



# 決算説明資料 2020年度第1四半期

2020年5月13日 株式会社ネクソン



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

# CEOハイライト







# 韓国：主要タイトルの好調が業績を牽引。売上収益が前年同期比78%増



PC：前年同期比132%<sup>1</sup>成長  
モバイル：前年同期比184%<sup>1</sup>成長

過去最高の四半期売上収益を達成  
対前年同期で売上収益が大きく増加

前年同期比53%<sup>1</sup>成長

前年同期比52%<sup>1</sup>成長

<sup>1</sup> 一定為替レートベースでの売上収益の対前年同期成長率です。

## 中国『アラド戦記』

- 売上収益は当社業績予想レンジ内で着地。前年同期比では減少
- 旧正月アップデート及び3月の主要アップデートは共に高く評価され、ユーザーエンゲージメントに改善が見られた
- 一部の地域におけるPCカフェの営業休止によるマイナス影響を受け、ユーザーエンゲージメント改善が期待の水準ほど得られなかった
- PCカフェの営業再開により、復帰ユーザーの増加など、KPIの改善が進むと予想
- 当社は、中国『アラド戦記』の長期的な展望に引き続き自信を持っている

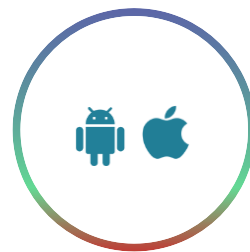




## 中国『2Dアラド戦記モバイル<sup>1</sup>』



事前登録者数  
3,400万人<sup>2</sup>



ストア  
AOS / iOS



配信開始日  
2020年夏

<sup>1</sup> オリジナルのIPをベースとしたモバイルゲーム。

<sup>2</sup> 2020年5月12日時点の事前登録者数



CRAZYRACING  
**KARTRIDER**



**KARTRIDER**  
**RUSH+**







**CFOハイライト**



# 2020年度第1四半期 業績



# 2020年度第1四半期 業績ハイライト

韓国事業の好調が業績を牽引。中国の売上収益は当社予想レンジ内で着地

## 売上収益

当社業績予想を上回った。『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4<sup>1</sup>』、『アラド戦記』及び『V4』を含む韓国の主要タイトルの売上収益が当社業績予想を上回った

## 営業利益

当社予想レンジ内の着地。売上収益が想定を上回り、人件費が想定を下回った一方で、Nexon GTののれん及びPixelberryのゲームIP等に係る減損損失が61億円発生

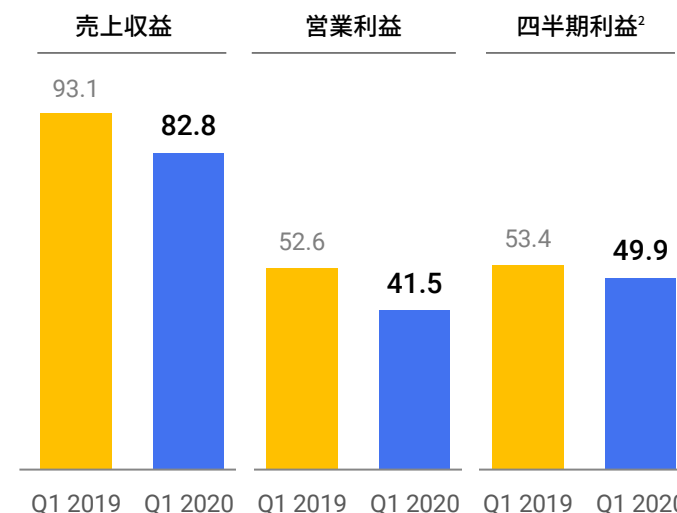
## 四半期利益<sup>2</sup>

当社業績予想を上回った。米ドル建ての現金預金等について187億円の為替差益が発生したことが主な要因

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2019年 第1四半期 実績	2020年 第1四半期 業績見通し	2020年 第1四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥93,077	¥74,038 ~ ¥80,689	¥82,762	(11%)
PCオンライン <sup>3</sup>	77,639	58,730 ~ 63,979	65,725	(15%)
モバイル	15,438	15,308 ~ 16,711	17,037	10%
営業利益	52,601	35,982 ~ 42,098	41,543	(21%)
四半期利益 <sup>2</sup>	53,400	31,731 ~ 36,638	49,911	(7%)
1株当たり四半期利益	59.67	36.00 ~ 41.57	56.57	
為替レート				
100韓国ウォン／日本円	9.80	9.39	9.39	(7%)
中国元／日本円	16.33	15.80	15.80	(4%)
米ドル／日本円	110.20	109.89	109.89	(1%)

(単位:十億円)



<sup>1</sup> 正式名称は『EA SPORTS™FIFA ONLINE 4』(PC)、  
『EA SPORTS™FIFA ONLINE 4 M』(モバイル)です。

<sup>2</sup> 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。

<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。

# 2020年度第1四半期 売上構成

(単位:百万円)

	2020年第1四半期			前年同期比変化率(%)	
	2019年 第1四半期	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>
<b>地域別<sup>1</sup></b>					
中国	¥57,550	¥33,499	¥35,372	(42%)	(39%)
韓国	22,357	39,744	42,565	78%	90%
日本	3,833	1,567	1,614	(59%)	(58%)
北米及び欧州	5,551	4,168	4,272	(25%)	(23%)
その他の地域 <sup>2</sup>	3,786	3,784	3,958	(0%)	5%
<b>売上収益合計</b>	<b>93,077</b>	<b>82,762</b>	<b>87,781</b>	<b>(11%)</b>	<b>(6%)</b>

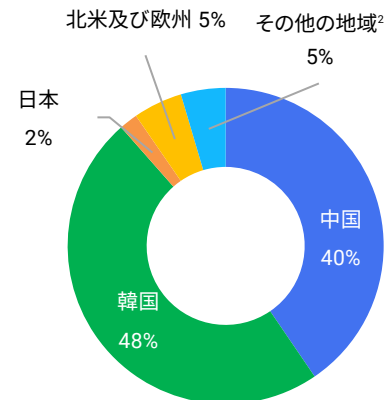
## プラットフォーム別

PCオンライン <sup>3</sup>	77,639	65,725	69,741	(15%)	(10%)
モバイル	15,438	17,037	18,040	10%	17%
<b>売上収益合計</b>	<b>93,077</b>	<b>82,762</b>	<b>87,781</b>	<b>(11%)</b>	<b>(6%)</b>

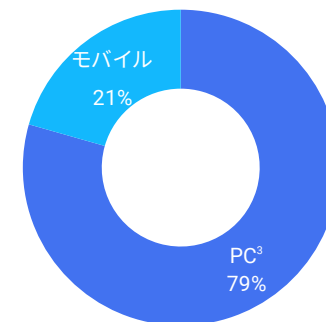
## 為替レート

100韓国ウォン／日本円	9.80	9.15	9.80	(7%)
中国元／日本円	16.33	15.62	16.33	(4%)
米ドル／日本円	110.20	108.92	110.20	(1%)

## 2020年度第1四半期 地域別売上構成比率<sup>1</sup>



## 2020年度第1四半期 プラットフォーム別売上構成比率



<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>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。

<sup>5</sup> 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。

<sup>4</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>6</sup> 当社グループは、当第1四半期連結会計期間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、前第1四半期連結累計期間の数値についても変更後の分類に組み替えております。

<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。



# 2020年度第1四半期 中国 / 韓国ハイライト

## 中国

『アラド戦記』は当社業績予想レンジ内の着地。PCカフェ営業休止のマイナス影響を受け、ユーザーエンゲージメントの改善は期待値以下だった

- 旧正月アップデート(1/14 - 4/9)及びレベルキャップ開放や三次覚醒<sup>1</sup>を含む大型アップデートを実施(3/19)
- 一部の地域におけるPCカフェの営業休止によるマイナス影響を受けMAU及び課金ユーザー数は前四半期比で減少
- 季節性により売上収益及びARPPUは前四半期比で増加
- 前年同期比でMAU及び課金ユーザー数は減少。2019年下半年におけるユーザーの離脱及びユーザー認証プロセスの強化によるボットの減少が要因
- 旧正月パッケージ販売が好調であった2019年第1四半期との比較で売上収益及びARPPUは減少

## 韓国

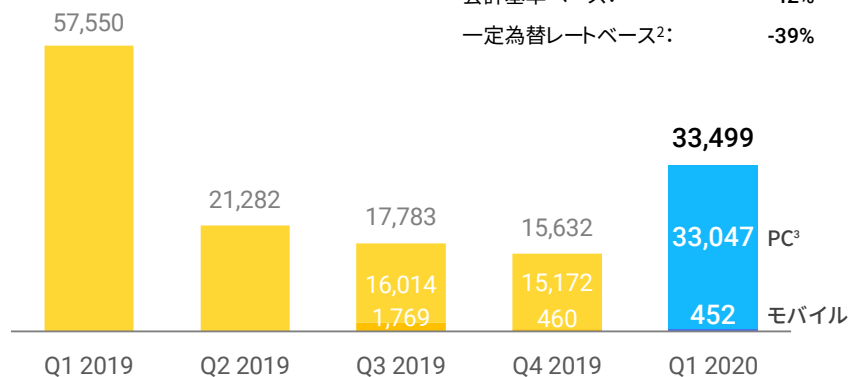
当社業績予想を上回った。主要タイトルの好調により、過去最高の四半期売上収益を達成

- 『メイプルストーリー』: 売上収益は前年同期比で132%<sup>5</sup>成長し、過去最高の四半期売上収益を達成
- 『FIFA ONLINE 4<sup>4</sup>』: 売上収益は対前年同期で大きく増加し、過去最高の四半期売上収益を達成
- 『アラド戦記』: 1月の大型アップデートの好評によりユーザー指数が改善され、売上収益は前年同期比で53%<sup>5</sup>成長
- 『サドンアタック』: 売上収益が前年同期比で52%<sup>5</sup>成長
- 『V4』: 2月の大型アップデートにより好調な四半期となった
- 『メイプルストーリーM』: 売上収益は前年同期比で184%<sup>5</sup>成長し、過去最高の四半期売上収益を達成

(単位: 百万円)

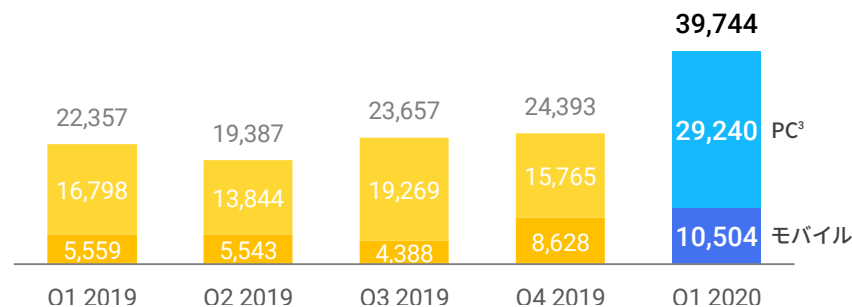
前年同期比変化率:

会計基準ベース: -42%  
一定為替レートベース<sup>2</sup>: -39%



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>: +90%



<sup>1</sup> 三次覚醒はキャラクターに新しいスキルの習得を可能にします。

<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。

<sup>4</sup> 正式名称は『EA SPORTS™FIFA ONLINE 4』(PC)です。

<sup>5</sup> 一定為替レートベースでの売上収益の対前年同期成長率です。

# 2020年度第1四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域<sup>1</sup> ハイライト

## 日本

売上収益は当社業績予想をやや下回った

- 2019年第2四半期に配信開始した『メイプルストーリーM』による寄与があった一方で、『FAITH』、『真・三國無双 斬』、『OVERHIT』の売上収益の減少により、前年同期比で減収となった
- 2020年2月におけるgloopsの売却も対前年同期の減収要因となった

## 北米及び欧州

『Choices<sup>4</sup>』及び『メイプルストーリー』が想定以上であったことから、売上収益が当社業績予想を上回った

- 『メイプルストーリー』の売上収益が前年同期比で増加
- 一方で、『Choices<sup>4</sup>』、『Darkness Rises』及び『AxE』の減少により、売上収益は前年同期比で減少

## その他の地域<sup>1</sup>

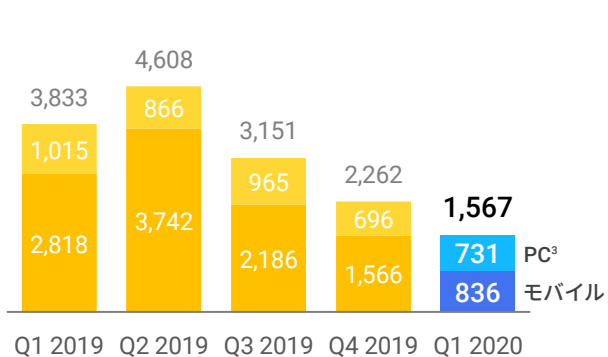
『メイプルストーリー』が想定以上であったことから、売上収益は当社業績予想を上回った

- 『メイプルストーリー』の売上収益は対前年同期で増加
- 『World of Dragon Nest』(東南アジアで1月8日に配信開始)や『V4』(台湾・香港・マカオで3月25日に配信開始)からの寄与が対前年同期の増収要因となった
- 『AxE』、『メイプルストーリーM』及び『天涯明月刀』の売上収益の減少が対前年同期の減収要因となった

(単位:百万円)

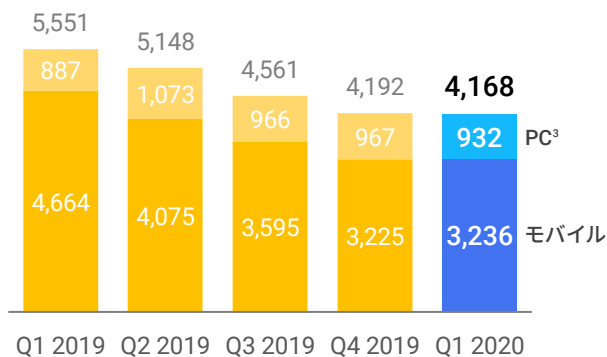
前年同期比変化率:

会計基準ベース:	-59%
一定為替レートベース <sup>2</sup> :	-58%



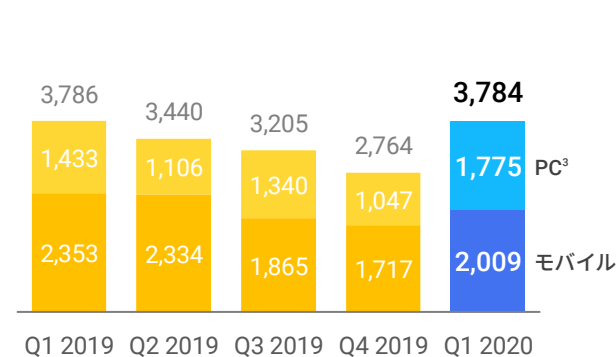
前年同期比変化率:

会計基準ベース:	-25%
一定為替レートベース <sup>2</sup> :	-23%



前年同期比変化率:

会計基準ベース:	-0%
一定為替レートベース <sup>2</sup> :	+5%



<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。

<sup>4</sup> 正式名称は『Choices: Stories You Play』です。

<sup>5</sup> 当社グループは、当第1四半期連結会計期間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、昨年の数値についても変更後の分類に組み替えております。



# 2020年度第2四半期 業績見通し



# 2020年度第2四半期 業績見通し

主に韓国事業の好調により前年同期比で増収を見込む

## 売上収益

- 一定為替レートベース<sup>1</sup>で前年同期比16%から26%の増加を予想
- 主要タイトルの好調により、韓国事業の売上収益が対前年同期で成長することを予想
- 中国『アラド戦記』は前年同期比で売上収益の増加を予想。ロイヤリティ収入の一部調整額を含む

## 営業利益

- 前年同期比で増益を予想。売上収益の増加が主な要因
- その他の費用の減少を予想。2019年第2四半期は減損損失<sup>2</sup>36億円を計上

## 四半期利益<sup>3</sup>

- 前年同期比で増加を予想。営業利益の増加が主な要因
- 前年同期比で金融収益の減少を予想。2019年第2四半期は為替差益59億円を計上

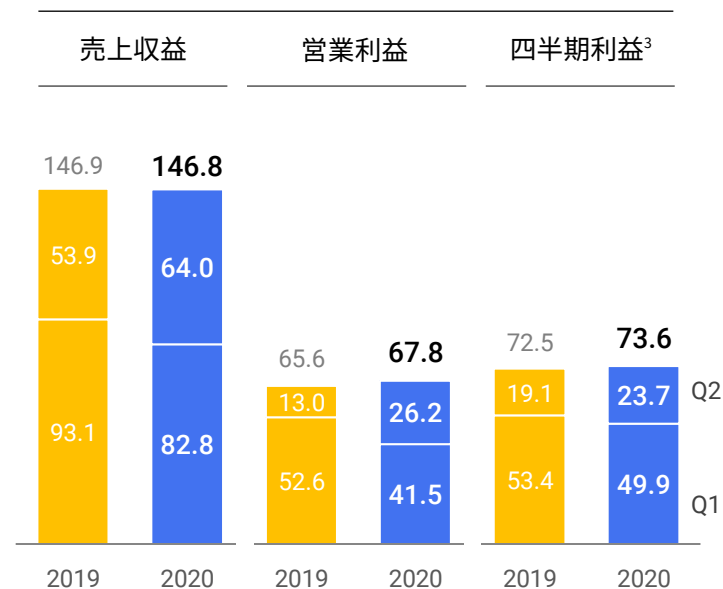
(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2019年 第2四半期 実績	2020年 第2四半期 業績見通し	前年同期比	
売上収益	¥53,865	¥59,044 ~ ¥64,008	10%	~ 19%
PCオンライン <sup>4</sup>	38,125	43,248 ~ 46,585	13%	~ 22%
モバイル	15,740	15,796 ~ 17,423	0%	~ 11%
営業利益	12,987	21,911 ~ 26,212	69%	~ 102%
四半期利益 <sup>3</sup>	19,145	20,291 ~ 23,708	6%	~ 24%
1株当たり四半期利益	21.37	22.98 ~ 26.85		
想定為替レート				
100韓国ウォン/日本円	9.43	8.83	8.83	(6%)
中国元/日本円	16.10	15.24	15.24	(5%)
米ドル/日本円	109.90	107.53	107.53	(2%)

為替感応度<sup>5</sup>:日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2020年度第2四半期の売上収益及び営業利益に対して以下の影響を予想

売上収益	5.7億円
営業利益	2.4億円

(単位:十億円) 第2四半期累計(上限値)



<sup>1</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>2</sup> 2019年第2四半期は、主にIFRS16号「リース」の適用に関連した使用権資産及び前払ロイヤリティに係る減損損失合計36億円を認識しています。

<sup>3</sup> 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。

<sup>4</sup> PCI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>5</sup> 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的前提条件を置いて為替感応度を計算しています。

# 2020年度第2四半期 中国 / 韓国 業績見通し

## 中国

『アラド戦記』の現地通貨ベースの売上収益は対前年同期で増加を予想。ロイヤルティ収入の一部調整額を含む。『2Dアラド戦記モバイル<sup>1</sup>』による寄与は含めていない

- 労働節アップデートを実施(4/23)。12周年アップデートを実施予定(6月)
- 2019年第2四半期の高い水準との比較でも、売上収益が現地通貨ベースでおよそ横ばいとなることを予想
- 加えて、過去6年間分のロイヤルティ収入の一部調整として、見積り金額23億円を認識する予定

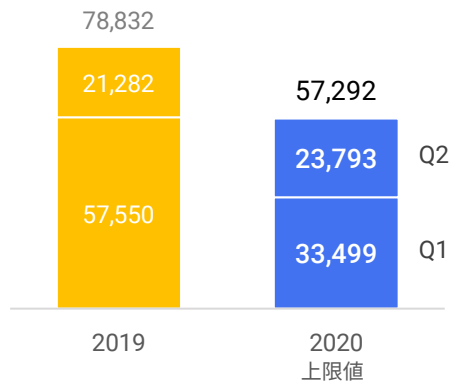
## 韓国

主要タイトルの好調及び当第2四半期に配信を開始した『KartRider Rush+<sup>1</sup>』の寄与により、前年同期比で増収を予想

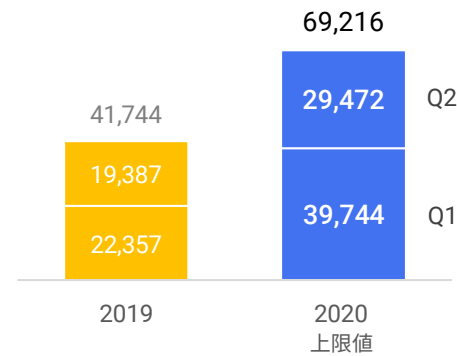
- 『メイプルストーリー』:前四半期からの好調を維持し、売上収益が前年同期比で三桁成長することを見込む
- 『FIFA ONLINE 4<sup>3</sup>』、『サドンアタック』及び『アラド戦記』等の主要タイトルも、対前年同期比で売上収益の成長を見込む
- 『V4』及び『KartRider Rush+<sup>1</sup>』(5月12日に配信開始)の寄与を見込む
- 『メイプルストーリーM』:売上収益が前年同期比で三桁成長することを見込む

(単位:百万円)

2019年 第2四半期	2020年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
21,282	21,325 ~	23,793	0% ~ 12%	6% ~ 18%



2019年 第2四半期	2020年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準 ベース
19,387	27,942 ~	29,472	44% ~ 52%	54% ~ 62%



<sup>1</sup> オリジナルのIPをベースとしたモバイルゲーム。

<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ル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> 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(PC)です



# 2020年度第2四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域<sup>1</sup> 業績見通し

## 日本

前年同期比で減収を予想

- 4月23日に配信開始した『TRAHA』による増収寄与を見込む
- 一方で、gloopsの売却やサービス開始直後の2019年第2四半期との比較となる『メイプルストーリーM』の売上収益の減少により、前年同期比で減収を見込む

## 北米及び欧州

前年同期比で減収を予想

- 5月12日に配信開始した『KartRider Rush+<sup>3</sup>』による増収寄与を見込む
- 一方で、『OVERHIT』、『AxE』及び『Darkness Rises』の売上収益の減少により、前年同期比で減収を見込む

## その他の地域<sup>1</sup>

前年同期比で売上収益がおよそ横ばいとなることを予想

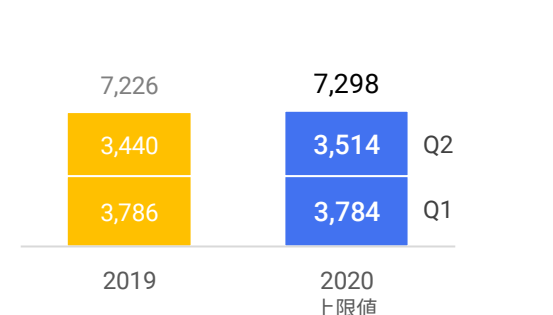
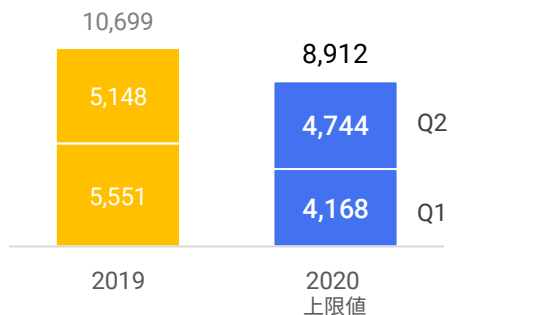
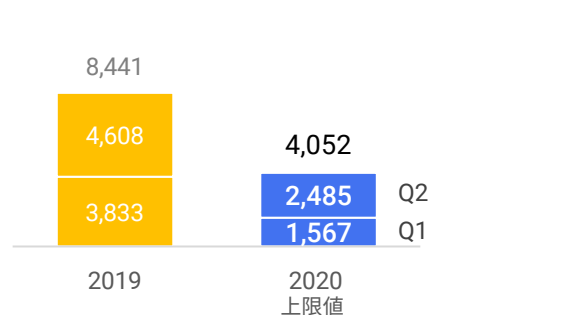
- 5月12日に配信を開始した『KartRider Rush+<sup>3</sup>』、2020年第1四半期に配信を開始した『V4』及び『World of Dragon Nest』による増収寄与を見込む
- 一方で、『OVERHIT』、『天涯明月刀』、『AxE』及び『メイプルストーリーM』の売上収益の減少により、前年同期比で減収を見込む

(単位:百万円)

2019年 第2四半期	2020年第2四半期 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>
4,608	2,253 ~ 2,485	(51%) ~ (46%)	(49%) ~ (44%)	

2019年 第2四半期	2020年第2四半期 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>
5,148	4,344 ~ 4,744	(16%) ~ (8%)	(13%) ~ (5%)	

2019年 第2四半期	2020年第2四半期 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>
3,440	3,181 ~ 3,514	(8%) ~ 2%	(3%) ~ 8%	



<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。

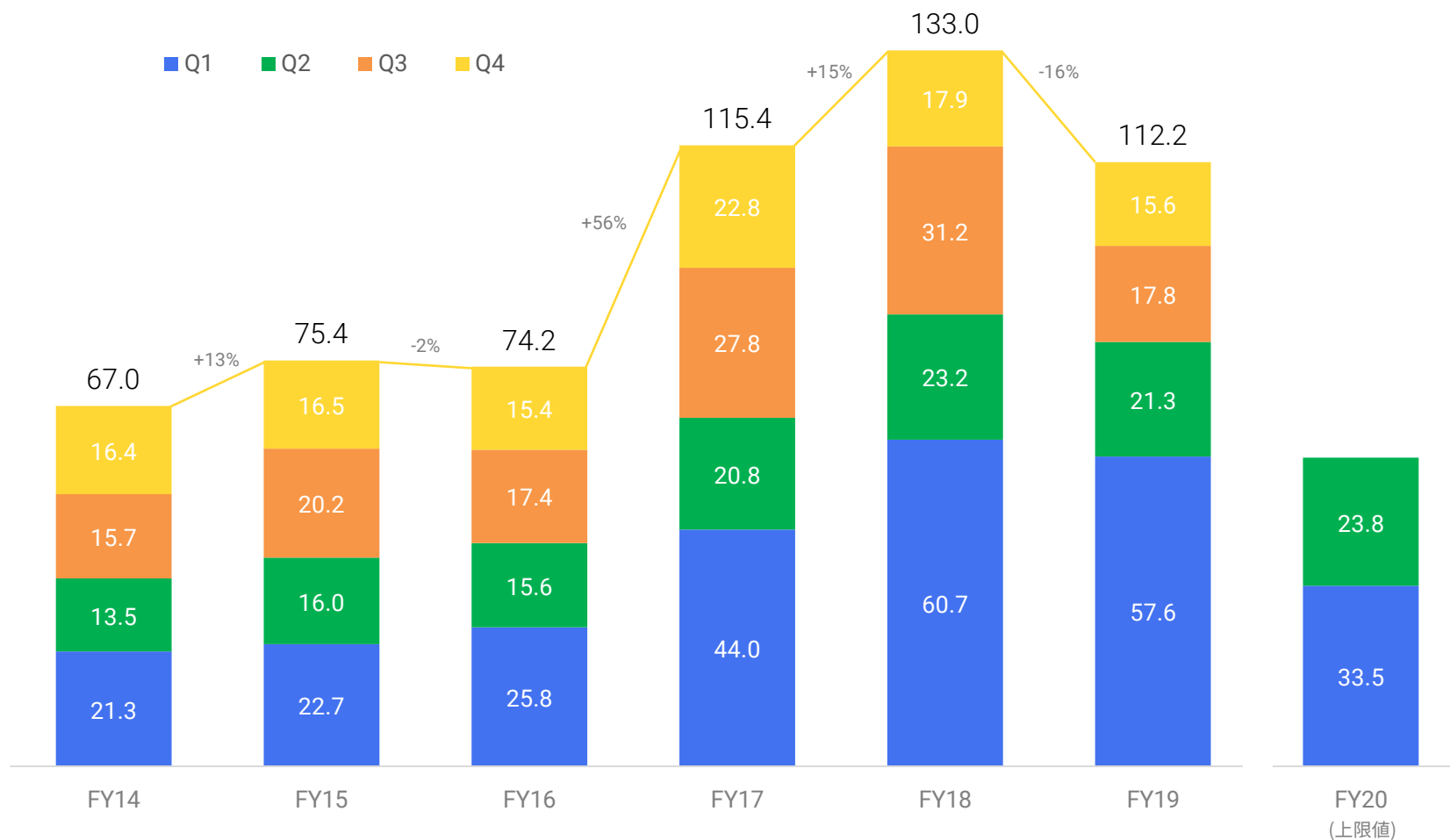
<sup>2</sup> 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アランド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一一定為替レートを適用し計算しています。

<sup>3</sup> オリジナルのIPをベースとしたモバイルゲーム。

<sup>4</sup> 当社グループは、当第1四半期連結会計期間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、昨年の数値についても変更後の分類に組み替えております。

# 中国業績推移

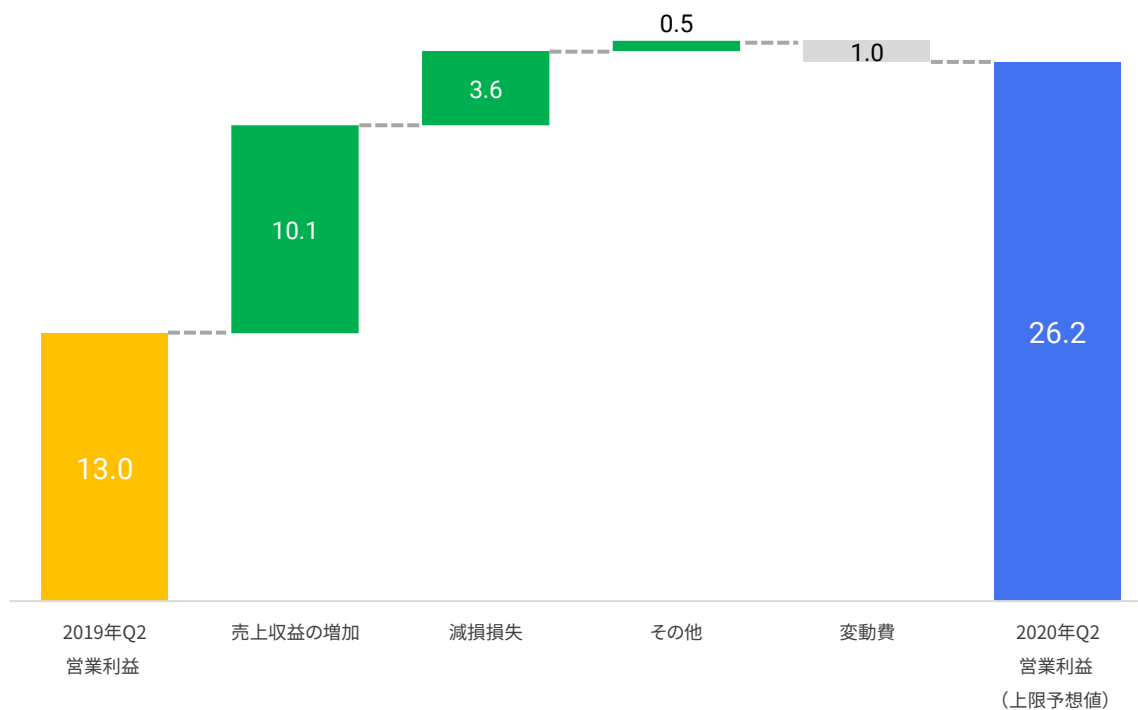
(単位: 十億円)



# 2020年度第2四半期 営業利益見通し

(単位: 十億円)

## 営業利益の前年同期比較



- + 売上収益の増加
- + 減損損失の減少。2019年第2四半期は減損損失<sup>1</sup> 36億円を計上
- + 以下を含むその他
  - ・ 広告宣伝費の減少
  - ・ 『V4』の配信開始に伴う無形資産の償却費の増加
- 韓国における売上収益の増加に伴う変動費の増加


<sup>1</sup> 2019年第2四半期に、主にIFRS16号「リース」の適用に関連した使用権資産及び前払ロイヤリティに係る減損損失合計36億円を認識しています。

# 2020年度 株主還元の見通し

- 2019年度期末より1株当たり2.5円の半期配当を再開
- 2020年度も、中間・期末共に1株当たり2.5円の配当を実施予定
- 今後もグローバル事業の成長を通じての株主価値の創造に加えて、継続的に配当を実施



# 2020年度中国『アラド戦記』アップデートスケジュール

期間	Tier 1コンテンツアップデート	2019	2020
第1四半期	 旧正月アップデート	1月21日	1月14日
	レベルキャップ開放	1月21日	3月19日
第2四半期	労働節アップデート	4月23日	4月23日
	アニバーサリーアップデート	6月18日	6月
第3四半期	夏季アップデート	7月4日	TBD
	 国慶節アップデート	9月24日	TBD
第4四半期	冬季アップデート	該当なし	TBD



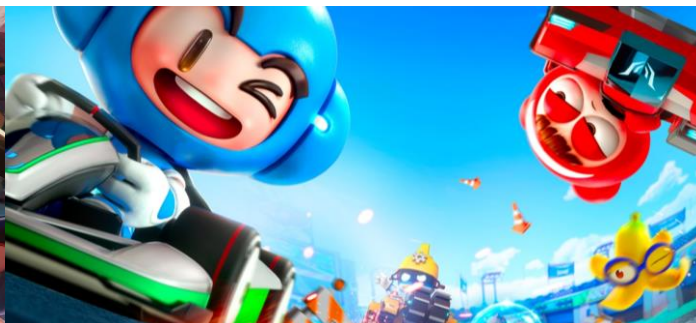
業績的影響の観点で重要なアップデートを示す

\* 2020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。

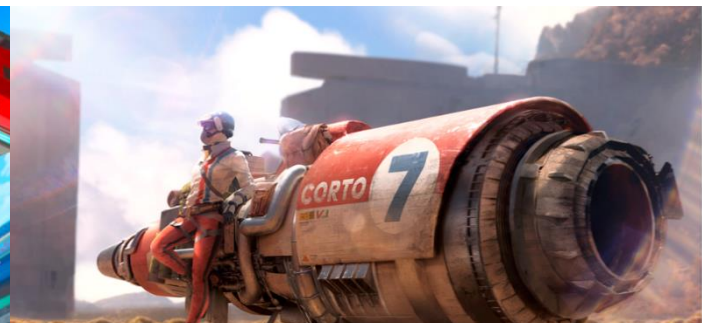
# パイプライン<sup>1</sup>



『2Dアラド戦記モバイル<sup>2</sup>』



『KartRider: Drift<sup>2</sup>』



Embark Studios



『KartRider Rush+<sup>2</sup>』



『風の王国: Yeon<sup>2</sup>』



『Final Fantasy XI R<sup>2</sup>』



『真・三國無双8  
モバイル(仮称)』



Project BBQ<sup>4</sup>



『FIFA MOBILE<sup>3</sup>』



『テイルズウィーパーM<sup>2</sup>』



『TRAHA』



『Arcane Showdown』



『マビノギモバイル<sup>2</sup>』



韓国



中国



日本



北米およびその他の地域



PC オンライン



モバイル



コンソール

<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> 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』。  
<sup>4</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>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、著作権、その他法的に保護された対象物です。

# 参考資料

# 業績概要及び主要ユーザー指標

(単位:百万円、ただし1株当たりの数値は除く)

	2019年 第1四半期	2019年 第2四半期	2019年 第3四半期	2019年 第4四半期	2020年 第1四半期	前年同期比 変化率(%)
<b>(地域別)</b>						
中国	¥57,550	¥21,282	¥17,783	¥15,632	¥33,499	(42%)
韓国	22,357	19,387	23,657	24,393	39,744	78%
日本	3,833	4,608	3,151	2,262	1,567	(59%)
北米及び欧州	5,551	5,148	4,561	4,192	4,168	(25%)
その他の地域 <sup>1</sup>	3,786	3,440	3,205	2,764	3,784	(0%)
<b>(プラットフォーム別)</b>						
PC <sup>2</sup>	77,639	38,125	38,554	33,647	65,725	(15%)
モバイル	15,438	15,740	13,803	15,596	17,037	10%
<b>売上収益</b>	<b>93,077</b>	<b>53,865</b>	<b>52,357</b>	<b>49,243</b>	<b>82,762</b>	<b>(11%)</b>
<b>営業利益</b>	<b>52,601</b>	<b>12,987</b>	<b>24,419</b>	<b>4,518</b>	<b>41,543</b>	<b>(21%)</b>
<b>四半期利益<sup>3</sup></b>	<b>53,400</b>	<b>19,145</b>	<b>39,844</b>	<b>3,275</b>	<b>49,911</b>	<b>(7%)</b>
<b>1株当たり四半期利益</b>	<b>59.67</b>	<b>21.37</b>	<b>44.42</b>	<b>3.68</b>	<b>56.57</b>	
<b>適用為替レート</b>						
100韓国ウォン／日本円	9.80	9.43	9.00	9.26	9.15	(7%)
中国元／日本円	16.33	16.10	15.32	15.46	15.62	(4%)
米ドル／日本円	110.20	109.90	107.35	108.76	108.92	(1%)
<b>主要ユーザー指標 (モバイル事業を除く)</b>						
MAU(百万)	35.0	34.6	35.4	27.4	27.1	(23%)
課金率	16.5%	16.4%	11.5%	14.8%	15.4%	
ARPPU(会計基準)	9,265	3,885	4,837	4,223	9,031	(3%)

<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>3</sup> 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。

<sup>4</sup> 当社グループは、当第1四半期連結会計期間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、昨年の数値についても変更後の分類に組み替えております。

<sup>2</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。



# 売上原価及び販管費

(単位:百万円)

	2019年度				2020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 <sup>1</sup>	¥15,899	¥15,055	¥14,180	¥14,451	¥15,343
ロイヤリティ <sup>2</sup>	4,510	4,119	4,344	3,694	5,738
人件費 <sup>3</sup>	7,163	6,685	6,010	7,367	6,443
その他 <sup>4</sup>	4,226	4,251	3,826	3,390	3,162
<b>販売費及び一般管理費<sup>1</sup></b>	<b>22,055</b>	<b>22,178</b>	<b>19,189</b>	<b>21,695</b>	<b>20,614</b>
人件費	4,770	4,756	3,964	4,475	3,907
支払手数料 <sup>5</sup>	6,108	5,829	4,952	5,661	6,696
研究開発費	3,266	3,499	3,950	4,180	3,907
広告宣伝費	5,194	5,500	3,767	4,260	2,836
減価償却費	866	792	820	1,490	1,299
その他	1,851	1,802	1,736	1,629	1,969
その他の収益 <sup>6</sup>	429	181	7,708	741	1,197
その他の費用 <sup>7</sup>	2,950	3,826	2,277	9,320	6,459
内、減損損失	2,890	3,648	2,228	9,240	6,063

<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 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。

<sup>4</sup> 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。

<sup>5</sup> 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。

<sup>6</sup> 「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、段階取得に関する差益などを含んでおります。

<sup>7</sup> 「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)

	2019年度				2020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
<b>営業利益</b>	<b>¥52,601</b>	<b>¥12,987</b>	<b>¥24,419</b>	<b>¥4,518</b>	<b>¥41,543</b>
金融収益 <sup>1</sup>	9,810	9,663	18,910	3,051	21,918
金融費用 <sup>2</sup>	265	466	723	12,212	1,585
持分法による投資利益又は(損失)	(334)	(101)	14	96	113
<b>税引前四半期利益又は(損失)</b>	<b>61,812</b>	<b>22,083</b>	<b>42,620</b>	<b>(4,547)</b>	<b>61,989</b>
法人所得税費用	9,005	3,588	3,596	(7,457)	12,235
非支配持分	(593)	(650)	(820)	(365)	(157)
<b>四半期利益<sup>3</sup></b>	<b>53,400</b>	<b>19,145</b>	<b>39,844</b>	<b>3,275</b>	<b>49,911</b>

<sup>1</sup> 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、2019年第1四半期、第2四半期、第3四半期、2020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。

<sup>2</sup> 2019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。

<sup>3</sup> 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。

# 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	2019年 第1四半期 連結累計期間	2020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	¥15,241	¥29,548
投資活動によるキャッシュ・フロー	(994)	1,034
財務活動によるキャッシュ・フロー	731	(4,177)
現金及び現金同等物の増減額	14,978	26,405
現金及び現金同等物の期首残高	205,292	253,636
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	(99)	(4,897)
現金及び現金同等物の期末残高	220,171	275,144

# 連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2019年 12月31日	2020年 3月31日
<b>資産</b>		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥253,636	¥275,144
その他の預金	257,331	242,479
その他	42,529	70,004
<b>流動資産合計</b>	<b>553,496</b>	<b>587,627</b>
非流動資産		
有形固定資産	23,481	21,977
のれん	42,480	36,694
無形資産	21,519	16,597
その他	78,112	75,233
<b>非流動資産合計</b>	<b>165,592</b>	<b>150,501</b>
<b>資産合計</b>	<b>719,088</b>	<b>738,128</b>

	2019年 12月31日	2020年 3月31日
<b>負債</b>		
流動負債		
未払法人所得税	7,403	16,247
借入金	2,223	1,962
その他	31,542	34,406
<b>流動負債合計</b>	<b>41,168</b>	<b>52,615</b>
非流動負債		
借入金	-	-
その他	46,789	42,595
<b>非流動負債合計</b>	<b>46,789</b>	<b>42,595</b>
<b>負債合計</b>	<b>87,957</b>	<b>95,210</b>
<b>資本</b>		
資本金	17,967	19,003
資本剰余金	35,688	13,762
自己株式	(27,219)	-
その他の資本の構成要素	38,511	4,055
利益剰余金	555,038	595,718
非支配持分	11,146	10,380
<b>資本合計</b>	<b>631,131</b>	<b>642,918</b>
<b>負債及び資本合計</b>	<b>719,088</b>	<b>738,128</b>

# 報告セグメントの収益及び損益<sup>1</sup>

(単位:百万円)

報告セグメントの収益及び損益の一部訂正のお知らせ  
2019年5月10日に発表した2019年12月期第1四半期決算説明資料において、訂正がありましたので、お知らせします。2019年第1四半期の各セグメント及び調整額の外部収益について、訂正された数値に下線を付して表示しております。

	2019年				2020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
<b>日本</b>					
外部収益	<u>¥2,469</u>	¥1,884	¥1,952	¥1,344	¥895
セグメント利益又は(損失)	(958)	(1,165)	(455)	(912)	(655)
<b>韓国</b>					
外部収益	<u>84,572</u>	47,079	45,521	43,261	76,336
セグメント利益又は(損失)	56,865	19,038	20,849	15,513	47,724
<b>中国</b>					
外部収益	870	669	695	587	903
セグメント利益又は(損失)	596	324	381	256	653
<b>北米</b>					
外部収益	<u>4,716</u>	3,862	3,730	3,648	3,714
セグメント利益又は(損失)	(1,385)	(1,613)	(1,233)	(1,296)	(461)
<b>その他の地域</b>					
外部収益	<u>450</u>	371	459	403	914
セグメント利益又は(損失)	2	36	(560)	(435)	(461)
<b>調整額</b>					
外部収益	-	-	-	-	-
セグメント利益又は(損失)	2	12	6	(29)	5
<b>合計</b>					
外部収益	93,077	53,865	52,357	49,243	82,762
セグメント利益又は(損失)	55,122	16,632	18,988	13,097	46,805

<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。



# 報告セグメントの従業員数

正社員数	2019年 3月31日	2019年 6月30日	2019年 9月30日	2019年 12月31日	2020年 3月31日
日本	535	516	503	422	294
韓国	5,168	5,232	5,225	5,149	5,210
中国	223	204	207	207	209
北米	487	485	422	418	408
その他の地域	86	131	212	232	240
合計	6,499	6,568	6,569	6,428	6,361

# ネクソン日本法人単体財務諸表<sup>1</sup> (1)

(単位:百万円)

要約損益計算書	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度
<b>売上高</b>	<b>¥11,236</b>	<b>¥7,987</b>	<b>¥5,815</b>	<b>¥5,208</b>	<b>¥5,927</b>	<b>¥7,024</b>	<b>¥6,016</b>
売上原価	4,829	3,679	3,117	3,134	3,438	3,510	3,249
<b>売上総利益</b>	<b>6,407</b>	<b>4,308</b>	<b>2,698</b>	<b>2,074</b>	<b>2,489</b>	<b>3,514</b>	<b>2,767</b>
販売費及び一般管理費	7,275	7,585	6,470	6,736	6,941	9,447	7,910
<b>営業利益又は(損失)</b>	<b>(868)</b>	<b>(3,277)</b>	<b>(3,772)</b>	<b>(4,662)</b>	<b>(4,452)</b>	<b>(5,933)</b>	<b>(5,143)</b>
営業外収益	14,186	28,335	19,163	636	5,049	15,646	32,565
内、受取配当金	12,926	24,613	18,869	22	4,612	15,025	30,313
営業外費用	603	526	1,246	1,826	1,969	9,352	4,063
<b>経常利益又は(損失)</b>	<b>12,715</b>	<b>24,532</b>	<b>14,145</b>	<b>(5,852)</b>	<b>(1,372)</b>	<b>361</b>	<b>23,359</b>
特別利益	-	244	6,443	852	58	109	635
特別損失	4,451	18,717	6,897	39,573	9,643	138	77
<b>税引前当期純利益又は(税引前当期純損失)</b>	<b>8,264</b>	<b>6,059</b>	<b>13,691</b>	<b>(44,573)</b>	<b>(10,957)</b>	<b>332</b>	<b>23,917</b>
法人税等及び法人税等調整額	725	4,656	5,519	(201)	234	755	1,520
<b>当期純利益又は(当期純損失)</b>	<b>7,539</b>	<b>1,403</b>	<b>8,172</b>	<b>(44,372)</b>	<b>(11,191)</b>	<b>(423)</b>	<b>22,397</b>

<sup>1</sup> 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<sup>1</sup> (2)

(単位:百万円)

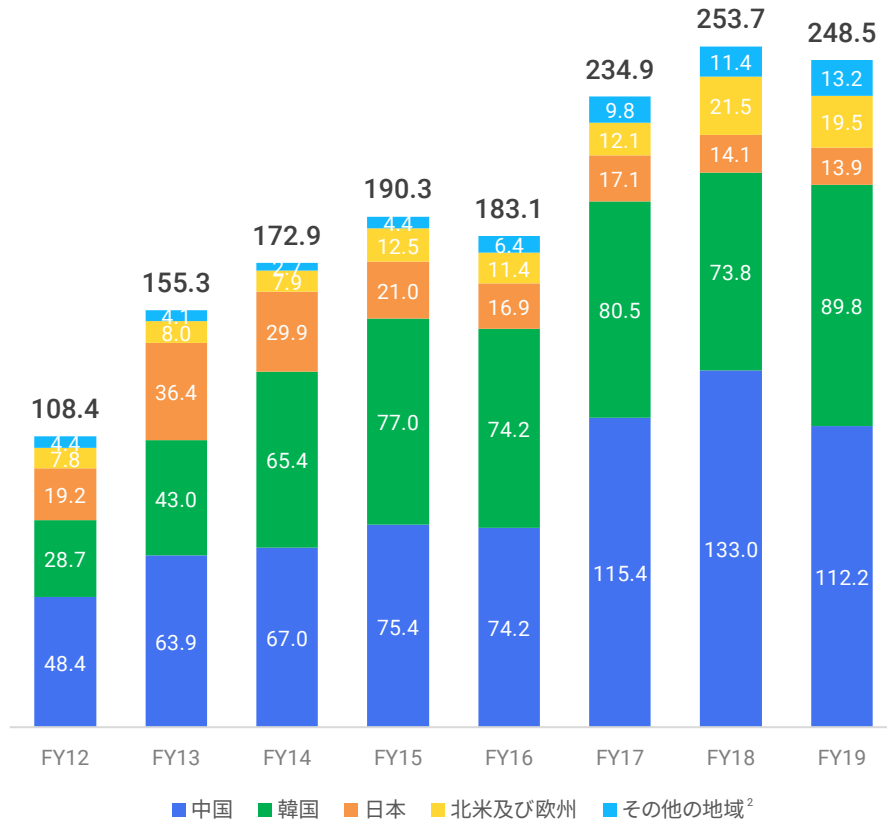
要約貸借対照表	2013年 12月31日	2014年 12月31日	2015年 12月31日	2016年 12月31日	2017年 12月31日	2018年 12月31日	2019年 12月31日
<b>流動資産</b>	¥45,632	¥46,760	¥70,444	¥52,632	¥42,946	¥55,209	¥45,374
内、現金及び預金	32,367	30,711	68,997	49,531	41,868	53,096	43,100
<b>固定資産</b>	135,011	101,337	38,190	6,438	5,494	4,836	17,630
有形固定資産	183	222	200	74	7	3	1
無形固定資産	56	60	66	-	-	-	-
投資その他の資産	134,772	101,055	37,924	6,364	5,487	4,833	17,629
<b>資産合計</b>	180,643	148,097	108,634	59,070	48,440	60,045	63,004
<b>流動負債</b>	13,103	16,345	3,506	2,341	1,796	2,303	2,037
<b>固定負債</b>	39,644	23,154	498	448	457	415	363
<b>負債合計</b>	52,747	39,499	4,004	2,789	2,253	2,718	2,400
<b>株主資本</b>	110,163	98,122	99,779	50,669	41,230	50,838	53,133
資本金	51,868	52,332	56,227	3,307	9,183	14,199	17,757
資本剰余金	51,728	42,192	36,087	88,621	43,021	36,846	39,981
内、その他資本剰余金	50,000	40,000	30,000	86,064	34,588	23,397	22,974
利益剰余金	6,567	3,598	7,465	(41,259)	(10,974)	(206)	22,614
内、その他利益剰余金	6,130	2,724	6,160	(41,476)	(11,191)	(423)	22,397
自己株式	(0)	-	-	(0)	-	(0)	(27,219)
<b>評価・換算差額等</b>	15,844	6,536	246	77	(10)	(21)	(28)
<b>新株予約権</b>	1,889	3,940	4,605	5,535	4,967	6,510	7,499
<b>純資産合計</b>	127,896	108,598	104,630	56,281	46,187	57,327	60,604
<b>株主資本等変動計算書(抜粋)</b>	2013年 12月31日	2014年 12月31日	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
剰余金の配当	(4,807)	(4,372)	(4,305)	(4,352)	-	-	-
自己株式の取得	(0)	(10,000)	(10,000)	(5,000)	(10,000)	(1)	(27,218)
自己株式の消却	-	10,000	10,000	5,000	10,000	-	-

<sup>1</sup> 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))。

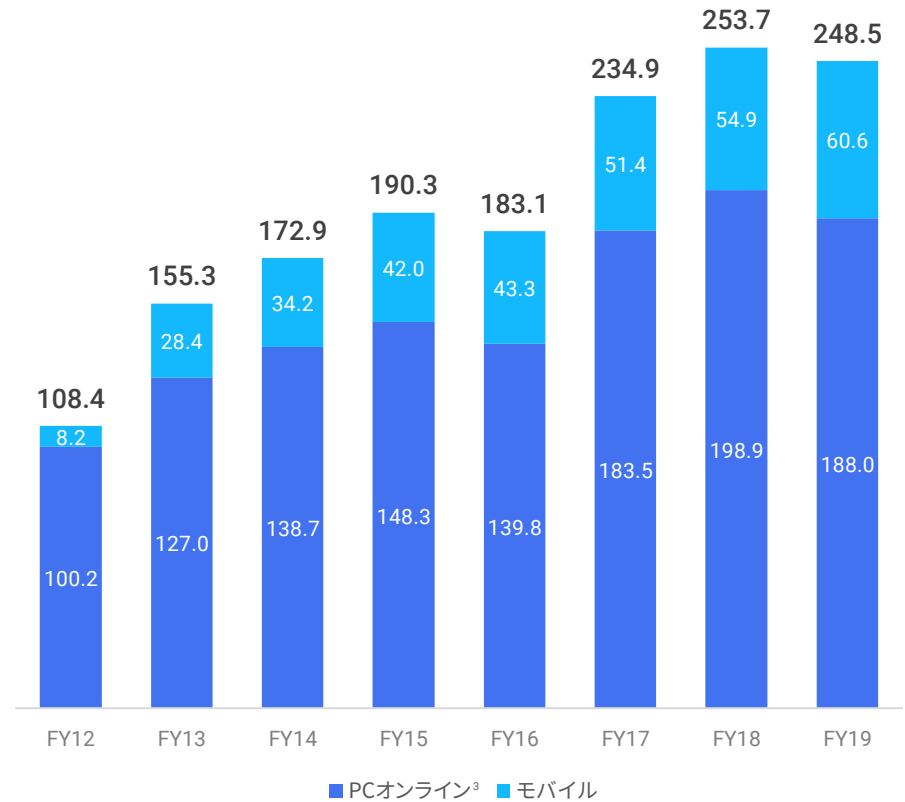
# 業績推移

(単位:十億円)

## 地域別売上収益<sup>1</sup>



## プラットフォーム別売上収益



<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> 当社グループは、当第1四半期連結会計期間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。







# 『アラド戦記』



2005年配信開始



全世界の登録ユーザー数は7億超



累計総売上高は150億ドルを大きく超える



累計総売上高は『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約2倍<sup>1</sup>

<sup>1</sup> 2020年5月12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

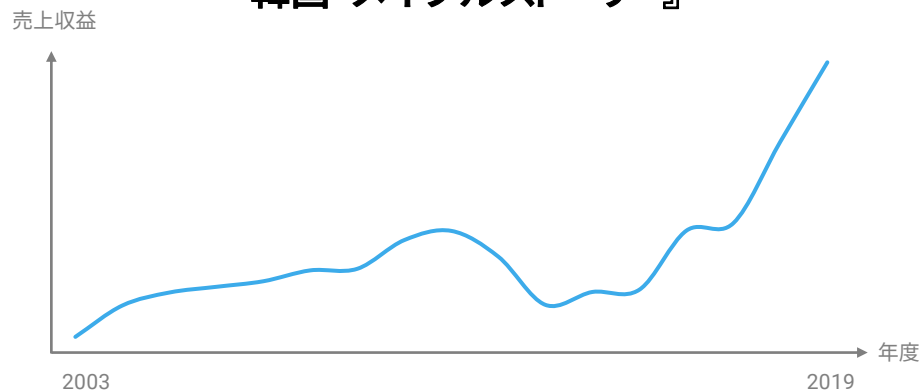


登録ユーザー数は全世界1億8,000万人超。  
韓国における登録ユーザー数は人口の45%  
に相当

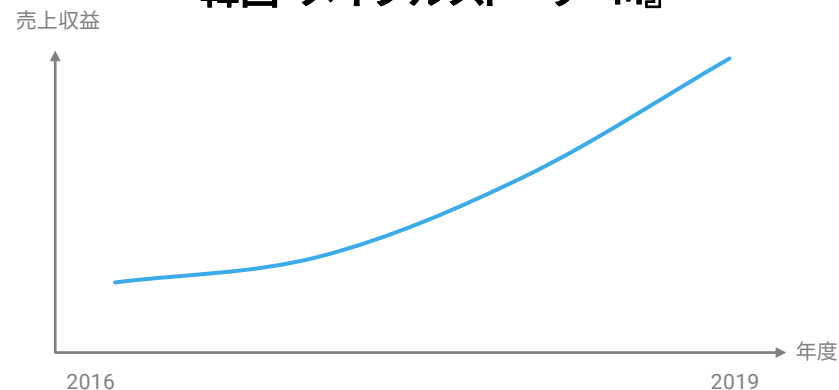


PC、モバイル版を合わせた 累計総売上高は、  
大人気ディズニー映画『アナと雪の女王』  
シリーズの累計興行収入を超える<sup>1</sup>

韓国『メイプルストーリー』



韓国『メイプルストーリーM』



<sup>1</sup> 2020年5月12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』



2004年配信開始



PCサービスのみで登録ユーザー数は  
3億8千万超



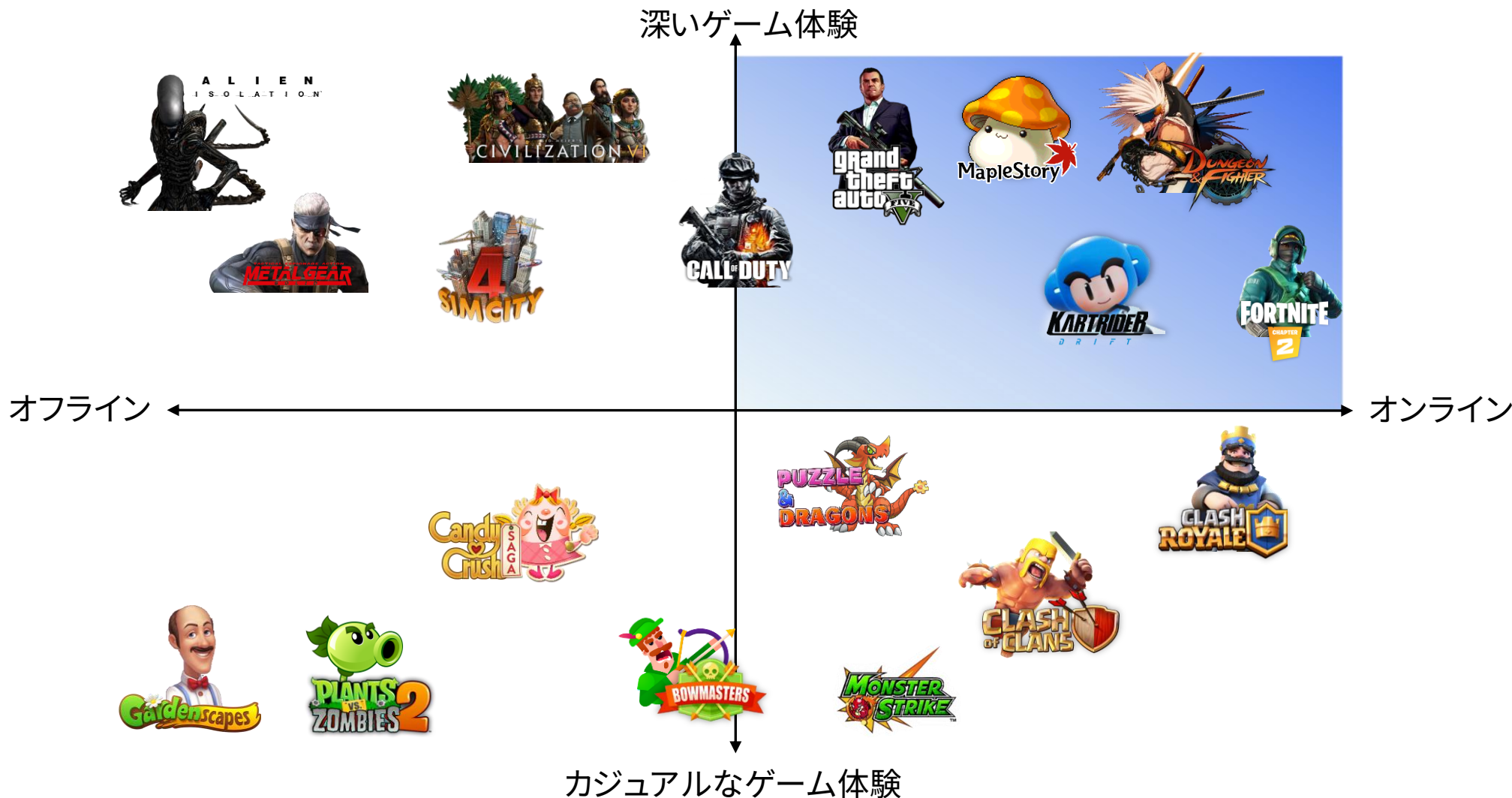
韓国、台湾では、それぞれ人口の半分、  
45%以上がプレイした経験のあるゲーム

<sup>1</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



# ゲーム業界の4象限マトリクス

深いゲーム体験を提供するオンラインゲームのTAM<sup>1</sup>がモバイルにより著しく拡大



<sup>1</sup> TAMとは、「実現可能な最大市場規模」を表します。

<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。

<sup>3</sup> 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

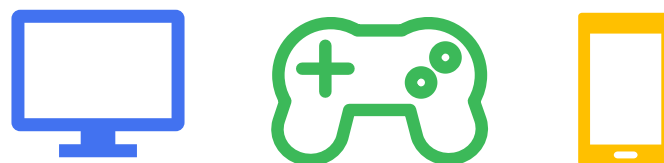
1

オンライン・マルチプレイヤーゲーム



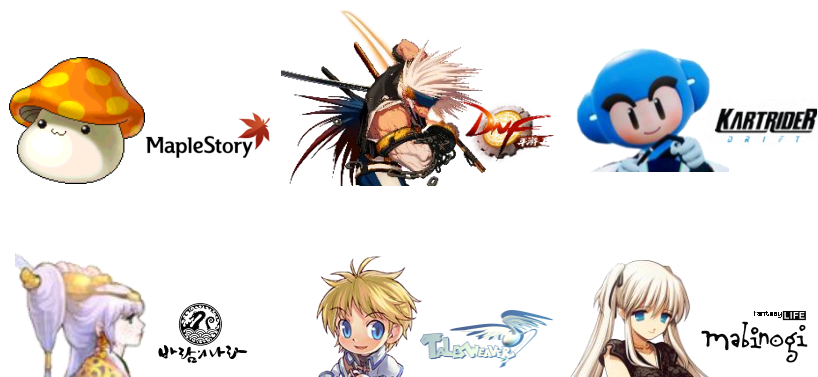
2

PC、コンソール及びモバイルなどあらゆるプラットフォーム上でサービスを提供



3

自社IPの活用



4

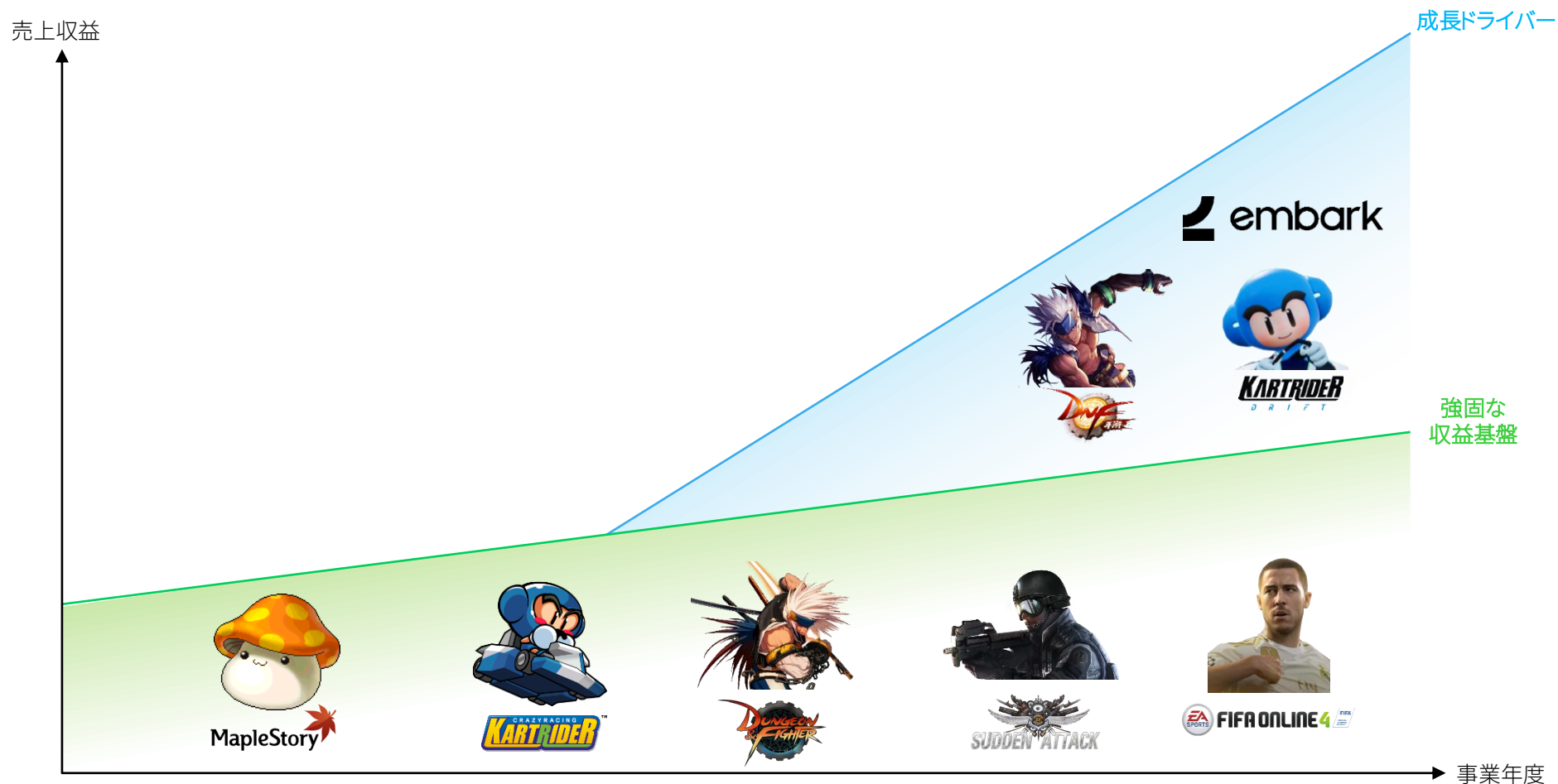
独自性の高い新規IPへの投資





# 強固な収益基盤及び成長ドライバー

ネクソンが次世代オンラインゲームをリードする絶好のチャンスが到来



<sup>1</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。

# 用語集

用語 / 略称	意味
AOS	AOSとは、リアルタイム戦略ジャンルのサブジャンルのことで、プレイヤーで構成される2チームが、別々のゲームで互いに競います。RTS方式のインターフェースにより、各プレイヤーは1つのキャラクターをコントロールします。
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。
RTS (リアルタイム戦略)	プレイヤーが第三者の視点で、戦術的シナリオに基づき多数のキャラクターをコントロールして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、年中リリースします。
感応型ゲーム	感応型ゲームは、長い間継続的にプレイし、数多くのユーザーがリアルタイムに感応しながら楽しめるようデザインされたゲームです。当社のゲームは何年も時間をかけて進化していくようにデザインされています。一般に、パッケージゲームは予め定められたストーリーラインにしたがってプレイすることが多く、プレイヤーの自由になる要素が少ないという点と対照的だといえます。

# 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ご注意ください。

# 2020年度第2四半期 決算発表スケジュール

2020年度第2四半期決算発表は

## 2020年8月6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。





