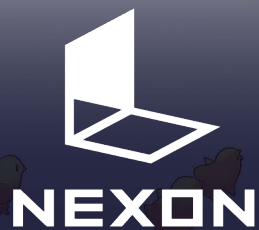




決算説明資料 2022年度第3四半期

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11月9日 株式会社ネクソン



CEOハイライト



サマリー

トップクラスのライブ運用力及び新作ゲーム開発力による成長

成長ドライバー	項目	概要
1 既存バーチャルワールドの成長	■ 中国『アラド戦記』	✔ 好調だった2021年第3四半期の高い水準との比較となることから、前年同期比で減少。ただし、10月のMAUは昨年水準まで回復
	■ 韓国『メイプルストーリー』	✔ MAU、課金ユーザー数、ARPPUがすべて前年同期比で増加。2020年に記録した過去最高の第3四半期売上収益に近い水準まで成長
	■ 『FIFA ONLINE 4 ¹ 』	✔ MAU、課金ユーザー数、ARPPUがすべて前年同期比で増加。3四半期連続で過去最高の四半期売上収益を更新
2 新作ローンチ	■ 『アラド戦記モバイル』	✔ 着実に売上収益を創出。成長のためにコンテンツを拡充し、ゲームバランスを調整
	■ 『HIT2』	✔ プレイヤーを多く獲得し、リテンションも高かったことから、想定を上回った
	■ 『カートライダー ドリフト』	✔ 2023年上半期のローンチに向けて最終調整中
	■ 『THE FINALS』	✔ 9月のアルファテストは好評だった。コンテンツの拡充や改善に注力し、第1四半期にベータテストを実施予定
3 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	✔ Embarkのタイトル及び『カートライダードリフト』に近い将来に欧米事業の成長を牽引
	■ モバイル	✔ 『アラド戦記モバイル』及び『HIT2』の牽引によりモバイル事業の好調が持続。モバイルは今や第3四半期の売上収益の32%を占める。たくさん新作タイトルが第4四半期及び2023年にローンチ予定
	■ コンソール	✔ Embarkのタイトル及び『カートライダードリフト』によりコンソール事業を拡大

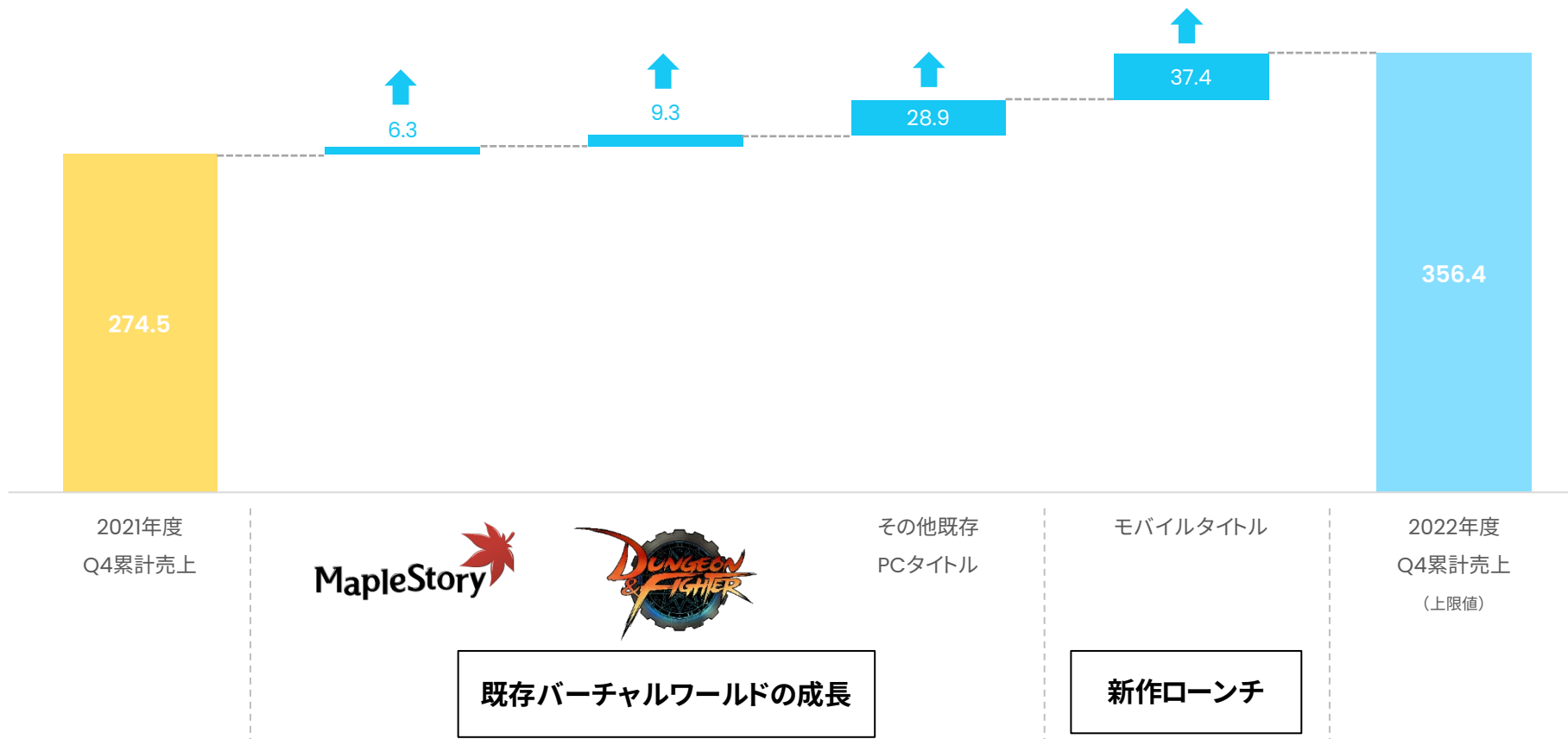
¹ 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(PC)及び『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』(モバイル)です。

売上収益の成長

売上収益の成長の50%以上が既存バーチャルワールドから発生

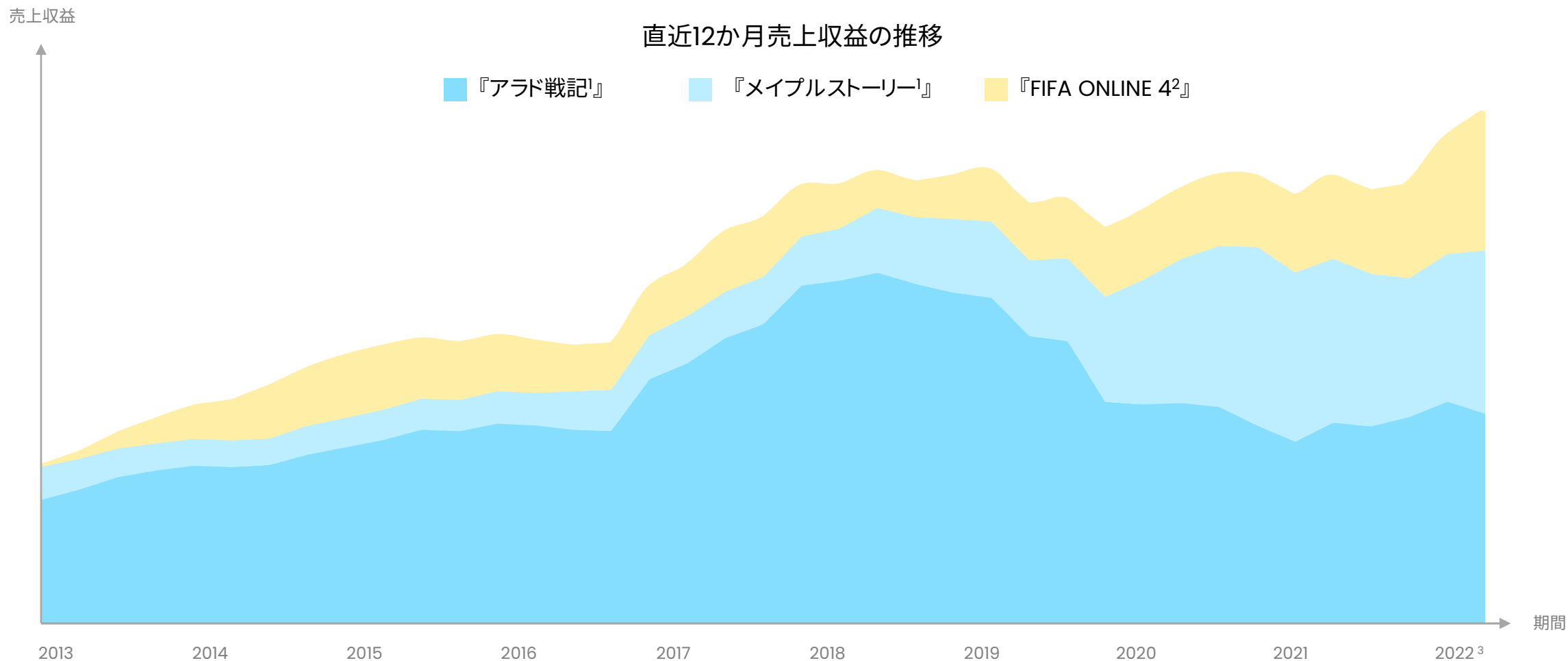
累計売上収益の前年同期との比較

(単位:十億円)



強力なライブ運用力

強力なライブ運用力が主要3タイトルの成長を牽引し続けている



1 PCのみ

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

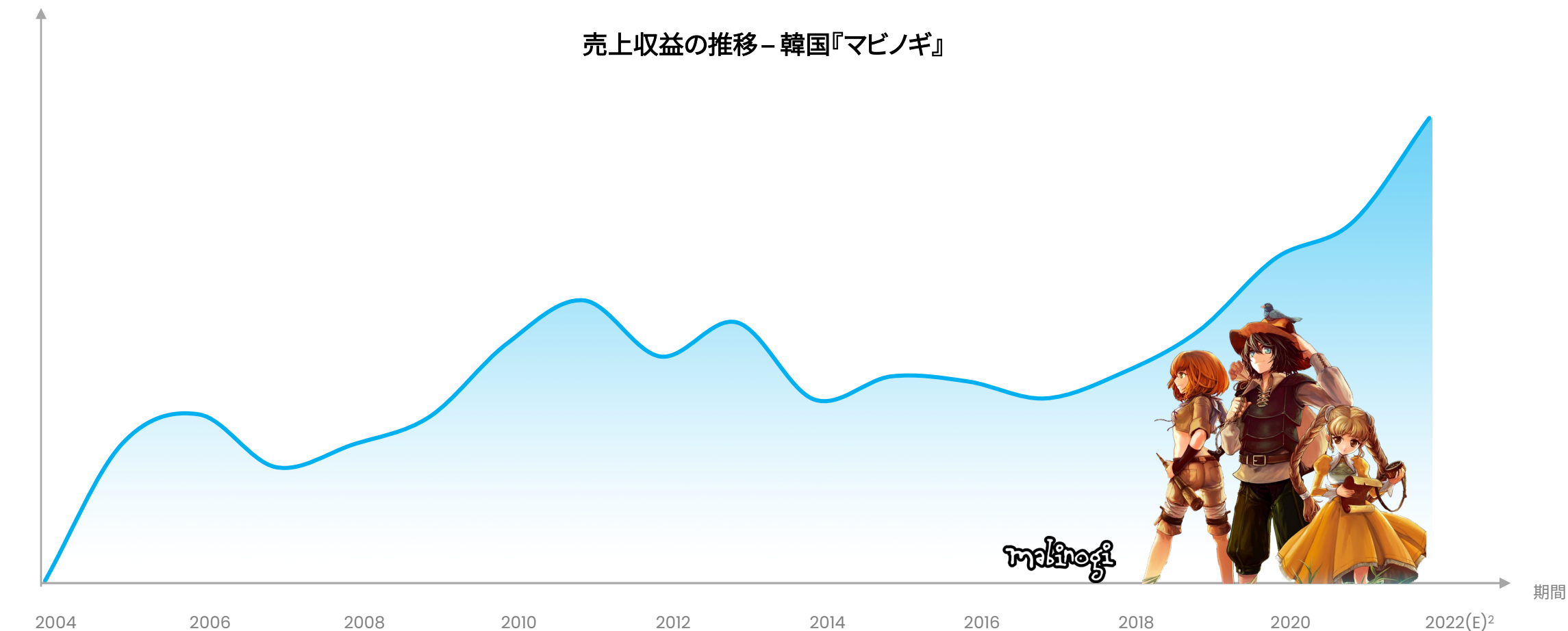
3 2022年第3四半期まで

バーチャルワールドの息の長さ

『マビノギ』は韓国でローンチ後18年目にして過去最高の売上収益を更新

売上収益

売上収益の推移 - 韓国『マビノギ』



1 韓国のみ

2 2022年第4四半期の業績予想を含む

Most followed upcoming Steam games

Calendar Coming Soon Most Played Games Top

Name	Followers
THE FINALS Game, #92 in top wished	16,404
Call of Duty: Modern Warfare® II Game, #13 in top wished, #20 in top sellers	157,023

The Game Awards
@thegameawards
Here's a look at The Finals by @EmbarkStudios, a new shooter wrapped in a game show format.
#OpeningNightLive

Geoff Keighley
@geoffkeighley
A new level of destruction entered the arena. Here's a full look at @reachthefinals by @EmbarkStudios when player tests soon on...

Embark Studios brings out the destruction with The Finals team-based shooter game

Watch on YouTube

Manage your revenue lifecycle [Learn more](#)



Have 'The Finals,' Battlefield Devs,



Embark Studios devs are making a destruction-heavy FPS that sounds right up my alley

By Morgan Park published 1 day ago

Sign up for the playtest now.

entry granted! Welcome to THE FINALS, contestant!

As part of your new status, you can now access the official communications channels, allowing you to chat with fellow contestants, event staff, and maybe even a celebrity Finalsist! Before you start strategizing and stargazing, however, there are a few steps you'll need to take:

First, head over to [#rules](#) to make sure you know how to conduct yourself on stage - you don't want to embarrass yourself on the world stage, after all!

Speaking of stages, the next step is to head over to [#rules](#) to pick your teammates! We might help you identify new teammates!

And... that's it! Get in there and get ready for the show - we're all waiting to see what you can do!



CFOハイライト



2022年度第3四半期 業績

2022年度第3四半期業績ハイライト

売上収益は計画通りの着地。主カタイトルの成長及び新作モバイルタイトルにより、過去最高の四半期売上収益を達成

売上収益

- 当社業績予想レンジ内で着地。『HIT2』及び『マビノギ』が想定を上回った一方で、『アラド戦記モバイル』及び韓国『メイプルストーリー』が想定を下回った
- 前年同期比で増加。『FIFA ONLINE 4』や韓国『メイプルストーリー』の成長、及び『アラド戦記モバイル』や『HIT2』の増収寄与が主な要因

営業利益

- 当社業績予想レンジ内で着地
- 前年同期比で増加。変動費、人件費⁴及び広告宣伝費の増加を売上収益の増加が上回った

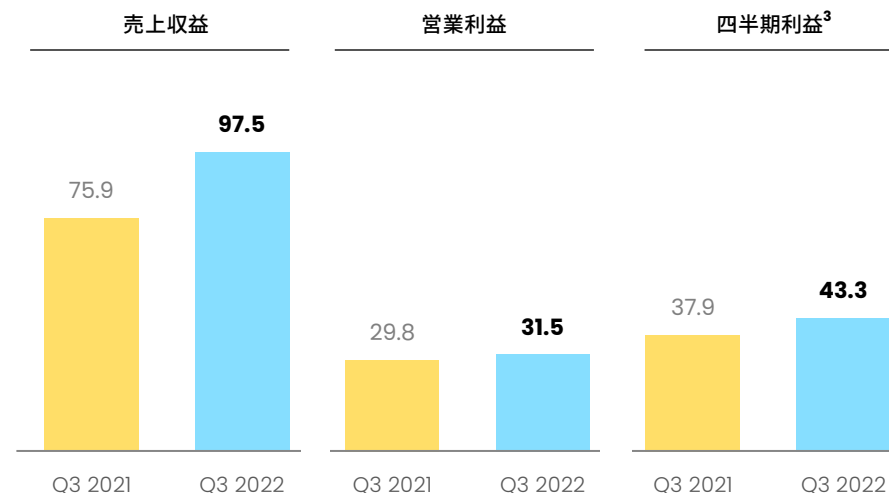
四半期利益³

- 当社業績予想を上回った。米ドル建ての現金預金等に係る為替差益264億円が発生したことが要因
- 前年同期比で増加。営業利益の増加及び為替差益264億円が税金費用の増加を上回った

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2021年 第3四半期 実績	2022年 第3四半期 業績見通し	2022年 第3四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥75,890	¥96,039 ~ ¥104,038	¥97,463	28%
PCオンライン ²	57,278	67,298 ~ 72,221	66,452	16%
モバイル	18,612	28,741 ~ 31,817	31,011	67%
営業利益	29,835	30,143 ~ 36,635	31,524	6%
四半期利益 ³	37,902	21,559 ~ 26,395	43,303	14%
1株当たり四半期利益	42.44	24.94 ~ 30.53	50.07	
為替レート				
100韓国ウォン/日本円	9.51	10.48	10.48	9%
中国元/日本円	17.02	20.32	20.21	19%
米ドル/日本円	110.11	136.79	138.37	26%

(単位:十億円)



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

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

3 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 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。

2022年度第3四半期 売上構成

韓国において過去最高の四半期売上収益を達成。新作により、モバイル売上収益が大きく成長

2022年度第3四半期業績

(単位:百万円)

	2021年 第3四半期	2022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	¥40,364	¥62,821	¥57,774	56%	43%
中国	22,933	19,700	16,851	(14%)	(27%)
日本	2,481	2,792	2,663	13%	7%
北米及び欧州	4,550	5,026	4,245	10%	(7%)
その他の地域 ²	5,562	7,124	6,479	28%	16%
売上収益合計	75,890	97,463	88,012	28%	16%
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	57,278	66,452	59,685	16%	4%
モバイル	18,612	31,011	28,327	67%	52%
売上収益合計	75,890	97,463	88,012	28%	16%
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	9.51	10.34	9.51	9%	
中国元／日本円	17.02	20.21	17.02	19%	
米ドル／日本円	110.11	138.37	110.11	26%	

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。

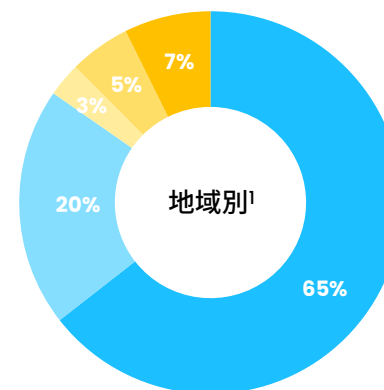
2 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

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、『アトド戦記』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。

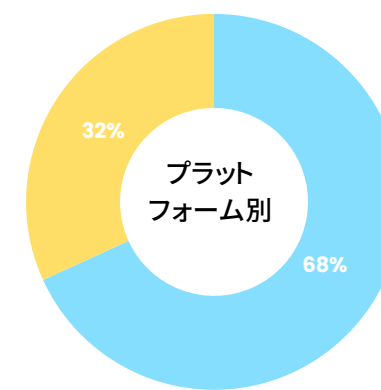
5 PCオンラインゲームの主要ユーザー指標 (MAU、課金率及びARPPU) については、本プレゼンテーションの参考資料をご参照ください。

2022年度第3四半期 売上構成比率



地域別¹

- 韓国 65%
- 中国 20%
- 日本 3%
- 北米及び欧州 5%
- その他の地域² 7%



プラットフォーム別

- PCオンライン³ 68%
- モバイル 32%

2022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)

	2021年 第1-3四半期	2022年 第1-3四半期		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	¥123,221	¥161,949	¥153,662	31%	25%
中国	62,215	68,699	60,755	10%	(2%)
日本	8,028	7,735	7,525	(4%)	(6%)
北米及び欧州	13,778	15,463	13,855	12%	1%
その他の地域 ²	12,970	18,773	17,644	45%	36%
売上収益合計	220,212	272,619	253,441	24%	15%
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	161,025	189,760	175,314	18%	9%
モバイル	59,187	82,859	78,127	40%	32%
売上収益合計	220,212	272,619	253,441	24%	15%
営業利益	88,565	92,728	83,657	5%	(6%)
四半期利益 ⁴	92,893	108,271	99,346	17%	7%
1株当たり四半期利益	104.36	123.33			

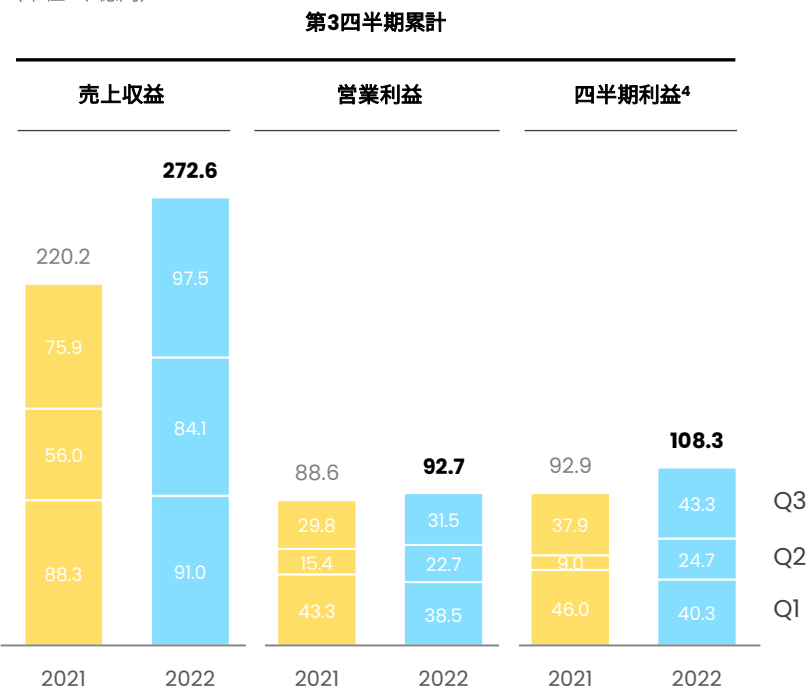
1 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

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。

2022年度第3四半期 韓国 / 中国ハイライト

韓国

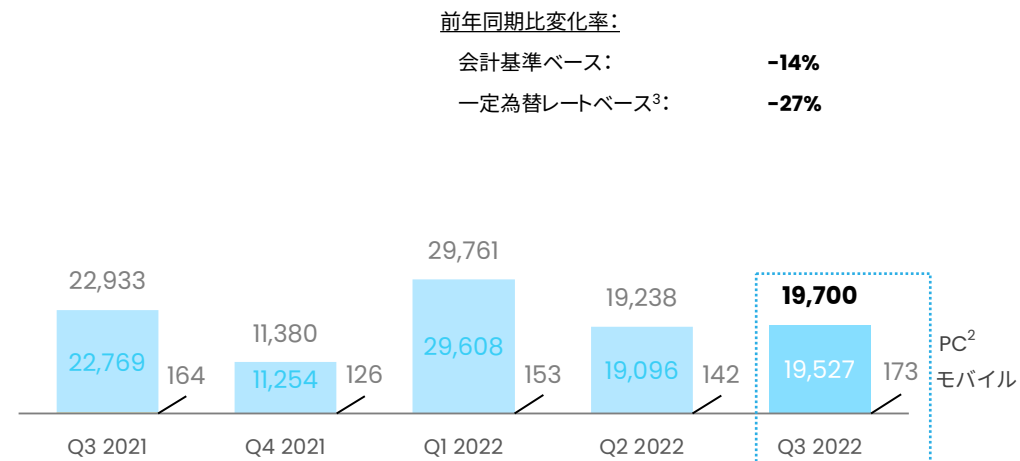
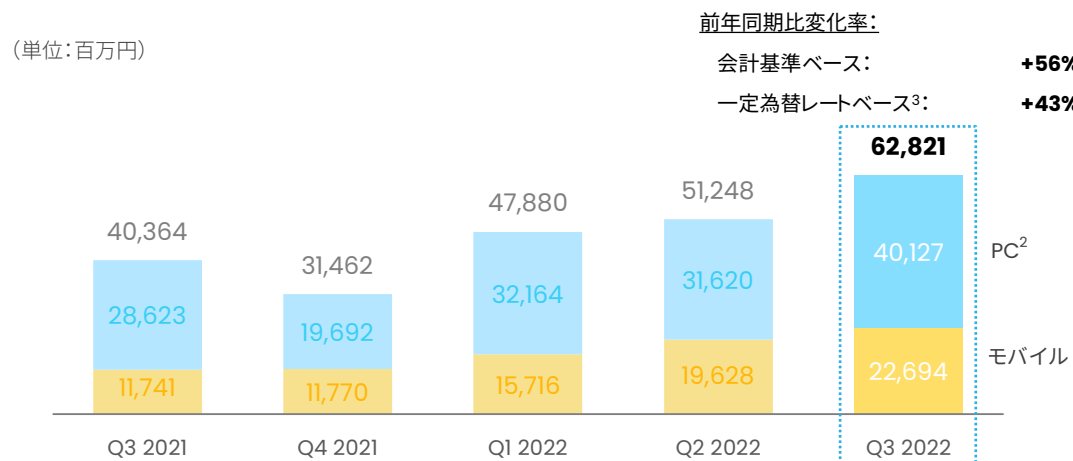
業績予想レンジ内で着地。『FIFA ONLINE 4』、『メイプルストーリー』の成長及び『アラド戦記モバイル』、『HIT2』の貢献により、前年同期比で大幅に成長

- PC²売上収益は前年同期比40%増加
 - 『FIFA ONLINE 4』: 前年同期比で大きく成長し、過去最高の四半期売上収益を達成。イベントやセールスプロモーションの好評により、すべての主要ユーザー指標が増加
 - 『メイプルストーリー』: 前年同期比で47%成長し、過去最高の第3四半期売上収益に近い水準で着地。夏季アップデート、イベント、セールスプロモーションの好評により、すべての主要ユーザー指標が増加
 - 『マビノギ』: 前年同期比で66%成長し、業績予想を大きく上回った
- モバイル売上収益は前年同期比93%増加、前四半期比で16%増加
 - 『HIT2』: MMORPGを好むコアユーザーを多く獲得し、PCゲームのようにリテンションも高かったことから、想定を上回った
 - 『アラド戦記モバイル』: アクティブユーザー数の減少が見られ、売上収益が業績予想を下回った。レベルキャップ開放(9/28)を実施し、ゲームバランスの調整を行ったところ、アクティブユーザー数に改善が見られている

中国

業績予想をやや下回った。『アラド戦記』が業績予想の下限で着地し、『メイプルストーリー』が想定を下回った

- 『アラド戦記』の売上収益は、好調であった2021年第3四半期との比較となることから、想定通り、前年同期比で減少
- 6月に行ったレベルキャップ開放の効果の持続期間が想定より短く、第3四半期においてアクティブユーザー数の減少が見られた。
- 短期的なマネタイズよりもユーザーエンゲージメントの向上に注力した結果、ARPPUが当初の計画よりも減少した。その結果、第3四半期の売上収益は業績予想の下限で着地したが、取り組みの成果により、10月の足元のアクティブユーザー数は昨年水準まで回復
- 前四半期比では、レベルキャップ開放後にユーザー数の減少が見られたことから、MAU及び課金ユーザー数が減少。一方、ARPPUは季節性により増加
- 前年同期比では、好調であった2021年第3四半期との比較となることから、MAU、課金ユーザー数及びARPPUが減少



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

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

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

2022年度第3四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ ハイライト

日本

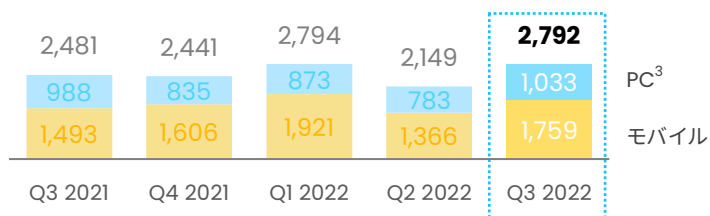
業績予想レンジ内で着地

- 『ブルーアーカイブ』が前年同期比で成長
- 『カウンターサイド』が増収に寄与
- 『TRAHA』及び『V4』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:	+13%
一定為替レートベース ² :	+7%



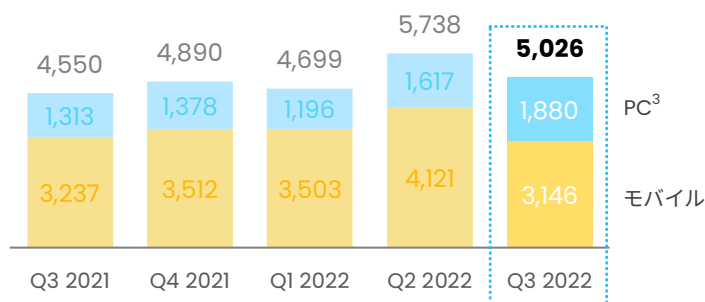
北米及び欧州

業績予想レンジ内で着地

- 『メイプルストーリー』が前年同期比で成長
- 新作ゲームが増収に寄与
- 『メイプルストーリーM』及び『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:	+10%
一定為替レートベース ² :	-7%



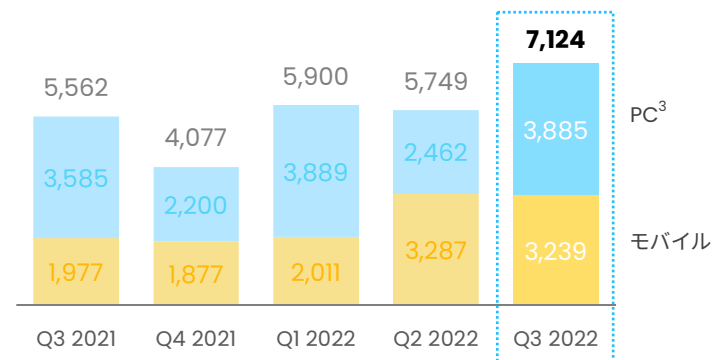
その他の地域¹

業績予想レンジ内で着地

- 『メイプルストーリー』が前年同期比で成長
- 新作ゲームが増収に寄与

前年同期比変化率:

会計基準ベース:	+28%
一定為替レートベース ² :	+16%



¹ 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

² 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 正式名称は『Choices: Stories You Play』です。

2022年度第4四半期 業績見通し

2022年度第4四半期業績見通し

主要タイトルの成長及び韓国の新作モバイルタイトルにより、過去最高の第4四半期売上収益を予想

売上収益

- 一定為替レートベース¹で前年同期比27%から41%の増加を予想
- PC²: 『FIFA ONLINE 4³』、中国『アラド戦記』及び韓国『メイプルストーリー』が成長を牽引
- モバイル: 『HIT2』、『アラド戦記モバイル』、『テイルズウィーパー: SecondRun』の増収寄与、及び『FIFA ONLINE 4 M⁴』の前年同期比での増加が成長を牽引

	2021年 第4四半期		2022年 第4四半期		前年同期比	
	実績	業績見通し	業績見通し			
売上収益	¥54,250	¥75,474	~ ¥83,749	39%	~	54%
PCオンライン ²	35,359	46,536	~ 51,093	32%	~	44%
モバイル	18,891	28,938	~ 32,656	53%	~	73%
営業利益	2,976	7,544	~ 13,961	153%	~	369%
四半期利益 ⁶	21,995	5,465	~ 10,147	(75%)	~	(54%)
1株当たり四半期利益	24.56	6.32	~ 11.73			
想定為替レート						
100韓国ウォン/日本円	9.62	10.32	10.32	7%		
中国元/日本円	17.81	20.66	20.66	16%		
米ドル/日本円	113.71	147.06	147.06	29%		

為替感応度⁸: 日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2022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

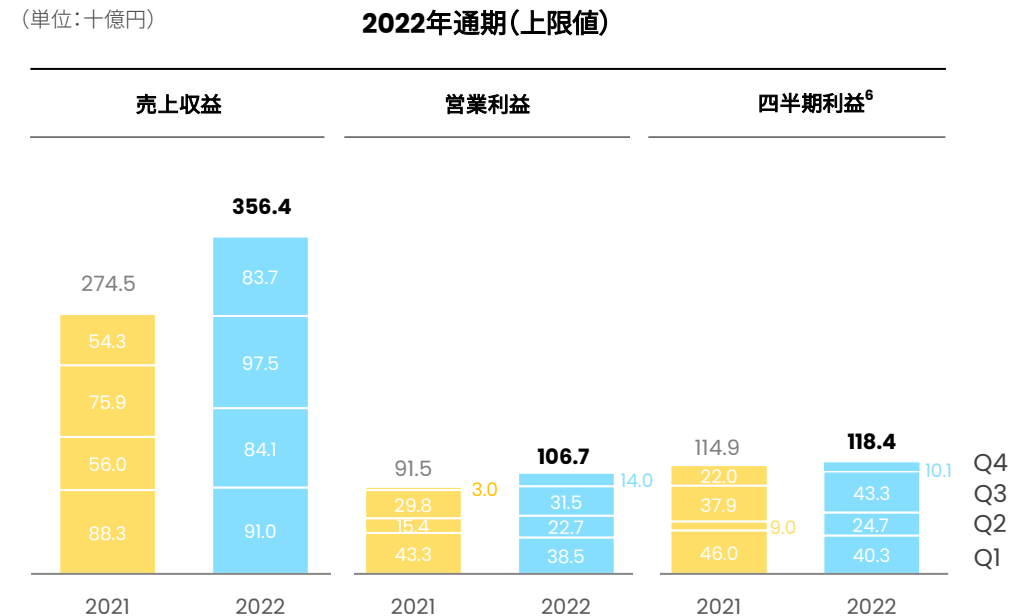
売上収益
営業利益
5.4 億円
0.9 億円

営業利益

- 売上収益の成長により、前年同期比で増加を予想
- 変動費や新作のローンチに伴う広告宣伝費及び人件費⁵の増加を予想

四半期利益⁶

- 前年同期比で減少を予想
- 2021年第4四半期は、繰延税金資産⁷146億円及び主に米ドル建ての現金預金等について32億円の為替差益を計上



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 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 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。

⁶ 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。

⁷ 海外子会社で計上した繰延税金資産

⁸ 多くの場合、韓国ウォンと中国元は、米ドルにほぼ連動しています。簡略化のため、米ドル及び日本円の為替レートに変動があった場合、韓国ウォン及び中国元は日本円に対して同様に変動するとの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4四半期 韓国 / 中国業績見通し

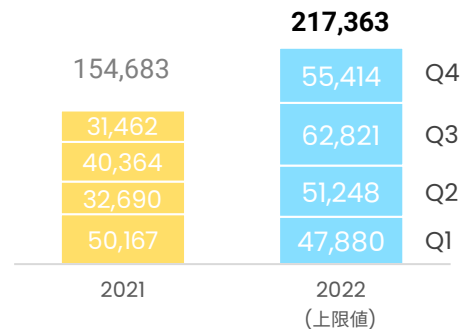
韓国

『FIFA ONLINE 4¹』や『メイプルストーリー』の成長、及び『HIT2』や『アラド戦記モバイル』の増収寄与により、売上収益が前年同期比で増加することを見込む

- PC²: 前年同期比で増加を予想
 - 『FIFA ONLINE 4¹』: MAU及び課金ユーザー数は10月に前年同期比で増加しており、大幅に成長することを予想
 - 前年同期比で『メイプルストーリー』、『アラド戦記』及び『マビノギ』の成長を見込む一方で、『サドンアタック』の減少を予想
- モバイル: 前年同期比で増加を予想
 - 『HIT2』や『アラド戦記モバイル』による増収寄与を見込む
 - 『FIFA ONLINE 4 M³』及び『FIFA MOBILE⁴』の前年同期比での増加を見込む一方で、『ブルーアーカイブ』、『V4』、『KartRider Rush+』及び『風の王国: Yeon』の前年同期比での減少を予想

(単位: 百万円)

2021年 第4四半期	2022年第4四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
31,462	50,999 ~	55,414	62% ~ 76%	51% ~ 64%

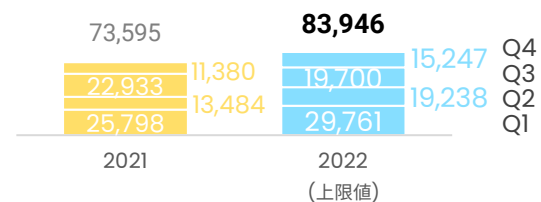


中国

『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

- 第3四半期から続く国慶節アップデートに加え、第4四半期を通してゲーム内イベントを開催する
- 第3四半期においてMAU及び課金ユーザー数は減少したものの、ゲームをよりユーザーフレンドリーな仕様に変更する取組みにより、10月には昨年水準まで回復
- 現在の良好なトレンドをもとに、第4四半期の売上収益は前年同期比で増加を予想
- 引き続き、ユーザーエンゲージメントに注力することで、既存ユーザーの維持や休眠ユーザーの復帰を促す

2021年 第4四半期	2022年第4四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
11,380	13,105 ~	15,247	15% ~ 34%	(0%) ~ 16%



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

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

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

4 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』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。

2022年度第4四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ 業績見通し

日本

前年同期比で増収を予想

- 第4四半期にリリース予定の『テイルズウィーバー：SecondRun』の増収寄与を見込む

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』及び『Choices³』の前年同期比での減収を見込む

その他の地域¹

前年同期比で増収を予想

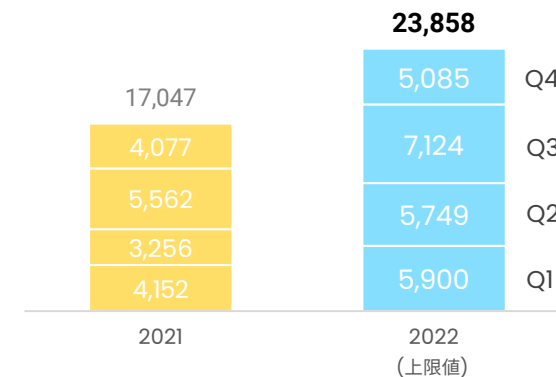
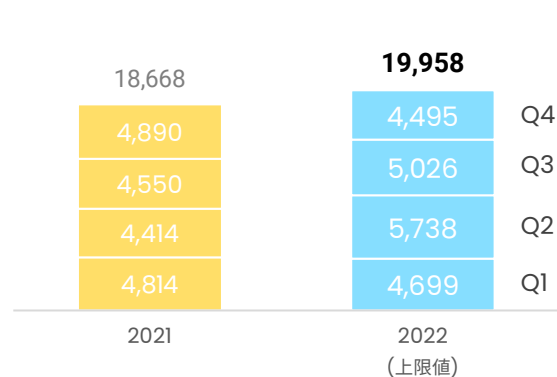
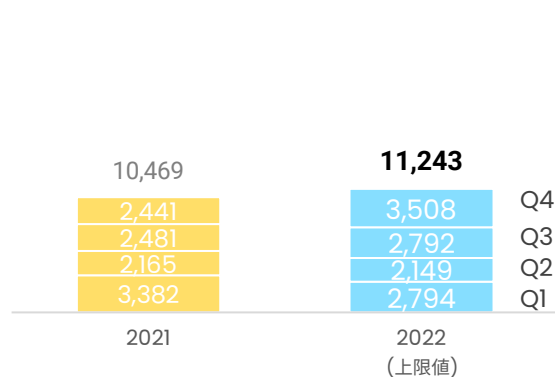
- 新作ゲームの増収寄与を見込む

(単位:百万円)

2021年 第4四半期	2022年第4四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
2,441	2,673 ~	3,508	10% ~ 44%	5% ~ 37%

2021年 第4四半期	2022年第4四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
4,890	4,076 ~	4,495	(17%) ~ (8%)	(32%) ~ (25%)

2021年 第4四半期	2022年第4四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
4,077	4,621 ~	5,085	13% ~ 25%	4% ~ 14%



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。

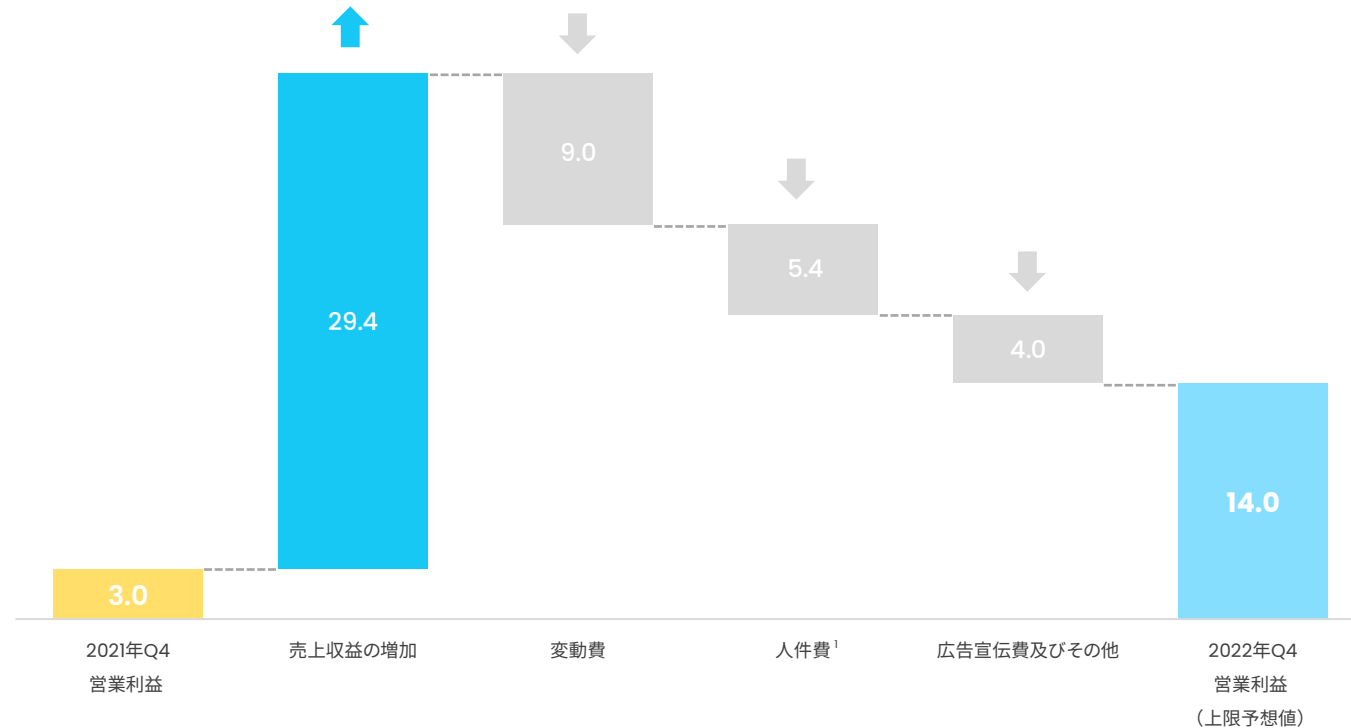
2 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクスングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

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

↓ 以下を含む変動費の増加

- ・ モバイル売上収益の成長に伴う支払手数料
- ・ 『FIFA ONLINE 4²』の売上収益の増加に関連したロイヤリティ費用

↓ 以下の項目に関連した人件費¹の増加

- ・ 複数の新作バーチャルワールドの開発及びローンチに向けた人材採用
- ・ 好業績への貢献に対するボーナス引当

↓ 主に『FIFA ONLINE 4²』、『メイプルストーリー』、『HIT2』など主要なイベントやアップデート時に高い収益をあげてきたタイトルに対する広告宣伝費の増加

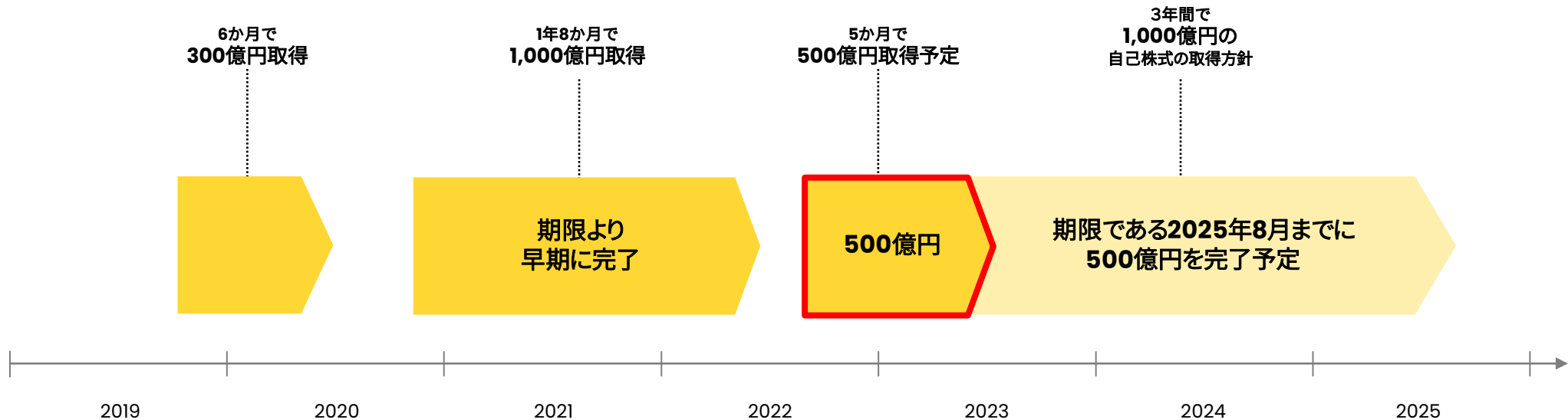
¹ 人件費は、人件費(売上原価)、人件費(販売費及び一般管理費)及び研究開発費(販売費及び一般管理費)を含みます。

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

株主還元

自己株式の取得

- 1,000億円を上限とする自己株式の取得方針のうち、2022年11月10日から2023年4月19日の間に、市場買付により500億円取得することを取締役会において決議
- 残枠の500億円の自己株式の取得は、期限である2025年8月までに、投資機会、財務状況及び市場環境等を勘案の上、実施予定



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
	労働節アップデート	4月22日	4月21日
第2四半期	アニバーサリーアップデート	6月17日	6月16日
	レベルキャップ開放	該当なし	6月16日
第3四半期	夏季アップデート	7月8日	7月14日
	 国慶節アップデート	9月14日	9月22日
第4四半期	冬季アップデート	該当なし	該当なし



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

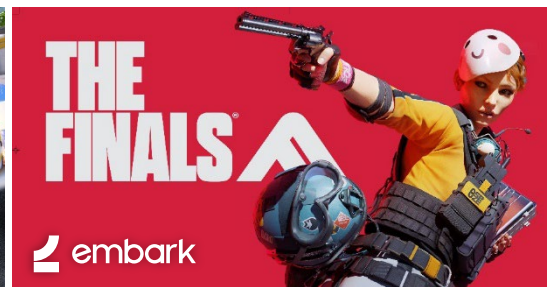
 PCオンライン
  モバイル
  コンソール
 韓国
  中国
  日本
  北米およびその他の地域



『アラド戦記モバイル²』



『カートライダー ドリフト²』



『THE FINALS』



『ARC Raiders』



『MapleStory Worlds²』



『VEILED EXPERTS』



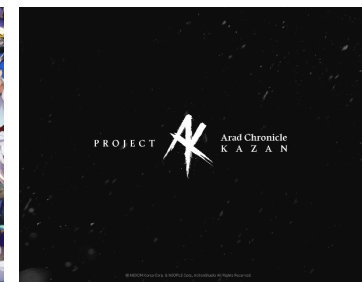
『マビノギモバイル²』



『Warhaven』



『Argent Twilight: Secret of the Dark Orbs⁶』



『Project AK (Arad Chronicle: Kazan^{2,3,4})』



『DAVE THE DIVER』



『テイルズウィーパー: SecondRun²』



『WARS OF PRASIA』



『The First Descendant』



『Night Walker』



『OVERKILL^{2,3,5}』



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 韓国及び日本のゲーム名称は変更される場合があります。

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

参考資料



財務データ

業績概要及び主要ユーザー指標

(単位: 百万円、但し 1株当たりの数値は除く)

	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	2022年 第1四半期	2022年 第2四半期	2022年 第3四半期	前年同期比 変化率(%)
(地域別)								
韓国	¥50,167	¥32,690	¥40,364	¥31,462	¥47,880	¥51,248	¥62,821	56%
中国	25,798	13,484	22,933	11,380	29,761	19,238	19,700	(14%)
日本	3,382	2,165	2,481	2,441	2,794	2,149	2,792	13%
北米及び欧州	4,814	4,414	4,550	4,890	4,699	5,738	5,026	10%
その他の地域 ¹	4,152	3,256	5,562	4,077	5,900	5,749	7,124	28%
(プラットフォーム別)								
PC ²	65,768	37,980	57,278	35,359	67,730	55,578	66,452	16%
モバイル	22,545	18,029	18,612	18,891	23,304	28,544	31,011	67%
売上収益	88,313	56,009	75,890	54,250	91,034	84,122	97,463	28%
営業利益	43,321	15,409	29,835	2,976	38,520	22,684	31,524	6%
四半期利益³	46,034	8,957	37,902	21,995	40,261	24,707	43,303	14%
1株当たり四半期利益	51.86	10.07	42.44	24.56	45.35	28.10	50.07	
適用為替レート								
100韓国ウォン／日本円	9.52	9.77	9.51	9.62	9.65	10.29	10.34	9%
中国元／日本円	16.33	16.94	17.02	17.81	18.30	19.61	20.21	19%
米ドル／日本円	105.90	109.49	110.11	113.71	116.20	129.57	138.37	26%
主要ユーザー指標 (モバイル事業を除く)								
MAU(百万)	16.4	14.0	15.2	12.4	13.3	13.6	13.7	(10%)
課金率	19.7%	19.3%	22.1%	21.1%	22.5%	22.5%	21.4%	
ARPPU(会計基準)	10,516	7,103	9,241	6,356	12,586	8,920	10,945	18%

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 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

売上原価及び販管費¹

(単位:百万円)

	2021年度				2022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	¥18,699	¥16,702	¥18,739	¥17,981	¥21,924	¥24,966	¥28,131
ロイヤリティ ²	7,977	5,967	7,712	5,634	9,013	9,142	11,186
人件費 ³	7,281	7,489	7,553	8,576	8,671	10,960	11,451
その他 ⁴	3,441	3,246	3,474	3,771	4,240	4,864	5,494
販売費及び一般管理費¹	26,317	23,948	27,467	30,758	30,475	34,322	36,528
人件費	6,582	6,586	6,818	8,566	7,423	7,835	8,297
支払手数料 ⁵	8,299	6,350	6,894	6,614	8,480	10,909	11,201
研究開発費	4,976	4,935	5,203	5,883	5,790	6,637	6,449
広告宣伝費	3,132	2,968	5,078	6,209	4,856	5,564	6,734
減価償却費	1,453	1,463	1,439	1,088	1,065	934	996
その他	1,875	1,646	2,035	2,398	2,861	2,443	2,851
その他の収益 ⁶	124	163	197	321	160	136	122
その他の費用 ⁷	100	113	46	2,856	275	2,286	1,402
内、減損損失	19	97	5	2,820	241	2,219	1,389

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)

	2021年度				2022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	¥43,321	¥15,409	¥29,835	¥2,976	¥38,520	¥22,684	¥31,524
金融収益 ¹	20,995	3,949	18,404	6,926	23,308	31,844	30,312
金融費用 ²	650	1,264	1,160	681	3,695	4,176	641
再評価による(損失)又は損失の戻入 ³	-	(4,499)	1,714	1,196	339	(5,334)	487
持分法による投資利益又は(損失)	(91)	300	(435)	(773)	(1,271)	(3,320)	(3,716)
税引前四半期利益	63,575	13,895	48,358	9,644	57,201	41,698	57,966
法人所得税費用	17,842	5,361	10,677	(11,474)	17,082	17,280	14,743
非支配持分	(301)	(423)	(221)	(877)	(142)	(289)	(80)
四半期利益⁴	46,034	8,957	37,902	21,995	40,261	24,707	43,303

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、2021年第1四半期、第3四半期、第4四半期及び2022年第1四半期、第2四半期、第3四半期の金融収益は、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 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 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	2021年 第3四半期 連結累計期間	2022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	¥61,204	¥103,165
投資活動によるキャッシュ・フロー	142,589	38,889
財務活動によるキャッシュ・フロー	(4,916)	(91,291)
現金及び現金同等物の増減額	198,877	50,763
現金及び現金同等物の期首残高	252,570	365,239
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	20,574	44,434
現金及び現金同等物の期末残高	472,021	460,436

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2021年 12月31日	2022年 9月30日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥365,239	¥460,436
その他の預金	169,689	117,516
その他	58,789	71,341
流動資産合計	593,717	649,293
非流動資産		
有形固定資産	24,448	25,768
のれん	38,938	41,521
無形資産	17,703	10,817
持分法で会計処理されている投資	58,933	91,358
その他の金融資産(非流動)	202,588	185,277
その他	50,305	54,930
非流動資産合計	392,915	409,671
資産合計	986,632	1,058,964

	2021年 12月31日	2022年 9月30日
負債		
流動負債		
未払法人所得税	16,599	25,932
借入金	-	-
その他	36,726	53,138
流動負債合計	53,325	79,070
非流動負債		
借入金	-	-
その他	87,414	88,477
非流動負債合計	87,414	88,477
負債合計	140,739	167,547
資本		
資本金	34,255	38,279
資本剰余金	14,961	17,654
自己株式	(17,863)	(1,831)
その他の資本の構成要素	92,747	116,418
利益剰余金	712,568	712,081
非支配持分	9,225	8,816
資本合計	845,893	891,417
負債及び資本合計	986,632	1,058,964

報告セグメントの収益及び損益¹

(単位:百万円)

	2021年				2022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	¥1,340	¥1,025	¥1,339	¥1,338	¥1,270	¥1,017	¥1,205
セグメント利益又は(損失)	(2,285)	(2,449)	(2,814)	(4,391)	(3,075)	(2,757)	(2,405)
韓国							
外部収益	81,502	50,105	69,827	48,693	85,375	79,085	91,501
セグメント利益又は(損失)	45,606	18,266	33,272	12,047	43,044	30,270	37,473
中国							
外部収益	1,049	674	901	526	899	719	836
セグメント利益又は(損失)	736	298	525	121	506	288	364
北米							
外部収益	4,075	3,975	3,436	3,418	3,077	3,023	3,535
セグメント利益又は(損失)	262	519	(162)	(794)	(615)	(1,561)	(1,515)
その他の地域							
外部収益	347	230	387	275	413	278	386
セグメント利益又は(損失)	(1,023)	(1,258)	(1,149)	(1,472)	(1,224)	(1,401)	(1,125)
調整額							
外部収益	-	-	-	-	-	-	-
セグメント利益又は(損失)	1	(17)	12	0	(1)	(5)	12
合計							
外部収益	88,313	56,009	75,890	54,250	91,034	84,122	97,463
セグメント利益又は(損失)	43,297	15,359	29,684	5,511	38,635	24,834	32,804

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	2021年度
売上高	¥5,815	¥5,208	¥5,927	¥7,024	¥6,016	¥5,411	¥5,898
売上原価	3,117	3,134	3,438	3,510	3,249	2,681	3,040
売上総利益	2,698	2,074	2,489	3,514	2,767	2,730	2,858
販売費及び一般管理費	6,470	6,736	6,941	9,447	7,910	7,893	11,269
営業利益又は(損失)	(3,772)	(4,662)	(4,452)	(5,933)	(5,143)	(5,163)	(8,411)
営業外収益	19,163	636	5,049	15,646	32,565	47,902	94,274
内、受取配当金	18,869	22	4,612	15,025	30,313	46,460	87,397
営業外費用	1,246	1,826	1,969	9,352	4,063	2,802	1,700
経常利益又は(損失)	14,145	(5,852)	(1,372)	361	23,359	39,937	84,163
特別利益	6,443	852	58	109	635	189	1,007
特別損失	6,897	39,573	9,643	138	77	647	78
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	85,092
法人税等及び法人税等調整額	5,519	(201)	234	755	1,520	2,327	6,425
当期純利益又は(当期純損失)	8,172	(44,372)	(11,191)	(423)	22,397	37,152	78,667

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	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	2021年 12月31日
流動資産	¥70,444	¥52,632	¥42,946	¥42,946	¥55,209	¥45,374	¥144,774
内、現金及び預金	68,997	49,531	41,868	53,096	43,100	83,523	143,334
固定資産	38,190	6,438	5,494	4,836	17,630	17,851	44,903
有形固定資産	200	74	7	3	1	6	5
無形固定資産	66	-	-	-	-	-	-
投資その他の資産	37,924	6,364	5,487	4,833	17,629	17,845	44,898
資産合計	108,634	59,070	48,440	60,045	63,004	103,313	189,677
流動負債	3,506	2,341	1,796	2,303	2,037	2,085	4,376
固定負債	498	448	457	415	363	469	468
負債合計	4,004	2,789	2,253	2,718	2,400	2,554	4,844
株主資本	99,779	50,669	41,230	50,838	53,133	92,510	174,099
資本金	56,227	3,307	9,183	14,199	17,757	22,470	34,167
資本剰余金	36,087	88,621	43,021	36,846	39,981	21,720	33,417
内、その他資本剰余金	30,000	86,064	34,588	23,397	22,974	-	-
利益剰余金	7,465	(41,259)	(10,974)	(206)	22,614	48,320	122,547
内、その他利益剰余金	6,160	(41,476)	(11,191)	(423)	22,397	48,103	122,330
自己株式	-	(0)	-	(0)	(27,219)	(0)	(16,032)
評価・換算差額等	246	77	(10)	(21)	(28)	(21)	(15)
新株予約権	4,605	5,535	4,967	6,510	7,499	8,270	10,749
純資産合計	104,630	56,281	46,187	57,327	60,604	100,759	184,833
株主資本等変動計算書(抜粋)	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
剰余金の配当	(4,305)	(4,352)	-	-	-	(4,418)	(4,440)
自己株式の取得	(10,000)	(5,000)	(10,000)	(1)	(27,218)	(2,783)	(16,032)
自己株式の消却	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

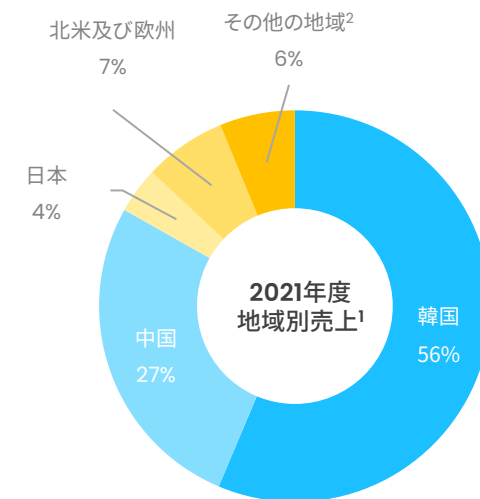
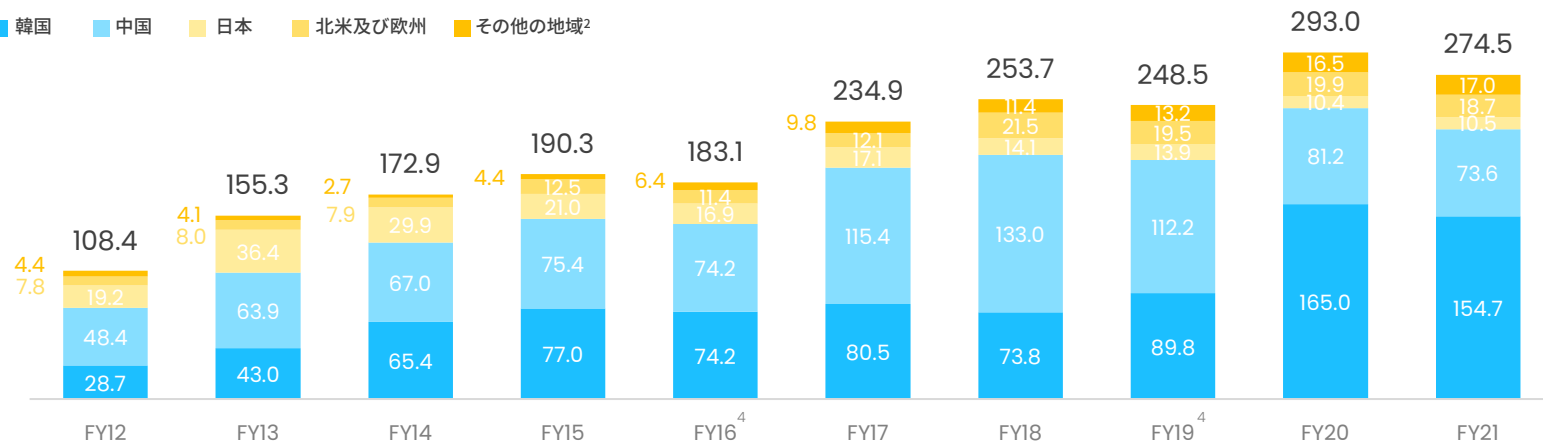
正社員数	2021年 3月31日	2021年 6月30日	2021年 9月30日	2021年 12月31日	2022年 3月31日	2022年 6月30日	2022年 9月30日
日本	265	265	265	270	269	274	271
韓国	5,143	5,246	5,404	5,457	5,555	5,750	5,991
中国	213	207	202	203	202	203	195
北米	342	342	357	353	357	383	411
その他の地域	334	347	372	400	425	457	497
合計	6,297	6,407	6,600	6,683	6,808	7,067	7,365

業績推移

(単位:十億円)

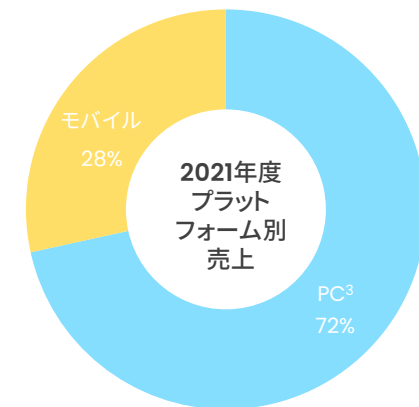
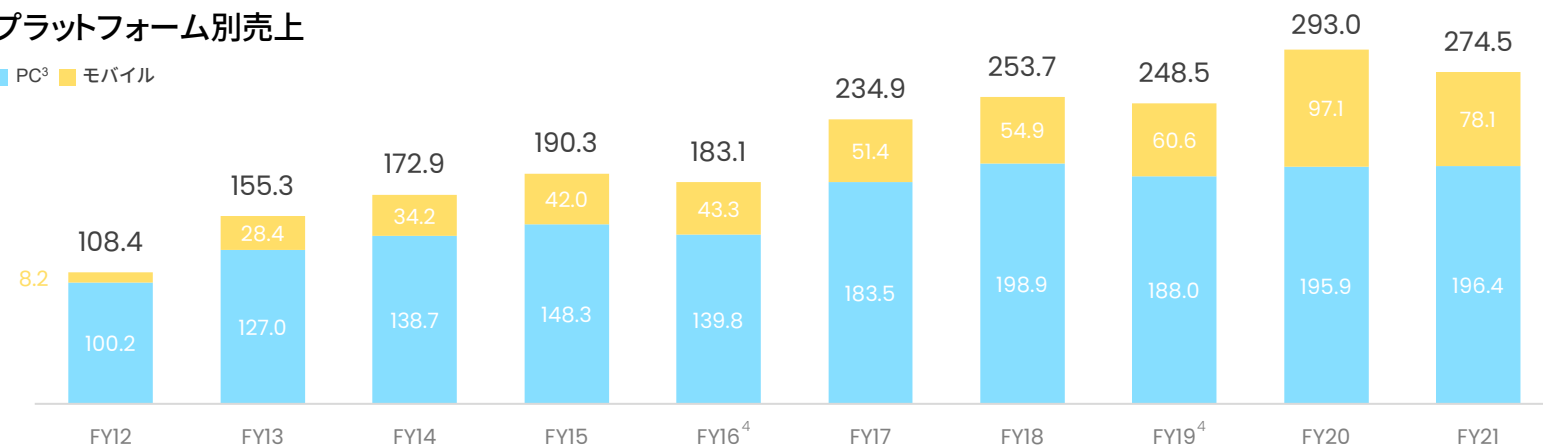
地域別売上¹

■ 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。

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。

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。

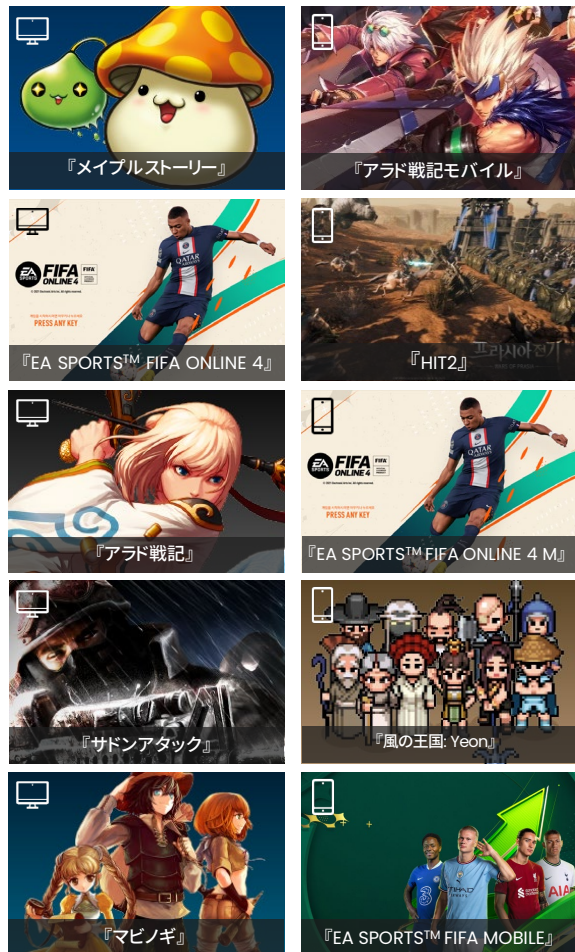
² 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

⁴ 2016年及び2019年の売上は、一定為替レートベースでは成長。

地域別主要タイトル¹

PCオンライン³ モバイル

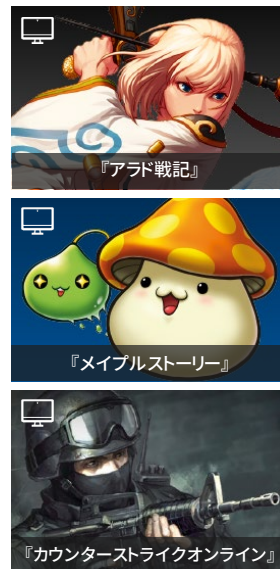
韓国



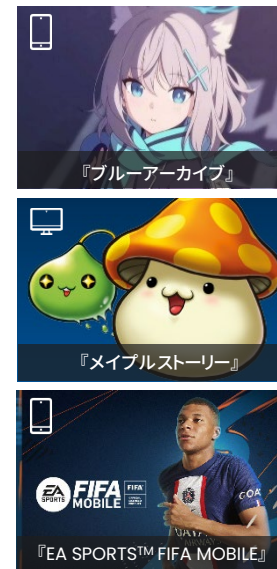
PC³

モバイル

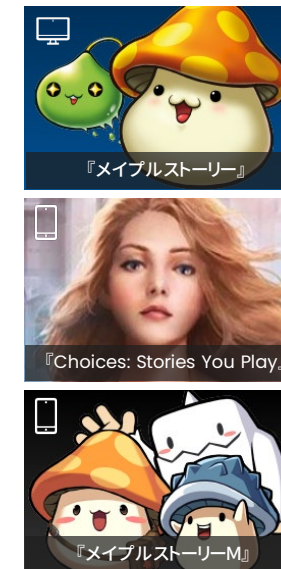
中国



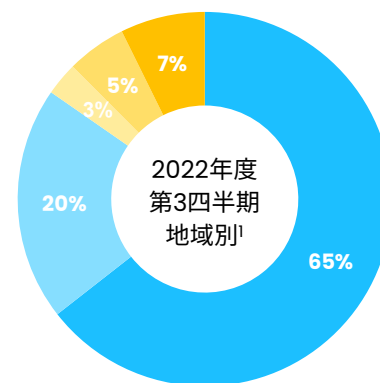
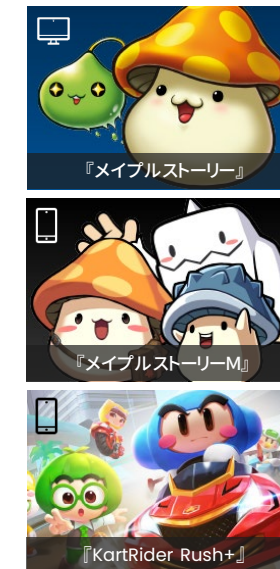
日本



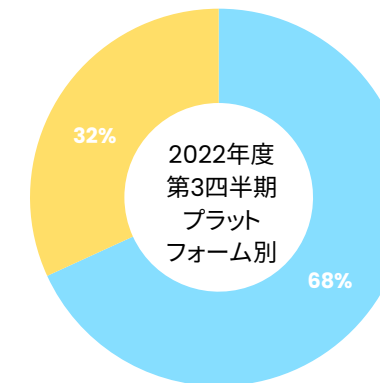
北米及び欧州



その他の地域²



- 韓国 65%
- 中国 20%
- 日本 3%
- 北米及び欧州 5%
- その他の地域² 7%



- PC³ 68%
- モバイル 32%

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、著作権、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200億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



17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



2022年3月24日に韓国でモバイル版配信開始
最高順位 iOS 1位、AOS 1位



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11月8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』

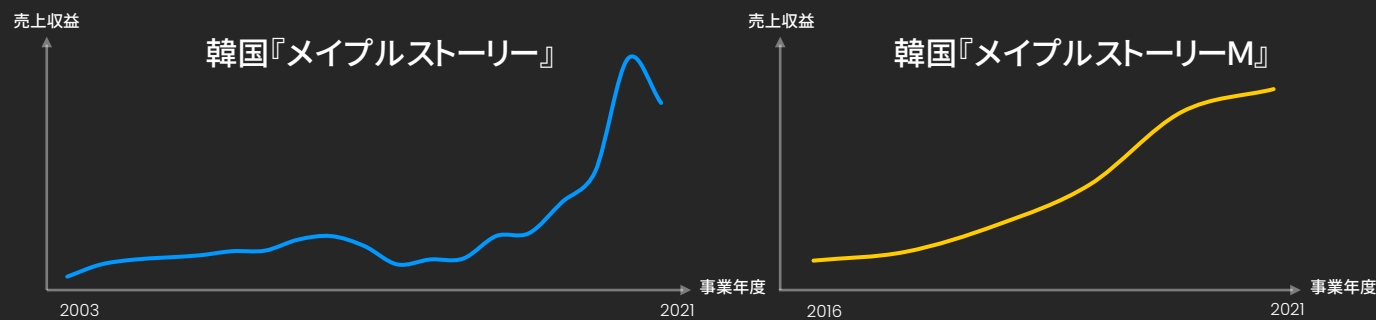
2003年配信開始

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19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11月8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7億ドルを超える








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26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



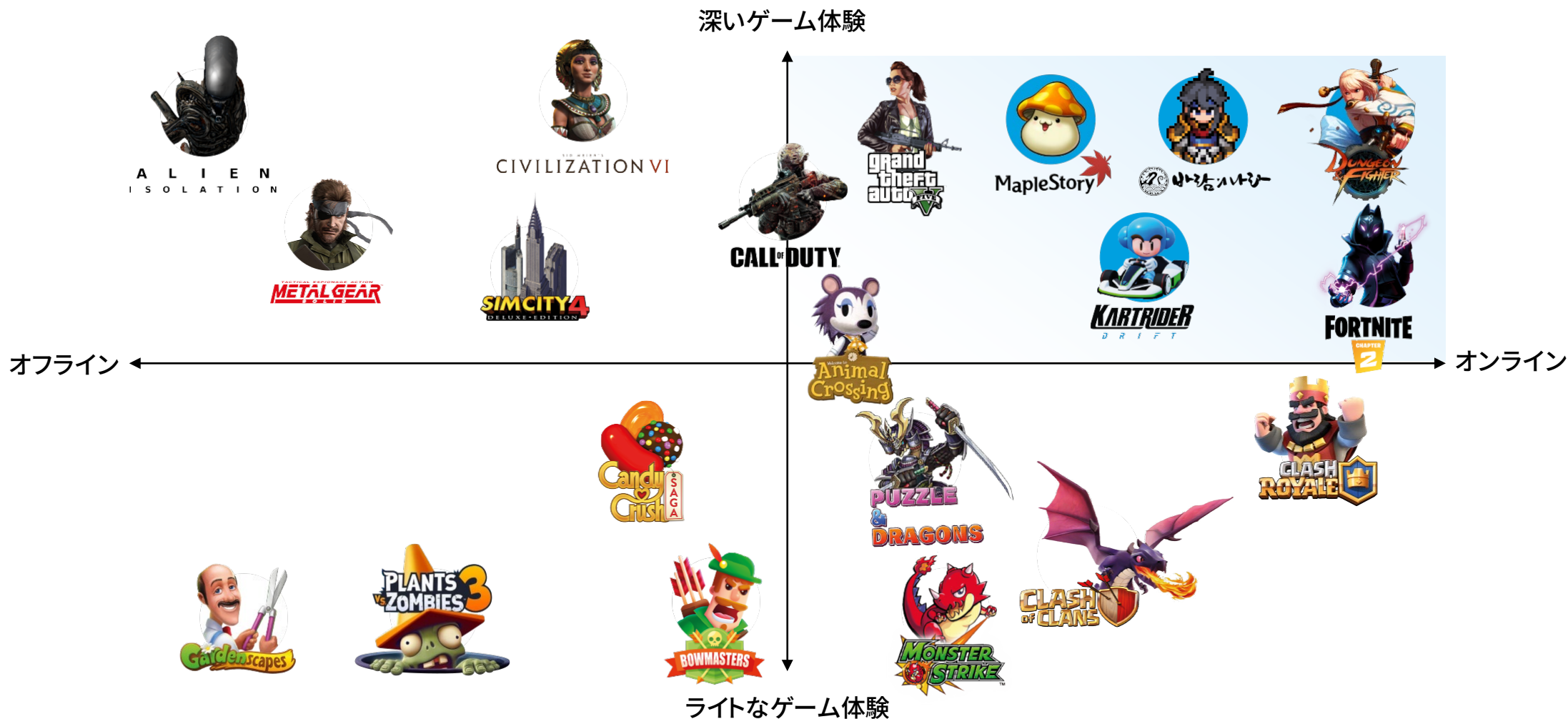
まるで日常生活を体験しているような魅力的なコンテンツと現代音楽、ファッション、料理などが合わさったMMORPG。このジャンルに多い戦闘中心のバトルゲームとは一味違ったユニークな作品

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、著作権、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



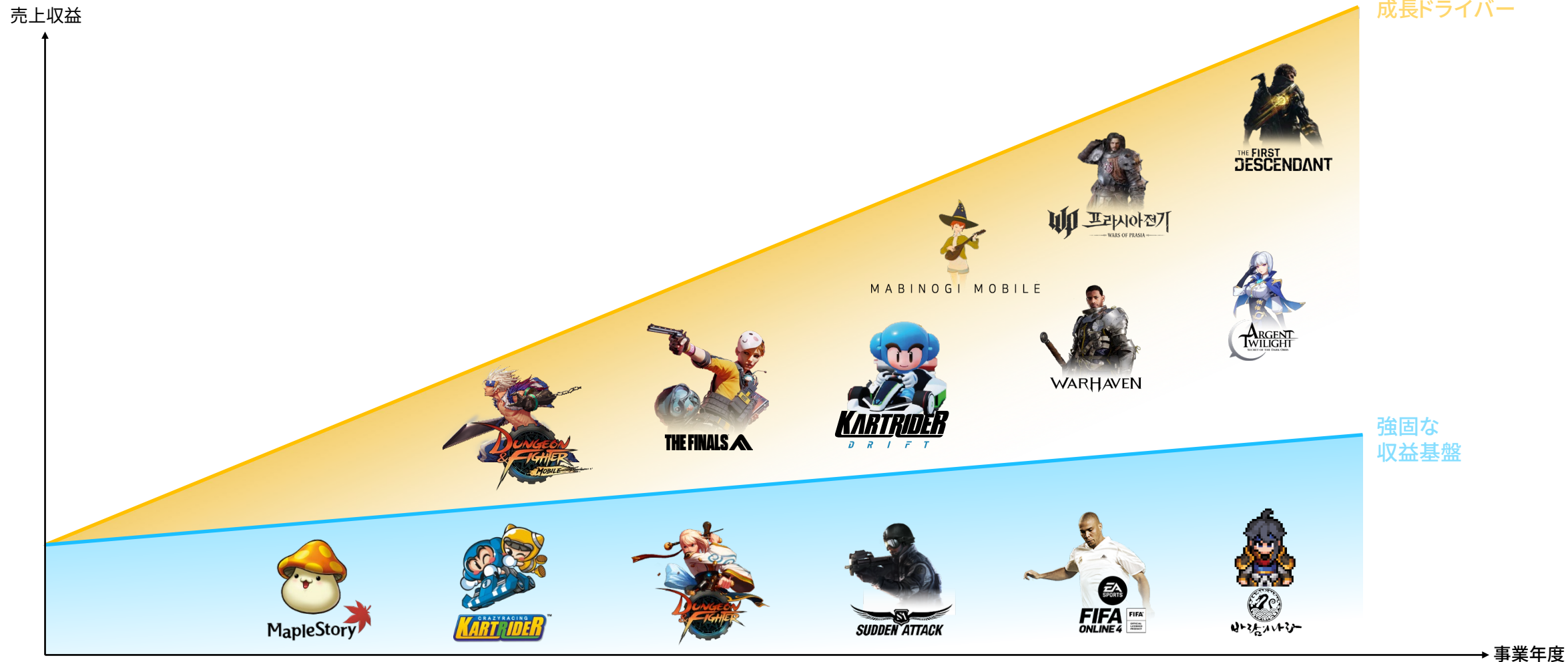
1 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

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

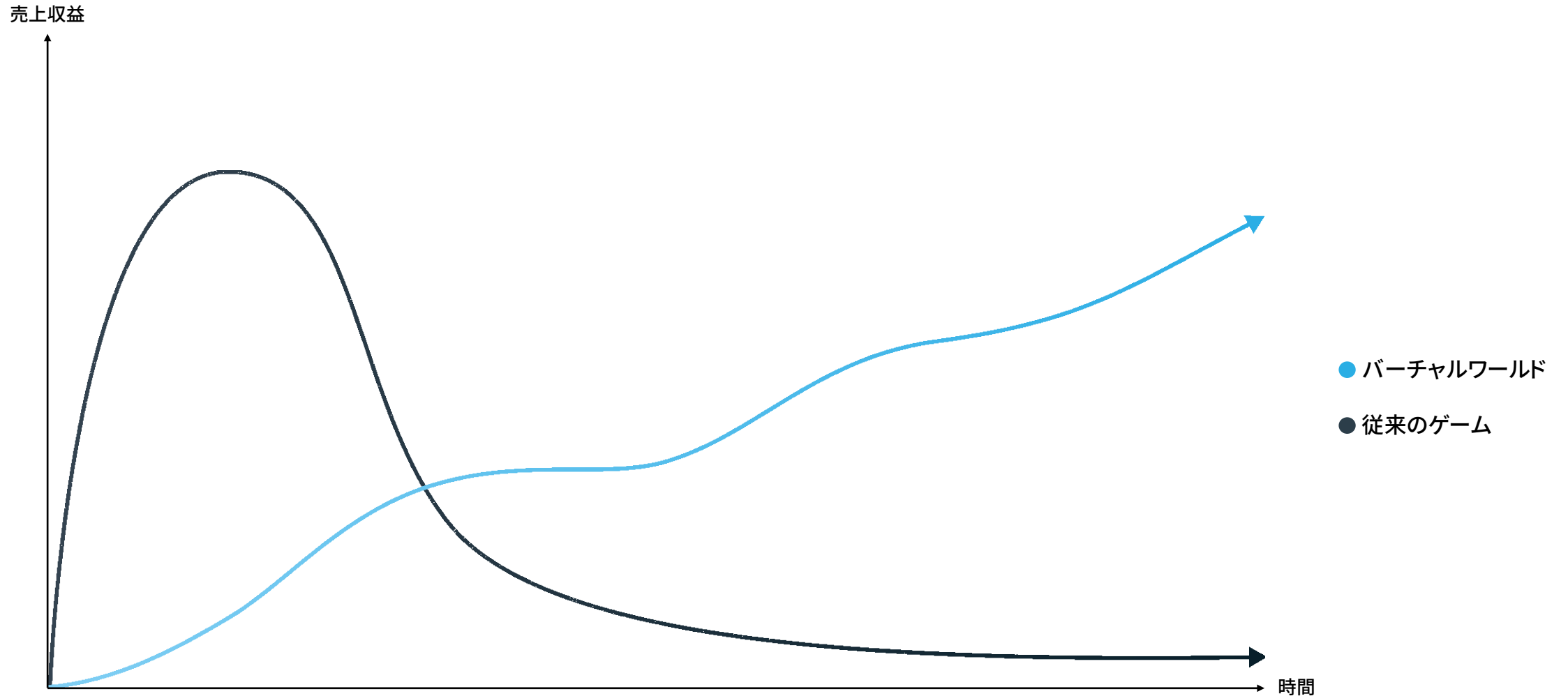
成長ドライバー



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4四半期 決算発表スケジュール

2022年度第4四半期決算発表は

2023年2月9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。

