NEXON

決算説明資料
2019年度第2四半期

2019年8月8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

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

過去最高の第2四半期売上収益
主要地域の売上収益が対前年同期で二桁成長

主要タイトルが堅調な業績を牽引

1

売上収益は、会計基準ベースで前年同期比13%増加、一定為替レート[1]ベースで20%増加。PCオンライン[2]及びモバイル事業共に前年同期比で成長

2

『アラド戦記』は中国で11周年を迎えた。当第2四半期の現地通貨ベースの売上収益は、高い比較水準である2018年第2四半期との比較でわずかな減少にとどまった

3

韓国『メイプルストーリー』は、PC、モバイル共に6四半期連続で二桁以上の成長を記録。PCの売上収益は、前年同期比で61%成長した2018年第2四半期との比較で更に15%成長

4

『FIFA ONLINE 4[3]』は、PC、モバイル合計の売上収益が前年同期比で大きく増加。サービス移行前の2017年第2四半期における前シリーズ作『FIFA Online 3[3]』の売上規模を上回った

5

『カートライダー』

- 韓国『カートライダー』の当第2四半期の売上収益は対前年同期で2倍成長
- モバイル版『カートライダー』の中国サービス『KartRider Rush Plus』は、PC版に等しいゲーム体験を提供する大型アップデートを7月上旬に実施後、好調に推移

6

当第2四半期の堅調な業績は、短期的な売上収益の増減はあるものの、最高水準のライブ運用によって、ゲームを長期に渡り成長させることが可能であるというネクソンの考えを反映している。これによって更なる成長のための再投資が可能

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

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

[3] 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA Online 3』、『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4M』です。

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

堅調な主要タイトル

業界最高水準のライブ運用とモバイル向けサービスが業績を牽引



堅調な業績が当社のライブ運用力を反映。モバイル版サービスは現在準備中



PC・モバイル共に韓国で6四半期連続で二桁以上の成長を記録



PC、モバイル合計の売上収益は前シリーズ作『FIFA Online 3[1]』の2017年第2四半期の売上規模を上回った



韓国のPC版の売上収益が前年同期比で2倍成長。中国では大型アップデートによりモバイル版が好調









[1] 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA Online 3』(PC)、『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』(モバイル)です。

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Embark Studiosの完全子会社化

ゲーム業界におけるリーダー的存在、パトリック・ソダーランド率いるEmbarkがネクソンの欧米開発戦略の中心に

- Embarkをネクソングループに迎え入れた
  - 7月1日にEmbarkの発行済株式総数の32.8%を追加取得。持分比率を66.1%に引き上げ、Embarkを連結子会社化した
  - 更に6.9%のEmbarkの株式を追加取得し、今後5年間に渡り全発行済株式を購入するオプションを取得する計画を発表
  - 追加の取引は、9月に開催予定のネクソン臨時株主総会の承認を経て実行
- 世界的ヒット作を制作した業界トップクラスの人材により構成されたプロ集団がネクソングループに加わる
- ネクソンのライブ運用のノウハウとEmbarkの世界的ヒット作を創る開発力が一体化する



Embarkの創立メンバー
© 2019 Embark Studios AB. All Rights Reserved.

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2019年度第2四半期　業績

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2019年度第2四半期　業績ハイライト

過去最高の第2四半期売上収益。一定為替レート[1]ベースでは売上収益は前年同期比20%成長

売上収益

当社業績予想レンジ内の着地となった。想定為替レートベースでは、業績予想レンジの上限での着地となった

営業利益

当社業績予想レンジ内の着地となった。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36億円が発生した一方で、為替レートの好影響により費用は想定を下回った

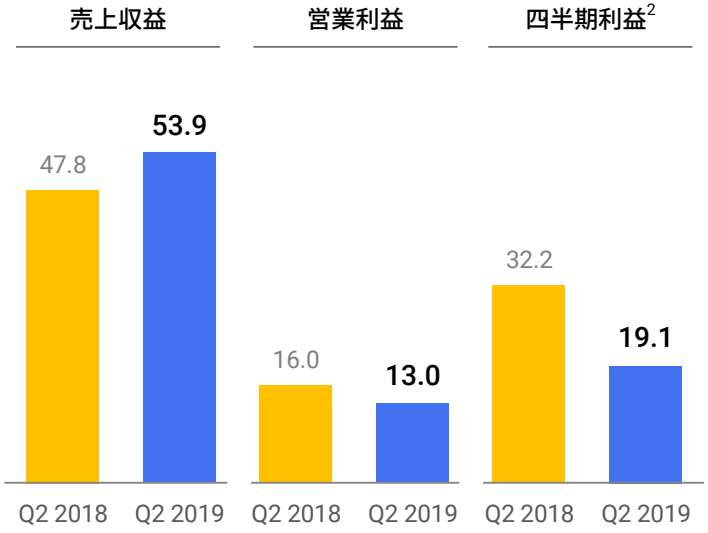
四半期利益[2]

当社業績予想を上回った。米ドル建ての現金預金などについて59億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）

	2018年 第2四半期 実績	2019年 第2四半期 業績見通し			2019年 第2四半期 実績	前年 同期比
売上収益	**¥47,794**	*¥52,059*	*~*	*¥56,695*	**¥53,865**	*13%*
PCオンライン[3]	37,037	*37,056*	*~*	*40,084*	38,125	*3%*
モバイル	10,757	*15,003*	*~*	*16,611*	15,740	*46%*
営業利益	**16,012**	*12,644*	*~*	*16,326*	**12,987**	*(19%)*
四半期利益[2]	**32,248**	*14,637*	*~*	*17,777*	**19,145**	*(41%)*
1株当たり四半期利益	36.24	*16.34*	*~*	*19.84*	21.37	
為替レート						
100韓国ウォン／日本円	10.12	*9.81*		*9.81*	9.43	*(7%)*
中国元／日本円	17.10	*16.63*		*16.63*	16.10	*(6%)*
米ドル／日本円	109.07	*111.73*		*111.73*	109.90	*1%*

（単位：十億円）



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

[2] 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。

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

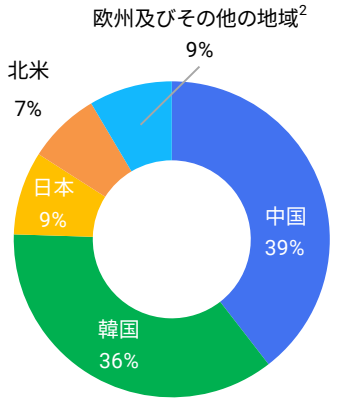
© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2019年度第2四半期　売上構成

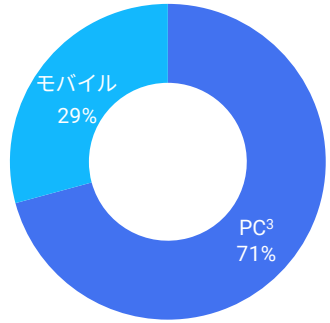
（単位：百万円）

	2018年 第2四半期	2019年第2四半期 会計基準ベース	2019年第2四半期 一定為替レートベース[4]	前年同期比変化率（%） 会計基準ベース	前年同期比変化率（%） 一定為替レートベース[4]
地域別[1]					
中国	¥23,183	¥21,282	¥22,631	*(8%)*	*(2%)*
韓国	15,459	19,387	20,804	*25%*	*35%*
日本	3,281	4,608	4,809	*40%*	*47%*
北米	3,224	4,000	4,078	*24%*	*26%*
欧州及びその他の地域[2]	2,647	4,588	4,815	*73%*	*82%*
売上収益合計	47,794	**53,865**	**57,137**	*13%*	*20%*
プラットフォーム別					
PCオンライン[3]	37,037	38,125	40,549	*3%*	*9%*
モバイル	10,757	15,740	16,588	*46%*	*54%*
売上収益合計	47,794	**53,865**	**57,137**	*13%*	*20%*
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	*10.12*	*9.43*	*10.12*	*(7%)*	
中国元／日本円	*17.10*	*16.10*	*17.10*	*(6%)*	
米ドル／日本円	*109.07*	*109.90*	*109.07*	*1%*	

2019年度第2四半期 地域別売上構成比率[1]



2019年度第2四半期 プラットフォーム別売上構成比率



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

[2] 「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。

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

[4] 一定為替レートとは、売上収益を認識するネク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。

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

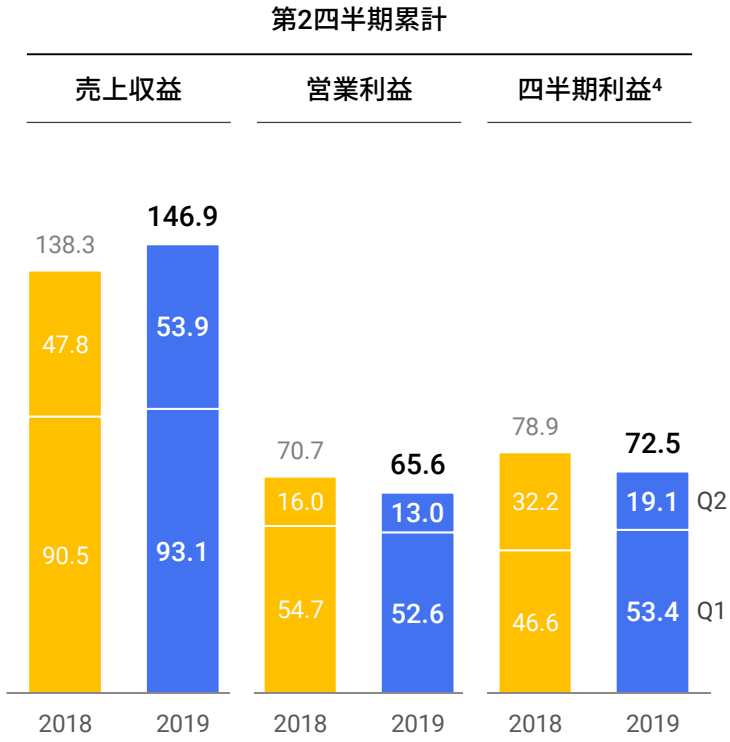
© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2019年度第2四半期累計

（単位：百万円、但し1株当たりの数値は除く）

	2018年 第1-2四半期	2019年第1-2四半期 会計基準ベース	2019年第1-2四半期 一定為替レートベース[5]	前年同期比変化率（%） 会計基準ベース	前年同期比変化率（%） 一定為替レートベース[5]
地域別[1]					
中国	¥83,887	¥78,832	¥83,454	*(6%)*	*(1%)*
韓国	35,055	41,744	43,919	*19%*	*25%*
日本	6,206	8,441	8,642	*36%*	*39%*
北米	7,298	8,166	8,223	*12%*	*13%*
欧州及びその他の地域[2]	5,862	9,759	10,075	*66%*	*72%*
売上収益合計	138,308	**146,942**	**154,313**	***6%***	***12%***
プラットフォーム別					
PCオンライン[3]	113,111	115,764	122,024	*2%*	*8%*
モバイル	25,197	31,178	32,289	*24%*	*28%*
売上収益合計	138,308	**146,942**	**154,313**	***6%***	***12%***
営業利益	70,741	**65,588**	**70,162**	***(7%)***	***(1%)***
四半期利益[4]	78,863	**72,545**	**77,731**	***(8%)***	***(1%)***
1株当たり四半期利益	88.99	81.01			

（単位：十億円）



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

[2] 「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。

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

[4] 四半期利益とは、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。

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

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

中国 / 韓国 – ハイライト

中国

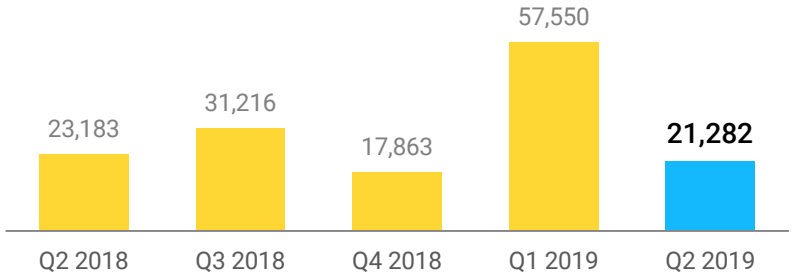
為替レートのマイナス影響により当社業績予想を下回った。想定為替レートベースでは業績予想レンジ内の着地。『アラド戦記』の現地通貨ベースの売上収益も計画通りの着地となった

- 『アラド戦記』
  - 労働節アップデート(4/23 – 6/6)及び11周年アップデート(6/18)を実施
  - 前年同期比でMAU及びARPPUが増加。ARPPUは主に労働節のパッケージ販売の売上高が前年よりも高かったことにより増加。課金ユーザー数は前年同期比で減少した。季節のイベントに合わせて行った廉価アイテム販売の好調により、課金ユーザー数が高い水準にあった前第2四半期との比較であったことが要因
  - 前四半期比では、季節性により売上収益及びARPPUが減少した一方で、MAU及び課金ユーザー数は増加

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース:	-8%
一定為替レート[1]ベース:	-2%



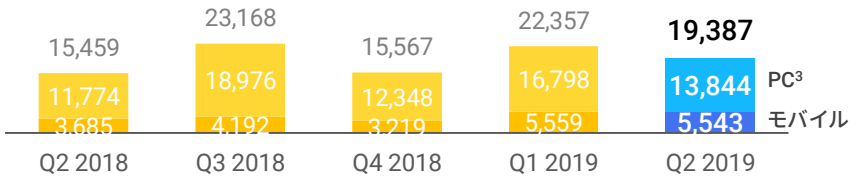
韓国

『FIFA ONLINE 4[2]』が好調に推移した。PCオンライン[3]、モバイル事業共に当社業績予想を上回り、前年同期比で成長

- PC[3]:主に『FIFA ONLINE 4[2]』、『メイプルストーリー』及び『カートライダー』の増加により、売上収益が前年同期比で成長
- モバイル:『OVERHIT』及び『AxE』の売上収益が減少した一方で、『FIFA ONLINE 4M[2]』の増加や、『TRAHA』(4月)及び『Lyn[4]』(3月)の寄与により、売上収益は前年同期比で成長
- 『FIFA ONLINE 4[2]』/『FIFA ONLINE 4M[2]』
  - 既存選手のレーティング更新、パッケージ販売及びプロモーションの好評などにより、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前年同期比で大きく増加し、前シリーズ作『FIFA Online 3[2]』の2017年第2四半期における売上規模を上回った

前年同期比変化率:

会計基準ベース:	+25%
一定為替レート[1]ベース:	+35%



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

[2] 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA Online 3』、『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4M』です。

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

[4] 正式名称は『Lyn: The Lightbringer』です。

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

日本 / 北米 / 欧州及びその他の地域[1] – ハイライト

日本

当社業績予想レンジ内の着地となった。主に『メイプルストーリーM』からの寄与により売上収益は前年同期比で成長

- 当第2四半期に配信を開始した『メイプルストーリーM』（4月）及び『メイプルストーリー2』（6月）、また2018年下半期以降に配信を開始した『真・三國無双 斬』、『FAITH』及び『DarkAvenger X』からの寄与により、売上収益は前年同期比で成長
- 対前年同期の成長は、『OVERHIT』やモバイルブラウザゲームの減少により一部相殺された

北米

『OVERHIT』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。PCオンライン[2]、モバイル事業共に前年同期比で成長

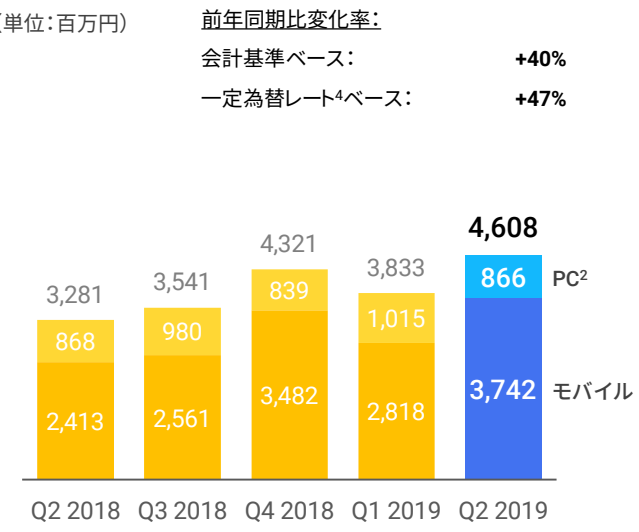
- 主に2018年第2四半期以降に配信を開始した『Darkness Rises』、『メイプルストーリーM』及び『AxE』、また5月に配信を開始した『OVERHIT』の寄与により売上収益は前年同期比で成長
- 対前年同期の成長は、『Choices[3]』の減少により、一部相殺された

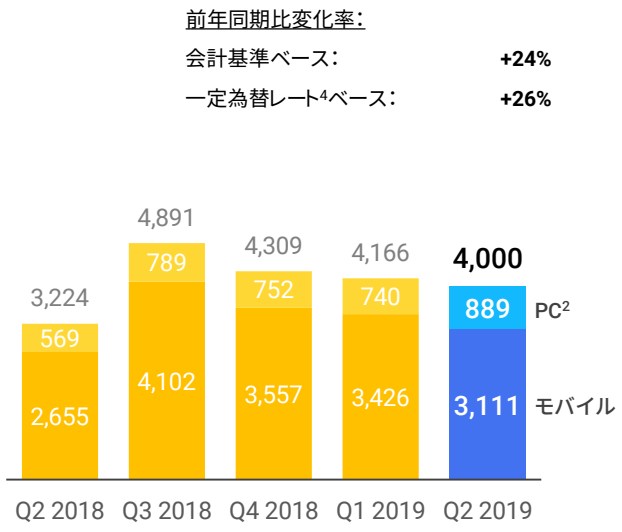
欧州及びその他の地域[1]

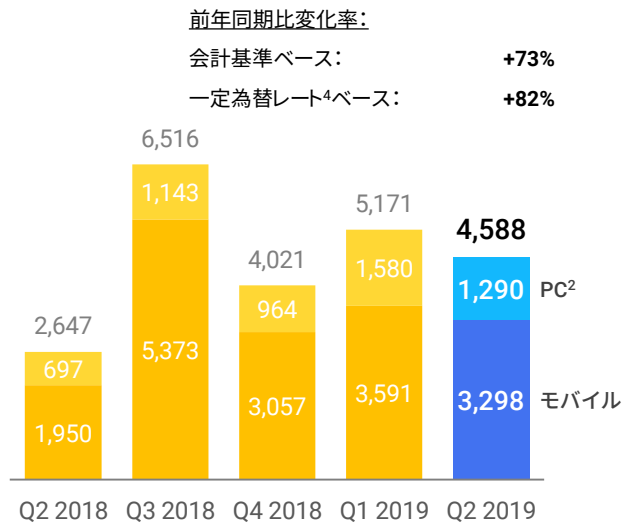
PCオンライン[2]、モバイル事業共に売上収益は前年同期比で成長。一方で、『OVERHIT』が計画以下であったことから当社業績予想を下回った

- モバイル：売上収益は、2018年第3四半期以降に配信を開始した『メイプルストーリーM』及び『AxE』、また5月に配信を開始した『OVERHIT』からの寄与により前年同期比で成長
- PC[2]：主に2018年第4四半期に配信を開始した『天涯明月刀』の台湾向けサービスから寄与により売上収益は前年同期比で成長

（単位：百万円）







[1] 「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。

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

[3] 正式名称は『Choices: Stories You Play』です。

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

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2019年度第3四半期
業績見通し

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2019年度第3四半期　業績見通し

前年同期比で減収を予想。中国事業が主な要因

売上収益

- 一定為替レートベース[1]で前年同期比21%から14%の減少
- 主に中国『アラド戦記』、韓国『メイプルストーリー』、『メイプルストーリーM』及び『Darkness Rises』のグローバルサービスの減少により前年同期比で減収を予想

営業利益

- Embark Studiosの連結子会社化に伴う段階取得に係る差益47億円[2]を見込む
- その他の費用の減少。2018年第3四半期は73億円の減損損失[3]を認識

四半期利益[4]

金融費用の減少を見込む。2018年第3四半期は為替差損19億円を認識

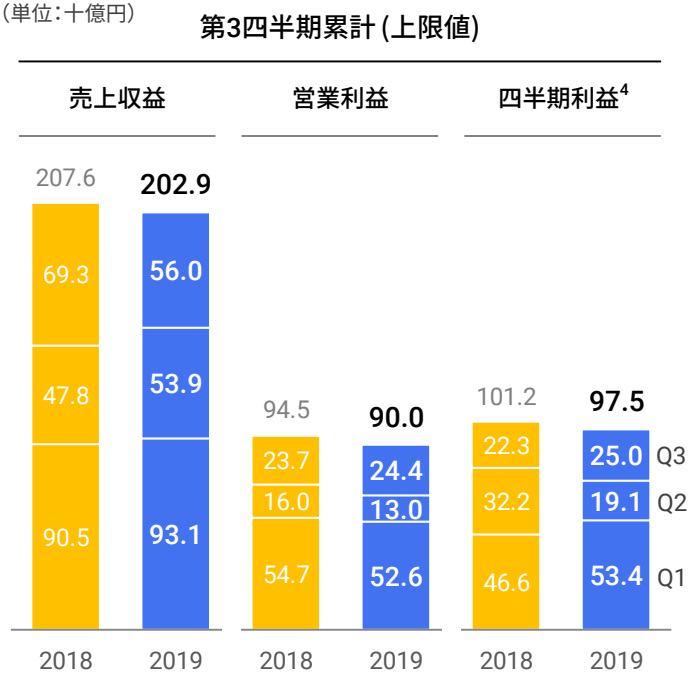
（単位：百万円、但し1株当たりの数値は除く）

	2018年 第3四半期 実績	2019年 第3四半期 業績見通し			前年同期比		
売上収益	¥69,332	**¥51,597**	~	**¥55,968**	*(26%)*	~	*(19%)*
PCオンライン[5]	53,036	38,456	~	41,355	*(27%)*	~	*(22%)*
モバイル	16,296	13,141	~	14,613	*(19%)*	~	*(10%)*
営業利益	23,712	**20,586**	~	**24,406**	*(13%)*	~	*3%*
四半期利益[4]	22,305	**21,825**	~	**24,983**	*(2%)*	~	*12%*
1株当たり四半期利益	24.98	24.35	~	27.87			
想定為替レート							
100韓国ウォン／日本円	*9.96*	*9.22*		*9.22*	*(7%)*		
中国元／日本円	*16.39*	*15.74*		*15.74*	*(4%)*		
米ドル／日本円	*111.46*	*108.28*		*108.28*	*(3%)*		

為替感応度[6]：日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2019年度第3四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	4.7 億円
営業利益	1.9 億円

（単位：十億円）



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

[2] 暫定値であり、今後変更する可能性があります。

[3] 2018年第3四半期は、主にナット・ゲームズののれん及びゲームIPに係る減損損失73億円を『その他の費用』として認識しています。

[4] 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。

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

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

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2019年度第3四半期　中国 / 韓国　業績見通し

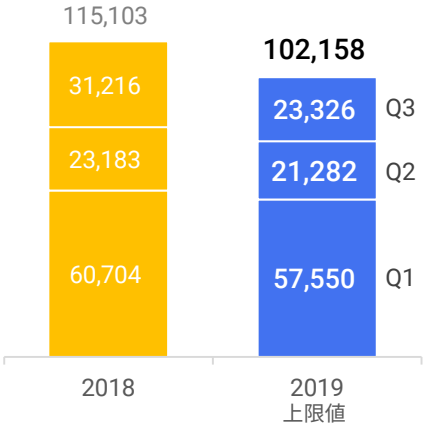
中国

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

- 『アラド戦記』:
  - 夏季アップデートを実施(7/4)。国慶節アップデートを実施予定(9月)
  - 前年同期比で課金ユーザー数及びARPPUの減少、また国慶節アップデートの売上収益の減少を予想
- 『KartRider Rush Plus』:大型アップデート(7/2)の成功により売上収益の増加を予想

(単位:百万円)

2018年第3四半期	2019年第3四半期 業績見通し		前年同期比	
			会計基準ベース	一定為替レートベース[4]
実績	下限	上限		
31,216	20,887 ~	23,326	*(33%) ~ (25%)*	*(29%) ~ (21%)*

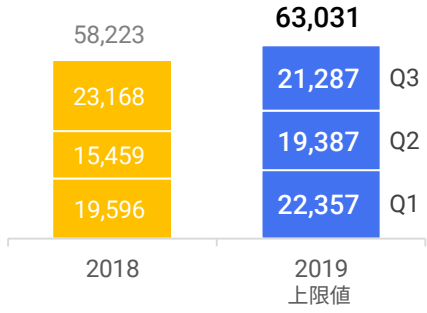


韓国

前年同期比で減収を予想。PCオンライン[1]事業の売上収益の減少がモバイル事業の増加を上回ることを見込む

- 『FIFA ONLINE 4[2]』:『FIFA Online 3[2]』から『FIFA ONLINE 4[2]』へのサービス移行期間中であった前年同期との比較で売上収益が増加することを予想
- 『メイプルストーリー』:サービス開始以降、最大規模のアップデートの好影響により前年同期比129%成長し、過去最高の四半期売上収益を記録した2018年第3四半期との比較で売上収益が減少することを予想
- モバイル:『KAISER』、『OVERHIT』及び『AxE』の減少を予想する一方で、『FIFA ONLINE 4M[2]』、『TRAHA』及び『Lyn[3]』からの寄与により、前年同期比で成長を予想

2018年第3四半期	2019年第3四半期 業績見通し		前年同期比	
			会計基準ベース	一定為替レートベース[4]
実績	下限	上限		
23,168	20,338 ~	21,287	*(12%) ~ (8%)*	*(5%) ~ (1%)*



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

[2] 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA Online 3』、『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4M』です。

[3] 正式名称は『Lyn: The Lightbringer』です。

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

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2019年度第3四半期　日本 / 北米 欧州及びその他の地域[1]　業績見通し

日本

『メイプルストーリーM』、『メイプルストーリー2』、『FAITH』及び『ArkResona』からの寄与を見込む一方で、『OVERHIT』、『真・三國無双 斬』、及びモバイルブラウザゲームの減少により前年同期比で減収を予想

- 『ArkResona』を配信開始予定（8月）

北米

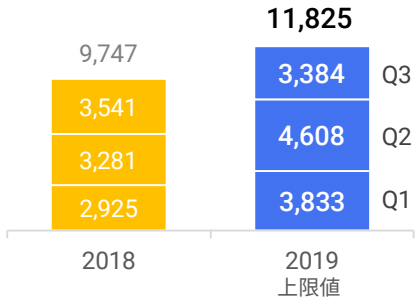
前年同期比で減収を予想。『Choices[2]』の減少、また『メイプルストーリーM』及び『Darkness Rises』が配信開始直後の前第3四半期との比較となるため、前年同期比で売上収益の減少を見込む

欧州及びその他の地域[1]

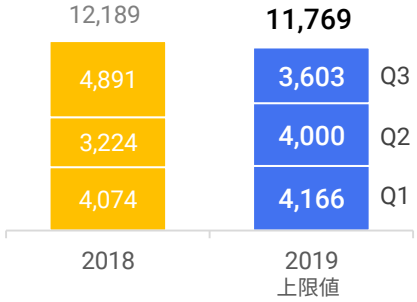
前年同期比で減収を予想。『OVERHIT』、『天涯明月刀』及び『AxE』からの寄与を見込む一方で、『Choices[2]』の減少、また『メイプルストーリーM』及び『Darkness Rises』が配信開始直後の前第3四半期との比較となるため、前年同期比で売上収益の減少を見込む

（単位：百万円）

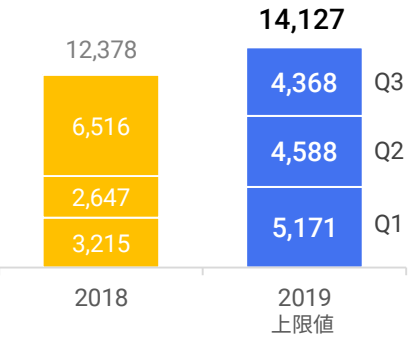
2018年第3四半期	2019年第3四半期業績見通し		前年同期比	
実績	下限	上限	会計基準ベース	一定為替レートベース[3]
3,541	3,077 ~	3,384	*(13%) ~ (4%)*	*(10%) ~ (2%)*



2018年第3四半期	2019年第3四半期業績見通し		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[3]
4,891	3,330 ~	3,603	*(32%) ~ (26%)*	*(29%) ~ (24%)*



2018年第3四半期	2019年第3四半期業績見通し		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[3]
6,516	3,966 ~	4,368	*(39%) ~ (33%)*	*(36%) ~ (29%)*



[1] 「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。

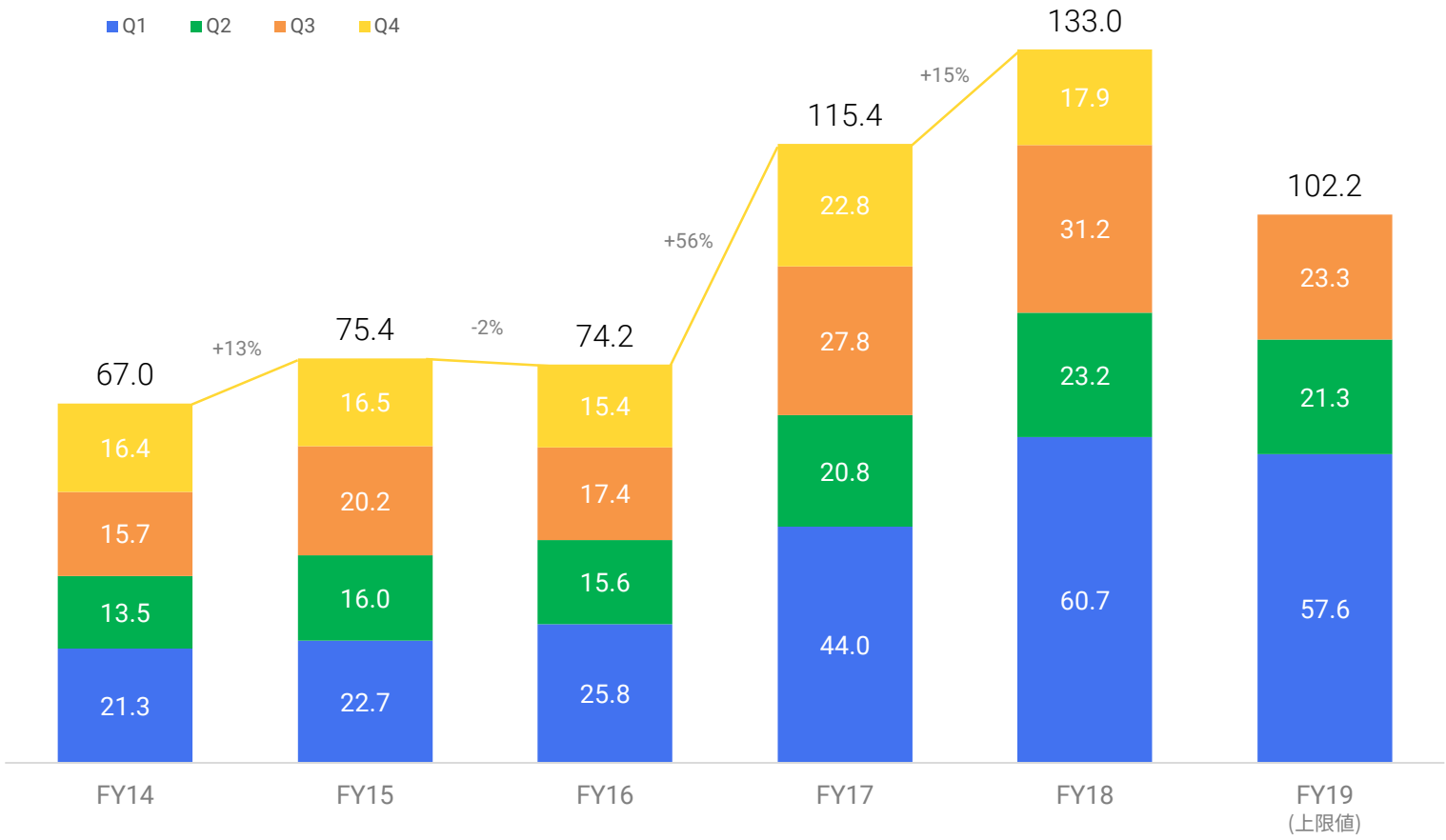
[2] 正式名称は『Choices: Stories You Play』です。

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

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

中国業績推移

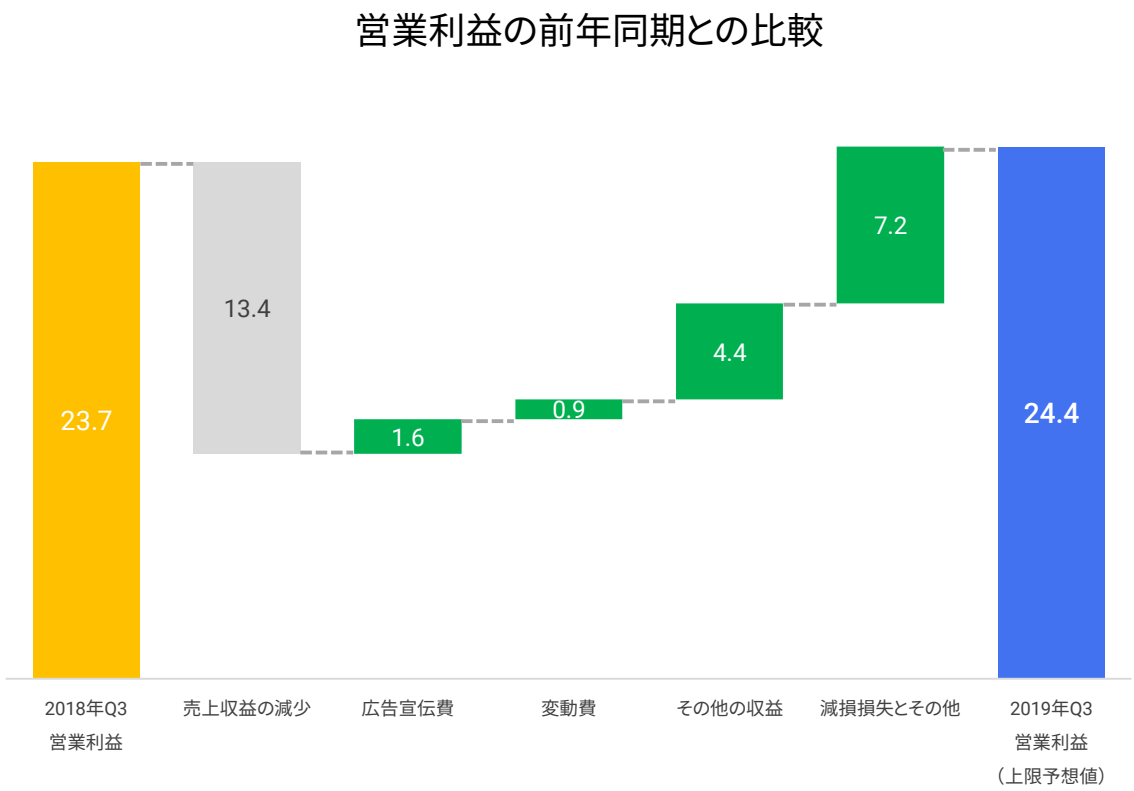
（単位：十億円）



© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2019年度第3四半期　営業利益見通し

（単位：十億円）



- 利益率の高い中国事業を含む、売上収益の減少
- 広告宣伝費の減少。『メイプルストーリーM』及び『Darkness Rises』のグローバルサービスなどの新作に係るプロモーションを行った前年同期との比較で減少を見込む
- 変動費の減少。『FIFA ONLINE 4[1]』や『TRAHA』などの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の増加を見込む一方で、モバイル収益の減少に伴う支払手数料の減少を見込む
- 「その他の収益」の増加。主にEmbark Studiosを7月1日に連結子会社化したことに伴う段階取得に係る差益47億円[2]を見込む
- 減損損失の減少。2018年第3四半期は減損損失73億円を認識

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

[2] 暫定値であり、今後変更する可能性があります。

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

株主還元

- 2019年8月9日から半年間で、取得総額300億円を上限とする自己株式取得を行う方針を取締役会で決議
  - 具体的な自己株式取得に係る事項に関しては、別途取締役会決議を経て決定
  - 予見できない経済的、財務的または事業状況の変化により、自己株式取得の具体的な内容は変更される場合があります

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

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**	**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

* 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。

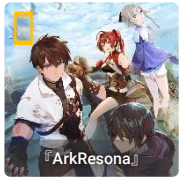
© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

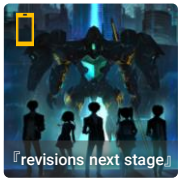
パイプライン[1]

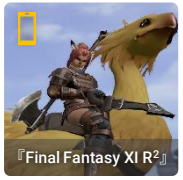
中国

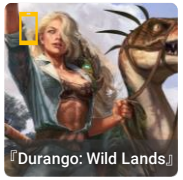


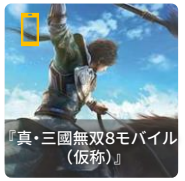
日本





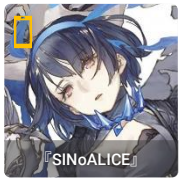






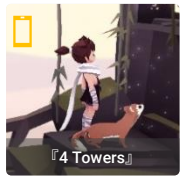
韓国

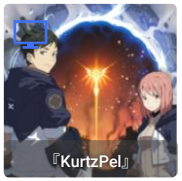




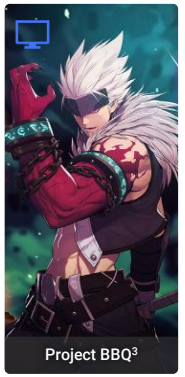


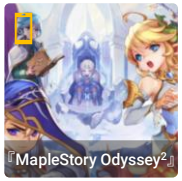


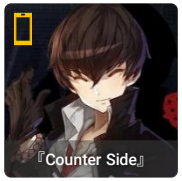


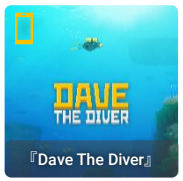


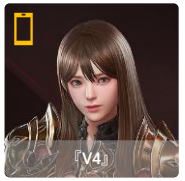




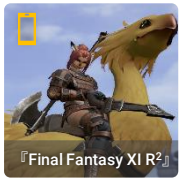






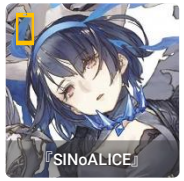


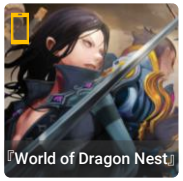


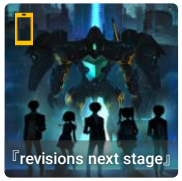


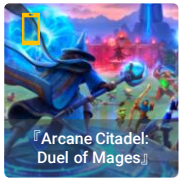


北米及びその他の地域

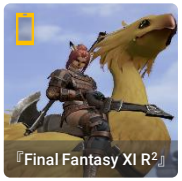
















PCオンライン　モバイル

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

[2] オリジナルのIPをベースとしたモバイルゲーム。

[3] 『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。

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

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

参考資料

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

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**	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	*(8%)*
韓国	19,596	15,459	23,168	15,567	22,357	19,387	*25%*
日本	2,925	3,281	3,541	4,321	3,833	4,608	*40%*
北米	4,074	3,224	4,891	4,309	4,166	4,000	*24%*
欧州及びその他の地域 [1]	3,215	2,647	6,516	4,021	5,171	4,588	*73%*
（プラットフォーム別）							
PC [2]	76,074	37,037	53,036	32,724	77,639	38,125	*3%*
モバイル	14,440	10,757	16,296	13,357	15,438	15,740	*46%*
売上収益	**90,514**	**47,794**	**69,332**	**46,081**	**93,077**	**53,865**	***13%***
営業利益	**54,729**	**16,012**	**23,712**	**3,907**	**52,601**	**12,987**	***(19%)***
四半期利益 [3]	**46,615**	**32,248**	**22,305**	**6,504**	**53,400**	**19,145**	***(41%)***
1株当たり四半期利益	**52.80**	**36.24**	**24.98**	**7.27**	**59.67**	**21.37**	
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*	*(7%)*
中国元／日本円	*17.07*	*17.10*	*16.39*	*16.30*	*16.33*	*16.10*	*(6%)*
米ドル／日本円	*108.30*	*109.07*	*111.46*	*112.90*	*110.20*	*109.90*	*1%*
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	*4%*
課金率	19.3%	20.5%	16.3%	16.5%	16.5%	16.4%	
ARPPU（会計基準）	8,028	3,313	5,260	3,392	9,265	3,885	*17%*

[1] 「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。

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

[3] 四半期利益とは、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。

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

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

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

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

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

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

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

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

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

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

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
営業利益	**¥54,729**	**¥16,012**	**¥23,712**	**¥3,907**	**¥52,601**	**¥12,987**
金融収益 [1]	1,869	18,026	2,849	3,406	9,810	9,663
金融費用 [2]	3,225	222	1,856	926	265	466
持分法による投資損失	(23)	(187)	(97)	(530)	(334)	(101)
税引前四半期利益	**53,350**	**33,629**	**24,608**	**5,857**	**61,812**	**22,083**
法人所得税費用	6,845	1,613	4,982	1,027	9,005	3,588
非支配持分	(110)	(232)	(2,679)	(1,674)	(593)	(650)
四半期利益 [3]	**46,615**	**32,248**	**22,305**	**6,504**	**53,400**	**19,145**

[1] 金融収益は、主に現金預金等に係る受取利息を含みます。また、2018年第2四半期、第4四半期、2019年第1四半期、第2四半期の金融収益は、外貨建ての現金預金及び売掛金等に係る為替差益を含みます。

[2] 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。

[3] 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。

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結キャッシュ・フロー計算書

（単位：百万円）

	2018年 第2四半期 連結累計期間	2019年 第2四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥66,902	¥60,514
投資活動によるキャッシュ・フロー	(50,733)	(48,209)
財務活動によるキャッシュ・フロー	4,877	801
現金及び現金同等物の増減額	21,046	13,106
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	(4,910)	(7,649)
現金及び現金同等物の期末残高	169,378	210,749

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結財政状態計算書

（単位：百万円）

	2018年 12月31日	2019年 6月30日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥205,292	¥210,749
その他の預金	276,550	315,636
その他	52,818	46,623
流動資産合計	**534,660**	**573,008**
非流動資産		
有形固定資産	25,166	23,294
のれん	26,529	25,137
無形資産	26,021	24,170
その他	37,622	38,379
非流動資産合計	**115,338**	**110,980**
資産合計	**649,998**	**683,988**

	2018年 12月31日	2019年 6月30日
負債		
流動負債		
未払法人所得税	9,352	7,059
借入金	4,324	4,059
その他	28,833	26,794
流動負債合計	**42,509**	**37,912**
非流動負債		
借入金	-	-
その他	42,012	42,697
非流動負債合計	**42,012**	**42,697**
負債合計	**84,521**	**80,609**
資本		
資本金	14,402	15,452
資本剰余金	34,814	35,434
自己株式	(1)	(1)
その他の資本の構成要素	64,068	32,225
利益剰余金	441,985	511,923
非支配持分	10,209	8,346
資本合計	**565,477**	**603,379**
負債及び資本合計	**649,998**	**683,988**

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

報告セグメントの収益及び損益[1]

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

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

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

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
日本	545	551	557	535	535	516
韓国	4,439	4,878	4,988	5,125	5,168	5,232
中国	227	218	219	223	223	204
北米	424	428	465	479	487	485
その他の地域	81	74	78	79	86	131
合計	**5,716**	**6,149**	**6,307**	**6,441**	**6,499**	**6,568**

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

ネクソン日本法人単体財務諸表[1] (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)**

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

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

ネクソン日本法人単体財務諸表[1] (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
流動資産	**¥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
固定資産	**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
資産合計	**180,643**	**148,097**	**108,634**	**59,070**	**48,440**	**60,045**
流動負債	**13,103**	**16,345**	**3,506**	**2,341**	**1,796**	**2,303**
固定負債	**39,644**	**23,154**	**498**	**448**	**457**	**415**
負債合計	**52,747**	**39,499**	**4,004**	**2,789**	**2,253**	**2,718**
株主資本	**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**
純資産合計	**127,896**	**108,598**	**104,630**	**56,281**	**46,187**	**57,327**

株主資本等変動計算書（抜粋）	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**	**-**

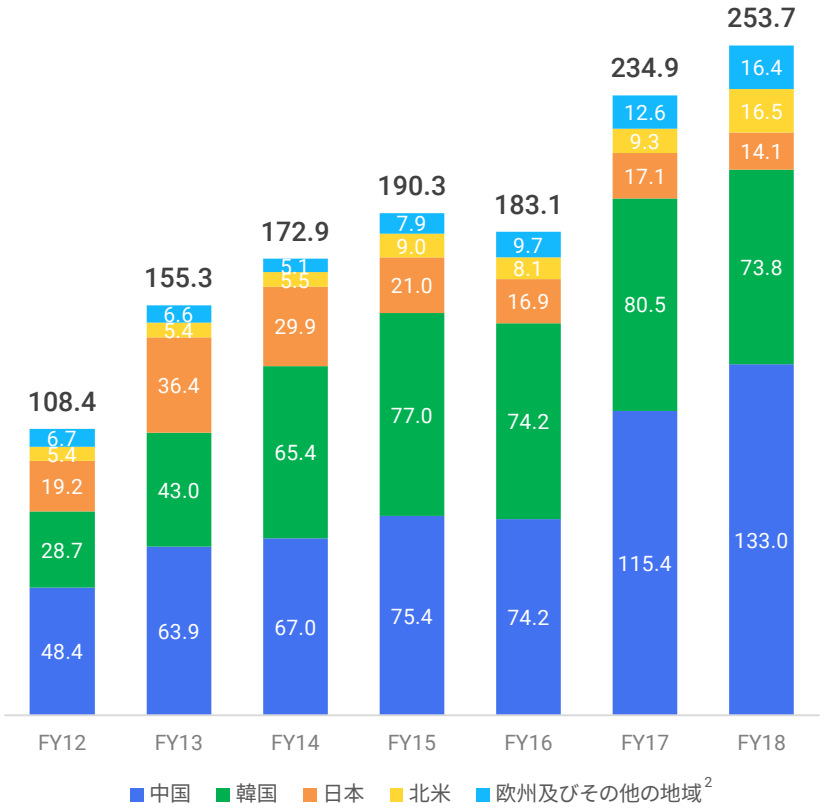
[1] 有価証券報告書に記載されている各年度の株式会社ネクソンの単体の財務諸表の抜粋。なお、株式会社ネクソンの単体財務諸表は日本基準(J-GAAP)にもとづいて作成（当社の連結財務諸表の報告基準は国際会計基準（IFRS））。

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

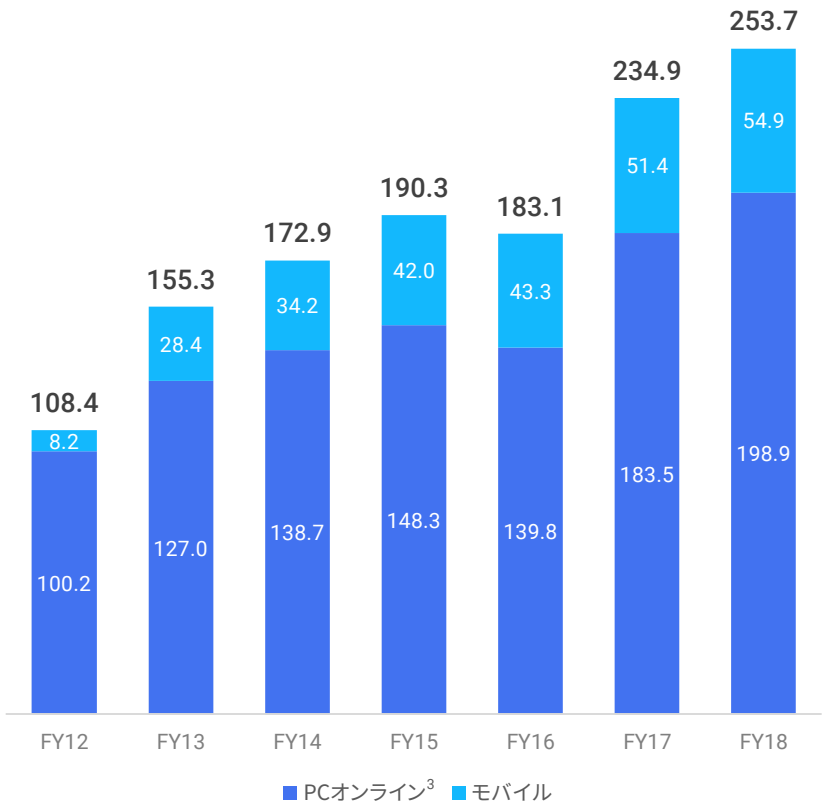
業績推移

（単位：十億円）

地域別売上収益[1]



プラットフォーム別売上収益



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

[2] 「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。

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

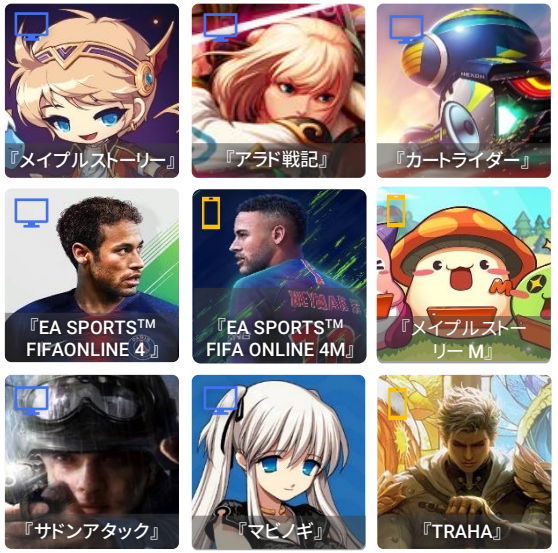
© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

地域別主要タイトル

中国



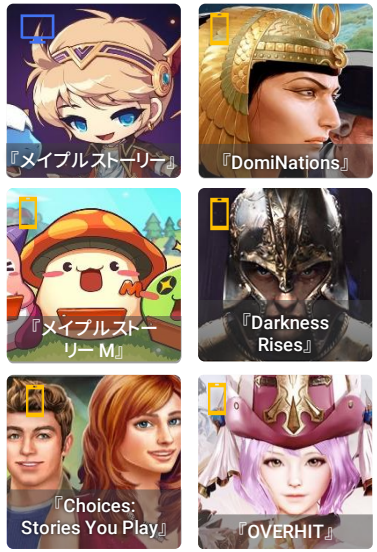
韓国



日本



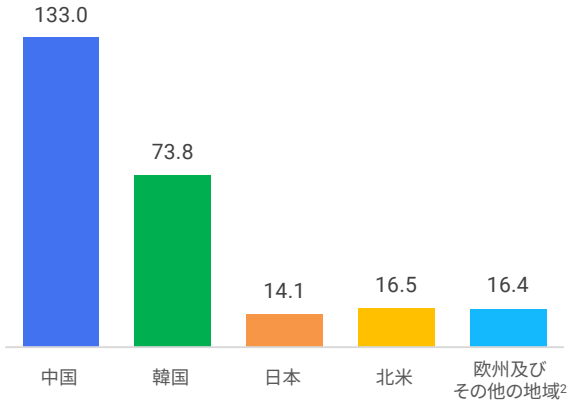
北米及びその他の地域

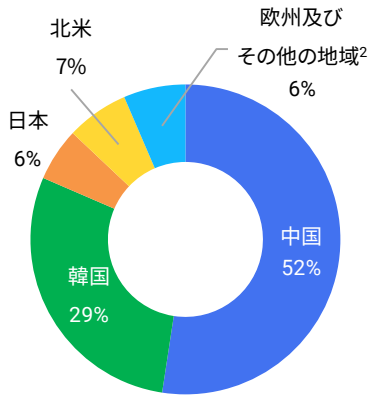


PCオンライン
モバイル

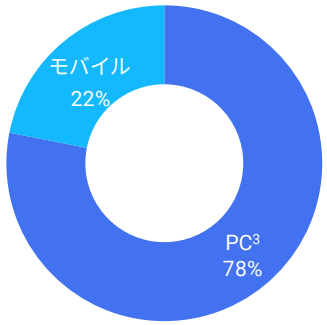
2018年度地域別売上構成比率[1]

（単位：十億円）





2018年度プラットフォーム別売上構成比率



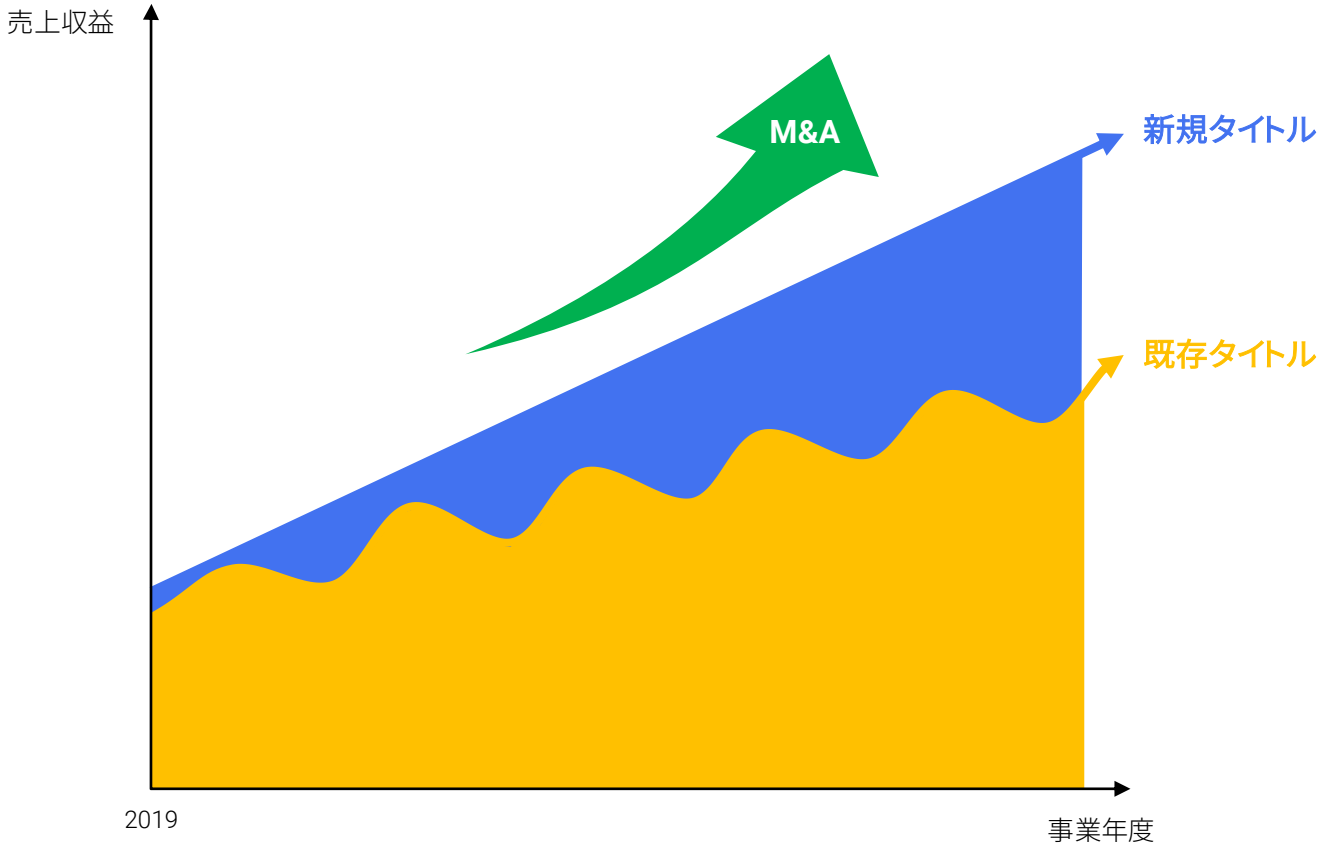
[1] 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

[2] 「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。

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

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

長期成長目標[1]



[1] 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。

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

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

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

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。

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

免責事項

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

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

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2019年度第3四半期　決算発表スケジュール

2019年度第3四半期決算発表は

2019年11月7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。

© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.


NEXON