



決算説明資料 2022年度第1四半期

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

2022年5月12日 株式会社ネクソン



CEOハイライト



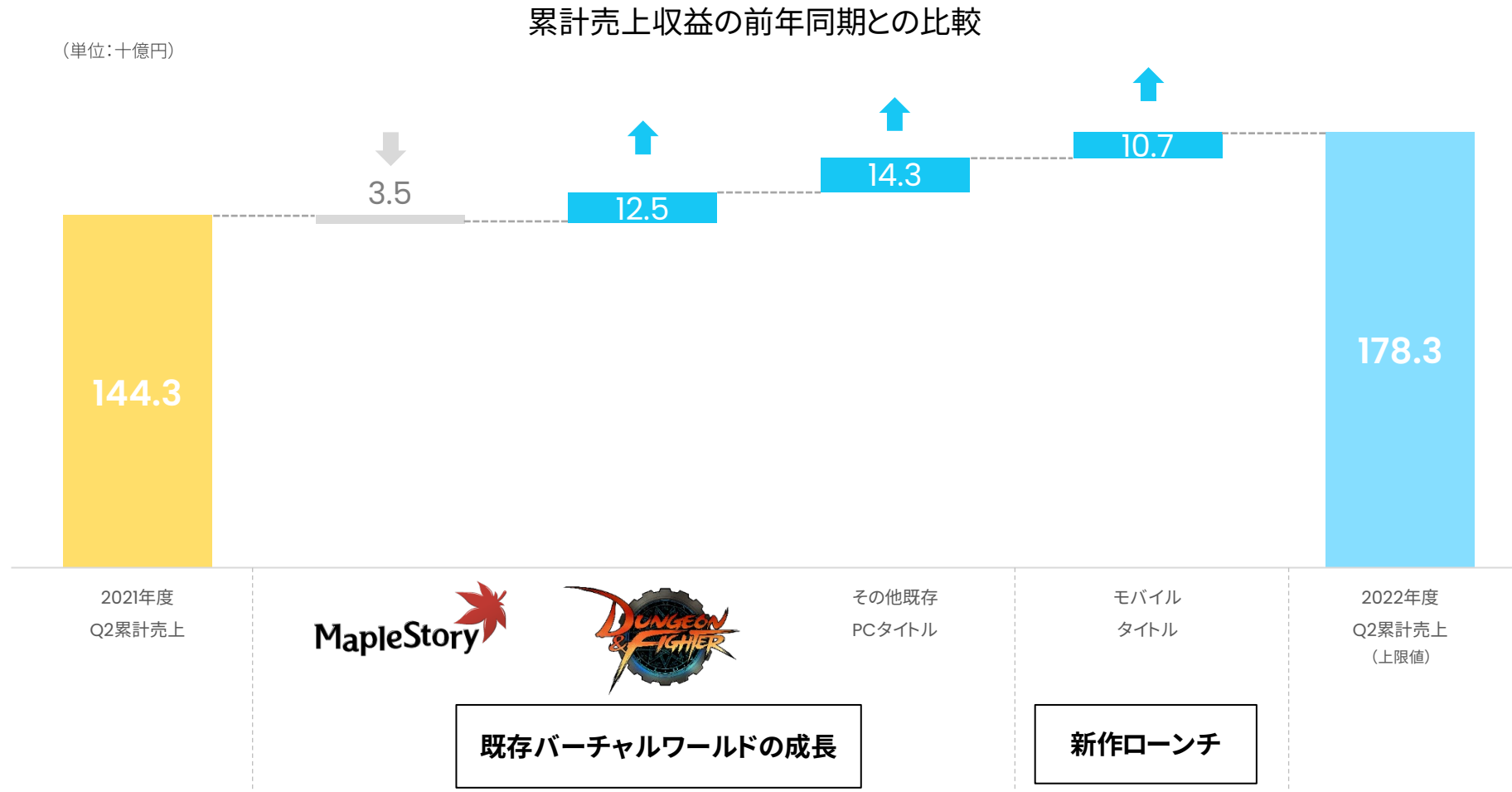
サマリー

飛躍的な成長に向けて順調に進捗

成長ドライバー	項目	摘要
1 既存バーチャルワールドの成長	■ 中国 『アラド戦記』	✓ 第1四半期は、旧正月アップデートの好評により前年同期比で成長。第2四半期では、レベルキャップ解放によりユーザーベースの拡大を計画
	■ 韓国 『メイプルストーリー』	✓ 第1四半期ではユーザーベースが回復。第2四半期以降はアクティブユーザー数及び売上収益が前年同期比で成長することを見込む
2 新作ローンチ	■ 『アラド戦記モバイル』	✓ 3月24日の配信開始以降、非常に好調な業績
	■ 『カートライダー ドリフト』 『ARC Raiders』	✓ 下半期の配信に向けて順調に進捗
	■ 複数のさらなる新作	✓ 『DNF Duel』は6月28日に配信開始予定。下半期以降に複数の新作をローンチできるよう準備中
3 サービス地域及びプラットフォームの拡大	■ 北米及び欧州	✓ 『カートライダー ドリフト』、『ARC Raiders』により欧米事業を拡大
	■ モバイル	✓ 『アラド戦記モバイル』は好調にスタート 『マビノギモバイル』はゲームプレイを仕上げ中
	■ コンソール	✓ 『DNF Duel』、『カートライダー ドリフト』、『ARC Raiders』によりコンソール事業を拡大

売上収益の成長

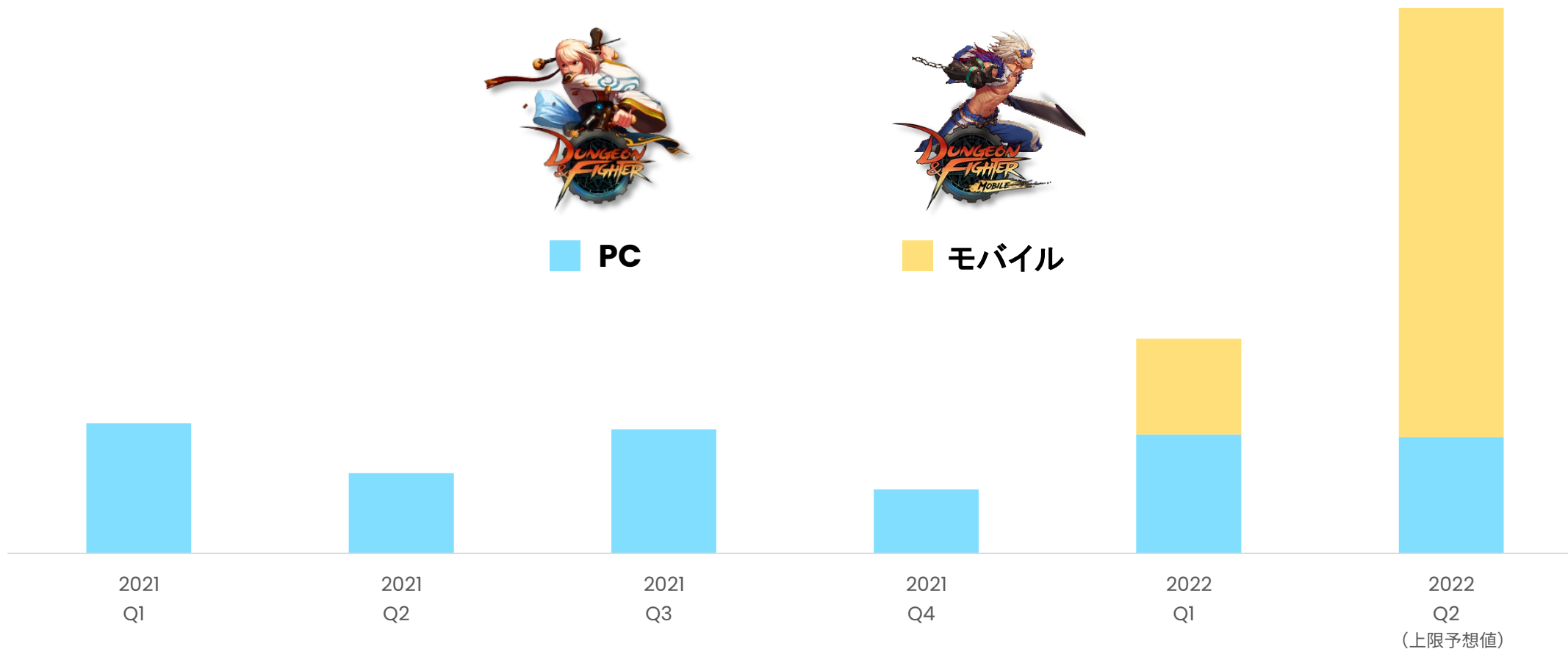
既存バーチャルワールドの成長と、新作ローンチによるモバイル事業の力強い成長



プラットフォーム拡大による『アラド戦記』シリーズの成長

カニバリゼーションは見られず。モバイル版の配信により、シリーズ合計の売上収益が増加

韓国における『アラド戦記』シリーズの売上収益推移

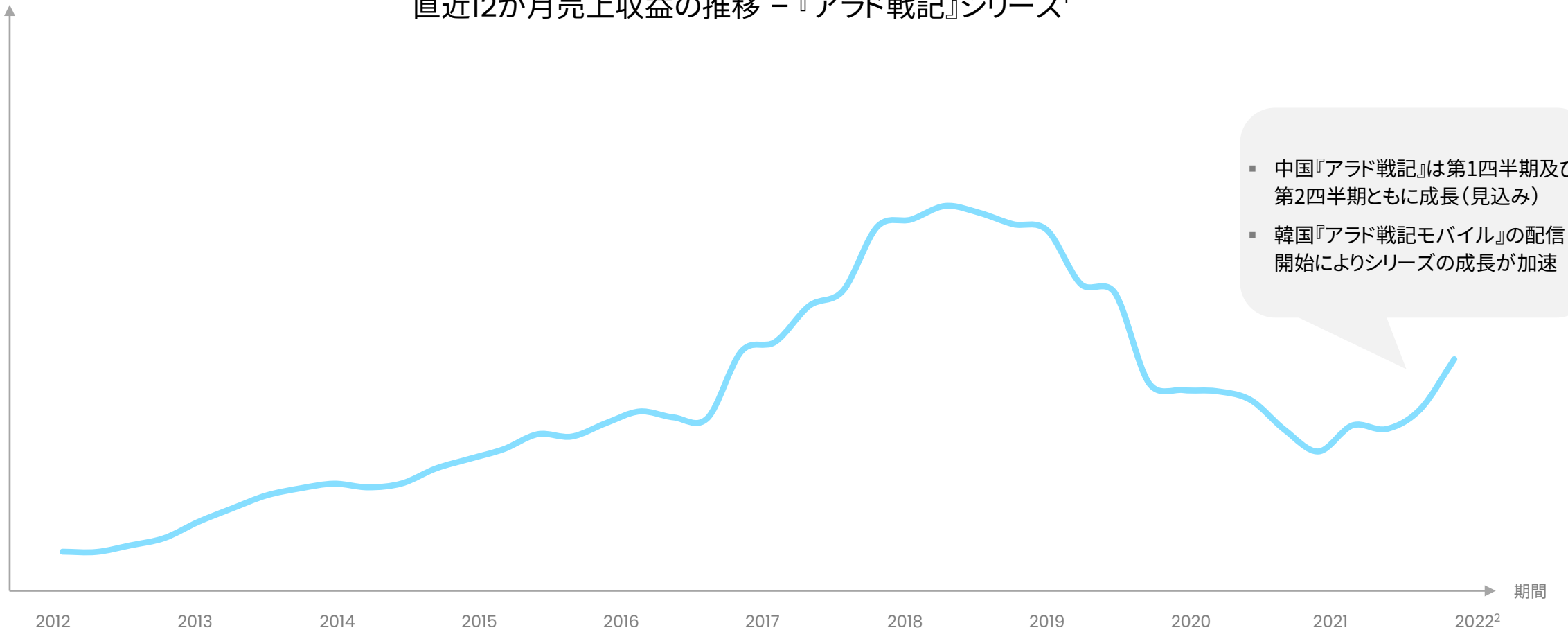


バーチャルワールドの持続性

『アラド戦記』シリーズの累計売上収益は200億ドル超。売上収益の上下動はあるものの非常に力強く成長

売上収益

直近12か月売上収益の推移 - 『アラド戦記』シリーズ¹



- 中国『アラド戦記』は第1四半期及び第2四半期ともに成長(見込み)
- 韓国『アラド戦記モバイル』の配信開始によりシリーズの成長が加速

1 『アラド戦記』、『アラド戦記モバイル』、『DNF Duel』の合計

2 2022年第2四半期の上限予想値まで



CFOハイライト



2022年度第1四半期 業績

2022年度第1四半期 業績ハイライト

売上収益は計画通りの着地。韓国『アラド戦記モバイル』が好調にスタート

売上収益

- 当社業績予想レンジ内で着地。『FIFA ONLINE 4¹』、その他の地域²における『メイプルストーリー』、3月24日に韓国で配信を開始した『アラド戦記モバイル』が想定を大きく上回った一方で、中国『アラド戦記』が想定をやや下回った
- 前年同期比では、『FIFA ONLINE 4¹』、中国『アラド戦記』及びその他の地域²における『メイプルストーリー』の成長や、韓国『アラド戦記モバイル』の増収寄与といった増収要因を、韓国『メイプルストーリー』の減収が相殺

営業利益

- 当社業績予想レンジ内で着地。広告宣伝費及び人件費⁵は計画を下回った一方で、『FIFA ONLINE 4¹』及び『アラド戦記モバイル』の売上が想定を上回ったことにより、ロイヤリティ費用及び支払手数料⁶が計画を上回った
- 前年同期比で減少。売上収益がおおよそ横ばいの一方、人件費⁵及び広告宣伝費が増加したことが主な要因

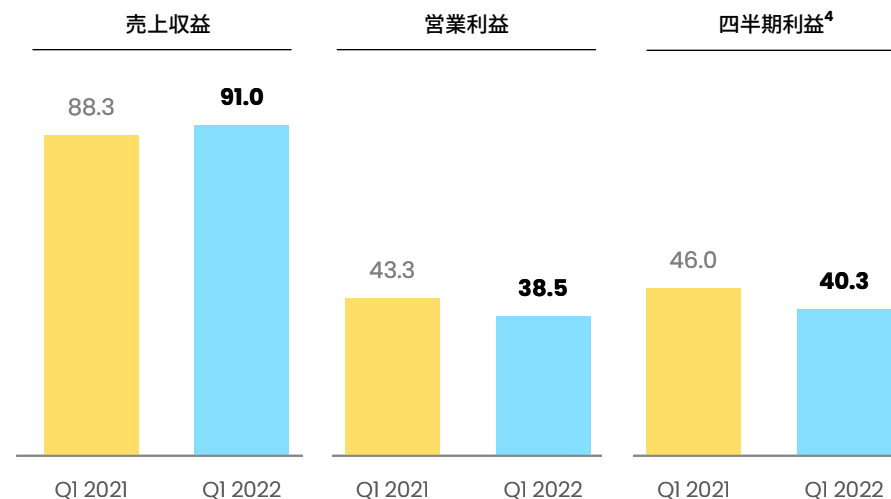
四半期利益⁴

- 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127億円が発生したことが要因
- 前年同期比での主な増減要因は、以下の通り
 - 営業利益の減少
 - 為替差益127億円を計上したが、2021年第1四半期では為替差益181億円を計上
 - Six Waves社の株式売却益93億円

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2021年 第1四半期 実績	2022年 第1四半期 業績見通し	2022年 第1四半期 実績	前年 同期比	
売上収益	¥88,313	¥84,762 ~	¥92,750	¥91,034	3%
PCオンライン ³	65,768	65,079 ~	69,972	67,730	3%
モバイル	22,545	19,683 ~	22,778	23,304	3%
営業利益	43,321	32,883 ~	39,700	38,520	(11%)
四半期利益 ⁴	46,034	32,745 ~	37,966	40,261	(13%)
1株当たり四半期利益	51.86	36.81 ~	42.68	45.35	
為替レート					
100韓国ウォン / 日本円	9.52	9.62	9.62	9.65	1%
中国元 / 日本円	16.33	18.06	18.06	18.30	12%
米ドル / 日本円	105.90	114.85	114.85	116.20	10%

(単位:十億円)



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

2 「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、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

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 支払手数料は当社が配信するPCオンラインゲームのゲーム内アイテムをユーザーが購入する際に外部の決済サービス会社に支払われる手数料を含んでおります。また、日本におけるモバイルブラウザゲームについて支払われるモバイルキャリア関連の手数料、グローバルにおけるモバイルネイティブゲームについてAppleやGoogleに支払われる手数料、及びモバイルブラウザゲームに関連するプラットフォーム委託料も含んでおります。

2022年度第1四半期 売上構成

2022年度第1四半期業績

(単位:百万円)

	2022年第1四半期			前年同期比変化率(%)	
	2021年 第1四半期	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	¥50,167	¥47,880	¥47,232	(5%)	(6%)
中国	25,798	29,761	27,039	15%	5%
日本	3,382	2,794	2,773	(17%)	(18%)
北米及び欧州	4,814	4,699	4,437	(2%)	(8%)
その他の地域 ²	4,152	5,900	5,760	42%	39%
売上収益合計	88,313	91,034	87,241	3%	(1%)
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	65,768	67,730	64,377	3%	(2%)
モバイル	22,545	23,304	22,864	3%	1%
売上収益合計	88,313	91,034	87,241	3%	(1%)
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	9.52	9.65	9.52	1%	
中国元／日本円	16.33	18.30	16.33	12%	
米ドル／日本円	105.90	116.20	105.90	10%	

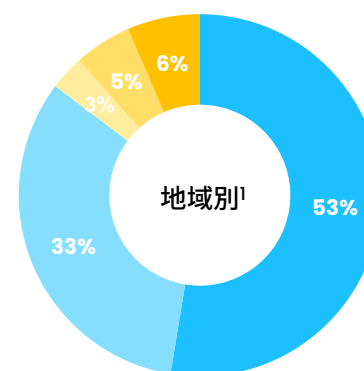
1 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

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。

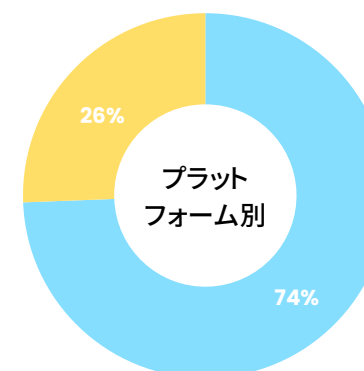
4 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクスグループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アトド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

2022年度第1四半期 売上構成比率



地域別¹

- 韓国 53%
- 中国 33%
- 日本 3%
- 北米及び欧州 5%
- その他の地域² 6%



プラットフォーム別

- PCオンライン³ 74%
- モバイル 26%

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

2022年度第1四半期 韓国 / 中国ハイライト

韓国

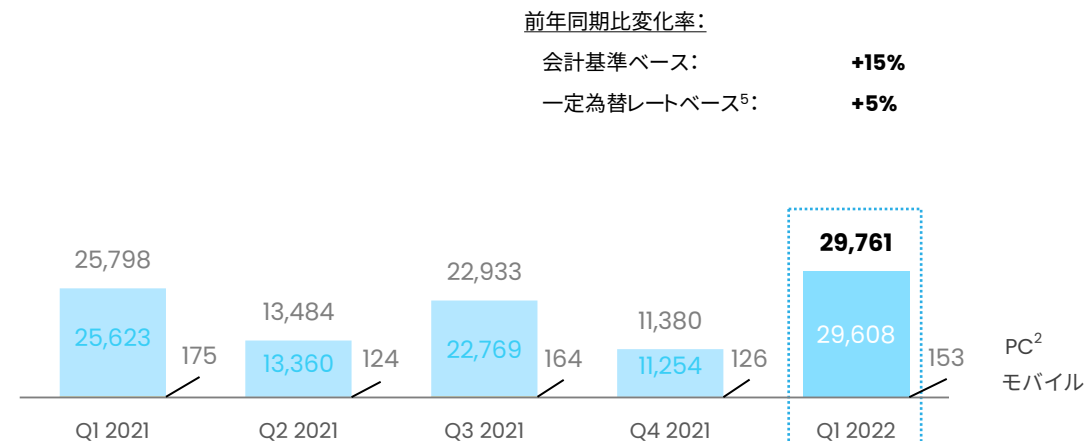
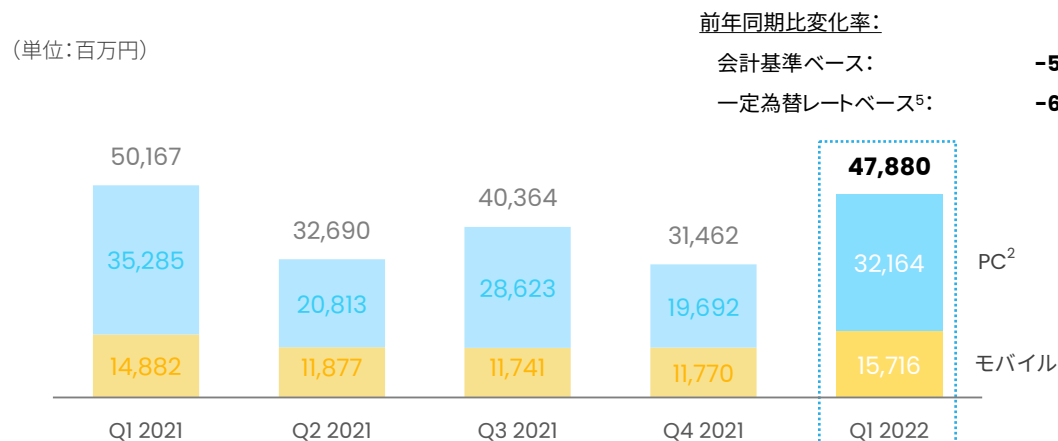
業績予想を上回った。『FIFA ONLINE 4¹』及び『アラド戦記モバイル』が想定を大きく上回ったことが主な要因

- PC² 売上収益は前年同期比9%減少
 - 『メイプルストーリー』：前年同期比で減少。冬季アップデートの好評により、業績予想の上限で着地。NPS³は、確率型アイテムに起因する問題が発生する以前の水準まで回復
 - 『FIFA ONLINE 4¹』：パッケージ販売やセールスプロモーションの好評により、前年同期比で成長。過去最高の四半期売上収益を達成
 - 『サドンアタック』：前年同期比で18%成長
- モバイル売上収益は前年同期比6%増加、前四半期比34%増加
 - 『アラド戦記モバイル』：3月24日に配信開始。ユニークなゲーム性や豊富で高品質なコンテンツが高く評価され、非常に好調なスタートをきった
 - 前年同期との比較では、『V4』や『風の王国：Yeon』の減収を、『アラド戦記モバイル』及び『ブルーアーカイブ』の増収寄与や『FIFA ONLINE 4 M⁴』の成長が上回った

中国

業績予想をやや下回った。『アラド戦記』の売上収益は、旧正月パッケージの販売が好評だったことから、前年同期比で増加

- 旧正月アップデートを実施 (1/20 - 4/21)
- 引き続き、短期的な売上獲得よりもユーザーエンゲージメント向上に注力したことから、ユーザー指標は安定的に推移したものの、売上収益は計画をわずかに下回った
- 前四半期比で、MAU、課金ユーザー数、ARPPU及び売上収益が季節性により増加
- 前年同期比では、MAU及び課金ユーザー数が減少した一方で、旧正月パッケージの販売が好調だったことからARPPU及び売上収益は増加した



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

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

3 NPSはプレイヤー満足度を示す指標であるネット・プロモーター・スコアの略です。

4 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』(モバイル) 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/円の一一定為替レートを適用し計算しています。

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

日本

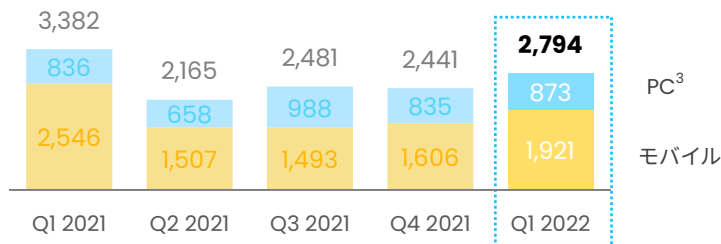
業績予想レンジ内で着地

- 『カウンターサイド』が増収に寄与
- 『TRAHA』、『V4』及び『ブルーアーカイブ』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: **-17%**
一定為替レートベース²: **-18%**



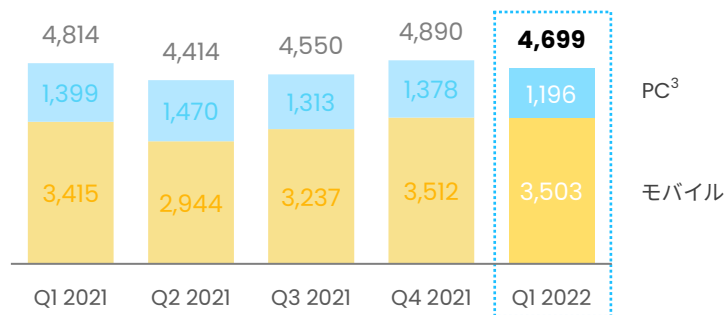
北米及び欧州

業績予想を上回った。『メイプルストーリーM』及び『ブルーアーカイブ』が想定を上回ったことが要因

- 『ブルーアーカイブ』が増収に寄与
- 『メイプルストーリーM』が前年同期比で31%成長
- 『Choices⁴』及び『メイプルストーリー』が前年同期比で減収

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-2%**
一定為替レートベース²: **-8%**



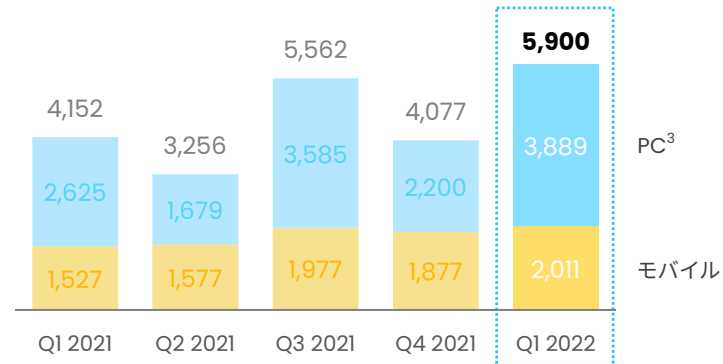
その他の地域¹

業績予想を上回った。『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』が想定を上回ったことが要因

- 『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』が前年同期比でそれぞれ61%及び50%成長
- 『ブルーアーカイブ』が増収に寄与

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+42%**
一定為替レートベース²: **+39%**



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、『アド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

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

⁴ 正式名称は『Choices: Stories You Play』です。

2022年度第2四半期 業績見通し

2022年度第2四半期 業績見通し

『アラド戦記モバイル』及び既存の主要タイトルの牽引により、前年同期比で大幅な成長を予想

売上収益

- 一定為替レートベース¹で前年同期比36%から45%の増加を予想
- PC²: 中国及び韓国における『アラド戦記』、『FIFA ONLINE 4³』及び韓国『メイプルストーリー』が成長を牽引
- モバイル: 韓国『アラド戦記モバイル』の増収寄与を見込む

営業利益

- 主に売上収益の成長により、前年同期比で増加を予想
- 変動費、人件費⁴及び広告宣伝費の増加を予想

四半期利益⁵

営業利益の成長により、前年同期比で増加を予想

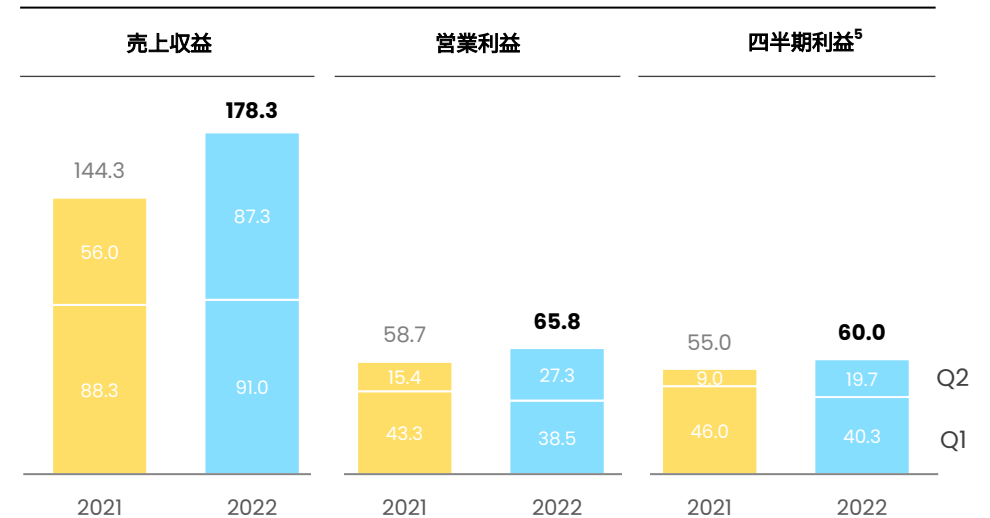
(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)	2021年 第2四半期 実績	2022年 第2四半期 業績見通し	前年同期比	
売上収益	¥56,009	¥81,342 ~ ¥87,300	45%	~ 56%
PCオンライン ²	37,980	55,807 ~ 59,281	47%	~ 56%
モバイル	18,029	25,535 ~ 28,019	42%	~ 55%
営業利益	15,409	22,666 ~ 27,278	47%	~ 77%
四半期利益 ⁵	8,957	16,146 ~ 19,689	80%	~ 120%
1株当たり四半期利益	10.07	18.27 ~ 22.28		
想定為替レート				
100韓国ウォン/日本円	9.77	10.22	10.22	5%
中国元/日本円	16.94	19.69	19.69	16%
米ドル/日本円	109.49	126.58	126.58	16%

為替感応度⁶: 日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2022年度第2四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 6.6 億円
営業利益 2.2 億円

(単位:十億円)

第2四半期累計(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 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(PC)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 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する前提条件を置いて為替感応度を計算しています。

2022年度第2四半期 韓国 / 中国業績見通し

韓国

主に『アラド戦記モバイル』、『FIFA ONLINE 4¹』及び『メイプルストーリー』の成長により、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』: 前年同期比での増収を予想
 - 前年同期比で『FIFA ONLINE 4¹』及び『アラド戦記』の成長を見込む一方、『サドンアタック』の減収を予想
- モバイル: 前年同期比で約2倍に増加することを見込む
 - 『アラド戦記モバイル』及び『ブルーアーカイブ』の増収寄与を見込む
 - 前年同期比で『FIFA ONLINE 4 M³』の成長を見込む一方、『V4』、『風の王国:Yeon』及び『KartRider Rush+』の減収を予想

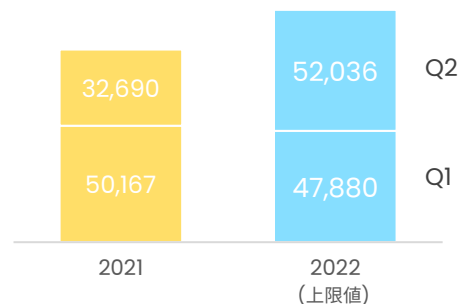
中国

『アラド戦記』の売上収益が前年同期比で増加することを見込む

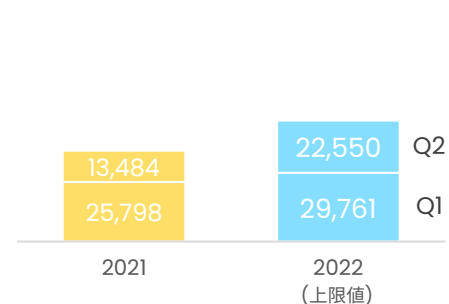
- 労働節アップデートを実施(4/21)。14周年アップデートを実施予定(6/16)
- 労働節アップデートの好評により、4月の課金ユーザー数及びARPPUは前年同期比で増加
- 第2四半期の売上収益は前年同期比で増加することを見込む
- 第2四半期に予定されているレベルキャップ開放により、アクティブユーザー数及び課金ユーザー数の増加を促進

(単位: 百万円)

2021年 第2四半期	2022年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴
実績 32,690	49,039 ~	52,036	50% ~ 59%	43% ~ 52%



2021年 第2四半期	2022年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴
実績 13,484	20,923 ~	22,550	55% ~ 67%	36% ~ 47%



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

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

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

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

2022年度第2四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ 業績見通し

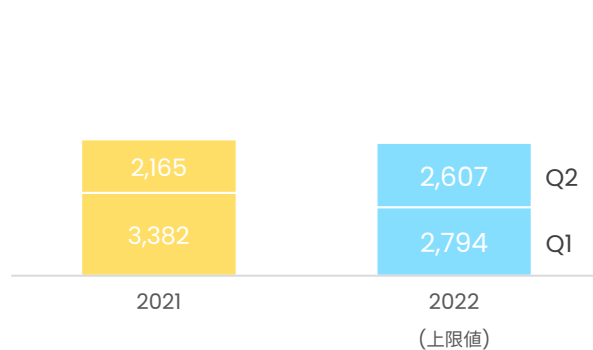
日本

前年同期比で増収を予想

- 『カウンターサイド』の増収寄与を見込む
- 『TRAHA』及び『V4』の前年同期比での減収を予想

(単位:百万円)

2021年 第2四半期	2022年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ²
実績 2,165	2,199 ~	2,607	2% ~ 20%	(1%) ~ 17%

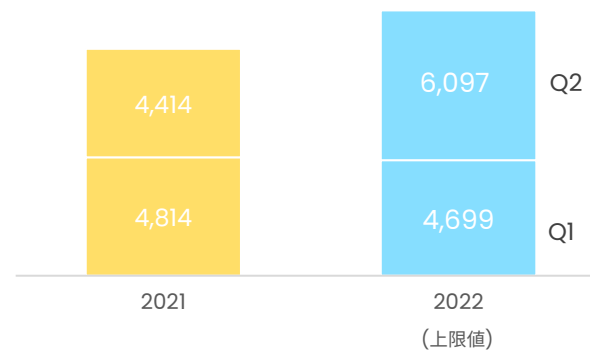


北米及び欧州

前年同期比で増収を予想

- 『ブルーアーカイブ』及び6月28日にサービス開始予定の『DNF Duel』の増収寄与を見込む
- 『メイプルストーリーM』の前年同期比での成長を見込む
- 『Choices³』及び『メイプルストーリー』の減収を予想

2021年 第2四半期	2022年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ²
実績 4,414	5,466 ~	6,097	24% ~ 38%	13% ~ 26%

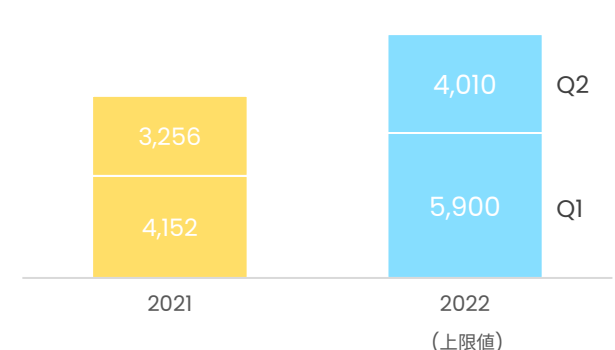


その他の地域¹

前年同期比で増収を予想

- 『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』の前年同期比での成長を見込む

2021年 第2四半期	2022年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ²
実績 3,256	3,715 ~	4,010	14% ~ 23%	8% ~ 16%



¹ 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

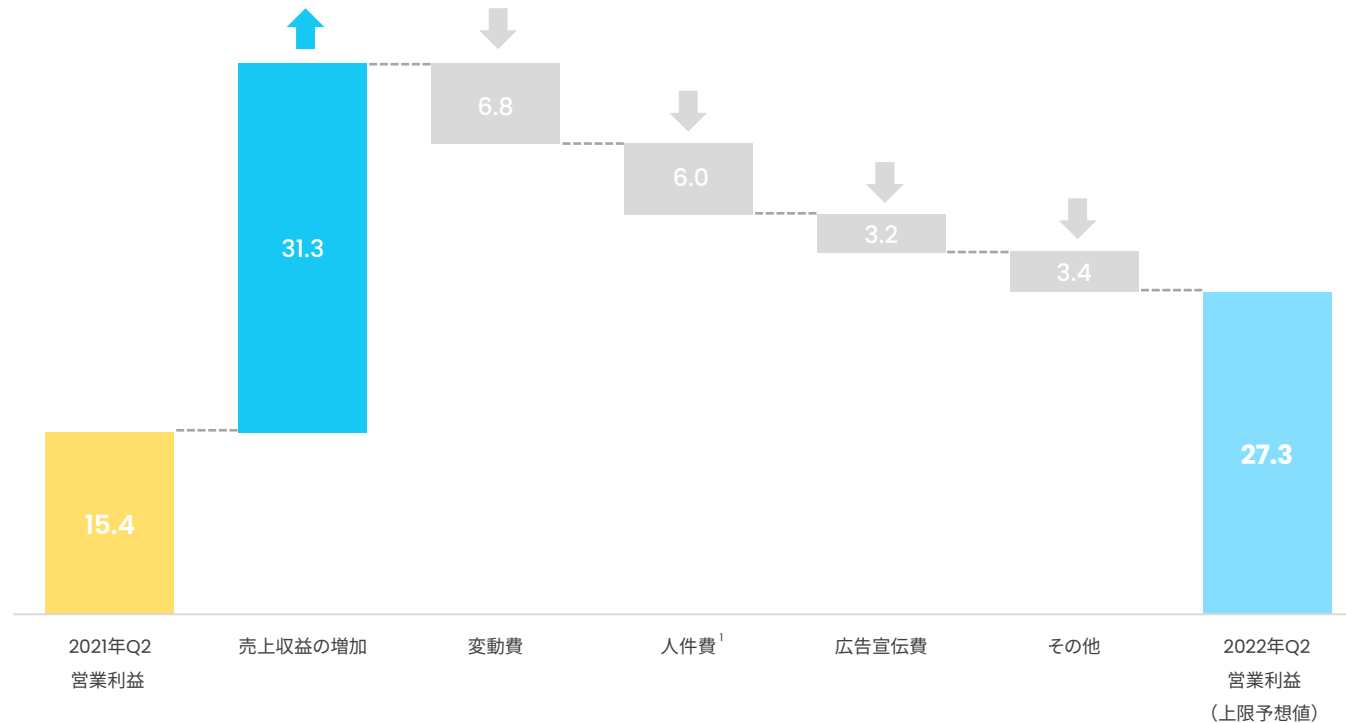
² 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

³ 正式名称は『Choices: Stories You Play』です。

2022年度第2四半期 営業利益及び費用見通し

(単位:十億円)

営業利益(上限値)の前年同期比較



↑ 売上収益の増加

↓ 以下を含む変動費の増加

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

↓ 以下の項目に関連した人件費¹の増加

- ・ 複数の新作バーチャルワールド開発・ローンチのための人材採用
- ・ 好業績をあげているチームへのボーナス引当

↓ 韓国における『アラド戦記モバイル』のプロモーションに係る広告宣伝費の増加

↓ 以下を含むその他

- ・ 外注費の増加
- ・ クラウドサービス費用の増加

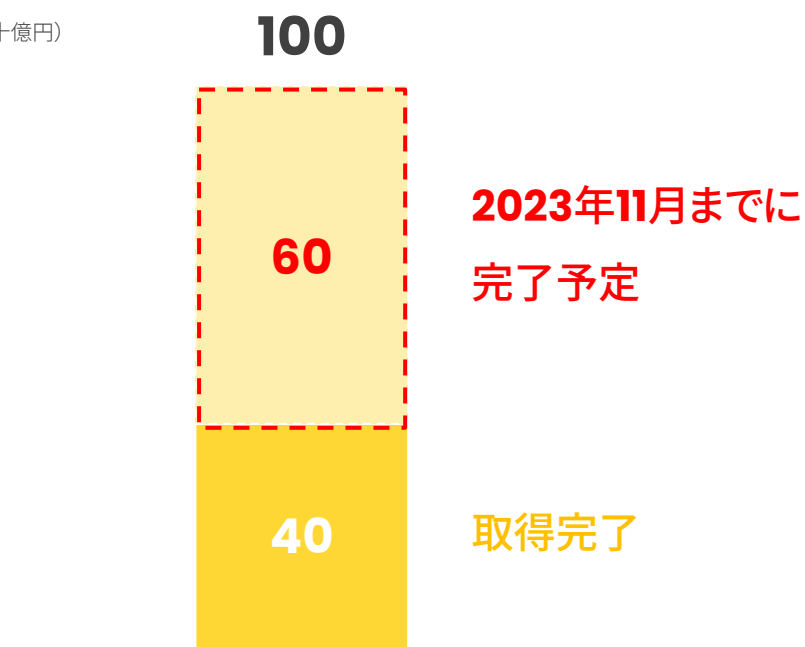
¹ 人件費は、人件費(売上原価)、人件費(販売費及び一般管理費)及び研究開発費(販売費及び一般管理費)を含みます。

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

- 2020年11月から2023年11月までの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方針を発表
- 2022年4月までに400億円の取得を完了
- 残枠の600億円については、2023年11月までに実施予定

(単位:十億円)



2022年度中国『アラド戦記』アップデートスケジュール

期間	Tier1コンテンツアップデート	2021	2022
第1四半期	 旧正月アップデート	1月21日	1月20日
	労働節アップデート	4月22日	4月21日
第2四半期	アニバーサリーアップデート	6月17日	6月16日
	レベルキャップ開放	該当なし	TBD
第3四半期	夏季アップデート	7月8日	TBD
	 国慶節アップデート	9月14日	TBD
第4四半期	冬季アップデート	該当なし	TBD



業績的影響の観点で重要なアップデートを示す

* 2022年アップデートスケジュールは運用上の都合により変更される場合があります。

パイプライン¹

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



『アラド戦記モバイル²』



『カートライダー ドリフト²』



『ARC Raiders』



『DNF Duel²』



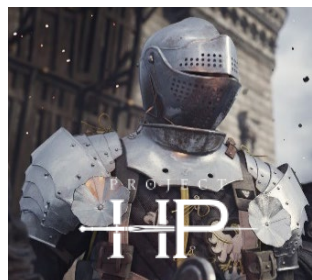
『テイルズウィーバー:
SecondRun²』



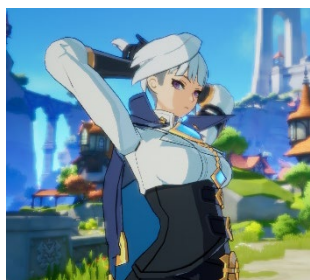
『真・三國無双8モバイル^{2,3}』



『Project D³』



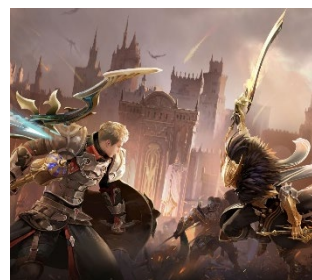
『Project HP³』



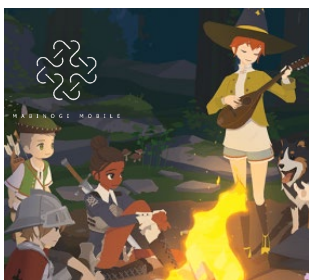
『Project SF2³』



『OVERKILL^{2,3,5}』



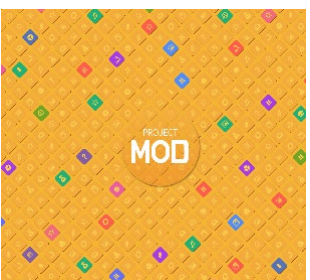
『HIT²』



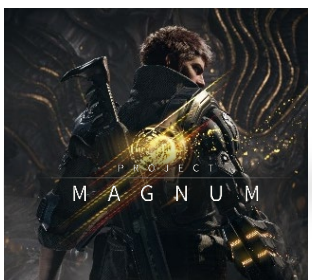
『マビノギモバイル²』



『Project ER³』



『Project MOD³』



『PROJECT MAGNUM³』



『Project AK^{2,3,4}』



『Project Discovery³』



1 上記表は当社のパイプラインの全てのタイトルを網羅したものではなく、一部タイトルを抜粋したものです。

2 オリジナルのIPをベースとしたゲーム。

3 仮のタイトルです。

4 『アラド戦記』のIPを題材としたPCオンライン3DアクションRPG。

5 『アラド戦記』のIPを題材としたPCオンライン3D横スクロール・アクションRPG。

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



参考資料



財務データ

業績概要及び主要ユーザー指標

(単位: 百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2021年 第1四半期	2021年 第2四半期	2021年 第3四半期	2021年 第4四半期	2022年 第1四半期	前年同期比 変化率(%)
(地域別)						
韓国	¥50,167	¥32,690	¥40,364	¥31,462	¥47,880	(5%)
中国	25,798	13,484	22,933	11,380	29,761	15%
日本	3,382	2,165	2,481	2,441	2,794	(17%)
北米及び欧州	4,814	4,414	4,550	4,890	4,699	(2%)
その他の地域 ¹	4,152	3,256	5,562	4,077	5,900	42%
(プラットフォーム別)						
PC ²	65,768	37,980	57,278	35,359	67,730	3%
モバイル	22,545	18,029	18,612	18,891	23,304	3%
売上収益	88,313	56,009	75,890	54,250	91,034	3%
営業利益	43,321	15,409	29,835	2,976	38,520	(11%)
四半期利益³	46,034	8,957	37,902	21,995	40,261	(13%)
1株当たり四半期利益	51.86	10.07	42.44	24.56	45.35	
適用為替レート						
100韓国ウォン／日本円	9.52	9.77	9.51	9.62	9.65	1%
中国元／日本円	16.33	16.94	17.02	17.81	18.30	12%
米ドル／日本円	105.90	109.49	110.11	113.71	116.20	10%
主要ユーザー指標 (モバイル事業を除く)						
MAU(百万)	16.4	14.0	15.2	12.4	13.3	(19%)
課金率	19.7%	19.3%	22.1%	21.1%	22.5%	
ARPPU(会計基準)	10,516	7,103	9,241	6,356	12,586	20%

1 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

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

3 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

売上原価及び販管費¹

(単位:百万円)

	2021年度				2022年度
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期
売上原価 ¹	¥18,699	¥16,702	¥18,739	¥17,981	¥21,924
ロイヤリティ ²	7,977	5,967	7,712	5,634	9,013
人件費 ³	7,281	7,489	7,553	8,576	8,671
その他 ⁴	3,441	3,246	3,474	3,771	4,240
販売費及び一般管理費¹	26,317	23,948	27,467	30,758	30,475
人件費	6,582	6,586	6,818	8,566	7,423
支払手数料 ⁵	8,299	6,350	6,894	6,614	8,480
研究開発費	4,976	4,935	5,203	5,883	5,790
広告宣伝費	3,132	2,968	5,078	6,209	4,856
減価償却費	1,453	1,463	1,439	1,088	1,065
その他	1,875	1,646	2,035	2,398	2,861
その他の収益 ⁶	124	163	197	321	160
その他の費用 ⁷	100	113	46	2,856	275
内、減損損失	19	97	5	2,820	241

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、いわゆるライブオペレーションに携わる従業員への給与及び賞与を含んでおります。

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

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

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

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

損益計算書における営業利益以下の項目

(単位:百万円)

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

¹ 金融収益は、主に現金預金等に係る受取利息を含みます。また、2021年第1四半期、第3四半期、第4四半期及び2022年第1四半期の金融収益は、外貨建ての現金預金及び売掛金等に係る為替差益を含みます。

² 2021年第2四半期の金融費用は主に外貨建ての現金預金及び売掛金等に係る為替差損によるものです。

³ 再評価による(損失)又は損失の戻入は、暗号資産の再評価から生じた損益。

⁴ 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	2021年 第1四半期 連結累計期間	2022年 第1四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥17,933	¥18,048
投資活動によるキャッシュ・フロー	(32,829)	(1,477)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(2,846)	(22,611)
現金及び現金同等物の増減額	(17,742)	(6,040)
現金及び現金同等物の期首残高	252,570	365,239
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	8,819	16,899
現金及び現金同等物の期末残高	243,647	376,098

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2021年 12月31日	2022年 3月31日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥365,239	¥376,098
その他の預金	169,689	179,191
その他	58,789	88,264
流動資産合計	593,717	643,553
非流動資産		
有形固定資産	24,448	25,261
のれん	38,938	40,472
無形資産	17,703	17,495
持分法で会計処理されている投資	58,933	65,963
その他の金融資産(非流動)	202,588	202,159
その他	50,305	53,022
非流動資産合計	392,915	404,372
資産合計	986,632	1,047,925

	2021年 12月31日	2022年 3月31日
負債		
流動負債		
未払法人所得税	16,599	26,433
借入金	-	-
その他	36,726	44,251
流動負債合計	53,325	70,684
非流動負債		
借入金	-	-
その他	87,414	88,917
非流動負債合計	87,414	88,917
負債合計	140,739	159,601
資本		
資本金	34,255	34,932
資本剰余金	14,961	14,914
自己株式	(17,863)	(35,078)
その他の資本の構成要素	92,747	116,008
利益剰余金	712,568	748,370
非支配持分	9,225	9,178
資本合計	845,893	888,324
負債及び資本合計	986,632	1,047,925

報告セグメントの収益及び損益¹

(単位:百万円)

	2021年				2022年
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期
日本					
外部収益	¥1,340	¥1,025	¥1,339	¥1,338	¥1,270
セグメント利益又は(損失)	(2,285)	(2,449)	(2,814)	(4,391)	(3,075)
韓国					
外部収益	81,502	50,105	69,827	48,693	85,375
セグメント利益又は(損失)	45,606	18,266	33,272	12,047	43,044
中国					
外部収益	1,049	674	901	526	899
セグメント利益又は(損失)	736	298	525	121	506
北米					
外部収益	4,075	3,975	3,436	3,418	3,077
セグメント利益又は(損失)	262	519	(162)	(794)	(615)
その他の地域					
外部収益	347	230	387	275	413
セグメント利益又は(損失)	(1,023)	(1,258)	(1,149)	(1,472)	(1,224)
調整額					
外部収益	-	-	-	-	-
セグメント利益又は(損失)	1	(17)	12	0	(1)
合計					
外部収益	88,313	56,009	75,890	54,250	91,034
セグメント利益又は(損失)	43,297	15,359	29,684	5,511	38,635

¹ 当社グループ各社の所在地別の収益・損益を記載したものです。売上が発生した地域別に当社グループの収益・損益を記載したものではありません。

ネクソン日本法人単体財務諸表¹ (1)

(単位:百万円)

損益計算書	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
売上高	¥5,815	¥5,208	¥5,927	¥7,024	¥6,016	¥5,411	¥5,898
売上原価	3,117	3,134	3,438	3,510	3,249	2,681	3,040
売上総利益	2,698	2,074	2,489	3,514	2,767	2,730	2,858
販売費及び一般管理費	6,470	6,736	6,941	9,447	7,910	7,893	11,269
営業利益又は(損失)	(3,772)	(4,662)	(4,452)	(5,933)	(5,143)	(5,163)	(8,411)
営業外収益	19,163	636	5,049	15,646	32,565	47,902	94,274
内、受取配当金	18,869	22	4,612	15,025	30,313	46,460	87,397
営業外費用	1,246	1,826	1,969	9,352	4,063	2,802	1,700
経常利益又は(損失)	14,145	(5,852)	(1,372)	361	23,359	39,937	84,163
特別利益	6,443	852	58	109	635	189	1,007
特別損失	6,897	39,573	9,643	138	77	647	78
税引前当期純利益又は(税引前当期純損失)	13,691	(44,573)	(10,957)	332	23,917	39,479	85,092
法人税等及び法人税等調整額	5,519	(201)	234	755	1,520	2,327	6,425
当期純利益又は(当期純損失)	8,172	(44,372)	(11,191)	(423)	22,397	37,152	78,667

¹ 有価証券報告書に記載されている各年度の株式会社ネクソンの単体の財務諸表の抜粋。なお、株式会社ネクソンの単体財務諸表は日本基準(J-GAAP)にもとづいて作成(当社の連結財務諸表の報告基準は国際会計基準(IFRS))。

ネクソン日本法人単体財務諸表¹ (2)

(単位:百万円)

貸借対照表	2015年 12月31日	2016年 12月31日	2017年 12月31日	2018年 12月31日	2019年 12月31日	2020年 12月31日	2021年 12月31日
流動資産	¥70,444	¥52,632	¥42,946	¥55,209	¥45,374	¥85,462	¥144,774
内、現金及び預金	68,997	49,531	41,868	53,096	43,100	83,523	143,334
固定資産	38,190	6,438	5,494	4,836	17,630	17,851	44,903
有形固定資産	200	74	7	3	1	6	5
無形固定資産	66	-	-	-	-	-	-
投資その他の資産	37,924	6,364	5,487	4,833	17,629	17,845	44,898
資産合計	108,634	59,070	48,440	60,045	63,004	103,313	189,677
流動負債	3,506	2,341	1,796	2,303	2,037	2,085	4,376
固定負債	498	448	457	415	363	469	468
負債合計	4,004	2,789	2,253	2,718	2,400	2,554	4,844
株主資本	99,779	50,669	41,230	50,838	53,133	92,510	174,099
資本金	56,227	3,307	9,183	14,199	17,757	22,470	34,167
資本剰余金	36,087	88,621	43,021	36,846	39,981	21,720	33,417
内、その他資本剰余金	30,000	86,064	34,588	23,397	22,974	-	-
利益剰余金	7,465	(41,259)	(10,974)	(206)	22,614	48,320	122,547
内、その他利益剰余金	6,160	(41,476)	(11,191)	(423)	22,397	48,103	122,330
自己株式	-	(0)	-	(0)	(27,219)	(0)	(16,032)
評価・換算差額等	246	77	(10)	(21)	(28)	(21)	(15)
新株予約権	4,605	5,535	4,967	6,510	7,499	8,270	10,749
純資産合計	104,630	56,281	46,187	57,327	60,604	100,759	184,833
株主資本等変動計算書(抜粋)	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
剰余金の配当	(4,305)	(4,352)	-	-	-	(4,418)	(4,440)
自己株式の取得	(10,000)	(5,000)	(10,000)	(1)	(27,218)	(2,783)	(16,032)
自己株式の消却	10,000	5,000	10,000	-	-	30,002	-

¹ 有価証券報告書に記載されている各年度の株式会社ネクソンの単体の財務諸表の抜粋。なお、株式会社ネクソンの単体財務諸表は日本基準(J-GAAP)にもとづいて作成(当社の連結財務諸表の報告基準は国際会計基準(IFRS))。

報告セグメントの従業員数

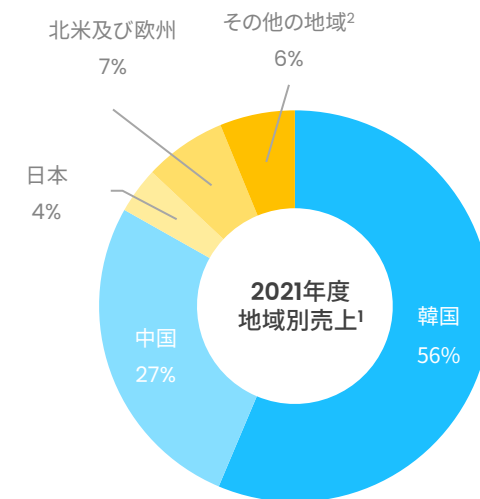
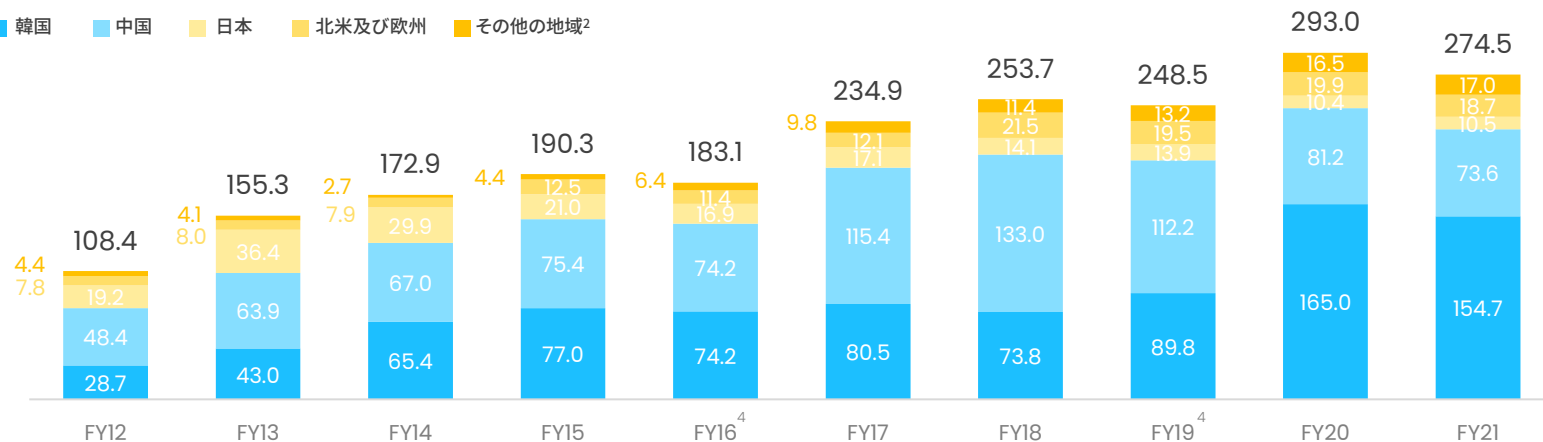
正社員数	2021年 3月31日	2021年 6月30日	2021年 9月30日	2021年 12月31日	2022年 3月31日
日本	265	265	265	270	269
韓国	5,143	5,246	5,404	5,457	5,555
中国	213	207	202	203	202
北米	342	342	357	353	357
その他の地域	334	347	372	400	425
合計	6,297	6,407	6,600	6,683	6,808

業績推移

(単位:十億円)

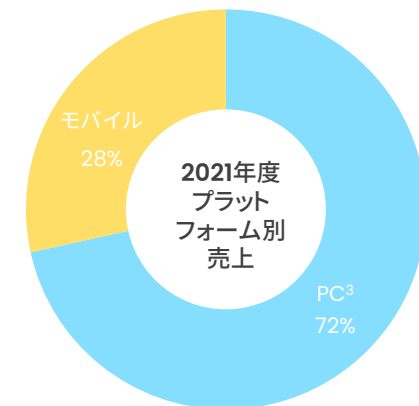
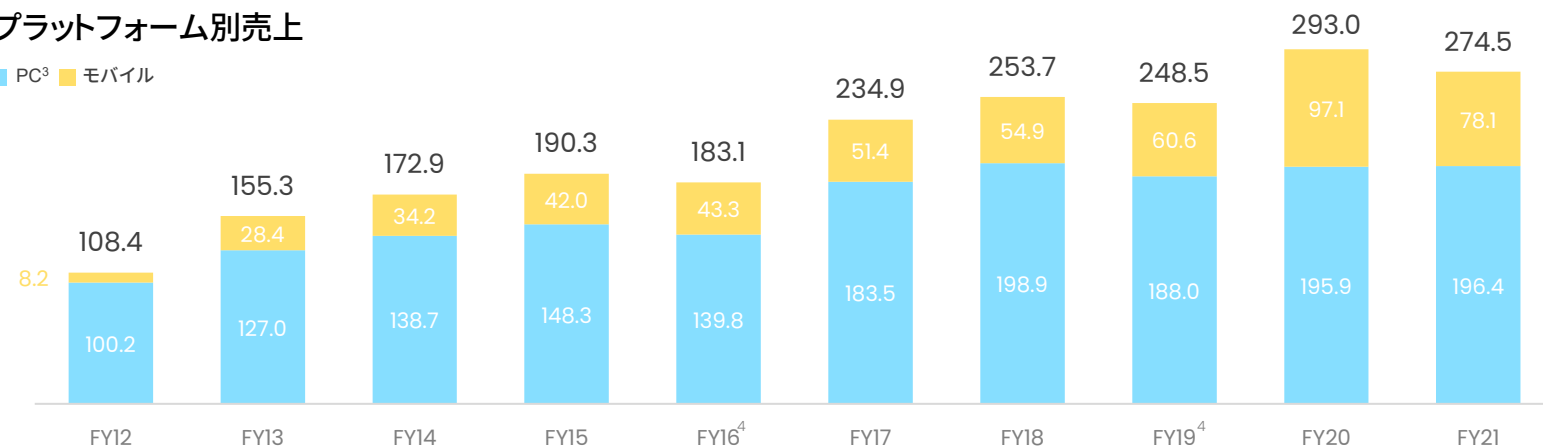
地域別売上¹

■ 韓国 ■ 中国 ■ 日本 ■ 北米及び欧州 ■ その他の地域²



プラットフォーム別売上

■ PC³ ■ モバイル



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

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

⁵ 当社グループは、2020年第1四半期より外部顧客からの売上収益に係る地域区分の一部を分類変更するとともに、過年度の数値についても変更後の分類に組み替えております。

² 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

⁴ 2016年及び2019年の売上は、一定為替レートベースでは成長。

地域別主要タイトル¹

PCオンライン³ モバイル

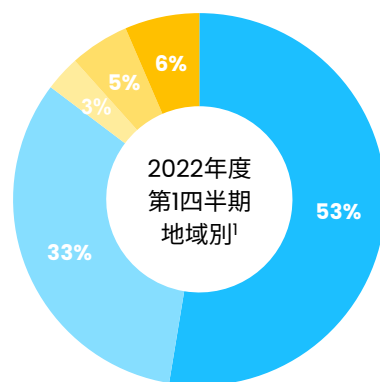
韓国	
PC ³ 『メイプルストーリー』	モバイル 『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』
PC ³ 『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』	モバイル 『アラド戦記モバイル』
PC ³ 『アラド戦記』	モバイル 『風の王国: Yeon』
PC ³ 『サドンアタック』	モバイル 『ブルーアーカイブ』
PC ³ 『マビノギ』	モバイル 『メイプルストーリーM』

中国
PC ³ 『アラド戦記』
PC ³ 『メイプルストーリー』
PC ³ 『カウンターストライクオンライン』

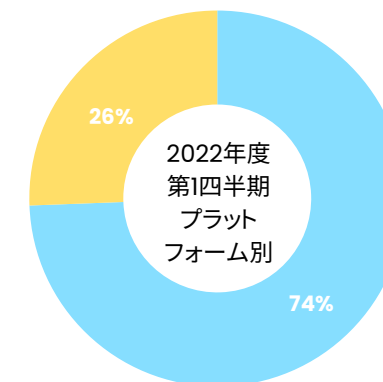
日本
PC ³ 『メイプルストーリー』
モバイル 『カウンターサイド』
モバイル 『ブルーアーカイブ』

北米及び欧州
モバイル 『メイプルストーリーM』
モバイル 『Choices: Stories You Play』
PC ³ 『メイプルストーリー』

その他の地域 ²
PC ³ 『メイプルストーリー』
モバイル 『メイプルストーリーM』
モバイル 『KartRider Rush+』



- 韓国 53%
- 中国 33%
- 日本 3%
- 北米及び欧州 5%
- その他の地域² 6%



- PC³ 74%
- モバイル 26%

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

² 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

³ PC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まれています。

⁴ この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標準ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作権、その他法的に保護された対象物です。

ネクソンのIP



『アラド戦記』



2005年に配信開始



全世界の登録ユーザー数は8億5,000万人超



累計売上収益は200億ドルを大きく超える



『スターウォーズ』及び『ハリーポッター』シリーズの累計興行収入を数十億ドル上回る。『アベンジャーズ』シリーズとの比較では2倍超¹



16年間進化し続ける多種多様なキャラクター、スキル及びコミュニティによる深く没入感のある世界



シンプルな操作性でレベルを問わず誰もが楽しめる。アクション溢れる爽快なゲームプレイとドット絵が最大の魅力の世界最大規模の人気アクションRPG

¹ 2022年5月11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』

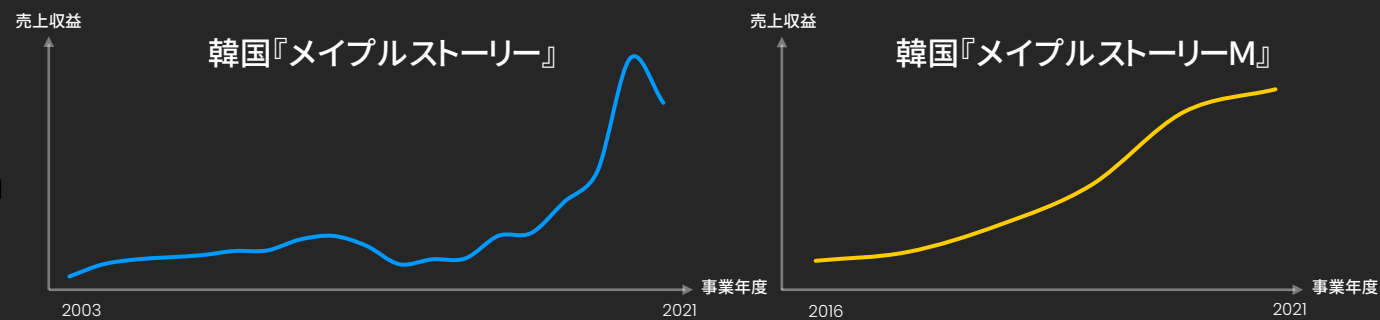
2003年配信開始

登録ユーザー数は全世界1億8,000万人超。
韓国における登録ユーザー数は人口の45%に相当

シリーズの累計総売上高は30億ドルを超える

PC、モバイル版を合わせた 累計総売上高は、大人気ディズニー映画『アナと雪の女王』シリーズの累計興行収入を超える¹

配信開始から19年のロングランタイトル。ユーザー数及び売上収益が継続的に成長。キャラクターのカスタマイズが楽しく、シンプルでありながら、マスターするのは難しい世界で大人気のMMORPG



¹ 2022年5月11日時点における累積興行収入
(出典: BoxOfficeMojo.com)

² この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に
帰属する商標、登録商標、著作権、その他法的に保護された対象物です。

『カートライダー』



2004年配信開始



PCサービスのみで登録ユーザー数は3億8,000万人超



韓国、台湾では、それぞれ人口の半分、45%以上がプレイした経験のあるゲーム



シリーズの累計総売上高は10億ドルを超える



誰でも直観的に操作方法が分かる、スピード感満載のオンライン・カジュアルレーシングゲーム。プレイヤーの好みに合わせてカスタマイズできる魅力的なキャラクターが人気

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

『サドンアタック』



2005年配信開始



登録ユーザー数は2,300万人超



累計総売上高は7億ドルを超える








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

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



『風の王国』

-  1996年配信開始
-  登録ユーザー数は2,600万人超
-  配信開始から26年が経過する、サービス期間世界最長のグラフィックMMORPG
-  2020年7月15日にモバイル版配信開始
最高順位 iOS 1位、AOS 2位
-  高句麗王朝を描いた歴史的物語を原作とする息の長い人気オンラインゲーム

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



『マビノギ』



2004年配信開始



登録ユーザー数は2,000万人超



累計総売上高は6億ドルを超える



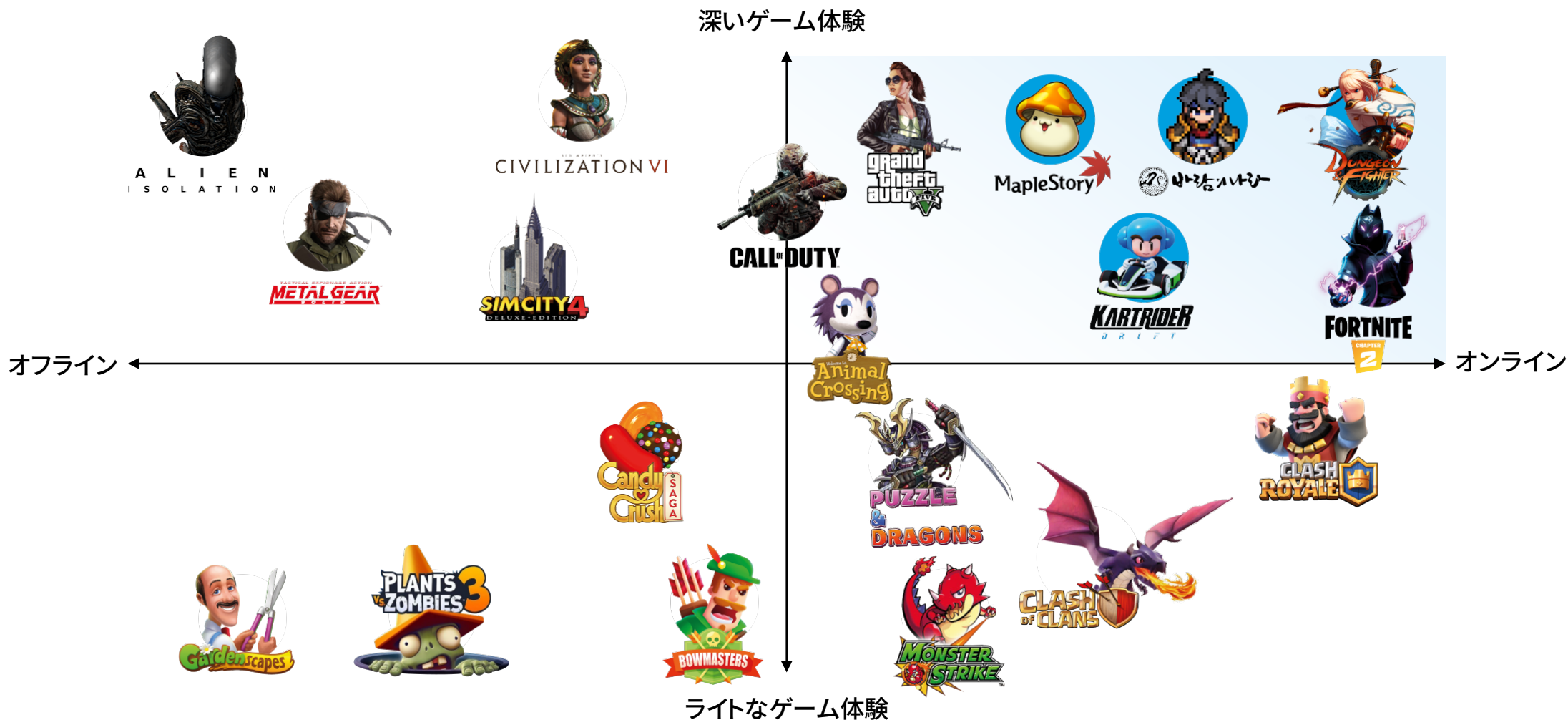
まるで日常生活を体験しているような魅力的なコンテンツと現代音楽、ファッション、料理などが合わさったMMORPG。このジャンルに多い戦闘中心のバトルゲームとは一味違ったユニークな作品

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

ネクソンの事業

バーチャルワールド分野における世界的リーダー

エンターテインメント業界のパラダイムシフトが当社の追い風に



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

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

成長戦略



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

強固な収益基盤及び成長ドライバー

主要タイトルが安定的な収益基盤となり、新作が成長を加速

売上収益

成長ドライバー



強固な
収益基盤

事業年度

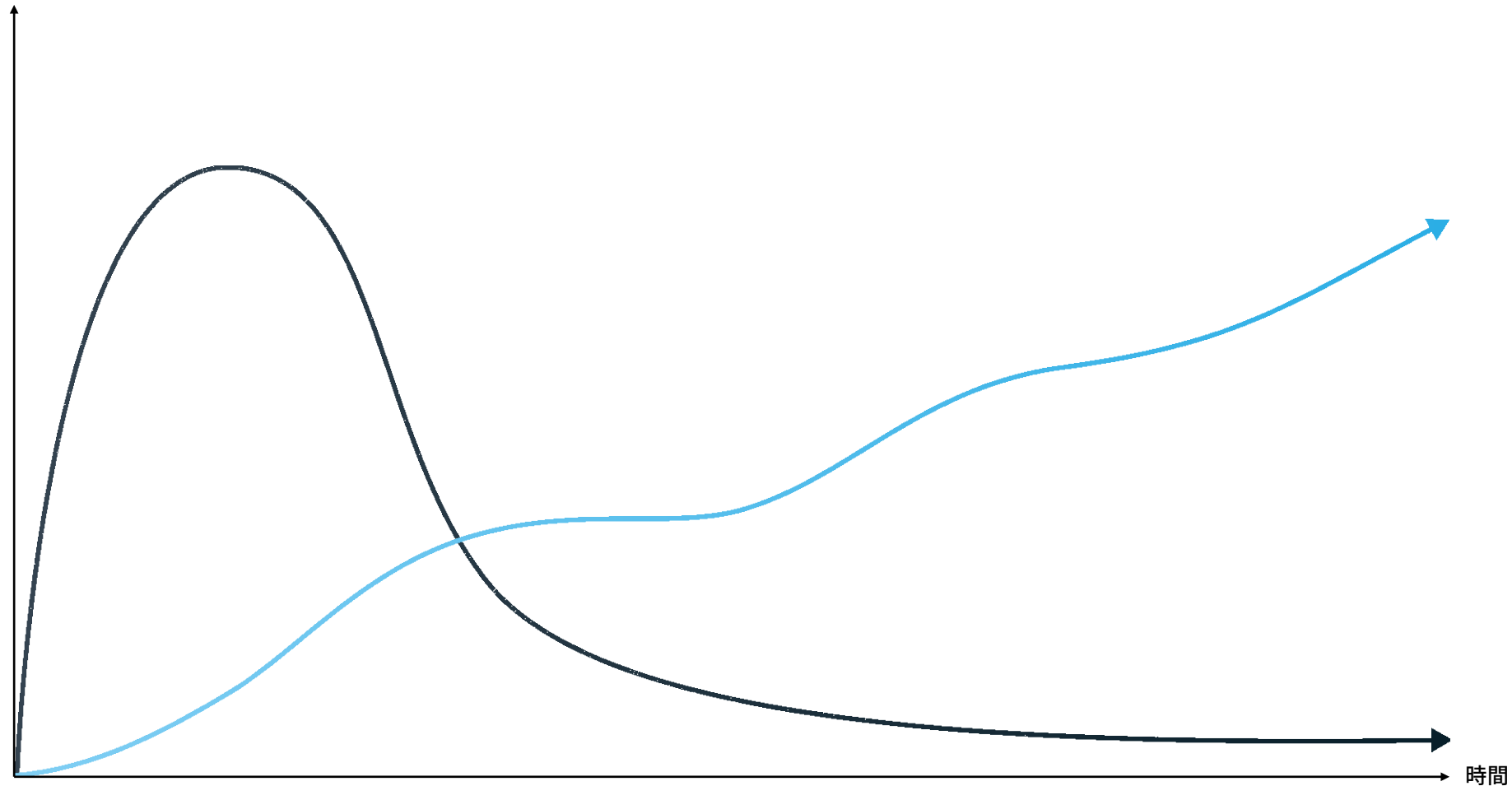
2022

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

売上収益



- バーチャルワールド
- 従来ของเกม

用語集

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

免責事項

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

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

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

免責事項

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

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

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

2022年度第2四半期 決算発表スケジュール

2022年度第2四半期決算発表は

2022年8月9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。

