



# 決算説明資料 2021年度第1四半期

オーウェン・マホニー 代表取締役社長 | 植村 士朗 代表取締役 最高財務責任者

2021年5月12日 株式会社ネクソン



記載内容の一部に下記の通り誤りがありましたので、2021年11月18日付で訂正いたします。  
P.30 「その他資本剰余金」の2020年12月31日時点の金額を修正



# CEO ハイライト

# CEOメッセージ サマリー

|   |                          |                                                                                                                                                                       |
|---|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 好調な第1四半期業績               | <ul style="list-style-type: none"><li>- 既存のバーチャルワールドが業績を牽引</li><li>- 売上収益は会計基準ベースで前年同期比7%、一定為替レート<sup>1</sup>ベースでは3%の増加</li></ul>                                     |
| 2 | バーチャルワールドは長期に渡り成長する      | <ul style="list-style-type: none"><li>- 直線的ではなく、何年、何十年に渡って成長</li><li>- ネクソンはバーチャルワールドの制作・育成を熟知した経験豊かな人材に恵まれる数少ない企業</li></ul>                                          |
| 3 | 新しいバーチャルワールドによる著しい成長チャンス | <ul style="list-style-type: none"><li>- 『アラド戦記モバイル』、『KartRider: Drift』、Embark Studiosのタイトルを含む新作バーチャルワールドの配信を準備中</li><li>- これらの新作は、収益力に段違いの変化を生む可能性を秘める</li></ul>      |
| 4 | 短期トレンドに影響を及ぼすいくつかの要素     | <ul style="list-style-type: none"><li>- 2020年の好業績は高い比較水準</li><li>- 地域やゲームによっては、パンデミックの終息に伴い、短期的なプレイヤーエンゲージメントの低下が予想される</li><li>- 有料アイテム獲得率の透明性向上に対するコミットメント</li></ul> |

<sup>1</sup> 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。



# CFO ハイライト



# 2021年度第1四半期 業績

# 2021年度第1四半期 業績ハイライト

売上収益は計画通りの着地。主要タイトルの好調により前年同期比で成長

## 売上収益

- 当社業績予想レンジ内で着地。中国、北米及び欧州、その他の地域<sup>1</sup>が想定を上回った一方で、韓国は想定を下回った
- 前年同期比で成長。『メイプルストーリー』、『風の王国:Yeon』、『KartRider Rush+』による増収が、中国『アラド戦記』による減収を上回った

## 営業利益

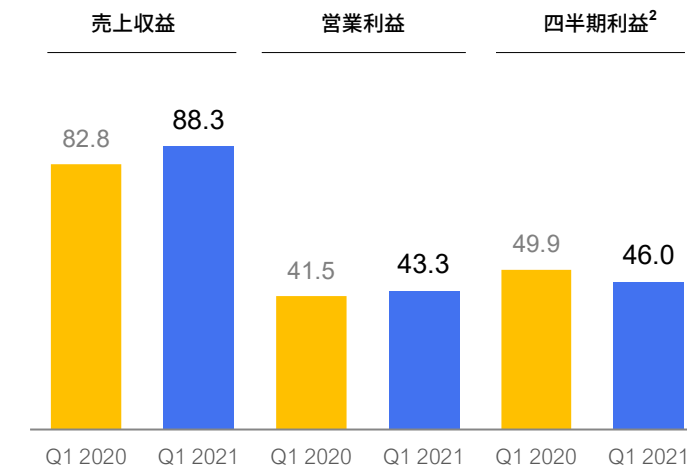
当社業績予想を上回った。支払手数料、広告宣伝費などの費用が計画を下回ったことが主な要因

## 四半期利益<sup>2</sup>

当社業績予想を上回った。米ドル建ての現金預金等について181億円の為替差益が発生したことが主な要因

|                        | 2020年<br>第1四半期<br>実績 | 2021年<br>第1四半期<br>業績見通し | 2021年<br>第1四半期<br>実績 | 前年<br>同期比 |
|------------------------|----------------------|-------------------------|----------------------|-----------|
| (単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く) |                      |                         |                      |           |
| 売上収益                   | ¥82,762              | ¥82,770 ~ ¥89,129       | ¥88,313              | 7%        |
| PCオンライン <sup>3</sup>   | 65,725               | 60,326 ~ 64,571         | 65,768               | 0%        |
| モバイル                   | 17,037               | 22,444 ~ 24,558         | 22,545               | 32%       |
| 営業利益                   | 41,543               | 35,265 ~ 41,922         | 43,321               | 4%        |
| 四半期利益 <sup>2</sup>     | 49,911               | 26,019 ~ 30,920         | 46,034               | (8%)      |
| 1株当たり四半期利益             | 56.57                | 29.33 ~ 34.85           | 51.86                |           |
| 為替レート                  |                      |                         |                      |           |
| 100韓国ウォン／日本円           | 9.15                 | 9.45                    | 9.45                 | 4%        |
| 中国元／日本円                | 15.62                | 16.00                   | 16.00                | 5%        |
| 米ドル／日本円                | 108.92               | 104.17                  | 104.17               | (3%)      |

(単位:十億円)



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 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです。

3 PCI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。

# 2021年度第1四半期 売上構成

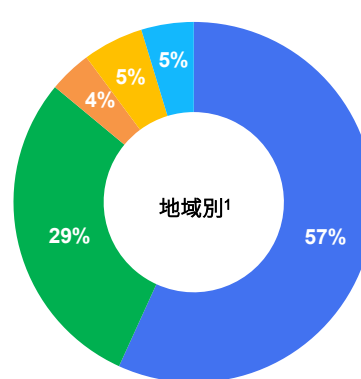
中国を除く全地域が前年同期比で成長。韓国は当社業績予想を下回った

## 2021年度第1四半期業績

(単位:百万円)

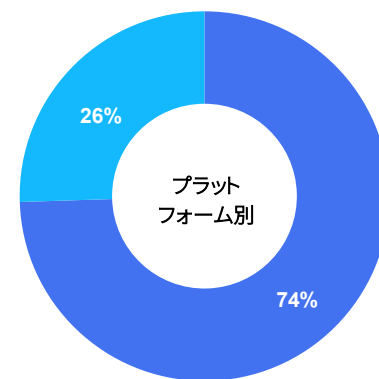
|                      | 2020年<br>第1四半期 | 2021年第1四半期  |                             | 前年同期比変化率(%) |                             |
|----------------------|----------------|-------------|-----------------------------|-------------|-----------------------------|
|                      |                | 会計基準<br>ベース | 一定為替<br>レートベース <sup>4</sup> | 会計基準<br>ベース | 一定為替<br>レートベース <sup>4</sup> |
| 地域別 <sup>1</sup>     |                |             |                             |             |                             |
| 韓国                   | ¥39,744        | ¥50,167     | ¥48,219                     | 26%         | 21%                         |
| 中国                   | 33,499         | 25,798      | 24,883                      | (23%)       | (26%)                       |
| 日本                   | 1,567          | 3,382       | 3,304                       | 116%        | 111%                        |
| 北米及び欧州               | 4,168          | 4,814       | 4,868                       | 16%         | 17%                         |
| その他の地域 <sup>2</sup>  | 3,784          | 4,152       | 4,020                       | 10%         | 6%                          |
| 売上収益合計               | 82,762         | 88,313      | 85,294                      | 7%          | 3%                          |
| プラットフォーム別            |                |             |                             |             |                             |
| PCオンライン <sup>3</sup> | 65,725         | 65,768      | 63,431                      | 0%          | (3%)                        |
| モバイル                 | 17,037         | 22,545      | 21,863                      | 32%         | 28%                         |
| 売上収益合計               | 82,762         | 88,313      | 85,294                      | 7%          | 3%                          |
| 為替レート                |                |             |                             |             |                             |
| 100韓国ウォン／日本円         | 9.15           | 9.52        | 9.15                        | 4%          |                             |
| 中国元／日本円              | 15.62          | 16.33       | 15.62                       | 5%          |                             |
| 米ドル／日本円              | 108.92         | 105.90      | 108.92                      | (3%)        |                             |

## 2021年度第1四半期 売上構成比率



地域別<sup>1</sup>

- 韓国 57%
- 中国 29%
- 日本 4%
- 北米及び欧州 5%
- その他の地域<sup>2</sup> 5%



プラットフォーム別

- PCオンライン<sup>3</sup> 74%
- モバイル 26%

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。

5 PCオンラインゲームの主要ユーザー指標（MAU、課金率及びARPPU）については、本プレゼンテーションの参考資料をご参照ください。

# 2021年度第1四半期 韓国 / 中国ハイライト

## 韓国

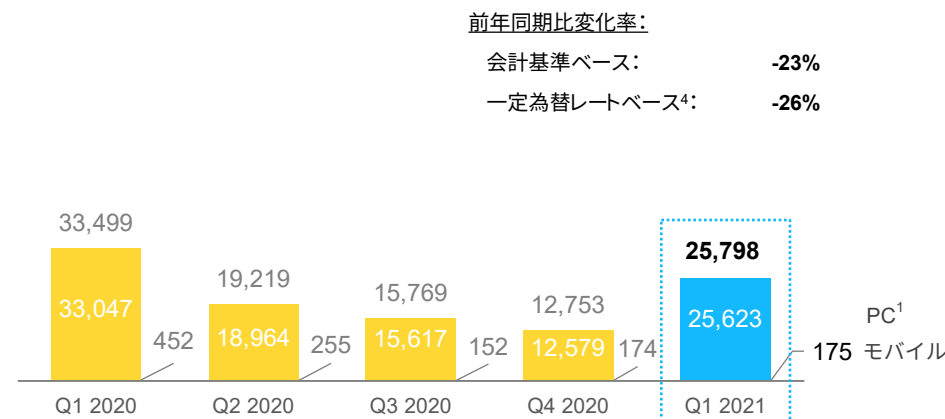
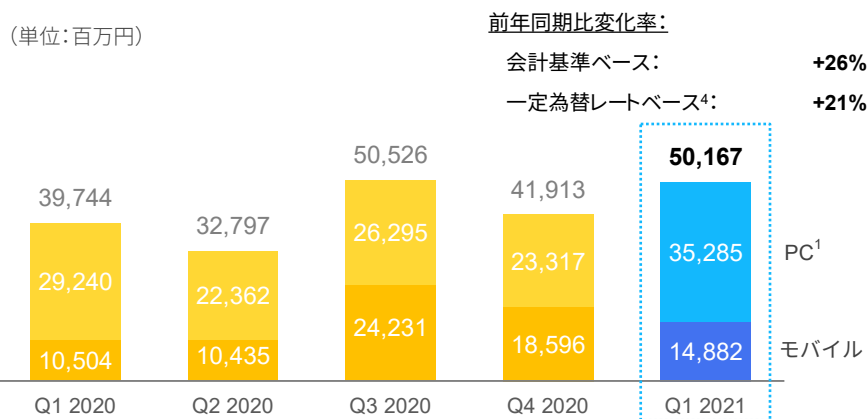
当社業績予想を下回った。『メイプルストーリー』及び『KartRider Rush+』が想定を下回ったことが主な要因

- PC<sup>1</sup>売上収益は前年同期比21%増加
  - 『メイプルストーリー』: 冬季アップデートの好評により前年同期比で成長。一方で、当四半期後半の売上収益が想定以下であったことから業績予想を下回った。詳細は、次ページを参照
  - 『FIFA ONLINE 4<sup>2</sup>』: 旧正月パッケージ販売やプロモーションの好評により、前年同期比で成長
  - 『アラド戦記』(+13%) / 『サドンアタック』(+56%) : 前年同期比で成長
- モバイル売上収益は前年同期比42%増加
  - 『風の王国: Yeon』、『KartRider Rush+』及び『FIFA MOBILE<sup>3</sup>』の増収寄与
  - 『メイプルストーリーM』: 前年同期比69%成長

## 中国

当社業績予想を上回った。『アラド戦記』が想定を上回ったことが主な要因

- 旧正月アップデートを実施 (1/21 – 4/8)
- 前四半期比でMAUが減少。旧正月アップデートの効果が薄れたことが要因
- 前四半期比の課金ユーザー数は横ばい。コア層の課金ユーザーが安定的に推移したことが要因。第1四半期における課金ユーザー数が当社の想定を上回ったことから、売上収益は当社業績予想をやや上回った
- 前四半期比のARPPU及び売上収益は季節性により増加
- 前年同期比でMAU及び課金ユーザー数は減少。ユーザーエンゲージメントの低下及びボット制裁の強化が要因。ARPPUはおよそ横ばい
- 売上収益は前年同期比で減少。アクティブユーザー数及び課金ユーザー数の減少が要因



1 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。

2 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(PC)、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』(モバイル)です。

3 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』です。

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。

# 韓国『メイプルストーリー』

## ユーザーとのコミュニケーション及びゲームの透明性改善のための取り組み



- 2月後半に、確率型アイテムの獲得率などゲームに関する情報がわかりづらく、コミュニケーションが不足しているとの意見がユーザーから上がった
- それに伴い、年初から高い水準で推移していたアクティブユーザー数が2月後半以降減少
- 当社は、ユーザーの意見を真摯に受け止め、迅速にコミュニケーション及び開示の改善を行い、信頼を維持するため、現在までに主として3つの取り組みを実施
  - ユーザーに対し、3月から4月にかけて補償を実施
  - 韓国で配信中の主要ゲームにおける全有料確率型アイテムの確率公開を行う方針を公表。すでに一部の確率公開を実施し、今後も順次公開予定
  - ユーザーを代表するインフルエンサーとの直接対話を通じて意見を募集。更に開発者がユーザーの質問や提案に答えるための掲示板を開設
- プレイヤーに誤解が生じないように、今後も開示やプレイヤーとのコミュニケーションを継続的に向上させる

# 2021年度第1四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域<sup>1</sup> ハイライト

## 日本

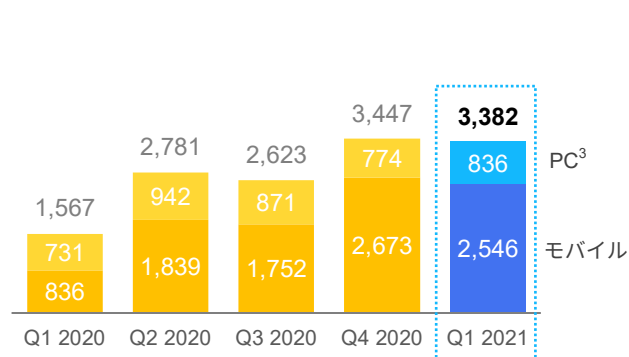
業績予想レンジ内で着地。売上収益は前年同期比で2倍超に増加

- 『V4』、『FIFA MOBILE<sup>2</sup>』、『TRAHA』に加え、第1四半期に配信開始した『ブルーアーカイブ』が寄与
- 『メイプルストーリー』の売上収益は前年同期比で37%成長

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+116%**  
一定為替レートベース<sup>4</sup>: **+111%**



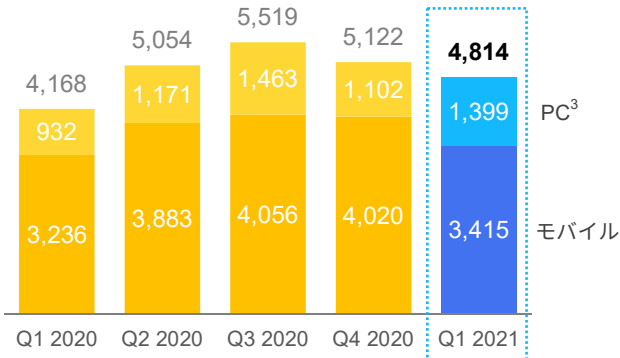
## 北米及び欧州

業績予想を上回った。『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』の売上収益が想定を上回ったことが要因

- 『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』は前年同期比でそれぞれ136%、78%成長
- 『KartRider Rush+』及び『V4』が増収寄与

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+16%**  
一定為替レートベース<sup>4</sup>: **+17%**



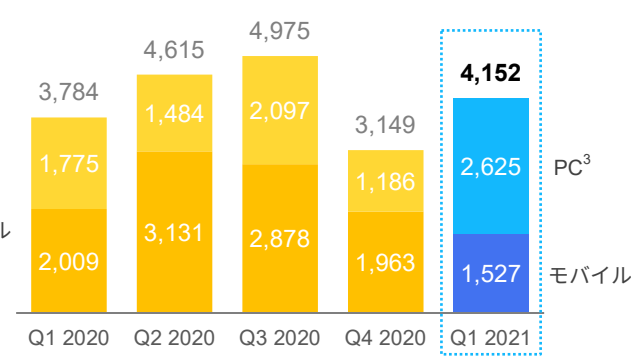
## その他の地域<sup>1</sup>

業績予想を上回った。『メイプルストーリー』の売上収益が想定を上回ったことが要因

- 『メイプルストーリー』の売上収益は前年同期比で90%成長
- 『KartRider Rush+』が増収寄与

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+10%**  
一定為替レートベース<sup>4</sup>: **+6%**



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 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA 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 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクス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。

# 2021年度第2四半期 業績見通し

# 2021年度第2四半期 業績見通し

昨年の高い水準との比較により、前年同期比で売上収益の減少を予想

## 売上収益

- 一定為替レートベース<sup>1</sup>で前年同期比23%から16%の減少を予想
- 一定為替レートベース<sup>1</sup>で前年同期比27%成長した2020年度第2四半期との比較となることから、売上収益が前年同期比で減少することを予想

## 営業利益

- 主に売上収益の減少により、前年同期比で減少を予想
- 人件費及び外注費の増加を予想

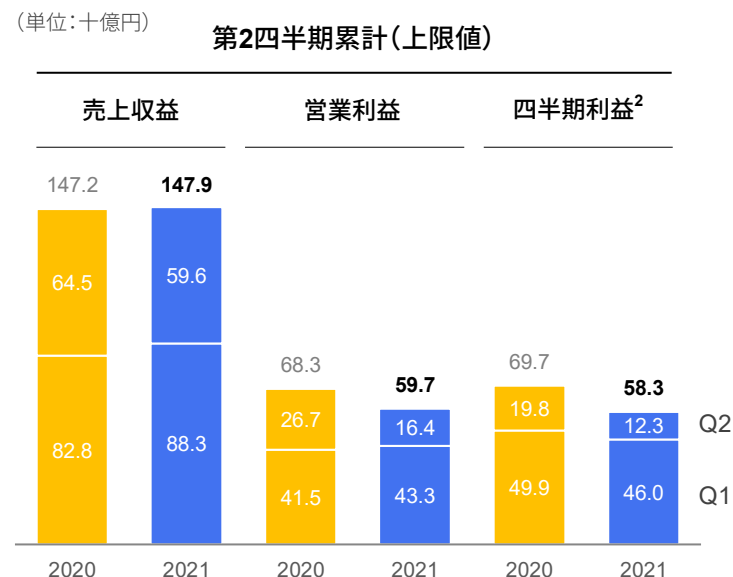
## 四半期利益<sup>2</sup>

主に営業利益の減少により、前年同期比で減少を予想

|                      | 2020年<br>第2四半期<br>実績 | 2021年<br>第2四半期<br>業績見通し | 前年同期比  |     |       |
|----------------------|----------------------|-------------------------|--------|-----|-------|
| 売上収益                 | ¥64,466              | ¥54,451 ~ ¥59,596       | (16%)  | ~   | (8%)  |
| PCオンライン <sup>3</sup> | 44,923               | 37,142 ~ 40,624         | (17%)  | ~   | (10%) |
| モバイル                 | 19,543               | 17,309 ~ 18,972         | (11%)  | ~   | (3%)  |
| 営業利益                 | 26,711               | 12,039 ~ 16,384         | (55%)  | ~   | (39%) |
| 四半期利益 <sup>2</sup>   | 19,763               | 8,965 ~ 12,254          | (55%)  | ~   | (38%) |
| 1株当たり四半期利益           | 22.37                | 10.09 ~ 13.79           |        |     |       |
| 想定為替レート              |                      |                         |        |     |       |
| 100韓国ウォン／日本円         | 8.83                 | 9.77                    | 9.77   | 11% |       |
| 中国元／日本円              | 15.18                | 16.72                   | 16.72  | 10% |       |
| 米ドル／日本円              | 107.62               | 108.70                  | 108.70 | 1%  |       |

為替感応度<sup>4</sup>：日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2021年度第2四半期の売上収益及び営業利益に対して以下の影響を予想

売上収益 5.1 億円  
営業利益 1.5 億円



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 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです。

3 PCI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 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の前提条件を置いて為替感応度を計算しています。

# 2021年度第2四半期 韓国 / 中国 業績見通し

## 韓国

『メイプルストーリー』、『アラド戦記』、『V4』及び『KartRider Rush+』等の減収により、一定為替レートベース<sup>2</sup>の売上収益が前年同期比で減少することを見込む

- PC<sup>1</sup>: 前年同期比で減少を予想
  - 『メイプルストーリー』: 一定為替レートベース<sup>2</sup>で前年同期比151%成長した2020年度第2四半期との比較となるため、前年同期比で減収を予想
  - 『アラド戦記』: 前第2四半期の高い水準との比較により、減収を予想
  - 『FIFA ONLINE 4<sup>3</sup>』/『サドンアタック』: 前年同期比で増収を予想
- モバイル: 前年同期比でおよそ横ばいを予想<sup>4</sup>
  - 『風の王国:Yeon』の増収寄与や『FIFA ONLINE 4 M<sup>5</sup>』及び『メイプルストーリーM』の成長を予想
  - 配信開始後、前第2四半期に共に好調であった『V4』及び『KartRider Rush+』は前年同期比で減収を予想

(単位: 百万円)

| 2020年<br>第2四半期 | 2021年第2四半期<br>業績見通し |        | 前年同期比       |                             |
|----------------|---------------------|--------|-------------|-----------------------------|
| 実績             | 下限                  | 上限     | 会計基準<br>ベース | 一定為替<br>レートベース <sup>2</sup> |
| 32,797         | 31,619 ~            | 33,775 | (4%) ~ 3%   | (13%) ~ (7%)                |

|      |        |               |    |
|------|--------|---------------|----|
|      | 32,797 | 33,775        | Q2 |
|      | 39,744 | 50,167        | Q1 |
| 2020 |        | 2021<br>(上限値) |    |

## 中国

『アラド戦記』の売上収益が前年同期比で減少することを見込む

- 前第2四半期におけるロイヤリティ収入の一時的な調整額である23億円の影響を除くと、一定為替レートベース<sup>2</sup>では28%から17%の減少を見込む
- 労働節アップデートを実施(4/22)。13周年アップデートを実施予定(6月)
- 4月のアクティブユーザー数及び課金ユーザー数は第1四半期との比較で減少。そのため、売上収益は前年同期比で減少することを予想

| 2020年<br>第2四半期 | 2021年第2四半期<br>業績見通し |        | 前年同期比         |                             |
|----------------|---------------------|--------|---------------|-----------------------------|
| 実績             | 下限                  | 上限     | 会計基準<br>ベース   | 一定為替<br>レートベース <sup>2</sup> |
| 19,219         | 13,523 ~            | 15,594 | (30%) ~ (19%) | (37%) ~ (27%)               |

|      |        |               |    |
|------|--------|---------------|----|
|      | 19,219 | 15,594        | Q2 |
|      | 33,499 | 25,798        | Q1 |
| 2020 |        | 2021<br>(上限値) |    |

1 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。

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 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(PC)です。

4 一定為替レートベースでの予想

5 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』(モバイル)です。

# 2021年度第2四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域<sup>1</sup> 業績見通し

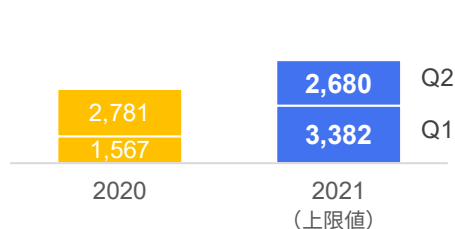
## 日本

前年同期比で減収を予想

- 『FIFA MOBILE<sup>2</sup>』、『ブルーアーカイブ』及び『V4』による増収寄与を見込む
- 配信開始直後の2020年度第2四半期との比較となる『TRAHA』の減収が、増収要因を上回ると予想

(単位:百万円)

| 2020年<br>第2四半期 | 2021年第2四半期<br>業績見通し |       | 前年同期比        |                             |
|----------------|---------------------|-------|--------------|-----------------------------|
| 実績             | 下限                  | 上限    | 会計基準<br>ベース  | 一定為替<br>レートベース <sup>3</sup> |
| 2,781          | 2,354 ~             | 2,680 | (15%) ~ (4%) | (20%) ~ (9%)                |

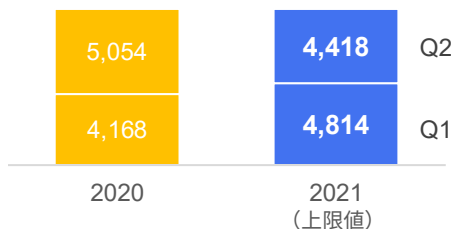


## 北米及び欧州

前年同期比で減収を予想

- 『Choices』が前年同期比で減収となることを予想
- 『メイプルストーリー』の売上収益は、前年同期比173%<sup>4</sup>成長した2020年度第2四半期との比較でおよそ横ばいとなることを予想

| 2020年<br>第2四半期 | 2021年第2四半期<br>業績見通し |       | 前年同期比         |                             |
|----------------|---------------------|-------|---------------|-----------------------------|
| 実績             | 下限                  | 上限    | 会計基準<br>ベース   | 一定為替<br>レートベース <sup>3</sup> |
| 5,054          | 3,998 ~             | 4,418 | (21%) ~ (13%) | (23%) ~ (15%)               |

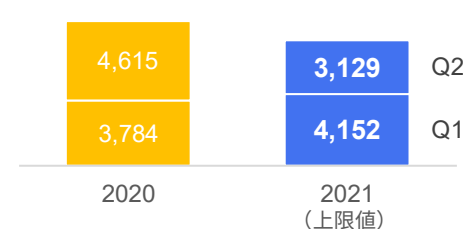


## その他の地域<sup>1</sup>

前年同期比で減収を予想

- 『KartRider Rush+』(2020年度第2四半期に配信開始) 及び『V4』(2020年度第1四半期に台湾・香港・マカオサービスが配信開始) が前年同期比で減収することを予想
- 『メイプルストーリー』の売上収益は、前年同期比217%<sup>4</sup>成長した2020年度第2四半期との比較でやや増加することを予想

| 2020年<br>第2四半期 | 2021年第2四半期<br>業績見通し |       | 前年同期比         |                             |
|----------------|---------------------|-------|---------------|-----------------------------|
| 実績             | 下限                  | 上限    | 会計基準<br>ベース   | 一定為替<br>レートベース <sup>3</sup> |
| 4,615          | 2,957 ~             | 3,129 | (36%) ~ (32%) | (41%) ~ (38%)               |



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 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』です。

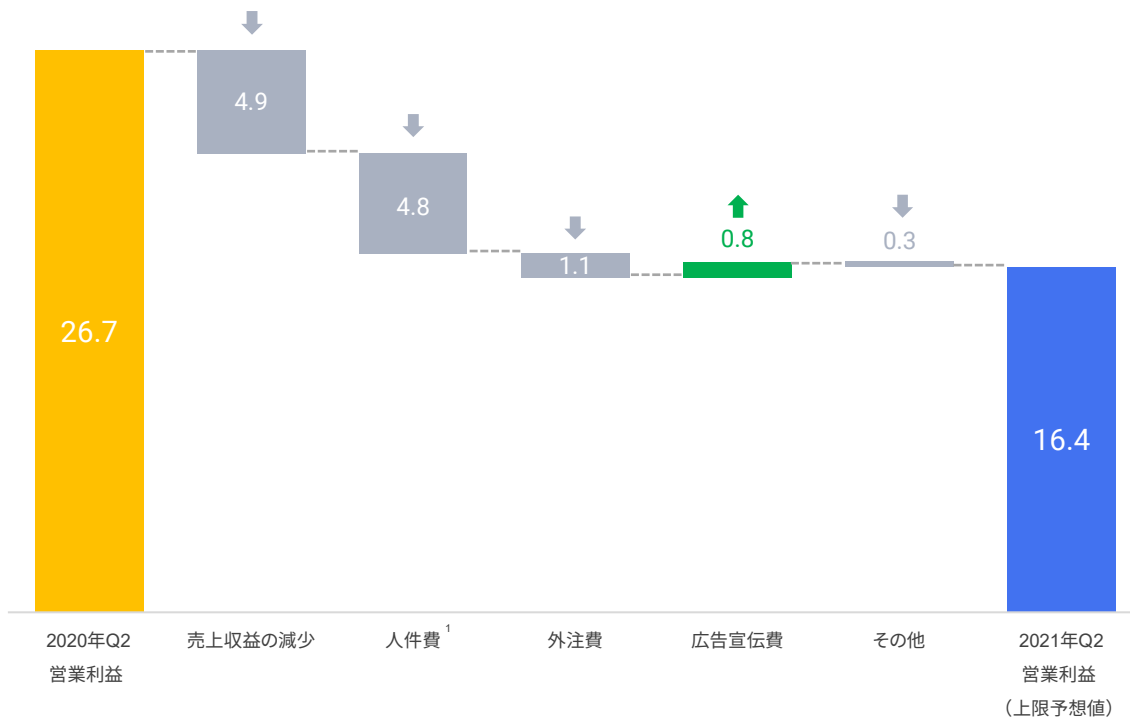
3 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期の為替レートに固定して計算した Non-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

4 一定為替レートベースでの売上収益の対前年同期成長率です。

# 2021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



↓ 売上収益の減少

↓ 以下の項目に関連した人件費<sup>1</sup>の増加

- スtockオプション費用の増加
- 韓国における新報酬制度の導入

↓ 外注費の増加

↑ 広告宣伝費の減少。新作タイトルを複数ローンチした2020年第2四半期との比較で減少を見込む

↓ 以下を含むその他

- クラウドサービス費用の増加
- ロイヤリティ費用の増加
- 支払手数料の減少

<sup>1</sup> 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。

# 2021年度中国『アラド戦記』アップデートスケジュール

| 期間    | Tier 1 コンテンツアップデート                                                                          | 2020  | 2021  |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|
| 第1四半期 |  旧正月アップデート | 1月14日 | 1月21日 |
|       | レベルキャップ開放                                                                                   | 3月19日 | 該当なし  |
| 第2四半期 | 労働節アップデート                                                                                   | 4月23日 | 4月22日 |
|       | アニバーサリーアップデート                                                                               | 6月18日 | 6月    |
| 第3四半期 | 夏季アップデート                                                                                    | 7月16日 | TBD   |
|       |  国慶節アップデート | 9月22日 | TBD   |
| 第4四半期 | 冬季アップデート                                                                                    | 該当なし  | TBD   |



業績的影響の観点で重要なアップデートを示す

\* 2021年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。

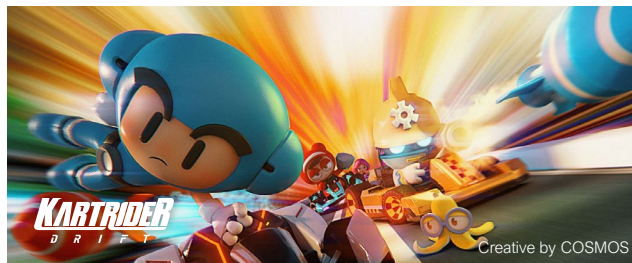
# パイプライン<sup>1</sup>

 PCオンライン
  モバイル
  コンソール

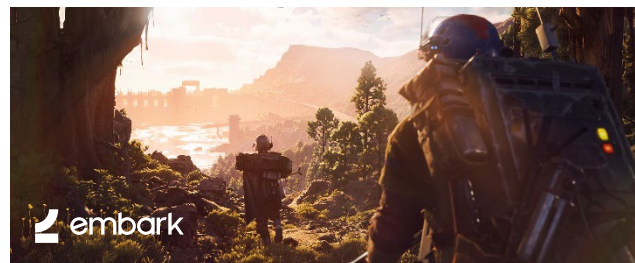
 韓国
  中国
  日本
  北米およびその他の地域



『アラド戦記モバイル<sup>2</sup>』



『KartRider: Drift<sup>2</sup>』



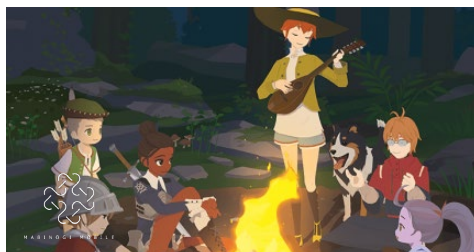
Embark Studios



『この素晴らしい世界に祝福を!』  
ファンタスティックデイズ



『テイルズウィーバーM<sup>2</sup>』



『マビノギモバイル<sup>2</sup>』



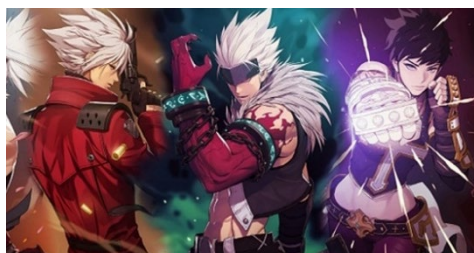
『DNF Duel<sup>2,4</sup>』



『KurtzPel』



『真・三國無双8  
モバイル(仮称)<sup>2</sup>』



Project BBQ<sup>2,3</sup>



『OVERKILL<sup>2,5</sup>』



1 上記表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なく、一部タイトルを抜粋したものです。

2 オリジナルのIPをベースとしたゲーム。

3 『アラド戦記』のIPを題材としたPCオンライン3DアクションRPG。

4 仮のタイトルです。

5 『アラド戦記』のIPを題材としたPCオンライン3D横スクロール・アクションRPG

6 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。

# 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)

|                        | 2020年<br>第1四半期 | 2020年<br>第2四半期 | 2020年<br>第3四半期 | 2020年<br>第4四半期 | 2021年<br>第1四半期 | 前年同期比<br>変化率(%) |
|------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|
| (地域別)                  |                |                |                |                |                |                 |
| 韓国                     | ¥39,744        | ¥32,797        | ¥50,526        | ¥41,913        | ¥50,167        | 26%             |
| 中国                     | 33,499         | 19,219         | 15,769         | 12,753         | 25,798         | (23%)           |
| 日本                     | 1,567          | 2,781          | 2,623          | 3,447          | 3,382          | 116%            |
| 北米及び欧州                 | 4,168          | 5,054          | 5,519          | 5,122          | 4,814          | 16%             |
| その他の地域 <sup>1</sup>    | 3,784          | 4,615          | 4,975          | 3,149          | 4,152          | 10%             |
| (プラットフォーム別)            |                |                |                |                |                |                 |
| PC <sup>2</sup>        | 65,725         | 44,923         | 46,343         | 38,958         | 65,768         | 0%              |
| モバイル                   | 17,037         | 19,543         | 33,069         | 27,426         | 22,545         | 32%             |
| 売上収益                   | 82,762         | 64,466         | 79,412         | 66,384         | 88,313         | 7%              |
| 営業利益                   | 41,543         | 26,711         | 27,607         | 15,589         | 43,321         | 4%              |
| 四半期利益(損失) <sup>3</sup> | 49,911         | 19,763         | 16,330         | (29,784)       | 46,034         | (8%)            |
| 1株当たり四半期利益(損失)         | 56.57          | 22.37          | 18.45          | (33.60)        | 51.86          |                 |
| 適用為替レート                |                |                |                |                |                |                 |
| 100韓国ウォン／日本円           | 9.15           | 8.83           | 8.95           | 9.36           | 9.52           | 4%              |
| 中国元／日本円                | 15.62          | 15.18          | 15.35          | 15.78          | 16.33          | 5%              |
| 米ドル／日本円                | 108.92         | 107.62         | 106.22         | 104.51         | 105.90         | (3%)            |
| 主要ユーザー指標(モバイル事業を除く)    |                |                |                |                |                |                 |
| MAU(百万)                | 27.1           | 23.9           | 20.4           | 17.3           | 16.4           | (39%)           |
| 課金率                    | 15.4%          | 15.3%          | 15.7%          | 17.7%          | 19.7%          |                 |
| ARPPU(会計基準)            | 9,031          | 5,897          | 7,133          | 5,965          | 10,516         | 16%             |

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<sup>1</sup>

(単位:百万円)

|                         | 2020年度  |         |         |         | 2021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 <sup>1</sup>       | ¥15,343 | ¥14,574 | ¥19,266 | ¥19,826 | ¥18,699 |
| ロイヤリティ <sup>2</sup>     | 5,738   | 5,074   | 9,618   | 7,406   | 7,977   |
| 人件費 <sup>3</sup>        | 6,443   | 6,429   | 6,241   | 8,929   | 7,281   |
| その他 <sup>4</sup>        | 3,162   | 3,071   | 3,407   | 3,491   | 3,441   |
| 販売費及び一般管理費 <sup>1</sup> | 20,614  | 22,922  | 29,659  | 30,516  | 26,317  |
| 人件費                     | 3,907   | 4,260   | 3,968   | 6,912   | 6,582   |
| 支払手数料 <sup>5</sup>      | 6,696   | 7,486   | 12,311  | 8,881   | 8,299   |
| 研究開発費                   | 3,907   | 4,093   | 4,490   | 4,054   | 4,976   |
| 広告宣伝費                   | 2,836   | 4,326   | 5,852   | 7,401   | 3,132   |
| 減価償却費                   | 1,299   | 1,236   | 1,319   | 1,398   | 1,453   |
| その他                     | 1,969   | 1,521   | 1,719   | 1,870   | 1,875   |
| その他の収益 <sup>6</sup>     | 1,197   | 101     | 294     | 204     | 124     |
| その他の費用 <sup>7</sup>     | 6,459   | 360     | 3,174   | 657     | 100     |
| 内、減損損失                  | 6,063   | 251     | 3,015   | 326     | 19      |

1 売上原価、販売費及び一般管理費の内訳は決算発表用集計したもので、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、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、持分変動利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、持分変動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)

|                        | 2020年度  |         |         |          | 2021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                   | ¥41,543 | ¥26,711 | ¥27,607 | ¥15,589  | ¥43,321 |
| 金融収益 <sup>1</sup>      | 21,918  | 4,598   | 3,748   | 4,646    | 20,995  |
| 金融費用 <sup>2</sup>      | 1,585   | 6,891   | 8,882   | 21,596   | 650     |
| 持分法による投資利益又は(損失)       | 113     | 260     | 428     | (36)     | (91)    |
| 税引前四半期利益又は(損失)         | 61,989  | 24,678  | 22,901  | (1,397)  | 63,575  |
| 法人所得税費用                | 12,235  | 5,139   | 6,729   | 28,579   | 17,842  |
| 非支配持分                  | (157)   | (224)   | (158)   | (192)    | (301)   |
| 四半期利益(損失) <sup>3</sup> | 49,911  | 19,763  | 16,330  | (29,784) | 46,034  |

<sup>1</sup> 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、2020年第1四半期及び2021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。

<sup>2</sup> 2020年第2四半期、第3四半期、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。

<sup>3</sup> 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)

|                     | 2020年<br>第1四半期<br>連結累計期間 | 2021年<br>第1四半期<br>連結累計期間 |
|---------------------|--------------------------|--------------------------|
| 営業活動によるキャッシュ・フロー    | ¥29,548                  | ¥17,933                  |
| 投資活動によるキャッシュ・フロー    | 1,034                    | (32,829)                 |
| 財務活動によるキャッシュ・フロー    | (4,177)                  | (2,846)                  |
| 現金及び現金同等物の増減額       | 26,405                   | (17,742)                 |
| 現金及び現金同等物の期首残高      | 253,636                  | 252,570                  |
| 現金及び現金同等物に係る為替変動の影響 | (4,897)                  | 8,819                    |
| 現金及び現金同等物の期末残高      | 275,144                  | 243,647                  |

# 連結財政状態計算書

(単位:百万円)

|                | 2020年<br>12月31日 | 2021年<br>3月31日 |
|----------------|-----------------|----------------|
| <b>資産</b>      |                 |                |
| 流動資産           |                 |                |
| 現金及び現金同等物      | ¥252,570        | ¥243,647       |
| その他の預金         | 273,132         | 304,428        |
| その他            | 52,830          | 74,876         |
| <b>流動資産合計</b>  | <b>578,532</b>  | <b>622,951</b> |
| 非流動資産          |                 |                |
| 有形固定資産         | 24,191          | 24,772         |
| のれん            | 38,425          | 38,909         |
| 無形資産           | 14,935          | 14,082         |
| その他            | 206,078         | 231,878        |
| <b>非流動資産合計</b> | <b>283,629</b>  | <b>309,641</b> |
| <b>資産合計</b>    | <b>862,161</b>  | <b>932,592</b> |

|                 | 2020年<br>12月31日 | 2021年<br>3月31日 |
|-----------------|-----------------|----------------|
| <b>負債</b>       |                 |                |
| 流動負債            |                 |                |
| 未払法人所得税         | 15,774          | 23,187         |
| 借入金             | 2,094           | -              |
| その他             | 40,099          | 39,879         |
| <b>流動負債合計</b>   | <b>57,967</b>   | <b>63,066</b>  |
| 非流動負債           |                 |                |
| 借入金             | -               | -              |
| その他             | 83,749          | 86,156         |
| <b>非流動負債合計</b>  | <b>83,749</b>   | <b>86,156</b>  |
| <b>負債合計</b>     | <b>141,716</b>  | <b>149,222</b> |
| <b>資本</b>       |                 |                |
| 資本金             | 22,679          | 24,141         |
| 資本剰余金           | 17,421          | 18,908         |
| 自己株式            | (0)             | (0)            |
| その他の資本の構成要素     | 69,975          | 86,094         |
| 利益剰余金           | 599,807         | 643,624        |
| 非支配持分           | 10,563          | 10,603         |
| <b>資本合計</b>     | <b>720,445</b>  | <b>783,370</b> |
| <b>負債及び資本合計</b> | <b>862,161</b>  | <b>932,592</b> |

# 報告セグメントの収益及び損益<sup>1</sup>

(単位:百万円)

|               | 2020年  |        |        |         | 2021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   |
| <b>日本</b>     |        |        |        |         |         |
| 外部収益          | ¥895   | ¥1,069 | ¥985   | ¥1,367  | ¥1,340  |
| セグメント利益又は(損失) | (655)  | (624)  | (634)  | (2,425) | (2,285) |
| <b>韓国</b>     |        |        |        |         |         |
| 外部収益          | 76,336 | 57,889 | 73,107 | 59,443  | 81,502  |
| セグメント利益又は(損失) | 47,724 | 27,962 | 31,872 | 19,281  | 45,606  |
| <b>中国</b>     |        |        |        |         |         |
| 外部収益          | 903    | 584    | 709    | 862     | 1,049   |
| セグメント利益又は(損失) | 653    | 295    | 411    | 532     | 736     |
| <b>北米</b>     |        |        |        |         |         |
| 外部収益          | 3,714  | 4,544  | 4,220  | 4,429   | 4,075   |
| セグメント利益又は(損失) | (461)  | (102)  | (446)  | (254)   | 262     |
| <b>その他の地域</b> |        |        |        |         |         |
| 外部収益          | 914    | 380    | 391    | 283     | 347     |
| セグメント利益又は(損失) | (461)  | (567)  | (709)  | (1,084) | (1,023) |
| <b>調整額</b>    |        |        |        |         |         |
| 外部収益          | -      | -      | -      | -       | -       |
| セグメント利益又は(損失) | 5      | 6      | (7)    | (8)     | 1       |
| <b>合計</b>     |        |        |        |         |         |
| 外部収益          | 82,762 | 64,466 | 79,412 | 66,384  | 88,313  |
| セグメント利益又は(損失) | 46,805 | 26,970 | 30,487 | 16,042  | 43,297  |

<sup>1</sup> 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<sup>1</sup> (1)

(単位:百万円)

| 損益計算書                | 2014年度  | 2015年度  | 2016年度   | 2017年度   | 2018年度  | 2019年度  | 2020年度  |
|----------------------|---------|---------|----------|----------|---------|---------|---------|
| 売上高                  | ¥7,987  | ¥5,815  | ¥5,208   | ¥5,927   | ¥7,024  | ¥6,016  | ¥5,411  |
| 売上原価                 | 3,679   | 3,117   | 3,134    | 3,438    | 3,510   | 3,249   | 2,681   |
| 売上総利益                | 4,308   | 2,698   | 2,074    | 2,489    | 3,514   | 2,767   | 2,730   |
| 販売費及び一般管理費           | 7,585   | 6,470   | 6,736    | 6,941    | 9,447   | 7,910   | 7,893   |
| 営業利益又は(損失)           | (3,277) | (3,772) | (4,662)  | (4,452)  | (5,933) | (5,143) | (5,163) |
| 営業外収益                | 28,335  | 19,163  | 636      | 5,049    | 15,646  | 32,565  | 47,902  |
| 内、受取配当金              | 24,613  | 18,869  | 22       | 4,612    | 15,025  | 30,313  | 46,460  |
| 営業外費用                | 526     | 1,246   | 1,826    | 1,969    | 9,352   | 4,063   | 2,802   |
| 経常利益又は(損失)           | 24,532  | 14,145  | (5,852)  | (1,372)  | 361     | 23,359  | 39,937  |
| 特別利益                 | 244     | 6,443   | 852      | 58       | 109     | 635     | 189     |
| 特別損失                 | 18,717  | 6,897   | 39,573   | 9,643    | 138     | 77      | 647     |
| 税引前当期純利益又は(税引前当期純損失) | 6,059   | 13,691  | (44,573) | (10,957) | 332     | 23,917  | 39,479  |
| 法人税等及び法人税等調整額        | 4,656   | 5,519   | (201)    | 234      | 755     | 1,520   | 2,327   |
| 当期純利益又は(当期純損失)       | 1,403   | 8,172   | (44,372) | (11,191) | (423)   | 22,397  | 37,152  |

<sup>1</sup> 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<sup>1</sup> (2)

(単位:百万円)

| 貸借対照表                 | 2014年<br>12月31日         | 2015年<br>12月31日         | 2016年<br>12月31日         | 2017年<br>12月31日         | 2018年<br>12月31日         | 2019年<br>12月31日         | 2020年<br>12月31日         |
|-----------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| <b>流動資産</b>           | <b>¥46,760</b>          | <b>¥70,444</b>          | <b>¥52,632</b>          | <b>¥42,946</b>          | <b>¥55,209</b>          | <b>¥45,374</b>          | <b>¥85,462</b>          |
| 内、現金及び預金              | 30,711                  | 68,997                  | 49,531                  | 41,868                  | 53,096                  | 43,100                  | 83,523                  |
| <b>固定資産</b>           | <b>101,337</b>          | <b>38,190</b>           | <b>6,438</b>            | <b>5,494</b>            | <b>4,836</b>            | <b>17,630</b>           | <b>17,851</b>           |
| 有形固定資産                | 222                     | 200                     | 74                      | 7                       | 3                       | 1                       | 6                       |
| 無形固定資産                | 60                      | 66                      | -                       | -                       | -                       | -                       | -                       |
| 投資その他の資産              | 101,055                 | 37,924                  | 6,364                   | 5,487                   | 4,833                   | 17,629                  | 17,845                  |
| <b>資産合計</b>           | <b>148,097</b>          | <b>108,634</b>          | <b>59,070</b>           | <b>48,440</b>           | <b>60,045</b>           | <b>63,004</b>           | <b>103,313</b>          |
| <b>流動負債</b>           | <b>16,345</b>           | <b>3,506</b>            | <b>2,341</b>            | <b>1,796</b>            | <b>2,303</b>            | <b>2,037</b>            | <b>2,085</b>            |
| <b>固定負債</b>           | <b>23,154</b>           | <b>498</b>              | <b>448</b>              | <b>457</b>              | <b>415</b>              | <b>363</b>              | <b>469</b>              |
| <b>負債合計</b>           | <b>39,499</b>           | <b>4,004</b>            | <b>2,789</b>            | <b>2,253</b>            | <b>2,718</b>            | <b>2,400</b>            | <b>2,554</b>            |
| <b>株主資本</b>           | <b>98,122</b>           | <b>99,779</b>           | <b>50,669</b>           | <b>41,230</b>           | <b>50,838</b>           | <b>53,133</b>           | <b>92,510</b>           |
| 資本金                   | 52,332                  | 56,227                  | 3,307                   | 9,183                   | 14,199                  | 17,757                  | 22,470                  |
| 資本剰余金                 | 42,192                  | 36,087                  | 88,621                  | 43,021                  | 36,846                  | 39,981                  | 21,720                  |
| 内、その他資本剰余金            | 40,000                  | 30,000                  | 86,064                  | 34,588                  | 23,397                  | 22,974                  | -                       |
| 利益剰余金                 | 3,598                   | 7,465                   | (41,259)                | (10,974)                | (206)                   | 22,614                  | 48,320                  |
| 内、その他利益剰余金            | 2,724                   | 6,160                   | (41,476)                | (11,191)                | (423)                   | 22,397                  | 48,103                  |
| 自己株式                  | -                       | -                       | (0)                     | -                       | (0)                     | (27,219)                | (0)                     |
| <b>評価・換算差額等</b>       | <b>6,536</b>            | <b>246</b>              | <b>77</b>               | <b>(10)</b>             | <b>(21)</b>             | <b>(28)</b>             | <b>(21)</b>             |
| <b>新株予約権</b>          | <b>3,940</b>            | <b>4,605</b>            | <b>5,535</b>            | <b>4,967</b>            | <b>6,510</b>            | <b>7,499</b>            | <b>8,270</b>            |
| <b>純資産合計</b>          | <b>108,598</b>          | <b>104,630</b>          | <b>56,281</b>           | <b>46,187</b>           | <b>57,327</b>           | <b>60,604</b>           | <b>100,759</b>          |
| <b>株主資本等変動計算書(抜粋)</b> | <b>2014年<br/>12月31日</b> | <b>2015年<br/>12月31日</b> | <b>2016年<br/>12月31日</b> | <b>2017年<br/>12月31日</b> | <b>2018年<br/>12月31日</b> | <b>2019年<br/>12月31日</b> | <b>2020年<br/>12月31日</b> |
| 剰余金の配当                | (4,372)                 | (4,305)                 | (4,352)                 | -                       | -                       | -                       | (4,418)                 |
| 自己株式の取得               | (10,000)                | (10,000)                | (5,000)                 | (10,000)                | (1)                     | (27,218)                | (2,783)                 |
| 自己株式の消却               | 10,000                  | 10,000                  | 5,000                   | 10,000                  | -                       | -                       | 30,002                  |

<sup>1</sup> 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

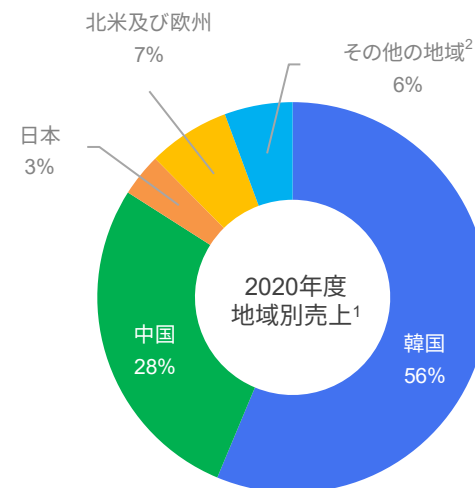
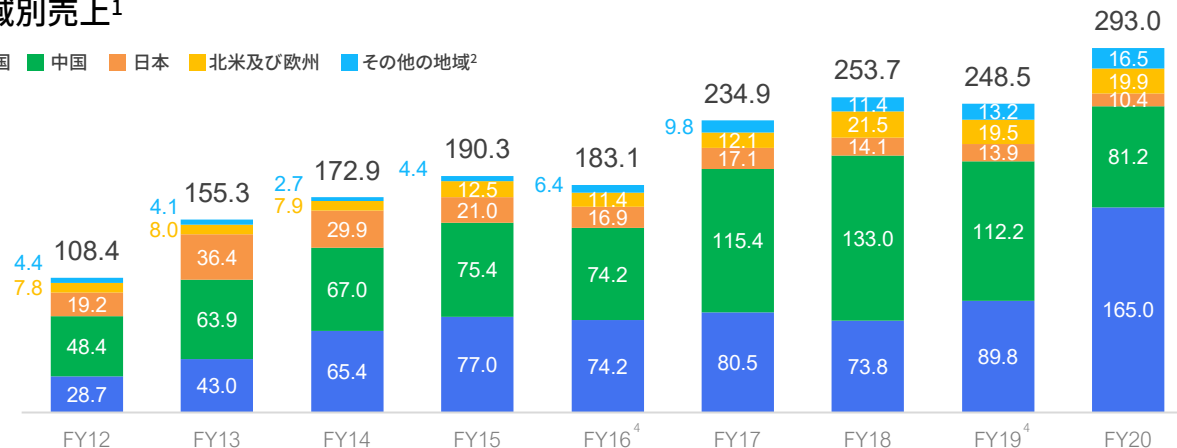
| 正社員数   | 2020年<br>3月31日 | 2020年<br>6月30日 | 2020年<br>9月30日 | 2020年<br>12月31日 | 2021年<br>3月31日 |
|--------|----------------|----------------|----------------|-----------------|----------------|
| 日本     | 294            | 278            | 266            | 268             | 265            |
| 韓国     | 5,210          | 5,224          | 5,331          | 5,107           | 5,143          |
| 中国     | 209            | 208            | 210            | 210             | 213            |
| 北米     | 408            | 429            | 383            | 385             | 342            |
| その他の地域 | 240            | 276            | 314            | 318             | 334            |
| 合計     | 6,361          | 6,415          | 6,504          | 6,288           | 6,297          |

# 業績推移

(単位:十億円)

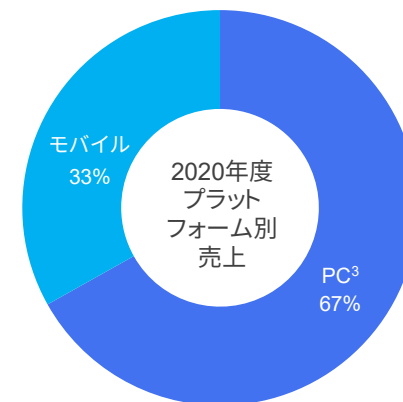
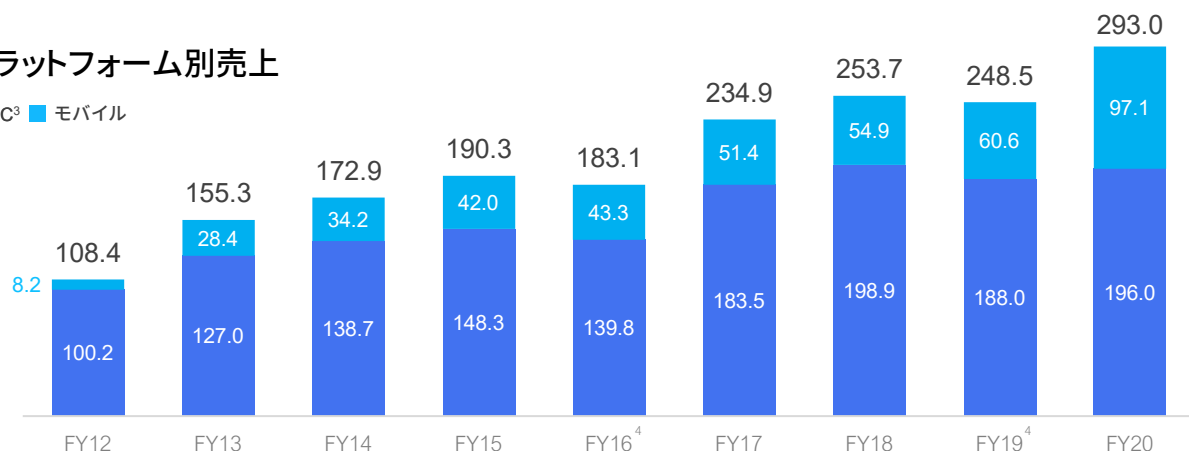
## 地域別売上<sup>1</sup>

■ 韓国 ■ 中国 ■ 日本 ■ 北米及び欧州 ■ その他の地域<sup>2</sup>



## プラットフォーム別売上

■ PC<sup>3</sup> ■ モバイル



<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 「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。

<sup>3</sup> 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。

<sup>4</sup> 2016年及び2019年の売上は、一定為替レートベースでは成長。

<sup>5</sup> 当社グループは、2020年第1四半期より外部顧客からの売上収益に係る地域区分の一部を分類変更するとともに、過年度の数値についても変更後の分類に組み替えております。

# 地域別主要タイトル<sup>1</sup>



<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 「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。

<sup>3</sup> 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。

<sup>4</sup> 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。

# ネクソンのIP



## 『アラド戦記』



2005年に配信開始



全世界の登録ユーザー数は7億人超



累計総売上高は150億ドルを大きく超える



『スターウォーズ』及び『ハリーポッター』シリーズの累計興行収入を数十億ドル上回る。『アベンジャーズ』シリーズとの比較では2倍超<sup>1</sup>



15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



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

<sup>1</sup> 2021年5月11日時点における累積興行収入（出典：BoxOfficeMojo.com）

<sup>2</sup> 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。



## 『メイプルストーリー』



2003年配信開始



登録ユーザー数は全世界1億8,000万人超。  
韓国における登録ユーザー数は人口の45%に相当



シリーズの累計総売上高は30億ドルを超える



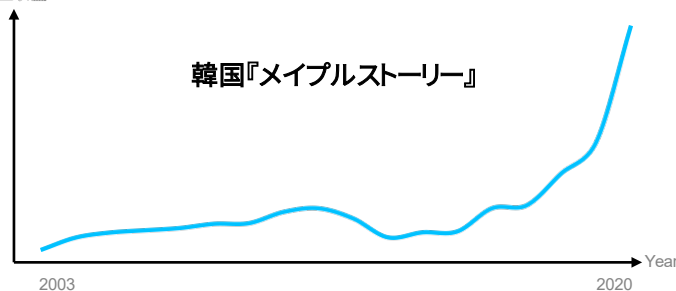
PC、モバイル版を合わせた 累計総売上高は、大人気ディズニー映画『アナと雪の女王』シリーズの累計興行収入を超える<sup>1</sup>



配信開始から18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

売上収益

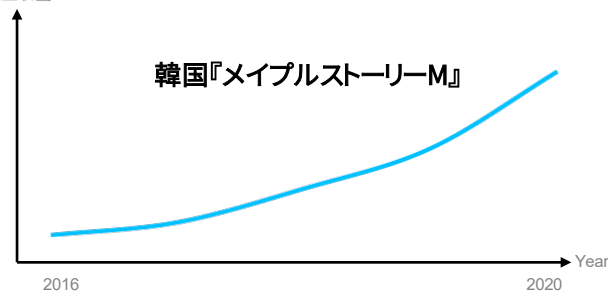
韓国『メイプルストーリー』



<sup>1</sup> 2021年5月11日時点における累積興行収入  
(出典: BoxOfficeMojo.com)

売上収益

韓国『メイプルストーリーM』



<sup>2</sup> 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。

# 『カートライダー』



2004年配信開始



PCサービスのみで登録ユーザー数は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



シリーズの累計総売上高は9億ドルを超える



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



# 『サドンアタック』



2005年配信開始



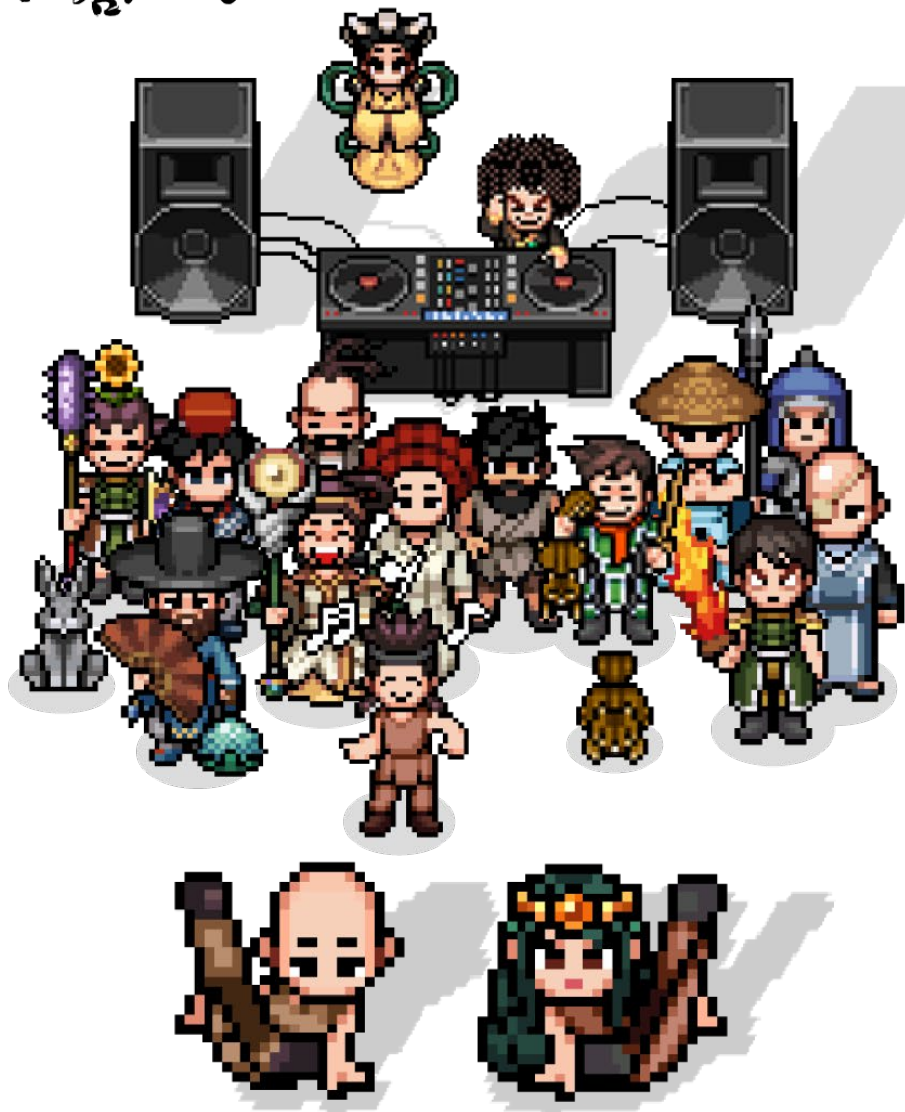
登録ユーザー数は2,300万人超



累計総売上高は5億ドルを超える



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



## 『風の王国』



1996年配信開始



登録ユーザー数は2,600万人超



配信開始から25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  
最高順位 iOS 1位、AOS 2位



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6億ドルを超える



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

# ネクソンの事業

# バーチャルワールド分野における世界的リーダー

エンターテインメント業界のパラダイムシフトが当社の追い風に



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。

2 この資料に記載されたゲームの分類は当社の見解に基づいたものであり、マーケットにおける一般的な理解とは必ずしも一致しない場合があります。

# 成長戦略



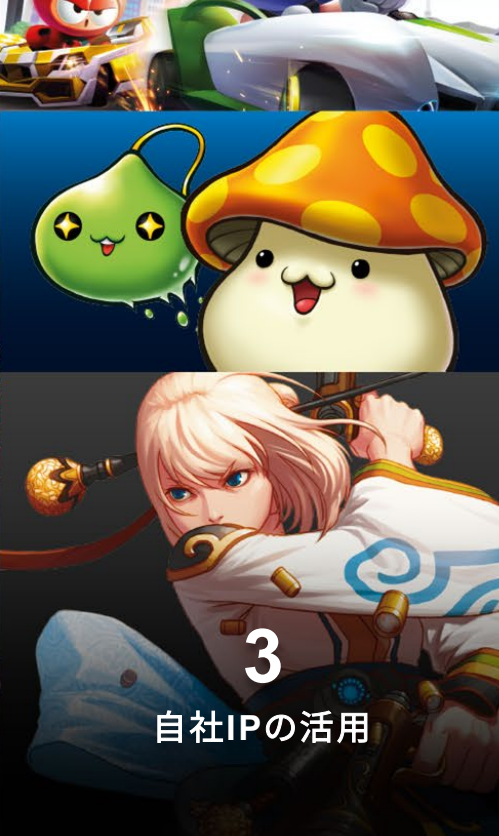
A diagram showing a central white cloud icon surrounded by four white icons: a desktop monitor, a smartphone, a tablet, and another desktop monitor. These icons are connected by a circular blue line, representing a virtual world ecosystem.

**1**  
バーチャルワールド  
への注力



A diagram showing a central white icon of a desktop monitor with three blue arrows pointing outwards to three other white icons: a smartphone, a game controller, and a tablet. The background is a close-up of a hand holding a pen over a laptop keyboard, symbolizing platform expansion.

**2**  
プラットフォーム  
の拡大



A collage of three images featuring NEXON IP characters: the top image shows a blue robot character in a racing car; the middle image shows a green pear-like character and a white mushroom-like character; the bottom image shows a blonde character in a white and blue outfit. The NEXON logo is visible in the top right corner.

**3**  
自社IPの活用



The embark logo is in the top right corner. Below it is a character in a white and orange spacesuit sitting on a large, orange, mechanical structure, possibly a rocket or a large machine.

**4**  
新しいIP及び  
技術への投資

# 強固な収益基盤及び成長ドライバー

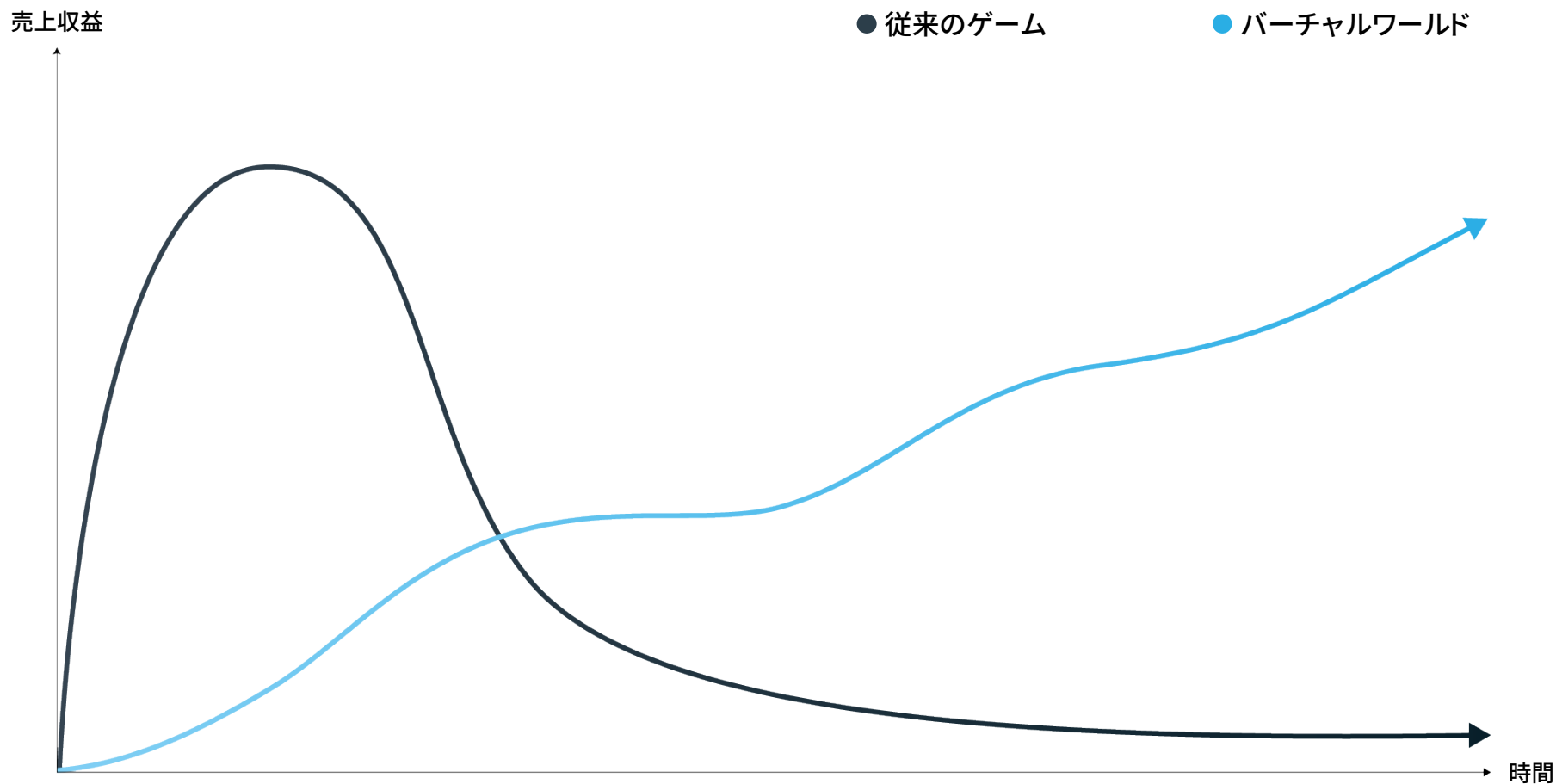
主要タイトルが安定的な収益基盤となり、新作が成長を加速



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。

# バーチャルワールドの事業モデル

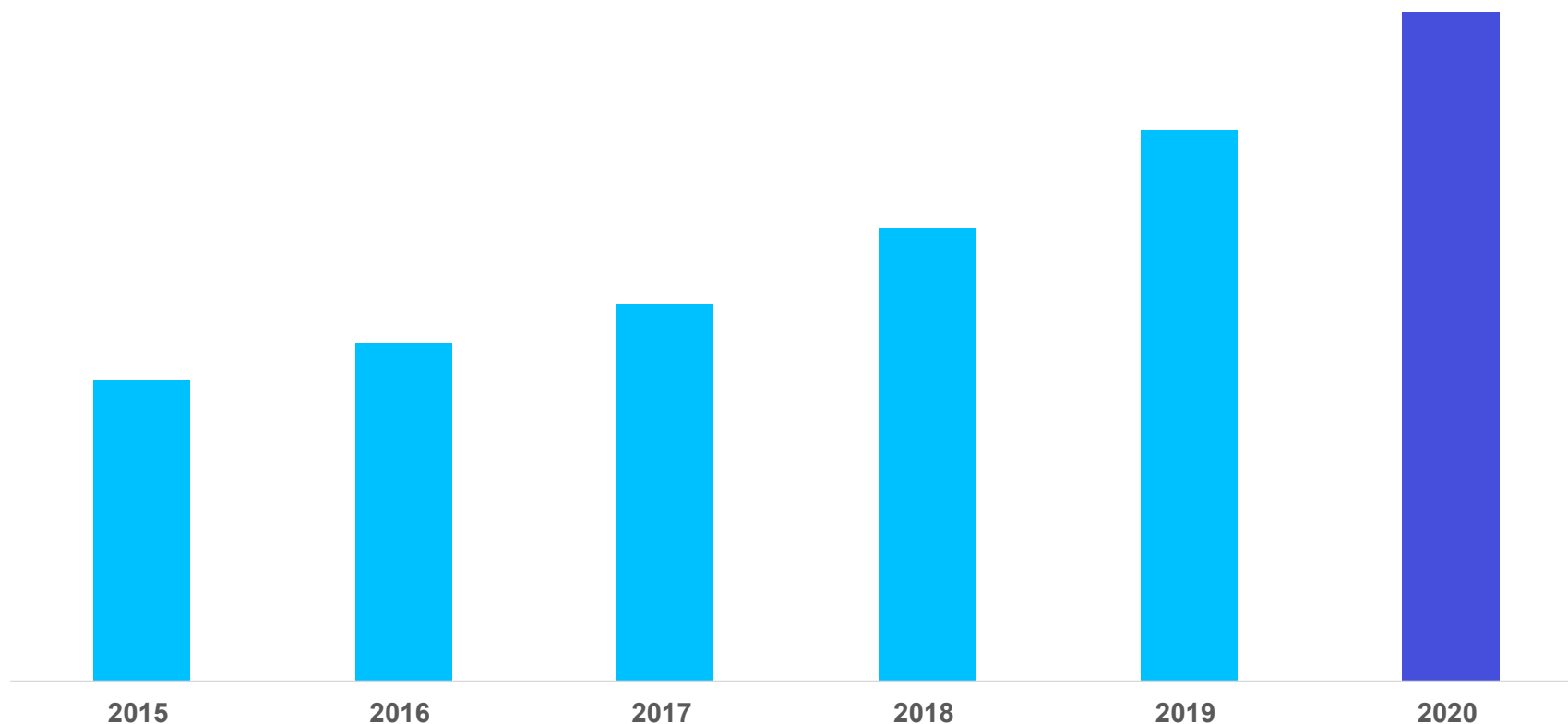
短期的な上下変動がありつつも、何十年にもわたり成長



# バーチャルワールド: 次世代エンターテインメントの中心

既存のバーチャルワールドにおけるユーザーエンゲージメントが上昇

韓国における主要PCタイトル<sup>1</sup>の1人あたりプレイ時間



<sup>1</sup> 韓国における『メイプルストーリー』、『アラド戦記』、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE3』、『サドンアタック』、『風の王国』、『カートライダー』、『マビノギ』の合計

# 用語集

| 用語 / 略称                        | 意味                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| AOS                            | AOSとは、リアルタイム戦略ジャンルのサブジャンルのことで、プレイヤーで構成される2チームが、別々のゲームで互いに競います。RTS方式のインターフェースにより、各プレイヤーは1つのキャラクターをコントロールします。                                                                                    |
| 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。                                                                                                                                                     |
| RTS (リアルタイム戦略)                 | プレイヤーが第三者の視点で、戦術的シナリオに基づき多数のキャラクターをコントロールしてプレイするゲームです。                                                                                                                                         |
| MMORPG<br>(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<br>(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。<br>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<br>(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。<br>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、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、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、年中リリースします。                                                                                                                                                 |
| 感応型ゲーム                         | 感応型ゲームは、長い間継続的にプレイし、数多くのユーザーがリアルタイムに感応しながら楽しめるようデザインされたゲームです。当社のゲームは何年も時間をかけて進化していくようにデザインされています。一般に、パッケージゲームは予め定められたストーリーラインにしたがってプレイすることが多く、プレイヤーの自由になる要素が少ないという点と対照的だといえます。                 |

# 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いないものとします。

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」「予想する」「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にご注意ください。

# 2021年度第2四半期 決算発表スケジュール

2021年度第2四半期決算発表は

## 2021年8月11日(水曜日)

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。

