



決算説明資料 2024年度第3四半期

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11月12日 株式会社ネクソン



垂直方向への成長 – 主要フランチャイズの概要

『アラド戦記モバイル』の配信開始及び『メイプルストーリー』におけるハイパーローカライゼーションにより、3大フランチャイズ全体で前年同期比15%成長

フランチャイズ	概要	詳細
『アラド戦記』	中国モバイル市場への展開により前年同期比で142%の成長を達成	『アラド戦記モバイル』: ローンチ時の爆発的な勢いから想定通りに売上収益が落ち着いた。第4四半期に複数のアップデートを実施予定。2025年第1四半期の重要な旧正月アップデートを準備中
	今後数年間は新作ゲームが成長を加速させると予想	PC版『アラド戦記』: 第4四半期に新規コンテンツを投入。新エリアの導入、レベルキャップの開放、ゲーム内の成長及び強化システムの改善を含む大型の旧正月アップデートも準備中 『The First Berserker: Khazan』: 10月のベータテストで貴重な知見を得た。2025年初頭にリリース予定 『Project OVERKILL』: 11月のG-STARに出展。プレイヤーが初めてゲームを体験できる機会を提供 『Dungeon&Fighter: Arad』: ゲーム体験を3Dオープンワールドに拡張することで、グローバル市場の新しいプレイヤー層にリーチすることを目指す
『メイプルストーリー』	2023年第3四半期の高い水準との比較で減収	韓国『メイプルストーリー』: 前年同期の高い水準との比較で減収。12月に大型の冬季アップデートを実施予定
	中期的にはハイパーローカライゼーション及びフランチャイズの拡張が成長を牽引	韓国以外の地域における『メイプルストーリー』: 前年同期比で23%成長。各地域のプレイヤー嗜好に合わせたコンテンツ開発とプロモーションによるハイパーローカライゼーションが奏功し、日本、北米及び欧州、その他の地域 ¹ で過去最高の第3四半期売上収益を達成 『メイプルストーリーM』: 中国で配信開始した2023年第3四半期の高い水準との比較で減収 『MapleStory Worlds』: 10月に北米及び南米でソフトローンチを実施
『FC』	第4四半期の売上収益は前年同期比で2桁成長することを見込む。2024年通期売上収益は過去最高を記録した2023年に近い水準となることを予想	『FC ONLINE ² 』: イベントやセールスプロモーションの成功により、業績予想ベースの為替前提では想定を上回った 『FC MOBILE ³ 』: セールスプロモーションの勢いを想定ほど維持できなかったため、業績予想を下回った

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 FC™ ONLINE』(PC)及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

3 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』です。

水平方向への成長

シューター、『マビノギ』フランチャイズ及び『風の王国』フランチャイズにおいて大きな進捗が見られた

カテゴリー	概要	詳細
シューター ジャンル	人気の高いジャンルでのグローバル市場における存在感を高める新作ゲームを開発中	『The First Descendant』: - 第3四半期の業績に大きく寄与。売上収益の約75%を欧米市場が占める - プレイヤーの意見に応え、高品質のアップデートを行うことで、人気を持続させていく
		『THE FINALS』: 9月にシーズン4をリリースした後、短期及び中期の両方におけるリテンションが改善 - 新規プレイヤーを呼び込み、休眠プレイヤーに復帰を促すことでDAUの改善に注力 12月のシーズン5のリリースに向けて準備中
		『ARC Raiders』: - 公開テストを10月27日に完了。6月に実施したテストと比較して、プレイヤーのセンチメントが著しく改善 2025年のリリースに向けて順調に開発が進展
『マビノギ』 フランチャイズ	新しいゲームエンジン及び新規コンテンツでIPの魅力を刷新	『マビノギ』: ゲームをUnreal Engine 5に移行し、プレイヤーにより大きなスケール感及び高い自由度を提供することで、さらなる面白さを提供できるように取り組む 新規タイトル: 『マビノギモバイル』や『Vindictus: Defying Fate』などの新作タイトルを開発することで、新規プレイヤーの獲得だけでなく、多くの既存プレイヤーの維持を目指す
『風の王国』 フランチャイズ	新作ゲームの投入でIPを拡張	『風の王国2』: - 世界で最も長くサービスを続けているグラフィックMMORPGの後継作。PC及びモバイルデバイス向けに開発中 - ゲーム独自のピクセルアートを2.5次元のグラフィックに進化させることで、コアプレイヤー及び新規プレイヤーに懐かしさと新鮮なゲーム体験の両方を提供

2024年度第3四半期 業績

2024年度第3四半期業績ハイライト

『アラド戦記モバイル』及び『The First Descendant』の好調により過去最高の四半期売上収益を達成

売上収益

- 為替のマイナス影響を受け、当社業績予想をわずかに下回った。業績予想ベースの為替前提では想定レンジ内での着地
- 前年同期比で増加。PC版『アラド戦記』及び前年同期の好調な業績との比較で『メイプルストーリー』及び『Wars of Prasia』が減収した一方で、『アラド戦記モバイル』及び『The First Descendant』が増収寄与したことが要因

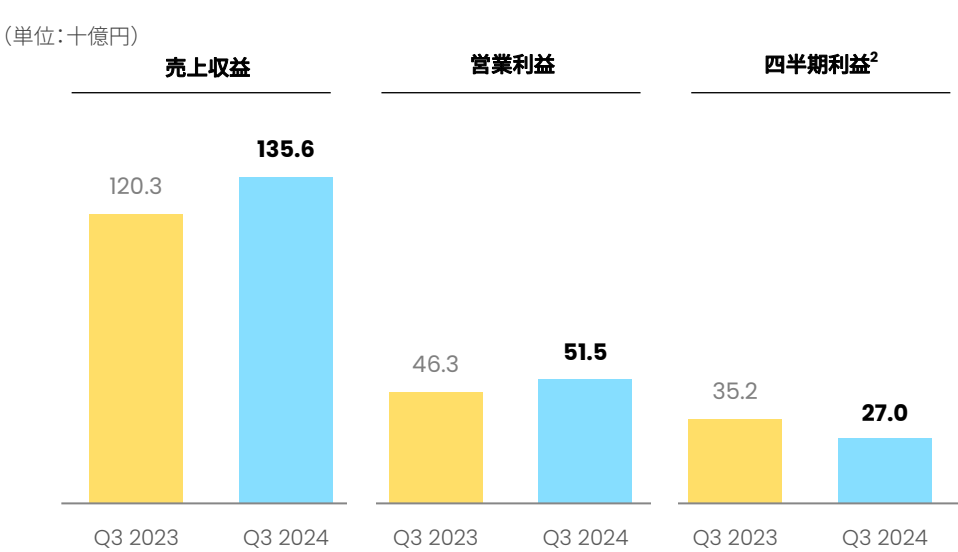
営業利益

- 当社業績予想レンジ内で着地
- 売上収益が当社業績予想を下回った一方で、プラットフォーム手数料、人件費¹及び広告宣伝費が想定以下となった
- 前年同期比で増加。人件費¹が増加した一方で、売上収益が増加したことが要因

四半期利益²

- 当社業績予想を下回り、前年同期比で減少。米ドル建ての現金預金等に係る為替差損196億円が発生したことが要因

(単位: 百万円、但し株当たりの数値は除く)	2023年 第3四半期 実績	2024年 第3四半期 業績見通し	2024年 第3四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥120,256	¥137,787 ~ ¥152,046	¥135,593	13%
PCオンライン ³	85,964	73,733 ~ 80,268	70,793	(18%)
モバイル	34,292	64,054 ~ 71,778	64,800	89%
営業利益	46,310	46,005 ~ 57,287	51,535	11%
四半期利益 ²	35,167	34,595 ~ 43,044	27,023	(23%)
1株当たり四半期利益	41.28	41.68 ~ 51.86	32.55	
為替レート				
100韓国ウォン／日本円	11.02	11.45	11.45	0%
中国元／日本円	19.97	21.98	21.98	5%
米ドル／日本円	144.62	158.73	149.38	3%



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、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

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。

2024年度第3四半期 売上構成

2024年度第3四半期業績

(単位:百万円)

	2023年 第3四半期	2024年第3四半期		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	¥75,855	¥47,308	¥47,246	(38%)	(38%)
中国	24,044	57,156	56,656	138%	136%
日本	3,132	5,988	5,983	91%	91%
北米及び欧州	8,925	17,188	17,034	93%	91%
その他の地域 ²	8,300	7,953	7,922	(4%)	(5%)
売上収益合計	120,256	135,593	134,841	13%	12%
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	85,964	70,793	70,107	(18%)	(18%)
モバイル	34,292	64,800	64,734	89%	89%
売上収益合計	120,256	135,593	134,841	13%	12%
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	11.02	11.03	11.02	0%	
中国元／日本円	19.97	20.89	19.97	5%	
米ドル／日本円	144.62	149.38	144.62	3%	

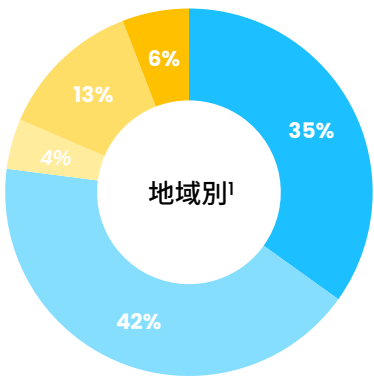
1 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

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。

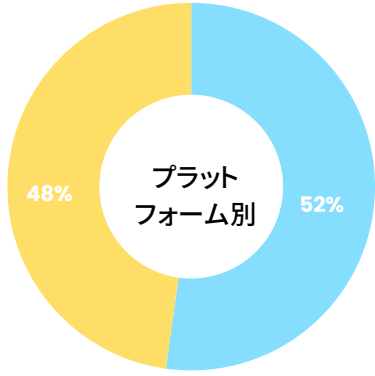
4 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

2024年度第3四半期 売上構成比率



地域別¹

- 韓国 35%
- 中国 42%
- 日本 4%
- 北米及び欧州 13%
- その他の地域² 6%



プラットフォーム別

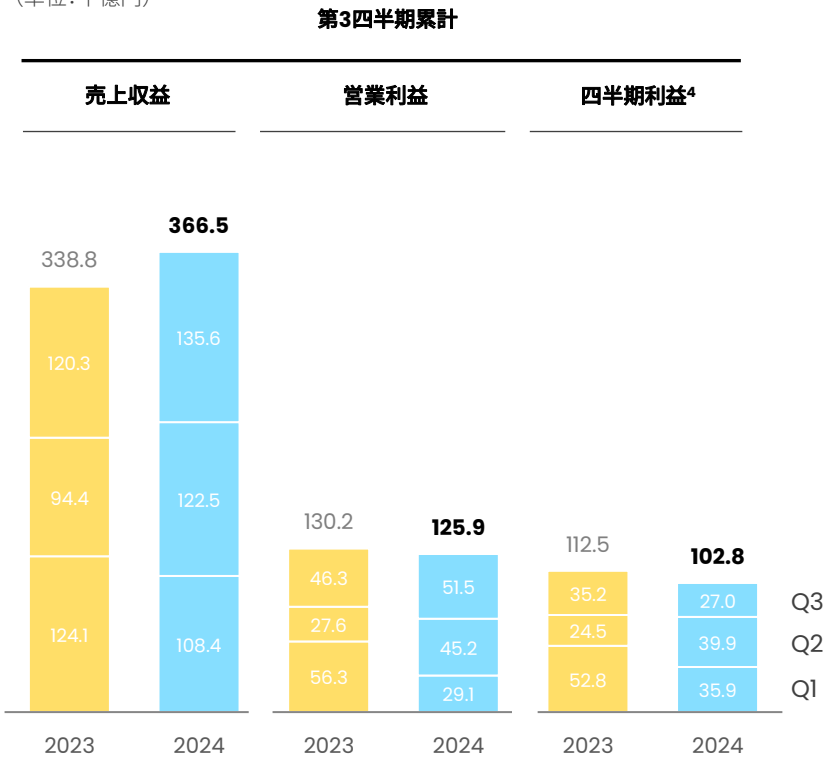
- PC³ 52%
- モバイル 48%

2024年度第3四半期累計

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

地域別 ¹	2024年 第1-3四半期			前期比変化率(%)	
	2023年	会計基準	一定為替	会計基準	一定為替
	第1-3四半期	ベース	レートベース ⁵	ベース	レートベース ⁵
韓国	¥202,868	¥153,518	¥145,414	(24%)	(28%)
中国	85,355	142,678	135,549	67%	59%
日本	9,054	14,174	13,763	57%	52%
北米及び欧州	19,542	34,151	32,367	75%	66%
その他の地域 ²	21,960	21,964	20,843	0%	(5%)
売上収益合計	338,779	366,485	347,936	8%	3%
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	244,374	206,971	195,891	(15%)	(20%)
モバイル	94,405	159,514	152,045	69%	61%
売上収益合計	338,779	366,485	347,936	8%	3%
営業利益	130,199	125,905	119,821	(3%)	(8%)
四半期利益 ⁴	112,496	102,819	96,749	(9%)	(14%)
1株当たり四半期利益	131.77	123.06			

(単位:十億円)



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、当社の要約四半期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。

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。

2024年度第3四半期 韓国ハイライト

当社業績予想を下回った。『メイプルストーリー』が主な要因

- PC¹売上収益は前年同期比36%減少
 - 前年同期比で減少。『MapleStory』及び『Wars of Prasia』が主な要因
 - 『FC ONLINE²』: イベント及びセールスプロモーションの好評により、業績予想ベースの為替前提では想定を上回った
 - 『メイプルストーリー』: プレイヤーのゲーム体験及び満足度を改善する長期的なアプローチにより、ネットプロモータースコア³が1月から9月までの間に19ポイント増加したものの、当社業績予想を下回った
 - 『Wars of Prasia』: 配信開始後、非常に好調であった2023年度第3四半期との比較で減収
- モバイル売上収益は前年同期比で43%減少、前四半期比で12%減少
 - 前年同期比では、『Wars of Prasia』、『FC ONLINE M⁴』、『FC MOBILE⁵』及びローンチ後一定期間が経過したモバイルタイトルが減収となった
 - 前四半期比では、主に『FC MOBILE⁵』、『FC ONLINE M⁴』及び『Wars of Prasia』により、売上収益が減少

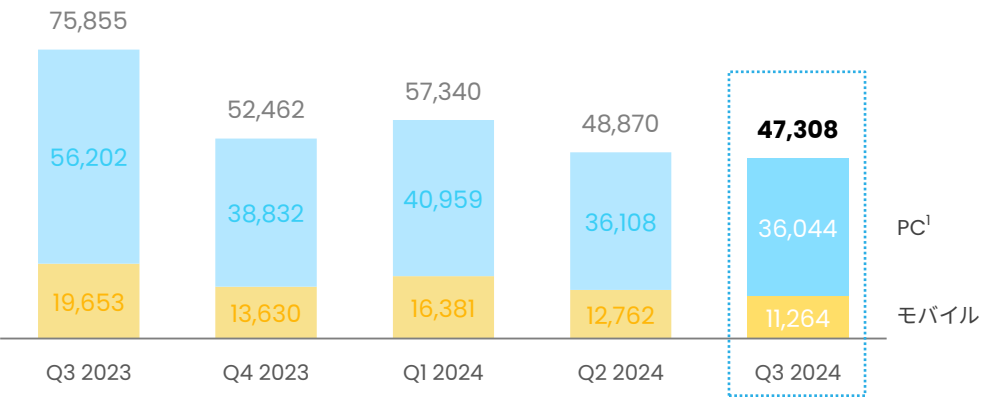
地域別売上収益ランキング⁷

	PC ¹	モバイル
1	 『EA SPORTS FC™ ONLINE』	 『EA SPORTS FC™ ONLINE M』
2	 『メイプルストーリー』	 『EA SPORTS FC™ MOBILE』
3	 『サドンアタック』	 『ブルーアーカイブ』
4	 『マビノギ』	 『メイプルストーリーM』
5	 『アラド戦記』	 『風の王国: Yeon』

(単位: 百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-38%**
一定為替レートベース⁶: **-38%**



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 FC™ ONLINE』(PC) です。

3 プレイヤーの満足度を評価する指標です。

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

5 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』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、著作物、その他の法的に保護された対象物です。

2024年度第3四半期 中国ハイライト

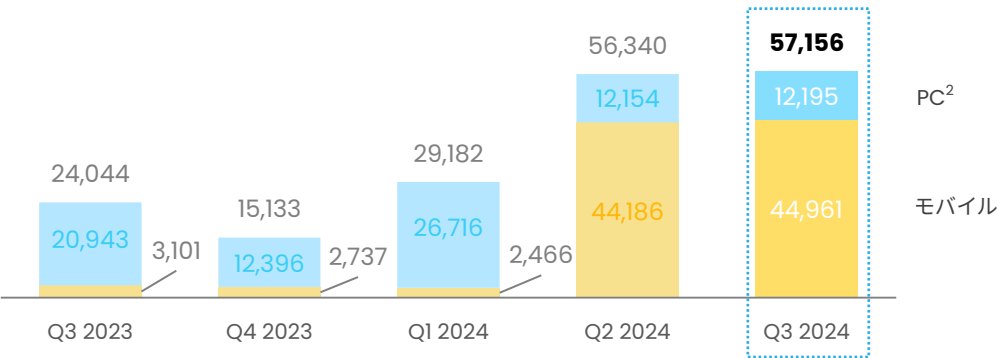
当社業績予想レンジ内で着地

- 『アラド戦記モバイル』:
 - 当社業績予想レンジ内で着地
 - 5月の非常に好調なスタートの後、当初の想定通りに売上収益が落ち着いた
- 『アラド戦記』(PC):
 - 当社業績予想を下回り、前年同期比で減収
 - ゲーム内経済バランスの改善が見られたが、9月12日の国慶節アップデートは期待したほどの反響を得られなかった
 - 前年同期比でMAU、課金ユーザー数が減少した一方でARPPUはわずかに増加
 - 前四半期比では、MAU、課金ユーザー数が減少した一方でARPPUが季節性により増加

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+138%**
一定為替レートベース¹⁾: **+136%**



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。

地域別売上収益ランキング³

	PC ²	モバイル
1	 『アラド戦記』	 『アラド戦記モバイル』
2	 『メイプルストーリー』	 『MapleStory: The Legends of Maple ⁴ 』
3	 『カウンターストライクオンライン』	 『ブルーアーカイブ』

3 売上で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 中国における『メイプルストーリーM』の正式名称です。

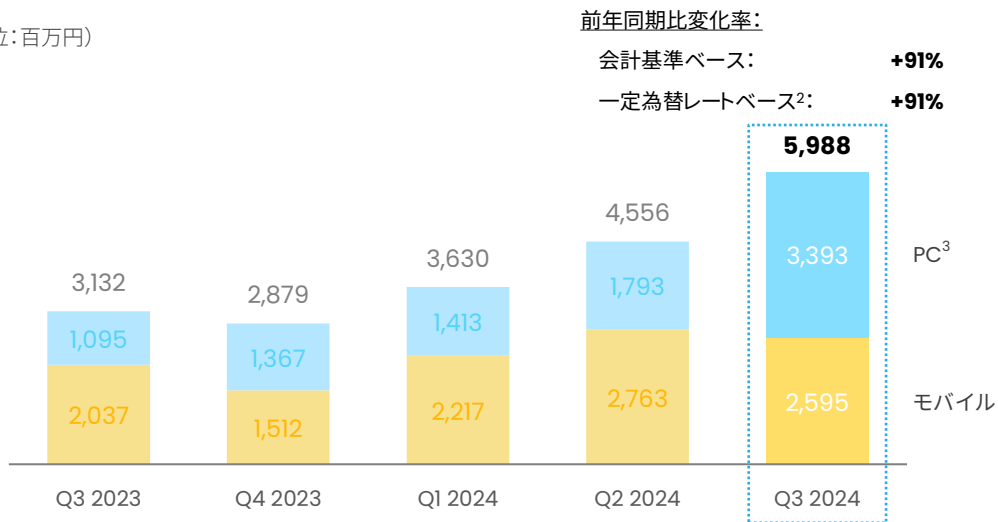
5 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

2024年度第3四半期 日本ハイライト

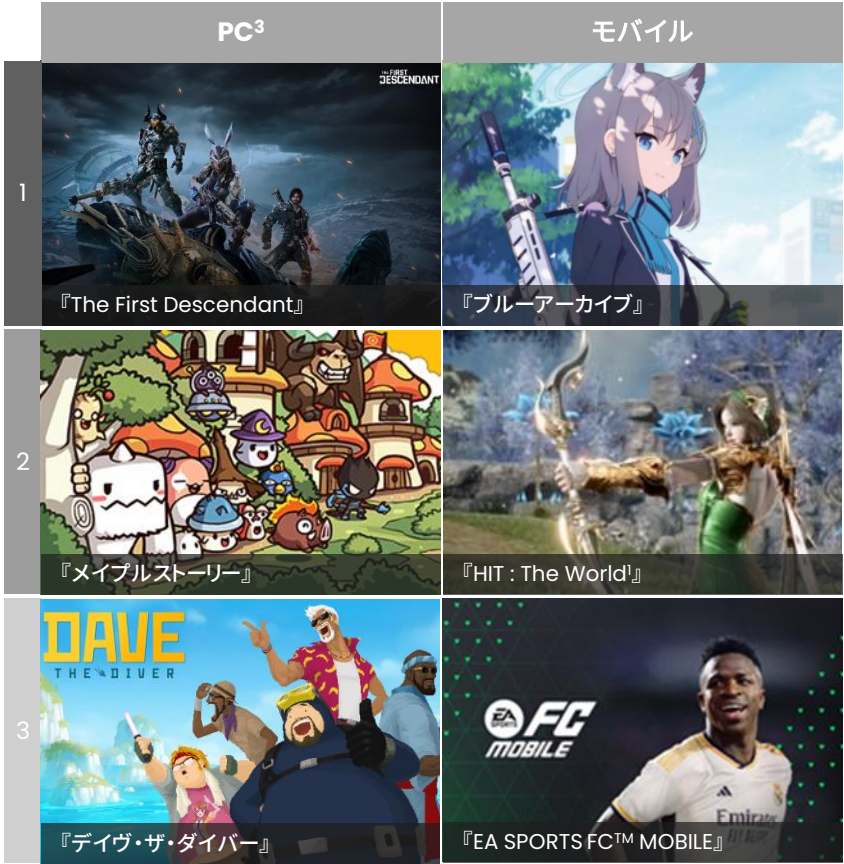
当社業績予想レンジ内で着地

- 『The First Descendant』、『HIT: The World¹』の増収寄与や『メイプルストーリー』の好調の持続により、前年同期比で売上収益がほぼ倍増
- 『メイプルストーリー』：
 - 当社業績予想を上回り、前年同期比で64%成長。過去最高の第3四半期売上収益を達成
 - ハイパーローカライゼーションが奏功。日本市場に合ったコラボレーションやコンテンツアップデートの成功により、プレイヤー基盤が活性化した結果、MAU及び課金ユーザー数が前年同期比で2桁成長

(単位:百万円)



地域別売上収益ランキング⁴



1 日本における『HIT2』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。

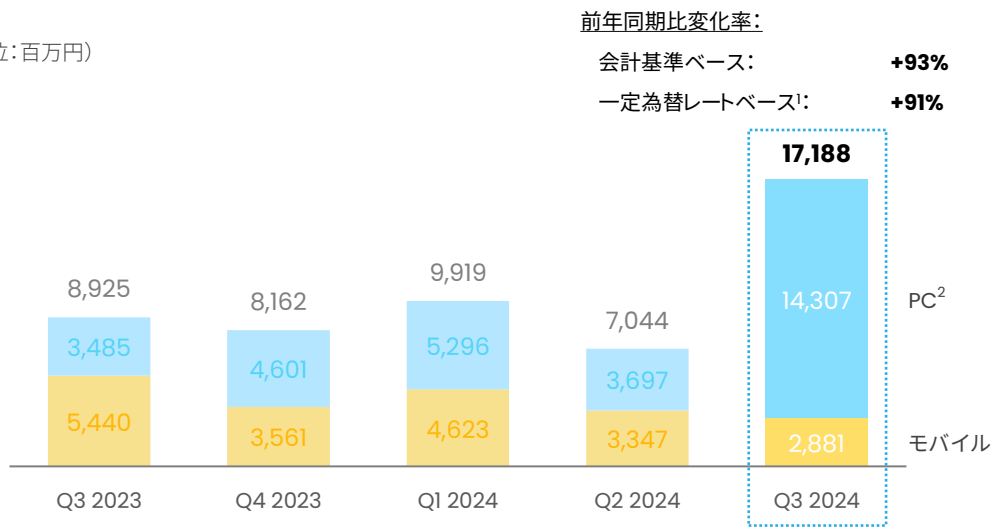
5 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

2024年度第3四半期 北米及び欧州ハイライト

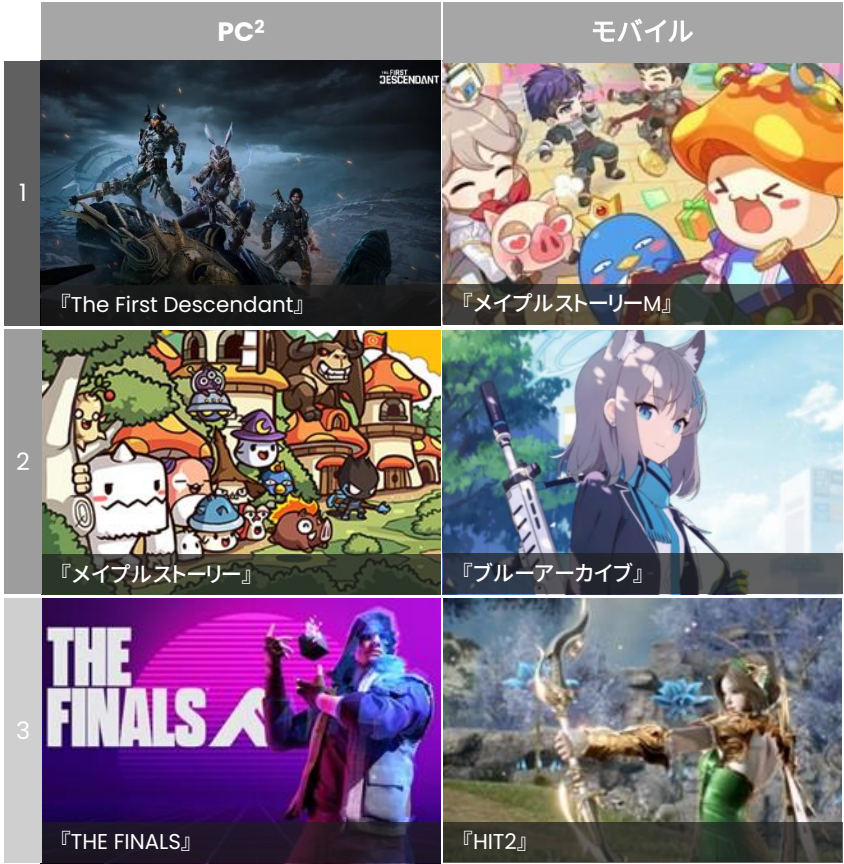
当社業績予想レンジ内で着地。過去最高の四半期売上収益を達成

- 『The First Descendant』、『THE FINALS』の増収寄与や『メイプルストーリー』の成長により、前年同期比で売上収益がほぼ倍増
- 『The First Descendant』: 7月2日の配信開始後、第3四半期業績に大きく寄与。特に欧米のプレイヤーに好評を博し、グローバル売上収益の約75%を欧米市場が占める
- 『THE FINALS』: 当社業績予想レンジ内で着地。9月にシーズン4をリリースした後、短期及び中期の両方におけるプレイヤーリテンションが改善
- 『メイプルストーリー』:
 - 欧米の開発チームが地域の特性に合わせて開発したコンテンツにより、当社業績予想を上回った
 - 前年同期比で23%成長し、過去最高の第3四半期売上収益を達成

(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。

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3四半期 その他の地域¹ ハイライト

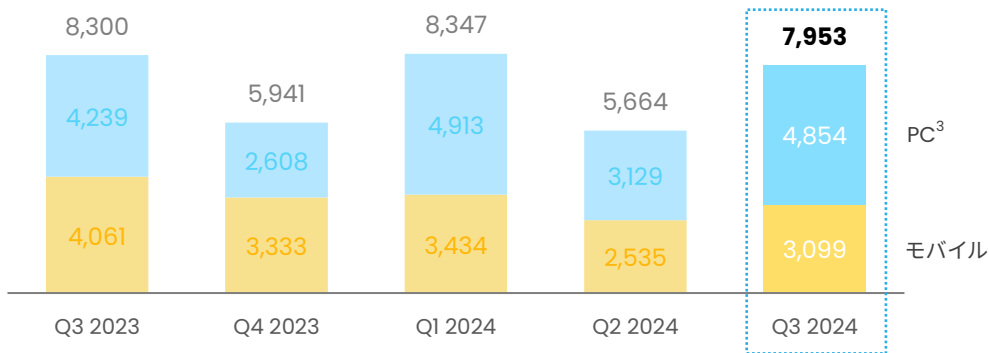
『The First Descendant』が想定を下回ったことにより、当社業績予想を下回った

- 前年同期比で減少。『HIT2』の減収が『The First Descendant』の増収寄与及び『メイプルストーリー』の成長を上回った
- 『メイプルストーリー』：
 - 前年同期比で34%成長し、過去最高の第3四半期売上収益を達成
 - その他の地域に特化したオリジナルコンテンツが現地のプレイヤーの好評を得た
- 『The First Descendant』: 8月末に実施されたシーズン1アップデートが期待したほどの反響を得られず、当社業績予想を下回った
- 『メイプルストーリーM』: 前年同期比でわずかに成長

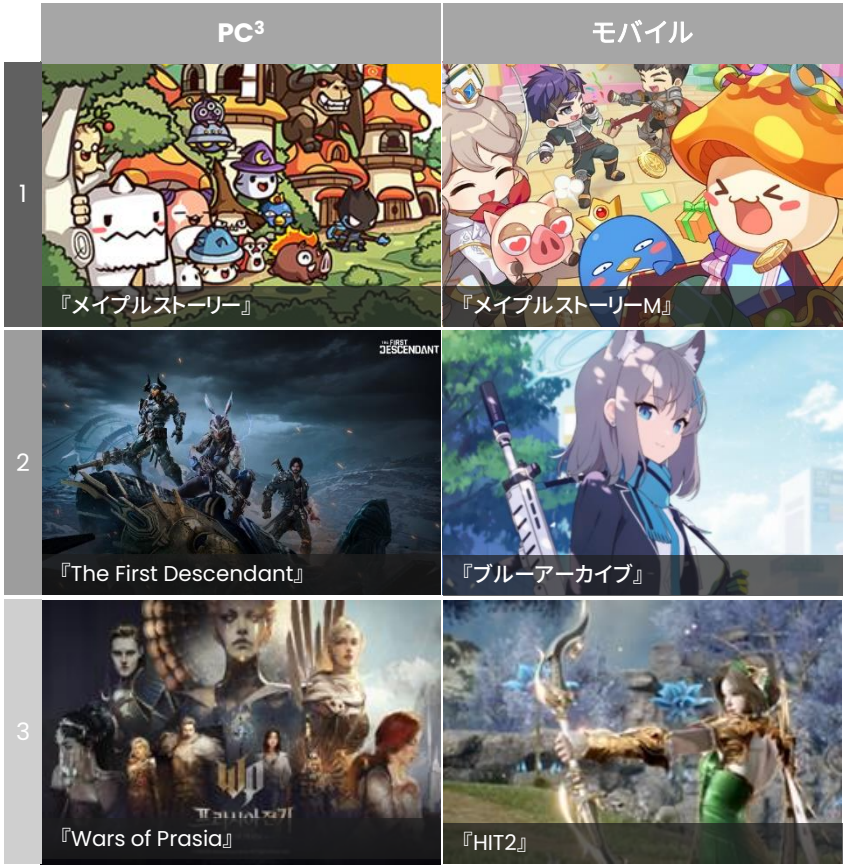
(単位: 百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-4%**
一定為替レートベース²: **-5%**



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、『アランド戦記』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. 12

2024年度第4四半期 業績見通し

2024年度第4四半期 業績見通し

『アラド戦記モバイル』や『The First Descendant』の貢献及びFCフランチャイズの成長により、過去最高の第4四半期売上収益を見込む

売上収益

- 一定為替レートベース¹で前年同期比横ばいから12%の増加を予想
- 『アラド戦記モバイル』の増収寄与やFCフランチャイズの成長により、3大フランチャイズの合計売上収益は前年同期比で14%から28%の増加を予想

営業利益

- 売上収益の増加が、減損損失により相殺されることを見込む
- 開発中のパブリッシングプロジェクトの終了に伴う前払ロイヤリティの減損損失65億円を見込む
- 業績連動賞与及び従業員数の増加による人件費の増加を見込む

四半期利益³

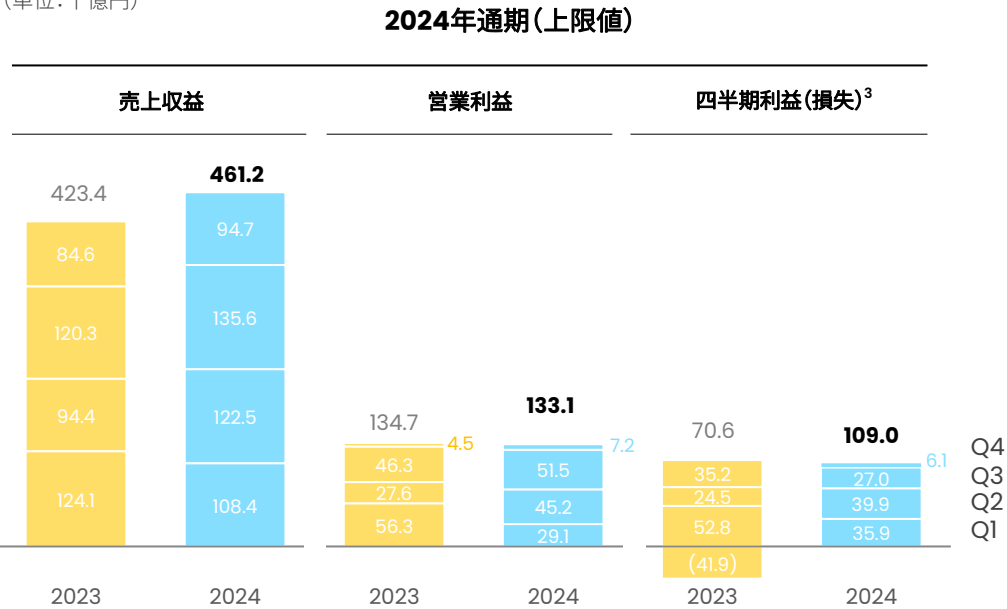
- 前年同期比で増加を予想
- 2023年度第4四半期は、主に米ドル建ての現金預金等に係る為替差損93億円を計上。また、AGBOへの投資に係る減損損失444億円を計上

(単位：百万円、但し 1株当たりの数値は除く)	2023年 第4四半期 実績	2024年 第4四半期 業績見通し	前年同期比			
売上収益	¥84,577	¥83,811 ~ ¥94,719	(1%)	~	12%	
PCオンライン ²	59,804	51,825 ~ 57,236	(13%)	~	(4%)	
モバイル	24,773	31,986 ~ 37,483	29%	~	51%	
営業利益	4,546	(1,343) ~ 7,167	na	~	58%	
減損損失除く	5,920	5,176 ~ 13,685	(13%)	~	131%	
四半期利益(損失) ³	(41,887)	469 ~ 6,145	na	~	na	
1株当たり四半期利益(損失)	(49.47)	0.57 ~ 7.41				
想定為替レート						
100韓国ウォン／日本円	11.22	11.02	11.02	(2%)		
中国元／日本円	20.59	21.19	21.19	3%		
米ドル／日本円	147.89	149.69	149.69	1%		

為替感応度⁴：日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2024年度第4四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
5.8 億円
0.6 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 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 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。

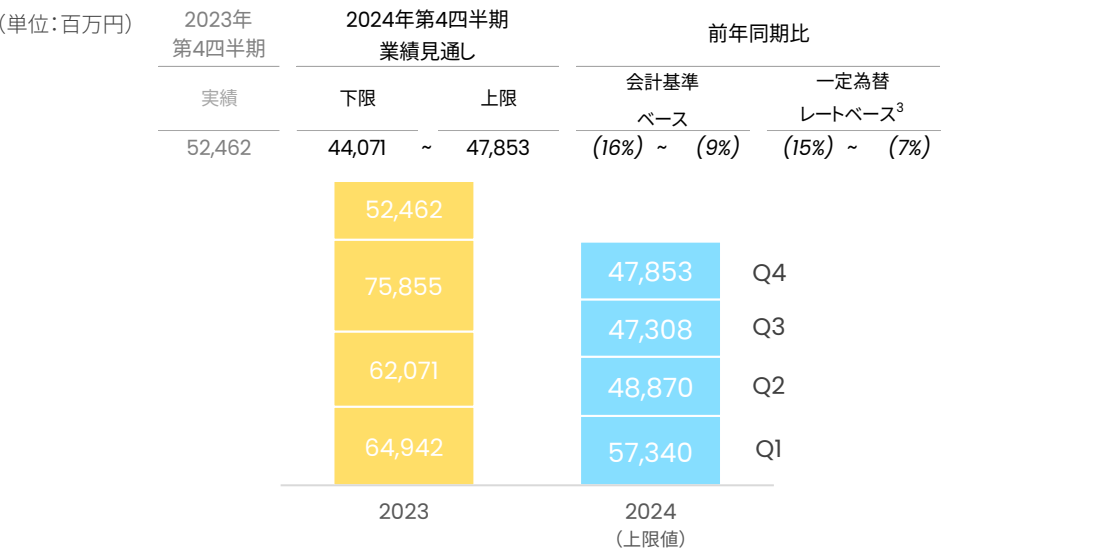
4 多くの場合、韓国ウォンと中国元は、米ドルにほぼ連動しています。簡略化のため、米ドル及び日本円の為替レートに変動があった場合、韓国ウォン及び中国元は日本円に対して同様に変動するとの前提条件を置いて為替感応度を計算しています。

2024年度第4四半期 韓国 / 中国業績見通し

韓国

『メイプルストーリー』、『Wars of Prasia』及びその他のモバイルゲームの減収により、売上収益が前年同期比で減少することを予想

- PC¹: 前年同期比で減収を予想
 - 『FC ONLINE²』は、前年同期比で2桁成長することを予想
 - 『メイプルストーリー』は、前年同期比で減収となる一方で、12月に実施予定の大型の冬季アップデートにより、弱い季節性にも関わらず前四半期比で増収を見込む
 - 11月21日に配信開始予定の『SUPERVIVE』による増収寄与を見込む
- モバイル: 主に『Wars of Prasia』及びその他のモバイルゲームの減収により前年同期比で減収を予想

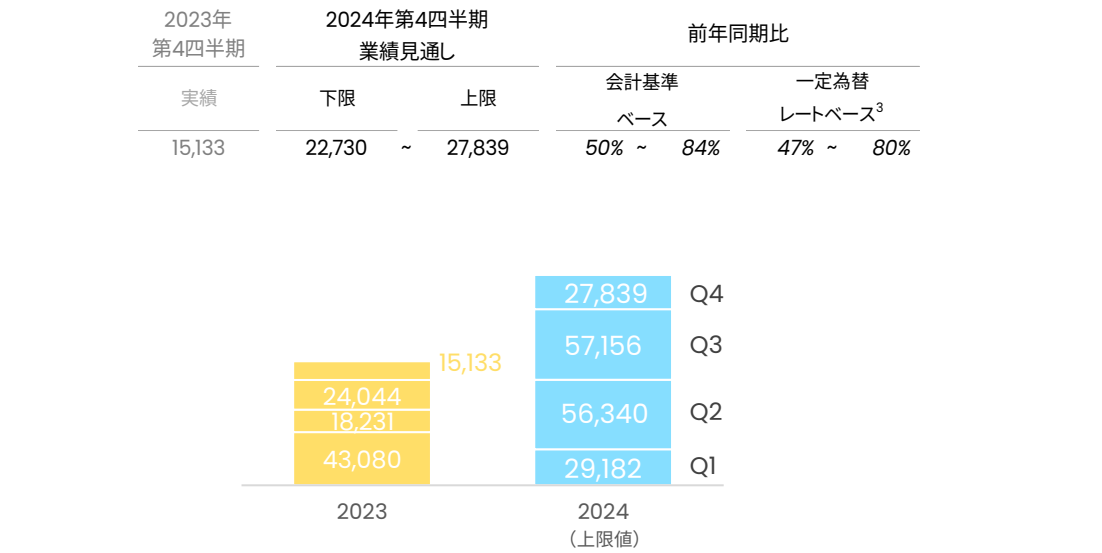


1 PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。
2 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC) です。

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が2桁成長することを予想

- 『アラド戦記モバイル』
 - 第3四半期において想定通りに売上収益が落ちてきてきたことに加えて、弱い季節性もあり、第4四半期には売上収益が前四半期比で減少することを予想
 - 第4四半期に複数のアップデートを実施予定。併せて、第1四半期に予定されている重要な旧正月アップデートを準備中
- PC版『アラド戦記』:
 - 前年同期比で減収を予想
 - 第4四半期の新規コンテンツリリース及び大型の旧正月アップデートにより、ゲーム体験の向上を図り、長期的に売上収益と収益性を再活性化することを目指す



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。

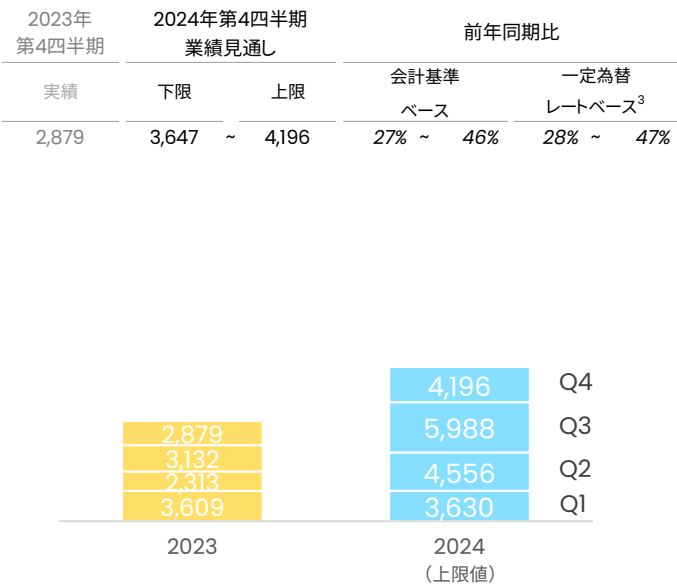
2024年度第4四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域 業績見通し

日本

前年同期比で増収を予想

- 『HIT : The World²』及び『The First Descendant』の貢献を見込む
- 『メイプルストーリー』の前年同期比での成長を見込む

(単位:百万円)



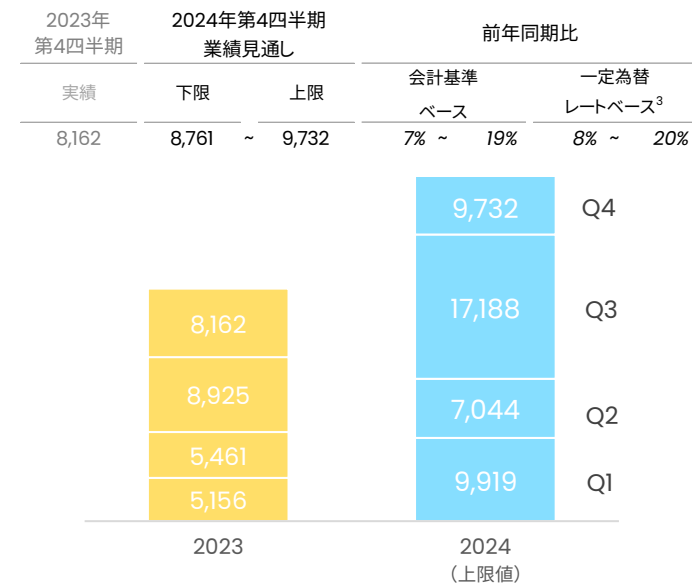
1 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

2 日本における『HIT2』の正式名称です。

北米及び欧州

前年同期比で増収を予想

- 『The First Descendant』の増収寄与を見込む
- 『メイプルストーリー』の前年同期比での成長を見込む
- リリース直後に好調な業績を記録した『THE FINALS』及び『デイヴ・ザ・ダイバー』の前年同期比での減収を見込む

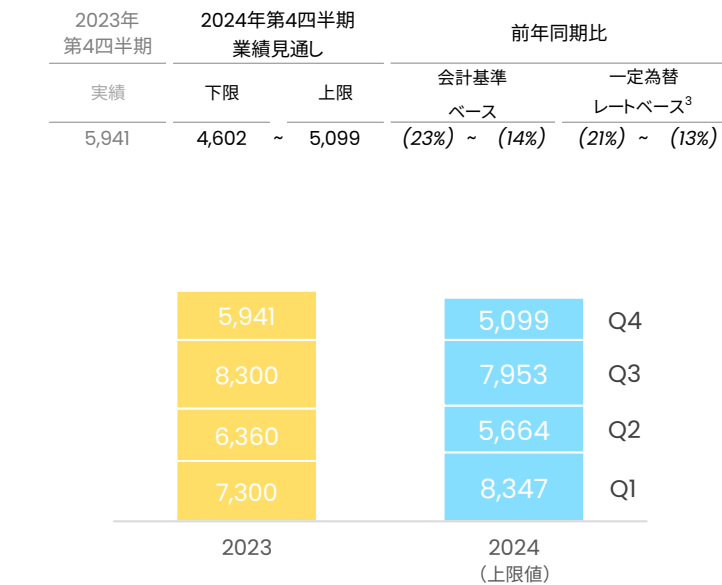


3 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

その他の地域¹

前年同期比で減収を予想

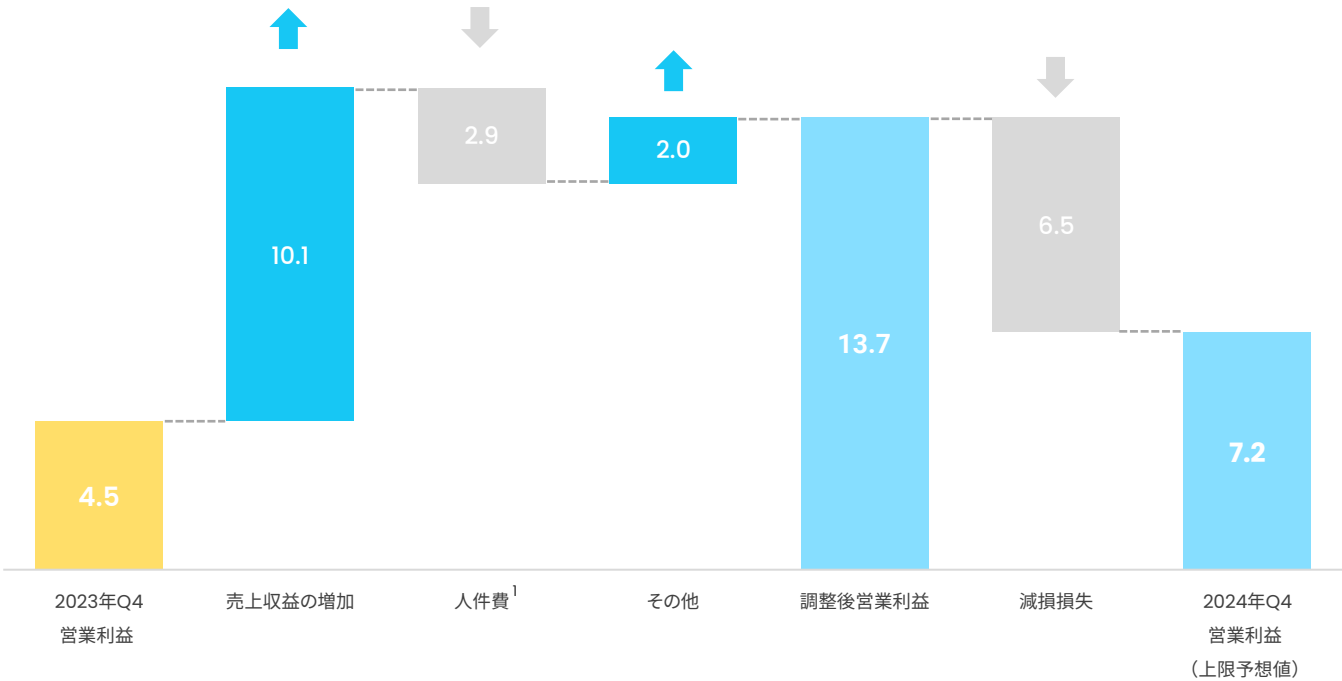
- 『The First Descendant』の貢献を見込む
- 『メイプルストーリー』の前年同期比での成長を見込む
- 『HIT2』、『THE FINALS』及び『デイヴ・ザ・ダイバー』の前年同期比での減収を見込む



2024年度第4四半期 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
- ↓ 主に業績連動賞与及び従業員数の増加による人件費¹の増加
- ↑ 以下を含むその他
 - クラウドサービス費の増加
 - 『FC』フランチャイズの売上収益増加に伴うロイヤリティ費用の増加
 - ロイヤリティビジネスである中国『アラド戦記モバイル』を除くモバイルタイトルからの売上収益の減少に伴う支払手数料の減少
- ↓ 開発中のパブリッシングプロジェクトの終了に伴う減損損失

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。

株主還元

キャッシュフロー及び新たな株主還元方針

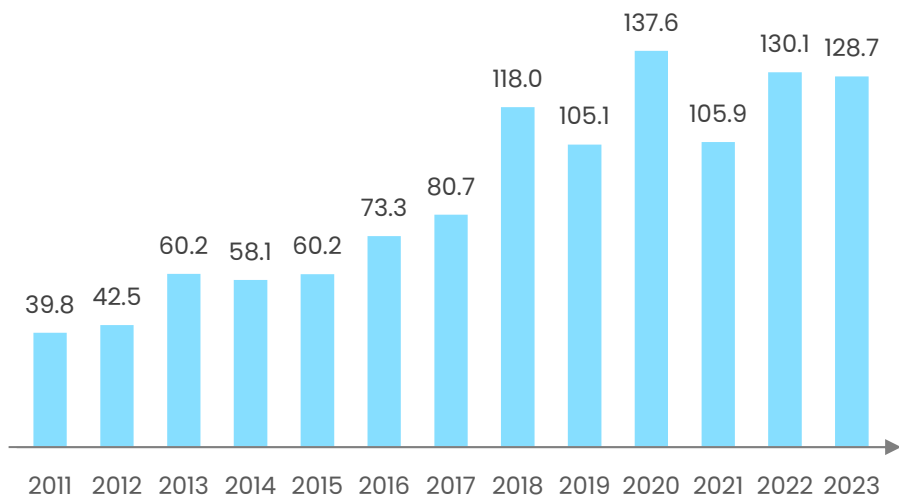
新たな株主還元方針

大きく安定したキャッシュフローと強力なバランスシートにより、株主還元の大幅な向上が可能

1. ROE 10%以上を最低限の基準とし、中長期的には15%を目指す
2. 前年度の営業利益¹のうち、33%以上を目標に配当と自社株買いによって柔軟に還元する

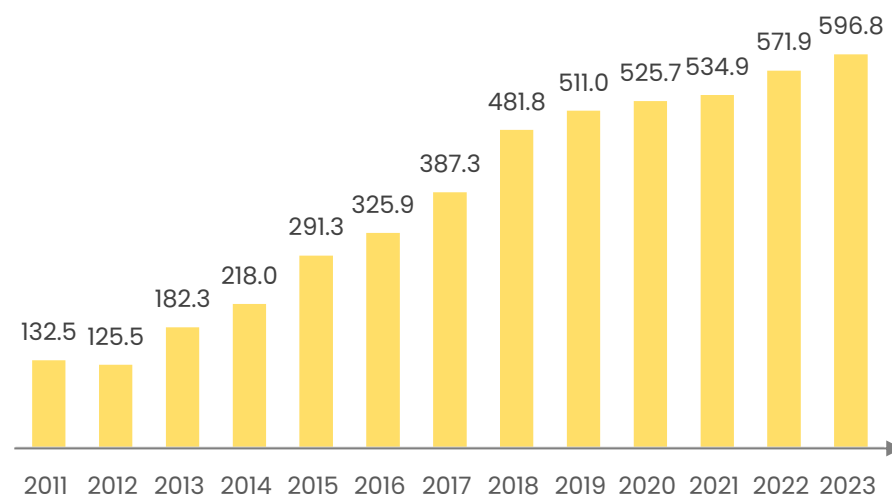
営業キャッシュフロー

(単位:十億円)



キャッシュ残高²

(単位:十億円)



¹ 減損損失などの一時的費用を除く営業利益です。

² 「現金及び現金同等物」及び「その他の預金」の合計です。

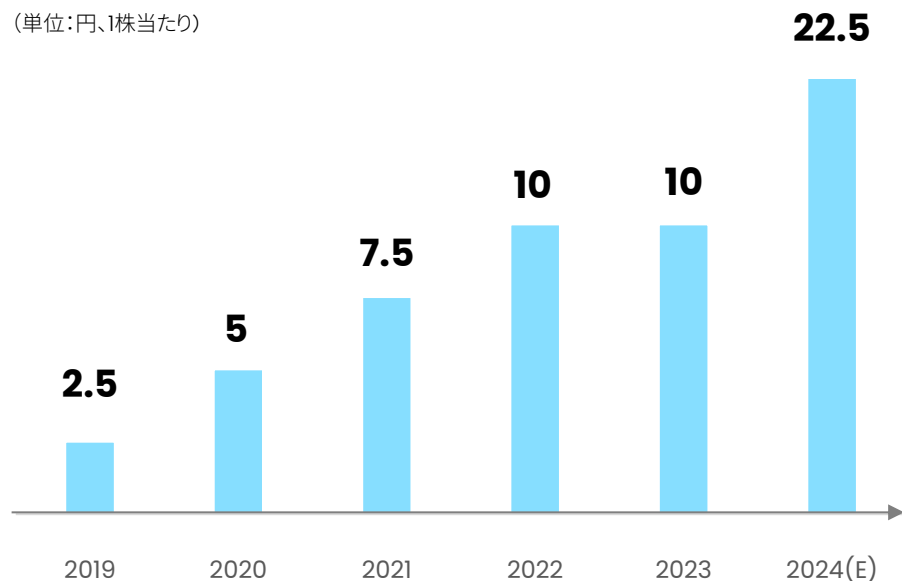
株主還元

増配及び自己株式取得の実施を含め、株主還元を大幅に向上

配当

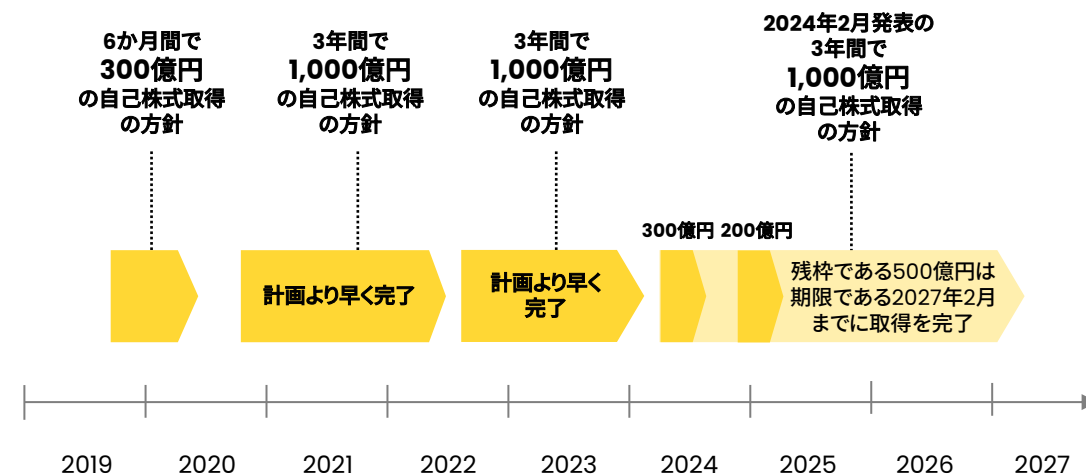
- 期末の配当予想を1株当たり7.5円から15円に倍増
- 2024年の年間配当予想を1株当たり15円から22.5円に修正

(単位:円、1株当たり)



自己株式の取得

- 過去5年間で合計2,600億円の自己株式の取得を実施
- さらに、2024年11月13日から2025年1月31日までの間に200億円相当の自己株式の取得を市場買付にて実施することを取締役会にて決議
- 残枠である500億円については、投資機会、財務状況及び市場環境等を総合的に勘案の上、期限である2027年2月までに取得を完了する予定



パイプライン

パイプライン



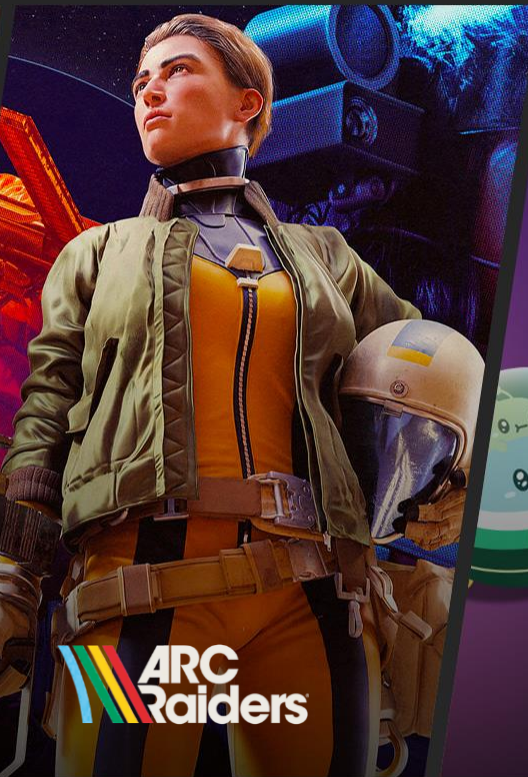
『SUPERVIVE』

・ローンチ日程	11月21日
・地域	韓国、日本
・プラットフォーム	PC
・IP	新規
・ジャンル	アクションサンドボックス
・ビジネスモデル	配信



『The First Berserker: Khazan』

・ローンチ日程	2025年初頭
・地域	韓国、日本、グローバル ¹
・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



『ARC Raiders』

・ローンチ日程	2025年
・地域	韓国、日本、グローバル ¹
・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



『MapleStory N²』

・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

¹ 韓国、中国、日本以外の地域が含まれます。

² 『MapleStory N』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。

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ものではなく、一部タイトルを抜粋したものです。

パイプライン



『マビノギモバイル』

・ローンチ日程	2025年上半年
・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



『幻世酔虎伝オンライン』

・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	『幻世酔虎伝』
・ジャンル	カジュアル RPG
・ビジネスモデル	配信



『風の王国2』

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



『NAKWON: LAST PARADISE』

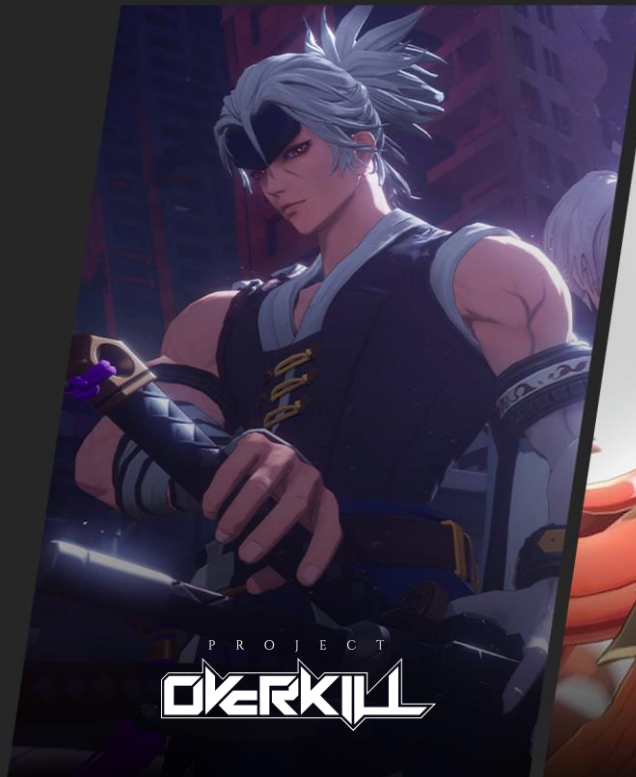
・ローンチ日程	未定
・地域	韓国、グローバル ¹
・プラットフォーム	PC
・IP	新規
・ジャンル	エクストラクションサバイバル
・ビジネスモデル	開発/配信

¹ 韓国、中国、日本以外の地域が含まれます。

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、著作物、その他法的に保護された対象物です。

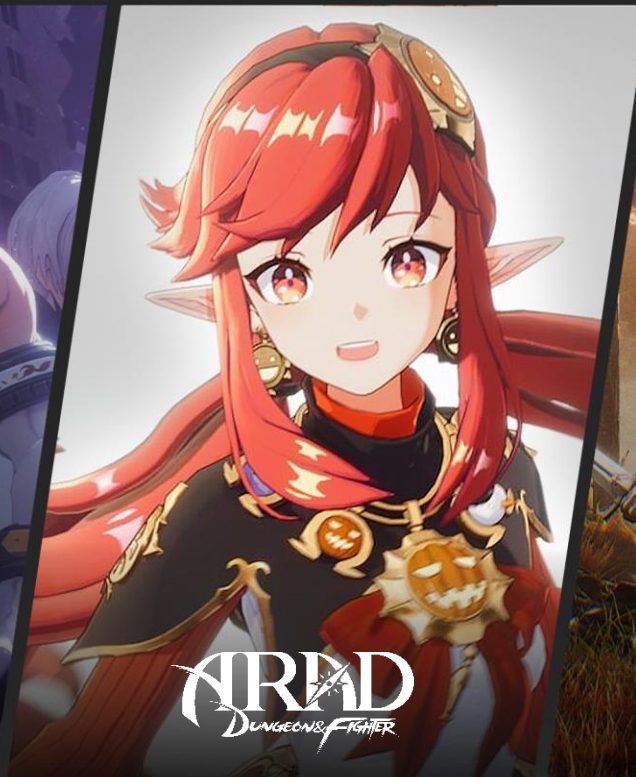
³ 上記は当社のパイプラインの全てのタイトルを網羅したものではなく、一部タイトルを抜粋したものです。

パイプライン



『Project OVERKILL¹』

・ローンチ日程	未定
・地域	未定
・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



『Dungeon&Fighter: ARAD』

・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/モバイル/コンソール
・IP	『アラド戦記』
・ジャンル	オープンワールドアクションRPG
・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	『Vindictus』(『マビノギ英雄伝』)
・ジャンル	未定
・ビジネスモデル	開発/配信



『Project DX』

・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	『Durango』
・ジャンル	MMORPG
・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 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ものではなく、一部タイトルを抜粋したものです。

參考資料



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	2024年 第2四半期	2024年 第3四半期	前年同期比 変化率(%)
(地域別)								
韓国	¥64,942	¥62,071	¥75,855	¥52,462	¥57,340	¥48,870	¥47,308	(38%)
中国	43,080	18,231	24,044	15,133	29,182	56,340	57,156	138%
日本	3,609	2,313	3,132	2,879	3,630	4,556	5,988	91%
北米及び欧州	5,156	5,461	8,925	8,162	9,919	7,044	17,188	93%
その他の地域 ¹	7,300	6,360	8,300	5,941	8,347	5,664	7,953	(4%)
(プラットフォーム別)								
PC ²	93,070	65,340	85,964	59,804	79,297	56,881	70,793	(18%)
モバイル	31,017	29,096	34,292	24,773	29,121	65,593	64,800	89%
売上収益	124,087	94,436	120,256	84,577	108,418	122,474	135,593	13%
営業利益	56,275	27,614	46,310	4,546	29,146	45,224	51,535	11%
四半期利益(損失) ³	52,791	24,538	35,167	(41,887)	35,918	39,878	27,023	(23%)
1株当たり四半期利益(損失)	61.63	28.80	41.28	(49.47)	42.77	47.66	32.55	
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	11.38	11.03	0%
中国元／日本円	19.34	19.56	19.97	20.59	20.79	21.78	20.89	5%
米ドル／日本円	132.34	137.37	144.62	147.89	148.61	155.88	149.38	3%
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	14.1	17.6	25%
課金ユーザー数(百万)	3.5	3.2	3.3	3.2	3.1	2.6	2.9	(12%)
課金率	22.5%	22.5%	23.7%	18.2%	17.0%	18.5%	16.2%	
ARPPU(会計基準)	15,074	9,553	11,230	8,104	12,545	9,279	11,939	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 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	第2四半期	第3四半期
売上原価 ¹	¥34,233	¥32,804	¥35,908	¥34,993	¥40,557	¥44,187	¥46,124
ロイヤリティ ²	14,529	11,206	11,378	8,768	11,862	10,304	10,617
人件費 ³	13,861	14,857	17,681	19,504	19,131	25,739	27,592
その他 ⁴	5,843	6,741	6,849	6,721	9,564	8,144	7,915
販売費及び一般管理費 ¹	32,883	34,283	37,720	42,854	32,723	32,422	36,384
人件費	5,690	7,274	7,690	8,765	7,454	8,234	7,559
支払手数料 ⁵	10,448	9,828	11,625	9,084	9,476	7,762	9,799
研究開発費	5,944	5,666	6,093	6,916	5,411	6,239	6,401
広告宣伝費	6,709	7,219	7,669	11,380	5,430	4,816	7,722
減価償却費	795	907	910	1,696	1,012	1,338	1,094
その他	3,297	3,389	3,733	5,013	3,940	4,033	3,809
その他の収益 ⁶	344	583	293	513	199	295	148
その他の費用 ⁷	1,040	318	611	2,697	6,191	936	1,698
内、減損損失	1,026	287	353	1,374	6,161	214	68

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、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	第2四半期	第3四半期
営業利益	¥56,275	¥27,614	¥46,310	¥4,546	¥29,146	¥45,224	¥51,535
金融収益 ¹	14,075	16,763	13,204	7,108	25,680	19,325	8,753
金融費用 ²	422	322	6,294	11,246	518	608	20,323
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)	(2,507)	(1,058)
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	61,434	38,907
法人所得税費用	18,637	18,372	17,374	462	18,288	22,046	10,211
非支配持分	475	(83)	318	(235)	33	(490)	1,673
四半期利益(損失) ⁴	52,791	24,538	35,167	(41,887)	35,918	39,878	27,023

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、第2四半期の金融収益は、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4四半期及び2024年第3四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3四半期 連結累計期間	2024年 第3四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥98,764	¥62,805
投資活動によるキャッシュ・フロー	(222,445)	5,687
財務活動によるキャッシュ・フロー	(51,592)	(49,175)
現金及び現金同等物の増減額	(175,273)	19,317
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	16,080	(2,960)
現金及び現金同等物の期末残高	250,175	296,872

連結財政状態計算書

(単位: 百万円)

	2023年 12月31日	2024年 9月30日		2023年 12月31日	2024年 9月30日
資産			負債		
流動資産			流動負債		
現金及び現金同等物	¥280,515	¥296,872	未払法人所得税	17,932	23,191
その他の預金	316,243	273,056	借入金	-	-
その他	92,748	176,555	その他	71,442	91,082
流動資産合計	689,506	746,483	流動負債合計	89,374	114,273
非流動資産			非流動負債		
有形固定資産	28,854	28,388	借入金	-	-
のれん	43,924	44,365	その他	102,154	116,775
無形資産	17,847	23,631	非流動負債合計	102,154	116,775
持分法で会計処理されている投資	58,120	59,764	負債合計	191,528	231,048
その他の金融資産(非流動)	179,199	261,910			
その他	80,653	72,192	資本		
非流動資産合計	408,597	490,250	資本金	47,510	49,991
資産合計	1,098,103	1,236,733	資本剰余金	26,719	29,283
			自己株式	(45,046)	(33,752)
			その他の資本の構成要素	159,857	200,451
			利益剰余金	707,227	748,164
			非支配持分	10,308	11,548
			資本合計	906,575	1,005,685
			負債及び資本合計	1,098,103	1,236,733

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	第2四半期	第3四半期
日本							
外部収益	¥1,258	¥1,072	¥1,291	¥1,347	¥1,542	¥1,357	¥1,733
セグメント利益又は(損失)	(542)	(1,610)	(1,359)	(1,042)	(785)	(601)	(506)
韓国							
外部収益	117,877	89,590	114,093	76,222	97,002	115,288	128,322
セグメント利益又は(損失)	59,945	33,321	51,644	13,946	38,800	49,556	56,027
中国							
外部収益	1,081	647	689	771	1,312	549	521
セグメント利益又は(損失)	633	190	217	260	808	53	27
北米							
外部収益	3,432	2,948	3,851	4,715	5,732	3,961	3,693
セグメント利益又は(損失)	(1,554)	(2,713)	(1,795)	(2,301)	(1,191)	(1,002)	(589)
その他の地域							
外部収益	439	179	332	1,522	2,830	1,319	1,324
セグメント利益又は(損失)	(1,509)	(1,950)	(2,149)	(4,188)	(2,509)	(2,145)	(1,868)
調整額							
外部収益	-	-	-	-	-	-	-
セグメント利益又は(損失)	(2)	111	70	55	15	4	(6)
合計							
外部収益	124,087	94,436	120,256	84,577	108,418	122,474	135,593
セグメント利益又は(損失)	56,971	27,349	46,628	6,730	35,138	45,865	53,085

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))。

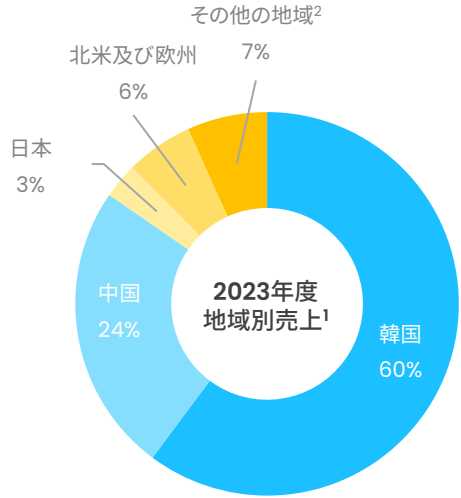
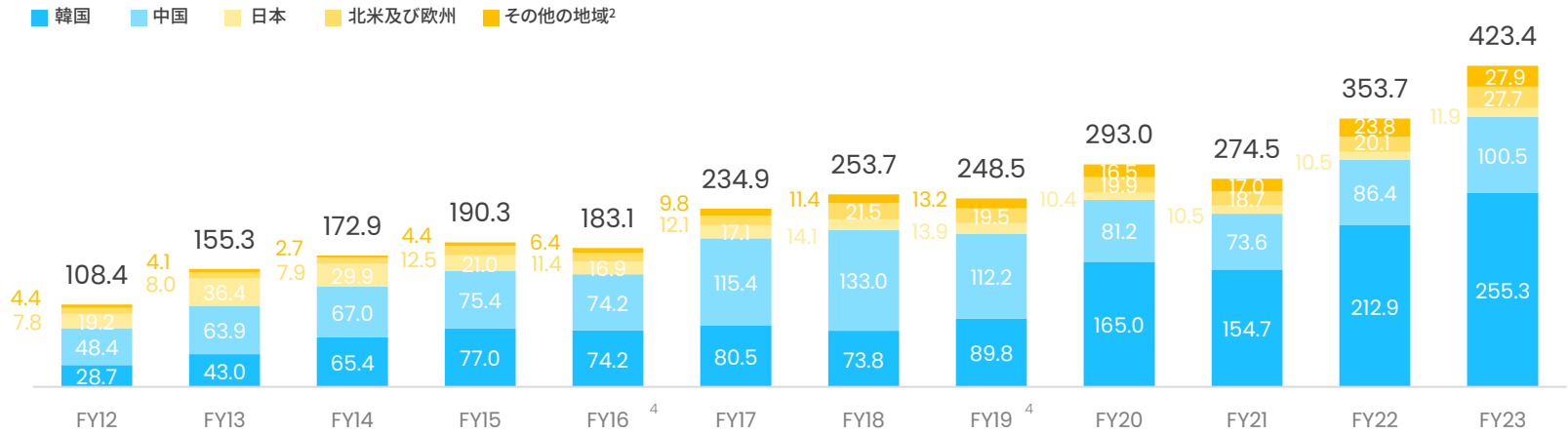
報告セグメントの従業員数

	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	2024年 6月30日	2024年 9月30日
日本	270	268	264	266	258	251	243
韓国	6,216	6,397	6,570	6,675	7,124	7,117	7,296
中国	191	192	190	190	190	192	192
北米	435	441	446	440	311	236	196
その他の地域	576	624	646	660	683	679	737
合計	7,688	7,922	8,116	8,231	8,566	8,475	8,664

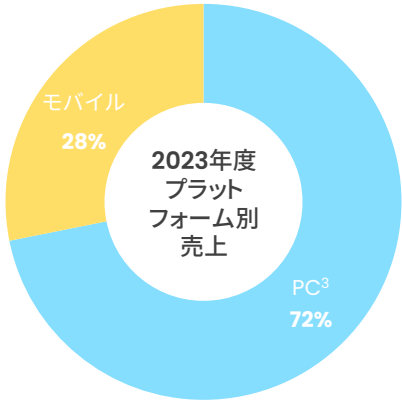
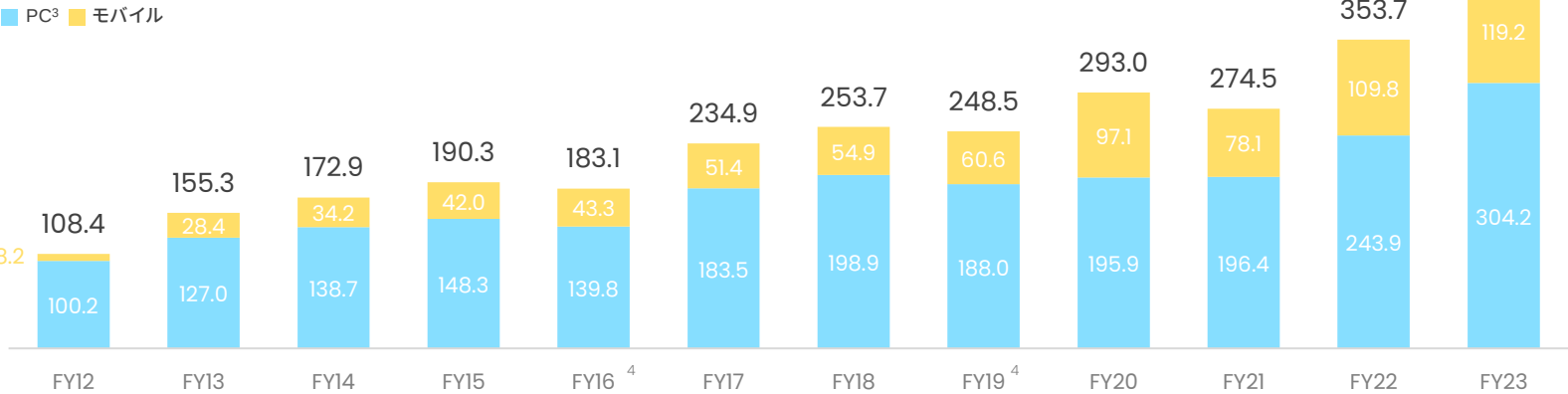
業績推移

(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。

ネクソンのIP



『アラド戦記』フランチाइズ



2005年に配信開始



フランチाइズ合計の登録ユーザー数は全世界で8億5,000万人超



フランチाइ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』フランチाइズの累計興行収入との比較では2倍超¹



19年間進化し続ける多種多様なキャラクター、レベルと地域、スキル及びコミュニティによる深く没入感のある世界



中国でモバイル版を2024年5月21日に配信開始後、iOSで上位ランキングを維持。韓国では、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11月11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』 フランチャイズ

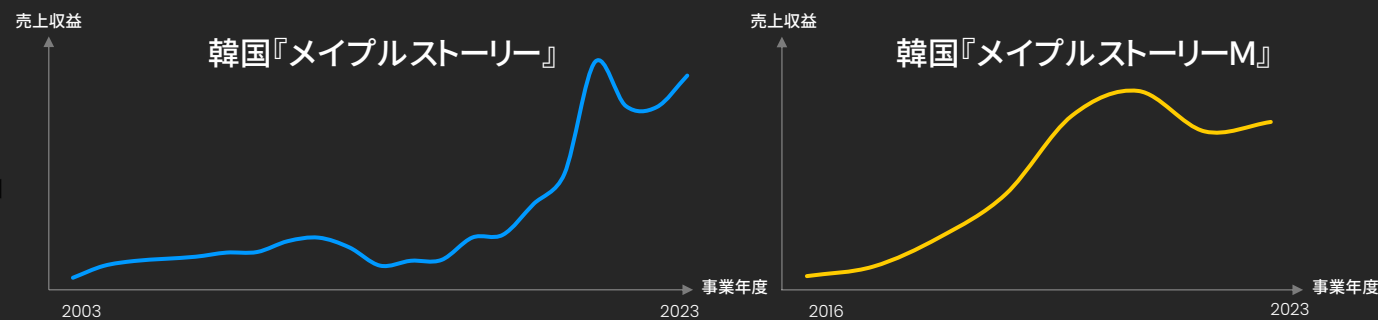
📅 2003年配信開始

👤 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フランチャイ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』フランチャイ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11月11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』 フランチャイズ



2004年配信開始



フランチャイ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



フランチャイ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』フランチाइ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フランチाइ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3,300万人超



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。

『THE FINALS』



2023年配信開始



全世界での累計総ダウンロード数は2,000万を超える



これまでにないダイナミズムとあらゆるものを自由に破壊するシューティングアクションが特徴のチームFPSゲーム



2024年にネクソンとEmbark Studiosがテンセントとのパブリッシング契約を締結。中国のプレイヤー向けにカスタマイズし、新たなユーザー体験を何百万人ものプレイヤーに提供予定

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。

2024年度第4四半期 決算発表スケジュール

2024年度第4四半期決算発表は

2025年2月13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オンライン決算説明会を行う予定です。

オンライン決算説明会の詳細は、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。

