成功を測ることはできません。本当に重要なのは、リテンション、コミュニティマネジメント、コンテンツ計画であり、私たちはそれらに注力しています。

『カートライダー ドリフト』については、ユーザーからのフィードバックやユーザーインターフェースなどの問題に対処しながら、コンテンツアップデートに積極的に取り組んでいます。

【Q】　生成 AI の可能性について貴社の見解を教えて下さい。

【A】　オーウェン・マホニー（代表取締役社長）

生成 AI は e スポーツ、暗号資産、VR、メタバース等と同じように流行語になっており、皆様の注目を集めています。当社はかなり以前から AI がゲーム業界に与える影響について議論してきました。当時はそれほどエキサイティングなものではないと思われたかもしれませんが、AI は生成 AI の域をはるかに超え、ゲーム業界にとって非常に有益です。

【Q】　自社株買いを前倒しした背景を教えてください。

【A】　オーウェン・マホニー（代表取締役社長）

当社は残りの 500 億円の自社株買いを当初の計画の 2 年以内から 1 年後の 2024 年 8 月までに完了するよう前倒しし、まずは残枠の 500 億円のうち 200 億円を明朝から 3 ヶ月以内に取得いたします。直近の株価パフォーマンスを鑑み、当社は取締役会で活発に議論してきました。

株価は 3 年前と比べて変わっておりませんが、その間に 1,500 億円もの自社株買いを実施したにも関わらず、当社が保有する現金預金は 4,740 億円から 5,860 億円に増加しました。また、当社の売上収益は、3 年間で 46%増加しました。主要シリーズは安定的に成長しており、全社の売上収益は過去 5 四半期連続で前年同期比 2 桁成長しています。今後『THE FINALS』や『ARC Raiders』など最も期待値の高いタイトルがローンチ予定であり、当社の価値は 3 年前よりも格段に上がったと感じています。さらに、直近の円安により、日本国外の投資家にとって、当社は割安に見えるでしょう。

企業としての価値は相当程度上がり、3 年前よりもはるかに良い状況にあると感じています。以上が今回の自社株買いの背景です。

【Q】　今後 Embark Studio からローンチする新タイトルに関連して、どの程度の人員を採用する必要があるかを教えて下さい。

【A】　植村　士朗（最高財務責任者）

『THE FINALS』について主な運用は Embark Studio が担当し、運用ノウハウが蓄積している韓国からもサポートを行う予定ですが、人員は十分に足りており、大幅な増員は想定していません。また、開発中の『ARC Raiders』もかなり進捗していることから、大幅な採用は考えていません。

【A】　オーウェン・マホニー（代表取締役社長）

植村からの回答に付け加えると、大幅な増員をせずに AAA 級の大作を市場に投入できるのには理由があります。Embark ではゲーム開発のための新技術の開発に注力してきました。これにより、業界標準よりも少ない人員で、ゲームを市場に投入し、迅速にアップデートをできるようになります。ライブ運用とライブ開発における革命であることが証明されると考えています。

【Q】　既存の『サドンアタック』に加えて、『THE FINALS』、『ARC Raiders』、『The First Descendant』を今後ローンチしていくと、シューティングゲームを 4 タイトルも運用することになります。どのように棲み分けていくのでしょうか。

【A】　オーウェン・マホニー（代表取締役社長）

表面的には同じシューティングゲームに見えても、実際にプレイしてみるとゲーム体験が大きく異なることは良くあります。

例えば『THE FINALS』と『ARC Raiders』では、遊び方がまったく異なります。また、これら 2 作は『First Descendants』やその他のゲームとも全く異なるゲームです。シューティングゲームの市場は幅広く、様々なゲームが存在します。