

地下城与勇士
起源

決算説明資料 2024年度第1四半期

イ・ジョンホン 代表取締役社長 | 植村 士朗 代表取締役 最高財務責任者

2024年5月14日 株式会社ネクソン



CEOのプライオリティ

足元における既存事業の改善に注力すると共に、ダイナミックな成長に向けた長期戦略を構築

1	中国『アラド戦記』及び韓国『メイプルストーリー』の再活性化	<ul style="list-style-type: none">- 昨年の第4四半期後半以降に発生した課題に対する早急な原因究明及び対策の実行- 韓国『メイプルストーリー』における改善の進展- 中国『アラド戦記』における更なる改善のためのロードマップ策定
2	中国『アラド戦記モバイル』5月21日のローンチ	<ul style="list-style-type: none">- 直近のベータテストの成功とテンセントの強力なマーケティング計画による自信の高まり- 大規模な既存ファンベースの活性化及び新規プレイヤーの獲得を期待
3	フランチャイズ・マネジメント戦略の構築	<ul style="list-style-type: none">- 『メイプルストーリー』IPを皮切りに、各チーム間の連携や効率を向上させるために、1つのグループとして統合- 今後数か月中に組織再編の効果が表れることを期待- 『メイプルストーリー』IPの施策で得られた知見を他のシリーズにも活用
4	新作ゲーム及びIPの開発	<ul style="list-style-type: none">- 事業の基盤となり得る新作ゲームと新規IPの創出に注力- 『The First Descendant』、『The First Berserker: Khazan』、『マビノギモバイル』、『ARC Raiders』を含む複数の期待の新作ゲームを開発中
5	利益率の向上	<ul style="list-style-type: none">- 売上収益の成長、コスト管理及び経営効率化を図り、利益率を向上させることを長期戦略に設定- フランチャイズ・マネジメント戦略による意思決定プロセスの改善や迅速化に注力



『メイプルストーリー』シリーズ

- 緊密な連携、リソースの共有及びクリエイティブ面でのシナジー発揮を可能とするため、地域、プラットフォーム、形態ごとに異なっていた『メイプルストーリー』の各チームを1つのグループとして統合
- 第1四半期において『メイプルストーリー』シリーズは堅調な業績を達成
 - 韓国以外の地域においてPC版『メイプルストーリー』は前年同期比で33%成長し、すべての地域で過去最高の四半期売上収益を達成
 - 『メイプルストーリーM』は全世界において前年同期比65%成長
 - コンテンツ制作プラットフォームである『MapleStory Worlds』は急速に人気と売上収益を伸ばした

2024年度第1四半期 業績

2024年度第1四半期業績ハイライト

『FC ONLINE¹』、『FC MOBILE²』、『ブルーアーカイブ』が牽引し、業績予想を上回った

売上収益

- 当社業績予想を上回った。『THE FINALS』が想定を下回った一方で、『FC ONLINE¹』、『FC MOBILE²』及び『ブルーアーカイブ』が業績予想を上回ったことが要因
- 『アラド戦記』及び『FC ONLINE¹』が牽引し好業績を達成した2023年度第1四半期との比較となることから、前年同期比で減少

営業利益

- 当社業績予想を上回った。売上収益が想定を上回ったことに加え、人件費³、広告宣伝費のコスト管理の効果や、クラウドサービス費用が想定を下回ったことが要因
- 前年同期比で減少。売上収益の減少、コストの上昇、及び業績予想に含んでいた一過性の損失を計上したことが主な要因

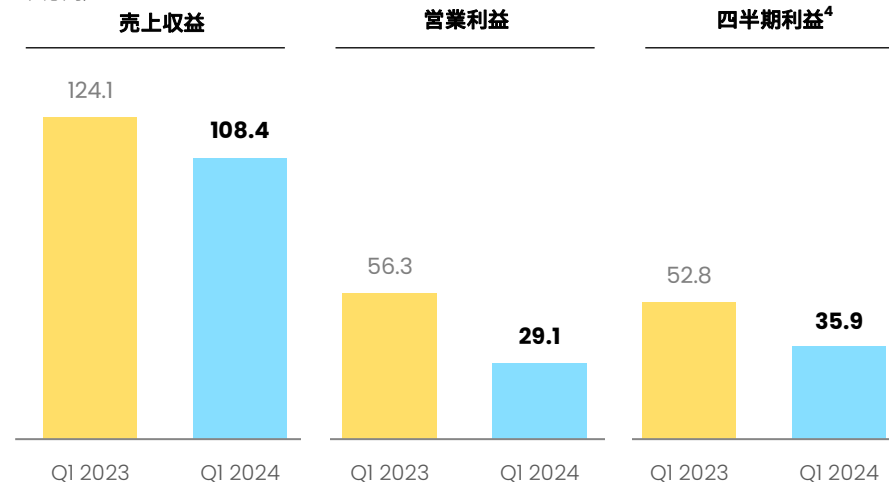
四半期利益⁴

- 当社業績予想を上回った。営業利益が想定を上回ったことに加え、米ドル建ての現金預金等に係る為替差益107億円が発生したことが要因
- 前年同期比で減少。営業利益の減少が主な要因

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2023年 第1四半期 実績	2024年 第1四半期 業績見通し	2024年 第1四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥124,087	¥97,122 ~ ¥107,112	¥108,418	(13%)
PCオンライン ⁵	93,070	71,956 ~ 79,146	79,297	(15%)
モバイル	31,017	25,166 ~ 27,966	29,121	(6%)
営業利益	56,275	15,158 ~ 23,360	29,146	(48%)
四半期利益 ⁴	52,791	16,354 ~ 22,919	35,918	(32%)
1株当たり四半期利益	61.63	19.47 ~ 27.29	42.77	
為替レート				
100韓国ウォン/日本円	10.41	11.06	11.06	7%
中国元/日本円	19.34	20.49	20.49	7%
米ドル/日本円	132.34	147.06	148.61	12%

(単位:十億円)



1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC)及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

2 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』です。

3 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。

4 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

5 PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

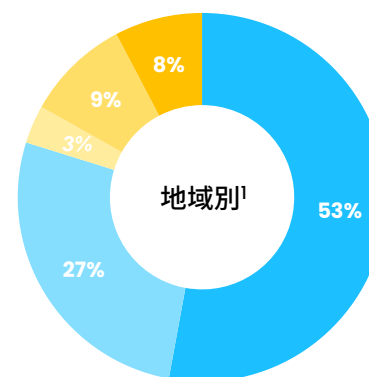
2024年度第1四半期売上構成

2024年度第1四半期業績

(単位:百万円)

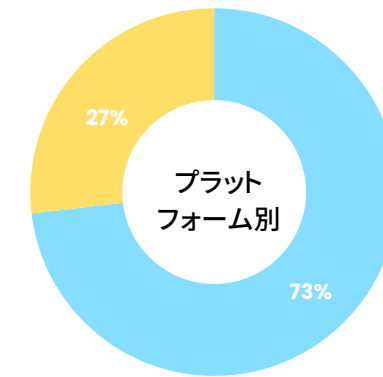
	2024年第1四半期			前年同期比変化率(%)	
	2023年 第1四半期	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴
地域別¹					
韓国	¥64,942	¥57,340	¥53,277	(12%)	(18%)
中国	43,080	29,182	27,328	(32%)	(37%)
日本	3,609	3,630	3,483	1%	(3%)
北米及び欧州	5,156	9,919	8,991	92%	74%
その他の地域 ²	7,300	8,347	7,731	14%	6%
売上収益合計	124,087	108,418	100,810	(13%)	(19%)
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	93,070	79,297	73,768	(15%)	(21%)
モバイル	31,017	29,121	27,042	(6%)	(13%)
売上収益合計	124,087	108,418	100,810	(13%)	(19%)
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	10.41	11.19	10.41	7%	
中国元／日本円	19.34	20.79	19.34	7%	
米ドル／日本円	132.34	148.61	132.34	12%	

2024年度第1四半期売上構成比率



地域別

- 韓国 53%
- 中国 27%
- 日本 3%
- 北米及び欧州 9%
- その他の地域² 8%



プラットフォーム別

- PC³ 73%
- モバイル 27%

1 売が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

2 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

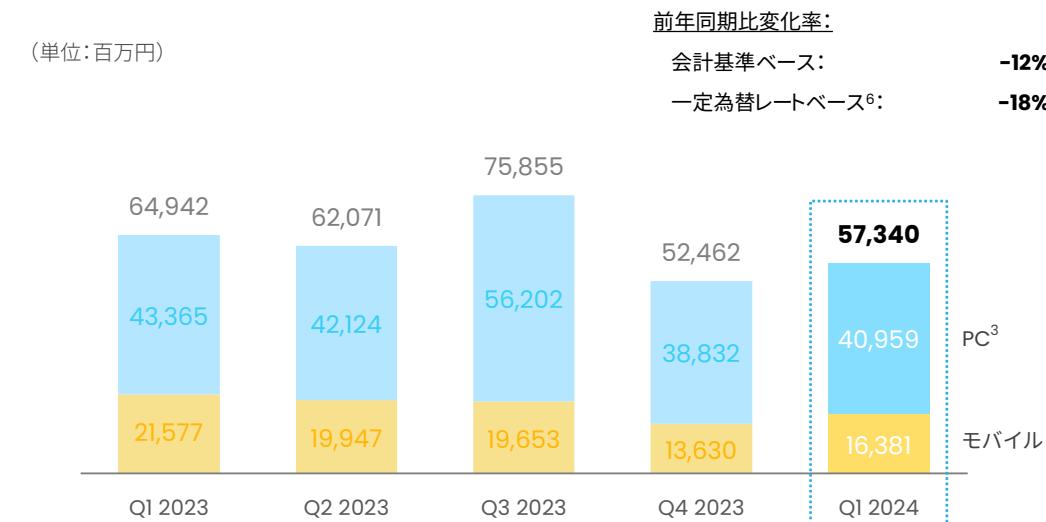
3 PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

4 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アード戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

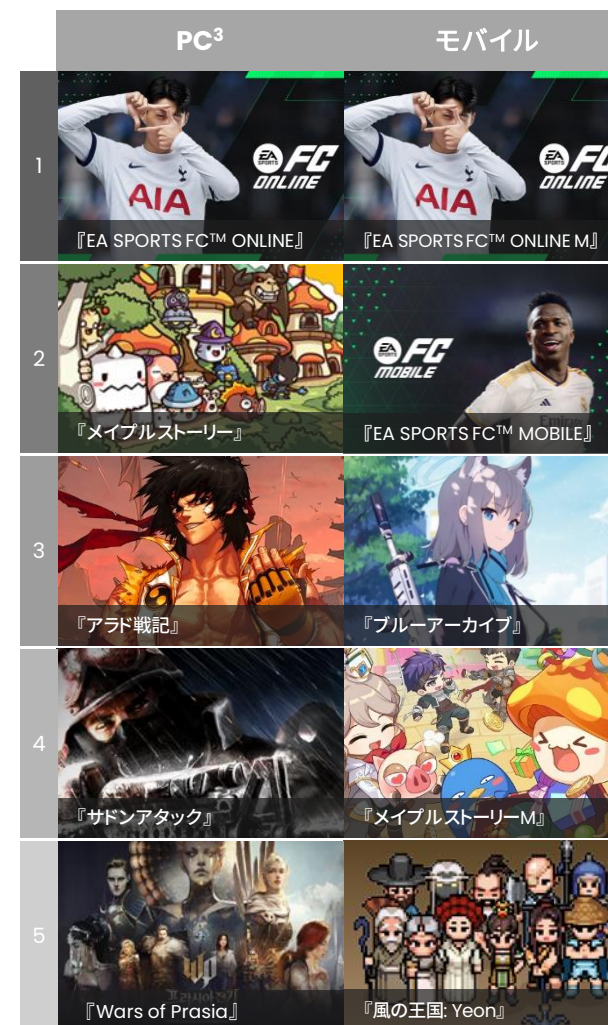
2024年度第1四半期 韓国ハイライト

『FC ONLINE¹』及び『FC MOBILE²』により、当社業績予想を上回った

- PC³売上収益は前年同期比6%減少
 - 『Wars of Prasia』及び『MapleStory Worlds⁴』が増収寄与した一方で、『FC ONLINE』及び『メイプルストーリー』の売上収益が減少
 - 『FC ONLINE』: アップデート及びセールスプロモーションの好評により、当社業績予想を上回った。過去最高の四半期売上収益を達成した2023年第1四半期との比較となるため、前年同期比で減少
 - 『メイプルストーリー』: 当社業績予想をわずかに下回り、前年同期比で減少したが、プレイヤーエンゲージメントと満足度を改善させる戦略が奏功し始めた
- モバイル売上収益は前年同期比で24%減少、前四半期比で20%増加
 - 前年同期比では、『Wars of Prasia』の増収寄与を『HIT2』や『風の王国: Yeon』及び『FC ONLINE M⁵』や『FC MOBILE²』の減収が上回った
 - 前四半期比では『FC ONLINE M⁵』、『FC MOBILE²』及び『ブルーアーカイブ』の増収により、売上収益が増加



地域別売上収益ランキング



1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC)です。

2 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』です。

3 PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

4 『メイプルストーリー』IPをベースとしたコンテンツ制作プラットフォームです。

5 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

6 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一一定為替レートを適用し計算しています。

7 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

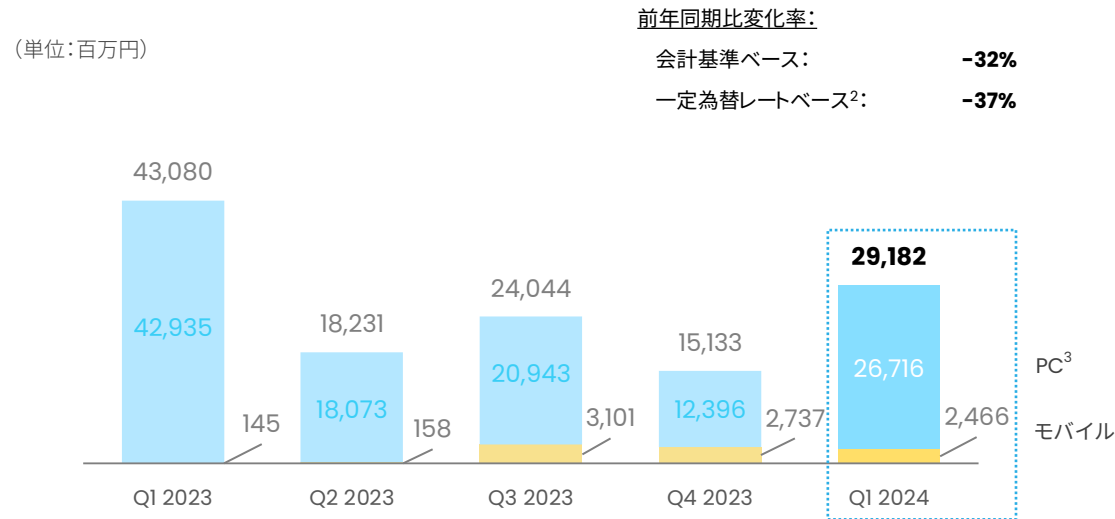
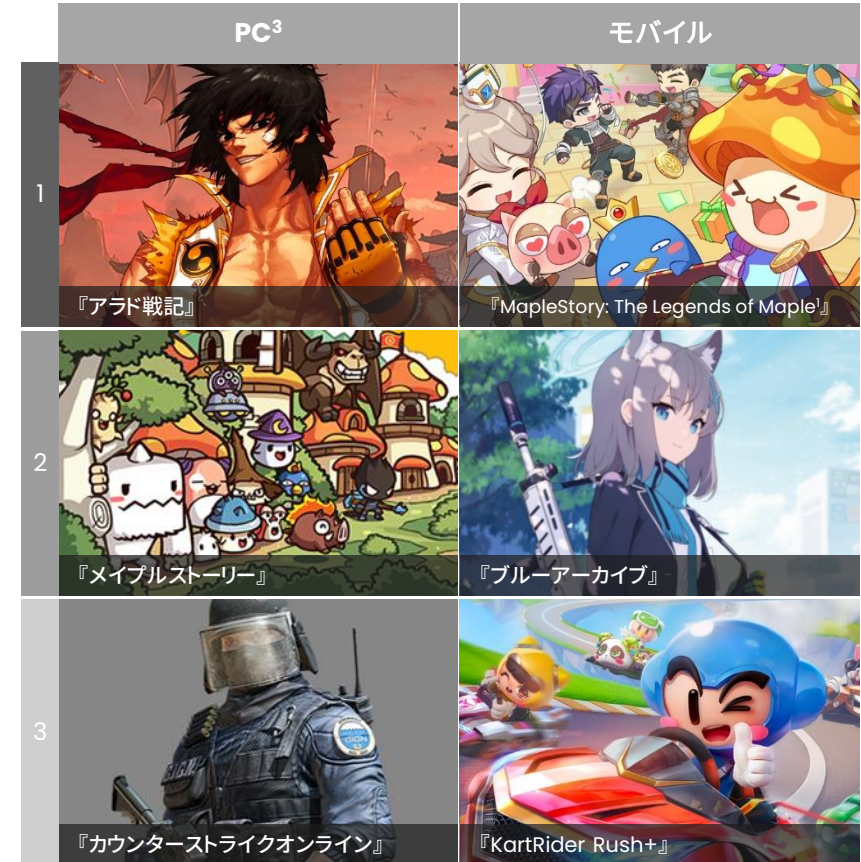
8 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作権、その他法的に保護された対象物です。

2024年度第1四半期 中国ハイライト

当社業績予想レンジ内で着地。『アラド戦記』の減収により、前年同期比で減少

- 『アラド戦記』:
 - 当社業績予想の上限値で着地。前年同期比で減少
 - 12月後半にゲーム内経済のバランスが悪化して以降、ゲーム内経済の改善に注力
 - 主にゲーム内経済バランスの悪化により、前年同期比でMAU、課金ユーザー数及びARPPUが減少
 - 前四半期比でも、ゲーム内経済バランスの悪化によりMAU及び課金ユーザー数が減少。ARPPUは季節性により増加
- 『MapleStory: The Legends of Maple¹』: 前四半期比でわずかに増加

地域別売上収益ランキング⁴



1 中国における『メイプルストーリーM』の正式名称です。

2 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

3 PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

4 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

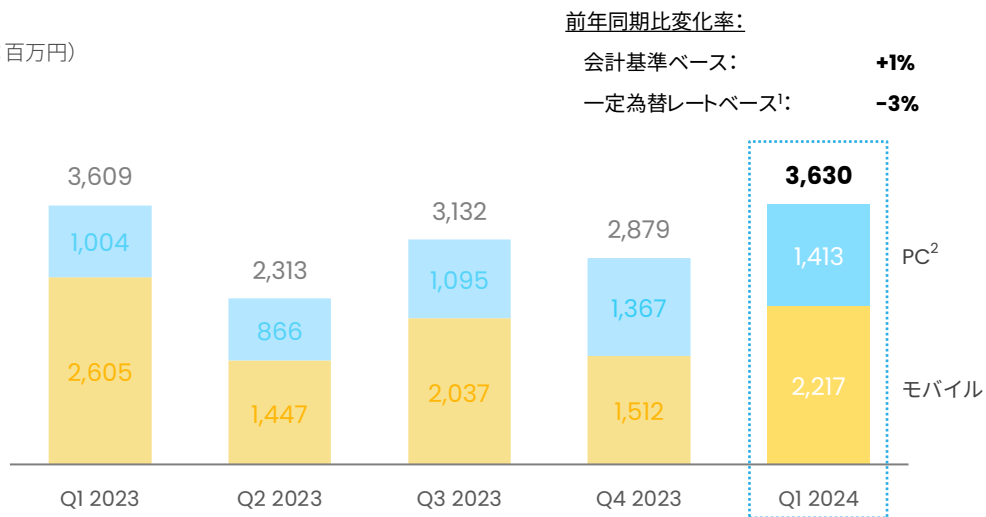
5 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。 © 2024 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved. 8

2024年度第1四半期 日本ハイライト

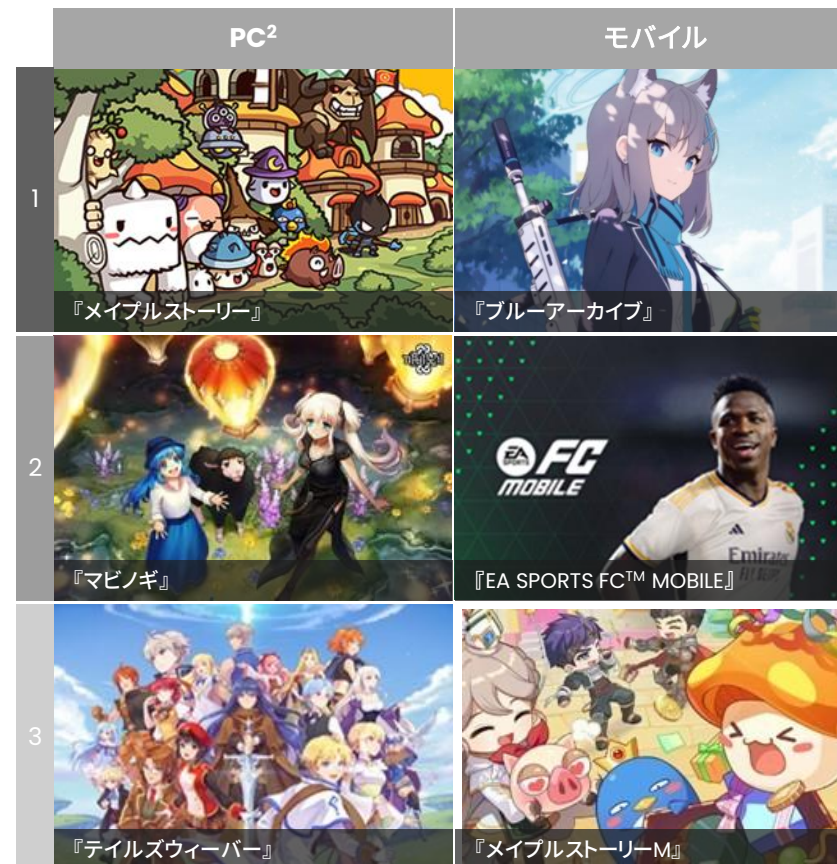
『ブルーアーカイブ』の好調により、当社業績予想を上回った

- 『メイプルストーリー』の前年同期比での成長をモバイルタイトルの減収が相殺
- 『メイプルストーリー』:過去最高の四半期売上収益を達成
- 『ブルーアーカイブ』:3周年アップデートの好調により、想定を上回った

(単位:百万円)



地域別売上収益ランキング³



1 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

2 PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

3 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

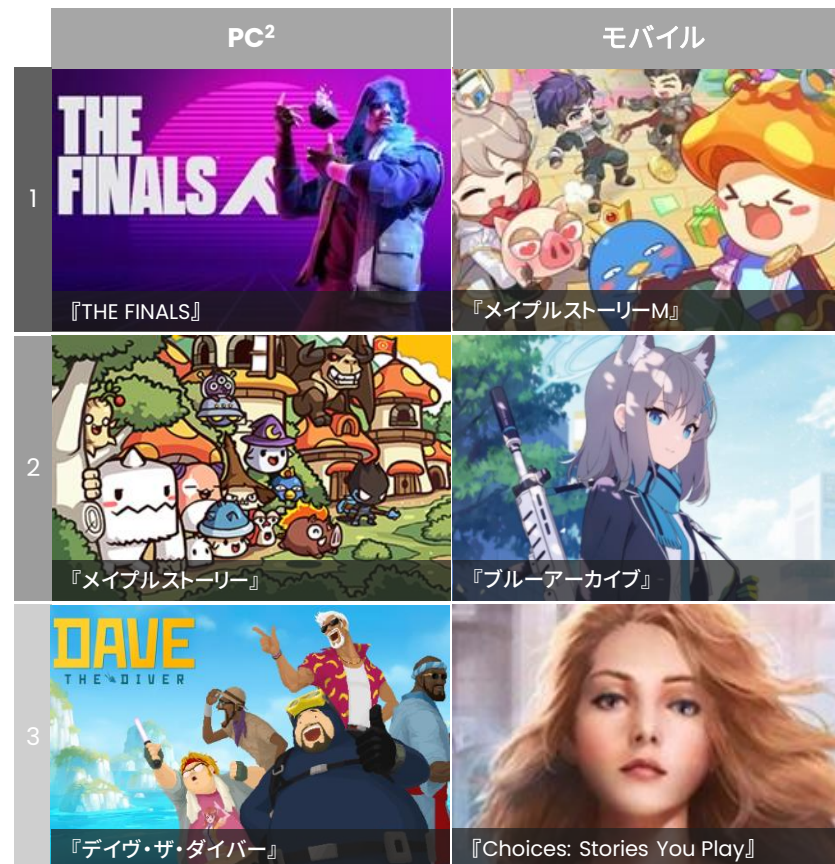
4 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作権、その他法的に保護された対象物です。

2024年度第1四半期 北米及び欧州ハイライト

『THE FINALS』が想定を下回ったことにより、当社業績予想をわずかに下回った

- 『THE FINALS』及び『DAVE THE DIVER』の増収寄与や『メイプルストーリー』の成長により、前年同期比で成長
- 『THE FINALS』: シーズン2を3月に配信開始したことによりプレイヤー指標が短期的に増加したものの、リテンション及び売上収益が想定を下回った
- 『メイプルストーリー』: 前年同期比で大幅に成長し、過去最高の四半期売上収益を達成
- 『メイプルストーリーM』: 前年同期比で二桁成長

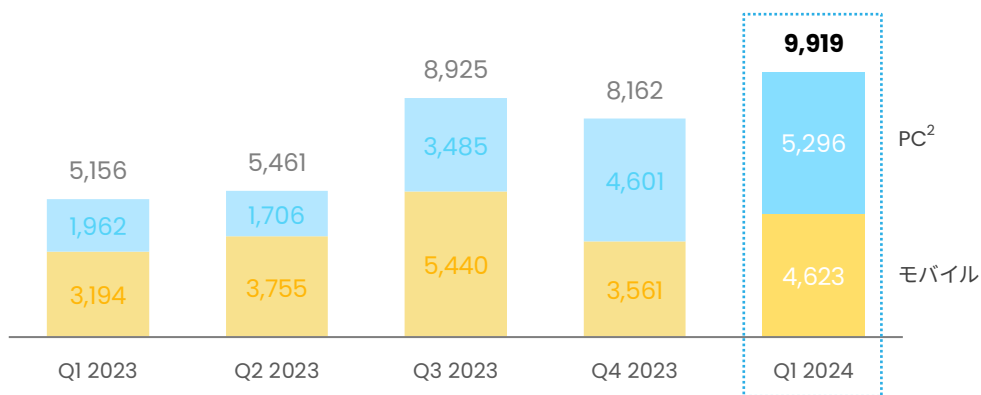
地域別売上収益ランキング³



(単位: 百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+92%**
 一定為替レートベース¹: **+74%**



¹ 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用して計算しています。

² PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

³ 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

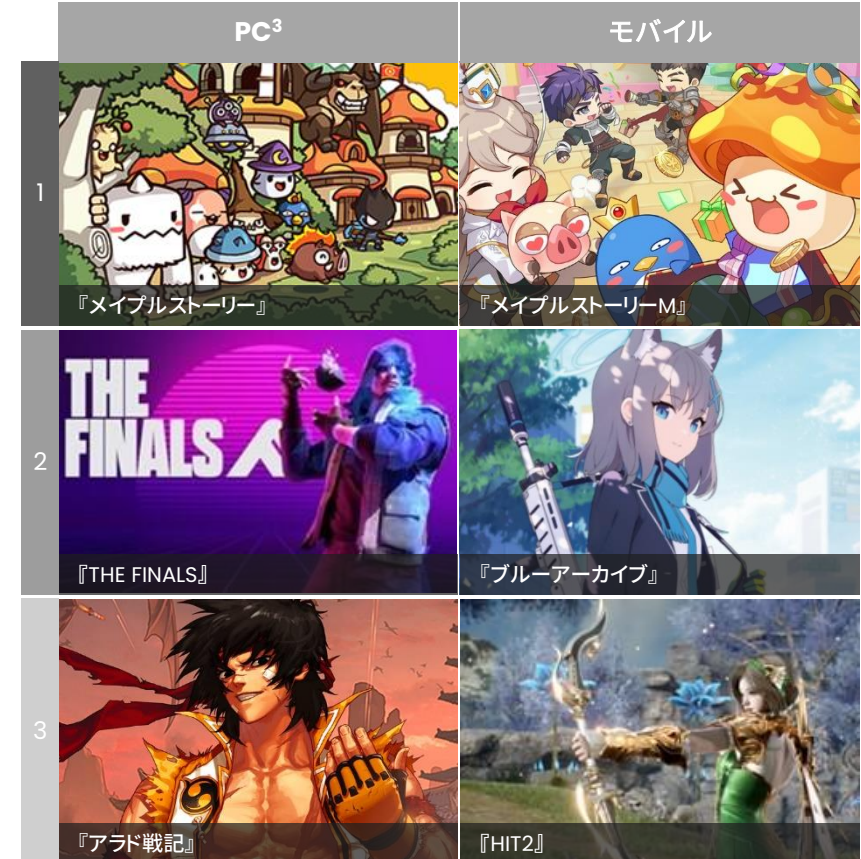
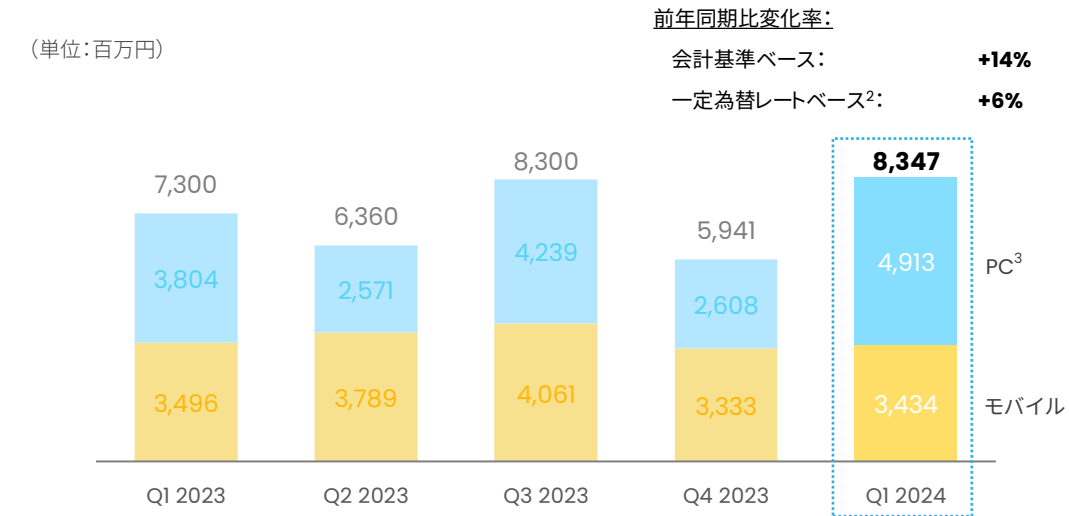
⁴ この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

2024年度第1四半期 その他の地域¹ ハイライト

『メイプルストーリー』、『メイプルストーリーM』及び『ブルーアーカイブ』により、当社業績予想を上回った

- 『メイプルストーリー』の成長及び『HIT2』の増収寄与をその他のモバイルタイトルの減少が一部相殺
- 『メイプルストーリー』:前年同期比で大幅に成長し、過去最高の四半期売上収益を達成
- 『メイプルストーリーM』:前年同期比で二桁成長
- 『ブルーアーカイブ』:前年同期比で二桁成長

地域別売上収益ランキング⁴



1 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。 2 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクスグループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

3 PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

4 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

5 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作権、その他法的に保護された対象物です。 © 2024 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved. 11

2024年度第2四半期 業績見通し

2024年度第2四半期業績見通し

中国『アラド戦記モバイル』の貢献を見込む一方、中国『アラド戦記』、『Wars of Prasia』、『FC ONLINE¹』の前年同期比での減収を予想

売上収益

- 一定為替レートベース²で前年同期比10%の減少から2%の増加を予想
- PC³: 中国『アラド戦記』の減収と2023年第2四半期の好業績との比較による『Wars of Prasia』及び『FC ONLINE¹』の減収により、前年同期比で減少を予想
- モバイル: 『Wars of Prasia』の減収を見込む一方で、中国『アラド戦記モバイル』の貢献により、前年同期比で増加を予想

営業利益

- 主に人件費⁴、クラウドサービス費用、『MapleStory Worlds⁵』におけるクリエイター報酬⁶の増加及びグループ会社の再編に伴う一過性の損失により、前年同期比で減少することを予想
- ロイヤリティ費用、支払手数料及びマーケティング費用の減少を予想

四半期利益⁷

- 営業利益の減少により、前年同期比で減少を予想
- 2023年度第2四半期は、主に米ドル建ての現金預金等に係る為替差益81億円を計上

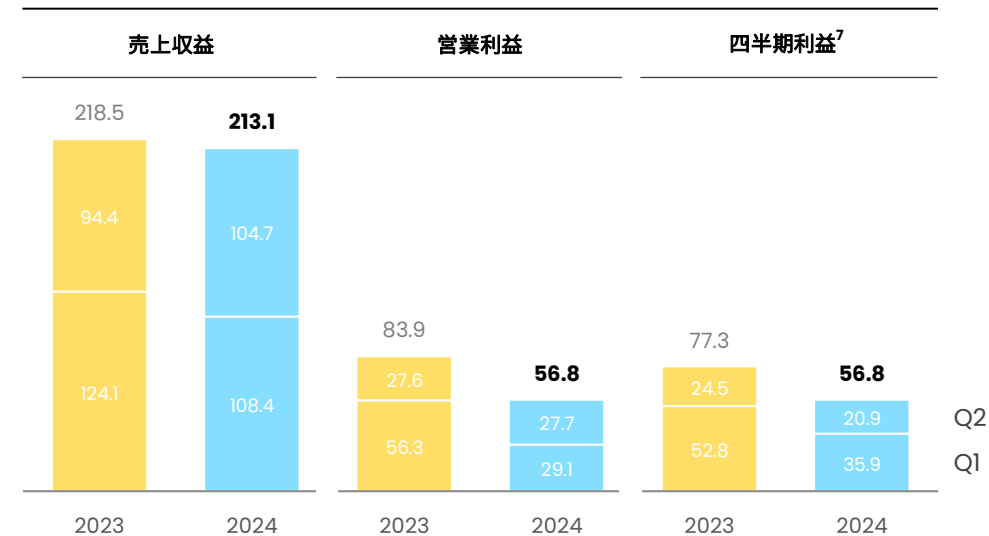
	2023年 第2四半期 実績	2024年 第2四半期 業績見通し	前年同期比	
売上収益	¥94,436	¥92,310 ~ ¥104,731	(2%) ~ 11%	
PCオンライン ³	65,340	54,832 ~ 60,036	(16%) ~ (8%)	
モバイル	29,096	37,478 ~ 44,695	29% ~ 54%	
営業利益	27,614	17,337 ~ 27,703	(37%) ~ 0%	
四半期利益 ⁷	24,538	12,952 ~ 20,858	(47%) ~ (15%)	
1株当たり四半期利益	28.80	15.44 ~ 24.86		
想定為替レート				
100韓国ウォン／日本円	10.46	11.24	11.24	7%
中国元／日本円	19.56	21.51	21.51	10%
米ドル／日本円	137.37	153.85	153.85	12%

為替感応度⁸: 日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2024年度第2四半期の売上収益及び営業利益に対して右記の影響を予想

売上収益
営業利益
6.3 億円
1.6 億円

(単位:十億円)

第2四半期累計(上限値)



1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC)です。

2 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

3 PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

4 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。

5 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイブルストーリー』のアセットを使用して自分のゲームを作成することができ、他のプレイヤーと共有することができるコンテンツ制作プラットフォームです。

6 『MapleStory Worlds』では、プレイヤーの課金時にネクソンが代金を受け取り、そのうち一定割合をクリエイター報酬としてコンテンツ作成者に支払います。

7 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

8 多くの場合、韓国ウォンと中国元は、米ドルにほぼ連動しています。簡略化のため、米ドル及び日本円の為替レートに変動があった場合、韓国ウォン及び中国元は日本円に対して同様に変動すると前提条件を置いて為替感応度を計算しています。

2024年度第2四半期 韓国 / 中国業績見通し

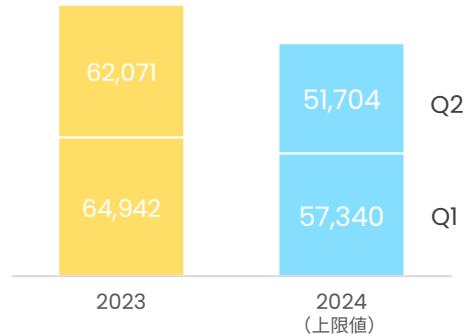
韓国

『Wars of Prasia』、『FC ONLINE¹』の減収により、売上収益が前年同期比で減少することを予想

- PC²: 前年同期比で減収を予想
 - 『FC ONLINE¹』は、過去最高の第2四半期売上収益を記録した2023年第2四半期との比較で減収を予想
 - 『Wars of Prasia』はローンチ直後に非常に好調だった2023年第2四半期との比較で大幅な減収を見込む
 - 『メイプルストーリー』は前年同期の水準に近づき、前四半期比では弱い季節性にも関わらず増収を見込む。プレイヤーエンゲージメント及び満足度の改善を最優先とした対応が奏功
- モバイル: 『Wars of Prasia』及び『HIT2』の減収により前年同期比で減収を予想

(単位: 百万円)

2023年 第2四半期	2024年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
62,071	48,603	~ 51,704	(22%) ~ (17%)	(27%) ~ (23%)

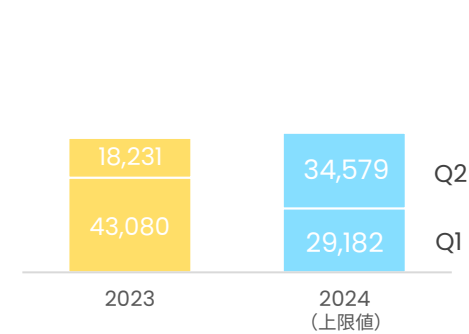


中国

PC版『アラド戦記』は減収を見込むが、『アラド戦記モバイル』の増収寄与により売上収益の大幅な増加を予想

- PC版『アラド戦記』: 前年同期比で減収
 - ゲーム内経済バランスの改善に注力しているものの、更なる改善が必要であり、今後数か月で対応予定
 - 足元では労働節アップデートのパッケージ販売が前年同期との比較で低調
 - 第2四半期以降においても継続的にコンテンツアップデートを実施することにより、ゲーム内経済の更なる改善を見込む
- 『アラド戦記モバイル』
 - 5月21日にローンチ予定。テンセントによる強力なマーケティングが計画されている

2023年 第2四半期	2024年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
18,231	26,924	~ 34,579	48% ~ 90%	35% ~ 73%



1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC)です。

2 PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

3 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

2024年度第2四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ 業績見通し

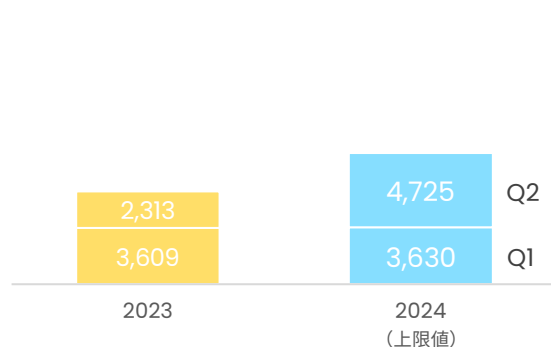
日本

前年同期比で大幅な増収を予想

- 『HIT: The World²』の貢献を見込む
- 『メイプルストーリー』及び『ブルーアーカイブ』の前年同期比での成長を見込む
- サービスを終了したモバイルタイトルの前年同期比での減収を見込む

(単位:百万円)

2023年 第2四半期	2024年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限 上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ³
2,313	4,117 ~ 4,725	78% ~ 104%	69% ~ 94%	

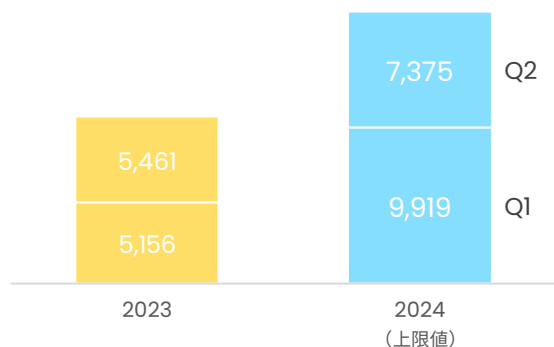


北米及び欧州

前年同期比で増収を予想

- 『THE FINALS』の増収寄与を見込む
- 『メイプルストーリー』の前年同期比での増収を見込む

2023年 第2四半期	2024年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限 上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ³
5,461	6,784 ~ 7,375	24% ~ 35%	13% ~ 23%	

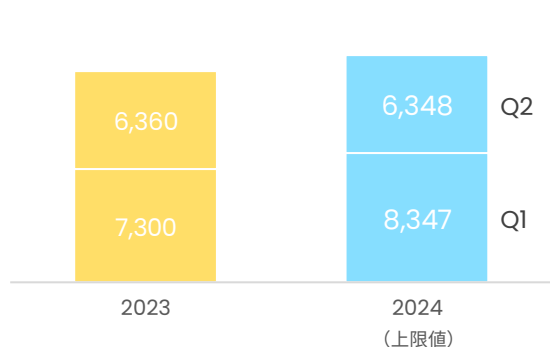


その他の地域¹

前年同期比で減収を予想

- 『メイプルストーリー』の前年同期比での成長を見込む
- 『HIT2』の前年同期比での減収を見込む

2023年 第2四半期	2024年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限 上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ³
6,360	5,882 ~ 6,348	(8%) ~ (0%)	(14%) ~ (7%)	



¹ 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

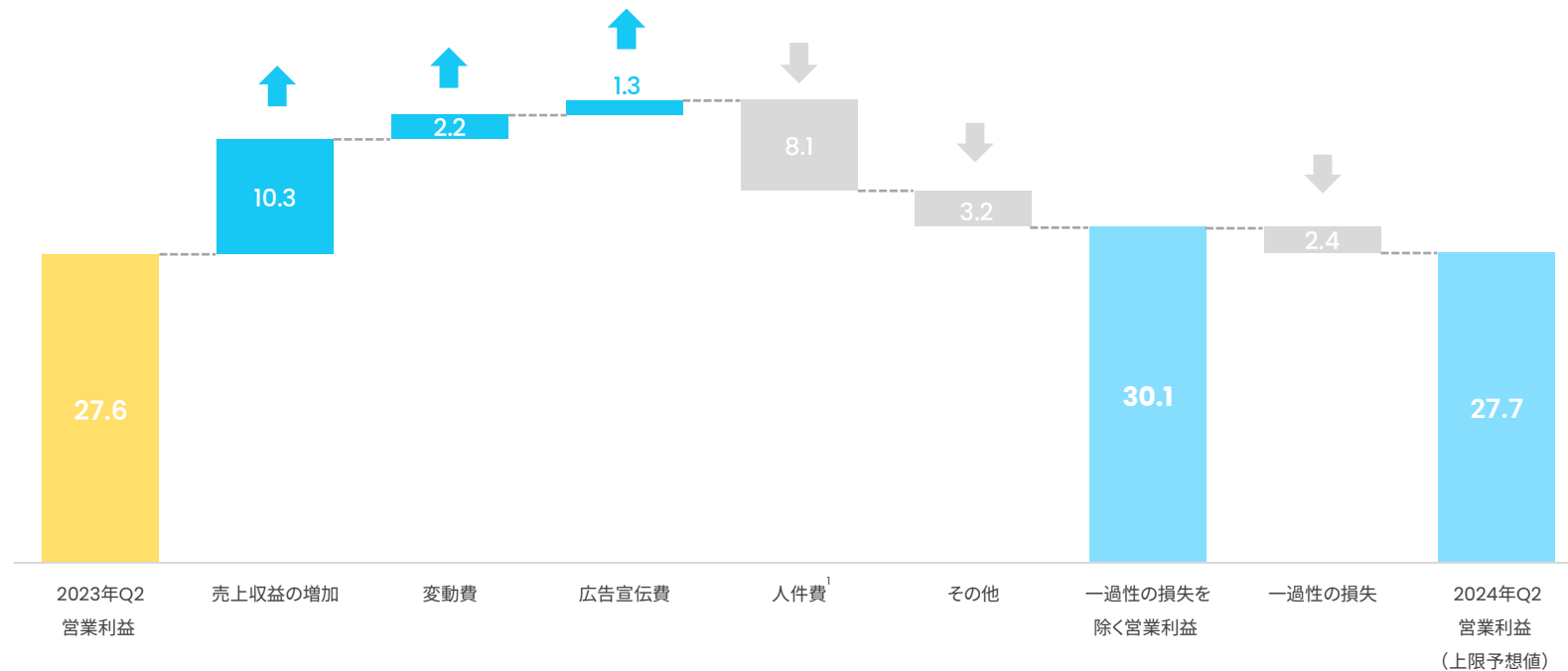
² 日本における『HIT2』の正式名称です。

³ 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

2024年度第2四半期 営業利益及び費用見通し

(単位:十億円)

営業利益(上限値)の前年同期比較



- ↑ 売上収益の増加
- ↑ 変動費の減少
- ↑ 広告宣伝費の減少
- ↓ 主に従業員数の増加及び定期昇給に伴う人件費¹の増加
- ↓ 以下を含むその他費用の増加
 - ・ クラウドサービス費の増加
 - ・ 『MapleStory Worlds²』におけるクリエイター報酬³の増加
- ↓ グループ会社の再編に伴う一過性の損失

¹ 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。

² 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを使用して自分のゲームを作成ことができ、他のプレイヤーと共有することができるコンテンツ制作プラットフォームです。

³ 『MapleStory Worlds』では、プレイヤーの課金時にネクソンが代金を受け取り、そのうち一定割合をクリエイター報酬としてコンテンツ作成者に支払います。

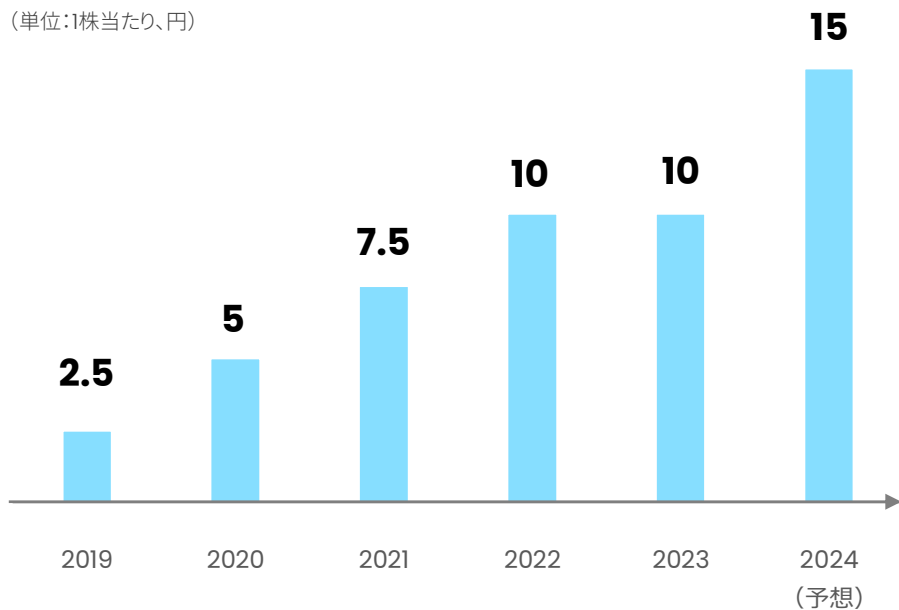
資本政策

株主還元

配当

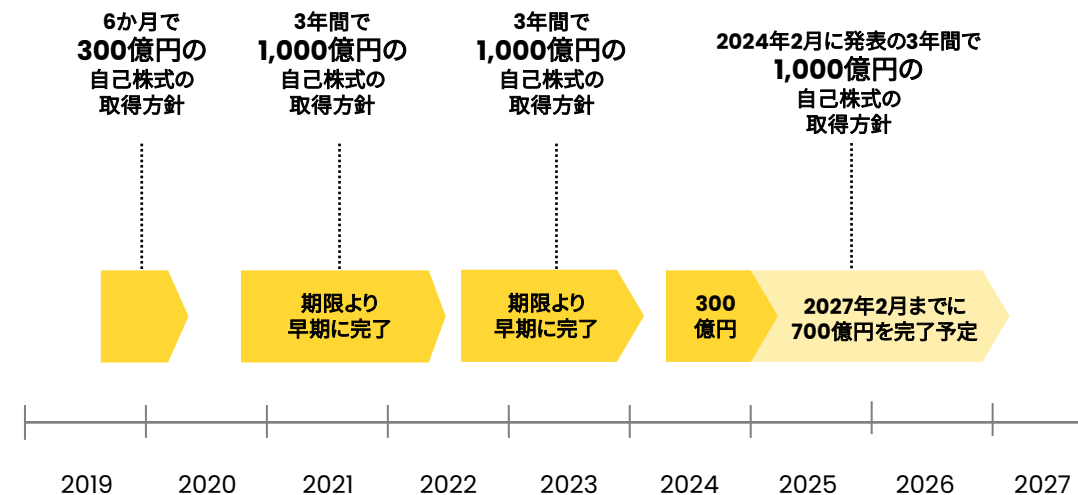
- 取締役会において、1株当たり5円の間中及び期末配当をそれぞれ2.5円増額し、7.5円とすることを決議
- その結果、年間配当金は15円となる

(単位:1株当たり、円)



自己株式の取得

- 300億円相当の自己株式を2024年5月15日から7月19日までの間に市場買付により取得することを取締役会において決議
- 残枠の700億円の自己株式の取得は、期限である2027年2月までに、投資機会、財務状況及び市場環境等を勘案の上、実施予定



主要アップデートと パイプライン

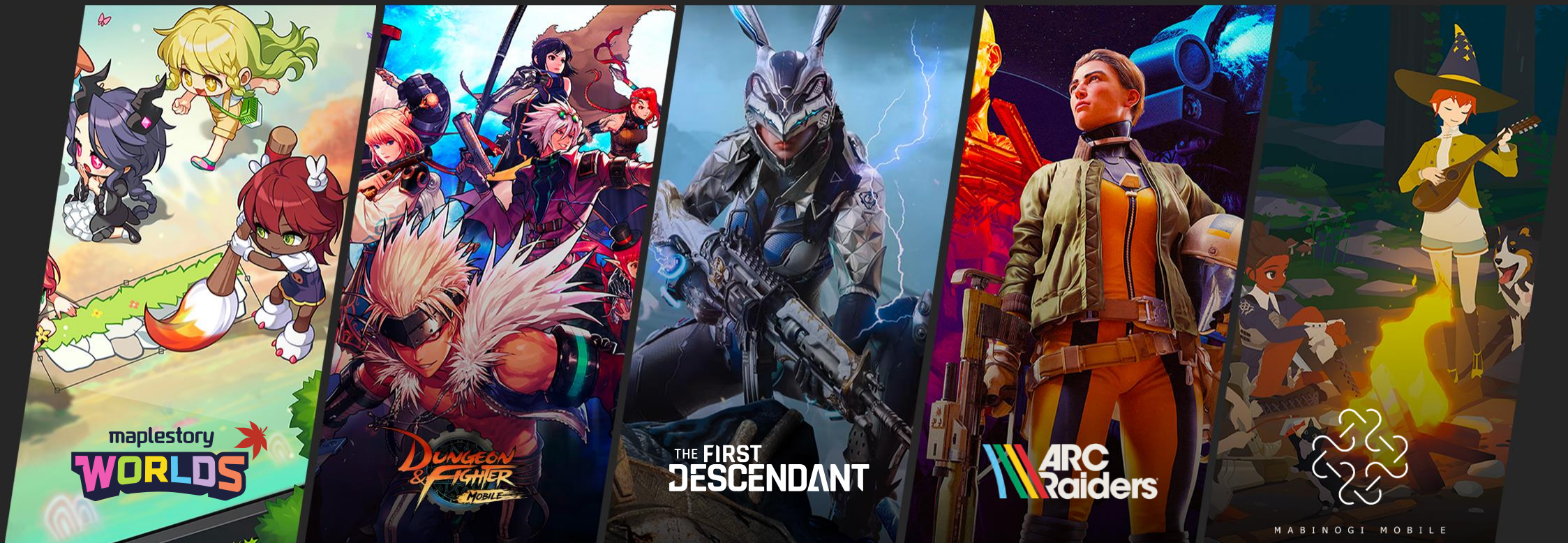
主要タイトルアップデートスケジュール

タイトル	2024年第2四半期	2024年第3四半期
中国『アラド戦記』	<ul style="list-style-type: none">・労働節アップデート (4月18日)<ul style="list-style-type: none">- SNK社の人気IPとのコラボレーション・アニバーサリーアップデート (6月13日)	<ul style="list-style-type: none">・サマーアップデート (7月4日)・国慶節アップデート(9月)
韓国『メイプルストーリー』	<ul style="list-style-type: none">・21周年記念アップデート (4月18日)・サマーアップデート(6月)	<ul style="list-style-type: none">・未定
『FC ONLINE ¹ 』	<ul style="list-style-type: none">・TOTS - シーズン最優秀チーム(6月)	<ul style="list-style-type: none">・未定
『THE FINALS』	<ul style="list-style-type: none">・新規ゲームモード追加(5月2日)・シーズン3 (6月)	<ul style="list-style-type: none">・未定

¹ 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC)及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

* 2024年のアップデートスケジュールは運用上の都合により変更される場合があります。

パイプライン



『MapleStory Worlds¹』

・ローンチ日程	4月25日
・地域	韓国、日本、グローバル ²
・プラットフォーム	PC/モバイル
・IP	『メイプルストーリー』
・ジャンル	コンテンツ制作プラットフォーム
・ビジネスモデル	開発/配信

『アラド戦記モバイル』

・ローンチ日程	5月21日
・地域	中国
・プラットフォーム	モバイル
・IP	『アラド戦記』
・ジャンル	アクションRPG
・ビジネスモデル	開発

『The First Descendant』

・ローンチ日程	2024年夏
・地域	韓国、日本、グローバル ²
・プラットフォーム	PC/コンソール
・IP	新規
・ジャンル	ルートシューター
・ビジネスモデル	開発/配信

『ARC Raiders』

・ローンチ日程	未定
・地域	韓国、日本、グローバル ²
・プラットフォーム	PC/コンソール
・IP	新規
・ジャンル	PVPVE エクストラクションシューター
・ビジネスモデル	開発/配信

『マビノギモバイル』

・ローンチ日程	未定
・地域	韓国
・プラットフォーム	モバイル
・IP	『マビノギ』
・ジャンル	MMORPG
・ビジネスモデル	開発/配信

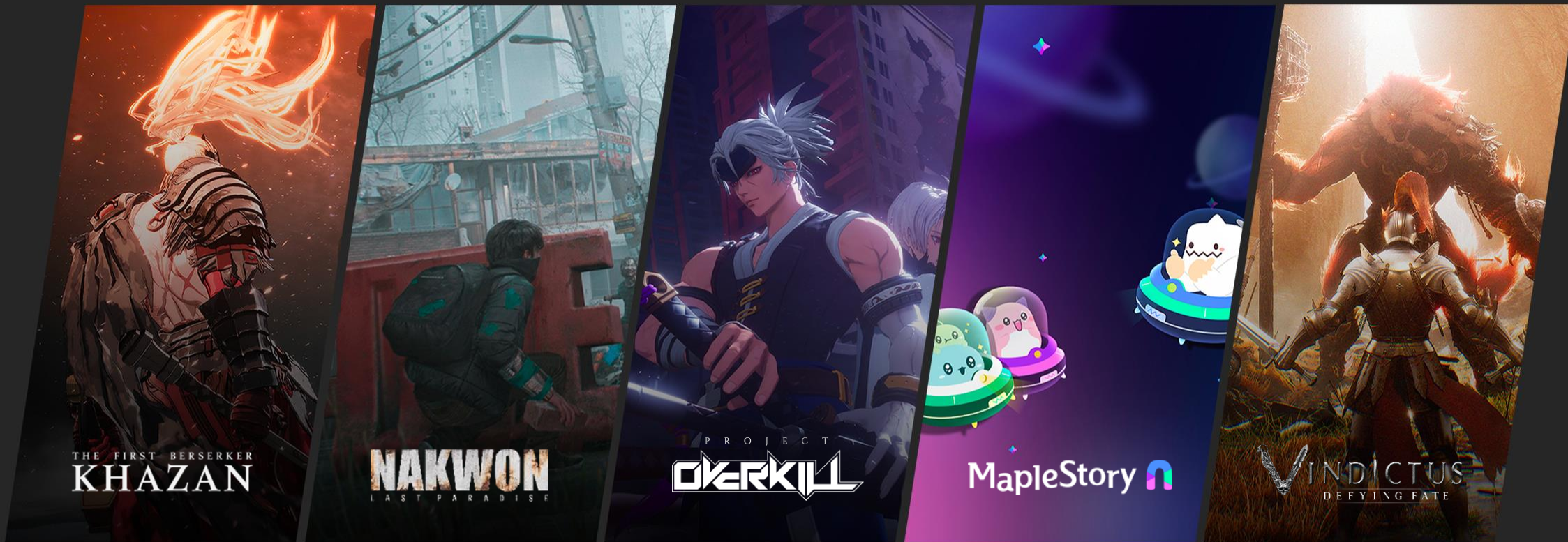
1 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを使用して自分のゲームを作成することができ、他のプレイヤーと共有することができるコンテンツ制作プラットフォームです。

2 韓国、中国、日本以外の地域が含まれます。

3 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

4 上記は当社のパイプラインの全てのタイトルを網羅したのではなく、一部タイトルを抜粋したものです。

パイプライン



『The First Berserker: Khazan』

- ・ローンチ日程 未定
- ・地域 韓国、日本、グローバル²
- ・プラットフォーム PC/コンソール
- ・IP 『アラド戦記』
- ・ジャンル ハードコアアクションRPG
- ・ビジネスモデル 開発/配信

『NAKWON: LAST PARADISE』

- ・ローンチ日程 未定
- ・地域 韓国、グローバル²
- ・プラットフォーム PC
- ・IP 新規
- ・ジャンル エクストラクションサバイバル
- ・ビジネスモデル 開発/配信

『OVERKILL¹』

- ・ローンチ日程 未定
- ・地域 韓国
- ・プラットフォーム PC/モバイル
- ・IP 『アラド戦記』
- ・ジャンル 3DアクションRPG
- ・ビジネスモデル 開発/配信

『MapleStory N³』

- ・ローンチ日程 未定
- ・地域 未定
- ・プラットフォーム PC
- ・IP 『メイプルストーリー』
- ・ジャンル MMORPG
- ・ビジネスモデル 開発/配信

『Vindictus: Defying Fate』

- ・ローンチ日程 未定
- ・地域 韓国、グローバル²
- ・プラットフォーム PC/コンソール
- ・IP 『マビノギ英雄伝』
- ・ジャンル 未定
- ・ビジネスモデル 開発/配信

1 仮のタイトルです。

2 韓国、中国、日本以外の地域が含まれます。

3 MapleStory N³は、ブロックチェーン技術と『メイプルストーリー』のIPを融合させたPCのMMORPGです。

4 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

5 上記は当社のパイプラインの全てのタイトルを網羅したものではありません、一部タイトルを抜粋したものです。



参考資料

財務データ

業績概要及び主要ユーザー指標

(単位: 百万円、但し 1株当たりの数値は除く)

	2023年 第1四半期	2023年 第2四半期	2023年 第3四半期	2023年 第4四半期	2024年 第1四半期	前年同期比 変化率 (%)
(地域別)						
韓国	¥64,942	¥62,071	¥75,855	¥52,462	¥57,340	(12%)
中国	43,080	18,231	24,044	15,133	29,182	(32%)
日本	3,609	2,313	3,132	2,879	3,630	1%
北米及び欧州	5,156	5,461	8,925	8,162	9,919	92%
その他の地域 ¹	7,300	6,360	8,300	5,941	8,347	14%
(プラットフォーム別)						
PC ²	93,070	65,340	85,964	59,804	79,297	(15%)
モバイル	31,017	29,096	34,292	24,773	29,121	(6%)
売上収益	124,087	94,436	120,256	84,577	108,418	(13%)
営業利益	56,275	27,614	46,310	4,546	29,146	(48%)
四半期利益(損失)³	52,791	24,538	35,167	(41,887)	35,918	(32%)
1株当たり四半期利益(損失)	61.63	28.80	41.28	(49.47)	42.77	
適用為替レート						
100韓国ウォン/日本円	10.41	10.46	11.02	11.22	11.19	7%
中国元/日本円	19.34	19.56	19.97	20.59	20.79	7%
米ドル/日本円	132.34	137.37	144.62	147.89	148.61	12%
主要PC及びコンソールユーザー指標						
MAU(百万)	15.5	14.3	14.1	17.4	18.3	18%
課金ユーザー数	3.5	3.2	3.3	3.2	3.1	(11%)
課金率	22.5%	22.5%	23.7%	18.2%	17.0%	
ARPPU(会計基準)	15,074	9,553	11,230	8,104	12,545	(17%)

1 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

2 PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

3 四半期利益(損失)とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益(損失)です。

売上原価及び販管費¹

(単位:百万円)

	2023年度				2024年度
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期
売上原価 ¹	¥34,233	¥32,804	¥35,908	¥34,993	¥40,557
ロイヤリティ ²	14,529	11,206	11,378	8,768	11,862
人件費 ³	13,861	14,857	17,681	19,504	19,131
その他 ⁴	5,843	6,741	6,849	6,721	9,564
販売費及び一般管理費 ¹	32,883	34,283	37,720	42,854	32,723
人件費	5,690	7,274	7,690	8,765	7,454
支払手数料 ⁵	10,448	9,828	11,625	9,084	9,476
研究開発費	5,944	5,666	6,093	6,916	5,411
広告宣伝費	6,709	7,219	7,669	11,380	5,430
減価償却費	795	907	910	1,696	1,012
その他	3,297	3,389	3,733	5,013	3,940
その他の収益 ⁶	344	583	293	513	199
その他の費用 ⁷	1,040	318	611	2,697	6,191
内、減損損失	1,026	287	353	1,374	6,161

1 売上原価、販売費及び一般管理費の内訳は決算発表用に集計したもので、監査法人のレビューを受けておりません。

2 売上原価の「ロイヤリティ」は、当社がゲーム配信するために、ゲームの開発元からライセンスを受けることに伴い、ゲーム開発会社に対して支払う費用を表しております。

3 売上原価の「人件費」は、当社の既存タイトルを運用する開発者、アップデートをサポートする従業員など、いわゆるライブオペレーションに携わる従業員への給与及び賞与を含んでおります。

4 売上原価の「その他」は、主に既存タイトル、インターネット接続設備、当社のサーバーやコンピュータ機器に関連する有形及び無形資産の減価償却費などを含んでおります。

5 販売費及び一般管理費の「支払手数料」には、PCオンラインゲーム内においてユーザーが課金する際に利用する外部決済会社への手数料、当社グループの日本国内におけるモバイルブラウザゲームに係る通信キャリアに対して発生する支払手数料、全世界における当社グループのモバイルネイティブゲームに関してApple/Googleに支払われる手数料、全世界における当社グループのPCオンラインゲームに関してSteamに支払われる手数料、モバイルブラウザゲームに関するプラットフォーム手数料を含んでおります。

6 「その他の収益」は営業外収益、ポイント消却益、有形固定資産売却益などを含んでおります。

7 「その他の費用」は営業外費用、有形固定資産の除売却損失、有形固定資産に係る減損損失、無形資産に係る減損損失、その他の非流動資産に係る損失などの項目を含んでおります。また、ゲーム著作権の減損損失及びのれんの減損損失などが含まれております。

損益計算書における営業利益以下の項目

(単位:百万円)

	2023年度				2024年度
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期
営業利益	¥56,275	¥27,614	¥46,310	¥4,546	¥29,146
金融収益 ¹	14,075	16,763	13,204	7,108	25,680
金融費用 ²	422	322	6,294	11,246	518
再評価による(損失)又は損失の戻入 ³	2,719	463	(822)	3,893	692
持分法による投資利益又は(損失)	(744)	(1,691)	461	(1,536)	(761)
持分法による投資の減損損失	-	-	-	(44,425)	-
税引前四半期利益又は(損失)	71,903	42,827	52,859	(41,660)	54,239
法人所得税費用	18,637	18,372	17,374	462	18,288
非支配持分	475	(83)	318	(235)	33
四半期利益(損失) ⁴	52,791	24,538	35,167	(41,887)	35,918

1 金融収益は、主に現金預金等に係る受取利息を含みます。また、2023年第1四半期、第2四半期、第3四半期及び2024年第1四半期の金融収益は、外貨建ての現金預金及び売掛金等に係る為替差益を含みます。

2 2023年第4四半期の金融費用は主に外貨建ての現金預金及び売掛金等に係る為替差損によるものです。

3 再評価による(損失)又は損失の戻入は、暗号資産の再評価から生じた損益です。

4 四半期利益(損失)とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益(損失)です。

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	2023年 第1四半期 連結累計期間	2024年 第1四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥28,533	¥12,183
投資活動によるキャッシュ・フロー	(112,126)	(45,305)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(32,314)	(11,881)
現金及び現金同等物の増減額	(115,907)	(45,003)
現金及び現金同等物の期首残高	409,368	280,515
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	(1,796)	8,715
現金及び現金同等物の期末残高	291,665	244,227

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2023年 12月31日	2024年 3月31日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥280,515	¥244,227
その他の預金	316,243	355,093
その他	92,748	121,997
流動資産合計	689,506	721,317
非流動資産		
有形固定資産	28,854	29,323
のれん	43,924	44,809
無形資産	17,847	25,612
持分法で会計処理されている投資	58,120	61,692
その他の金融資産(非流動)	179,199	210,971
その他	80,653	84,221
非流動資産合計	408,597	456,628
資産合計	1,098,103	1,177,945

	2023年 12月31日	2024年 3月31日
負債		
流動負債		
未払法人所得税	17,932	25,703
借入金	-	-
その他	71,442	71,608
流動負債合計	89,374	97,311
非流動負債		
借入金	-	-
その他	102,154	115,880
非流動負債合計	102,154	115,880
負債合計	191,528	213,191
資本		
資本金	47,510	48,228
資本剰余金	26,719	27,475
自己株式	(45,046)	(2,800)
その他の資本の構成要素	159,857	193,791
利益剰余金	707,227	687,473
非支配持分	10,308	10,587
資本合計	906,575	964,754
負債及び資本合計	1,098,103	1,177,945

報告セグメントの収益及び損益¹

(単位:百万円)

	2023年				2024年
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期
日本					
外部収益	¥1,258	¥1,072	¥1,291	¥1,347	¥1,542
セグメント利益又は(損失)	(542)	(1,610)	(1,359)	(1,042)	(785)
韓国					
外部収益	117,877	89,590	114,093	76,222	97,002
セグメント利益又は(損失)	59,945	33,321	51,644	13,946	38,800
中国					
外部収益	1,081	647	689	771	1,312
セグメント利益又は(損失)	633	190	217	260	808
北米					
外部収益	3,432	2,948	3,851	4,715	5,732
セグメント利益又は(損失)	(1,554)	(2,713)	(1,795)	(2,301)	(1,191)
その他の地域					
外部収益	439	179	332	1,522	2,830
セグメント利益又は(損失)	(1,509)	(1,950)	(2,149)	(4,188)	(2,509)
調整額					
外部収益	-	-	-	-	-
セグメント利益又は(損失)	(2)	111	70	55	15
合計					
外部収益	124,087	94,436	120,256	84,577	108,418
セグメント利益又は(損失)	56,971	27,349	46,628	6,730	35,138

¹ 当社グループ各社の所在地別の収益・損益を記載したものです。売上が発生した地域別に当社グループの収益・損益を記載したものではありません。

ネクソン日本法人単体財務諸表¹ (1)

(単位:百万円)

損益計算書	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度
売上高	¥5,208	¥5,927	¥7,024	¥6,016	¥5,411	¥5,898	¥5,872	¥5,920
売上原価	3,134	3,438	3,510	3,249	2,681	3,040	3,092	3,256
売上総利益	2,074	2,489	3,514	2,767	2,730	2,858	2,780	2,664
販売費及び一般管理費	6,736	6,941	9,447	7,910	7,893	11,269	13,158	10,722
営業利益又は(損失)	(4,662)	(4,452)	(5,933)	(5,143)	(5,163)	(8,411)	(10,378)	(8,058)
営業外収益	636	5,049	15,646	32,565	47,902	94,274	87,912	105,799
内、受取配当金	22	4,612	15,025	30,313	46,460	87,397	76,891	100,098
営業外費用	1,826	1,969	9,352	4,063	2,802	1,700	4,747	176
経常利益又は(損失)	(5,852)	(1,372)	361	23,359	39,937	84,163	72,787	97,565
特別利益	852	58	109	635	189	1,007	8,417	756
特別損失	39,573	9,643	138	77	647	78	1,123	907
税引前当期純利益又は(税引前当期純損失)	(44,573)	(10,957)	332	23,917	39,479	85,092	80,081	97,414
法人税等及び法人税等調整額	(201)	234	755	1,520	2,327	6,425	6,600	6,827
当期純利益又は(当期純損失)	(44,372)	(11,191)	(423)	22,397	37,152	78,667	73,481	90,587

1 有価証券報告書に記載されている各年度の株式会社ネクソンの単体の財務諸表の抜粋。なお、株式会社ネクソンの単体財務諸表は日本基準(J-GAAP)にもとづいて作成(当社の連結財務諸表の報告基準は国際会計基準(IFRS))。

ネクソン日本法人単体財務諸表¹ (2)

(単位:百万円)

貸借対照表	2016年 12月31日	2017年 12月31日	2018年 12月31日	2019年 12月31日	2020年 12月31日	2021年 12月31日	2022年 12月31日	2023年 12月31日
流動資産	¥52,632	¥42,946	¥55,209	¥45,374	¥85,462	¥144,774	¥135,225	¥150,605
内、現金及び預金	49,531	41,868	53,096	43,100	83,523	143,334	131,959	145,925
固定資産	6,438	5,494	4,836	17,630	17,851	44,903	35,848	39,690
有形固定資産	74	7	3	1	6	5	1	23
無形固定資産	-	-	-	-	-	-	-	-
投資その他の資産	6,364	5,487	4,833	17,629	17,845	44,898	35,847	39,667
資産合計	59,070	48,440	60,045	63,004	103,313	189,677	171,073	190,295
流動負債	2,341	1,796	2,303	2,037	2,085	4,376	4,523	3,018
固定負債	448	457	415	363	469	468	640	892
負債合計	2,789	2,253	2,718	2,400	2,554	4,844	5,163	3,910
株主資本	50,669	41,230	50,838	53,133	92,510	174,099	149,456	169,546
資本金	3,307	9,183	14,199	17,757	22,470	34,167	38,881	47,412
資本剰余金	88,621	43,021	36,846	39,981	21,720	33,417	38,131	46,662
内、その他資本剰余金	86,064	34,588	23,397	22,974	-	-	-	-
利益剰余金	(41,259)	(10,974)	(206)	22,614	48,320	122,547	87,243	119,251
内、その他利益剰余金	(41,476)	(11,191)	(423)	22,397	48,103	122,330	87,026	119,034
自己株式	(0)	-	(0)	(27,219)	(0)	(16,032)	(14,799)	(43,779)
評価・換算差額等	77	(10)	(21)	(28)	(21)	(15)	460	525
新株予約権	5,535	4,967	6,510	7,499	8,270	10,749	15,994	16,314
純資産合計	56,281	46,187	57,327	60,604	100,759	184,833	165,910	186,385
株主資本等変動計算書(抜粋)	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年
剰余金の配当	(4,352)	-	-	-	(4,418)	(4,440)	(8,785)	(8,579)
自己株式の取得	(5,000)	(10,000)	(1)	(27,218)	(2,783)	(16,032)	(98,767)	(78,980)
自己株式の消却	5,000	10,000	-	-	30,002	-	100,000	50,000

1 有価証券報告書に記載されている各年度の株式会社ネクソンの単体の財務諸表の抜粋。なお、株式会社ネクソンの単体財務諸表は日本基準(J-GAAP)にもとづいて作成(当社の連結財務諸表の報告基準は国際会計基準(IFRS))。

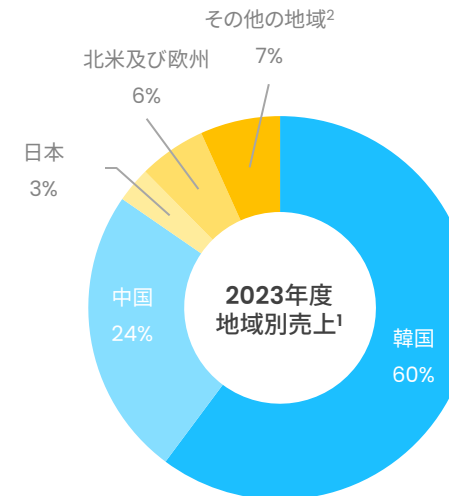
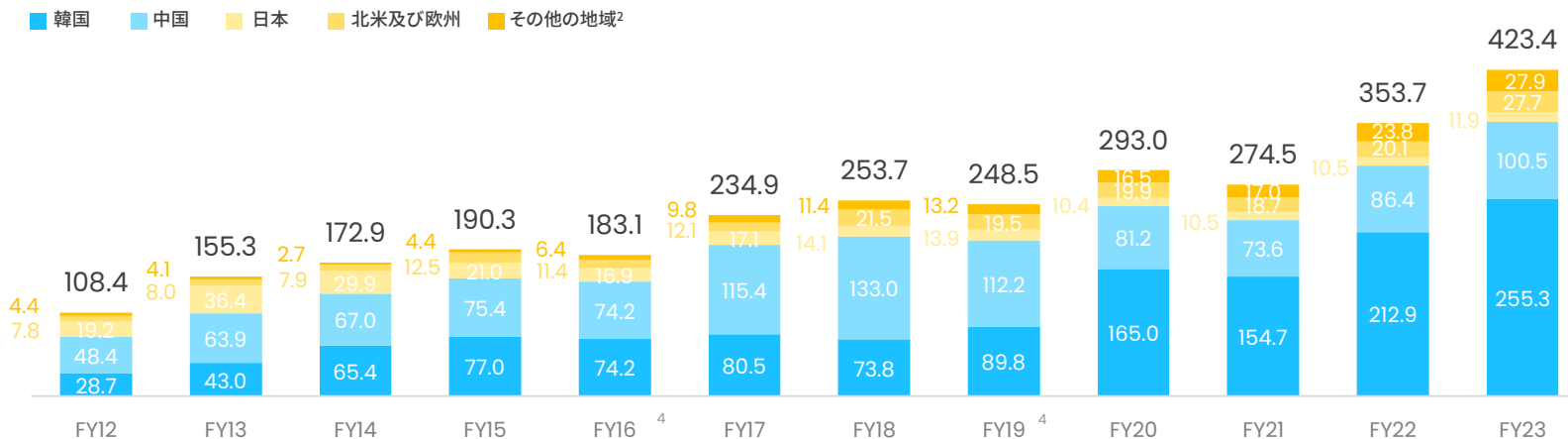
報告セグメントの従業員数

正社員数	2023年 3月31日	2023年 6月30日	2023年 9月30日	2023年 12月31日	2024年 3月31日
日本	270	268	264	266	258
韓国	6,216	6,397	6,570	6,675	7,124
中国	191	192	190	190	190
北米	435	441	446	440	311
その他の地域	576	624	646	660	683
合計	7,688	7,922	8,116	8,231	8,566

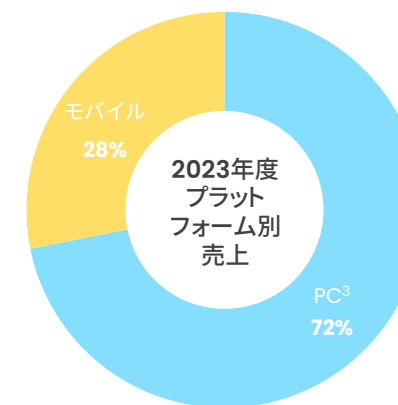
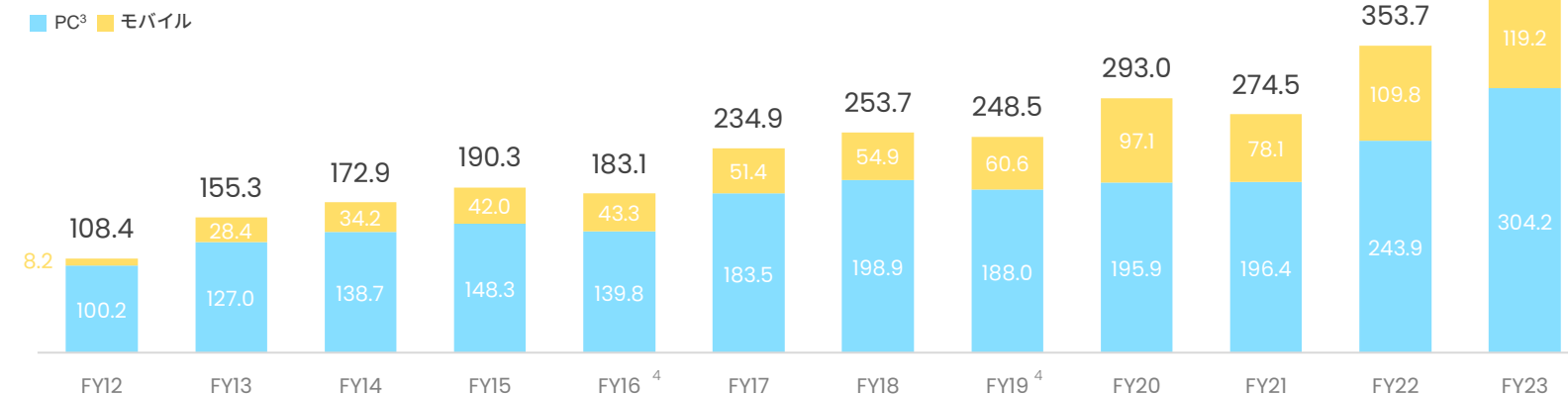
業績推移

(単位:十億円)

地域別売上¹



プラットフォーム別売上



¹ 売が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

³ PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

² 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

⁴ 2016年及び2019年の売上は、一定為替レートベースでは成長。

ネクソンのIP



『アラド戦記』シリーズ



2005年に配信開始



シリーズ合計の登録ユーザー数は全世界で8億5,000万人超



シリーズ合計の累計総売上高は220億ドルを超える



『スターウォーズ』、『ハリーポッター』や『アベンジャーズ』シリーズの累計興行収入との比較では2倍超¹



18年間進化し続ける多種多様なキャラクター、スキル及びコミュニティによる深く没入感のある世界



モバイル版を2022年3月24日に韓国で配信開始し、2024年5月21日に中国で配信予定。韓国ゲーム協会による2022年最優秀ゲーム大賞を受賞



シンプルな操作性でレベルを問わず誰もが楽しめる。アクション溢れる爽快なゲームプレイとドット絵が最大の魅力の世界最大規模の人気アクションRPG

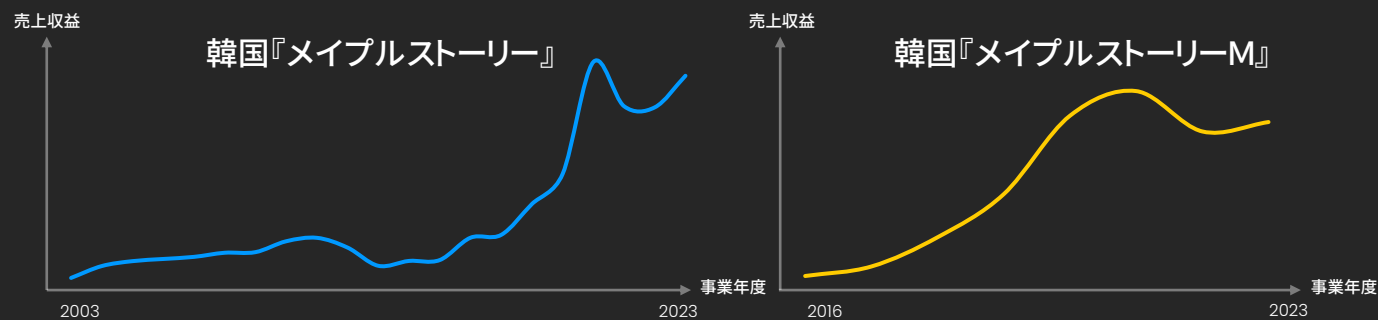
¹ 2024年5月13日時点における累積興行収入 (出典: BoxOfficeMojo.com)

² この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作権、その他法的に保護された対象物です。



『メイプルストーリー』シリーズ

- 2003年配信開始
- PC及びモバイル版合計の登録ユーザー数は全世界で2億5,000万人超。韓国における登録ユーザー数は人口の45%に相当
- PC、モバイル版を合わせたシリーズの累計総売上高は50億ドルを超える
- PC、モバイル版を合わせた 累計総売上高は、大人気ディズニー映画『アナと雪の女王』シリーズの累計興行収入を超える¹⁾
- 配信開始から21年のロングランタイトル。ユーザー数及び売上収益が継続的に成長。キャラクターのカスタマイズが楽しく、シンプルでありながら、マスターするのは難しい世界で大人気のMMORPG



¹⁾ 2024年5月13日時点における累積興行収入
(出典: BoxOfficeMojo.com)

²⁾ この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作権、その他法的に保護された対象物です。

『カートライダー』シリーズ



2004年配信開始



シリーズ合計の登録ユーザー数は3億8,000万人超



韓国、台湾では、それぞれ人口の半分、45%以上がプレイした経験のあるゲーム



シリーズ合計の累計総売上高は10億ドルを超える



誰でも直観的に操作方法が分かる、スピード感満載のオンライン・カジュアルレーシングゲーム。プレイヤーの好みに合わせてカスタマイズできる魅力的なキャラクターが人気





『カートライダードリフト』が2023年第1四半期に正式ローンチ


1 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

『サドンアタック』

 2005年配信開始

 登録ユーザー数は2,300万人超







 累計総売上高は8億ドルを超える

 誰でも手軽に、そして直観的にプレイできる、高速アクションが魅力のオンラインFPS

1 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。



『風の王国』シリーズ

-  1996年配信開始
-  PC及びモバイル版合計の登録ユーザー数は2,600万人超
-  PC、モバイル版を合わせたシリーズの累計総売上高は6億ドルを超える
-  配信開始から28年が経過する、サービス期間世界最長のグラフィックMMORPG
-  2020年7月15日にモバイル版配信開始
-  高句麗王朝を描いた歴史的物語を原作とする息の長い人気オンラインゲーム

1 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。



『マビノギ』



2004年配信開始



登録ユーザー数は2,000万人超



累計総売上高は7億ドルを超える



まるで日常生活を体験しているような魅力的なコンテンツと現代音楽、ファッション、料理などが合わさったMMORPG。このジャンルに多い戦闘中心のバトルゲームとは一味違ったユニークな作品

1 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

用語集

用語 / 略称	意味
FPS (ファーストパーソン・シューティングゲーム)	プレイヤーが3Dグラフィックスの中でゲームキャラクターの視点でプレイするゲームです。
MMORPG (多人数同時接続型オンラインRPG)	「多人数」(通常は数百人以上)のプレイヤーが同時にゲームに参加するオンライン・ロールプレイングゲームです。
MAU (月次アクティブ・ユーザー数)	当社グループのPCオンラインゲームにログインし、プレイした月間ユーザー総数です。 当該資料内では、特定の四半期における3ヶ月間の平均値です。当社グループのPCオンラインゲームとは、当社グループが開発・配信するゲーム、当社グループが開発し、当社グループ外のパブリッシャーを通じて配信するゲーム、当社グループが配信権を獲得して配信する当社グループ以外の会社が開発したゲームです。
ARPPU (課金ユーザー1人あたりの平均月間売上高)	月間総売上高を月間課金ユーザー数で除した数値です。当該資料内では、特定の四半期における3ヶ月間の平均値です。月間総売上高とは、ゲーム内課金から発生する売上収益で、PCオンライン売上収益内のその他の売上収益(PCカフェ利用料など)は含まれません。
課金率	月間課金ユーザー数を月次アクティブ・ユーザー数で除した数値です。当該資料内では、特定の四半期における3ヶ月間の平均値をそれぞれ用いて算出しています。
MCCU (最大同時接続ユーザー数)	特定の時点で同時に一つのゲームにアクセスしているユーザーの最大数。ゲームの人気度を測定する際に用いられます。
Closed Beta Test (CBT)	限定された数のユーザーやグループを対象に一定期間サービスされるゲームの試用版(β版)のことです。また、リミテッドβテストとは、クローズドβテストよりも参加ユーザー数やグループ数が更に限定される試用モデルです。
Open Beta Test (OBT)	参加人数を制限せずに一定期間サービスされるゲームの試用版(β版)のことです。通常CBT後に実施されます。
Tier1アップデート	PCオンラインゲームの既存タイトルにおける大型アップデート。通常は、第1四半期、第3四半期など季節的に活況となる時期に実施されます。
Tier2アップデート	PCオンラインゲームの既存タイトルにおける小規模なアップデートのことで、年中実施されます。

免責事項

本プレゼンテーションは、投資家の方々に当グループに関する参照情報をご提供することを目的としており、当社の株式その他の有価証券等の売買等を勧誘又は推奨するものではありません。株式会社ネクソン（「ネクソン」）は本プレゼンテーションの正確性、適用性または網羅性を検証しておらず、これらに対する責任もお引き受けいたしません。本プレゼンテーションには、年次報告書の「リスク要因」「経営陣による財務状態と業績結果の説明と分析」及び「事業」の見出しのもとで記載される情報など、ネクソンまたはその株式売却に関する全ての該当情報を記載していません。当社の株式に関する投資決定は、開示文書に記載されている情報のみに基づいて行うものとし、開示文書に掲載されている詳細情報を参照しつつ、全てを考慮した投資決定が適格とされます。

本プレゼンテーションは一般に公正妥当と認められている会計基準（GAAP）以外の財務指標もご提供しており、売上収益、営業利益と純利益、およびこれらに基づいて計算した比率なども記載しております。GAAPではない財務指標のみを考慮することや、IFRSに準拠しつつ当社の連結財務諸表に表示して最も直接的に比較できる財務指標の代替指標として、GAAPではない財務指標を考慮することは行ってはならないものとします。

本プレゼンテーションには、将来に関する記述が含まれています。場合によっては、将来に関する記述であることが、「予想する」「仮定する」「信じる」「推定する」「期待する」「予測する」「かもしれない」「計画する」「潜在的な」「予測する」「模索する」「・・・べきである」または「・・・であろう」などの用語や、その他の同じような文言によって特定することができます。これらの記述では、当社の財務状況や業績結果について、予想を説明し、戦略を特定し、試算を述べ、その他の将来に関する情報を述べています。本プレゼンテーションの将来に関する記述には、当社の事業と業績に関する各種リスク、不確実性、仮定があります。これらの将来に関する記述で表明されている予想が達成されず、実際の結果が予想と大幅に異なり、予想より悪くなることもありえます。予想と大幅に異なる実際の結果を生じさせる可能性がある潜在リスクと不確実性には、以下等があります。

免責事項

- 当社の重要なゲームタイトルが引き続き成長と人気を確保する
- 当社が重要なライセンス提携会社と良好な関係を維持できる
- 当社が今後も中国で現地の提携会社などを通じてゲームを提供できる
- 当社がオンラインゲーム業界で効果的に競争できる
- 当社がハッキング、ウィルス、セキュリティ侵入及びその他のテクニカルな難題に対処できる
- 為替レートの変動
- 当社が当社のブランド名を維持して、当社のブランド名で更に開発できる
- 新しい会社、事業、技術、サードパーティのゲームの効果的な買収、及び減損を計上できる可能性
- 基本インフラ、無料プレイ/アイテム・ベースの売上高創出モデルなどで、今後もオンラインゲーム市場が成長
- 当社が新しい技術に適応できる
- 当社が、当社に有利な条件で、サードパーティのゲームタイトルのライセンス契約を締結できる
- 当社の知的所有権の効果的な防衛、及び
- 当社が事業を営んでいる諸国における法制、規制、会計、税務の変更

本プレゼンテーションに記載されている将来に関する記述に変更や改訂を行い、最新情報または将来の出来事などを記述に反映させる義務はネクソンにないものとし、ネクソンはこのような義務から免責されるものとします。

本プレゼンテーションに記載されている将来に関する記述に不当に頼ることのないようご注意ください。

2024年度第2四半期 決算発表スケジュール

2024年度第2四半期決算発表は

2024年8月8日(木曜日)

を予定しております。

同日、機関投資家、アナリスト及びメディア向けに決算説明電話会議を行う予定です。

決算説明電話会議の詳細は、決算発表日の約1か月前を目安に当社IRサイトに掲載致します。

