



NEXON

決算説明資料

2023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

2023年11月9日 株式会社ネクソン

CEOハイライト



サマリー

6四半期連続で売上収益が前年同期比2桁成長

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』	✔ 前年同期比でMAU及び課金ユーザー数が増加。2024年度第1四半期に向けてプレイヤーエンゲージメントを高めるために様々なアップデートやイベントを第4四半期に実施予定
	■ 韓国『メイプルストーリー』	✔ 7月の大型アップデートにより、20年目にして過去最高の四半期売上収益を達成。好調なモメンタムを維持したまま第4四半期に突入
	■ 『FC ONLINE ¹ 』	✔ 9月に行ったタイトル刷新による大きな影響もなく、好調なモメンタムを維持。前年同期比でMAU及び課金ユーザー数が増加
	■ 中国における『MapleStory: The Legends of Maple ² 』	✔ 『メイプルストーリー』の強いIP力により、素晴らしいスタートを切り、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』	✔ ダウンロード数は750万人を超え、オープンベータでは良好なフィードバックを得た。第4四半期にローンチ予定
	■ 『ARC Raiders』	✔ Embark Studiosが開発するPvPvEの脱出シューター。2024年のローンチに向けて最初のベータテストを準備中
	■ 『Creative Playground』	✔ Embark Studiosの3つ目のプロジェクトとなるソーシャルプラットフォーム。2024年上半期にテスト用のプラットフォームを公開予定
	■ 『The First Descendant』	✔ 4人協力型のサードパーソンRPGシューティングゲーム。9月に実施したオープンベータは世界中のプレイヤーの間で大きな話題となった
	■ その他	✔ 『マビノギモバイル』を1年以内にローンチ予定

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

2 中国における『MapleStory M』の正式名称です。



新代表取締役社長
イ・ジョンホン

イ・ジョンホンを 代表取締役社長に内定

- ① 新代表取締役社長にイ・ジョンホン(李 政憲 / Junghun Lee)を内定。2024年3月開催の定時株主総会及びその後の取締役会にて正式に決定予定
- ② 現代表取締役社長のオーウェン・マホニーは、任期満了後の取締役の重任をもって、取締役兼相談役に就任予定
- ③ イ・ジョンホンは、過去20年間に渡りグローバルでゲーム開発及びライブ運用を牽引。2018年1月に当社グループ最大の子会社であるNexon Koreaの代表取締役社長に就任。イ・ジョンホンの指揮の下、Nexon Koreaの売上収益は2018年から2022年にかけて19%の年平均成長率(CAGR)を達成
- ④ イ・ジョンホンが3月に当社取締役へ就任したことも含めて、本役員人事を数か月前から準備。6四半期連続で前年同期比2桁増収を達成し、飛躍的な成長を実現するための新作のパイプラインが整っている今こそ、次世代のリーダーにバトンタッチする絶好のタイミングと判断

THE FINALS®



『THE FINALS』

オープンベータテストで非常に良好な結果を得た

- ① ほぼマーケティングを行っていないにもかかわらず、北米、ヨーロッパ、アジア等広範囲にわたり世界中で750万ダウンロード超え
- ② プレイヤーからのフィードバックは非常に良好で、リテンションは目標を大幅に上回った
- ③ Steam上で最もプレイされたゲームランキング上位4位にランクインし、最大同時接続者数が26万人を突破
- ④ Steamでウィッシュリストランキング第1位¹にランクイン

1 出典：SteamDBにおけるMost Wishlisted Upcoming Steam Games (11月8日時点)

『ARC Raiders』



Creative Playground



Po-ta-toes!

This looks like a nice place

🤔🤔

are you a pro-mozzarella?

CFOハイライト



2023年度第3四半期 業績

2023年度第3四半期 業績ハイライト

既存シリーズ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達成

売上収益

- 当社業績予想を上回った。韓国における『メイプルストーリー』、『FC ONLINE¹』、及び中国における『MapleStory: The Legends of Maple²』が牽引
- 前年同期比で増加。韓国『メイプルストーリー』や『FC MOBILE³』及び『ブルーアーカイブ』の成長に加え、『Wars of Prasia』、『デイク・ザ・ダイバー』及び中国における『MapleStory: The Legends of Maple²』の増収寄与が主な要因

営業利益

- 当社業績予想を上回った。売上収益が想定を上回ったことが主な要因
- 前年同期比で増加。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

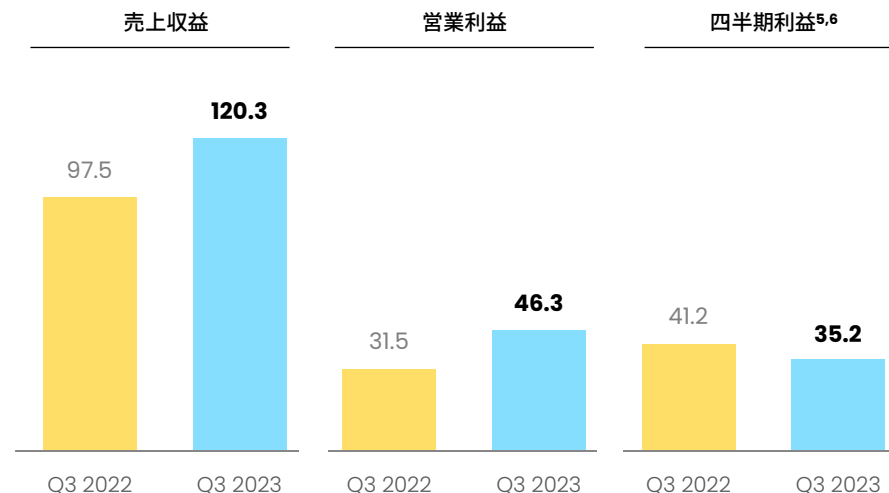
四半期利益^{5,6}

- 当社業績予想を上回った。営業利益が想定を上回ったことに加え、米ドル建ての現金預金等に係る為替差益60億円が発生したことが要因
- 264億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3四半期 実績	2023年 第3四半期 業績見通し	2023年 第3四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥97,463	¥109,851 ~ ¥119,769	¥120,256	23%
PCオンライン ⁷	66,452	80,123 ~ 86,187	85,964	29%
モバイル	31,011	29,728 ~ 33,582	34,292	11%
営業利益	31,524	36,617 ~ 44,456	46,310	47%
四半期利益 ^{5,6}	41,197	28,167 ~ 34,101	35,167	(15%)
1株当たり四半期利益 ⁶	47.63	33.02 ~ 39.97	41.28	
為替レート				
100韓国ウォン / 日本円	10.34	11.00	11.00	7%
中国元 / 日本円	20.21	19.61	19.97	(1%)
米ドル / 日本円	138.37	140.85	144.62	5%

(単位:十億円)



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

2 中国における『メイプルストーリー-M』の正式名称です。

3 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』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。

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。2022年通期への金額的影響はありません。

7 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。

2023年度第3四半期 売上構成

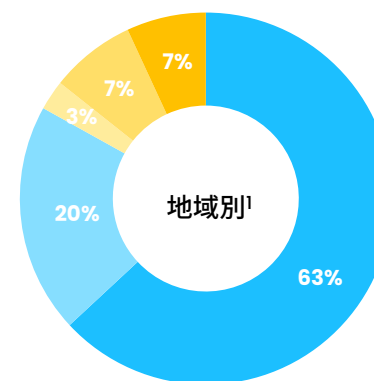
すべての地域において前年同期比で二桁成長。韓国において過去最高の四半期売上収益を達成

2023年度第3四半期業績

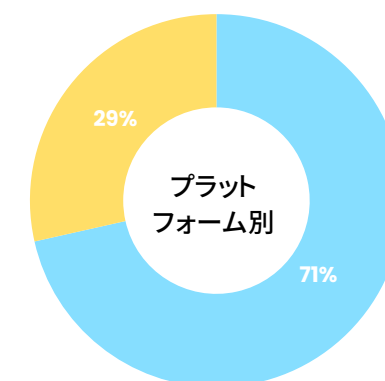
(単位:百万円)

	2023年第3四半期			前年同期比変化率(%)	
	2022年 第3四半期	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	¥62,821	¥75,855	¥71,176	21%	13%
中国	19,700	24,044	23,592	22%	20%
日本	2,792	3,132	3,019	12%	8%
北米及び欧州	5,026	8,925	8,435	78%	68%
その他の地域 ²	7,124	8,300	7,816	17%	10%
売上収益合計	97,463	120,256	114,038	23%	17%
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	66,452	85,964	81,820	29%	23%
モバイル	31,011	34,292	32,218	11%	4%
売上収益合計	97,463	120,256	114,038	23%	17%
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	10.34	11.02	10.34	7%	
中国元／日本円	20.21	19.97	20.21	(1%)	
米ドル／日本円	138.37	144.62	138.37	5%	

2023年度第3四半期 売上構成比率



- 地域別¹**
- 韓国 63%
 - 中国 20%
 - 日本 3%
 - 北米及び欧州 7%
 - その他の地域² 7%



- プラットフォーム別**
- PCオンライン³ 71%
 - モバイル 29%

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みます。

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 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクス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。

2023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)

	2023年 第1-3四半期			前期比変化率(%)	
	2022年 第1-3四半期	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	¥161,949	¥202,868	¥192,436	25%	19%
中国	68,699	85,355	82,986	24%	21%
日本	7,735	9,054	8,749	17%	13%
北米及び欧州	15,463	19,542	18,337	26%	19%
その他の地域 ²	18,773	21,960	20,818	17%	11%
売上収益合計	272,619	338,779	323,326	24%	19%
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	189,760	244,374	233,832	29%	23%
モバイル	82,859	94,405	89,494	14%	8%
売上収益合計	272,619	338,779	323,326	24%	19%
営業利益	92,728	130,199	124,937	40%	35%
四半期利益^{4,5}	107,930	112,496	108,017	4%	0%
1株当たり四半期利益⁵	122.95	131.77			

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みます。

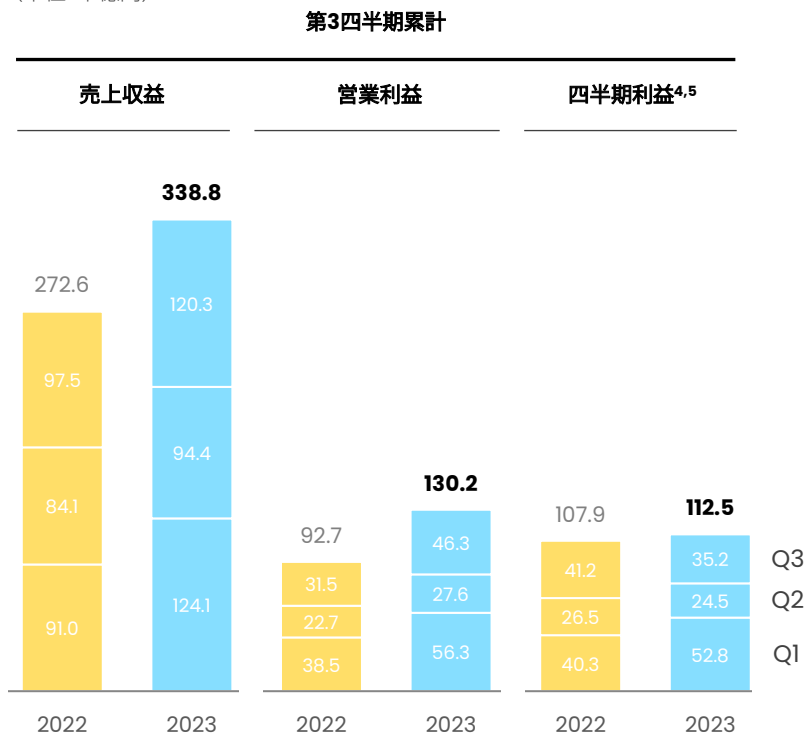
3 PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

4 四半期利益とは、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3四半期累計における「持分法による投資損失」が3億円増加し、「四半期利益」が3億円減少しております。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)

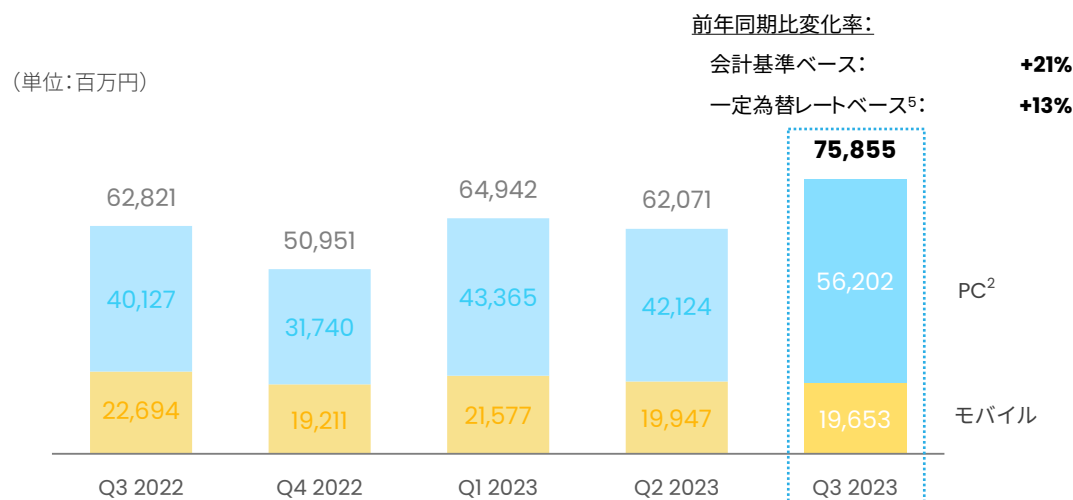


2023年度第3四半期 韓国 / 中国ハイライト

韓国

過去最高の四半期売上収益を達成。『メイプルストーリー』及び『FC ONLINE』の好調により、当社業績予想を上回った

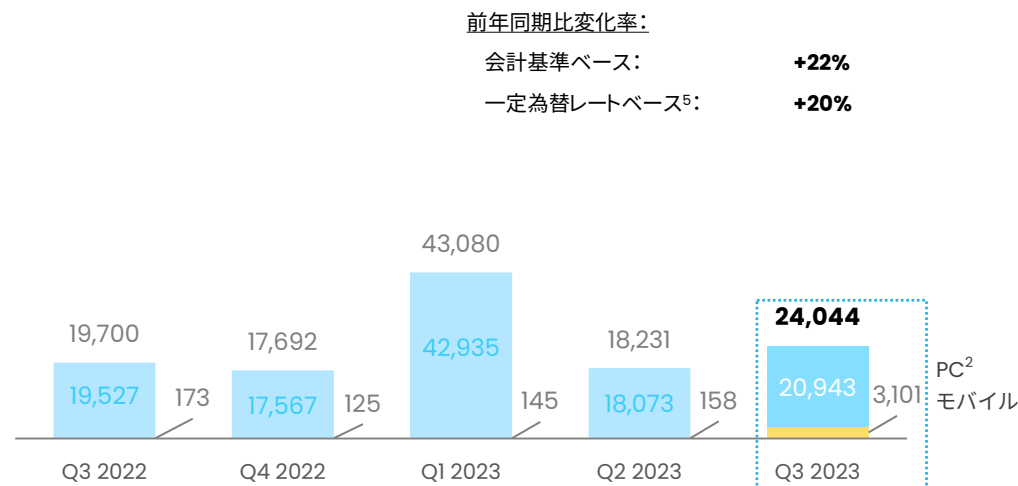
- PC²売上収益は前年同期比40%増加
 - 『メイプルストーリー』:過去最高の四半期売上収益を達成。7月の大型アップデート及び9月に実施したイベントが好評だったことから、MAU、課金ユーザー数、ARPPUがすべて前年同期比で増加
 - 『FC ONLINE』: 昨年末のワールドカップ以降の好調を維持。MAU及び課金ユーザー数が前年同期比で増加
- モバイル売上収益は前年同期比で13%減少、前四半期比でわずかに減少
 - 『FC MOBILE』³:ワールドカップ期間からの好調を維持したことから、過去最高の四半期売上収益を達成
 - 『ブルーアーカイブ』及び『メイプルストーリーM』が前年同期比で成長した一方、『アラド戦記モバイル』及び『HIT2』は前年同期比で減少



中国

業績予想レンジ内で着地。『MapleStory: The Legends of Maple』⁴や『ブルーアーカイブ』の貢献により、前年同期比で増加

- 『アラド戦記』:
 - 業績予想レンジ内で着地、前年同期比でわずかに減少
 - 夏季アップデート(7/6)と国慶節アップデート(9/21)はプレイヤーに好評だったことから、パッケージ販売が前年同期比で増加。一方、ユーザー数を高い水準に維持するために実施したイベントにおいて、魅力的な報酬を多く配布したことから、パッケージ以外のアイテム販売が前年同期比で減少
 - 前年同期比で、MAUおよび課金ユーザー数が増加した一方、ARPPUは減少
 - 前四半期比で、ARPPUは横ばい、MAU及び課金ユーザー数は減少
- 『MapleStory: The Legends of Maple』⁴:8月17日に配信開始。強いIP力により多くのファンを獲得できたことから、業績予想を上回った
- 『ブルーアーカイブ』:8月3日に配信開始。ユーザー数は想定通りであった一方で、アイテム販売が想定以下であったことから、業績予想を下回った



1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC)及び『EA SPORTS FC™ ONLINE 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 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』です。

4 中国における『メイプルストーリーM』の正式名称です。

5 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 ハイライト

日本

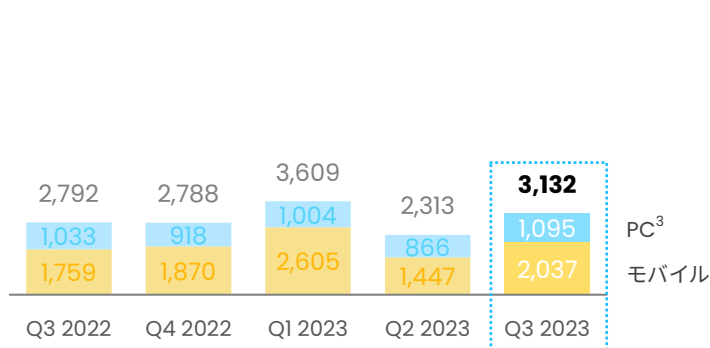
主に『ブルーアーカイブ』により、当社業績予想を上回った

- 『ブルーアーカイブ』が前年同期比で大幅に成長

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+12%**
一定為替レートベース²: **+8%**



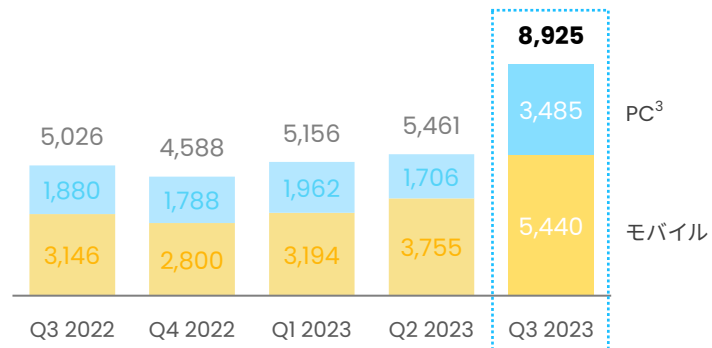
北米及び欧州

主に『メイプルストーリー』及び複数のモバイルタイトルにより、当社業績予想を上回った

- 『メイプルストーリー』及び複数のモバイルタイトルが前年同期比で成長
- 6月28日に配信開始した『デイヴ・ザ・ダイバー』が増収寄与

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+78%**
一定為替レートベース²: **+68%**



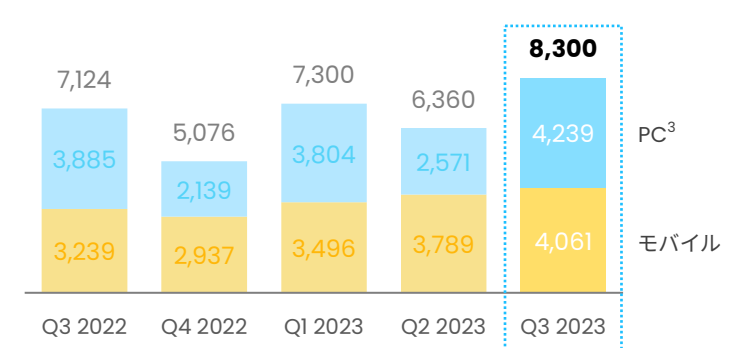
その他の地域¹

主に『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により、当社業績予想を下回った

- 5月23日に配信開始した『HIT2』及び6月28日に配信開始した『デイヴ・ザ・ダイバー』が増収寄与
- 『ブルーアーカイブ』が前年同期比で大幅に成長
- 『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少

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+17%**
一定為替レートベース²: **+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。

**2023年度第4四半期
業績見通し**

2023年度第4四半期業績見通し

韓国『メイプルストーリー』の成長及び新作タイトルにより、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2%から12%の増加を予想
- PC²: 韓国『メイプルストーリー』の成長及び『Wars of Prasia』や『THE FINALS』の貢献を、中国『アラド戦記』の減収が一部相殺
- モバイル: 中国の『MapleStory: The Legends of Maple³』及び『Wars of Prasia』が成長を牽引

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
- 前年同期比で営業利益率の向上を予想

四半期利益^{4,5}

- 前年同期比で増加を予想
- 2022年度第4四半期は、主に米ドル建ての現金預金等について250億円の為替差損を計上

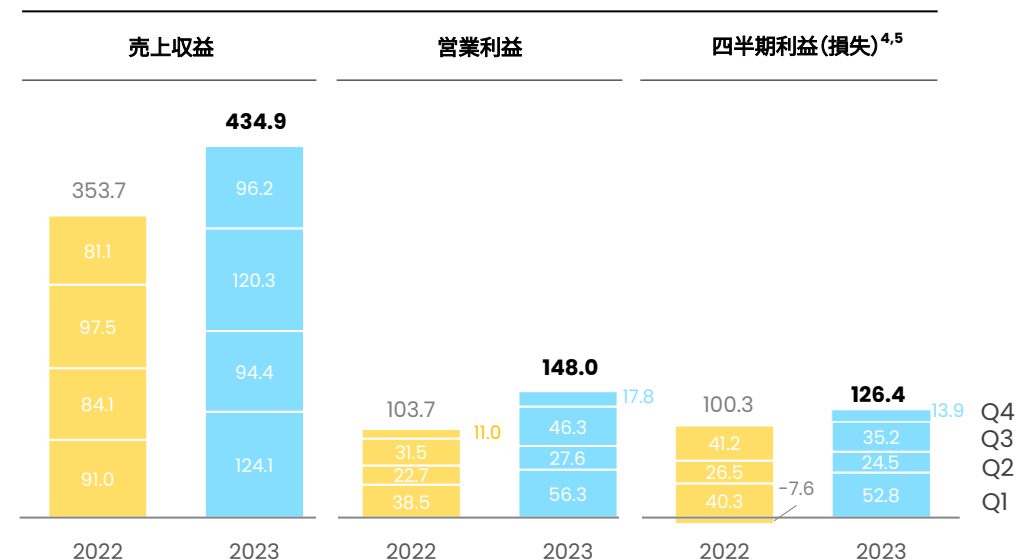
(単位: 百万円、但し1株当たりの数値は除く)	2022年 第4四半期 実績	2023年 第4四半期 業績見通し	前年同期比
売上収益	¥81,095	¥87,921 ~ ¥96,158	8% ~ 19%
PCオンライン ²	54,152	61,370 ~ 66,582	13% ~ 23%
モバイル	26,943	26,551 ~ 29,576	(1%) ~ 10%
営業利益	10,968	11,364 ~ 17,819	4% ~ 62%
四半期利益(損失) ^{4,5}	(7,591)	8,857 ~ 13,878	na ~ na
1株当たり四半期利益(損失) ⁵	(8.79)	10.44 ~ 16.36	
想定為替レート			
100韓国ウォン/日本円	10.42	11.09	6%
中国元/日本円	19.95	20.69	4%
米ドル/日本円	141.59	149.60	6%

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
6.1億円
1.0億円

(単位: 十億円)

2023年通期(上限値)



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 中国における『メイプルストーリーM』の正式名称です。

4 四半期利益(損失)とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益(損失)です。

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4四半期における「持分法による投資損失」が3億円減少し、「四半期利益(損失)」が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。

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4四半期 韓国 / 中国業績見通し

韓国

『メイプルストーリー』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予想

- PC: 前年同期比で増加を予想
 - 『メイプルストーリー』は、過去最高の四半期売上収益を達成した第3四半期の好調なモメンタムを維持し、前年同期比で大幅に成長することを見込む
 - 『FC ONLINE²』は、ワールドカップにより特に好調だった2022年度第4四半期との比較で減少することを見込む
- 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
 - 『FC MOBILE³』が前年同期比で増加を見込む一方で、『HIT2』や『アラド戦記モバイル』は前年同期比での減少を見込む

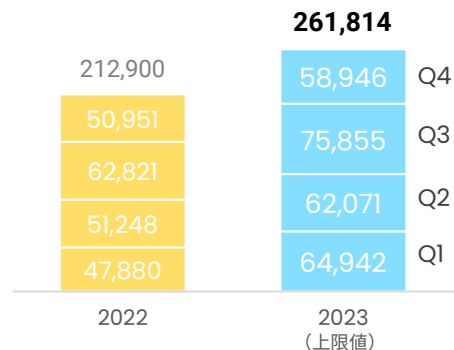
中国

前年同期比で売上収益がおおよそ横ばいとなることを予想。『MapleStory: The Legends of Maple⁵』の増収寄与を見込む一方、『アラド戦記』の減収を予想

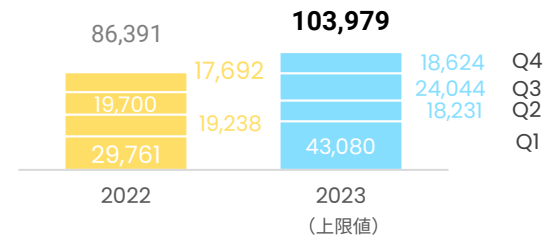
- 『アラド戦記』
 - 2024年度第1四半期の旧正月アップデートに向けてユーザーエンゲージメントを高めるために、様々なアップデートやイベントを実施予定
 - 10月の課金ユーザー数は前年同期比で増加した一方、MAUは前年同期比で微減、ARPPUは前年同期比で減少
 - 好調であった2022年度第4四半期との比較となること、及び課金施策よりもユーザーエンゲージメントを高めることに注力することから、前年同期比で減収となることを見込む
- 『MapleStory: The Legends of Maple⁵』
 - 好調を維持し引き続き第4四半期に増収寄与することを見込む

(単位:百万円)

2022年 第4四半期	2023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
50,951	55,147 ~	58,946	8% ~ 16%	2% ~ 9%



2022年 第4四半期	2023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
17,692	16,435 ~	18,624	(7%) ~ 5%	(11%) ~ 0%



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

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

3 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』です。

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。

5 中国における『メイプルストーリーM』の正式名称です。

2023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

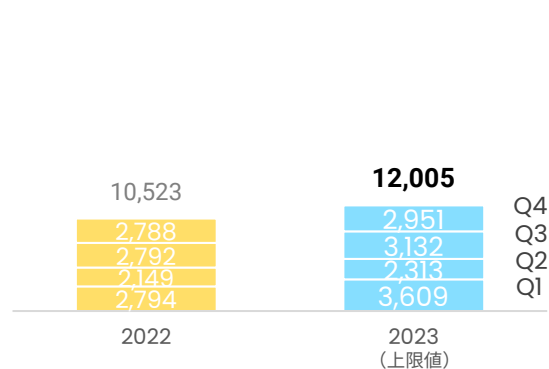
日本

前年同期比でおおよそ横ばいとなることを予想

- 『メイプルストーリー』の前年同期比での成長を見込む
- 10月26日にNintendo Switch²版を発売開始した『ディヴ・ザ・ダイバー』及び第4四半期に配信開始予定の『真・三國無双 M』の増収寄与を見込む
- サービスを終了したモバイルタイトルの前年同期比での減収を見込む

(単位:百万円)

2022年 第4四半期	2023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
2,788	2,549 ~	2,951	(9%) ~ 6%	(12%) ~ 2%

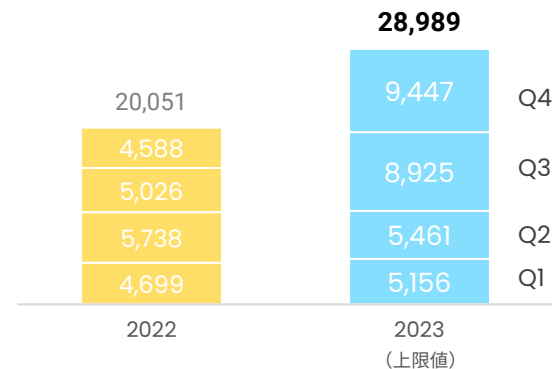


北米及び欧州

前年同期比で増収を予想

- 第4四半期に配信開始予定の『THE FINALS』の増収寄与を見込む
- 『メイプルストーリーM』やその他モバイルタイトルの前年同期比での増収を見込む

2022年 第4四半期	2023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
4,588	8,320 ~	9,447	81% ~ 106%	72% ~ 95%

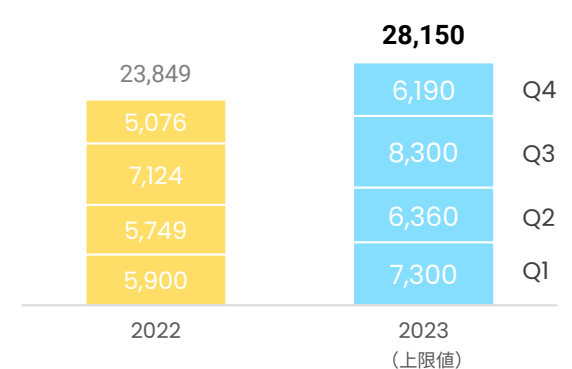


その他の地域¹

前年同期比で増収を予想

- 第2四半期に配信開始した『HIT2』及び第4四半期に配信開始予定の『THE FINALS』と『真・三國無双 M』の増収寄与を見込む
- 『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の前年同期比での減収を見込む

2022年 第4四半期	2023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
5,076	5,470 ~	6,190	8% ~ 22%	2% ~ 15%



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。

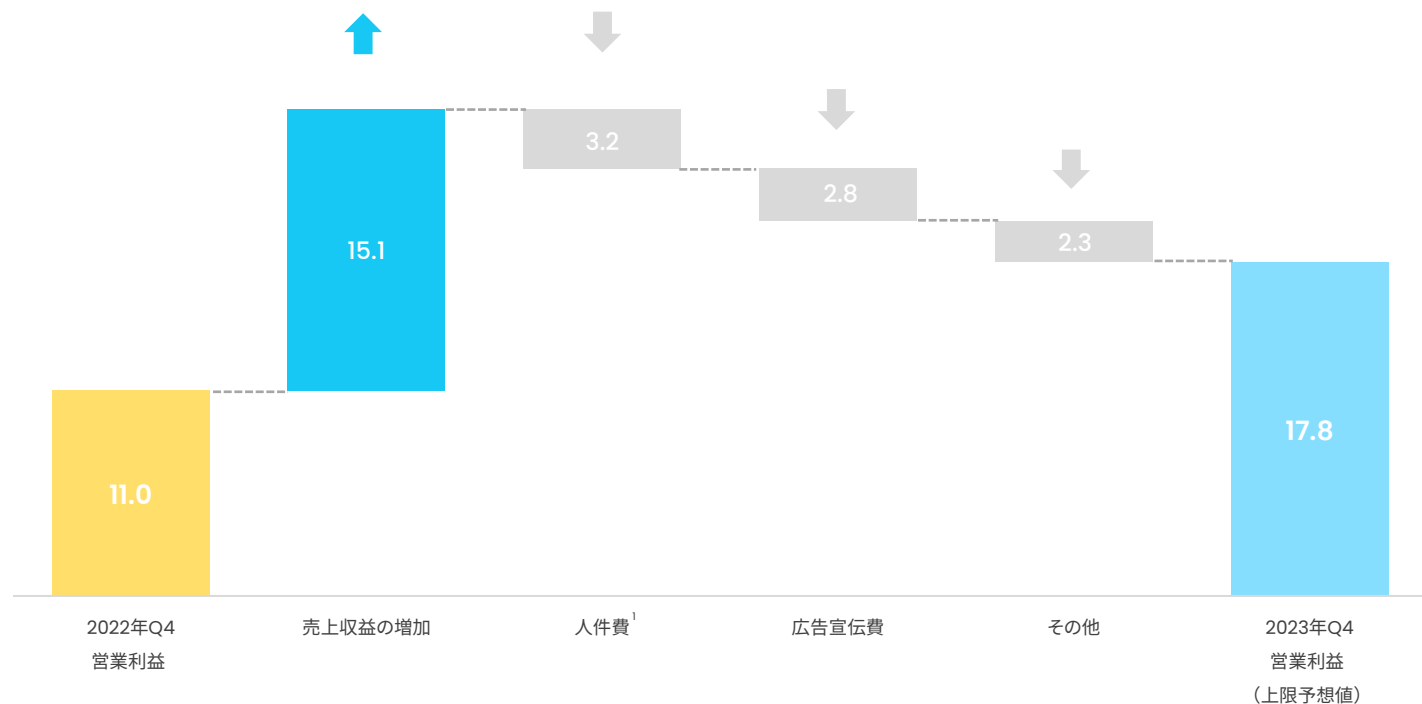
² Nintendo Switch は任天堂の商標。

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

↓ 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に伴う人件費¹の増加

↓ 以下の項目に関連した広告宣伝費の増加

- 『THE FINALS』等の新作タイトルに係るプロモーション
- 好調を維持する『メイプルストーリー』に係るプロモーション

↓ 以下を含む変動費の増加

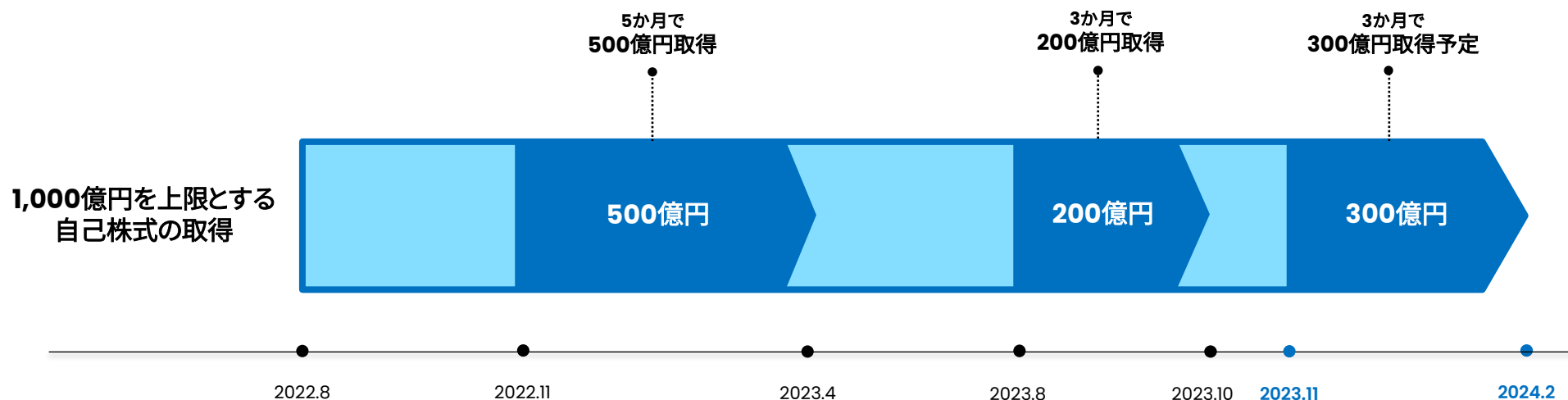
- クラウドサービス費及び外注費の増加
- 減損損失の減少。2022年度第4四半期は減損損失15億円を計上

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。

株主還元

自己株式の取得

- 2022年8月9日に発表した1,000億円を上限とする自己株式の取得計画に基づき、現在までに700億円相当の自己株式を取得済み
- 残枠300億円については、11月10日から2024年2月16日まで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
- 1,000億円の自己株式取得は、第2四半期に更新した計画の2年よりも早い年半での完了を見込む



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21日
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



『THE FINALS』



『アラド戦記モバイル²』



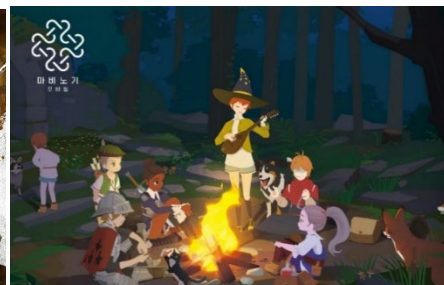
『ARC Raiders』



『デイヴ・ザ・ダイバー』



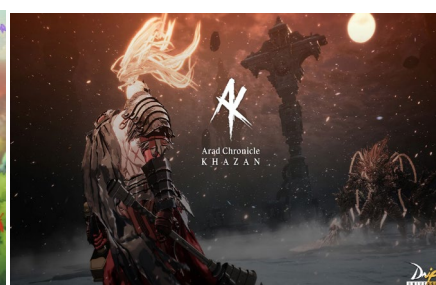
『Warhaven』



『マビノギモバイル²』



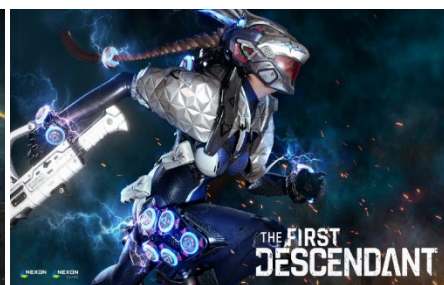
『MapleStory Worlds^{2,3}』



『Arad Chronicle: Khazan^{2,6}』



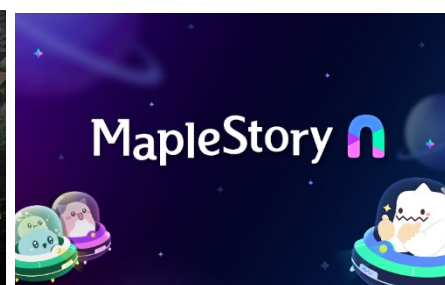
『真・三國無双 M』



『The First Descendant』



『Nakwon: Last Paradise』



『MapleStory N^{2,4}』



『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 Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』の資産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。

4 『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。

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

前四半期まで除いていたクロスプラットフォームゲームのPCユーザー分の指標を当四半期から主要PCユーザー指標に含めて集計しております。それに合わせて、2022年第1四半期以降についても同様に修正しております。

(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	2023年 第3四半期	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	¥75,855	21%
中国	29,761	19,238	19,700	17,692	43,080	18,231	24,044	22%
日本	2,794	2,149	2,792	2,788	3,609	2,313	3,132	12%
北米及び欧州	4,699	5,738	5,026	4,588	5,156	5,461	8,925	78%
その他の地域 ¹	5,900	5,749	7,124	5,076	7,300	6,360	8,300	17%
(プラットフォーム別)								
PC ²	67,730	55,578	66,452	54,152	93,070	65,340	85,964	29%
モバイル	23,304	28,544	31,011	26,943	31,017	29,096	34,292	11%
売上収益	91,034	84,122	97,463	81,095	124,087	94,436	120,256	23%
営業利益	38,520	22,684	31,524	10,968	56,275	27,614	46,310	47%
四半期利益(損失)^{3,4}	40,261	26,472	41,197	(7,591)	52,791	24,538	35,167	(15%)
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	41.28	
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	11.02	7%
中国元/日本円	18.30	19.61	20.21	19.95	19.34	19.56	19.97	(1%)
米ドル/日本円	116.20	129.57	138.37	141.59	132.34	137.37	144.62	5%
主要PCユーザー指標								
MAU(百万)	13.4	13.7	14.1	14.3	15.5	14.3	14.1	0%
課金率	22.5%	22.7%	21.0%	20.6%	22.5%	22.5%	23.7%	
ARPPU(会計基準)	12,606	9,108	11,040	8,929	15,074	9,553	11,230	2%

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。

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	第3四半期
売上原価 ¹	¥21,924	¥24,966	¥28,131	¥30,757	¥34,233	¥32,804	¥35,908
ロイヤリティ ²	9,013	9,142	11,186	10,679	14,529	11,206	11,378
人件費 ³	8,671	10,960	11,451	13,958	13,861	14,857	17,681
その他 ⁴	4,240	4,864	5,494	6,120	5,843	6,741	6,849
販売費及び一般管理費¹	30,475	34,322	36,528	37,972	32,883	34,283	37,720
人件費	7,423	7,835	8,297	9,501	5,690	7,274	7,690
支払手数料 ⁵	8,480	10,909	11,201	9,507	10,448	9,828	11,625
研究開発費	5,790	6,637	6,449	7,054	5,944	5,666	6,093
広告宣伝費	4,856	5,564	6,734	8,563	6,709	7,219	7,669
減価償却費	1,065	934	996	752	795	907	910
その他	2,861	2,443	2,851	2,595	3,297	3,389	3,733
その他の収益 ⁶	160	136	122	157	344	583	293
その他の費用 ⁷	275	2,286	1,402	1,555	1,040	318	611
内、減損損失	241	2,219	1,389	1,489	1,026	287	353

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	第3四半期
営業利益	¥38,520	¥22,684	¥31,524	¥10,968	¥56,275	¥27,614	¥46,310
金融収益 ¹	23,308	31,844	30,312	5,590	14,075	16,763	13,204
金融費用 ²	3,695	4,176	641	30,111	422	322	6,294
再評価による(損失)又は損失の戻入 ³	339	(5,334)	487	(848)	2,719	463	(822)
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)	461
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	52,859
法人所得税費用	17,082	17,280	14,743	(8,570)	18,637	18,372	17,374
非支配持分	(142)	(289)	(80)	162	475	(83)	318
四半期利益(損失)^{4,5}	40,261	26,472	41,197	(7,591)	52,791	24,538	35,167

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、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 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3四半期 連結累計期間	2023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	¥103,165	¥98,764
投資活動によるキャッシュ・フロー	38,889	(222,445)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(91,291)	(51,592)
現金及び現金同等物の増減額	50,763	(175,273)
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	44,434	16,080
現金及び現金同等物の期末残高	460,436	250,175

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2022年 12月31日	2023年 9月30日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥409,368	¥250,175
その他の預金	162,490	368,646
その他	70,171	98,640
流動資産合計	642,029	717,461
非流動資産		
有形固定資産	26,885	28,412
のれん	40,136	42,942
無形資産	9,655	14,968
持分法で会計処理されている投資	83,595	103,386
その他の金融資産(非流動)	162,514	203,717
その他	78,035	82,712
非流動資産合計	400,820	476,137
資産合計	1,042,849	1,193,598

	2022年 12月31日	2023年 9月30日
負債		
流動負債		
未払法人所得税	23,697	23,993
借入金	-	-
その他	59,437	68,811
流動負債合計	83,134	92,804
非流動負債		
借入金	-	-
その他	92,169	104,821
非流動負債合計	92,169	104,821
負債合計	175,303	197,625
資本		
資本金	38,972	45,471
資本剰余金	18,331	24,818
自己株式	(16,464)	(16,209)
その他の資本の構成要素	114,012	174,597
利益剰余金	703,342	756,631
非支配持分	9,353	10,665
資本合計	867,546	995,973
負債及び資本合計	1,042,849	1,193,598

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	第3四半期
日本							
外部収益	¥1,270	¥1,017	¥1,205	¥1,210	¥1,258	¥1,072	¥1,291
セグメント利益又は(損失)	(3,075)	(2,757)	(2,405)	(2,406)	(542)	(1,610)	(1,359)
韓国							
外部収益	85,375	79,085	91,501	75,257	117,877	89,590	114,093
セグメント利益又は(損失)	43,044	30,270	37,473	18,468	59,945	33,321	51,644
中国							
外部収益	899	719	836	887	1,081	647	689
セグメント利益又は(損失)	506	288	364	398	633	190	217
北米							
外部収益	3,077	3,023	3,535	3,450	3,432	2,948	3,851
セグメント利益又は(損失)	(615)	(1,561)	(1,515)	(2,526)	(1,554)	(2,713)	(1,795)
その他の地域							
外部収益	413	278	386	291	439	179	332
セグメント利益又は(損失)	(1,224)	(1,401)	(1,125)	(1,561)	(1,509)	(1,950)	(2,149)
調整額							
外部収益	-	-	-	-	-	-	-
セグメント利益又は(損失)	(1)	(5)	12	(7)	(2)	111	70
合計							
外部収益	91,034	84,122	97,463	81,095	124,087	94,436	120,256
セグメント利益又は(損失)	38,635	24,834	32,804	12,366	56,971	27,349	46,628

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

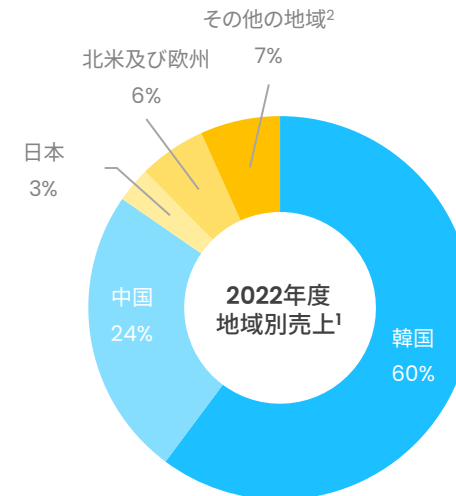
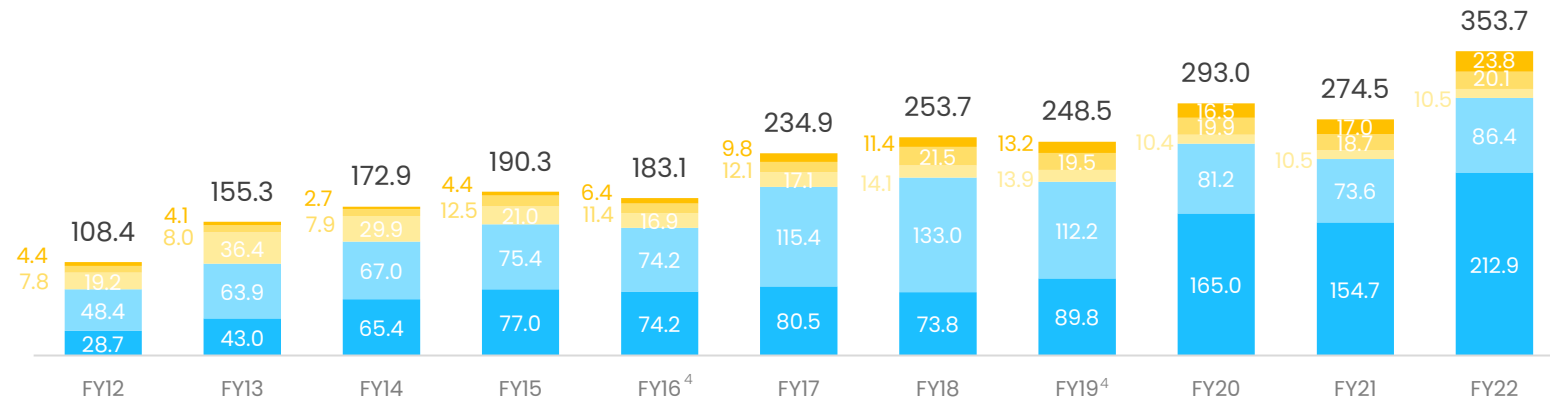
正社員数	2022年 12月31日	2022年 3月31日	2022年 6月30日	2022年 12月31日	2023年 3月31日	2023年 6月30日	2023年 9月30日
日本	269	274	271	266	270	268	255
韓国	5,555	5,750	5,991	6,044	6,216	6,397	6,570
中国	202	203	195	194	191	192	190
北米	357	383	411	423	435	441	446
その他の地域	425	457	497	540	576	624	646
合計	6,808	7,067	7,365	7,467	7,688	7,922	8,107

業績推移

(単位:十億円)

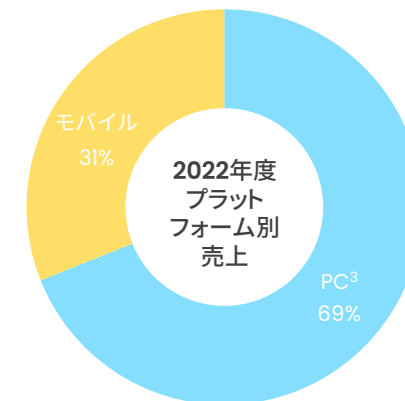
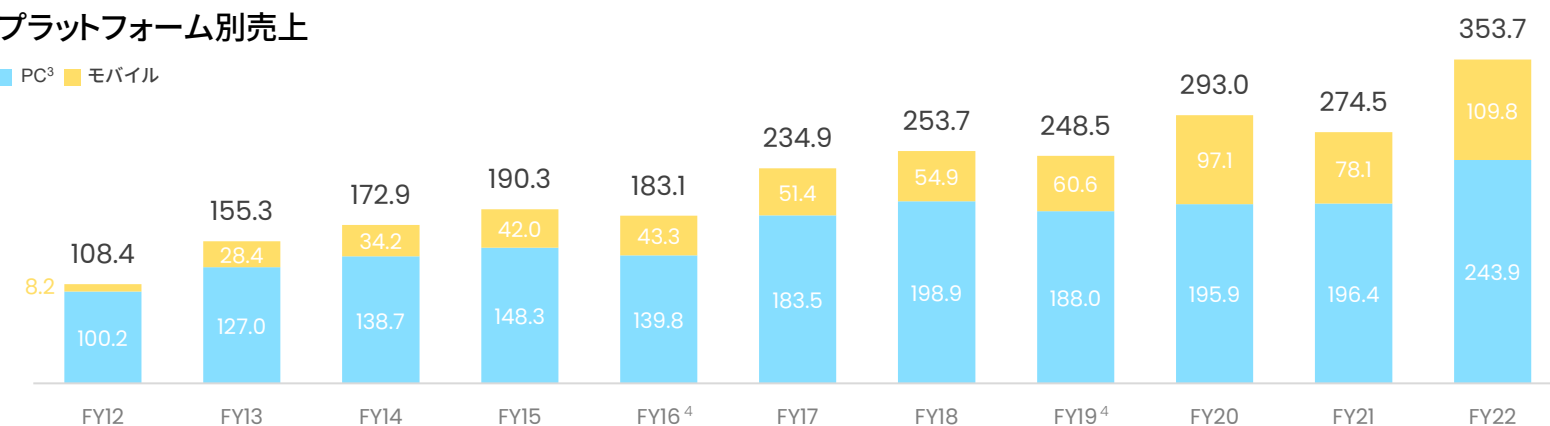
地域別売上¹

■ 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。

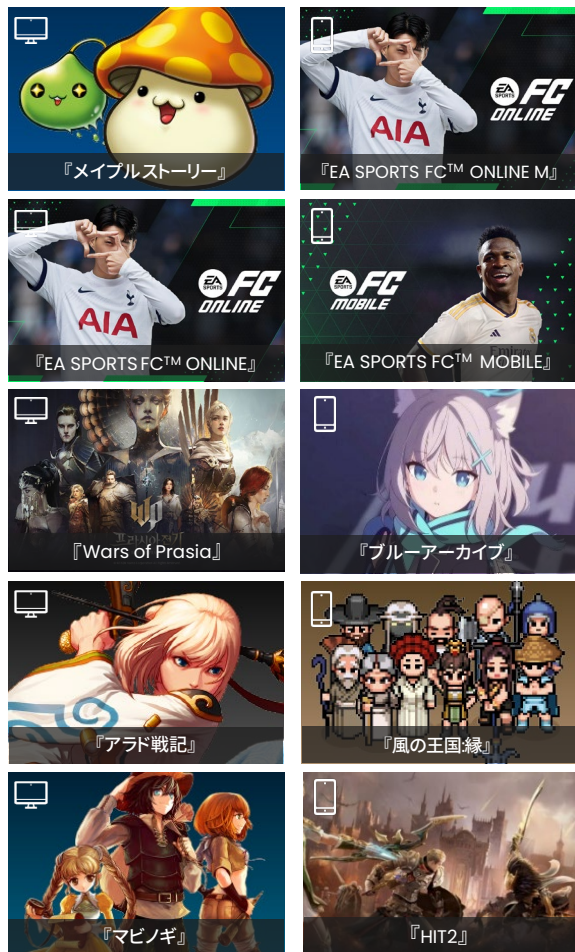
² 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

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



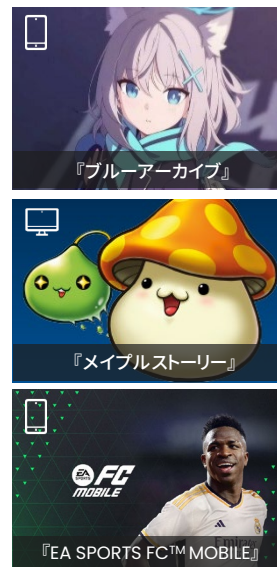
PC³

モバイル

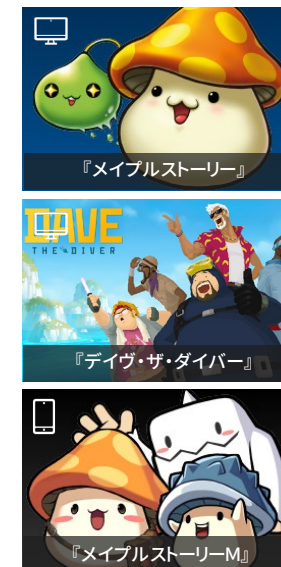
中国



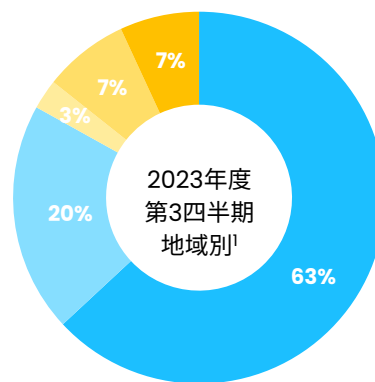
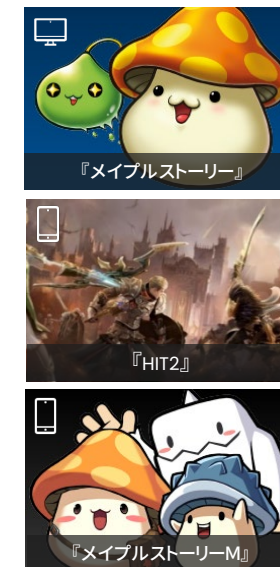
日本



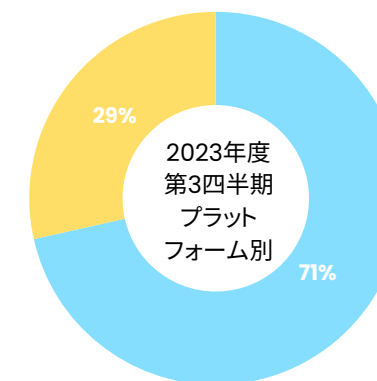
北米及び欧州



その他の地域²



- 韓国 63%
- 中国 20%
- 日本 3%
- 北米及び欧州 7%
- その他の地域² 7%



- PC³ 71%
- モバイル 29%

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 中国における『メイプルストーリー-M』の正式名称です。

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

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

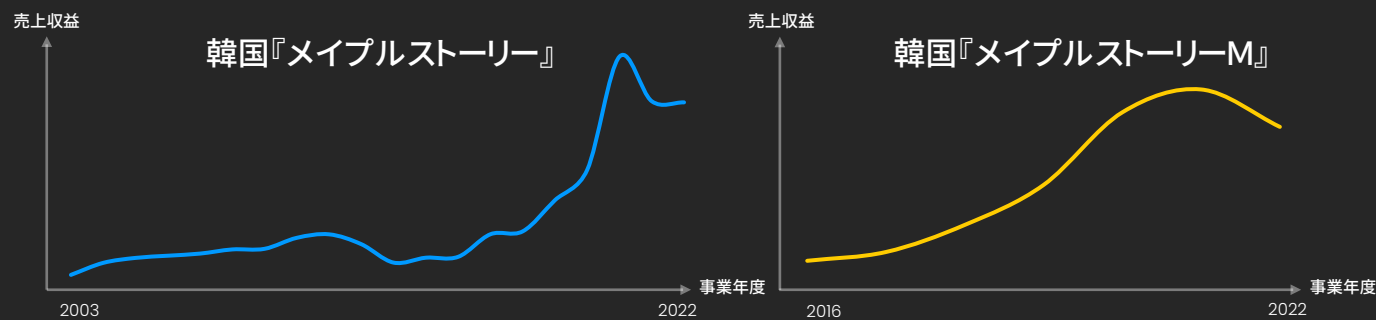
2003年配信開始

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50億ドルを超える

PC、モバイル版を合わせた 累計総売上高は、大人気ディズニー映画『アナと雪の女王』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』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

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



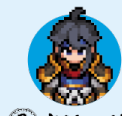
CALL OF DUTY



Grand Theft Auto V



MapleStory



League of Legends



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



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

ライトなゲーム体験

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

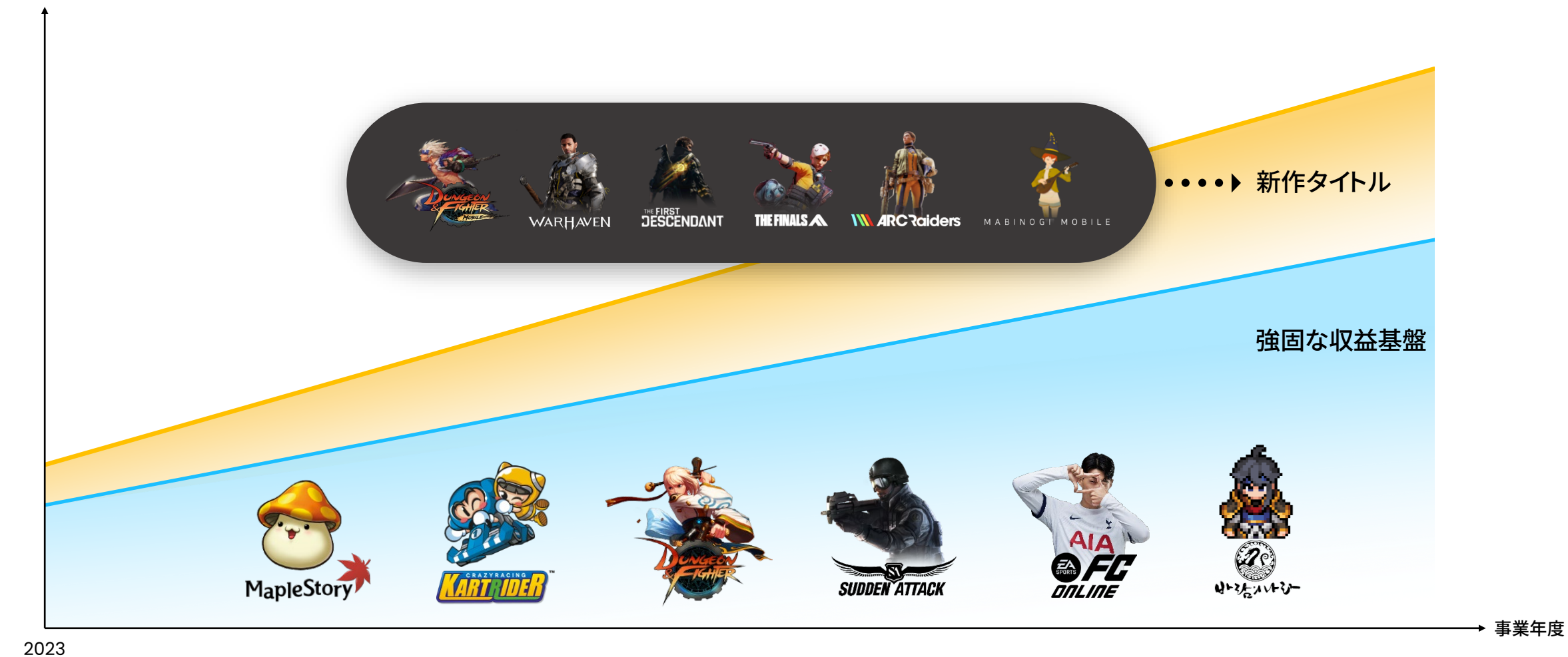


1 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

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

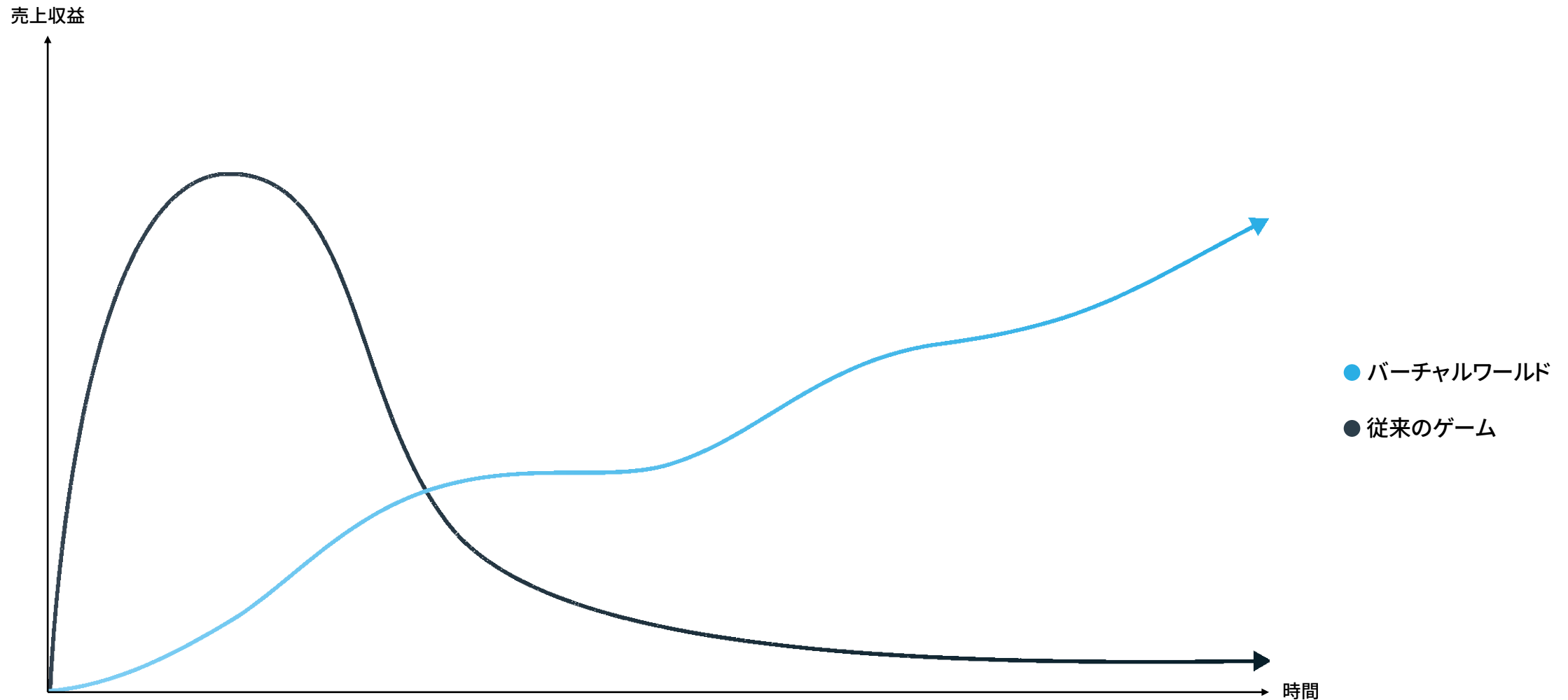
売上収益



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、著作権、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、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、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4四半期 決算発表スケジュール

2023年度第4四半期決算発表は

2024年2月8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。

