

NEXON

決算説明資料 2020年度第2四半期

2020年8月6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





過去最高の第2四半期売上収益を達成

『メイプルストーリー』、『アラド戦記』及び
『KartRider Rush+』など、韓国の主要タイトルが
業績を牽引

- 韓国事業は過去最高の第2四半期売上収益を達成。
業績を牽引し、連結売上収益は当社業績予想を上回った
- 主要タイトルの堅調さ及び集中戦略の効果を再び反映
する四半期となった
- 『KartRider Rush+』の初動は好調。プラットフォームの
拡大が潜在的市場規模を著しく拡大することを証明する
一例となった

当社の開発戦略の効果を実感
自社IPの活用、タイトル数を絞り、規模の大きな深いオンラインゲームをあらゆるプラットフォームで提供



『メイプルストーリー』

- 韓国『メイプルストーリー』の売上収益は、前年同期比24%¹成長した2019年第2四半期との比較で151%¹成長。過去最高の第2四半期売上収益を達成
- MAU、課金ユーザー数、ARPPUを含むユーザー指標の成長により、売上収益が大きく成長
- サービス開始から17年目での高い成長率は、一つのタイトルを長期に渡り成長させる当社の強みを反映
- 北米及び欧州では売上収益が前年同期比173%¹、その他の地域では217%¹成長

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。



『KartRider Rush+』

- モバイル版『カートライダー』の『KartRider Rush+』を5月12日にグローバル¹で配信開始
- 韓国及び台湾で好調なスタートを切り、第2四半期の売上収益は当社業績予想を大幅に上回った
- 対前四半期のモバイル売上収益の成長の大部分を牽引
- 登録ユーザー数はPCのみで3億8千万人。モバイル版により、ファンが更に増えた
- 老若男女、親子など、幅広いプレイヤー層によって楽しまっている

初動は好調。但し、ネクソンは月・四半期単位ではなく、数年・十年単位で成功か否かを評価

¹ 中国、ベトナム、日本を除く



中国『アラド戦記』

- 3月の大型アップデート、労働節及び12周年アップデートは既存プレイヤーから好評を博した
- 一方で、過去数か月に離脱したユーザーの再獲得は想定ほど進まなかった
- その結果、第2四半期の売上収益は当社の業績予想を下回った
- 今後も離脱ユーザーの再獲得を行いながら長期的に成長を促すことに注力

既存のユーザーベースは安定的。この安定した状況は年内変わらないと予想



『アラド戦記モバイル』

- 8月12日に配信開始予定
- 事前登録者数6,000万人達成
- Tencentによる強力なゲームマーケティング及び運用サポート
- 『アラド戦記』の深いオンライン体験を中国のモバイルプラットフォーム上で、何億人ものプレイヤーに提供

世界最大級のエンターテインメントIPをベースとしたゲームを
モバイルプラットフォームで提供

主要5タイトルがモバイルゲームとしてプレイ可能に

プラットフォームの拡大により潜在的市場規模が著しく拡大するというネクソンの考えを強めた



PCオンライン



モバイル

『メイプルストーリーM』によって、『メイプルストーリー』のファンが更に拡大

韓国では、2016年の配信開始以降、売上収益が毎年成長

PCで3億8千万人の登録ユーザーを有する『カートライダー』は、更に新しいファンを構築

『FIFA MOBILE¹』は、PC版との間でユーザーの重複が殆どなく、新しいファンを惹きつけている

初動は好調。根強いファンの存在と時間が経っても変わらないIPの魅力及び価値を証明

中国で8月12日に配信開始予定

テンセントによる強力なサポート

事前登録者数6,000万人達成。ネクソンの過去最高記録を更新

¹ 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』です。

CFOハイライト



2020年度第2四半期 業績

2020年度第2四半期 業績ハイライト

主要タイトルの好調が業績を牽引

売上収益

当社業績予想を上回った。『KartRider Rush+』、『メイプルストーリー』及び韓国『アラド戦記』の売上収益が想定を上回ったことが主な要因

営業利益

当社業績予想を上回った。売上収益が想定を上回ったことが主な要因
費用面では、広告宣伝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

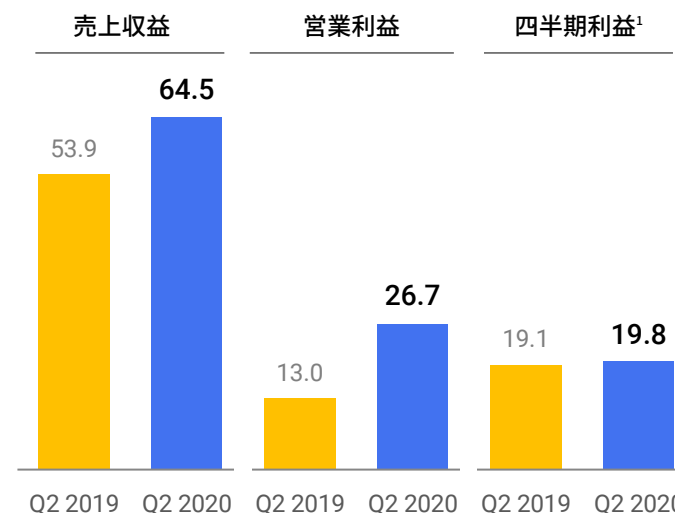
四半期利益¹

当社業績予想を下回った。米ドル建ての現金預金等について67億円の為替差損が発生したことが主な要因

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2019年 第2四半期 実績	2020年 第2四半期 業績見通し	2020年 第2四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥53,865	¥59,044 ~ ¥64,008	¥64,466	20%
PCオンライン ²	38,125	43,248 ~ 46,585	44,923	18%
モバイル	15,740	15,796 ~ 17,423	19,543	24%
営業利益	12,987	21,911 ~ 26,212	26,711	106%
四半期利益 ¹	19,145	20,291 ~ 23,708	19,763	3%
1株当たり四半期利益	21.37	22.98 ~ 26.85	22.37	
為替レート				
100韓国ウォン／日本円	9.43	8.83	8.83	(6%)
中国元／日本円	16.10	15.24	15.18	(6%)
米ドル／日本円	109.90	107.53	107.62	(2%)

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

2020年度第2四半期 売上構成

韓国事業の好調が業績を牽引。中国の売上収益は当社業績予想を下回った

(単位: 百万円)

	2019年 第2四半期	2020年第2四半期		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	¥21,282	¥19,219	¥20,348	(10%)	(4%)
韓国	19,387	32,797	35,024	69%	81%
日本	4,608	2,781	2,896	(40%)	(37%)
北米及び欧州	5,148	5,054	5,212	(2%)	1%
その他の地域 ²	3,440	4,615	4,880	34%	42%
売上収益合計	53,865	64,466	68,360	20%	27%

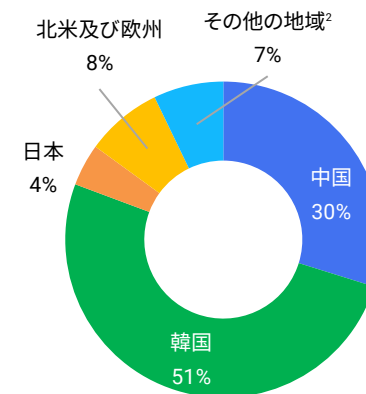
プラットフォーム別

PCオンライン ³	38,125	44,923	47,655	18%	25%
モバイル	15,740	19,543	20,705	24%	32%
売上収益合計	53,865	64,466	68,360	20%	27%

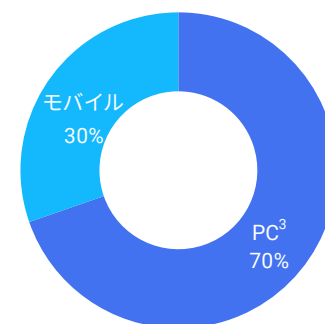
為替レート

100韓国ウォン／日本円	9.43	8.83	9.43	(6%)
中国元／日本円	16.10	15.18	16.10	(6%)
米ドル／日本円	109.90	107.62	109.90	(2%)

2020年度第2四半期
地域別売上構成比率¹



2020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 「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。

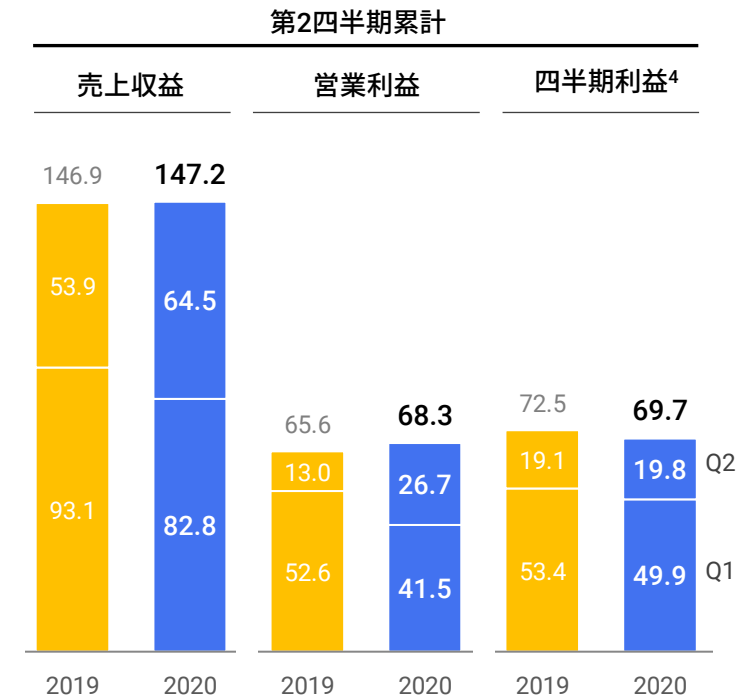
⁶ 当社グループは、2020年第1四半期より外部顧客からの売上収益に係る地域区分の一部を分類変更するとともに、昨年の数値についても変更後の分類に組み替えております。

2020年度第2四半期累計

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2019年 第1-2四半期	2020年 第1-2四半期		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 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	¥78,832	¥52,718	¥55,720	(33%)	(29%)
韓国	41,744	72,541	77,589	74%	86%
日本	8,441	4,348	4,510	(48%)	(47%)
北米及び欧州	10,699	9,222	9,484	(14%)	(11%)
その他の地域 ²	7,226	8,399	8,838	16%	22%
売上収益合計	146,942	147,228	156,141	0%	6%
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	115,764	110,649	117,396	(4%)	1%
モバイル	31,178	36,579	38,745	17%	24%
売上収益合計	146,942	147,228	156,141	0%	6%
営業利益	65,588	68,254	72,592	4%	11%
四半期利益⁴	72,545	69,674	73,932	(4%)	2%
1株当たり四半期利益	81.01	78.91			

(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当期利益のことです。

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2四半期 中国 / 韓国ハイライト

中国

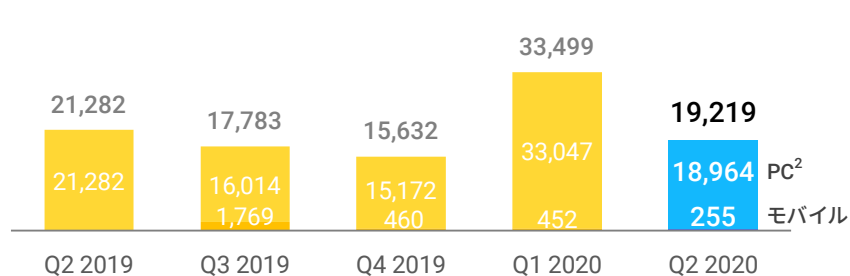
『アラド戦記』は当社予想を下回った。3月の大型アップデート実施後、アクティブユーザー数及び課金ユーザー数が想定以下だったことが要因

- 労働節アップデート(4/23 - 6/5)及び12周年アップデート(6/18 - 7/16)を実施
- アクティブユーザー数の改善は大きく進まなかった
- 前四半期比でMAU及び課金ユーザー数は減少。上記の要因に加えて、5月にユーザー認証プロセスが強化されたことによるボットの減少が要因
- 季節性により、売上収益及びARPPUは前四半期比で減少
- 前年同期比でMAU及び課金ユーザー数は減少。2019年下半期におけるユーザーの離脱及びボットの減少が要因。一方で、ライトユーザーの減少によりARPPUは増加
- 前年同期比で売上収益は減少

(単位:百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: -10%
一定為替レートベース¹: -4%



韓国

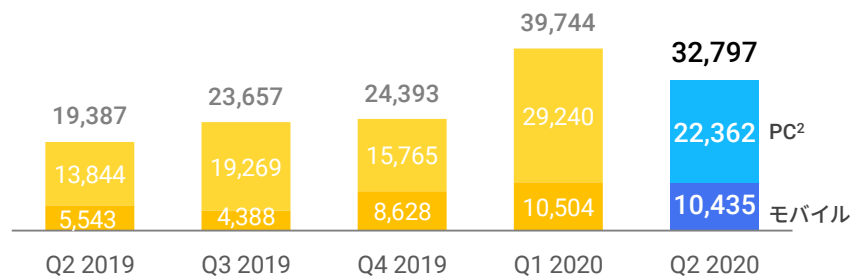
過去最高の第2四半期売上収益を達成し、当社業績予想を上回った。

『KartRider Rush+』、『メイプルストーリー』及び『アラド戦記』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』、『V4』、『KartRider Rush+』及び『アラド戦記』が対前年同期の成長要因
- 『メイプルストーリー』、『アラド戦記』及び『サドンアタック』は、MAU、課金ユーザー数及びARPPUが前年同期比で全て増加し、売上収益がそれぞれ151%、49%、103%成長³
- 『KartRider Rush+』の配信を5/12に開始。好調なスタートを切った
- 『FIFA ONLINE 4⁴』の売上収益は対前年同期で増加した一方で、当社業績予想を下回った
- 『FIFA MOBILE⁵』を6/10に配信開始。『FIFA ONLINE 4⁴』の休眠ユーザー及び新規ユーザーを獲得

前年同期比変化率:

会計基準ベース: +69%
一定為替レートベース¹: +81%



¹ 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクス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)です。

⁵ 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』です。

2020年度第2四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ ハイライト

日本

当社業績予想を上回った。『TRAHA』の寄与が想定以上であったことが要因

- 『TRAHA』の配信を4/23に開始し、好調に推移
- サービスを開始した2019年第2四半期との比較で『メイプルストーリーM』の売上収益が対前年同期で減少
- 2020年2月におけるgloopsの売却も対前年同期の減収要因となった

北米及び欧州

当社業績予想を上回った。『メイプルストーリー』及び『Choices⁴』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』はコンテンツアップデートの好調により、対前年同期で173%成長⁵
- 『Choices⁴』も前年同期比で成長
- 『メイプルストーリー2』、『OVERHIT』、『AxE』及び『Darkness Rises』の売上収益が減少

その他の地域¹

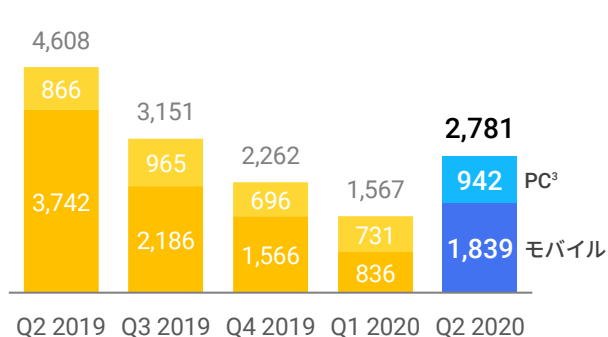
当社業績予想を上回った。『KartRider Rush+』及び『メイプルストーリー』の売上収益が想定を上回ったことが要因

- 『メイプルストーリー』が対前年同期で217%成長⁵
- 『KartRider Rush+』(5/12にグローバル配信開始)及び『V4』(3/25に台湾、香港及びマカオで配信開始)が寄与
- 『OVERHIT』、『天涯名月刀』及び『AxE』の売上収益が前年同期比で減少

(単位:百万円)

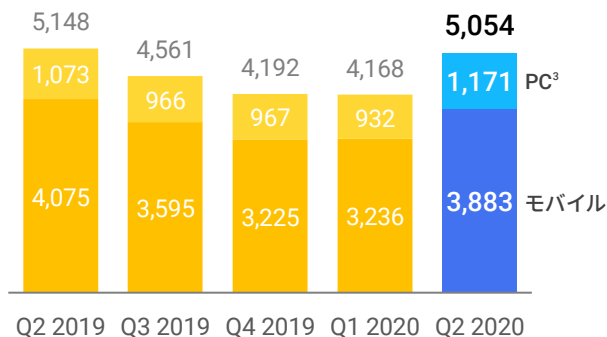
前年同期比変化率:

会計基準ベース: -40%
一定為替レートベース²: -37%



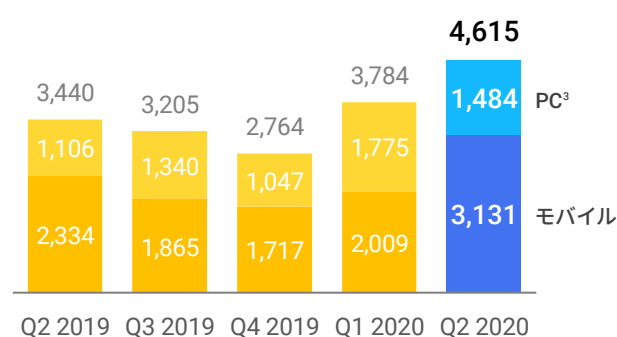
前年同期比変化率:

会計基準ベース: -2%
一定為替レートベース²: +1%



前年同期比変化率:

会計基準ベース: +34%
一定為替レートベース²: +42%



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『Choices: Stories You Play』です。

⁵ 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。

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 業績見通し



2020年度第3四半期 業績見通し

韓国及び中国事業の成長により、対前年同期で売上収益が大きく成長することを予想

売上収益

- 一定為替レートベース¹で前年同期比49%から65%の増加を予想
- PC⁴: 韓国『メイプルストーリー』及び『アラド戦記』の成長により売上収益が増加することを予想
- モバイル: 『アラド戦記モバイル』、『風の王国: Yeon』、『KartRider Rush+』及び『V4』の寄与を見込む

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
- その他の収益の減少を予想。2019年第3四半期は段階取得に係る差益75億円²を計上

四半期利益³

- 前年同期比で減少を予想。2019年第3四半期は為替差益154億円を計上

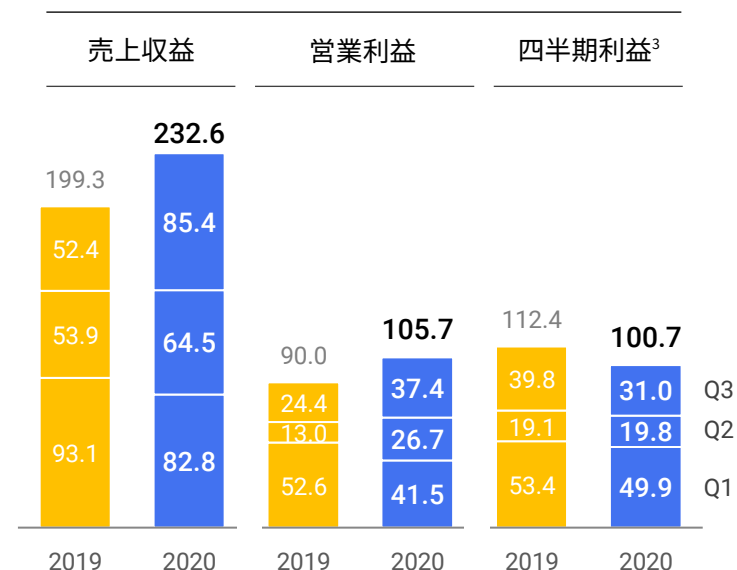
(単位: 百万円、但し 1株当たりの数値は除く)

	2019年 第3四半期 実績	2020年 第3四半期 業績見通し	前年同期比
売上収益	¥52,357	¥77,330 ~ ¥85,384	48% ~ 63%
PCオンライン ⁴	38,554	41,758 ~ 45,502	8% ~ 18%
モバイル	13,803	35,572 ~ 39,882	158% ~ 189%
営業利益	24,419	30,505 ~ 37,400	25% ~ 53%
四半期利益 ³	39,844	25,503 ~ 31,036	(36%) ~ (22%)
1株当たり四半期利益	44.42	28.83 ~ 35.08	
想定為替レート			
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	15.24 (1%)
米ドル／日本円	107.35	106.38	106.38 (1%)

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	7.6億円
営業利益	3.4億円

(単位: 十億円) 第3四半期累計(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3四半期に、Embark Studiosの連結子会社化に伴い、段階取得に係る差益75億円を『その他の収益』として認識しています。

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 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3四半期 中国 / 韓国 業績見通し

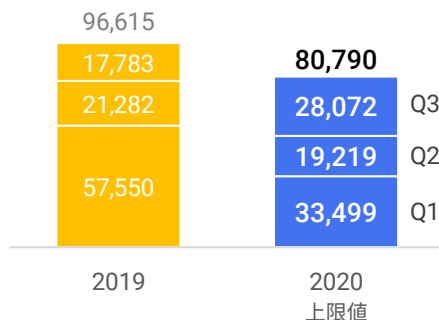
中国

前年同期比で増収を予想。『アラド戦記モバイル』からの寄与を見込む。
『KartRider Rush+』の売上収益は対前年同期で減少、『アラド戦記』はおよそ横ばいとなることを予想

- 『アラド戦記』
 - 夏季アップデートを実施(7/16)。国慶節アップデートを実施予定(9月)
 - 7月のMAU及び課金ユーザー数は前年同期比で減少。一方で、ARPPUは増加
 - 売上収益は前年同期比でおよそ横ばいとなることを予想
- 『アラド戦記モバイル』: 事前登録者数は6,000万人を達成。8月12日に配信開始予定

(単位: 百万円)

2019年 第3四半期	2020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 ¹
17,783	23,307 ~	28,072	31% ~ 58%	33% ~ 60%

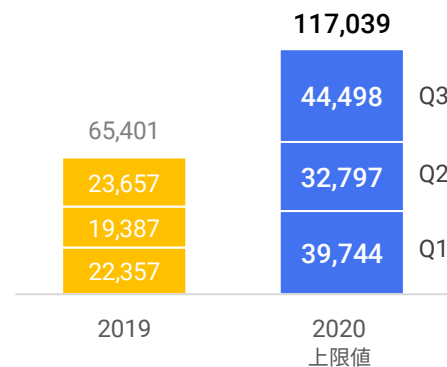


韓国

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予想

- 『メイプルストーリー』: 夏季アップデートの好調により、モメンタムを維持し、売上収益が前年同期比で二桁成長することを予想
- 『アラド戦記』及び『サドンアタック』の売上収益も対前年同期で二桁成長することを見込む
- 『V4』、『KartRider Rush+』、『FIFA MOBILE²』及び『風の王国: Yeon』(7月15日配信開始)からの寄与を見込む

2019年 第3四半期	2020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 ¹
23,657	42,174 ~	44,498	78% ~ 88%	80% ~ 90%



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 MOBILE』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 業績見通し

日本

前年同期比で減収を予想

- 2020年第2四半期に配信を開始した『TRAHA』による増収寄与を見込む
- 一方で、gloopsの売却やサービス開始直後の2019年第3四半期との比較となる『メイプルストーリーM』の売上収益の減少により、前年同期比で減収を見込む

北米及び欧州

前年同期比で増収を予想

- 『メイプルストーリー』が対年同期で三桁成長することを見込む
- 2020年第2四半期に配信を開始した『KartRider Rush+』及び7月24日に配信を開始した『V4』による増収寄与を見込む

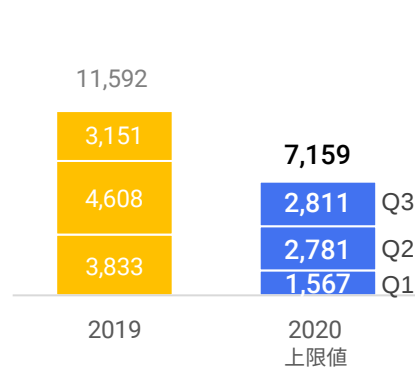
その他の地域¹

前年同期比で増収を予想

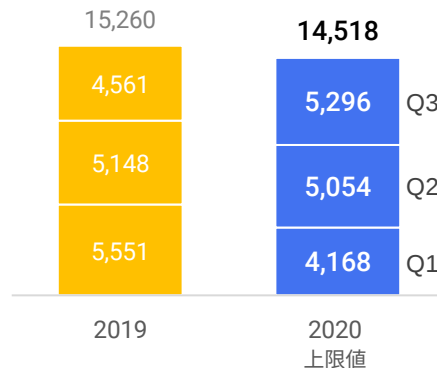
- 『メイプルストーリー』が対前年同期で二桁成長することを見込む
- 2020年第1四半期に配信を開始した『V4』台湾・香港・マカオ向けサービス、7月24日に配信を開始した『V4』グローバルサービス及び2020年第2四半期に配信を開始した『KartRider Rush+』による増収寄与を見込む

(単位:百万円)

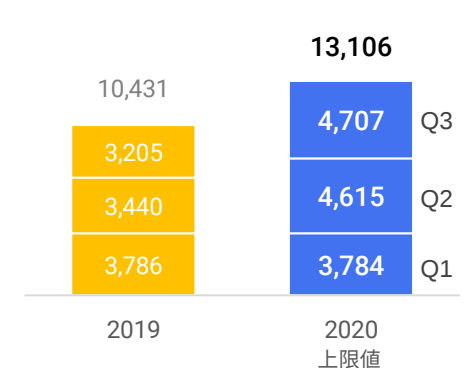
2019年 第3四半期	2020年第3四半期 業績見通し		前年同期比	
実績	下限	上限	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ²
3,151	2,533 ~	2,811	(20%) ~ (11%)	(19%) ~ (10%)



2019年 第3四半期	2020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 ²
4,561	4,917 ~	5,296	8% ~ 16%	9% ~ 17%



2019年 第3四半期	2020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 ²
3,205	4,399 ~	4,707	37% ~ 47%	38% ~ 48%



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。

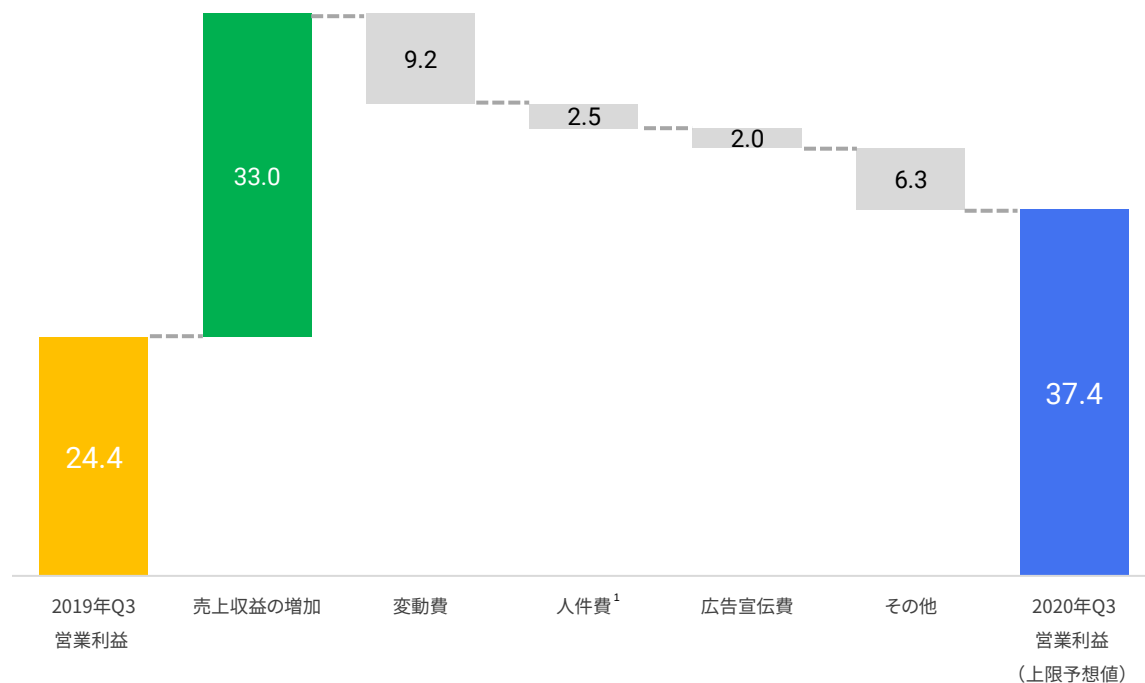
² 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクスングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例として、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用して計算しています。

³ 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 営業利益見通し

(単位:十億円)

営業利益の前年同期との比較



- + 売上収益の増加
- 売上収益の増加に伴う変動費の増加
- 給与、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
- 『V4』のグローバルサービス²、『KartRider Rush+』のグローバルサービス³、『FIFA MOBILE⁴』及び『風の王国:Yeon』などの新規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
- 以下を含むその他
 - ・ その他の収益の減少。2019年第3四半期はEmbark Studiosの連結子会社化に伴う段階取得に係る差益75億円を計上
 - ・ 減損損失の減少。2019年第3四半期は減損損失⁵22億円を計上

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 『V4』のグローバルサービスは、日本及び中国を除く150カ国以上の国と、すでにサービスが開始されている韓国、台湾、香港及びマカオを含みます。

³ 中国、ベトナム及び日本を除きます。

⁴ 正式名称は『EA SPORTSTM FIFA MOBILE』です。

⁵ 2019年第3四半期は、韓国子会社に係るのれんなどに係る減損損失22億円を認識しています。

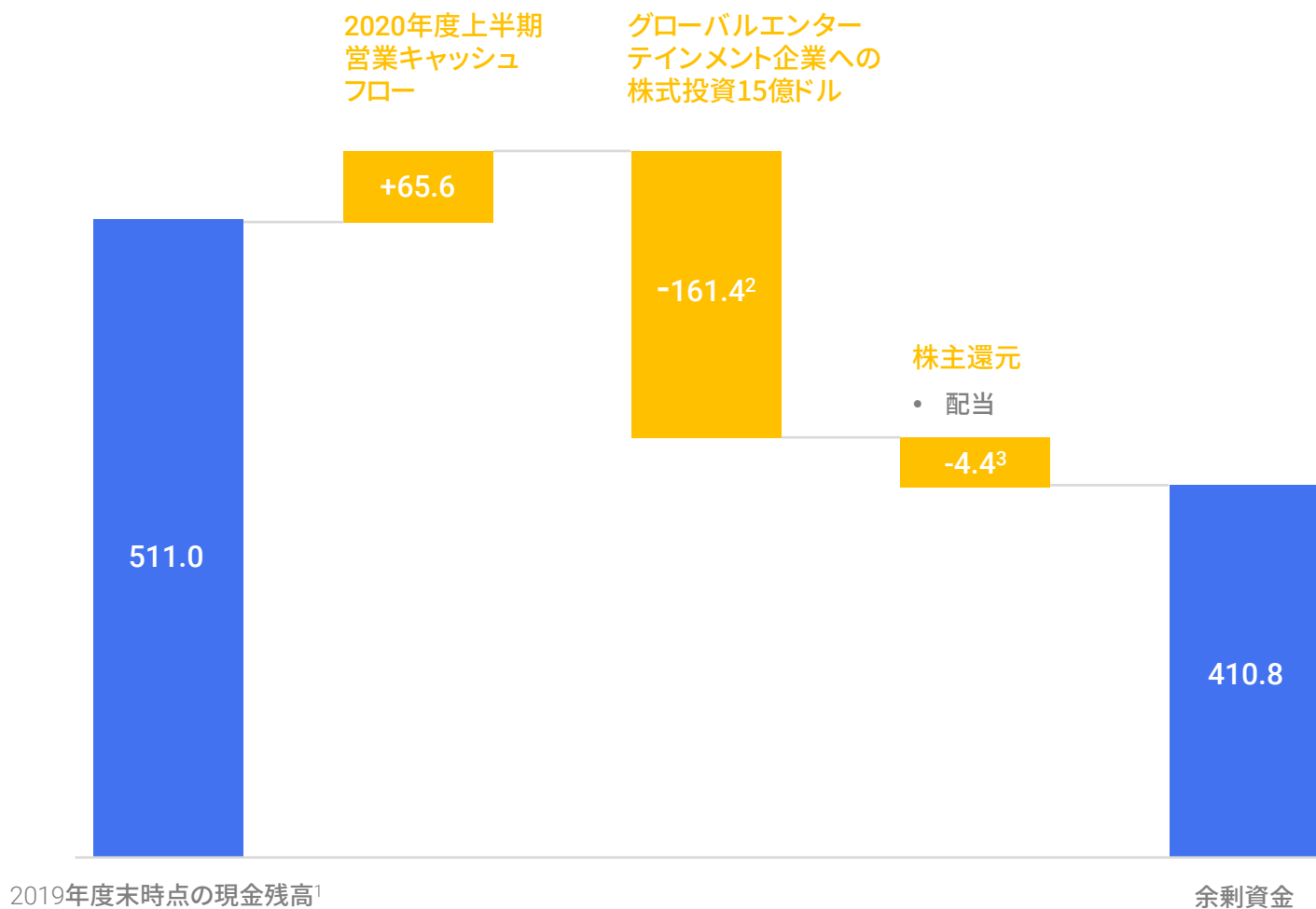
ワンダーホールディングスとの合併会社の設立



- 『KartRider: Drift』及び『マビノギモバイル』の開発強化のためワンダーホールディングスと合併会社2社を設立予定。これまで同様に、ネクソンが『カートライダー』及び『マビノギ』のIPの所有権を保有
- ネクソンが2タイトルのパブリッシング及びライブ運用を行う
- 新合併会社は当社の持分法適用会社となる予定
- 『KartRider: Drift』及び『マビノギモバイル』の開発資産は合併会社に譲渡される

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 15億ドルの予算を2020年第2四半期におけるUSDJPYレート(1ドル当たり107.62円)で換算した金額に基づいています。8月6日までに実際に支出した金額を表しているわけではありません。

³ 2019年度期末配当金及び2020年度中間配当金の合計

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
第4四半期	冬季アップデート	該当なし	TBD



業績的影響の観点で重要なアップデートを示す

* 2020年アップデートスケジュールは運用上の都合により変更される場合があります。

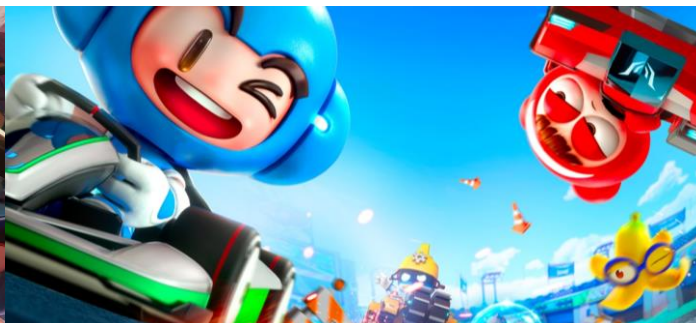
パイプライン¹



『アラド戦記モバイル²』



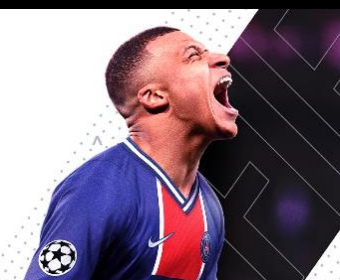
『KartRider: Drift²』



Embark Studios



『風の王国: Yeon²』



『FIFA MOBILE³』



『Final Fantasy XI R²』



『真・三國無双8
モバイル(仮称)』



Project BBQ⁴



『V4』



『テイルズウィーパーM²』



『KurtzPel』



『Arcane Showdown』



『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	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	(10%)
韓国	22,357	19,387	23,657	24,393	39,744	32,797	69%
日本	3,833	4,608	3,151	2,262	1,567	2,781	(40%)
北米及び欧州	5,551	5,148	4,561	4,192	4,168	5,054	(2%)
その他の地域 ¹	3,786	3,440	3,205	2,764	3,784	4,615	34%
(プラットフォーム別)							
PC ²	77,639	38,125	38,554	33,647	65,725	44,923	18%
モバイル	15,438	15,740	13,803	15,596	17,037	19,543	24%
売上収益	93,077	53,865	52,357	49,243	82,762	64,466	20%
営業利益	52,601	12,987	24,419	4,518	41,543	26,711	106%
四半期利益 ³	53,400	19,145	39,844	3,275	49,911	19,763	3%
1株当たり四半期利益	59.67	21.37	44.42	3.68	56.57	22.37	
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	(6%)
中国元／日本円	16.33	16.10	15.32	15.46	15.62	15.18	(6%)
米ドル／日本円	110.20	109.90	107.35	108.76	108.92	107.62	(2%)
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	(31%)
課金率	16.5%	16.4%	11.5%	14.8%	15.4%	15.3%	
ARPPU(会計基準)	9,265	3,885	4,837	4,223	9,031	5,897	52%

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

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

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、当社がゲーム配信のために、ゲームの開発元からライセンスを受けることに伴い、ゲーム開発会社に対して支払う費用を表しております。

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

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2四半期 連結累計期間	2020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	¥60,514	¥65,586
投資活動によるキャッシュ・フロー	(48,209)	(10,429)
財務活動によるキャッシュ・フロー	801	(2,723)
現金及び現金同等物の増減額	13,106	52,434
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	(7,649)	(551)
現金及び現金同等物の期末残高	210,749	305,519

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2019年 12月31日	2020年 6月30日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥253,636	¥305,519
その他の預金	257,331	168,444
その他	42,529	64,146
流動資産合計	553,496	538,109
非流動資産		
有形固定資産	23,481	22,330
のれん	42,480	38,178
無形資産	21,519	15,702
その他	78,112	151,615
非流動資産合計	165,592	227,825
資産合計	719,088	765,934

	2019年 12月31日	2020年 6月30日
負債		
流動負債		
未払法人所得税	7,403	13,156
借入金	2,223	1,980
その他	31,542	32,131
流動負債合計	41,168	47,267
非流動負債		
借入金	-	-
その他	46,789	44,612
非流動負債合計	46,789	44,612
負債合計	87,957	91,879
資本		
資本金	17,967	20,318
資本剰余金	35,688	15,069
自己株式	(27,219)	(0)
その他の資本の構成要素	38,511	12,920
利益剰余金	555,038	615,460
非支配持分	11,146	10,288
資本合計	631,131	674,055
負債及び資本合計	719,088	765,934

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

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))。

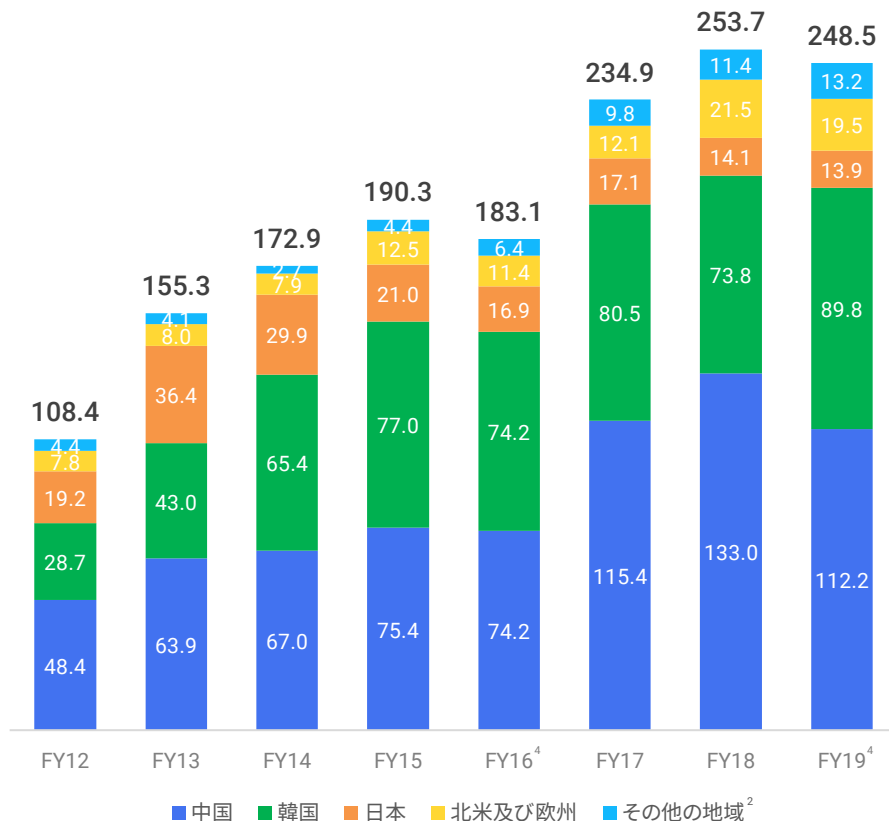
報告セグメントの従業員数

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
日本	535	516	503	422	294	278
韓国	5,168	5,232	5,225	5,149	5,210	5,224
中国	223	204	207	207	209	208
北米	487	485	422	418	408	429
その他の地域	86	131	212	232	240	276
合計	6,499	6,568	6,569	6,428	6,361	6,415

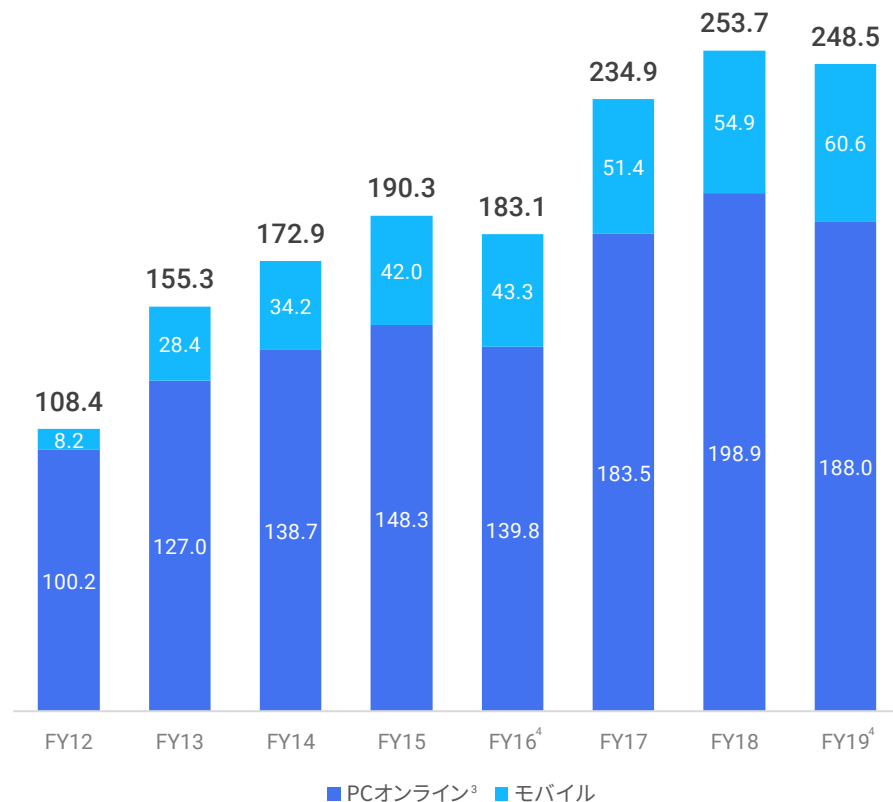
業績推移

(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 「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。

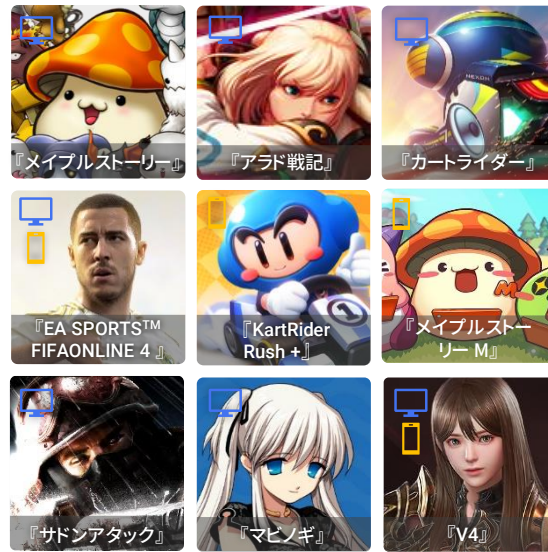
⁵ 当社グループは、2020年第1四半期より外部顧客からの売上収益に係る地域区分の一部を分類変更するとともに、過年度の数値についても変更後の分類に組み替えております。

地域別主要タイトル

中国



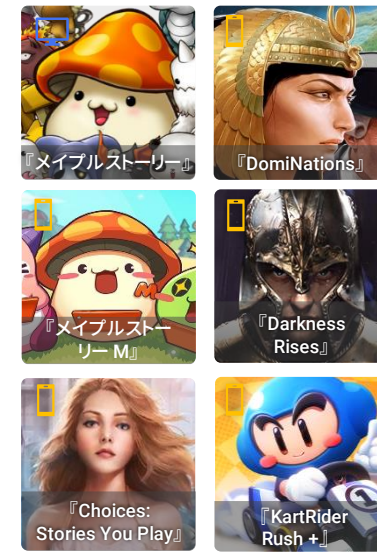
韓国



日本



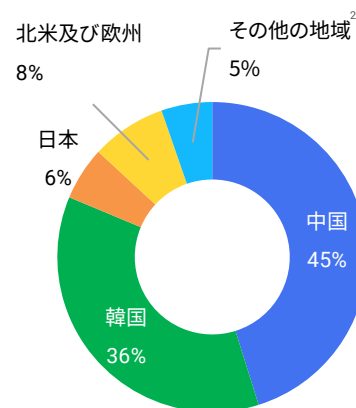
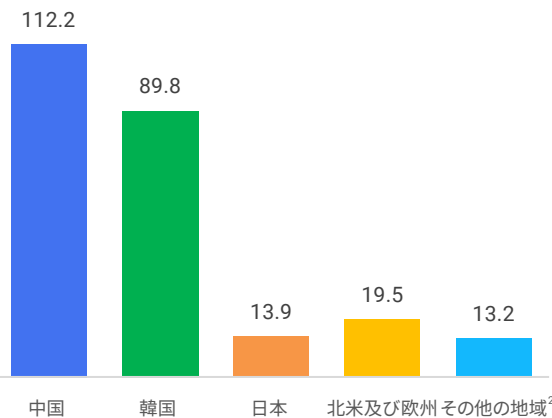
北米・欧州及びその他の地域²



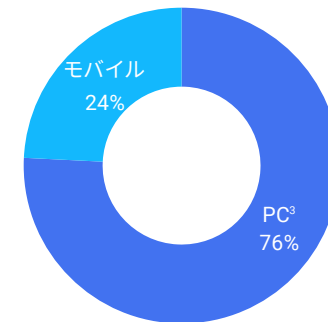
PCオンライン
モバイル

2019年度地域別
売上構成比率¹

(単位:十億円)



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 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。

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約2倍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8月5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



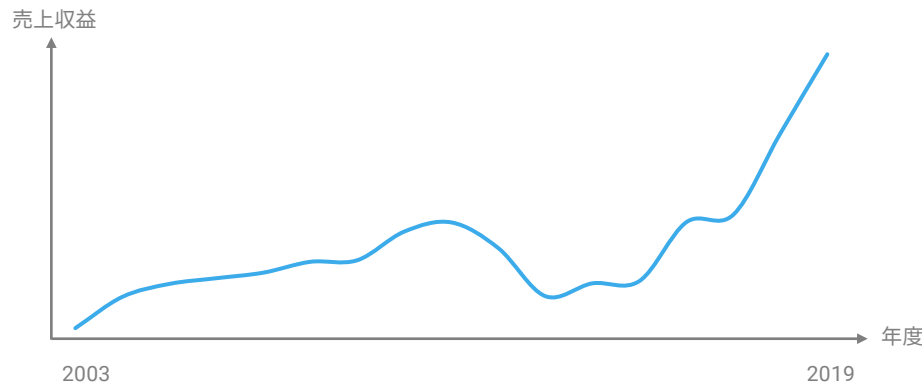
PC、モバイル版を合わせた 累計総売上高は、大人気
ディズニー映画『アナと雪の女王』シリーズの累計興行
収入を超える¹



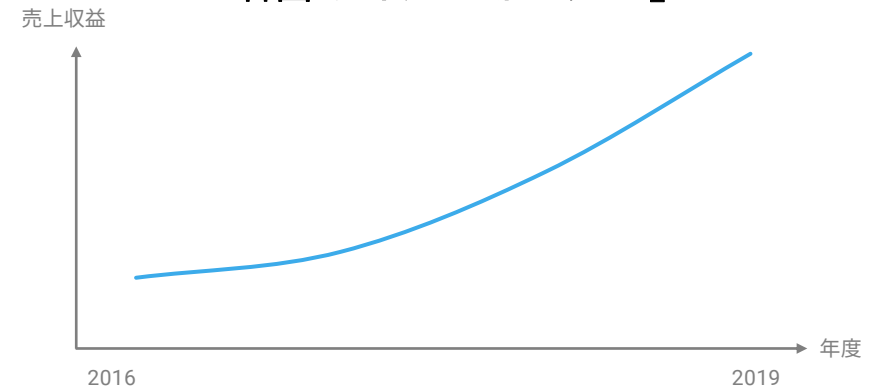
配信開始から17年のロングランタイトル。ユーザー数及び
売上収益が継続的に成長。キャラクターのカスタマイズが
楽しく、シンプルでありながら、マスターするのは難しい
世界で大人気のMMORPG



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8月5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7億ドルを超える



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 2,100万人超



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



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



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

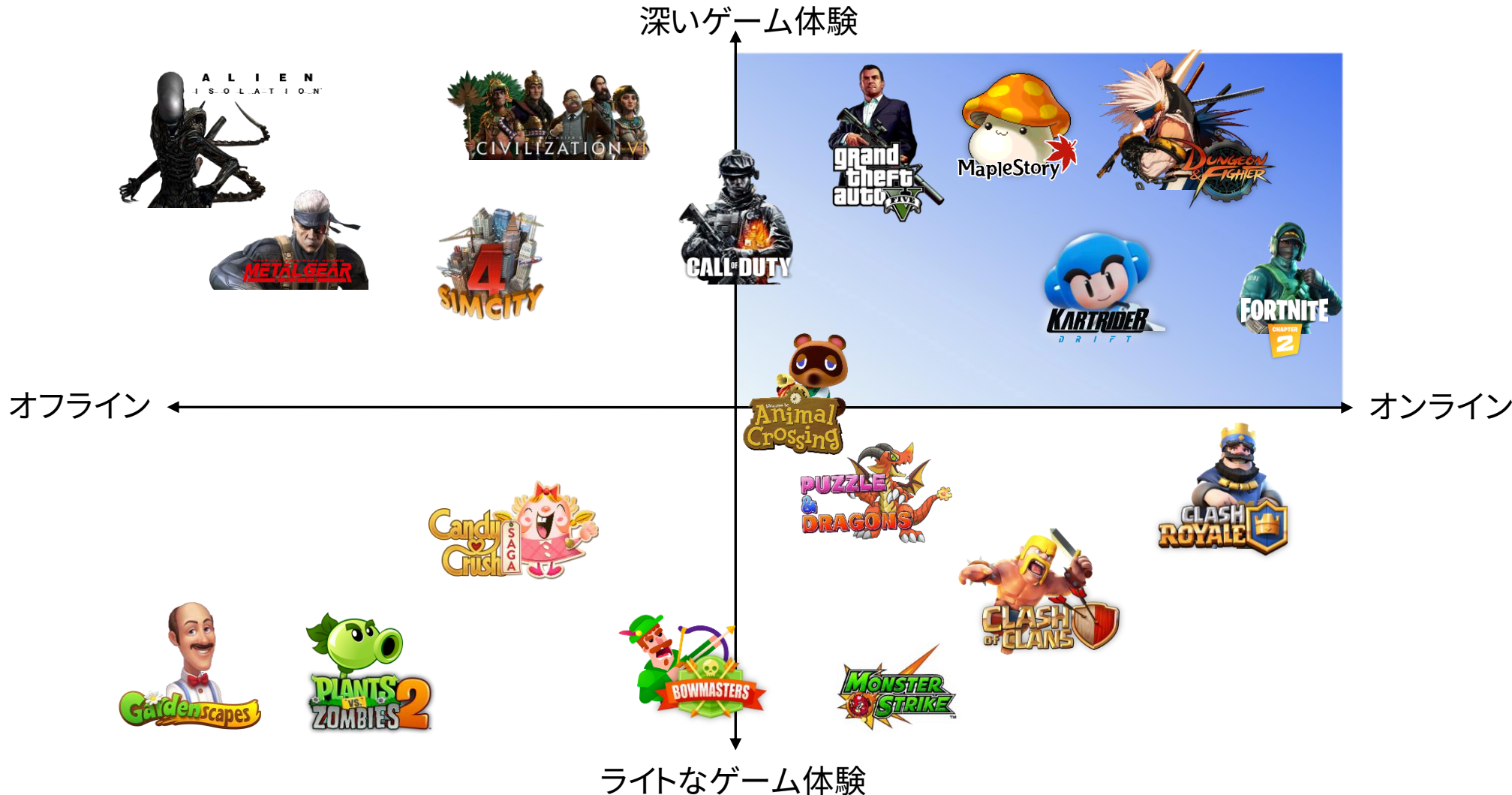
¹ この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。



ネクソンの事業

ゲーム業界

深いゲーム体験を提供するオンラインゲームのTAM¹がモバイルにより著しく拡大



¹ TAMとは、「実現可能な最大市場規模」を表します。

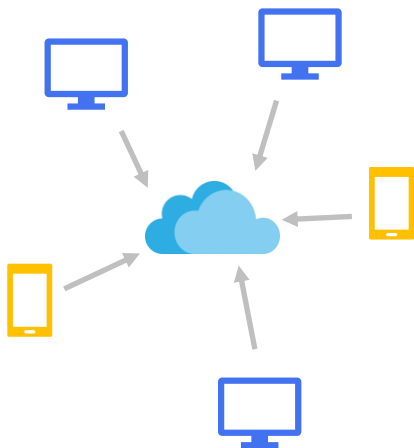
² この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

³ 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

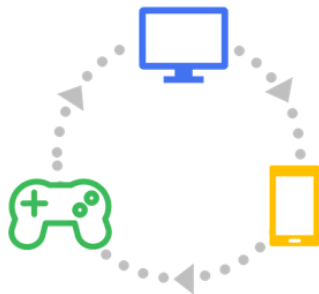
1

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

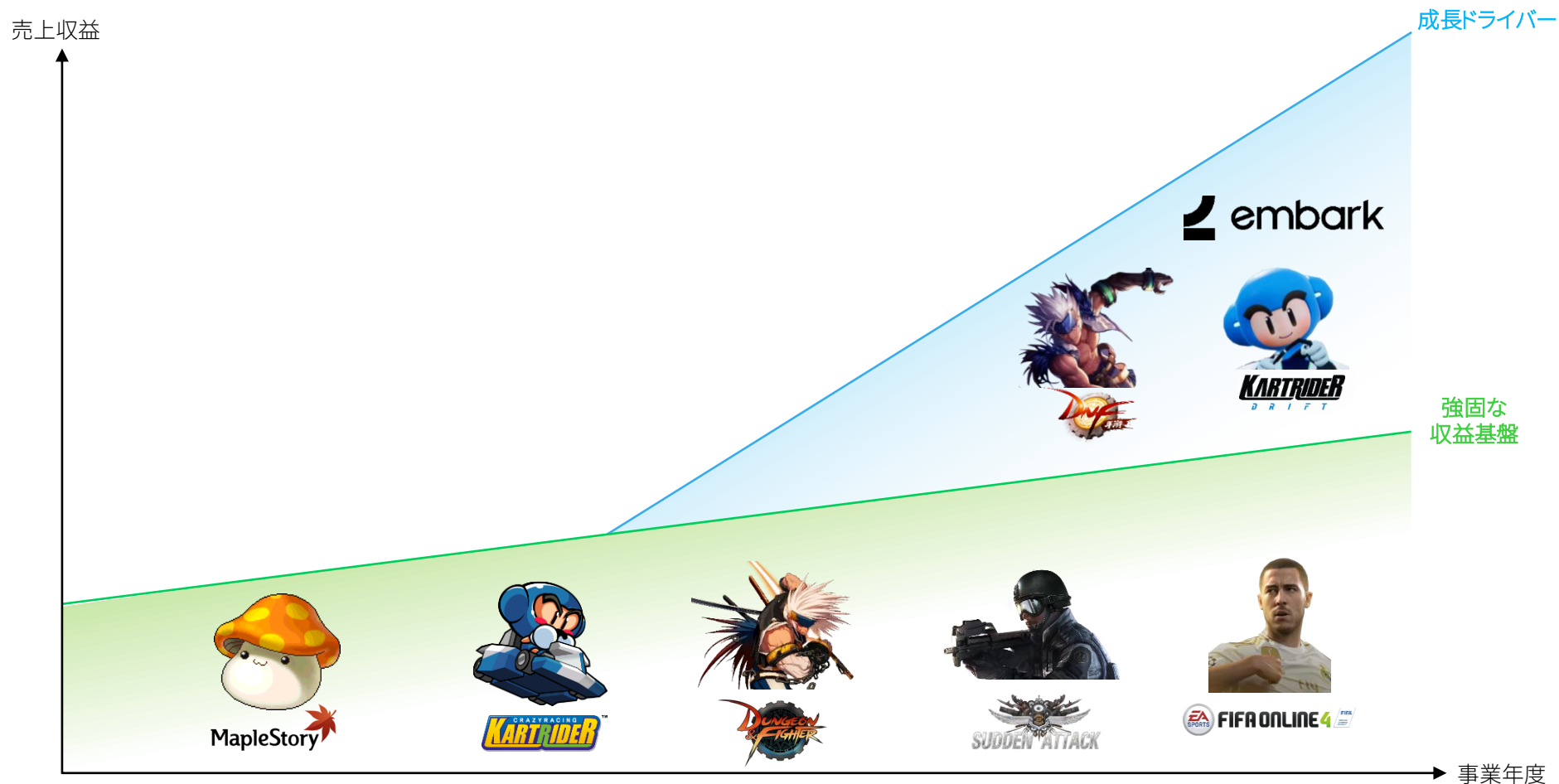
独自性の高い
新規IPへの投資



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。

強固な収益基盤及び成長ドライバー

主要ロングランタイトルが安定的な収益基盤となり、新作タイトルが成長を加速



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。

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。

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3四半期 決算発表スケジュール

2020年度第3四半期決算発表は

2020年11月10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。



