



決算説明資料 2020年度第3四半期

2020年11月10日 株式会社ネクソン



NEXON

オーウェン・マホニー 代表取締役社長

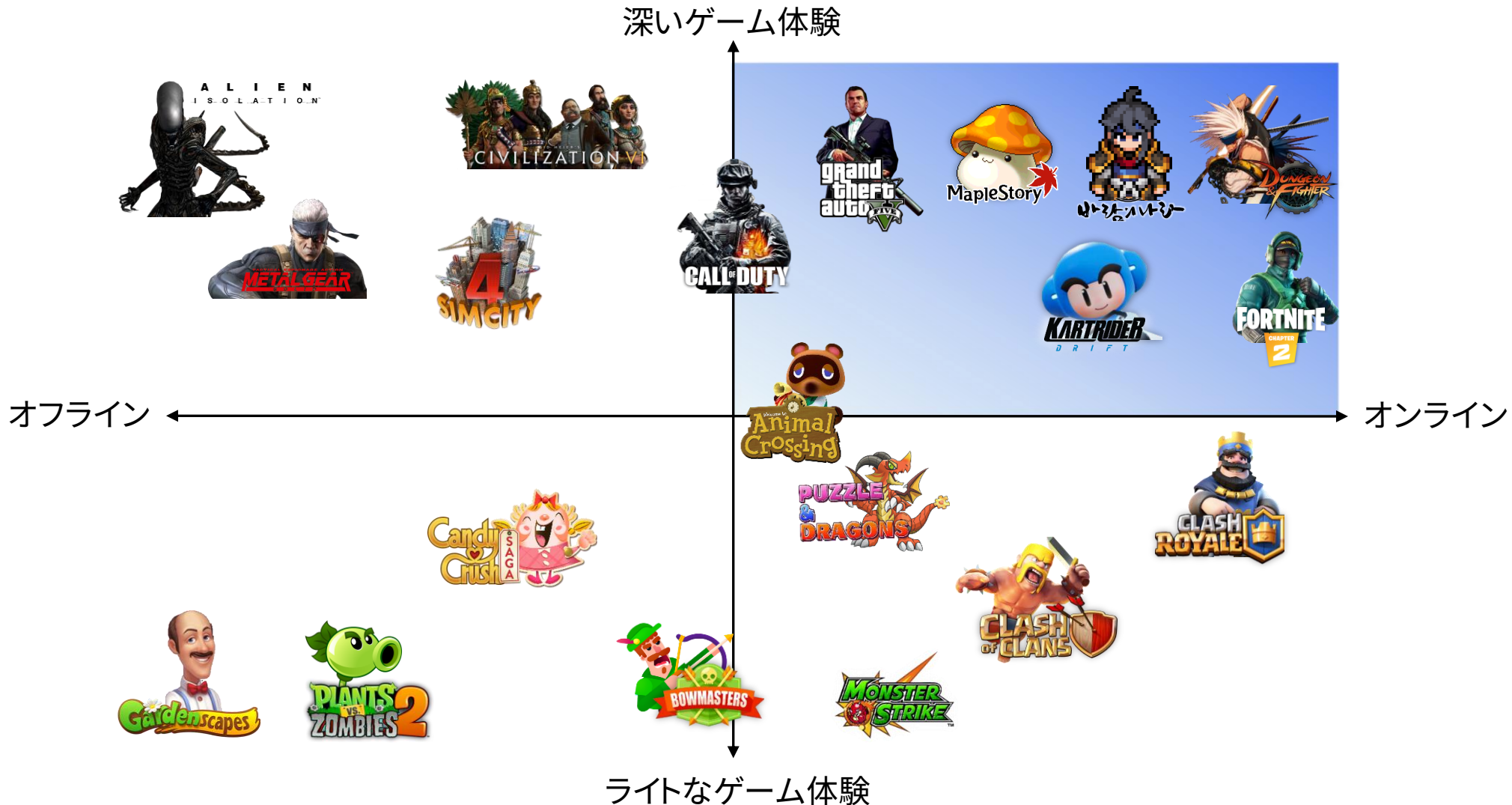
植村 士朗 代表取締役 最高財務責任者

CEOハイライト



バーチャルワールド分野における世界的リーダー

エンターテインメント業界のパラダイムシフトが当社の追い風に



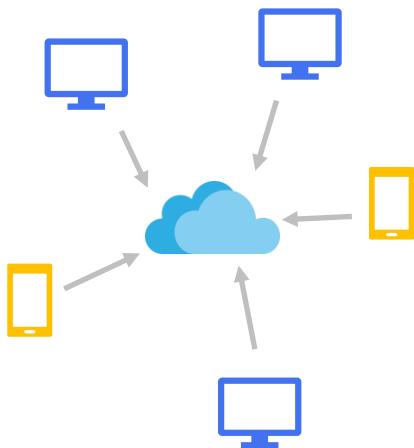
¹ この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作権、その他法的に保護された対象物です。

² この資料に記載されたゲームの分類は当社の見解に基づいたものであり、マーケットにおける一般的な理解とは必ずしも一致しない場合があります。

成長戦略

1

オンライン・
マルチプレイヤーゲーム



2

PC、コンソール及びモバイル
などあらゆるプラットフォーム
上でサービスを提供



3

自社IPの活用



4

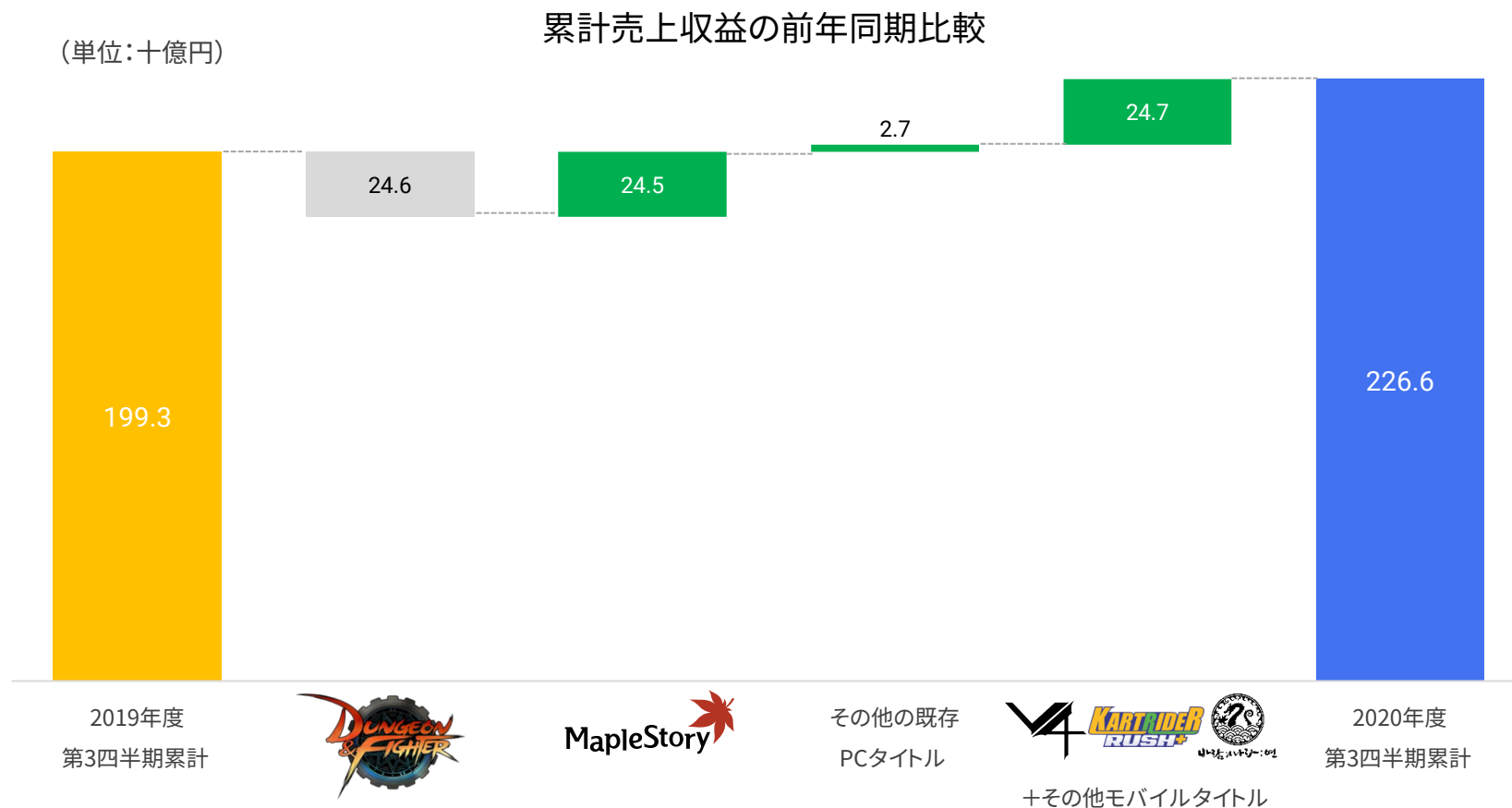
独自性の高い
新規IPへの投資



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。

多様なポートフォリオ

タイトル数、プラットフォーム、市場の全てにおいてバランスの取れたポートフォリオ



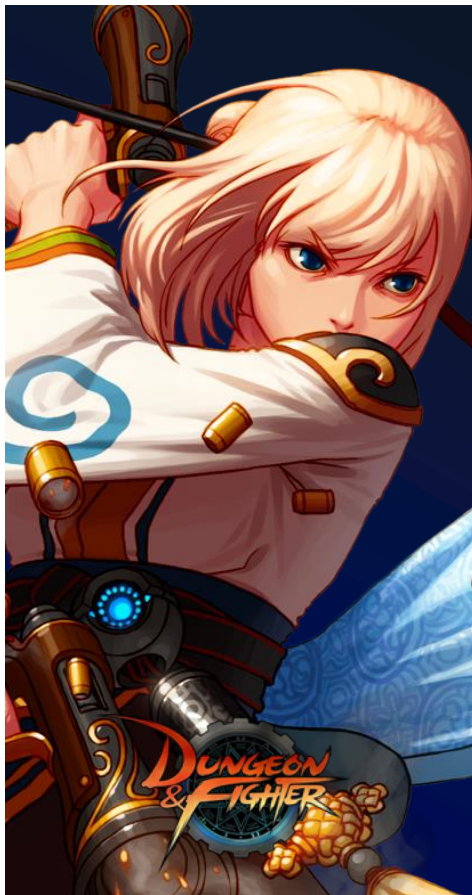
多様なIPポートフォリオと集中戦略の成果により第3四半期累計売上収益は対前年同期で14%増加

ネクソンのIP

長期に渡り成長する世界的大ヒット作への注力



- 2003年に配信開始
- 韓国では、対前年同期で第1四半期132%¹、第2四半期151%¹、第3四半期71%¹成長
- 累計総売上高は30億ドルを上回る



- 2005年に配信開始
- 韓国において、前年同期比で第1四半期53%¹、第2四半期49%¹、第3四半期56%¹成長
- 累計総売上高は150億ドル超



- 2004年に配信開始
- 韓国では総人口の50%、台湾では45%以上がプレイした経験を持つ
- 累計総売上高は8億ドルを上回る

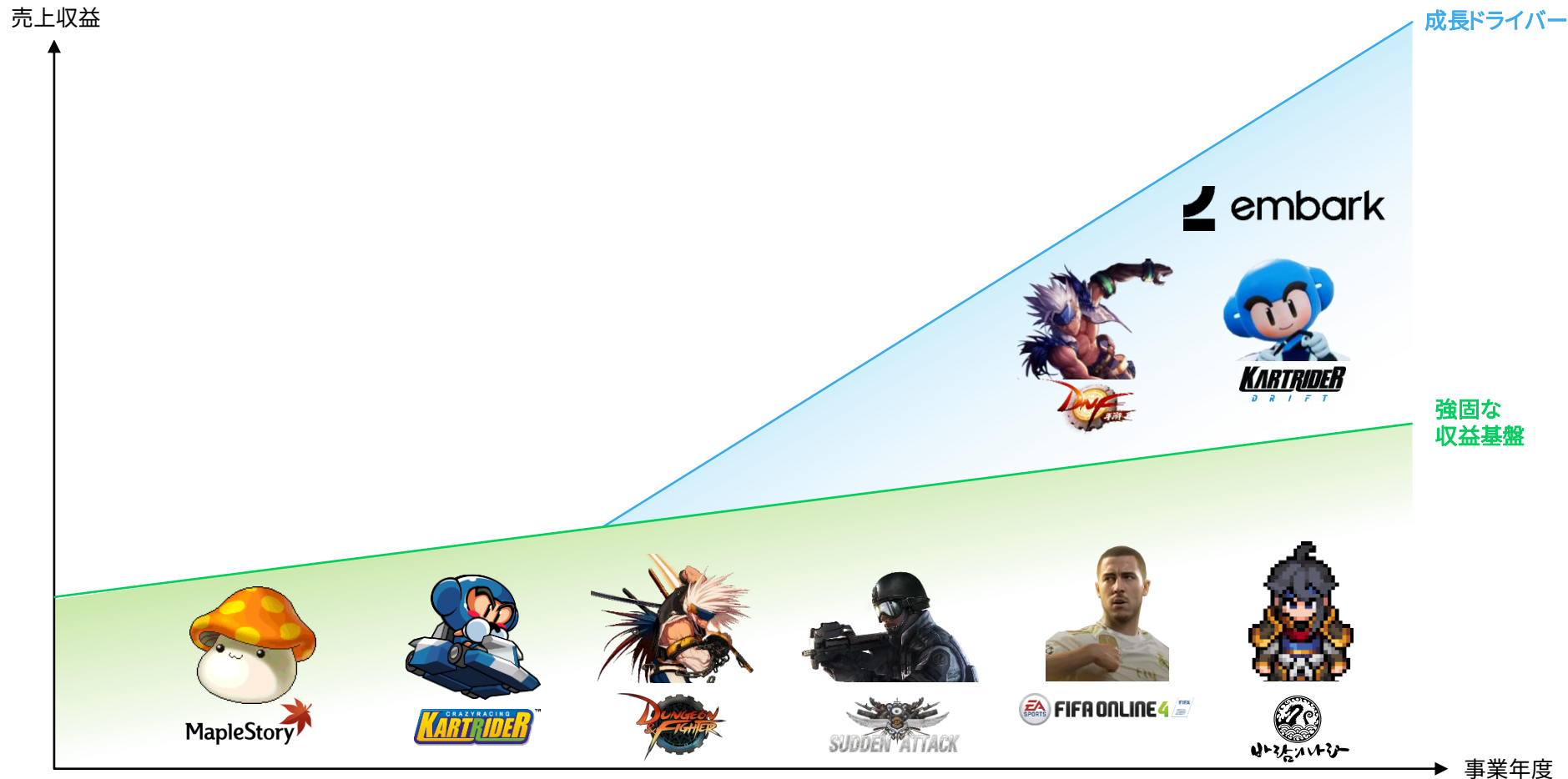


- 1996年に配信開始
- サービス期間世界最長のMMORPG
- 7月に配信を開始したモバイル版が好調なスタートを切った

¹ 一定為替レートベースでの売上収益の対前年同期成長率です。

強固な収益基盤及び成長ドライバー

主要タイトルが安定的な収益基盤となり、新作が成長を加速



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。

ネクソンの人気タイトルの配信プラットフォームを拡大

モバイル版の初期成果が他の人気IPの可能性を示唆



PC
オンライン



モバイル

- 『メイプルストーリーM』によってファンベースが拡大
- 2016年の配信開始以降、韓国サービスの売上収益は毎年成長

PCのみで3億8千万超の登録ユーザー。モバイル版で更に多くのファンを構築

強固なファンベース。『FIFA MOBILE¹』により新しいファンを獲得

モバイル版の好調なスタートは根強いファンの存在と時間が経っても変わらないIPの魅力を反映

- ネクソン過去最高の事前登録者数を達成
- Tencent Gamesによる強力なサポート

- 第3四半期累計売上収益は、前年同期比19%成長
- モバイル版を開発中

¹ 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』です。

ケビン・メイヤー氏をネクソン取締役候補者に指名

- 社外取締役候補者に指名
- 2021年3月に開催予定の定時株主総会での承認を経て、当社取締役への就任を予定
- 映画、テレビ、ケーブルテレビ及びストリーミングサービス会社の設立、経営で数々の成功を収め、その実績を高く評価されるグローバル・エンターテインメント業界の中心的人物
- ザ・ウォルト・ディズニー・カンパニーの最高戦略責任者として、ピクサー、マーベル・エンターテインメント、ルーカスフィルム及び21世紀フォックスなどの大手企業の買収を率いた
- ディズニーのダイレクト・トゥー・コンシューマ&インターナショナル部門の責任者を務めた
- TikTokのCEO及びByteDanceのCOOを務めた



CFOハイライト



2020年度第3四半期 業績ハイライト

複数のタイトルの好調が業績を牽引。過去最高の第3四半期売上収益及び営業利益を達成

売上収益

業績予想レンジ内で着地。『アラド戦記モバイル』の配信が延期となった一方で、『風の王国:Yeon』、『メイプルストーリー』、『KartRider Rush+』及び『V4』の売上収益が想定を上回った

営業利益

- ・ 当社業績予想を下回った。『アラド戦記モバイル』からの寄与がなかったこと及び主にBig Huge Gamesののれんに係る減損損失30億円が発生したことが要因
- ・ 費用面では、人件費が計画を下回った一方で、支払手数料及びロイヤリティ費用が計画を上回った

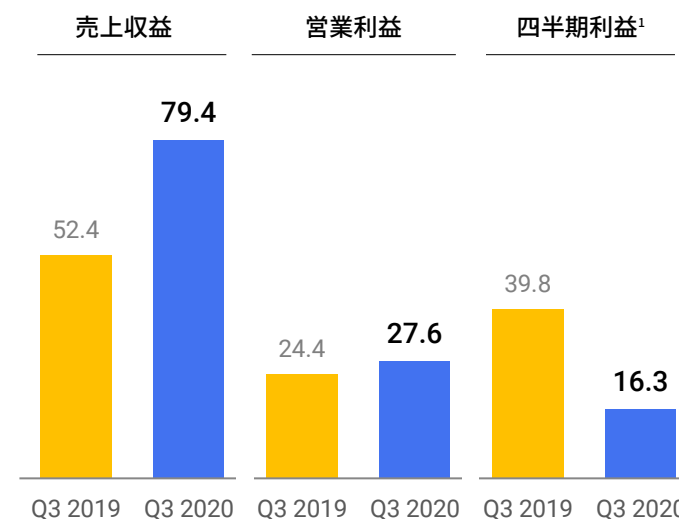
四半期利益¹

当社業績予想を下回った。営業利益が業績予想を下回ったことに加えて、米ドル建ての現金預金等について86億円の為替差損が発生したことが要因

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2019年 第3四半期 実績	2020年 第3四半期 業績見通し	2020年 第3四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥52,357	¥77,330 ~ ¥85,384	¥79,412	52%
PCオンライン ²	38,554	41,758 ~ 45,502	46,343	20%
モバイル	13,803	35,572 ~ 39,882	33,069	140%
営業利益	24,419	30,505 ~ 37,400	27,607	13%
四半期利益 ¹	39,844	25,503 ~ 31,036	16,330	(59%)
1株当たり四半期利益	44.42	28.83 ~ 35.08	18.45	
為替レート				
100韓国ウォン／日本円	9.00	8.93	8.93	(1%)
中国元／日本円	15.32	15.24	15.35	0%
米ドル／日本円	107.35	106.38	106.22	(1%)

(単位:十億円)



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者に帰属する四半期利益のことです。

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。

2020年度第3四半期 サマリー

集中戦略の成果を反映する業績

1

- 『アラド戦記モバイル』の配信延期にも関わらず、複数のタイトルで構成される多様なポートフォリオが業績を牽引し、過去最高の第3四半期売上収益及び営業利益を達成
- テンセントと密に連携し、中国における『アラド戦記モバイル』の配信に向けて準備中

2

仮想世界(Virtual World)の配信プラットフォームをPCからモバイルに拡大することでファンが大幅に増加することを『メイプルストーリーM』、『KartRider Rush+』、『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』、『風の王国:Yeon』が証明

3

世界的大ヒットシリーズ作を長期持続的に成長させるライブ運用力の強さを反映

4

主要タイトルで形成される強固な収益基盤をベースに、新作及び投資で成長を加速

自社IPを活用し、タイトル数を絞り、規模の大きな深いマルチプレイヤー・オンラインゲームをあらゆるプラットフォームで提供する集中戦略の成果が明確に表れている

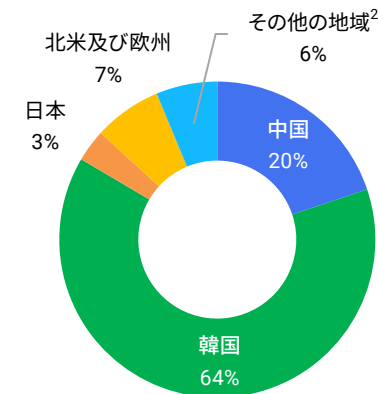
2020年度第3四半期 売上構成

韓国は前年同期比114%成長。グループ売上収益に占める割合は64%

(単位: 百万円)

	2019年 第3四半期	2020年第3四半期		前年同期比変化率(%)	
		会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴
地域別¹					
中国	¥17,783	¥15,769	¥15,813	(11%)	(11%)
韓国	23,657	50,526	50,809	114%	115%
日本	3,151	2,623	2,632	(17%)	(16%)
北米及び欧州	4,561	5,519	5,568	21%	22%
その他の地域 ²	3,205	4,975	4,986	55%	56%
売上収益合計	52,357	79,412	79,808	52%	52%

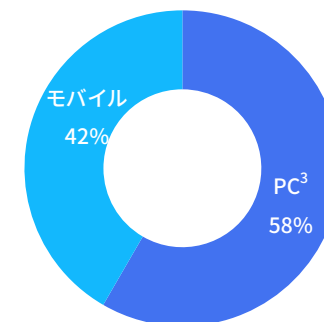
2020年度第3四半期
地域別売上構成比率¹



プラットフォーム別

PCオンライン ³	38,554	46,343	46,541	20%	21%
モバイル	13,803	33,069	33,267	140%	141%
売上収益合計	52,357	79,412	79,808	52%	52%

2020年度第3四半期
プラットフォーム別売上構成比率



為替レート

100韓国ウォン／日本円	9.00	8.95	9.00	(1%)
中国元／日本円	15.32	15.35	15.32	0%
米ドル／日本円	107.35	106.22	107.35	(1%)

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 「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。

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。

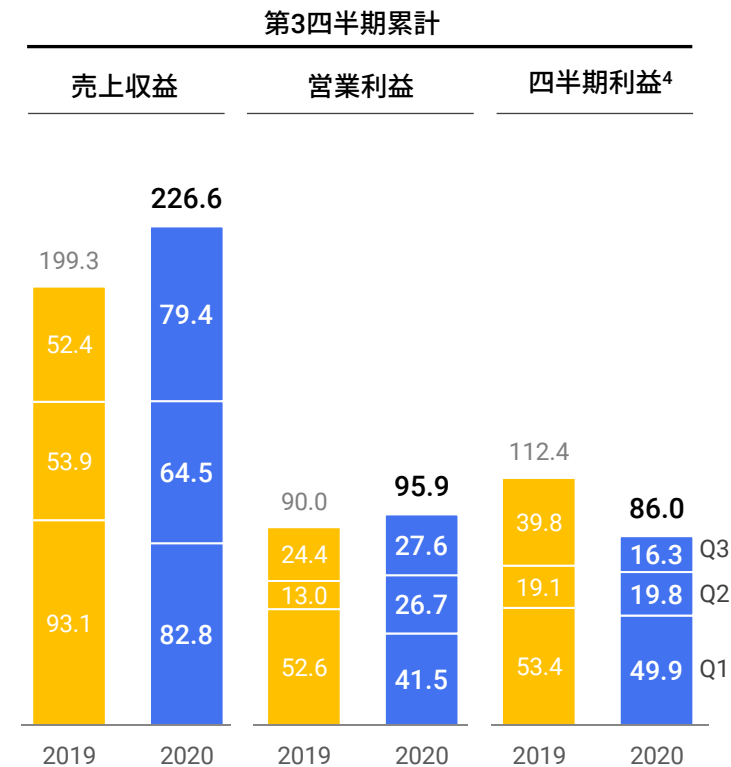
⁶ 当社グループは、2020年第1四半期より外部顧客からの売上収益に係る地域区分の一部を分類変更するとともに、昨年の数値についても変更後の分類に組み替えております。

2020年度第3四半期累計

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2020年 第1-3四半期			前年同期比変化率(%)	
	2019年 第1-3四半期	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁵	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁵
地域別¹					
中国	¥96,615	¥68,487	¥71,533	(29%)	(26%)
韓国	65,401	123,067	128,398	88%	96%
日本	11,592	6,971	7,142	(40%)	(38%)
北米及び欧州	15,260	14,741	15,052	(3%)	(1%)
その他の地域 ²	10,431	13,374	13,824	28%	33%
売上収益合計	199,299	226,640	235,949	14%	18%
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	154,318	156,991	163,937	2%	6%
モバイル	44,981	69,649	72,012	55%	60%
売上収益合計	199,299	226,640	235,949	14%	18%
営業利益	90,007	95,861	100,505	7%	12%
四半期利益⁴	112,389	86,004	90,315	(23%)	(20%)
1株当たり四半期利益	125.43	97.32			

(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 「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。

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。

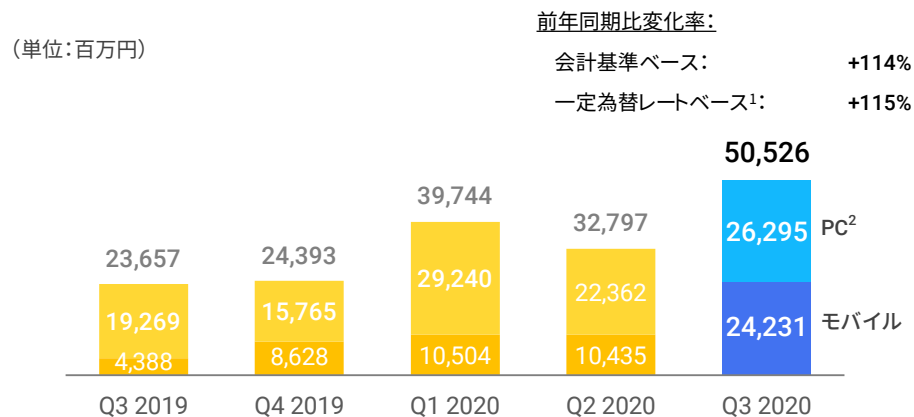
⁶ 当社グループは、2020年第1四半期より外部顧客からの売上収益に係る地域区分の一部を分類変更するとともに、昨年の数値についても変更後の分類に組み替えております。

2020年度第3四半期 韓国 / 中国ハイライト

韓国

過去最高の第3四半期売上収益を達成。業績予想を上回った。『風の王国：Yeon』、『メイプルストーリー』、『KartRider Rush+』及び『V4』の売上収益が想定を上回ったことが要因

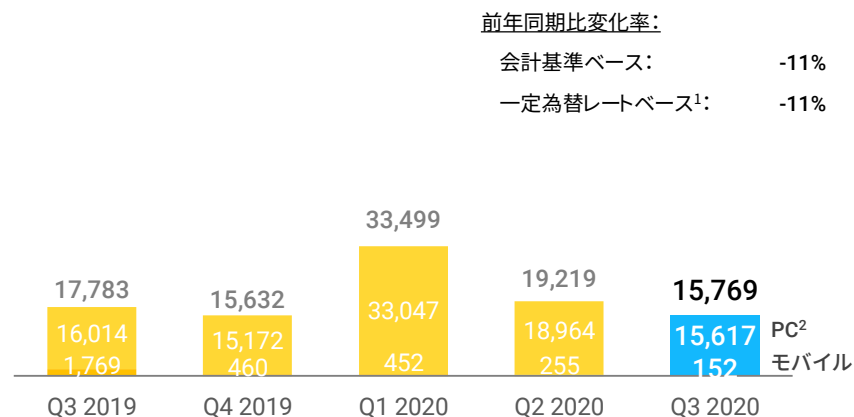
- 『風の王国：Yeon』：7/15に配信開始。マーケティング及びライブ運用の成功により好調なスタートを切った
- 『メイプルストーリー』：夏季アップデート及び韓国のお盆休みに合わせたイベントやセールスプロモーションの好評により、前年同期比71%³成長
- 『FIFA ONLINE 4』⁴：PC、モバイル合計の売上収益は対前年同期でやや増加
- 『アラド戦記』、『サドンアタック』：前年同期比でそれぞれ56%³、35%³成長
- 『KartRider Rush+』：イベントの好評により売上収益は業績予想を上回った
- 『V4』：夏の大型アップデートにより売上収益が業績予想を上回った



中国

『アラド戦記モバイル』の配信延期により、売上収益は業績予想を下回った。PC版『アラド戦記』は業績予想レンジ内で着地

- 『アラド戦記』
 - 3月の大型アップデートの効果が薄れユーザーの定着が悪くなったこと、またユーザー認証プロセス及びボット制裁の継続的な強化により、アクティブユーザー数及び課金ユーザー数が対前年同期及び対前四半期共に減少
 - ARPPUは季節性により、前四半期比で増加。前年同期比では、ライトユーザーの割合が低くなったことから増加
 - 売上収益は、課金ユーザー数の減少、また2020年第2四半期はロイヤリティ収入の一時調整額23億円を計上したことから前四半期比で減少。対前年同期では、やや減少
- 『KartRider Rush+』：大型アップデートを実施した前年同期との比較で減少



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 一定為替レートベースでの売上収益の対前年同期成長率です。

⁴ 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3四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ ハイライト

日本

業績予想レンジ内で着地。gloops売却の影響を除くと、前年同期比で増収

- 『TRAHA』及び『V4』(9/24配信開始)が寄与
- 『メイプルストーリー』は前年同期比66%⁴成長
- サービス開始直後の2019年第3四半期との比較で、『メイプルストーリーM』の売上収益が減少

北米及び欧州

業績予想を上回った。『V4』、『Choices』及び『メイプルストーリー』の売上収益が想定を上回ったことが要因

- 『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』は前年同期比でそれぞれ178%⁴及び55%⁴成長
- 『V4』(7/24配信開始)及び『KartRider Rush+』が寄与

その他の地域¹

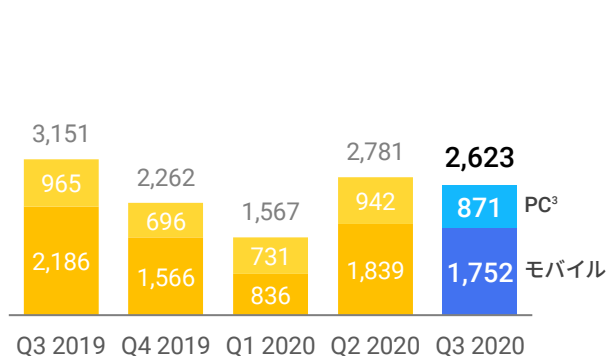
業績予想を上回った。『メイプルストーリー』の売上収益が想定を上回ったことが要因

- 『メイプルストーリー』の売上収益は前年同期比で165%⁴成長
- 『KartRider Rush+』及び『V4』(3/25に台湾・香港・マカオで、7/24にグローバルで配信開始)が寄与

(単位:百万円)

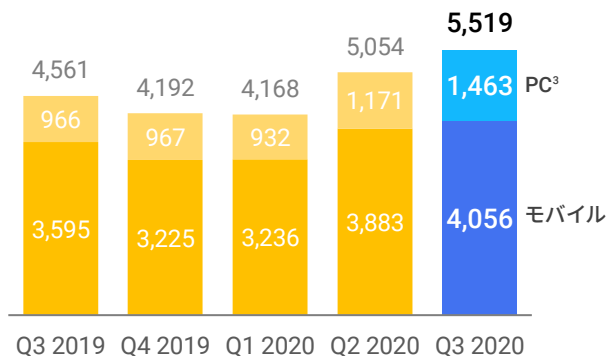
前年同期比変化率:

会計基準ベース: -17%
一定為替レートベース²: -16%



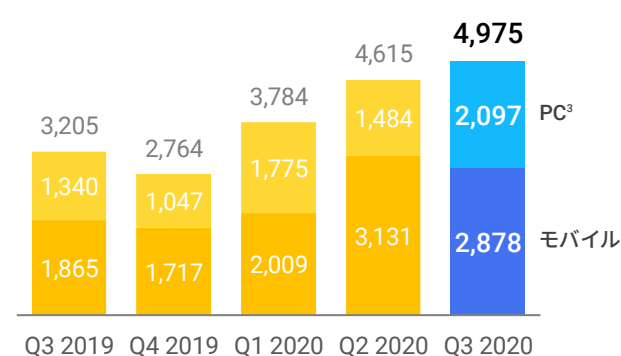
前年同期比変化率:

会計基準ベース: +21%
一定為替レートベース²: +22%



前年同期比変化率:

会計基準ベース: +55%
一定為替レートベース²: +56%



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 一定為替レートベースでの売上収益の対前年同期成長率です。

⁵ 当社グループは、2020年第1四半期より外部顧客からの売上収益に係る地域区分の一部を分類変更するとともに、昨年の数値についても変更後の分類に組み替えております。

2020年度第4四半期 業績見通し

2020年度第4四半期 業績見通し

対前年同期で増収を予想。ポートフォリオの力強さ及び多様性を反映

売上収益

- 一定為替レートベース¹で前年同期比24%から33%の増加を予想
- 『メイプルストーリー』、『風の王国:Yeon』及び『KartRider Rush+』が前年同期比での成長を牽引することを見込む
- 『アラド戦記モバイル』からの寄与は業績予想に含まれない

(単位:百万円、但し 1株当たりの数値は除く)

	2019年 第4四半期 実績	2020年 第4四半期 業績見通し	前年同期比
売上収益	¥49,243	¥60,701 ~ ¥65,477	23% ~ 33%
PCオンライン ⁴	33,647	36,221 ~ 38,862	8% ~ 15%
モバイル	15,596	24,480 ~ 26,615	57% ~ 71%
営業利益	4,518	12,337 ~ 16,002	173% ~ 254%
四半期利益 ³	3,275	8,731 ~ 11,624	167% ~ 255%
1株当たり四半期利益	3.68	9.86 ~ 13.12	
想定為替レート			
100韓国ウォン／日本円	9.26	9.20	9.20 (1%)
中国元／日本円	15.46	15.67	15.67 1%
米ドル／日本円	108.76	105.26	105.26 (3%)

為替感応度⁵: 日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2020年度第4四半期の売上収益及び営業利益に対して以下の影響を予想

売上収益	5.9億円
営業利益	1.6億円

営業利益

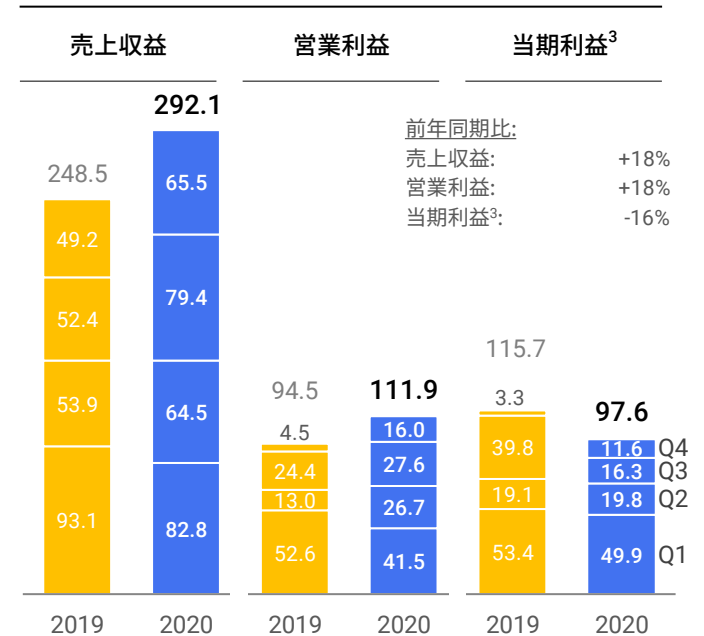
- 前年同期比で増益を予想。売上収益の増加が主な要因
- その他の費用の減少を予想。2019年第4四半期は、減損損失92億円²を計上

四半期利益³

前年同期比で増加を予想。営業利益の増加が主な要因

(単位:十億円)

2020年度通期 (上限値)



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 2019年第4四半期に、主にPixelberry Studiosののれん等の資産に係る減損損失92億円を『その他の費用』として認識しています。

³ 四半期利益/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 四半期利益/当期利益のことです。

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。

⁵ 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。

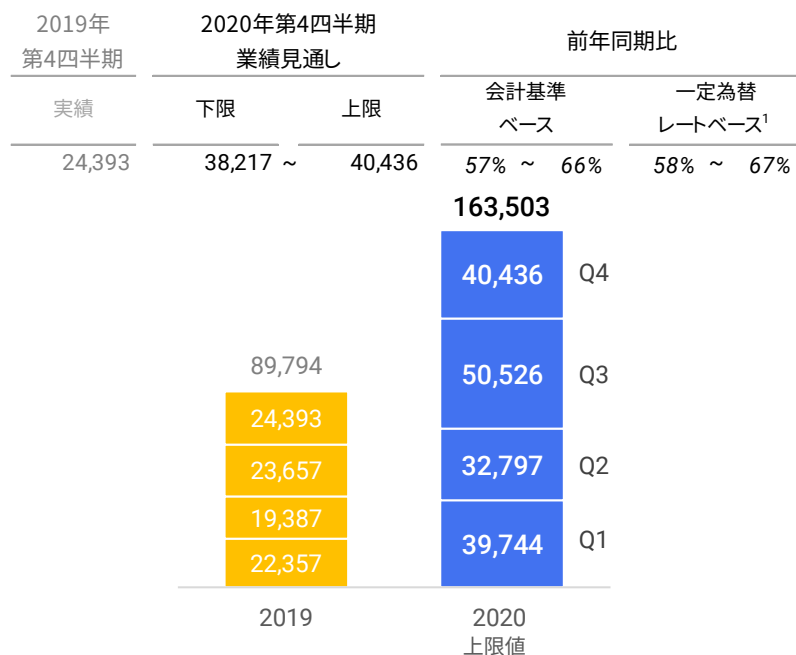
2020年度第4四半期 韓国 / 中国 業績見通し

韓国

主要タイトルの好調及び新作モバイルゲームの寄与により、前年同期比で売上収益が大きく成長することを見込む

- 『メイプルストーリー』及び『サドンアタック』が二桁成長、『アラド戦記』が三桁成長することを予想
- 『FIFA ONLINE 4²』: PC、モバイルの合計売上収益は対前年同期でおよそ横ばいを見込む
- 『風の王国:Yeon』及び『KartRider Rush+』による増収寄与を見込む
- 『V4』: 配信を開始した2019年第4四半期との比較で減収を予想

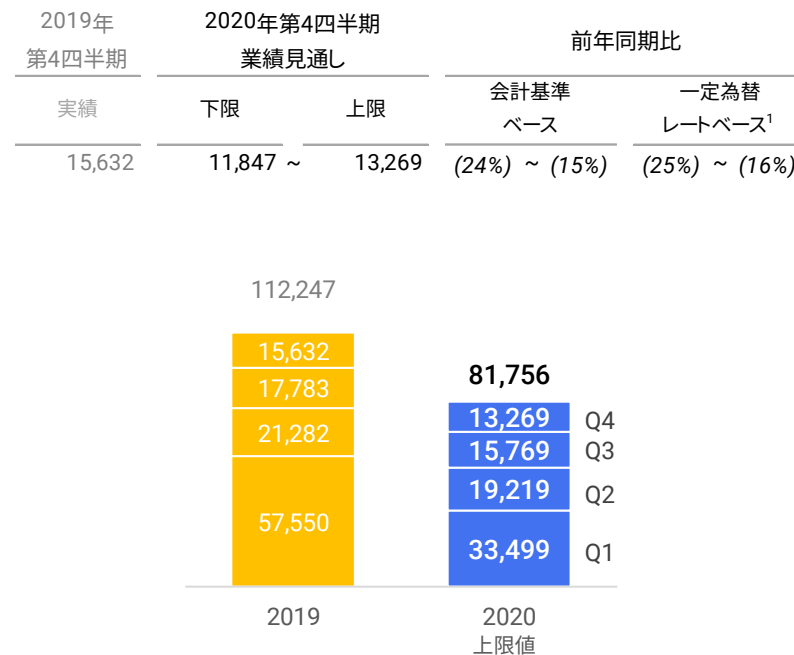
(単位: 百万円)



中国

『アラド戦記』の売上収益が前年同期比で減少することを予想

- 当第3四半期からアクティブユーザー数及び課金ユーザー数に目立った変化はない
- 第4四半期を通じてユーザー数は低水準で推移すると予想
- 国慶節のパッケージ販売が前年同期比で減少することを見込む
- 現在のユーザー指標を維持し、安定運用することに注力



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 SPORTSTM FIFA ONLINE 4』(PC)、『EA SPORTSTM FIFA ONLINE 4 M』(モバイル)です。

2020年度第4四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ 業績見通し

日本

前年同期比で増収を予想

- 『TRAHA』、『V4』及び『FIFA MOBILE³』（10月12日に配信開始）による増収寄与を見込む
- gloopsの売却に伴う減収効果が増収要因を一部相殺

北米及び欧州

前年同期比で増収を予想

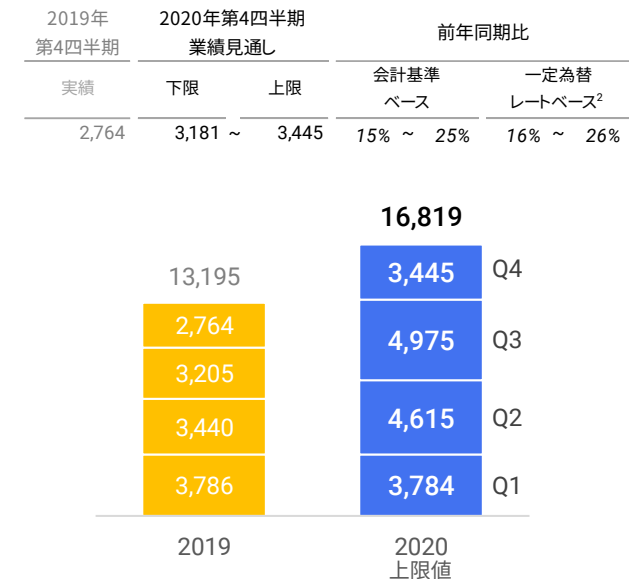
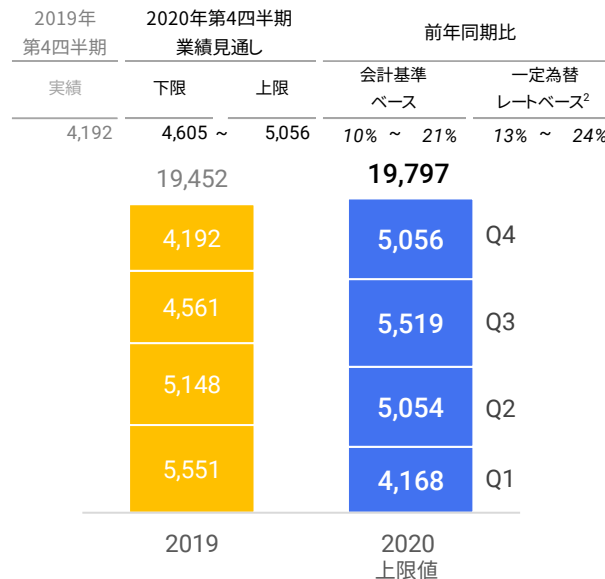
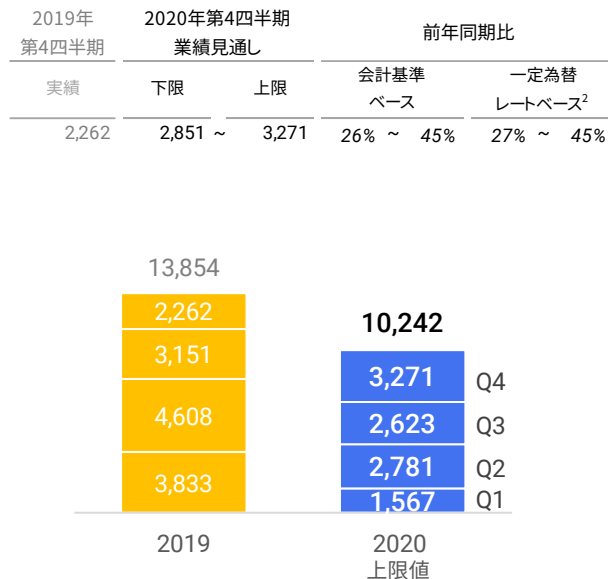
- 対前年同期で『メイプルストーリー』が三桁成長、『メイプルストーリーM』が二桁成長することを予想
- 『V4』による増収寄与を見込む

その他の地域¹

前年同期比で増収を予想

- 『メイプルストーリー』が対前年同期で二桁成長することを予想
- 『KartRider Rush+』による増収寄与を見込む

(単位:百万円)



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。

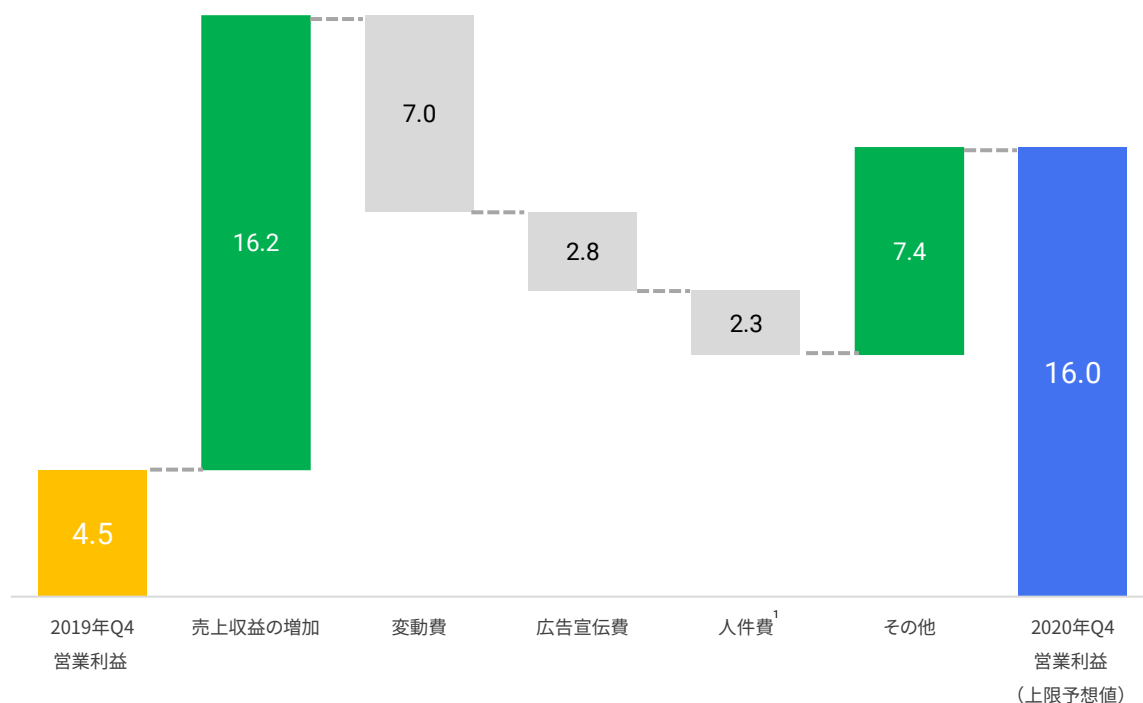
³ 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』です。

⁴ 当社グループは、2020年第1四半期より外部顧客からの売上収益に係る地域区分の一部を分類変更するとともに、昨年の数値についても変更後の分類に組み替えております。

2020年度第4四半期 営業利益見通し

(単位:十億円)

営業利益の前年同期比較



- + 売上収益の増加
- 売上収益の増加に伴う変動費の増加
- 『KartRider Rush+』、『FIFA MOBILE²』及び『風の王国：Yeon』などの新作モバイルゲームのプロモーションに係る広告宣伝費の増加
- 業績連動ボーナス及びストックオプション費用の増加に伴う人件費の増加
- + その他
 - ・ 減損損失の減少。2019年第4四半期は減損損失92億円³を計上
 - ・ AWS費用の増加
 - ・ その他の収益の減少

¹ 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。

² 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』です。

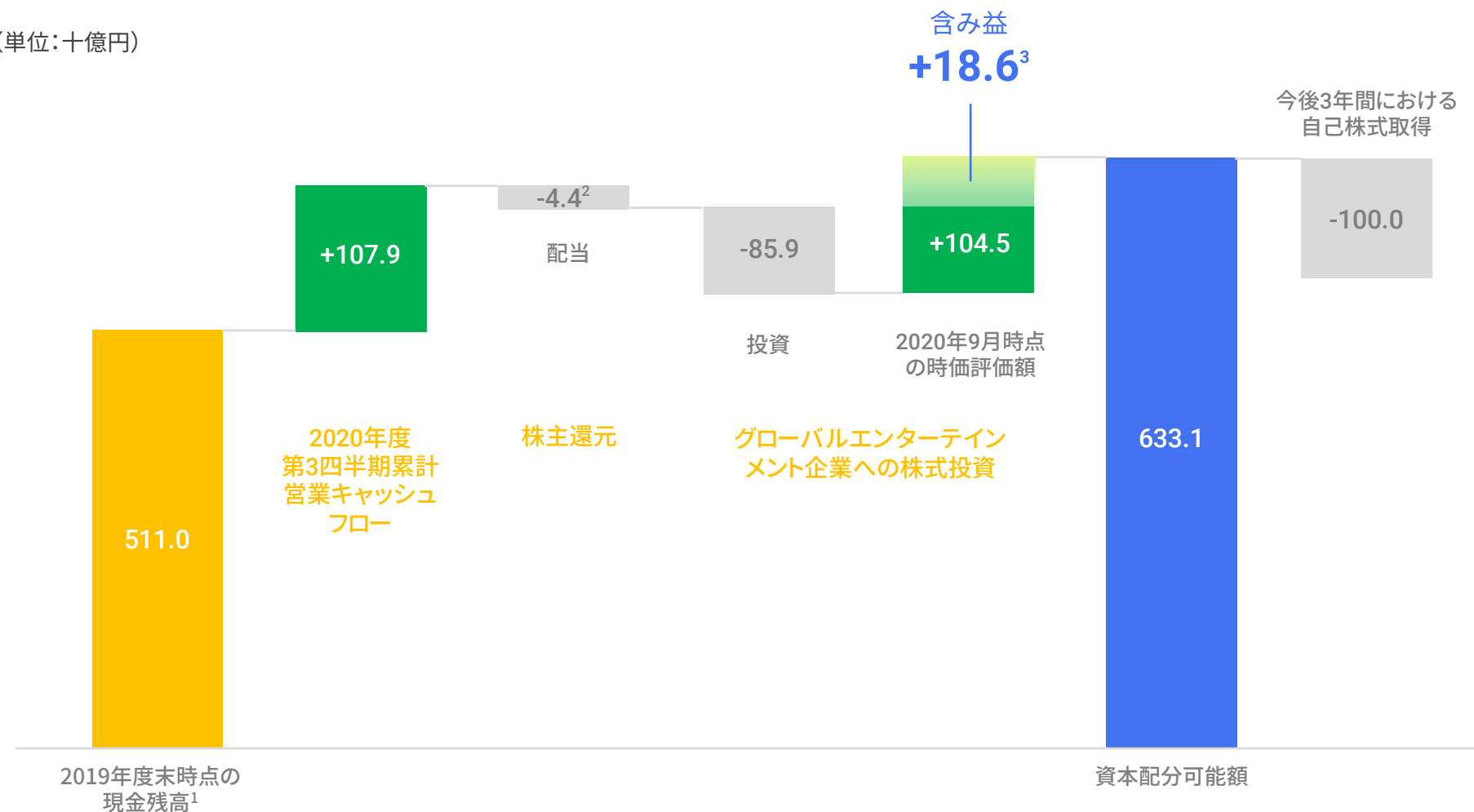
³ 2019年第4四半期は、主にPixelberry Studiosののれん等の資産に係る減損損失92億円を認識しています。

自己株式取得の方針を策定

- 新たに今後3年間で取得総額1,000億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
 - 個別具体的な自己株式取得については、取締役会で決定し、別途開示。取得する株式数や実施のタイミングは様々な要因により変動
 - 投資機会や財務状況、株価水準などを総合的に勘案の上、実施

資本配分

(単位:十億円)



¹ 「現金および現金同等物」と「その他の預金」の合計

² 2019年度期末配当金及び2020年度中間配当金の合計

³ 当株式投資の時価評価を表しており、未実現利益に係る繰延税金負債の影響を加味しておりません。

2020年度中国『アラド戦記』アップデートスケジュール

期間	Tier 1コンテンツアップデート	2019	2020
第1四半期	 旧正月アップデート	1月21日	1月14日
	レベルキャップ開放	1月21日	3月19日
第2四半期	労働節アップデート	4月23日	4月23日
	アニバーサリーアップデート	6月18日	6月18日
第3四半期	夏季アップデート	7月4日	7月16日
	 国慶節アップデート	9月24日	9月22日
第4四半期	冬季アップデート	該当なし	該当なし



業績的影響の観点で重要なアップデートを示す

* 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¹



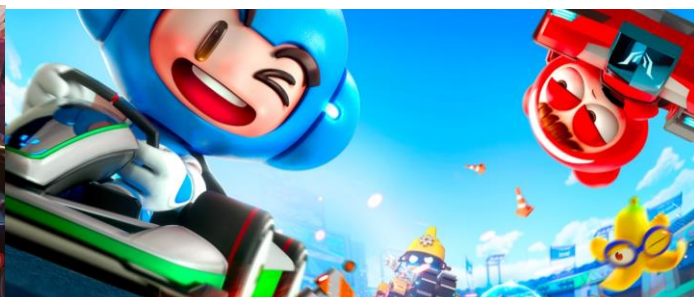
『アラド戦記モバイル²』



『KartRider: Drift²』



Embark Studios



『この素晴らしい世界に祝福を！
ファンタスティックデイズ』



『Final Fantasy XI R²』



『真・三國無双8
モバイル(仮称)²』



Project BBQ⁴



『テイルズウィーパーM²』



『KurtzPel』



『FIFA MOBILE³』



『マビノギモバイル²』



韓国



中国



日本



北米およびその他の地域



PC オンライン



モバイル



コンソール

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をベースとしたゲーム。

³ 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』。

⁴ 『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。

⁵ この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作権、その他法的に保護された対象物です。

参考資料

財務データ

業績概要及び主要ユーザー指標

(単位:百万円、ただし1株当たりの数値は除く)

	2019年 第1四半期	2019年 第2四半期	2019年 第3四半期	2019年 第4四半期	2020年 第1四半期	2020年 第2四半期	2020年 第3四半期	前年同期比 変化率(%)
(地域別)								
中国	¥57,550	¥21,282	¥17,783	¥15,632	¥33,499	¥19,219	¥15,769	(11%)
韓国	22,357	19,387	23,657	24,393	39,744	32,797	50,526	114%
日本	3,833	4,608	3,151	2,262	1,567	2,781	2,623	(17%)
北米及び欧州	5,551	5,148	4,561	4,192	4,168	5,054	5,519	21%
その他の地域 ¹	3,786	3,440	3,205	2,764	3,784	4,615	4,975	55%
(プラットフォーム別)								
PC ²	77,639	38,125	38,554	33,647	65,725	44,923	46,343	20%
モバイル	15,438	15,740	13,803	15,596	17,037	19,543	33,069	140%
売上収益	93,077	53,865	52,357	49,243	82,762	64,466	79,412	52%
営業利益	52,601	12,987	24,419	4,518	41,543	26,711	27,607	13%
四半期利益 ³	53,400	19,145	39,844	3,275	49,911	19,763	16,330	(59%)
1株当たり四半期利益	59.67	21.37	44.42	3.68	56.57	22.37	18.45	
適用為替レート								
100韓国ウォン／日本円	9.80	9.43	9.00	9.26	9.15	8.83	8.95	(1%)
中国元／日本円	16.33	16.10	15.32	15.46	15.62	15.18	15.35	0%
米ドル／日本円	110.20	109.90	107.35	108.76	108.92	107.62	106.22	(1%)
主要ユーザー指標 (モバイル事業を除く)								
MAU(百万)	35.0	34.6	35.4	27.4	27.1	23.9	20.4	(42%)
課金率	16.5%	16.4%	11.5%	14.8%	15.4%	15.3%	15.7%	
ARPPU(会計基準)	9,265	3,885	4,837	4,223	9,031	5,897	7,133	47%

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 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。

⁴ 当社グループは、2020年第1四半期より外部顧客からの売上収益に係る地域区分の一部を分類変更するとともに、昨年の数値についても変更後の分類に組み替えております。

売上原価及び販管費¹

(単位:百万円)

	2019年度				2020年度		
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	第2四半期	第3四半期
売上原価 ¹	¥15,899	¥15,055	¥14,180	¥14,451	¥15,343	¥14,574	¥19,266
ロイヤリティ ²	4,510	4,119	4,344	3,694	5,738	5,074	9,618
人件費 ³	7,163	6,685	6,010	7,367	6,443	6,429	6,241
その他 ⁴	4,226	4,251	3,826	3,390	3,162	3,071	3,407
販売費及び一般管理費 ¹	22,055	22,178	19,189	21,695	20,614	22,922	29,659
人件費	4,770	4,756	3,964	4,475	3,907	4,260	3,968
支払手数料 ⁵	6,108	5,829	4,952	5,661	6,696	7,486	12,311
研究開発費	3,266	3,499	3,950	4,180	3,907	4,093	4,490
広告宣伝費	5,194	5,500	3,767	4,260	2,836	4,326	5,852
減価償却費	866	792	820	1,490	1,299	1,236	1,319
その他	1,851	1,802	1,736	1,629	1,969	1,521	1,719
その他の収益 ⁶	429	181	7,708	741	1,197	101	294
その他の費用 ⁷	2,950	3,826	2,277	9,320	6,459	360	3,174
内、減損損失	2,890	3,648	2,228	9,240	6,063	251	3,015

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、段階取得に関する差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。

損益計算書における営業利益以下の項目

(単位:百万円)

	2019年度				2020年度		
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	第2四半期	第3四半期
営業利益	¥52,601	¥12,987	¥24,419	¥4,518	¥41,543	¥26,711	¥27,607
金融収益 ¹	9,810	9,663	18,910	3,051	21,918	4,598	3,748
金融費用 ²	265	466	723	12,212	1,585	6,891	8,882
持分法による投資利益又は(損失)	(334)	(101)	14	96	113	260	428
税引前四半期利益又は(損失)	61,812	22,083	42,620	(4,547)	61,989	24,678	22,901
法人所得税費用	9,005	3,588	3,596	(7,457)	12,235	5,139	6,729
非支配持分	(593)	(650)	(820)	(365)	(157)	(224)	(158)
四半期利益 ³	53,400	19,145	39,844	3,275	49,911	19,763	16,330

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、2019年第1四半期、第2四半期、第3四半期、2020年第1四半期の金融収益は、外貨建ての現金預金及び売掛金等に係る為替差益を含みます。

² 2019年第4四半期、2020年第2四半期、2020年第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。

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	2019年 第3四半期 連結累計期間	2020年 第3四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥82,727	¥107,865
投資活動によるキャッシュ・フロー	(99,412)	(79,455)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(1,981)	(3,581)
現金及び現金同等物の増減額	(18,666)	24,829
現金及び現金同等物の期首残高	205,292	253,636
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	(9,145)	(2,162)
現金及び現金同等物の期末残高	177,481	276,303

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2019年 12月31日	2020年 9月30日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥253,636	¥276,303
その他の預金	257,331	220,304
その他	42,529	61,722
流動資産合計	553,496	558,329
非流動資産		
有形固定資産	23,481	22,707
のれん	42,480	36,180
無形資産	21,519	15,548
その他	78,112	184,470
非流動資産合計	165,592	258,905
資産合計	719,088	817,234

	2019年 12月31日	2020年 9月30日
負債		
流動負債		
未払法人所得税	7,403	16,725
借入金	2,223	1,998
その他	31,542	39,748
流動負債合計	41,168	58,471
非流動負債		
借入金	-	-
その他	46,789	50,042
非流動負債合計	46,789	50,042
負債合計	87,957	108,513
資本		
資本金	17,967	21,664
資本剰余金	35,688	16,403
自己株式	(27,219)	(0)
その他の資本の構成要素	38,511	30,829
利益剰余金	555,038	629,583
非支配持分	11,146	10,242
資本合計	631,131	708,721
負債及び資本合計	719,088	817,234

報告セグメントの収益及び損益¹

(単位:百万円)

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

	2019年				2020年		
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	第2四半期	第3四半期
日本							
外部収益	<u>¥2,469</u>	¥1,884	¥1,952	¥1,344	¥895	¥1,069	¥985
セグメント利益又は(損失)	(958)	(1,165)	(455)	(912)	(655)	(624)	(634)
韓国							
外部収益	<u>84,572</u>	47,079	45,521	43,261	76,336	57,889	73,107
セグメント利益又は(損失)	56,865	19,038	20,849	15,513	47,724	27,962	31,872
中国							
外部収益	870	669	695	587	903	584	709
セグメント利益又は(損失)	596	324	381	256	653	295	411
北米							
外部収益	<u>4,716</u>	3,862	3,730	3,648	3,714	4,544	4,220
セグメント利益又は(損失)	(1,385)	(1,613)	(1,233)	(1,296)	(461)	(102)	(446)
その他の地域							
外部収益	<u>450</u>	371	459	403	914	380	391
セグメント利益又は(損失)	2	36	(560)	(435)	(461)	(567)	(709)
調整額							
外部収益	-	-	-	-	-	-	-
セグメント利益又は(損失)	2	12	6	(29)	5	6	(7)
合計							
外部収益	93,077	53,865	52,357	49,243	82,762	64,466	79,412
セグメント利益又は(損失)	55,122	16,632	18,988	13,097	46,805	26,970	30,487

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。

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

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))。

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

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))。

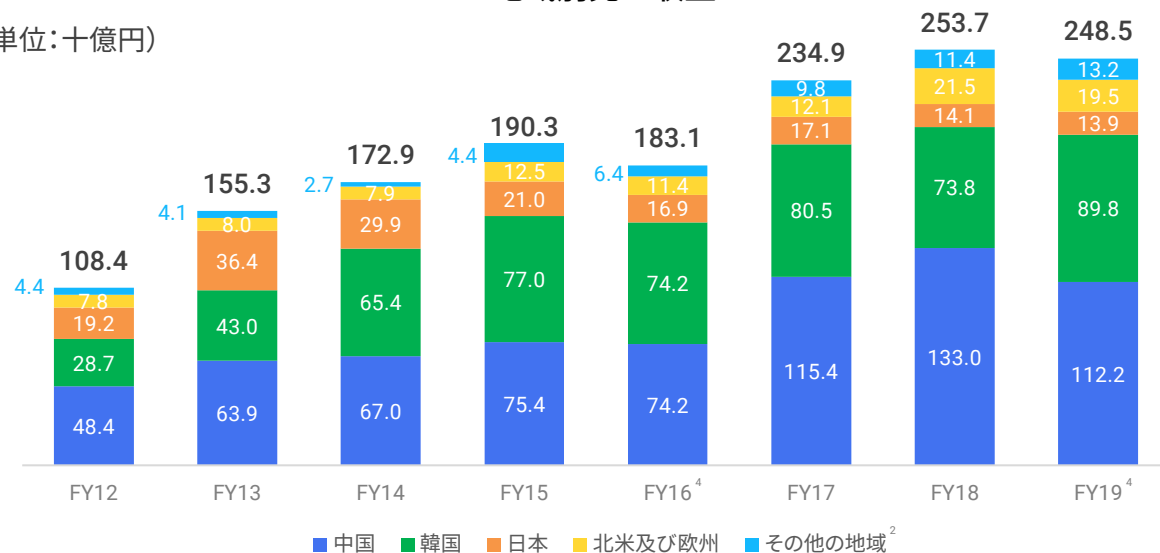
報告セグメントの従業員数

正社員数	2019年 3月31日	2019年 6月30日	2019年 9月30日	2019年 12月31日	2020年 3月31日	2020年 6月30日	2020年 9月30日
日本	535	516	503	422	294	278	266
韓国	5,168	5,232	5,225	5,149	5,210	5,224	5,331
中国	223	204	207	207	209	208	210
北米	487	485	422	418	408	429	383
その他の地域	86	131	212	232	240	276	314
合計	6,499	6,568	6,569	6,428	6,361	6,415	6,504

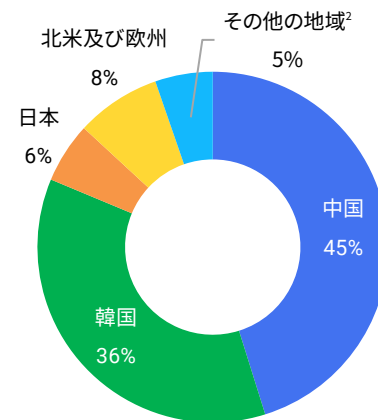
業績推移

(単位:十億円)

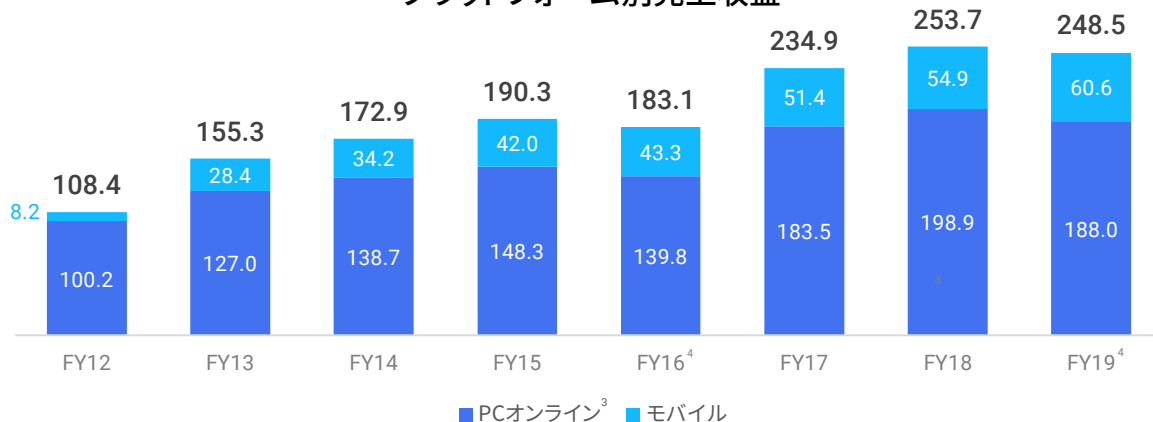
地域別売上収益¹



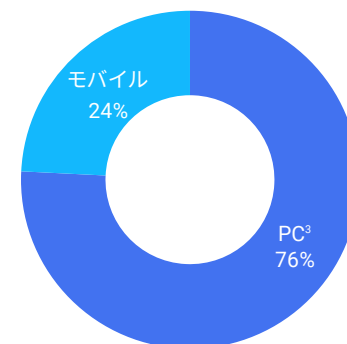
2019年度地域別売上構成比率¹



プラットフォーム別売上収益



2019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 「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。

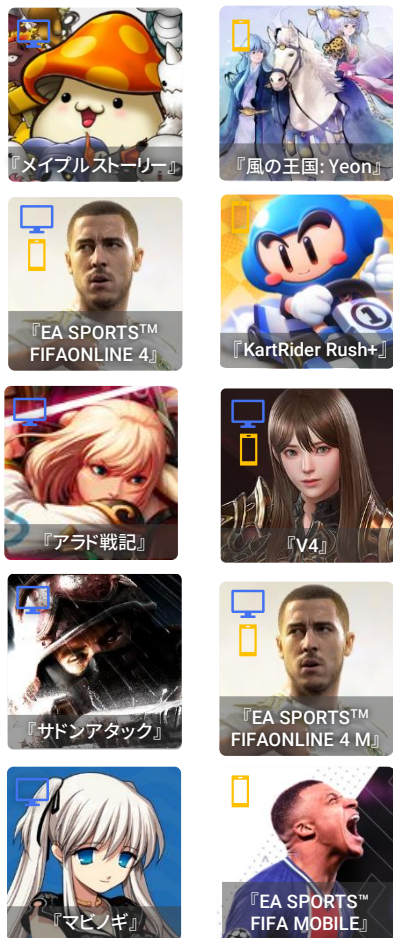
³ PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

⁴ 2016年及び2019年の売上は、一定為替レートベースでは成長。

⁵ 当社グループは、2020年第1四半期より外部顧客からの売上収益に係る地域区分の一部を分類変更するとともに、過年度の数値についても変更後の分類に組み替えております。

地域別主要タイトル

韓国



PCオンライン

モバイル

中国



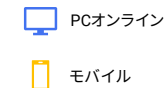
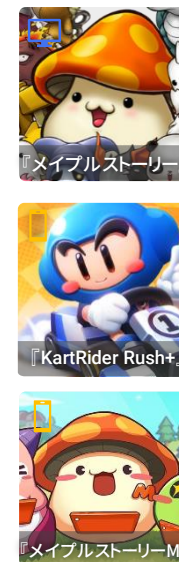
日本



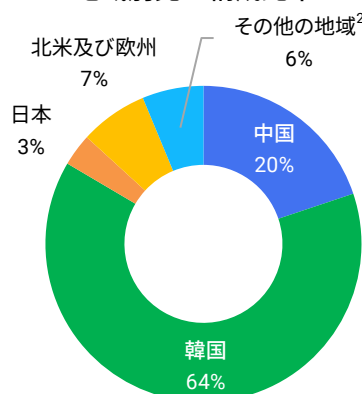
北米及び欧州



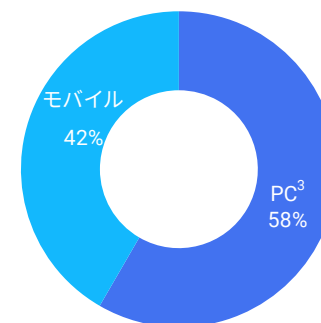
その他の地域²



2020年度第3四半期
地域別売上構成比率¹



2020年度第3四半期
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 「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。

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。

ネクソンのIP



『アラド戦記』



2005年に配信開始



全世界の登録ユーザー数は7億人超



累計総売上高は150億ドルを大きく超える



『スターウォーズ』及び『ハリーポッター』シリーズの累計興行収入を数十億ドル上回る。『アベンジャーズ』シリーズとの比較では2倍超¹



15年間進化し続ける多種多様なキャラクター、スキル及びコミュニティによる深く没入感のある世界



シンプルな操作性でレベルを問わず誰もが楽しめる。アクション溢れる爽快なゲームプレイとドット絵が最大の魅力の世界最大規模の人気アクションRPG

¹ 2020年11月9日時点における累積興行収入（出典：BoxOfficeMojo.com）

² この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。



『メイプルストーリー』



2003年配信開始



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



シリーズの累計総売上高は30億ドルを超える

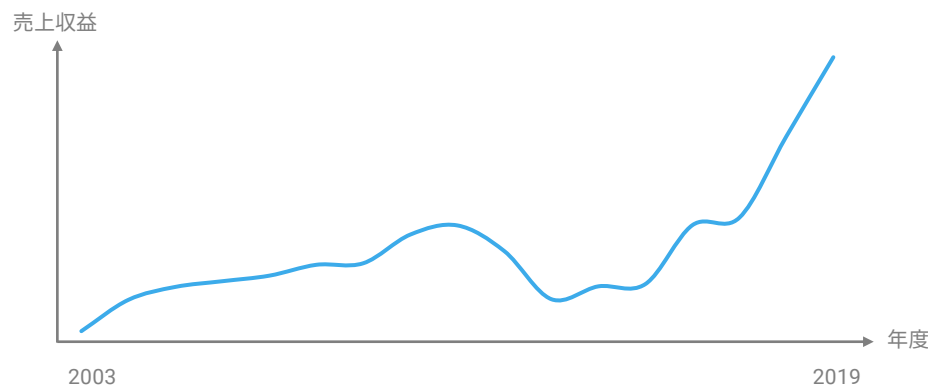


PC、モバイル版を合わせた 累計総売上高は、大人気ディズニー映画『アナと雪の女王』シリーズの累計興行収入を超える¹

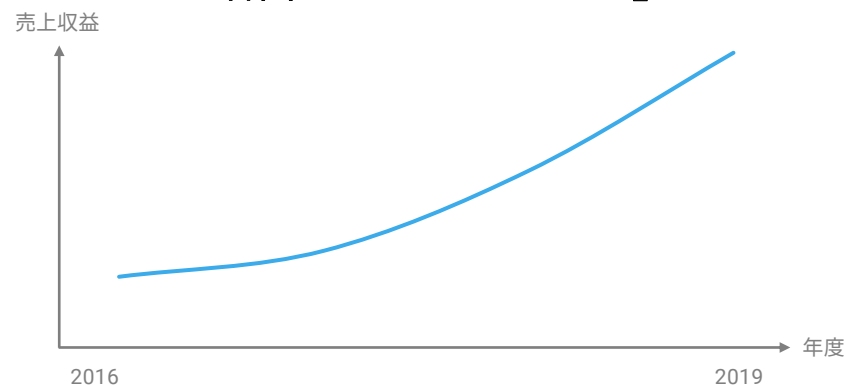


配信開始から17年のロングランタイトル。ユーザー数及び売上収益が継続的に成長。キャラクターのカスタマイズが楽しく、シンプルでありながら、マスターするのは難しい世界で大人気のMMORPG

韓国『メイプルストーリー』



韓国『メイプルストーリーM』



¹ 2020年11月9日時点における累積興行収入 (出典: BoxOfficeMojo.com)

² この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作権、その他法的に保護された対象物です。

『カートライダー』



2004年配信開始



PCサービスのみで登録ユーザー数は3億8,000万人超



韓国、台湾では、それぞれ人口の半分、45%以上がプレイした経験のあるゲーム



シリーズの累計総売上高は8億ドルを超える



誰でも直観的に操作方法が分かる、スピード感満載のオンライン・カジュアルレーシングゲーム。プレイヤーの好みに合わせてカスタマイズできる魅力的なキャラクターが人気

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。



『サドンアタック』



2005年配信開始



登録ユーザー数は2,300万人超



累計総売上高は5億ドルを超える



誰でも手軽に、そして直観的にプレイできる、
高速アクションが魅力のオンラインFPS

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。



『風の王国』



1996年配信開始



登録ユーザー数は2,600万人超



配信開始から24年が経過する、サービス期間世界最長のグラフィックMMORPG



7月15日にモバイル版配信開始
最高順位 iOS 1位、AOS 2位



高句麗王朝を描いた歴史的物語を原作とする
息の長い人気オンラインゲーム

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。



『マビノギ』



2004年配信開始



登録ユーザー数は2,000万人超



累計総売上高は6億ドルを超える



まるで日常生活を体験しているような魅力的なコンテンツと現代音楽、ファッション、料理などが合わさったMMORPG。このジャンルに多い戦闘中心のバトルゲームとは一味違ったユニークな作品

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。

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にご注意ください。

2020年度第4四半期 決算発表スケジュール

2020年度第4四半期決算発表は

2021年2月9日（火曜日）

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。

