NEXON

決算説明資料
2019年度第1四半期

2019年5月10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.

過去最高の四半期業績
業績は全地域で堅調

極めて高い比較水準である2018年度第1四半期をも超える四半期業績

1

売上収益、営業利益、四半期利益[1]の全てが業績予想を上回った。
一定為替レート[2]ベースでは全地域の売上収益が前年同期比で成長

2

『アラド戦記』、『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4[2]』及び『カートライダー』などの息の長い主要タイトルは極めて安定的

3

第1四半期の中国『アラド戦記』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1四半期との比較で横ばい

4

第1四半期の韓国『メイプルストーリー』の売上収益は前年同期比で69%成長し、5四半期連続の二桁或いは三桁成長となった

5

『FIFA ONLINE 4[3]』はPCとモバイル合計の売上収益が、2017年第1四半期における前シリーズ作『FIFA Online 3[3]』とおよそ等しい規模になった

6

その他のロングランタイトルも好調

- 『カートライダー』が大きく盛り上がり、売上収益が前年同期比で3倍超成長
- 『Crazy Arcade BnB M』はグローバルでダウンロード数が1,000万を超えた。モバイル版の配信が、PC版に好影響を与えた

[1] 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に帰属する四半期利益です。

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

[3] 正式名称は『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.

息の長い主要タイトル



売上収益は高い比較水準である
2018年第1四半期との比較で横ばい



売上収益が前年同期比で69%成長



売上収益は2017年第1四半期の
前シリーズ作『FIFA Online 3[2]』と
およそ等しい規模



大きな盛り上がりを見せた
売上収益は前年同期比で3倍超成長

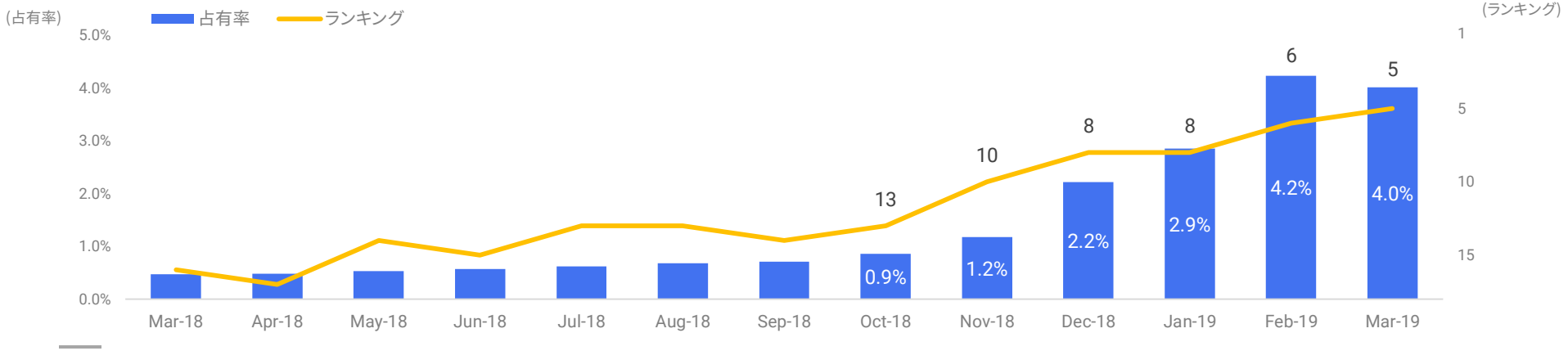
[1] 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA Online 3』（PC）、『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』（モバイル）です。

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

カートライダーのPCカフェ占有率が大きく上昇



韓国PCカフェ占有率トレンド



[1] 出典：The Log（N Media Platform Co., LTD.）

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

2019年度第1四半期　業績

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

2019年度第1四半期　業績ハイライト

中国及び韓国事業の好調による過去最高の四半期業績

売上収益

当社業績予想を上回った。中国『アラド戦記』、韓国『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4[1]』、新作モバイルゲーム『Lyn[2]』の売上収益が想定を上回ったことが要因

営業利益

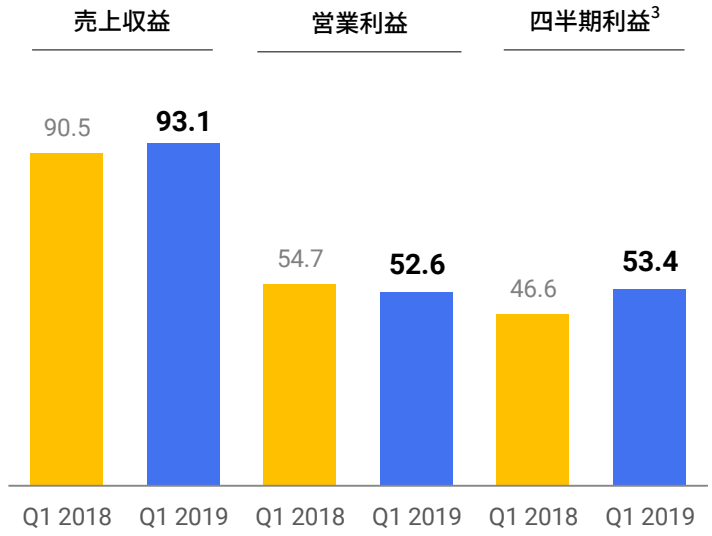
当社業績予想を上回った。前払いロイヤリティなどに係る減損損失29億円が発生した一方で、売上収益が業績予想を上回ったことが要因

四半期利益[3]

当社業績予想を上回った。営業利益が業績予想を上回ったことに加えて、米ドル建ての現金預金などについて63億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1四半期 実績	2019年 第1四半期 業績見通し		2019年 第1四半期 実績	前年 同期比
売上収益	**¥90,514**	***¥79,678***	***~ ¥87,399***	**¥93,077**	***3%***
PCオンライン[4]	76,074	*66,013*	*~ 72,089*	77,639	*2%*
モバイル	14,440	*13,665*	*~ 15,310*	15,438	*7%*
営業利益	**54,729**	***40,674***	***~ 47,437***	**52,601**	***(4%)***
四半期利益[3]	**46,615**	***37,921***	***~ 43,677***	**53,400**	***15%***
1株当たり四半期利益	52.80	*42.40*	*~ 48.83*	59.67	
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	10.11	*9.72*	*9.72*	9.80	*(3%)*
中国元／日本円	17.07	*16.04*	*16.04*	16.33	*(4%)*
米ドル／日本円	108.30	*108.98*	*108.98*	110.20	*2%*



[1] 『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』及び『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4M』の合計売上収益を示しています。

[2] 正式名称は『Lyn: The Lightbringer』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。

[4] 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。

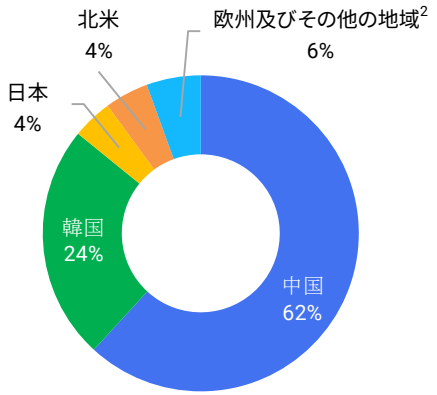
© 2019 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2019年度第1四半期　売上構成

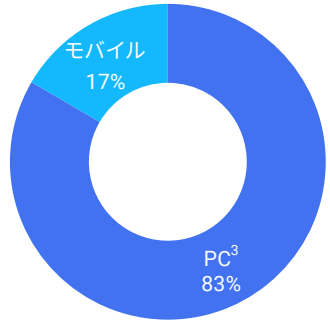
（単位：百万円）

	2018年第1四半期	2019年第1四半期 会計基準ベース	2019年第1四半期 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	¥60,704	¥57,550	¥60,823	*(5%)*	*0%*
韓国	19,596	22,357	23,115	*14%*	*18%*
日本	2,925	3,833	3,833	*31%*	*31%*
北米	4,074	4,166	4,145	*2%*	*2%*
欧州及びその他の地域[2]	3,215	5,171	5,260	*61%*	*64%*
売上収益合計	90,514	93,077	97,176	*3%*	*7%*
プラットフォーム別					
PCオンライン[3]	76,074	77,639	81,475	*2%*	*7%*
モバイル	14,440	15,438	15,701	*7%*	*9%*
売上収益合計	90,514	93,077	97,176	*3%*	*7%*
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	*10.11*	*9.80*	*10.11*	*(3%)*	
中国元／日本円	*17.07*	*16.33*	*17.07*	*(4%)*	
米ドル／日本円	*108.30*	*110.20*	*108.30*	*2%*	

2019年度第1四半期
地域別売上構成比率[1]



2019年度第1四半期
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.

中国 / 韓国 – ハイライト

中国

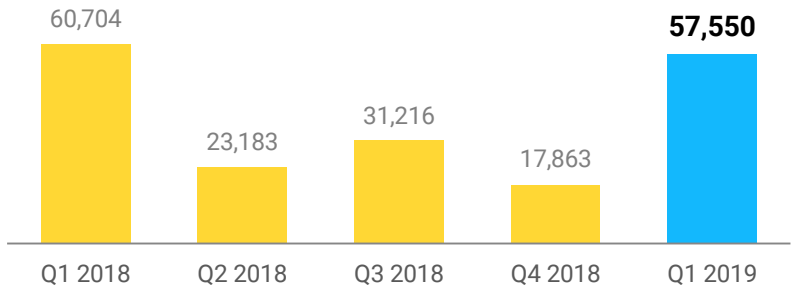
『アラド戦記』は3月における旧正月パッケージ及びアイテム販売が想定以上であったことから、売上収益が業績予想を上回った

- 旧正月アップデート(1/21 – 4/4)及びレベルキャップ開放(1/21)を実施
- 現地通貨ベースの売上収益は高い比較水準である前年同期との比較で横ばい
- 前年同期比でMAUはわずかに減少、課金ユーザー数は2018年第1四半期の高い水準値との比較で減少。ARPPUは旧正月のパッケージ販売の好調により増加
- 季節性により、売上収益、ARPPU、MAU、課金ユーザー数は前四半期比で増加

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース:	-5%
一定為替レート[3]ベース:	+0%



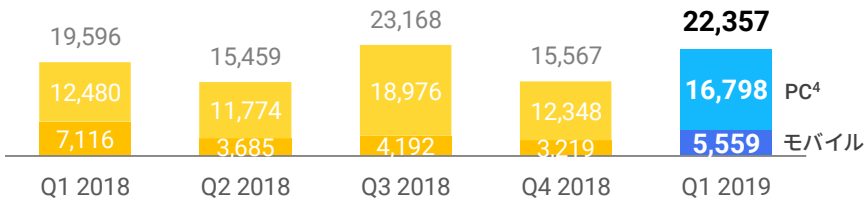
韓国

『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4[1]』、『Lyn[2]』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』はコンテンツアップデートや旧正月プロモーションの好評により売上収益が前年同期比で69%成長
- 『FIFA ONLINE 4[1]』は上位クラス選手の追加、パッケージ販売及びプロモーションの好評により、3月が好調だった。売上収益は、サービス5年目であった2017年第1四半期の『FIFA Online 3[1]』とおよそ同水準まで回復
- モバイル
  - 『FIFA ONLINE 4M[1]』及び『Lyn[2]』が想定以上であったため、売上収益は当社業績予想を上回った
  - 売上収益は前年同期比で減少した。『FIFA ONLINE 4M[1]』の増加や新作モバイルゲームによる寄与を、『OVERHIT』及び『AxE』の減少が上回った
  - 『Spiritwish』(1月)、『Lyn[2]』(3月)、『Crazy Arcade BnB M』(3月)の配信を開始

前年同期比変化率:

会計基準ベース:	+14%
一定為替レート[3]ベース:	+18%



[1] 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。

[2] 正式名称は『Lyn: The Lightbringer』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。

[4] 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.

日本 / 北米 / 欧州及びその他の地域[1] – ハイライト

日本

売上収益は前年同期比で成長。一方で、『FAITH』が計画以下であったことから着地は当社業績予想を下回った

- モバイルブラウザゲーム、『HIT』及び『ハイドアンドファイア』が前年同期比で減少した一方で、2018年に配信を開始した『FAITH』、『真・三國無双 斬』、『OVERHIT』、及び新作モバイルゲーム『DarkAvenger X』(2月)からの寄与により売上収益は前年同期比で成長

北米

当社業績予想レンジ内の着地となった。モバイル事業の成長により売上収益は前年同期比で成長

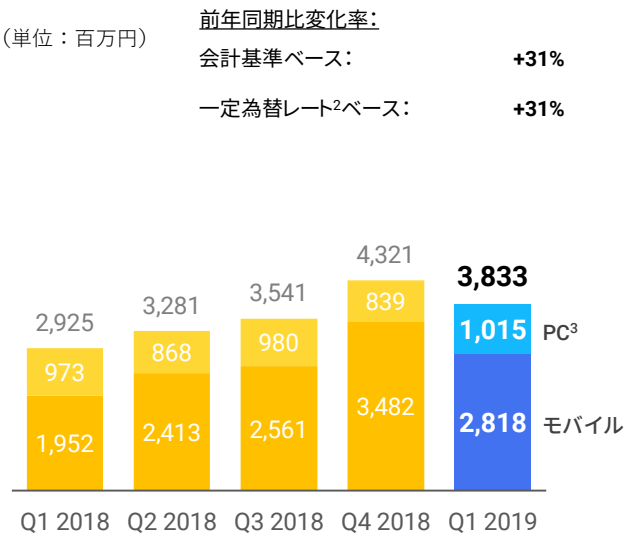
- 『Choices[4]』、『DomiNations』及び『メイプルストーリー』が前年同期比で減少した一方で、2018年に配信を開始した『メイプルストーリーM』、『Darkness Rises』、『メイプルストーリー2』及び新作モバイルゲーム『AxE』(2月)からの寄与により売上収益は前年同期比で成長

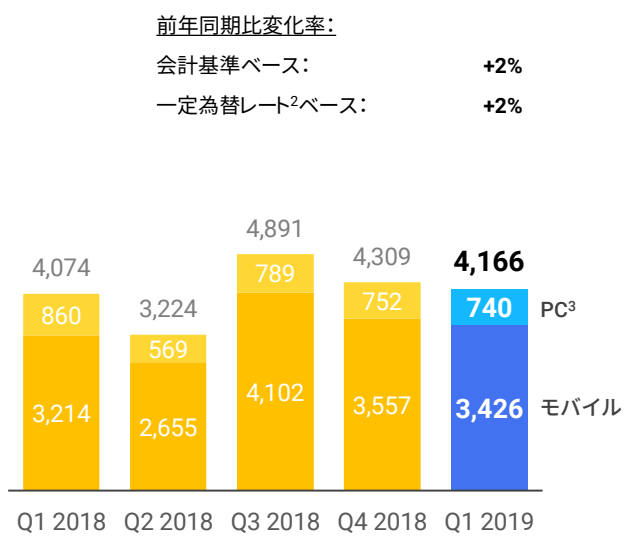
欧州及びその他の地域[1]

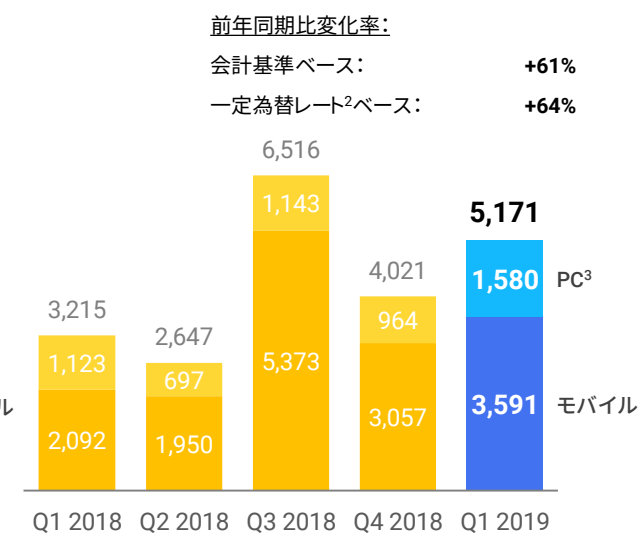
台湾及び香港における『メイプルストーリー』の好調により売上収益が当社業績予想を上回った。モバイル及びPCオンライン事業いずれも前年同期比で成長

- 2018年に配信を開始した『メイプルストーリーM』、『Darkness Rises』、『天涯明月刀』、また新作モバイルゲーム『AxE』(2月)及び『Crazy Arcade BnB M』(3月)からの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] 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

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

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

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

2019年度第2四半期
業績見通し

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

2019年度第2四半期　業績見通し

韓国及びその他の地域[1]事業により前年同期比で成長を予想

売上収益

- 一定為替レート[2]ベースで前年同期比12%から22%の増加
- PCオンライン[3]：『FIFA ONLINE 4[4]』及び韓国『メイプルストーリー』により成長を予想
- モバイル：『メイプルストーリーM』日本及びグローバルサービス、『TRAHA』及び『Lyn[5]』などからの寄与により成長を予想

営業利益

- 売上収益の増加を見込む一方で、費用の増加を予想
  - 変動費（支払手数料、ロイヤリティ）及び人件費
  - IFRS第16号「リース」の適用に関連し、減損損失14億円の計上を見込む[6]
- その他の収益の減少。2018年第2四半期は段階取得に係る差益27億円[7]を認識

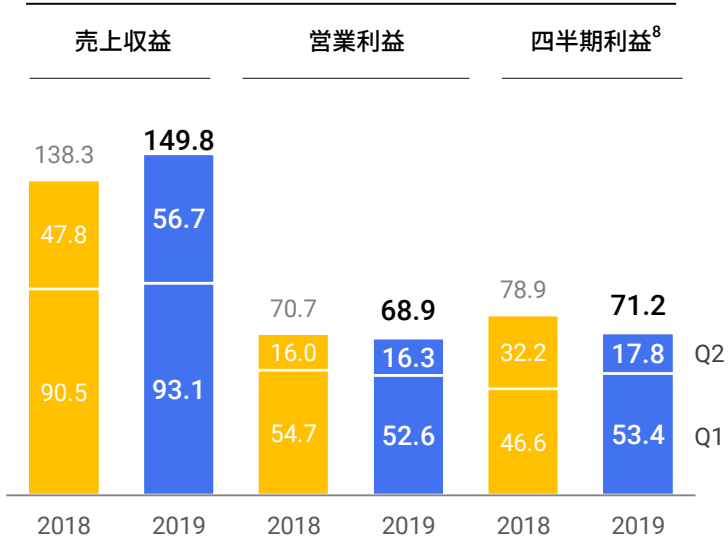
四半期利益[8]

前年同期比で減少を予想。2018年第2四半期に認識した為替差益155億円を見込んでいないことが主な要因

（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			前年同期比		
売上収益	**¥47,794**	**¥52,059**	~	**¥56,695**	***9%***	~	***19%***
PCオンライン[3]	37,037	37,056	~	40,084	*0%*	~	*8%*
モバイル	10,757	15,003	~	16,611	*39%*	~	*54%*
営業利益	**16,012**	**12,644**	~	**16,326**	***(21%)***	~	***2%***
四半期利益[8]	**32,248**	**14,637**	~	**17,777**	***(55%)***	~	***(45%)***
１株当たり四半期利益	36.24	16.34	~	19.84			
想定為替レート							
100韓国ウォン／日本円	*10.12*	*9.81*		*9.81*	*(3%)*		
中国元／日本円	*17.10*	*16.63*		*16.63*	*(3%)*		
米ドル／日本円	*109.07*	*111.73*		*111.73*	*2%*		

（単位：十億円）



[1] 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

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

[3] 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『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』（PC）、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4M』（モバイル）です。

[5] 正式名称は『Lyn: The Lightbringer』です。

[6] 2019年第1四半期にIFRS第16号「リース」を適用し、従来費用計上していた賃借料などを使用権として資産計上しています。このうち資産性がないと判断した14億円を当第2四半期に減損損失として計上することを見込んでいます。

[7] 2018年第2四半期は、ナット・ゲームズの株式を追加取得し、連結子会社化したことに伴い、段階取得に係る差益27億円を『その他の収益』として認識しています。

[8] 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.

2019年度第2四半期　中国 / 韓国　業績見通し

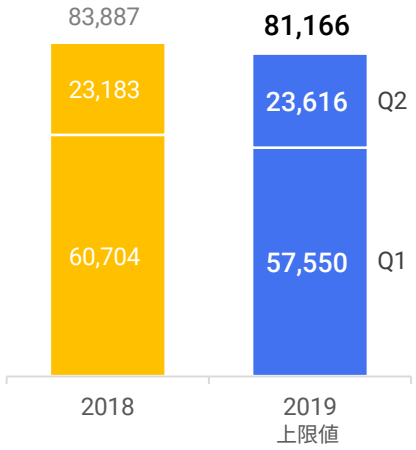
中国

『アラド戦記』は、高い比較水準である前年同期との比較で現地通貨ベースの売上収益がおよそ横ばいとなることを予想

- 労働節アップデートを実施（4/23）。スタートは好調で順調に推移
- 11周年アップデートを実施予定（6月）
- 『2Dアラド戦記モバイル』：TencentのプラットフォームWeChat Game、QQ Game及びMyApp上で、次回クローズドベータテスト参加者の公開募集を開始（3月～現在）

（単位：百万円）

2018年第2四半期	2019年第2四半期 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[3]
実績	下限	上限		
23,183	21,414 ～	23,616	*(8%)* ～ *2%*	*(5%)* ～ *5%*

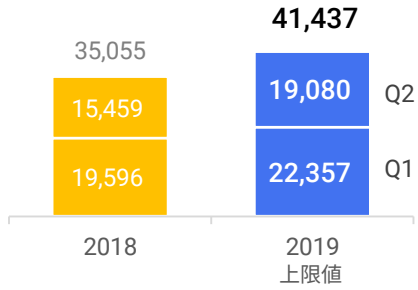


韓国

PCオンライン・モバイル事業いずれも成長を見込む。『FIFA ONLINE 4[1]』及び『メイプルストーリー』の成長、また新作モバイルゲームからの寄与により前年同期比で増収を予想

- 『FIFA ONLINE 4[1]』：『FIFA Online 3[1]』から『FIFA ONLINE 4[1]』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大きく成長することを予想
- 『メイプルストーリー』：前年同期比61%成長した2018年第2四半期との比較で成長を予想
- モバイル：『FIFA ONLINE 4M[1]』、『Lyn[2]』及び4月に配信を開始した『TRAHA』からの寄与により成長を見込む
- 『Magia』、『SINoALICE』、『風の王国：Yeon』を配信開始予定

2018年第2四半期	2019年第2四半期 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[3]
実績	下限	上限		
15,459	17,990 ～	19,080	*16%* ～ *23%*	*20%* ～ *27%*



[1] 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。

[2] 正式名称は『Lyn: The Lightbringer』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.

2019年度第2四半期　日本 / 北米 欧州及びその他の地域[1]　業績見通し

日本

『FAITH』、『真・三國無双 斬』、『DarkAvenger X』、また4月に配信を開始した『メイプルストーリーM』からの寄与により、前年同期比で増収を予想

北米

『メイプルストーリーM』及び『AxE』からの寄与により、前年同期比で増収を予想

- 『OVERHIT』、『Magia』、『SINoALICE』、『Durango: Wild Lands』を配信開始予定

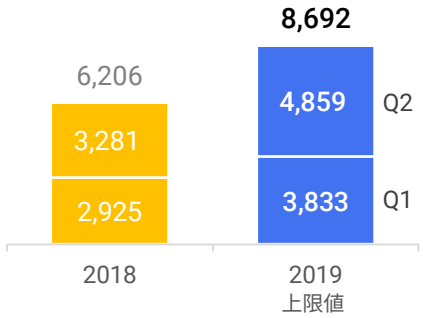
欧州及びその他の地域[1]

『メイプルストーリーM』、『AxE』、『天涯明月刀』、また当第2四半期中に配信開始予定の『OVERHIT』からの寄与により、前年同期比で増収を予想

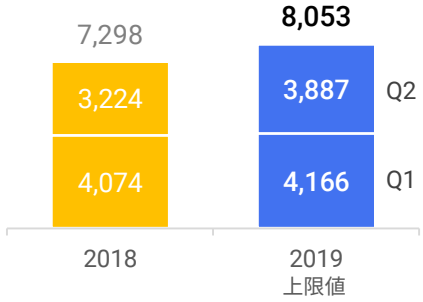
- 『OVERHIT』、『Magia』、『SINoALICE』、『Durango: Wild Lands』を配信開始予定

（単位：百万円）

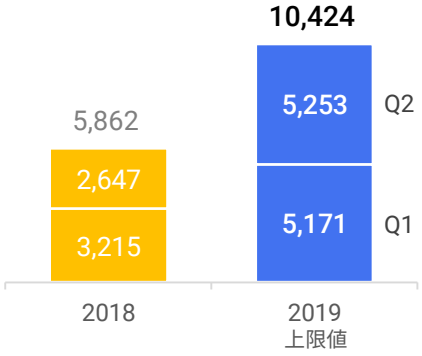
2018年第2四半期	2019年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
実績	下限	上限	会計基準ベース	一定為替レートベース[2]
3,281	4,323 ～	4,859	*32% ～ 48%*	*34% ～ 51%*



2018年第2四半期	2019年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
実績	下限	上限	会計基準ベース	一定為替レートベース[2]
3,224	3,453 ～	3,887	*7% ～ 21%*	*6% ～ 20%*



2018年第2四半期	2019年第2四半期 業績見通し		前年同期比	
実績	下限	上限	会計基準ベース	一定為替レートベース[2]
2,647	4,878 ～	5,253	*84% ～ 98%*	*87% ～ 102%*



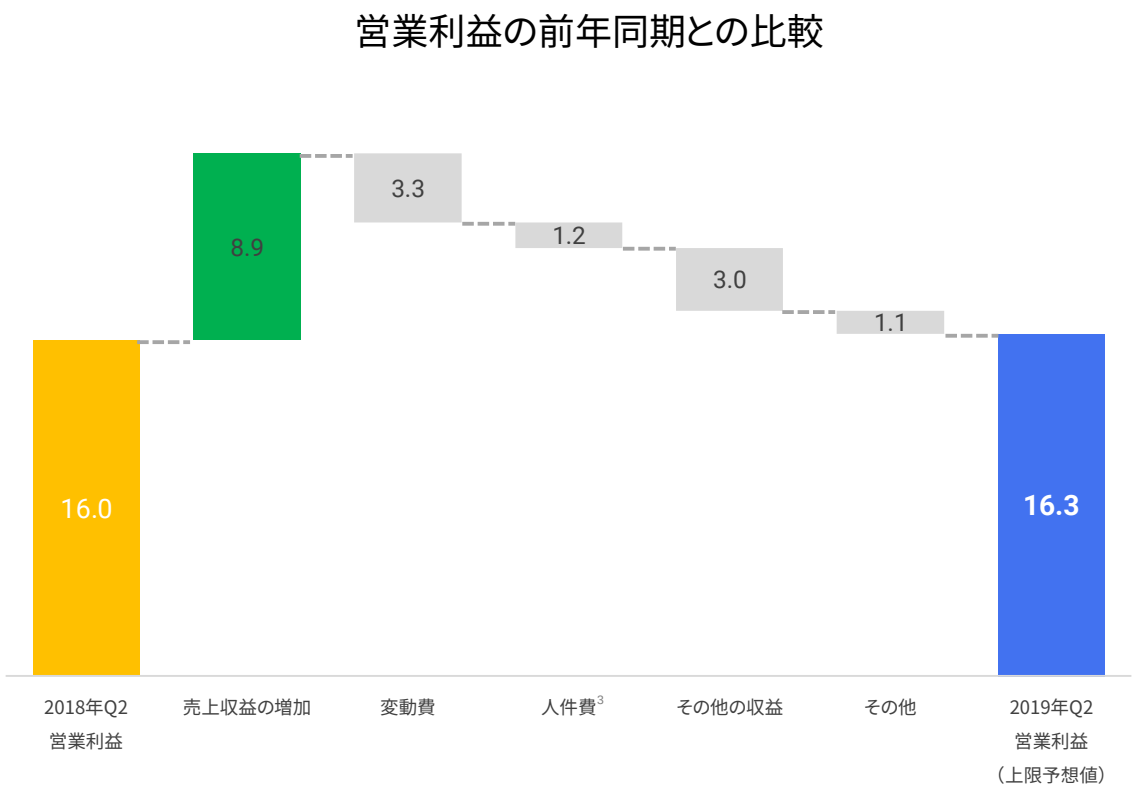
[1] 「欧州及びその他の地域」は、欧州以外ではその他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

[2] 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2四半期　営業利益見通し

（単位：十億円）



- ＋ 売上収益の増加
- － 以下を含む変動費の増加：
  - 主にモバイル売上収益の増加に伴う支払手数料
  - 『FIFA ONLINE 4[1]』、『TRAHA』及び『Lyn[2]』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
- － 主に韓国における従業員数の増加及び定期昇給などによる人件費[3]の増加
- － 「その他の収益」の減少。2018年第2四半期は、NAT Gamesの株式追加取得及び連結子会社化に伴い、段階取得に係る差益27億円を認識
- － その他は以下を含む：
  - 「その他の費用」の増加。IFRS 16号「リース」の適用に関連し、使用権などに係る減損損失14億円[4]の計上を見込む
  - 広告宣伝費及び減価償却費の増加

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

[2] 正式名称は『Lyn: The Lightbringer』です。

[3] 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。

[4] 2019年第1四半期にIFRS第16号「リース」を適用し、従来費用計上していた賃借料などを使用権として資産計上しています。このうち資産性がないと判断した14億円を当第2四半期に減損損失として計上することを見込んでいます。

© 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
第3四半期	夏季アップデート	7月5日	TBD
	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

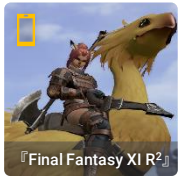


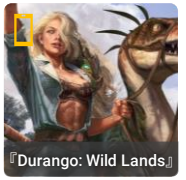
日本













韓国

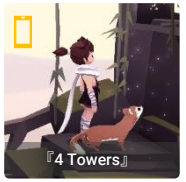




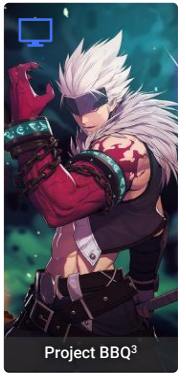




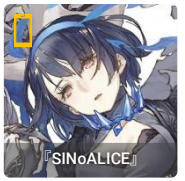


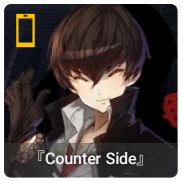






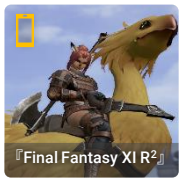






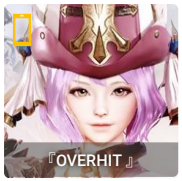


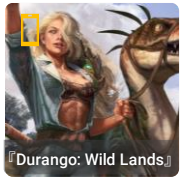




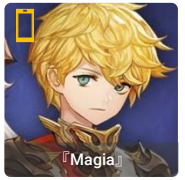


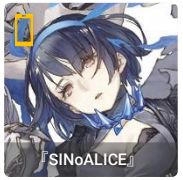
北米及びその他の地域



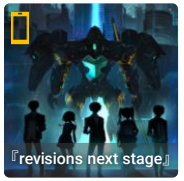




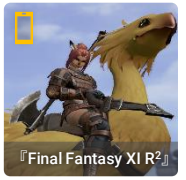












PCオンライン　モバイル

[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**	前年同期比 変化率（%）
（地域別）						
中国	¥60,704	¥23,183	¥31,216	¥17,863	**¥57,550**	*(5%)*
韓国	19,596	15,459	23,168	15,567	22,357	*14%*
日本	2,925	3,281	3,541	4,321	3,833	*31%*
北米	4,074	3,224	4,891	4,309	4,166	*2%*
欧州及びその他の地域 [1]	3,215	2,647	6,516	4,021	5,171	*61%*
（プラットフォーム別）						
PC [2]	76,074	37,037	53,036	32,724	77,639	*2%*
モバイル	14,440	10,757	16,296	13,357	15,438	*7%*
売上収益	**90,514**	**47,794**	**69,332**	**46,081**	**93,077**	***3%***
営業利益	**54,729**	**16,012**	**23,712**	**3,907**	**52,601**	***(4%)***
四半期利益 [3]	**46,615**	**32,248**	**22,305**	**6,504**	**53,400**	***15%***
1株当たり四半期利益	**52.80**	**36.24**	**24.98**	**7.27**	**59.67**	
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*	*(3%)*
中国元／日本円	*17.07*	*17.10*	*16.39*	*16.30*	*16.33*	*(4%)*
米ドル／日本円	*108.30*	*109.07*	*111.46*	*112.90*	*110.20*	*2%*
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	*(1%)*
課金率	19.3%	20.5%	16.3%	16.5%	16.5%	
ARPPU（会計基準）	8,028	3,313	5,260	3,392	9,265	*15%*

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

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

[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1四半期 連結累計期間	2019年 第1四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥15,614	¥15,241
投資活動によるキャッシュ・フロー	(23,017)	(994)
財務活動によるキャッシュ・フロー	2,723	731
現金及び現金同等物の増減額	(4,680)	14,978
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	(7,425)	(99)
現金及び現金同等物の期末残高	141,137	220,171

© 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 3月31日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥205,292	¥220,171
その他の預金	276,550	277,100
その他	52,818	91,622
流動資産合計	**534,660**	**588,893**
非流動資産		
有形固定資産	25,166	24,605
のれん	26,529	26,257
無形資産	26,021	25,567
その他	37,622	39,494
非流動資産合計	**115,338**	**115,923**
資産合計	**649,998**	**704,816**

	2018年 12月31日	2019年 3月31日
負債		
流動負債		
未払法人所得税	9,352	14,026
借入金	4,324	4,263
その他	28,833	30,793
流動負債合計	**42,509**	**49,082**
非流動負債		
借入金	-	-
その他	42,012	45,515
非流動負債合計	**42,012**	**45,515**
負債合計	**84,521**	**94,597**
資本		
資本金	14,402	15,132
資本剰余金	34,814	35,116
自己株式	(1)	(1)
その他の資本の構成要素	64,068	57,706
利益剰余金	441,985	492,819
非支配持分	10,209	9,447
資本合計	**565,477**	**610,219**
負債及び資本合計	**649,998**	**704,816**

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

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

© 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**	**-**

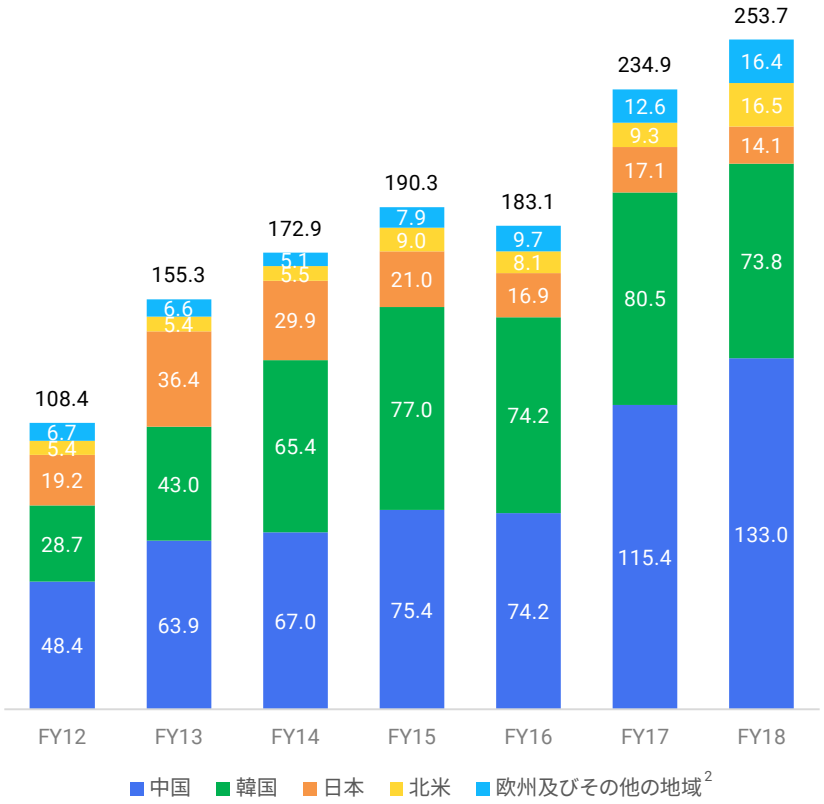
[1] 有価証券報告書に記載されている各年度の株式会社ネクソンの単体の財務諸表の抜粋。なお、株式会社ネクソンの単体財務諸表は日本基準(J-GAAP)にもとづいて作成（当社の連結財務諸表の報告基準は国際会計基準（IFRS））。

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

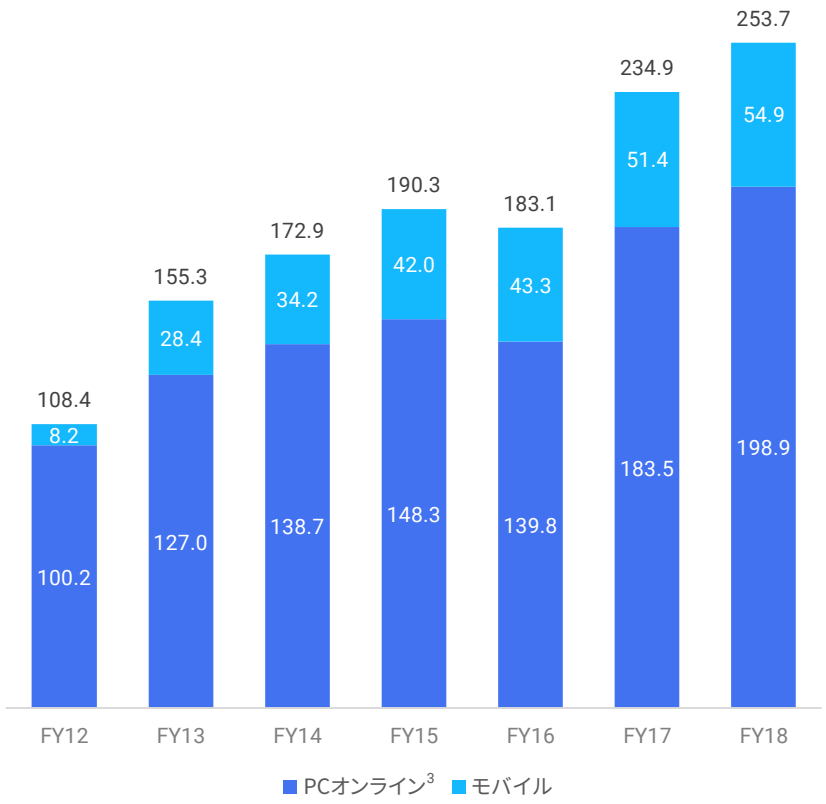
業績推移

（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。

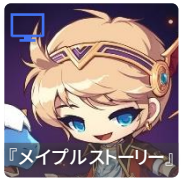
[3] PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

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

地域別主要タイトル

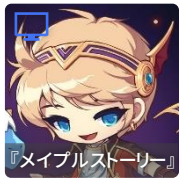
中国





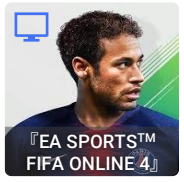


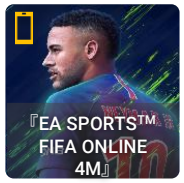
韓国















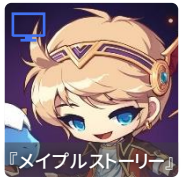




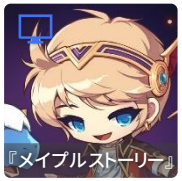
日本





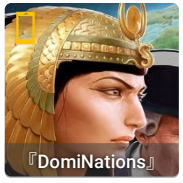


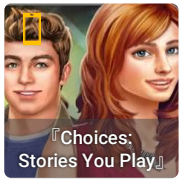
北米及びその他の地域











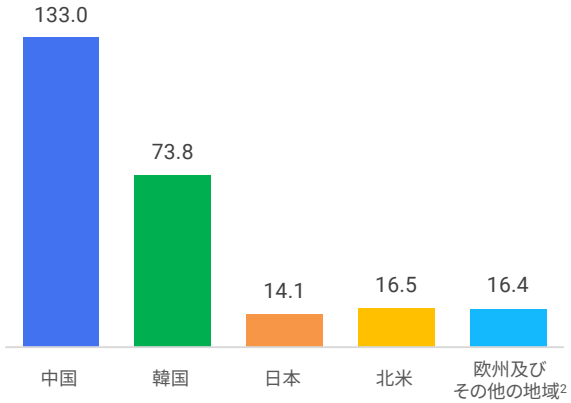


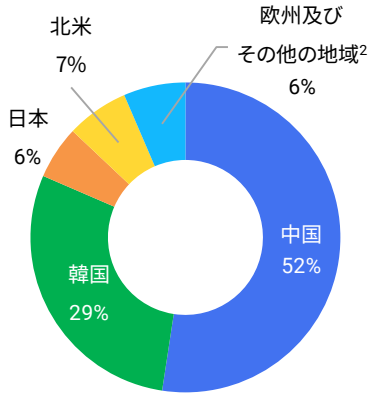
PCオンライン

モバイル

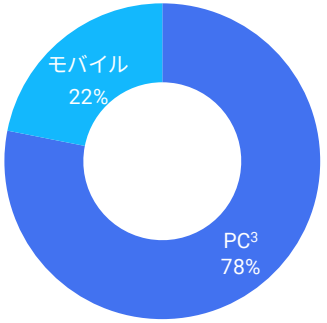
2018年度地域別売上構成比率[1]

（単位：十億円）





2018年度プラットフォーム別売上構成比率



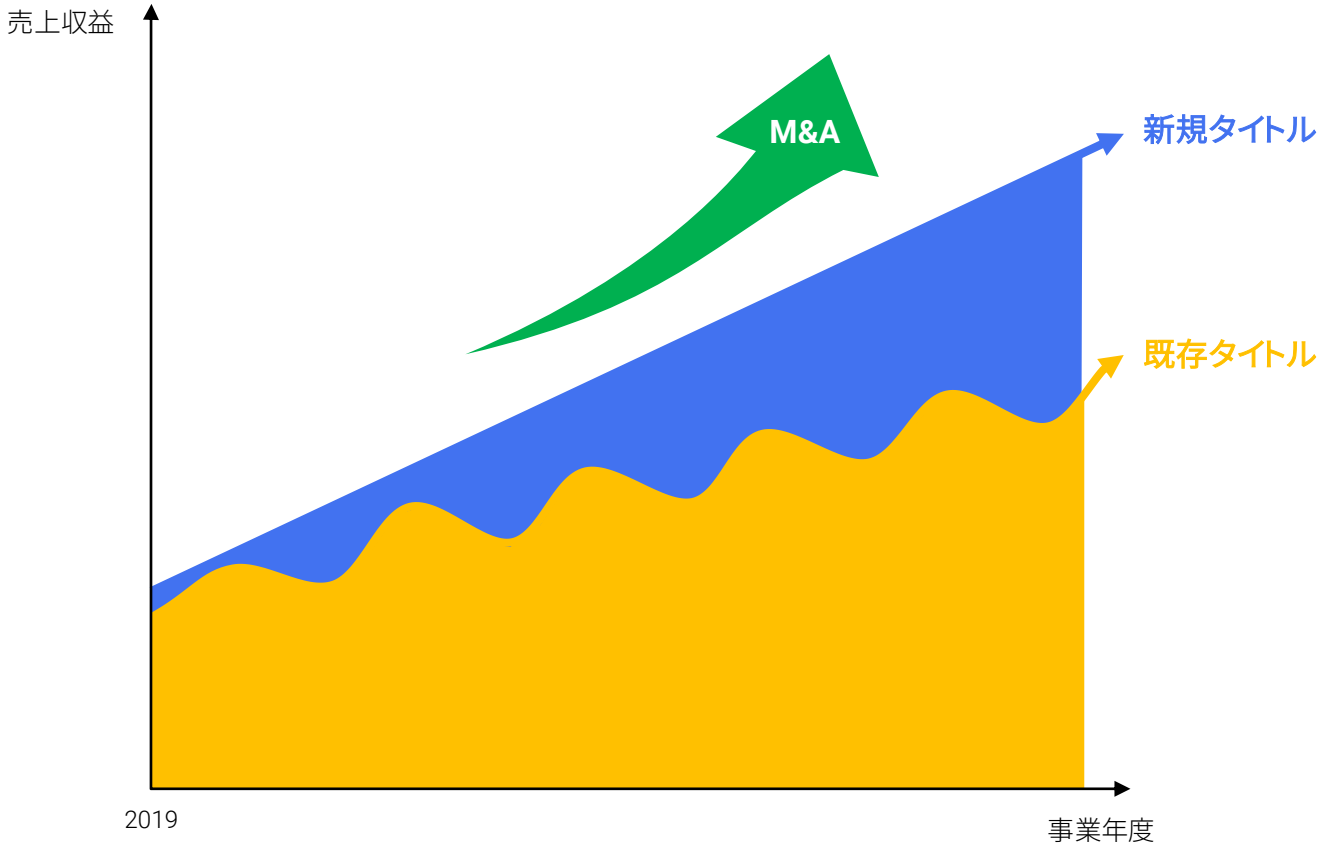
1 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

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2四半期　決算発表スケジュール

2019年度第2四半期決算発表は

2019年8月8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