



決算説明資料 2021年度第4四半期

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

2022年2月8日 株式会社ネクソン



CEOハイライト

2022年以降の事業の飛躍的な成長

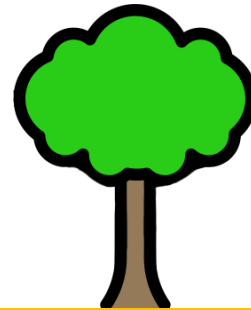


2021年 成長への投資

新作バーチャルワールド、テクノロジー、IPの開発

既存のバーチャルワールドの強化

- 中国『アラド戦記』: 新統括ディレクターの就任、コンテンツアップデート、課金施策のコントロール
- 韓国『メイプルストーリー』: ユーザーとの関係強化、ユーザーエンゲージメントの向上のための課金施策のコントロール



2022年 成長の促進

過去最大級の新作ローンチ

- 『アラド戦記モバイル』: 3月24日に韓国でローンチ予定
- 『カートライダー ドリフト』
- 『ARC Raiders』
- 『DNF DUEL』、『マビノギモバイル』、さらなる新作も

既存のバーチャルワールドの再活性化

- 中国『アラド戦記』: コンテンツ拡充によるユーザーエンゲージメント向上
- 韓国『メイプルストーリー』: ユーザーエンゲージメント及びユーザーベース強化



2023年以降 飛躍的な成長

新作バーチャルワールドが通期で増収寄与

- 韓国『アラド戦記モバイル』
- 『カートライダー ドリフト』
- 『ARC Raiders』
- その他の新作

更なる新作バーチャルワールド

- Embark開発の新規タイトル
- Nexon Korea開発の新規タイトル

売上成長を遂げる新たなサイクル

- 中国『アラド戦記』
- 韓国『メイプルストーリー』

サービス地域及びプラットフォームの拡大

- 北米及び欧州
- コンソール、モバイル

新作バーチャルワールド、テクノロジー、IPへの投資

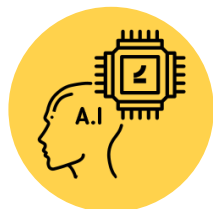
新しい取り組みにより、ネクソンがグローバルエンターテインメント業界を牽引

新作バーチャルワールド



- 『アラド戦記モバイル』、『カートライダー ドリフト』、『ARC Raiders』に加えて複数の新作バーチャルワールドを開発中
- コア事業の安定的な売上収益に新作バーチャルワールドを加えることで、2022年に飛躍的な成長を促進

テクノロジー



- 開発チームの時間とコストを削減し、より優良かつ大型なバーチャルワールド開発への注力を可能とする
- Embark: コンテンツ自動生成技術により、必要な時間やコストを削減。開発者がよりクリエイティブな業務に注力
- インテリジェンスラボ: マッチメイキング、不正行為検知プログラム、アイテムオススメ機能等の数々の直近のイノベーションにより、プレイヤー体験を向上

IP



- ゲームズワークショップと人気IPである『ウォーハンマー』シリーズのバーチャルワールド開発を契約締結
- AGBOへの投資により、既存タイトルの大幅なIP力向上及びグローバルIPのパイプライン拡充を図る

新作ローンチによる飛躍的な成長

既存タイトルが安定的な収益基盤となり、複数の新作バーチャルワールドが成長を加速

売上収益

成長ドライバー

強固な
収益基盤



2022

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。



CFOハイライト

2021年度第4四半期 業績

2021年度第4四半期業績ハイライト

売上収益は計画通りの着地。高い比較対象である2020年度第4四半期との比較により、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。11月9日に韓国及びグローバルで配信を開始した『ブルーアーカイブ』が想定を上回った一方、中国『アラド戦記』と韓国『メイプルストーリー』が想定をやや下回った。
- 過去最高の第4四半期売上収益を達成した2020年度第4四半期との比較となることから、前年同期比で減少

営業利益

当社業績予想レンジ内で着地。広告宣伝費が計画を下回った一方で、主にNAT GAMESのIPに係る減損損失28億円を計上

四半期利益¹

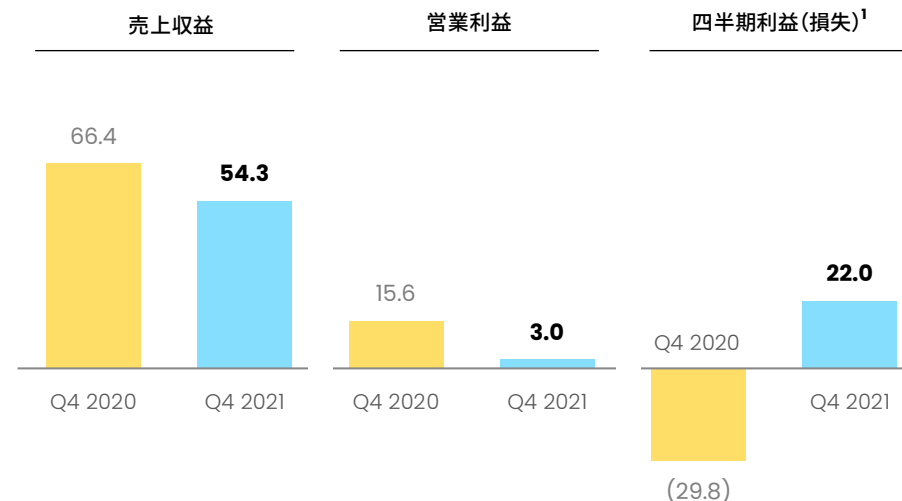
当社業績予想を上回った。要因は、以下の通り

- 主に在外子会社に係る繰延税金資産146億円の追加計上
- 主に米ドル建ての現金預金等に係る為替差益32億円の発生
- ビットコインの市場価格の変動による評価益12億円の計上

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2020年 第4四半期 実績	2021年 第4四半期 業績見通し	2021年 第4四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥66,384	¥51,219 ~ ¥56,971	¥54,250	(18%)
PCオンライン ²	38,958	34,861 ~ 38,455	35,359	(9%)
モバイル	27,426	16,358 ~ 18,516	18,891	(31%)
営業利益	15,589	2,465 ~ 6,902	2,976	(81%)
四半期利益(損失) ¹	(29,784)	285 ~ 3,579	21,995	na
1株当たり四半期利益(損失)	(33.60)	0.32 ~ 3.99	24.56	
為替レート				
100韓国ウォン/日本円	9.36	9.57	9.57	3%
中国元/日本円	15.78	17.70	17.70	13%
米ドル/日本円	104.51	113.64	113.71	9%

(単位:十億円)



¹ 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。

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。

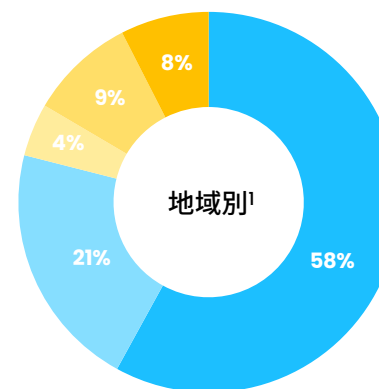
2021年度第4四半期 売上構成

2021年度第4四半期業績

(単位:百万円)

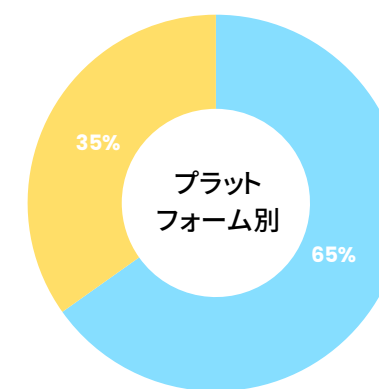
	2020年 第4四半期	2021年第4四半期		前年同期比変化率(%)	
		会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴
地域別 ¹					
韓国	¥41,913	¥31,462	¥30,610	(25%)	(27%)
中国	12,753	11,380	10,286	(11%)	(19%)
日本	3,447	2,441	2,411	(29%)	(30%)
北米及び欧州	5,122	4,890	4,600	(5%)	(10%)
その他の地域 ²	3,149	4,077	3,923	29%	25%
売上収益合計	66,384	54,250	51,830	(18%)	(22%)
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	38,958	35,359	33,537	(9%)	(14%)
モバイル	27,426	18,891	18,293	(31%)	(33%)
売上収益合計	66,384	54,250	51,830	(18%)	(22%)
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	9.36	9.62	9.36	3%	
中国元／日本円	15.78	17.81	15.78	13%	
米ドル／日本円	104.51	113.71	104.51	9%	

2021年度第4四半期 売上構成比率



地域別¹

- 韓国 58%
- 中国 21%
- 日本 4%
- 北米及び欧州 9%
- その他の地域² 8%



プラットフォーム別

- PCオンライン³ 65%
- モバイル 35%

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。

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4四半期 韓国 / 中国ハイライト

韓国

業績予想レンジ内で着地。『ブルーアーカイブ』や『KartRider Rush+』が想定を大きく上回った一方、『メイプルストーリー』、『メイプルストーリーM』、『サドンアタック』が想定を下回った

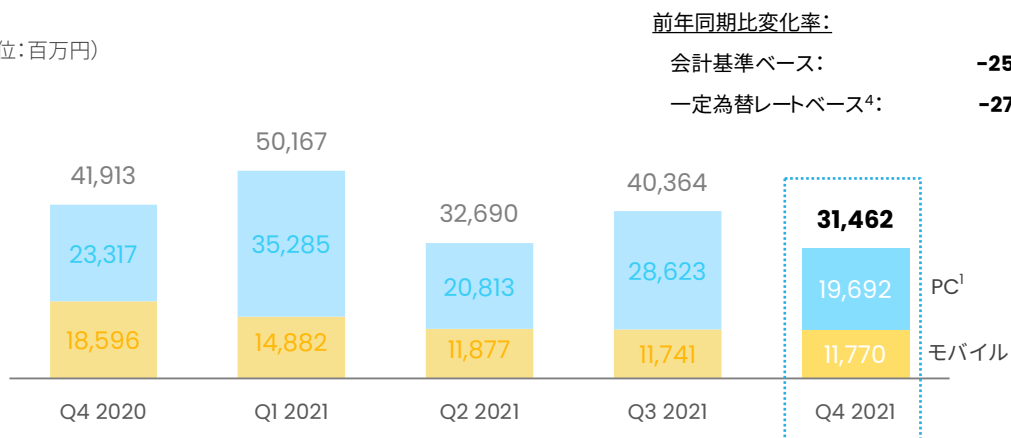
- PC¹ 売上収益は前年同期比16%減少
 - 『メイプルストーリー』: 前年同期比で減少。短期的な売上獲得より、ユーザーエンゲージメントの向上に注力したため、想定をやや下回ったが、NPS²は第3四半期との比較で改善
 - 『FIFA ONLINE 4³:』: イベントやセールスプロモーションの好評により前年同期比で成長
 - 『サドンアタック』: 前年同期比で124%成長
- モバイル売上収益は前年同期比 37%減少、前四半期比でおよそ横ばい
 - 『ブルーアーカイブ』: マーケティングやコアユーザー獲得に成功したことから想定を大きく上回った
 - 前年同期比で、『ブルーアーカイブ』の増収寄与を『風の王国: Yeon』、『KartRider Rush+』及び『V4』の減収が上回った

中国

業績予想をやや下回った。『アラド戦記』は想定通り前年同期比で減収

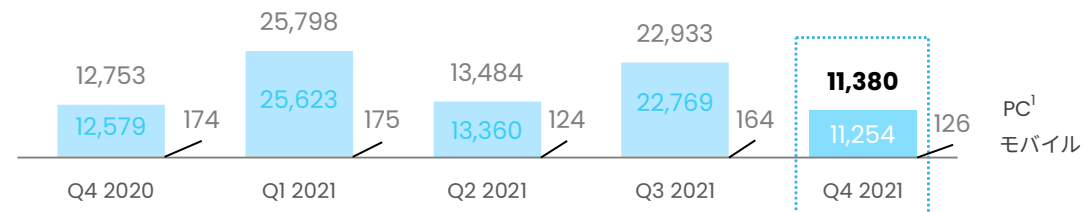
- 国慶節アップデート(9/14 - 11/18)の継続に加え、主にイベントを実施
- アップデートやイベントは、おおむね計画通り進行したものの、売上収益は想定をわずかに下回った
- 前四半期比で、MAU、課金ユーザー数、ARPPU及び売上収益が季節性により減少
- 前年同期比でも、MAU、課金ユーザー数、ARPPU及び売上収益が減少。ARPPUは過去数四半期増加傾向にあったが、2022年以降におけるユーザーの再獲得やエンゲージメント向上を目的として、課金施策を戦略的に抑えたことから、前年同期比で減少した

(単位: 百万円)



前年同期比変化率:

会計基準ベース:	-11%
一定為替レートベース ⁴ :	-19%



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 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。

3 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(PC)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4四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ ハイライト

日本

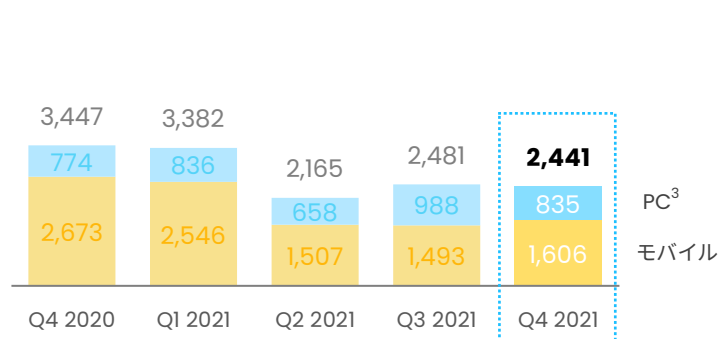
業績予想をやや下回った。『カウンターサイド』の売上収益が想定を下回ったことが要因

- 他企業とのコラボレーションの好評により『メイプルストーリー』が33%成長
- 『ブルーアーカイブ』及び第4四半期に配信を開始した『カウンターサイド』が増収寄与
- 『V4』や『TRAHA』が前年同期比で減収

(単位:百万円)

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²: **-30%**



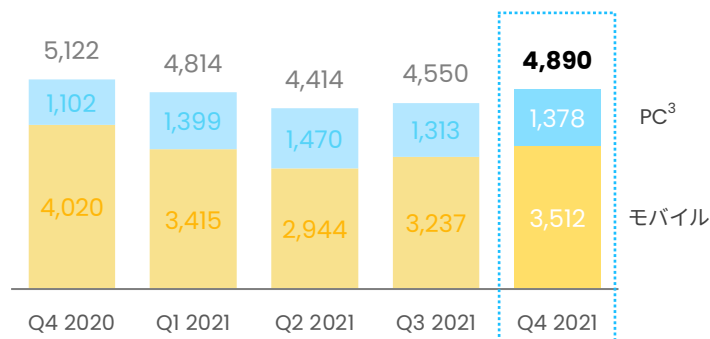
北米及び欧州

業績予想を上回った。『ブルーアーカイブ』の売上収益が想定を上回ったことが要因

- 第4四半期に配信を開始した『ブルーアーカイブ』が増収寄与
- 『Choices⁴』が前年同期比で減収

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-5%**
一定為替レートベース²: **-10%**



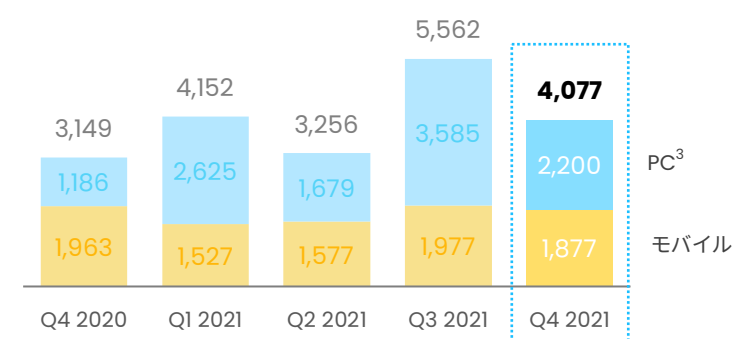
その他の地域¹

業績予想レンジ内で着地

- 『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』が前年同期比でそれぞれ136%及び65%成長
- 第4四半期に配信を開始した『ブルーアーカイブ』が増収寄与
- 『KartRider Rush+』及び『V4』が前年同期比で減収

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²: **+25%**



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 正式名称は『Choices: Stories You Play』です。

2021年度業績

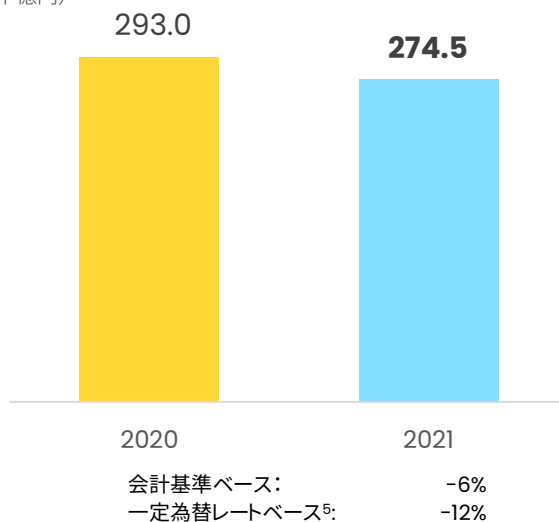
2021年度業績

2022年以降の成長に向けて、主要タイトルの改善作業及び新作の開発に注力した戦略的な過渡期

売上収益

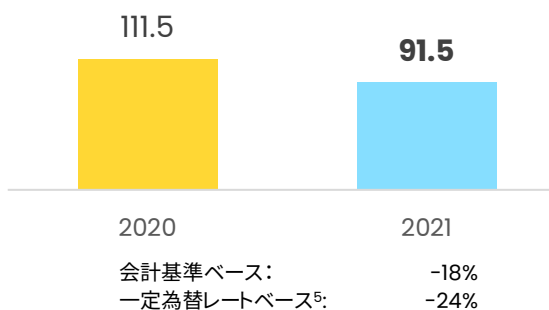
- PC¹ 売上収益は前期比でおよそ横ばい
 - 『FIFA ONLINE 4²』が過去最高の通期売上収益を更新し、『サドンアタック』が前期比で2倍超に成長
 - これらは、中国『アラド戦記』や韓国『メイプルストーリー』の前期比での減収により相殺
- モバイル売上収益は、過去最高の売上収益を達成した2020年との比較により、前期比で減少

(単位:十億円)



営業利益

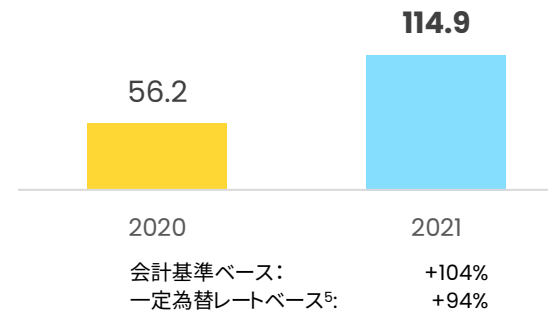
- 主に売上収益の減少により、前期比で減少
- 人材の確保及び獲得に向けた投資により、前期比で人件費が増加
- モバイル売上収益の減少により支払手数料³は前期比で減少
- 2021年に配信を開始した新規タイトル数が2020年との比較で少数だったことから、広告宣伝費は前期比で減少



当期利益⁴

前期比で増加。主な要因は、以下の通り

- 主に在外子会社に係る繰延税金資産153億円の追加計上
- 主に米ドル建ての現金預金等に係る為替差益364億円



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 「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。

⁴ 当期利益とは、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当期利益のことです。

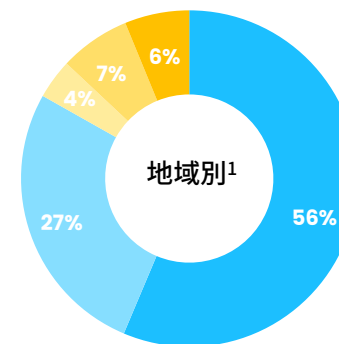
⁵ 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

2021年度業績

(単位:百万円)

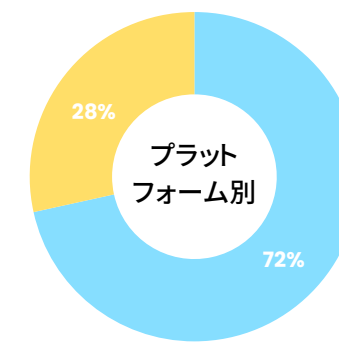
	2020年	2021年		前期比変化率(%)	
		会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁵	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁵
地域別¹					
韓国	¥164,980	¥154,683	¥146,364	(6%)	(11%)
中国	81,240	73,595	68,212	(9%)	(16%)
日本	10,418	10,469	10,185	0%	(2%)
北米及び欧州	19,863	18,668	18,085	(6%)	(9%)
その他の地域 ²	16,523	17,047	16,159	3%	(2%)
売上収益合計	293,024	274,462	259,005	(6%)	(12%)
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	195,950	196,384	184,743	0%	(6%)
モバイル	97,074	78,078	74,262	(20%)	(24%)
売上収益合計	293,024	274,462	259,005	(6%)	(12%)
営業利益	111,450	91,541	84,831	(18%)	(24%)
当期利益⁴	56,220	114,888	108,966	104%	94%
1株当たり当期利益	63.57	128.91			

2021年度売上構成比率



地域別¹

- 韓国 56%
- 中国 27%
- 日本 4%
- 北米及び欧州 7%
- その他の地域² 6%



プラットフォーム

- PCオンライン³ 72%
- モバイル 28%

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 当期利益とは、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当期利益のことです。

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。

2022年度第1四半期 業績見通し

2022年度第1四半期業績見通し

中国事業の増収を見込む一方で、韓国事業は前年同期の高い水準との比較で減収を予想。グループ売上収益は前年同期比で横ばいを予想

売上収益

- 一定為替レートベース¹で前年同期比8%の減少から1%の増加を予想
- 中国『アラド戦記』の前年同期比での成長を見込む一方で、韓国『メイプルストーリー』が過去最高の四半期売上収益を記録した前年同期との比較で減収することを予想

営業利益

主に人件費³及び宣伝広告費の増加により、前年同期比で減少を予想

四半期利益⁴

- 前年同期比で減少を予想。2021年度第1四半期に米ドル建ての現金預金等について為替差益181億円が発生
- 業績予想にSix Waves社株式の売却益を織り込む

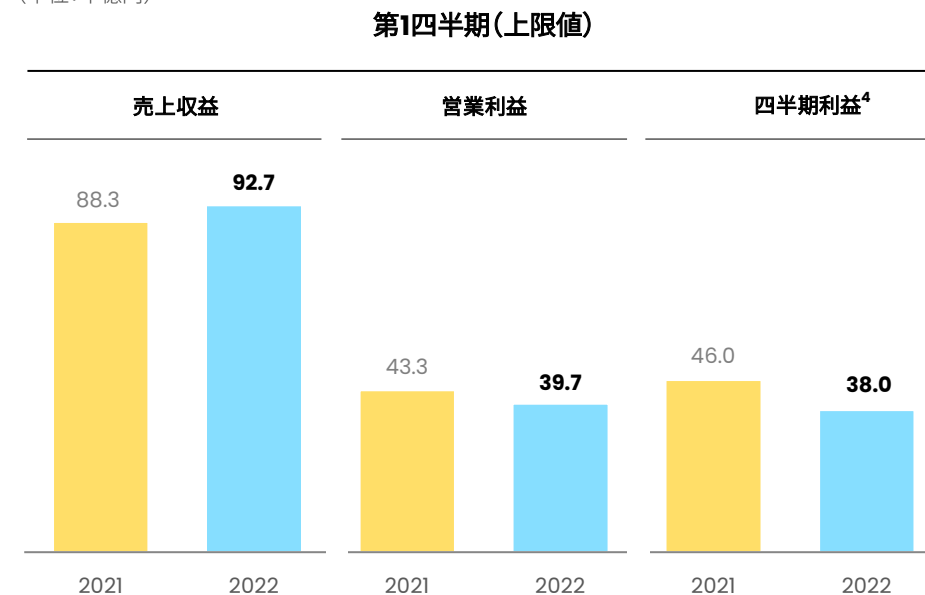
(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2021年 第1四半期 実績	2022年 第1四半期 業績見通し	前年同期比	
売上収益	¥88,313	¥84,762 ~ ¥92,750	(4%)	~ 5%
PCオンライン ²	65,768	65,079 ~ 69,972	(1%)	~ 6%
モバイル	22,545	19,683 ~ 22,778	(13%)	~ 1%
営業利益	43,321	32,883 ~ 39,700	(24%)	~ (8%)
四半期利益 ⁴	46,034	32,745 ~ 37,966	(29%)	~ (18%)
1株当たり四半期利益	51.86	36.81 ~ 42.68		
想定為替レート				
100韓国ウォン/日本円	9.52	9.62	9.62	1%
中国元/日本円	16.33	18.06	18.06	11%
米ドル/日本円	105.90	114.85	114.85	8%

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、2022年度第1四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
7.6 億円
3.4 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 人件費は、人件費(売上原価)、人件費(販売費及び一般管理費)及び研究開発費(販売費及び一般管理費)を含みます。

⁴ 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

⁵ 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的前提条件を置いて為替感応度を計算しています。

2022年度第1四半期 韓国/中国業績見通し

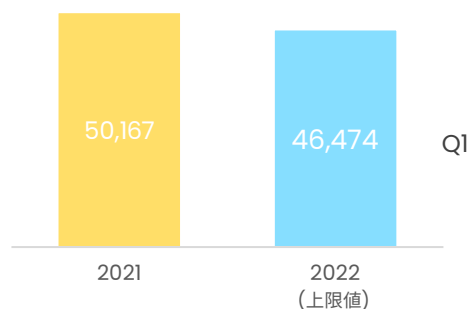
韓国

『メイプルストーリー』、『V4』、『メイプルストーリーM』及び『KartRider Rush+』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』: 前年同期比37%成長した2021年第1四半期との比較で減収を予想。エンゲージメントの更なる向上が見られ、1月のNPS²は第4四半期から改善
 - 前年同期比で『FIFA ONLINE 4³』は成長、『サドンアタック』はおよそ横ばい、『アラド戦記』はやや減収となることを見込む
- モバイル: 前年同期比でおよそ横ばい及び前四半期比で増加を予想
 - 『ブルーアーカイブ』及び3月24日に配信開始予定の『アラド戦記モバイル』の増収寄与を予想
 - 前年同期比で『FIFA ONLINE 4 M⁴』及び『FIFA MOBILE⁵』の成長を見込む
 - 『V4』、『メイプルストーリーM』及び『KartRider Rush+』の前年同期比での減収により、増収要因が相殺されることを予想

(単位: 百万円)

2021年 第1四半期	2022年第1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 ⁶
50,167	42,941 ~	46,474	(14%) ~	(7%)	(15%) ~ (8%)

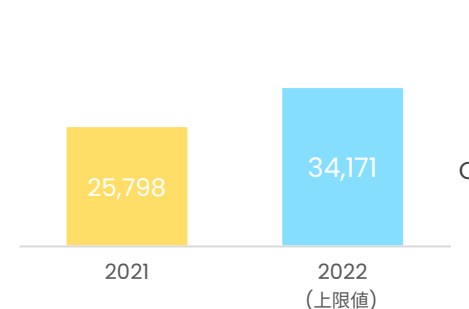


中国

『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

- 旧正月アップデートを実施(1/20)。アバターパッケージの販売に加え、人気キャラクターに新職業を追加
- アバターパッケージ販売の好評により、前年同期比で売上収益の増加を予想
- 例年通りのアップデートに加え、上半期中に実施予定のレベルキャップ開放により、徐々にアクティブユーザー数及び課金ユーザー数の増加を促す
- 今後も継続して課金施策を戦略的に抑え、中長期的に成長できるようゲーム運用を行う

2021年 第1四半期	2022年第1四半期 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 ⁶
25,798	30,881 ~	34,171	20% ~	32%	9% ~ 21%



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 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。

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

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

5 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA 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。

2022年度第1四半期 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

- 『カウンターサイド』の増収寄与を見込む
- 『ブルーアーカイブ』、『V4』及び『TRAHA』の減収が、増収要因を上回ると予想

北米及び欧州

前年同期比で減収を予想

- 『ブルーアーカイブ』の増収寄与を見込む
- 『Choices³』の減収が、増収要因を上回ると予想

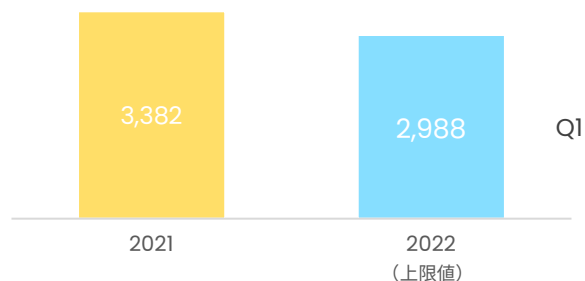
その他の地域¹

前年同期比で増収を予想

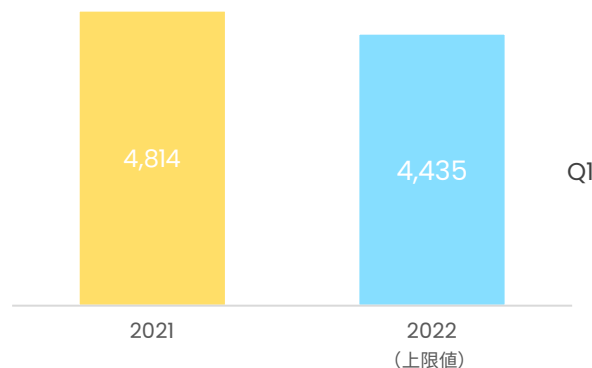
- 『ブルーアーカイブ』の増収寄与を見込む
- 『メイプルストーリーM』及び『メイプルストーリー』の前年同期比での成長を見込む
- 『KartRider Rush+』の減収を見込む

(単位:百万円)

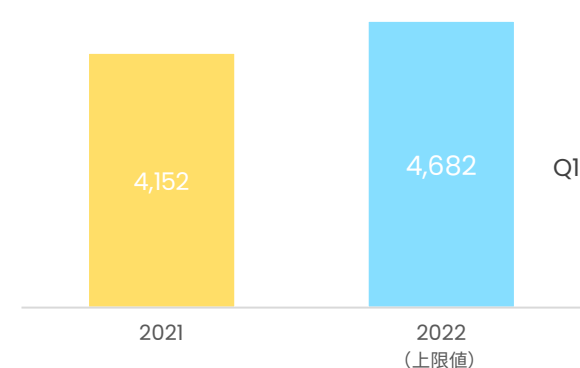
2021年 第1四半期	2022年第1四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
3,382	2,606 ~	2,988	(23%) ~ (12%)	(23%) ~ (12%)



2021年 第1四半期	2022年第1四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
4,814	3,908 ~	4,435	(19%) ~ (8%)	(23%) ~ (13%)



2021年 第1四半期	2022年第1四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
4,152	4,426 ~	4,682	7% ~ 13%	4% ~ 10%



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。

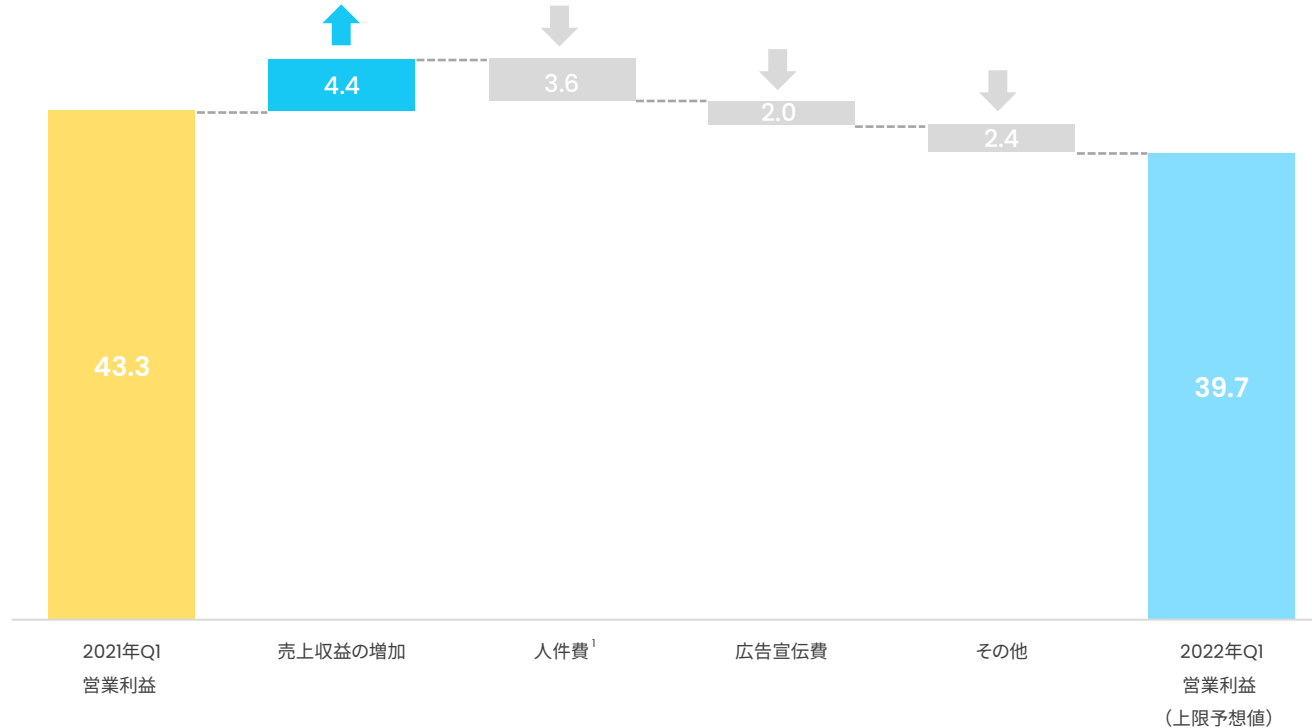
² 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元 / 米ドル、米ドル / 韓国ウォン、韓国ウォン / 円の一定為替レートを適用し計算しています。

³ 正式名称は『Choices: Stories You Play』です。

2022年度第1四半期 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

↓ 以下の項目に関連した人件費¹の増加

- ・ 従業員数の増加及び定期昇給
- ・ ストックオプション費用の増加

↓ 以下の項目に関連した広告宣伝費の増加

- ・ 韓国『アラド戦記モバイル』の配信開始
- ・ 韓国『メイプルストーリー』のプロモーション

↓ 以下を含むその他

- ・ 外注費の増加
- ・ クラウドサービス費用の増加

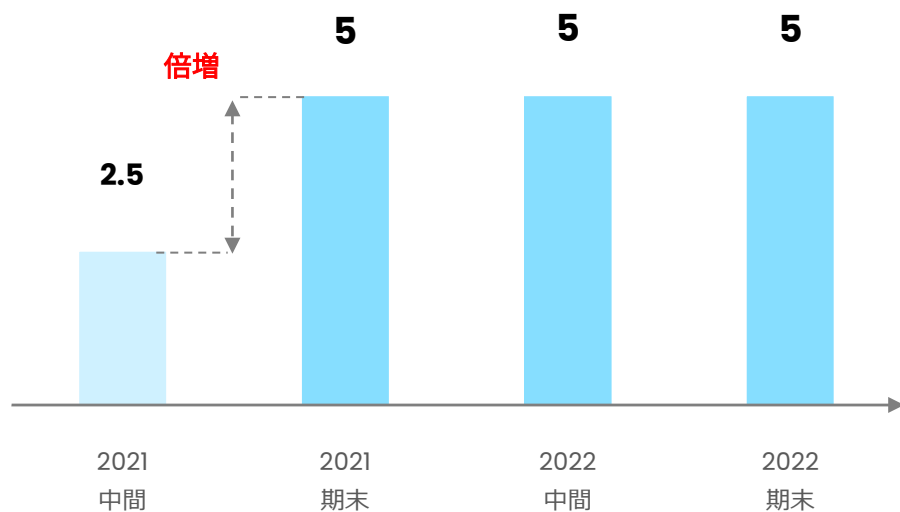
¹ 人件費は、人件費(売上原価)、人件費(販売費及び一般管理費)及び研究開発費(販売費及び一般管理費)を含みます。

株主還元

配当

- 期末配当予想を1株当たり5円へ倍増
- 2022年中間及び期末も1株当たり5円の配当を実施予定

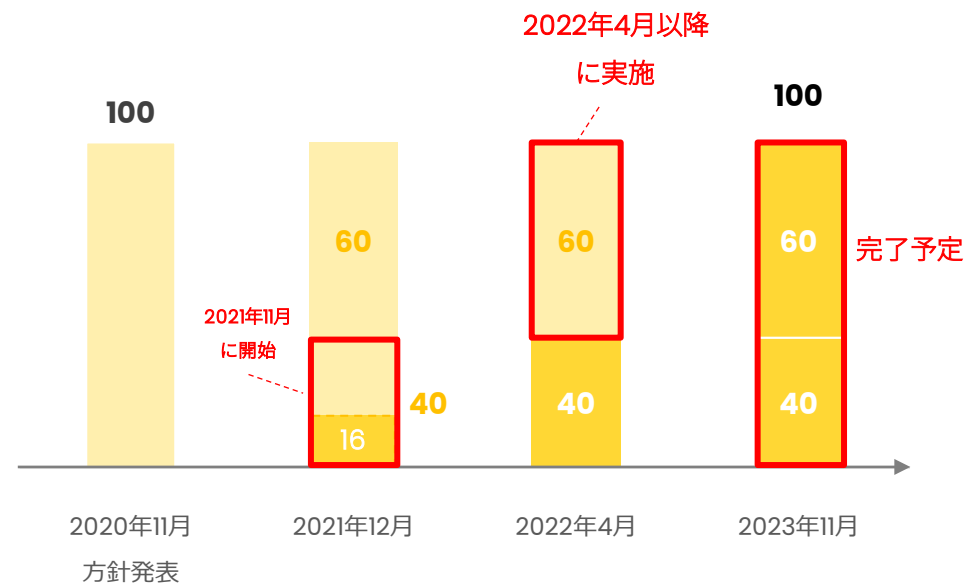
(単位:1株当たり、円)



自己株式の取得

- 2022年4月までに400億円の取得を実施中
- 残枠の600億円については、2022年4月から2023年11月までに、取締役会の承認の上で実施予定

(単位:十億円)



資本配分



1 2021年12月末残高

2 2021年度実績

3 持分法で会計処理されている投資を含む

4 B/S残高ベース。運転資金=(営業債権及びその他の債権+棚卸資産+その他の流動資産[前払費用除く])-(仕入債務及びその他の債務+その他の流動負債)

5 2022年の年間配当予想額

6 大半が上場グローバルエンターテインメント企業への株式投資

2022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	2021	2022
第1四半期	 旧正月アップデート	1月21日	1月20日
第2四半期	労働節アップデート	4月22日	TBD
	アニバーサリーアップデート	6月17日	TBD
上半期	レベルキャップ開放	該当なし	上半期
	夏季アップデート	7月8日	TBD
第3四半期	 国慶節アップデート	9月14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

* 2022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』



『カートライダー ドリフト²』



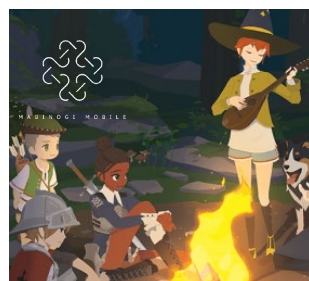
『ARC Raiders』



『KurtzPel』



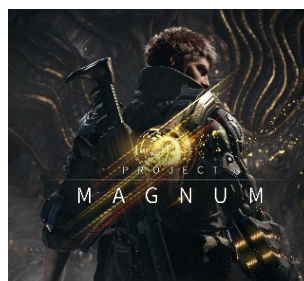
『HIT²』



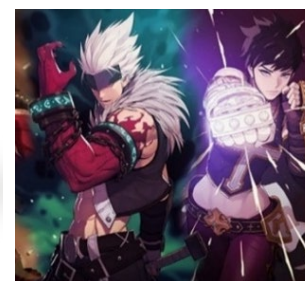
『マビノギモバイル²』



『Project ER³』



『PROJECT MAGNUM³』



『Project BBQ^{2,3,4}』



『Project Discovery³』



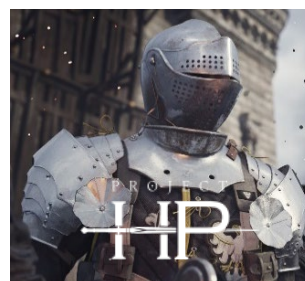
『DNF DUEL^{2,3}』



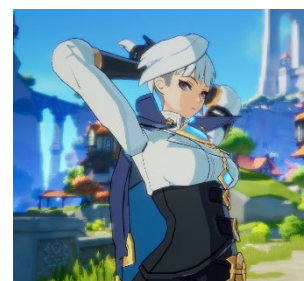
『Tales Weaver:
SecondRun²』



『真・三國無双8モバイル^{2,3}』



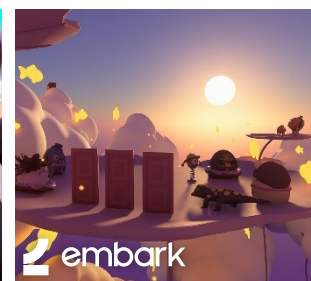
『Project HP³』



『Project SF^{2,3}』



『OVERKILL^{2,3,5}』



『Creative Platform³』

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 仮のタイトルです。

4 『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。
 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、著作権、その他法的に保護された対象物です。

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)

	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	2021年 第3四半期	2021年 第4四半期	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	¥40,364	¥31,462	(25%)
中国	33,499	19,219	15,769	12,753	25,798	13,484	22,933	11,380	(11%)
日本	1,567	2,781	2,623	3,447	3,382	2,165	2,481	2,441	(29%)
北米及び欧州	4,168	5,054	5,519	5,122	4,814	4,414	4,550	4,890	(5%)
その他の地域 ¹	3,784	4,615	4,975	3,149	4,152	3,256	5,562	4,077	29%
(プラットフォーム別)									
PC ²	65,725	44,923	46,343	38,958	65,768	37,980	57,278	35,359	(9%)
モバイル	17,037	19,543	33,069	27,426	22,545	18,029	18,612	18,891	(31%)
売上収益	82,762	64,466	79,412	66,384	88,313	56,009	75,890	54,250	(18%)
営業利益	41,543	26,711	27,607	15,589	43,321	15,409	29,835	2,976	(81%)
四半期利益(損失)³	49,911	19,763	16,330	(29,784)	46,034	8,957	37,902	21,995	NA
1株当たり四半期利益(損失)	56.57	22.37	18.45	(33.60)	51.86	10.07	42.44	24.56	
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	9.51	9.62	3%
中国元 / 日本円	15.62	15.18	15.35	15.78	16.33	16.94	17.02	17.81	13%
米ドル / 日本円	108.92	107.62	106.22	104.51	105.90	109.49	110.11	113.71	9%
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	15.2	12.4	(28%)
課金率	15.4%	15.3%	15.7%	17.7%	19.7%	19.3%	22.1%	21.1%	
ARPPU(会計基準)	9,031	5,897	7,133	5,965	10,516	7,103	9,241	6,356	7%

¹ 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

² 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	第3四半期	第4四半期
売上原価 ¹	¥15,343	¥14,574	¥19,266	¥19,826	¥18,699	¥16,702	¥18,739	¥17,981
ロイヤリティ ²	5,738	5,074	9,618	7,406	7,977	5,967	7,712	5,634
人件費 ³	6,443	6,429	6,241	8,929	7,281	7,489	7,553	8,576
その他 ⁴	3,162	3,071	3,407	3,491	3,441	3,246	3,474	3,771
販売費及び一般管理費¹	20,614	22,922	29,659	30,516	26,317	23,948	27,467	30,758
人件費	3,907	4,260	3,968	6,912	6,582	6,586	6,818	8,566
支払手数料 ⁵	6,696	7,486	12,311	8,881	8,299	6,350	6,894	6,614
研究開発費	3,907	4,093	4,490	4,054	4,976	4,935	5,203	5,883
広告宣伝費	2,836	4,326	5,852	7,401	3,132	2,968	5,078	6,209
減価償却費	1,299	1,236	1,319	1,398	1,453	1,463	1,439	1,088
その他	1,969	1,521	1,719	1,870	1,875	1,646	2,035	2,398
その他の収益 ⁶	1,197	101	294	204	124	163	197	321
その他の費用 ⁷	6,459	360	3,174	657	100	113	46	2,856
内、減損損失	6,063	251	3,015	326	19	97	5	2,820

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	第3四半期	第4四半期
営業利益	¥41,543	¥26,711	¥27,607	¥15,589	¥43,321	¥15,409	¥29,835	¥2,976
金融収益 ¹	21,918	4,598	3,748	4,646	20,995	3,949	18,404	6,926
金融費用 ²	1,585	6,891	8,882	21,596	650	1,264	1,160	681
再評価による(損失)又は損失の戻入 ³	-	-	-	-	-	(4,499)	1,714	1,196
持分法による投資利益又は(損失)	113	260	428	(36)	(91)	300	(435)	(773)
税引前四半期利益又は(損失)	61,989	24,678	22,901	(1,397)	63,575	13,895	48,358	9,644
法人所得税費用	12,235	5,139	6,729	28,579	17,842	5,361	10,677	(11,474)
非支配持分	(157)	(224)	(158)	(192)	(301)	(423)	(221)	(877)
四半期利益(損失)⁴	49,911	19,763	16,330	(29,784)	46,034	8,957	37,902	21,995

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、第3四半期、第4四半期の金融収益は、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)又は損失の戻入は、暗号資産の再評価から生じた損益。

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4四半期 連結累計期間	2021年 第4四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥137,603	¥105,914
投資活動によるキャッシュ・フロー	(140,234)	18,084
財務活動によるキャッシュ・フロー	(2,626)	(21,053)
現金及び現金同等物の増減額	(5,257)	102,945
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	4,191	9,724
現金及び現金同等物の期末残高	252,570	365,239

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2020年 12月31日	2021年 12月31日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥252,570	¥365,239
その他の預金	273,132	169,689
その他	52,830	58,789
流動資産合計	578,532	593,717
非流動資産		
有形固定資産	24,191	24,448
のれん	38,425	38,938
無形資産	14,935	17,703
持分法で会計処理されている投資 ¹	5,195	58,933
その他の金融資産(非流動) ¹	167,620	202,588
その他	33,263	50,305
非流動資産合計	283,629	392,915
資産合計	862,161	986,632

	2020年 12月31日	2021年 12月31日
負債		
流動負債		
未払法人所得税	15,774	16,599
借入金	2,094	-
その他	40,099	36,726
流動負債合計	57,967	53,325
非流動負債		
借入金	-	-
その他	83,749	87,414
非流動負債合計	83,749	87,414
負債合計	141,716	140,739
資本		
資本金	22,679	34,255
資本剰余金	17,421	14,961
自己株式	(0)	(17,863)
その他の資本の構成要素	69,975	92,747
利益剰余金	599,807	712,568
非支配持分	10,563	9,225
資本合計	720,445	845,893
負債及び資本合計	862,161	986,632

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	第3四半期	第4四半期
日本								
外部収益	¥895	¥1,069	¥985	¥1,367	¥1,340	¥1,025	¥1,339	¥1,338
セグメント利益又は(損失)	(655)	(624)	(634)	(2,425)	(2,285)	(2,449)	(2,814)	(4,391)
韓国								
外部収益	76,336	57,889	73,107	59,443	81,502	50,105	69,827	48,693
セグメント利益又は(損失)	47,724	27,962	31,872	19,281	45,606	18,266	33,272	12,047
中国								
外部収益	903	584	709	862	1,049	674	901	526
セグメント利益又は(損失)	653	295	411	532	736	298	525	121
北米								
外部収益	3,714	4,544	4,220	4,429	4,075	3,975	3,436	3,418
セグメント利益又は(損失)	(461)	(102)	(446)	(254)	262	519	(162)	(794)
その他の地域								
外部収益	914	380	391	283	347	230	387	275
セグメント利益又は(損失)	(461)	(567)	(709)	(1,084)	(1,023)	(1,258)	(1,149)	(1,472)
調整額								
外部収益	-	-	-	-	-	-	-	-
セグメント利益又は(損失)	5	6	(7)	(8)	1	(17)	12	0
合計								
外部収益	82,762	64,466	79,412	66,384	88,313	56,009	75,890	54,250
セグメント利益又は(損失)	46,805	26,970	30,487	16,042	43,297	15,359	29,684	5,511

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	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度
売上高	¥5,815	¥5,208	¥5,927	¥7,024	¥6,016	¥5,411
売上原価	3,117	3,134	3,438	3,510	3,249	2,681
売上総利益	2,698	2,074	2,489	3,514	2,767	2,730
販売費及び一般管理費	6,470	6,736	6,941	9,447	7,910	7,893
営業利益又は(損失)	(3,772)	(4,662)	(4,452)	(5,933)	(5,143)	(5,163)
営業外収益	19,163	636	5,049	15,646	32,565	47,902
内、受取配当金	18,869	22	4,612	15,025	30,313	46,460
営業外費用	1,246	1,826	1,969	9,352	4,063	2,802
経常利益又は(損失)	14,145	(5,852)	(1,372)	361	23,359	39,937
特別利益	6,443	852	58	109	635	189
特別損失	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)	13,691	(44,573)	(10,957)	332	23,917	39,479
法人税等及び法人税等調整額	5,519	(201)	234	755	1,520	2,327
当期純利益又は(当期純損失)	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。2021年度有価証券報告書は2022年3月下旬に開示予定。
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	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
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。2021年度有価証券報告書は2022年3月下旬に開示予定。
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

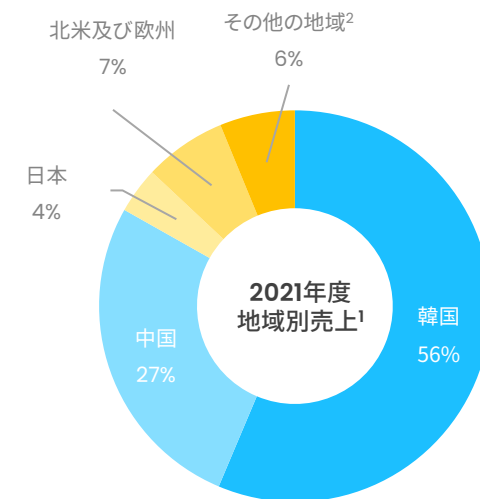
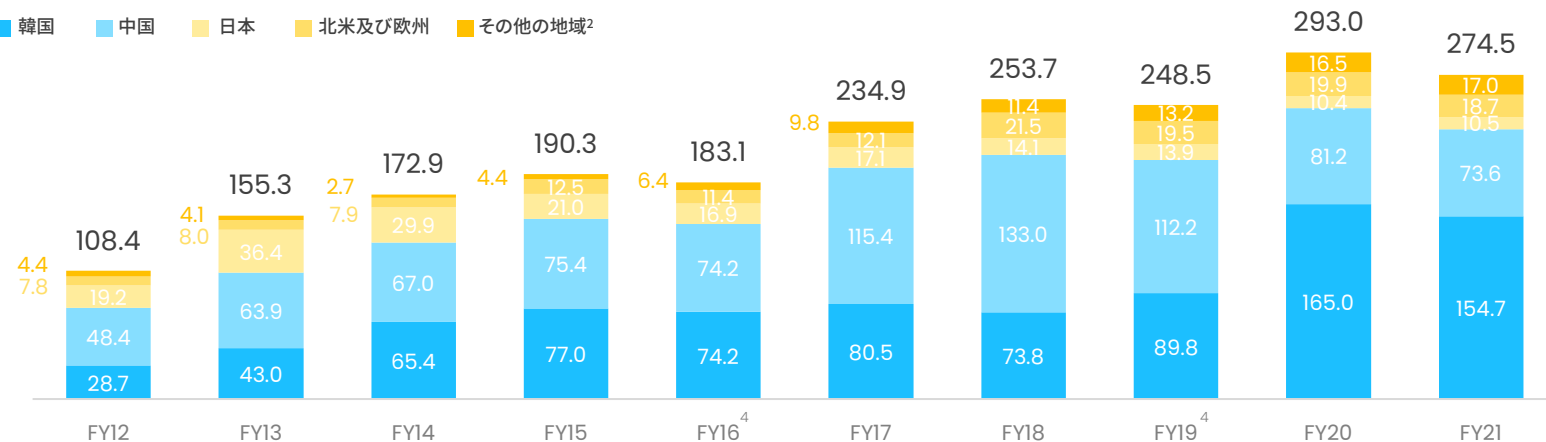
正社員数	2020年 3月31日	2020年 6月30日	2020年 9月30日	2020年 12月31日	2021年 3月31日	2021年 6月30日	2021年 9月30日	2021年 12月31日
日本	294	278	266	268	265	265	265	270
韓国	5,210	5,224	5,331	5,107	5,143	5,246	5,404	5,457
中国	209	208	210	210	213	207	202	203
北米	408	429	383	385	342	342	357	353
その他の地域	240	276	314	318	334	347	372	400
合計	6,361	6,415	6,504	6,288	6,297	6,407	6,600	6,683

業績推移

(単位:十億円)

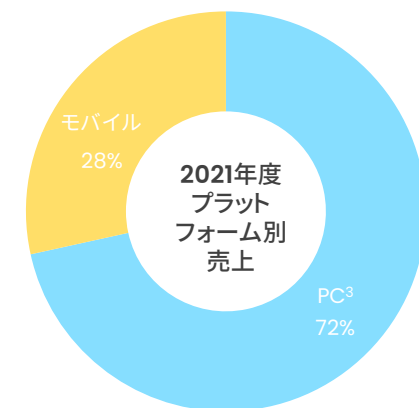
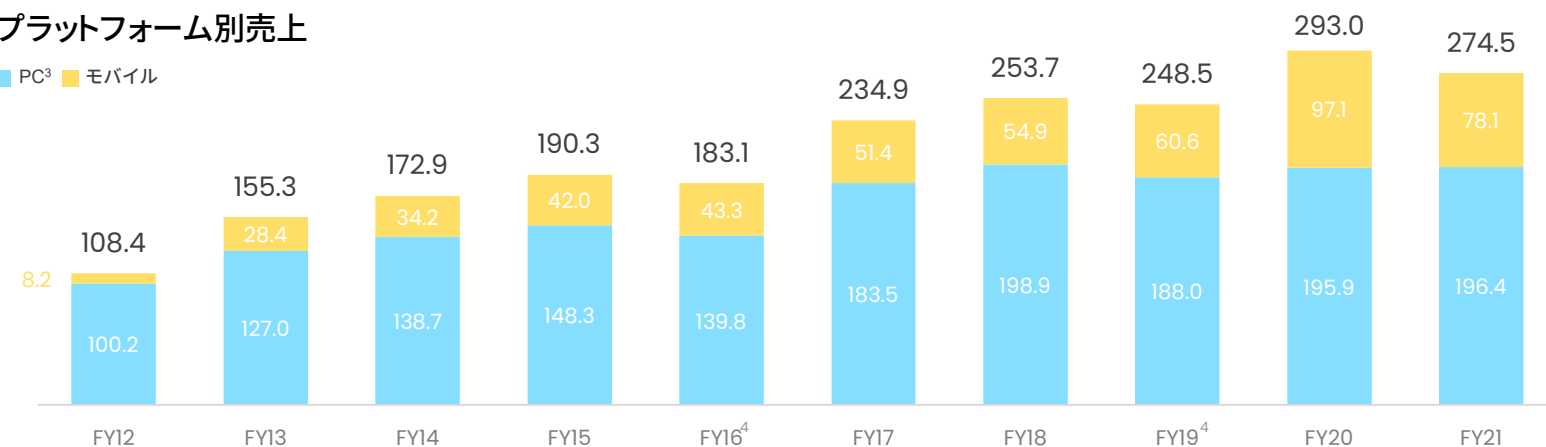
地域別売上¹

■ 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。

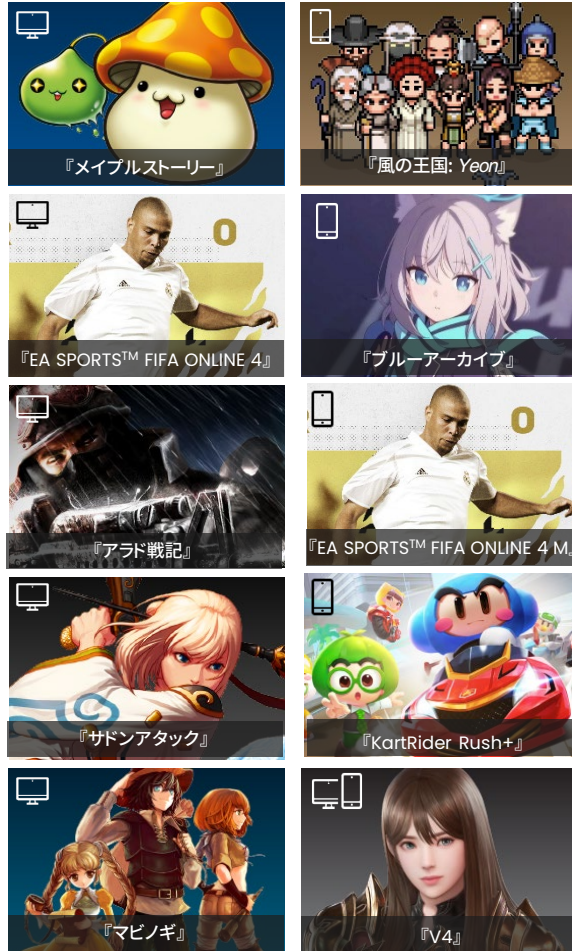
⁴ 2016年及び2019年の売上は、一定為替レートベースでは成長。

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

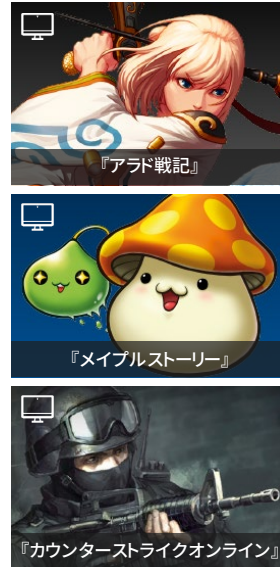
韓国



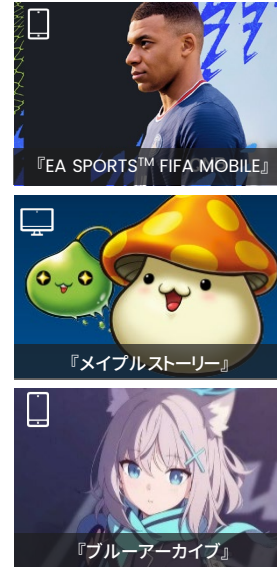
PC³

MOBILE

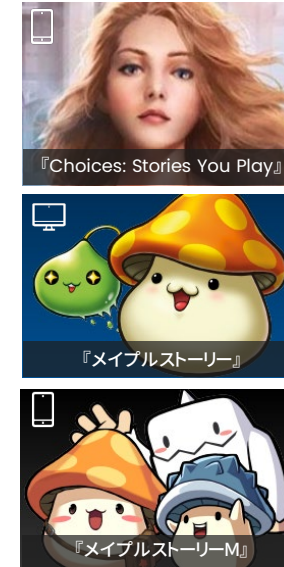
中国



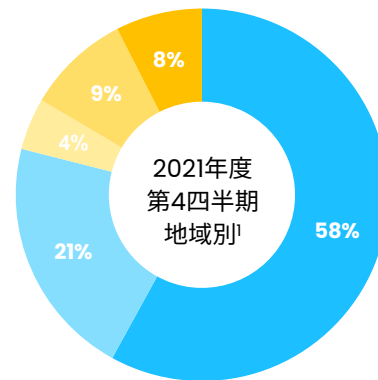
日本



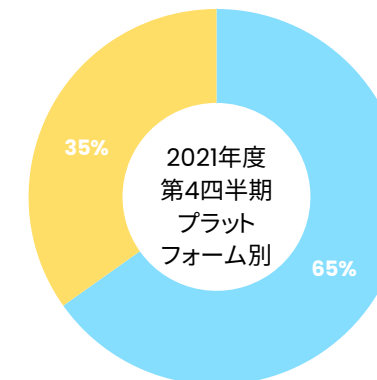
北米及び欧州



その他の地域²



- 韓国 58%
- 中国 21%
- 日本 4%
- 北米及び欧州 9%
- その他の地域² 8%



- PC³ 65%
- モバイル 35%

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 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8億5,000万人超



累計総売上高は180億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 2022年2月7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』

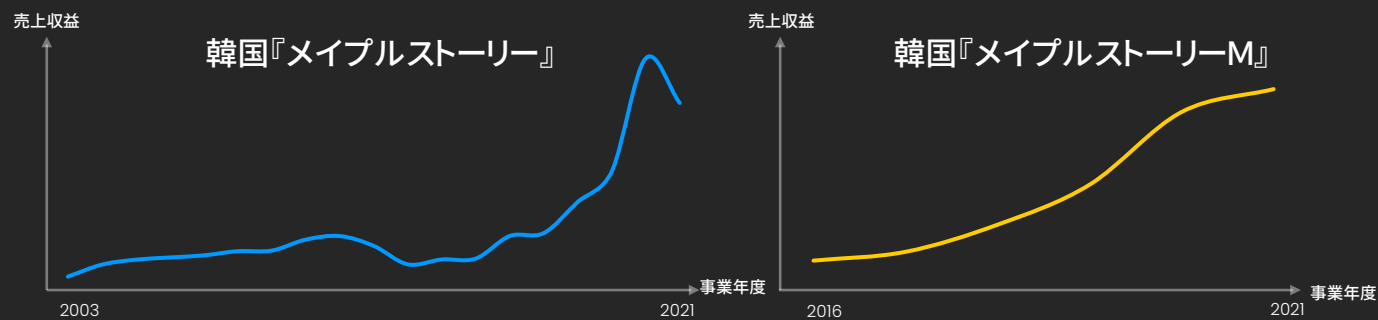
2003年配信開始

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



¹ 2022年2月7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

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6億ドルを超える








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



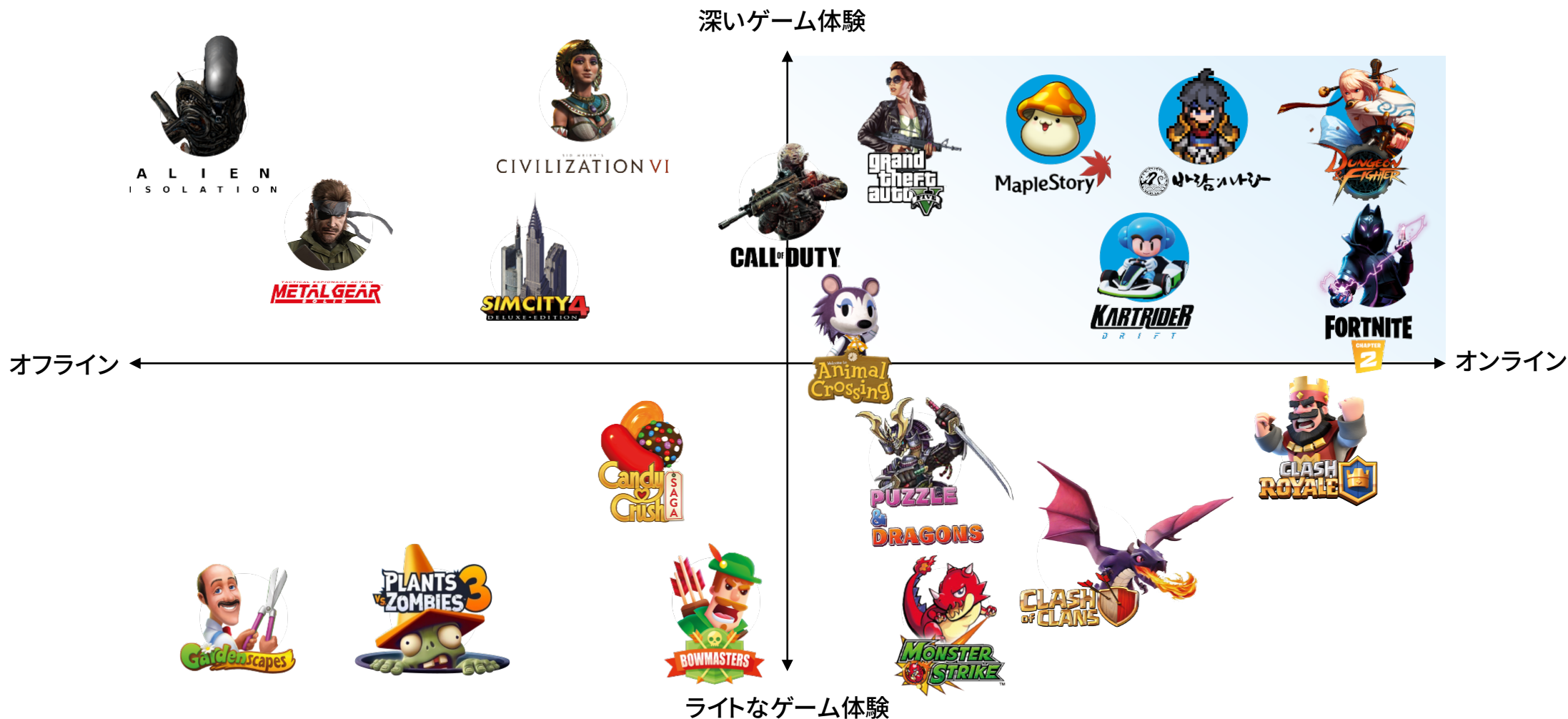
まるで日常生活を体験しているような魅力的なコンテンツと現代音楽、ファッション、料理などが合わさったMMORPG。このジャンルに多い戦闘中心のバトルゲームとは一味違ったユニークな作品

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。

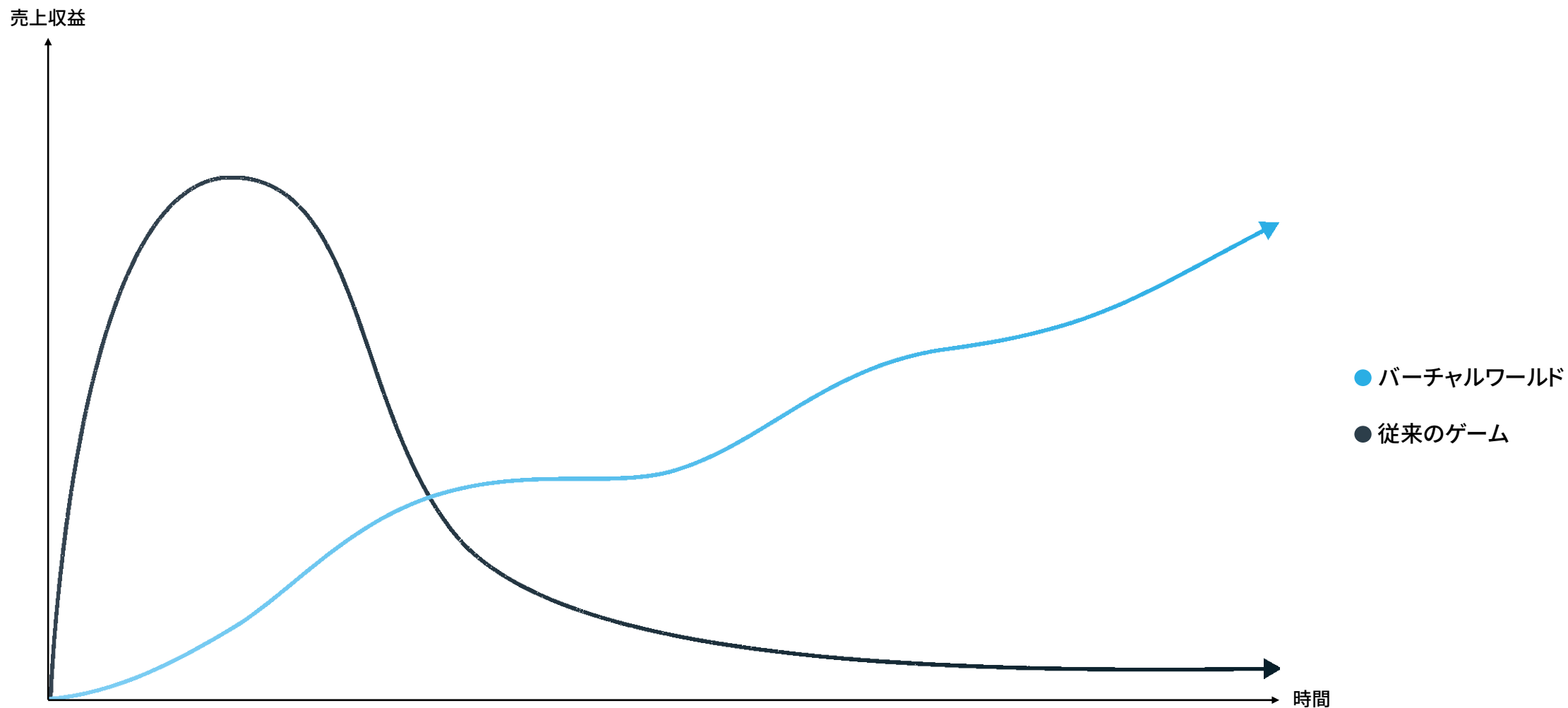
成長戦略



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。

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



用語集

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

免責事項

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

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

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

免責事項

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

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

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

2022年度第1四半期 決算発表スケジュール

2022年度第1四半期決算発表は

2022年5月12日(木曜日)

を予定しております。

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

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

