



**NEXON**

## 決算説明資料 2018年第3四半期

2018年11月8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<sup>1</sup> – 主要タイトルが複数地域で継続して好調であった
- 中国『アラド戦記』
  - 国慶節アップデートの好調により、売上収益は当社の予想を上回った
  - 前年同期比で2桁成長し、過去最高の第3四半期売上収益となった
- 韓国『メイプルストーリー』
  - 夏季アップデートがユーザーエンゲージメントを高め、前年同期比で129%成長した
  - 韓国『メイプルストーリーM』は前年同期比134%成長した
- 第3四半期の好業績は、長期に渡ってゲームを成長させるネクソンの強みとネクソンの主要タイトルの息の長さを裏付けた
- 世界中で豊富な新作ラインナップを準備中

<sup>1</sup> 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。

# Embark Studiosへの戦略的投資

- Embark Studios AB
  - パトリック・ソダーランド氏が率いるスウェーデン・ストックホルムに新しく設立された開発スタジオ
  - ネクソンは戦略的パートナーとしてEmbark Studiosに出資し、同社が開発する新作ゲームのグローバル配信権を持つ
- オンラインゲームの未来に対する共通のビジョンのもとパートナーシップを締結
  - Embark Studiosのヒット作を生み出すノウハウとネクソンが持つ長期運用の強みを活用
  - 深い体験を提供するオンラインゲームの新時代を築いていく計画
- ソダーランド氏をネクソンの取締役候補者に指名
  - 2019年3月の定時株主総会での承認を経て当社取締役に就任予定
  - ネクソンが世界中のプレイヤーに楽しめるゲーム開発を行う中でソダーランド氏の知見を活用



パトリック・ソダーランド

## 経歴

ソダーランド氏は、ストックホルムで誕生した開発スタジオ「DICE」のCEOを務めた後、2006年のエレクトロニックアーツ（以下EA）による同社の完全子会社化以降は、EAで数多くのヒットシリーズを手掛け、Executive Vice PresidentとしてWorldwide Studiosを率いました。直近ではEAの最高デザイン責任者を務め、同社を退社後はEmbark Studiosを設立し、20年以上にわたるゲーム業界でのキャリアで培われた自らのノウハウを活かしたゲーム開発を行っていく予定です。

# 植村 士朗

代表取締役 最高財務責任者

# 2018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及び一定為替レートベース<sup>1</sup>で前年同期比15%増の693億円
- 主に中国『アラド戦記』の国慶節アップデートが好調なスタートを切ったこと、また韓国『メイプルストーリー』が夏季アップデートの好影響により想定以上に好調であったことから、売上収益は当社業績予想を上回った
- 営業利益は237億円。売上収益が業績予想を上回り、人件費や広告宣伝費が計画を下回ったが、主にナット・ゲームズののれん及びゲームIPに係る減損損失73億円が発生したため、当社業績予想レンジ内の着地となった
- 四半期利益<sup>2</sup>は223億円。米ドル建ての現金預金等について19億円の為替差損が発生したが、当社業績予想レンジ内の着地となった

(単位：百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2017年	2018年		2018年	前年 同期比
	第3四半期 実績	第3四半期 業績見通し		第3四半期 実績	
		下限	上限		
<b>売上収益</b>	<b>¥60,398</b>	<b>¥60,929</b>	~ <b>¥65,878</b>	<b>¥69,332</b>	<b>15%</b>
PCオンライン <sup>3</sup>	46,755	45,619	~ 48,812	53,036	13%
モバイル	13,643	15,310	~ 17,066	16,296	19%
日本	2,929			2,561	(13%)
日本以外	10,714			13,735	28%
<b>営業利益</b>	<b>22,704</b>	<b>20,988</b>	~ <b>25,213</b>	<b>23,712</b>	<b>4%</b>
<b>四半期利益<sup>2</sup></b>	<b>19,606</b>	<b>20,527</b>	~ <b>24,017</b>	<b>22,305</b>	<b>14%</b>
1株当たり四半期利益 <sup>4</sup>	22.27	23.01	~ 26.93	24.98	
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	9.82	9.94	9.94	9.96	1%
中国元/日本円	16.65	16.61	16.61	16.39	(2%)
米ドル/日本円	111.03	111.38	111.38	111.46	0%

<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 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。

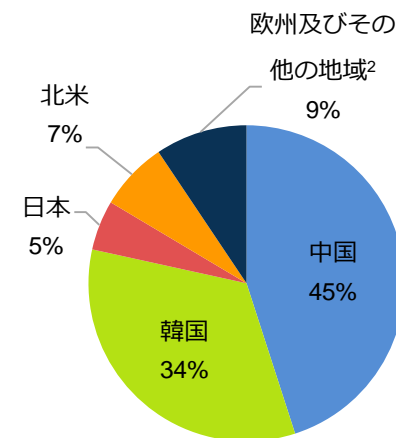
<sup>4</sup> 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり四半期利益」を算定しております。

# 売上構成

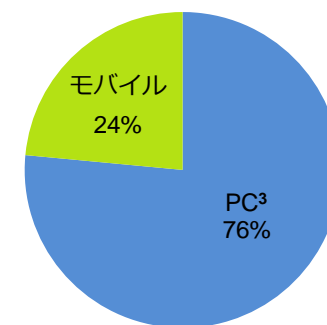
(単位：百万円)

	2017年 第3四半期	2018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 <sup>4</sup>	会計基準 ベース	一定為替 レートベース <sup>4</sup>
<b>地域別<sup>1</sup></b>					
中国	¥27,806	¥31,216	¥31,655	12%	14%
韓国	23,607	23,168	22,829	(2%)	(3%)
日本	3,881	3,541	3,541	(9%)	(9%)
北米	2,148	4,891	4,857	128%	126%
欧州及びその他の地域 <sup>2</sup>	2,956	6,516	6,441	120%	118%
<b>売上収益合計</b>	<b>60,398</b>	<b>69,332</b>	<b>69,323</b>	<b>15%</b>	<b>15%</b>
<b>プラットフォーム別</b>					
PCオンライン <sup>3</sup>	46,755	53,036	53,191	13%	14%
モバイル	13,643	16,296	16,132	19%	18%
日本	2,929	2,561	2,561	(13%)	(13%)
日本以外	10,714	13,735	13,571	28%	27%
<b>売上収益合計</b>	<b>60,398</b>	<b>69,332</b>	<b>69,323</b>	<b>15%</b>	<b>15%</b>
<b>為替レート</b>					
100韓国ウォン/日本円	9.82	9.96	9.82	1%	
中国元/日本円	16.65	16.39	16.65	(2%)	
米ドル/日本円	111.03	111.46	111.03	0%	

2018年度第3四半期  
地域別売上構成比率<sup>1</sup>



2018年度第3四半期  
プラットフォーム別売上構成比率



<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 「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。

<sup>3</sup> 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。

<sup>4</sup> 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。

<sup>5</sup> 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』
  - 夏季アップデート（7/5 - 8/16）及び国慶節アップデート（9/17）を実施。国慶節アップデートは好調なスタートを切った
  - 売上収益、ARPPU、MAUは前年同期比で増加。課金ユーザー数は前年同期比で減少した
  - 季節性により、売上収益、ARPPU、MAUは前四半期比で増加した。一方で、課金ユーザー数は前四半期比で減少した。季節のイベントに合わせた廉価なアイテム販売により高水準であった2018年度第2四半期との比較であったことが主な要因

## 韓国

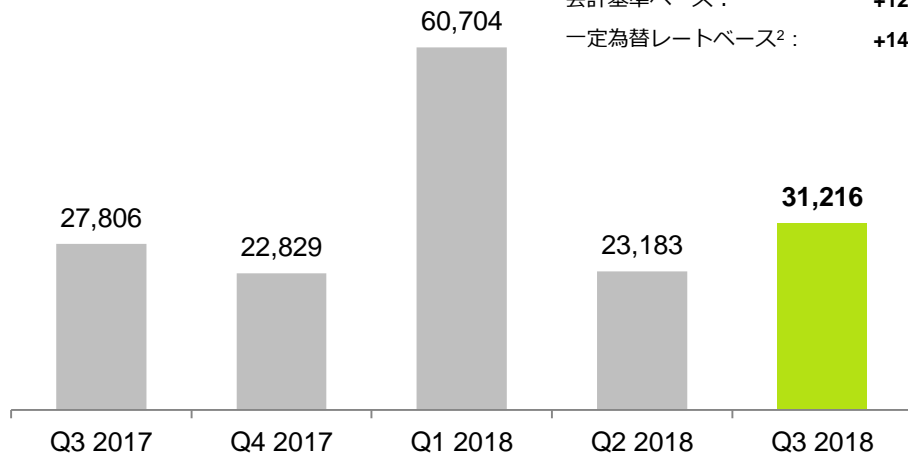
- 『メイプルストーリー』：夏季アップデートの好影響により、売上収益は前年同期比で129%成長した
- 『メイプルストーリーM』：コンテンツアップデートの成功やPC版『メイプルストーリー』の好調による好影響を受け、売上収益は前年同期比で134%成長した。一方で、『ダークアベンジャー3』及び『AxE』の減速によりモバイルの売上収益は前年同期比で減少した
- 『FIFA ONLINE 4』<sup>1</sup> / 『FIFA ONLINE 4M』<sup>1</sup>：『FIFA ONLINE 4M』<sup>1</sup>の配信を7月末に開始した。売上収益は、前四半期比で大きく増加した

(単位：百万円)

### 中国

前年同期比変化率：

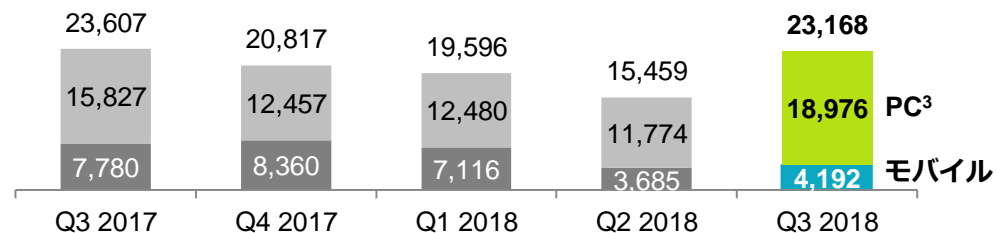
会計基準ベース： +12%  
一定為替レートベース<sup>2</sup>： +14%



### 韓国

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<sup>2</sup>： -3%



<sup>1</sup> 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4M』です。

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 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<sup>1</sup> – ハイライト

## 日本

- 主にモバイルブラウザゲーム、『HIT』及び『ハイドアンドファイア』の減速により売上収益は前年同期比で減少した
- 『真・三國無双 斬』の配信を9月末に開始し、売上収益が予想を上回った

## 北米 / 欧州及びその他の地域<sup>1</sup>

- 主にPixelberry Studios、『メイプルストーリーM』及び『Darkness Rises』からの寄与により、売上収益は前年同期比で2倍超成長した
- 『メイプルストーリーM』を世界140カ国以上に向けて配信を開始した（7月末）

(単位：百万円)

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<sup>2</sup>： -9%

### 日本

前年同期比変化率：

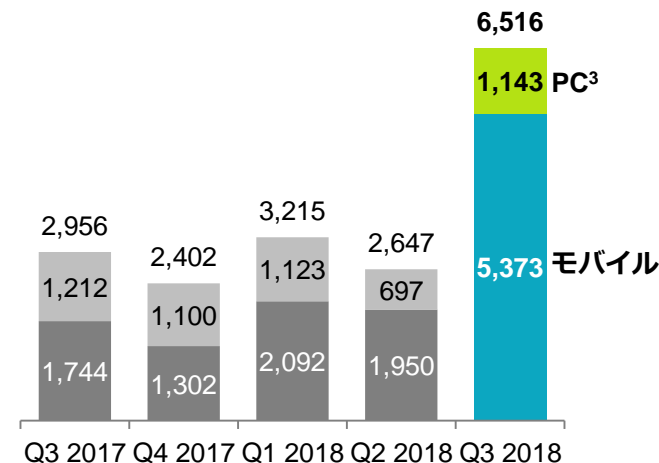
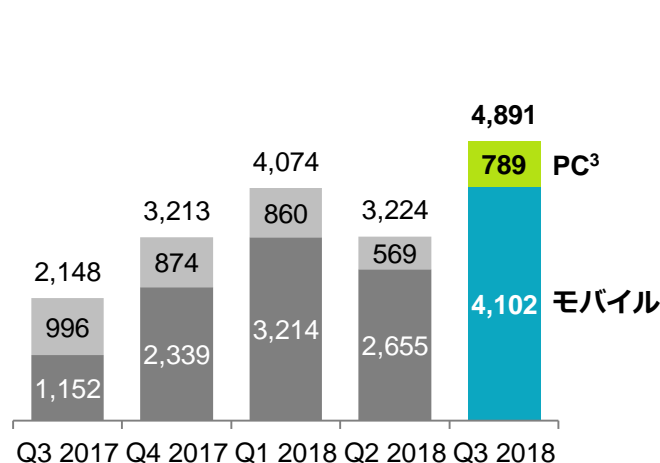
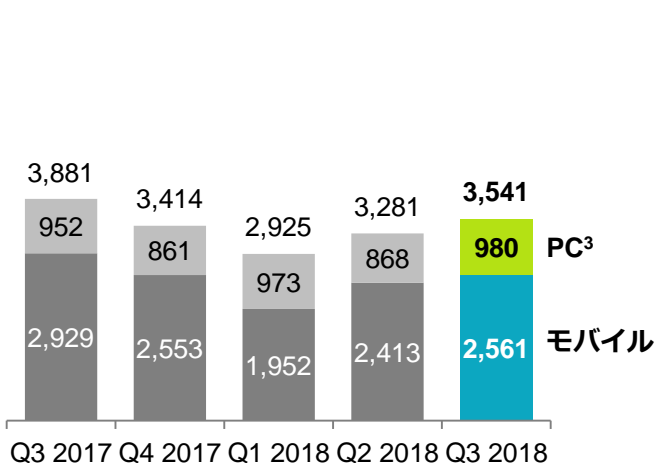
会計基準ベース： +128%  
一定為替レートベース<sup>2</sup>： +126%

### 北米

前年同期比変化率：

会計基準ベース： +120%  
一定為替レートベース<sup>2</sup>： +118%

### 欧州及びその他の地域<sup>1</sup>



<sup>1</sup> 「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。

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 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。

# 2018年度第4四半期 業績見通し

# 2018年第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5%の減少
  - 一定為替レート<sup>1</sup>ベースで同10%から2%の減少

(単位：百万円、ただし1株当たりの数値は除く)

	2017年 第4四半期 実績	2018年 第4四半期 業績見通し	前年同期比
<b>売上収益</b>	<b>¥52,675</b>	<b>¥45,892 ~ ¥50,010</b>	<b>(13%) ~ (5%)</b>
PCオンライン <sup>2</sup>	38,080	31,608 ~ 33,950	(17%) ~ (11%)
モバイル	14,595	14,284 ~ 16,060	(2%) ~ 10%
<b>営業利益</b>	<b>11,760</b>	<b>6,392 ~ 8,840</b>	<b>(46%) ~ (25%)</b>
<b>四半期利益<sup>3</sup></b>	<b>(2,210)</b>	<b>7,567 ~ 9,574</b>	<b>n/a ~ n/a</b>
1株当たり四半期利益 <sup>4</sup>	(2.51)	8.46 ~ 10.71	
想定為替レート			
100韓国ウォン/日本円	10.22	9.98	9.98 (2%)
中国元/日本円	17.08	16.24	16.24 (5%)
米ドル/日本円	112.98	112.82	112.82 (0%)

- 為替感応度<sup>5</sup>：日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2018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	4.2億円
営業利益	0.7億円

<sup>1</sup> 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、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。

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 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。

<sup>4</sup> 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり四半期利益」を算定しております。

<sup>5</sup> 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的前提条件を置いて為替感応度を計算しています。

# 2018年度第4四半期 地域別業績見通し



## 中国

- 会計基準ベース：前年同期比20%台の減少を予想
- 一定為替レート<sup>1</sup>ベース：前年同期比20%台から10%台後半の減少を予想
- 『アラド戦記』
  - 第4四半期中に大型アップデートの予定はない
  - 2018年度通期の売上収益は、現地通貨ベースで前期比プラス成長を予想
- 『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

- 会計基準ベース及び一定為替レート<sup>1</sup>ベース：前年同期比20%台から10%台後半の減少を予想
- G-STAR 2018において『マビノギモバイル』、『テイルズウィーバーM』、『Crazy Arcade BnB M』、『風の王国：Yeon』を含む新作ゲーム14タイトルを展示予定
- 2019年に向けて複数のPC及びモバイルゲームを準備中



## 日本

- 会計基準ベース及び一定為替レート<sup>1</sup>ベース：前年同期比40%台から60%台の増加を予想
- 『FAITH』を配信開始予定
- 2019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<sup>2</sup>

- 北米
  - 会計基準ベース及び一定為替レート<sup>1</sup>ベース：前年同期比40%台から50%台の増加を予想
  - 『メイプルストーリー2』を配信開始（10月）
  - 2019年に向けて複数のモバイルゲームを準備中
- 欧州及びその他の地域<sup>2</sup>
  - 会計基準ベース：前年同期比60%台から70%台の増加を予想
  - 一定為替レート<sup>1</sup>ベース：前年同期比60%台から80%台の増加を予想
  - 2019年に向けて複数のモバイルゲームを準備中

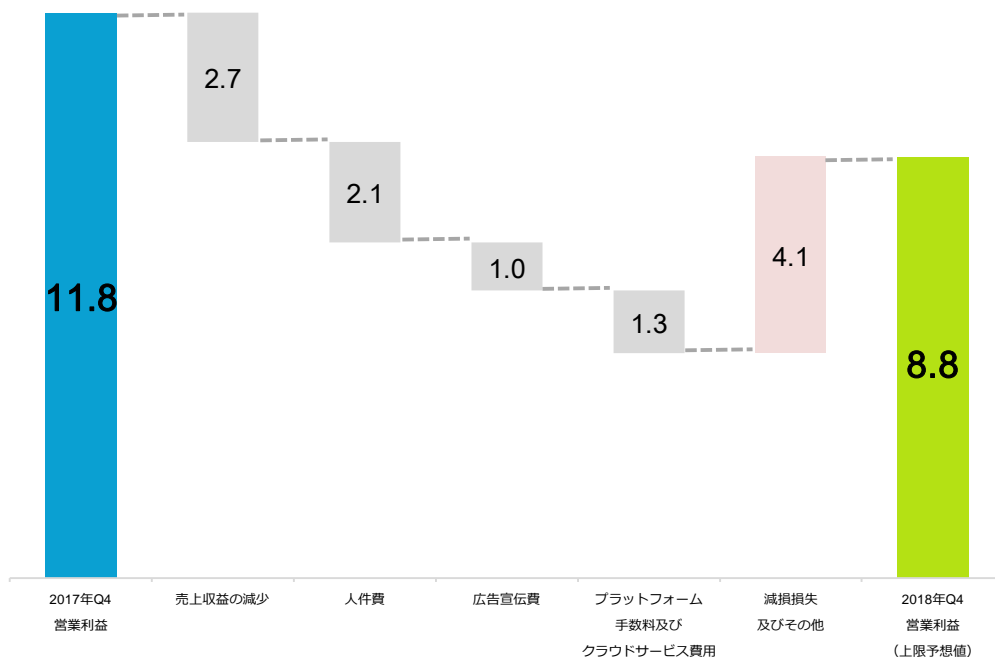
<sup>1</sup> 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤルティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用して計算しています。

<sup>2</sup> 「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。

# 2018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)



2018年第4四半期営業利益のレンジは64億円から88億円を予想：

### 減益要因

- 利益率の高い中国事業を含む、売上収益の減少
- モバイル事業の成長やゲームスタジオの連結子会社化に伴う従業員数の増加による人件費の増加
- 『FAITH』、『真・三國無双 斬』の日本サービスや『メイプルストーリー2』グローバルサービスなどの新作、『Choices: Stories You Play』に係るプロモーションなどに伴う広告宣伝費の増加
- モバイル売上収益の増加に伴うプラットフォーム手数料の増加及び新作モバイルタイトルの増加に伴うクラウドサービス費用の増加

### 増益要因

- 減損損失の減少

# 2018年度通期 業績見通し

(単位：百万円)

	2017年度	2018年度		前年比		
	実績	業績見通し				
売上収益	234,929	253,532	~ 257,650	8%	~	10%
PCオンライン <sup>1</sup>	183,488	197,755	~ 200,097	8%	~	9%
モバイル	51,441	55,777	~ 57,553	8%	~	12%
営業利益	90,504	100,845	~ 103,293	11%	~	14%
四半期利益 <sup>2</sup>	56,750	108,735	~ 110,742	92%	~	95%
1株当たり四半期利益 <sup>3</sup>	64.67	122.22	~ 124.48			

## 地域別<sup>4</sup>

## 2018年度通期 業績見通し (会計基準ベース)

中国	前年同期比10%台前半から10%台後半の増加を予想
韓国	前年同期比一桁%台後半の減少を予想
日本	前年同期比10%台前半の減少を予想
北米	前年同期比80%台の増加を予想
欧州及びその他の地域 <sup>5</sup>	前年同期比20%台から30%台の増加を予想

<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり四半期利益」を算定しております。

<sup>4</sup> 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。


<sup>5</sup> 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。

# 2018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 2018  
INVESTOR PRESENTATION

期間	Tier 1コンテンツアップデート	2017	2018
第1四半期	旧正月アップデート	1月17日	2月1日
	2017：レベルキャップ開放	1月17日	該当なし
第2四半期	労働節アップデート	4月27日	4月26日
	アニバーサリーアップデート	6月22日	6月19日
第3四半期	夏季アップデート	7月6日	7月5日
	国慶節アップデート	9月21日	9月17日
第4四半期	冬季アップデート	該当なし	該当なし

\* 2018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。

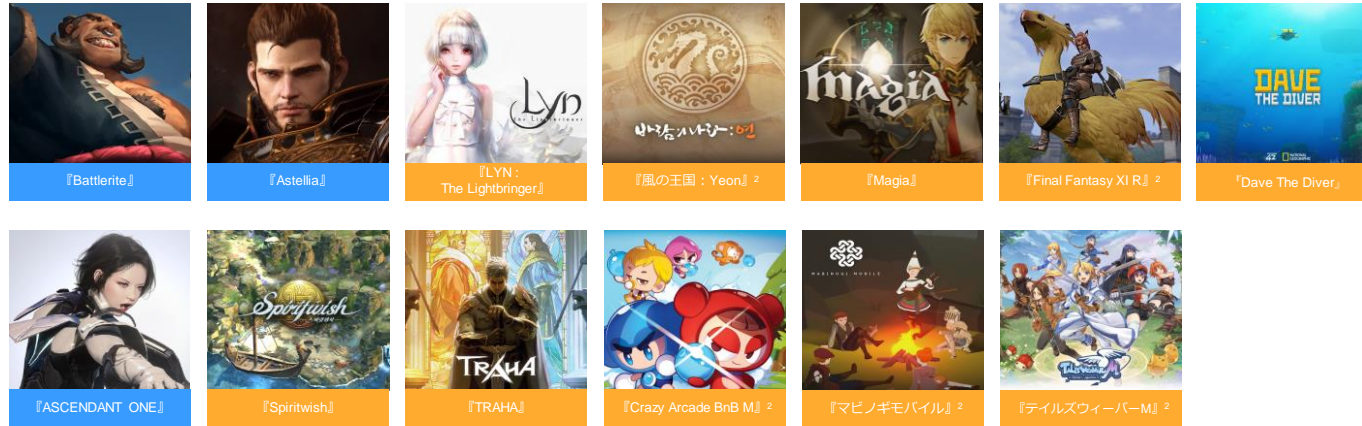
 財務的影響の観点から重要なアップデートを示す



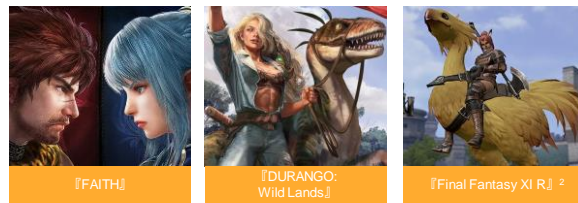
# パイプライン<sup>1</sup>

■ PCオンライン ■ モバイル

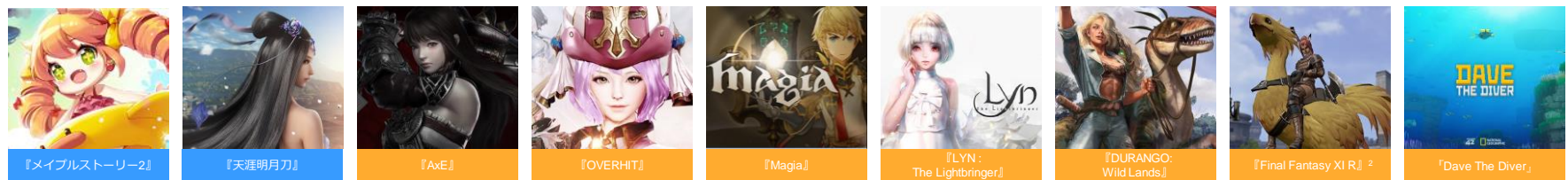
## 韓国



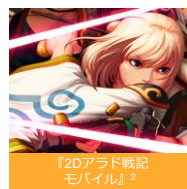
## 日本



## 北米及び その他の地域



## 中国



<sup>1</sup> 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。  
<sup>2</sup> オリジナルのIPをベースとしたモバイルゲーム。  
<sup>3</sup> 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 2018  
INVESTOR PRESENTATION

(単位：百万円、ただし1株当たりの数値は除く)

	2017年 第1四半期	2017年 第2四半期	2017年 第3四半期	2017年 第4四半期	2018年 第1四半期	2018年 第2四半期	2018年 第3四半期	前年同期比 変化率 (%)
<b>(地域別)</b>								
中国	¥43,951	¥20,803	¥27,806	¥22,829	¥60,704	¥23,183	¥31,216	12%
韓国	20,279	15,801	23,607	20,817	19,596	15,459	23,168	(2%)
日本	5,406	4,412	3,881	3,414	2,925	3,281	3,541	(9%)
北米	2,077	1,886	2,148	3,213	4,074	3,224	4,891	128%
欧州及びその他の地域 <sup>1</sup>	3,079	4,162	2,956	2,402	3,215	2,647	6,516	120%
<b>(プラットフォーム別)</b>								
PC <sup>2</sup>	63,114	35,540	46,755	38,080	76,074	37,037	53,036	13%
モバイル	11,678	11,524	13,643	14,595	14,440	10,757	16,296	19%
日本	4,240	3,488	2,929	2,553	1,952	2,413	2,561	(13%)
日本以外	7,438	8,036	10,714	12,042	12,488	8,344	13,735	28%
<b>売上収益</b>	<b>74,792</b>	<b>47,064</b>	<b>60,398</b>	<b>52,675</b>	<b>90,514</b>	<b>47,794</b>	<b>69,332</b>	<b>15%</b>
<b>営業利益</b>	<b>39,762</b>	<b>16,278</b>	<b>22,704</b>	<b>11,760</b>	<b>54,729</b>	<b>16,012</b>	<b>23,712</b>	<b>4%</b>
<b>四半期利益 (損失)<sup>3</sup></b>	<b>19,906</b>	<b>19,448</b>	<b>19,606</b>	<b>(2,210)</b>	<b>46,615</b>	<b>32,248</b>	<b>22,305</b>	<b>14%</b>
<b>1株当たり四半期利益 (損失)<sup>4</sup></b>	<b>22.85</b>	<b>22.21</b>	<b>22.27</b>	<b>(2.51)</b>	<b>52.80</b>	<b>36.24</b>	<b>24.98</b>	
<b>適用為替レート</b>								
100韓国ウォン/日本円	9.88	9.85	9.82	10.22	10.11	10.12	9.96	1%
中国元/日本円	16.50	16.19	16.65	17.08	17.07	17.10	16.39	(2%)
米ドル/日本円	113.64	111.09	111.03	112.98	108.30	109.07	111.46	0%
<b>主要ユーザー指標 (モバイル事業を除く)</b>								
MAU (百万)	44.9	41.2	42.2	39.7	35.3	33.3	37.5	(11%)
課金率	16.1%	15.6%	15.6%	14.3%	19.3%	20.5%	16.3%	
ARPPU (会計基準)	5,628	3,241	4,202	3,503	8,028	3,313	5,260	25%

<sup>1</sup> 「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。

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 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。

<sup>4</sup> 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり四半期利益 (損失)」を算定しております。

# 売上原価及び販管費

NEXON Co., Ltd.  
Q3 2018  
INVESTOR PRESENTATION

(単位：百万円)

	2017年度				2018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
<b>売上原価<sup>1</sup></b>	<b>¥14,767</b>	<b>¥12,584</b>	<b>¥14,953</b>	<b>¥14,352</b>	<b>¥14,337</b>	<b>¥13,135</b>	<b>¥14,980</b>
ロイヤルティ <sup>2</sup>	5,635	4,413	5,271	4,383	3,979	2,980	3,868
人件費 <sup>3</sup>	6,258	5,447	6,754	6,585	6,277	6,394	6,833
その他 <sup>4</sup>	2,874	2,724	2,928	3,384	4,081	3,761	4,279
<b>販売費及び一般管理費<sup>1</sup></b>	<b>17,298</b>	<b>16,648</b>	<b>19,834</b>	<b>21,308</b>	<b>21,474</b>	<b>20,562</b>	<b>23,725</b>
人件費	4,036	3,527	3,887	4,853	5,434	5,265	5,305
支払手数料 <sup>5</sup>	5,229	4,715	5,928	5,524	5,553	4,433	6,492
研究開発費	2,007	2,056	1,951	2,057	2,124	2,412	2,674
広告宣伝費	3,173	3,650	5,122	5,910	5,631	5,610	6,279
減価償却費	1,009	856	600	669	656	605	1,297
その他	1,844	1,844	2,346	2,295	2,076	2,237	1,678
その他の収益 <sup>6</sup>	181	714	762	(272)	359	3,006	382
その他の費用 <sup>7</sup>	3,146	2,268	3,669	4,983	333	1,091	7,297
内、減損損失	2,689	2,185	3,618	4,246	319	805	7,266

<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 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。

<sup>4</sup> 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。

<sup>5</sup> 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。

<sup>6</sup> 「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、段階取得に係る差益などを含んでおります。

<sup>7</sup> 「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

NEXON Co., Ltd.  
Q3 2018  
INVESTOR PRESENTATION

(単位：百万円)

	2017年度				2018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
<b>営業利益</b>	<b>¥39,762</b>	<b>¥16,278</b>	<b>¥22,704</b>	<b>¥11,760</b>	<b>¥54,729</b>	<b>¥16,012</b>	<b>¥23,712</b>
金融収益 <sup>1</sup>	1,202	6,271	2,117	2,463	1,869	18,026	2,849
金融費用 <sup>2</sup>	15,920	294	15	15,728	3,225	222	1,856
持分法による投資損失	(12)	(340)	(178)	(75)	(23)	(187)	(97)
<b>税引前四半期利益（損失）</b>	<b>25,032</b>	<b>21,915</b>	<b>24,628</b>	<b>(1,580)</b>	<b>53,350</b>	<b>33,629</b>	<b>24,608</b>
法人所得税費用	5,220	2,613	4,981	664	6,845	1,613	4,982
非支配持分	(94)	(146)	41	(34)	(110)	(232)	(2,679)
<b>四半期利益（損失）<sup>3</sup></b>	<b>19,906</b>	<b>19,448</b>	<b>19,606</b>	<b>(2,210)</b>	<b>46,615</b>	<b>32,248</b>	<b>22,305</b>

<sup>1</sup> 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、2017年第2四半期、第3四半期、2018年第2四半期の金融収益は、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。

<sup>2</sup> 2017年第1四半期、第4四半期、2018年第1四半期、第3四半期の金融費用は主に外貨建ての現金預金及び売掛金等に係る為替差損によるものです。

<sup>3</sup> 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 2018  
INVESTOR PRESENTATION

(単位：百万円)

	2017年 第3四半期 連結累計期間	2018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	¥61,195	¥82,703
投資活動によるキャッシュ・フロー	(30,373)	(71,423)
財務活動によるキャッシュ・フロー	4,925	6,238
現金及び現金同等物の増減額	35,747	17,518
現金及び現金同等物の期首残高	152,683	153,242
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	(352)	(1,829)
現金及び現金同等物の期末残高	188,078	168,931

# 連結財政状態計算書

NEXON Co., Ltd.  
Q3 2018  
INVESTOR PRESENTATION

(単位：百万円)

	2017年 12月31日 <sup>1</sup>	2018年 9月30日
<b>資産</b>		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥153,242	¥168,931
その他の預金	234,092	292,766
その他	55,285	65,595
<b>流動資産合計</b>	<b>442,619</b>	<b>527,292</b>
非流動資産		
有形固定資産	27,303	26,181
のれん	18,957	27,646
無形資産	12,784	29,836
その他	41,568	36,117
<b>非流動資産合計</b>	<b>100,612</b>	<b>119,780</b>
<b>資産合計</b>	<b>543,231</b>	<b>647,072</b>
<b>負債</b>		
流動負債		
未払法人所得税	7,698	9,511
借入金	3,490	2,591
その他	30,359	27,254
<b>流動負債合計</b>	<b>41,547</b>	<b>39,356</b>
非流動負債		
借入金	-	-
その他	31,466	32,370
<b>非流動負債合計</b>	<b>31,466</b>	<b>32,370</b>
<b>負債合計</b>	<b>73,013</b>	<b>71,726</b>
<b>資本</b>		
資本金	9,390	14,265
資本剰余金	41,021	34,681
自己株式	-	(1)
その他の資本の構成要素	91,033	77,848
利益剰余金	323,763	436,346
非支配持分	5,011	12,207
<b>資本合計</b>	<b>470,218</b>	<b>575,346</b>
<b>負債及び資本合計</b>	<b>543,231</b>	<b>647,072</b>

<sup>1</sup> 2017年11月に行ったピクセルベリーの企業結合に係る暫定的な会計処理の確定に伴い、2017年12月期の連結財務諸表を遡及修正しております。

# 報告セグメントの収益及び損益<sup>1</sup>

NEXON Co., Ltd.  
Q3 2018  
INVESTOR PRESENTATION

(単位：百万円)

	2017年				2018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
<b>日本</b>							
外部収益	¥3,532	¥3,067	¥2,866	¥2,641	¥2,469	¥2,112	¥2,593
セグメント利益又は(損失)	(903)	(948)	(700)	(1,458)	(1,756)	(2,018)	(1,806)
<b>韓国</b>							
外部収益	67,616	41,390	54,236	45,544	81,826	40,857	60,883
セグメント利益又は(損失)	44,005	20,120	28,109	20,368	57,739	17,962	33,661
<b>中国</b>							
外部収益	1,305	665	699	528	646	597	878
セグメント利益又は(損失)	933	300	326	131	353	242	523
<b>北米</b>							
外部収益	2,128	1,802	2,473	3,647	5,440	4,187	4,943
セグメント利益又は(損失)	(1,272)	(1,587)	(2,072)	(1,937)	(1,460)	(1,951)	(1,704)
<b>その他の地域</b>							
外部収益	211	140	124	315	133	41	35
セグメント利益又は(損失)	(31)	(55)	(102)	(84)	(177)	(135)	(55)
<b>調整額</b>							
外部収益	-	-	-	-	-	-	-
セグメント利益又は(損失)	(5)	2	50	(5)	4	(3)	8
<b>合計</b>							
外部収益	74,792	47,064	60,398	52,675	90,514	47,794	69,332
セグメント利益又は(損失)	42,727	17,832	25,611	17,015	54,703	14,097	30,627

<sup>1</sup> 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

NEXON Co., Ltd.  
Q3 2018  
INVESTOR PRESENTATION

正社員数	2017年	2017年	2017年	2017年	2018年	2018年	2018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	585	561	532	537	545	551	557
韓国	4,263	4,292	4,334	4,426	4,439	4,878	4,988
中国	260	254	273	239	227	218	219
北米	322	332	351	445	424	428	465
その他の地域	104	113	110	121	81	74	78
合計	5,534	5,552	5,600	5,768	5,716	6,149	6,307

# ネクソン日本法人単体財務諸表<sup>1</sup> (1)

NEXON Co., Ltd.  
Q3 2018  
INVESTOR PRESENTATION

(単位：百万円)

要約損益計算書	2012年度	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度
<b>売上高</b>	¥11,657	¥11,236	¥7,987	¥5,815	¥5,208	¥5,927
売上原価	4,732	4,829	3,679	3,117	3,134	3,438
<b>売上総利益</b>	6,924	6,407	4,308	2,698	2,074	2,489
販売費及び一般管理費	6,517	7,275	7,585	6,470	6,736	6,941
<b>営業利益又は（損失）</b>	406	(868)	(3,277)	(3,772)	(4,662)	(4,452)
営業外収益	697	14,186	28,335	19,163	636	5,049
内、受取配当金	135	12,926	24,613	18,869	22	4,612
営業外費用	582	603	526	1,246	1,826	1,969
<b>経常利益</b>	521	12,715	24,532	14,145	(5,852)	(1,372)
特別利益	-	-	244	6,443	852	58
特別損失	2,624	4,451	18,717	6,897	39,573	9,643
<b>税引前当期純利益又は（税引前当期純損失）</b>	(2,102)	8,264	6,059	13,691	(44,573)	(10,957)
法人税等及び法人税等調整額	50	725	4,656	5,519	(201)	234
<b>当期純利益又は（当期純損失）</b>	(2,153)	7,539	1,403	8,172	(44,372)	(11,191)

<sup>1</sup> 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<sup>1</sup> (2)

NEXON Co., Ltd.  
Q3 2018  
INVESTOR PRESENTATION

(単位：百万円)

要約貸借対照表	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	2017年 12月31日
<b>流動資産</b>	¥51,806	¥45,632	¥46,760	¥70,444	¥52,632	¥42,946
内、現金及び預金	48,952	32,367	30,711	68,997	49,531	41,868
<b>固定資産</b>	99,900	135,011	101,337	38,190	6,438	5,494
有形固定資産	216	183	222	200	74	7
無形固定資産	59	56	60	66	-	-
投資その他の資産	99,624	134,772	101,055	37,924	6,364	5,487
<b>資産合計</b>	151,707	180,643	148,097	108,634	59,070	48,440
<b>流動負債</b>	14,302	13,103	16,345	3,506	2,341	1,796
<b>固定負債</b>	40,230	39,644	23,154	498	448	457
<b>負債合計</b>	54,532	52,747	39,499	4,004	2,789	2,253
<b>株主資本</b>	105,943	110,163	98,122	99,779	50,669	41,230
資本金	51,342	51,868	52,332	56,227	3,307	9,183
資本剰余金	51,202	51,728	42,192	36,087	88,621	43,021
内、その他資本剰余金	50,000	50,000	40,000	30,000	86,064	34,588
利益剰余金	3,398	6,567	3,598	7,465	(41,259)	(10,974)
内、その他利益剰余金	3,398	6,130	2,724	6,160	(41,476)	(11,191)
自己株式	-	(0)	-	-	(0)	-
<b>評価・換算差額等</b>	(9,555)	15,844	6,536	246	77	(10)
<b>新株予約権</b>	786	1,889	3,940	4,605	5,535	4,967
<b>純資産合計</b>	97,174	127,896	108,598	104,630	56,281	46,187
<b>株主資本等変動計算書 (抜粋)</b>	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	2017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)
自己株式の消却	-	-	10,000	10,000	5,000	10,000

<sup>1</sup> 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))。

# 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 4』 (PC)



『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4M』  
(モバイル)



『メイプルストーリーM』  
(モバイル)



『OVERHIT』  
(モバイル)



日本



『HIT』  
(モバイル)



『真・三國無双斬』  
(モバイル)



『OVERHIT』  
(モバイル)



『メイプルストーリー』  
(PC)



『アラド戦記』 (PC)



北米及びその他の地域



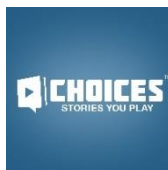
『メイプルストーリー』  
(PC)



『Domi Nations』  
(モバイル)



『メイプルストーリーM』  
(モバイル)

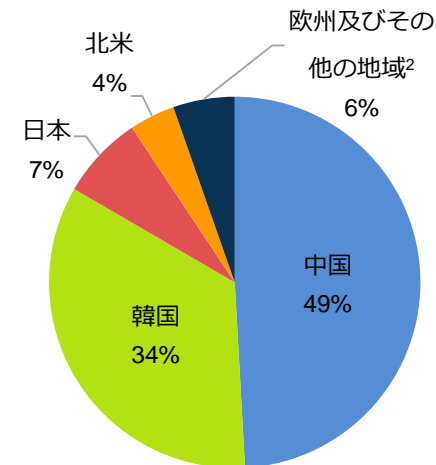


『Choices: Stories You Play』  
(モバイル)

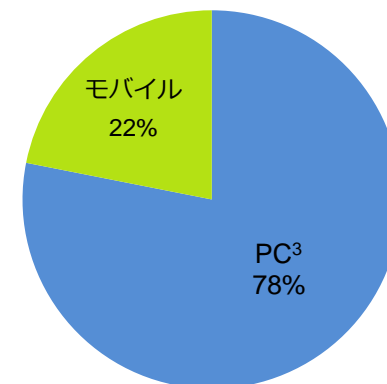


『Darkness Rises』  
(モバイル)

2017年度地域別  
年間売上構成比率<sup>1</sup>



2017年度プラットフォーム別  
年間売上構成比率



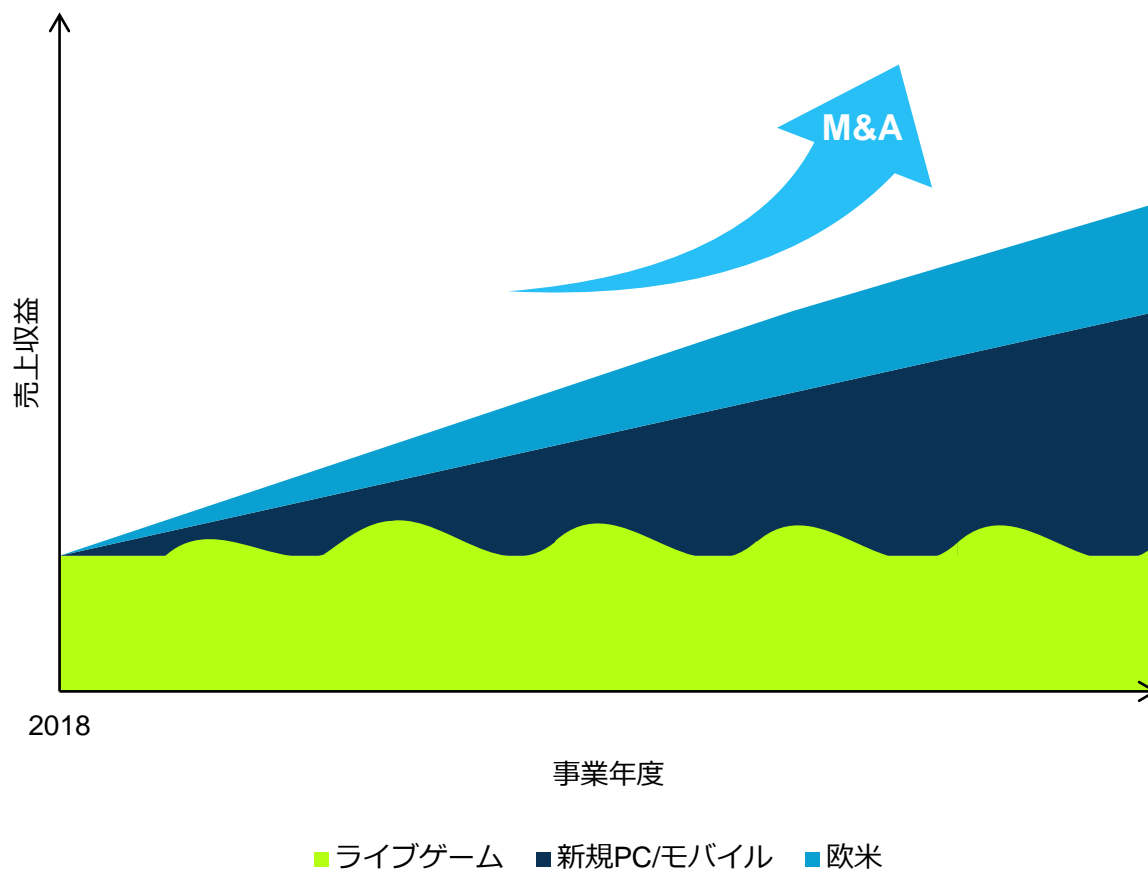
<sup>1</sup> 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 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。

<sup>4</sup> 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。

## 長期成長目標と事業の進化<sup>1</sup>



<sup>1</sup> 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)	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。
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。
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。

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、

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應できる
- 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、

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。

# 2018年第4四半期 決算発表スケジュール（仮）

2018年度第4四半期決算発表は2019年2月12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**