



NEXON

決算説明資料 2017年第3四半期

2017年11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

- 過去最高の第3四半期 – 売上収益、営業利益及び四半期利益¹が大きく成長
- PC及びモバイルの両方で新作ゲームが好調に推移
- 『OVERHIT』、『野生の地：Durango』及び『メイプルストーリー2』を含む素晴らしい新作ラインナップ
- EAと韓国における『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』のパブリッシング契約を締結

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。

- モバイル向けNo.1インタラクティブ・ストーリーゲーム
 - 『Choices』は継続率の高い、カテゴリーリーダー
 - カリフォルニア州に拠点を置く経験豊富なチーム。同カテゴリーのゲーム開発において10年以上の経験を持つ
 - 急成長中の企業で、収益性が高い
- 両社に対してメリットが期待出来る
 - 市場規模に対して十分なコンテンツが提供されていない女性プレイヤーのニーズに応えることで新しいユーザー層にリーチ
 - マルチプレイヤー機能やコミュニティー機能を取り入れることによりゲームの長期運用の可能性が高まる
 - 『Choices』の国際展開

Blue Ocean Opportunity

植村 士郎

代表取締役 最高財務責任者

2017年度第3四半期 業績

第3四半期 業績ハイライト

- 第3四半期売上収益は会計基準ベースで前年同期比36%増の604億円。一定為替レートベース¹では27%増
- 主に中国『アラド戦記』の国慶節アップデートが好調であったこと、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』／『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』及び『AxE』の好調、『メイプルストーリー2』の中国におけるリミテッド・アクセス／オープンベータ・プレテストによる寄与が牽引し、当社業績予想レンジを上回った
- 営業利益は227億円となり、当社業績予想レンジを上回った。利益率の高い中国事業の好調に加えて、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』／『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』及び『AxE』が好調であったことが主な要因
- 四半期利益²は196億円となり、当社業績予想レンジを上回った。営業利益が予想を上回ったこと及び、金融収益が発生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3四半期 実績	2017年 第3四半期 業績見通し		2017年 第3四半期 実績	前年 同期比
		下限	上限		
売上収益	¥44,255	¥51,645	~ ¥55,551	¥60,398	36%
PCオンライン ³	34,474	39,806	~ 42,457	46,755	36%
モバイル	9,781	11,839	~ 13,095	13,643	39%
日本	2,673			2,929	10%
日本以外	7,108			10,714	51%
営業利益	16,292	17,755	~ 20,462	22,704	39%
四半期利益²	7,635	15,875	~ 18,045	19,606	157%
1株当たり四半期利益	17.50	36.14	~ 41.08	44.53	
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	9.15	9.93	9.93	9.82	7%
中国元／日本円	15.36	16.62	16.62	16.65	8%
米ドル／日本円	102.43	112.43	112.43	111.03	8%

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、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。

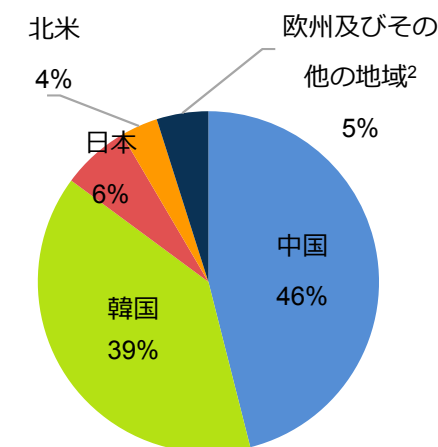
³ PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

売上構成

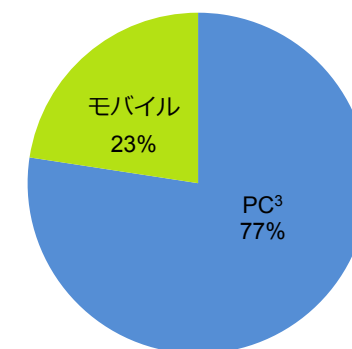
(単位：百万円)

	2016年 第3四半期	2017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	¥17,360	¥27,806	¥25,754	60%	48%
韓国	18,298	23,607	21,927	29%	20%
日本	3,735	3,881	3,881	4%	4%
北米	2,138	2,148	1,982	0%	(7%)
欧州及びその他の地域 ²	2,724	2,956	2,743	9%	1%
売上収益合計	44,255	60,398	56,287	36%	27%
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	34,474	46,755	43,457	36%	26%
モバイル	9,781	13,643	12,830	39%	31%
日本	2,673	2,929	2,929	10%	10%
日本以外	7,108	10,714	9,901	51%	39%
売上収益合計	44,255	60,398	56,287	36%	27%
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	9.15	9.82	9.15	7%	
中国元/日本円	15.36	16.65	15.36	8%	
米ドル/日本円	102.43	111.03	102.43	8%	

2017年度第3四半期
地域別売上構成比率¹



2017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 「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。

中国/韓国 - ハイライト

中国

- 『アラド戦記』
 - 9月21日に国慶節アップデートを実施し、好調なスタートを切った
 - 前年同期比では売上収益及びARPPU、MAU、課金ユーザー数がいずれも成長した
 - 季節性により、前四半期比で売上収益及びARPPUは大きく増加
 - アップデートが好調であった当第2四半期との比較であるため、前四半期比でMAUは微減、課金ユーザー数は横ばい
- 『メイプルストーリー2』のリミテッド・アクセス（8月）及びオープンベータ・プレテスト（9月）を実施

韓国

- 『EA SPORTS™ FIFA Online 3』 / 『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』は夏休みのプロモーション及び、韓国のお盆休みに合わせたパッケージ販売の成功により好調な業績
- モバイルゲームの売上収益は、『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』、『ダークアベンジャー 3』及び『AxE』の寄与により前年同期比で大きく増加した

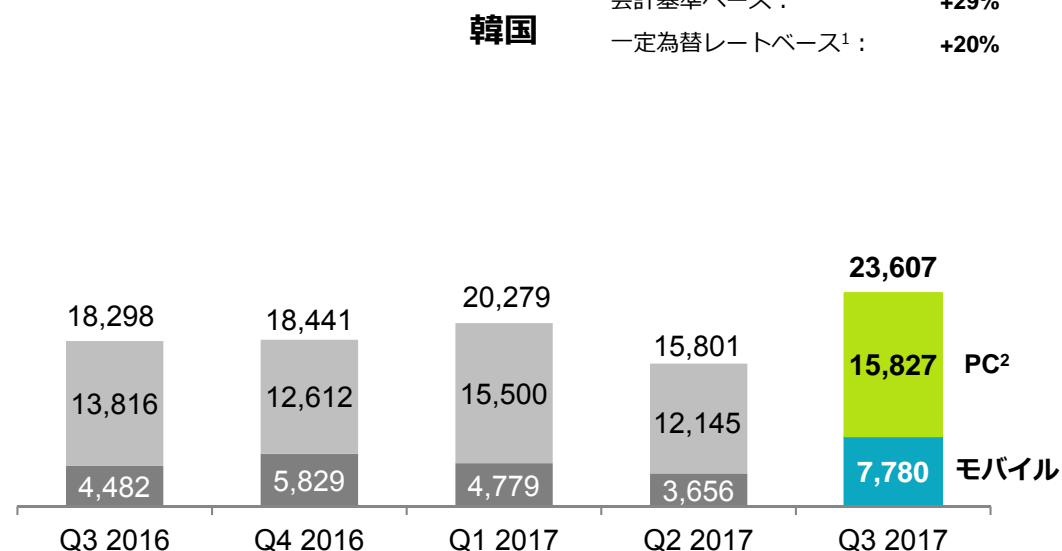
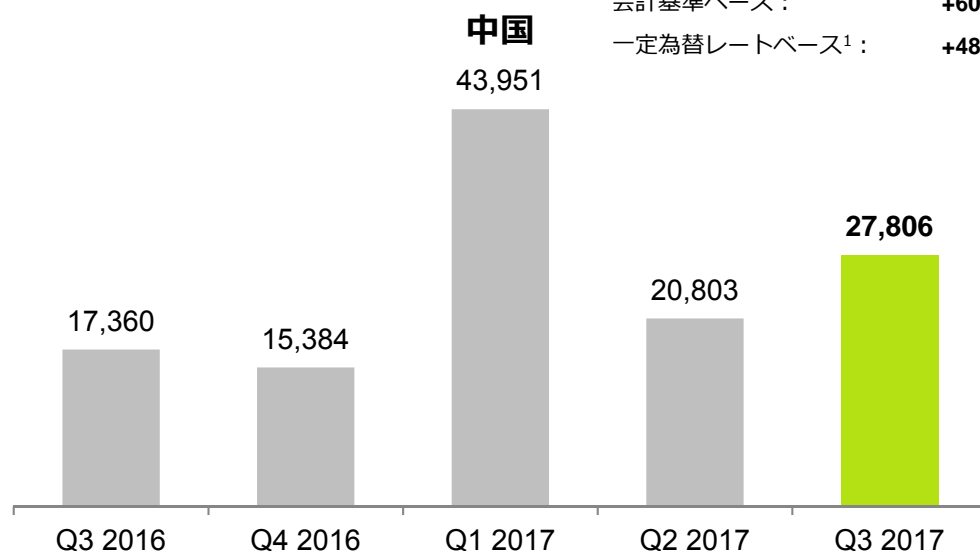
(単位：百万円)

前年同期比変化率：

会計基準ベース： +60%
一定為替レートベース¹： +48%

前年同期比変化率：

会計基準ベース： +29%
一定為替レートベース¹： +20%



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。

日本/北米/欧州及びその他の地域¹ – ハイライト

日本

- 『HIT』、『ハイドアンドファイア』及び『メイプルストーリー』による前年同期比の増収効果がモバイルブラウザゲームの減速を補った
- モバイルの売上収益は、主に『HIT』及びモバイルブラウザゲームの減速により前四半期比で減少した

北米

- 8月8日に『LawBreakers』の配信を開始。大ヒットPCオンラインゲームに独占された厳しい市場環境により苦戦した
- 『ドミネーションズ』及び『真・三國無双 斬』による前年同期比での増収効果は、PCタイトル及び『HIT』の減速により相殺された

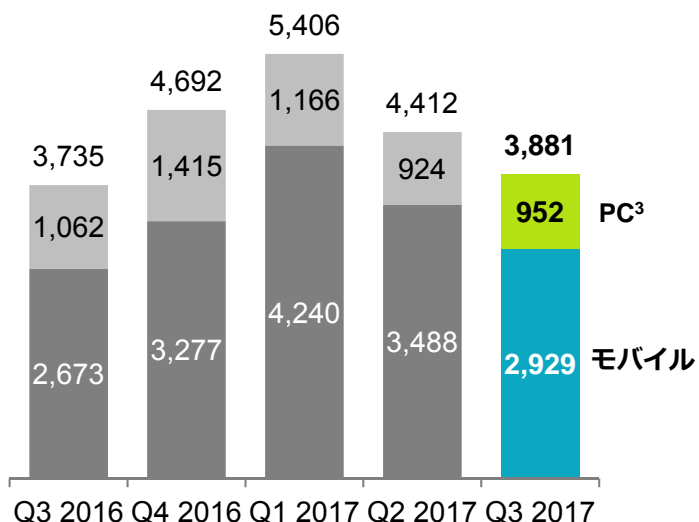
欧州及びその他の地域¹: アジアにおける『真・三國無双 斬』及び『メイプルストーリー』による前年同期比での増収効果は、『HIT』の減速により一部相殺された

(単位：百万円)

前年同期比変化率：

会計基準ベース： +4%
一定為替レートベース²： +4%

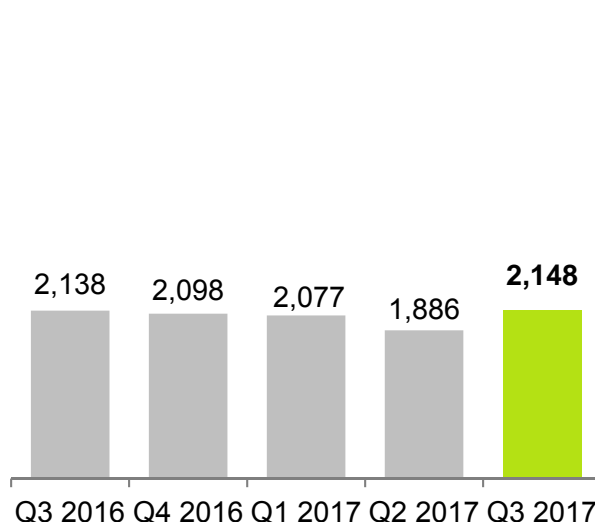
日本



前年同期比変化率：

会計基準ベース： +0%
一定為替レートベース²： -7%

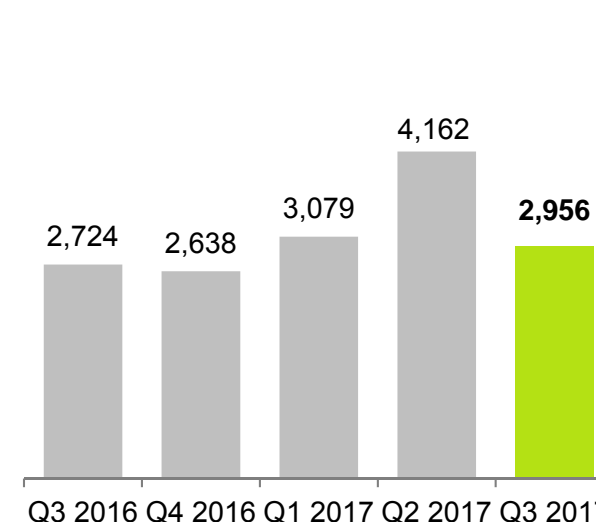
北米



前年同期比変化率：

会計基準ベース： +9%
一定為替レートベース²： +1%

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年度第4四半期 業績見通し

2017年度第4四半期 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13%から22%の増加
 - 一定為替レートベース¹で同7%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	2017年		前年同期比	
	第4四半期 実績	第4四半期 業績見通し			
売上収益	¥43,253	¥48,749	~	¥52,823	13% ~ 22%
PCオンライン ²	31,352	34,545	~	37,143	10% ~ 18%
モバイル	11,901	14,204	~	15,680	19% ~ 32%
営業利益	7,287	12,229	~	15,421	68% ~ 112%
四半期利益³	11,206	11,281	~	13,913	1% ~ 24%
1株当たり四半期利益	25.78	25.56	~	31.52	
想定為替レート					
100韓国ウォン/日本円	9.46	9.98		9.98	5%
中国元/日本円	15.97	17.07		17.07	7%
米ドル/日本円	109.30	112.95		112.95	3%

- 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⁴

売上収益	4.5億円
営業利益	1.3億円

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、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前提条件を置いて為替感応度を計算しています。

2017年度第4四半期 地域別業績見通し

NEXON Co., Ltd.
Q3 2017
INVESTOR PRESENTATION



中国

- 会計基準ベース：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ベース：前年同期比10%台後半から30%台の増加を予想
- 『アラド戦記』のアクティブユーザー数及び課金ユーザー数は引き続き良好に推移。第4四半期中に大型アップデートの実施予定はない
- 『メイプルストーリー2』を配信開始予定
- 『2Dアラド戦記モバイル』（パブリッシャー：Tencent）の開発 / 準備を継続



韓国

- 会計基準ベース：前年同期比10%台前半から10%台後半の増加を予想
- 一定為替レート¹ベース：前年同期比一桁%台後半から10%台前半の増加を予想
- 新作モバイルゲーム『OVERHIT』を11月28日に配信開始予定
- 『Need for Speed™ Edge』のオープン・ベータテストを12月7日に開始予定
- G-STAR 2017において『OVERHIT』、『天涯明月刀（てんがいめいげつとう）』、『Battlerite』、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』、『Need for Speed™ Edge』、『Titanfall™ Online』を含む期待作を展示予定



日本

- 会計基準ベース及び一定為替レート¹ベース：前年同期比20%台から30%台の減少を予想
- 第4四半期中に大型タイトルの配信予定はない
- 2018年に向けて複数のモバイルゲームを準備中

北米、欧州 及び その他の地域²

- 北米
 - 会計基準ベース及び一定為替レート¹ベース：前年同期比30%台から60%台の増加を予想
 - Pixelberry Studiosからの売上収益を見込み、前年同期比で増収を予想
- 欧州及びその他の地域²
 - 会計基準ベース：前年同期比一桁%台前半から10%台前半の減少を予想
 - 一定為替レート¹ベース：前年同期比一桁%台後半から10%台後半の減少を予想

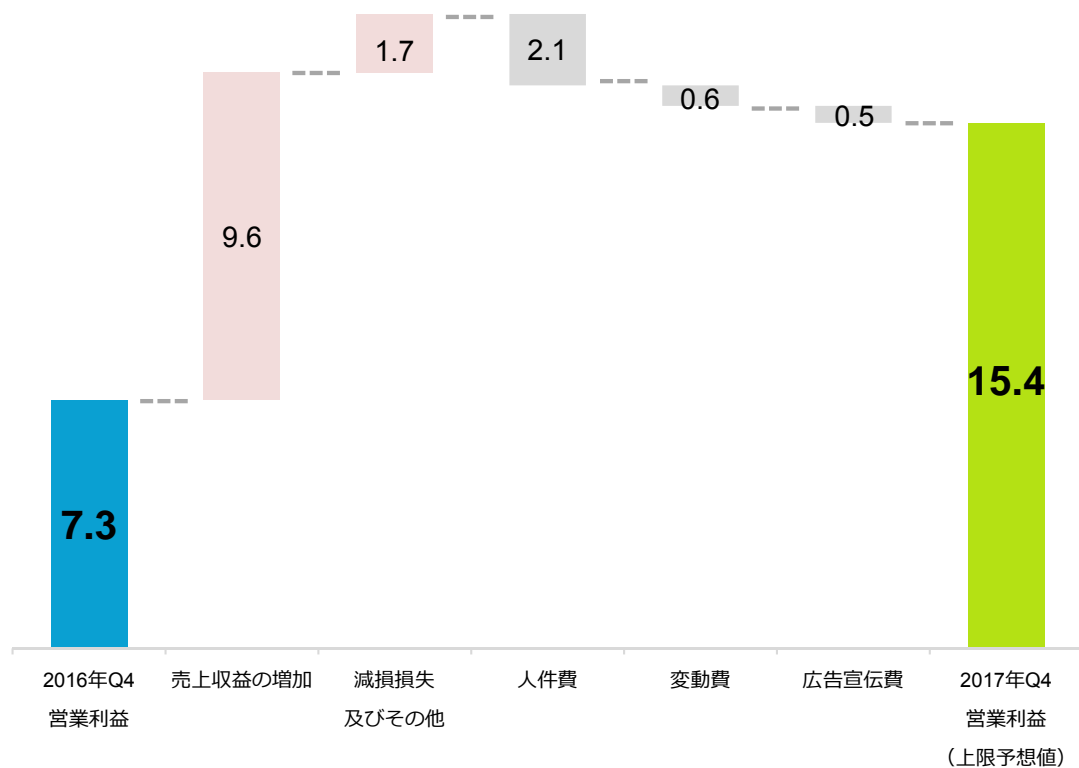
¹ 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤルティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

² 「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。

2017年度第4四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4四半期営業利益のレンジは122億円から154億円を予想：

増益要因

- 利益率の高い中国事業と韓国のモバイルゲームからの売上収益の増加
- 減損損失の減少

減益要因

- 従業員数の増加による人件費の増加及び好業績に伴うインセンティブボーナスの増加
- CSR活動に係る寄付の増加
- モバイルゲームの売上収益増加に伴う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

- 2017年11月10日に自己株式の取得を発表


- 詳細：
 - 取得価格： 上限100億円
 - 取得期間： 2017年11月13日から2018年2月9日
 - 取得方法： 東京証券取引所における市場買付

2017年度中国『アラド戦記』アップデートスケジュール

NEXON Co., Ltd.
Q3 2017
INVESTOR PRESENTATION

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21日
第4四半期	冬季アップデート	12月1日	該当なし

* 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

パイプライン¹

2017年Q4及びそれ以降

PC オンライン



『メイプルストーリー2』



『Need for Speed™ Edge』



『天涯明月刀』
(てんがいめいげつとう)



『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』



『Battlerite』



『Titanfall™ Online』

モバイル



『Point Blank: Strike』



『野生の地 : Durango』



『Elsword M Shadow of Luna』



『マビノギモバイル』



『2Dアラド戦記モバイル』



『OVERHIT』



『MapleStory Blitz』



『ファイナルファンタジー® XI
モバイル』



『Tree of Savior:
Mobile Remake』

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のではなく、一部タイトルを抜粋したものです。
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。

参考資料

業績概要及び主要ユーザー指標

NEXON Co., Ltd.
Q3 2017
INVESTOR PRESENTATION

(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	2017年 第3四半期	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	¥27,806	60%
韓国	22,555	14,954	18,298	18,441	20,279	15,801	23,607	29%
日本	4,561	3,891	3,735	4,692	5,406	4,412	3,881	4%
北米	2,163	1,706	2,138	2,098	2,077	1,886	2,148	0%
欧州及びその他の地域 ¹	2,389	1,947	2,724	2,638	3,079	4,162	2,956	9%
(プラットフォーム別)								
PC ²	45,054	28,915	34,474	31,352	63,114	35,540	46,755	36%
モバイル	12,443	9,208	9,781	11,901	11,678	11,524	13,643	39%
日本	3,554	3,035	2,673	3,277	4,240	3,488	2,929	10%
日本以外	8,889	6,173	7,108	8,624	7,438	8,036	10,714	51%
売上収益	57,497	38,123	44,255	43,253	74,792	47,064	60,398	36%
営業利益	3,703	13,379	16,292	7,287	39,762	16,278	22,704	39%
四半期利益 (損失)³	(6,272)	7,564	7,635	11,206	19,906	19,448	19,606	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	44.53	
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	9.82	7%
中国元/日本円	17.65	16.53	15.36	15.97	16.50	16.19	16.65	8%
米ドル/日本円	115.48	108.14	102.43	109.30	113.64	111.09	111.03	8%
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	42.2	(5%)
課金率	10.9%	11.3%	11.4%	13.7%	16.1%	15.6%	15.6%	37%
ARPPU (会計基準)	4,676	3,161	3,651	2,871	5,628	3,241	4,202	15%

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。

売上原価及び販管費

2017年第3四半期の減損損失の金額に誤りがありましたため、以下の通り訂正したことをお知らせ致します。

訂正前： 2,366百万円
訂正後： 3,618百万円

NEXON Co., Ltd.
Q3 2017
INVESTOR PRESENTATION

(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	第3四半期
売上原価¹	¥13,075	¥10,475	¥11,242	¥13,339	¥14,767	¥12,584	¥14,953
ロイヤルティ ²	5,935	3,274	3,988	4,736	5,635	4,413	5,271
人件費 ³	4,528	4,409	4,335	5,363	6,258	5,447	6,754
その他 ⁴	2,612	2,792	2,919	3,240	2,874	2,724	2,928
販売費及び一般管理費¹	16,412	14,202	16,362	19,234	17,298	16,648	19,834
人件費	3,261	3,463	3,668	4,416	4,036	3,527	3,887
支払手数料 ⁵	5,491	4,046	4,608	5,078	5,229	4,715	5,928
研究開発費	1,649	1,939	1,886	1,877	2,007	2,056	1,951
広告宣伝費	3,209	1,941	3,618	5,088	3,173	3,650	5,122
減価償却費	797	859	896	1,010	1,009	856	600
その他	2,005	1,954	1,686	1,765	1,844	1,844	2,346
その他の収益 ⁶	147	120	217	537	181	714	762
その他の費用 ⁷	24,454	187	576	3,930	3,146	2,268	3,669
内、減損損失	24,364	128	556	3,737	2,689	2,185	3,618

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、いわゆるライブオペレーション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。

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	第3四半期
営業利益	¥3,703	¥13,379	¥16,292	¥7,287	¥39,762	¥16,278	¥22,704
金融収益 ¹	823	808	819	21,790	1,202	6,271	2,117
金融費用 ²	6,549	4,401	7,016	(87)	15,920	294	15
持分法による投資利益（損失）	16	53	80	(48)	(12)	(340)	(178)
税引前四半期利益（損失）	(2,007)	9,839	10,175	29,116	25,032	21,915	24,628
法人所得税費用 ³	4,072	2,262	2,357	17,911	5,220	2,613	4,981
四半期利益（損失） ⁴	(6,272)	7,564	7,635	11,206	19,906	19,448	19,606

¹ 2016年第4四半期、2017年第2四半期、第3四半期の金融収益は、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。

連結キャッシュ・フロー計算書

NEXON Co., Ltd.
Q3 2017
INVESTOR PRESENTATION

(単位：百万円)

	2016年 第3四半期 連結累計期間	2017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	¥51,374	¥61,195
投資活動によるキャッシュ・フロー	(91,024)	(30,373)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(7,012)	4,925
現金及び現金同等物の増減額	(46,662)	35,747
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	(21,590)	(352)
現金及び現金同等物の期末残高	125,973	188,078

連結財政状態計算書

NEXON Co., Ltd.
Q3 2017
INVESTOR PRESENTATION

(単位：百万円)

	2016年 12月31日	2017年 9月30日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥152,683	¥188,078
その他の預金	173,226	193,119
その他	40,188	58,123
流動資産合計	366,097	439,320
非流動資産		
有形固定資産	20,394	25,785
のれん	17,523	15,715
無形資産	7,127	4,168
その他	30,691	37,219
非流動資産合計	75,735	82,887
資産合計	441,832	522,207
負債		
流動負債		
未払法人所得税	5,511	6,088
借入金	1,683	835
その他	27,810	30,482
流動負債合計	35,004	37,405
非流動負債		
借入金	835	2,473
その他	28,299	29,437
非流動負債合計	29,134	31,910
負債合計	64,138	69,315
資本		
資本金	3,519	7,976
資本剰余金	86,753	49,627
自己株式	(0)	(0)
その他の資本の構成要素	56,254	66,363
利益剰余金	226,398	324,221
非支配持分	4,770	4,705
資本合計	377,694	452,892
負債及び資本合計	441,832	522,207

報告セグメントの収益及び損益¹

NEXON Co., Ltd.
Q3 2017
INVESTOR PRESENTATION

(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	第3四半期
日本							
外部収益	¥4,184	¥3,575	¥3,410	¥4,256	¥3,532	¥3,067	¥2,866
セグメント利益又は(損失)	(265)	(1,038)	(1,303)	(1,185)	(903)	(948)	(700)
韓国							
外部収益	49,231	31,190	37,303	35,428	67,616	41,390	54,236
セグメント利益又は(損失)	28,167	15,171	18,446	12,786	44,005	20,120	28,109
中国							
外部収益	1,330	929	1,092	1,177	1,305	665	699
セグメント利益又は(損失)	1,014	558	739	784	933	300	326
北米							
外部収益	2,347	2,075	2,181	2,177	2,128	1,802	2,473
セグメント利益又は(損失)	(818)	(1,218)	(1,212)	(1,591)	(1,272)	(1,587)	(2,072)
その他の地域							
外部収益	405	354	269	215	211	140	124
セグメント利益又は(損失)	(103)	(31)	(19)	(109)	(31)	(55)	(102)
調整額							
外部収益	-	-	-	-	-	-	-
セグメント利益又は(損失)	15	4	-	(5)	(5)	2	50
合計							
外部収益	57,497	38,123	44,255	43,253	74,792	47,064	60,398
セグメント利益又は(損失)	28,010	13,446	16,651	10,680	42,727	17,832	25,611

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。

報告セグメントの従業員数

正社員数	2016年	2016年	2016年	2016年	2017年	2017年	2017年
	3月31日	6月30日	9月30日	12月31日	3月31日	6月30日	9月30日
日本	637	614	606	606	585	561	532
韓国	3,833	3,969	4,107	4,234	4,263	4,292	4,334
中国	261	253	260	260	260	254	273
北米	302	316	339	340	322	332	351
その他の地域	68	70	64	85	104	113	110
合計	5,101	5,222	5,376	5,525	5,534	5,552	5,600

ネクソン日本法人単体財務諸表¹ (1)

NEXON Co., Ltd.
Q3 2017
INVESTOR PRESENTATION

(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））

ネクソン日本法人単体財務諸表¹ (2)

NEXON Co., Ltd.
Q3 2017
INVESTOR PRESENTATION

(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

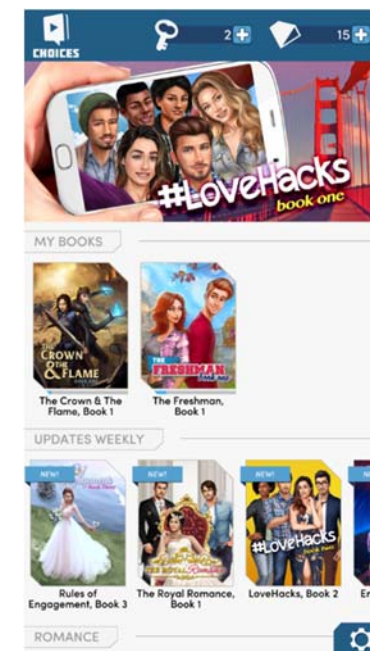
¹ 有価証券報告書に記載されている各年度の株式会社ネクソンの単体の財務諸表の抜粋。なお、株式会社ネクソンの単体財務諸表は日本基準(J-GAAP)にもとづいて作成(当社の連結財務諸表の報告基準は国際会計基準(IFRS))

Pixelberry Studiosの主要タイトル『Choices』

NEXON Co., Ltd.
Q3 2017
INVESTOR PRESENTATION



Pixelberry Studios



- モバイルでプレイするインタラクティブなストーリーゲーム。ジャンル内では一番人気のゲーム
- 特定のストーリー場面において、プレイヤーは複数の選択肢からセリフや行動を選択することでストーリーを展開させていく
- 2016年8月にGoogle PlayとiOSでリリース

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)



『メイプルストーリー2』
(PC)



韓国



『メイプルストーリー』
(PC)



『アラド戦記』
(PC)



『サドンアタック』
(PC)



『EA SPORTS™
FIFA Online 3』 (PC)



『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』
(モバイル)



『AxE』 (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)



北米及びその他の地域

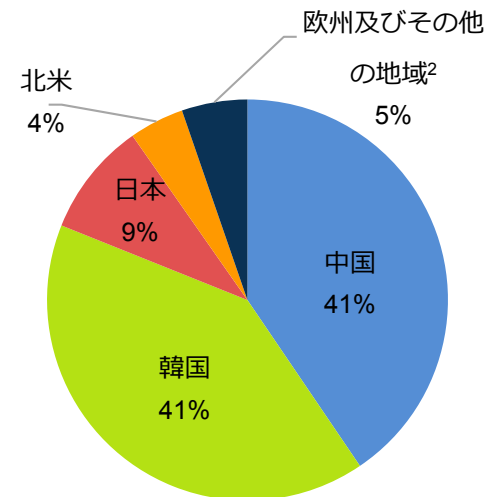


『メイプルストーリー』
(PC)

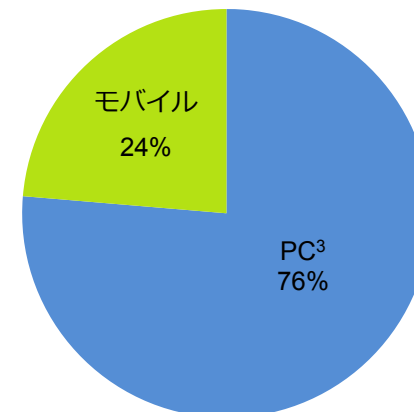


『ドミネーションズ -
文明創造-』 (モバイル)

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

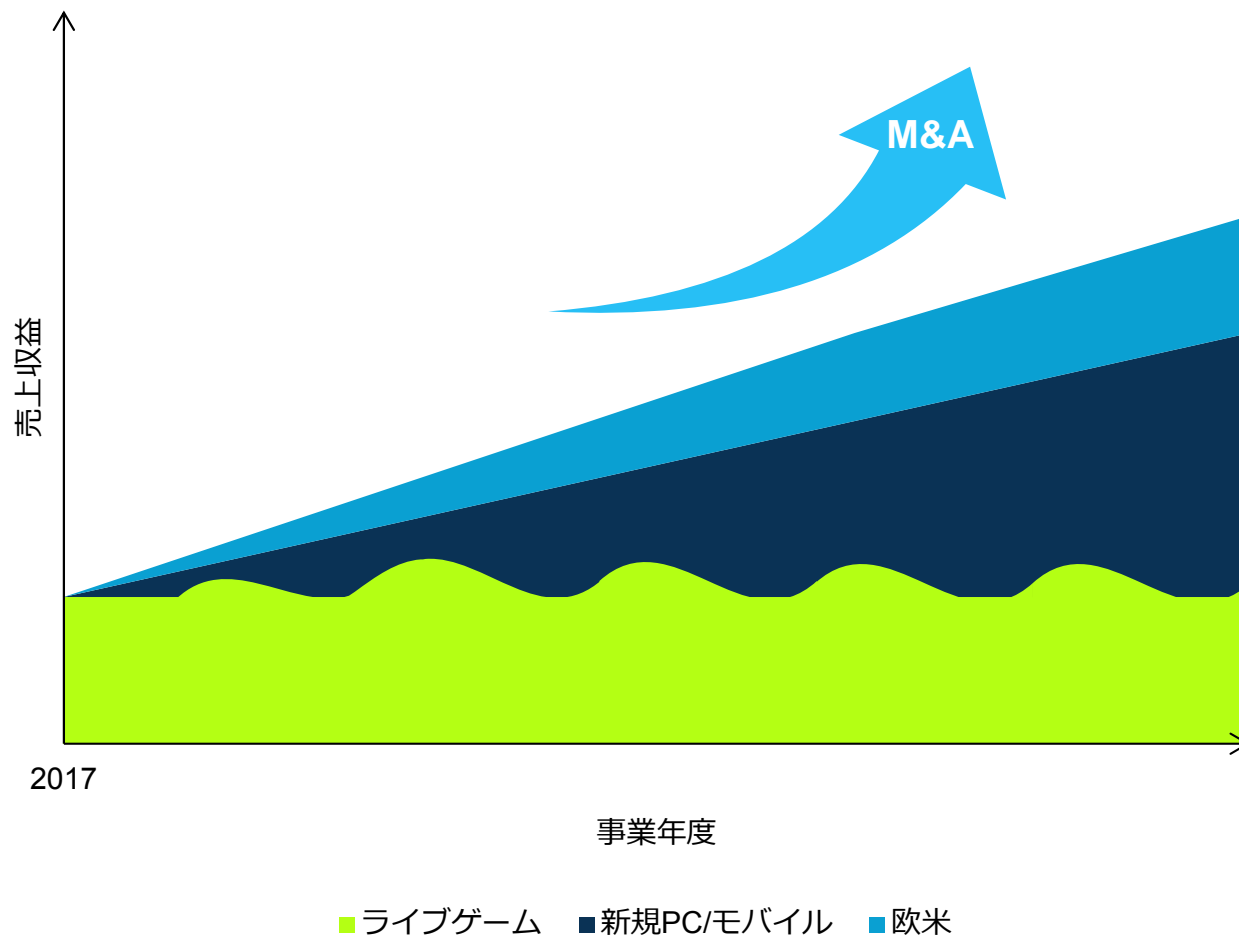


¹ 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

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。

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。

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。

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ご注意ください。

2017年度第4四半期 決算発表スケジュール (仮)

2017年度第4四半期決算発表は**2018年2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会を行う予定です。
説明会は、当社IRサイト上でインターネット生放送致します。

決算説明会の詳細は、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