



# 決算説明資料

## 2019年度第3四半期

2019年11月7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 士郎**

代表取締役 最高財務責任者

# CEOハイライト

# 主要タイトルが韓国事業の継続的な好調を牽引

タイトル数を絞り、規模が大きなタイトル、自社IP、深いゲーム体験を提供する大規模オンライン仮想世界をあらゆるゲームプラットフォームで提供していくための組織体制を整備

1

売上収益は、当社業績予想レンジ内の着地となった。『メイプルストーリー』及び『FIFA ONLINE 4<sup>1</sup>』の好調により、韓国事業の売上収益が当社業績予想を上回った一方で、『アラド戦記』が想定を下回り、中国事業は当社業績を下回った

2

韓国で16年目を迎えた『メイプルストーリー』はPC、モバイル共に過去最高の四半期売上収益となった。ライブ運用により、様々なゲームプラットフォーム上で長期にわたりゲームを成長させることが可能であることを実証

3

『FIFA ONLINE 4<sup>1</sup>』はPC、モバイルの合計売上収益が前年同期比で大きく成長し、好調

4

『2Dアラド戦記モバイル<sup>2</sup>』

- 中国における第2回目のクローズド・ベータテストを準備中
- 2020年上半期中の配信を予定
- 配信開始のタイミングは第2回目のクローズド・ベータテストの結果により変更する可能性あり

5

9月にワンダーホールディングスに対し戦略的出資を行った。ワンダーホールディングス創業者のホ・ミン氏は2001年にネオブルを設立し、『アラド戦記』の開発を率いた。ホ・ミン氏は当社の韓国における新規ゲーム開発の外部アドバイザーに就任

6

9月に開催された臨時株主総会にて、5年間にわたりEmbark Studiosの全発行済株式を取得する計画が承認された。スピード力をもって、革新的なテクノロジーの開発を行い、欧米市場向けに全く新しいゲーム体験を創造するミッションに取り組み中

<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> オリジナルのIPをベースとしたモバイルゲーム。

# 中国『アラド戦記』

数四半期にわたるアップデートを通じて、短期的な課題解決に取り組み中

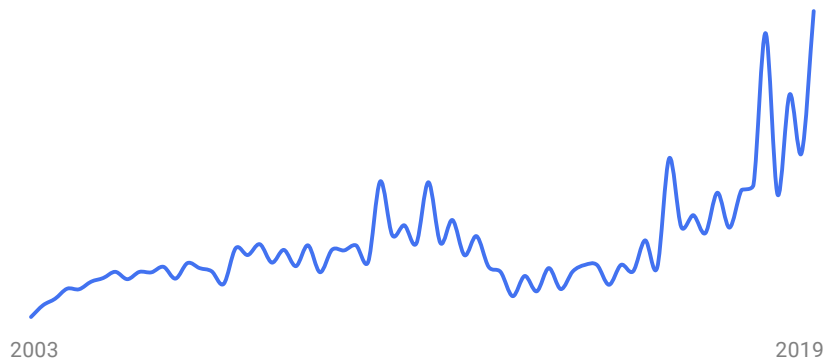


- 売上面での改善には2、3四半期程度の期間を要することを予想
- ユーザーフィードバックの中でも特に重要性の高いフィードバックに対応する重要アップデートの準備に全力で取り組み中
- 予定を早めて重要アップデートを行うことを決定。実施時期は2020年上半期半ばを予定
- 当社は長年にわたりユーザーと対話を行ってきた。ユーザーから求めるゲーム体験と異なるという声があれば、ライブ運用チームが迅速に問題点改善のためのアップデートを実施
- 『アラド戦記』以外のタイトルにおいても、短期的な課題に直面し、改善を行った経験があり、多くの場合、改善を通じてエンゲージメントは更に強化される
- 当社は、今年で11年目を迎え、日々何百万人ものユーザーに楽しめる『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
- 当社は『アラド戦記』がこの先再び成長し、これまで以上にエンゲージメントが強化され、さらに楽しいゲームへと進化していくと考える

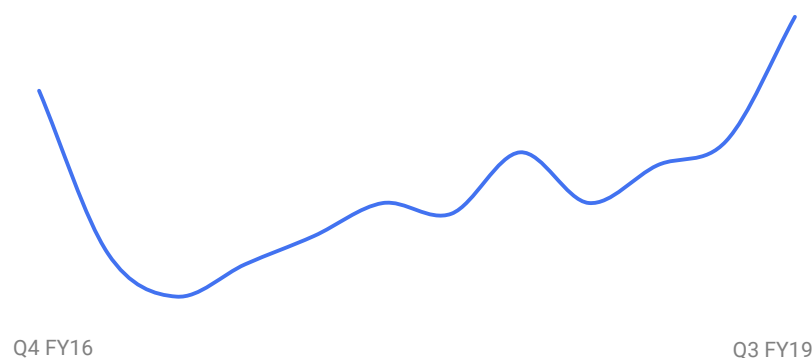
# 『メイプルストーリー』売上収益トレンド

韓国で16年目を迎えた『メイプルストーリー』はPC、モバイル共に過去最高の四半期売上収益となった。売上収益が減少した後でも、オンラインゲームは再び成長が可能であることを実証

韓国『メイプルストーリー』



韓国『メイプルストーリーM』



# 2019年度第3四半期 業績

# 2019年度第3四半期 業績ハイライト

売上収益は当社業績予想レンジ内。主要タイトルが韓国事業を牽引した一方で、中国は想定を下回った

## 売上収益

為替レートのマイナス影響を受けたものの、当社業績予想レンジ内の着地となった。韓国の『メイプルストーリー』及び『FIFA ONLINE 4<sup>1</sup>』の売上収益が業績予想を上回った一方で、中国の『アラド戦記』が想定を下回った

## 営業利益

当社業績予想を上回った。韓国における連結子会社ののれんなどに係る減損損失22億円が発生した一方で、費用が想定を下回ったこと、またEmbark Studiosの連結子会社化に伴う段階取得に係る差益75億円が発生したことが主な要因

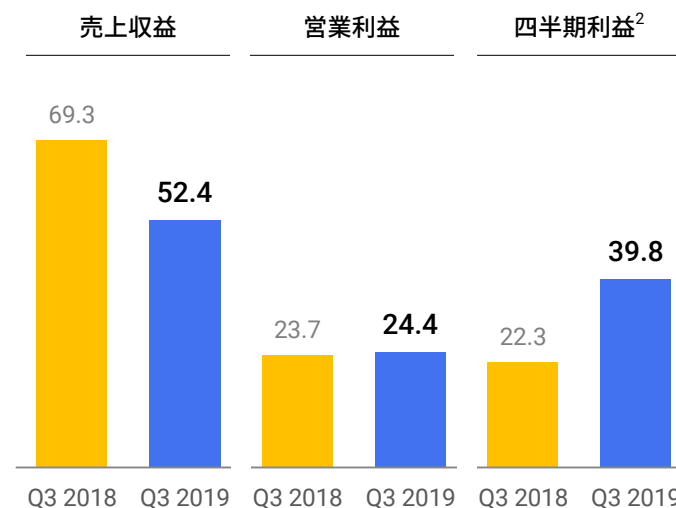
## 四半期利益<sup>2</sup>

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ついて154億円の為替差益が発生したことが要因

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

(単位:十億円)

	2018年 第3四半期 実績	2019年 第3四半期 業績見通し	2019年 第3四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥69,332	¥51,597 ~ ¥55,968	¥52,357	(24%)
PCオンライン <sup>3</sup>	53,036	38,456 ~ 41,355	38,554	(27%)
モバイル	16,296	13,141 ~ 14,613	13,803	(15%)
営業利益	23,712	20,586 ~ 24,406	24,419	3%
四半期利益 <sup>2</sup>	22,305	21,825 ~ 24,983	39,844	79%
1株当たり四半期利益	24.98	24.35 ~ 27.87	44.42	
為替レート				
100韓国ウォン／日本円	9.96	9.22	9.22	9.00 (10%)
中国元／日本円	16.39	15.74	15.74	15.32 (6%)
米ドル／日本円	111.46	108.28	108.28	107.35 (4%)



<sup>1</sup> 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(PC)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。

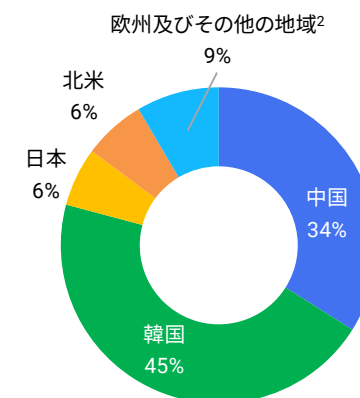
<sup>3</sup> PCIに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

# 2019年度第3四半期 売上構成

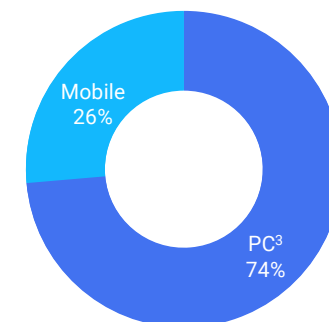
(単位:百万円)

	2018年 第3四半期	2019年第3四半期		前年同期比変化率(%)	
		会計基準 ベース	一定為替 レートベース <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	¥31,216	¥17,783	¥19,175	(43%)	(39%)
韓国	23,168	23,657	26,179	2%	13%
日本	3,541	3,151	3,281	(11%)	(7%)
北米	4,891	3,332	3,523	(32%)	(28%)
欧州及びその他の地域 <sup>2</sup>	6,516	4,434	4,793	(32%)	(26%)
<b>売上収益合計</b>	<b>69,332</b>	<b>52,357</b>	<b>56,951</b>	<b>(24%)</b>	<b>(18%)</b>
<b>プラットフォーム別</b>					
PCオンライン <sup>3</sup>	53,036	38,554	41,966	(27%)	(21%)
モバイル	16,296	13,803	14,985	(15%)	(8%)
<b>売上収益合計</b>	<b>69,332</b>	<b>52,357</b>	<b>56,951</b>	<b>(24%)</b>	<b>(18%)</b>
<b>為替レート</b>					
100韓国ウォン／日本円	9.96	9.00	9.96	(10%)	
中国元／日本円	16.39	15.32	16.39	(6%)	
米ドル／日本円	111.46	107.35	111.46	(4%)	

2019年度第3四半期  
地域別売上構成比率<sup>1</sup>



2019年度第3四半期  
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>2</sup> 「欧州及びその他の地域」は、欧州以外ではその他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

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

<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。

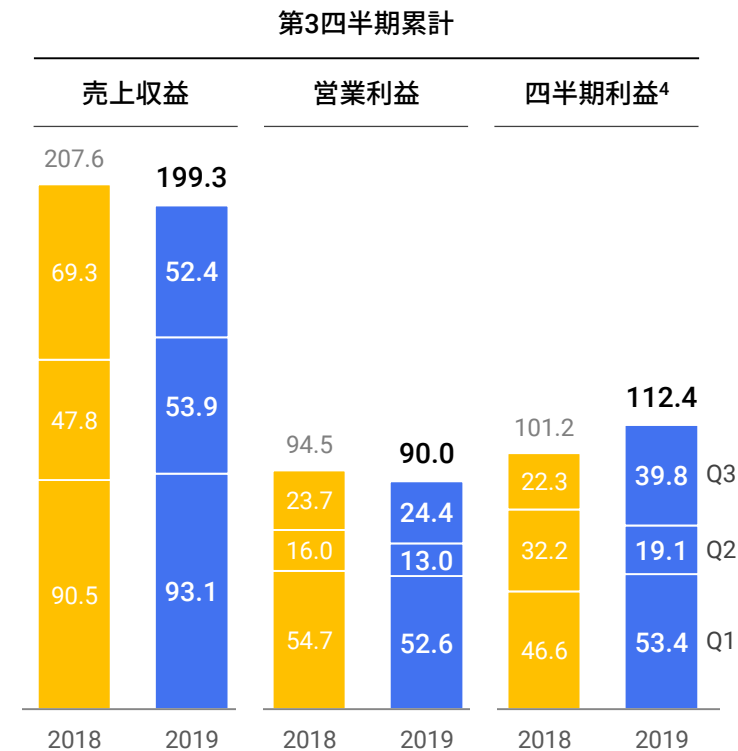


# 2019年度第3四半期累計

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2019年第1-3四半期			前年同期比変化率(%)	
	2018年 第1-3四半期	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>
<b>地域別<sup>1</sup></b>					
中国	¥115,103	¥96,615	¥102,629	(16%)	(11%)
韓国	58,223	65,401	70,098	12%	20%
日本	9,747	11,592	11,923	19%	22%
北米	12,189	11,498	11,746	(6%)	(4%)
欧州及びその他の地域 <sup>2</sup>	12,378	14,193	14,868	15%	20%
<b>売上収益合計</b>	<b>207,640</b>	<b>199,299</b>	<b>211,264</b>	<b>(4%)</b>	<b>2%</b>
<b>プラットフォーム別</b>					
PCオンライン <sup>3</sup>	166,147	154,318	163,990	(7%)	(1%)
モバイル	41,493	44,981	47,274	8%	14%
<b>売上収益合計</b>	<b>207,640</b>	<b>199,299</b>	<b>211,264</b>	<b>(4%)</b>	<b>2%</b>
<b>営業利益</b>	<b>94,453</b>	<b>90,007</b>	<b>96,824</b>	<b>(5%)</b>	<b>3%</b>
<b>四半期利益<sup>4</sup></b>	<b>101,168</b>	<b>112,389</b>	<b>121,552</b>	<b>11%</b>	<b>20%</b>
1株当たり四半期利益	113.89	125.43			

(単位:十億円)



<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> 「欧州及びその他の地域」は、欧州以外でその他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

<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> 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。

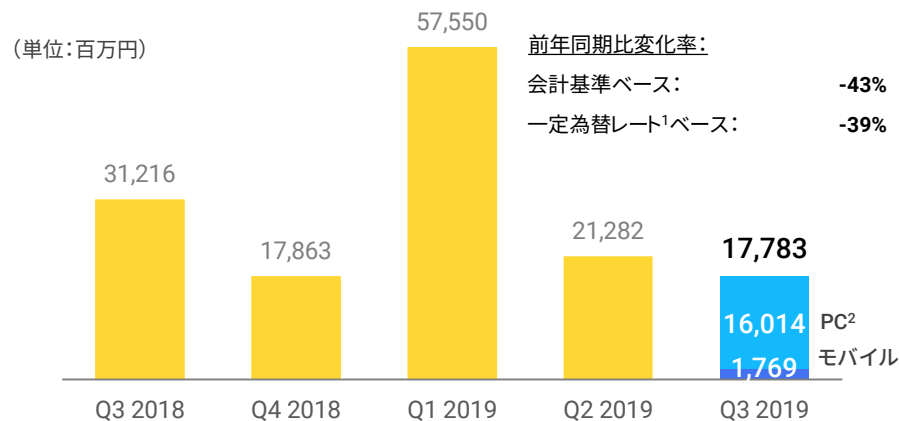
<sup>5</sup> 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

# 中国 / 韓国 - ハイライト

## 中国

売上収益は業績予想を下回った。『KartRider Rush Plus』が想定を上回った一方で、第3四半期後半のアイテム販売及び国慶節パッケージ販売が想定以下だったことにより、『アラド戦記』が予想を下回ったことが要因

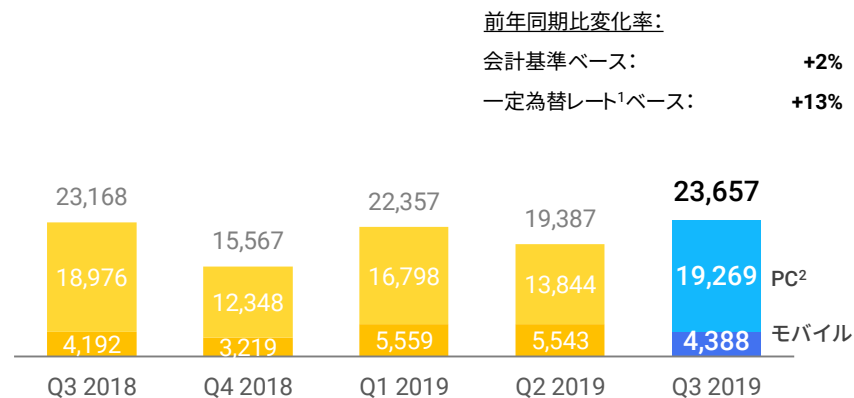
- 『アラド戦記』
  - 夏季アップデート(7/4 - 8/16)及び国慶節アップデート(9/24)を実施
  - MAUは前年同期比及び前四半期比共にやや減少
  - 6月の11周年アップデート以降下落した課金ユーザー数は低い水準で推移、前年同期比及び前四半期比共に減少
  - 通常のアイテム販売及び国慶節パッケージ販売が低調であったことからARPPUは前年同期比で減少。一方で、季節性により前四半期比では増加
- 『KartRider Rush Plus』: 大型アップデート(7/2)を実施。第3四半期を通して好調に推移



## 韓国

『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4<sup>3</sup>』、及び『メイプルストーリーM』の好調により売上収益が当社業績予想を上回った。PCオンライン<sup>2</sup>及びモバイル事業共に前年同期比で成長

- 『メイプルストーリー』: 過去最高の四半期売上収益。夏季アップデート及びお盆休みのイベントやセールスプロモーションの好評により、一定為替レートベースの売上収益は前年同期比129%成長した前第3四半期との比較で更に成長
- 『FIFA ONLINE 4<sup>3</sup>』/ 『FIFA ONLINE 4 M<sup>3</sup>』
  - 8月のパッケージ販売の好調により、売上収益は当社業績予想を上回った
  - PC、モバイル合計の売上収益は、『FIFA Online 3<sup>3</sup>』から『FIFA ONLINE 4<sup>3</sup>』へのサービス移行直後であった前第3四半期との比較で大きく成長
- 『メイプルストーリーM』: 過去最高の四半期売上収益。コンテンツアップデートやプロモーションの好評により前年同期比で51%成長



<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> 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>3</sup> 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA Online 3』(PC)、『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』(モバイル)、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(PC)、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』(モバイル)です。

# 日本 / 北米 / 欧州及びその他の地域<sup>1</sup> – ハイライト

## 日本

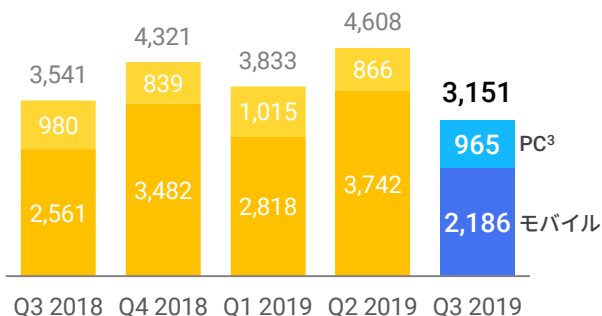
当社業績予想レンジ内の着地。主にモバイル事業の減収により、売上収益は前年同期比で減少

- 『メイプルストーリーM』、『メイプルストーリー2』、『FAITH』及び8月に配信を開始した『ArkResona』が前年同期比で寄与
- 一方で、『OVERHIT』及び『真・三國無双 斬』、モバイルブラウザゲームの売上収益が減少し、増収要因を上回ったことから、売上収益は前年同期比で減少

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-11%**  
一定為替レート<sup>2</sup>ベース: **-7%**



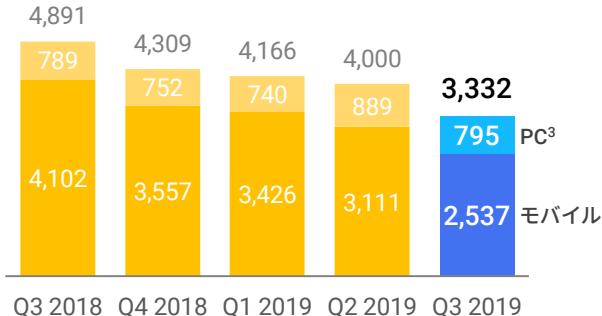
## 北米

当社業績予想レンジ内の着地。主に高い比較水準である前四半期との比較であること、また『Choices<sup>4</sup>』の減収により売上収益は前年同期比で減少

- 主に『Choices<sup>4</sup>』、『メイプルストーリーM』及び『Darkness Rises』の減収により売上収益は前年同期比で減少
- 『メイプルストーリーM』及び『Darkness Rises』は配信開始直後の前第3四半期との比較により、売上収益が前年同期比で減少

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-32%**  
一定為替レート<sup>2</sup>ベース: **-28%**



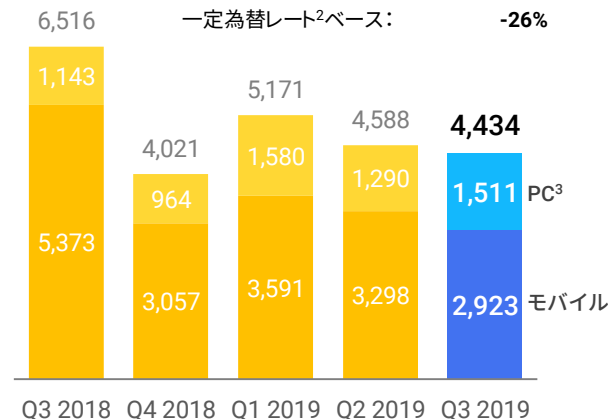
## 欧州及びその他の地域<sup>1</sup>

『メイプルストーリーM』が想定以上であったことから、当社業績予想を上回った。高い比較水準である前第3四半期との比較により、前年同期比で売上収益が減少

- 2018年度第4四半期以降に配信を開始した『天涯明月刀』、『AxE』、及び『OVERHIT』からの寄与があった一方で、『Choices<sup>4</sup>』、『メイプルストーリーM』及び『Darkness Rises』の減収により、売上収益は前年同期比で減少
- 『メイプルストーリーM』及び『Darkness Rises』は配信開始直後の前第3四半期との比較により、前年同期比で売上収益が減少

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-32%**  
一定為替レート<sup>2</sup>ベース: **-26%**



<sup>1</sup> 「欧州及びその他の地域」は、欧州以外で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、『アード戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元 / 米ドル、米ドル / 韓国ウォン、韓国ウォン / 円の一定為替レートを適用し計算しています。

<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。

# 2019年度第4四半期 業績見通し

# 2019年度第4四半期 業績見通し

韓国事業の好調を予想。一方、韓国以外の地域は前年同期比で減収を見込む

## 売上収益

- 一定為替レートベース<sup>1</sup>で前年同期比3%の減少から4%の増加を予想
- 『メイプルストーリー』の好調及び新作モバイルゲーム『V4』の配信開始により、韓国事業の成長を見込む一方で、主に中国の『アラド戦記』、『Choices<sup>2</sup>』及び日本のモバイル事業の減収により、前年同期比で減収を見込む

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2018年 第4四半期 実績	2019年 第4四半期 業績見通し	前年同期比	
売上収益	¥46,081	¥41,397 ~ ¥44,454	(10%)	~ (4%)
PCオンライン <sup>5</sup>	32,724	27,588 ~ 29,472	(16%)	~ (10%)
モバイル	13,357	13,809 ~ 14,982	3%	~ 12%
営業利益	3,907	5,976 ~ 8,208	53%	~ 110%
四半期利益 <sup>4</sup>	6,504	7,565 ~ 9,421	16%	~ 45%
1株当たり四半期利益	7.27	8.44 ~ 10.52		
想定為替レート				
100韓国ウォン/日本円	10.03	9.14	9.14	(9%)
中国元/日本円	16.30	15.31	15.31	(6%)
米ドル/日本円	112.90	108.70	108.70	(4%)

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、2019年度第4四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	3.8 億円
営業利益	0.8 億円

## 営業利益

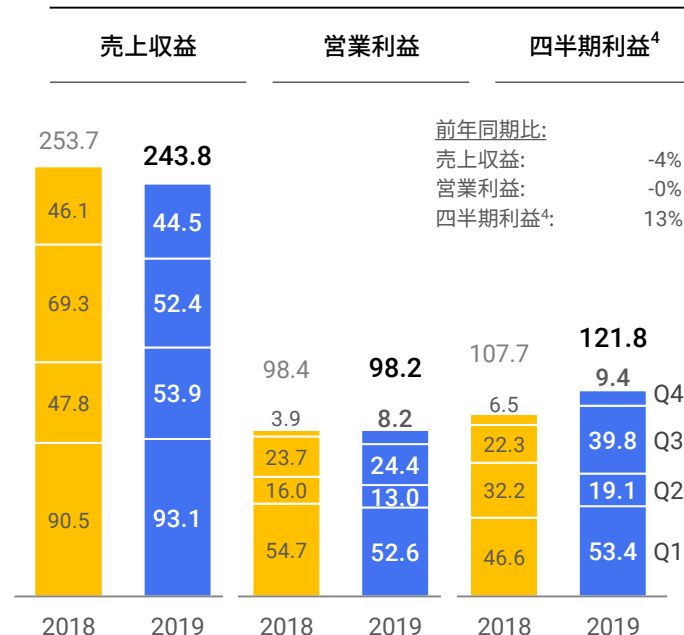
- 前年同期比で下記を含む費用の減少を予想:
- 広告宣伝費及び変動費
  - その他の費用。前第4四半期に減損損失<sup>3</sup> 30億円を計上

## 四半期利益<sup>4</sup>

- 前年同期比で増加を予想。営業利益の増加が主な要因

(単位:十億円)

2019年度通期 (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ています。

<sup>2</sup> 正式名称は『Choices: Stories You Play』です。

<sup>3</sup> 2018年第4四半期は、主にネット・ゲームズのゲームIP及びのれんに係る減損損失 30億円として認識しています。

<sup>4</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>5</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>6</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の前提条件を置いて為替感応度を計算しています。

# 2019年度第4四半期 中国 / 韓国 業績見通し

## 中国

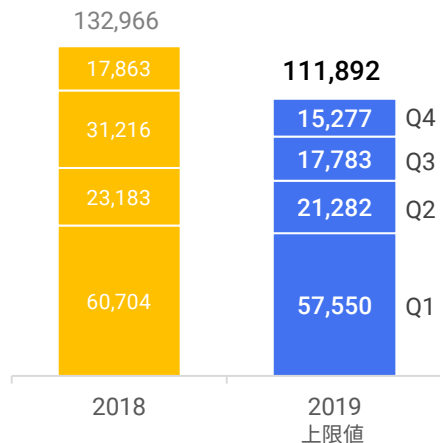
『アラド戦記』の対前年同期の減収が『KartRider Rush Plus』の寄与を上回ることを予想

『アラド戦記』:

- 前年同期比で課金ユーザー数及びARPPUの減少を予想
- 当第3四半期から継続する国慶節アップデートに加えて、小規模なアップデート及びゲーム内イベントを実施中
- 第4四半期のアップデート及びゲームイベントの目的は、アクティブユーザー数や課金ユーザー数を含む指標の改善を図ること

(単位：百万円)

2018年 第4四半期	2019年第4四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準ベース
17,863	13,899 ~	15,277	(22%) ~ (14%)	(18%) ~ (10%)

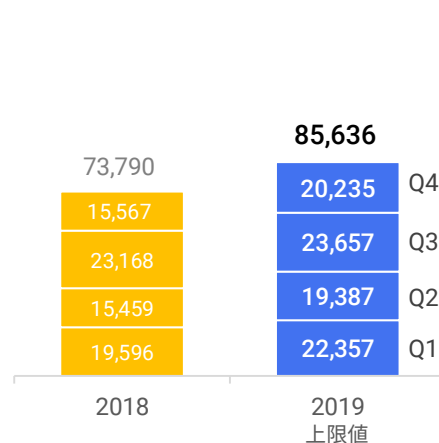


## 韓国

『メイプルストーリー』の好調及び11月7日に配信を開始したモバイルMMORPG『V4』からの寄与により、前年同期比で増収を予想

- 『メイプルストーリー』: 売上収益が対前年同期で34%成長した2018年度第4四半期との比較で成長を見込む
- モバイル: 『AxE』及び『OVERHIT』からの減収を見込む一方で、『V4』及び『TRAHA』からの寄与、また『メイプルストーリーM』の増収を見込み、売上収益は前年同期比で増加することを予想

2018年 第4四半期	2019年第4四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	会計基準ベース
15,567	19,212 ~	20,235	23% ~ 30%	35% ~ 43%



<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。

# 2019年度第4四半期 日本 / 北米 欧州及びその他の地域<sup>1</sup> 業績見通し

## 日本

前年同期比で減収を予想

- 『真・三國無双 斬』及び『FAITH』の減収が『メイプルストーリーM』及び『メイプルストーリー2』からの寄与を上回ることを予想
- モバイルブラウザ事業からの売上収益2ヶ月分を予想に含む。  
gloopsのモバイルブラウザ事業は12月1日売却完了予定

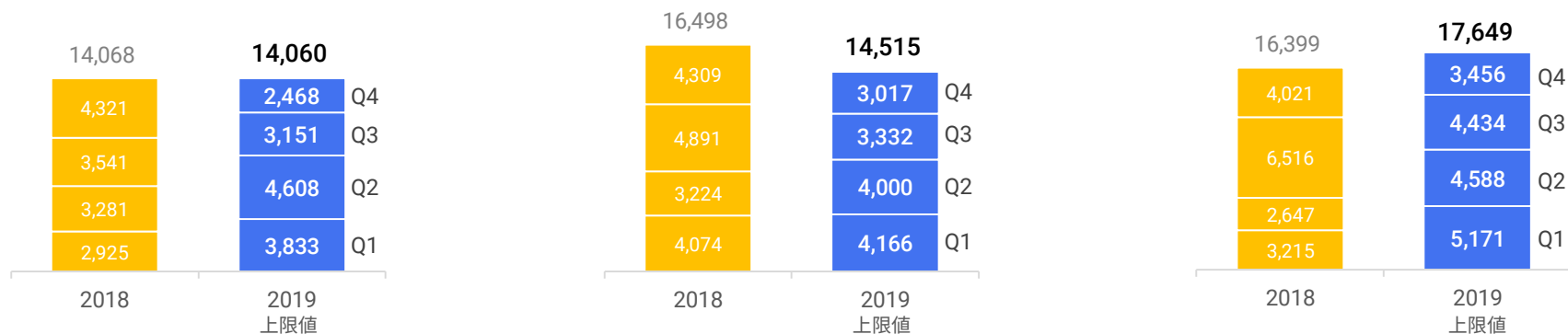
## 北米/欧州及びその他の地域<sup>1</sup>

前年同期比で減収を予想

- 主に『Choices<sup>2</sup>』、『Darkness Rises』及び『メイプルストーリーM』の減収により、前年同期比で売上収益の減少を見込む
- 『Spiritwish』のグローバルサービスを配信開始(10月)

(単位:百万円)

2018年 第4四半期		2019年第4四半期 業績見通し		前年同期比		2018年 第4四半期		2019年第4四半期 業績見通し		前年同期比		2018年 第4四半期		2019年第4四半期 業績見通し		前年同期比	
実績	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>3</sup>		実績	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>3</sup>		実績	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>3</sup>	
4,321	2,324 ~	2,468	(46%) ~ (43%)	(44%) ~ (40%)		4,309	2,760 ~	3,017	(36%) ~ (30%)	(33%) ~ (27%)		4,021	3,202 ~	3,456	(20%) ~ (14%)	(15%) ~ (8%)	



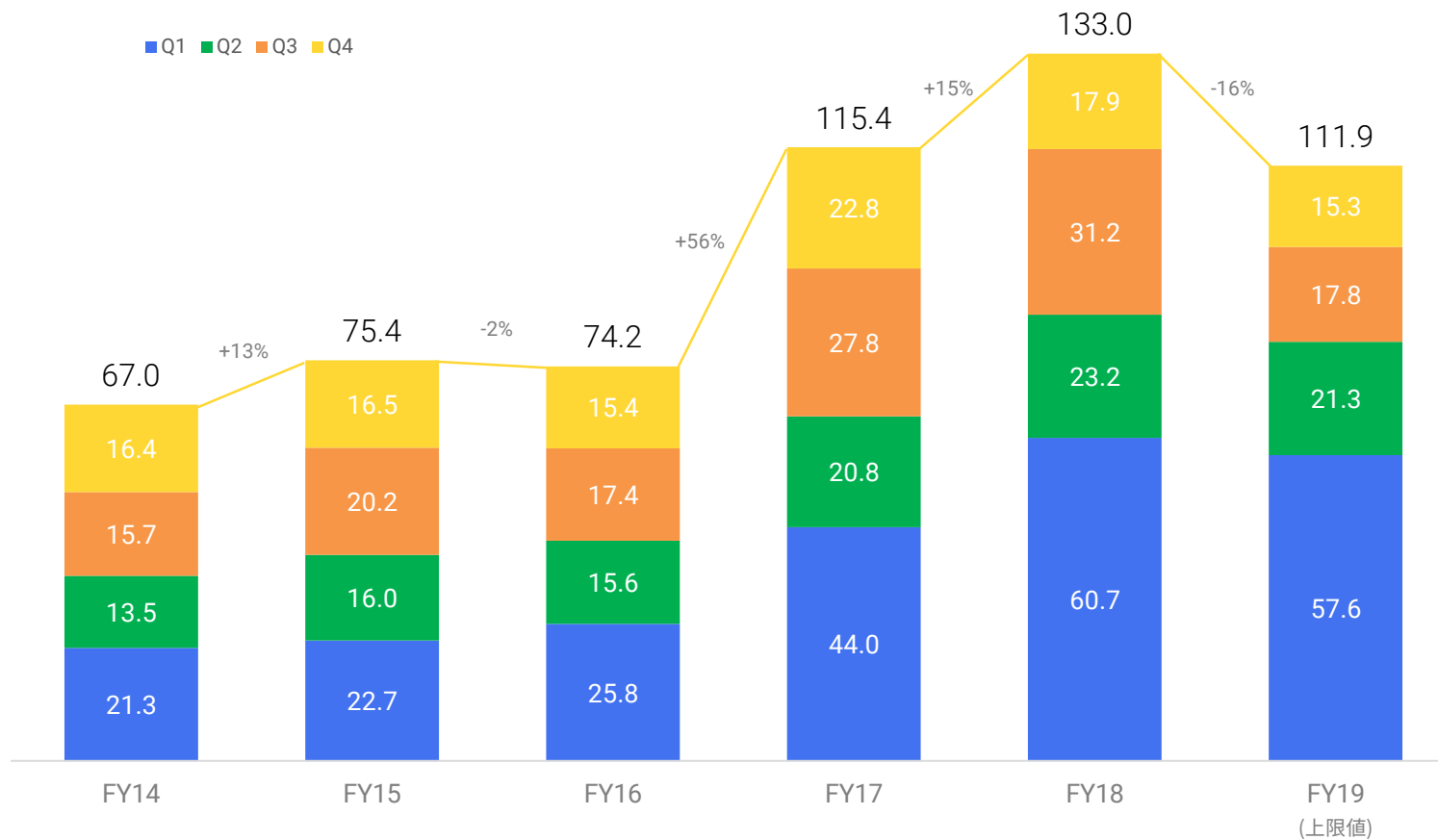
<sup>1</sup> 「欧州及びその他の地域」は、欧州以外ではその他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

<sup>2</sup> 正式名称は『Choices: Stories You Play』です。

<sup>3</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。

# 中国業績推移

(単位:十億円)

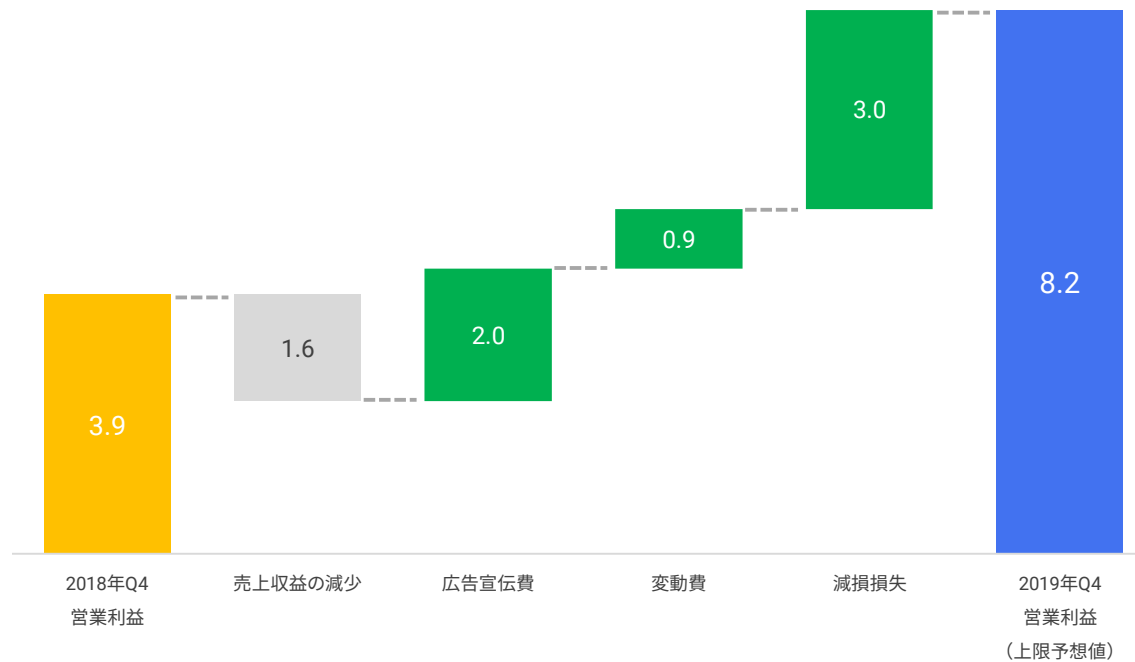




# 2019年度第4四半期 営業利益見通し

(単位:十億円)

## 営業利益の前年同期との比較



⊖ 売上収益の減少

⊕ 広告宣伝費の減少。『V4』のプロモーションを行う一方で、欧米向け『メイプルストーリー2』及び日本の『FAITH』など、複数の新作ローンチを行った2018年第4四半期との比較で減少



⊕ 変動費の減少。

- ・ 『真・三國無双斬』などのパブリッシングタイトルの売上収益の減少に伴うロイヤリティ費用の減少
- ・ 円高による支払手数料の減少

⊕ 減損損失の減少。2018年第4四半期は減損損失<sup>1</sup> 30億円を認識

<sup>1</sup> 2018年第4四半期は、主にネット・ゲームズのゲームIP及びのれんに係る減損損失30億円を認識しています。

# 2019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	2018	2019
第1四半期	 旧正月アップデート	2月1日	1月21日
	2019: レベルキャップ開放	該当なし	1月21日
第2四半期	労働節アップデート	4月26日	4月23日
	アニバーサリーアップデート	6月19日	6月18日
第3四半期	夏季アップデート	7月5日	7月4日
	 国慶節アップデート	9月17日	9月24日
第4四半期	冬季アップデート	該当なし	該当なし



業績的影響の観点で重要なアップデートを示す

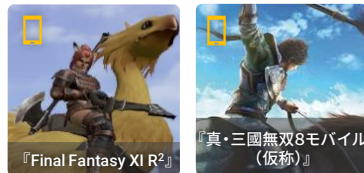
\* 2019年アップデートスケジュールは運用上の都合により変更される場合があります。

# パイプライン<sup>1</sup>

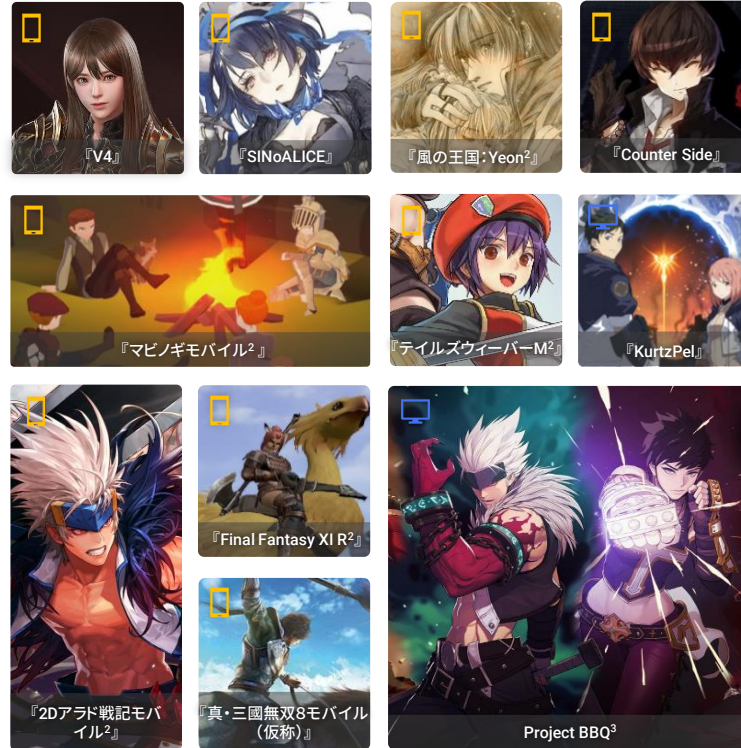
## 中国



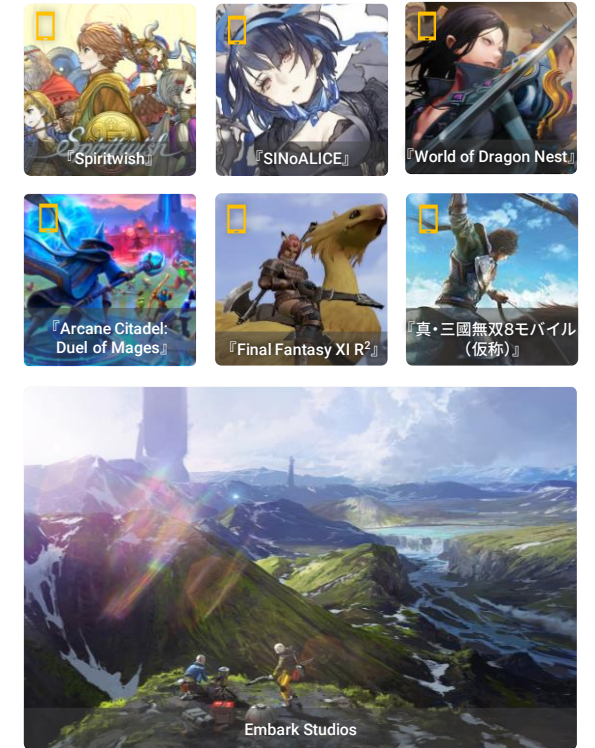
## 日本



## 韓国



## 北米及びその他の地域



PCオンライン モバイル

<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をベースとしたモバイルゲーム。

<sup>3</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>4</sup> この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章は、それぞれの権利者に帰属する商標または登録商標です。

# 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)

	2018年 第1四半期	2018年 第2四半期	2018年 第3四半期	2018年 第4四半期	2019年 第1四半期	2019年 第2四半期	2019年 第3四半期	前年同期比 変化率(%)
(地域別)								
中国	¥60,704	¥23,183	¥31,216	¥17,863	¥57,550	¥21,282	¥17,783	(43%)
韓国	19,596	15,459	23,168	15,567	22,357	19,387	23,657	2%
日本	2,925	3,281	3,541	4,321	3,833	4,608	3,151	(11%)
北米	4,074	3,224	4,891	4,309	4,166	4,000	3,332	(32%)
欧州及びその他の地域 <sup>1</sup>	3,215	2,647	6,516	4,021	5,171	4,588	4,434	(32%)
(プラットフォーム別)								
PC <sup>2</sup>	76,074	37,037	53,036	32,724	77,639	38,125	38,554	(27%)
モバイル	14,440	10,757	16,296	13,357	15,438	15,740	13,803	(15%)
<b>売上収益</b>	<b>90,514</b>	<b>47,794</b>	<b>69,332</b>	<b>46,081</b>	<b>93,077</b>	<b>53,865</b>	<b>52,357</b>	<b>(24%)</b>
<b>営業利益</b>	<b>54,729</b>	<b>16,012</b>	<b>23,712</b>	<b>3,907</b>	<b>52,601</b>	<b>12,987</b>	<b>24,419</b>	<b>3%</b>
<b>四半期利益<sup>3</sup></b>	<b>46,615</b>	<b>32,248</b>	<b>22,305</b>	<b>6,504</b>	<b>53,400</b>	<b>19,145</b>	<b>39,844</b>	<b>79%</b>
<b>1株当たり四半期利益</b>	<b>52.80</b>	<b>36.24</b>	<b>24.98</b>	<b>7.27</b>	<b>59.67</b>	<b>21.37</b>	<b>44.42</b>	
適用為替レート								
100韓国ウォン／日本円	10.11	10.12	9.96	10.03	9.80	9.43	9.00	(10%)
中国元／日本円	17.07	17.10	16.39	16.30	16.33	16.10	15.32	(6%)
米ドル／日本円	108.30	109.07	111.46	112.90	110.20	109.90	107.35	(4%)
主要ユーザー指標 (モバイル事業を除く)								
MAU(百万)	35.3	33.3	37.5	32.7	35.0	34.6	35.4	(6%)
課金率	19.3%	20.5%	16.3%	16.5%	16.5%	16.4%	11.5%	
ARPPU(会計基準)	8,028	3,313	5,260	3,392	9,265	3,885	4,837	(8%)

<sup>1</sup> 「欧州及びその他の地域」は、欧州以外ではその他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

<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。

<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。

# 売上原価及び販管費

(単位:百万円)

	2018年度				2019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
<b>売上原価<sup>1</sup></b>	<b>¥14,337</b>	<b>¥13,135</b>	<b>¥14,980</b>	<b>¥15,101</b>	<b>¥15,899</b>	<b>¥15,055</b>	<b>¥14,180</b>
ロイヤリティ <sup>2</sup>	3,979	2,980	3,868	3,626	4,510	4,119	4,344
人件費 <sup>3</sup>	6,277	6,394	6,833	7,076	7,163	6,685	6,010
その他 <sup>4</sup>	4,081	3,761	4,279	4,399	4,226	4,251	3,826
<b>販売費及び一般管理費<sup>1</sup></b>	<b>21,474</b>	<b>20,562</b>	<b>23,725</b>	<b>24,039</b>	<b>22,055</b>	<b>22,178</b>	<b>19,189</b>
人件費	5,434	5,265	5,305	5,500	4,770	4,756	3,964
支払手数料 <sup>5</sup>	5,553	4,433	6,492	5,458	6,108	5,829	4,952
研究開発費	2,124	2,412	2,674	3,252	3,266	3,499	3,950
広告宣伝費	5,631	5,610	6,279	6,846	5,194	5,500	3,767
減価償却費	656	605	1,297	831	866	792	820
その他	2,076	2,237	1,678	2,152	1,851	1,802	1,736
その他の収益 <sup>6</sup>	359	3,006	382	116	429	181	7,708
その他の費用 <sup>7</sup>	333	1,091	7,297	3,150	2,950	3,826	2,277
内、減損損失	319	805	7,266	2,985	2,890	3,648	2,228

<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。

<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)

	2018年度				2019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
<b>営業利益</b>	<b>¥54,729</b>	<b>¥16,012</b>	<b>¥23,712</b>	<b>¥3,907</b>	<b>¥52,601</b>	<b>¥12,987</b>	<b>¥24,419</b>
金融収益 <sup>1</sup>	1,869	18,026	2,849	3,406	9,810	9,663	18,910
金融費用 <sup>2</sup>	3,225	222	1,856	926	265	466	723
持分法による投資利益又は(損失)	(23)	(187)	(97)	(530)	(334)	(101)	14
<b>税引前四半期利益</b>	<b>53,350</b>	<b>33,629</b>	<b>24,608</b>	<b>5,857</b>	<b>61,812</b>	<b>22,083</b>	<b>42,620</b>
法人所得税費用	6,845	1,613	4,982	1,027	9,005	3,588	3,596
非支配持分	(110)	(232)	(2,679)	(1,674)	(593)	(650)	(820)
<b>四半期利益<sup>3</sup></b>	<b>46,615</b>	<b>32,248</b>	<b>22,305</b>	<b>6,504</b>	<b>53,400</b>	<b>19,145</b>	<b>39,844</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、2018年第2四半期、第4四半期、2019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。

<sup>2</sup> 2018年第1四半期、第3四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)

	2018年 第3四半期 連結累計期間	2019年 第3四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥82,703	¥82,727
投資活動によるキャッシュ・フロー	(71,423)	(99,412)
財務活動によるキャッシュ・フロー	6,238	(1,981)
現金及び現金同等物の増減額	17,518	(18,666)
現金及び現金同等物の期首残高	153,242	205,292
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	(1,829)	(9,145)
現金及び現金同等物の期末残高	168,931	177,481



# 連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2018年 12月31日	2019年 9月30日
<b>資産</b>		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥205,292	¥177,481
その他の預金	276,550	326,674
その他	52,818	44,121
<b>流動資産合計</b>	<b>534,660</b>	<b>548,276</b>
非流動資産		
有形固定資産	25,166	22,419
のれん	26,529	46,742
無形資産	26,021	22,627
その他	37,622	64,791
<b>非流動資産合計</b>	<b>115,338</b>	<b>156,579</b>
<b>資産合計</b>	<b>649,998</b>	<b>704,855</b>

	2018年 12月31日	2019年 9月30日
<b>負債</b>		
流動負債		
未払法人所得税	9,352	8,327
借入金	4,324	3,911
その他	28,833	28,804
<b>流動負債合計</b>	<b>42,509</b>	<b>41,042</b>
非流動負債		
借入金	-	-
その他	42,012	41,102
<b>非流動負債合計</b>	<b>42,012</b>	<b>41,102</b>
<b>負債合計</b>	<b>84,521</b>	<b>82,144</b>
<b>資本</b>		
資本金	14,402	17,562
資本剰余金	34,814	37,537
自己株式	(1)	(3,469)
その他の資本の構成要素	64,068	11,273
利益剰余金	441,985	551,767
非支配持分	10,209	8,041
<b>資本合計</b>	<b>565,477</b>	<b>622,711</b>
<b>負債及び資本合計</b>	<b>649,998</b>	<b>704,855</b>

# 報告セグメントの収益及び損益<sup>1</sup>

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。

(単位:百万円)

	2018年				2019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
<b>日本</b>							
外部収益	¥2,469	¥2,112	¥2,593	¥2,980	<u>¥2,469</u>	¥1,884	¥1,952
セグメント利益又は(損失)	(1,756)	(2,018)	(1,806)	(1,649)	(958)	(1,165)	(455)
<b>韓国</b>							
外部収益	81,826	40,857	60,883	36,851	<u>84,572</u>	47,079	45,521
セグメント利益又は(損失)	57,739	17,962	33,661	11,275	56,865	19,038	20,849
<b>中国</b>							
外部収益	646	597	878	1,206	870	669	695
セグメント利益又は(損失)	353	242	523	848	596	324	381
<b>北米</b>							
外部収益	5,440	4,187	4,943	4,723	<u>4,716</u>	3,862	3,730
セグメント利益又は(損失)	(1,460)	(1,951)	(1,704)	(3,375)	(1,385)	(1,613)	(1,233)
<b>その他の地域</b>							
外部収益	133	41	35	321	<u>450</u>	371	459
セグメント利益又は(損失)	(177)	(135)	(55)	(158)	2	36	(560)
<b>調整額</b>							
外部収益	-	-	-	-	-	-	-
セグメント利益又は(損失)	4	(3)	8	0	2	12	6
<b>合計</b>							
外部収益	90,514	47,794	69,332	46,081	93,077	53,865	52,357
セグメント利益又は(損失)	54,703	14,097	30,627	6,941	55,122	16,632	18,988

<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	2018年 3月31日	2018年 6月30日	2018年 9月30日	2018年 12月31日	2019年 3月31日	2019年 6月30日	2019年 9月30日
日本	545	551	557	535	535	516	503
韓国	4,439	4,878	4,988	5,125	5,168	5,232	5,225
中国	227	218	219	223	223	204	207
北米	424	428	465	479	487	485	422
その他の地域	81	74	78	79	86	131	212
合計	5,716	6,149	6,307	6,441	6,499	6,568	6,569

# 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
<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>
売上原価	4,829	3,679	3,117	3,134	3,438	3,510
<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>
販売費及び一般管理費	7,275	7,585	6,470	6,736	6,941	9,447
<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>
営業外収益	14,186	28,335	19,163	636	5,049	15,646
内、受取配当金	12,926	24,613	18,869	22	4,612	15,025
営業外費用	603	526	1,246	1,826	1,969	9,352
<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>
特別利益	-	244	6,443	852	58	109
特別損失	4,451	18,717	6,897	39,573	9,643	138
<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>
法人税等及び法人税等調整額	725	4,656	5,519	(201)	234	755
<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>

<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)

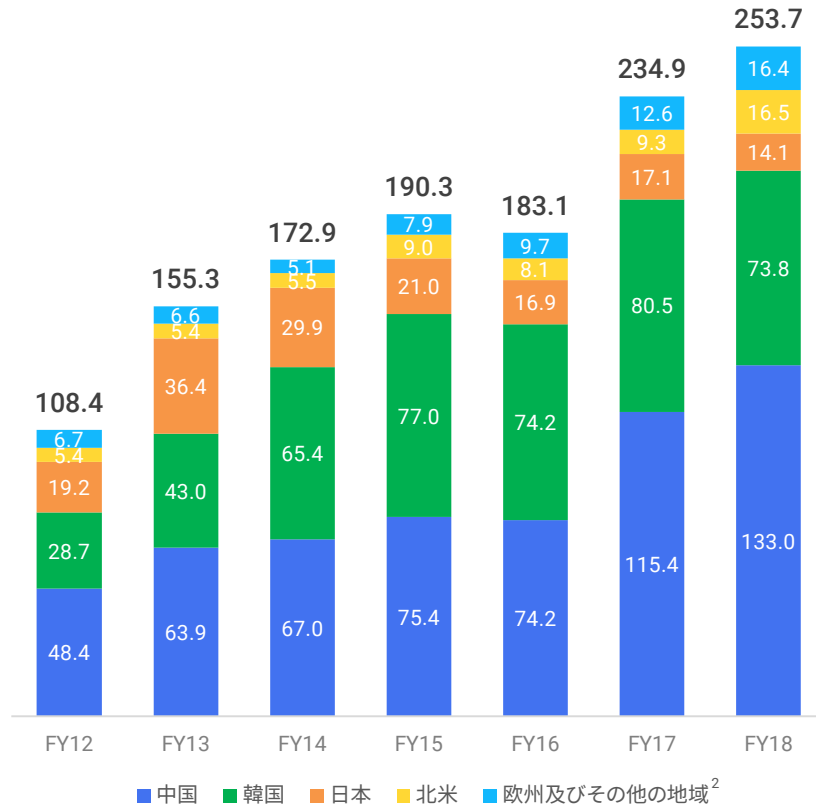
要約貸借対照表	2013年 12月31日	2014年 12月31日	2015年 12月31日	2016年 12月31日	2017年 12月31日	2018年 12月31日
<b>流動資産</b>	¥45,632	¥46,760	¥70,444	¥52,632	¥42,946	¥55,209
内、現金及び預金	32,367	30,711	68,997	49,531	41,868	53,096
<b>固定資産</b>	135,011	101,337	38,190	6,438	5,494	4,836
有形固定資産	183	222	200	74	7	3
無形固定資産	56	60	66	-	-	-
投資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

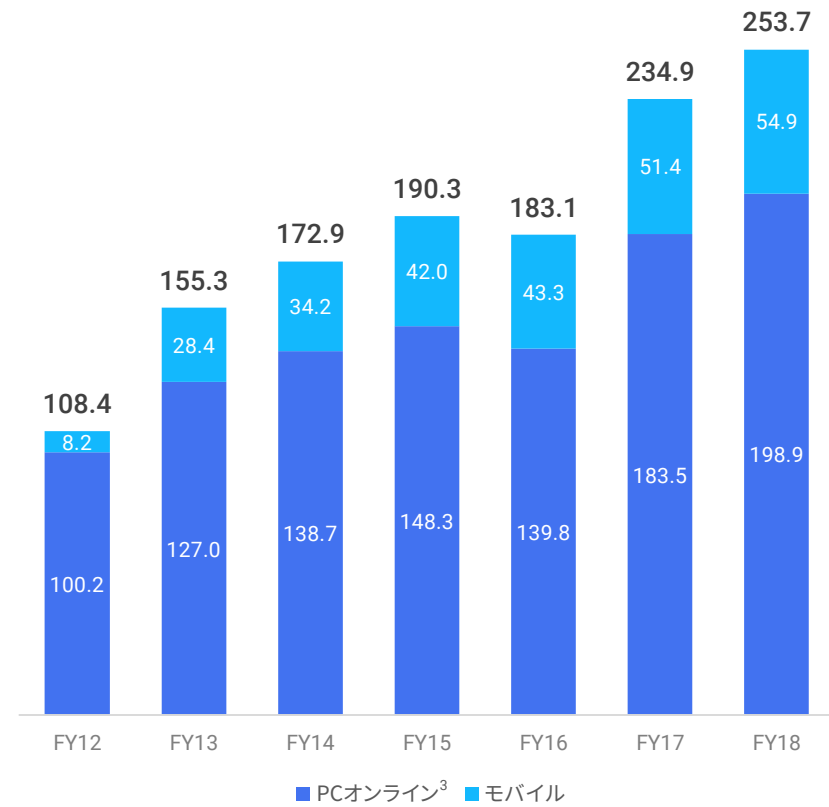
# 業績推移

(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

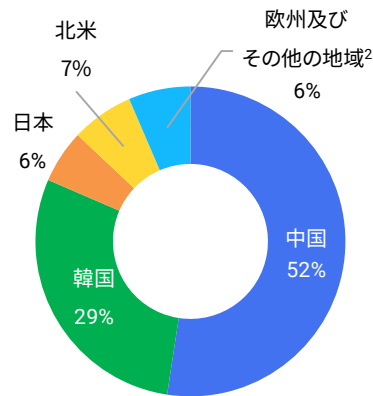
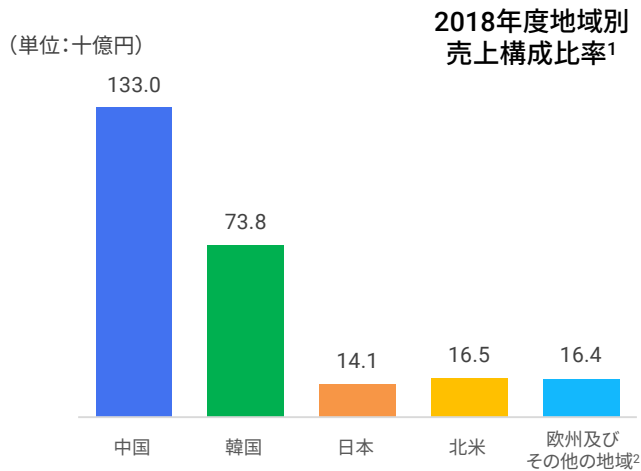
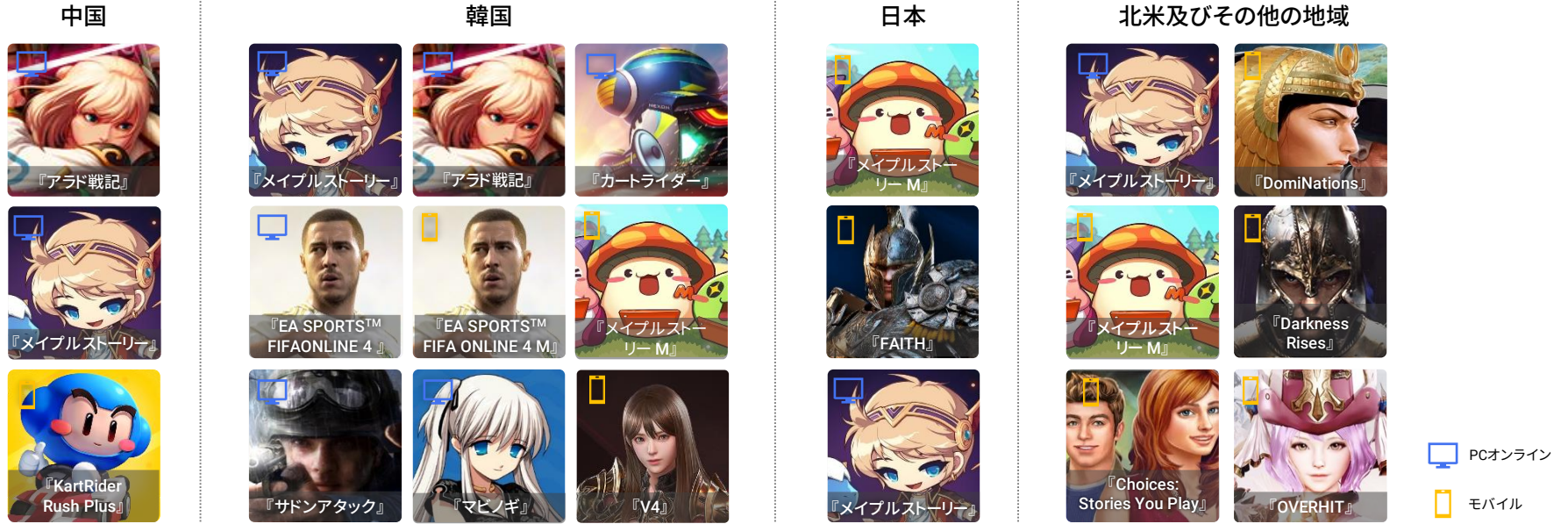


<sup>1</sup> 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

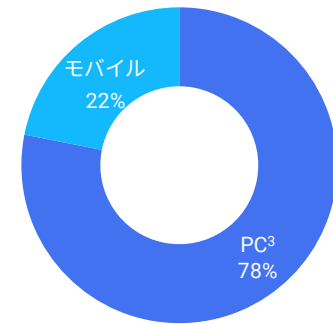
<sup>2</sup> 「欧州及びその他の地域」は、欧州以外ではその他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

<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。

# 地域別主要タイトル



**2018年度プラットフォーム別売上構成比率**

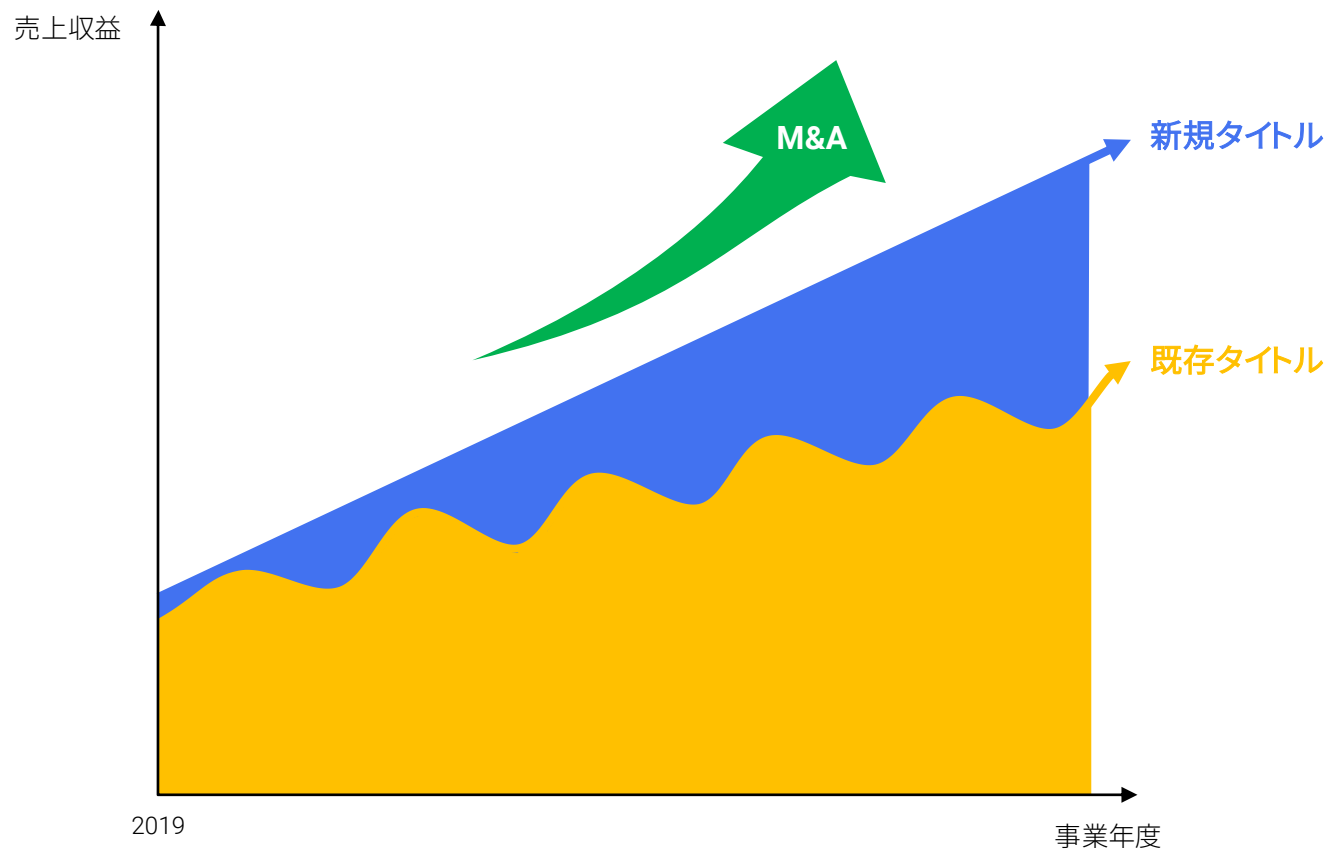


<sup>1</sup> 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

<sup>2</sup> 「欧州及びその他の地域」は、欧州以外で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せん。

# 長期成長目標<sup>1</sup>



<sup>1</sup> 上表が示すのは長期成長目標のイメージ画像であり、画像の尺度は実際の売上収益額に沿うものではないことにご留意ください。



# 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。

# 2019年度第4四半期 決算発表スケジュール

2019年度第4四半期決算発表は

## 2020年2月13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会を行う予定です。  
説明会は、当社IRサイトでインターネット生放送致します。

決算説明会の詳細は、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。

