



決算説明資料 2021年度第2四半期

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8月11日 株式会社ネクソン



(2021年10月29日付) 記載内容の一部に下記の通り誤りがありましたので訂正いたします。
P.28 (1) 「その他の金融資産(非流動)」、「その他」の2020年12月31日時点の金額を修正
(2) 「その他の金融資産(非流動)」に注釈を追加

(2021年11月18日付) 記載内容の一部に下記の通り誤りがありましたので訂正いたします。
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

長期成長に向けた過渡期

1

『メイプルストーリー』

- ユーザーフィードバックに対して迅速かつ丁寧に対応
- 第2四半期中にNPS¹が改善
- 短期的な収益よりも、プレイヤーとの長期的な関係の再構築に注力



2

中国『アラド戦記』

- 新たなリーダーの下、クリエイティブな発想を注入
- 足元では好調なトレンドが見られ始める

3

開発中の新規タイトル

- 『アラド戦記モバイル』、『KartRider: Drift』及びEmbarkの新作の開発に進展
- 韓国で開発中の新作12タイトルを発表

1 NPSはプレイヤー満足度を示す指標であるネット・プロモーター・スコアの略です。

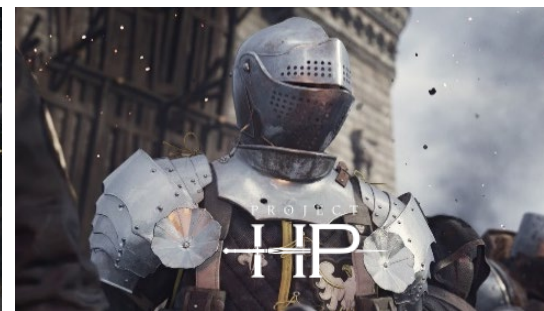
開発中の12タイトルを発表



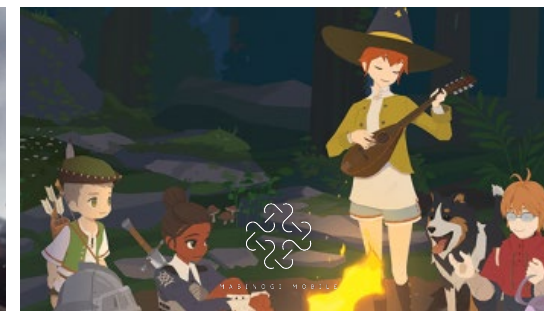
▶ 『KartRider: Drift』¹



▶ 『PROJECT MAGNUM』²



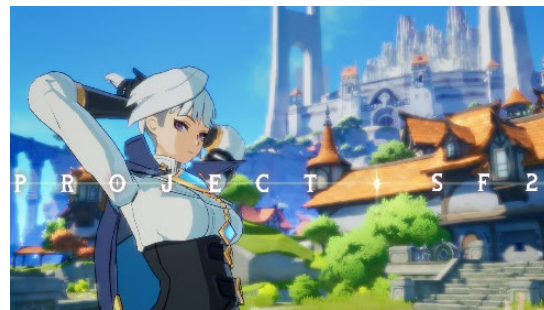
▶ 『Project HP』²



▶ 『マビノギモバイル』¹



▶ 『テイルズウィーバーM』¹



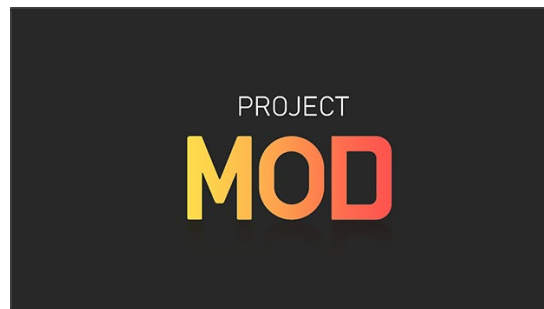
▶ 『Project SF2』²



▶ 『OVERKILL』^{1,3}



▶ 『Project ER』²



▶ 『Project MOD』²



Project Early Stage
(『P2』 / 『P3』 / 『DR』)

画像をクリックすると
ゲームトレーラーを
ご覧になれます

※Project Early Stageを除く

1 オリジナルのIPをベースとしたゲーム。

2 仮のタイトルです。

3 『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



CSO
ニック・ヴァン・ダイク

最高戦略責任者 ニック・ヴァン・ダイク

- 最高戦略責任者(CSO)及び Nexon Film and Television部門の最高責任者に就任
- グローバルにおける戦略立案、M&A、経営企画、IPマネジメント及びパートナーシップを統括
- ザ・ウォルト・ディズニー・カンパニー及びActivisionにおける功績で著名なグローバル・エンターテインメント業界のベテラン
- 当社グローバルIPの未開拓な潜在性を活用し、新しい収益源の獲得や新規顧客への当社IPの浸透を図る

CFOハイライト



2021年度第2四半期 業績

2021年度第2四半期 業績ハイライト

計画通りの着地。2020年度第2四半期の高い水準との比較により前年同期比で減少

売上収益

当社業績予想レンジ内で着地。『風の王国:Yeon』が業績予想を上回った一方で、韓国の『メイプルストーリー』が業績予想を下回った

営業利益

当社業績予想レンジ内で着地。広告宣伝費、人件費¹及び外注費などの費用が計画をわずかに下回った

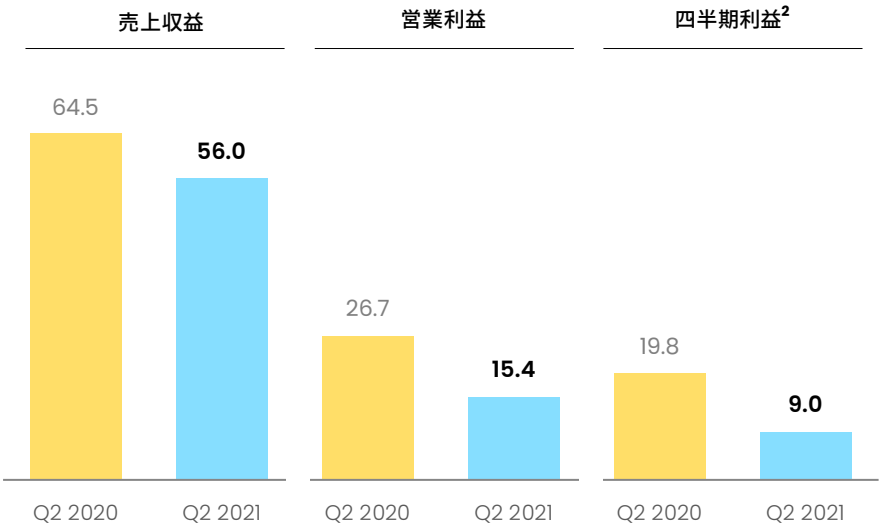
四半期利益²

当社業績予想を下回った。受取配当金及びファンド投資に係る評価益などの金融収益を計上した一方で、ビットコインの市場価格の変動により45億円の評価損を計上したことが主な要因

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2020年 第2四半期 実績	2021年 第2四半期 業績見通し	2021年 第2四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥64,466	¥54,451 ~ ¥59,596	¥56,009	(13%)
PCオンライン ³	44,923	37,142 ~ 40,624	37,980	(15%)
モバイル	19,543	17,309 ~ 18,972	18,029	(8%)
営業利益	26,711	12,039 ~ 16,384	15,409	(42%)
四半期利益 ²	19,763	8,965 ~ 12,254	8,957	(55%)
1株当たり四半期利益	22.37	10.09 ~ 13.79	10.07	
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	12%
米ドル／日本円	107.62	108.70	109.49	2%

(単位:十億円)



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 四半期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです。

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。

2021年度第2四半期 売上構成

2021年度第2四半期業績

(単位: 百万円)

	2020年 第2四半期	2021年第2四半期		前年同期比変化率(%)	
		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	¥32,797	¥32,690	¥29,547	(0%)	(10%)
中国	19,219	13,484	12,123	(30%)	(37%)
日本	2,781	2,165	2,056	(22%)	(26%)
北米及び欧州	5,054	4,414	4,266	(13%)	(16%)
その他の地域 ²	4,615	3,256	2,981	(29%)	(35%)
売上収益合計	64,466	56,009	50,973	(13%)	(21%)
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	44,923	37,980	34,451	(15%)	(23%)
モバイル	19,543	18,029	16,522	(8%)	(15%)
売上収益合計	64,466	56,009	50,973	(13%)	(21%)
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	8.83	9.77	8.83	11%	
中国元／日本円	15.18	16.94	15.18	12%	
米ドル／日本円	107.62	109.49	107.62	2%	

1 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。

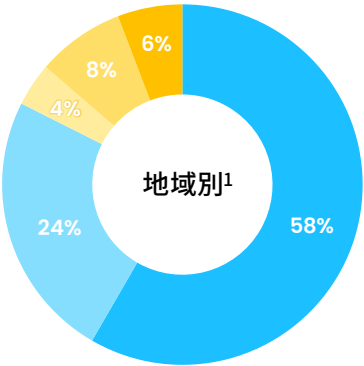
2 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

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。

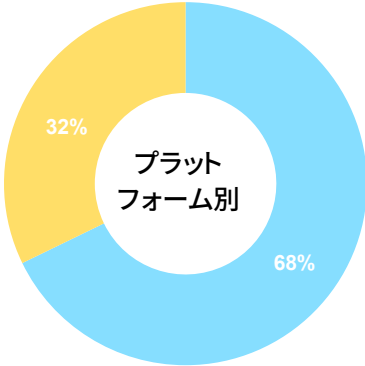
4 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクスングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アサド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

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2四半期 売上構成比率



- 地域別¹
- 韓国 58%
 - 中国 24%
 - 日本 4%
 - 北米及び欧州 8%
 - その他の地域² 6%



- プラットフォーム別
- PCオンライン³ 68%
 - モバイル 32%

2021年度第2四半期累計

(単位: 百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2021年 第1-2四半期			前期比変化率(%)	
	2020年 第1-2四半期	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁵	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁵
地域別 ¹					
韓国	¥72,541	¥82,857	¥77,766	14%	7%
中国	52,718	39,282	37,006	(25%)	(30%)
日本	4,348	5,547	5,360	28%	23%
北米及び欧州	9,222	9,228	9,134	0%	(1%)
その他の地域 ²	8,399	7,408	7,001	(12%)	(17%)
売上収益合計	147,228	144,322	136,267	(2%)	(7%)
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	110,649	103,747	97,882	(6%)	(12%)
モバイル	36,579	40,575	38,385	11%	5%
売上収益合計	147,228	144,322	136,267	(2%)	(7%)
営業利益	68,254	58,730	55,463	(14%)	(19%)
四半期利益 ⁴	69,674	54,991	53,316	(21%)	(23%)
1株当たり四半期利益	78.91	61.90			

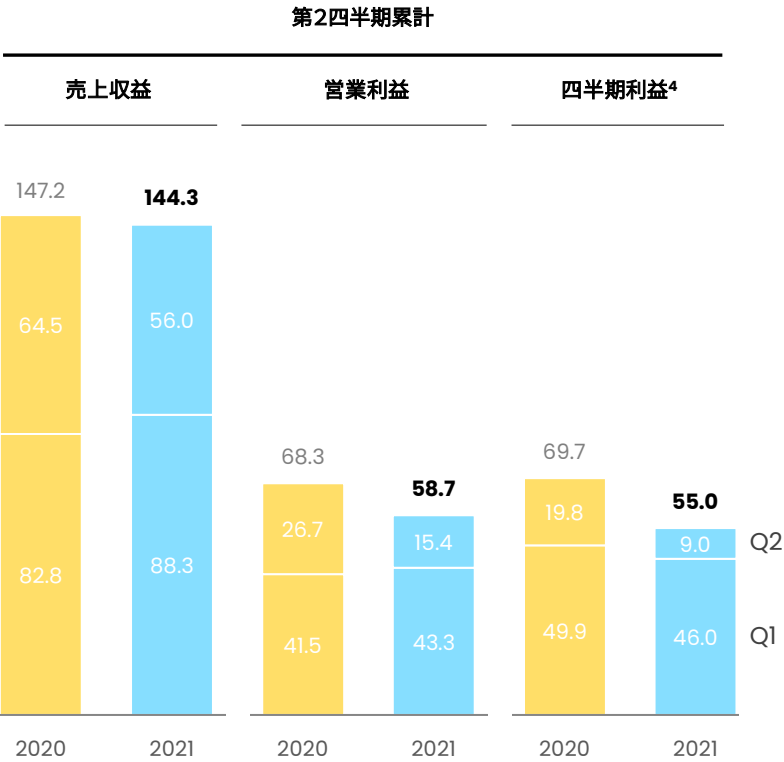
1 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

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 四半期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです。

(単位: 十億円)



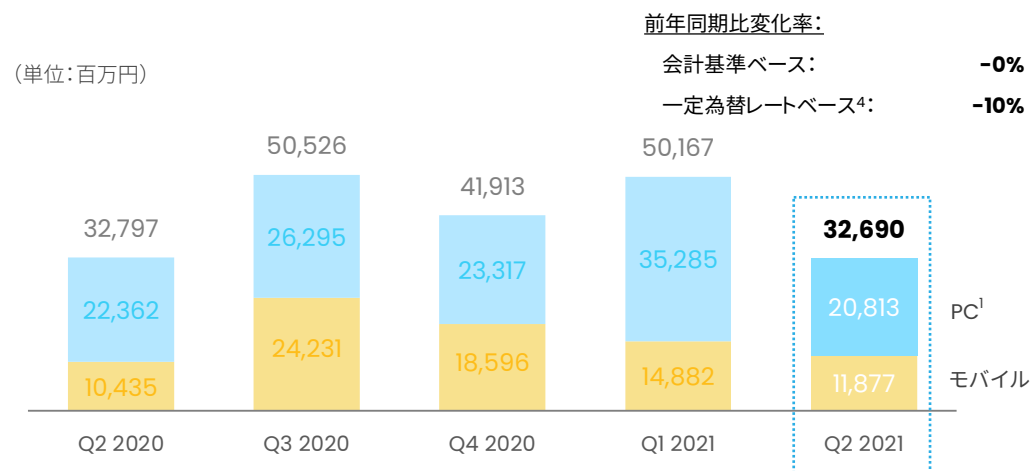
5 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

2021年度第2四半期 韓国 / 中国ハイライト

韓国

業績予想レンジ内で着地。『風の王国:Yeon』が想定を上回った一方で、『メイプルストーリー』が想定を下回った

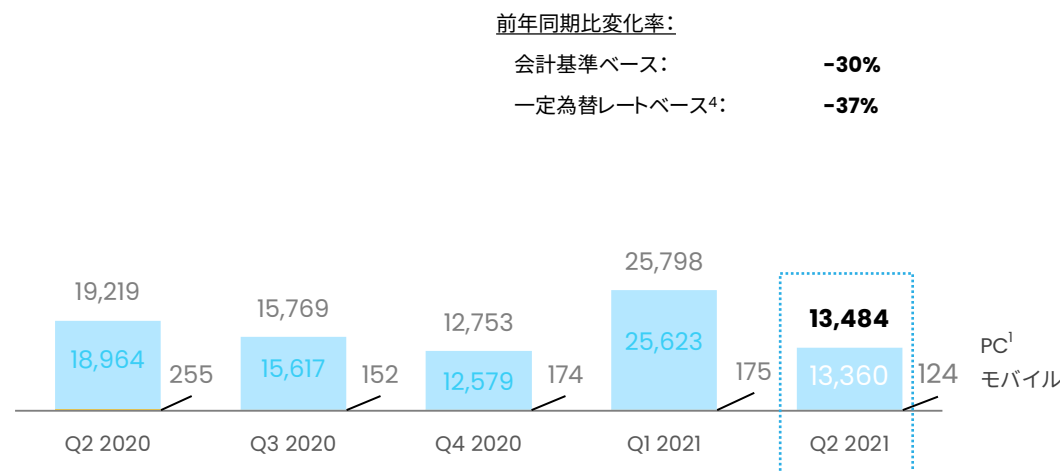
- PC¹売上収益は前年同期比 7%減少
 - 『メイプルストーリー』: 前年同期比で減少。ユーザーの購買意欲が想定よりも低位に留まったため業績予想を下回った
 - 『FIFA ONLINE 4²』: セールスプロモーションの好評により前年同期比で成長
 - 『サドンアタック』: 前年同期比で136%成長
- モバイル売上収益は前年同期比 14%増加
 - 『風の王国:Yeon』: アップデートの好評及びアイテム販売が好調だったことから、想定を上回った
 - 『V4』及び『KartRider Rush+』の売上収益が減少した一方で、『風の王国:Yeon』による増収寄与や『FIFA ONLINE 4 M³』の成長により、モバイル売上収益が増加



中国

当社業績予想をわずかに下回った。『アラド戦記』の売上収益は業績予想の下限で着地

- 労働節アップデート (4/22 - 6/17)、13周年アップデート (6/17) を実施
- 第1四半期以降13周年アップデート (6/17) までMAU及び課金ユーザー数は減少し続けた
- 13周年アップデート (6/17) 後に一定の回復がみられたものの、第2四半期のMAU及び課金ユーザー数は前四半期比及び前年同期比ともに減少
- 前四半期比でARPPU及び売上収益は季節性により減少
- 前年同期比でARPPUは増加。ライトユーザーの減少が要因
- 前年同期比で売上収益は減少。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) です。

³ 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』(モバイル) 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。

2021年度第2四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ ハイライト

日本

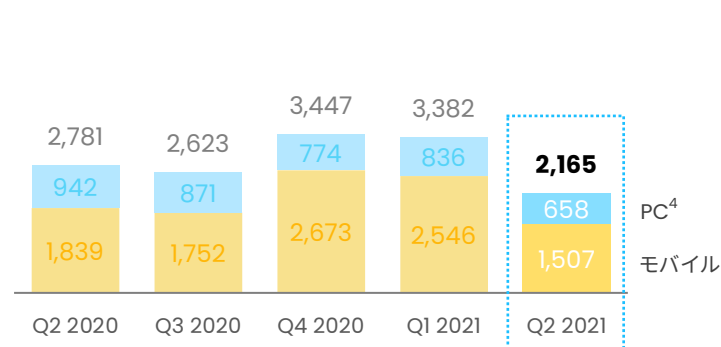
業績予想を下回った。『メイプルストーリーM』及び『ブルーアーカイブ』の売上収益が想定を下回ったことが要因

- 『V4』、『FIFA MOBILE²』及び『ブルーアーカイブ』などの新規モバイルゲームが増収寄与
- 『TRAHA』及び『メイプルストーリーM』はそれぞれ前年同期比で減少

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-22%**
一定為替レートベース³: **-26%**



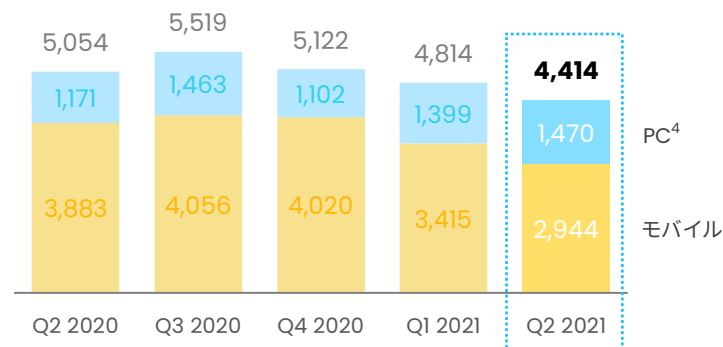
北米及び欧州

業績予想レンジの上限付近で着地。『メイプルストーリー』及び『KartRider Rush+』が想定を上回ったことが要因

- 売上収益は前年同期比で13%減少。『Choices⁵』の減収が主な要因
- 『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』はそれぞれ前年同期比で成長

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-13%**
一定為替レートベース³: **-16%**



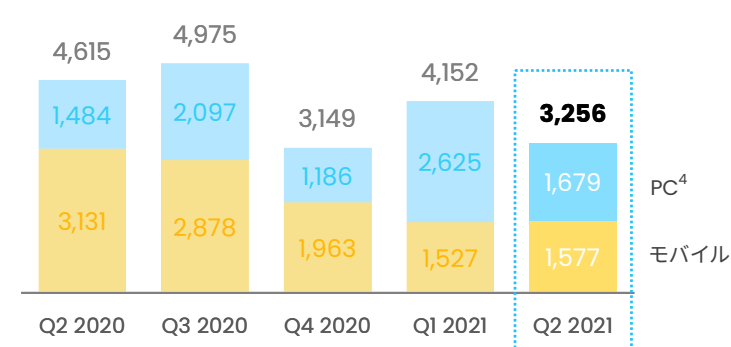
その他の地域¹

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』が想定を上回ったことが要因

- 売上収益は前年同期比で29%減少。『KartRider Rush』及び『V4』の減収が主な要因
- 『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』はそれぞれ前年同期比で成長

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-29%**
一定為替レートベース³: **-35%**



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。

⁴ 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。

⁵ 正式名称は『Choices: Stories You Play』です。

2021年度第3四半期 業績見通し

2021年度第3四半期業績見通し

中国事業の増収を予想。グループ売上収益は韓国事業の減収により前年同期比で減少を予想

売上収益

- 一定為替レートベース¹で前年同期比24%から17%の減少を予想
- 一定為替レートベース¹で前年同期比52%成長した2020年度第3四半期との比較により、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²の増加を予想
- その他の費用の減少を予想－2020年度第3四半期は減損損失30億円を計上

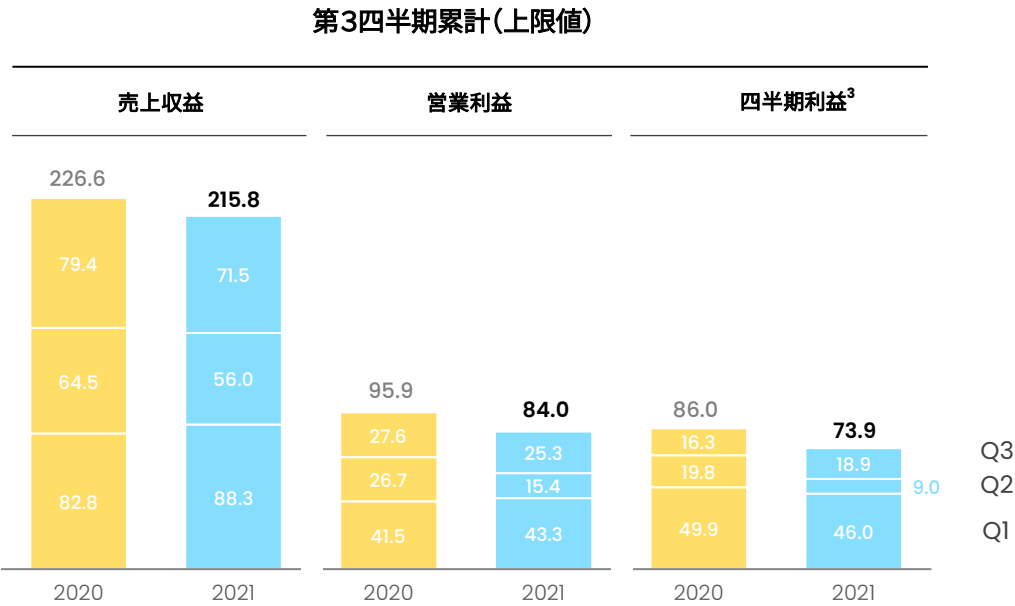
四半期利益³

主に為替差損の減少(2020年度第3四半期は86億円の損失を計上)により、前年同期比でおおよそ横ばいを予想

(単位:百万円、但し 1株当たりの数値は除く)

	2020年 第3四半期 実績	2021年 第3四半期 業績見通し	前年同期比			
売上収益	¥79,412	¥65,373	~	¥71,512	(18%)	~ (10%)
PCオンライン ⁴	46,343	47,095	~	51,269	2%	~ 11%
モバイル	33,069	18,278	~	20,243	(45%)	~ (39%)
営業利益	27,607	20,077	~	25,303	(27%)	~ (8%)
四半期利益 ³	16,330	14,955	~	18,876	(8%)	~ 16%
1株当たり四半期利益	18.45	16.81	~	21.22		
想定為替レート						
100韓国ウォン／日本円	8.95	9.65		9.65	8%	
中国元／日本円	15.35	17.04		17.04	11%	
米ドル／日本円	106.22	109.89		109.89	3%	
為替感応度 ⁵ :日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2021年度第3四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 営業利益		6.1 億円 2.3 億円		

(単位:十億円)



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 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。

3 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。

4 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。

5 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3四半期 韓国 / 中国 業績見通し

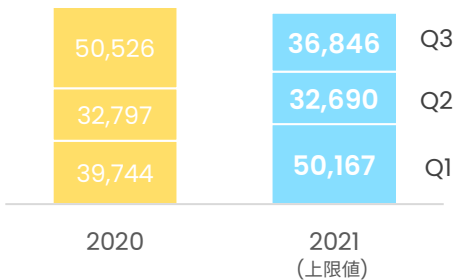
韓国

主に『風の王国:Yeon』及び『メイプルストーリー』の減収により、売上収益が前年同期比で減少することを見込む

- PC: 前年同期比で減少を予想
 - 『メイプルストーリー』: アクティブユーザー数が低いことから、前年同期比で71%成長した2020年度第3四半期の高い水準との比較で減収を予想。短期的な売上獲得よりもユーザーの信頼回復に注力
 - 『サドンアタック』: 前年同期比で売上収益が約2.8倍になることを予想
 - 前年同期比で『FIFA ONLINE 4²』の成長及び『アラド戦記』が横ばいとなることを見込む
- モバイル: 前年同期比で減少及び前四半期比で増加を予想
 - 8月19日に配信開始予定の『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』の増収寄与及び『メイプルストーリーM』の成長を予想
 - 『風の王国:Yeon』、『KartRider Rush+』、及び『V4』の前年同期比での減収が、増収要因を上回ることを見込む

(単位: 百万円)

2020年 第3四半期	2021年第3四半期 業績見通し		前年同期比	
	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ³
実績				
50,526	34,544 ~	36,846	(32%) ~ (27%)	(37%) ~ (32%)



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。

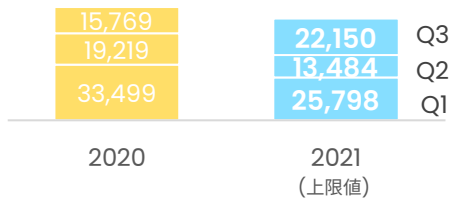
2 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(PC)です。

中国

『アラド戦記』の売上収益が前年同期比で増加することを見込む

- 『アラド戦記』
 - 夏季アップデートを実施(7/8)。国慶節アップデートを実施予定(9月)
 - 13周年アップデート(6/17)で反発したアクティブユーザー数や課金ユーザー数は7月も堅調に推移
 - その結果、7月のMAU及び課金ユーザー数は、2021年度第2四半期から増加
 - 前年同期比ではMAUが減少したものの、課金ユーザー数は増加したことから、7月の売上収益は増加
 - 足元の好調なトレンドが持続するかどうかは、まだ慎重に様子を見る必要がある
- 『アラド戦記モバイル』: 業績予想に織り込んでいない

2020年 第3四半期	2021年第3四半期 業績見通し		前年同期比	
	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ³
実績				
15,769	19,384 ~	22,150	23% ~ 40%	11% ~ 27%



3 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。

2021年度第3四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ 業績見通し

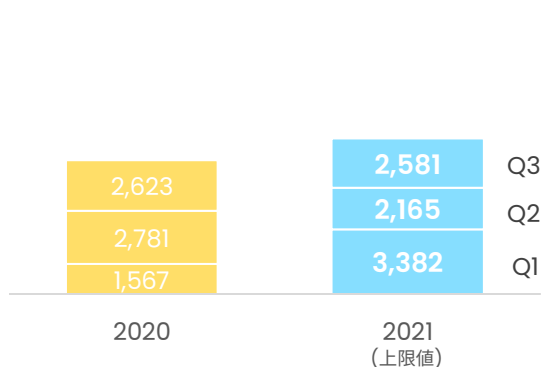
日本

前年同期比で減収を予想

- 『ブルーアーカイブ』及び『FIFA MOBILE²』による増収寄与を見込む
- 『TRAHA』及び『メイプルストーリーM』の減収が、増収要因を上回ると予想

(単位: 百万円)

2020年 第3四半期	2021年第3四半期 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
2,623	2,247 ~	2,581	(14%) ~ (2%)	(17%) ~ (5%)

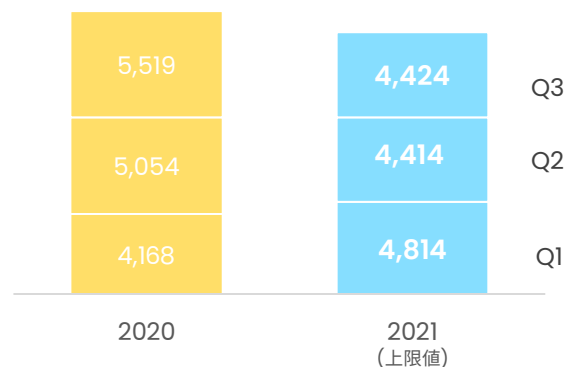


北米及び欧州

前年同期比で減収を予想

- 『Choices⁴』及び『V4』が前年同期比で減収となることを予想
- 2020年度第3四半期の高い水準との比較となるため、『メイプルストーリー』が前年同期比で減収となることを予想

2020年 第3四半期	2021年第3四半期 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
5,519	4,009 ~	4,424	(27%) ~ (20%)	(30%) ~ (23%)

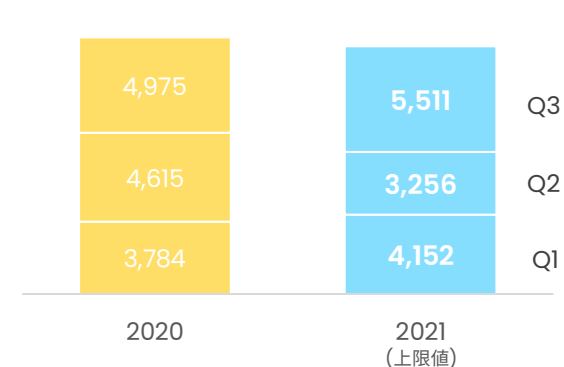


その他の地域¹

前年同期比で増収を予想

- 『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』が前年同期比で増収となることを予想
- 8月19日に配信開始予定の『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』の増収寄与を予想
- 『KartRiderRush+』及び『V4』が前年同期比で減収となることを予想

2020年 第3四半期	2021年第3四半期 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
4,975	5,189 ~	5,511	4% ~ 11%	(3%) ~ 3%



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。

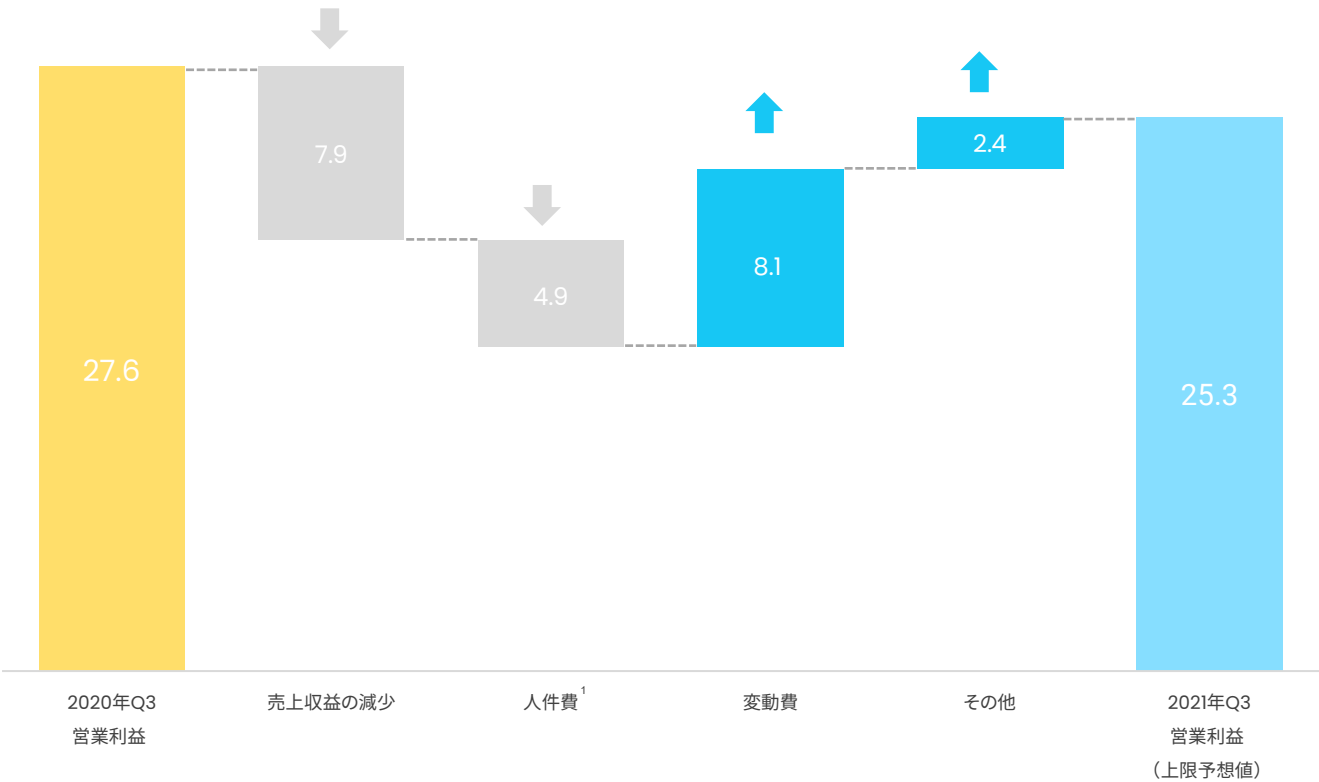
³ 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクスングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

⁴ 正式名称は『Choices: Stories You Play』です。

2021年度第3四半期 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¹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
- ↑ 売上収益の減少に伴う変動費の減少
- ↑ 以下を含むその他
 - ・ 2020年度第3四半期に発生した減損損失30億円の減少
 - ・ 広告宣伝費の減少
 - ・ 外注費の増加

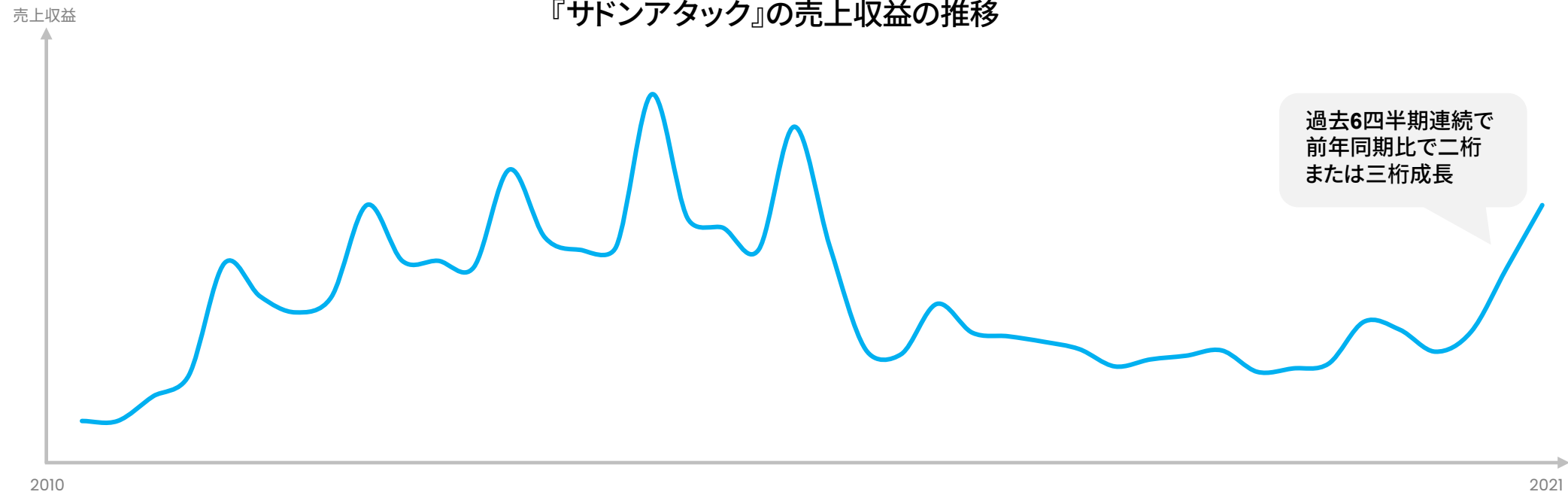
¹ 人件費は、人件費(売上原価)、人件費(販売費及び一般管理費)及び研究開発費(販売費及び一般管理費)を含みます。

バーチャルワールドの持続性に関する新たな好事例

『サドンアタック』の直近の好業績が当社の仮説を体現



『サドンアタック』の売上収益の推移



資本配分

1	配当	1株当たり2.5円の間配当を行うことを決議 - 期末においても1株当たり2.5円の配当を実施予定
2	自己株式の取得	- 投資機会、財務状況、株価水準等を総合的に勘案の上、機動的に実施 - 取得総額1,000億円を上限とする自己株式の取得について、現時点では未実施
3	グローバル・エンターテインメント企業を対象とした投資	- 取締役会で承認された上限額15億ドルの72%にあたる1,178億円の投資を完了 - 当第2四半期末時点において、276億円の含み益をその他の包括利益に計上

2021年度中国『アラド戦記』アップデートスケジュール

期間	Tier1 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17日
第3四半期	夏季アップデート	7月16日	7月8日
	 国慶節アップデート	9月22日	9月
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¹

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²』



『KartRider: Drift²』



Embark Studios



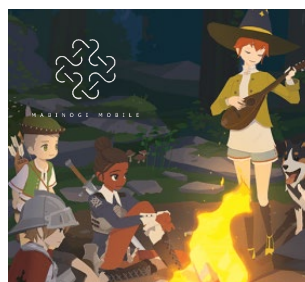
『この素晴らしい世界に祝福を!ファンタスティックデイズ』



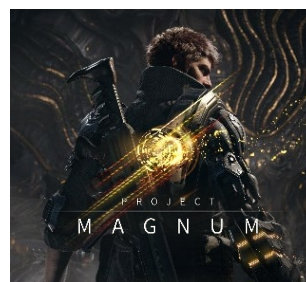
『KurtzPel』



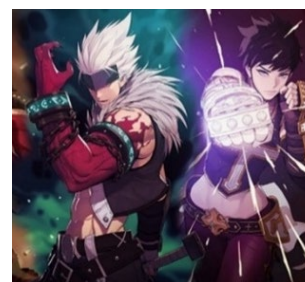
『テイルズウィーバーM²』



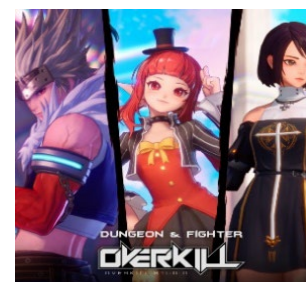
『マビノギモバイル²』



『PROJECT MAGNUM⁴』



『Project BBQ^{2,3,4}』



『OVERKILL^{2,4,5}』



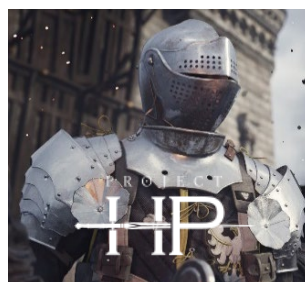
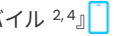
『ブルーアーカイブ』



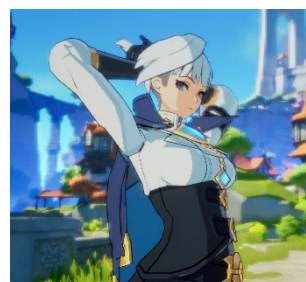
『COUNTER: SIDE』



『真・三國無双8モバイル^{2,4}』



『Project HP⁴』



『Project SF2⁴』



『DNF Duel^{2,4}』



『Project ER⁴』



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、その他の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 第1四半期	2020年 第2四半期	2020年 第3四半期	2020年 第4四半期	2021年 第1四半期	2021年 第2四半期	前年同期比 変化率(%)
(地域別)							
韓国	¥39,744	¥32,797	¥50,526	¥41,913	¥50,167	¥32,690	(0%)
中国	33,499	19,219	15,769	12,753	25,798	13,484	(30%)
日本	1,567	2,781	2,623	3,447	3,382	2,165	(22%)
北米及び欧州	4,168	5,054	5,519	5,122	4,814	4,414	(13%)
その他の地域 ¹	3,784	4,615	4,975	3,149	4,152	3,256	(29%)
(プラットフォーム別)							
PC ²	65,725	44,923	46,343	38,958	65,768	37,980	(15%)
モバイル	17,037	19,543	33,069	27,426	22,545	18,029	(8%)
売上収益	82,762	64,466	79,412	66,384	88,313	56,009	(13%)
営業利益	41,543	26,711	27,607	15,589	43,321	15,409	(42%)
四半期利益(損失) ³	49,911	19,763	16,330	(29,784)	46,034	8,957	(55%)
1株当たり四半期利益(損失)	56.57	22.37	18.45	(33.60)	51.86	10.07	
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	9.77	11%
中国元／日本円	15.62	15.18	15.35	15.78	16.33	16.94	12%
米ドル／日本円	108.92	107.62	106.22	104.51	105.90	109.49	2%
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	14.0	(41%)
課金率	15.4%	15.3%	15.7%	17.7%	19.7%	19.3%	
ARPPU(会計基準)	9,031	5,897	7,133	5,965	10,516	7,103	20%

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)

	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	第2四半期
売上原価 ¹	¥15,343	¥14,574	¥19,266	¥19,826	¥18,699	¥16,702
ロイヤリティ ²	5,738	5,074	9,618	7,406	7,977	5,967
人件費 ³	6,443	6,429	6,241	8,929	7,281	7,489
その他 ⁴	3,162	3,071	3,407	3,491	3,441	3,246
販売費及び一般管理費 ¹	20,614	22,922	29,659	30,516	26,317	23,948
人件費	3,907	4,260	3,968	6,912	6,582	6,586
支払手数料 ⁵	6,696	7,486	12,311	8,881	8,299	6,350
研究開発費	3,907	4,093	4,490	4,054	4,976	4,935
広告宣伝費	2,836	4,326	5,852	7,401	3,132	2,968
減価償却費	1,299	1,236	1,319	1,398	1,453	1,463
その他	1,969	1,521	1,719	1,870	1,875	1,646
その他の収益 ⁶	1,197	101	294	204	124	163
その他の費用 ⁷	6,459	360	3,174	657	100	113
内、減損損失	6,063	251	3,015	326	19	97

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、いわゆるライブディベロップメント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	第2四半期
営業利益	¥41,543	¥26,711	¥27,607	¥15,589	¥43,321	¥15,409
金融収益 ¹	21,918	4,598	3,748	4,646	20,995	3,949
金融費用 ²	1,585	6,891	8,882	21,596	650	1,264
再評価による損失 ³	-	-	-	-	-	(4,499)
持分法による投資利益又は(損失)	113	260	428	(36)	(91)	300
税引前四半期利益又は(損失)	61,989	24,678	22,901	(1,397)	63,575	13,895
法人所得税費用	12,235	5,139	6,729	28,579	17,842	5,361
非支配持分	(157)	(224)	(158)	(192)	(301)	(423)
四半期利益(損失) ⁴	49,911	19,763	16,330	(29,784)	46,034	8,957

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、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。

2 2020年第2四半期、第3四半期、第4四半期、2021年第2四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 再評価による損失は、暗号資産から生じた損失。

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)

	2020年 第2四半期 連結累計期間	2021年 第2四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥65,586	¥37,234
投資活動によるキャッシュ・フロー	(10,429)	10,968
財務活動によるキャッシュ・フロー	(2,723)	(2,569)
現金及び現金同等物の増減額	52,434	45,633
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	(551)	8,384
現金及び現金同等物の期末残高	305,519	306,587

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2020年 12月31日	2021年 6月30日
流動資産		
現金及び現金同等物	¥252,570	¥306,587
その他の預金	273,132	245,283
その他	52,830	62,685
流動資産合計	578,532	614,555
非流動資産		
有形固定資産	24,191	24,660
のれん	38,425	39,464
無形資産	14,935	19,550
その他の金融資産(非流動) ¹	167,620	190,897
その他	38,458	38,983
非流動資産合計	283,629	313,554
資産合計	862,161	928,109

	2020年 12月31日	2021年 6月30日
負債		
流動負債		
未払法人所得税	15,774	14,237
借入金	2,094	-
その他	40,099	32,984
流動負債合計	57,967	47,221
非流動負債		
借入金	-	-
その他	83,749	85,312
非流動負債合計	83,749	85,312
負債合計	141,716	132,533
資本		
資本金	22,679	24,945
資本剰余金	17,421	19,705
自己株式	(0)	(0)
その他の資本の構成要素	69,975	86,769
利益剰余金	599,807	653,973
非支配持分	10,563	10,184
資本合計	720,445	795,576
負債及び資本合計	862,161	928,109

¹ 従来”その他”に含めておりましたが、2021年度より独立科目として別掲し、それに伴い2020年12月31日の数値につきましても組み替えております。

報告セグメントの収益及び損益¹

(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	第2四半期
日本						
外部収益	¥895	¥1,069	¥985	¥1,367	¥1,340	¥1,025
セグメント利益又は(損失)	(655)	(624)	(634)	(2,425)	(2,285)	(2,449)
韓国						
外部収益	76,336	57,889	73,107	59,443	81,502	50,105
セグメント利益又は(損失)	47,724	27,962	31,872	19,281	45,606	18,266
中国						
外部収益	903	584	709	862	1,049	674
セグメント利益又は(損失)	653	295	411	532	736	298
北米						
外部収益	3,714	4,544	4,220	4,429	4,075	3,975
セグメント利益又は(損失)	(461)	(102)	(446)	(254)	262	519
その他の地域						
外部収益	914	380	391	283	347	230
セグメント利益又は(損失)	(461)	(567)	(709)	(1,084)	(1,023)	(1,258)
調整額						
外部収益	-	-	-	-	-	-
セグメント利益又は(損失)	5	6	(7)	(8)	1	(17)
合計						
外部収益	82,762	64,466	79,412	66,384	88,313	56,009
セグメント利益又は(損失)	46,805	26,970	30,487	16,042	43,297	15,359

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	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

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	2014年 12月31日	2015年 12月31日	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
流動資産	¥46,760	¥70,444	¥52,632	¥42,946	¥55,209	¥45,374	¥85,462
内、現金及び預金	30,711	68,997	49,531	41,868	53,096	43,100	83,523
固定資産	101,337	38,190	6,438	5,494	4,836	17,630	17,851
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
資産合計	148,097	108,634	59,070	48,440	60,045	63,004	103,313
流動負債	16,345	3,506	2,341	1,796	2,303	2,037	2,085
固定負債	23,154	498	448	457	415	363	469
負債合計	39,499	4,004	2,789	2,253	2,718	2,400	2,554
株主資本	98,122	99,779	50,669	41,230	50,838	53,133	92,510
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)
評価・換算差額等	6,536	246	77	(10)	(21)	(28)	(21)
新株予約権	3,940	4,605	5,535	4,967	6,510	7,499	8,270
純資産合計	108,598	104,630	56,281	46,187	57,327	60,604	100,759
株主資本等変動計算書(抜粋)	2014年 12月31日	2015年 12月31日	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
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

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

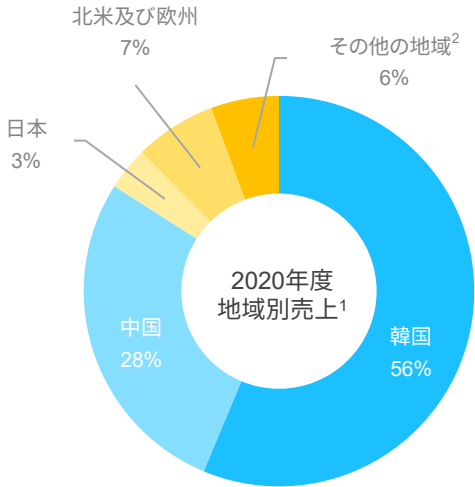
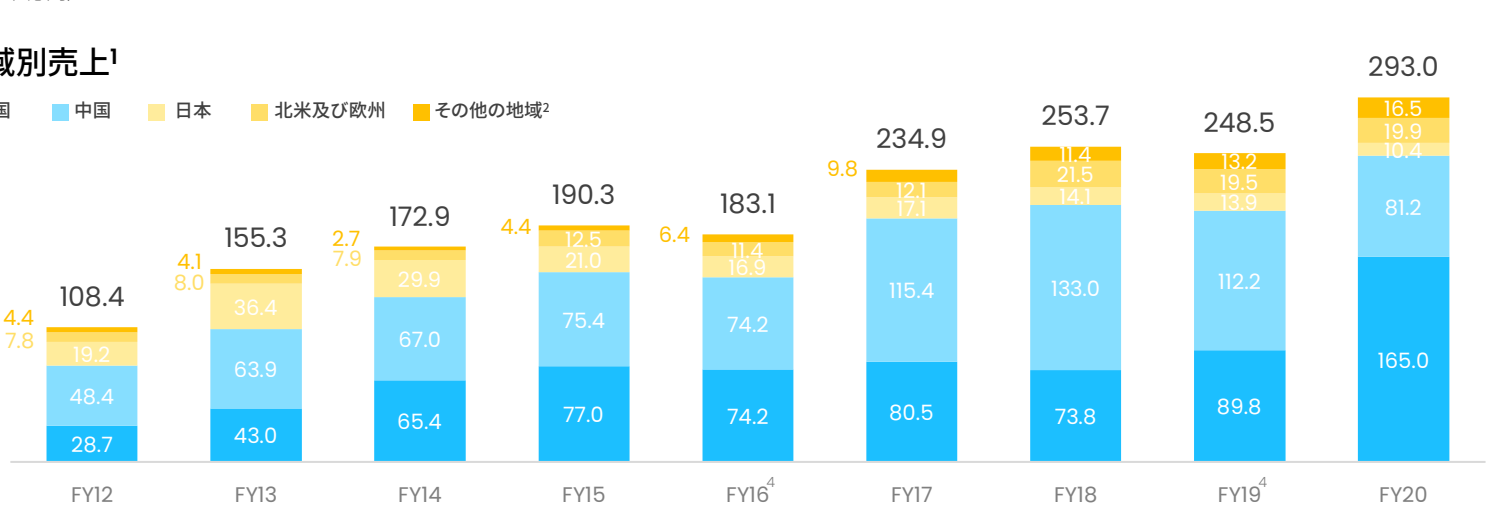
正社員数	2020年 3月31日	2020年 6月30日	2020年 9月30日	2020年 12月31日	2021年 3月31日	2021年 6月30日
日本	294	278	266	268	265	265
韓国	5,210	5,224	5,331	5,107	5,143	5,246
中国	209	208	210	210	213	207
北米	408	429	383	385	342	342
その他の地域	240	276	314	318	334	347
合計	6,361	6,415	6,504	6,288	6,297	6,407

業績推移

(単位:十億円)

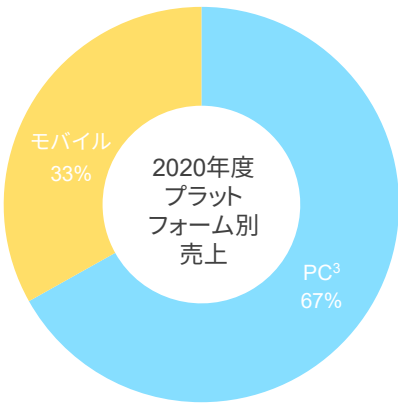
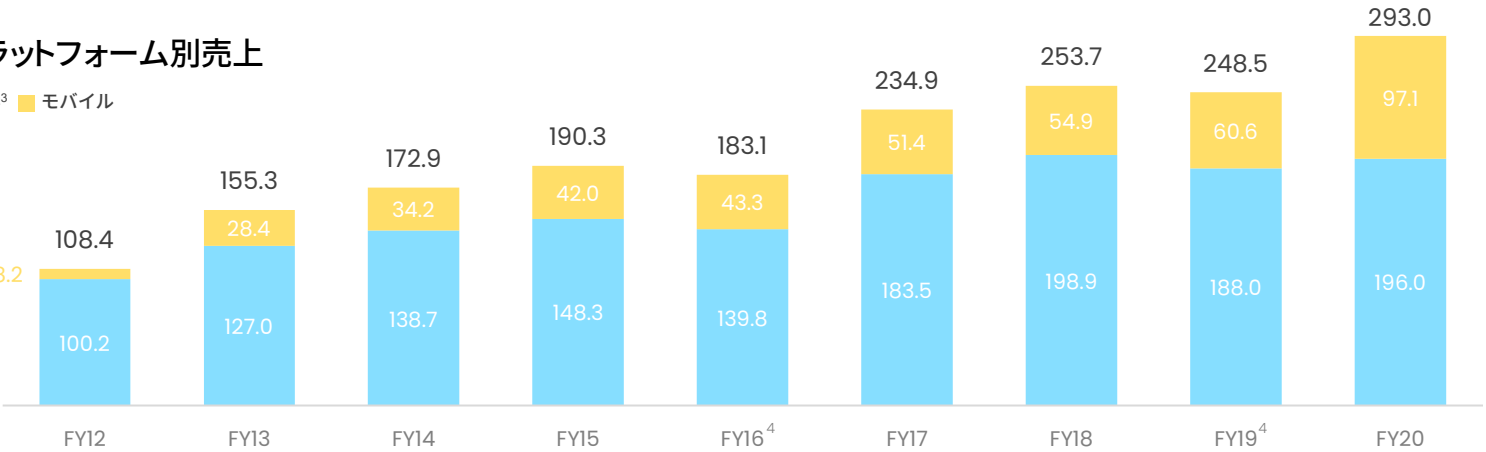
地域別売上¹

■ 韓国 ■ 中国 ■ 日本 ■ 北米及び欧州 ■ その他の地域²



プラットフォーム別売上

■ PC³ ■ モバイル



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。

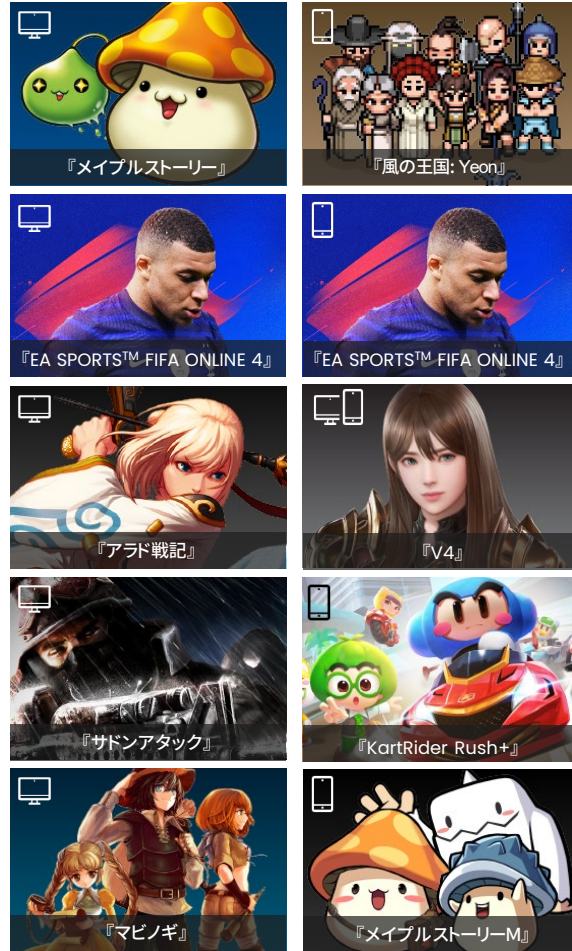
⁴ 2016年及び2019年の売上は、一定為替レートベースでは成長。

⁵ 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¹

PCオンライン³ モバイル

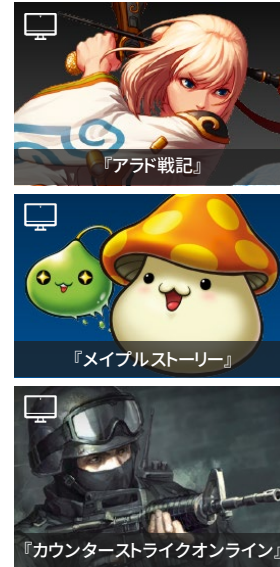
韓国



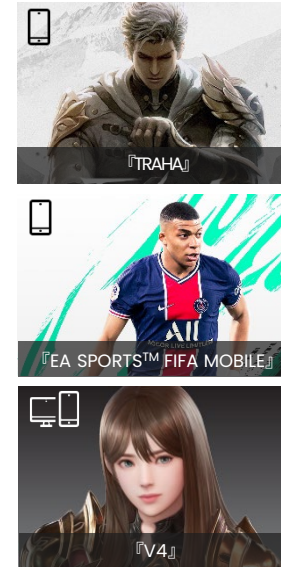
PC³

モバイル

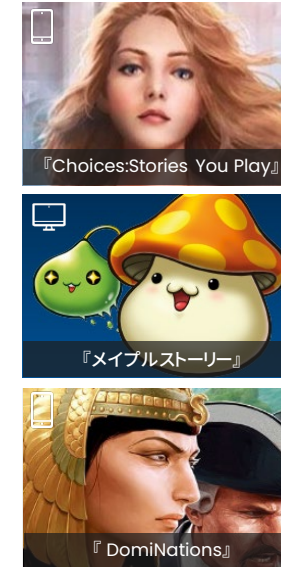
中国



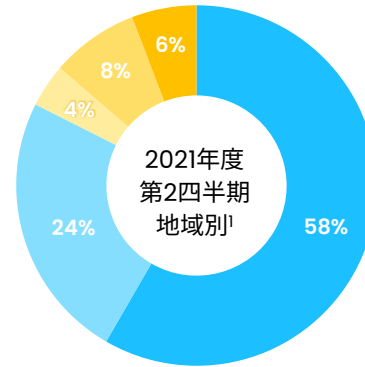
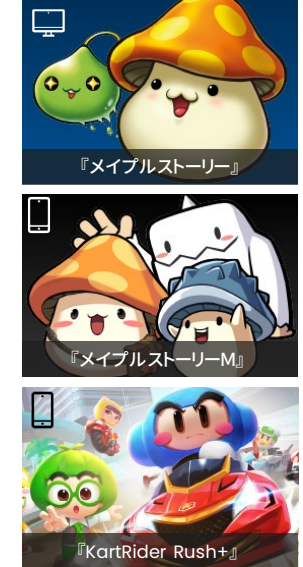
日本



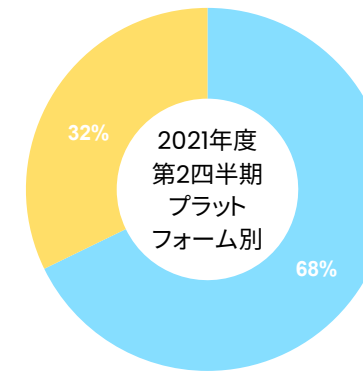
北米及び欧州



その他の地域²



- 韓国 58%
- 中国 24%
- 日本 4%
- 北米及び欧州 8%
- その他の地域² 6%



- PC³ 68%
- モバイル 32%

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まれています。

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。

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¹



16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

¹ 2021年8月10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』



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¹



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』

2003

2020

事業年度

売上収益

韓国『メイプルストーリーM』

2016

2020

事業年度

¹ 2021年8月10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』



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

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

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』



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



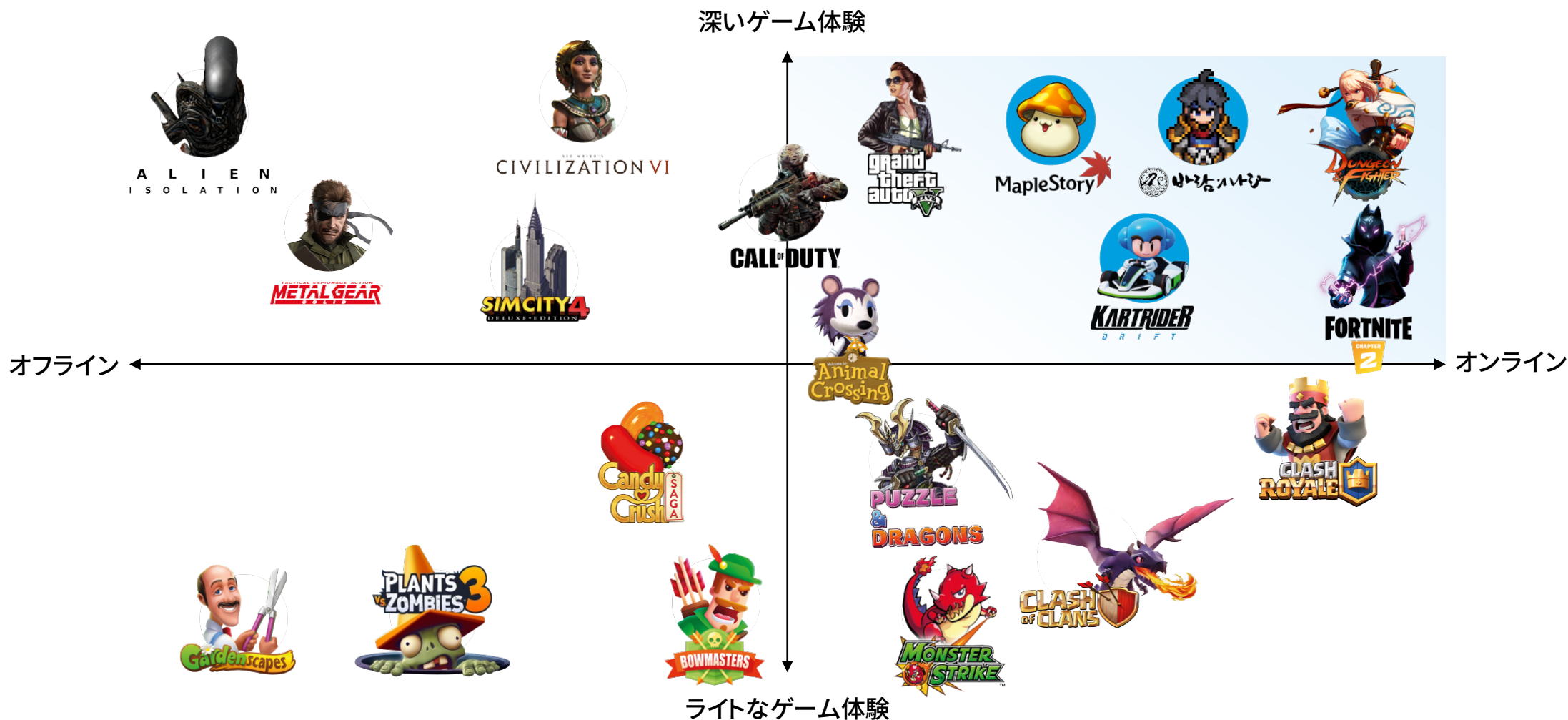
まるで日常生活を体験しているような魅力的なコンテンツと現代音楽、ファッション、料理などが合わさったMMORPG。このジャンルに多い戦闘中心のバトルゲームとは一味違ったユニークな作品

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。

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



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。

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

売上収益

成長ドライバー

強固な
収益基盤

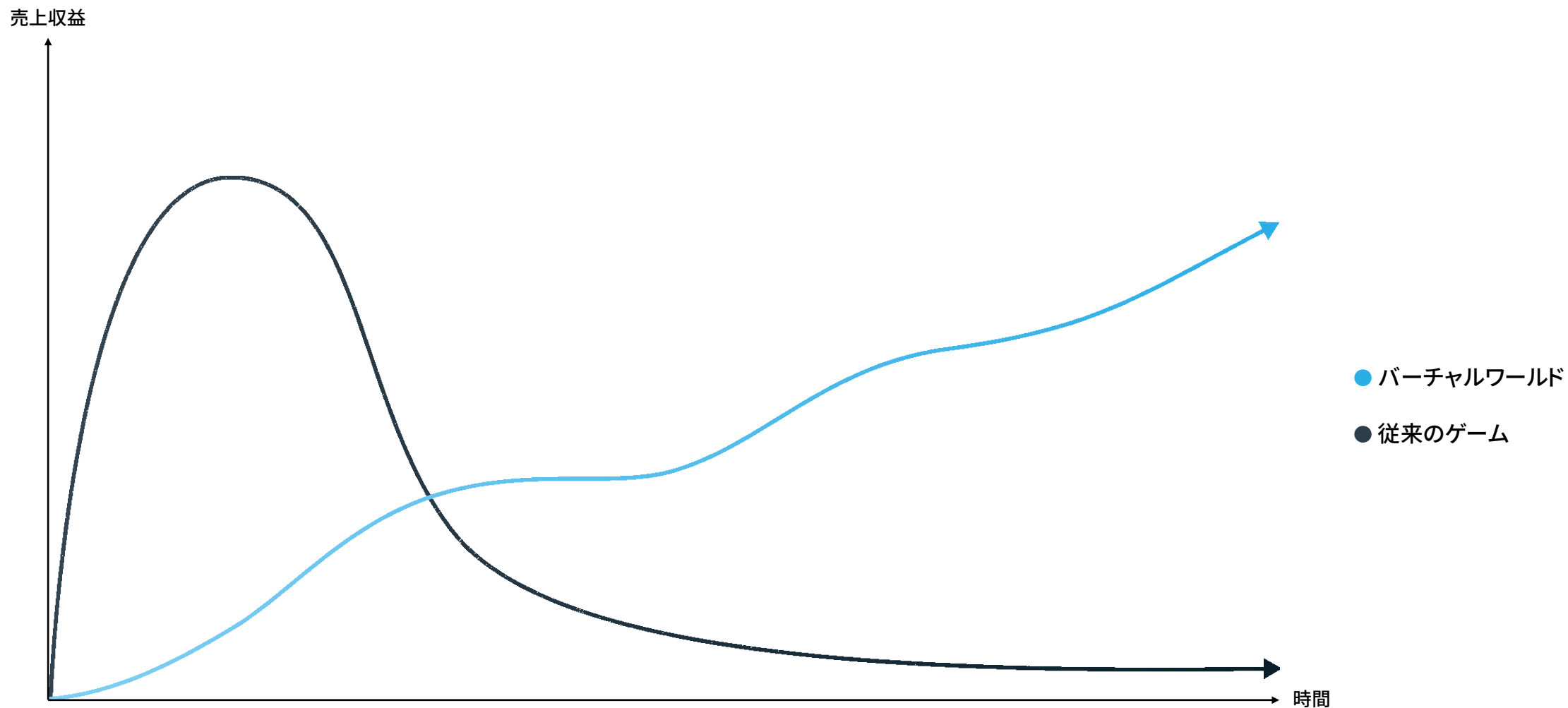
事業年度



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。

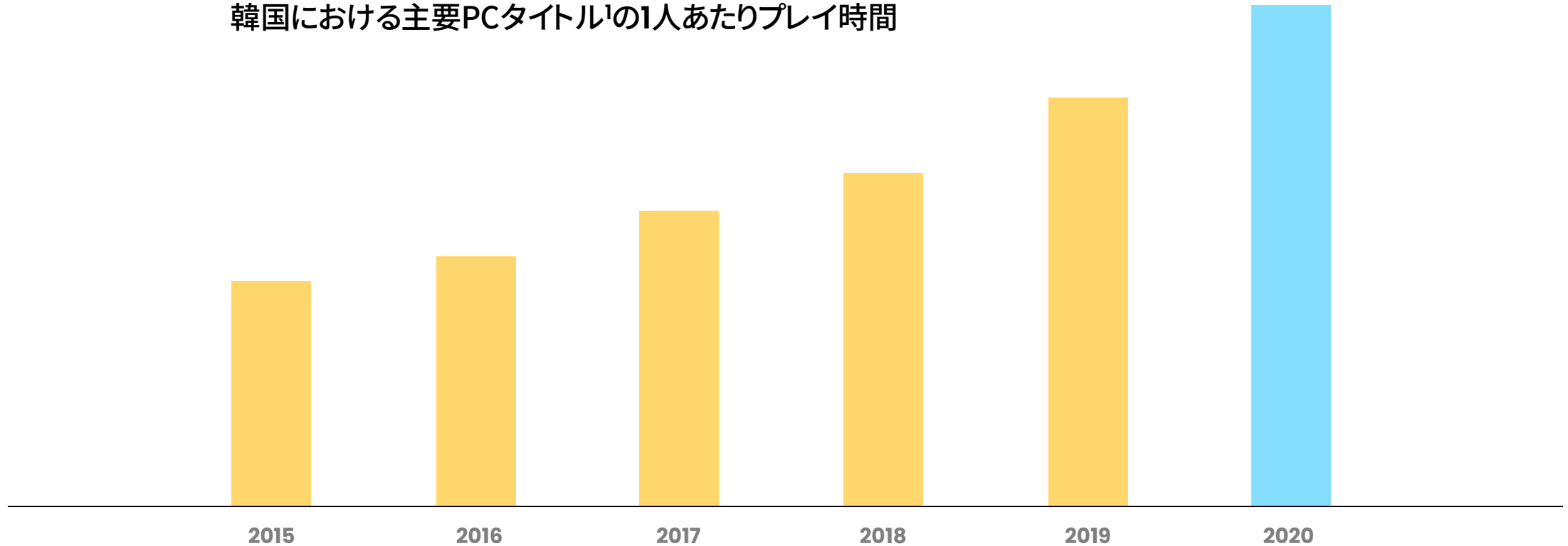
バーチャルワールドの事業モデル

短期的な上下変動がありつつも、何十年にもわたり成長



当社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の上昇

韓国における主要PCタイトル¹の1人あたりプレイ時間



¹ 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 （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、リミティッド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3四半期 決算発表スケジュール

2021年度第3四半期決算発表は

2021年11月9日（火曜日）

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。

