



決算説明資料 2023年度第2四半期

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

2023年8月9日 株式会社ネクソン



DAVE
THE DIVER



CEOハイライト

サマリー

優れたライブ運用及びコミュニティマネジメントにより、過去最高の第2四半期売上収益及びプレイヤー指標の向上を達成

成長ドライバー	項目	摘要
既存のバーチャルワールド (強固な収益基盤)	■ 中国『アラド戦記』	✔️ 短期的な売上獲得よりも長期的なプレイヤーエンゲージメントを優先した結果、前年同期比でアクティブユーザー数が増加
	■ 韓国『メイプルストーリー』	✔️ 第2四半期は業績予想を下回ったが、アクティブユーザー数が前年同期比で増加。第3四半期の売上収益は前年同期比で2桁成長を予想
	■ 『FIFA ONLINE 4 ¹ 』	✔️ ワールドカップ以降の好調を維持。MAUが大幅に増加し、課金ユーザー数が2年間で2倍以上に増加
	■ 『ブルーアーカイブ』	✔️ すべての地域において、引き続き前年同期比で大幅に成長。中国サービスは8月3日に素晴らしいスタートを切った
	■ 『Wars of Prasia』	✔️ プレイヤーのリテンションが想定以上だったことから、業績予想を上回った
新作バーチャルワールド (アップサイド)	■ 『THE FINALS』	✔️ 6月のベータテストでリテンションの改善が見られた。今年後半のローンチを前にあと1回ベータテストを実施予定
	■ 『ARC Raiders』	✔️ 6月にクローズドアルファテストを実施し、プレイヤーから貴重なフィードバックを得た
	■ その他	✔️ 中国『メイプルストーリー-M ² 』、『Warhaven』、『The First Descendant』及び『マビノギモバイル』は1年以内にローンチ予定

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 中国における正式名称は『MapleStory: The Legends of Maple』です。

A pixel art illustration of a person's hands holding a red crab. The person is wearing a black tank top and a watch on their left wrist. The background shows a beach with sand, a blue ocean, and a blue sky with white clouds. The text "CFOハイライト" is overlaid in the center.

CFOハイライト

2023年度第2四半期 業績

2023年度第2四半期 業績ハイライト

過去最高の第2四半期売上収益及び営業利益。5四半期連続で売上収益が前年同期比2桁成長

売上収益

- 当社業績予想レンジ内で着地。『Wars of Prasia』及びその他の地域¹における『HIT2』が想定を上回った一方で、韓国『メイプルストーリー』及び『アラド戦記モバイル』が計画を下回った
- 前年同期比で増加。韓国における『FIFA ONLINE 4²』や『FIFA MOBILE³』、及び『ブルーアーカイブ』が成長したことに加え、『Wars of Prasia』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。人件費⁷、ロイヤリティ費用及び広告宣伝費の増加を売上収益の増加が上回った

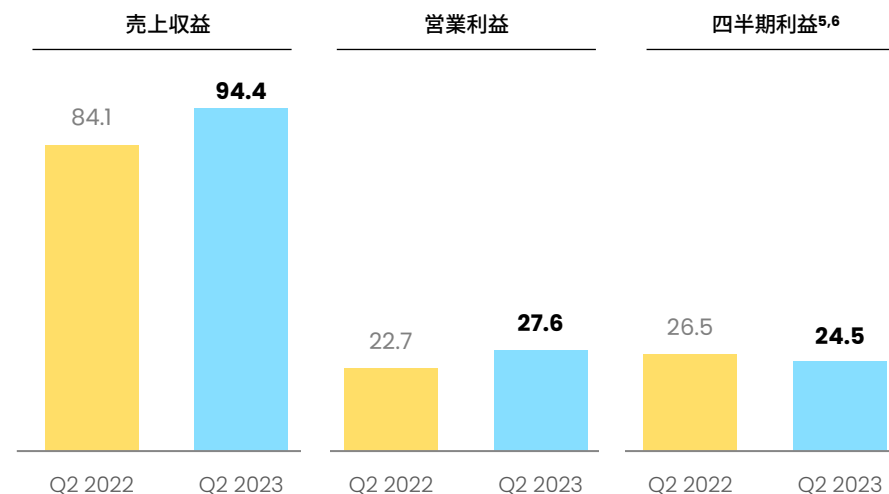
四半期利益^{5,6}

- 当社業績予想を上回った。主に米ドル建ての現金預金等に係る為替差益81億円が発生したことが主な要因
- 277億円の為替差益を計上した前年同期との比較で減少

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2022年 第2四半期 実績	2023年 第2四半期 業績見通し	2023年 第2四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥84,122	¥88,391 ~	¥96,665	12%
PCオンライン ⁴	55,578	61,898 ~	66,910	18%
モバイル	28,544	26,493 ~	29,755	2%
営業利益	22,684	22,088 ~	27,691	22%
四半期利益 ^{5,6}	26,472	18,059 ~	23,145	(7%)
1株当たり四半期利益 ⁶	30.11	21.22 ~	27.20	
為替レート				
100韓国ウォン/日本円	10.29	10.10	10.10	2%
中国元/日本円	19.61	19.38	19.38	(0%)
米ドル/日本円	129.57	133.33	137.37	6%

(単位:十億円)



¹ 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

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

³ 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』です。

⁴ PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

⁵ 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。

⁶ 持分法を適用する一部の投資先について、暫定的な会計処理を確定したことにより、2022年第2四半期における「持分法による投資損失」が18億円減少し、「四半期利益」が18億円増加しております。2022年通期への金額的影響はありません。

⁷ 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。

2023年度第2四半期 売上構成

2023年度第2四半期業績

(単位:百万円)

	2022年 第2四半期	2023年第2四半期		前年同期比変化率(%)	
		会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴
地域別¹					
韓国	¥51,248	¥62,071	¥61,061	21%	19%
中国	19,238	18,231	18,076	(5%)	(6%)
日本	2,149	2,313	2,293	8%	7%
北米及び欧州	5,738	5,461	5,269	(5%)	(8%)
その他の地域 ²	5,749	6,360	6,242	11%	9%
売上収益合計	84,122	94,436	92,941	12%	10%
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	55,578	65,340	64,369	18%	16%
モバイル	28,544	29,096	28,572	2%	0%
売上収益合計	84,122	94,436	92,941	12%	10%
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	10.29	10.46	10.29	2%	
中国元／日本円	19.61	19.56	19.61	(0%)	
米ドル／日本円	129.57	137.37	129.57	6%	

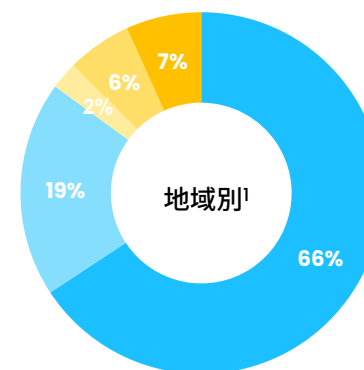
1 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

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。

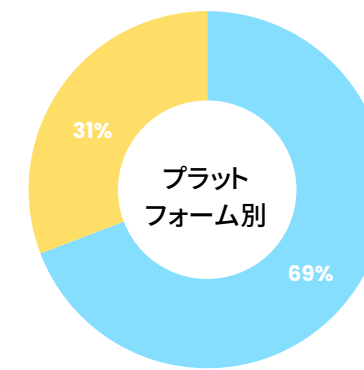
4 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクスングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

2023年度第2四半期 売上構成比率



地域別¹

- 韓国 66%
- 中国 19%
- 日本 2%
- 北米及び欧州 6%
- その他の地域² 7%



プラットフォーム別

- PCオンライン³ 69%
- モバイル 31%

2023年度第2四半期累計

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2023年 第1-2四半期			前期比変化率(%)	
	2022年 第1-2四半期	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁶	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁶
地域別 ¹					
韓国	¥99,128	¥127,013	¥121,260	28%	22%
中国	48,999	61,311	59,394	25%	21%
日本	4,943	5,922	5,730	20%	16%
北米及び欧州	10,437	10,617	9,902	2%	(5%)
その他の地域 ²	11,649	13,660	13,002	17%	12%
売上収益合計	175,156	218,523	209,288	25%	19%
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	123,308	158,410	152,012	28%	23%
モバイル	51,848	60,113	57,276	16%	10%
売上収益合計	175,156	218,523	209,288	25%	19%
営業利益	61,204	83,889	80,675	37%	32%
四半期利益 ^{4,5}	66,733	77,329	74,238	16%	11%
1株当たり四半期利益 ⁵	75.54	90.49			

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。

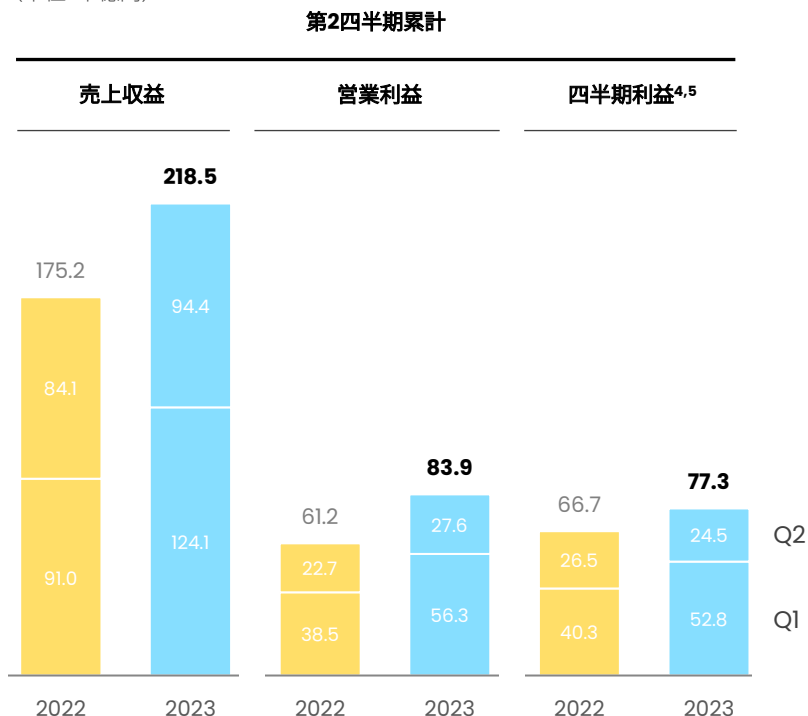
3 PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

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。

5 持分法を適用する一部の投資先について、暫定的な会計処理を確定したことにより、2022年第2四半期における「持分法による投資損失」が18億円減少し、「四半期利益」が18億円増加しております。2022年通期への金額的影響はありません。

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。

(単位:十億円)



2023年度第2四半期 韓国 / 中国ハイライト

韓国

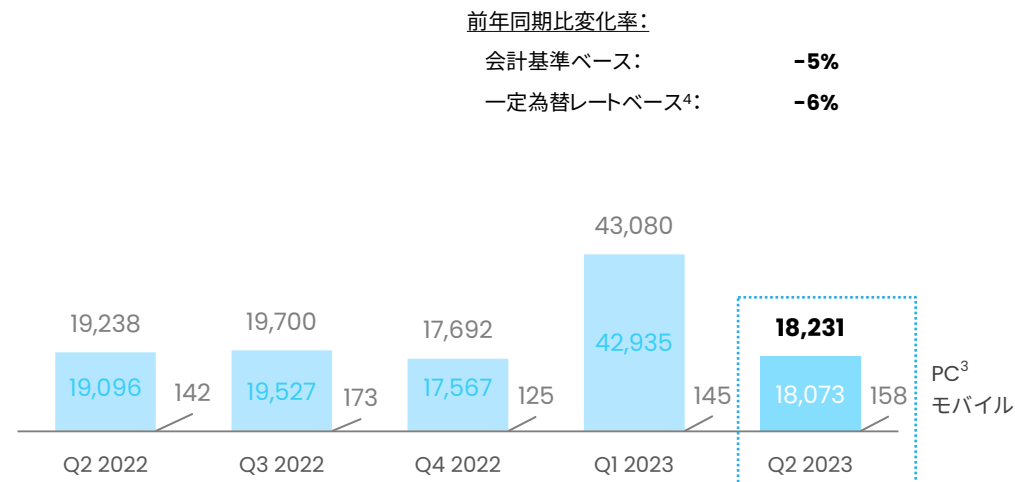
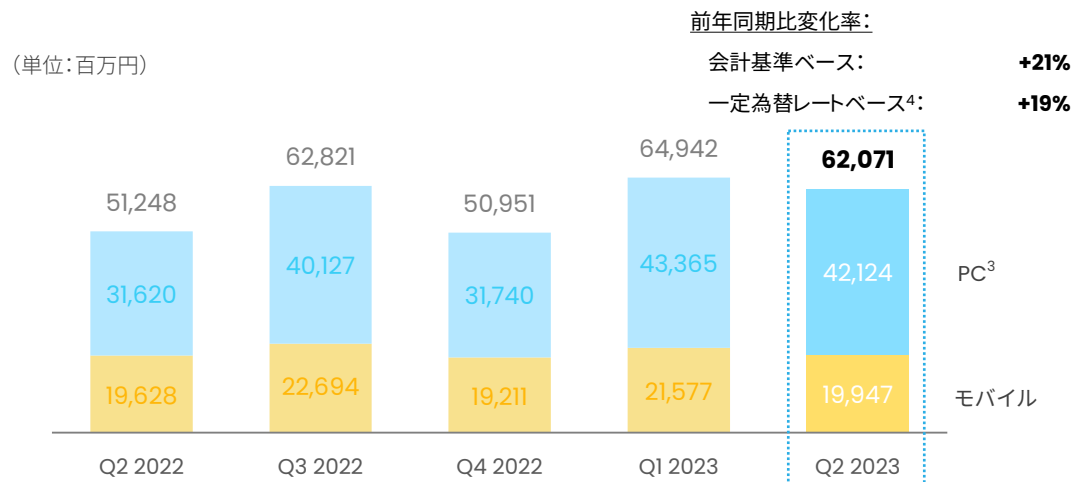
業績予想レンジ内で着地。『FIFA ONLINE 4』、『FIFA MOBILE2』の成長及び『Wars of Prasia』及び『HIT2』の貢献により、前年同期比で成長

- PC³売上収益は前年同期比33%増加
 - 『FIFA ONLINE 4』: 過去最高の第2四半期売上収益を達成。昨年末のワールドカップ以降の良好なトレンドを維持
 - 『メイプルストーリー』: アクティブユーザー数は前年同期比で2桁成長した一方で、売上収益は想定を下回り、前年同期比で減少。第3四半期の重要アップデートを前に、課金施策よりもユーザー数の増加に注力する方針へと切り替えた
 - 『Wars of Prasia』: ユーザーのリテンションが想定より良かったことから、PCに係る売上収益は業績予想を上回った
- モバイル売上収益は前年同期比でわずかに増加、前四半期比で8%減少
 - 『FIFA MOBILE2』: 過去最高の第2四半期売上収益を達成
 - 『アラド戦記モバイル』: 第2四半期に実施したアップデートによるユーザーの再獲得が想定ほど進まなかったため、業績予想を下回った

中国

業績予想レンジ内で着地。売上収益が前年同期比で43%成長した2022年第2四半期との比較により減少

- 労働節アップデート(4/20)及び15周年アップデート(6/15)を実施
- 安定的に運用することに注力し、アクティブユーザー数を高い水準で維持
- 前年同期比では、ARPPUは減少したが、MAUが増加し、課金ユーザー数は微増
- 前四半期比では、MAU、課金ユーザー数及びARPPUが季節性により減少



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

2 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』です。

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

4 一定為替レートとは、売上収益を認識するネク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。

2023年度第2四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ ハイライト

日本

主に『ブルーアーカイブ』により、当社業績予想を上回った

- 『ブルーアーカイブ』及び『メイプルストーリー』が前年同期比で成長

北米及び欧州

主に『メイプルストーリー』及び『デイヴ・ザ・ダイバー』により、当社業績予想を上回った

- 『Choices⁴』及びその他のモバイルゲームが前年同期比で減収

その他の地域¹

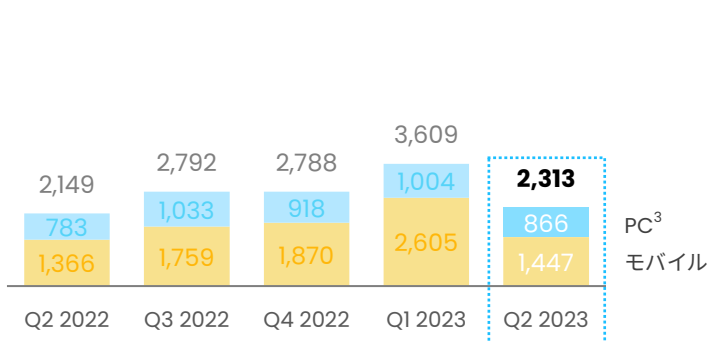
業績予想を下回った。『メイプルストーリー』及びローンチ後一定期間経過したモバイルタイトルが想定を下回った

- 5月23日にローンチした『HIT2』が増収寄与
- 『メイプルストーリー』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)

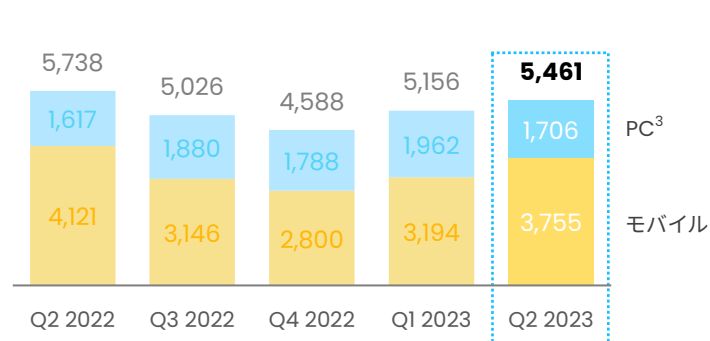
前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+8%**
一定為替レートベース²: **+7%**



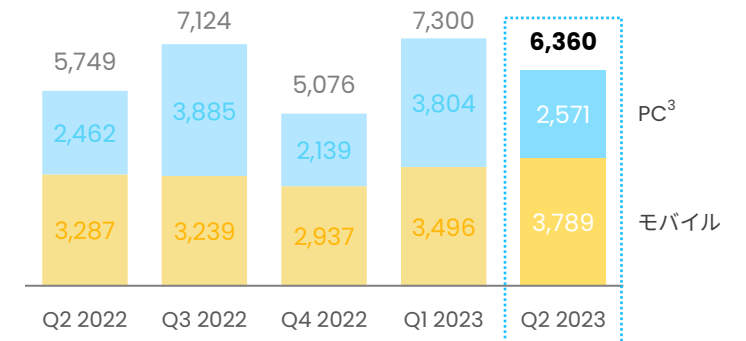
前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-5%**
一定為替レートベース²: **-8%**



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²: **+9%**



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、『アード戦記』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。

**2023年度第3四半期
業績見通し**

2023年度第3四半期業績見通し

韓国における『メイプルストーリー』、『FIFA MOBILE¹』の成長及び新作ローンチにより、過去最高の第3四半期売上収益及び営業利益を予想

売上収益

- 一定為替レートベース²で前年同期比7%から17%の増加を予想
- PC³: 韓国『メイプルストーリー』、『Wars of Prasia』及び『デイク・ザ・ダイバー』が成長を牽引
- モバイル: 前年同期比で横ばいを予想。『FIFA MOBILE¹』の成長及び新作の増収寄与を見込む一方で、韓国『HIT2』及び『アラド戦記モバイル』の減収を予想

営業利益

- 費用が増加する一方で、売上収益の成長により、前年同期比で増加することを予想
- 人件費⁶及び広告宣伝費の増加を予想

四半期利益^{4,5}

- 前年同期比で減少を予想
- 2022年度第3四半期は、主に米ドル建ての現金預金等について264億円の為替差益を計上

(単位: 百万円、但し1株当たりの数値は除く)

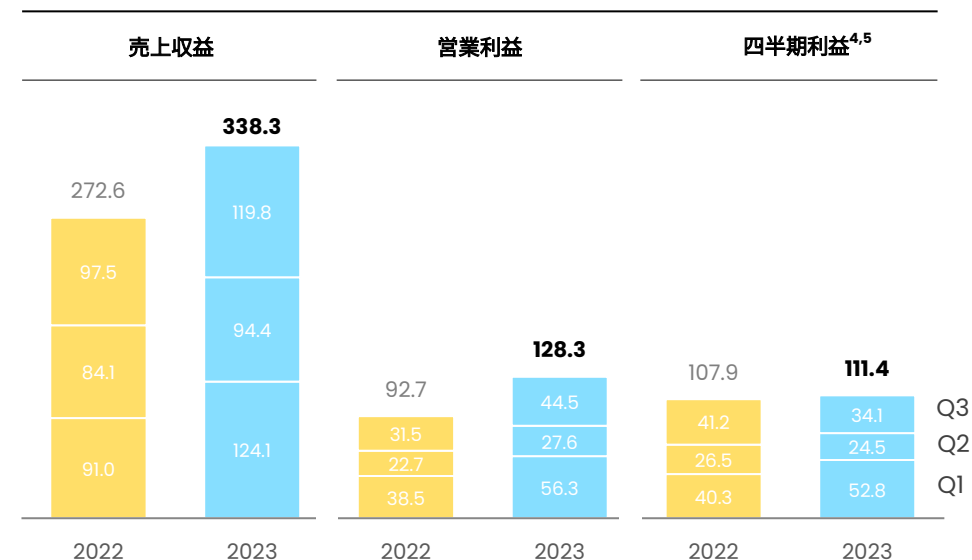
	2022年 第3四半期 実績	2023年 第3四半期 業績見通し	前年同期比	
売上収益	¥97,463	¥109,851 ~ ¥119,769	13% ~ 23%	
PCオンライン ³	66,452	80,123 ~ 86,187	21% ~ 30%	
モバイル	31,011	29,728 ~ 33,582	(4%) ~ 8%	
営業利益	31,524	36,617 ~ 44,456	16% ~ 41%	
四半期利益 ^{4,5}	41,197	28,167 ~ 34,101	(32%) ~ (17%)	
1株当たり四半期利益 ⁵	47.63	33.02 ~ 39.97		
想定為替レート				
100韓国ウォン／日本円	10.34	11.00	11.00	6%
中国元／日本円	20.21	19.61	19.61	(3%)
米ドル／日本円	138.37	140.85	140.85	2%

為替感応度⁷: 日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2023年度第3四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
8.1 億円
3.0 億円

(単位: 十億円)

第3四半期累計(上限値)



1 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』です。

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 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、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

5 持分法を適用する一部の投資先について、暫定的な会計処理を確定したことにより、2022年第2四半期における「持分法による投資損失」が18億円減少し、「四半期利益」が18億円増加しております。また、2022年第3四半期における「持分法による投資損失」が21億円増加し、「四半期利益」が21億円減少しております。これらによる2022年通期への金額的影響はありません。

6 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。

7 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。

2023年度第3四半期 韓国 / 中国業績見通し

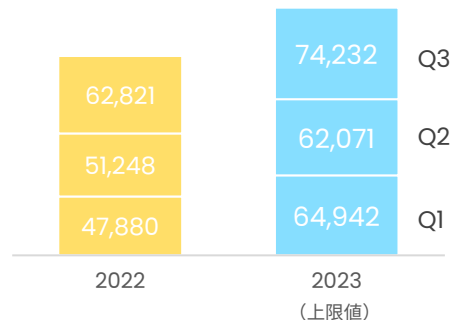
韓国

『メイプルストーリー』や『FIFA MOBILE』の成長、及び『Wars of Prasia』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
 - 『メイプルストーリー』は、第2四半期にユーザー数の増加に注力した上で7月に大型アップデートを実施し好評を博したことから、前年同期比で2桁成長することを見込む
 - 『FIFA ONLINE 4』³は、非常に好調だった2022年度第3四半期との比較となることから、PC及びモバイルを合わせた売上収益が減少することを見込む
 - 第1四半期に配信開始した『Wars of Prasia』の増収寄与を見込む
- モバイル：前年同期比で減少を予想
 - 『Wars of Prasia』による増収寄与を見込む
 - 『FIFA MOBILE』の前年同期比での増加を見込む一方で、『アラド戦記モバイル』や『HIT2』の前年同期比での減少を見込む

(単位：百万円)

2022年 第3四半期	2023年第3四半期 業績見通し		前年同期比		
	実績	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴
62,821	68,839 ~	74,232	10% ~	18%	3% ~ 11%

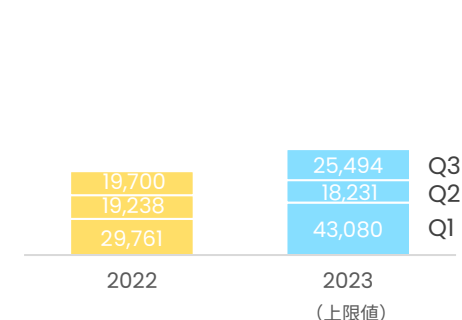


中国

『アラド戦記』の成長及び『ブルーアーカイブ』や『MapleStory: The Legends of Maple』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

- 『アラド戦記』：前年同期比でわずかに増加することを見込む
 - パッケージ販売を含む夏季アップデートを実施(7/6)。国慶節アップデートを実施予定(9月)
 - 7月のMAU及び課金ユーザー数は前年同期比で増加。ARPPUIは前年同期比で減少
 - 第3四半期は、引き続きゲームを安定的に運用することに注力する
- その他
 - 『ブルーアーカイブ』は、8月3日に配信開始
 - 『MapleStory: The Legends of Maple』は、8月17日に配信開始予定

2022年 第3四半期	2023年第3四半期 業績見通し		前年同期比		
	実績	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴
19,700	22,590 ~	25,494	15% ~	29%	13% ~ 28%



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

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

2023年度第3四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ 業績見通し

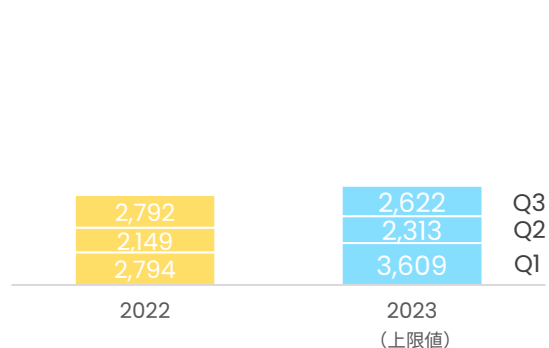
日本

前年同期比で減収を予想

- 『FIFA MOBILE²』の前年同期比での成長を見込む
- サービスを終了したモバイルタイトルの減収を見込む

(単位:百万円)

2022年 第3四半期	2023年第3四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
2,792	2,360 ~	2,622	(15%) ~ (6%)	(18%) ~ (9%)

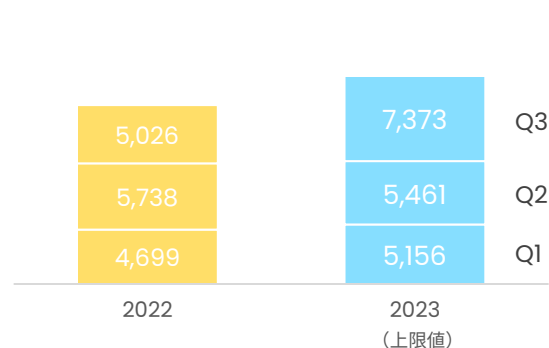


北米及び欧州

前年同期比で増収を予想

- 6月28日にローンチした『デイヴ・ザ・ダイバー』の増収寄与を見込む
- 『メイプルストーリーM』や『ブルーアーカイブ』の前年同期比での成長を見込む

2022年 第3四半期	2023年第3四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
5,026	6,772 ~	7,373	35% ~ 47%	29% ~ 41%

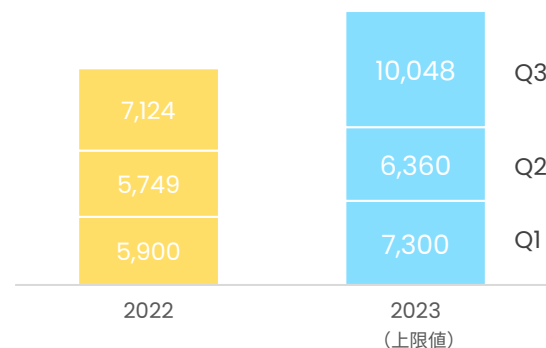


その他の地域¹

前年同期比で増収を予想

- 『HIT2』や6月28日にローンチした『デイヴ・ザ・ダイバー』の増収寄与を見込む
- 『ブルーアーカイブ』や『メイプルストーリー』の前年同期比での成長を見込む

2022年 第3四半期	2023年第3四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
7,124	9,290 ~	10,048	30% ~ 41%	23% ~ 33%



¹ 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

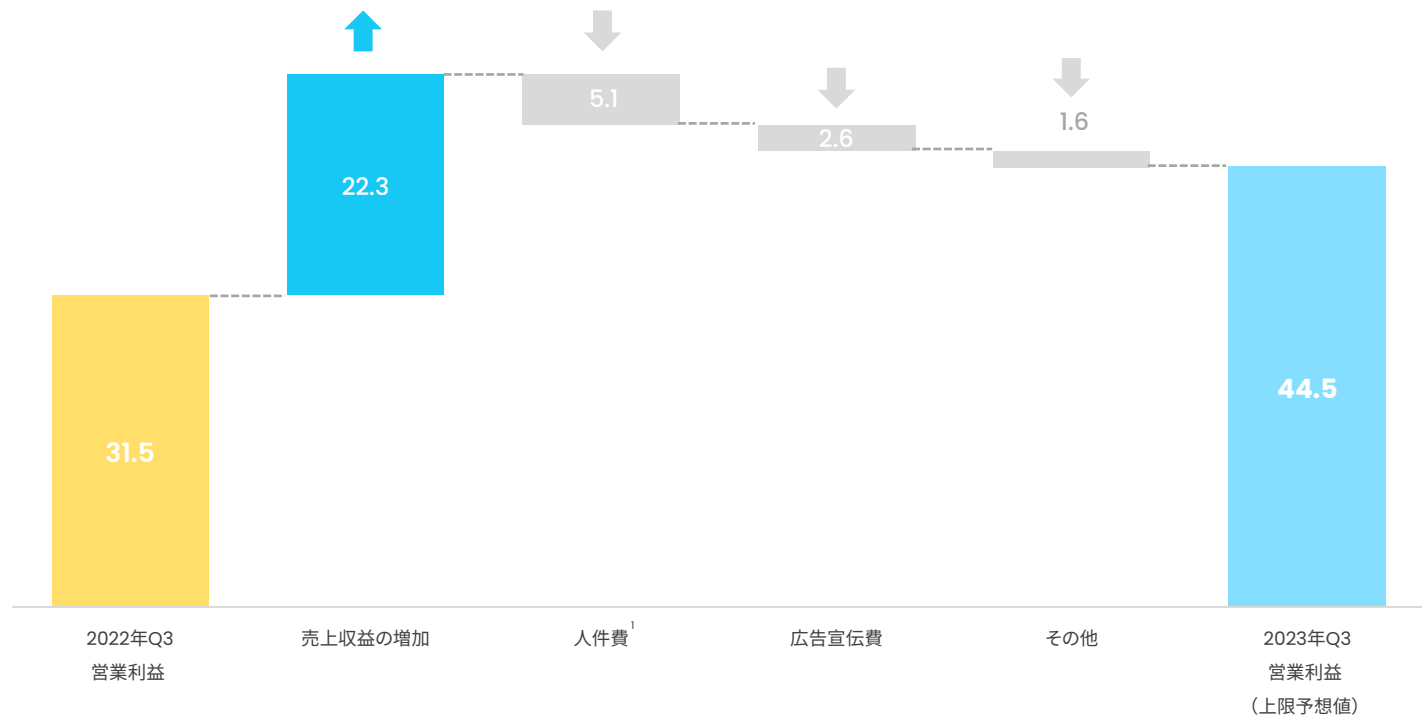
² 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』です。

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

2023年度第3四半期 営業利益及び費用見通し

(単位:十億円)

営業利益(上限値)の前年同期比較



↑ 売上収益の増加

↓ 以下の項目に関連した人件費¹の増加

- 大型タイトルの開発及び運用にあたり必要となる追加人員の採用
- 好業績への貢献に対するボーナス引当

↓ 以下の項目に関連した広告宣伝費の増加

- 大型アップデートを実施中の『メイプルストーリー』のプロモーション
- 9月にタイトル変更を予定している『FIFA ONLINE 4²』のリブランディングにかかる広告宣伝費

↓ 以下を含むその他

- 外注費及びクラウドサービス費の増加
- 『ディヴ・ザ・ダイバー』のSteam上での売上に関連した支払手数料の増加
- 減損損失の減少。2022年度第3四半期は減損損失14億円を計上

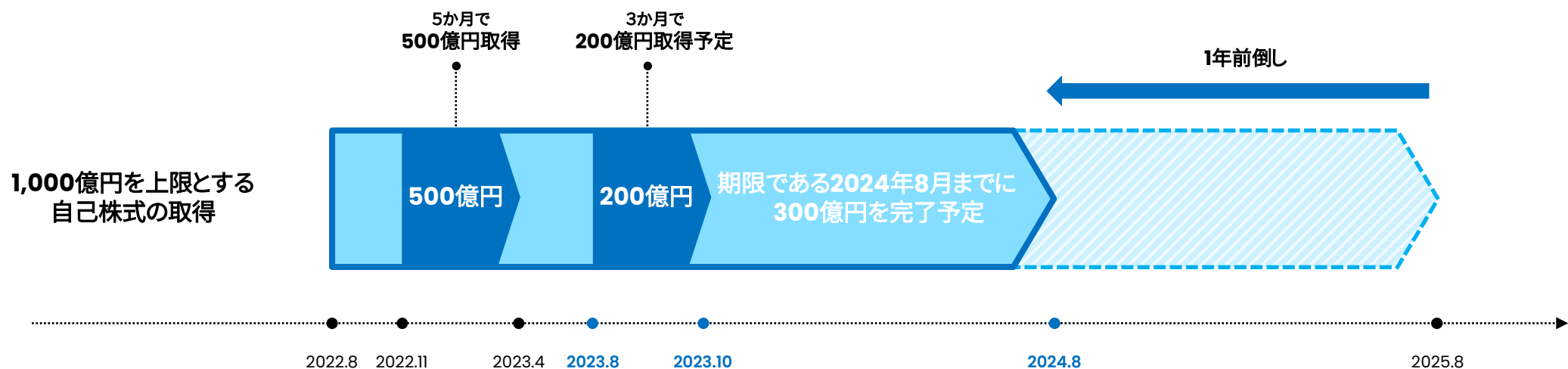
¹ 人件費は、人件費(売上原価)、人件費(販売費及び一般管理費)及び研究開発費(販売費及び一般管理費)を含みます。

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

- 3年間で取得総額1,000億円を上限とする自己株式の取得計画を1年前倒しし、2024年8月までに完了させることを取締役会で決議
- 現在までに、500億円相当の自己株式を取得済み
- 残枠500億円のうち200億円については、2023年8月10日から2023年10月27日の間に、市場買付により取得することを取締役会において決議



2023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	2022	2023
第1四半期	 旧正月アップデート	1月20日	1月12日
	労働節アップデート	4月21日	4月20日
第2四半期	アニバーサリーアップデート	6月16日	6月15日
	レベルキャップ開放	6月16日	該当なし
第3四半期	夏季アップデート	7月14日	7月6日
	 国慶節アップデート	9月22日	9月
第4四半期	冬季アップデート	該当なし	TBD



業績的影響の観点で重要なアップデートを示す

* 2023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』








『THE FINALS』









『ARC Raiders』









『ブルーアーカイブ』

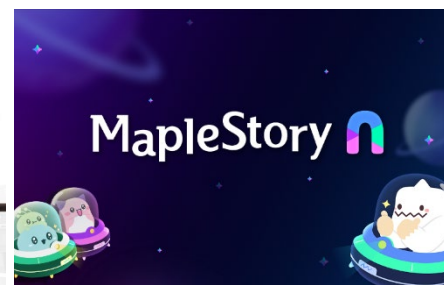





『VEILED EXPERTS』





『MapleStory N^{2,3}』



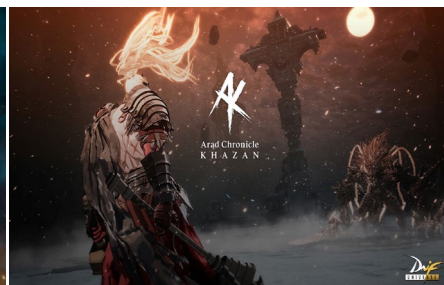


『The First Descendant』









『Arad Chronicle: Khazan^{2,6}』







『MapleStory: The Legends of Maple²』






『Warhaven』





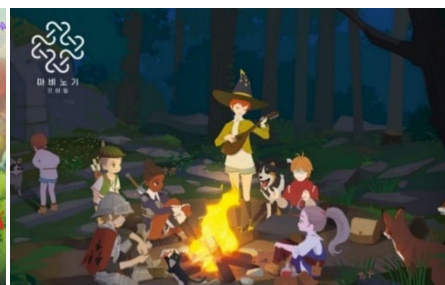




『MapleStory Worlds^{2,4}』





『マビノギモバイル²』






『OVERKILL^{2,5,7}』





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 『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。

4 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを使用して自分のゲームを作成することができ、他のプレイヤーと共有することができるコンテンツ制作プラットフォームです。

5 仮のタイトルです。

6 『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。

7 『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。

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。



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)

	2022年 第1四半期	2022年 第2四半期	2022年 第3四半期	2022年 第4四半期	2023年 第1四半期	2023年 第2四半期	前年同期比 変化率 (%)
(地域別)							
韓国	¥47,880	¥51,248	¥62,821	¥50,951	¥64,942	¥62,071	21%
中国	29,761	19,238	19,700	17,692	43,080	18,231	(5%)
日本	2,794	2,149	2,792	2,788	3,609	2,313	8%
北米及び欧州	4,699	5,738	5,026	4,588	5,156	5,461	(5%)
その他の地域 ¹	5,900	5,749	7,124	5,076	7,300	6,360	11%
(プラットフォーム別)							
PC ²	67,730	55,578	66,452	54,152	93,070	65,340	18%
モバイル	23,304	28,544	31,011	26,943	31,017	29,096	2%
売上収益	91,034	84,122	97,463	81,095	124,087	94,436	12%
営業利益	38,520	22,684	31,524	10,968	56,275	27,614	22%
四半期利益(損失)^{3,4}	40,261	26,472	41,197	(7,591)	52,791	24,538	(7%)
1株当たり四半期利益(損失)⁴	45.35	30.11	47.63	(8.79)	61.63	28.80	
適用為替レート							
100韓国ウォン／日本円	9.65	10.29	10.34	10.42	10.41	10.46	2%
中国元／日本円	18.30	19.61	20.21	19.95	19.34	19.56	(0%)
米ドル／日本円	116.20	129.57	138.37	141.59	132.34	137.37	6%
主要PCユーザー指標⁵							
MAU(百万)	13.3	13.6	13.7	13.4	14.9	13.6	0%
課金率	22.5%	22.5%	21.4%	21.6%	23.2%	23.2%	
ARPPU(会計基準)	12,586	8,920	10,945	8,882	15,090	8,796	(1%)

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。

4 持分法を適用する一部の投資先について、暫定的な会計処理を確定したことにより、2022年第2四半期、第3四半期及び第4四半期における「持分法による投資損失」が、それぞれ18億円減少、21億円増加及び3億円減少しております。その結果、2022年第2四半期、第3四半期及び第4四半期における「四半期利益(損失)」が、それぞれ18億円増加、21億円減少及び3億円増加しております。これらによる2022年通期への金額的影響はありません。

5 クロスプラットフォームタイトルのPCユーザー分を除く。

売上原価及び販管費¹

(単位:百万円)

	2022年度				2023年度	
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	第2四半期
売上原価 ¹	¥21,924	¥24,966	¥28,131	¥30,757	¥34,233	¥32,804
ロイヤリティ ²	9,013	9,142	11,186	10,679	14,529	11,206
人件費 ³	8,671	10,960	11,451	13,958	13,861	14,857
その他 ⁴	4,240	4,864	5,494	6,120	5,843	6,741
販売費及び一般管理費¹	30,475	34,322	36,528	37,972	32,883	34,283
人件費	7,423	7,835	8,297	9,501	5,690	7,274
支払手数料 ⁵	8,480	10,909	11,201	9,507	10,448	9,828
研究開発費	5,790	6,637	6,449	7,054	5,944	5,666
広告宣伝費	4,856	5,564	6,734	8,563	6,709	7,219
減価償却費	1,065	934	996	752	795	907
その他	2,861	2,443	2,851	2,595	3,297	3,389
その他の収益 ⁶	160	136	122	157	344	583
その他の費用 ⁷	275	2,286	1,402	1,555	1,040	318
内、減損損失	241	2,219	1,389	1,489	1,026	287

1 売上原価、販売費及び一般管理費の内訳は決算発表用に集計したもので、監査法人のレビューを受けておりません。

2 売上原価の「ロイヤリティ」は、当社がゲーム配信するために、ゲームの開発元からライセンスを受けることに伴い、ゲーム開発会社に対して支払う費用を表しております。

3 売上原価の「人件費」は、当社の既存タイトルを運用する開発者、アップデートをサポートする従業員など、いわゆるライブディベロップメントに携わる従業員への給与及び賞与を含んでおります。

4 売上原価の「その他」は、主に既存タイトル、インターネット接続設備、当社のサーバーやコンピュータ機器に関連する有形及び無形資産の減価償却費などを含んでおります。

5 販売費及び一般管理費の「支払手数料」には、PCオンラインゲーム内においてユーザーが課金する際に利用する外部決済会社への手数料、当社グループの日本国内におけるモバイルブラウザゲームに係る通信キャリアに対して発生する支払手数料、全世界における当社グループのモバイルネイティブゲームに関してApple/Googleに支払われる手数料、モバイルブラウザゲームに関するプラットフォーム手数料を含んでおります。

6 「その他の収益」は営業外収益、ポイント消却益、有形固定資産売却益、持分変動利益などを含んでおります。

7 「その他の費用」は営業外費用、有形固定資産の除売却損失、有形固定資産に係る減損損失、無形資産に係る減損損失、その他の非流動資産に係る損失、持分変動損失などの項目を含んでおります。また、ゲーム著作権の減損損失及びのれんの減損損失などが含まれております。

損益計算書における営業利益以下の項目

(単位:百万円)

	2022年度				2023年度	
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	第2四半期
営業利益	¥38,520	¥22,684	¥31,524	¥10,968	¥56,275	¥27,614
金融収益 ¹	23,308	31,844	30,312	5,590	14,075	16,763
金融費用 ²	3,695	4,176	641	30,111	422	322
再評価による(損失)又は損失の戻入 ³	339	(5,334)	487	(848)	2,719	463
持分法による投資利益又は(損失) ⁴	(1,271)	(1,555)	(5,822)	(1,598)	(744)	(1,691)
税引前四半期利益又は(損失) ⁴	57,201	43,463	55,860	(15,999)	71,903	42,827
法人所得税費用	17,082	17,280	14,743	(8,570)	18,637	18,372
非支配持分	(142)	(289)	(80)	162	475	(83)
四半期利益(損失) ^{4,5}	40,261	26,472	41,197	(7,591)	52,791	24,538

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、2022年第1四半期、第2四半期、第3四半期及び2023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 2022年第4四半期の金融費用は主に外貨建ての現金預金及び売掛金等に係る為替差損によるものです。

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 持分法を適用する一部の投資先について、暫定的な会計処理を確定したことにより、2022年第2四半期、第3四半期及び第4四半期における「持分法による投資損失」が、それぞれ18億円減少、21億円増加及び3億円減少しております。その結果、2022年第2四半期、第3四半期及び第4四半期における「税引前四半期利益又は(損失)」及び「四半期利益(損失)」が、それぞれ18億円増加、21億円減少及び3億円増加しております。これらによる2022年通期への金額的影響はありません。

5 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)

	2022年 第2四半期 連結累計期間	2023年 第2四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥58,498	¥57,662
投資活動によるキャッシュ・フロー	15,041	(179,715)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(87,585)	(35,686)
現金及び現金同等物の増減額	(14,046)	(157,739)
現金及び現金同等物の期首残高	365,239	409,368
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	44,491	10,379
現金及び現金同等物の期末残高	395,684	262,008

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2022年 12月31日	2023年 6月30日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥409,368	¥262,008
その他の預金	162,490	324,773
その他	70,171	87,998
流動資産合計	642,029	674,779
非流動資産		
有形固定資産	26,885	28,070
のれん	40,136	42,129
無形資産	9,655	15,670
持分法で会計処理されている投資	83,595	101,122
その他の金融資産(非流動)	162,514	214,285
その他	78,035	75,805
非流動資産合計	400,820	477,081
資産合計	1,042,849	1,151,860

	2022年 12月31日	2023年 6月30日
負債		
流動負債		
未払法人所得税	23,697	24,364
借入金	-	-
その他	59,437	56,604
流動負債合計	83,134	80,968
非流動負債		
借入金	-	-
その他	92,169	101,383
非流動負債合計	92,169	101,383
負債合計	175,303	182,351
資本		
資本金	38,972	43,754
資本剰余金	18,331	23,090
自己株式	(16,464)	(3,197)
その他の資本の構成要素	114,012	169,910
利益剰余金	703,342	725,733
非支配持分	9,353	10,219
資本合計	867,546	969,509
負債及び資本合計	1,042,849	1,151,860

報告セグメントの収益及び損益¹

(単位:百万円)

	2022年				2023年	
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	第2四半期
日本						
外部収益	¥1,270	¥1,017	¥1,205	¥1,210	¥1,258	¥1,072
セグメント利益又は(損失)	(3,075)	(2,757)	(2,405)	(2,406)	(542)	(1,610)
韓国						
外部収益	85,375	79,085	91,501	75,257	117,877	89,590
セグメント利益又は(損失)	43,044	30,270	37,473	18,468	59,945	33,321
中国						
外部収益	899	719	836	887	1,081	647
セグメント利益又は(損失)	506	288	364	398	633	190
北米						
外部収益	3,077	3,023	3,535	3,450	3,432	2,948
セグメント利益又は(損失)	(615)	(1,561)	(1,515)	(2,526)	(1,554)	(2,713)
その他の地域						
外部収益	413	278	386	291	439	179
セグメント利益又は(損失)	(1,224)	(1,401)	(1,125)	(1,561)	(1,509)	(1,950)
調整額						
外部収益	-	-	-	-	-	-
セグメント利益又は(損失)	(1)	(5)	12	(7)	(2)	111
合計						
外部収益	91,034	84,122	97,463	81,095	124,087	94,436
セグメント利益又は(損失)	38,635	24,834	32,804	12,366	56,971	27,349

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
売上高	¥5,208	¥5,927	¥7,024	¥6,016	¥5,411	¥5,898	¥5,872
売上原価	3,134	3,438	3,510	3,249	2,681	3,040	3,092
売上総利益	2,074	2,489	3,514	2,767	2,730	2,858	2,780
販売費及び一般管理費	6,736	6,941	9,447	7,910	7,893	11,269	13,158
営業利益又は(損失)	(4,662)	(4,452)	(5,933)	(5,143)	(5,163)	(8,411)	(10,378)
営業外収益	636	5,049	15,646	32,565	47,902	94,274	87,912
内、受取配当金	22	4,612	15,025	30,313	46,460	87,397	76,891
営業外費用	1,826	1,969	9,352	4,063	2,802	1,700	4,747
経常利益又は(損失)	(5,852)	(1,372)	361	23,359	39,937	84,163	72,787
特別利益	852	58	109	635	189	1,007	8,417
特別損失	39,573	9,643	138	77	647	78	1,123
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
法人税等及び法人税等調整額	(201)	234	755	1,520	2,327	6,425	6,600
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

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
流動資産	¥52,632	¥42,946	¥55,209	¥45,374	¥85,462	¥144,774	¥135,225
内、現金及び預金	49,531	41,868	53,096	43,100	83,523	143,334	131,959
固定資産	6,438	5,494	4,836	17,630	17,851	44,903	35,848
有形固定資産	74	7	3	1	6	5	1
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
資産合計	59,070	48,440	60,045	63,004	103,313	189,677	171,073
流動負債	2,341	1,796	2,303	2,037	2,085	4,376	4,523
固定負債	448	457	415	363	469	468	640
負債合計	2,789	2,253	2,718	2,400	2,554	4,844	5,163
株主資本	50,669	41,230	50,838	53,133	92,510	174,099	149,456
資本金	3,307	9,183	14,199	17,757	22,470	34,167	38,881
資本剰余金	88,621	43,021	36,846	39,981	21,720	33,417	38,131
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
内、その他利益剰余金	(41,476)	(11,191)	(423)	22,397	48,103	122,330	87,026
自己株式	(0)	-	(0)	(27,219)	(0)	(16,032)	(14,799)
評価・換算差額等	77	(10)	(21)	(28)	(21)	(15)	460
新株予約権	5,535	4,967	6,510	7,499	8,270	10,749	15,994
純資産合計	56,281	46,187	57,327	60,604	100,759	184,833	165,910
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
剰余金の配当	(4,352)	-	-	-	(4,418)	(4,440)	(8,785)
自己株式の取得	(5,000)	(10,000)	(1)	(27,218)	(2,783)	(16,032)	(98,767)
自己株式の消却	5,000	10,000	-	-	30,002	-	100,000

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

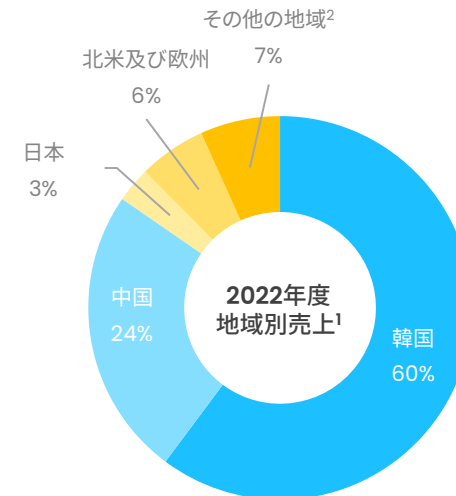
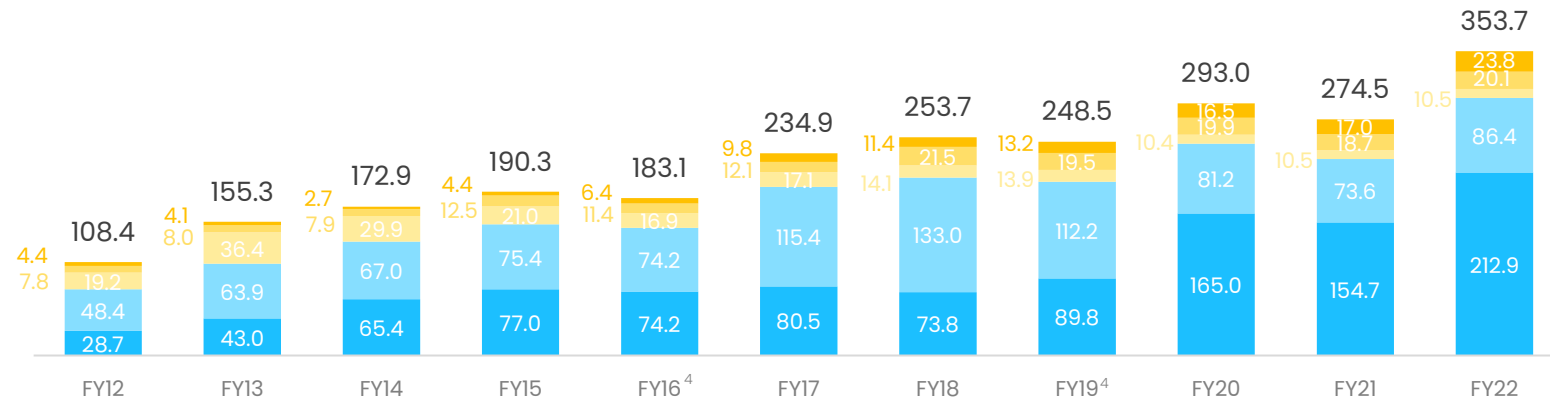
正社員数	2022年 3月31日	2022年 6月30日	2022年 9月30日	2022年 12月31日	2023年 3月31日	2023年 6月30日
日本	269	274	271	266	270	268
韓国	5,555	5,750	5,991	6,044	6,216	6,397
中国	202	203	195	194	191	192
北米	357	383	411	423	435	441
その他の地域	425	457	497	540	576	624
合計	6,808	7,067	7,365	7,467	7,688	7,922

業績推移

(単位:十億円)

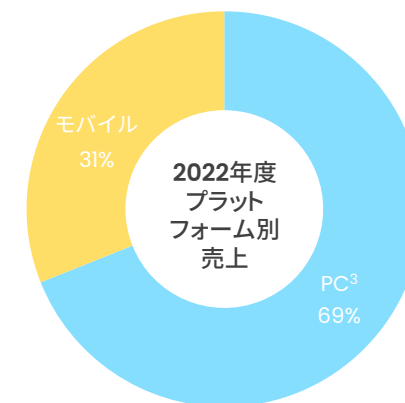
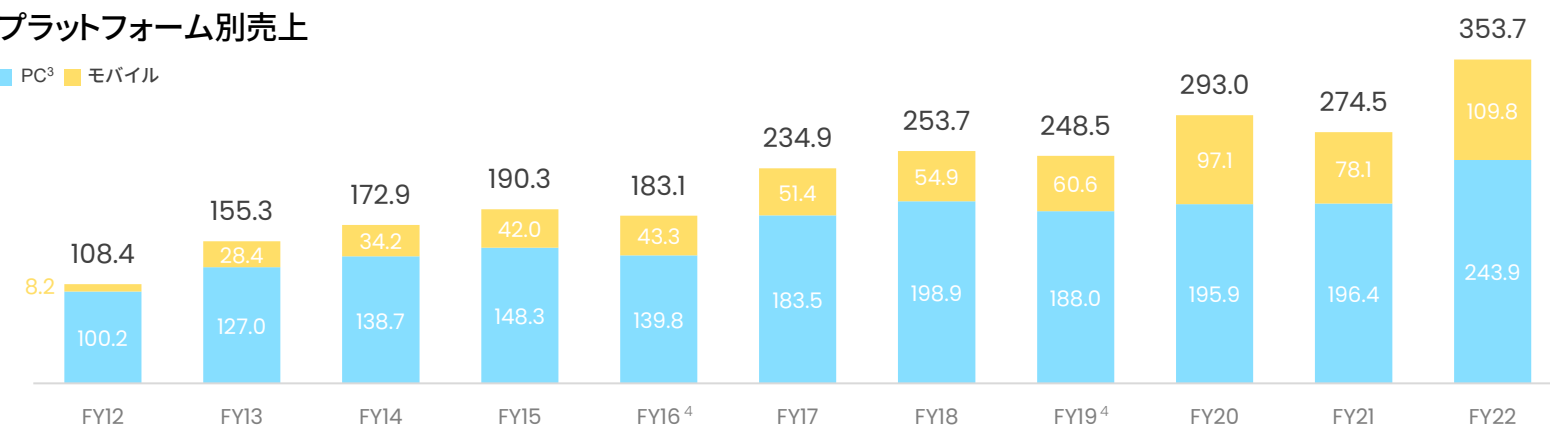
地域別売上¹

■ 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。

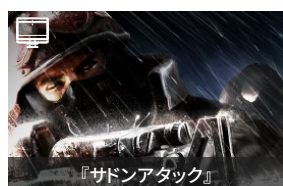
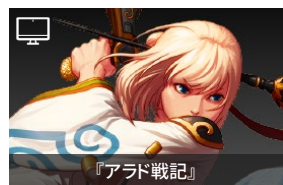
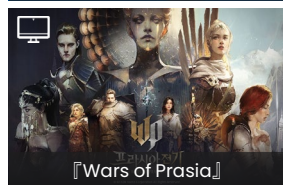
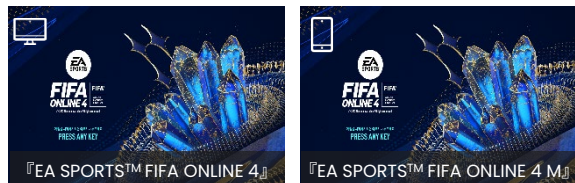
² 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

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。

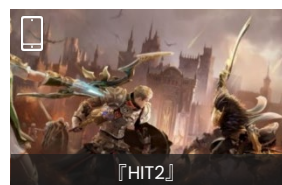
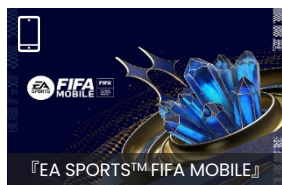
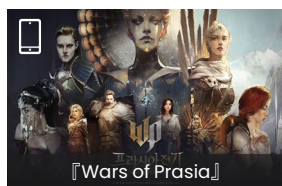
地域別主要タイトル¹

PCオンライン³ モバイル

韓国

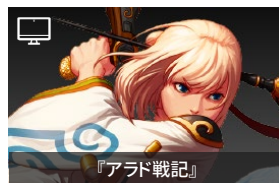


PC³



モバイル

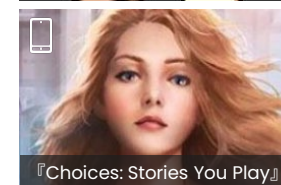
中国



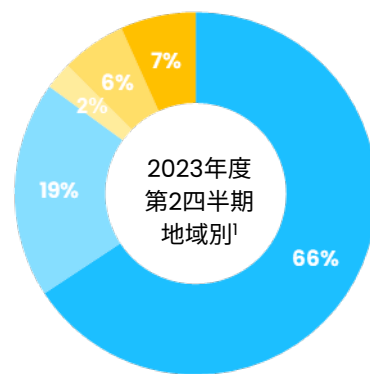
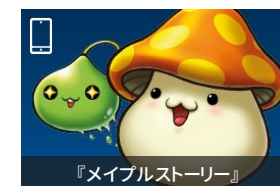
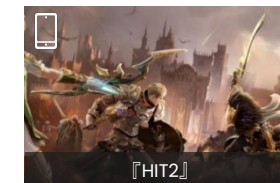
日本



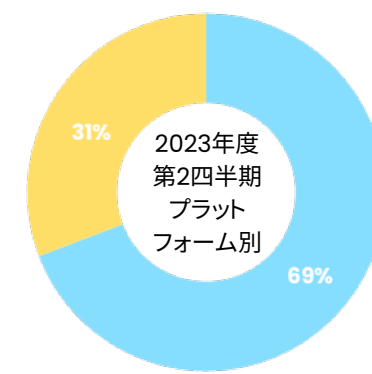
北米及び欧州



その他の地域²



- 韓国 66%
- 中国 19%
- 日本 2%
- 北米及び欧州 6%
- その他の地域² 7%



- PC³ 69%
- モバイル 31%

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』シリーズ



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220億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



18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
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 2023年8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』シリーズ

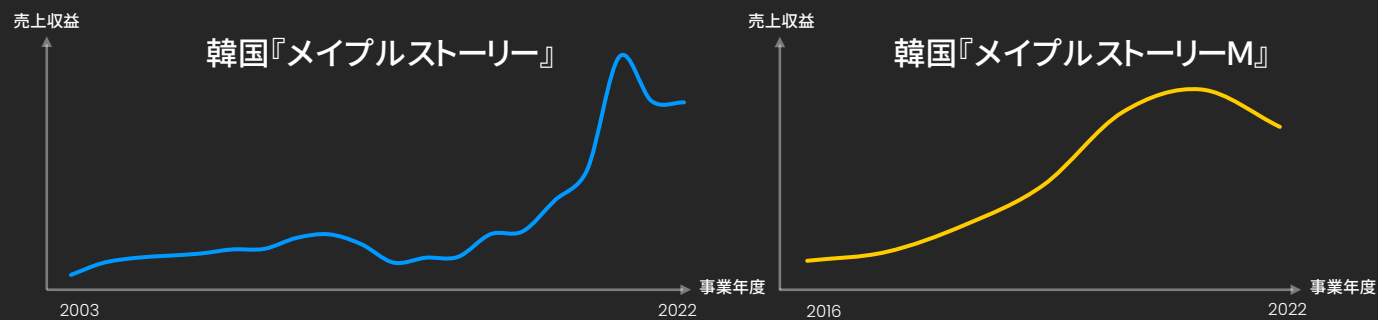
2003年配信開始

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40億ドルを超える

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20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 2023年8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』シリーズ



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



『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』シリーズ




 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27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



『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。

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

より多くのプレイヤーが深いゲーム体験を得られるオンラインバーチャルワールドを楽しむようになりつつある

深いゲーム体験

- ✓シングルプレイヤー
- ✓莫大な開発費用
- ✓ローンチ直後の初動が重要



FINAL FANTASY XVI



CIVILIZATION VI



METAL GEAR



SIMCITY 4



CALL OF DUTY



Grand Theft Auto V



MapleStory



리그 오브 레전드



Overwatch

- ✓マルチプレイヤー
- ✓コミュニティ育成に注力
- ✓長期に渡り成長が可能
- ✓熱心なファン層は何年にも渡り遊び続ける



KARTRIDER



FORTNITE

マルチプレイヤー/
オンライン

- ✓カジュアルな
シングルプレイヤー
- ✓短時間でのプレイ
- ✓ユーザー獲得が重要



Gardenscapes



ROYAL MATCH!



COIN MASTER

ライトなゲーム体験



PUZZLE DRAGONS



MONSTER STRIKE



CLASH OF CLANS



CLASH ROYALE

- ✓カジュアルなマルチプレイヤー
- ✓セッション毎のプレイ
- ✓継続的なマーケティングが必要

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

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

成長戦略

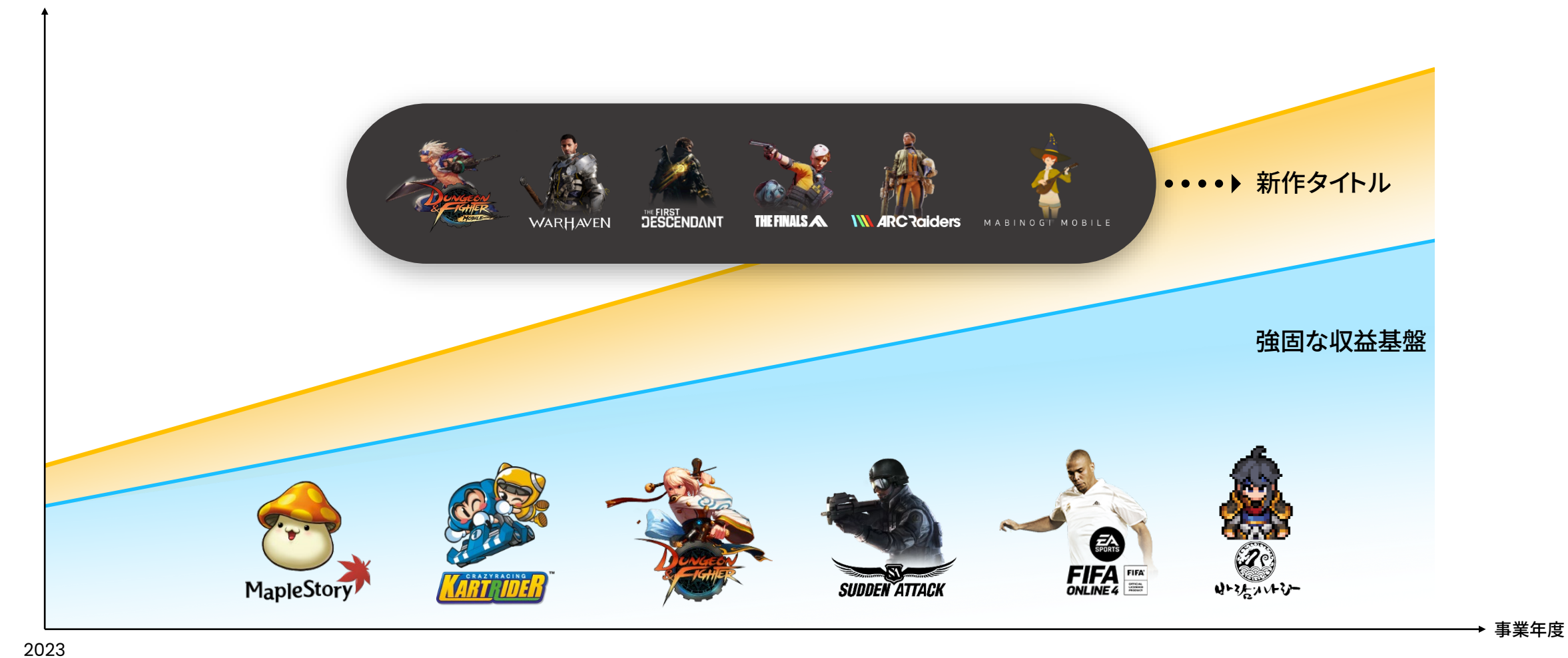


1 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

強固な収益基盤及び豊富なアップサイド

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

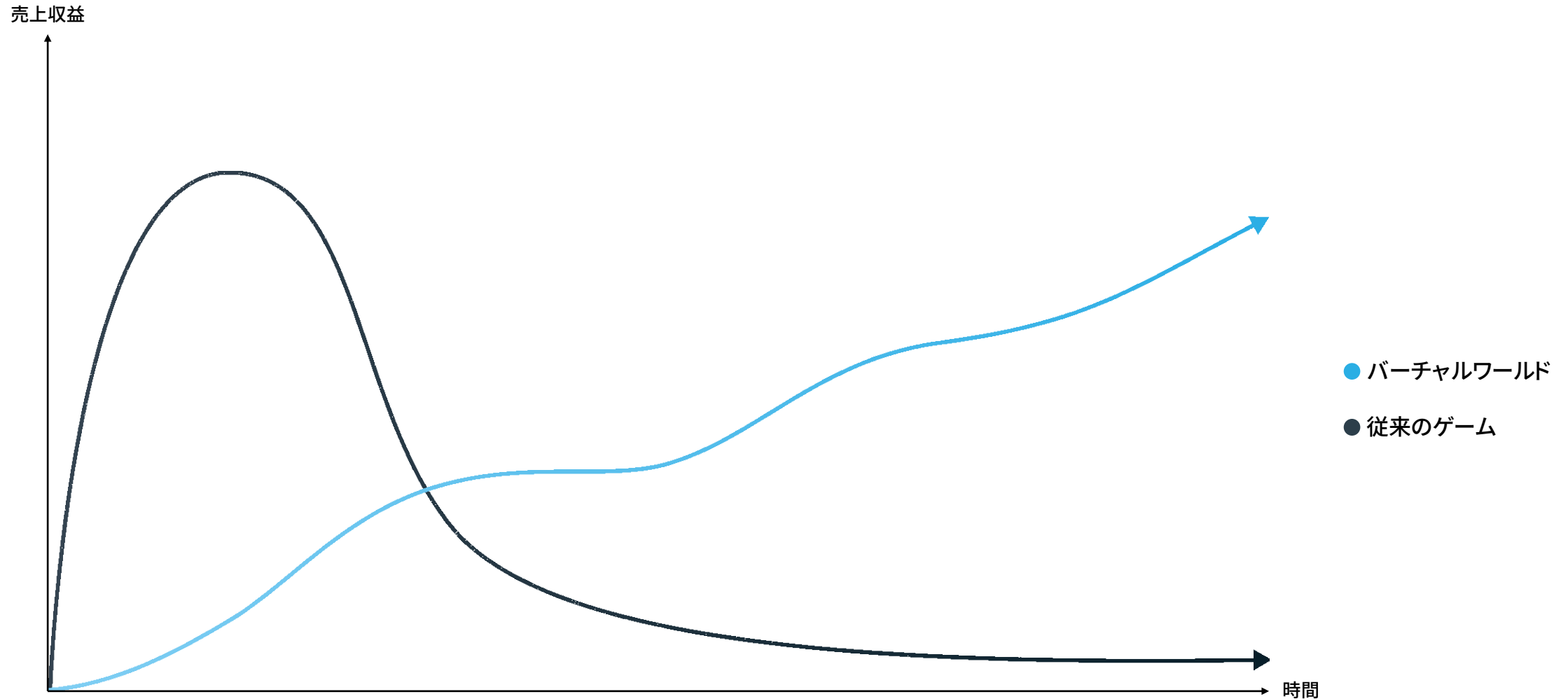
売上収益



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。

2023年度第3四半期 決算発表スケジュール

2023年度第3四半期決算発表は

2023年11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。

