決算説明資料 2017年第2四半期

2017年8月10日　株式会社ネクソン

『LawBreakers』　（8月8日リリース）

© 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

オーウェン・マホニー

代表取締役社長

NEXON © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

CEO ハイライト

- 第2四半期の売上収益、営業利益及び四半期利益は前年同期比で成長し、当社の業績予想の上限を上回った
  - 中国の『アラド戦記』が業績を牽引
  - 継続率を含むユーザー指標は好調で、第1四半期からその健全性を持続した

- ネクソンの長期に渡る一貫した力強い成長力を、第2四半期の好業績は示している
  - 深みあるライブゲーム運営力
  - 追加コンテンツの計画

  ▶

  - 安定的なユーザー継続性
  - ゲームの長期的な持続力

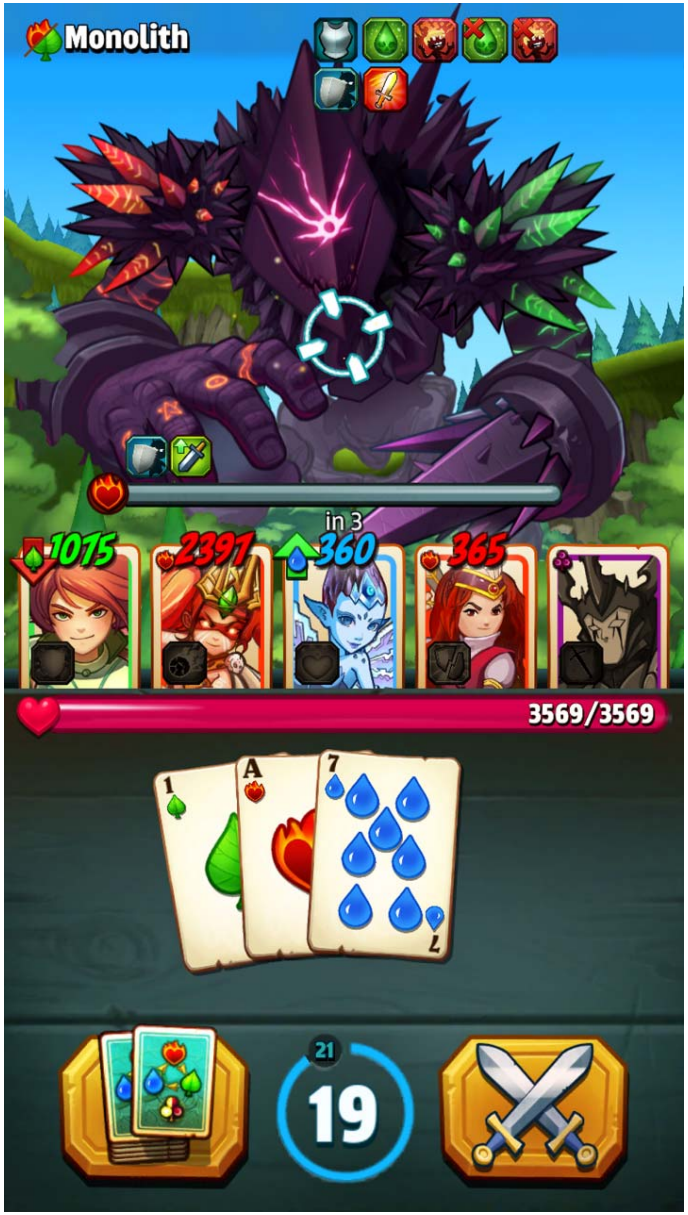
- 2017年度下期における豊富なパイプライン
  - 新タイトル『LawBreakers』をPlayStation®4及びPC向けに8月8日リリース
  - その他にも『Titanfall®: Assault』や『Battlejack®』、『ダークアベンジャー3』を含む新作タイトルを配信

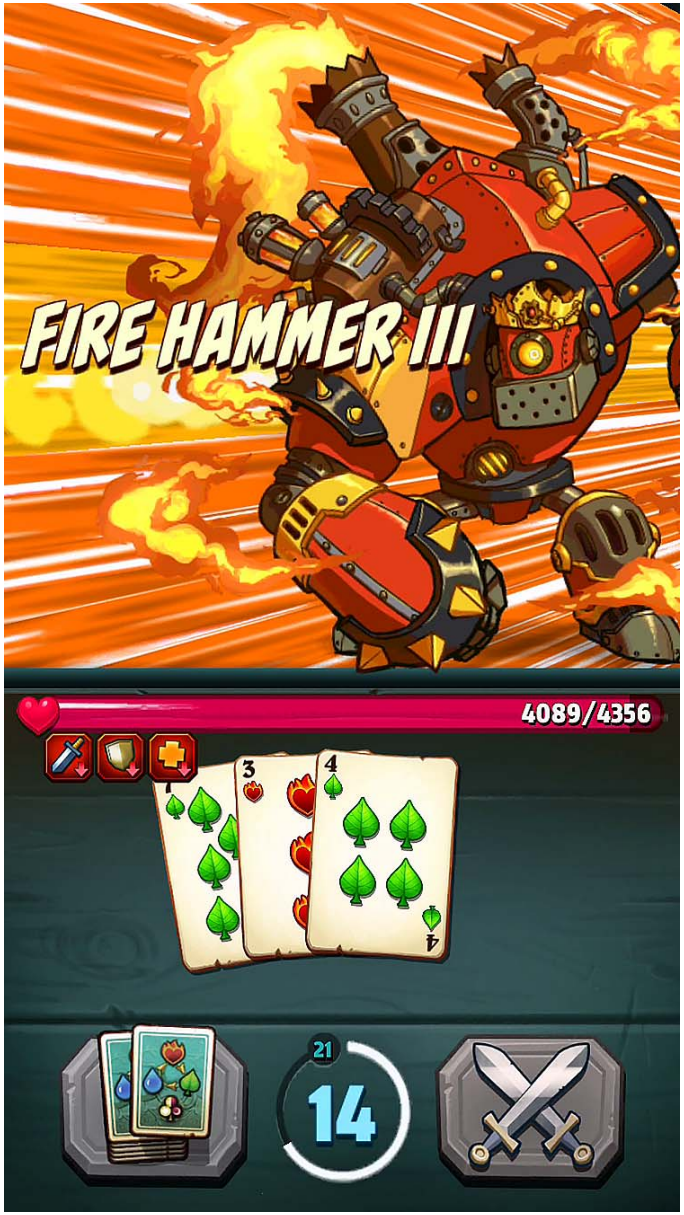
© 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

『Titanfall®: Assault』

 © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

『Battlejack®』





© 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

『ダークアベンジャー3』

 © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

植村　士朗

代表取締役　最高財務責任者

NEXON © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2017年度第2四半期　業績

NEXON © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

第2四半期　業績ハイライト

- 第2四半期売上収益は会計基準ベースで前年同期比23%増の471億円。一定為替レートベース[1]では21%増
- 当社業績予想レンジの上限を上回った。主に、中国『アラド戦記』の9周年アップデート及びアイテム売上が好調であったことが要因
- 営業利益は163億円となり、当社業績予想レンジの上限を上回った。利益率の高い中国事業の好調が主な要因
- 四半期利益[2]は194億円となり、当社業績予想レンジの上限を上回った。営業利益が業績予想を上回るとともに、主に為替差益を理由とした63億円の金融収益を計上したことが主な要因

（単位：百万円、ただし１株当たりの数値は除く）	2016年 第2四半期 実績	2017年 第2四半期 業績見通し 下限		上限	2017年 第2四半期 実績	前年 同期比
売上収益	**¥38,123**	***¥41,310***	~	***¥44,811***	**¥47,064**	***23%***
PCオンライン[3]	28,915	*30,262*	~	*32,641*	35,540	*23%*
モバイル	9,208	*11,048*	~	*12,170*	11,524	*25%*
日本	*3,035*				*3,488*	*15%*
日本以外	*6,173*				*8,036*	*30%*
営業利益	**13,379**	***11,158***	~	***13,987***	**16,278**	***22%***
四半期利益[2]	**7,564**	***10,406***	~	***12,783***	**19,448**	***157%***
1株当たり四半期利益	17.36	*23.82*	~	*29.26*	44.42	
為替レート						
100韓国ウォン／日本円	9.30	*9.74*		*9.74*	9.85	*6%*
中国元／日本円	16.53	*15.96*		*15.96*	16.19	*(2%)*
米ドル／日本円	108.14	*110.11*		*110.11*	111.09	*3%*

[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ルティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。
[2] 四半期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです。
[3] PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

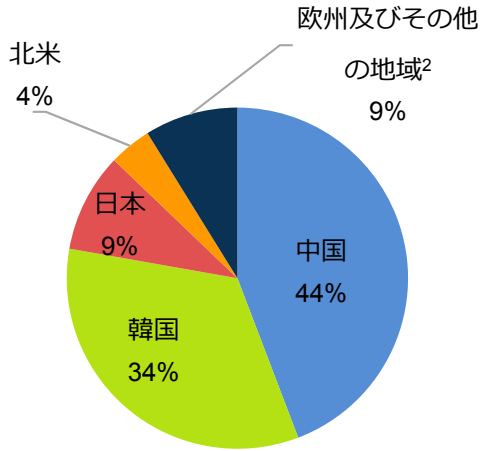
 © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上構成

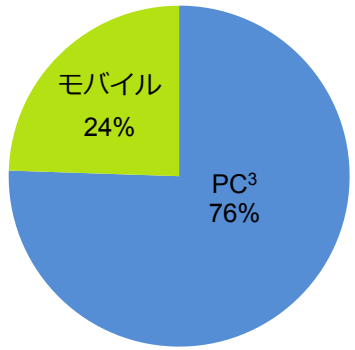
（単位：百万円、ただし１株当たりの数値は除く）

	2016年 第2四半期	2017年第2四半期 会計基準ベース	2017年第2四半期 一定為替レートベース[4]	前年同期比変化率（%） 会計基準ベース	前年同期比変化率（%） 一定為替レートベース[4]
地域別[1]					
中国	¥15,625	¥20,803	¥21,272	*33%*	*36%*
韓国	14,954	15,801	14,845	*6%*	*(1%)*
日本	3,891	4,412	4,412	*13%*	*13%*
北米	1,706	1,886	1,817	*11%*	*7%*
欧州及びその他の地域[2]	1,947	4,162	3,953	*114%*	*103%*
売上収益合計	**38,123**	**47,064**	**46,299**	***23%***	***21%***
プラットフォーム別					
PCオンライン[3]	28,915	35,540	35,270	*23%*	*22%*
モバイル	9,208	11,524	11,029	*25%*	*20%*
日本	*3,035*	*3,488*	*3,488*	*15%*	*15%*
日本以外	*6,173*	*8,036*	*7,541*	*30%*	*22%*
売上収益合計	**38,123**	**47,064**	**46,299**	***23%***	***21%***
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	*9.30*	*9.85*	*9.30*	*6%*	
中国元／日本円	*16.53*	*16.19*	*16.53*	*(2%)*	
米ドル／日本円	*108.14*	*111.09*	*108.14*	*3%*	

2017年度第2四半期
地域別売上構成比率[1]



2017年度第2四半期
プラットフォーム別売上構成比率



[1] 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。
[2] 「欧州及びその他の地域」は、欧州以外ではその他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。
[3] PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。
[4] 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期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ル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。

NEXON © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

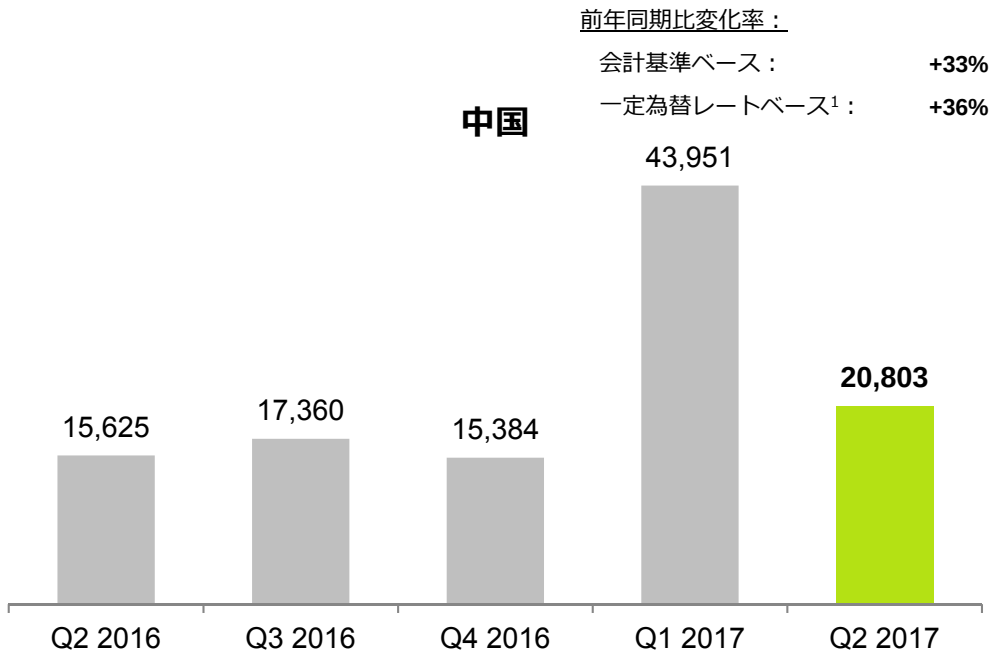
中国/韓国 – ハイライト

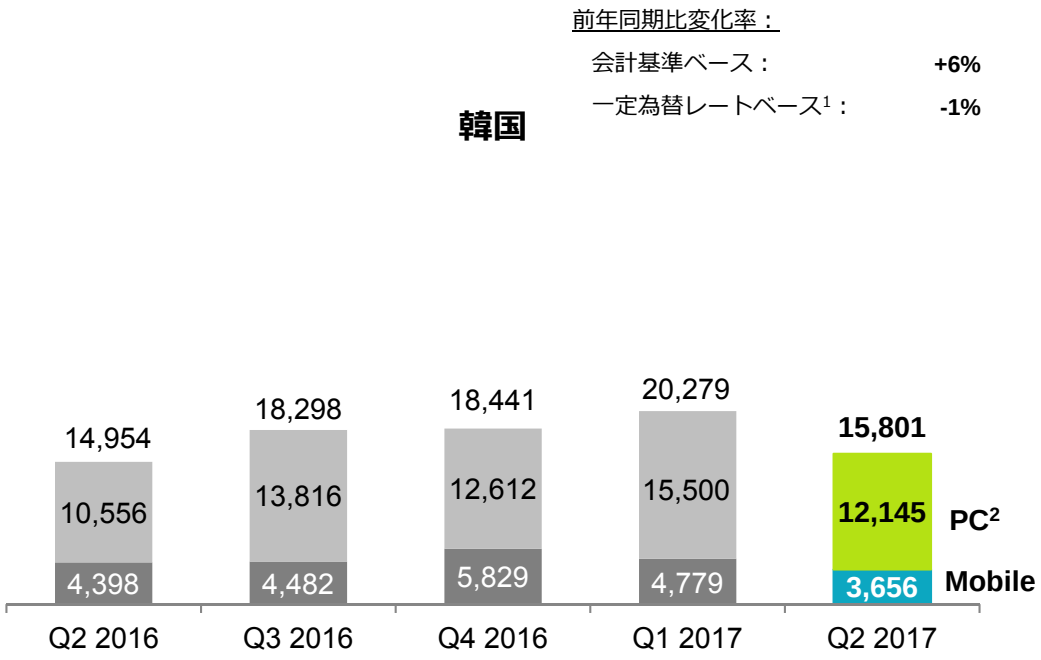
中国

- 『アラド戦記』は6月22日に実施した9周年アップデートが好評であった
- 新キャラクターの「女プリースト」と併せて、アバターを含むアイテム販売が好調であった
- 『アラド戦記』は、前年同期比では売上及びARPPU、MAU、課金ユーザー数が、いずれも成長した。一方で、季節性による反動減でARPPUは前四半期比で大きく減少。MAU及び課金ユーザー数も前四半期比では減少

韓国

- 配信中のPCオンラインゲームでは『メイプルストーリー』や『アラド戦記』などの主力タイトルが好調に推移し、一部のタイトルの減速を補った
- 『メイプルストーリー』では14周年アップデートを実施し、ユーザーから好評を博した





[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ル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。

© 2017 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: 『HIT』及び『ハイドアンドファイア』が引き続き、前年同期比での売上収益の成長に貢献。第1四半期に実施した『HIT』のマスプロモーションの反動減に伴う減速などにより、売上収益は前四半期比で減少

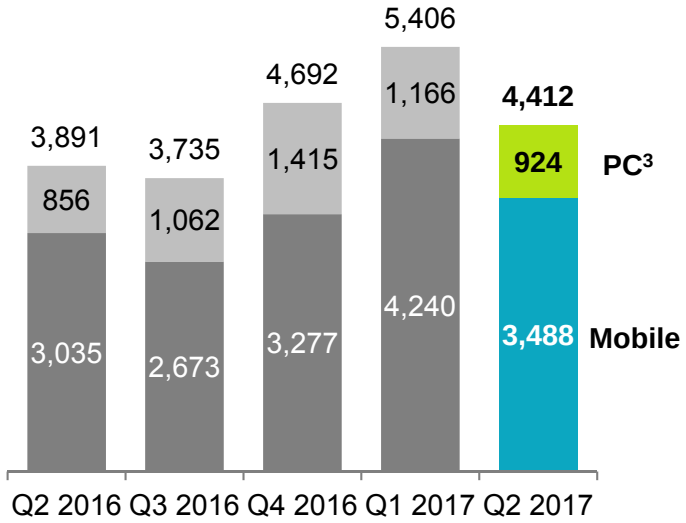
北米: 前年同期比で増加、前四半期比では微減。8月8日に当社がサービスを開始した『LawBreakers』の配信及び運用の準備に注力

欧州及びその他の地域[1]: 3月30日にリリースした『真・三國無双 斬』が四半期を通して売上収益に寄与。前年同期比及び前四半期比で売上収益は増加。『真・三國無双 斬』は、東南アジアで特に好評を博した

前年同期比変化率：

会計基準ベース：	**+13%**
一定為替レートベース[2]：	**+13%**

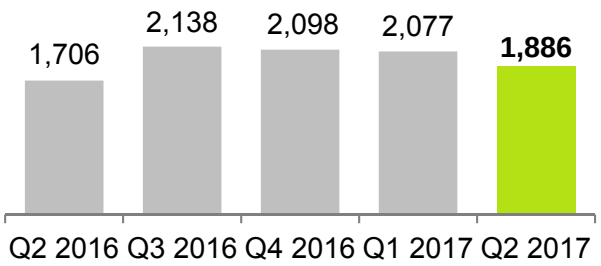
日本



前年同期比変化率：

会計基準ベース：	**+11%**
一定為替レートベース[2]：	**+7%**

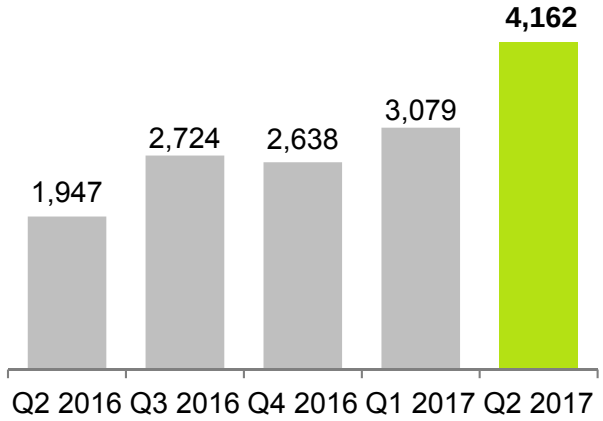
北米



前年同期比変化率：

会計基準ベース：	**+114%**
一定為替レートベース[2]：	**+103%**

欧州及びその他の地域[1]



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ル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。

© 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2017年度第3四半期　業績見通し

NEXON © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2017年度第3四半期　業績見通し

- 売上収益の見通しは：
  - 会計基準ベースで前年同期比17%から26%の増加
  - 一定為替レートベース[1]で同8%から16%の増加

（単位：百万円、ただし1株当たりの数値は除く）

	2016年 第3四半期 実績	2017年 第3四半期 業績見通し			前年同期比		
売上収益	**¥44,255**	**¥51,645**	~	**¥55,551**	***17%***	~	***26%***
PCオンライン[2]	34,474	39,806	~	42,457	*15%*	~	*23%*
モバイル	9,781	11,839	~	13,095	*21%*	~	*34%*
営業利益	**16,292**	**17,755**	~	**20,462**	***9%***	~	***26%***
四半期利益[3]	**7,635**	**15,875**	~	**18,045**	***108%***	~	***136%***
１株当たり四半期利益	17.50	36.14	~	41.08			
想定為替レート							
100韓国ウォン／日本円	*9.15*	*9.93*		*9.93*	*9%*		
中国元／日本円	*15.36*	*16.62*		*16.62*	*8%*		
米ドル／日本円	*102.43*	*112.43*		*112.43*	*10%*		

- 為替感応度：日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2017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[4]

売上収益	4.5億円
営業利益	1.7億円

[1] 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期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ル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] 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] 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。

NEXON © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2017年度第3四半期及び通期　地域別業績見通し

中国

第3四半期
- 会計基準：前年同期比20%台から30%台の増加を予想
- 一定為替レート[1]：前年同期比10%台後半から20%台の増加を予想
- 『アラド戦記』：夏季アップデートを実施（7月）、国慶節アップデート（9月下旬）を実施予定

通期
- 『2Dアラド戦記モバイル』[2]や『メイプルストーリー2』（パブリッシャー：Tencent）などの開発 / 準備を継続

韓国

第3四半期
- 会計基準：前年同期比一桁%台後半から10%台後半の増加を予想
- 一定為替レート[1]：前年同期比横ばいから一桁%台後半の増加を予想
- 新作モバイルゲーム『LEGO® Quest & Collect』、『ダークアベンジャー3』を配信開始

通期
- 複数の新作PCオンライン及びモバイルタイトルを配信開始予定：
  - モバイル：『AxE』、『野生の地：Durango』
  - PC：『天涯明月刀（てんがいめいげつとう）』、『Titanfall™ Online』

日本

第3四半期
- 会計基準及び一定為替レート[1]：前年同期比一桁%台後半から10%台前半の増加を予想
- 新作PCオンラインゲーム『カウンターストライクオンライン2』及び新作モバイルゲーム『StraStella（ストラステラ）』を配信開始

通期
- 複数の新作モバイルタイトルを配信する予定

北米、欧州及びその他の地域[3]

第3四半期
- 北米
  - 会計基準：前年同期比一桁%台後半から20%台の増加を予想
  - 一定為替レート[1]：前年同期比横ばいから10%台前半の増加を予想
- 欧州及びその他の地域[3]
  - 会計基準：前年同期比一桁%台後半から10%台後半の増加を予想
  - 一定為替レート[1]：前年同期比横ばいから一桁%台後半の増加を予想
- 8/8に『LawBreakers』をPS4®/PCに向けて配信開始
- 新作モバイルゲーム『Titanfall®: Assault』を配信開始。『Battlejack®』などの複数タイトルを配信開始予定

通期
- 複数の新作タイトルを配信開始予定

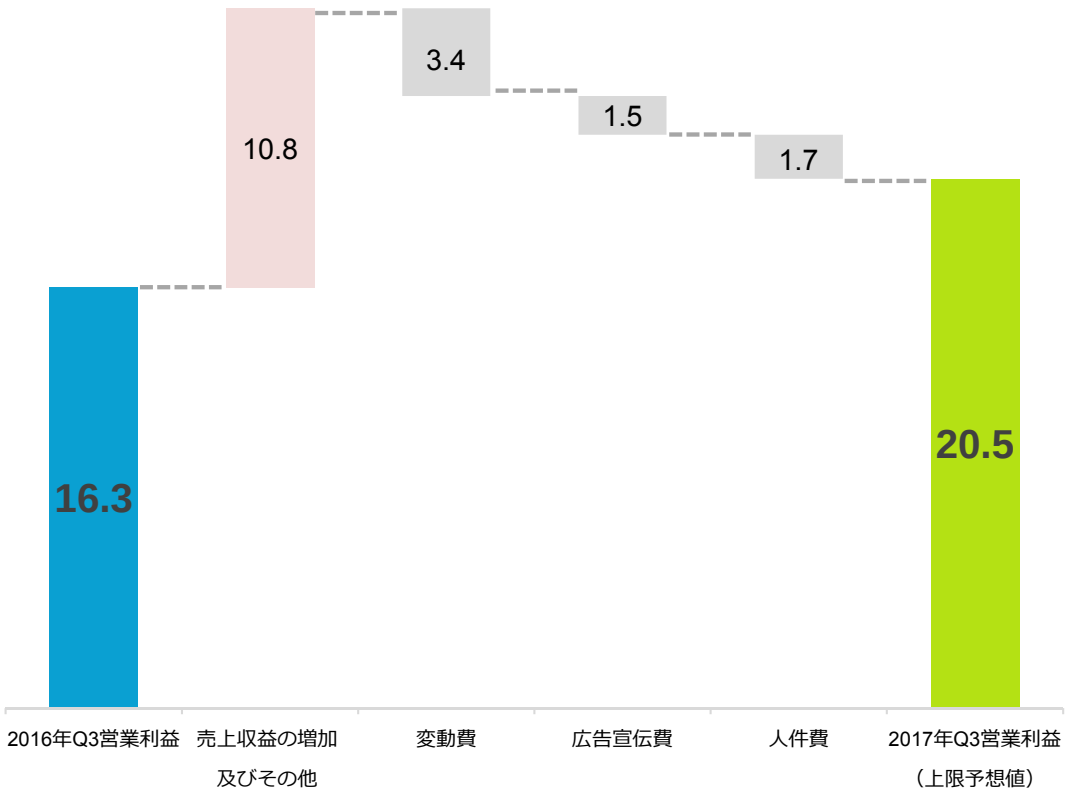
[1] 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤルティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。
[2] 原作IPに基づくモバイルゲーム。
[3] 「欧州及びその他の地域」は、欧州以外ではその他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

NEXON © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2017年度第3四半期営業利益見通し

営業利益の前年同期との比較

（単位：十億円）



2017年第3四半期営業利益のレンジは178億円から205億円を予想：

増益要因

- 利益率の高い中国事業からの売上収益の増加と新規タイトルによる売上収益の増加

減益要因

- 以下の理由による変動費の増加:
  - 外部IPのタイトル及びパブリッシングタイトルに係るロイヤルティ費用の増加
  - モバイル事業からの売上収益の増加によるプラットフォーム費用の増加
- 新作タイトルの配信に係る広告宣伝費の増加
- 主に韓国における従業員数の増加などによる人件費の増加

© 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2017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	2016	2017
第1四半期	旧正月アップデート	1月26日～	1月17日～
	2016：「女鬼剣士二次覚醒」アップデート	3月24日～	該当なし
	2017：レベルキャップ開放	該当なし	1月17日～
第2四半期	労働節アップデート	4月21日～	4月27日～
	アニバーサリーアップデート	6月16日～	6月22日～
第3四半期	夏季アップデート	7月14日～	7月6日～
	国慶節アップデート	9月27日～	9月下旬 (予定)
第4四半期	冬季アップデート	12月1日～	TBD

* 2017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。

財務的影響の観点から重要なアップデートを示す

NEXON © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

パイプライン[1]

2017年Q3及びそれ以降

PC オンライン

『LawBreakers』

『Need for Speed™ Edge』
エレクトロニック・アーツ

『天涯明月刀』
（てんがいめいげつとう）
テンセント

『Titanfall™ Online』

『メイプルストーリー2』

モバイル

『Titanfall®: Assault』

『Battlejack®』

(C)コーエーテクモゲームス All rights reserved.
『三國志曹操伝 ONLINE』
株式会社コーエーテクモゲームス

『ファイナルファンタジー® XIモバイル』[2]
スクウェア・エニックス

『2Dアラド戦記モバイル』[2]

『ダークアベンジャー3』

『AxE』

『野生の地：Durango』

『Tree of Savior: Mobile Remake』

『マビノギモバイル』[2]

[1] 上記表は当社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] 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。

 © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

参考資料

NEXON © 2017 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）

	2016年 第１四半期	2016年 第２四半期	2016年 第３四半期	2016年 第４四半期	2017年 第１四半期	**2017年 第２四半期**	前年同期比 変化率（%）
（地域別）							
中国	¥25,829	¥15,625	¥17,360	¥15,384	¥43,951	¥20,803	*33%*
韓国	22,555	14,954	18,298	18,441	20,279	15,801	*6%*
日本	4,561	3,891	3,735	4,692	5,406	4,412	*13%*
北米	2,163	1,706	2,138	2,098	2,077	1,886	*11%*
欧州及びその他の地域 [1]	2,389	1,947	2,724	2,638	3,079	4,162	*114%*
（プラットフォーム別）							
PC [2]	45,054	28,915	34,474	31,352	63,114	35,540	*23%*
モバイル	12,443	9,208	9,781	11,901	11,678	11,524	*25%*
日本	*3,554*	*3,035*	*2,673*	*3,277*	*4,240*	*3,488*	*15%*
日本以外	*8,889*	*6,173*	*7,108*	*8,624*	*7,438*	*8,036*	*30%*
売上収益	**57,497**	**38,123**	**44,255**	**43,253**	**74,792**	**47,064**	*23%*
営業利益	**3,703**	**13,379**	**16,292**	**7,287**	**39,762**	**16,278**	*22%*
四半期利益（損失） [3]	**(6,272)**	**7,564**	**7,635**	**11,206**	**19,906**	**19,448**	*157%*
１株当たり四半期利益（損失）	**(14.43)**	**17.36**	**17.50**	**25.78**	**45.70**	**44.42**	
適用為替レート							
100韓国ウォン／日本円	*9.62*	*9.30*	*9.15*	*9.46*	*9.88*	*9.85*	*6%*
中国元／日本円	*17.65*	*16.53*	*15.36*	*15.97*	*16.50*	*16.19*	*(2%)*
米ドル／日本円	*115.48*	*108.14*	*102.43*	*109.30*	*113.64*	*111.09*	*3%*
主要ユーザー指標 （モバイル事業を除く）							
MAU（百万）	51.4	44.7	44.3	41.0	44.9	41.2	*(8%)*
課金率	10.9%	11.3%	11.4%	13.7%	16.1%	15.6%	*38%*
ARPPU（会計基準）	4,676	3,161	3,651	2,871	5,628	3,241	*3%*

[1] 欧州及びその他の地域は、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（損失）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（損失）のことです。

NEXON © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上原価及び販管費

（単位：百万円）

	2016年度				2017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]	**¥13,075**	**¥10,475**	**¥11,242**	**¥13,339**	**¥14,767**	**¥12,584**
ロイヤルティ [2]	5,935	3,274	3,988	4,736	5,635	4,413
人件費 [3]	4,528	4,409	4,335	5,363	6,258	5,447
その他 [4]	2,612	2,792	2,919	3,240	2,874	2,724
販売費及び一般管理費 [1]	**16,412**	**14,202**	**16,362**	**19,234**	**17,298**	**16,648**
人件費	3,261	3,463	3,668	4,416	4,036	3,527
支払手数料 [5]	5,491	4,046	4,608	5,078	5,229	4,715
研究開発費	1,649	1,939	1,886	1,877	2,007	2,056
広告宣伝費	3,209	1,941	3,618	5,088	3,173	3,650
減価償却費	797	859	896	1,010	1,009	856
その他	2,005	1,954	1,686	1,765	1,844	1,844
その他の収益 [6]	147	120	217	537	181	714
その他の費用 [7]	24,454	187	576	3,930	3,146	2,268
内、減損損失	24,364	128	556	3,737	2,689	2,185

[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「ロイヤルティ」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」は営業外損失、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。

NEXON © 2017 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）

	2016年度				2017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	**¥3,703**	**¥13,379**	**¥16,292**	**¥7,287**	**¥39,762**	**¥16,278**
金融収益 [1]	823	808	819	21,790	1,202	6,271
金融費用 [2]	6,549	4,401	7,016	(87)	15,920	294
持分法による投資利益（損失）	**16**	**53**	**80**	**(48)**	**(12)**	**(340)**
税引前四半期利益（損失）	**(2,007)**	**9,839**	**10,175**	**29,116**	**25,032**	**21,915**
法人所得税費用 [3]	4,072	2,262	2,357	17,911	5,220	2,613
四半期利益（損失）[4]	**(6,272)**	**7,564**	**7,635**	**11,206**	**19,906**	**19,448**

[1] 2016年第4四半期及び2017年第2四半期の金融収益は、主に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] 2016年第1四半期、第2四半期、第3四半期、2017年第1四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] 2016年第4四半期は、海外子会社の留保利益に対する税効果の見直しをしたことにより法人所得税費用146億円が発生しております。
[4] 四半期利益（損失）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（損失）のことです。

NEXON © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結キャッシュ・フロー計算書

（単位：百万円）

	2016年 第２四半期 連結累計期間	2017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	¥26,520	¥42,369
投資活動によるキャッシュ・フロー	(48,015)	(20,181)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(1,904)	3,088
現金及び現金同等物の増減額	(23,399)	25,276
現金及び現金同等物の期首残高	194,225	152,683
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	(22,758)	(1,171)
現金及び現金同等物の期末残高	148,068	176,788

NEXON © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結財政状態計算書

（単位：百万円）

	2016年 12月31日	2017年 6月30日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥152,683	¥176,788
その他の預金	173,226	183,380
その他	40,188	48,325
流動資産合計	**366,097**	**408,493**
非流動資産		
有形固定資産	20,394	20,097
のれん	17,523	14,948
無形資産	7,127	4,476
その他	30,691	34,963
非流動資産合計	**75,735**	**74,484**
資産合計	**441,832**	**482,977**
負債		
流動負債		
未払法人所得税	5,511	3,691
借入金	1,683	1,668
その他	27,810	24,017
流動負債合計	**35,004**	**29,376**
非流動負債		
借入金	835	0
その他	28,299	27,973
非流動負債合計	**29,134**	**27,973**
負債合計	**64,138**	**57,349**
資本		
資本金	3,519	6,301
資本剰余金	86,753	47,964
自己株式	(0)	(0)
その他の資本の構成要素	56,254	60,941
利益剰余金	226,398	305,798
非支配持分	4,770	4,624
資本合計	**377,694**	**425,628**
負債及び資本合計	**441,832**	**482,977**

NEXON © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

報告セグメントの収益及び損益[1]

（単位：百万円）

	2016年				2017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	¥4,184	¥3,575	¥3,410	¥4,256	¥3,532	¥3,067
セグメント利益又は（損失）	(265)	(1,038)	(1,303)	(1,185)	(903)	(948)
韓国						
外部収益	49,231	31,190	37,303	35,428	67,616	41,390
セグメント利益又は（損失）	28,167	15,171	18,446	12,786	44,005	20,120
中国						
外部収益	1,330	929	¥1,092	1,177	1,305	665
セグメント利益又は（損失）	1,014	558	739	784	933	300
北米						
外部収益	2,347	2,075	2,181	2,177	2,128	1,802
セグメント利益又は（損失）	(818)	(1,218)	(1,212)	(1,591)	(1,272)	(1,587)
その他の地域						
外部収益	405	354	269	215	211	140
セグメント利益又は（損失）	(103)	(31)	(19)	(109)	(31)	(55)
調整額						
外部収益	-	-	-	-	-	-
セグメント利益又は（損失）	15	4	-	(5)	(5)	2
合計						
外部収益	57,497	38,123	44,255	43,253	74,792	47,064
セグメント利益又は（損失）	28,010	13,446	16,651	10,680	42,727	17,832

[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。

© 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

報告セグメントの従業員数

正社員数	2016年 3月31日	2016年 6月30日	2016年 9月30日	2016年 12月31日	2017年 3月31日	2017年 6月30日
日本	637	614	606	606	585	561
韓国	3,833	3,969	4,107	4,234	4,263	4,292
中国	261	253	260	260	260	254
北米	302	316	339	340	322	332
その他の地域	68	70	64	85	104	113
合計	**5,101**	**5,222**	**5,376**	**5,525**	**5,534**	**5,552**

NEXON © 2017 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	2011年度	2012年度	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度
売上高	**¥13,033**	**¥11,657**	**¥11,236**	**¥7,987**	**¥5,815**	**¥5,208**
売上原価	4,745	4,732	4,829	3,679	3,117	3,134
売上総利益	**8,287**	**6,924**	**6,407**	**4,308**	**2,698**	**2,074**
販売費及び一般管理費	5,896	6,517	7,275	7,585	6,470	6,736
営業利益又は（損失）	**2,391**	**406**	**(868)**	**(3,277)**	**(3,772)**	**(4,662)**
営業外収益	849	697	14,186	28,335	19,163	636
内、受取配当金	394	135	12,926	24,613	18,869	22
営業外費用	720	582	603	526	1,246	1,826
経常利益	**2,521**	**521**	**12,715**	**24,532**	**14,145**	**(5,852)**
特別利益	-	-	-	244	6,443	852
特別損失	13	2,624	4,451	18,717	6,897	39,573
税引前当期純利益又は（税引前当期純損失）	**2,507**	**(2,102)**	**8,264**	**6,059**	**13,691**	**(44,573)**
法人税等及び法人税等調整額	986	50	725	4,656	5,519	(201)
当期純利益又は（当期純損失）	**1,521**	**(2,153)**	**7,539**	**1,403**	**8,172**	**(44,372)**

[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））

© 2017 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	2011年 12月31日	2012年 12月31日	2013年 12月31日	2014年 12月31日	2015年 12月31日	2016年 12月31日
流動資産	**¥93,487**	**¥51,806**	**¥45,632**	**¥46,760**	**¥70,444**	**¥52,632**
内、現金及び預金	90,800	48,952	32,367	30,711	68,997	49,531
固定資産	**34,517**	**99,900**	**135,011**	**101,337**	**38,190**	**6,438**
有形固定資産	289	216	183	222	200	74
無形固定資産	709	59	56	60	66	-
投資その他の資産	33,518	99,624	134,772	101,055	37,924	6,364
資産合計	**128,005**	**151,707**	**180,643**	**148,097**	**108,634**	**59,070**
流動負債	**3,102**	**14,302**	**13,103**	**16,345**	**3,506**	**2,341**
固定負債	**18,443**	**40,230**	**39,644**	**23,154**	**498**	**448**
負債合計	**21,545**	**54,532**	**52,747**	**39,499**	**4,004**	**2,789**
株主資本	**106,012**	**105,943**	**110,163**	**98,122**	**99,779**	**50,669**
資本金	50,300	51,342	51,868	52,332	56,227	3,307
資本剰余金	50,160	51,202	51,728	42,192	36,087	88,621
内、その他資本剰余金	-	50,000	50,000	40,000	30,000	86,064
利益剰余金	5,551	3,398	6,567	3,598	7,465	(41,259)
内、その他利益剰余金	5,551	3,398	6,130	2,724	6,160	(41,476)
自己株式	-	-	(0)	-	-	(0)
評価・換算差額等	**(7)**	**(9,555)**	**15,844**	**6,536**	**246**	**77**
新株予約権	**455**	**786**	**1,889**	**3,940**	**4,605**	**5,535**
純資産合計	**106,459**	**97,174**	**127,896**	**108,598**	**104,630**	**56,281**

株主資本等変動計算書（抜粋）	2011年 12月31日	2012年 12月31日	2013年 12月31日	2014年 12月31日	2015年 12月31日	2016年 12月31日
剰余金の配当	**(1,058)**	**-**	**(4,807)**	**(4,372)**	**(4,305)**	**(4,352)**
自己株式の取得	**-**	**-**	**(0)**	**(10,000)**	**(10,000)**	**(5,000)**
自己株式の消却	**-**	**-**	**-**	**10,000**	**10,000**	**5,000**

[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））

NEXON © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

地域別主要タイトル

中国

『アラド戦記』 (PC)

『カウンターストライク オンライン』 (PC)

『メイプルストーリー』 (PC)

韓国

『メイプルストーリー』 (PC)

『アラド戦記』 (PC)

『EA SPORTS™ FIFA Online 3』 (PC)

『サドンアタック』 (PC)

『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M 』 (Mobile)

『真・三國無双 斬』 (モバイル)

(C)コーエーテクモゲームス All rights reserved.
『三國志曹操伝 ONLINE』 (モバイル)

日本

『HIT』 (モバイル)

『ハイドアンド ファイア』 (モバイル)

『大戦乱!!三国志バトル』 (モバイル)

『メイプルストーリー』 (PC)

『マビノギ』 (PC)

『アラド戦記』 (PC)

『ツリーオブセイヴァー』 (PC)

北米

『メイプルストーリー』 (PC)

『ドミネーションズ - 文明創造-』 (モバイル)

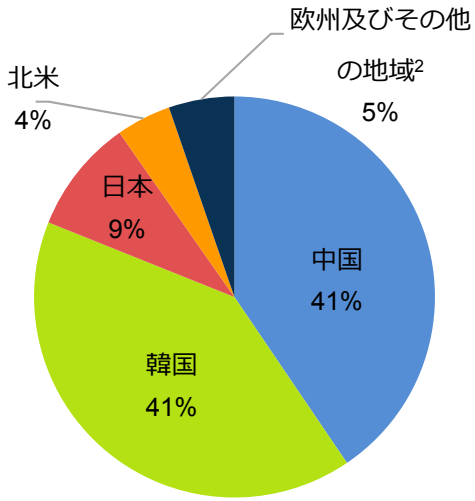
その他の地域

『メイプルストーリー』 (PC)

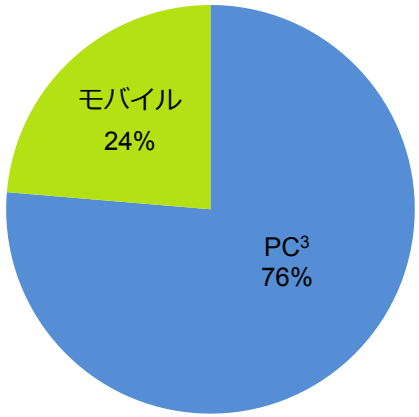
『HIT』 (モバイル)

『真・三國無双 斬』 (モバイル)

2016年度地域別 年間売上構成比率[1]



2016年度プラットフォーム別 年間売上構成比率

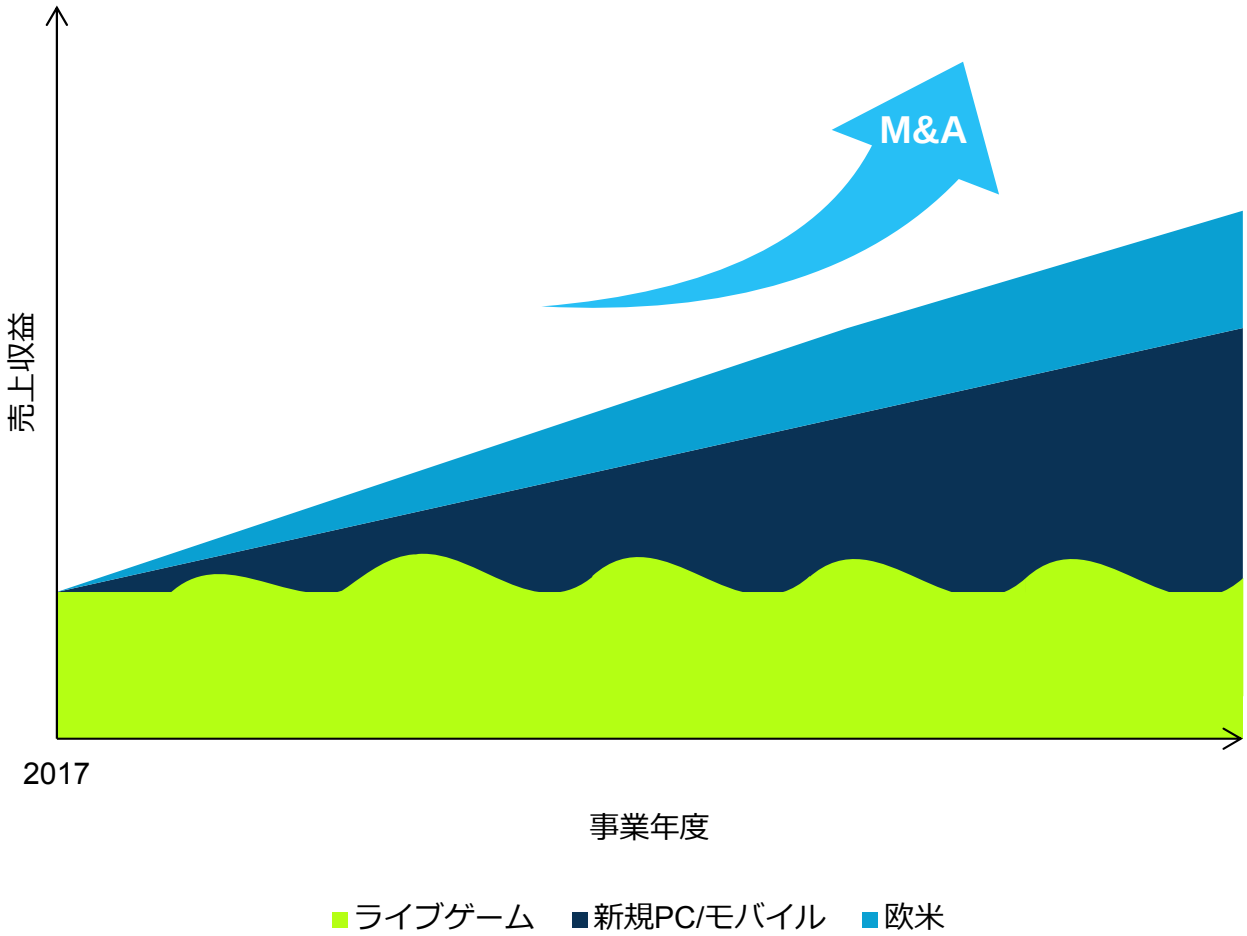


[1] 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。
[2] 欧州及びその他の地域は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。
[3] PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

 © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

長期成長目標

長期成長目標と事業の進化[1]



[1] 上表が示すのは将来の売上収益成長であり、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。

© 2017 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）	特定の月に特定のゲームにログインしてプレイするユーザー・アカウントの総数のことです。
ARPPU （課金ユーザー１人あたりの平均月間売上高）	特定の期間におけるオンラインゲームの純売上を当該期間におけるそのゲームの課金プレイヤーの平均数で割った数値のことです。
課金率	特定の期間の課金ユーザー数を月次アクティブユーザー数で割った数値のことです。
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。
クローズドβテスト （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モデル（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。
オープンβテスト （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モデル（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。

NEXON © 2017 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。

■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。

 © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2017年度第3四半期　決算発表スケジュール（仮）

2017年度第3四半期決算発表は**2017年11月10日（金曜日）**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日本語・英語の同時通訳付きで行う予定です。

決算電話会議の詳細は、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。

NEXON © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

NEXON