



# 決算説明資料

オーウェン・マホニー 代表取締役社長  
2024年2月8日 株式会社ネクソン

# 2023年度第4四半期

植村 士朗 代表取締役 最高財務責任者 | イ・ジョンホン 取締役

# CEOハイライト



# 主要タイトル近況

短期的課題と長期的な成長へのアプローチ

主要タイトル	短期的課題	長期的アプローチ
中国『アラド戦記』	<ul style="list-style-type: none"><li>12月下旬までは当社の想定通りに推移したが、ゲーム内経済のバランスが予期せず悪化</li><li>ゲーム内経済バランスの悪化が、第1四半期の業績にも影響し、1月11日実施の旧正月アップデートにおけるパッケージ販売が低調に推移</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>2024年は、新規コンテンツの量を2023年対比で倍増。コンテンツ投入スピードも向上させる</li><li>具体的には、既存キャラクターのリニューアル、新規キャラクターの追加、装備など既存アイテムの刷新、人気IPとのコラボレーション、レイドを含むハイエンドコンテンツの投入などを通して、プレイヤーエンゲージメントの向上とゲーム内経済の改善を行う</li></ul>
韓国『メイプルストーリー』	<ul style="list-style-type: none"><li>11月に韓国の外注先が制作したプロモーションビデオが物議を醸したことで、プレイヤーセンチメントが悪化</li><li>1月に韓国の公正取引委員会が、当社が過去に不公正取引を行ったとして、課徴金を課した。このニュースにより、メイプルストーリーコミュニティのセンチメントが悪化</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>ゲーム体験をより楽しくするために、特定の主要な確率型アイテムの販売を終了。現金の代わりにゲーム内通貨を使って、同じゲーム体験が得られるビジネスモデルに変更</li><li>この変更により、短期的には収益にマイナスの影響があると予想するが、長期的にはプレイヤーの満足度とエンゲージメントが向上することを期待</li></ul>



# THE FINALS



## 『THE FINALS』

長期戦略を具現化するローンチの成功

- ① ローンチからわずか2週間で1,000万インストールを突破。Steamで人気ゲームランキングのトップ5にランクイン
- ② 課金額が業績予想を上回ったものの、収益の一部を繰り延べた
- ③ シーズン2リリースを3月に予定。それにより新規及び既存プレイヤーのエンゲージメント向上が見込まれる
- ④ Nexon Koreaの世界トップクラスのライブ運用チームがEmbark Studiosと緊密に連携し、手厚いサポートを提供。これを可能にしたグローバルな企業間協力体制の構築は、今後の戦略の非常に重要な部分を占める



CFOハイライト



# 2023年度第4四半期 業績

# 2023年度第4四半期 業績ハイライト

『メイプルストーリー』、『Wars of Prasia』、『MapleStory: The Legends of Maple<sup>1</sup>』、『THE FINALS』により、過去最高の第4四半期売上収益を達成

## 売上収益

- 当社業績予想を下回った。韓国における『メイプルストーリー』、『FC ONLINE<sup>2</sup>』、中国における『アラド戦記』が予想を下回ったこと  
主な要因
- 前年同期比でおよそ横ばい。『メイプルストーリー』の成長や『Wars of Prasia』、中国における『MapleStory: The Legends of Maple<sup>1</sup>』及び『THE FINALS』の増収寄与を『アラド戦記』、『FC ONLINE<sup>2</sup>』や『HIT2』の減収が相殺

## 営業利益

- 当社業績予想を下回った。主な要因は、売上収益が想定を下回ったこと、及び下記の一過性の費用の発生による
  - 勤続褒賞制度の改訂に伴う33億円の追加費用
  - 前払ロイヤリティ等に係る減損損失14億円
  - 韓国公正取引委員会によって課された課徴金13億円の計上
- 前年同期比で減少。人件費<sup>3</sup>及び広告宣伝費の増加が主な要因

## 四半期損失<sup>4,5</sup>

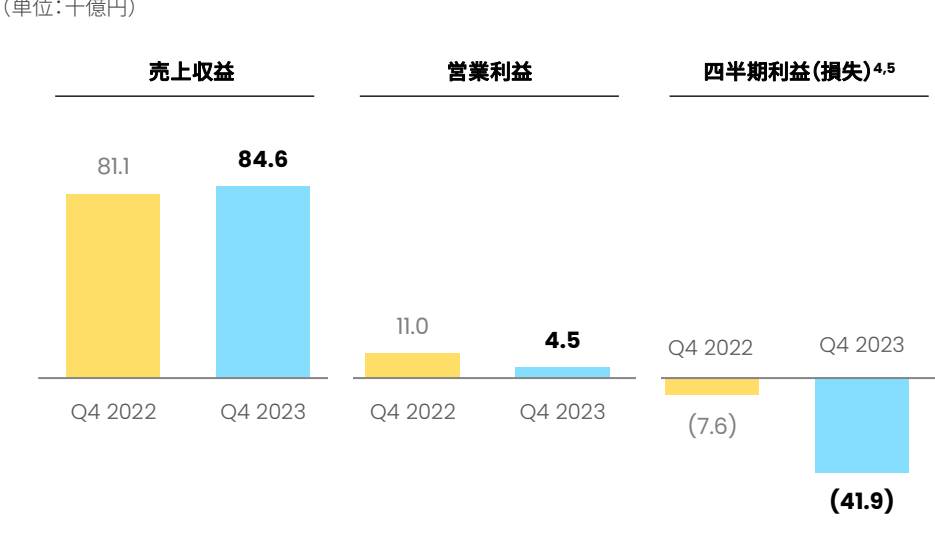
- 当社業績予想を下回った。営業利益が予想を下回ったことに加え、米ドル建ての現金預金等に係る為替差損93億円が発生したこと、及び持分法適用会社として計上されているAGBOへの投資に係る減損損失444億円が主な要因

(単位: 百万円、但し1株当たりの数値は除く)

(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	2023年 第4四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥81,095	¥87,921 ~ ¥96,158	¥84,577	4%
PCオンライン <sup>6</sup>	54,152	61,370 ~ 66,582	59,804	10%
モバイル	26,943	26,551 ~ 29,576	24,773	(8%)
営業利益	10,968	11,364 ~ 17,819	4,546	(59%)
四半期利益(損失) <sup>4,5</sup>	(7,591)	8,857 ~ 13,878	(41,887)	na
1株当たり四半期利益(損失) <sup>5</sup>	(8.79)	10.44 ~ 16.36	(49.47)	
為替レート				
100韓国ウォン／日本円	10.42	11.09 11.09	11.22	8%
中国元／日本円	19.95	20.69 20.69	20.59	3%
米ドル／日本円	141.59	149.60 149.60	147.89	4%

(単位: 十億円)



1 中国における『メイプルストーリーM』の正式名称です。

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

4 四半期利益(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、「四半期損失」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 PCに係る売上収益はPCオンライン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 売上構成

## 2023年度第4四半期業績

(単位:百万円)

	2023年第4四半期			前年同期比変化率(%)	
	2022年 第4四半期	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>4</sup>	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>4</sup>
地域別 <sup>1</sup>					
韓国	¥50,951	¥52,462	¥48,734	3%	(4%)
中国	17,692	15,133	14,420	(14%)	(18%)
日本	2,788	2,879	2,770	3%	(1%)
北米及び欧州	4,588	8,162	7,702	78%	68%
その他の地域 <sup>2</sup>	5,076	5,941	5,540	17%	9%
売上収益合計	81,095	84,577	79,166	4%	(2%)
プラットフォーム別					
PCオンライン <sup>3</sup>	54,152	59,804	56,087	10%	4%
モバイル	26,943	24,773	23,079	(8%)	(14%)
売上収益合計	81,095	84,577	79,166	4%	(2%)
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	10.42	11.22	10.42	8%	
中国元／日本円	19.95	20.59	19.95	3%	
米ドル／日本円	141.59	147.89	141.59	4%	

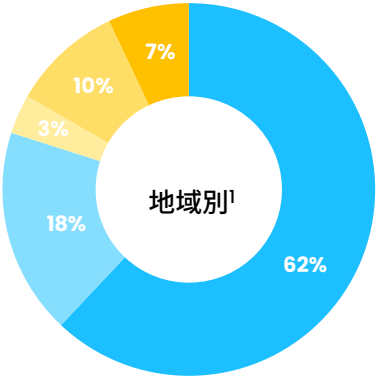
1 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

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。

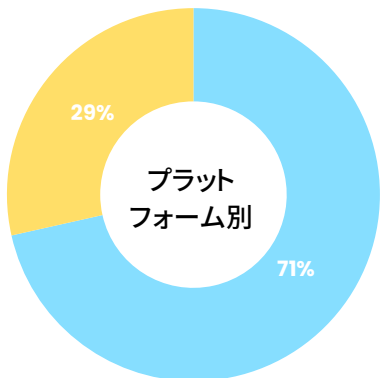
3 PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

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

## 2023年度第4四半期 売上構成比率



- 地域別<sup>1</sup>
- 韓国 62%
  - 中国 18%
  - 日本 3%
  - 北米及び欧州 10%
  - その他の地域<sup>2</sup> 7%



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



# 2023年度第4四半期 韓国 / 中国ハイライト

## 韓国

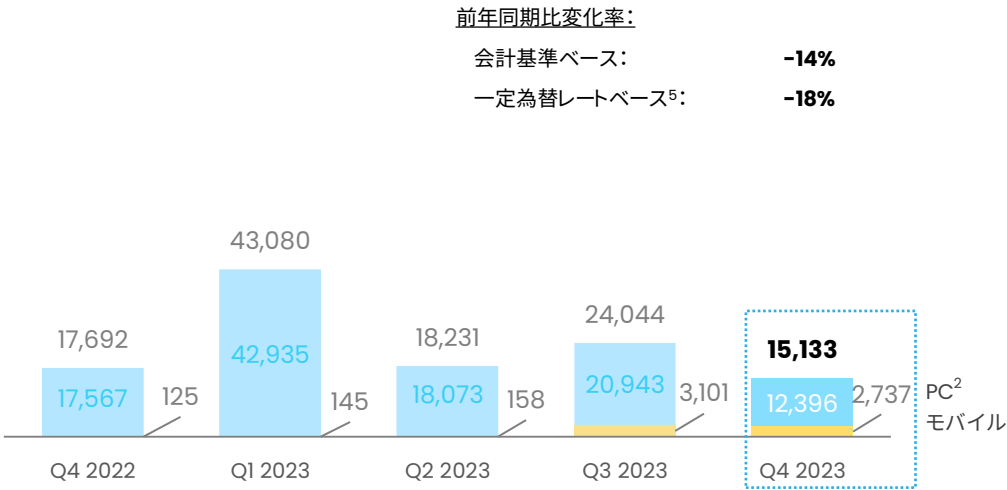
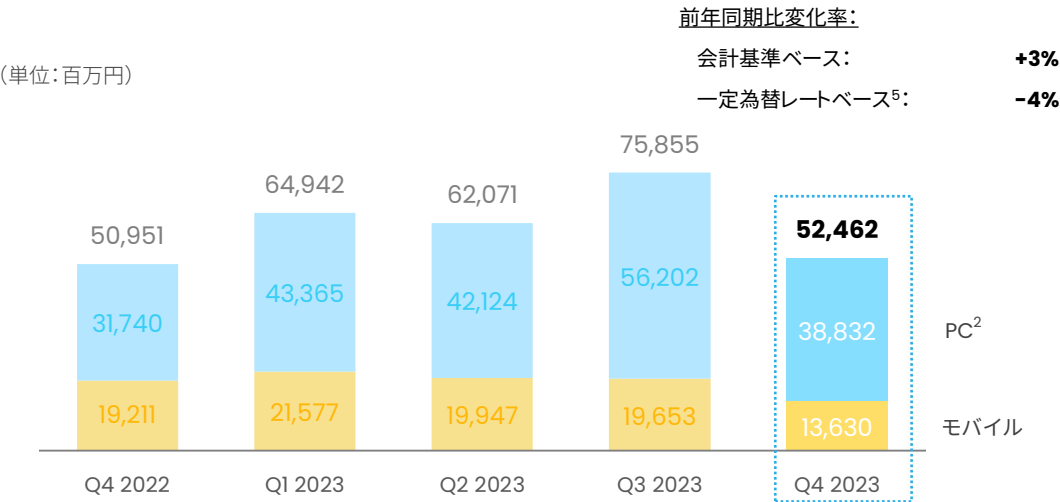
業績予想を下回った。『メイプルストーリー』及び『FC ONLINE<sup>1</sup>』が予想を下回ったことが主な要因

- PC<sup>2</sup>売上収益は前年同期比22%増加
  - 『メイプルストーリー』: 前年同期比54% 成長。外注先が制作したプロモーションビデオが物議を醸したことで、プレイヤーセンチメントが悪化した。プレイヤーの懸念に対応しつつ、マーケティングの中断や課金施策の抑制を行ったため、売上収益は想定を下回った
  - 『FC ONLINE<sup>1</sup>』: 業績予想を下回った。第4四半期に実施したコンテンツアップデートに対して想定していたほどプレイヤーの反響が良くなかったことが要因。ワールドカップが開催された昨年の第4四半期との比較により前年同期比で減少
- モバイル売上収益は前年同期比で29%減少、前四半期比で31%減少
  - 『FC MOBILE<sup>3</sup>』及び『ブルーアーカイブ』の継続的な成長及び『Wars of Prasia』の増収寄与を『HIT2』及び『アラド戦記モバイル』の減収が上回った

## 中国

業績予想を下回り、前年同期比で減少。『アラド戦記』が主な要因

- 『アラド戦記』:
  - 前年同期比で減少し、業績予想を下回った
  - 12月下旬までは当社の想定通りに推移したが、ゲーム内経済のバランスが予期せず悪化し、業績予想を下回った
  - 前年同期比で、MAU、課金ユーザー数及びARPPUが減少。MAUは課金ユーザー数及びARPPUと比較して小幅な減少に留まった
  - 前四半期比で、MAU、課金ユーザー数及びARPPUが季節性により減少
- 『MapleStory: The Legends of Maple<sup>4</sup>』: 前四半期比で減少



1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(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います。

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4四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域<sup>1</sup> ハイライト

## 日本

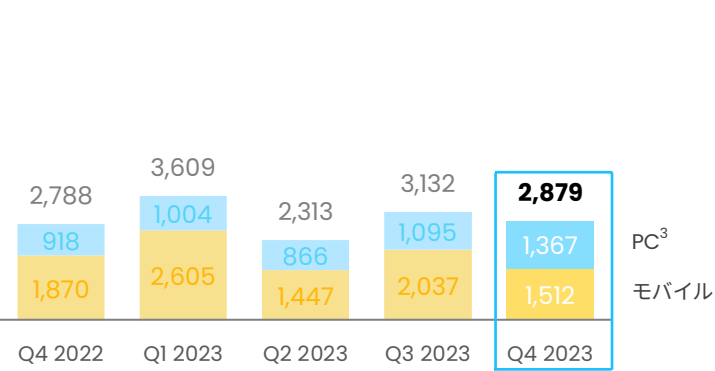
業績予想レンジ内で着地

- 『メイプルストーリー』及び『ブルーアーカイブ』の成長及び『ディヴ・ザ・ダイバー』の増収寄与をローンチ後一定期間が経過したモバイルタイトルの減収が相殺

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース:	+3%
一定為替レートベース <sup>2</sup> :	-1%



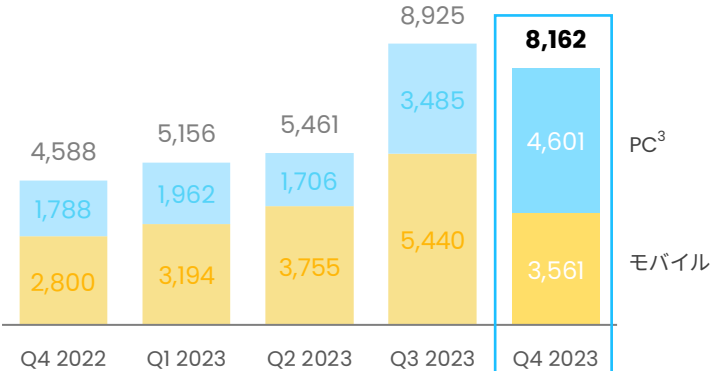
## 北米及び欧州

業績予想を下回った。『THE FINALS』の課金額の一部を繰り延べたことが主な要因

- 『THE FINALS』の課金額は当社の想定を大きく上回ったが、収益の一部を繰り延べた
- 『THE FINALS』及び『ディヴ・ザ・ダイバー』が増収寄与
- 『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』が前年同期比で成長

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 <sup>2</sup> :	+68%



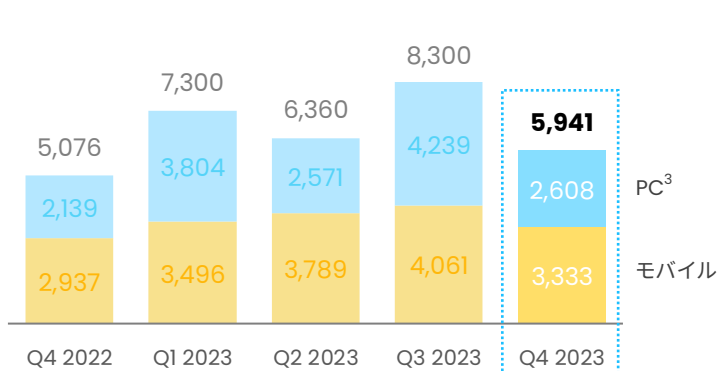
## その他の地域<sup>1</sup>

業績予想レンジ内で着地

- 『HIT2』の増収寄与及び『ブルーアーカイブ』の成長を『メイプルストーリー』やその他のモバイルタイトルの減少が一部相殺

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 <sup>2</sup> :	+9%



<sup>1</sup> 「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。

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 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 業績

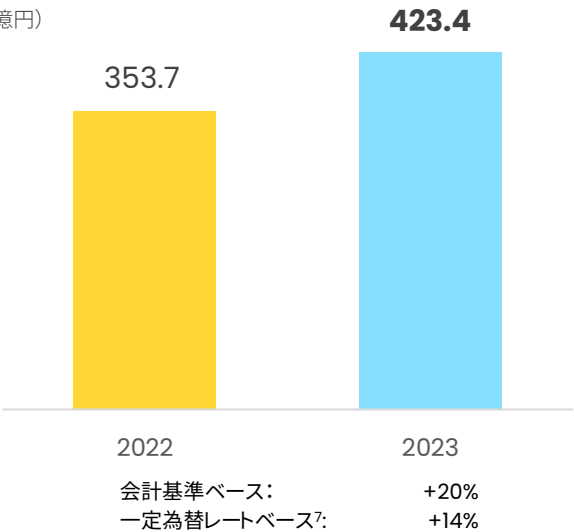
# 2023年度業績

過去最高の通期売上収益及び通期営業利益。主要フランチャイズの強力な成長及び新作ゲームローンチの成功が牽引

## 売上収益

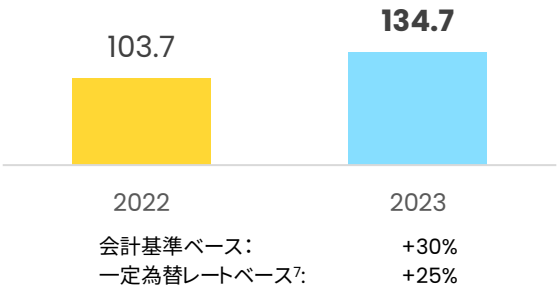
- PC<sup>1</sup> 売上収益は前期比で25%成長
  - 『メイプルストーリー』は20年目に過去最高の通期売上収益を達成
  - 『FC ONLINE<sup>2</sup>』は5年連続で過去最高の通期売上収益を更新
  - 中国『アラド戦記』は堅調な成長を達成
- モバイル売上収益は前期比で9%成長。『FC MOBILE<sup>3</sup>』や『ブルーアーカイブ』が大幅に成長
- 『Wars of Prasia』、『デイヴ・ザ・ダイバー』中国における『MapleStory: The Legends of Maple<sup>4</sup>』及び『THE FINALS』が大きく貢献

(単位:十億円)



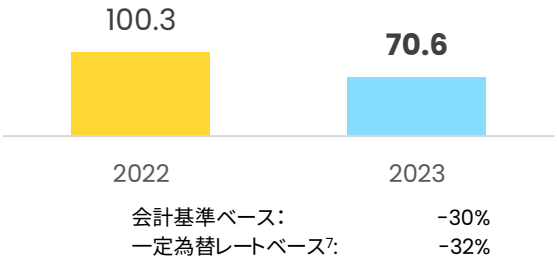
## 営業利益

- 売上収益の増加により、前期比で増加
- 営業利益率は、売上収益の力強い成長により、昨年の29%から32%に増加。
- 人件費<sup>5</sup>が前期比で増加。新作及び既存ライブタイトルにおける新しい人材への投資や、好調な業績に基づくボーナスが主な要因



## 当期利益<sup>6</sup>

- 前期比で減少。主な理由は以下の通り。
  - 為替差益の減少。2023年に104億円の為替差益を認識した一方、2022年には417億円の為替差益を認識
  - AGBOへの投資に係る減損損失444億円を認識
  - 税金費用の増加。2023年に548億円の税金費用を計上した一方、2022年には405億円の税金費用を計上



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 中国における『メイプルストーリーM』の正式名称です。

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 当期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する当期利益のことです。

7 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。

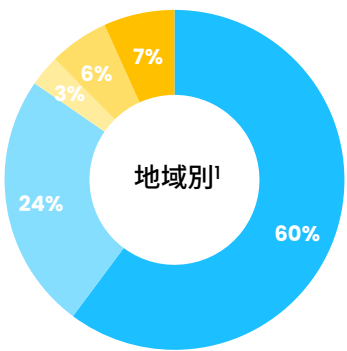


# 2023年度業績

(単位:百万円)

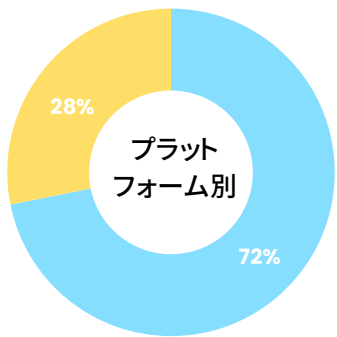
	2022年	2023年		前期比変化率(%)	
		会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>5</sup>	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>5</sup>
地域別 <sup>1</sup>					
韓国	¥212,900	¥255,330	¥241,170	20%	13%
中国	86,391	100,488	97,406	16%	13%
日本	10,523	11,933	11,519	13%	9%
北米及び欧州	20,051	27,704	26,039	38%	30%
その他の地域 <sup>2</sup>	23,849	27,901	26,358	17%	11%
売上収益合計	353,714	423,356	402,492	20%	14%
プラットフォーム別					
PCオンライン <sup>3</sup>	243,912	304,178	289,919	25%	19%
モバイル	109,802	119,178	112,573	9%	3%
売上収益合計	353,714	423,356	402,492	20%	14%
営業利益	103,696	134,745	129,293	30%	25%
当期利益 <sup>4</sup>	100,339	70,609	68,143	(30%)	(32%)
1株当たり当期利益	114.74	82.89			

## 2023年度売上構成比率



### 地域別<sup>1</sup>

- 韓国 60%
- 中国 24%
- 日本 3%
- 北米及び欧州 6%
- その他の地域<sup>2</sup> 7%



### プラットフォーム

- PCオンライン<sup>3</sup> 72%
- モバイル 28%

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

2 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

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

4 当期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する当期利益のことです。

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

# 2024年度第1四半期 業績見通し

# 2024年度第1四半期業績見通し

主要フランチャイズの売上収益の減少により前年同期比で減収を予想

## 売上収益

- 一定為替レートベース<sup>1</sup>で前年同期比27%から19%の減収を予想
- 中国『アラド戦記』、『FC ONLINE<sup>2</sup>』、韓国『メイプルストーリー』が前年同期比で減収となることを予想
- 前年同期比で減収となるが、過去2番目に高い第1四半期売上収益を予想

## 営業利益

- 売上収益の減少により、前年同期比で減少することを予想
- 人件費<sup>3</sup>及びクラウドサービス費や外注費の増加及び一過性の損失を予想

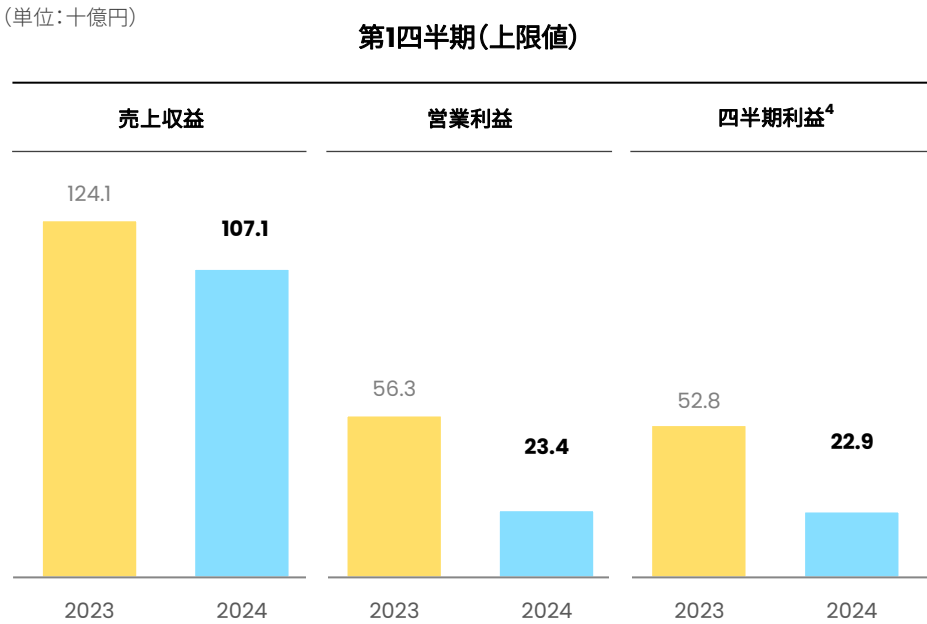
## 四半期利益<sup>4</sup>

- 営業利益の減少により、前年同期比で減少を予想
- 2023年度第1四半期は、主に米ドル建ての現金預金等に係る為替差益56億円及び有価証券評価益29億円を計上

	2023年 第1四半期 実績	2024年 第1四半期 業績見通し	前年同期比		
売上収益	¥124,087	¥97,122 ~ ¥107,112	(22%)	~	(14%)
PCオンライン <sup>5</sup>	93,070	71,956 ~ 79,146	(23%)	~	(15%)
モバイル	31,017	25,166 ~ 27,966	(19%)	~	(10%)
営業利益	56,275	15,158 ~ 23,360	(73%)	~	(58%)
四半期利益 <sup>4</sup>	52,791	16,354 ~ 22,919	(69%)	~	(57%)
1株当たり四半期利益	61.63	19.47 ~ 27.29			
想定為替レート					
100韓国ウォン／日本円	10.41	11.06	11.06	6%	
中国元／日本円	19.34	20.49	20.49	6%	
米ドル／日本円	132.34	147.06	147.06	11%	

為替感応度<sup>6</sup>：日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2024年度第1四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  
6.9 億円  
1.9 億円



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

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

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

4 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

5 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。

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

# 2024年度第1四半期 韓国 / 中国業績見通し

## 韓国

『FC ONLINE<sup>1</sup>』、『メイプルストーリー』及びモバイルタイトルの減収により、売上収益が前年同期比で減少することを予想

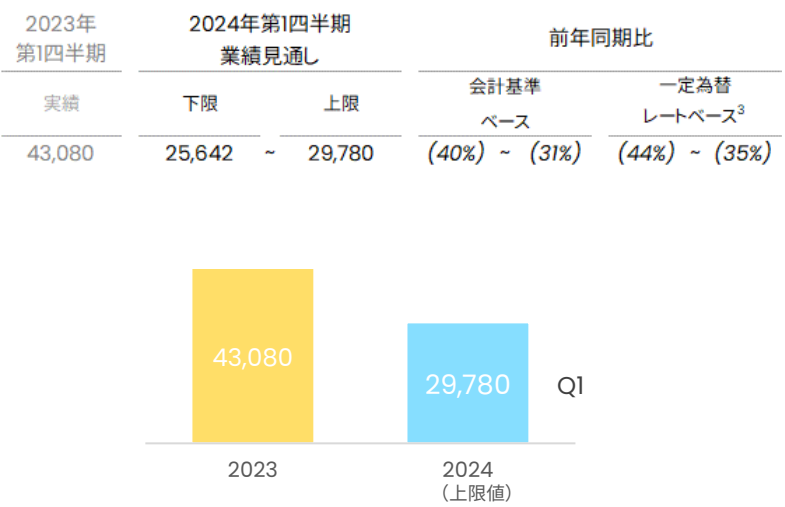
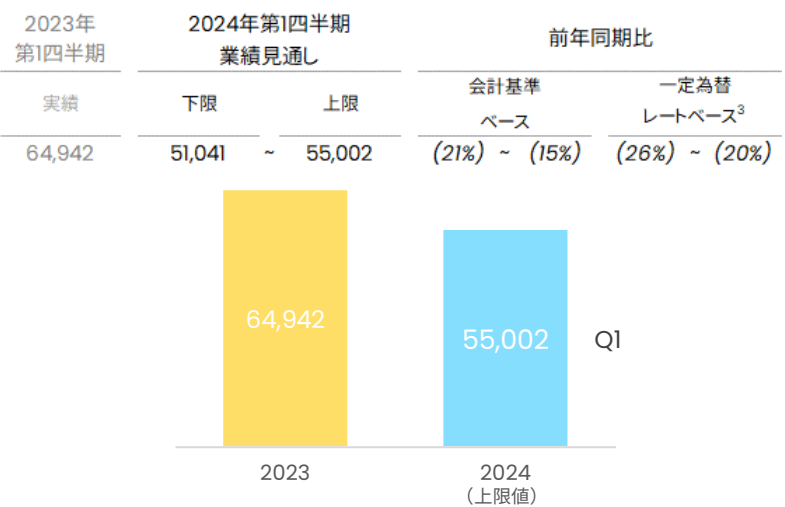
- PC<sup>2</sup>: 前年同期比で減収を予想
  - 『FC ONLINE<sup>1</sup>』は、ワールドカップ後の好調なモメンタムが継続しかつ加速した2023年第1四半期との比較で減少することを見込むが、第1四半期の売上収益としては、過去2番目に高い売上収益を達成することを予想
  - 『メイプルストーリー』は、特定の主要な確率型アイテムの販売を終了し、現金の代わりにゲーム内通貨を使うことで、同じゲーム体験を得られるビジネスモデルに移行。これにより、短期的な収益へのマイナス影響が見込まれるため、減収を見込む
- モバイル: 『FC ONLINE M<sup>1</sup>』及び『HIT2』の減収により前年同期比で減収を予想

## 中国

『アラド戦記』の減収により、売上収益が前年同期比で減少することを予想

- 『アラド戦記』
  - 12月下旬にゲーム内経済バランスが悪化したことが、第1四半期にも影響し、1月11日に実施した旧正月アップデートにおけるパッケージ販売は期待通りには推移せず
  - 2024年は、新規コンテンツの量を2023年対比で倍増させ、さらにコンテンツ投入スピードも上げていく。具体的には、既存キャラクターのリニューアルや新規キャラクターの追加、装備など既存アイテムの刷新、人気IPとのコラボレーション、レイドを含むハイエンドコンテンツの投入などを通して、プレイヤーエンゲージメントの向上とゲーム内経済の改善を行う
- 『MapleStory: The Legends of Maple<sup>4</sup>』
  - 好調なモメンタムを維持し、引き続き増収寄与することを見込む

(単位: 百万円)



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 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計算しています。

4 中国における『メイプルストーリーM』の正式名称です。



# 2024年度第1四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域<sup>1</sup> 業績見通し

## 日本

前年同期比でわずかに減収となることを予想

- 『メイプルストーリー』の前年同期比での成長を見込む
- 『ブルーアーカイブ』及び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

## 北米及び欧州

前年同期比で大幅な増収を予想

- 『THE FINALS』の安定的な増収寄与を見込む
- 『メイプルストーリー』の前年同期比での増収を見込む

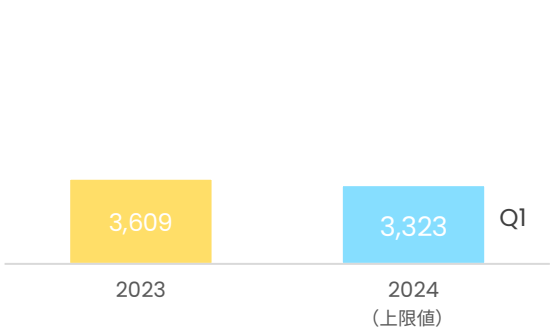
## その他の地域<sup>1</sup>

前年同期比で増収を予想

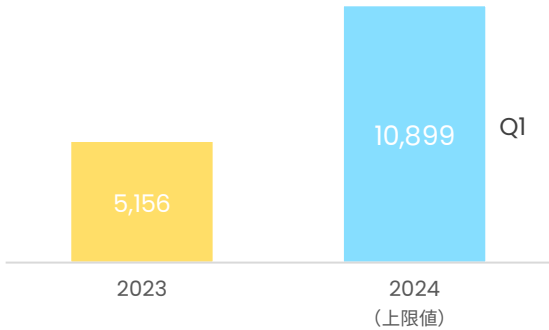
- 『HIT2』及び『THE FINALS』の貢献を見込む

(単位:百万円)

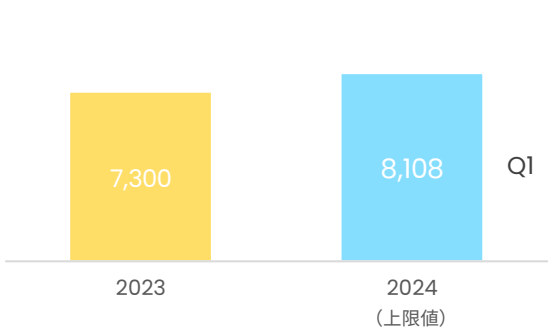
2023年 第1四半期	2024年第1四半期 業績見通し		前年同期比	
実績	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>2</sup>
3,609	2,976	~ 3,323	(18%) ~ (8%)	(20%) ~ (11%)



2023年 第1四半期	2024年第1四半期 業績見通し		前年同期比	
実績	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>2</sup>
5,156	9,985	~ 10,899	94% ~ 111%	77% ~ 93%



2023年 第1四半期	2024年第1四半期 業績見通し		前年同期比	
実績	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>2</sup>
7,300	7,478	~ 8,108	2% ~ 11%	(4%) ~ 4%



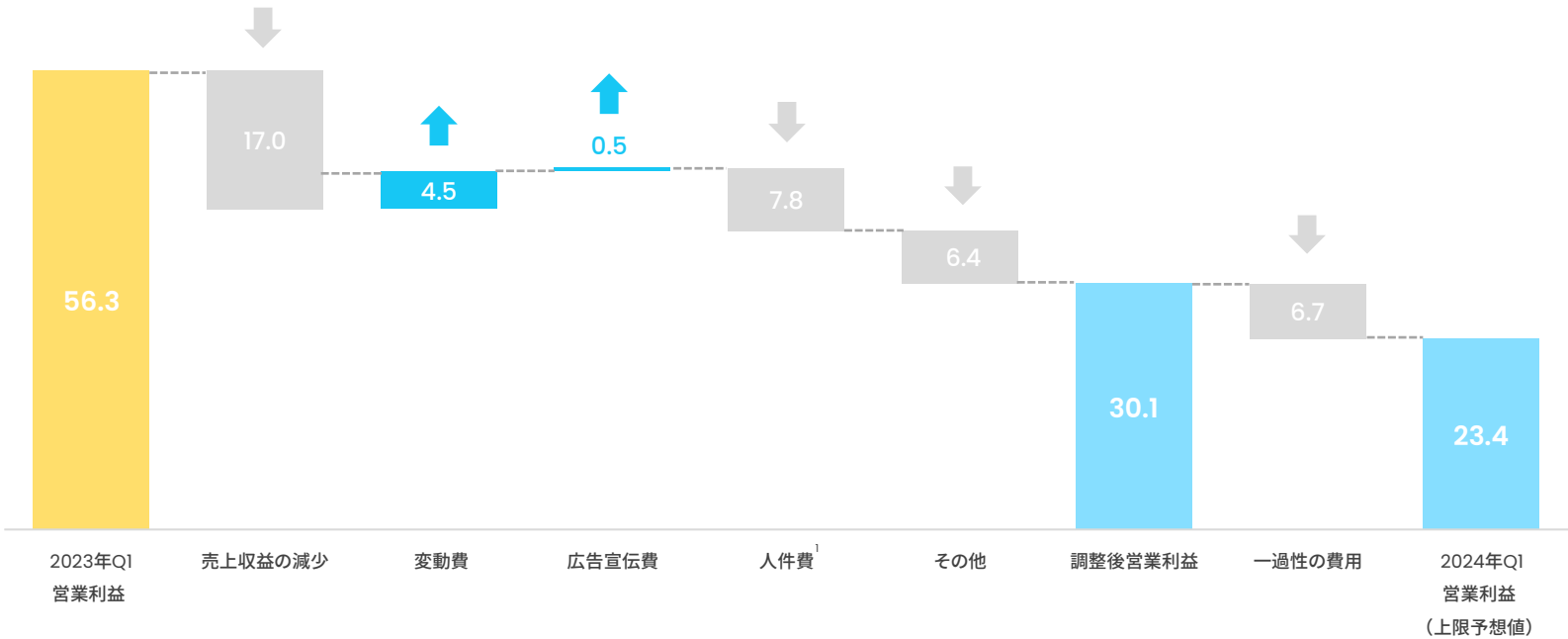
<sup>1</sup> 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

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

# 2024年度第1四半期 営業利益及び費用見通し

(単位:十億円)

## 営業利益(上限値)の前年同期比較



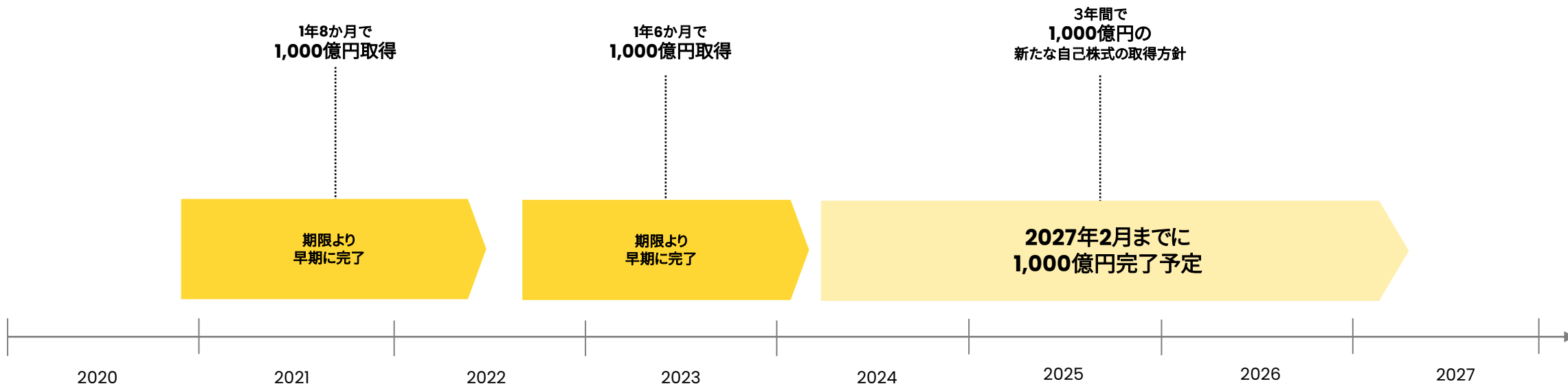
- ↓ 売上収益の減少
- ↑ 変動費の減少
- ↑ 広告宣伝費のわずかな減少
- ↓ 主に新作開発のための従業員数増加による人件費<sup>1</sup>の増加
- ↓ 以下を含むその他費用の増加
  - ・ クラウドサービス費の増加
  - ・ 外注費の増加
- ↓ 複数のグループ会社の再編に伴う一過性の費用

<sup>1</sup> 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は、計画よりも早い1年半で完了済み
- 3年間で1,000億円を上限とする自己株式の取得に係る方針を取締役会において新たに決議
- 自己株式の取得は、2027年2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



# 2024年度主要タイトルアップデートスケジュール

タイトル	2024年第1四半期	2024年第2四半期
中国『アラド戦記』	<ul style="list-style-type: none"><li>・旧正月アップデート (1月11日)</li><li>・キャラクターリニューアル (2月、3月)</li><li>・既存アイテムリニューアル (3月)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・労働節アップデート (4月)</li><li>・人気IPとのコラボレーション(4月)</li><li>・アニバーサリーアップデート (6月)</li></ul>
韓国『メイプルストーリー』	<ul style="list-style-type: none"><li>・6次転職 - マスタリーコア (1月18日)</li><li>・エピックダンジョン: ハイマウンテン (2月22日)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・21周年記念アップデート (4月)</li></ul>
『FC ONLINE』	<ul style="list-style-type: none"><li>・TOTY - 年間最優秀チーム (1月20日)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・TOTS - シーズン最優秀チーム (TBD)</li></ul>
『THE FINALS』	<ul style="list-style-type: none"><li>・シーズン2<sup>1</sup>リリース (3月)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・TBU</li></ul>

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

\* 2024年の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<sup>1</sup>

PCオンライン モバイル コンソール

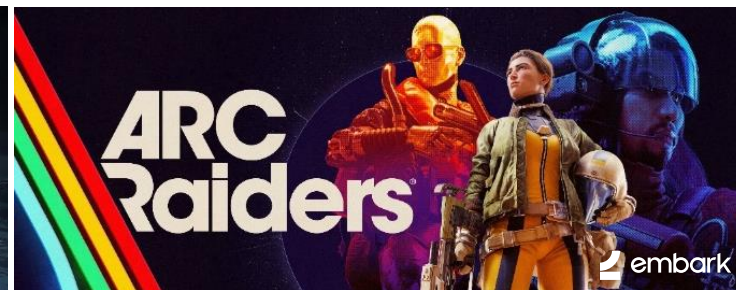
韓国 中国 日本 北米およびその他の地域



『アラド戦記モバイル<sup>2</sup>』



『The First Descendant』



『ARC Raiders』



『マビノギモバイル<sup>2</sup>』



『Wakerunners』



『The First Berserker: Khazan<sup>2,6</sup>』



『MapleStory N<sup>2,4</sup>』



『HIT The World』



『MapleStory Worlds<sup>2,3</sup>』



『NAKWON: LAST PARADISE』



『OVERKILL<sup>2,5,7</sup>』



<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> オリジナルのIPをベースとしたゲーム。

<sup>3</sup> 『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。

<sup>4</sup> 『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。

<sup>5</sup> 仮のタイトルです。

<sup>6</sup> 『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。

<sup>7</sup> 『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。

<sup>8</sup> 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

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	2023年 第4四半期	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	¥52,462	3%
中国	29,761	19,238	19,700	17,692	43,080	18,231	24,044	15,133	(14%)
日本	2,794	2,149	2,792	2,788	3,609	2,313	3,132	2,879	3%
北米及び欧州	4,699	5,738	5,026	4,588	5,156	5,461	8,925	8,162	78%
その他の地域 <sup>1</sup>	5,900	5,749	7,124	5,076	7,300	6,360	8,300	5,941	17%
(プラットフォーム別)									
PC <sup>2</sup>	67,730	55,578	66,452	54,152	93,070	65,340	85,964	59,804	10%
モバイル	23,304	28,544	31,011	26,943	31,017	29,096	34,292	24,773	(8%)
売上収益	91,034	84,122	97,463	81,095	124,087	94,436	120,256	84,577	4%
営業利益	38,520	22,684	31,524	10,968	56,275	27,614	46,310	4,546	(59%)
四半期利益(損失) <sup>3,4</sup>	40,261	26,472	41,197	(7,591)	52,791	24,538	35,167	(41,887)	NA
1株当たり四半期利益(損失) <sup>4</sup>	45.35	30.11	47.63	(8.79)	61.63	28.80	41.28	(49.47)	
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	11.22	8%
中国元／日本円	18.30	19.61	20.21	19.95	19.34	19.56	19.97	20.59	3%
米ドル／日本円	116.20	129.57	138.37	141.59	132.34	137.37	144.62	147.89	4%
主要PC及びコンソールユーザー指標									
MAU(百万)	13.4	13.7	14.1	14.3	15.5	14.3	14.1	17.4	22%
課金率	22.5%	22.7%	21.0%	20.6%	22.5%	22.5%	23.7%	18.2%	
ARPPU(会計基準)	12,606	9,108	11,040	8,929	15,074	9,553	11,230	8,104	(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 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<sup>1</sup>

(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	第4四半期
売上原価 <sup>1</sup>	¥21,924	¥24,966	¥28,131	¥30,757	¥34,233	¥32,804	¥35,908	¥34,993
ロイヤリティ <sup>2</sup>	9,013	9,142	11,186	10,679	14,529	11,206	11,378	8,768
人件費 <sup>3</sup>	8,671	10,960	11,451	13,958	13,861	14,857	17,681	19,504
その他 <sup>4</sup>	4,240	4,864	5,494	6,120	5,843	6,741	6,849	6,721
販売費及び一般管理費 <sup>1</sup>	30,475	34,322	36,528	37,972	32,883	34,283	37,720	42,854
人件費	7,423	7,835	8,297	9,501	5,690	7,274	7,690	8,765
支払手数料 <sup>5</sup>	8,480	10,909	11,201	9,507	10,448	9,828	11,625	9,084
研究開発費	5,790	6,637	6,449	7,054	5,944	5,666	6,093	6,916
広告宣伝費	4,856	5,564	6,734	8,563	6,709	7,219	7,669	11,380
減価償却費	1,065	934	996	752	795	907	910	1,696
その他	2,861	2,443	2,851	2,595	3,297	3,389	3,733	5,013
その他の収益 <sup>6</sup>	160	136	122	157	344	583	293	513
その他の費用 <sup>7</sup>	275	2,286	1,402	1,555	1,040	318	611	2,697
内、減損損失	241	2,219	1,389	1,489	1,026	287	353	1,374

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

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

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

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

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

6 「その他の収益」は営業外収益、ポイント消却益、有形固定資産売却益、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	第3四半期	第4四半期
営業利益	¥38,520	¥22,684	¥31,524	¥10,968	¥56,275	¥27,614	¥46,310	¥4,546
金融収益 <sup>1</sup>	23,308	31,844	30,312	5,590	14,075	16,763	13,204	7,108
金融費用 <sup>2</sup>	3,695	4,176	641	30,111	422	322	6,294	11,246
再評価による(損失)又は損失の戻入 <sup>3</sup>	339	(5,334)	487	(848)	2,719	463	(822)	3,893
持分法による投資利益又は(損失) <sup>4</sup>	(1,271)	(1,555)	(5,822)	(1,598)	(744)	(1,691)	461	(1,536)
持分法による投資の減損損失	-	-	-	-	-	-	-	(44,425)
税引前四半期利益又は(損失) <sup>4</sup>	57,201	43,463	55,860	(15,999)	71,903	42,827	52,859	(41,660)
法人所得税費用	17,082	17,280	14,743	(8,570)	18,637	18,372	17,374	462
非支配持分	(142)	(289)	(80)	162	475	(83)	318	(235)
四半期利益(損失) <sup>4,5</sup>	40,261	26,472	41,197	(7,591)	52,791	24,538	35,167	(41,887)

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年及び2023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4四半期 連結累計期間	2023年 第4四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥130,144	¥128,712
投資活動によるキャッシュ・フロー	(10,918)	(188,367)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(105,859)	(78,554)
現金及び現金同等物の増減額	13,367	(138,209)
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	30,762	9,356
現金及び現金同等物の期末残高	409,368	280,515

# 連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2022年 12月31日	2023年 12月31日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥409,368	¥280,515
その他の預金	162,490	316,243
その他	70,171	92,748
流動資産合計	642,029	689,506
非流動資産		
有形固定資産	26,885	28,854
のれん	40,136	43,924
無形資産	9,655	17,847
持分法で会計処理されている投資	83,595	58,120
その他の金融資産(非流動)	162,514	179,199
その他	78,035	80,653
非流動資産合計	400,820	408,597
資産合計	1,042,849	1,098,103

	2022年 12月31日	2023年 12月31日
負債		
流動負債		
未払法人所得税	23,697	17,932
借入金	-	-
その他	59,437	71,442
流動負債合計	83,134	89,374
非流動負債		
借入金	-	-
その他	92,169	102,154
非流動負債合計	92,169	102,154
負債合計	175,303	191,528

資本		
資本金	38,972	47,510
資本剰余金	18,331	26,719
自己株式	(16,464)	(45,046)
その他の資本の構成要素	114,012	159,857
利益剰余金	703,342	707,227
非支配持分	9,353	10,308
資本合計	867,546	906,575
負債及び資本合計	1,042,849	1,098,103

# 報告セグメントの収益及び損益<sup>1)</sup>

(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	第4四半期
日本								
外部収益	¥1,270	¥1,017	¥1,205	¥1,210	¥1,258	¥1,072	¥1,291	¥1,347
セグメント利益又は(損失)	(3,075)	(2,757)	(2,405)	(2,406)	(542)	(1,610)	(1,359)	(1,042)
韓国								
外部収益	85,375	79,085	91,501	75,257	117,877	89,590	114,093	76,222
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	13,946
中国								
外部収益	899	719	836	887	1,081	647	689	771
セグメント利益又は(損失)	506	288	364	398	633	190	217	260
北米								
外部収益	3,077	3,023	3,535	3,450	3,432	2,948	3,851	4,715
セグメント利益又は(損失)	(615)	(1,561)	(1,515)	(2,526)	(1,554)	(2,713)	(1,795)	(2,301)
その他の地域								
外部収益	413	278	386	291	439	179	332	1,522
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)	(4,188)
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	55
合計								
外部収益	91,034	84,122	97,463	81,095	124,087	94,436	120,256	84,577
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	6,730

<sup>1)</sup> 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<sup>1</sup> (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。2023年度有価証券報告書は2024年3月下旬に開示予定。  
なお、株式会社ネクソンの単体財務諸表は日本基準(J-GAAP)にもとづいて作成(当社の連結財務諸表の報告基準は国際会計基準(IFRS))。

# ネクソン日本法人単体財務諸表<sup>1</sup> (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。2023年度有価証券報告書は2024年3月下旬に開示予定。  
なお、株式会社ネクソンの単体財務諸表は日本基準(J-GAAP)にもとづいて作成(当社の連結財務諸表の報告基準は国際会計基準(IFRS))。



# 報告セグメントの従業員数

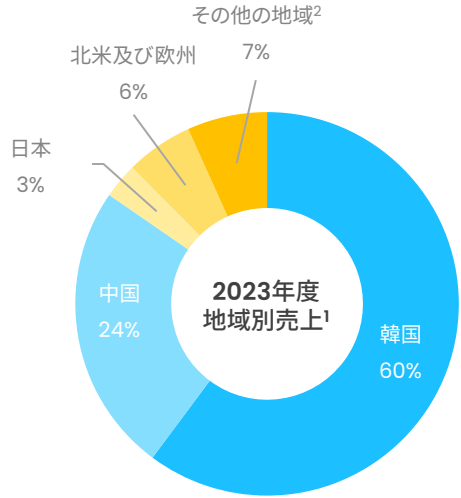
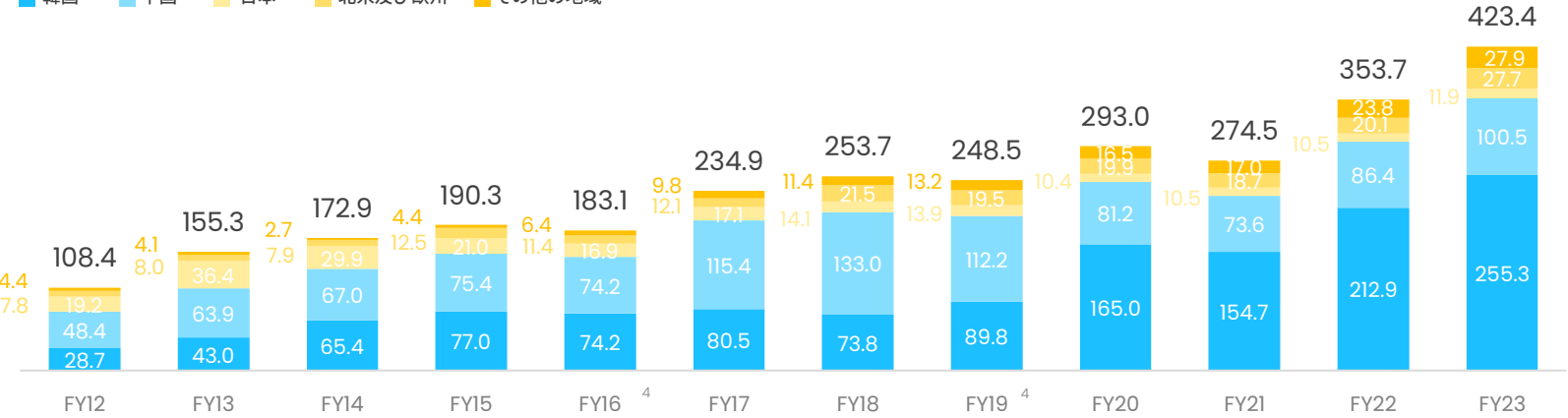
正社員数	2022年 3月 31日	2022年 6月 30日	2022年 9月 30日	2022年 12月 31日	2023年 3月 31日	2023年 6月 30日	2023年 9月 30日	2023年 12月 31日
日本	269	274	271	266	270	268	264	266
韓国	5,555	5,750	5,991	6,044	6,216	6,397	6,570	6,675
中国	202	203	195	194	191	192	190	190
北米	357	383	411	423	435	441	446	440
その他の地域	425	457	497	540	576	624	646	660
合計	6,808	7,067	7,365	7,467	7,688	7,922	8,116	8,231

# 業績推移

(単位:十億円)

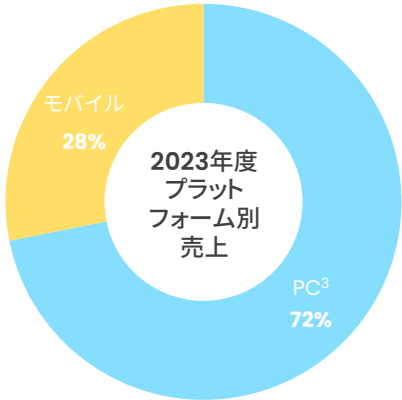
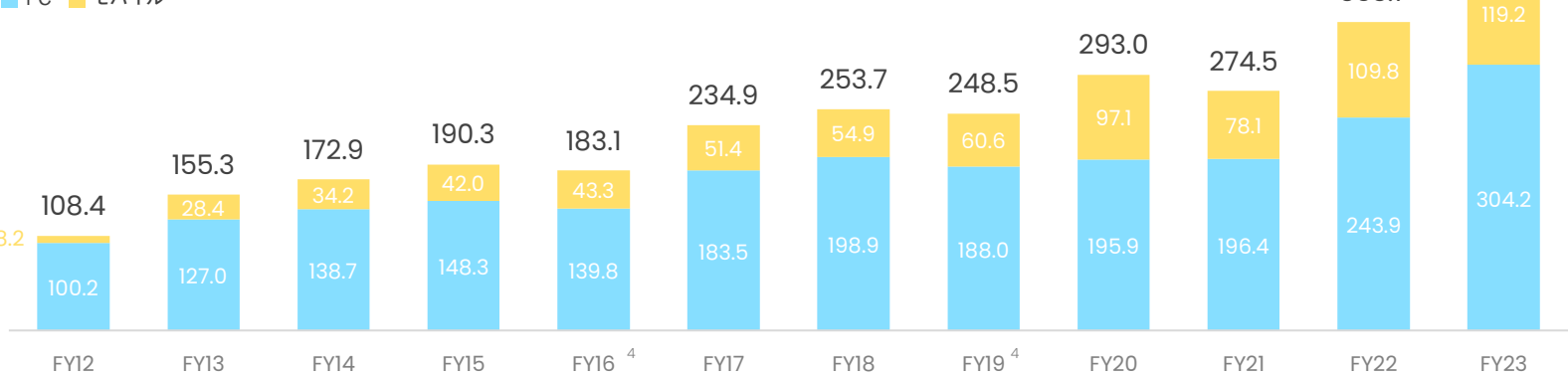
## 地域別売上<sup>1</sup>

■ 韓国 ■ 中国 ■ 日本 ■ 北米及び欧州 ■ その他の地域<sup>2</sup>



## プラットフォーム別売上

■ PC<sup>3</sup> ■ モバイル



<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 「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。

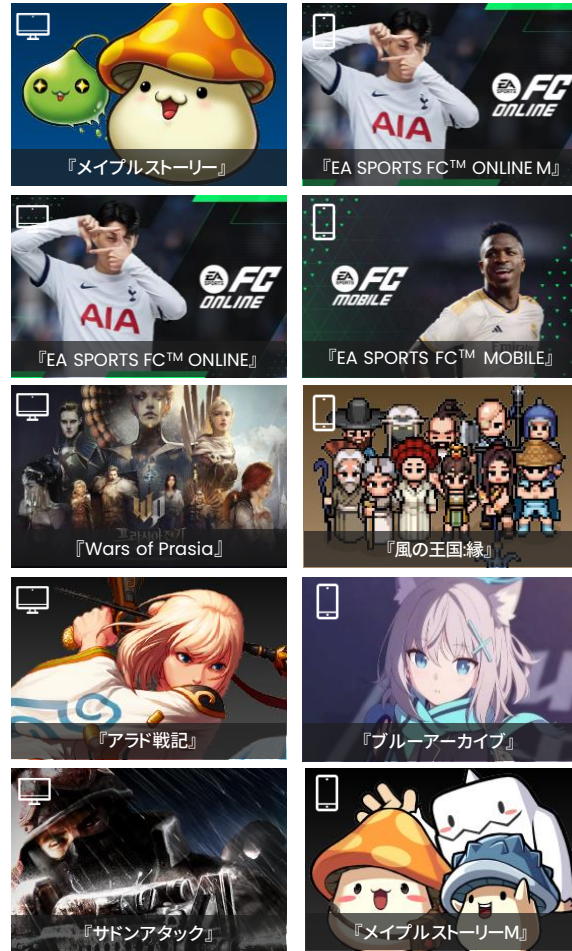
<sup>3</sup> PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

<sup>4</sup> 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<sup>1</sup>

PCオンライン<sup>3</sup> モバイル コンソール

## 韓国



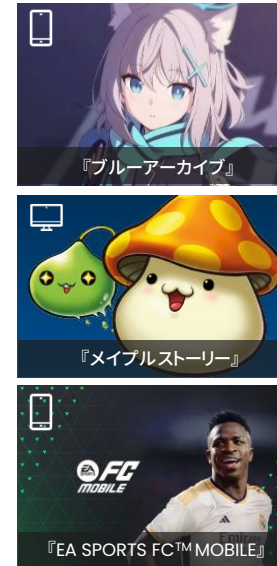
PC<sup>3</sup>

モバイル

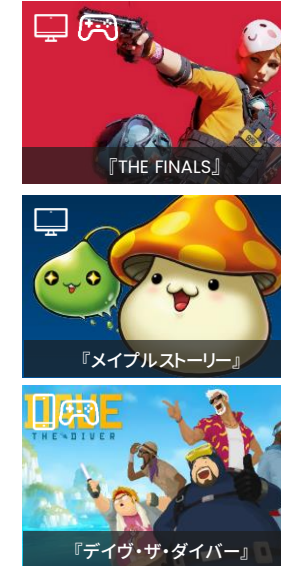
## 中国



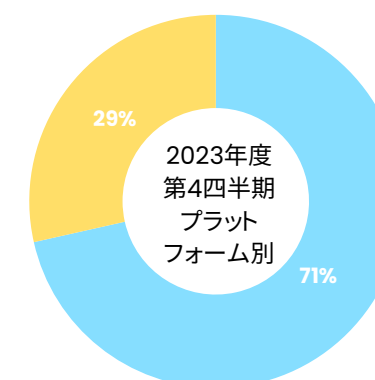
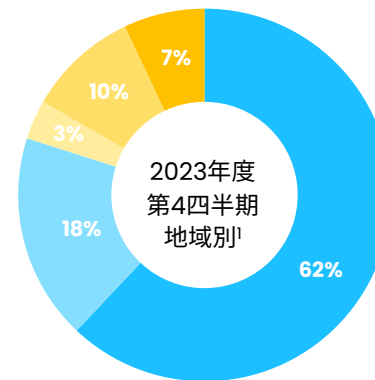
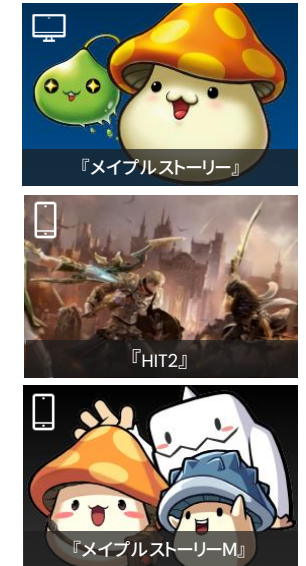
## 日本



## 北米及び欧州



## その他の地域<sup>2</sup>



<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 「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。

<sup>3</sup> 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。

<sup>4</sup> 中国における『メイプルストーリーM』の正式名称です。

<sup>5</sup> 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<sup>1</sup>



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

<sup>1</sup> 2024年2月7日時点における累積興行収入 (出典: BoxOfficeMojo.com)

<sup>2</sup> 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』シリーズ



2003年配信開始



登録ユーザー数は全世界1億9,000万人超。  
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<sup>1</sup>



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

売上収益

韓国『メイプルストーリー』

2003

2023

売上収益

韓国『メイプルストーリーM』

2016

2023

<sup>1</sup> 2024年2月7日時点における累積興行収入  
(出典:BoxOfficeMojo.com)

<sup>2</sup> 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8億ドルを超える



誰でも手軽に、そして直観的にプレイできる、高速アクションが魅力のオンラインFPS

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



## 『風の王国』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



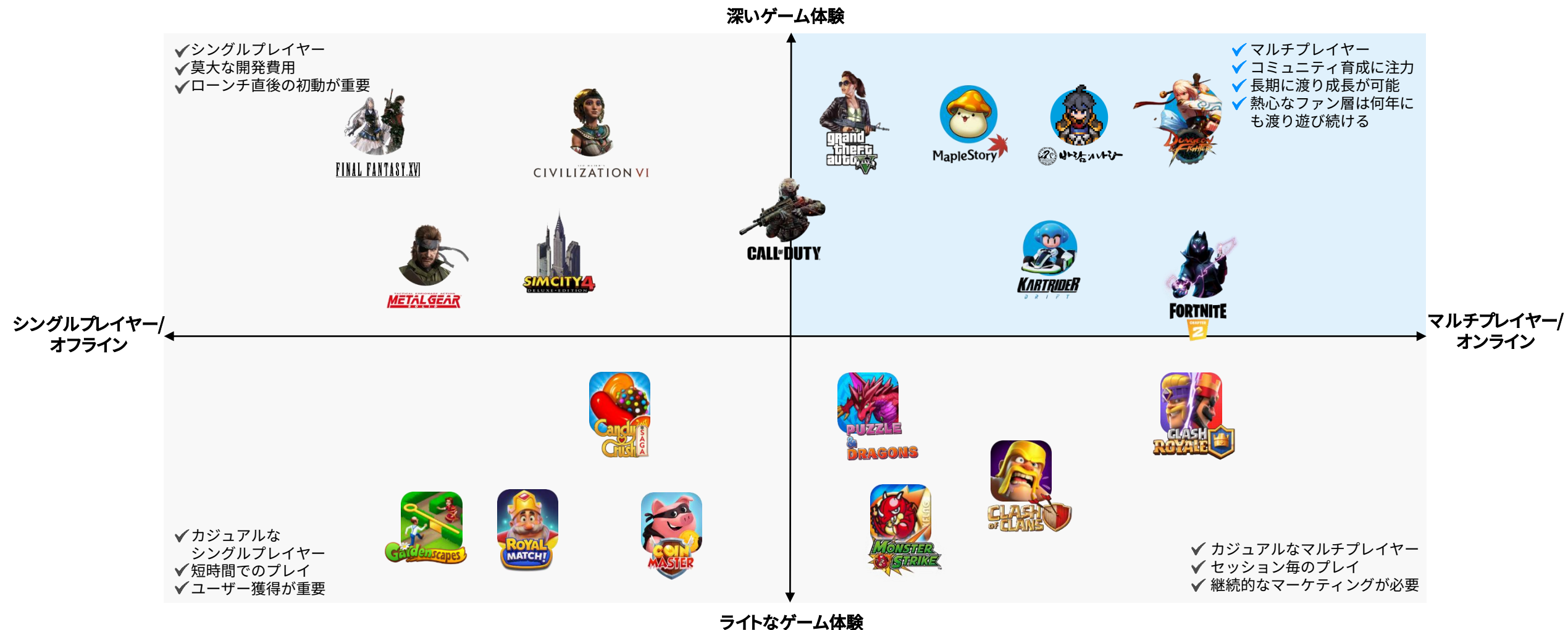
まるで日常生活を体験しているような魅力的なコンテンツと現代音楽、ファッション、料理などが合わさったMMORPG。このジャンルに多い戦闘中心のバトルゲームとは一味違ったユニークな作品

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



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

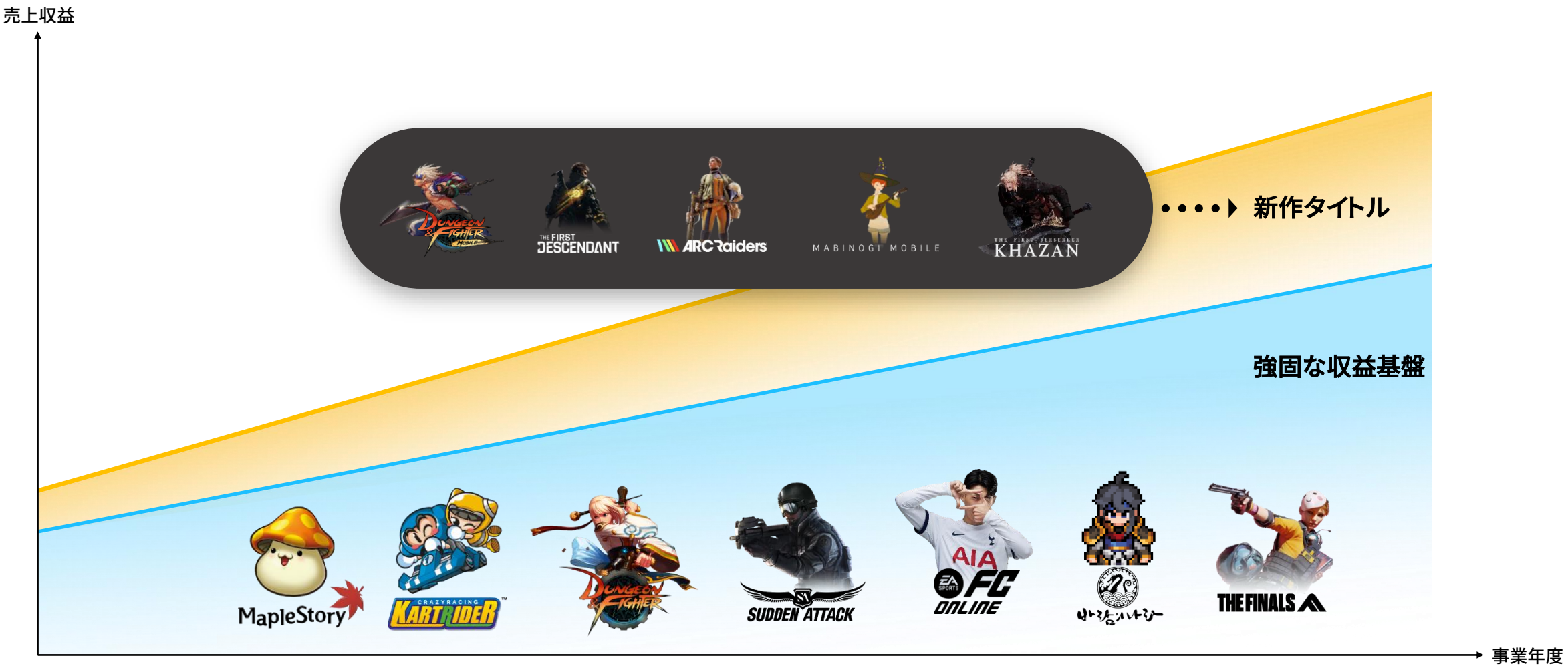


1 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。



# 強固な収益基盤及び豊富なアップサイド

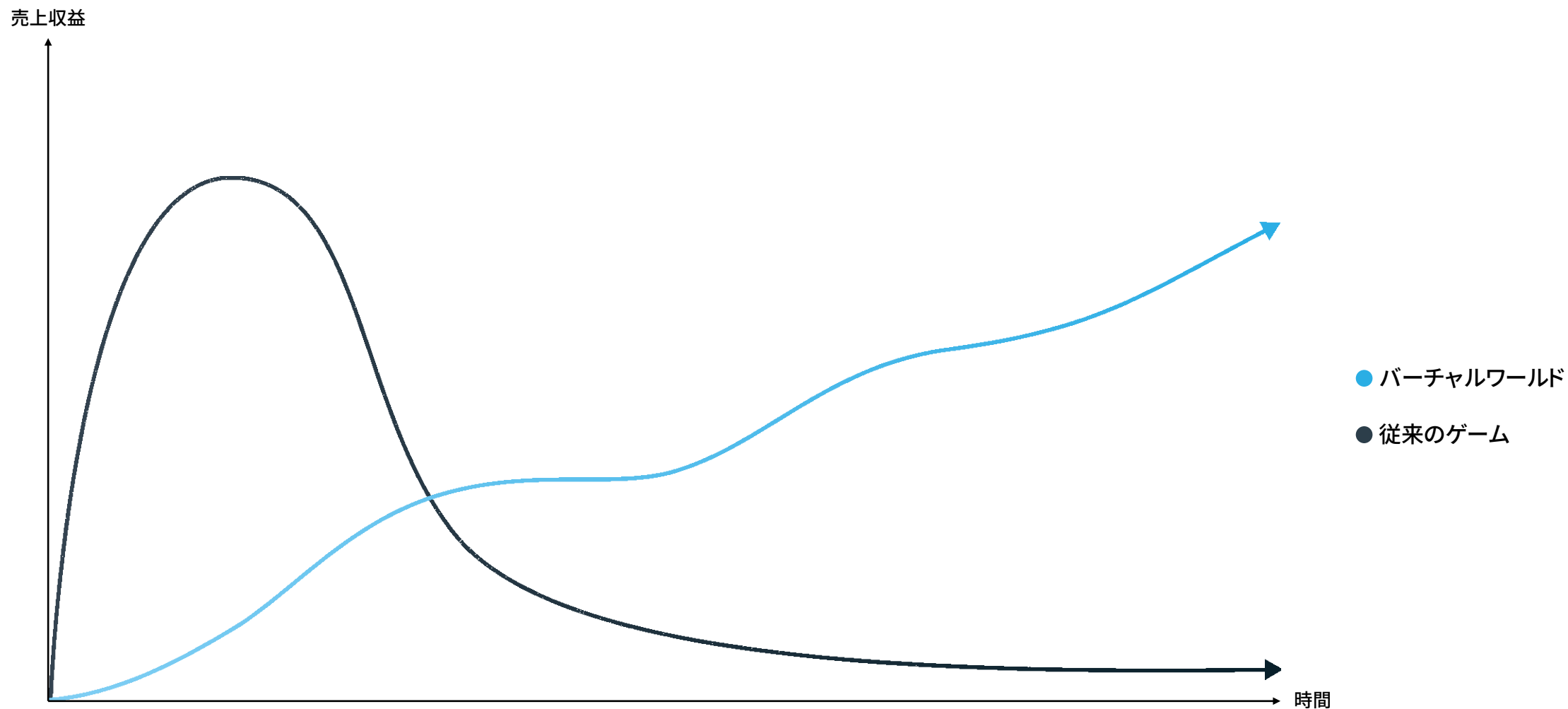
主要タイトルが安定的な収益基盤となり、新作が成長を加速



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、リミティッドβテストとは、クローズドβテストよりも参加ユーザー数やグループ数が更に限定される試用モデルです。
Open Beta Test (OBT)	参加人数を制限せずに一定期間サービスされるゲームの試用版(β版)のことです。通常CBT後に実施されます。
Tier1アップデート	PCオンラインゲームの既存タイトルにおける大型アップデート。通常は、第1四半期、第3四半期など季節的に活況となる時期に実施されます。
Tier2アップデート	PCオンラインゲームの既存タイトルにおける小規模なアップデートのことで、年中実施されます。

# 免責事項

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

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

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

# 免責事項

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

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

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

# 2024年度第1四半期 決算発表スケジュール

2024年度第1四半期決算発表は

## 2024年5月14日（火曜日）

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。



