



# 決算説明資料

## 2019年度第4四半期

2020年2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

# 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。

# 主要タイトルの好調が業績を牽引

『メイプルストーリー』、『メイプルストーリーM』、『FIFA ONLINE 4<sup>1</sup>』は韓国で歴代最高の通期売上収益  
『V4』のスタートは好調、韓国は過去最高の第4四半期売上収益

## 1

### 2019年第4四半期業績

- ・ 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』及び『FIFA ONLINE 4<sup>1</sup>』の好調に加えて、『V4』が配信開始後、好調に推移したことが業績を牽引

## 2

### 2019年度通期業績

- ・ 韓国事業の好調により、一定為替レート<sup>2</sup>ベースで売上収益、営業利益、当期利益<sup>3</sup>の全てが前期比で増加
- ・ 会計基準ベースの売上収益及び営業利益は、為替レートによるマイナス影響により前期比で減少。当期利益<sup>3</sup>は前期比で増加

## 3

### 韓国『メイプルストーリー』

- ・ 第4四半期の売上収益は、一定為替レート<sup>2</sup>ベースで前年同期比88%成長
- ・ 通期の売上収益は、一定為替レート<sup>2</sup>ベースで前期比39%成長。前期比67%成長した2018年との比較で更に成長
- ・ 6年連続で二桁成長を記録
- ・ 2018年の記録を上回る、過去最高の第4四半期及び通期の売上収益を達成

## 4

### 韓国『メイプルストーリーM』

- ・ 第4四半期の売上収益は、一定為替レート<sup>2</sup>ベースで前年同期比114%成長
- ・ 通期の売上収益は、一定為替レート<sup>2</sup>ベースで前期比65%成長。前期比81%成長した2018年との比較で更に成長
- ・ 3年連続で二桁成長を記録
- ・ 2018年の記録を上回る、過去最高の第4四半期及び通期の売上収益を達成

## 5

### 『FIFA ONLINE 4<sup>1</sup>』

- ・ 第4四半期及び通期の売上収益(PC、モバイル合計)は前年同期比及び前期比共に大きく成長
- ・ 2017年における前作『FIFA Online 3<sup>1</sup>』の記録を上回る、過去最高の第4四半期及び通期売上収益を達成

<sup>1</sup> 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA Online 3』(PC)、『EASPORTS™ 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。

<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。

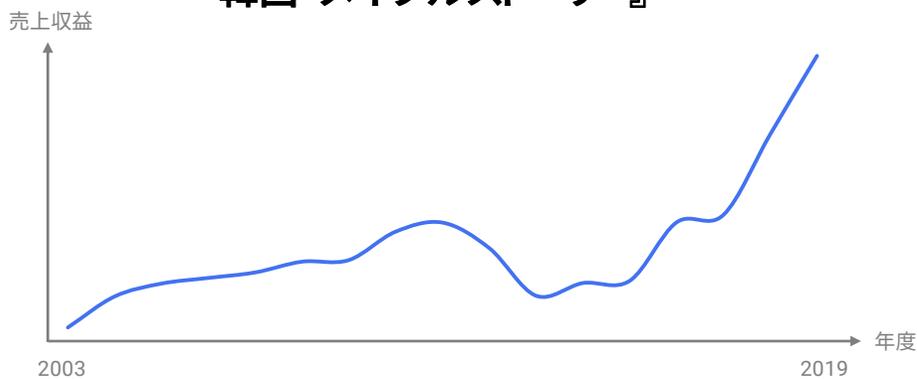
<sup>3</sup> 当期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する当期利益のことです。

# 『メイプルストーリー』はPC、モバイル共に韓国で過去最高の通期売上収益を記録

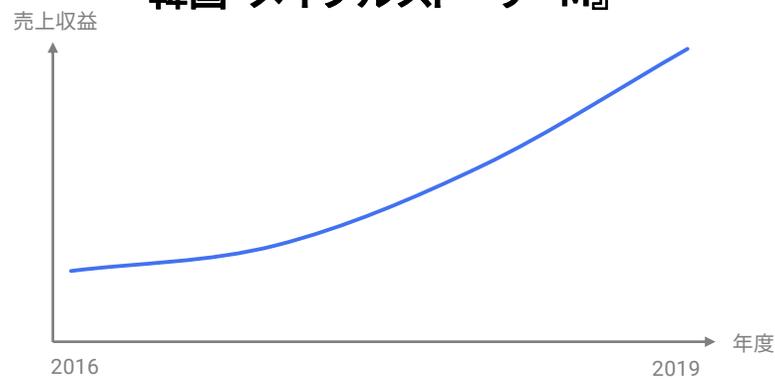
長年に渡る成長がフォーエバーフランチャイズであることを証明



韓国『メイプルストーリー』



韓国『メイプルストーリーM』



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。

# 『アラド戦記』

PC版は中国で主要アップデートを3月に実施予定。モバイル版では大きな進捗があった

## 『アラド戦記』

- 2020年の旧正月アップデートの売上収益は、好調であった2019年との比較で大きく減少することを予想。売上収益の改善には数四半期の時間を要する見込み
- 次回重要イベントは、2020年3月に実施予定の主要アップデート。レベルキャップ開放や三次覚醒<sup>1</sup>などが含まれ、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
- 通常、中国の良い先行指標となる韓国サービスで当該主要アップデートを1月に実施。韓国における評価は高く、主要ユーザー指標に改善が見られた

## 『2Dアラド戦記モバイル<sup>2</sup>』

- 12月に第2回目のクローズド・ベータテストを開始
- テスト中、大変満足出来る結果が得られた
- 12月後半に事前登録を開始
- 2020年上半期の配信開始を待つ事前登録者数が1,600万<sup>3</sup>を超えた
- 『アラド戦記』の深いゲーム体験をモバイル向けにサービスすることにより、潜在市場は大きく拡大する



<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> オリジナルのIPをベースとしたモバイルゲーム。

<sup>3</sup> 2020年2月12日時点の事前登録者数

<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。

# 新作モバイルMMORPG『V4』

スタートは好調。ローンチ後、韓国の厳しい競争環境下で安定推移



APP RANKING<sup>1</sup>

🍏 iOS : #4

📺 Google Play : #4

<sup>1</sup> 2020年2月12日時点のApp Annieランキング

<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。

# 世界的に有名なIPと並ぶネクソンの自社IP



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%に該当
- 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に匹敵する規模<sup>1</sup>



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、人口のそれぞれ半分、45%以上がプレイした経験のあるゲーム



2005年配信開始



- 累計総売上高は100億ドルを遥かに超える規模
- 『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り、『アベンジャーズ』シリーズとの比較では約2倍<sup>1</sup>

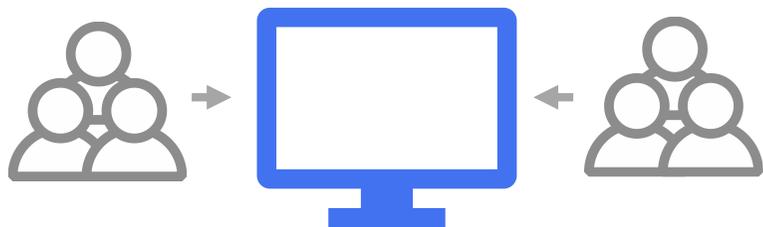
<sup>1</sup> 出典: BoxOfficeMojo.com

<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。

# 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

特別に価値のある新規IPへの投資



# 2020年に注目すべき 3つのタイトル

# 『2Dアラド戦記モバイル<sup>1</sup>』

2020年上半期中の配信を予定。事前登録者数は1,600万人超<sup>2</sup>



<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2月12日時点の事前登録者数

<sup>3</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。

# 『KartRider: Drift』

クロスプラットフォームのマルチプレイヤーオンラインゲーム

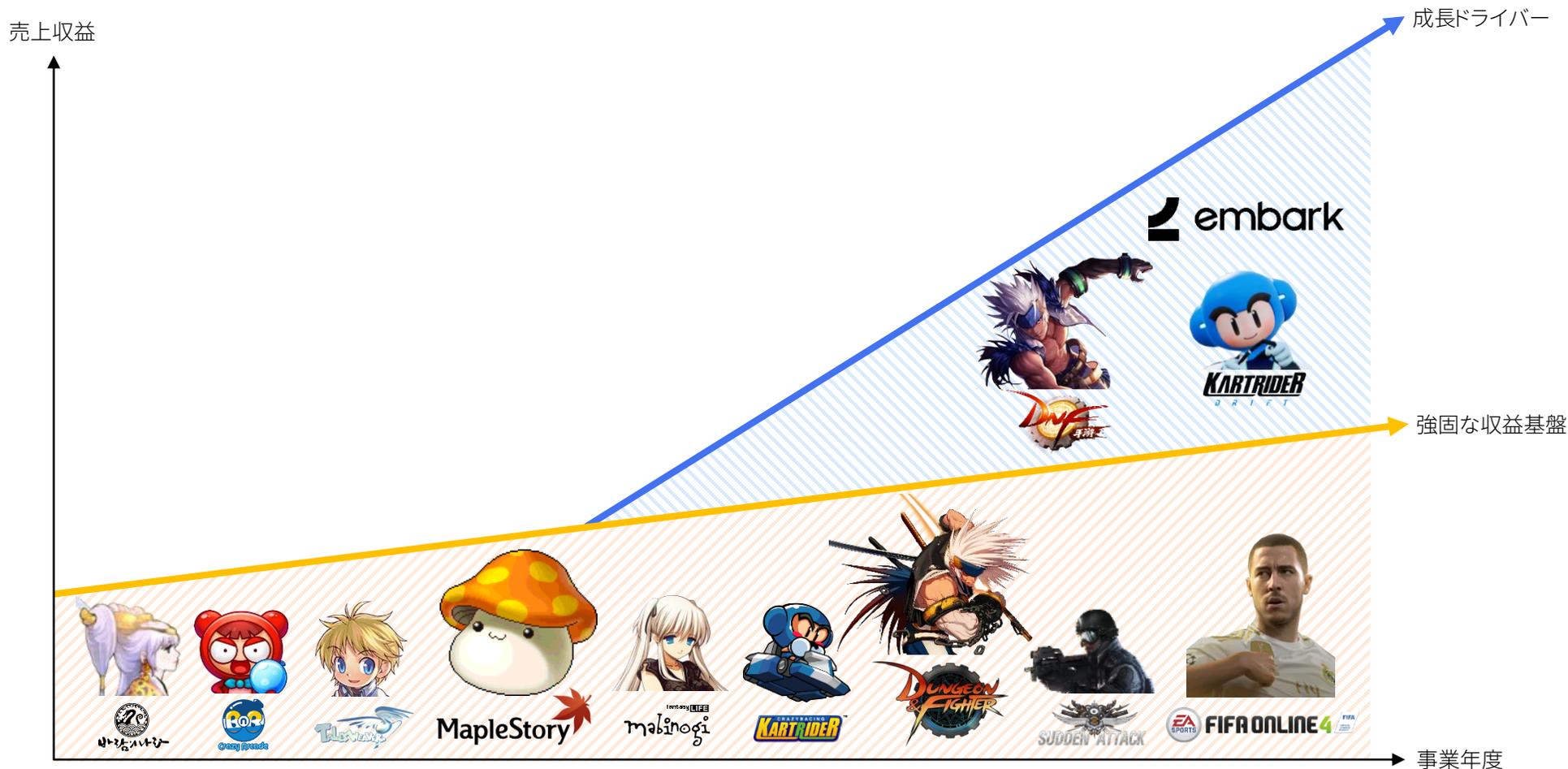


# Embark Studios 初タイトル



# 強固な収益基盤及び成長ドライバー

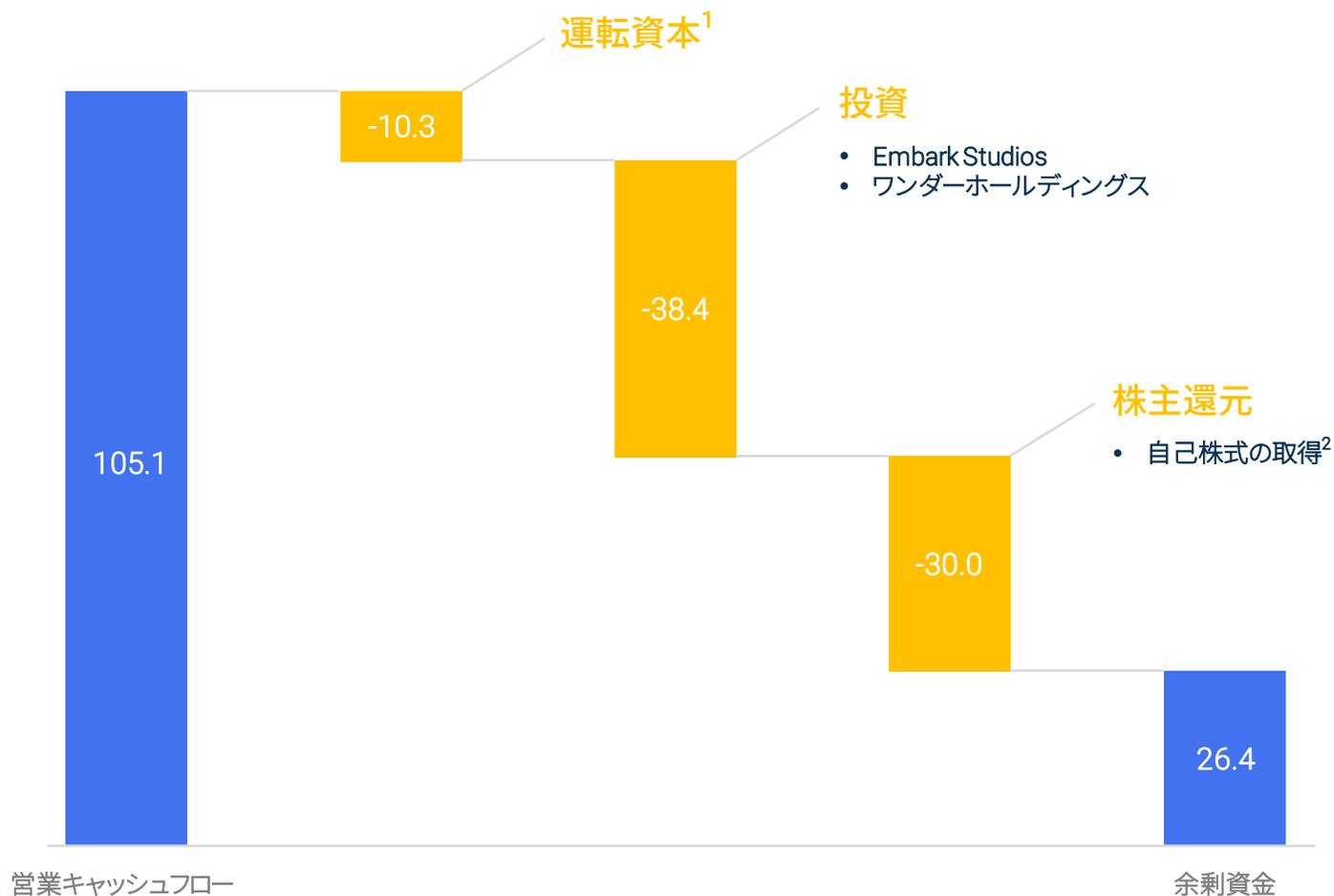
ネクソンが次世代オンラインゲームをリードする絶好のチャンスが到来



<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、著作権、その他法的に保護された対象物です。

# 2019年度 資本配分

(単位:十億円)



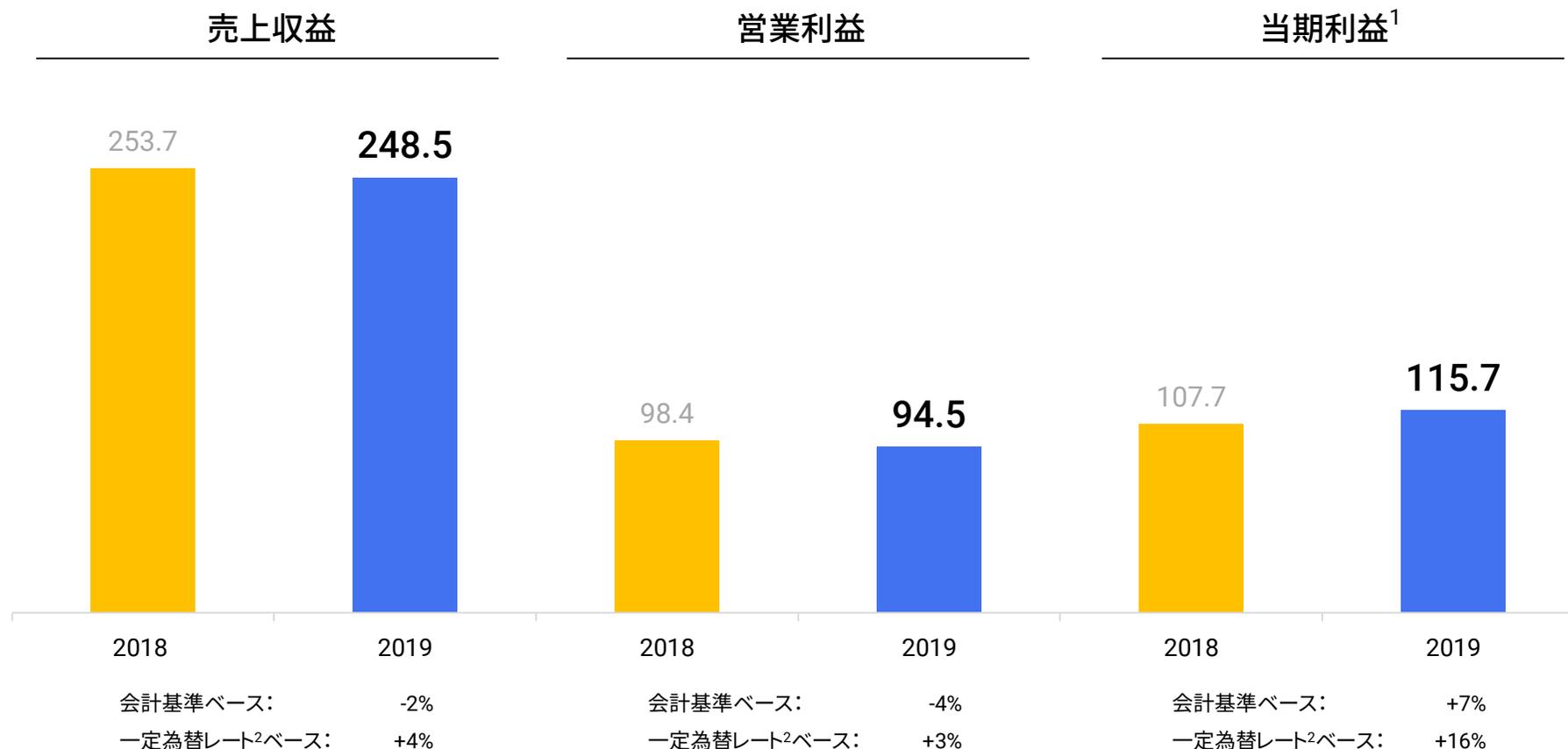
<sup>1</sup> 「運転資本」は、運転資本の増減額に加えて、有形固定資産の取得による支出やストック・オプションの行使による収入など「投資」や「株主還元」に含まれない収入及び支出を含んでおります。

<sup>2</sup> 300億円を上限とする自己株式の取得プログラムに基づき、2020年1月に取得した自己株式取得に係る支出を含む。

# 2019年度 業績

# 2019年度 業績概要

(単位:十億円)



<sup>1</sup> 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。

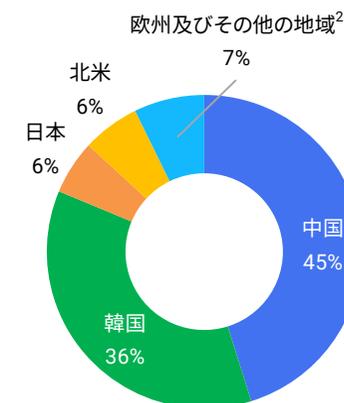
<sup>2</sup> 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

# 2019年度 売上構成

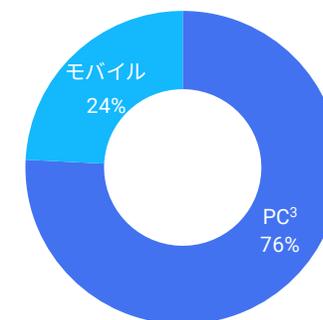
(単位:百万円)

	2018年通期	2019年通期		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>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	¥132,966	¥112,247	¥119,076	(16%)	(10%)
韓国	73,790	89,794	96,519	22%	31%
日本	14,068	13,854	14,261	(2%)	1%
北米	16,498	14,687	15,089	(11%)	(9%)
欧州及びその他の地域 <sup>2</sup>	16,399	17,960	18,872	10%	15%
<b>売上収益合計</b>	<b>253,721</b>	<b>248,542</b>	<b>263,817</b>	<b>(2%)</b>	<b>4%</b>
<b>プラットフォーム別</b>					
PCオンライン <sup>3</sup>	198,871	187,965	199,823	(5%)	0%
モバイル	54,850	60,577	63,994	10%	17%
<b>売上収益合計</b>	<b>253,721</b>	<b>248,542</b>	<b>263,817</b>	<b>(2%)</b>	<b>4%</b>
<b>営業利益</b>	<b>98,360</b>	<b>94,525</b>	<b>101,751</b>	<b>(4%)</b>	<b>3%</b>
<b>当期利益<sup>4</sup></b>	<b>107,672</b>	<b>115,664</b>	<b>125,006</b>	<b>7%</b>	<b>16%</b>
1株当たり当期利益	121.03	129.34			

2019年度通期  
地域別売上構成比率<sup>1</sup>



2019年度通期  
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。

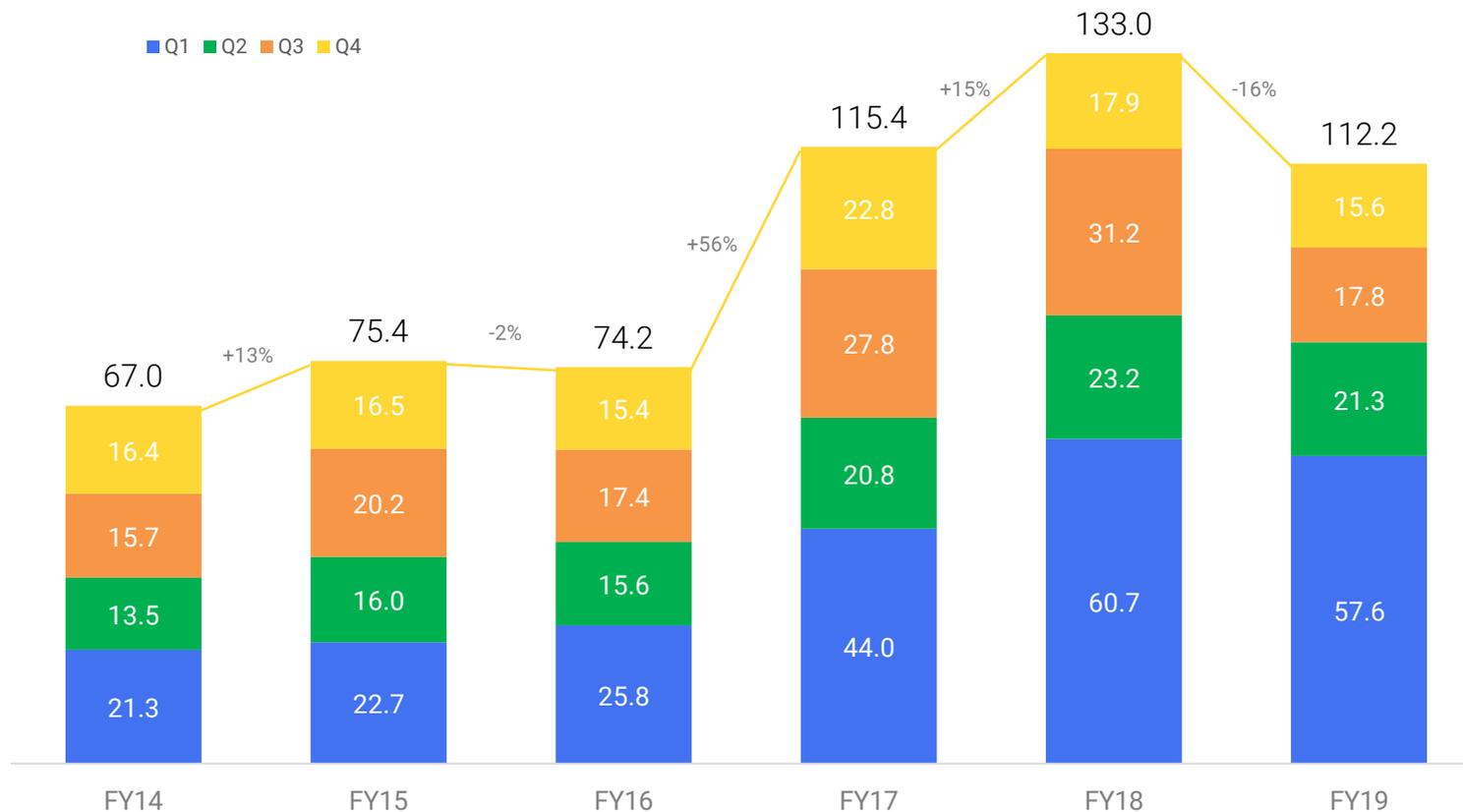
<sup>3</sup> PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

<sup>4</sup> 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。

<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。

# 中国業績推移

(単位:十億円)



# 2019年度第4四半期 業績

# 2019年度第4四半期 業績ハイライト

韓国における主要タイトルの好調により、売上収益は当社業績予想を上回った

## 売上収益

当社業績予想を上回った。韓国『メイプルストーリー』及び『FIFA ONLINE 4<sup>1</sup>』の好調が主な要因。新作モバイルMMORPG『V4』及び中国『アラド戦記』も当社業績予想をやや上回った。

## 営業利益

当社業績予想を下回った。売上収益が想定を上回った一方で、主にPixelberry Studiosののれん等の資産に係る減損損失92億円が発生したことが主な要因

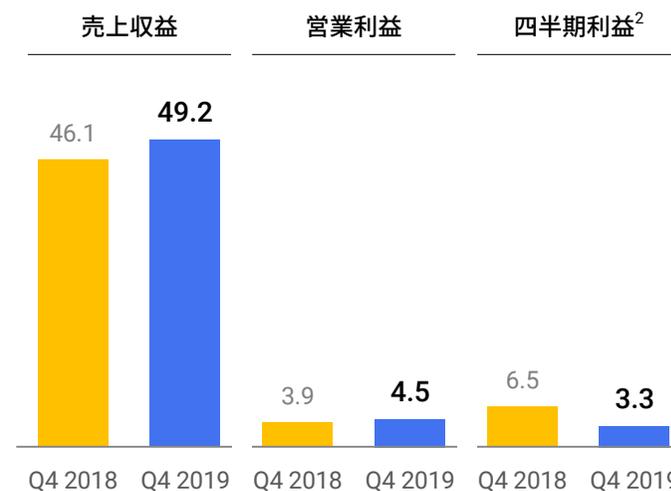
## 四半期利益<sup>2</sup>

当社業績予想を下回った。ネオプルで繰越外国税額控除に係る繰延税金資産110億円を認識した一方で、営業利益が想定以下であったこと、また米ドル建ての現金預金等について114億円の為替差損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)

	2018年 第4四半期 実績	2019年 第4四半期 業績見通し	2019年 第4四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥46,081	¥41,397 ~ ¥44,454	¥49,243	7%
PCオンライン <sup>3</sup>	32,724	27,588 ~ 29,472	33,647	3%
モバイル	13,357	13,809 ~ 14,982	15,596	17%
営業利益	3,907	5,976 ~ 8,208	4,518	16%
四半期利益 <sup>2</sup>	6,504	7,565 ~ 9,421	3,275	(50%)
1株当たり四半期利益	7.27	8.44 ~ 10.52	3.68	
為替レート				
100韓国ウォン／日本円	10.03	9.14 ~ 9.14	9.26	(8%)
中国元／日本円	16.30	15.31 ~ 15.31	15.46	(5%)
米ドル／日本円	112.90	108.70 ~ 108.70	108.76	(4%)

(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。

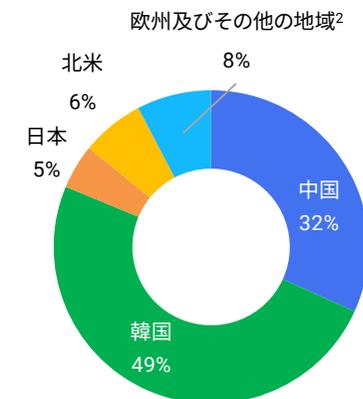
<sup>3</sup> PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

# 2019年度第4四半期 売上構成

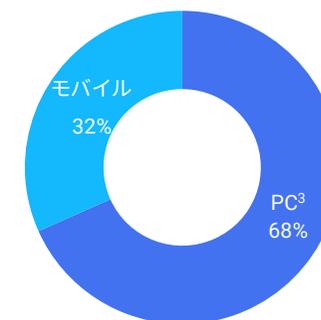
(単位:百万円)

	2018年 第4四半期	2019年第4四半期		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	¥17,863	¥15,632	¥16,447	(12%)	(8%)
韓国	15,567	24,393	26,421	57%	70%
日本	4,321	2,262	2,338	(48%)	(46%)
北米	4,309	3,189	3,343	(26%)	(22%)
欧州及びその他の地域 <sup>2</sup>	4,021	3,767	4,004	(6%)	(0%)
<b>売上収益合計</b>	<b>46,081</b>	<b>49,243</b>	<b>52,553</b>	<b>7%</b>	<b>14%</b>
<b>プラットフォーム別</b>					
PCオンライン <sup>3</sup>	32,724	33,647	35,833	3%	10%
モバイル	13,357	15,596	16,720	17%	25%
<b>売上収益合計</b>	<b>46,081</b>	<b>49,243</b>	<b>52,553</b>	<b>7%</b>	<b>14%</b>
<b>為替レート</b>					
100韓国ウォン／日本円	10.03	9.26	10.03	(8%)	
中国元／日本円	16.30	15.46	16.30	(5%)	
米ドル／日本円	112.90	108.76	112.90	(4%)	

2019年度第4四半期  
地域別売上構成比率<sup>1</sup>



2019年度第4四半期  
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。

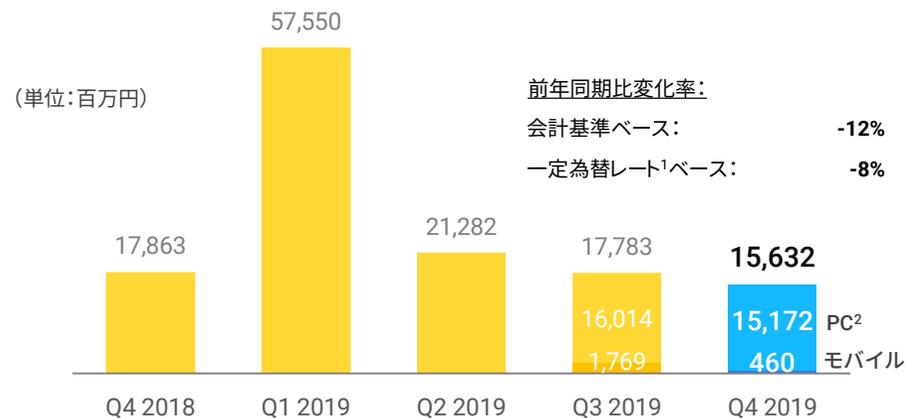
<sup>5</sup> PCオンラインゲームの主要ユーザー指標(MAU、課金率及びARPPU)については、本プレゼンテーションの参考資料をご参照ください。

# 中国 / 韓国 - ハイライト

## 中国

売上収益は当社業績予想を上回った。『アラド戦記』の売上収益は想定をやや上回った

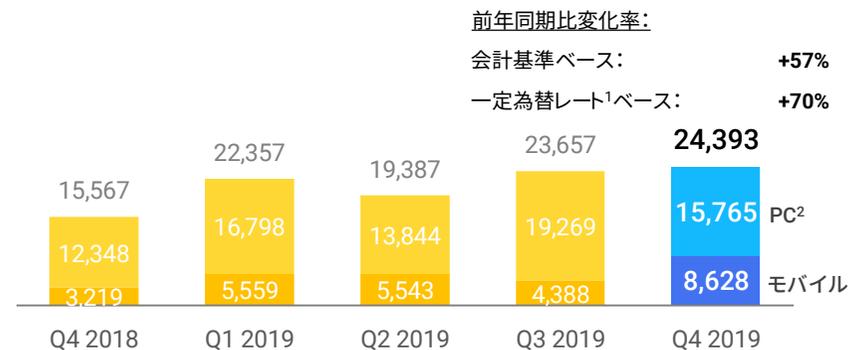
- 『アラド戦記』
  - 国慶節アップデート(9/24 - 11/28)を第3四半期から継続して実施。加えて、複数のゲーム内イベントや小規模アップデートを実施
  - MAUは前年同期比及び前四半期比共に減少。10月からユーザー認証プロセスが強化され、ボットが減少したことが主な要因
  - 複数のゲーム内イベントや小規模アップデートの効果により、課金ユーザー数は前四半期比でやや増加。一方で、前第3四半期から低い水準で推移し、前年同期比では減少
  - 季節性によりARPPU及び売上収益は前四半期比で減少。前年同期比では売上収益が減少した一方で、ライトユーザー数が前年同期との比較で減少したことによりARPPUは増加



## 韓国

過去最高の第4四半期売上収益を記録。『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4<sup>3</sup>』、『V4』及び『メイプルストーリーM』などの好調により、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』: ゲーム内イベントや冬季アップデートの好評により、四半期後半におけるアイテム販売が好調。過去最高の第4四半期売上収益を記録した2018年との比較で、売上収益は前年同期比73%成長
- 『FIFA ONLINE 4<sup>3</sup>』 / 『FIFA ONLINE 4 M<sup>3</sup>』
  - レジェンダリープレイヤーの追加、季節のイベント及びセールスプロモーションの好評により、四半期後半の売上収益が当社業績予想を上回った
  - PC、モバイル合計の売上収益は、2017年第4四半期における『FIFA Online 3<sup>3</sup>』とおおよそ水準まで回復した前年同期比との比較でも大きく成長
- 『V4』: 11月7日に配信を開始し、好調なスタートを切った。厳しい競争環境下で安定的に推移し、12月の売上収益が当社想定を上回った
- 『メイプルストーリーM』: 前年同期比97%成長。過去最高の第4四半期売上収益



<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

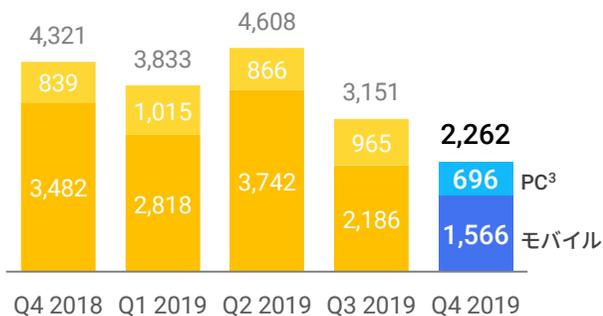
当社業績予想を下回った。『メイプルストーリーM』など、モバイルの売上収益が想定を下回ったことが要因。売上収益は前年同期比で減少

- 2019年第2四半期に配信を開始した『メイプルストーリーM』及び『メイプルストーリー2』による寄与があった一方で、2018年に配信を開始した『真・三國無双 斬』及び『FAITH』の減少により、売上収益は前年同期比で減少
- 12月1日にgloopsのモバイルブラウザ事業を売却。ブラウザゲーム事業からの寄与が前年同期比で1ヶ月分少なかったことから、ブラウザゲームの売上収益が前年同期比で減少

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **-48%**  
一定為替レート<sup>2</sup>ベース: **-46%**



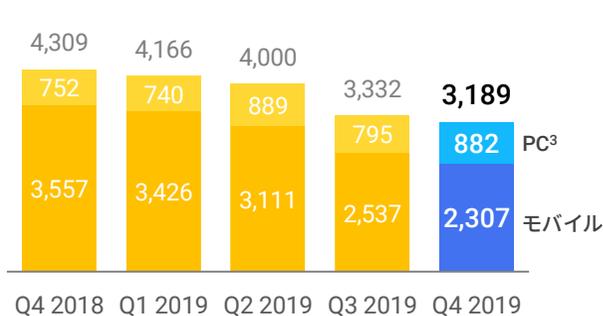
## 北米

主に『Choices<sup>4</sup>』の売上収益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4四半期との比較であること、また『Choices<sup>4</sup>』の減少により売上収益は前年同期比で減少

- 主に『Choices<sup>4</sup>』、『Darkness Rises』及び『メイプルストーリーM』の減少により売上収益は前年同期比で減少
- 『Darkness Rises』及び『メイプルストーリーM』は配信開始直後の前第4四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: **-26%**  
一定為替レート<sup>2</sup>ベース: **-22%**



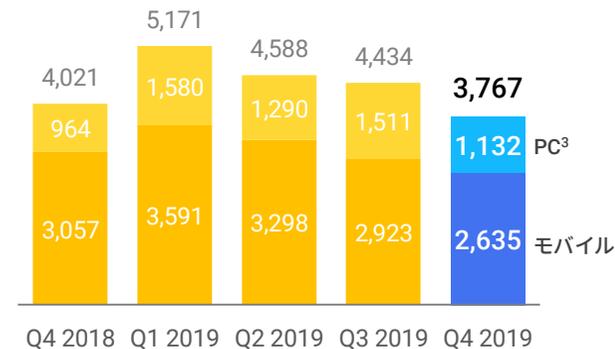
## 欧州及びその他の地域<sup>1</sup>

主に『メイプルストーリーM』及び10月に配信を開始した『Spiritwish』グローバルサービスの売上収益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4四半期との比較であること、また『Choices<sup>4</sup>』の減少により売上収益は前年同期比で減少

- 『Spiritwish』からの寄与があった一方で、『メイプルストーリーM』、『Darkness Rises』及び『Choices<sup>4</sup>』の減少により、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4四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: **-6%**  
一定為替レート<sup>2</sup>ベース: **-0%**



<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、『アロード戦記』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。

# 2020年度第1四半期 業績見通し

# 2020年度第1四半期 業績見通し

韓国事業の好調が継続することを見込む。中国事業が主な要因となり前年同期比では減収を予想

## 売上収益

- 一定為替レートベース<sup>1</sup>で前年同期比18%から10%の減少を予想
- 『V4』の寄与、また『メイプルストーリー』及び『FIFA ONLINE 4<sup>2</sup>』の好調により、韓国事業の成長を見込む一方で、主に中国『アラド戦記』の売上収益の減少により、前年同期比で減収を見込む

## 営業利益

- 前年同期比で減少を予想。売上収益の減少が主な要因
- その他の費用の減少を予想。2019年第1四半期は減損損失<sup>3</sup>29億円を計上

## 四半期利益<sup>4</sup>

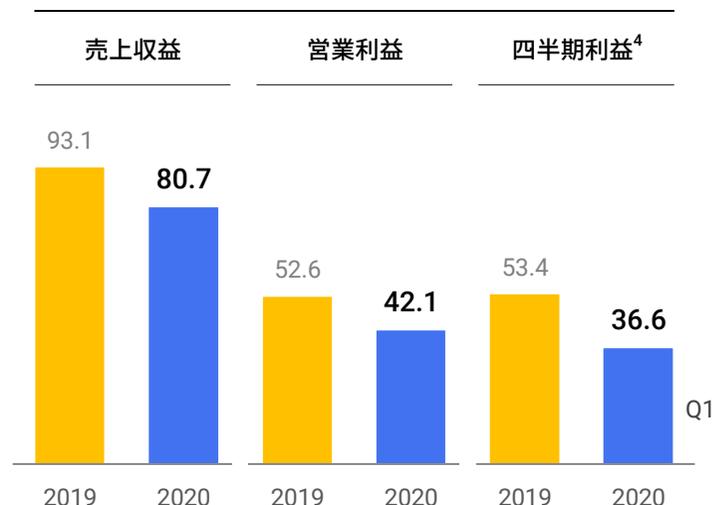
- 前年同期比で減少を予想。営業利益の減少が主な要因
- 前年同期比で金融収益の減少を予想。2019年第1四半期は為替収益63億円を計上

	2019年		2020年		前年同期比	
	第1四半期実績	第1四半期実績	第1四半期業績見通し	第1四半期業績見通し	前年同期比	前年同期比
売上収益	¥93,077	¥74,038	~	¥80,689	(20%)	~ (13%)
PCオンライン <sup>5</sup>	77,639	58,730	~	63,979	(24%)	~ (18%)
モバイル	15,438	15,308	~	16,711	(1%)	~ 8%
営業利益	52,601	35,982	~	42,098	(32%)	~ (20%)
四半期利益 <sup>4</sup>	53,400	31,731	~	36,638	(41%)	~ (31%)
1株当たり四半期利益	59.67	36.00	~	41.57		
想定為替レート						
100韓国ウォン／日本円	9.80	9.39		9.39	(4%)	
中国元／日本円	16.33	15.80		15.80	(3%)	
米ドル／日本円	110.20	109.89		109.89	(0%)	

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、2020年度第1四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	7.0 億円
営業利益	3.7 億円

(単位：十億円) 第1四半期業績見通し(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> 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(PC)、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』(モバイル)です。

<sup>3</sup> 2019年第1四半期は、前払いロイヤリティなどに係る減損損失29億円を認識しています。

<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。

# 2020年度第1四半期 中国 / 韓国 業績見通し

## 中国

『アラド戦記』の対前年同期の売上収益の減少が『KartRider Rush Plus』の増収寄与を上回ることを予想

『アラド戦記』:

- 旧正月パッケージの販売が好調で、課金ユーザー数が高い水準で推移した2019年第1四半期との比較で売上収益が減少することを予想
- 旧正月アップデートを実施(1/14)。また、新たに主要アップデートを3月に実施予定。レベルキャップ開放及び三次覚醒<sup>1</sup>などが含まれ、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
- 主要アップデートの実施前に売上収益の改善は見込んでいない

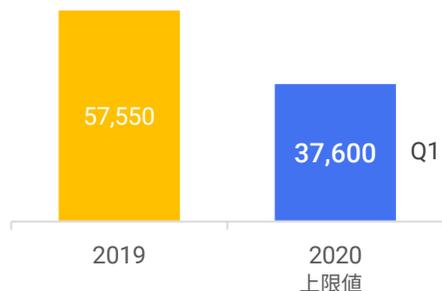
## 韓国

『メイプルストーリー』及び『FIFA ONLINE 4<sup>3</sup>』の成長、『V4』及び2月4日に配信を開始した新作モバイルRPG『Counterside』からの増収寄与により、前年同期比で増収を予想

- 『メイプルストーリー』: 冬季アップデート及び旧正月のセールスプロモーションの好調により、売上収益が対前年同期で69%成長した2019年第1四半期との比較でも成長を見込む
- 『FIFA ONLINE 4<sup>3</sup>』: 好調が継続することを見込む。旧正月パッケージ販売の好調により、前年同期比で成長を見込む
- モバイル: 『V4』及び『Counterside』による増収寄与、また『メイプルストーリーM』及び『FIFA ONLINE 4 M<sup>3</sup>』の成長を見込み、売上収益は前年同期比で増加することを予想

(単位: 百万円)

2019年 第1四半期	2020年第1四半期 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 <sup>2</sup>
実績				
57,550	33,455 ~	37,600	(42%) ~ (35%)	(40%) ~ (32%)



2019年 第1四半期	2020年第1四半期 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 <sup>2</sup>
実績				
22,357	32,258 ~	33,995	44% ~ 52%	51% ~ 59%



<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。

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

# 2020年度第1四半期 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

- 2019年第2四半期に配信を開始した『メイプルストーリーM』からの増収寄与を見込む
- 一方で、下記要因により前年同期比で減収を見込む
  - gloopsの売却に伴う、対前年同期のモバイルブラウザゲームの売上収益の減少
  - 『FAITH』、『真・三國無双 斬』及び『OVERHIT』の売上収益の減少

## 北米

主に『Choices<sup>3</sup>』、『Darkness Rises』及び『AxE』の売上収益の減少により、前年同期比で減収を見込む

## 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『AxE』、『Choices<sup>3</sup>』、『Darkness Rises』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
- 新作モバイルゲーム『World of Dragon Nest』を東南アジア地域で配信開始(1月8日)

(単位:百万円)

2019年 第1四半期	2020年第1四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	
3,833	1,596 ~	1,742	会計基準 ベース (58%) ~ (55%)	一定為替 レートベース <sup>2</sup> (57%) ~ (54%)



2019年 第1四半期	2020年第1四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	
4,166	2,481 ~	2,692	会計基準 ベース (40%) ~ (35%)	一定為替 レートベース <sup>2</sup> (40%) ~ (35%)



2019年 第1四半期	2020年第1四半期 業績見通し		前年同期比	
	実績	下限	上限	
5,171	4,247 ~	4,660	会計基準 ベース (18%) ~ (10%)	一定為替 レートベース <sup>2</sup> (16%) ~ (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。

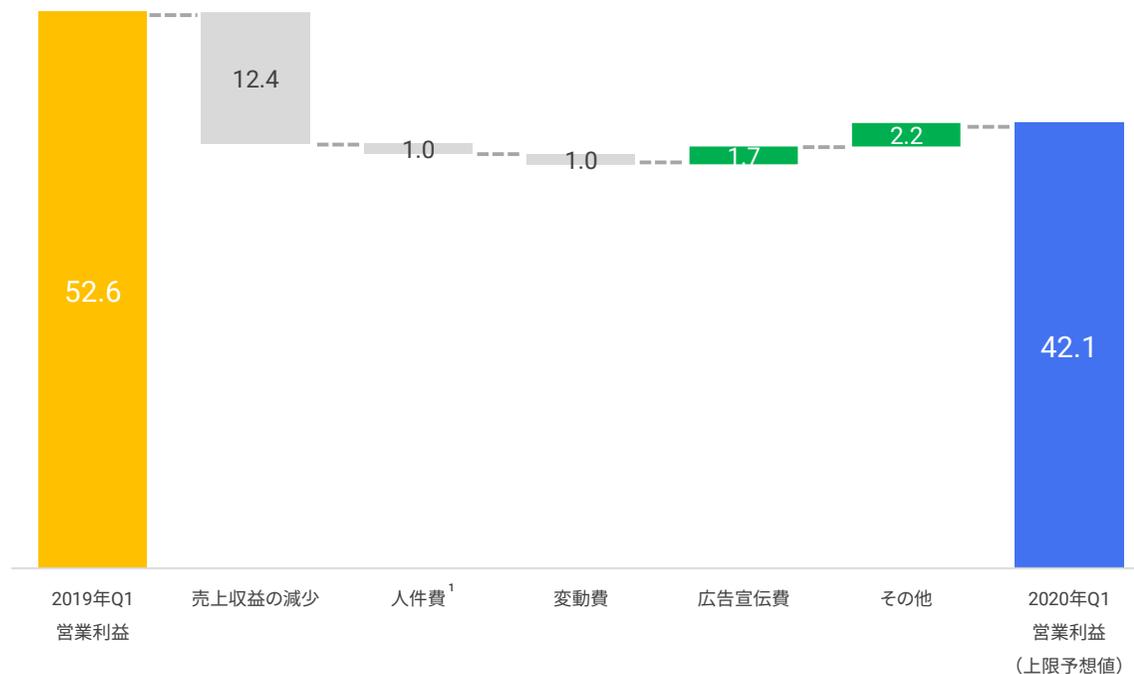
<sup>2</sup> 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アトド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

<sup>3</sup> 正式名称は『Choices: Stories You Play』です。

# 2020年度第1四半期 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
- 定期昇給などに伴う人件費<sup>1</sup>の増加
- 以下を含む変動費の増加:
  - 韓国における売上収益の増加に伴う支払手数料
  - パブリッシングタイトルの売上収益の増加に伴うロイヤリティ費用
- + 広告宣伝費の減少。『Choices<sup>2</sup>』に係るプロモーション費用の減少及び新作タイトルを複数ローンチした2019年第1四半期との比較で減少
- + 以下を含むその他
  - 減損損失の減少。2019年第1四半期は減損損失<sup>3</sup>29億円を認識
  - 『V4』の配信開始に伴う無形資産の償却費の増加
  - 「その他の収益」の減少

<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。

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

<sup>3</sup> 2019年第1四半期は、前払いロイヤリティなどに係る減損損失29億円を認識しています。

# 株主還元

- 2019年9月の取締役会の決議に基づく、取得総額300億円を上限とする自己株式取得を2020年1月29日に完了
- 以下を2020年2月13日の取締役会にて決議
  - 取得した自己株式の全株式を2月28日に消却
  - 2019年12月31日を基準日として1株当たり2.5円の配当を再開予定
  - 2020年度は中間・期末ともに1株当たり2.5円の配当を予定

# 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
第2四半期	労働節アップデート	4月23日	TBD
	アニバーサリーアップデート	6月18日	TBD
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>

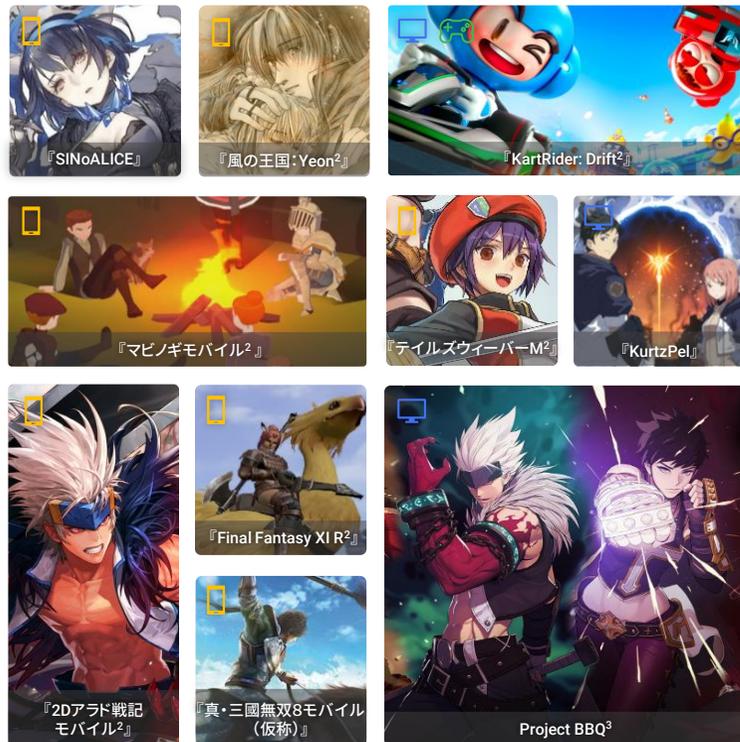
## 中国



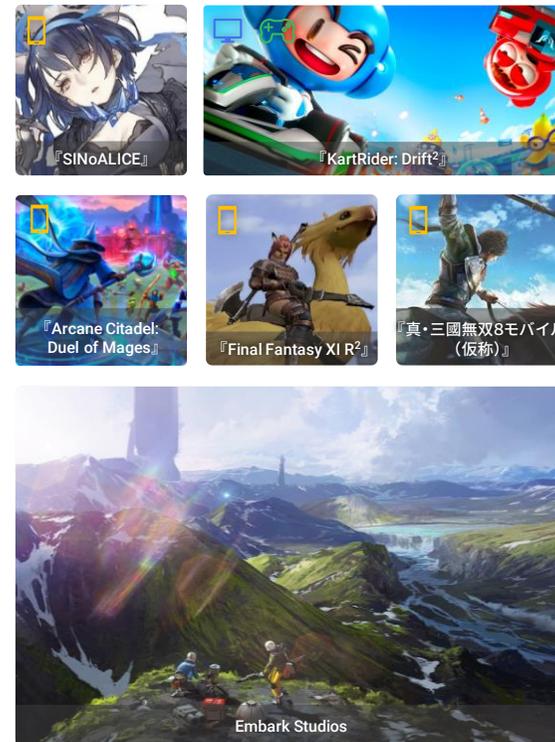
## 日本



## 韓国



## 北米及びその他の地域



PCオンライン    モバイル    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> 『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

# 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	2019年 第4四半期	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	¥15,632	(12%)
韓国	19,596	15,459	23,168	15,567	22,357	19,387	23,657	24,393	57%
日本	2,925	3,281	3,541	4,321	3,833	4,608	3,151	2,262	(48%)
北米	4,074	3,224	4,891	4,309	4,166	4,000	3,332	3,189	(26%)
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	3,767	(6%)
(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	33,647	3%
モバイル	14,440	10,757	16,296	13,357	15,438	15,740	13,803	15,596	17%
売上収益	90,514	47,794	69,332	46,081	93,077	53,865	52,357	49,243	7%
営業利益	54,729	16,012	23,712	3,907	52,601	12,987	24,419	4,518	16%
四半期利益 <sup>3</sup>	46,615	32,248	22,305	6,504	53,400	19,145	39,844	3,275	(50%)
<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>	<b>3.68</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	9.26	(8%)
中国元／日本円	17.07	17.10	16.39	16.30	16.33	16.10	15.32	15.46	(5%)
米ドル／日本円	108.30	109.07	111.46	112.90	110.20	109.90	107.35	108.76	(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	27.4	(16%)
課金率	19.3%	20.5%	16.3%	16.5%	16.5%	16.4%	11.5%	14.8%	
ARPPU(会計基準)	8,028	3,313	5,260	3,392	9,265	3,885	4,837	4,223	24%

<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	第4四半期
売上原価 <sup>1</sup>	¥14,337	¥13,135	¥14,980	¥15,101	¥15,899	¥15,055	¥14,180	¥14,451
ロイヤリティ <sup>2</sup>	3,979	2,980	3,868	3,626	4,510	4,119	4,344	3,694
人件費 <sup>3</sup>	6,277	6,394	6,833	7,076	7,163	6,685	6,010	7,367
その他 <sup>4</sup>	4,081	3,761	4,279	4,399	4,226	4,251	3,826	3,390
販売費及び一般管理費 <sup>1</sup>	21,474	20,562	23,725	24,039	22,055	22,178	19,189	21,695
人件費	5,434	5,265	5,305	5,500	4,770	4,756	3,964	4,475
支払手数料 <sup>5</sup>	5,553	4,433	6,492	5,458	6,108	5,829	4,952	5,661
研究開発費	2,124	2,412	2,674	3,252	3,266	3,499	3,950	4,180
広告宣伝費	5,631	5,610	6,279	6,846	5,194	5,500	3,767	4,260
減価償却費	656	605	1,297	831	866	792	820	1,490
その他	2,076	2,237	1,678	2,152	1,851	1,802	1,736	1,629
その他の収益 <sup>6</sup>	359	3,006	382	116	429	181	7,708	741
その他の費用 <sup>7</sup>	333	1,091	7,297	3,150	2,950	3,826	2,277	9,320
内、減損損失	319	805	7,266	2,985	2,890	3,648	2,228	9,240

<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、当社がゲーム配信のために、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、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)

	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	第4四半期
<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>	<b>¥4,518</b>
金融収益 <sup>1</sup>	1,869	18,026	2,849	3,406	9,810	9,663	18,910	3,051
金融費用 <sup>2</sup>	3,225	222	1,856	926	265	466	723	12,212
持分法による投資利益又は(損失)	(23)	(187)	(97)	(530)	(334)	(101)	14	96
<b>税引前四半期利益又は(損失)</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>	<b>(4,547)</b>
法人所得税費用	6,845	1,613	4,982	1,027	9,005	3,588	3,596	(7,457)
非支配持分	(110)	(232)	(2,679)	(1,674)	(593)	(650)	(820)	(365)
<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>3,275</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、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)

	2018年 第4四半期 連結累計期間	2019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	¥118,018	¥105,073
投資活動によるキャッシュ・フロー	(68,183)	(28,625)
財務活動によるキャッシュ・フロー	8,260	(27,742)
現金及び現金同等物の増減額	58,095	48,706
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	(6,045)	(362)
現金及び現金同等物の期末残高	205,292	253,636

# 連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2018年 12月31日	2019年 12月31日
<b>資産</b>		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥205,292	¥253,636
その他の預金	276,550	257,331
その他	52,818	42,529
<b>流動資産合計</b>	<b>534,660</b>	<b>553,496</b>
非流動資産		
有形固定資産	25,166	23,481
のれん	26,529	42,480
無形資産	26,021	21,519
その他	37,622	78,112
<b>非流動資産合計</b>	<b>115,338</b>	<b>165,592</b>
<b>資産合計</b>	<b>649,998</b>	<b>719,088</b>

	2018年 12月31日	2019年 12月31日
<b>負債</b>		
流動負債		
未払法人所得税	9,352	7,403
借入金	4,324	2,223
その他	28,833	31,542
<b>流動負債合計</b>	<b>42,509</b>	<b>41,168</b>
非流動負債		
借入金	-	-
その他	42,012	46,789
<b>非流動負債合計</b>	<b>42,012</b>	<b>46,789</b>
<b>負債合計</b>	<b>84,521</b>	<b>87,957</b>
<b>資本</b>		
資本金	14,402	17,967
資本剰余金	34,814	35,688
自己株式	(1)	(27,219)
その他の資本の構成要素	64,068	38,511
利益剰余金	441,985	555,038
非支配持分	10,209	11,146
<b>資本合計</b>	<b>565,477</b>	<b>631,131</b>
<b>負債及び資本合計</b>	<b>649,998</b>	<b>719,088</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	第4四半期
<b>日本</b>								
外部収益	¥2,469	¥2,112	¥2,593	¥2,980	<u>¥2,469</u>	¥1,884	¥1,952	¥1,344
セグメント利益又は(損失)	(1,756)	(2,018)	(1,806)	(1,649)	(958)	(1,165)	(455)	(912)
<b>韓国</b>								
外部収益	81,826	40,857	60,883	36,851	<u>84,572</u>	47,079	45,521	43,261
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	15,513
<b>中国</b>								
外部収益	646	597	878	1,206	870	669	695	587
セグメント利益又は(損失)	353	242	523	848	596	324	381	256
<b>北米</b>								
外部収益	5,440	4,187	4,943	4,723	<u>4,716</u>	3,862	3,730	3,648
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)	(1,296)
<b>その他の地域</b>								
外部収益	133	41	35	321	<u>450</u>	371	459	403
セグメント利益又は(損失)	(177)	(135)	(55)	(158)	2	36	(560)	(435)
<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	(29)
<b>合計</b>								
外部収益	90,514	47,794	69,332	46,081	93,077	53,865	52,357	49,243
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	13,097

<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	2018年	2018年	2018年	2019年	2019年	2019年	2019年
	3月31日	6月30日	9月30日	12月31日	3月31日	6月30日	9月30日	12月31日
日本	545	551	557	535	535	516	503	422
韓国	4,439	4,878	4,988	5,125	5,168	5,232	5,225	5,149
中国	227	218	219	223	223	204	207	207
北米	424	428	465	479	487	485	422	418
その他の地域	81	74	78	79	86	131	212	232
合計	5,716	6,149	6,307	6,441	6,499	6,568	6,569	6,428

# 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
売上高	¥11,236	¥7,987	¥5,815	¥5,208	¥5,927	¥7,024
売上原価	4,829	3,679	3,117	3,134	3,438	3,510
売上総利益	6,407	4,308	2,698	2,074	2,489	3,514
販売費及び一般管理費	7,275	7,585	6,470	6,736	6,941	9,447
営業利益又は(損失)	(868)	(3,277)	(3,772)	(4,662)	(4,452)	(5,933)
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
経常利益又は(損失)	12,715	24,532	14,145	(5,852)	(1,372)	361
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
税引前当期純利益又は(税引前当期純損失)	8,264	6,059	13,691	(44,573)	(10,957)	332
法人税等及び法人税等調整額	725	4,656	5,519	(201)	234	755
当期純利益又は(当期純損失)	7,539	1,403	8,172	(44,372)	(11,191)	(423)

<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。2019年度有価証券報告書は2020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)

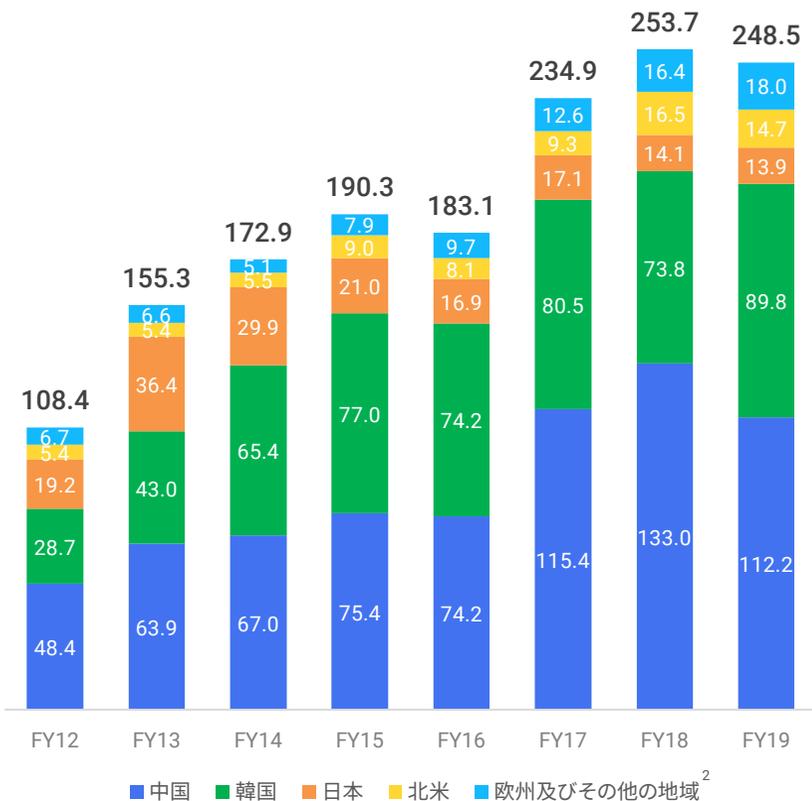
要約貸借対照表	2013年 12月31日	2014年 12月31日	2015年 12月31日	2016年 12月31日	2017年 12月31日	2018年 12月31日
<b>流動資産</b>	¥45,632	¥46,760	¥70,444	¥52,632	¥42,946	¥55,209
内、現金及び預金	32,367	30,711	68,997	49,531	41,868	53,096
<b>固定資産</b>	135,011	101,337	38,190	6,438	5,494	4,836
有形固定資産	183	222	200	74	7	3
無形固定資産	56	60	66	-	-	-
投資その他の資産	134,772	101,055	37,924	6,364	5,487	4,833
<b>資産合計</b>	<b>180,643</b>	<b>148,097</b>	<b>108,634</b>	<b>59,070</b>	<b>48,440</b>	<b>60,045</b>
<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>	<b>52,747</b>	<b>39,499</b>	<b>4,004</b>	<b>2,789</b>	<b>2,253</b>	<b>2,718</b>
<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)
<b>評価・換算差額等</b>	15,844	6,536	246	77	(10)	(21)
<b>新株予約権</b>	1,889	3,940	4,605	5,535	4,967	6,510
<b>純資産合計</b>	<b>127,896</b>	<b>108,598</b>	<b>104,630</b>	<b>56,281</b>	<b>46,187</b>	<b>57,327</b>
<b>株主資本等変動計算書(抜粋)</b>	<b>2013年 12月31日</b>	<b>2014年 12月31日</b>	<b>2015年 12月31日</b>	<b>2016年 12月31日</b>	<b>2017年 12月31日</b>	<b>2018年 12月31日</b>
<b>剰余金の配当</b>	(4,807)	(4,372)	(4,305)	(4,352)	-	-
<b>自己株式の取得</b>	(0)	(10,000)	(10,000)	(5,000)	(10,000)	(1)
<b>自己株式の消却</b>	-	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。2019年度有価証券報告書は2020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))。

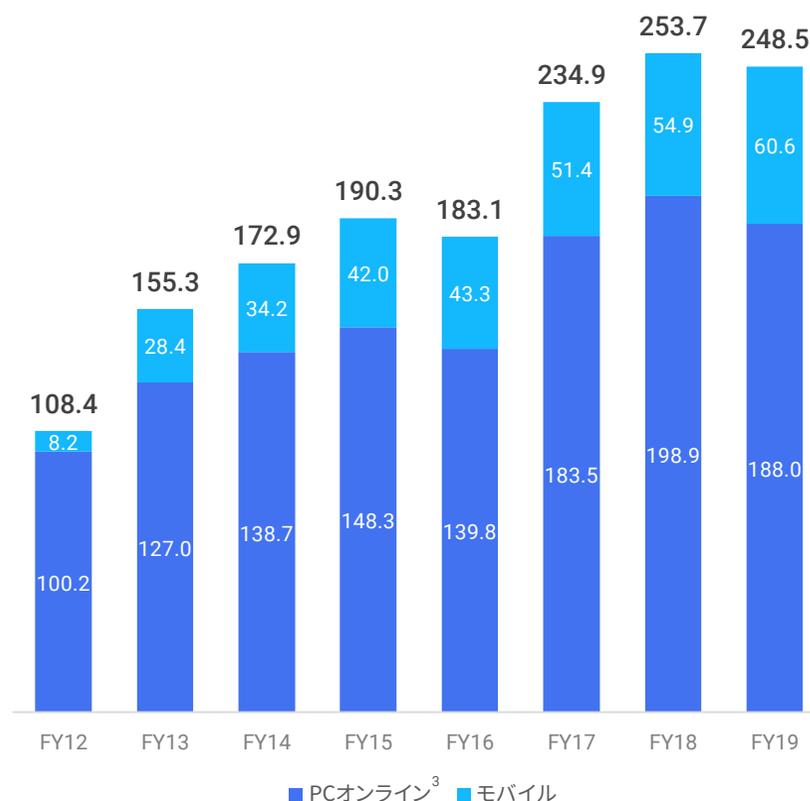
# 業績推移

(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

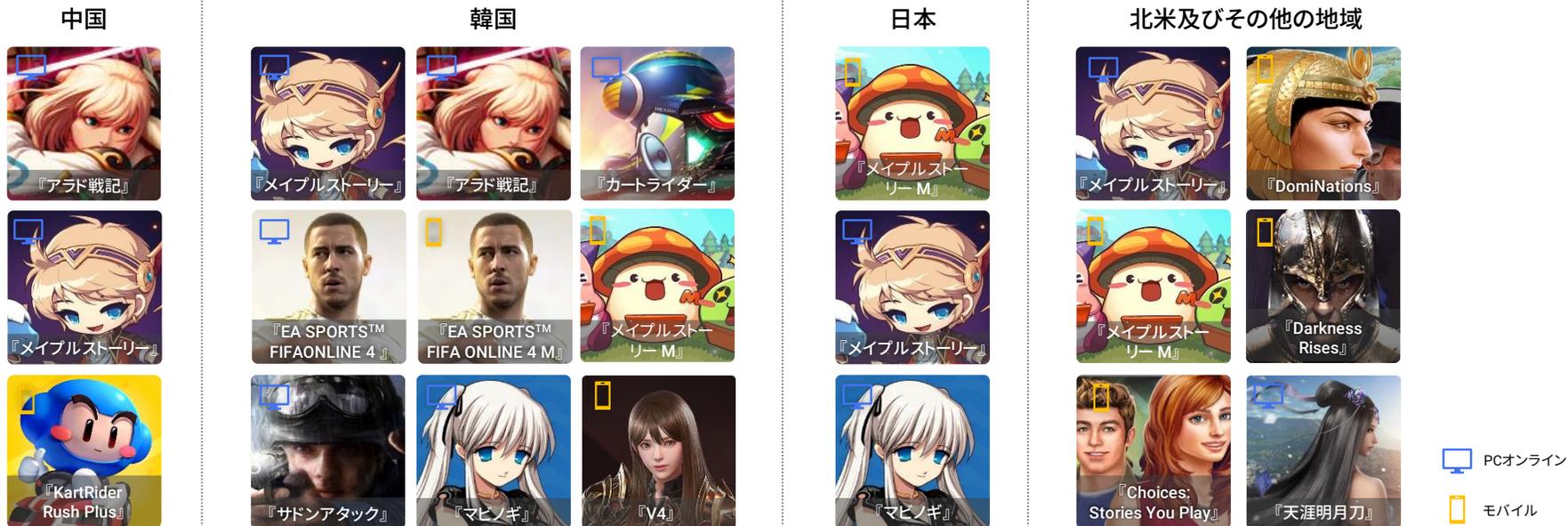


<sup>1</sup> 売が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

<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。

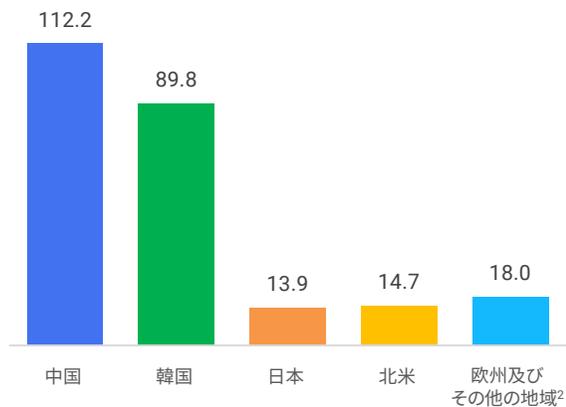
<sup>3</sup> PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

# 地域別主要タイトル

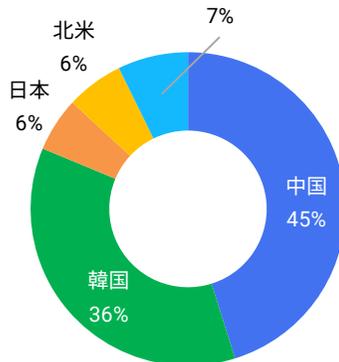


(単位:十億円)

2019年度地域別  
売上構成比率<sup>1</sup>



2019年度プラットフォーム別  
売上構成比率

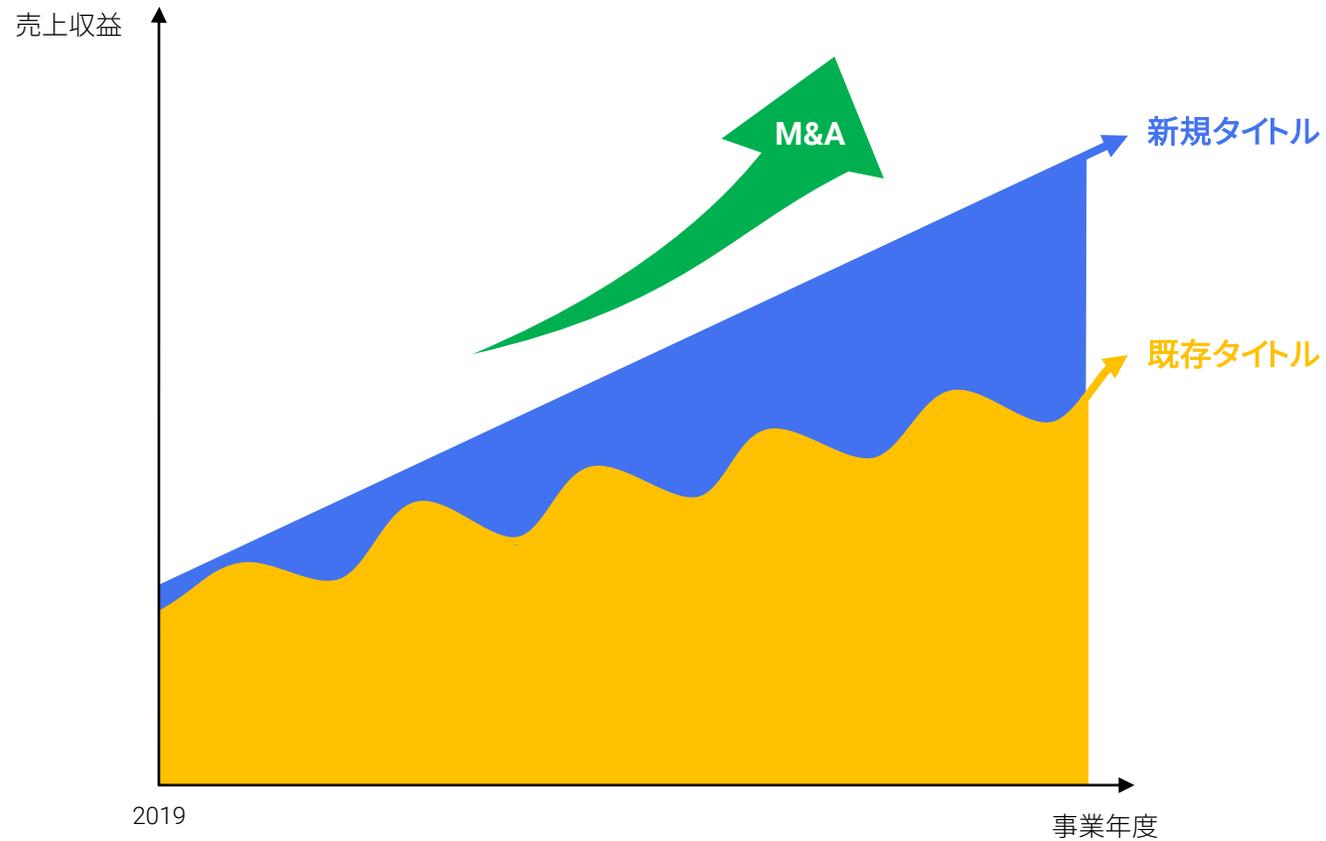


<sup>1</sup> 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

<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す。

# 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1四半期 決算発表スケジュール

2020年度第1四半期決算発表は

## 2020年5月13日(水曜日)

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。

